

# 苗栗縣112年度貓裏喵盃 SCRATCH 創作競賽實施計畫

## 壹、計畫依據：

112年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽實施計畫辦理。

## 貳、計畫目標：

- 一、為落實十二年國教之精神，鼓勵教師運用資訊科技輔助教學，以擴展各領域的學習成效，提升學生解決問題的能力
- 二、宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 三、透過創意思考科技工具之使用，提昇學生生活觀察、邏輯思考及創作能力。
- 四、藉由競賽活動交流，增加參賽學生運用運算思維與機器學習程式之機會，以激發學生學習之動機。

## 參、辦理單位：

- 一、指導單位：教育部資訊及科技教育司。
- 二、主辦單位：苗栗縣政府教育處。
- 三、承辦單位：苗栗縣通霄鎮烏眉國民小學。
- 四、承辦人員：
  - (一)資教中心主辦人 顏仰璉 輔導員，電話：037-559700。
  - (二)承辦連絡人 曾禎祥主任(競賽事宜)，電話：037-792094。  
余念慈組長(競賽事宜)，電話：037-753084。  
王秋閔主任(行政聯絡)，電話：037-753084。

## 肆、參賽對象：

- 一、國小階段：本縣國小在學學生（三至六年級）。
- 二、國中階段：本縣國中在學學生（含公私立高中國中部）。

## 伍、競賽說明：

- 一、競賽組別：國小動畫短片組、國小互動遊戲組、國中動畫短片組及國中互動遊戲組，共四組。

二、創作工具：以 Scratch 官方網站提供之 Scratch 3.0版為主。

三、活動競賽方式：競賽分「本縣線上初賽」、「本縣實作複賽」及「全國賽決賽」三階段辦理。縣內實作複賽優勝隊伍（預計「動畫短片組」與「互動遊戲組」組國中小各組別分別錄取2隊）將代表苗栗縣參與「112年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽」。

- (一)「本縣線上初賽」：請按競賽主題創作作品，並依組別於112年1月6日(五)24：00前上傳至活動網站。由各校推薦隊伍(隊數不限，每隊需2名參賽學生，不得1人參賽，不得跨校、跨組或跨國中小學習階段參賽)。參賽隊伍繳交作品後，由專家學者評審，預計於112年2月1日(三)前公告錄取參與本縣複賽學校及學生名單(各組別隊數如表一)。

表一 參加複賽各組錄取隊數表

組別	國小組	國中組
動畫短片組	25隊	10隊
互動遊戲組	25隊	10隊
主辦單位得視作品水準動態調整錄取隊數		

- (二)「本縣實作複賽」：獲入選複賽之參賽隊伍，依組別於112年2月16日(四)09：00參加本縣辦理實作競賽(競賽地點另案公告)，競賽當天於現場就各組別主題抽選題目創作，集中比賽。

