

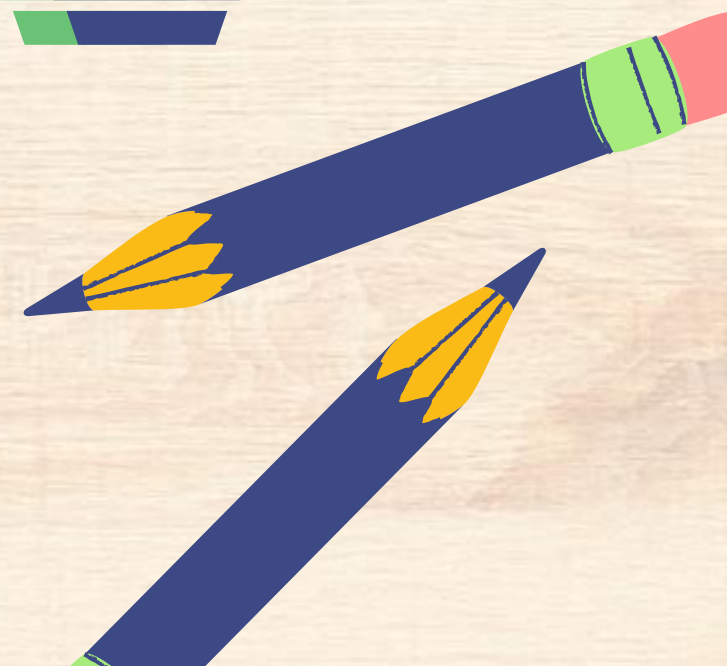
作品名稱：勇闖迷宮

目 錄

- 1、設計動機：從生活中談起
- 2、作品創意：STEAM
- 3、技術可行性：AiOT
- 4、運算思維：流程圖-努力思考每個步驟
- 5、團隊合作：看見每位夥伴的優勢能力
- 6、教育價值：園遊會一起同樂
- 7、作品呈現：程式碼-沒有最好只有更好
- 8、感恩的心：謝謝每位幫助我們的人

一、設計動機從生活中談起

我們希望可以透過「勇闖迷宮」遊戲來認識性別平等議題的事物，在遊玩rabboni結合scratch的過程可以覺知到性別平等在生活中的重要性。



二、作品創意:STEAM

從一開始的迷宮設計、背景簡約之美、小青蛙的趣味、運算思維與AiOT..等的激盪，再融入性別平等議題，都是團隊成員發揮藉由腦力激盪想來的反思與簡約的美感融入。

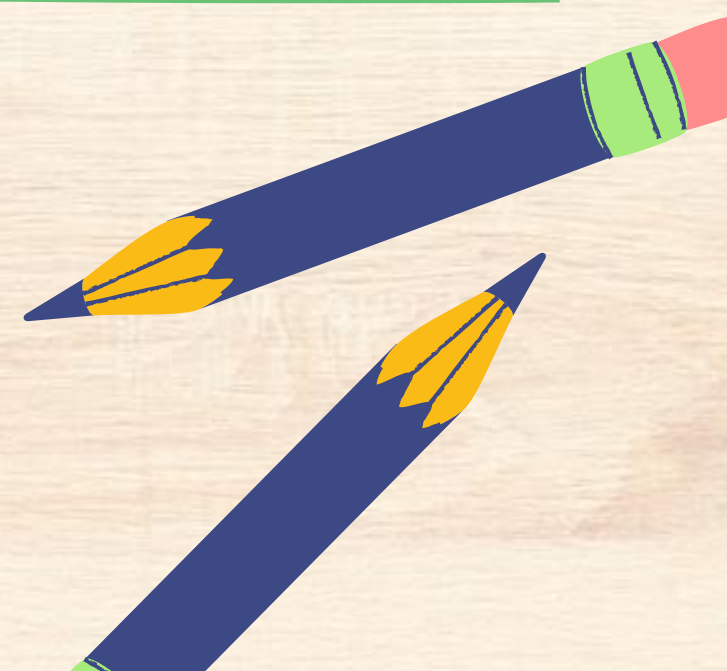
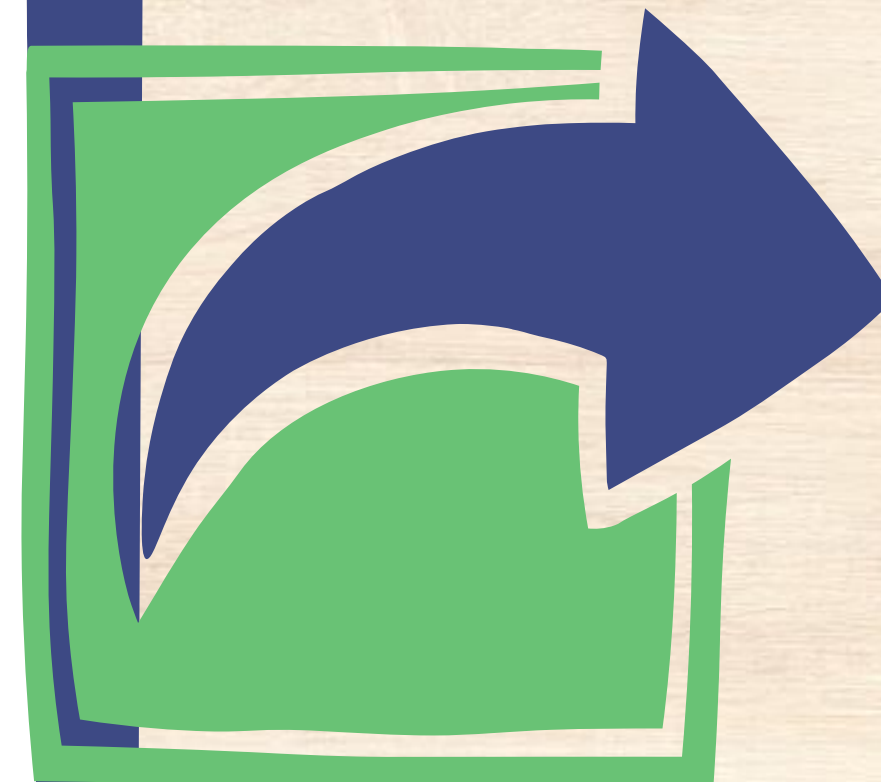


