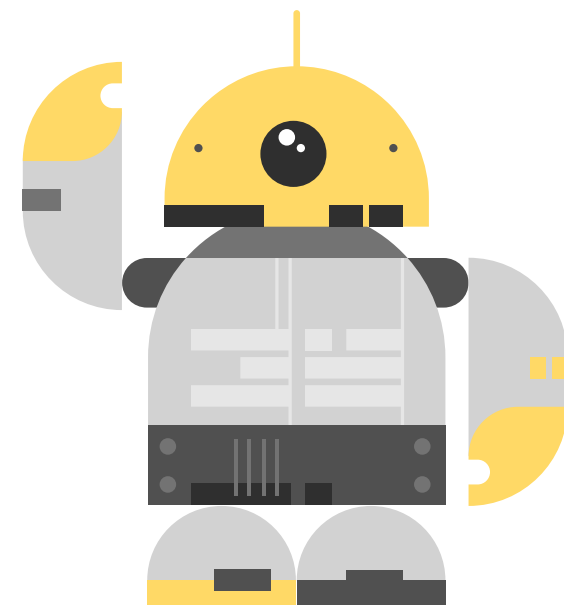


# 於學校推行網絡安全教育

教育局 科技教育組

2026年1月9日



# 網絡安全及科技罪案相關資訊 學與教資源



請瀏覽網址：  
<https://www.edb.gov.hk/cybersecurity>

# 網絡安全及科技罪案相關資訊學與教資源

## 《認識科技罪案和網絡陷阱》

六種是與社交媒體騙案有關，分別為網上購物騙案、援交騙案、裸聊勒索（並非裸聊騙案）、網上情緣騙案（或網戀騙案）、網上投資騙案及網上求職騙案。



網上購物騙案



裸聊勒索



網上求職騙案



網上情緣騙案



援交騙案



網上投資騙案

三種是其他較常見的案件類型，即信用咭盜用、即時通訊軟件帳號騎劫及電郵騙案。



信用咭盜用



即時通訊軟件帳號騎劫



電郵騙案



請瀏覽網址：  
<https://www.edb.gov.hk/cybersecurity>

## 《數碼資產與相關風險管理》

### 1. 數碼資產與相關風險

- 1.1. 電子貨幣及流動支付
- 1.2. 加密貨幣
- 1.3. 非同質化代幣（Non-fungible token (NFT)）
- 1.4. 數碼港元

### 2. 個人投資與風險

- 2.1. 個人投資風險
- 2.2. 網上投資騙案
- 2.3. 信用卡盜用

### 3. 數碼資產相關科技及網絡安全風險

- 3.1. 元宇宙
- 3.2. 釣魚攻擊
- 3.3. 盜用身分



## 《網絡及新興和先進資訊科技》

常見與網絡及新興和先進資訊科技相關的罪案

[資料來源：守網者－網絡罪案 <https://cyberdefender.hk/cybercrime/>]

常見與網絡相關的科技罪案



勒索軟件



釣魚攻擊



分散式阻斷服務攻擊

常見與新興和先進資訊科技相關的罪案



物聯網攻擊



人工智能



深度偽造

# 網絡安全及科技罪案相關資訊學與教資源



## 學與教資源冊

(一) 建議教學內容

(二) 建議教學模式

(三) 教學資料

- 參考資料（香港警務處提供）
- 參考教學建議
- 參考資源

(四) 參考資料



### 3.2. 人工智能

#### 3.2.1. 參考資料（香港警務處提供）

[資料來源：守網者 - 人工智能 <https://cyberdefender.hk/artificial-intelligence/>]

#### 甚麼是人工智能？

人工智能（Artificial Intelligence，簡稱 AI）是一種讓機器模擬人類智慧的技術。早在上世紀五十年代，已有科學家提出製造能夠模仿人類學習、決策和解決問題的機器。經過數十年發展，不同 AI 技術已經逐漸成熟，包括：

- ❖ 機器學習（Machine learning）：如語音辨識、自動駕駛
- ❖ 自然語言處理（Natural language processing）：如翻譯
- ❖ 電腦視覺（Computer vision）：能夠理解圖像的內容，
- ❖ 專家系統（Expert system）：針對高度專業知識的領域

