**明義國小 112 學年度**

**「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」校內甄選辦法**

壹、 依據：花蓮縣112 年度資訊教育競賽活動計畫

貳、 目標：為配合參與花蓮縣112 年度資訊教育競賽活動「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」，甄選本校參賽選手，並激發學生自主學習及運算思維與解決問題能力，故辦理參賽作品校內甄選。

參、辦理單位：明義國小教務處資訊組

肆、甄選辦法：

 一、參加對象：本校 1～6年級學生

 二、創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.29.1 版

 三、競賽方式：

(一) 本次競賽採**線上繳交作品**；本甄選辦法以花蓮縣 112 學年度資訊教育競賽活動 「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」 縣賽初賽計畫為參考依據。

(二) 競賽歷年均強調協同合作，因此**兩人一組，不得單獨參賽(可跨班或跨年級組隊)**，通過甄選後，若發現兩人未能以合作方式共同參與作品製作者，將取消參選資格。

(三)競賽組別：依全國賽分組標準，分為國小動畫短片競賽、國小互動遊戲競賽，請擇一參與甄選。

(四)競賽題目：(**詳細題目說明請參閱附件一**)

 ●國小動畫短片：我的夢想之旅

 ●國小互動遊戲：「飲食探險：健康之旅」

(五)甄選期程：即日起至**112年11月15日截止收件**，逾期恕不受理。

 四、注意事項：

(一)**素材限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫，或使用創用 CC 授權之合法素材**， 並請特別注意相關著作權概念。

(二)嚴禁抄襲、代勞或使用無授權之素材等情事，違者亦將取消參選資格。

 五、評審辦法：

 (一) 由校內資訊領域或相關領域教師進行評選。

 (二) 評選參考指標：如附件二

 (三) 評選方式：依收件作品進行初選，不完整或過於簡陋之作品不予列入甄選。

 (四)通過甄選之組別，將取得參與縣內初賽參與資格，並另行公告後召集獲選組別進行作品修改指導。

 六、送件方式：

(一)請將作品檔名命名為「國小動畫○○○○○○」或「國小遊戲○○○○○○」(○○○ 為組員姓名)。

(二)請於**112年11月15日**前將作品上傳至以下網址完成報名，逾期恕不受理。

 (請登入google帳號填寫表單)

<https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSdV5sm1QSYn6rS2cBwJjZ_BP4KGCMshjXezwux9_V0b1XsXMw/viewform>

 七、本辦法經校長核准後實施，修正時亦同。

**附件一**

**明義國小 112 學年度**

**「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」校內甄選**

**國小動畫短片**

題目 ：我的夢想之旅

曾經的作文題目：我的夢想，讓大家去思考探索未來的可能性！

 每個人都有夢想，未來的你/妳可能是科學家、藝術家、運動員、設計師...等職業，實現這些夢想，都 需要目標與規劃。 請在動畫中，用生動有趣的動畫，呈現你該如何築夢踏實的實現「夢想之旅」。

**明義國小 112 學年度**

**「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」校內甄選**

**國小互動遊戲**

題目 ：「飲食探險：健康之旅」

 飲食是我們生活的一部分，它不僅滿足我們的味蕾，為我們提供能量，甚至能滋養 我們的心靈。在成長和發展的過程中，食物就像是生命的建設材料，為身體提供蛋白質、 碳水化合物、脂肪、維生素和礦物質等多種營養，這些營養素不僅支持我們的生長，還 影響我們的免疫系統、活力和整體健康。培養健康的飲食習慣，如攝取豐富的蔬菜、水 果、全穀物和健康的蛋白質來源，不僅有助於我們的身體茁壯成長，還有預防疾病的作 用。相反，不良的飲食習慣，如攝取過多高糖、高脂肪和高鈉的食物，則可能導致肥胖、 高血壓、糖尿病等健康問題。

 請設計一個 Scratch 遊戲，帶領玩家踏上一趟有趣的飲食之旅，探索各種食物，了 解它們的營養價值，並做出明智的飲食選擇，避免不健康的飲食習慣。希望透過這個遊 戲，能讓玩家察覺飲食是如何影響我們的生活。

**附件二**

**動畫組評選標準**

| **項目** | **運算思維能力(技術力、技能)** | **素養主題表達(表達力、知識)** | **多元創造運用(創造力、情意)** | **特殊加分(特殊性、例外)** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **比重** | **建議比重30%** | **建議比重30%** | **建議比重30%** | **建議比重10%** |
| **說明** | **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** | **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** | **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** | **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** |

**遊戲組評選標準**

| **項目** | **運算思維能力 (技術力、技能)** | **主題表達分享****(表達力、知識)** | **多元創造運用****(創造力、情意)** | **特殊加分****(特殊性、例外)** |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **比重** | **建議比重30%** | **建議比重30%** | **建議比重30%** | **建議比重10%** |
| **說明** | **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）資料結構化** **（6）簡化** **（7）系統性處理** **2.程式寫作方式：** **（1）視覺化****（2）模組化** **（3）多工好效能** **（4）正常運作 （5）連結其他領域** | **問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含： 1.操作說明完整 2.遊戲結構完整 3.角色符合主題 4.藝術美感呈現 5.音樂音效搭配 6.操作動作順暢 7.遊戲情節腳本 8.詮釋解決問題 9.呈現學習過程10.過關層次安排 11.遊戲深化學習 12.知識內容正確** | **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** **5.互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同 體驗** | **前述三項分數不足以表達部分，例如：** **1.遊戲化** **2.八角原則:****使命感（主動）、發展與成就（主動）、創造 和回饋（主動）、所有權（主動）、社會影響（被動）、稀缺性（被動）、不確定性（被動）、損失趨避（被動）** |