

臺中市 114 年度中小學資訊應用競賽活動實施計畫

壹、目的：

- 一、提昇教師及學生善用資訊科技創造思考，豐富資訊教育之創意內涵。
- 二、配合教育部自由軟體發展政策，推廣教育相關自由軟體，形塑校園軟體多元應用環境。
- 三、落實學生資訊素養融入生活及環保概念之機會，體會資訊與生活密不可分之關聯性。
- 四、推廣本市教師及學生使用網路資源，促進城鄉交流，創造多元適性學習環境。
- 五、培養健康上網、資訊科技正用及尊重智慧財產權觀念，實踐資訊倫理及資訊素養教育。
- 六、積極推展全市中小學利用網際網路之教學成效，以落實資訊融入教學之目標。
- 七、培養師生正確使用生成式 AI 之方式與態度，增進教師教學及學生學習品質。

貳、指導單位：臺中市政府教育局（下稱本局）。

參、承辦單位：臺中市潭子區東寶國民小學。

肆、協辦單位：臺中市教育網路中心、北屯區軍功國民小學、清水區清水國民小學、大甲區華龍國民小學、石岡區石岡國民小學、市立光德國民中學、太平區太平國民小學、市立溪南國民中學、后里區內埔國民小學、沙鹿區鹿峰國民小學、大里區大元國民小學、西屯區西屯國民小學、南屯區惠文國民小學、西區大同國民小學、市立豐南國民中學、神岡區岸裡國民小學、龍井區龍井國民小學、南屯區大新國民小學。

伍、競賽項目：

一、學生組

競賽項目	組類別		備註
1.電腦繪圖	高中職	1.1 高中職組靜態類	本項目各組類別各校請擇優最多 4 人報名複賽 (完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	1.2 國中甲組靜態類	
		1.3 國中乙組靜態類	
		1.4 國小高年級甲組靜態類	
	國小	1.5 國小高年級乙組靜態類	
		1.6 國小中年級甲組靜態類	
		1.7 國小中年級乙組靜態類	
2.電腦打字	高中職	2.1 高中職英文組	本項目各組類別各校請擇優最多 4 人報名複賽 (完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	2.2 國中英文甲組	
		2.3 國中英文乙組	
	國小	2.4 國小英文甲組	
		2.5 國小英文乙組	

3.專題簡報	高中職	3.1 高中職組	本項目同校學生 1~2 人組隊，各校至多 2 隊報名複賽(完全中學及國中小各學制分開計算)
	國中	3.2 國中甲組	
		3.3 國中乙組	
	國小	3.4 國小甲組	
		3.5 國小乙組	
4.SCRATCH 應用競賽	國中	4.1 國中甲組動畫設計組	本項目各組類別各校請擇優最多 4 人報名複賽(完全中學及國中小各學制分開計算)
		4.2 國中甲組創意設計組	
		4.3 國中乙組動畫設計組	
		4.4 國中乙組創意設計組	
	國小	4.5 國小甲組動畫設計組	
		4.6 國小甲組創意設計組	
		4.7 國小乙組動畫設計組	
		4.8 國小乙組創意設計組	
<p>備註：1.國中班級數(含體育班、藝術才能班) 27 班(含) 以上者為甲組，26 班(含) 以下者為乙組； 國小班級數(含體育班、藝術才能班) 23 班(含) 以上者為甲組，22 班(含) 以下者為乙組。</p> <p>2.每位學生僅能就各組類別擇一參加(因複賽競賽時間大多同時開始)。</p>			

二、教師組

競賽項目	主題	組隊方式
教學網頁設計	教學活動設計或專業成長相關主題	教師個人或 2 人組隊競賽(可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長)。各校不限名額。
校園活動影片	校園活動紀錄、班級經營或班親活動花絮	教師個人或 2 人組隊競賽(可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長)。各校不限名額。
程式設計	校務行政應用程式工具	教師個人或 2 人組隊競賽(可跨校，若 2 人組隊，請推派 1 人為參賽隊長)。各校不限名額。

陸、參加對象：臺中市各公私立高中職以下各級學校教師及學生。

柒、競賽時程：學生組競賽分為校內初賽、複賽、決賽三階段進行；教師組報名時間與學生組複賽相同，惟須於 114 年 4 月 1 日(星期二)起至 114 年 4 月 9 日(星期三) 24 時止完成作品上傳，逾時不予受理。

