

112 學年度新竹市培英國中

貓咪盃 Scratch 競賽校內初選計畫

壹、計畫目標：

- 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、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。
- 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、引領動手自做之風氣，活化生活科技於日常生活中，實踐課綱規劃之核心素養。
- 六、評選新竹市初賽本校代表選手。

貳、辦理單位：本校科技領域

參、參加對象：本校學生(不限年級)

肆、活動說明：

1. 創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 Scratch3.0 離線版。
2. 競賽組別：動畫組及遊戲組。
 - ★ 競賽方式：2 人一隊(得跨年級或跨班級組隊參賽)，自訂隊名，由資訊科技任課老師協助填寫報名表單 **10/27(五)晚上 12 點截止**，報名網址(QRcode)
<https://reurl.cc/x6EqrN>
 - ★ 競賽時間：**112/10/31(二)12:30-15:00**
 - ★ 競賽地點：**G103 資訊教室**
 - ★ 競賽題目：



【遊戲組-物聯網：連結未來的無限可能】

物聯網 (Internet of Things, 簡稱 IoT) 是一項嶄新的技術革命，它將實體物品透過感測器獲取數據資料，再透過網路相互連結傳遞訊息的技術。這些物聯網裝置透過傳輸數據，接收指令，並根據情況做出反應，能幫助我們實現智能家居、智慧城市、智能交通、工業自動化、農業現代化等各種應用，從而提高效率、節約資源、改善生活品質，為我們的生活、工作和環境帶來了前所未有的變革。然而這也帶來了一些挑戰和風險，其中之一是隱私和資訊安全問題，因為數據的收集和傳輸可能使個人隱私受到侵犯，同時也增加了數據被誤用或竄改的風險。

請大家一同想想設計一個物聯網議題的遊戲，可以增進大家對物聯網應用的想像，並提醒人們對相關隱憂的重視，以建構一個更加智慧和友善的未來生活。

【動畫組-氣候變遷】

還記得 2020 年延燒逾百萬公頃土地的澳洲森林大火，又或是使 40 萬人流離失所的印尼雅加達水災嗎？這些嚴重的災情，都與每況愈下的氣候變遷問題息息相關。2023 年 3 月 19 日，聯合國政府間氣候變遷專門委員會 (IPCC) 於 2023 公告一總結報告，示警氣候變遷不僅對人類和生態造成衝擊，對於所有國家的永續發展也將增加威脅。報告指出，近年來全球地表平均溫度不斷升高，溫室氣體排放量也持續上升，人為造成的氣候變遷不只導致許多極端氣候事件、傷害大自然，亦危害人類和動物的生存空間，全球暖化現正逐步接近無法逆轉的臨界點，若未盡快積極採取行動，生活在地球上的我們勢必將迎來更多的災難。

研究也顯示，暖化下的升溫影響範圍甚廣，假設升溫 2°C，水稻便會明顯減產，對高溫敏感的漁產養殖也會受到波及，登革熱發生的機率亦會連帶增加，就連冬季空氣品質不良的日子都會增加。

請設計一部動畫讓人們對環境更具面對氣候的適應力與復原力，並從個人可採取的行動做起，展開永續生活。

3. 競賽使用素材限制(比照全國競賽)：由參賽者自製、使用 SCRATCH 程式內建素材、取消歷年提供之創用 CC 授權素材，以避免評審爭議。
4. 評審標準及獎勵：
 - ★ 評審方式及標準：由本校資訊科技教師團隊評選，依據所創作作品的運算思維能力(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)、其他(特殊性、例外)…等綜合評選。
 - ★ 獎勵：入選若干名(視參賽隊伍擇優錄取)敘嘉獎乙次，優選選手敘嘉獎兩次並代表本校參加市賽。
5. 競賽作品版權：參賽作品須標示創用 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，創意授權圖示會由主辦單位提供，此外本活動之作品提供學術研究及教學使用。
6. 評選結果公告：**112 年 11 月 02 日(四)前，公告於本校網站。**
7. 作品將於評選後公開供查閱，若有抄襲情事，取消資格並以校規作弊懲處(由評審團開會認定)。
8. 關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，比照全國競賽辦理。