檔　　號:
保存年限:

財團法人廣達文教基金會 函

地址：220新北市板橋區漢生東路166號2樓
承辦人：江昱萱
電話：02-28821612#66695

受文者：屏東縣鹽埔鄉仕絨國民小學

發文日期：中華民國115年11月9日
發文字號：廣達科字第1151109005號
速別：普通件
密等及解密條件或保密期限：
附件：第八屆廣達游智盃創意程式競賽簡章（1109005A00_ATTCH2.pdf）

主旨：本會辦理「第八屆『廣達游智盃』創意程式競賽」，敬請鼓勵貴校師生踴躍報名參加，請 查照。

說明：

一、本會辦理「第八屆『廣達游智盃』創意程式競賽」，本屆以「與我『河』關？」為競賽主題，初賽凡繳交符合規範之Scratch作品即可獲得參賽證明；決賽現場黑客松創意實作，藉此鼓勵學生運用程式語言來解決問題，提升運算思維及邏輯思考的能力。

二、競賽相關日程如下：

(一)初賽報名及繳件時間：115/12/1(二)至116/1/24(日)

(二)決賽名單公告：116/2/26(五)

(三)決賽時間：116/4/17(六)

詳細競賽資訊及報名相關辦法請參閱附件或至廣達文教基金會官網查詢(http://www.quanta-edu.org)。

三、如有疑問請聯絡承辦人員江小姐、徐先生(聯絡電話：02-28821612#66695、66638)

正本：全國國小

副本：本會科創處(含附件) 電子公文交換章 2026/11/09 14:36:15

第八屆 廣達游智盃 創意程式競賽 簡章

一、活動目的：

116 年辦理第八屆「廣達游智盃」創意程式競賽，透過競賽活動與迷你黑客松，讓剛開始學習程式語言的學生也能參與，從實作中認識數位科技的應用，培養運算思維、邏輯思考及團隊合作能力，並藉由競賽交流，帶動更多學校推動程式教育，營造運用科技探索與解決生活問題的學習風氣。

二、主辦單位：財團法人廣達文教基金會

三、參賽對象與組隊方式：

- **參賽資格：**115 學年度就讀國小四年級至六年級的學生。
- **組隊方式：**兩人一隊，並有一至兩名指導教師。
- **指導教師資格**：須為國小教師（正式、代理、代課或社團教師）。

四、競賽主題：「與我『河』關？」

- **主題說明：**

河流孕育了許多文明，也串起了人們的生活。從早期沿河而居、耕作與交易，到今日城市中的用水、休憩與交流，河流一路陪伴著聚落的發展，也記錄著生活的改變。

從寬廣的大河，到穿過街區與田野的小溪、水圳，河流其實就在我們身邊，也承載著不同的故事。每天上學經過的橋下、假日散步或騎車的河濱，或田野旁不起眼的角落，都可能看見它的蹤跡。有人依靠河水灌溉農田，有人在河邊工作、運動或休息，也有人在這裡觀察魚、鳥與昆蟲；水中與岸邊的各種生物，也在這裡生活。

然而，我們熟悉的往往只是河流現在的模樣。隨著城市發展與生活方式改變，有些溪流與水圳被整治成排水渠道，有些被加蓋，藏在道路、公園或建築物下；也有些經過水質改善與生態復育，重新成為人們休憩、親近自然的空間。即使每天經過，我們也未必知道它們過去的故事，以及它們與生活的關係。我們也可以想一想：未來，我們希望怎麼和河流相處，讓這份陪伴繼續下去？

第八屆「廣達游智盃」邀請你化身為「河流大使」，選擇一條真實的河流、溪流或水圳，透過觀察與探究，了解它如何陪伴地方發展、經歷哪些改變，以及今天與人們和其他生命有什麼關係。請發揮創意，透過 Scratch 動畫或遊戲呈現你的發現與想法，讓更多人認識這條河，並重新看見河流與生活的連結。

