

彰化縣天盛國民小學 113 學年度公開授課教學活動設計簡案

一、教學者：李珈慧

二、課程主題：彈性課程~E 化小蕃薯【網路遊戲】別讓手遊控制你的生活

三、教材來源：中小學資訊素養認知網

四、時間/節次：共 1 節

五、設計理念：(約 100 字)

播放情境劇動畫讓學生了解過度沉迷網路遊戲帶來之負面影響，並透過課堂活動及學習單讓學生共同討論，及自我審視是否有網路遊戲失調的現象。

六、學生學習經驗分析：

1. 已有在數位學習平台進行學習的經驗。
2. 已具平板載具的簡易操作經驗，包含掃 QR-code、打字、拍照或文件上傳等。

七、核心素養：

(一) 核心素養 (總綱/領綱)

總綱：A1 身心素質自我精進。

C2 人際關係團隊合作。

議題實質內涵：資 E10 了解資訊科技於日常生活之重要性。

資 E11 建立康健的數位使用習慣與態度。

(二) 總綱核心素養呼應說明

透過情境劇動畫，引導學生省思自身上網習慣，學習解決問題的能力，並從討論過程中，培養良好的人際互動能力。

八、課程學習重點

(一) 學習表現

資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。

(二) 學習內容

資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。

資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。

九、學習目標

1-1 能夠透過討論了解智慧型手機、平板載具的健康使用習慣。

1-2 能透過【網路遊戲失調量表】檢測自我網路使用習慣。

十、議題融入說明：涯E12 學習解決問題與做決定的能力。

十一、與他領域連結：無

十二、教學資源：<https://eteacher.edu.tw/Material.aspx?id=4701>

十三、教學活動規劃節次

單元節次		教學活動安排簡要說明
1	第 1 節課	【網路遊戲】別讓手遊控制你的生活

十四、教學活動或流程：

◎第一節

學習表現	資議 a-II-2 概述健康的資訊科技使用習慣。
學習內容	資議 H-II-1 健康數位習慣的介紹。 資議 H-III-1 健康數位習慣的實踐。
學習目標	1-1 能夠透過討論了解智慧型手機、平板載具的健康使用習慣。 2-1 能透過【網路遊戲失調量表】檢測自我網路使用習慣，並對自身狀況進行自我省思及改善。

教師導學 學生自學 組內共學 組間互學

(一) 準備活動或引起動機 (5 分鐘)

- 1.教師依班上學生人數進行隨機分組，共分成 3 組，並進行課程規畫說明。
- 2.準備情境劇動畫之播放。

(二) 發展活動 (20 分鐘)

- 1.觀賞情境劇「別讓手遊控制你的生活」。

(學生自學) 觀賞重點: Fact看到什麼? Feeling有什麼感受? Finding發現內容想傳達哪些意義? (使用Padlet記錄上述3F)

(組內共學、組間互學) 分組討論並上台報告: Future未來你會有那些改變或行動? (使用Padlet記錄及呈現各組討論結果)

- 2.(教師導學) 教師總結: 歸納學生回答的內容, 引導學生思考影片中情境。

- (1)影片中的思思一天中, 有沒有甚麼時間不適合用手機?
- (2)影片中的思思哪些行為不恰當以及造成的影響?
- (3)引導學生思考, 情境劇中的情節是否與你我似曾相似?

(三) 課堂活動(10 分鐘)

- 1.教師引導學生完成【網路遊戲失調量表】, 讓同學能自我檢視, 並協助學生計算分數。

◎計分方式說明如下:【網路遊戲失調量表】

- (1) 問題 1 到 8 選擇「不曾」和「有時」以 0 分計算, 選擇「經常」以 1 分計算。
- (2) 問題 9 和 10, 只要有其中一題選擇「經常」(含兩個都選擇)則以 1 分計算。
- (3) 總分為 0~9, 若計算出的總分達 5 分以上(含)則表示網路遊戲失調越嚴重。

- 2.教師針對網路遊戲失調症狀如「強迫性」、「戒斷性」、「耐受性」等進行解釋, 讓學生能針對網路遊戲失調有更進一步了解。

- (1) 強迫性: 不能克制上網的衝動
- (2) 戒斷性: 不能上網時出現了身心症狀
- (3) 耐受性: 上網的慾望越來越不能滿足, 所需上網時間越來越長。

(四) 總結活動/學習評量(5 分鐘)

教師引導學生思考自己是否有網路遊戲失調的現象, 並思考網路遊戲失調可能造成之危害。