

現代電腦

互動學習系列



在電腦科推行電子學習必備：

互動電子課本

電子課堂活動

網上評估



特別推介：
STEM 課程設計
自主學習資源
資訊素養教材



現代教育研究社

現代電腦 互動學習系列



互動電子課本

- 將動畫、軟件操作示範及各種互動功能嵌入頁面
- 學與教資源可直接在電子課本存取
- 適用於4大主要平台 (Windows, iOS, Android, Mac OS)
- 兩種閱讀模式：備有在線版和離線版
- 時常更新
- 附設印本學習手冊配合電子課本使用

電子課堂活動

- 分享及評價
- 互動投票
- 互動調查
- 互動練習
- 互動遊戲
- 即時回饋
- 打字比賽



配合電子課本使用的學習手冊：



一套全面配合電子學習的教材

報告

作答時間：1分43秒
正確字數：53
錯誤字數：99
總字數：152
答對率：34.87%
實際打字速度(每分鐘)：30.87
Net Speed (答對率/作答時間)：0.34

香港位於南海沿岸，地處珠江口以東，
香港位於北海沿岸，地處珠江口以東，
北接廣東省深圳市，其餘三面環海。
北接戈東省深圳市，其餘四面環海。
香港由香港島、九龍和新界組成，
香港由香港島、九龍和新界組成。
另有二百六十三個島嶼。
另有二頁只十三個島嶼。

網上評估

- 軟件操作測驗
- 網上交功課
- 打字練習
- 網上溫習室
- 遊戲區
- 網上練習
- 學生學習歷程
- 成果展示及分享

特別推介

- STEM 課程設計
- 自主學習資源
 - 自主創意活動套
 - 模擬自學三部曲
 - 網上單元系列
 - MEIT 電子圖書館
- 資訊素養教材

模擬自學三部曲 ▶ Level 1 ▶ 設定文字格式 (1)



第一步：我不太懂得怎樣操作，先教教我吧。



第二步：我已學懂得了怎樣操作，讓我練習一次。



第三步：我想進行測驗，讓我自己做一次。



互動電子課本

一體化電子課本

將文字內容、動畫、軟件操作示範及各種互動功能嵌入頁面，方便使用。



情景動畫可在頁面上直接播放，教學時可隨時暫停播放，進行補充，或與學生討論



可將動畫放大至全螢幕觀看



電子課本亦配備軟件操作示範，觀看時可隨時暫停播放、重複上一個操作步驟，方便講解

適用於 4 大主要平台

電子課本以 HTML5 編寫，可跨平台使用，無論以電腦或平板電腦瀏覽都可以得到最佳顯示效果。



全面配合電子學習

兩種閱讀模式：備有在線版和離線版

使用網站或 Modern ePlus 互動課堂閱讀電子課本，可師生同步揭頁，令課堂更流暢；使用現代電子課本 App，可把電子課本預先下載至平板電腦，減低上課時無線網絡負荷，及適合學生隨時離線閱讀。



