

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



帳號資料交換
(建立帳號連結)



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

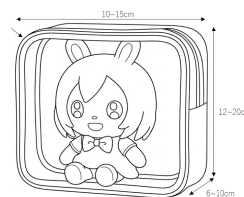
- 全國國中組150名、國小組250名
- 達客武館中挑戰任一座武館成功

(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

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

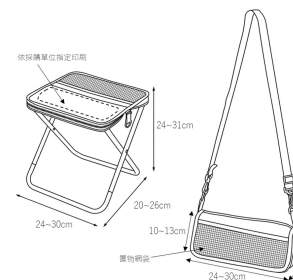
7. 資深貓咪獎

- 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)

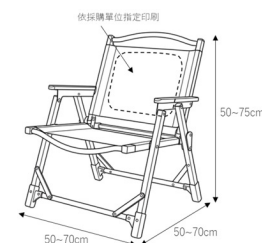
8. 高級工程師獎

- 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)

(折疊背包凳)



(折疊椅)



(Switch + 健身環)

(Switch + 健身環)



The background is white with abstract blue and light blue shapes at the top and bottom. There are illustrations of paint tubes: a yellow one on the top left, a green one on the top right, and a red one on the bottom left. Various colored dots (yellow, green, blue, pink) and small white stars are scattered around.

- 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





<https://adl.edu.tw/>

【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



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 @sso.edu.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



教師



學生



家長/大學伴



不同身份登入後，呈現的樣式



搜尋節點、影片

NEW 操作介紹

4 課程總覽

A | 學伴

60U

登出

國小 國中 普高 技高 大考 議題/素養

5 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 人工智慧	6 守護木林森 因雄崛起	物理模擬 數學實驗室
程式設計	E-game 飛英任務	運算思維 VR / AR
Python與AI數位學習	虛擬偵探社 速戰數決	VR360 數位走讀
資通安全實務	全城啟動 時空學園	
程式教育在E-game		
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」

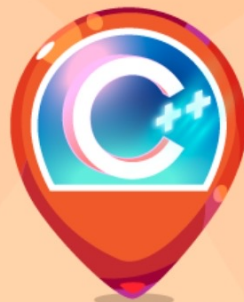


因材網打寇島

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++)

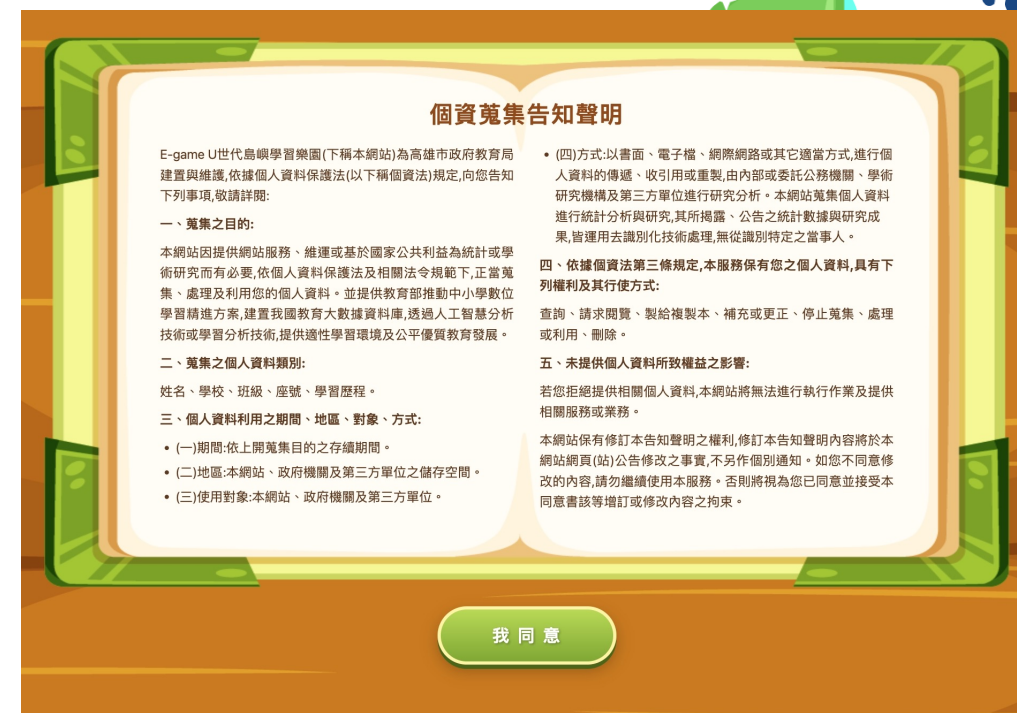


貓咪冒險(Scratch)



