

2024-2025年度電腦科課程架構表

範疇/年級	第一學習階段			第二學習階段		
	一年級	二年級	三年級	四年級	五年級	六年級
資訊科技的應用(包括創新科技)	視窗應用 1. 操作視窗的方法 學校網頁及MS Teams應用 1. 遞交網上功課 2. 網上與老師及同學聊天 3. 熟習使用電子書平台 iPad應用 1. 認識iPad的多媒體功能 2. 認識流動應用程式及Wi-Fi	MS Teams應用 1. 遞交網上功課 2. 網上與老師及同學聊天 3. 熟習使用電子書平台	MS Teams應用 1. 遞交網上功課 2. 熟習使用電子書平台 認識互聯網 1. 認識互聯網及其應用			
電腦繪圖	eDraw心意卡設計 1. 製作電子賀卡	小畫家3D 1. 認識筆刷、圖形、線條及文字工具 2. 製作圖戳和移除照片背景	Canva 海報設計 1. 學會設計海報 2. 認識AI影像產生器 3. 設定海報背景及插圖			
電腦書寫及文書處理	英文輸入 1. 使用鍵盤打字正確手勢	英文輸入 1. 練習打字 中文輸入法 1. 拼音輸入法	Canva 海報設計 1. 加入文字配搭和副標題	MS Word 1. 設計Story board(背景及對白)		
編程教育	基礎編程知識 1. 認識序列與重複 機械車Robowunderkind 1. 組裝和控制機械人 2. 學習編寫程式	基礎編程知識 1. 認識條件 機械車Robowunderkind 1. 構建和編程Robo車 2. 學習組裝和控制不同組件,例如: LED燈、直流馬達、伺服馬達 3. 學習演算法、倒數計時功能及按鈕積木	基礎編程知識 1. 認識變數 機械車Robowunderkind 1. 學習演算法、倒數計時功能、按鈕積木及距離感測器 2. 構建和編程智能裝置,例如: 智能手電筒、智能廚房計時器等 3. 學習工程設計思維 4. 自行創建針對日常生活問題的解決方案	Scratch 1. 認識Scratch編程環境 2. 應用運算思維概念中的「序列」、「事件」、「重複」、「條件」、「變數」和「同步發生」 3. 應用運算思維實踐中的「重用」和「整合」 設計思維 1. 學習設計思維的五個步驟	進階Scratch 1. 學習將micro:bit連接到Scratch平台 2. 利用環保物料與micro:bit,為「迷宮遊戲」製作一個簡單的操縱桿。 初階App Inventor 1. 認識App Inventor編程環境 2. 運用運算思維概念中的「事件」、「重複」、「同步發生」和「命名」 3. 運用運算思維概念中的「事件」、「重複」、「同步發生」和「命名」 「測試及除錯」及概念化和模組化到編程中 4. 使用適合的影音程式元件、畫布和圖像精靈、「加速度感測器」元件創建流動應用程式	進階App Inventor 1. 認識人工智能中的五大理念 2. 解釋機器學習的基本概念 3. 訓練、測試和修訂影像分類的模型 4. 應用運算思維概念中的序列、事件、重複、條件、同步發生、命名和變數、運算子和數據操作來創建程式 5. 運用運算思維實踐裏的「概念化及模組化」、「反覆構思及漸進編程」、「測試及除錯」和「算法思維」 6. 利用地圖元件、TinyDB元件、CloudDB創建流動應用程式
	愛護電腦室 1. 遵守電腦室規則 2. 愛惜電腦設備	愛護電腦室 1. 遵守電腦室規則及愛惜電腦設備 適度上網	愛護電腦室 1. 遵守電腦室規則及愛惜電腦設備 接收與分享資訊	愛護電腦室 1. 遵守電腦室規則及愛惜電腦設備 網上言行	愛護電腦室 1. 遵守電腦室規則及愛惜電腦設備 不同媒體的特性	愛護電腦室 1. 遵守電腦室規則及愛惜電腦設備 媒體的影響

<p>資訊素養</p>	<p>生活中的資訊科技</p> <p>1. 濫用資訊科技帶來的影響</p> <p>用腦要健康</p> <p>1. 使用電子屏幕產品的注意事項</p>	<p>1. 了解沉迷上網於身體、學業、人際關係等負面影響</p> <p>數碼足印</p> <p>1. 認識在社交平台 and 瀏覽器保護個人資料的方法</p> <p>拒絕起底</p> <p>1. 認識起底會對受害人造成的影響</p> <p>2. 認識被起底後的處理方法</p>	<p>1. 分辨網絡上不同的資訊提供者的可信程度</p> <p>2. 做個負責任的資訊分享者的方法</p> <p>提防垃圾訊息</p> <p>認識提防垃圾訊息的方法</p> <p>電腦生病了</p> <p>認識預防惡意程式的守則</p> <p>網絡騙子</p> <p>認識正確處理網絡謠言的方法</p>	<p>1. 認識在網上任意發放虛假資訊的後果</p> <p>網絡欺凌</p> <p>1. 掌握面對網絡欺凌的應對方法</p> <p>提取網上資源</p> <p>1. 掌握如何合法及誠實地提取網上資源</p> <p>網民的責任和義務</p> <p>1. 認識網絡使用者的責任和義務</p>	<p>1. 認識社交媒體及網上新聞媒體的特性</p> <p>訊息的真偽</p> <p>1. 懂得辨別訊息的真偽，提升個人批判思考的能力。</p> <p>洩露他人私隱與法律責任</p> <p>1. 學懂尊重他人的個人私隱</p> <p>易墮法網的網絡行為</p> <p>1. 提高因創作而誤墮法網的警覺性</p>	<p>1. 培養擔起判斷訊息真偽的責任，不胡亂轉發難於確定真偽的資訊</p> <p>「網絡Challenge」的意義</p> <p>1. 反思網絡Challenge背後的意義</p> <p>IG「被追蹤」的意義</p> <p>1. 在使用社交網站時保護自己的個人資料</p> <p>釣魚網站</p> <p>提升對釣魚網站的警覺性</p>
<p>跨科課程</p>				<p>體育科: micro:bit仰臥起坐計數器</p>	<p>體育科: 肩上傳球或腳內側射門姿勢檢測器</p>	<p>體育科: 籃球姿勢檢測器</p> <p>英文科: AI故事書封面設計</p>