

屏東縣政府 函

地址：900219屏東縣屏東市自由路527號
聯絡人：林美君
聯絡電話：08-7320415#3656
傳真：08-7322779
電子信箱：a002508@oa.pthg.gov.tw

受文者：屏東縣立萬巒國民中學

發文日期：中華民國113年10月15日

發文字號：屏府教發字第1135079509號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：如主旨 (376530000A113507950900-1.pdf、376530000A113507950900-2.odt)

主旨：檢送「屏東縣113學年度國民中小學貓咪盃競賽實施計畫」1份，請學校學生踴躍參加並依限完成報名，請查照。

說明：

一、依據屏東縣113學年度國民中小學貓咪盃競賽實施計畫」辦理。

二、旨案競賽相關訊息如下：

(一)參賽對象：本縣公私立國中小學生。

(二)競賽組別：包含國小動畫組、國小遊戲組、國中生活應用組，共3組。

(三)競賽分「初賽」及「決賽」兩階段實施，初賽以送件方式參加評選，決賽採現場競賽，由初賽擇優錄取國小動畫組前8隊、國小遊戲組前8隊、國中生活應用組前16隊參加決賽。

(四)競賽重要日程：

1、縣賽報名時間：即日起至113年11月5日(星期二)下午4



時止。

2、縣賽初賽評審時間：113年11月11日(星期一)至113年11月20日(星期三)。

3、縣賽決賽時間：113年12月27日(星期五)。

4、比賽成績公告(含全國賽代表隊)：113年12月31日(星期二)。

三、縣賽決賽各競賽組別獲薦送參加全國賽團隊之隊伍學校，應參加縣內培訓課程及114年4月11、12日之貓咪盃全國賽，不得無故缺席。

正本：各高國中、各國小、屏東縣私立美和高級中學、陸興學校財團法人屏東縣陸興高級中學、屏榮學校財團法人屏東縣屏榮高級中學、國立屏科實驗高級中等學校、國立屏東大學附設實驗國民小學

副本：本府教育處教學發展科



裝

訂

線



屏東縣113學年度中小學貓咪盃競賽實施計畫

壹、計畫目標

- 一、落實十二年國教之精神，鼓勵屏東縣中小學教師善用資訊科技輔助教學，以擴展各領域的學習，提升學生解決問題的能力。
- 二、藉由競賽活動交流，增加參賽學生觀摩程式設計及分享交流之機會，以激發學生學習之動機。
- 三、透過科技工具之創意應用，提升學生生活觀察、邏輯思考與創作能力。
- 四、宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體之風氣。

貳、辦理單位

- 一、主辦單位：屏東縣政府教育處。
- 二、承辦單位：屏東縣公館國小、屏東縣南州國中。

參、競賽規則

- 一、參加對象：本縣國中、小學生。
- 二、競賽組別：
 - (一) 競賽組別分為【國小動畫組】、【國小遊戲組】及【國中生活應用組】等三組。
 - (二) 組隊規定：
 - 1、本競賽採小組合作模式，各隊限參賽學生2名及指導教師1名。
 - 2、每位學生至多報名1隊，不得跨組參賽。
 - 3、每位指導老師可同時指導多個隊伍，惟若有敘獎，擇優敘獎。
(指導教師須為編制內教師，或三個月以上之代理(課)教師)。
 - 4、各隊選手可以跨班級、跨年段，但不得跨校組隊。
 - 5、完成報名程序後，不得中途更換參賽選手。

三、創作工具及素材：

- (一) 創作工具以 Scratch 官方網站提供之 Scratch 3.0為主。
- (二) 所使用之素材限由參賽者自製或使用 Scratch 內建素材庫。

四、競賽期程及報名方式：

- (一) 本次競賽分「初賽」及「決賽」兩階段實施，初賽以線上送件作品方式參加評選，決賽採現場競賽，由初賽擇優錄取國小動畫組前8隊、國小遊戲組前8隊、國中生活應用組前16隊參加決賽。
- (二) 作業時程：

日期	流程	備註
即日起 ~113/11/5(星期二) 下午4時止	線上報名及初賽作品繳交	
113/11/11(星期一) ~113/11/20(星期三)	縣賽初賽	由評審團進行書面審查
113/11/29(星期五)	公告縣賽決賽入圍名單	於下午6時前公告於屏東縣政府教育處網站
113/12/27(星期五)	縣賽決賽	公館國小活動中心
113/12/31(星期二)	比賽成績公告 (含全國賽代表隊)	於下午6時前公告於屏東縣政府教育處網站

