**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：各縣(市)政府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](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」國中組最高前200名及國小組最高前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。凡參加本次競賽之縣市，每個縣市各抽出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。凡參加本次競賽之縣市，每個縣市各抽出100名。

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

**教育部106年第2次達客飆程式「Coding Game Based Learning」**

**網路競賽各縣(市)參與調查表**

**縣(市)名： □參與本次競賽 □不參與本次競賽**

請欲參與競賽的縣市填入以下的資料：

|  |  |
| --- | --- |
|  | 行政聯絡窗口 |
| 姓名 |  |
| 服務單位 |  |
| E-mail |  |
| 電話 |  |
| 手機 |  |
| LineID |  |

備註：

本表資料填妥後，請於106年9月21日(四)下班前E-mail寄至
高雄市政府教育局資訊教育中心教育企劃組 kiec-edu@mail.kh.edu.tw