

現代電腦

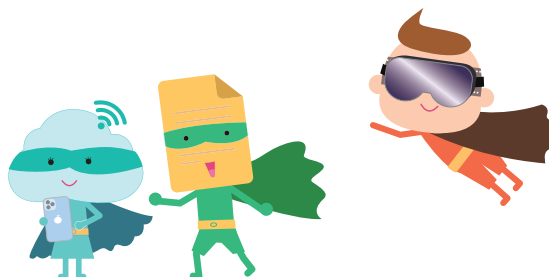
小學 ICT 英雄聯盟

隆重呈獻

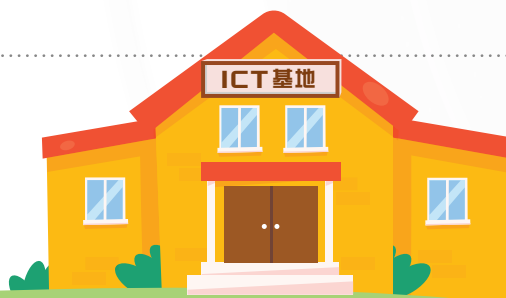
2023 校本課程

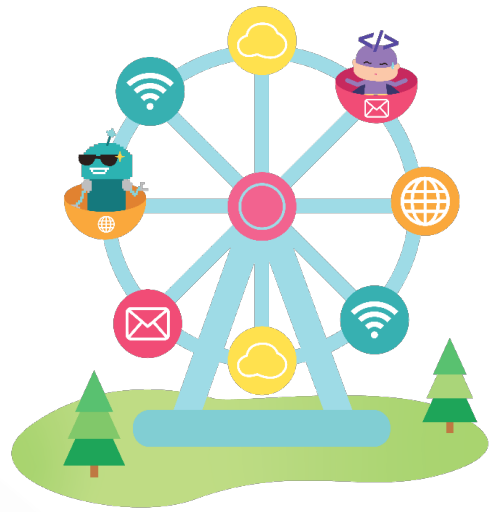


目錄



1	參考課程	3
	預設課程目錄	4
	BYOD 平板電腦課程目錄	7
	CoolThink 銜接課程目錄	10
2	課程特色	13
	計算思維系列	14
	編程系列	18
	STEAM 系列	21
	資訊素養系列	25
	電腦認知系列	27
3	教學流程 / 配套資源	30
	備課	31
	課堂	32
	評估	34
	學習報告	35
	自學資源	36
	增值資源	37
4	校本課程組合及支援	38
5	課程總表	41
6	支援服務	50





1

參考課程

參照本港小學最常用的教學內容而編訂的課程建議，旨在為老師提供既完整全面，又層次分明的參考課程。課程涵蓋**計算思維、編程、STEAM、資訊素養、電腦認知**，老師可直接採用，或因應校本需要進行調適，建立最適切的校本課程。

本社共提供3個參考課程：

- a. 預設課程
- b. BYOD 平板電腦課程
- c. CoolThink 銜接課程



預設課程目錄

1上

資訊素養	1	電腦室守則	認識使用電腦室的守則
	2	坐姿要正確	認識使用電腦、平板電腦的正確姿勢；認識長時間使用電腦的影響，學習做放鬆活動
電腦基礎操作 (Windows 10)	3	開關電腦	啟動電腦；登入及登出 Windows 10
	4	認識滑鼠	認識使用滑鼠的正確姿勢；學習點選及拖放
	5	我的桌面	開啟程式及資料夾；使用工作列及動態磚
	6	探索視窗	認識視窗的組成部分；移動視窗及調整其大小
電腦繪圖 (小畫家3D)	7	小畫家大進化	在小畫家 3D 中設定畫布大小；使用筆刷繪圖；儲存圖畫
	8	趣味畫筆	認識畫筆工具；使用噴罐和填滿工具填色
	9	圖形學堂	使用線條、圖形工具繪圖；學習組合圖案

1下

電腦繪圖 (小畫家3D)	1	圖畫變、變、變	在小畫家 3D 中移除圖片背景；使用文字工具及圖戳
	2	美化圖畫知多點	調整圖畫的色調及亮度
互聯網	3	連接世界大網絡	認識互聯網、網站及網址的概念；連接至互聯網的方法
	4	瀏覽器	使用 Chrome 瀏覽器瀏覽網頁
	5	搜尋器	使用關鍵字和檢索語搜尋資訊
資訊素養	6	沉迷網絡	沉迷網絡的影響；預防沉迷網絡
計算思維 (不插电活動)	7	算法初接觸	認識算法及順序結構；學習分解問題
	8	程式有錯嗎？	測試程式及除錯
	9	你會選擇嗎？	認識條件結構

2上

英文打字	1	動動雙手	認識打字的指法；學習輸入英文字母、符號和單字
	2	齊來打字	使用字母鍵、數字鍵、輸入鍵和空白鍵等
	3	可大可小	輸入大楷英文字母及上行符號
資訊素養	4	保護電腦資料	預防電腦病毒；學習設定安全密碼
文書處理 (Word)	5	認識 Word 文字處理	在 Word 中輸入文字；儲存及列印檔案
	6	設定文字格式	設定字型樣式；插入文字藝術師
	7	編輯文件	使用複製、剪下、復原等功能；設定縮排段落；加入編號
	8	插入圖片	插入圖案、線上圖片及圖示
	9	製作表格	插入表格；合併、分割儲存格；共用文件

2下

文書處理 (Word)	1	繪製圖表	插入 SmartArt 圖形
	2	在畫布上繪圖	使用繪圖畫布；移除圖片背景
	3	美化文件版面	設定頁面色彩、花邊和頁碼；改變頁面方向
計算思維 (編碼歷奇)	4	歷險預備班	認識積木程式語言；使用 Coding Galaxy 熟習編程技巧
	5	井然有序救星球	認識算法、序列結構
	6	循環反覆創新機	認識循環
	7	編碼分解解困局	認識分解問題的方法
	8	警惕！警惕臭蟲！	測試程式、除錯
	9	歷險補給站	運用分解思維解決問題；明白編程的局限性



3上

簡報演示 (PowerPoint)	1	認識 PowerPoint 簡報	在 PowerPoint 中新增投影片，並輸入文字；儲存簡報
	2	美化投影片背景	套用佈景主題、設定背景
	3	插入圖片和 3D 模型	插入圖片、移除圖片背景；插入 3D 模型；播放簡報
	4	加入動畫	設定文字、圖片、3D 模型的動畫效果；調整動畫順序
	5	設定音效和轉場效果	加入音效和轉場效果；共用簡報
	6	插入視訊和音訊	插入視訊、音訊檔案；錄製螢幕視訊
	7	插入表格及圖表	插入表格、統計圖表和 SmartArt 圖表
	8	調整投影片	認識投影片瀏覽模式；調整投影片順序
資訊素養	9	保護知識產權	認識及保護知識產權；學習引用出處

3下

編程/STEAM (ScratchJr)	1	程式設計小精靈	認識 ScratchJr 指令方塊；編寫程式
	2	漂亮的背景和角色	設定舞台背景；新增角色；編寫互動程式
	3	角色變、變、變	使用移動、縮小等指令；使用重複、不停重複指令
	4	故事創作（一）	設定故事板；新增多個場景；使用指令插入對白
	5	故事創作（二）	使用指令轉換場景、發送訊息、加入聲音
	6	自創背景和角色	繪畫或拍攝舞台背景和角色
	7	環保回收箱	從不同角度分析問題；選用正確的啟動程式方塊
	8	故事模式的遊戲	設計人物情節，在 ScratchJr 中製作遊戲
資訊素養	9	保護個人私隱	學習保護個人私隱；認識常見騙取個人資料的手法；避免個人資料外泄

4上

計算思維 (編碼歷奇)	1	分工合作迎逃戰	與團隊共同解決問題；把問題分解成小部分；使用 Coding Galaxy 熟習編程技巧
	2	分門別類找規律	認識模式辨別、尋找規律；認識重複結構
	3	抽象演算求真相	認識抽象；以演算法解決問題
	4	條件選擇岔路口	認識選擇結構
	5	函數指令來幫忙	認識函數；學習自動化、簡化問題
	6	撥開雲霧見光明	認識編程的實際應用和未來發展
編程/STEAM (Scratch 3.0)	7	雲端上的程式語言	認識程式語言、在 Scratch 3.0 中設定背景及角色
	8	算法和指令	認識算法和序列結構；使用座標定位角色；轉換造型
	9	事件與循環	認識事件可觸發程式運行；使用循環結構製作動畫

4下

編程/STEAM (Micro:bit V2)	1	認識 Micro:bit	認識 Micro:bit V2；編寫「當啟動時」和「當按鈕被按下」程式
	2	我的名片	認識序列結構；製作程式的流程圖；編寫觸控感應器程式
	3	觀察光線感應值	認識光線感應值；編寫傳回光線感應值程式
	4	光控感應燈	認識布爾值及選擇結構，編寫光控感應燈程式
影片剪輯 (影片編輯器)	5	電影工作室	在 Windows 10 的影片編輯器中添加素材；利用分鏡工具規劃影片
	6	剪接大師（一）	設定相片、影片的顯示時間；修剪視訊
	7	剪接大師（二）	分割視訊；調節播放速度及音量；加入濾鏡、動畫及 3D 效果
	8	我的大電影	加入文字及標題；加入音訊；匯出影片
資訊素養	9	分享？不分享？	認識不同的資訊來源；明白分享資訊前要小心考慮

