



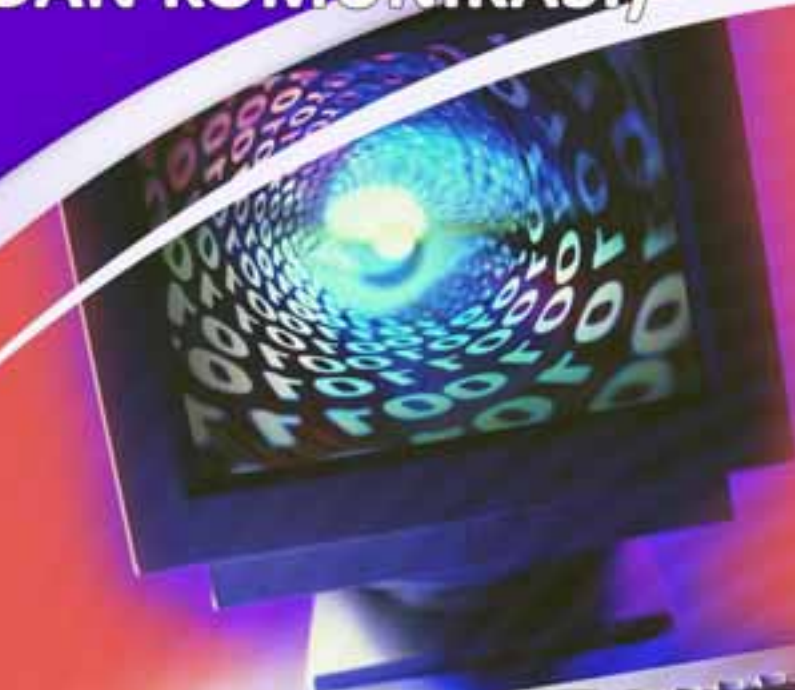
KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah



MODUL PENGAJARAN

**DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI
(TEKNOLOGI MAKLUMAT
DAN KOMUNIKASI)**



TAHUN 2
SJKC



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA

Kurikulum Standard Sekolah Rendah

MODUL PENGAJARAN

DUNIA SAINS DAN TEKNOLOGI
(TEKNOLOGI MAKLUMAT
DAN KOMUNIKASI)

SJKC

TAHUN 2

Terbitan



Bahagian Pembangunan Kurikulum

2011

Cetakan Pertama 2011

© Kementerian Pelajaran Malaysia

Hak Cipta Terpelihara. Tidak dibenarkan mengeluarkan ulang mana-mana bahagian artikel, ilustrasi dan isi kandungan buku ini dalam apa juga bentuk dan dengan cara apa jua sama ada secara elektronik, fotokopi, mekanik, rakaman atau cara lain sebelum mendapat kebenaran bertulis daripada Pengarah, Bahagian Pembangunan Kurikulum, Kementerian Pelajaran Malaysia, Aras 4-8, Blok E9, Parcel E, Kompleks Pentadbiran Kerajaan Persekutuan, 62604 Putrajaya.

内容	页数
1. 学习使用键盘	1
2. 学习微软文字处理软件 (MS Word)	5
3. 制作微软演示文稿 (MS PowerPoint)	9
4. 探索电子邮件世界	15
5. 探索电子邮件世界	21

学习使用键盘 教学模组

二年级

教学模组：科学与工艺世界：信息通讯技术

课题：	学习使用键盘
教学概念：	学生学习把手指摆放在键盘上正确的位置。通过 <i>Letter Jumpers</i> ，学生学习使用正确的手指打字。此项游戏能够让学生学习基础、中等和高层次的打字方法。
内容标准：	1.0 和 2.0
学习标准：	1.1 和 2.1
时间：	120 分钟(4 堂课)
教材：	1. Animated Beginning Typing 软件。 2. 键盘学习模组。 3. 键盘。
备注：	1. 学生的电脑必须有 Animated Beginning Typing 软件。 2. 教师需先探索 Animated Beginning Typing 软件。 3. Animated Beginning Typing 软件是共享软件。这软件可从课程发展司网站下载，网址如下： http://www.moe.gov.my/bpk/ 。此软件示范如何使用正确的手指打字，并向学生介绍手指在键盘上正确的位置及打字方法。此项软件也向学生介绍从基础到高层次的打字技能。 Animated Beginning Typing 软件和模组鼓励正确地使用键盘。 4. 使用键盘学习模组让学生认识 <i>Letter Jumpers</i> 游戏。此软件中的 <i>Letter Drill</i> 和 <i>Flying Letters</i> 游戏可当作学生的巩固练习。 5. 教师也可使用其他适合学生的打字软件。
活动建议：	1. 在启动电脑前，让学生在键盘上用手指自由地按键。教师也可使