一、校內初賽：各校應於複賽報名前完成校內初賽，並選拔代表參加複賽。

二、複賽：

(一) 報名時間及方式：

- 1.學生組：114年3月3日(星期一)上午8時起至114年3月7日(星期五)下午5時止，一律採線上報名，由各校報名代表以本局公務帳號登入資訊應用競賽平台(網址為<https://game.tc.edu.tw/>，以下簡稱競賽平台)進行報名。
- 2.學生組複賽報名者需完成登入及上傳測試，**未完成登入與上傳測試者，複賽當日如因帳號密碼問題無法上傳，責任自行承擔。**
- 3.教師組：114年3月3日(星期一)上午8時起至114年3月7日(星期五)下午5時止，由參賽者推派1人以本局公務帳號登入競賽平台進行報名。
- 4.學生組及教師組進行網路報名時，請確實依照注意事項辦理；報名後應隨時注意競賽平台公布之最新消息。請參賽學校務必於114年3月7日(星期五)下午5時前完成網路報名，如有報名資料勘誤，請學校於報名時間內自行至競賽平台進行更正，逾時不候。

(二) 比賽日期及時間：

- 1.電腦繪圖：114年3月18日(星期二)上午9:00至12:00。
- 2.專題簡報：114年3月18日(星期二)上午9:00至12:00。
- 3.SCRATCH創意設計：114年3月18日(星期二)上午9:00至12:00。
- 4.SCRATCH動畫設計：114年3月18日(星期二)上午9:00至12:00。
- 5.電腦打字(國小組)：114年3月18日(星期二)上午9:20至10:00。
- 6.電腦打字(國中組)：114年3月18日(星期二)上午10:20至11:00。
- 7.電腦打字(高中職組)：114年3月18日(星期二)上午11:20至12:00。

(三) 比賽地點：各校電腦教室。

(四) 進入決賽名單：最快於複賽結束2週後公布。

(五) 監試人員：

- 1.每校應指派2位監試人員，當日核予公假登記暨課務排代。其中1人擔任原校之監試人員(應以資訊組長或資訊專長教師擔任)，並負責於複賽結束後將考場秩序記錄單掃描後上傳至競賽平台；另1人為跨校之監試人員(非資訊專長教師亦可擔任)，跨校監試學校由競賽平台確認指派後公告。
- 2.複賽交換學校監試人員，倘同行政區參賽學校少於3校者，得由本局協調或派員支援交換監試。
- 3.若跨校監試人員無法準時到達受指派監試學校，請試場學校立即派員協助競賽進行，併核予該員公假登記暨課務排代。未準時到達之跨校監試人員服務學校應於1週內函報本局敘明理由。

- (六) 比賽方式：參賽者以瀏覽器進入競賽平台，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送。
- (七) 使用軟體及設備：詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用現成圖片(含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片)、掃描器、數位相機等軟體與設備。
- (八) 評審與決賽人數：由評審委員評審後，每組類擇優至多 60 名參加決賽，若作品未達水準得少於 60 名。凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格(已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更)。

三、決賽：

- (一) 比賽時間及地點：114 年 4 月 8 日(星期二)至 4 月 9 日(星期三)，各組詳細競賽時間及場地由承辦學校考量進入決賽人數、設備、交通等因素後排定，並公告於競賽平台。
- (二) 比賽方式：參賽者以瀏覽器進入競賽平台，依照公佈指定題目創作或作答，完成後利用瀏覽器逕行傳送(決賽帳號及密碼當場以紙本方式發放)。
- (三) 使用軟體及設備：詳如各競賽項目評分標準及注意事項，但不得使用現成圖片(含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片)、掃描器、數位相機等軟體與設備。
- (四) 安裝硬體及驅動程式：比賽前 30 分鐘開放指導教師或帶隊教師安裝輸入法、繪圖板(禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板)、鍵盤、滑鼠及其所需驅動程式，並將所有功能自行測試完備，比賽中不得以任何理由要求暫停或調整，比賽結束後也不得提出異議。
- (五) 評審與公佈：
 - 1.於比賽規定收件時間內將比賽作品利用網路傳送(參賽者須自行完成)到競賽平台，由評審委員評審。
 - 2.由評審委員評審後，各組類別選出特優至多 3 名、優等至多 5 名、甲等至多 7 名，及佳作若干名，依作品之品質與數量得酌予增減名額或從缺。
 - 3.獲獎作品著作權屬作者所有，爰競賽平台不公開獲獎作品，網站則提供最新公告、實施計畫、報名等功能。
 - 4.凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格(已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更)。
- (六) 決賽注意事項：
 - 1.逾時報到超過 30 分鐘或比賽開始後指導老師未離場，取消學生參賽資格。
 - 2.競賽開始超過 40 分鐘後，參賽學生始得離開試場。
 - 3.競賽時間內不得自行攜帶使用任何形式之可攜式儲存媒體及通訊設備，一經發現立即取消參賽資格(電腦繪圖、專題簡報及 SCRATCH 應用競賽比賽試

