

國小動畫組題目 1

題目：迺夜市 充滿人情味的夜市

說明：

迺夜市，下暗咱相招來去迺夜市。

在夜市裡和大家一起排隊，享用串燒、烤玉米、地瓜球、蚵仔煎、臭豆腐等，大大滿足味蕾的感受。在飽食後，讓人流連忘返的就屬一攤攤的遊戲攤位，好玩的撈魚、套圈圈、射氣球、彈珠檯等，就趁逛夜市的時候也來練練手氣。

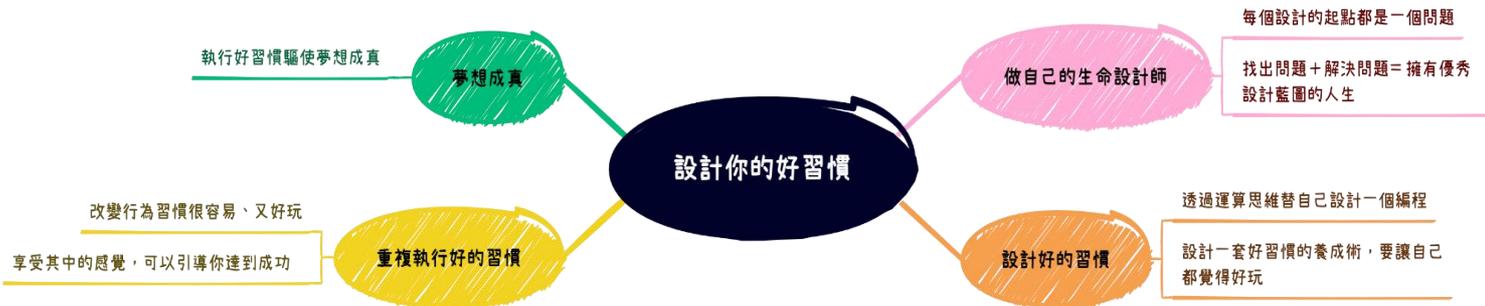
台灣因地理位置、氣候及生活型態、民情風俗，而發展出特有的夜市文化。夜市就在亂中有序中，啟動了人感官豐富體驗的無限時空感，也喚醒「自由」與「隨心所欲」的獨特場所。

請你回溯自己在夜市一邊吃小吃、一邊玩夜市攤位遊戲的經驗，製作一段大約兩分鐘的**動畫**，來說明、分享、介紹自己一次難忘的夜市吃小吃及玩夜市遊戲的過程，並吸引讀者對你的夜市經驗分享使產生強烈的興趣，進而感受美食兼練功之夜市文化共感體驗的豐富旅程。

國小動畫組題目 2

題目：設計你的好習慣

一、設計心智概念圖



二、設計說明

優秀的設計師你好，恭喜你成為全國賽事的選手，而一個人的成功絕非偶然，相信你能夠走到這個殿堂一定是經過不斷的努力，讓你成功成為一個無所畏懼的鬥士在競賽的路上披荊斬棘。在成為設計師的路上，你也一定是透過有規劃的學習，並持續練習以至於達成目標，這就是運算思維要讓你學習的事-做自己的生命設計師。

思考一下生活中有哪些你認為最為成就的事，是透過好習慣的規劃並持續地執行，最後夢想成真；或是你曾經碰到什麼問題需要從習慣上去改變，並相信能成真。

現在讓我們把 Scratch 精神發揮在「設計你的好習慣」的專題，你可以參考設計概念圖，製作一段大約兩分鐘的動畫，為自己與他人的人生創造突破性的改變，做自己的生命設計師。

參考腳本內容：(範例)

【好習慣一 主動積極】、【好習慣二 以終為始】、【好習慣三 要事第一】

我想要參加全國 Scratch 競賽，成為一個設計師，這是展現好習慣一主動積極，於是教練幫我設計以參加全國 Scratch 競賽為目標的訓練規劃，每次的訓練挑戰就像闖關遊戲一樣覺得好玩，這是展現好習慣二以終為始，接著我重複執行我的訓練，享受每一次挑戰不覺得困難，養成了每日練習的習慣讓我覺得有趣又好玩，這是展現好習慣三要事第一，最後，因為我執行好的習慣真的讓我夢想成真，成為全國 Scratch 競賽的選手，跟大家一起在全國賽事學習。

國小動畫組題目 3

題目：文化資產價值動畫製作

說明：

在一般人的觀念中，「文化資產」是過去所遺存下來的老舊事物，所以是傳統的、過時的。然而國際知名學者 Ashworth 指出「文化資產」是歷經時間累積，藉由價值判斷選擇後再以歷史、記憶與遺跡的方式加上充分說明後所保存下來的。這樣的主張讓「文化資產」具有兩個重要的意義因此獲得許多國家的支持與認可。

