

花蓮縣 115 學年度資訊教育競賽活動

貓咪盃 SCRATCH AI 互動程式設計系列競賽實施計畫

一、依據

花蓮縣 115 年度資訊教育競賽活動計畫辦理。

二、計畫目標

- (一)、提升校園運算思維及自由軟體普及率，並宣導智慧財產權與合法授權觀念。
- (二)、激發學生的運算思維與問題解決能力，讓程式設計學習更有趣。
- (三)、培養學生的 AI 程式設計思維，引導學生認識 AI 與機器學習的基本架構，奠定未來應用能力。
- (四)、培育各校運算思維與程式設計師資，累積教學及競賽指導經驗。
- (五)、接軌創客教育發展，提供能提升學生數位學習能力的學習環境。

三、辦理單位

- (一)、指導單位：花蓮縣政府。
- (二)、主辦單位：花蓮縣政府教育處教育網路中心
- (三)、承辦單位：花蓮縣玉里鎮玉里國民小學、花蓮縣卓溪鄉太平國民小學。
- (四)、協辦單位：花蓮縣花蓮市中正國民小學。

四、競賽辦法與相關資訊

(一)、參加對象與競賽組別

參加對象為本縣國民中小學一至九年級學生。競賽分為一般組及小校組，小校組限國民中小學普通班六班(含)以下學校報名，且不參與全國賽選拔(複賽)。

類別	競賽組別	說明
一般組	國小動畫 AI 互動組	參與全國賽選拔
	國小遊戲 AI 互動組	參與全國賽選拔
	國中生活 AI 互動組	參與全國賽選拔
	國中 AI 智慧生活組	參與全國賽選拔
小校組	國小遊戲組	不參與全國賽選拔
	國小動畫組	不參與全國賽選拔
	國中生活應用組	不參與全國賽選拔

(二)、報名方式

1、競賽公告網站：<https://cptt.hlc.edu.tw/Main/Module/Home/Index.php>

2、報名連結以競賽網站公告與各校正式函文為準。

(三)、競賽規範

- 1、創作工具以 ScratchAI 離線版為主，作業系統為 Windows 11；得搭配承辦單位提供之 Inkscape、GIMP、Audacity 等軟體。
- 2、擴充功能僅限音樂模組、畫筆模組及承辦單位指定之模組。
- 3、初賽素材限參賽者自製、軟體內建素材庫或創用 CC 合法授權素材；複賽及全國賽原則上現現場自行製作素材與 Scratch 內建素材。
- 4、花蓮縣內各國民中小學每校至少需報名 1 隊；雖未訂定參賽上限，仍請各校依學生作品之適切性自行斟酌參賽隊數，並將參與競賽之積極度列為未來設備撥補之參考依據。
- 5、作品版權：每件入選參賽作品，及現場競賽作品，於複賽時需填寫創用 CC 授權同意書(如附件一)，以保證作品係屬原創；並以創用 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)」授權條款台灣 4.0 版釋出，授權使用本作品。

(四)、組隊與報名規則

- 1、採小組合作方式，每位學生限報名一隊，不得跨組、跨校或跨縣市參賽。
- 2、初賽及複賽每隊應由兩名學生及至少一名(至多二名)以上指導教師組成；惟複賽後優勝隊伍確認晉級全國賽時，每隊依全國賽規定僅限一名指導教師出賽。
- 3、指導教師可以同時指導多隊，但不得跨縣市指導隊伍參賽。
- 4、報名、登錄及資料上傳應由學校承辦人員或指導教師辦理，請確認學生姓名及身分資料，完成報名後即不得更換隊員或指導教師。
- 5、複賽參與資格將由初賽一般組參賽作品中，經評審評選後，獲錄取資格者可參加複賽(錄取方式詳後述)。

