



國泰人壽
Cathay Life Insurance

BETTER
TOGETHER

命運之路+

版權所有 翻印必究



國泰人壽
Cathay Life Insurance

BETTER
TOGETHER

未來親子

命運之路+

反毒教育 教師／家長手冊



前言

在孩子的成長路上，我們總希望他們能做出最好的選擇，但現實裡，他們面對的誘惑與壓力，往往比我們想像得更接近生活。國泰人壽致力推動「永續校園計畫」，重視校園反毒議題，研發「命運之路＋反毒線上遊戲」，希望讓孩子能在安全的情境中練習面對誘惑、做選擇，也為自己的決定負責。本教師手冊綜合學生手冊，將協助教師落實此理念到課堂中，讓孩子們進一步深化、應用遊戲後的收穫，並建立終身受用的自我保護力。

教師手冊目錄

第一篇 教學準備

遊戲介紹、硬體需求與環境測試、
學生分組建議、課前準備、教學時間 P3

第二篇 教學流程

第一階段：破冰引導——進入遊戲之前(5分鐘) P4
第二階段：踏上旅程——迎向命運之路(10分鐘) P5
第三階段：數值揭露與真相拆解(10-15分鐘) P6
第四階段：策略討論與行動倡議(15分鐘) P7

第三篇 遊戲情境 與抉擇點分析

一、核心設計理念 P8
二、遊戲階段與路徑結構 P8-P9
三、「機會」觸發機制 P10
四、關鍵決策 Q&A P11
五、拒絕誘惑的實戰話術 P12

第四篇 資源與 延伸教育

一、跨領域應用建議 P13
二、反毒教育與常識 P14
三、求助管道與資源 P15

給教師的提醒：完整教學流程需要45分鐘，若只有20-25分鐘的時間，可進行第一到三階段為主的基礎教學，第四階段的小組策略討論先不做，但仍建議將行動倡議告訴學生，供學生回家實行。

本教師手冊與學生手冊設計者為林玫伶，她曾任臺北市大橋、明德、士東國小、國語實小校長，並獲臺北市特殊優良教師獎(校長類)、臺南大學傑出校友。現為國立臺灣師範大學師培學院兼任講師。

第一篇

教學準備

一、遊戲介紹

《命運之路＋》是一款專為青少年設計的反毒教育網頁互動遊戲，適合11至15歲學生使用。遊戲核心跳脫傳統的說教模式，將「毒品預防」巧妙包裝在「人際關係選擇」的故事中。

- ◆ **故事主軸：**以青少年渴望被傾聽的需求出發，玩家將扮演主角，在面對課業或生活煩惱時，透過與家人、情人（喜歡或被喜歡的人）、朋友的互動做出9個關鍵抉擇。
- ◆ **核心理念：**強調「你的結局，就隱藏在每個選擇裡」。遊戲前期隱藏「壞東西」的威脅，直到最後才揭露因人際弱點而不自覺接觸毒品的次數，引發學生強烈覺察。

二、硬體需求與環境測試

- ◆ **設備需求：**
若教室內平板數量足夠，每位學生配備一臺可穩定連線網路的平板電腦或筆記型電腦。
若平板數量不足，可2至3人一臺，建議至多3人一組。
若沒有平板，僅有教師用的教學螢幕，則由教師代表操作。



- ◆ **瀏覽器建議：**請使用 Chrome、Safari 或 Edge 最新版本開啟遊戲連結。
- ◆ **投影設備：**教室需具備投影螢幕，以便教師在最後階段帶領全班進行「選項復盤」與知識補充。

三、學生分組建議

根據教學現場的平板數量，建議採取以下三種遊玩模式：

- ◆ **個人自主探索：**若教室內平板數量足夠，可每人一臺，則強調遊戲是「個人命運的抉擇」，適合深度內省與誠實作答。
- ◆ **小組共識決策：**若平板數量不足，可2-3人一組共用一臺。全組需針對9個抉擇進行討論並達成共識，模擬真實同儕壓力下的商議過程。可分工合作，三人一組時，可一人紀錄，一人操作，一人觀察；兩人一組時，紀錄可與觀察合併。
- ◆ **教師引導操作：**全班組成一個「超級大腦」，每次遇到選擇時，教師帶領全班討論決定後再點擊。



