

# Healthy Use of the Internet

Educational Kit for Secondary Schools

## 健康使用互聯網

中學教材套



香港特別行政區政府  
電影、報刊及物品管理辦事處

 The Hong Kong  
Institute of Education  
香港教育學院

HKPC<sup>®</sup>



## 目錄

前言	2
主題概念圖	4
核心教案一 (兩課節版)	6
核心教案二 (四課節版)	14
主題一：網絡世界實況	
1. 網絡的特性	28
2. 網絡文化	31
3. 網絡陷阱	34
主題二：網絡與個人發展	
4. 個人網絡行為	38
5. 網絡行為與個人發展	41
6. 網絡倫理	44
主題三：網絡安全	
7. 《淫褻及不雅物品管制條例》	50
8. 個人措施	54
簡報及工作紙	58
新聞剪報	82
參考資料	86
參考書目	99
延伸閱讀	101
Overview	102
Concept map	105
Core lesson plan A (Two-lesson Version)	106
Core lesson plan B (Four-lesson Version)	114
PowerPoint and Worksheet	130
Reference Materials	144
Reference Books	156



## 前言

互聯網近年已成為青少年生活中不可或缺的一部份，網絡資訊來自世界各地，資訊量龐大而瞬息萬變，教師和家長需要從教育著手，協助青少年建立正確使用網絡的態度及健康的上網習慣。

「健康使用互聯網 - 中學教材套」(教材套)是為支援中學推行德育及公民教育學習範疇而設計，亦適用於資訊科技互動學習相關課程。

教材套為教師提供合適的教學資源及多元化的學習活動，加強學生對網絡行為的警覺性，建立正確使用網絡的態度，保護自己免受不良資訊影響，以及認識《淫褻及不雅物品管制條例》的主要規管內容。

教材套的內容涵蓋社會、道德和資訊科技教育範疇，鼓勵學生以多角度思考來探究問題，並在互動的學習環境中建立良好的網絡習慣，促進全人發展。學生透過多元化的活動了解如何健康使用互聯網，達致以下的學習目標：

1. 認識監管不良資訊的相關法例
2. 認識網絡安全，包括網上安全措施的應用
3. 認識網絡對個人生活及發展的影響
4. 檢視個人使用網絡的行為及態度
5. 於日常生活中實踐「拒絕不良資訊」

教材套主要由教師、學生和家長等三個專區組成，透過全方位的支援協助學生建立正確的上網態度。

教師專區包括「教師手冊」、「教案」及「校本管理」三個部分。「教師手冊」以刊物形式載述教材套的大部分主要內容，包括核心教案、剪報及工作

紙。「教案」設有「核心教案」和「延伸單元」兩個部分；「核心教案」輯錄課題中的學習要點，設「兩課節版」和「四課節版」兩個課程，扼要說明正確使用網絡的態度及網絡行為問題帶來的影響，教師可因應學生的能力和課堂需要，選教適當的教案。「延伸單元」設有三個不同的教學主題，提供八個延伸教案、工作紙和參考資料。除教授「核心教案」外，教師在有需要時亦可考慮採用延伸單元，與學生就個別議題進行較深入的探究。「校本管理」提供自訂教案功能及學生使用教材套的一般統計資料。

「學生專區」提供影片、剪報及網上遊戲，利用多媒體教材，提升學生的學習興趣。影片輯錄了多個生活化的例子，以激發學生的討論氛圍；剪報部分則包含16份有關青少年上網的新聞報導，目的是引發學生思考及討論有關議題；網上遊戲的設計目的是提高學生的學習興趣，並引導他們在面對網上誘惑時作出正當的判斷。

就教育青少年善用互聯網，學校教育及家長教育同樣重要，「家長專區」提供過濾軟件的相關資料供家長參考。

教材套還提供其他有用資料，包括「網上安全要點」及「參考資料」。「網上安全要點」為教師、家長、學生及青少年提供一般安全上網資訊，而「參考資料」則提供有用網站及參考書的資料。

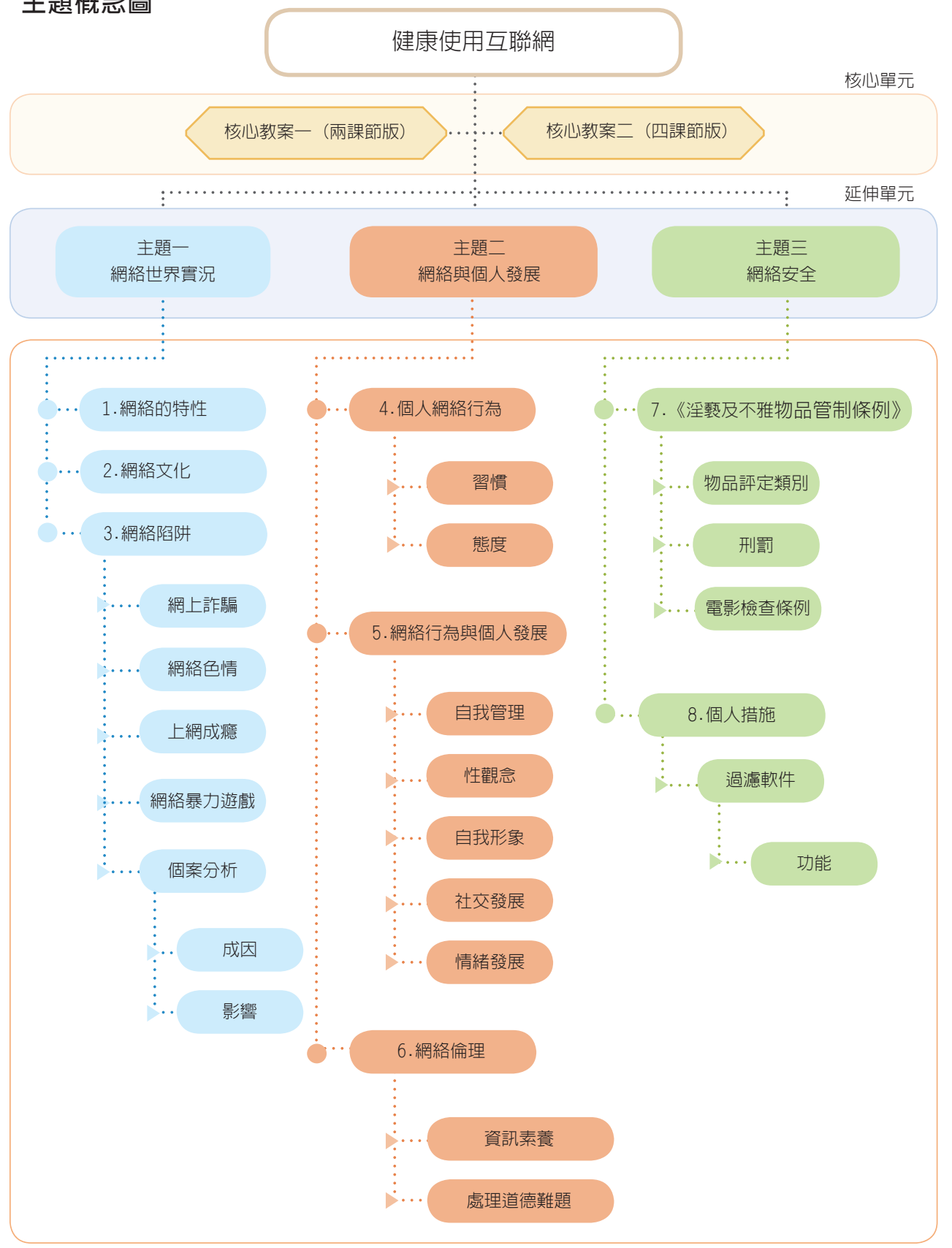
我們十分感謝香港生產力促進局、香港教育城、以及香港教育學院莊璟珉講師協助我們出版這一份教材套。

電影、報刊及物品管理辦事處

2013年10月



### 主題概念圖





## 1. 目標

1. 認識監管不良資訊的相關法例
2. 認識網絡安全，列舉保障網絡安全措施（例如：過濾軟件的應用）
3. 分析網絡對個人生活及發展的影響
4. 檢視個人使用網絡的行為及態度
5. 於日常生活中實踐「拒絕不良資訊」

## 2. 學習重點和概念

- 《淫褻及不雅物品管制條例》
- 網絡與個人發展
- 網絡安全守則
- 個人道德發展
- 個人使用網絡的習慣與態度

## 3. 使用網絡的態度

- 自律
- 尊重他人
- 理性
- 善於應變
- 自省
- 尋找支援
- 負責任

## 4. 學習策略

- 個案研習；探究學習

## 5. 共通能力

- 批判性思考
- 運用資訊科技能力
- 解決問題能力
- 自我管理能力
- 協作能力
- 創造力
- 研習能力

## 6. 所需教節

- 兩節 (80分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1-2	引起動機： 《網絡與我》	3分鐘	學生分享個人使用網絡的經驗，帶出教學主題《健康使用互聯網》		
	互動遊戲： 《健康生活Online》	10分鐘	透過遊戲的生活化情境，提醒學生要注意個人網絡行為	認識個人網絡行為 - 個人習慣 - 個人態度	網上遊戲
	小組新聞閱讀： 《網絡追兇》	22分鐘	研習不同的案例，幫助學生學習識別網絡陷阱的種類，並指出不同的網絡問題所產生的影響，讓學生提高警惕	網絡陷阱的種類 (參考資料 第一部分) - 網上騙案 - 網絡色情 - 上網成癮 - 網上暴力遊戲  網絡行為的影響 - 心理發展 - 情緒發展 - 個人道德發展	剪報 (1-8) <sup>1</sup>  工作紙3 《網絡追兇》
	影片觀賞： 《多媒體「情識」》 及《Chit Chat 網絡資訊》	25分鐘	運用影片當中的例子讓學生了解《淫褻及不雅物品管制條例》的內容，加強守法意識  討論使用網絡時要注意的安全事項，並加強學生對網絡安全守則的認識	《淫褻及不雅物品管制條例》 - 內容 - 監管範疇 - 罰則  網絡安全守則  過濾軟件的功能	影片  簡報6 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例
	個人道德發展討論： 《明智之選》	15分鐘	透過討論影片中不同角色所遇到的道德問題，協助學生了解個人決策及建立正確使用網絡的態度	個人道德發展 - 誠實 - 自律 - 朋輩壓力 - 信任 - 負責	工作紙6 《明智之選》
	總結	5分鐘	透過總結不同觀點和資料，鞏固學生對《健康使用互聯網》的認識		

課後活動：完成整個課程後，請學生於網上填寫評估表格，回顧學習經驗。

<sup>1</sup> 注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。



## 1 教學活動 (第1-2節)

### 引起動機：《網絡與我》(3分鐘)



- 教師邀請2至3名學生分享他們使用網絡的經驗，詢問學生以下問題：

- 除了搜尋資料外，你在甚麼情況下最常上網?
- 有否遇過甚麼不愉快的事件<sup>1</sup>?

倘若學生沒有遇過任何不愉快的經歷，可詢問學生在報章上有沒有看過網絡相關的問題?

介紹教學主題《健康使用互聯網》，探討使用網絡時要注意的事項。

## 2 互動遊戲《健康生活Online》(10分鐘)



- 請學生完成網上遊戲《健康生活Online》— 屋企。
- 教師指出遊戲的內容與生活情境近似，學生選擇的答案反映他們上網時的行為和態度。請他們花1分鐘時間靜思，想想自己上網時有否關注以下幾個因素：

- 使用時間和目的
- 安全性設定
- 尊重他人
- 言行



<sup>1</sup> 注意：教師應評估有關事件對學生是否構成重大傷害，並注意學生的情緒；如有需要，教師應於課後跟進，或尋求社工/專業人士協助。

- 請學生為自己的網絡行為作一個簡單的評分，1分為最低分，表示個人對網絡行為的意識不足；10分為最高分，表示對網絡行為的警覺性非常足夠；有關評分的結果留待課堂總結時與學生再次討論。

## 3 小組新聞閱讀：《網絡追兇》(22分鐘)



- 全班分8組(約4至5人一組)進行分組討論，教師向每組派發剪報(1-8)<sup>2</sup>的其中一篇及《網絡追兇》工作紙(工作紙3)。
- 每組有15分鐘時間細閱剪報資料和討論工作紙的問題；學生須在剪報資料找出當中不同的網絡問題，並分析有關問題對青少年的成長及發展的影響。
- 教師指導學生根據青少年成長的需要和網絡的特性作簡單分析(參考資料第二部分)。
- 每組派代表作簡單匯報，把每組匯報的要點記錄，歸納出不同網絡問題的成因及對個人發展的影響。
- 教師總結和補充不恰當網絡行為帶來的影響(參考資料第二部分)。

心理發展 · 情緒發展 · 個人道德發展

## 4 影片觀賞：《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》(25分鐘)



- 教師播放影片《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》(片長共約12分鐘)，與學生一同觀看。播放影片後，教師使用《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例簡報(簡報6)介紹條例的內容(參考資料第五部分)，指出有關條例禁止傳播不良資訊。
- 指出監管能保障網絡使用者的安全，日常生活中可透過提升電腦系統及注意個人使用互聯網的習慣來保障自己，向學生介紹SMART網絡安全守則及過濾軟件。

<sup>2</sup> 注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。



SMART網絡安全守則

- S - Safety 安全
- M - Manners 態度
- A - Authenticity 可靠性
- R - Research 資料檢索
- T - Technology 認識科技

# SMART

- 指出SMART網絡安全守則能協助我們分析和思考個人的網絡行為，避免墮入網絡陷阱；而網絡過濾軟件則防止青少年接觸不良資訊。教師在講解過濾軟件前，詢問學生以下問題：

- 你的電腦有安裝過濾軟件嗎？為甚麼？
- 過濾軟件有甚麼功能？請舉例。

- 教師列舉一些關於過濾軟件的謬誤，協助學生辨識它的功能：

### 防止電腦遭受病毒侵害

錯誤。過濾軟件只是防止兒童或青少年瀏覽不良資訊，不能減少電腦感染病毒的機會；要預防電腦病毒，最有效的方法是安裝防毒軟件。

### 監控電腦使用情況

大部分過濾軟件設有這個功能，讓家長瀏覽青少年或兒童使用網絡的記錄。

### 只適用於英文電腦

錯誤。現時市場已經提供適用於智能電話和平板電腦的過濾軟件，這些軟件亦支援中文網頁及電腦系統。

## 5 個人道德發展討論：《明智之選》(15分鐘)



- 承接上一個活動，教師繼續與學生討論短片中不同角色所遇到的問題。
- 道德問題涉及一些選擇的取捨，影片《多媒體「情識」》中的家長了解尊重和信任子女的重要性，但家長亦有責任教導子女一些安全上網的知識，如何在兩者之間取得平衡？
- 引導學生思考一些基本的道德觀念，例如：尊重生命、尊重他人、正義、誠實、負責任、守法等…；然後請他們根據這些道德觀念的重要性，選出五個他們認為最重要的觀念填寫在《明智之選》工作紙(工作紙6)。
- 完成《明智之選》工作紙後，學生分成小組(每組約4至5人)，代入影片中的情境，作出個人抉擇，並討論其判斷的依據。

### 影片一：《多媒體「情識」》

- 如果父母為你的電腦或手機安裝過濾軟件，你會否覺得父母對你的信任程度不足？如果你是影片中的母親，你會如何監管子女的上網情況？
- 在網絡下載含有成人內容的程式或軟件，有時只需下載者申報年齡，但無需查核。如果你是片中的主角，你會否虛報年齡以下載成人apps？試評論這種做法。
- 如果你是片中的主角，你會否與朋友分享一些不良資訊？當你收到一些不良資訊時，你有甚麼感受？

### 影片二：《Chit Chat 網絡資訊》

- 你會否先拆開成人寫真的包裝膠袋，預先檢視內容後才考慮是否購買？怎樣才能有效防止青少年接觸不良資訊？





- 朋輩對個人的成長有很重要的影響；你會否因為希望獲得他人認同，而做一些自己不太喜歡的事情？請舉出一些例子。
- 當家人對你作出一些批評，你會否接受和改善？你會怎樣處理和家人之間的衝突？

