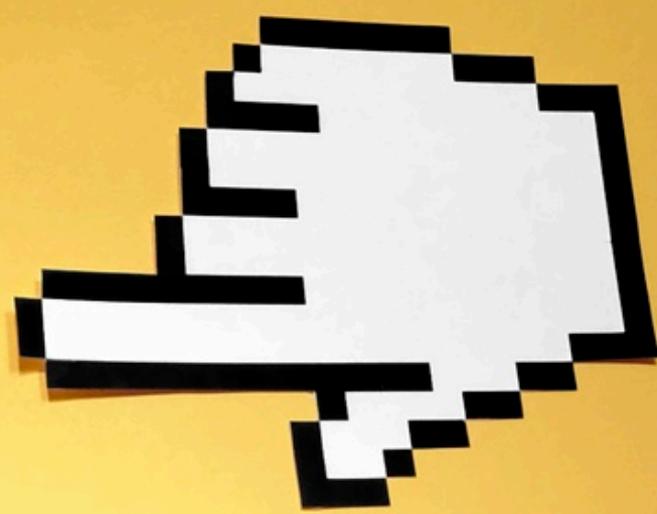


共建網「樂」e世界家長講座 與e世代同行



香港家庭福利會
青少年服務高級經理 吳浩希社工
20.11.2020

共建網「樂」e世界家長講座： 與e世代同行（網上工作坊）

工作坊（一）：網上的機遇與危機 **(2020年11月20日)**

內容：簡介e世代的管教方法、網上學習、資訊素養、青少年網絡文化、網上危機與處理貼士

工作坊（二）：成長需要與沉迷上網 **(2021年1月8日)**

內容：講解沉迷上網、青少年成長需要與上網的關係、家長如何了解孩子的網絡世界

工作坊（三）：管教e世代 **(2021年2月19日)**

內容：分享e世代管教的三個成功因素、如何與e世代立約

參加者需知

- 網上工作坊共有三節，建議家長準時及全部出席
- 形式：講座、個案分享、互動、家課
- 請勿攝影、錄影、錄音
- 講義及講座內容將可於在教育城網站重溫
- 參加者亦可於下星期聯絡家福會索取簡約的講義
- 敬請參加者積極參與，包括課堂上的互動與課後的家課
- 歡迎參加者課堂後繼續與我們討論
- 家福會健康上網支援網絡：電話及WhatsApp 5592 7474

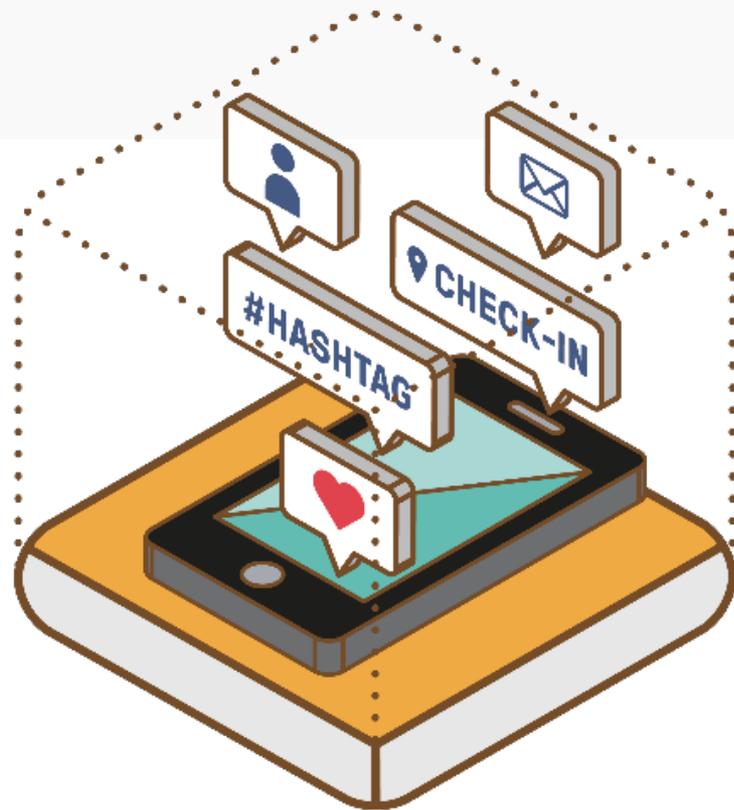
民意調查

- 家長對子女上網抱著正面/負面的態度?
- 家長對管教子女健康上網有幾大信心?

