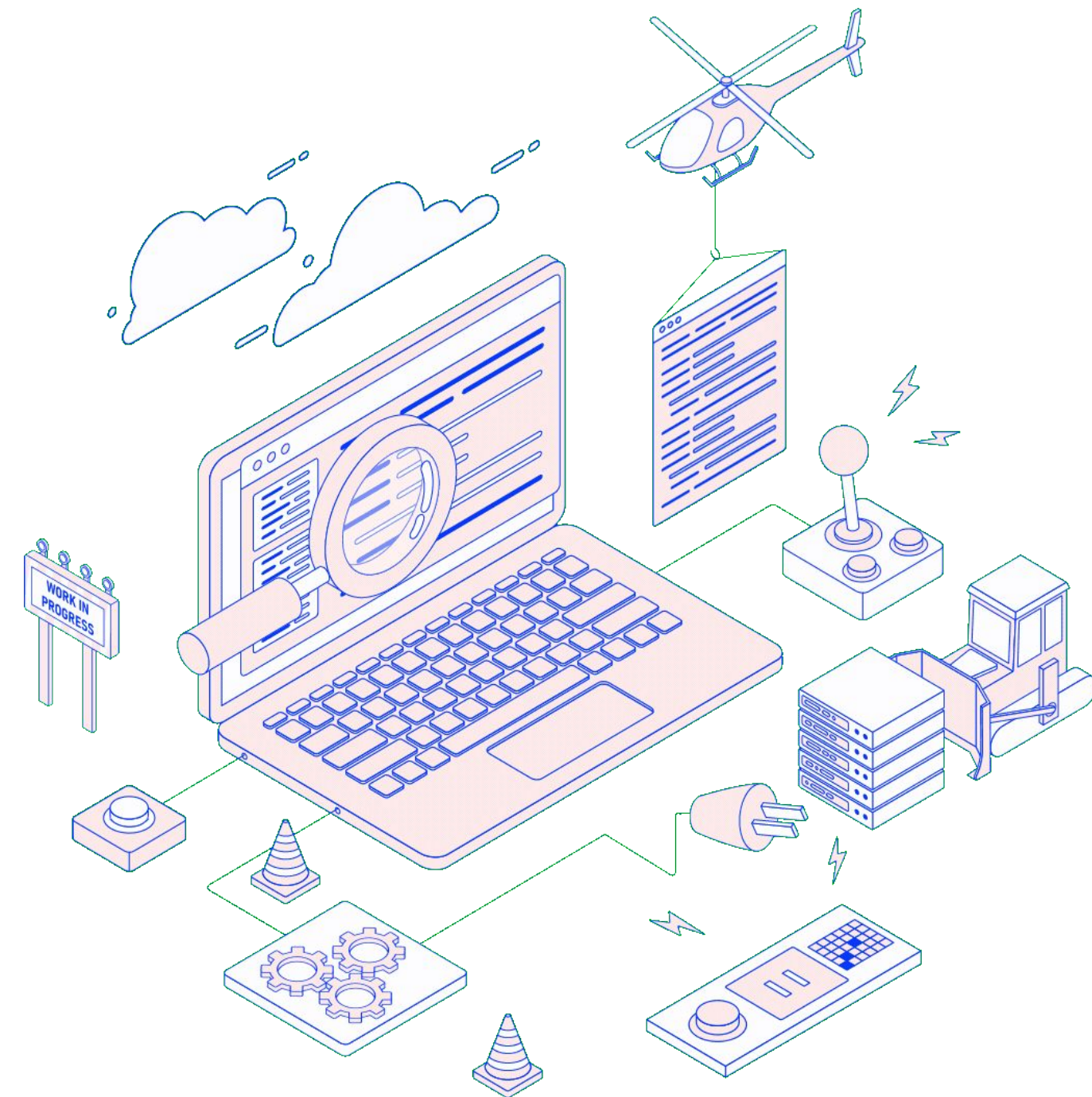
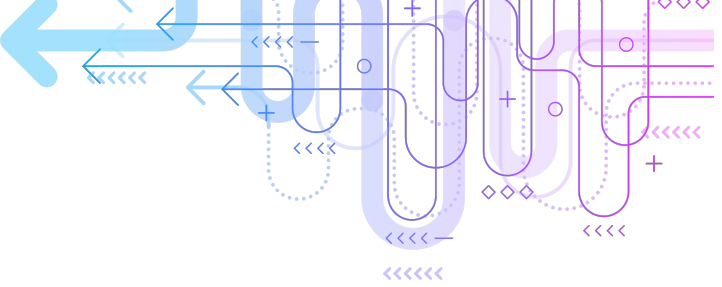