Modern ePlus 在線版



現代電子課本 App 離線版

電子課本時常更新

用戶可免費取得電子課本功能及內容上的更新，以獲得最新資訊。



自動提示用戶更新電子課本

附設學習手冊印刷本

為了方便師生適應電子學習，每冊均備學習手冊印刷本一本。用戶可配合電子課本使用，其內容不受軟件版本影響，可作為重溫所學知識及資訊素養之用，並可記錄學習要點。



電子課堂活動

分享及評價

利用本工具的上載功能，讓老師輕鬆快捷地分享學生作品，並可讓學生進行互評，促進交流及思考。

分享作品

1. 製作個人作品

以「3D 立體表情符號」這活動做例子，學生先以 123D Design 創作自己的表情符號。



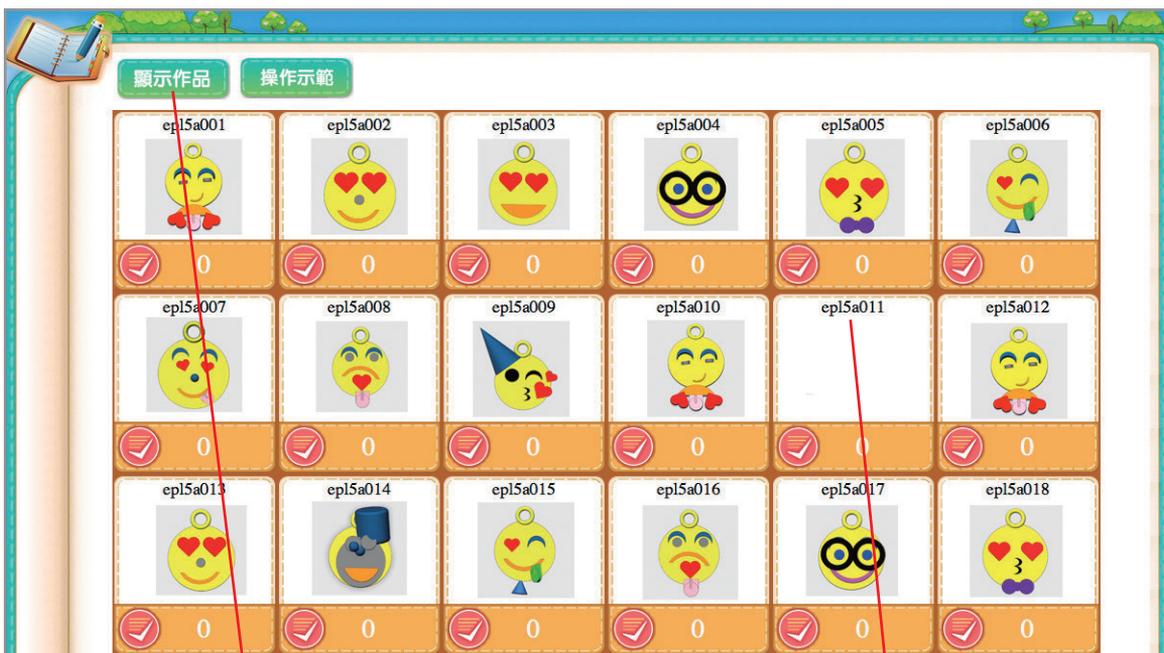
2. 遞交作品

學生透過 Modern ePlus 上載作品給教師。



3. 收集作品

教師可以掌握全班學生遞交作品進度，亦可以輕易知道那些同學還未上傳作品，以便作適當輔助；按顯示作品可以在同一頁面瀏覽所有學生作品，同學之間可以互相欣賞彼此作品。



顯示作品

未上傳

促進師生互動及生生互動

評價作品

1. 自我評價

學生先評價自己的作品，發掘自己的優點及檢討不足地方。



陳小明的開心表情

美觀 

創意 

製作技巧 

我的評分 

我的意見
笑得好開心，下一次可以加多些設計，例如眼鏡。



2. 互相評價

學生自由選擇評價其他作品，一方面學會欣賞他人作品，另一方面可互相給予寶貴意見，彼此學習和欣賞。

顯示作品 操作示範

 ep15a001 	 ep15a002 	 ep15a003 	 ep15a004 	 ep15a005 	 ep15a006 
 ep15a007 	 ep15a008 	 ep15a009 	 ep15a010 	 ep15a011 	 ep15a012 
 ep15a013 	 ep15a014 	 ep15a015 	 ep15a016 	 ep15a017 	 ep15a018 

師生互動

可即時在課堂上進行互動投票、互動調查、互動遊戲及互動練習，形式包括拖放、填充、點選、連線等，加強師生互動。



即時回饋

在互動練習和遊戲中，學生可即時得知作答成績，教師可掌握學生作答情況，包括選答比率、答對及答錯學生名單



詳盡報告

即時與學生分享互動投票、互動調查結果

學生作答統計										
顯示成績 ☆ 未作答 ★ 答案不正確 ☆ 答案正確 ★ 已作答										
4J(電腦)	頁數	3	5	16	19	23	25	27	28	32
姓名	題號	1	2	1	1	2	3	1	1	1
mp4j001	1/58	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
mp4j002	1/58	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
mp4j003	1/58	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
mp4j004	0/58	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆
mp4j005	2/58	★	★	☆	☆	☆	☆	☆	☆	☆

作答統計方便了解全班作答表現



打字速度比賽

學生練習打字後，老師可使用「打字速度比賽」工具舉行打字比賽，讓全班同學一同比拼打字速度，增加課堂氣氛。

1. 預備比賽

可輸入任何中文或英文文章，並按學生能力設置時限。

題目：香港位於南海沿岸，地處珠江口以東，北接廣東省深圳市，其餘三面環海。香港由香港島、九龍和新界組成，另有二百六十三個島嶼。公元前二一四年，香港被秦朝納入中原王朝版圖。一八四二年起，成為英國殖民地近一百五十五年。直至一九九七年七月一日，香港主權移交中華人民共和國，香港特別行政區成立，為中國兩個特別行政區之一。

比賽模式：中文打字比賽

時限：3 分鐘

開始比賽

2. 進入比賽

比賽進行時，老師可檢視學生的進度及當前成績。

作答時間：1 分 19 秒

香港位於南海沿岸，地處珠江口以東，
香港位於南海沿我，地處珠江口以東，
北接廣東省深圳市，其餘三面環海。
北接廣東省深圳市，其餘三面環海。
香港由香港島、九龍和新界組成，
香港由香港島、九龍和新界組成，
另有二百六十三個島嶼。

公元前二一四年，香港被秦朝納入中原王朝版圖。

3. 比賽結果

系統自動批改及統計，根據學生的成績排名，按下學生名稱可檢視個人詳細報告。

報告

作答時間：1 分 43 秒
正確字數：53
錯誤字數：99
總字數：152
答對率：34.87%
實際打字速度(每分鐘)：30.87
Net Speed (答對率/作答時間)：0.34

香港位於南海沿岸，地處珠江口以東，
香港位於北海沿岸，地處珠江口以東，
北接廣東省深圳市，其餘三面環海。
北接戈東省深圳市，其餘四面環海。
香港由香港島、九龍和新界組成，
香港由香港島、九龍和新界組成。
另有二百六十三個島嶼。
另有二頁只十三個島嶼。



學生名稱	作答時間(秒)	正確字數	錯誤字數	總字數	答對率	實際打字速度(每分鐘)
epl4d002	45	27	125	152	17.76	36.00
epl4d003	103	53	99	152	34.87	30.87
epl4d001	57	26	126	152	17.11	27.37

顯示各學生的成績

網上評估

軟件操作測驗

透過模擬操作測試學生對軟件的熟識程度。

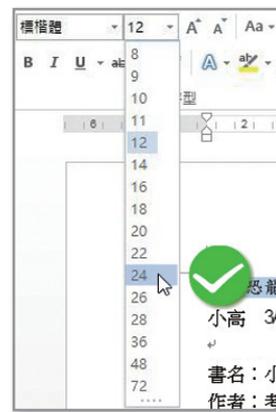
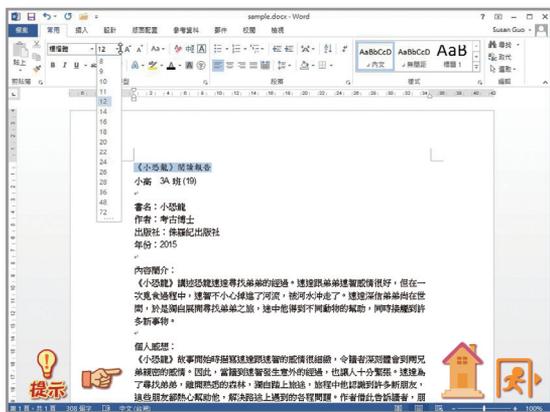
1. 先認清測試目標