四、課前準備

- ◆ **教師預玩：**建議教師課前先行遊玩至少兩次，體驗不同關係路徑。 《命運之路＋》遊戲網頁
- ◆ **學習手冊：**每位學生一本，可先在課堂遊戲前請學生進行《學習手冊》P3的自我檢視。
- ◆ **教師提醒：**若學生在活動過程中出現明顯情緒低落、過度沉默、激動反應，或分享真實危險經驗，建議教師避免當眾追問細節，可於課後個別關心，必要時轉介輔導室協助。

五、教學時間

共1節，約40-45分鐘。

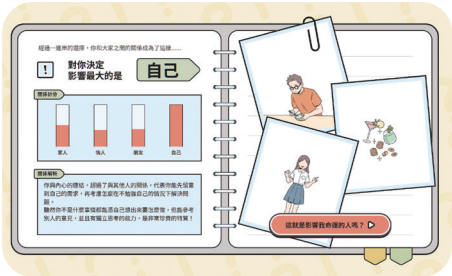
第一階段：破冰引導——進入遊戲之前(5分鐘)

教學活動	教師說明	教學資源
步驟 1 情境提問	開場範例：「最近學校或生活裡，有沒有什麼事讓你覺得『好煩』？」「當你有煩惱要找人訴說時，腦袋第一個閃過的身影，會是誰？」	✓ 教學簡報
步驟 2 說明遊戲規則	我們即將進入《命運之路+》的遊戲世界，遊戲中的主角也正遭遇著讓他「好煩」的事。 進入遊戲之前請遵守以下規則： 1. 遇到要「選擇」時，想清楚再按；按下後無法回復，除非重置、遊戲從頭開始。 2. 如果不想要有聲音，可關掉右上角的「音符」。 3. 遊戲過程中，請依照你內心最真實的想法來選擇，不需要去猜測「標準答案」。如果沒有符合你想法的選項，就選擇「最接近的」或「最可能發生的」。 4. 遊戲過程遇到問題，請舉手！教師會協助你。	✓ 教學簡報
步驟 3 發給平板 進入遊戲首頁	依平板數量選擇分配方式 ◆ 人人有平板：請開啟平板，掃描QR code進入遊戲首頁。 ◆ 小組共用平板：你們將共同組成一個「大腦」，每次遇到選擇時，全組討論出最有共識的方向再點擊。請小組長開啟平板，掃描QR code進入遊戲首頁。 ◆ 教師操作大螢幕：全班組成一個「超級大腦」，每次遇到選擇時，由全班討論決定再點擊。	✓ 學生用平板 ✓ 遊戲網址連結 ✓ 教學簡報
步驟 4 開始遊戲前的叮嚀	叮嚀範例：「接下來的這段旅程中，你將化身為主角，從踏出校門的那一刻起，你所遇到的每一個選擇，都將由你做決定。」 「請記得：你的結局，就隱藏在每個選擇裡。」	

給家長的話

若家長在家帶領，請保持包容。強調孩子可以依內心最真實的想法來選擇，不需要去猜測或討好家長的期待。

第二階段：踏上旅程——迎向命運之路(10分鐘)

教學活動	教師說明	教學資源
第一篇章 ／ 遊戲搭配 《學習手冊》 初體驗	教師示範，一邊遊戲，一邊在關鍵選擇簡單記錄： 1. 一開始，你遇見了誰？（勾選對象） ■ 家人 □ 我喜歡/喜歡我的人 □ 學校同學 □ 校外朋友 2. 遊戲中如果觸發「機會」，請在《學習手冊》記錄： ◆ 什麼情況下觸發的？（例如：家人拿飲料給你） ◆ 選擇後，發生什麼事？（例如：感覺精神百倍） 3. 第一篇章先玩到「手機響起」，暫停一下！教師確認學生在「第一個關係路徑」的抉擇與紀錄。（第一篇章是「家人關係」，但不須告訴學生） 	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P4-5
第二、三篇章 ／ 學生自主探索	1. 依據上述方式繼續往第二、三篇章，一邊探索一邊記錄。 2. 一直玩到「你心裡想的，是這個人嗎？」，看平板上呈現的結果頁（如下）。 	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P4-5

給家長的話

遊戲過程中，孩子可能會有「在家長面前自我揭露」的壓力，家長可以這樣做：

- 對孩子說：「玩的時候，你可以把遇到的角色心裡設想成『匿名對象』，不用跟我說是誰。」
- 強調這是「角色扮演」，孩子現在是在「扮演主角」。這樣孩子就能更自在誠實的應對遊戲中的誘惑。