場由承辦單位借給每位參賽者空白隨身碟 1 支，供暫存使用)。

- 4.電腦繪圖、專題簡報、SCRATCH 應用競賽比賽時間，場地僅能連線至競賽平台，不提供其他對外之網路連線。賽前環境準備與安裝驅動程式時亦同(不提供對外網路連線)，請預先下載所需檔案攜至比賽場地進行安裝。

捌、評分標準及注意事項：

一、學生組：

電腦繪圖	主題性 25%、原創性 30%、美術技法 15%、電腦技法 30%
	<ol style="list-style-type: none">1. 所有作品應該由參賽者使用滑鼠、繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）等設備，利用繪圖軟體之工具或功能親手繪製，不得使用現成圖片(含圖庫光碟、繪圖軟體所附百寶箱圖庫、利用掃描器或數位相機取得之圖片)。2. 靜態類作品以 Gimp、Inkscape、krita 自由軟體或作業系統內建的繪圖軟體繪製(版本以競賽平台公告為準)，並以 JPG 或 PNG 格式上傳至競賽主機。複賽報名時須填報參賽人員欲使用之軟體且不可變更。3. 靜態類作品像素大小統一規定為 1280x720 pixel 或 720x1280 pixel。4. 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊，違者不予評審。5. 作品須同意創用 CC 授權(姓名標示-非商業性-相同方式分享)(僅於傳送作品時，勾選同意創用 CC 授權即可，毋須在作品內嵌入創用 CC 授權標示)。
電腦打字	<ol style="list-style-type: none">1. 競賽時間：每次 10 分鐘，進行 2 次。2. 兩次競賽中，以打字速度高者作為該次競賽的總成績。3. 打字正確率須達 90% 以上，否則喪失資格。4. 依競賽時間取打字速度最快者為高分，同分時，以打字正確率高者為優勝。5. 得自備鍵盤但不得使用具有聲光效果的鍵盤，並於該場次競賽結束後，始可入內拆走鍵盤。6. 禁止鍵盤輸入法以外之輸入法和自訂詞庫。
專題簡報	資料結構 35%、內容 25%、手法創意 5%、色彩美觀 5%、版面安排設計 25%、創用 CC 運用 5%
	<ol style="list-style-type: none">1. 簡報作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。<ol style="list-style-type: none">(1) 作品以 LibreOffice-Impress(版本以競賽平台公告為準)製作，並以 odp 檔案格式上傳。(2) 檔案大小限制於 30MB 以內，簡報總頁數不超過 30 頁。(3) 請於作品開頭或結尾加入創用 CC 授權標示。(4) 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。2. 使用軟體限競賽場地提供之軟體，不得自行安裝。3. 由承辦單位提供統一之素材包供選手參考；唯複賽可自行上網蒐集其它素材，決賽不可上網自行搜尋。

