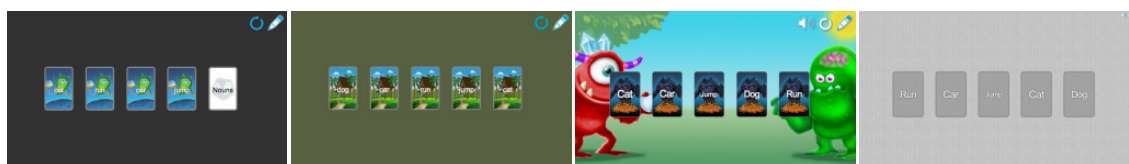


SMART Notebook 16 特色功能《課程活動建立程式 - 向外翻轉》

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) 的向外翻轉 (Flip Out) 活動，本活動提供多張可重覆翻轉的卡牌，正反二面可呈現不同的文字內容或圖片，可設計成簡單的問答活動或記憶推理遊戲，以增進學生的記憶力、邏輯推理能力、分析判斷能力等，更提供外太空、叢林小屋、怪獸村或是簡單翻牌活動等主題模版，任選一個喜愛的課程活動模版後，即可進行內容的編輯。



【操作方法】

1. 在 Notebook 16 工具列中點選  圖示，就會在頁面中顯示 SMART lab 課程活動建立程式。



2. 在新增活動頁面選擇向外翻轉 (Flip Out) 活動，然後按下新增此活動按鈕。



3. 在**範本和主題**頁面選擇欲套用的模版後，按下一步按鈕。



4. 在**卡片背面**與**卡片正面**欄位分別輸入對應的內容，圖片與文字可以混合搭配；在右側檢視輸入的內容，按下◀或▶圖示可切換瀏覽項目。若需要插入圖片，可按下項目旁的🖼️圖示以選擇圖片檔案，或從資料夾中直接拖移圖檔至項目欄位中；若需要將左側與右側欄位內容全部對調，可按下左側標題旁的↔️圖示，編輯完成後按下一步按鈕。



5. 選擇要套用的遊戲元件後即可開始活動。活動開始後，卡牌會在在頁面中隨機擺放，點擊後即可翻牌顯示卡片正面的內容，再次點擊會翻轉為卡片背面。若卡片數量超過 12 張，多餘的牌卡會先擺放於頁面中間，待卡片翻轉至正面，可分別拖移至頁面上方的**丟棄區**，或是快按牌堆二下，會自動整理牌面，補齊已揭顯內容的卡片，直至所有卡面皆翻開為止。