「文化資產」的兩個重要的意義為：

一、「文化資產」的範圍不僅侷限於「有形文化資產」同時也包含了「無形文化資產」。「有形文化資產」包含古蹟、歷史建築、文化景點、古物等，如：大溪老街、台南赤崁樓等。而「無形文化資產」則包括了「傳統表演藝術」如傳統戲曲、音樂、舞蹈、藝陣等；「傳統工藝」如雕塑、編織、彩繪、剪黏、泥作等；以及「社會習俗、儀典與節慶」如生活習俗、祭典科儀、過年、元宵、清明等。

二、「文化資產」現在被視為是「古為今用」的一種方式，甚至已成為一種可被消費的產品。像是台南林百貨即充分運用「過去」以為今用，甚至使其成為一種「商品」。從此角度來說，文化資產似乎也可以是一門好生意。不過在「用」之前大家必須都能好好愛護與保存這些文化資產。同學們，請挑選一項喜愛與熟悉的文化資產，發揮想像力與創造力，**做一段大約兩分鐘的動畫**，不限任何形式，從不同的角度呈現文化資產的價值，讓大家能尊重、善待與珍惜文化資產。

國小遊戲組題目1

題目：登玉山賞日出的神奇旅途

說明：

台灣最高的地方在哪裡？雪山嗎？玉山？還是阿里山？…嗯！答案是：「玉山主峰」，海拔3952公尺，是台灣第一高峰，也是東亞第一高峰。齊柏林導演的紀錄片「看見臺灣」，以空拍攝影紀錄下台灣美麗與哀愁，片尾中原住民小朋友所唱的拍手歌，便是來自玉山主峰上的歌聲，透過歌聲訴說著玉山之美。

要登玉山，除了平時要加強鍛鍊體能以期能順利適應高山氣候及遙遠艱難的路程，也要有幸運之神的降臨才能抽中排雲山莊的山屋住宿名額。

旅途從海拔2602公尺的塔塔加登山口開始，一開始，小徑兩旁都是小雲杉，時而緩坡、時而陡坡，時而望著遼闊的山岳和森林，交織一幅自然的美景。幸運的話，動物朋友們蝴蝶、朱雀、獼猴…會在旅程中與你相伴。途中有經過很多方便行走的木棧道，每一座木棧道都有編號，過了第82座木棧道便知道今晚的休息站排雲山莊已不遠了。

凌晨3點整理準備攻頂，在四周暗黑中走在崎嶇的碎石小路，之字形上升的陡坡，坡度比昨日大了許多。穿出了冷杉林，沒有大樹的遮擋，風更強勁。最後一段碎石坡必須手腳並用才能成功登頂。站在「玉山主峰 標高3952」的基點旁，極目四望將山林的美景盡收眼底，望著躍然而升的太陽，哇！這是多麼令人難忘的神奇之旅。



請你參考這段登玉山賞日出的神奇旅途，發揮你的想像力與創造力，設計出一個面對各項艱難挑戰的冒險之旅——玉山行的闖關遊戲。過程中可能出現的冒險與挑戰有：路途的艱辛、落石的威脅、墜崖的驚險、毒蛇的騷擾、… 及你們最可貴的創意點子。

111 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽暨機器學習 AI 程式設計示範賽

國小遊戲組題目 2

題目：「大航海：海洋的盡頭有著世界上最珍貴的寶物」

說明：

15 到 17 世紀，是歷史上的地理大發現時代。歐洲強國開始陸續在世界各處的海洋航行，尋找著貿易夥伴與最佳航道。因此，歐洲出現了許多著名航海家，包括麥哲倫、哥倫布等人，走在不同的航道上，冒著危險，探索當時不為人知的國家地區與文化物產。當時的他們無法準確測量方向與座標，長期航行的船隻會受海水侵蝕破損，船上的衛生與生活條件糟糕，糧食不易儲存，造成船員營養失調、染病。然而，受經濟與政治利益的雙重驅使，這些國家繼續不畏風險的遠洋，極大地擴展已知世界的範圍與各自的版圖。

大航海時代帶給世界各地的影響是複雜且利弊參半的。隨著航道的開通，自由貿易帶來了物資交流機會，促進東西方文化交流與經濟互動。而殖民主義出現，航道、物資與領地的搶奪引起了許多衝突與戰爭；歐洲的國土迅速擴張，相對地，對其他國家和族群而言，也意味著奴役和侵略。

大航海時代同時帶給人們對於地球的新認識；環球航行的成功驗證了地球的形狀，科學的發明與應用透過航海則更精確地測定地球的大小、描繪海洋與陸地的分布。對印度、美洲、與其他地區的發現，發現了更多文化文明及其宗教、藝術、文學、物種、價值觀等。

