

110學年度宜蘭縣科技教育推動總體計畫國民中小學 科技領域應用競賽

壹、計畫依據：

- 一、110學年度科技教育推動總體計畫(子計畫三)
- 二、宜蘭縣教育2019-2022中程計畫

貳、計畫緣起：

宜蘭縣政府教育處為了落實全縣學生科技素養的養成，強化科技教育推動成效，自民國98年起舉辦學生程式寫作競賽至今已超過十年以上。隨著108新課綱的施行，科技領域納入國中階段正式課程，該項競賽也轉型為科技領域應用競賽，並擴大了辦理的項目及範圍，包含資訊科技及生活科技兩大核心。

資訊科技應用競賽及生活科技應用競賽的核心目標是為了培養宜蘭縣學生運算思維、設計思考與動手做的能力，並藉此打造師生共同展現的舞台，將教師教學的成果及學生的學習熱情充分的展示。

參、計畫目標：

- 一、落實十二年國民教育課程綱要之精神，鼓勵教師推廣生活科技與資訊科技。
- 二、期望學生於科技領域課程中所學習到的方法能遷移至其他領域裡，並提升學生動手做、解決問題的能力。
- 三、宣導創客精神，學習創意思考及解決生活中問題的能力。
- 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，減少非法軟體之使用。
- 五、透過創意思考、科技工具之使用，提昇學生邏輯思考與創意設計能力。

肆、指導單位：教育部

主辦單位：宜蘭縣政府

協辦單位：宜蘭縣教育資訊網路中心

宜蘭縣科技領域輔導團

宜蘭縣文化自造教育及科技中心
宜蘭縣成功自造教育及科技中心
宜蘭縣宜蘭自造教育及科技中心
宜蘭縣壯圍自造教育及科技中心
宜蘭縣頭城國民小學
宜蘭縣興中國民中學

伍、參加對象：宜蘭縣所轄各公私立國民中小學學生。

陸、競賽說明：

本計畫為配合十二年國民教育課程綱要的科技領域課程，將競賽項目分為二種：資訊科技應用競賽及生活科技應用競賽。資訊科技應用競賽以程式寫作為核心，採學生在原學校場地比賽，教師交換監考的方式進行。生活科技應用競賽則採用集中式競賽模式，預定在宜蘭縣中興文化創意園區中進行大賽。詳細競賽辦法及內容請詳見：

- (一) 附件一、資訊科技應用競賽計畫。
- (二) 附件二、生活科技應用競賽計畫。

柒、預期效益：

以競賽方式鼓勵學校對生活科技與資訊科技之推動與落實，並使學生社團、生活科技與資訊科技課程有明確專注之目標。

捌、其他未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

科技領域應用競賽網站：<https://tech.ilc.edu.tw>

玖、本計畫奉核後實施，修正時亦同

附件一 資訊科技應用競賽計畫

110學年度宜蘭縣國民中小學資訊科技應用競賽

壹、競賽說明：

利用Scratch 3.0、App inventor 2.0的軟體進行遊戲、動畫、數理解題、學科應用等相關程式設計的比賽，相關說明如下：

一、創作工具：

Scratch 3.0、App inventor 2.0及其他相關開發環境程式。

二、競賽方式：

學生組採現場創作集中比賽。App組的手機需安裝宜蘭縣政府教網中心納管軟體。競賽當日網路會進行限用，無法連上其他網站。

三、競賽地點：

競賽使用之競賽場地在原學校，由大會指派監考人員至校監考。

四、競賽用具：

電腦及手機由各校自行準備。原則上1人1機，若因為報名參賽人數過多，各校可視情況改為1隊1機。

五、競賽組別：

國中組有五種比賽項目，國小組有兩種比賽項目，競賽組別如下：

- (一) 國中scratch動畫組。
- (二) 國中scratch遊戲組。
- (三) 國中APP遊戲組。
- (四) 國中APP數理解題組。
- (五) 國中APP學科應用組。
- (六) 國小scratch動畫組。
- (七) 國小scratch遊戲組。

