

臺北市大安區龍安國民小學114年度Scratch貓咪盃創意競賽辦法

114. 9. 19 版

壹、依據

依臺北市 114 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽實施計畫，辦理校內相關競賽。

貳、目的

- 一、為配合資訊課程學習，提供學生展現學習成果機會。以期增加學生學習資訊的興趣及好奇心，進而培養學生資訊操作的基本能力。
- 二、增進學生運用學習 Scratch 創作互動遊戲及動畫短片的意願與能力。
- 三、推選優秀同學代表學校有限名額參與臺北市 114 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽。

參、競賽辦法

一、競賽日期及隊伍規定

即日起至 10/14(二)16 時止，限以本校學生為對象 2 人一組的方式報名參賽，隊伍成員可跨學年、跨班級，但學生不得重複組隊且每隊僅限報名一項賽事組別。

二、賽事組別與報名方式

比照市賽實施計畫，競賽分為「互動遊戲組」及「動畫短片組」兩組賽事。欲參賽隊伍可向資訊組或任課電腦老師或資訊組領取(2 人一組共同填 1 張)，限於 10/14(二)16 時前繳交給電腦老師或資訊組完成報名。

注意，凡參加報名的學生，視同已閱讀、同意並能遵守本競賽相關規定，且參賽及頒獎典禮期間，學生本人及其作品、影音、影像及肖像權，無償授權予本校製作相關成果公告及相關出版品使用。

三、競賽說明會

資訊組分別於 9 月 22 日(星期一)、9 月 23 日(星期二)的中午 12 點 40 分~13 點 05 分，於活動中心三樓電腦教室辦理 114 年度龍安國小 Scratch 貓咪盃創意競賽說明會。如欲參加請學生務必向導師報備且經同意後，方可前往聽取競賽說明會。

四、競賽方式

各隊請於報名後，自行討論、分工與製作競賽作品，並記錄作品製作歷程。參加競賽同學經班級導師同意後，可利用中午休息時間，使用學校提供之三樓電腦教室、活 301 資訊融合教室完成競賽作品。此競賽採於時限內繳交創作作品，作品參加評選的方式辦理。

作品繳交日期：10/7(二)起至 10/14(二)下午 16 時止。

作品繳交方式：需繳交 Scratch 競賽作品電子檔、設計歷程書（請向資訊組索取原始檔或紙本填寫，或於校網公告競賽訊息之附件下載）。接受以 email、USB、雲端連結等方式，前往電腦教室或至辦公室找資訊組繳交。

五、獎勵辦法

1. 「動畫短片組」與「互動遊戲組」兩組賽事，將各自依成績高低取至多 6 名頒發獎狀獎勵。如作品表現未達標準，獎項得以從缺。
2. 獲獎作品將代表學校參加「臺北市 114 年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽」。

六、競賽題目(同市賽初賽題目)

1. 動畫短片組：永續與再生設計：設計環保、可回收再利用的產品與系統

作品內容建議包含：3~5分鐘的影片，封面、片尾總結。

臺北市114年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽 初賽題目(國小組)

國小動畫短片組
主題：永續與再生設計：設計環保、可回收再利用的產品與系統。
情境：在校園或家裡，我們常常會看到寶特瓶、廢紙、壞掉的小物品被隨意丟掉。但這些看似沒用的東西，其實都可以透過「再生利用」變成新產品。例如：廢紙可以做成手工書，寶特瓶可以變成澆花器，甚至廢棄木材也能做成小家具。
任務：請你設計一段動畫短片，表現主角如何透過創意，將生活中被丟棄的物品轉換成新的產品或系統，並展現它對生活或環境的正面影響。 子任務1：請設計開頭表現出主角發現「被丟棄的物品」的情境。 子任務2：請設計主角如何把舊物品改造成新產品或新用途。 子任務3：請在結尾時呈現主角使用或分享再生作品，並傳遞環保訊息。 你可以自行設計故事的內容，呈現不同的創意結果。
程式說明文件題目： 請針對每一個任務部分，簡單說明故事的設計內容，並描述你安排了哪些角色、場景，或是特別的劇情設計。你可以用文字、圖形或表格來表達你的想法。

2. 互動遊戲組：智慧交通與共享出行平台：設計智慧系統改善交通流量並推廣共享出行

作品內容建議包含：封面、操作說明/遊戲規則、遊戲結束的總結畫面。

臺北市114年國中小學生 Scratch 貓咪盃創意競賽

初賽題目(國小組)

國小互動遊戲組
主題：智慧交通與共享出行平台：設計智慧系統改善交通流量並推廣共享出行
情境：每天早上上學或上班的時候，城市裡的道路常常大塞車，造成空氣污染、浪費油料和時間。如果大家能一起共享出行（像是共乘電動車、共享腳踏車），或是使用智慧交通工具來規劃路線，就能讓交通更順暢，也能減少污染。請你設計一款互動遊戲，讓玩家體驗如何用智慧交通和共享出行來改善交通問題。
任務：請設計一個互動遊戲，讓玩家體驗如何透過智慧交通工具或共享平台，改善交通狀況並完成任務。遊戲需要完成以下任務要求： 任務1：玩家要幫助角色選擇正確的交通方式（例如：共乘電動車 vs. 傳統單人汽車）。 任務2：玩家需要規劃交通路線，避開壅塞區域。 任務3：玩家完成任務後，遊戲需呈現節省的時間或減少的污染量。 你可以自行設計遊戲的內容，呈現不同的創意結果。

程式說明文件題目：

請依照表格內容，簡單說明：

- 你的遊戲目標是什麼，玩家需要完成哪些任務？
- 遊戲的規則與條件是什麼？
- 你在設計中加入了什麼有創意的部分？
- 你做過哪些測試與修正？為什麼要做這些測試？
- 請簡單寫一份玩家說明書，介紹遊戲的玩法和有趣的地方。

七、評審方式

1. 作品評比要點：

- (一)作品與題目之關聯性：30%，系指作品內容與題目規定主題之合理性與關聯性。
- (二)完整性：30%，作品內容及敘事的完整度為標準。
- (三)程式技巧性：25%，係以呈現的手法與程式錯誤嚴重程度為標準。
- (四)創意性：15%，作品呈現的亮點與趣味巧思為標準。

2. 作品設計注意事項與建議：

- (一)不得離題。
- (二)不得抄襲、挪用他人作品內容提交，違者經查明取消參賽資格。
- (三)創作內容僅限使用自行繪製、Scratch 提供素材庫之素材，不得使用網路下載之他人創作為作品素材(無論有無版權許可)。
- (四)Scratch 擴充功能僅限使用音樂模組及畫筆模組。
- (五)主辦資訊組保留最終規則解釋與爭議裁量權。

肆、工作分配：

1. 比賽宣導：請各班導師與任課電腦老師協助宣導。
2. 比賽辦理：由資訊組與系統師負責。
3. 評審委員：聘請校內具相關能力的老師協助。

伍、經費來源：

如有所需經費依資訊相關經費辦理。

陸、本計畫經呈鈞長核定後實施，修正時亦同。