

單元名稱		Scratch 遊戲-猴子接香蕉		總節數	1 節，40 分鐘
設計依據					
學習重點	學習表現	資議 t-III-1 運用常見的資訊系統。 資議 t-III-3 運用運算思維解決問題。 資議 a-III-4 展現學習資訊科技的正向態度。		領域核心素養	科-E-A2 具備探索問題的能力，並能透過科技工具的體驗與實踐處理日常生活問題。 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。
	學習內容	資議 A-III-1 結構化的問題解決表示方法。 資議 P-III-1 程式設計工具的基本應用。			
議題融入	實質內涵				
	所融入之學習重點				
與其他領域/科目的連結					
學習目標		1. 學會用 Scratch 設計用鍵盤控制的遊戲 2. 學會設計掉落物的程式組件 3. 學會設計鍵盤控制的角色			
教材來源		自編			
教學設備/資源		電腦、廣播系統			
教學活動內容及實施方式					
此為第 1 節					
一、引起動機					5 分
詢問學生玩過哪些簡單的電腦遊戲。					
1. 向學生展示教師自製的遊戲作品，並實際操作進行遊戲。					
二、發展活動					30 分
1. 學會依據接物品的遊戲內容，確定所需角色和各角色的動作反應，完成遊戲腳本。					
2. 學會建立新的猴子角色，設定尺寸，完成座標定位並讓猴子隨著滑鼠移動。					
3. 在香蕉上使用「如果…那麼」判斷式，設定香蕉兩種狀況：					
1. 被猴子接到。					
2. 直接掉落地面的積木程式碼，運用偵測與迴圈積木改寫程式，並了解為何此方式能讓相較掉落更流暢的原因。					
4. 學會使用「座標定位」、「隨機取數」、「移動…點」積木，讓香蕉從舞台					

上方往下落至地面。

三、綜合活動

1. 學生完成並展示自己的作品與同學做分享。
2. 老師布題如何加入計分與音效，讓學生動腦討論，下一次上課回饋。

5分

猴子接香蕉

積木程式原理（猴子）

猴子的程式比較簡單，只需要在點擊綠旗時，透過「重複無



香蕉



操控猴子去接香蕉。