- 教師請學生思考作決定時，會以下列哪一項作為決定準則：

- 憑個人的直覺行事
- 參照過去的經驗和習慣
- 進行理性思考

- 教師指出個人的決策或行為會對他人構成影響，甚至對他人造成傷害；因此，作任何決定前應小心分析，如有需要可向家長、老師或專業人仕尋求協助。

## 6 總結 (5分鐘)



- 教師總結本課節的內容，指出下列幾個重點：
  - 適當使用網絡可以令學習和生活變得更豐富；但須注意法律和道德問題，不恰當使用網絡會對青少年的個人發展產生不良影響。
  - 提醒學生注意個人的網絡行為，緊記SMART使用守則；使用網絡時，應提高警覺性並注意個人言行，做一個負責任的網絡用戶。
  - 指出學生應以正面的態度思考道德問題；如有需要，應尋找支援（例如：父母、社工或同輩...）。
- 請學生根據課堂所學習的知識，重新為自己的網絡行為評分。請學生思考網絡對他們的發展究竟是利多於弊？還是弊多於利？為甚麼？最後提醒學生，於課後填寫評估表格。





## 1. 目標

1. 認識監管不良資訊的相關法例
2. 認識網絡安全，列舉保障網絡安全措施
3. 分析網絡對個人生活及發展的影響
4. 檢視個人使用網絡的行為及態度
5. 於日常生活中實踐「拒絕不良資訊」

## 2. 學習重點和概念

- 《淫褻及不雅物品管制條例》
- 過濾軟件對網絡安全的重要性
- 網絡的特性
- 網絡與個人發展
- 網絡安全守則
- 個人道德發展
- 個人使用網絡的習慣與態度

## 3. 態度

- 自律
- 尊重他人
- 理性
- 善於應變
- 自省
- 尋找支援
- 負責任

## 4. 學習策略

- 個案研習；探究學習

## 5. 共通能力

- 批判性思考
- 運用資訊科技能力
- 解決問題能力
- 自我管理能力的
- 協作能力
- 創造力
- 研習能力

## 6. 所需教節

- 四節 (160分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1-2	引起動機： 《健康生活Online》	15分鐘	利用互動遊戲和個人經驗分享，讓學生了解網絡在生活的應用和特性，並認識網絡的潛在風險	網絡的應用 網絡的潛在風險 網絡的特點 (參考資料 第一部分) - 匿名性 - 方便性 - 跨國界 - 自主性 - 互動性	網上學習遊戲
	教師講解： 《SMART使用守則》	10分鐘	通過介紹SMART使用守則，加強學生的網絡安全意識	SMART使用守則	簡報5 《SMART使用守則》
	教師簡報： 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例	10分鐘	運用影片所闡述的個案讓學生了解《淫褻及不雅物品管制條例》的內容，並加強學生認識網絡安全守則	《淫褻及不雅物品管制條例》 - 內容 - 監管範疇 - 罰則 網絡安全守則	影片 簡報6 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例
	影片觀賞： 《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》	25分鐘	透過遊戲的生活化情境，提醒學生要注意個人網絡行為	個人道德發展 - 誠實 - 自律 - 朋輩壓力 - 信任 - 負責	
	個人道德發展討論： 《明智之選》	15分鐘	透過討論影片中不同角色所遇到的道德問題，協助學生了解個人決策及建立正確使用網絡的態度		工作紙6 《明智之選》
	小結及籌備課後習作	5分鐘	透過總結本節的課堂內容，鞏固學生的正確使用網絡態度；並講解課後習作的內容，為下一課節的討論活動作準備		剪報 (1-8) <sup>1</sup>

課後活動：教師請學生分成8小組(每組約4至6人)，並向每組派發剪報(1-8)<sup>1</sup>的其中一篇，請他們於課後研讀剪報的內容，為下一課節的討論活動作準備。

<sup>1</sup> 注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。



節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
3-4	引起動機： 《網絡陷阱多面睇》	10分鐘	透過統計數字指出網絡相關的罪行有上升的趨勢，情況令人關注		簡報3 《網絡陷阱多面睇》
	小組新聞閱讀： 《網絡追兇》	35分鐘	研習不同的個案，幫助學生學習識別網絡陷阱的種類，並指出不同的網絡問題所產生的影響，讓學生提高警惕	網絡陷阱的種類 (參考資料 第二部分) - 網上騙案 - 網絡色情 - 上網成癮 - 網上暴力遊戲  網絡行為的影響 - 心理發展 - 情緒發展 - 個人道德發展	剪報 (1-8) <sup>1</sup>  工作紙3 《網絡追兇》  工作紙5 《虛擬力量》 組織圖
	小組討論： 《過濾軟件Q&A》	10分鐘	透過討論一些存有謬誤的例子，加強學生對過濾軟件功能的了解	過濾軟件的功能  過濾軟件對網絡安全的重要性	工作紙8 《過濾軟件Q&A》
	教師講解： 《網絡安全睇真D》	5分鐘	教師講述電腦的安全設定，幫助學生了解電腦的安全設定		簡報7 《網絡安全睇真D》
	個人反思： 檢視個人習慣 《網絡迷思》	15分鐘	幫助學生檢視個人的網絡習慣	檢視個人網絡行為  正確使用網絡的態度	工作紙4 《網絡迷思》
	個人決策： 《做個好網民》	5分鐘	透過簽署承諾約章，鼓勵學生善用互聯網		工作紙7 《做個好網民》承諾約章

課後活動：完成整個課程後，請學生於網上填寫評估表格，回顧學習經驗。

<sup>1</sup>注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。

## 1 教學活動(第1-2節)

引起動機：《健康生活Online》(15分鐘)



- 教師介紹今日課題《健康使用互聯網》，指出人們經常使用網絡搜尋資訊或處理其他工作，詢問學生日常使用網絡的情況(參考資料第一部分)。



除了搜尋資料外，你在甚麼情況下最常上網?

- 請學生登入《健康生活Online》互動遊戲，選擇並完成其中一個情境；完成後，教師邀請2至3名學生分享感受，並且向他們詢問以下問題：

- 你剛剛選擇了哪一個情境?
- 遊戲主角在網絡上面對哪些引誘?
- 遊戲主角面對的情況，在現實生活中你有沒有遇過?請舉例。
- 除上述情況外，有否遇過甚麼不愉快的事件<sup>2</sup>? (如有，請詳述)

倘若學生沒有遇過任何不愉快的經歷，可詢問學生在報章上有沒有看過網絡相關的問題?

- 教師指出，雖然網絡的使用可能衍生出不同的問題，但事實上網絡亦為我們帶來了很多方便。教師請學生嘗試歸納網絡的優點和特色，並請2至3名學生分享答案。
- 教師綜合學生答案並作出補充，指出網絡的特點(參考資料第一部分)。



匿名性 / 方便性 / 跨國界 / 自主性 / 互動性



<sup>2</sup>注意：教師應評估有關事件對學生是否構成重大傷害，並注意學生的情緒；如有需要，教師應於課後跟進，或尋求社工/專業人士協助。



- 教師指出本課題的目的是幫助學生思考個人的上網態度及學習有關法律，以加強他們使用網絡時的警覺性。

## 2 教師講解：《SMART使用守則》(10分鐘)

- 教師指出網絡遊戲的情景帶出了四個常見的網絡陷阱：網絡詐騙、網上色情、上網成癮和網上暴力遊戲；請學生分成小組(每組約4至5人)，給予三分鐘時間討論一些避免墮入網絡陷阱的方法。

- 討論完畢後，請2至3組的組員匯報他們的討論結果；教師作出即時回應，並展示《SMART使用守則》簡報(簡報5)講解《SMART》的概念(參考資料第三部分)。

- S - Safety 安全
- M - Manners 態度
- A - Authenticity 可靠性
- R - Research 資料檢索
- T - Technology 認識科技

# SMART

- 教師接著播放視訊短片，探討時下青少年使用網絡的態度。

## 3 教師簡報：《淫褻及不雅物品管制條例》及香港其他法例 (10分鐘)

- 教師指出電腦相關罪行有上升的趨勢，網絡行為同樣需要負上法律責任，請學生回答以下問題：

- 除《版權條例》，請舉出一些與網絡相關的法例。(倘若學生未能說明，請他們回想報章的案例，再嘗試回答。) 指出網絡罪行當中，一般涉及的法例包括：
  - 《版權條例》
  - 《刑事罪行條例》
  - 《淫褻及不雅物品管制條例》

- 播放《淫褻及不雅物品管制條例》及香港其他法例簡報(簡報6)，介紹現時監管不良資訊的傳播的法例，當中包括：

- 《淫褻及不雅物品管制條例》(參考資料第五部分)
- 《電影檢查條例》(參考資料第五部分)

教師指出上述的條例雖然同樣針對不良資訊的傳播，但管制的範圍不同。

- 《淫褻及不雅物品管制條例》規管內容屬於或含有供閱讀、觀看或供閱讀兼觀看的資料的任何物件，但不包括電影、電視及電台節目。而公開上映的電影則由《電影檢查條例》規管。
- 《淫褻及不雅物品管制條例》的三類物品分類制度和《電影檢查條例》的電影三級分級制度的分別。
- 根據《淫褻及不雅物品管制條例》，「淫褻」及「不雅」的定義包括「暴力、腐化及可厭」。物品可分為以下三個類別：

**I** 第 I 類：(既非淫褻亦非不雅) 第 I 類物品的發布不受限制。

**II** 第 II 類：(不雅) 第II類物品不得向 18 歲以下人士發布或出售。發布第II類物品時，必須符合法例規定，包括以封套把物品密封，並印上警告字句。

**III** 第 III 類：(淫褻) 第 III 類物品完全禁止發布。

- 就規管淫褻及不雅物品的發布，現行《淫褻及不雅物品管制條例》的政策目的是既保障資訊流通和言論自由，亦確保有關的物品(尤其是以青少年等一些易受外界影響的人士為對象的物品)能夠符合社會的道德標準。
- 現時，法例並沒有規定物品在發布前必須送檢，但出版商有責任確保發布的物品符合法例規定。





- 出版商可在發布前預先向淫褻物品審裁處(審裁處)申請將物品評定類別，避免觸犯法例。
- 審裁處是司法機關的一部分，由一名主審裁判官及數名由終審法院首席法官委任的審裁委員組成。評定物品是否淫褻或不雅時，審裁處須根據《淫褻及不雅物品管制條例》第10條的規定，考慮以下各項因素：



1. 一般合理的社會人士普遍接受的道德禮教標準；
2. 物品整體上產生的顯著效果；
3. 其發布對象可能是那一類別或年齡組別的人；
4. 物品在甚麼地方展示；以及
5. 物品是否具有真正目的。

## 4 影片觀賞：《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》(25分鐘)

- 教師播放影片《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》(片長約12分鐘)，與學生一同觀看。播放完畢後，教師帶領學生討論短片帶出的問題。
- 教師請學生代入影片中的情境並作出個人抉擇，之後就以下選擇題進行投票。



### 影片一：《多媒體「情識」》

- 如果父母為你的電腦或手機安裝過濾軟件，你會否覺得父母對你的信任程度不足？
- 在網絡下載含有成人內容的程式或軟件，有時只需下載者申報年齡，但無需查核。如果你是片中的主角，你會否虛報年齡以下載成人apps？
- 如果你是片中的主角，你會否與朋友分享一些不良資訊？

### 影片二：《Chit Chat 網絡資訊》



- 你會否先拆開該成人寫真的包裝膠袋，預先檢視內容後才考慮是否購買？
- 朋輩對個人的成長有很重要的影響；你會否因為希望獲得他人認同，而做一些自己不太喜歡的事？
- 當家人對你作出一些批評，你會否接受和改善？

- 教師詢問2至3名學生的答案及他們作出有關選擇的原因，並作出即時回應。
- 學生如提出有偏差想法(例如：盜竊、傷害他人等…)，教師應即時糾正。

## 5 個人道德發展討論：《明智之選》(15分鐘)

- 承接上一個活動，教師先指出道德問題有時涉及一些抉擇，以影片《多媒體「情識」》為例，家長了解尊重和信任子女的重要性，但家長亦有責任教導子女一些上網的安全知識，如何在兩者之間取得平衡？
- 請學生分成小組(約4至5人一組)；按照影片中的情境，討論以下的問題：

- 父母在尊重、信任和指導青少年三件事情之間，如何能夠取得平衡？
- 如何有效防止青少年接觸網上不良資訊？執法和自律哪一方面較為重要？為甚麼？
- 我們可以與他人分享自己感到有興趣的資訊，但並非每個人對這些資訊的感覺都是相同的。在分享和尊重他人的感覺兩者之間，你認為應該如何處理？
- 你認為是否需要限制青少年閱讀或購買成人書刊？
- 你容易受到朋輩的影響嗎？為甚麼？朋輩壓力會否影響你的選擇？



- 完成討論後，教師詢問學生作決定時，會以哪一項作為決定準則：

- 憑個人的直覺行事
- 參照過去的經驗和習慣
- 進行理性思考

- 教師指出個人的抉擇或行為會對他人構成影響，甚至對他人造成傷害；因此，作任何決定前應小心分析，如有需要可向家長、老師或專業人仕尋求協助。

## 6 小結及籌備課後習作 (5分鐘)

- 教師總結本課節的內容，指出下列幾個重點：
  - 請學生緊記SMART使用守則；使用網絡時，應提高警覺並注意個人言行，做一個負責任的網絡用戶。
  - 遇到道德問題時，應以正面的態度思考問題；如有需要，應尋找支援(例如：父母、社工或同輩…)。

課後活動:

全班分8組(約4至5人一組)，教師向每組派發剪報(1-8)<sup>1</sup>的其中一篇；請學生於課後研讀剪報的內容，為下一課節作準備。

<sup>1</sup> 注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。

## 教學活動(第3-4節)

### 1

引起動機：《網絡危機多面睇》(10分鐘) 

- 教師播放《網絡危機多面睇》簡報(簡報3)，請學生細心觀察圖表上的數字，詢問學生以下問題：

- 根據圖表一的資料，電腦相關罪案顯示甚麼趨勢？  
(答案：上升)
- 電腦相關的罪案包括哪一些？  
(答案：非法下載、入侵他人電腦、侵犯版權、盜用他人財物、網絡詐騙等…)
- 根據圖表二的資料，網絡社交有甚麼危機？  
(答案：被詐騙，被勒索、與陌生的網友見面，有機會被侵犯)

- 請2至3名學生作答，教師作出即時回應及補充，指出網絡的應用為法律帶來新的挑戰，而本課題將會探討網絡陷阱如何影響青少年的發展及應對的方法。

### 2

小組新聞閱讀：《網絡追兇》(35分鐘) 

- 學生根據上一節所派發的剪報與組員進行討論。學生須在剪報資料找出當中不同的網絡問題(參考資料第二部分)，並分析有關問題對青少年的成長及發展的影響。
- 教師指導學生根據以下四個層面分析不同網絡問題的成因(參考資料第二部分)：

自我形象 / 個人身份 / 探索及好奇心 / 人際關係的發展

學生運用討論的結果及《虛擬力量》組織圖工作紙(工作紙5)加以整理，思考及推測網絡行為對青少年的心理、情緒和個人道德發展三方面的影響。





- 每組完成後把《虛擬力量》組織圖工作紙(工作紙5)張貼在黑板，並派出一名代表作簡單匯報，把每組匯報的要點記錄，歸納出不同網絡問題對青少年發展的影響。

- 教師總結和補充網絡行為對青少年帶來的影響 (參考資料第二部分)：

- 心理發展
- 情感發展
- 社交發展

指出案件中的主角缺乏警覺性，導致蒙受損失或觸犯法律。加強認識相關法例，有助加強青少年在使用網絡時的警覺性。

### 3 小組討論：《過濾軟件Q&A》(10分鐘)

- 教師請學生分成小組(約4至5人一組)，每組派發一份《過濾軟件Q&A》工作紙(工作紙8)，小組成員須討論工作紙的題目，填寫相關答案。
- 教師與學生核對答案，並講解問題的內容：

