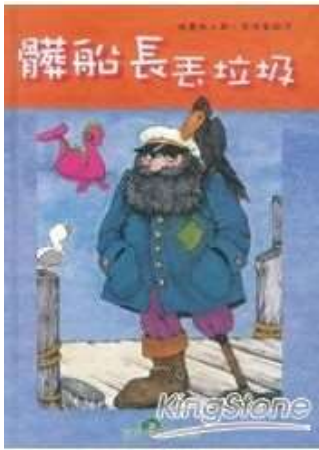


星心學苑品格教育教學活動設計

核心主題	容忍	單元名稱	髒船長丟垃圾	課程時間	80 分鐘	
單元目標	1. 學會在非常生氣又無能為力的情況下該如何自處。 2. 學習原諒因過度生氣而做出影響他人事情的人。					
課程內容				進行時間	教學資源	
活 動 流 程	教材簡介	<div style="text-align: center;">  </div> <p>《髒船長丟垃圾》簡介： 港口邊有個髒船長， 他的個性孤僻，身上老是黏著口香糖的包裝紙， 鼻頭卡著煤灰，微笑醜陋， 還帶著一條用破布纏著舊拖把的桿子做成的義肢。 他總是低著頭，從不與人打招呼。鎮上的漁夫老是取笑他， 叫他「老木腿」，這讓他心中充滿了怨恨。 於是，一連串的報復行動也接踵而來，鎮上的居民百般困擾， 直到有一天，海上巡邏員「小紅龍」出現了！ 她會用什麼方法打開髒船長的心結呢？</p> <p>圖：羅萍·詹姆斯 文：史蒂文·卡格羅夫 譯：劉恩惠 出版社：鹿橋出版社</p>				
	引起動機	暖身活動： 【引起動機】 ◎「捕魚歌」唱遊 1. 「捕魚歌」唱遊說明 (1) 先選班上其中的兩位學生當魔王，兩個人雙手互拉做出拱橋的形狀。(如以下附圖)			5 分鐘	網路 、 影片



- (2) 剩下的同學一邊唱「白浪滔滔我不怕！張起舵兒往前划！撒網下水到魚家啊！捕條大魚笑哈哈！」一邊穿越拱橋。
- (3) 聽到「捕條大魚」時，代表當拱橋的兩位同學就要把正穿越拱橋的同學套住，被套住的人就要代替其中一位同學當拱橋而另一位同學則是等下一輪時才替換。
(建議進行 2~3 輪，歌曲節奏可愈來愈快！)
- (4) 歌曲唱法請參考影片檔。

一. 故事導讀

1. 老師以口說故事搭配繪本 ppt 方式進行。

二. 內容提問：

搭配賓果連線遊戲，進行內容提問。

遊戲規則：

將班上同學分為兩組，

在黑板上畫二個 5x5 的方格，

每組選一位上台跳格子填入 1~25 的數字，

數字不重複。答對者可以選一個號碼，

兩組皆可以圈此號碼。

5 個數字連成一直線為連線成功。

先連線成功或連線最多條線的組別獲勝。

發展活動

1 故事中的主要角色有哪些？

答：駢船長、小紅龍、漁夫。

2 駢船長肩膀上站的是什麼鳥？

答：泥巴鳥。

3 鎮上的漁夫取笑駢船長，放火燒他的義肢，駢船長很生氣，他如何表達他的憤怒？

答：收集垃圾丟到海裡，讓漁夫們捕不到魚。

10 分鐘

繪本 PPT

20 分鐘

4 你認為髒船長收集垃圾丟到海裡的行為如何？

答：好：可讓心情平復、陸地上變乾淨等等。

不好：污染海洋，魚兒無法生存，。

由學生們自由作答，有道理皆可。

5 海上巡邏小紅龍知道情況後，找到髒船長時說：嗨！髒先生，我想和你談一分鐘，可不可以？髒船長卻無禮的回應，如果你是小紅龍，你會不會生氣？學生自由作答。

6 小紅龍追到髒船長把船逼上岸後，小紅龍有表達她的怒意嗎？你有什麼想法？

答：沒有。很好，針對主題處理，不愧是海上巡邏。

7 漁夫們知道後願意誠心道歉，從此和平相處，你認為之前漁夫不知道髒船長亂丟垃圾是因為漁夫們有錯在先嗎？(鼓勵學生多方面思考)

