

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



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。

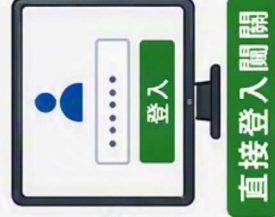
達成獎勵門檻者，即可列入抽獎名單。



請先登入
因材網，
再從課程總覽
進入 E-game
闖關！



02 帳號資料交換後成績認定



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。

完成資料交換後，
可直接使用
E-game 登入，
競賽成績
照樣認列！



★ 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

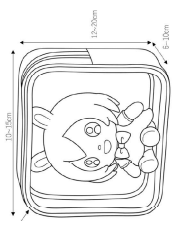
- 全國國中組150名、國小組250名
- 達客武館中挑戰任一座武館成功

(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)

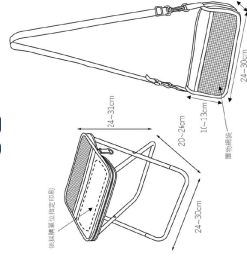


獎勵辦法

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

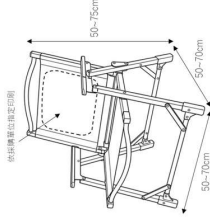
(折疊背包凳)



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。



圖材網登入





教育部因材網

...



校園電子郵件

增能研習影片(免登入)



1

登入/帳號申請



【速戰數決】7/17(五)停機維護通知

更多消息

2026
數位學習國際論壇
International Digital Learning Forum
AUG. 6-7 | KAOHSIUNG, TW
主辦單位 | 教育部 執行單位 | 國立高雄師範大學

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



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



 因材網

登入 使用 因材網 所提供的服務

 請輸入帳號 @ssoeu.tw

 請輸入密碼

 換下一個

 請輸入驗證碼

登入

忘記帳號 忘記密碼
啟用帳號 申請帳號

或

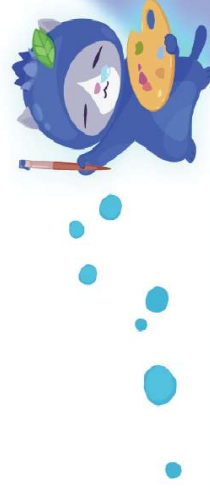
3

使用縣市帳號登入

行動自然人APP登入

自然人憑證登入

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

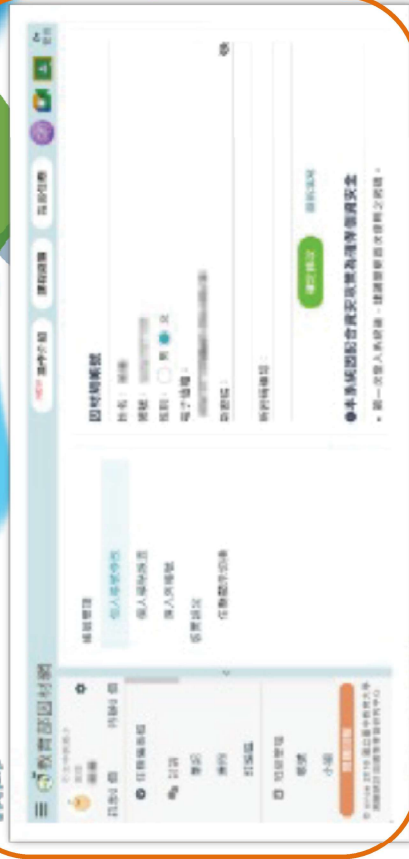


學生

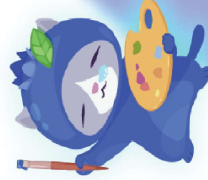


不同身份登入後，呈現的樣式

教師



家長/大學伴





登入 搜尋節點、影片

NEW 操作介紹

課程總覽

A I 學伴

登入

國小 國中 普高 技高 大考 議題/素養 特色專區 高教

特色專區		
資訊科技	遊戲式學習	互動學習
數學運算思維	守護木林森	物理模擬
程式設計	E-game	運算思維
Python與AI數位學習	虛擬偵探社	VR / AR
資通安全實務	全城啟動	VR360 數位走讀
程式教育在E-game	時空學園	
AI 程式煉鋒吧		

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」

因材網打寇島

7



派森試煉



希嘉嘉試煉



貓咪冒險



達客的試煉



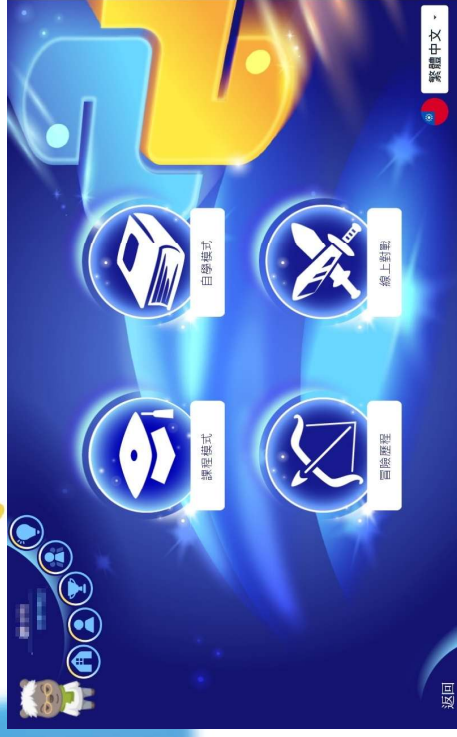
艾格爾之森

用眼30分鐘
休息10分鐘！

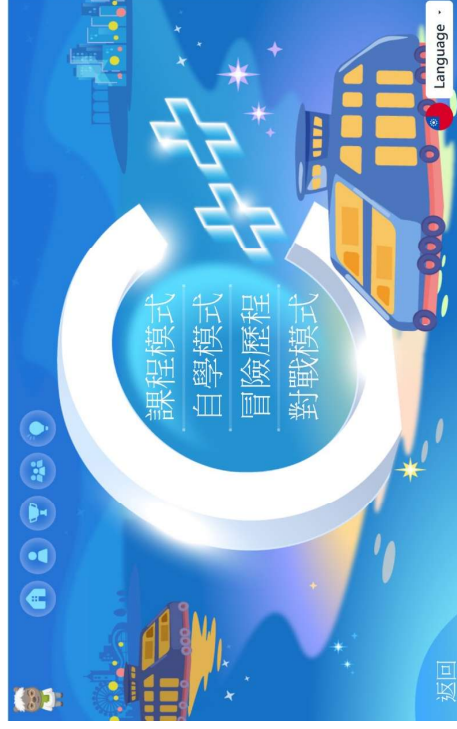


點選「派森試煉」或「希嘉嘉試煉」或「貓咪冒險」

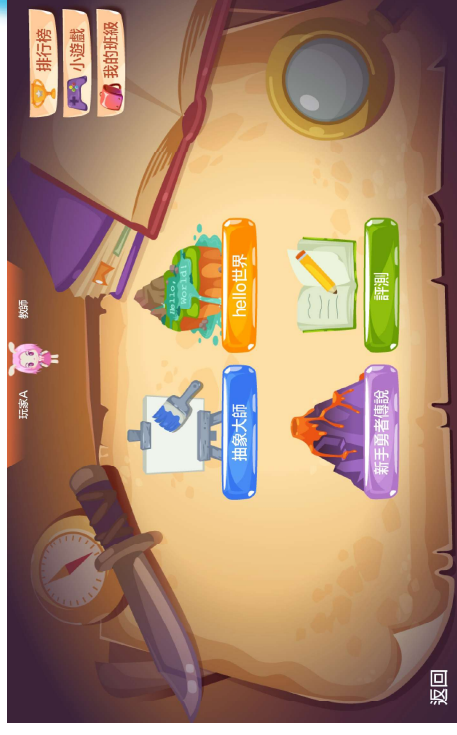




派森試煉(Python)



希嘉嘉試煉(C++)