問題一：否，過濾軟件只是防止兒童或青少年瀏覽不良資訊；要減少電腦感染病毒的機會，應安裝防毒軟件。

問題二：是，過濾軟件大多有選項功能，可讓家長選擇監察青少年或兒童的瀏覽記錄。

問題三：是，這是過濾軟件的主要功能。

問題四：否，現在已經有一些過濾軟件適合智能電話和平板電腦使用。

問題五：否，大部分過濾軟件已經支援中文網頁。

- 核對完成後，教師給予小組3分鐘時間，討論安裝過濾軟件有甚麼好處和壞處；教師請兩組學生匯報他們討論的結果，其他組別作補充，並即時作出合適的建議。

- (答案：好處 - 防止上網成癮 / 家長加強監察 / 阻截不良資訊等…  
壞處 - 青少年感到不被信任 / 不能完全阻隔不良資訊 / 使用時帶來不便)

### 4 教師講解：《網絡安全睇真D》(5分鐘)

- 教師播放《網絡安全睇真D》簡報(簡報7)，與學生一同討論以下的問題：

- 投影片1：這些網絡安全設定可以在哪裡找到？  
(答案：控制台。)
- 投影片2：這個網絡安全性的設定有甚麼功用？  
(答案：保護電腦不受潛在有害或惡意網絡內容的危害。)
- 投影片3：這個私隱權設定有甚麼功用？你認為這個設定能夠確保網絡安全嗎？  
(答案：私隱權設定可以影響網站監視線上活動的方式，這個設定符合基本的安全，建議提升設定至中高級別。)

- 完成活動後，教師可根據學生的答案，指出學生對網絡安全設定的認識程度(例如：認識不足、擁有基本知識或深入了解)。教師指出要安全使用網絡，除了注意個人使用網絡習慣和態度外，亦可以透過提升電腦安全的設定和加裝過濾程式，保障網絡安全。

### 5 個人反思：檢視個人習慣《網絡迷思》(15分鐘)

- 教師給予學生2分鐘時間靜思，想想日常使用網絡時的行為和態度；教師可引導學生從下列幾個範疇思考：



- 使用時間和目的
- 安全性設定
- 尊重他人
- 言行

- 請學生為自己的網絡行為作一個簡單的評分，1分為最低分，表示使用網絡時警覺性不足；10分為最高分，認為個人的網絡行為的警覺性非常足夠。
- 教師給予學生5分鐘時間，填寫《網絡迷思》工作紙(工作紙4)第一部分。
- 教師請學生統計填寫「是」的答案數目。
- 教師解釋工作紙上列舉的行為是不正確使用網絡的態度和習慣，對個人和網絡安全構成風險。
- 完成後，請學生再就自己的網絡行為評分。
- 倘若學生在最後評估中扣減了分數，教師請學生舉手示意，並回答以下問題：



- 為甚麼你會扣減自己的分數?
- 有哪些正確的網絡行為/態度是你過去忽略的?
- 你認為這樣的行為會產生甚麼風險?  
(建議教師給予回應)



- 教師給予學生5分鐘時間去完成《網絡迷思》工作紙(工作紙4)第二部分，請學生找出三個需要改善的網絡行為，並建議改善方法。
- 教師作出即時和恰當的回應，向同學講解網絡安全及良好的上網習慣。

## 6

### 個人決策：《做個好網民》(5分鐘)



- 教師派發《做個好網民》承諾約章(工作紙7)。
- 請學生因應個人的上網習慣列出需要改善的地方，並在心中默讀一遍。
- 完成後，在老師和其他同學見證下簽署約章。
- 教師與學生重溫本單元內容：



- SMART使用守則
- 網絡對青少年的影響
- 《淫褻及不雅物品管制條例》



請學生思考網絡對他們的發展究竟是利多於弊？還是弊多於利？為甚麼？  
最後請學生於課後填寫評估表格。



## 1. 網絡的特性

### 學習目標

1. 探究網絡於日常生活的應用
2. 認識網絡世界的特點

### 學習概念

- 網絡與日常生活的關係
- 網絡世界的特點

所需教節：一節(40分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《找尋冷知識》	15分鐘	透過簡單的活動帶出學習單元的主題《網絡與生活》		工作紙1 尋找冷知識
	全班討論： 《信不信由你》	10分鐘	提醒學生網絡世界的資訊有部份存在謬誤，使用時應該小心求證	網絡世界的陷阱 - 資訊謬誤	簡報1 《信不信由你》
	全班分享： 《網絡與我》	15分鐘	學生分享個人使用網絡的經驗，讓他們了解網絡與生活的密切關係及歸納出網絡的特點	網絡在日常生活的應用 (參考資料 第一部分) - 獲取資訊 - 娛樂 - 通訊 - 處理生活事務  網絡的特點 (參考資料 第一部分) - 匿名性 - 方便性 - 跨國界 - 自主性強 - 互動性	

## 教學活動

### 1 引起動機：《尋找冷知識》(15分鐘)



- 教師請學生分成小組(約4至6人)，每組派發一份《尋找冷知識》工作紙(工作紙1)<sup>1</sup>：
- 請學生以分工合作的方式，找尋有關問題的答案。
- 每組學生有約5分鐘的時間，學生須於限時內完成相關問題。
- 教師與學生核對答案，請小組舉手示意答對問題的數目。
- 邀請答對最多和最少問題的小組分享，並詢問以下問題：



- 你們利用甚麼方法找到問題的答案？
- 你們在找尋答案時遇到甚麼困難？
- 如果可以借助其他資源，你會使用甚麼方法？為甚麼？

- 教師介紹本節課題《網絡與生活》，指出網絡與日常生活息息相關，並詢問大家有否注意到網絡世界的一些特別現象。

### 2 全班討論：《信不信由你》(10分鐘)



- 教師展示《信不信由你》簡報(簡報1)，簡報含有4個不同的事例，請學生投票決定相信或不相信有關事例。
- 每次投票後，邀請1至2名學生解釋作出選擇的原因，教師作出即時回應。
- 完成所有投票後，教師說明這些事件均從網絡中節錄出來，這些全是失實和誤導別人的資料。
- 教師提出使用網絡時，應驗證真偽，否則會很容易受騙。



<sup>1</sup> 注意：工作紙答案可於「健康使用互聯網」網上平台下載。





## 3 全班分享：《網絡與我》(15分鐘)

- 教師邀請4至5名學生分享個人使用網絡的經驗，詢問學生以下問題：

- 除了搜尋資料外，你在甚麼情況下最常上網?
- 使用網絡有甚麼好處?
- 有否遇過甚麼不愉快的事件<sup>2</sup>? (如有，請詳述)

倘若學生沒有遇過任何不愉快的經歷，可詢問學生在報章上有沒有看過與網絡相關的問題?

- 教師作出即時回應，並指出網絡的應用相當廣泛，更成為日常生活不可缺少的一部分 (參考資料第一部分)。



獲取資訊 / 通訊 / 提供娛樂 / 處理生活事務

- 教師請學生綜合上述問題的答案，並嘗試歸納出網絡有甚麼特色，再請2至3名學生分享答案。

- 教師綜合學生答案並補充，指出網絡的特點 (參考資料第一部分)。



匿名性 / 方便性 / 跨國界 / 自主性強 / 互動性

<sup>2</sup> 注意：教師應評估有關事件對學生是否構成重大傷害，並注意學生的情緒；如有需要，教師應於課後跟進，或尋求社工/專業人士協助。

## 2. 網絡文化

### 學習目標

1. 比較傳統媒體和網絡媒體的分別
2. 分析網絡媒體的文化
3. 分析網絡社交行為

### 學習概念

- 網絡媒體的特色
- 網絡文化
- 網絡社交

所需教節：一節 (40分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《媒體新勢力》	10分鐘	透過比較傳統媒體與網絡媒體，歸納出網絡媒體的特點	傳統媒體與網絡媒體的差異 - 時間性 - 內容 - 互動性  網絡媒體的特性 - 資訊流轉速度 - 資訊建立	網絡視訊短片
	個案分析： 《文化新領域》	25分鐘	透過一段網絡對話，讓學生了解網絡用語和社交文化	網絡文化 - 網絡用語 - 網絡社交	簡報2 《文化新領域》  工作紙2 《網絡新勢力》
	小結	5分鐘	簡單總結課堂內容，鞏固學生對網絡文化的認識		



## 教學活動



### 1 引起動機：《媒體新勢力》(5分鐘)



- 教師揀選一套網上平台youtube的短片給學生播放，並在影片播放完畢後向學生提出以下問題：

- 你最常瀏覽哪些網絡平台的資訊？為甚麼？
- 剛才播放的短片與傳統媒體比較，網絡媒體有甚麼不同？  
(答案：傳統媒體比較單向、時間性和流動性有限制等…)
- 網絡媒體有甚麼特色？  
(答案：更新快、主題較廣泛、選擇較多、自主度高、有互動性等…)

- 教師回應指出，傳統媒體的限制比較多，網絡媒體已經成為新趨勢；而經常使用網絡的青少年，最容易受到網絡文化的影響(參考資料第一部分)。

### 2 個案分析：《文化新領域》(25分鐘)



- 教師向學生展示《文化新領域》簡報(簡報2)。
- 請學生分組(約4至5人一組)，分別討論「網絡新勢力」工作紙(工作紙2)<sup>1</sup>的以下其中一個部分：

- 網絡用語 (問題1-3)
- 網絡社交 (問題4-6)

- 小組用10分鐘以進行討論，完成討論後派代表作簡單匯報，並由教師把要點記錄。

<sup>1</sup> 注意：工作紙答案可於「健康使用互聯網」網上平台下載。

- 完成每部分後，教師作即時及恰當回應，並簡單講解內容，歸納網絡文化的特點(參考資料第二部分)。

- 網絡用語 — 常見的網絡用語；網絡用語的組成和影響。
- 網絡社交 — 網絡社交的媒體；網絡社交的特徵。

### 3 小結(5分鐘)



- 教師總結本課節的內容，指出下列幾個重點：

- 網絡媒體的興起，影響了資訊的流動，資訊的傳播速度較過去快而且相對廣泛；過去的資訊傳播只是單向，現在網絡媒體讓服務提供者與用戶之間加強了溝通和互動。
- 網絡用語是指一些廣泛在網絡流傳的術語，這些術語有別於該字的一般意思。
- 網絡媒體凝聚了來自世界各地不同背景的用戶，發展出網絡社群。用戶與用戶之間可以作出交流和互動，因而產生了網絡社交的文化。
- 網絡對社交、用語和其他次文化的層面產生了很大的影響。





## 3. 網絡陷阱

### 學習目標

1. 辨別網絡陷阱的手法，加強使用網絡時的警覺性
2. 分析網絡陷阱的成因
3. 指出不恰當的網絡行為所帶來的後果和影響
4. 舉例說明預防網絡陷阱的對策

### 學習概念

- 不恰當的網絡行為
- 預防網絡陷阱的對策

所需教節：二節 (80分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《網絡陷阱多面睇》	10分鐘	透過統計數字指出網絡相關的罪行有上升的趨勢，情況值得令人關注		簡報3 《網絡陷阱多面睇》
	小組新聞閱讀： 《網絡追兇(一)》	20分鐘	研習不同的案例，學習識別網絡陷阱的種類和影響，令學生提高警惕	網絡陷阱的種類 (參考資料 第二部分) - 網上騙案 - 網絡色情 - 上網成癮 - 網絡暴力	剪報 (1-8) <sup>1</sup> 工作紙3 《網絡追兇》 第一部分
	小組資料分析： 《網絡追兇(二)》	20分鐘	透過案件分析，找出網絡陷阱的成因，指出不恰當的網絡行為所產生的影響	網絡陷阱的成因 (參考資料 第二部分) - 網絡的特性 - 個人發展需要 - 不恰當的網絡行為	剪報 (1-8) <sup>1</sup> 工作紙3 《網絡追兇》 第二部分
	海報設計： 《網絡三十六計》	25分鐘	學生在海報設計的活動當中，透過圖像和文字發揮創意，找出應付網絡陷阱的對策	網絡陷阱的對策 (參考資料 第二部分) - 求證資料真偽 - 保護個人私隱 - 尊重他人 - 分辨現實與虛擬世界的不同	
	總結	5分鐘	鞏固單元所學習的知識，指出不恰當的網絡行為會帶來的負面影響，提升學生的警覺性，改善個人的網絡行為		

<sup>1</sup> 注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。

## 教學活動(第1-2節)

### 1 引起動機：《網絡危機多面睇》(10分鐘)

- 教師展示《網絡危機多面睇》簡報(簡報3)，請學生細心觀察圖表上的數字，詢問學生以下問題：

- 根據圖表一的資料顯示，電腦相關罪案的數字有怎樣的趨勢？  
(答案：上升)
- 電腦相關的罪案包括哪一些？  
(答案：非法下載、入侵他人電腦、侵犯版權、盜用他人財物、網絡詐騙等...)
- 根據圖表二的資料顯示，網絡社交有甚麼潛在危機？  
(答案：詐騙、被勒索、與陌生的網友見面，有機會被侵犯)

- 請2至3名學生作答，教師作出即時回應及補充，指出網絡的應用在法律和道德層面上帶來新的挑戰，本課題將會探討常見的網絡陷阱，網絡陷阱的成因和影響，及如何避免墮進網絡陷阱。

### 2 小組新聞閱讀：《網絡追兇(一)》(20分鐘)

- 全班分8組(約4至5人一組)，以共同學習模式來進行分組討論，並向每組派發剪報(1-8)<sup>1</sup>的其中一篇及《網絡追兇》工作紙(工作紙3)。
- 每組細閱剪報資料，討論並完成工作紙的第一部分，並派一名代表作簡單匯報。
- 教師把每組匯報的要點記錄，歸納出不同網絡問題和影響；匯報完畢後，總結和補充網絡陷阱的種類、手法和影響(參考資料第二部分)。

網上騙案 / 網絡色情 / 上網成癮 / 網上暴力遊戲





## 3 小組資料分析：《網絡追兇(二)》(20分鐘)



- 承接上一個活動，請學生根據剪報的資料進行小組討論，回答《網絡追兇》工作紙(工作紙3)第二部分的問題。
- 教師指導學生從下列三個層面分析網絡陷阱的成因：

- 網絡的特性與網絡陷阱的關係
- 個人發展需要
- 不恰當的網絡行為



- 把分析結果填寫在《網絡追兇》工作紙(工作紙3)第二部分，每組派代表作簡單匯報。



- 教師作即時和恰當回應，把每組匯報的要點記錄，歸納和補充網絡陷阱的成因(參考資料第二部分)。

## 4 海報設計：《網絡三十六計》(25分鐘)



- 教師向每名學生派發A3畫紙一張，請學生運用創意，設計一張海報，帶出預防網絡陷阱的訊息，學生有15分鐘作草圖和構思。
- 教師邀請2至3名學生講解他們的作品，請他們回答以下問題：

- 這張海報希望帶出甚麼訊息?
- 你認為這樣的對策為何能夠防止誤墮網絡陷阱?

