

遊戲學華語-善用Power Point自 製作教學遊戲



(請輸入文字)

(請輸入文字)

(請輸入文字)

(請輸入文字)

(請輸入文字)

2009/xx/xx

CH1. 遊戲學華語概念

為什麼要以「遊戲」教華語

「寓教於戲」-讓孩子們開開心心地玩，在玩中文遊戲的同時，不知不覺地學會了中文。



2

絕大部分的中文學校學生都是在父母的逼迫下而來學中文的，只有極少數的學生是自願的，因此，老師們都得挖空心思，希望能設計出最好的教學方法，吸引學生，留住學生。

「寓教於戲」是教學的最高境界，讓孩子們開開心心地玩，在玩中文遊戲的同時，不知不覺地學會了中文，不但學生們開心，老師和家長更開心。

我個人試著用遊戲教華語已經兩、三年了，發現不只是好學生喜歡玩，連程度不太好的學生也很喜歡。如果您還沒有開始用遊戲教華語，請您試試看吧！

CH1.遊戲學華語概念

出遊戲的反向思考 (backward design)

- ❖ 學生玩完了您設計的中文遊戲，可以學到什麼？
- ❖ 您設計的遊戲適合您班上學生的程度嗎？

3

反向思考(backward design) — 顧名思義就是在設計教學的時候，先思考「學習評量」、「成果」，然後再去設計教案和教學活動。「遊戲學華語」的反向思考也是如此。

我曾經在全球華文網的教師部落格看過中文老師設計的遊戲與中文完全無關。

因此，在這兒特別要提醒大家，在出遊戲以前，先做下列反向思考：

第一：學生玩完了您設計的中文遊戲，可以學到些什麼？

第二：您設計的遊戲適合您班上學生的程度嗎？會不會太難？會不會太過容易？

如果您做了反向思考，然後再去設計遊戲，相信您的遊戲一定能達到「寓教於戲」的。

CH2. 遊戲發展趨勢

傳統課室華語文遊戲

用手寫的字卡、詞卡來玩認字、認詞遊戲以及用簡報設計的數位遊戲。



4

在早期傳統課室裡，老師們與學生一起玩的動態遊戲有「大風吹」、「猜領袖」、「碰球」等等。當然，也有用老師手寫的字卡、詞卡來玩認字、認詞遊戲。

後來，電腦越來越普遍，華語遊戲也漸漸演變成用簡報設計的數位遊戲了。

CH2.遊戲發展趨勢

華語遊戲發展新趨勢 – web2.0 遊戲



5

隨著網路的發達，加上 web 2.0 世代的來臨，網路上陸續出現了許多可以免費使用的遊戲平台，像 Dustbin game, Purpose games 等。老師們可以直接上網去製作遊戲。

CH2.遊戲發展趨勢

華語遊戲發展新趨勢—帶有資料檔的動畫遊戲



台灣教育嘆浪客顏國雄老師和其他幾位老師更設計了帶有資料檔的動畫遊戲。老師們只需要更改資料庫，不需要自己設計動畫。這種最新型的遊戲，將會大大的降低出數位遊戲的門檻。讓許許多多的老師都可以更輕而易舉的設計適合自己學生程度的遊戲，真的是「嘉惠僑教」呀！

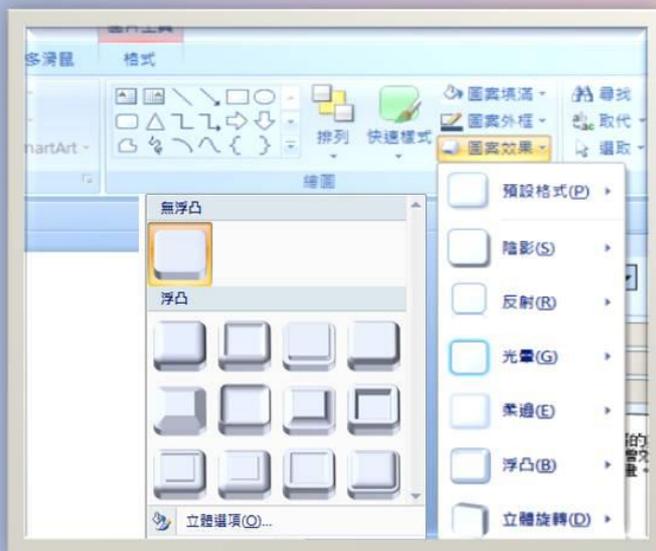
善用Power Point自製教學遊戲



採用軟體：2007 版簡報
適用對象：電腦進階班學員
製 作：章薇菲

學前引導

第三章 2007版簡報環境簡介



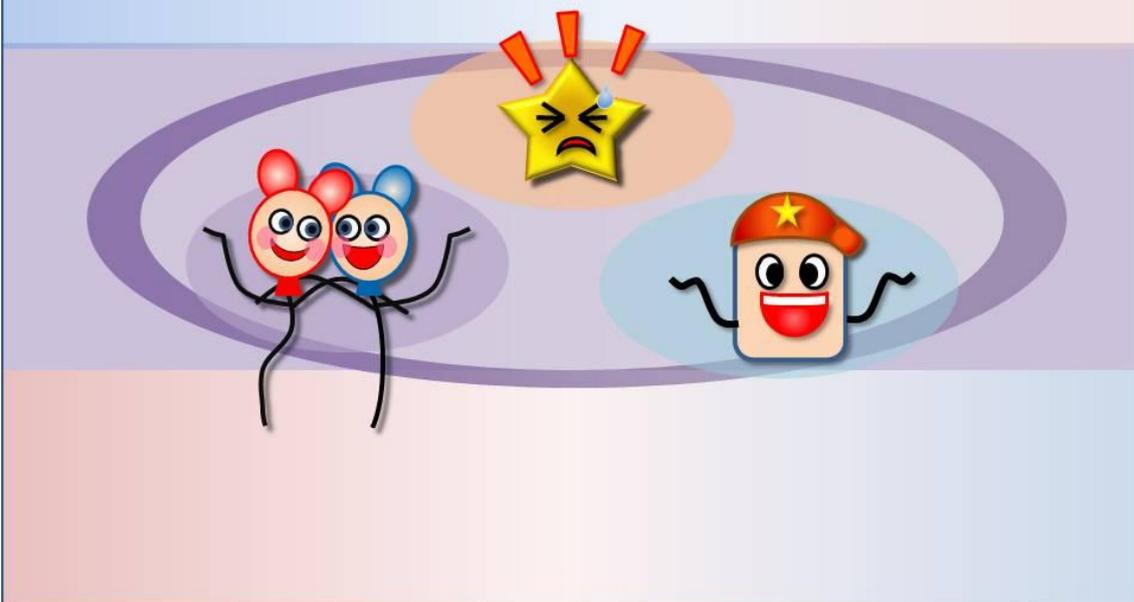
學前引導

第四章 簡報遊戲設計要點



學前引導

進階互動遊戲設計示範



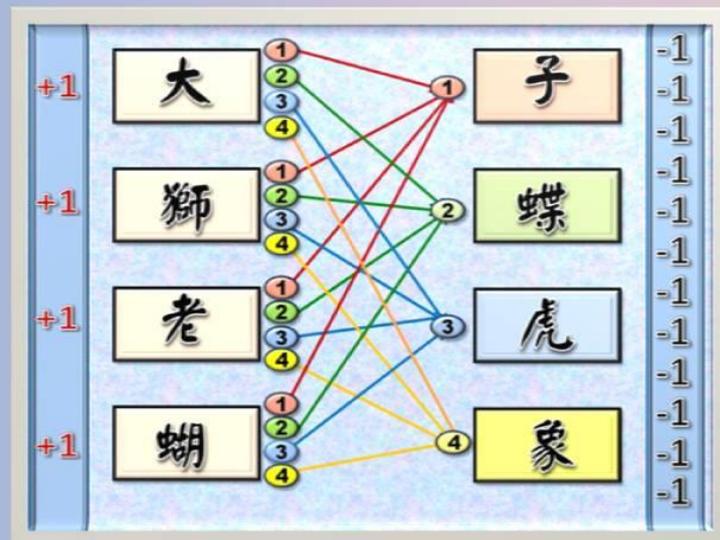
學前引導

第五章 和星星玩遊戲



學前引導

第六章 你連我連 → 樂連連



學前引導

第七章 微軟多滑鼠簡報遊戲簡介

請問小明早上幾點鐘起床？

- 1 早上五點三刻起床
- 2 六點零五分
- 3 差五分六點



學前引導

第八章 總結-延伸學習

紅隊	●●	●●	●●	●●	●●	藍隊
1						1
2						2
3						3
4						4
5						5

第四章簡報遊戲設計要點



章薇菲製作 2010/6

目錄

4-1	達到教學目標	
4-2	學生喜歡的遊戲類型	
4-3	善用 2007 版簡報工具	
4-4	簡報可做的遊戲題型	
4-5	結論	

達到教學目標

4-1

壹.遊戲教學可以達到下列的目的:

- | | | |
|--------|--------|--------|
| 1.引起動機 | 2.啟發思考 | 3.加強記憶 |
| 4.檢驗成果 | 5.擴展學習 | 6.引起興趣 |

貳.設計遊戲應注意下列幾點

教師在設計遊戲時要考慮到

- | | | |
|---------|---------|---------|
| 1.遊戲的目的 | 2 遊戲的時間 | 3 遊戲的方式 |
| 4.遊戲規則 | 5 遊戲的內容 | |

參.舉例說明:

1. 教課前我們需要幾分鐘來「引起動機」，簡單的是非題適用於短時間的教學活動
2. 翻牌蓋牌配對遊戲，要求學生強記，很適合用於鞏固新知或複習的時段，這個遊戲可以加深學生的記憶
- 3.猜字遊戲適用於寫字教學，它能刺激學生思考及記憶字的結構
- 4.重組遊戲適用於語法教學，它刺激學生思考句子排列的先後順序
- 5.百萬富翁遊戲可混合問答題、選擇題、思考題或選詞填空等，它能檢驗學生學習成果，也能擴展學習內容，所需遊戲時間較長，適用於複習時段
- 6.三連翻(請參考第五章講義)是混合翻牌與井字遊戲的分組競賽遊戲，這遊戲可達到多種教學目的,還可配合說話教學。這類多功能的遊戲只要老師用心設計都可達到不錯的教學效果

學生喜歡的遊戲類型

4-2

教師設計的遊戲如果看起來跟傳統的考卷一樣,就很難起學生的興趣了,因此我們應了解現在學生喜歡何種類型的遊戲。

1.新鮮的: 沒見過或沒玩過的遊戲

2.怪異的: 有些醜娃娃或野獸,樣子十分怪異,有人卻覺得他們很可愛
很酷!不過學生喜歡的遊戲,老師也當知所取捨,以免家長反彈。

3.漂亮的: 漂亮的圖片、可愛的卡通、迷人的色彩或很炫的動畫都能吸引學生的注意力。

4.幽默好笑的: 學生很喜歡動作誇大的、可笑的卡通

5.超現實的: 如卡通世界中的夢幻景色、超人、天使、糖果屋、太空人、機器人、怪獸、寵物、擬人化的東西或動物。

6.能激動情緒的:

a.答對或答錯後有回饋.

b.能計算答對或答錯的次數

c.有等級進升的,例如百萬富翁會讓學生越玩越激烈,想要達到更高的成就

7.有競賽性的:

a. mouse mischief 能顯出那一個滑鼠指標是第一個答對的

b.可進行分組比賽的遊戲 如三連翻

8.故事性的:

老師可編個故事來進行遊戲,好像

1.英雄救公主,

2.拯救地球的過關遊戲.

3.過去我編過一個故事,小美在森林中被魔法迷住了,找不到路回家,她必需答對巫婆的十個問題,通過十關.才能回家。

9.需要思考但不太難的遊戲:有些中學生不喜歡太簡單的遊戲,所以在思考性的遊戲中可以加上隱藏的提示,應學生的需求慢慢釋出。例如百萬富翁遊戲。

善用2007版簡報工具

4-3

壹. 互動式按鈕的功能

製作互動式簡報遊戲的關鍵在於按鈕的製作和應用。

甲. 按鈕功能

按鈕就像一個開關，按下它後，就能指定物件的出現或消失或被改變等，就像選擇題的幾個選項，都可以是一個按鈕，學生按了其中一個選項，就能顯出對或錯。按鈕是在投影片播放時，才能產生作用的。

1. 按鈕可以是文字、圖片或動畫等任何一個物件
2. 按鈕可以控制物件、聲音、影片的動作、頁面的更換、連接上網等
3. 按鈕的功能可以是單次的，也可以是多次的
4. 按鈕可以控制自己本身的動作，也可以操控別的物件的動作

乙. 製作按鈕的關鍵：

1. 應用「自訂動畫」→「時間」→「觸動程序」的功能製作。
 2. 按鈕要在物件先製定了動作後，才會被指定用來觸動這個物件的動作。比方要按對了按鈕，蘋果才會掉下來；所以要先做蘋果掉下來的動作，然後才用「觸動程序」的功能，去指定按這個按鈕才開始蘋果掉下來的動作。
- 只要弄清楚了這個概念，就可以設計出多種遊戲了。

貳. 繪圖功能

2007 版的簡報提升了繪圖功能

增加了圖案形狀、圖案效果，並提供了色彩配置圖版，讓簡報繪圖更漂亮更立體。還可以利用線條功能隨意畫出各種圖形

參. 動畫功能

2007 版的簡報在自訂動畫的工具上，加強了動作的功能，還有多種時間的控制且可在動畫上插入聲音

1. 可以在一個物件上加進好幾個動作，連續演出
2. 可以讓一個物件在不同的時段或情況上演出（按鈕也是用動畫功能做成的）

簡報可以做出的題型

4-4

簡報可以做出相當多題型的遊戲,茲略舉幾種如下:

選擇題(單選或複選)、是非題、翻牌蓋排配對、連線找答案、過關、迷宮、猜猜看、百萬富翁、井字遊戲、組詞成句、重組遊戲、故事性遊戲、繪圖遊戲、輪盤、(mouse mischief)等等.

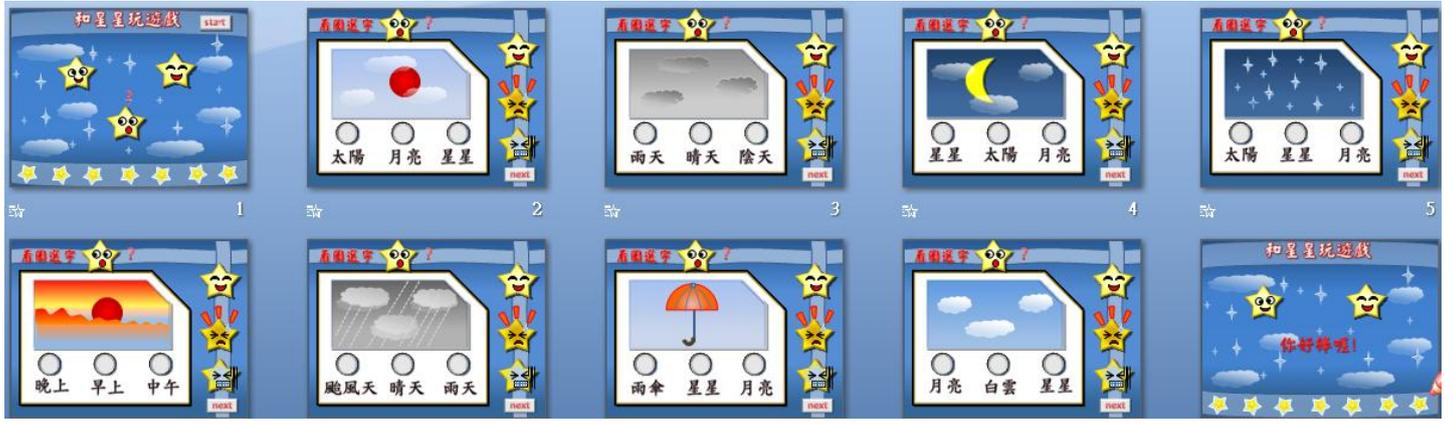
結論

4-5

成功的簡報遊戲是能達到教學目標，且能引起學生參與的興趣。

2007 版簡報提供的功能能讓我們做出多種漂亮的互動式遊戲，只要我們熟悉簡報工具的功能，多加練習，熟能生巧，就能設計漂亮的類似 flash 的遊戲了。

第五章和星星玩遊戲



章薇菲製作 2010/6

目錄

5-1	學前引導	P3
5-2	製作星星一(笑臉星星)	P4
5-3	製作星星二(眼珠轉動的星星)	P6
5-4	製作星星三(苦臉星星一)	P7
5-5	製作星星四(苦臉星星二)	P8
5-6	製作星星五(閃爍的星星)	P9
5-7	製作雲	P11
5-8	製作背景(背景、音樂、主題文字、四角小星)	P12
5-9	製作答對和答錯按鈕	P14
5-10	製作連結頁面按鈕	P17
5-11	製作按鈕後的回應	P18
5-12	製作下一題	P19
5-13	延伸學習	P20

