

價值觀教育傑出教學獎 教學計劃

學校資料

學校：保良局雨川小學

教師姓名：譚璟翎、司徒家欣、譚秀媛

主題：媒體和資訊素養教育

年級：小四

學習領域／科目／跨學科範疇：常識科／人文科及資訊素養課

預期學習成果：

知識：	- 學生能夠說出社交媒體的定義及潛在危機 - 學生能夠說出人工智能及 Deepfake 在日常生活的應用 - 學生能夠說出情緣騙案及裸聊勒索的起因、影響及解決辦法 - 學生能夠掌握應付網上交友危機的策略
共通能力／技能：	- 透過認識人工智能、情緣騙案、裸聊勒索以至 Deepfake 等網絡道德議題，培養學生慎思明辨、解決問題及自我管理的能力 - 透過同儕合作創作網絡安全故事書，提升學生的溝通、協作及運用資訊科技的能力
價值觀和態度：	- 提升對網絡世界的危機意識，有責任成為守法的精明網絡使用者 - 明白在危機四伏的網絡世界中，自我保護、自省、自愛、自律的重要性
教學中凸顯的首要培育價值觀和態度（包括校本價值觀）： （最多 4 項）	守法、尊重、同理心、責任感

教學流程

學習領域／科目／跨學科範疇：常識科／人文科及資訊素養課

年級：四年級

單元課題：網絡危機

課次	課題	學習要點／內容 （請於本部份列出有關的價值觀）	學與教活動（時間）	教材／學習材料 （請選取其中一節教學／活動上載，並以黃色顯示）

課前活動	社交網絡大調查	行： 親身了解同學使用社交媒體的習慣	為了善用本校的 資訊素養大使 ，在六節課堂前： - 利用小息及午息時段，於4年級各班進行Kahoot!社交網絡調查 - 調查結果將留待第5課節使用 題目： <table><tr><td>1. 你曾使用哪些社交媒體？</td><td>2. 你最常使用哪一種社交媒體？</td></tr><tr><td>3. 你每天花多少時間使用社交媒體？</td><td>4. 你使用社交媒體做甚麼？</td></tr><tr><td>5. 你曾在網上認識新朋友嗎？</td><td></td></tr></table>	1. 你曾使用哪些社交媒體？	2. 你最常使用哪一種社交媒體？	3. 你每天花多少時間使用社交媒體？	4. 你使用社交媒體做甚麼？	5. 你曾在網上認識新朋友嗎？		Kahoot!		
1. 你曾使用哪些社交媒體？	2. 你最常使用哪一種社交媒體？											
3. 你每天花多少時間使用社交媒體？	4. 你使用社交媒體做甚麼？											
5. 你曾在網上認識新朋友嗎？												
1	社交媒體逐個捉	1. 課時 35 分鐘（常識科教節） 2. 學與教難點 學生對於社交媒體的認識不深，或使用的經歷較少。 3. 設計概念 - 配合常識科《社交網絡》課題，學生先了解社交媒體的定義及例子 - 透過時事，了解現今網絡世界的譜象，為之後課堂作基本知識導入 4. 課前準備 - 學生已完成《社交網絡調查》，對社交媒體有初步認識。 - 學生已完成常識科《媒體》一課，初步了解媒體的定義及例子。	*整節課將利用 <i>Kahoot</i> 課堂進行 引起動機及引入主題：網絡小調查（5 分鐘） 1. 教師著學生利用 iPad 登入 Kahoot，選出自己曾使用的社交平台 APP。 認識社交媒體的定義（5 分鐘） 2. 教師提問學生：「剛才這些 APP 屬於甚麼類別？」（答：社交） 3. 教師引入《OOSGA2023 年香港社群媒體現況》調查結果，讓學生了解香港人最常使用的社交媒體。（1. Whatsapp 2. Facebook 3. Instagram） 4. 教師進一步提問：「大家知道甚麼是社交媒體嗎？」 5. 教師邀請同學分享，並介紹社交媒體的定義。 網路上對於社交媒體的定義相當廣泛，但普遍可概括成以下幾點： - 社群媒體的內容是由使用者建立，如文字、圖片、影片等多媒體。 使用者建立和管理個人資料，包括個人基本資訊、興趣、關係等。 - 社群媒體通過使用者之間的互動形成社交網路，建立社交關係。 認識網上社交平台的類型、特性及功能（10 分鐘） 6. 教師利用 Nearpod 配對，讓學生配對不同網上社交平台的例子及其種類。 <table><tr><td>Facebook, 小紅書, Instagram</td><td>社交網絡類</td></tr><tr><td>Whatsapp, Wechat, Signal</td><td>即時通訊軟件</td></tr><tr><td>YouTube, Tiktok, Bilibili</td><td>分享影片類</td></tr><tr><td>討論區</td><td>就特定話題交流意見</td></tr></table> 7. 教師提問：「這些網上社交平台有甚麼特性和功能？」學生分享個人經驗。 8. 教師在 Nearpod 展示網上社交平台的頁面圖片，著學生找出各自的功能。	Facebook, 小紅書, Instagram	社交網絡類	Whatsapp, Wechat, Signal	即時通訊軟件	YouTube, Tiktok, Bilibili	分享影片類	討論區	就特定話題交流意見	- iPad - Kahoot! - YouTube 短片 - 校本教學影片（由本校資訊素養大使拍攝）
Facebook, 小紅書, Instagram	社交網絡類											
Whatsapp, Wechat, Signal	即時通訊軟件											
YouTube, Tiktok, Bilibili	分享影片類											
討論區	就特定話題交流意見											

