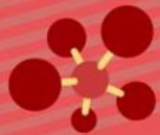
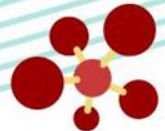




橘子蘋果



# 橘子蘋果學習平台 教師操作手冊



# 教師操作手冊

登入

教師管理後台

跳出新分頁

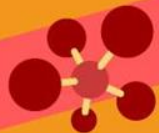
橘蘋學習平台

創造

最新消息 班級列表 學生列表 檢視課程

我的課程 我的作品 我的工作室 我的收信匣 帳號設定

橘子蘋果



# 登入教師管理後台

# 在「臺北酷課雲」登入 臺北市校園單一身分驗證服務



1



2



3

# 點擊「橘子蘋果兒童程式學苑」



國立公共資訊  
圖書館



全球素養評量  
手冊專區



原住民資源專  
區



國際教育月學  
習資源手冊專...



兒童月專區



臺北市本土語  
文教學資源庫



酷課On0管理  
後臺申請表單



智慧城鄉-遊臺  
灣學英語



反毒VR教材



臺北市家庭教  
育中心課程



推廣研習申請



學前創新教育  
-幼兒STEA...



橘子蘋果兒童  
程式學苑





# 登入請選同意

授權請求

橘蘋學習平台 請求您授權以便存取您的個人資訊。

授權內容如下：

- 想要取得您的識別代號、姓名、電子郵件、手機號碼等資訊
- 想要取得您的身分、所屬機構、單位職稱、任教班級、任教科目、就讀年班等資訊



同意

不同意



# 成功進入頁面



The screenshot shows a web interface for a teacher management system. On the left is a dark sidebar with a navigation menu. The main content area is titled '最新消息' (Latest News) and features a single news item: '【橘蘋公益課程】正式上線' (Official launch of the Orange Apple Public Welfare Course), dated '公告日期：2021-01-01'.

橘子蘋果  
教師管理後台

- 最新消息
- 班級列表
- 學生列表
- 檢視課程

登出

## 最新消息

[【橘蘋公益課程】正式上線](#)

公告日期：2021-01-01



橘子蘋果

# 最新消息



# 查看最新消息

橘子蘋果

教師管理後台

最新消息

班級列表

學生列表

檢視課程

## 最新消息

[【橘蘋公益課程】正式上線](#)

公告日期：2021-01-01



橘子蘋果

# 班級列表

# 點擊班級列表

已登入平台、使用課程的人數



學校名稱	班級名稱	班級人數	註冊人數
臺北市 橘子蘋果 中學	高三1班數學	55	0
臺北市 橘子蘋果 中學	高三2班數學	55	0
臺北市 橘子蘋果 中學	國三1班數學	44	1
臺北市 橘子蘋果 中學	國三2班數學	44	0

班級實際人數

# 點擊特定班級

橘子蘋果 教師管理後台		班級列表		
最新消息	學校名稱	班級名稱	班級人數	註冊人數
班級列表	臺北市  中學	高三1班數學	55	0
學生列表	臺北市  中學	高三2班數學	55	0
檢視課程	臺北市  中學	國三1班數學	44	1
	臺北市  中學	國三2班數學	44	0

# 查看班級學習進度

橘子蘋果 教師管理後台

最新消息

班級列表

學生列表

檢視課程

## 國三1班數學

未完成 已完成

Scratch JavaScript

	公益Scratch L1 : 搶救叩叮大作戰	公益Scratch L2 : 一日難農	公益Scratch L3 : 動感快打	公益Scratch L4 : 精準弓箭手	公益Scratch L5 : 癡狂打地鼠	公益Scratch L6 : 混亂一加一	公益Scratch L7 : 怪物射手	公益Scratch L8 : 支援前線
<input type="checkbox"/> 學生姓名								
批次執行	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉	<input type="checkbox"/> 啟用 關閉
<input type="checkbox"/> 蔡	3 / 11	0 / 11	0 / 11	0 / 11	0 / 11	0 / 11	0 / 11	0 / 11

1位學生登入學習，完成單元進度3/11

# 批次 / 單次關閉學生課程

學生課程預設「全開啟」，教師可手動關閉全部或特定課程

橘子蘋果  
教師管理後台

國三1班數學  
未完成 已完成

Scratch JavaScript

學生姓名	公益JS L1: 高空飛行 傘	公益JS L2: 我是神射 手	公益JS L3: 瘋狂賽車	公益JS L4: 太空人	公益JS L5: 獼猴大戰 睡	公益JS L6: 上課打瞌 睡	公益JS L7: 啤酒推推 樂
批次執行	啟用 關閉	啟用 關閉	啟用 關閉	啟用 關閉	啟用 關閉	啟用 關閉	啟用 關閉
蔡	0 / 11	0 / 11	0 / 15	0 / 14	0 / 12	0 / 11	0 / 11

確定要關閉課程嗎? 學生將失去課程進度

取消 好



# 已關閉學生課程

橘子蘋果 教師管理後台

最新消息  
班級列表  
學生列表  
檢視課程

國三1班數: ● 已關閉所有選取學生的公益JS L3：癡狂賽車課程 ×

未完成  已完成

Scratch JavaScript

學生姓名	公益JS L1：高空飛行傘	公益JS L2：我是神射手	公益JS L3：癡狂賽車	公益JS L4：太空人	公益JS L5：獼猴大戰	公益JS L6：上課打瞌睡	公益JS L7：啤酒推推樂
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
批次執行	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>	<input type="button" value="啟用"/> <input type="button" value="關閉"/>
<input type="checkbox"/> 蔡	0 / 11	0 / 11	未啟用	0 / 14	0 / 12	0 / 11	0 / 11

