



正面發現

- 學生已掌握基礎的數碼素養
- 學生能運用通訊軟件進行交際和分享資訊
- 整體而言，學校及老師有為學生使用科技提供輔導及支援
- 學校有為處理網上欺凌及數碼安全提供適切的輔導及訂定政策
- 部分中小學能協助學生發展高階數碼能力，致力縮窄校內差異

具體挑戰

- ▲ 內和校際之間的數碼能力表現存在巨大鴻溝
- ▲ 數碼能力鴻溝隨着學生年齡增長而擴闊
- ▲ 數碼設備普及率的鴻溝，廣泛影響網上學習
- ▲ 只有約40%父母有支援其子女正確及安全地使用數碼科技
- ▲ 學生缺乏高階數碼能力：分析及評價資訊的可信性及相關性、實現數碼安全及數碼福祉
- ▲ 缺乏廣泛使用e-Learning的經驗
- ▲ 需要有系統地提升數碼公民課程、支援專業及學校領導層的發展

需要的條件

系統層面的政策及支援：

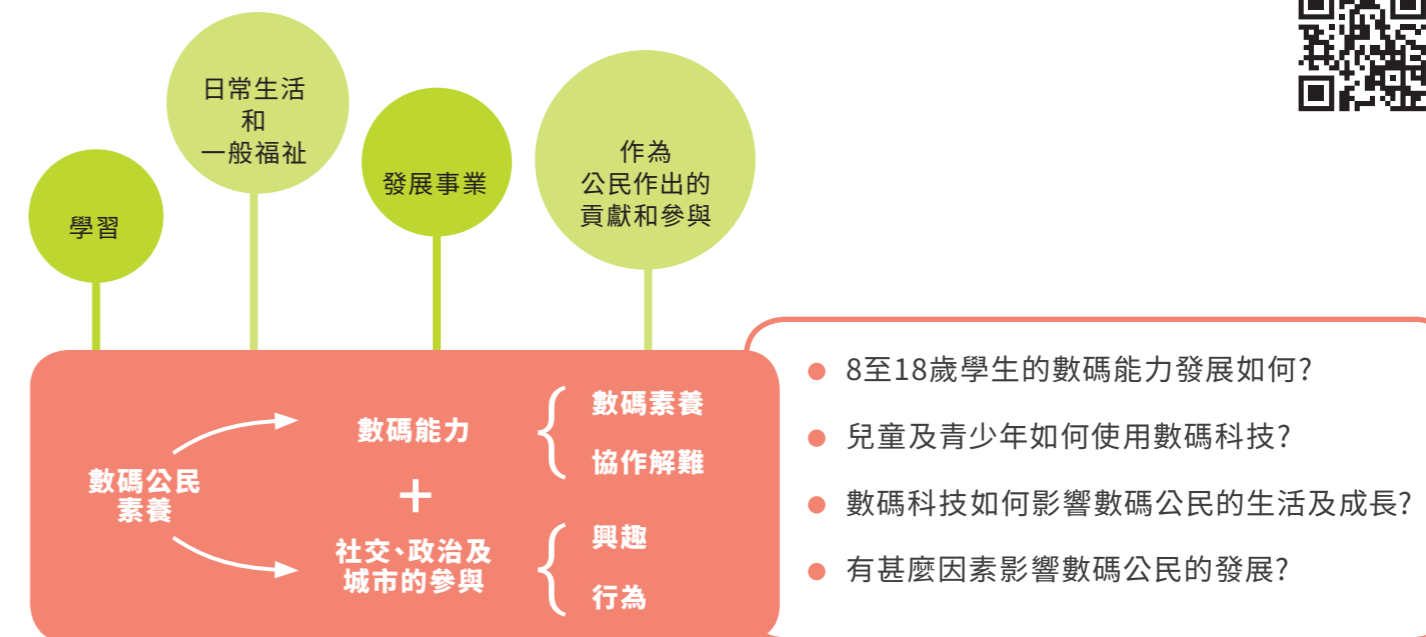
- 科技基建及專業發展，有效的網上學習成為學校課程的組成部分
- 確保學生能連接互聯網及擁有適合作網上學習的個人數碼設備
- 數碼課程框架的核心，應配合21世紀必要技能的發展

