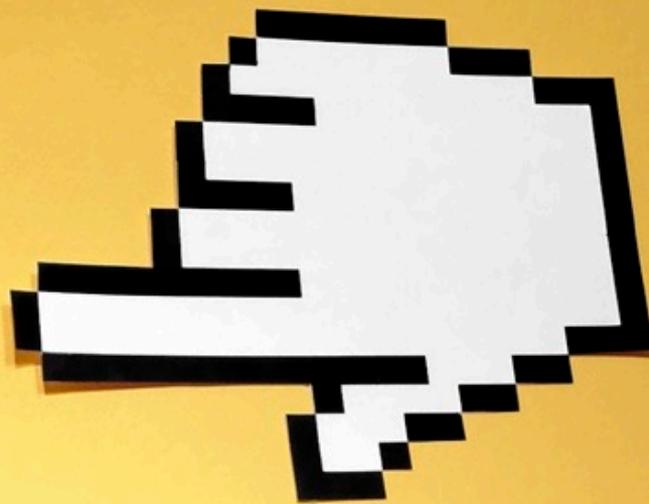
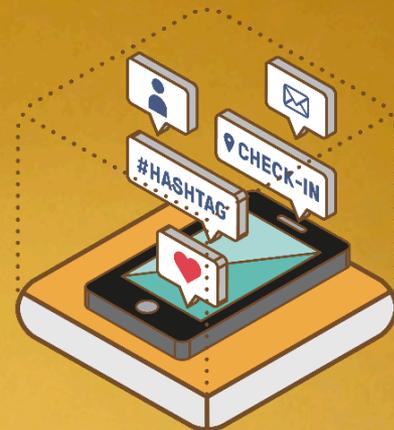
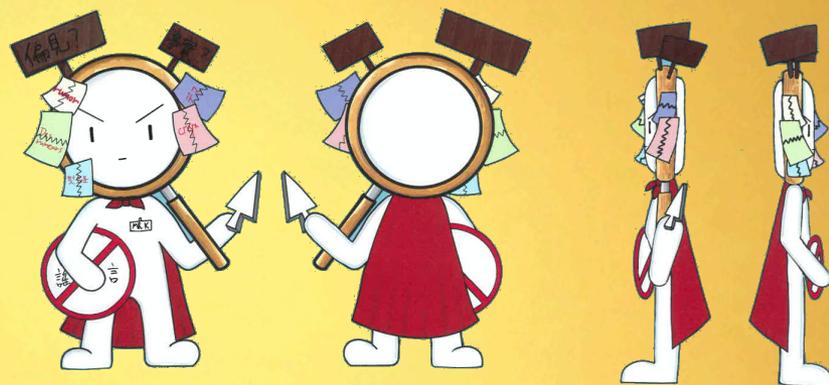


# 智NET愛連線



吳浩希社工 Elvis

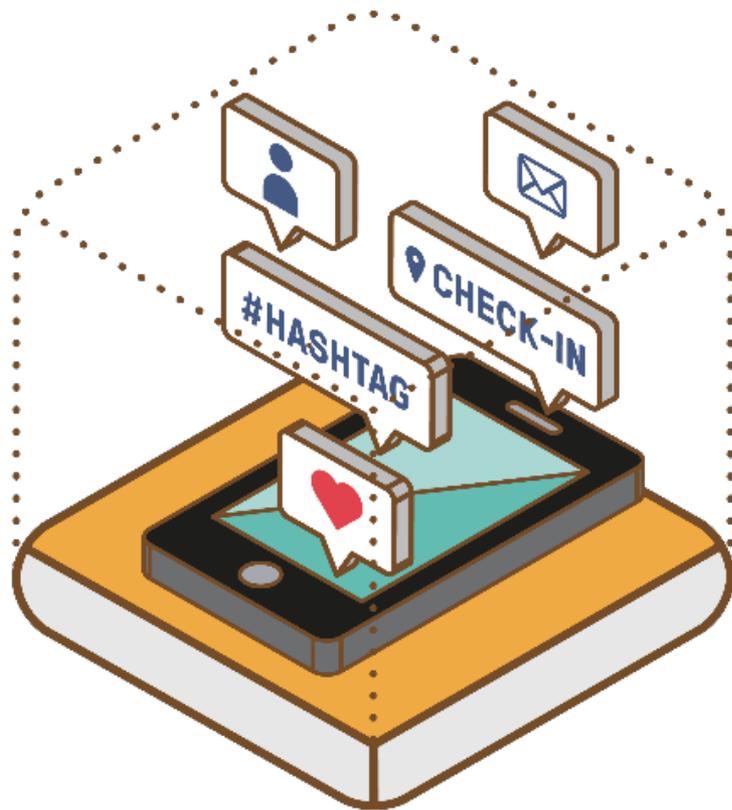


# 民意調查

- 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?