關閉後，教師可再次啟用課程

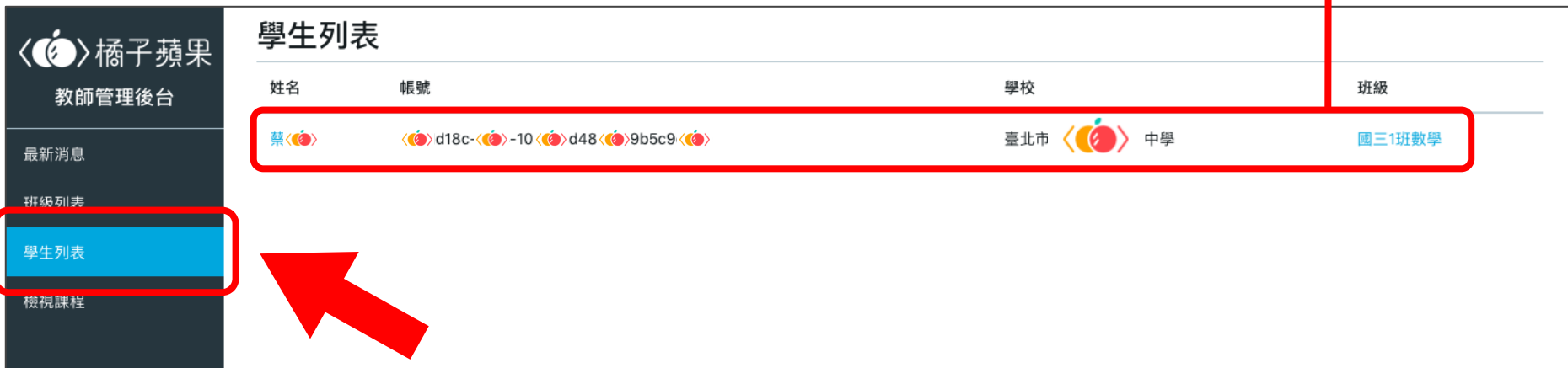


橘子蘋果

# 學生列表

# 點擊學生列表

已登入平台、使用課程的學生



橘子蘋果  
教師管理後台

最新消息

班級列表

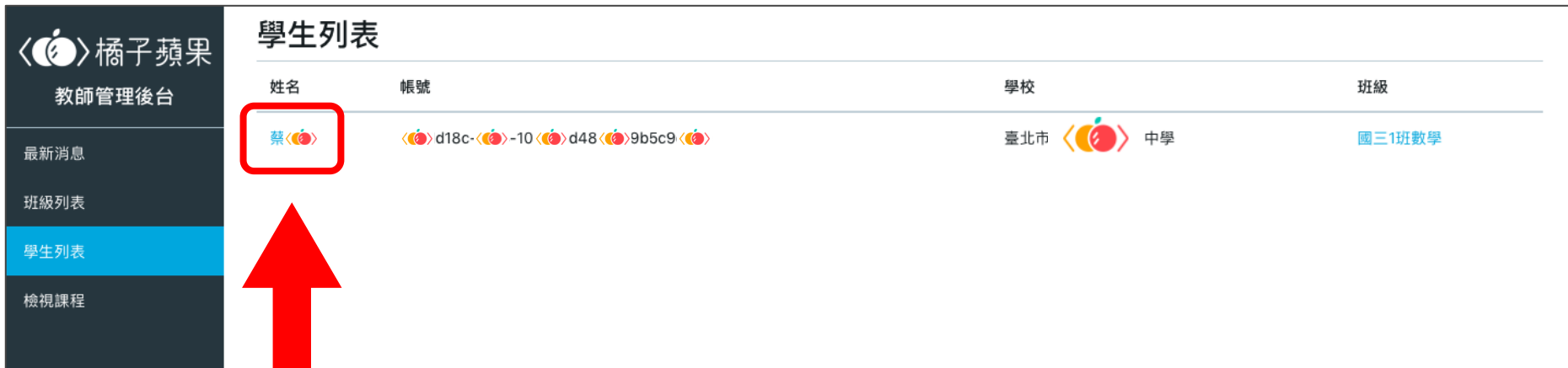
**學生列表**

檢視課程

### 學生列表

姓名	帳號	學校	班級
蔡	d18c-10-d489b5c9	臺北市 中學	國三1班數學

# 點擊特定學生



橘子蘋果  
教師管理後台

最新消息  
班級列表  
學生列表  
檢視課程

## 學生列表

姓名	帳號	學校	班級
蔡	d18c- -10 d48 9b5c9	臺北市 中學	國三1班數學

# 查看學生目前進度

橘子蘋果 教師管理後台

最新消息  
班級列表  
學生列表  
檢視課程

蔡

關閉退取課程 啟用過取課程

學校	年級	其他
姓名	生日	
帳號	地區	
Email	電話	

Scratch JavaScript

#	課程名稱	課程描述	目前進度	狀態	功能
1	公益Scratch L1: 搶救叮叮大作戰	叮叮為了實現成為巨大海爾的夢想，開始進行各式各樣的實驗，不過滴水似乎有些失控，厲害的你，快來幫助叮叮恢復原狀吧！	搶救叮叮大作戰 遊戲基礎設置		
2	公益Scratch L2: 一日維農	寒暑假期間，叮叮回鄉下奶奶家，看到奶奶正在雞舍收雞蛋，這度有趣的事情，叮叮一定要親自體驗看看！	一日維農 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	
3	公益Scratch L3: 動感快打	叮叮為了提升自己的打字速度，製作了一款打字練習遊戲，同學們，快跟著叮叮一起測試打字速度吧！	動感快打 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	
4	公益Scratch L4: 精準弓箭手	在城堡外進取步的叮叮，發現了一群史萊姆怪物，機警的叮叮決定使用弓箭擊退怪物，同學們，快來一起幫助叮叮吧！	精準弓箭手 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	
5	公益Scratch L5: 瘋狂打地鼠	叮叮為了釐清「大於」、「小於」的觀念，與數學老師共同合作，製作出一款瘋狂打地鼠遊戲，同學們，快點跟叮叮一起練習吧！	瘋狂打地鼠 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	
6	公益Scratch L6: 混亂一加一	叮叮學校的電腦老師製作了一款遊戲，能夠幫助大家理解「資料型態」概念，同學們，快跟著叮叮一起學習吧！	混亂一加一 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	
7	公益Scratch L7: 怪物射手	叮叮在夢中被一群怪物包圍，卻因為害怕而不敢扣下板機，同學們，快來幫助叮叮逃出這個惡夢吧！	怪物射手 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	
8	公益Scratch L8: 支援前線	叮叮收到了忍者實驗小學的入學測驗邀請信，必須在考試時通過有忍者編考官的森林，同學們，快來協助叮叮一起拿到入學資格吧！	支援前線 【說明】 遊戲劇情與規則	啟用中	