5上

試算表 (Excel)	1	認識 Excel 試算表	認識 Excel 試算表的儲存格位址；輸入文字及數字資料
	2	填滿資料	以相同或遞增方式把資料填滿儲存格；共用試算表
	3	設定資料格式	設定文字、數字資料的格式；設定儲存格樣式
	4	快速運算資料	計算總和及平均值；找出最大值和最小值
	5	製作圖表	插入棒形圖；設定圖表的各項屬性
	6	排序與篩選資料	尋找及篩選資料；把資料排序
編程/STEAM (Scratch 3.0)	7	隨機遊動的角色	撰寫故事板；使用Scratch 3.0的循環結構及隨機指令編寫程式
	8	會選擇的角色	使用流程圖協助編程；使用選擇結構編寫程式；進行除錯
	9	懂得溝通的角色	加入標題；顯示和隱藏角色；使用廣播訊息指令

5下

編程/STEAM (Scratch 3.0)	1	角色轉、轉、轉	認識抽象化；在Scratch 3.0中編寫角色朝滑鼠指標移動的程式
	2	建立分身和變數	建立角色分身；認識和使用變數
	3	計分和計時	辨別模式；使用比較運算子和變數編寫程式
資訊素養	4	正確使用資訊	辨別網上資訊的真確性
編程/STEAM (Micro:bit V2)	5	計步器	認識 Micro:bit V2 的晃動感應器；使用變數編寫計步器程式
	6	計時器	使用迴圈編寫計時器程式
	7	行人過路燈	編寫程式，利用 LED 面板模仿行人過路燈燈號
	8	智能過路燈	編寫程式，製作可延長綠燈顯示時間的智能過路燈
資訊素養	9	網上購物要留神	認識網上購物的流程及付款方式；注意保安

6上

編程/STEAM (Scratch 3.0)	1	認識清單	在Scratch 3.0中使用清單記錄文字或數字資料
	2	應用清單	運用變數及指令，讀取清單中的多項資料
	3	函式真好用	透過辨別模式，找出程式相近之處，建立函式
	4	函式、變數、運算子綜合應用	靈活使用函式、變數及運算子編寫程式
	5	運算子大比拼	認識邏輯運算子；混合應用比較及邏輯運算子編寫程式
編程/STEAM (Micro:bit V2)	6	音量測量器	認識 Micro:bit V2 的麥克風功能；編寫圖像化音量測量器程式
	7	噪音記錄器（一）	使用數學算式進行計算；編寫噪音記錄器程式
	8	噪音記錄器（二）	使用序列功能記錄現實環境的噪音數據
	9	聲控感應燈	認識布爾值變數；編寫聲控感應燈程式

6下

編程/STEAM (Micro:bit V2)	1	認識引腳	認識 Micro:bit 上的 I/O 引腳；編寫程式測試引腳
	2	輸入與輸出	編寫檢測電量的程式；使用 Micro:bit 輸出聲音的方法
資訊素養	3	網上欺凌	認識網上欺凌的成因；使用互聯網的正確態度
3D繪圖 (Tinkercad)	4	3D世界初體驗	認識 3D 打印的原理；檢視 Tinkercad 工作平台的方法
	5	玩轉立體：七巧板	加入立體，改變其顏色、大小和位置；進行鎖定及解鎖
	6	多個立體的合作：釘板	使用複製、鏡射、對齊、群組等功能
	7	多變的立體：數粒	使用「孔」和尺規功能
資訊素養	8	美化立體：聰明花盆	轉移工作平面；加入文字立體；把向量圖轉換成立體
	9	新興和先進的資訊科技	認識人工智能和物聯網在日常生活中的應用



BYOD 平板電腦課程目錄

1上

資訊素養	1	坐姿要正確	使用平板電腦的正確姿勢；認識長時間使用電腦的影響，學習做放鬆活動
平板電腦基礎操作(iPad)	2	平板電腦全接觸	認識平板電腦的基本功能
	3	平板電腦知多點	連接上網及輸入文字
	4	平板應用小技巧	使用工具列及控制中心
	5	平板影音輕鬆學	拍攝相片和影片；錄製音訊
	6	平板電腦進階功能	認識衛星定位、無線傳輸及投影功能
資訊素養	7	沉迷網絡	沉迷網絡的影響；預防沉迷網絡

1下

電腦繪圖 (SketchBook)	1	平板繪圖輕鬆畫	認識基本的繪圖工具和技巧
	2	百變繪圖大師	使用圖形、填色和對稱工具繪圖
	3	神奇技巧知多點	旋轉、縮放和移動圖畫
	4	圖層好幫手	使用圖層協助繪圖
	5	美化工具全接觸	匯入圖片；加入文字
計算思維 (不插电活動)	6	算法初接觸	認識算法及順序結構；學習分解問題
	7	程式有錯嗎？	測試程式及除錯
	8	你會選擇嗎？	認識條件結構

2上

文書處理 (Office App Word)	1	平板文書輕鬆學	在文件中輸入文字
	2	文字排版小技巧	設定文字格式；使用項目符號及編號
	3	圖文並茂的文件	插入圖片、圖形、文字方塊及表格
	4	美觀整齊的版面設計	設定頁首和頁尾
	5	實用的進階功能	使用校訂、尋找及取代功能
	6	方便的雲端服務整合	共用文件；使用無線列印
資訊素養	7	正確使用資訊	辨別網上資訊的真確性

2下

計算思維 (編碼歷奇)	1	歷險預備班	認識積木程式語言；使用 Coding Galaxy 熟習編程技巧
	2	井然有序救星球	認識算法、序列結構
	3	循環反覆創新機	認識循環
	4	編碼分解解困局	認識分解問題的方法
	5	警惕！警惕臭蟲！	測試程式、除錯
	6	歷險補給站	運用分解思維解決問題；明白編程的局限性
資訊素養	7	保護個人私隱	學習保護個人私隱；認識常見騙取個人資料的手法；避免個人資料外泄



3上

簡報演示 (Office App PowerPoint)	1	在平板上製作簡報	新增投影片及設定版面配置
	2	為投影片化妝	套用佈景主題
	3	令投影片更豐富	插入相片及影片
	4	會動的投影片	設定動畫效果
	5	投影片轉、轉、轉	設定轉場效果；播放簡報
	6	小組項目齊齊做	共用簡報；投影簡報
資訊素養	7	保護知識產權	認識及保護知識產權；學習引用出處

3下

編程/STEAM (ScratchJr)	1	程式設計小精靈	認識 ScratchJr 指令方塊；編寫程式
	2	漂亮的背景和角色	設定舞台背景；新增角色；編寫互動程式
	3	角色變、變、變	使用移動、縮小等指令；使用重複、不停重複指令
	4	故事創作（一）	設定故事板；新增多個場景；使用指令插入對白
	5	故事創作（二）	使用指令轉換場景、發送訊息、加入聲音
	6	自創背景和角色	繪畫或拍攝舞台背景和角色
	7	環保回收箱	從不同角度分析問題；選用正確的啟動程式方塊
	8	故事模式的遊戲	設計人物情節，在 ScratchJr 中製作遊戲

4上

計算思維 (編碼歷奇)	1	分工合作迎逃戰	與團隊共同解決問題；把問題分解成小部分；使用 Coding Galaxy 熟習編程技巧
	2	分門別類找規律	認識模式辨別、尋找規律；認識重複結構
	3	抽象演算求真相	認識抽象；以演算法解決問題
	4	條件選擇岔路口	認識選擇結構
	5	函數指令來幫忙	認識函數；學習自動化、簡化問題
	6	撥開雲霧見光明	認識編程的實際應用和未來發展
資訊素養	7	分享？不分享？	認識不同的資訊來源；明白分享資訊前要小心考慮

4下

編程/STEAM (Scratch 3.0)	1	雲端上的程式語言	認識程式語言、在 Scratch 3.0 中設定背景及角色
	2	算法和指令	認識算法和序列結構；使用座標定位角色；轉換造型
	3	事件與循環	認識事件可觸發程式運行；使用循環結構製作動畫
編程/STEAM (Micro:bit V2)	4	Micro:bit 平板連連看	使用藍牙連接 Micro:bit
	5	認識 Micro:bit	認識 Micro:bit V2；編寫「當啟動時」和「當按鈕被按下」程式
	6	我的名片	認識序列結構；製作程式的流程圖；編寫觸控感應器程式
	7	觀察光線感應值	認識光線感應值；編寫傳回光線感應值程式
	8	光控感應燈	認識布爾值及選擇結構，編寫光控感應燈程式

5上

影片剪輯 (iMovie)	1	認識 iMovie	使用平板電腦拍攝；建立電影專案
	2	創作電影(一)	使用時間軸；裁剪、分割和旋轉影片
	3	創作電影(二)	加入濾鏡、音效
	4	分享作品	設定標題和轉場效果；分享影片
編程/STEAM (Scratch 3.0)	5	隨機游動的角色	撰寫故事板；使用Scratch 3.0的循環結構及隨機指令編寫程式
	6	會選擇的角色	使用流程圖協助編程；使用選擇結構編寫程式；進行除錯
	7	懂得溝通的角色	加入標題；顯示和隱藏角色；使用廣播訊息指令

