

臺南市 107 年度友善校園學生事務與輔導工作

「網路成癮防制創意教案設計」

壹、單元（或主題）名稱：網路大富翁-做自己的主人，聰明用 3C！

貳、教學年級：

國民小學六年級

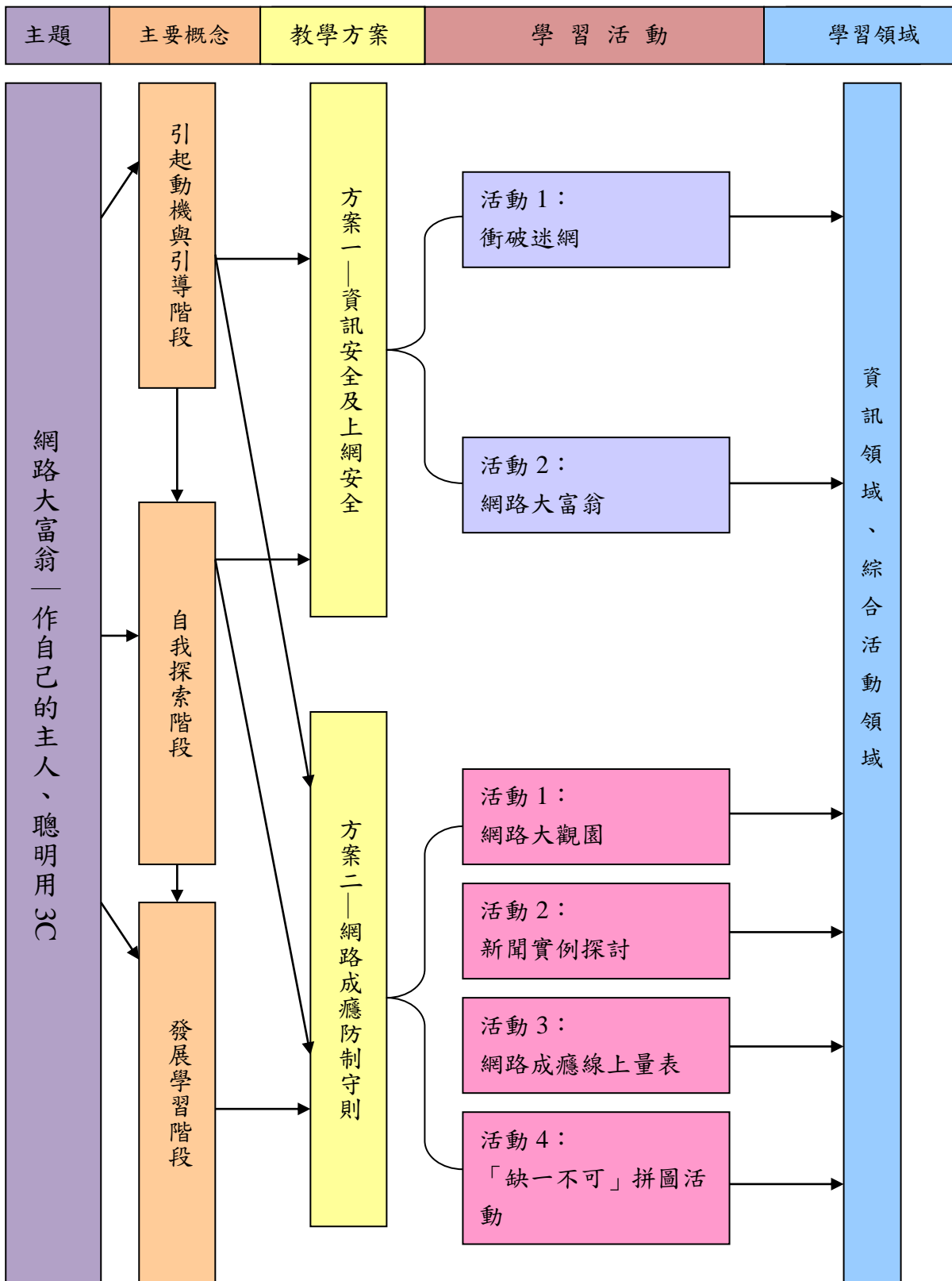
參、教學節數：

6 節課

肆、設計理念：

根據國發會 2017 年的調查報告顯示，我國 12 歲至 39 歲民眾的上網率達 97.4%，加上近幾年智慧型手機發展迅速，公共區域及一般家庭 wifi 裝置也極為普遍，國小學生對於網路接觸更是容易取得，雖然網路的普及化讓孩子們對於知識的取得更便利，也豐富了人與人之間的連結，但也衍生了許多資訊安全、網路交友安全上的疑慮。近年來小學生遭受詐騙及成為性犯罪被害人的案例漸增，而國小學童網路成癮的人數也漸增，劉文尚(2004)的研究指出有一半的國小學童曾因上網而耽誤其他事情，且愈小開始接觸網路，未來成癮的機率愈高。黃俊傑(2009)的研究報告也指出設計相關課程並進行機會教育、加強宣導法律知識、辦理有益的休閒活動，對於國小學童在網路成癮上具有顯著的防範效果。依此，該教案採取將網路安全知識及網路成癮防制概念帶入桌遊的方式，讓學生進行思考、設計和遊戲，以輕鬆、有趣和與同儕實際互動討論的過程中自發檢視自我的網路使用習慣、網路使用法律知識、發覺網路陷阱及後果，進一步增加其自我控制及主動防範未然之能力。

