檔　　號:
保存年限:

屏東縣政府 函

地址：900219屏東縣屏東市自由路527號
聯絡人：李炎宗
聯絡電話：08-7320415#3656
傳真：7322450
電子信箱：a330159@oa.pthg.gov.tw

受文者：屏東縣崁頂鄉港東國民小學

發文日期：中華民國114年11月13日
發文字號：屏府教發字第11402937871號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：如說明四（376530000A114029378702-1.docx、376530000A114029378702-2.pdf）

主旨：檢送本縣公館國小辦理「屏東縣114學年度中小學貓咪盃競賽實施計畫」1分，請貴校踴躍報名參加，請查照。

說明：

一、依據教育部國民及學前教育署114年7月24日臺教國署國字第1145503370號函及本縣屏東市公館國民小學114年9月11日屏公國教字第1140000305號函辦理。

二、旨揭競賽資訊如下:

(一)參加對象：本縣國中、小學生。

(二)競賽組別：分為【國小動畫組】、【國小遊戲組】及【國中生活應用組】等三組。

三、競賽期程及報名方式：

(一)本次競賽分「初賽」及「決賽」兩階段實施，初賽以線上送件作品方式參加評選，決賽採現場競賽，由初賽擇優錄取國小動畫組前8隊、國小遊戲組前8隊、國中生活應用組前16隊參加決賽。

(二)初賽期程:即日起至114年12月1日（星期一)下午4時

止。

1、報名期限：即日起至114年12月1日（星期一)下午4時止，逾時不予受理。

2、初賽題目及評審標準：請詳閱【附件二】

(三)縣賽決賽:

1、時間:114年12月30日(星期二)早上8時至下午5時30分。

2、比賽地點:本縣公館國小活動中心。

3、同意出席競賽之帶隊教師及承辦比賽之工作人員核予公(差)假，得課務派代。

(四)經遴選入選本縣「貓咪盃」縣級代表隊伍，並列為本縣資訊科技競賽之儲備選手，後續將賡續委請本縣潮州自造教育及科技中心規劃辦理相關培訓課程。

(五)其它相關規定請參閱實施計畫。

四、檢附實施計畫1份。

正本：屏東縣私立美和高級中學、陸興學校財團法人屏東縣陸興高級中學、屏榮學校財團法人屏東縣屏榮高級中學、國立屏科實驗高級中等學校、國立屏東大學附設實驗國民小學、各高國中、各國小

副本：本府教育處教學發展科 電子公文交換章 2025/11/13 11:20:56

【**附件一**】屏東縣國民中小學114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">□國小動畫組
□國小遊戲組
□國中生活應用組</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)</td></tr>
</table>

承辦人：　　主任：　　校長：

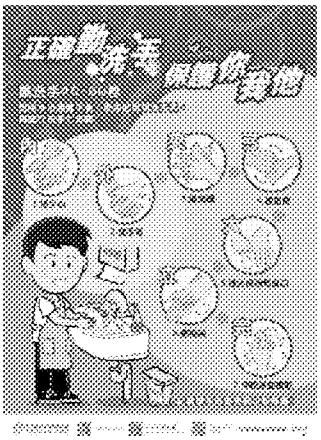
【附件二】初賽題目及評審標準

一、國小動畫組初賽題目：

題目：登革熱防治小英雄
情境說明：
開學後，校園出現子孑和蚊子活動的跡象；小智是學校的環保小志工，他立志要成為守護校園的「登革熱防治小英雄」。因此，他必須通過三個考驗，巡查校園各處，找出並清除可能孳生病媒蚊的積水與容器，同時向師生宣導正確的防治方法，讓校園恢復安全無子孑的環境。 小智必須完成三個任務，穿越校園三個場景，完成每個場景的任務後，他會獲得逐步累積「清潔點數」」，讓他從一個普通的學生晉升為合格的「登革熱防治小英雄」！
任務說明：
任務一：到校園生態池與排水溝巡檢，排水溝有5片落葉，完成「撈葉」的動作，出現「清潔完成」畫面後，前往第二場景。 任務二：在教室陽台，發現花盆托盤積水，內有子孑，將積水倒掉清除後，出現「清潔完成」畫面後前往第三場景。 任務三：到校門口進行宣導， 與老師、同學們互動，完成後，會獲得「登革熱防治小英雄」徽章。 同學們，請發揮你的敘事力、創造力，讓各任務間的劇情連貫、飽滿，用創意的動作解決各任務。

