屏東縣115學年度中小學貓咪盃競賽實施計畫

壹、計畫目標

一、鼓勵學生運用運算思維與程式設計技巧，觀察並解決生活中常見問題，培養邏輯推理與創新應用能力。

二、引導學生運用邏輯思考進行內容規劃，能清楚表達任務脈絡與解決策略，並將其創意完整呈現於作品，培養敘事力與創造力。

三、能透過學習 AI 程式設計思維，提升學生邏輯思考及創作能力。

四、結合遊戲熟悉 AI 機器學習的架構，激發學生運用 AI 解決問題的能力，儲備未來 AI 競爭力。

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 AI 互動組】、【國小遊戲 AI 互動組】、【國中生活 AI 互動組】及【國中 AI 智慧生活組】等四組。

(二) 組隊規定：

1、本競賽採小組合作模式，每隊由2位學生及1位指導老師組成。

2、每位學生至多報名１隊，可以跨班級、跨年段，但不得跨校組隊。

3、每位指導老師可同時指導多個隊伍，惟不得跨校指導，若有敘獎，擇優敘獎。(指導教師得為編制內教師、三個月以上之代理(課)教師或學校社團指導教師)。

4、完成報名程序後，不得中途更換參賽選手。

(三) 報名表、初賽題目及初賽作品上傳連結皆置於公館國小網站：https://www.ggps.ptc.edu.tw【屏東縣115學年度中小學貓咪盃競賽專區】。

三、創作工具及素材：

(一) 創作工具以教育部全國貓咪盃官方網站提供之 Scratch AI 離線版為主。

(二) 競賽期創作素材限定由參賽選手自行繪製、錄製及使用 Scratch 程式內建素材。Scratch 擴充功能僅限使用音樂模組、畫筆模組及 Scratch AI 版本新增之 AI 模組，其餘皆不得使用。

四、期程及報名方式：

(一) 本次競賽分「初賽」及「決賽」兩階段實施，初賽在各校依規定時間辦理，決賽採現場集中競賽，由初賽擇優錄取國小動畫 AI 互動組前8隊、國小遊戲 AI 互動組前8隊、國中生活 AI 互動組前8隊及國中 AI 智慧生活組前8隊參加決賽。

(二) 作業時程：

日期	工作項目
115/11/04~06 11/06(五)下午4時截止	線上報名
115/11/09~10 8~16時	開放上傳測試
115/11/18(三) 08：30~12：00	辦理縣內初賽
115/11/20(星期五)至 115/11/27(星期五)止	縣賽初賽評審作業 (外聘委員評審)
115/12/2(星期三)	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)
國小115/12/16(星期三) 國中115/12/17(星期四)	縣賽決賽 (於屏東市公館國小現場比賽)
115/12/18(星期五)	評審作業(外聘委員評審)
115/12/28(星期一)前	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) 報名及初賽辦理方式：

（1）各校報名隊伍數不限，惟如超過校內電腦教室可容納隊數，得事先自行辦理校內預賽，並請於115年11月04日（星期三）至115年11月06日（星期五）16時前，填寫報名表單並將核章後的報名表**【附件一】**上傳。

（2）競賽前11月09日(一)8:00~11月10日(二)16:00 開放上傳練習及測試。

（3）初賽題目於115年11月18日（星期三）上午8時20分公布於公館國小網站：https://www.ggps.ptc.edu.tw【屏東縣115學年度中小學貓咪盃競賽專區】，各校統一於115年11月18日（星期三）8時30分至12時自行辦理各組別初賽。

