



媒體素養教育的挑戰與實踐

媒體輔導中心
青年工作幹事
陳英杰



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups

謠言瘋傳

全城「中伏」-假直播

- 國際太空站的 facebook 直播影片引全球逾600萬人次觀看
- 影片並非真正直播，而是重用舊片加以剪輯，以吸引多人點擊從而賺錢。



誤墮法網

誤將假貨作真貨轉售

- 警誡下被告直認半年前開始在網店購入涉案手機殼，再放到網上轉
- 她不知是翻版貨，以為是廠貨；海關同日到其家，搜到另外十三個同類手機殼。

欺凌危機

女生自殺

血寫遺書貼Facebook

- 自殺女子可能曾遭網路欺凌而想不開
- 帖文：「你永遠記得，你怎麼敲敲打打幾個字害死一條人命」



青少年的網絡素養現況

《青少年科網違規及犯罪行為調查研究》



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups



香港城市大學
City University of Hong Kong



網絡侵害

- 主要研究結果



- 17.6% 受訪者曾把別人的相片移花接木，以達羞辱或恥笑效果



- 14.6% 受訪者曾在網上不停地用使人生厭或含粗言穢語的言辭惡意中傷別人，或無中生有地散播謠言



- 10.7% 受訪者曾利用假資料開假帳戶捉弄別人



- 6.8% 受訪者曾未得他人同意，登入他人帳戶並更改其個人資料



- 6.3% 受訪者曾偷過別人的遊戲幣、虛擬寶物或錢幣

《青少年科網違規及犯罪行為調查研究》結果, 2018



網絡違規行為

- 主要研究結果



- 30.3% 受訪者曾在網上虛報自己的性別或歲數



- 20% 受訪者曾在聊天時或在討論區上使用粗言穢語



- 10% 受訪者曾下載非法軟件

《青少年科網違規及犯罪行為調查研究》結果, 2018



缺乏網絡安全意識

- 研究發現超過五成受訪者的網絡安全意識一般
- 只有約40%受訪者表示
 - 不會 毫不猶豫地使用公眾場所附近最強的 Wi-Fi 上網
 - 不會 在手機快沒電時於公共場所使用任何免費的充電器
 - 不會 立刻安裝使用任何最新的手機軟件或手機遊戲



《青少年科網違規及犯罪行為調查研究》結果, 2018



網絡安全預防措施

- 研究發現約75%受訪者並不太重視網絡安全預防措施
- 只有約20%受訪者肯定表示
 - 會 在加入社交網站前閱讀了其政策指引
 - 會 定期更新登入手機的密碼
 - 會 立刻下載更新手機的作業系統



《青少年科網違規及犯罪行為調查研究》結果, 2018



網絡罪行及法例的知識

- 研究結果

<u>受訪者對各種網絡罪行及法例的知識比較</u>	75.7% 受訪者認為黑客入侵電腦是犯法的
	54.7% 受訪者認為製作或發佈淫穢物品是犯法
	20.6% 受訪者認為對本港未有專門處理網絡欺凌的法例
	33.6 % 受訪者認為在網上發佈他人的黑材料有機會被告誹謗
<u>約70%受訪者並不清晰是否有法例處理網絡欺凌</u>	33.0% 受訪者不同意或十分不同意遇到網上被攻擊時，我們可向警方舉報網絡受害



道德疏離感

- 主要研究結果



- 24.8% 受訪者認為有些人應該被當作禽獸(畜牲)看待



- 24.2% 受訪者認為當身邊的朋友都在說粗言穢語時，他們不應因為說髒話而被怪責



- 16.4% 受訪者認為即使惡劣地對待「衰人」也不成問題



- 10.3% 受訪者認為被欺負的人通常都是咎由自取的



- 10.1% 受訪者認為攻擊那些中傷他們家人的人是沒問題的

《青少年科網違規及犯罪行為調查研究》結果, 2018



媒體素養與網絡違規及侵害

- 愈缺乏網絡安全意識、道德疏離感愈高、攻擊他人的信念愈高、主動攻擊指數愈高，同時自我控制能力愈低者，愈大機會出現網絡違規及違法行為
- 被訪者網絡欺凌經驗愈豐富，他們的網絡違規及侵害行為就會愈多
- 若只集中改善親子關係、處理抑鬱的症狀，以及提高感同身受能力，並不足以減低青少年網絡違規及侵害行為。



Project NET

新媒體素養提升計劃

N : Netiquette
網絡禮儀

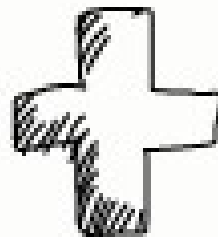


E : Ethics
網絡道德

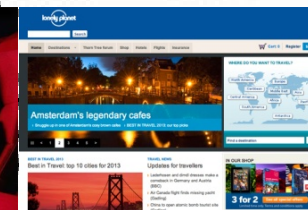
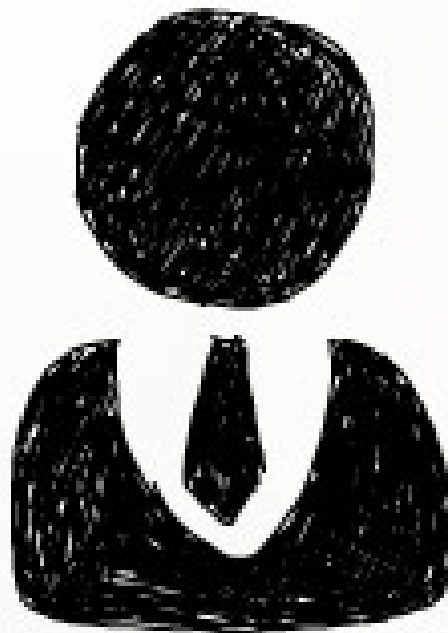


