

112 學年度宜蘭縣科技教育推動總體計畫

國民中小學科技領域應用競賽

壹、計畫依據：

- 一、 112 學年度科技教育推動總體計畫(子計畫三)。

貳、計畫緣起：

宜蘭縣政府教育處為了落實全縣學生科技素養的養成，強化科技教育推動成效，自民國 98 年起舉辦學生程式寫作競賽至今已超過十年以上。隨著 108 新課綱的施行，科技領域納入國中階段正式課程，該項競賽也轉型為科技領域應用競賽，並擴大了辦理的項目及範圍，包含資訊科技及生活科技兩大核心。

資訊科技應用競賽及生活科技應用競賽的核心目標是為了培養宜蘭縣學生運算思維、設計思考與動手做的能力，並藉此打造師生共同展現的舞台，將教師教學的成果及學生的學習熱情充分的展示。

參、計畫目標：

- 一、 落實十二年國民教育課程綱要之精神，鼓勵教師推廣生活科技與資訊科技。
- 二、 期望學生於科技領域課程中所學習到的方法能遷移至其他領域裡，並提升學生動手做、解決問題的能力。
- 三、 宣導創客精神，學習創意思考及解決生活中問題的能力。
- 四、 宣導尊重智慧財產權，提昇校園認識、使用自由軟體之風氣，減少非法軟體之使用。
- 五、 透過創意思考、科技工具之使用，提升學生邏輯思考與創意設計能力。

肆、指導單位：教育部

- 一、 主辦單位：宜蘭縣政府
- 二、 協辦單位：宜蘭縣教育資訊網路中心
宜蘭縣科技領域輔導團
宜蘭縣文化自造教育及科技中心
宜蘭縣成功自造教育及科技中心
宜蘭縣宜蘭自造教育及科技中心
宜蘭縣壯圍自造教育及科技中心
宜蘭縣頭城鎮頭城國民小學

宜蘭縣立興中國民中學

宜蘭縣宜蘭市凱旋國民小學

伍、參加對象：宜蘭縣所轄各公私立國民中小學學生。

陸、競賽說明：

本計畫為配合十二年國民教育課程綱要的科技領域課程，將競賽項目分為二種：資訊科技應用競賽及生活科技應用競賽。資訊科技應用競賽以程式寫作為核心，採學生在原學校場地比賽，教師交換監考的方式進行。生活科技應用競賽則採用集中式競賽模式，預定在宜蘭縣中興文化創意園區中進行比賽。詳細競賽辦法及內容請詳見：

●附件一、資訊科技應用競賽計畫。

●附件二、生活科技應用競賽計畫。

柒、預期效益：

以競賽方式鼓勵學校對生活科技與資訊科技之推動與落實，並使學生社團、生活科技與資訊科技課程有明確專注之目標。

捌、其他未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

科技領域應用競賽網站：<https://tech.ilc.edu.tw>。

玖、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

附件一 資訊科技應用競賽計畫

112 學年度宜蘭縣國民中小學資訊科技應用競賽

壹、 競賽說明：

利用 Scratch 3.0、App Inventor 2.0 的軟體進行遊戲、動畫、數理解題、學科應用等相關程式設計的競賽，相關說明如下：

一、 創作工具：

Scratch 3.0、App inventor 2.0 及其他相關開發環境程式。

二、 競賽方式：

學生組採現場創作集中比賽。App 組的手機需安裝宜蘭縣政府教網中心納管軟體。競賽當日網路會進行限用，無法連上其他網站。

三、 競賽地點：

競賽使用之場地在原學校，由大會指派監考人員至各校監考。

四、 競賽用具：

電腦及手機由各校自行準備。原則上 1 人 1 機，若因為報名參賽人數過多，各校可視情況改為 1 隊 1 機。

五、 競賽組別：

國中組有五種競賽項目，國小組有四種競賽項目，競賽組別如下：

- (一) 國中 Scratch 動畫挑戰組
- (二) 國中 Scratch 遊戲挑戰組
- (三) 國中 APP 遊戲組
- (四) 國中 APP 數理解題組
- (五) 國中 APP 學科應用組
- (六) 國小 Scratch 動畫公開組
- (七) 國小 Scratch 動畫挑戰組
- (八) 國小 Scratch 遊戲公開組
- (九) 國小 Scratch 遊戲挑戰組

