



澳門特別行政區
Região Administrativa Especial de Macau
廉政公署
Comissariado contra a Corrupção

2024/2025 誠信教案設計徵集活動

作品名稱：QR code 密碼破解與數位信任重建

作品編號：TP-00044-1

德育主題：誠實正直、守法精神、維護公義、誠實與責任

科目：常識、資訊科技、品德與公民

教學對象：☐高中☐初中☒高小☐初小☐幼兒☐特殊教育

實施年級：小六

參加組別：☒公開組☐學生組

參加形式：☒個人☐組合

簡介

本次課程以「QR 碼科技原理」為知識載體，結合數位素養與社會信任網絡的跨領域學習，透過情境化任務導向與社會模擬實作，將抽象技術概念，如定位方塊、容錯率轉化為可操作的探究活動，並深化至人際信任的倫理層次。教學過程中，學生不僅展現對科技原理有了進一步的理解，更在「尼龍繩信任網絡」的斷裂與修復中，自發形成互助修補的社會性反思，體現了知識建構、行動實踐與價值內化的三層次教學目標。以下從六大面向分析其特色：

一、創意教學手法

1. 偵探敘事框架

貫穿全課程的「特工任務」劇情（如對抗邪惡博士、識破奶茶店陷阱），將 QR 碼技術學習轉化為德行的美麗與罪惡的醜陋的對比，學生在破解陰謀的過程中，同步完成品德內化。

