

家長教育 之 電子學習

「共建更好的網絡世界」
電子學習資源套



香港家庭福利會
Hong Kong Family Welfare Society



香港教育城
HkedCity



教育局
Education Bureau

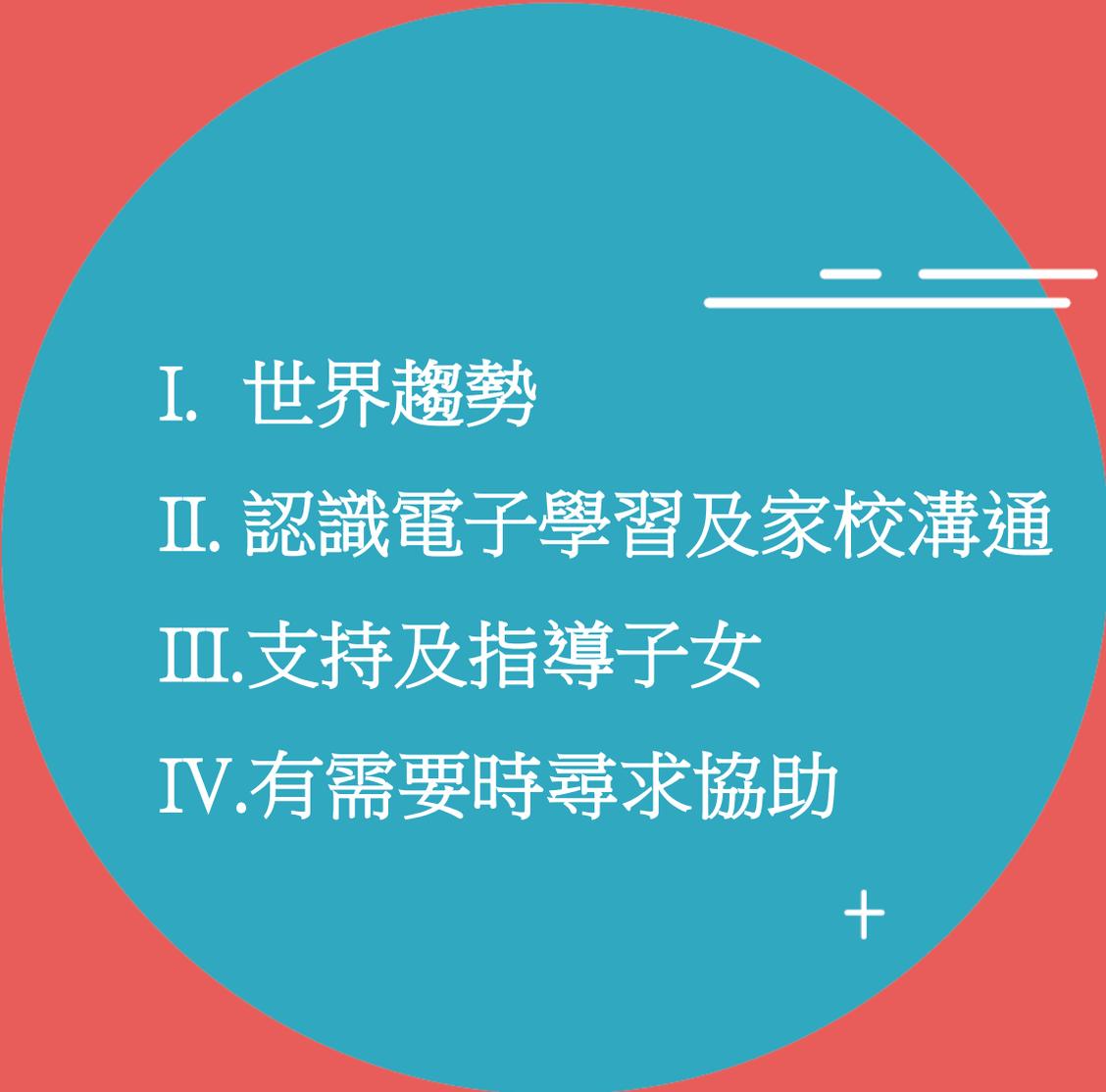
中學篇



家長：當子女參與電子學習，
我應如何作好準備？



家長：
當子女參與
電子學習，
我應如何
作好準備？

- 
- I. 世界趨勢
 - II. 認識電子學習及家校溝通
 - III. 支持及指導子女
 - IV. 有需要時尋求協助

I. 世界趨勢

- 根據2016全球資訊科技報告，全球正進入第四個工業革命。
- 處理及儲存容量的增長會越來越快，人類比以前更容易獲取知識。
- 新科技如：互聯網、人工智能、3D打印、能量儲存和量子電腦開展等，將更有潛力支配將來人類的發展。

廿一世紀技能

根據世界經濟論壇，廿一世紀技能包括三方面：基本素養、能力及性格質素。基本素養，即學生需要運用該等核心技能，以完成日常的工作。而資訊和通訊科技素養是基本素養範疇中的其中一個。

<https://widgets.weforum.org/nve-2015/chapter1.html>



數碼智商和資訊素養

- 兒童除了於數碼世界學習和娛樂外，也會面對不同的危機，如：網上欺凌、科技沉迷、不雅及暴力的內容等。
- 因此，家長應裝備子女具備數碼智商和資訊素養，讓他們有效和符合道德地運用資訊及資訊科技，並培養他們成為負責任的公民及終身學習者。

<https://www.projectdq.org/>

+



數碼智商共有八方面：

1. 數碼權利
2. 數碼素養
3. 數碼溝通
4. 數碼情感智商
5. 數碼保安
6. 數碼安全
7. 數碼使用
8. 數碼身份

<https://www.weforum.org/agenda/2016/06/8-digital-skills-we-must-teach-our-children/>

數碼智商指社交、情感及認知的能力以應付日常的挑戰和適應數碼生活的要求。



II. 認識電子學習及家校溝通



甚麼是 電子學習？

電子學習指利用一個開放及靈活的學習模式進行學習並達到學習目標，例如：利用電子媒體，包括數碼資源及溝通工具等。

流動電腦裝置作為學生的學習夥伴

+



學校的使用

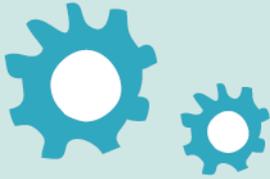


學生能使用

1. 教室回饋系統
2. 學習管理系統
3. 電子教科書
4. 網上資源
5. 個人學習功能
6. 不同學習領域的學習工具

1. 教室回饋系統





教師利用教室回饋系統，可根據學生的課堂表現即時給予他們回饋。



Room: **SOC15** FINISH

Dashboard | Manage Quizzes | **Live Results** 4 Refresh

Space Exploration

| Name | Progress | #1 | #2 | #3 | #4 | #5 |
|--------------------|----------|------------|------------|---------|------------|------------|
| Donner, Alexis | 100% ✓ | C | False | Jupiter | E | True |
| Harris, Matthew | 100% | D | False | Saturn | B | False |
| Hauser, Dennis | 80% | D | False | jupiter | E | |
| Howard, Allison | 100% ✓ | D | False | Jupiter | E | False |
| Jenkins, Rosa | 100% ✓ | D | True | Jupiter | D | True |
| Jones, Maria | 100% ✓ | D | False | Jupiter | E | True |
| Loveland, Darlah | 80% | D | | jupiter | E | True |
| Mansfield, Susan | 60% | | False | | E | True |
| Smith, Jared | 20% | D | | | | |
| Tuft, Sam | 40% | | | Venus | E | |
| Warren, Bethany | 100% | D | False | Venus | C | True |
| Class Total | | 89% | 88% | | 70% | 75% |

Click on Question #s or Class Total %s for a detailed question view

Socrative Student Response by MasteryConnect

2. 學習管理系統

WONG K.C. 

| First name / Surname | Email address | State | Started on | Completed | Time taken | Grade/10.00 | Q. 1 /0.67 | Q. 2 /0.67 | Q. 3 /0.67 | Q. 4 /0.67 | Q. 5 /0.67 | Q. 6 /0.67 | Q. 7 /0.67 | Q. 8 /0.67 | Q. 9 /0.67 | Q. 10 /0.67 | Q. 11 /0.67 | Q. 12 /0.67 | |
|---|-------------------|----------|--------------------------|--------------------------|-----------------|-------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|------------|-------------|-------------|-------------|--------|
|  | @cloud.sja.edu.hk | Finished | 18 October 2016 7:08 PM | 18 October 2016 7:12 PM | 3 mins 47 secs | 4.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 |
|  | @cloud.sja.edu.hk | Finished | 18 October 2016 7:11 PM | 18 October 2016 7:28 PM | 17 mins 33 secs | 5.33 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 |
|  | @cloud.sja.edu.hk | Finished | 18 October 2016 8:28 PM | 18 October 2016 8:38 PM | 10 mins 24 secs | 6.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 |
|  | @cloud.sja.edu.hk | Finished | 18 October 2016 9:35 PM | 18 October 2016 9:42 PM | 7 mins 22 secs | 6.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 |
|  | @cloud.sja.edu.hk | Finished | 18 October 2016 10:47 PM | 18 October 2016 10:55 PM | 8 mins 27 secs | 6.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 |
|  | @cloud.sja.edu.hk | Finished | 19 October 2016 12:43 AM | 19 October 2016 12:50 AM | 7 mins 16 secs | 6.00 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✓ 0.67 | ✓ 0.67 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 | ✗ 0.00 |

學習管理系統 文章分享



1月30日

中一拔尖班文學創作，請在此留下你的作品:)

讚好 回應

和另外 36 人

 課室外的青松已屹立多年,即使受到歲月的洗禮,風雨的摧殘,依然努力地長高,長高...希冀能看到遠方那他一直想看到的美景。有時我會想,我是不是連他也不如?為甚麼我不能像他般毅力無窮?
取消讚好 · 回覆 · 9 · 1月30日 12:33

 😊
讚好 · 回覆 · 1月30日 12:44

 運用反問句,有修辭手法!
讚好 · 回覆 · 1月30日 12:45

檢視更多回覆

 回覆.....

