

CodeMonkey 教師使用手冊

概要：

- [如何登入](#)
- [教師用戶指南](#)
 - [管理和檢視學生表現](#)
- [認識 CodeMonkey 及各個活動基本操作](#)
 - [Coding Adventure 編程大冒險](#)
 - [Game Builder 遊戲創造家](#)
 - [Banana Tales 香蕉童話](#)
 - [Chatbot Python 聊天機械人](#)
 - [編寫獨一無二的編程關卡及遊戲](#)
 - [語言設定](#)

CodeMonkey 香港官方網頁：www.codemonkey.hk

CodeMonkey 香港 Facebook 專頁：www.facebook.com/CodeMonkeyHK

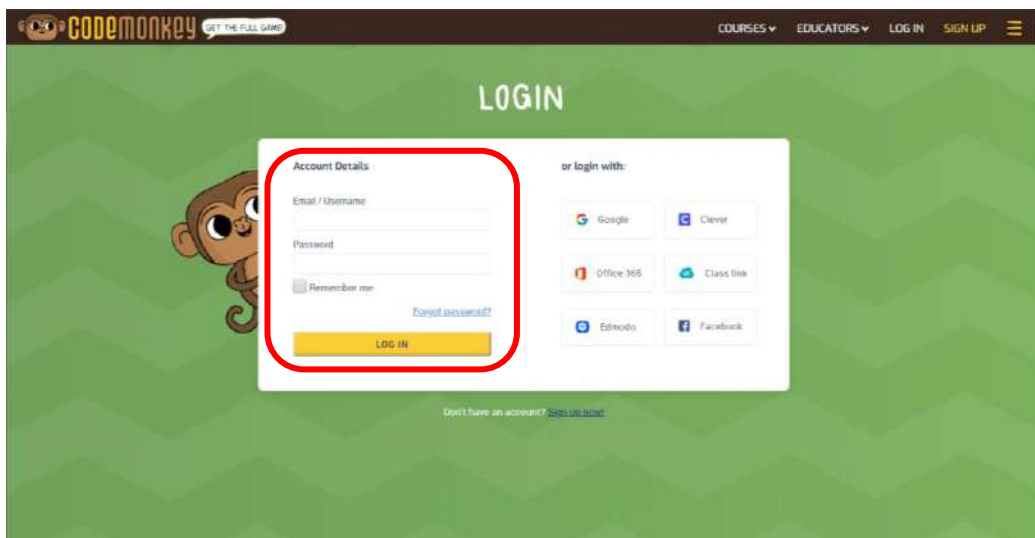
CodeMonkey 香港 Instagram 專頁：[codemonkeyhk](https://www.instagram.com/codemonkeyhk)

如何登入?

