

與「網絡世代」相關 的學與教資源

課程發展處通識教育組
阮蕙芬女士

基本概念/知識

青少年期

自我發展

人際關係

生活技能

社教化

人際溝通與衝突

從眾與朋輩影響

自尊

潮流趨勢

父母管教方式

生活素質

社會政治參與

法治

資訊全球化

健康生活模式

.....

議題涉及範圍

- App世代 / Z世代
- 網上交友
- 網購、電子支付
- 網上直播
- 社會政治參與，例如：
「#MeToo」運動.....

議題涉及範圍

網絡共同朋友

親子王《親子談性樂》專欄 2017年5月4日

<https://www.famplan.org.hk/zh/resources/feature-articles/detail/sp20170504>

青少年在成長的階段喜愛結交朋友是可以理解的，但無論與網友多麼投契，始終對大家的真實性格、背景及生活圈子認識不深，了解傾向流於表面，關係也容易無疾而終……



網上交友

議題涉及範圍

直播功能普及 人人可以做主角

星島日報，2016年10月5日

網上直播成為全球現象，內容可說是五花八門，由打機、球賽、電視節目、娛樂、記者會，至日常生活等；就如香港早前的立法會選舉，多位候選人都有善用網上直播功能，因它比傳統新聞媒體更快更直接將訊息傳遞，在分秒必爭的選舉期間更顯其重要性。.....



網上直播

議題涉及範圍

受害者挺身 #MeToo運動蔓延85國

蘋果日報，2018年3月17日

<https://tw.appledaily.com/headline/daily/20180317/37960366/>

MeToo（我也是）是美國黑人女權份子柏克在2006年發起的女權運動，揭露女性遭權勢人士性侵與性騷擾的經驗。去年美國女星艾希莉賈德指控好萊塢金牌製片哈維韋斯坦性侵，並在網路推波助瀾下掀起風潮。#MeToo運動更被《時代》雜誌選為2017年年度風雲人物。.....



「#MeToo」運動

議題涉及範圍

- 網絡遊戲、電子競技
- 網癮與親子關係
- 網絡性文化
- 網絡罪行（例如：網絡欺凌、網絡陷阱、網騙）
-

議題涉及範圍

現實中的自己



感覺自己像



夢想中的自己



通識教育科網上資源平台：學與教素材〈電子競技〉

網絡遊戲/
電子競技

議題涉及範圍

別小看網路遊戲成癮症 世衛已列入精神疾病

遠見雜誌 2018/3/31

2018年1月，世界衛生組織正式將網路遊戲成癮症（Gaming Disorder）列為精神疾病，台灣的衛福部也已跟進。但全球精神醫學界對此並無共識，為什麼世衛就急著將網路成癮症列為精神疾病.....



網路遊戲成癮症

議題涉及範圍



快從網上
走出來！

親子角力賽

議題涉及範圍

網絡世界的青少年性文化

不少青少年透過網絡直接接觸色情資訊，當中扭曲的價值觀伴隨著青少年成長。由於部分青少年對法律認知不足，因錯誤使用網絡而令自己觸犯法律.....



網絡性文化

議題探討方向

- 關於網絡現象的分析
- 關於網絡媒體的使用情況及發展趨勢
- 網絡的正面作用
- 影響網絡行為/現象的因素
- 關於網絡問題的成因
- 網絡問題帶來的影響



掌握趨勢現象
建立分析基礎

議題探討方向

使用媒體
的情況

香港青少年每日平均上網時數

每日平均上網時數	受訪者人數 (%)
0 - 1 小時	40 (7.1%)
1.1 - 4 小時	324 (57.3%)
4.1 - 8 小時	133 (23.5%)
8.1 - 23.9 小時	68 (12.0%)
24 小時 (全日)	0 (0.0%)
樣本總數	565 (100%)
平均上網時數： 4.5 小時	

青少年上網的好處

- 擴闊視野、提升自學能力
- 加強對外交流、擴闊人際網絡
- 協助青少年尋找個人發展方向和動力

議題探討方向

青少年上網成癮的原因

- 擴闊青少年自我發展的空間
- 社交需要、與友儕聯繫
- 互聯網的方便性
- 網絡世界的吸引
-

因素分析



議題探討方向

對個人的
影響？

男乏力量 女欠柔軟 體能遜國際

港童多「鍵盤戰」 10個1癡月肥

2.2.2016 Tue | skypost.hk

港孩沉溺手機遊戲，只懂「掃屏幕」，手部肌肉漸變得不夠力，影響寫字能力。

(資料圖片)

