

2022/2023 慈幼中學(小學部)
三年級資訊科技科課程及教學計劃

| 班級 | P3A | P3B | P3C | P3D |
|------|-----|-----|-----|-----|
| 任教老師 | 李可如 | 莫敬輝 | 程議毅 | 莫敬輝 |
| 助教老師 | 馬少芬 | 孔忻卉 | 莫敬輝 | 李彩雲 |

(一) 年度課程目標

1. 知識

- 1.1 認識 ios 基本操作及主畫面。
- 1.2 認識「相機」和「照片」的基本操作。
- 1.3 知道 ScratchJr 的界面和座標及基本使用方法。
- 1.4 知道動作指令的種類和用法。
- 1.5 知道組合指令的方法。
- 1.6 知道重複指令的用法。
- 1.7 知道舞台背景、角色、開始和結束指令的用途。
- 1.8 能按需要選用合適的軟件。

- 1.9 能舉例說出資訊科技在日常生活中的應用。
- 1.10 知道互聯網的用途。
- 1.11 知道運用資訊科技協助學習的方法。
- 1.12 知道使用互聯網的正確態度。
- 1.13 知道胡亂使用互聯網會帶來的後果。
- 1.14 知道常見的網絡罪行。
- 1.15 知道常見網絡罪行可能引致的後果。
- 1.16 認識 Gmail 的基本操作，例如如何建立及使用 Gmail 帳戶。
- 1.17 知道倉頡輸入法的由來及字根。

2. 技能

- 2.1 懂得使用常用的操作手勢。
- 2.2 懂得開啟和離開 Apps。
- 2.3 懂得使用「相機」拍攝照片。
- 2.4 懂得使用「照片」檢視和分享照片。
- 2.5 懂得加入、移除和執行指令。
- 2.6 懂得儲存 ScratchJr 作品。

- 2.7 懂得使用動作指令、組合指令及重複指令。
- 2.8 懂得新增和切換舞台背景、加入角色及使用開始和結束指令。
- 2.9 能按需要選用合適的軟件。
- 2.10 能用鍵盤輸入英文。
- 2.11 懂得運用軟件編輯文稿。
- 2.12 能儲存、搜尋及讀取平板電腦內的檔案。
- 2.13 懂得使用瀏覽器獲取資訊。
- 2.14 懂得運用電腦軟件提升自我思考與創作能力。
- 2.15 懂得正確使用互聯網。
- 2.16 懂得為自己的網上行為負責。
- 2.17 懂得分辨常見的網絡罪行和不良網上行為。

3. 情意

- 3.1 透過學習使用 ios，培養對資訊科技的興建。
- 3.2 透過創作 ScratchJr 作品，培養創意和解難能力。
- 3.3 透過編寫遊戲，培養邏輯思維和創意。

- 3.4 透過繪畫圖畫，培養學生的創意及藝術能力。
- 3.5 培養學生正確使用資訊科技的態度與價值觀。
- 3.6 培養學生運用資訊科技主動學習的態度。
- 3.7 使用電腦與他人分享資訊。
- 3.8 願意與他人討論使用資訊科技的心得。
- 3.9 知道保護個人資料的重要性。
- 3.10 懂得拒絕瀏覽不良的資訊。
- 3.11 培養良好的互聯網使用習慣。
- 3.12 培養使用互聯網的自律態度。
- 3.13 培養正確使用互聯網的習慣和良好的網上操守。
- 3.14 透過朱邦復先生放棄倉頡輸入法專利權一事，感受無私分享的偉大。

(二) 使用教材

Dr PC family 小學電腦「學與教」電子平台（三年級全學年）及補充教材（[連結請按此](#)）

(三) 課節安排

| | 第一段 | 第二段 | 總數 |
|-----|-----|-----|----|
| P3A | 14 | 21 | 35 |
| P3B | 15 | 20 | 35 |
| P3C | 13 | 21 | 34 |
| P3D | 15 | 20 | 35 |

(四) 教學進度

第一段

| 週次 | 主題/單元 | 課題 | 節數 |
|-------|--------------------|------------------------|----|
| 2 | 資訊素養 | 電腦課需知 | 1 |
| | | 認識學校 iPad 的基本操作 | |
| 4 | | 進入互聯網 | 1 |
| 5-9 | ScratchJr | 製作動畫 | 4 |
| 11 | 測驗(ScratchJr:製作動畫) | | 1 |
| 10-14 | ScratchJr | ScratchJr：我是動畫師 (二) | 4 |
| | | 製作故事 | |

| | | | |
|--------------|--------------------|------------------------|---|
| 15 | 資訊素養 | 使用互聯網的正確態度 | 1 |
| 16 | 考試(ScratchJr:製作故事) | | 1 |
| 第一段考試 | | | |
| 19 | ScratchJr | ScratchJr：我是動畫師 (二) | 1 |

第二段

| 週次 | 主題/單元 | 課題 | 節數 |
|--------------|--------------------|---------------|----|
| 23-33 | 文書處理 | Pages 基本教學 | 2 |
| | | Pages(文書處理) | |
| | | Pages(製作課表) | 4 |
| | | Pages(賀卡設計) | 3 |
| 31 | 測驗(Pages:製作課表) | | 1 |
| 34 | 資訊素養 | 網絡欺凌事件簿 | 1 |
| | | 做個良好網上公民 | |
| 35-38 | Scratch | 設計遊戲 | 4 |
| 39-40 | 文書處理 | Keynote(自我介紹) | 2 |
| 41 | 總複習 | | 1 |
| 42 | 考試(ScratchJr:設計遊戲) | | 1 |
| 43-44 | 倉頡輸入法 | 倉頡字碼介紹(一) | 1 |
| | Hour of Code | 基礎編程教學 | |
| 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

(第一段) 平時分 30% + 考試分 20% = 50%

(第二段) 平時分 30% + 考試分 20% = 50%

(總成績) 第一段 50% + 第二段 50% = 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% |
| 課堂表現 | 10% | 課堂表現 | 10% |

外部連結：

[DR. PC Family 小學電腦「學與教」電子平台](#)

[校園打字機網上版](#)

校園打字機官方網站下載連結

[進入連結](#)