表二 參加決賽各組錄取隊數表

組別	國小組	國中組
動畫短片組	2隊	2隊
互動遊戲組	2隊	2隊
主辦單位得視作品水準動態調整錄取隊數		

- (三)「全國賽線上決賽」：112年度全國賽決賽由臺北市政府教育局主辦，競賽相關事項如下：

- 1、 競賽日期：112年4月8日(六)至4月9日(日)。
- 2、 競賽地點：採現場競賽，場地另行公告。競賽題目於當日各組競賽前公告，競賽當日時程後續將依全國賽主辦單位(臺北市政府教育局)安排時程另行公告。
- 3、 報名方式：
  - (1) Scratch 程式設計競賽「動畫短片組」：國中、國小組由本縣複賽特優隊伍代表參與決賽。每隊應由兩位學生及一位指導老師組成，每位學生至多報名1隊，不得跨組參賽；各隊伍學生不得跨校亦不得跨縣市組隊；惟指導教師可同時指導多隊，但亦不得跨縣市指導隊伍參賽。
  - (2) Scratch 程式設計競賽「互動遊戲組」：國中、國小組由本縣複賽特優隊伍代表參與決賽。每隊應由兩位學生及一位指導老師組成，每位學生至多報名1隊，不得跨組參賽；各隊伍學生不得跨校亦不得跨縣市組隊；惟指導教師可同時指導多隊，但亦不得跨縣市指導隊伍參賽。
- 6、 競賽方式：
  - (1) 決賽競賽場地統一於臺北市集中辦理，動畫短片組及互動遊戲組於比賽結束前以全國賽主辦單位提供之隨身碟複製於指定資料夾。
  - (2) 競賽現場提供備用電腦，競賽時選手務必隨時存檔，降低軟硬體異常所造成作品之影響。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）。
  - (3) 競賽工具皆由全國賽主辦單位提供，競賽學生不得攜帶任何文具、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全國賽主辦單位提供之隨身碟進行。競賽提供每位選手筆記型電腦1台、耳麥1套；每隊伍配隨身碟1支。
  - (4) 創作工具及軟體清單如下，若更新競賽版本，全國賽主辦單位將於明(112)年度另行公告：

1. win10作業系統不限版本	7. Audacity v3.1.3
2. Scratch 3離線版 v3.28	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. Xmind 11.1.2 x64
6. LibreOffice 7.2.5安定版	12. Hydrogen v1.1.1 x64

(5) 創作素材限定由參賽者比賽現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。

4、 競賽題目：由主辦單位請專家命題，於比賽時現場宣布。(採現場公布題目創作方式進行)

(1) 命題範圍為國中小各學習領域、議題、日常生活等，不含政治敏感之議題。

(2) 命題方向為指定內容之封閉式命題。

5、 若報名成功之競賽隊伍於競賽當天未於指定時限內完成報到程序，全國賽主辦單位將直接取消其參賽資格；倘參與全國賽隊伍因故，於指定時限內僅有一人完成報到程序，將維持該隊參賽資格，惟不得更換參賽選手，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。

6、 競賽作品版權：參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意其參賽作品採用創用 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>。

7、決賽防疫措施依據中央流行疫情指揮中心防疫規定，並配合全國決賽主辦單位相關防疫規定辦理。

8、競賽時程得視實際情形調整，由全國賽主辦單位另行於競賽官方網站公布。

#### 四、本縣競賽網站報名方式

(一)線上初賽：採「線上報名」方式，須以教師 OpenID 帳號、密碼至本縣教育處網站(<http://www.mlc.edu.tw/>)「教學資源系統」項下「競賽資訊」，進行報名與上傳的動作，並提供參賽學生相關資料。

(二)組隊方式：鼓勵各校組隊報名，各組每隊皆2名學生(隊數不限，每隊需2名參賽學生，不得1人參賽，不得跨校、跨組或跨國中小學習階段報名參賽)，指導教師1名。

(三)參賽方式：

1、每隊參加選手報名完成程序，不得更替選手。晉級本縣複賽隊伍，其中1人如因不可抗拒理由無法參加，另1人可繼續參賽，惟該隊不得代表本縣參與全國賽。

2、2人皆無法參加，取消比賽資格不另辦理補賽。

3、動畫短片組及互動遊戲組依全國賽規定之各縣市可薦派隊數遴選「特優隊伍」參加全國決賽，若優先隊伍主動放棄參與全國賽事或該組別特優隊伍從缺，則由次一序位之隊伍優先遞補參賽。