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資蒐集告知聲明頁面



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](#)

ERR-102

 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！



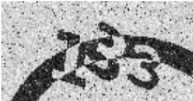
登入方式



以教育雲端帳號登入 使用 EGame 所提供的服務

@mailedu.tw



 [換下一個](#)

[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

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



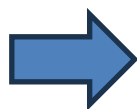
參加獎

- 任兩座島嶼共獲得5顆星星(需獲得新的星星)



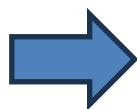
特別獎

- 達客武館中挑戰任一座武館成功



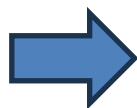
打寇獎及工程師獎

- 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)



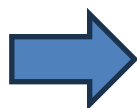
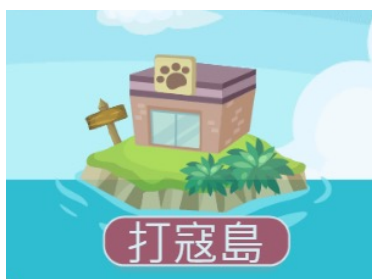
貓咪獎及資深貓咪獎

- 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
Facebook
粉絲專頁

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**。



The screenshot shows a user interface for a Python course. At the top left, there is a pink cat avatar and the text '玩家A 教師'. Below this are icons for home, user, trophy, and a lightbulb. The main content is a table with columns: 名稱 (Name), 單元 (Unit), 大綱 (Outline), 課程影片 (Course Video), 課程講義 (Course Lecture), and 課後小練習 (Post-class Practice). The table lists three main sections: 1. Python開發環境 (Python Development Environment), 2. 變數命名與指派 (Variable Naming and Assignment), and 3. 資料型態 (Data Types). Each section has multiple units with corresponding video links and practice exercises. A '返回' (Return) button is at the bottom left, and a navigation bar with numbers 1-5 is at the bottom right.

名稱	單元	大綱	課程影片	課程講義	課後小練習
1. Python開發環境	1 - 1	Python程式下載安裝			
	1 - 2	開始撰寫你的第1個程式			冒險模式 1 - 1
	1 - 3	編輯器環境及選項設定			
2. 變數命名與指派	2 - 1	第1單元課程總複習			冒險模式 1 - 3
	2 - 2	如何使用變數			
	2 - 3	變數的命名			
	2 - 4	格式化輸出			
	2 - 5	第2單元實作練習			冒險模式 2 - 2
	2 - 6	第2單元課堂回顧			
3. 資料型態	3 - 1	第2單元課程總複習			
	3 - 2	甚麼是函數？			
	3 - 3	資料型態			

課程模式-我的班級

1. 建立班級

☐	序號	名稱	建立時間	班級代碼	操作
☐	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	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	BMI 計算機	2024-03-06 20:00:39
2	簡易四則計算機	2024-03-06 20:00:40
3	計算圓面積	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**程式基本概念的學習者，或勇於挑戰自己的挑戰者。



序號	名稱	難易度	分類	建立時間	通過率
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
2	進制轉換	簡單	函數與資料型態	2023-10-11 10:15:42	0.9181
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
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
5	簡易四則計算機	簡單	基本輸出輸入	2023-10-11 10:15:42	0.8996
6	三角形判斷	簡單	流程控制, 幾何	2023-10-11 10:15:42	0.8701
7	質數判斷	簡單	流程控制, 質數	2023-10-11 10:15:42	0.8996
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
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
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

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「輟轉相除法」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。