T : Think Critically
明辨思維

PRODUCER



CONSUMER



PROSUMER



資訊創建者(Prosumer)的角色



編輯



製片人



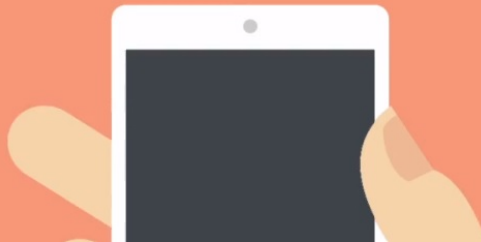
記者



攝影師



作家





香港青年協會
the hongkong federation of youth groups



優質教育基金
Quality Education Fund



Be NetWise
新媒體素養教育資源套



計劃特色

系統
為本

探究
為本

價值
為本

實證
為本

科技
為本



整全系統化素養課程

題目

基礎課節

新媒體解碼

新媒體真相

網絡形象篇

網絡自保篇

核心課節

網絡言行篇

網絡交友篇

網絡法義篇

專題工作坊

網絡欺「零」 互動劇場

媒體創意

教師培訓

校本備課會議

教育培訓工作坊

家長培訓

家長工作坊



價值為本 重視價值教育

素養教育的主要價值觀

素養教育元素： 應用處理資訊不同步驟：

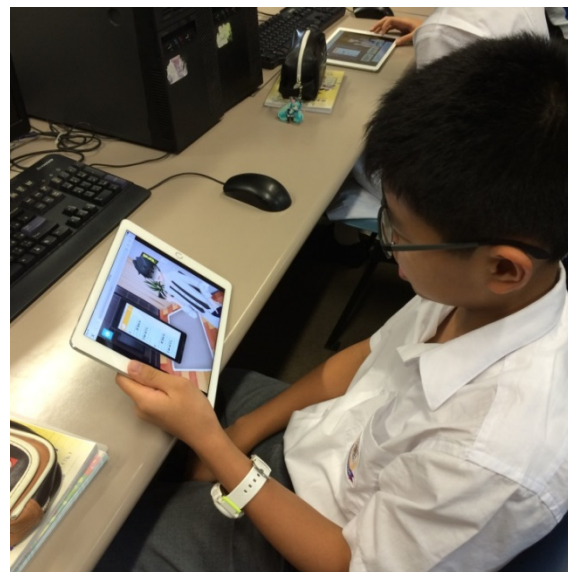
- ◆ 知識
- ◆ 批判思考
- ◆ 價值建立
- ◆ 接收新媒體訊息
- ◆ 分析新媒體訊息
- ◆ 回應新媒體訊息
- ◆ 創造/轉發新媒體內容