學校：

- 建立及實踐數碼公民政策及策略性e-Learning發展計劃

父母及社區：

- 社區網絡協作，支援家長及學生學習使用科技輔助學習

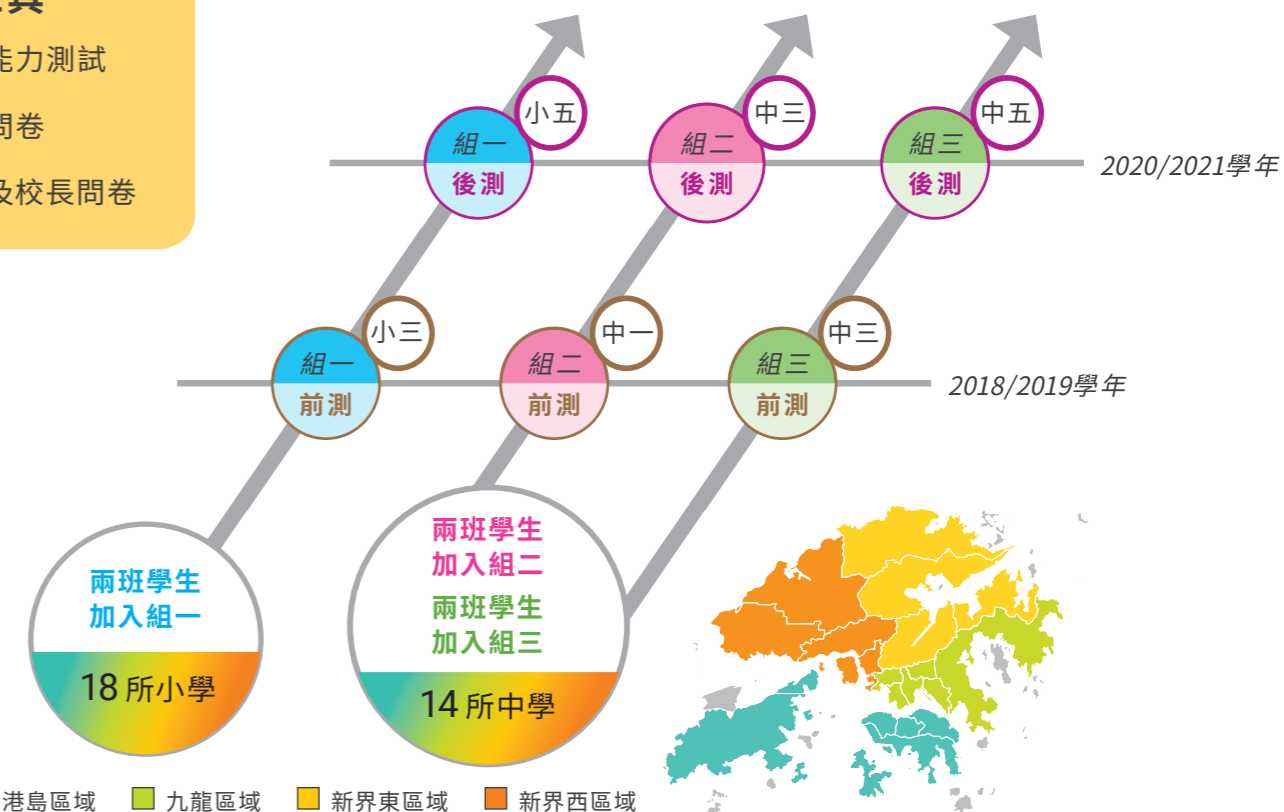


參與本計劃的學校、班級、學生、教師及校長人數

級別	學校數目	班別數目	有效的回應數目				
			數碼素養評估	協作解難能力評估	學生問卷	老師問卷	校長問卷
小三	18	39	750	-	736	169	9
中一	14	27	715	705	711	88	9
中三		29	581	593	581	104	

研究工具

- 數碼能力測試
- 學生問卷
- 老師及校長問卷



香港學生可以勝任

香港學生未能勝任

資訊和數據素養

* 進行簡單的搜尋、評估及組織數據

* 綜合多項條件進行複雜的搜尋，以尋找高度相關的結果並評估資訊

交流和協作能力

* 進行簡單、常規的溝通及分享數碼資訊

* 因時制宜，善用溝通策略、保護數碼身份

數碼創作能力

* 利用常用的電腦軟件創建、編輯或更改數碼媒體

* 識別使用數碼媒體時，那些做法有可能侵犯知識產權

數碼安全

* 利用簡單方法避免風險、保護裝置、私隱及資料

* 運用複雜的保安措施 (例如：安全使用USB手指的方法)

解難能力

* 處理簡單裝置 / 程式問題 (例如：智能電話、書籤等)

* 處理複雜的裝置 + 程式問題 (例如：觀看影片時沒有聲音等)

兩個協作解難能力 (CPS) (Collaborative problem solving)

低認知過程能力



數碼能力與學校 (教師回應)

你平時有否教學生/強調如何分析資料的可靠度同可信性?