題目

程式碼及積木轉換

依使用者需求調整版面

E-game

</> 程式碼 積木 並列 20 設定 重置

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. 則明文字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:
```

作答區

終端機 測試

khoo

終端機測試 資料測試 送出結果

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



多人連線挑戰邏輯思維

- 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。

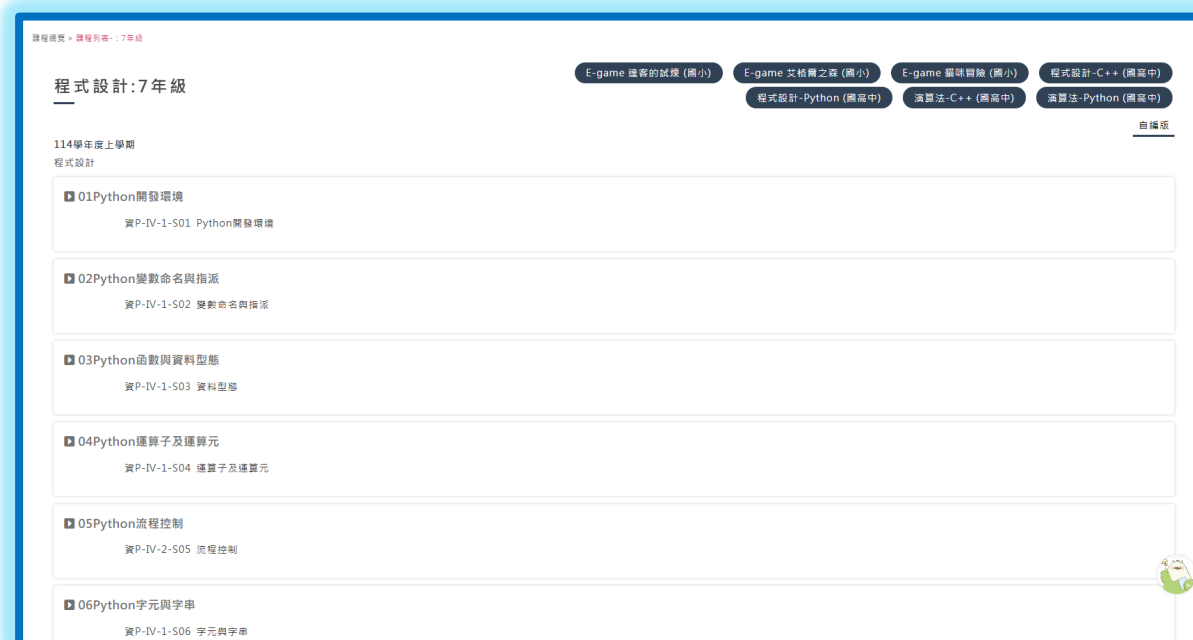


2024智慧校園資訊教育園遊會-教育電競



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			
	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			
	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			

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

 kh001
學生



我的班級

[加入班級](#)

序號	名稱	說明	建立時間
1	三年二班		2025-02-03 16:32:04

每頁筆數 10 < 1 >

新增班級

說明

試卷

[從試卷匯入](#)

[取消](#) [新增](#)

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**程式基本概念的學習者，或勇於挑戰自己的挑戰者。



kh001 學生

自學模式

排行榜 難易度 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



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...

