

第六課 貪吃的猴子

- 🚩 節次 1，共 2 節
- 🚩 時間分配（複習 2/老師 15/學生 20/統整 3 分鐘）
- 🚩 適用年級：五年級
- 🚩 學生經驗：Scratch 操作 OK、已完成作業 3 回，前回作品已導入變數概念
- 🚩 課程安排

教學內容	重點說明	教學技巧	評量方式	時間
作品介紹	1. 作品示範 2. 學習重點說明： 變數：得分與時間 控制指令：如果 偵測指令：碰到、按下 運算指令：大於、等於、或 3. 複習面向與移動	播放檔案 講述 提問	提問 角色 舞台背景	2+6 分鐘
新增舞台背景與變數	1. 開啟新檔，匯入舞台背景 2. 新增得分與時間變數 3. 撰寫程式	操作示範	實作 提問 造型	1
設定猴子角色	1. 匯入猴子 2. 設定起始座標與控制鍵	操作示範 合作學習 重點提示	實作	3

教學流程

1. 作品示範

開啟舊檔，說明猴子左右移動，接到香蕉得分，便便扣分

示範說明猴子左右移動，香蕉與便便炸彈隨機出現

操作一

2. 新增舞台背景與變數

匯入舞台兩張背景

新增變數：時間、得分

撰寫舞台程式：說明控制積木(重複執行到時間=0)

設定時間起始值 60 秒，得分起始值為 0，時間倒數，時間為 0 時切換背景，播放音樂結束。

操作二

3. 撰寫猴子積木

控制積木重複執行到時間為 0



條件積木，如果時間大於 0
 如果按下左、又鍵
 動作積木：面向及移動
 存檔 50600-4

- 🚩 節次 2：
- 🚩 預期學習成果：90%
- 🚩 時間分配（複習 3/老師 15/學生 15/評量 7 分鐘）
- 🚩 適用年級：五年級
- 🚩 學生經驗：Scratch 操作 OK、已完成作業 3 回
- 🚩 課程安排

教學內容	重點說明	教學技巧	評量方式	時間
複習	1. 變數 2. 面向與移動	操作示範	提問 如何產生時間 與得分	
設定香蕉積木	1. 出現位置 2. 每次座標移動值設定 3. 判斷 Y 座標值或碰到猴子的反應 4. 碰到猴子得分要增加	操作示範 合作學習 重點提示	提問 實作	
補充教學	製造 2-3 個便便 利用運算積木從 1 到 10 選一個數控制出現時間與下降速度	操作示範 合作學習 重點提示	實作	

操作一

1. 開啟 D 碟/資料夾/50500-6
2. 匯入香蕉即便便
3. 香蕉起始值設定
4. 時間條件式，時間大於 0 時重複掉落及辨別是否碰到猴子或是 Y 座標小於-170
5. 撰寫香蕉 Y 座標值小於-170 時的反應
6. 撰寫香蕉碰到猴子的反應

操作二

1. 學生自行練習匯入便便
2. 複製猴子積木到便便腳色中
3. 更改碰到便便會扣分
4. 更改便便掉落速度會變化
5. 存檔
6. 評分