(三) 報名方式及初賽作品繳交：

1、一律採線上報名並上傳初賽作品：

(1) 登入 google 信箱 → 表單：

<https://forms.gle/s6VUZTXKzYFEydk97> → 填寫資料 → 上傳核章報名表 PDF 檔 → 上傳 Scratch 程式作品 sb3 檔案 → 提交 → 報名完成

(2) 初賽作品內容須包括以下檔案，若有短缺，則不列入評審：

- 報名表【附件一】：核章後請掃描成 PDF 檔（檔名：校名_學生1學生2.pdf）。
- Scratch 程式作品檔名：校名_學生1學生2.sb3

2、報名期限：即日起至113/11/5(星期二)下午4時止，逾時不予受理。

3、初賽題目及評審標準：

組別	題目	說明
國小畫動組	未來人類生活的一天	請同學發揮創意與想像力，利用 Scratch 來製作一齣動畫，描述未來人類生活的一天，如何透過科技的發展來幫助人類生活變得更加智能和便利。
國小遊戲組	九九乘法表練習器	九九乘法表是一種數學學習工具，能夠幫助學生建立數學基礎，培養計算能力和數字感。請你利用 Scratch 設計一個學習九九乘法的遊戲來幫助小朋友學習九九乘法。
國中生活應用組	智能新生活	現今科技越來越進步，智慧家居在這幾年也日益多元且普及，不過也有許多人對智慧家居的想像仍停留在開關燈以及變換燈色，請同學發揮創意設計一款理想中的智慧宅。 請注意：設計中的智慧宅要能符合當代的實用性及功能性。
評審標準：程式技巧30%、創意表現30%、內容完整度30%、其他（例如人機互動、介面設計等）10%。		

(四) 縣賽決賽注意事項：

1、競賽場地：屏東縣公館國小活動中心（屏東市龍華里公華街182號）。

2、競賽時程：

日期	時間	流程
113年12月27日 (星期五)	08:10-08:30	選手報到
	08:30-08:50	選手就位準備
	08:50-09:00	規則說明及公佈題目
	09:00-12:00	學生競賽
	12:00-12:30	作品上傳與繳件確認

- 3、決賽選手於報到檢錄時，請檢附含照片之在學證明書【附件二】(國中學生亦可檢附學生證即可)
- 4、競賽題目：於競賽當日現場公開抽題並公布題目，命題方式採指定內容與範圍之封閉式命題。(由主辦單位聘請資訊教育專家或學者參與命題及評審，命題範例及評分標準請參閱【附件三】)。
- 5、各組參賽作品及程式說明文件(參閱【附件三】之說明與範例)於比賽結束前，儲存於競賽電腦桌面之指定的資料夾(依現場比賽規定)。
- 6、競賽現場提供備用電腦，競賽時選手務必隨時存檔。如遇電腦故障當機或軟體異常情形，參賽選手可直接使用備用電腦，並得視所遇故障當機時間，延長比賽時間(延長時間長度，由現場裁判認定)。
- 7、競賽工具皆由承辦單位提供，競賽學生不得攜帶任何私人物品、文具、設備入場。現場不提供網路、禁止使用手機或其他網路設備，同隊選手資料交換皆以承辦單位提供之隨身碟進行。競賽提供每隊選手瓶裝水、紙筆、桌上型或筆記型電腦2台、耳機麥克風2組、隨身碟1只。
- 8、創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。
- 9、競賽場地提供之筆記型電腦的創作工具及軟體清單如下：

1. win10作業系統不限版本	7. Audacity v3.1.3
2. Scratch 3 離線版	8. MuseScore v3.6.2 x64
3. Inkscape v1.1.2 x64	9. vmpk v0.8.6 x64
4. PhotoCap v6.0	10. 7-Zip v21.07
5. GIMP v2.10.30	11. FreeMind V 1.0.1
6. LibreOffice 7.2.5安定版	12. Hydrogen v1.1.1 x64

- 10、各隊不得更替選手，若其中1名參賽者因不可抗拒理由(由主辦單位認定)無法參加，另1人仍可繼續參賽。若2人皆無法參加，取消比賽資格不另辦理補賽。於競賽過程中，未報到人員亦不得中途進場參與競賽，該隊若有獲獎情事，亦不頒發獎勵予未完成報到程序人員。

