

誠邀 貴校參與「UX Gym 數碼能力社區學校」數碼能力培訓計劃

隨着生成式 AI 與網絡世界迅速發展，學生每天都在接觸數碼科技。然而，當面對陌生的應用程式、可疑的網上訊息或真假難辨的資訊時，他們未必懂得如何冷靜判斷、獨立解決問題。數碼能力已不止於「學懂操作某個應用程式」，更重要的是培養學生在不同處境下都能靈活應用所學、從容應對挑戰的「數碼韌性」(Digital Resilience)，從而安全、有效地運用數碼科技，收窄社會的數碼鴻溝。

本機構現正推展「UX Gym 數碼能力社區學校」計劃，項目獲香港賽馬會慈善信託基金捐助及香港理工大學主導，並參考歐盟 DigComp 2.2 及聯合國教科文組織 Digital Literacy Global Framework 等國際數碼能力框架，設計系列遊戲化課程及情境任務。課程涵蓋五大數碼能力範疇，每個範疇設 6 個互動學習情境，合共 30 個情境：

- 資訊及資料素養：搜尋及篩選有用資料、分辨資訊與廣告、查證網上資訊真偽；
- 溝通與合作：網上溝通禮儀、群組協作及線上溝通時的私隱保護；
- 數碼內容創作：負責任地創作與分享數碼內容，尊重他人作品；
- 安全：識別網絡騙案及可疑訊息、網絡安全與私隱保護；
- 解難：面對陌生應用程式、斷線或當機等情況時，冷靜判斷並找出解決方法。

透過情境式體驗學習，學生可在安全的遊戲化環境中面對貼近生活的數碼挑戰，運用所學分析並解決問題，並即時獲得回饋。這個過程讓他們在沉浸式的學習中建立數碼韌性，日後遇到類似情況時，能夠靈活運用數碼能力，獨立思考、有效溝通及解決問題。

我們誠邀 貴校參與本計劃，一同：

- 以最少一個年級（小四至小六）參與，於約三個月的學習期內，由老師選取最少 8 個情境進行課堂教學（每節約 35 分鐘），其餘情境由學生自主學習或由學校靈活安排；
- 運用本計劃提供的教學資源及初賽資源，於校內舉辦挑戰活動並選拔代表隊；
- 派出代表隊參與最終決賽。決賽為各校小四至小六代表隊之間的競賽，歡迎混合年級組隊（例如小五及小六學生組成一隊），讓學生透過真實情境挑戰，展示數碼應用、溝通及解難能力。



JOCKEY CLUB
SMART TEENS ACTIONS
賽馬會路由青年系列

ASCEND
Tech For Good Scheme
創善先鋒計劃



FUNDED BY 捐助機構



香港賽馬會慈善信託基金
The Hong Kong Jockey Club
Charities Trust

LED BY 主導機構



THE HONG KONG
POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大學



賽馬會社會創新設計院



Knowledge Transfer and
Entrepreneurship Office
知識轉移及創業處

ORGANISED BY 主辦機構





JOCKEY CLUB
SMART TEENS ACTIONS
賽馬會路由青年系列

ASCEND
Tech For Good Scheme
創善先鋒計劃



計劃詳情如下：

對象：本港小學小四至小六學生（以最少一個年級參與）

學習期：約三個月

費用：[全免／待確認]

時間	計劃內容
2027 年 1 月至 3 月 (暫定)	數碼能力學習及校內活動 老師選取最少 8 個情境進行課堂教學，其餘情境由學生自主學習 校內挑戰及選拔代表隊
2027 年 6 月 (暫定)	最終決賽（各校小四至小六代表隊競賽，歡迎混合年級組隊；詳情稍後公布）

我們相信，真正的數碼能力，不只是懂得使用科技，更是懂得運用科技幫助自己及他人，並在面對挑戰時展現數碼韌性。敬希 貴校踴躍參與，與學生一同迎接數碼世界的新挑戰。如有興趣參與，請於[截止日期]前透過以下連結登記意向：[報名連結]。

如有任何查詢，歡迎致電 2881 8252 或電郵至 hello@uxgym.hk 與我們聯絡。

遊戲湯麵有限公司創辦人

賽馬會路由青年系列創善先鋒計劃 UX Gym 數碼健身館項目總顧問

余安濤 敬上

2026 年 10 月 [] 日

FUNDED BY 捐助機構



香港賽馬會慈善信託基金
The Hong Kong Jockey Club
Charities Trust

LED BY 主導機構



THE HONG KONG
POLYTECHNIC UNIVERSITY
香港理工大學



Knowledge Transfer and
Entrepreneurship Office
知識轉移及創業處

ORGANISED BY 主辦機構