#### 3.2.2. 參考教學建議

通過多元化的學習活動，讓學生認識人工智能的原理、應用、發展、對人類的影響及產生的問題，亦明白資訊素養、數據安全、人工智能安全的重要性，並以符合道德及守法的態度應用人工智能。

#### 課題

#### 參考資料（香港警務處提供）

#### 參考教學建議

#### 參考資源

#### 中學

目的：讓學生認識人工智能的原理、應用、發展、對人類的影響，以及會產生的問題，亦明白資訊素養、數據安全、人工智能安全的重要性，以及應用時應有的態度。

##### 示例一：

模式：讓學生閱讀相關資料〔參考資源第 1, 3, 4, 9 及 10 項〕，並通過教師教授參考資源〔參考資源第 2 項〕，讓學生學習人工智能理論，並通過實踐機械學習和編程，了解人工智能在視覺、聽覺及語音和語言上的應用，同時，亦讓學生認識人工智能倫理和對社會的影響。

#### 小學

目的：讓學生認識人工智能，及關注人工智能裝置安全和應用時應有的態度。

##### 示例一：

模式：教師通過教導學生人工智能知識〔參考資源第 1, 3 及 10 項〕，及讓學生觀看影片〔參考資源第 12 項〕，讓學生認識認識人工智能，及關注

##### 思考問題：

- (i) 讓學生認識人工智能
- 甚麼是人工智能？
- 日常生活會如何應用人工智能？試舉一個例子

##### (ii) 網頁：

1. 守網者 - 人工智能  
<https://cyberdefender.hk/artificial-intelligence/>
2. 教育局 - 初中人工智能課程單元  
• 初中人工智能課程單元 (第一冊)  
[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/technology-edu/resources/InnovationAndTechnologyEducation/Booklet1\\_CHI.zip](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/technology-edu/resources/InnovationAndTechnologyEducation/Booklet1_CHI.zip)  
• 初中人工智能課程單元 (第二冊)  
[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/technology-edu/resources/InnovationAndTechnologyEducation/Booklet2\\_CHI.zip](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/technology-edu/resources/InnovationAndTechnologyEducation/Booklet2_CHI.zip)  
• 初中人工智能課程單元 (第三冊)  
[https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/technology-edu/resources/InnovationAndTechnologyEducation/Booklet3\\_CHI.zip](https://www.edb.gov.hk/attachment/tc/curriculum-development/kla/technology-edu/resources/InnovationAndTechnologyEducation/Booklet3_CHI.zip)

教育局  
Education Bureau



香港警務處  
HONG KONG POLICE FORCE



請瀏覽網址：<https://www.edb.gov.hk/cybersecurity>



# 守網聯盟遊戲卡

- 香港警務處、數字政策辦公室及教育局聯合於2025年十月推出
- 主要對象為高小及中學生
- 每張遊戲卡均印有網絡安全資訊
- 讓學生在互動中學習防騙知識，加強他們對科技罪案陷阱的警覺性
- 遊戲卡現正通過學校分區派發，請學校派員領取