別忘了為作品取一個獨一無二的名字，吸引更多人來認識這條河。

五、競賽時程：

重要日期	說明
115/12/1（二）至 116/1/24（日）23:59	初賽線上報名及作品收件
116/2/26（五）	公告決賽名單，以及決賽相關規定
116/3/11（四）	回覆決賽參賽意願
116/4/17（六）	決賽｜國立臺灣科學教育館

六、初賽作品規範：

1. **參賽類型：**「動畫」或「遊戲」擇一參賽。
2. **使用軟體：**限以 Qblock 或 Scratch 3.0 創作作品。
3. **規範說明：**只要有任何一點未符合，將不予計分。

類別	作品規範	共同規範
動畫	■ 長度必須在 60~180 秒之間 ■ 有完整的故事情節 ■ 至少有一位主角 ■ 至少有一次過場轉換（換背景）	■ 作品內容符合競賽主題 ■ 沒有使用侵權素材（僅用 Scratch 內建/ 非商業性 CC 授權/自創素材） ■ 完成作品說明表上所有必須填寫的內容（請見附件三） ■ **生成式 AI 使用規範：**使用生成式 AI 工具協助創作時，須清楚註明使用工具與來源，並確保作品的合法性與正確性。
遊戲	■ 關卡數量不超過 2 個 ■ 遊戲開始前有規則說明 ■ 有操作介面 ■ 有明確的過關條件 ■ 難度適中不會讓玩家失去樂趣	

七、初賽評審標準：

由主辦單位聘請專家學者依下列評分標準評審各隊伍作品，擇優錄取 100 隊晉級決賽。

評分標準	佔比	說明
競賽主題詮釋	30%	以一條真實的河流為對象，根據觀察與探究，清楚呈現它的故事、變化或特色，以及它與生活的關係；能聚焦一項值得被看見的發現，說明為什麼值得大家認識與關心。
程式設計	20%	程式結構與邏輯清楚，互動或動畫運作穩定流暢，無明顯錯誤；能有效呈現你的想法。
完整性	20%	〈作品說明表〉各項內容填寫完整，並符合 AI 使用揭露與智慧財產權規範。動畫作品應具備完整的故事內容、清楚的開頭與結尾，以及流暢的節奏；遊戲作品應具備清楚的操作說明、明確的過關條件及適當的回饋機制。
創意性	30%	能從觀察與探究中，找出獨特的發現或觀點，並以富有巧思的方式呈現，讓大家從不同角度認識這條河。

八、報名方式與繳交資料：

請於 116 年 1 月 24 日（日）23:59 前，同時完成以下兩個步驟。

➢ **步驟一：完成線上報名**

請至 Google 表單，選擇「個人隊伍報名」或「學校團體報名」，完成資料填寫。

線上報名表單連結：https://forms.gle/6SPpZKrHj3Gwoz1A7

➢ **步驟二：繳交電子檔**

繳交項目	個人隊伍報名	學校團體報名
報名表	已簽名之個人報名表（附件一） 限 PDF 掃描檔	學校團體報名表（附件二） Excel 檔及學校用印 PDF 掃描檔兩者都要交 **不用繳交個人報名表（附件一）**
作品	作品 sb3 電子檔	所有隊伍的作品 sb3 電子檔
作品說明表	該隊〈作品說明表〉(附件三) 限 PDF、Word 或 JPG 檔	所有隊伍的〈作品說明表〉(附件三) 限 PDF、Word 或 JPG 檔
寄送方式	寄至 quanta.c.t@quanta-edu.org	以校為單位收齊所有隊伍資料，一次繳交 依隊名建立資料夾並放入作品及作品說明表 必須附上可供檢視與下載的**雲端硬碟連結**

請於截止前寄至 quanta.c.t@quanta-edu.org。若資料有任一缺漏，將取消參賽資格。

➢ **作品檔名規則**

作品名稱_隊伍名稱_學生姓名
例如：河流報告_廣達小隊_廣廣達達

➢ **送件前請先確認**

- □ **已完成線上報名：**https://forms.gle/6SPpZKrHj3Gwoz1A7
- □ 個人報名表已簽名電子檔；學校團體報名表 Excel 及學校用印 PDF 兩種檔案。
- □ 報名隊伍 sb3 作品檔及〈作品說明表〉。
- □ 學校團體報名雲端連結已開放檢視與下載。

