# 115年教育部因材網打寇島暨E-game網路競賽

# 競賽對象及組別

**網址**

- 因材網： https://adl.edu.tw/
- **E-game**：https://www.egame.kh.edu.tw/

**對象**

- 各縣(市)政府所屬公私立國民中小學學生（且 已回復參與本競賽之縣市 ）
- 國立學校附屬國中部及國小部學生（以國立學校為單位填寫報名表）

**組別**

- 國中組、國小組

**時間**

- 115年10月2日起至11月26日止，每日7時至23時

# 登入方式及成績認定

為確保競賽資格與成績認定，請依下列方式登入與闖關：

## 01 首次登入與抽獎資格

因材網 → 課程總覽 → E-game → 達成獎勵門檻

參賽者需使用教育雲端帳號登入教育部因材網，並於「課程總覽」選擇 E-game 進入闖關。

達成獎勵門檻者，即可**列入抽獎名單**。

## 02 帳號資料交換後成績認定

因材網 → 帳號資料交換（建立帳號連結） → E-game → 直接登入闖關

參賽者於競賽期間如已完成因材網登入並進行帳號資料交換，後續得**直接使用 E-game 登入**進行闖關，其競賽成績仍予採計。

★ 第一次參賽請先透過因材網登入並完成資料交換， 後續使用E-game登入也算達成獎勵門檻 。

# 獎勵辦法

## 1.參加獎

- 各縣市120名、國立學校共120名
- 比賽期間，任兩座島嶼共獲得5顆星星(需獲得新的星星)

(E-game聯名款滑鼠墊)

## 2.特別獎

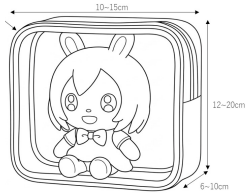
- 全國國中組150名、國小組250名
- 達客武館中挑戰任一座武館成功

(菲爾卡套)

## 3.打寇獎

- 全國國中組150名、國小組250名
- 「遺落的 Scratch 書頁」徽章(打寇島 90 關)

(娃＋包 )



## 4.工程師獎

- 全國共抽出1名
- 「島嶼副工程師」徽章(打寇島 120 關)

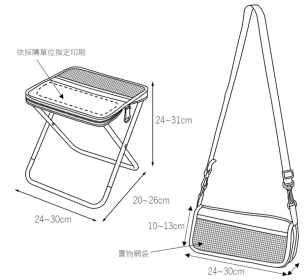
( Switch+健身環)

# 獎勵辦法

**5.貓咪獎**

- 全國共抽出200名
- 在打寇島貓咪冒險中獲得30個Meow足跡

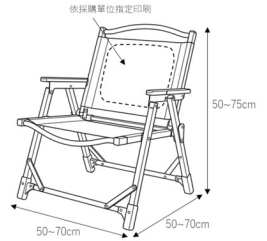
( 折疊背包凳)




**6.冒險獎**

- 全國共抽出100名
- 在派森試煉或希嘉嘉試煉的冒險歷程中，獲得30顆星

( 折疊椅)




**7.資深貓咪獎**

- 全國共抽出2名
- 在打寇島貓咪冒險的自學評測中，通過15題(需不同的題目)

( Switch +健身環)

**8.高級工程師獎**

- 全國共抽出2名
- 在派森試煉或希嘉嘉試煉的自學模式中，通過30題(需不同的題目)

( Switch +健身環)

- 頒獎及公佈：

一. 參加獎由各縣(市)政府教育局(處)抽獎公布，其餘獎項（包含國立學校）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)及各國立學校。

二. 獎品由主辦單位寄至各縣(市)教育局(處)轉發。

- 本活動若有疑義，請電洽高雄市政府教育局教育網路中心 (07)713-6536 轉 37,18,11。

# 因材網登入

教育部因材網

校園電子郵件 | 增能研習影片(免登入) | 登入/帳號申請

1

【速戰數決】7/17(五)停機維護通知

更多消息

更多活動

【SDGs 飛英任務】暑期活動【打造永續城市藍圖】熱烈開跑！
2026-07-17

【SDGs 飛英任務】任務排行榜規則調整公告
2026-07-15

檢視更多

https://adl.edu.tw/

研習與帳號

適性教學學校甄選

自主學習節

分享與交流

操作手冊

常見問題

教育部因材網
校園電子郵件
增能研習影片(免登入)
登入/帳號申請
2
老師/學生
教育雲端帳號/縣市帳號登入
有縣市OpenID帳號的教師、行政人員或學生，由此登入
一般會員
教育雲一般帳號登入
教育雲一般會員或Google或Facebook或Line，由此登入
因材網登入
一般帳號登入
由校管或是老師自行在因材網建立的帳號，由此登入

