

# 105 年達客颯程式「Coding Game Based Learning」網路競賽 實施計畫

一、依據：教育部 105 年 9 月 2 日臺教資(三)字第 1050119783A 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：高雄市政府教育局及資訊教育中心
- (三)協辦單位：各縣市政府教育局(處)及教育網路中心。

四、參加對象及組別：

- (一)參加對象：各縣市政府所屬公私立國民中小學學生。
- (二)競賽組別：可分成國中組、國小組，由各縣市決定實際的競賽組別。

五、競賽時間及項目：

本次競賽項目為打寇島。

- 1.校內初賽：在 105 年 10 月 17 日至 11 月 7 日期間，由主辦單位統一設定時間，各縣市每所學校先依校內初賽的結果選出參與決賽的選手(由學校自訂選拔模式，選手人數以電腦教室的臺數為上限)。
- 2.縣(市)內決賽：在 105 年 11 月 14 日至 12 月 16 日期間，由縣市自選 1 小時內，各自進行縣(市)內決賽。

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)本競賽依據達克魔法村的積分排名。

(三)決賽時，本競賽網站於開賽時間方能進行比賽(選手可在半小時前登入)。

(四)本競賽達客魔法村初賽有 40 關，決賽有 25 關，初賽與決賽的題目不相同。

(五)縣(市)內決賽成績依參賽者所屬縣市分別排序，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，離島縣市:100 份，其他縣市:150 份。由各縣市取縣市排行榜成績排序前若干名學生，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，於各縣市政府教育局(處)網站公布。

(二)獎品由主辦單位寄至各縣市教育網路中心，獲獎學生由各縣市教育局(處)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，主辦單位不負責任何法律責任，參加者與得獎者亦不得異議。

(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，包括學校年級、個人姓名、得獎成果等，利用期間為永久、利用之地區、範圍與對象為各縣市政府教育局(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。

(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：本案經費由達客颺程式-「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。