第三階段：數值揭露與真相拆解(10-15分鐘)

教學活動	教師說明	教學資源
1 結果頁解讀	平板上的長條圖，就是你的「人際影響力地圖」。從你踏出校門的那一刻起，你在家裡、跟喜歡的人約會、還有跟朋友聊天時所做的每一個點擊，遊戲都在後頭默默幫你計分，計算出誰最能拉動你的命運。針對你的結果，遊戲也提供「關係解析」，給你建議。	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P6-7
2 繪製「人際影響力雷達圖」	請根據「關係計分」長條圖的高低，在《學習手冊》的「人際影響力雷達圖」上標點連線，以「視覺化的形狀」看見自己決策背後的「心理防線」與「潛在弱點」。	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P6-7
3 解讀雷達圖 看見自己 容易被誰影響	教師引導學生觀察連線後的形狀，並說明各形狀意涵： ◆ 如果圖案像一個尖銳的箭頭指向特定的對象，代表當你面對這些人時，你的防線最容易被撬開，容易受這段關係左右。 ◆ 如果你「自己」的點很靠近圓心，代表你可能太想要維持關係，而忽略了保護自己，而這往往是被推向危險的開始。 ◆ 看看自己在遊戲前測驗的得分解析，這跟遊戲的結果一樣嗎？生活中有什麼類似的例子？	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P6-7
4 深入 「隱藏的真相」 看見毒品 如何偽裝 在人際關係中	結果頁跳出 等等…… 剛剛的選擇裡，好像混進一個奇怪的東西了！ 在這一幕之前，故事一直圍繞在「尋找傾聽者」與「人際互動」，完全沒有提到毒品。 緊接著系統會正式揭曉：「剛才的選擇中，你碰到了（ ）次毒品」。也會提醒你，雖然每次選擇「機會」時可能覺得是運氣，但其實「毒品」一直潛藏在人際關係的周圍。即使是0次機會，毒品也可能近在咫尺。	✓ 教學簡報
5 透視 危險的特徵	核對你在《學習手冊》上記錄的「機會」，毒品就藏在那裡。在《學習手冊》的「換你來透視」欄位，寫下「危險的特徵」。 事實上，許多毒品看似正常物品，因此要小心謹慎。	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P8
6 迎接真正結局	和旁邊的同學分享你遊戲的結局。	✓ 教學簡報

給家長的話

當孩子平板上跳出長條圖與毒品接觸次數時，不要責備孩子「為什麼選這個」，而是陪伴孩子扮演偵探，偵測風險藏在哪裡。

第四階段：策略討論與行動倡議(15分鐘)

教學活動	教師說明	教學資源
	1. 遊戲暫停，但還不要關掉。 2. 現在你知道毒品會偽裝成各種面貌接近你。以下有三個討論題目，都是要幫助我們把遊戲中的「虛擬體驗」轉化為生活中的「實戰防禦力」。 3. 3-4人一組，挑選其中一題，討論3分鐘，把討論結果寫在／畫在《學習手冊》上。	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P9
小組討論時間	討論題目 ◆ 如果你最在乎的人，拿一個宣稱能「放鬆」或「提神」的東西邀你嘗試時，你要反問他哪些問題，來評估這個東西的風險？ ◆ 有些時候我們需要「說不」來保護自己。想一想，誰是讓你最難拒絕的人？如果他對你提出「怪怪的」要求，要怎麼拒絕？請和同學或家人互相角色扮演，練習如何拒絕對方，以及如何友善的回應拒絕。寫下你覺得好用的拒絕妙招，以及角色互換的心得。 ◆ 如果你自己或朋友正陷入像遊戲中那樣的「情緒勒索」、「擔保債務」或「不明物質嘗試」的困境時，誰是你可以無條件信任、且能給你正確建議的人？	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P9
發表與回饋	1. 學生發表討論結果。 2. 同學與教師回饋。	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P9
時光倒轉 再玩一次	現在點擊平板上那個寫著「讓我重新選擇」的按鈕，一起倒轉時光，重新選擇，抓出藏在故事裡的陷阱！	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P4-5
行動倡議	鼓勵學生課後可以這樣做 1. 到遊戲網站「知識整理區／毒品知識百科」，選出最「讓人意想不到的」毒品陷阱前三名，告訴你的家人或朋友。 2. 針對自己第一次遊戲的雷達圖，檢查「自己」軸線太短或其他軸線過長的問題，為自己寫下一句自我保護承諾。 3. 從大家的分享中，找出你心目中最理想的「拒絕妙招」，然後找家人一起練習說三次。	✓ 教學簡報 ✓ 學習手冊 P6-7 P9-10