(四)鼓勵各校擇優組隊參加，參與111學年度「運算思維教育」深耕式社團方案申請之學校，至少選派一隊學生參賽。

五、本縣112年度貓裏喵盃 Scratch 創作競賽階段及日期說明如下表：

序次	階段說明	日期	備註
1	Scratch 程式創作 與教學應用研習- 實例分享(第3場) (動畫短片組及互 動遊戲組)	111年11月25日(五) 09:00~12:00	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 對象：請資訊業務承辦人或各校有興趣之參賽指導教師出席參加。</li> <li>● 地點：另行公告。</li> <li>● 預計邀請縣外專長教師主講：Scratch 程式設計競賽之參賽經驗並實際操作練習。</li> </ul>
2	Scratch 程式創作 與教學應用研習- 實例分享(第4場) (動畫短片組及互 動遊戲組)	111年11月25日(五) 13:30~16:30	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 對象：請資訊業務承辦人或各校有興趣之參賽指導教師出席參加。</li> <li>● 地點：另行公告。</li> <li>● 預計邀請縣外專長教師主講：Scratch 程式設計競賽之參賽經驗並實際操作練習。</li> </ul>
3	本縣線上初賽	112年1月6日(五) 24:00截止	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 學生製作，指導教師協助上傳至競賽平台(<a href="https://www.mlc.edu.tw/">https://www.mlc.edu.tw/</a>)，完成作品上傳即視同完成報名。</li> <li>● 預計112年2月1日(三)前於本府教育處網站公告錄取參與本縣複賽錄取學校及學生名單。</li> </ul>
4	本縣實作複賽	112年2月16日(四) 08:20~16:25 (競賽地點另案公 告)。	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 競賽當天現場就先前公告之各組別三項主題抽選題目創作，集中比賽。</li> <li>● 競賽場地分為：動畫短片組及互動遊戲組場地。</li> </ul>

序次	階段說明	日期	備註
5	本縣複賽競賽獲獎隊伍公布	預計112年3月1日(三)之前	● 各組別 <b>特優</b> 隊伍，推薦參加全國賽，並請指導教師及參賽學生參加Scratch 程式設計增能工作坊之培訓活動。
6	Scratch 程式設計增能工作坊(一) (動畫短片組及互動遊戲組)	暫訂112年3月8日(三)	● 預計邀請縣內外專長教師主講：Scratch 程式設計競賽之參賽經驗並實際操作練習。
7	Scratch 程式設計增能工作坊(二) (動畫短片組及互動遊戲組)	暫訂112年3月15日(三)	● 預計邀請縣內外專長教師主講：Scratch 程式設計競賽之參賽經驗並實際操作練習。
8	Scratch 程式設計增能工作坊(三) (動畫短片組及互動遊戲組)	暫訂112年3月29日(三)	● 預計邀請縣內外專長教師主講：Scratch 程式設計競賽之參賽經驗並實際操作練習。
9	全國決賽與成績公告 (暫定)	112年4月8日(六) 至112年4月9日(日)	112年4月9日(日)上午11時舉行頒獎典禮，地點另行公告。

#### 六、本縣初賽及複賽競賽主題：

##### (一)命題方式：

- 1、 命題範圍為國中小各學習領域、議題、日常生活…等，不含政治敏感之議題。
- 2、 命題方向為指定內容之封閉式命題，並提供題目說明。

##### (二)本縣(初賽與複賽)競賽命題說明：

表三 國小動畫短片組題目表

<b>苗栗縣112年 Scratch 程式設計創意競賽題目</b>	
題目	說明
交通安全一把罩	<p>2015年，聯合國宣布了「2030永續發展目標」，指引全球共同努力達成 SDGs 17項目標，邁向永續。在細項指標中提到希望提高行人用路安全，降低交通事故的發生，並打造永續城市發展，都是我們積極解決社會問題的體現。</p> <p>為了建立學生良好交通安全習慣，請參考以下主題，發揮您的創意製作相關交通安全宣導動畫內容，以維護學生行的安全。</p> <p>請參考以下主題內容，至少三項以上，請發揮您的創意製作交通安全宣導動畫。</p> <p>1. 勿無照騎車、勿超載。2. 酒駕防制教育。3. 遵守行人號誌-紅燈停綠燈行。</p> <p>4. 電動車新法上路安全行。5. 騎乘自行車安全事項。</p>
節能減碳面面觀	<p>「暖化」係指地球表面的大氣與海洋因溫室效應而造成全球平均溫度上升的現象。而地球溫度上升的期間，將會造成極端氣候的強度、頻率有增加的趨勢，例如：強降雨、高溫熱浪、旱災等現象，而「節能減碳」是最根本也是最重要的方法。</p> <p>請各位同學發揮創意，設計一節能減碳的動畫，能引導人們共同為環境的永續發展而努力。</p>
苗栗多元文化之美	<p>苗栗縣內族群相當多元，有客家、閩南、泰雅、賽夏、道卡斯等族群，每一族群文化皆有其獨特的人文特色。</p> <p>請各位同學設計一動畫分享苗栗縣多元族群的文化特色(至少包含三個族群以上)。</p>