伍、教材架構：



圖一 主題、活動與學習領域架構

陸、教學活動設計：

單元(主題)名稱	網路安全大富翁			
能力指標 (或 108 課綱核心素養、學習內容或表現)	<p>能力指標：</p> <p>5-3-1 了解與實踐資訊倫理，遵守網路上應有的道德與禮儀。</p> <p>5-3-2 認識網路智慧財產權相關法律，不侵犯智財權。</p> <p>5-3-3 認識網路隱私權相關法律，保護個人及他人隱私。</p> <p>5-3-4 善用網路分享學習資源與心得了解過度使用電腦遊戲、bbs、網路交友對身心的影響；辨識網路世界的虛擬與真實，避免網路沉迷。</p> <p>108 課綱：</p> <p>E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。</p> <p>E-B2 具備科技與資訊應用的基本素養，並理解各類媒體內容的意義與影響</p>			
教學目標	<p>認知方面：</p> <p>1-1 知道網路上的消息需要經過求證</p> <p>1-2 知道網路上散布的假消息對他人身心的傷害</p> <p>1-3 知道與網路相關的法律知識</p> <p>1-4 知道網路成癮的定義及症狀</p> <p>情意方面：</p> <p>2-1 體認上網時間過長會影響正常作息</p> <p>2-2 覺察自己是否適度使用網路</p> <p>2-3 感受網路成癮防制的重要性</p> <p>2-4 專心投入分組合作</p> <p>技能方面：</p> <p>3-1 知道如何避免落入網路陷阱</p> <p>3-2 遵守上網守則，自我保護</p> <p>3-3 懂得對網路上的消息進行查證，勿隨意分享散佈</p> <p>3-4 能適當參與家庭聚會、同儕互動、戶外活動</p>			
教學準備	電腦、投影機、圖畫紙、粉彩紙			
教學目標	教學活動流程	時間分配	教學資源	評量方式

	<p>第一、二節 網路大觀園</p> <p>(一) 準備活動</p>			
1-1	1. 教師蒐集近期網路上的新聞訊息，讓學生從中指出矛盾之處，並引導學生看到假新聞之後衍生的傷害。	10'	電腦、投影機	
1-2	2. 教導學生如何杜絕網路假新聞和小心防範	15'		
1-3 3-3	LINE、MESSENGER 轉傳的假新聞，以防進入惡意連結網站。 網路假新聞氾濫—六招教你如何辨別 https://www.limitlessiq.com/news/post/view/id/1435/ 中小學網路素養與認知—認識網路謠言 https://eteacher.edu.tw/Archive.aspx?id=293			
2-4	3. 教導學生與網路犯罪相關的法令，以防不小心觸犯法律。	10'		
2-4	4. 網路陷阱相關新聞	15'		
	進行分組討論，進行「網路 165 防護小隊」，請每一組提出網路上小學生可能遇到的網路陷阱和實例分享。			
	(二) 發展活動			
	活動名稱：網路大觀園		電腦、投影機、紅色便利貼一本、黃色便利貼一本	
1-4	[毒不添下]網路成癮教學動畫 https://www.youtube.com/watch?v=9kNYFzAjSzQ	15'		
2-1	1-1 請學生分組討論使用網路可能衍生的優點和缺點。			
2-2	*請各組將討論的結果寫在便利貼上，一張便利貼寫一張，缺點寫在黃色便利貼上，優點寫在紅色便利貼上。待各組完成後，推派代表將填寫的內容貼在黑板指定位置上。			
2-4	1-2 回應網路成癮的症狀有哪些？過度使用網路會如何影響到自己的日常生活？			
	*請各組進行討論，將自己認為網路成癮表現出來的症狀為哪些？推派代表回答。			
	*老師提出問題—曾經遇到自己因為使用網路而延誤自己的工作或跟家人起衝突的經驗？			
	*老師提出問題—自己使用網路曾經遇到的狀況，例如：交友糾紛、謠言、詐騙等經驗。			
	(三) 綜合活動			
3-2	1. 統計學生張貼在黑板上的使用網路優缺點，並進行統計，了解小學生目前認為的網路優點和缺點的前三名。	5'	電腦、投影機	
	2. 網路交友的特性和因應 引導學生了解網路上互動性、匿名性及時間壓縮			

