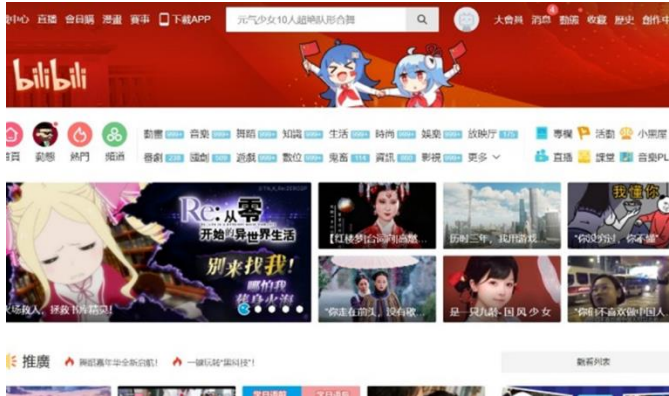


課堂工作紙 1

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>

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？

- 該平台提供的資訊包括青少年日常生活的方方面面，例如：動畫、音樂、知識、時尚、影視、數位等。
- 學生自由作答。例如：根據資料最後一段指，這平台並非單純的視頻網站，而更像一個虛擬的文化社區，吸引志趣相投的年輕人聚集在這裏。
- 這裏具有文化氛圍，因而吸引了一批粘性高、留存率高的用戶。

2. 根據資料二，智慧社區在哪些方面便利市民的生活？

- 文中提及的智慧社區利用智慧雲，統領物聯網、大數據、智能應用、人工智能四項核心信息。
- 這些信息連結所有智能產品及應用服務，例如大廈升降機、智能物流配送車、無人駕駛通勤車、自動售賣機等，從不同方面便利市民生活。

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？

- 移動支付、無人機快遞、5G 資訊科技、人工智能、大數據等各種新科技，在日常生活中普及起來，有利提高網購的成交。
- 隨着內地 5G 技術廣泛普及，內地網購方式亦出現變革，「雙 11」中愈來愈多商戶嘗試利用社交媒體直播、拍攝短影片與顧客互動，讓顧客看到產品更真實的一面。
- 購物平台及「帶貨」模式使國家經濟取得長足發展，國民消費結構向上升級外，更是內地廣泛應用科技於日常生活中的一大體現。

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 checked="" 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 checked="" 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 checked="" 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：

在互聯網盛行下，資訊不斷流通，自由作家容易取得世界各地的資訊並加以整理，令「創作文章」變得容易。

原因二：

市民的「速食」文化令「內容農場」更普及，市民每天接觸大量資訊後，未有細看文章已將資訊分享，令文章快速傳播。

原因三：

市民欠缺知識產權意識，不少市民並未有考慮文章內容的真確性及原創性，不對侵權文章進行檢舉，令文章在社交網站不斷流傳。

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？

● 中國官方媒體將網絡遊戲形容為「精神鴉片」，指青少年沉迷於網絡遊戲，會影響視力和學業，甚至「引發性格異化」；更指部分遊戲擁有「病毒式傳播和無可複製的玩家粘性」。

● 國家新聞出版署希望規定能夠「保護未成年人身心健康關係到廣大人民群眾的切身利益，關係到培養民族復興的時代新人」，推動青少年參與體育鍛煉、社會實踐以及「其他有益身心健康的遊戲」。

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？

學生自由作答。例如：

- 互聯網及社交媒體發達，人人都可以成為「資訊發放者」，但這些資訊到底是真、是假？隨着科技進步，AI 技術、改圖軟件等盛行，「有圖有真相」、「有片一定是真」也不再適用，要分辨資訊的可信性也更加困難。
- 如果我們隨意相信虛假的資訊，將會造成災難性的結果，因此查證資訊非常重要。

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