


星心學苑品格教育教學活動設計

核心主題	負責	單元名稱	慌張先生	課程時間	80 分鐘									
單元目標	一、了解慌張的原因與後果 二、學會時間的管理與負責													
課程內容				進行時間	教學資源									
活動 流程	教材簡介	《慌張先生》簡介：  <p>古怪國大樹村的村民們，大家都準備著要去欣賞即將上場的布偶表演，只有慌張先生還在睡覺。隨著時間的接近，慌張先生終於醒來了，卻發現自己快趕不及演出。在匆忙出門下，慌慌張張的慌張先生會遇到些什麼事情？結果又會是如何呢？</p> <p>作者/賴馬 繪圖/賴馬 出版/親子天下</p>												
	引起動機	第一堂課 ◎寫一寫： <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="padding: 5px;">鬧出笑話</td> <td style="padding: 5px;">急著想玩</td> <td style="padding: 5px;">結果不佳</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">倒楣不斷</td> <td style="padding: 5px; text-align: center; color: red;">慌張</td> <td style="padding: 5px;">太晚起床</td> </tr> <tr> <td style="padding: 5px;">沒有準備</td> <td style="padding: 5px;">忽略時間</td> <td style="padding: 5px;">錯誤百出</td> </tr> </table> <p>老師於黑板上畫出如上圖的「井」字，中間寫下「慌張」字樣，其餘格子請學生上台填寫會出現慌張的原因或後果。</p>		鬧出笑話	急著想玩	結果不佳	倒楣不斷	慌張	太晚起床	沒有準備	忽略時間	錯誤百出	10 分鐘	
	鬧出笑話	急著想玩	結果不佳											
倒楣不斷	慌張	太晚起床												
沒有準備	忽略時間	錯誤百出												
發展活動	一、繪本導讀： 1 以繪本說故事方式進行。 2. 以 PPT 放映。 二、內容提問： 1. 慌張先生的口頭禪是什麼？ 答：「糟了！糟了！來不及了！」和「快點！快點！」 2. 想一想，為什麼慌張先生會有這樣的口頭禪？ 答：依個人作答。（沒有做好事前準備，未能良好管理時間）		10 分鐘 20 分鐘	繪本 PPT										