具備以下正向價值觀：

- ◆ 明辨真偽
- ◆ 自我探索
- ◆ 謹言慎行
- ◆ 同理關愛
- ◆ 尊重私隱
- ◆ 謹慎交友
- ◆ 明法達義



科技為本 電子教學 互動教室





探究為本 U.S.E.R檢視框架

搜尋資訊

問一問 **U**nderstand

- 接收訊息時，思考訊息背景及含意



我從甚麼人物、地方及何時接收到這個資訊？

辨識資訊

查一查 **S**earch

- 追溯訊息的來源，核實可信性



誰人製作這個資訊？其目的、所傳達信念是什麼？

分析資訊

估一估 **E**valuation

- 評估使用訊息帶來的影響



為什麼人們「瘋傳」這個資訊？所傳遞的價值觀及想法是什麼？

使用及
創造資訊

回一回 **R**espond

- 回應訊息時，明白自己應有的責任

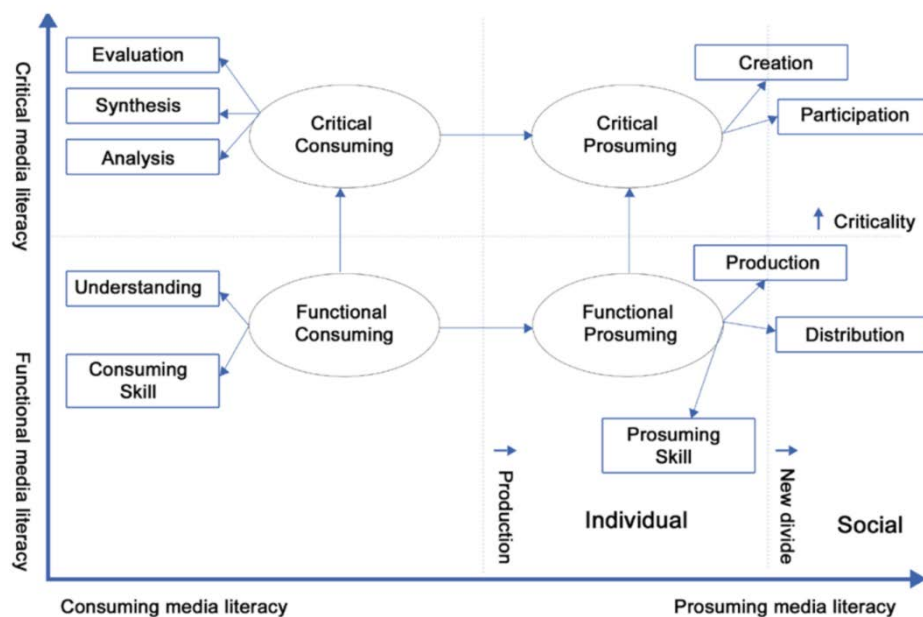


在我轉發這個資訊前，我明白、了解及認同其含意？該資訊會對自己、他人或社會帶來甚麼影響？



Faculty of Education
The University of Hong Kong

實證為本 大學研究



表四：新媒體素養評估量表

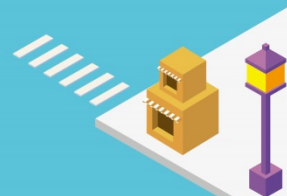
新媒體素養評估量表 New Media Literacy Scale (NMLS)						
這量表評估你的新媒體素養及使用能力。除非另有說明，以下各項中「新媒體」是指例如網站、網上論壇、社交網絡、影片分享網站、即時通訊工具等任何人都可以共享任何內容的網絡媒體。請選取最能夠代表你意見的答案。						
No		非常 不同意	不同意	中立	同意	非常 同意
1	我知道如何使用搜尋工具從新媒體獲得所需的資訊。	1	2	3	4	5
2	我能夠適應新媒體的轉變（例如使用社交媒體的新功能）。	1	2	3	4	5
3	我能夠利用不同的新媒體接收資訊。	1	2	3	4	5
4	我意識到在新媒體上，信息有不同的意義（字面意義或隱藏意義）。	1	2	3	4	5
5	我觀察到某些新媒體渲染暴力。	1	2	3	4	5
6	我理解新媒體內容的政治、經濟和社會層面。	1	2	3	4	5
7	我觀察到新媒體上不同的意見和想法。	1	2	3	4	5
8	我能夠區分不同新媒體的功能（例如通訊、娛樂、分享）。	1	2	3	4	5
9	我能夠辨別新媒體內容是否含廣告。	1	2	3	4	5
10	我能夠比較不同新媒體的資訊。	1	2	3	4	5
11	我能夠綜合新媒體資訊與我自己的意見。	1	2	3	4	5
12	我能夠輕易地辨別新媒體資訊是否準確。	1	2	3	4	5
13	我能夠分析新媒體內容對個人的正面和負面影響。	1	2	3	4	5
14	我能夠根據法律條款和道德標準（版權、私隱權）評估新媒體內容。	1	2	3	4	5
15	我能夠以可信度、可靠性、公正性、普及程度等標準評估新媒體資訊。	1	2	3	4	5
16	我能夠保障自己免受閱讀新媒體資訊潛在的風險和後果影響。	1	2	3	4	5
17	我懂得在不同新媒體上創建用戶。	1	2	3	4	5



第二部分： 教學資源



第三部分： 評估工具





課題精要

基礎課一

新媒體解碼

引言

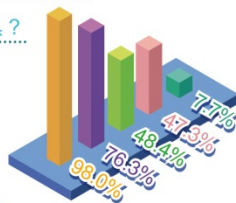
隨流動電子科技及互聯網的發達，香港人使用互聯網的情況愈趨普遍，從以往使用桌面電腦轉為智能手機上網，突破時間及空間的限制，達至「全民皆網」的狀態。當中，青少年為主要的使用群組。因此，實有需要讓他們認識新媒體的定義、特性、潛在危機及使用時應具備的分析力和操守，令人人得以共享互聯網帶來的好處及方便。

互聯網使用概況

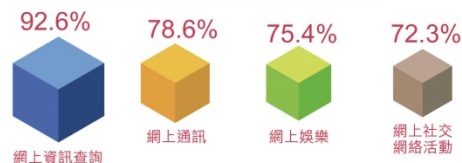
10 至 24 歲，使用互聯網的比率？ 99.7%

哪一個年齡層比較普遍加入社交網絡群組？ 15-24 歲

最常擁有的電子產品 / 新媒體工具？



互聯網使用者最常進行的活動是？



資料來源：統計處調查—主題性住戶統計調查第 49 號 (2012) 及第 62 號 (2017) 報告書

媒體素養定義

媒體素養指尋索 (Access)、分析 (Analyse)、辨識 (Evaluate)、創造 (Create) 及運用 (Act) 資訊的能力，旨在使個人成為才德兼備的網絡製作及創作者。

1 尋索媒體資訊

了解資訊來源、發佈者及範圍

2 辨識資訊真偽及優劣

評估資訊及發佈者的權威、公信力和可靠性

3 分析資訊傳遞的訊息

- 以批判性的角度去解讀資訊
- 分辨資訊內容是否含偏見、欺詐或捏造的成份
- 留意有否出現相互矛盾的觀點

4 有效運用或創造資訊

- 基於分析及評估的結果，選取適當的回應方式去表達意見
- 留意發佈的資訊會否對他人及社會造成影響
- 合乎道德地使用或創造資訊，從而促進社會進步

總結

- 除了可從社交平台、討論區或其他潮流媒體接收到不同的資訊外，也是新媒體的創建者
- 我們可建立屬於自己的網絡平台，與其他網友一起轉發、互傳、評論及再創作
- 我們需要了解創建者的共享責任，推動新媒體的正面發展

主要訊息

人人也是媒體的主人
人人也有共享的責任

互動遊戲

網絡常識百萬富翁

遊戲簡介：透過簡單的問題，了解網絡世界的現況。





教案及工作紙



新媒體真相

教學文案



工作紙

姓名： () 班別： -

教學文案

學習目標

- 學會接觸新媒體資訊時，運用提問方式去分辨資訊發佈的目的、含意及真偽
- 學會正確使用新媒體的態度

價值觀及態度： 誠信、責任感、承擔精神

學習領域： 個人與社會、認識新媒體、培養明辨思維、分辨網絡資訊的真偽

學習材料： 簡報、短片《網絡偽術》、工作紙《焦點個案》

教學時間： 基本教學 — 35 分鐘

互動教材



簡報《青少年網絡素養調查結果》、短片《網絡偽術》

內容

- 教師可先播放《網絡偽術》短片，以內容農場為例子，說明網絡存在虛假資訊。

提醒學生注意
網絡虛假資訊

所傳遞的價值觀及想法是什麼？

轉發這個資訊會對自己、他人及社會帶來甚麼影響？



互動教材





香港青年協會
the hongkong federation of youth groups



優質教育基金
Quality Education Fund

媒體素養教育網



Search ...



