

現代電腦

校本課程 2019

編程

when  clicked

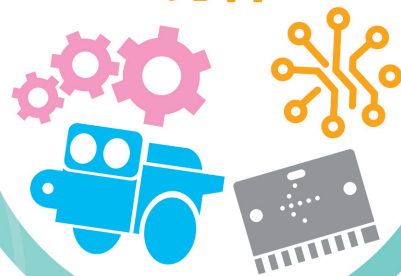
move  steps

set x to -200

電腦認知



常識x電腦 跨科



計算思維

```
fun  
  if  
var = then  
else  
  ++
```



現代教育研究社



目錄

◎ 引言.....	3
◎ 5大課程範疇.....	4
計算思維.....	6
編程.....	8
Coding + STEM / 跨學科專題.....	10
電腦認知.....	12
資訊素養.....	15
◎ 校本課程.....	16
單元課程.....	17
參考課程架構.....	18
參考課程列表.....	20
自組課程.....	22
用書模式.....	23
◎ 教學資源.....	24
◎ 學習資源.....	27
◎ 增值資源.....	28
◎ 即時互動課堂活動.....	30
◎ 自學資源.....	32
◎ STEM支援.....	34
◎ 教師支援.....	35
◎ 課程總覽.....	36

引言

近年本港小學電腦科課程發展：

	教育局 電腦科 / 常識科課程	本社電腦科發展
2015	新增電腦認知單元 8 Scratch 及 App Inventor 應用	同年推出 Scratch 1.4、遊戲設計師等單元課程
2016	發表《推動 STEM 教育 - 發揮創意潛能》報告	同年推出 STEM UP 12 + 系列，包括行程設計師等編程專題
2017	發表《計算思維 - 編程教育》小學課程補充文件	同年推出 Scratch 2.0、ScratchJr、App Inventor、mBot 應用、Micro:bit 應用、不插電編碼活動等多個單元課程
	發表《小學常識科課程指引》文件	陸續推出常識X電腦編程 Coding STEM 專題
2018	發表《香港學生資訊素養》文件	早已推出《資訊素養 (初小)》及《資訊素養 (高小)》課程；並透過《資訊素養新知》網上資源提供最新資訊

2019

本社將秉承過去經驗，繼續全方位協助學校推動電腦科及常識科發展，包括：

- 1 協助學校善用電腦科課堂時間，建立最適切的校本課程。
- 2 協助學校在常識科應用編程技巧。
- 3 協助學校靈活進行STEM課堂或活動。

5大課程範疇

提供 5 大課程範疇，讓學生打好基礎，從知識到應用，輕鬆面對創科新挑戰。



```
fun  
if  
= then  
var else  
++
```





5大課程範疇

計算思維

特色

- 配合日常生活例子，認識計算思維
- 透過練習，利用計算思維解決問題
- 利用現時流行的學習網站及應用程式，鞏固其概念

單元名稱與建議適用年級

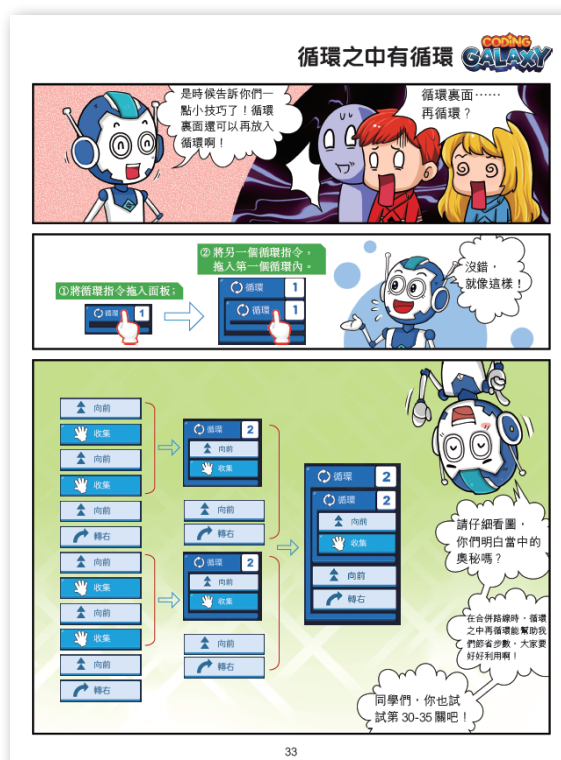
小一	小二	小三	小四	小五	小六
「不插電」編碼活動 (3課)					
	Code.org (Minecraft探險家) (3課)				
			Swift Playgrounds (7課)		
Coding Galaxy編碼歷奇 (一) (6課)			Coding Galaxy編碼歷奇 (二) (6課)		

現代社聯同網龍及創奇思聯合推出的獨家教材



► 以有趣活潑的漫畫場景吸引學生閱讀。

《Coding Galaxy 編碼歷奇》透過生活化的例子，由淺入深、循序漸進地強化學生的計算思維，進而利用Coding Galaxy流動應用程式建立其編程能力。



▲ 適用於iPad及Android平板電腦的應用程式。

5大課程範疇

編程

特色

- 包羅最常用的程式語言及硬件
- 緊貼最新界面
- 由淺入深，循序漸進培訓編程技巧
- 提供不同程度單元供靈活選用
- 製作有趣作品
- 提供詳盡應用指示，方便教師教學及學生自學
- 為於常識科應用編程及進行STEM活動打好基礎

任務 1 設計故事

要設計故事好像很困難呢。

一點也不困難，我們可按照以上3個元素來設計故事。

	地點	人物	情節
例子	公園	一位小女孩和一位小男孩	兩人發現公園上很多垃圾，決定把垃圾分類放進回收箱。
我的設計			

學生可自由創作。

任務 2 新增場景

我們在遊戲中加入新場景，以便說故事。

按新增場景鈕，便可新增一個場景。

剛去場景 2 舞台上的小貓角色。

把廢物放進正確的回收箱。

你答對了！謝謝你為環保出一分力。

1 Scratch 3.0 雲端上的程式語言

腦筋激盪

在學習使用 Scratch 3.0 之前，試說出這 2 張圖片中，兔子是在房間中的甚麼位置。

在桌子上 在地上

你知道在 Scratch 3.0 中，電腦是如何表達兔子的位置？

在 Scratch 3.0 中，會以座標表示兔子的位置。例如：x=140 y=90 和 x=100 y=40。

閱讀資料

座標是常用的定位方法。假如我們把地圖分成多個小格，並分別為橫線(x)和直線(y)編號，當要表達地圖上指定一點時，便可以這一點的 x 和 y 編號來表示。

任務 1 認識人體紅外線感應器的回傳值

計算思維

人體紅外線感應器會傳回兩個值，true 或 false。

如果偵察到人體移動 = true

如果沒有偵察到人體移動 = false

這裏使用了**布林值**的概念。當一個條件成立時，便得出 true，當不成立時，便得出 false。

編程錦囊

使用人體紅外線感應器方塊，便可讀取感應器的回傳值，並應用在程式之中。

人體紅外線感應器 (連接埠3)