學生需要跟據題目自行完成測驗，進行中不會出現提示。



2. 進行測驗

學生無需安裝軟件，便可在模擬界面進行操作，系統會顯示每個步驟的對錯。



3. 詳細報告

教師可透過報告中的分數了解學生操作的情況，那些步驟是一次完成，那些是嘗試多次才完成。



更易掌握學生能力

分派功課

教師可分派附加學習材料或任務給學生，學生完成後把作品上傳給教師，促進師生互動。

1. 分派功課

以「繪畫小螃蟹」這活動做例子，教師可自訂題目、說明、提交日期以及範本。

分派功課

功課名稱：

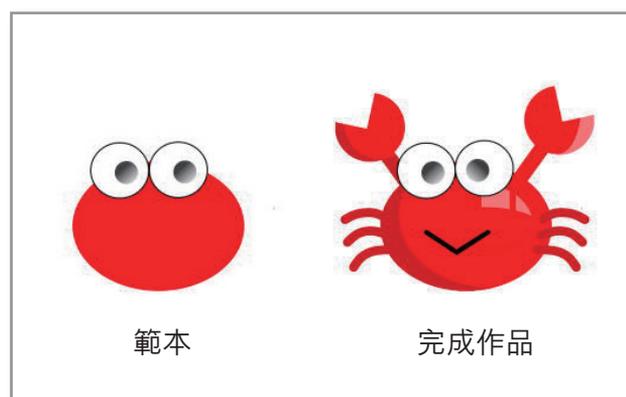
說明：

提交日期： 至

上傳檔案：

2. 遞交功課

學生下載圖檔範本後，跟據教師的指示畫出小螃蟹，並上傳給教師。



3. 教師評分

教師可檢視學生遞交之功課，以及為每個學生評分，系統會自動顯示學生準時、遲交、欠交情況。

學生名稱	檔案名稱	上傳日期	評語
epl4a003	crab14.jpg	2016-01-14 10:03:59	成績傑出 <input type="button" value="修改"/>
epl4a002	crab14.jpg	2016-01-14 10:03:37	<input type="text"/>
epl4a001	crab14.jpg	2016-01-14 10:02:04	成績傑出 表現優異 成功達標 <input type="button" value="修改"/>
epl4a004	-	-	-
epl4a005	-	-	-

4. 檢視成績

學生可檢視教師給予的評分。

已分派的功課	上傳老師	說明	上傳日期	提交	老師評語
繪畫小螃蟹	epl007	利用Paint.Net的繪圖工具及圖層畫出小螃蟹	2016-01-14	crab14.jpg 提交日期: 2016-01-14 10:02:04 <input type="button" value="選擇檔案"/> 未選擇任何檔案	成功達標
繪畫大熊貓的眼睛	epl007	利用橢圓形工具，繪畫一個黑色的圓形，再在上面繪畫一個白色的小圓形，作為大熊貓的眼睛	2015-05-06	panda-2.bmp 提交日期: 2015-05-06 15:17:02 <input type="button" value="選擇檔案"/> 未選擇任何檔案	有待改善



*「分派功課」除了支援圖片檔案格式外，還支援 Word, Excel, PowerPoint 等大部分常用檔案格式，教師可以多多使用！

打字練習

讓學生練習中英文輸入法，並紀錄每次的作答成績作自我評估。

1. 自建練習

教師自訂文章，設定提交日期，讓學生在限期內完成練習。

標題：靜夜思

文章內容：床前明月光，疑是地上霜。舉頭望明月，低頭思故鄉。

提交日期：2016-03-07 至 2016-03-14

類型：中文練習

2. 作答

作答時題目上下對齊顯示，學生清楚知道自己的作答進度。

靜夜思 作答時間：1分17秒	靜夜思 作答時間：1分6秒
床前明月光， 床前明月光， 疑是地上霜。 疑是地 舉頭望明月， 低頭思故鄉。	床前明月光， 床前明月光， 疑是地上霜。 疑是地下霜， 舉頭望明月， 與頭望日月， 低頭思故鄉。 低頭恩胡鄉。

作答情況

系統自動批改

3. 檢視成績

詳細列出每個學生的成績報告，教師更可按最佳成績或打字速度排列全班名次。

報告

作答時間：35秒
正確字數：20
錯誤字數：4
總字數：24
答對率：83.33%
實際打字速度(每分鐘)：34.29

個人報告

學生姓名	狀態	完成日期	成績	打字速度(每分鐘)	作答次數
1)ep14a001	已完成	2016-01-14 10:15:35	24 / 24	28.24	1
2)ep14a002	已完成	2016-01-14 10:16:34	20 / 24	34.29	1
3)ep14a003	已完成	2016-01-14 10:17:35	21 / 24	38.18	1
4)ep14a004	未作答	/	/	/	/
5)ep14a005	未作答	/	/	/	/
6)ep14a006	未作答	/	/	/	/

