

附件一、2013 國民中小學中華文化線上遊戲學習競賽

3/18 ~ 5/5, 2013

主辦單位：國立台南大學數位學習科技學系探路者網路學習研究室

一、主旨

本競賽之主旨為提供國民中小學學生應用數位遊戲學習的創新模式來體驗中華文化的內涵。參賽者將可透過遊戲任務的導引，在遊戲情境中自由探索，從中學習四書五經的要義、中華文化的禮節、親屬關係及文字應用等相關知識。

二、對象

不限居住地，歡迎全世界各地國民中小學學生參與競賽。

三、應用平台

遊戲學習競賽將於《九品俱樂部》(<http://ncc.linc.hinet.net/>) 網站之華夏村中進行學習。

四、遊戲內容

《九品俱樂部》將中華文化、明清典章制度、四書、經史詩詞等古籍學習教材融入於學習平台中，以簡單、有趣的遊戲方式讓學習者以探索與建構學習理論的學習策略，由淺入深地進行學習。

遊戲任務有考驗「四書五經」、「文化常識」、與「親屬關係」，旨在讓學習者認識傳統儒家思想、加強對於中華文化知識的認知，並了解中華文化中的禮儀規範。

此外還有趣味遊戲供學習者遊玩，諸如「象棋比大小」，學習者將能學習到象棋的由來與相關知識；「春聯習寫」則能練習正確的國字筆順；「烹飪菜餚」則可學習家常菜之材料認識及調味方式；「生活對話」係讓學習者理解成語詞彙、熟悉學會應用於句型，並且發表其生活對話、運用評分機制回饋互動以吸取同儕意見。遊戲中許多場景也提供著名詩篇以及逗趣的歷史動畫供學習者欣賞。

進行遊戲任務時，學習者也可在競賽中透過人際互動工具之使用，促進遊戲情境中之互動、從而建立友誼、互相激勵，形成良好的學習性社群。

五、競賽程序

本競賽的內容，主要以角色扮演的遊戲方式模擬明清時期的生活，參賽者需主動探索並進行學習以提昇角色等級。實施程序如下：

1. 參賽者需於《九品俱樂部》(<http://ncc.linc.hinet.net/>) 網站中註冊完畢。
2. 即日起，參賽者需進入華夏村之三合院進行學習活動，競賽將於 2013 年 5 月 5 日午夜截止。

3. 參賽者需參與並完成各項任務，達到特定的徽章等級，將能離開三合院至關帝廟場景領取「參賽令牌」，才有競賽決選的資格。

六、評分辦法

本競賽應用遊戲學習的方式進行學習，參賽者需達到「才學徽章 Lv. 3」，至關帝廟場景中之「旌揚狀」領取「參賽令牌」，做為參加競賽決選的資格。

競賽分數將由 2013 年 3 月 18 日零時起算，並根據下列指標評分(括號內數字為分數所佔比率)：

1. 任務完成數量(40%)

完成競賽中的遊戲任務，系統將依據比賽期間內參賽者所通過之任務次數，換算分數加總做為評分；學習任務設有初、中、高級，完成不同等級之任務將獲得不同之分數。

2. 社群互動(30%)

以每位參賽者之「好友人數」以及與他人的人際互動做為社群互動的分數依據。人際互動分數將僅採記有意義之互動對話內容，嚴禁灌水行為。

3. 生活對話(30%)


「生活對話」為九品俱樂部中一項特別任務，參賽者必須發揮創意，提供三句包含成語並相關聯的造句，經由專家「審核通過」者始列入計分。

七、獎勵辦法 (LINC Game Awards)

參賽者的各項分數依評分指標的比率換算加總，取分數最高的前 10 名給予獎勵。若競賽分數未達最低標準，獎項將從缺；競賽分數相同則取完成高級任務多者為得獎者。本項競賽將取分數最高之前 10 名給予獎勵，除頒發得獎獎狀之外，另頒給如下獎品：

- 第 1 名：7" 平板電腦一台
- 第 2 名：快譯通電腦辭典一台
- 第 3 名：2.5 吋 1TB 外接硬碟一個
- 第 4 名：SONY 高級耳機麥克風一個
- 第 5 名：500 元 7-11 禮卷一張
- 第 6-10 名：200 元 7-11 禮卷一張

主辦單位將於 2013 年 5 月 10 日於競賽網站上公佈得獎名單。



聯絡人

臺南大學數位學習科技學系 探路者網路學習研究室

助理：曾瀟萱 小姐

電話：(06)2133111 # 778 、0910695188

email：ggxk9999@hotmail.com