六、報名方式：

- (一) 所有組別皆必須完成報名程序始得參賽，以團隊為報名單位。
- (二) 每隊2名選手，不得跨組參賽，指導師至多兩名。
- (三) 請學校指派聯絡人檢查各組競賽是否有重複報名情形若有重複報名的情況發生，將取消重複報名的隊伍資格。
- (四) 承辦人到競賽官網 (tech.ilc.edu.tw) 下載空白報名表格式。
- (五) 請將報名清冊電子檔(試算表格式)及報名清冊核章版(圖檔)上傳到競賽官網。若電子報名表與核章報名表有異，以核章報名表為準。

七、監考人員：

- (一) 每校需至少推派推派一名老師協助大會比賽當天至他校協助監考。
- (二) 各校報名總隊數若超過15隊需額外多推派一名老師協助監考。(30隊指派2位，31-45隊指派3位，以此類推)。
- (三) 監考人員需於競賽前參加說明會，了解活動進行規範及監考注意事項。

八、報名期間：

自110年11月15日至110年11月30日截止。報名截止後不得再新增報名隊伍或比賽選手，但可進行選手更替。選手更替須向大會事先報准，不得自行臨時更替。最晚在比賽前一天中午12:00前更換。

九、競賽日期：

110年12月22日(三)，下午1:30至4:30

十、競賽題目：

遊戲組的競賽題目會在正式競賽前兩週公告，其餘比賽項目會在比賽當天當場公告，詳細說明如下：

(一)國中scratch遊戲組：

- 1. 在正式競賽前兩個星期，將會公布競賽遊戲題目。
- 2. 在限定時間內根據遊戲說明進行遊戲創作。

(二)國中scratch動畫組：

1. 比賽當天現場公布本次競賽主題。
2. 依據公布主題設計一個動畫，時間以60-120秒為限。

(三) 國小scratch遊戲組：

1. 在正式競賽前兩個星期，將會公布本次競賽遊戲題目。
2. 在限定時間內根據遊戲說明進行遊戲創作。

(四) 國小scratch動畫組：

1. 比賽當天現場，公布本次競賽主題。
2. 依據公布主題設計一個動畫，時間以60-120秒為限。

(五) 國中APP遊戲組：

1. 比賽當天現場，公布本次競賽遊戲題目。
2. 在限定時間內根據主題進行遊戲創作。

(六) 國中APP數理解題組：依據所給予的題目，依序達成題目要求。

1. 比賽當天現場公布本次競賽題目。
2. 所提出的題目範圍，內容將以國中程度數學、自然等領域為主、另可能有解決預設程式錯誤（bug）等。
3. 只要能符合題目之要求，就能得到基本分數。

(七) 國中APP學科應用組：依據所給予的題目，依序達成題目要求。

1. 比賽當天現場公布本次競賽題目。
2. 所提出的題目範圍，內容將以國中程度學科領域為主。
3. 依據題目要求，設計出符合學科應用之APP。如波長、圓周長、週期表等。

十一、競賽使用素材限定：

- (一) 由參賽者自製
- (二) 使用Scratch程式內建素材
- (三) 競賽當天除鍵盤、滑鼠、耳機、麥克風之外，不可以使用其他輔助工具(如手寫版..等)，輔助工具請各選手自行準備。

十二、競賽作品授權：

參賽作品須標示創用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3.0版釋出。選手未成年需自行取得監護人同意，無法同意本條款之選手，請恕無法同意參加競賽。

十三、比賽成績公告：

預計111年2月中旬前公告比賽成績。

十四、關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，請至官方網站進行查詢（tech.ilc.edu.tw）。

十五、獲得本縣各組隊伍前兩名，若111年度全國貓咪盃有相對應組別，將依組別推薦參加。若同一組別有一位選手無法參賽，同校可推薦遞補選手。若兩位選手都無法參賽，則無條件放棄推薦權利，由同項組別比賽順位依序遞補推薦參賽，不得異議。

