

新北市光復國小 111 學年度下學期智慧學習計畫-

PaGamO 學科電競大賽

一、實施目的：

1. 鼓勵學生善用親師生平台資源，實施翻轉教學之教學模式與設計。
2. 提供豐富的學習資源及學生多元化學習模式，保持學生學習熱情。

二、主辦單位：教務處資訊組

三、參加對象：三、四、五、六年級學生。

四、比賽方式：

1. 為讓學生透過遊戲化學習機制提升「學科知識」，透過有趣的答題佔地遊戲機制，激勵學生自主學習的動機與意願，滿足學生在主題學習的樂趣與成就。
2. 學生將在資訊課加入由資訊老師建立的 PaGamO 班級，資訊老師將於指定時間出題，內容包含國語、數學、自然、社會、英語。導師可多借用 iPad 平板，鼓勵學生使用，或者請學生在家完成。
3. 比賽時間與範圍：111 學年度下學期第 6 週～第 11 週，每兩週出題一次，共出題三次，從 3 月 20 日至 4 月 28 日截止。每次出題參考課程計畫規定之範圍出題。出題方式採取全自動出題模式，每次 50 題。

出題週	答題日	出題範圍
第 6 週	3/20~4/2	1~4 週
第 8 週	4/3~4/16	5~7 週
第 10 週	4/17~4/28	8~9 週

4. 為了增加比賽公平與趣味性，每次出題將提供 pagamo 獎品-怪獸、道具、地形。

五、獎項說明：各年級分開頒獎

- 學生個人賽：取完成率*答對率的前三名，頒發獎狀及禮品(如果積分相同，取先完成的學生為優勝)

- 班級作答完成率至少 80%，前三名的班級獲得團體獎，禮券 500 元。(如果完成率皆為 100%，取先完成的班級為優勝)

六、本計畫奉 核定後實施，修正時亦同