九、獎勵方式：

➢ **初賽參賽證明**

凡於初賽繳交作品，經本會競賽小組確認報名程序及作品內容皆符合初賽作品規範，學生可獲參賽證明電子檔，指導教師可獲指導參賽證明電子檔。

➢ **學校團體獎**

為鼓勵學校及老師帶動校內程式學習風氣，並支持學生從生活觀察探究、表達多元觀點，設立以下獎項。

獎項	參賽條件與評選方式	名額	獎勵
智氣磅礴獎	全校學生數超過 100 人，且報名超過 10 隊； 取**報名隊數最多**的前三校	**三校**	**每校新台幣 10,000 元**
智氣高昂獎	全校學生數 100 人以下（含）； 取**參賽比例最高**的前三校 ※學校學生人數依教育部當學年統計資料為主	**三校**	**每校新台幣 5,000 元**
智匯萬象獎	完成學校團體報名即可參加； 取作品涵蓋**觀點多元、議題豐富度最多**的前三校 不得與前述兩獎同時獲獎	**三校**	**每校新台幣 10,000 元**

➢ **注意事項：**

1. 參賽比例＝參賽學生人數÷四至六年級學生人數×100%。例如：6 隊 12 人參賽，四至六年級共 30 人，參賽比例為 40%。
2. 須使用學校團體報名表（附件二），以校為單位統一繳交資料。
3. 學校團體報名的學生及指導教師須為同校。
4. 僅經審核確認報名程序及作品規範皆符合的隊伍才列入計算。
5. 智氣磅礴獎及智氣高昂獎如遇報名件數或參賽比例相同，比較完成報名時間（含作品繳交），較早完成者勝出。
6. 學校同時入選多項獎項，以名次較高者為準，其餘名額由後順位學校遞補。

➢ **決賽達文西挑戰獎項**

獎項	名額	學生每人獎勵	指導教師每隊獎勵
特優	3 隊	5,000 元、獎盃一座、獎狀一只	5,000 元、獎狀一至兩只
優選	3 隊	3,000 元、獎狀一只	3,000 元、獎狀一至兩只
創意大師獎	1 隊 (得從缺)	2,000 元、獎狀一只	2,000 元、獎狀一至兩只
佳作	數隊 (得從缺)	500 元、獎狀一只	500 元、獎狀一至兩只

※獎勵注意事項：以上獎金均為新台幣。依中華民國稅法規定，獎金須繳納機會中獎稅；未於指定期限內完成簽領與相關資料繳交者，視同放棄獎勵資格。

十、決賽說明

➢ **決賽方式與工具**

1. 決賽採迷你黑客松形式，現場公布題目，參賽者須使用現場提供的競賽工具，完成作品及說明海報。
2. 決賽總共 130 分鐘，包含 10 分鐘題目說明及 120 分鐘創作，並由主辦單位聘請專家學者現場評審。
3. 硬體：Quno，規格同 Arduino UNO 開發板，內建蜂鳴器、RGB 全彩 LED 燈及按鈕。硬體、感測器與材料由主辦單位提供，詳細清單於 2 月 26 日前公告。
4. 軟體：Qblock 單機版，已安裝於現場電腦。選手須自行安裝感測器，建議熟悉 Arduino 腳位及輸入 / 輸出概念。
5. 軟體下載：https://www.quanta-edu.org/zh-tw/educate.php?act=wisdom_download
6. 歷屆得獎作品與教學資源：廣達游於智線上教學資源平台 https://www.ai.quanta-edu.org/