11、決賽評審方式及標準

- (1)採序位法作業方式。評審委員依競賽評分參考標準分別評分後加總分數，並依加總分數高低轉換為序位。前項評審委員加總分數轉換為序位後，彙整合計序位，以合計值最低者為序位第一。
- (2)決賽評審標準：程式技巧25%、程式說明文件5%、創意表現30%、內容完整度35%、其他(例如人機互動、介面設計等)5%。

肆、獎勵方式

一、學生獎勵：

名次	數量	獎狀	備註
特優	各類組分數達90以上	獎狀1紙	1.【國小動畫組】、【國小遊戲組】依評審成績序位各取前2名薦送參加全國賽。 2.【國中生活應用組】依評審成績序位取前4名薦送參加全國賽。 3.佳作由評審團依當時參賽狀況決議是否彈性調整。
優等	各類組分數達85~89	獎狀1紙	
佳作	各類組分數達80~84	獎狀1紙	

二、指導教師獎勵：特優核予嘉獎2次；優等核予嘉獎1次；佳作核予獎狀1紙【若同一指導教師指導多個隊伍獲獎，擇優敘獎】。

三、縣賽決賽各競賽組別獲薦送參加全國賽團隊之隊伍學校，應參加縣內培訓課程及114年4月11、12日之貓咪盃全國賽，不得無故缺席。

伍、其他注意事項

一、參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意作品採用創用 CC「授權要素 BY(姓名標示)—授權要素 NC(非商業性)—授權要素 SA(相同方式分享)」授權條款臺灣3.0版釋出，利用人只要依照其指定的方式標示姓名，且在非商業性用途的情況下，就能自由使用、分享著作。參賽學生須於作品開頭標示創意授權圖示，若未放上，總平均予以扣1分。創用 CC「姓名標示—非商業性—

相同方式分享」3.0版台灣授權條款詳見：
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/tw/legalcode>。



- 二、競賽作品程式內容若呈現足以辨識參賽者身份之相關資訊(例如：校名、學生姓名、老師姓名等)，則不予評審。
 - 三、獲選全國賽代表隊選手，若其中1名參賽者因不可抗拒理由(由主辦單位認定)無法參加時，則由該名選手之法定代理人等簽署棄賽切結書【附件四】後，由原學校另派替補選手參加。若該代表隊所有選手皆因不可抗理由無法參加時，則由其法定代理人等簽署棄賽切結書後，依縣內複賽成績替補全國賽代表隊伍。(若棄賽前已完成全國賽報名時，則依全國賽之相關規定辦理)
 - 四、主辦單位保留辦法修正之權利；其他未盡事項，以主辦單位最新公告，將於主辦單位網站公布為準。
 - 五、主辦單位得視天災或其他不可抗力原因，調整競賽辦理時程、辦理方式，必要時得宣布活動延期或取消辦理，並同步公告於主辦單位網站，以利參賽師生與家長查詢，再請密切注意最新公告。
 - 六、本案相關工作人員於活動順利辦理完竣後，依「屏東縣立高級中等以下學校教職員獎懲案件處理原則」辦理敘獎。
- 陸、本計畫所需經費由本府教育處113年度預算項下支應。
- 柒、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

【附件一】屏東縣113學年度國民中小學貓咪盃競賽報名表

學校名稱				
聯絡人	姓名		職稱	
	e-mail			
	電話			
組別	<input type="checkbox"/> 國小動畫組 <input type="checkbox"/> 國小遊戲組 <input type="checkbox"/> 國中生活應用組			
參賽學生1	姓名		班級	年 班
參賽學生2	姓名		班級	年 班
指導教師	姓名		電話	
	e-mail			
	身分別	<input type="checkbox"/> 編制內教師 <input type="checkbox"/> 代理(課)教師(三個月以上)		

承辦人：

主任：

校長：

【附件二】

屏東縣○○國民小(中)學在學證明書

(113) ○○○○○字第 000 號

查下列學生現在本校○學年度第○學期就讀屬實，特發給在學證明書以資證明。

姓名：○○○	姓名：○○○
生日：00-00-00	生日：00-00-00
身分證字號：T111111111	身分證字號：T222222222
○年○班（男）	○年○班（女）
(選手最新照片)	(選手最新照片)

