

元智大學 2021 艾姐程式盃競賽實施計畫

110.07.26 修訂

一、目的：

- (一) 透過使用科技工具，提昇學生邏輯思考及運算思維。
- (二) 增進觀摩 SCRATCH 及分享交流之機會，以激發學生學習成效之動機。
- (三) 藉由跨校交流，活絡桃園市各區小學的資訊能力，引領動手做之學習風氣，活化生活科技運用於日常生活，實踐課綱規劃之核心素養。
- (四) 宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體及開放硬體之風氣，減少非法軟體及商業套件之使用。

二、主辦單位：元智大學學生事務處

三、參加對象：桃園市國小在學學生，以及曾參加元智大學艾姐資訊營隊學員。

四、競賽方式：採線上進行，無需繳交費用。

五、競賽說明：

- (一) 競賽組別：「**動畫短片組**」與「**互動遊戲組**」。
- (二) 報名資格：由各校自行辦理初賽後推薦參加，各校每組最多 2 隊參加，每隊至多 2 名學生組隊，可跨校、跨班級、年級，但不得跨組參賽。每隊指導教師以 1 人為限，可指導多隊，**每組報名隊數以 20 隊為上限**。
- (三) 報名方式：一律採「線上報名」，**110 年 8 月 2 日 9:00 起至 8 月 20 日 17:00 截止**，由指導教師以主辦單位提供之網址登入 Google 表單（網址：<https://pse.is/3kkzg6>）報名，將於**8 月 24 日 17:00 前**以 email 通知是否報名成功。
- (四) 進行方式：由主辦單位請評審出題，於通知報名成功的信件中公佈競賽題目。競賽作品完成後，請依規定格式上傳指定雲端硬碟，繳交期間自**9 月 6 日起至 9 月 24 日中午 12:00 止**。經專業評審評選後，將於**10 月 15 日**邀請評審及主辦單位長官公布名次，參賽隊伍則線上參與直播。
- (五) 競賽檔案名稱：組別-隊伍名稱（副檔名.sb3 請勿變動），例：動畫短片組-××國小或××小隊.sb3。
- (六) 使用素材規定：
 - (1) 由參賽者自製。
 - (2) 使用 SCRATCH 官方網站離線版 V3.23.1 及程式內建素材。
 - (3) 取消提供之創用 CC 授權素材，以避免評審爭議。

六、競賽作品版權：參加本次競賽學生及其法定代理人即同意其參賽作品採用創用 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，並於參賽作品標示創意授權圖示，圖示由主辦單位提供。

創用 CC「姓名標示－非商業性－禁止改作」3.0 版台灣授權條款詳見：

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/tw/>。

七、辦理「2021 艾姐程式盃培訓工作坊」相關資訊：

(一) 培訓內容：主辦單位為參加元智大學 2021 艾姐程式盃競賽之各隊指導教師及學生，舉辦工作坊培訓，邀請 SCRATCH 程式設計講師，講授 SCRATCH 競賽之參賽經驗談和實際操作練習，提升指導教師及學生程式設計專業技能，優化參賽作品質量。

(二) 培訓課程說明：

表一 2021 艾姐程式盃培訓工作坊課程日期及時間表

日期	時間	課程	進行方式
110 年 9 月 3 日(五)	13:00 -15:00	Scratch 程式設計專題 實作暨講解	線上課程

(三) 培訓方式：線上課程進行。

(四) 報名方式：預計 8 月 24 日發送 Google 報名表單至指導教師 email，表單填答至 8 月 27 日 中午 12:00 截止，並於 8 月 30 日發送參加網址。