港孩愛做低頭族，有專家警告，兒童打機只掃屏幕，會令手指欠缺活動，不懂用力執筆，最終字體愈寫愈醜。建議家長透過教子女綁鞋帶，訓練手部肌肉；若子女字體太「核突」，宜多作鼓勵。

不懂用力執筆 教綁鞋帶練肌肉
港孩玩得手機多
寫字變醜

議題探討方向

有助出路選擇 VS 影響學業成績

其他影響？

文化全球化 +
新體育文化

帶動本地經濟 + 周邊產業 + 新興行業

議題探討方向

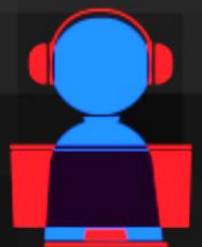
- 網絡問題的相關持份者
- 如何應對網絡的負面影響
- 建議改善網癮的方法
- 網絡問題的解決方法
- 評鑑相關政策的成效
- 建立正面價值觀、網絡素養
-

有何解決方案？

議題探討方向

不同持份者對 電子競技的看法

相關持份者？



電競選手



電競相關
行業人士



體育界學者



立法會議員



電競公司經營者



政府

議題探討方向

《推動香港電競發展報告》建議數碼港採用下列四點策略來推動香港的電競發展：

(a) 提供適合舉辦電競活動、比賽及節目的場地，包括公私營場地，以振興電競活動。位置優越、費用相宜的電競專屬場地，有助主辦者縮短籌備的時間和優化人力資源，從而舉辦更多常規電競活動……