使用教育雲端帳號登入

每學年初，使用教育雲端登入時，請務必點選「使用縣市帳號登入」，以利於更新資料。

校管理員

教師

學生

家長/大學伴

不同身份登入後，呈現的樣式

登入因材網後，請點「課程總覽」、「特色專區」，在遊戲式學習中進入「E-game」

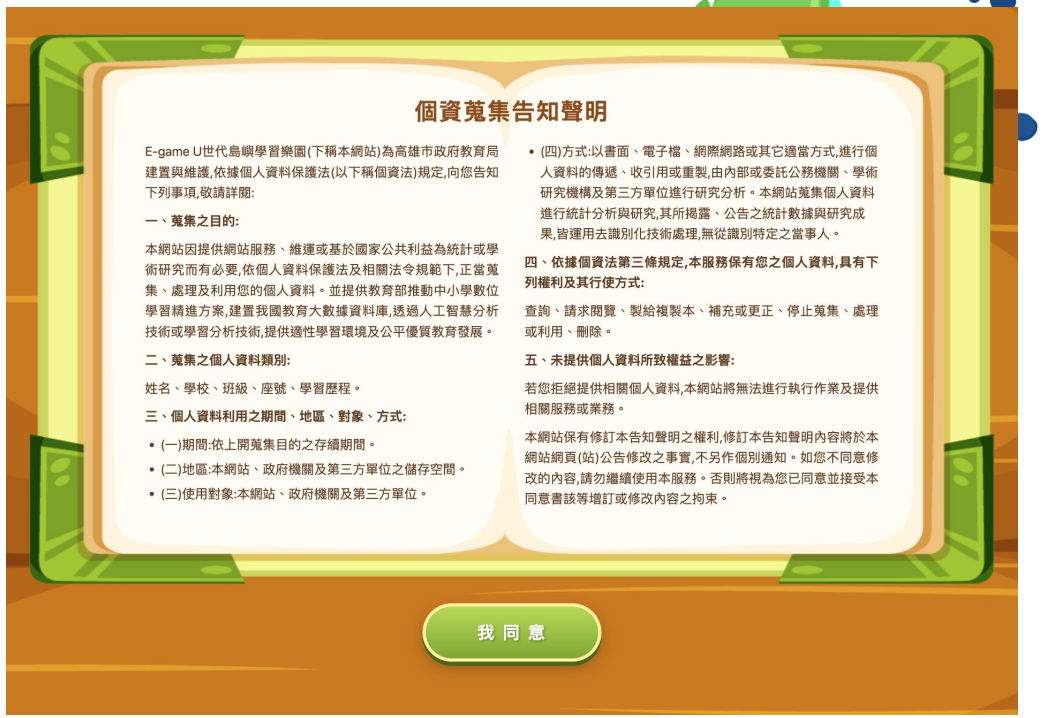
點選「派森試煉」或「希嘉嘉試煉」或「貓咪冒險」

派森試煉(Python)