表四 國中動畫短片組題目表

苗栗縣112年 Scratch 程式設計創意競賽題目	
題目	說明
有愛無礙交通安 全行	<p>2015年，聯合國宣布了「2030永續發展目標」，指引全球共同努力達成 SDGs 17項目標，邁向永續。永續發展目標 SDGs 第三項目標為「確保及促進各年齡層健康生活與福祉」。在細項指標中提到：希望全球公路交通事故造成的死傷人數減半。尤其是婦女、孩童、老年人以及身心障礙者，都是我們需要積極解決的社會問題體現。</p> <p>請思考：如何在現行交通環境中，利用您的創意動畫，發想未來可以如何改善，以提供【身心障礙者】更安全友善的生活空間。</p>
苗栗山城風情畫	<p>你喜歡苗栗的海，還是喜歡苗栗的山?苗栗擁有山線的翠綠風光，沿海地區也有遼闊的海岸美景。苗栗的好，由你發現。</p> <p>請同學設計動畫分享苗栗山城的好景點，內容至少包含3個苗栗山線或海線景點。</p>
時空任意門	<p>各位同學，在你面前出現一道的門，突然它發出聲音告訴你：「我可以幫你打開一道門，一道可以穿越時空的門」。</p> <p>於是開打開了，站在門前的你，想要在進門之後改變過去？還是創造未來？還是，你只想把握現在？</p> <p>請各位同學利用創意動畫，創作出你所想像的畫面與情節。</p>

表五 國小互動遊戲組題目表

<b>苗栗縣112年 Scratch 程式設計創意競賽題目</b>	
題目	說明
我要壯，不要胖	<p>根據 WHO 統計2017年全球18歲以下肥胖的兒童青少年超過1億2千萬人，其中6千萬人在亞洲，而台灣兒童青少年肥胖的比例又是亞洲之冠。國健署統計，國內兒童及青少年每4人就有1人為過重或肥胖。</p> <p>請各位同學設計一個遊戲，以提醒如何減少過胖進而培育健康的國民。</p>
自行車安全任我行	<p>「熊平安」是一位騎乘自行車上下學的小學生，騎乘自行車出發前，要妥善檢查裝備、衣物的適切性；當行駛在道路上時，更需要注意相關的安全行駛規定，也要主動避開各種可能發生的潛在危險因素。</p> <p>請各位同學設計「道路騎乘自行車」的遊戲，並設計可能會出現道路上各種危險的狀況，以培養大家擁有良好道路騎乘自行車的好習慣。</p>
苗栗冒險王	<p>苗栗各鄉鎮各有獨特的小吃美食，請各位同學發揮創意，設計一個可以學習認識苗栗各鄉鎮特色美食的有趣遊戲。</p>

表六 國中互動遊戲組題目表

苗栗縣112年 Scratch 程式設計創意競賽題目	
題目	說明
讓垃圾減量走進我的生活	<p>2015年，聯合國宣布了「2030永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs)，在目標17-12中提倡大幅度減少廢物產生，希望在西元2030年以前，透過預防、減量、回收與再使用大幅減少廢棄物產生。</p> <p>請各位同學設計一款以「可回收 VS 垃圾」的主題遊戲。</p> <p>資源回收相關資料，可參考回收大百科-101件垃圾  <a href="https://recycle.rethinktw.org/">https://recycle.rethinktw.org/</a></p>
環保政策面面觀	<p>近幾年，全球各地陸續發生各種乾旱、熱浪，或是提早入冬、創下新低溫等各種極端天氣的現象。根據美國國家海洋暨大氣總署的觀察，氣候暖化可能是造成極端氣候的重要因素。身為中學生的你，對比於全世界固然感到渺小，但是逐漸累積的影響，也將具有龐大的改變。</p> <p>請各位同學就各種環保政策，設計遊戲來呼應氣候暖化的重要性。</p>
安全是回家唯一的路	<p>道路交通是由「人」、「車」、「路」三個條件所組成。要有安全的交通環境，駕駛人或行人都必須遵守交通規則才能締造良好的交通環境。</p> <p>請各位同學設計二個關卡以上、不同遊戲方式或難度的「行人安全穿越道路」的遊戲。</p>