<p>SCRATCH 創意設計</p>	<p>創意 30%、程式設計 30%、內容完整度 35%、人機介面 5%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 競賽工具：一律使用承辦單位公告之「SCRATCH 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 2. 競賽方式：競賽題目於競賽平台當場公布，命題範圍以 108 課綱國中小學習領域、日常生活或人類活動相關議題或時事之內容命題，不涉及政治或其他等敏感議題；參賽者依據題目，藉由操作 SCRATCH 軟體程式設計能力，進行遊戲創意設計。 3. 使用素材： <ol style="list-style-type: none"> (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材。 (3) 由參賽者使用滑鼠(禁止外接使用任何形式繪圖板)，利用競賽場地提供之繪圖軟體工具或功能親手繪製，不得額外安裝其它繪圖軟體工具。 (4) 由參賽者使用麥克風自行錄製之聲音素材。 (5) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材由選手參考使用，不以此為限，選手亦得使用 SCRATCH 程式內建素材、自創素材。 4. 題目範例：請參考附件一、附件二。
<p>SCRATCH 動畫設計</p>	<p>創意 20%、視覺效果 15%、聽覺效果 15%、主題表達 50%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 競賽工具：一律使用承辦單位公告之「SCRATCH 圖形化程式設計軟體」產出競賽作品，比賽使用版本以競賽平台公告為準。 2. 競賽題目：於競賽平台當場公佈。 3. 動畫作品要求：須符合以下規範，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 長度介於 60 秒~ 90 秒之間，90 秒內音樂、動畫、程式等設計應全部停止。 (2) 能自動播放完畢，且不得於作品中設計與觀眾互動之段落。 (3) 作品內容不得出現姓名及學校等相關資訊。 4. 決賽時試場學校僅提供鍵盤、滑鼠，不提供上網環境，耳麥則由選手自備。 5. 分鏡圖格式：複賽之前請選手自行下載，決賽時由試場學校統一發放。 6. 使用素材：僅限以下所述素材，違者不予評審。 <ol style="list-style-type: none"> (1) SCRATCH 程式內建素材。 (2) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材。 (3) 由參賽者使用滑鼠或繪圖筆、繪圖板（禁止使用內建螢幕之數位繪圖板或數位畫板）等設備，利用競賽場地提供之繪圖軟體工具或功能親手繪製，不得額外安裝其它繪圖軟體工具。 (4) 由參賽者使用麥克風自行錄製之聲音素材。 (5) 承辦單位提供之創用 CC 授權素材由選手參考使用，不以此為限，選手亦得使用 SCRATCH 程式內建素材、自創素材。

二、教師組：

須於 114 年 4 月 1 日（星期二）起至 114 年 4 月 9 日（星期三）24 時止完成作品上傳。

教學網頁設計	教學內容 45%、瀏覽方便性 30%、版面設計 20%、創用 CC 運用 5%
	參賽者將網頁檔案上傳至指定的網址，空間上限 100MB，首頁檔名 index.htm，且須加上創用 CC 授權標示。
校園活動影片	主題呈現 30%、畫面安排 25%、分鏡運用 20%、元素結合 20%、創用 CC 運用 5%
	<ol style="list-style-type: none">1. 影片時間最多 5 分鐘，請於片頭或片尾加入創用 CC 授權宣告，授權宣告時間列入影片長度。2. 影片格式須符合解析度 HD (1280x720 pixel) 或 Full HD (1920x1080 pixel)，及影格率 60fps (含) 以下 NTSC 格式。3. 上傳檔案格式為 WMV、MP4 檔，檔案大小為 200MB 以內。4. 影片表現形式可採 MV 型態、新聞報導、主題介紹等，隨作者取鏡、分鏡、轉場、媒體並結合創意發揮。5. 影片內容舉凡校園活動、班級經營或班親活動、生活花絮、與校園有關的創意發想皆可。
程式設計	程式的實用性與執行的正確性 50%、操作便利性 30%、版面的設計與美編 20%
	<ol style="list-style-type: none">1. 網頁程式設計請以 ASP.NET、PHP、JSP 程式語言為主。2. App 程式設計請於報名時註明平台(iOS or Android or Windows)及 App 名稱，以供評審委員上網搜尋安裝。3. 作品須同意創用 CC 授權。4. 網頁程式設計競賽主機提供 MySQL 及 MSSQL 資料庫，相關資料庫系統設定由參賽者自行負責。5. 網頁程式設計參賽者需提供系統安裝說明文件(install.pdf)、系統操作說明文件(readme.pdf)內含測試帳號密碼，供評審委員登入測試(以上文件請於作品上傳時一併傳送)。6. 網頁程式設計未能於 114 年 4 月 1 日（星期二）起至 114 年 4 月 9 日（星期三）24 時止完成作品上傳，視同放棄比賽。7. App 程式設計須於 114 年 4 月 9 日（星期三）24 時前，自行上架至各作業系統平台之軟體市集(例如：App Store、Google Play、Microsoft Store)，供評審委員免費下載安裝，且不得於 114 年 4 月 9 日（星期三）後再上架新版本，否則不予評審。

三、作品內容須符合智慧財產權及隱私權相關規定，凡經評審或監試人員發現、檢舉違反相關規定提至評審會議確認屬實者，該作品取消參賽資格(已得獎者，取消名次，其他參賽者維持原公告成績，不再變更)。

