

第三屆文文盃 AIoT Sensor(智聯感測)全國聯賽

打鼓神童



團隊成員：李咨儀、曹芸榛、林妍樂、胡筱瑩
指導老師：新竹縣立博愛國民中學 曾琳富



動機

有些同學因課程乏味而感到無趣



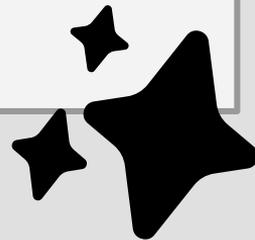
想打造出兼具學習和玩樂的遊戲



能夠更好的學習相關知識

目的

- 增加上課趣味
- 學習樂理知識
- 訓練節奏、協調感
- 增加學習動力



作品創意



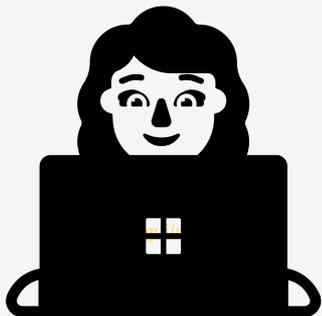
記錄錯誤點



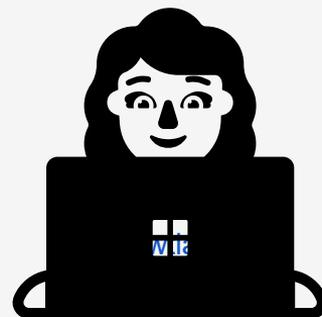
實物操作



知識問答



實 作



結論

此款遊戲結合了實物打鼓操作、樂理知識問答及節奏感練習來增添教學的趣味性，用有趣的上課方式讓學生能夠輕鬆的把知識吸收進腦袋裡面！



報告到此結束，感謝聆聽！

Thanks for listening!