- 教師講解預防網絡危機的對策，並請學生於課堂後，完成有關作品。學生提交作品後，教師作出扼要評論，把優異的作品張貼於課室或學校的公共地方，藉此提醒學生注意網絡危機。

## 5 總結 (5分鐘)



- 教師與學生重溫學習重點，向學生提問以下問題：

- 舉出一些常見的網絡陷阱。  
常見的網絡陷阱包括：網絡詐騙、網絡色情、上網成癮和網上暴力遊戲。
- 網絡陷阱會為青少年帶來甚麼影響?  
網絡陷阱輕則困擾受害人的情緒，重則令他們出現社交的問題；此外，經常瀏覽不良資訊亦會扭曲個人的道德觀，例如：扭曲的性觀念或以暴力的方式去解決社交衝突。

教師總結：指出網絡猶如雙刃刀，網絡改變了人類的生活和學習模式；適當使用網絡可以令學習更方便和生活更豐富，但需注意，網絡產生不少法律和道德問題，不恰當使用網絡會對青少年的個人發展產生不良影響。



## 4. 個人網絡行為

### 學習目標

1. 檢視個人的網絡行為
2. 反思自己對網絡的運用
3. 採用審慎的態度去處理資訊

### 學習概念

- 認識使用網絡的法律責任

所需教節：一節 (40分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《健康生活Online》	10分鐘	透過遊戲的生活化情境，提醒學生要注意個人網絡行為的安全	認識個人網絡行為 - 習慣 - 態度	網上遊戲
	個人反思： 《網絡迷思》	25分鐘	工作紙列舉了一些上網時的錯誤行為和態度；學生透過填寫工作紙，檢視個人的網絡習慣和潛在的風險，並找出改善的辦法	檢視個人網絡行為 正確使用網絡的態度	工作紙4 《網絡迷思》
	小結	5分鐘	教師總結使用網絡的應有態度(例如：謹慎、自律、負責任，和尊重他人)		

## 教學活動

### 1 引起動機：《健康生活Online》 (10分鐘)



- 請學生完成網上遊戲《健康生活Online》，並請2至3名學生回答以下的問題：

- 遊戲主角在網絡上面對哪些引誘?
- 你有沒有在現實生活遇過遊戲主角面對的情況？請舉例。

- 簡單重溫網絡陷阱的種類(參考資料第二部分)；教師指出個人使用網絡的習慣和行為和網絡陷阱有很密切的關係，並介紹今日的課題《個人網絡行為》。指出本節的目的是透過思考個人的網絡行為，提升個人使用網絡時的警覺性。

### 2 個人反思：《網絡迷思》 (25分鐘)



- 教師給予學生2分鐘時間靜思，想想日常使用網絡時的行為和態度；教師可引導學生從下列幾個範疇思考：

- 使用時間和目的
- 安全性設定
- 尊重他人
- 言行

- 請學生為自己的網絡行為作一個簡單的評分，1分為最低分，表示使用網絡時警覺性不足；10分為最高分，認為個人的網絡行為的警覺性非常足夠。
- 教師給予學生5分鐘時間，填寫《網絡迷思》工作紙(工作紙4)；完成後，請學生統計填寫「是」的答案數目。





- 教師指出工作紙上列舉的行為是不正確使用網絡的態度和習慣，對個人和網絡安全構成風險；講解完畢後，請學生重新就自己的網絡行為評分。
- 倘若學生在重新評估中扣減了分數，教師請學生舉手示意，並回答以下問題：

- 為甚麼你會扣減自己的分數？
- 有哪些正確的網絡行為/態度是你過去忽略的？
- 你認為這樣的行為會產生甚麼風險？

- 教師給予學生5分鐘時間去完成《網絡迷思》工作紙(工作紙4) 第二部分，請學生找出三個需要改善的網絡行為，並建議改善方法。教師作出即時和恰當的回應，提醒同學應建立良好的上網習慣。

## 3 小結(5分鐘)

- 教師總結本節課堂內容，與學生重溫以下的要點：

- 注意個人的網絡行為 — 使用網絡時，應注意個人言行，做一個負責任的網絡用戶；面對不同意見時，要保持理性，學習尊重他人。
- 提高警覺性 — 對於陌生人、來歷不明的資料或請求，不應隨便相信，應小心求證。
- 小心保障個人私隱 — 不論個人的社交網站、部落格或相簿等，均應設定密碼或限制使用者權限以保障個人資料，防止資料被人盜用。
- 遵守法律 — 使用網絡時，應遵守法律；網絡雖有匿名的特性，但網絡行為會留有記錄，切勿行險僥倖，以免將來受到法律的制裁。

## 5. 網絡行為與個人發展

### 學習目標

1. 認識青少年發展的特質
2. 剖析網絡對青少年心理發展的影響

### 學習概念

- 青少年發展的特質
- 網絡對青少年心理發展的影響

所需教節：二節 (80分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1-2	引起動機： 《我的需要》	5分鐘	教師透過一個簡單生活情景，帶出青少年有不同的發展需要	青少年發展的特質	
	小組故事續寫： 《虛擬力量》	30分鐘	以故事續寫的方式，讓學生闡述網絡如何影響青少年成長	網絡對青少年的心理發展的影響	簡報4 《虛擬力量》故事續寫
	分組匯報： 《虛擬力量》	35分鐘	透過匯報故事的內容和結局，讓學生認識網絡對青少年發展有甚麼影響	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 自我形象</li> <li>- 社交</li> <li>- 情緒發展</li> <li>- 性觀念</li> <li>- 自我管理</li> </ul>	工作紙5 《虛擬力量》概念圖
	小結	10分鐘	鞏固本課所學習的知識，指出不恰當的網絡行為會帶來負面的影響		
<p>課前準備： 教師須準備一些海報紙給學生於進行《虛擬力量》故事續寫時使用，學生把他們的故事內容寫在海報紙上，並於匯報時張貼於黑板。</p>					



## 教學活動(第1-2節)

### 1 引起動機：《我的需要》(5分鐘)

- 教師講述以下的一個生活情境，並請學生投票選擇(可選擇多於一個答案)。有一天，你在使用電腦與密友傾談秘密時，你的家人忽然走到你身後，觀看你們的談話內容。你會有甚麼反應：

- 立即關掉對話信息，暫停談話
- 繼續談話，不理會他們
- 請他們離開
- 感到憤怒，大吵大鬧
- 友善地微笑，詢問他們有甚麼事

教師指出青少年從兒童期踏入一個新階段，在心理各方面急促發展，這段時期他們在自我形象建立、性格形成、社交等心理發展方面有不同的需要；網絡對現今青少年來說，是不可或缺的一部分；教師介紹本課節將會探討網絡對青少年心理發展的影響。

### 2 小組故事續寫：《虛擬力量》(30分鐘)

- 教師指出網絡在日常生活擔當重要的角色，青少年發展受到網絡影響；運用預測策略，協助學生了解青少年的發展如何受到網絡影響。
- 展示《虛擬力量》簡報(簡報4)，介紹故事內容及派發《虛擬力量》組織圖工作紙(工作紙5)，請學生分組(約4至5人一組)，每組負責一個故事。學生參考《網絡追兇》的剪報資料，再配合組織圖工作紙(工作紙5)組織故事發展，推測故事結果。
- 指導學生嘗試從下列兩個方面，分析故事中各人將會面對甚麼後果？

- 主角心理發展的需要
- 對主角道德發展的影響

- 請學生根據組織圖的資料，與小組成員共同創作，完成故事續寫，並把故事的内容謄錄於海報紙上。

### 3 分組匯報：《虛擬力量》(35分鐘)

- 請學生分組匯報故事的發展，每組匯報時間約5至8分鐘。
- 每組匯報後，請其他組別的學生提出評論。
- 所有組別匯報完畢後，教師帶領學生討論網絡對青少年發展的影響

- 請思考網絡為你的生活帶來了甚麼影響？
- 請討論網絡對社會道德和個人心理發展的利與弊？

### 4 小結(10分鐘)

教師與學生重溫學習重點，向學生提出以下問題：

- 網絡會為青少年的個人發展帶來甚麼好與壞的影響？
- 不恰當的網絡行為會影響青少年的心理和社交發展：沉醉於網絡世界可能會令人變得自我封閉；經常瀏覽色情網頁可能會使人產生錯誤的性觀念；網上暴力遊戲可能會令人誤解暴力可以解決問題。正確使用網絡非常重要，網絡能協助青少年與朋友保持良好溝通，擴闊個人生活圈子，以及增加個人的社會體驗，這些都有助促進青少年個人成長。
- 教師總結：網絡猶如雙刃刀，它的出現改變了人類的生活和學習模式；適當地使用網絡可以令學習變得更容易和生活更豐富，但不恰當地使用網絡會對青少年的心理、情緒發展和道德價值觀產生負面的影響。



## 6. 網絡倫理

### 學習目標

1. 了解網絡倫理的重要性，審慎參與網絡社群
2. 以批判態度評估資訊來源和運用網絡
3. 了解倫理抉擇的道德行為表現與因素
4. 判斷遇到道德兩難情況該如何抉擇
5. 緊守網絡倫理和法律，善用網絡學習
6. 建立正確上網習慣
7. 找出處理不良誘惑的對策

### 學習概念

- 網絡倫理
- 處理道德抉擇
- 影響倫理抉擇的因素

所需教節：二節 (80分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《等價交換》	10分鐘	透過活動遊戲引起學生關注網絡倫理的課題		卡紙
	影片觀賞： 《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》	25分鐘	透過影片的生活化情境，提醒學生要注意個人網絡行為	網絡倫理的定義	影片 工作紙6 《明智之選》
	道德問題討論和澄清： 《明智之選》	25分鐘	學生透過討論短片中的一些具爭議的道德問題，協助學生了解抉擇帶來的後果，從中建立正確使用網絡的態度	道德難題 - 誠實 - 自律 - 朋輩壓力 - 信任 - 負責	簡報5 《SMART使用守則》
	教師講解： 《網絡安全守則》	10分鐘	提出SMART使用網絡的守則，讓學生了解網絡安全的重要性	SMART使用守則	
	個人決策： 《做個好網民》	5分鐘	透過簽署承諾約章，鼓勵學生在日常生活實踐，承諾善用互聯網		工作紙7 《做個好網民》承諾約章
課前準備：教師準備一些卡紙，於課堂時派給學生於進行《等價交換》活動時，讓學生填寫。					

## 教學活動

### 1 引起動機：《等價交換》(10分鐘)



- 教師先請學生花2分鐘時間，在卡紙上寫上三件於人生當中最希望能夠發生的事情，同時填上三件最不希望發生的事情。
- 完成後，學生有3分鐘的時間，找一名同學交換，對方須願意協助他完成一件渴望發生的事情，同時他需要協助對方處理一件不喜歡的事情，雙方在卡紙上簽名確認。
- 活動完成後，教師邀請2至3名學生回答以下問題，分享他們的想法，並作出即時和適當的評論。

- 有沒有成功交換？如有，交換了甚麼？倘若沒有，請解釋原因。
- 選擇交換時，你考慮了甚麼因素？
- 你認為你有能力協助他人完成該事情嗎？你會怎樣協助他？

- 學生如提出有偏差的想法(例如：欺騙、盜竊、傷害他人等…)，教師應即時糾正。教師指出上述的活動帶出個人行為往往涉及道德問題，例如：自我控制、負責任等問題…。這些問題在日常生活中經常出現，有些人使用網絡時，忽略了現實生活的道德和倫理標準，並帶出今日的課題《網絡倫理》。

### 2 影片觀賞：《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》(25分鐘)



- 教師先講解網絡倫理的定義，詳細解釋一些網絡倫理的觀點，再指出建立網絡倫理有助減少網絡不當行為的問題。

- 近用權
- 私隱權
- 所有權
- 正確性







- 教師播放影片《多媒體「情識」》及《Chit Chat 網絡資訊》，與學生一同觀看。播放完畢後，請學生指出影片中出現了哪些錯誤的行為和態度，把有關答案書寫在黑板上。

答案：

影片1：接觸網絡色情資訊 / 發送色情資訊 / 認為偷拍對受害人沒有損害 / 抱僥倖心態以身試法

影片2：利用法律的灰色地帶去觀看不良資訊 / 沉迷網絡暴力遊戲

### 3 道德問題討論和澄清：《明智之選》(25分鐘)

- 教師指出影片中有幾個具爭議的做法，帶領學生討論短片延伸出具爭議性的問題，請學生融入影片中的情境，作出個人抉擇。



#### 影片一：《多媒體「情識」》

- 如果父母為你的電腦或手機安裝過濾軟件，你會否覺得父母對你的信任程度不足？如果你是影片中的母親，你會如何監管子女的上網情況？
- 在網絡下載含有成人內容的程式或軟件，有時只需下載者申報年齡，但無需查核。如果你是片中的主角，你會否虛報年齡以下載成人 apps？試評論這種做法。
- 如果你是片中的主角，你會否與朋友分享一些不良資訊？當你收到一些不良資訊時，你有甚麼感受？



#### 影片二：《Chit Chat 網絡資訊》

- 你會否先拆開成人寫真的包裝膠袋，預先檢視內容後才考慮是否購買？怎樣才能有效防止青少年接觸不良資訊？



- 朋輩對個人的成長有很重要的影響；你會否因為希望獲得他人認同，而做一些自己不太喜歡的事情？請舉出一些例子。
- 當家人對你作出一些批評，你會否接受和改善？你會怎樣處理和家人之間的衝突？

- 教師請學生思考作決定時，會以下列哪一項作為決定準則：

- 憑個人的直覺行事
- 參照過去的經驗和習慣
- 進行合理思考

道德問題有時涉及一些選擇的取捨，以影片《多媒體「情識」》為例，家長了解尊重和信任子女的重要性，但家長亦有責任教導子女一些上網的安全知識，如何在兩者之間取得平衡？

- 教師引導學生思考一些基本的道德觀念，例如尊重生命、尊重他人、正義、誠實、負責任、守法等...；之後請他們根據這些道德觀念的重要性，選出他們認為最重要的五個觀念填寫在《明智之選》工作紙(工作紙6)上。

### 4 教師講解：《網絡安全守則》(10分鐘)

- 承接上一個活動，教師運用SMART概念簡報(參考資料第四部分)為學生講解網上安全守則。

- S - Safety 安全
- M - Manners 態度
- A - Authenticity 可靠性
- R - Research 資料檢索
- T - Technology 認識科技

# SMART



- 講解完畢後，詢問學生以下問題：



· 你認為剛才討論的情景，是否符合SMART的原則？為甚麼？

- 教師指出認識《網絡安全守則》能夠協助我們分析和思考個人的網絡行為，避免誤墮網絡陷阱，善用網上資源。

### 5

個人決策：《做個好網民》(5分鐘)



- 教師派發《做個好網民》承諾約章工作紙(工作紙7)。
- 請學生因應個人的上網習慣列出需要改善的地方，並在心中默讀一遍。
- 完成後，在老師和其他同學見證下簽署約章。



## 7. 《淫褻及不雅物品管制條例》

### 學習目標

1. 認識監管不良資訊的相關法例
2. 學習遵守法律
3. 於日常生活中實踐「拒絕不良資訊」

### 學習概念

- 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他法例

所需教節：一節 (40分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《認真齊「傳」》	10分鐘	辨識不良資訊	拒絕不良資訊	物品卡
	教師簡報： 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例	25分鐘	教師講解《淫褻及不雅物品管制條例》的內容。透過認識其他相關的法例，了解政府如何監管不良資訊的傳播。	《淫褻及不雅物品管制條例》 - 主要內容 - 刑罰  《電影檢查條例》	簡報6 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例
	總結	5分鐘	重溫《淫褻及不雅物品管制條例》的內容，提醒學生遵守法律及拒絕不良資訊		
	課前準備： 教師根據課室行數於課前準備4至8套物品卡(每套約15張)，卡紙上寫上不同的物品的名稱，當中必須包含一些不適合青少年的物品的名稱(例如：「暴力遊戲光碟」、「色情照片」或「酒」等)				

## 教學活動

### 1 引起動機：《認真齊「傳」》(10分鐘)



- 教師根據課室行數於課前準備4至8套的物品卡(每套約15張)，卡紙寫上不同的物品的名稱，當中必須包含一些不適合青少年的物品的名稱(例如：「暴力遊戲光碟」、「色情照片」或「酒」等)。
- 教師向每行學生派發一套物品卡，並講解遊戲規則。學生須於最短的時間內，把物品卡中可與他人分享的項目傳給後面的同學，每次只可以傳遞一張，如此類推，最快完成的一行勝出。遊戲開始前，學生不能偷看物品卡的內容；在傳遞時，學生需要將物品卡反轉，並且不可以說話。
- 教師找出物品卡上不適合青少年的物品，並提問以下問題：



- 在傳遞前，有沒有思考有關物品是否適合青少年？
- 甚麼是不良資訊？
- 是否知道發布物品是受到法律規管的？

教師指出網絡掀起一股分享文化，我們只需要簡單地按幾個鍵，就可以將資訊傳遞給很多人，方便快捷；青少年使用網絡時，往往因為這種便利而沒有思考發布資訊的真正需要和目的，造成濫發和誤傳，甚至在不知情的情況下觸犯了法例。

### 2 教師簡報：《淫褻及不雅物品管制條例》及香港其他有關法例 (25分鐘)



- 教師指出電腦相關罪行有上升的趨勢，網絡行為同樣需要負上法律責任，請學生回答以下問題：



- 除《版權條例》，請舉出一些與網絡相關的法例。(倘若學生未能說明，請他們回想報章或電視的新聞報導，再嘗試回答。)



