

# 國小遊戲組 題目 B

## 考試好好玩

說明：

在台灣，考試是學校的常態，對老師來說，傳統的考試可以簡單的測驗出孩子平日的學習成果，但是對學生來說，頻繁的紙筆測驗卻是學習的夢靨，不但無聊，而且常需要無意義的背誦，填滿應該快樂學習的日常；更可怕的是伴隨著考後的成績帶給家長、孩子、老師的無形壓力，不但經常傳出因為成績不好被老師責備、家長修理、也常常聽見有學生因受不了考試壓力，造成自己或親人終身無法彌補的傷害或遺憾。

假如你將是 2040 年的考試院的院長，擁有足以改變台灣孩子命運的權利與能力，你想打造一個台灣教育學習的新系統，全面改進台灣的考試方式；你必須做出一個示範的考試系統給學校的老師們參考，讓孩子們能在趣味的闖關遊戲中，玩著玩著就把考試給考完，玩著玩著就學習到新的知識，並且能檢驗自己的學習進度及狀況，甚至可進一步給予學習的建議或分析、或是依程度給予下一個任務進度… 等，學習領域內容不限定，請你發揮你的獨特創意，讓我們的下一代能快樂健康的學習成長。

### 評分參考標準

項目	運算思維能力 (技術力、技能)	主題表達分享 (表達力、知識)	多元創造運用 (創造力、情意)	特殊加分 (特殊性、例外)
比重	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 30%	建議比重 10%
說明	程式寫作技巧是否使用運算思維模式： 運算思維呈現： 1. 拆解 2. 演算法 3. 抽象化 4. 模式識別 5. 資料處理 程式寫作方式： 1. 撰寫說明 2. 視覺化 3. 模組化 4. 多工好效能 5. 正常運作	問題解決及表達方式是否優良有說服力： 包含 操作說明完整 遊戲結構完整 角色符合主題 藝術美感呈現 音樂音效搭配 操作動作順暢 遊戲情節腳本 詮釋解決問題 呈現學習過程 過關層次安排 遊戲深化學習 知識內容正確	運用各種創意或教育理論令人驚艷或互動方式產生真學習。 創造力表現 變通性 獨特性 流暢性 可行性 適切性 教育理論 多元智慧 多感官學習 高層次思考	前述三項分數不足以表達部分例如： 遊戲化 八角原則 (主動) 使命感 發展與成就 創造和回饋 所有權 (被動) 社會影響 稀缺性 不確定性 損失趨避