

新北市115年度國中小資訊科技優良教案徵選實施計畫

教案設計

服務學校	淡水國小		設計者	李世文
參加組別	☐ 程式教育組 ☐ 人工智慧組 ☒ 資訊素養與倫理組			
領域/科目	資訊		實施年級	國小五年級
單元名稱	「網路遊戲」與「網路交易」		總節數	共1節，40分鐘
設計依據				
學習重點	學習表現	● 資 t-I-2 能使用資訊科技解決生活中簡單的問題。 ● 資 a-I-2 能建立康健的數位使用習慣與態度。	核心素養	● 科-E-C1 認識科技使用的公民責任，並具備科技應用的倫理規範之知能與實踐力。 ● 科-E-B2 具備使用基本科技與資訊工具的能力，並理解科技、資訊與媒體的基礎概念。
	學習內容	● 資 H-II-2 資訊科技之使用原則。 ● 資 H-III-3 資訊安全基本概念及相關議題。		
議題融入	實質內涵	● 資 E7 使用資訊科技與他人建立良好的互動關係。 ● 資 E12 了解並遵守資訊倫理與使用資訊科技的相關規範。		
	所融入之學習重點	● 資訊素養與倫理：培養良好的網路遊戲禮儀與互動習慣，並認識網路交易的安全風險（如：遊戲點數詐騙、帳號盜用） ● 法治教育 / 安全教育：了解虛擬物品交易的潛在陷阱，建立正確且安全的網路消費觀念。		
教材來源		中小學資訊素養與認知網 新北親師生平台		
教學設備/資源		PC、網路		
使用軟體、數位資源或 APP 內容		新北市親師生平台 中小學資訊素養與認知網		
學習目標				
● 學生能評估自身的網路遊戲使用習慣，並擬定防範過度沉迷與時間管理的策略。 ● 學生能在多人網路遊戲中實踐良好的數位禮儀，拒絕網路霸凌，並具備保護遊戲帳號安全的實作能力。 ● 學生能理解現實金錢與虛擬貨幣（如遊戲點數、代幣）的轉換關係，並能辨識常見的網路遊戲交易詐騙陷阱。 ● 學生能理性評估遊戲「課金」（消費）的必要性，並知道進行網路交易時應使用官方安全管道及尋求家長陪同。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	使用軟體、數位資源或 APP 內容
一、引起動機 - 經驗大調查：教師提問 1：「班上有在玩多人連線遊戲的請舉手？」提問 2：「曾經在遊戲中買過虛擬寶物、造型，或者『很想買但沒買』的請舉手？」 - 播放情境影片：播放「新北親師生平台」或「中小學資訊素養與認知網」中關於「網路遊戲點數詐騙」或「遊戲內言語衝突」的短影音或動畫。討論：「我們來看看影片中的主角，在遊戲裡遇到了什麼大麻煩？」 二、發展活動 - 遊戲神隊友 --習慣與禮儀。 案例判讀 A (互動禮儀)：投影情境「比賽時，隊友打不好，聊天室有人開始狂罵髒話，甚至威脅要肉搜他。」 小組討論：這樣算不算網路霸凌？我們該如何應對？（引導重點：善用檢舉/封鎖功能，不跟著謾罵）。 自我管理挑戰：發下或口頭詢問「遊戲自律檢核表」（例如：會不會因為打輸生氣？家人叫你吃飯會不會暴怒？），引導學生分享一個「能讓自己準時登出遊戲的好方法」。 - 點數守衛戰--交易與防詐 案例判讀 B (交易陷阱)：投影情境「在遊戲有人廣播：『加 Line 私下交易，代儲只要半價！』或是『免費幫你練等！』」 小組討論：這裡面藏了什麼陷阱？（引導重點：帳號被盜、錢被騙走、代儲可能使用盜刷信用卡導致自己的帳號被官方封鎖）。 價值觀思辨 (需要 vs. 想要)：教師引導討論：「現實中的 1000 元可以買什麼？遊戲裡的 1000 點能做什麼？」建立學生在點擊「購買」前，必須尋求家長同意，且絕對只使用官方管道的觀念。 三、課堂總結 教師帶領學生列舉「遊戲與交易3守則」：1. 時間控管好，我是遊戲的主人。（不影響作息）。2. 禮貌不謾罵，帳號密碼不共用。（防霸凌與防盜）。3. 課金先思考，買賣交易找大人。（防詐騙與理性消費）。	5分 30分 5分	新北親師生平台(教育部因材網動畫) 親師生平台影片資源
教學成果		
	說明: 引起動機親師生平台影片資源	說明: 引起動機親師生平台影片資源

		
	說明: 發展活動親師生平台影片資源	說明: 發展活動親師生平台影片資源
教學心得與 省思	● 學生能夠清楚說明什麼是個人禮儀，能辨識「網路遊戲」的行為）。 ● 小組討論氣氛熱烈，學生能主動發表意見。 ● 學生對「交易詐騙」議題的理解較完整，但「網路陷阱」部分討論時間略顯不足。 ● 使用親師生平台資源易提高學生學習興趣	
參考資料	新北親師生平台、網路資料等	