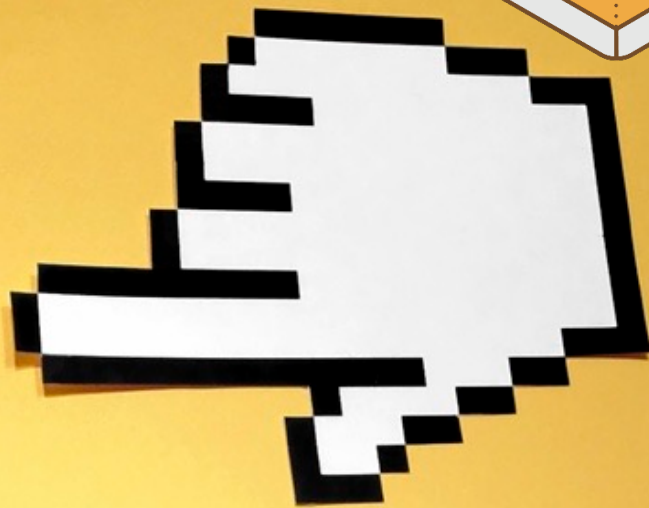
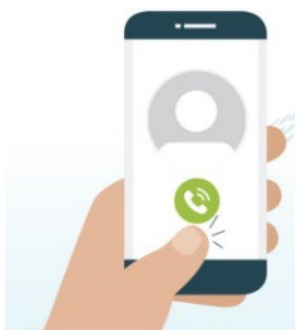


與App世代網「樂」同行



家福會
HKFWS

香港家庭福利會
青少年服務高級經理
吳浩希社工 (ELviS)



熱線電話 WhatsApp服務

5592 7474



www.facebook.com/healthynet/
<https://healthynet.hk/>

家福會 Net Service
We Care, We Share

電子學習：家長錦囊



家長管教攻略 (電子學習：家長錦囊精華版)



