

新北市中正國民小學 109 學年

SCRATCH 程式設計競賽實施計畫

壹、目的

- 一、培養運用運算工具之思維能力，藉以分析問題、發展解題方法，並進行有效地決策。
- 二、建立問題理解、思辨分析、推理批判的系統思考與後設思考素養，並能行動與反思，以有效處理及解決生活問題。
- 三、啟發程式研究與發展的興趣，進而從事相關生涯試探與準備。

貳、依據

- 一、新北市中正國小智慧領航學習學校推動計畫。
- 二、新北市中正國小資訊教育課程計畫。

參、說明

SCRATCH 是 MIT（美國麻省理工學院）發展的模組化簡易程式語言，可以用來創造動畫、遊戲等。適用於小學一年級以上的兒童，藉由學習 SCRATCH 視覺化與積木組合式的程式語言（用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾），提升學生邏輯思考能力。

肆、參加對象

設籍本校四~六年級學生均可參加。

伍、實施方式

- 一、 創作工具：SCRATCH 圖形化程式設計軟體 SCRATCH 3.0 online Editor 。
- 二、 競賽類別：分成 Scratch 程式設計動畫&遊戲組二類。
- 三、 組隊方式：每隊 1~ 2 名學生，可跨班級、年級，但不可重覆報名。
- 四、 報名方式：請於中正國小首頁『SCRATCH 程式設計競賽專區』進行線上報名。
- 五、 競賽方式：
 1. 請參賽隊伍自行登入網站 <https://scratch.mit.edu/>，依報名類別主題製作具有趣味、教育意義、益智性質的 SCRATCH 遊戲或動畫一件。

2. 製作完畢後請上傳到指定公開分享平台。
3. 參賽作品需包含報名表、完成作品及設計簡介。
4. 參賽作品嚴禁抄襲、修改他人作品，凡經檢舉查獲一律取消資格。

六、 評分項目

1. 網路票選：指定時間內開放網路票選，累積按讚數列入評分，佔總分 40%。
2. 程式設計：依程式設計之正確性、複雜度、完整性進行評分，佔總分 40%。
3. 創意及設計理念：依據設計理念及創意發想程度給予評分，佔總分 20%。

七、 評審人員：由校內資訊教師或校外遊戲資訊專長人員擔任。

八、 競賽時程

	日期	活動內容	備註
1	109 年 11 月 30 日 (星期一)	公告活動簡章及報名表	
2	109 年 12 月 25 日 (星期五)	作品上傳截止 網路票選開始	需確實上傳： 1. 參賽作品 2. 設計簡介
3	110 年 1 月 8 日 (星期五)	網路票選截止	
4	110 年 1 月 14 日 (星期四)	公告成績 頒獎	公告於學校首頁

陸、獎勵：分成動畫組及遊戲組，各組取前三名，可獲頒每人獎狀 1 紙、精美禮物 1 份。

柒、本實施計畫經校長同意後實施，修改時亦同。