5下

編程/STEAM (Scratch 3.0)	1	角色轉、轉、轉	認識抽象化；在Scratch 3.0中編寫角色朝滑鼠指標移動的程式
	2	建立分身和變數	建立角色分身；認識和使用變數
	3	計分和計時	辨別模式；使用比較運算子和變數編寫程式
編程/STEAM (Micro:bit V2)	4	計步器	認識 Micro:bit V2的晃動感應器；使用變數編寫計步器程式
	5	計時器	使用迴圈編寫計時器程式
	6	行人過路燈	編寫程式，利用LED面板模仿行人過路燈燈號
	7	智能過路燈	編寫程式，製作可延長綠燈顯示時間的智能過路燈
資訊素養	8	網上購物要留神	認識網上購物的流程及付款方式；注意保安

6上

試算表 (Office App Excel)	1	小小平板會計師	認識Office App Excel儲存格位址；輸入資料；儲存及新增試算表
	2	會化妝的數據	修改資料的格式；插入表格及修改表格樣式；修改文字和儲存格的格式
	3	井然有序的資料	插入工作表；複製及搬移資料；凍結窗格；複製及移動工作表；隱藏欄位
	4	聰明的算式	使用自動加總功能計算總和及平均數；輸入公式以計算平均數
	5	實用的進階功能	使用尋找、排序、篩選功能
	6	精美的圖表	製作複合棒形圖、折線圖、圓形圖；修改圖表的版面配置和樣式；共用試算表
資訊素養	7	網上欺凌	認識網上欺凌的成因；使用互聯網的正確態度
編程/STEAM (Scratch 3.0)	8	啟用視訊偵測功能	啟用視訊偵測功能
	9	偵測視訊動作	偵測舞台上的影像移動

6下

編程/STEAM (Micro:bit V2)	1	音量測量器	認識 Micro:bit V2的麥克風功能；編寫圖像化音量測量器程式
	2	聲控感應燈	認識布爾值變數；編寫光控感應燈程式
3D繪圖 (Tinkercad)	3	3D世界初體驗	認識3D打印的原理；檢視Tinkercad工作平台的方法
	4	玩轉立體：七巧板	加入立體，改變其顏色、大小和位置；進行鎖定及解鎖
	5	多個立體的合作：釘板	使用複製、鏡射、對齊、群組等功能
	6	多變的立體：數粒	使用「孔」和尺規功能
	7	美化立體：聰明花盆	轉移工作平面；加入文字立體；把向量圖轉換成立體
資訊素養	8	新興和先進的資訊科技	認識人工智能和物聯網在日常生活中的應用



CoolThink 銜接課程目錄

1上

資訊素養	1	電腦室守則	認識使用電腦室的守則
	2	坐姿要正確	認識使用電腦、平板電腦的正確姿勢；認識長時間使用電腦的影響，學習做放鬆活動
電腦基礎操作 (Windows 10)	3	開關電腦	啟動電腦；登入及登出 Windows 10
	4	認識滑鼠	認識使用滑鼠的正確姿勢；學習點選及拖放
	5	我的桌面	開啟程式及資料夾；使用工作列及動態磚
	6	探索視窗	認識視窗的組成部分；移動視窗及調整其大小
電腦繪圖 (小畫家3D)	7	小畫家大進化	在小畫家 3D 中設定畫布大小；使用筆刷繪圖；儲存圖畫
	8	趣味畫筆	認識畫筆工具；使用噴罐和填滿工具填色
	9	圖形學堂	使用線條、圖形工具繪圖；學習組合圖案

1下

電腦繪圖 (小畫家3D)	1	圖畫變、變、變	在小畫家 3D 中移除圖片背景；使用文字工具及圖戳
	2	美化圖畫知多點	調整圖畫的色調及亮度
互聯網	3	連接世界大網絡	認識互聯網、網站及網址的概念；連接至互聯網的方法
	4	瀏覽器	使用 Chrome 瀏覽器瀏覽網頁
	5	搜尋器	使用關鍵字和檢索語搜尋資訊
資訊素養	6	沉迷網絡	沉迷網絡的影響；預防沉迷網絡
計算思維 (不插電活動)	7	算法初接觸	認識算法及順序結構；學習分解問題
	8	程式有錯嗎？	測試程式及除錯
	9	你會選擇嗎？	認識條件結構

2上

英文打字	1	動動雙手	認識打字的指法；學習輸入英文字母、符號和單字
	2	齊來打字	使用字母鍵、數字鍵、輸入鍵和空白鍵等
	3	可大可小	輸入大楷英文字母及上行符號
資訊素養	4	保護電腦資料	預防電腦病毒；學習設定安全密碼
文書處理 (Word)	5	認識 Word 文字處理	在 Word 中輸入文字；儲存及列印檔案
	6	設定文字格式	設定字型樣式；插入文字藝術師
	7	編輯文件	使用複製、剪下、復原等功能；設定縮排段落；加入編號
	8	插入圖片	插入圖案、線上圖片及圖示
	9	製作表格	插入表格；合併、分割儲存格；共用文件

2下

文書處理 (Word)	1	繪製圖表	插入 SmartArt 圖形
	2	在畫布上繪圖	使用繪圖畫布；移除圖片背景
	3	美化文件版面	設定頁面色彩、花邊和頁碼；改變頁面方向
計算思維 (編碼歷奇)	4	歷險預備班	認識積木程式語言；使用 Coding Galaxy 熟習編程技巧
	5	井然有序救星球	認識算法、序列結構
	6	循環反覆創新機	認識循環
	7	編碼分解解困局	認識分解問題的方法
	8	警惕！警惕臭蟲！	測試程式、除錯
	9	歷險補給站	運用分解思維解決問題；明白編程的局限性

3上

編程/STEAM (ScratchJr)	1	程式設計小精靈	認識 ScratchJr 指令方塊；編寫程式
	2	漂亮的背景和角色	設定舞台背景；新增角色；編寫互動程式
	3	角色變、變、變	使用移動、縮小等指令；使用重複、不停重複指令
	4	故事創作（一）	設定故事板；新增多個場景；使用指令插入對白
	5	故事創作（二）	使用指令轉換場景、發送訊息、加入聲音
	6	自創背景和角色	繪畫或拍攝舞台背景和角色
	7	環保回收箱	從不同角度分析問題；選用正確的啟動程式方塊
	8	故事模式的遊戲	設計人物情節，在 ScratchJr 中製作遊戲
資訊素養	9	保護個人私隱	學習保護個人私隱；認識常見騙取個人資料的手法；避免個人資料外泄

3下

編程/STEAM (編碼歷奇)	1	分工合作迎逃戰	與團隊共同解決問題；把問題分解成小部分；使用 Coding Galaxy 熟習編程技巧
	2	分門別類找規律	認識模式辨別、尋找規律；認識重複結構
	3	抽象演算求真相	認識抽象；以演算法解決問題
	4	條件選擇岔路口	認識選擇結構
	5	函數指令來幫忙	認識函數；學習自動化、簡化問題
	6	撥開雲霧見光明	認識編程的實際應用和未來發展
簡報演示 (PowerPoint)	7	認識 PowerPoint 簡報	在 PowerPoint 中新增投影片，並輸入文字；儲存簡報
	8	美化投影片背景	套用佈景主題、設定背景
	9	插入圖片和 3D 模型	插入圖片、移除圖片背景；插入 3D 模型；播放簡報



4年級

簡報演示 (PowerPoint)	1	加入動畫	設定文字、圖片、3D模型的動畫效果；調整動畫順序
	2	設定音效和轉場效果	加入音效和轉場效果；共用簡報
	3	插入視訊和音訊	插入視訊、音訊檔案；錄製螢幕視訊
	4	插入表格及圖表	插入表格、統計圖表和SmartArt圖表
資訊素養	5	正確使用資訊	辨別網上資訊的真確性
影片剪輯 (影片編輯器)	6	電影工作室	在Windows 10的影片編輯器中添加素材；利用分鏡工具規劃影片
	7	剪接大師（一）	設定相片、影片的顯示時間；修剪視訊
	8	剪接大師（二）	分割視訊；調節播放速度及音量；加入濾鏡、動畫及3D效果
	9	我的大電影	加入文字及標題；加入音訊；匯出影片

5年級

試算表 (Excel)	1	認識Excel試算表	認識Excel試算表的儲存格位址；輸入文字及數字資料
	2	填滿資料	以相同或遞增方式把資料填滿儲存格；共用試算表
	3	設定資料格式	設定文字、數字資料的格式；設定儲存格樣式
	4	快速運算資料	計算總和及平均值；找出最大值和最小值
	5	製作圖表	插入棒形圖；設定圖表的各項屬性
	6	製作問卷	製作網上問卷
	7	排序與篩選資料	尋找及篩選資料；把資料排序
	8	運用公式計算	輸入公式計算總和、平均值、百分比
資訊素養	9	網上欺凌	認識網上欺凌的成因；使用互聯網的正確態度