## 網絡安全學與教育資源 — 守網聯盟遊戲卡 Learning and Teaching Resources of Cybersecurity — CyberDefenders Alliance Card Game

### 目的

本附件旨在通知各中小學校校長及教師有關派發上述遊戲卡事宜。

### 評語

- 為提升青少年對網絡安全的認識，香港警務處網絡安全及科技罪案調查科（網罪科）聯同數字政策辦公室及教育局於2025年10月推出「守網聯盟遊戲卡」（遊戲卡），共同推動網絡安全教育，共建更安全的網絡環境。這套遊戲卡以本地高小及中學生為主體對象，透過輕鬆有趣的遊戲方式，讓學生在互動中學習防騙知識，加強他們對科技罪案陷阱的警覺性。此外，每張遊戲卡均印有網絡安全資訊及不同政府部門的吉祥物，讓學生透過收集遊戲卡及參與遊戲的過程中，內化自我保護的技巧。
- 為了提升教師教授網絡安全的能力，教育局科技教育組聯同網罪科定期舉辦網絡安全學與教育網上研討會及工作坊，協助教師更有效地把網絡安全融入課堂教學。此外，教育局網罪科已於本年十月及十一月分別為中小學校教師合辦「守網聯盟遊戲卡」工作坊，讓教師透過亲身體驗遊戲卡，了解如何把遊戲卡融入課堂，以提升學生的資訊素養能力、防騙和網絡安全意識。
- 「守網聯盟遊戲卡」體驗版可供學校領取，各學校請親臨本處過關領取。遊戲卡共分為兩套，分別為小學及中學版本。2025年11月21日（星期五）至2026年1月21日（星期五），期間到所屬區域政府服務處，領取2套遊戲卡，有關「守網聯盟遊戲卡」的詳細資訊可以透過以下超連結閱覽：<https://cyberdefenders.hk>
- 此外，教育局科技教育組、網罪科及香港資訊科技學院，將於2026年1月9日（星期五）合辦實體工作坊暨網上研討會，研討會內容涵蓋網絡科技最新資訊、「守網聯盟遊戲卡」簡介、學校的網絡安全威脅、網絡安全學與教育策略及相關資源的運用、參與實體工作坊的教師，更可體驗如何透過「安全資訊與事件管理」（SIEM）平台學習的網絡相關資訊攻擊，以實作方式加強教師對及早偵測威脅的認識，如何處理網絡事故，以促進他們網絡保安的能力。教師可透過教育局培訓行事歷報名參加上述課程，詳情如下：

附件 16

教育局 課程及教學資源科 Curriculum and Quality Assurance Branch Education Bureau	
遊戲卡 Collection	
(適用於小學及中學) (Applicable to primary and secondary schools)	
<b>香港區域教育服務處</b> 香港中文大學崇基道4號3樓 電話：2863 4646  <b>九龍區域教育服務處</b> 九龍彌敦道19號教育服務處 九龍彌敦道19號中座平台 電話：2639 4100  <b>新界西區域教育服務處</b> 新界西貢路山道至灣仔457號東望主樓第4樓 電話：2437 7272  <b>新界東區域教育服務處</b> 新界東新田鎮至灣仔457號東望主樓第4樓 電話：2437 7272	<b>香港區域教育服務處</b> 1/F, 14 Telford Way Road, Telford Shing, Hong Kong Tel: 2863 4646  <b>Kowloon Regional Education Office</b> 19 South Road, Kowloon Tong, Kowloon Tel: 2639 4100  <b>New Territories West Regional Education Office</b> 19F, Chanceman Tsuen Wan Plaza, 457 Castle Peak Road, Tsuen Wan, New Territories Tel: 2437 7272  <b>New Territories East Regional Education Office</b> 21F, Landmark North, 39 Long Sun Avenue, Shing Mun, New Territories Tel: 2437 7272
<b>日期</b> 2025年11月21日至2026年1月21日  <b>星期</b> 星期一至五 上午九時三十分至十二時三十分 下午二時三十分至五時三十分 (逢星期六、日及公眾假期休息)	<b>Date</b> 21 December 2025 to 21 January 2026  <b>Time</b> Monday - Friday 9:30 am - 12:30 pm & 2:30 pm - 5:30 pm (Closed on Saturdays, Sundays and Public Holidays)
請向所屬區域政府服務處索取以下表格： Please issue the below the following materials: 1. 「守網聯盟遊戲卡」 (每套遊戲卡大小為：20公分 x 15公分 x 4公分，重約0.4公斤) (The size of each box of card game is about 20cm x 15cm x 4cm and the weight is about 0.4kg)	
學校名稱 Name of school 學校電話 Telephone 校長姓名 Name of School Head 校長簽署 Signature of School Head 日期 Date	

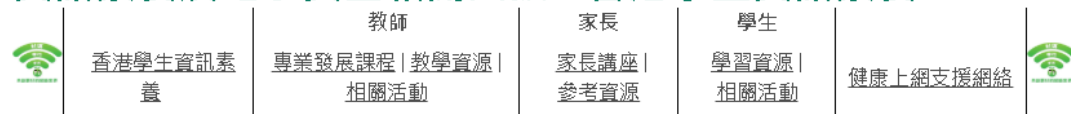
35

教育局通函第214/2025號 (附件16)：  
<https://applications.edb.gov.hk/circular/upload/EDBCM/EDBCM25214C.pdf>