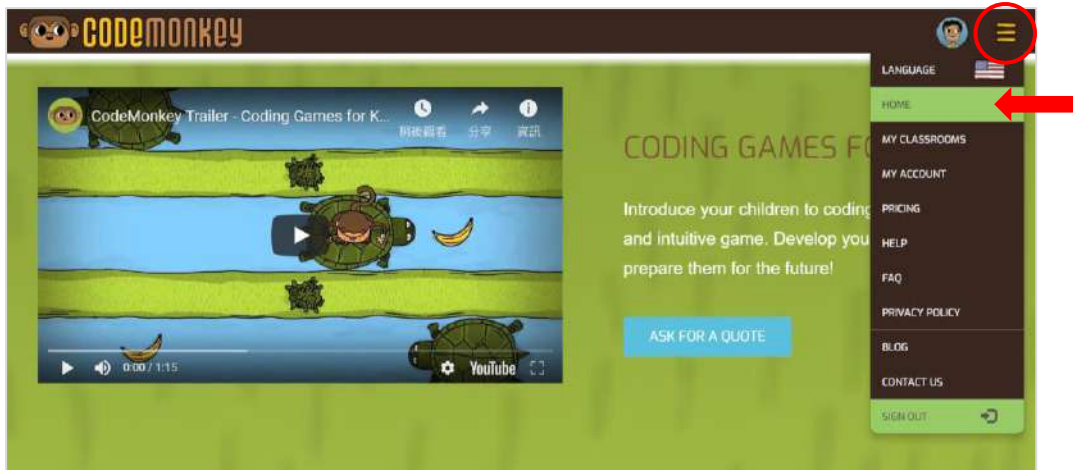
1. 進入 www.codemonkey.hk 後按「login」



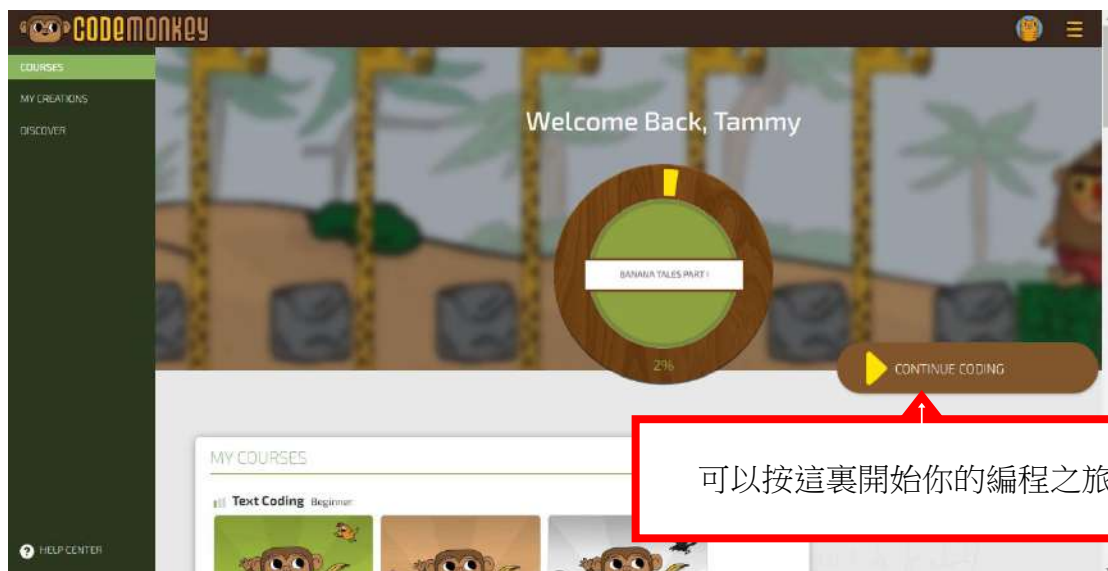
2. 輸入帳號與密碼



3. 登入後按右上角的☰，點擊 HOME 進入使用者主頁

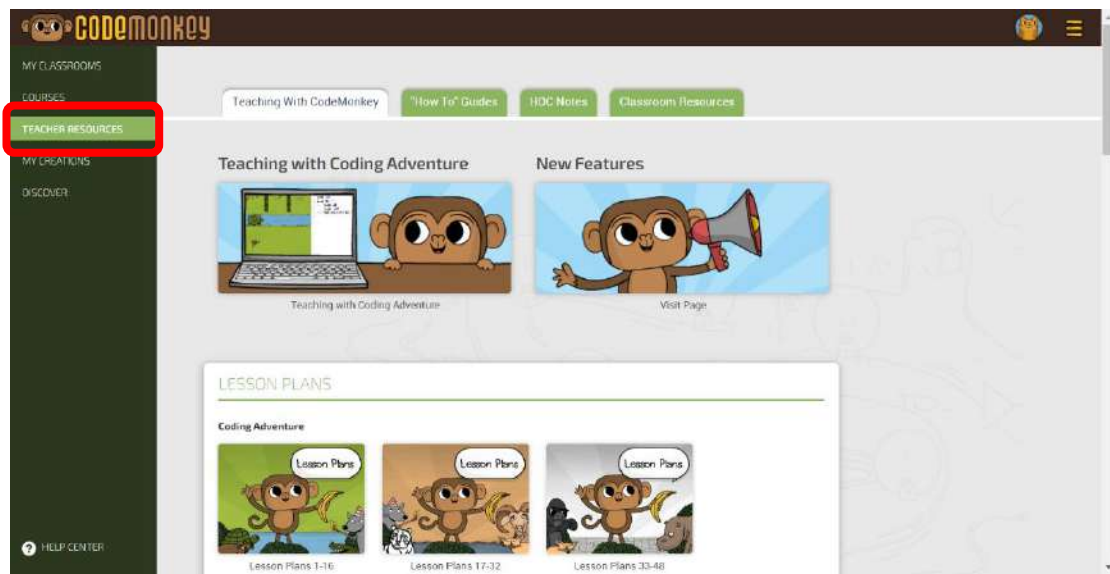


使用者主頁:



教師用戶指南

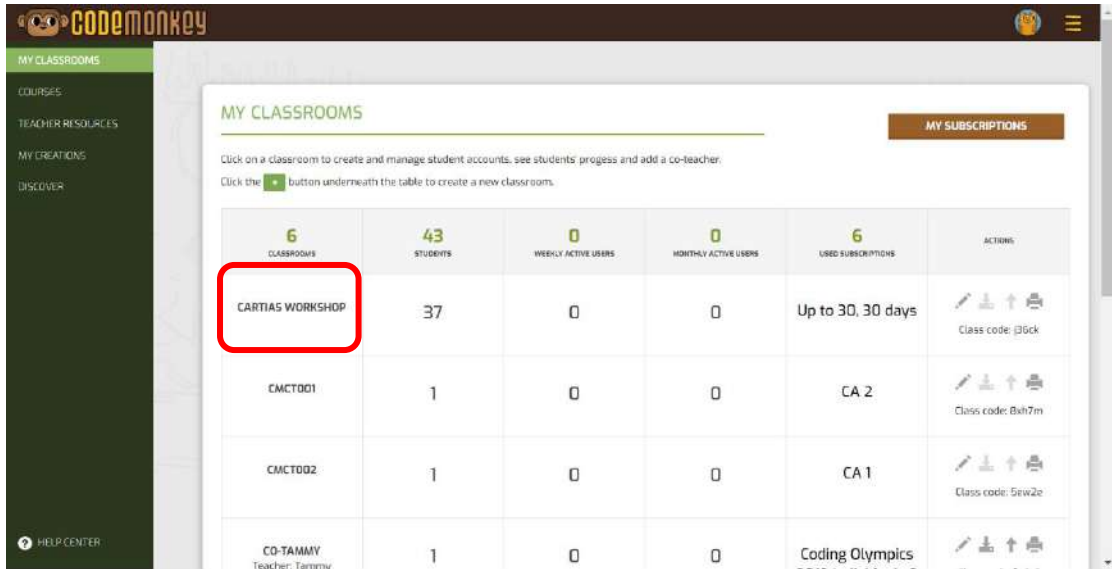
進入使用者首頁，在左邊的「TEACHER RESOURCES」中找到各式各樣的教學資源，包括課堂指南、教案、用戶指南、CodeMonkey 操作影片教學、常見問題等。



- **Teaching with CodeMonkey**：你可以找到 CodeMonkey 的課堂指南與建議教案
- **“How To” Guides**：可以找到操作指南及教學影片
- **HOC Notes**：可以找到一小時編程工作坊的活動
- **Classroom Resources**：提供學生證書、課室海報、課堂活動資源

管理和檢視學生表現：

1. 登入教師帳號後，於左邊選取 MY CLASSROOM，選擇班別。按下班別後，進入管理班別的頁面。



2. 按「Progress」檢視學生的進度及找尋關卡三星答案。

Cartias Workshop

Progress Lessons Students Courses Gradebook Showroom

Student Progress

See your students' progress in the different courses.
Learn more about Coding Adventure's super hints.