六、 報名資格及方式：

- (一) 所有組別皆必須完成報名程序始得參賽，以團隊為報名單位。
- (二) 每隊 2 名選手，不得跨組參賽，指導老師至多 2 名。
- (三) 請學校指派聯絡人檢查各組競賽是否有重複報名情形，若有

重複報名之情況發生，將取消重複報名的隊伍資格。

- (四) 請承辦人至競賽官網(tech.ilc.edu.tw)下載空白報名表格式。
- (五) 請將報名清冊電子檔(試算表格式)及報名清冊核章版(PDF或JPEG圖檔)上傳到競賽官網。若電子報名表與核章報名表有異，以核章報名表為準。
- (六) 國小組學生如果曾獲得國小組Scratch縣賽優等及特優的同學，僅限定報名國小挑戰組(遊戲組若改報名動畫組或動畫組改報名遊戲組則不受此限制)。
- (七) 國中組學生如果前一年度APP競賽曾在該組別獲得特優的同學，今年度必須改換別的組別參賽(只需與前一年度比較)。
- (八) 報名前請各校確實查證是否符合該組報名資格，報名結果公告後經查證不符合報名資格者，則取消比賽資格。

七、 監考人員：

- (一) 每校需至少推派1名教師協助大會競賽當天至他校協助監考。
- (二) 各校報名總隊數若超過15隊需額外多推派1名教師協助監考。(30隊指派2位，31-45隊指派3位，以此類推)。
- (三) 監考人員需於競賽前參加說明會，了解活動進行規範及監考注意事項。

八、 報名期間：

自112年11月15日至112年11月30日截止。報名截止後不得再新增或更換報名隊伍及比賽選手，除非遇到不可抗力情況，選手更替須向大會事先報准，不得自行臨時更替。

九、 競賽日期：

112年12月27日(星期三)，下午1時30分至4時30分。

十、 競賽題目：

Scratch組分成公開組及挑戰組兩種，公開組於競賽前一個月公告題目，挑戰組於競賽當天當場公告題目，詳細說明如下：

- (一) 國中 Scratch 遊戲挑戰組：
 - 1. 競賽題目當天現場公告。
 - 2. 根據遊戲說明進行遊戲創作。
- (二) 國中 Scratch 動畫挑戰組：

1. 競賽題目當天現場公告。
2. 根據公布主題設計一個動畫。

(三) 國中 APP 遊戲組：

1. 競賽當天現場公布本次競賽遊戲題目。
2. 在限定時間內根據主題進行遊戲創作。

(四) 國中 APP 數理解題組：依據所給予的題目，依序達成題目要求。

1. 競賽當天現場公布本次競賽題目。
2. 所提出的題目範圍，內容將以國中程度數學、自然等領域為主，另可能有解決預設程式錯誤 (bug) 等。
3. 只要能符合題目之要求，就能得到基本分數。

(五) 國中 APP 學科應用組：依據所給予的題目，依序達成題目要求。

1. 競賽當天現場公布本次競賽題目。
2. 所提出的題目範圍，內容將以國中程度學科領域為主。
3. 依據題目要求，設計出符合學科應用之 APP。如英文單字學習 APP、國語字典學習 APP 等。

(六) 國小 Scratch 遊戲公開組：

1. 於競賽前一個月公告題目。
2. 根據遊戲說明進行遊戲創作。
3. 當天競賽的題目會根據公告題目增加難度。

(七) 國小 Scratch 遊戲挑戰組：

1. 競賽題目當天現場公告。
2. 如果曾獲得國小組縣賽優等及特優的同學僅限定報名挑戰組。
3. 非國小組縣賽優等及特優的同學也可參加挑戰組。
4. 如果報名組別錯誤，經查證屬實將取消比賽資格。

