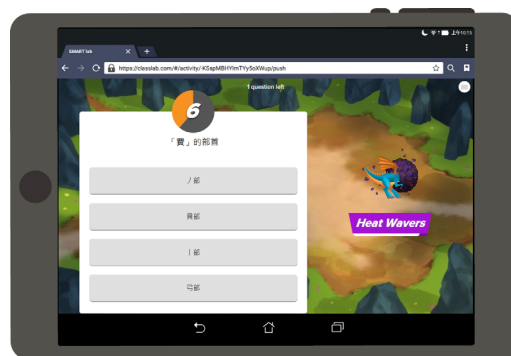


SMART Notebook 16 特色功能《課程活動建立程式 - 怪物測驗》

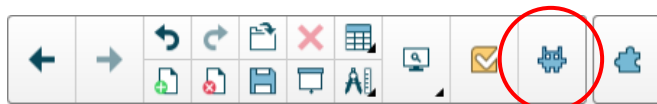
SMART Notebook 教材編輯暨教學軟體是一款功能強大、易於使用的合作學習軟體，內建各式素材資源與教學模板，可以輕鬆製作互動式課程教材，更可整合多媒體影音素材，是教學設計的好幫手。

本期將介紹課程活動建立程式（Lesson Activity Builder）的怪物測驗（Monster Quiz）活動，本活動採用分組競賽與團隊合作的型式讓學生使用行動載具共同參與問答活動。每當學生正確回答出教師所準備的問題，即可獲得寵物成長能量，幫助團隊寵物孵化成長為可愛的怪獸角色。本活動將測驗問答與養成遊戲結合，使得原本枯燥乏味的測驗變得更有趣，激發學生學習的熱誠。



【操作方法】

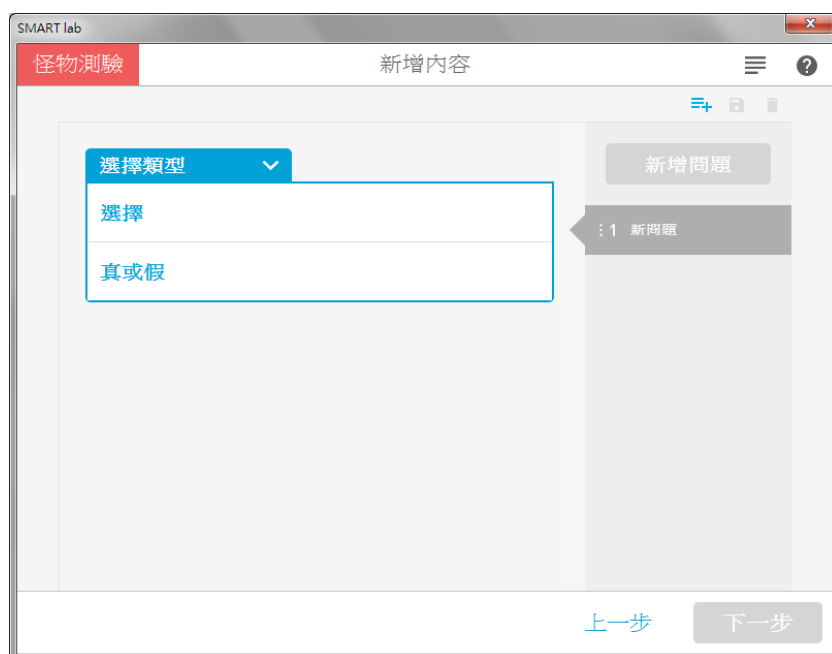
1. 在 Notebook 16 工具列中點選  圖示，就會在頁面中顯示 SMART lab 課程活動建立程式。



2. 在選擇活動頁面點選怪物測驗（Monster Quiz）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）。



