

彰化縣 105 年達客飆程式「Coding Game Base Learning」 網路競賽實施計畫

一、依據：

- (一)教育部 105 年 9 月 2 日臺教資(三)字第 1050119783A 號函辦理。
- (二)高雄市政府教育局 105 年 9 月 8 日高市教資字第 10535514400 號函辦理。
- (三)本縣運算思維推動計畫。

二、目的：

- (一)建置互動式競賽平台，導入遊戲式學習以強化學生學習動機。
- (二)跨出學校學習範圍，發展社群團體概念，拓展學生學習新視野。
- (三)經由網路雲端學習素材開放、免費等特性，促進城鄉平衡發展。
- (四)透過遊戲參與，提升學生邏輯思維能力。

三、辦理單位：

- (一)指導單位：教育部資訊及科技教育司
- (二)主辦單位：高雄市政府教育局
- (三)承辦單位：高雄市政府教育局資訊教育中心
- (四)協辦單位：彰化縣政府教育處及教育網路中心

四、參加對象及組別：

- (一)參加對象：本縣所屬公立國民中小學學生
- (二)競賽組別：國中組、國小組

五、競賽時間及項目：本次競賽項目為打寇島。

(一)校內初賽：競賽方式如下

- 1.初賽時間：105 年 10 月 17 日起至 11 月 7 日止，每日 8 時至 21 時。
- 2.各校學生以 OpenID 登入競賽網站，點選「達客飆程式校內初賽」選項，即可進入初賽。
- 3.初賽項目為打寇島的「拯救麗麗加」40 關和「達客魔法村」40 關，建議先從「達客魔法村」闖關，過完後再闖「拯救麗麗加」。
- 4.系統自動統計初賽期間的成績，本縣於 11 月 8 日至 11 月 10 日期

間，進入競賽網站/溫暖的家/能力曲線/打寇島排行榜，撈取初賽成績選出各校參加縣市決賽之人選(公告於教育處雲端網站)，**決賽選手人數以各校電腦教室的臺數為上限。**

5.本縣學校可衡量是否辦理校內初賽，若無辦理，可讓學生以練習方式進行挑戰。

(二)縣內決賽：競賽方式如下

1.決賽時間 **105 年 12 月 5 日中午 12:30-13:30。**

2.決賽時，選手可在半小時前以 OpenID 登入競賽網站預備，於開賽時間方能進行比賽。

3.決賽項目為打寇島的「達客魔法村」25 關，決賽與初賽的題目不相同，決賽成績依據達克魔法村的積分排名。

六、競賽網址：<http://www.egame.kh.edu.tw>。

七、競賽規則：

(一)本競賽以遊戲闖關方式實施，參賽者於競賽期間以 OpenID 登入報名方能進行關卡任務，每個任務可多次重複挑戰。

(二)縣內決賽成績依參賽者本縣國中、國小分組排序，成績排名如出現同分之情形，則增額錄取。

八、獎勵辦法：本競賽由主辦單位(高雄市政府)提供 120 份獎品，**不提供獎狀(不列入 12 年國教超額比序競賽項目積分)**。由本縣取排行榜成績排序國中組 30 名、國小組 90 名學生，每名可得獎品乙份。

九、頒獎及公佈：

(一)得獎名單於比賽結束後，於本縣教育處雲端網站公布。

(二)獎品由主辦單位寄至本縣教育網路中心，獲獎學生獎品由學校領回各校自行頒發。

十、注意事項：

(一)凡報名參加者，視為已閱讀並完全同意遵守本競賽一切規定，得獎人須以正當方式完成競賽，若經檢查疑有作弊可能，經查屬實即資格不符，主辦單位將取消得獎者資格。

(二)本競賽如有因任何電腦、網路、電話、技術或其他不可歸責於主辦單位之事由，而使參與本競賽者之資料有遺失、錯誤、無法辨識或毀損導致資料無效之情況，主辦單位不負任何法律責任，參加者亦不得異議。

(三)如本競賽因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權決定取消、終止、修改或暫停本競賽。

(四)因應個人資料保護法，參加本競賽之個人資料，僅供競賽相關用途使用，受到個人資料保護法及相關法令之規範。

(五)本次蒐集與使用的聯絡資料如註冊表單所列，利用方式為上網公告、媒體公布得獎名單，包括學校、個人姓名、得獎名次等，利用期間為永久、利用之地區、範圍與對象為彰化縣政府教育處。

(六)若有疑義，請電洽高雄市政府教育局資訊教育中心（07）713-6536 轉 27,12,13,19,11；本縣網路中心資訊教育組。

(七)本競賽規則如有未盡事宜，主辦單位得隨時修改並保有最終解釋權。

十一、經費需求：本案經費由教育部達客颯程式「Coding Game Based Learning」計畫相關經費支應。

十二、獎勵：本案圓滿完成後，逕依相關辦法辦理敘獎。