評審標準：程式設計40%、故事敘事35%、創意表達25%

二、國小遊戲組初賽題目：

題目：淨手大作戰：屏淨小尖兵 vs 菌東君
情境說明：
在一個看似平靜的世界，潛伏著看不見的威脅——細菌病毒軍團悄悄在孩子們的手上建立據點，準備大舉入侵。 這些髒髒菌由邪惡頭目「菌東君」率領，最喜歡躲在指縫、指甲縫、手背背後.....一旦人類沒洗手就吃東西、揉眼睛，它就會鑽入身體中搞破壞！ 但幸好——來自屏東的勇敢小英雄登場了！他們是專門守護大家健康的「屏淨小尖兵」，他們掌握了正確洗手六步驟的祕技，準備展開一場洗手保衛戰！
任務說明：
任務一：擊退藏在手上的菌東君小兵 1. 畫面出現兩隻手掌，隨機位置出現「菌東君小兵」。 2. 玩家需在 30 秒內點擊所有細菌才能過關。 3. 每成功點一隻細菌得+1 分，點錯不加分，時間到後會統計總分。 **任務二**：正確洗手七步驟排序挑戰 1. 出現「正確勤洗手步驟圖示卡」共 7 張： （1）內-搓手心 （2）外-搓手背 （3）夾-搓指縫 （4）弓-搓指背 （5）大-搓大拇指和虎口 （6）立-搓指尖 （7）完-沖乾淨並擦乾    2. 玩家需將這些卡片依正確順序排列，並按下「送出」 ● 答對：顯示「成功擊敗菌東君！」的過關畫面 ● 答錯：提示錯誤步驟、重新排列

評審標準：遊戲趣味性25%、互動平衡性25%、獨特創意性20%、功能完整性30%

三、國中生活應用組初賽題目：

<table>
<tr><td colspan="3">題目：防疫守門員2.0：校園健康平通系統</td></tr>
<tr><td colspan="3">情境說明：</td></tr>
<tr><td colspan="3">開學季來臨，每天早上教室裡充滿了活力與喧鬧聲，但老師心中總有一份掛念—「今天有人身體不舒服嗎？」「誰昨天晚上沒睡好？」「是不是有孩子快感冒了？」
過去疫情期間，我們習慣了量體溫、做健康通報。但即使疫情結束，身體健康的日常管理仍然是守護學習狀態的第一步！
於是你決定幫導師設計一套「校園健康平安通報系統」，讓每位學生能快速填報自己的健康狀況，老師也能一眼看出班上有沒有誰該多注意、該請假、該提醒早點睡！</td></tr>
<tr><td colspan="3">任務說明：</td></tr>
<tr><td colspan="3">請設計一套操作簡單、體驗良好的健康通報系統，包含「學生輸入」與「教師監控」兩種介面，並兼顧 UI 與 UX 設計原則。
功能一：學生輸入端介面(UI)：
1.每位學生需輸入以下資料：
●座號／姓名：(可事先建立學生名單後用點選的)
●今天感覺：
<table><tr><td>頭痛(是/否)</td><td>咳嗽(是/否)</td><td>流鼻水(是/否)</td></tr><tr><td colspan="3">有無特殊不適(可勾選「肚子痛」、「拉肚子」、「喉嚨痛」)</td></tr></table>●體溫（攝氏小數點，例：36.8）
📌若體溫 ≥ 37.5 度 → 自動列入「高體溫關懷名單」
功能二：教師監控介面(UI)：
1.自動統計並可切換顯示以下資訊：
●今日通報人數總計
●全班症狀統計圖表：可顯示全班咳嗽、流鼻水、頭痛及其他特殊不適等人數。
●個人症狀統計清單：可顯示個人身體健康狀況資料。
●體溫警示名單（顯示座號與體溫）</td></tr>
</table>