115年全國貓咪盃競賽 評分指標 線上說明會

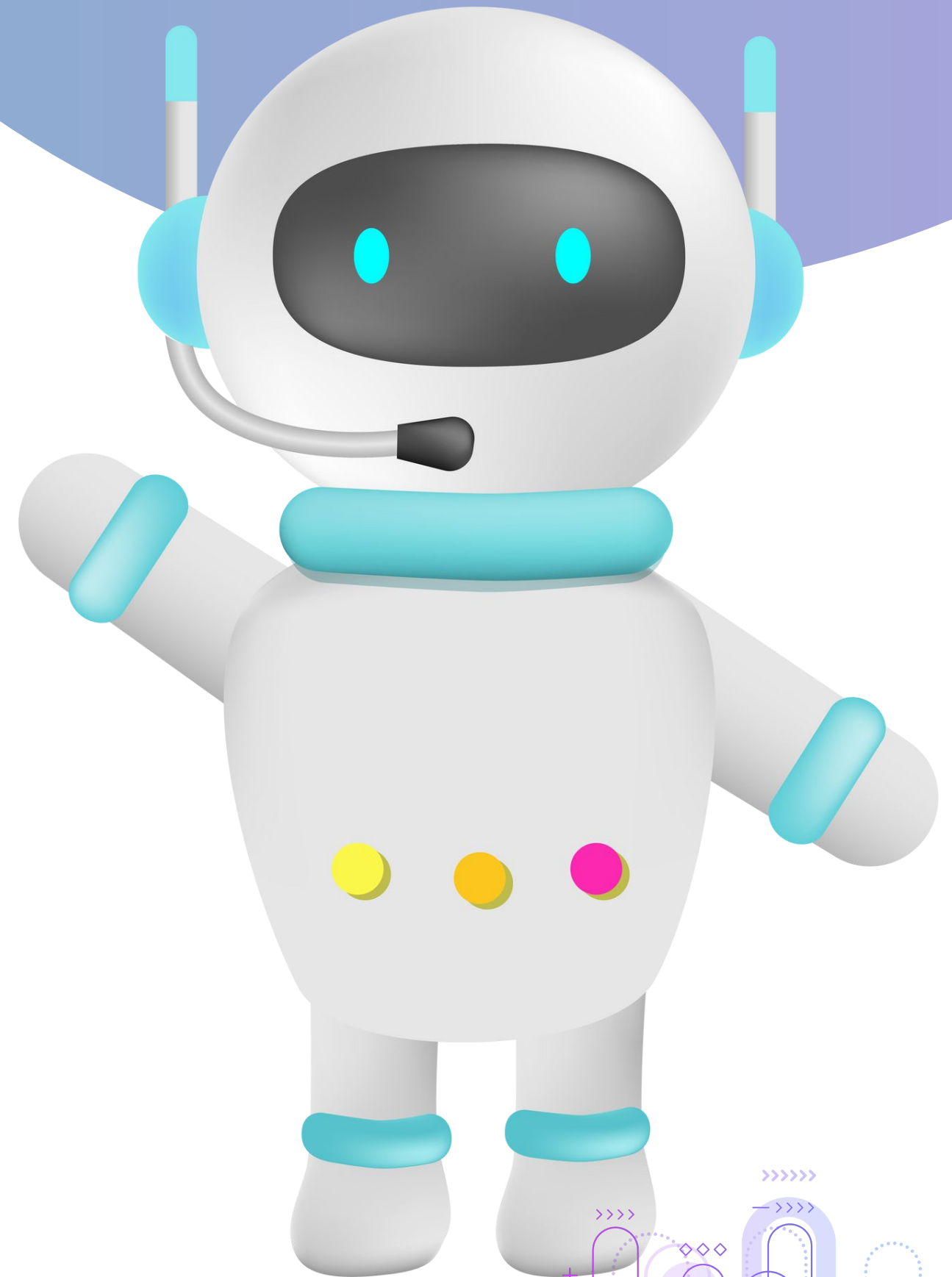
委辦單位：教育部資訊及科技教育司

執行單位：中小學資訊教育推廣領航計畫
(國立臺北教育大學)

