

附件 1

評分規準

【國小動畫組】

項目		子項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	敘事設計 (5%)	劇情 (5%)	劇情完整流暢，角色與場景交代清楚，呈現完整故事 (5分)	劇情大致流暢，角色與場景交代多數清楚，故事完整度良好。 (4分)	劇情基本連貫，角色或場景交代普通，故事完整度一般 (3分)	劇情片段零散，角色或場景交代不足，完整度偏低 (2分)	劇情不連貫，角色與場景交代不清，故事難以理解 (1分)	不予計分 (0分)
	場景規劃 (10%)	流程規劃 (5%)	流程規劃完整，順序嚴謹合理，與敘事設計完全契合 (5分)	流程大致完整，順序合理，與敘事設計大多契合 (4分)	流程基本清楚，順序尚可，與敘事設計部分契合 (3分)	流程規劃零散，順序不夠合理，與敘事設計契合度不足 (2分)	流程不完整或混亂，順序不合理，無法契合敘事設計 (1分)	
		動作與表現 (5%)	每個場景角色明確，動作規劃完整清楚，表現流暢到位 (5分)	多數場景角色清楚，動作規劃合理，表現大致完整 (4分)	場景角色交代基本清楚，動作規劃普通，表現尚可 (3分)	場景角色交代不足，動作規劃零散，表現不清楚 (2分)	場景缺乏清楚角色與動作規劃，表現不完整 (1分)	
動畫作品 85%	程式設計 (30%)		程式結構清楚完整，動畫全程正確，運用多種控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件），動作銜接流暢自然 (25分~30分)	程式結構大致清楚，動畫正確，運用部分控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件），動作銜接良好 (19分~24分)	程式結構基本清楚，動畫大致正確，控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件）運用有限，動作銜接普通 (13分~18分)	程式結構零散，動畫偶有錯誤，控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件）使用單一，動作銜接不夠順暢 (7分~12分)	程式結構不清楚，動畫錯誤頻繁，缺乏控制積木（如事件、廣播、迴圈、簡單條件）運用，動作銜接不良 (1分~6分)	不予計分 (0分)
	故事呈現 (30%)		場景轉換自然流暢，節奏清楚，音效、字幕、美術等精緻並有效輔助故事理解 (25分~30分)	場景轉換大致自然，節奏明確，音效、字幕、美術能幫助理解 (19分~24分)	場景轉換基本順暢，節奏尚可，音效、字幕、美術有部分輔助作用 (13分~18分)	場景轉換略顯突兀，節奏不夠清楚，音效、字幕、美術輔助有限 (7分~12分)	場景轉換不自然，節奏混亂，音效、字幕、美術未能幫助理解 (1分~6分)	
	創意表達 (25%)		角色與場景設計鮮明有特色，畫面表現巧思豐富；音效/特效新穎突出，展現高度創意與想像力 (21分~25分)	角色與場景設計清楚具特色，畫面有部分巧思；音效/特效運用適切，創意表現佳 (16分~20分)	角色與場景設計基本完整，畫面表現普通；音效/特效使用有限，創意程度一般 (11分~15分)	角色與場景設計較單一，畫面表現缺乏巧思；音效/特效使用不多，創意不足 (6分~10分)	角色與場景設計不明顯，畫面表現單調；音效/特效缺乏亮點，創意薄弱 (1分~5分)	