[主頁](#) [學生](#) [新媒體素養教材](#) [研究](#)

主辦：



香港青年協會
the hongkong federation of youth groups

贊助：



優質教育基金
Quality Education Fund

BE NETWISE

新媒體素養教育計劃

URL : <http://medialiteracy.hk/>



教師參與及培訓

教師協作項目

- 撰寫教案
- 教材翻譯
- 備課會議
- 課程調適(SEN)
- 學習評核
- 教學展示



課程獲得教育界支持

屯門崇真書院葛蔭南老師：「課程設計貼近生活，**我校將該課程引入下學年的中一課程，持續進行素養教育。**」

沙田循道衛理中學俞老師：「運用nearpod, 視覺效果強，增加互動性、即時收集意見 **ICT課程主授知識，媒體素養教導生活應用**，課程貼身到位。」

賽馬會毅智書院李老師：「社工熟悉新媒體文化，於課程檢討反映**中一及中二之學生素養水平明顯提升**，希望持續進行素養教育。」

青協李兆基書院陳浩文老師：「課程內容切合所需並**緊貼學生生活，成功透過學生已有的知識及體驗**。跟社工保持良好溝通，**共同翻譯英文課程內容**。」



課程獲得教育界支持



- 獲**教育局**多次邀請分享新媒體素養教育計劃
- 提升教師對新媒體素養教育的掌握
- **100%** 中小學老師同意進行資訊及媒體素養教學的重要性



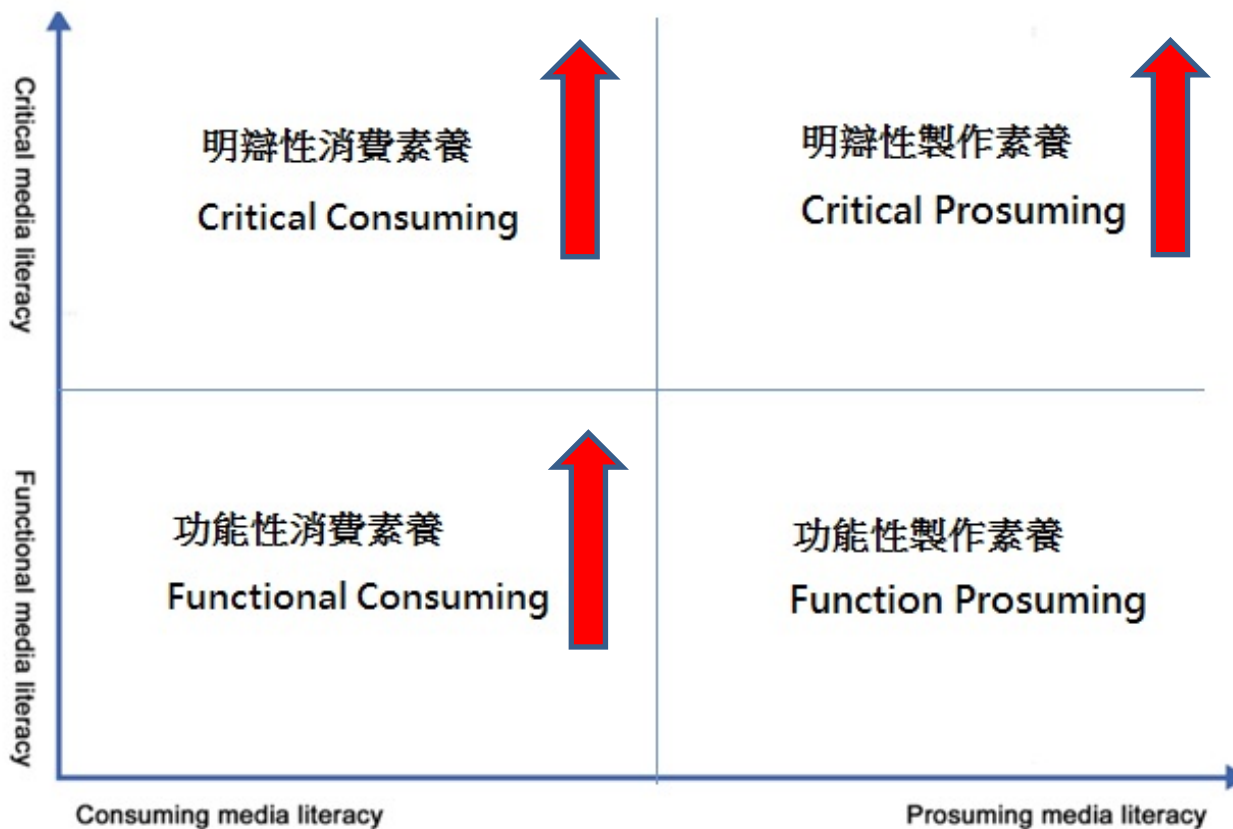
全港首套整全新媒體素養教育課程 融入校本課程



有效提升學生素養水平



Faculty of Education
The University of Hong Kong



顯著提升：

1. Function Consuming Media Literacy (理解力、使用能力)
2. Critical Consuming Media Literacy (評估能力、分析力、轉化能力)
3. Critical Prosuming Media Literacy (創作力、參與程度)