(八) 國小 Scratch 動畫公開組：

1. 於競賽前一個月公告題目。
2. 根據公布主題設計一個動畫。
3. 當天競賽的題目會根據公告題目增加難度。

(九) 國小 Scratch 動畫挑戰組：

1. 競賽題目當天現場公告。
2. 如果曾獲得國小組縣賽優等及特優的同學僅限定報名挑戰組。
3. 非國小組縣賽優等及特優的同學也可參加挑戰組。
4. 根據公布主題設計一個動畫。

十一、競賽使用素材限定：

- (一) 由參賽者自製。
- (二) 使用 Scratch 程式內建素材。

十二、競賽作品授權：

參賽作品須標示創用 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。無法同意本條款之選手，請恕無法同意參加競賽。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—禁止改作」3.0 版台灣授權條款詳見：

十三、比賽成績公告：

預計 113 年 2 月中旬前公告比賽成績。

十四、關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，請至官方網站進行查詢 (tech.ilc.edu.tw)。

十五、依全國賽競賽規則獲得本縣挑戰組各組隊伍前 2 名，若 112 年度全國貓咪盃有相對應組別，將依組別推薦參加。若同一組別有 1 位選手無法參賽，可由 1 人參賽(比賽仍屬於團體賽)，如果該位選手無法參賽則無條件放棄推薦權利，由同項組別比賽順位依序遞補推薦參賽，不得異議。

貳、評審標準：聘請資訊教育專家學者參與評審，建議配分表與評分指標說明如附件 6。

一、國小、國中 Scratch 遊戲組、動畫組：

依運算思維能力(30%)、素養主題表達(30%)、多元創造運用(30%)、特殊加分(10%)等項目評審各組作品。

- (一) 運算思維能力：技術力、技能。
- (二) 素養主題表達：表達力、知識。
- (三) 多元創造運用：創造力、情意。

(四) 特殊加分：特殊性、例外。

二、國中 APP 遊戲組：

依技巧性(30%)、完整性(30%)、創意性(35%)、創用 CC 標示(5%)等項目評審各組作品。

(一) 技巧性：程式寫作能力、技巧、流暢度。

(二) 完整性：作品完成度。

(三) 創意性：作品的創意、美觀、畫面角色安排妥適。

(四) 創用 CC 標示：在作品內標示創用 CC。

三、國中 APP 數理解題組：

依各題符合題目要求題數給予基本分數(90%)，畫面美觀與程式技巧(5%)、創用 CC 標示(5%)。

(一) 基本分數：正確完成題目要求，解答正確。

(二) 畫面美觀與程式技巧：畫面整潔易讀、程式技巧。

(三) 創用 CC 標示：在作品內標示創用 CC。

四、國中 APP 學科應用組：

依據所給予的題目，達成題目要求。

(一) 能正確完成題目要求。(60%)

(二) UI 介面流暢易用。(15%)

(三) 題目要求以外新增功能及實用程度。(20%)

(四) 創用 CC 標示。(5%)

參、競賽獎勵：

一、參賽選手：

(一) 國小組：

1. Scratch 公開組：依實際參賽隊伍數目取 1/3 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。

2. Scratch 挑戰組：依實際參賽隊伍數目取 1/3 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀，並取前二名代表宜蘭縣參加全國賽。

(二) 國中組：

1. Scratch 挑戰組：依實際參賽隊伍數目取 1/3 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀，並取前二名代表宜蘭縣參加全國賽。

2. 國中 APP 遊戲組：依實際參賽隊伍數目取 1/2 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。

3. 國中 APP 數理解題組：依實際參賽隊伍數目取 1/2 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。
4. 國中 APP 學科應用組：依實際參賽隊伍數目取 1/2 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。

二、指導老師：

依宜蘭縣政府所屬學校校長教師及所屬人員獎懲裁量基準之學校校長獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次 1），以及學校教師及其他所屬人員（不含校長）獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次 1）相關規定給予敘獎。（請參閱附件四、五）關於敘獎額度，本競賽獲得特優者視同獲得團體第一名，獲得優等視同獲得團體第二名，獲得佳作視同獲得團體第三名。

