

花蓮縣 114 學年度 Scratch 貓咪盃競賽縣內選拔系列賽 —複賽實施計畫

壹、依據：花蓮縣 114 年度資訊教育競賽活動計畫。

貳、計畫目標

1. 提升校園運算思維及自由軟體普及率，宣導智慧財產權使用。
2. 激發學生運算思維與解決問題能力，讓學習變有趣。
3. 接軌國際創客潮流，營造有效提升學生學習能力之數位平台。
4. 全面發展本縣各校運算思維及程式寫作師資。
5. 培養學生運算思維，營造學習程式興趣與程式能力。

參、辦理單位

1. 指導單位：花蓮縣政府
2. 主辦單位：花蓮縣政府教育網路中心
3. 承辦單位：花蓮縣玉里鎮玉里國民小學、花蓮縣立卓溪鄉太平國民小學
4. 協辦單位：花蓮縣花蓮市中正國民小學

肆、參加對象

1. 本縣「114 學年度 Scratch 貓咪盃競賽縣內選拔系列賽」初賽入圍複賽之 1~9 年級學生。
2. 本競賽採小組合作模式，每隊由 2 位學生及最多 2 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。

伍、競賽辦法

1. 競賽日期：
 - (一) 國小組：115 年 1 月 23 日(星期五)，08 時 30 分起至 12 時 15 分止。
 - (二) 國中組：115 年 1 月 23 日(星期五)，13 時 00 分起至 16 時 45 分止。
2. 競賽地點：中正國小 3F 電腦教室、4F 電腦教室；玉里國小 2F 電腦教室。
3. 報到文件：
 - (一) **選手當天報到請攜帶學生證/身份證/健保卡(擇一)，未提供身分證明者不得參賽。**
 - (二) 創用 CC 授權同意書(每位參賽人員複賽作品，需填寫創用 CC 授權同意書，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；**同意書請見附件一，請事先填寫報到時繳交。**

4. 創作工具：Scratch 圖形化程式設計軟體 3.29.1 版，電腦作業系統為 Win11 作業系統不限版本，競賽提供之軟體與 115 年度全國貓咪盃競賽相同，請參考網站公告(<https://proj.moe.edu.tw/cat/>)
5. 競賽分組：分為國小遊戲組、國小動畫組、國中生活應用組。
6. 競賽題目：由主辦單位現場宣佈。
7. 競賽方式：採現場實作，所有參賽選手於同一電腦教室內競賽，競賽當日，由本處提供借用筆、紙張、耳機麥克風、隨身碟之外，不可以使用其他輔助工具(如手寫板、手機、網路攝影機...等)，現場不提供網路服務。
8. 競賽素材：限定由參賽者自製、使用軟體內建素材庫。
9. 競賽作品以競賽時間結束後，以隨身碟（考場提供）方式交件，完成作品存入隨身碟內，需繳交給收件老師確認後，並試開啟無誤後，始得刪除原電腦內作品並關機，將耳機及桌面整理乾淨後始得離開試場；隨身碟使用相關知能，請指導老師於授課時自行指導學生，若於競賽期間發生問題，主辦單位概不負責；**其他競賽規則與注意事項請見附件二。**
10. **本項競賽獲獎選手得依名次順序優先推薦參加「115 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽」，正取及備取隊伍及指導老師務必出席本縣辦理之賽前說明會及集訓；若有推薦選手不克出席之情事，主辦單位得評估是否保留其參賽資格或依順位遞補出賽；各項期程如下，另前述未及之相關事項另行於處務公告公布。**
 - (一) 全國賽：115 年 4 月 10 日(星期五)及 4 月 11 日(六)兩天辦理。
 - (二) 全國賽本縣集訓課時間如下：另行通知。
11. 評審辦法及評審參考：
 - (一) 由承辦單位聘請相關領域教師或專家進行評審，評審方式以百分等級或序位法由評審討論訂定。
 - (二) 評審參考標準：比照全國賽標準，請參考附件三。
 - (三) 評分標準內之程式說明文件請參考附件四、附件五及附件六。

