

網絡世代面對的挑戰與機遇

(校本教材設計分享)

東涌天主教學校

關展祺老師

議題與課程指引的關係

- 跨單元設計：
 - 單元一：個人成長
 - 單元二：今日香港

教學目標：

- 核心元素
 - 知識
 - 技能
 - 態度

知識

- 認識不同世代的社會背景和特徵
- 探討網絡世代為香港青少年帶來哪些機遇和挑戰
- 不同持份者應如何協助香港青少年面對網絡世代的發展

技能

- 協作能力
- 溝通能力
- 明辨性思維
- 歸納能力
- 綜合能力

態度

- 讓學生反思網絡世界的發展與個人成長的關係
- 建立個人在應用網絡世界時應有的正確態度和責任

教學設計及安排

教學目標	堂數	習作
<ul style="list-style-type: none">• 認識不同世代的社會背景和特徵• 網絡世代帶來哪些機遇？	1-2	工作紙 P.1-3
<ul style="list-style-type: none">• 網絡世代帶來哪些挑戰？• 香港青少年應如何理解電競活動的發展？	2-3	工作紙 P.3-7
<ul style="list-style-type: none">• 不同持份者能如何協助青少年面對網絡世代帶來的挑戰？	1-2	工作紙 P.7-8

課堂活動設計及流程

1. 課前預習
2. 閱讀資料
3. 運用組織工具（organisers），協助學生解讀資料
4. 分組討論及匯報
5. 檢視及跟進學生的學習成果
6. 課堂總結
7. 簡介評核要求
8. 完成課業

甚麼是X、Y、Z世代？

世代統稱	世代期限
嬰兒潮世代	生於 1946-1965 年
X 世代	生於 1966-1976 年
Y 世代	生於 1977-1994 年
Z 世代	生於 1995 年後

嘗試分別不同世代的社會特徵：

	社會特徵
嬰兒潮世代	屬「戰後嬰兒」一代，人數眾多，是人口高增長時期的社會產品，由於大眾認為「人多好辦事」，所以希望透過多生產下一代，保障和改善日後的家庭經濟環境。
X 世代	社會經濟愈見進步，孩子較嬰兒潮有較好的教育水平。
Y 世代	成長於網絡媒體開始發達的時代，生活環境和成長背景較 X 世代富裕。Y 世代人群成長和生活的過程中接觸到科技、網絡媒體比 X 世代多。
Z 世代	出生於網絡高速發展的年代，亦稱為 N 世代(網絡世代)，因此對網際網絡接受程度遠高於前個幾世代，成長與科技發展的關係和依賴度極高。

2. 試根據個人經驗，分析和指出網絡世代的生活特徵：

特徵	特徵	相關的電子工具或產品	例子
消費習慣	例如：網絡化	手機、平板電腦	淘 X
娛樂習慣			
溝通習慣			
閱讀習慣			
就業文化			
其他：			

課堂活動（2）小組討論

3. 上述網絡世代的生活例子，有可能為青少年帶來哪些發展機遇？

（提示：經濟活動、個人成長、事業發展等）

例子	發展機遇	與互聯網的優勢有何關係？
消費習慣	淘X	產品資料的宣傳範圍甚廣
娛樂習慣		
溝通習慣		
閱讀習慣		
就業文化		
其他：		

網絡世代帶來哪些挑戰？

□ 挑戰一

- ▣ 如何避免在應用互聯網時出現「網絡成癮」問題？

香港兒科醫學會及香港兒科基金於2018年5至6月，進行香港首項關於青少年使用社交媒體狀況及其精神的健康關係調查。結果發現有93%受訪青少年有使用社交媒體，當中有18%的青少年會盡用課餘7小時或以上使用社交媒體，更有32%的青少年花9小時以上使用社交媒體，而78%曾在午夜回覆訊息。.....

世界衛生組織正式將「網路遊戲成癮症」(**Gaming Disorder**) 列為精神疾病。根據世衛網站的資訊，包括打線上遊戲或電玩的行為，連續長達12個月以上，已嚴重影響個人生活、家庭關係、學習和工作等，並危及身心健康者，就可被診斷為網路遊戲成癮症。.....

此外，美國學者。Kimberly S. Young指出，從網絡衍生的沉溺問題，可分為五類型：

1)沉溺於網絡色情資訊

2)網絡關係

3)網絡博彩或購物

4)網絡資訊瀏覽

5)網絡遊戲

Young從治療個案中發現，引發網絡沉溺的動機最主要基於網絡特殊的環境所導致，包括網絡上的匿名性、個人私隱性、廣闊的資訊取用度、可自我調控的溝通環境、及高科技產品帶來的刺激快感等。.....