肆、預期效益：

藉由學習視覺化與積木組合式的程式語言（用拖曳、組合的方法取代打字，免除指令輸入錯誤的困擾），提升邏輯思考能力，並鼓勵有志於程式設計學生之學習熱忱，並更進一步推廣教師應用至教學層面。

伍、其他未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

附件二 生活科技應用競賽計畫

112 學年度宜蘭縣國民中小學生活科技應用競賽計畫

壹、競賽說明：

讓學生可以將課堂上所學得的知識應用到日常生活中，並利用科技教育所學到的工具及設備進行競賽，競賽相關說明如下：

一、創作工具：

各項科技教育設備與工具，依官網公告之工具清單為主，非清單內之工具由現場評審視情況決定是否同意使用。（官網網址：tech.ilc.edu.tw）

二、競賽方式：

預先公布題目方向與工具清單，並現場公布實作題目細節。

三、競賽地點：宜蘭縣凱旋國民小學(地址：260 宜蘭市凱旋路 130 號)

四、競賽組別：

依學齡及競賽方式共分成十組，分別為國中六組、國小四組。

(一) 國中：

機構結構組：40 隊

動力能源組：40 隊

機電與控制組：40 隊

創意實作競賽國中生活科技組：20 隊

創意實作競賽國中資訊科技組：20 隊

創意實作競賽國中科技任務組：20 隊

(二) 國小：

國小科技(小木車)組：50 隊

機電與控制組：40 隊

創意實作競賽國小資訊科技組：20 隊

創意實作競賽國小科技任務組：20 隊

五、報名方式：

(一) 所有組別皆必須完成報名程序始得參賽，以團隊為報名單位。

(二) 報名人數限制：

國中機構結構組 2 至 3 人，國中動力能源組 2 至 3 人，國中小機電與控制組 2 人，國小科技(小木車)組 2 至 3 人，國中小創意實作競賽資訊科技組及科技任務組 2 至 4 人，創意實作競賽國中生活科技組 3 人，每隊指導老師至多 2 名。

(三) 請學校指派聯絡人檢查各組競賽是否有重複報名情形，若有重複報名之情況發生，將取消重複報名的隊伍資格。

(四) 請承辦人到競賽官網 (tech.ilc.edu.tw) 下載空白報名表格式。

(五) 請將報名清冊試算表電子檔及報名清冊核章圖檔上傳到競賽官網。若電子報名表與核章報名表有異，以核章報名表為準。

(六) 各校每組保障名額隊數為全校班級數(含才藝班)除以 12，如遇有小數時，則無條件進位。

(七) 候補方式：

請各校提供備取隊伍順位名單，如該項比賽名額未額滿，將以抽籤方式抽出學校籤，依各校提供備取順位名單錄取至該項比賽名額額滿為止。

六、 報名期間：

第一階段報名自 112 年 11 月 30 日截止。報名截止後不得再新增報名隊伍或比賽選手，如遇到不可抗力因素需進行選手更替須向大會事先報准，不得自行臨時更替。最晚於競賽前一週告知競賽主辦單位。

七、 競賽日期與時間：

113 年 1 月 6 日(星期六) 至 113 年 1 月 7 日(星期日)

依據因應嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)大型體育運動賽會及活動之防護措施處理原則辦理。(附件三)

日期	時間	競賽項目	地點
113 年 1 月 6 日 (星期六)	09:00-12:00	國中小機電與控制組(競賽)	凱旋國小 展藝館
		國中小創意實作資訊科技組 及科技任務組	
13:00-16:00	國中小機電與控制組(審查 及說明)		

113 年 1 月 7 日 (星期日)	09:00-10:00	開幕典禮及表演活動	凱旋國小 展藝館
	10:00-12:30	國中能源動力組	
		國小科技(小木車)組	
	13:30-16:30	國中創意實作生活科技組	
國中機構結構組			

八、 競賽題目：

將於競賽前二個月公布題組方向與材料。(相關規則請參閱官網公告)

