

桃園市迴龍國中小 111 學年度 Scratch 程式設計競賽

壹、 動畫短片組主題

Scratch 競賽題目：**發揮創意的自選唐詩教學動畫**

評分標準：技巧性 30%、完整性 30%、創意性 40%。

一、 題目說明：

發揮創意的自選唐詩教學動畫 唐詩，是中國的古典文學，不論從題材、體裁，還是風格等方面，對後代的詩歌創作有重大的影響，在小學的教育中，總少不了學習及背誦經典的唐詩。但是也有人反對這類古典文學的背誦，不管是唐詩、三字經、論語…等，反對的理由是“只要求背誦是無意義的學習”，意思是說，對於不了解的事，或是和自己生活沒有關係的事，就是所謂的沒有意義的學習。我們都不否認，不管是唐詩、三字經…等，這些古典文學都含有其深層的意義，都有學習的必要性，因此，如何能讓國小的孩子能夠了解這些古典文學的真正含意，以及讓學習和自己產生關聯，進而喜歡上學習這些古典文學就是很重要的事。請你發揮自己的創意，挑選一首自己喜愛而熟悉的唐詩，做一段大約兩分鐘的動畫，說明、教學、或引導此唐詩的涵義，並實現與生活的連結，讓大家日後學習這首唐詩，可以是有意義而快樂的學習。

參考內容：(範例) 【李白·下江陵】 朝辭白帝彩雲間，千里江陵一日還；兩岸猿聲啼不住，輕舟已過萬重山。

二、 動畫短片組相關說明

(一)可根據主題及自編內容訂定創意吸引人的作品標題(作品名稱)

(二)依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：

1. 作品的技巧性：占 30%，係以**動畫呈現**的手法與技巧為標準。

2. 完整性：占 30%，影片播放的內容及敘事完整度為標準。
3. 創意性：占 40%，動畫過程有亮點或讓人感動之處，為本次賽事重點評分項。

三、相關素材須使用 Scratch 3.0 程式內建素材或自行繪製、錄製之

素件，**勿使用網路上任何素材資源**。參賽者之設計作品必須為自行創作，絕無抄襲、盜用、冒名頂替或侵犯他人權益與著作權等情事。參賽作品若經檢舉或告發涉及著作權、專利權及其他智慧財產權等之侵害，將被取消參賽資格。

四、動畫時間不宜超過 4 分鐘。

桃園市迴龍國中小 111 學年度 Scratch 程式設計競賽

壹、互動遊戲組主題

Scratch 競賽題目：**密室逃脫**

評分標準：技巧性 30%、完整性 30%、創意性 40%。

一、題目說明：

說明：密室逃脫，是最近很熱門的遊戲，玩家們被鎖在一個密閉空間內，唯一逃出去的機會，就是在時間限制中，依故事情節的內容、劇情與提供的線索，要求解開多種不同類型的謎題，最後才能夠逃生！這種遊戲近日開始風靡，不但有許多老師將教學的內容轉化密室逃脫遊戲，學生玩得不亦樂乎之外，坊間也出現許多需要付費的「密室逃脫」遊樂場所。這種遊戲之所以會風靡不外乎以下幾個原因：人都有生存本能，因此在時間和生存壓力下可以激發出潛能，同時，在解謎時需要動腦，趣味的腦筋急轉彎謎題，常常讓你學會不同面向、不同角度的換位思考，還有團隊合作下的腦力激盪...等，最後在遊戲後獲得壓力的釋放如獲新生，而且一起經歷過生死(雖然是假的)的好友將會成為患難之交，友誼將會更加的緊密。請你參考上面的重點，設計一個具有故事性的密室逃脫闖關遊戲。

二、互動遊戲組相關說明

(一)可根據主題及自編內容訂定創意吸引人的作品標題(作品名稱)

(二)依據本年度競賽精神，請選手以下列競賽標準發揮：

1. 作品的技巧性：占 30%，係以**互動遊戲**呈現的手法與技巧為標準。
2. 完整性：占 30%，影片播放的內容及敘事完整度為標準。

3. 創意性：占 40%，動畫過程有亮點或讓人感動之處，為本次賽事重點評分項。

三、相關素材須使用 Scratch 3.0 程式內建素材或自行繪製、錄製之

素材，**勿使用網路上任何素材資源**。參賽者之設計作品必須為自行創作，絕無抄襲、盜用、冒名頂替或侵犯他人權益與著作權等情事。參賽作品若經檢舉或告發涉及著作權、專利權及其他智慧財產權等之侵害，將被取消參賽資格。

四、遊戲設計注意事項：

1. 可以有簡單的開頭故事動畫。
2. 務必讓整個遊戲可順暢執行。
3. 遊戲中務必清楚說明遊戲方式，使評審可以進行遊戲測試。
4. 避免設計難度太高之遊戲，使評審無法過關評分之程式。

五、本年度晉級決賽隊伍，決賽當日將由兩位選手到決賽場地進行決賽(限時 3 小時，現場公布決賽題目)

參考網址：

<https://scratch.hlc.edu.tw/modules/tadnews/index.php?ncsn=209>

資料來源：參考全國貓咪盃比賽的題目