科學、科技、工程、藝術、數學結合之美

三、技術可行性:Aiot

(一)使用RABBONI設備結合scratch進行設計遊戲玩法，使用身體律動連結感測器，操作方便同學都予以表示喜歡這項有創意的遊戲，可行性很高。

(二)Aiot:由加速度(Gyro Sensitivity)可以用來計算位移與速度等，數據化闖關成功方法。



三、技術可行性:Aiot

(一)加速度(Gyro Sensitivity)數據分析

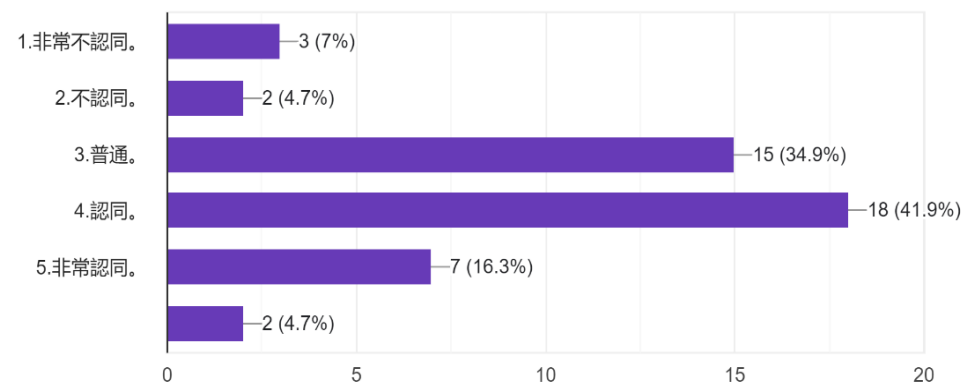


三、技術可行性:Aiot

(一)Google表單使用者回饋分析

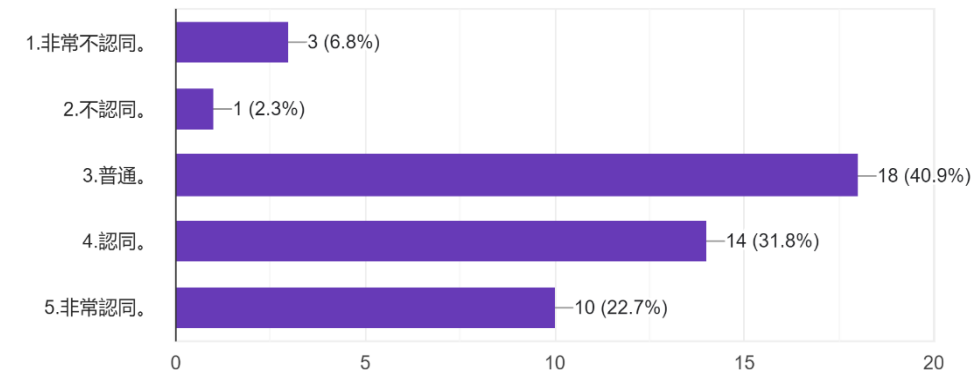
三、透過實際操作Rabboni勇闖迷宮遊戲，我對性別平等意識有提升。

43 則回應



四、我覺動手實作操作Rabboni 勇闖迷宮遊戲，可以讓我對感測器有更多的認識。

44 則回應



我不認識你，陌生... 我覺得勇闖迷宮遊... 我雖然沒玩但是我... 超好玩 超派
很好玩 我覺得rabboni勇闖... 我覺得融入感測器... 覺得遊戲製作團隊...