回到18歲，完美的另一半

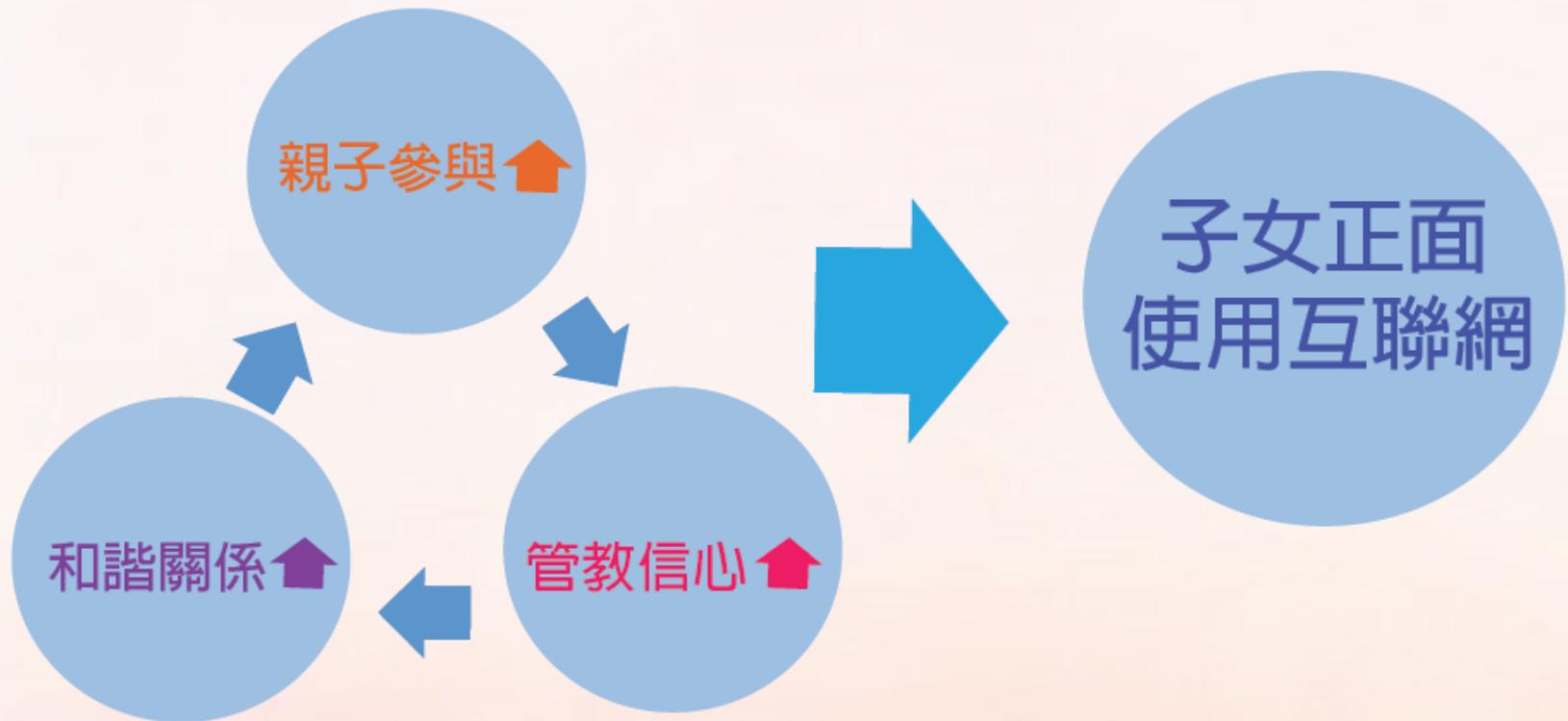
- 讓你感到備受尊重，你是最特別的一個！
- 不會批評你，只會關心你
- 永遠接納你、認同你、重視你
- 你喜愛的事情她/他都喜愛、你們無所不談
- 在她/他面前，你才發現自己也不錯，覺得自己很有價值
- 她/他無條件付出、廿四小時陪伴你
- 我「愛」你，「互聯網」！