3. 為什麼大樹村的居民已經沒人記得慌張先生原來的名字了？
 答：因為他總是沒做好時間管理而慌慌張張、手忙腳亂。

4. 大樹村居民們最常跟慌張先生打招呼的話是什麼？
 答：「慌張先生，你要到哪裡去？」

5. 慌張先生在慌張之下，發生了哪些倒楣（不好）的事？
 答：穿錯鞋子，滾下山坡，記錯日期與戲碼。

6. 說一說。什麼時候自己會慌張？在慌張的情形下會發生哪些事情？
 答：依個人作答。

7. 談一談，如何避免慌張的情形出現。
 答：依個人作答
 （充分事前準備，做好時間管理，放鬆心情）

8. 想想看，你有因為某個不好的生活習慣而被人取了特定的綽號嗎？你要如何對自己負責，改善缺點？
 答：依個人作答。

結語：
 慌張之下，容易導致一些不好事情的發生。事前的充足準備以及完善的掌控與分配時間，是避免慌張產生的最佳藥石，更是一種負責任的生活態度。

20 分鐘

第二堂課

延伸活動：

一、繪本回顧：

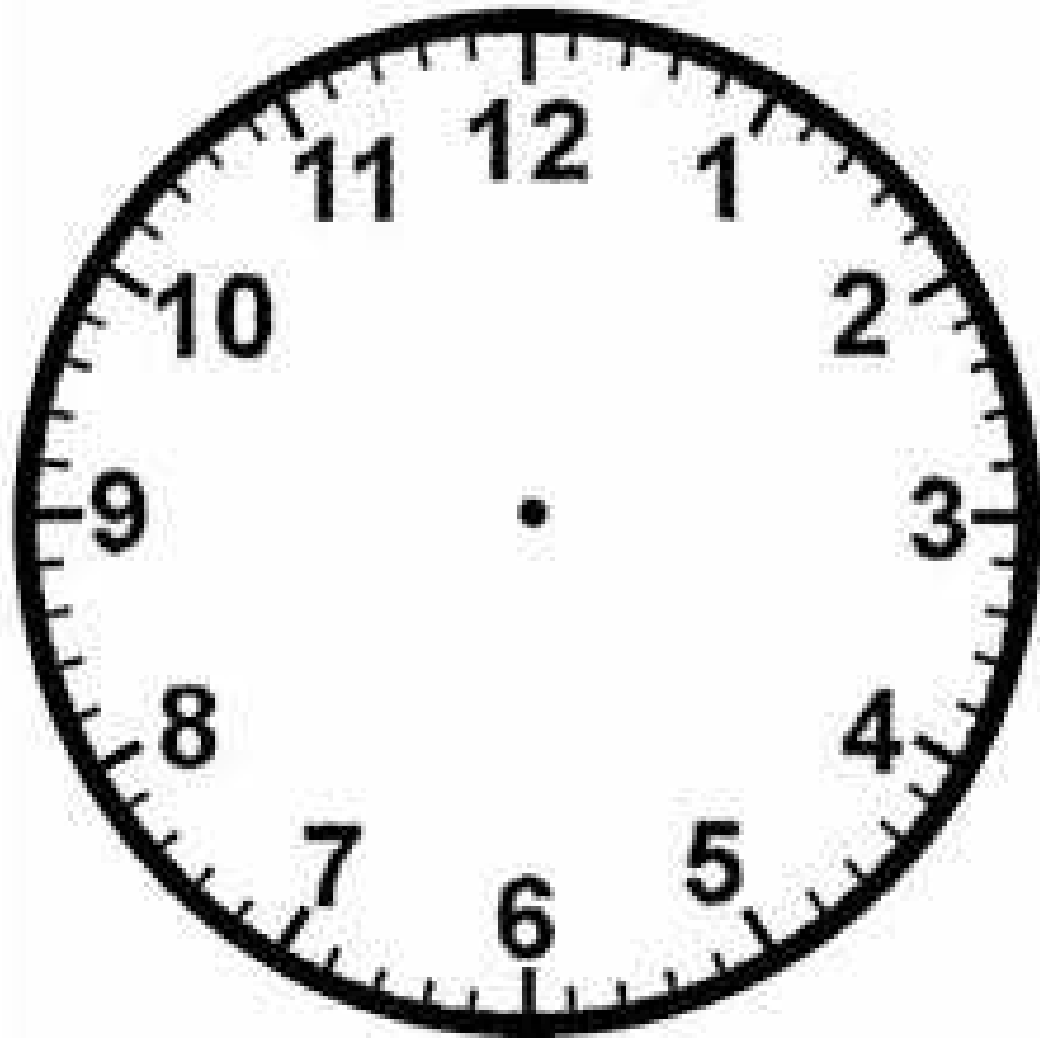
1. 預先讓小朋友利用時間閱讀繪本，並從內容中選取一個單詞（例如：慌張、來不及、睡覺……），作為棒打遊戲的自我名稱代號。
2. 在逐一介紹自己的名稱時，必須述說一下名稱與繪本情節的關係，老師隨時加以補充說明遺漏不足之內容，讓繪本故事再次回顧，接著進入遊戲時間。
3. 棒打遊戲說明。
 - (1) 教學準備：以報紙或其他紙張捲成紙棒。
 - (2) 所有同學圍成一圈，視遊戲人數安排拿紙棒的同學站在圈內或圈外。
 - (3) 老師選一位同學拿紙棒，例如：第一題由老師指定「慌張」，拿紙棒的同學則以紙棒打代號為「慌張」的同學（註：紙棒只能打在同學的前方或後方位置，不可碰觸到身體任何部位）；「慌張」同學要在被打到前趕快喊下一位同學的代號，在喊出之前被打到，則成為拿棒者。
 - (4) 為避免遊戲時兩位同學互喊的情形，可以限定最多互

