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

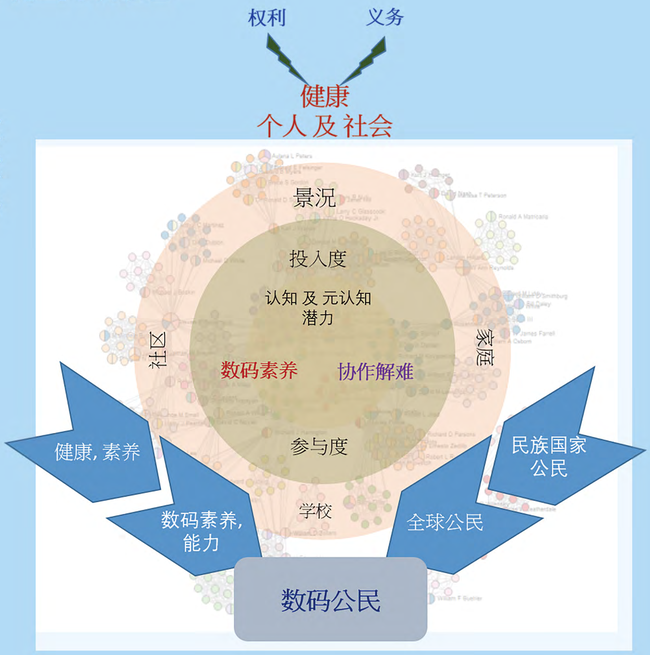
香港大学教育学院教育及学习领导组
计划统筹及首席研究员
罗陆慧英教授

这项研究由香港研究资助局
主题研究计划资助:
T44-707/16-N

项目概览

什么是数码公民?

全球网络世界上，用以投入 及 参与公众事务的 能力 competence，权利 (公民意识) rights (awareness) 及义务 responsibility，以做福个人和社会

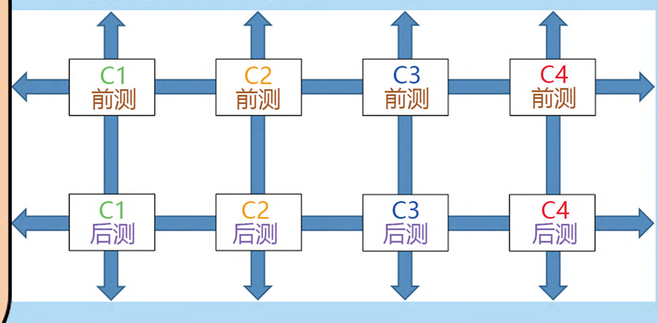


计划目标

- 采用并制定一个适用于不同年龄组的数码素养评估框架
- 在两个时间点，评估三个年龄层的学生的数码素养（DL）和协作解难能力（CPS）
- 利用可穿戴设备去测量学生的数码素养，并研究他们的数码足迹

我们收集了..
数码存取 及 用途
数码素养
数码安全
网上个人危机、反应及处理
网上成隐
对电子用品的兴趣
数码自我效能
数码健康
公民参与度
网上游戏

四个不同年龄层收集数据：小3 (C1), 中1 (C2), 中3 (C3), 及 大1 (C1).



我们的研究 可检测到:

- 个人发展
- 科技的进步对个人、教育和社会环境的影响
- 数码公民定义的可变性，并且会随时间和空间而变化

项目运用到:
-最尖端的数码科技
-崭新的学习和能力评估
-新颖的研究构念，仪器和措施

挑战：全部份的一致性和相关性

网络欺凌情境下协作解难严肃游戏的设计框架

- 协作解难模型
  - 社交技巧
  - 解难能力
- 严肃游戏设计模型
  - 结构
  - 功能
  - 流程
  - 输出
- 网路欺凌应对策略模型
  - 受害者
  - 旁观者
  - 欺凌者