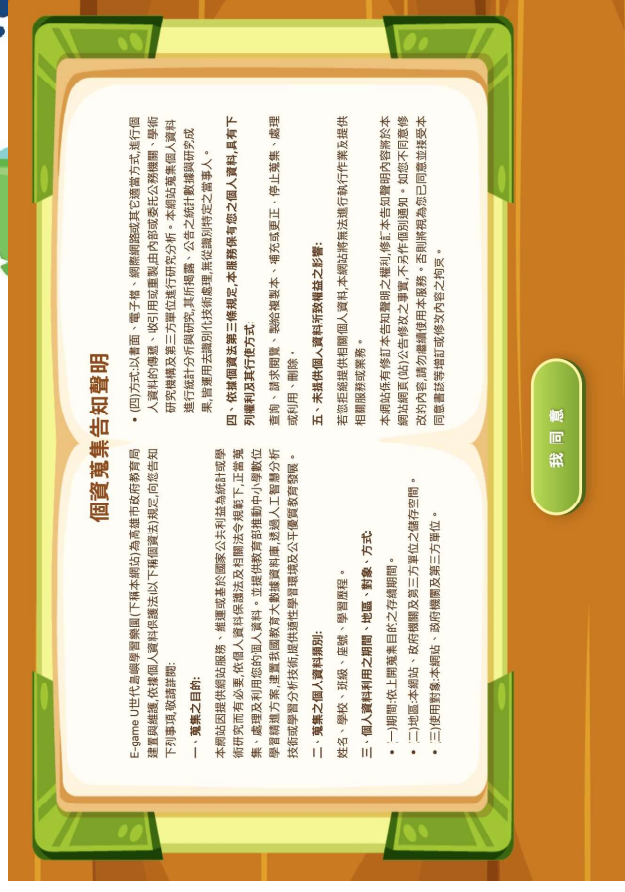


貓咪冒險(Scratch)



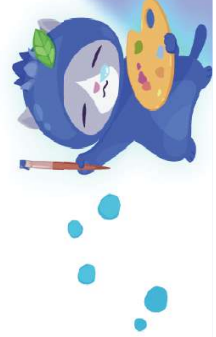
若曾經在E-game註冊過，進到此頁面，代表資料交換成功





若在E-game尚未註冊過，會有選角色畫面及個人資料蒐集告知聲明頁面





因材網打寇島

本平台目前僅開放給「學生」與「老師」身分使用。

返回因材網

EP06-102

🔍 若失敗，出現相關訊息。

The background features a light blue gradient with stylized paint splashes in various colors (blue, green, yellow, purple, red) and small white stars. At the top, there are illustrations of paint tubes: a green one on the left, a yellow one in the center, and a red one on the right. A small blue cat-like character with a paint palette is also visible in the top right corner.

- 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



以教育雲端帳號登入 使用 EGame 所提供的服務

請輸入帳號

@mailedutw

請輸入密碼

換下一個

請輸入驗證碼

登入

一次性密碼登入

忘記教育雲端密碼

申請教育雲端帳號

啟用教育雲端帳號

或

使用縣市帳號登入

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。

貼心小提醒





登島成功畫面。



任務清單



任務清單



點選「溫暖的家」，



• 任務清單的說明





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ㄟ



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)

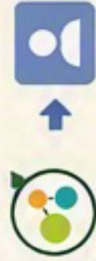


提醒

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



怎么 做





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。



週五

晚間



週六

全天



週日

全天

系統維護中



E-game 派森試煉

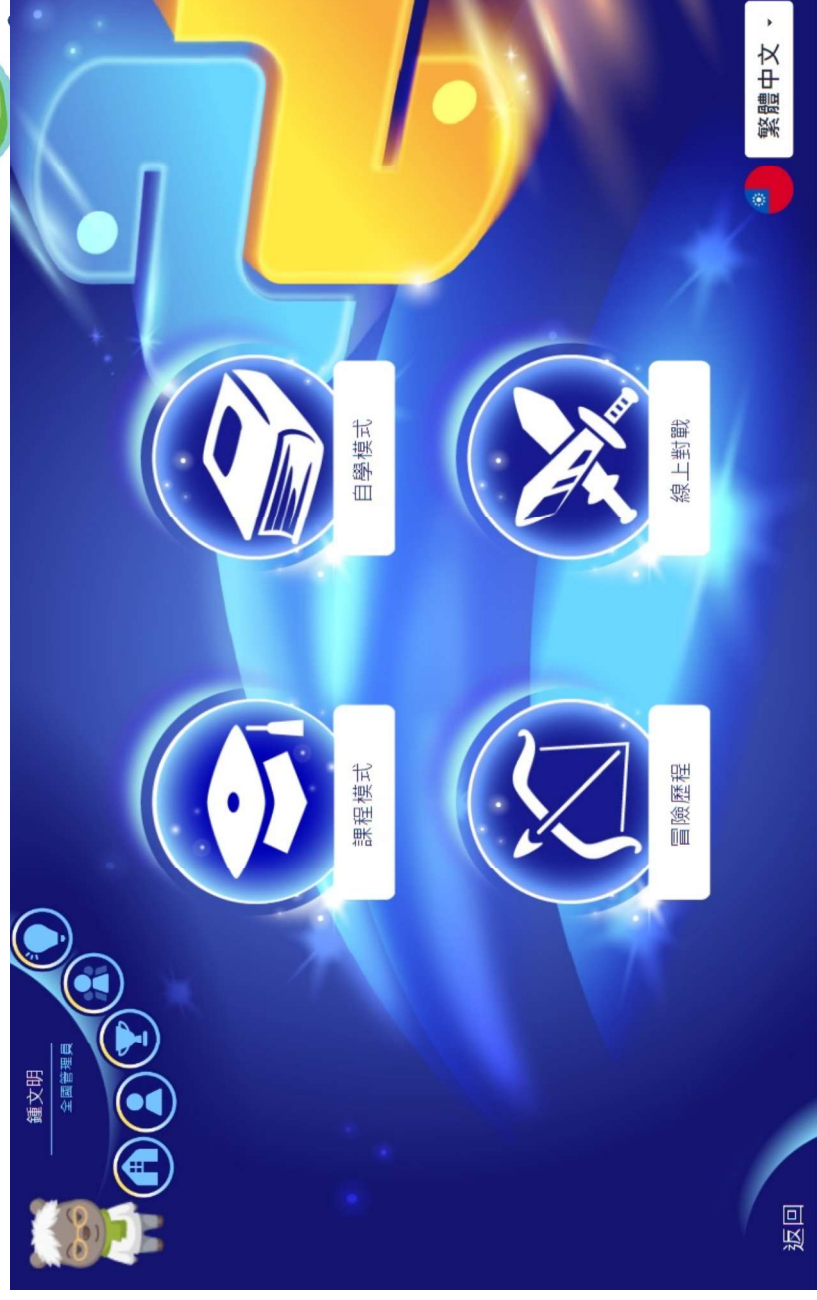


選擇派森試煉



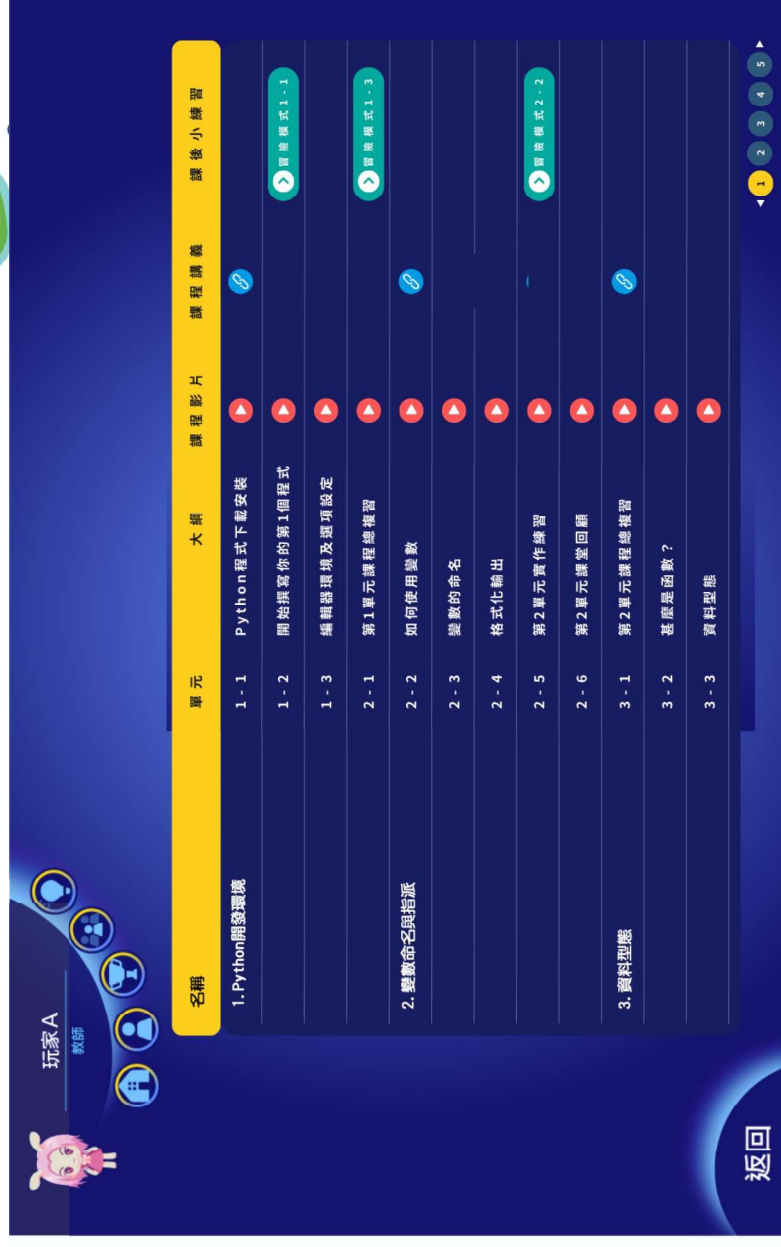
派森試煉主畫面

- ◆ 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

搜尋				
+	序號	名稱	建立時間	班級代碼
☐	1	my class	2024-01-24 14:14	☒
☐	2	27class	2023-12-27 14:26	☒
☐	3	我的班級	2024-09-06 09:45	☒