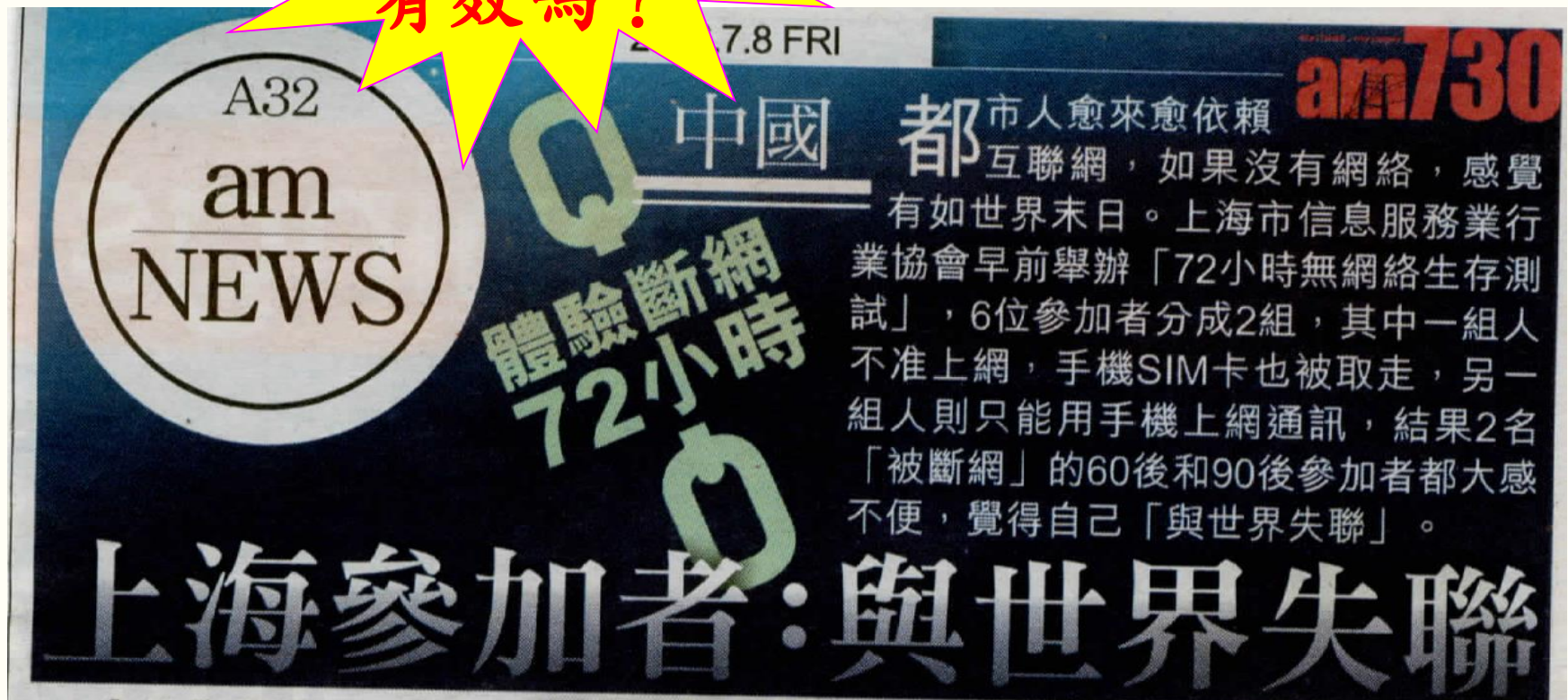
改善建議

社論

限制打機時間 提升學習質素

議題探討方向

斷網體驗
有效嗎？



議題探討方向

香港青年協會的「青少年網絡素養問卷調查」結果，反映香港青少年在尊重網上私隱、分析及分享網上資訊、網上操守及應有態度等方面的意識有不足之處；他們欠缺明辨資訊真偽的意識，容易被虛假的網上資料所誤導……

因此，青少年具備媒體素養，就顯得相當重要了。透過有系統及持續的媒體素養教育課程，培養青少年的分析能力，判斷資訊真偽，辨別網絡危機及建立應有的價值觀，才能在訊息紛亂的網上世界獲益更多，並且善用網絡而發揮創意，創造更美好的世界……

