THE 5th CHINA EDUCATION INNOVATION EXPO
第五届中国教育创新成果公益博览会
汇聚·碰撞·变革
教育创新提升中国力量

数码公民的学习与评估

香港大学教育学院教育及学习领导组
计划统筹及首席研究员
罗陆慧英教授

这项研究由香港研究资助局
主题研究计划资助:
T44-707/16-N

知识交流活动
"数码公民·网络智慧" 系列

课程大纲

结伴同游

整个课程会分为四个部分: 「小讲座」、「小组活动1」、「小组活动2」及「反思时间」。学生会首先了解课程主题及活动内容，并以会以小组形式，在游戏中合作解决有关于网络欺凌的问题。游戏完毕后，学生会在小组中讨论他们对「D城市战士」游戏的看法及经验，亦会反思活动中协作解决问题的表现，以及讨论如何有更好的小组合作，以更深入明白团体合作的技巧。当中所提出的议见有机会被包括于「D城市战士」游戏的下一个发布版本。

网络智者

课程目的在于1. 教导小学生认识网络欺凌的基本定义，不同种类的网络欺凌行为及其应对方法; 及 2. 通过实例让小学生感受到受害者的痛苦，培养学生的同理心。
课程分为两个部分: 「学习」 及「小组活动」。学生会先以网上学习形式，学习到有关网络欺凌的资料及其应对方法。然后以小组合作形式合同设计游戏，以应用形式去表致深层学习的效果。

奇趣学习体验

虚拟实境 (Virtual reality, VR) 技术为3D虚拟空间带来崭新体验，增强身临其境的体验，令学习、设计及分享资讯更为有效。整个课程会分为三个部分: 「简介」、「故事设计」及「VR体验」。课程利用了名为Live Emoji 的新技术去捕获演讲者的面部信息，并即时转移到实时控制的虚拟化身(virtual agent/avatar)身上，利用个性化多模态效果(personalized multimodal effect)来增强VR中的参与度。通过这种方式，演讲者可以更有效地传递情感，同时观众可以感受更真实的情感体验。

课程	内容	对象
Smart collaboration 结伴同游	在虚拟实境网上游戏中，学生通过角色扮演，增强协作解难的能力。	小三
Smart planning 智慧规划	利用数码穿戴装置 (digital wearables)，让学生认识及规划自己使用电子产品的习惯	中一及中三
Smarter learning (with VR) 奇趣学习体验	教导学生利用虚实境表达自己的情绪，去补充文字达意的不足，从而加强沟通效果	中一及中三
Green creativity 绿创先机	通过创作流动应用程式 (app inventor)，令学生更多去认识绿色生活 *(此课程以英语教授)	中一及中三
Cyber wellness 网络达人	以混合模式课程 (blended learning)去教导学生认识网络上的社交危机	小三、中一及中三

绿创先机

课程主要向教师及中、小学生推广运算思维 (computational thinking)及应用程式编程 (computer programming)知识，并希望鼓励学生发挥创意，利用运算思维设计切合主题的应用程式。本计划以学习历程的形式，为学生提供有趣的运算思维及编程学习体验。学习历程是由「学习」及「挑战赛」部分组成，课程运用MIT App Inventor程式编程，学生可透过本计划特设的网上课程和学生工作坊，按自己的进度，由零开始学习编程。完成课程后，学生可参与挑战赛展示学习成果。

智慧规划

课程目的为1. 加强学生对电子设备使用的管理意识，从被动的电子设备消费者到智慧网络人的转变(from passive consumer to critical/smart prosumer); 2. 通过每周报告及小组讨论，帮助学生了解自己校内校外的学习和生活; 3. 通过数据报告帮助学生设定目标，以及学生的自我反思，促进学生的正向行为; 4.培养学生的自我规划能力。
学习历程历时三个星期，我们邀请学生全程佩戴智能手表和装备智能手机，以及在常用电子设备上安装数码时间管理软件，用影像记录并分析学生的课堂行为。每周向学生提供学习投入情况、睡眠、活动、上网习惯的报告。