玖、獎勵：

一、學生組：

- (一)依總作品數及作品水準錄取特優至多 3 名、優等至多 5 名、甲等至多 7 名，以及佳作若干名，頒發獎狀以茲鼓勵。
- (二)指導教師之獎勵，依所指導學生得獎獎項核予特優嘉獎貳次，優等嘉獎壹次，甲等獎狀乙幀以茲鼓勵。

二、教師組：

(一)依總作品數及作品水準錄取特優、優等、甲等及佳作數名。

(二)獲特優、優等、甲等及佳作獎項者，核予特優嘉獎貳次，優等及甲等嘉獎壹次，佳作獎狀乙幀以茲鼓勵。

三、團體總成績：

(一)學生組之國中甲組、乙組及國小甲組、乙組團體總成績第 1 名計 1 校，第 2 名計 3 校，第 3 名計 5 校；另高中職組團體總成績第 1 名計 1 校，第 2 名計 1 校，第 3 名計 1 校。

(二)上項團體總成績獲獎學校核予校長或相關工作人員第 1 名嘉獎壹次計 3 人，第 2 名嘉獎壹次計 1 人，第 3 名獎狀乙幀計 1 人。

(三)積分標準：特優 5 分，優等 3 分，甲等 2 分，佳作 1 分，教師組成績不予列入。

四、承辦本計畫相關有功人員，依臺中市政府及所屬各機關學校公務人員平時獎懲案件處理要點、109 年 9 月 14 日中市教高字第 1090078760 號函暨臺中市立國民中小學及幼兒園教育人員獎勵要點規定辦理敘獎。

五、教師獎勵若因資格而未能核予敘獎者，予以核發獎狀乙幀以茲鼓勵。

拾、經費來源：

一、學生組初賽、複賽活動所需費用，由各校相關經費支應。

二、教師組及學生組複賽評審、決賽競賽與評審所需費用，由本局相關經費支應。

拾壹、公差假：

一、參賽各校協辦人員（含資訊組長、帶隊教師或指導老師等）及參賽學生於複賽及決賽期間，請學校本權責核予公（差）假登記暨課務排代，俾以協助學生參加競賽。

二、本競賽活動辦理期間，請學校本權責惠予受遴派之相關工作人員及評審公（差）假登記暨課務排代，俾以協助競賽進行。

拾貳、附則：

一、著作權：

(一) 參賽作品著作權屬作者所有，臺中市政府、臺中市政府教育局及承辦單位有複製公佈發行之權利。

(二) 參賽作品如有引用其他資源，請依著作權法相關規定處理，作品應確實遵守著作權法之規定，如有侵權行為由作者自負法律責任，並撤銷其參加及得獎資格。

二、如有未詳盡規範之處，主辦及承辦單位保有本活動解釋及最終修改、暫停或終止本活動計畫之權利；若有任何更動，以競賽平台（<https://game.tc.edu.tw/>）公告資料為準，不另行通知。

拾參、本計畫奉核後實施，修正時亦同。

SCRATCH 創意設計組

【題目】性別平等

一、情境說明：

小志正在跟小美及小莉討論小莉的裙子應該怎麼穿搭才好看，這時候旁邊傳來阿虎跟阿豹的聲音：「娘砲，一個男生跟女生們討論怎麼穿裙子！」這時候長得比較高大，皮膚黝黑的小妮出聲：「男生又怎麼不能跟女生討論穿裙子！」聽到小妮出聲，阿虎跟阿豹趕緊跑掉，跑掉前還說了句：「快跑，男人婆出現了」

常見的性別平等問題有：懷孕女性求職困難、升遷機會不平等、薪資待遇差異、性別歧視、性別刻板印象、性霸凌防治、性騷擾、性侵害等。

目前臺灣在促進性別平等所做的努力除了立法：1. 性別工作平等法、2. 性騷擾防治法、3. 性別平等教育法，且透過教育，教導學生性別平等意識，期望消除性別歧視，維護不同性別氣質、性別認同、性傾向同學的人格尊嚴。