全班報告

* 支援中文及英文輸入；另外學生可多次作答，鼓勵學生在課餘時間多做練習。

網上溫習室

每冊配備課後練習，評估學生對課文之認知度。

現代電腦
電子互動學習系列

3

以下哪一項有關「擴增實境」技術的描述是不正確的？

A 「擴增實境」簡稱為「CR」。

B 擴增實境是一項把真實環境和虛擬資訊結合的科技。

C 透過「擴增實境」程式對照指定物品，電腦的屏幕會展示三維動畫或影像。 ✓

上一題 下一題

遊戲區

透過遊戲輕鬆學習不同範疇知識。

「熊」小橋過橋

尸 水 金 日 火
木 田 女 土
山 月 一 大 手
心 中 口 十

時間: 3:50 分數: 0
來回次數: 0次 生命數: 3

網上練習

超過 14,000 條題目供製作校本工作紙、測驗卷，支援網上作答或匯出成列印版本。

現代電子學習小學4學校 2015-2016年度 上學期
電腦科網上練習
五年級上學期-1

班別: 4A 日期: 2015年08月28日11時04分
姓名: ep14a002 作答時間: 30秒
所得分數: 20 試卷總分: 60

單選題 共10分
在Excel中，要一併列印工作表和圖表，應在「預覽列印」視窗中的「設定」下面，點選以下哪一項？

A. 選定範圍
B. 整本活頁簿 ✗ 您的答案
C. 選定工作表 ← 正確答案
D. 選定圖表

填充題 共20分
在Excel中，若只想列印圖表，必須先用滑鼠_____圖表，然後進行列印。

click ✗ 選取

我們可在Excel「版面設定」對話方塊中的「方向」標籤內，把紙張方向由橫向改為_____。

直線 ✗ 縱向

是非題 共30分
1. 在Excel中，我們可以在列印前預覽列印效果，若不滿意，可以修改。(10分)

A. 是 ✓ 您的答案正確
B. 是 ✗ 您的答案
C. 否 ← 正確答案

教師版 學生版

修改 列印 匯出試卷 取消

電腦科 日期: 2015年03月31日
姓名: _____ (學號: _____)
作答時間: 0小時30分鐘
所得分數: _____ 試卷總分: 40

單選題 共20分
1. 在Excel的預覽列印視窗中，按哪一個細可進行列印？ (10分)

A.
B.
C.
D.

2. 要把內容列印在紙張的中央位置，我們可在Excel「版面設定」對話方塊中哪一個標籤內進行設定？ (10分)

A. 頁面
B. 邊界
C. 頁首/頁尾
D. 工作表

多選題 共20分
3. 我們可在Excel「版面設定」對話方塊中的「頁首/頁尾」標籤內，把資料設定在哪些位置？(答案可多於一個) (10分)

A. 上
B. 下



學生學習紀錄

學生在網上之答題紀錄會上傳至雲端，教師可隨時查閱個別學生或全班學生成績，作為評核學生之用。

成果展示及分享

在課堂以外，老師可選取出色的作品跟學生分享，讓學生可留言及互相評價。老師亦可自行下載作品，發布於學校網頁，供家長或公眾檢視。

1. 分享作品

老師收集功課後，可選取出色的作品，分享給學生。教師可指定想分享的年級、班別或學生。

「成果展示及分享」方便老師分享出色的作品給學生，促進自主學習。

已分享的作品	分派組別	下載	上傳者	上新日期	移除
trial_20151216 2015-12-16 - 2015-12-17	3A		pri008	2015-12-16	
trial_20151216_1 2015-12-16 - 2015-12-17	3A,		pri008	2015-12-16	

全選 確定

分派功課

功課名稱：

說明：

提交日期： 至

上傳檔案：

成果展示及分享

組別

- 現代小學
- 小一
- 小二
- 小三
- 3A
- 3B
- 3C
- 3D
- 3E
- 小四
- 小五
- 小六

3A組員名單

- pri3a040
- pri3a039
- pri3a038
- pri3a037
- pri3a036
- pri3a035
- pri3a034
- pri3a033
- pri3a032

如要檢視學生資料，請先通知學生輸入班別編號。

成果展示及分享

已成功分享作品

作品名稱： trial_20160112

發布者： pri008

發布日期： 2016-01-12

分派組別： 3A,

2. 同儕評價

同學在登入學生網時會收到通知，得知老師分享了作品。同學可互相留言評價其他同學的作品，達到自我檢視和激勵的效果，促進自主學習。



詳盡報告

3. 公眾分享

除了分享給學生外，老師亦能自行下載出色的作品，發布在學校網頁，供家長或公眾檢視。



特別推介

STEM 課程設計

為配合「學會學習 2.0」重點推動的 STEM 教育，本社特別設計多個以電腦科為本位的 STEM 活動課程，讓學生動手參與設計，發揮創意，解決難題。

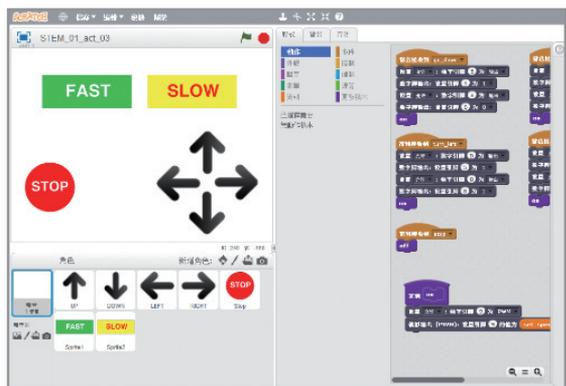
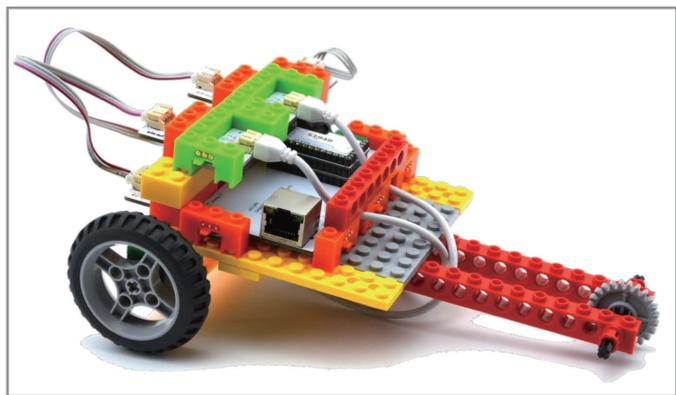
1. 活動概要：

