108學年度宜蘭瘋學習活動計畫(下學期)

壹、計畫緣起及目的:

為推動本縣師生善用網路資源,活用數位工具以培育資訊素養提升未來 競爭力,辦理「宜蘭瘋學習」活動。藉由網路科技打破時間、空間及共同參與的特性,擴大師生學習活動的參與質量。

貳、辦理單位:宜蘭縣政府(本縣教育資訊網路中心)

參、參加對象:本府所屬各級學校教師與學生

肆、執行方式及策略:

- 一、應用學習能量點數(e幣)積分與獎品兌獎機制, 鼓勵師生參與數位學習活動。
- 二、老師與學生參加本活動可獲得e幣點數,累積點數可兌換獎品或禮券。
- 三、老師可以將獲得的e幣點數轉贈給學生, 作為學習獎勵使用。
- 四、本活動所獲得e幣納入本縣108學年度瘋學習計算。
- 五、為有效傳遞活動訊息,寄送電子活動摺頁轉發給所有師生,詳細介紹活動進 行方式與相關系統操作辦法。
- 六、架設活動專屬網站. 隨時更新補充說明與宣導活動最新訊息。

伍、活動網址:本縣快樂e學院 http://std.ilc.edu.tw

陸、活動期程: 自109年3月16日至109年7月14日止, 詳細內容如下。

- 一、各項活動時間:詳活動說明。
- 二、獎品兌換時間:自109年5月18日(一)至109年5月29日(五)(不含週六、日),每日開放8波兌換獎品,共80波可兌換。
- 三、競標時間:自109年5月18日(一)至109年5月22日(五)中午12時止。
- 四、抽獎時間:抽獎時間為109年6月1日(一), 於本縣教育資訊網路中心以電腦系統抽出幸運得主, 全程錄影存證。
- 五、發放獎品時間:自109年6月3日(三)至109年7月14日(二)下午5點,各校派員至本縣教育資訊網路中心領取,逾期未領取視同放棄,獎品將轉為下次活動使用。

柒、活動說明:

一、有獎徵答:

- (一)活動時間:自109年3月16日至109年5月13日止。
- (二)活動方式:
 - 1. 透過有獎徵答的形式,將重要的概念融入遊戲問答中。
 - 2. 系統題庫隨機出題, 可不限次數答題。
 - 3. 每答對1題, 可獲2點e幣, 活動期間每人最高累計點數2000點e幣。
 - 4. 交通安全類有獎徵答加碼, 每答對1題, 可獲3點e幣, 活動期間每人最高累計點數300點e幣。

(三)題目內容:

- 1. 資訊安全概念:網路使用安全、個人資料保護、著作權等概念。
- 2. 資訊素養概念:網路學習資源及搜尋技巧。
- 3. 環境保護與低碳生活。
- 4. 藥物濫用防治宣導。
- 5. 租稅教育相關知識宣導。
- 6. 廉政教育相關知識宣導。
- 7. 全民國防教育相關知識宣導。
- 8. 運動類相關知識宣導。
- 9. 交诵安全相關知識官導。

二、學生基本資訊能力檢視:

- (一)活動時間:自109年1月2日至109年5月13日止。
- (二)活動方式:完成各年級的資訊基本能力檢視項目。

(網址: https://ican.ilc.edu.tw/)

- 1. 三年級:完成電子郵件寄送指定帳號(操作說明文件)。
- 2. 四年級:上傳一份google文件(需請老師協助至系統確認)
- 3. 五年級: 需參加「打寇島闖關活動」, 完成「達客魔法村」達1-8關卡。
- 4. 六年級:上傳一份心智圖(<mark>需請老師協助至系統確認</mark>)(學生操作說明文件)。
- 5. 七年級:上傳一份APP Inventor所製作之簡易app(aia檔)(需請老師協助至系統確認)。(範例課程)
- 6. 八年級:上傳一份APP Inventor所製作之簡易演算法app作品(aia檔)(需請老師協助至系統確認)。(<mark>範例課程)</mark>
- 7. 上述第4、6、7及8項(學生操作說明文件)(老師操作說明文件)。

(三)獎勵方式:

