

113學年度Scratch貓咪盃縣內選拔系列賽

花蓮資訊教育競賽拔頭籌 8隊程式菁英出征全國賽

為選拔「全國中小學資訊應用競賽114年度貓咪盃Scratch競賽」花蓮縣代表隊，教育處於114年1月22日辦理「花蓮縣113學年度Scratch貓咪盃縣內選拔系列賽－複賽」，共計58隊209名師生參賽，經過激烈競爭與角逐，最終遴選出6校（中城國小、明義國小、玉里國小、私立海星高中附設國中、玉里國中、國風國中）共計八隊優勝隊伍，將於4月11日(五)至12日(六)兩日，前往主辦縣（市）屏東縣參加全國賽。

競賽方式以兩人一組的合作模式進行，參賽者需在短短的3小時內，靈活運用Scratch軟體工具進行設計、編輯創意思考。過程中不僅要使用軟體繪創造角色，還需運用耳麥錄製配音，兩人之間需密切合作並明確分工，團隊必須充分運用平時所學，設計出完整的腳本結構，並針對生活情境進行模擬，透過圖像堆疊的程式工具，讓參賽者能夠發揮創意、展現解決問題的

能力，同時培養運算思維的能力。

今年縣內複賽配合「114年度全國貓咪盃競賽」命題方向及競賽組別調整，為主題式命題、增列子任務題目，命題範圍為國中小各學習領域、議題、日常生活等，不涉及政治敏感之議題。往年國中組分為動畫組、遊戲組，今年合併調整為「國中生活應用組」，題型設計方向為可輸入及輸出之應用工具，例如：幣別轉換計算機…等。

國小動畫組題目為「臺灣文化大拼圖－多元族群」，選手們的目標是要完成一塊「臺灣文化拼圖」，臺灣是一個多元文化交織的寶島，擁有原住民、閩南、客家以及新住民等多元族群文化，透過動畫設計來展開一場文化探索之旅，製作出傳達尊重與珍惜多元文化之精神，並將這些珍貴的文化分享給更多人。

國小遊戲組題目為設計「詐騙終結者，賊款大追緝！

」遊戲，結合現今社會層出不窮的詐騙案件情境，遊戲任務結合多項關卡，最終目的是要破解詐騙集團的密碼尋回賊款。選手們透過關卡設計來腦力

激盪展現創意，進而提升遊戲的趣味性和挑戰性。

國中生活應用組題目為「APP製造所－時尚達人換裝APP」，符合青少年喜好流行服飾穿搭文化，規劃出一套實用的換裝APP，省去實體試穿的時間成本，並結合計價和折扣的功能，讓選手們發揮創意，設計互動式的動畫或小遊戲，來提升用戶體驗好感並吸引更多用戶使用APP。以上，面對每年多樣化的題目，都考驗著參賽師生對生活周遭和時事的敏感度。

花蓮縣政府教育處處長翁書敏表示，花蓮縣積極推動資訊科技相關教學，而



每年固定舉辦全縣性的貓咪盃Scratch程式設計競賽，從縣內國中小學生中挑選優秀的程式設計人才；透過學習撰寫程式、製作動畫與遊戲，學生們不僅能培養自學能力、創新思維和實作技巧，還能培養以程式解決問題的邏輯思維和創意思考，期望參賽學生能有出色的表現，並代表花蓮縣在全國賽中爭取優異成績，展現花蓮學子的科技創意和競爭力。

優勝代表隊伍如下：

國小動畫組		國小遊戲組	
中城國小	余愛希/程羿慈	玉里國小	馮力晴/江采彤
明義國小	林芊卉/徐紫綺	玉里國小	陳蔚雲/何忻宇
國中生活應用組			
私立海星高中附設國中	林咨妍/岳子雲	國風國中	黃力祈/許郁婕
玉里國中	呂宥歡/嵯圓圓	國風國中	王宸芯/趙振翊



