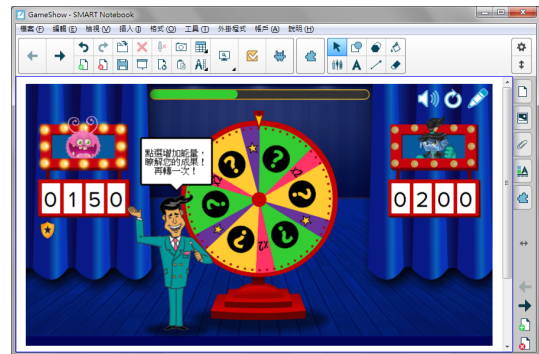



SMART Notebook 16 特色功能《課程活動建立程式 - 比賽展現》

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）的比賽展現（Game Show）活動，本活動是透過模擬電視益智問答節目的方式，讓兩組參賽者輪流從題庫中隨機抽取題目，第一次作答就答對者可獲得較高的積分，若回答錯誤則將答題機會轉讓給對手，答題完畢後，累積積分較高者為最終贏家。將測驗與益智問答遊戲結合，不只能讓答題更具趣味性，得分的不同也能引導學生要更謹慎答題，有效提高學習成效。



【操作方法】

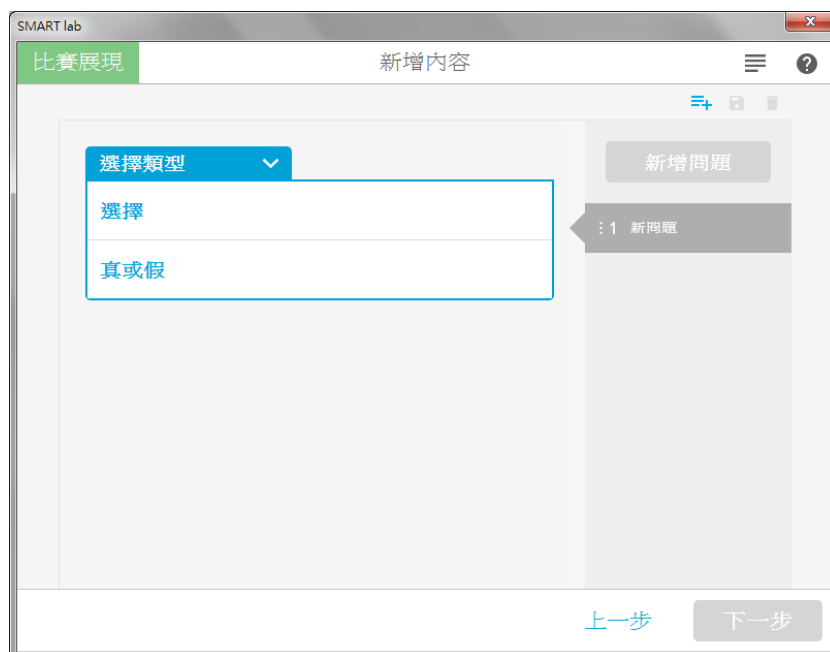
1. 確認電腦已安裝 SMART Notebook 16.2 版本，軟體開啟後，在工具列中點選  圖示，就會在頁面中顯示 SMART lab 課程活動建立程式。



2. 在選擇活動頁面點選比賽展現（Game Show）活動。



3. 在新增內容頁面選擇題目類型為**選擇題**或是**是非題**（真或假）。



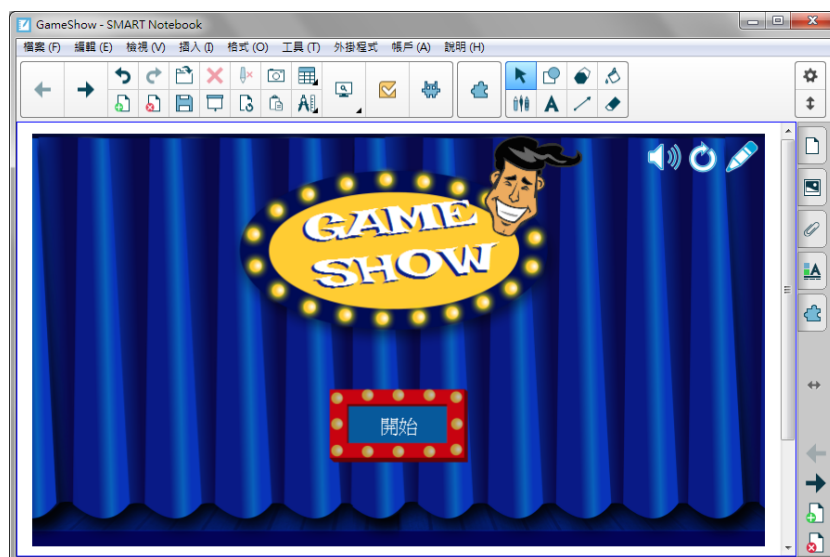
4. 確定題型後即可輸入問題與選項，設定答案；點選**新增問題**按鈕後即可繼續輸入測驗題目；若需刪除問題，點選**刪除問題**按鈕；編輯完成後按**下一步**按鈕。