教師指出規管網絡罪行的法例包括：

- 《版權條例》
- 《刑事罪行條例》
- 《淫褻及不雅物品管制條例》



播放《淫褻及不雅物品管制條例》及香港其他法例簡報(簡報6)，介紹現時監管發布不良資訊的法例，當中包括：

- 《淫褻及不雅物品管制條例》
- 《電影檢查條例》



教師指出上述的條例雖然同樣針對不良資訊的傳播，但管制的範圍不同。

- 《淫褻及不雅物品管制條例》規管內容屬於或含有供閱讀、觀看或供閱讀兼觀看的資料的任何物件，但不包括電影、電視及電台節目。而公開上映的電影則由《電影檢查條例》規管。
- 《淫褻及不雅物品管制條例》下的三類物品分類制度和《電影檢查條例》的電影三級分級制度的分別。
- 根據《淫褻及不雅物品管制條例》，「淫褻」及「不雅」的定義包括「暴力、腐化及可厭」。物品可分為以下三個類別：

**I** 第 I 類：(既非淫褻亦非不雅) 第 I 類物品的發布不受限制。

**II** 第 II 類：(不雅) 第II類物品不得向 18 歲以下人士發布或出售。發布第II類物品時，必須符合法例規定，包括以封套把物品密封，並印上警告字句。

**III** 第 III 類：(淫褻) 第 III 類物品完全禁止發布。

- 就規管淫褻及不雅物品的發布，現行《淫褻及不雅物品管制條例》的政策目的是既保障資訊流通和言論自由，亦確保有關物品(尤其是以青少年等一些易受外界影響的人士為對象的物品)能夠符合社會的道德標準。
- 現時，法例並沒有規定物品在發布前必須送檢，但出版商有責任確保發布的物品符合法例規定。
- 出版商可在發布前預先向淫褻物品審裁處(審裁處)申請將物品評定類別，以避免觸犯法例。
- 審裁處是司法機關的一部分，由一名主審裁判官及數名由終審法院首席法官委任的審裁委員組成。評定物品是否淫褻或不雅時，審裁處須根據《淫褻及不雅物品管制條例》第10條的規定，考慮以下各項因素：

1. 一般合理的社會人士普遍接受的道德禮教標準；
2. 物品整體上產生的顯著效果；
3. 其發布對象可能是那一類別或年齡組別的人；
4. 物品在甚麼地方展示；以及
5. 物品是否具有真正目的。



根據《淫褻及不雅物品管制條例》，任何人士在不符合法例要求的情況下發布第II類不雅物品，首次定罪的最高刑罰是罰款四十萬元及監禁十二個月；第二次或其後定罪的最高刑罰是罰款八十萬元及監禁十二個月。在任何情況下發布第III類淫褻物品，最高刑罰是罰款一百萬元及監禁三年。

## 3 總結 (5分鐘)

- 教師指出，互聯網上有很多不良資訊，學生應該小心辨識，避免接觸不良資訊，以免身心發展受到不健康的影響。
- 教師指出即使在網絡發布的物品，同樣受到條例監管，提醒學生遵守法律，注意個人行為，不要以身試法。



## 8. 個人措施

### 學習目標

1. 認識過濾軟件的功能
2. 應用過濾軟件於日常生活

### 學習概念

- 過濾軟件的功能
- 過濾軟件對網絡安全的重要性

所需教節：一節 (40分鐘)

節次	課堂活動	所需時間	目標	學習重點	教學資源
1	引起動機： 《網絡安全睇真D》	10分鐘	教師介紹電腦的安全設定，了解學生對電腦安全設定的認識		簡報7 《網絡安全睇真D》
	小組討論： 《過濾軟件Q&A》	20分鐘	透過討論一些存有謬誤的例子，加強學生對過濾軟件的認識	過濾軟件的功能 過濾軟件對網絡安全的重要性	工作紙8 《過濾軟件Q&A》
	單元總結	10分鐘	總結整個單元學習的重點，鞏固學生的知識，例如：《淫褻及不雅物品管制條例》、過濾軟件的運用等...		

## 教學活動

### 1 引起動機：《網絡安全睇真D》(10分鐘)

- 教師播放《網絡安全睇真D》簡報(簡報7)，與學生一同討論以下的問題：

投影片1：這些網絡安全設定可以在哪裡找到？

(答案：控制台)

投影片2：這個網絡安全性的設定有甚麼功用？

(答案：保護電腦不受潛在有害/惡意網路內容的危害)

投影片3：這個私隱權設定有甚麼功用？你認為這個設定能夠確保網絡安全嗎？

(答案：私隱權設定可以影響網站監視線上活動的方式，這個設定符合基本的安全，建議提升至中高級別)

- 完成活動後，教師可根據學生的答案，指出學生對網絡安全設定的認識程度(例如：認識不足、擁有基本知識或有深入了解)。教師帶出使用網絡，除了注意個人使用網絡習慣和態度外，亦可以透過提升電腦安全的設定和加裝過濾程式，保障網絡安全，並介紹今日的主題—認識《過濾軟件》。

### 2 小組討論：《過濾軟件Q&A》(20分鐘)

- 教師請學生分成小組(約4至5人一組)，每組派發一份《過濾軟件Q&A》工作紙(工作紙8)，小組成員須討論工作紙的題目，填寫相關答案。教師與學生核對和講解答案：

問題一：否，過濾軟件只是防止兒童或青少年瀏覽不良資訊；要減少電腦感染病毒的機會，應安裝防毒軟件。





問題二：是，過濾軟件大多有選項功能，可讓家長監察青少年或兒童的瀏覽記錄。

問題三：是，這是過濾軟件的主要功能。

問題四：否，現在已經有一些過濾軟件適合智能電話和平板電腦使用。

問題五：否，大部分過濾軟件已能支援中文網頁。

- 核對完畢後，教師給予小組3分鐘時間，討論安裝過濾軟件有甚麼好處和壞處；教師請兩組學生匯報他們討論的結果，其他組別作補充；並即時作出合適的建議。

(好處 — 防止上網成癮 / 家長加強監察 / 阻截不良資訊等…

壞處 — 青少年感到不被信任 / 不能完全阻隔不良資訊 / 使用時帶來不便)

## 3

### 單元總結(10分鐘)



- 教師與學生重溫本學習單元的要點，包括：  
根據《淫褻及不雅物品管制條例》，「淫褻」和「不雅」的定義包括暴力、腐化和可厭，而淫褻物品審裁處(審裁處)則負責按物品的性質評定以下類別：

第 I 類： 既非淫褻亦非不雅

第 II 類： 不雅

第 III 類： 淫褻

- 第I類物品的發布不受限制；第II類(不雅)物品不得向18歲以下人士發布或出售，而發布第II類物品時必須符合若干法例規定，包括以封套把物品密封(若物品的封面及封底屬不雅，則須以不透明封套密封)，並在封面及封底印上條例所規定的警告字句<sup>1</sup>，而該等字句須佔封面和封底面積的20%或以

上。至於第III類(淫褻)物品，則全面禁止發布。

- 審裁處是一個司法機構，具備專有的審判權，由一名主審裁判官及最少兩名審裁委員組成，而審裁委員是由公眾人士擔任。
- 當局並無規定物品必須在發布前呈交審裁處評定類別。任何物品的作者、印刷人、製造商、出版人、進口商、發行人、版權擁有人或設計、生產或發布的委託人，均可將物品呈交審裁處，予以評定類別。律政司司長或其他獲授權的公職人員(即電影、報刊及物品管理辦事處、香港警務處和香港海關獲授權的人員)，亦可將物品呈交審裁處以評定其類別。

### 刑罰

根據《淫褻及不雅物品管制條例》，任何人士在不符法例要求的情況下發布第II類不雅物品，首次定罪的最高刑罰是罰款四十萬元及監禁十二個月；第二次或其後定罪的最高刑罰是罰款八十萬元及監禁十二個月。在任何情況下發布第III類淫褻物品，最高刑罰是罰款一百萬元及監禁三年。

現時市面上有一些過濾軟件和服務，可以協助家長監管青少年的網絡行為。教師指出這些都是一些治標不治本的方法，最重要是學生懂得自律，辨識不良資訊、懂得及拒絕誘惑。

<sup>1</sup> 《淫褻及不雅物品管制條例》所規定的警告字句如下：  
警告：本物品內容可能令人反感；不可將本物品派發、傳閱、出售、出租、交給或借予年齡未滿18歲的人士或將本物品向該等人士出示、播放或放映。



簡報 1

### 《信不信由你》

互聯網流傳：個案一 — 薯條擺放兩個月不變壞，原因是含有大量的防腐劑，你相信嗎？



生產日期：2013年6月



互聯網流傳：個案二 — 這個透視app用紅外線過濾原理拍攝透視相片，你認為可信嗎？

下載紅外線透視相機？

下載

拒絕



簡報 1

### 《信不信由你》

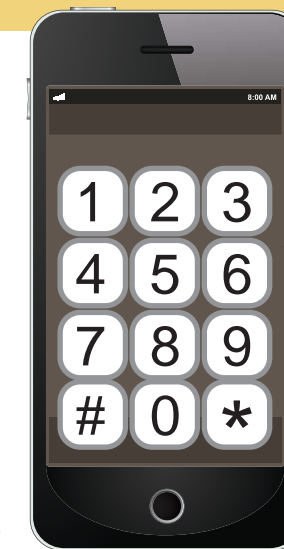
互聯網流傳：個案三 — 食蝦後再飲用含豐富維他命C的飲料，等同服食砒霜，令人中毒。你相信嗎？



砒霜



互聯網流傳：個案四 — 按\*3370#便能啟動後備電池，你相信嗎？



按\*3370#便能啟動後備電池

相信

不相信



簡報 2

### 《文化新領域》

NT：有無巴打買到新出的漫畫「十二門徒」？

小強：禾有XD

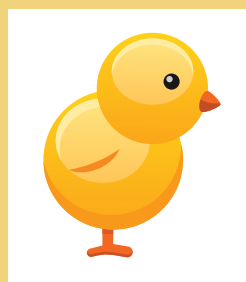
NT：行口左成個旺角，禾都搵唔到Orz...鬆D，可唔可以分享？

大頭：推

6\_6：平時新書都係「前七」負責，最近佢潛左水？

小強：甚麼？

大頭：他得罪了「猿人」，被他和一眾巴打話佢係「小學雞」



NT：不過少左佢，確實係少左巧多巧東西！禾有少少鍾意左佢，XD!!!

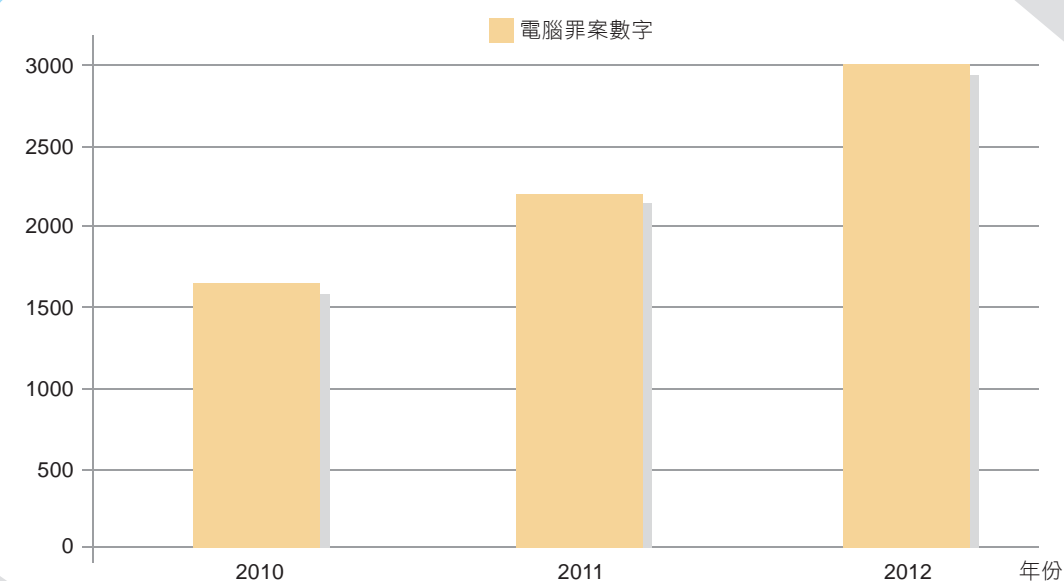


簡報 3

### 《網絡陷阱多面睇》

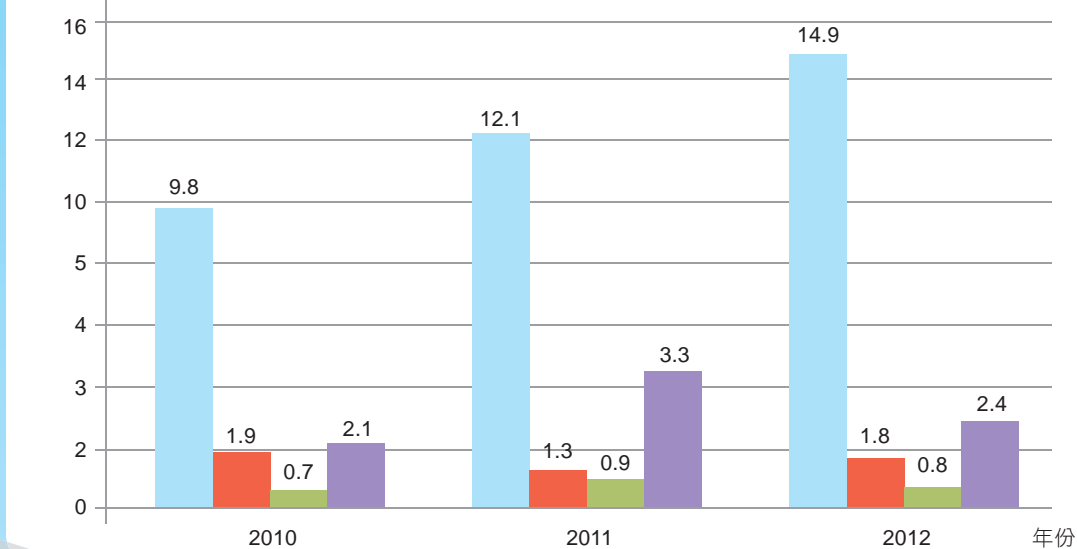
電腦罪案數字

資料來源：資訊安全網 (2013)



百分比

強姦 非禮 刑事恐嚇 詐騙



2010至2012年強姦、非禮、刑事恐嚇或詐騙的案件中，受害人於網上認識犯案人士佔整體的百分比

資料來源：立法會 (2012)





簡報 4

## 《虛擬力量》

### 故事一：超時空戀愛

主角：小君

性別：女

年齡：15

背景：小君是一名中三學生，家中獨女。她最喜歡使用網絡即時通訊工具，例如：Skype、WhatsApp等與人溝通，每天花超過六小時玩電腦。她以虛假的資料登記了多個帳號，以便她化身不同的身份去結識陌生人，當中有不少為異性，常以老婆、老公等稱呼對方。她認為在網絡世界，沒有人知道她的真實身份，說話無需負責任，可以暢所欲言。

### 故事二：網絡神「瘋」隊

主角：阿天

性別：男

年齡：17

背景：阿天是本屆文憑試考生，喜歡打網上遊戲，他透過網絡遊戲結識了一班來自世界各地的網友。一個星期總有五個晚上於凌晨起床與網友對打，一直到翌日早上才更衣上學。他上課時，經常打瞌睡，成績於是一落千丈。母親勸喻他別沉迷上網，但不得要領，於是強行拔掉電腦的電線，可惜亦不成功。



簡報 4

## 《虛擬力量》

### 故事三：

主角：阿邦

性別：男

年齡：15

背景：阿邦就讀中三，喜歡玩網絡遊戲贏取不同的裝備。除了贏取分數換取裝備外，他亦花大量金錢購買比較罕有的裝備，藉此向朋友炫耀。

### 故事四：網絡色情

主角：阿文

性別：男

年齡：14

背景：阿文剛踏入青春期，對異性十分感到興趣，經常與朋友傾談拍拖的問題。此外，他亦經常瀏覽不同的社交網站，期望能結交女朋友。最近，他在網上結識了一名女網友，十分投緣。傾談期間女網友向他表示欠債，需要阿文經濟援助，並傳送一些色情照片給予阿文，暗示可以與他有進一步的關係。