花蓮縣113學年度Scratch程式設計競賽的複賽中，中城國小的學生展現了才華和堅持，獲得了動畫組1金、1銅、1佳作的優異成績，

中城國小科技扎根 貓咪盃獲佳績

其中金牌選手——余愛希及程羿慈，將代表花蓮縣參加全國賽，這個成績不僅是對學生們辛勤訓練的肯定，也是中城國小在科技教育領域努力不懈的證明。

為了科技扎根，中城國小透過常態的資訊課程，培養所有學生基本的資訊處理能力。針對運算思維活動特別有興趣的孩子，中城國小創客團隊加開週三下午Scratch課程，提升學生能力。同時鼓勵孩子參加由呂奎漢老師開設的夜間Scratch課程進階班，及玉里自造教育及科技中心的活動，期許能善用各式資源及課程，激發學生的興趣，加深其運算思維的能力。本次參加貓咪盃的六位學生，就是從三年級開

始，參加多元的運算思維課程，奠定紮實的基礎。

校長鍾曜任提到，程式設計及AI人工智慧普及化已是未來世界的趨勢，對於偏鄉學校，科技的發展將會是拉近城鄉差距的最好媒介。除了眼界的開拓與技術的訓練，中城國小推動科技教育更在意的是培養孩子們內在的素養，因此中城國小創客團隊除了積極推動資訊與生活科技課程，更在創客課程中增加SDGs相關議題、結合人文領域課程內涵等，藉此加強學生素養能力。

花蓮從縣長、智慧教育中心至科技自造中心，對於學校科技領域，不斷提供優質的支援及課程。於此基礎上，中城國小將更會努力推展課程，向下扎根，給予學生們足夠的養分，於科技的潮流中昂首前進。

玉里國小深耕運算思維 擁抱未來競賽舞台

玉里國小在今年度的Scratch程式設計競賽中再創輝煌，奪下二金、一銅與一佳作的優異成

績，其中國小遊戲組的馮力晴、江采彤與陳蔚雲、何忻宇即將代表花蓮縣踏上全國賽。這批

年輕好手在玉里國小持續深耕的程式教育體系中已耕耘三年，不僅在校內展現出穩健的學習成果，也曾於全國AI素養盃競賽、IEYI世界青少年發明展等重要活動中摘金奪冠，成為同儕間多才多藝的典範。

校方表示，早在九年前，玉里國小便開始著手規劃以程式設計為核心的科技教育課程，透過循序漸進的教學模式，讓每一位學生都有機會摸索並運用程式邏輯。這些課程結合實作與創意思考，同時融入跨領域主題探究，讓學生從基礎編程開始扎根，一步步培養出穩固的運算思維與問題解決

能力。本屆獲獎隊伍能在多個賽事中脫穎而出，歸功於長年累積的學習厚度，也顯示出玉里國小教師團隊在推動科技教育上所投入的心力。

為了備戰今年的競賽，參賽的學生們在課後與假日期間密集練習，利用師生反覆討論的方式修正作品內容與技巧，並不斷提升程式運行的效率與遊戲或動畫的吸引力。這些孩子在訓練過程中同時磨練了合作意識與抗壓能力，彼此之間互相鼓勵、分享心得，最終才能在競賽中展現沉著穩定的臨場表現。

玉里國小將持續優化整體科技教育環境，結合教學資源與外部專家指導，為學生在校園內打造更豐富、更多元的數位學習經驗。校方也期盼即將出征全國賽的兩支金牌隊伍能夠延續積極認真態度，在更高規格的舞台上為花蓮縣及玉里國小爭得新的榮耀。

創意閃耀！

明義國小培養基本功 程式設計領域脫穎而出



在科技發展迅速的時代，程式設計已成為未來的重要技能，而花蓮縣的明義國小正積極培養學生的創新與科技能力，讓孩子們在競爭激烈的環境中展現自我。今年，花蓮縣114年度Scratch動畫遊戲組程式設計競賽的複賽中，明義國小的師生再次以卓越的表現奪得佳績，榮獲1金、2銀以及3佳作，成績斐然。

這場比賽不僅考驗學生的程式設計能力，更需要創意、邏輯思維與解決問題的能力。獲得金牌的五年級學生林芊卉、徐紫綺在比賽中脫穎而出，令人驚嘆。這次參賽是她的首次挑戰，但憑藉著日復一日的努力與熱愛，她成功地將自己的想法轉化為精美的動畫和互動遊戲，贏得評審的青睞。林芊卉表示，能夠獲得金牌讓她感到驚喜又興奮，這份榮耀不僅是她個人的成就，也是全體指導老師和團隊共同努力的成果。