學前引導

5-1

採用軟體：2007 版簡報

適用對象：電腦進階班學員

題 型：三選一選擇題，看圖選字

教學應用：看圖選字的選擇題，也可改為聽音選字、問題選答、選詞填空、生詞選拼音等等。

當學生選對了答案後，最好請他把正確的答案念一遍；然後再請全班同學都跟著念一遍，讓全班同學都有參與學習的機會。

學習重點：

- 1.應用簡報工具列上的圖案(shapes)來製圖
- 2.製作互動式按鈕
- 3.製作按鈕後的回饋
- 4.能熟悉應用工具列上的動畫(animation)和動作(action)來製作遊戲

學習過程：

- 1.製作素材:星星、雲、背景
- 2.製作立體文字(WordArt)
- 3.製作按鈕:用動畫功能做按鈕和按鈕後的回饋
- 4.延伸學習

備 註：

- 1.為讓學員熟悉簡報工具，因此遊戲中的所有圖片都用簡報工具完成。
- 2.希望學員舉一反三，創作出更漂亮更有趣的簡報遊戲。

製作星星一



5-2



1.星形: 工具列→常用→圖案→星星及綵帶→選取五角星形→按住星形上的黃點,往外移,調整出我們喜歡的形狀。



2.填色: 在 2007 版簡報有些工具是隱藏的,像「繪圖工具-格式」,「動畫效果」,「表格工具設計」等等,有的雖然沒有隱藏,但是看起來是灰色的,按它也不會有反應。所以如果要替星星填色,首先要按住星星,這樣工具列上的「圖案填滿」,「圖案外框」,「圖案效果」等就會變成深藍色,同時在工具列上面也會多出一個工具,叫「圖片工具-格式」。



常用→圖案填滿→漸層→其它漸層→類型:幅射→方向 (從中央)→停駐點 1,淺黃色→停駐點 2,深黃色→調整停駐點位置的百分比, 如果希望淺色多些就要把百分比往右拉,如果希望深黃色多些,就要把停駐點位置百分比往左拉,→圖案外框(金黃色)



3.立體: 按住星形→圖案效果→陰影,在同一頁上的所有物件,要有相同的陰影方向,現在假設光線是從左上方來的,陰影就要選擇出現在右下方

按圖案效果→浮凸→圓形



4. 眼睛:用 Ctrl+Shift 可拉出圓形

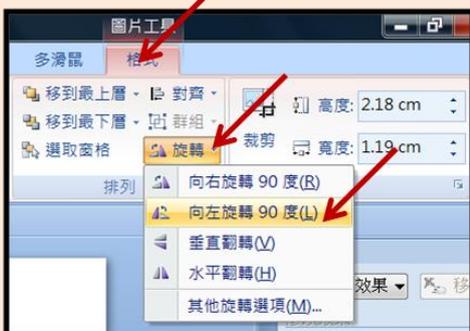
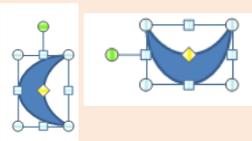
A.是一個白色圓形和黑色圓形的組合。

B.要先做好一個眼睛,然後再複製另一個眼睛,兩眼

才會大小相同.

C.還可以給眼睛加上陰影.

D. 按住眼睛上面的綠色小點,將一個眼睛轉過來成鬥雞眼.



5.嘴巴:

A.採用基本圖案(月亮),

B.把月亮圖形向左轉 90 度角:按住月亮圖形,工具列會把隱藏的「繪圖工具-(格式)」顯出 →按格式→旋轉→向左旋轉 90 度,也可用月亮圖形上的綠色小圓點轉角度,可是有時候會轉不好,有些歪。

c.移動圖形中間的黃點,調出我們喜歡的嘴形,



再移動四周的八個圓點,調整嘴巴的大小。

D.填色:按住圖形 → 圖案填滿 → 紅色,外框線黑色或深紅色

E.還可加上陰影.



6. **群組**: 把眼睛嘴巴和星星的位置擺好, 按右鍵, 選群組, 以免移動時位置變動。



7. **左右移動的星星**:

A.按住星星 → 自訂動畫

B.新增效果 → 影片路徑 → 其它影片路徑 → 漣漪 → 縮小漣漪的路徑 → 確定



D.自訂動畫 → 時間

E.開始 → 與前動畫同時

F.速度 → 很慢

D.重複 → 直到最後一張投影片

E.確定

製作星星二

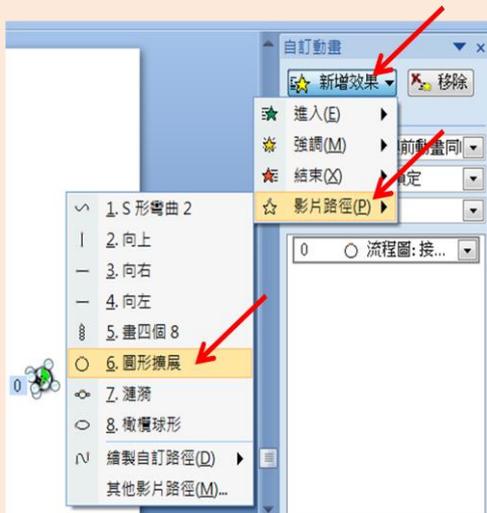


星星二的特點是眼珠會轉動，上頭有個跳動的?問號。



1.製作星星頭部:

與上相同,只要複製就好。

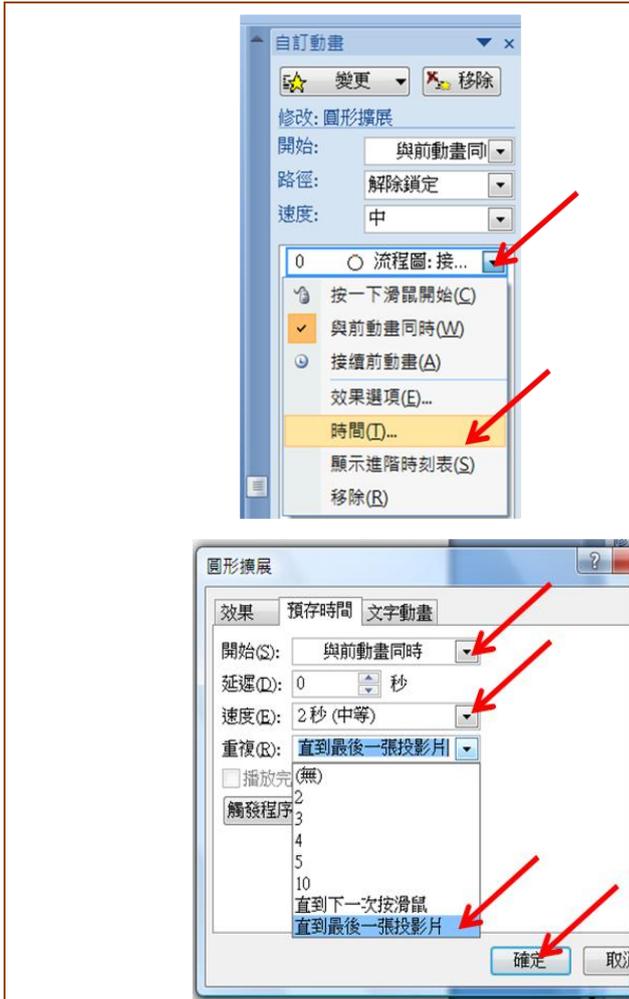


2.會轉的黑眼珠:

A. 按住黑眼珠 → 圖案外框 → 無外框 (因為眼珠太大, 會跑到眼框外來)

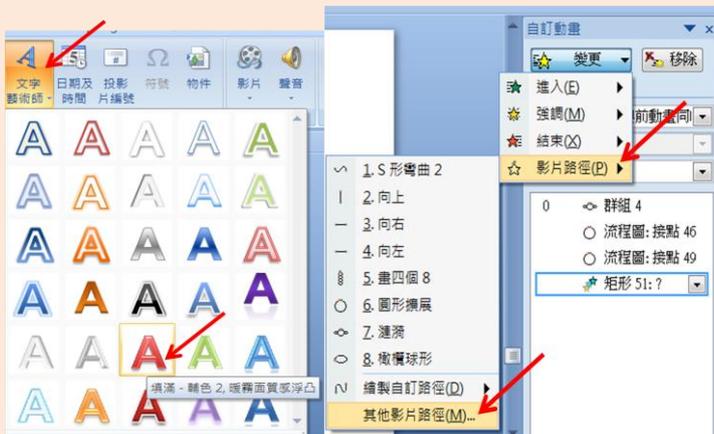
B. 新增效果 → 影片路徑 → 圓形擴展

B. 縮小圓形擴展路徑, 把路徑縮到眼眶中間, 到影片放映看, 是不是黑眼珠轉到眼眶外了。



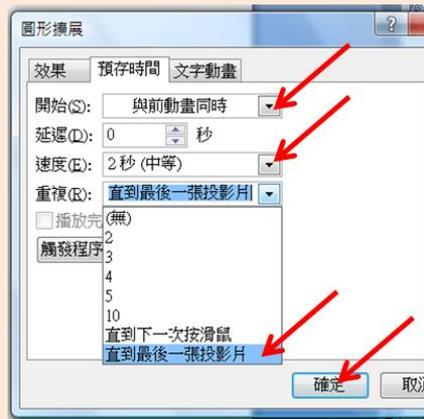
3.不停轉動的黑眼珠

- A.自訂動畫→時間
- B.開始 → 與前動畫同時|
- C.速度 → 中等
- D.重複 →直到最後一張投影片
- E.確定
- F.不可把黑眼珠和眼眶, 頭部群組, 一旦群組,動畫就會被取消.
- G.移動眼珠時, 要和頭部一起移動, 免得位置被改變 .



4.會動的問題: ?

- A.打個問號→抹黑
- B.插入→文字藝術師→ 填滿輔色 2, 紅色
- C.新增效果→強調→波浪
- D.自訂動畫→時間
- E.開始 → 與前動畫同時|



F.速度 → 中等

D.重複 → 直到最後一張投影片

E.確定



5.嘴巴:把圓形拉長, 填滿紅色

製作星星三



5-4

此星星是答錯時出現的星星

	<p>1.星星一的頭部:</p> <p>A.複製星星一的頭部</p> <p>B.常用→圖案填滿→漸層→把停駐點 1 改為土黃色</p>
	<p>2.眼睛:</p> <p>A.用線條畫線→圖案外框線→改粗線,寬度 3 點 →黑色→群組</p> <p>B.圖案效果→陰影</p> <p>C.複製另一邊的眼睛</p>
	<p>3.嘴巴:</p> <p>A.複製星星一的嘴巴,</p> <p>B.繪圖工具-格式→按格式→旋轉→垂直翻轉</p>
	<p>4.強調感情:</p> <p>A.流程圖中的梯形→圖案填滿→橘色→加陰影</p> <p>B.再複製兩個→繪圖工具格式→旋轉→其它旋轉選項</p>



→旋轉 25 度

C.基本圖案中→淚滴形

D.圖案填滿→漸層→其它漸層→

類型:幅射

方向:從中央

停駐點 1: 淺藍色 停駐點 2: 藍色

外框線:藍色

E.群組完成

製作星星四



5-5

此星星是答錯時出現的星星



1.星星一的頭部:

- A.複製星星一的頭部
B.常用→圖案填滿→漸層→把停駐點 1 改為淺藍色



2.眼睛

眼睛→與星星四相同



3.嘴巴

白色四方形→中間畫線條



4.表情線

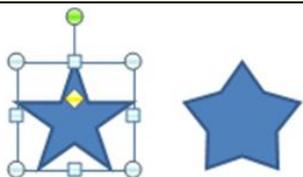
用線條畫四條長短不同的線如左圖→放在右上額
→把眼睛嘴巴排好→按右鍵→群組完成

製作星星五



5-6

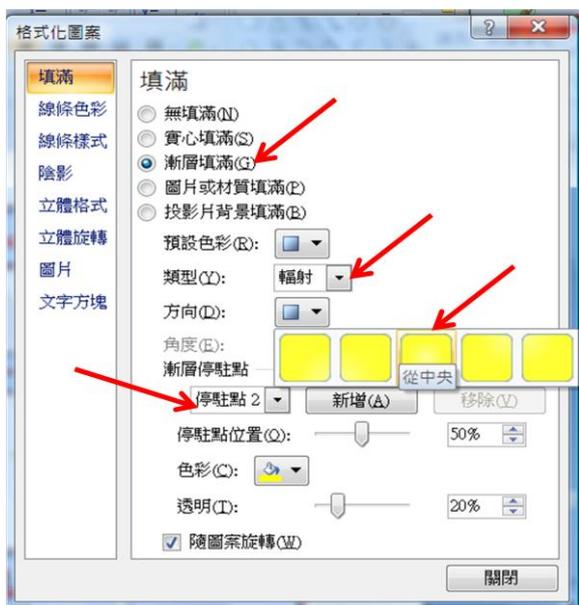
星星三的特點是閃爍不停



1.星形: 工具列→基本→圖形→點選星形
→按住星形上的黃點,往外移,調整出我們喜歡的星形



2.顏色:改成淺藍色,透明度 12%
圖案外框:白色, 寬度:0.25 點



3.淺黃色的小星星:

A.複製前一個藍色星星, 將它縮小.



B.圖案填滿→漸層→其它漸層→

類型:幅射

方向:從中央

停駐點 1: 淺黃色

停駐點 2: 亮黃色→調整停駐點位置的百分比,50%→關閉

C.將小星星疊在大星星上

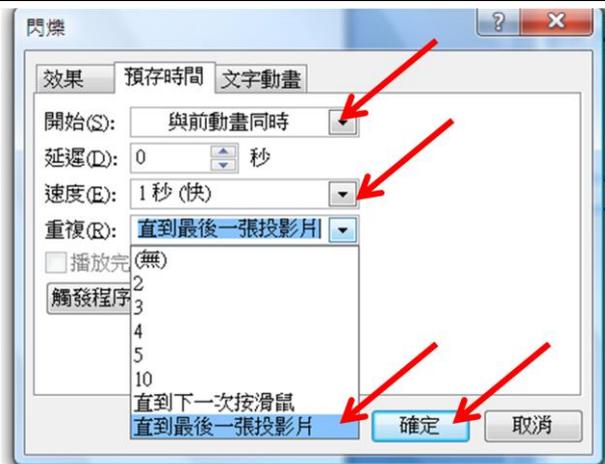


4.深黃色的小星星:

複製淺黃色的小星星

停駐點 1:黃色

停駐點 2,改為深橘黃色



5.閃爍的星星:

A.自訂動畫→強調→閃爍→確定

B.自訂動畫→時間

C.開始 → 與前動畫同時|

F.速度 → 快

D.重複 →直到最後一張投影片

E.確定



F.把深黃色的星星疊在最上面,從播放投影片看,就可看到閃爍的星星了.