	性，並解說安全網路交友的守則。 中小學網路素養與認知 https://eteacher.edu.tw/Archive.aspx?id=3278	10'		
2-2	第三節 衝破迷網 一、準備活動 *調查學生的網路使用習慣 詢問學生最常使用什麼工具上網？最常使用的APP軟體或交友網站？最常玩的線上遊戲？平日和假日的上網時間？是否用有自己的手機或電腦？	5'		
2-3	二、發展活動 1. 已讀不回症候群 中天新聞「已讀不回症候群」女一小時狂發30則LINE https://www.youtube.com/watch?v=DAPCrX7m750 2. 電玩遊戲成癮症 TVBS新聞 打斷就暴怒！青少年電玩成癮 醫：門診占50% https://www.youtube.com/watch?v=hBjuqVQKaHc 3. 網路成癮自我評估 網路成癮線上評量表 http://web.pts.org.tw/php/event/livehouse.in/apply.php	25'	電腦、投影機	
2-3 3-2	三、綜合活動 1. 請學生計算自己在網路成癮線上評量表的得分。 2. 提醒學生勿過度依賴通訊軟體和過度玩線上遊戲，保持良好的時間分配與作息，若有出現焦慮的狀況，務必尋求家長或師長的協助。	10'	電腦、投影機	
3-1 3-2	第四、五節 網路大富翁 一、準備活動 1. 回顧前三節的課程內容，包含網路優缺點的前三名(優點前三名為：通訊即時便利、可查詢資訊和知識、簡單取得音樂、電影等娛樂媒體；缺點前三名為：網路詐騙、減少實際的人際接觸、造成身心的負擔)。 2. 請學生歸納網路成癮症狀和求助管道。	10' 5'		
1-3 1-4 2-4	二、發展活動 【網路大富翁活動設計】 請學生依照前幾節課的分組，利用之前各組所填寫的網路優缺點之便利貼內容、準備活動所歸納的網路優缺點、成癮症狀、自我因應方式及求助管道，進行網路大富翁的製作。 *提醒學生利用網路的正向功能、網路陷阱、網路成癮症狀行為作為大富翁的細格設計題材；將網路	40'	圖畫紙4張、彩色筆4盒、蠟	

	<p>可造成的損失和家庭衝突、網路成癮造成的症候影響、正向的自我因應方式、求助管道作為「命運」卡片的題材；「機會」卡片則可以使用問答題，依據問題來考驗同學對於網路成癮的知識是否正確。</p> <p>三、綜合活動</p> <p>1. 讓學生分組進行各組自己設計的網路大富翁的桌上遊戲。</p> <p>2. 遊戲結束後統計各組得分，各組得分最高的同學獲得「網路小尖兵」獎章一枚。</p>	20'	筆 4 盒、鉛 筆、紅 色名 片紙 一 盒、黃 色名 片紙 一盒
1-3 1-4 2-4	<p>第六節 聰明用 3C</p> <p>一、準備活動</p> <p>1. 請學生分享網路大富翁的遊戲心得，並統計大家玩遊戲時最常被扣分或賠錢的網路陷阱和狀況是哪些？</p> <p>2. 請學生分享與同儕實際互動的網路大富翁桌遊與跟朋友在線上連線遊戲的感受有何不同？</p>	5'	
3-4	<p>二、發展活動</p> <p>*拼圖遊戲：「缺一不可」</p> <p>教師於上課前將拼圖根據班上人數級組別進行裁剪（例如：班上24人，則將一張完整拼圖裁剪成6塊，裁剪4張完整拼圖，讓每位學生均有一塊才撿的拼圖一角），於課堂中發給每位學生，學生須尋找能夠與自己手上一角拼得起來的其他同學圍圈拼湊完成，最快的組合完成的一組即就地蹲下並舉手喊位：「聰明用3C，我是網路大富翁」，課後能夠獲得老師提供的小禮物。</p>	4'	
3-4		3'	
3-4		13'	空白 素色 粉彩 紙 4 張、小 禮物 6 份
3-1 3-2 3-3	<p>三、綜合活動</p> <p>1. 資訊安全宣導</p> <p>運用教育局 107 學年度資訊安全宣導教材，進行學生資安宣導。提醒學生使用網路直播的注意事項、網路使用守則、自我保護守則等訊息。</p>	10'	投影 機、電 腦、宣 導簡 報
3-4	<p>2. 教師總結</p> <p>【指導語】 網路使用已相當普遍，用在正向用途，網路可以成為我們的好幫手、好朋友，但若過度依賴網路則可能導致身心上的傷害。另外，休閒活動選擇相當多元，電腦娛樂和電玩遊戲亦屬於休閒的一種。但休閒活動如同飲食，必須注重均衡。若只選擇玩電玩或手遊而忽略其他活動，便可能造成成癮問題，亦無法達到平衡的身心狀態。因此，提醒同學們在假日期間，除了玩電腦，也可多多從事其他在課堂上我們所提到的</p>	3'	