	5. 教學要點 知： - 讓學生基本認識網上社交平台的定義、特性及功能 - 透過時事例子，找出這些社交平台的潛在影響（好與壞） 情： - 感受到網上社交平台在現今世代的影響力及威力 意： - 提高學生的危機意識，使用網上社交平台時需要加倍謹慎 6. 相關價值觀 尊重、同理心、守法	*見附件 1.1（圖表） 9. 教師播放短片（冰桶挑戰）（例子 1），利用常識科六何法中的四何討論影片內容，並與學生討論網上社交平台的好處。 <table><tr><td>Who</td><td>影片中的人是誰？</td><td>Bill Gates</td></tr><tr><td>What</td><td>影片中的人正在做甚麼？</td><td>把冰水倒在自己身上</td></tr><tr><td>Why</td><td>為何影片中的人要這樣做？</td><td>引起人們對 ALS 患者的注意：籌款</td></tr><tr><td>How</td><td>網上社交平台怎樣幫助宣傳？</td><td>龐大的社交網絡將活動傳播開去</td></tr></table> 9. 教師展示 Facebook 尋人廣告（例子 2），再次提問學生社交平台的好處。（答：利用社交網絡尋人，提高效率和成功率） 10. 教師作出小結： - 網上社交平台有不同的功能，為生活帶來便利，拉近人與人的關係。 - 我們應發揮社交網絡的力量，做對社會有益的事情，如籌款、尋人等。 - 著學生回家與家人討論網絡社交平台如何為生活帶來便利。 時事大擂台（認識社交媒體的潛在弊端）（8 分鐘） 11. 教師帶出：正正因為社交媒體的功能甚多，這些社交媒體亦成為了罪惡的溫床，使用時有一定的風險。 12. 教師利用 Kahoot!進行時事大擂台問答比賽（配合常識科校本活動），內容為社交媒體相關時事，讓學生認識社交媒體所帶來的隱憂。*見附件 1.2（問題） 13. 教師提問：「以上這些例子反映了社交媒體的哪些風險？」 - 存在虛假帳戶、網絡騙案 - 網絡公審、起底、網絡欺凌 - 侵犯版權、抄襲 14. 教師追問：「那麼，我們應以甚麼態度使用社交媒體？」 - 謹慎、明辨真偽、誠實、守法、尊重、自律、自我保護… 資訊素養大使分享（5 分鐘） 15. 考慮到四年級學生未必有太多社交平台的經驗，教師播放由本校資訊素養大使拍攝的校本教學片段，讓高年級同儕現身說法，分享個人經歷，以舊帶新，擴闊學生對社交媒體的認知。	Who	影片中的人是誰？	Bill Gates	What	影片中的人正在做甚麼？	把冰水倒在自己身上	Why	為何影片中的人要這樣做？	引起人們對 ALS 患者的注意：籌款	How	網上社交平台怎樣幫助宣傳？	龐大的社交網絡將活動傳播開去	
Who	影片中的人是誰？	Bill Gates													
What	影片中的人正在做甚麼？	把冰水倒在自己身上													
Why	為何影片中的人要這樣做？	引起人們對 ALS 患者的注意：籌款													
How	網上社交平台怎樣幫助宣傳？	龐大的社交網絡將活動傳播開去													

