

做電腦的主人

簡介

本單位主要分為三部分。第〔Ⅰ〕部分是「電腦的靈魂」，主要是認識電腦軟件的用途，並透過使用一些簡單應用程式熟習視窗操作環境。第〔Ⅱ〕部分是「電腦家族」，旨在介紹電腦硬件及其功能，輸入、處理及輸出的關係。最後是「檔案管家」，主要提供一個整理檔案的經驗，從而幫助學生有效地管理自己的檔案。

〔Ⅰ〕「電腦的靈魂」

1. 電腦軟件

教師解釋電腦在接駁硬件後，若未裝上合適的軟件，仍不能運作。軟件是我們用來指揮電腦工作的，也就是一般人所稱的程式。硬件和軟件的關係正如遊戲機和遊戲光碟：遊戲機是硬件，光碟內的遊戲程式便是軟件。玩不同的遊戲，可用不同的遊戲光碟，而不需更換遊戲機。硬件和軟件的關係也是這樣；要處理不同的工作，需要不同的軟件（例如要畫圖，有畫圖的軟件；要錄音，有錄音的軟件），但不需更換硬件裝置（例如電腦主機）。

要使電腦有效運作，大致需要兩類軟件：一是作業系統軟件，一是應用系統軟件。

電腦必須安裝作業系統，才可正常運作。現在常用的作業系統是微軟視窗，使用者只需按電腦屏幕上的圖示，便可執行有關工作，例如啟動有關的裝置或程式。微軟視窗可同時執行不同的程式，互相交換資料，十分方便。

【增潤部分】若學生能力許可，教師可簡單介紹電腦如何運作：為確保電腦能正常操作，當接上電源後，電腦會自動執行一些基本指令，例如檢查各項設備是否能正常運作等。

應用軟件有如學生的學習。在學校裏，老師教導他們不同的知識和技能，如寫字、計算、唱遊等，這些不同的知識和技能就等於電腦的應用軟件。不同的地方是電腦軟件可以裝上，也可刪去，而小朋友的記憶大多是比較牢固的。因應不同需要，不同的應用軟件有不同的特性：有些主要用來繪圖（如小畫家），有些可以處理文書（如 MS Word），有些可以幫助計算（如小算盤），各有特色。教師也可即時示範一些軟件操作。教師可提醒同學：坊間雖有各類不同軟件，但功能上有重疊的地方，切勿安裝過多軟件，以免影響電腦運作。同學宜按工作需要安裝合適的軟件。另一方面，同學在購買及使用軟件時，也應注意版權問題，以免觸犯法例。

2. 視窗魔法

若學生是首次使用學校電腦，教師可按學校電腦網絡設備，指示學生開啟電腦步驟，例如學生須鍵入有關資料才可登入連在網絡上的電腦。

教師利用「視窗魔法」，透過整理書房雜物的比喻，讓學生：

- 明白一些工作上常用的東西可放於桌面上以便使用；認識視窗操作環

境，包括圖示和工具列。一般電腦檔案可在  中搜尋得到，但為方便使用，一些常用的軟件可放置在桌面上。教師可開啟一些檔案作示範。

- 理解開啟太多視窗容易減低工作效率。
- 有系統地擺放雜物於書櫃內，比喻有系統地把檔案儲存於硬磁碟，可方便提取使用。

小提示：

- 視窗魔法([資料室/視窗魔法.exe](#))的檔案存於「資料室」的資料夾內。
- 若學生是首次使用電腦，教師宜提示學生一些使用滑鼠的技巧(如單按、雙按、拖曳)、游標和按鈕(如登入按鈕)的作用。
- 教師宜選取合適圖示放置在桌面上，方便講解，過多圖示會分散學生的注意力。
- 若高年級的學生能力許可，教師可講解一些桌面常見的圖示及其作用，如：我的電腦、網絡上的芳鄰和資源回收筒等。教師亦可講解清理資源回收筒的方法及注意事項，例如程式被丟進資源回收筒內便不能使用等。