如何能與子女「同行」？



ICC - APP世代親子方程式

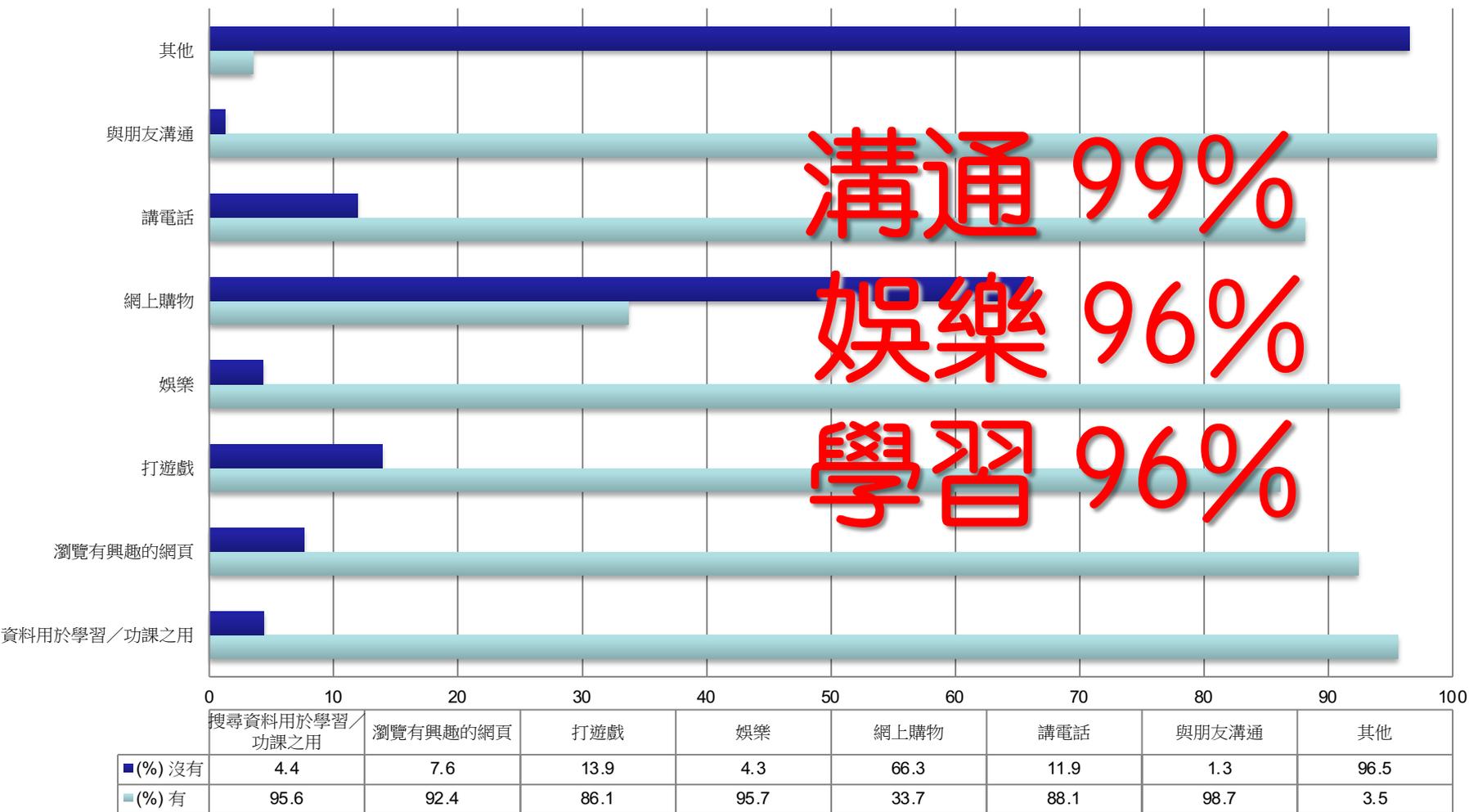
Involvement + **C**onfidence + **C**ohesiveness
家庭參與 + 管教信心 + 和諧關係



民意調查

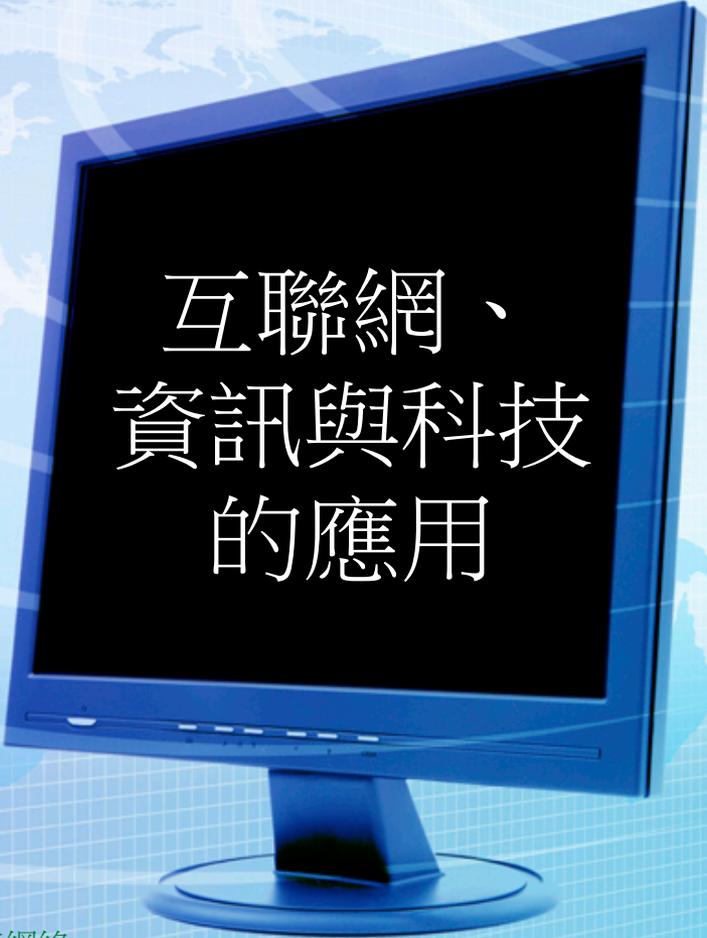
您認為子女經常用智能電話來做甚麼？

青少年的數碼產品用途 家福會 2016



資訊科技 X 未來世界

- 2003年與2020年的家長講座
- 雲端、大數據、GPS、AR、VR、智能家居、電子貨幣、AI 人工智能、機械人、物聯網、區塊鏈、3D打印、Coding、STEM / STEAM、樂齡科技…



互聯網、
資訊與科技
的應用

資訊科技 X 未來世界

- 子女要學甚麼將來才一定有用?