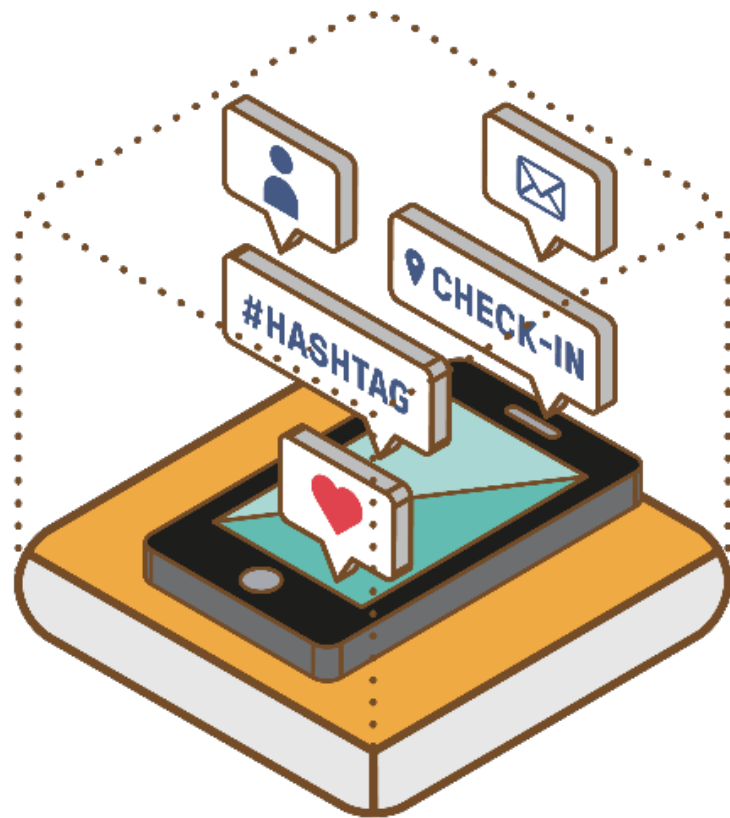
對於青少年上網，你會想起甚麼？



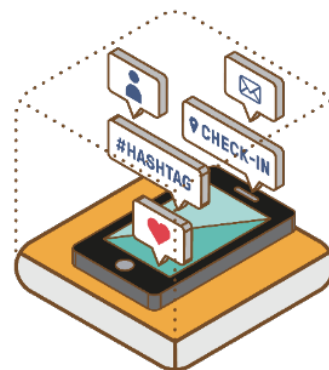
回到18歲，完美的另一半

- 讓你感到備受尊重，你是最特別的一個！
- 不會批評你，只會關心你
- 永遠接納你、認同你、重視你
- 你喜愛的事情她/他都喜愛、你們無所不談
- 在她/他面前，你才發現自己也不錯，覺得自己很有價值
- 她/他無條件付出、廿四小時陪伴你
- 我「愛」你，「互聯網」！

如何能與子女「同行」？



知己知彼 對症下藥 做一個吸引的家長

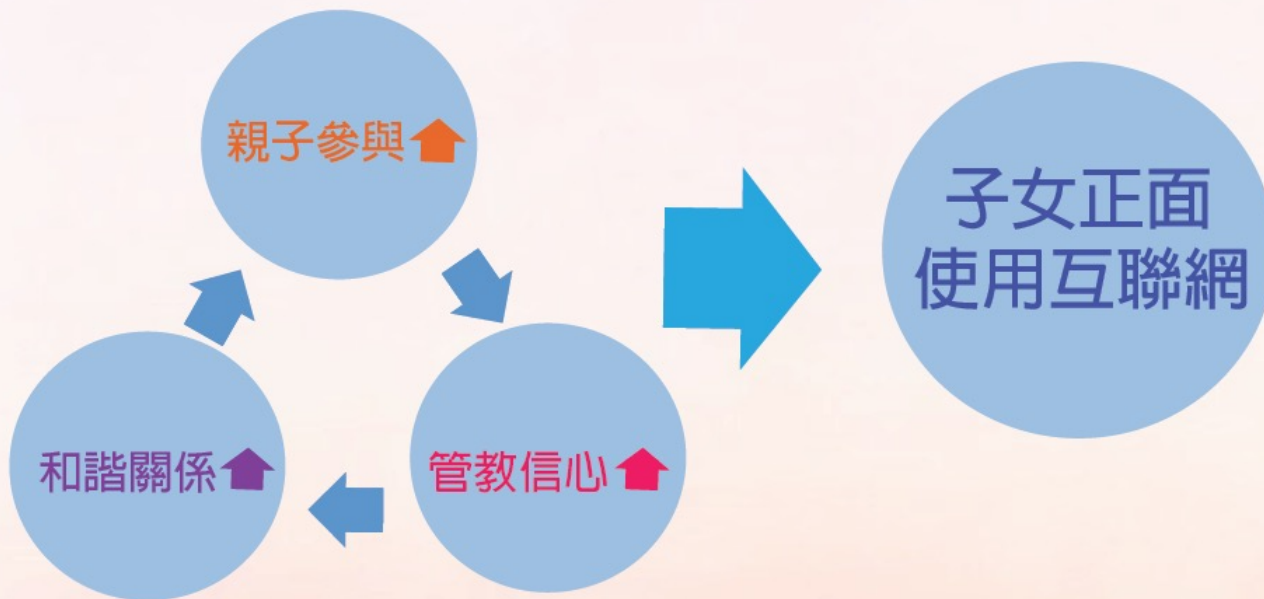


References

- HKFWS. (2016). Internet-based Family and Youth Mental Health Research: A Study on Youth's Digital Usage Habit in Relation to Family Relationships.
- <https://www.hkfws.org.hk/reports>
- Wong, Y. C., & Lee, V. W. P. (2017). Parenting methods and self- efficacy of parents in supervising children's use of mobile devices: The case of Hong Kong. Journal of Technology in Human Ser- vices, 35(1), 63–85.
- Lee, W. P. , Ling, W. H. , Cheung, C. S. , Tung, Y. C. , & Wong, Y. C. . (2021). Technology and family dynamics: the relationships among children's use of mobile devices, family atmosphere and parenting approaches. Child and Adolescent Social Work Journal(5), 1-8.