 那棵樹,像個彎著腰的老人家,或許他經歷過歲月的洗禮。臉上的皺紋,就是他屹立不倒的證明。他伸出來的手,為大地戴來護陰;他伸出來的腳,為大地戴來穩固的根基。
讚好 · 回覆 · 4 · 1月30日 12:34

 能清晰寫出樹的形象
讚好 · 回覆 · 1月30日 12:53

 回覆.....

 那棵大樹,此刻在人群中屹立著。人們每天都會經過它,無論陰晴,他都站在那裡,靜靜地看著人們上班,上學。風雨沒有使他倒下,反而令他更為堅強。或許我們都應該學習一下那棵大樹,無論遇到什麼,都要繼續堅持。
讚好 · 回覆 · 4 · 1月30日 12:34





那一棵屹立在人群之中的青松，扭曲著身子，樹上的葉子與旁邊的那棵綠樹相比顯得格外稀少，墨綠墨綠的。伸展出纖細的手臂，在寒風中微微顫抖著。一隻斷為兩半的樹枝，把樹的生氣偷走了，加上蒼老、脫了皮的樹幹，雖然看似很粗壯，卻能感受到內在的空虛，蛀蟲咬過的痕跡使其的歲月增加……

讚好 · 回覆 · 18 · 1月30日 12:35

^ 隱藏14則回覆



形容詞很多

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:46



Quite good

即時翻譯

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:46



很仔細地描寫了大樹的外觀，而且形容十分生動

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:46



擬人寫得非常恰當

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:47



適當運用了擬人令文章更生動

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:48



extremely good, 十分詳細

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:48



非常好 😊 文筆很流暢 😊 用詞很生動 😊

讚好 · 回覆 · 1月30日 12:50 · 已編輯



仔細描寫大樹的動態

3. 電子教科書



電子教科書適用書目表

<http://www.edb.gov.hk/tc/curriculum-development/resource-support/textbook-info/index.html>



4. 網上資源

香港教育城的免費資源：

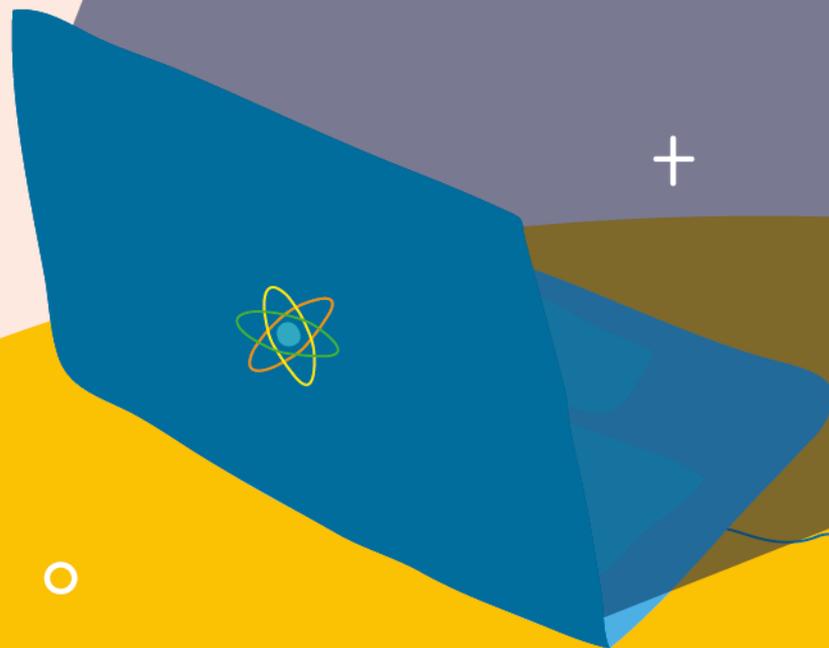
1. 教城書櫃
2. 教城購物廣場
3. eREAP
4. STAR網上學生評估平台
5. 教育局一站式學與教資源平台
6. 虛擬學習環境反轉課堂

5. 個人學習功能

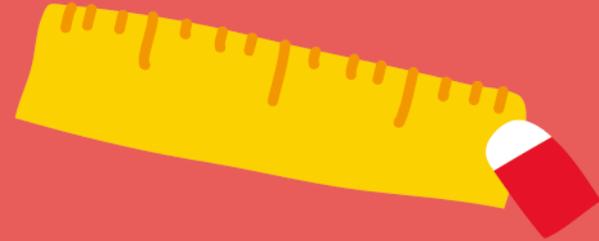
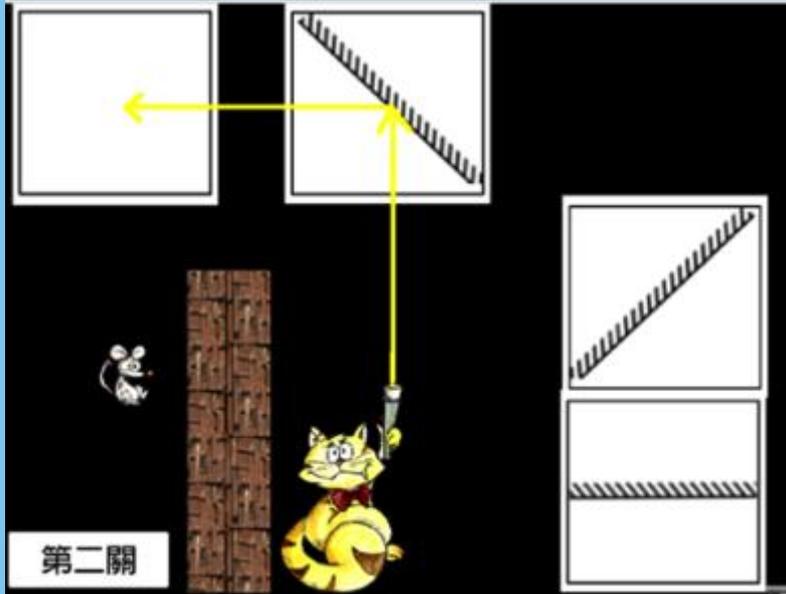


- 字典
- 相機
- 筆記簿
- 計算機

6. 不同學習領域的 學習工具 (例子)



利用Scratch遊戲教授科學概念





使用新科技來加強 對抽象概念的理解(例子)

- 擴增實境 (AR)
- 虛擬實境 (VR)



+

視覺藝術與通訊科技科的 跨學科擴增實景研究



地理科—擴增實境沙池 +



- 這個擴增實境沙池是由加州大學的Dr Oliver Kreylos建立的。
- 這個擴增實境沙池結合了即時的擴增實境系統來造成一個地勢模型，同時可加入不同的圖像效果和類似的模型。

<http://idav.ucdavis.edu/~okreylos/ResDev/SARndbox/>



於歷史科課堂中 使用擴增實境

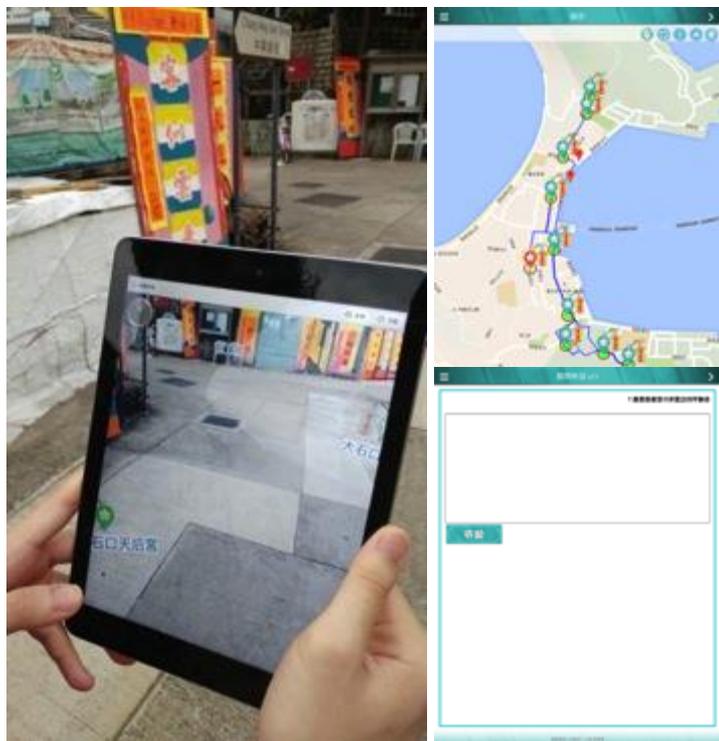
- 歷史科研習—長洲
- 如果學生能實地到長洲進行考察，親身經歷包山節的傳統活動，對學生來說是一個寶貴的經驗。可是，不是所有學校都可以安排學生進行類似的考察活動。因此，學校可以利用擴增實境手機應用程式，讓學生可於進行考察活動時觀看有關地點的影片。例如：他們可以掃瞄舉行搶包山比賽的地點，然後瀏覽以往比賽時的片段。



