



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：屏東縣立里港國民中學

發文日期：中華民國113年11月29日

發文字號：屏府教發字第1130189456號

速別：普通件

密等及解密條件或保密期限：

附件：如說明二、三 (376530000A113018945601-1.pdf、376530000A113018945601-2.pdf)

主旨：有關「屏東縣113學年度國民中小學貓咪盃競賽」初賽結果及決賽辦理相關資訊一案，詳如說明，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、本次比賽初賽結果錄取國小動畫組、國小遊戲組各組前8名及國中生活應用組前16名參與決賽名單(如附件-屏東縣113學年度國民中小學貓咪盃競賽決賽入圍名單)。

三、決賽相關資訊如下：

(一)辦理時間：113年12月27日(星期五)上午8時至中午12時30分。

(二)辦理地點：本縣公館國小活動中心(屏東市龍華里公華街182號)。

(三)報到時請檢附參賽學生之在學證明，並請參賽學生攜帶附有照片之證件(如學生證、健保卡)供作身分查核。

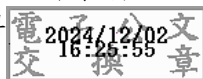
(四)其餘比賽詳細內容請參閱實施計畫。



四、決賽當日參賽學校帶隊教師核予公（差）假登記及課務派代；另決賽前一日場地布置及決賽當日，承辦學校工作人員至多核予10人公假登記及課務派代。

正本：屏東縣屏東市公館國民小學、屏東縣屏東市前進國民小學、屏東縣林邊鄉仁和國民小學、屏東縣屏東市復興國民小學、屏東縣內埔鄉富田國民小學、屏東縣恆春鎮僑勇國民小學、屏東縣佳冬鄉玉光國民小學、屏東縣屏東市和平國民小學、屏東縣屏東市忠孝國民小學、屏東縣佳冬鄉塹子國民小學、屏東縣立中正國民中學、屏東縣立里港國民中學、屏東縣立明正國民中學、屏東縣立林邊國民中學、屏東縣立南州國民中學、屏東縣立潮州國民中學、屏東縣立鹽埔國民中學

副本：本府教育處教學發展科



屏東縣 113 學年度國民中小學貓咪盃競賽
決賽入圍名單

組別	國小動畫組			
編號	學校名稱	參賽學生		指導老師
1	仁和國小	黃崇宥	伍星如	楊哲淵
2	仁和國小	蔡杰霖	藍宸睿	楊哲淵
3	公館國小	陳宛誼	吳喬渝	李昀峰
4	公館國小	陳永天	洪應芊	李昀峰
5	前進國小	賴子芸	楊千琪	黃啟晉
6	前進國小	陳彥臻	翁可陽	黃啟晉
7	富田國小	余寓淇	陳逸恩	黃聖智
8	僑勇國小	蘇羽詳	王淳旭	張富程

組別	國小遊戲組			
編號	學校名稱	參賽學生		指導老師
1	公館國小	胡奕全	簡資蓉	李昀峰
2	公館國小	柯品丞	李宜蓁	李昀峰
3	玉光國小	張柏霖	鍾昊叡	張劭永
4	和平國小	朱翊銓	徐育鴻	李泳霖
5	忠孝國小	郭易勳	吳承晏	陳其昌
6	復興國小	劉泓毅	郭任騏	張益嘉
7	復興國小	曾泓霖	王新一	張益嘉
8	塹子國小	賴宥橋	曾苡綾	陳昭吟

屏東縣 113 學年度國民中小學貓咪盃競賽
決賽入圍名單

組別	國中生活應用組			
編號	學校名稱	參賽學生		指導老師
1	中正國中	黃紫晴	王珮綺	楊崑章
2	中正國中	許博凱	吳昱頤	楊崑章
3	里港國中	蘇孟程	李嶺紋	林宗翰
4	明正國中	翁彬育	李君宓	廖勇翔
5	明正國中	李翊奇	林雨彤	廖勇翔
6	明正國中	李學彥	李桂茹	廖勇翔
7	明正國中	李品諺	蔣沂蓁	廖勇翔
8	明正國中	孫璽真	許又方	廖勇翔
9	明正國中	吳侑鈞	吳莉亞	廖勇翔
10	明正國中	張昀靜	劉家綺	廖勇翔
11	林邊國中	鄭博丞	謝鈞凱	蔡茂森
12	南州國中	陳怡慧	張鈺晨	張書銘
13	潮州國中	黃佑平	傅舶軒	王彥廷
14	潮州國中	曾翌承	黃勇翔	王彥廷
15	潮州國中	陳汶楠	謝茗祥	王彥廷
16	鹽埔國中	黃峻威	黃景成	方映中

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。