6年級

3D繪圖 (Tinkercad)	1	3D世界初體驗	認識3D打印的原理；認識檢視Tinkercad工作平台的方法
	2	玩轉立體：七巧板	加入立體，改變其顏色、大小和位置；進行鎖定及解鎖
	3	多個立體的合作：釘板	使用複製、鏡射、對齊、群組等功能
	4	多變的立體：數粒	使用「孔」和尺規功能
虛擬實境 (CoSpaces)	5	進入VR虛擬世界	認識VR；在CoSpaces Edu中建立作品
	6	設定道具	匯入內置或外部道具
	7	調整道具	調整道具大小和位置等
	8	攝影機走走看	設定攝影機的位置；加入對白、動作等
資訊素養	9	新興和先進的資訊科技	認識人工智能和物聯網在日常生活中的應用





2

課程特色

課題持續更新及增加，務求與時並進，讓學生全面、循序漸進地建構應用資訊科技的能力，並培養他們成為一個負責任的資訊科技使用者。

- a. 計算思維
- b. 編程
- c. STEAM
- d. 資訊素養
- e. 電腦認知



計算思維系列

學習分析和解決問題的方法

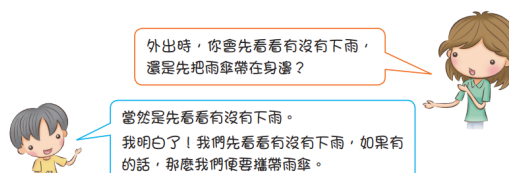
- 利用日常生活例子，培養計算思維
- 透過練習，運用計算思維解決問題
- 利用網站及遊戲，鞏固概念



「不插電」編碼活動

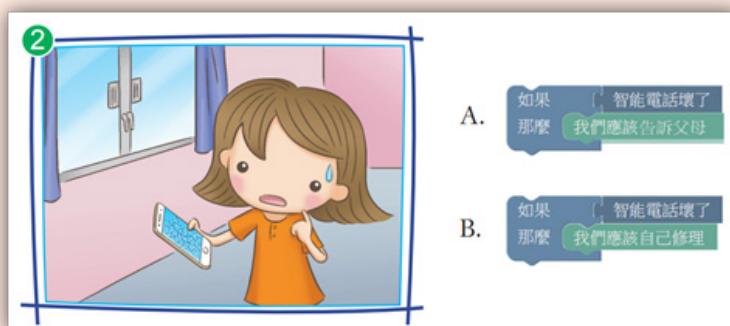
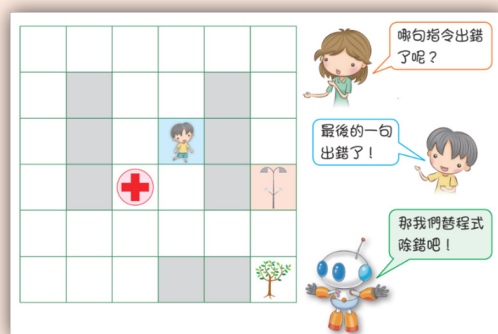
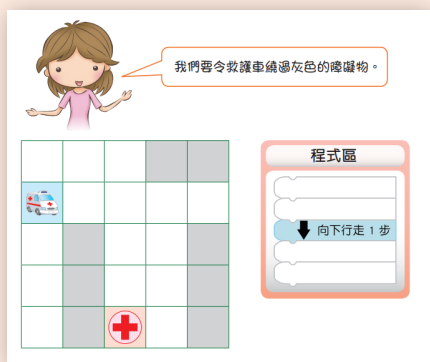
- 適合初小使用
- 從日常生活，學習計算思維的基本概念
- 學習重點包括：認識算法與順序結構；學習測試程式；學習替程式除錯；學習條件結構「如果……那麼……」指令

特別
推介



程式會先看看條件是否成立，成立時才會執行對應的結果。

- 透過練習，運用計算思維解決問題



下方列出了四個結果，把代表結果的英文字母寫在括號內，完善該指令的意思。

- A. 我應該詢問老師 B. 我們應該關掉冷氣機
C. 我應該禮貌地道謝 D. 我們外出時需要攜帶雨傘



Coding Galaxy 應用程式



是一個專為訓練學生計算思維和解難能力而設計的應用程式，配合2冊《編碼歷奇》課本使用，為學生在學習編程語言前，建立良好基礎。

- 使用現代學生戶口直接登入
- 配合課文，在學習計算思維概念後，於Coding Galaxy中實踐，解決難題



- 教師可於幕後平台檢視學生進度及成績

Coding Galaxy / Level 1 / Report

40 minutes
TOTAL TIME

68
STARS

< Self-Learning Report

學生1a01

Level 1 / cp2demo1a001

Last online : 3 months ago

Basic

Mission 1

★★★

Mission 2

★★★

Mission 3

★★★

Mission 4

★★★

Mission 5

★★★

Basic	Best Rating	Trials	Solution Time ?	
Mission 1	★★★	1	1 mins	
#	Date	Time	Rating	Crystals
1	Aug 5, 2018 6:45 PM	1'27	★★★	0

《編碼歷奇》課本



- 2冊課本，分別適用於初小及高小
- 亦可以校本形式，按學校需要於任何年級使用

- 亦可以校本形式，按學校需要於任何年級使用

- 漫畫形式編排，更易引起學生興趣
- 活用生活例子，協助學生理解計算思維概念

- 活用生活例子，協助學生理解計算思維概念





編程系列

逐步建立編程能力

- 配合最新《計算思維 — 編程教育：小學課程補充文件》
- 包羅最常用的程式語言及硬件

ScratchJr

Scratch 3.0

Micro:bit V2

AI 人工智能

CoSpaces Edu

App Inventor 2

mBot

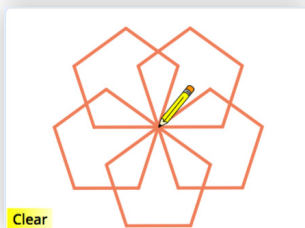
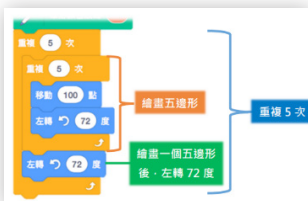
Probbie



- 課程編排以單元劃分，由淺入深、循序漸進；活動主題多變，學習不同編程技能，例如：

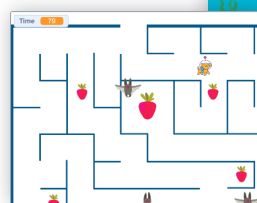
Scratch 3.0

- 小任務：畫圖形



Clear

- 基礎技能：製作動畫、遊戲

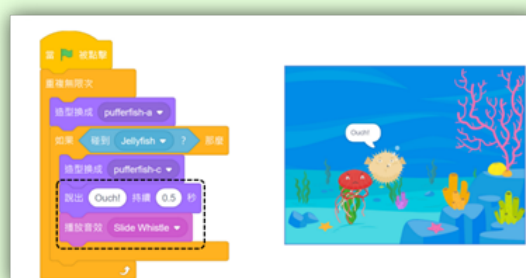
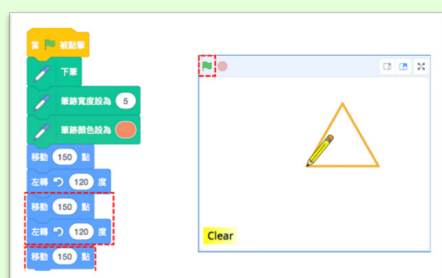


- 進階應用：製作視訊遊戲、配合Micro:bit作遙控，製作動感遊戲



- Scratch 3.0 課程亦備有特別版本，可配合CoolThink課程使用，為學生提供更多編程活動，鞏固所學。

Scratch 3.0 課程特別版本		
課次	課題	教學重點
1	動畫製作：雲端上的程式語言	界面 儲存
2	動畫製作：算法和指令	序列 座標
3	動畫製作：事件、循環與音效	事件 重複 切換造型 音效
4	海洋歷奇：角色隨意游	座標 條件
5	海洋歷奇：分身與變數	分身 設立變數
6	海洋歷奇：爭分!奪秒!	變數應用 運算子
7	海洋歷奇：廣播與執行	廣播訊息
8	海洋歷奇：海洋清潔隊	故事大綱 新增背景 同步發生
9	視訊遊戲：啟用視訊偵測功能	視訊偵測 音效
10	視訊遊戲：偵測視訊動作	
11	畫圖形：Scratch小畫筆	「畫筆」擴充功能
12	畫圖形：Scratch多邊形	
13	畫圖形：快速繪圖法	
14	迷宮遊戲：方便易用的函式	模式辨別 函式
15	迷宮遊戲：函式、變數、運算子綜合應用	
16	迷宮遊戲：運算子大比拼	