製作雲

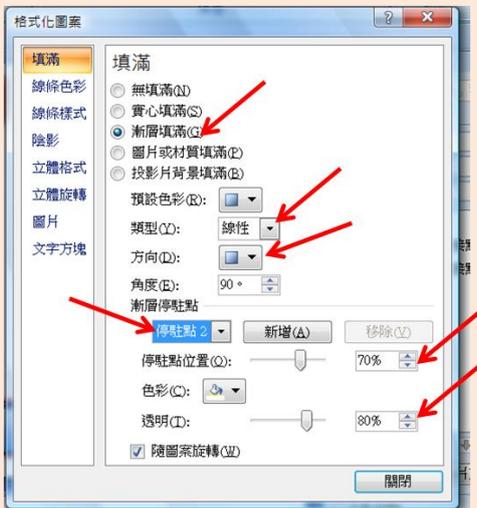
5-7

雲的特點是慢速移動，且半透明。



1. 雲形

常用→基本圖案→點選雲朵形



2. 填色

A. 常用→圖案填滿→漸層→其它漸層

漸層填滿

類型:線性

方向:線性向下

停駐點 1: 白色

停駐點位置:20%

透 明 :30%

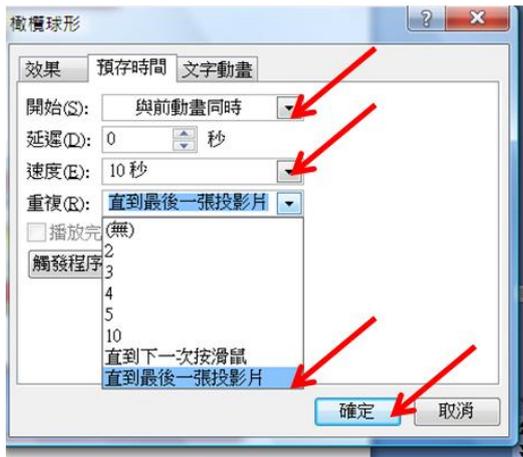
停駐點 2: 白色→

停駐點位置:70%

透 明 :80%

B. 圖案外框:無外框

3. 動畫效果:



A.自訂動畫→新增效果→影片路徑→其它路徑
→橄欖球形→確定→把路徑縮小在雲內

B.自訂動畫→時間

C.開始 → 與前動畫同時|

F.速度 → 改成 10 秒(打字)

D.重複 →直到最後一張投影片

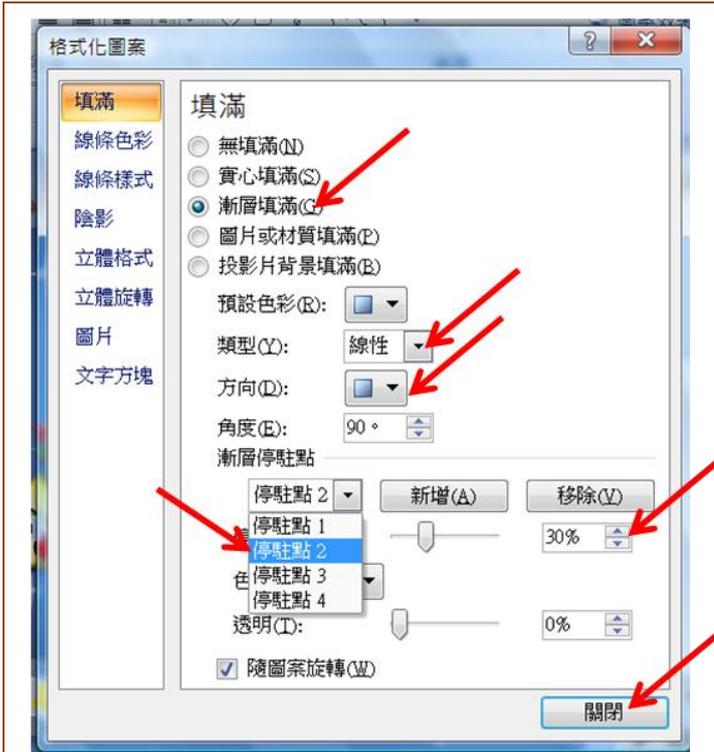
E.確定

F.把路徑縮小, 讓雲緩慢移動,請從投影片播放
看其移動效果。

製作背景

5-8





1.背景:在版面任何一處點右鍵→

點選背景格式→漸層

漸層填滿

類型:線性

方向:線性向下

新增停駐點為四點

停駐點 1: 深藍色

停駐點位置: 0%

停駐點 2: 比前色淺一點點

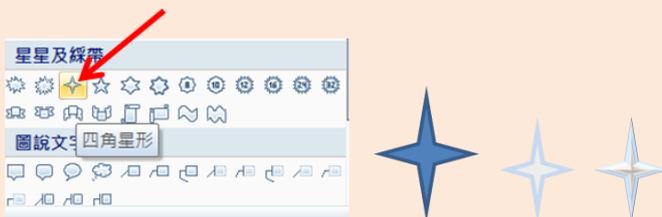
停駐點位置:30%

停駐點 3: 與前色淺相同

停駐點位置:70%

停駐點 4: 深藍色

停駐點位置: 100%



2.四角小星星:

A.從星形及綵帶中拉出四角星形

B.顏色:淺藍白色, 透明度 50%

圖案效果→浮凸→凸面



3. 上下兩條半透明底片:

- A. 常用→圖案→流程圖→儲存資料
- B. 拉出一個圖形
- C. 旋轉: 按住圖形, 工具列會把隱藏的「繪圖工具-(格式)」顯出 → 按格式 → 旋轉 → 向右旋轉 90 度
- D. 把它拉長與背景圖同寬.
- E. 填色:
圖案填滿 → 淺藍色 → 50% 透明



4. 插入聲音: 一開簡報就有音樂

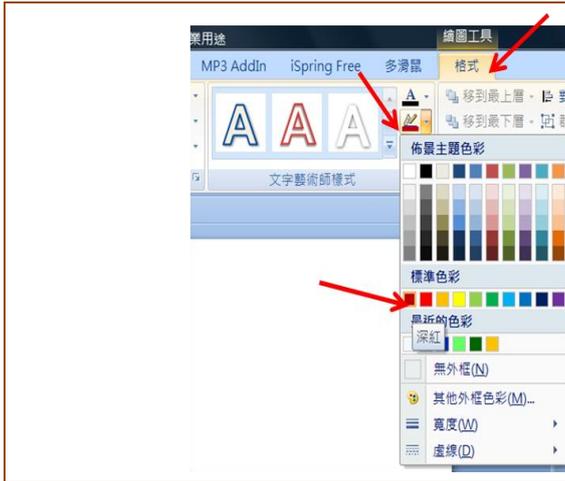
- 插入 → 聲音 → 從檔案 → 與前動畫同時 → 放在自訂動畫最上一行

和星星玩遊戲



5. 文字:

- A. 打字 → 抹黑
- B. 插入 → 文字藝術師 → 填滿顏色 → 紅色字
- C. 再用繪圖工具格式 → 圖案填滿 → 白



色.

D. 圖案效果→陰影→紅色光暈.

E. 將文字另存圖片,再插入一次,字型在另一台電腦,就不會變樣了.

製作按鈕



5-9

	<p>1.圓形:</p> <p>用 ctrl + Shift 可拉出圓形</p> <p>A.常用→基本圖案→圓形</p> <p>B.圖案填滿 →淺灰色</p> <p>C.圖案外框→黑色→寬度→ 3 點</p>
	<p>2.立體圓形:</p> <p>A.光暈: 圖案效果→光暈→淺藍色</p> <p>B.陰影: 圖案效果→陰影→外陰影</p> <p>C.浮凸: 圖案效果→浮凸→硬邊</p>
	<p>3.答錯的 X 號</p> <p>A.常用→方程式圖案→乘號</p> <p>B.調整乘號上的黃色小點, 讓它變細</p>

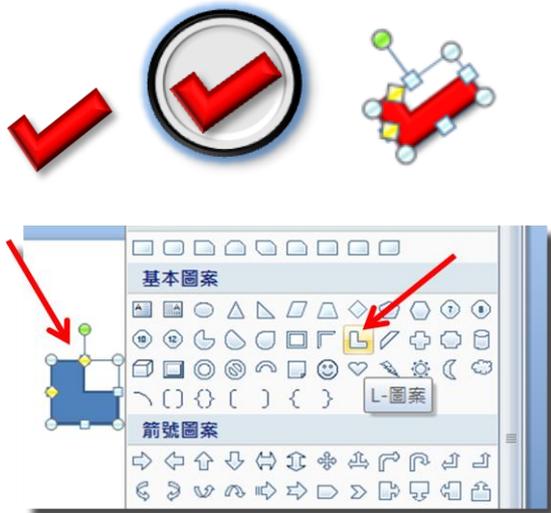


C.圖案填滿→紅色

D.圖案外框→深紅色

E.圖案效果→陰影+浮凸(任選一種)

F.調整大小,放進圓形中.



4.答對的勾號

A.常用→基本圖案→L-圖案

B.調整 L-圖案上的黃色小點, 讓它變細,

C.用周邊的方點調整成長方形

D.用綠色的小點調整方位,如左圖

E.圖案填滿→紅色

F.圖案外框→深紅色

G.圖案效果→陰影+浮凸(任選一種)

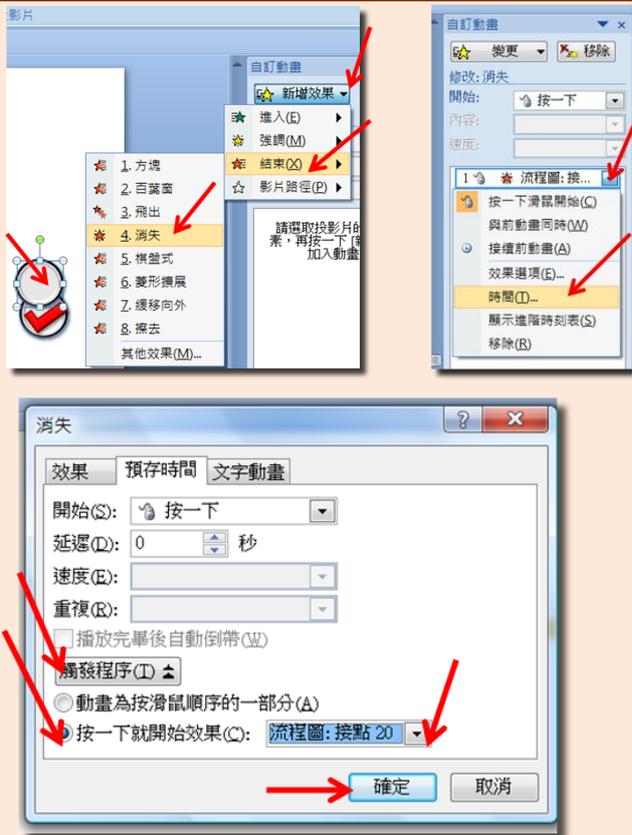
H.調整大小,放進複製的圓形中.



5.蓋子按鈕

製作按鈕的關鍵在此

A.我們希望按著蓋子,蓋子就會消失,把答案顯出來.所以蓋子是一個按鈕



B. 這個蓋子最好在新投影片上做, 因為這裡沒有其它圖片, 否則你在“觸發程序”選項上, 會看到很多的圖片選項, 讓你找不到你要的按鈕的編號.

C. 複製上面已做好的立體圓形

B. 動畫→自訂動畫(右邊會出現新視窗)

C. 按住蓋子→新增效果→結束→消失(如果沒看到-消失, 請再按下面的其它效果, 就可找到)

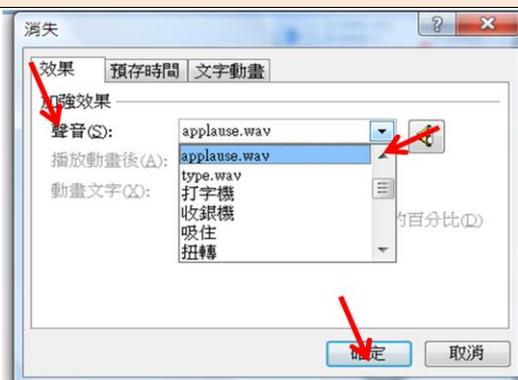
D. 按流程圖旁的小三角→選時間

E. 在預存時間中

按觸發程序, 就會多出兩行文字 → 選按一下就開始效果→流程圖接點 20 → 確定

F 流程圖接點 20 是我電腦給我在這一頁的按鈕編號, 因為我們不停地複製, 修改圖片, 電腦都會自動幫我們編號. 因此我們的圖片都會各有不同的

編號.請不要在你的電腦上找接點 20 號.

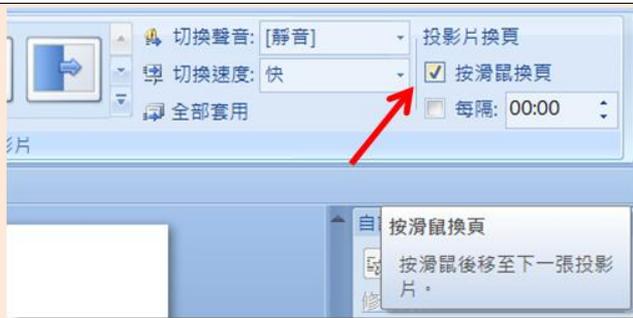


6.加上聲音

A.答對蓋子按鈕的效果選項→聲音
→鼓掌→確定

也可自己錄音,如答對了,你好棒等等.
從其它聲音,到檔案中加入聲音.

B.複製一個答對的蓋子,把它的聲音
改成爆炸或者再加油等等,這就是一個
答錯的蓋子按鈕

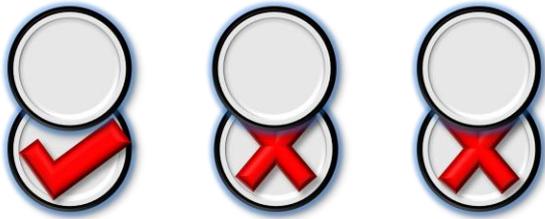


7.去掉(工具列動畫中)按滑鼠換頁的勾

請按工具列中的動畫,在動畫列的右
上角,有個按滑鼠換頁的勾。

這個勾會讓我們在投影片播放時,隨
便按一下投影片的任何一個地方,都
可換到下一頁,這樣的會影響到
按鈕的操作,所以我們要把這個勾去

掉.



8.製作兩錯一對按鈕

對的蓋子按鈕有答對的聲音.

錯的蓋子按鈕有答錯的聲音.

把答對的蓋子,蓋在有勾的圓形上,答錯的蓋子放在有 X 的圓形上,再多複製一套.如左圖.

到投影片播放上測試, 是不是按了蓋子蓋子會消失.

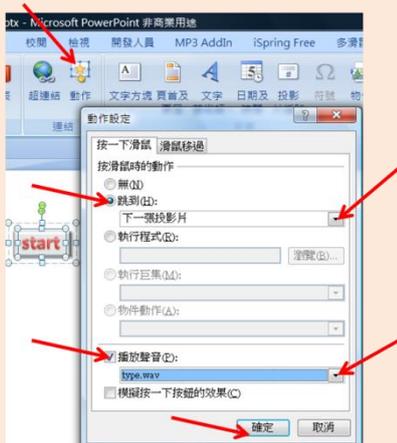
製作按鈕

start

next

5-10

start



1. 開始按鈕

A.用長方形做一個立體框→圖案效果→浮凸→陰影

B用文字藝術師做 start.採輔色 2

C.按右鍵→群組

D.連結到下一頁:

插入→動作→跳到→下一張投影片→播放聲音

→選打字機→確定

next

2. 下一頁按鈕

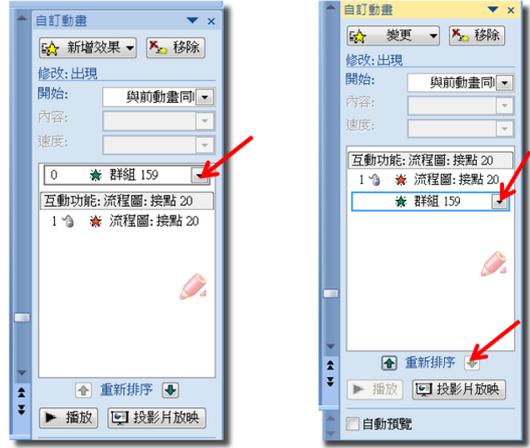
複製 start 按鈕, 把 start 改成 next, 就可以了, 若學生程度高, 就可用下一頁的中文字了.

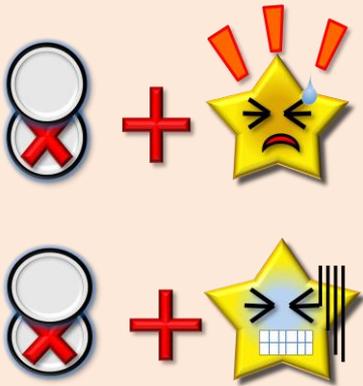
如果不做這個下一頁的按鈕, 只要用鍵盤上的 page up 和 page down 的鍵, 也可以換到下一頁.

但是如果你用電子白板, 若做一個下一頁按鈕, 就方便你, 不用再回到鍵盤上來按了.