動手挑戰

本課程以連接埠 3 作例子。

在 mBlock 程式中，人體紅外線感應器會傳 true 或 false 時，分別是以 2 個數字代表的，試編寫以下程式，然後在感應器前靜止及移動，看看舞台上的熊貓會說出甚麼數字。

這個程式是將角色把回傳值說出來，以便學生了解感應器的回傳值甚麼。

當 被點一下 不停重複 說 人體紅外線感應器 (連接埠3)

可參考範本檔案 Ch02a.sb2。

單元名稱與建議適用年級

小一	小二	小三	小四	小五	小六
	ScratchJr (6課)				
		廢物回收對對碰 ScratchJr (2課)			
		Scratch 3.0 單元一 (3課)			
			Scratch 3.0 單元二 (3課)		
			Scratch 3.0 單元三 (3課)		
		Scratch 2.0 (畫圖形篇) (3課)			
			Scratch 2.0 (2018版) (8課)		
				電流小子救城市 Scratch 2.0 (4課)	
			Scratch 1.4 (5課)		
			Micro:bit應用 (初階) (4課)		
			Micro:bit應用 (中階) (4課)		
				Micro:bit應用 (高階：廣播訊息) (4課)	
				Micro:bit應用 (高階：電路接駁) (2課)	
			機械人應用mBot (iPad版) (5課)		
			機械人應用mBot (初階) (4課)		
				機械人應用mBot (高階) (4課)	
				機械人應用mBot (感應器應用) (6課)	
				App Inventor 2 (基礎篇) (4課)	
					App Inventor 2 (進階篇) (5課)

5大課程範疇

Coding + STEM / 跨學科專題

特色

- 運用計算思維及編程技能
- 應用常識、數學及電腦科的相關知識
- 利用編程展示所學知識
- 設計工具解決生活問題
- 學生具自由改良編程部分及工具設計的空間
- 提供課堂組合建議，可按校本STEM進行時數，調節研習內容

mBot 間尺遙控車

美術設計及製作

把 mBot 改裝成間尺遙控車

活動時間 15 分鐘

材料 黑白格紙條、剪刀、雙面膠紙、自備材料、mBot (備有巡線感應器)

提提你

因為巡線感應器讀取黑白格以一個單位來計算長度，所以我們要把黑格和白格的間格平均分佈在車輪上，如間格寬窄不一，量度到的長度便會不準確。

A. 製作黑白格紙條

- ◆ 使用白紙和黑色麥克筆在白紙上繪畫黑白格，或用電腦繪畫黑白格後列印在白紙上。
- ◆ 利用剪刀剪下一條約 1.5 厘米的紙條。



19

你可以依照上圖的設計，利用剛學過的指令，編寫對應的程式碼？

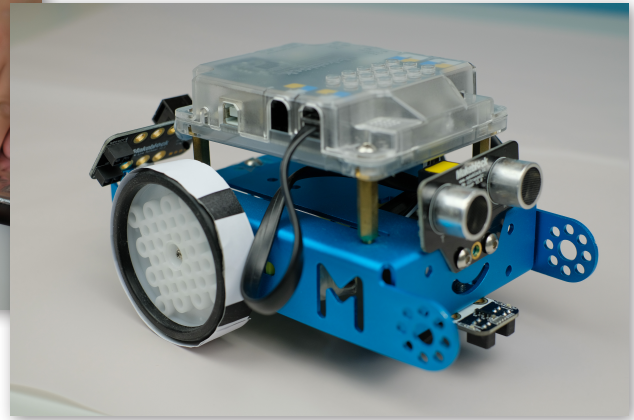
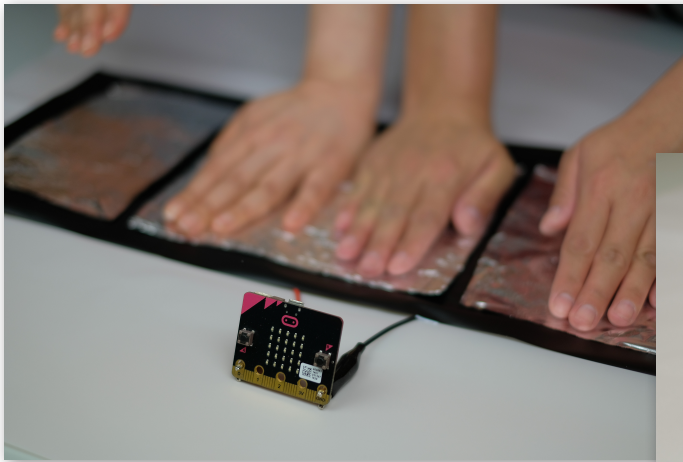
正確編寫程式後，在 Micro:bit 模擬器上按下 P0 引腳，便可模擬通電效果。

18

Micro:bit 反應遊戲

STEM UP

- 認識金屬的導電特性
認識電容觸控的原理
認識導體和絕緣體
認識閉合電路
- 認識 Micro:bit 编程板
認識 I/O 引腳
使用不同物料接駁電路
- 使用 Micro:bit 雲端編輯器進行编程
編寫循環結構及選擇結構程式
在程式中使用邏輯運算子
- 認識「時間」的概念
認識「隨機」的概念



單元名稱與建議適用年級

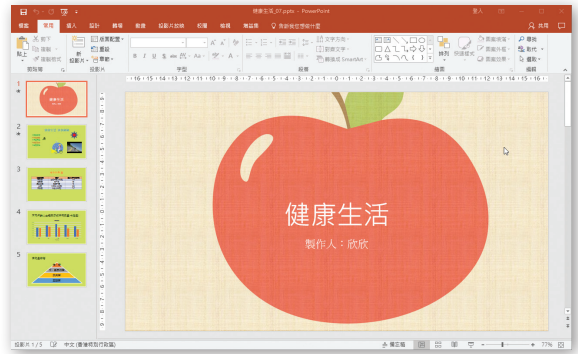
小一	小二	小三	小四	小五	小六	
		廢物回收對對碰 ScratchJr (2課)				
				電流小子救城市 Scratch 2.0 (4課)		
		AR Editor (4課)				
				VR Editor (6課)		
			Tinkercad (6課)			
			Micro:bit 無障礙門鈴	Micro:bit 反應遊戲	Micro:bit 智能灌溉機	
			mBot 智能垃圾桶	Micro:bit 金屬辨別器	mBot 間尺遙控車	
				mBot 光控感應燈	mBot 智能風扇	