(三)複賽競賽場地設備：皆由本府提供(以筆記型電腦競賽)，並提供備用電腦。比賽繳交作品以本府提供之隨身碟存取，參加競賽學生不得攜帶任何文具及設備入場(現場會提供紙、筆)。競賽提供每位選手筆記型電腦1台、耳麥1套；每隊伍配隨身碟1支。

(四)競賽筆電環境說明：

- 1、筆電作業系統：Windows10中文版，當天競賽現場無提供網路環境。
- 2、筆電規格說明：另案公告。

(五)競賽軟體安裝：有關係統及軟體安裝(適用動畫短片組及互動遊戲組)

1. win10作業系統不限版本	7. Audacity v3.1.3
2. Scratch 3離線版 v3.28	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. Xmind 11.1.2 x64
6. LibreOffice 7.2.5安定版	12. Hydrogen v1.1.1 x64

以上清單僅供參考，依全國賽競賽公告版本為主

- (六)競賽作品版權：參加本次競賽之學生及其法定代理人即同意其參賽作品採用創用 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>。



七、本縣辦理「全國貓咪盃 Scratch 競賽決賽培訓-工作坊」相關資訊：

- (一)內容：針對參與本縣國中小112年度 Scratch 程式設計競賽各組別特優隊伍，辦理工作坊進行培訓，以提升指導教師及學生創意思考能量，因應全國賽決賽。
- (二)培訓課程說明：

表七 本縣培訓全國賽選手工作坊課程日期及時間表

組別	日期	時間	課程	講師	地點 (暫訂)
動畫 短片組  互動 遊戲組	暫訂112年3月8日 (三)	08:30- 12:00	Scratch 程式設計 運用在動畫創作實 作	Scratch 程式設計 專題講師	本府資教中心電 腦教室(福星國 小4樓)
		13:00- 16:30	Scratch 程式設計 運用在遊戲創作講 解	Scratch 程式設計 專題講師	
	暫訂112年3月15 日(三)	08:30- 12:00	Scratch 程式設計 運用在動畫創作實 作	Scratch 程式設計 專題講師	
		13:00- 16:30	Scratch 程式設計 運用在遊戲創作講 解	Scratch 程式設計 專題講師	
	暫訂112年3月29 日(三)	08:30- 12:00	Scratch 程式設計 運用在動畫創作實 作	Scratch 程式設計 專題講師	
		13:00- 16:30	Scratch 程式設計運 用在遊戲創作講解	Scratch 程式設計 專題講師	

陸、評審標準及獎勵：

一、評審方式、標準及說明：

(一)本縣線上初賽

1、 動畫短片組及互動遊戲組：依組別繳交作品於本府教育處網站/教學資源系統/競賽資訊/活動網站填送，(https://www.mlc.edu.tw)，如有短缺即取消參賽資格不列入評審對象。

2、 評審方式及標準：由承辦學校聘請專家或學者依下列標準進行作品審查(如表八~表九)。

表八 國中小動畫短片組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	素養主題表達 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	其他 (特殊性、例外)
比重	建議比重30%	建議比重30%	建議比重30%	建議比重10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1. 運算思維呈現：</p> <p>(1) 拆解</p> <p>(2) 演算法</p> <p>(3) 抽象化</p> <p>(4) 模式識別</p> <p>(5) 資料處理</p> <p>2. 程式寫作方式：</p> <p>(1) 撰寫說明</p> <p>(2) 視覺化</p> <p>(3) 模組化</p> <p>(4) 多工好效能</p> <p>(5) 正常運作</p>	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <p>1. 腳本契合主題</p> <p>2. 動畫結構完整</p> <p>3. 角色符合主題</p> <p>4. 藝術美感呈現</p> <p>5. 音樂音效搭配角色動作流暢</p> <p>6. 詮釋解決問題</p> <p>7. 呈現學習過程</p> <p>8. 劇情層次安排</p> <p>9. 作品深化學習</p> <p>10. 知識內容正確</p> <p>11. 作品表達完整</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習，包含：</p> <p>1. 創造力表現</p> <p>2. 變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</p> <p>3. 教育理論</p> <p>4. 多元智慧、多感官學習、高層次思考</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <p>1. 互動性</p> <p>2. 表現技巧</p> <p>3. 正向思考鼓勵</p> <p>4. 原創性</p> <p>5. 創造不同體驗</p>