有效提升學生素養水平

	測試前	測試後	測試結果
結果	平均值	平均值	平均值差
功能性消費素養	3.53	3.72	+0.19 ↑
明辨性消費素養	3.52	3.73	+0.21 ↑
功能性製作素養	3.83	3.78	-0.05
明辨性製作素養	3.32	3.65	+0.33 ↑
整體媒體素養水準 (Overall media literacy)	3.54	3.72	+0.18 ↑

功能性消費、明辨性消費、明辨性創造消費及整體媒體素養水平的平均值有顯著上升(0.01水平)。

引成公眾關注媒體素養重要性

星島日報 2013/2/20 A33

五週年 2013/2/20 A33

轉發資訊 不辨真偽

【本報訊】「轉發資訊，不辨真偽」，是網絡時代最普遍的問題。香港青年協會（青協）日前在「BE NETWISE 媒體素養教育」活動中，向青少年灌輸媒體素養，提醒他們在網絡上轉發資訊時，應先核實資料的真偽，以免誤導他人。

青協主席李卓人表示，在網絡時代，資訊的傳播速度非常快，但同時也容易出現誤導和謠言。他呼籲青少年在轉發資訊時，應先核實資料的真偽，以免誤導他人。他還強調，青少年應具備媒體素養，能夠分辨真偽，並能正確使用媒體。

少年網民重私隱 惟對他人欠尊重

【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，青少年在網絡上非常重視私隱，但對他人的隱私卻缺乏尊重。調查發現，近三成青少年在網絡上曾偷窺他人的私隱，甚至有部分青少年在網絡上散佈他人的私隱資料。

青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上非常重視自己的私隱，但對他人的隱私卻缺乏尊重。這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。



青協主席李卓人日前在「BE NETWISE 媒體素養教育」活動中，向青少年灌輸媒體素養。

三成港青信網上可為所欲為

順態度不嚴謹存「僥倖」 青協倡校增媒體素養教育



【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，近三成青少年在網絡上信以為真，認為網上資訊都是真實的。調查還發現，部分青少年在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上信以為真的比例較高，這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。

【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，近三成青少年在網絡上信以為真，認為網上資訊都是真實的。調查還發現，部分青少年在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上信以為真的比例較高，這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。

【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，近三成青少年在網絡上信以為真，認為網上資訊都是真實的。調查還發現，部分青少年在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上信以為真的比例較高，這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。

【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，近三成青少年在網絡上信以為真，認為網上資訊都是真實的。調查還發現，部分青少年在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上信以為真的比例較高，這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。

網上資訊 三成青少年不問真假



【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，近三成青少年在網絡上不問資訊的真假，直接轉發或分享。調查還發現，部分青少年在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上不問真假的比例較高，這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。

3成中學生 指網上可為所欲為

【本報訊】一項調查發現，近三成中學生認為網絡世界是一個可以為所欲為的地方。調查還發現，部分中學生在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

調查發現，近三成中學生認為網絡世界是一個可以為所欲為的地方。這反映了中學生在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。調查還發現，部分中學生在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。



青協主席李卓人日前在「BE NETWISE 媒體素養教育」活動中，向青少年灌輸媒體素養。

【本報訊】一項由香港青年協會（青協）進行的調查顯示，近三成青少年在網絡上信以為真，認為網上資訊都是真實的。調查還發現，部分青少年在網絡上存在不嚴謹的態度，容易受到謠言和誤導的影響。

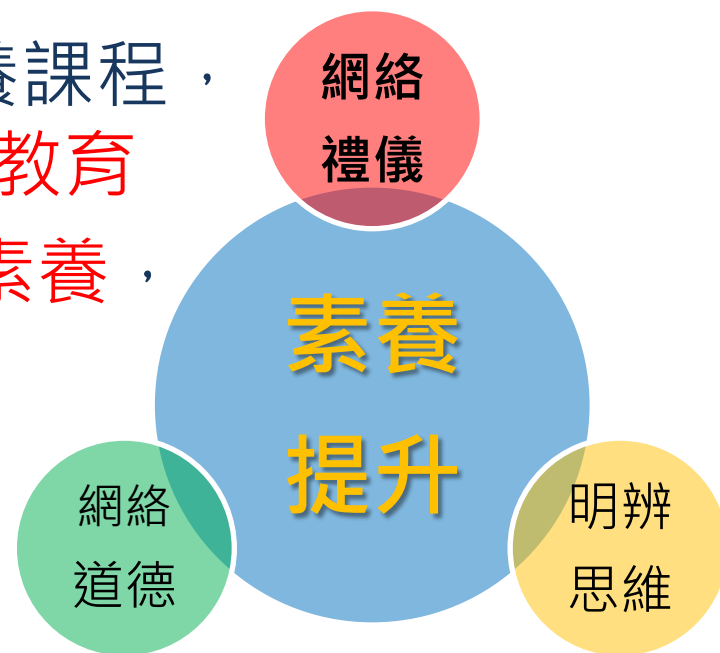
青協表示，這項調查旨在了解青少年在網絡上的行為習慣，並為媒體素養教育提供參考。調查結果顯示，青少年在網絡上信以為真的比例較高，這反映了青少年在網絡上的行為習慣需要進一步的引導和規範。



Project NET

新媒體素養提升計劃

- (i) 培養學生素養能力、**明辨思維及正向價值觀**，運用新媒體發揮所長、貢獻社會
- (ii) 建立有系統及全面的新媒體素養課程，支援學校及教師推行**持續性新媒體教育**
- (iii) 讓**家長認識新媒體文化及所需素養**，學會教育子女新媒體素養的方法





