

第三屆 TCEA兒童程式設計競賽說明簡章

一、競賽名稱

第三屆 TCEA兒童程式設計競賽

二、主辦單位

台灣程式教育協進會

三、參賽對象

Scratch 2-4年級

micro:bit 3-5年級

四、報名方式

2026年9月28日前，下面三個報名方式則一：

- 到分校和老師報名
- LINE報名
- 線上報名表

五、參賽組別

1. Scratch 組：

程式作品需使用Scratch進行創作(<https://scratch.mit.edu/>)

2. 滾球迷宮競賽組：

使用micro:bit進行創作，程式可使用makecode平台積木式或文字型撰寫(<https://makecode.microbit.org/> 或 <https://python.microbit.org/v/3/reference>)

六、報名費用

1. Scratch 組：600元

2. 滾球迷宮競賽組：

- a. 含滾球迷宮套件組3,000元 (不含micro:bit)
- b. 不含滾球迷宮套件組600元

七、比賽時程

1. 時間：2026年10月3日(星期六) 13~17時
2. 地點：艾思教育-延壽校 現場上機競賽

八、比賽說明

1. Scratch比賽動畫組：

由下面三個主題現場抽選一個做為比賽題目。

主題1：神奇的一封信

有一天你收到一封神秘的信，打開後竟然發生了不可思議的事情！

方向建議：神秘邀請函、魔法世界、未來的自己、會說話的信件

結合想像力與冒險故事。

主題2：如果動物會說話

有一天所有動物突然都會說話了，牠們最想對人類說什麼呢？

方向建議：流浪動物、海洋生物、森林動物、寵物心聲

用有趣又溫馨的故事表達關懷與尊重生命。

主題3：我的超能力失控了

某天你突然得到了一種超能力，但事情卻沒有想像中順利……

方向建議：隱形、飛行、瞬間移動、控制天氣

發揮創意，設計幽默或驚奇的故事。

參賽者須根據主題製作一個完整的「動畫故事」。

須包含開頭、故事情節、結尾。

現場實作2小時，完成後上台發表5分鐘+5分鐘評審提問。

2. 滾球迷宮競賽：

需帶組好的機體入場，由現場公布迷宮樣式拼出迷宮，並撰寫程式讓迷宮自行動作將球從起點滾至終點。

現場測試時間一小時，期間可修改程式。

競賽兩回合，第一回合結束後有15分鐘修改時間，取分數高的那一回合當成績。

九、評分標準

1. Scratch比賽評分項目：

(1) 主題&內容完整度（40%）：作品應具備符合主題的完整功能，展示出作品的全貌。

(2) 創意表現（25%）：作品的創意和新穎性，能否激發觀眾的興趣。

(3) 技術性（25%）：技術實現和難度，展示編程技巧和操作功能。

(4) 發表與展示（10%）：現場表現，包括口頭表達能力、時間管理和回答問題的能力

2. 滾球迷宮競賽

- (1) 球通過每個階段(門或橋)皆有階段分數，分數高者優勝。
- (2) 若分數相同則以時間較短者為優勝。

十、獎項 (以下獎項皆有參賽證明&獎盃&獎金)

Scratch

- 金創意獎 (獎金1000元)
- 銀靈感獎 (獎金600元)
- 銅巧思獎 (獎金200元)

滾球迷宮競賽

- 第一名 (獎金1000元)
- 第二名 (獎金600元)
- 第三名 (獎金200元)