九、 比賽成績公告：

預計 113 年 2 月中旬前公告比賽成績。

十、 關於本項競賽個人資料蒐集、利用、處理方式，請至官方網站進行查詢。

十一、 本項競賽獲得優勝團隊，若有該項全國競賽，將優先獲得推薦。

十二、 競賽作品授權：

(一) 參賽作品須同意創用 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 3.0 版釋出。

(二) 比賽當天除非大會另有要求，實體作品請選手自行帶回，實體作品之所有權須讓與本府。

(三) 選手未成年需自行取得監護人同意，無法同意以上兩條款之選手，請恕無法參加此競賽。

貳、 評審標準：

聘請生活科技教育專家學者參與評審。競賽評分標準與競賽題目公布時一併公布。

參、 參賽獎勵：

一、 參賽選手：

(一) 原則上各組取實際參賽隊伍數目的 1/3 名額為特優、優等及佳作頒發獎狀。但評審仍得依作品品質調整錄取名額。

(二) 國教署生活科技競賽選出 3 名隊伍代表宜蘭縣參加全國賽。

(三) 國教署創意國中小實作競賽資訊科技組選出 2 名隊伍代表宜蘭縣參加全國賽。

(四)參加該年度宜蘭縣國教署國中小實作競賽縣市初賽之學校，若入選全國賽將獲得相關補助。

二、指導老師：

依宜蘭縣政府所屬學校校長教師及所屬人員獎懲裁量基準之學校校長獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次 1），以及學校教師及其他所屬人員（不含校長）獎懲裁量基準表之四、指導參加競賽成績優勝（項次 1）相關規定給予敘獎。（請參閱附件四、五）關於敘獎額度，本競賽獲得特優者視同獲得團體第一名，獲得優等視同獲得團體第二名，獲得佳作視同獲得團體第三名。

肆、預期效益：

以競賽方式鼓勵學校對生活科技之推動與落實，並使學生社團與生活科技課程有明確專注之目標。

伍、其他未盡事宜，將於官方競賽網站公布。

附件三

因應嚴重特殊傳染性肺炎(COVID-19)大型體育運動賽會及活動之 防護措施處理原則

- 一、目的：教育部體育署（以下簡稱本署）為防範舉辦大型體育運動賽會及活動時，因參加人員聚集接觸造成嚴重特殊傳染性肺炎（以下簡稱武漢肺炎）疫情擴散，依據中央流行疫情指揮中心訂定之「嚴重特殊傳染性肺炎（武漢肺炎）」因應指引：公眾集會及相關防疫規範，特訂定本處理原則。
- 二、對象：參加賽會或活動人員，含教練、選手、裁判、工作人員、觀眾等。
- 三、一般配合辦理事項：
 - （一）保持警戒：在疫情發生期間，隨時至衛生福利部疾病管制署（以下簡稱疾管署）全球資訊網（<https://www.cdc.gov.tw>）之嚴重特殊傳染性肺炎（武漢肺炎）專區查閱相關資訊，或撥打防疫專線 1922 或 0800-001922 洽詢。
 - （二）通報：各參加隊伍、單位或個人應依疾管署、教育部等發布之武漢肺炎疫情通報作業規定，辦理個案通報及每日通報。
 - （三）配合防疫政策：賽會或活動主（承、協）辦單位及全體參加人員，應配合「嚴重特殊傳染性肺炎中央流行疫情指揮中心」（以下簡稱指揮中心）之防疫政策，進行相關防疫措施。
 - （四）成立「嚴重特殊傳染性肺炎應變小組」：賽會或活動主辦單位應成立應變小組並予任務分組。
 - （五）如疫情升高或發生群聚現象，請配合指揮中心公布，提高防疫措施，並事前研定預處方案或評估延期、停辦賽會或活動。
- 四、體育運動賽會及活動於舉辦前、舉辦期間及舉辦後應配合辦理事項：
 - （一）賽會或活動舉辦前：
 1. 進行風險評估，依國內外嚴重特殊傳染性肺炎疫情現況、集會性質與參加者特性，進行相關風險評估，必要時得邀集集會活動主管機關及地方衛生單位等共同討論。
 2. 訂定發燒及呼吸道症狀的請假規則及工作人力備援規劃，且所有工作人員都能知悉及遵循辦理。
 3. 建立應變機制，請持續關注國內外傳染病疫情，適時將資訊提供相關人員，並應訂定集會期間發現疑似嚴重特殊傳染性肺炎個案

