



新竹市

程式教育增能計畫

主辦單位



協辦單位



西門國小全壘打大賽



Rabboni AIOT 程式教育裝置感測器

教案設計

簡報員：校長 陳進豐、鄭鈞隆 主任、陳政宇 老師

詹皇治、蔡林祐、楊金富 同學

新竹市西門國小棒球隊



西門國小特色 x Rabboni AIoT



※以學生最喜歡的項目-樂樂棒球

※ 全校打棒球的理想

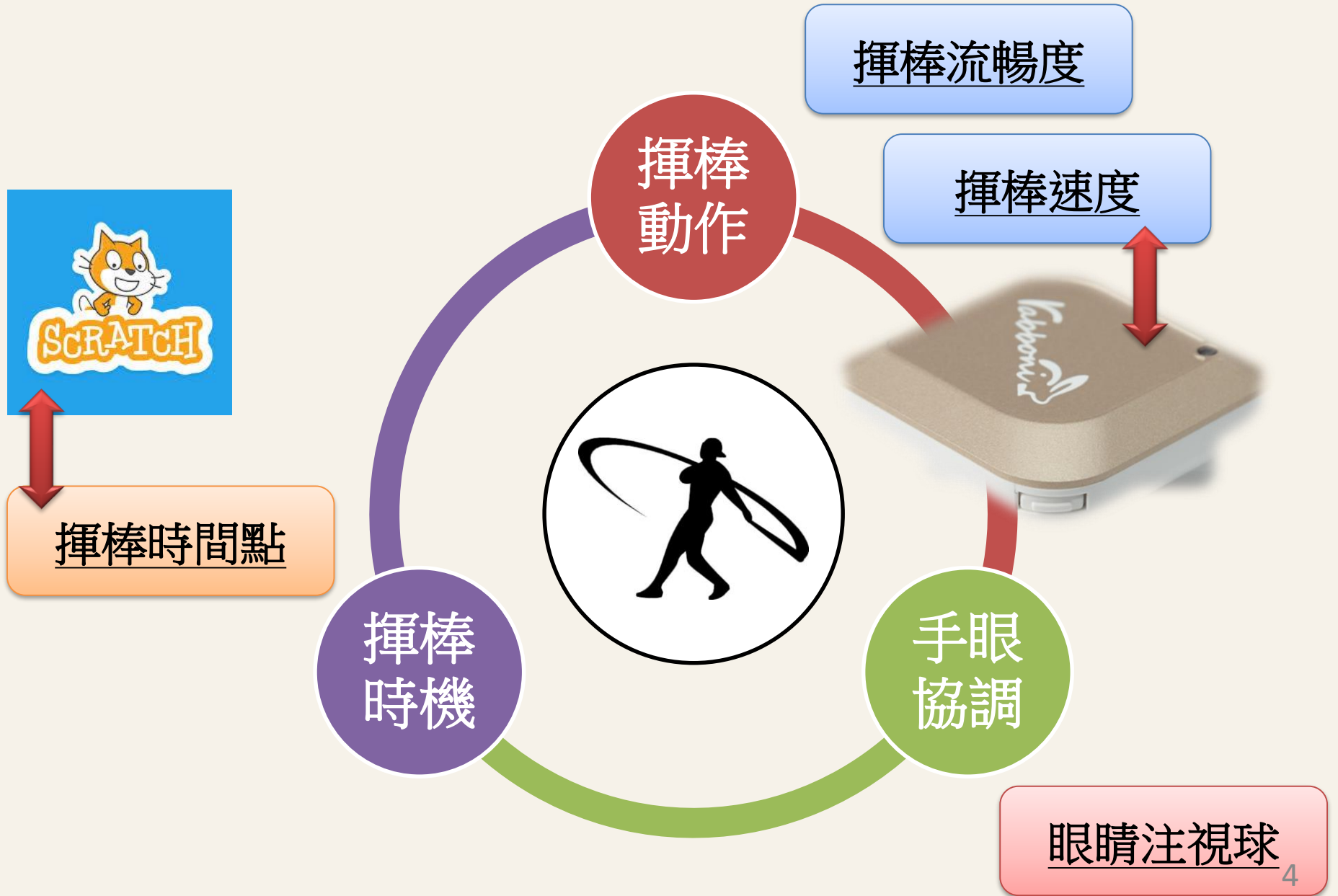
※ Scratch 驅動



導入科技課程：讓學生動腦想 & 動手做

輔助健體課程：教學趣味化 & 學習數位化

問題發想-棒球打擊要素



問題發想-棒球打擊結果



揮棒速度



正確時機



程式設計-投球與打擊

The image displays a Scratch-based baseball game interface. At the top, the player's name is "Sipp Rabboni" with a status of "READY". The current "打數" (at bats) is 0 and the "分數" (score) is 0. The game scene features a pitcher in a pink uniform on the left and a batter in a purple uniform on the right. A code window is open over the pitcher, showing the following logic:

- 當收到訊息 投球
- 定位到 x: 33 y: 5
- 尺寸設為 25 %
- 滑動 隨機取數 0.4 到 1 到 x: 165 y: -15
- 廣播訊息 message2 並等待

Below the main scene, two additional code snippets are shown:

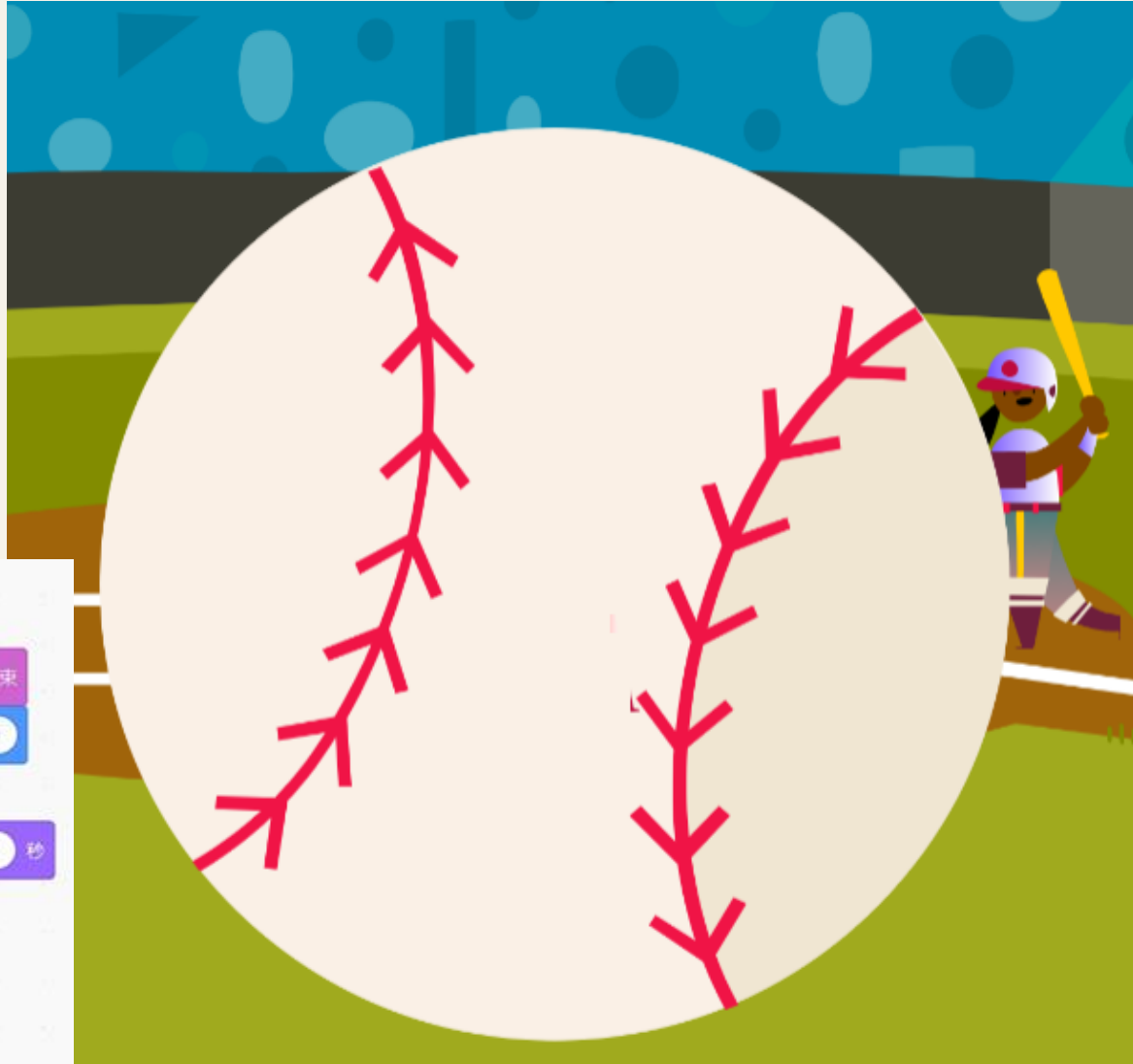
Snippet 1 (Pitcher's Logic):

- 當收到訊息 hotgood
- 如果 隨機取數 1 到 2 = 2 那麼
- 播放音效 Drum Boing 直到結束
- 滑動 2 秒到 x: -100 y: -85
- 廣播訊息 投球
- 廣播訊息 message3
- 說出 TRY AGAIN~ 持續 2 秒
- 定位到 x: 33 y: 5
- 否則
- 播放音效 Boop Bing Bop
- 滑動 2 秒到 x: -125 y: 15
- 廣播訊息 投球2
- 廣播訊息 message3
- 說出 TRY AGAIN~ 持續 2 秒
- 定位到 x: 33 y: 5

Snippet 2 (Batter's Logic):

- 當收到訊息 message1
- 如果 數值 數值 acc X > 1.2 或 數值 數值 acc Y > 1.2 那麼
- 造型換成 batter-d
- 等待 0.05 秒
- 造型換成 batter-c
- 等待 0.05 秒
- 造型換成 batter-b
- 等待 0.05 秒
- 造型換成 batter-a
- 廣播訊息 goodhitting
- 幫助 分配 分數 1
- 否則
- 造型換成 batter-d
- 等待 0.2 秒
- 造型換成 batter-c
- 等待 0.2 秒
- 造型換成 batter-b
- 等待 0.2 秒
- 造型換成 batter-a
- 廣播訊息 hotgood

程式設計-全壘打場景



```
當收到訊息 goodhiting  
播放音效 Bell Cymbal 直到結束  
滑行 0.5 秒到 x: -250 y: 0  
廣播訊息 message3  
說出 NICE BATTING~ 持續 2 秒  
背景換成 下一個背景  
廣播訊息 homerun  
定位到 x: 33 y: 5
```

Let`s Play Ball~