簡報 5

### 《SMART的概念》

# S

**Safety 安全**

# M

**Manners 態度**

# A

**Authenticity 可靠性**

# R

**Research 資料檢索**

# T

**Technology 認識科技**

資料來源: Cybersmart! Education(2013) & 陳明月(2007)



簡報 6

### 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例

## 1

#### 《淫褻及不雅物品管制條例》

根據《淫褻及不雅物品管制條例》，「淫褻」及「不雅」的定義包括「暴力、腐化及可厭」。物品可分為以下類別：

- 第 I 類：既非淫褻亦非不雅
- 第 II 類：不雅
- 第 III 類：淫褻

## 2

第 I 類：第 I 類物品的發布不受限制。

第 II 類：第 II 類物品不得向 18 歲以下人士發布或出售。發布第 II 類物品時，必須符合法例規定，包括以封套把物品密封，並印上警告字句。

第 III 類：第 III 類物品完全禁止發布。



簡報 6

### 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例

3

#### 第 II 類物品的包裝

發布第 II 類物品必須符合法例規定，包括以封套把物品密封(若物品的封面及封底屬不雅，則須以不透明封套密封)，並在封面及封底印上條例所規定的警告字句，而該等字句須佔封面和封底面積的 20%或以上。

4

#### 第 II 類物品的警告字句

本物品內容可能令人反感；不可將本物品派發、傳閱、出售、出租、交給或出借予年齡未滿18歲的人士或將本物品向該等人士出示、播放或放映。



簡報 6

### 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例

5

#### 刑罰

根據《淫褻及不雅物品管制條例》，任何人士在不符合法例要求的情況下發布第II類不雅物品，首次定罪的最高刑罰是罰款四十萬元及監禁十二個月；第二次或其後定罪的最高刑罰是罰款八十萬元及監禁十二個月。

在任何情況下發布第III類淫褻物品，最高刑罰是罰款一百萬元及監禁三年。

6

#### 《電影檢查條例》

凡擬於香港公開放映的影片，均須經電影檢查監督檢查。電影檢查監督會按照相關條例考慮，包括影片是否描繪、刻劃或表現殘暴、酷刑、暴力、罪行、恐怖、殘疾、性事、或不雅或令人厭惡的言語或行為等因素而將影片分級。



簡報 6

### 《淫褻及不雅物品管制條例》及其他有關香港法例

7

#### 《電影檢查條例》

- I 第 I 級：適合任何年齡人士。
- IIA 第 IIA 級：兒童不宜。
- IIB 第 IIB 級：青少年及兒童不宜。
- III 第 III 級：只准18歲或以上人士。

8

#### SMART 的概念

- S - Safety 安全
- M - Manners 態度
- A - Authenticity 可靠性
- R - Research 資料檢索
- T - Technology 認識科技



簡報 7

### 《網絡安全睇真D》



這些網絡安全設定可以在哪裡找到？



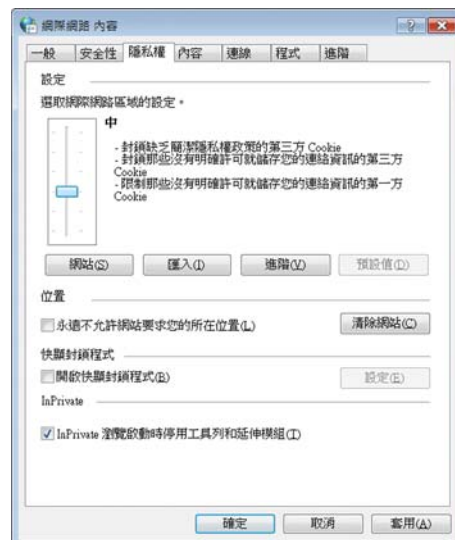


簡報 7

### 《網絡安全睇真D》



這個網絡安全性的設定有甚麼功用？



這個私隱權設定有甚麼功用？



簡報 8

### 《過濾軟件Q&A》



PC/Mac 過濾軟件

- |                             |  |   |
|-----------------------------|--|---|
| 1. CyberPatrol              |  | <a href="http://www.cyberpatrol.com/home/">http://www.cyberpatrol.com/home/</a>   |
| 2. CYBERSitter              |  | <a href="http://www.solidoak.com">http://www.solidoak.com</a>   |
| 4. PureSight                |  | <a href="http://www.icognito.com">http://www.icognito.com</a>   |
| 5. Safe Eyes                |  | <a href="http://www.internetsafety.com/safe-eyes-parental-control-software.php">http://www.internetsafety.com/safe-eyes-parental-control-software.php</a> |
| 6. K9 Web Protection (Free) |  | <a href="http://www1.k9webprotection.com/">http://www1.k9webprotection.com/</a>   |
| 7. Avira                    |  | <a href="http://www.avira.com/zh-tw/for-home">http://www.avira.com/zh-tw/for-home</a>   |
| 8. Bull Guards              |  | <a href="http://www.bullguard.com/zh-tw/">http://www.bullguard.com/zh-tw/</a>   |



ISP 過濾服務

- |               |   |
|---------------|---|
| 9. Netvigator | <a href="http://parentalc.netvigator.com/">http://parentalc.netvigator.com/</a> |
|---------------|---|

註：以上過濾軟件名單並不包括市場上全部過濾軟件  
資料來源：電影、報刊及物品管理辦事處網頁(2013)



簡報 8

### 《過濾軟件Q&A》



#### 智能手機/平板電腦過濾軟件

10. AVG Family Safety	iOS	<a href="http://www.avg.com/us-en/avg-family-safety-mobile-ios">http://www.avg.com/us-en/avg-family-safety-mobile-ios</a>
	Window	<a href="http://www.avg.com/us-en/avg-family-safety-mobile-win">http://www.avg.com/us-en/avg-family-safety-mobile-win</a>
11. Safe Eyes	iOS	<a href="http://www.internetsafety.com/safe-eyes-mobile-iphone.php">http://www.internetsafety.com/safe-eyes-mobile-iphone.php</a>
12. PC-cillin	Android	<a href="http://www.pccillin.com.tw/">http://www.pccillin.com.tw/</a>
13. Kaspersky	Android	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kms&amp;feature=more_from_developer#?t=W10">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.kms&amp;feature=more_from_developer#?t=W10</a>
	iOS	<a href="https://itunes.apple.com/us/app/kaspersky-parental-control/id505542689?mt=8">https://itunes.apple.com/us/app/kaspersky-parental-control/id505542689?mt=8</a>
14. Norton Family Parental Control	Android	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.symantec.familysafety">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.symantec.familysafety</a>
15. McAfee Family Protection	Android	<a href="https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mcafee.android.familyprotection&amp;feature=search_result#?t=W10">https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mcafee.android.familyprotection&amp;feature=search_result#?t=W10</a>
16. K-9 Web Protection (Free)	iOS	<a href="https://itunes.apple.com/app/k9-web-protection-browser/id407657840">https://itunes.apple.com/app/k9-web-protection-browser/id407657840</a>



工作紙 1

### 《找尋冷知識》

1	人每次的呼吸量大約是多少毫升?	
2	中日甲午戰爭於哪一年爆發?	
3	成人的身體有多少塊骨頭?	
4	“Acuity”一字，中文是什麼意思?	
5	 這個危險警告標籤代表什麼?	
6	為什麼物件落在盲點時，我們會看不到?	
7	人體細胞有多少個染色體?	
8	“Katzenjammer” 一字，中文是什麼意思?	
9	「翹」字的中文讀音?	
10	植物細胞內充滿著膠狀的流質部分稱為什麼?	



## 工作紙 2



### 《 網絡新勢力 》

根據《網絡新勢力》簡報的內容，請回答下列的問題。

#### I. 網絡用語

1. 你懂得下列網絡用語的意思嗎？

巴打

鬆D

禾

潛水

XD

小學雞

推

巧

orz

2. 你有沒有在不自覺的情況下，在日常生活中使用了這些網絡用語？試舉出一些例子。

3. 這些網絡用語有甚麼特點吸引你使用？

#### II. 網絡社交

4. 從他們的對話，你推斷他們是怎樣認識？

5. 網絡社交是透過哪些途徑進行的？

6. 網絡上的社交關係，有甚麼特色？



## 工作紙 3



### 《 網絡追兇 》

請閱讀新聞剪報，根據內容填寫以下的問題。

案件種類：	_____
干犯罪行：	_____
受害人的損失：	_____

請回答以下問題：

根據報章的報導，嘗試分析案件發生的原因。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

推測有關網絡行為對個人發展構成的影響。

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



工作紙 4



《 網絡迷思 》

第一部分：根據以下的描述，圈出貼切形容個人網絡行為和想法的答案。

1.	我願意提供簡單的個人資料換取互聯網上的優惠 (例如：下載軟件、優惠券等...)。	是 / 否
2.	在互聯網上公開個人資料 (例如：照片、生活軼事等...)沒有壞處。	是 / 否
3.	互聯網上的資料都是公開的，無需設置任何權限。	是 / 否
4.	網友只是萍水相逢，說話無需認真和顧慮他的感受。	是 / 否
5.	在互聯網上修改他人的照片，只屬開玩笑性質，不會為當事人帶來什麼傷害或損失。	是 / 否
6.	互聯網具有匿名的特質，無法辨別網民的真正身份，因此無需擔心要為個人的網上言論和行為負責。	是 / 否
7.	每個人皆有發表言論的自由，在互聯網上發表一些攻擊/嘲笑他人的言論，不算是網絡欺凌。	是 / 否
8.	互聯網有很多資訊，而且內容吸引，我會經常不自覺地過度上網。	是 / 否
9.	只要是標題吸引，我就會開啟相關的網絡郵件或網頁連結。	是 / 否
10.	在家庭電腦安裝過濾軟件對防止青少年接觸不良資訊幫助不大。	是 / 否
11.	在互聯網上傳播資訊沒有限制，青少年要在互聯網瀏覽色情或暴力資訊，並不困難。	是 / 否
12.	在互聯網發布色情或暴力圖片，不會觸犯法例。	是 / 否

第二部分：請填寫自己需要改善的三種網絡行為。

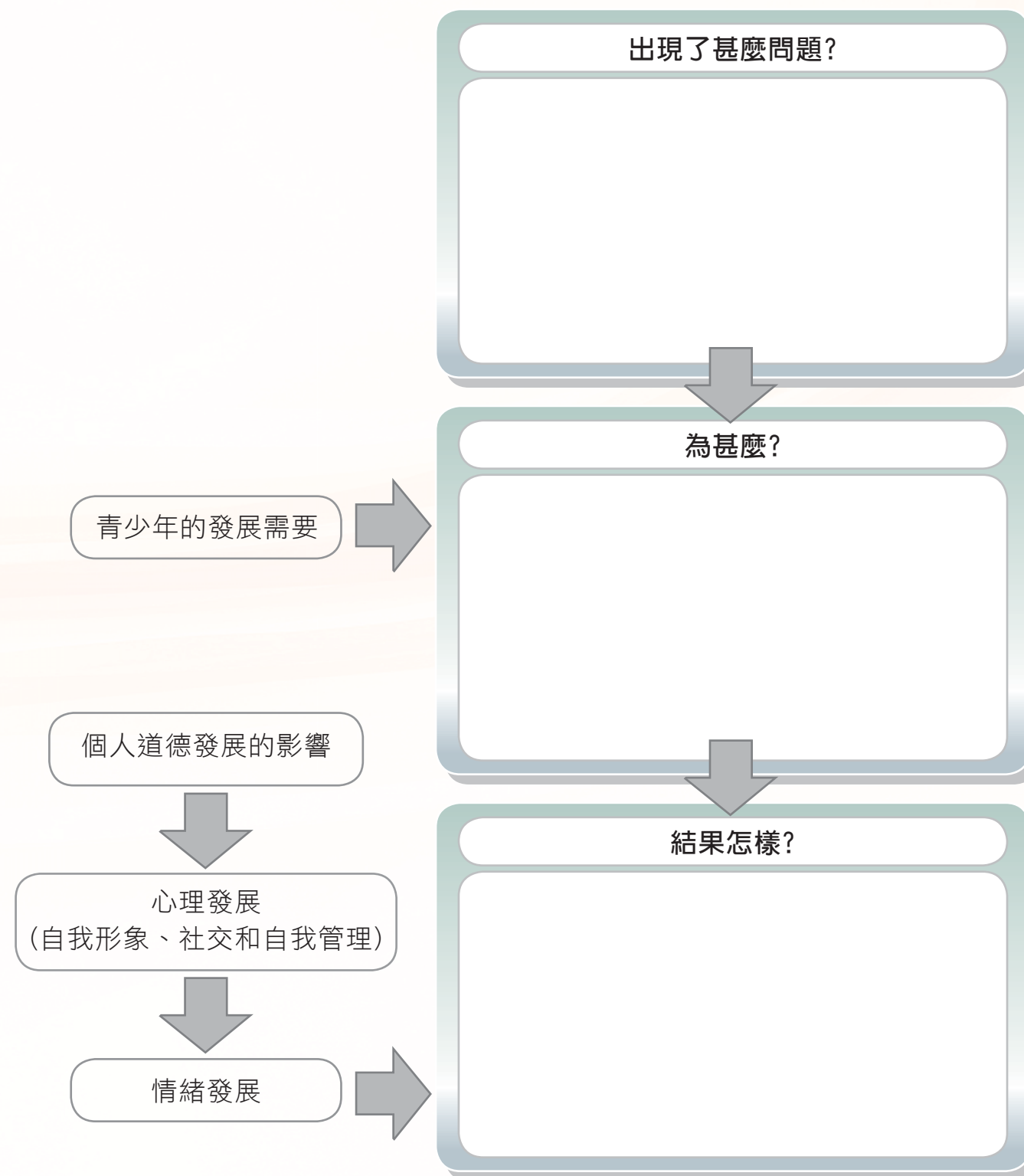
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_



工作紙 5



《 虛擬力量 》組織圖







工作紙 6



《 明智之選 》

從下列個人道德觀念中選出五個你認為最重要的觀念：

負責任 / 自律 / 獨立 / 堅毅 / 尊重生命 / 同理心 / 勇氣 / 誠實  
自省 / 理性 / 信任 / 正直 / 寬容 / 欣賞他人 / 關愛 / 批判性  
尊重他人 / 自主 / 孝順 / 歸屬感

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_
4. \_\_\_\_\_
5. \_\_\_\_\_



工作紙 7

《 做個好網民 》 承諾約章

本人\_\_\_\_\_承諾，從今天起會安全及正確地使用網絡，並會改善下列的網絡行為：

1. \_\_\_\_\_
2. \_\_\_\_\_
3. \_\_\_\_\_

以提升個人的資訊素養，保障自己及他人免墮網絡陷阱，成為一個好網民。

簽署：\_\_\_\_\_

日期：\_\_\_\_\_



## 工作紙 8



### 《 過濾軟件Q&A 》

請與組員討論以下的描述是否正確，並在合適的答案加上「✓」。

		是	否
1	過濾軟件能防止電腦遭受病毒侵害。		
2	過濾軟件能讓家長瀏覽青少年或兒童使用網絡的記錄。		
3	過濾軟件能阻隔不良資訊。		
4	過濾軟件不適用於智能電話或平板電腦。		
5	過濾軟件只適用於英文網站，對於中文網站沒有作用。		



健康使用互聯網

蘋果日報

日期: 2009.7.18

## 上載「陳冠A」淫片 中大生候懲

陳冠希與多名女藝人淫照事件發生後，去年底，一名少年自詡為「陳冠A」在網上發佈性交片，而被廣泛流傳。一名畢業於中文大學統計學系青年，聲稱為方便友人觀看，下載相關短片後上載到一網站，再將該網站的超連結張貼在高登討論區內。涉案青年被控一項發佈淫褻物品罪，昨在東區裁判法院認罪，押後至7月31日判刑。

辯方稱被告並非奇拿

現年22歲的被告xxx，大學畢業後失業至今，昨獲保釋，待索取感化官及社會服務令報告。被告身形矮小，昨由多名親人陪同，穿筆挺西裝到庭。他表現平靜，一直微微昂首聽取案情。案件完結後，多名親友緊張地圍着律師查問。商業罪案調查科高級督察葉維健呼呼籲，在網上發佈淫褻物品屬嚴重罪行，市民切勿以身試法。控罪指被告於去年12月29日，在香港發佈淫褻物品，即四段淫褻短片。辯方求情指，被告在會考考獲27分，其後升讀中大統計學系，去年畢業，準備尋找工作幫補家計，但本案影響其計劃。被告在健康良好家庭長大，獲父母支持。其父親及兩名友人撰寫求情信，證明被告品格良好。辯方續稱，涉案短片在網上廣泛傳