按鈕後的回應

5-11

	<p>1.笑臉出現了</p> <p>在按了答對按鈕的蓋子後,蓋子消失,同時笑臉出現。</p> <p>A.按著笑臉→自訂動畫→新增效果→進入→出現</p>
	<p>2.笑臉出現在答對蓋子消失後.</p> <p>A.笑臉是一個群組, 所以電腦在笑臉做了出現的動畫後,會給個編號,在左圖可看到的是群組 159, 當然在你的電腦肯定不是這個編號,</p> <p>B.它出現在最上層,我們要將它移到答對蓋子消失的下面,請用重新排序的下移箭頭,才能移動它</p> <p>C.然後改成與前動畫同時</p>



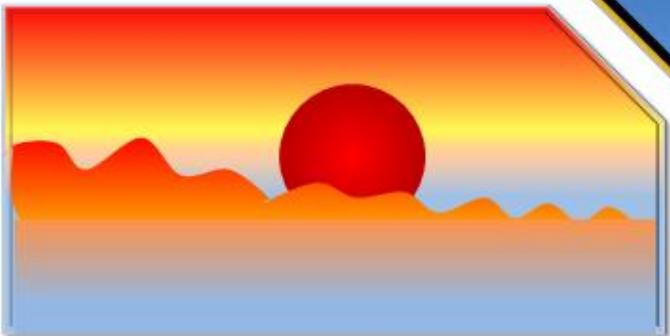
3.苦臉出現在答錯蓋子消失後

- A.同樣做苦臉出現的動畫
- B.苦臉是一個群組, 所以電腦在苦臉做了出現的動畫後,會給個編號
- C.它會出現在最上層,我們要將它移到答錯蓋子消失的下面,同樣用**重新排序**的下移箭頭移動它
- C.再改為與前動畫同時

製作下一題

5-12

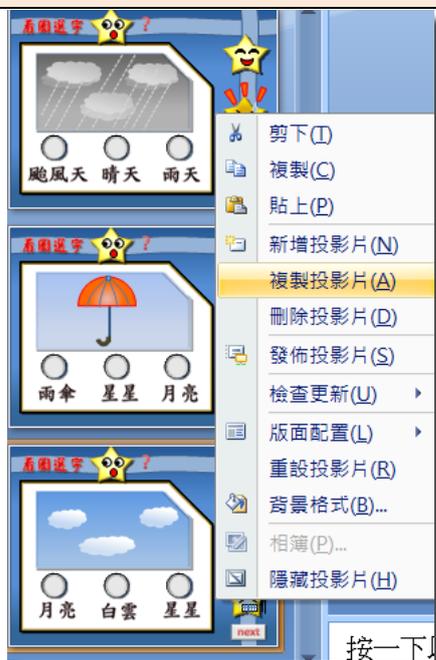
看圖選字 



晚上 早上 中午


next

當做完第一題後,第二題要用複製投影片的方式來做,讓每一頁有相同的版面佈置,
而且按鈕、文字、格式大小相同。



1.複製投影片:

按住最左邊的投影片→按右鍵→選複製
投影片

2.將答對按鈕和答錯按鈕的位置對換即可,不需要在另做按鈕

3.再將第一題的題目改為第二題,再打上
第二的答案,第二題就完成了。

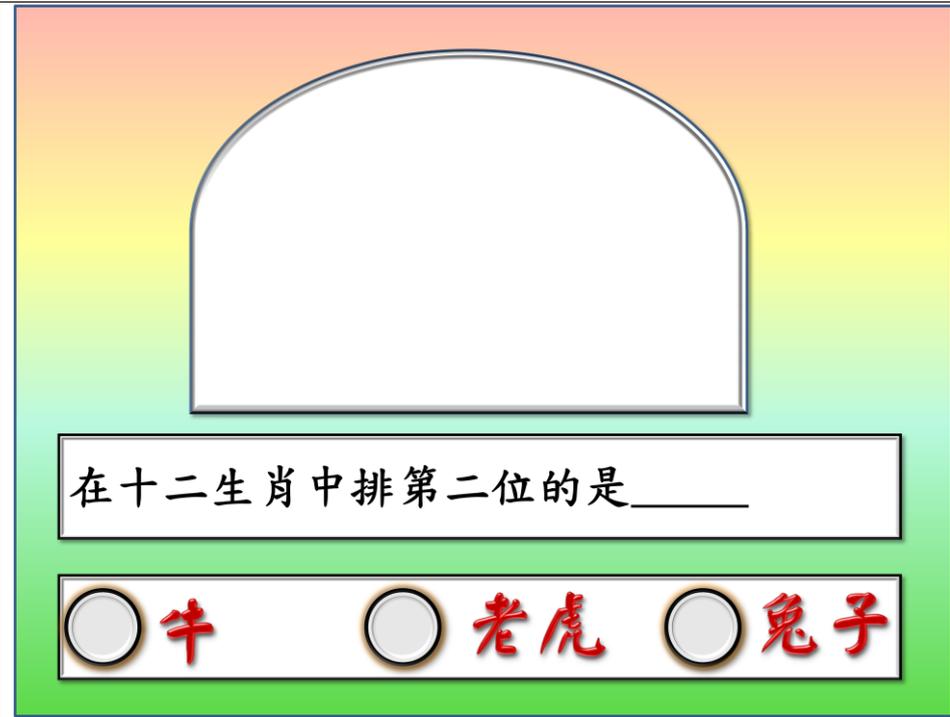
4.若要文字在其它的電腦不變字型,就要
把文字另存成圖片,png 檔,再插入圖片,
文字就變成圖片了!

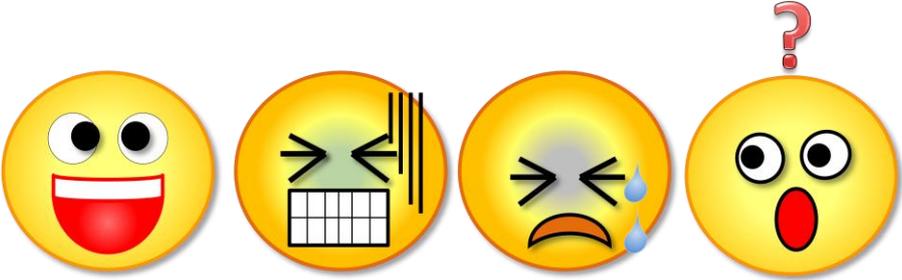
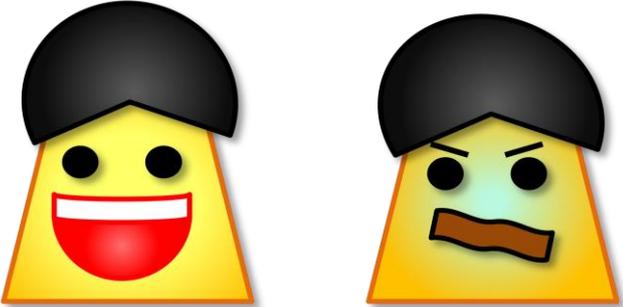
5.最後一頁是複製第一頁,再加上一句
「你好棒喔!」就完成了遊戲製作

延伸學習

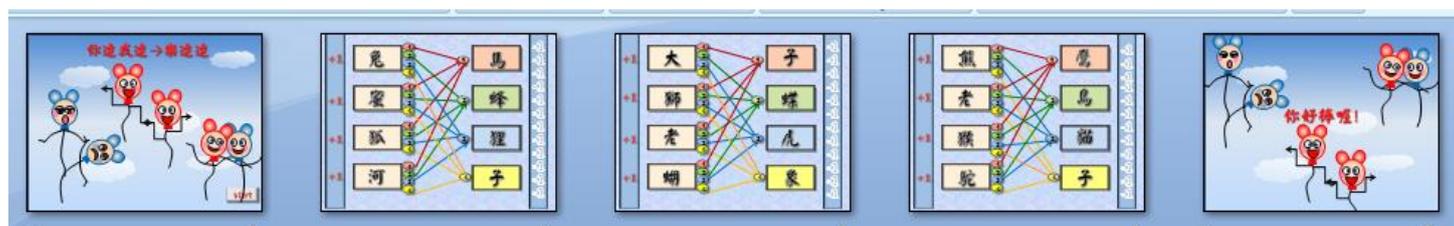
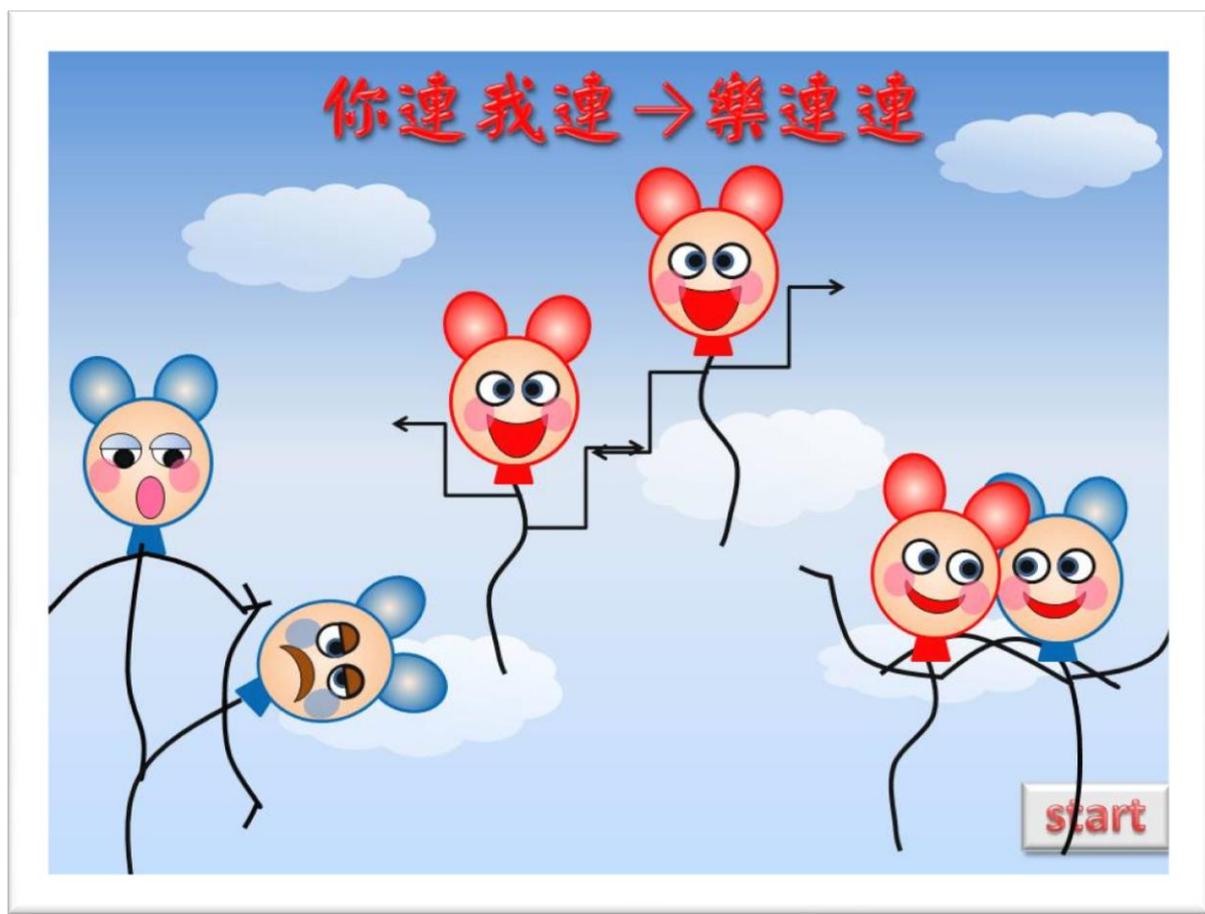
6-13

版面的編排和題型,卡通人物都可以有不同的變化

 <p>在十二生肖中排第二位的是_____</p> <p><input type="radio"/> 牛 <input type="radio"/> 老虎 <input type="radio"/> 兔子</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 漸層色的背景 2. 選詞填空 3. 中間為答對或答錯的反應圖片或文字
 <p>_____會耕田</p> <p><input type="radio"/> 牛</p> <p><input type="radio"/> 老虎</p> <p><input type="radio"/> 兔子</p> <p><input type="radio"/> 猴子</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 四選一選擇題 2. 選詞完成短語 3. 右邊為答對或錯的反應圖

	<p>可以把星星改成人物</p>
	<p>女孩的辮子用數學乘號連接而成。</p>
	<p>臉形是梯形 頭髮是基本圖案中缺一塊的圓形圖</p>
	<p>眼睛是用基本圖案中的月亮 愁臉的嘴巴是用線條中的徒手畫畫成的。</p>

第六章 你連我連樂連連



章薇菲製作 2010/6

目錄

6-1	學前引導	P3
6-2	製作笑臉汽球	P4
6-3	製作背景	P7
6-4	製作按鈕連線	P8
6-5	編排題目和按鈕連線	P13
6-6	編排汽球出現在答對後	P15
6-7	製作下一題	P16
6-8	延伸學習	P18
	製作連結頁面按鈕和文字藝術家(請參考「和星星玩遊戲」)	

學前引導

6-1

採用軟體：2007 版簡報

適用對象：電腦進階班學員

題 型：組字成詞的連線遊戲

教學應用：組字成詞，也可改為連詞成短語、連短語成句、將成語分為兩部份，請學生連接成語、連相似詞、找相反詞、找部首、連接生詞與解釋、生詞連拼音、連字與圖等等。

當學生選對了答案後，最好請他把正確的答案念一遍；然後再請全班同學都跟著念一遍，讓大家都有參與學習的機會。

學習重點：

- 1.製作互動式按鈕，可不停地連線與收線
- 2.製作按鈕後的回饋，有線條、加分、減分、汽球鼓勵等出現
- 3.應用簡報工具列上的圖形(shapes)來製圖
- 4.動畫(animation)和動作(action)的應用

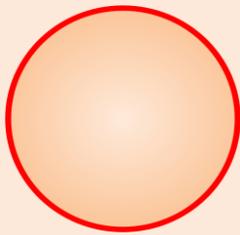
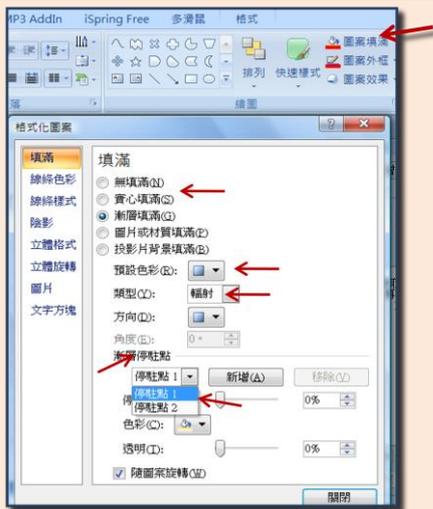
製作過程：

- 1.製作素材:卡通氣球、按鈕、立體面版等
- 2.製作立體文字(WordArt)
- 3.用動畫功能做按鈕和按鈕後的回饋
- 4.延伸學習

備註：1.為讓學員熟悉簡報工具, 因此遊戲中的所有圖片都用簡報工具完成。

2.此遊戲的按鈕很多,按鈕後的回饋更多,製作此遊戲需要耐心, 祝你成功。

製作汽球



1 頭部用

工具列→常用→基本圖形→橢圓 →圖案填滿→漸層→其它漸層

(Ctrl + Shift 拉出圓形)

類型:幅射

方向:從中央 (淺色居中)

停駐點 1:白色

停駐點 2:粉紅色

圖案外框:紅色

2. 眼睛:

A. 是一個白色圓形和黑色圓形的組合。

B. 圖案效果:陰影

C. 要先做好一個眼睛,然後再複製另一個眼睛,

D. 將其中一個眼睛轉過來成鬥雞眼.



2.耳朵:製作的方法與圓形臉相同

→用圓形,只是比較長和小

→顏色較深

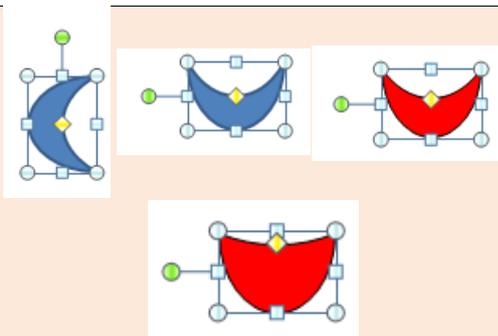
→停駐點 1 白色

→停駐點 2 紅色

→圖案外框(紅色)



4.腮紅:兩個透明度 40%的粉紅色圓形



5.嘴巴:

A.採用基本圖案(月亮),

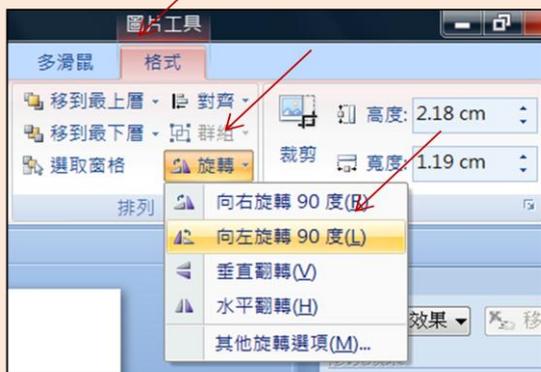
B.按住月亮圖形→繪圖工具-(格式) →
按格式→旋轉→向左旋轉 90°。

C.填色:按住圖形 →圖形填滿→紅色,
圖案外框線: 黑色或深紅色

D.把月亮形中間的黃點往上拉, 讓嘴巴
笑得大一點

再移動四周的八個圓點,調整嘴巴的大
小。

E.還可加上陰影.