八、活動流程：

表二 元智大學 2021 艾姐程式盃競賽活動時程表

階段說明	日期	備註
線上報名	110 年 8 月 2 日 (一) 上午 9 時起至 110 年 8 月 20 日 (五) 下午 5 時止	
通知報名成功 公布競賽題目 發送工作坊報名表單	110 年 8 月 24 日 (二)	下午 5 時前寄信至 指導教師信箱
工作坊表單回覆	110 年 8 月 24 日 (二) 起至 110 年 8 月 27 日 (五) 中午 12 時止	
發送工作坊參加網址	110 年 8 月 30 日 (一)	下午 5 時前寄信至 指導教師信箱
培訓工作坊	110 年 9 月 3 日 (五) 下午 1 時至 3 時	線上辦理，使用 Google Meet
繳交競賽作品	110 年 9 月 6 日 (一) 起至 110 年 9 月 24 日 (五) 中午 12 時止	
評審評選	110 年 9 月 27 日 (一) 至 110 年 10 月 12 日 (二)	
公布名次	110 年 10 月 15 日 (五) 上午 10 時至 12 時	線上直播
寄送獎狀/獎盃	110 年 10 月 18 日 (一) 至 110 年 10 月 29 日 (五)	

九、評分標準及獎勵：

(一) 作品評選：由主辦單位邀請聘請專家組成評審小組，依下列標準進行作品審查評審出優良作品，評審標準如表三、表四

表三 動畫短片組建議評分標準表

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	比重 30%	比重 30%	比重 30%	比重 10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：</p> <p>●運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 拆解 2. 演算法 3. 抽象化 4. 模式識別 5. 資料處理 <p>●程式寫作方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 撰寫說明 2. 視覺化 3. 模組化 4. 多工好效能 5. 正常運作 	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 6. 角色動作流暢 7. 詮釋解決問題 8. 呈現學習過程 9. 劇情層次安排 10. 作品深化學習 11. 知識內容正確 12. 作品表達完整 	<p>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。</p> <p>●創造力表現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 變通性 2. 獨特性 3. 流暢性 4. 可行性 5. 適切性 <p>●教育理論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 多元智慧 2. 多觀感官學習 3. 高層次思考 	<p>前述三項分數不足以表達部分。</p> <p>例如：</p> <p>互動性</p> <p>表現技巧</p> <p>正向思考鼓勵</p> <p>原創性</p> <p>創造不同體驗</p>

表四 互動遊戲組建議評分標準表

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	比重 30%	比重 30%	比重 30%	比重 10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：</p> <p>●運算思維呈現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 拆解 2. 演算法 3. 抽象化 4. 模式識別 5. 資料處理 <p>●程式寫作方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 撰寫說明 2. 視覺化 3. 模組化 4. 多工好效能 5. 正常運作 	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> 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 	<p>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。</p> <p>●創造力表現：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 變通性 2. 獨特性 3. 流暢性 4. 可行性 5. 適切性 <p>●教育理論：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 多元智慧 2. 多觀感官學習 3. 高層次思考 	<p>前述三項分數不足以表達部分。</p> <p>例如：</p> <p>遊戲化</p> <p>八角原則</p> <p>(主動)</p> <p>使命感</p> <p>發展與成就</p> <p>創造和回饋</p> <p>所有權</p> <p>(被動)</p> <p>社會影響</p> <p>稀缺性</p> <p>不確定性</p> <p>損失趨避正常運作</p>

(二) 獎勵標準：

1. 各組別取特優、優等及佳作。

表五 各組別實作決賽獲獎獎項、獎勵表

獎 項	組 別		參賽學生獎勵	指導教師獎勵
	動畫短片組	互動遊戲組		
特優	1 隊	1 隊	每隊頒發獎盃一座，獲獎學生每人獎狀乙紙。	頒發感謝狀乙紙。
優等	2 隊	2 隊		
佳作	3 隊	3 隊		