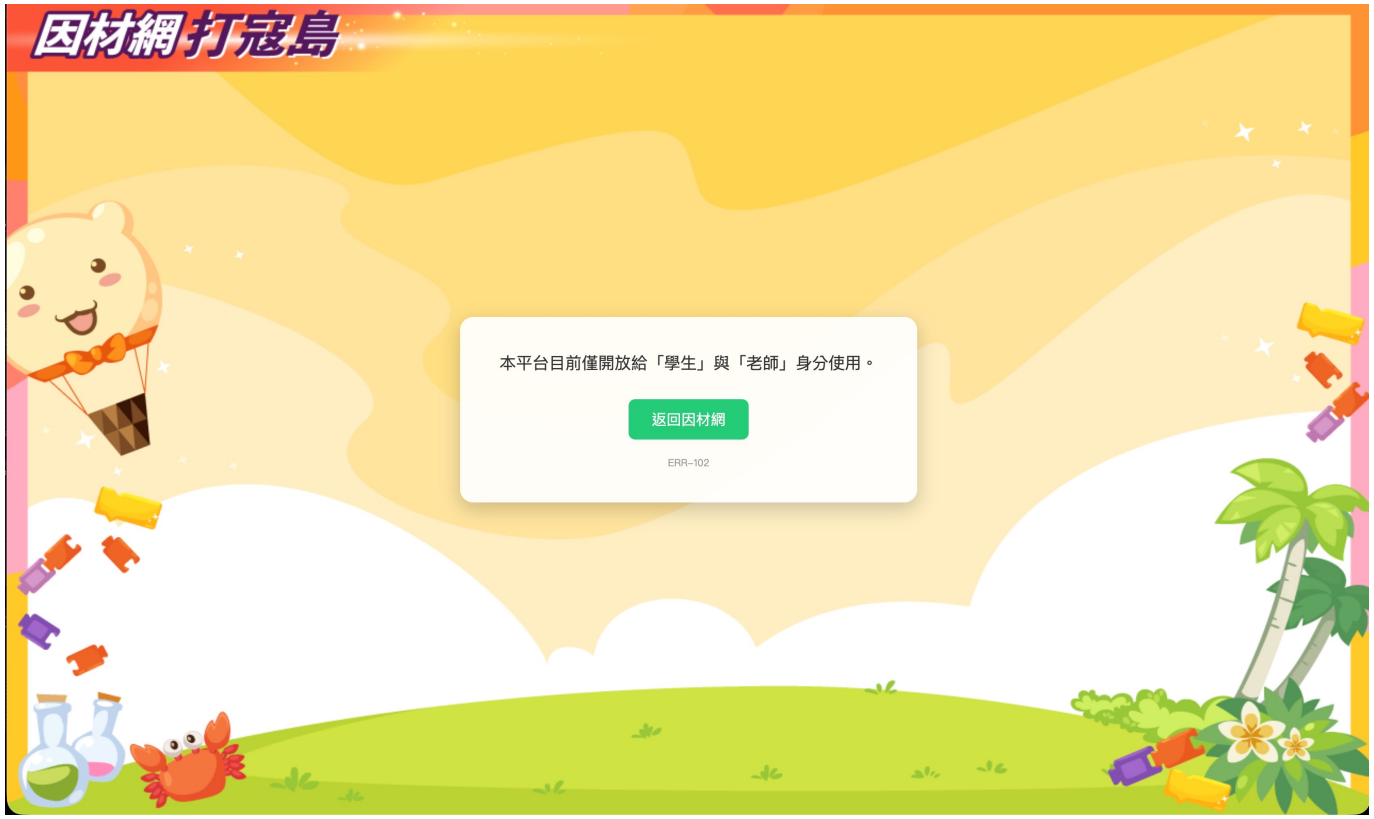
希嘉嘉試煉(C++)

貓咪冒險(Scratch)

若曾經在E-game註冊過，進到此頁面，代表資料交換成功




若在E-game尚未註冊過，會有選角色畫面及個資蒐集告知聲明頁面




若失敗，出現相關訊息。

- 因材網到E-game之資料交換，只接受學生及老師身份
- 校管登入時，身份請選教師的身份

# E-game 登入

# 登入方式

https://www.egame.kh.edu.tw

需用教育雲端帳號才列為參賽對象喔！

# 登入方式

每學年初，使用教育雲端登入時，請**務必**點選「使用縣市帳號登入」，以利於更新資料。

貼心小提醒

43
中文名
895290
379670/401078
活動快訊
打狗旅行社增加美斯島的行程了哦！
溫暖的家
勇者商店
打狗旅行社
系統管理
出境
遊戲介紹
英文島
打寇島
賽斯島
美斯島
史丹島
親愛的玩家，歡迎來到島嶼樂園！
究竟這些島嶼上有著什麼樣的有趣故事呢？趕緊出發到各島去瞧瞧，為你的護照留下精彩的冒險足跡吧！
線上人數： 12 人
累計人次： 4771128 人次

登島成功畫面。

# 任務清單

# 任務清單

47
鍾文明
編號:38111
2757225
557807/565049
活動公告!
點我
點我
1
溫暖的家
勇者商店
打狗旅行社
系統管理
出境
遊戲介紹
英文島
打寇島
賽斯島
快來玩遊戲~
拿好禮喔!
美斯島
史丹島
智慧島
親愛的玩家，歡迎來到島嶼樂園！
究竟這些島嶼上有著什麼樣的有趣故事呢？趕緊出發到各島去瞧瞧，為你的護照留下精彩的冒險足跡吧！
線上人數： 73 人
累計人次： 11451259人次

能力曲線
島嶼護照
角色裝備
2
任務清單

點選「溫暖的家」，

- 任務清單的說明

顯示此畫面，代表已完成因材網帳號資料交換。

顯示此畫面，代表未完成因材網帳號資料交換。

派森試煉(Python)

希嘉嘉試煉(C++)

貓咪冒險(Scratch)

小提示，從因材網登入後，點擊「返回」，即可回到E-game主畫面呦

# 網路競賽攻略地圖

# 參加獎

- 任兩座島嶼共獲得5顆星星(需獲得新的星星)

# 特別獎

- 達客武館中挑戰任一座武館成功

# 打寇獎及工程師獎

- 打寇獎：「遺落的 Scratch 書頁」徽章(打寇島 90 關)
- 工程師獎：「島嶼副工程師」徽章(打寇島 120 關)