+

結合擴增實景 (AR)

○



- 結合虛擬與現實的學習體驗，學習變得更互動和有趣。
- 擴增實景 (AR) 中附加文字說明，有助同學理解。
- 結合全球定位系統 (GPS)，顯示幡竿距離、方向，創新導遊體驗。
- 結合移動定位服務 (LBS)，進行實地考察學習。



+

結合擴增實景 (AR)

○



- 擴增實景將醮場的3D模型呈現在真實環境之上。
- 利用GPS定位，使學生有一個尋找探索的體驗。
- 結合虛擬與現實的學習體驗 — 按下3D模型，會呈現附加文字及多媒體內容，使學生學習更多，了解更多。

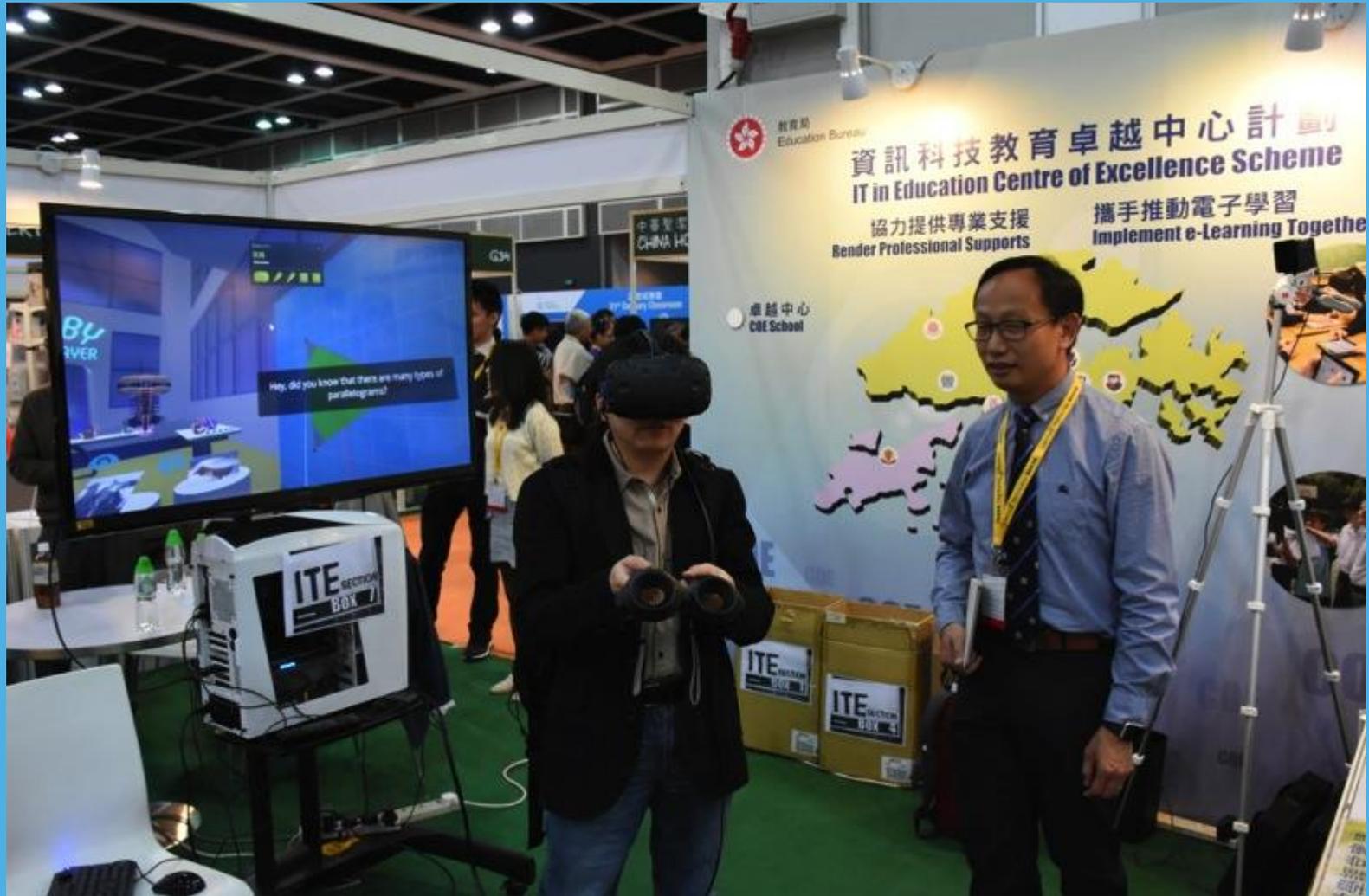




於數學科課堂中利用虛擬實境來量度國際金融中心的高度

利用虛擬實境技術，學生戴着可看到虛擬畫面的裝置，他們便可量度與該建築物的角度及距離，並利用網上地圖，從而計算它的實際高度。



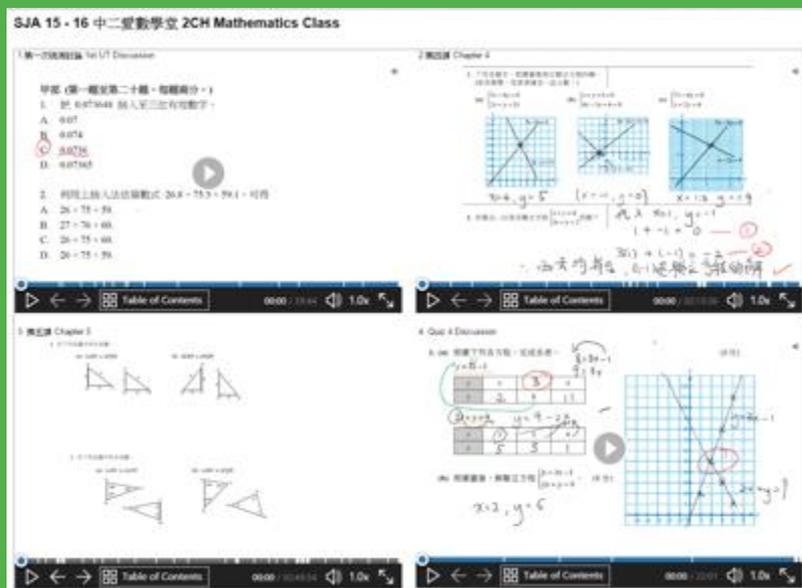




教育新趨勢

- 反轉課堂
- 計算思維

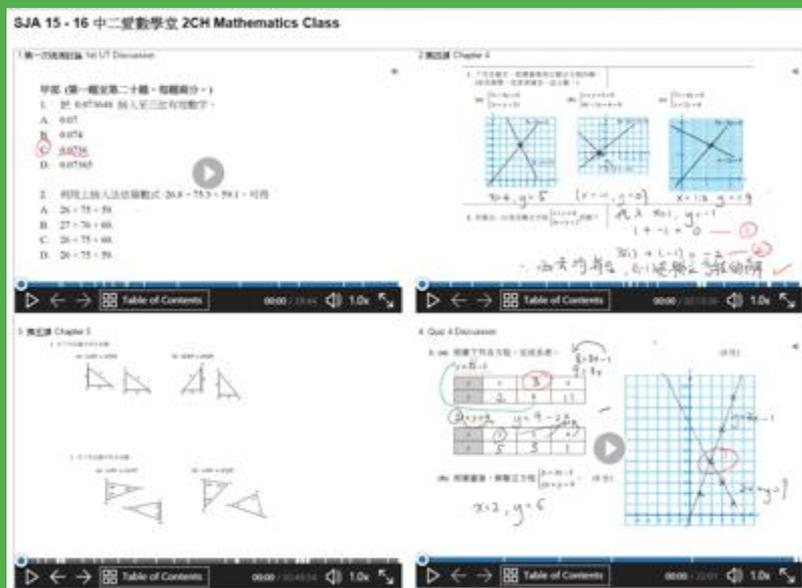
數學科的反轉課堂



- 教師預先製作學習片段，並按進度上載給學生預習。學生需要於觀看片段後回答問題，教師會按照學生的回應及表現調節他的教學目標。課堂時，教師會於學生完成分組討論後給學生課業鞏固知識。