表九 國中小互動遊戲組建議評分標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	素養主題表達 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	其他 (特殊性、例外)
比重	建議比重30%	建議比重30%	建議比重30%	建議比重10%
說明	<p>程式寫作技巧是否使用運算思維模式。</p> <p>1. 運算思維呈現：</p> <p>(1) 拆解</p> <p>(2) 演算法</p> <p>(3) 抽象化</p> <p>(4) 模式識別</p> <p>(5) 資料結構化</p> <p>(6) 簡化</p> <p>(7) 系統性處理</p> <p>2. 程式寫作方式：</p> <p>(1) 視覺化</p> <p>(2) 模組化</p> <p>(3) 多工好效能</p> <p>(4) 正常運作</p> <p>(5) 連結其他領域</p>	<p>問題解決及表達方式是否優良有說服力，包含：</p> <p>1. 操作說明完整</p> <p>2. 遊戲結構完整</p> <p>3. 角色符合主題</p> <p>4. 藝術美感呈現</p> <p>5. 音樂音效搭配</p> <p>6. 操作動作順暢</p> <p>7. 遊戲情節腳本</p> <p>8. 詮釋解決問題</p> <p>9. 呈現學習過程</p> <p>10. 過關層次安排</p> <p>11. 遊戲深化學習</p> <p>12. 知識內容正確</p>	<p>運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習，包含：</p> <p>1. 創造力表現</p> <p>2. 變通性、獨特性、流暢性、可行性、適切性</p> <p>3. 教育理論</p> <p>4. 多元智慧、多感官學習、高層次思考</p> <p>5. 互動性、表現技巧、正向思考鼓勵、原創性、創造不同體驗</p>	<p>前述三項分數不足以表達部分，例如：</p> <p>1. 遊戲化</p> <p>2. 八角原則</p> <p>3. 使命感（主動）</p> <p>4. 發展與成就（主動）</p> <p>5. 創造和回饋（主動）</p> <p>6. 所有權（主動）</p> <p>7. 社會影響（被動）</p> <p>8. 稀缺性（被動）</p> <p>9. 不確定性（被動）</p> <p>10. 損失趨避（被動）</p>

(二)本縣實作複賽

- 1、 於競賽當天抽取題目，並請進入複賽之參賽選手依組別及題目現場創作。
- 2、 以本府準備之筆記型電腦競賽，並提供備用電腦。比賽繳交作品以本府提供之隨身碟存取。
- 3、 分為國中小動畫短片組及互動遊戲組兩組，詳細時間說明如下：

表十 本縣複賽國中小動畫短片組及互動遊戲組報到及比賽流程表

項次	組別 流程	國中/國小動畫短片組	國中/國小互動遊戲組
1	選手報到	08:20~08:40 <b>08:50前進場就位完畢</b>	12:45~13:05 <b>13:15前進場就位完畢</b>
2	設備測試 規則說明	08:50~09:00	13:15~13:20
3	與長官合影	09:00~09:05	
4	長官致詞及抽題	09:05~09:15	13:20~13:25
5	競賽創作	09:15~12:15	13:25~16:25
競賽地點		另案公告	
備註		由本府提供筆記型電腦競賽，比賽繳交作品以本府提供之隨身碟存取。參加競賽學生不得攜帶任何文具及設備入場(現場會提供紙、筆)。	