虛擬實景
擴充實景
VR & AR
MR

資訊科技 X 未來世界

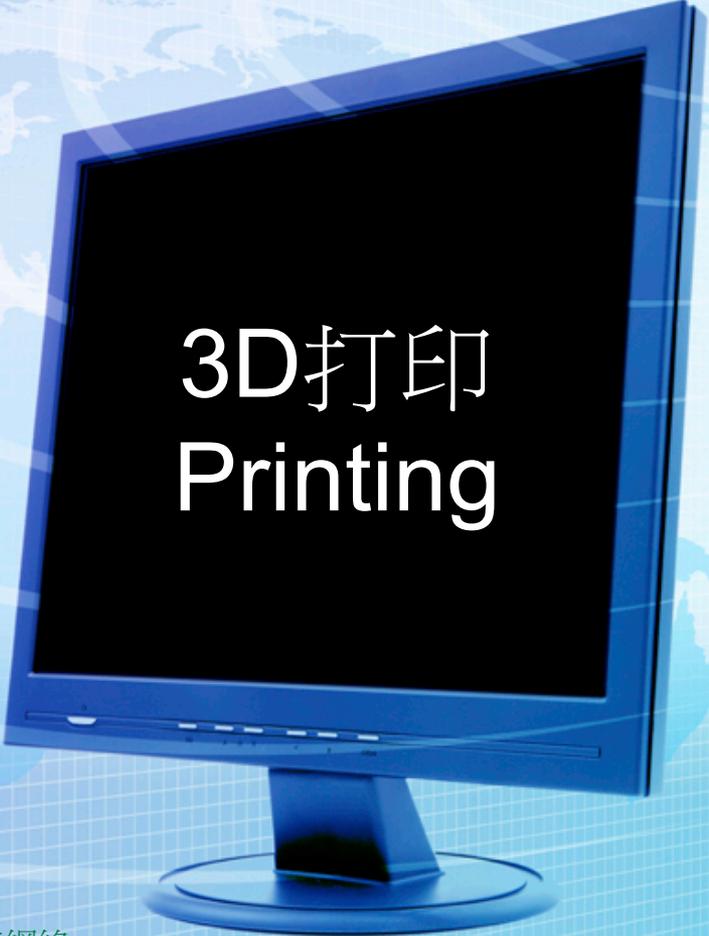
- 子女所學習的專業
將來會被 AI 取代?



人工智能
AI

資訊科技 X 未來世界

- 子女要學習甚麼的生活技能，才能於未來生存？



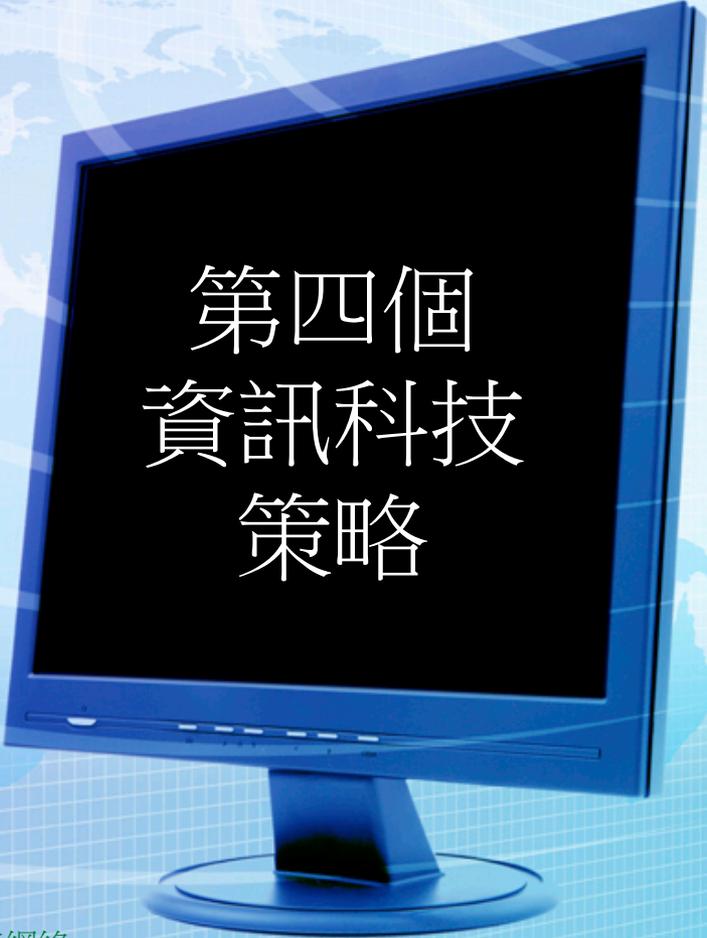
3D打印
Printing

電子學習 eLearning

- eLearning 而不是 eTeaching
- 由學與教的傳統模式，到創造學生個人識見
- 個人化、自主的學習經歷
- 讓學生更為享受學習過程
- 促進朋輩於課堂及課後的互動、協作機會
- 協助設計富科技元素的學習，滿足未來的挑戰
- 引入豐富、多元的資訊，拓闊「教室」定義，終身學習
- 培養學生成為盡責的網路公民，應對的複雜多變