☐ 上次修改時間 ▾



派森試煉操作手冊1140225_公文版_V...



希嘉嘉試煉操作手冊1140225_公文版...



E-game 貓咪冒險 (Scratch)



選擇貓咪冒險



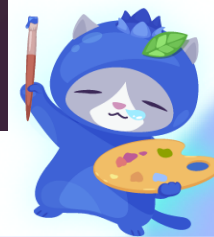
貓咪冒險主畫面

◆ 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。

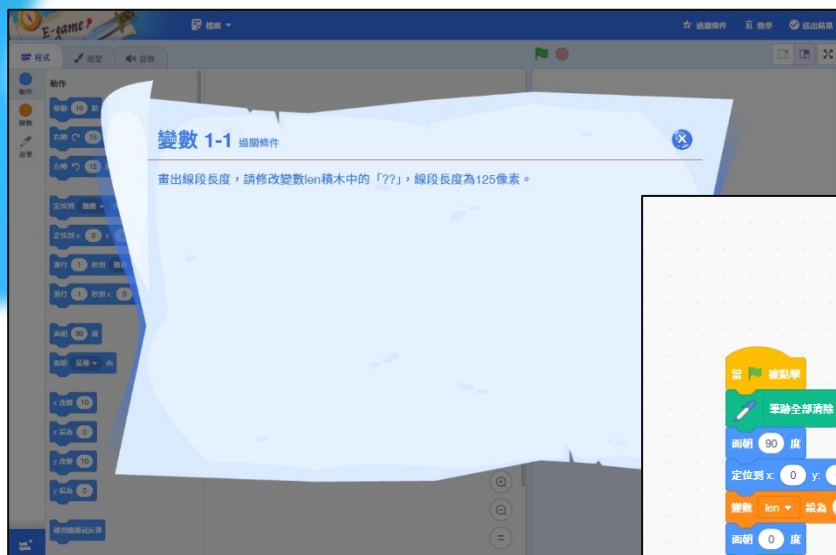


自學評測

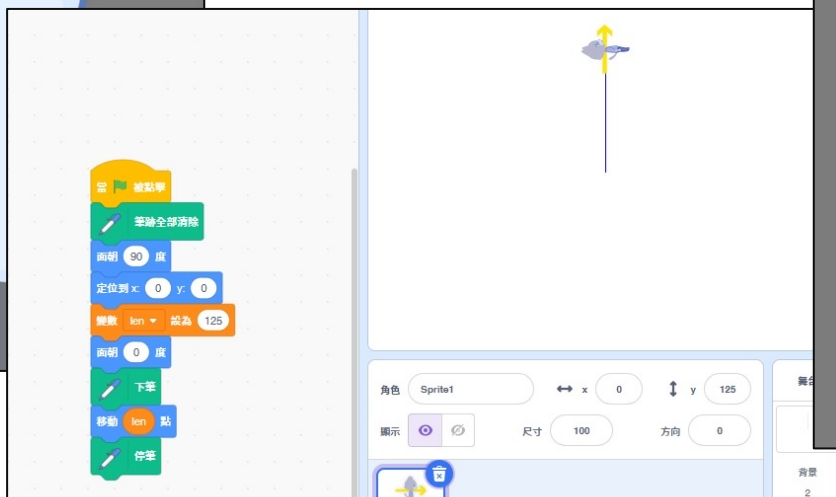
序號	名稱	難易度	分數	建立時間	通過率
197	點擊角色說話	簡單		2025-11-09 15:43:18	0
198	點擊角色改變造型	簡單		2025-11-09 15:43:31	0
199	點擊角色改變大小	簡單		2025-11-09 15:43:46	0
200	點擊角色改變顏色特效	簡單		2025-11-09 15:44:01	0
201	點擊角色顯示/隱藏	簡單		2025-11-09 15:44:16	0
202	按空白處移動到指定位置	簡單		2025-11-09 15:44:33	0
203	按左右鍵水平移動	簡單		2025-11-09 15:44:47	0

返回

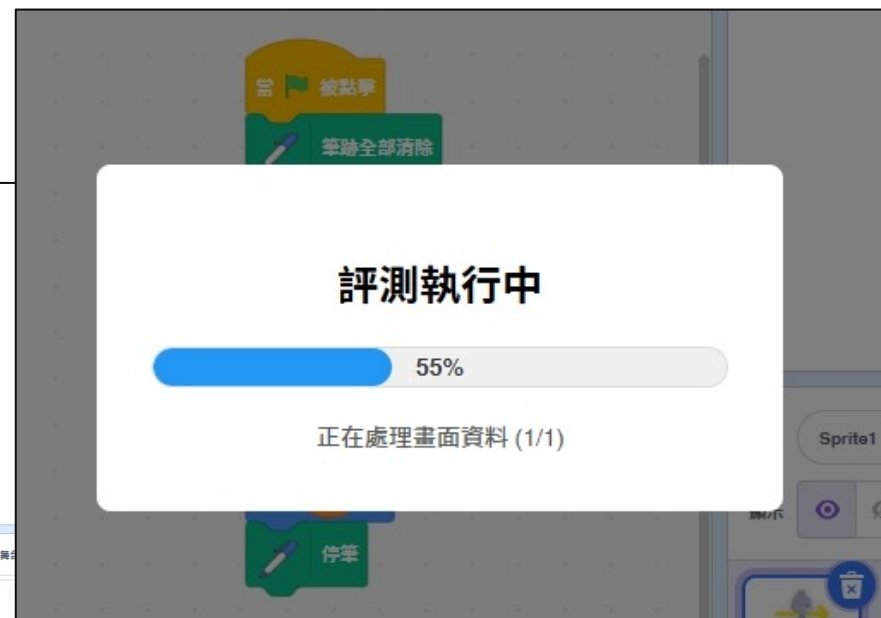
作答頁



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





共有6個島

43 中文名

溫暖的家

勇者商店

打狗旅行社

系統管理

出境

遊戲介紹

線上人數： 12 人

累計人次： 4771128 人次

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！



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**、倒車雷達到闖道控制等，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！