同學們，請發揮想像力與創造力，勇敢地去探索世界。以大航海時代為主題背景，可針對國家、城市、文物、香料、族群、航道等等，以及許多其他相關面向進行運用，設計任何關於世界探索、遠洋航行、自由貿易、文化交流、殖民戰爭等多重關卡、功能、玩法的 Scratch 遊戲作品。遊戲型態不限，自選主題。

111 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽暨機器學習 AI 程式設計示範賽

國小遊戲組題目 3

題目：閱讀世界名著、書中盡有遊戲

說明：

小時候我們都看卡通，愛麗絲夢遊仙境、彼得潘等內容都還記憶猶新、印象深刻。這些內容都是怎麼來的呢？你猜得沒錯，全都是由原書內容、經過劇本改編、導演精心設計場景，一幕幕實現出來的創作。

快樂地閱讀，將世界名著放進我們的記憶裡，不僅能增廣見聞、增進文化水準，並能提升做事能力、改變思考方式；此外，還能增進創造力、用新的思維做事、解決問題，增進生活的樂趣，就像卡通一樣，傳遞理想、收集快樂。

請以閱讀過的一本書為起點，想想其中的場景，設計一個不居形式的遊戲，讓參與遊戲者感到快樂、覺得有趣好玩；並且樂於去閱讀原著文學作品。

參考資料：

1. 愛麗絲夢遊仙境故事簡介：

《愛麗絲夢遊仙境》（英語：Alice in Wonderland 或 Alice's Adventures in Wonderland）是由英國作家查爾斯·路德維希·道奇森（Charles Lutwidge Dodgson）以筆名路易斯·卡羅（Lewis Carroll）出版的兒童文學作品。故事的開始是從愛麗絲跟姊姊同坐於河畔，忽見一隻穿戴打扮，手持懷錶，自言自語，行色匆匆古怪的白兔走過。好奇的愛麗絲跟著牠跑，不慎掉進兔子洞裡掉進一個充滿奇珍異獸的夢幻世界，遇到各種懂得說話的動物。愛麗絲遇上各種奇怪的動物，經歷了許多冒險，包括參加三月兔、瘋帽子和睡鼠舉行的瘋狂茶聚以及參加女王舉辦的槌球比賽。最後，在審判會中，愛麗絲被傳為證人，當她站起來時因為長太大了而弄倒了陪審員席，王后下令砍掉愛麗絲的頭，但愛麗絲並不怕，她認為他們只不過是紙牌。此時，整副牌飛上天，又落到愛麗絲身上，愛麗絲正要揮去這些牌，卻發現自己在河邊醒來，頭還枕在姊姊的腿上。~引用自網路 <https://www.books.com.tw/products/0010683933>

2. 彼得潘故事簡介：

所有的小孩都會長大，只有一個人例外，他會飛，也永遠不會長大，他是彼得潘彼得潘來自孩子們想象中的國度「夢幻島」，他拒絕長大，喜歡冒險與刺激，為人勇敢仗義。一天夜裡，在窗邊偷聽故事的他，急忙逃跑後丟失了影子。當他再度回來找影子時，吵醒了溫蒂，會縫紉與講故事的溫蒂被邀請前往夢幻島。就這樣，溫蒂與兩個弟弟隨著彼得潘前往夢幻島，然而這個地方卻不像夢中那般無憂無慮。虎克船長、吃了時鐘的鱷魚、惡名昭彰的海盜、不友善的美人魚，危機四伏，還捲入了與虎克船長的戰爭...，故事裡的這些角色譜成了許多人孩童時代的夢。然而，隨著年齡增長，他們的影像也慢慢被遺忘了。也許就在今晚，彼得潘會在你的夢中出現，對著你微笑，然後帶你一起乘著風的翅膀飛向夢幻島。那地方，其實我們也到過，如今我們還能聽到浪濤拍岸的聲音，雖然我們不在岸上。~引用自網路

<https://www.eslite.com/product/1003117692661893>

111 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽暨機器學習 AI 程式設計示範賽

國中動畫組題目 1

題目：確保包容和公平的優質教育，讓全民終身享有學習機會

說明：

聯合國永續發展目標(Sustainable Development Goals, SDGs)包含 17 項目標，其中的第 4 項為「確保包容和公平的優質教育，讓全民終身享有學習機會(Quality Education)」。教育部規劃於 2022 至 2025 年實施「推動中小學數位學習精進方案」，並使用「班班有網路、生生用平板」的學習。請以動畫方式，從聯合國永續發展第 4 項目標的方向，描繪出自己心中的以平板進行學習的樣貌。

