

臺北市松山國小 114 年 Scratch 創意動畫競賽實施計畫

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、藉由競賽活動與優秀作品觀摩，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。
- 三、甄選校內 scratch 貓咪盃創意競賽培訓選手。

貳、競賽規則

- 一、參賽資格：本校五年級學生。
- 二、競賽項目：動畫短片設計。
- 三、報名參賽方式：由資訊組於五年級 classroom 平台發布競賽題目，學生於交件期限前繳交作品，即完成參賽程序。
- 四、競賽期程：
 - (一) 於寒假前發布競賽題目，學生須於 114 年 2 月 10 日 23:59 前完成繳交。
 - (二) 開學後進行評比並擇優頒獎，並公告入選校內 scratch 貓咪盃創意競賽培訓選手名單。

參、評審方式及標準：由資訊教師依程式技巧 30%、創意表現 20%、內容完整度 30%、及美術設計 20%進行評分。

肆、獎勵辦法：校內取前三名及佳作若干名頒發獎狀，並由資訊組依作品狀況，增刪入選培訓選手數量。

伍、其他注意事項：

- 一、凡參加報名學生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎期間，參賽學生及其作品影音、影像，同意供學校公開刊登使用。
- 二、參賽作品內容皆須原創，僅可使用 scratch 內建圖檔進行動畫創作，不可另外從網路或其他地方下載圖片使用，若有其他圖案需求，需在 scratch 軟體內自行繪製。

陸、本計畫經校長核定後實施，修正時亦同。