评估：

用已损坏的键盘作为替代。

2. 教师示范把手指摆放在主键上正确的位置。
3. 通过 *Typing Tutorial* 游戏，教师示范把手指摆放在字母键和数字键的正确位置。
4. 教师请几名学生尝试 *Letter Jumpers* 游戏。
5. 教师示范如何开启 **Animated Beginning Typing** 软件。
6. 学生开始进行 *Letter Jumpers* 游戏。

模仿教学法：扮演角色

学生各别扮演主键(ASDF 和 JKL;)和手指的角色。教师将会说出一个字母。扮演该手指的学生必须站起来。那么，扮演该字母键的学生则坐下。

手指	左手指	右手指
食指	F 键	J 键
中指	D 键	K 键
无名指	S 键	L 键
尾指	A 键	；键

教师重复有关游戏直到学生已熟悉字母和手指的正确位置。

辅导：

教师和已掌握技能的学生协助尚未认知字母的学生重复 *Typing Tutorial* 游戏。

巩固：

在 **Animated Beginning Typing** 软件里，学生尝试高层次的游戏，如 *Letter Drill* 或 *Flying Letters*。

学习
微软文件处理软件
(MS WORD)

教学模组

2 年级

课题:	学习微软文字处理软件 (MS Word)
教学概念:	教师应用建构性学习法 , 引领学生积极地建立自己的知识或新概念制作包含文字、图片和转换字体颜色的 3 行 X 2 列图表。学生也能应用已学会的技能制作数码剪贴簿。
内容标准:	1.0、 2.0、 5.0 和 7.0
学习标准:	1.2、 2.2、 2.4、 2.5、 2.6、 2.7、 2.11、 5.1 和 7.1
时间:	120 分钟 (4 堂课)
教材:	1. 在 <i>My Documents</i> 档案夹里的动物图片。 2. 微软文字处理软件 (MS Word) 学习模组。 3. 以 MS Power Point 演示行和列。(附录一)
创意:	学生通过 MS Word 以各种字体和颜色制作动物和它们的进食习惯分类图表。
备注:	1. 教学前 , 确保学生的电脑已启动。 2. 预先在服务器上安装 Click 'N Slide 游戏。 3. 在学生电脑的 My Documents 设有一个各种动物图片的档件夹。 4. 确保学生打印前利用打印预览以避免浪费。 5. 咨询信息通信技术 (TMK) 协调员或技术人员 (如有) 以在电脑里设置图片档案夹和游戏。
活动建议:	活动 一: 1. 教师通过 MS Power Point 演示介绍行和列。 2. 以行和列的指示 , 进行 Click 'N Slide 游戏。 活动 二: 1. 教师以 3 行 X 2 列图表展示动物和它们的进食习惯分类。 2. 学生讲述各组别里的动物。 3. 教师输入学生的答案。 4. 教师以图片代替学生的答案并放入图表里。

活动 三:

1. 指导学生制作 3 行 X 2 列的图表，并插入正确的图片。
2. 指导学生更换字体颜色。
3. 打印两份作品。

评估：

以查核表根据学生制作作品过程进行观察：

- a.使用 Caps Lock 键。
- b.制作 3 行 X 2 列图表。
- c.把文本输入图表。
- d.把图片插入图表。
- e.增加行。
- f.增加列。
- g.更换字体颜色。

辅助：

在教师指导下，学生重复制作 3 行 x 2 列的图表。

增广：

学生各自或两人一组，应用已学的技能通过微软文字处理软件（MS Word）制作有关动物和它们的进食习惯分类图表数码剪贴簿。

No	Makan Tumbuhan Sahaja	Makan Haiwan Sahaja	Makan Tumbuhan dan Haiwan

教学模组

核心主题

制作微软演示文稿

(MS PowerPoint)