	<p>實際與他人互動、戶外運動等有益身心健康的休閒活動。</p> <p>3. 填寫課程回饋單</p>	7'	回饋單	
--	--	----	-----	--

柒、學習評量：

- 一、評量學生是否了解網路陷阱的類型、網路成癮的症狀、法律相關法律以及安全上網的守則。
- 二、評量學生是否能了解自我時間規劃、多元休閒活動的重要性，避免過度依賴和使用網路。

捌、試教評估：

- 一、學生對於網路陷阱的先備知識頗為充足，但對於網路成癮的症狀及防制則較無概念。
- 二、在課堂中調查學生有在使用的通訊軟體以及電玩遊戲時，表達相當踴躍。
- 三、在進行網路假新聞、網路成癮新聞的教學和實例探討時，學生的學習氣氛投入且專注。
- 四、網路大富翁的設計對小學六年級學生稍有難度，需教師多到組別中了解其進度並給予指導。

玖、省思與建議：

- 一、學生在網路通訊軟體和電玩遊戲種類的表達相當踴躍，若實際進行的教師對於日新月異的電玩遊戲種類並非相當了解，因此在進行此項活動時，可能無法即時給予學生即時的回饋。
- 二、進行網路大富翁設計分組時，需考量各組別的學生組成，避免各組學生的平均程度差異過大，導致各組的進度落差。建議教師盡量依據學生的文字表達程度、領導能力、美術才能等進行異質分組，以平衡各組學生的表現，並讓每一組能夠較為順利進行各項分工。
- 三、網路大富翁的設計時，部份作品將各細格的得分設定的落差過大，導致實際遊戲時，有的組員的分數或多或過少，影響後續的遊戲投入程度，建議教師在課程設

計時，規範大富翁遊戲的分數上下限，以避免此狀況的發生

拾、附件：

附件一、資訊安全宣導簡報

 <p>你可以怎麼秀自己?</p> <p>留意個人隱私，保護個人資料，也不侵犯他人隱私。</p> <p>同理心思考，直播前先仔細想一想。</p> <p>注意個人言論，不傷害他人，也不觸犯法律。</p> <p>瞭解網路平臺的設定、條款與規範。</p> <p>網路世界跟現實世界一樣，都需要為自己的行為負責。</p> <p>SHOW yourself online</p> <p>廣告 教育部關心您 中小學網路素養與認知網站 http://eteacher.edu.tw</p>	 <p>凡走過必留痕跡</p> <p>健康上網最安心</p> <p>牢記上網三守則，身心健康自然得</p> <p>1</p> <ul style="list-style-type: none">* 拒當低頭族* 用眼30分鐘* 休息10分鐘 <p>2</p> <p>網路世界停看聽 上傳分享要留心</p> <p>3</p> <p>不謾罵不攻擊 懂得自我保護</p> <p>給自己一個安全的網路世界，教育部關心您</p> <p>廣告</p>
<p>資安海報圖片 1</p>	<p>資安海報圖片 2</p>

附件二、教學照片



網路法律知識宣導



網路大觀園



資訊安全宣導



網路大富翁設計

拾壹、參考資料：

1. 劉文尚 (2004)。國小學童網路成癮及網路素養之研究。碩士論文，國；立臺南大學社會科教育學系，台南市。
2. 黃俊傑 (2009)。迷「網」世代—國小學童「網路成癮」情形之探究。國教之友•第 60 卷第 3 期 17。
3. 國家發展委員會網站
<https://www.ndc.gov.tw/cp.aspx?n=55c8164714dfd9e9>
4. 網路假新聞氾濫—六招教你如何辨別
<https://www.limitlessiq.com/news/post/view/id/1435/>
5. 中小學網路素養與認知—認識網路謠言

<https://eteacher.edu.tw/Archive.aspx?id=293>

6. [毒不添下]網路成癮教學動畫

<https://www.youtube.com/watch?v=9kNYFzAjSzQ>

7. 中小學網路素養與認知網站

<https://eteacher.edu.tw/Archive.aspx?id=3278>

8. 中天新聞「已讀不回症候群」 女一小時狂發 30 則 LINE

<https://www.youtube.com/watch?v=DAPCrX7m750>

9. 電玩遊戲成癮症

TVBS 新聞 打斷就暴怒！ 青少年電玩成癮 醫：門診占 50%

<https://www.youtube.com/watch?v=hBjuqVOKaHc>

10. 網路成癮自我評估

網路成癮線上評量表

<http://web.pts.org.tw/php/event/livehouse.in/apply.php>