

教育部 109 年 E-game 網路競賽實施計畫

一、依據：教育部 109 年 1 月 15 日臺教資(三)字第 1090007197 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，提升學生運算思維能力。

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：109 年 10 月 6 日起至 11 月 30 日止，每日 7 時至 23 時。

六、競賽網址：<https://www.egame.kh.edu.tw>

七、競賽項目及規則：參賽者於競賽期間需以 OpenID 或教育雲端帳號登入，闖關通過獎勵門檻，即可列入抽獎名單，以其他方式登入者不列入參賽對象。

八、獎勵辦法：

- (一)參加獎：於競賽期間，任兩座島嶼共獲得 5 顆星星(需獲得新的星星)，即可列入抽獎名單，參加本次競賽之縣市，每個縣市各抽出 100 名。
- (二)特別獎：於競賽期間，在達客武館中挑戰任一座武館成功，國中組全國共抽出 200 名及國小組全國共抽出 300 名(限參加本次競賽之縣市)。
- (三)打寇獎：獲得「遺落的 Scratch 書頁」的徽章(打寇島 90 關)，即可列入抽獎名單，國中組全國共抽出 200 名及國小組全國共抽出 300 名(限參加本次競賽之縣市)。
- (四)智慧獎：於競賽期間，在智慧島中獲得 36 顆星星，即可列入抽獎名單，國中組全國共抽出 200 名及國小組全國共抽出 300 名(限參加本次競賽之縣市)。

九、公佈及頒獎：

(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)教育局(處)轉發。

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)及所屬單位。

(六)本次競賽原有成績保留，未獲得之徽章仍需於競賽期間透過闖關獲得；惟有達客武館成績於每年8月1日重新計算。

(七)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37,61,18,11。

十一、經費需求：本競賽經費由教育部『Computational thinking play Artificial Intelligence』~ 運算思維玩AI計畫相關經費支應。

十二、本案圓滿完成後，逕依相關辦法辦理敘獎。

十三、本實施計畫如有未盡事宜，主辦單位得隨時修改並保有最終解釋權。