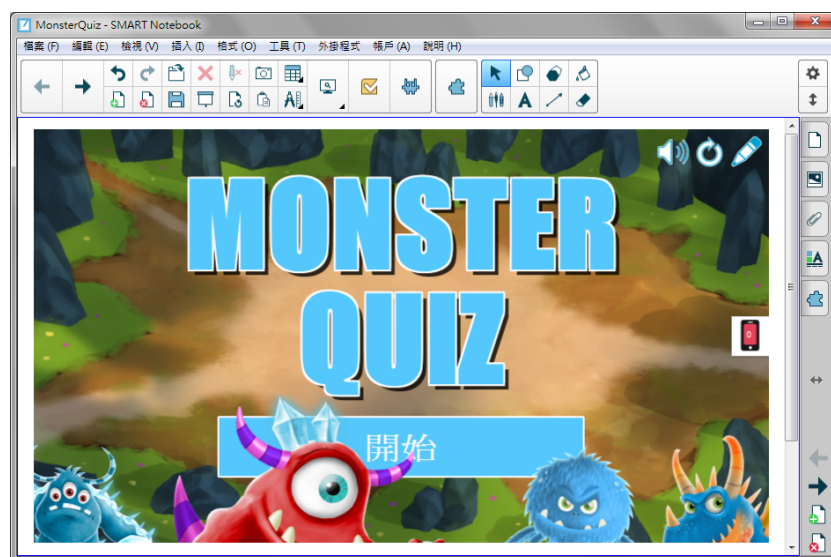
4. 確定題型後即可輸入問題與選項，設定答案；點選**新增問題**按鈕後即可繼續輸入測驗題目；若需刪除問題，點選**刪除問題**按鈕；編輯完成後按**下一步**按鈕。



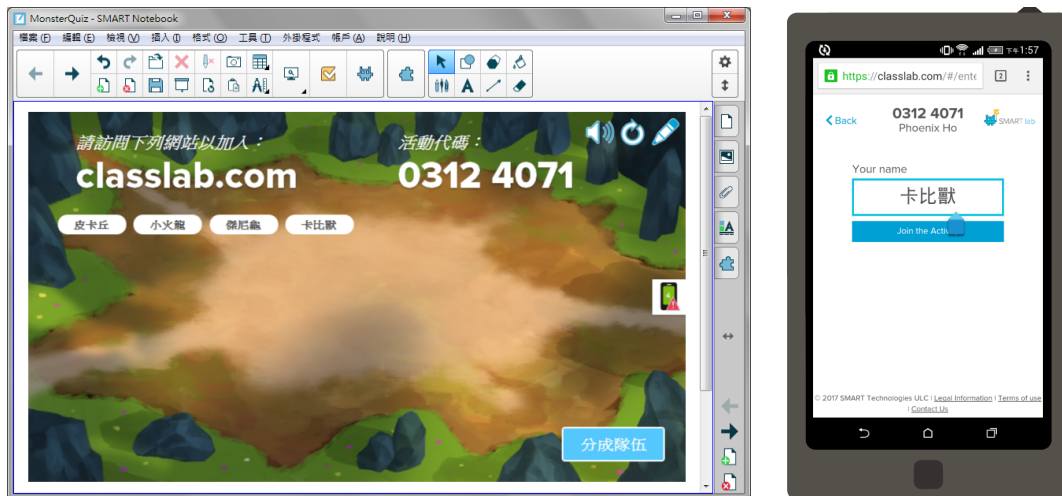
5. 在複習內容頁面檢視題目內容，點選指定題目可直接跳至題目編輯頁面進行內容修改，編輯完成後按下完成按鈕。