5大課程範疇

電腦認知

特色

- 包羅最常用桌上電腦及平板電腦應用程式
- 提供不同軟件版本
- 清楚操作說明，教師及學生均易於掌握



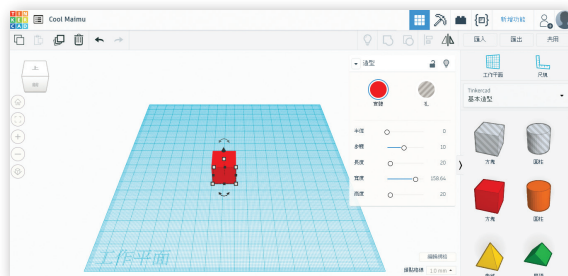
單元名稱與建議適用年級

小一	小二	小三	小四	小五	小六
電腦基礎知識及操作					
認識電腦室 (1課)					
視窗基礎應用 (Windows XP/7/10) (4課)	視窗進階應用 (Windows XP/7) (3課)				
Chrome OS (2課)					
鍵盤應用 輸入英文 (9課)					
滑鼠應用 (1課)					
平板電腦應用 (iPad / Android) (4課)					
電腦影音 (5課)					
電腦的發展及日常應用 (3課)					
處理電腦故障及病毒 (2課)					
認識及應用互聯網					
互聯網與內聯網 (3課)					
Google Chrome (4課)					

小一	小二	小三	小四	小五	小六
電腦繪圖及圖像處理					
3D 小畫家 (Windows 10) 單元一 (3課)					
3D 小畫家 (Windows 10) 單元二 (2課)		3D 小畫家 (Windows 10) 單元三 (2課)			
小畫家 (Windows XP/7) (10課)					
	非常好色 6/8 (7課)				
		ArtRage 4 (7課)			
			PhotoImpact 12 / X3 (10課)		
			PhotoScape (3課)		
			Pixlr (iPad版) (6課)		
影片拍攝及製作					
		小小攝影師 (2課)			
		Movie Maker (4課)			
		iMovie (iPad版) (4課)			
		iMotion (iPad版) (2課)			
		會聲會影 (10/X4/X9) (6課)			
文書處理					
	MS Word (2003/2007/2010/2013/2016) (10課)				
	Office App Word (iPad版) (6課)				
簡報演示					
		MS PowerPoint (2003/2007/2010/2013/2016) (10課)			
		Office App PowerPoint (iPad版) (6課)			
試算表					
				MS Excel (2003/2007/2010/2013/ 2016) (10課)	
				Office App Excel (iPad版) (6課)	

5大課程範疇

小一	小二	小三	小四	小五	小六
雲端應用					
		Gmail (3課)			
	Google Classroom (3課)				
	Google 繪圖 (2018版) (6課)				
	Google文件 (2018版) (6課)				
		Google簡報 (2018版) (6課)			
				Google試算表 (2018版) (6課)	
		Google雲端硬碟 (2017版) (5課)			
			Google 日曆 (2課)		
				Google網上協作平台 (3課)	
		Office 365 (2018版) (4課)			
		Dropbox (2課)			
中文輸入					
	中文輸入法 (1課)				
手寫輸入法 (1課)					
		倉頡輸入法 (6課)			
		速成輸入法 (6課)			
		九方輸入法 (1課)			
網頁/動畫製作					
			Sway (6課)		
			Dreamweaver 8/CS 5.5 (10課)		
			Flash 8/CS 5.5 (10課)		
專題研習					
			專題研習及資料搜集 (3課)		



資訊素養

課題與建議適用年級

小一	小二	小三	小四	小五	小六
電腦室守則					
坐姿要正確					
保護電腦資料					
沉迷網絡					
保護知識產權					
網上欺凌					
安全使用電郵					
保護個人私隱					
保護環境					
正確使用資訊					
網上交友					
網上購物要留神					
分工合作					



▶ 部分課題附有資訊素養小動畫及遊戲



資訊素養新知 04

「四電一腦」廢電器計劃

電器電子產品推陳出新，你和家人是否經常更換新產品？你會怎樣處理舊電器？香港每年產生約七萬公噸的廢電器電子產品，它們含有有害物質，如不妥當處理，會破壞環境及危害市民健康。2018年，環境保護署逐步全面實施《廢電器電子產品生產者責任計劃》（廢電器計劃），要廢電器生產者負上責任，以促進本港廢電器的妥善處置及循環再造。

甚麼是廢電器計劃？

廢電器計劃涵蓋我們常用的「四電一腦」產品，即冷氣機、雪櫃、洗衣機、電熨機、電腦(包括打印機、掃描器及顯示器)。廢電器計劃下，「四電一腦」產品供應商、零售商和消費者須分擔以下不同的生產者責任：

- ◆ 供應商：為每件產品繳付15元至165元不等的循環再造徵費。
- ◆ 零售商：提供循環再造標籤，及為消費者免費提供除舊服務，將其欲棄置屬相同類別的舊電器，送到持有牌照的回收商作妥善處理。
- ◆ 消費者：向零售商要求除舊服務。

現代教育研究社 1

▲ 資訊素養新知：從生活例子了解資訊素養

校本課程

本社提供不同的課程編排方式，為學校度身訂造最合適的電腦科課程。

直接選用單元課程

..... P 17

使用本社按普遍學校需要而編訂的參考課程

..... P 18

按學校課程發展需要
編製自組課程

..... P 22

單元課程

每個單元均為完整課程，可自由於不同年級選用。



校本課程

參考課程架構

參考課程架構是按本港普通學校需要而編訂，讓學校了解各級別普遍應用的學習範疇。在確定了想推行的學習範疇後，便可選用適合的單元。

年級	電腦認知			資訊素養
小一	視窗基礎應用	電腦繪圖	互聯網	健康地使用資訊科技
小二	英文打字	平板電腦應用	文書處理	保護電腦資料和知識產權
小三	中文打字		互聯網通訊	認識網絡上的危機，學習保護自己(I)
小四	簡報		多媒體應用	認識及保護個人私隱
小五	試算表			正確使用資訊的方法
小六	3D繪圖			認識網絡上的危機，學習保護自己(II)