			總結（2 分鐘） 16. 教師帶出： ● 社交媒體能夠提升我們的生活質素，使生活更便利。 ● 同時有相當多隱憂，包括虛假資訊、網絡欺凌、私隱洩漏、網絡騙案等議題。 ● 因此，我們使用社交媒體時需要相當謹慎，多留意網絡趨勢，保護自己。																
2	AI 面面觀	(1) 課時 35 分鐘（常識科教節） (2) 學與教難點 部分學生甚少接觸 AI，對現今網絡趨勢了解不深。 (3) 設計概念 在初步認識社交媒體的基本資訊後，我們期望學生進一步了解現今網絡趨勢—AI 人工智能及其例子，深化所學，並於稍後於第三課節（網上交友及裸聊勒索）再次討論。 (4) 課前準備 學生搜集有關生成 AI 的例子及其功能，並張貼在 Padlet 上。 (5) 教學要點 知：	引起動機：與多啦 A 夢聊聊天（4 分鐘） 1. 教師提問：「你試過跟多啦 A 夢聊天嗎？想試試看嗎？」 2. AI Chatting 智能聊天助手 APP 與多啦 A 夢進行對話教師先作示範，再讓學生嘗試。 *見附件 2.1（示範圖） 3. 教師提問： ● 為甚麼我們可以跟多啦 A 夢聊天？這是真的多啦 A 夢嗎？（答：不是） ● 那這是甚麼？（答：AI 生成的多啦 A 夢） ● 那麼，你知道甚麼是 AI 嗎？ 認識 AI 定義、種類及其例子（8 分鐘） 4. 教師邀請同學分享，並引入 AI 人工智能的定義： ● 人工智能（Artificial Intelligence）是讓系統或電腦設備有模擬人類思考模式、邏輯與行為的能力，且能自行透過數據分析的過程，持續校正、進化。 5. 教師再問：「日常生活中還有甚麼 AI 例子？」請學生分享個人經驗。 6. 教師進一步介紹 AI 的種類及相關例子： <table><tr><th>種類</th><th>定義</th><th>例子</th></tr><tr><td>自然語言處理</td><td>處理、辨識及運用人類的自然語言</td><td> ● 語音助手 ● 翻譯系統 </td></tr><tr><td>電腦視覺</td><td>對目標進行辨識、追蹤和測量，並進一步進行圖像處理</td><td> ● 圖像辨識 ● 人面辨識 </td></tr><tr><td>語音識別</td><td>理解人類的語音、辨認單字，進而偵測語句中的含義</td><td> ● SIRI ● 語音輸入 </td></tr><tr><td>生成式 AI</td><td>通過文字提示，使機器產製出新的內容，包括圖像、影片、文字和音檔</td><td> ● ChatGPT </td></tr></table>	種類	定義	例子	自然語言處理	處理、辨識及運用人類的自然語言	● 語音助手 ● 翻譯系統	電腦視覺	對目標進行辨識、追蹤和測量，並進一步進行圖像處理	● 圖像辨識 ● 人面辨識	語音識別	理解人類的語音、辨認單字，進而偵測語句中的含義	● SIRI ● 語音輸入	生成式 AI	通過文字提示，使機器產製出新的內容，包括圖像、影片、文字和音檔	● ChatGPT	● iPad ● 簡報 ● AI chatting 網站
種類	定義	例子																	
自然語言處理	處理、辨識及運用人類的自然語言	● 語音助手 ● 翻譯系統																	
電腦視覺	對目標進行辨識、追蹤和測量，並進一步進行圖像處理	● 圖像辨識 ● 人面辨識																	
語音識別	理解人類的語音、辨認單字，進而偵測語句中的含義	● SIRI ● 語音輸入																	
生成式 AI	通過文字提示，使機器產製出新的內容，包括圖像、影片、文字和音檔	● ChatGPT																	

	● 認識到網絡世界的新趨勢 – AI 人工智能是甚麼、其種類及例子 ● 認識 AI 人工智能在日常生活中的應用（尤其交友層面） ● 認識 Deepfake 技術及其應用 情： ● 感受到網絡世界發展迅速，分辨真假資訊變得困難 意： ● 明白到網絡世界真假難分，提高事實查核的意識及責任感 (6) 相關價值觀 ● 守法 ● 責任感	我是小偵探（9 分鐘） 7. 教師展示不同例子，著學生投票找出哪些是由 AI 創作，哪些是由真人創作。 <table><tr><td>例子 1</td><td>山區風景圖真實 vs AI 生成山區風景圖</td></tr><tr><td>例子 2</td><td>散文段落 vs AI 寫作段落</td></tr><tr><td>例子 3</td><td>流行音樂 vs AI 生成音樂</td></tr><tr><td>例子 4</td><td>真人圖片 vs AI 生成人物照</td></tr><tr><td>例子 5</td><td>電影劇照（無間道）vs 電影劇照(deepfake 版)</td></tr></table> *見附件 2.2（例子圖） 8. 教師提問：「你們覺得容易分辨哪些是真人創作？哪些是 AI 生成的嗎？」 （答：不容易，因為 AI 生成的成品真實度高） 9. 教師著學生討論：「你認為這樣會為網絡世界帶來甚麼問題？」 ● 導致充斥許多難分真假的資訊 ● 容易透過 AI 去欺騙他人 ● 創作者的版權問題 認識 Deep fake（深度偽造）（12 分鐘） 10. 教師展示 Face APP、相片大師 APP 的 AI 生成虛擬人像圖， 提問學生：你們有使用過這些 APP 嗎？ 11. 教師展示「眾星齊玩 90 年代 AI 照」例子，指出利用 AI 生成程式已成為熱潮，不少人會將自己的樣貌上載至程式，套用在其他已有人像照片上，或生成一張較俊俏、美麗的人像照片。 *見附件 2.3（圖片） 12. 教師指出這些照片都是利用 Deep fake 技術製造出來的，並引入深度偽造概念及其定義：「透過深度學習的技術，創造出偽造訊息，將現有的圖像或影片，疊加重製到目標圖像或影片上。」 ● 準備上百張 A 與 B 的人臉，編碼器自動辨識兩張臉的共同特徵 ● 提取表情特徵數據，還原出 A 與 B 的人臉 ● 經過多次訓練與學習調整，重建出更精確的人臉 ● 以 A 的五官、表情與方向為基礎，進行人臉 B 的重建 13. 教師利用兩面思考法，著學生思考 Deep fake 技術帶來的好與壞。 <table><tr><td>好處</td><td>壞處</td></tr></table>	例子 1	山區風景圖真實 vs AI 生成山區風景圖	例子 2	散文段落 vs AI 寫作段落	例子 3	流行音樂 vs AI 生成音樂	例子 4	真人圖片 vs AI 生成人物照	例子 5	電影劇照（無間道）vs 電影劇照(deepfake 版)	好處	壞處	
例子 1	山區風景圖真實 vs AI 生成山區風景圖														
例子 2	散文段落 vs AI 寫作段落														
例子 3	流行音樂 vs AI 生成音樂														
例子 4	真人圖片 vs AI 生成人物照														
例子 5	電影劇照（無間道）vs 電影劇照(deepfake 版)														
好處	壞處														