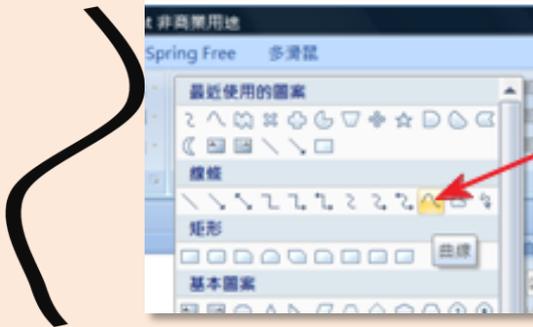
6.脖子:

流程圖(梯形)

→把梯形旋轉(垂直翻轉)

→圖形外框與填滿都是紅色

→縮小



7.汽球線(身體)

→用曲線 →把曲線工具往左點,再往上
右點,再往上左點,再點住不動,就結束線
段.



8.手:用肘形箭頭接點

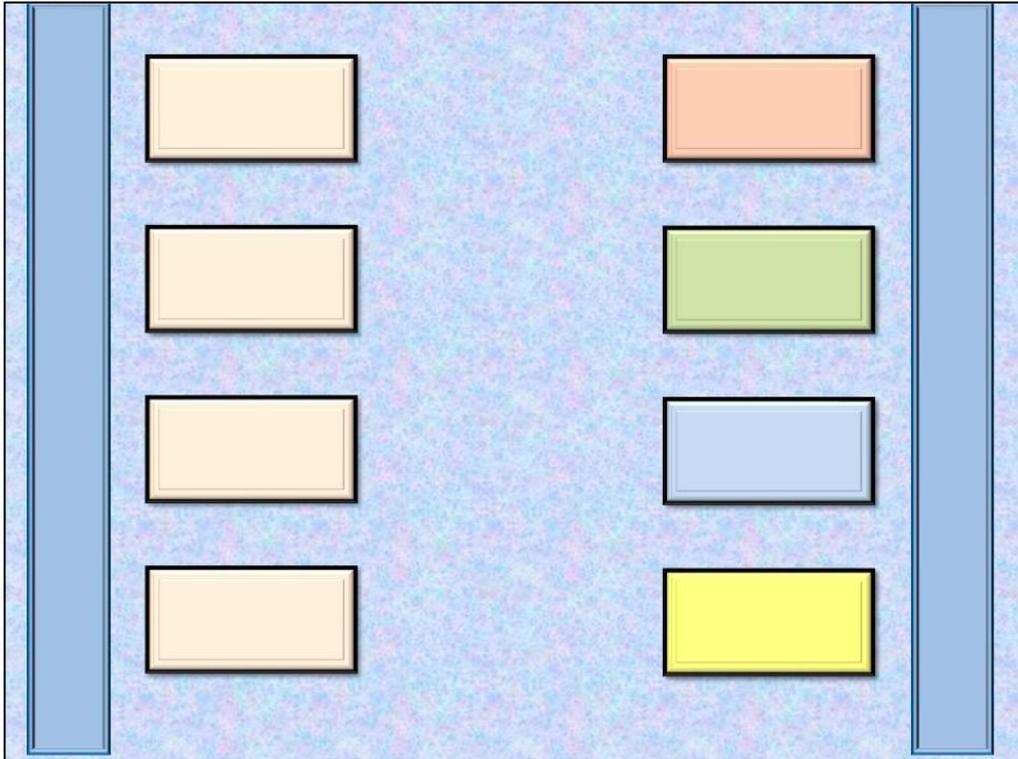
→用黃點調整

→垂直翻轉

按右鍵→群組所有元件

製作背景

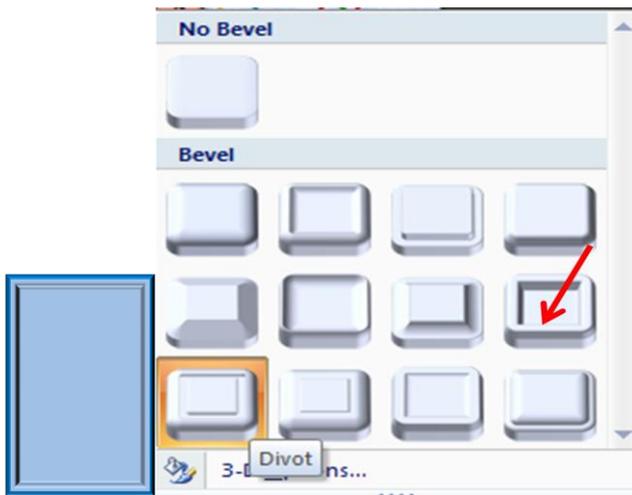
6-3





1. 背景:

在版面任何一處點右鍵→點選背景格式→圖片或質材填滿→點選喜歡的背景圖,也可從自己的檔案中挑選做背景

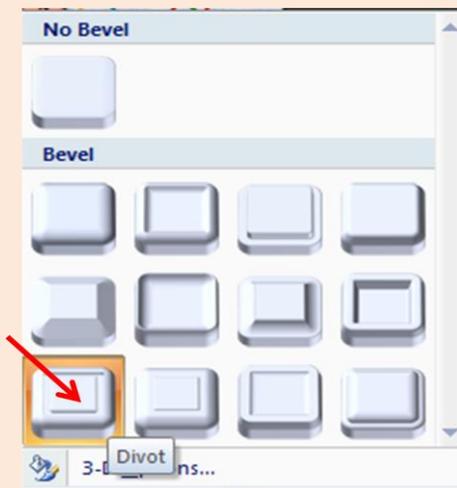


2. 左右邊兩長條:(放加分和減分)

A. 圖案矩形→長方形

B. 圖案填滿→與背景相同的藍色

C. 圖案效果→浮凸→斜面



3. 做一個長方框,

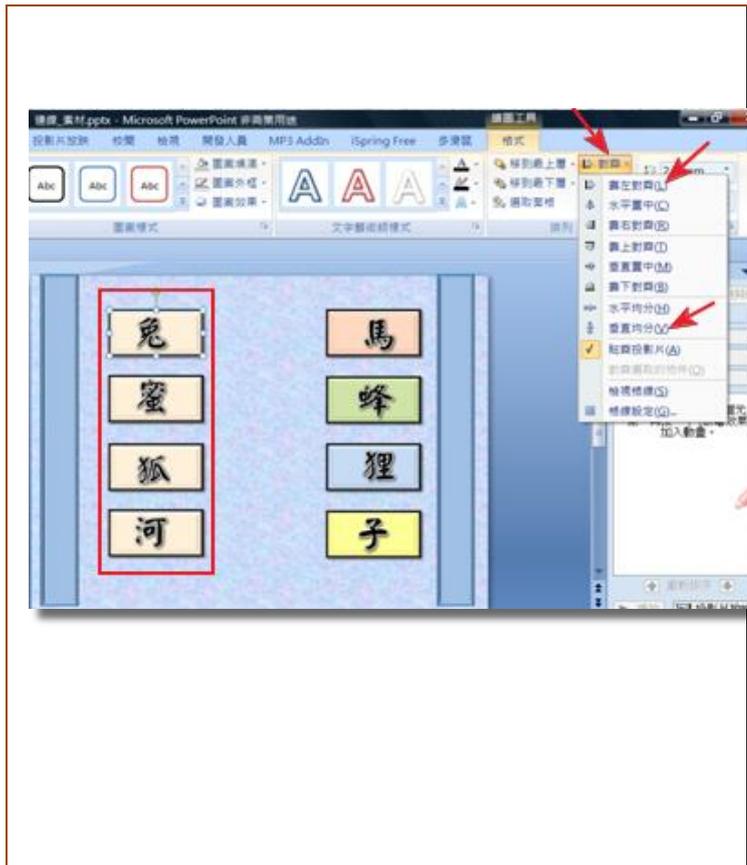
A. 圖案填滿→最淺粉紅色

B. 圖案外框 →黑色 →寬度 →3 點

C. 圖案效果→浮凸→

D. 再複製成八個相同的長方框,左邊四個為紅色,綠色, 藍色,黃色。以便連線時容易區分。





4. 對齊:

A. 按住方框, 在工具列才會出現繪圖工具格式

B. 用 shift 鍵連續按住左邊四個方框

C. 用對齊 → 靠左對齊 → 垂直均分, 把四個長方框排好

D. 再把右邊四個長方形對著左邊排好

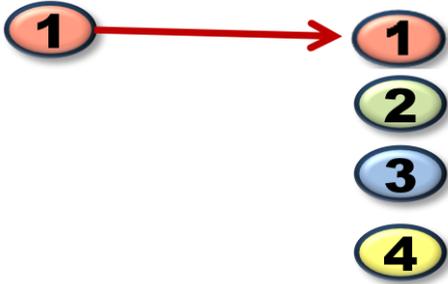
E. 把文字做好, 放在方框上

製作按鈕連線

1



6-4



1.製作的按鈕需有下列的功能:

製作簡報遊戲的關鍵,在於會製作和應用
按鈕

A.這個連線遊戲中,左邊的每張卡各有四個
按鈕,都會發出一條線,連向右邊的四張
卡。

B.其中只有一條線是連對的卡,其餘 3 條
線都是連向錯的卡

C.按對的按鈕會出現一條線,同時在左邊
會出現+1。再按對的按鈕,線條會消
失,+1 也會消失

D.同樣的按錯的按鈕,-1 會跟著線條出現
或消失



2.先做 8 個橢圓形

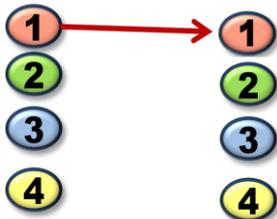
A.用圖案效果→陰影、浮凸做一個小的立
體橢圓形。



B.先複製 8 個,顏色分別為紅綠藍黃, 每色各兩個。

C.按住橢圓形→按右鍵→ 編輯文字
→在圓形上打進數字,如左圖。
(打進的字都是白色的)

D.把白色的數字改為黑色粗體字. **4**



3. 橢圓形中間的紅線

A.畫一條有箭頭的線,圖案外框→紅色, 寬度→加粗為 3 點。

B.此箭頭線從左邊的紅 1 拉到右邊的紅 1。

C.要做紅線出現的動作:

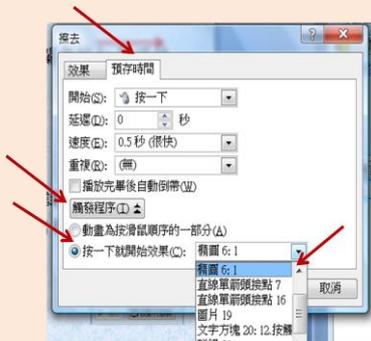
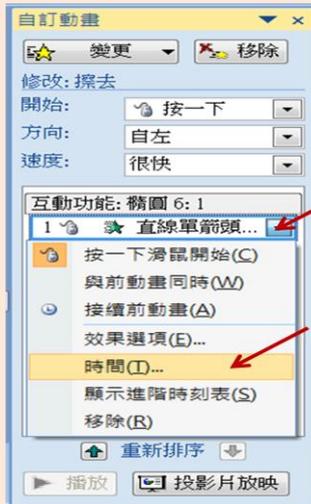
動畫 →自訂動畫→按住紅線

→新增效果→進入→擦去

開始:按一下

方向:自左

速度:很快



1 →

4.按「紅 1 橢圓形」,讓紅線出現。

A.按自訂動畫欄中的紅線 →時間

B.按觸發程序

→按一下就開始效果

→找到有數字 1 的橢圓形

→確定

(用觸發程序的目的,是按此小橢圓形,紅線才會出現)



4.現在要製作按,讓紅線消失。

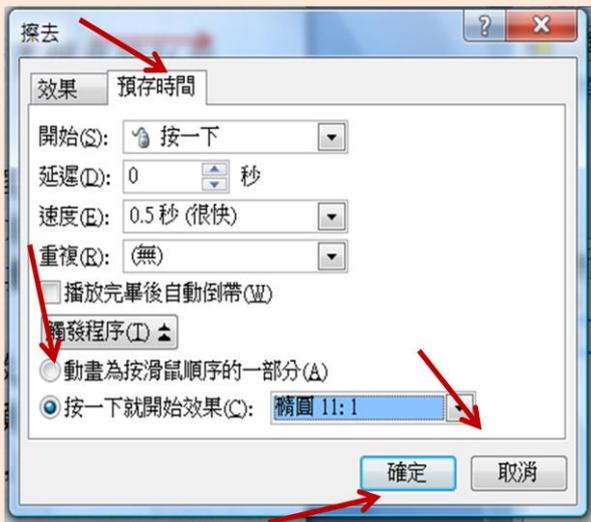
A.按紅線→新增效果→結束→擦去

B.按自訂動畫欄中的紅線

C.開始:按一下

D.方向:自右

E.速度:很快



4.現在要製作按「紅 1 橢圓形」,紅線才消失。

A.按自訂動畫欄中的紅線 →時間

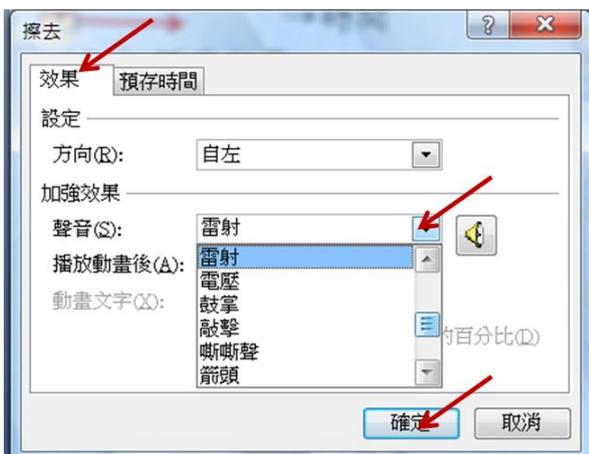
開始:按一下

B.按觸發程序

→按一下就開始效果

→找到有數字 1 的橢圓形

→確定



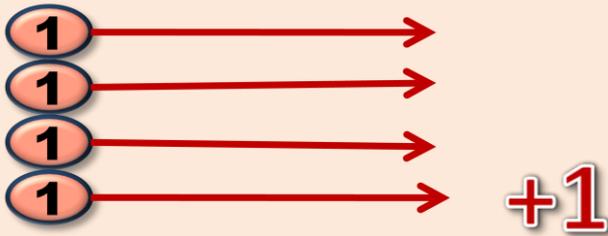
5.紅線消失時的聲音

按自訂動畫欄中的紅線

→效果選項

→聲音 →雷射 →確定

(到投影片放映測試,按左邊的圓形按鈕,紅線會出現,再按時紅線會消失,且有雷射聲,可重覆按的動作)



-1



6.複製成四份四色

A.換成四個顏色 紅綠藍黃,button 和線條都換顏色

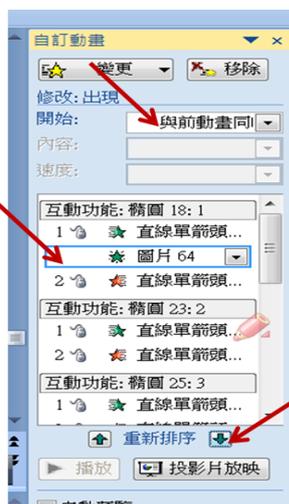
B.改數字 1-4

C.先訂這一組的紅按鈕為答對題的按鈕

D.用文字藝術家做一個+1 和 -1,

答對+1 分,可把+1 和 -1,另存圖片,再插入為圖片

E.其餘的 2,3,4 橢圓形為答錯題按鈕,要-1 分



+1

7.+1 要在按紅色橢圓形後,跟著紅線出現

A.按住+1→新增效果→進入→出現

開始:訂為與前動畫同時

聲音:答對了

3.把+1 出現的動作,用重新排序右邊向下的箭頭,向下移+1 到紅線箭頭出現的下面,讓+1 跟紅線同時出現.



+1

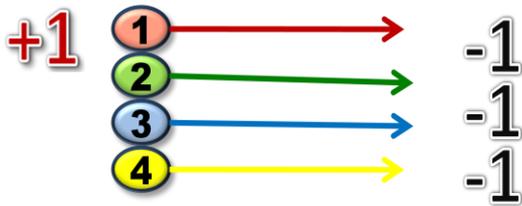
8.製作+1 消失的動作與紅線條被按收回的 同時間消失

A.按住+1→新增效果→結束→消失

開始:訂為與前動畫同時

3.把+1 消失的動作,用重新排序右邊

向下的箭頭,向下移+1 到紅線箭頭消失的下面,讓+1 跟紅線同時消失.



