

2019/2020 慈幼中學(小學部)
五年級電腦科課程大綱及教學計劃

班級	P5A	P5B	P5C	P5D
任教老師	李可如	李可如	李可如	朱賢峰
助教老師	梁詠兒	胡駿傑	朱賢峰	李彩雲

(一) 年度課程目標

1. 知識

- 1.1 認識倉頡輸入法；
- 1.2 認識倉頡輸入法的「連體字」、「分體字」、「複合字」、「特殊字」、「難字」及「特別字首」及其取碼方法；
- 1.3 認識倉頡輸入法的取碼原則「精簡原則」、「完整原則」、「字形特徵原則」及「省略原則」；
- 1.4 認識 PowerPoint 2013 的基本用途及介面；
- 1.5 認識投影片的版面配置、佈景主題、超連結技巧，以及在投影片加入插圖、聲音、影片、動畫效果的方法。
- 1.6 認識 Scratch3.0 製作遊的步驟及玩法。
- 1.7 認識 Scratch3.0 遊戲流程圖和遊戲素材。
- 1.8 認識 micro:bit 操作及使用方法。

2. 技能

- 2.1 掌握倉頡輸入法的方法及取碼的技巧；
- 2.2 掌握輸入「連體字」、「分體字」、「複合字」、「特殊字」、「難字」及「特別字首」的技巧；

- 2.3 懂得利用「精簡原則」、「完整原則」、「字形特徵原則」及「省略原則」來拆字取碼；
- 2.4 掌握使用版面配置、佈景主題、超連結技巧，以及加入插圖、聲音、影片及動畫效果等技巧製作投影片；
- 2.5 懂得運用 PowerPoint 2013 提升自我思考、想像及創作能力。
- 2.6 學生懂得繪畫 Scratch 遊戲流程圖。
- 2.7 學生懂得準備 Scratch 遊戲素材及加入音效。
- 2.8 學生懂得上傳指令到 micro:bit 上。
- 2.9 學生懂得在 micro:bit 內編寫程式。

3. 情意

- 3.1 培養學生小心觀察事物的習慣，明白做事應循序漸進；
- 3.2 培養學生運用資訊科技主動學習的態度；
- 3.3 培養學生正確使用資訊科技的態度與價值觀。
- 3.4 透過學習 Scratch 及 micro:bit 遊戲製作，培養邏輯思維。
- 3.5 透過找出好玩的遊戲具備的元素，培養創意思維。

(二) 使用教材

Dr PC family 小學電腦「學與教」電子平台（五年級全學年）及補充教材

(三) 課節安排

	第一段	第二段	總數
P5A	15	19	34
P5B	16	20	36
P5C	15	20	35
P5D	15	18	33

(四) 教學進度

第一段

週次	主題/單元	課題	節數
1-2	資訊素養	電腦課需知	1
3-5	倉頡輸入法	倉頡字碼介紹	2
6-7		倉頡奇兵(三)	2
8	資訊素養	知識產權	1
9-10	倉頡輸入法	倉頡奇兵(四)	2
11	測驗		1
12		倉頡奇兵(四)	1
13-14	Scratch	Scratch 3.0：繪圖篇	2

15-16	倉頡輸入法	複習拆字練習	2
19	考試		1
20	第一段考試		

第二段

週次	主題/單元	課題	節數
22-23	Scratch	Scratch 3.0：角色篇	1
24		Scratch 3.0：舞台篇	1
25-26	Scratch	Scratch 3.0 遊戲製作：瘋狂閃避球	2
27	PowerPoint2013	簡報小先鋒	1
28-29		以文會友	2
30		美化投影片	1
31		美圖秀&聲畫俱全	1
32-33		做個小導演	1
34	測驗		1
35	micro:bit	micro:bit 入門篇	1
36		micro:bit 亮燈小骰子	1
*37-39		micro:bit 智能籃球機	3
40	中文輸入法	複習拆字練習	1
41	資訊素養	杜絕網絡陷阱	1
42	考試		1
43	第二段考試		

*註：課程進度及測驗安排得按實際的教學流程作合理的修正。

(五) 評分標準

全年評分比率：

(第一段)平時分 20% + 考試分 25% = 45%

(第二段)平時分 25% + 考試分 30% = 55%

(總成績)第一段 45% + 第二段 55% = 100%

平時分計算方法			
第一段		第二段	
測驗 1 次	60%	測驗 1 次	60%
課堂作業	30%	課堂作業	30%
上課表現	10%	上課表現	10%

外部連結

[五色學倉頡 Android 版](#)

[五色學倉頡 IOS 版](#)

[五色學倉頡 2 試用版](#)

[Scratch 官方網站](#)

[Scratch 3.0 離線編輯器](#)

[DR. PC Family 小學電腦「學與教」電子平台](#)