「行程設計師」是透過編寫 Scratch 程式，依照行程，控制遙控車在地圖上由起點行駛至終點。

北 ↑			終點
起點 →			

行程：

- 向東走 1 格
- 向北走 4 格
- 向東走 3 格
- 向北走 3 格
- 向西走 3 格
- 向北走 3 格
- 向東走 3 格



提供詳細活動指引及範例。

程度三

學習目標：

1. 認識電路。(常識)
2. 認識在 Scratch 中編寫程式的方法。(電腦)
3. 認識四個主要方向。(數學)

建議學習階段：第 2 學習階段

建議活動：讓學生自行建構遙控車；並在 Scratch 中編寫控制遙控車前進、後退及左右轉動的程式，然後控制遙控車依照正確路線移動。

建議活動時數：75 分鐘

程度四 (進階)

學習目標：

1. 認識電路。(常識)
2. 認識在 Scratch 中編寫程式的方法。(電腦)
3. 認識四個主要方向。(數學)

建議學習階段：第 2 學習階段

建議活動：在學生完成程度三的活動後，可讓學生發揮創意，例如：

1. 改良遙控車，如加上燈號或聲響裝置。
2. 改良 Scratch 遙控程式，如加入速度控制。
3. 編寫能自動完成特定行程的程式。

建議活動時數：60 分鐘

備有不同程度活動設計。

自主學習資源：

自主創意活動套

配合電腦科常用軟件編寫的自主創意活動套，為學生提供自主學習空間，善用所學技能和知識，探索更深更廣的電腦領域。

迷宮大挑戰 - 自學筆記

(適用年級：小五至小六)

設計迷宮考心思、考創意，讓我們一起設計一個有趣的迷宮圖案，然後利用 Scratch 編寫程式，自創具有挑戰性的迷宮吧。

活動目標：

1. 認識不同圖案的迷宮
2. 繪畫迷宮圖案
3. 編寫迷宮程式

學生所須知識：

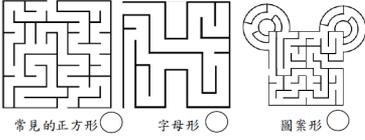
1. 懂得使用任何繪圖軟件
2. 懂得使用 Scratch 編寫程式

應用軟件：

1. 任何繪圖軟件，如小畫家、Paint.NET、PhotoImpact 等
2. Scratch 2

自訂目標：

1. 齊來看看不同的迷宮設計，你比較喜歡哪一款？



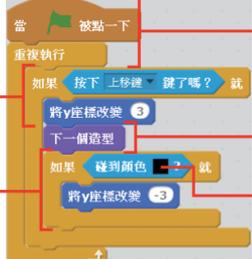
常見的正方形 字母形 圖案形

提供自學筆記及詳盡製作指引。

按照你所選的難度，在 Scratch 中製作迷宮遊戲：

輕易 教師提醒學生並非所有角色都提供多個造型。

1. 在主角  上建立以下程式。



當  被點一下，重複執行

如果 **按下「上移鍵」鍵了嗎？** 就

將 y 座標改變 3

下一個造型

每按一下按鍵便會改變主角造型。

如果 **碰到顏色** 就

將 y 座標改變 -3

在這裏選取迷宮牆壁的颜色。

按綠旗鈕開始遊戲，並重複執行下面的指令。

按下鍵盤上的  鍵，主角向上移 3 步。

主角碰到迷宮牆壁便不能繼續前進。

同時提供電子版本，以互動功能引起學生的學習興趣。

現代電腦 自主創意活動 1



迷宮大挑戰

(適用年級：小五至小六)