2.建立試卷及題目

已選擇ID：12, 16			
☒	ID	名稱	是否公開
☐	1	測試	false
☐	2	小考 12/11 88	true

3.學生依教師設計題目進行答題

試卷題目清單		
序號	名稱	建立時間
1	BLM計算機	2024-03-06 20:00:39
2	血氣四圍計算機	2024-03-06 20:00:40
3	計算面積	2024-03-06 20:00:46

4.了解學生答題情形

序號	姓名	3年二班試卷
1	鍾文明	1 / 3

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**程式基本概念的学习者，或勇於挑戰自己的挑戰者。

自學模式					難度		分類		建立時間		通過率	
序號	名稱	難度	分類	建立時間	通過率	序號	名稱	難度	分類	建立時間	通過率	序號
1	最大公因數	簡單	函數與資料型態, 公因數	2023-10-11 10:15:42	0.6183	11	...	...	...	...	...	...
2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181	21	...	...	...	...	...	...
3	列表中最大值和最小值	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9136	31	...	...	...	...	...	...
4	BMI計算機	簡單	變數命名與指派, 運算子及運算元	2023-10-11 10:15:42	0.8245	41	...	...	...	...	...	...
5	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996	51	...	...	...	...	...	...
6	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701	61	...	...	...	...	...	...
7	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996	71	...	...	...	...	...	...
8	計算圓面積	簡單	變數命名與指派, 模組	2023-10-11 10:15:42	0.9033	81	...	...	...	...	...	...
9	計算平均成績	簡單	變數命名與指派, 字元與字串, 容 器資料	2023-10-11 10:15:42	0.9369	91	...	...	...	...	...	...
10	計算三角形面積	簡單	變數命名與指派, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8683	101	...	...	...	...	...	...



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。



E-game

輸入兩個正整數，求它們的最大公因數。

輸入說明

每組輸入一行，包含兩個正整數 a 和 b ($1 \leq a, b \leq 10000$)。

輸出說明

輸出一個正整數，
(為 a 和 b 二數的最大公因數。)

範例輸入 #1

24 30

 返回

1

終端機 測試



AI 學習助手

已讀取目前題目、程式碼、終端輸出與畫面狀態

✕ +

最大公因數公式是什麼？

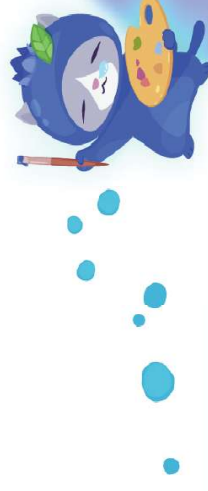
你好！這題是要請你計算兩個正整數的「最大公因數 (Greatest Common Divisor, GCD)」。

題目提示中提到的「輾轉相除法」是最有效率的解法。簡單來說，它的核心邏輯是：兩個數的最大公因數，等於「較小的數」與「兩數相除後的餘數」的最大公因數。

輸入你的問題，Enter 送出、Shift+Enter 換行

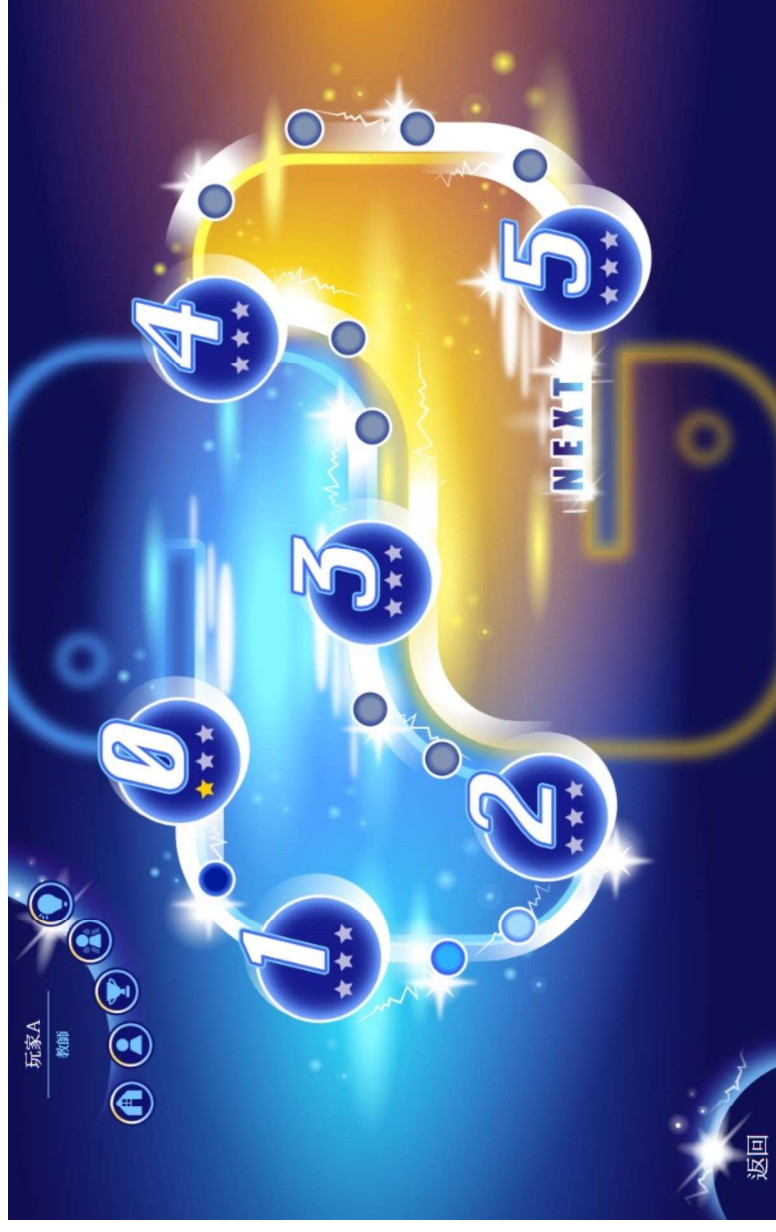
一般模式

送出



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。

依使用者需求調整版面

程式碼及積木轉換

E-games

凱薩密碼是一種古典加密方式

1. 首先決定加密金鑰，當加密金鑰是3
2. 則明文串中的每一個英文字母，都會轉換成該字母在英文字母序列中後面第3個字母。
3. 就是a會轉換為d，b會轉換為e，...依此類推。而x則會回到開始的a，y則轉換為b，z轉為c。

輸入說明

一個全為小寫的字串

輸出說明

凱薩密碼加密後的密文字串，加密金鑰為3

範例輸入 #1

hello

返回

1 # 讀取輸入字串
2 s = input()
3
4 # 初始化空的結果字串
5 result = ''
6
7 # 逐個處理輸入字串的每個字元
8 for char in s:
9 # 如果是小寫字母
10 if 'a' <= char <= 'z':
11 # 轉換字元並附加到結果字串
12 new_char = chr(((ord(char)
13 result += new_char
14 else:
15 result += char