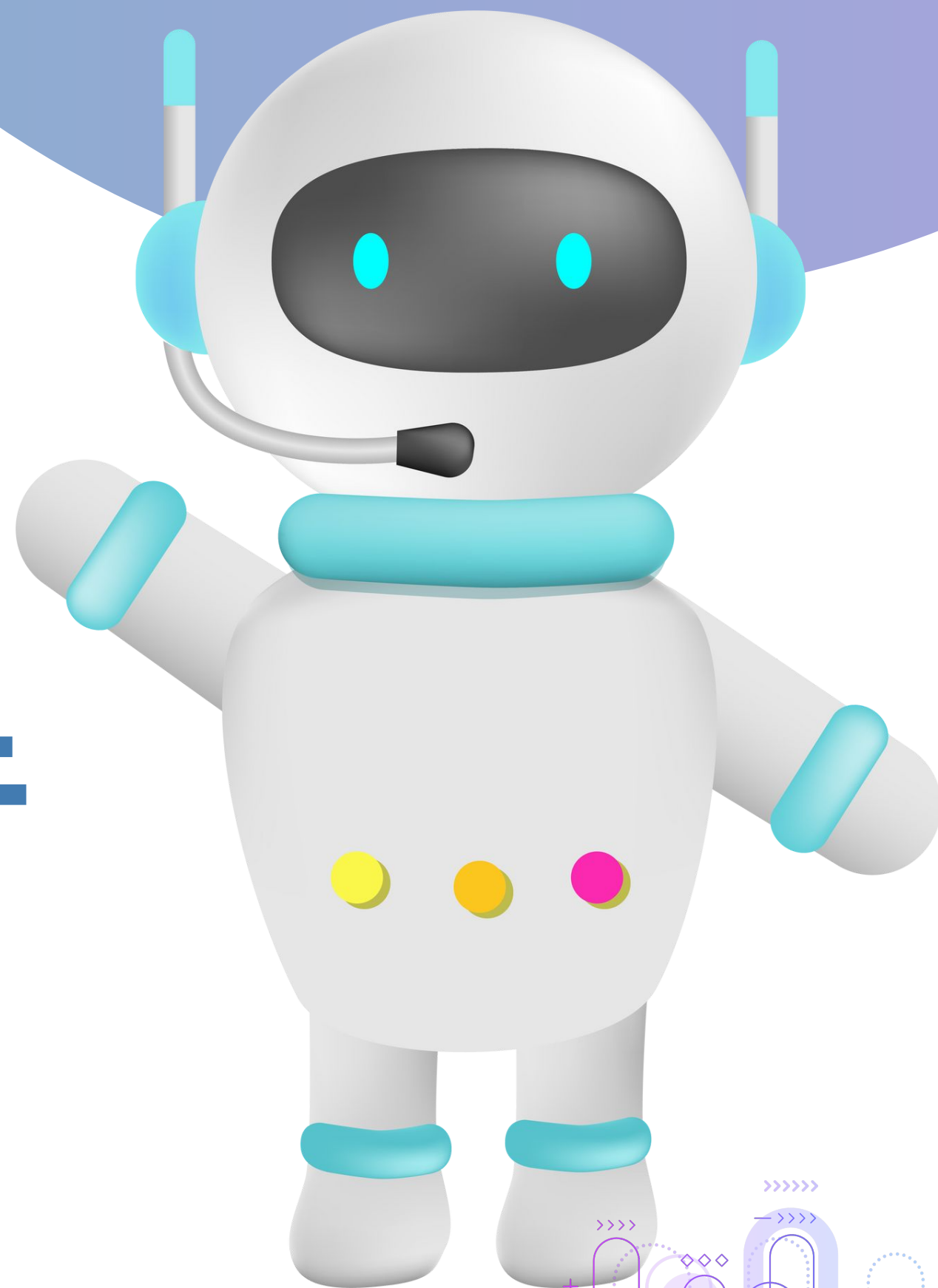




長官致詞



貓咪盃競賽 評分指標、程式文件 調整說明



貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (1/9)

★國小動畫組-新版評分指標：

【國小動畫組】-評分指標 ★ 預計培養能力:程式設計能力、敘事力、創造力								
程式說明文件 15%	項目	子項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/ 製作
	敘事設計 (5%)	劇情 (5%)	劇情完整流暢，角色與場景交代清楚，呈現完整故事	劇情大致流暢，角色與場景交代多數清楚，故事完整度良好。	劇情基本連貫，角色或場景交代普通，故事完整度一般	劇情片段零散，角色或場景交代不足，完整度偏低	劇情不連貫，角色與場景交代不清，故事難以理解	不予計分 (0分)
			(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
	場景規劃 (10%)	流程規劃 (5%)	流程規劃完整，順序嚴謹合理，與敘事設計完全契合	流程大致完整，順序合理，與敘事設計大多契合	流程基本清楚，順序尚可，與敘事設計部分契合	流程規劃零散，順序不夠合理，與敘事設計契合度不足	流程不完整或混亂，順序不合理，無法契合敘事設計	
			(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
		動作與表現 (5%)	每個場景角色明確，動作規劃完整清楚，表現流暢到位	多數場景角色清楚，動作規劃合理，表現大致完整	場景角色交代基本清楚，動作規劃普通，表現尚可	場景角色交代不足，動作規劃零散，表現不清楚	場景缺乏清楚角色與動作規劃，表現不完整	
(5分)			(4分)	(3分)	(2分)	(1分)		
動畫作品 85%	程式設計 (30%)		程式結構清楚完整，動畫全程正確，運用多種控制積木(如事件、廣播、迴圈、簡單條件)，動作銜接流暢自然	程式結構大致清楚，動畫正確，運用部分控制積木(如事件、廣播、迴圈、簡單條件)，動作銜接良好	程式結構基本清楚，動畫大致正確，控制積木(如事件、廣播、迴圈、簡單條件)運用有限，動作銜接普通	程式結構零散，動畫偶有錯誤，控制積木(如事件、廣播、迴圈、簡單條件)使用單一，動作銜接不夠順暢	程式結構不清楚，動畫錯誤頻繁，缺乏控制積木(如事件、廣播、迴圈、簡單條件)運用，動作銜接不良	不予計分 (0分)
			(25分~30分)	(19分~24分)	(13分~18分)	(7分~12分)	(1分~6分)	
	故事呈現 (30%)		場景轉換自然流暢，節奏清楚，音效、字幕、美術等精緻並有效輔助故事理解	場景轉換大致自然，節奏明確，音效、字幕、美術能幫助理解	場景轉換基本順暢，節奏尚可，音效、字幕、美術有部分輔助作用	場景轉換略顯突兀，節奏不夠清楚，音效、字幕、美術輔助有限	場景轉換不自然，節奏混亂，音效、字幕、美術未能幫助理解	
			(25分~30分)	(19分~24分)	(13分~18分)	(7分~12分)	(1分~6分)	
	創意表達 (25%)		角色與場景設計鮮明有特色，畫面表現巧思豐富；音效/特效新穎突出，展現高度創意與想像力	角色與場景設計清楚具特色，畫面有部分巧思；音效/特效運用適切，創意表現佳	角色與場景設計基本完整，畫面表現普通；音效/特效使用有限，創意程度一般	角色與場景設計較單一，畫面表現缺乏巧思；音效/特效使用不多，創意不足	角色與場景設計不明顯，畫面表現單調；音效/特效缺乏亮點，創意薄弱	
			(21分~25分)	(16分~20分)	(11分~15分)	(6分~10分)	(1分~5分)	

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (2/9)

★國小動畫組-設計歷程文件：

全國中小學資訊應用競賽
115 年度貓咪盃競賽-程式說明文件

組別：■國小動畫

題目：作品名稱					
任務	敘事設計↓ (請用文字敘述故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)			
任務一			場景	角色	動作
		分鏡一			
		分鏡二			
		分鏡三			
任務二↓ (可自行增列)			場景	角色	動作
		分鏡一			
		分鏡二			
		分鏡三			

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (3/9)

★國小動畫組-設計歷程文件參考範例：

【參考範例】(僅做為參考範例用，非標準答案)

題目：小樹苗的成長奇幻旅程

任務	敘事設計↓ (請用文字敘述故事劇情規劃)	場景規劃 (請填寫表格的每個場景、角色及角色動作)			
			場景	角色	動作
任務一	小樹苗從花園裡慢慢升起，飛了一圈，停下來抬頭看著太陽。陽光灑下來，讓小樹苗變得更高更綠。	分鏡一	花園	小樹苗	造型變換，開始飛行
		分鏡二	操場	小樹苗	飛一圈操場、同時播放飛行音效
		分鏡三	操場	小樹苗、太陽	小樹苗停下來抬頭看太陽↓ →太陽閃光↓ →小樹苗葉子變翠綠、身體長高
			場景	角色	動作
任務二↓	小樹苗飛到池塘邊，低下頭喝水。喝完水後，它的葉子變得更光滑，身體也更大了。	分鏡一	池塘邊	小樹苗	降落動作
		分鏡二	池塘邊	小樹苗、池塘	小樹苗低頭喝水↓ →播放水波紋動畫，同時撥放咕嚕咕嚕音效
		分鏡三	池塘邊	小樹苗	葉子變亮、身體變大

