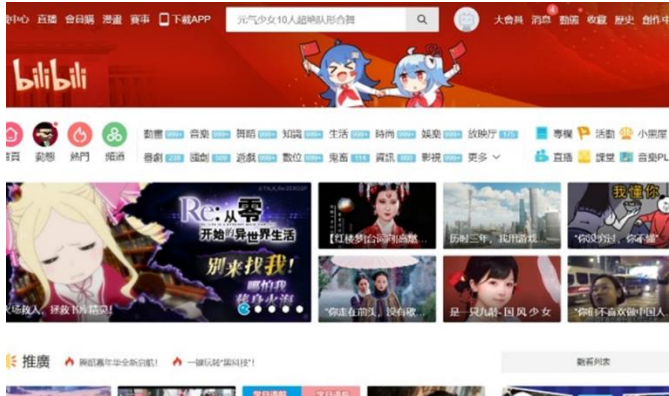


課堂工作紙 1

第 2 節 資訊科技的影響

閱讀資料，並回答問題。

資料一：



當代中國〈bilibili 上市 成功
全靠「得年輕人者得天下」〉



<https://www.ourchinastory.com/zh/1217>

資料二：



當代中國〈廣州首個 5G 智慧
社區 物流機械人送貨上門
語音呼叫緊急救助〉



<https://www.ourchinastory.com/zh/3505>

資料三：



公民·好學〈購物節與日常
科技應用〉



<https://ls.chiculture.org.hk/tc/explore/0198>

姓名：_____

班別及學號：_____ ()

日期：_____

1. 根據資料一，文中提及的視頻娛樂平台為年輕人提供甚麼資訊？你認為年輕人為甚麼喜歡瀏覽這類平台？

2. 根據資料二，智慧社區在哪些方面便利市民的生活？

3. 根據資料三，購物平台及「帶貨」模式為甚麼成功？這對整體社會的經濟發展有甚麼貢獻？

延伸閱讀

哔哩哔哩 bilibili



<https://www.bilibili.com/>

新華網〈移動 5G 賦能智慧社區 石樓小鎮插上「數字翅膀」〉



<http://big5.news.cn/gate/big5/sx.news.cn/20231113/60a396ef7c0e48a6912312d7cc71a9f0/c.html>

人民網〈這裏的直播帶貨為何這麼火〉



<http://finance.people.com.cn/BIG5/n1/2021/0419/c1004-32081248.html>

課堂工作紙 2

第 2 節 資訊科技的影響

閱讀資料，並回答問題。

資料一：

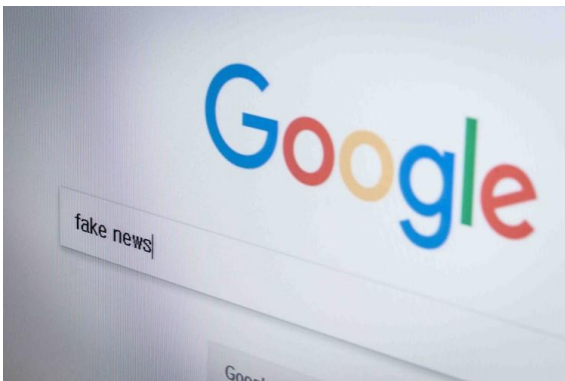


公民・好學〈網絡直播與「青少年模式」〉



<https://ls.chiculture.org.hk/explore/0123>

資料二：



公民・好學〈內容農場 真假難辨〉



<https://ls.chiculture.org.hk/tc/explore/0170>

回答以下問題。

1. 下列哪些是《中國青少年健康教育核心信息及釋義》提及的內容？

- (1) 內地青少年過度依賴網絡發病率比世界平均值低。
- (2) 青少年網絡成癮主要體現於青少年對網絡過度依賴而不能控制。
- (3) 青少年網絡成癮可能妨礙學業。

- | | | | | |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| A 只有(1) | A | B | C | D |
| B 只有(1)、(2) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| C 只有(2)、(3) | | | | |
| D 只有(1)、(2)、(3) | | | | |