登出

切換不同程式語言，  
查看進度

# 關閉學生課程

The screenshot shows a teacher management interface with a sidebar on the left and a main content area. The sidebar includes a search icon, the logo '橘子蘋果', and the title '教師管理後台'. Below the sidebar are links for '最新消息', '班級列表', '學生列表', and '檢視課程'. The main content area has a top navigation bar with '關閉選取課程' (highlighted with a red box) and '啟用選取課程'. Below this is a table with columns for '學校', '姓名', '帳號', 'Email', '年級', '生日', '地區', and '電話'. A red box labeled '2' highlights the '其他' column. Below the table is a course management section with a 'Scratch' tab selected. A red box labeled '1' highlights the 'Scratch' tab. A modal dialog box is open, asking '確定要關閉所有課程嗎？學生將失去所有的課程進度' (Are you sure you want to close all courses? Students will lose all course progress). A red box labeled '3' highlights the '好' (Yes) button in the dialog. Below the dialog is a table of courses with columns for '課程名稱', '目前進度', '狀態', and '功能'. A red box highlights the checkboxes in the '課程名稱' column.

學校	姓名	年級	其他
帳號	生日	地區	
Email	電話		

課程名稱	目前進度	狀態	功能
公益Scratch L1：搶救叩叩大作戰	搶救叩叩大作戰 遊戲基礎設置	啟用中	
公益Scratch L2：一日雜農	寒暑假期間，叩叩回鄉下奶奶家，看到奶奶正在雞舍收雞蛋，這 麼有趣的事情，叩叩一定要親自體驗看看！	一日雜農 【說明】遊戲劇情與規則	
公益Scratch L3：動感快打	叩叩為了提升自己的打字速度，製作了一款打字練習遊戲，同學 們，快跟著叩叩一起測試打字速度吧！	動感快打 【說明】遊戲劇情與規則	
公益Scratch L4：精準弓箭手	在城堡外面散步的叩叩，發現了一群史萊姆怪物，機警的叩叩決 定使用弓箭擊退怪物，同學們，快來一起幫助叩叩吧！	精準弓箭手 【說明】遊戲劇情與規則	
公益Scratch L5：瘋狂打地鼠	叩叩為了釐清「大於」、「小於」的觀念，與數學老師共同合 作，製作出一款瘋狂打地鼠遊戲，同學們，快點跟叩叩一起練習 吧！	瘋狂打地鼠 【說明】遊戲劇情與規則	
公益Scratch L6：混亂一加一	叩叩學校的電腦老師製作了一款遊戲，能夠幫助大家理解「資料 型態」概念，同學們，快跟著叩叩一起學習吧！	混亂一加一 【說明】遊戲劇情與規則	

課程預設「全開啟」，  
教師可手動關閉全部  
或特定課程



# 已關閉學生課程

橘子蘋果 教師管理後台

最新消息  
班級列表  
學生列表  
檢視課程

蔡  已關閉選取的學生課程 關閉選取課程 啟用選取課程

學校	年級	其他
姓名	蔡 	生日
帳號		地區
Email		電話

Scratch JavaScript

<input type="checkbox"/>	#	課程名稱	課程描述	目前進度	狀態	功能
<input type="checkbox"/>	1	公益Scratch L1：搶救叮叮大作戰	叮叮為了實現成為巨大海獺的夢想，開始進行各式各樣的實驗，不過藥水似乎有些失控，厲害的你，快來幫助叮叮恢復原狀吧！	搶救叮叮大作戰遊戲基礎設置	啟用中	
<input type="checkbox"/>	2	公益Scratch L2：一日雞農	寒暑假時期，叮叮回鄉下奶奶家，看到奶奶正在雞舍收雞蛋，這麼有趣的事情，叮叮一定要親自體驗看看！	-	未啟用	
<input type="checkbox"/>	3	公益Scratch L3：動感快打	叮叮為了提升自己的打字速度，製作了一款打字練習遊戲，同學們，快跟著叮叮一起測試打字速度吧！	-	未啟用	
<input type="checkbox"/>	4	公益Scratch L4：精準弓箭手	在城堡外面散步的叮叮，發現了一群史萊姆怪物，機警的叮叮決定使用弓箭擊退怪物，同學們，快來一起幫助叮叮吧！	-	未啟用	
<input type="checkbox"/>	5	公益Scratch L5：瘋狂打地鼠	叮叮為了釐清「大於」、「小於」的觀念，與數學老師共同合作，製作出一款瘋狂打地鼠遊戲，同學們，快點跟叮叮一起練習吧！	-	未啟用	
<input type="checkbox"/>	6	公益Scratch L6：混亂一加一	叮叮學校的電腦老師製作了一款遊戲，能夠幫助大家理解「資料型態」概念，同學們，快跟著叮叮一起學習吧！	混亂一加一【說明】遊戲劇情與規則	啟用中	

登出

關閉後，教師可再次啟用課程



橘子蘋果

# 檢視課程

# 點擊檢視課程

<橘子> 橘子蘋果

教師管理後台

最新消息

班級列表

學生列表

檢視課程

## 最新消息

[【橘蘋公益課程】正式上線](#)