ICC - APP世代親子方程式

Involvement + **C**onfidence + **C**ohesiveness
家庭參與 + 管教信心 + 和諧關係

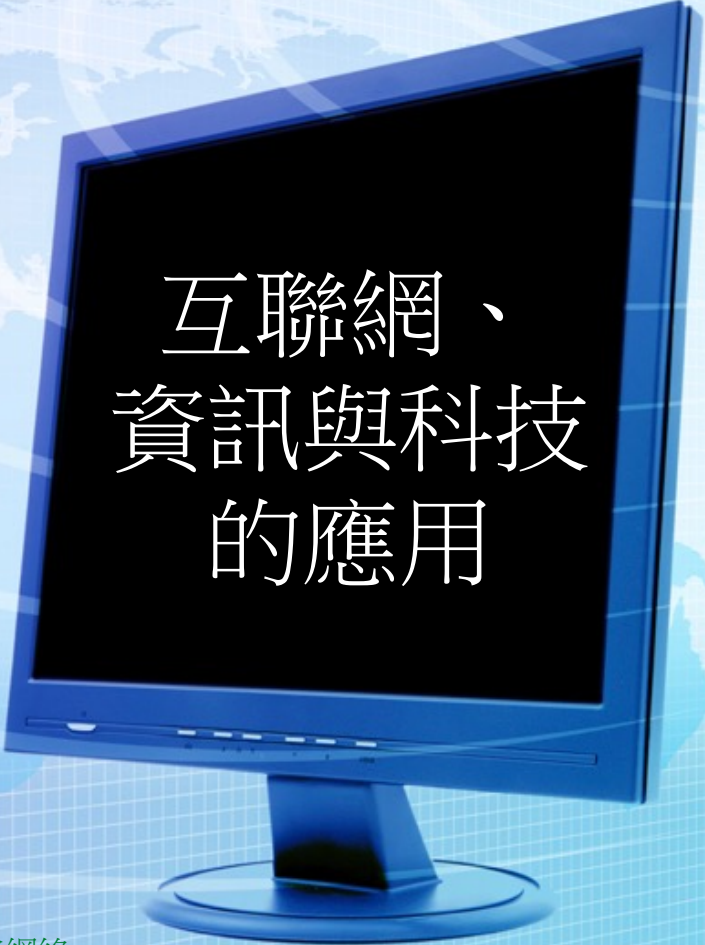


青少年的數碼產品用途 (家福會, 2016)



資訊科技 X 未來世界

- 2003年與2020年的家長講座
- 元宇宙、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、NFT、3D打印、Coding、樂齡科技、STEM / STEAM / STREAM



