114 學年度光武國中校內貓咪盃-SCRATCH 競賽

壹、依據：教育部全國中小學資訊應用競賽—115 年度貓咪盃競賽實施計畫

貳、計畫目標：

- 一、鼓勵學生運用運算思維與程式設計技巧，觀察並解決生活中常見問題，培養邏輯推理與創新應用能力。
- 二、引導學生運用邏輯思考進行內容規劃，能清楚表達任務脈絡與解決策略，並將其創意完整呈現於作品，培養敘事力與創造力。
- 三、藉由競賽任務與作品創作歷程，強化學生撰寫程式的能力，並培養問題解決與運算思維能力。
- 四、藉由競賽活動增進學生觀摩與合作經驗，激發對資訊科技與生活應用整合的學習興趣與動機。
- 五、選拔優秀選手組成代表光武國中之隊伍，參加 114 學年度新竹市貓咪盃競賽。

參、活動說明：

1. 競賽組別：生活應用組，共 1 組。

2. 競賽方式：

- (1) 競賽現場提供備用電腦，如遇電腦故障當機情形，參賽選手可直接使用備用電腦，並得視所遇故障當機時間延長時間。
- (2) 競賽工具皆由學校提供，競賽時學生不得攜帶任何文具、設備入場。現場不提供網路、禁止使用內建視訊鏡頭、手機、智慧穿戴裝置或其他網路設備，同隊選手資料交換皆以主辦單位提供之隨身碟進行。提供每位選手電腦 1 台、耳麥 1 套及每隊伍隨身碟 1 支。

3. 報名方式：每隊 2 名學生，每班至多 4 名學生報名，可跨班組隊，報名紙本送至教務處資設組。

4. 報名期間：**114 年 9 月 26 日(五)中午前**，由各班提出隊伍名單(報名表如附件)。

5. 競賽日期及地點：**114 年 10 月 15 日(三)下午 12:30-15:45**。地點待通知。

6. 競賽題目：**請參照全國中小學資訊應用競賽「114 年度貓咪盃競賽-國中生活應用組」題目，會以類似方向出題，題目現場公布。**

7. 競賽使用素材限制(比照全國競賽)：Scratch 擴充功能僅限使用音樂模組及畫筆模組，創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。

8. 評審標準及獎勵：

- (1) 評審方式：聘請本校資訊教師擔任評審。
- (2) 評審標準：程式說明文件 20%、UI/UX 20%、功能完整性 40%、問題解決創意 20%。
- (3) 獎勵：取前四名及佳作若干名，並頒發獎狀及敘獎鼓勵。**第一名及第二名**代表學校參加新竹市貓咪盃 SCRATCH 競賽(地點:東門國小)。

9. 競賽作品版權：參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意作品採用創用 CC「授權要素 BY(姓名標示)—授權要素 NC(非商業性)—授權要素 SA(相同方式分享)」授權條款臺灣 3.0 版釋出，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作。參賽學生須於作品開頭標示創意授權圖示，若未放上，總平均予以扣 1 分。創用 CC「姓名標示—非商業性—相同方式分享」3.0 版台灣授權條款詳見：<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。

10. 比賽成績公告：**114 年 10 月 22 日(三)**前，於學校網站公告得獎名單。

11. 關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，比照全國競賽辦理。

12. 創作工具及軟體清單如下，若更新競賽版本(比照全國賽)則配合調整：

1. win11 作業系統不限版本	5. LibreOffice 24. 2. 5 安定版	9. 7-Zip v25. 01
2. Scratch 3 離線版 v3. 29. 1	6. Audacity v3. 7. 4	10. FreeMind v1. 0. 1
3. Inkscape v1. 4. 2	7. MuseScore v4. 5. 2 x64	11. Hydrogen v1. 2. 6 x64
4. GIMP v3. 0. 4	8. VMPK v0. 9. 1 x64	

114 學年度光武國中校內貓咪盃-SCRATCH 競賽

報名表

參賽組別	國中生活應用組		
指導老師		職稱	
班級	隊名	座號	隊員姓名
參賽組別	國中生活應用組		
指導老師		職稱	
班級	隊名	座號	隊員姓名
導師簽名：			

1. 本表填妥後，請將本表於 114 年 9 月 26 日(五)中午前送至教務處資設組。
2. 將以時間序錄取前 30 隊。
3. 校內競賽時間為 114 年 10 月 15 日(三)下午 12:30-15:45。