我覺得融入感測器和ai做出一個現代進行式的迷宮，想必玩過的人因該會學習到很多有關感測器和ai的知識。

四、人機介面

Scratch迷宮設計

手部動作的靈巧度

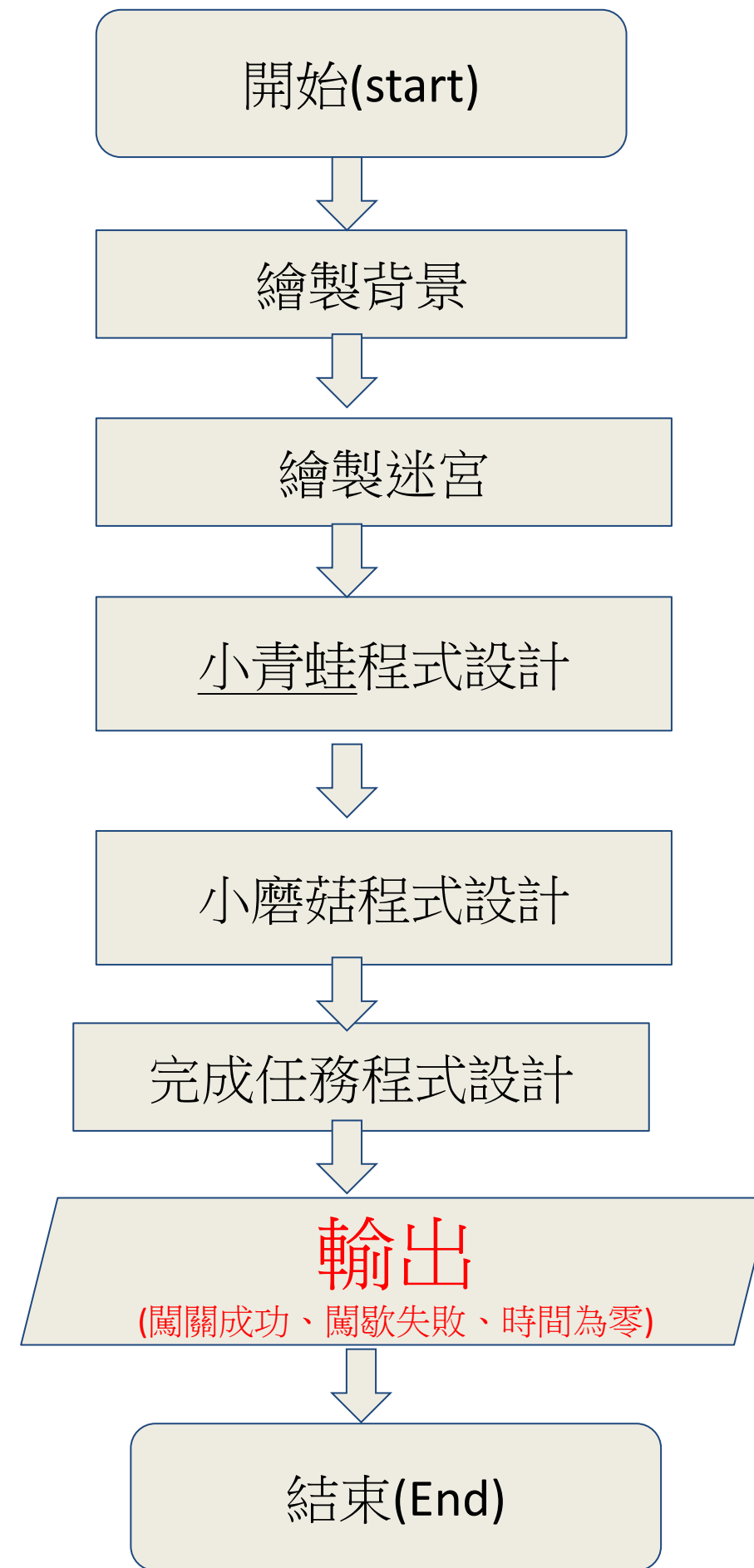