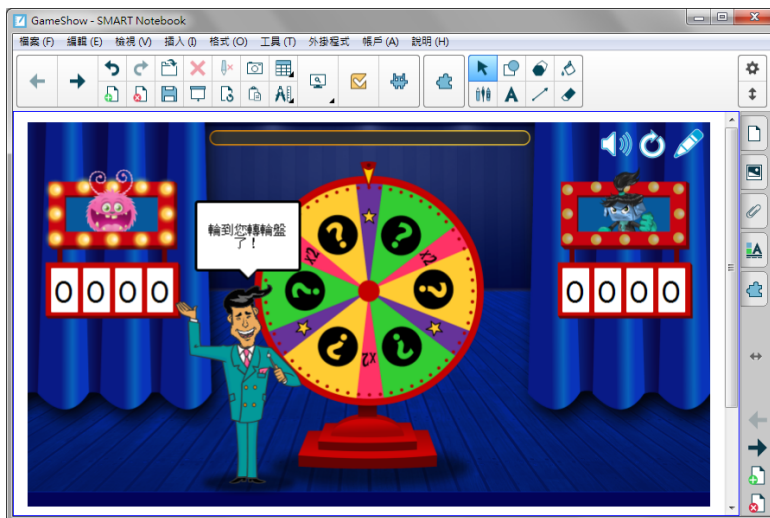
5. 在複習內容頁面檢視題目內容，點選指定題目可直接跳至題目編輯頁面進行內容修改，編輯完成後按下完成按鈕。



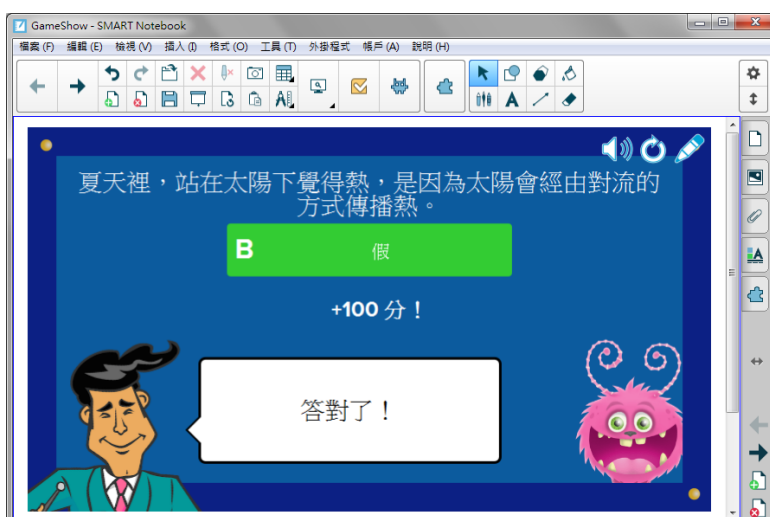
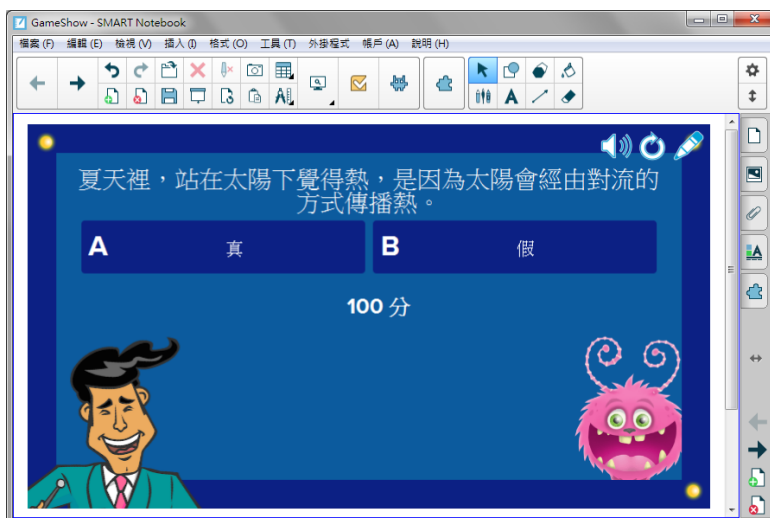
6. 由於比賽展現 (Game Show) 活動不支援遊戲元件，題目設定完後會直接進入活動畫面，按下開始按鈕即可啟動活動。



