

參考資料

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 (Rath, Herman & Simon, 1966)。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 4－5 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) 青少年在青春期的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才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)

使用電腦時請緊記 SMART 一詞，確保我們懂得精明地使用電腦。

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》所規管的電影及電視廣播節目。

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¹。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

¹ 《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。

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》，任何人士在不合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，均須電影檢查監督檢查。電影檢查監督會考慮影片是否描繪、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。

參考書目

- 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 。

曾馨瑩和葉秉靈 (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，〈《刑侦與法制》〉，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

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