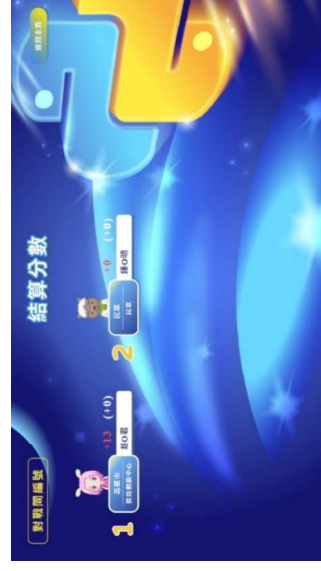
作答區

使用者測試資料及送出

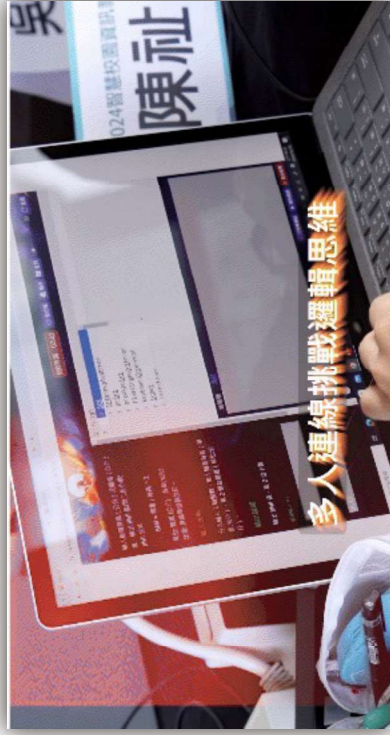


線上對戰

- 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



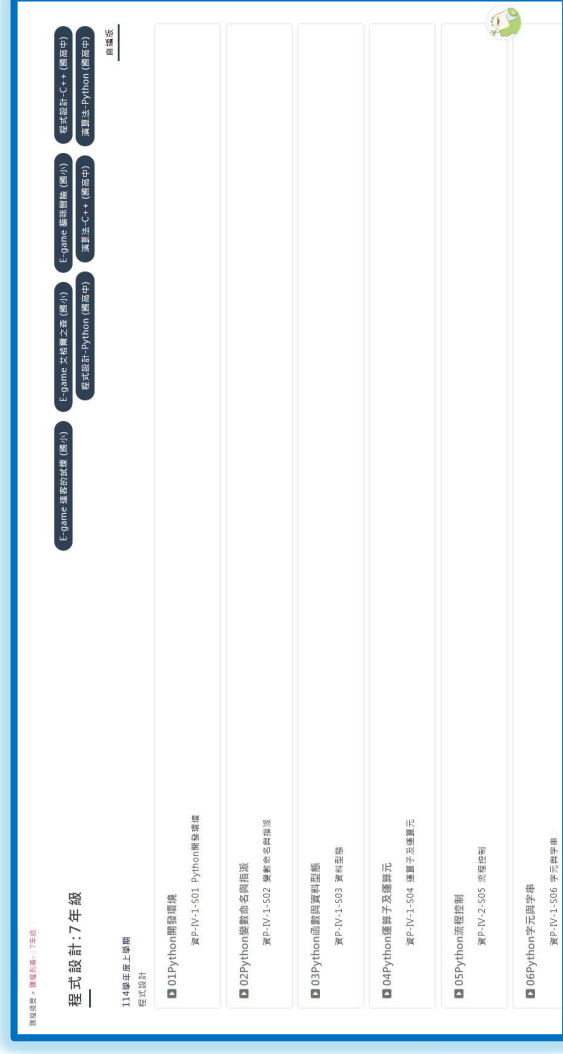
- 一場競技場可以同時支援2至8人，而一次活動可以建立多場次的競技場。

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



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**。

 **kh001**
學生

我的課程

名稱	單元	單元內容	課程影片	課程講義	課後小練習
1. C++ 開發環境	1-1	程式下載與安裝	▶	8	
	1-2	撰寫第1個程式	▶		
	1-3	編輯器選項設定	▶		
	1-4	課程總結	▶		▶ 課後練習 1
2. 資料型態	2-1	關於資料	▶	8	
	2-2	資料型態 1	▶		
	2-3	資料型態 2	▶		
	2-4	資料型態轉換	▶		
	2-5	課程總結	▶		▶ 課後練習 2
3. 變數命名與指派	3-1	變數型態與使用	▶	8	

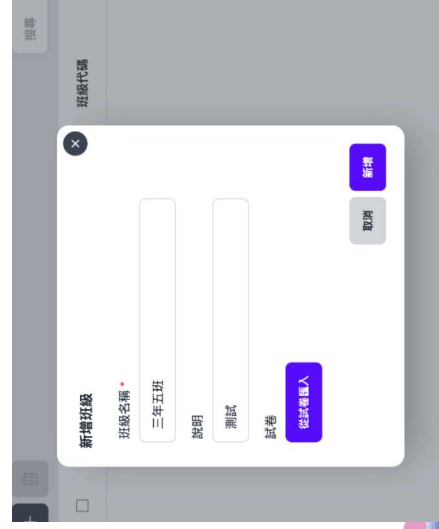
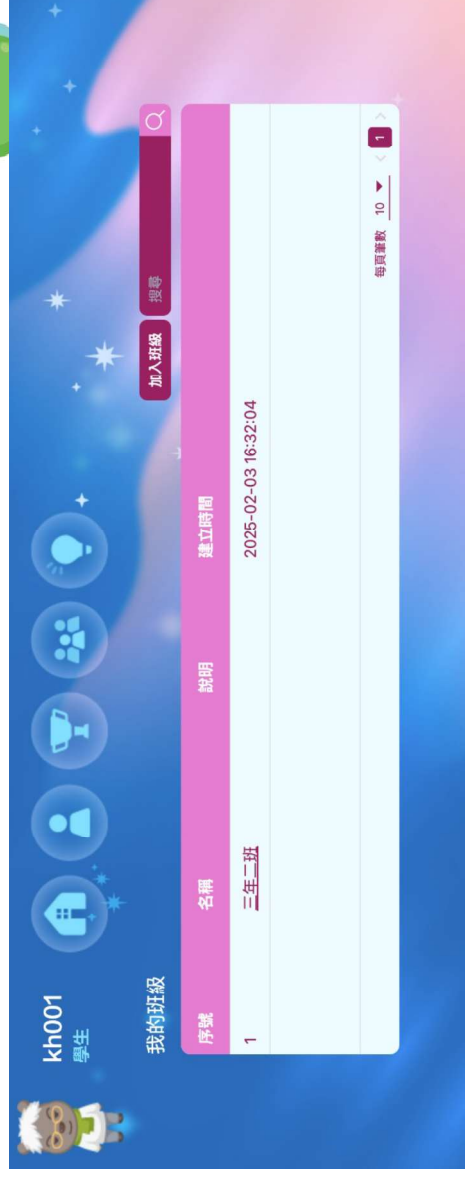
每頁筆數 10 < 1 2 3 4 5 6 >

返回



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



班級清單			
序號	姓名	1. 基礎練習	2. 總和與面積
1	鍾	1/2	0/2
2	黃	1/2	0/2
3	林	1/2	0/2
4	蔡	2/2	0/2
5	劉	0/2	0/2
6	王	0/2	0/2
7	陳	2/2	0/2



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**程式基本概念的学习者，或勇於挑戰自己的挑戰者。

kh001
學生

自學模式

● 問題 ● 測驗 ● 練習 ● 挑戰 ● 競賽 ● 排行榜 ● 分類 ● 搜尋

序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
41	變數命名及指派 - 格式化輸出練習	中等	格式化輸出, 基本輸出輸入	2024-11-25 09:30:50	0
42	變數命名及指派 - 成績處理練習	中等	基本輸出輸入, 成績處理	2024-11-25 09:30:51	0
43	算術運算子練習	中等	基本運算, 算術運算子	2024-11-25 09:30:51	0
44	遞增、遞減運算子練習	中等	基本運算, 遞增遞減運算子	2024-11-25 09:30:51	0
45	關係運算子練習	中等	基本運算, 關係運算子	2024-11-25 09:30:51	0
46	邏輯運算子練習	中等	基本運算, 邏輯運算子	2024-11-25 09:30:51	0
47	上下班判斷練習	中等	流程控制, 條件判斷	2024-11-25 09:30:51	0
48	累計儲蓄目標	中等	流程控制, 迴圈	2024-11-25 09:30:52	0
49	計算總和	簡單	流程控制, 重複結構	2024-11-25 09:30:52	0
50	計算平方和	簡單	流程控制, for 迴圈	2024-11-25 09:30:52	0

每頁筆數 10 < 1 2 3 ... 29 30 31 >

返回



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

The image shows a screenshot of the E-game website's navigation menu and content area. The navigation bar at the top includes links for '課程總覽' (Course Overview), '指派任務' (Assign Tasks), and '特色專區' (Special Zone). The '特色專區' link is highlighted with a red box. Below the navigation bar, a grid of content categories is displayed. The categories include '資訊科技' (Information Technology), '遊戲式學習' (Gamified Learning), and '互動學習' (Interactive Learning). A red arrow points from the '特色專區' link to the '程式設計' (Programming) category, which is also highlighted with a red box. The '程式設計' category lists various programming topics, including '數學運算思維' (Mathematical Thinking), 'Python與AI數位學習' (Python and AI Digital Learning), and '程式設計' (Programming). The '程式設計' category is further divided into sub-categories like 'Python與AI數位學習', 'Python與AI數位學習', and 'Python與AI數位學習'.