-1

9. -1 要在按答錯橢圓形後,跟著線條出現

A.-1 :要在答錯線條出現時,也同時出現,

新增效果→進入→出現

開始:訂為與前動畫同時

聲音:加油

B.把-1 出現的動作,用重新排序右邊向下的箭頭,向下移到答錯線條出現的下面,讓.-1 在按答錯按鈕時,也跟答錯線條同時出現.

如此完成第一組以紅色按鈕為答對的按鈕



8.製作-1 消失的動作在答錯線條被按收回的同時消失

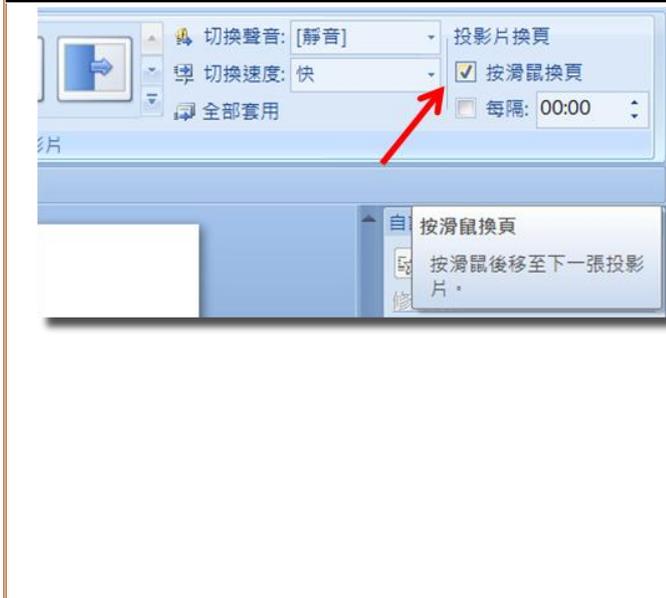
A.按住-1→新增效果→結束→消失

開始:訂為與前動畫同時

B.把-1 消失的動作,用**重新排序**

(Re-Order)右邊向下的箭頭,向下移-1

到答錯線條消失的下面,讓-1 跟答錯線條同時消失



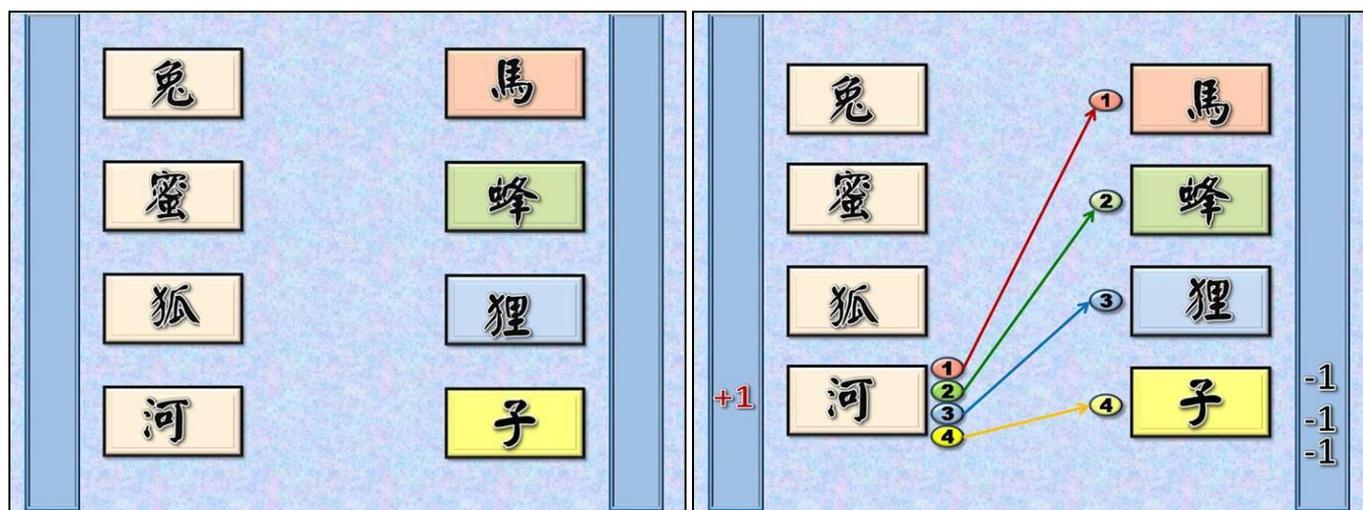
7.去掉(工具列動畫中)按滑鼠換頁的勾

請按工具列中的動畫,在動畫列的右上角,有個按滑鼠換頁的勾。

這個勾會讓我們在投影片播放時,隨便按一下就可換到下一頁,所以我們要必須去掉這個勾。

編排題目和按鈕連線

6-5



①



1. 編排第一組按鈕,以紅色按鈕為正確答案

在右邊四個方框「馬、蜂、狸、子」的左邊,各放一個與它同色的橢圓形,如左圖



A. 左圖第一組四個按鈕,是紅色按鈕為答對按鈕.

B. 由於「河」連「馬」是正確答案, 所以把第一套做好的按鈕,放在「河」卡右邊,

C. 按住線條時,頭尾兩端會出現兩個圓點, 只要按住圓點非常容易拉長線條, 轉動方向。

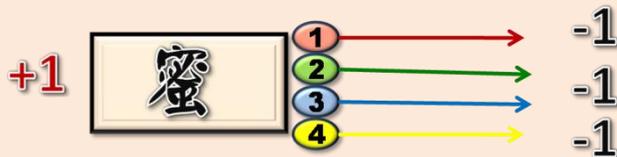
D. 把線條按照顏色,紅色線拉向右邊紅色橢圓形,綠色線拉向綠色橢圓形,以此類此。

E. +1 排在左邊欄, -1 排在右邊欄。



2 製作第二組按鈕,以綠色按鈕為正確答案

A. 複製第一組按鈕,放在蜜字的旁邊,



B. 更改答對按鈕為綠色的方法,都用自訂動畫下面的重新排序(Re-Order),把和紅線同時出現+1 和綠線同時出現的-1 對換位置.



C.按蜜字旁的+1, 在我的電腦編號是「矩形 284:

+1」,(在你的電腦編號肯定不是「矩形 284:+1」,你只要按著+1,在右邊的自訂動畫列中,會自動出現一個灰色長方框,框出你按住的圖片,)用下面重新排序的箭頭,把+1(「矩形 284:+1」)的動畫往下移到綠線出現的動畫下面

D.綠線動畫下的-1 在我電腦的編號是「矩形

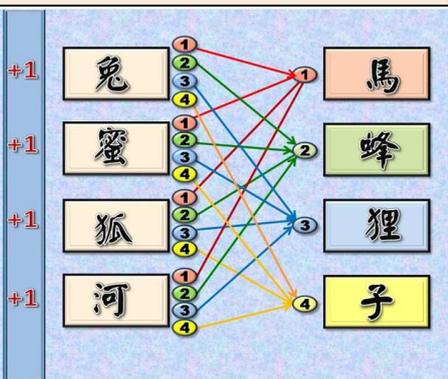
284:-1」,(在你電腦的編號一定和我電腦的編號不一樣)

再把-1「矩形 284:-1」出現的動畫往上移到紅線出現的下面.

E.再把+1(「矩形 284:+1」)消失的動畫往下移和-1「矩形 284:-1」消失的動畫互換位置

F.這樣就能把第一組以紅色為答對的按鈕,改為以綠色為答對的按鈕

G.以此類推,再做出另兩組以黃色和藍色為答對的按鈕.



3.把四套按鈕排好如左圖.

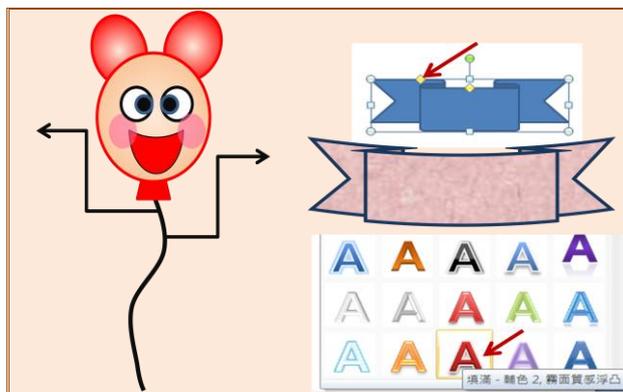
要把汽球的位置移到最上層

按住汽球→按右鍵→移到最上層

並到播放測試看看是否有做錯的地方

編排汽球出現在答對後

6-6

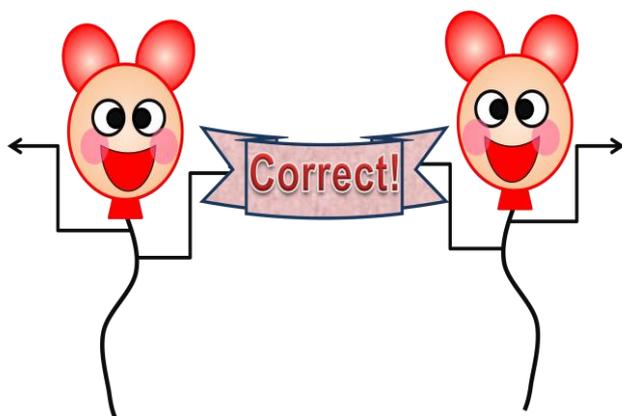


1.製作答對汽球

A.複製一個汽球, 再水平翻轉

B.圖案→星星及綵帶→綵帶向下→按住黃點
往左移,擴大綵帶面→圖案填滿→材質→粉紅色面紙

C.插入→文字藝術師→紅色霧面質感浮凸



2.汽球在按對按鈕時和+1 同時出現.

A.按住汽球→新增效果→影片路徑→向上,
把向上的導引線拉長到整個版面的上面,直到
汽球完全從版面消失

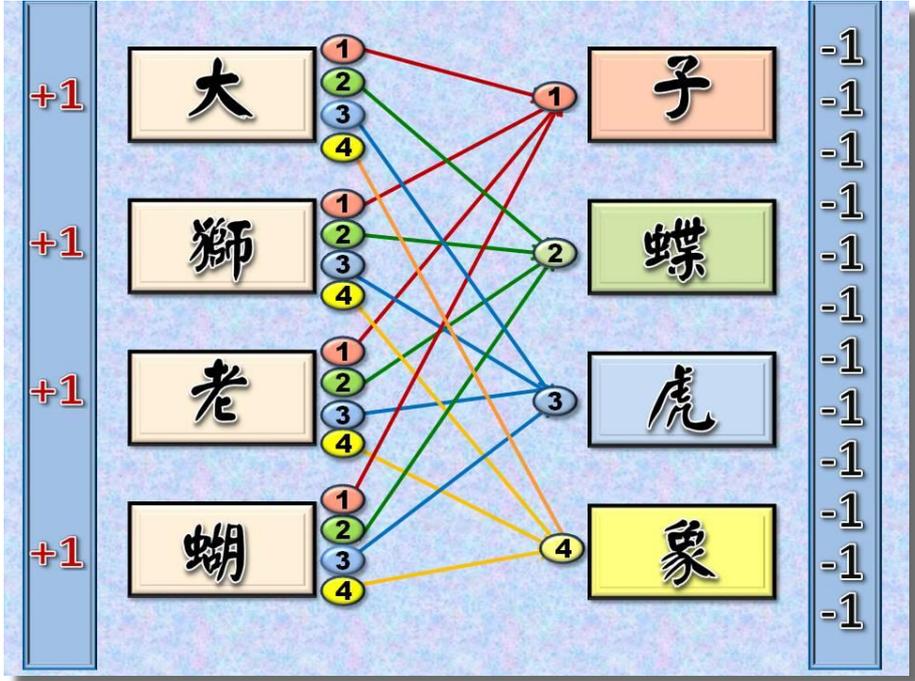
B.按住汽球→時間

開始:接續前動畫 聲音:鼓掌 速度:很慢

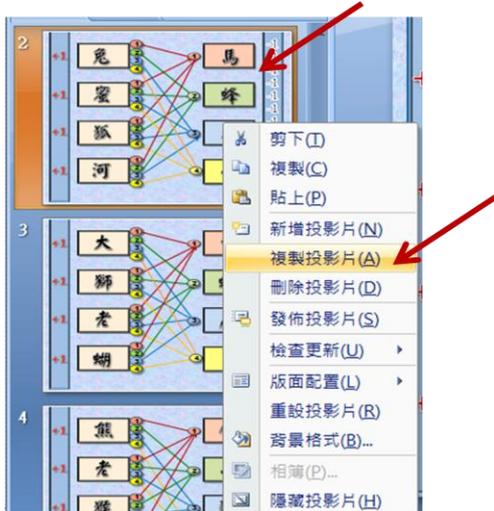
4.汽球向上的動作一共要做四次, 用「重新排序」把這四個動畫分別移到四組+1(圖片 47)
出現的下面, 讓每次按對按鈕時都能有汽球
出現(這個步驟要有些耐心,小心找對位置)

製作下一題

6-7



當做完第一題後,第二題要用複製投影片的方式來做,讓每一頁有相同的版面佈置,
而且按鈕、文字、格式大小相同.



1.複製投影片:

按住最左邊要複製的投影片→按右鍵→
選複製投影片

2.更改題目文字

為大象、獅子、老虎、蝴蝶

3.對換按鈕位置

比方要更改第二組按鈕和第四組按鈕

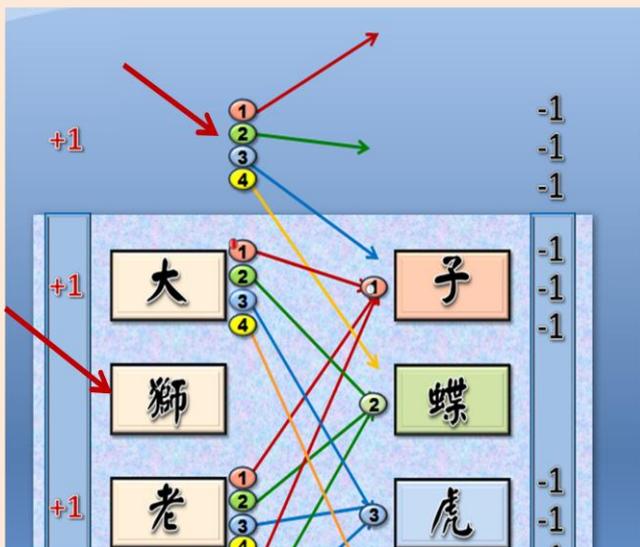
A.把第二組按鈕的四個按鈕、四條線、三個-1 一個+1, 一起上移如左圖

B. 把第四組按鈕的四個按鈕、四條線、三個-1 一個+1, 一起上移到獅字的旁邊

C.調整好線條和三個-1 一個+1 的位置,

D.再把移到上面的第二組按鈕, 放到下面
第四個字的位置, 再調整好線條和三個-1
一個+1 的位置.

E.要把汽球的位置移到最上層,免得顯在

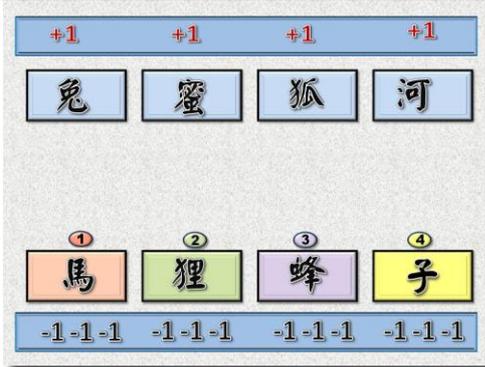


	<p>新改的文字下面</p> <p>按住汽球→按右鍵→移到最上層</p> <p>F. 到播放測試看看是否正確</p>
<p>你好棒喔!</p>	<p>4.最後一頁是複製第一頁,再加上一句用 文藝術家做的「你好棒喔!」就完成了遊戲 製作</p>

延伸學習

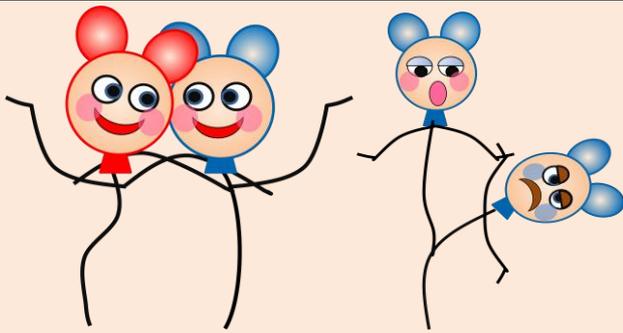
7-8

版面的編排和題型,卡通人物都可以有不同的變化



題目橫擺

背景不要太花,



左邊是兩個相愛的氣球,右邊是兩個相助的汽球,若有興趣,也可將苦著臉的汽球放在答錯後出現,會更可愛喔!