6. 由於怪物測驗（Monster Quiz）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。



- 活動開始後，學生使用行動載具上的網頁瀏覽器進入 **classlab.com** 網站，然後輸入活動代碼、個人姓名或暱稱即可登入活動。



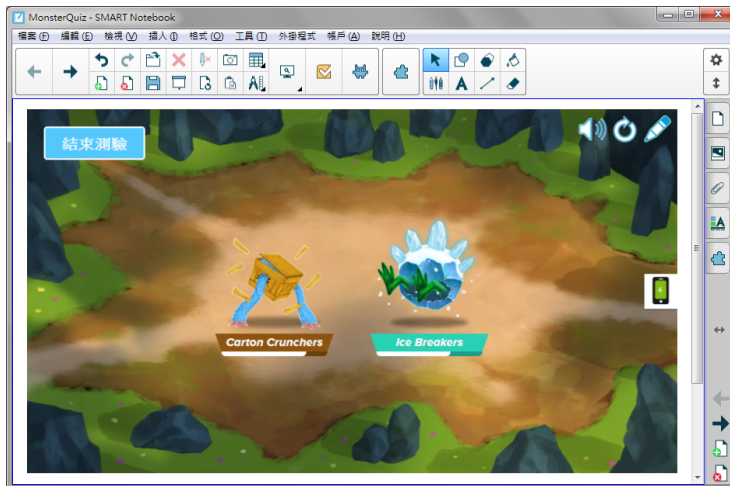
- 教師點選分成隊伍按鈕，然後設定參賽隊伍的數量，即可將學生隨機分組。



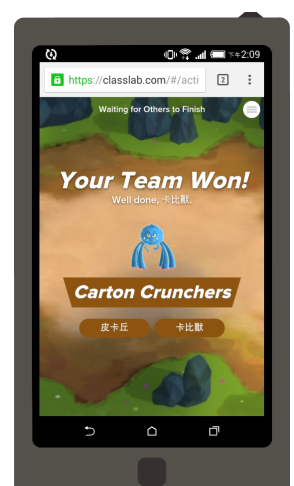
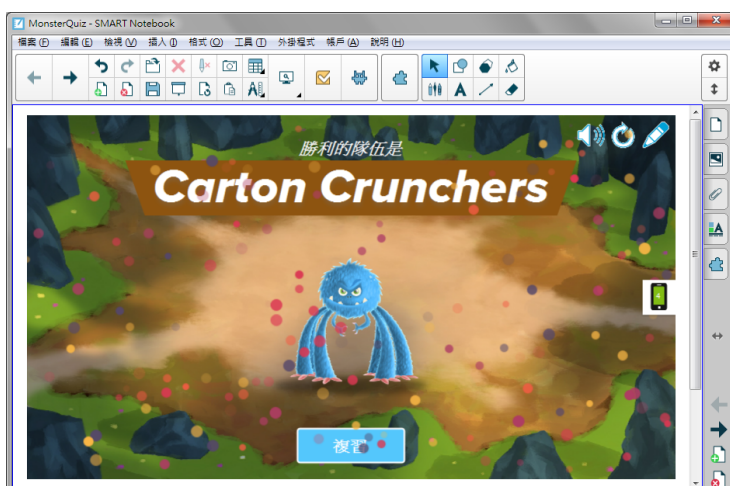
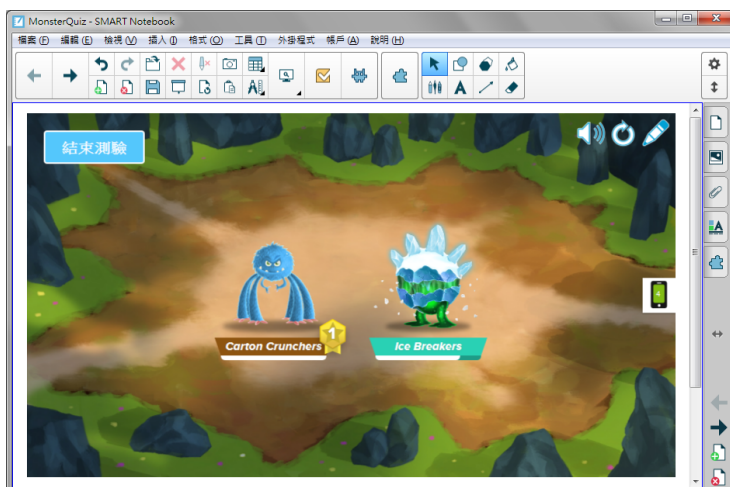
- 拖移學生姓名至其他組別即可變更小組成員，分組完畢後按下開始測驗按鈕。



10. 測驗開始後，學生即可使用行動載具來回答問題，每位學生應答時的題目順序皆不同；若學生正確回答問題，即可獲得寵物成長能量，幫助團隊寵物孵化成長；若學生回答了錯誤的答案，則無法獲得寵物成長能量；每一題的作答時間限時15秒，當時間到且仍未作答，則會自動換到下一題；當所有題目答題完畢，會顯示未作答或曾經答錯的題目讓學生再次回答，直到所有題目皆回答正確為止。



11. 當小組成員皆作答完畢後，將按照每個隊伍的答題時間依序顯示排名。



12. 當全班學生答題完畢後，按下**複習**按鈕可檢視每隊的排名、答題時間以及第一次作答的正確率；按下**全班複習**按鈕可重新檢視題目內容，每道題目左側的圓餅圖則顯示該題每個選項的作答百分比，綠色為正確答案；學生的行動載具也會顯示本次作答的題目、答案，以及自己的答題表現。