2. 下列哪幾項關於網紅的描述是正確的？

- (1) 網紅是指在網絡上進行「直播」的藝人。
- (2) 網紅為博取受眾關注，可能做出嘩眾取寵的偏差行為。
- (3) 部分青少年隱瞞父母，私下用巨款打賞網絡主播。

- | | | | | |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| A 只有(1)、(2) | A | B | C | D |
| B 只有(1)、(3) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| C 只有(2)、(3) | | | | |
| D 只有(1)、(2)、(3) | | | | |

3. 內容農場的文章一般具有甚麼特徵？

- (1) 譁眾取寵。
- (2) 誇張失實。
- (3) 有根有據。

- | | | | | |
|-----------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| A 只有(1)、(2) | A | B | C | D |
| B 只有(1)、(3) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| C 只有(2)、(3) | | | | |
| D 只有(1)、(2)、(3) | | | | |

閱讀資料，並回答問題。

「內容農場」的興起

資訊在互聯網發展下不斷流通，自由作家因而容易取得世界各地的資訊，任何人很容易便能夠取得資訊並加以整理，令創作文章變得更容易。

其次，市民的「速食」文化及知識產權意識薄弱，亦令「內容農場」更普及。市民每天接觸大量資訊，誇張的標題引起市民的注意，他們在未有詳細閱讀文章的情況下已將資訊分享，令文章快速傳播。同時，部分市民欠缺知識產權意識，不深究內容的真確性及原創性時，不對侵權文章進行檢舉，令文章在社交網站不斷流傳。

網絡已成為市民接收資訊的主要渠道，這亦催生了不少自由作家在網絡撰寫不同類型的文章，以迎合不同的市場需要，間接鼓吹了「內容農場」的出現。

4. 參考以上資料，歸納出「內容農場」興起的原因，並加以解釋。

原因一：

原因二：

原因三：

課堂工作紙 3

第 2 節 資訊科技的影響

閱讀資料，並回答問題。

資料一：



公民·好學〈網絡遊戲新規例〉



[https://ls.chiculture.org.hk/tc/expl
ore/0184](https://ls.chiculture.org.hk/tc/expl
ore/0184)

資料二：



公民·好學〈查證資訊技巧〉



[https://ls.chiculture.org.hk/skills/0
005](https://ls.chiculture.org.hk/skills/0
005)

1. 以下有關國家新聞出版署針對學生的規定，哪項是正確的？

- (1) 規定針對所有 18 歲以下的未成年人。
- (2) 規定要求網絡遊戲企業僅可在周五、周六、周日和法定假期的晚上提供服務。
- (3) 規定要求網絡遊戲企業每星期只可提供一小時服務。
- (4) 措施適用於包括手機、平板和電腦在內的任何設備。

A 只有(1)

A B C D

B 只有(1)、(4)

C 只有(2)、(3)

D 只有(1)、(2)、(4)

2. 根據資料一，國家新聞出版署為甚麼要推出此規定？當局希望達到甚麼目的？

3. 根據資料二，將以下查證及其細節配對。

- | | |
|--------|-----------------------------------|
| 抱持懷疑 ● | ● 如發現資訊是假的，我們便不要相信其內容，並協助澄清、舉報。 |
| 查證真偽 ● | ● 看到任何資訊，還是轉發訊息，我們也應核實可信性。 |
| 尋找證明 ● | ● 接收資訊時，應先冷靜下來，停一停先思考資訊的目的及背後的動機。 |

4. 你認為查證技巧重要嗎？為甚麼？

延伸閱讀

人民網〈堅決防止未成年人沉迷網絡遊戲——國家新聞出版署有關負責人就《關於進一步嚴格管理 切實防止未成年人沉迷網絡遊戲的通知》答記者問〉



<http://politics.people.com.cn/n1/2021/0830/c1001-32212630.html>

中國政府教育部〈教育部辦公廳等六部門關於進一步加強預防中小學生沉迷網絡遊戲管理工作的通知〉



http://www.moe.gov.cn/srcsite/A06/s3321/202110/t20211029_576140.html