互聯網、
資訊與科技
的應用

資訊科技 X 學習

「共建更好的網絡世界」電子學習資源套

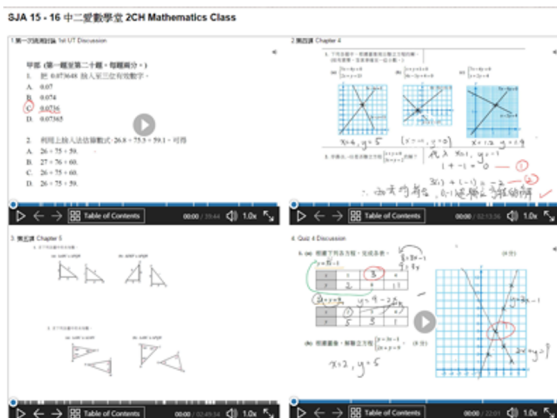
字典、相機、筆記簿、計算機、維基百科
、Google、YouTube、地圖…



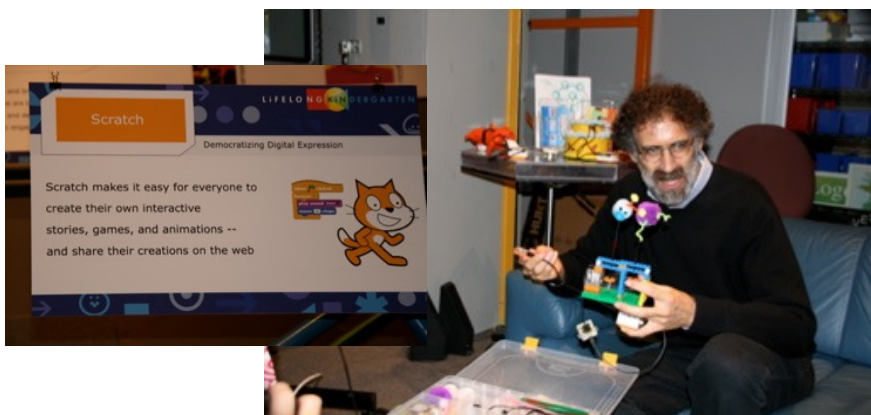
電子學習
eLearning

資訊科技 X 學習 @ 學校

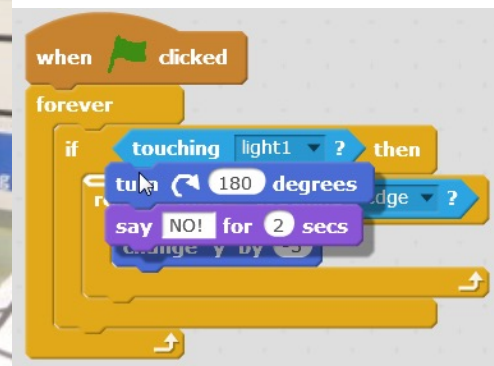
「共建更好的網絡世界」電子學習資源套



翻轉教室 Flipped classroom



編程 Coding



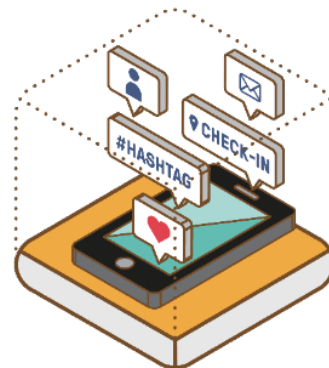
家福會 Net Service
We Care, We Share

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，迎接未來的挑戰
- 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，應對複雜多變的世界

對上網有正面的理解



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 October 2021 by Downloads (Non-Game)



Overall Downloads	App Store Downloads	Google Play Downloads
1 TikTok	1 TikTok	1 Instagram
2 Instagram	2 YouTube	2 Facebook
3 Facebook	3 National Anti-Fraud Center	3 TikTok
4 WhatsApp	4 WhatsApp	4 Telegram
5 Telegram	5 Instagram	5 WhatsApp
6 Snapchat	6 Facebook	6 Snapchat
7 Messenger	7 CapCut	7 Meesho
8 Meesho	8 Google Maps	8 Messenger
9 Spotify	9 Taobao	9 Spotify
10 CapCut	10 WeChat	10 PLAYit

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

Source: <https://sensortower.com/blog/top-apps-worldwide-october-2021-by-downloads>

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

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.