播，被告並非「奇拿」，他出於好奇，讓友人方便取得短片才犯案，不知違法，且短片淫褻性相對較低，不涉及變態行為。署任主任裁判官錢禮質疑他不知犯法的說法，指出娛樂圈曾發生類似事件。辯方續指，被告已感後悔，受到重大教訓，飽受壓力，向疼愛他的父母致歉，承諾不會再犯及瀏覽淫褻的網頁。

警循IP地址找到被告

案發於去年12月29日下午2時許，被告在高登討論區得悉涉案性交短片可下載，他透過Foxy成功下載。因其他網民表示找不到這些短片，被告於是將短片壓縮，上載到名為sendspace.com的網站，被告再將該網站的超連結放上高登討論區。事件引起本地的網上討論區激烈反應，甚至有網民認出短片的主角，警方見事態嚴重，展開調查。在被告sendspace.com的網站發現四段涉案短片。有關短片片長合共約30分鐘，首三段短片中的男生自詡「陳冠A」，當中記錄男女的性交及口交情況。警方循上載者的IP地址找出被告住所，今年1月16日上門將他拘捕。根據法例，發佈淫褻物品一經定罪，最高可判罰款100萬元及監禁3年。

### 教學要點：

- 《淫褻及不雅物品管制條例》的監管範圍和刑罰
- 提升學生對觸犯《淫褻及不雅物品管制條例》的警覺性

注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。

網絡的影響

東方日報

日期: 2009.6.14

## 網絡強姦遊戲 教壞青少年

網上暴力色情遊戲日趨氾濫，對青少年影響深遠。有婦女團體指，近年網絡遊戲商推出以強姦為題材的網上遊戲，內容鼓吹性暴力，擔心青少年受荼毒而輕視非禮、偷拍行為的嚴重性；警方數字亦顯示，去年在港鐵發生的偷拍裙底案件較前年大幅上升三成，促請政府修訂法例監管偷拍行為，並在中學教材加入預防性暴力題材。

淡化暴力對女性影響

關注婦女性暴力協會總幹事王秀容昨出席「電玩動漫·性暴力」研討會時表示，近年一款名為「電車之狼R」(RapeRay)的電腦遊戲在日本推出，內容以跟蹤、非禮及強暴為題材，雖然本港未有發售，但港人可透過非法下載及購買盜版遊戲。

她認為，這種遊戲令青少年忽視強姦或非禮的嚴重性，淡化性暴力對女性的傷害，「強姦屬嚴重罪行，青少年未必會做效，但

偷拍、跟蹤等行為，青少年則較有機會模仿。」

港鐵偷拍裙底增三成

她透露，該會今年二月曾進行有關女性在交通工具遭非禮的調查，在二百六十多名受訪者中，超過兩成表示曾被非禮，當中八成發生在港鐵。她又稱，根據警方數字，港鐵的偷拍裙底案由前年的八十八宗增至去年的一百一十七宗，升幅達三成，最年輕的犯案者僅十三歲。

她指出，現時對偷拍行為未有針對性的法例規管，一般只以有違公德或遊蕩等罪名入罪，令青年以為偷拍並非嚴重的違法行為，認為政府應修改法例增加阻嚇力，並在中學引入有關預防性暴力的教材，以糾正青少年的不良觀念。

### 教學要點：

- 不良資訊如何影響個人心智發展

注意：由於版權所限，本教材套只提供剪報新聞(1-4)的內容。教師如需使用其他剪報新聞，請於「健康使用互聯網」網上平台下載。



健康使用互聯網

大公報

日期: 2009.1.5

## 網上守法意識弱 辯稱增見聞 兩成青少年上下載色情資訊

隨着〇八年「疑似藝人不雅照」網上廣泛流傳，近日「專教院學生自拍交歡短片」更傳遍各網上討論區，情況幾近失控。明愛青少年及社區服務昨天公布的調查顯示，五分之一受訪青年曾上下載含色情或犯罪成分資訊，當中一半會儲存下來公諸同好，原因卻是好奇、增廣見聞，甚至是作為社交話題。逾四成受訪青年更不知上載朋友交歡片是非法。

青少年利用網絡傳閱不雅資訊無日無之，明愛青少年及社區服務於去年十一月至十二月間，就「青少年網絡使用態度」訪問了二千五百名十三至二十五歲的青少年。結果發現，五分之一受訪青少年在近三個月內，曾上載或下載含色情或犯罪成分的相片和短片等資訊，內裡涉及侵犯他人私隱的交歡片，更有來自身邊朋友。

從沒有考慮他人感受

上下載的受訪者中，一半會儲存下來，將之與別人分享，甚至上載到其他地方；而原因是好奇、增廣見聞，甚至是為了在朋友間多一個話題，不會脫節，將別人私隱置諸不管，從沒有考慮他人感受。雖然有七成受訪青年知道在網上發布私人交歡片屬違法，六成二受訪青年知道法例禁止傳送這些資訊，七成八知道不能下載十三歲

以下人士的色情資訊。但有近四成受訪者卻誤以為只要得到朋友同意，便能把友人的交歡相片和影片上載，兩成二以為下載不雅資訊不屬違法。更有近兩成受訪者認為轉載「吉野家強姦短片」和下載「疑似藝人不雅照」不屬違法，顯示青少年對網上違法意識極為薄弱。

有出席發布會的律師明言，他們當中部分行為涉及誹謗、侵權，甚至是發布不雅資訊等刑事罪行。

調查負責人彭智聰指出，上網已成青少年日常生活一部分，但他們卻難以分辨資訊好壞，扭曲他們的價值觀。而他們對網絡世界法律知識不足，不曾考慮他人感受。政府應向青少年灌輸正確使用互聯網訊息，盡快界定網絡法律及積極執法、加強在學校宣傳，讓青少年建立健康和守法的網絡文化。

應灌輸正確使用訊息

明愛青少年及社區服務單位主任賴仁彪說，由非政府機構和民間團體協助青少年正確使用網絡，是最直接的方法，「青少年對社工較少抗拒心理，民間機構輔導方法亦較創意」。他呼籲政府成立新資源，供民間團體申請。

教學要點：

- 認識有關網絡使用的相關法例
- 不適當使用互聯網的後果

網絡的影響

太陽報

日期: 2008.1.20

## 日玩九小時深癮如吸毒 被禁上網女生割腕

少年沉迷上網有可能因為「冇機打」而自殘身體！近年青少年上網成癮問題備受關注，志願機構研究發現，曾有一名中二女學生因上網成癮，每日上網高達九小時外，更因母親收起寬頻線而割脈自殺。學者指出，上網成癮與吸毒無異，沉溺者就算成功「戒網」亦有復發可能。他相信本港青少年沉迷上網多與家庭及考試壓力大有關，其中又以男性居多。

就讀中四的欣欣，父母四年前離婚，現與母親同住。她說讀中二時遭同學排擠，向母親傾訴又不獲理解，反被斥「邊個叫你性格咁衰」，在孤立無援下，她遂轉投網絡世界，每日放學便上網，不到凌晨兩時不罷休，早上又因精神差拒絕上學。有次母親為免她「中毒太深」，刻意收起寬頻線阻止，結果她割脈以死抗議。她說，每次打機都有大量戰友作伴，感覺「被需要」，就算對網上遊戲興趣不大亦不介意長時間打機，直至參加輔導服務，明白母親的苦心，又結識到知心好友，上網時間逐漸減少。

「戒網」三成人復發

路德會賽馬會華明綜合服務中心〇五年二月至今輔導五十九名年齡介乎十一至十八歲上網成癮的青少年，當中只有欣欣是唯一女助人，由初步評估至事後跟進，歷時約一年半，再研究服務成效。結果發現，七成受助者成功「戒網」，三成仍處於不穩定階段，接受輔導期間曾成功「戒網」又復發；三分之一受助人缺乏生活目標；普遍受助人沉迷上網徵狀減少，並注意到家長的監管增強，但對上網的想法及心理狀況沒有改變。

負責研究該項服務成效的中文大學社會工作學系教授石丹理表示，上網成癮原因很多，不過考試壓力大、家長望子成龍的心態是主要因素，以及與他們找到成功感有關，家庭問題更是青少年上網成癮的根源。

石稱，上網成癮具四大特徵，包括長時間上網如每日上網超過六小時；不上網時有斷癮迹象，如手部不自主出現打鍵盤的手勢、坐立不安；學業及工作表現受上網影響及自尊心低落，鮮與人接觸。他強調，上網成癮與吸毒、病態賭博無異，就算成功「戒網」亦會因家庭等問題復發，建議政府增撥資源在預防工作上。

教學要點：

- 上網成癮的影響
- 個人與家人溝通的重要性
- 建立良好的上網習慣



## 教材套設計概念

本教材套應用了價值教學法的設計概念，以學生為中心，著重價值形成的過程。教師扮演促進者(facilitator)的角色，負責選取合適的情境刺激學生的思考和引發他們的討論，並透過使用適當的教學策略，引導學生反思自己使用網絡時的態度，幫助他們健康及安全上網。

在設計上，教材套採用了下列幾項教學策略，目的是讓學生能夠從多角度分析和探討有關議題：

### ● 價值分析

根據Kniker (1977)，價值判斷是根據事實的陳述和對資料正、反兩面的分析而產生。價值分析是在探討有關議題時，透過引導學生搜集正、反兩面的資料，以不同的角度說明個人作出抉擇的原因，並分析和討論有關抉擇的後果和影響。

### ● 價值澄清

價值的形成可經歷「選擇」(choosing)、「珍視」(prizing)和「行動」(acting)三個階段。在學習過程中，學生透過檢視、比較、評估和觀察他人的價值觀後，自己發展出一套更完善的個人價值體系(Rath, 1966)。「價值澄清」重視反思和實踐，和期望學生在價值形成後應用到日常生活中。

### ● 道德問題

「道德問題」是根據Kohlberg的道德認知發展理論而設計。道德認知的發展是循序漸進的，當認知出現不平衡，會激發思考和發展(郭本禹, 1999)。在學習的過程中，教師會提出一個道德衝突的情境，以引發學生的討論和思考；學生需要作出選擇並檢視其理據，並透過討論來提升道德認知。

## 合作學習

合作學習法主要透過小組活動，建立互動的學習環境。學生反思及分享彼此的觀點，並互相支援達致學習目標(Parker, 1985)。教學活動可以學生小組成就區分(Student Teams-Achievement Divisions)、團體探究法(Group Investigation)、拼圖(Jigsaw)或共同學習法等學習形式設計，加強學生的合作和溝通能力(黃政傑、吳俊憲, 2006)。

共同學習法為最簡單和基本的分組模式，適用於任何需要分組的教學活動設計。小組由4至5名學生組成，成員透過分享資源和互相幫助，研習學習資源，共同達致學習目標(黃政傑、吳俊憲, 2006)。

就具爭議性的議題，教師在施教時應注意以下事項，以提升教學的效能：

1. 保持中立: 鼓勵學生自我探究和思考問題情境，作出選擇。
2. 營造開放的學習環境: 課堂上教師需要營造一個開放的學習環境，在被接納和支持的氣氛下，學生能無顧慮地表達個人的意見和想法(黃建一, 1989)。
3. 著重多角度思考: 討論過程中，引導學生進行多角度思考，以提升他們的解難能力(Spiro, Feltovich, Jacobson & Coulson, 1992)，認知的靈活性會促進知識的轉移。(Jacobson & Spiro, 1995)。



## 第一部分：互聯網

互聯網在人際溝通與資訊傳播上扮演重要的角色；它提供了一個虛擬的生活環境，讓人們進行互動和交流，而它的特質則會影響使用者的行為 (Wallace, 1999)。

### 互聯網在日常生活的應用

互聯網已經成為我們生活中不可或缺的一部分；互聯網的用途主要可以歸納為下列四個範疇(袁夢遙、黃少華，2010)：

- (a) 尋找資訊：人們可以透過使用互聯網搜尋器，很容易地找到他們需要的資訊。
- (b) 通訊：透過不同網絡通訊工具，例如：電子郵件、社交網站和即時通訊系統，人們可以與住在外地的朋友保持聯繫。
- (c) 提供娛樂：互聯網使用多媒體方式提供資訊。根據政府統計處(2009)的調查，63.3%的互聯網用戶在統計前一年內曾透過網絡收聽音樂或電台節目；另外，有62.6%的受訪者在互聯網觀看影視節目，而接近60%則透過互聯網玩網上遊戲。調查結果顯示互聯網在提供娛樂方面扮演重要的角色。
- (d) 處理個人事務：很多人透過互聯網去處理個人事務，例如：購物、銀行服務和學習等。

### 互聯網世界的特點

#### ● 匿名性

網絡世界當中，人們可以很容易藉著更改名字而建立新的帳號，以隱藏其身份(藤田悟，2004)；人們亦可以決定自己用甚麼形象與他人交往。

#### ● 方便性

人們現在可以使用手提電話或平板電腦等流動通訊工具隨時隨地上網，十分方便(王智弘，2005)。互聯網提供大量不同資訊，滿足我們日常在工作、學習、生活和娛樂等各方面的需要。

#### ● 跨國界

互聯網世界能跨越地域的限制，用戶只要接通網絡，便可以取得在外國運作的網站的資訊(向倩儀，2006)。

#### ● 自主性

人們在使用互聯網時有很高的自主性，他們可以決定何時接收信息、接收甚麼信息及何時作出回應(陳怡安、陳俞霖，2013)。

#### ● 互動性

互聯網讓人們隨時與其他人通訊或發表他們的意見，毋須受到時間或地域的限制。

### 傳統媒體和網絡媒體比較

網絡應用的增加，反映出網絡媒體較傳統媒體在資訊傳播上更具優勢；以下的圖表是比較兩者在傳遞資訊方面的分別：

	傳統媒體	網絡媒體
內容	更新較慢、主題限制、單一媒體	即時性、廣泛、使用多媒體
與觀看者關係	單向	互動
資料來源	有關媒體的從業人員	任何人
時間和流動性	低	高

#### 網絡用語

網絡用語—網絡上常用的語言，其意思與一般用法不同。網絡用語通常是根據下列幾項原則而創造的(張慧美，2006)：



## ● 諧音化

運用相似發音的字詞去取代原本的字詞，透過諧音的方式使字詞能達致更幽默、含蓄或委婉表達的效果。

## ● 簡化

網絡通訊講求快捷，為了提升網絡社交的效率，縮短輸入信息的時間，因此網絡用家會把多音節的詞彙簡化，方便輸入。

## ● 形象化

網絡主要透過文字去表達信息，用表情語、動作語或形容符號是模擬人與人之間的交流表情、神態和動作，用鍵盤上的文字或符號組織而成。

## ● 自創新詞

自創詞語於網絡上很常見，有部分自創詞語是將一些現有詞彙作出新的詮釋而成。

## 網絡社群社交的文化

網絡社群有以下幾個特徵(曾馨瑩和葉秉靈，2010)：

### ● 網絡社交關係短暫

網絡社群的參與者來自不同的地域、國家或階層，擁有多元背景。網友之間的關係短暫、淺薄。社群的成員會因應個人興趣和需求選擇不同的社群；他們同時具備多個社群成員的身份；他們的興趣和需求會隨時間轉變，因此成員在社群中的活動只是屬於暫時性質。

### ● 擁有群組的獨特主題和文化

群組其中一個特點是擁有特定的主題，成員的行為符合社群的目標時，會獲得其他成員的讚揚；相反，如果參與者行為不當的話，會受到其他成員批評。在這個強化的情況下，網路社群逐漸建立獨特的文化和規範。

### ● 信賴但疏離的關係

網絡交友的文化有一個很矛盾的情況：網友可以互相信任對方，甚至分享個人的內心感受和私人事情，但卻不能建立一種親密的關係(陳之虎，2007)；參與者大多不願意在網絡以外的渠道接觸，儘管近年有轉變的趨勢。