陸、競賽期程

1. 國小組：01/23(五)當天上午場 08:30 開始報到，競賽場次如下表：

時間		中正3F電腦教室 玉里2F電腦教室	中正4F電腦教室 玉里2F電腦教室
上 午	08：30-08：50報到 08：50-08：55設備測試 08：55-09：00說明 09：00-12：15競賽	國小動畫 15組	國小遊戲 15組

2. 國中組：01/23(五)當天下午場 13:00 開始報到，競賽場次如下表：

時間		中正3F電腦教室、中正4F電腦教室 玉里2F電腦教室
下午	13:00-13:20報到 13:20-13:25設備測試 13:25-13:30說明 13:30-16:45競賽	國中生活應用 21組

3. 競賽結束後由評審線上評選作品，視需要召開視訊會議，115年1月30日
(五)前公告競賽獲獎隊伍及全國賽參賽隊伍。

柒、獎勵辦法

1. 學生獎勵部份：參加複賽學生已初步通過初賽選拔，因此除非選手程度與初賽入選作品程度相差太大者剔除得獎資格外，剩餘名額皆至少佳作，以資鼓勵。

名次	國小	國中	獎狀	備註
金獎	2隊	4隊	獎狀1紙	1. 評審團可依當年參賽狀況決議是否彈性調整。
銀獎	3隊	6隊	獎狀1紙	2. 國小組第三順位；國中組第五、六順位為全國賽預備選手，實際之全國賽參賽選手將依選手集訓及實戰演練之綜合成績判定。
銅獎	4隊	8隊	獎狀1紙	3. 例外狀況：若初賽參賽作品程度與複賽現場作品程度差異太大，則判為不得獎。
佳作	4-6隊	8-12隊	獎狀1紙	

2. 教師獎勵部份：指導老師每位獎狀一紙。

捌、其他：

- 得獎作品之版權，屬於作者與本府共同擁有，本府擁有複製、公佈、發行、宣導之權利。
- 本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。
- 聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心黃思婷、李佳恩，電話：03-8462860#501 #516。

附件一

花蓮縣 114 學年度資訊教育競賽活動

「貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽」

創用 CC 授權同意書

同意參加花蓮縣 114 學年度「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」初賽創作之作品採用創用 CC  「姓名標示-非商業性-相同方式分享」4.0 版臺灣授權條款，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。

(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>)

立同意書人

學校名稱：花蓮縣

指導教師 <small>(1位代表簽名)</small>		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	(紙本簽名)			
學生	(紙本簽名)			

中 華 民 國

年

月

日

附件二

【競賽規則與注意事項】

1. 試場中正國小校內不開放停車，請自行尋覓附近合法停車位。
2. 指導老師可以在中正國小英語教室 1 休息。
3. 參賽學生請擇一攜帶：健保卡、在學證明、學生證等，供查驗身份，未攜帶者由指導老師當場簽切結書證明學生身份，如經舉發，身份不實，取消參賽資格。
4. 比賽當天不得自行攜帶任何儲存設備、媒體、素材、或任何參考文件進場；當天所有電腦（筆電）都將實施網路斷線，繳交作品或同組同學資料交換僅能使用本府提供的隨身碟。
5. 本次競賽開放自行攜帶耳機麥克風，未攜帶者考場可借用設備。
6. 手機請關靜音，並且競賽過程中不得使用。
7. 因複賽為初賽之延續，故原初賽報名隊伍學生及指導老師亦不得異動。（有重大原因者請提出證明，經主辦單位確認後再行回覆學校是否合宜）。
8. 報到時必須同時繳回 CC 授權同意書，指導老師可在場協助選手確認電腦軟硬體狀況之後，待競賽開始之後再行離開。
9. 依全國賽提供之軟體及素材皆已安裝或存放於電腦桌面。
10. 為競賽公平，競賽時間僅限於同組同學之間輕聲交談，禁止其他組同學出聲指導、其他示意或代為操作電腦等行為。
11. 競賽當天除電腦軟硬體故障等因素外，工作人員將一概不協助任何技術性問題。（例如耳機麥克風的安裝、如何開啟程式、如何存檔、錄音選項被關閉如何打開等），請各位指導老師事先指導選手關於耳機麥克風安裝順序、相關基礎電腦操作、USB 隨身碟的使用方法。電腦設備若有任何狀況無法處理者，請舉手讓工作人員幫忙，但與競賽相關之操作及存檔必需自行操作。
12. 作品內容禁止編輯上選手所屬學校及作者姓名，違者評審將開評審會議時討論酌予扣分。
13. 競賽檔案存檔名稱“隊伍編號”（副檔名. sb3 請勿變動），已貼在各組隨身碟上；另提供各組“隊伍編號”存在各組隨身碟內的記事本中（“隊伍編號”英文字為組別代號，○○○為數字），例如：
 - 國小動畫組為 AN-Team○○○. sb3
 - 國小遊戲組為 GA-Team○○○. sb3
 - 國中生活應用組為 LI-Team○○○. sb3
14. 選手競賽時請在硬碟上存檔操作，並隨時存檔及備份隨身碟以免意外，完成作品繳交時，才將檔案複製進 USB，且檔案確認可以開啟後，才可刪除原電腦硬碟上之作品，並將本府提供借用之耳機歸還後，方可離開現場與帶隊老師會合離開。
15. 違反上述注意事項之競賽選手經由工作人員提醒後如果仍不聽勸阻者將取消比賽資格。
16. 其他未盡事項請聽從大會工作員宣布為準。