重點：有可能是少數壞漁夫做的，其他漁夫並沒有參與這件事。

8 如果你是小紅龍，你會如何處置髒船長？

答：學生自行作答，老師擇優講評。

9 你贊同小紅龍的作法嗎？

答：開放性討論。

【老師統整】：

計算連線數目，老師謝謝兩組熱烈討論，請勝方謝謝另一方的承讓。

5 分鐘

容忍就是寬容、忍耐，強調個人的包容力、耐性及韌性，當其他人出現不當的行為或態度時，也不會因此發怒，如故事中的小紅龍不因為髒船長的態度而發怒，而是很有耐心的瞭解髒船長為什麼會亂丟垃圾，最後也讓漁夫們瞭解事情的始末並向髒船長道歉，於是，大家能和平相處；而多一些容忍，就會少一些紛爭。

第二堂課

三、回顧故事：

回顧上週故事內容。由老師引導，學生說出故事大意。

老師：還好故事中的小紅龍沒有因為髒船長的行為而生氣，才能處理好這則紛爭。

10 分鐘

繪本 ppt

	<p>四、延伸遊戲—小紅龍遊世界：</p> <p>1. 教學準備</p> <p>(1)A4 紙張。(或請參考附件)</p> <p>(2)請小朋友準備一枝筆。</p> <p>2. 老師先分享令自己生氣的事件，舉例如下。</p> <p>不公平：我先排隊的，老闆卻先給晚到的人。</p> <p>→ 如何寬容看待：也許我的聲音太小，老闆沒聽到。</p> <p>不守信：答應我要做到的事，時間到了卻完全沒做。</p> <p>→ 如何寬容看待：也許對方遇到了什麼事情，因此無法做到。</p> <p>不負責：有人事情沒做好，卻說是我沒講清楚。</p> <p>→ 如何寬容看待：可能我的音量太小，對方真的沒聽清楚。</p> <p>沒有禮貌：當我協助對方時，對方沒有說謝謝，當成是應當的，還挑毛病。</p> <p>→ 如何寬容看待：對方可能求好心切，所以忘了。</p> <p>3. 進行遊戲「小紅龍遊世界」。觀察同學對其他同學生氣的事件是否有寬容看待的建議方式。</p> <p>4. 遊戲方式</p> <p>(1) 發下 A4 紙張(可參閱附件)，請每位同學先為自己想想個國家名或地名，接著寫下令自己生氣的事件，完成後將紙張放置桌上。</p> <p>(2) 視教室空間，將桌椅排成方形或圓形。</p> <p>(3) 利用大富翁玩法，從起點開始(安排一個空位當做起點)，每人以擲骰子方式前進，到達某位同學的位子時，必須寫下同學遇到的那件事情，除了生氣以外，該如何寬容面對的想法或辦法。</p> <p>(4) 請小朋友陸續擲骰子前進，最後必須擲出剛好到達起點桌子的點數，才算過關，否則要繼續重新向前進。重覆到過的位子，可以不必再次作答。</p> <p>說明：</p> <p>a. 如最後剩三格回到起點，必須擲出剛好三點，若擲出三點以上則繼續前進。</p> <p>b. 若有同學無法擲出剛好回到起點的點數，請老師予以鼓勵或設定最多繞三、四圈即可，以避免有漏掉未獲得他人想法的單子。</p> <p>c. 若擲到自己的位子為「機會」，可多前進一步。</p> <p>※ 過關者，可獲點心一份或其他獎勵；快速通關者，可鼓勵其再闖關一次。</p>	25 分鐘	附件或 A4 紙張、筆
--	--	-------	-------------

	<p>六、老師統整：</p> <p>旁觀者清，當局者迷。同一件事，有人會生氣，有人會想辦法解決，有人會不以為意。</p> <p>有些事是老天爺的事，即使我們再怎麼生氣也無能為力。</p> <p>有些事是別人的事，要能劃清界限才能心平氣和。真正能夠處理的，只有自己的事，這次會生氣，下次遇到相同的情況，是生氣還是有方法處理，唯有懂得時時反省，才能進步。</p> <p>忍字是心上一把刀，表示是一件不容易的事情，但我們都必需要學會做到，要先站在對方的立場想想，才可以解決問題，而非製造更多的麻煩！</p>	5 分鐘	
--	--	------	--

我係

歡迎你來到 _____ ，(地名)

告訴你喔！

每當我遇到 _____

_____ 就會很生氣！



同學的建議

我覺得，你可以 _____

_____ 就用不著生氣囉！

我覺得，你可以 _____

_____ 就用不著生氣囉！

我覺得，你可以 _____

_____ 就用不著生氣囉！

我覺得，你可以 _____

_____ 就用不著生氣囉！

我覺得，你可以 _____

_____ 就用不著生氣囉！

我覺得，你可以 _____

_____ 就用不著生氣囉！