

2019/2020 慈幼中學(小學部)

六年級電腦科課程大綱及教學計劃

班級	P6A	P6B	P6C	P6D
任教老師	莫敬輝	莫敬輝	麥錦賢	麥錦賢
助教老師	李可如	陳杏芳	莫敬輝	莫敬輝

(一)年度課程目標

1. 知識

- 1.1. 認識正確區分不同檔案類型並儲存。
- 1.2 認識電腦的操作系統。
- 1.3 認識運用資訊科技協助學習的方法。
- 1.4 懂得分享電子檔案的方法。
- 1.5 瞭解電腦主要硬件。
- 1.6 懂得正確使用電腦。
- 1.7 認識數碼影像的工作界面及基本操作。

1.8 認識資料數據的工作界面及基本操作。

1.9 知道 Scratch 製作遊的步驟及玩法。

1.10 知道 Scratch 遊戲流程圖和遊戲素材。

2. 技能

2.1 學生能利用不同的方法儲存資料。

2.2 學生能輸入中文。

2.3 學生能使用電腦軟件提升自我思考與創作能力。

2.4 學生能運用資訊科技進行學習及探究。

2.5 學生能願意與他人討論使用資訊科技的心得。

2.6 學生能主動嘗試電腦軟件中的各項功能。

2.7 學生能利用數碼影像的工作界面來創作。

2.8 學生能利用資料數據的工作界面來整合數據。

2.9 學生懂得繪畫 Scratch 遊戲流程圖。

2.10 學生懂得準備 Scratch 遊戲素材及加入音效。

3. 情意

- 3.1 培養學生懂得尊重知識產權及他人隱私。
- 3.2 培養學生懂得對網路上自己的言行負責。
- 3.3 培養學生懂得拒絕不良的資訊。
- 3.4 透過學習 Scratch 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（六年級全學年）及補充教材

(三) 課節安排

	第一段	第二段	總數
P6A	15	18	34
P6B	15	19	30
P6C	16	20	32
P6D	15	16	33

(四) 教學進度

第一段

周次	主題/單元	課題		節數
1	電腦基礎知識	1	進入數碼圖像世界	1
2	Scratch	2	Scratch 3.0：基礎篇	1
3	Scratch	3	Scratch 3.0：繪圖篇	1
4	Scratch	4	Scratch 3.0：角色篇	1
5	Scratch	5	Scratch 3.0：舞台篇	1
5	資訊素養	6	做個良好的網上公民	1
6	電腦保養與安全	7	網上自衛術(一)	1

周次	主題/單元	課題		節數
7	Scratch	8	Scratch 3.0 遊戲製作：瘋狂閃避球	2
9	測驗—倉頡			
10	Scratch	9	Scratch 3.0 遊戲製作：趣怪捉精靈	2
12	Scratch	10	Scratch 3.0 遊戲製作：小小神槍手(一)	3
15	考試—倉頡			
16	聖誕假期			
19	Scratch	10	Scratch 3.0 遊戲製作：小小神槍手(一)	1

第二段

周次	主題/單元	課題		節數
21-24	Google 文件	1	齊來製作線上 表格	2
21-23	新年假期			
25	電腦資訊	2	電子數學家 2010	2
27	Excel	3	資料魔術手 2010	2
29-31	Excel	4	速算大比拼 2010	2
30	測倉頡			
32-33	復活節			
34	Excel	5	圖表萬花筒	3

周次	主題/單元	課題		節數
37	Excel	8	走到紙張上	1
38	電腦保養與安全	9	無線上網防身術	1
39-42	Excel		作業	4
41	考試--倉頡			

*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](#)