

臺北市 106 年國中小學生 Scratch「動畫短片創作」競賽實施計畫

壹、依據：教育部資訊教育推動細部計畫、106 年全國貓咪盃競賽計畫暨臺北市自由軟體推動發展工作計畫辦理。

貳、目的：

- 一、為落實十二年國教課程之精神，鼓勵教師使用資訊科技為輔助學習之工具，以擴展各領域的學習，並提升學生解決問題的能力。
- 二、宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 三、因應科技領域上路，期能透過創意思考與科技工具之使用，提昇學生邏輯思考及創作能力。
- 四、藉由競賽活動與優良作品分享，經歷觀摩 SCRATCH 成果之自主學習，以激發學生學習之動機。
- 五、增進本市國中小學生運用自由軟體 Scratch 創作動畫短片的意願與能力。

參、辦理單位

- 一、主辦單位：臺北市政府教育局（以下稱教育局）。
- 二、承辦單位：臺北市立龍門國中。
- 三、協辦單位：教育部校園自由軟體數位資源推廣服務中心、臺北益教網、臺北市國民教育輔導團資訊教育小組。

肆、參賽組別與參賽資格說明

- 一、國中組：臺北市公私立國民中學（含完全中學國中部）學生。
- 二、國小組：臺北市公私立國民小學學生。
- 三、本競賽採合作模式，每組得1至2人參加，惟校內學生每人最多只能報名一組（作品）參加，各校選手產生方式，建議由校內辦理初賽中選拔或由校內教師推薦（有關選拔與推薦辦法，由各校自行訂定），俟初賽選手資格確認後始為辦理報名較佳。

伍、參賽題目與規則

- 一、題目於106年9月1日公告於活動網站(<http://contest.tp.edu.tw>)。
- 二、每組作品時間長度應於60至120秒之間，參賽作品必須使用 Scratch 軟體製作。
- 三、作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。作品中使用之圖片及聲音等，如非 Scratch 原版內建或大會提供之素材，則須於設計歷程書中註明出處，並取得著作權人授權使用，或聲明符合著作權法合理使用的容許幅度。
- 四、

陸、報名

- 一、報名日期：106年9月18日(一)~9月29日(五)。

二、報名方式

需分二階段完成報名手續：

1. 第一階段：線上報名作業

請各校業務承辦人員於上述報名期間內統一至「教育局網路競賽系統」
(<http://contest.tp.edu.tw>) 為學生辦理報名參加競賽，並下載相關電子檔案（動畫作品、設計歷程書及著作權聲明書電子檔）。

(1) 各校報名帳號說明

A. 國小：a + 學校代碼（例如 a300000）。

B. 國中：b + 學校代碼（例如 b300000）。

(2) 密碼說明

A. 與報名帳號相同。

B. 請於首次登入後自行修改密碼。

2. 第二階段：紙本核章作業

各校於上述活動網站完成第一階段報名後，請將完成之報名表件下載，經貴校校長核章後掃描成電子檔（圖檔或 PDF 格式均可），以電子郵件寄至承辦學校龍門國中教務處資訊組 e-mail: scratch@lmjh.tw，始完成報名程序。

三、報名時間截止後隔週上班日，於活動網站公布參賽學校選手及組別編號（當日報告順位另行抽籤決定）。

四、各校若於上述報名期間已完成第一階段報名手續，惟因校內作業程序以致未能於報名時間內完成第二階段報名手續者，得於10月3日前以書面方式親送龍門國中教務處資訊組補件，逾期視同放棄報名，不予受理。

五、本競賽於收件截止日後開始進行作品審查工作，並於決賽前一週（106年10月19日）公告決賽入選名單，定於106年10月20日召開領隊會議說明競賽規定與流程，並於會議中抽籤決定各組作品報告籤位，由各校指導教師或業務單位遴選一位代表參加，請務必派員參加，可報請公假與會。會後資料公布於前述競賽系統網站。

六、上開報名系統若發生問題，請逕洽龍門國中資訊組陳春成組長（27330299分機1202）或教育局資訊教育科黃翔岳老師（1999分機1237）。

柒、初賽作品繳交事項與相關說明

一、各校應於上開報名期程時間，先行完成線上及書面報名手續。

二、各校「作品電子檔」應於106年10月6日前完成交件。

三、「作品電子檔」應寄至收件單位內容說明如下：

1. 動畫作品電子檔。

2. 設計歷程書電子檔。

3. 著作權聲明書：需為家長簽名之掃描檔。

四、收件單位：請以 email 寄至臺北市立龍門國中教務處資訊組: scratch@lmjh.tw，檔案附件若過大，請採用雲端硬碟連結附件形式寄送，並請注意共用連結是否允許。