The image shows a screenshot of the E-game website's navigation menu and content area. The navigation bar at the top includes links for '課程總覽' (Course Overview), '指派任務' (Assign Tasks), and '特色專區' (Special Zone). The '特色專區' link is highlighted with a red box. Below the navigation bar, a grid of content categories is displayed. The categories include '資訊科技' (Information Technology), '遊戲式學習' (Gamified Learning), and '互動學習' (Interactive Learning). A red arrow points from the '特色專區' link to the '程式設計' (Programming) category, which is also highlighted with a red box. The '程式設計' category lists various programming topics, including '數學運算思維' (Mathematical Thinking), 'Python與AI數位學習' (Python and AI Digital Learning), and '程式設計' (Programming). The '程式設計' category is further divided into sub-categories like 'Python與AI數位學習' and '程式設計'.

相關資源



相關資源

- 操作手冊：go.kh.edu.tw/G4vFAI
 - 派森試煉操作手冊
 - 希嘉嘉試煉操作手冊

2025派森試煉及希嘉嘉試煉手冊(公...



E-game 貓咪冒險 (Scratch)



選擇貓咪冒險



鍾文明
編號: 38111
47









557541/565049

打寇島

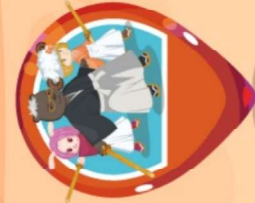
連學堂影片



拯救麗麗加



達客魔法村



達客武館



派森試煉



希嘉試煉



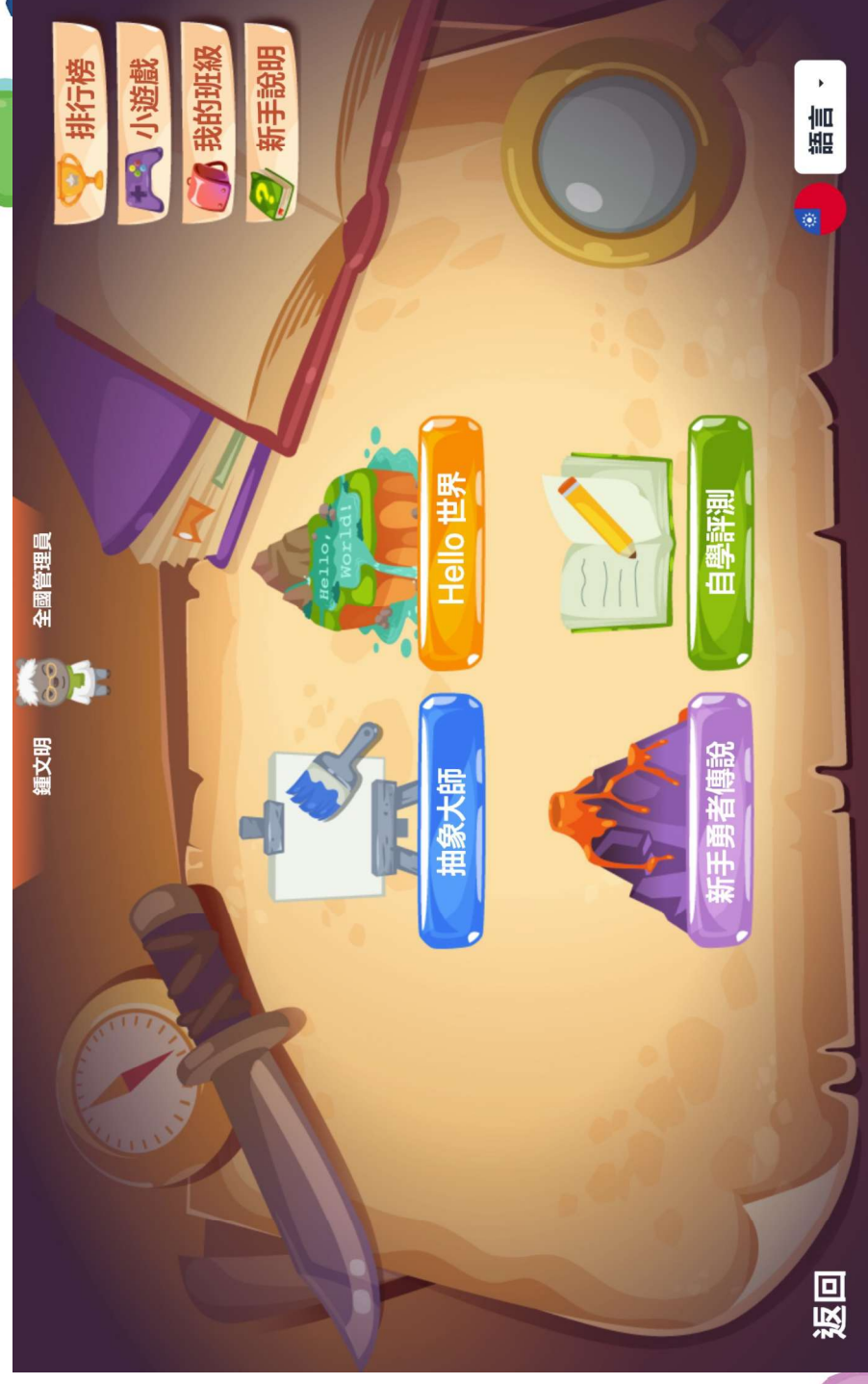
貓咪冒險

回島樂園



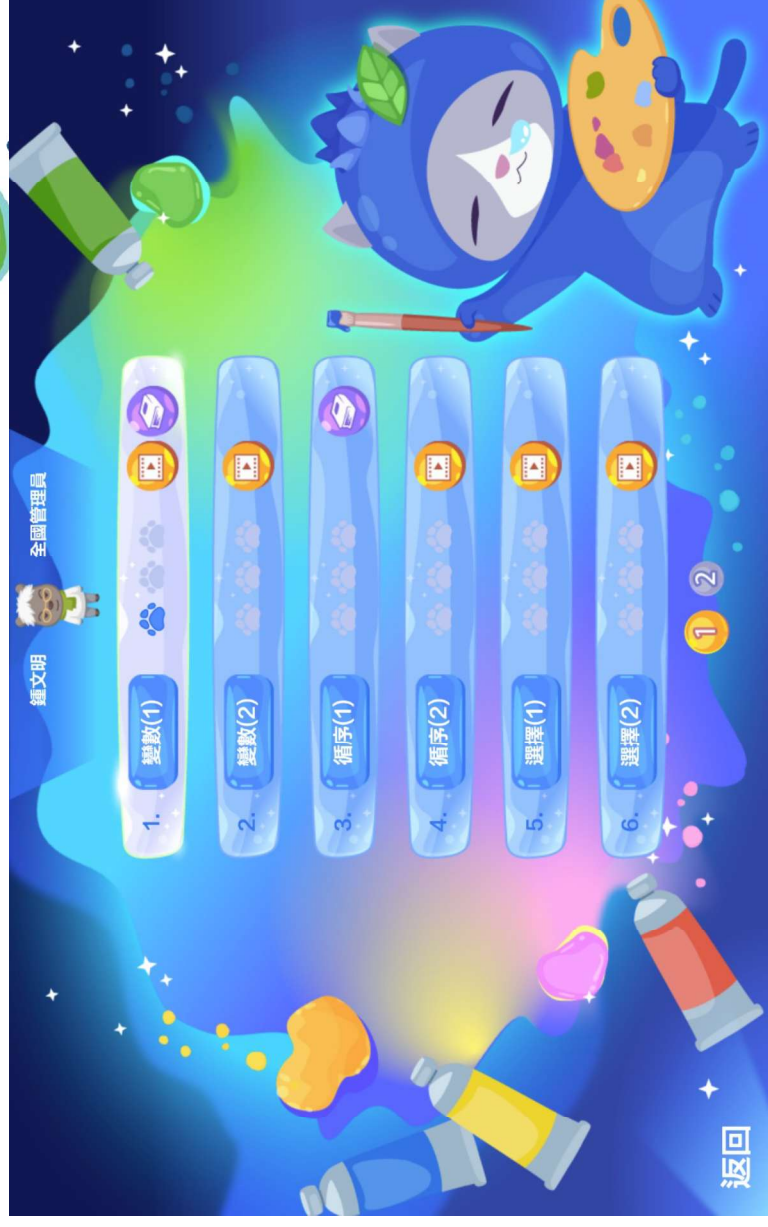
貓咪冒險主畫面

- ◆ 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。



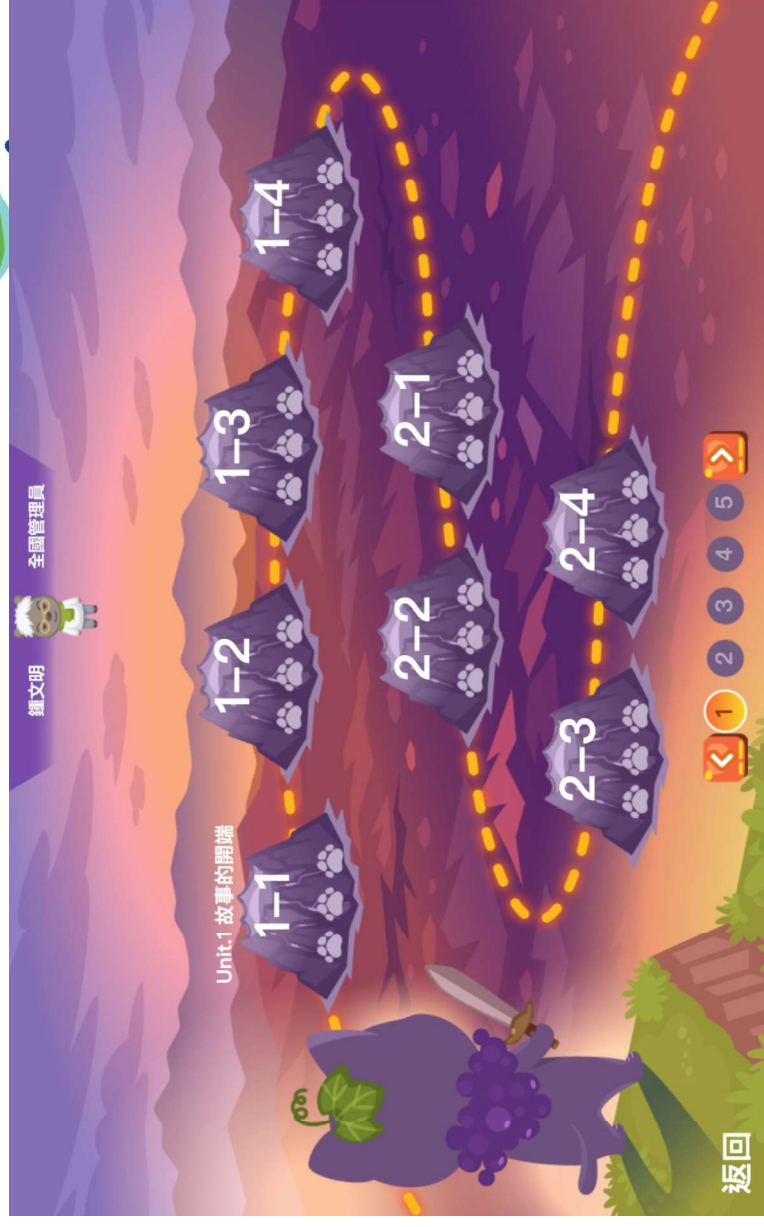
Hello世界

- 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。

羅文朝

全國維護員

自學評測

序號	名稱	題型	分數	建立時間	通過率
197	點數角色說話	閱讀	2025-11-09 15:43:16	0	
198	點數角色改變狀態	閱讀	2025-11-09 15:43:31	0	
199	點數角色改變人山	閱讀	2025-11-09 15:43:46	0	
200	點數角色改變顏色特效	閱讀	2025-11-09 15:44:01	0	
201	點數角色顯示位置	閱讀	2025-11-09 15:44:16	0	
202	按空間位置移動角色位置	閱讀	2025-11-09 15:44:33	0	
203	按左右鍵移動角色	閱讀	2025-11-09 15:44:47	0	