網絡素養與正面價值觀

學與教資源的形式

- 漫畫、圖片
- 調查研究、數據圖表
- 真實個案、書籍
- 視頻 / 音頻片段
- 戲劇 / 角色卡
- 新聞報道、社論
- 概念圖
-



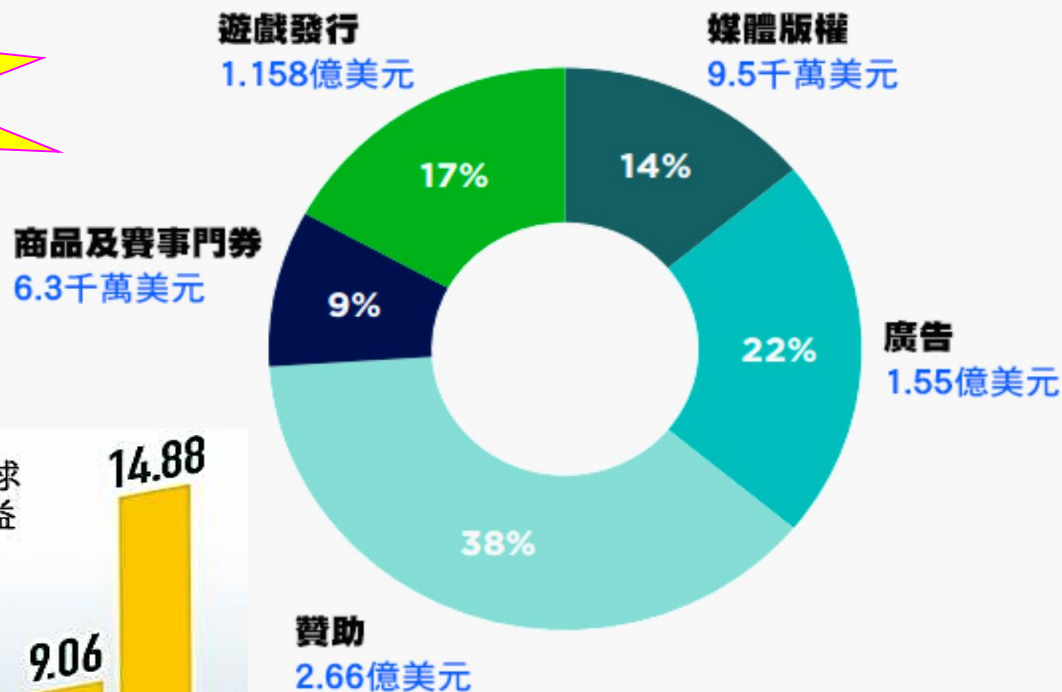
多元化資料

相關的學與教資源

2017全球電子競技市場收入分布情況

收入總值: 6.96億美元

數據、圖表

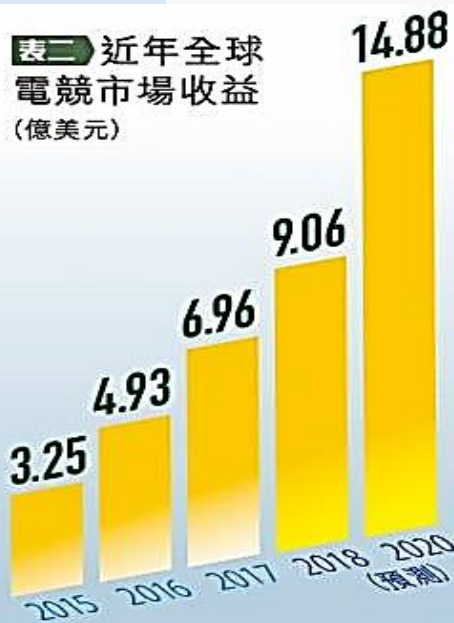


資料來源: NEWZOO “2017全球電競市場報告”

表一 近年全球電競觀眾增長 (百萬)



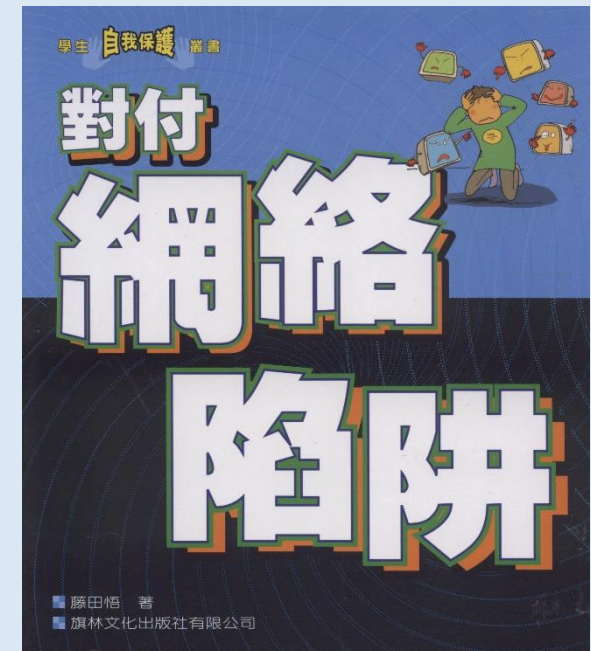
表二 近年全球電競市場收益 (億美元)



關於「網絡青少年」的參考書籍



參考書籍



相關的學與教資源

電競人生 2018-08-20

<https://liberalstudies.hk/video/programme.php?vid=tcs18-1765>

電競成為2022年亞運競技項目後，燃點不少年輕人的職業電競選手夢。電競項目集體育及創新科技於一身，香港應如何發展電競產業？

視頻片段
、個案

私隱何價 II：女神背後

<https://www.youtube.com/watch?v=2zx9d-Hqgrw>

小巧因為沒有讓座給長者，被人拍片上網，評為惡女。一夜間，小巧已被人肉起底，不但收到無數的電話騷擾，日常生活也聽到不少人在評論自己.....

相關的學與教資源

打機成癮求助增 最細7歲「迷網」

20180525 文匯報

有提供相關輔導服務的社區中心透露，最近每月至少接獲十多宗新求助個案，大部分個案是由家長轉介輔導。該中心強調的是如何幫助青少年重新平衡生活，透過彼此建立互信，了解他們所遇上的問題進行輔導。

小學生沉迷上網 親子爭執急升

20170804 晴報

東華三院心瑜軒綜合服務中心主任陳美璐指，家長如在子女打機時以沒收電子產品、關掉Wi-Fi及拔掉電掣或電腦綫等阻止，易令子女情緒激動，引發衝突.....