➢ **決賽當日流程：以下賽程暫定，主辦單位保留調整賽程之權利**

時間	競賽流程	
09:00-09:40	選手報到及入場	
09:40-11:50	決賽─達文西挑戰	
11:50-13:00	休息時間	
13:00-15:00	選手自由活動	評審時間
15:00-15:10	選手集合	入選隊伍作品公告
15:10-15:40	入選隊伍作品發表	
15:40-17:00	獲獎名單公告 頒獎典禮	

十一、 重要注意事項

- **報名資料與身分規範**
  1. 隊伍報名後不可替換成員。決賽當日若任一隊員缺席（含指導教師或委託帶隊教師）將無法參賽。
  2. 決賽參賽者請攜帶身分證明文件（學校在學證明、身分證或健保卡正本，未領有身分證者可用戶籍謄本正反面影本替代），核對參賽身分辦理報到。
  3. 參賽隊伍之報名資料，如指導教師、選手姓名等相關資訊，請於競賽前確認，主辦單位不接受競賽後的任何資料更改。
  4. 決賽出賽的選手不可冒名頂替，經查出頂替者，主辦單位將通報頂替者與被頂替者之就讀學校與相關單位，如已頒發獎狀、獎金或其他獎勵者將追回，且三年內不得報名任何主辦單位之相關活動。
- **決賽競賽規範**
  1. 參賽選手嚴禁於決賽期間攜帶手機、平板及相關電子設備（例如：智慧型手錶或手環等）進入競賽區，違者取消參賽資格。
  2. 決賽採用 Qblock 軟體（架構同 Scratch 3.0），已安裝於現場電腦中。
  3. 決賽以 2 人 1 隊，1 隊 1 機模式分配電腦，選手實際座位將於競賽當天依安排入座。
  4. 決賽採迷你黑客松形式進行，參賽選手須自行安裝感測器，建議熟悉 Arduino 腳位及輸入/輸出等概念。
  5. 競賽期間指導教師、家長及陪同家人等皆不得進入競賽區。
- **著作權規範**
  1. 本次競賽參與學生及其法定代理人需同意其參賽作品遵循「創用 CC」授權規範。
  2. 經評選獲獎之作品，主辦單位可於競賽活動網站以外之媒體刊載或宣傳使用。參賽作品必須為作者原創，不得盜用或抄襲他人作品。
  3. 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，並以書面反映為原則，否則主辦單位不予處理。
- **其他規定**
  1. 本競賽不收取任何費用，競賽工具與設備皆由主辦單位提供，並禁止帶離競賽場地。
  2. 主辦單位保有隨時變更及終止本競賽之權利，若有補充事項或異動通知，將隨時公告於廣達文教基金會官網，請各參賽學校及參賽者上網查詢，恕不另行通知。

十二、 聯絡方式

廣達文教基金會 科創處

聯絡人：江小姐、徐先生

聯絡電話：(02)2882-1612 分機 66695/66638

電子郵件：Kathy.Chiang@quantatw.org / Derrick.Hsu@quantatw.org

聯絡地址：220 新北市板橋區漢生東路 166 號 2 樓

廣達文教基金會官網：http://www.quanta-edu.org/zh-tw

廣達文教基金會 Quanta Culture & Education Foundation

附件一

第八屆 廣達游智盃 創意程式競賽

個人報名表

【基本參賽資料】

隊伍名稱			
作品名稱	（請依主題自行命名）		
作品類別	□動畫 □遊戲		
學校		年級/班級	____年____班
學生姓名一		性別	□男 □女
Scratch 學多久？	□不到半年 □一年(含)以上 □兩年(含)以上 □三年(含)以上		
學校		年級/班級	____年____班
學生姓名二		性別	□男 □女
Scratch 學多久？	□不到半年 □一年(含)以上 □兩年(含)以上 □三年(含)以上		
指導老師姓名一 (主要聯絡人)	（限於國小服務之教師）	職稱	
服務學校		聯絡電話	
Email			
指導老師姓名二 (若無不用填)	（限於國小服務之教師）	職稱	
服務學校		聯絡電話	
Email			