2. 評審委員得依參賽作品及數量，調整得獎隊數。

3. 凡有參賽之學生皆會寄送參賽證明。

十、 其他：

- (一) 活動時程及相關若因故調整，將以指導教師登入 Google 表單之 email 為主要聯絡並發信通知。
- (二) 經評選獲獎之作品，主辦單位可於媒體刊載或宣傳使用。各參賽作品之著作人格權，歸屬參賽隊伍個別擁有，但主辦單位共同擁有為推廣活動及為教育目的重製、下載及公開展示等著作財產權權利。
- (三) 參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。若作品中使用非原創素材，須取得著作權人授權使用，並註明使用素材之來源，包括文字、圖片、音樂等，**請依著作權法辦理**。
- (四) 以團隊名義參賽者，需詳列團隊人數與所有成員資料，以利得獎相關作業，未列於線上報名成員及聲明書內者，不予採計。權利義務由代表人行使。
- (五) 參賽作品如遭檢舉有偽造資料、抄襲等情事，經查屬實者取消該隊參賽資格，如有得獎，將追回其獎項、獎狀、獎盃。檢舉者應負舉證責任，否則主辦單位不予處理。
- (六) 有關賽程異議事項，限由各隊指導教師與學生提出口頭異議，並於競賽後 2 日不含假日內提出書面陳情。
- (七) 參賽者及參賽作品應依比賽規則參與相關評選活動與展示，未參與則視同放棄獲獎資格。
- (八) 各校資訊組長或協辦人員、帶隊教師、參賽學生於決賽期間，請學校本權責核予公(差)假登記。
- (九) 如有疑問，請逕洽元智大學學生事務處-大學社會責任計畫辦公室。

聯絡人：李家瑜小姐，聯絡電話：03-4638800 分機 2837，

e-mail：bennie19111@saturn.yzu.edu.tw。

- 十一、 本活動辦法若有未盡事宜，得適時修正公布之。

元智大學 2021 艾姐程式盃競賽 作品設計說明書

【基本參賽資料】

參賽組別：	<input type="checkbox"/> 互動遊戲組 <input type="checkbox"/> 動畫短片組
學校名稱：	
年 級：	
作品名稱：	(請依主題自行命名)
學生姓名：	
指導老師：	

【設計說明】

(1) 主要理念及動機
(100 字以內)
(2) 作品說明
(200 字以內)
(3) 程式、控制板、機電整合等架構圖與說明及劇情 (初稿)
程式架構圖：
(4) 預期困難及解決方法？
(5) 工作分配
(6) 指導教師對參賽同學的期許
(7) 資料及素材來源(含文字、圖片、聲音)
(8) 是否有參加 Scratch 相關活動競賽經驗？若有請簡述從中學學習到寶貴經驗或分享

元智大學 2021 艾姐程式盃競賽 著作權聲明書

本人保證我_____的參賽作品沒有侵犯到他人的著作權。

- 我所使用到的圖片或音效，是我自己拍攝或自行完成的，版權為我個人所有。
- 我所使用到的圖片或音效來自於 Scratch 軟體內建圖庫素材和音效庫。
- 我所使用到的圖片或音效來自於元智首屆艾姐程式盃所提供之官方素材。
- 我所使用到的有版權的圖片，全部都來自公共授權的圖庫。
- 我所使用到有版權的音效及音樂，全部都來自公共授權的素材庫。
- 我所使用到有版權的圖片，我已經取得著作權所有人同意我使用。
- 我所使用到有版權的音效及音樂，我已經取得著作權所有人同意我使用。
- 我所使用未經授權的素材，已確信其為無著作權保護之客體，或因使用幅度與比例輕微，而以本身身份主張合理使用。

立書人

參賽組別： 動畫短片組 互動遊戲組

學 校：_____

班 級：_____

姓 名：_____ (簽名)

家長簽名：_____

元智大學 2021 艾姐程式盃競賽
指導教師聲明書

保證我(們)所指導的學生_____

參賽組別： 動畫短片組 互動遊戲組

所投稿的參賽作品沒有故意侵犯到他人的著作權。

立書人

學校：_____

姓名：_____ (簽名)