公告日期：2021-01-01



# 於跳出的分頁，檢視課程單元

返回教師後台

教師後台

我的學習歷程 | 橘蘋學習平台

橘子蘋果 創造

我有邀請碼 莫名 你好

## 我的課程

課程名稱  搜尋 重置

依使用時間排序

**公益JS L1: 高空飛行傘**

叮叮最近在挑戰高空飛行傘，降落的過程中必須避開重重障礙，厲害的你，趕快幫助叮叮進行挑戰吧！

授課時間 難度

**公益JS L2: 我是神射手**

叮叮設計了一款射箭遊戲，並且希望透過努力練習成為射箭高手，同學們，跟著叮叮一起來練習吧！

授課時間 難度

**公益JS L3: 癡狂賽車**

叮叮終於考到汽車駕照，並且做出一款雙人的賽車比賽，大家快來一起體驗這項刺激好玩的競速遊戲吧！

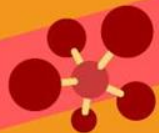
授課時間 難度

【橘蘋學習平台】

所見畫面與學生畫面

完全相同

橘子蘋果



# 進入橘子蘋果學習平台



橘子蘋果

# 我的課程



# 點擊選單「我的課程」

1

橘子蘋果 創造

我有邀請碼 莫名 你好

- 我的課程
- 我的作品
- 我的工作室
- 我的收信匣
- 學習歷程
- 我的履歷
- 帳號設定
- 登出

**公益JS L7: 啤酒推推樂**  
第一次打工的叮叮，正在練習如何將客人點的啤酒快速送到位子上，同學們，快點跟著叮叮一起來場啤酒打工吧！

授課時間	難度
2小時	★★

**公益Scratch L1: 搶救叮叮大作戰**  
叮叮為了實現成為巨大海獺的夢想，開始進行各式各樣的實驗，不過藥水似乎有些失控，厲害的你，快來幫助叮叮恢復原狀吧！

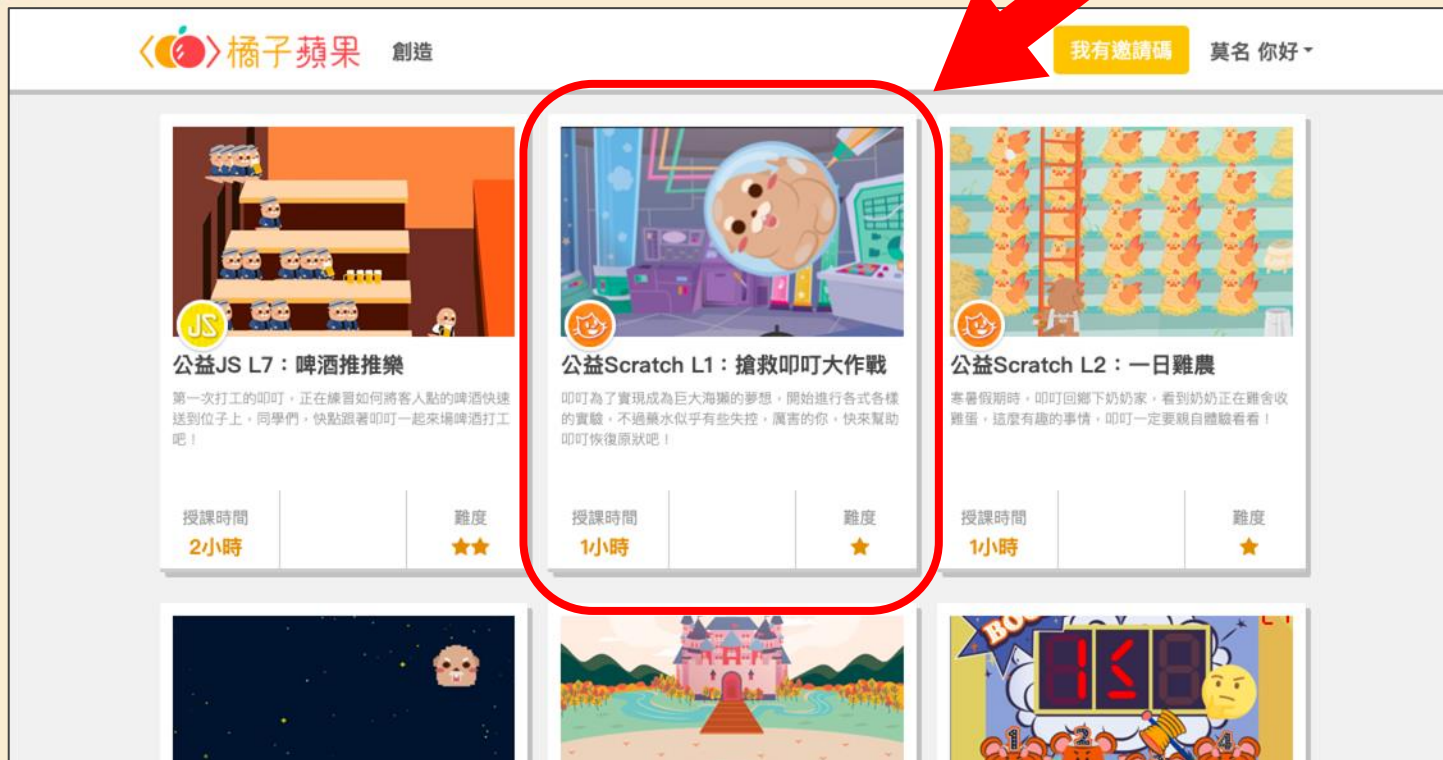
授課時間	難度
1小時	★

**公益Scratch L2: 一日雞**  
寒暑假期間，叮叮回鄉下奶奶家，看到奶奶養雞，這真有趣的事情，叮叮一定要親自體驗一下。

授課時間	難度
1小時	★

2

# 選擇想學習的課程單元



橘子蘋果 創造

我有邀請碼 莫名 你好

**公益JS L7：啤酒推推樂**  
第一次打工的叮叮，正在練習如何將客人點的啤酒快速送到位子上，同學們，快點跟著叮叮一起來場啤酒打工吧！

授課時間	難度
2小時	★★

**公益Scratch L1：搶救叮叮大作戰**  
叮叮為了實現成為巨大海獺的夢想，開始進行各式各樣的實驗，不過藥水似乎有些失控，厲害的你，快來幫助叮叮恢復原狀吧！

授課時間	難度
1小時	★

**公益Scratch L2：一日雞農**  
寒暑假時期，叮叮回鄉下奶奶家，看到奶奶正在雞舍收雞蛋，這麼有趣的事情，叮叮一定要親自體驗看看！

授課時間	難度
1小時	★

# 繼續課程

## 公益Scratch L1：搶救叮叮大作戰

叮叮為了實現成為巨大海獺的夢想，開始進行各式各樣的實驗，不過藥水似乎有些失控，厲害的你，快來幫助叮叮恢復原狀吧！

▶ 繼續課程

學習進程

授課時數約 1 小時