配合資訊素養教育政策

類別	八個素養範疇	
有效及符合道德地運用資訊，以達致終身學習	1	符合道德地及負責任地使用、提供和互通資訊 ☆☆☆
一般的資訊素養能力	2	識別和定義對資訊的需求 ☆
	3	找出和獲取相關資訊
	4	評估資訊和資訊提供者的權威、公信力和可靠性 ☆
	5	提取和整理資訊以及產生新意念 ☆
資訊世界	6	能夠運用資訊科技處理資訊和建立內容
	7	認識社會上資訊提供者（例如圖書館、博物館、互聯網）的角色和功能 ☆
	8	認識能獲取可靠資訊的條件 ☆

計劃特色





八項核心網絡操守

同理關愛

自律節制

言論責任

自我保護

謹慎交友

明辨真偽

誠信守法

尊重創意



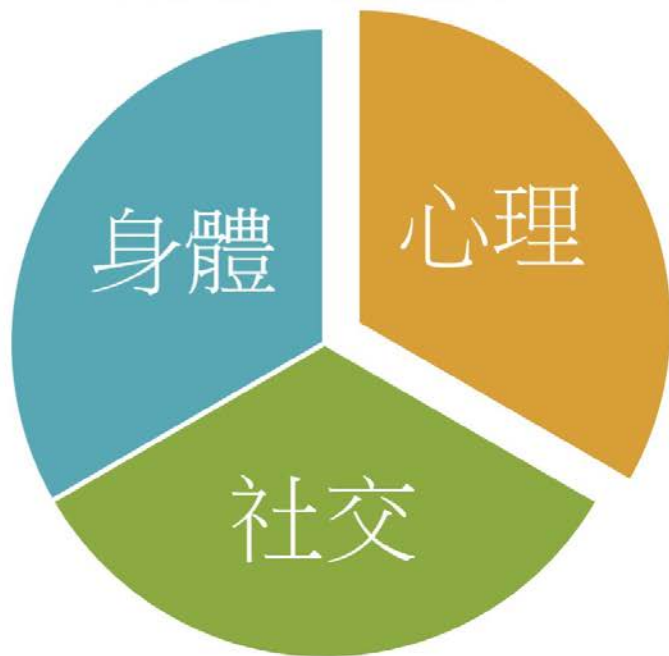
小學課程

課節種類	課節名稱	課節數目
必修課	新媒體小主人	2 節
	健康智NET人	
選修課	網民說甚麼？	4選2節
	童言無「欺」	
	人講你就信？	
	網絡小作者	
體驗課	網絡寶庫－ 桌遊體驗	2選1節
	福爾摩斯的邀請－ 解謎遊戲	