2. 隱喻教學法

將 QR 碼的「30%容錯率」對比誠信修復難度，技術參數變身品德教材。有如用遮蓋 QR 碼實驗，直觀地呈現「誠信容錯空間有限」的生命教育。

3. 風險情境模擬

設計域名危險區跑位遊戲，學生需快速地判斷「.gov.mo」或「.xyz」域名風險，跑到對應的綠區、紅區，將詐騙防治訓練轉為動態活動。

二、跨學科綜合性

1. 教學場域彈性

基礎設備需求低（QR 印表機+投影機），適用資訊課、品德課，甚至班會活動。如「信任之網」活動只需尼龍繩和角色卡，即可模擬社會信任系統。

2. 分層任務設計

基礎組：遮蓋 QR 碼空白區測試容錯極限；

進階組：測量破壞定位方塊的失效；

挑戰組：分析折痕對掃描的影響。

教學過程中確保不同學習節奏的學生都能參與。

3. 生活延伸機制

「鋁箔冷凍實驗包」讓學生在家測試低溫對 QR 碼影響，將課堂延伸到日常生活。

三、學科與品德發展雙軌的嚴謹架構

1. 認知發展階梯

三節課從技術認知（QR 結構）、風險判斷（詐騙識別）到系統理解（信任網絡），符合從具體至抽象的學習規律。

2. 多元評估系統

即時反饋：掃描成功觸發音效；

過程評量：風險跑位遊戲的錯誤複誦機制；

總結評量：信任天平的砝碼加權計分。

四、核心能力培養

1. 數位判讀力

透過「短連結擂台」活動，學生初步懂得用檢測工具展開短網址，從域名後綴判斷風險，識破高風險網站。

2. 道德抉擇力

設計兩難情境卡中「店家多找錢該歸還嗎？」，利用信任天平、砝碼以圖象、具體化選擇後果（誠實+1分 vs 失信-2分）。

3. 系統思維力

「信任之網」活動中，當「詐騙犯」切斷尼龍繩，學生親見局部網絡癱瘓，理解個人誠信與社會運作的連動關係。

五、沉浸式體驗

1. 多模態情境

視覺：全息投影啟動指令室；

觸覺：測試凹凸不平 QR 碼的掃描難度。

2. 懸念引導策略

第一課節開始撕毀 QR 碼引發好奇，最後的任務佈置冷藏實驗，預留探究空間，開展從認知衝突至解謎滿足的學習動機循環。

六、資源創意應用

1. 教具變形術

- 尼龍繩、鈴鐺，象徵社會信任網絡模型。
- 紅、綠大風吹，象徵風險判斷即時反饋工具。

賦予普通材料象徵意義，如切斷繩索象徵失信衝擊。

2. 低成本實驗包

用透明文件夾模擬反光障礙、顏色玻璃紙過濾光波，僅花費數十元即創建「材質障礙賽」探究情境。

結論

本設計兼具時代性與實用價值，能將抽象的誠信教育，轉化為可操作的 QR 碼技術探究，實現以科技為載體，品德為核心的創新模式。其教學設計可靈活、推廣至各學科，如：

- 數學課：統計 QR 詐騙數據並繪製圖表
- 語文課：分析防詐標語的修辭技巧
- 常識、品德課：模擬電子支付失信對經濟的影響

目次

簡介.....	2
目次.....	5
壹、教案.....	6
貳、試教評估與反思建議.....	20
一、參考文獻.....	23
二、相關教材.....	23
肆、 工作紙.....	24

壹、教案

作品名稱	QR code 密碼破解與數位信任重建		
德育主題	誠實正直、守法精神及維護公義、誠實與責任	每節課時	40 分鐘

節數／總節數	第一節／共三節	科目	品德與公民
實施年級	小學五年級	實施日期	2025/3/19(二)
本課名稱	QR 解碼特攻隊		
教學目標	1. 能指認 QR 碼三大結構（定位方塊/格式資訊/數據區） 2. 理解容錯率原理與生活應用情境 3. 能操作平板掃描並分析損毀 QR 碼 4. 能合作設計抗損壞 QR 碼測試方案 5. 透過小組任務建立問題解決信心		
教材		基力編號	
自編教材		D-1-1（樂於細心觀察日常生活中的科學現象，初步掌握科學探究的過程技能） D-2-1（能根據對科學現象的觀察、記錄與比較，初步提出可探究的科學問題） D-2-2（能參與計畫簡易可行的科學探究活動，並能進行科學實驗） D-2-3（能表達並呈現科學探究的過程與結果，提出合理的科學論據）	

教學內容及活動	教材	時間
一、情境導入：特工解鎖！全息指令室 1. 全息投影啟動 - 關閉教室前半部燈光。教師點擊啟動投影後說：「嗶——！特工注意，實驗室大門被邪惡博士鎖定！」只有破解結構密碼才能開啟！」 - 投影片中包裹箱上的巨型 QR 碼（可掃出「歡迎特工」動畫） - 邀請 3 位學生用不同角度掃描（正對/側面/倒置） - 故意撕掉 QR 碼右上角 1/4 部分，再次掃描測試 2. 任務引導提問： - 為什麼撕掉一塊還能掃描？ - 如果整個碼被折成紙飛機，還能讀取嗎？（懸念留待活動揭曉） - 為甚麼有些髒污的 QR 碼仍能掃？（連結生活經驗） - 這些小方塊藏了甚麼秘密？（發放放大鏡觀察實物）	投影片 1 投影片 2 投影片 3 投影片 4 投影片 5	5 分鐘
二、發展活動：QR 碼結構三步曲 (一) 定位方塊搜索戰 - 對比觀察「完整 QR 碼」與「被馬克筆塗污碼」 - 用紅貼紙標出「無論如何損毀都不變的方塊」	投影片 6~8	6 分鐘