沒有 **50% 的教師**

你過去一年有沒有處理過網上欺凌的問題?

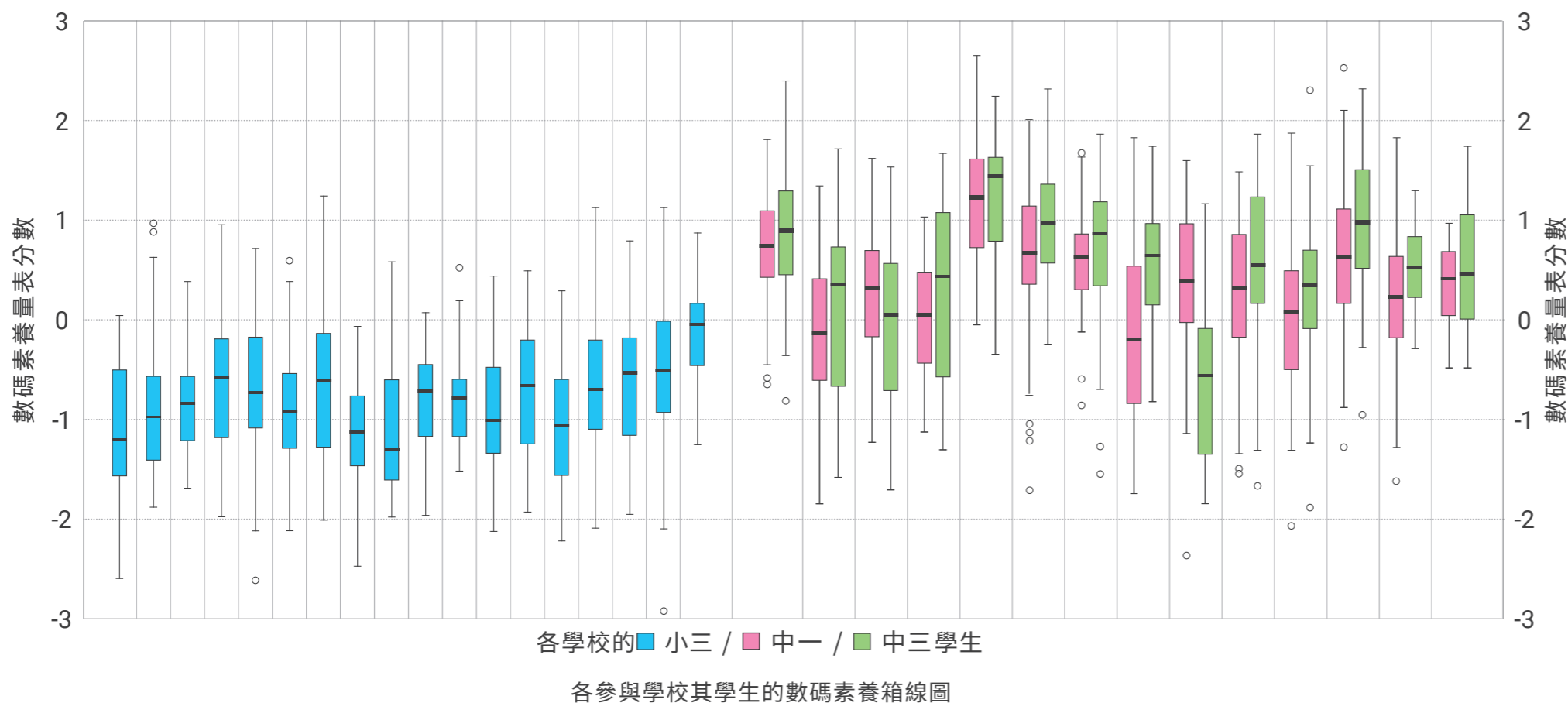
有 **22% 小學教師**
45% 中一教師
40% 中三教師

在你的學生當中網上欺凌的情況有多普遍?

每個月一次 **6% 的教師**

你學校有就網上欺凌的問題訂定政策嗎?

我不知道! **65% 小學教師**
~50% 中學教師



在家應用數碼設備

- 少部分學生沒有任何數碼設備
- 約10%只有智能電話
- 約50%需要與人共用大屏幕設備

數碼福祉

- 35%的受訪學生曾經歷網上欺凌
- 受害者較有機會欺凌其他人
- 10%學生曾因網上詐騙而蒙受金錢損失
- 超過五成中三學生從事高風險的網上行為

數碼福祉與數碼能力的關聯

- 適量玩電子遊戲與高數碼能力相關
- 網上欺凌的經歷與低數碼素養分數相關
- 高數碼能力與較佳的網上安全意識相關