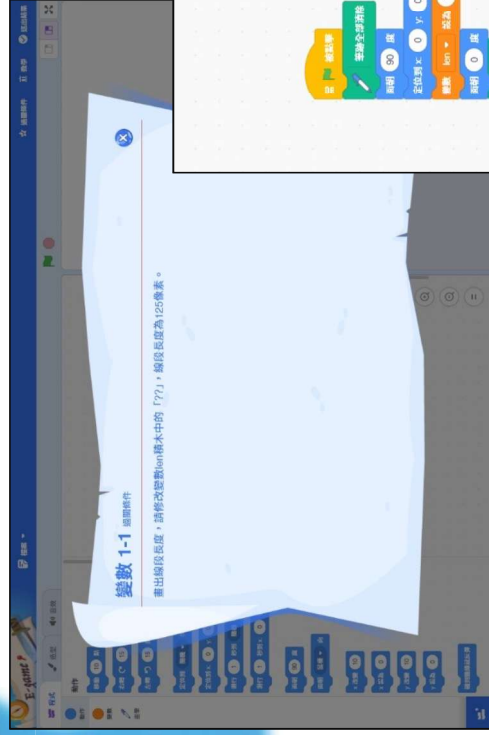
每頁顯示 10

< 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 >

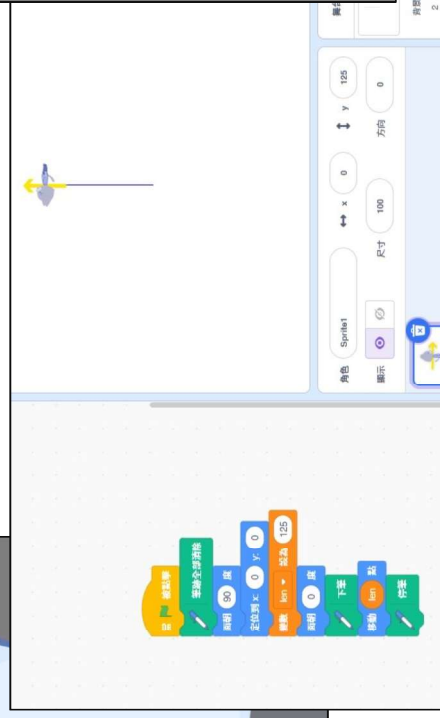
返回

new

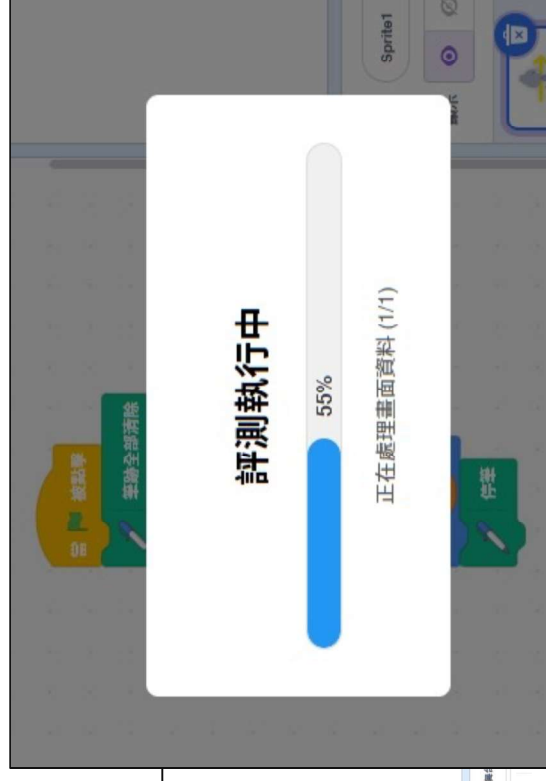
作答頁



關卡題目



學生答題並送出

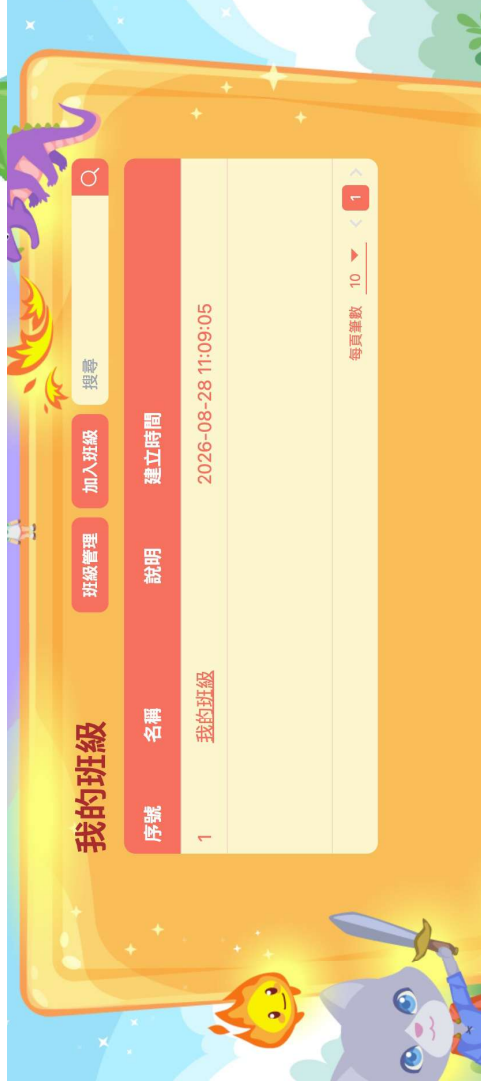


由系統檢測學生是否達到教師所設置的需求。



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>



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>

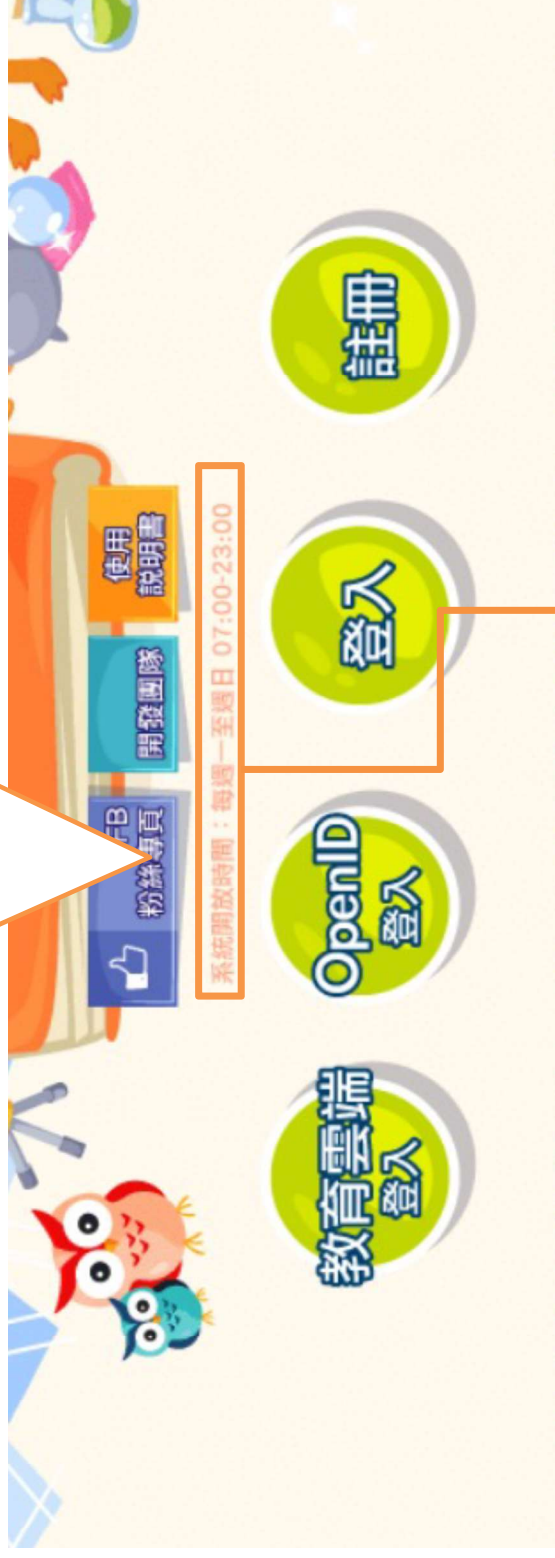


學生登入方式

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





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



由線設計遊戲性概字的單習
洪上計戲性概字的單習
敏測包類。念播
雄驗含型英，放
老1200說，增加可、
師字、加入以觀
主為讀、學單針看
的澎庫寫闖精不句
灣基等關熟熟進
英礎多的學悉行
語，種趣習的複

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



序列

圖回

式件條

條件式




迴遞

開放關卡

自由挑戰

Python

價
教
式
程

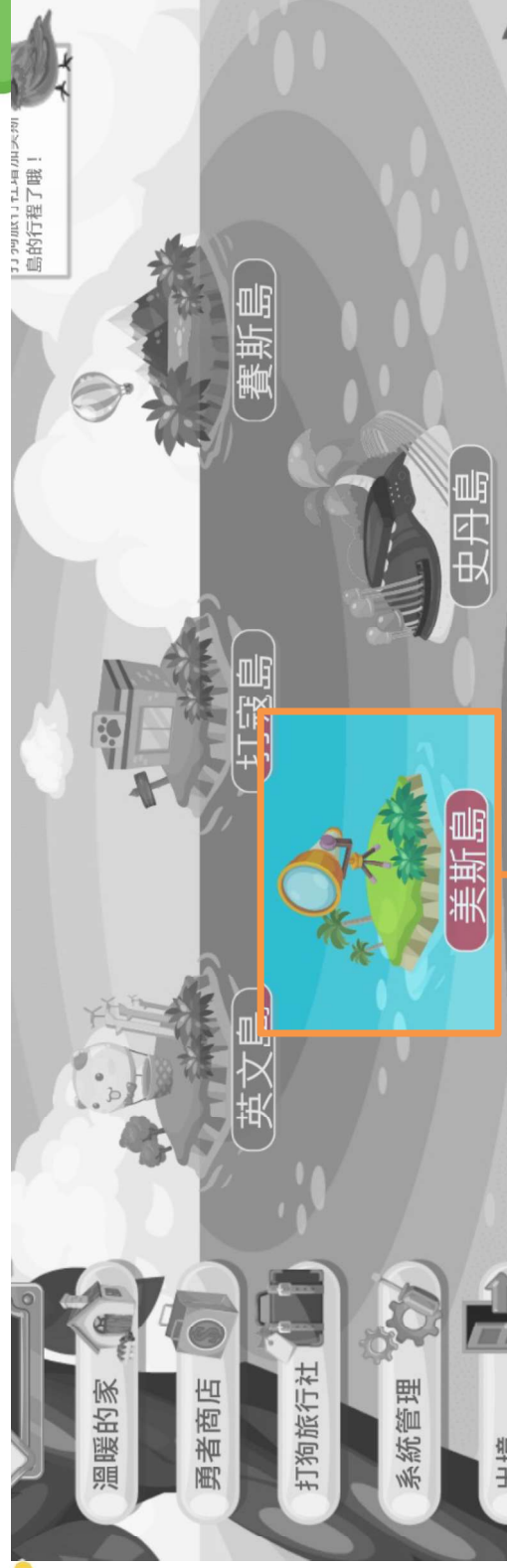


以運宮形包念概爭
循算探式含，念挑
序思險，序達後戰
漸維；達客武客，112
進的概念，遊、迴館
關念。拯救麗法村則以幾何繪圖的學等部自由
方式，引導麗加採用迷習學生學會概分競
。森試煉