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (4/9)

★國小動畫組-設計歷程文件參考範例：

任務三↵	小樹苗在花園裡遇到垃圾和肥料。它快速避開垃圾，吃下肥料後變得更強壯，最後長成一棵大樹。↵	↵	場景↵	角色↵	動作↵
		分鏡一↵	花園↵	小樹苗↵	場景切換到花園遇到垃圾與肥料↵
		分鏡二↵	靠近垃圾↵	小樹苗、垃圾↵	紅色警示出現↓ →小樹苗快速飛走↵
		分鏡三↵	靠近肥料↵	小樹苗、肥料↵	播放閃光動畫和咀嚼音效↵
		分鏡四↵	花園↵	小樹苗↵	小樹苗落地↓ →變成大樹↵ →字幕出現「奇幻旅程完成！」↵

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (5/9)

★國小遊戲組-新版評分指標：

【國小遊戲組】-評分標準 ★ 預計培養能力:運算思維、創造力、問題解決能力							
	項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作
程式說明文件 15%	遊戲目標說明 (5%)	遊戲目標非常清楚具體，玩家能立即理解並可依任務完成操作	遊戲目標大致清楚完整，玩家能理解並可依任務完成操作	遊戲目標敘述較簡略，玩家需要推敲才能理解任務	遊戲目標表述模糊或片段，玩家不易理解操作任務	遊戲目標缺乏清楚說明，玩家無法辨識遊戲的任務	不予計分 (0分)
		(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
	遊戲機制設計 (10%)	規則與任務高度連貫且可執行、勝負條件清楚、具有明顯挑戰性	規則與任務大致連貫並可執行，勝負條件明確，具有一定挑戰性	規則與任務部分連貫，執行尚可，勝負條件基本清楚，但挑戰性不足	規則與任務連貫度低且執行不易，勝負條件模糊，挑戰性不明顯	規則與任務脫節或不可執行，勝負條件不清楚，不具挑戰性	
		(9~10分)	(7~8分)	(5~6分)	(3~4分)	(1~2分)	
參賽作品 85%	遊戲趣味性 (20%)	內容豐富且充滿變化，音效與美術表現精緻，具高度吸引力	內容完整多樣，音效與美術表現良好，具有一定吸引力	內容尚稱完整，變化有限，音效與美術表現普通，吸引力一般	內容單一或重複，音效與美術表現不足，吸引力偏低	內容貧乏缺乏變化，音效與美術表現薄弱，無吸引力	不予計分 (0分)
		(17分~20分)	(13分~16分)	(9分~12分)	(5分~8分)	(1分~4分)	
	互動操作性 (20%)	互動性佳、操作順暢、介面設計細緻，整體體驗優良	互動性良好，操作大致順暢，介面設計完整，整體體驗良好	具基本互動性，操作尚可，介面設計較簡單，整體體驗普通	互動性有限，操作不順暢，介面設計粗略，整體體驗不足	缺乏互動性，操作不順暢，介面設計簡陋，整體體驗不佳	
		(17分~20分)	(13分~16分)	(9分~12分)	(5分~8分)	(1分~4分)	
	獨特創意性 (20%)	遊戲具高度創新與驚喜，易引起共鳴與印象深刻	遊戲具有一定創新與驚喜，能引起玩家共鳴，印象良好	遊戲有部分新意或小亮點，能引起一定程度的共鳴，但印象普通	遊戲創新有限，缺乏驚喜，僅能留下少量印象與共鳴	遊戲缺乏創新與驚喜，無法留下印象與共鳴	
		(17分~20分)	(13分~16分)	(9分~12分)	(5分~8分)	(1分~4分)	
	功能完整性 (25%)	功能完整、無明顯錯誤，流程開始與結束順利	功能大致完整，僅有少量細微錯誤，流程開始與結束順利	功能基本齊全，但偶有錯誤或不穩定，流程開始與結束順利完成，但不夠順暢	功能缺漏或錯誤較多，流程開始或結束不夠順利	功能不完整，錯誤頻繁，流程開始或結束困難	
		(21分~25分)	(16分~20分)	(11分~15分)	(6分~10分)	(1分~5分)	

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (6/9)

★國小遊戲組-設計歷程文件、參考範例：

附件三
全國中小學資訊應用競賽 115 年度 <u>貓咪盃</u> 競賽-程式說明文件
組別： <input type="checkbox"/> 國小動畫 <input checked="" type="checkbox"/> 國小遊戲 <input type="checkbox"/> 國中生活應用
題目：
1、 玩家在這個遊戲的目標是：
2、 這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是：
任務一：↓ 規則一：↓ ↓ 任務二：↓ 規則二：↓ ↓ (自行增加任務)：↓ (自行增加規則)：↓