如果你會用圖案中畫汽球身體的曲線,你就可以畫出任何不在圖案中的形狀,如左圖的樹幹和樹葉,都是用曲線畫出來的.

曲線要畫出封密的面積才能填色

2007 版的簡報可以做出許多又可愛又漂亮的畫面,只要熟悉工具,善於應用,熟能生巧,創意無限,祝青出於藍!

微軟多滑鼠簡報遊戲簡介



Microsoft Mouse Mischief

微軟多滑鼠簡報遊戲



一 簡介微軟多滑鼠簡報優點

二 製作微軟多滑鼠簡報遊戲

三 範例「幾點鐘」

微軟多滑鼠官網

<http://www.microsoft.com/taiwan/multipoint/mouse-mischief/default.aspx>

Microsoft Mouse Mischief

香港特別行政區 歷史 | 所有 Microsoft.com 網站

搜尋 Microsoft.com

bing Web

Mouse Mischief 首頁 深入了解 下載 取得課程 說明及作法

▼ 全球網站

讓您的學員透過按滑鼠的方式來參與您的課程

下載

想要維持學員的注意力?

嘗試 Mischief

Microsoft Office PowerPoint

Mouse Mischief 整合至 Microsoft PowerPoint 2010 與 Microsoft Office PowerPoint 2007，可讓您在課程中插入閃爍、表決與繪圖活動影片，學員可以使用自己的滑鼠在畫面上按一下、刪劃或寫答案，以主動地參與這些課

啟動一些 Mischief

下載

範例課程

Mischief 新資訊

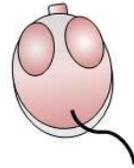
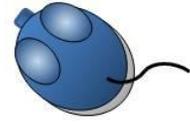
blog f t You

微軟多滑鼠簡報遊戲

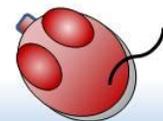
優點

微軟多滑鼠是2007版簡報的增益集

1. 它讓學員可以在自己的座位上用滑鼠在簡報畫面上按一下、刪劃或寫答案。
2. 由於學生可以同時回答老師在簡報上的問題，因此集中了學生的注意力。
3. 在所有學生回答問題後，軟體會自動顯示哪支滑鼠是第一個答對問題的，因此刺激了學生搶答的積極性。
4. 它很容易使用，教師只要打上題目和選擇項目，就可製作互動式的教學遊戲了。