Course: Coding Adventure Part I

LIMIT PROGRESS TURN ON SUPER HINTS EXPORT DATA TO FILE

Coding Adventure Part I

Sort students by

Stepping & Turning turnTo, Turtle Times-Loops

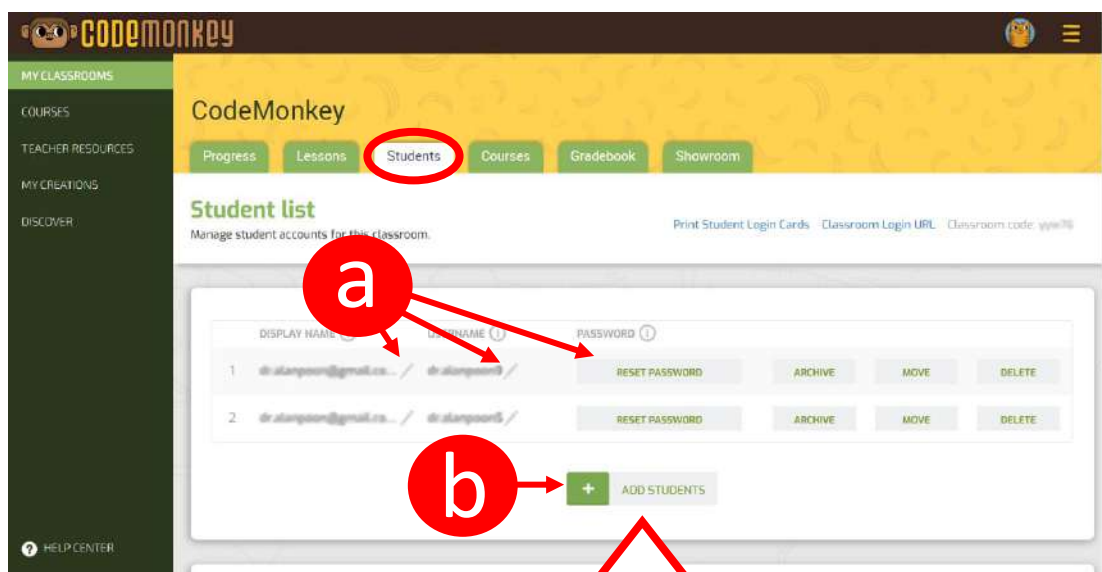
NAME PROGRESS

NAME	PROGRESS
1 Alice	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
2 Alley	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
3 Angel	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
4 Annie	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
5 Anson	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
33 Wincy	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
34 Yan	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
35 Vette	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
36 Young	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28
37 Yuenyuen	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28

按下關卡序號便可看到關卡答案。

按下星星便可看到學生的通關答案。你可以向全班學生展示不同學生的解決方案以作小組討論。

3. 按「Students」管理學生帳號。
 - a. 按下鉛筆按鈕及「RESET PASSWORD」來更改學生的用戶名稱及密碼。
 - b. 按「ADD STUDENTS」來增加學生。



HOW WOULD YOU LIKE TO ADD STUDENTS?