計算思維 / 編程 / STEM

不插電編碼活動

計算思維遊戲

圖像化程式語言 (I)

圖像化程式語言 (II)

實物編程應用 (I)

STEM活動

圖像化程式語言 (III)

實物編程應用 (II)

STEM活動

圖像化程式語言 (IV)

實物編程應用 (III)

STEM活動

請閱讀下頁參
考課程列表，看看如
何實踐吧！



校本課程

參考課程列表

下表參考課程中各級的建議學習內容，學校可直接選用，或按需要作出微調。

1上

資訊素養	1	電腦室守則
	2	坐姿要正確
視窗基本應用	3	開關電腦
	4	視窗真有趣
	5	認識鍵盤
電腦繪圖 (小畫家)	6	我的繪畫室
	7	繪畫線條和任意圖畫
	8	百變圖形
	9	填色和噴色

1下

電腦繪圖 (小畫家)	1	修改及列印圖畫
	2	剪剪貼貼
互聯網	3	連接世界大網絡
	4	瀏覽器
	5	搜尋器
資訊素養	6	沉迷網絡
計算思維 (不插編碼 活動)	7	算法初接觸
	8	程式有錯嗎？
	9	你會選擇嗎？

2上

英文打字	1	動動雙手
	2	齊來打字
	3	可大可小
資訊素養	4	保護電腦資料
平板電腦應用	5	平板電腦功能多
	6	平板電腦基本應用
	7	平板網絡遊
	8	平板電腦進階應用
資訊素養	9	保護知識產權

2下

文書處理 (MS Word)	1	進入Word的世界
	2	文字格式
	3	常用工具
	4	文字藝術師與圖案
	5	製作表格
	6	圖文並茂
計算思維 (Code.org)	7	一小時玩程式
	8	小小探險家
	9	採礦石

3上

中文打字	1	倉頡字母及輔助字形
	2	速成輸入法的取碼順序
	3	速成輸入法知多點
	4	倉頡例外字
電子郵件	5	網上郵局
	6	撰寫和傳送電子郵件
	7	接收和處理電子郵件
	8	安全使用電郵
資訊素養	9	網上欺凌

3下

計算思維/編程 (ScratchJr)	1	程式設計小精靈
	2	漂亮的背景和角色
	3	角色變、變、變
	4	故事創作 (一)
	5	故事創作 (二)
	6	自創背景和角色
簡報 (MS Power- Point)	7	我的第一個簡報
	8	為投影片化妝
	9	加入藝術色彩

4上

簡報 (MS Power-Point)	1	會動的投影片
	2	自訂動畫
	3	播放簡報
計算思維/編程 (ScratchJr)	4	環保回收箱
	5	故事模式的遊戲
計算思維/編程 (Scratch)	6	Scratch初探
	7	Scratch小畫筆
	8	快速繪圖法
資訊素養	9	保護個人私隱

4下

資訊素養	1	分工合作
影片處理 (iMovie)	2	認識 iMovie
	3	創作電影 (一)
	4	創作電影 (二)
計算思維 / 編程 (Micro:bit)	5	分享作品
	6	認識 Micro:bit
	7	觀察數據
	8	黑白分明的光線感應器
	9	抽獎遊戲



STEM活動	Micro:bit 無障礙門鈴
--------	-----------------

5上

計算思維/編程 (Scratch)	1	認識程式語言
	2	我的場景與角色
	3	指令層層疊
	4	角色互動
	5	神出鬼沒的角色 (一)
	6	神出鬼沒的角色 (二)
	7	刺激的遊戲
	8	廣播訊息
資訊素養	9	正確使用資訊

5下

計算思維 / 編程 (Micro:bit)	1	計步器
	2	計時器
	3	製作指南針的預備
	4	製作指南針
試算表 (MS Excel)	5	電子會計師
	6	輸入資料
	7	資料大風吹
	8	格式面面觀
資訊素養	9	保護環境



STEM活動	Micro:bit 反應遊戲
--------	----------------

6上

試算表 (MS Excel)	1	快速運算法
	2	圖表大百科
資訊素養	3	網上購物要留神
計算思維/編程 (Scratch)	4	遊戲設計有技巧
	5	簡化程式有辦法
	6	邏輯運算變化多
	7	自由發揮添創意
3D繪圖 (Tinkercad)	8	3D世界初體驗
	9	玩轉立體

6下

3D繪圖 (Tinkercad)	1	多個立體的合作
	2	我的超級間尺
	3	2D變3D
	4	3D物件的誕生
計算思維 / 編程 (Micro:bit)	5	聽障人士輔助門鈴
	6	石頭、剪刀、布遊戲：編寫函式
	7	石頭、剪刀、布遊戲：應用函式
	8	石頭、剪刀、布遊戲：廣播訊息
資訊素養	9	網上交友要小心