在《108 課綱議題融入說明手冊》列舉了 9 項性別平等教育的學習主題：

1. 生理性別、性傾向、性別特質與性別認同多樣性的尊重：從生理、心理兩層面理解性別多樣性。
2. 突破性別角色與消除性別歧視：覺察性別刻板印象和限制，破除性別歧視。
3. 身體自主權的尊重與維護：了解身體界線與尊重他人的身體自主權。
4. 性騷擾、性侵害與性霸凌的防治：了解性騷擾、性侵害與性霸凌的差異及求助管道。
5. 語言、文字與符號的性別意涵分析：理解、分析語言背後的意涵，並在生活中適當使用性別平等的語言和文字。
6. 科技、資訊與媒體的性別識讀：培養從媒體與科技的使用中培養性別平等識讀的概念。
7. 性別權益與公共參與：強調性別相關的權益及相關活動的身體力行與實踐。
8. 性別權力關係與互動：認識人際、情感關係並察覺其中的權力問題，以進行適當的互動。
9. 性別與多元文化：了解家庭的多元型態和性別意涵，連結種族、階級、國際議題的對話。

二、任務說明：

現在來發揮你(妳)的創造力，怎麼利用遊戲，以輕鬆的方式來宣導並促進性別平等意識的養成，請完成以下的任務要求：

- (一)請在遊戲軟體執行時，為你(妳)的遊戲設計一個封面並取一個名稱。
- (二)請至少設計兩種不同遊玩方式的關卡內容，也請在遊戲關卡進行之前介紹說明你(妳)的遊戲關卡設計與性別平等教育的學習主題有何相關，兩個關卡至少需與 3 項主題相關。
- (三)也請務必加入遊戲操作的規則或遊戲操作方法，並注意遊戲的難易度設定，讓玩家能愉快體驗你(妳)設計的遊戲，以達到較好的宣導及促進性別平等意識的養成效果。

SCRATCH 創意設計組

【題目】詐、詐、詐

一、情境說明：

有民眾在臉書社團購買 Hermes、CHANEL、LV、Gucci 等名牌二手包，遇上一頁式詐騙，北部 25 歲林姓女藥劑師聽信，要買生平第一個香奈兒包，還跟賣家商量先付訂金，匯錢後卻苦等不到貨，才知遇到詐騙。

2023 年一整年民眾「被詐騙」金額的 88.78 億元，詐騙案件發生數前 3 名，依序為「假投資」、「假網路拍賣」及「解除分期付款」，其中「假投資」已連續三年蟬聯詐欺財產損害金額第一名。

常見的詐騙手法有：

1. 假網拍詐騙、2. 假投資、3. ATM 解除分期付款詐騙、4. 假愛情交友、5. 猜猜我是誰、6. 假冒機構(公務員)、7. 假求職、8. 盜(冒)用網路帳號。

防詐騙十招：

「天下沒有白吃的午餐」：戒除貪念，遠離中獎詐騙。

不接「不顯示來電」電話：幫助你拒絕詐騙。

「法院電話語音通知出庭」是詐騙：勿聽信電話內歹徒指示，辦理任何金融開戶或轉帳。

多管閒事當雞婆：住宅電信箱勤觀察，提防詐騙歹徒盜、轉接電話。

小心申辦信用卡或行動電話：親自前往指定門市申辦最保險，勿至不明商家，以免個資外洩。

小心網路聊天室陷阱：切勿留下家中地址、電話或個人影像，以免成為勒索肥羊。

小心網路援交陷阱：ATM 無法辨識軍警身分，切勿聽歹徒指示操作，以免遭恐嚇詐財。

網路購物要小心：線上刷卡先確認網站真假；「一手交錢，一手驗貨」交易有保障。

防詐騙三要領：「冷靜」、「查證」、「報警」。

請牢記警政署防詐騙專線「165」：「165」全年不打烊，受理諮詢、檢舉或報案。

二、任務說明：

現在來發揮你(妳)的創造力，怎麼利用遊戲，以輕鬆的方式來宣傳防範詐騙，建立民眾具備防詐意識，請完成以下的任務要求：

(一)請在遊戲軟體執行時，為你(妳)的遊戲設計一個封面並取一個名稱。

(二)請至少設計兩種不同遊玩方式的關卡內容，也請在遊戲關卡進行之前介紹說明你(妳)的遊戲關卡設計與八種常見的詐騙手法有何相關，每個關卡至少需與 1 種常見詐騙手法及 1 種防詐招式相關。

(三)也請務必加入遊戲操作的規則或遊戲操作方法，並注意遊戲的難易度設定，讓玩家能愉快體驗你(妳)設計的遊戲，以達到較好的宣導及促進詐騙防範意識的養成效果。

(四)請在遊戲最後置入至少 10 秒的詐騙防範宣導動畫，讓你(妳)的遊戲更豐富，具有趣味。