定位方塊就像教室的三個固定角落 (二) 容錯率實驗室 分層任務設計： <table border="1"> <tr> <th>組別</th><th>操作指令</th><th>紀錄重點</th></tr> <tr> <td>基礎組</td><td>用貼紙遮蓋 QR 碼邊緣空白區</td><td>計算「最多遮蓋幾張仍可掃描」</td></tr> <tr> <td>進階組</td><td>用白板筆畫線穿過定位方塊</td><td>測量「線條超過幾公分會失敗」</td></tr> <tr> <td>挑戰組</td><td>將 QR 碼對折後攤平掃描</td><td>觀察「折痕位置是否影響讀取」</td></tr> </table>			組別	操作指令	紀錄重點	基礎組	用貼紙遮蓋 QR 碼邊緣空白區	計算「最多遮蓋幾張仍可掃描」	進階組	用白板筆畫線穿過定位方塊	測量「線條超過幾公分會失敗」	挑戰組	將 QR 碼對折後攤平掃描	觀察「折痕位置是否影響讀取」
組別	操作指令	紀錄重點												
基礎組	用貼紙遮蓋 QR 碼邊緣空白區	計算「最多遮蓋幾張仍可掃描」												
進階組	用白板筆畫線穿過定位方塊	測量「線條超過幾公分會失敗」												
挑戰組	將 QR 碼對折後攤平掃描	觀察「折痕位置是否影響讀取」												
(三) 實戰干擾測試 教師或學生用噴壺輕噴 QR 碼模擬雨水或霧水 學生任務： - 測試「濕度對掃描速度的影響」 - 用抹手紙吸乾表面水分 - 分享「QR 碼最怕哪種天氣？」	投影片 9	8 分鐘												
(四) 極限生存認證賽（材質障礙賽） 材質測試材料包： 第 1 組：QR 碼貼在紙皮上（表面凹凸）	投影片 10	8 分鐘												
	投影片 11	8 分鐘												

• 第 2 組：QR 碼夾在透明文件夾內（反光） • 第 3 組：QR 碼覆蓋顏色玻璃紙（光波過濾） 小組輪流測試三種材質，用小白板畫出「掃描難度星級表」 三、總結延伸階段 (一) 知識雷射牆（快問快答題） 1. QR 碼的三大結構是？ ①定位/格式/數據 ②色彩/線條/圓點 2. 容錯率最高的是？ ①H ②Q ③M ④L 3. 哪種行為會損壞 QR 碼？ ①輕微折疊 ②火烤 ③噴水 (二) 懸念升級任務 1. 發放「鋁箔紙冷凍實驗包」 材料：鋁箔紙 x1、QR 碼列印紙 x1、密封袋 x1 2. 親子任務： • 將 QR 碼對折夾入鋁箔冷藏 10 分鐘 • 觀察「冷凍後掃描速度變化」	投影片 12 投影片 13	5 分鐘
---	--	-------------

第一節課評核方式分項表

評核項目	評分標準 (0-5 分)	具體操作方法
情境參與度	主動回答問題次數	紀錄學生在「任務引導提問」中的發言次數
結構觀察能力	準確標註定位方塊	檢核學生在「定位方塊搜索戰」中貼紙位置
實驗操作嚴謹度	分層任務完成度	依據組別任務紀錄表（見容錯率實驗室學習單）
干擾應變能力	濕度測試效率	測量「噴水後到成功掃描」所需時間
團隊協作表現	材質障礙賽分工	觀察小組輪流測試時的角色分配（操作/紀錄/分析）

節數／總節數	第二節／共三節	科目	品德與公民
實施年級	小學五年級	實施日期	2025/3/19(三)
本課名稱	QR 碼安全防護術		
教學目標	1. 列舉 QR 碼連結風險三大特徵（異常域名、短連結、誘導話術） 2. 能透過集體遊戲判斷風險等級 3. 能協作創作防詐口號並應用 4. 建立「先檢查後行動」習慣 5. 培養保護同儕的責任感		
教材		基力編號	
自編教材		D-1-1（樂於細心觀察日常生活中的科學現象，初步掌握科學探究的過程技能） B-2-1（能留意觀察社會時事，並願意與他人進行討論） B-2-2（能對於生活中的社會現象產生探究興趣，進行簡單的社會研究）	
教學內容及活動		教材	時間
一、情境導入：奶茶店陷阱現形記 1. 播放簡報： 學生小安掃描奶茶店「買一送一」QR 碼，卻跳出遊戲廣告！ 展示道具：真假奶茶券（真券掃出優惠，假券連結到「輸入手機號」頁面） 2. 引導生活提問 • 為什麼這個 QR 碼結構正常卻是陷阱？		投影片 14 投影片 15	5 分鐘

