

<p><b>壹、準備活動</b></p> <p>◎準備上課所需教學影片和範例檔案。</p> <p>◎領覈「Scratch 3 小創客寫程式」課本。</p> <p>◎引起動機：詢問學生是否吃過爆米花嗎？想自己製作爆米花遊戲嗎？如何製作？</p>	<p>5 分鐘</p>	<p>1. 口頭問答 2. 操作練習 3. 學習評量</p>
<p><b>貳、教學(發展)活動</b></p> <p>1. 以製作「爆米花樂趣多」程式為題，教師提問「是否吃過爆米花嗎？想自己製作爆米花遊戲嗎？如何製作？」，藉以引起學習動機。</p> <p>透過書本或動畫影片，介紹「分身製造器」功能，快速、簡單製作出「爆米花」趣味遊戲。</p> <p>2. 請學生想一想，把玉米粒放入熱鍋中，玉米粒會變成什麼呢？玉米粒變成爆米花的過程？</p> <p>藉由「程式流程圖」，教導了解如何應用「分身製造器」製作「爆米花遊戲」程式步驟。</p> <p>3. 示範加入背景音樂，透過「重複無限次」持續播放。</p> <p>4. 指導學生匯入「玉米粒」角色和造型設定、定位，透過「分身」積木產生分身和變身。</p> <p>5. 講解如何應用「當角色被點擊」和「定位到：鼠標」積木，讓「玉米粒」角色隨著滑鼠移動？</p> <p>6. 說明如何讓玉米粒碰到鍋裡，就會爆開成爆米花？透過「條件判斷」和「感應偵測」積木處理，並加入音效程式。</p>	<p>20 分鐘</p>	
<p>7. 引導學生碰到問題，如何思考找出方法解決？</p> <p>例如：米花爆在「鍋邊」問題，如何使用「多重條件」積木解決問題？並使用「且」積木簡化程式。</p>	<p>5 分鐘</p>	
<p><b>參、綜合活動</b></p> <p>1. 跟著老師教學步驟，實作「爆米花樂趣多」遊戲程式。</p> <p>2. 學習程式設計最重要的是，學習思考如何解決問題？透過提問、反問、測試，找出好的方法。</p> <p>3. 完成作品後，儲存檔案。</p> <p>4. 老師可透過「該你上場囉」動手做，和「成果採收測驗」，讓學生牛刀小試，評量學習狀況。</p>	<p>10 分鐘</p>	