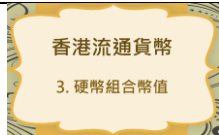









滙豐 150 週年慈善計劃
特殊學習需要學童智能機械人教育方案- Robot4SEN 計劃

- 課 件 名 稱 : 香港流通貨幣 3 (硬幣的組合計算)
- 科 目 : 數學科
- 教 學 單 元 : 香港流通硬幣的換算
- 對 象 : 輕中度智障同學
- 年 級 : 高小
- 學 習 階 段 : 第二學習階段
- 授 課 形 式 : 個別 小組 全班
- 課件運作時間 : 10 至 15 分鐘
- 智能機械人 : Pepper NAO
- 演 示 模 式 : 講解 屏幕顯示 動作配合課題的需要
- 收集學生回應的方式 : 屏幕點選或互動 學生口頭回應 觸感功能(頭、手或腳)
- 視像訊息(包括面部情感或動作)
- 聲音訊息(例如拍手發出的聲音) 其他電子訊息
- 已 有 知 識 : 1. 認識各硬幣的形狀、大小、顏色及名稱
2. 認識各硬幣的幣值
- 學 習 目 標 : 1. 懂得將不同硬幣作換算及組合
- 教 學 安 排 :

教學內容 / 步驟	教具/備注
本課件為『香港流通貨幣 2 (硬幣的辨識)』的延續,旨在提供簡單評估方式,以了解學生是否已掌握換算及組合香港硬幣。	
1. 啟動程式後,Pepper 屏幕顯示並按指示課件的首頁。	
2. 輕按 Pepper 的前額(A 位置)進入下一個版面。	
3. Pepper 透過屏幕顯示一硬幣組合例子及配以動作向同學示範如何作答。	

4. Pepper 亦會以動態版面及顏色加註去顯示問題的答 案。	
5. 之後 Pepper 會待同學按開始掣才會繼續。	
6. 同學須回答條問題，並分別會有 20 秒時間回答各問 題。	
7. 作答時間過後會先出現這版面，然後會再顯示正確的 合案。	
8. 如果同學答對問題，屏幕會將正確 icon 顯示於正確組 合上並配以聲響，同時會按同學回答時間的長短作出 適當的讚賞；	
9. 假若同學答錯了，顯示錯誤 icon 會顯示在同學所揀選 的組合並發出另一個指定的聲響，同時會鼓勵同學再 作嘗試。	
10. 同學完成 5 條問題後，系統會自動離開。	