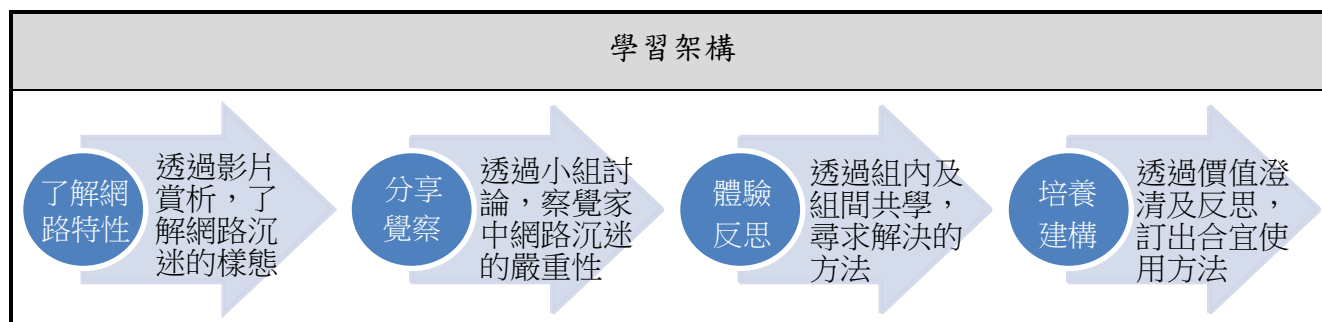


領域／科目		綜合領域	設計者	張鴻章
實施年級		六年級	總節數	2 節，共 80 分鐘
單元名稱		我們這一家		
設計依據				
核心素養 （或基本 能力）	總綱 （核心素養 具體內涵）	總綱 B2 科技資訊與媒體素養 領綱 綜-E-B2 蒐集與應用資源，理解各類媒體內容的意義與影響， 用以處理日常生活問題。		
	領域 （主題、項 目、條目）	學習表現： 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進 人際關係。 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合 作達成共同目標。 學習內容： Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。		
議題融 入	主題	資訊教育議題		
	內涵	資E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。		
與其他領域／ 科目的連結		資訊科技領域 資議 p-III-1 使用資訊科技與他人溝通互動。 資議 a-III-2 建立健康的數位使用習慣與態度。		
教材來源		中小學資訊素養與認知網 : https://eteacher.edu.tw/		
教學設備／資源		網路影片、學習單、iPad		
學習目標				
一、發現家中成員網路沉迷現象的樣態 二、反思導致網路沉迷的影響 三、進行網路使用的理性態度及規範				



學習活動設計		
學習活動內容及實施方式	時間	學習評量
第一節		
壹、引起動機	2 分	預習單
一、網路與生活(預習單)	3 分	
二、說明教學目標及上課規則(小組進行)		
貳、發展活動	5 分	QR 回饋
一、初次評價：教師播放「我們這一家」 https://www.youtube.com/watch?v=n1YyTzn9R1g 網路廣告(2:11)，請學生用平板透過 slido 勾選。初次看完綺綺家人使用網路影片，讓他們回想在家使用手機或載具是否有相同狀況? ☐ 大致相同 ☐ 比影片中的狀況還嚴重 ☐ 沒有那麼嚴重 ☐ 家人相聚時中很少使用手機或載具 ☐ 其他_____	5 分	QR 回饋 操作評量
二、明瞭真實：了解網路與生活真實狀況 1. 用 slido 收集資訊並回饋其真實狀態 2. 用數據說明班上學生家庭的上網樣態	5 分	口頭評量 口頭評量 操作評量
三、引發效應：觀賞完影片後，教師請學生討論(小組討論並記錄在 slido 中，一組派一人填寫)，「我們這一家」影片中有那些沉迷網路所產生不良的結果，了解網路沉迷所引發的效應。	5 分	
四、情境思考：你們一家有低頭族嗎？家人們在上網時，也發生過跟影片類似的行為嗎？例如：使用網路時一心多用、該停用網路時卻常常拖延、不能沒有網路……等，請試著舉例描述一下。 1. (接上題) 他們這些行為會產生怎樣的後果？你想給他們什麼上網行為的改善建議呢？ 2. 依照上述的情況，你自己會有哪些好的健康上網使用行為？	5 分	口頭評量
五、教師小結：統整上述各組改善建議行為 結局反思：網路是我們的好工具、好朋友，甚至是休閒娛樂中不可或缺的必備工具，帶給我們一家很多的歡樂，卻也隱藏著許多的危險，要讓自己和家人成為聰明的網路使用者，不被網路控制，錯過和家人相處的寶貴時間，甚至犧牲了自己的健康，請先從自身做起，訂立一個健康網路使用守則。	3 分	QR 回饋
參、綜合活動	3 分	報告評量
1. 參考培養 五種網路使用好習慣 上網守則。	4 分	
2. 作業(訂定公約)：試著自己訂立一個網路使用守則。 訂定自己的上網守則書寫在 A4，並於一星期後繳交。 3. 預告第二節課之上課重點，並先預習。		
~ 第一節結束 ~		

培養五種網路 使用好習慣

人：和父母討論網路交友情形。

事：保護自己與他人隱私。

時：規定每天網路使用時間上限；
每天先做功課再上網。

地：睡覺時手機不放床邊，電腦放
在公共區域。

物：使用適合年齡遊戲。