備註：

1. 評審標準：UI、UX25%、功能完整性50%、問題解決創意25%
2. UI 是「使用者介面」(User Interface) 的縮寫。
3. UX 是「使用者體驗」(User Experience) 的縮寫。

【附件三】在學證明書格式

屏東縣〇〇國民小(中)學在學證明書

(114) 〇〇〇〇〇字第 000 號

查下列學生現在本校114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：〇〇〇	姓名：〇〇〇
生日：00-00-00	生日：00-00-00
身分證字號：T111111111	身分證字號：T222222222
〇年〇班（男）	〇年〇班 （女）
（選手最新照片）	（選手最新照片）

註：參加屏東縣國民中小學114學年度貓咪盃競賽。

學校
關防

中 華 民 國 1 1 4 年 〇 月 〇 日

【附件四】切結書

切結書

學生＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿(填寫選手姓名)原代表屏東縣參加全國「115年度貓咪盃競賽」，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

屏東縣114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、藉由競賽任務與作品創作歷程，強化學生撰寫程式的能力，並培養問題解決與運算思維能力。

四、藉由競賽活動增進學生觀摩與合作經驗，激發對資訊科技與生活應用整合的學習興趣與動機。

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【國小動畫組】、【國小遊戲組】及【國中生活應用組】等三組。

(二) 組隊規定：

1、本競賽採小組合作模式，各隊限參賽學生2名及指導教師1名。

2、每位學生至多報名１隊，不得跨組參賽。

3、每位指導老師可同時指導多個隊伍，惟若有敘獎，擇優敘獎。(指導教師須為編制內教師，或三個月以上之代理(課)教師)。

4、各隊選手可以跨班級、跨年段，但不得跨校組隊。

5、完成報名程序後，不得中途更換參賽選手。

三、創作工具及素材：

(一) 創作工具以 Scratch 官方網站提供之 Scratch 3.0為主。

(二) 所使用之素材限由參賽者自製或使用 Scratch 內建素材庫。

四、競賽期程及報名方式：

(一) 本次競賽分「初賽」及「決賽」兩階段實施，初賽以線上送

件作品方式參加評選，決賽採現場競賽，由初賽擇優錄取國小動畫組前8隊、國小遊戲組前8隊、國中生活應用組前16隊參加決賽。

(二) 作業時程：

日期	工作項目
即日起~114/12/01 (星期一)下午4時止	線上報名及初賽作品繳交
114/12/04(星期四)至 114/12/15(星期一)止	縣賽初賽評審作業 (外聘委員評審)
114/12/17(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)
114/12/30(星期二)	縣賽決賽 (於公館國小活動中心現場比賽)
114/12/31(星期三)	評審作業(外聘委員評審)
115/01/07(星期三)前	比賽成績公告 (含全國賽代表隊) (於下午5時前公告於屏東縣政府教育處網站)

(三) 報名方式及初賽作品繳交：

1、一律採線上報名並上傳初賽作品：

(1) 初賽作品內容須包括以下檔案，若有短缺，則不列入評審：

- 報名表【附件一】：核章後請掃描成 PDF 檔（檔名：校名_學生1學生2.pdf ）。
- Scratch 程式作品檔名：校名_學生1學生2.sb3

(2) 報名表及作品上傳步驟：登錄 Google 信箱帳號 → Google 表單：https://forms.gle/mqqzENLwJLCELokQ9 → 填寫資料 → 上傳核章報名表 PDF 檔 → 上傳 Scratch 程式作品 sb3檔案 → 提交 → 報名完成。