# 點擊「課程列表」查看單元段落



每堂課程單元分為數個段落，均有教學影片詳細說明，學生依序觀看影片並練習撰寫程式，直到完成專案作品







橘子蘋果

# 我的作品



# 點擊選單「我的作品」

1

橘子蘋果 創造

我有邀請碼

莫名 你好

我的課程

2 我的作品

我的工作室

我的收信匣

學習歷程

我的履歷

帳號設定

登出

專案名稱 搜尋

回收桶

Scratch

SBC01S\_搶救叮叮大作戰 副

by 莫名

# 選擇想檢視的專案作品， 查看程式碼



# 匯出作品

橘寶學習平台 SBC01S\_搶救叮叮大作戰 副本

匯出

1

2

請幫助失控的叮叮

倒數計時: 00

角色 叮叮

顯示 尺寸 62 方向 90

舞台

背景

動作

移動 10 點

外觀

右轉 15 度

左轉 15 度

事件

定位到 隨機 位置

控制

定位到 x: 0 y: 0

偵測

滑行 1 秒到 隨機 位置

滑行 1 秒到 x: 0 y: 0

變數

面朝 90 度

面朝 鼠標 向

定義 預設功能 A: 將這個角色初始化

請勿移動

隱藏

圖像效果清除

尺寸設為 100 %

造型換成 叮叮\_01正常

面朝 90 度

定位到 x: 0 y: 0

變數 判定次數 設為 0

變數 點擊時叮叮的尺寸 設為 0

變數 叮叮的尺寸 設為 0

定義 預設功能 B: 將角色改為「遊戲成功時該呈現的樣子」

請勿移動

停止 這個物件的其它程式

定位到 x: 0 y: 70



橘子蘋果

# 我的工作室

# 點擊選單「我的工作室」

The screenshot displays the top navigation bar of the '橘子蘋果' website. On the left, the logo and the word '創造' are visible. In the center, there is a red button labeled '新增工作室'. On the right, there is a yellow button labeled '我有邀請碼' and a user profile dropdown menu. The dropdown menu is open, showing several options. A red box highlights the '莫名 你好' header of the dropdown, with a red '1' next to it. Another red box highlights the '我的工作室' option within the dropdown, with a red '2' next to it. Other options in the dropdown include '我的課程', '我的作品', '我的收信匣', '學習歷程', '我的履歷', '帳號設定', and '登出'.

