

教育部 113 年 E-game 網路競賽實施計畫

一、依據：教育部 113 年 1 月 15 日臺教資(三)字第 1132700223 號函辦理。

二、目的：

(一)配合教育部全國性計畫，提供中小學推動程式設計教育時的教學素材及遊戲式教學活動，供學生自主學習或教師課堂教學使用。

(二)推動中小學程式教育師資培訓，減少在中小學推廣程式設計教育時的師資門檻。

(三)提供偏鄉師生高品質的數位學習平台、弭平數位落差。

(四)提昇學生程式教育學習興趣，增加學生參與程式語言設計人數。

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：高雄市政府教育局教育網路中心。

(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：113 年 10 月 3 日起至 11 月 28 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，不含打寇島 C++關卡)，即可列入抽獎名單，參加本次競賽之縣市，每個縣市各抽出 120 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，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)。

(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)工程獎：獲得「島嶼副工程師」的徽章(打寇島 120 關)，即可列入抽獎名單，全國共抽出 1 名(限參加本次競賽之縣市)，獎品為任天堂遊戲主

機 Switch 含健身環。

- (五)智慧獎：在智慧島中獲得 48 顆星星，即可列入抽獎名單，全國共抽出 500 名(限參加本次競賽之縣市)。
- (六)艾格爾獎：在智慧島中獲得 84 顆星星，即可列入抽獎名單，全國共抽出 1 名，獎品為任天堂遊戲主機 Switch 含健身環(限參加本次競賽之縣市)。
- (七)冒險獎：於競賽期間，在派森試煉的冒險歷程中，獲得 30 顆星，即可列入抽獎名單，全國共抽出 500 名(限參加本次競賽之縣市)。
- (八)試煉獎：於競賽期間，在派森試煉中獲得 500 點經驗值，即可列入抽獎名單，全國共抽出 800 名(限參加本次競賽之縣市)。
- (九)派森獎：於競賽期間，在派森試煉的自學模式中，通過 30 題(需不同的題目)，即可列入抽獎名單，全國共抽出 3 名(限參加本次競賽之縣市)，獎品為任天堂遊戲主機 Switch 含健身環。

九、公佈及頒獎：

- (一)參加獎由各縣(市)政府教育局(處)抽獎公布，其餘獎項由高雄市政府教育局抽獎並公布於本競賽網頁，另發函至各縣(市)政府教育局(處)。
- (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)使用教育雲端帳號時，每學年初務必使用一次縣市帳號方式登入，當有轉學或單位異動時亦同，以確保學期及年級為最新資料。當得獎名單學籍資料有誤時，各縣(市)政府教育局(處)及所屬單位有權更正為最新資料。
- (二)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。
- (三)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。
- (四)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。如獎品因不可抗力之特殊原因無法執行時，主辦單位有權調整獎品內容。
- (五)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。
- (六)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。

(七)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。

(八)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『E-game「程式教育」數位學習內容開發計畫』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。