【參考範例】(僅做為參考範例用，非標準答案)
題目：地震來了一防災、避難大作戰
1、 玩家在這個遊戲的目標是： 遊戲有三個階段的故事和選擇，讓玩家學會地震來的時候該怎麼做，才會更安全。 目標一：用 <u>方向鍵</u> 轉偵測器找到地震從哪裡來，學會判斷震波方向。 目標二：在 60 秒內把正確地震知識彈到對的地方，練習分辨對錯知識。 目標三：挑選正確物品放進 <u>避難包</u> 並清路，學會準備逃生需要的東西。 目標四：用滑鼠把人安全送到避難所避開危險，練習防災逃生的方法。
2、 這個遊戲的規則條件及玩家任務挑戰是： 任務一：以調整偵測器方位的方式，找出地震震波是從哪個方向來的，幫助 AI 小幫手完成訓練！↓ 規則一：用鍵盤的方向鍵，讓偵測器對準震波方向。只要對準成功 3 次，就過關囉！ ↓ 任務二：用 <u>彈射板</u> 把地震知識送到對的或錯的區域，送對就得高分↓ 規則二：限時 60 秒，用鍵盤和滑鼠操作，把知識彈射到正確的地方，越多越高分！ ↓ 任務三：蒐集正確的知識到避難包，清除障礙物減空間↓ 規則三：以滾輪或上下鍵移動，玩家根據提示挑選適當容量的物品放進避難包，同時要操控 AI 小幫手清理障礙物，分數到 30 分才過關。 ↓ 任務四：以觸擊的 <u>方式</u> 將志工送到避難所，遠離高樓或車子。↓ 規則四：點擊滑鼠操控機器夾子，引導民眾安全到避難所得 1 分，收營養球也加 1 分。但民眾碰到車子或高樓會扣 1 分。拿到 10 分就過關了。

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (7/9)

★國中生活應用組 -新版評分指標：

【國中生活應用組】-評分指標 ★ 預計培養能力:運算思維、問題解決

	項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/ 製作
程式說明文件 15%	問題描述與需求 (5%)	能全面剖析問題情境，辨識複雜需求，提出具系統性之問題定義。並有系統性地進行問題拆解。	能剖析主要問題情境，辨識多數需求，提出結構化問題定義，並能進行大部分的問題拆解	能部分剖析問題情境，辨識部分需求，問題定義具雛形，拆解方式尚不完整	問題情境分析有限，需求辨識不完整，問題定義概略，拆解零散缺乏系統性	無法釐清問題情境與需求，缺乏明確問題定義，未能展現有效拆解能力	不予計分 (0分)
		(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
	資料結構與設計 (5%)	能完整設計必要變數(或串列)或角色，程式設計能呈現模組化架構。	能設計大部分必要的變數、串列與角色，程式設計具一定模組化	能設計部分必要的變數、串列與角色，程式設計具雛形，但模組化不足	僅設計少量變數、串列與角色，程式設計零散，缺乏明顯模組化	未能設計必要的變數、串列與角色，程式設計缺乏模組化概念	
		(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
	程序設計與流程 (5%)	能清楚地表達問題解決的程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟具合理邏輯且邏輯嚴謹	能大致清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟具合理邏輯，但細節略不足	能表達基本的解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程式步驟邏輯部分合理，仍有不連貫之處	不夠清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟間邏輯不足，缺乏完整性	未能有效表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程序步驟缺乏邏輯，無法構成流程	
		(5分)	(4分)	(3分)	(2分)	(1分)	
參賽作品 85%	使用者介面與體驗 (25%)	介面完全符合需求，操作直觀容易使用，音樂與美術表現精緻，整體體驗佳	介面大致符合需求，操作方便，音樂與美術表現良好，整體體驗順暢	介面基本符合需求，操作尚可，音樂與美術普通，整體體驗一般	介面部分符合需求，操作不夠直觀，音樂與美術有限，整體體驗偏弱	介面不符合需求，操作困難，音樂與美術不足，整體體驗不佳	不予計分 (0分)
		(21分~25分)	(16~20分)	(11~15分)	(6分~10分)	(1分~5分)	
	功能完整性 (30%)	系統功能完整，能解決需求，各種測多項功能測試情境下均表現穩定	系統功能大致完整，能解決主要需求，在多數測試情境下表現良好	系統功能基本齊全，能解決部分需求，部分測試情境下可運作	系統功能有限，僅能解決少數需求，在測試情境下常出現錯誤	系統功能不足，無法有效解決需求，在基本測試下即出現重大錯誤	
		(25分~30分)	(19分~24分)	(13分~18分)	(7分~12分)	(1分~6分)	
	問題解決創意 (30%)	作品解法獨特，並具備延伸功能。	作品解法清楚，並具部分延伸功能	作品解法具一定的特色，延伸功能有限	作品解法普通，延伸功能零星或簡單	作品解法缺乏獨特性，無明顯延伸功能	
		(25分~30分)	(19分~24分)	(13分~18分)	(7分~12分)	(1分~6分)	

貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (8/9)

★國中生活應用組 -設計歷程文件、參考範例：

附件三

全國中小學資訊應用競賽 115 年度貓咪盃競賽-程式說明文件

組別：☐國小動畫 ☐國小遊戲 ☒國中生活應用

題目：

一、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼?(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

二、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色(Sprite)、變數、串列/清單(list)、自訂積木(函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