給家長的話

最好的反毒教育不是恐嚇，透過這款遊戲，與孩子一起練習如何「獨立思考」、「行動倡議」，並「主導命運」。在這個階段中，可以和孩子互換角色練習小組討論的題目，也讓孩子知道，拒絕重要的人並不需要害怕。

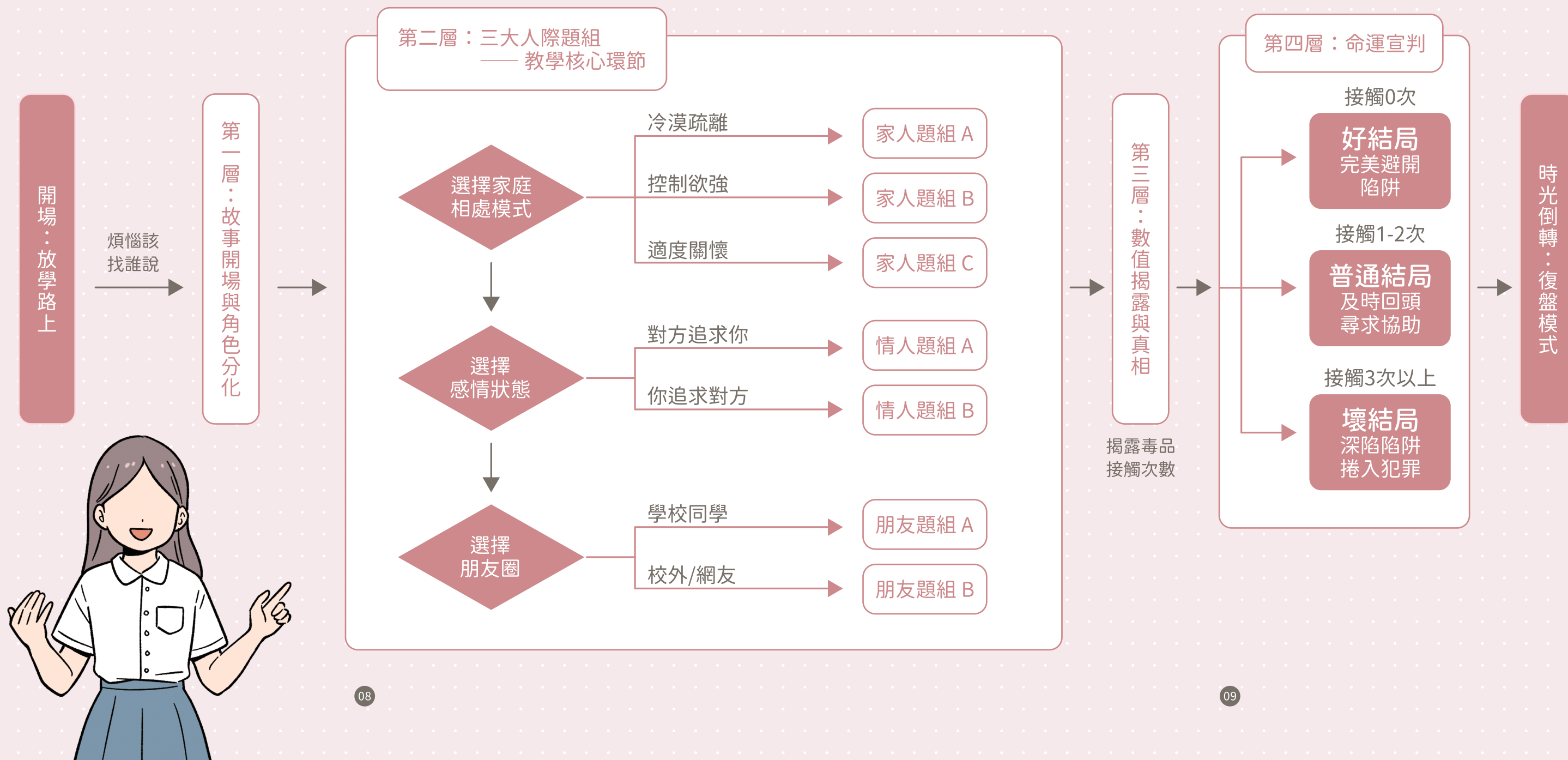
一、核心設計理念

遊戲並非一開始就大談毒品，而是從青少年常見的「煩惱」出發，先以「尋找能傾聽煩惱的對象」為引子，讓玩家在處理親情、戀情、友情的過程中做出選擇。

遊戲前期主線是人際互動，「壞東西」（毒品）的威脅隱藏在日常選擇中，直到最後的「數值揭露」階段才正式曝光，塑造意料之外的轉折感。目的是讓學生了解在追求認同感或歸屬感的過程中，哪些「人際弱點」可能導致不自覺接觸毒品。



二、遊戲階段與路徑結構



三、「機會」觸發機制

「機會」機制是遊戲專門設計的關鍵翻轉點，在玩家選擇相對高風險的選項時觸發。

這項機制的核心邏輯是：玩家點擊後，系統會以50%的機率隨機判定結果。這是在模擬青少年在現實中常有的「僥倖心態」（覺得賭一把沒事、或是覺得自己運氣好），如果「賭錯了」，毒品接觸次數就會增加並導向負面結局。

以下是遊戲三大人際題組中會觸發「機會」的具體情境與選項：

	觸發情境	高風險觸發選項	隱藏的真相
家人篇	聚會中家人招呼你試試菸	淺試一下好了	可能是含毒成分的電子煙、大麻菸或彩虹菸
	發現家人頻繁服藥來穩定情緒	偷吃一顆試試看	可能是成癮性的鎮定劑或以藥丸偽裝的毒品
	家人飲用不明來源的提神飲料	一起喝，陪他一起努力！	提神效果可能來自毒品中的興奮成分，傷身極大