3. 簡單程式新嘗試

教師選取一些簡單程式，向學生示範一些基本視窗操作，如開新檔案、開啟舊檔、儲存檔案、另存新檔及列印。至於縮小／放大視窗，將視窗最小化及關閉視窗(按圖示 )，可按學生能力而選教。

小提示：

- 教師宜將記事本、小算盤和錄音程式的圖示放置在桌面上
- 一般視窗操作都可在工具列上進行，基本步驟如下：
 - 開啟新檔案： 檔案→開新檔案
 - 開啟舊檔案： 檔案→開啟舊檔
 - 列印： 檔案→列印
 - 儲存： 檔案→儲存檔案 或 檔案→另存新檔
 - 關閉檔案： 檔案→關閉檔案

i. 記事本

教師示範開啟新檔案，輸入一些字句如介紹自己，然後列印及儲存。示範過後，教師可鼓勵學生鍵入姓名或抒寫學習電腦的感受；然後，把檔案儲存於軟磁碟。

ii. 錄音程式

教師示範利用錄音程式聽取歌曲或朗誦，以下是一些例子：

歌曲「開開心心用電腦」([資料室/打油詩和兒歌/兒歌.exe](#))和打油詩「電腦與我」([資料室/打油詩和兒歌/打油詩.exe](#))

小提示：教師宜提醒同學錄音程式的操作介面與真正錄音機相似。

iii. 小算盤

教師可讓學生自行探究小算盤的使用方法或鼓勵他們利用小算盤進行一些數學探究活動，以下是活動舉隅：

九的奧秘 (適用於第二學習階段)

1. 計算以下各題(可用小算盤)：

- a. $999\ 999 \times 1 =$ _____
- b. $999\ 999 \times 2 =$ _____
- c. $999\ 999 \times 3 =$ _____

2. 觀察題 1 的結果，並推算出以下各題的結果：

- a. $999\ 999 \times 4 =$ _____
 - b. $999\ 999 \times 5 =$ _____
 - c. $999\ 999 \times 6 =$ _____
 - d. $999\ 999 \times 9 =$ _____
 - e. $999\ 999 \times 10 =$ _____
- (可用小算盤驗算)

問題討論：

- 1. 試說出算式和結果的規律。
- 2. 你如何推算出題 2 的結果？

有關在第二學習階段中使用計算機的數學活動建議可參考：

《運用計算機探究 數之奧秘 第二學習階段》
香港教育署課程發展處數學組 1999

小提示：小算盤有兩種模式：工程型和標準型。學生一般建議採用標準型。選取標準型步驟：檢視→標準型

- iv. 教師可為學生選取一些與學科有關的電腦輔助軟件、電腦認知課程或網頁，增強學生學科學習的能力。詳情可參考「資料室」內的「學習資源」([資料室/學習資源.doc](#))。
- v. 教師可鼓勵第二學習階段學生綜合運用所學的資訊科技知識(如小畫家、Word、Excel、互聯網等)製作一些資訊科技專題設計，詳情可參考香港資訊教育城(http://resources.ed.gov.hk/project_work/)內「資訊科技 — 專題研習」網頁。

〔 II 〕 電腦家族

1. 「輸入、處理及輸出」 - 教師利用動畫向學生闡釋輸入、處理及輸出的關係。動畫主要分為三部分，透過不同的活動比喻電腦不同的工作。

動畫	輸入	處理	輸出
	用鍵盤輸入指令	中央處理器分析及執行有關指令	打印機列印或在顯示器內顯示有關文件
小狗 (資料室/輸入處理輸出動畫/小狗.exe)	小狗喝牛奶	一部分的食物與水被小狗吸收消化轉成能量及營養儲存在體內	小狗小解 小狗抓地(釋放能量)
買汽水 (資料室/輸入處理輸出動畫/買汽水.exe)	放入銀幣	訊號燈在閃動代表電腦在計算	汽水機放出罐裝汽水
工業生產 (資料室/輸入處理輸出動畫/工業生產.exe)	輸入物料	機器根據處理程序運作	奶咀掉出來