設計迷宮考心思、考創意，讓我們一起設計一個有趣的迷宮圖案，然後利用Scratch編寫程式，自創具有挑戰性的迷宮吧。

詳情活動



限時 60

方向

1	90
2	-90
3	0
4	180

長度: 4

模擬自學三部曲

為學生提供自學、練習及測驗的全自主學習模式，讓學生透過模擬練習，熟習常用軟件的正確操作步驟。

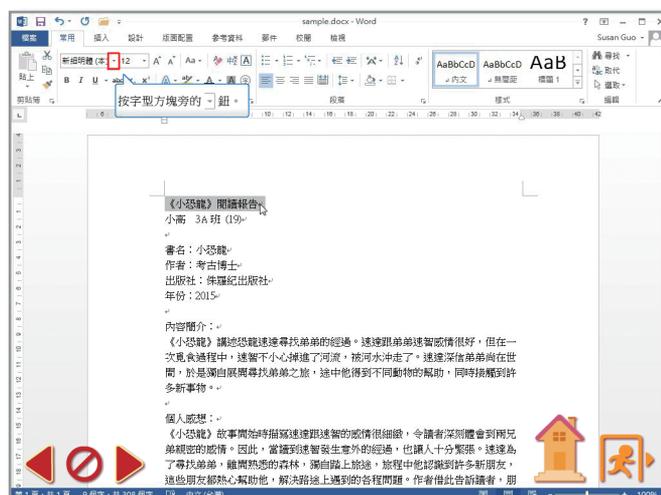


第一部：學習模式

觀看詳細的操作示範短片，學習軟件操作技巧。



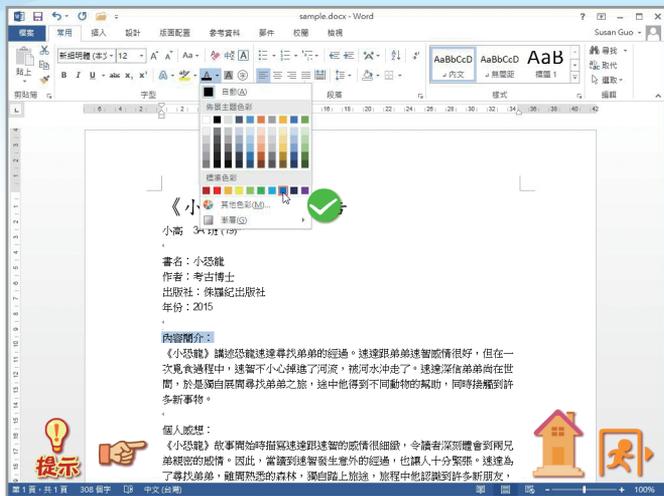
透過情景引領學生認識本節學習重點



設有配音的軟件操作教學短片

第二部：模擬操作模式

依照提示，逐步完成操作，並提供練習報告，方便學生或教師檢視成績。



無需安裝軟件便可進行模擬操作



詳細報告紀錄學生掌握操作軟件各步驟的能力

第三部：模擬測驗模式

在沒有提示下，學生自行進行模擬操作，完成題目要求。最後提供測驗成績，以作記錄。



根據題目完成測驗，當中不會出現提示

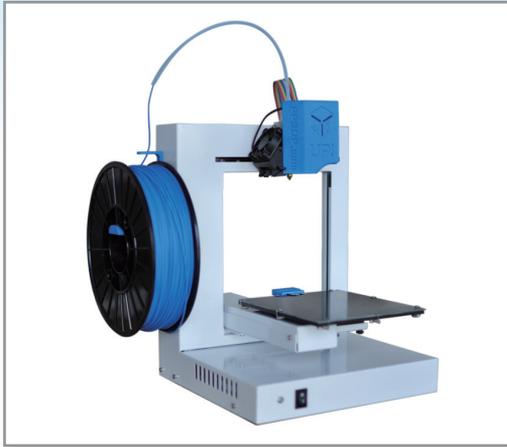


透過成績分數教師能掌握學生是一次完成或多次嘗試才能完成

支援桌上電腦及平板電腦使用

網上單元系列

網羅最新、最流行之軟件，提供詳盡之教學內容，學生可以因應自己興趣瀏覽不同之課題，題材豐富，由作業系統、文書處理、雲端以至圖像處理、音樂軟件一應俱全。



3D Printing

包括最新、最流行的軟件硬件教與學資源



Scratch

大部份均為免費程式，無需額外購買

網上單元系列包括



123D Design



Scratch



Google Drive



ArtRage



Dropbox



Evernote



Photoscape



Office 365



Windows 8

MEIT 電子圖書館

電子圖書館的內容取材於 PC Home 電腦雜誌，題材豐富，除基本 Windows 及 Office 軟件外，也有介紹 iOS 及 Android 平板電腦 Apps 應用、蘋果 Mac 電腦及其他實用軟件，還有資訊素養內容。學校可以因應需要編排內容到校本課程，學生亦可以按興趣自行瀏覽閱讀。

香港獨家代理

電子圖書館

PChome

www.mers.hk

逾 3000 文章

每月更新

- 介紹市場最新版本之軟件
- 例如Win8.1、Office 365實用新功能
- 內容可編入校本課程
- 可將喜愛之內容收藏到「我的最愛」
- 資訊素養漫畫



資訊素養教材

透過多媒體動畫，灌輸正確使用電腦的態度，讓學生能夠有效、有系統及正面地使用電腦。



保護個人私隱



預防沉迷網絡



知識產權



網絡安全



珍惜紙張

資訊素養小動畫



惡意程式的類型



惡意程式



網上欺凌



網上交易

靈活運用所學到的資訊素養知識，勇闖不同的冒險旅程，讓學生從遊戲中學習。



資訊素養小遊戲



教師資源庫

現代電腦 互動學習系列

豐富教學資源，
分類清晰，方便
教師靈活運用

The screenshot displays a user interface for a teacher resource library. At the top, there are two tabs: "我的課本" (My Textbook) and "教學資源" (Teaching Resources), with the latter being selected. Below the tabs, the interface is organized into five main sections, each with a title and a grid of resource icons:

- 備課 (Lesson Preparation):** Includes icons for "教學計劃表" (Lesson Plan Table), "教案" (Lesson Plan), and "範本檔案" (Template Files).
- 課堂 (Classroom):** Includes icons for "課堂簡報" (Classroom Briefing), "情景動畫" (Scenario Animation), "操作示範" (Operation Demonstration), "學習手冊 (PDF)" (Learning Manual (PDF)), "延伸教學資料" (Extension Teaching Materials), and "升班補充教材" (Promotion Supplemental Textbook).
- 課後評估 (Post-class Evaluation):** Includes icons for "模擬操作練習" (Simulation Operation Practice), "網上溫習室" (Online Revision Room), "網上練習 (題目庫)" (Online Practice (Question Bank)), "工作紙" (Worksheet), "測驗卷" (Assessment Paper), and "答題紀錄" (Answer Record).

增值資源

- MEIT電子圖書庫
- 網上題庫
- 分派功課
- 打字練習
- 遊戲區
- 資訊素養小動畫

推介資源

- 評 (Share and Evaluation Tools)
- 資訊素養小遊戲新 (Information Literacy Mini-game New)