- 學生獎勵:以上完成一個指定項目,可獲得200點e幣點數,每個帳號同一個檢測項目在學生就學期間只採計一次。
- 2. 導師獎勵:協助全班確認檢核項目可獲得2000點e幣點數。
- 3. 學校獎勵:
 - (1)國中達50%通過率以上前三名學校由縣府公開表揚。
 - (2)國小達50%通過率以上前五名學校由縣府公開表揚。
 - (3)校長及資訊組長(教師)依宜蘭縣政府所屬學校校長教師及所屬人員獎懲裁量基準,由學校本於權責給予敘獎。
 - (4)每學年結算一次,下次結算時間:109年7月31日;每位校長、資訊教師三年內,敘獎1次為限。

三、自主學習活動:

- (一)活動時間: 自109年3月16日至109年5月10日止。
- (二)活動方式:運用均一教育平台、因材網及學習吧進行學習活動。

(三)獎勵方式:

- 1. 均一學習扶助闖關
 - a. 完成老師指派學習扶助任務, 一個任務可獲得200點e幣。
 - b. 獲得一個星星可獲得50點e幣。
- 2. 因材網

- a. 完成老師指派一般任務, 一個任務可獲得100點e幣。
- b. 完成老師指派學習扶助任務, 一個任務可獲得200點e幣。
- 3. 學習吧【霹靂一閱】(活動方式請參閱活動計畫)
 - a. 國語日報-讀報課程: 朗讀重點新聞正確率達到綠燈可獲得50點e幣;黃燈可獲得30點e幣新聞回顧測驗答對1分獲得0.5點e幣(採計平均分數)
 - b. 閱讀認證課程: 朗讀流暢高手正確率達到綠燈可獲得 50 點 e 幣;黃燈可獲得 30 點 e 幣 跟著題目學閱讀答對 1 分獲得 0.5 點 e 幣 (採計平均分數)
 - c. 一眼看天下-國際新聞課程: 新聞動動腦答對 1 分獲得 0.5 點 e 幣 (採計平均分數)
 - d. 英語初級、中級閱讀: 朗讀練習正確率達到綠燈可獲得50點e幣;黃燈可獲得30點e幣閱讀理解、中翻英練習】答對1分獲得0.5點e幣(採計平均分數)】英語單字課程: 朗讀練習正確率達到綠燈可獲得50點e幣;黃燈可獲得30點e幣(每週結算當週測驗答對題數,已結算過的測驗不再採計,週一公布e幣點數。)

四、學習地圖闖關活動:

- (一)活動時間: 自109年3月16日至109年5月13日止。
- (二)活動方式:
 - 1. 由教網中心設置多張學習地圖, 給學生闖關。
 - 2. 學生以宜蘭學習地圖APP登入EIP帳號進行闖關。
- (三)獎勵方式:每完成一張地圖可獲得500點e幣,完成所有地圖闖關可再獲 得500點e幣。(上學期參加過的地圖不再重複給點)

五、宜蘭小小單字王:

- (一)活動時間: 自109年3月16日至109年5月13日止。
- (二)活動方式:
 - 1. 運用宜蘭小小單字王APP(<u>下載位置</u>), 以Android行動裝置或 Chrome設備進行英文學習活動。
 - 2. 完成英文學習活動後, 需點選上傳學習成果。
 - 3. 官蘭小小單字王操作說明文件。

(三)獎勵方式:

- 1. 完成問答玩法, 單關獲得一個星星可獲得20點e幣, 二顆星星可獲得40點, 三顆星星加碼獲得80點e幣。
- 2. 完成拼字玩法,單關獲得一個星星可獲得40點e幣,二顆星星可獲 得80點,三顆星星加碼獲得160點e幣。
- 3. 點數計算方式採計活動期間各關最高星星數。
- 4. 109年1月1日前獲得之點數不重複累計。
- 六、班級校園e點通:學校班級於活動期間使用本縣e點通系統辦理學習活動。
 - (一)活動時間: 自109年3月16日至109年5月13日止。

- (二)活動方式:活動方式分別為校園e點通及班級e點通, 說明如下 班級e點通:
 - 1. 教師下載e點通APP至行動載具,並且登入EIP帳號使用。
 - 2. 活動期間老師透過e點通APP給予學生點數。
 - 3. 提供每位參加學生(老師透過e點通APP給予點數學生)最多200點e幣點數,納入瘋學習活動獎勵。
 - 4. 點數統一於109年5月13日後將點數匯入學生帳號。

校園e點通:

- 1. 各校活動期間參與活動人數需達全校學生數20%以上。
- 2. 提供學校每位學生200點e幣點數,納入瘋學習活動獎勵(各校學生數以校務系統為主)。
- 3. 點數統一於109年5月13日活動結束後匯入學生帳號。