數學科的反轉課堂

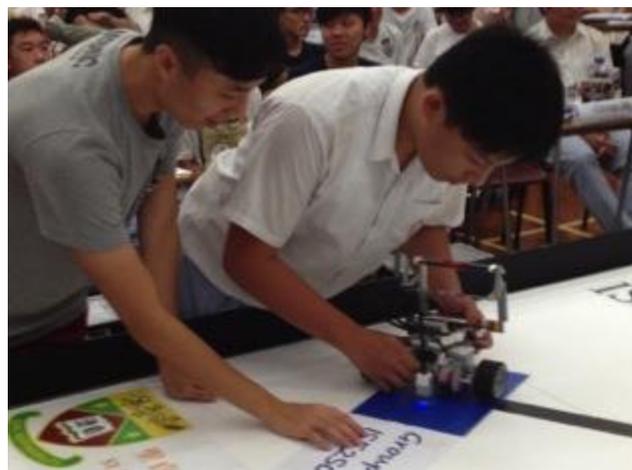


- 這方法能促進學生自主學習，擴展他們的學習時間及照顧不同的學習需要。同時，亦能有效地收集學習分析數據，讓教師調適教學策略，並提供即時回饋給學生。



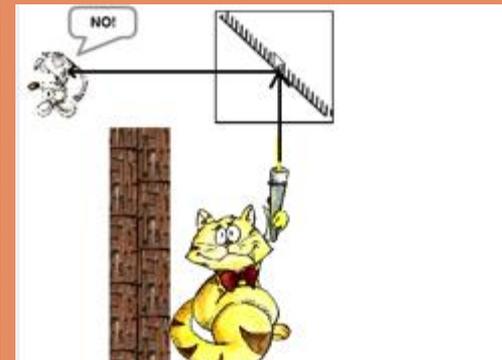
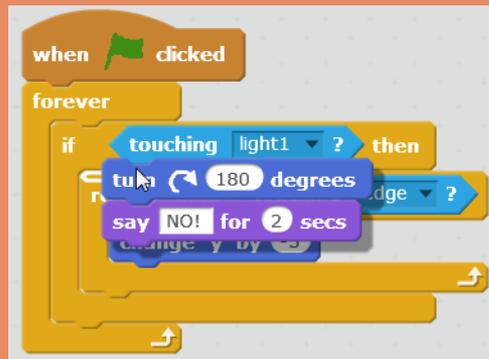
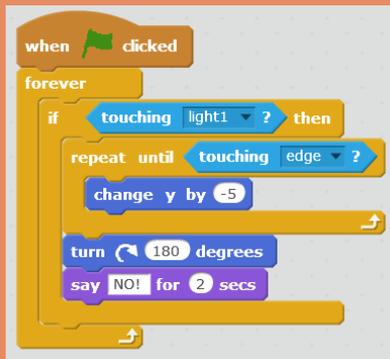
計算思維

- 程式
- 機械人化



主題：測試和排除錯誤

- 利用視覺化程式語言(VPL) 如：
Scratch，App Inventor
- 沒有輸入錯誤(移動程式組件)
- 即時展示結果



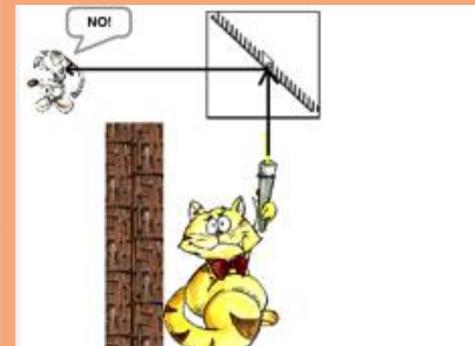
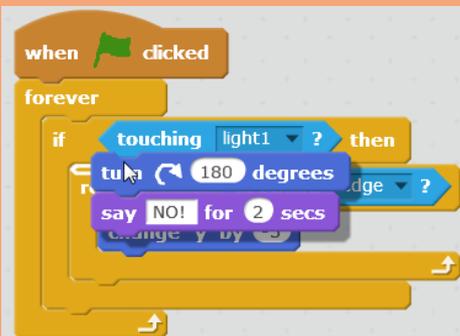
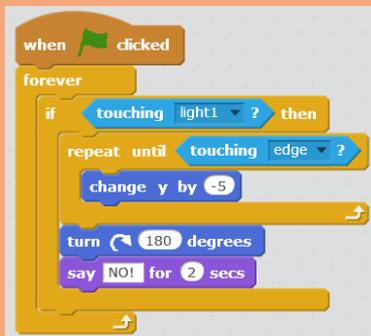
主題：測試和排除錯誤

甚麼有果效？

- 集中在學習程式概念上
- 建構學生的個人學習內容

甚麼沒有果效？

- 當學生學習高級的程式時，它不能代替文字程式。



電子學習的好處



加強學生的協作及自主學習



超越空間及時間的限制

1. 求二次方程 $x^2 - 5x + 3 = 0$ 中兩根的和及積。

$$a=1 \quad b=-5 \quad c=3$$

$$\text{根的和} = \frac{-(-5)}{(1)}$$

$$= 5$$

$$\text{根的積} = \left(\frac{c}{a}\right)$$

c/a

2. 已知 α 和 $\alpha - 5$ 是二次方程 $2x^2 - 6x - k = 0$

E.g. 7 Convert 101011_2 into a hexadecimal no. 把 101011_2 轉換為十六進制數

$$\begin{array}{l} 10 \quad (1011) \\ 0010_2 \quad 1011_2 \\ = 2_{16} \quad B_{16} \end{array} \quad 101011_2 = 2B_{16}$$

6. A Hexadecimal Number to a Binary Number 由十六進制轉換為二進制

E.g. 8 Convert $A7_{16}$ into a binary no. 把 $A7_{16}$ 轉換為二進制數。

$$\begin{array}{l} A_{16} \quad 7_{16} \\ = 1010_2 \quad = 111_2 = 0111_2 \end{array}$$

Therefore 因此 $A7_{16} = 1010 \ 0111_2$

E.g. 9 Convert $30D_{16}$ into a binary no. 把 $30D_{16}$ 轉換為二進制數

$$\begin{array}{l} 3_{16} \quad 0_{16} \quad D_{16} \\ = 0011_2 \quad = 0000_2 \quad = 1101_2 \end{array}$$

Therefore 因此 $30D_{16} = 0011 \ 0000 \ 1101_2 = 1$

翻轉教室學習資源

為深度思考創造機會



加強對抽象概念的理解



利用電子學習促進 學生自主學習

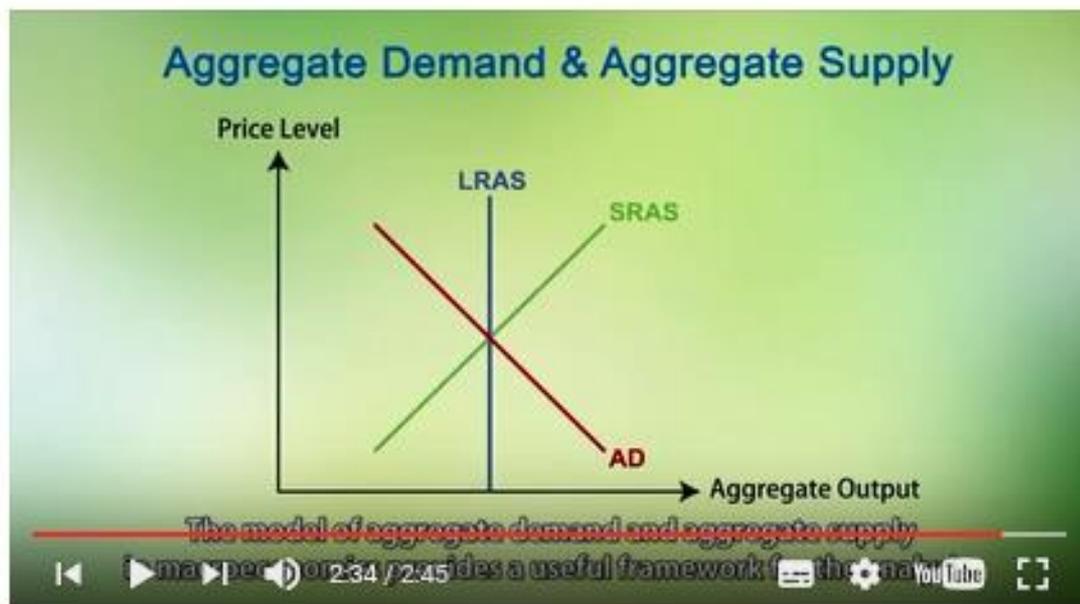


ADAS-ENG

Pre-Lesson Motivation

Motivational Video 1

Motivational Video 1



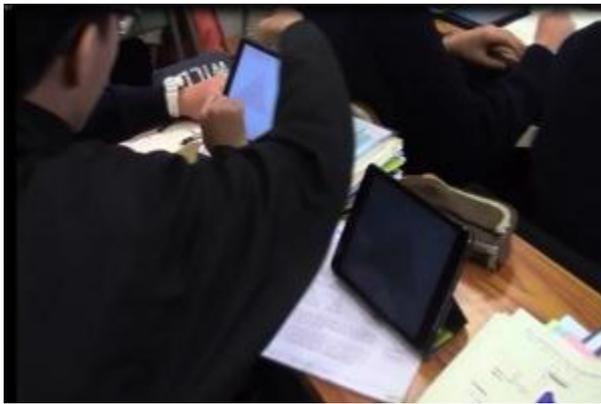
課前錄像

考察

(教室外的學習，移動學習工具：
EduVenture)