健康智NET人

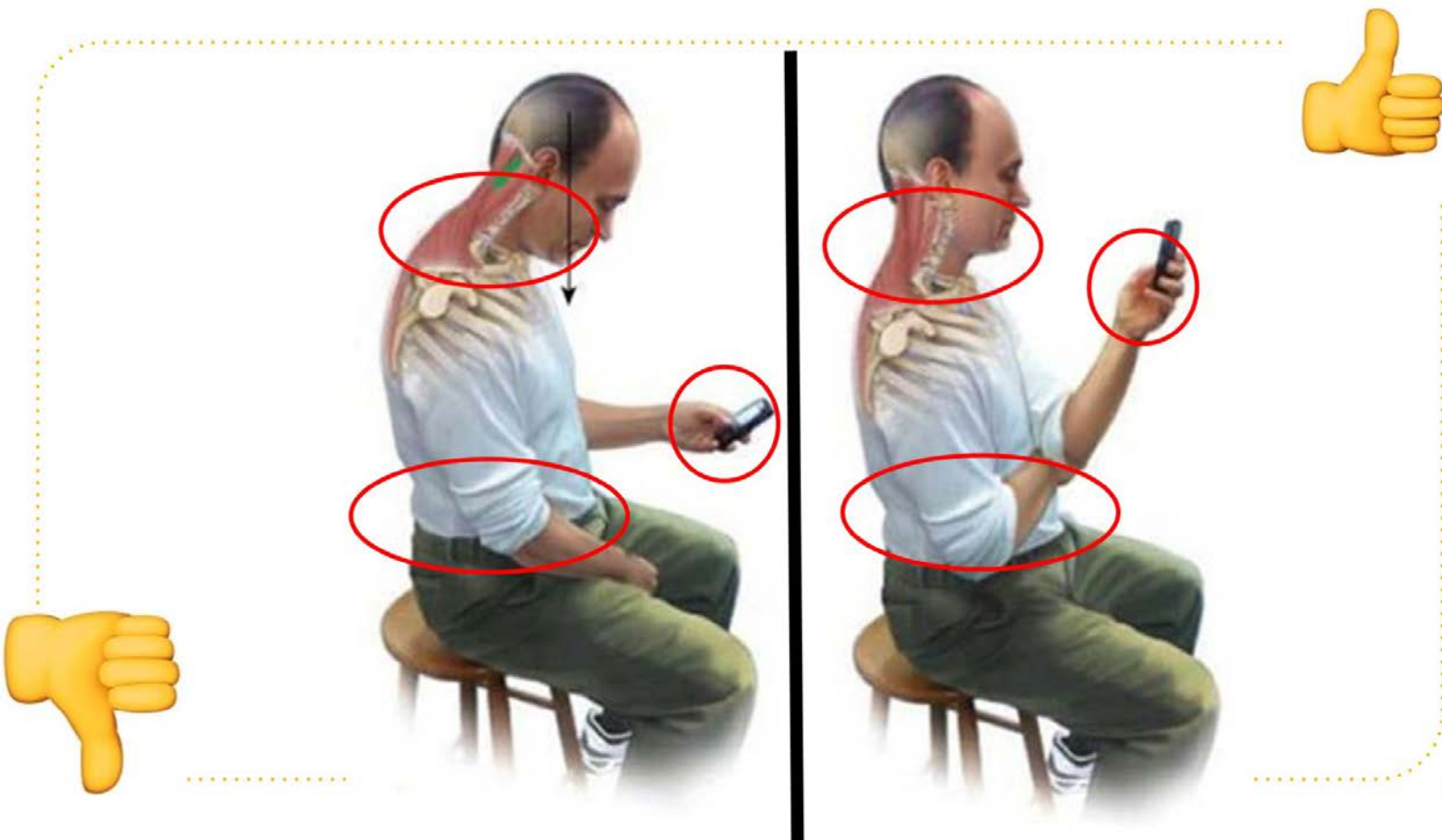
正確的習慣



健康及正確的習慣可以分成**身體、心理及社交**三類。



健康智NET人





健康智NET人

沉迷網絡的量表

1. 是否無時無刻都記掛著使用電腦
2. 要不斷增加使用網絡時間才能感到滿足
3. 嘗試減少使用網絡，但最終都失敗
4. 當被禁止使用網絡時，會感到沮喪、憤怒或情緒低落
5. 上網的時間，經常超出預計的時間
6. 因為上網而影響與朋友/家人關係/學業成績
7. 曾刻意向家人或其他人隱瞞上網的行為
8. 以上網來逃避問題或解決不開心的情緒

>/= 3項 -> 高危

>/= 5 項 -> 確認



人講你就信？

Facebook 瘋傳： 「為捉pokemon 行足100公里暈倒」？

[預言]!行足100公里暈倒 途人報警送院 通宵狂玩pokemon go 11歲男童昏迷

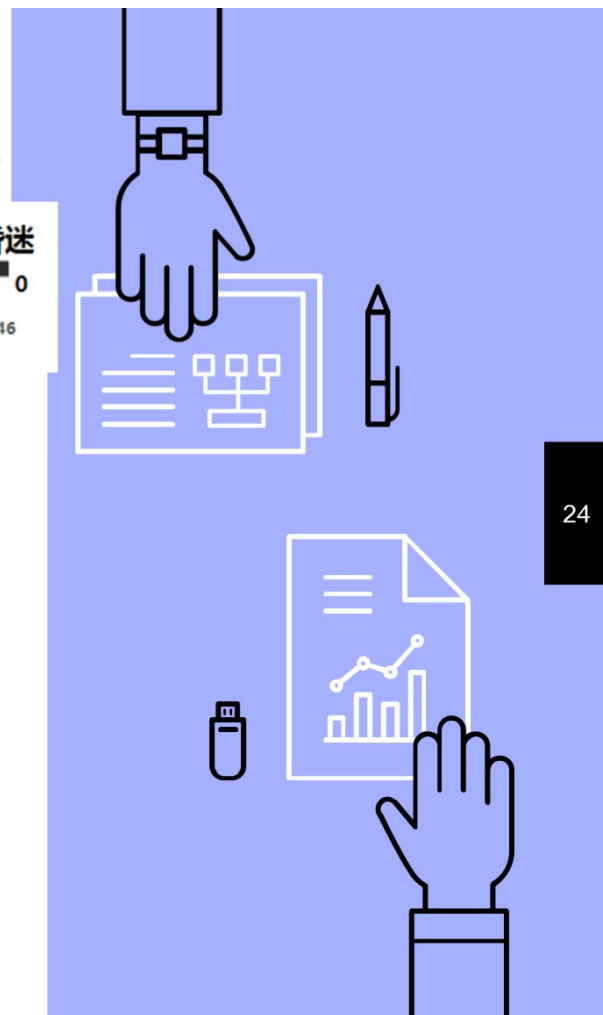
👍 0 🗨️ 0

👁️ 446



惡搞 | 2016-07-26 文：金菲利 | 讚 0 分享

【本報訊】旺角一名沉迷玩pokemon go的 11歲小五學生，昨晨起床後即投入虛擬小精靈世界廢寢忘餐，廿四小時後被母親催促買iTunes卡才肯回家，不料男童步行至七仔門口即體力不支暈倒，由途人代為報警送院。社工提醒家長應安排適當的暑期活動給子女，若發現有「pokemon成癮」的惡習，需加以糾正及管教。





人講你就信？

真相

感冒童通宵打機暈倒

【本報訊】一名患感冒男童昨在大埔住所疑沉迷打遊戲機，逾10小時後突然暈倒，家人發現立即報警，幸救護員到場時他已蘇醒，送院治療後無大礙。有醫生呼籲青少年及身體不適者，打遊戲機時要有節制，否則後果嚴重。

事主姓林（13歲）就讀中一，與

家人同住富善邨善景樓一單位。

據悉，林童近日患感冒未痊癒，疑因昨日不用上課，他在家中通宵打遊戲機。至下午1時，52歲父親發現打機逾10小時的兒子突然暈倒，立即報警，救護員接報到場時事主開始蘇醒，經初步急救後獲送院，治療後無大礙。

救護員到場男童蘇醒

全民健康動力主席勞永樂醫生指出，青少年過份沉迷打遊戲機，眼睛及四肢容易疲倦，甚至有可能因血糖低出現短暫昏迷；而螢幕的閃光可能會誘發癲癇症或隱性癲癇症患者暈倒；感冒病者服藥後容易疲倦，長時間打機或會引致昏迷，嚴重可能會猝



- 網民盜用另一則真實新聞的图片
- 創作虛假新聞



體驗課





中學課程

課節種類	課節名稱		課節數目
必修課	新媒體世代		2 節
	有圖有真相?		
選修課	網絡有迴音?	「你」想的你？	8選4節
	解密起底組	欺「零」網絡	
	抄襲與創作	網上有法	
	Po文很簡單?	Be friend, ok?	
體驗課	人人做法官		3選1節
	做個KOL		
	網絡有心人		



網絡有迴音?