附註：

1. 耳機麥克風安裝順序必須在開啟 Scratch 之前，若已先開 Scratch 再裝麥克風會無法使用，所以若安裝時顛倒順序，請先關閉 Scratch 再安裝麥克風，隨後再開啟 Scratch 即可。
2. 因本次全國賽不提供網路攝影機，為與全國賽標準一致，故本次競賽亦不提供，請指導老師與選手留意。
3. 競賽結束繳交檔案完畢後務必刪除原電腦上之作品，以免影響下場競賽之公平性。
4. 參賽選手師生一律從中正國小大門進入，並在川堂完成報到檢錄。
5. 請參賽選手師生依循指定路線至競賽場所及英語教室 1 休息，不得喧嘩或干擾學校正常教學運作。

附件三

評分規準

【國小動畫組】

		項目	子項目	極優	優	良	尚可	待加強	未填寫/製作	
程式說明文件 15%	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 (5 分)	劇情大致流暢，角色與場景交代多數清楚，故事情節度良好。 (4 分)	劇情基本連貫，角色或場景交代普通，故事情節度一般 (3 分)	劇情片段零散，角色或場景交代不足，完整性偏低 (2 分)	劇情不連貫，角色與場景交代不清，故事難以理解 (1 分)	不予計分 (0 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 (5 分)	流程大致完整，順序合理，與敘事設計大多契合 (4 分)	流程基本清楚，順序尚可，與敘事設計部分契合 (3 分)	流程規劃零散，順序不夠合理，與敘事設計契合度不足 (2 分)	流程不完整或混亂，順序不合理，無法契合敘事設計 (1 分)	不予計分 (0 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 (5 分)	多數場景角色清楚，動作規劃合理，表現大致完整 (4 分)	場景角色交代基本清楚，動作規劃普通，表現尚可 (3 分)	場景角色交代不足，動作規劃零散，表現不清楚 (2 分)	場景角色缺乏清楚角色與動作規劃，表現不完整 (1 分)	不予計分 (0 分)		不予計分 (0 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 (25 分~30 分)	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 (19 分~24 分)	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 (13 分~18 分)	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 (7 分~12 分)	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 (1 分~6 分)	不予計分 (0 分)		不予計分 (0 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 (25 分~30 分)	場景轉換大致自然，節奏明確，音效、字幕、美術能幫助理解 (19 分~24 分)	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 (13 分~18 分)	場景轉換略顯突兀，節奏不夠清楚，音效、字幕、美術輔助有限 (7 分~12 分)	場景轉換不自然，節奏混亂，音效、字幕、美術未能幫助理解 (1 分~6 分)	不予計分 (0 分)		不予計分 (0 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 (21 分~25 分)	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 (16 分~20 分)	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 (11 分~15 分)	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 (6 分~10 分)	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 (1 分~5 分)	不予計分 (0 分)		不予計分 (0 分)	