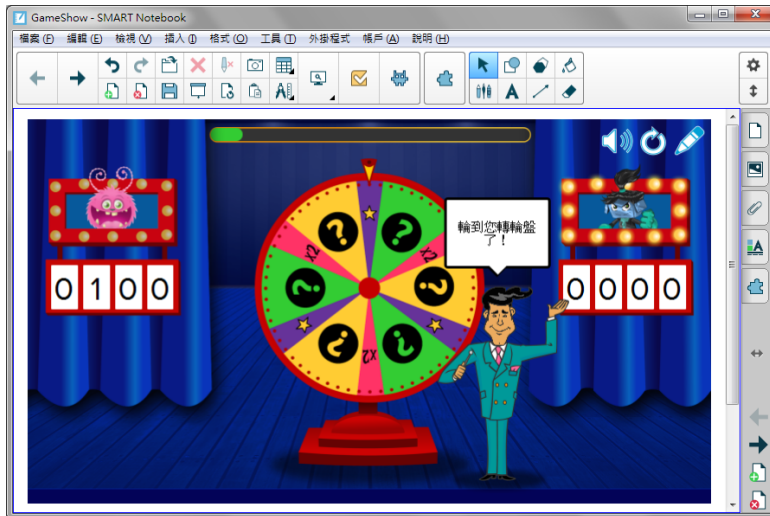
7. 點擊中間的活動轉盤，當轉到☉圖示時會進入問答活動；轉到☆圖示時會獲得特殊道具，可在答題時刪除一個錯誤答案；轉到 **x2** 圖示時，答對下一題的題目會獲得二倍積分。



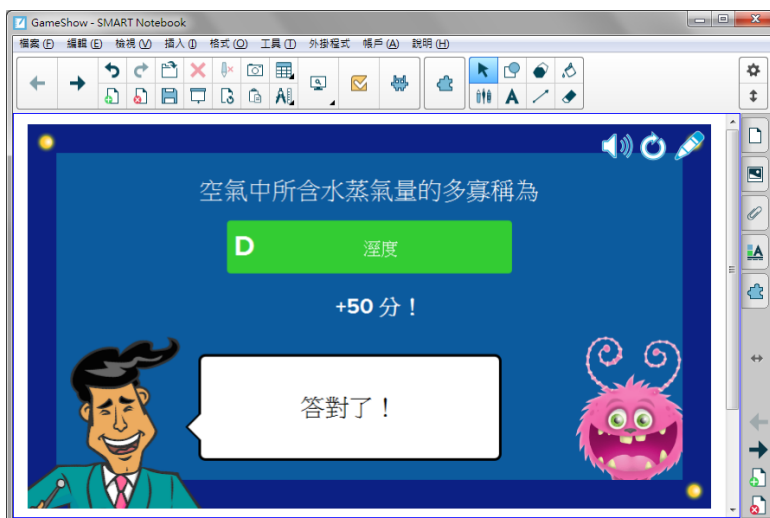
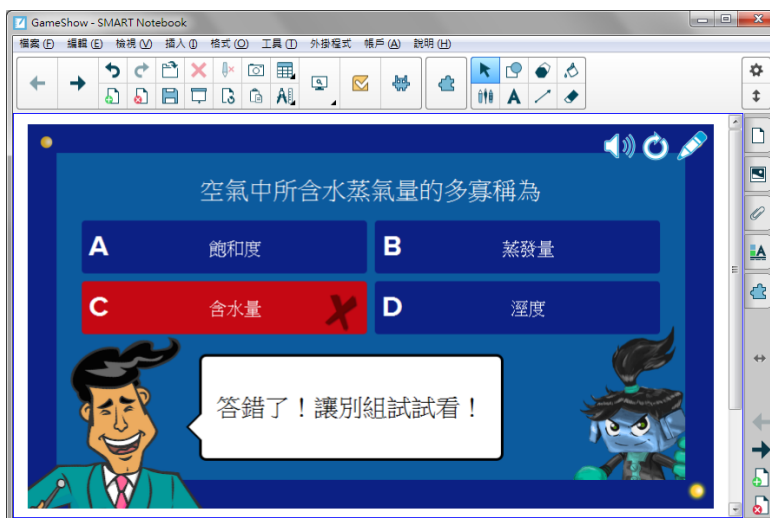
8. 進入問答畫面後，正在答題隊伍的代表人物圖像及每題可獲得的分數皆會顯示在畫面中，參賽者回答出正確答案即可獲得該題得分。



9. 每一輪問答活動結束後，就會換另一組參賽者進行下一輪的答題，同時也會在畫面中即時顯示兩隊的累積分數，隨著答對的題數增加分數也會逐漸累積。



10. 答題過程中，若有發生回答錯誤答案的情況，會降低該題積分，並轉由另一隊參賽者繼續答題。



11. 當全部題目答題結束後，會顯示兩組參賽者的總得分與排名；按下**複習**按鈕可重新檢視題目內容與答案，並顯示每道題目取得積分者的代表圖像。