貳、評審標準：聘請資訊教育專家學者參與評審。

一、國小、國中scratch遊戲組、動畫組：

依技巧性（30%）、完整性（30%）、創意性（35%）、創用CC標示（5%）等項目評審各組作品。

（一）技巧性：程式寫作能力、技巧、流暢度。

（二）完整性：作品完成度

（三）創意性：作品的創意、美觀、畫面角色安排妥適。

（四）創用CC標示：在作品內標示創用CC。

二、國中APP遊戲組：

依技巧性（30%）、完整性（30%）、創意性（35%）、創用CC標示（5%）等項目評審各組作品。

（一）技巧性：程式寫作能力、技巧、流暢度。

（二）完整性：作品完成度

（三）創意性：作品的創意、美觀、畫面角色安排妥適。

（四）創用CC標示：在作品內標示創用CC。

三、國中APP數理解題組：

依各題符合題目要求題數給予基本分數(90%)，畫面美觀與程式技巧(5%)、創用CC標示(5%)。

- (一)基本分數：正確完成題目要求，解答正確。
- (二)畫面美觀與程式技巧：畫面整潔易讀、程式技巧。
- (三)創用CC標示：在作品內標示創用CC。

四、國中APP學科應用組：

依據所給予的題目，達成題目要求。

- (一)能正確完成題目要求。(60%)
- (二)UI介面流暢易用。(15%)
- (三)題目要求以外新增功能及實用程度。(20%)
- (四)創用CC標示(5%)

參、競賽獎勵：

一、參賽選手：

(一)國小組

1. scratch遊戲組:依實際參賽隊伍數目取1/3名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。
2. 國小scratch動畫組:依實際參賽隊伍數目取1/3名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。

(二)國中組

1. scratch遊戲組:不論組數，各錄取一名特優、一名優等。
2. scratch動畫組:不論組數，各錄取一名特優、一名優等。
3. 國中APP遊戲組:依實際參賽隊伍數目取1/2名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。
4. 國中APP數理解題組:依實際參賽隊伍數目取1/2名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。
5. 國中APP學科應用組:依實際參賽隊伍數目取1/2名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。

二、指導老師部份：

依宜蘭縣政府所屬學校校長教師及所屬人員獎懲裁量基準之學校校長獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次1），以及學校教師及其他所屬人員（不

含校長)獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝(項次1)相關規定給予敘獎。(請參閱附件四、五)

關於敘獎額度，本競賽獲得特優者視同獲得團體第一名，獲得優等視同獲得團體第二名，獲得佳作視同獲得團體第三名。

肆、預期效益：

藉由學習視覺化與積木組合式的程式語言(用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾)，提升邏輯思考能力，並鼓勵有志於程式設計學生之學習熱忱，並更進一步推廣教師應用至教學層面。

伍、其他未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

附件二 生活科技應用競賽計畫

110學年度宜蘭縣國民中小學生活科技應用競賽計畫

壹、競賽說明：

讓學生可以將課堂上所學得的知識應用到日常生活中，並利用科技教育所學到的工具及設備進行競賽，競賽相關說明如下：

一、創作工具：

各項科技教育設備與工具，依官網公告之工具清單為主，非清單內工具之由現場評審視情況決定是否同意使用。

官網位置：tech.ilc.edu.tw

二、競賽方式：

預先公布題目方向與工具清單，並現場公布實作題目細節。

三、競賽地點：宜蘭中興文化創意園區（地址：268宜蘭縣五結鄉中正路二段6之8號）

四、競賽組別：

依學齡及競賽方式共分成八組，分別為國中五組、國小三組。

（一）國中：

結構組：40隊

能源組：40隊

機電組：40隊

創意實作競賽國中生活科技組：20隊

創意實作競賽國中資訊科技組：20隊

（二）國小：

小車組：50隊

機電組：40隊

創意實作競賽國小資訊科技組：20隊

五、報名方式：

（一）所有組別皆必須完成報名程序始得參賽，以團隊為報名單位。

- (二)每隊2-3名選手(國中小機電組為每隊2名)，不得跨組參賽，指導師至多兩名。
- (三)請學校指派聯絡人檢查各組競賽是否有重複報名情形若有重複報名的情況發生，將取消重複報名的隊伍資格。
- (四)請承辦人到競賽官網 (tech.ilc.edu.tw) 下載空白報名表格式。
- (五)請將報名清冊試算表電子檔及報名清冊核章圖檔上傳到競賽官網。若電子報名表與核章報名表有異，以核章報名表為準。
- (六)各校每組保障名額隊數為全校班級數(含才藝班)除以12，如遇有小數時，則無條件進位。
- (七)另請各校提供備取隊伍順位名單，備取隊數最多與保障名額隊數相同，如該項比賽名額未額滿，將以抽籤方式抽出學校籤，依各校提供備取順位名單錄取至該項比賽名額額滿為止。