小提示：

在播放片段時，相應的電腦操作畫面亦會出現。

2. 「電腦裝備知多少？」 - 本部分旨在向學生介紹各電腦配件裝置。教師利用軟件 ([初小版](#)和[高小版](#))或實物向學生介紹電腦的裝置及其功能。

初小版

類別	例子	功能
輸入裝置	鍵盤	我是一個重要的輸入裝置，除了英文字母鍵外，還有數值鍵組、特殊鍵組等，共有一百多個鍵。
	滑鼠	我是一個細小的輸入裝置。當你移動我時，視窗中的游標也會跟著移動。一般來說，我有左右兩個鍵，左面那個是最常用的了，你單按或雙按後，我都會向主機傳送不同訊息，命令電腦執行不同工作。
	手寫筆	我是一個輸入裝置，方便人類利用我輸入文字 繪畫，甚至把我當作滑鼠應用。小朋友，你有用過我嗎？
	麥克風	我是一個輸入裝置，能夠把聲音變成訊號輸入電腦。有了我，人類就可利用電腦軟件把聲音變成文字顯示在屏幕上。
儲存裝置	軟磁碟機	我多數住在電腦裏面，我的工作伙伴是一些被稱為軟磁碟的圓形膠片。我的主要工作就是讀取和儲存軟磁碟的訊息。
	硬碟機	我是電腦的一個重要儲存裝置，你們不容易找到我，因為我藏在電腦主機內。我能幫助人類迅速搜尋和存取大量資料。

類別	例子	功能
儲存裝置	唯讀光碟機	我是一個光碟機，雖然出生晚一點，但能夠從儲存量極大的圓形光碟中讀取資料。我只能讀取光碟上的資料，但我有些近親的功能更強，能夠在光碟上寫上資料，方便人類存取更多訊息。
儲存媒介	軟磁碟	我是一塊圓形膠片，一般直徑是 3.5"，通常被放置在一個薄薄的方形膠殼內。人類把資料儲存在我身上。
	硬磁碟	我雖然看似一隻光碟，但是我比它更耐熱和堅硬。薄薄的我，一隻的容量約相當於 30 多隻光碟*（也就是萬多隻軟磁碟）。你不容易找到我，因為我是藏在硬磁碟機中。人類把幾隻我疊在一起使用，便可儲存更多資料了。
	唯讀光碟	我是唯讀光碟，即是存在我裡面的資料只可取出來看，不可以修改。我雖然出生遲一點，但儲存量較軟磁碟大得多。我一隻的容量就相當於 450 隻軟磁碟，你說厲害嗎？人類常把一些遊戲或音樂放在我裏面，我是他們的好朋友。我有些親戚如可重寫光碟，人類可以在他們身上寫上資料。
輸出裝置	打印機	我是一個輸出裝置，能夠把文件和圖像列印出來。我們有些效能強勁的親戚甚至可打印相片和貼紙，令你的生活更多姿多采。
	顯示器	我是電腦的一個基本輸出裝置。我的祖先是單色螢幕，發展至今，無論色彩，大小和清晰度都有很大的改進。這都是人類在這二十年努力的成果。我的表弟液晶體顯示器真是不可小看，現在他已廣泛地內置在手提電腦中。
	揚聲器	我是一個輸出裝置，能夠把電腦訊號變成聲音播放出來。如果你不想騷擾其他人，可以選擇耳筒來代替我。
	投射器	如果要讓全班同學都能清楚看到你的電腦作品，你一定少不了我。我能把訊息投影到大的平面上(如銀幕或牆壁)，令觀眾好像看著大電視一般。