# 如何能與子女「同行」？



# 民意調查

您認為子女經常用智能電話來做甚麼？



# 對於青少年上網，你會想起甚麼？



# 青少年的數碼產品用途



Hong Kong Family Welfare Society (2016). Internet-based Family and Youth Mental Health Research: A Study on Youth's Digital Usage Habit in Relation to Family Relationships.

# 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…

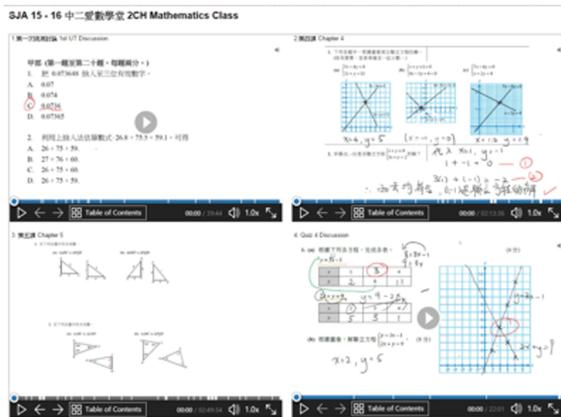


互聯網、  
資訊與科技  
的應用

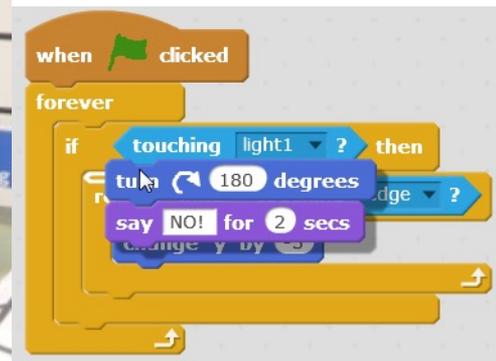
# 資訊科技 X 學習 @ 學校

「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



# 電子學習 eLearning

- eLearning 而不是 eTeaching
- Learning 是可以沒有老師，最重要是提升自學動機
- 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

# 青少年喜愛的網上活動

- 追星 / KOL / YouTuber
- 煲劇 / 睇片
- 睇動漫 (動漫和漫畫)
- 睇網絡小說 (輕小說)
- 搜尋資訊
- 傾計 / 交友 / 社交
- 論壇
- 遊戲 / 睇遊戲直播 / 電競 eSport

# 流行Apps (非遊戲類)

Top Apps Worldwide for 2021 by Downloads



## Overall Downloads

- 1 TikTok
- 2 Facebook
- 3 Instagram
- 4 WhatsApp
- 5 Messenger
- 6 Telegram
- 7 Snapchat
- 8 Zoom
- 9 CapCut
- 10 Spotify

## App Store Downloads

- 1 TikTok
- 2 YouTube
- 3 WhatsApp
- 4 Instagram
- 5 Facebook
- 6 Zoom
- 7 Google Maps
- 8 Messenger
- 9 CapCut
- 10 Gmail

## Google Play Downloads

- 1 Facebook
- 2 Instagram
- 3 TikTok
- 4 WhatsApp
- 5 Messenger
- 6 Telegram
- 7 Snapchat
- 8 Zoom
- 9 WhatsApp Business
- 10 CapCut

Note: Does not include downloads from third-party Android stores in China or other regions.

# 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

### 家長如何自處？

### 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）

# 流行Apps (遊戲類)

Top Grossing Games Worldwide for 2021



## Overall Revenue

-  PUBG Mobile
-  Honor of Kings
-  Genshin Impact
-  Coin Master
-  Roblox
-  Candy Crush Saga
-  Pokémon GO
-  Garena Free Fire
-  Uma Musume
-  3 Kingdoms Tactics