Create single account

Bulk upload

Share class code

你可以選擇：

- 「**Create single account**」：逐個增加學生帳號
- 「**Bulk upload**」：利用 CSV 格式一次過大量增加學生帳號
- 「**Share class code**」：如學生已有 CodeMonkey 學生帳號，則可以讓學生登入 CodeMonkey 後輸入「class code」進入班別。

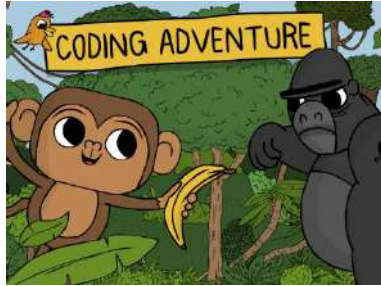
4. 按「Course」指定 CodeMonkey 課程給學生。

The screenshot shows the CodeMonkey MonkeyIAD interface. The 'Courses' tab is selected and circled in red. Below the navigation bar, there are three course cards:

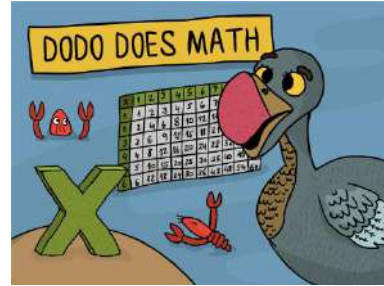
- Coding Adventure Part I: Fundamentals**
Students need to help a monkey catch bananas in 75 fun-filled challenges. Throughout the game, they will meet cute characters as they learn coding the fundamentals of objects, loops, variables, array indexing and for loops. Personalized hints and tips included every step of the way. *Includes Skill Mode Part I.
16 lesson plans
Ages: 8-16
Buttons: UNASSIGN, Assigned
- Coding Adventure Part II: Functions & Conditions**
Everyone's favorite monkey is back and ready to catch more bananas - but this time with the help of the friendly rat! In this part of Coding Adventure, students will learn functions and boolean logic (if-else, AND, OR). They will meet cats in the desert, goats in the wintertime and learn how to unfreeze frozen bananas! *Includes Skill Mode Part II.
16 lesson plans
Ages: 8-16
Button: ASSIGN TO CLASS (highlighted in red)
- Coding Adventure Part III: Logic & Events**
Hard work pays off! In the final part of Coding Adventure, students will not only learn logic and events, but they will finally get to take on that greedy goiial! They will learn all about Operator NOT, comparisons, function return values and using events triggered by their mouse and keyboard. *Includes Skill Mode Part III.
16 lesson plans
Ages: 8-16
Button: ASSIGN TO CLASS

認識 CodeMonkey

CodeMonkey 有不同的主題的編程學習，為不同年齡層及不同學習需要的師生而設。所有內容都是由資深及擁有多年教學經驗的資訊科技、電腦老師所編寫。



Coding Adventure 編程大冒險



Dodo Does Math 數學編程營



Game Builder 遊戲創造家



Banana Tales 香蕉童話

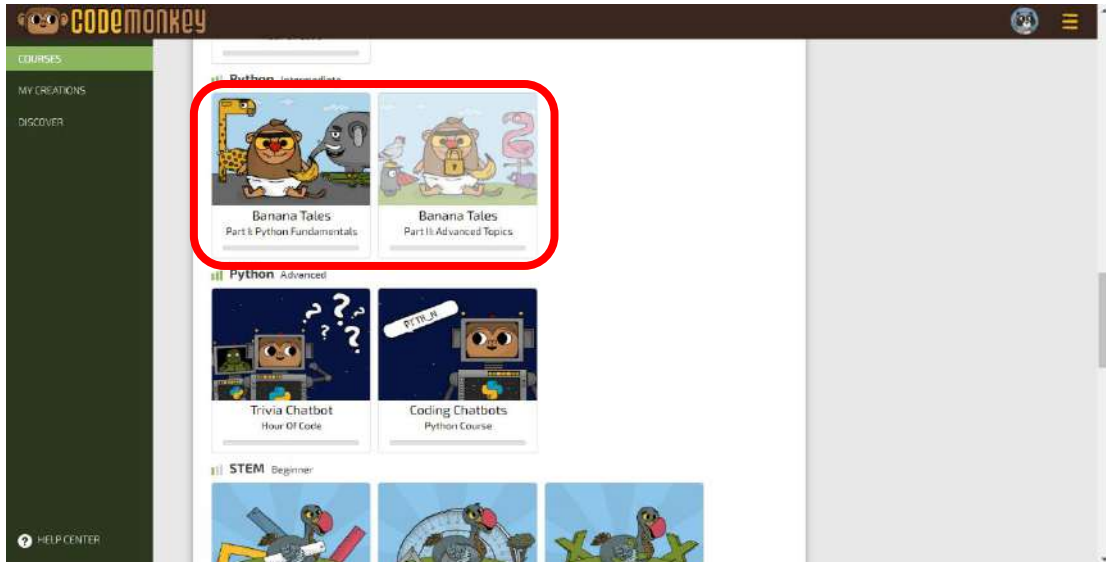
[進入基本操作](#)