評分規準

【國小遊戲組】

		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 (5 分)	遊戲目標大致清楚完整，玩家能理解並可依任務完成操作 (4 分)	遊戲目標敘述較簡略，玩家需要推敲才能理解任務 (3 分)	遊戲目標表述模糊或片段，玩家不易理解操作任務 (2 分)	遊戲目標缺乏清楚說明，玩家無法辨識遊戲的任務 (1 分)	不予計分 (0 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 (9~10 分)	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 (7~8 分)	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 (5~6 分)	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 (3~4 分)	規則與任務脫節或不可執行，勝負條件不清楚，不具挑戰性 (1~2 分)	不予計分 (0 分)	
	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 (17 分~20 分)	內容完整多樣，音效與美術表現良好，具有一定吸引力 (13 分~16 分)	內容尚稱完整，變化有限，音效與美術表現普通，吸引力一般 (9 分~12 分)	內容單一或重複，音效與美術表現不足，吸引力偏低 (5 分~8 分)	內容貧乏缺乏變化，音效與美術表現薄弱，無吸引力 (1 分~4 分)	不予計分 (0 分)	
參賽作品 85%	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 (17 分~20 分)	互動性良好，操作大致順暢，介面設計完整，整體體驗良好 (13 分~16 分)	具基本互動性，操作尚可，介面設計較簡單，整體體驗普通 (9 分~12 分)	互動性有限，操作不順暢，介面設計粗略，整體體驗不足 (5 分~8 分)	缺乏互動性，操作不順暢，介面設計簡陋，整體體驗不佳 (1 分~4 分)	不予計分 (0 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 (17 分~20 分)	遊戲具有一定創新與驚喜，能引起玩家共鳴，印象良好 (13 分~16 分)	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 (9 分~12 分)	遊戲創新有限，缺乏驚喜，僅能留下少量印象與共鳴 (5 分~8 分)	遊戲缺乏創新與驚喜，無法留下印象與共鳴 (1 分~4 分)	不予計分 (0 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 (21 分~25 分)	功能大致完整，僅有少量細微錯誤，流程開始與結束順利 (16 分~20 分)	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 (11 分~15 分)	功能缺漏或錯誤較多，流程開始或結束不夠順利 (6 分~10 分)	功能不完整，錯誤頻繁，流程開始或結束困難 (1 分~5 分)	不予計分 (0 分)	

評分標準

【國中生活應用組】

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。 (5 分)	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。 (4 分)	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。 (3 分)	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。 (2 分)	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。 (1 分)	不予計分 (0 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。 (5 分)	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。 (4 分)	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。 (3 分)	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。 (2 分)	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。 (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。 (5 分)	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。 (4 分)	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。 (3 分)	不夠清楚地表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程式步驟間邏輯不足，缺乏完整性。 (2 分)	未能有效表達問題解決程序(流程圖、虛擬碼或文字)，程式步驟缺乏邏輯，無法構成流程。 (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。 (21 分~25 分)	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。 (16~20 分)	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。 (11~15 分)	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。 (6 分~10 分)	介面不符合需求，操作困難，音樂與美術不足，整體體驗不佳。 (1 分~5 分)	不予計分 (0 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。 (25 分~30 分)	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。 (19 分~24 分)	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。 (13 分~18 分)	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。 (7 分~12 分)	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。 (1 分~6 分)	
	問題解決創意 (30%)	作品解法獨特，並具備延伸功能。 (25 分~30 分)	作品解法清楚，並具部分延伸功能。 (19 分~24 分)	作品解法具一定的特色，延伸功能有限。 (13 分~18 分)	作品解法普通，延伸功能零星或簡單。 (7 分~12 分)	作品解法缺乏獨特性，無明顯延伸功能。 (1 分~6 分)	