- 教師會先預設題目於一個手機應用程式內，學生在考察時會使用該手機應用程式。當學生到達考察地點時，題目便會出現。學生需要觀察當時的環境回答問題。

+ 數學課堂 — 三角型的心



使用科技進行探索的好處：

- 學生可以用不同角度進行探索
- 減少畫圖的時間
- 增加了生生及師生的互動
- 分享學習成果變得容易，令學生對數學學習更有興趣



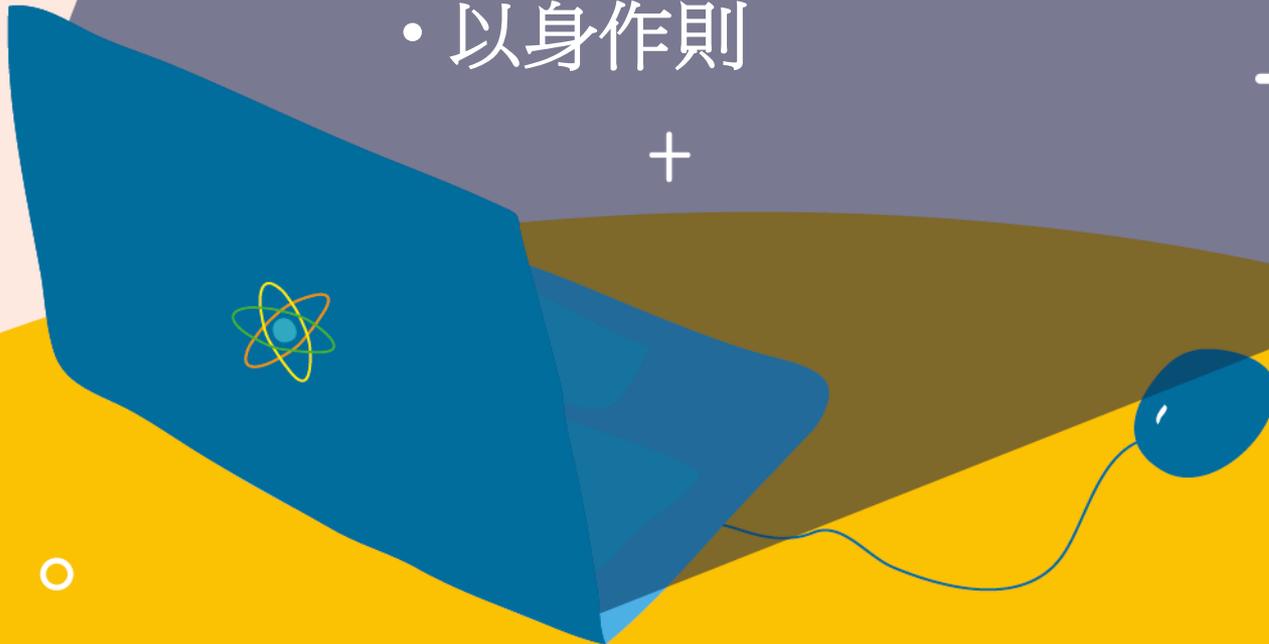
III. 支持及指導子女



培育孩子成為負責任、 尊重及獨立的網絡使用者

- 開放關懷
- 以身作則

+



開放關懷

- 認識網絡的優勢與危機
- 學習青少年的網絡文化
- 培養正向的親子溝通
- 了解子女的需要



自主



愛



喜樂



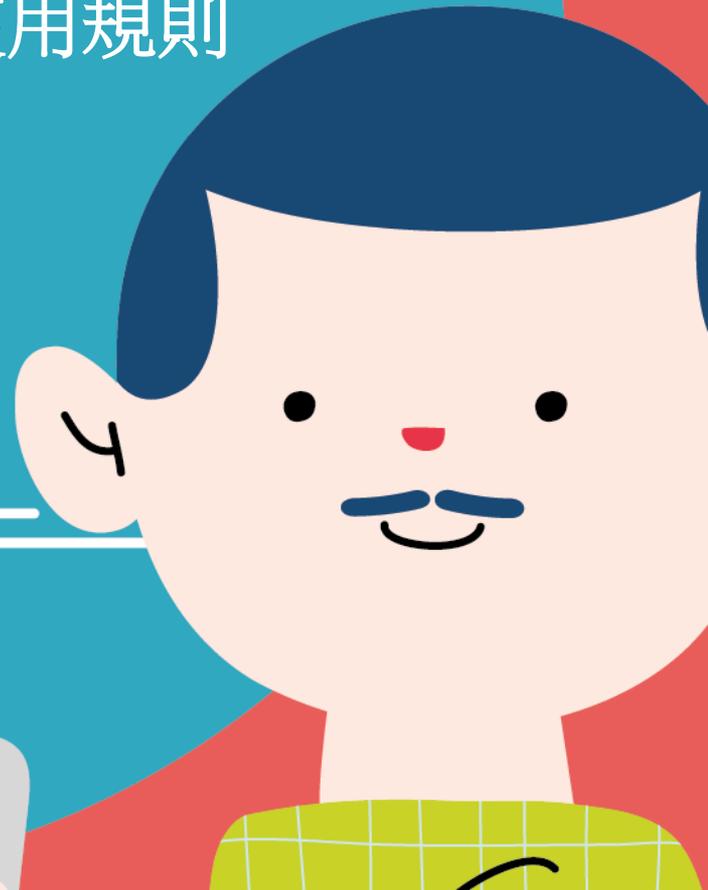
認同



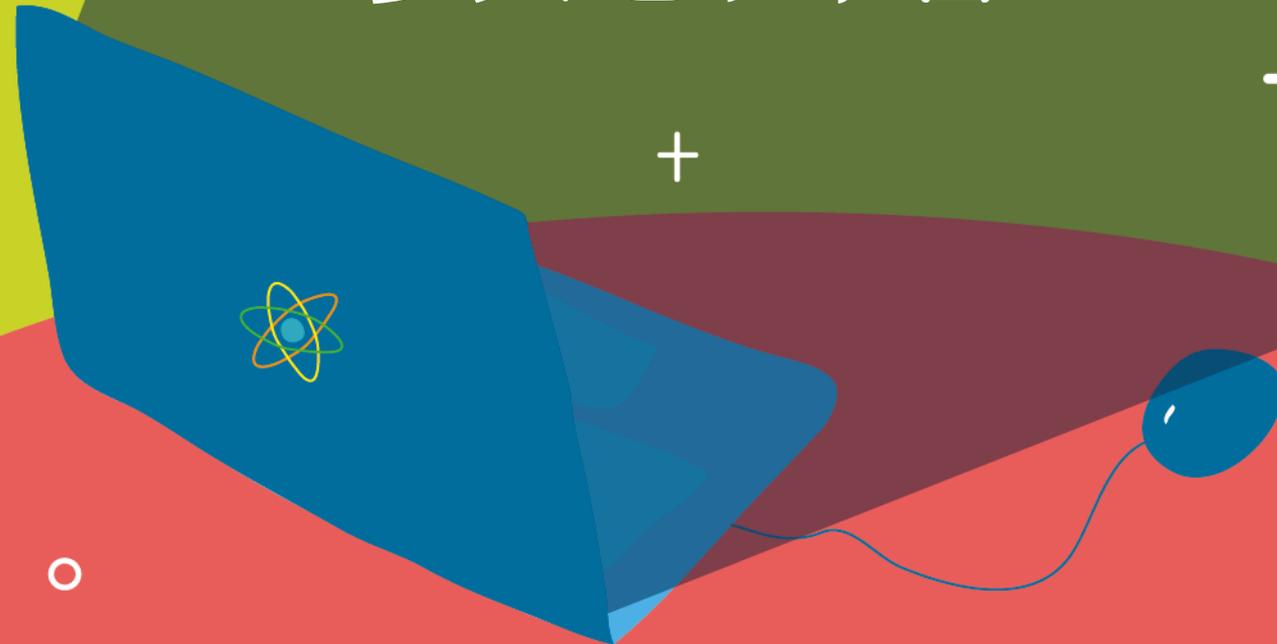
朋輩關係
及分享

以身作則

- 家長的態度與行爲
- 注意自身的網絡使用習慣
- 與子女一起遵守網絡使用規則

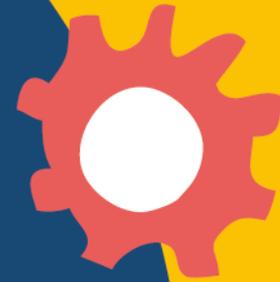


家長：
我應如何為我的子女準備
參與電子學習？



給子女使用電子產品前

- 上網的空間：公共的環境
- 避免上網的空間：房間
- 限量的數據計劃
- 借用vs擁有
 - 權利與責任
- 訂立協議
 - 使用時間及規則



協議錦囊

- 家長之間達成共識（一致性）
- 親子討論
- 雙方同意條款
- 結果及強化
- 因應上學日子及假期進行調整
- 注意適用的成長階段（年齡）

○ 給子女使用電子產品後

- 觀察上網的行爲
- 言而有信
 - ~ 成功：肯定與強化
 - ~ 失敗：提醒、選擇及接受後果
- 定期檢討
 - ~ 討論及細化條款
- 根據孩子的成熟程度而施教
 - ~ 自律、學習以及發展的需要





子女需要

- 得到自由及個人空間
- 贏得朋輩間的認同
- 獲得父母的尊重



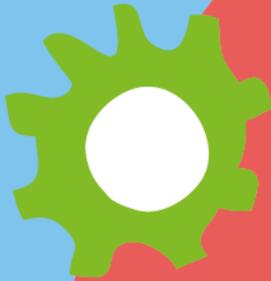
家長角色

- 持開放態度
 - 與子女建立互信
 - 與子女有效地溝通
- 

+

家長應如何協助子女 使用電子屏幕產品？

1. 培養子女建立良好的品格
 - 先求知後消閒
 - 責任感、尊重他人、有紀律及同理心
2. 培養資訊素養及批判性思維
 - 提升辨別資訊來源準確可靠的能力
3. 採用有效的管教方式
 - APP世代親子關係方程式



A stylized graphic of a smartphone with a dark blue border and a light blue screen. The screen contains the text 'APP世代' and '親子關係方程式'. The background is yellow with various white symbols like plus signs, circles, and sunbursts.

