

彰化縣 110 年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽初賽題目

SCRATCH 程式設計競賽—初賽題目及評分標準

一、初賽題目

(一)國中小**動畫組**：

“友直、友諒、友多聞—網路交友要小心”：人們是群居的動物，但傷害也常常來自於相識！都市的高度發展，網路的普遍，讓人們在封閉狹隘的空間中，透過虛擬的方式另尋出路。網路交友的方便、即時與匿名等特點，在追求美好愉悅的同時，卻也導致了詐欺、霸凌、性侵等犯罪；因此，如何在拓展朋友圈與視野的同時，能保持警戒、正確判斷、保護別人也保護自己，遂成為每個人必備的重要能力與責任。網路交友不可避免，但犯罪可以預防，為了社會的和諧、大家的安全，和美好的網路交友體驗，請同學們來想想辦法，製作一支兩分鐘左右的動畫，讓所有人都能夠成為網路捍衛天使，保護好自己並健康的使用網路！

(二)國中小**遊戲組**：

“密室闖關逃脫”：密室逃脫是近年來熱門的真人實境解謎遊戲，請設計一主要人物受困在某建築物中，突破重重關卡、令人感到身歷其境的逃脫遊戲。

二、評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	30%	30%	30%	10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 拆解 2. 演算法 3. 抽象化 4. 模式識別 5. 資料結構化 6. 簡化 7. 系統性處理 <p>程式寫作方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 視覺化 2. 模組化 3. 多工好效能 4. 正常運作 5. 連結其他領域 	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力：</p> <p>操作說明完整 遊戲結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 操作動作順暢 遊戲情節腳本 詮釋解決問題 呈現學習過程 過關層次安排 遊戲深化學習 知識內容正確</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。</p> <p>創造力表現、變通性、獨特性、流暢性、可行性 適切性、教育理論、多元智慧、多觀感官學習、高層次思考、互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：遊戲化八角原則(主動)使命感 發展與成就 創造和回饋 所有權(被動) 社會影響 稀缺性 不確定性 損失趨避</p>