* 一塊 20G 的硬磁碟容量約相當於 31.51 隻光碟($\frac{20 \times 1024}{650} \approx 31.51$)或 14,000 隻軟磁碟($\approx 14,222$)

其他裝置主要介紹中央處理器及一些同樣擁有輸入及輸出功能的電腦裝置，如數據機及觸式屏幕等。

其他裝置	功能
中央處理器	我是電腦的大腦，負責解釋、計算和執行任務。
網絡卡	別少看我像一塊小小的線路板，有了我，網絡上其他電腦的使用者便能找到你及與你聯絡。同時，你也可透過我知道其他使用者的位置，以便將訊息準確地傳送到指定的地方。

其他裝置	功能
數據機	我是一個訊息轉換裝置，電腦要利用電話線與其他電腦通訊，就要靠我了。小朋友不用踏出家門便可以去博物館參觀，到各機構找資料和與不同國家的人溝通等。
觸式屏幕	別以為我是一個普通的顯示器，其實我的功能強得多。要輸入指令，只要用手在我的面上輕觸一下，就可以了。小朋友要輕輕按我，切勿弄傷我幼嫩的肌膚呀！

高小版

類別	例子	功能
輸入裝置	鍵盤	我是一個重要的輸入裝置，除了英文字母鍵外，還有數值鍵組、特殊鍵組等，共有一百多個鍵。
	滑鼠	我是一個細小的輸入裝置。當你移動我時，視窗中的游標也會跟著移動。一般來說，我有左右兩個鍵，左面那個是最常用的了，你單按或雙按後，我都會向主機傳送不同訊息，命令電腦執行不同工作。右面那個是便捷鍵，例如在網頁中，單按右鍵便會出現一選單，方便複製、另存圖片等工作。現今的我有很多種類，基本上可分為機械式和光學式兩種。我有些近親甚至被人類放置在手提電腦內。雖然傳送訊息的方法未必一樣，但操作大致相同。
	掃描器	我主要是用來掃描印刷品上的圖像或文字，但我也有些近親甚至可以攝取實物菲林。不同的掃描器，解晰度也不同。原則上，掃描器的解晰度越高，列印出來的圖像越清晰。
	手寫筆	我是一個輸入裝置，方便人類利用我輸入文字 繪畫，甚至把我當作滑鼠應用。小朋友，你有沒有用過我呀？
	麥克風	我是一個輸入裝置，能夠把聲音變成訊號輸入電腦。有了我，人類就可利用電腦軟件把聲音變成文字顯示在屏幕上。
	MIDI 鍵盤	我是一個輸入裝置，能夠把音樂訊號變成數碼形式輸入電腦。除了我之外，有些電子樂器，例如配備 MIDI 功能的電子琴，又或者這一部電子合成器，都可以做同樣的工作。把音樂輸入電腦後，人類就可以利用電腦軟件，修改音樂或加入其他音響效果。
	遊戲機控制器	我是一個輸入裝置，是玩電腦遊戲的配件，但是有些小朋友長時間拿著我，把我搖得東歪西倒，弄得我儀態盡失呢！

