

一、對於教師是否是一種專業(profession)，各界有不同看法，請提出你的看法及理由。 25%

二、美感教育如何融入中小學的各領域教材教法？試舉一實例加以說明。 25%

三、「世界衛生組織 (WHO) 預定將「電玩失調症」(gaming disorder) 納入其 2018 年公布的「國際疾病分類」第十一修訂版 (ICD-11) 中。對此，我國衛福部心理及口腔健康司長謹立中表示，國內一向參考國際作法，加上過去調查發現，我國十二至十八歲青少年約八%有網路、電玩成癮的風險，嚴重可能影響日常生活作息；若世衛組織確定新增「電玩失調症」，台灣也會跟進。根據 ICD-11 草案，「電玩失調症」是一種持續或重複發生的電玩行為模式，電玩則包括線上及離線遊戲。其症狀包括對於玩電玩的頻率、強度、持續時間，以及開始與結束等控制能力減弱。」(資料來源 <http://news.ltn.com.tw/news/focus/paper/1163675>)

EVO 被全球格鬥遊戲玩家視為最高殿堂，有來自世界各地破萬名選手報名參加。2017 年在美國拉斯維加斯舉行的 EVO 世界冠軍是來自台灣的林家弘，在台灣同行都叫他 ET，這是台灣首位 EVO 世界冠軍，讓台灣在國際賽事上再度獲得能見度。他在一個專訪中表示；想跟爸說，我沒有變壞，我只是喜歡比賽。ET 表示他從 8 歲起開始接觸遊戲，那時候很喜歡往外跑。「我覺得他跟籃球、棒球、彈琴一樣，但可能遊戲廳總是煙霧瀰漫，給人不好印象，所以以前常去那個地方的我三不五時就被家人打罵，也因此有了裂痕。」ET 指出老一輩無法理解電競與遊戲的差異：「他們對於所謂的練習、看對手影片去解析等事情感到疑惑，覺得我好像只是在玩遊戲而已，那時候我爸會揍我，很兇的打掉遊戲機，阿嬤也會希望我去找一份正當的工作，一直到我在 2012 法國拿下第一座雙打冠軍才開始有點變化。」我只是想跟他說、想讓他了解，我真的沒有變壞，我只是喜歡打電玩、喜歡比賽。」(參考資料 <https://tw.news.yahoo.com>)

2017 第 5 屆亞洲室內暨武藝運動會 (以下簡稱亞室武運) 於 9 月 17 日在土庫曼登場，本屆電子競技以示範賽模式納入，項目分別是《Dota2》、《爐石戰記》、《星海爭霸 II》、《拳皇 14》，而台灣亦組成「中華電競隊」出賽為國爭光，包含 EVO 新科冠軍 E.T.、知名選手魔王、山下智久等人都入列。台灣時間 9 月 28 日凌晨，亞室武運電子競技項目舉行頒獎典禮，最終中華代表團在《拳皇 14》、《爐石戰記》項目各有斬獲，除了受頒官方獎牌外，總統蔡英文更致贈賀電恭喜選手拿下 1 金 1 銀 1 銅的佳績。(參考資料 <https://www.4gamers.com.tw/news/detail/33237/170928-ashgabat-2017-esports-item-final>)

從以上三則報導，教育工作者可以如何面對國小學童和青少年〈玩電玩〉這件事情？一個合教育理念的〈玩電玩〉的學校政策或是班級經營政策會是甚麼？ 25%

四、素養導向的十二年國教提出「自主行動」、「溝通互動」及「社會參與」三大面向，目標在培養以人為本的「終身學習者」。為執行十二年國民基本教育改革政策，教育部積極推動多項活化教學策略，如：差異化教學、補救教學、多元評量、翻轉教室等，這些策略雖然各有其特色，但都以「分組合作學習」為基礎，藉由發揮「自發、互動、共好」理念，轉變成「以學生為中心」的教學模式，使學生能積極主動參與學習，進而提升學生學習成效。請說明合作學習的特色為何？並評析合作學習在活化教學上的可能貢獻與限制。 25%