五、未能於上述收件截止日前完成寄送者，取消參賽資格。

六、參賽作品經評審初審後，訂106年10月19日（星期四）於活動網站公布決賽名單。

捌、決賽日期場地與相關說明

- 一、各組獲決賽資格者應於表定時間前往指定場地準時辦理報到手續，參加發表選手須由本人攜帶個人學生證，並穿著該校制服或運動服報到，逾期未到者以棄權論。

106年10月26日(星期四)		
決賽地點：龍門國中一樓會議室		
	國小組決賽	國中組決賽
09:00—09:10	報到	
09:10—09:20	發表注意事項與說明	
09:30—12:00	各隊依序發表	
13:00—13:10		報到
13:10—13:20		發表注意事項與說明
13:30—16:00		各隊依序發表

二、決賽發表規則如下

1. 現場抽籤決定發表順序。
2. 發表時間為5分鐘，由會場人員指示開始發表後開始計時，發表時間4分30秒鈴響一聲提示，5分鐘到鈴響二聲，選手須立即停止發表，違者扣分，其後由評審問答3分鐘（問答開始後2分30秒後鈴響一聲，3分鐘到鈴響二聲停止問答）。
3. 發表內容應就作品如何構思、選用資料來源、及創作歷程對評審說明。
4. 發表可僅以口頭發表，或輔以多媒體(海報、圖卡、簡報、影音)進行。惟發表選用之媒體與形式不會列入計分，另選手準備輔助多媒體時間亦將計時於5分鐘內。
5. 為避免發表過程換場不順暢，選手發表所需作品檔案均已放置於會場電腦內，選手無須再行準備，亦不得於當日要求更替已繳交之作品電子檔進行發表。
6. 發表現場僅提供單槍投影機及筆記型電腦(已安裝 Scratch 軟體)，無對外實體網路，請選手自行參考。

玖、作品評審

- 一、初審：由承辦單位聘請專家學者組成評審團進行評選，評選各組15件作品進入決賽。
- 二、決賽：由承辦單位聘請專家學者組成評審團進行評審，評定出優勝作品。
- 三、初審進入決賽與決賽評定優勝作品數量，得視作品優劣得以增刪。
- 四、評分標準：依技巧性(25%)、完整性(30%)、創意性(40%)、創用CC標示(5%)評審之。
- 五、作品使用素材限制：
 1. 由參賽者自製。
 2. 使用 Scratch 程式內建素材。
 3. 比賽前1個月公佈競賽中可用CC授權素材(即全國貓咪盃公開素材庫)。
- 六、其他限制：
 1. 本競賽作品應採用 Scratch 圖形化程式設計軟體 2.0 版產出，若於發表當日無法順利播出且確認非以本版製作者，視同棄權。
 2. 選手必須以繳交至主辦單位作品檔案進行，不得當日要求另行準備或替換發表。
 3. 發表選手必須至少為報名選手其中一人，且不得由選手以外人員進行發表。
 4. 本競賽僅提供電腦基本配件(鍵盤、滑鼠)，不提供繪圖板亦不得使用繪圖板。

壹拾、成績公告：競賽當日結束後須留待評審檢閱與評分，恕無法於當日直接公布比賽成績，競賽成績將於競賽後二週(106年11月8日)統一公告於報名網站。

壹拾壹、獎勵辦法

- 一、各組別分列特優乙組、優等3組、佳作5組、入選若干組。
- 二、評審委員得依參賽作品及數量，增刪得獎組數(各獎項必要時得從缺)。
- 三、得獎學生由教育局製發獎狀及禮券，以資鼓勵。
- 四、禮券：特優1,500元、優等1,200元、佳作800元。
- 五、得獎學生之校內指導教師，另由教育局統一核予敘獎，特優及優等嘉獎2次，佳作及入選嘉獎1次，重複得獎者僅敘較高獎項。

壹拾貳、經費：由臺北市自由軟體發展工作相關經費項下支應。

壹拾參、其他

- 一、若有補充事項，將隨時公告於活動網站 <http://contest.tp.edu.tw>，請各參賽學校及選手上網查詢，不另通知。
- 二、得獎作品之版權屬於作者與教育局共同擁有，教育局擁有複製、公布、發行之權利。得獎作品若違反智慧財產權者，將被取消資格並追回所有獎項；如涉及違法，則由參賽學校及相關人員自行負責。

壹拾肆、本計畫經教育局核可後實施，修正時亦同。