專家意見

通識教育科網上資源平台的學與教資源

<https://ls.edb.hkedcity.net>

資料頁

- 青少年的自我發展與時下趨勢：電子競技（E-sports）
- 人際關係的建立和衝突：網絡欺凌
- 青少年的自我發展和人際關係：社交網絡與親子關係

學與教素材

- 網絡性文化對青少年成長帶來的挑戰
- 「#MeToo運動」所引發的討論
- 電子競技
- Pokémon Go 手機遊戲的熱潮及其影響

通識教育科網上資源平台的學與教資源

<https://ls.edb.hkedcity.net>

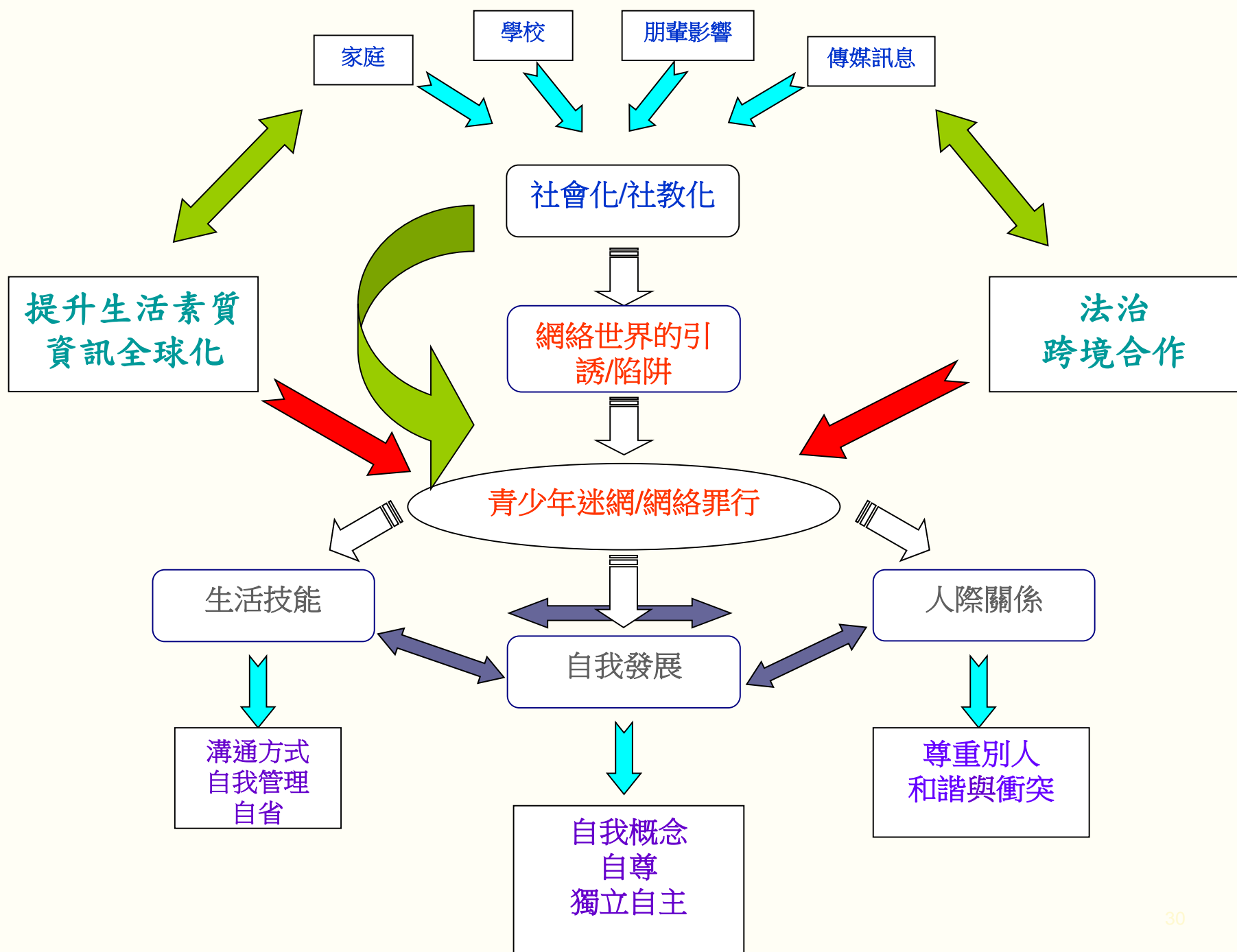
校內評估題目舉隅

- CD02 親子衝突
- CD41 青少年使用手機與網絡
- CD69 「捕捉精靈」熱潮
- CD73 青少年的網絡媒體素養
- CE04 網癮
- CE32 智能手機成癮

《通識教育科課程資源冊系列：個人成長與人際關係》

- 相關資料—香港青少年使用媒體的情況
- 學與教參考示例—香港年青的「迷『網』低頭族」

.....



謝謝！