類別	例子	功能
輸入裝置	視訊照像機 (Webcam)	我是一個攝錄機，特別的地方是我可以直接駁上電腦。有些人把我放在公路的高處，讓我把鏡頭前看到的路面交通情況即時透過電腦在互聯網或電視上發放，方便駕駛人士。由於電腦網絡不斷改善，我經常忙於商貿視像會議和家庭聚談等，真是連休息時間也沒有！
儲存裝置	軟磁碟機	我通常住在電腦裏面，我的伙伴軟磁碟是一塊直徑 3.5" 的圓形膠片，我的主要工作是靠著重組軟磁碟身上的磁性物質來讀取及儲存資料。
	硬碟機	我是電腦的一個重要儲存裝置，你們不容易找到我，因為我藏在電腦主機內。我的工作 is 幫助人類迅速搜尋和存取大量資料。在我裏面有儲存量極大的磁碟，當我接到命令後，我裏面的多個磁頭便會在高速轉動中的磁碟尋找或存取資料。
	唯讀光碟機	我是一個光碟機，雖然出生晚一點，但能讀取圓形光碟的資料。人類常把一些遊戲或音樂光碟放在我裏面，我是他們的好朋友。至於操作原理方面，我與軟磁碟機不一樣，我是靠著接收從光碟上反射的光線來讀取和傳送訊息的。我只能讀取光碟上的資料，但我有些近親功能更強，例如可重寫光碟燒錄機，能夠在光碟上寫上資料，方便人類存取更多訊息。
儲存媒介	軟磁碟	我是一塊圓形膠片，一般直徑是 3.5"，通常被放置在一個膠殼內。人類靠著我來存取資料。唉，由於人類要處理的資訊日漸增多，一些存取量更大的磁碟已經出現，例如 Zip 碟，一隻 100MB 的 Zip 碟的容量就差不多等於 70 隻軟磁碟。有些人已嫌我儲存量小而不用我了。
	硬磁碟	我雖然看似一隻光碟，但是我比它更耐熱和堅硬。薄薄的我，一隻的容量約相當於 30 多隻光碟*（也就是萬多隻軟磁碟）。你不容易找到我，因為我是藏在硬磁碟機中。人類把幾隻我疊在一起使用，便可儲存更多資料了。

* 一塊 20G 的硬磁碟容量約相當於 31.51 隻光碟 ($\frac{20 \times 1024}{650} \approx 31.51$) 或 14,000 隻軟磁碟 ($\approx 14,222$)

類別	例子	功能
儲存媒介	唯讀光碟	我雖然出生遲一點，但儲存量較軟磁碟大得多。我一隻的容量就相當於 450 隻軟磁碟，你說厲害嗎？人類常把一些遊戲或音樂放在我裏面，我是他們的好朋友。至於操作原理方面，我與軟磁碟亦不同；表面看來，我的皮膚很光滑，但其實上面有很多凹凸的坑紋，它們所反射的光線也不相同，我就是藉此傳送訊息。 小朋友最常見的是我唯讀光碟，又叫 CD-ROM (Compact Disc Read-only-Memory)，只能在我身上讀取訊息。另外，我還有兩個功能更強的弟弟：大的叫可記錄光碟 CD-R (Compact Disc Recordable)，人類可以把資料寫在它身上，但寫過的地方，就變成唯讀，不能重寫，工作模式便和我一樣；另一個叫可重寫光碟 CD-RW (Compact Disc Rewritable)可重複讀寫多次，操作更靈活。雖然我兩個弟弟功能較強，但人類也需要光碟燒錄機才可以在他們身上寫上資料。
	數碼相機的內置記憶片	我是一個數碼儲存裝置，有不同的形狀，但一般不會大過一個被壓扁的小電芯。莫小看我細小，其實我的容量可超過 100 隻軟磁碟。我可儲存影像，數碼相機及電腦都可以使用我！
輸出裝置	打印機	我是一個輸出裝置，能夠列印文件、圖像，甚至可打印相片和貼紙。這二十年來，我們的變化也很大。由我們的祖先是點陣式，到後來的噴墨式，到我們現在這一代的雷射打印機，無論在顏色，清楚程度和速度等都有明顯的改進。
	顯示器	我是電腦的一個基本輸出裝置。我的祖先是單色屏幕，發展至今，無論色彩，大小和清晰度都有很大的改進。這都是人類在這二十年努力的成果。我的表弟液晶顯示器真是不可小看，現在他已廣泛地內置在手提電腦中。他有時髦的平面方角和輕巧的屏幕，而且理論上不會有有害的幅射和靜電。
	揚聲器	我是一個輸出裝置，能夠把電腦訊號變成聲音播放出來。如果你不想騷擾其他人，可以選擇用耳筒來代替我。
	投射器	如果要讓全班同學都能清楚看到你的電腦作品，你一定少不了我。我能把訊息投影到較大的平面上(如銀幕或牆壁)，令觀眾好像看著大電視一般。