評分規準

【國小遊戲組】

	項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	遊戲目標說明 (5%)	遊戲目標非常清楚具體，玩家能立即理解並可依任務完成操作 (5分)	遊戲目標大致清楚完整，玩家能理解並可依任務完成操作 (4分)	遊戲目標敘述較簡略，玩家需要推敲才能理解任務 (3分)	遊戲目標表述模糊或片段，玩家不易理解操作任務 (2分)	遊戲目標缺乏清楚說明，玩家無法辨識遊戲的任務 (1分)	不予計分 (0分)
	遊戲機制設計 (10%)	規則與任務高度連貫且可執行、勝負條件清楚、具有明顯挑戰性 (9~10分)	規則與任務大致連貫並可執行，勝負條件明確，具有一定挑戰性 (7~8分)	規則與任務部分連貫，執行尚可，勝負條件基本清楚，但挑戰性不足 (5~6分)	規則與任務連貫度低且執行不易，勝負條件模糊，挑戰性不明顯 (3~4分)	規則與任務脫節或不可執行，勝負條件不清楚，不具挑戰性 (1~2分)	
參賽作品 85%	遊戲趣味性 (20%)	內容豐富且充滿變化，音效與美術表現精緻，具高度吸引力 (17分~20分)	內容完整多樣，音效與美術表現良好，具有一定吸引力 (13分~16分)	內容尚稱完整，變化有限，音效與美術表現普通，吸引力一般 (9分~12分)	內容單一或重複，音效與美術表現不足，吸引力偏低 (5分~8分)	內容貧乏缺乏變化，音效與美術表現薄弱，無吸引力 (1分~4分)	不予計分 (0分)
	互動操作性 (20%)	互動性佳、操作順暢，介面設計細緻，整體體驗優良 (17分~20分)	互動性良好，操作大致順暢，介面設計完整，整體體驗良好 (13分~16分)	具基本互動性，操作尚可，介面設計較簡單，整體體驗普通 (9分~12分)	互動性有限，操作不順暢，介面設計粗略，整體體驗不足 (5分~8分)	缺乏互動性，操作不順暢，介面設計簡陋，整體體驗不佳 (1分~4分)	
	獨特創意性 (20%)	遊戲具高度創新與驚喜，易引起共鳴與印象深刻 (17分~20分)	遊戲具有一定創新與驚喜，能引起玩家共鳴，印象良好 (13分~16分)	遊戲有部分新意或小亮點，能引起一定程度的共鳴，但印象普通 (9分~12分)	遊戲創新有限，缺乏驚喜，僅能留下少量印象與共鳴 (5分~8分)	遊戲缺乏創新與驚喜，無法留下印象與共鳴 (1分~4分)	
	功能完整性 (25%)	功能完整、無明顯錯誤，流程開始與結束順利 (21分~25分)	功能大致完整，僅有少量細微錯誤，流程開始與結束順利 (16分~20分)	功能基本齊全，但偶有錯誤或不穩定，流程開始與結束順利完成，但不夠順暢 (11分~15分)	功能缺漏或錯誤較多，流程開始或結束不夠順利 (6分~10分)	功能不完整，錯誤頻繁，流程開始或結束困難 (1分~5分)	

評分規準

【國中生活應用組】

	項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	問題描述與需求 (5%)	能全面剖析問題情境，辨識複雜需求，提出具系統性之問題定義。並有系統性地進行問題拆解。	能剖析主要問題情境，辨識多數需求，提出結構化問題定義，並能進行大部分的問題拆解	能部分剖析問題情境，辨識部分需求，問題定義具雛形，拆解方式尚不完整	問題情境分析有限，需求辨識不完整，問題定義概略，拆解零散缺乏系統性	無法釐清問題情境與需求，缺乏明確問題定義，未能展現有效拆解能力	不予計分 (0分)
	資料結構與設計 (5%)	(5分) 能完整設計必要變數(或串列)或角色，程式設計能呈現模組化架構。	(4分) 能設計大部分必要的變數、串列與角色，程式設計具一定模組化	(3分) 能設計部分必要的變數、串列與角色，程式設計具雛形，但模組化不足	(2分) 僅設計少量變數、串列與角色，程式設計零散，缺乏明顯模組化	(1分) 未能設計必要的變數、串列與角色，程式設計缺乏模組化概念	
	程序設計與流程 (5%)	(5分) 能清楚地表達問題解決的程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟具合理邏輯且邏輯嚴謹	(4分) 能大致清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟具合理邏輯，但細節略不足	(3分) 能表達基本的解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程式步驟邏輯部分合理，仍有不連貫之處	(2分) 不夠清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟間邏輯不足，缺乏完整性	(1分) 未能有效表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟缺乏邏輯，無法構成流程	
		(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
參賽作品 85%	使用者介面與體驗 (25%)	介面完全符合需求，操作直觀容易使用，音樂與美術表現精緻，整體體驗佳	介面大致符合需求，操作方便，音樂與美術表現良好，整體體驗順暢	介面基本符合需求，操作尚可，音樂與美術普通，整體體驗一般	介面部分符合需求，操作不夠直觀，音樂與美術有限，整體體驗偏弱	介面不符合需求，操作困難，音樂與美術不足，整體體驗不佳	不予計分 (0分)
	功能完整性 (30%)	系統功能完整，能解決需求，各種測多項功能測試情境下均表現穩定	系統功能大致完整，能解決主要需求，在多數測試情境下表現良好	系統功能基本齊全，能解決部分需求，部分測試情境下可運作	系統功能有限，僅能解決少數需求，在測試情境下常出現錯誤	系統功能不足，無法有效解決需求，在基本測試下即出現重大錯誤	
	問題解決創意 (30%)	作品解法獨特，並具備延伸功能。	作品解法清楚，並具部分延伸功能	作品解法具一定的特色，延伸功能有限	作品解法普通，延伸功能零星或簡單	作品解法缺乏獨特性，無明顯延伸功能	
		(25分~30分)	(19分~24分)	(13分~18分)	(7分~12分)	(1分~6分)	

