

微課程教材名稱:動手玩創意不滑機

學校:臺北市宸恩實驗教育機構

參賽者:紀惠蘭

網路使用與成癮議題

議題說明:

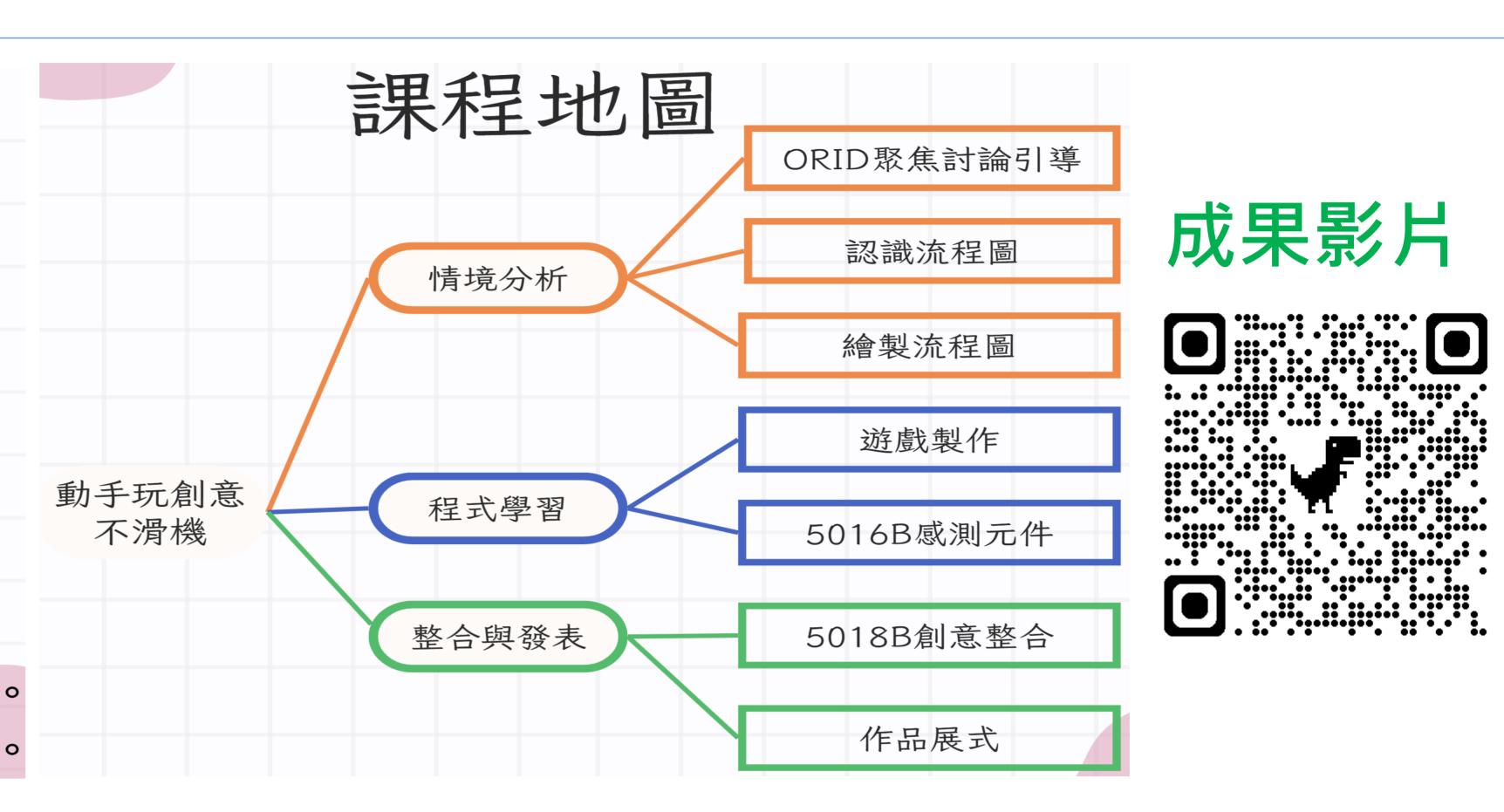
世界衛生組織在2018年正式將「遊戲成癮症」歸 類為精神疾病,並將過去使用的「網路成癮」聚 焦在「網路遊戲成癮」上。