- 如果你在現場會怎麼做？ 二、發展活動 (一) 域名風險大風吹 1. 場地標示： 教室左右：貼「安全區（綠）」與「危險區（紅）」 教室中：留空作「黃色思考區」 2. 紅綠卡初體驗 快速測試： 連鎖餐廳午餐訂餐碼 → 綠 掃碼抽智能電話 → 紅 圖書館借書碼 → 綠 3. 遊戲流程： <table><tr><td>教師指令</td><td>學生動作</td></tr><tr><td>說明規則</td><td>「看到域名案例後，5 秒內跑到正確區域！」</td></tr><tr><td>案例 1</td><td>「學校官網.edu」→ 學生跑綠區</td></tr><tr><td>案例 2</td><td>「免費皮膚.xyz」→ 跑紅區，錯誤者喊「不亂掃！」</td></tr><tr><td>案例 3</td><td>「政府部門.gov.mo」→ 跑綠區</td></tr><tr><td>爭議案例：</td><td>「遊戲官網.com」→ 引導「黃區同學討論後表決」</td></tr></table> - 錯誤者需複誦：「我看到[xyz]是危險域名！」	教師指令	學生動作	說明規則	「看到域名案例後，5 秒內跑到正確區域！」	案例 1	「學校官網.edu」→ 學生跑綠區	案例 2	「免費皮膚.xyz」→ 跑紅區，錯誤者喊「不亂掃！」	案例 3	「政府部門.gov.mo」→ 跑綠區	爭議案例：	「遊戲官網.com」→ 引導「黃區同學討論後表決」	投影片 16 投影片 17	10 分鐘
教師指令	學生動作													
說明規則	「看到域名案例後，5 秒內跑到正確區域！」													
案例 1	「學校官網.edu」→ 學生跑綠區													
案例 2	「免費皮膚.xyz」→ 跑紅區，錯誤者喊「不亂掃！」													
案例 3	「政府部門.gov.mo」→ 跑綠區													
爭議案例：	「遊戲官網.com」→ 引導「黃區同學討論後表決」													

- 網址注意看尾巴。gov 是政府、com 是公司，如果出現奇怪的 xyz/abc，要高度警惕。 (二) 短連結解密擂台 教師用平板展示縮短網址（如：bit.ly/3kP7）。並用短網址檢測工具來掃描。 - 投影比較兩組網址： ✓ 安全組 ：https:// (配上金色鎖頭圖) + school-payment.gov.mo - X 危險組 ：http:// (打叉圖) + game-free.xyz 找到鎖頭圖案才能安心點擊。	投影片 18	10 分鐘
校園實境劇場 老師扮演快遞員：「掃碼領遊戲卡！」 學生舉「停看聽」手牌： ① 暫停符號牌（手掌圖）→ 先不掃 ② 放大鏡牌 → 要求檢查真網址 ③ 警鈴牌 → 發現可疑立刻回報	投影片 19	
(三) 防詐口號設計賽 各組派發小白板，用這三個要素創作口號：檢查、域名、拒絕 例：「要掃碼，先檢查，奇怪域名快拒絕！」 每組派代表朗讀口號並表演動作	投影片 20	10 分鐘