流程圖
程式碼

使用**Rabboni** 感測

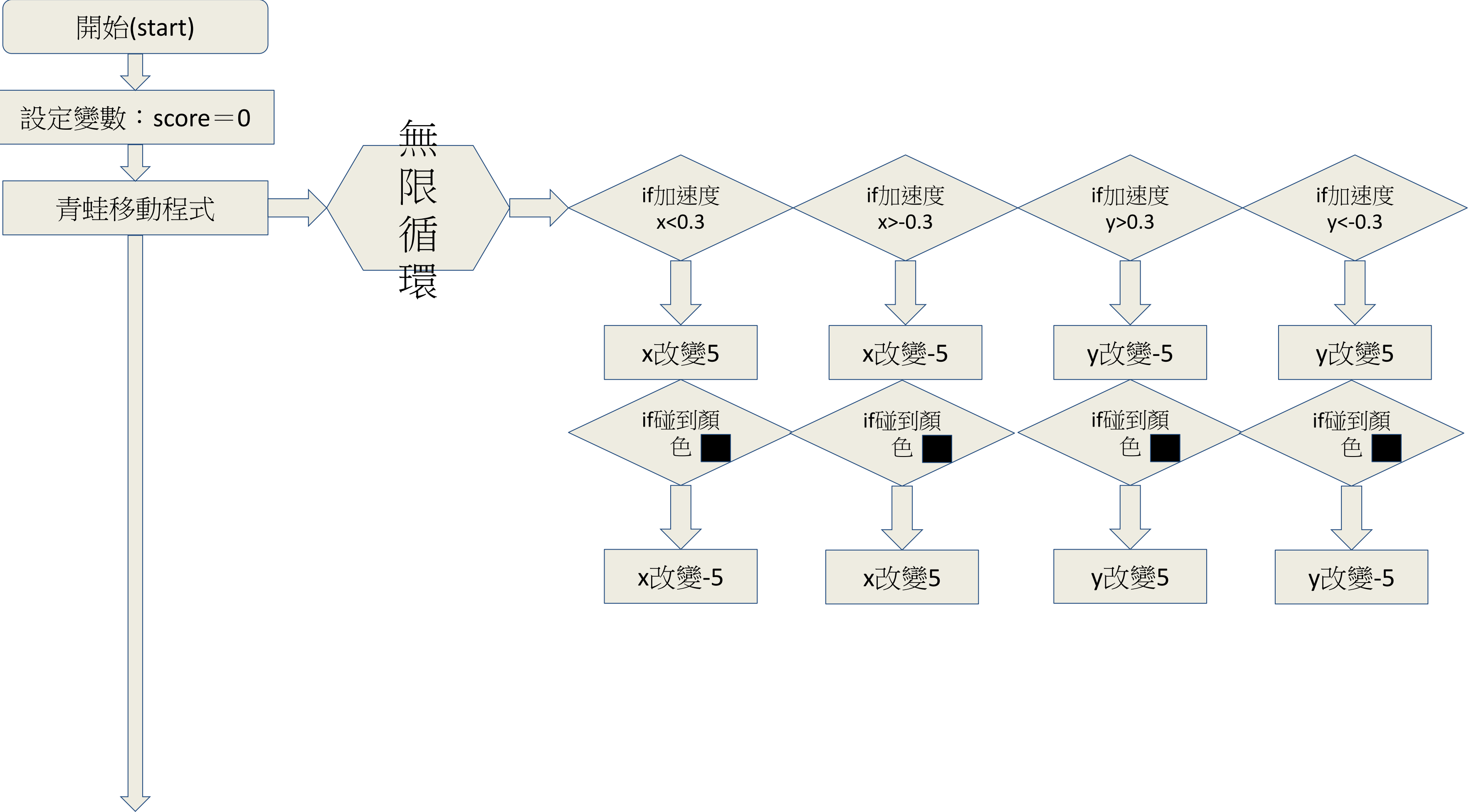
手眼協調在迷宮適當地
點轉彎

流程圖

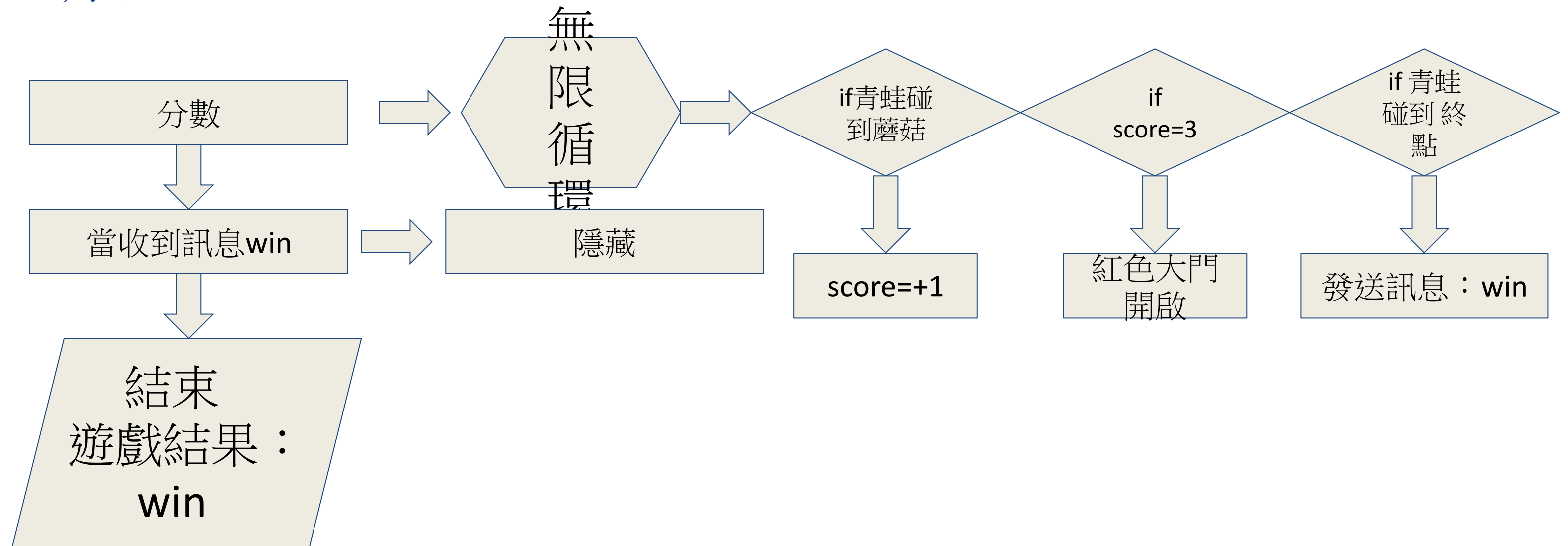