七、簡報達人擂台賽:

- (一)活動時間: 109年4月17日中午12:00截止, 109年4月28日成績公告。
- (二)活動方式:
 - 1. 限團體賽, 每隊2至3人, 分國小及國中兩組, 隊員不可跨校、跨組參賽: 指導教師須為在校實際授課教師。
 - 2. 必須使用mindomo心智圖或google簡報軟體,並將簡報過程錄影後上傳至指定網站。
 - 3. 影片長度限5分鐘以內。
 - 4. 每人限參加1隊。

(三)主題方向及內容:

- 1. 國小組:
 - a. 主題參考方向:動物與社區、社區的污染源、長照等解決之道。
 - b. 簡報及影片規劃內容須包含:探討問題、分析問題及解決問題。

2. 國中組:

- a. 主題參考方向:設計程式解決生活小問題(ex:抓取google相 簿的相片輪播)。
- b. 一定要上傳「未編譯之前的程式碼檔案」,繳交方式:一併上 傳未編譯程式碼檔案。於繳交作品時間截止後,並未放上上 述作品程式碼連結者,視同未完成繳交程序,不予參賽,也 不同意補件。
- c. 建議使用APP Inventor、microbit或link7697製作,且請於於作品說明欄位填入未編譯程式碼檔案之雲端連結並開放檢
- d. 簡報及影片規劃內容須包含:遇到問題、如何解決、程式碼 流程介紹。
- e. 繳交作品時, 請一併上傳未編譯程式碼檔案。於繳交作品時間截止後, 並未放上上述作品程式碼檔案者, 視同未完成繳交程序, 不予參賽, 也不同意補件。

(四)作品規範:

- 1. 簡報第一頁, 須呈現主題名稱、學校、參賽選手、指導老師。
- 2. 簡報影片需包含簡報者。

- 3. 簡報最後頁, 須引述資料來源, 採用CC授權(得獎作品於賽後公開)。
- 4. 參賽內容, 需注意著作權法相關規定, 避免使用沒有經過授權的內容。得獎作品不得冒偽、抄襲、拷貝或侵害他人著作權, 若將查證屬實, 一律取消資格及獎勵。

(五)獎勵方式:

- 1. 參加獎:完成完整參賽程序, 學生每人獲150點e幣;指導教師每件可 獲100點e幣。
- 2. 佳作:學生每人獲500點e幣:指導教師每件可獲500點e幣。
- 3. 優等獎:每人獲3,000點e幣,獎狀每人1張;指導教師每件可獲3,000點e幣。
- 4. 特優獎:每人獲5,000點e幣,獎狀每人1張;指導教師每件可獲5,000 點e幣。
- 5. 所有得獎隊伍數量不超過參加隊數1/3。
- 6. 指導教師: <mark>限本校老師最多2名, 每位老師限敘獎1次, 依宜蘭縣政府所屬學校校長教師及所屬人員獎懲裁量基準, 由學校本於權責給予敘獎。</mark>

(六)範例影片: 107學年度瘋學習-簡報(國小組特優)、107學年度瘋學習-簡報 (國中組特優) (請登入帳號後可瀏覽)

捌、其他事項:

(一)活動點數依經費規劃,預估提供300萬點e幣等值獎品提供兌換,點數用 完為止。

(二)e幣使用說明:

- 1. 辦理單位提供300萬點e幣等值獎品。
- 2. 活動獎品數量依e幣點數兌換扣減. 點數用完為止。
- 3. 所有e幣點數須於本次活動使用完畢, 109年5月29日兌獎結束後, 未使用之點數全數自動轉換為抽獎券, 於109年6月1日進行公開抽 獎。
- (三)兌獎時間設定每日6:00~22:00避免影響學生正常生活作息。
- (四)本學習活動以學生為主, 歡迎親師協助參與。
- (五)學生如有違反資訊倫理與資訊安全之行為(例如: 非本人登入活動網站或 正常上課期間, 自非學術網路IP登入活動網站進線上學習累積e幣或其 他違反活動辦理目的之行為), 將扣除所有活動點數並追回所獲獎品。

玖、未盡事宜,將於官方活動網站公布,如有修正亦同。(活動網站網址: http://std.ilc.edu.tw)

拾、預期效益

- (一)推廣宜蘭教育支援平台、讓更多老師與學生進行教學相關的使用,累積 教學相關的內容與資源。
- (二)透過競賽的方式, 鼓勵老師與學生參與動機, 並發掘和獎勵優質的部落格。