

屏東縣 105 年達客颯程式「Coding Game Based Learning」- 網路競賽實施計畫

一、依據：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。

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：屏東縣政府教育處
- (三)承辦單位：屏東縣政府教育網路中心、高雄市政府教育局資訊教育中心

四、參加對象及組別：

- (一)參加對象：本縣公私立國民中小學學生
- (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

- 1.競賽時間：105 年 12 月 13 日(星期二)12:40-13:20，比賽時間為 40 分鐘。
- 2.參賽選手由各校自行選定，選手人數請衡量各校電腦教室使用人數上限。
3. 參賽選手請在比賽開始前 30 分鐘以 OpenID 登入競賽網站預備，於開賽時間方能進行比賽。
- 4.比賽項目為打寇島的「達客魔法村」25 關，依據達克魔法村的積分為競賽排名。

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，自設帳號無法進入比賽。

(二)成績依本縣參賽者分別排序，成績排名如出現同分之情形，則增額錄取。

八、獎勵辦法：本競賽由主辦單位提供獎品，本縣排行榜國中組前 50 名，國小組前 100 名，每名可得獎品乙份。(備註：成績國中同列第 50 名，國小同列第 100 名者，皆可獲獎品乙份)

九、頒獎及公佈：

(一)得獎名單於比賽結束後，於屏東縣政府教育處網站公布。

(二)獎品由主辦單位寄至本縣教育網路中心，獲獎學生由本縣教育網路中心寄發至各獲獎學生所屬學校。

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、範圍與對象為屏東縣政府教育處。

(六)若有疑義，請電洽屏東縣政府教育網路中心王老師，電話：08-7364563。

(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」網路競賽計畫相關經費支應。

十二、獎勵：本案圓滿完成後，旨揭計畫主辦單位人員暨獲獎學生之指導老師辦理敘獎。