資訊科技 X 學習

- 教育局於 2015/16 學年推行第四個資訊科技策略
- 優化學校資訊科技環境、學校的專業領導與能力、社區夥伴的支援，促進學生善用科技及資訊科技能力
- 提升自主學習、解難、協作、計算思維的能力、加強創意、創新、創業精神
- 培育具操守的資訊科技使用
- 達致終身學習和全人發展



第四個 資訊科技 策略

資訊科技 X 學習

「共建更好的網絡世界」電子學習資源套

字典、相機、筆記簿、計算機、維基百科
、Google、YouTube、地圖…

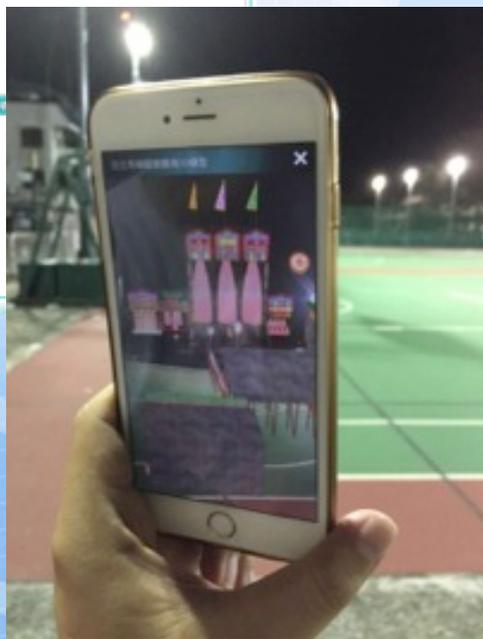
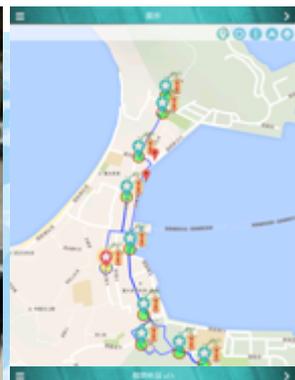