橘子蘋果 創造

我有邀請碼

莫名 你好

新增工作室

我的課程

我的作品

我的工作室

我的收信匣

學習歷程

我的履歷

帳號設定

登出

# 新增工作室

1

新增工作室

新增工作室

2

名稱

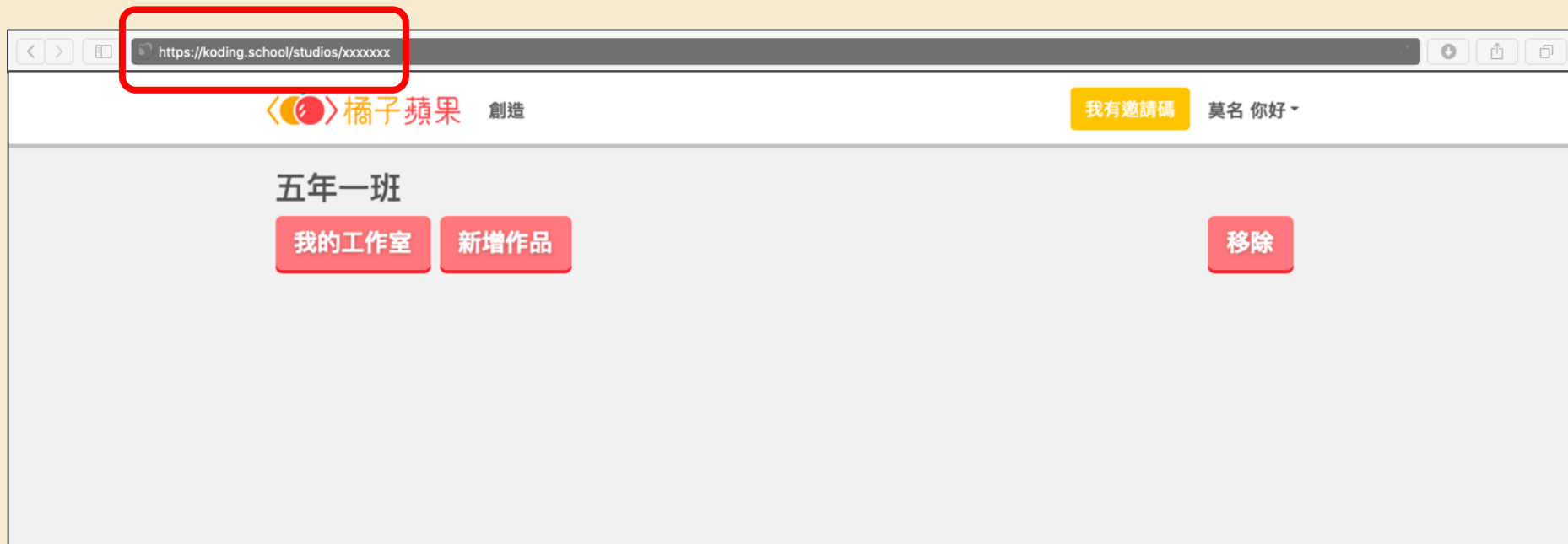
五年一班

新增

我有邀請碼

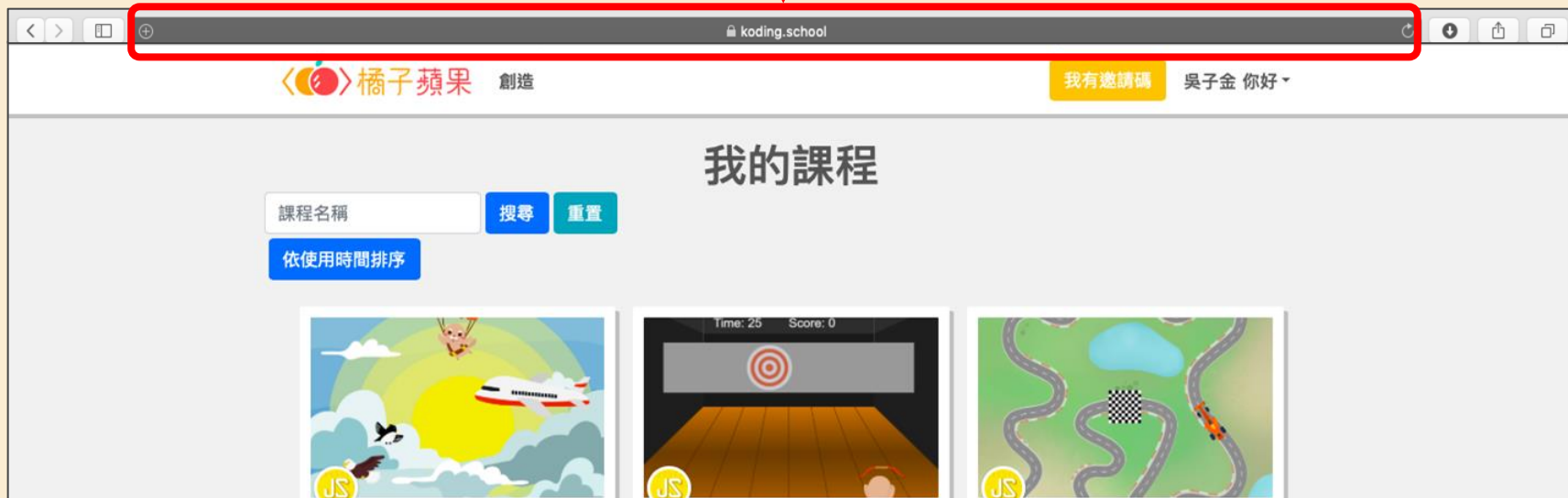
莫名 你好 ~

# 複製工作室網址，提供給學生



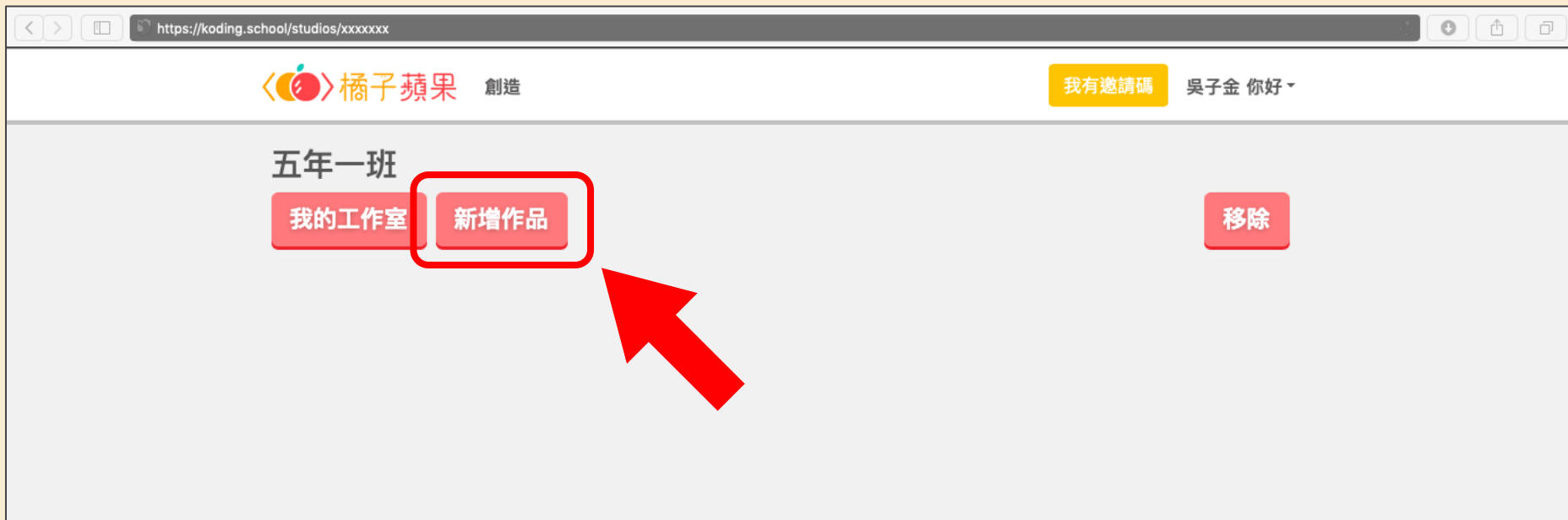
# 學生開啟瀏覽器，貼上拿到的網址

<https://koding.school/studios/xxxxxxx>





# 學生進入工作室後，可以新增作品



# 學生在要新增的作品上， 點擊滑鼠左鍵



SBC01S\_搶救叩叮大作戰 副本



# 作品新增完成

橘子蘋果 創造

我有邀請碼

莫名 你好~

五年一班

我的工作室

新增作品