STEM活動	Micro:bit 智能風扇
--------	----------------

校本課程

自組課程

學校可按自身電腦科發展、課時、跨科應用、STEM課程等，自主編訂完全適用的校本課程。

使用自組精靈自組課程

使用自組精靈，可輕鬆快捷地自組校本課程。

- 1 按學習範疇搜尋課程。
- 2 把所選內容拖放至適用年級中。(可逐課選用，毋須選取整個單元)
- 3 完成後按儲存。便立即可在我的書包中使用最新課程。



專人提供意見

本社亦可安排專人提供意見，協助學校設計最適切的校本課程。

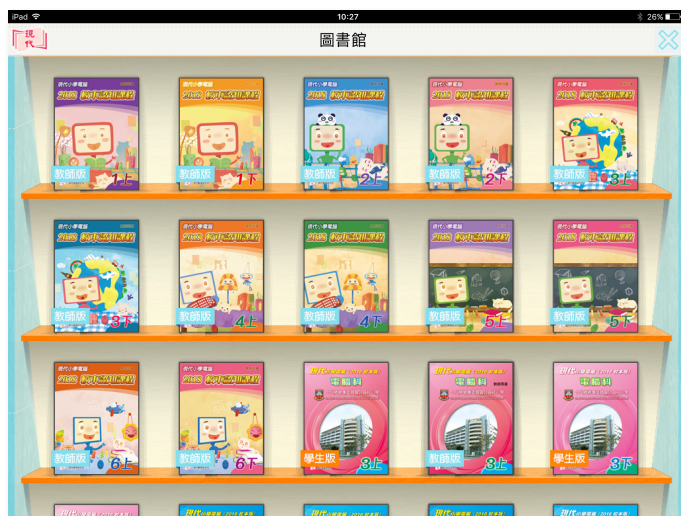


用書模式

編訂校本課程後，可即時於網站上使用跨平台 HTML 電子課本及 PDF 課本。



同時，亦可按學校需要提供印刷本及平板電腦電子課本(離線版)。



教學資源

所有單元均提供豐富的教師資源，滿足教師在備課、課堂、評估等各方面的需要。

備課及課堂

教師補充說明

在課文旁提供對應的建議答案、詳細解說、補充資料及注意重點等。

任務 1 使用選擇結構和邏輯運算子編寫程式

遊戲的玩法是要點選出正確答案，我們應使用甚麼指令，檢查乾電池是否被點選呢？

讓我們先以流程圖顯示乾電池 A 的程式。

乾電池 A 的程式相對簡單，我們先透過編寫乾電池 A 的程式，讓學生熟悉使用選擇結構和邏輯運算子，然後再編寫乾電池 B 的程式。

在選擇結構的程式下，檢查條件後會傳佈布林值 True 或 False，再按照 True 或 False 決定要執行甚麼指令。

教學簡報

提供與課文內容對應的教學簡報。

任務 1 使用選擇結構和邏輯運算子編寫程式

讓我們先以流程圖顯示乾電池 A 的程式。

遊戲的玩法是要點選出正確答案，我們應使用甚麼指令，檢查乾電池是否被點選呢？

在選擇結構的程式下，檢查條件後會傳佈布林值 True 或 False，再按照 True 或 False 決定要執行甚麼指令。

電流小子教城市 Scratch 2.0

教學計劃表

提供校本版的教學計劃表，方便計劃教學進度。

日期	單元	課題	教學重點	參考課程	輔助教學資源	評核	教學活動	評估
		1. 認識簡單Scratch 2. 學習使用選擇結構 3. 學習使用「點選」的指令 4. 學習使用Scratch的條件結構 5. 學習使用「當被點選」的指令 6. 學習編寫光學電池A的Scratch			輔助教材：電子課本、課堂講義、教師講義、軟件練習等。網上學習、工作坊、測驗、隨堂、結業		1. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 2. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 3. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 4. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 5. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 6. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch	課文：第一節 評估：工作坊、測驗
		2. 認識Scratch 3. 認識Scratch的條件結構 4. 認識Scratch的條件結構			輔助教材：電子課本、課堂講義、教師講義、軟件練習等。網上學習、工作坊、測驗、隨堂、結業		1. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 2. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 3. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 4. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch	課文：第一節 評估：工作坊、測驗
		3. 認識Scratch 4. 認識Scratch的條件結構 5. 認識Scratch的條件結構			輔助教材：電子課本、課堂講義、教師講義、軟件練習等。網上學習、工作坊、測驗、隨堂、結業		1. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 2. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 3. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch 4. 認識英文運算符：編寫Scratch的Scratch	課文：第一節 評估：工作坊、測驗