## ● 單向溝通

網絡交友往往傾向單向溝通，主要透露個人感受。參與者一般皆認為難以估計網友的為人、態度或內心感受(陳之虎，2007)。

## 第二部分 網絡陷阱的成因

互聯網為大眾提供豐富的資訊，但其隱蔽性和快速的傳播能力同時引起了各種新問題，例如網絡詐騙、網上色情、上網成癮或網上暴力遊戲。

### (a) 不恰當的使用互聯網態度

- (i) 對保障個人資料缺乏警覺性。
- (ii) 低估了網絡通訊的影響力。
- (iii) 透過網絡上的群眾壓力，迫使他人就範。

### (b) 青少年發展的個人需要

- (i) 互聯網的匿名性特質，方便青少年與其他人發展較親密的關係。
- (ii) 有些青少年試圖藉著在網上分享有關「性」的資訊而認識朋友。
- (iii) 青少年在青春期需要面對很多不同的轉變，有些青少年希望從網上群體取得支持及認同感(李玉瑾，2005)。
- (iv) 有些網絡遊戲提供強烈的感官刺激，吸引了很多青少年沉溺其中(王智弘，2005)。

## 網絡陷阱

法律要規範網絡世界中的行為較規管真實世界困難。以下是一些網絡常見的問題：



- (a) 網絡詐騙：鑑於互聯網的匿名性及全球性的特質，騙徒不難進行網上詐騙。主要的網絡詐騙方式包括售賣假貨、次貨或冒牌貨，以及在網路社交平台騙取金錢。
- (b) 網絡色情：人們不難在網絡上找到色情資訊，例如淫褻或不雅的文字、圖片、聲音、動畫與色情交易的資訊等等。現時互聯網是受到《淫褻及不雅物品管制條例》的規管，但互聯網無分國界，海外網站又不受香港法例規管。
- (c) 上網成癮：過度上網會對學習、工作或社交產生不良的影響。上網成癮的人如被禁止上網，他們會感到煩躁不安、無所適從或情緒低落。
- (d) 網上暴力遊戲：有些網絡遊戲含有暴力情節，假如青少年長期玩網絡暴力遊戲，可能會不知不覺地模仿遊戲中的暴力行為。

## 網絡對青少年發展的影響

### ● 自我形象

有研究發現，適當地使用互聯網能有助青少年獲得心理回饋，提升自我形象(黃厚銘，2000)。一些在現實世界中人際關係較差的青少年，可以透過網絡宣示其情感和社交需要。但是，倘若青少年只是沉迷於虛擬世界中，他們會變得自我中心(劉貴萍，2002)。

### ● 朋輩認同

網絡社群具有共同興趣，參與者很容易得到網友的支持和認同。朋輩的認同有利自我形象的發展(陳俞霖，2002)。

### ● 社交發展

青少年可以藉著在網上結交朋友而體驗社會生活。但是，如果人們太過沉迷使用互聯網，則會影響他們的正常社交，令他們養成孤僻的性格(向巍，2007)。在網絡世界，人們可以選擇只與自己的朋友溝通，然而現實生活中的人際關係往往較為複雜。

### ● 暴力行為模式

網上暴力遊戲會影響青少年的心智發展，有些研究發現如果青少年長期玩暴力遊戲，他們可能變得具攻擊性(向巍，2007)。

### ● 情感發展

感受不同的情緒經驗(如喜、怒、哀、樂等)會對青少年的成長有所幫助。然而，有些青少年因沉迷網絡，長期脫離現實社會而變得情感冷漠(劉貴萍，2002)。

### ● 性觀念

青少年缺乏直接的性經驗，其中有些人可能希望藉著觀看色情資訊得到更多有關「性」的知識，但網上發布的資訊可能不當或不合情理。青少年長期閱讀色情資訊，會影響他們對於「性」的行為和態度。

### ● 社會責任

沉迷上網會使青少年的認知產生扭曲，令他們把虛擬世界當作真實世界。(劉貴萍，2002)。

## 第三部分 互聯網上的道德問題

如何協助青少年面對網絡上的各種誘惑？要解決青少年的網絡行為問題，最有效的方法是提升他們的資訊素養和網絡倫理。

### 資訊素養

資訊素養的定義可以分為廣義和狹義兩個層面。廣義的資訊素養包括傳統素養、媒體素養、電腦素養和網絡素養；狹義的資訊素養指運用電腦及互聯網解決問題的能力(陳明月，2008)。

### 網絡倫理

研究網絡倫理的目的是建立網上的行為標準和規範，以提升個人的自控能力(黃誌坤，2006)。





## 第四部分 網絡安全守則

網絡安全是不可忽視的問題，有些人因為對網絡的警覺性不足而容易墮入網絡陷阱。以下是一些有關上網安全的注意事項：

- (a) 部分網站會透過提供獎賞(例如：免費下載、折扣券等…)的方式以收集用戶的個人資料；我們在提供個人資料之前，應該首先小心評估有關風險，以及驗證有關網站的可靠性。
- (b) 我們可以設置網絡社交平台(例如：Facebook、blogger等…)的使用者權限，決定個人資料的公開狀況，或限定只有特定的人士方可以瀏覽有關個人資料。這樣便可防止個人資料外洩或被人盜用。
- (c) 根據《淫褻及不雅物品管制條例》，在網上發布暴力、腐化或可厭的資訊(例如在互聯網討論區發放色情視訊)，可能會觸犯法例。
- (d) 網絡欺凌行為包括在網上散播謠言或嘲笑別人；由於資訊在網絡上的傳播又快又廣，網上欺凌行為可能對受害人造成很大的滋擾，甚或傷害其心理健康。
- (e) 防毒軟件大多設有防火牆功能，可以保護電腦免受惡意破壞或攻擊。
- (f) 經常瀏覽色情和暴力的資訊會影響個人的心理發展。為保障兒童及青少年，家長可考慮安裝適當的過濾軟件，以阻截網絡上的色情、暴力、犯罪、賭博及毒品等不良資訊。

SMART (Cybersmart! Education, 2013 & 陳明月, 2007)

### ● S — Safety 安全

注意網絡安全，保障個人私隱，以免被他人盜用身份；使用過濾及防毒軟件，清除有害信息；不要瀏覽色情和不明來歷的網站。

### ● M — Manners 態度

培養正確使用互聯網的態度：負責任、尊重知識產權、不抄襲他人的作品，以及尊重他人而且不辱罵他人。

### ● A — Authenticity 可靠性

有些網絡上的資訊是不盡不實的，我們應該以批判性的角度去考慮網上資訊的正確性、安全性和客觀性。

### ● R — Research 資料檢索

學習使用搜尋器在網上找尋資料。

### ● T — Technology 認識科技

運用適當的資訊科技工具幫助學習。

## 第五部分 《淫褻及不雅物品管制條例》

《淫褻及不雅物品管制條例》(《條例》)的目的，是規管不良物品的發布，以保護青少年，目前互聯網上的資訊是受到《條例》的監管的。

### 物品的定義

根據《條例》，「淫褻」和「不雅」的定義包括暴力、腐化和可厭，而「物品」是指「內容屬於或含有供閱讀、觀看或供閱讀兼觀看的資料的任何物件，亦指任何錄音，以及錄有一幅或多幅圖像的任何影片、錄影帶、紀錄碟或其他紀錄」。一般而言，發布報章、雜誌、書籍、漫畫、VCD、DVD、海報、電腦遊戲、經電子傳遞的圖文及影像，及互聯網上的資料皆受到監管。公開放映的電影由《電影檢查條例》規管。

### 物品分類制度

在《條例》下成立的淫褻物品審裁處(審裁處)，負責按物品的性質將其評定為以下類別：

第 I 類：既非淫褻亦非不雅

第 II 類：不雅

第 III 類：淫褻



審裁處是一個司法機構，具備專有的審判權，由一名主審裁判官及最少兩名審裁委員組成，而審裁委員是由公眾人士擔任。

第 I 類物品的發布不受限制。

第 II 類(不雅)物品不得向18歲以下人士發布或出售，而發布第II類物品時必須符合若干法例規定，包括以封套把物品密封，並在封面及封底印上條例所規定的警告字句。

第 III 類(淫褻)物品，則全面禁止發布。

當局並無規定物品必須在發布前呈交審裁處評定類別。任何物品的作者、印刷人、製造商、出版人、進口商、發行人或版權擁有人，或委託設計、生產或發布任何物品的人，均可將物品呈交審裁處，予以評定類別。律政司司長或其他獲授權的公職人員(即電影、報刊及物品管理辦事處、香港警務處和香港海關獲授權的人員)，亦可將物品呈交審裁處以評定其類別。

### 評定物品時的考慮因素

審裁處在評定物品是否淫褻或不雅時，須考慮以下因素：

- a) 一般合理的社會人士普遍接受的道德禮教標準；
- b) 物品整體上產生的顯著效果；
- c) 其發布對象可能是那一類別或年齡組別的人；
- d) 物品在什麼地方展示；以及
- e) 物品是否具有真正目的。

### 刑罰

根據《條例》，任何人士在不符法例要求的情況下發布第II類不雅物品，首次定罪的最高刑罰是罰款四十萬元及監禁十二個月；第二次或其後定罪的最高刑罰是罰款八十萬元及監禁十二個月。在任何情況下發布第III類淫褻物品，最高刑罰是罰款一百萬元及監禁三年。

### 《電影檢查條例》

根據《電影檢查條例》，凡擬於香港公開放映的影片，均須經電影檢查監督檢查。電影檢查監督會按照相關條例考慮，包括影片是否描繪、刻劃或表現殘暴、酷刑、暴力、罪行、恐怖、殘疾、性事、或不雅或令人厭惡的言語或行為等因素而將影片分級。有別於《條例》，電影分級的制度分為四個類別：

- 第 I 級：適合任何年齡人士
- 第 IIA 級：兒童不宜
- 第 IIB 級：青少年及兒童不宜
- 第 III 級：只准18歲或以上人士

**參考資料：**

Jacobson, M. J. & Spiro, R. J. (1995). Hypertext learning environment, cognitive flexibility, and the transfer of complex knowledge: An empirical investigation. *Journal of Educational Computing Research*, 12(5), 301-333.

Parker, R. E. (1985). Small-group cooperative learning-improvement academic, social gains in the classroom. *NASSP Bulletin*, 69 (479), 48-57.

Raths, L., Harmin, M. & Simon, S. B. (1966). *Values and teaching: Working with values in the classrooms*. Columbus, Ohio: Charles E. Merrill Publishing Company.

Spiro, R. J., Feltovich, P.J., Jacobson, M. J. & Coulson, R. L. (1992). Cognitive flexibility, constructivism and hypertext: Random access instruction for advanced knowledge acquisition in ill-structured domain. In T. Duffy & Jonassen (Eds.), *Constructivism and the Technology of Instruction*. (pp. 57-87) Hillsdale, NJ: Erlbaum.

香港遊樂場協會、澳門街坊會聯合總會（2011）：《港澳青少年網絡成癮調查》，檢自 <http://www.hkpa.hk/new2010/document/press/report.pdf>。

郭本禹（1999）：《道德認知發展與道德教育：科爾伯格的理論與實踐》，福州，福建教育。

黃政傑、吳俊憲（2006）：《合作學習：發展與實踐》，台中，五南圖書。

黃建一（1989）：《國民小學道德教育》，高雄市，復文。

王智弘（2005）：網路沉迷問題的可能成因與輔導策略，《Young Game攻略—關懷青少年研討會》，2005年12月29-30日，台中市，中信大飯店。檢自 <http://www.heart.net.tw/wang/paper-new/paper2005new.htm>

向倩儀（2006）：《網路色情對青少年強暴迷思態度的影響》，國立政治大學新聞研究所碩士論文，檢自 <http://nccuir.lib.nccu.edu.tw/items-by-author?author=%E5%90%91%E5%80%A9%E5%84%80>

向 巍（2007）：網路對青少年心理健康的不良影響及對策，《海南大學學報人文社會科學版》，25(2)，頁234-237

李玉瑾（2005）：青少年讀者身心發展與網路檢索行為，《中華民國圖書館學會會報》，75，頁237-246。

林東正、徐筱雯和祝國忠（2010）：社交需求, 網站版面設計對交友網站參與意圖之影響，《資訊管理展望》，12(1)，頁43-64。

胡玉珍（2010）：《大學生網路交友、自我揭露與愛情態度之研究》，台北，國立台灣師範大學人類發展與家庭學系碩士論文。

政府統計處（2009）：《主題性住戶統計調查第四十三號報告書：資訊科技的使用情況和普及程度》，香港，政府統計處社會統計調查組。

袁夢遙和黃少華（2010）：中國大陸網路使用與網路行為研究資料匯整，《資訊社會研究》，18，頁13-191。

張慧美（2006）：網路語言之語言風格研究，《國文學誌》，13，頁 331-359。

曾馨瑩和葉秉霆（2010）：《網路社群分析架構：以Facebook 為例》。交通大學傳播研究所學術研討，瀏覽日期2011年04月17日 <http://www.tais.org.tw/2010/pdf/1/4.pdf>



黃厚銘 (2000) : 網路人際關係的親疏遠近, 《國立臺灣大學社會學刊》, 28, 頁119-154。

陳之虎 (2007) : 香港青少年網絡人際模式初探, 《內地、香港、澳門青年研究圓桌會議: 訊息時代新青年議題研討會》, 2007年5月11至14日。

陳明月 (2007) : 網路素養教育探討, 《研習資訊》, 24(6), 頁103-110

陳怡安和陳俞霖 (2002) : 『網路文化特性』討論脈絡與內容摘要, 《網絡社會學通訊期刊》, 25, 檢自 <http://mail.nhu.edu.tw/~society/e-j/21/21-18.htm>

陳俞霖 (2002) : 網路同儕型塑及對青少年社會化影響之探討, 《資訊社會研究》, 3: 頁149-181

陳堅雄 (2011) : 網絡欺凌概況及對策, 《刑偵與法制》, 2, 頁11-15。

劉貴萍 (2002) : 網路對青少年心理發展的負面影響, 《貴州師範大學學報(社會科學版)》, 5, 頁116-118

藤田悟著, 蔣微譯 (2004) : 《對付網絡陷阱》, 香港, 明華出版公司。

羅文輝、吳筱玫、向倩儀和劉惠苓 (2006) : 網路色情對青少年性態度與性行為的影響, 《中華傳播學會年會論文》, 檢自 [http://ccs.nccu.edu.tw/UPLOAD\\_FILES/HISTORY\\_PAPER\\_FILES/711\\_1.pdf](http://ccs.nccu.edu.tw/UPLOAD_FILES/HISTORY_PAPER_FILES/711_1.pdf)

**CyberSmart! (2007).** 21st century skills for Education. Retrieved February 6, 2007 from <http://www.cybersmart.org/home/>.

**Wallace, P. (1999).** *The psychology of the Internet*. New York: Cambridge University Press

1. 大衛·柯克派崔克(David Kirkpatrick)著; 李芳齡譯 (2011) : 《facebook 臉書效應: 從0到7億的串連》, 台北市, 天下雜誌股份有限公司

2. 伍婉嫻、馮婉嫻及吳浩希 (2005) : 《跳出網惑: 青少年上網的真實故事與出路》, 香港, 香港家庭福利會。

3. 李明毅編 (2003) : 《e路伴你行: 互聯網與青少年道德教育》, 上海, 復旦大學出版社。

4. 李焯仁 (2005) : 《沉溺網際「性」活動預防手冊》, 香港, 錫安社會服務處。

5. 周倩編著 (2009) : 《給愛上網的你: 青少年網路祕笈》, 台北, 教育部。

6. 林祖舜 (2011) : 《是咁的, 我是高登CEO》, 香港, 虹海文化出版有限公司。

7. 姜希 (2005) : 《網絡文化與道德教育》, 成都, 四川人民出版社。

8. 香港青年協會 (2011) : 《網絡潛行: 網上輔導初探》, 香港, 香港青年協會。

9. 陳康怡, 盧鐵榮 (2010) : 《青年、隱蔽與網絡世界: 去權與充權》, 香港, 香港城市大學出版社。

10. 趙春梅和許雷霆 (2011) : 《網絡是隻替罪羊: 網癮青少年家庭心理訪談錄》, 合肥, 安徽教育出版社。

11. 霍美辰 (2008) : 《青少年網絡心理健康指南》, 北京, 中國社會出版社。