SDG4 優質教育 讓學習變有趣

SDG3 健康與福祉 校園體育促進、增加人際互動

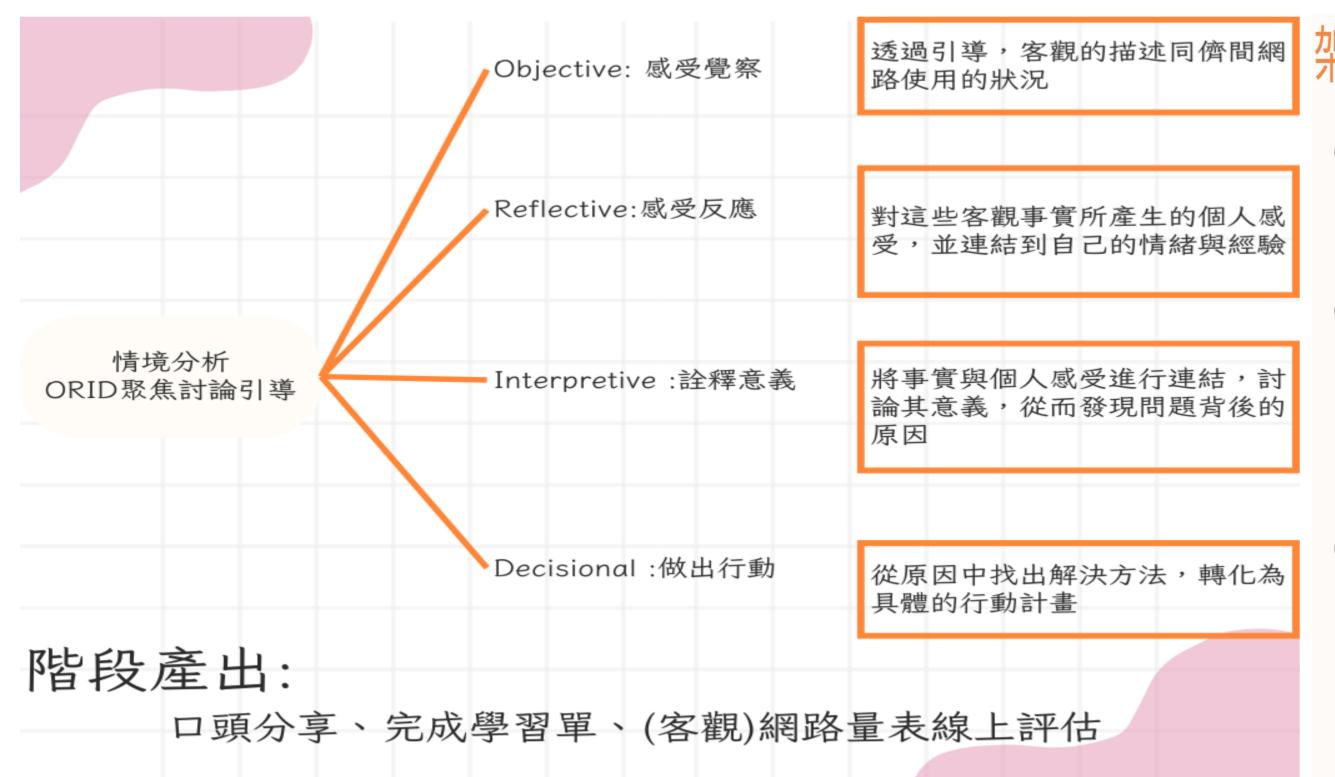
課程目的:

- 了解網路過度使用的傷害,建立自我覺察的能力。
- 了解網路沉迷的原因與需求理論的結合。
- 學習網路遊戲的設計原理,轉換為設計遊戲的助力。
- 讓學生可以樂於創造各類遊戲而非被動的遊戲玩家。