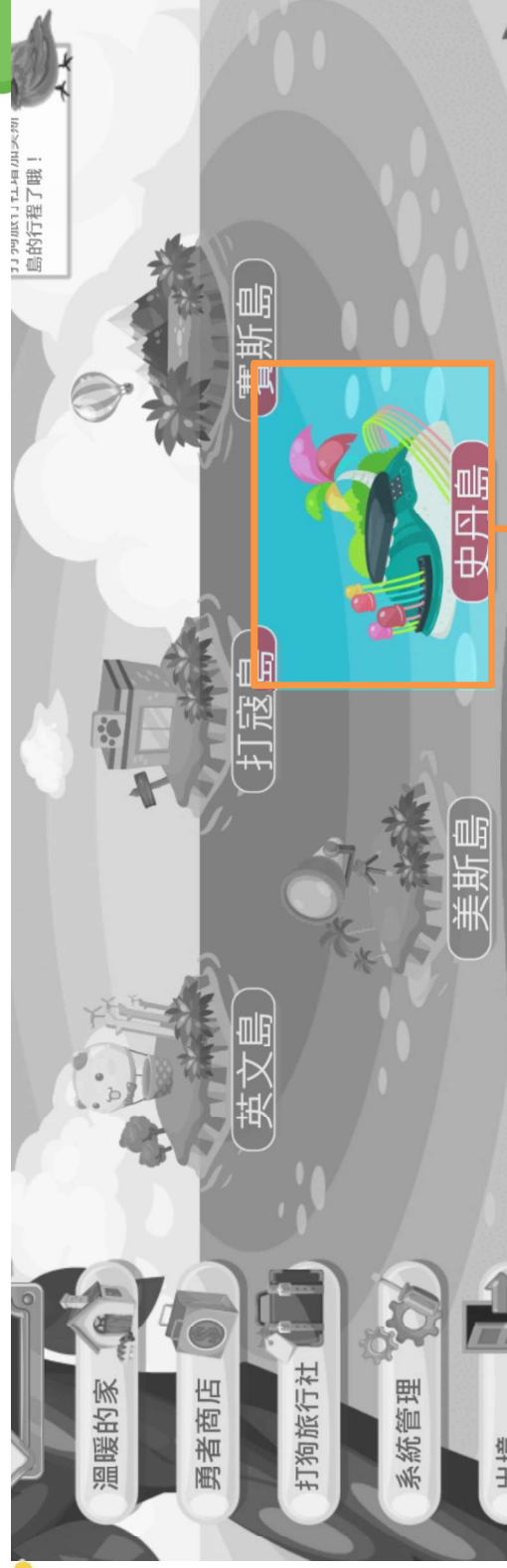


由教在形念讓趣式
國授數式，使用的。
立規年撰增用形
中劃前題添者式
山。即，趣參取
大以針，將味與代
學PISA對長，的遊原
蔡素篇同玩先
俊養閱時時較
彥導讀也，為
及的概念向融富可枯
劉念的題遊教較的
叔編製目戲育活施
秋試編化意發測
兩位輯概義有模



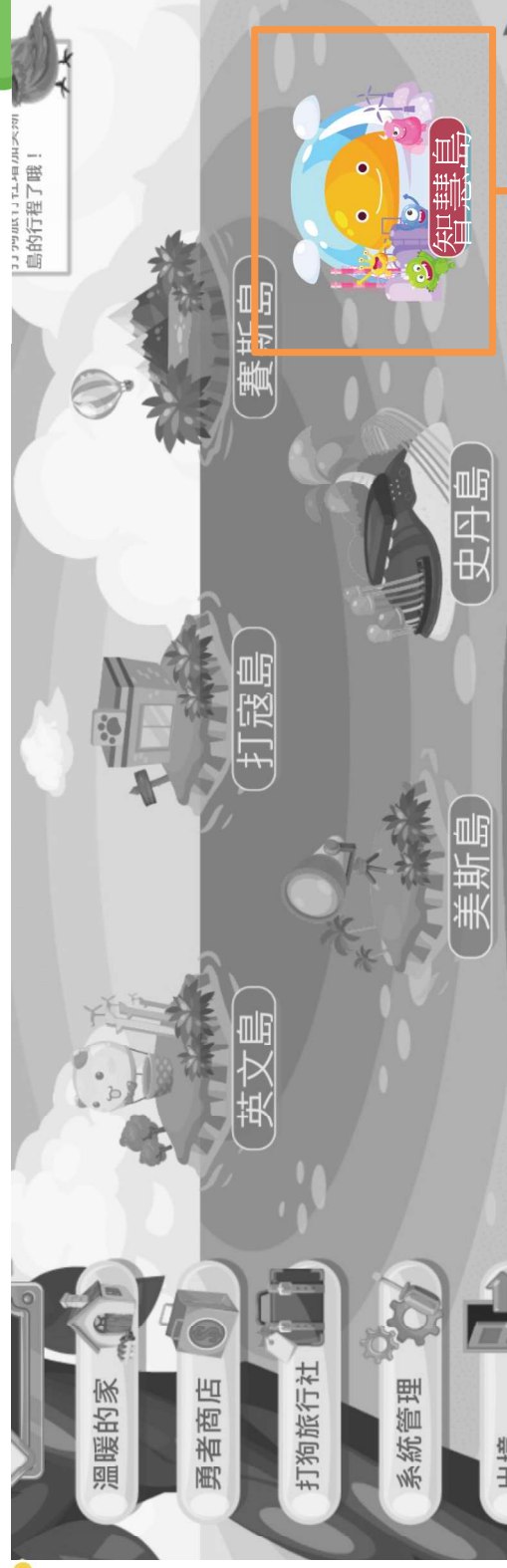
子學 學生
的數 學。
計劃小 目是站
規國題，油
授以與答加
教。型作習
漢目題習學
維題的練的
吳供樣於習
學提多樂練
大堂富並主
央學豐光自
中 小 有目外
立學，童堂
國數主學課
由由為引在





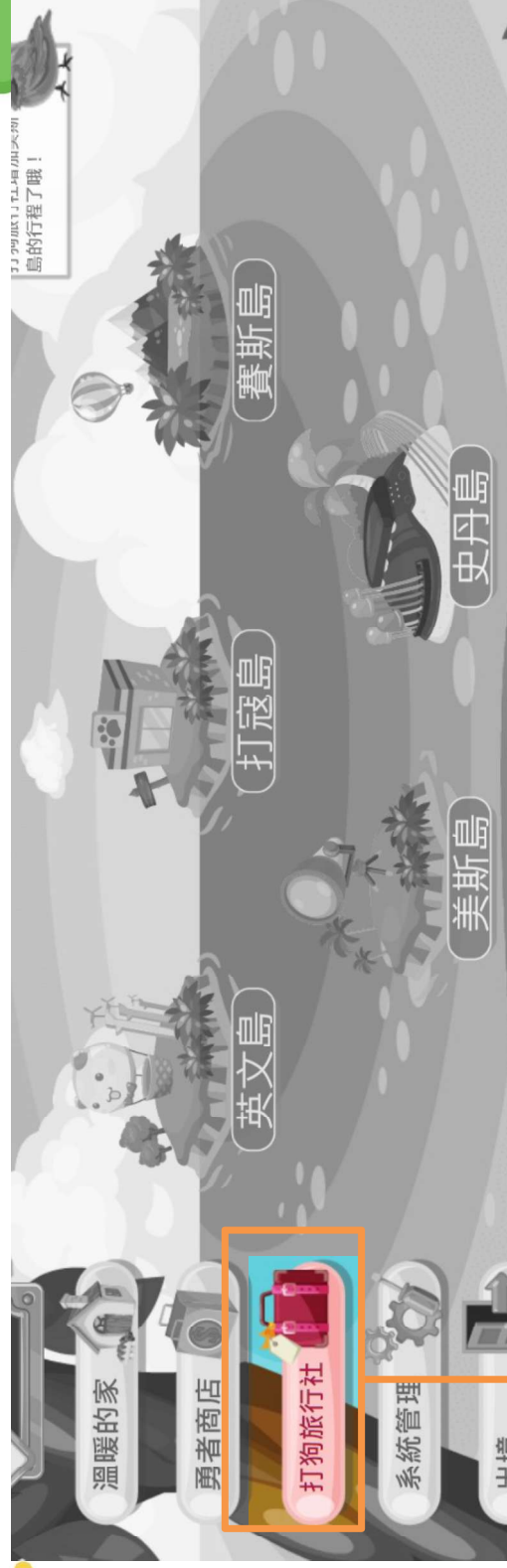
Arduino線上程式學習為主，有別於
 傳統教學，以實體及心算為主，
 是傳式動嘉另領從單讓的
 以統教偵惠外域思的學成
 體教硬學程由去LED燈結合
 Arduino專業備式設計深並
 學習、經費與108年實境達到
 史丹管大的課際，聞道自
 解、向體科模從簡等現
 了式問題，育，
 程自題，
 主，有別於





智慧島是以AI教材互動式教學為主題，參考教育部智慧中小AI教學方式，由淺入深提供不同單元，透過AI互動式教學，以遊戲生活中的AI概念，讓學生認識AI，並提供實際的學習體驗。





打狗旅行社
讓學生
加入或
是入學
可行學
以程生
可以生
讓，自
教師，
建師關
立可以
島以學
嶼在生
行課關
程堂關
，上完
並帶成