節數／總節數	第三節／共三節	科目	品德與公民
實施年級	小學五年級	實施日期	2025/3/20(四)
本課名稱	信任保衛戰—守護數位支付的生命線		
教學目標	1. 理解個人行為如何影響信任關係； 2. 能辨識破壞信任體系的關鍵行為（如詐騙、偽造）及其連鎖效應； 3. 能合作設計信任網絡的修復策略（法律機制/技術補救/道德選擇） 4. 體會系統性信任崩潰對日常生活的衝擊，強化公民參與維護的動機		
教材		基力編號	
自編教材		B-2-1（能留意觀察社會時事，並願意與他人進行討論） B-2-2（能對於生活中的社會現象產生探究興趣，進行簡單的社會研究） B-2-3（能探討澳門經濟和產業的發展對居民生活產生的影響） B-2-4（能舉例說明澳門的居民生活、經濟發展等方面與鄰近地區的緊密聯繫）	
教學內容及活動		教材	時間
一、情境導入：黑影人的終極陰謀！ 1. 全息投影啟動 • 教師點擊啟動「破碎信任天平」投影，播放電子警報音效，同步用低沉語調敘述：		投影片 23	5 分鐘

看到同學偽 造付款截圖	告訴老師→ +1	跟著模仿→ -3
店家收款碼 被惡意覆蓋	立刻提醒老 闆→+2	趁機掃假碼 →-5

全班討論與小結

呈現天平結果，引導思考：

- 為什麼欺騙行為的扣分比誠實加分更多？
(重建信任比破壞更難)
- 信任像玻璃，一旦打破，即使修復也會有裂痕。好的信用帳戶要每天存一點「誠實幣」！

(二) 信任之網協作任務

- 材料準備
尼龍繩（不同顏色）、鈴鐺、姓名標籤、角色卡（消費者、店員、銀行職員、警察等）
- 建立信任網絡
每位學生隨機抽取角色卡，貼上姓名標籤。
教師持尼龍繩示範：
我是消費者小軒，我信任店員小豪提供的 QR 碼是真的。（將尼龍繩傳給小豪）
小軒信任銀行系統能安全轉帳。
(小豪將尼龍繩傳給銀行職員角色)

投影片 26

投影片 27

18 分鐘

逐漸交織成網，關鍵節點（如銀行）可重複傳遞。 3. 模擬失信衝擊 教師悄悄指定一名「詐騙犯」角色，在傳遞時故意切斷尼龍繩（象徵偽造 QR 碼）。	投影片 28	
搖動鈴鐺宣告詐騙事件，被切斷線的學生舉手，觀察網路如何局部癱瘓。 1. 引導問題： - 如果店家不再信任消費者，他們可能會要求什麼？ （答案：預付現金、複雜驗證） - 哪些角色可以修復網絡？ （答案：警察追查、銀行補償機制）	投影片 29	
2. 修復與反思 學生用膠帶修補斷裂處（象徵法律、檢舉機制、道歉補償等）。		
三、教師總結： - 信任之網需要所有人維護。你的一個誠實選擇，能讓整張網更牢固。經過這三節課，明白破解陰謀的關鍵。 - 個人戰場：選擇誠實行為防止「信任天平」傾覆（如歸還多找零錢）	投影片 30	5 分鐘

系統戰場：強化「信任之網」節點韌性（如銀行驗證機制、警察追查技術）		
---	--	--

第三節課評核方式分項表

評核項目	評分標準（0-5 分）	具體操作方法
情境判斷準確度	砝碼放置合理性	檢核小組在「信任天平挑戰」中砝碼分配是否符合情境邏輯
網絡協作貢獻度	角色任務完成度	觀察學生在「信任之網」中是否依角色卡傳遞繩索並說明關係
失信衝擊分析力	斷點影響論述	要求學生口頭說明「被切斷的網絡節點如何影響系統」
修復策略創意性	補救方案可行性	檢核小組用膠帶修補時提出的解決方案（如法律、技術升級）

貳、試教評估與反思建議

本教案以「QR 碼技術」為媒介，巧妙地融合資訊科技、品德教育與社會實踐。透過三節連貫課程，打造「做中學」的沉浸式學習體驗。本單元課程突破傳統框架，結合偵探任務與生活情境，讓學生在破解技術謎題的過程中，自然建構誠信價值觀。進行本單元的教學後，發現有下列亮點。