## App Store Revenue

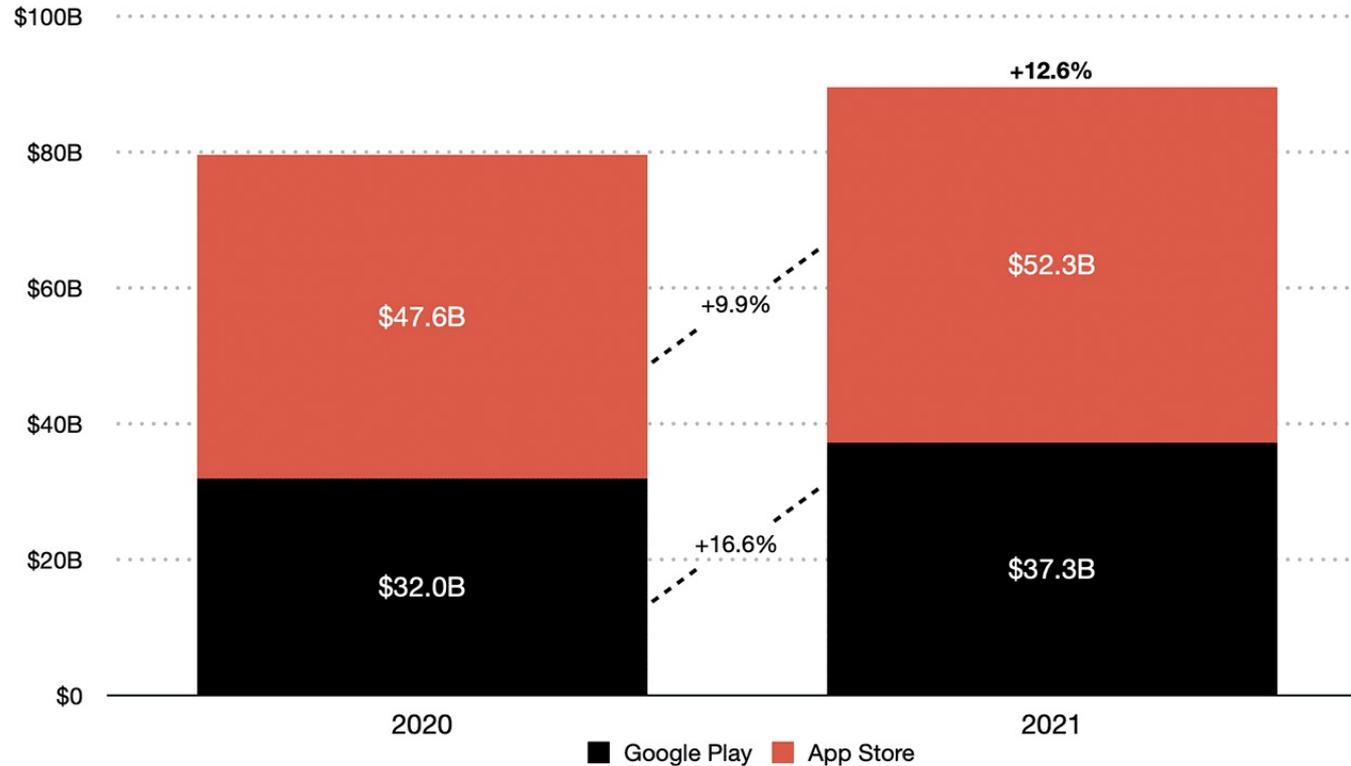
-  Honor of Kings
-  PUBG Mobile
-  Genshin Impact
-  Roblox
-  3 Kingdoms Tactics
-  Fantasy WW Journey
-  Pokémon GO
-  Candy Crush Saga
-  Uma Musume
-  Rise of Kingdoms

## Google Play Revenue

-  Coin Master
-  Garena Free Fire
-  Genshin Impact
-  Candy Crush Saga
-  Pokémon GO
-  PUBG Mobile
-  Roblox
-  Lineage M
-  Lords Mobile
-  Fate/Grand Order

Note: Does not include revenue from third-party Android stores in China or other regions.

## Global Consumer Spending in Mobile Games for 2021



Projected spending on the App Store and Google Play between Jan. 1 and Dec. 31, 2021

Source: Sensor Tower Store Intelligence

# 電子競技

- 資料來源：中華奧林匹克委員會
- 電子競技主要可分為兩大類：
  - **比勝負的對戰類**（FPS 類、即時戰略類、運動類、卡牌對戰類），例如：虹彩六號：圍攻行動、英雄聯盟、皇室戰爭、Dota 2、星海爭霸 2、魔獸爭霸、世界足球競賽、NBA 2K 系列、鬥陣特攻、CSGO、爐石戰記、絕地求生、APEX、要塞英雄、傳說對決等。
  - **比分數的休閒類**（競速類、音樂類、益智類），例如：極速快感、節奏街機、俄羅斯方塊等。

家福會  
HKFWS

網「樂」同學會家長座談會系列  
當孩子想做電競手  
線上座談會

健康上網支援網絡  
HEALTHYNET

電競少手高斯  
爐石戰記職業選手 Sky  
曾在2016 WESG《爐石戰記》亞太區決賽取得冠軍

電子競技(電競)廣受青少年歡迎,甚至不少年青人心中的理想職業。電競比賽收入以10億美元計,每年觀眾人數更超過4億。電競於2016年的亞運會已被列為示範項目,其中香港選手更於《爐石戰記》贏得香港首面亞運會電競金牌。

但原來在電競比賽中,除了電競選手在遊戲中互相比拼,背後更有不同專業的輔助人員協助,例如:主播評述、賽事策劃、戰隊教練、影片、燈光及視訊轉送等等。電競行業,家長又是否想知道更多?