三、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖、虛擬碼或文字表示解決方法或過程。

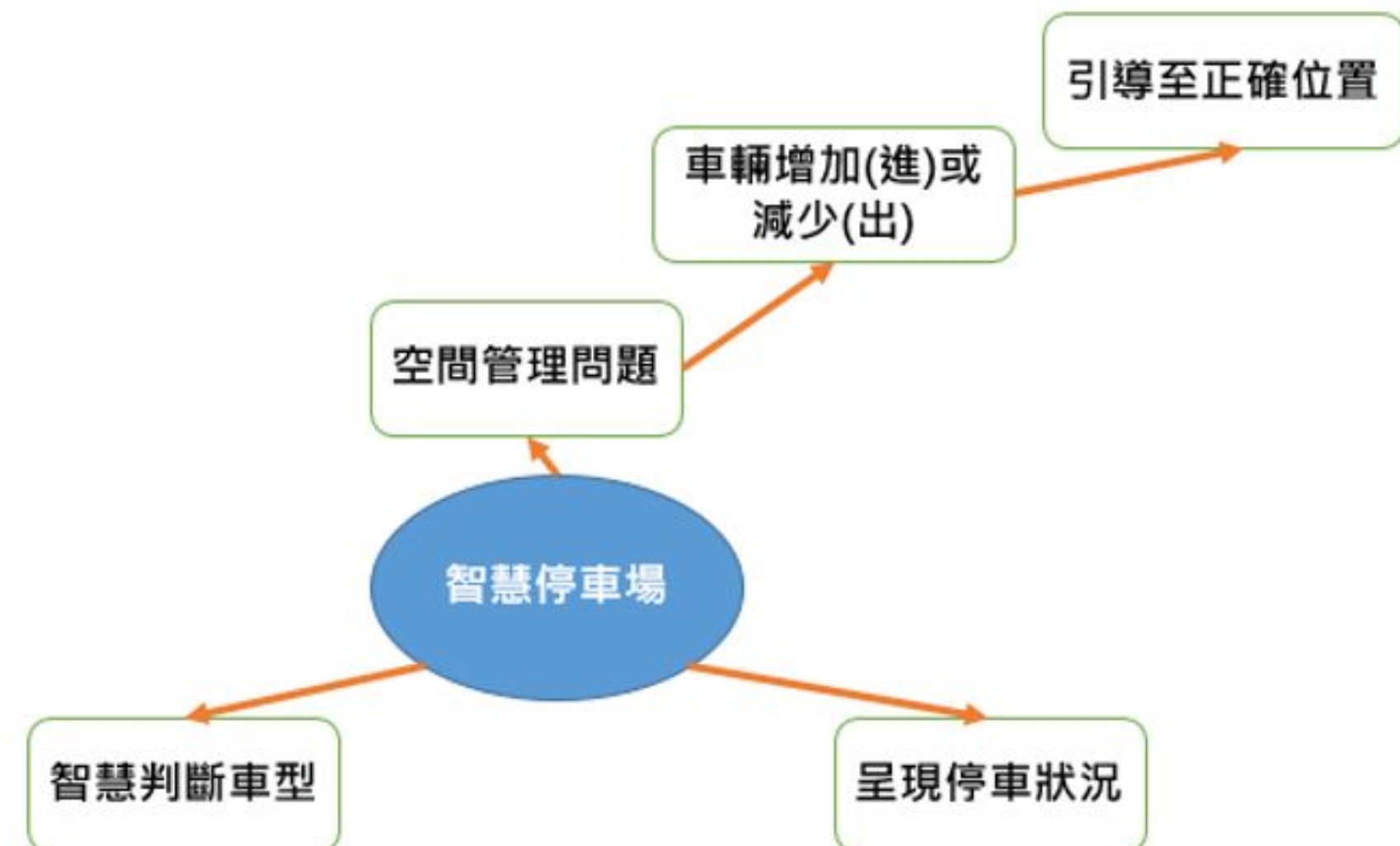
【參考範例】(僅做為參考範例用，非標準答案)

題目：智慧停車場

1、寫出這個任務要解決的問題或需求是什麼?(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

↓

我們在日常生活中常常會遇到停車場的空間管理問題，像是小型車、中型車和大型車格數不同，要怎麼安排可以讓使用率最高。



貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件重點闡釋 (9/9)

★國中生活應用組 -設計歷程文件、參考範例：

2、針對上述的要解決的問題或需求，你預計設計的角色 (Sprite)、變數、串列/清單(list)、自訂積木 (函數)、廣播(程式流程)分別有哪些(以你覺得合適說明問題與需求的方式來表達，如文字、圖表、心智圖...)