一、學生主動性與跨域學習的深化

(一) 全息情境設計成功激發沉浸式學習動機

1. 學生投入教學情境

第一節課的「特工解鎖」情境中，學生在關燈投影的瞬間集體發出驚呼。撕毀 QR 碼的設計突破學生對完整結構的既定認知，一名學生甚至提出「好像人受傷後還能活著，QR 碼也有生命嗎？」的擬人化思考。

2. 跨課延續效應

課後觀察到有學生會利用格子紙嘗試排列 QR 碼圖形，並嘗試掃描。此現象反映情境設計能初步將課堂知識轉化為生活探究慣性。

(二) 分層實驗架構滿足差異化學習需求

容錯率實驗室的基礎組、進階組、挑戰組分層任務，使不同能力學生均能找到挑戰點。如：基礎組學生發現遮蓋超過 30% 仍可讀取時，部分學生回家後會主動對比不同手機型號的容錯率會否有差異；挑戰組學生透過對折實驗，得出定位方塊區域不可變形的底層原理。

(三) 生活化防詐案例促進更多的思考

第二節課的「奶茶店陷阱」案例引發學生激烈辯論。多名學生分享家人曾因掃碼抽獎險遭詐騙的經歷，並提出是否所有 .com 域名都危險的質疑。

(四) 社會模擬活動觸發共鳴

1. 信任網絡的具象化突破

第三節課的尼龍繩信任之網活動中，學生起初對抽象角色（如銀行職員、警察）連結感到困惑。直到「詐騙犯」切斷繩索導致網絡癱瘓時，一名扮演消費者的學生脫口而出：「我的線斷了！再不能買東西了，怎麼辦？」，此焦慮情緒使學生瞬間理解「系統性信任崩潰」的後果。

2. 意外生成的教育契機：

修復過程中，學生因膠帶黏貼效率低落，自發改用繩結纏繞，強化節點。教師於活動後加以引導對比臨時修補（膠帶）與制度性加固（繩結）的差異。當中有學生說出「法律是社會的繩結」的深刻比喻，此超出教案預期的思考層次，展現模擬活動的更深的價值。

在教學過程中，也發現下列不足之處，需進一步優化。

二、改善之處

(一) 模擬活動需再調整

在「尼龍繩修復」環節，學生因急於恢復網絡，出現膠帶黏貼位置錯誤、多人同時操作導致繩結糾纏等狀況，耗時較預期多 15 分鐘。部分學生在後續討論中仍糾結於物理修復技巧，未能及時連結至「制度修補」的隱喻層次。故建議往後在繩網斷裂時，先用夾子固定斷點，引導學生優先「討論修復策略」而非立即動手。

(二) 角色模擬需強化

在第三節課的信任之網協作任務中，角色模擬流於表面，學生未能理解社會角色背後的系統責任。如銀行職員只關注拉緊繩子，未連結風險控管機制，建議可賦予角色的簡單任務腳本，如銀行工程師需標註雙重驗證節點。

三、教學相長的啟示

(一) 失控時的教育契機

學生在慌亂中摸索出的「繩結修復法」，遠比教案預設的「膠帶黏貼」更具教學價值。這讓我反思，過度結構化的活動設計，可能壓縮學生的創造性解題空間。未來應在教案中預留部份非預設情境，例如加入備用道具（如橡皮筋、塗改帶），激發學生在混亂中的應變能力。雖原活動設計是被切斷網的角色進行個人修復，但各學生因不想剛才辛苦建立的網散開，非常團結進行修復，展現出中華民族幾千年積澱的傳統美德「一方有難，八方支援」。