- 每個單元均貫徹主題，透過反覆學習，讓學生熟習技巧，並在不同的創作之中應用出來，例如：

Micro:bit V2 應用 單元二

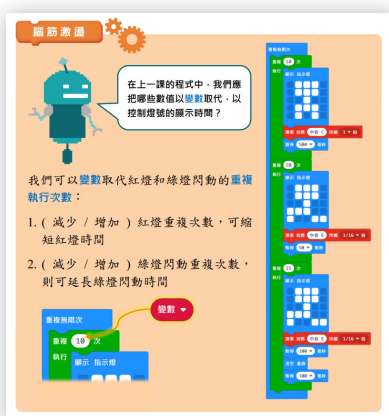
計步器：使用變數記錄步行步數



計時器：使用變數及循環結構進行倒數



智能過路燈：使用循環結構製作過路燈號；運用變數控制燈號的閃動時間



- 緊貼學與教趨勢，不斷推出嶄新課題，例如：

身體知多少 ScratchJr

動畫設計

- 顯示小孩。
- 在身體部位對應的位置，逐一顯示文字說明。
- 加入旁白，說出身體各部分的名稱。



CoSpaces Edu 虛擬實境（編程篇）

任務5 編寫遊戲提示程式

你還記得迷宮入口處的女孩角色嗎？試根據指示，在場景 Game 中選取合適的工具，為角色安排逃離路線。

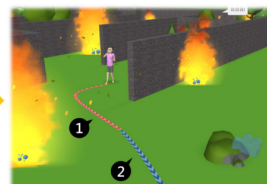
退出路線工具

安排角色的行動

從迷宮內跑出來

說出遊戲提示

繼續逃離至畫面外



最新課題，見第 41 - 49 頁課程總表



- 應用常識、數學、電腦、視覺藝術科的相關知識
- 運用計算思維及編程技能
- 設計工具解決生活問題
- 學生具自由改良的空間



- 提供不同STEAM課題，讓學生綜合和應用所學，進行探究，解決問題，例如：

Micro:bit 無障礙門鈴

可配合以下常識科相關主題：

四年級：資訊科技與生活

六年級：科技世界

★ STEAM 元素

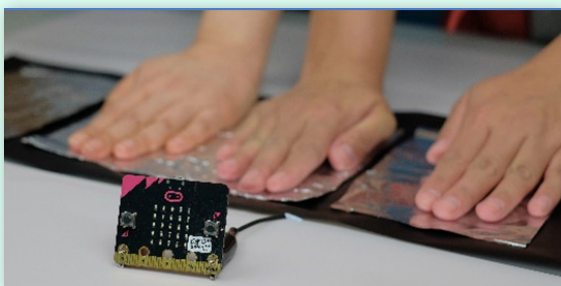
S：認識科技對特殊需要人士的幫助

T：認識Micro:bit編程板、設定多塊編程板為同一羣組

E：設計及製作門鈴

A：注意到創作與生活的關係

M：厘米的應用、認識折線圖



Micro:bit 反應遊戲

可配合以下常識科相關主題：

五年級：電的探究

六年級：科技世界

★ STEAM 元素

S：認識金屬的導電特性、認識閉合電路

T：認識Micro:bit引腳、使用不同物料接駁電路

E：進行編程、選擇適當物料製作反應遊戲工具

A：運用想像和解難能力來發展意念

M：認識「時間」和「隨機」的概念



Micro:bit 智能灌溉機

可配合以下常識科相關主題：

五年級：電的探究

六年級：科技世界、生物世界

★ STEAM 元素

S：了解植物的生長要素、認識甚麼是電阻

T：認識Micro:bit引腳、認識伺服馬達電線的功用

E：進行編程、使用伺服馬達製成灌溉工具

A：著重製成品的美觀性

M：比較數的大小、使用角度（0° - 180°）

Micro:bit 金屬辨別器

可配合以下常識科相關主題：

五年級：電的探究

★ STEAM 元素

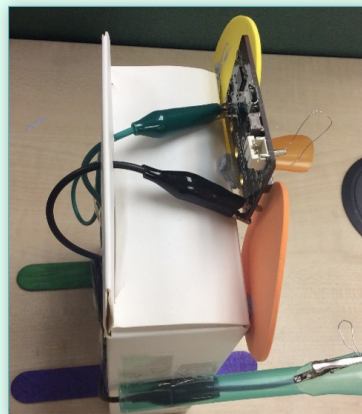
S：認識閉合電路、導電體及絕緣體

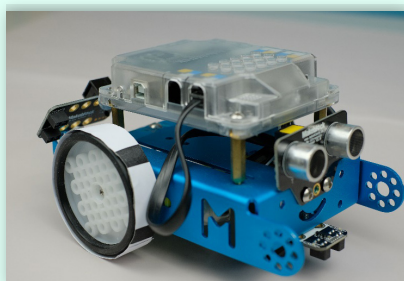
T：認識使用Micro:bit引腳連接其他物品的方法

E：進行編程、製作金屬辨別器

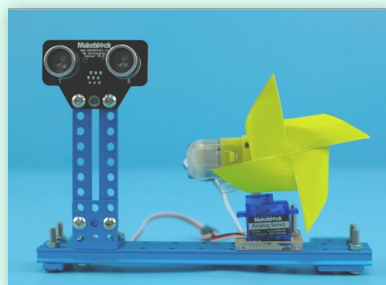
A：利用不同物料創作

M：認識棒形圖





mBot 間尺遙控車

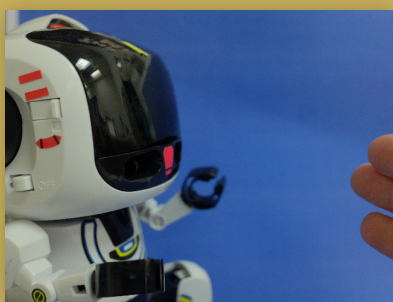


mBot 智能風扇



mBot 智能垃圾桶

現代獨家



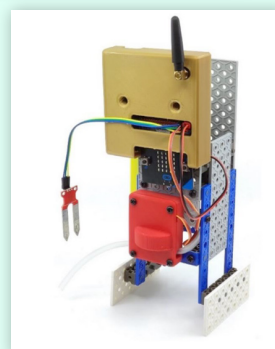
- 配合Micro:bit使用
- 沿用makecode平台
- 為Micro:bit添加發聲、紅外線感應、移動等功能



Probbie 追蹤機械人

另備有尖子系列，運用IoT、5G製作進階STEAM工具：

- 智能拐杖
- 環境監察裝置
- 植物護理裝置





跨學科編程 / STEAM課題

年級	常識主題	編程/STEAM活動	應用平台
一	A5 我的同學	我的名片	Micro:bit V2
	B1 認識身體	我的身體	ScratchJr
二	A3 樂於運動	計步器	Micro:bit
	C1 日與夜	光線感應器	Micro:bit
	C1 日與夜	光控感應燈	Micro:bit V2
	C8 自製玩具	七巧板	Tinkercad
三	B6 環境與生物	海洋歷奇	Scratch 3.0
	B7 綠色社區	廢物回收對對碰	ScratchJr
四	B1 科技全接觸	指南針	Micro:bit
	B1 科技全接觸	提示小助手	Probbie
	B2 科技全接觸	無障礙門鈴	Micro:bit
	B6 網絡與通訊安全	保護個人私隱大使	Scratch 3.0 / Micro:bit
五	A1 生命的循環：植物	聰明花盆	Tinkercad
	C1 光的探究	光控感應燈	Micro:bit V2
	C2 聲音的探究	音量測量器	Micro:bit V2
	C3 電與生活	金屬辨別器	Micro:bit
	C3 電與生活	反應遊戲	Micro:bit
	C3 電與生活	智能灌溉機	Micro:bit
六	A6 安全第一	智能過路燈	Micro:bit V2
	B1 改善污染	噪音記錄器	Micro:bit V2
	B2 實踐環保	智能風扇	mBot
	C5 機械結構	間尺遙控車	mBot
	C5 機械結構	距離提示器	Probbie
	C7 科技前瞻	智能聲控	mBlock
	C7 科技前瞻	心情辨別器	mBlock
	C7 科技前瞻	追蹤機械人	Probbie
	C7 科技前瞻	智能垃圾桶	mBot



資訊素養系列

培養應用資訊科技的正確態度

課程特色

資訊素養系列



- 依照最新《香港學生資訊素養》學習架構（更新版），提供小一至小六適用的資訊素養課題
- 16個資訊素養課題
- 協助建立國家安全意識和守法意識

- 多元化課題，促進學生有效及符合道德地使用資訊科技，學習在數碼世界中保護自己

- ◆ 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
- ◆ 分享？不分享？

- ◆ 網上購物要留神
- ◆ 保護環境
- ◆ 保護個人私隱
- ◆ 正確使用資訊
- ◆ 網上交友要小心
- ◆ 分工合作
- ◆ 使用電郵要明智
- ◆ 新興和先進的資訊科技



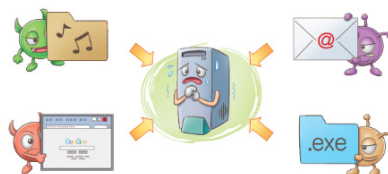
4 網絡禮儀

進行網上交流時，我們也應注意禮儀。

- 1 不應使用粗言穢語。
- 2 尊重他人意見，不應因意見不同而作出針對。
- 3 回覆討論主題時不要離題。
- 4 不要大量轉發垃圾訊息，進行所謂「洗版」。
- 5 引用他人資料時要註明出處。

2 電腦病毒的傳播方式

電腦病毒主要透過互聯網傳播，它們會隱藏在電郵附件、網站、網絡上供下載的程式及檔案之中。



- 動畫及遊戲



- 資訊素養康樂棋





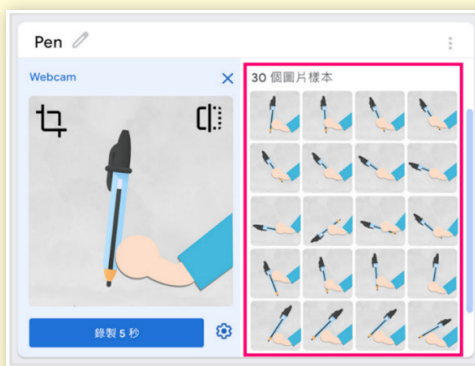
- 包羅最常用桌上電腦及平板電腦應用程式
- 大部分均為免費軟件 / 平台
- 提供不同軟件版本
- 清楚操作說明，教師及學生均易於掌握