APP世代

親子關係方程式

- 家庭參與
- 管教信心
- 和諧關係

家庭參與

- 互相交換知識
- 探索共同興趣
- 恰當的網絡參與
- 創造空間與子女討論網絡危機及網絡安全



管教信心

- 增強對網絡危機的認識
- 學習網絡及電腦知識
- 運用適合子女成長階段的管教技巧
- 建立社交圈子/社交支援群組
 - ~ 邀請子女擔任家長的資訊科技老師與子女分享數碼技術及兒童青少年網絡文化

和諧關係

- 讓家庭作為支持的泉源
- 培育信任及接納的家庭氛圍
- 關懷的態度及積極的溝通
- 親子間互相欣賞、認同及尊重
- 創造家庭樂趣及歸屬感

+



健康貼士

1. 身體健康
2. 心理健康

1. 身體健康



確保子女的身體健康



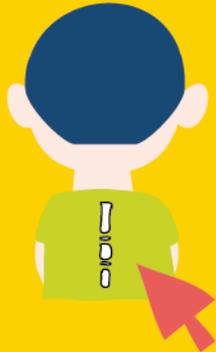
眼睛護理



聽覺



Wi-Fi



脊柱



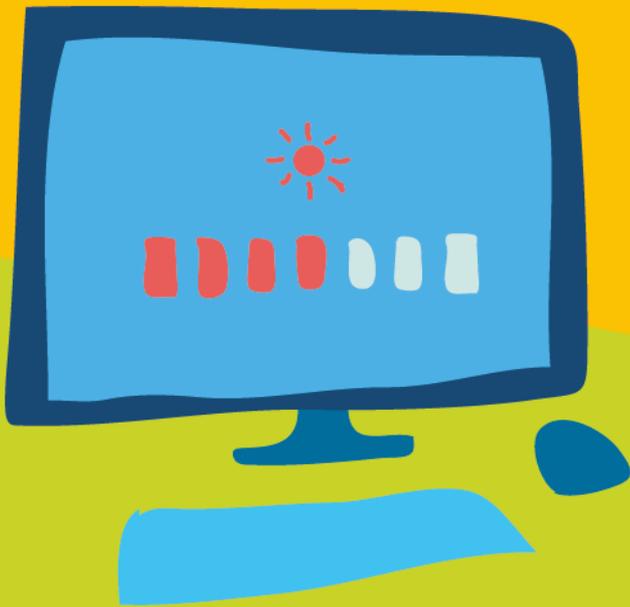
精神及衛生

眼睛護理



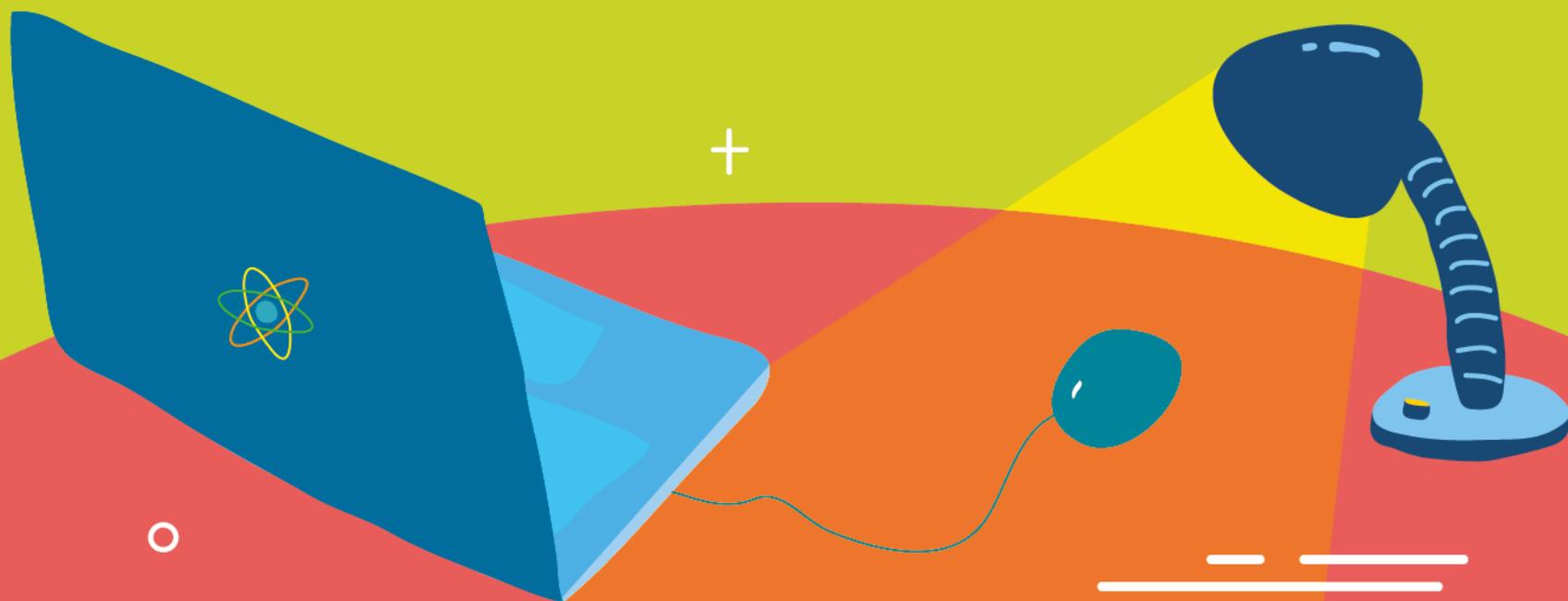
採用適當設置

- 調校顯示屏的光度、字體大小及工作枱和座椅的高度。
- 在閱讀時，眼睛與電腦顯示屏幕的距離位置應保持最少 50 厘米，與平板個人電腦或電子書籍保持最少 40 厘米及與智能電話保持最少 30 厘米距離。



確保子女在足夠的光線下工作及閱讀

- 避免在強烈陽光下使用電子裝置



限制屏幕時間及明智地選擇屏幕活動

中學學童

(十二至十八歲)：

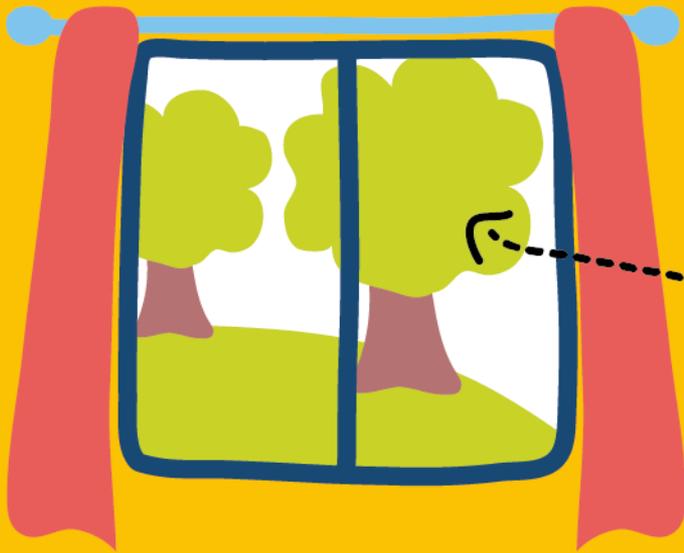
青少年應學習成為一個懂得有效地管理時間、能獨立工作及負責任的成年人。如因學習需要而不能避免長時間面對屏幕，也應定時小休。



教導子女眼睛護理

「20-20-20 屏幕觀看規則」

+



每 20 分鐘離開屏幕，看 20 英尺（或 6 米）遠的物件，維持最少 20 秒



<http://eyecare.edb.hkedcity.net/Primary/zh/management.html#p3>

。鼓勵子女多吃含抗氧化物的食物。





聽覺

www.studenthealth.gov.hk

遵守「60-60」規則

- 將耳機的音量調校至不多於流動裝置中最高音量的**60%**，及每天不應合共使用耳機超過**60**分鐘。
- 應避免長時間使用耳機，以減低對聽覺系統的破壞。



聲量

- 聲量忽高忽低，例如電子遊戲中的射擊和敲打聲(脈沖音頻)和聲量長時間激烈轉變如搖滾音樂(波動音頻)，較易損害聽覺。
- 當收聽這類音頻時，必須將音量再調低。



智能音量

如產品有內置「智能音量」功能，可以使用來調節聲量和控制產品的最大輸出音量。



An illustration of a person's back from behind. The person has dark blue hair and is wearing a green t-shirt. A red arrow points to the spine, which is depicted as a vertical column of white, rounded rectangular shapes. The background is a light blue circle on a red background, decorated with white geometric shapes like circles, lines, and a plus sign.