- 《王者榮耀》也屈居亞軍 冠軍實至名歸
- 9月全球手遊課金TOP10 (香港01 13.10.21)
- 手遊課金榜長期都是王者榮耀和PUBG Mobile爭奪頭兩名，不過在剛過去9月就被在全球均人氣相當高的《原神》擊敗，收益高達3億4千多萬美元。而這個數字更是並未包含經PlayStation或米哈悠自家平台課金的額度，因此實際營收可能高達4億甚至5億美元。

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



電競分享嘉賓
爐石戰記電競選手-Sky
曾在2016 WESG《爐石戰記》亞太區決賽取得亞軍



健康上網支援網絡
HEALTHYNET

電子競技（電競）廣受青少年歡迎，甚至是不少青少年心目中的理想職業。電競比賽收入以10億美元計，每年觀看人數更超過4億。電競於2018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、燈光及網絡傳送等等。電競行業，家長又是否知道更多？

第一節
電競 = 打機咁簡單？
讓家長初步認識電子競技
日期：2020年8月22日
對象：家長


掃描QR Code 立即報名！

第二節
電競選手容易做？
邀請電競選手分享「入行」的經歷
日期：2020年8月29日
對象：中小學學生及其家長
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！

第三節
電競職位選擇多！
分享電競行業的職位種類
日期：2020年9月5日
對象：中小學學生及其家長

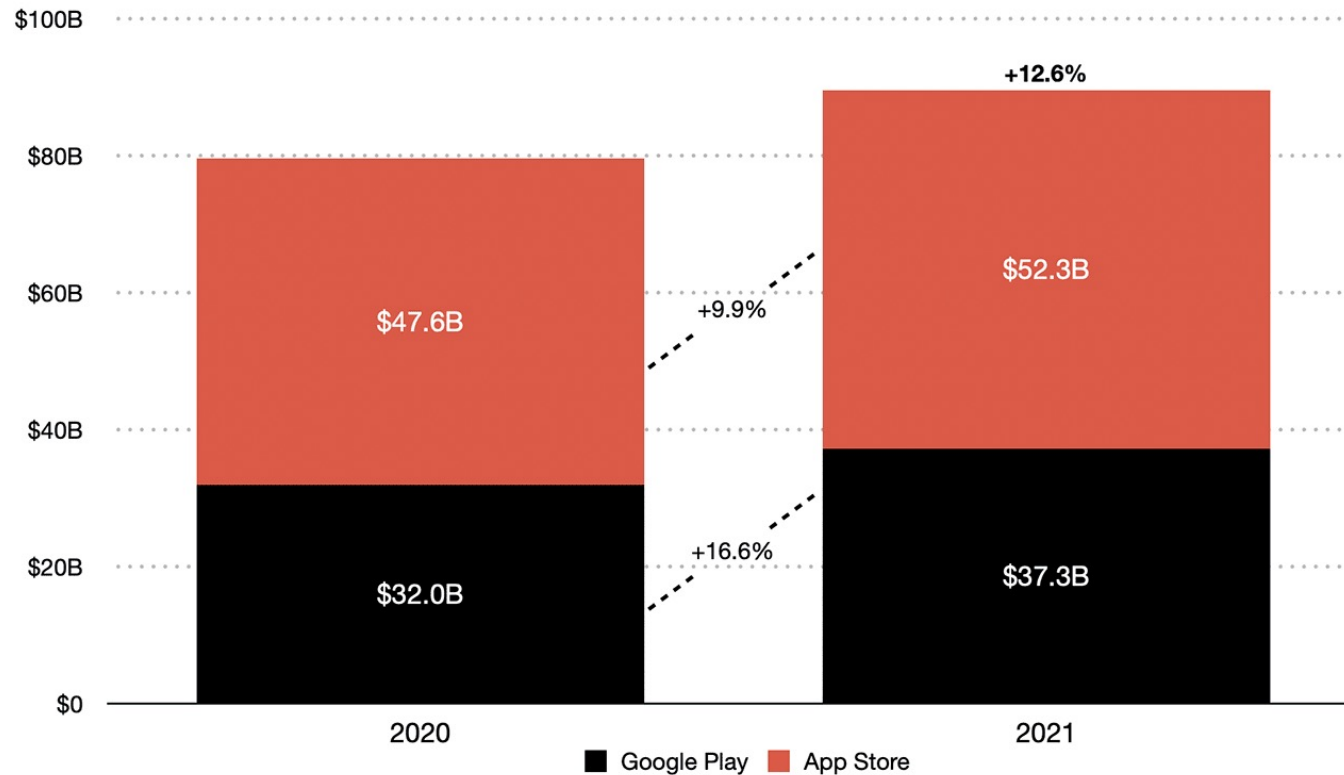

主辦機構：香港家庭福利會

合作機構：九龍電腦館

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。

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

如何能與子女「同行」： 認識青年網絡文化 升「呢」做個潮爸媽



想知多啲?

- 健康上網支援網絡
55927474
- 問 YouTuber 大神
和Google 大神
- 向家中專家：青少年請教



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

心理需要	從電腦網絡上 滿足的方法	從生活 滿足的方法
面貌、身形 及形象被受 認同	在網絡能重新塑造 自己的形象，隱藏 自己的身份 網絡世界上得到朋 友／網友的認同	• 朋輩對外觀及形象上的認同 • 透過與人相處而認識自己的優點、接納自己的缺點