特備額外增值資源，讓教師
按需要調適，實踐校本課程

學生資源庫

現代電腦 學生網 互動學習系列

我的課本

進入>



自學探測船

進入>



第1冊 數碼校園大使



第2冊 無限資訊世界



第3冊 學校活動誌



第4冊 我的數碼社區



第5冊 香港遊蹤



第6冊 保護電腦週



第7冊 電子生活每一天



第8冊 我的遊記

讓學生重溫課本知識



MEIT
電子圖書館



網上單元



認知單元

鼓勵學生自我學習

延伸補給站

進入>



網上評估

進入>



情景動畫



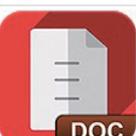
操作示範



學習手冊



模擬操作
練習



工作紙



延伸學習
資料



升班補充
教材



網上溫習室



網上練習



遞交功課



打字練習

提供不同評估方式

多方面認識資訊科技

教師

備課

- 教學計劃表
- 教案
- 範本檔案（原始檔及完成檔）

課堂

- 互動電子課本（教師版）
- 學習手冊（教師版 PDF）
- 課堂簡報
- 情景動畫
- 操作示範
- 延伸教學資料
- 升班補充資料

課後評估

- 模擬操作測驗
- 網上溫習室
- 網上練習（題目庫）
- 工作紙（Word 文件檔）
- 測驗卷（Word 文件檔）
- 答題紀錄
- 學生學習紀錄



增值資源

電子課堂活動

- 網上交功課
- 打字練習及比賽
- 分享及評價工具
- 成果展示及分享
- 工具

STEM 活動設計

資訊素養

- 資訊素養小動畫
- 資訊素養小遊戲

學生

核心教材

- 我的課本
- 互動電子課本

自學探測船

- 情景動畫
- 操作示範
- 學習手冊（印本及 PDF）
- 課堂簡報
- 工作紙（Word 文件檔）
- 延伸學習資料
- 升班補充資料

網上評估

- 模擬操作測驗
- 網上溫習室
- 網上練習
- 學習歷程



自主學習資源

- 自主創意活動套
- 模擬自學三部曲
- 網上單元系列
- MEIT 電子圖書庫
- 遊戲區



課程特色

1. 任務式專題

我的數碼社區

任務

我們生活的社區，跟我們息息相關，你對她有多少認識？原來透過網絡上的電子地圖，我們可以認識社區，並且可以把地圖上有用的資料記錄在文書處理軟件中。社區未來的發展，對我們的生活同樣重要，讓我們一起利用小畫家，設計新的設施，一同建設我們的數碼社區。

路線記錄

我步行的路線如下：

起點：大埔新墟公立學校 (寶運街)

終點：大埔綜合大樓

距離：500公尺

步行時間：7分

地圖：



每冊課本均以完成一個完整任務為目標，任務過程學生可靈活運用所學知識和技能，完成作品。

2. 跨學科應用

單元一 認識多邊形

1 多邊形算算看

學習重點

1. 認識試算表中的選擇符號。
2. 學習輸入算式計算。

特別動畫

$(17+65) \times (26-10) \div (4+7) + 23$

教學提示

單元一 認識多邊形

第7課 多邊形算算看

1.3 計算多邊形的外角

在 C2 儲存格中输入算式，然後按 **[Enter]** 鍵，便可計算出結果。

	A	B	C
1	多邊形	邊數	外角(°)
2	三角形	3	$=360/3$
3	四方形	4	
4	五邊形	5	
5	六邊形	6	
6	十邊形	10	
7			

教學提示

$[=360/B2]$ 代表 360 除以 B2 儲存格內的數值。

課程具備跨學科元素，學生可將所學技能結合到其他學科知識上應用。

3. 生活應用

單元一 數碼相機操作

第2課 拍拍拍、拍拍拍

2.1 數碼相機的基本操作：變焦

依照以下指示操作變焦桿。

1. 向 **[左]** 方向按，看看影像的變化。
2. 向 **[右]** 方向按，再看看影像的變化。

教學提示

單元三 社交網絡

第8課 留言讚好

8.3 對帖子讚好

盞盞，你只要按帖子下面的讚好鈕 **[讚]** 一下，便可以對這帖子讚好了。

明白，讓我試一試吧！

利用資訊科技解決日常生活問題。

4. 提升解難能力



訓練學生創意及邏輯思維，提升解難能力。

5. 知識、技能、態度並重



每冊課本在電腦應用技能外，還滲入相關的知識及資訊素養元素，讓學生能以正確的態度使用資訊科技。

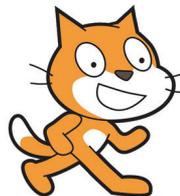
6. 使用免費軟件

大部分教授的軟件 / 平台均是免費，學生可隨時學以致用。



paint net

SCRATCH



Scratch



Gmail

課程大綱

年級	冊次	書名	任務	技能	知識	態度	使用軟件 / 平台	電子課本頁面互動功能數量
1	第一冊	數碼校園大使	一起認識電腦室及常用的電子器材，培養正確的使用態度，成為數碼校園大使。	<ul style="list-style-type: none"> 學習使用桌上電腦 學習使用平板電腦 學習瀏覽學校網站及內聯網 	<ul style="list-style-type: none"> 認識各類型的電子器材 認識桌上及平板電腦的作業系統 認識學校網站的提供的資訊 	<ul style="list-style-type: none"> 培養使用電腦室及電子器材的正確態度 保護個人私隱 防止沉迷網絡 	Windows iOS Android IE	情景動畫 11 操作示範 8 互動練習 3 互動遊戲 6 互動投票 / 調查 3
	第二冊	無限資訊世界	學習在互聯網上準確地搜尋資料，分辨有用的資訊。	<ul style="list-style-type: none"> 學習使用實體及虛擬鍵盤輸入中英文 學習使用瀏覽器 學習搜尋資料的技巧 	<ul style="list-style-type: none"> 認識打字的要訣 認識互聯網的發展 學習辨別有用的資訊 	<ul style="list-style-type: none"> 認識打字的正確姿勢 注意網絡保安 提防不良資訊 	Windows iOS Android IE Google	情景動畫 10 操作示範 2 互動練習 10 互動遊戲 8 互動投票 / 調查 2
2	第三冊	學校活動誌	重溫學校活動的相片，並為相片加上相框及文字描述，留為紀念。	<ul style="list-style-type: none"> 學習下載資料 學習修飾圖畫 學習觀看網上影片 	<ul style="list-style-type: none"> 認識知識產權 認識資料夾及檔案 認識網上傳送影音的概念 	<ul style="list-style-type: none"> 尊重知識產權 不要進行網上欺凌 注意網上交易要小心 	Windows Google 小畫家 YouTube	情景動畫 16 操作示範 19 互動練習 3 互動遊戲 10 互動投票 / 調查 2
	第四冊	我的數碼社區	利用網上地圖認識自己的社區，並設計新的設施，一起建設數碼社區。	<ul style="list-style-type: none"> 學習使用網上地圖 學習使用文字及截圖記錄資料 學習繪畫圖畫 學習安裝平板電腦應用程式 	<ul style="list-style-type: none"> 認識網上地圖提供的資訊 認識 GPS 定位功能 認識常見的繪圖程式 	<ul style="list-style-type: none"> 注重環保 認識網上收費服務 	Google 地圖 Word 小畫家	情景動畫 13 操作示範 17 互動練習 5 互動遊戲 7 互動投票 / 調查 3
3	第五冊	香港遊蹤	學習如何使用電郵及即時通訊協助進行專題研習，清晰地表達意見及傳遞信息。	<ul style="list-style-type: none"> 學習中文輸入法 學習使用電子郵件 學習使用行事曆及即時通訊 	<ul style="list-style-type: none"> 認識倉頡字母及其輔助字形 認識和辨別垃圾及有害的電郵 認識惡意程式 	<ul style="list-style-type: none"> 保護個人私隱 不要濫發電子郵件 注意網絡保安 	Windows Gmail/ Outlook Hangouts/ Skype	情景動畫 11 操作示範 10 互動練習 9 互動遊戲 11 互動投票 / 調查 2
	第六冊	保護電腦週	使用文書處理軟件製作保護電腦週的宣傳單張，學習如何清晰有序地展示資訊。	<ul style="list-style-type: none"> 學習製作文件 學習使用雲端辦公室軟件 學習使用 PDF 檔 	<ul style="list-style-type: none"> 認識設計文件版面的要點 認識如何展示資料 認識常見的雲端辦公室軟件 	<ul style="list-style-type: none"> 保護個人資料 培養應用新興資訊科技工具的興趣 	Word Office 365/ Office Online	情景動畫 10 操作示範 26 互動練習 2 互動遊戲 7 互動投票 / 調查 5

