


SMART Notebook 15 特色功能《課程活動建立程式 - 遊戲元件》

SMART Notebook 教材編輯暨教學軟體是一款功能強大、易於使用的合作學習軟體，內建各式素材資源與教學模板，可以輕鬆製作互動式課程教材，更可整合多媒體影音素材，是教學設計的好幫手。

本期將介紹課程活動建立程式（Lesson Activity Builder）的**遊戲元件**，多樣化的互動模版還能搭配不同的遊戲元件以增添活動樂趣，包含計時器、蜂鳴器、骰子、旋轉輪盤、魔術帽抽卡等元件，您可以不使用這些遊戲元件進行活動，也可以同時使用多個遊戲元件來增加課程的變化性與挑戰性，提高學生的學習興趣。

遊戲元件	說明
計時器 	提供正數或倒數計時器來計算學生花多少時間完成活動，可增加遊戲的難度與刺激性，營造緊張氣氛，讓學生不自覺的融入遊戲之中。
蜂鳴器 	學生可彼此比賽，看誰先完成活動任務即可按下蜂鳴器，最多可使用四個蜂鳴器；或是教師僅使用一個蜂鳴器來吸引學生的注意力。
骰子 	投擲一顆或兩顆骰子，隨機產生一組數字，以增加課堂的趣味性。
旋轉輪盤 	用輪盤隨機選擇項目類別、指定範圍內的數字，或是隨機安排活動項目的順序，也可以旋轉輪盤來隨機挑選學生作答，本元件不限次數選取，可重覆選取項目內容。
魔術帽抽卡 	用魔術帽隨機選擇項目類別、指定範圍內的數字，或是隨機安排活動項目的順序，也可以從魔術帽中隨機抽選學生作答，因為項目被選取後會從魔術帽消失，因此每位學生或每個項目只會被選中一次。

【操作方法】

在 Notebook 15 使用  課程活動建立程式編輯活動後，點選視窗中間的+新增鈕或左側欄位的開啟按鈕就能在活動中使用這些遊戲元件，選擇要套用的遊戲元件並進行個別設定後，按下完成按鈕即可開啟活動。