			● 電影特效，增強真實感 電影玩命關頭 7 的演員 Paul Walker 不幸逝世，劇組使用 Deep fake 技術，讓 Paul Walker 在電影中「重生」。 ● 醫療 美國醫院為聾啞患者合成出逼真的人工聲音，讓他們可以「原聲」與人溝通。 ● 虛擬模特兒 透過 AI 引擎，將顧客變成虛擬模特兒，或製造試身室，助他們即時見到試衫效果。 ● 歷史教育 結合 VR 技術，通過動畫，重現歷史場景，達至沉浸式的互動學習。	● 虛假資訊的散布 惡搞英女皇聖誕 tiktok 舞蹈表演 ● 非法行為，侵犯私隱 將一個人的肖像，融入色情或不當內容中，嚴重侵犯個人隱私和尊嚴 ● 假消息泛濫，訊息安全 ● 增加騙案發生的機會	
			14. 教師以提問帶出價值觀：「面對 AI 技術，當我們接收網絡資訊時，應採取甚麼態度及策略？」 總結（2 分鐘） 15. 教師從知、情、意、行四方面作出小結： ● 知：隨著 AI 發展，我們需裝備自己，認識 AI 原理，面對人工智能時代。 ● 情：AI 發展反映了網絡世界發展迅速，分辨真假資訊越顯困難。 ● 意：網絡資訊真假難分，我們需提高事實查核的意識及責任感。		
3	社交網絡 猜情尋	(1) 課時 45 分鐘（校本綜合課資訊素養課教節）	個人經驗分享，顯示課堂主題（3 分鐘） 1. 教師提問：「你試過在網上認識新朋友嗎？」並邀請學生分享個人經驗。 2. 教師引入情境：「現在，我們的同學遇到危險了，我們一起來幫幫她吧！」		● 簡報 ● 校本教學影片（由本校資訊

	(2) 學與教難點 學生對於裸聊騙案的認識不深，未能理解其普遍程度及嚴重性。 (3) 設計概念 - 配合人文科範疇「世界與我」對 4 年級資訊素養方面的學習要求（使用通訊網絡及社交媒體處理資訊）及常識科「善用社交網絡」課題 - 向學生介紹現今世代最為常見的社交網絡危機－情願騙案 - 推展到更嚴重卻不容忽視的後果－裸聊勒索，擴闊學生的網絡知識，與時並進 (4) 教學要點 知： - 透過校本教材影片馬小姐的故事，繼續知識導入－讓學生明白利用社交媒體於網上交友的危機（情緣騙案） - 了解裸聊勒索騙案中騙徒的策略及作案流程	教學活動：網絡小偵探 議題 1：網上交友之情緣騙案（15 分鐘） 3. 教師引入：「請大家化身為小偵探，找出資訊小電台主角遇到甚麼難題吧！」 4. 播放由資訊素養大使拍攝的校本教材短片《*校名*資訊小電台》，內容是有關由 WhatsApp 交友演變至情緣騙案的故事。 5. 學生 4 人一組，派發四何拼圖工作紙，利用「四何」分析影片內容。*見附件 3.1 <table><tr><td>何事 (What)</td><td>影片發生甚麼事？（起、承、轉、合）</td></tr><tr><td>何地 (Where)</td><td>故事在哪裏發生？（WhatsApp）</td></tr><tr><td>何時 (When)</td><td>故事在甚麼時候發生？（某一天）</td></tr><tr><td>何人 (Who)</td><td>故事中有哪些人物？（馬小姐、恆仔）</td></tr></table> 6. 教師請學生分組各討論以下一個問題： What：你認為影片中的馬小姐犯了甚麼錯誤？有哪些可以警覺卻忽視的？（透露太多個人資料；沒有拒絕騙徒的請求；隨便與陌生人見面） Why：為何馬小姐會墮進騙徒的圈套？（與騙徒產生了感情，繼而遭騙徒情緒勒索，希望獲得心靈慰藉） How：這些錯誤如何影響馬小姐？（被騙徒騙取金錢和騷擾；差點遭騙徒侵犯） 7. 教師可著學生思考：網上交友情況下，我們應該和不應該做甚麼？ - 未開始先結束：不接受網路上陌生人的交友邀請 - 保護個人資料：不隨意提供個人資料給網友 - 對於網友提出與金錢有關的要求要提高警覺 議題 2：裸聊勒索（15 分鐘） 8. 教師提問：那麼，除了金錢損失的危機外，還有其他更嚴重的後果嗎？ 9. 教師引入可能發生的更嚴重後果－裸聊勒索。 10. 教師播放「色字頭上一把刀•裸聊勒索要 Say No」影片。	何事 (What)	影片發生甚麼事？（起、承、轉、合）	何地 (Where)	故事在哪裏發生？（WhatsApp）	何時 (When)	故事在甚麼時候發生？（某一天）	何人 (Who)	故事中有哪些人物？（馬小姐、恆仔）	素養大使拍攝） 四何拼圖工作紙
何事 (What)	影片發生甚麼事？（起、承、轉、合）										
何地 (Where)	故事在哪裏發生？（WhatsApp）										
何時 (When)	故事在甚麼時候發生？（某一天）										
何人 (Who)	故事中有哪些人物？（馬小姐、恆仔）										

