

桃園市立楊梅國中 111 年 Scratch 程式設計競賽校內初賽辦法

- 一、依據：桃園市 111 年 Scratch 程式設計競賽實施計畫。
- 二、計畫目的：藉由學習 Scratch 視覺化與積木組合式的程式語言，提升邏輯思考能力。
- 三、競賽項目及參加對象：以 **個人** 為單位

競賽項目	參加對象	備註
Scratch 程式設計	七、八年級	七、八年級自由報名參加 (需經電腦老師推薦)

四、競賽時間、地點：

競賽日期	比賽時間	競賽地點
111.02.18(五)	13:00-15:00	第三電腦教室(教務處上方)

五、報名時間：111.02.14(一)至 111.02.16(三)

請資訊股長於 111.02.16(三) 16:00 前，交至教務處資訊組長。

SCRATCH

六、競賽說明：競賽使用素材限定：

1. 由參賽者於競賽日當場自製(繪圖工具提供小畫家、GIMP、Inkscape)
2. 使用 Scratch 程式內建素材。
3. 比賽時間內不提供選手上網環境及下載素材(提供隨身碟存檔備份)



七、競賽評審標準及獎勵：

依運算思維能力(技術力、技能)30%、主題表達分享(表達力、知識)30%、
多元創造運用(創意力、情意)30%、特殊加分(特殊性、例外)10%等項目評審作品。

八、獎勵：不分年級各項擇優取前三名與佳作數名。

- 第一名 取 1 名，頒發圖書禮卷 300 元，獎狀乙張。
- 第二名 取 2 名，頒發圖書禮卷 200 元，獎狀乙張。
- 第三名 取 3 名，頒發圖書禮卷 100 元，獎狀乙張。
- 佳作 取若干名，頒發獎狀乙張。

九、獲獎選手學生將參加集訓，並由資訊組長挑選選手，代表本校參加 3 月 5 日桃園市 111 年 Scratch 程式設計競賽。

十、建議參加比賽之選手請全程配戴口罩，進入比賽場地前雙手會以酒精進行消毒。

十一、歡迎國小曾參加 Scratch 程式設計競賽報名參加。

以上若有疑問，可請選手親自到 **教務處資訊組詹雅嫻老師** 詢問。(校內分機 211)

參賽名單及座位表將於 111.02.17(四)16:00 前，公佈於學校網站和教務處前公佈欄。

資訊組 111.02.11

桃園市立楊梅國中 111 年 Scratch 程式設計競賽校內初賽報名表

班級	座號	姓名

SCRATCH



資訊股長簽名：

電腦老師簽名：

導師簽名：

備註:由於比賽教室座位有限，依報名順序錄取參賽。

請資訊股長於 111.02.16(三)16:00 前交至教務處資訊組長

如未繳交視同棄權不報名參賽

桃園市立楊梅國中 111 年 Scratch 程式設計競賽校內初賽報名表

班級	座號	姓名

SCRATCH



資訊股長簽名：

電腦老師簽名：

導師簽名：

備註:由於比賽教室座位有限，依報名順序錄取參賽。

請資訊股長於 111.02.16(三)16:00 前交至教務處資訊組長

如未繳交視同棄權不報名參賽