

新北市 科技領域 資訊科技教案

一、教案概述

課程名稱	資訊科技重要社會議題	科目別	資訊科技
教學時數	2 節數	教學對象	八年級
編撰教師	呂天齡、田智婷		
教學設備	電腦、投影機		
課程摘要	1. 透過環境議題探討 3C 設備廢棄的處理（電子零件包含的有毒物質、電子產品設計、創造與廢棄的故事） 2. 透過實際案例探討網路霸凌 3. 討論與分享		
教學目標	1. 能認識 3C 設備零件的環境傷害 2. 能了解 3C 產品製作過程的還境傷害 3. 能反思每個人使用的 3C 的想法 4. 認識網路霸凌的起因和影響		
先備知識	1. 使用過 3C 電子設備 2. 認識網路社群的運作 3. 會使用網路搜尋引擎		
課程綱要 (課綱內容)	學習表現	資 t-IV-4 能運用運算思維解析問題	
	學習內容	資 H-IV-4 資訊科技重要社會議題 資 H-IV-5 資訊倫理與法律	
運算思維	問題拆解：分析 3C 產品的組成和各種物質的傷害。分析網路霸凌的起因和影響。 尋找規則：尋找網路霸凌開始的規則和停止方法。		
評量方式	發表：3C 電子設備的環保改善方案、 分析比較：網路霸凌的起因、影響和制止方法		

二、教學活動步驟

本單元各節次學習活動設計重點	
節次	學習重點
1	透過環境議題探討 3C 設備廢棄的處理（電子零件包含的有毒物質、電子產品設計、創造與廢棄的故事）
2	透過實際案例探討網路霸凌

活動一

活動摘要：

1. 透過環境議題探討 3C 設備廢棄的處理（電子零件包含的有毒物質、電子產品設計、創造與廢棄的故事）
2. 討論與分享

參考網址：

<http://ms2.ctjh.ntpc.edu.tw/~luti/105it-so2.htm>

<https://sites.google.com/site/altohornteachinfoedu/zi-xun-jiao-yu-1/5-zi-xun-ke-ji-yu-ren-wen-su-yang-de-tong-zheng/5-6shan-yong-wang-lu-ke-ji-kuo-da-ren-wen-guan-huai>

教學活動	活動內容	教材	時間
導入	<ul style="list-style-type: none"> ● 認識電腦零件所含的有毒物質。 <p>☞ 電腦零件包含的有毒物質</p>  	簡報	10
發展	<ul style="list-style-type: none"> ● 以電腦零件所含物質來探討，能有什麼回收利用和少製造的可能性。 ● 分組報告所找到的資料並分享。 ● 以共享簡報方式蒐集檔案並分享 	簡報	30
總結	<ul style="list-style-type: none"> ● 以「電子產品的故事」影片結尾。並發想其可能解決的方法。   <p>https://www.youtube.com/watch?time_continue=3&v=Cjqm6NeAodU</p>	影片	10

活動二

活動摘要：

1. 透過實際案例探討網路霸凌

2. 討論與分享

參考網址：

<http://ms2.ctjh.ntpc.edu.tw/~luti/105it-so4.htm>

<https://sites.google.com/site/altohornteachinfoedu/zi-xun-jiao-yu-1/5-zi-xun-ke-ji-yu-ren-wen-su-yang-de-tong-zheng/5-6shan-yong-wang-lu-ke-ji-kuo-da-ren-wen-guan-huai>

<https://csrc.edu.tw/bully/download.asp?CategoryID=21>

教學活動	活動內容	教材	時間																											
導入	<ul style="list-style-type: none">● 播放 CSI 影集-網路霸凌● 探討影集所發生事情● 如果角色互換，你能做些甚麼不一樣的改變● 以簡報方式互相分享 <div></div>	影片、簡報	15																											
發展	<ul style="list-style-type: none">● 搜尋網路霸凌的實際案例● 分析霸凌的種類、差異 <div><p>一、網路霸凌和傳統霸凌的不同點如下表：</p><table><tr><th></th><th>網路霸凌</th><th>傳統霸凌</th></tr><tr><td>霸凌者</td><td>不確定身份</td><td>知道誰是霸凌者</td></tr><tr><td>霸凌者性別</td><td>網路匿名</td><td>通常伴隨力量上的不平等</td></tr><tr><td>受害者</td><td>涉及人數及範圍廣遠迅速</td><td>通常涉及身邊的人</td></tr><tr><td>使用媒介</td><td>即時通、傳真機、社群網站、電子郵件等</td><td>肢體、語言及反擊等</td></tr><tr><td>地點</td><td>虛擬的網路世界</td><td>真實世界</td></tr><tr><td>時間</td><td>不受限制</td><td>受到限制</td></tr></table><p>二、網路霸凌產生的因素說明如下表：</p><table><tr><td>科技近用性</td><td>1. 科技的發達，如：平板電腦、智慧型行動載具等 2. 社群網站普及，如：Facebook、Google+等</td></tr><tr><td>網路特性</td><td>1. 網路匿名性 2. 傳播速度快 3. 沒有時空限制</td></tr><tr><td>同儕壓力</td><td>生理與心理的轉換</td></tr></table></div> <ul style="list-style-type: none">● 探討霸凌所觸犯的法律問題● 思考面對霸凌的因之道● 分組報告與分享		網路霸凌	傳統霸凌	霸凌者	不確定身份	知道誰是霸凌者	霸凌者性別	網路匿名	通常伴隨力量上的不平等	受害者	涉及人數及範圍廣遠迅速	通常涉及身邊的人	使用媒介	即時通、傳真機、社群網站、電子郵件等	肢體、語言及反擊等	地點	虛擬的網路世界	真實世界	時間	不受限制	受到限制	科技近用性	1. 科技的發達，如：平板電腦、智慧型行動載具等 2. 社群網站普及，如：Facebook、Google+等	網路特性	1. 網路匿名性 2. 傳播速度快 3. 沒有時空限制	同儕壓力	生理與心理的轉換	網路、簡報	30
	網路霸凌	傳統霸凌																												
霸凌者	不確定身份	知道誰是霸凌者																												
霸凌者性別	網路匿名	通常伴隨力量上的不平等																												
受害者	涉及人數及範圍廣遠迅速	通常涉及身邊的人																												
使用媒介	即時通、傳真機、社群網站、電子郵件等	肢體、語言及反擊等																												
地點	虛擬的網路世界	真實世界																												
時間	不受限制	受到限制																												
科技近用性	1. 科技的發達，如：平板電腦、智慧型行動載具等 2. 社群網站普及，如：Facebook、Google+等																													
網路特性	1. 網路匿名性 2. 傳播速度快 3. 沒有時空限制																													
同儕壓力	生理與心理的轉換																													
總結	<ul style="list-style-type: none">● 以「霸凌微電影」影片結尾。並發想其可能解決的方法。 <div></div> <p>https://www.youtube.com/watch?v=DL59WAeM98o</p>	影片	5																											