

我要升「呢」

學習目標：明白參與網絡遊戲的得與失

「打機風暴」工作紙

情境一

樂仁今年13歲，自同班同學嘉俊介紹他玩「戰爭Online」後，他每天放學回家便打開電腦玩網絡遊戲直至凌晨四時。樂仁喜歡與朋友或陌生人組隊升級，因為他享受認識新朋友和與朋友增進友誼。自他參與網絡遊戲後，他的反應能力明顯較以前進步，樂仁亦以此為榮。

但是，樂仁曾因打機而沒有吃飯，他的媽媽對此感到非常不滿，還發生爭執。此外，樂仁因參與網絡遊戲至夜深，影響精神，上課時更打盹，成績一落千丈。現在已臨近6月的升班試，樂仁仍花不少時間參與網絡遊戲，不願溫習。他的媽媽對此感到非常擔憂。

1. 情境中的主角為什麼沉迷打機？

2. 沉迷打機對情境中的主角有什麼影響？

3. 怎樣幫助情境中的主角避免沉迷打機？

我要升「呢」

課程七

學習目標：明白參與網絡遊戲的得與失

「打機風暴」工作紙

情境二

太強從小到大成績欠佳，亦沒有深交的好朋友。他於中一時接觸「起動Online」的網絡遊戲，被當中的刺激感深深吸引，從此沉迷。太強認為網絡遊戲能帶給他成功感，而這些成功感是他不能於現實生活中得到的。此外，太強亦能於網絡世界中舒緩壓力，令他忘卻煩惱。太強於網絡世界中表現自信，能夠結交志同道合的朋友。但是太強平日因沉迷網絡遊戲而忽略個人衛生，導致身邊的朋友和同學們疏遠他。由於太強終日沉迷網絡遊戲而不吃飯，他的體重由60kg暴跌至50kg，經常感到頭暈，但他拒絕求醫。

1. 情境中的主角為什麼沉迷打機？

2. 沉迷打機對情境中的主角有什麼影響？

3. 怎樣幫助情境中的主角避免沉迷打機？