# 貓咪獎及資深貓咪獎

- 貓咪獎：在打寇島貓咪冒險中獲得30個Meow足跡
- 資深貓咪獎：在打寇島貓咪冒險的自學評測中，通過15題(需不同的題目)

# 冒險獎及高級工程師獎

- 冒險獎：在派森試煉或希嘉嘉試煉的冒險歷程中，獲得30顆星
- 高級工程師獎：在派森試煉或希嘉嘉試煉的自學模式中，通過30題(需不同的題目)

## 提醒

# 第一次參加競賽時，請先從因材網登入！

1. 使用教育雲端帳號登入 因材網

2. 進入 課程總覽 選擇 E-game

3. 完成 帳號資料交換

4. 開始闖關！

**還有機會抽中 Nintendo Switch + 健身環**

# 重要公告

# 為配合機房維護作業，競賽期間網站可能於週五晚間至週日期間暫停服務

實際停機時間以
E-game Facebook 粉絲專頁
公告內容為準。

# E-game 派森試煉

# 選擇派森試煉

47
鍾文明
編號:38111
2751665
557541/565049
打寇島
達學堂影片
拯救麗麗加
達客武館
回島嶼樂園
希嘉嘉試煉

# 派森試煉主畫面

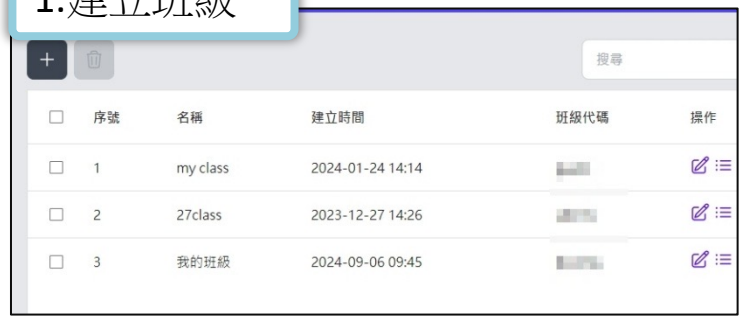
- 四種模式
  - 課程模式
    - 我的課程
    - 我的班級
  - 自學模式
  - 冒險歷程
  - 線上對戰

# 課程模式-我的課程

- 符合國中資訊科技課綱，以學習Python為主，共有10個單元。
- 提供講義及影片，並提供線上課後小練習，以檢核學生學習情形。
- 適合**沒有**程式基本概念的**初學者**。

# 課程模式-我的班級

## 1.建立班級




## 2.建立試卷及題目

## 3.學生依教師設計題目進行答題

## 4.了解學生答題情形

教師可以自行設計題目，及了解學生學習情形

# 自學模式

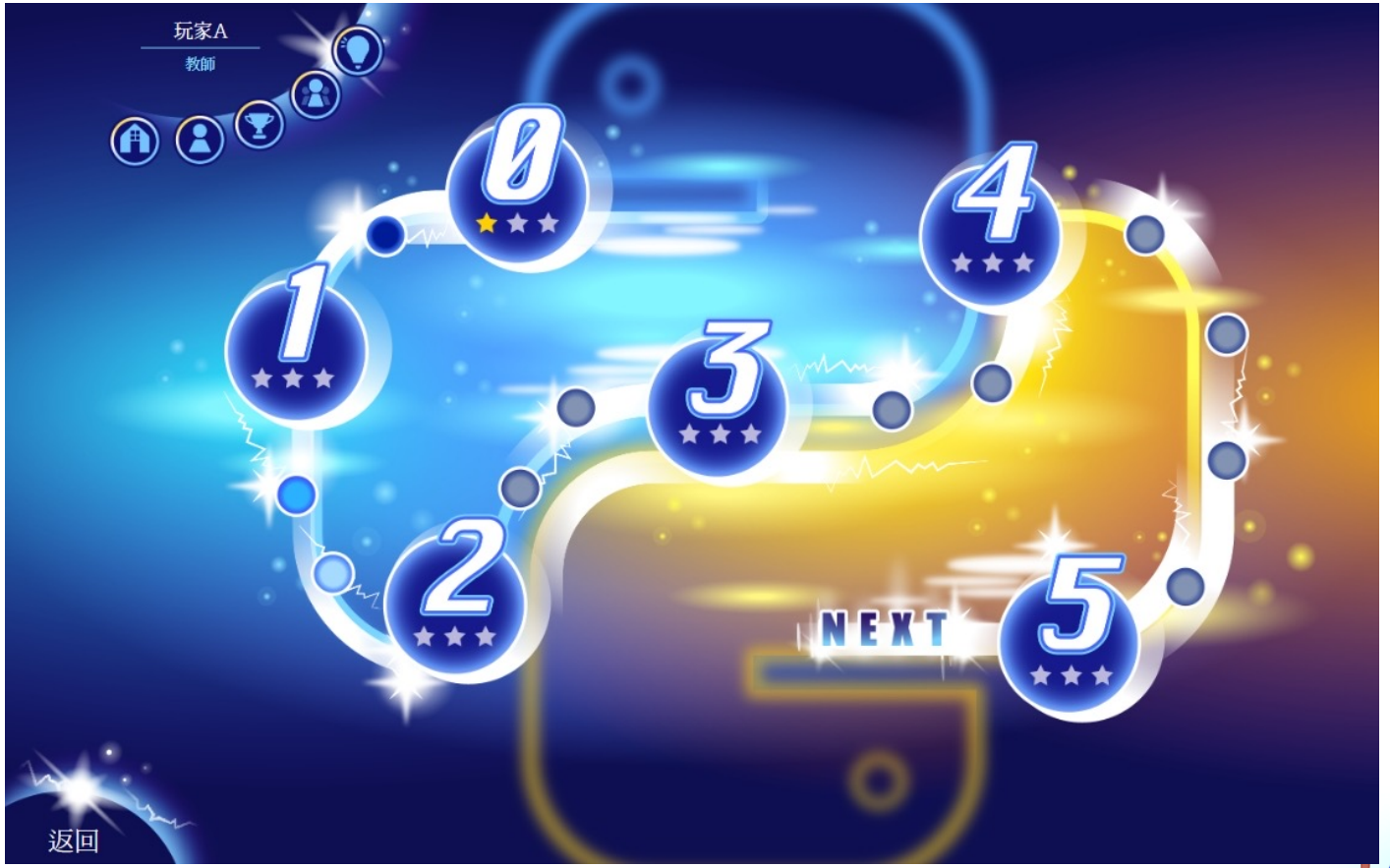
- 提供300個題目，可以在課堂上即時評測學生學習情形，學生也可以當成平常的練習題。
- 適合**有**程式基本概念的學習者，或勇於挑戰自己的挑戰者。