脊柱

確保子女使用 電子裝置時姿勢適當

- 確保子女使用電子裝置時的頸部不會過份彎曲
- 鼓勵子女在操作鍵盤時使用雙手



+



提醒子女站立及坐下時要保持正確姿勢



+

鼓勵子女多做伸展運動



- 提醒子女轉換姿勢、眨眼及進行肌肉鬆弛運動





精神及衛生

預期休息時間

- 為增強自我控制，家長及子女都可以採用「預期休息時間」，如晚上9時後或早上7時前
- 建立電子設備的非依賴性使用，例如每隔半小時才會檢查你的手提電話或電子設備代替有提示立刻檢查
- 預期休息時間的好處：
 - ~ 增加工作/學習效率
 - ~ 改善工作/學習與生活的平衡

鼓勵子女多參與 戶外活動及建立興趣





確保睡眠時間足夠 及環境合宜

- 充足的睡眠時間對健康是很重要的。
 - 5 至 12 歲：9 至 11 小時
 - 12 至 18 歲：8.5 至 9.5 小時





確保睡眠時間足夠 及環境合宜

- 一個寧靜、幽暗而舒服的睡眠環境是很重要的。所以在睡覺時，應關掉桌上電腦及不應在睡眠環境附近放置其他電子屏幕產品。



清潔電子裝置 的屏幕



Wi-Fi 與健康

隨著Wi-Fi無線上網設施在世界各地漸趨普及，有關射頻信號對人體健康影響的憂慮也隨而產生。根據業界研究，由Wi-Fi網絡產生的輻射水平比普通流動電話所產生的輻射水平低得多。另外，根據世界衛生組織贊助的研究報告，並無證據顯示使用Wi-Fi無線上網設施會對人類健康有任何不良影響。

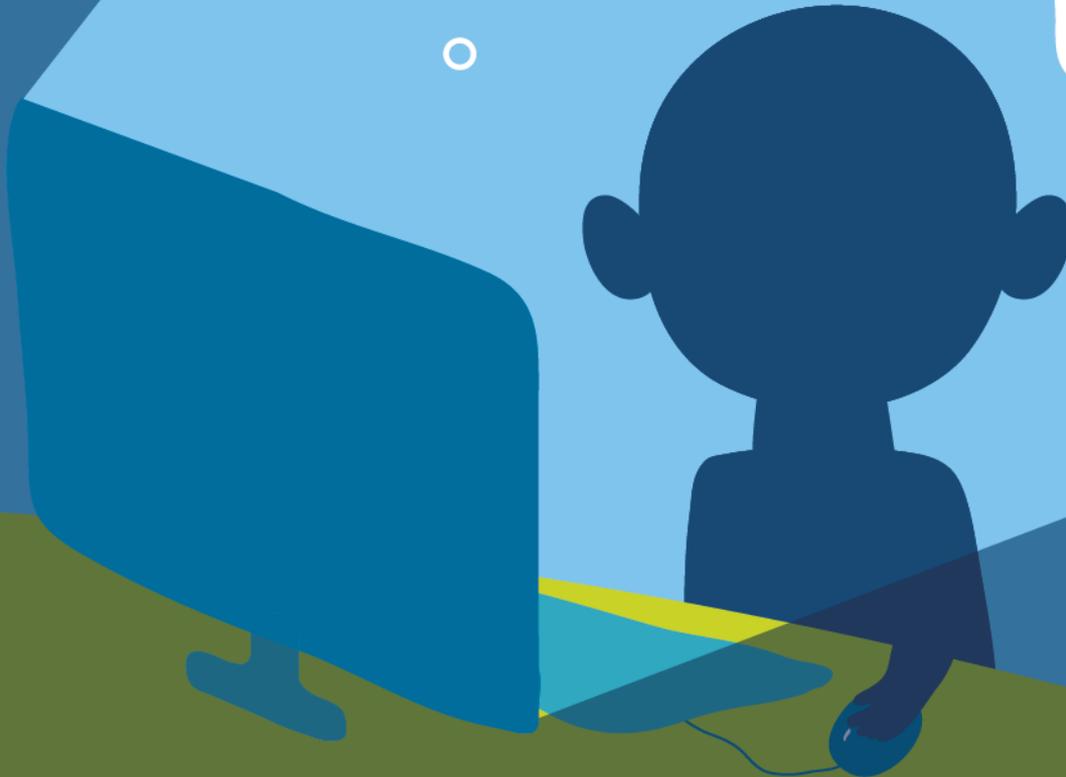


2. 心理健康



心理健康

- 沉迷上網
- 網絡欺凌
- 不良使用及罪行





沉迷上網

沉迷上網

Howard J. Shaffer, 1996 – 3Cs

- 當事人強烈渴望所驅使
- 嘗試卻不能停止 / 失控
- 儘管引致嚴重後果仍繼續

家長應對子女沉迷上網的對策

應該

- 關懷與支持
- 了解子女的意圖與需要
- 家長要以身作則
- 家長與子女合作，共同處理上網時間或其網絡事情的分歧

不應該

- 責備
- 過度使用權威
- 主觀判斷子女行爲
- 對子女的問題以偏概全

網絡欺凌



網絡欺凌

甚麼是網絡欺凌？

是指一個人或一群人，不斷利用資訊及溝通科技，例如是社交網絡、即時短訊工具、**SMS**短訊等，針對另一人或一群人，蓄意及反覆地作出帶有敵意的行為，意圖作出傷害。

形式：

騷擾、恐嚇、詆毀、威脅、假冒他人、又或是散播謠言或虛假訊息，以圖損害對方的聲譽或友誼。

Reference:

<http://youth.clic.org.hk/tc/topics/Cyber-bullying/>

家長錦囊：

如何陪伴子女面對網絡欺凌

應該：

- 聆聽子女的感受與經歷，讓子女體會到家長的陪伴
- 尊重子女，與子女探討進一步的行動
- 了解子女欺凌他人的動機
- 教導子女為網絡欺凌的受害者提供協助，切勿只做沉默的旁觀者