(二) 從防詐到創建的教學提升

多數學生在課後反饋「想設計更安全的 QR 碼」，提示教師是否可將防衛性素養提升至創建者思維。

結語

這三節課，學生從解碼者逐步成長為守護者，教師亦在過程中打破學科疆界。當有學生在第三節課後說出「原來我的誠實，可能讓世界更牢固」，已印證教育最深層的意義——點燃理性與良善的火種，照亮未來社會之路。

叁、參考文獻及相關教材

一、參考文獻

1. 大連市教育科學研究院。(2020)。小學資訊技術（五年級下冊）（第2版）。大連理工大學出版社

二、相關教材

1. Cool3C 編輯部。（2021 年 3 月 18 日）。QR Code 發展與歷史介紹：運作原理、特色、編碼結構分析。Cool3C。
<https://www.cool3c.com/article/150348>

肆、工作紙

一、容錯率實驗室

(一) 任務分組紀錄表

組別	操作步驟	數據紀錄
基礎組	逐步遮蓋 QR 碼邊緣空白區	
進階組	畫線穿過定位方塊（測量長度）	
挑戰組	對折 QR 碼後攤平掃描	

(二) 實驗結論填空

QR 碼的容錯率最高可達 _____%

（提示：L=7%, M=15%, Q=25%, H=30%）

二、實戰干擾測試&極限生存認證賽紀錄表

測試類型	操作指令	觀察重點	難度星級 (★~★★★★★)
水霧干擾	噴水後立即掃描	水珠是否覆蓋定位方塊	
凹凸材質	掃描貼在紙皮上的 QR 碼	表面起伏影響鏡頭對焦速度	
反光材質	文件夾內 QR 碼角度調整	反光導致掃描框閃爍次數	
色光過濾	覆蓋紅色玻璃紙掃描	深色區域與背景對比度	

一、 親子工作紙

QR 碼冷凍實驗

1. 任務材料

☒ QR 碼列印紙 ☒ 鋁箔紙 ☒ 密封袋 ☒ 冰箱冷藏室

2. 操作步驟

1. 將 QR 碼對折後夾入鋁箔紙，放入密封袋
2. 冷藏 10 分鐘後取出，靜置 1 分鐘回溫
3. 掃描測試並記錄：
 - 冷凍前掃描速度：____秒
 - 冷凍後掃描速度：____秒
 - 成功率：😊（成功）/😐（延遲）/😞（尚未成功）

3. 科學思考題（親子共答）

❓ 為什麼鋁箔紙可能影響掃描？

❓ 如果改用保鮮膜包裹會如何？

一、 回家任務：安全掃碼檢查海報

QR 碼安全特工行動！3 步驟破解陷阱

步驟圖解：

1. 查結構

- 放大鏡圖示：定位方塊是否完整？有無異常貼紙遮蓋？
- 危險標誌：避開「邊緣破損」或「中央多餘圖案」的 QR 碼

2. 展連結

- 手機螢幕圖示：掃描後先看「網址開頭」
- 安全域名清單：.gov / .edu / 官方認證.com
- 危險域名警報：.xyz / .club / 隨機數字.com

3. 拒誘惑

- 對話框圖示：遇到「免費」「抽獎」「限時」字樣。先問：「為什麼要我掃？」
- 紅色叉叉圖示：不輸入個人資料、不下載不明 APP

互動任務欄：

☐ 檢查家中 3 個 QR 碼（例：外賣單/繳費單/宣傳海報）

☐ 紀錄發現：

- 最危險的碼：位置_____，風險原因_____
- 最安全的碼：位置_____，安全特徵_____

情境描述	我的選擇 (貼磁碼位置)	信任值變化	理由說明(20字 內)
發現店員多找零錢 時.....	☐ 笑臉區 ☐ 哭臉 區		
同學偽造付款截圖.....	☐ 笑臉區 ☐ 哭臉 區		
店家收款碼被惡意覆 蓋.....	☐ 笑臉區 ☐ 哭臉 區		