# 自學模式-AI小助手

- 作答過程中遭遇困難時， AI小助手將依據題目內容、學生程式碼及系統執行結果，提供概念說明、解題方向、錯誤原因分析及逐步提示，引導學生自行發現問題並完成修正，而非直接提供完整答案。

# 冒險歷程

- 關卡設計：維持E-game原有架構，結合遊戲元素，讓學生從遊戲中學習。
- 若不會作答時，可到「課程模式」中，進行學習後再闖關。



# 作答頁面

- 可以使用拉積木或是輸入程式碼方式進行作答。
- 模擬Python終端機輸出方式，讓使用者瞭解程式碼哪裡輸入錯誤。
- 結合線上刷題系統，檢測學生是否通過測驗。

# 線上對戰

- 自由對戰：提供玩家對戰的練習，對戰後不會有積分產生。
- 排行模式：玩家對戰後，依照積分進行排行升降，增加遊戲趣味性。
- 競技模式：開設競技場，提供個別化對戰。

# 線上對戰-競技模式

- 一場競技場可以同時支援2至8人，而一次活動可以建立多場次的競技場。

2024智慧校園資訊教育園遊會-教育電競

# 因材網-程式教育在 E -game

- 派森試煉與因材網合作上架Python課程
- 與課程模式-我的課程相同

# E-game 希嘉嘉試煉

# 選擇希嘉嘉試煉

47
鍾文明
編號:38111
2751665
557541/565049
打寇島
達學堂影片
拯救麗麗加
達客魔法村
達客武館
派森試煉
回島嶼樂園

# 希嘉嘉試煉主畫面

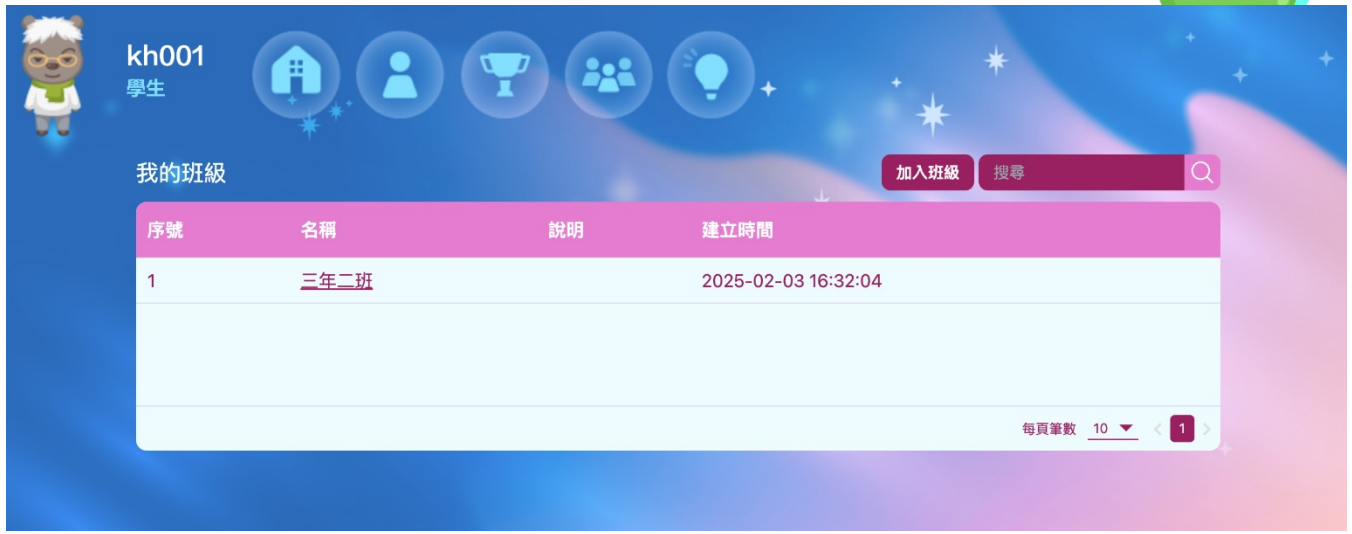
- 四種模式
  - 課程模式
    - 我的課程
    - 我的班級
  - 自學模式
  - 冒險歷程
  - 線上對戰

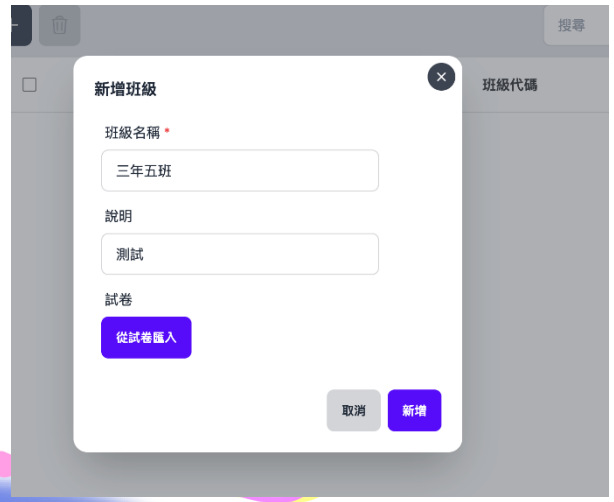
# 課程模式-我的課程

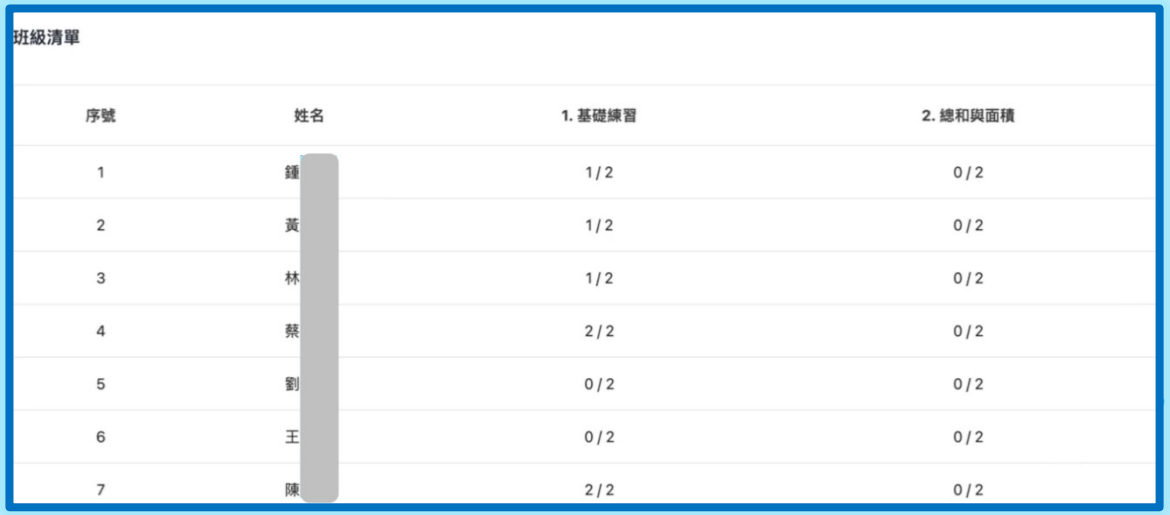
- 以高中科技領域課綱設計，共有9個單元。
- 提供講義及影片，並提供線上課後小練習，以檢核學生學習情形。
- 適合**沒有**程式基本概念的**初學者**。