為了在競賽中獲得佳績，明義國小的學生們在課餘時間積極練習，尤其是午休時段，指導老師吳尚汾、王文俊老師，利用學校提供的資源進行動畫設計與程式撰寫的練習。這些孩子們不僅學會了如何運用Scratch進行編程，也培養了團隊合作與解決問題的能力。這種學習方式不僅增強了他們的科技素養，也讓他們在未來的學習道路上更具競爭力。

明義國小的優異表現不僅彰顯了學校在創客教育領域的努力，也讓外界看見花蓮學子在程式設計領域的無限潛力。學校期望透過這樣的競賽，讓更多孩子愛上程式設計，培養創意思維，為未來的科技發展奠定良好的基礎。未來，明義國小將持續推動創客教育，鼓勵學生們勇於挑戰自我，在科技的舞台上發光發熱！

海星國中紮實訓練 前進全國大賽



在此次Scratch程式設計競賽中，海星國中選手林咨妍與岳子雲以卓越的程式設計能力脫穎而出，為學校爭取榮譽。他們透過紮實的訓練與團隊合作，不僅提升了技術實力，更展現了解決問題的能力，為未來的科技挑戰奠定基礎。

林咨妍與岳子雲在國小時曾短暫接觸程式設計，但直到進入國中後，才接受密集培訓。他們自開學以來，每週二晚間進行兩小時程式技巧訓練，內容涵蓋流程控制、資料處理等核心概念；每週日下午則進行模擬競賽與檢討，優化比賽策略，提升解題速度與準確性。

訓練過程中，他們面臨兩大挑戰：首先，是協調彼此的學習時間，確保練習順利進行；其次，在競賽現場，必須精準分配時間並整合程式，提高執行效率。透過反覆模擬與檢討，他們逐步掌握節奏，強化團隊合作與決策能力。

團隊溝通亦是一大考驗。兩人時常為「該使用誰的點子」而爭論，但這些磨合最終讓他們的默契更加緊密。他們學會在不同意見中找到平衡，在競賽壓力下迅速決策，進一步提升競技能力。

海星國中致力於推動科技教育，提供完善的硬體設備與競賽資源，鼓勵學生勇敢挑戰，拓展視野。指導老師則引導學生觀察應用程式介面，學習工程思維，並透過系統化訓練幫助他們提升程式能力與解決問題的技巧。

這次的競賽成績，肯定了選手們的實力與成長。如今，他們將代表花蓮縣，站上全國競賽的舞台，與來自各地的優秀選手較勁，挑戰更高層次的技術與創意。未來，海星國中將持續精進，培育更多熱愛科技的學生，讓運算思維與創造力在資訊教育的舞台上持續發光發熱！



展現運算能力

國風國中斬獲8面獎牌

國風國中於花蓮縣114學年度Scratch國中生活應用組程式設計競賽複賽中，師生表現優異，以卓越的表現奪得佳績，在晉級複賽的25支隊伍中斬獲8面獎牌，榮獲2金、1銀、3銅、2佳作，充分展現學生創意邏輯、運算思維與程式設計能力。

本次競賽國中組由以往的遊戲與動畫兩組調整為生活應用組，更強調學生如何運用創意邏輯、運算思維與程式設計能力，解決現實生活上會遇到的各種問題。全新的比賽型態，對教師與學生都是一大考驗，在教學的過程中充滿了創新與挑戰。面對全新的比賽型態，指導教師黃立雙老師、張祖瀚老師與學生從預賽開始，無不卯足全力準備，教師們利用社團、中午及假日的時間，集合參賽學生訓練，推演可能出現的各類生活應用題目，並教導學生撰寫相關程式。此外，教師根據各組學生的程度，與學生共同討論，設計適合的主題，讓學生能夠充分發揮創意與程式設計能力。

國風國中兩面金牌，分別由黃力祈、許郁婕組成的隊伍，以及王宸芯、趙振翊組成的隊伍獲得。黃力祈和許郁婕，分別在去年113學年度Scratch遊戲組與動畫組獲得金牌，今年兩人同隊，再次發揮實力，不負眾望奪得金牌。王宸芯與趙振翊兩位同學在112、113學年度的Scratch遊戲組與動畫組Scratch程式設計競賽中，分別獲得動畫組銅牌與銀牌並參加全國賽。終於在114學年度九年級時，拿下金牌獲得參加全國大賽的代表權，實現夢想。兩位同學十分珍惜這次機會，希望能為花蓮縣在全國賽爭取佳績。

（花蓮縣政府廣告）