最新推出

AI 人工智能

- AI 人工智能體驗 Teachable Machine：圖像分類



- Scratch 3.0 X AI 人工智能體驗
結合編程，體驗 AI 人工智能



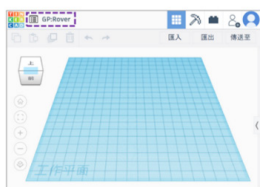
CoSpaces Edu 虛擬實境 X Tinkercad

任務1 在 Tinkercad 上共同編輯

發揮創意，利用 Tinkercad 繪製與太空基地有關的立體模型。

❶ 登入 Tinkercad。

❷ 由小組代表新增一個專案，並為專案命名。



任務2 把立體模型上傳到 CoSpaces Edu

動手挑戰

❶ 開啟 CoSpaces Edu 專檔。

❷ 選擇太空基地場景 Space Base。

❸ 在工具箱中按上傳。



Windows 11系列：

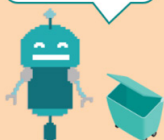
- 視窗基礎應用
- 視窗進階應用



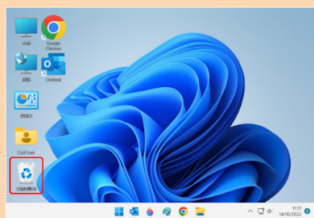
腦筋激盪

觀察桌面上各個圖示，猜猜哪個跟刪除資料有關？把它圈起來。

觀察圖示外觀，哪個看似回收箱呢？這個程式的名稱是甚麼？

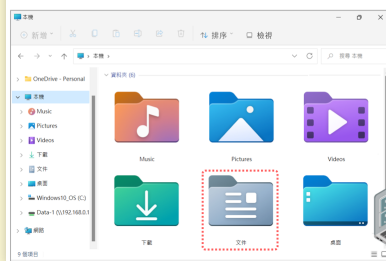


接下來，讓我們使用 Text 資料夾實際操作學習該程式的功能！



任務1 新增及命名資料夾

❶ 還記得 圖示嗎？本機內預設了多個按檔案類型分類的資料夾，試開啟當中的「文件」資料夾看看。



本課將以文件資料夾為例說明資料夾的新增步驟，你也可以根據需要，在合適的儲存位置自行新增資料夾。



Office 2021系列：

- 用 Word 樂趣多
- 簡報小精靈
- 易學易用試算表

任務2 設定 3D 模型的動畫效果

- 1 選取投影片 1 上的 3D 模型。
- 2 按動畫索引標籤，再點選動畫效果，如跳轉。

適合 3D 模型的動畫效果

3D 模型跳起來自轉，很有動感啊！

中文輸入法 Windows 10：拼音輸入法

輸入「文件」的拼音「wenjian」，了解漢語拼音輸入法的運作。

按空白鍵或 **[Enter]** 鍵便會自動選字！

wen

文

文 jian

文件

Google 協作平台（2022年版）

任務4 檢視問卷的回覆

老師，我應怎樣查看別人給我的問卷回覆？

你可以在 Google 表單中查看。

- 1 登入 Google 表單 <https://docs.google.com/forms>，點選要檢視的表單。
- 2 打開表單後，按回覆，便可檢視回覆情況。

Microsoft Edge

任務3 瀏覽網頁小技巧

讓我們進入「看動畫·學歷史」網頁：achist.mers.hk，一邊認識歷史人物的生平事跡，一邊學習更多瀏覽器的用法吧！

1. 網頁捲軸

在瀏覽網頁時有遇見過這個工具嗎？只要網頁內容大於視窗，捲軸就會出現。試用滑鼠向下拖放捲軸，看看網頁展示了甚麼歷史人物。

讓我們一起翻翻電子課本，了解教學流程及可供應用的配套。



3

教學流程/配套資源

課文設計**活用範本例子**，透過 **step by step 逐步指引**，協助學生了解相關知識重點，應用所學技巧。

豐富配套資源分為以下6大項，有效協助教師課堂教學、學生課前預習、課後溫習及自學。

- 備課
- 課堂
- 評估
- 學習報告
- 自學資源
- 增值資源



備課

軟件教室/影片：以影片展示完整操作步驟；部分計算思維/編程課題更備有引入短片和解說短片，講解相關的學習重點及概念



教學計劃表：計劃全年進度

教學簡報：以簡報展示課文內容，方便進行教學

課文範本檔案：包括原始檔及完成檔，提供課文中完整成品



課堂



腦筋激盪：簡短動腦筋環節，引起學生思考及興趣

閱讀資料：認識課文相關的補充資料

所有軟件操作步驟均 **step by step** 以圖文逐步展示，清晰詳細

教學提示：教師可開啟紅版提示，了解教學流程、注意事項、補充資料等



提醒你
舞台是角色活動的地方，同時可以展示編程的成果。

首先，讓我們為舞台設定背景。

把滑鼠移至背景區上的這個背景鈕，然後按這個背景。

也可直接按圖人範例背景。

除了可應用範例背景庫中的圖片外，也可以上傳電腦內的圖片作為背景，或按繪圖器使用 Scratch 3.0 內的繪圖工具繪畫背景。

在範例背景庫中按室內類別，然後選擇 Room 2 圖片。

按圖人可離開範例背景庫，並返回 Scratch 3.0 的主畫面。

所選圖片已成為舞台背景了。



課堂

動手挑戰

新增角色的步驟跟設定舞台背景的方法大致相同，你可以在**角色區**新增一個兔子(Rabbit)角色嗎？



提提你

在**角色區**上點選角色，然後按  鈕，便可刪除角色。

試把預設的小貓角色刪除吧。



動手挑戰：利用所學知識，完成小挑戰，以熟習技巧

提提你：有關軟件應用的小提示

學習心得：記錄所學的重要知識點，加強記憶

1. 在**角色區**上點選角色。
2. 在**尺寸**中輸入數值，以改變角色的大小。
輸入大於 100 的數值，角色會變大。
輸入小於 100 的數值，角色會變小。



學習心得

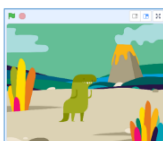
提交 我輸入了數值 ，把角色變（大 / 小）。



兔子的大小現在剛剛好了。

延伸活動

1. 按檔案→新建專案，建立一個新的專案。
2. 按你的喜好，設定舞台的背景。
3. 刪去預設的角色，然後按你的喜好，新增另一個角色。
4. 把檔案儲存至電腦內，並命名為「Rabbit Ex01.sb3」。



我的表現

在  上填上顏色，評價自己的表現，表現愈好愈多 .

1. 認識程式語言可用來指示電腦運作。
2. 認識 Scratch 3.0。
3. 在 Scratch 3.0 中設定背景和角色。
4. 改變角色的大小。
5. 下載及儲存專案。



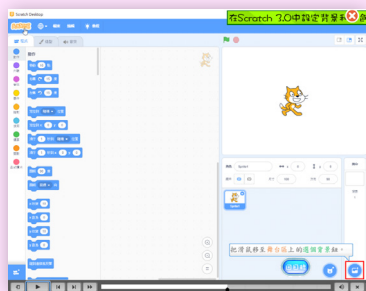
延伸活動：利用所學知識，進一步完善、改良本課作品

我的表現：總結本課學習重點，讓學生進行自評



評估

軟件練習室：提供模擬操作平台，讓學生實習軟件操作，自動批改



網上溫習室：每課預設3至4條題目供學生重溫本課知識，自動批改



遞交功課：學生可於網站上傳完成作品/功課

工作紙、測驗卷：可供列印使用；測驗卷設有實作評估部分

分派功課：教師可於網站分派功課給學生

題目庫：由教師自選題目供學生在特定時間作答

評估

你可以完成以下評估任務，展示你的學習成果嗎？

- 💡 [網上溫習室](#)
 - 💡 [軟件練習室](#)
 - 💡 [遞交功課](#)【需由老師分派】
 - 💡 [網上練習\(題目庫\)](#)【需由老師分派】
 - 💡 [工作紙](#)
 - 💡 [學習報告](#)
- 以下為教師版評估資源：
- 💡 [學習報告](#)
 - 💡 [分派功課](#)
 - 💡 [自建練習\(題目庫\)](#)
 - 💡 [工作紙\(教師版\)](#)
 - 💡 [測驗卷\(學生版\)](#)
 - 💡 [測驗卷\(教師版\)](#)

網上練習：每課預設10條題目供教師自建練習，讓學生在指定時間於網上作答，自動批改



學習報告

教師可檢視全班學生網上溫習室、軟件練習室等的成績記錄，並可匯出成excel檔。

2021-2022年度 五年級下學期 5A(中文)班 電腦科 核心課程 第1課 全班成績總表 [匯出](#)

