**嘉義市108年國民中小學學生**

**運算思維玩程式\_e-Game闖關活動計畫**

1. **依據：**
   * 1. 教育部108年STEM學習護照「STEM Learning Passport」 網路競賽實施計畫。
     2. 高雄市政府教育局108年9月5日高市教資字第10836143800號函。
2. **目的**
   1. 為鼓勵學生使用資訊科技為輔助學習之工具，培養其運算思維能力(Computational Thinking)以擴展各領域的學習，並提升學生解決問題的能力。
   2. 透過RPG遊戲參與及問題解決情境，啟發學生運算思維的概念與能力。
   3. 與他縣市平台應用接軌，分享資訊教育資源，提升網路應用效能。
3. **辦理單位**
   1. 指導單位：教育部資訊及科技教育司
   2. 主辦單位：嘉義市政府
   3. 承辦單位：本市各國民中小學
   4. 協辦單位：高雄市政府教育局
4. **實施對象**

本市各公立國民中小學四至九年級學生。

1. **實施方式**
   1. 請各校引導學生經本市「國中小學師生單一入口網站」(<https://sso.cy.edu.tw>)，以OpenID方式登入後，點選「e-Game」學習平台(由高雄市政府教育局規劃開發，未於活動期間內登入網站者，個人所累計之闖關記錄不予採計，將無法參加抽獎活動)，進行闖關活動。
   2. 登入e-Game後，請引導學生進入「打寇島」進行闖關活動，若達成以下任何一項者，表示闖關成功，即可參加抽獎活動：
      1. 通過「拯救麗麗加」三大關(每一大關含八小關)者。
      2. 通過「達客魔法村」三大關(每一大關含八小關)者。
      3. 同時通過「拯救麗麗加」與「達客魔法村」三大關者，得獎機率倍增。
2. **實施步驟：**

一、闖關截止日期：108年10月7日起至12月1日(星期三)下午23：00止。(為辦理統計及抽獎相關作業，闖關截止日後部分時間將暫時關閉本市OpenID至e-Game網站連線)。

二、闖關成功抽獎活動：辦理電腦抽獎活動並於108年12月31日前公布得獎名單。

**柒、經費來源**

一、所需經費由本府相關經費支應。

二、獎品實際內容及數量將公佈於活動網站(本市「國中小學師生單一入口網站」)或教育處全球資訊網站首頁及教育處FB粉絲專業「嘉義市政府教育處Cy-Edu」。

**捌、**本計畫經核定後實施，惟競賽流程需配合「e-Game」學習平台系統，得視競賽狀況由主辦單位調整之。