情人篇	對方邀約你去熱鬧擁擠的派對	一口答應，感覺很好玩～	派對飲料容易被「加料(毒品)」，且陌生地方風險高
	對方不舒服請你幫忙貼藥用貼片	俐落的幫他拿出來貼上	可能是具成癮性的非法「麻醉貼片」
	喜歡的人因欠錢要你幫忙賣藥品	我一定想辦法幫你！／幫他賣	非法藥物利潤高但風險極高，會讓你捲入犯罪
	對方情勒要你擔任借錢擔保人	想相信他！為他做擔保	債務糾紛可能迫使你淪為運毒手，承擔極大責任
朋友篇	同學揪你網購有神效的提神餅乾	也沒很貴嘛～算我一份！	可能是摻入毒品成分的非法律食
	同學分享能賺零用錢的「酷東西」	果然好朋友會想到我	可能是笑氣、郵票、薰香等變化型毒品
	網友邀你參與宮廟活動展現義氣	答應(去宮廟玩)	虛偽搏感情，實際上是找你去犯法的事
	網友誘惑你加入打工團隊賺錢	好像還不錯！欣然答應	販售不明藥物或減肥藥，會讓你背上法律責任

註：雖然學生玩一次只會碰到其中幾項，但透過「重新選擇、再玩一次」，學生可以看見不同選擇下的其他陷阱。

四、關鍵決策 Q&A

在遊戲中，學生做的每一個決定看似是在維繫感情，實則是在「情緒勞務」與「自我保護」之間做權衡。以下是針對三段關係的核心決策引導：

家人篇

Q：為什麼遊戲要設計「家人提供不明物質」的情境？

- 真相解析：現實中，青少年接觸毒品有時是「被動」的。毒品常偽裝成日常物品，如含毒的電子煙、彩虹菸，或宣稱能舒壓的鎮定劑、提神飲料。
- 引導重點：
 - 建立警覺：告訴學生，對於成分不明的東西，即便來自熟悉的人，也可以練習詢問成分與用途，保護自己的身體安全。
 - 安頓自己：選擇「拒絕」或「尋求外援」並非不孝，而是「氧氣罩原則」——必須先確保自己安全，未來才有能力真正幫助陷入困境的家人。