20 分鐘

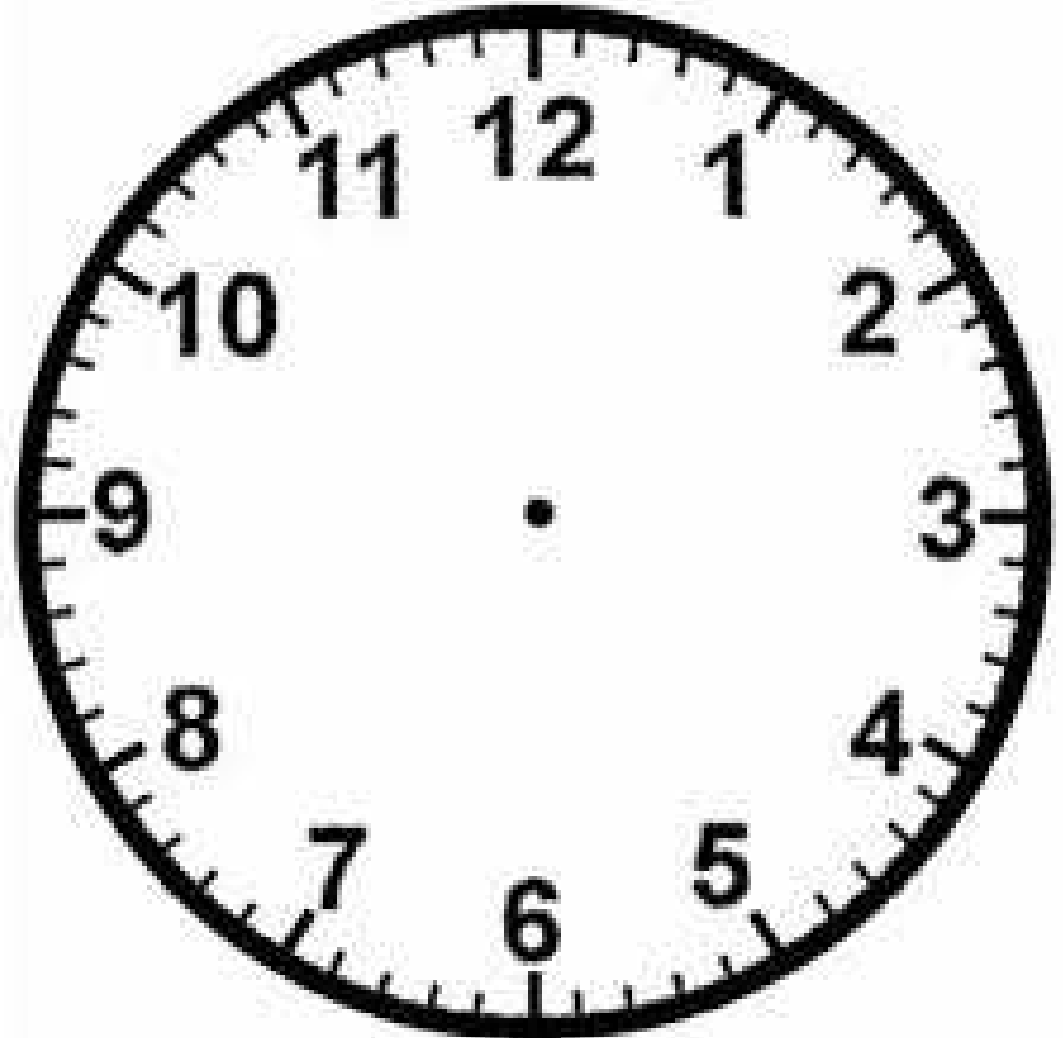
紙棒

		<p>相喊 2 次。</p> <p>(5)觀察哪位同學反應最快且都沒有成為拿棒者，即這場遊戲的勝利者。(勝利者可以設定不只一位)</p> <p>(6)請老師獎勵勝利的同學。</p> <p>註：以下活動請依各班實際情形進行，如時間允許，兩樣活動皆可安排。</p> <p>二、話劇表演：</p> <p>依班上人數多寡進行分組表演，演繹有關因時間的不當管理(可依學生曾有的經歷)而產生出慌亂倒楣的後果。(每組演完都可以先做討論再跟其他組別作分享)</p> <p>三、時間管理者：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在上午及下午兩個圓形時鐘內(詳附件)，依序規劃自己一天的作息時間。 2. 將兩個時間連成扇形，在扇形內以插畫方式呈現自己規畫的事項(也可以文字輔助說明)。 <p>例如：預計在上午 6:00~7:00 起床、刷牙，就將兩個時間與圓心相連，並在此扇形內畫出此時段內預備進行的事項。</p> <p>結語： 做好時間的管理者，即可避免不必要的慌亂與出錯，享受生活的美好與愜意。</p>		<p>如附件</p>
--	--	--	--	------------

上午



下午



我是 _____ ，我會妥善安排自己的時間，做個負責的孩子！