附件四

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				

附件五

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：■國小遊戲

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)：_____

附件六

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。

附件七：競賽隊伍-中正國小電腦教室座位表

國小動畫組(11組)隊伍座位/3F

0830-0850 報到、0850-0855 設備測試、0855-0900 說明、0900-1215 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1	5	9	13
2 Team28-明義國小 翁○蔓、陳○駿	6 Team46-復興國小 蘇○品、陳○庭	10 Team37-明義國小 陳○翰、王○莛	14 Team99-中正國小 黃○桀、陳○樂
3 Team45-復興國小 蔡○甯、江○	7 Team36-明義國小 葉○岑、陳○恩	11 Team98-中正國小 林○謙、呂○佳	15 Team40-明義國小 楊○綻、陳○陞
4 Team29-明義國小 林○卉、徐○綺	8 Team97-中正國小 賴○綾、李○澄	12 Team39-明義國小 呂○霖、黃○懷	16

國小遊戲組(14組)隊伍座位/4F

0830-0850 報到、0850-0855 設備測試、0855-0900 說明、0900-1215 競賽

左側	中間	右側
1 Team19-明義國小 李○恩、劉○愷		11 Team26-北昌國小 謝○均、張○杰
2 Team21-北昌國小 沈○逸、楊○晰		12 Team86-中正國小 潘○蕎、陳○辰
3 Team30-明義國小 曾○哲、劉○杰	8 Team34-國立東華大學附設實驗小學 翁○展、劉○昇	13 Team27-北昌國小 王○凱、蔣○皓
4 Team22-北昌國小 王○驥、楊○丞	9 Team25-北昌國小 王○璋、彭○鳴	14 Team88-中正國小 顏○帆、李○堯
5 Team38-明義國小 王○鈞、劉○辰		15
6 Team23-北昌國小 林○愷、張○穎		
7 Team49-稻香國小 黎○伶、徐○雯		

國中生活應用組(10組)隊伍座位/3F
1300-1320 報到、1320-1325 設備測試、1325-1330 說明、1330-1645 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1	5	9	13
2 Team85-國風國中 曾○羽、楊○哲	6 Team15-花崗國中 陳○青、黃○晴	10 Team9-自強國中 羅○文、謝○恩	14 Team70-國風國中 曾○謙、陳○吾
3 Team8-自強國中 趙○文、馮○恩	7	11	15 Team16-花崗國中 方○升、蔡○宸
4 Team10-花崗國中 林○妤、張○禎	8 Team71-國風國中 吳○宥、林○芹	12 Team13-花崗國中 黃○晏、羅○芸	16 Team69-宜昌國中 陳○曉、王○皓

國中生活應用組(8組)隊伍座位/4F
1300-1320 報到、1320-1325 設備測試、1325-1330 說明、1330-1645 競賽

左側	中間			右側
1 Team72-國風 國中 曹○升、姜○鈴	8 Team79- 宜昌國中 林○諭、賴○揚	9 Team75- 國風國中 劉○妍、文○晞	10 Team96- 宜昌國中 許○歲、彭○俊	11 Team77-國風 國中 張○箏、陳○乙
2				12
3 Team44-新城 國中 張○湧、劉○萱				13 Team7-秀林國 中 楊○慶、謝○慈
4				14
5 Team74-國風 國中 劉○緯、陳○燁				15
6				
7				

附件八：競賽隊伍-玉里國小電腦教室座位表

國小動畫組(4組)、國小遊戲組(1組) 隊伍座位/2F
0830-0850 報到、0850-0855 設備測試、0855-0900 說明、0900-1215 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1 Team55-中城國小 藍○安、胡○森	5	9	13 Team67-玉里國小 顏○安、蔡○欣
2	6 Team63-玉里國小 陳○雲、何○宇	10 Team82-玉里國小 陳○萱、林○橙	14
3 Team66-玉里國小 呂○霖、王○君	7	11	15
4			16

國中生活應用組(3組)隊伍座位/2F
1300-1320 報到、1320-1325 設備測試、1325-1330 說明、1330-1645 競賽

第一排	第二排	第三排	第四排
1	5 Team61-玉里國中 江○彤、張○瑄	9	13 Team76-玉里國中 羅○宜、鄭○頎
2	6	10 Team73-玉里國中 余○希、馮○晴	14
3	7	11	15
4	8	12	16

花蓮縣花蓮市中正國民小學109學年度校舍配置圖