遊戲範例：幾點鐘



多滑鼠工具列



在安裝了微軟多滑鼠以後，簡報的工具列上會多出一項「多滑鼠」的工具列

導覽



導覽詳細介紹如何使用多滑鼠工具

1. 多滑鼠指標索引標籤
2. 可以執行的動作
3. 問題/答案投影片的運作方式
4. 播放投影片模式
5. 教室版面配置範例



是非題



工具列上有是非題、複選題、繪圖三類題型



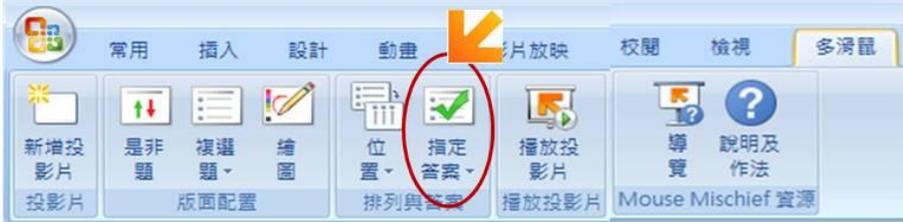
是非題



如果我們要做是非題，就要按工具列上的是非題。



是非題



按一下以新增文字

- 1 是
- 2 否

再按指定答案，
選擇那一題是
正確答案。



是非題



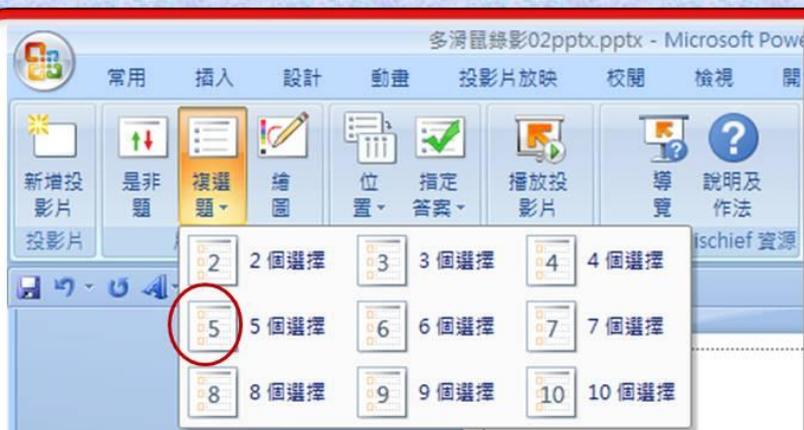
按一下以新增文字

- 1 是
- 2 否

如果選1，
則第一題上
會打勾號。



複選題



按下複選題時，會出現一個小視窗，有9個選項，如果按5個選項



複選題



投影片會出現如左圖有5個選項的畫面。



複選題



再按指定答案，
如果選2，則第二
題上會打勾號

繪圖題



按下繪圖工具，投影片會出現7個黑灰色的方塊和一块橡皮擦

繪圖題



但是在投影片播放時，
都會變成彩色的。這
時學生可以用滑鼠點
選顏色畫圖。



幾點鐘？



再過一刻鐘小明就要睡覺了，
請問小明將在幾點鐘睡覺呢？

- 1 九點二十分
- 2 九點半
- 3 九點三刻
- 4 九點三十五分



複選題



先按複選題，選擇4個選項

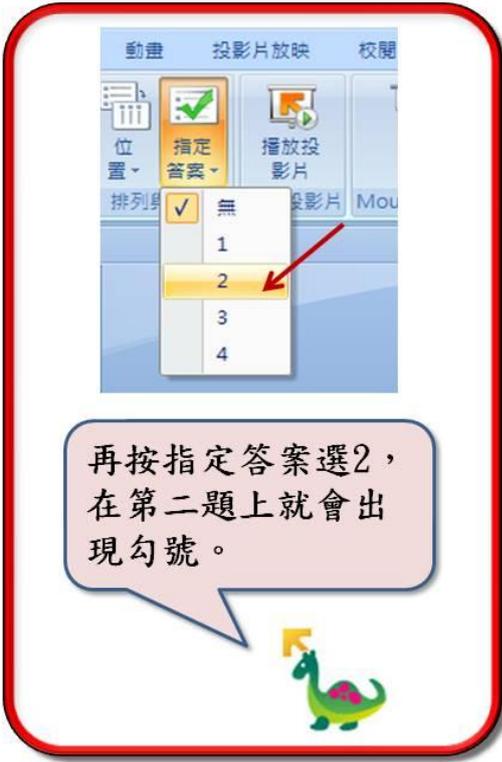


1

2

3

4



再按指定答案選2，
在第二題上就會出現勾號。



再過一刻鐘小明就要睡覺了，
請問小明將在幾點鐘睡覺呢？

- 1 九點二十分
- 2 九點半
- 3 九點三刻
- 4 九點三十五分



請問小明早上幾點鐘起床？

1 早上五點三刻起床

2 六點零五分

3 差五分六點



小明在2:30做功課。
2:30就是兩點半？

1 是

2 否



是非題



按工具列上的是非題



是



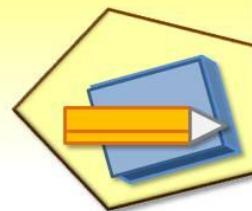
否



然後在指定答案上選1，在第1題上就會出現勾號。



小明在2:30做功課。
2:30就是兩點半嗎？



是



否



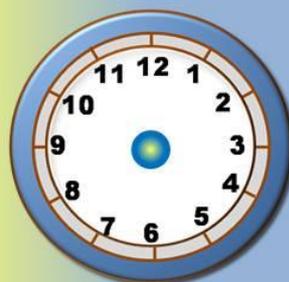
請畫出小明三餐吃飯的時間。



早上六點四十分

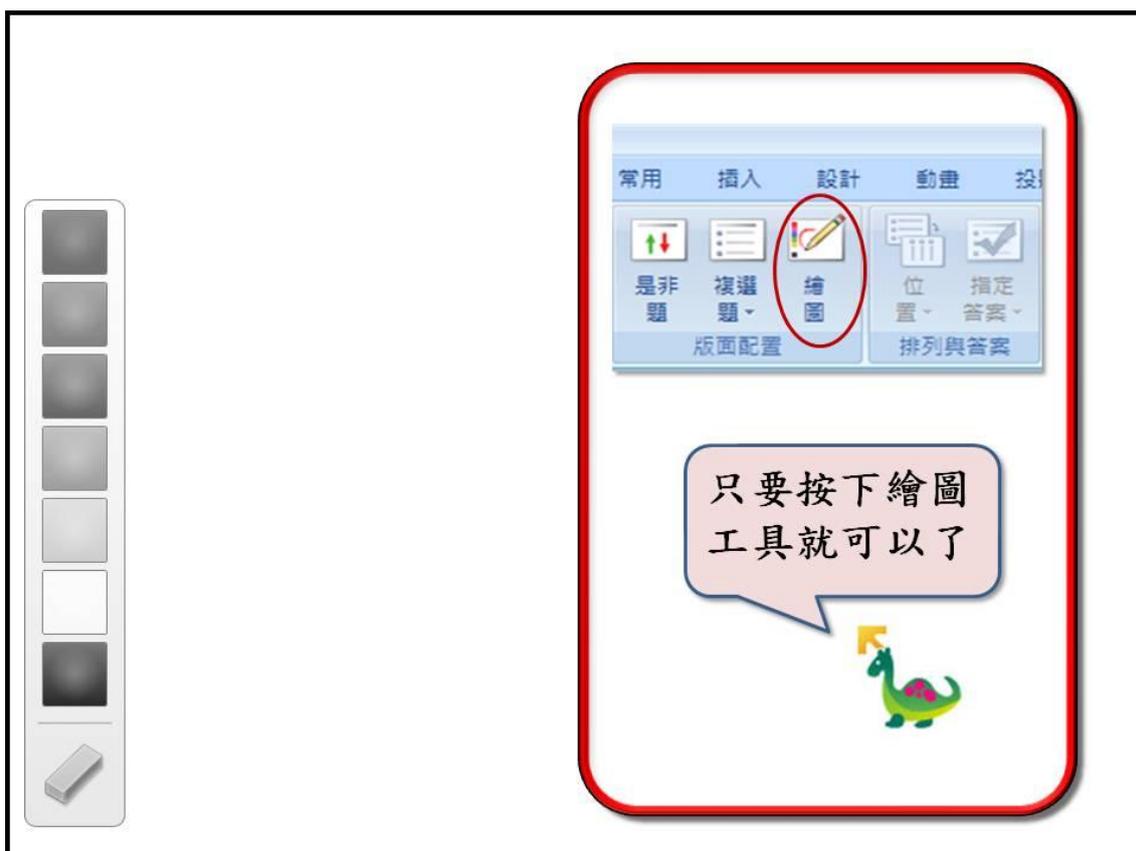


中午十二點十分



晚上七點一刻



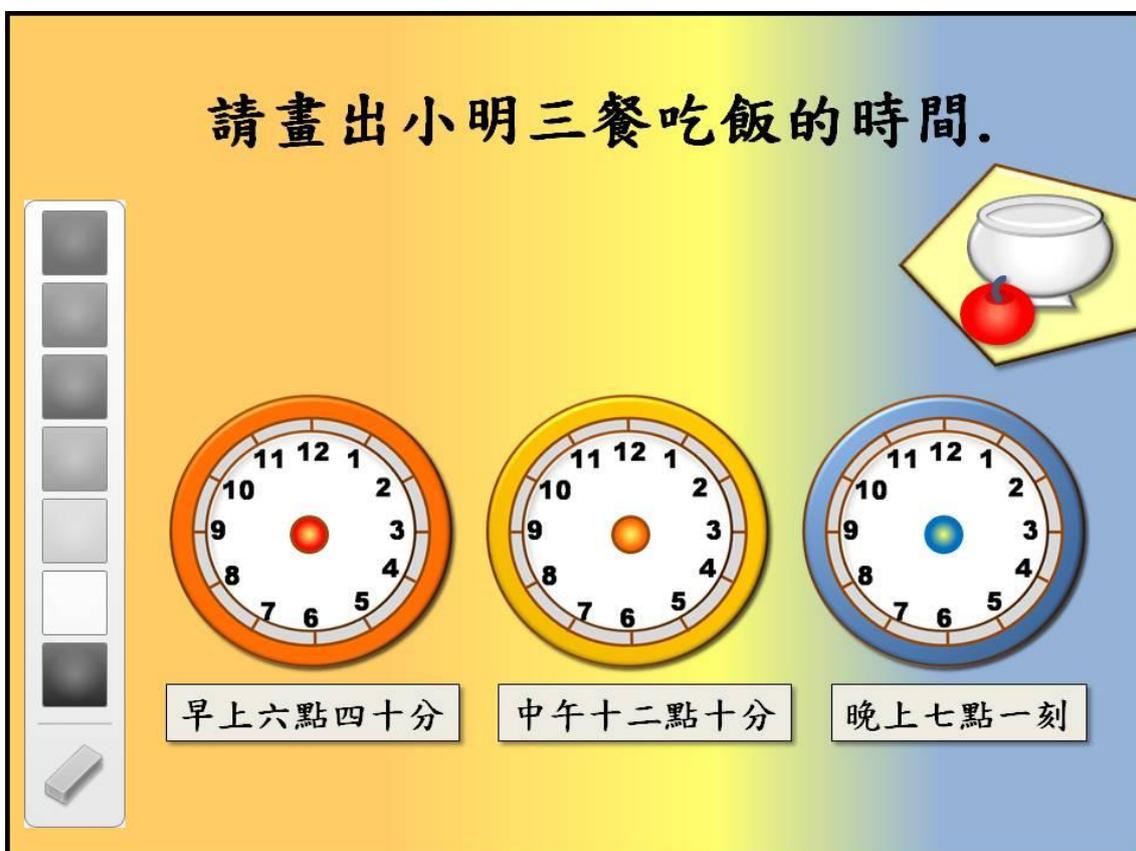


常用 插入 設計 動畫 投

是非題 複選題 版面配置 繪圖 位置 指定答案 排列與答案

只要按下繪圖工具就可以了

請畫出小明三餐吃飯的時間。



早上六點四十分 中午十二點十分 晚上七點一刻

第八章 總結



舉一反三 延伸學習



用已經學過的繪圖和按鈕技巧，製作其它的遊戲。

第八章 總結



一 繪圖技巧的延伸學習

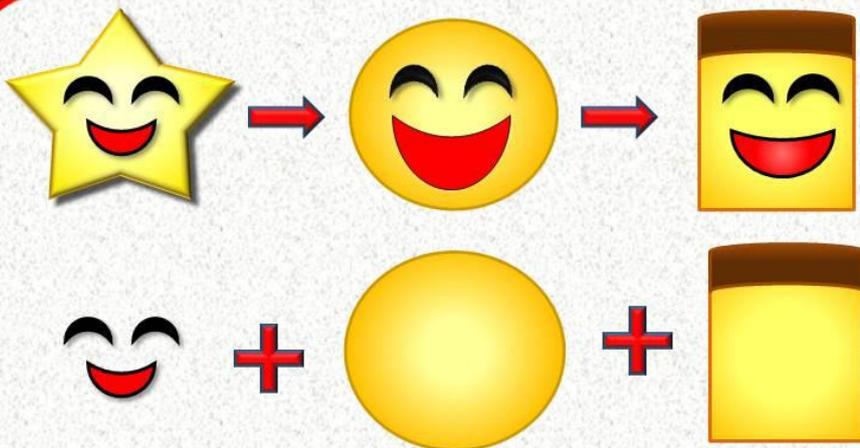
二 按鈕技巧的延伸學習

翻牌蓋牌配對遊戲

三連翻說話遊戲

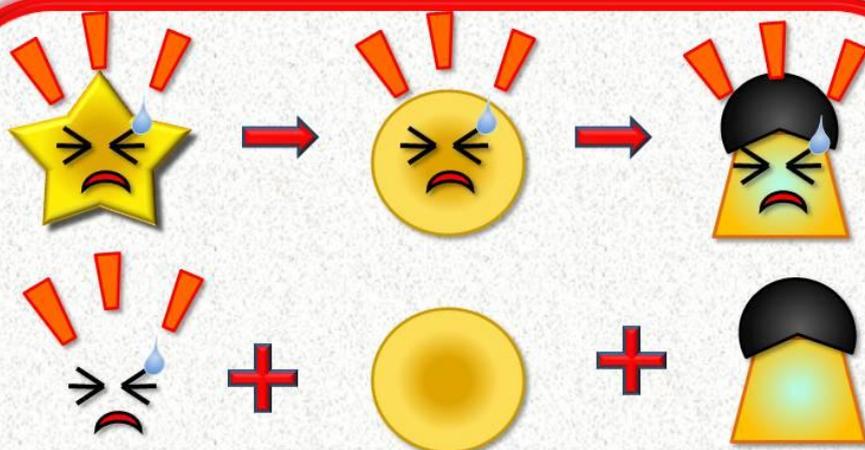
重組遊戲

繪圖技巧的延伸



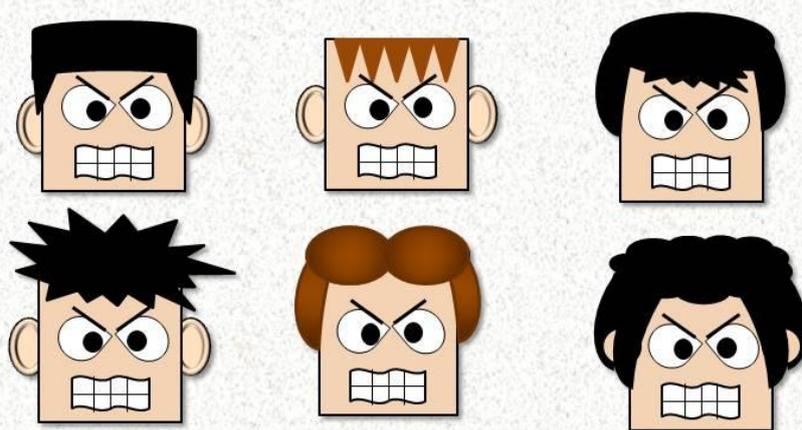
把星星去掉留下眼睛和嘴巴，再換個圓形或長方形就可變出不同的人物。

繪圖技巧的延伸



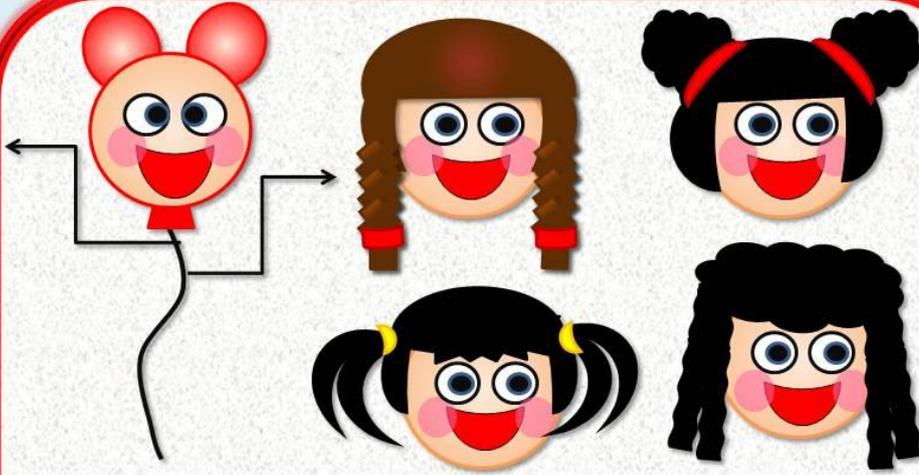
把星星去掉留下眼睛和嘴巴，再換個圓形或梯形就可變出不同的人物。

繪圖技巧的延伸



保留相同的臉，再換個髮型。

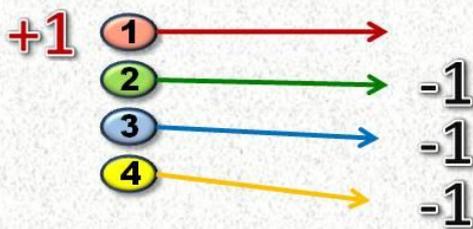
繪圖技巧的延伸



可以用汽球的臉做幾個女孩子，再換上不同的髮型。

按鈕技巧的延伸

連線按鈕



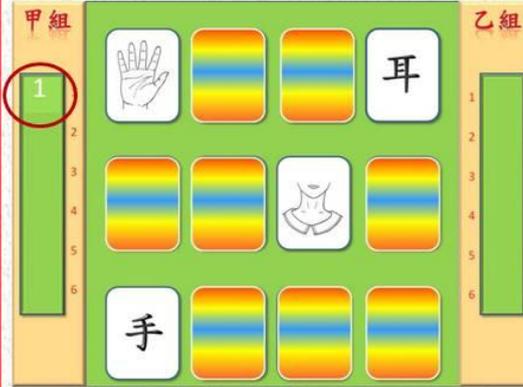
星星按鈕



應用學過的連線按鈕和星星按鈕
製作三個遊戲

1. 進階翻牌配對遊戲
2. 三連翻說話遊戲
3. 重組遊戲

進階翻牌配對遊戲



遊戲規則

1. 分甲乙兩組比賽。
2. 如果甲組翻開牌配對成功，則可從左邊欄翻開一張蓋子，顯出得到一分。
3. 如果配對不成功，就要把兩張牌蓋起來，讓另一組來玩。

進階翻牌配對遊戲



按蓋子時，蓋子消失

1. 製作：學生按牌的時候，上面的牌消失，把底牌顯出。

做法與「和星星玩遊戲」的按鈕相同。
請參考「和星星玩遊戲」(3-1-9)。

進階翻牌配對遊戲

底牌是
按鈕



按底牌時，
蓋子出現

2. 製作：學生按底牌時，上面的牌會出現，把底牌再蓋起來。

這一步的做法與第一步略同。

1. 按住蓋子→新增效果→進入→出現

2. 時間→觸發程序→按一下就開始效果→圓角矩形(選底牌的編號)。

進階翻牌配對遊戲

1

6個蓋子

蓋子

按蓋子時，
蓋子消失

3. 製作：配對成功時，按綠色蓋子，讓它消失，把加的分數顯出，且有鼓掌的聲音。

第3步的做法與第一步相同。

請參考「和星星玩遊戲」(3-1-9)。

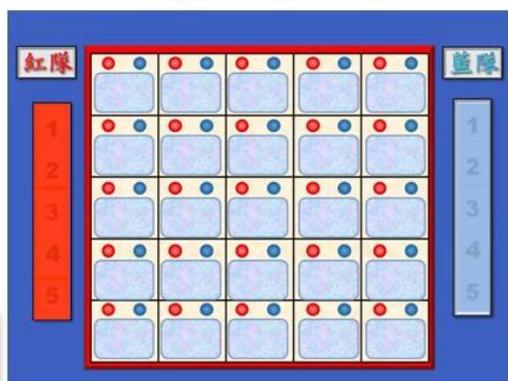
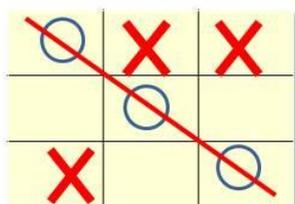
進階翻牌配對遊戲



4.複製12套底牌和蓋子

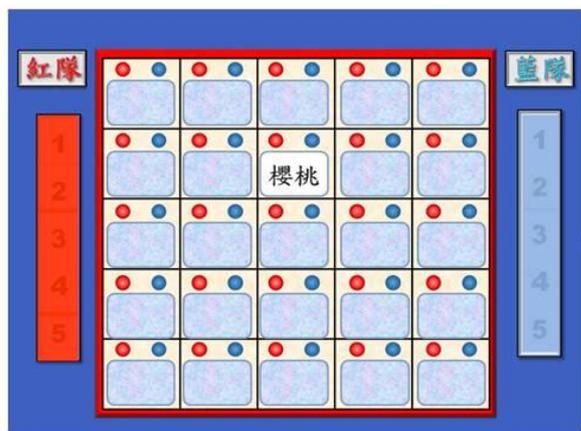
1. 在底牌上把題目寫好。
2. 把做好的第一套底牌和蓋子複製12套排好。
3. 再打開蓋子，把題目打在底牌上，這樣就完成了。

三連翻說話遊戲



此遊戲是井字遊戲的延伸遊戲，教學法是從阿寶老師介紹薛意梅老師和顏國雄老師的五子棋連想到的。此遊戲只要能連翻三張牌成一直線，就可得一分。得分者可按左右兩排的記分欄，就可加分。老師也可自訂為連翻四或五張牌才可得分。

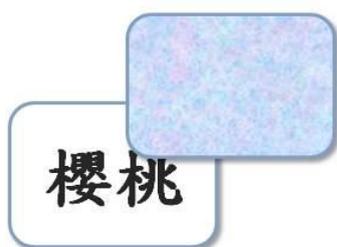
三連翻說話遊戲



1. 分紅隊和藍隊兩隊進行比賽
2. 第一隊可隨意挑選一張牌翻開，翻開後，老師可訂規學生若不會念此生詞或寫出注音或造句就得放棄這張牌，他要再按一下這張牌，把此牌蓋起來。

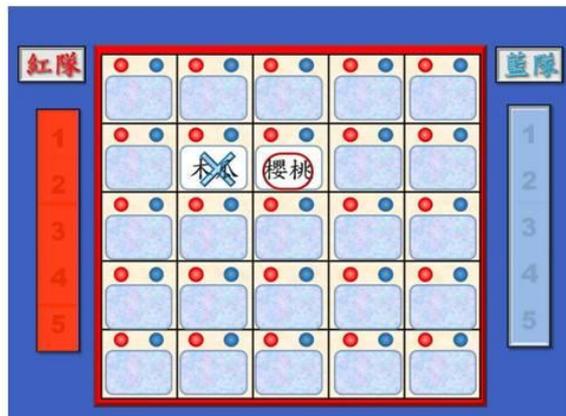
三連翻說話遊戲

製作方法和上一個翻牌蓋牌遊戲的做法一樣



1. 製作按蓋子時，蓋子消失
2. 製作按底牌時，蓋子出現

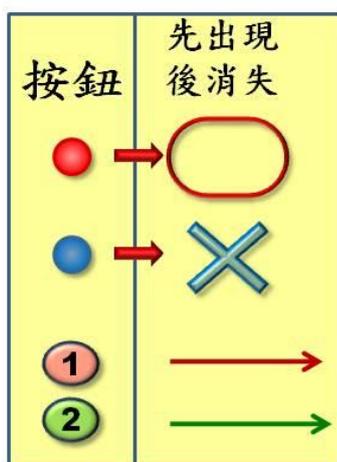
三連翻說話遊戲



學生若能念對此張牌上的字，紅隊請按上面紅色按鈕，牌上就會出現一個紅圈(O)，藍隊若念對牌上的字，請按藍色按鈕，牌上就會出現一個藍叉(X)。
若按錯了，請再按一次按鈕，O或X就會消失。

三連翻說話遊戲

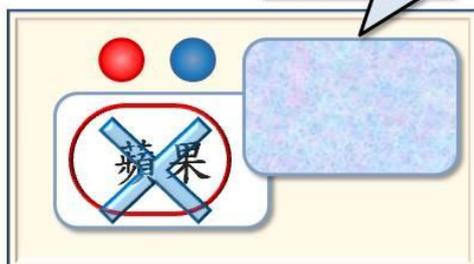
- 製作：
1. 按紅按鈕紅圈出現，再按紅按鈕，紅圈消失
2. 按藍按鈕藍叉出現，再按藍按鈕，藍叉消失



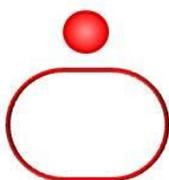
製作的方法和連線遊戲的按鈕製作法相同，請參考連線遊戲的按鈕製作法(3-2-5)。

三連翻說話遊戲

放在最上面



1. 在底牌上打字。
2. 把藍色和紅色的按鈕放在底牌上方。
3. 把紅圈(O)和藍叉(X)放在底牌上。
4. 把牌蓋子蓋在最上面。



紅隊

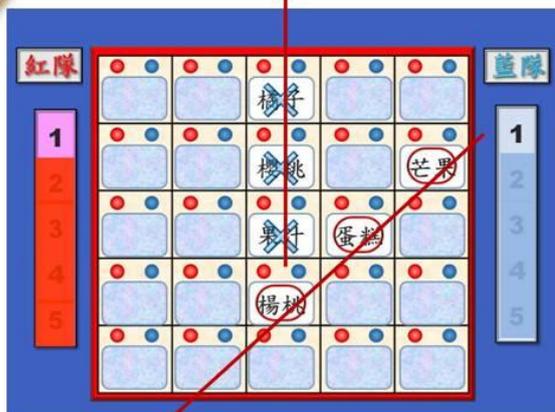
三連翻說話遊戲



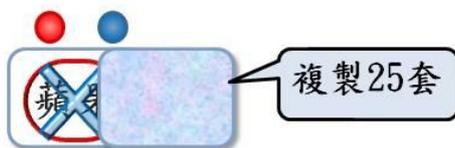
按蓋子時,
蓋子消失

1. 兩邊分數欄的製作法前面翻牌蓋牌的分數欄做法相同。
2. 在分數的上面做五個透明的紅蓋子，按蓋子時，蓋子就消失。
3. 在蓋子上加鼓掌聲。

三連翻說話遊戲



1. 把做好的第一套牌和紅藍按鈕複製25套，排列如左圖。
2. 在25張底牌上打字
3. 把兩條分數欄排在兩旁。
4. 老師也可更改此遊戲為九格或十六格或更多格。

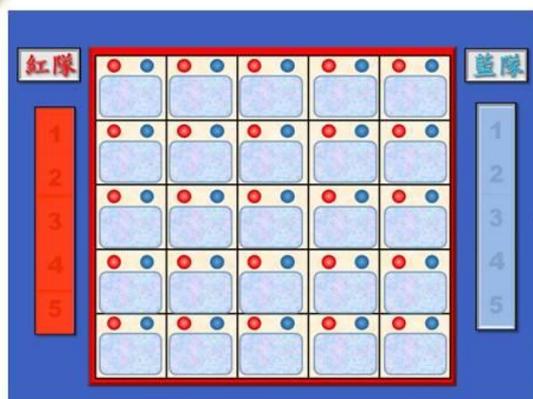


三連翻說話遊戲



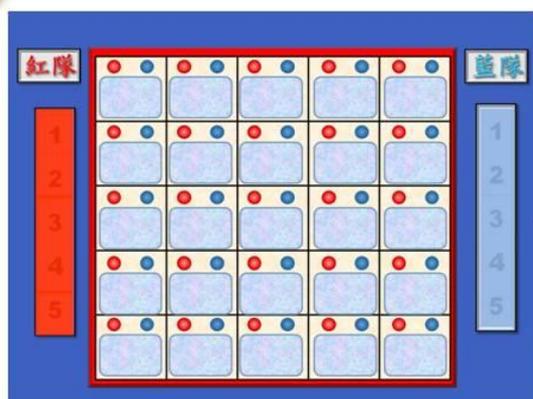
希望蓋子消失時，上面任一張卡通牌會出現，這和連線遊戲中汽球會出現在答對答案後的做法是一樣的，請參考連線遊戲製作法中的3-2-7

三連翻說話遊戲



1. 把卡通牌放在版面的外下方，這樣讓她在播放時是看不見的。
2. 新增效果→影片路徑→向上→再把路徑拉長到版面的最上方，直到看不見卡通牌為止。
3. 把這個動作用重新排序向下的箭頭，移到紅色蓋子消失的下面，改為與前動畫同時。

三連翻說話遊戲



1. 卡通牌向上的影片路徑要連續做10次，五個路徑分別在紅色分數蓋子消失的下面，五個路徑在藍色分數蓋子消失的下面，這樣就完成了。
2. 這個遊戲做起來比較複雜，需要相當的時間和耐心。

重組遊戲

放在她 桌上 書本 把

①②③④⑤ ①②③④⑤ ①②③④⑤ ①②③④⑤ ①②③④⑤

--	--	--	--	--

① ② ③ ④ ⑤

這個重組遊戲和連線遊戲的做法一樣，不過可以省去製作線條出現，只要在按錯按鈕時說加油，在按對按鈕時，讓字出現在空格內就可以了。

簡報遊戲



祝
學習愉快
青出於藍

章薇菲