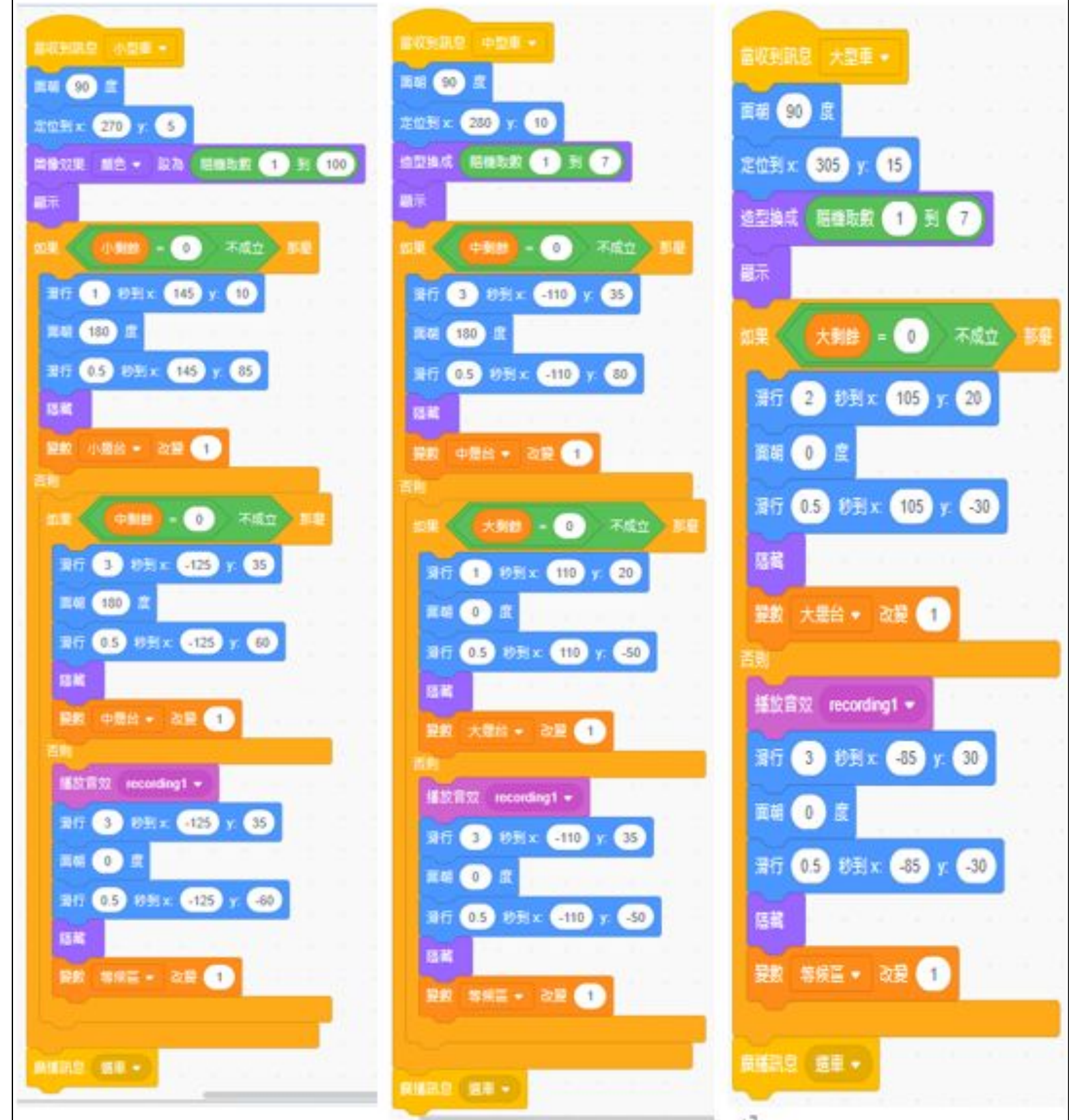
←

變數：小型車數量、中型車數量、大型車數量↓

角色：Button2~6 (控制加減)、小型車/中型車/大型車 (三種車輛)、停車背景 (模擬停車場)↓

函數：使用廣播與接收積木控制不同角色執行任務 (像是更新車輛數量或顯示動畫)←

3、針對上述的要解決的問題或需求，分別以流程圖或虛擬碼表示解決方法或過程?←



貓咪盃競賽評分標準與程式 說明文件相關資訊佈達管道 (1/1)