課文範本

提供課文內容的原始檔及完成檔，方便備課及即時檢視作品成果。

課文範本

練習範本

課堂：多媒體資源

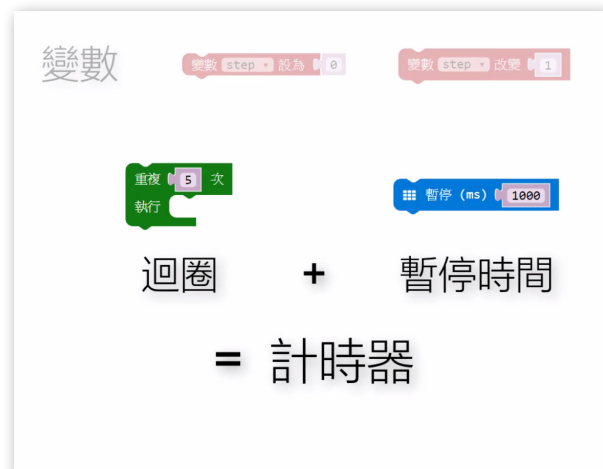
軟室教室

展示軟件詳細操作步驟。部分教室更設有小老師，講解課文的知識重點。



影片

講解課文的知識重點、展示學習目標及預覽作品成果。



數碼遊戲

以遊戲鞏固學習知識。



互動故事

以生動故事展示課文內容。

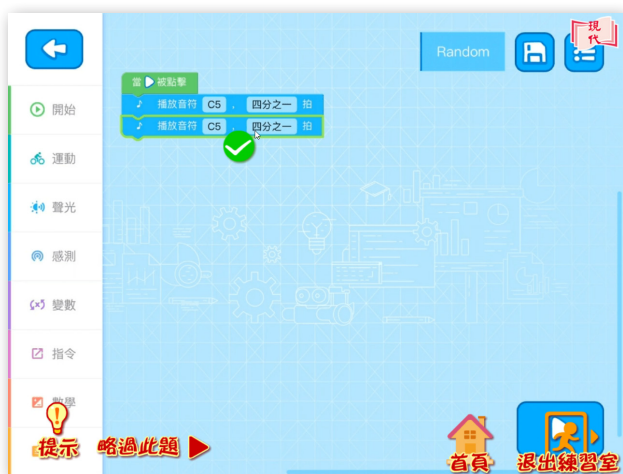


教學資源

評估

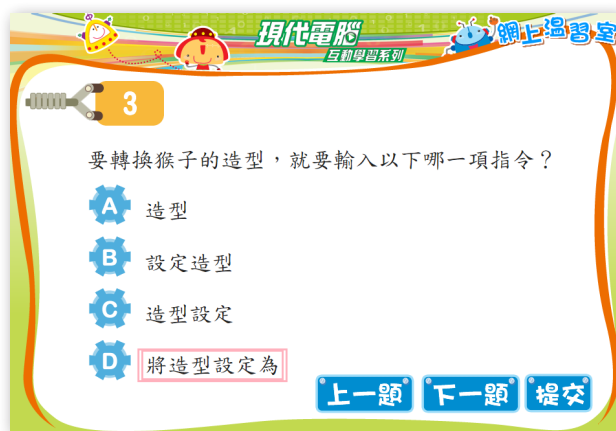
軟室練習室

提供模擬軟件環境，讓學生進行模擬操作。



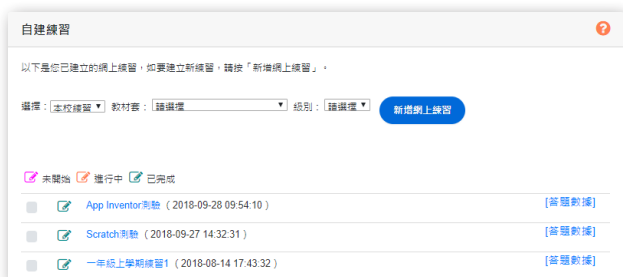
網上溫習室

每課均提供預設題目讓學生進行溫習，系統自動批改。



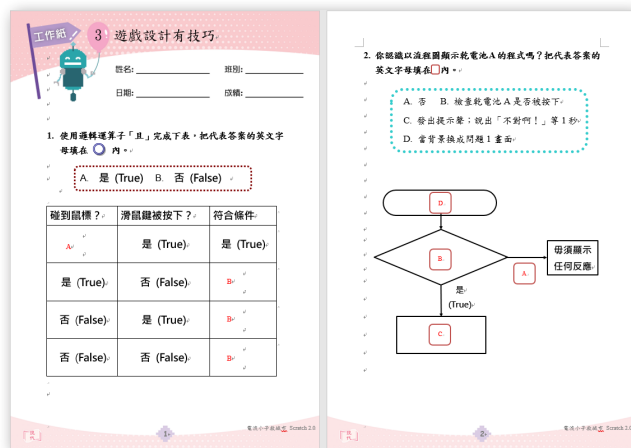
自建練習

教師可從網上題庫中建立練習，每課均提供10條題目供選用，亦可自建題目，然後讓學生在指定日期內完成。



工作紙/測驗卷

輕鬆鞏固所學知識。測驗卷中更設有**應用題**，讓學生**透過實作展示學習成果**。



學習資源

學生可利用豐富的網上資源進行課前預習及課後重溫。

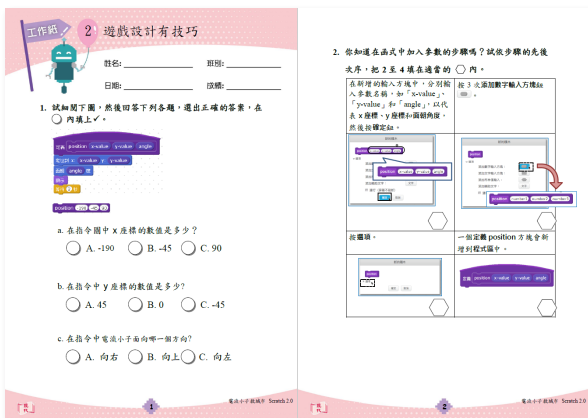
多媒體資源：軟件教室/影片/互動故事/數碼遊戲



範本檔案：提供原始檔供學生練習



溫習：工作紙/測驗卷/網上溫習室/網上練習



增值資源

除每課的標準配套資源外，教師及學生亦可利用網站上的增值資源協助教學及進行自學。

遞交功課

教師可分派功課，並讓學生在指定日期內上傳完成作品，然後批改。

The interface shows a table of assignments with columns for '已分派的功課' (Assigned Homework), '上傳老師' (Teacher), '說明' (Description), '上傳日期' (Upload Date), '提交' (Submit), and '老師評語' (Teacher Comments).

已分派的功課	上傳老師	說明	上傳日期	提交	老師評語
插電工作紙 提交期限: 2018-12-31	mp008	插電完成工作紙,請於31/12前提交	2018-12-19	UnpluggedCoding_ws1_s.doc 提交日期: 2018-12-19 16:20:07 選擇檔案 UnpluggedCoding_ws1_s.doc	

The detailed view shows the assignment details and a list of student submissions:

學生名稱	檔案名稱	上傳日期	評語
mp3j010	UnpluggedCoding_ws1_s.doc	2018-12-19 16:23:53	
mp3j009	UnpluggedCoding_ws1_s.doc	2018-12-19 16:23:08	有待改善 修改
mp3j008	UnpluggedCoding_ws1_s.doc	2018-12-19 16:20:07	成功上傳 提交
mp3j001			
mp3j002			
mp3j003			
mp3j004			
mp3j005			
mp3j006			
mp3j007			
mp3j011			

打字練習

教師自行設定練習內容，學生可於課堂或課餘時間隨時進行中/英文打字練習。

The interface shows a typing practice task with the text: "Old McDonald Had a Farm" and "Exam Time : 44 seconds". The task content is: "Old McDonald had a farm,Eeieeioh", "Old McDonald had a farm,Eeieeioh", "And on his farm he had a cow,Eeieeioh!", "And on his farm he had a cow,", "With a moo moo here,and a moo moo there,", "Here a moo,there a moo,".

The results table shows the performance of 13 students:

學生姓名	狀態	完成日期	成績	打字速度 (每分鐘)	作答次數
1jmp3j001	已完成	2018-12-11 16:15:46	33 / 37	10.82	1
2jmp3j002	已完成	2018-12-11 16:17:52	31 / 37	38.75	1
3jmp3j003	未作答	/	/	/	/
4jmp3j004	未作答	/	/	/	/
5jmp3j005	未作答	/	/	/	/
6jmp3j006	未作答	/	/	/	/
7jmp3j007	未作答	/	/	/	/
8jmp3j008	未作答	/	/	/	/
9jmp3j009	未作答	/	/	/	/
10jmp3j010	未作答	/	/	/	/
11jmp3j011	未作答	/	/	/	/
12jmp3j012	未作答	/	/	/	/
13jmp3j013	未作答	/	/	/	/