類別	例子	功能
輸出裝置	點字顯示器	失明人士在瀏覽網頁時，會利用鍵盤上的「向上箭咀」或「向下箭咀」來到達網頁某一部分。到達後，便要 靠我即時把那些訊息轉化為可觸摸的凸字，他們就是這樣獲取電腦的資訊的。對於他們來說，我是一個不可缺少的輸出裝置。

其他裝置主要介紹中央處理器及一些同樣擁有輸入及輸出功能的裝置，如數據機及觸式屏幕等。

其他裝置	功能
中央處理器	我是電腦的大腦，負責解釋、計算和執行任務。
網絡卡	別少看我像一塊小小的線路板，有了我，網絡上其他電腦使用者便能找到你及與你聯絡。同時，你也可透過我知道其他使用者的位置，以便將訊息準確地傳送到指定的地方。
數據機	我是一個訊息轉換裝置，電腦要利用電話線與其他電腦通訊，就要靠我了。小朋友不用踏出家門便可以去博物館參觀，到各機構找資料和與不同國家的人溝通等。
觸式屏幕	別以為我是一個普通的顯示器，其實我的功能強得多。要輸入指令，只要用手在我的面上輕觸一下，就可以了。小朋友切記要輕輕按我，切勿弄傷我幼嫩的肌膚！
數碼相機	我是用來記錄和攝取影像的。莫小看我裏面的內置記憶片，雖然它小於一個扁平的小電芯，但其實容量可超過100 隻軟磁碟。人類喜歡用我攝取影像後，輸入電腦，然後加入其他效果。現在很多影音公司都有出產我這類商品。
數碼錄像機	我是用來記錄和攝取錄像的。在我裏面的影帶能夠同時儲存影像和聲音。人類喜歡把這些錄像輸入電腦，以便修改和整理。現在很多影音公司都有出產我這類商品。

小提示：

- 教師可因應學生能力及興趣揀選某些裝置，進行講解。
- 電腦軟件內附有錄音或短片，方便學生進行自學(按「播放」後，在對話方塊內選「從檔案目前所在位置開啟這檔案」，然後按「確定」)；教師在課堂使用本軟件時，宜親身講解以達到互動的效果，提高學生的學習興趣。
- 數據儲存量參考（以 2001 年視窗 NT 環境為準）：
1GB = 1024MB
1MB = 1024KB
1KB = 1024B
一個英文字母需以 1B 儲存
一個中文字需以 2B 儲存