將Rabboni勇闖迷宮的內容
依序畫成流程圖



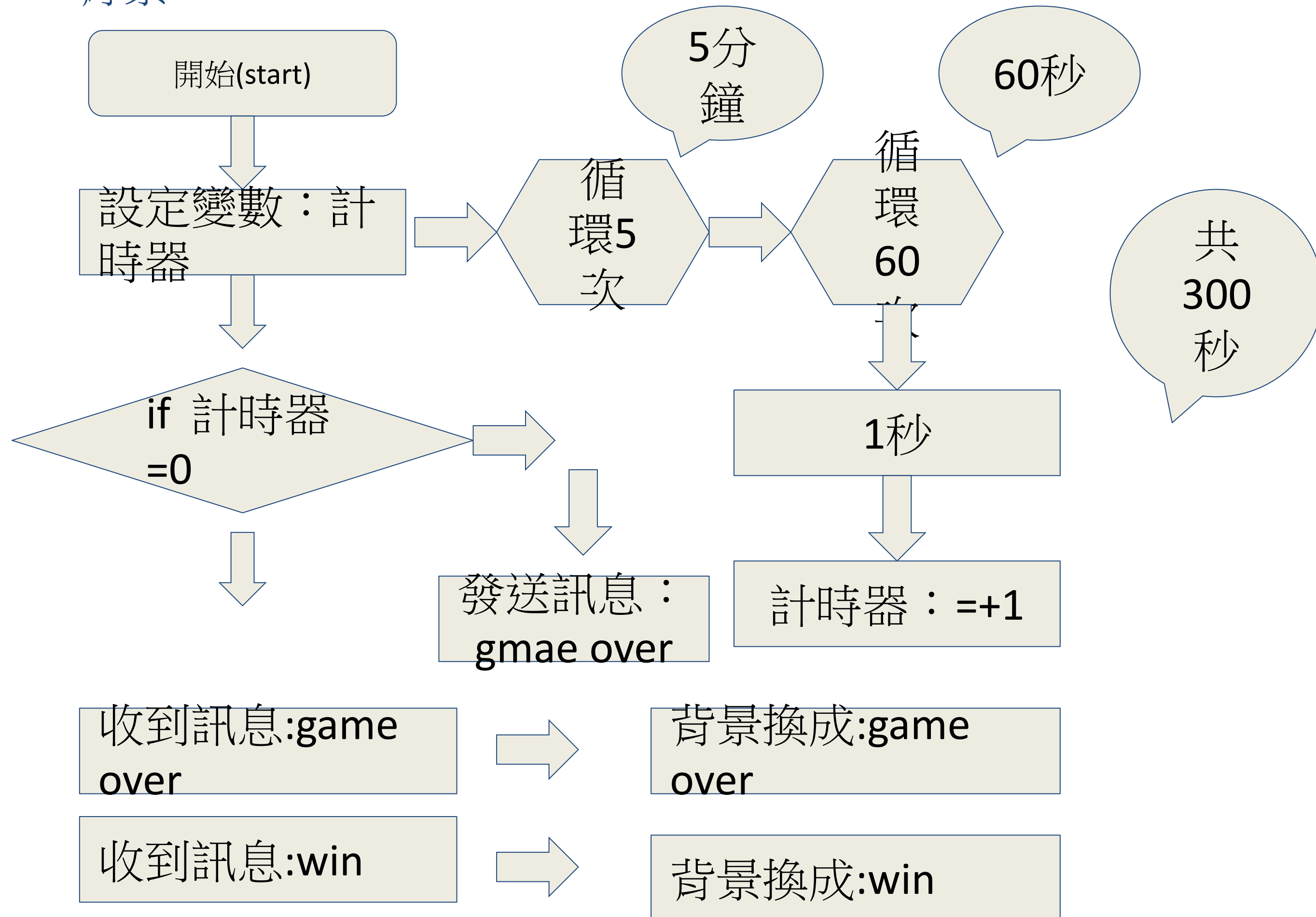
青蛙：



青蛙：



背景：



五、團隊合作規劃-看見每位夥伴的優勢能力

同學**1**:

運算思維程式設計
規劃、程式持續修正。

同學**2**:結合生活中
會遇到的性別平等
情境。

同學**3**:Rabboni結合
scratch之創意發想

同學**4**:文字書寫及問
卷回饋整理分析。

六、教育價值-園遊會一起同樂

(一)我們的勇闖迷宮迷戲，不分年齡、不分性別，非常適合大家的智慧與律動學習活動。

(二)讓大家可以達到身體健康又可以了解運算思維，最特別的是融入性別平等意識。

(三)我們在學校的園遊會中推廣Rabboni，讓更多家長及社區民眾了解Rabboni的教育意義。

六、教育價值-園遊會一起同樂

(一)照片



推廣Rabboni-大家都好喜歡



七、作品呈現:程式碼-沒有最好只有更好



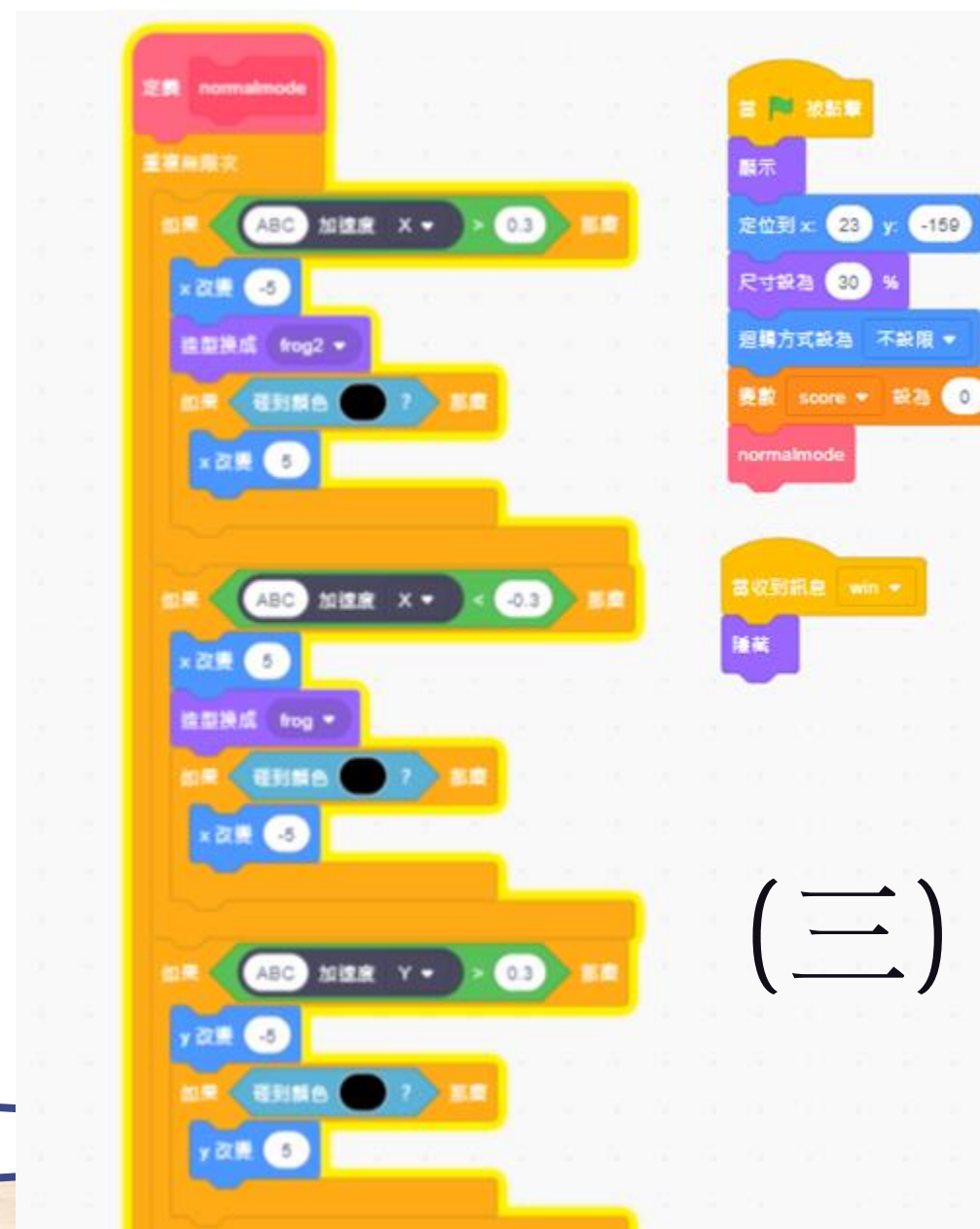
(一)使用Rabboni操作勇闖迷宮

七、作品呈現：



(二)使用身體律動感測-往上移動吃掉三個磨菇菇，
可以將紅色門打開，會走到迷宮出口。

七、作品呈現



(三)。

1. *Rakboni* 的加速度名稱定義為 *ABC*。

2. 迴圈結構: 青蛙在闖關時碰到牆壁時之反應。

3. *if* 條件式

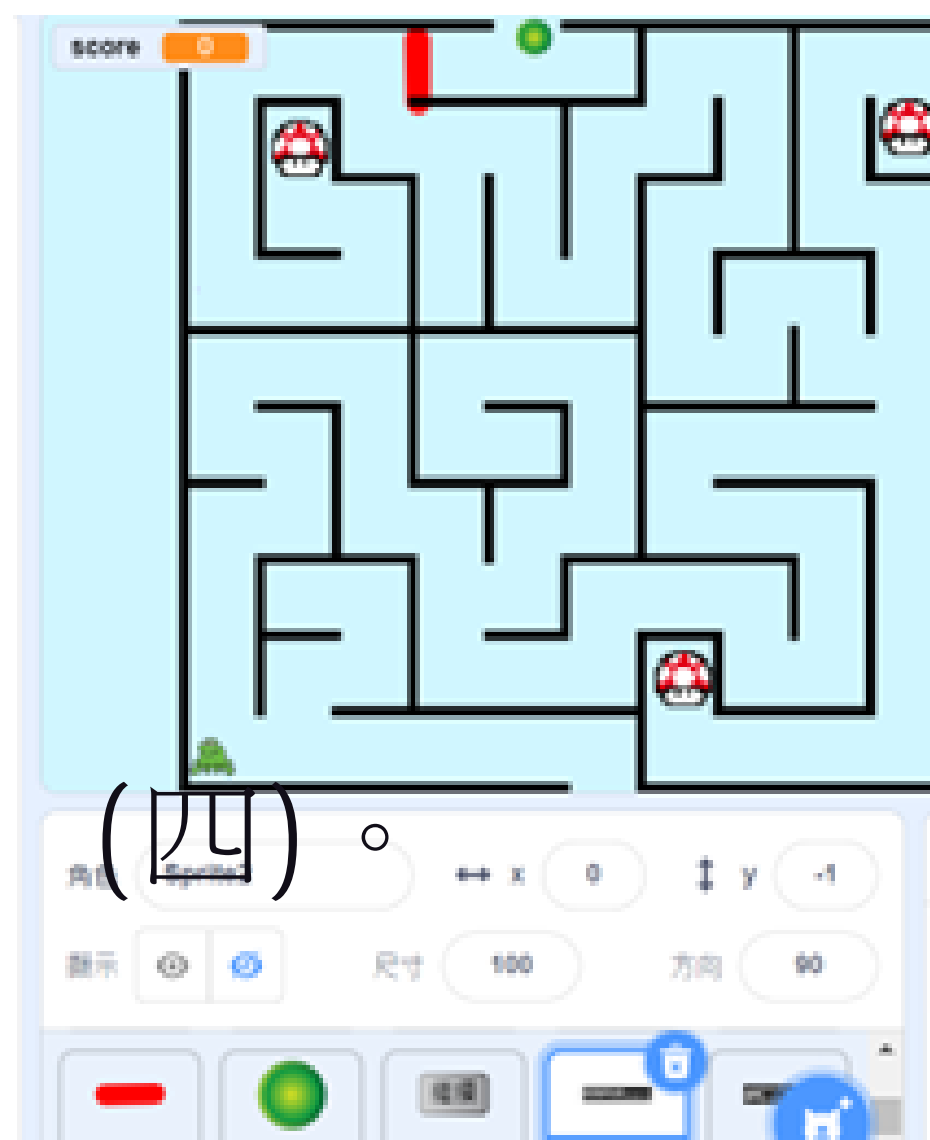
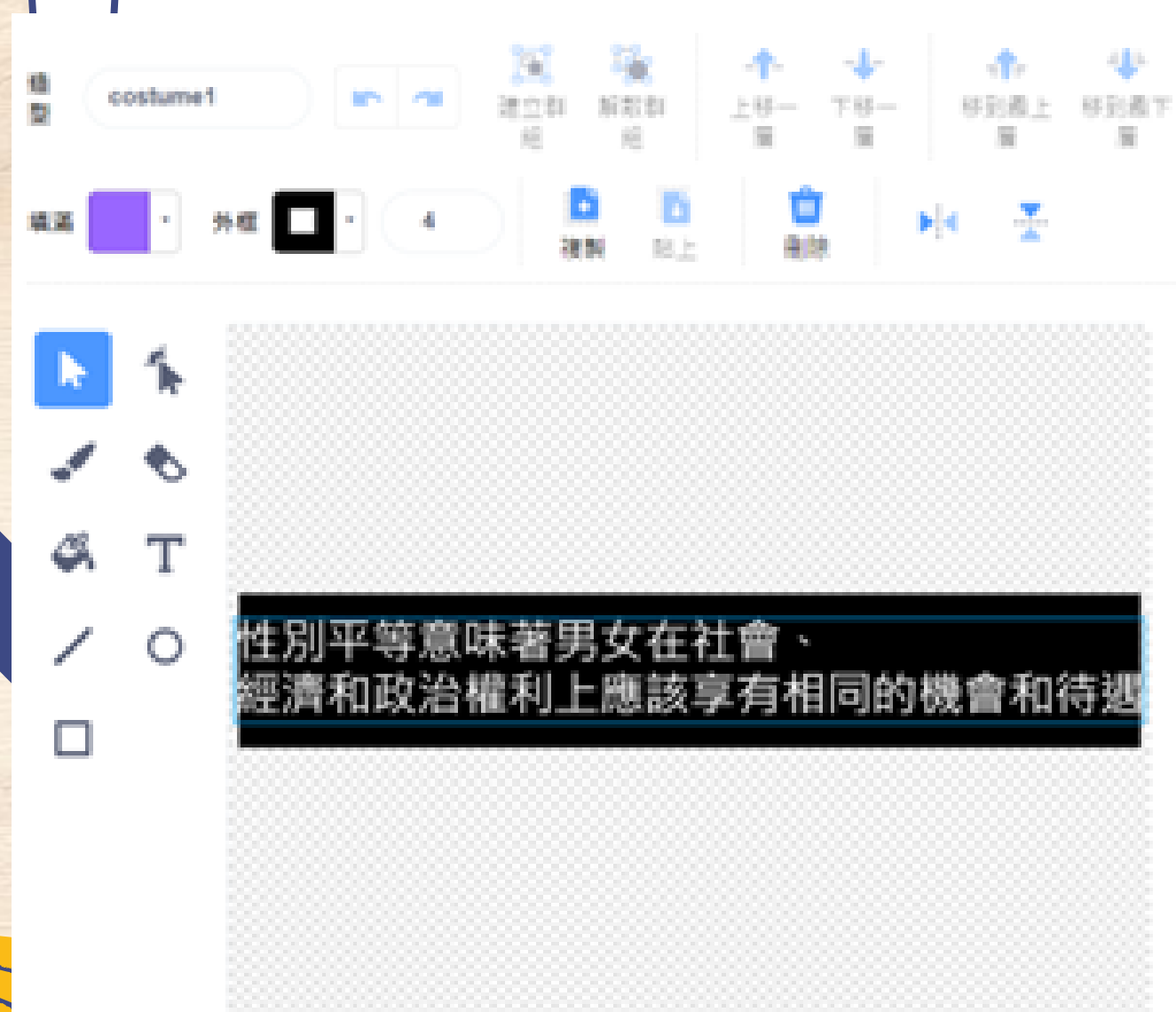
七、作品呈現



(四)

在有趣及挑戰內容的
迷宮中，學習性別平
等的實質內涵。

七、作品呈現



(四)。

(五)

在有趣及挑戰內容的迷宮中，學習性別平等的實質內涵-不分性別在經濟和公共事務參與享有相同的機會和待遇。

七、作品呈現

(六)

使用rabboni的實際情景
及旁邊的學生感到興趣
想一起參與。



學習成效

序號	項目	效益
1	原本是使用鍵盤或滑鼠控制迷宮遊戲介面，改用Rabboni有效提升身體律動。	80% ➡ 90%
2	學生對性別平等意識的提升，由宣導式到遊戲物聯網	70% ➡ 95%

八、感恩的心

1. 主辦單位與評審老師
2. 學校老師辛勤的指導
3. 幫助過我們的同學