(五)、初賽辦理方式

- 1、採線上收件，一般組與小校組將採分開命題及評選作業。
- 2、送件方式：請於期程指定時間將作品上傳至競賽網站；因應選拔機制不同，各組繳交項目規定如下：
 - (1)、一般組：須繳交作品「程式檔」、「程式說明文件」及「3 分鐘內作品說明影片」。
 - (2)、小校組：僅需繳交作品「程式檔」。
- 3、題目依全國賽命題標準擬定，預定於 115 年 10 月上旬前(暫)公告及函知。
- 4、收件期間自 115 年 11 月 23 日起至 12 月 18 日止。
- 5、預定於 115 年 12 月 31 日前(暫)公告一般組複賽入選名單及小校組成績。
- 6、素材限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫，或使用創用 CC 授權之合法素材。

(六)、複賽辦理方式

1、採現場競賽，作品集中統一評選，題目統一於試場公告，隔日進行作品說明(3 分鐘內)。

2、競賽日期及地點：

(1)、116 年 1 月 20 日(三)(暫)，中正國小與玉里國小兩地同步辦理。

(2)、116 年 1 月 21 日(四)(暫)，於花蓮縣教育處指定場地(另行公告)辦理作品說明與評審作業。

3、成績公告：116 年 1 月 29 日前(暫)公告獲獎隊伍及全國賽代表隊。

(七)、共訓規劃：

1、全國賽參賽隊伍需參加本府安排賽前共訓事宜。

2、預計於 116 年 2 至 4 月(暫)進行選手集訓，內容包含 AI 應用訓練、程式技術、腳本設計、口說演示及實戰練習等。

3、全國賽第一階段將於 116 年 4 月 21 日(暫)於中正國小辦理；全國賽總決賽(第二階段)暨頒獎活動為 116 年 4 月 24 日(暫)，賽制詳情及有關資訊另行函知。

4、素材及全國賽素材規定將配合現場實作規範，限使用參賽者於「競賽現場自行製作」之素材及 Scratch 程式內建素材。

(八)、上述期程為預定時間，正式時間仍以函文及處務公告為主。

五、初賽及複賽評審方式與評分標準

(一)、評審採序位法，評審委員依評分標準分別評分後，先加總各項分數，再將總分換算為序位；彙整各評審序位後，以序位合計值較低者排名在前。

(二)、評審由具國民中小學現場指導經驗的教師，或相關領域專家學者擔任。

(三)、錄取名額及方式：初賽收件作品將先進行初審，不完整或過於簡陋之作品不予列入評選。經初步篩選後之作品，依下列方式進行評選：

類別	錄取方式
初賽一般組	各組錄取 15 隊晉級複賽，初賽階段不分名次
初賽小校組	直接依成績錄取金獎、銀獎、銅獎及佳作若干隊
複賽一般組	各組錄取 2 隊金獎隊伍，代表本縣參加全國賽

(四)、評審項目及配分說明

階段	項目配分說明	
初賽一般組	程式說明文件 15%	作品成果 85%
初賽小校組	免繳程式說明文件	作品成果 100%
複賽一般組	程式說明文件及口頭報告 15%	作品成果 85%

註：作品成果依各組需求評量程式設計、互動操作、AI 系統穩定度與創意等項目；程式說明文件依各組需求評量敘事設計、遊戲目標及任務規劃等項目。

六、獎勵名額

(一)、一般組

獎項	說明
初賽	初賽作為複賽之篩選機制，不分名次，無實質獎勵
複賽－金獎	各組 2 隊，頒發獎狀並晉級全國賽
複賽－銀獎	各組 3 隊，頒發獎狀
複賽－銅獎	各組 4 隊，頒發獎狀
複賽－佳作	各組 6 隊，頒發獎狀