2、報名期限：即日起至114/12/1 (星期一)下午4時止，逾時不予受理。

3、初賽題目及評審標準：請詳閱【附件二】

(四) **決賽**注意事項：

1、競賽場地：屏東縣公館國小活動中心（屏東市龍華里公華街182號)。

2、競賽時程：

日期	時間		流程
	國小動畫組 國小遊戲組 （上午）	國中生活 應用組 （下午）	
114/12/30 （星期二）	08:10-08:30	13:10-13:30	選手檢錄報到
	08:30-08:50	13:30-13:50	選手就位準備
	08:50-09:00	13:50-14:00	規則說明及公佈題目
	09:00-12:00	14:00-17:00	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。
	12:00-12:30	17:00-17:30	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。

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【附件三】

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。(由主辦單位聘請資訊教育專家或學者參與命題及評審，評分標準請參閱【附件四】)。

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、筆記型電腦2台、耳機麥克風2組、隨身碟1只。

8、創作素材限定由參賽者現場自製及使用 Scratch 程式內建素材。

9、競賽場地提供之筆記型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 3離線版 v3.29.1
3.Inkscape v1.4.2	4.GIMP v3.0.4
5.LibreOffice 25.2.5	6.Audacity v3.7.4
7.MuseScore v4.5.2 x64	8.VMPK v0.9.1 x64
9.7-Zip v25.01	10.FreeMind v1.0.1
11.Hydrogen v1.2.6 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	獎狀	備註
特優	各類組分數達90以上	獎狀1紙	1.【國小動畫組】、【國小遊戲組】依評審成績序位各取前2名薦送參加全國賽。 2.【國中生活應用組】依評審成績序位取前4名薦送參加全國賽。 3.佳作由評審團依當時參賽狀況決議是否彈性調整。
優等	各類組分數達85~89	獎狀1紙	
佳作	各類組分數達80~84	獎狀1紙	

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115年4月10日至4月11日之貓咪盃全國賽，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【附件四】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。

陸、本計畫所需經費由本府教育處114年度預算項下支應。【附件五】

柒、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

【附件一】屏東縣國民中小學114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">□國小動畫組
□國小遊戲組
□國中生活應用組</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)</td></tr>
</table>

承辦人：　　主任：　　校長：

【附件二】初賽題目及評審標準

一、國小動畫組初賽題目：

題目：登革熱防治小英雄
情境說明：
開學後，校園出現孑孓和蚊子活動的跡象；小智是學校的環保小志工，他立志要成為守護校園的「登革熱防治小英雄」。因此，他必須通過三個考驗，巡查校園各處，找出並清除可能孳生病媒蚊的積水與容器，同時向師生宣導正確的防治方法，讓校園恢復安全無孑孓的環境。 小智必須完成三個任務，穿越校園三個場景，完成每個場景的任務後，他會獲得逐步累積「清潔點數」」，讓他從一個普通的學生晉升為合格的「登革熱防治小英雄」！
任務說明：
任務一：到校園生態池與排水溝巡檢，排水溝有5片落葉，完成「撈葉」的動作，出現「清潔完成」畫面後，前往第二場景。 任務二：在教室陽台，發現花盆托盤積水，內有孑孓，將積水倒掉清除後，出現「清潔完成」畫面後前往第三場景。 任務三：到校門口進行宣導， 與老師、同學們互動，完成後，會獲得「登革熱防治小英雄」徽章。 同學們，請發揮你的敘事力、創造力，讓各任務間的劇情連貫、飽滿，用創意的動作解決各任務。