心理需要

從電腦網絡上 滿足的方法

從生活 滿足的方法

歸屬感

- 參與大多數朋輩進行的網上活動
- 網絡遊戲中與他人組成團隊、公會、聯盟
- 透過社交程式，與別人分享生活點滴
- 發布自拍照，從而獲得別人的關心和回應
- 在網上群組找到志同道合的人

- 從良好的親子、同學及師生關係，建立對家庭及學校的歸屬感
- 積極參與有組織及有定期活動的團體，如教會、童軍及義工組

心理
需要

從電腦網絡上
滿足的方法

從生活
滿足的方法

成就感

- 在網絡遊戲中升級，成為最頂尖的玩家
- 在網絡指導新手
- 拍攝多人讚好的短片、直播、寫受歡迎的網上小說
- 在網上成為被受尊崇的人
- 破解別人的電腦系統或散播網上流言

- 在家中備受肯定
- 於學業、體育、藝術或其他方面有突出的表現
- 在朋輩圈子中成為有影響力的人

心理需要	從電腦網絡上 滿足的方法	從生活 滿足的方法
自主、 自由	• 網上活動有很高的自主性，青少年可選擇參與及離開的時間，甚至選擇自己的身份 • 網上活動更容易讓青少年違反一些日常的生活規則，如講述一些較難公開被接受的言論	• 家長逐漸增加子女的自主空間 • 學校或社區能提供不同類型而吸引的活動供青少年選擇 • 學校及家庭能給青少年作決定的機會

心理需要	從電腦網絡上 滿足的方法	從生活 滿足的方法
興趣、 刺激	• 遊戲、娛樂、小說及不同資訊群組互動 • 音樂、劇集、漫畫、卡通及電影 • 聲、色、影畫、多媒體創作、建立興趣	• 有多方面的嗜好 • 有良好的朋輩及家庭關係 • 從學習過程中能得到樂趣

以「沉迷興趣」
代替「沉迷無目的地上網」

Tips

與子女同行，
就要從子女的需要、角度入手！



家長小組功課 – 家長回家與孩子討論後的例子

心理需要	從網絡 滿足的方法	孩子從家庭 滿足的方法
成就感 別人認同 歸屬感	• 高分過同學 • 刺激 • 可挑戰自己 • 打機時可以無限復活 • 可做主角控制一切 • 有樂趣，有成功感 • 有視覺／聽覺嘅享受 • 有同學玩同一遊戲，很享受交流機會及共同話題 • 樂於與同學分享 • 介紹網上新資訊 • 網上識好多網友 • 開拓未知的範疇 • 學到好多生活知識 • 尋找好玩，刺激遊戲 • 扮靚，互動 • 快過朋友仔知（新消息）	• 被家長稱讚（即時） • 被肯定 • 向他們請教如何打機，佢地會好樂意分享 • 當懂得玩新遊戲，好想向家長分享 • 好想學YouTuber分享好玩的內容 • 完成習作被讚 • 自理能力高不用靠別人 • 默書／考試理想 • 創作勞作 • 唱歌 • 原來都有啲嘢識得多過媽媽，覺得自己叻 • 爸爸識同我玩遊戲 • 買新玩意（若乖）

