

106 年達客飆程式「Coding Game Based Learning」 班級競賽

依據教育部 105 年 9 月 2 日臺教資(三)字第 1050119783A 號函暨本局 106 年第 2 次達客飆程式「Coding Game Based Learning」網路競賽實施計畫辦理。

達客飆程式網路競賽相關摘要說明如下(詳情請參閱附件)：

參加對象及組別：

參加對象：本校小學學生。

競賽時間：106 年 10 月 5 日起至 11 月 30 日止，每日 7 時至 23 時。

競賽網址：<http://www.egame.kh.edu.tw>。

競賽項目及規則：

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。

在達客武館中，參賽者可以挑戰其他玩家建立武館，挑戰成功時可以獲得個人聲望。

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。

獎勵辦法：

優選獎：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)，另獲得優選獎之學生不具備達客獎及參加獎資格。

達客獎：於競賽期間至少建立一座武館，即可列入抽獎名單

苗栗縣錦水國小辦理資訊教育推廣活動成果

活動名稱	學校達客飆程式班級競賽
辦理日期	106/10/11
參加人數	71
活動說明	利用電腦課引導學生參與達客飆程式線上