# 課程模式-我的班級

- 教師可以自行設計題目，及了解學生學習情形



# 自學模式

- 提供300個題目，可以在課堂上即時評測學生學習情形，學生也可以當成平常的練習題。
- 適合**有**程式基本概念的學習者，或勇於挑戰自己的挑戰者。

# 冒險歷程

- 關卡設計：維持E-game原有架構，結合遊戲元素，讓學生從遊戲中學習。
- 若不會作答時，可到「課程模式」中，進行學習後再闖關。

# 線上對戰

- 自由對戰：提供玩家對戰的練習，對戰後不會有積分產生。
- 排行模式：玩家對戰後，依照積分進行排行升降，增加遊戲趣味性。
- 競技模式：開設競技場，提供個別化對戰。

# 因材網-程式教育在 E -game

- 派森試煉與因材網合作上架C++課程
- 與課程模式-我的課程相同

# 相關資源

# 相關資源

- 操作手冊：go.kh.edu.tw/G4vFAl
  - 派森試煉操作手冊
  - 希嘉嘉試煉操作手冊

# E -game 貓咪冒險 (Scratch)

# 選擇貓咪冒險

47
鍾文明
編號:38111
2751765
557541/565049
打寇島
達學堂影片
拯救麗麗加
達客魔法村
達客武館
派森試煉
希嘉嘉試煉
回島嶼樂園

# 貓咪冒險主畫面

- 四個模組
  - 抽象大師
  - Hello世界
  - 新手勇者傳說
  - 評測
- 三個選單
  - 排行榜
  - 小遊戲
  - 我的班級

# 抽象大師

- 參考國中課綱設計，以Scratch畫圖過程中，認識程式設計的基本概念，共規劃5個課程(10關)。
- 提供講義及影片，並提供線上課後小練習，以檢核學生學習情形。

