

113年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽

組別：國小動畫 國小遊戲 國中動畫 國中遊戲

【題目】：人工智慧時代的網路停看聽

一、 情境說明

人們遇到問題就先上網找答案，但卻不一定去判斷答案的正確性；閒暇時更是透過手機從事娛樂，例如看新聞或影片等，但網路上的訊息真真假假，一不小心，默默之中就受到錯誤觀念的影響。近年能夠產生資料或圖像的人工智慧技術日新月異，加上網路上又充滿許多謠言、假新聞或是透過人工智慧產生的圖片或影音，越來越是真假難辨！因此，請製作一動畫，提醒大家善用科技，減少數位足跡的暴露，或提醒大家一些新聞、影音或訊息的識讀方法好明辨真偽。

二、 任務說明：以下擇一任務或同時提供許多任務的組合皆可。

1. 人工智慧等科技不是洪水猛獸，但要提醒大家把科技用在對的地方。
2. 提醒大家不要過度依賴與相信網路訊息。
3. 假新聞或人工影片，無非是要誘導人們的點選閱覽，但同時也暴露了個人的數位足跡，因此請提醒人們對於網路隱私的重視。
4. 告訴大家有哪些相關的方法與工具來協助新聞或圖片等訊息的真假判斷。

113 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽

組別：國小動畫 國小遊戲 國中動畫 國中遊戲

【題目】：躲年獸，歡慶新年

一、 情境說明

除夕夜，吃完年夜飯，小孩最開心是可以領壓歲錢。大家有想過為什麼過年時大人要發紅包給小孩呢？

有聽過「年獸」的傳說嗎？「年獸」是一隻很巨大的猛獸，在除夕夜時會出來吃人。人們為了不被吃掉，發現「年獸」害怕紅色、噪音與火光，便開始在當天穿上紅衣、門上貼上紅紙、放鞭炮，藉此把「年獸」趕走。大人們也因為怕「年獸」會傷害孩子，所以整夜就點著燈不敢睡覺。大人也會把錢幣裝進紅包袋，放在孩子的枕頭下面，讓「年獸」不敢靠近，小孩就能安心睡好覺。

習俗演變至今，將紅包壓在枕頭下象徵接收新年福氣，並保佑小孩平安地長大之意，除了紅包之外吃團圓飯、穿紅衣、放鞭炮、貼春聯也成為年大家的過年習俗。

二、 任務說明

現在來發揮你的創造力，為這個溫馨熱鬧的節日，設計一個避免被「年獸」吃掉迎新年的趣味性遊戲。

為了讓使用者能夠了解你所設計遊戲的特點，(1)請在遊戲軟體執行之前為你的遊戲取一個名稱，(2)也請在遊戲之前介紹說明你設計遊戲的想法和特點，(3)也請務必加入遊戲操作的規則或遊戲操作方法，讓你的遊戲軟體設計盡善盡美。

113年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽

組別：國小動畫 國小遊戲 國中動畫 國中遊戲

【題目】：善用人工智慧，共創美好未來

一、 情境說明

人工智慧（AI）技術正以前所未有的速度發展，深刻影響著人類的生產和生活方式。AI 已廣泛應用於家庭、學校、工作場所，其影響範圍和深度不斷擴大。人類生活品質藉由 AI 提升的同時，AI 也帶來了一些挑戰，例如：個人隱私、數據安全、倫理問題等等。因此，如何運用 AI 技術，打造一個更美好、更公平、更有溫暖的人類社會，成為人類共同思考的重要課題。

二、 任務說明

以下幾點為以人工智慧為主題之動畫設計參考方向，創作時不限於這些提示方向，參賽者可以發揮創意，設計切合題目的動畫。

- 人工智慧生活場景呈現：展示在未來的人工智慧世界中，人們的日常生活場景，包括：智慧家居、智慧交通、智慧醫療等方面，呈現人工智慧技術如何提升人類的生活品質。
- 保障個人隱私與數據安全：動畫的設計可以探討在人工智慧世界中，如何平衡科技發展與個人隱私與數據安全之間的關係，呈現對於數據安全和隱私保障的重視。
- 推動社會公平與包容：呈現人工智慧技術如何推動社會的公平與包容，包括：以 AI 提供更公平的教育資源、醫療資源的普及、弱勢族群的照顧等等。

113年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽

組別：國小動畫 國小遊戲 國中動畫 國中遊戲

【題目】：環保尖兵大作戰

一、 情境說明

注重環保人人有責，在這個遊戲中，玩家扮演一位環保尖兵，他的任務是穿梭於校園的各個角落，將可回收資源，放入回收桶。將垃圾廢棄物，放入垃圾桶，以確保校園的環境保護和整潔美觀。

二、 任務說明

這個遊戲有兩個關卡，第一個關卡場景是操場，第二個關卡場景是教室。每一個關卡裡面放置有可回收資源與廢棄物若干個，同時設計有回收桶與垃圾桶。玩家在不同關卡內移動，若將可回收資源放入回收桶，每一個加 10 分，若將廢棄物放到垃圾桶也加 10 分，但若放錯位置，則每一個扣 5 分，當玩家的得分超過 60 分，便可以過關到下一關，兩關結束之後，遊戲系統會顯示玩家兩關平均獲得的總分，然後會提示玩家環保的重要性，鼓勵大家積極參與環保活動，保護我們的地球，結束遊戲。