	● 認識 Deepfake 技術如何應用於網上交友中 情： ● 感受到網上交友的危險 ● 明白情緣騙案劇本背後受害者的心態，產生同理心 ● 明白裸聊勒索及 Deepfake 技術帶來的嚴重性，因後果是無法逆轉的 意： ● 意識到網上交友的騙徒手法，提高危機意識 ● 作為網絡使用者，有責任保護自己 ● 學習以自愛、自律和自省的態度，學習與人建立健康的關係 (五) 相關價值觀 ● 守法 ● 尊重自己及他人 ● 同理心	11. 教師提問：「為甚麼影片中的人這麼苦惱？他遇到了甚麼事？」 （答：他遭到裸聊勒索，失去了金錢，洩露了身體的私密部位） 12. 教師接著播放「《全城守網》特輯四·裸聊勒索」影片。 13. 教師提問： ● 騙徒大多採取甚麼方法去進行裸聊勒索？ 答：透過交友平台去認識受害者，遊說受害人下載偽裝交友平台的惡意程式，盜取受害人通訊錄內的資料，再誘使受害人裸聊，暗中進行錄影，事後要脅勒索。 ● 除了讓人看見私密部位外，還會對受害人造成甚麼影響？ 答：心靈損傷、金錢損失、私密照被上載到互聯網及色情網站。 14. 教師派發線索給每組（兩則新聞的節錄），著每組就以下問題作出討論，把答案上載到 Padlet： *見附件 3.2（新聞節錄） ● 一周 61 宗 裸聊勒索涉款 170 萬 最細苦主 12 歲學生 ● 去年 320 名學生遭裸聊勒索失逾 200 萬 10 歲女童中招 警籲跨界合作 ● 裸聊勒索受害人有沒有性別之分 / 只限男士嗎？ 答：不是，10 歲女童也會成為受害人。 ● 根據以上兩則新聞，裸聊勒索騙案年齡最小的受害者是幾歲？ 答：10 歲。 ● 你認為有甚麼原因令青少年進行裸聊？ 答：新鮮感、刺激感、心靈上的慰藉、內向卻又渴望結交戀人、好奇心、網上色情片段很氾濫。 15. 教師引入裸聊法例，向學生說明守法的重要性。 *見附件 3.3（法例） 16. 教師強調其危險性：裸聊勒索騙案受害者的年齡趨勢下降，與大家息息相關。 AI + 裸聊勒索（5 分鐘） 17. 教師提問： ● 你還記得上節課我們提及過 Deepfake 技術嗎？	
--	---	--	--

			● 如果將 AI 技術加上裸聊勒索，會發生甚麼事？ ■ 跟虛擬人物聊天而不自知 ■ AI 可以創作更多吸引又看似真實的內容，更容易墮入裸聊騙案 總結（2 分鐘） 18. 隨著網絡發展，情緣騙案及裸聊勒索已是非常常見的網絡現象。 19. 我們作為網絡使用者，必須提高危機意識，有責任保護自己。					
4	做個精明網絡使用者	(1) 課時 45 分鐘（校本綜合課資訊素養課教節） (2) 學與教難點 ● 學生未有應對網上交友危機的經驗。 ● 學生容易忽略細節，洩漏個人資訊。 (3) 設計概念 配合常識科「善用社交網絡」課題，希望學生應用首三節課所得背景知識，親身實踐處理網上交友危機，達到「知情意行」中的「行」。 (4) 教學要點 知：	聯繫已有知識 / 顯示課堂主題（5 分鐘） 1. 教師播放由資訊素養大使拍攝的校本教材短片。 2. 教師提問：「片段中，當<u>恆仔</u>要求<u>馬小姐</u>見面時，<u>馬小姐</u>如何應對？」 （答：<u>馬小姐</u>無法拒絕，最終應約） 教學活動 1：假如我是<u>馬小姐</u>（25 分鐘） 3. 教師引入情境：假如你是<u>馬小姐</u>，你會如何應對，去改寫影片中的結局？ 4. 派發 iPad，讓學生加入 Nearpod 課堂，完成模擬對話練習。 5. 教師展示 Nearpod 中的 Whatsapp 版面，著學生代入<u>馬小姐</u>的角色，思考： ● 假如真的讓<u>恆仔</u>聽到你的聲音/開了鏡頭，之後會如何選擇？ ● 如何回覆<u>恆仔</u>的訊息？ ● 學生可模擬 Whatsapp 功能，以 Whatsapp/Emoji 形式自由回覆。 6. 教師著學生 2 人一組，作出討論： ● 我以甚麼方法回覆？為甚麼？ ● 這樣回覆方法會如何改寫影片的結局？ 7. 教師可觀察不同組別的答案，邀請不同作答方法的組別以 role play 形式分享，同時利用 Nearpod 功能，將該組別的作答展示給全班觀看。 8. 教師模擬騙徒手法，對學生的作答進行即興回覆，達致互動性課堂。 「現在老師會化身成大魔王，請大家思考如何回覆我吧！」 9. 教師展示 Nearpod 中的回覆例子，著學生如何進一步應對騙徒的窮追猛打。 問題例子： <table><tr><td>作答例子：</td><td>教師扮演騙徒回覆：</td></tr><tr><td> ● 但我把聲唔好聽㗎！唔好啦！ （找藉口） </td><td> ● 我哋咁熟，唔係見下都唔得掛！ 咁你即係唔當我係朋友姐！ （情緒勒索） </td></tr></table>	作答例子：	教師扮演騙徒回覆：	● 但我把聲唔好聽㗎！唔好啦！ （找藉口）	● 我哋咁熟，唔係見下都唔得掛！ 咁你即係唔當我係朋友姐！ （情緒勒索）	● 校本教學影片（由本校資訊素養大使拍攝） ● Nearpod 課堂
作答例子：	教師扮演騙徒回覆：							
● 但我把聲唔好聽㗎！唔好啦！ （找藉口）	● 我哋咁熟，唔係見下都唔得掛！ 咁你即係唔當我係朋友姐！ （情緒勒索）							