本隊伍確實已詳細閱讀簡章辦法，願依相關規定參賽，如有違反規定或侵犯他人著作權，同意主辦單位取消其參賽資格。(請全體同學、同學家長及指導老師親自簽名)

我保證我指導的學生所投稿的參賽作品沒有故意侵犯到他人的著作權。

指導老師簽名：❶_____ ❷_____

我保證我的參賽作品沒有侵犯到他人的著作權，並同意將參賽作品授權予主辦單位及主辦單位所屬廣達集團下屬各公司供教育推廣目的之用。

參賽成員簽名：❶_____ ❷_____

學生家長簽名：❶_____ ❷_____

注意事項：此為個人隊伍專用，以校為單位學校團體報名請繳交附件二_學校團體報名表。

第八屆 廣達游智盃 創意程式競賽 學校團體獎專用報名表

附件二

報名類別	□智氣磅礴獎(全校學生人數大於100人)，完成報名即獲得「智匯萬象獎」參賽資格 □智氣高昂獎(全校學生人數小於100人(含))，完成報名即獲得「智匯萬象獎」參賽資格

【基本參賽資料】

學校名稱		學校地址	
學校聯絡人		聯絡電話	

編號	參賽類別	隊伍名稱	學生姓名一	年級/班級	性別	Scratch學多久	學生姓名二	年級/班級	性別	Scratch學多久	指導老師1 (必填)	指導老師2 (選填)
01												
02												
03												
04												
05												
06												
07												
08												
09												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												
(可自行增加欄位)												

指導教師資訊 (可自行增加欄位)	指導教師姓名	聯絡電話	手機	Email

學校資料 (智氣高昂獎填寫)	全校學生人數	四到六年級學生人數	參賽人數

本校各隊伍確已詳細閱讀簡章辦法，保證參賽學生所投稿的參賽作品沒有侵犯到他人的著作權，願依相關規定參賽。
如有違反規定或侵犯他人著作權，同意主辦單位取消其參賽資格。

指導老師本人簽名(所有指導老師)：_____ 同意上述規範。

學校用印(大章)

廣達文教基金會 Quanta Culture & Education Foundation

附件三

第八屆 廣達游智盃 創意程式競賽
作品說明表

一、隊伍基本資訊					
學校名稱					
團隊名稱					
團隊成員	學生姓名		年級		
	學生姓名		年級		
作品類別	□動畫(60~180 秒之間)　□遊戲(關卡不超過 2 個)				
作品名稱					
二、河流探究紀錄					
你們選擇的是哪一條河流、溪流或水圳？請介紹它。 例如：它在哪裡、有什麼特色，或有哪些值得大家認識的地方。	(150 字內，只能選擇一條河)				
這一條河和你們的生活有什麼關係？	(150 字內)				
你們最想分享這條河的哪一項發現？為什麼？	(150 字內)				
未來，你們希望大家怎麼和這條河相處？	(100 字內)				
三、作品說明					
【動畫】 各 50 字內介紹	1. 故事劇情	(50 字內)			
	2. 角色介紹	(50 字內)			
【遊戲】 各 50 字內介紹	1. 遊戲情境	(50 字內)			
	2. 操作方法	(50 字內)			
	3. 過關條件	(50 字內)			

流程圖 (請附圖片)	(請用流程圖的方式,呈現你們這一次完成作品的歷程。)
資料來源/素材來源 (使用的圖檔/音訊來源等等)	
生成式 AI 工具使用揭露(選填) 1.使用的工具是?	
2.使用在哪些部分?	
3.生成式 AI 工具在你的創作中扮演的角色是?	
三、團隊創作歷程	
你們的團隊如何分工,每個人的工作是?	(50 字內)
創作歷程照片(**兩張**) (團隊合照、創作過程照片各 1 張)	(請附圖片)
你們花了多久時間完成這個作品?	(30 字內)
在完成的過程中有遇到困難嗎?你們是如何解決的?	(50 字內)
在這個過程中,你們覺得自己學到了什麼?	(50 字內)