六、報名期間：

第一階段報名自110年11月15日至110年11月30日截止。報名截止後不得再新增報名隊伍或比賽選手，但可進行選手更替。選手更替須向大會事先報准，不得自行臨時更替。最晚在比賽前一天中午12:00前報備。

七、競賽日期與時間：111年1月8日（六）

依據因應嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)大型體育運動賽會及活動之防護措施處理原則辦理(附件三)

時間	比賽項目	活動地點
8:30-9:00	開幕典禮及表演活動	戲棚下
09:00-12:00	國小創意實作資訊科技競賽 國中創意實作資訊科技競賽	56號倉庫
	國中小機電組	有料倉庫

時間	比賽項目	活動地點
	國小小車組	有料倉庫
	國中能源動力組	有料倉庫
12:00-13:30	午餐及休息時間	
13:30-16:30	國中小機電組	有料倉庫
	國中創意實作生活科技組	有料倉庫
	國中機構結構組	有料倉庫

八、競賽題目：

將於競賽前二個月公布題組方向與材料。（相關規則請參閱官網公告）

九、比賽成績公告：

預計111年2月中旬前公告比賽成績。

十、關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，請至官方網站進行查詢。

十一、本項競賽獲得優勝團隊，若有該項全國競賽，將優先獲得推薦。

十二、競賽作品授權：

(一) 參賽作品須同意創用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3.0版釋出。

(二) 比賽當天除非大會另有要求，實體作品請選手自行帶回，實體作品之所有權須讓與本府。

(三) 選手未成年需自行取得監護人同意，無法同意以上兩條款之選手，請恕無法參加此競賽。

貳、評審標準：

聘請生活科技教育專家學者參與評審。競賽評分標準與競賽題目公布時一併公布。

參、參賽獎勵

一、參賽選手：

原則上各組取實際參賽隊伍數目的三分之一名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。但評審仍得依作品品質調整錄取名額。

二、指導老師部份：

依宜蘭縣政府所屬學校校長教師及所屬人員獎懲裁量基準之學校校長獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次1），以及學校教師及其他所屬人員（不含校長）獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次1）相關規定給予敘獎。（請參閱附件四、五）

關於敘獎額度，本競賽獲得特優者視同獲得團體第一名，獲得優等視同獲得團體第二名，獲得佳作視同獲得團體第三名。

肆、預期效益：

以競賽方式鼓勵學校對生活科技之推動與落實，並使學生社團與生活科技課程有明確專注之目標。

伍、其他未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

附件三

因應嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)大型體育運動賽會及活動 之防護措施處理原則

- 一、目的：教育部體育署（以下簡稱本署）為防範舉辦大型體育運動賽會及活動時，因參加人員聚集接觸造成嚴重特殊傳染性肺炎(以下簡稱武漢肺炎)疫情擴散，依據中央流行疫情指揮中心訂定之「嚴重特殊傳染性肺炎（武漢肺炎）」因應指引：公眾集會及相關防疫規範，特訂定本處理原則。
- 二、對象：參加賽會或活動人員，含教練、選手、裁判、工作人員、觀眾等。
- 三、一般配合辦理事項：
 - (一) 保持警戒：在疫情發生期間，隨時至衛生福利部疾病管制署（以下簡稱疾管署）全球資訊網（<https://www.cdc.gov.tw>）之嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)專區查閱相關資訊，或撥打防疫專線 1922 或 0800-001922 洽詢。
 - (二) 通報：各參加隊伍、單位或個人應依疾管署、教育部等發布之武漢肺炎疫情通報作業規定，辦理個案通報及每日通報。
 - (三) 配合防疫政策：賽會或活動主（承、協）辦單位及全體參加人員，應配合「嚴重特殊傳染性肺炎中央流行疫情指揮中心」（以下簡稱指揮中心）之防疫政策，進行相關防疫措施。
 - (四) 成立「嚴重特殊傳染性肺炎應變小組」：賽會或活動主辦單位應成立應變小組並予任務分組。
 - (五) 如疫情升高或發生群聚現象，請配合指揮中心公布，提高防疫措施，並事前研定預處方案或評估延期、停辦賽會或活動。
- 四、體育運動賽會及活動於舉辦前、舉辦期間及舉辦後應配合辦理事項：
 - (一) 賽會或活動舉辦前：