「回音室」效應





解密起底組



<===請填入你的姓名在此

Google 搜尋

好手氣

☒ 所有網頁 ☐ 中文網頁 ☐ 繁體中文網頁 ☐ 台灣的網頁

傳統首頁 | [iGoogle: 台灣首頁](#)

[廣告服務](#) - [Google 完全手冊](#) - [Google.com in English](#)

©2008 - [隱私權說明](#)

[進階搜尋](#)
[使用偏好](#)
[語言選項](#)

on.cc
東方互動





抄襲與創作



原創



抄襲



二次創作



PutonghuaProficiencyTest.com

條輸氣管使唔使額外買？ 定買氦埋？

↑ 2 ↓ 0

除左一個氦氣罐之外 仲需要咩工
膠喉 膠袋

↑ 1 ↓ 1

但上網睇exit bag一定要封口

↑ 4 ↓ 0




紅反扯 出更小 同你吓郁做啱到陈左寺死
日常社交無晒 郁得大動作d都會扯開個傷
口

↑ 0 ↓ 0

有冇人會因為濕疹而唔想生小朋友🙄
當我知道 父母敏感底生出來嘅小朋友好
大機會都會有濕疹
即刻覺得好無奈
雖然濕疹講唔上係乜嘢會令人死嘅病
但我真係唔想我小朋友受苦 所以都偏向
唔生

濕疹生仔仆街過窮人生仔
窮 你都可以靠自己努力
濕疹 sorry 係一世都要suffer無得改變

↑ 0 ↓ 0

#212 還我胸部・4-7

第 1 頁

h

上交代案情，指23歲細
殺父母後，再用膠袋笠頭
其房內檢獲遺書，內容透
困擾

列謀殺及自殺案

探員到命案單位蒐證

主胸口中刀，而細女則

案組第2隊接手跟進
考為一家人，分別是父母

下午4時許，現場為新單位，一名男親友上門反鎖，於是報案。消防



家長工作坊





學校的漸進式參與

學校種類	學校參與程度
服務學校	➤ 本中心協助推行新媒體素養教育服務的學校 ➤ 學校將負責安排課節、協助籌劃 ➤ 第二年繼續參與計劃，將可提升至種籽學校
種籽學校	➤ 對推行是項計劃已有概念， ➤ 本中心為種籽學校提供備課會議以及推行體驗活動 ➤ 第二年繼續參與計劃，將可提升至資源學校
資源學校	➤ 老師能獨立教授新媒體素養教育課程 ➤ 本中心負責推行互動體驗活動、提供校本教師培訓服務及諮詢服務 ➤ 成為「素養教育智庫」，支援其他學校持續進行新媒體素養教育，提供觀課、教材分享等支持服務



預計成果

年份/學校種類	服務學校* ➡	種籽學校# ➡	資源學校^	參與學校總數	
2017/2018	服務學校*	種籽學校#	/	13間學校	55學校
2018/2019	服務學校*	種籽學校#	資源學校^	19間學校	
2019/2020	服務學校*	種籽學校#	資源學校^	23間學校	

* 本中心協助推行新媒體素養教育課程及體驗活動的學校

本中心提供備課會議、推行部分課程及體驗活動

^ 老師獨立教授新媒體素養教育課程，本中心提供校本教師培訓服務及諮詢服務



預期實質產品

高小及初中完整的新媒體素養教育課程

素養教育智庫
(提供諮詢、觀課及教案分享)

新媒體素養教育電子教材套

新媒體素養教學資源網頁

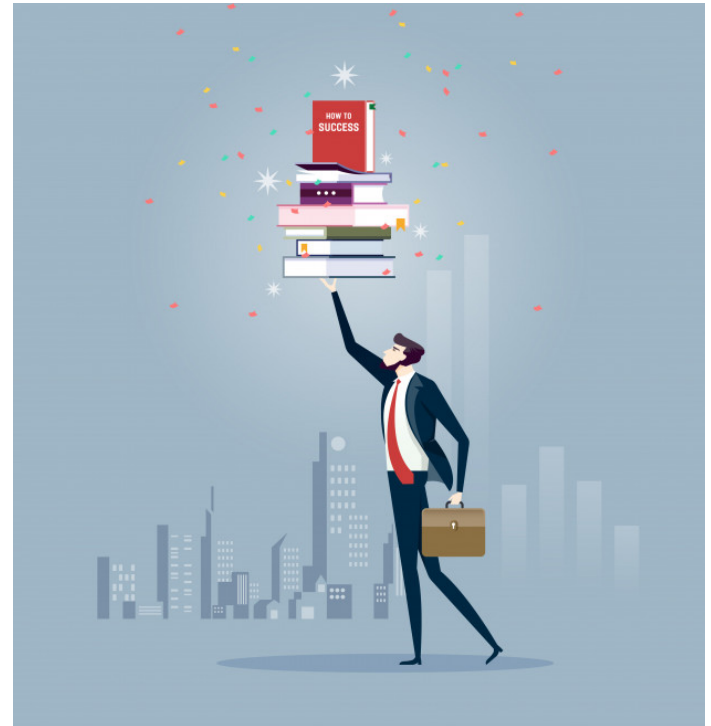
「素養教學資源庫」
(媒體素養教育大獎的得獎教案)

新媒體素養桌上遊戲



媒體素養教育的挑戰

- 學生使用媒體文化差異
- 教師對資訊媒體素養的理解不全
- 課時不足
- 未能融入科目
- 教師的統籌角色
- 媒體素養未能持續發展
- 本計劃的人力資源有限





香港青年協會 媒體輔導中心
電話: 2788 3433