情人篇

Q：學生常為了討好對方而觸發「機會」，該如何引導？

- 真相解析：戀愛關係中常見的弱點是「情感勒索」。對方可能利用「幫我還債（當擔保人）」或「幫我賣保健品（非法藥物）」來試探你的忠誠。
- 引導重點：
 - 分辨健康的愛：引導學生思考：「真正的愛會要求你承擔違法的風險嗎？」
 - 強化「自己」軸線：遊戲中的「自己」指標，在學生選擇「堅持意願、不勉強自己」時會提高。告訴學生，守住法律與健康的底線，才是讓關係長久的基礎。

朋友篇

Q：面對「酷東西」或「賺外快」的邀約，學生該如何應對？

- 真相解析：青少年極其重視「歸屬感」。毒品常以「酷東西（笑氣、郵票、薰香）」或「打工（運毒/非法直銷）」的面貌出現，並利用「義氣」招攬。
- 引導重點：
 - 偵探式詢問：練習問細節（成分、來源、目的）。如果一個邀約讓你感到「怪怪的」，那通常真的有問題。
 - 拒絕僥倖：點下「機會」就是一種賭一把的心態。引導學生明白：在高利潤、高風險的背後，抱著賭一把的心情，往往會有「輸光命運」的可能。

五、拒絕誘惑的實戰話術

許多風險都包裝在「關係」中。比起讓學生「對抗關係」，更重要的是學會「守住自己」。以下是針對遊戲情境延伸的四大話術：

偵探式詢問

◆ **心法：**毒品常偽裝成餅乾、提神飲料或貼片。「問清楚」能讓誘惑者心虛，也能爭取思考時間。

◆ **實戰話術：**

這東西的成分是什麼？
包裝上有清楚說明嗎？

為什麼這東西會有這種『奇效』？
你是從哪裡買到的？

氧氣罩原則

◆ **心法：**「先幫自己戴上氧氣罩」才有能力救人。拒絕違法要求並非不愛對方，而是負責任的表現。

◆ **實戰話術：**

我很在乎你，但我不能接受冒著
違法的風險來證明這段關係。

對不起，我不習慣在不清楚成分
的情況下嘗試新東西，這是我的原則。

延遲決定法

◆ **心法：**在被群體壓力包圍時，「回家問問看」是最好的擋箭牌。

◆ **實戰話術：**

這東西聽起來很神，我先回去問一下
我有經驗的親戚，下次再告訴你。

我最近身體有點過敏，
我要先問一下醫生的意見再說。

果斷閃人法

◆ **心法：**若感到不安就應果斷拒絕。當內心響起警報時，「離開現場」就是最強的防線。

◆ **實戰話術：**

不好意思，我想起家裡還有事，
我要先走了！

這種味道讓我不太舒服，
我先去旁邊透透氣。

拒絕之後怎麼辦？

不要害怕求助：有時候，對孩子真正困難的不是「說不」，而是說不之後的壓力。請提醒學生，如果因為拒絕而感到害怕、孤單或被威脅，記得尋求可信任的大人協助，這不是告狀，而是在保護自己。

一、跨領域應用建議

針對《命運之路+》在不同學科領域進行教學時的差異化微調建議，幫助教師根據領域核心素養調整教學重點：

領域	教學核心	指導重點
綜合活動	社交技巧	著重「人際溝通與界線建立」 權力對等分析：探討在「追求你的對象（主導）」與「你追求的對象（被動）」中，拒絕誘惑的難度有何不同？ 衝突管理：針對家人篇章中「控制欲強」的情境，討論如何進行「有效溝通」，而非僅是「忍耐」或「回嘴」。
輔導	心理素質	著重「自我主體性與心理防線」 自我覺察：引導學生觀察雷達圖的「凹陷處」，反思自己是否屬於「討好型人格」？為什麼別人的聲音會大過自己的主見？ 心理陷阱拆解：利用「重新來過」再玩一次，分析行為背後的「心理弱點」，例如：因為渴望認同而答應幫忙、因為僥倖心理而點下「機會」。
健康與體育	健康知能	著重「風險偵測與物質濫用知識」 偽裝識詐：詳細解讀 11 組毒品陷阱（如：含毒餅乾、電子煙、麻醉貼片、笑氣酷東西），讓學生明白毒品幾乎都長得不像毒品。 身體主權：探討不明物質對中樞神經的影響（如：亢奮、心跳加快、幻覺），強調不清楚成分的東西絕對不進身體。