自主創意活動套

提供有關編程及3D繪圖的活動，附有自學筆記及製作指引，給予學生課堂外的創作空間。



模擬自學三部曲

提供 Windows 及 MS Office 的模擬操作環境，讓學生利用學習、練習及測驗 3 個模式循序漸進，進行自學。



MEIT 電子書庫 / PC home

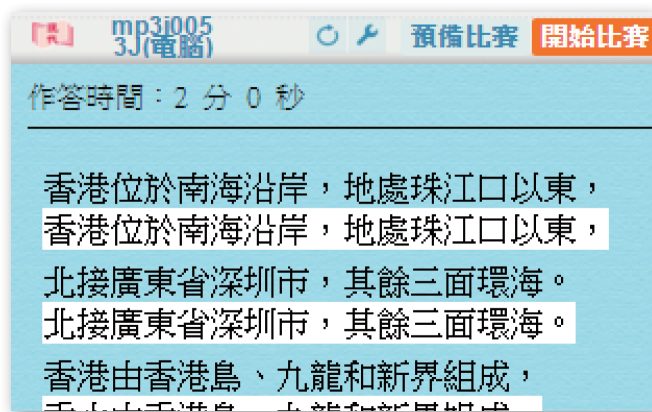
提供有關最新資訊科技消息及軟硬件應用的課外閱讀文章。

即時互動課堂活動

使用本社 Modern e-plus 提供的課堂即時互動功能，進行有趣的課堂活動。
Modern e-plus 為跨平台工具，可於桌上電腦及平板電腦上使用。

打字比賽

在課堂上進行全班中/英文打字比賽，比一比，誰是打字高手。



分享及評價工具

學生可把完成的電腦圖書、作品截圖、實體作品相片(利用平板電腦即時拍攝)，上傳至分享及評價工具，讓所有同學可即時觀摩全班作品，並相互進行評分及提出意見。



自學資源

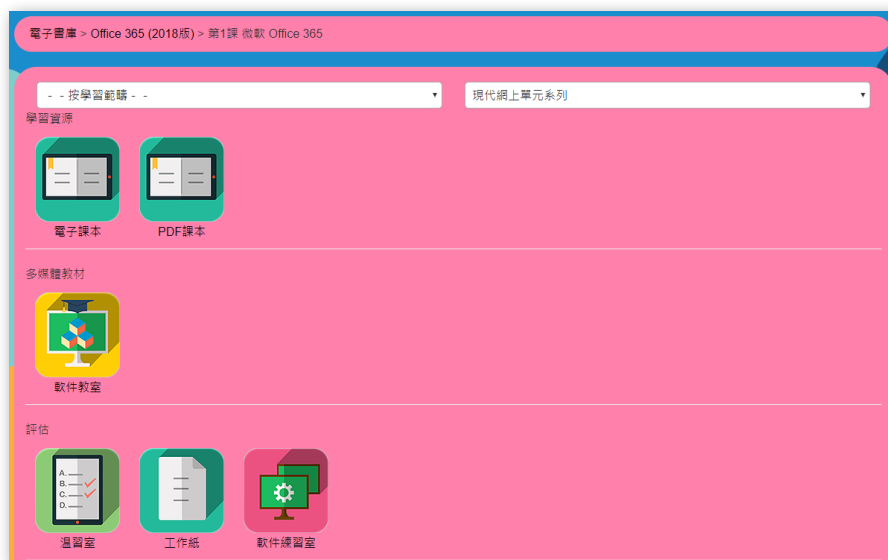
電腦科課時緊迫，除了在課堂上進行學習外，學生亦可利用網站資源進行自學。

1. 電子書庫

本社所有單元課程均開放給老師及學生使用，除校本選用的課程外，亦可於電子書庫自行閱覽其他單元。



課程內所有多媒體資源亦一併提供。

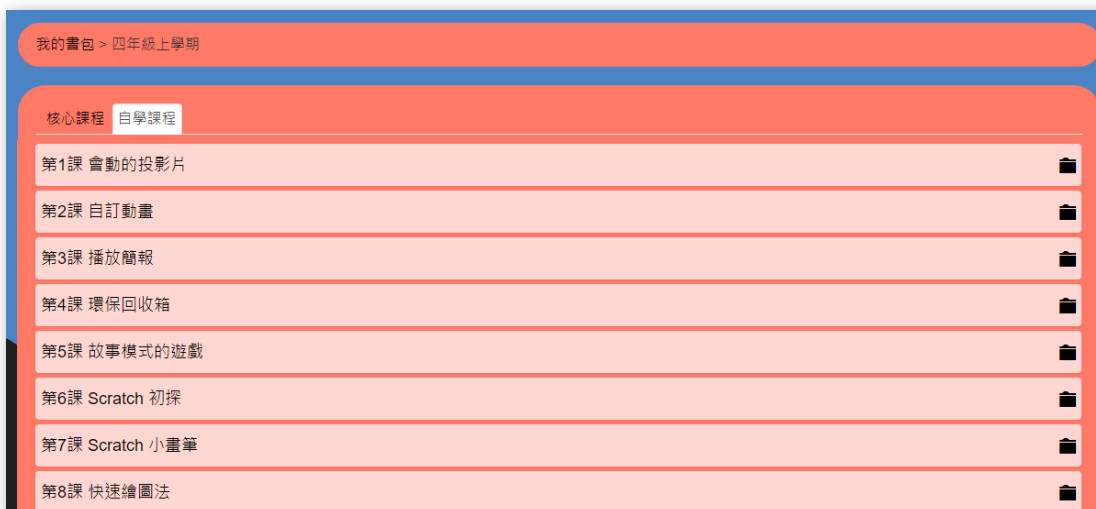


2. 自學課程

除校本課程(核心課程)外，教師亦可自利自組精靈功能，安排學生使用自學課程進行自學。



使用自學課程可讓學生集中閱覽教師指定的課程內容。



STEM 支援

1. 除配合編程的 Coding X STEM 系列外，本社同時推出了多個不同系列的 STEM 教材。

Coding X STEM 系列

創客學習系列

科學學習系列

綜合學習系列

探索宇宙系列

綠色科技系列



2. 本社的學校發展組亦會提供專業意見，協助學校：

- 1 使用本社的教材推行STEM
- 2 在不同科目、或跨學科範疇中推行STEM
- 3 設計及舉辦STEM日/科技日
- 4 合作推行其他創新的STEM項目
- 5 協助申請優質教育基金



教師支援

為了協助學校推行計算思維/編程課程及電腦與常識或其他學科的跨科課程，本社亦會為學校提供以下支援：

- 1 電腦科校本課程設計
- 2 STEM/常識X電腦跨科課程設計
- 3 電子學習支援
- 4 計算思維海報/資訊素養海報供校內張貼
- 5 資訊素養易拉架借用，於校內展示
- 6 定期就最新/熱門題目舉辦公開工作坊，歡迎全港學校報名參加
- 7 就指定課題舉行到校工作坊