	● 透過馬小姐的故事，學習掌握應對網上交友危機的策略 ● 學習以自愛、自律和自省的态度，學習與人建立健康的關係	<table><tr><td> ● 啊！我記得有隻關於鬼滅之刃嘅 game 好好玩㗎，不如我哋一齊玩㗎先啦！（轉移視線） </td><td> ● 既然咁好玩，咁咪一齊出來玩囉！或者傾住電話玩仲開心呀！（得寸進尺） </td></tr><tr><td> ● 你咁樣逼我好似唔係幾好㗎…知唔知你咁樣其實係觸犯法例㗎！（阻嚇手法） </td><td> ● 觸犯法例？你唔好唔記得，我有你啲相，又知你讀咩學校！睇吓邊個驚㗎！（反客為主） </td></tr></table>	● 啊！我記得有隻關於鬼滅之刃嘅 game 好好玩㗎，不如我哋一齊玩㗎先啦！（轉移視線）	● 既然咁好玩，咁咪一齊出來玩囉！或者傾住電話玩仲開心呀！（得寸進尺）	● 你咁樣逼我好似唔係幾好㗎…知唔知你咁樣其實係觸犯法例㗎！（阻嚇手法）	● 觸犯法例？你唔好唔記得，我有你啲相，又知你讀咩學校！睇吓邊個驚㗎！（反客為主）	
● 啊！我記得有隻關於鬼滅之刃嘅 game 好好玩㗎，不如我哋一齊玩㗎先啦！（轉移視線）	● 既然咁好玩，咁咪一齊出來玩囉！或者傾住電話玩仲開心呀！（得寸進尺）						
● 你咁樣逼我好似唔係幾好㗎…知唔知你咁樣其實係觸犯法例㗎！（阻嚇手法）	● 觸犯法例？你唔好唔記得，我有你啲相，又知你讀咩學校！睇吓邊個驚㗎！（反客為主）						
情：	● 感受到處理網上交友危機時遇到的難處	10. 教師在劇情的適當部分停頓，帶領學生以第三者角度大膽討論： ● 這樣的回覆方法是否可行？有沒有盲點？ ● 會否有可能延伸的其他情節？ *教師可邀請學生扮演騙徒角色，思考其他可能的回覆手法。					
意：	● 意識到我們要堅守防線，以個人安全為前提，精明地處理網上交友危機 ● 保護自己、尊重他人	11. 教師概括學生可能使用的回覆手法及其盲點： ● 轉移視線、找藉口、直接封鎖對方、阻嚇手法（以法例嚇走對方） 12. 教師利用 Nearpod 功能與同學進行投票：你最欣賞哪一種回覆方法？13. 教師利用 Nearpod 合作板功能讓學生回答：承上題，為甚麼？14. 教師挑選組別進行讚賞，並於課堂後把其作品列印出來，貼在每層樓的資訊素養大使壁報上，推動校園正向氛圍。					
行：	● 透過模擬回覆騙徒活動，讓學生練習應對網上交友危機	15. 延伸問題：除了直接回覆騙徒，我們還有其他應對方法嗎？ ● 向可信任的人尋求協助，如：家人、老師、社工 16. 教師進行小結引領學生思考：作為網絡安全的使用者，網上交友的情況下，我們必須堅守防線，不受情緒勒索和威脅，並適當地向他人尋求協助，保護自己。					
(五) 相關價值觀	● 守法 ● 同理心 ● 責任感	教學活動 2：是非大挑戰（10 分鐘） 17. 教師引入：剛才我們嘗試過應對網上交友危機，那麼以下方法你是否同意呢？18. 教師繼續利用 Nearpod ，進行「是非大挑戰」問答活動。每回答一題，教師可以以提問形式，協助學生找出答案。 *此部分參考教育局有關「裸聊誘惑」的學與教資源 ● 是非題問題 1（非）：「網上交友時，只要先『起對方底』，檢查其貼文及照片，那就不會被騙！」 ➢ 騙徒可以按需要輕易虛構個人檔案，包括帖文、生活照及好友圈。 ● 是非題問題 2（非）：「只要跟外國網友裸聊便可以，文化較為開放，又不知道我的個人資料及社交圈子，十分安全！」 ➢ 騙徒並無國界之分，騙徒往往偽裝成另一個國家的人，如自稱是東南亞、日本、南韓或華裔人士。【此處教師可提問與學生重溫第二節所學：你還記得哪一種技術可以使你輕鬆變身成另一個人嗎？（答：Deepfake 技術）】 ➢ 互聯網世界四通八達，外國人也可輕易盜取你的個人資料。 ● 是非題問題 3（有機會）：「騙徒會不會在自己不知道的情況下錄影片段？騙徒會不會與人分享？」					