國中動畫組題目 2

題目：糧食安全

說明：

吃飽是人類最基本的需求，但現今確保人人能吃飽的糧食安全議題，面臨了很重大的挑戰。根據聯合國糧農組織(FAO)估計，全球飢餓人口目前已超過 10 億人，並且大多集中於開發中國家，造成糧食不足的原因有貧窮、戰亂和衝突、氣候異常引起的災害(乾旱、洪水)、自然災害(蟲害)、新冠肺炎、食物與燃料之爭、糧食價格上漲等問題。

儘管全球許多人處於飢餓之中，但根據 2020 年聯合國糧農組織(FAO)統計，顯示全球每年浪費掉的食物約為 13 億公噸，高達全球生產量的 3 分之 1，顯示全球在經濟貧富、生產與貿易分配等因素下，糧食的不均與浪費是急需克服的議題。

聯合國宣布「2030 永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs) 包含 17 項核心目標，第 2 項核心目標為「消除飢餓」：確保糧食安全、消除飢餓、促進永續農業，提倡確保糧食安全是人人都應盡的一份責任。許多努力促進糧食安全的國家與人們，也提出了許多改善的方式，包含設立食物浪費法、建立食物銀行平台、改善農業技術、打造可永續發展的循環農業系統、建立正確的飲食觀念等方式。

請同學們發揮想像力與創造力，不限任何形式與角度，設計與糧食安全相關主題的 Scratch 作品，讓大家更了解、正視或改善我們面臨的糧食安全議題。

111 年度全國貓咪盃 SCRATCH 競賽暨機器學習 AI 程式設計示範賽

國中動畫組題目 3

題目：「團結力量大」

說明：

團結能夠凝聚共識，形成強大力量，克服艱難，突破困境，成就一番事業或捍衛自己國家。請發揮創意及多媒體表達能力，自編故事或引用故事、時事，利用程式及動畫技巧展現主題之意義，設計動畫（可以是互動式動畫）來引發觀看者感動及共鳴。

國中遊戲組題目 1

題目：世界和平

說明：

世界和平是全人類共同努力的目標，戰爭是每個人所不樂見的。戰爭發生時，國家停擺、企業無法生產、人民顛沛流離等。因此，戰爭影響全世界的石油能源、糧食民生或經濟生產等，尤其最無辜的莫過於百姓。百姓必需飽受戰火的摧殘與親人生離死別，甚至遠離自己的故鄉逃離戰火。有幸存活者未來還必需面對殘破的家園、逝去或受傷的親人以及遙遙無期的重建之路。因此，戰爭對整個世界、國家及人民影響甚鉅，如何避免戰爭維持世界和平呢？請用 Scratch 設計以世界和平為主題的遊戲。

國中遊戲組題目 2

題目：有趣的運動會

說明：

每當校慶接近，我們皆滿懷期待的迎接運動會的到來，在運動會前夕，學校都會舉辦班際球賽。運動會當天除了有刺激的個人田徑競賽與班際大隊接力之外，每年都還會體驗到不同型式的趣味競賽，讓我們回味無窮。

校慶運動會結束時，雖然同學們身體都精疲力盡，但心情卻是十分興奮，如此珍貴的體驗，想必在每位同學的心中，都留下美好的回憶！

請依個人的經驗，設計具有趣味性與挑戰性的運動競技遊戲。

國中遊戲組題目 3

題目：有趣的撲克牌遊戲

說明：

一副撲克牌有 52 張，分為黑桃 (♠)、紅心 (♥)、方塊 (◇) 及梅花 (♣)，4 種花色，每種花色各有 13 張，分別是 A、2、3、4、5、6、7、8、9、10、J、Q、K 等。

現在請你運用電腦的運算和顯示功能設計一種撲克牌的遊戲，遊戲的過程中電腦會先洗牌、發牌、再開始進行遊戲。請你利用電腦的運算特質，設計一套有趣的撲克牌遊戲。在遊戲的過程中請你能夠設計不同的關卡，並且能有計時、計分等的功能，以便發揮撲克牌遊戲的趣味性。遊戲的方式可以是單人遊戲、雙人遊戲、或者是人和電腦的遊戲，請自行設計思考發揮。

這個遊戲至少必須要有三個關卡：

1. 第一關的遊戲設計要有比較大小的功能，遊戲方式自行設計。
2. 第二關要有記憶或思考的遊戲功能，遊戲方式自行設計。
3. 第三關請自行發揮創意思考，從你過去玩撲克牌的經驗，把撲克牌遊戲放到電腦上讓人能在電腦上玩撲克牌。

撲克牌的花色在電腦上面的顯示方法可以自行發揮電腦的圖形或文字展示功能，讓電腦呈現明確清晰的電腦花色。

在程式中請各位務必詳細說明遊戲的方法，讓遊戲者能夠明瞭遊戲的操作方式。