之相關應變機制以利遵循，包含集會活動環境規劃(如現場動線規劃與疑似個案暫時隔離或安置空間)、醫療支援(如醫療專業人員進駐協助提供集會活動現場 醫療初步評估或護理、掌握鄰近醫療資源)，以及建立相關單位(如地方衛生單位)之聯繫窗口及嚴重特殊傳染性肺炎通報流程等，且確保相關應變人員皆瞭解及熟悉應變流程。

4. 召開應變小組會議，研商各項防疫作為，及訂定集會全體工作人員(含流動人員)健康監測計畫，並有異常追蹤處理機制。
5. 寄送防疫宣導資料予參加單位轉發所屬參加人員，並於召開技術、領隊、教練會議時，請與會代表向所屬參加人員加強宣導，提醒做好個人防護措施。如所屬人員在賽會或活動舉行前自武漢及其鄰近區域返國入境，出現發燒、咳嗽、呼吸急促等症狀時，無論是否服用退燒藥、止咳藥，請主動向機場或港口檢疫人員報到，接受健康評估；返國 14 日內出現有發燒、呼吸道症狀時，請撥打免付費防疫專線 1922 或(0800-001922)專線並依示配戴口罩儘速就醫，就醫時主動告知醫師旅遊史、職業別、接觸史及是否群聚(TOCC)，以及時診斷通報。
6. 於賽會或活動網站公告防疫訊息。
7. 落實賽會或活動舉辦場館環境清潔及消毒工作。
8. 集會活動場所應有充足的洗手設施，並預先置適當隔離或安置空間，如為室內集會活動則需確認環境之氣流通狀態。
9. 依集會活動人數及辦理時間，準備足夠之個清潔防護用品包(如肥皂、乾洗手液或洗手乳等)、擦手紙及口罩等。

(二) 賽會或活動舉辦期間：

1. 參加人員每天量測體溫(含教練、選手、裁判、工作人員、觀眾等)，發現有體溫異常時，因應作業流程如下列圖示。
2. 入口處應備妥口罩及乾洗手液，並張貼告示，請有呼吸道症狀之訪客配戴口罩並使用乾洗手液，並與他人保持1公尺以上之距離。
3. 每天賽事或活動結束後進行舉辦場館環境清潔及消毒工作，針對現場人員經常接觸之表面(如地面、桌椅、電話筒等經常接觸之任何表面，以及浴廁表面如水龍頭、廁所門把、馬桶蓋及沖水握把)應有專責人員定期清潔，一般的環境應至少每天消毒一次，消毒

可以用 1：100(當天泡製，以 1 份漂白水加 99 份的冷水)的稀釋漂白水/次氯酸鈉(500 ppm)，以拖把或抹布作用 15 分鐘以上再以濕拖把或抹布擦拭清潔乾淨。

4. 加強防範嚴重特殊傳染性肺炎與維持個人衛生習慣之教溝通並透過明顯告示(如:海報、LED 螢幕等)宣導「防範嚴重特殊傳染性肺炎」、「手部衛生」及「呼吸道與咳嗽禮節」等。
5. 備置電子體溫計、口罩，以供緊急醫療及保健使用。
6. 工作人員或參加者在集會活動期間出現呼吸道症狀者，應讓其戴上口罩，暫時留置預設之隔離或安置空間(或非人潮必經處且空氣流通之空間)，直至其返家或就醫。另視需要協助安排鄰近醫療院所就醫事宜。
7. 照護暫時留置之呼吸道症狀患者(如醫護室或勞安室專業人員、校護等)，應配戴外科口罩，並保持勤洗手的衛生習慣。如前開患者出現嚴重不適症狀(如高燒不退、吸呼困難、呼吸急促、胸痛暈眩、抽搐、嚴重腹瀉等)，集會活動之主責人員應協助其儘速就醫。
8. 如發現符合嚴重特殊傳染性肺炎通報定義者，應立即依訂定之應變機制處理及通報衛生單位，同時配合衛生單位進行疫情調查與相關防治措施。
9. 考量集會活動形式、參與人數與疫情狀況等，必要時，可與地方衛生單位討論後研判集會活動是否需調整、延期或取消，以防止群聚發生或疫情擴大。