移除



SBC01S\_搶救叮叮大作戰 副

by 吳子金

作品原作者和工作室擁有者

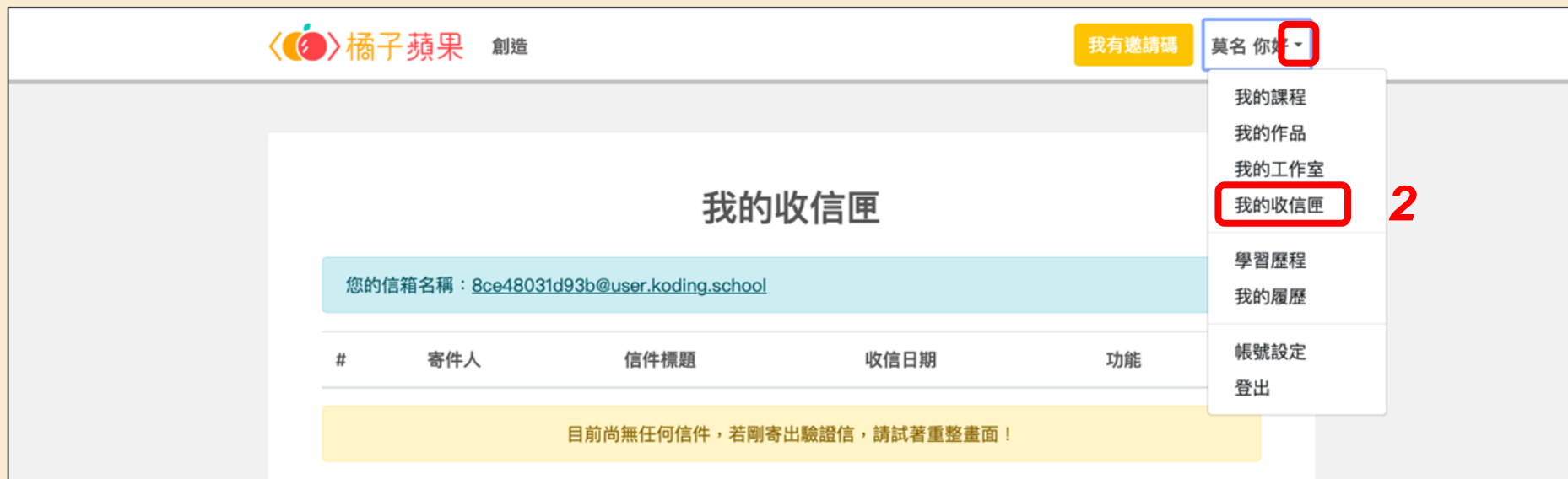
皆有權限移除作品



橘子蘋果

# 我的收信匣

# 點擊選單「我的收信匣」



1

2

橘子蘋果 創造

我有邀請碼

莫名 你好

- 我的課程
- 我的作品
- 我的工作室
- 我的收信匣**
- 學習歷程
- 我的履歷
- 帳號設定
- 登出

## 我的收信匣

您的信箱名稱：[8ce48031d93b@user.koding.school](mailto:8ce48031d93b@user.koding.school)

#	寄件人	信件標題	收信日期	功能
目前尚無任何信件，若剛寄出驗證信，請試著重整畫面！				

# 此信箱可收文字檔信件

## 我的收信匣

您的信箱名稱：[8ce48031d93b@user.koding.school](mailto:8ce48031d93b@user.koding.school)