電子課本 軟件練習室【模擬操作】 軟件教室【操作影片】 [網上溫習室【課後練習】](#)

mp5a001	2次	900 / 1000	2次	4/4
mp5a002	1次	800 / 1000	2次	3/4
mp5a003	0次	400 / 1000	0次	1/4
mp5a004	1次	700 / 1000	1次	3/4
mp5a005	2次	500 / 1000	3次	2/4
mp5a006	1次	800 / 1000	2次	3/4
mp5a007	2次	800 / 1000	1次	4/4
mp5a008	4次	900 / 1000	2次	4/4
mp5a009	1次	900 / 1000	1次	1/4

教師可檢閱所有學生的實際作答情況。

軟件練習室 ▶ 角色轉、轉、轉

練習成績

1 怎樣設定角色的面朝方向？

1. 在角色區上點選小精靈(Gobo)角色。	100
2. 按事件類別。	100
3. 把當收到訊息Start方塊拖放至程式區。	100
4. 按控制類別。	100
5. 把重複無限次指令拖放至當收到訊息Start方塊之後。	100
6. 按動作類別。	100
7. 把面朝鼠標向指令拖放至重複無限次指令內。	100
8. 把移動 點指令拖放至重複無限次指令內。	100
9. 把點數修改為2。	100
10. 把迴轉方式設定為左右指令，拖放至	

總分：1000

計分準則

現代 網上單元系列 網上溫習室

2

在 Scratch 3.0 中，以下哪個角色是朝向 180 度？

A

B

C

D

上一題 下一題



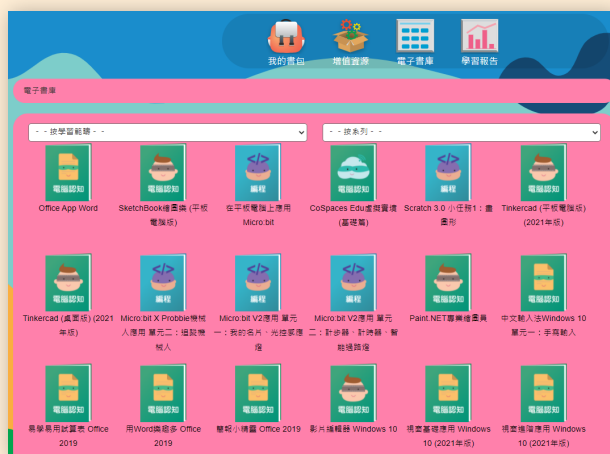
自學資源



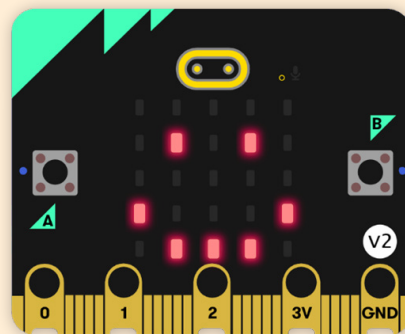
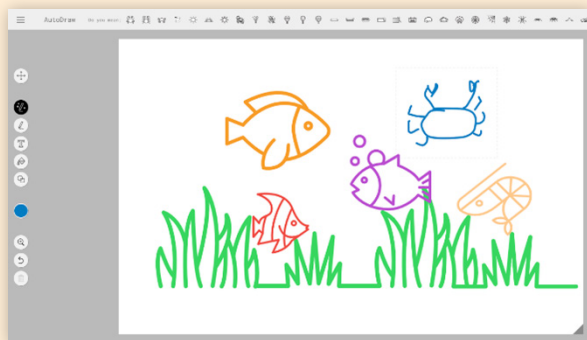
教師可使用**自學課程**功能，把指定課題分派至各個年級。



電子書庫中所有單元亦開放供教師/學生使用，學生可按興趣自行閱讀不同課程，並使用相關資源，包括軟件教室、軟件練習室、網上溫習室等。



因應《小學教育課程指引》（試行版），提出「善用學時創造空間」，部分課題設有善用學時活動，讓學生自主學習。





增值資源

除了每課的基本資源外，學生亦可利用課外資源進行增值學習。



教學流程 / 配套資源

增值資源

打字練習/比賽

報告

作答時間：53 秒
正確字數：19
錯誤字數：5
總字數：24
答對率：79.17%
實際打字速度(每分鐘)：21.51

靜夜思
作答時間：53 秒

牀前明月光，
牀前明月光
疑是地上霜。
疑是地上相。
舉頭望明月，
舉頭望明日，
低頭思故鄉。
低頭思故鄉。

遊戲區

資訊素養小遊戲

資訊素養小遊戲 -

網上購物達人
進入遊戲

網上交友大使
進入遊戲

慎防網上大盜
進入遊戲

網絡好公民
進入遊戲

保護個人私隱大使
進入遊戲

二次元空間大冒險

中文輸入法

中文輸入法 - 第四階段
打出名堂
進入遊戲

中文輸入法 - 第二階段
中文輸入法大師 - 達成、倉頡內功篇
進入遊戲

中文輸入法 - 第一階段
中文輸入法木人巷 - 倉頡基本功
進入遊戲

中文輸入法木人巷 - 達成基本功
進入遊戲

中文輸入法木人巷 - 起手式

遞交功課

「分區功課」方便老師上載功課資料或學習材料給學生，促進互動教學。

功課名稱	功課類別	已上載人數	上載日期	詳情	
Tux Paint第1課軟件教室 網址：http://download3.ners.hk/primarycomp/2020/9/C7a_TuxPaintw...	3J(電腦)	1 (總數)	mp008	2020-09-09	
2020-09-09 - 2020-09-12 共享老師：mp008 Tux Paint第1課軟件練習室 網址：http://download3.ners.hk/primarycomp/2020/9/C7a_TuxPaintw...	3J(電腦)	1 (總數)	mp008	2020-09-09	
2020-09-09 - 2020-09-13 練習名稱：Tux Paint第1課軟件教室 開放日期：2020-09-09 結束日期：2020-09-12					

已指派的組：
3J(電腦)

下載全組功課

學生名稱	檔案名稱	上載日期	評語
mp3j001	522_07_13_q01.mp4	2020-09-09 10:09:27	成績傑出 修改
mp3j002		欠交	

資訊素養新知

資訊素養新知 01

Amazon Go 電子購物新模式

各位同學，你有沒有試過跟爸媽一起到超市購物呢？求購付錢時，是不是經常大排長龍？網上零售商店Amazon(亞馬遜)最近就推出Amazon Go(2018年4月)在北美洲及英國正式開業，Amazon Go的購物模式是甚麼呢？

資訊素養新知 02

沉迷電玩是一種病？

不少人都喜歡玩電腦遊戲，但玩遊戲過度，會導致身心健康問題。世界衛生組織(2018年「國際疾病分類」)落實，將「電腦遊戲過度」列為一種疾病。

資訊素養新知 03

「科技的真相」

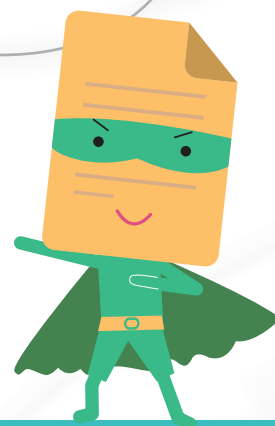
一場由前科技業界員工發起的反沉迷網絡運動

你每天花多少時間上網？你認為自己有沒有沉迷網絡的習慣嗎？

互聯網的發達，以及社交媒體的興起，令「上網」成為大部分人的生活不可或缺的一部分。互聯網一方面令我們的生活更便利，例如我們可以透過網絡預約旅遊服務、飛往世界各地、查詢即時交通狀況、規劃行程等。另一方面，它亦令人沉迷，如人帶上網、沉迷於社交媒體的資訊，不斷發放自己的照片，尋求他人「讚好」等。