		● 尊重自己及他人	➢ 就算私密檔案也有意外流傳的風險，如遺失手機、維修電腦，檔案便有機會落在他人手上。 總結（4 分鐘） 19. 教師進行價值觀澄清： ● 你認為人與人之間的關係應該是怎樣的？ ● 是不是親近＝需要了解對方的一切私隱？ ➢ 健康的關係應該是：尊重彼此界線、自愛自律及自省 我們要懂得保護自己，青春期難免對異性有好奇，但親密關係也需要有道德底線，避免以不當行為表達愛與親近。 延伸（預習下一節）（1 分鐘） 20. 教師預告下節課將讓學生就網絡危機課題製作成品，著學生準備顏色筆及水筆。	
5	應對危機 你我有責	(1) 課時 45 分鐘（校本綜合課資訊素養課教節） (2) 學與教難點 學生設計網絡危機故事的素材及靈感有限。 (3) 設計概念 ➢ 培養學生的責任感，擔任網絡安全大使的角色 ➢ 按著同儕的網絡習慣及需要，將所學實踐，去提醒同學使用網上社交平台的注意事項，達到「知情意行」中的「行」 (4) 教學要點 知： ● 學習正確並有效的搜尋資料方法 ● 在資料蒐集時學習如何應付社交網絡危機等新的網絡安全知識 情：	顯示課堂主題（8 分鐘） 1. 教師展示事前由<u>資訊素養大使拍攝的社交調查結果</u>片段，帶領學生思考： ● 「之前幾節課我們深入認識了現今網上交友的趨勢及危機，現在到大家將所學實踐。」 ● 「早前老師已邀請一班資訊素養大使對大家進行『社交網絡大調查』，我們一起來看看結果。」 ● 「根據結果，你認為四年級使用社交平台的習慣如何？」 ● 「你認為這些習慣可能造成甚麼影響？」 ● 「輪到大家成為網絡安全大使，你會如何提醒同級同學？」 教學活動（故事書創作比賽）（35 分鐘） 2. 教師介紹任務詳情： ● 學生 4 人一組 ● 學生需應用所學，發揮創意，就網絡危機課題製作四格漫畫 ● 學生需就著同級情況，挑選相關的主題完成 ■ AI / Deepfake ■ 網上交友 ■ 裸聊 ■ 其他關於網上交友的危機 *盡量每組不同主題 ● 故事書必須包含文字和圖像，並需填上顏色 ● 故事書的最後一頁需要設計一則與故事相關的呼籲標語 ● <u>每班將由老師挑選 2-3 份佳作（第 6 節才讓學生參與投票）</u> 3. 教師派發白畫紙，教授學生製作 8 格故事書的方法。	● 校本教學影片（由本校資訊素養大使拍攝） ● 白畫紙 ● 六何拼圖工作紙 ● 顏色筆、水筆

	● 引起動機去親身製作材料，提醒同學網絡安全資訊 意： ● 意識到自己作為網絡使用者的角色，需持盡責、承擔、互相合作的精神，傳遞網絡安全知識 行： ● 學生按著同儕的網絡習慣及需要，製作成品，教導其他學生如何防範網絡危機 (五) 相關價值觀 ● 責任感、尊重、同理心	【摺紙藝術】一張紙摺麼玩一八格書 4. 教師派發六何拼圖工作紙，著學生創作前先用六何法思考故事大綱，進行小組討論；教師則從旁點撥及輔助。*見附件 4（六何拼圖工作紙） *過程中，學生可自由取用 iPad 搜尋相關時事資料。 <table><tr><td>六何法</td><td>故事細節</td></tr><tr><td>何事（What）</td><td>故事發生甚麼事？ （起、承、轉、合）</td></tr><tr><td>何地（Where）</td><td>故事在哪裏發生？</td></tr><tr><td>何時（When）</td><td>故事在甚麼時候發生？</td></tr><tr><td>何人（Who）</td><td>故事中有哪些人物？</td></tr><tr><td>為何（Why）</td><td>故事中的人物為何作出這個行為？</td></tr><tr><td>如何（How）</td><td>故事想提醒同學如何面對網絡危機？</td></tr></table> 5. 教師讓學生自行創作故事書。 6. 課堂後，每班教師選取 2–3 份佳作，留待下節課成果分享用。 延伸（預習下一節）（2 分鐘） 6. 教師先預告下節課安排，並於每班挑選 2 名代表上台分享。	六何法	故事細節	何事（What）	故事發生甚麼事？ （起、承、轉、合）	何地（Where）	故事在哪裏發生？	何時（When）	故事在甚麼時候發生？	何人（Who）	故事中有哪些人物？	為何（Why）	故事中的人物為何作出這個行為？	如何（How）	故事想提醒同學如何面對網絡危機？	
六何法	故事細節																
何事（What）	故事發生甚麼事？ （起、承、轉、合）																
何地（Where）	故事在哪裏發生？																
何時（When）	故事在甚麼時候發生？																
何人（Who）	故事中有哪些人物？																
為何（Why）	故事中的人物為何作出這個行為？																
如何（How）	故事想提醒同學如何面對網絡危機？																