（4）競賽時間210分鐘，各組於115年11月18日（星期三）11時30分起至12時30分止將競賽作品上傳：

※ 【國小動畫 AI 互動組】、【國小遊戲 AI 互動組】及【國中生活 AI 互動組】：繳交作品(sb3檔案)及程式說明文件(限 PDF)電子檔。

※ 【國中 AI 智慧生活組】：繳交作品(sb3檔案)、程式說明文件(限 PDF)電子檔及**模型訓練檔**。

(5)如遇電腦故障當機情形，參賽學生可使用校內備用電腦或自行故障排除，惟不得延長作品收件時間。

(6)各校競賽場地建議提供每位選手設備包含主機、螢幕、鍵盤、滑鼠、隨身碟 1 支、紙筆、視訊鏡頭、耳麥及白色背板(建議不小於 A4尺寸)。

(7)初賽當天各校相關工作人員給予公假及課務派代，每校以2人為限。

(四) 決賽注意事項：

1、競賽場地：屏東市公館國小 (屏東市公華街182號)。

2、競賽時程：

<table>
<tr><td colspan="2">時間</td><td rowspan="8">流程</td></tr>
<tr><td colspan="2">115年12月16日(三)</td></tr>
<tr><td>上午</td><td>下午</td></tr>
<tr><td>國小動畫 AI 互動組</td><td>國小遊戲 AI 互動組</td></tr>
<tr><td colspan="2">115年12月17日(四)</td></tr>
<tr><td>上午</td><td>下午</td></tr>
<tr><td>國中生活 AI 互動組</td><td>國中 AI 智慧生活組</td></tr>
<tr><td>08:00-08:10</td><td>13:00-13:10</td><td>選手檢錄報到</td></tr>
<tr><td>08:10-08:20</td><td>13:10-13:20</td><td>選手就位準備</td></tr>
<tr><td>08:20-08:30</td><td>13:20-13:30</td><td>規則說明及公佈題目</td></tr>
<tr><td>08:30-12:00</td><td>13:30-17:00</td><td>學生答題、編寫程式：
●務必於此時間內完成作品並儲存(隨身碟)。
●上午場12:00、下午場17:00結束鈴聲響起，選手不得再進行程式修改或編寫。</td></tr>
<tr><td>12:00-12:30</td><td>17:00-17:30</td><td>繳交作品(隨身碟)至服務台儲存並簽名確認：
●未順利完成存檔者，由工作人員陪同至個別競賽主機進行存檔。</td></tr>
</table>

3、決賽選手於報到檢錄時，請檢附含照片之大會格式在學證明書【附件二】

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。(由主辦單位聘請有「國中小相關現場指導經驗」或「為該領域專家學者或現場教師」人員參與命題及評審)。

5、各組參賽作品及程式說明文件(**格式依照全國賽公告之範本**)於比賽結束前，儲存於主辦單位所提供之隨身碟（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、電腦2台、耳機麥克風2組、隨身碟1只、視訊鏡頭、耳麥、白色背板。

8、創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch AI 程式內建素材。Scratch 擴充功能僅限使用音樂模組、畫筆模組及承辦單位新增之模組。

9、競賽場地提供之電腦的創作工具及軟體清單如下：

1.Win11作業系統不限版本	2.Scratch AI 離線版
3.Inkscape v1.3.2x64	4. PhotoCap v6.0
5. GIMP v2.10.38	6. LibreOffice 24.2.5 安定版
7. Audacity v3.6.0	8. MuseScore v4.3.2 x64
9. VMPK v0.9.0 x64	10. 7 Zip v24.07
11. FreeMind v1.0.1	12. Hydrogen v1.2.3 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) 決賽評審標準及說明文件格式：依全國賽公告之標準及文件格式為準，全國賽網址：https://proj.moe.edu.tw/cat/

肆、獎勵方式

一、學生獎勵：

名次	數量	獎勵	備註
特優	2組	獎狀1紙	1.各組取前2名薦送參加全國賽。 2.各組得獎名額得由評審團依當時參賽狀況決議。
優等	2組		
佳作	1~4組		

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116年4月21日全國賽第一階段及4月24日之全國競賽總決賽(第二階段)暨頒獎活動，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【附件三】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。

七、本次競賽所有公告事項及上傳網址皆置放於公館國小網站：https://www.ggps.ptc.edu.tw【屏東縣115學年度中小學貓咪盃競賽專區】。

陸、本計畫所需經費由縣府教育處115年度預算項下支應。【附件四】

柒、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

承辦人：　　主任：　　校長：

【**附件一**】屏東縣國民中小學115學年度貓咪盃競賽報名表

<table>
<tr><td>學校名稱</td><td colspan="4"></td></tr>
<tr><td rowspan="3">聯絡人</td><td>姓名</td><td></td><td>職稱</td><td></td></tr>
<tr><td>e-mail</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>電話</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>組別</td><td colspan="4">□【國小動畫 AI 互動組】
□【國小遊戲 AI 互動組】
□【國中生活 AI 互動組】
□【國中 AI 智慧生活組】</td></tr>
<tr><td>參賽學生1</td><td>姓名</td><td></td><td>班級</td><td>年　班</td></tr>
<tr><td>參賽學生2</td><td>姓名</td><td></td><td>班級</td><td>年　班</td></tr>
<tr><td rowspan="3">指導教師</td><td>姓名</td><td></td><td>電話</td><td></td></tr>
<tr><td>e-mail</td><td colspan="3"></td></tr>
<tr><td>身分別</td><td colspan="3">□ 編制內教師
□ 代理(課)教師(三個月以上)
□ 學校社團指導教師</td></tr>
</table>

承辦人：　　主任：　　校長：

【附件二】在學證明書格式

屏東縣○○國民小(中)學在學證明書

(115)□□□□□字第□□□號

查下列學生現在本校115學年度第一學期就讀屬實，特發給在學證明書以資證明。

姓名：	姓名：
生日(民國)：	生日(民國)：
身分證字號：	身分證字號：
年　班 (性別:　)	年　班 (性別:　)
(選手最新照片)	(選手最新照片)

註：參加屏東縣國民中小學115學年度貓咪盃競賽。

學校關防

中華民國 115 年　月　日

【附件三】切結書

切結書

學生＿＿＿＿＿＿(填寫選手姓名)原代表屏東縣參加「116年度全國貓咪盃競賽」，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　　年　　月　　日