- 1 軟磁碟的儲存量 ≡ 1.44MB
1 光碟的儲存量 ≡ 650MB

3. 「組裝遊戲」— 把學生分為若干小組，然後按指示進行「組裝」活動，從而鞏固他們對各種電腦配件的知識。如有需要，教師可要求學生把作品儲存在軟磁碟上。

「組裝」活動分為三部分：

第一部分

學生須鍵入組員姓名及選擇任務

第二部分

學生根據任務揀選裝置，並拖曳到指定的地方。完成後，按「下一步」。學生若在兩次嘗試中未能選取合適裝置，遊戲便會自動關閉，並建議學生重溫「電腦裝備知多少？」網頁。

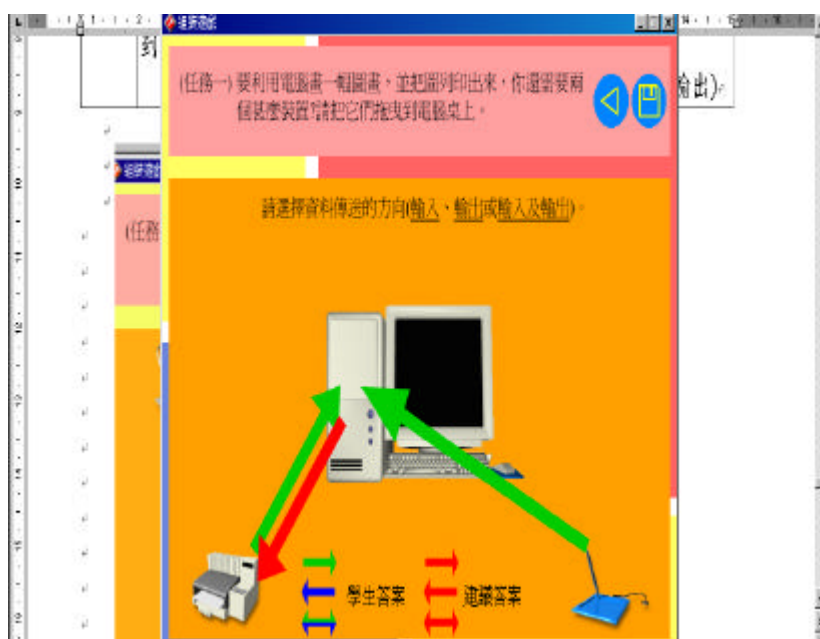
第三部分

學生在每件裝置中選取傳送資料的方向(輸入、輸出或輸入及輸出)，完成後按「呈交」按鈕。電腦便會自動核對答案：，並在錯誤的答案旁邊用紅色箭咀顯示正確的答案，然後附有評語的畫面便會出現。學生可把作品儲存於軟磁碟中。除作品外，檔案還儲存「組員姓名」及「任務要求」等。資料將以 Word 文件形式儲存，方便教師查考。學生亦可按「返回及重選任務」，以便再選任務。

以下是各項任務及參考答案：

任務	任務要求	建議答案 所需裝置，還有 ... (傳送資料的方向)
一	要利用電腦畫一幅圖畫，並把圖列印出來，你還需要兩個甚麼裝置？請把它們拖曳到電腦桌上。	• 手寫筆(輸入) • 打印機(輸出)
二	要把光碟中的檔案儲存到硬磁碟機內，你還需要一個甚麼裝置？請把它拖曳到電腦桌上。	• 唯讀光碟機(輸入)
三	要更改軟磁碟內的資料，你還需要一個甚麼裝置？請把它拖曳到電腦桌上。	• 軟磁碟機(輸入及輸出)
四	要錄音和聆聽錄音的效果，你還需要兩個甚麼裝置？請把它們拖曳到電腦桌上。	• 麥克風(輸入) • 揚聲器或耳筒(輸出)

任務	任務要求	建議答案 所需裝置，還有 ... (傳送資料的方向)
五	要用電腦掃描相片，你還需要一個甚麼裝置？請把它拖曳到電腦桌上。	• 掃描器(輸入)
六	要在互聯網搜尋資料，你還需要一個甚麼裝置？請把它拖曳到電腦桌上。	• 網絡卡或數據機(輸入及輸出)
七	要用電腦向全班展示專題設計，你還需要一個甚麼裝置？請把它拖曳到電腦桌上。	• 投射器(輸出)
八	要與外地的朋友進行視像會議，你還需要四個甚麼裝置？請把它們曳到拖電腦桌上。	• 視訊照像機(輸入) • 麥克風(輸入) • 揚聲器或耳筒(輸出) • 網絡卡或數據機(輸入及輸出)