家福會 健康上網支援網絡

HKFWS Net Service – We CARE, WE SHARE

資訊科技 X 學習 @ 學校

「共建更好的網絡世界」電子學習資源套

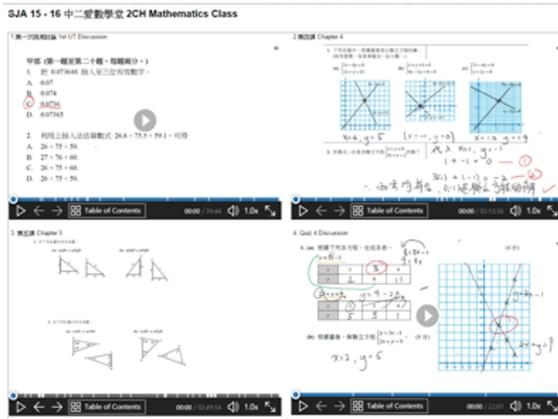


家福會 健康上網支援網絡

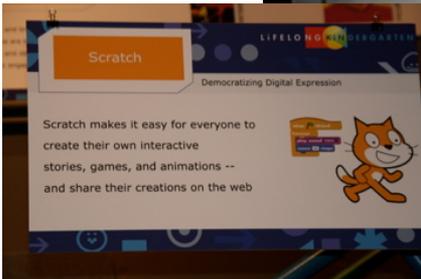
HKFWS Net Service – We CARE, WE SHARE

資訊科技 X 學習 @ 學校

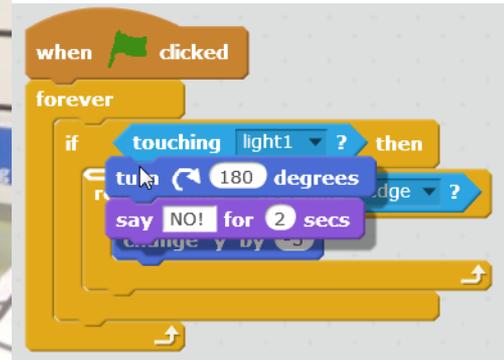
「共建更好的網絡世界」電子學習資源套



翻轉班房 Flipped classroom



編程 Coding



家福會 Net Service
We Care, We Share

資訊科技 X 學習 @ 學校

「低起點、小步子、多活動、快回饋」

- 學生自主學習
- 有趣、互動、即時回饋
- 切合青少年的模式
- 個人化
- 照顧各同學進度



電子學習
eLearning

政府對資訊科技教育家庭支援

- 學資處上網費津貼
 - 金額於 2020/21學年提升至 \$1600 (全津)、\$800 (半津)
 - 2020/2021 (截至 31.10.2020) 成功申請家庭數目為 122,884, 津貼額為 1.58 億
- 教育局支援有經濟需要學生上網學習補充津貼
 - 支援有經濟需要學生上網學習補充津貼, 補貼學校購買可攜式無線網絡路由器及/或流動數據卡的額外開支
- 健康上網支援網絡 (5592 7474)
 - 教育局委託家福會提供提供一站式電話及網上支援與輔導服務, 以助處理因上網而引起的問題

社福機構為基層家庭提供網上學習裝置

- 明愛電腦工場：
數碼產品申請計劃
ccw.caritas.org.hk/digital.html
- 香港電腦援助協會
hkcaa.online/apply
- 聖雅各福群會
樂遊網上學習計劃
- 健康上網支援網絡
(5592 7474)可查詢社
區及電子學習資源



家長自學資源

「共建更好的網絡世界」



- <https://www.hkedcity.net/parent/elearning>

「健康網絡由你創」 短片系列 - 家長篇

- https://edcity.hk/r/healthyinternet_video

健康上網支援網絡 (5592 7474)

- www.facebook.com/healthynet/
- <https://healthynet.hk/>



家長資源增值

- 香港公共圖書館 「**輕鬆生活@互聯網**」 工作坊
 - (A) 齊用手機認識網上工具
 - (B) 齊用手機搜尋生活資訊
 - (C) 齊用手機共享網上資源
- 由家福會協辦，介紹使用互聯網的基本技巧和日常生活相關的網上資訊，鼓勵市民善用互聯網及圖書館的數碼資源，應用於日常生活上，並促進家人之間互相的連繫
- 工作坊於各區圖書館舉行，供18歲以上人士報名

網絡危機“CRISIS”



<https://healthynet.hk/web-information/six-crisis/>

民意調查

- 家長的擔心

健康上網 Cyber Wellness

- 尊重自己及他人
- 安全及負責任
- 正面的人際關係
- ✓ Sense 有察覺和了解
- ✓ Think 懂得分析和反思
- ✓ Act 採取合適行動
- ✓ Value 解立價值觀
- 從孩子身、心、靈出發



身 - 職安健

- 使用姿勢及環境
- 距離 30-40-50
- 眼 20-20-20
- 耳 60-60
- 護眼操、伸展運動
- 活動及運動
- https://healthynet.hk/wp-content/uploads/2015/09/parenting_pamphlet20150831.pdf



心 - 預防心理傷害

- 避免沉迷上網 / 網絡遊戲
- 預防及懂得處理網絡欺凌、不良資訊、網絡交友及其他網絡陷阱
- 提升子女安全意識
- 讓孩子懂得處理
- 明白對人的影響
- 建立正確價值觀

《APP世代健康上網家庭秘笈》

<https://healthynet.hk/past-events/comic/>



香港學生資訊素養

- 資訊素養是促進學生有效及符合道德地使用資訊的相關能力及態度
 - ✓ 辨識對資訊的需要
 - ✓ 尋找、評鑑、提取、整理和表達訊息
 - ✓ 創造新的意念
 - ✓ 應付資訊世界的變化
 - ✓ 避免作出缺德的行為，如網絡欺凌和侵犯知識產權

處理網絡資訊

THINK Before you CLS

- T – True ? 求真 - 已向當事人求證?
- H – Helpful ? 對事情有幫助?
- I – In other's shoes? 設身處地
- N – Necessary ? 必須要咁做? 有無其他方法
- K – Kind ? 有品 有愛心, 盡力去幫人

家長所想 - Tips

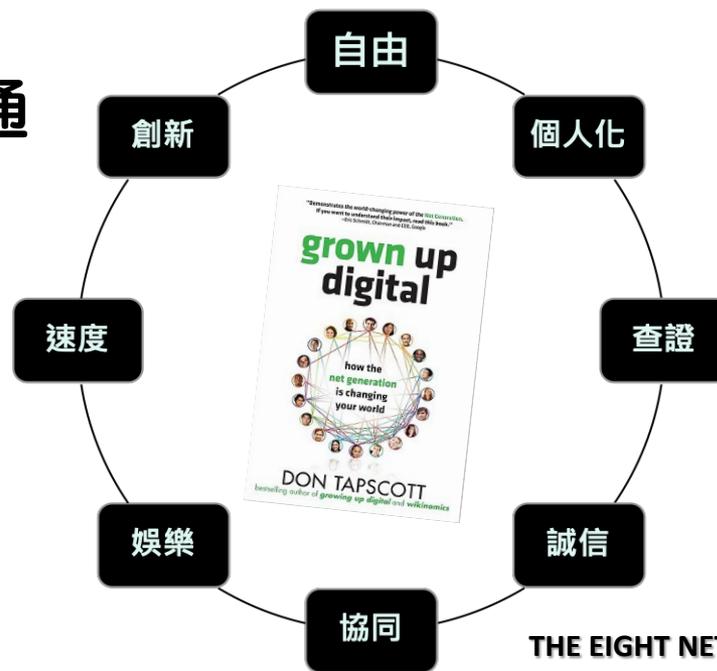
- 上網咪好危險?
- 我要裝過濾軟件!
- 「偷睇」子女手機
- 佢乜都唔肯同我講
- 唔知可以搵邊個幫手?
- ✓ 是否已犯法? 即時傷害?
- ✓ 先處理心情、後處理事情
- ✓ 有商有量、子女負責任
- ✓ 聆聽、關心
- ✓ 「傾閒計」
- ✓ 家福同行 5592 7474
- ✓ 以身作則