1. 進行風險評估，依國內外嚴重特殊傳染性肺炎疫情現況、集會性質與參加者特性，進行相關風險評估，必要時得邀集集會活動主管機關及地方衛生單位等共同討論。
2. 訂定發燒及呼吸道症狀的請假規則及工作人力備援規劃，且所有工作人員都能知悉及遵循辦理。
3. 建立應變機制，請持續關注國內外傳染病疫情，適時將資訊提供相關人員，並應訂定集會期間發現疑似嚴重特殊傳染性肺炎個案之相關應變機制以利遵循，包含集會活動環境規劃(如現場動線規劃與疑似個案暫時隔離或安置空間)、醫療支援(如醫療專業人員進駐協助提供集會活動現場醫療初步評估或護理、掌握鄰近醫療資源)，以及建立相關單位(如地方衛生單位)之聯繫窗口及嚴重特殊傳染性肺炎通報流程等，且確保相關應變人員皆瞭解及熟悉應變流程。
4. 召開應變小組會議，研商各項防疫作為，及訂定集會全體工作人員(含流動人員)健康監測計畫，並有異常追蹤處理機制。
5. 寄送防疫宣導資料予參加單位轉發所屬參加人員，並於召開技術、領隊、教練會議時，請與會代表向所屬參加人員加強宣導，提醒做好個人防護措施。如所屬人員在賽會或活動舉行前自武漢及其鄰近區域返國入境，出現發燒、咳嗽、呼吸急促等症狀時，無論是否服用退燒藥、止咳藥，請主動向機場或港口檢疫人員報到，接受健康評估；返國14日內出現有發燒、呼吸道症狀時，請撥打免付費防疫專線1922或(0800-001922)專線並依指示配戴口罩儘速就醫，就醫時主動告知醫師旅遊史、職業別、接觸史及是否群聚(TOCC)，以及時診斷通報。
6. 於賽會或活動網站公告防疫訊息。
7. 落實賽會或活動舉辦場館環境清潔及消毒工作。
8. 集會活動場所應有充足的洗手設施，並預先置適當隔離或安置空間，如為室內集會活動則需確認環境之氣流通狀態。

9. 依集會活動人數及辦理時間，準備足夠之個清潔防護用品包(如肥皂、乾洗手液或洗手乳等)、擦手紙及口罩等。

(二) 賽會或活動舉辦期間：

1. 參加人員每天量測體溫(含教練、選手、裁判、工作人員、觀眾等)，發現有體溫異常時，因應作業流程如下列圖示。
2. 入口處應備妥口罩及乾洗手液，並張貼告示，請有呼吸道症狀之訪客配戴口罩並使用乾洗手液，並與他人保持 1 公尺以上之距離。
3. 每天賽事或活動結束後進行舉辦場館環境清潔及消毒工作，針對現場人員經常接觸之表面(如地面、桌椅、電話筒等經常接觸之任何表面，以及浴廁表面如水龍頭、廁所門把、馬桶蓋及沖水握把)應有專責人員定期清潔，一般的環境應至少每天消毒一次，消毒可以用 1:100(當天泡製，以 1 份漂白水加 99 份的冷水)的稀釋漂白水/次氯酸鈉(500 ppm)，以拖把或抹布作用 15 分鐘以上再以濕拖把或抹布擦拭清潔乾淨。
4. 加強防範嚴重特殊傳染性肺炎與維持個人衛生習慣之教溝通並透過明顯告示(如:海報、LED 螢幕等)宣導「防範嚴重特殊傳染性肺炎」、「手部衛生」及「呼吸道與咳嗽禮節」等。
5. 備置電子體溫計、口罩，以供緊急醫療及保健使用。
6. 工作人員或參加者在集會活動期間出現呼吸道症狀者，應讓其戴上口罩，暫時留置預設之隔離或安置空間(或非人潮必經處且空氣流通之空間)，直至其返家或就醫。另視需要協助安排鄰近醫療院所就醫事宜。
7. 照護暫時留置之呼吸道症狀患者(如醫護室或勞安室專業人員、校護等)，應配戴外科口罩，並保持勤洗手的衛生習慣。如前開患者出現嚴重不適症狀(如高燒不退、吸呼困難、呼吸急促、胸痛暈眩、抽搐、嚴重腹瀉等)，集會活動之主責人員應協助其儘速就醫。