# Hello世界

- Hello世界是應用在實際操作程式的運用方式，透過練習及思考過程，逐步建立程式設計的基礎能力。

# 新手勇者傳說

- 結合Scratch的特性，設計高互動類型課程，將一大專題分析拆解每個關卡，將關卡作為課程的架構進行教學，最後，每個關卡結合後能完成一個專題。

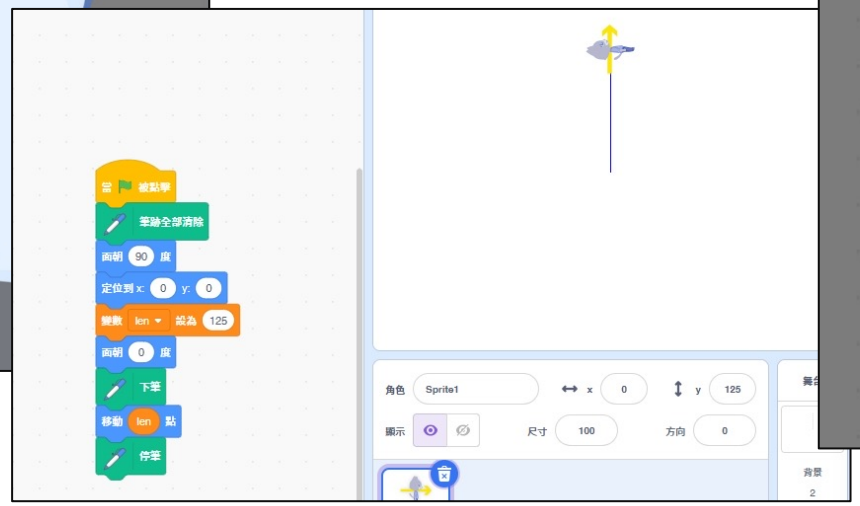
# 自學評測

- 擁有大量的評測題目，可以即時評測學生學習情形，學生也可以當作平時的練習題。

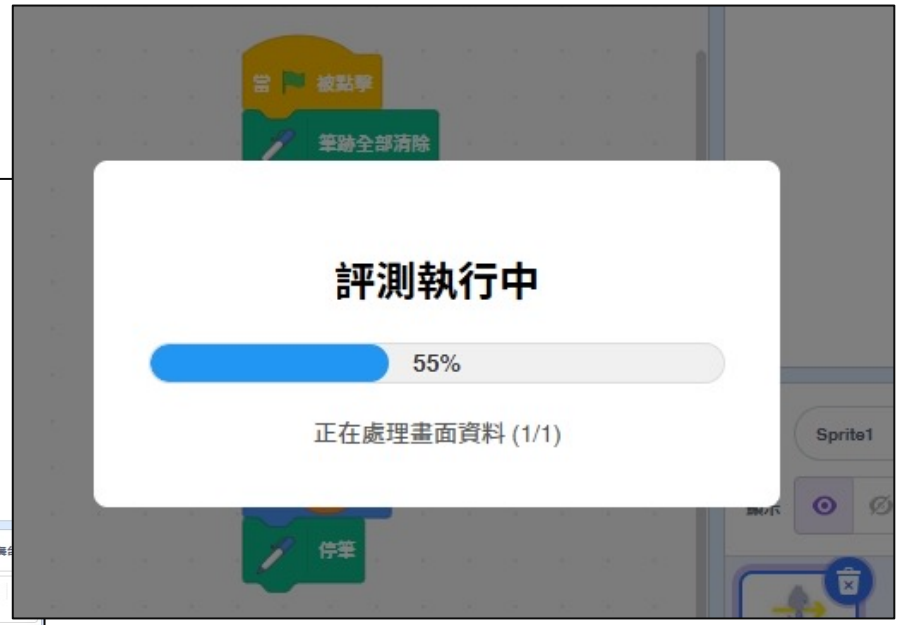
new

# 作答頁

關卡題目




學生答題並送出




由系統檢測學生是否達到教師所設置的需求。

# 我的班級

- 教師可以自行設計題目、組試卷及了解學生學習情形。

操作手冊：https://go.kh.edu.tw/n5ctjf

new

# 擂台

- 一場擂台可以同時支援2至8人，而一次活動可以建立多場次的擂台。

# E-game島嶼介紹

網 址　https://www.egame.kh.edu.tw

學 生 登 入 方 式

民 眾 也 可 以 玩 唷

系統開放時間：每週一至週日
07:00-23:00

防 沉 迷 機 制

43
中文名
895
共有6個島
溫暖的家
勇者商店
打狗旅行社
系統管理
出境
遊戲介紹
英文島
打寇島
賽斯島
美斯島
史丹島
智慧島
親愛的玩家，歡迎來到島嶼樂園！
究竟這些島嶼上有著什麼樣的有趣故事呢？趕緊出發到各島去瞧瞧，為你的護照留下精彩的冒險足跡吧！
線上人數： 12 人
累計人次： 4771128 人次

發傳單
三選一配合

推水瓶
拼字

藏寶尋跡
選擇

動物牧場
精熟選擇

攻佔領地
選擇 - 聽

熱氣球
拼字

由洪敏雄老師主持的澎湖灣**英語線上測驗1200字為題庫**基礎，設計包含**聽**、說、**讀**、**寫**等多種遊戲類型，以增加學生闖關的趣味性。英文島加入單字精熟學習的概念，學生可以針對不熟悉的單字播放音檔、觀看例句進行複習。

