

# 新北市三重區 114 學年度集美國民小學 Scratch 程式設計競賽實施計畫

115.06.09 修訂

## 壹、計畫目標：

- 一、透過創意思考科技工具之使用，提昇學生邏輯思考及創作能力。
- 二、參與新北市舉辦之「114 年度新北市程式設計競賽」，加強師生交流與觀摩的機會。

## 貳、說明：

Scratch 是 MIT（美國麻省理工學院）發展的模組化簡易程式語言，可以用來創造動畫、遊戲等。適用於小學一年級以上的兒童，藉由學習 Scratch 視覺化與積木組合式的程式語言（用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾），提升邏輯思考能力。

參、辦理單位：集美國小教務處

## 肆、計畫說明：

- 一、參加對象：本校在學學生(五年級)。
- 二、競賽類別：作品內容與領域學習相關。
  - (一)Scratch 程式設計知識測驗。
  - (二)學生 Scratch 程式設計創意秀。
- 三、Scratch 程式設計競賽：
  - (一)創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.0 版。
  - (二)競賽組別：國小遊戲、動畫組。
  - (三)競賽方式：比賽採現場出題目，分為 2 部分(測驗題與實作題)，集中比賽。
  - (四)組隊方式：個人報名。
  - (五)報名方式及比賽方式：

### 1. 報名方式

- (1) 填寫附件報名表並於 115 年 06 月 9 日(二)起至 06 月 18 日(四)12:00 前至集美國小校網->校內比賽活動->[114 學年度集美國民小學 Scratch 程式設計競賽](#)，填寫報名表。
- (2) 錄取 30 人參加比賽，如超過 30 人另辦理初選。

### 2. 比賽方式

- (1) 採現場公佈題目創作：
  - A、測驗題(20 題)50%
  - B、實作題(1 題)50%
- (2) 競賽時間及規定：
  - A、國小組：115 年 06 月 26 日(星期五)下午 1 時 20 分至 3 時。
  - B、現場進行競賽，以得分高者獲獎。

(3) 競賽地點：電腦教室一

(4) 聘請校內資訊教師依技巧性（25%）、完整性（30%）、創意性（40%）、創用 CC 標示及作品流程圖（5%）等項目評審參賽作品。

#### 伍、獎勵

一、比賽將依報名人數擇優錄取 4-6 名並頒發獎勵品，同時安排於新學年度兒童朝會公開頒獎。

二、擇優錄取者將安排參與校內培訓，培訓優異者代表本校參加「新北市 2026 國中小 Scratch 程式設計競賽」。

陸、本計畫呈校長後實施，修正後亦同。

承辦人：

單位主管：

校長：