評審標準：程式設計40%、故事敘事35%、創意表達25%

二、國小遊戲組初賽題目：

題目：淨手大作戰：屏淨小尖兵 vs 菌東君
情境說明：
在一個看似平靜的世界，潛伏著看不見的威脅——細菌病毒軍團悄悄在孩子們的手上建立據點，準備大舉入侵。 這些髒髒菌由邪惡頭目「菌東君」率領，最喜歡躲在指縫、指甲縫、手背背後.....一旦人類沒洗手就吃東西、揉眼睛，它就會鑽入身體中搞破壞！ 但幸好——來自屏東的勇敢小英雄登場了！他們是專門守護大家健康的「屏淨小尖兵」，他們掌握了正確洗手六步驟的祕技，準備展開一場洗手保衛戰！
任務說明：
任務一：擊退藏在手上的菌東君小兵 1.畫面出現兩隻手掌，隨機位置出現「菌東君小兵」。 2.玩家需在 30 秒內點擊所有細菌才能過關。 3.每成功點一隻細菌得+1 分，點錯不加分，時間到後會統計總分。 **任務二**：正確洗手七步驟排序挑戰 1.出現「正確勤洗手步驟圖示卡」共 7 張： （1）內-搓手心 （2）外-搓手背 （3）夾-搓指縫 （4）弓-搓指背 （5）大-搓大拇指和虎口 （6）立-搓指尖 （7）完-沖乾淨並擦乾   2.玩家需將這些卡片依正確順序排列，並按下「送出」 ● 答對：顯示「成功擊敗菌東君！」的過關畫面 ● 答錯：提示錯誤步驟、重新排列

評審標準：遊戲趣味性25%、互動平衡性25%、獨特創意性20%、功能完整性30%

三、國中生活應用組初賽題目：

<table>
<tr><td>題目：防疫守門員2.0：校園健康平通系統</td></tr>
<tr><td>情境說明：</td></tr>
<tr><td>開學季來臨，每天早上教室裡充滿了活力與喧鬧聲，但老師心中總有一份掛念—「今天有人身體不舒服嗎？」「誰昨天晚上沒睡好？」「是不是有孩子快感冒了？」
過去疫情期間，我們習慣了量體溫、做健康通報。但即使疫情結束，身體健康的日常管理仍然是守護學習狀態的第一步！
於是你決定幫導師設計一套「校園健康平安通報系統」，讓每位學生能快速填報自己的健康狀況，老師也能一眼看出班上有沒有誰該多注意、該請假、該提醒早點睡！</td></tr>
<tr><td>任務說明：</td></tr>
<tr><td>請設計一套操作簡單、體驗良好的健康通報系統，包含「學生輸入」與「教師監控」兩種介面，並兼顧 UI 與 UX 設計原則。
功能一：學生輸入端介面(UI)：
1.每位學生需輸入以下資料：
●座號／姓名：(可事先建立學生名單後用點選的)
●今天感覺：
<table><tr><td>頭痛(是/否)</td><td>咳嗽(是/否)</td><td>流鼻水(是/否)</td></tr><tr><td colspan="3">有無特殊不適(可勾選「肚子痛」、「拉肚子」、「喉嚨痛」)</td></tr></table>●體溫（攝氏小數點，例：36.8）
📌若體溫 ≥ 37.5 度 → 自動列入「高體溫關懷名單」
功能二：教師監控介面(UI)：
1.自動統計並可切換顯示以下資訊：
●今日通報人數總計
●全班症狀統計圖表：可顯示全班咳嗽、流鼻水、頭痛及其他特殊不適等人數。
●個人症狀統計清單：可顯示個人身體健康狀況資料。
●體溫警示名單（顯示座號與體溫）</td></tr>
</table>

備註：

1. 評審標準：UI、UX25%、功能完整性50%、問題解決創意25%
2. UI 是「使用者介面」(User Interface）的縮寫。
3. UX 是「使用者體驗」(User Experience）的縮寫。

【附件三】在學證明書格式

屏東縣〇〇國民小(中)學在學證明書

(114) 〇〇〇〇〇字第 000 號

查下列學生現在本校114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：〇〇〇	姓名：〇〇〇
生日：00-00-00	生日：00-00-00
身分證字號：T111111111	身分證字號：T222222222
〇年〇班（男）	〇年〇班 （女）
（選手最新照片）	（選手最新照片）

註：參加屏東縣國民中小學114學年度貓咪盃競賽。

學校
關防

中 華 民 國 1 1 4 年 〇 月 〇 日

【附件四】切結書

切結書

學生_____(填寫選手姓名)原代表屏東縣參加全國「115年度貓咪盃競賽」，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