

教育部 106 年第 2 次達客飆程式「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。
- (三)承辦單位：高雄市政府教育局資訊教育中心。
- (四)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：本局所屬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：106 年 10 月 5 日起至 11 月 30 日止，每日 7 時至 23 時。

六、競賽網址：<http://www.egame.kh.edu.tw>。

七、競賽項目及規則：

- (一)參賽者於競賽期間需以 OpenID 登入進行「達客武館」競賽，以其他方式登入者不列入參賽對象。
- (二)在達客武館中，參賽者可以挑戰其他玩家建立的武館，挑戰成功時可以獲得個人聲望。
- (三)參賽者只要完成「達客魔法村」30 關，即可建立屬於自己的武館，當有其他玩家進行挑戰時，可以獲得武館聲望及個人聲望。

八、獎勵辦法：

- (一)優選獎：於競賽期間達客武館「個人聲望系統總排行」國中組全國最高前 200 名及國小組全國最高前 300 名，即可獲得優選獎(未參加之縣市不列入排行)。獲得優選獎之學生不具備達客獎及參加獎資格。

(二)達客獎：於競賽期間至少建立一座武館，即可列入抽獎名單。本市抽出 100 名。

(三)參加獎：於競賽期間至少挑戰一座武館，即可列入抽獎名單。本市抽出 100 名。

九、頒獎及公佈：

(一)得獎名單於比賽結束後，於本局網站公布。

(二)獲獎學生由本局頒發獎品。

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 37,27, 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：本案經費由教育部達客飆程式「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，逕依相關辦法辦理敘獎。