遊戲軟件會根據學生的成績，展示不同的畫面：

裝置	連線	畫面的文字描述
全對	全對	全對了！你真厲害！
會錯	全對	全對了！做得好！
全對	有錯	裝置全對，但連線有錯啊！
有錯	有錯	哎！你要加油了！

小提示：

- 教師須預先安裝軟件(組裝遊戲程式/setup.exe)。
- 教師可預先派發軟磁碟以方便學生儲存作品。

- 若電腦是採用 MS Word 2000 版本，並已安裝 Norton AntiVirus 防毒軟件，遊戲程式便不能執行儲存學生作品的功能，這是由於 MS Word 2000 特有的程式故障，但在 MS Word 97 不會出現。如要解決上述問題，可到 Microsoft Support Services — <http://support.microsoft.com/support/kb/articles/Q246/0/18.ASP>
- 開啟遊戲後，學生必須先鍵入組員的名稱及選取任務，才可進行活動，以上資料可儲存在 MS Word 文件內。
- 在完成老師指派的任務後，若有時間，學生可按興趣再選其他任務。
- 教師可先進行第〔 I 〕部分「電腦的靈魂」，讓學生熟習視窗操作環境及滑鼠操作，才進行這活動。若學生是首次使用電腦，教師宜提醒學生一些使用滑鼠的技巧(如單按、雙按、拖曳)、游標和按鈕(如「返回」、「下一步」等)的作用。
- 本部分只根據現時小學生對電腦的認知程度提供建議答案。資訊科技日新月異，若學生提出另類答案，也有可能是正確的，教師可與學生詳細討論。

4. 「一按即學」

本部分旨在揭示電腦主機內部的結構，以網頁形式展示各部分的裝置及其功能 ([資料室/一按即學/一按即學網頁/一按即學.htm](#))。此為增潤部分，宜把資料夾(資料室/一按即學)，放於自學角的電腦內，讓有興趣的高小學生進行自學。(有關資料可見[資料室/一按即學/一按即學內容.doc](#))

〔 III 〕 「檔案管家」

1. 本部分主要為第二學習階段的學生提供一個管理檔案的經驗。

教師利用公文夾儲存學生工作紙為例，說明有效管理文件的重要性。

教師可開啟「檔案總管」，示範把學生檔案儲存的步驟。如有需要，可示範製作新資料夾、移動檔案(拖曳有關檔案)及刪除資料夾的技巧。

教師派發電腦磁碟，著學生分組製作資料夾並整理檔案，然後匯報。本單位亦提供了一些檔案以供使用，有關檔案已存於光碟中(做電腦的主人/檔案總管)的資料夾內，檔案如下：

race.bmp
 The food I like.doc
 Watermelon.bmp
 小六甲運動會獎項.xls
 小六同學喜歡的食物.xls
 未來電腦世界.doc
 健康的飲食習慣.doc
 開開心心用電腦.doc
 電腦使用日誌.doc
 難忘的運動會.doc

本部分並無絕對答案，學生可按檔案類型或性質分類。以下是一個按性質分類的例子：

資料夾名稱	檔案
運動會	race.bmp 小六甲運動會獎項.xls 難忘的運動會.doc
飲食	The food I like.doc Watermelon.bmp 健康的飲食習慣.doc 小六同學喜歡的食物.xls
電腦	未來電腦世界.doc 開開心心用電腦.doc 電腦使用日誌.doc

視窗操作步驟：

- 製作新資料夾：點選所需處理的地方（如軟磁碟機 A、有關資料夾），然後在工具列上選「檔案」→「新增」→「資料夾」→鍵入資料夾名稱→
- 刪除資料夾：點選資料夾，然後在工具列上選「檔案」→「刪除」
- 移動檔案或資料夾：只須點選有關檔案或資料夾，然後用滑鼠拖曳到指定的地方

利用「檔案總管」處理檔案僅屬其中一個例子，教師也可因應情況利用其他方法處理檔案。

2. 滑鼠右鍵

若學生能力許可，教師可示範滑鼠右鍵的操作(如開出選單並開啟、複製和刪除檔案等)，並解釋其好處是為使用者提供一個快捷、方便的執行指令途徑。

視窗操作步驟：

點選有關檔案，按滑鼠右鍵，然後在選單中選取工作。