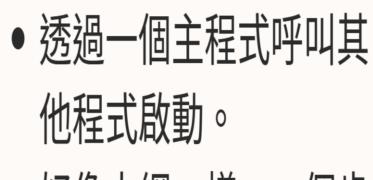


ORID聚焦討論引導



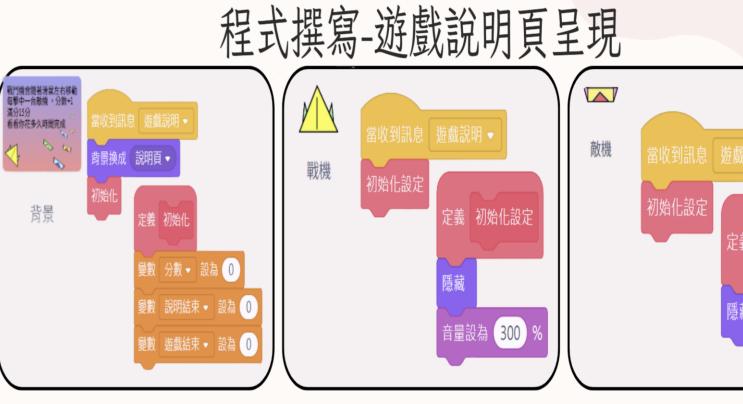


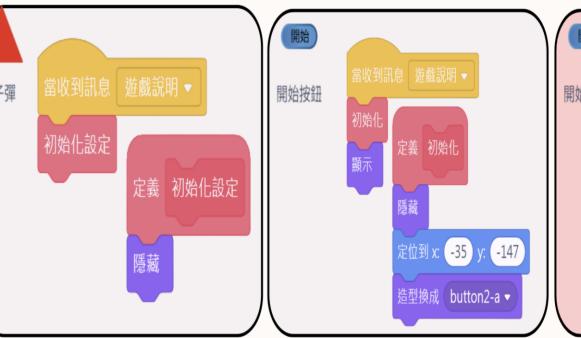


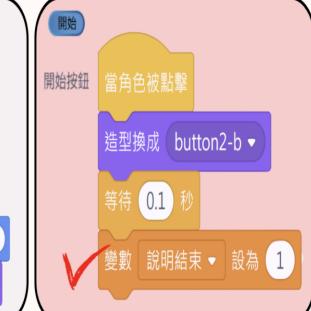


- 好像大綱一樣,一個步 驟完成,再完成下一個 步驟。
- 每一個步驟完成,都要 重頭測試。無誤後再往 下一個步驟開發。









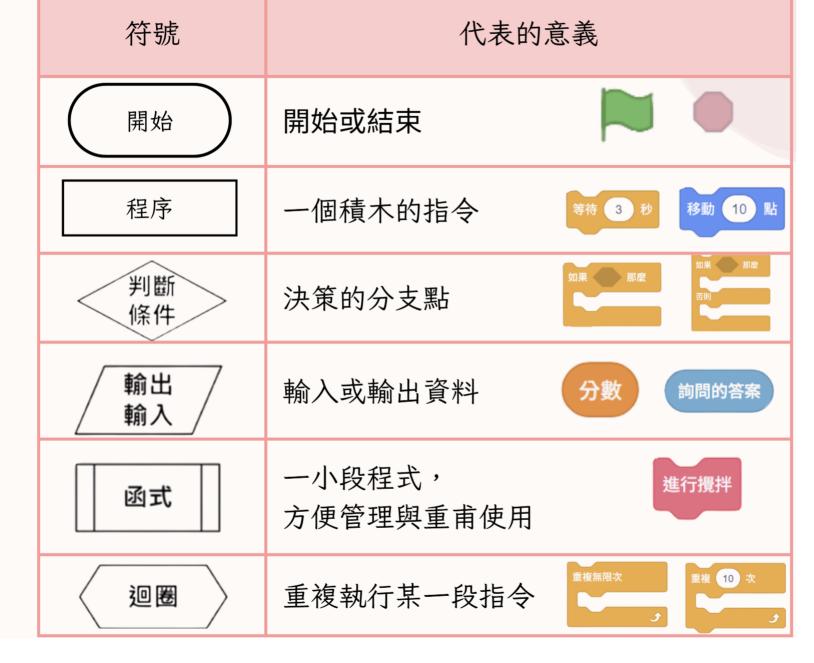
認識流程圖(搭配Scratch)

流程圖說明:

- 運用**符號**與**箭頭**
- 表示解決問題的步驟
- 新頭表示順序

基本原則:

- 符號**不能自創**
- 文字簡潔易懂
- 順序由上至下、 由左至右



5016B感測元件



繪製流程圖(煮泡麵為例)