二年级

课题:	制作微软演示文稿
教学概念:	学生学习使用微软演示文稿软件 (MS PowerPoint) , 以制作两个人类基本需求的幻灯片演示。学生们将学习如何使用微软演示文稿软件 (MS PowerPoint) 中插入文本、图像和音频。学生也学习更换背景和切换幻灯片。建议以建构性教学方法进行教学。
信息通讯技术内容标准:	2.0、 5.0 和 7.0
信息通讯技术学习标准:	2.3、 2.8、 2.9、 2.10、 5.1 和 7.1
时限:	2 小时 (4 堂课)
教材:	1. “人类的基本需求”微软演示文 (PowerPoint) (附录 1) 。 2. 制作微软演示文稿学习模组。 3. 命名为“Roti”的文件夹含有“提供能源的面包食品”的音频。 4. 在 My Picture 中含有食物图片。
创意元素	学生有创意地演示文稿 (MS PowerPoint) (须有图像、文字和音频 , 背景颜色以及制作过渡幻灯片) 。

备注:

- 1.进行教学时，电脑已启动。
- 2.确保麦克风能操作。如果用具不足，建议进行分组活动。
- 3.打印前,先预览各组的作品。
- 4.确保在一个档案中储存文件。
- 5.建议所有的图像储存在一个档案的服务器 (*server*) 中。请咨询计算机实验室负责人或技术人员提供援助 (如有)。

建议的活动：

- 1.根据 MS PowerPoint 演示文稿的活动，学生进行互动，并讲述人类的基本需求。
- 2.教师演示如何制作一个 MS PowerPoint 演示文稿包含文字、图片、音频、背景颜色和幻灯片切换。
- 3.学生准备包含文本和图像的微软演示文稿 (PowerPoint) 。
- 4.引导学生如何在显示图像中点击、拖动、复制和粘贴。
- 5.引导学生如何把音频文件 **Roti** 插入幻灯片。
- 6 引导学生更换幻灯片的背景及切换幻灯片。
- 7.学生储存作品及呈现给朋友看。

评估:

观察方法：

学生使用微软演示文稿 (MS PowerPoint) 展示如何

插入文本、图片、音频、改变背景和切换幻灯片。

辅助:

未能掌握技能的学生与老师一起重复活动。

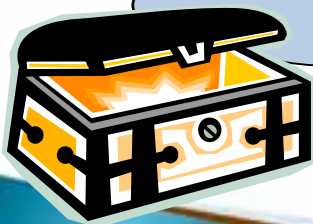
巩固:

根据个人与组别的要求，制作 MS PowerPoint 演示文稿加入文字、图片、音频、背景颜色及切换幻灯片。

人类的基本需求



人类的基本需求
是?



人类的基本需求



探索电子邮件世界

教学模组

二年级

课题:	探索电子邮件世界
教学概念:	学生以协作方式使用电邮与人沟通。学生与朋友交换意见、沟通及回复电邮以完成作业。
内容标准:	1.0 和 4.0
学习标准:	1.4 和 4.1
时间 :	120 分钟 (4 堂课)
教材:	1. 运用微软演示文稿简介电邮。(附录一) 2. 在复述法使用查核表 3. 增广活页练习(附录三).
创意:	学生能传送有创意性颜色字体的电邮。
备注:	1. 确保因特网能操作。 2. 确保教师与学生的 <i>Hotmail</i> 户口还能使用。如果没有 <i>Hotmail</i> 户口 , 请于教学前注册一个新户口。 3. 教师提醒学生必须紧记个人的用户名 (<i>username</i>) 及密码(<i>password</i>)。 4. 教师也提醒学生应储存收到的邮址 , 以方便回复电邮。 5. 师生互寄与回复邮件。
活动建议 :	1. 利用微软演示文稿、图片及挂图介绍电邮。 2. 指导如何运用浏览器 <i>Internet Explorer (IE)</i> 上网。 3. 学生书写电邮并发送给老师。 4. 学生回复老师的电邮。 5. 学生退出网页并关闭 <i>Internet Explorer (IE)</i> 。
评估:	复述法 告诉同学发送与回复电邮的方法。准备一份查核表 (附录一)
辅助:	未能掌握的同学须在老师的指导下重复该项活动。
增广:	学生向同学索取电邮地址 , 并发送与回复电邮给他们。

微软演示稿:简介电邮。



什么是电邮?