NET GEN的常態 (NORMS)

= 對教師 / 家長的要求 ?

1. 追求即時回應的溝通
2. 減少面對面說話
3. 依靠網絡表達自我
4. 同時處理多項工作
5. 即時分享
6. 具創意 (二次創作)
7. 協作性強 (vs. 合作)
8. 於網上尋求解決方法



THE EIGHT NET GENERATION NORMS

Don Tapscott –
growing up digital 1998,
Grown up digital 2008

民意調查

- 對青少年潮語及網絡活動的認識

流行Apps (遊戲類)

Top Mobile Games by Worldwide Downloads for October 2020



Overall Downloads				App Store Downloads				Google Play Downloads			
1		Among Us InnerSloth	-	1		Among Us InnerSloth	-	1		Among Us InnerSloth	-
2		Subway Surfers Sybo Games	▲	2		Genshin Impact miHoYo	▲	2		Garena Free Fire Garena	-
3		Join Clash 3D Supersonic	▲	3		Acrylic Nails Crazy Labs	▲	3		Join Clash 3D Supersonic	★
4		Garena Free Fire Garena	▼	4		PUBG Mobile Tencent	-	4		Subway Surfers Sybo Games	▲
5		Genshin Impact miHoYo	★	5		Stair Run Voodoo	★	5		My Talking Tom Friends Outfit7	▲
6		Stair Run Voodoo	★	6		Chat Master Supersonic	★	6		Tiles Hop Amanotes	▲
7		Cube Surfer Voodoo	-	7		Subway Surfers Sybo Games	-	7		Cube Surfer Voodoo	-
8		Tiles Hop Amanotes	▲	8		Color Roll 3D Good Job Games	▼	8		Stair Run Voodoo	★
9		Emoji Puzzle Supersonic	▼	9		Call of Duty: Mobile Activision	▲	9		Ludo King Gametion	-
10		My Talking Tom Friends Outfit7	▼	10		Roblox Roblox	▲	10		Emoji Puzzle Supersonic	▼

Note: Does not include downloads from third-party Android stores in China or other regions. ▲ = Rank up over last month ▼ = Rank down over last month ★ = New to top chart

流行Apps (非遊戲類)

Top Grossing Apps Worldwide for October 2020 (Non-Game)



Overall Revenue

- 1 TikTok
- 2 YouTube
- 3 Tinder
- 4 Tencent Video
- 5 Disney+
- 6 Piccoma
- 7 iQIYI
- 8 Google One
- 9 Netflix
- 10 BIGO LIVE

App Store Revenue

- 1 TikTok
- 2 YouTube
- 3 Tinder
- 4 Tencent Video
- 5 iQIYI
- 6 Netflix
- 7 Disney+
- 8 Youku
- 9 Piccoma
- 10 QQ Music

Google Play Revenue

- 1 Google One
- 2 Piccoma
- 3 Disney+
- 4 BIGO LIVE
- 5 Tinder
- 6 Pandora
- 7 LINE Manga
- 8 LINE
- 9 Twitch
- 10 Facebook

Does not include revenue from third-party Android stores in China or other regions. TikTok includes spending in Douyin.

Digital Native vs. Digital Immigrants (Marc Prensky 2001)

當電視撈飯父母遇上**APPS**世代

數碼原居民

- 以電腦、數碼遊戲與互聯網語言為母語
- 接收和發放訊息的速度快
- 喜歡同時處理多項工作
- 重圖像，輕文字
- 將收集到的資料隨意堆在一起
- 喜歡「遊戲式」的學習環境、從互聯網吸取知識
- 認為誰先分享資訊，誰就越被推崇

數碼移民

- 有著「數碼移民口音」
(聽不明白潮語、網語)
- 習慣每次處理一件事
- 先文字，後圖像
- 喜歡事情井然有序
- 喜歡認真的去學習 (從書本吸取知識)
- 認為資訊應該保密獨享才有利於自己 (日記 vs IG)

認識青年網絡文化 升「呢」做個潮爸媽



好奇心、關心 不忘初心

Stay hungry, Stay foolish (Steve Jobs)