註：評審團得依當年度參賽隊伍數與作品表現彈性調整獎項；銀、銅獎隊伍得列為全國賽預備選手，實際代表隊得參考集訓及實戰演練之綜合表現。

(二)、小校組：將依初賽成績直接錄取金獎、銀獎、銅獎及佳作若干隊，並頒發獎狀。

各獎項數量由評審團依報名隊伍數及作品彈性調整。

(三)、指導教師：指導學生獲獎者頒發指導獎狀 1 紙，每隊最多兩位。初賽與複賽的指導教師須相同，第一指導教師須為學校教師；晉級全國賽後，依全國賽規定以一位指導教師為限。

七、競賽期程

日期	項目	說明
115 年 9 月 12 日(六) 09:00-12:00	115 年貓咪盃國小組線上說明會	線上
115 年 9 月 12 日(六) 13:30-16:30	115 年貓咪盃國中組線上說明會	線上
115 年 10 月 11 日(日) 115 年 10 月 18 日(日)	貓咪盃通用參賽技巧入門	培訓
115 年 10 月上旬	初賽題目公告	待正式函文確認
115 年 11 月	初賽共訓	日期規劃中
115 年 11 月 23 日(一) 至 115 年 12 月 18 日(五)	初賽線上收件	
115 年 12 月 31 日前	一般組複賽入圍公告及小校組 成績公告	
116 年 1 月	複賽共訓	日期規劃中
116 年 1 月 20 日(三)(暫)	選手選拔複賽	中正國小、玉里國小同步
116 年 1 月 21 日(四)(暫)	作品說明及評審作業	花蓮縣教育處
116 年 1 月 29 日(五)	公告獲獎隊伍及全國賽代表隊	公告並啟動集訓
116 年 2 月至 4 月	全國賽選手集訓	日期規劃中
116 年 4 月 21 日(三)	全國賽第一階段	預計於中正國小辦理；待 正式函文確認。
116 年 4 月 24 日(六)	全國賽總決賽暨頒獎	待正式函文確認

註：以上日期為預定期程，實際辦理時間及地點以正式函文為準。

八、經費概算表(略)

九、注意事項

- (一)、參賽作品須由參賽者自行創作，不得抄襲、由他人代作、含有商業行為，或侵害著作權、專利權及其他權利。違反規定者應自行負擔法律責任；經檢舉或查證屬實者，取消參賽及得獎資格，追回獎項，並函知相關主管單位。
- (二)、得獎作品的著作權仍屬作者所有；作者並授權本府複製、公開、發行及宣導使用。
- (三)、曾入選或受獎的作品，以及曾接受國內外機構經費補助的作品，不得重複參賽。經查證屬實者，追回獎勵並視同棄權。
- (四)、本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。
- (五)、本計畫相關承辦人員於完成核銷後，依花蓮縣政府所屬各級學校教育專業人員獎懲作業要點進行敘獎事宜。
- (六)、若有未盡事宜，請逕洽花蓮縣政府教育處教育網路中心呂奎漢輔導員，連絡電話 03-8841359 分機 35。
- (七)、請各校指導教師務必加入 116 年花蓮縣貓咪盃初複賽 LINE 群組
(<https://line.me/ti/g/BEwQwqnA9Z>)
- (八)、本計畫奉核定後實施，修正時亦同。



花蓮縣 115 學年度資訊教育競賽活動
貓咪盃 SCRATCH AI 互動程式設計競賽

創用 CC 授權同意書

本人同意參加花蓮縣 115 學年度貓咪盃 SCRATCH AI 互動程式設計競賽之作品，採創用 CC



姓名標示 非商業性 相同方式分享 4.0 國際授權條款釋出。利用人只要依指定方式標示姓名、提供授權條款連結並遵守非商業性及相同方式分享等條件，即可依授權條款使用及分享作品。

註：創用 CC「姓名標示－非商業性」4.0 版臺灣授權條款 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/tw/legalcode>

立書同意人：

學校名稱：花蓮縣_____

指導教師(1位代表簽名)		身份證字號	學校	連絡電話
(紙本簽名)				
參賽學生		身份證字號	學校	連絡電話
學生1	(紙本簽名)			
學生2	(紙本簽名)			

中 華 民 國

年

月

日