家長的家課

- 向子女學習一樣你覺得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
- YouTube Kids <https://www.youtubekids.com/>
- 設定不同年齡小朋友 (包括學前) 合適的內容, 並有設定使用時間、封鎖影片等家長工具
- 過濾軟件 - 功能、使用方法, 可聯絡健康上網支援網絡55927474 / 家福會為YouTube Trusted Flagger

家長如何走進孩子的網絡世界

- 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
- It's a good family time if we monitor well with kids.
- 有點複雜，為何子女學得那麼快！
- 動漫：可以了解佢喜歡邊個角色從而互相溝通
- 覺得有些 youtuber 很有趣，是很好的舒壓方法，英文和普通話視頻也對聆聽外語有幫助
- 和孩子一同看後有更多話題，有時間還會跟住youtuber 去做手工

家長如何走進孩子的網絡世界

- 家長小組功課例子 - 中學學生家長例子
- 遊戲、YouTube：發現青少年網上活動有正面之處
- 內容包羅萬有，容易得到所需資訊，教學清晰有趣
- Interesting, and got topics to talk with each others
- 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
- 與洪流共舞，試投入他們角度，接觸他們常用的媒體，了解他們需要

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
- 多了解青少年網絡文化
- 不要當上網是問題，而從子女的需要入手！
- 多關心、多用好奇心、良好的親子關係
- 以身作則、以愛連線

好奇心、關心
不忘初心



信任，不放任

放手，不放棄

相信子女，有能力、有心去做得好

不執著於一時三刻的不足

期待孩子為自己負責任、成長



最苦最樂，有我同行

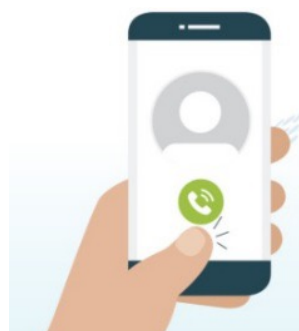


www.facebook.com/healthynet/

<https://healthynet.hk/>



跟進服務



熱線電話 WhatsApp服務
5592 7474

電話：2549 5106 傳真：2858 4794
電郵：hkwest@hkfws.org.hk

案轉介表

自 2011 年起，教育局委託香港家庭福利會提供健康上網支援服務。教師、學生及家長可透過熱線電話及 WhatsApp（號碼：5592 7474）獲取諮詢及輔導服務，以及瀏覽網站（<https://healthynet.hk>）取得實用資訊。如閣下願意本服務熱線工作人員 / 社工聯絡你，並提供以下服務，請填寫個人聯絡資料及標明欲查詢的項目，謝謝！



請劃上 “✓”	查詢項目
☐	了解上網文化：最新資訊科技趨勢、網絡使用習慣、網上活動、網絡或手機遊戲等
☐	協商使用時間：溝通方法與技巧、協商方式與內容等
☐	認識安全上網：處理網絡欺凌、網上交友、不良資訊等
☐	健康上網資源：網上學習資源、防毒過濾軟件、護眼護脊資訊等
☐	自攜裝置：約法三章、正確使用的方案
☐	其他：

學校名稱：_____ 學生姓名及級別：_____

家長姓名：_____ 聯絡電話：_____ 日期：_____

建議聯絡時間（請“✓”）：☐ 任何時段 ☐ 09:30–13:00 ☐ 13:00–18:00 ☐ 18:00–21:30

* 此意願表上之個人資料只供本會提供服務之用，並根據《個人資料(私隱)條例》處理。