**臺北市中山區大佳國民小學112 學年度**

**Scratch貓咪盃創意競賽實施計畫**

壹、目的

一、鼓勵本校學生培養程式設計與運算思維、創意思考及資通訊應用素養，提升電腦科學認知與學習興趣。

二、藉由競賽活動，激發學生Scratch學習動機，以圖像化程式語言將科技生活化，實踐問題解決與創意表達能力。

貳、辦理單位：教務處資訊組

參、參賽資格說明

一、本校三到六年級學生

二、比賽項目：互動遊戲競賽

三、報名限制：競賽皆採小組合作模式，每隊皆須 2 人參加。

肆、作品繳交：

一、繳交時間：11月1日至11月30日

二、繳交方式：於報名時間內將報名表(附件一)、設計歷程書(附件二)及 Scratch 競賽作品(Scratch 3.0 格式)儲存為一個壓縮檔(.7z或.rar)後上傳至<https://drive.google.com/drive/folders/1NjH9cSTzjvSPcnLahgVmMHrasWiuS37m?usp=share_link>，檔名為「班級\_作者姓名\_作者姓名」，如「三年甲班\_王小明\_陳小華」。

伍、評分標準

一、評分項目

1.運算思維能力(技術力、技能)(比重30%)

2.內容主題表達(表達力、知識)(比重30%)

3.多元創造運用(創造力、情意)(比重30%)

4.特殊加分(特殊性、其他)(比重10%)

二、評分標準說明詳附件三。

陸、獎勵辦法

一、特優2隊、優等2隊、佳作3隊、入選若干隊(名次得以不足額從缺)。

二、頒發獎狀、獎品。

柒、經費來源：由學校相關經費項下勻支。

捌、本計畫經校長核准後實施，修正時亦同。

附件一

**臺北市中山區大佳國民小學112 學年度**

**Scratch貓咪盃創意競賽報名表**

|  |  |
| --- | --- |
| 班級 |  |
| 座號 |  |
| 作者姓名 |  |
| 家長簽名 |  |

附件二

**臺北市中山區大佳國民小學112 學年度**

**Scratch貓咪盃創意競賽設計歷程書**

|  |
| --- |
| 作者、作品名稱 |
|  |
| 主要理念及創作動機 |
|  |
| 內容架構與劇情說明 |
|  |
| 設計歷程、技術說明、花費時間 |
|  |
| 遭遇到的困難與解決方式 |
|  |
| 設計完成作品感想及成長 |
|  |
| 作品優點(特色)、缺點、待改善的地方或技巧 |
|  |
| 對自己作品的評語 |
|  |

附件三

**臺北市大佳國小112 學年度Scratch貓咪盃創意競賽評分標準詳細**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 項目 | 比重 | 說明 |
| 運算思維能力(技術力、技能) | 30% | 程式寫作技巧是否使用運算思維模式。  1.運算思維呈現：  (1)拆解  (2)演算法  (3)抽象化  (4)模式識別  (5)資料處理  2.程式寫作方式：  (1)撰寫說明  (2)視覺化  (3)模組化  (4)多工好效能  (5)正常運作 |
| 內容主題表達(表達力、知識) | 30% | 問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：  1.腳本契合主題  2.動畫結構完整  3.角色符合主題  4.藝術美感呈現  5.音樂音效搭配角色動作流暢  6.詮釋解決問題  7.呈現學習過程  8.劇情層次安排  9.作品深化學習  10.知識內容正確  11.作品表達完整 |
| 多元創造運用(創造力、情意) | 30% | 運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習，包含：  1.創造力表現  2.變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性  3.教育理論  4.多元智慧、多感官學習、高層次思考 |
| 特殊加分(特殊性、其他) | 10% | 前述三項分數不足以表達部分，例如：  1.互動性  2.表現技巧  3.正向思考鼓勵  4.原創性  5.創造不同體驗 |