

Ig 解謎遊戲設計體驗及應用

主題	與解謎小幫手同行
教學目標	帶領學生操作軟體，訓練撰寫對話文本，掌握統整文本的能力
實施歷程	壹、準備活動 1. 教師使用簡報介紹市面上的軟體 2. 帶領學生體驗軟體可呈現的謎題文本型態 貳、發展活動 1. 教師說明並示範使用軟體的製作文本流程 2. 各組利用指定主題發揮創意建置文本 3. 各組決定好文本和所搭配的圖像後，將圖像拍照後上傳 4. 組別間互相進行文本測試 參、綜合活動 1. 組別間互相評分 2. 開放他班同學進行體驗
活動成果	 