多款海報
供學校使用



課程總覽

學習範疇	建議年級					
	一	二	三	四	五	六
計算思維						
「不插電」編碼活動 (3課)	●	●	●			
Code.org (Minecraft探險家) (3課)		●	●			
Swift Playgrounds (7課)				●	●	●
Coding Galaxy編碼歷奇 (一) (6課)	●	●	●			
Coding Galaxy編碼歷奇 (二) (6課)				●	●	●
編程 / 常識 X 電腦編程活動						
ScratchJr (6課)		●	●	●		
廢物回收對對碰 ScratchJr (2課)			●	●		
Scratch 3.0 單元一 (3課) <i>2019 推出</i>			●	●	●	
Scratch 3.0 單元二 (3課) <i>2019 推出</i>				●	●	●
Scratch 3.0 單元三 (3課) <i>2019 推出</i>				●	●	●
Scratch 2.0 (畫圖形篇) (3課)			●	●		
Scratch 2.0 (2018版) (8課)				●	●	●
電流小子救城市 Scratch 2.0 (4課)					●	●
Scratch 1.4 (5課)				●	●	●
Micro:bit應用 (初階) (4課)				●	●	●
Micro:bit應用 (中階) (4課)				●	●	●
Micro:bit應用 (高階：廣播訊息) (4課)					●	●
Micro:bit應用 (高階：電路接駁) (2課) <i>2019 推出</i>					●	●
機械人應用mBot (iPad版) (6課)				●	●	●
機械人應用mBot (初階) (4課)				●	●	
機械人應用mBot (高階) (4課)					●	●
機械人應用mBot (感應器應用) (6課) <i>2019 推出</i>					●	●
App Inventor 2 (基礎篇) (4課)					●	●
App Inventor 2 (進階篇) (5課)						●

學習範疇	建議年級					
	一	二	三	四	五	六
Coding + STEM / 跨學科STEM活動						
AR Editor (4課) <i>2019 推出</i>			●	●		
VR Editor (6課) <i>2019 推出</i>					●	●
Tinkercad (6課)				●	●	●
Micro:bit無障礙門鈴				●		
Micro:bit反應遊戲					●	
Micro:bit金屬辨別器 <i>2019 推出</i>					●	
Micro:bit智能灌溉機 <i>2019 推出</i>						●
mBot智能垃圾桶 <i>2019 推出</i>				●		
mBot光控感應燈 <i>2019 推出</i>					●	
mBot智能風扇 <i>2019 推出</i>						●
mBot間尺遙控車						●
電腦認知						
電腦基礎知識及操作						
認識電腦室 (1課)	●					
視窗基礎應用 (Windows XP/7/10) (4課)	●					
視窗進階應用 (Windows XP/7) (3課)		●				
Chrome OS (2課)	●					
鍵盤應用 輸入英文 (9課)	●	●				
滑鼠應用 (1課)	●					
平板電腦應用 (iPad / Android) (4課)	●	●				
電腦影音 (5課)	●	●	●			
電腦的發展及日常應用 (3課)	●	●	●	●	●	
處理電腦故障及病毒 (2課)			●	●	●	
認識及應用互聯網						
互聯網與內聯網 (3課)	●	●	●			
Google Chrome (4課)	●	●	●			

課程總覽

學習範疇	建議年級					
	一	二	三	四	五	六
電腦認知						
電腦繪圖及圖像處理						
3D 小畫家 (Windows 10) 單元一 (3課) <i>2019 推出</i>	●	●				
3D 小畫家 (Windows 10) 單元二 (2課) <i>2019 推出</i>	●	●				
3D 小畫家 (Windows 10) 單元三 (2課) <i>2019 推出</i>			●	●		
小畫家 (Windows XP/7) (10課)	●	●				
非常好色 6/8 (7課)		●	●			
ArtRage 4 (7課)			●	●	●	
PhotoImpact 12 / X3 (10課)				●	●	
PhotoScape (3課)				●	●	
Pixlr (iPad版) (6課)			●	●	●	●
影片拍攝及製作						
小小攝影師 (2課)			●	●	●	●
Movie Maker (4課)			●	●	●	●
iMovie (iPad版) (4課)			●	●	●	●
iMotion (iPad版) (2課)				●	●	
會聲會影 (10/X4/X9) (6課)				●	●	●
文書處理						
MS Word (2003/2007/2010/2013/2016) (10課)		●	●	●		
Office App Word (iPad版) (6課) <i>2019 推出</i>		●	●	●		
簡報演示						
MS PowerPoint (2003/2007/2010/2013/2016) (10課)			●	●	●	
Office App PowerPoint (iPad版) (6課)			●	●	●	
試算表						
MS Excel (2003/2007/2010/2013/2016) (10課)					●	●
Office App Excel (iPad版) (6課)					●	●
中文輸入						
中文輸入法 (1課)	●	●	●	●		
手寫輸入法 (1課)	●	●				
倉頡輸入法 (6課)			●	●		
速成輸入法 (6課)			●	●		
九方輸入法 (1課)			●	●		

學習範疇	建議年級					
	一	二	三	四	五	六
電腦認知						
雲端應用						
Gmail (3課)			●	●		
Google Classroom (3課)		●	●	●	●	●
Google繪圖 (6課)		●	●	●		
Google文件 (2018版) (6課)		●	●	●		
Google簡報 (2018版) (6課)			●	●	●	
Google試算表 (2018版) (6課)					●	●
Google雲端硬碟 (2017版) (5課)			●	●	●	●
Google日曆 (2課)				●	●	●
Google網上協作平台 (3課)						●
Office 365 (2018版) (4課)			●	●	●	●
Dropbox (2課)			●	●	●	●
網頁 / 動畫製作						
Sway (6課)				●	●	●
Dreamweaver 8/CS 5.5 (10課)				●	●	●
Flash 8/CS 5.5 (10課)				●	●	●
專題研習						
專題研習及資料搜集 (3課)				●	●	●
資訊素養						
電腦室守則	●					
坐姿要正確	●					
保護電腦資料	●	●	●			
沉迷網絡	●	●	●	●		
保護知識產權		●	●	●		
網上欺凌		●	●	●	●	●
安全使用電郵			●	●		
保護個人私隱			●	●	●	●
保護環境				●	●	●
正確使用資訊				●	●	●
網上交友				●	●	●
網上購物要留神				●	●	●
分工合作				●	●	●



現代教育研究社有限公司

 九龍青山道 489-491 號香港工業中心 B 座 6 樓  2745 1133

 2785 8608  enquiry@mers.hk  <http://www.mers.hk>