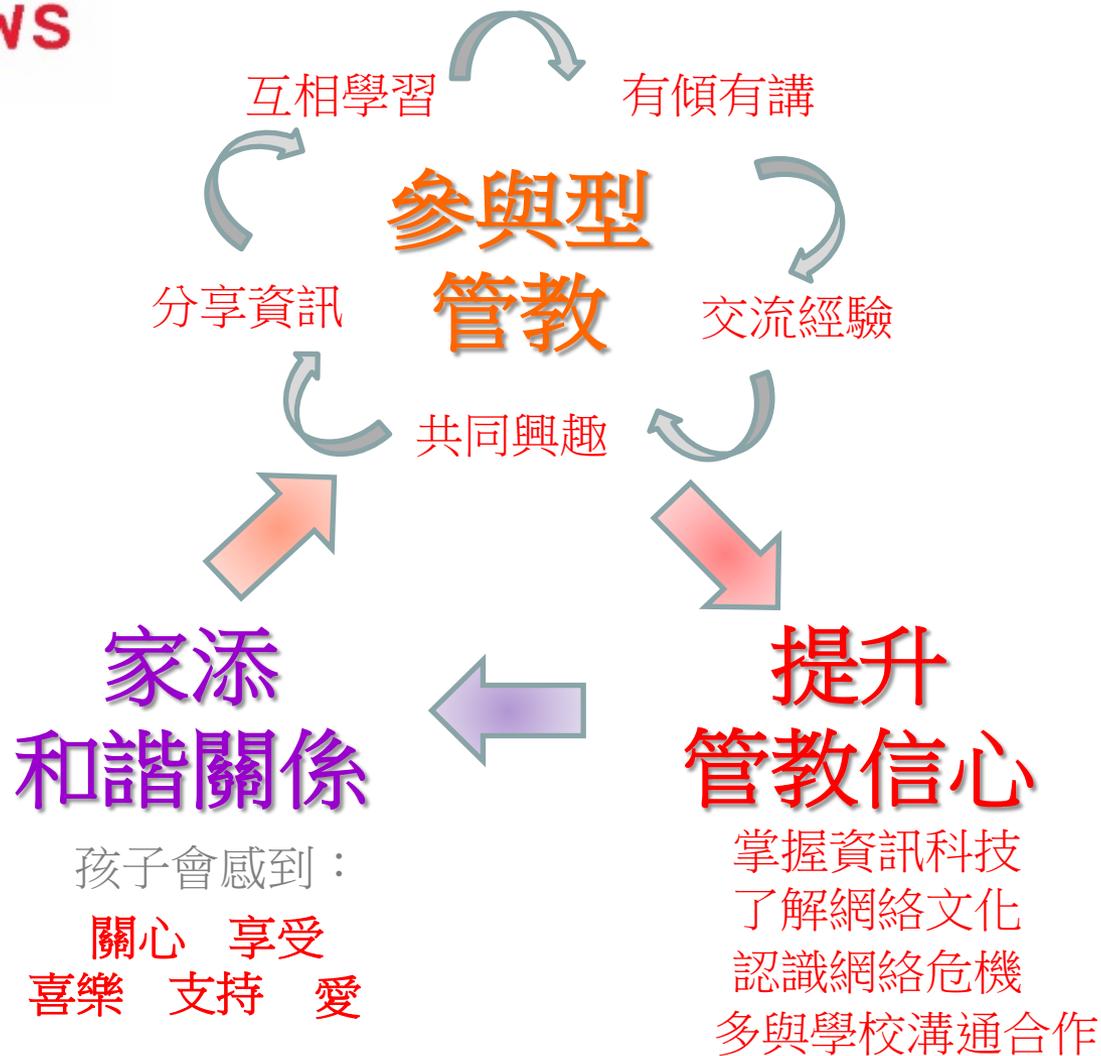


家課

- 向子女學習一樣你陌生的青少年網上活動，欣賞當中**正面之處**
- 如嘗試電競、玩子女喜愛的手機遊戲、睇他們介紹的動漫、Youtuber、明星的IG、直播、網上小說、瀏覽網上論壇…
- 填寫得著及感想，鼓勵於下一堂分享
- 家事研究所
- 【親子關係】 社工團體推特製桌遊促進親子溝通 藉遊戲時間深度聆聽改善家庭關係

小結

- 互聯網很吸引，但家長可以同樣吸引！
- 對資訊科技和電子學習帶著開放和正面的態度
- 網絡上面亦有網絡危機，但重要的是子女學懂自己處理及遇上網絡危機時願意與您分享
- 多了解青少年網絡文化
- 多關心、多用好奇心、良好的親子關係
- 以身作則





加油!



最苦最樂，有我同行



熱線電話 **5592 7474** WhatsApp服務

電子學習：家長錦囊



家長管教攻略 (電子學習：家長錦囊精華版)

www.facebook.com/healthynet/
<https://healthynet.hk/>