(三)賽會或活動舉辦後：倘有發燒(耳溫 $\geq 38^{\circ}\text{C}$)、呼吸道症狀或腹瀉等，應主動向單位主管或負責人員報告，並採取適當的防護措施及引導就醫治療。

五、請各競賽承辦單位依照本防疫措施處理原則進行防疫工作外，並應依中央流行疫情指揮中心最新發布之相關資訊，適時調整相關防疫措施，相關資訊如下：

(一)「嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)」因應指引：公眾集會

<https://www.cdc.gov.tw/File/Get/fVFJsQkfIBresjZxRxOWTA>

(二)「嚴重特殊傳染性肺炎(武漢肺炎)」因應指引：大眾運輸

<https://www.cdc.gov.tw/File/Get/-dKBaEqnI6XtgirX7OrUdg>

(三)具感染風險民眾追蹤管理機制

<https://www.cdc.gov.tw/Uploads/Files/bf48f8c4-3064-4e59-8b09-9dce902f8a26.jpg>

(四)「各級學校、幼兒園、實驗教育機構及團體、補習班、兒童課後照顧中心及托育機構因應中國大陸新型冠狀病毒肺炎疫情開學前後之防護建議及健康管理措施」

https://www.cdc.gov.tw/File/Get/owN3_pF2udHcV0uUdMaqRw

(五)中央流行疫情指揮中心發布重要指引及教材

<https://www.cdc.gov.tw/Category/MPage/V6Xe4EItDW3NdGTgC5PtKA>

附件四 學校校長獎懲裁量基準表

四、指導參加競賽成績優勝：競賽規程訂有獎勵辦法者，應依其規定辦理，未規定者，依下列基準辦理。

(一)獎勵基準：

項次	獎勵事項	獎勵標準及人員	獎勵額度	適用法規	備註
1	帶領學校學生團體參加縣級比賽績優者。	三隊取一名（不足三隊不予敘獎），四至五隊取二名，六至八隊取三名，九至十隊取四名，十一隊以上取六名。	嘉獎 1 次	校長成績考核辦法 7.1.5.3	<ol style="list-style-type: none">1. 同一活動，應擇優敘獎不得重複。2. 比賽以政府有關單位或經政府立案之文藝、體育等民間社團所舉辦並經政府機關核備有案者為限。

附件五 宜蘭縣學校教師及其他所屬人員（不含校長）獎懲裁量基準表

四、指導參加競賽成績優勝：競賽規程訂有獎勵辦法者，應依其規定辦理，未規定者，依下列基準辦理。

(一)獎勵基準：

項次	獎勵事項	獎勵標準 (參賽隊伍)	獎勵人員	獎勵額度	適用法規	備註
1	帶領學校學生團體參加縣級比賽績優者。	三隊取一名（不足三隊不予敘獎）	教練或指導老師（2人）	各嘉獎1次	教師成績考核辦法 6.1.5.7	1. 同一活動，應擇優敘獎不得重複。 2. 比賽以政府有關單位或經政府立案之文藝、體育等民間社團所舉辦並經政府機關核備有案者為限。 3. 參加國際比賽之認定，係指參加全國性比賽獲得前3名取得或國內教育單位訂有參賽辦法，逕行參賽獲獎者為限。
		四至五隊取二名	教練或指導老師（2人）	各嘉獎1次		
		六至八隊取三名	第一名：教練或指導老師（3人）	各嘉獎1次		
			第二至三名：教練或指導老師（2人）	各嘉獎1次		
		九至十隊取四名	第一名：教練或指導老師（4人）	各嘉獎1次		
			第二名：教練或指導老師（3人）	各嘉獎1次		
			第三至四名：教練或指導老師（2人）	各嘉獎1次		
		十一至十五隊取六名	第一名：教練或指導老師（4人）	各嘉獎1次		
			第二至三名：教練或指導老師（3人）	各嘉獎1次		
			第四至六名：教練或指導老師（2人）	各嘉獎1次		