4、各組績優作品得分享於資訊教育中心辦理之研習活動。

## 二、獎勵與敘獎：

- (一)參加本縣複賽作品，聘請專家學者依本縣初賽標準進行作品評審，動畫短片組及互動遊戲組國中小各組別分別錄取特優各2隊，共計8隊。另各組依作品水準，主辦單位得依實際參加隊數及作品品質酌增減錄取名額，預計各組獎項隊數如下表。

表十一 本縣各組別實作複賽獲獎獎項、獎勵與敘獎表

獎項	組別	國小組	國中組	參賽學生獎勵	指導教師獎勵
特優	動畫短片組	2隊	2隊	每隊頒予禮券3,000元， 獎狀1紙。	獎狀1紙
	互動遊戲組	2隊	2隊		
優等	動畫短片組	4隊	3隊	每隊頒予禮券2,000元， 獎狀1紙。	獎狀1紙
	互動遊戲組	4隊	3隊		
佳作	動畫短片組	8隊	3隊	每隊頒予禮券1,000元， 獎狀1紙。	獎狀1紙
	互動遊戲組	8隊	3隊		

(二)各校得依據獲頒之獎狀及本計畫逕依權責辦理得獎隊伍指導教師(本縣所屬教師)之敘獎事宜，本府不另函通知，其獎勵額度如下：

- 1、特優：小功1次。
- 2、優等：嘉獎2次。
- 3、佳作：嘉獎1次。

(三)參與現場實作複賽之各組隊伍，均頒發參賽證明1紙。

(四)承辦單位辦理成效績優時，請依本縣「公立中小學教職員敘獎項目表」、「公立高級中等以下學校教師成績考核辦法」、「公立高級中等以下學校校長成績考核辦法」及「苗栗縣政府及所屬各機關學校公務人員平時獎懲標準表」之規定辦理敘獎事宜。

#### 柒、相關經費來源：

由本府112年度辦理「資訊教育中心運作及中小學數位校園」項下經費支應。

#### 捌、其他

- 一、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，將於本府教育處網站公布為準。
- 二、為因應新冠肺炎疫情發展，配合中央防疫措施，參與「實作複賽」現場參賽選手須全程佩戴口罩。本府將視中央流行疫情指揮中心相關規定、COVID-19 疫情狀態、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，相關競賽事項若因故調整，將逕行公布於本府教育處網站行政公告與最新消息，以利參賽師生與家長查詢，再請密切注意最新公告。
- 三、主辦單位得視繳交作品情況調整增加或減少獎次，請各參賽者隨時注意本府教育處網站及其他競賽活動所發佈之相關訊息。
- 四、獲獎作品參賽者同意無償、不限時間、次數，授權主辦單位或主辦單位指定之第三人，作為推廣、學校教學教材等非營利使用，並依其需要進行改作、重製、散布、發行或公開展示等。參賽者同意不對主辦單位及其指定之第三人行使智慧財產人格權（包括專利及著作人格權）。
- 五、凡參加報名師生，視同已閱讀、同意並能遵守本活動相關規定，參賽及頒獎典禮期間參賽本人及其作品影音、影像及肖像權，無償授權予主辦單位於本府教育處網站及其他媒體刊載或宣傳使用製作成果報告及相關出版品使用。
- 六、為公平起見，參賽時間恕不依選手個人需求予以調整。本賽事可能與其它活動及賽事日期重疊，請有意參賽之學生及家長自行評估。
- 七、參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。若作品中使用之圖片及聲音等，須取得著作權人授權使用。
- 八、參賽作品如遭檢舉有偽造資料、抄襲等情事，經查屬實者取消該隊參賽資格，獲獎者追回其獎狀及獎品。檢舉者應負舉證責任，否則主辦單位不予處理。
- 九、有關賽程異議事項，限由各隊指導老師提出口頭異議，並於競賽後2日(不含假日)內提出書面陳情。
- 十、有關現場實作複賽當天參賽者位置，請依主辦單位所安排之座位編號，依序就坐。實作複賽之作品，競賽結束後收件，統一委由承辦單位上傳至本府教育處競賽網站平台。