資料來源：《蘋果日報》22-7-2018及《遠見雜誌》31-3-2018

突破青少年研究資料庫：《網絡發展中的青少年危機》- 香港的情況

課堂活動 (3)

沉溺問題	與哪些網絡特殊的環境有關	說明
沉溺於網絡色情資訊	例：廣闊的資訊取用度	當網絡能隨時提供過往不容易取得的另類資訊時（例如色情資訊），市場效應便催生了網絡色情資訊的泛濫，誘發沉溺網絡色情的問題。
網絡關係		
網絡博彩或購物		
網絡資訊瀏覽		
網絡遊戲		



□ 挑戰二：

- ▣ 如何避免涉及網絡偏差行為——「網絡欺凌」？

網路欺凌類型	網路欺凌行為
網路論戰	<ul style="list-style-type: none">● 透過即時通、部落格、社群網站等網路暱稱或訊息來罵人。● 在網路上指名道姓批評別人。
網路騷擾	<ul style="list-style-type: none">● 透過電子郵件或手機簡訊警告或恐嚇他人。● 故意轉寄恐怖或色情照片給別人。
網路排擠	<ul style="list-style-type: none">● 集體故意將受害者從好友名單中刪除。● 不僅在網路空間排擠受害者，在實體社會亦進行排擠。
網路跟蹤	<ul style="list-style-type: none">● 不斷地收到色情圖片或恐怖照片。● 透過網路搜尋受害者，不斷地發佈令人不舒服的訊息。
網路假冒	<ul style="list-style-type: none">● 盜用他人的帳號惡作劇留言。● 假扮受害者的身份，發佈不實言論。



課堂活動（4）小組討論

分析角度	說明
認知	欠缺明辨資訊真偽的意識 欠缺對網絡欺凌行為的定義和認識
態度	未能尊重他人的私隱 貪玩、好奇 漠視法紀
價值觀	誤以為守法、誠信及責任等在網絡世界均不重要 個人主義

課堂活動（5）個案分析及資料歸納

近年電子競技在本港愈來愈普及，「青年創研庫」在2017年11月17日至12月3日期間，以網上問卷的方式成功訪問了1407名年齡介乎15至29歲的青協會員。研究發現，受訪者大致同意電競「有助香港經濟多元發展」及「為青年提供更多就業選擇」，兩者分別得6.9分和6.62分；不過，認為電競「有助鍛練體能及意志」及「容易引起沉迷問題」，亦分別得到5.81分及6.6分，反映出受訪者認同電競促進經濟就業，但對其觀感則不太好。.....

資料來源：《香港01》30-1-2018

電競行業急速發展，豐厚收入吸引年輕人入行，惟晉身一級選手之路殊不容易。19 歲的香港青年石偉豪 (Amazing J) 現時在內地一支英雄聯盟戰隊iMay 擔任全職選手，隊伍全球排名23，作為曾出戰世界賽的知名選手，他的年薪達七位數字。

不過，石偉豪現時雖已擠身國際知名選手行列，但每天仍要花上14至15小時訓練。因忙於訓練，他極少與家人朋友聯絡，過年才會打電話回家，仍在聯絡的朋友亦只剩下一兩個。

石偉豪只有19 歲，卻因長期高強度的訓練，令頸椎、腰椎手腕開始出現毛病。2015 年中，他因腰椎盤突出入院，躺在病床上一個月，無法出賽。.....

打機成癮個案增，有機構接獲求助個案過去三年已增加近四成，另一機構平均每月接十至廿宗新個案，他們擔心隨着電競發展，求助個案將驟升，更多年輕人視打機為人生目標，惟不少電競選手投放大量時間進行專門訓練，技能單一，而且一般平均退役年齡僅二十六歲，退役後難覓出路。……

資料來源：《東方日報》1-4-2018

瀏覽片段：鏗鏘集「電競人生」

https://www.youtube.com/watch?v=sYRA57Z_a90

參考資料一至四，及就你所知，分析電競活動對青少年的成長有可能造成什麼影響？

正面	負面
有助出路選擇	影響學業成績和前途
擴闊社交圈子	妨礙建立人際關係
提升思考與反應能力	損害個人健康
減壓	網絡成癮問題更嚴重
取得成功感	破壞家庭關係

評論題

- 參考以上資料及社會現況，你多大程度認同香港的青少年值得以電競活動作為職業？

如何面對網絡世代帶來的挑戰？

- 參考以上所有資料，及就你所知，你認為哪些持份者較適合協助青少年面對網絡世代帶來的挑戰？
- 答：老師、家長、政府、社工和朋輩
.....等

課堂活動 (5) 小組討論

挑戰	持份者	建議
如何避免在應用互聯網時出現「網絡成癮」問題？		
如何避免涉及網絡偏差行為—「網絡欺凌」？		
如何理性面對電子競技的發展？		

評論題

- 根據香港社會的發展現況，你多大程度認同家長在協助青少年面對網絡世代帶來的挑戰上擔當重要的角色？

評分指引

	完全掌握	基本掌握	未能掌握
回應題目的要求	能善用引言，清晰而概括地表達自己的觀點（提綱挈領）	尚能運用引言表達對題目的理解，惟未能緊扣內文	未能善用引言，表達自己的觀點
引用資料	經常運用	偶爾運用	沒有運用
分析 / 解說資料	能根據所引用的資料加以解說	只能根據所引用的資料進行覆述，稍欠個人見解	未能根據所引用的資料加以解說
論點與論據的配合	論點清晰而明確，能配合具體的論據進行分析 / 說明	論點簡潔，惟理據欠仔細	論點模糊，與論據自相矛盾
概念應用	能準確運用所學的概念	有嘗試引用相關概念，惟當中仍有誤解之處	未能理解甚至誤用概念

總結

- 課程、教學設計、評估是三位一體
- 教學設計須顧及學生日後面對相關的議題進行類推
- 善用組織工具來提升處理資料的能力
- 在教學和評核過程中善用學生的已有知識
- 評估習作時須檢視學生能否達到預期的學習目標