第一節	第二節	第三節
電競 = 打機咁簡單?	電競選手容易做?	電競職位選擇多!
讓家長初步認識電子競技	邀請電競選手分享「入行」的經歷	分享電競行業的職位種類
日期: 2020年8月22日	日期: 2020年8月29日	日期: 2020年9月5日
對象: 家長	對象: 中小學學生及其家長	對象: 中小學學生及其家長

掃描QR Code 立即報名:

形式: 以Zoom於線上舉行  
時間: 下午3時正至4時30分  
查詢電話: 5592-7474

費用全免,額滿即止!

主辦機構: 香港家庭福利會  
合作機構: 九龍電視網

# 電子競技 (續)

- 2022 年舉辦的杭州亞運，電競為首度列入亞運正式項目《英雄聯盟》、《傳說對決》、《Dota 2》、《夢三國2》、《爐石戰記》、《快打旋風V》、《EA SPORTS FIFA》、《PUBG MOBILE: 絕地求生M》。
- 電競產業產生的經濟效益增長迅速，如 Dota 2 的國際邀請賽獎金就高達 1500 萬美元，比賽的電視轉播在世界各地超過 3.8 億人觀看。
- 根據 Sensor Tower 調查的數據顯示，騰訊旗下光子工作室群 (Lightspeed & Quantum Studio) 推出的《PUBG Mobile》在 2020 年奪得全球手機遊戲營收之冠，自推出後的累計營收已達 51 億美元，光在 2020 年就累積了 27 億美元。

與子女「同行」

由認識青年網絡文化

升「呢」做個潮爸媽開始

# 網絡危機“CRISIS”



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

# 民意調查

- 家長的擔心



# 兒童網絡安全問題

- 網上兒童色情
  - 《防止兒童色情物品條例》
  - 《淫褻及不雅物品管制條例》
  - 《兒童權利公約》第34條，防止兒童遭受性侵犯，參與非法的性活動等
- 網絡欺凌
  - 不斷通過互聯網，以文字、圖片等形式傷害、威脅、騷擾、羞辱另一兒童或青少年之行為
- 網上罪行及騙案
  - 香港法例第200章 《刑事罪行條例》



# 網上不良資訊

- 善用社交平台及電子裝置功能
  - 留意社交平台大多有年齡限制
  - 善用兒童版本，如YouTube Kids
  - 留意下載Apps的年齡建議
- 做好網絡保安，提高安全意識
  - 可考慮安裝過濾軟件
  - <https://www.ofnda.gov.hk/>
- 陪伴年幼子女上網
- 關心孩子行為、情緒、需要



# 如何陪伴子女面對網絡欺凌

- **先處理心情**，後處理事情
- NOT: No - 清楚、直接表明自己意願，  
Off - 陪同孩子離開現場，冷靜自己，  
Tell - 告訴你信任的老師、社工聽
- 了解行為背後的動機，學習換位思考，  
了解責任及後果
- 教導作為旁觀者的角色  
ByStander -> UpStander
- **切勿忽視！ 但也切忌反應太大！**





# 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



# 處理網絡資訊

## THINK Before you CLS (comment, like, share)

- 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

# 家長擔心

- 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? 有即時傷害?
- ✓ 先處理心情、後處理事情
- ✓ 聆聽、關心
- ✓ 平日「傾閒計」
- ✓ 易地而處、子女負責任
- ✓ 向社工、老師求助

# Role-Modelling + Relationship

## 以身作則 + 關係

Love and Belonging  
愛與歸屬

Freedom  
自由與  
自主

5 basic needs  
基本需要  
William Glasser

Power  
成功感、  
認同

Survival  
生存

Fun  
樂趣與  
刺激

**與子女同行，  
就要從子女的需要、角度入手！**

# 因時制宜、因齡施教

## 幼稚園及初小篇

**子女需要：** 滿足好奇心、求知慾

**家長角色：** 保護子女、提供安全上網環境

- 親子貼士：**
- 不鼓勵子女擁有自己的智能手機或智能產品
  - 應為智能產品設置密碼並避免向子女透露
  - 安裝家長監護軟件，並讓子女明白安裝的原因
  - 了解子女使用的軟件、Apps及瀏覽過的網頁，需要時作出即時的指導
  - 訂定清晰的上網時間表，並確切執行
  - 逐漸讓子女學懂自律
  - 多與子女互動，鼓勵子女作多元發展