註：參加屏東縣 113 學年度國民中小學貓咪盃競賽。

學校
關防

中華民國 113 年 ○ 月 ○ 日

【附件三】決賽的命題範例和評分標準

組別	<input checked="" type="checkbox"/> 國小動畫 <input type="checkbox"/> 國小遊戲 <input type="checkbox"/> 國中生活應用
題目	充滿溫馨的校園美景
情境說明	春天到了，校園裡的木棉花盛開了！整個校園都被這些美麗的花朵所點綴，讓人們彷彿置身於一個浪漫的世界。師生們在校園裡漫步，感受著春天的氣息，享受著陽光和微風帶來的愉悅。一隻蝴蝶也和校園師生一樣，繞著充滿生氣活力的校園，盡情的以八字形路徑歡樂飛翔。
任務說明	1. 設計溫馨美麗的校園環境 2. 設計一隻蝴蝶以八字形路徑飛翔校園環境 3. 設計以滑鼠在蝴蝶上觸碰之後，會右轉持續繞校園飛行
程式說明文件題目	請說明蝴蝶以八字形路徑飛翔的功能如何設計？

1. 評分標準：程式技巧 25%、程式說明文件 5%、創意表現 30%、內容完整度 35%、其他（例如人機互動、介面設計等）5%。

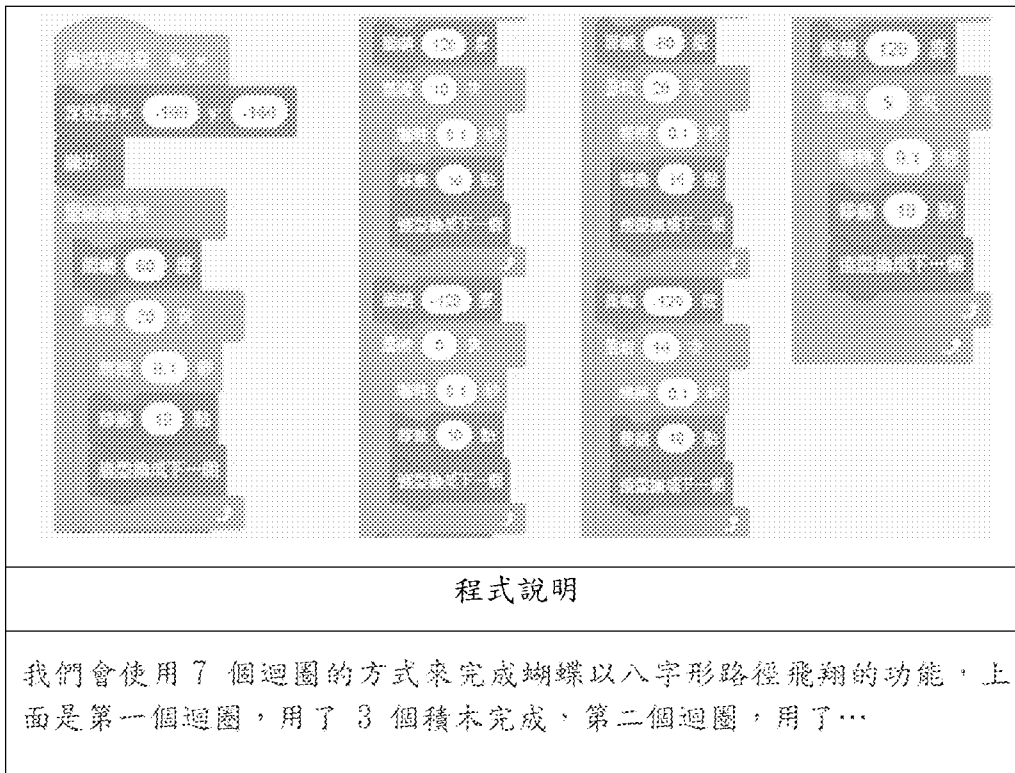
2. 程式說明文件回答範例：

(1) 程式說明部分沒有字數的限制。

(2) 題目會指定某一部份的設計進行簡要說明。

(3) 主要目的是要讓評審能快速了解所編寫的程式內容。

題目：請說明蝴蝶以八字形路徑飛翔的功能如何設計？
程式碼



【附件四】

切結書

學生_____ (填寫選手姓名)原代表屏東縣參加全國「114 年度貓咪盃競賽」，茲因不可抗力之理由而無法參加本次競賽活動，故放棄本次競賽之相關權利，特此切結為憑。

此致

屏東縣政府教育處

參賽選手：

(請簽名)

法定代理人：

(請簽名)

指導教師：

(請簽名)

中華民國 113 年 月 日