全國貓咪盃競賽

最新消息

計畫介紹

歷年成果

教學資源

活動照片

最新消息

114-10-21 全國中小學資訊應用競賽「115年度貓咪盃競賽實施計畫」

114-09-18 資訊教育素養導向「114年暑期工作坊」

114-04-28 全國中小學資訊應用競賽「114年度貓咪盃競賽」得獎作品

114-04-24 全國中小學資訊應用競賽「114年度貓咪盃競賽」得獎名單





114-04-24 全國中小學資訊應用競賽「114年度貓咪盃競賽」題目及得獎作品影片

113-09-25 「教師資訊科技素養導向教學工作坊」

113-08-23 全國中小學資訊應用競賽「114年度貓咪盃競賽實施計畫」

113-04-19 113年度全國貓咪盃Scratch競賽-得獎名單


活動照片



回首頁 網站導覽 字

熱門關鍵字 Search 進階搜尋

天氣

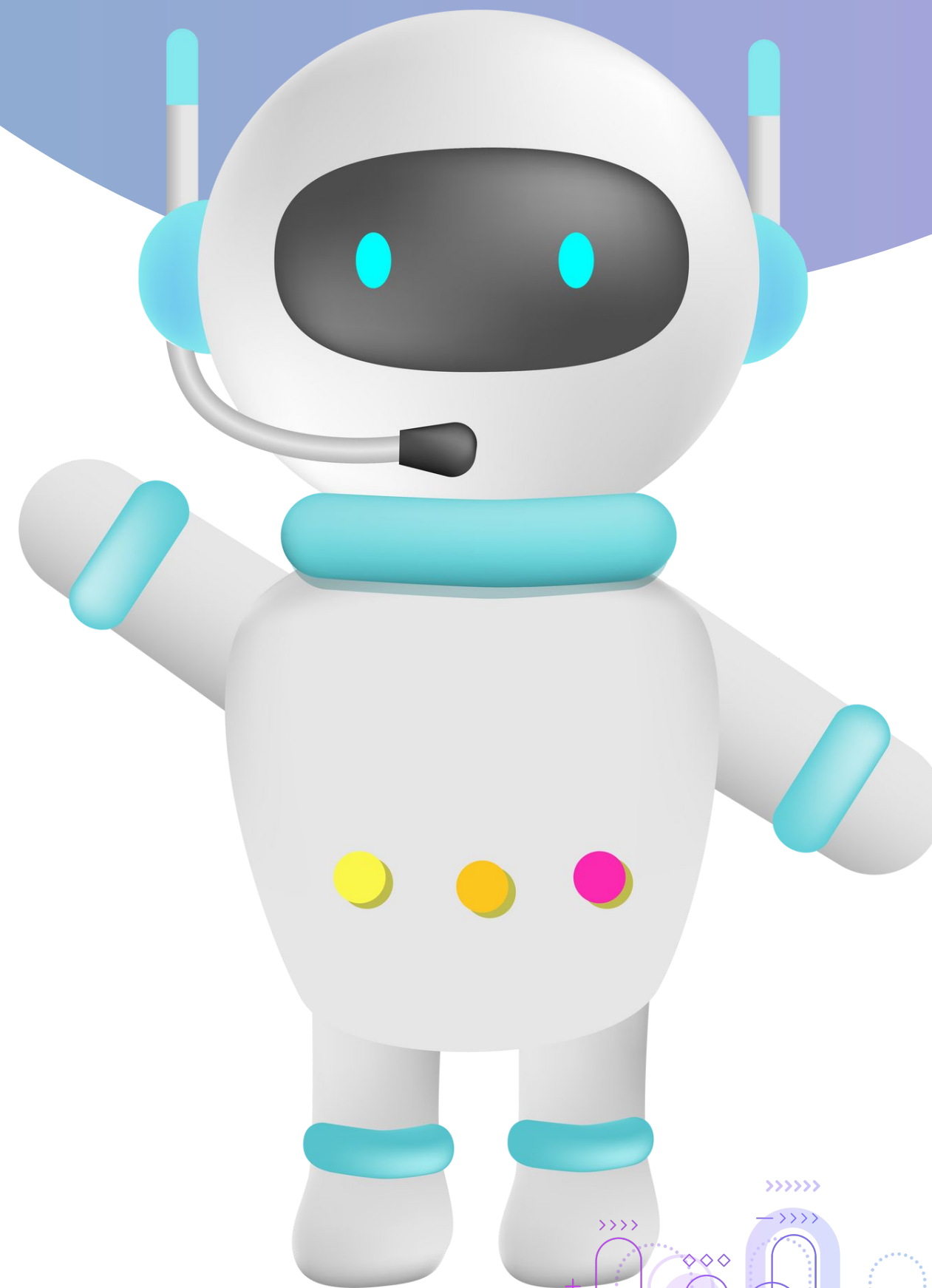


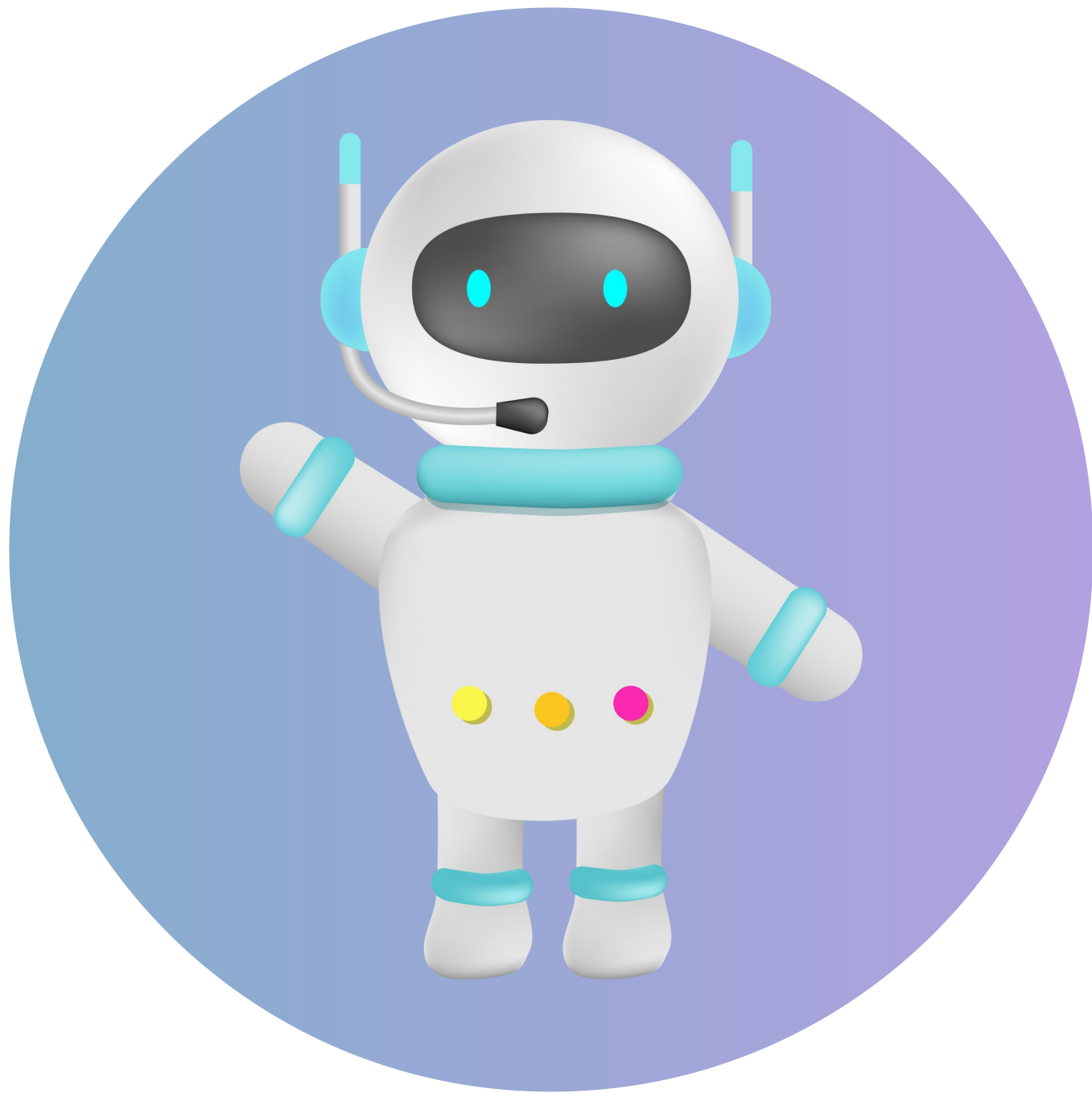
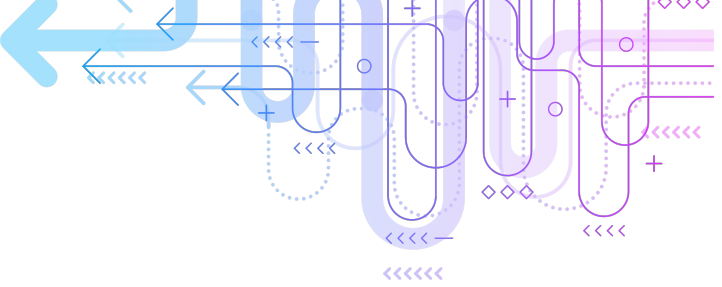
臺北市 22
~ 24 °C

Oct 2025 上個月 下個月 本月

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

Q&A





感謝您的聆 聽與指導

