

《那一年夏天》

活動目的:透過閱讀繪本、問題討論及相關活動,讓六至十歲的孩童認識及識讀網路陷阱、誘惑與沉迷。

1. 講故事或親子共讀:這是拉近與孩子之間距離的時刻;也是讓老師或父母了解到孩子在生活中或使用網路的過程中,可能遭遇的問題。請鼓勵並且引導孩子,設身處地的想像故事中的主角所遭遇的問題。
2. 帶領孩子想一想:本書提供故事文本、賭博、沉迷、網路安全等四個思考面向,請老師或家長依據孩子的實際狀況來強調或深入討論某些議題。

讀後活動

讀完繪本【那一年夏天】請家長或老師跟孩子一起思考、討論下列問題。

【關於此繪本文本的理解與思考】

(一) 在這個故事裡頭, 你看見什麼?

(這是一個開放性的問題, 請盡量引導孩子講出他們的觀點, 以鼓勵的方式帶領他們進入問題核心。如果孩子無法看到問題核心, 請以暗示性的

詞句引出主題。譬如: 你說的很好, 那你發現冬冬後來遇到什麼狀況?)

(二) 為什麼冬冬開始在網站上“投注”?

(如果你所引導的孩子是低年級的學生, 他可能不瞭解“投注”。請使用他們能理解的詞語或比喻, 使他們知道這是一種投機的態度與行為。)

(三) 你覺得冬冬的爺爺說“我們家就是有好運”這句話是真的嗎? 為什麼?

(這是延續前一個討論的問題, 主要是讓孩子理解到: 玩麻將或電動玩具等任何有競賽性質的活動, 都需要抱持著正確的態度, 不能有僥倖的心理。)

(四)你覺得為什麼冬冬會一而再, 再而三的“下注”研究賭盤, 並且找同學集資, 參與更多的賭局呢?

(藉由這個問題, 我們冀望孩子們能思考到: 好奇心固然是驅使人學習的動力, 但不是所有令人好奇的事都是值得去做的。)

(五)就整篇故事來說, 你發現冬冬有哪一些決定或想法是不正確的? 為什麼?

(這是為了引導孩子除了以上談及的問題之外, 能思考到冬冬一開始的錯誤思維, 影響到後來的判斷與決定。)

【關於賭博】

(一)在你的生活周圍或網路世界, 什麼樣的事物或活動跟賭博很類似?

(請引導孩子思考:即便是跟朋友打賭、玩遊戲, 如果牽涉到金錢上的輸贏, 就很容易進入賭博的陷阱:另外, 也藉此讓孩子瞭解到網路上的遊戲或活動, 也很容易讓人做出錯誤的判斷與選擇。)

(二)你覺得“賭博”好不好?為什麼?

(遊是一個讓孩子再次深度思考:等等的故事所帶來的潛在問題。)

(三)如果你是冬冬, 你遇到同樣的狀況, 譬如投注、勝盤之類的網路賭博, 你會怎麼面對或處理?

(這是一個設身處地的問題, 也是一個讓孩子學習解決“誘惑”的題目, 它沒有標準答案, 重要的是解決問題的能力。)

【關於沉迷】：

(一) 你可不可以舉例說明什麼是“沉迷”？

(任何讓人執著並且無法正常生活的行為, 都有可能陷入“沉迷”。譬如：看電視、玩電玩、抽菸、喝酒、吸毒、賭博…。)

(二)你覺得故事中的冬冬有哪些行為是“沉迷”的表現?他的“沉迷”導致出現什麼狀況?他是如何面對、處理的?(這是為了回應前一個問題, 讓孩子再次透過繪本來思考“沉迷”可能帶來的傷害。)

【關於網路安全】

(一) 你覺得你是一個懂得“上網安全”的使用者嗎?為什麼?

(提倡網路安全與自我保護一直是此系列繪本設定的基本議題, 請您引導孩子省思網路可帶給人便利, 但也會帶來困擾或傷害。)

(二) 你曾經遇過網路陷阱嗎?如果遇過, 請你說說看那是什麼樣的情況?而你又是怎麼處理網路陷阱的?

(我們期望並培養孩子們是有解決問題的能力, 不僅如此, 而且是能選擇 正確的方式來解決問題。)

(三) 在冬冬的故事裡, 你看到哪些不安全、看似陷阱的地方?為什麼?

(這一題與上一個區塊所討論的“沉迷”是相互輝映的。培養孩子辨別網路“陷阱”, 並且理解“沉迷”對人的負面影響, 相對地會增強孩子一當遭遇問題或狀況時的判斷力與行動力。)

更多的操作說明:Further instructions:

- 如果這是在班上操作的討論活動,請老師按順序,循序漸進的和學生問答,並且將學生的答案寫在白板(黑板)上。
- 如果時間有限,無法完成所有的問題,請老師依據班上學生的需要。挑選部分問題。
- 如果這是在家裡進行的活動,請家長將問題分次跟孩子討論,如此可以較深入的了解孩子的次游,相信孩子每閱讀一次,會有不一樣的體會和認知。