# 資訊素養相關資源

## 資訊素養及電子安全相關支援 – 香港學生資訊素養



### 香港學生資訊素養簡介

資訊科技是一種發揮學生學習潛能的有效工具。隨著科技的發展，以及透過在各學習領域（包括STEAM）創新教學法中應用科技，學生的資訊素養、自主學習和其他廿一世紀所需的能力如創造力、解難能力、協作能力和計算思維能力，都得以提升。為促進學生的學習和追求卓越，教育局在不同階段制訂了資訊科技教育策略，透過資訊科技優化互動學習和教學經歷。

資訊科技作為一種重要的能力，能幫助學生辨識對資訊的需要；尋找、評鑑、提取、組織和表達資訊；創造新的意念；應對資訊世界的變化；合乎道德地運用資訊，以及不讓自己作出違反道德的行為如網絡欺凌和侵犯知識產權。學生在資訊世界中處理不同媒體資訊時，可透過應用共通能力培養資訊素養。資訊素養亦涉及不同知識範圍，並與各學習領域有著密切的聯繫。

學校可參考《香港學生資訊素養》學習架構的建議，促進學生知識、技能和態度的發展，讓他們合乎道德地及有效地運用資訊和資訊科技，成為負責任的公民和終身學習者。將資訊素養融入學校整體課程，可為學生提供真實的情境應用這些能力，並幫助他們學習相關的學習領域。

### 相關文件

日期	文件
2024	<a href="#">《香港學生資訊素養》學習架構 (2024)</a> PDF 新

類別	九個素養範疇	
有效及符合道德地運用資訊	1	有效地、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、媒體內容和資訊來源／提供者
	5	提取和整理資訊、產生及表達新意念
資訊世界	6	運用資訊科技處理資訊、建立內容和於分享資訊時先作反思
	7	認識社會上資訊提供者的角色和功能
	8	認識能獲取可靠資訊的條件
	9	認識應用新興和先進資訊科技時所衍生的道德議題



請瀏覽網址：  
<https://www.edb.gov.hk/il/chi>

# 媒體和資訊素養相關資源

主題	閱覽或下載	
(1) 媒體和資訊素養	影片 工作紙 工作紙 ( 教師用 )	詳細資料 詳細資料 詳細資料
(2) 辨別資訊的真偽	影片 工作紙 工作紙 ( 教師用 )	詳細資料 詳細資料 詳細資料
(3) 善用社交媒體	影片 工作紙 工作紙 ( 教師用 )	詳細資料 詳細資料 詳細資料
(4) 拒絕網絡欺凌	影片 工作紙 工作紙 ( 教師用 )	詳細資料 詳細資料 詳細資料
(5) 保障個人資料私隱	影片 工作紙 工作紙 ( 教師用 )	詳細資料 詳細資料 詳細資料
(6) 應對新媒體	影片 工作紙 工作紙 ( 教師用 )	詳細資料 詳細資料 詳細資料



媒體和資訊素養影片系列：(1)  
媒體和資訊素養 (配以中文字幕)

媒體和資訊素養影片系列：(6) 應對新媒體  
工作紙

觀看「應對新媒體」影片，然後回答下列題目。

## 多項選擇題

1. 以下哪一項不屬於近年帶動新媒體發展的科技？
- A. 電子報及數碼電台
  - B. 人工智能及互聯網 4.0
  - C. 大數據及演算法

## 2. 新媒體具備甚麼特性？

- A. 技術化、圖像化、單向性
- B. 數碼化、網絡化、互動性
- C. 單一化、簡單化、獨特性

## 3. 新媒體在多方面改變了我們的生活，你認為哪一項是最重要的？

- A. 網上理財、辦理手續
- B. 搜尋資訊、學習創作
- C. 購物娛樂、社交聯繫



請瀏覽網址：  
<https://www.edb.gov.hk/mil>





### 網絡安全學與教資源

請瀏覽網址：

<https://www.edb.gov.hk/cybersecurity>



### 資訊素養相關資源

請瀏覽網址：

<https://www.edb.gov.hk/il/chi>



### 媒體和資訊素養相關資源

請瀏覽網址：

<https://www.edb.gov.hk/mil>