課題繁多，我怎樣才可編訂
適合的校本課程呢？

毋須擔心，現代
校本三部曲可以
幫到你！



4 校本課程組合及支援

自編校本課程過程簡單容易，印刷課本、電子課本均可選擇



校本課程組合及支援

編製校本課本簡單方便，只需要以下三部曲

1

編訂課程目錄/大綱

使用本社提供的
參考課程目錄，
再按校本需要作
調整

OR

學校提供課程
大綱，由本社
編訂完整課程

OR

老師自行利用
自組精靈，組
合課程

- 網上自組精靈，簡單、易用、快捷



2

由本社依照學校需求製作

印刷本

PDF

HTML電子課本

iPad/Android電子課本



3

確定課本樣本



收到課本了！

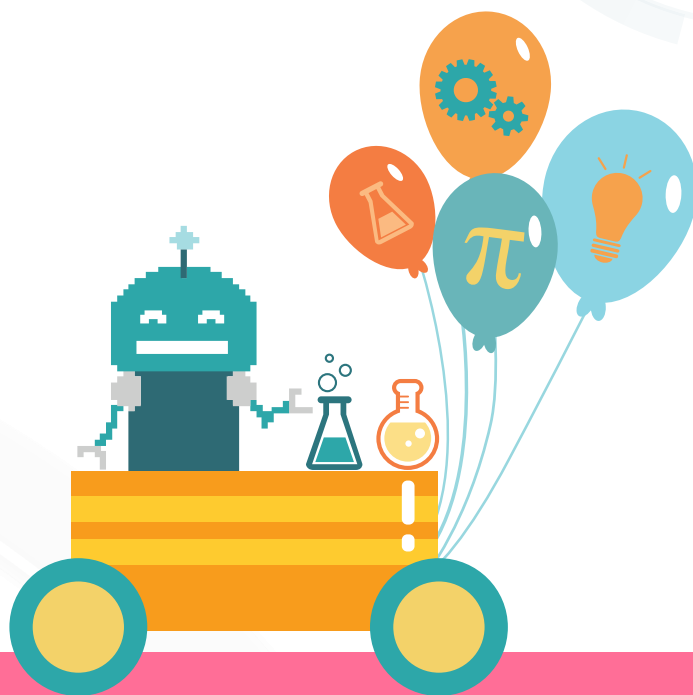


收到電子課本了！



5

一覽所有課題及其適用年級



計算思維 / 編程 / STEAM

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
1	「不插電」編碼活動	3						
2	Coding Galaxy 編碼歷奇 (一) 	6						
3	Coding Galaxy 編碼歷奇 (二) 	6						
4	Coding.org (Minecraft探險家)	3						
5	Swift Playgrounds	7						
6	ScratchJr	6						
7	廢物回收對對碰ScratchJr	2						
8	身體知多少ScratchJr  新	3						
9	Scratch 3.0 單元一 動畫製作	3						
10	Scratch 3.0 單元二 海洋歷奇 (初階)	3						
11	Scratch 3.0 單元三 海洋歷奇 (進階)	3						
12	Scratch 3.0 單元四 迷宮挑戰 	5						
13	Scratch 3.0 單元五 視訊遊戲 	2						
14	Scratch 3.0 小任務1：畫圖形 	3						
15	Scratch 3.0 X Micro:bit 動感遊戲 	2						
16	Micro:bit V2 應用 單元一：我的名片、光控感應燈 	4						
17	Micro:bit V2 應用 單元二：計步器、計時器、智能過路燈 	4						
18	Micro:bit V2 應用 單元三：音量測量器、噪音記錄器、聲控感應燈 	4						



課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
19	Micro:bit V2 應用 單元四：心意卡、嬰兒監護器、搶答工具 	3						
20	在平板電腦上應用Micro:bit	1						
21	Micro:bit X Probbie 機械人應用 單元一：提示小助手 	4						
22	Micro:bit X Probbie 機械人應用 單元二：追蹤機械人 	5						
23	Micro:bit應用 初階 (2019修訂版)	4						
24	Micro:bit應用 中階 (2019版)	4						
25	Micro:bit應用 高階：廣播訊息 (2019版)	4						
26	Micro:bit應用 高階：電路接駁 (2019版)	2						
27	機械人應用mBot (iPad版)	6						
28	機械人應用mBot (初階) (mBlock 3)	4						
29	機械人應用mBot (高階) (mBlock 3)	4						
30	機械人應用mBot (感應器應用)	6						
31	機械人應用mBot (初階) (mBlock 5) 新	4						
32	機械人應用mBot (高階) (mBlock 5) 新	4						
33	App Inventor 2 (基礎篇)	4						
34	App Inventor 2 (進階篇)	5						
35	Micro:bit無障礙門鈴 	1						
36	Micro:bit反應遊戲 	1						
37	Micro:bit金屬辨別器 	1						

計算思維 / 編程 / STEAM

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
38	Micro:bit智能灌溉機 	1						
39	mBot智能垃圾桶	1						
40	mBot智能風扇	1						
41	mBot間尺遙控車	1						

3D繪圖及打印 / 實境應用 / 人工智能 / 編程

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
42	Tinkercad (桌面版) (2021年版)	5						
43	Tinkercad (平板電腦版) (2021年版)	5						
44	AI人工智能體驗 單元一：認知服務 	3						
45	CoSpaces Edu虛擬實境 (基礎篇) 	4						
46	CoSpaces Edu 虛擬實境 (編程篇)  新	3						
47	CoSpaces Edu X Tinkercad  新	1						
48	Scratch 3.0 X AI 人工智能體驗 單元一：人臉偵測大挑戰  新	2						
49	Scratch 3.0 X AI 人工智能體驗 單元二：人臉偵測遊樂場  新	4						
50	AI人工智能體驗Teachable Machine單元一：圖像分類  新	2						
51	AI人工智能體驗 小任務1：繪圖猜猜看	2						
52	AI人工智能體驗 小任務2：語音小助手	2						

電腦基礎知識及操作、中英文輸入法



最新推薦

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
53	認識電腦室	1						
54	視窗基礎應用 Windows 10 (2021年版)	4						
55	視窗進階應用 Windows 10 (2021年版)	2						
56	視窗基礎應用 Windows 11	4						
57	視窗進階應用 Windows 11	2						
58	Chrome OS	2						
59	鍵盤應用 - 輸入英文	5						
60	平板電腦應用 iPad (2022年版)	5						
61	電腦的日常發展及應用	2						
62	處理電腦故障及病毒	2						
63	中文輸入法 Windows 10 單元一：手寫輸入	2						
64	中文輸入法 Windows 10 單元二：拼音輸入法	1						
65	倉頡輸入法	6						
66	速成輸入法	6						

電腦繪圖及圖像處理

課題	課次	建議年級					
		一	二	三	四	五	六
67 小畫家3D 單元一 	3						
68 小畫家3D 單元二 	2						
69 小畫家3D 單元三 	2						
70 小畫家	10						
71 Tux Paint繪圖程式	3						
72 SketchBook繪圖樂 (iPad版) 	5						
73 Paint.NET專業繪圖員	6						
74 Pixlr (iPad版)	6						
75 PhotoImpact 12 / X3	10						

影片拍攝及製作

課題	課次	建議年級					
		一	二	三	四	五	六
76 小小攝影師	2						
77 影片編輯器 Windows 10 	4						
78 iMovie (iPad版) 	4						
79 iMotion (iPad版)	2						
80 Movie Maker	4						
81 會聲會影 (10/X4/X9)	6						

文書處理



最新推薦

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
82	MS Word (2010/2013/2016/2019/2021/365) 新	10						
83	Office App Word (iPad版)	6						

簡報演示

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
84	MS PowerPoint (2010/2013/2016/2019/2021/365) 新	10						
85	Office App PowerPoint (iPad版)	6						

試算表

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
86	MS Excel (2010/2013/2016/2019/2021/365) 新	10						
87	Office App Excel (iPad版)	6						

雲端應用、互聯網應用

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
88	Gmail電子郵件 (2022年版) 	3						
89	Google Classroom	3						
90	Google繪圖	6						
91	Google文件 (2018版)	6						
92	Google簡報 (2018版)	6						
93	Google試算表 (2018版)	6						
94	Google地圖	2						
95	Google協作平台 (2022年版)  新	3						
96	Office 365 (2018版)	4						
97	視像會議：Microsoft Teams	2						
98	Google Chrome (2022年版)	4						
99	Microsoft Edge  新	4						

課題		課次	建議年級					
			一	二	三	四	五	六
100	電腦室守則	1						
101	坐姿要正確	1						
102	保護電腦資料	1						
103	沉迷網絡	1						
104	保護知識產權	1						
105	分享？不分享？  新	1						
106	網上欺凌	1						
107	安全使用電郵	1						
108	使用電郵要明智  新	1						
109	保護個人私隱	1						
110	保護環境	1						
111	正確使用資訊	1						
112	網上交友要小心	1						
113	網上購物要留神	1						
114	新興和先進的資訊科技  新	1						
115	分工合作	1						



6

支援服務

配合學校需要，提供不同的電腦科支援和STEAM活動支援



電腦科支援

- 教師培訓：提供教師培訓工作坊，分享課程教學重點，注意細節，協助教師充分準備
- ZOOM Live工作坊：認識最新潮流題目，如Micro:bit V2、AI人工智能等
- 校本課程設計：將學校的課程大綱轉化為實質課程



STEAM活動支援

本社特設**學校發展組**，提供各項STEAM活動支援，包括：

- STEAM課程設計
- STEAM培訓 / 工作坊
- STEAM DAY / 資訊科技日等活動設計協力
- 提供有關購買STEAM材料的資訊和服務



小學ICT英雄聯盟

攜手打造與時並進的電腦認知課程



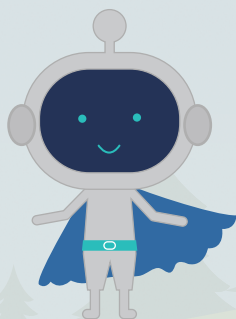
Captain Cody

運用超強的**編程**能力和超快的運算速度，維護程式世界秩序



Lady Logic

接通**計算思維**宇宙，精通邏輯解難的思考大師



Agent I

AI人工智能專家，使用魔法般的技能帶你穿梭現實與虛擬世界



MP-four

善於以**多媒體**力量以及先進的影音科技帶來和平



The WiFier

雲端應用專家，與網絡世界閃電連線



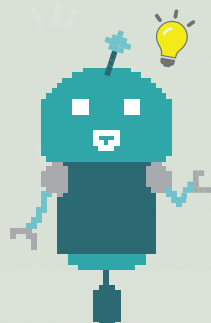
Doc-X

精通**文件、簡報、試算表**，為生活帶來便捷



Cyber Defender

資訊素養大使，維護網絡安全，保障個人私隱



Robo Helper

英雄聯盟**管家機械人**，在幕後出謀獻計的好幫手