

# 新北市立溪崑國民中學 114 學年 SCRATCH 程式設計競賽實施計畫

一、依據：新北市立溪崑國民中學資訊教育發展計畫。

二、計畫目標：

- (一)落實十二年國教之精神，提升學生解決問題的能力。
- (二)透過科技工具之創意應用，提升學生邏輯思考及創作能力。
- (三)藉由競賽活動交流，增加參賽學生運用運算思維之機會，以激發學生學習動機。

三、主辦單位：教務處。

四、參加對象：本校八年級學生，2 人組一隊，每班至少組 1 隊參加(不跨班)。

五、競賽日期：114 年 11 月 4 日(星期二) 12:30~16:00，由主辦單位為參賽選手代請公假。

六、競賽辦法：

- (一)以生活應用為主題，使用 Scratch 3 製作。
- (二)題目於競賽前公布，同學可事先練習。競賽當天比賽時間為 3 小時(13:00-16:00)，於規定時間現場實作後，作品上傳至內網指定雲端位置。
- (三)主辦單位提供每組 1 個隨身碟，競賽時參賽者務必隨時存檔，降低軟硬體異常所造成之影響。若遇到電腦當機情形，得視所遇故障當機時間，延長比賽時間(延長之時間長度，由監試人員決定)。
- (四)競賽規定：
  - 1.競賽使用素材由參賽者現場自製或使用 SCRATCH 程式內建素材。
  - 2.除筆外，其餘文具、行動通訊或資訊設備(含隨身碟)不得攜入，競賽說明正反面可供書寫。
  - 3.競賽時不提供參賽者對外網路環境，若需耳機麥克風請自行準備。
- (五)報名方式：請將參賽名單於 10 月 15 日(星期三)放學前繳交至教務處資訊組。
- (六)參賽作品禁止張貼不雅文字及圖片，不得有抄襲他人作品及侵犯著作權之行為，主辦單位若對參賽者作品有違反著作權之行為顧慮時，得取消參賽者資格。
- (七)評審方式：由本校資訊科技老師評審之。
- (八)評審標準：程式技巧 25%、程式說明文件 5%、創意表現 30%、內容完整度 35%、其他(例如人機互動、介面設計等) 5%。
- (九)得獎作品公布日期：於 114 年 11 月 12 日公布在學校網站。

七、競賽辦法同步公布於學校網站，若有任何變更，直接公布於網路上，不另行通知，請隨時上網留意最新訊息。

八、獎勵辦法：

得獎同學將頒發個人獎狀，得獎作品分特優參賽同學記小功一次，優等參賽同學記嘉獎兩次，佳作參賽同學記嘉獎一次，評審依評分標準決定隊數。

九、本計畫呈校長核准後實施，修正時亦同。

## 溪崑國中 114 學年度「SCRATCH 程式設計」競賽參賽名單

班級：\_\_\_\_\_ 導師簽名：\_\_\_\_\_ 電腦教師簽名：\_\_\_\_\_

參賽隊員：(1 隊 2 人，每班至少派 1 隊參加)

隊伍	座號	姓 名	座號	姓 名
1				
2				

註：1.請於 10 月 15 日(星期三)前繳交至資訊組。

2.得獎時以此名單提供的名冊辦理敘獎，若隊員有變動，請記得至資訊組變更，未繳交參賽名單者不予敘獎。