家長錦囊：

如何陪伴子女面對網絡欺凌

不應該：

- 只教導子女處理網絡欺凌而忽略其感受
- 在了解詳細情況前批判子女
- 過度反應

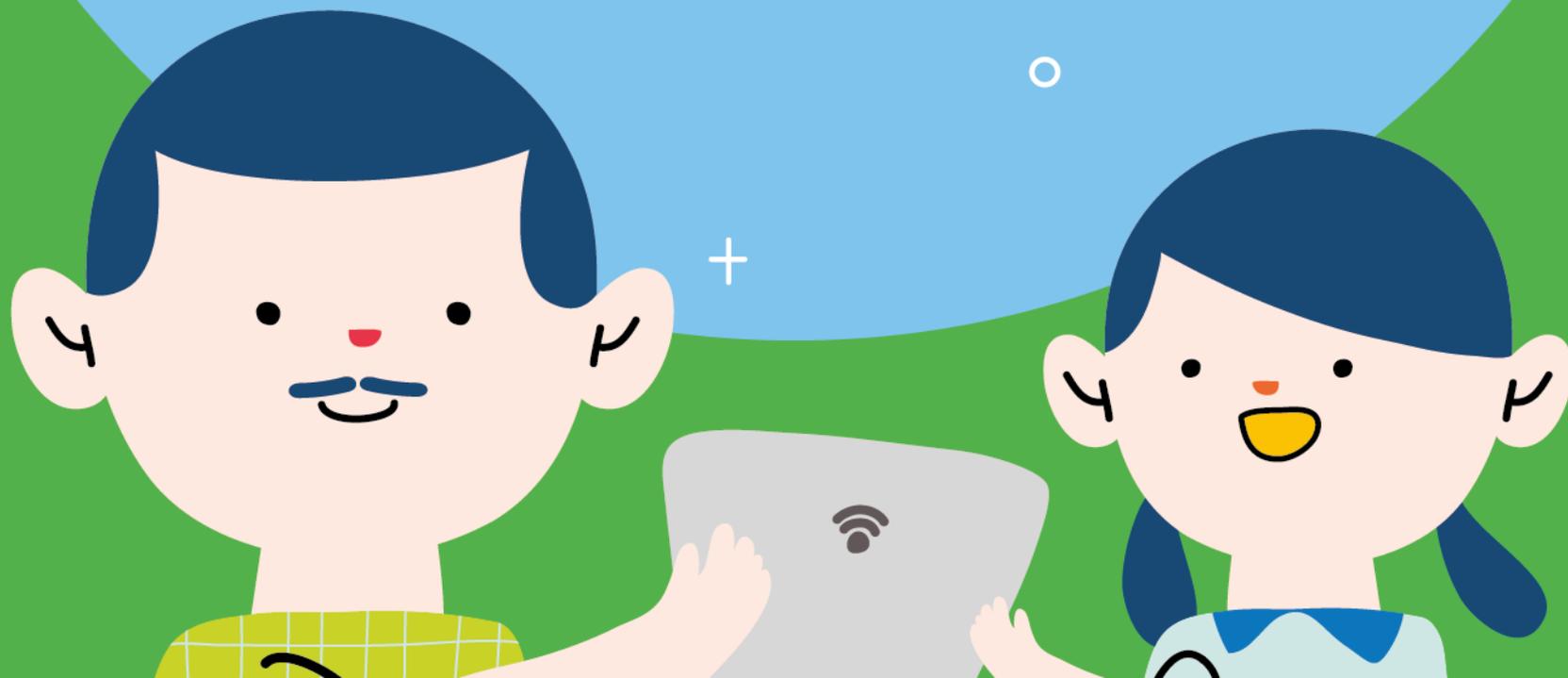


網絡欺凌受害者錦囊

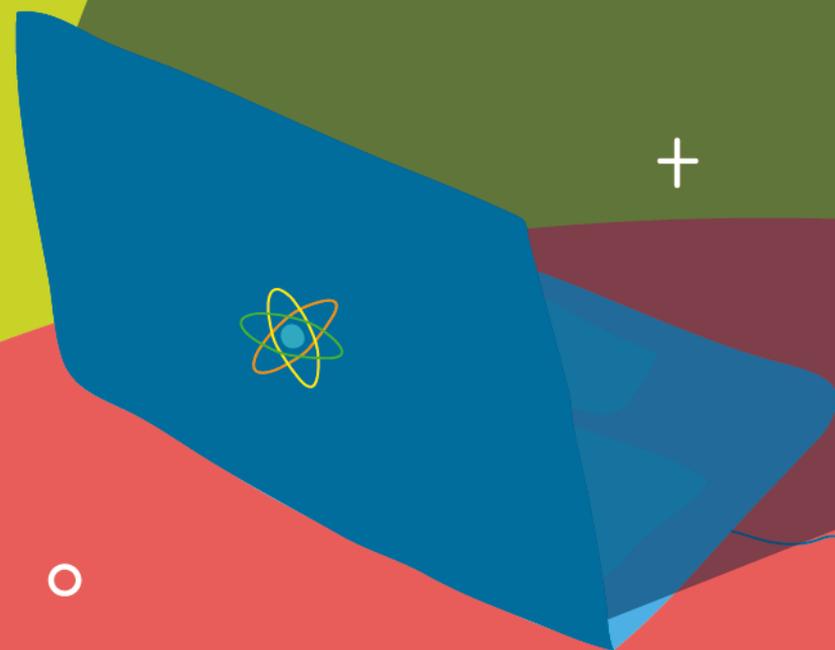
- 明確地向網絡欺凌說「不」
- 關閉屏幕及保持冷靜
- 必要時尋求專業人士的幫助

遵守網絡及社交網站的良好行為

- 網上發言要三思而後行
- 同時培育子女的品格與資訊科技能力
- 協助子女建立正確的價值觀（例如責任感、尊重、同理心）及對網絡言行進行批判性思考

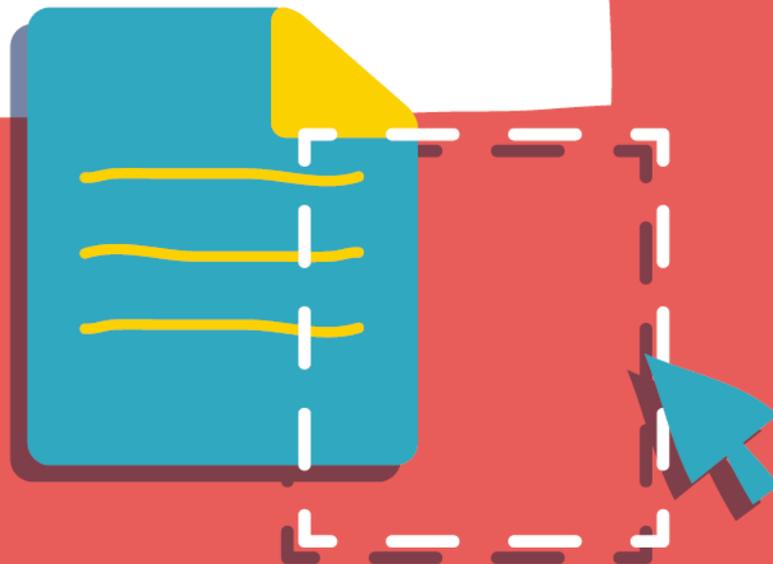


不良使用及罪行



小心不恰當的行為

- 直接於互聯網抄襲資料來完成課業
- 不懂分析資訊來源的取向、範圍及恰當性



與知識產權物品相關罪行 及互聯網犯罪

- Ref: Youth CLIC by Law and Technology Centre, HKU
- <http://youth.clic.org.hk/tc/topics/Cyber-crimes/>



- 藉電訊而在未獲授權下取用電腦資料
- 刑事損壞
- 有犯罪或不誠實意圖而取用電腦
- 有關製作侵犯版權物品（侵權物品）或進行侵權物品交易等罪行
- 「個人資料」的定義及保障資料原則
- 誹謗
- 協同自殺的刑事法律責任
- 盜竊
- 欺詐
- 與商品說明有關的罪行
- 以欺騙手段取得財產



教導子女分辨網絡的不良資訊



注意網絡安全

- 尊重個人
- 在現實與虛擬世界都要遵守法律
- 在子女的同意下安裝過濾軟件
- 在子女接觸到網絡不良資訊時提供直接的指導



IV. 有需要時尋求協助



支援

- 家長錦囊
- 眼睛護理應用程式
- 精明使用電子書
- 電子學習資源套
- 其他政府資源
- 熱線服務



家長錦囊



眼睛護理應用程式





精明使用 電子書

精明使用 電子書

+



電子學習資源套



學生
善用科技
自主學習

家長
開放態度
以身作則

教師
創新教學
提升效能

教育局
及
社區夥伴
專業支援
推動發展

「共建更好的網絡世界」
電子學習資源套
<http://www.hkedcity.net/parent/learning>

健康上網支援網址
電話: 2422 4222
熱線: 2422 7674

香港教育城
教育局
Education Bureau

「共建更好的網絡世界」
電子學習資源套
<http://www.hkedcity.net/parent/learning>

我要善用科技，
成為學習的主人翁。

學生

我要以身作則，協助子女善用智能產品，讓他們在心健康地成長。

家長

電子學習讓我更容易掌握學生的學習進度。

教師

我們為家長提供協助，協助他們了解電子學習乃子女的成長需要。

教育局
及
社區夥伴

健康上網支援網址
電話: 2422 4222
熱線: 2422 7674

香港教育城
教育局
Education Bureau

其他政府資源

上網學習支援網絡

<http://theme.gov.hk/tc/theme/ilearnathome/news/>



衛生署學生健康服務

http://www.studenthealth.gov.hk/tc_chi/internet/health_effects.html



資訊安全網

http://www.infosec.gov.hk/tc_chi/main.html



其他政府資源

政府資訊科技總監辦公室

<http://www.ogcio.gov.hk/tc/index.htm>



網絡安全資訊站

<http://www.cybersecurity.hk/tc/about.php>



香港電腦保安事故協調中心

<https://www.hkcert.org/home>



其他政府資源



香港警務處—網絡安全及科技罪案

http://www.police.gov.hk/ppp_tc/04_crime_matters/tcd/



電影、報刊及物品管理辦事處—健康使用互聯網

<http://healthynet.proj.hkedcity.net/tc/index.php#>



教育局訓育及輔導組—和諧校園齊創建之「校不容凌」

<http://peace2.edb.hkedcity.net/chi/index.php>



熱線服務



健康上網支援網絡

Do the Change
Unite for a Better Internet

培養多元興趣
自備裝置
預防過度使用手機

預防沉迷上網
實踐時間管理
預防網絡欺凌

共建美好的網絡世界

熱線電話: 2922 69222
Whatsapp: 5592 7474

服務時間: 早上9:30至晚上9:30 (星期一至六)
服務對象: 中小學教師、學生及家長

學生活動
家長講座/工作坊
教師培訓

教育局 Education Bureau
香港家庭福利會 Hong Kong Family Welfare Society

家福會網絡教育及輔導服務: www.healthynet.hk

Do the Change
Unite for a Better Internet

日期: 星期一至六
(公眾假期除外)
時間: 上午9:30-下午9:30

有關中小學生因上網而引起的
問題, 歡迎與我們聯絡。

教育局 Education Bureau
香港家庭福利會 Hong Kong Family Welfare Society

健康上網支援網絡

熱線電話: 2922 69222
WhatsApp: 5592 7474

家福會網絡教育及輔導服務: www.healthynet.hk

完

©香港特別行政區政府教育局 教育基建分部 資訊科技教育組 2017

本簡報的版權屬香港特別行政區政府教育局所有，不得作商業用途。
學校可使用部分或全部內容作非牟利教育用途。