彰化縣114年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽

-程式說明文件(參考範例)

組別：■國小動畫

題目: 小樹苗的奇幻校園之旅					
任務	敘事設計 (請用文字敘述 故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)			
任務一	小樹苗在學校花園中慢慢升起，飛了操場一圈，停了下來抬頭望向太陽。陽光灑下後後葉子變得更加翠綠，身體也長大一點。		場景	角色	動作
		分鏡一	花園	小樹苗	造型變換，開始飛行
		分鏡二	操場	小樹苗	飛操場一圈，同時撥放飛行音效
		分鏡三	操場	小樹苗、太陽	小樹苗停下抬頭看太陽 ◎太陽閃光 ◎小樹苗葉子變綠，身體變大
任務二	小樹苗飛到池塘邊，低下頭喝水。喝水後小樹苗再次變大，葉子變得更光滑、閃亮，身體更長大一點。		場景	角色	動作
		分鏡一	池塘邊	小樹苗	降落動作
		分鏡二	池塘邊	小樹苗、池塘	小樹苗低頭喝水 ◎播放水波紋動畫，同時撥放喝水音效
		分鏡三	池塘邊	小樹苗	葉子變綠，身體變更大

任務三	小樹苗來到花園，發現了肥料與垃圾，它快速避開垃圾，吃下肥料後變得更強壯，最終落地長成一棵強壯的大樹。		場景	角色	動作
		分鏡一	花園	小樹苗	場景切換到花園遇到垃圾、肥料
		分鏡二	靠近垃圾	小樹苗、垃圾	紅色警示出現 ◎小樹苗快速飛走
		分鏡三	靠近肥料	小樹苗、肥料	播放閃光動畫 跟咀嚼音效
		分鏡四	花園	小樹苗	小樹苗落地 ◎變成大樹 ◎字幕出現 「奇幻旅程完成」

彰化縣114年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽

-程式說明文件(參考範例)

組別：■國小遊戲

題目：地震來了—防災、避難大作戰
1、 <u>玩家在這個遊戲的目標是：遊戲有三個階段的故事和選擇，讓玩家學會地震來的時候該怎麼做，才會更安全。</u>
2、 <u>這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是：</u> <u>任務一：以調整偵測器方位的方式，找出地震震波是從哪個方向來的，幫助 AI 小幫手完成訓練！</u> <u>規則一：用鍵盤的方向鍵，讓偵測器對準震波方向。只要對準成功 3 次，就過關囉！</u> <u>任務二：用彈射板把地震知識送到對的或錯的區域，送對就得高分。</u> <u>規則二：限時60秒，用鍵盤和滑鼠操作，把知識彈射到正確的地方，越多越高分！</u> <u>任務三：蒐集正確的知識到避難包，清除障礙物減空間。</u> <u>規則三：以滾輪或上下鍵移動，玩家根據提示挑選適當容量的物品放進避難包，同時要操控 AI 小幫手清理障礙物，分數到30分才過關。</u> <u>任務四：以觸擊的方式將志工送到避難所，遠離高樓或車子。</u> <u>規則四：點擊滑鼠操控機器夾子，引導民眾安全到避難所得1分，收營養球也加1分。但民眾碰到車子或高樓會扣1分。拿到10分就過關了。</u>