电邮是:

- ☐ 电子邮件的缩写
- ☐ 是一种能编辑, 传送, 接收及存档讯息的通讯系统。

你知道吗?



你可以运用电邮:

- ☐ 和朋友联络
- ☐ 分享资料, 如照片和歌曲

全都能轻易快速地完成。

来, 探索电邮世界!

在形式评估法里使用复述的例句

备注：对于不会填写的学生，老师可以以口述的方法式进行复述。

内容标准	学习标准	达标的知识，技能及价值	在有关的格子内画(/)																
4.0 使用信息，通讯技术寻找及共用资料。	4.1 通过发送和接收电邮与收件者交换意见。	学生可以注明: 1. 登录 <i>Hotmail</i> 户口 2. 传送电邮. 3. 回复朋友的电邮 4. 退出 <i>Hotmail</i> 户口	<table><tr><td>☐</td><td>是</td><td>☐</td><td>否</td></tr><tr><td>☐</td><td>是</td><td>☐</td><td>否</td></tr><tr><td>☐</td><td>是</td><td>☐</td><td>否</td></tr><tr><td>☐</td><td>是</td><td>☐</td><td>否</td></tr></table>	☐	是	☐	否	☐	是	☐	否	☐	是	☐	否	☐	是	☐	否
☐	是	☐	否																
☐	是	☐	否																
☐	是	☐	否																
☐	是	☐	否																

增广活动



来，认识你的朋友！

活动：传送、阅读和回复电邮。

步骤 1: 向朋友索取电邮地址。

步骤 2: 运用电邮传送以下资料

a. 习写“我的志愿”。

b. 习写“我的爱好”。

步骤 3: 请求同学传送电邮给你。

步骤 4: 回复朋友的电邮。

核心主题教学模组

搜索资料

二年级

课题:	搜索资料
教学概念:	学生利用开拓学习法，利用关键词通过搜索引擎寻找文本与图片。
内容标准：	1.0 和 3.0
学习标准:	1.3, 1.4, 3.1, 3.2 和 3.3
时间：	120 分钟 (4 堂课)
教材:	1. 因特网 2. 搜索引擎
创意：	通过搜索引擎，学生利用拷贝和黏贴文字的方法制作有创意及有吸引力的课业。
备注:	1. 建议进行教学前启动所有学生的电脑。 2. 教师确保因特网操作正常。 3. 因特网将展示 <i>MSN</i> 的网页。 4. 在教学中，学生采用 <i>Google</i> 搜索引擎。 5. 当应用搜索引擎搜索资料时，教师着重教导关键词汇。 6. 学生运用 MS Word 提取、收集和储存资料。
活动建议:	1. 示范如何启动 <i>Internet Explorer (IE)</i> 浏览器。 2. 简介说明 <i>Internet Explorer (IE)</i> 首页。 3. 讲解搜索引擎及应用搜索引擎的例子。 4. 示范如何应用搜索引擎网址如 http://www.google.com.my 来获取文本与图片的资料。 5. 学生浏览 <i>Internet Explorer (IE)</i> 后，开启 <i>Google.com</i> 搜索引擎。 6. 学生确定关键词后在搜索栏内输入有关的关键词如：“bunga raya”。

	7. 学生利用滑鼠拖曳和加亮文本与图像。 8. 学生把提取(拷贝和黏贴)的文本与图片资料放入 MS Word。 9. 学生储存所搜集的资料。
评估:	复述法: 1. 学生讲述如何利用搜索引擎寻找资料。(例子：树的种类、动物的种类。) 2. 学生讲述如何利用 MS Word 提取、收集和储存资料。 3. 学生讲述如何利用 MS Word 储存文本与图像。
辅导:	通过伙伴学习，由已掌握学习技能的同学将协助尚未掌握技能的同学。
增广:	学生利用搜索引擎根据学习课题搜索文本和图像的资料。



KEMENTERIAN PELAJARAN MALAYSIA
BAHAGIAN PEMBANGUNAN KURIKULUM
ARAS 4-8, BLOK E9
KOMPLEKS KERAJAAN PARCEL E
PUSAT Pentadbiran Kerajaan Persekutuan
62604 PUTRAJAYA

Tel: 03-8884 2000 Fax: 03-8885 9917
<http://www.moe.gov.my/tpk>