



中小學數字教育到校服務申請表

請 貴校填妥下列表格，在合適空格內☑，電郵至(wmc@hkfyg.org.hk)或傳真至 [3422 3165](tel:34223165)。
如有任何查詢，請致電 [3422 3161](tel:34223161) 與秘書處職員聯絡。

*如有服務申請表所列明主題以外的需要，歡迎與中心職員聯絡訂製服務詳情

學生課程(6 節)		
6 節課堂 = 1 節基礎素養 + 4 節數字技能領域應用 (主題 5 選 1) + 1 節應用素養		
第一節：基礎素養		
服務內容		形式
主題：AI 時代下的素養 ☆ 網絡安全管理基本原則 ☆ 正確網絡行為與網絡欺凌 ☆ 道德使用與守法意識 學習範疇： 安全; 尊重; 公平與守法		工作坊 班別： 人數： 建議舉行日期及時間(如有): _____
第二至五節：數字技能領域應用 (主題 5 選 1)		
☐	主題：數據科學 ☆ 掌握對數據的基本概念，能辨識不同數據類型 (如數字、文字、圖像)，並理解數據在現實生活的應用。 ☆ 建立收集、整理及管理數據的能力，依情境選擇合適的方法進行資料整理、分類、分析與呈現 ☆ 認識多類型圖表的應用，培養數據素養，能辨識數據來源的可信度、模型的限制與偏差，並分辨誤導性的數據	工作坊 班別： 人數： 建議舉行日期及時間(如有): _____
☐	主題：人工智能 ☆ 學習 AI 的基本概念與本質，認識機器學習與模型訓練概念及常見 AI 技術。 ☆ 掌握生成式 AI 與提示工程 (Prompt Engineering) 的技巧，並理解生成式 AI 的限制、偏差與可能風險。 ☆ 理解 AI 系統的邏輯，如何透過電腦視覺、NLP 等技術處理資訊	
☐	主題：設計與運算思維 ☆ 建立設計與運算思維的基礎概念 ☆ 發展解難與系統化思考能力，將問題拆解成清晰步驟設計演算法，運用測試與除錯改善成果；進階可設計系統化方案並分析長遠、跨領域的影響 ☆ 建立程序設計能力，運用特定的程式，製作互動作品、處理輸入輸出及資料結構	



☐	主題：機械人與物聯網 ☆ 理解機械結構（齒輪、槓桿）、摩打控制及不同類型機械人的運作方式 ☆ 掌握「輸入-處理-輸出」邏輯，理解感測器與執行器各自的角色 ☆ 發展自動化與編程控制能力，操作入門機械人或 microcontroller 設計簡易自動化作品（如自動燈光、警報器）	工作坊 班別： 人數： 建議舉行日期及時間(如有): _____
☐	主題：媒體文化與演算法 ☆ 掌握網絡安全概念，辨識常見網絡風險 ☆ 運用多媒體工具進行負責任的內容創作，設計並發布具目的性與良好體驗的數碼內容 ☆ 學習分析媒體與演算法如何影響社會文化、輿論形成及個人身分認同	
第六節：應用素養		
主題：AI 時代下的危與機 ☆ 情緒與依賴覺察：反思自身依賴模式，並建立屬於自己的價值及立場，保有判斷力，不完全依賴人工智能做決定 ☆ 自律管理和數碼平衡：如何訂立「數字界線」，尋找平衡線上線下生活的方式 ☆ 數字公民責任：學習負責任使用 AI，並為自己的數碼行為負責 學習範疇： 負責任使用科技；自主		工作坊 班別： 人數： 建議舉行日期及時間(如有): _____
*參與「中小學數字教育服務」的學校可獲贈「數碼素養教育工作者證書課程」參與名額乙個		

學生互動體驗活動			
服務內容		形式	服務時間
☐	主題：網絡交友偵探活動 ☆ 透過互動遊戲提高學生網絡交友的風險意識 ☆ 教育學生保護個人隱私和網絡安全的重要性	-工作坊 年級：_____ 人數：_____ (建議：30 人以下) 建議舉行日期及時間(如有)：_____ _____	時間：1 小時
☐	主題：數智素養教育展覽 ☆ 推廣數智素養教育的校園環境及氣氛 ☆ 訓練學生成為校園數智素養教育大使 ☆ 1 小時數智素養教育大使培訓 ☆ 1 小時「數智素養教育展覽」支援包括： - 協助當日活動進行 - 支援學生大使配合展板進行活動及解說	-大使培訓 年級：_____ 人數：_____ (建議：10-18 人) -教育展板 服務人數：全校學生	時間：2 小時 (包括展板物資)



	- 設置數智素養展板 ☆ 活動後展板將贈與學校按需要使用	建議舉行日期及時間(如有): _____	
☐	主題：數碼排毒日營 ☆通過多元互動體驗活動，使學生了解到過度使用互聯網及社交媒體，對其情緒和專注力的影響 ☆協助學生建立定期數碼排毒、放鬆身心和合理使用網絡的習慣	-校內日營(於校內舉行) 年級：_____ 人數：_____ (建議：120 人以內) 建議舉行日期及時間(如有): _____ 時間：4 小時	時間：4 小時 (最少 12 人)
☐	主題：AI 妙想:我的立方世界 ☆ 讓學生認識人工智能在元宇宙及 AR 創作中的輔助角色，建立基礎 AI 素養 ☆ 協助學生把編程、AI 及 AR 應用於創意實踐中，理解虛擬與現實融合的科技運作方式 ☆ 透過元宇宙平台 Delightex EDU 發揮創意，建構心目中的理想世界，把自己設計的小遊戲投影到現實場景中 (建議節數：3 節，時間：1 小時/節)	-工作坊 年級：_____ 人數：_____ (建議：6-30 人) 建議舉行日期及時間(如有): _____	工作坊人數： 30 人以下 時間：1 小時



到校教師培訓			
課程內容		形式	服務時間
☐	主題： 人工智能之機遇與挑戰 ☆ 人工智能的發展及前景、AI 應用知識 ☆ 人工智能素養及新興科技所衍生的道德議題	☐ 講座 ☐ 工作坊 人數：_____ 建議舉行日期及時間(如有)： _____ _____ _____	活動人數： 60 人以下 每節主題時間：1 小時
☐	主題： 網絡成癮的迷思 ☆ 網絡成癮與數碼健康策略 ☆ 演算法、無意義滑動手機、腦腐		
☐	主題： 數碼社交時代的隱憂 ☆ 網絡交友常態與網絡文化及提升網絡安全的方法		
☐	主題： 識破虛假資訊 ☆ 虛假資訊的種類特徵及事實查證的技巧與工具		
☐	主題： 人工智能與教育融合 ☆ 人工智能工具在課堂的應用與實務操作技巧		
☐	主題： 人工智能時代的職涯規劃 ☆ 培養數位心態、數碼轉型下的職涯規劃及能力需要		

備註

*服務由註冊社工或具相應專業知識的導師負責，亦可因應學校需要提供度身設計服務

*以上活動亦可因應校本情況，可轉為網上形式提供

申請學校名稱：_____

聯絡人：_____

職位：_____

聯絡電話：_____

日期：_____

查詢電話：3422 3161

傳真號碼：3422 3165

查詢電郵：wmc@hkfyg.org.hk