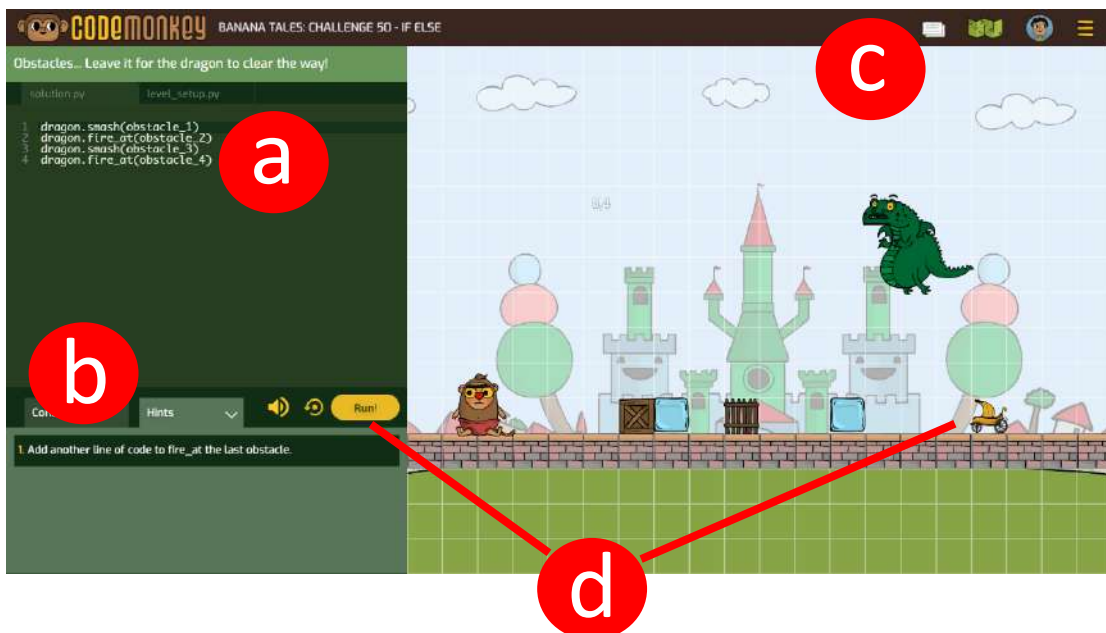
Chatbot Python 聊天機械人

基本操作：Banana Tales 香蕉童話

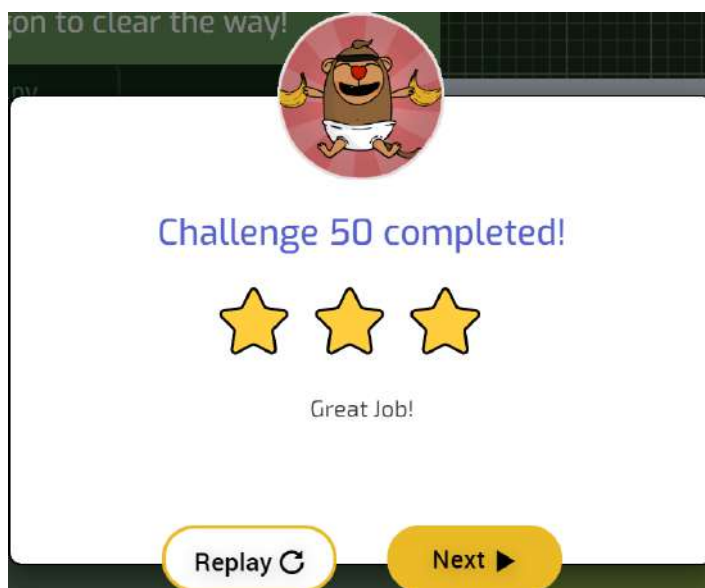
1. 進入使用者主頁後，在「COURSES」來選擇你的編程課程。Banana Tales 分兩個級別，你要先完成基礎學習 Part 1。



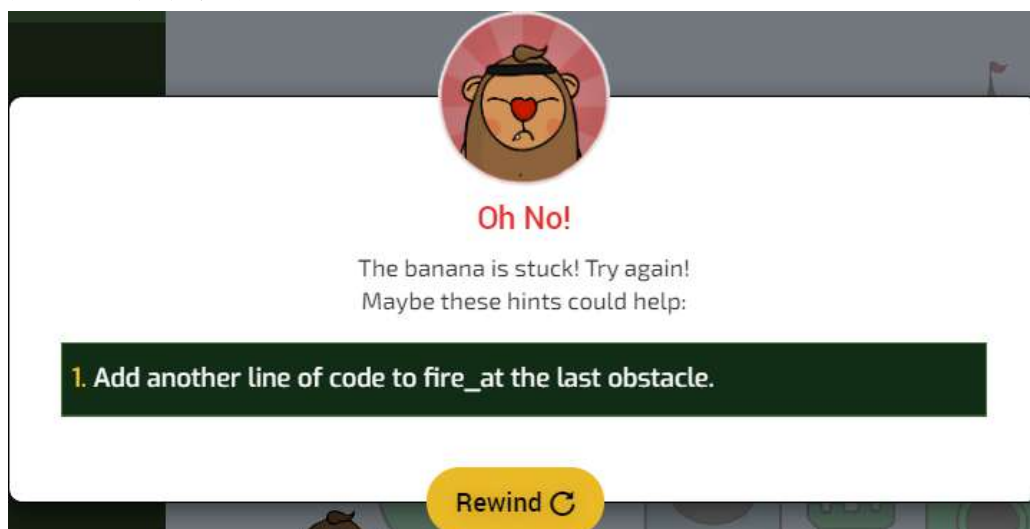
2. 進入關卡後，你必須透過 Python 編程，指令遊戲的動物角色（物件），如鯨魚、長頸鹿或火龍，來確保香蕉能順利運送給 Baby Monkey。
 - a. 寫下遊戲中不同動物角色（物件）要執行的指令
 - b. 你可以按下 Hints 觀看關卡提示
 - c. 你可以點擊右上角的  開啟教學卡，以查看關卡所涉及的編程概念。
 - d. 完成編程後先按下 Run!，動物會隨即執行右邊的指令。當動物替你清除所有障礙後，點擊啟動香蕉車，並把香蕉順利運送給 Baby Monkey。



3. 如果你成功把香蕉送給 Baby Monkey，恭喜，你可以進入下一關的挑戰！



否則，你必須繼續挑戰直至成功收集所有香蕉。別擔心，Banana Tales 會有提示助你闖關成功。



語言設定

CodeMonkey 提供多種語言：

按右上角的☰ 並按「語言 LANGUAGE」來選擇語言。



CONTACT:

Tel: (852) 2572 7228 | Email: marketing@mangosteems.hk

Website : <http://www.mangosteems.hk/> | www.codemonkey.hk

Facebook: <https://www.facebook.com/CodeMonkeyHK/>