8. 如發現符合嚴重特殊傳染性肺炎通報定義者，應立即依訂定之應變機制處理及通報衛生單位，同時配合衛生單位進行疫情調查與相關防治措施。
 9. 考量集會活動形式、參與人數與疫情狀況等，必要時，可與地方衛生單位討論後研判集會活動是否需調整、延期或取消，以防止群聚發生或疫情擴大。
- (三) 賽會或活動舉辦後：倘有發燒(耳溫 $\geq 38^{\circ}\text{C}$)、呼吸道症狀或腹瀉等，應主動向單位主管或負責人員報告，並採取適當的防護措施及引導就醫治療。
- 五、請各競賽承辦單位依照本防疫措施處理原則進行防疫工作外，並應依中央流行疫情指揮中心最新發布之相關資訊，適時調整相關防疫措施，相關資訊如下：
- (一) 「嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)」因應指引：公眾集會
<https://www.cdc.gov.tw/File/Get/fVFJsQkfIBresjZxRxOWTA>
 - (二) 「嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)」因應指引：大眾運輸
<https://www.cdc.gov.tw/File/Get/-dKBaEqnI6XtgirX70rUdg>
 - (三) 具感染風險民眾追蹤管理機制 <https://www.cdc.gov.tw/Uploads/Files/bf48f8c4-3064-4e59-8b09-9dce902f8a26.jpg>
 - (四) 「各級學校、幼兒園、實驗教育機構及團體、補習班、兒童課後照顧中心及托育機構因應中國大陸新型冠狀病毒肺炎疫情開學前後之防護建議及健康管理措施」https://www.cdc.gov.tw/File/Get/owN3_pF2udHcVOuUdMaqRw
 - (五) 中央流行疫情指揮中心發布重要指引及教材 <https://www.cdc.gov.tw/Category/MPage/V6Xe4EItDW3NdGTgC5PtKA>

附件四 學校校長獎懲裁量基準表

四、指導參加競賽成績優勝：競賽規程訂有獎勵辦法者，應依其規定辦理，未規定者，依下列基準辦理。

(一) 獎勵基準

項次	獎勵事項	獎勵標準及人員	獎勵額度	適用法規	備註
1	帶領學校學生團體參加縣級比賽績優者。	三隊取一名（不足三隊不予敘獎），四至五隊取二名，六至八隊取三名，九至十隊取四名，十一隊以上取六名。	嘉獎1次	校長成績考核辦法 7.1.5.3	同一活動，應擇優敘獎不得重複。 比賽以政府有關單位或經政府立案之文藝、體育等民間社團所舉辦並經政府機關核備有案者為限。

附件五 宜蘭縣學校教師及其他所屬人員（不含校長）獎懲裁量基準表

四、指導參加競賽成績優勝：競賽規程訂有獎勵辦法者，應依其規定辦理，未規定者，依下列基準辦理。

（一）獎勵基準

項次	獎勵事項	獎勵標準 (參賽隊伍)	獎勵人員	獎勵 額度	適用法規	備註
1	指導學生團體參加縣級比賽績優者	三隊取一名 (不足三隊不予敘獎)	教練及指導老師 (2人)	各嘉獎 1次	教師成績考核辦法6.1.5.7	1. 同一活動，應擇優敘獎不得重複。 2. 比賽以政府有關單位或經政府立案之文藝、體育等民間社團所舉辦並經政府機關核備有案者為限。 3. 參加國際比賽之認定，係指參加全國性比賽獲得前3名取得或國內教育單位訂有參賽辦法，逕行參賽獲獎者為限。
		四至五隊取二名	教練及指導老師 (2人)	各嘉獎 1次		
		六至八隊取三名	第一名：教練或指導老師(3人)	各嘉獎 1次		
			第二至三名：教練或指導老師(2人)	各嘉獎 1次		
		九至十隊取四名	第一名：教練或指導老師(4人)	各嘉獎 1次		
			第二名：教練或指導老師(3人)	各嘉獎 1次		
			第三至四名：教練或指導老師(2人)	各嘉獎 1次		
		十一至十五隊取六名	第一名：教練或指導老師(4人)	各嘉獎 1次		
			第二至三名：教練或指導老師(3人)	各嘉獎 1次		
			第四至六名：教練或指導老師(2人)	各嘉獎 1次		