彰化縣114年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽

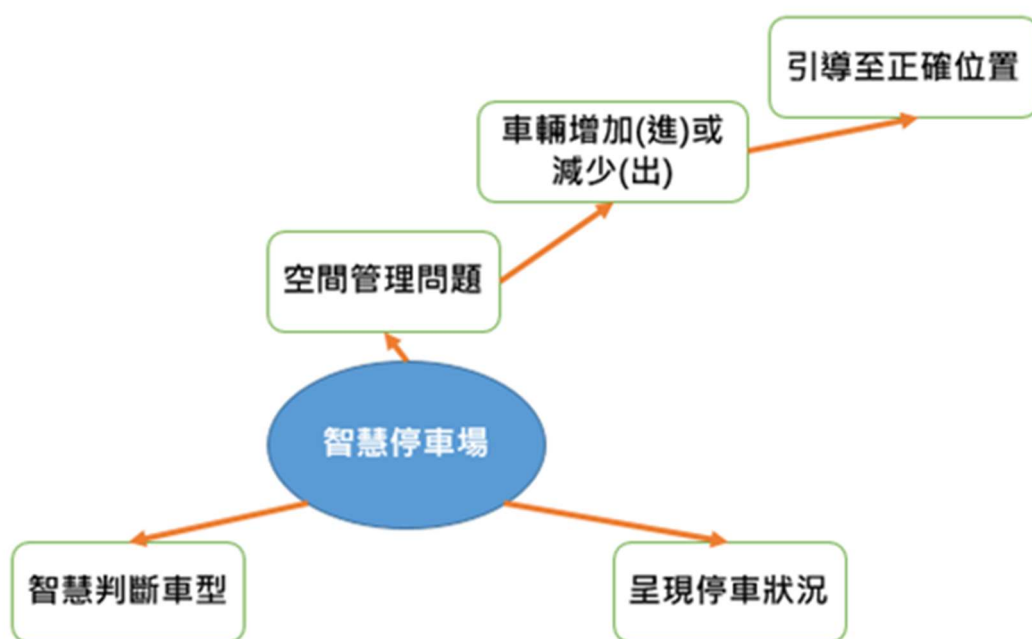
-程式說明文件

組別：■國中生活應用

題目：

一、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼?(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