二、反毒教育與常識

新聞資訊補充

毒品一旦進入生命，不僅會危害自己的身心健康，也會影響家庭，施用毒品所付出的代價往往巨大而難以想像。在此附上兩則新聞影片追蹤報導，若課堂上有時間，可供學生全段或部分觀看，了解毒品對青少年可能造成的損害。



《台視新聞》
青春之殤
被毒害的少年故事



《華視新聞》
變調的校園
青少年染毒

認識新興毒品

近年毒品常以親近孩子生活的樣貌現身，如糖果、飲料、咖啡包、電子煙等偽裝，其中成分多為新興影響精神物質（簡稱NPS）。以下介紹三種常見的NPS，供教師與學生分享其危險性。值得注意的是，如今隱身在偽裝中的毒品，經常混合多種藥物，比過往毒品更易導致肝腎衰竭與死亡。

更多新興毒品資訊網頁



法務部
「反毒大本營網站」
認識毒品網頁



《報導者》
介紹依托咪酯

毒品俗名與藥物名稱	說明、症狀與危害性
喪屍煙彈 依托咪酯Etomidate	以電子煙形式施用。會導致恍惚、情緒易怒、行為紊亂、語無倫次，甚至出現像殭屍般渾身顫抖的肌躍症。 2026年列為第一級毒品，與古柯鹼、海洛因等並列。
喵喵 4-甲基氨基卡西酮 Mephedrone	化學合成的興奮劑，屬於第三級毒品，外觀常為結晶或粉末，也常偽裝成即溶咖啡包或奶茶包。 施用後會產生類似甲基安非他命與搖頭丸的效果，並出現痙攣或抽搐、呼吸困難、心悸、四肢冰冷等症狀，且會引起幻覺、短期記憶喪失、焦慮、憂鬱、暴力或自殘行為。具強烈成癮性，若停止使用會產生焦躁、顫抖、睡眠障礙、妄想等，導致強烈的渴藥心理。
類大麻活性物質	其中有第二級毒品也有第三級毒品。可能會混在電子煙、糖果餅乾或飲料中。施用後症狀有焦慮、噁心、幻覺、妄想、心跳過速、情緒加劇；且會傷害呼吸系統，並造成短期失憶、記憶受損、無方向感、意識混亂、狂躁等。不但會逐漸喪失認知功能與專注力，還可能昏迷；持續使用會產生如同大麻之成癮性與戒斷症狀。

施用毒品的法律處分

以下為成年人與未成年人施用毒品的法律責任分別。《少年事件處理法》主要意在協助未成年人（12歲以上，未滿18歲）從過錯中自省與成長，因此少年施用毒品是受保護處分為主。

但如果未成年人參與販賣、製造或運輸毒品，就很可能面臨與成年人相同的形式罰則。

項目	成年人	未成年人
主要處理方式	刑事處罰，部分情況先勒戒或治療	少年事件程序，以保護處分、輔導、矯治為主
施用第一級毒品	6月以上，5年以下有期徒刑	原則上仍依少年程序處理，重點是處遇而非直接判刑
施用第二級毒品	3年以下有期徒刑	同上
施用第三、四級毒品	罰鍰＋講習	仍可能進入少年程序處理

給學生的防毒心法

- 不明物品我不拿：堅定拒絕來路不明、包裝可疑的食物飲料；絕對不幫陌生人代管、運送物品。
- 網路社群要小心：現今網路社群隱藏許多偽裝新興藥品，以紓壓名義或利用交友壓力販售。看到誇大功效的神祕商品、內容不明的打工資訊，或朋友分享奇怪的貼圖暗號，都不要點擊、按讚。
- 勇敢求助不可怕：如果遇到挫折、壓力或家庭衝突，不要靠不明藥物，請先找可信任的大人或專業人員。

三、求助管道與資源

當孩子遇到疑似毒品物質，需要求助時，可先找導師或輔導老師求助。如果學生施用毒品，學校尿液篩檢確認為陽性時，學校會組成春暉小組，對孩子實施輔導與戒治，幫助孩子遠離毒品。若經過半年的輔導後，尿液篩檢仍為陽性，學校就會轉介醫療機構評估治療需求，及函請警察機關辦理。

除此之外，學生或家長
也可以求助以下資源：



各縣市毒品
危害防制中心



各縣市校外會



反毒大本營
求助e點通
線上保密留言表

衛生福利部毒品危害防制中心
24小時免付費諮詢專線：
0800-770-885