星心學苑品格教育教學活動設計

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **核心主題** | | 毅力 | **單元名稱** | 小彈珠大麻煩 | **課程時間** | 80分鐘 | |
| **單元目標** | | 1.瞭解麻煩的產生多源自於己身。  2.明白毅力是解決問題的辦法。 | | | | | |
| **課程內容** | | | | | **進行時間** | | **教學資源** |
| **活**  **動**  **流**  **程** | **教材簡介** | 《小彈珠大麻煩》簡介：  愛挑剔又喜歡皺眉的白胖國王，因為被他處罰而生氣的小丑做了一件報復的事，把小小的彈珠故意塞在床底，讓國王躺得很不舒服；不管床鋪怎麼調整，國王都不滿意，甚至變成麻煩的腰痛了！打結眉毛的國王，這下子該如何解決難題呢？倚靠他人還是自己來呢？  圖：安娜波依瓦  文：郝廣才  出版社：東方出版社 | | |  | |  |
| **引起動機** | 第一堂課  ◎影片欣賞：  觀賞2分多鐘的短片，觀賞完後請每位同學簡短說出觀後感，看看是否有同學提到「毅力」一詞，請老師給予提到的同學大大的獎勵。 | | | 5分鐘 | | 影片檔 |
|  | **發展活動** | 1. **繪本導讀：**   1.以繪本說故事方式進行  2.以PPT放映。   1. **內容提問：**   搭配「打彈珠遊戲」，進行內容提問。  請老師準備足夠數量的彈珠或請同學自行帶來。  將班上同學分為兩組，答對問題的組別將多一顆彈珠。  「打彈珠遊戲」說明。(下列玩法僅供參考)   1. 在地上畫一個圓圈，每組出幾粒彈珠放到框內。另外，每組各自拿出一個容易分辨的彈珠當作「母彈」。 2. 在距離圓圈約十步的左右的地方畫一條直線，大家一起把「母彈」往線的方向拋去，愈靠近線又不超過線者為最優先，決定每組打彈珠的順序。 3. 站在直線後方，將自己的母彈向圓圈中的彈珠彈去。如果都沒有將圓圈內彈珠打出圈外時，就換下一個人玩，而且自己的母彈不能拿走。下次輪到自己時，再從自己上一次彈珠落點繼續打。 4. 如果擊中別組的母彈或將圓圈中的彈珠擊出圈外，彈珠就屬於擊中者所有;但是母彈千萬不能停留在圓圈中，否則將喪失繼續打的資格，而且還要將之前所有擊出獲得的彈珠全數吐出來，但是卻有權利把圓圈內的彈珠重新排列位置。 5. 曾經擊出圓圈內彈珠的組別才有資格攻擊敵組的母彈，如果打中他人的母彈，不只可以吃下對方母彈，而且還可以贏得對方在這局裡獲得的所有彈珠。但是，還未曾擊中彈珠的人擊中了他人母彈，那麼，被擊中者必須把自已曾經獲得的彈珠全部放回圓圈中，可是仍然可以繼續參加遊戲。 6. 圓圈裡沒彈珠時，遊戲結束 7. 彈珠必須用手指彈出去，不可用丟擲的。握法通常是用中指扣住拇指，食指則輕扶扣住彈珠，然後拇指發力把彈珠彈出去。打彈珠的時候，手必須接觸在地面；如需架高，則可用另隻手撐在原先彈珠的位置上，然後打彈珠的手再架在該手上。打彈珠時，手不可以用力朝前，以增加彈珠的彈出速度和力道。這叫“慫彈＂，算違規，須重來。   1國王的外號叫什麼?為什麼？  答：「打結的眉毛」。  因為國王愛挑剔，嫌東嫌西，老是皺著眉。  2.誰為國王表演節目?國王覺得如何？  答：小丑。  國王總是嫌不好。  3.小丑為什麼生氣? 做了什麼反應？  答：被罰不准吃晚飯。  把彈珠塞在國王床底。  4.國王為什麼進入不了夢鄉？結果變成什麼麻煩？  答：覺得床變硬了，有東西頂住他的背。  眉毛又多了個結以及腰痛。  5.國王相信誰的祕方？有什麼結果？  答：天山草藥王。  腰痛更是打了死結。。  6.誰建議國王去找神醫？如何前往？  答：老頭兒。  一定得自己走路去。  7.國王如何到達神醫住處？見著了神醫嗎？  答：游過一條小河，爬上沒路的山坡。  沒有，只有老頭兒。  8.說一說，為什麼「神醫就是你自己」？  答：開放性回答。  結語：麻煩的產生大都源自於本身，即便是一顆小小的彈珠，若沒能好好的正視與觀察，只是一味的抱怨和責難，終究變成難以想像的惡疾。唯有靠自己的反省和覺悟，發揮堅持做對的事情的毅力，才是解決問題的辦法。    **第二堂課**  三.延伸活動：  1.繪本回顧：  請老師事先將故事中人物（國王，小丑、草藥王、老頭、神醫 )及重要單詞（彈珠、麻煩、打結，腰痛、自己）寫在紙卡上，利用「比手畫腳」的遊戲，請同學抽籤表演，猜中答案的同時，答對者須加以描述有關詞語的情節，並請老師隨時加以補充。透過遊戲，將故事回味一番。  ＊題數可依班上人數增減。  ＊猜對者可給予點心或記嘉點鼓勵。  2.遊戲展毅力(請視時間及場地，擇一進行或全部進行)：  ㄅ.夾夾樂：  分成兩組競賽，用筷子將彈珠從甲地夾往乙地，花費時間少者為優勝隊伍。路徑可由老師先行設計，有彎曲高低或是障礙不平；中途掉落者，須回出發點重新開始。  ㄆ.疊疊樂：  準備各式各樣的積木，或可以堆疊的物品，兩隊進行堆高比賽，依花費時間多寡決定優勝。每個人選取一樣物品，依序往上堆疊；中途不慎垮下來者，須大家重頭再開始。  3.回饋時間：  請大家發表活動感言。  (請老師適時引導和勉勵發表的同學)。  結語：有了目標，需要搭配必須完成的堅強毅力，方可向  終點前進。不停的修正與改進的毅力，才是最佳的  堅持，才會有最棒的展現。 | | | 15分鐘  20分鐘  10分鐘  15分鐘  10分鐘  5分鐘 | | 繪本圖書  或  繪本ppt  彈珠數顆  繪本ppt  、  紙卡  筷子  、  彈珠  各式積木 | |