我們在日常生活中常常會遇到停車場的空間管理問題，像是小型車、中型車和大型車格數不同，要怎麼安排可以讓使用率最高。



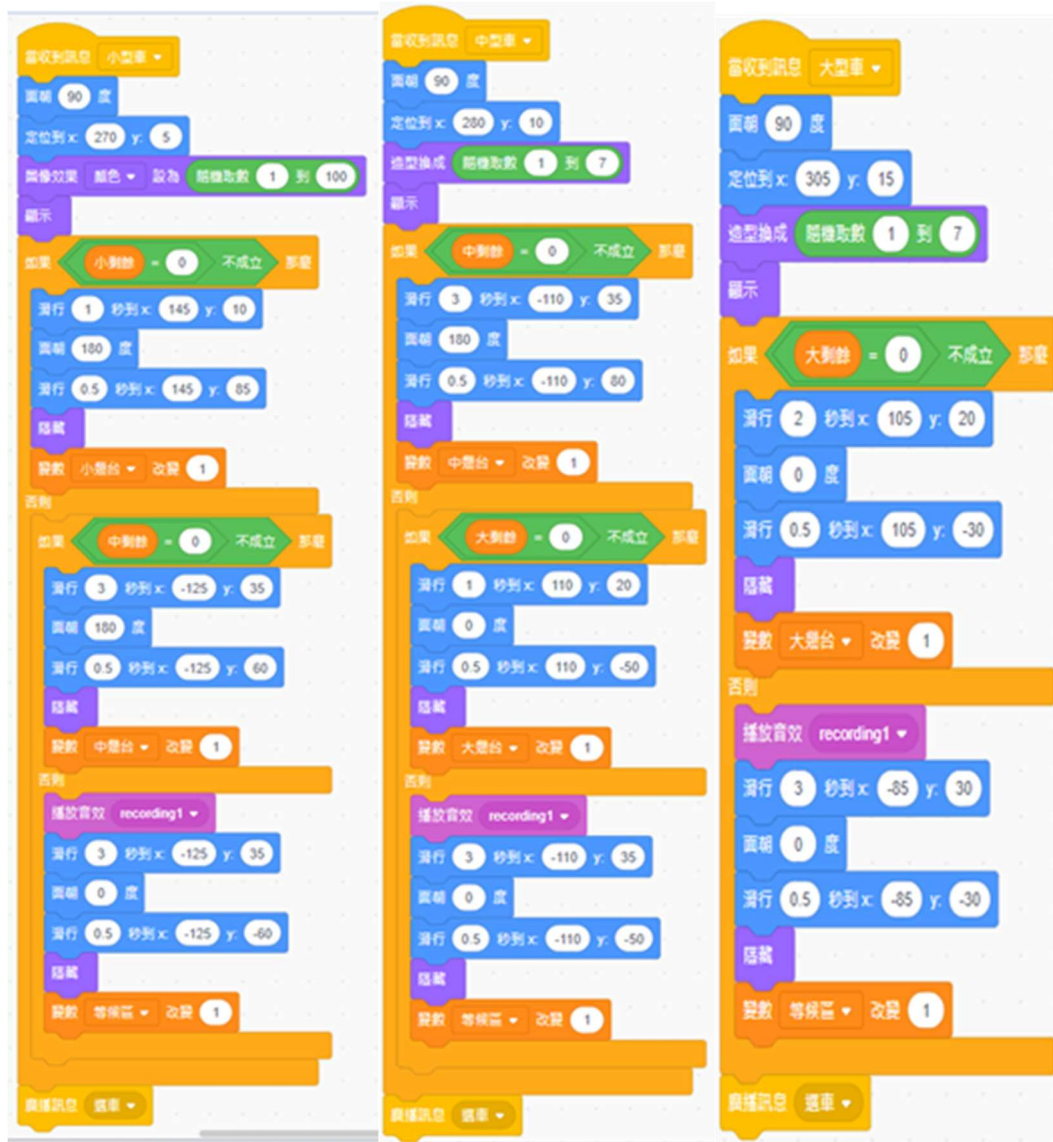
二、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色 (Sprite)、變數、串列/清單(list)、自訂積木 (函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

變數：小型車數量、中型車數量、大型車數量

角色：Button2~6 (控制加減)、小型車/中型車/大型車 (三種車輛)、停車背景 (模擬停車場)

函數：使用廣播與接收積木控制不同角色執行任務 (像是更新車輛數量或顯示動畫)

三、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖、虛擬碼或文字表示解決方法或過程。



彰化縣 114 年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽

-程式說明文件

組別：■國小動畫

題目:作品名稱					
任務	敘事設計 (請用文字敘述 故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)			
任務一			場景	角色	動作
		分鏡一			
		分鏡二			
		分鏡三			
任務二			場景	角色	動作
(可自行增列)		分鏡一			

		分鏡二			
		分鏡三			

彰化縣 114 年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽
-程式說明文件

組別：■國小遊戲

題目：
1、 玩家在這個遊戲的目標是：_____
2、 這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是： 任務一：_____ 規則一：_____ 任務二：_____

規則二：_____

(自行增加任務)：_____

(自行增加規則)：_____

彰化縣 114 年國民中小學學生 SCRATCH 應用競賽
-程式說明文件

組別：■國中生活應用

題目：

一、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼?(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

二、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色 (Sprite)、變數、串列/清單(list)、自訂積木 (函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

三、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖、虛擬碼或文字表示解決方法或過程。