

## 「聰明 e 主人」電子學習資源套

### 建議學與教活動

例子一：課前預習/課堂討論 (故事 5「轉發？不轉發？」)

課前預習：

教師著學生先在家觀看或閱讀相關故事影片或漫畫，並反思故事的思考問題。學生可以訪問家人和朋友是否有收過別人轉發的訊息，他們會如何處理。

課堂活動：

1. 學生分享自己或家人收到別人轉發的訊息時的處理方法。
2. 教師提問學生故事中媽媽與晶晶是否應該轉發訊息，轉發訊息可能會引致甚麼後果？轉發訊息前，應該先做些甚麼？
3. 學生就上述問題進行分組討論，然後匯報。

總結：

教師總結，指出在收到訊息後，先要求證消息的真偽和視乎有否需要才決定是否轉發。

課堂活動延伸：

將課堂上所學的重點與家人/朋友分享，並於生活中實踐出來。

## 例子二：漫畫創作比賽

學校舉行「資訊素養日」，其中一個活動為漫畫創作比賽。教師先著學生在家閱讀「聰明 e 主人」電子學習資源套的故事書，然後與學生分享使用資訊和資訊科技時應該具備的態度。進行漫畫創作比賽時，學生可以利用故事書中的人物或自己創作的人物，創作一個有關資訊素養的全新故事，以漫畫形式將故事表達出來，並於完成後向同學展示。最後教師和學生一同選出最優秀的作品，並張貼出來。

## 例子三： 動畫或微電影創作比賽

教師著學生在家先觀看或閱讀「聰明 e 主人」電子學習資源套網頁中的故事影片或漫畫。於課堂上，學生匯報故事中的重要訊息，然後教師藉故事教導學生使用資訊和資訊科技時應注意的地方，最後著學生分組進行動畫或微電影創作。作品會於學校舉行的「資訊素養日」中進行全校投票，以選出優勝者。投票前，學生需要向其他同學講解他們創作的靈感及故事欲帶出的訊息。

例子四：訂立使用電腦裝置時間表 (故事 7「再見熊貓眼」及故事 8「適可而止」)

## 課堂活動

1. 教師展示故事 7「再見熊貓眼」及故事 8「適可而止」的動畫或漫畫，然後提問學生故事中的主角有甚麼地方做得不好。
2. 教師提問學生有沒有類似的經驗，並著學生分享使用電腦裝置的習慣。其他學生就每位同學的分享給予意見。
3. 教師教導學生哪些是良好的使用習慣。
4. 教師著學生以健康使用為原則，為自己訂立一個使用電腦裝置時間表。
5. 完成後，學生分享自己訂立的時間表，並由教師給予意見。

例子五：週會主題分享 (題目：網絡欺凌零容忍) (\*除由教師主持有關活動外，亦可邀請社工/心理學家講解有關主題)

學校安排週會主題分享時，預留分享與資訊素養相關的主題。教師播放資源套的故事 4「網絡欺凌零容忍」影片以引起同學的興趣，並講解網絡欺凌問題和對同學的影響。同時，教師亦可教導學生若不幸成為受害人時應如何求助和處理。