年級	冊次	書名	任務	技能	知識	態度	使用軟件 / 平台	電子課本頁面互動功能數量
4	第七冊	電子生活每一天	製作簡報，向同學展示日常生活中所應用到的資訊科技。	<ul style="list-style-type: none"> 學習製作簡報 學習進行匯報 	<ul style="list-style-type: none"> 認識電腦在日常生活中的應用 認識設計簡報的技巧 認識進行匯報的技巧 認識雲端硬碟 	<ul style="list-style-type: none"> 妥善保管流動儲存裝置 保護個人資料 	PowerPoint OneDrive/ Google Drive/ Dropbox	情景動畫 15 操作示範 15 互動練習 5 互動遊戲 6 互動投票 / 調查 5
	第八冊	我的遊記	學習拍攝相片，記錄旅遊或遊學的經歷，並利用圖像處理軟件美化相片，分享至社交平台。	<ul style="list-style-type: none"> 學習拍攝數碼相片 學習利用後期製作改善相片質素 學習使用社交平台 	<ul style="list-style-type: none"> 認識數碼相機的基本配備 認識常見的社交網絡 	<ul style="list-style-type: none"> 保護知識產權 注意網上交友要小心 注意使用社交網絡的禮儀 	Paint.NET Edmodo	情景動畫 16 操作示範 15 互動練習 4 互動遊戲 7 互動投票 / 調查 4

5	第九冊	校園小記者	學習進行拍攝及採訪，並剪輯所得片段，做個校園小記者。	<ul style="list-style-type: none"> 學習拍攝數碼影片 學習剪輯影片 學習把影片上傳至互聯網 	<ul style="list-style-type: none"> 認識組成影片的素材 認識故事板的用途 認識影片的解析度 	<ul style="list-style-type: none"> 尊重知識產權 學懂分工合作 不要進行網上欺凌 	Movie Maker YouTube	情景動畫 8 操作示範 18 互動練習 3 互動遊戲 8 互動投票 / 調查 4
	第十冊	小小財政師	進行問卷調查，了解同學使用零用錢的習慣。然後使用試算表處理所得數據，製成圖表。	<ul style="list-style-type: none"> 學習製作問卷 學習處理數據 學習發放網上問卷 	<ul style="list-style-type: none"> 認識如何使用問卷收集數據 認識如何尋找合適的訪問對象 	<ul style="list-style-type: none"> 注意不要濫發問卷 	Word Excel Office Online	情景動畫 12 操作示範 11 互動練習 3 互動遊戲 2 互動投票 / 調查 4

6	第十一冊	繪圖方法多	利用程式語言及繪圖軟件繪畫遊戲角色，發揮創意。	<ul style="list-style-type: none"> 學習使用試算表計算 學習使用程式語言繪圖 學習進階的繪圖方法 	<ul style="list-style-type: none"> 認識運算符號 認識圖層及其功能 認識常用的圖片格式 	<ul style="list-style-type: none"> 養成使用圖層的习惯 注意選用合適的圖片格式 	Excel Scratch Paint.NET	情景動畫 13 操作示範 23 互動練習 5 互動遊戲 6 互動投票 / 調查 3
	第十二冊	遊戲設計師	設計及製作遊戲，訓練邏輯思維，做個遊戲設計師。	<ul style="list-style-type: none"> 學習設計遊戲 學習使用程式語言製作遊戲 	<ul style="list-style-type: none"> 認識程式語言及程式結構 認識未來電腦的發展 	<ul style="list-style-type: none"> 注意遊戲應以健康及益智為主 培養正確態度，迎接未來發展 	Scratch	情景動畫 13 操作示範 13 互動練習 7 互動遊戲 8 互動投票 / 調查 4

現代電腦 互動學習系列



地址：九龍青山道 489-491 號香港工業中心 B 座 6 樓 電話：2745 1133 傳真：2785 8608
電郵地址：ed@mers.hk 網址：http://www.mers.hk

MEPX0599H1209