## 高小、初中篇

**子女需要：** 獲得朋輩認同、他人接納及肯定

**家長角色：** 明白子女上網背後的成長需要，引導子女建立健康上網的習慣

- 親子貼士：**
- 把電腦置於家中客廳當眼處或父母的活動空間
  - 建議子女避免於房間使用智能產品
  - 了解子女的網上活動，讓子女知悉父母明白他們的需要及感受
  - 協助子女反思其需要，灌輸正確價值觀及建立批判思考
  - 與子女協商及立約使用時間，並於討論期間讓子女充分表達他們的需要及意見，共同訂定具體細節及檢討日期，擬訂違反的合理後果並確切執行
  - 如父母於管教時感到憤怒，應先冷靜自己，需要時尋求專業人士協助

## 高中篇

**子女需要：** 獲得尊重、有自由和空間

**家長角色：** 持開放態度，建立有效的溝通和互信

- 親子貼士：**
- 了解子女使用智能產品的用途
  - 主動了解青少年網絡文化
  - 尊重子女的意願，不強行介入子女的網上活動
  - 鼓勵及認同子女有自律自理能力，需要時作出簡單溫和提點
  - 多了解網上危機(如網上交友陷阱、網上欺凌等)，以時事入手與子女探討，並了解子女的想法，需要時給予適當建議
  - 提醒子女小心處理個人私隱(如設置合適私隱設定，保護個人資料等)
  - 溝通時應持平等態度，不宜過分批判，應給予子女自決及學習負責任的機會
  - 多與子女分享日常生活的喜樂和擔憂，在家中建立互信及分享文化

<https://healthynet.hk/web-information/parenting-tips/>

# 當孩子年幼，未/初擁有電子產品

- 並不一定要自己擁有智能屏幕產品，可由家長陪同下一同使用
- 當有清晰的**需要**（需要 VS. 想要）、用途，並能學懂負責任
- 家長有手機的**擁有權**，子女只是有**使用權**
- 如果認同智能產品為生活必須品，不宜將智能產品作為獎賞
- 清楚列明使用**細則**，確切執行（包括家長）
- 訂立使用細則：**何時、何人、何地、何事**

# 當孩子年幼，未/初擁有電子產品

- 透過新聞、教導，讓子女了解網路安全  
– 如保護任何人的個人私隱、網上騙案
- 提升子女的資訊素養 – 有道德及負責任  
地上網 – 網絡欺凌、辨認資訊真偽
- 戶口的管理密碼需由父母保管
- 在子女知情之下，考慮安裝過濾軟件

當孩子較成熟，可如何協商

# 增進互相了解、讓孩子成長的協商

- 放鬆自己，保持心境平和，家長之間有合作
- 目標：讓子女負起自己的責任（不是代子女決定）
- 透過協商，促進雙方溝通和了解，達成雙贏的方案
- 探討如何滿足雙方背後的需要和關注（了解恐懼），而不是執著於妥協、輸贏與「討價還價」
- 過程中家長可給予協助，但盡量由子女提出具體方案
- 訂下檢討的時間、方法，獎賞及違反後果
- 如不遵從協議時，如何提醒、支援，給予「選擇」的機會，但必須堅持執行後果
- 留意自己的情緒，也容讓子女有情緒（由他們冷靜）
- 適時檢討（如兩天、一星期後、下次測驗、一個月後）

# 家長的家課

- 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…

# 家長如何走進孩子的網絡世界

- 家長小組功課 - 幼稚園學生家長例子
- 一齊睇YouTube: 知道孩子對甚麼有興趣, 買了影片中的玩具和他玩, 提升親子時間素質
- 發現好多野睇, 新知識, 不過唔知係咪啱
- 家長小組功課例子 - 小學學生家長例子
- 一齊玩手機遊戲: 了解為甚麼那麼吸引孩子及他的朋友, 看到他能從中得到快樂
- 家長小組功課例子 - 中學學生家長例子
- 論壇: 內容包羅萬象, 既有知識性, 也有娛樂性。不應該一味禁止訪問網站, 而是引導善用網絡資源
- 學潮語: 好好笑, 其實年青人好留意時事, 原來好多潮語由生活演變而成的文化

好奇心、關心  
不忘初心

# 總結

- 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
- 網絡上面有網絡危機，家長要有危機意識，但重要的是子女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、以愛連線