

花蓮縣 114 學年度資訊教育競賽活動-貓咪盃 SCRATCH 動畫短片互動遊戲程式設計競賽

【全國賽賽前共訓】

一、依據：

1. 「花蓮縣 114 學年度資訊教育競賽活動計畫」辦理。
2. 中華民國 114 年 9 月 30 日府教課字第 1140195471B 號函辦理。

二、課程說明：

本課程旨在為參加全國賽之花蓮縣選手，提供有系統且具針對性的賽前強化訓練。透過多場次、分組別的共訓課程，協助學生建立正確的競賽觀念，熟悉全國賽常見題型與評分重點，並深化動畫、遊戲與生活應用程式設計所需的核心技巧。課程設計強調「實作導向」與「問題導向」，引導學生在實際練習中精進程式結構、互動邏輯與作品完整度，同時培養除錯與優化能力，提升臨場解題效率與競賽穩定度，期能全面強化學生整體競賽實力，為代表花蓮縣參與全國賽奠定扎實基礎。

三、參加對象：

1. 花蓮縣入圍縣賽之選手均可
2. 錄取順位：因座位有限，錄取順序以此往下
 - (1)代表花蓮縣參加全國賽之金牌選手
 - (2)獲得縣賽銀牌、銅牌、佳作之選手

四、課程時間/講師/課程表：

<p style="text-align: center;">◆第一場次</p> <p style="text-align: center;">【講師：台北市金華國小 林昱成老師】</p> <p style="text-align: center;">日期：115年2月8日 星期日</p>	
時間	課程內容
09:00-12:00	<p>1. 動畫遊戲的競賽目標</p> <p>2. 動畫競賽重點</p> <p>2-1. 關鍵核心能力 2-2. 程式說明文件</p> <p>2-3. 動畫機制分析 2-4. 競賽策略分享</p> <p>3. 遊戲競賽重點</p> <p>3-1. 關鍵核心能力 3-2. 程式說明文件</p> <p>3-3. 遊戲機制分析 3-4. 競賽策略分享</p>
12:00-13:00	中午休息
13:00-16:00	<p>1. 生活應用組的競賽目標</p> <p>2. 生活應用組競賽重點</p> <p>2-1. 關鍵核心能力 2-2. 程式說明文件</p> <p>2-3. 應用機制分析 2-4. 競賽策略分享</p>

<p style="text-align: center;">◆第二場次</p> <p style="text-align: center;">【講師：高雄市四維國小 洪維謙輔導員】</p> <p style="text-align: center;">日期：115年2月27日 星期五</p>	
時間	課程內容
09:00-11:00	◆ 貓咪盃題目解析
11:00-12:30	◆ 常用程式模組 1 實作練習
12:30-13:10	中午休息
13:10-15:00	◆ 常用程式模組 2 實作練習
15:00-17:00	◆ 競賽快速繪圖技巧

◆第三場次

【講師：呂奎漢輔導員、林志豪老師、王文俊老師】

日期：115年2月28日 星期六

時間	課程內容
09:00-12:00	1. 國小遊戲組複賽作品討論及回饋。 2. 國小動畫組複賽作品討論及回饋。 3. 通用性技巧實作練習。
12:00-13:00	中午休息
13:00-16:00	1. 各縣市初複賽試題核心技巧實作練習。 2. 練習作品 Debug 及優化。

◆第四場次

【講師：呂奎漢輔導員】

日期：115年3月8日 星期日

時間	課程內容
09:00-12:00	1. 國中生活應用組複賽作品討論及回饋。 2. 通用性技巧實作練習。
12:00-13:00	中午休息
13:00-17:00	1. 各縣市初複賽試題核心技巧實作練習。 2. 練習作品 Debug 及優化。

五、教師報名資訊：

場次	講師/日期/主題	地點	教師進修網
第一場次	台北市金華國小 林昱成老師 115年2月8日 星期日	線上 (報名後，寄到老師信箱)	5485802
第二場次	高雄市四維國小 洪維謙 輔導員 115年2月27日 星期六	中華國小教師研習中心	5485803
第三場次	呂奎漢輔導員 林志豪老師 王文俊老師 115年2月28日 星期六	中華國小教師研習中心	5485804
第四場次	呂奎漢輔導員 115年3月8日 星期日	中華國小教師研習中心	5485805

六、學生報名表單：<https://forms.gle/wzqf734qzVZkSQj69>