6 ★ 此節為全級共同授課	社交網絡安全成果分享展	(1) 課時 45 分鐘（校本綜合課資訊素養課教節） (2) 設計概念 ● 期望學生將所學知識內化，應用並貢獻於同校師生 ● 配合圖書科早前教授，藉學生自行創作的故事書，達到警世作用，並更具代表性及感染力 ● 藉由一級學生的力量，帶動全校資訊素養氛圍 ● 配合學校正向教育計劃的關注目標，透過成果分享，促進學生間讚賞文化及氛圍 (3) 課前準備 ● 已於第 5 節著每班挑選 2 位學生進行分享 ● 已於每班挑選 2-3 份佳作，張貼在展示 (4) 教學要點 知： ● 透過觀看同學作品，廣闊地認識網絡危機各種可能發生的情況 情： ● 對作品進行回饋反思、說出個人感受 ● 展示作品，獲得滿足感 意： ● 願意擔當網絡守護者 行： ● 將每班學生的成品分享給同級同學觀看，推廣網絡安全知識 (5) 相關價值觀 ● 責任感及同理心	顯示課堂主題（5 分鐘） 1. 教師先跟學生介紹今天活動：「經歷這五節課後，相信各位已認識各種社交網絡危機，並將消化的知識加上無窮創意，製作了有關網絡安全的故事書。今天，將會是大家的成果分享展。」 故事書創作比賽成果分享（35 分鐘） 2. 教師播放由資訊素養大使製作的花絮短片，內容為這五節課中同學的學習過程及花絮，並隨後作小結。 3. 教師介紹投票環節： ● 老師已於每班挑選 2-3 本故事書作為佳作 ● 這些故事書以不記名形式展示在壁報板上 ● 每位同學有 2 張貼紙，投選最喜愛的作品，以示欣賞 ● 同學亦可取旁邊的水滴貼紙（配合學校正向教育計劃），描述自己對作品的感受，讚賞同學、為同學打氣 4. 教師讓同學四處走動，欣賞壁報板上同學的作品及進行投票。 5. 教師邀請每班 2 名代表上台進行訪問，分享學習心聲： ● 設計網絡安全故事書時的感受與困難 ● 經歷這五節課後有甚麼轉變、學到的東西 6. 教師進行頒獎，頒發獎狀及徽章。 承諾儀式（5 分鐘） 7. 教師著全體學生站立，進行承諾儀式 - 共同承諾擔當網絡守護者，並一同朗讀誓詞。 「我承諾成為智慧網絡守護者，於網上時刻保持警覺，不隨便認識陌生人，避免墮入網上陷阱，做個醒目數碼公民。」 延伸校本活動（鞏固和深化的措施） 8. 配合學校正向教育關注目標及校慶，得獎故事書將集結印製成<<網絡安全小冊子>>，派發予全校同學，宣揚網絡安全知識，營造資訊素養氛圍，以示鼓勵。	● 簡報 ● 投票貼紙 ● 各班佳作 ● 水滴貼紙 ● 校本花絮短片
-----------------------------	--------------------	---	---	--

教學設計說明（參賽隊伍可選擇以點列形式陳述，並以 600 字為限）

1. 參與香港教育大學「香港學校媒體、資訊及數碼素養調查」，檢視學生網絡使用的習慣，發現本校學生面對的網絡問題較同齡複雜，因此本教學計劃以本校學生實況及需要出發；
2. 此教學計劃貫通不同課程文件，為人文學科作準備；
3. 教學計劃先由同學作全級性調查，再由老師與學生自製教學材料，增加課堂的趣味性、投入感和吸引力；
4. 教學設計引入同學分享自身經驗，令訊息傳達更明確、切身和具說服力；
5. 教學計劃由老師帶領，由淺入深，循序漸進，層層遞進反思，並代入角色，演練應對策略，達致預防勝於治療的效果；
6. 教學延伸設家長參與部分，促進家校合作的概念，一同保護及教育學生應對網絡危機；
7. 製作警世漫畫，由學生影響學生，營造良好的資訊素養校園文化氛圍。
8. 整個設計運用「評鑑－規劃－實施－評鑑」模式，適時以「保、改、開、停」分析，令計劃更臻完善，達至《小學教育課程指引》（2024）提及的學習宗旨：「以理性和負責任的態度運用資訊及資訊科技。」展現守法、尊重他人、同理心等正確價值觀。