#	寄件人	信件標題	收信日期	功能
---	-----	------	------	----

目前尚無任何信件，若剛寄出驗證信，請試著重整畫面！

學生在其他平台有驗證信需求時，可提供此信箱，收文字檔格式信件



橘子蘋果

# 帳號設定

# 點擊選單「帳號設定」修改資料

橘子蘋果 創造 我有邀請碼 莫名你好

## 帳號設定

訂閱紀錄 訂單記錄

帳號: 8ce48031d93b  
Email: 驗證  
生日: \_\_\_\_\_  
頭像: 無

暱稱: 莫名  
居住地區: \_\_\_\_\_  
簡介: \_\_\_\_\_

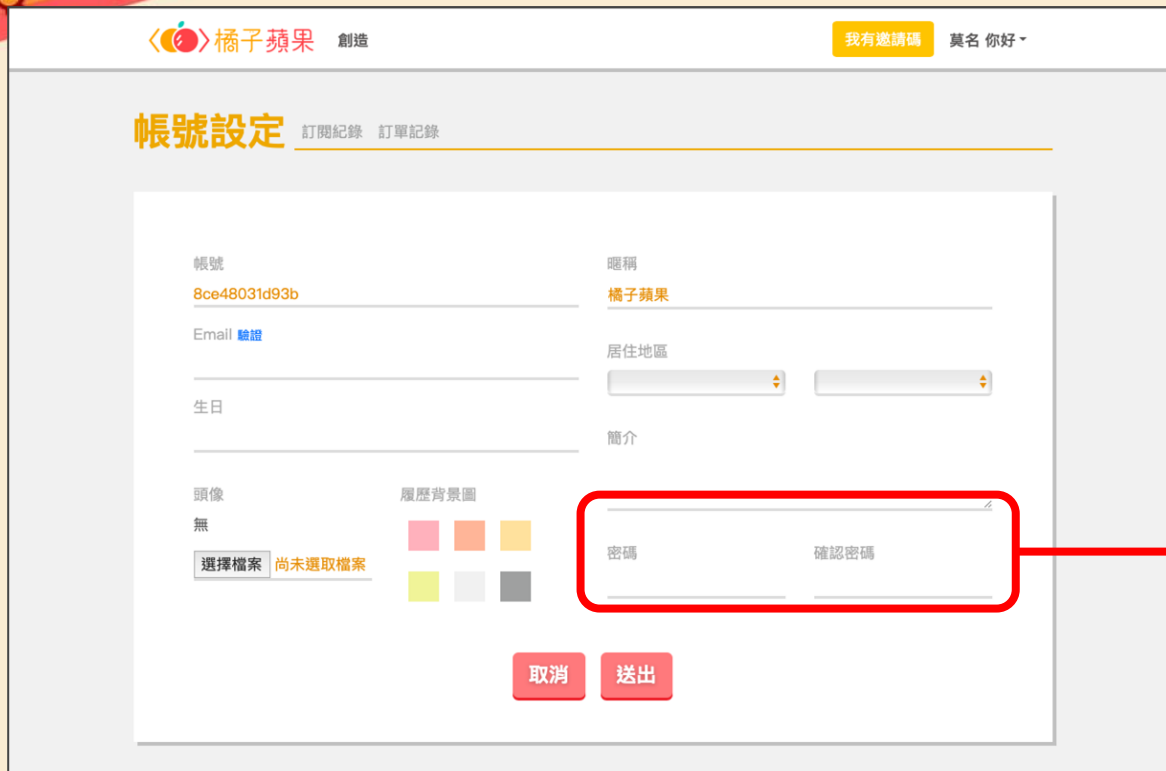
履歷背景圖: \_\_\_\_\_

我的課程  
我的作品  
我的工作室  
我的收信匣  
學習歷程  
我的履歷  
帳號設定  
登出

修改資料




# 暱稱可修改，帳密無法改



橘子蘋果 創造 我有邀請碼 莫名 你好

## 帳號設定

[訂閱紀錄](#) [訂單記錄](#)

帳號 8ce48031d93b	暱稱 橘子蘋果
Email <a href="#">驗證</a>	居住地區
生日	<input type="text"/> <input type="text"/>
頭像 無 <a href="#">選擇檔案</a> <a href="#">尚未選取檔案</a>	簡介
履歷背景圖 	密碼 <input type="password"/> 確認密碼 <input type="password"/>

[取消](#) [送出](#)

學生雖可修改密碼、並送出完成，但對系統來說是無效的設定，不會真正動到密碼；學生下次登入時仍需使用原本「臺北市校園單一身分驗證服務」帳密



橘子蘋果

# 創造

# 創造一個新專案



創造

我有邀請碼

莫名 你好



## 公益JS L7: 啤酒推推樂

第一次打工的叮叮，正在練習如何將客人點的啤酒快速送到位子上。同學們，快點跟著叮叮一起來場啤酒打工吧！

授課時間  
2小時

難度  
★★



## 公益Scratch L1: 搶救叮叮大作戰

叮叮為了實現成為巨大海獺的夢想，開始進行各式各樣的實驗，不過藥水似乎有些失控，厲害的你，快來幫助叮叮恢復原狀吧！

授課時間  
1小時

難度  
★



## 公益Scratch L2: 一日雞農

寒暑假期間，叮叮回鄉下奶奶家，看到奶奶正在雞舍收雞蛋，這麼有趣的事情，叮叮一定要親自體驗看看！

授課時間  
1小時

難度  
★



# 選擇程式語言、專案名稱

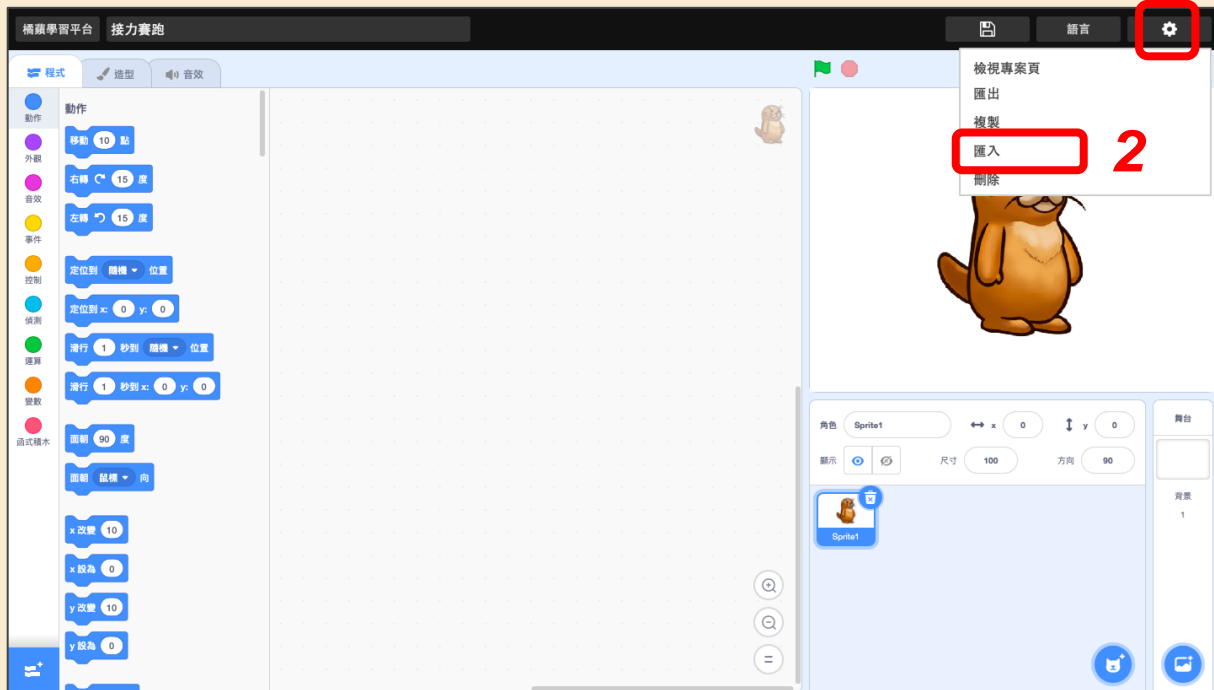


1  
選擇程式語言

2  
輸入專案名稱

3

# 撰寫程式、匯入作品



開始撰寫程式吧！

或匯入已完成的作品



橘子蘋果

【橘蘋學習平台】操作諮詢請來信  
[school@orangeapple.co](mailto:school@orangeapple.co)

臺北市校園單一身分驗證服務  
帳密問題請聯繫**臺北市教育局**



橘子蘋果



謝謝