

# 花蓮縣 109 年度資訊教育競賽活動 「貓咪盃 Scratch 動畫遊戲程式設計」 全國賽選手集訓計畫

壹、依據：花蓮縣 109 年度資訊教育競賽活動計畫

貳、計畫目標：

- 一、提升校園運算思維及自由軟體普及率，宣導智慧財產權使用。
- 二、激發學生運算思維與解決問題能力，讓學習變有趣。
- 三、接軌國際創客潮流，營造有效提升學生學習能力之數位平台。
- 四、全面發展本縣各校運算思維及程式寫作師資。

參、辦理單位

- 一、指導單位：教育部
- 二、主辦單位：花蓮縣政府教育處
- 三、承辦單位：教育處網路中心

肆、訓練辦法

一、分為集中訓練、分散訓練兩階段；集中訓練由教網中心統籌規劃，以競賽導向，訓練師生高級程式技巧、破題解題思考技巧、快速向量繪圖技巧、分工合作策略、口語表達分享訓練、評審評判後設思考…等競賽策略課程，提供指導老師訓練方法及方向，再交由學校帶隊教師在原校或鄰近聯合學校進行分散訓練。

二、課程時數：

(一)集中訓練(教師研習)：

- i. 對象：109 年度「Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」進入複賽隊伍之指導老師及 2019 花木蘭盃科技競賽使用 Arduino 套件參加競賽獲獎之教師。
- ii. 集中訓練 12 小時，分 2 天辦理教師研習。

(二)分散訓練(訓練選手)：

- i. 對象：通過 109 年度「Scratch 動畫遊戲程式設計競賽」複賽進入全國賽隊伍(取 8 隊)，及 2019 花木蘭盃科技競賽 Arduino 全國賽隊伍(取 2 隊)。
- ii. 選出全國賽隊伍後由各校指導老師安排分散訓練，提供全國賽選手每隊 2 週，每週 8 小時訓練時數，共 16 小時。

三、訓練期程：自縣賽得獎名單公布後至 7 月全國賽競賽前。

四、訓練地點：本縣智慧教育中心及各校電腦教室。

五、集中訓練(教師研習)內容：

| 時間  | 課程內容   | 地點             |
|---|--|----------------|
| 4/11(六)<br>10:00-17:00                              | 講師：太平國小呂奎漢老師<br>內容：SCRATCH 進階程式設計實戰，學習參考各類遊戲動畫設計眉角 | 智慧<br>教育<br>中心 |
| 4/26(日)<br>09:00-12:00                              | 講師：教網中心邱文盛輔導員<br>內容：SCRATCH/ARDUINO 競賽說明會          |                |
| 4/26(日)<br>13:00-16:00                              | 講師：國風國中林家瑜老師<br>內容：Scratch 超快速向量繪圖訓練               |                |
| 以上兩天教師研習內容皆適用於 scratch 動畫遊戲組及 arduino 組，請以指導老師出席為主。 |  |                |

伍、其他：

- 一、本府教育處保有本活動相關規則調整之權利。
- 二、聯絡人員：花蓮縣政府教育處教育網路中心邱文盛老師、李舒涵，電話：03-8462860#501、505

陸、經費概算(略)：

柒、本計畫相關承辦人員於完成核銷後，依花蓮縣政府所屬各級學校教育專業人員獎懲作業要點進行敘獎事宜。

捌、本計畫奉 縣長核定後實施，修正時亦同。