神秘遺跡是透過語音辨識系統結合英語會話，學生可以透過闖關方式練習**說**英文。

序列　迴圈　條件式

條件式　函式　遞迴

開放關卡

自由挑戰

Python

程式教育課程

以循序漸進闖關方式，引導學生學習運算思維的概念。**拯救麗麗加**採用迷宮探險；**達客魔法村**則以幾何繪圖的形式，讓學生從遊戲式的學習中學會包含序列、迴圈、條件式、函式等概念；**達客武館**則是學生須掌握大部分概念後，可以自行設計關卡、自由競爭挑戰。112年增加**派森試煉**。

由國立中山大學蔡俊彥及劉叔秋兩位教授規劃。以PISA的概念編製試題，在數年前即針對**素養導向的題目**編輯形式撰題，將**長篇閱讀融入遊戲化**概念，增添趣味的同時也富含教育意義，讓使用者參與遊玩時，可以較活潑有趣的形式取代原先較為枯燥的施測模式。

由國立中央大學吳維漢教授規劃的**子由數學小學堂**提供題目。**以國小數學為主**，有豐富多樣的題型與題目，吸引學童目光並樂於練習作答，是學生在課堂外自主練習的學習加油站。

是以**Arduino線上程式學習**為主，有別於傳統實體Arduino學習，史丹島解決了程式教學的教師專業素養、課程管理、程式自動偵錯及硬體設備採購經費四大面向的問題，嘉惠有心學習程式設計教與學的全體師生，另外在課程的設計上以108年課綱科技教育領域課程由淺至深，以生活中實際的模擬，從思考中去感知並解決生活情境，課程**從簡單的控制LED燈泡**、倒車雷達到閘道控制等，讓**學習與生活結合**，使學習者達到自我實現的成就感。

智慧島是以**AI人工智慧**為主題，參考教育部國中小AI教材架構及理念，透過AI互動、影像辨識、影像互動等不同單元，以遊戲式教學的方式，由淺入深教導學生認識生活中的人工智慧，並提供實際的體驗。

打狗旅行社是可以讓教師**建立島嶼行程**，並且讓學生加入行程，讓老師可以在課堂上帶**學生闖關**或讓學生自行闖關，學生闖關完成後，老師還可以**檢視學生的成績**喔！