

核心主題	誠信	單元名稱	畢老師的蘋果	課程時間	80 分鐘	
單元目標	1. 明白謠言散播的可怕與嚴重性。 2. 瞭解明辨是非的重要。 3. 體驗實事求是的必要與結果。					
課程內容				進行時間	教學資源	
活動 流程	教材簡介	<div data-bbox="544 443 909 815" data-label="Image"> </div> <p>《畢老師的蘋果》簡介：                      湯米無意中發現了一件大事，畢老師竟然沒有付錢就把蘋果拿走；在未經證實下，將消息告訴了其他人，讓大家信以為真，都不去參加畢老師所帶領的棒球練習了。傷心的比利前去告訴老師大家的想法，而被誤認為小偷的畢老師，該如何解決這問題呢？</p> <p>圖：羅倫                      文：瑪丹娜                      譯：蔡依林                      出版社：格林文化</p>				
	引起動機	<p><b>第一堂課</b></p> <p>◎猜猜我是誰：</p> <p>請老師播放繪本 ppt 第一面，或直接放映圖片檔。</p> <p>請小朋友猜一猜圖片上的影像是什麼。</p> <p>猜完畢後，老師可放大圖片，請大家再仔細看清楚。</p> <p>看似鸚鵡的圖片，實際上是由一位真人模特兒所扮成。右手及右腳在木頭上，左腳成了尾巴，左手盤在頭上，配上臉部的化妝及身體的姿勢，變成一隻栩栩如生的鸚鵡。</p> <p>Ps. 眼見並非一定真實，須加以仔細確認求證，方能傳達真正的事實。</p>			5 分鐘	繪本 ppt 第一面 或 圖片檔

發展活動	<p>一. 繪本導讀：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以繪本說故事方式進行</li> <li>2. 以 PPT 放映。</li> </ol>	15 分鐘	繪本故事 或 繪本 ppt
	<p>二. 搭配賓果遊戲進行內容提問：</p> <p>◎ 分成二隊，進行賓果連線遊戲。</p> <p>遊戲規則：</p> <p>在黑板或紙上畫一個 5x5 的方格， (老師可依班上人數調整格數，如 6x6、7x7...依此列推)</p> <p>每組討論代表自己組別的符號， 答對者可在其中的方格畫出自己組別的符號， 兩組可彼此阻擋。</p> <p>5 個符號連成一直線為連線成功。 先連線成功或連線最多條線的組獲勝。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. <u>畢</u>老師會帶領大家做什麼活動？ 答：打棒球。</li> <li>2. 大家打球的心情如何？ 答：很開心。</li> <li>3. <u>湯米</u>看到了什麼情形？ 答：老師沒付錢就拿走蘋果。</li> <li>4. <u>湯米</u>把看到的情形做了什麼？ 答：告訴其他朋友。</li> <li>5. 大家如何反應<u>湯米</u>告知的消息？ 答：不再去參加棒球練習。。</li> <li>6. 為什麼大家不去打棒球了？ 答：認為老師是小偷。</li> <li>7. <u>畢</u>老師帶誰去瞭解事情真相？ 答：<u>比利</u>。</li> <li>8. 結果事情的真相是如何？ 答：老師已事先於早餐時付過錢了。</li> <li>9. 老師帶著<u>湯米</u>去做什麼事？為什麼？ 答：把枕頭的羽毛撒出，讓<u>湯米</u>瞭解這就像是他所散播的謠言一樣，滿天飛舞，一發不可收拾。</li> <li>10. 你覺得<u>湯米</u>明白了什麼？ 答：開放性答案。 (隨意傳播未經證實的話語，對人的影響是很大的)</li> <li>11. 你是否有像<u>湯米</u>一樣，讓其他同學受到影響？ 或是像<u>畢</u>老師一樣，受到謠言的傷害呢？ 答：說一說，大家一起討論。</li> </ol> <p>結語：水能載舟亦能覆舟，言語亦是如此。散播未經證實的言語，對他人的傷害是極其大的。不僅自己失信於人，更令他人因而陷於被誤解之苦，甚至造成永久的傷痛，難以收拾及彌補。</p>	20 分鐘	

## 第二堂課

### 三. 延伸活動

#### 1. 繪本回顧

利用「數隻」遊戲決定開頭的人選，再依序進行故事接龍，將繪本內容回顧一次。

5 分鐘

#### 2. 說清楚聽明白

**注：請老師考量場地及學童素質再決定是否進行「含水傳話」遊戲，或者改成「悄悄話傳遞」遊戲。**

15 分鐘

請小朋友準備自己的水壺並確認裝有飲用水、紙、筆

(1) 將班上人數分成兩組，並發下每組足量的紙張，進行「含水傳話」遊戲。

(2) 由老師先行出題 5 道，分別由兩隊傳話下去，(含水傳話的同學與負責接聽的同學需距離自己的組員至少三大步的距離，以免被第三位甚至之後的同學聽見)，傳到最後一位同學時，最後一位同學負責將答案寫在紙上交給老師並秀出來，每一道題的開始即更換位置，讓每位同學都可以輪流當頭尾。

參考題目如下，或請老師由淺而深自行設計。

- 蘋果
- 打棒球
- 好吃的蘋果
- 謠言止於智者
- 不可以隨便亂說話

(3) 題目結束後，以答對題數及花費時間長短來決定勝負，優勝隊伍可獲得獎勵。

PS 勺. 請依組別人數調整題目數量，以讓所有的學童都能輪流當頭尾。

勺. 含在口中的水量要規定，若不小心吞下，要加以補充。

勺. 進行「悄悄話傳遞」時，請以交頭接耳的方式進行。

#### 3. 猜猜我是誰：

(1) 發下紙張，請每位同學描繪出自己的手掌，並於紙張後面寫下自己的姓名(提醒字跡不要透印過紙面)。

(2) 老師收集後，張貼於黑板上，再由大家(輪流)上台，在紙張上寫出手掌主人的姓名，每位同學僅能猜測 3~5 位，不能猜自己畫的。統計猜對數目，決定前三名，給予適當獎勵。

15 分鐘

紙、筆

#### 4. 討論：(請依實際進行的活動討論)

5 分鐘

勺. 怎樣才比較容易答對「含水傳話」(或「悄悄話傳遞」)的題目？

答：咬字清楚、說話速度不要太快、注意聽、用心想

.....。

又. 怎樣才可以猜對手掌的主人？

答：認真觀察、仔細思考、小心求證.....。

**注：上列活動提供老師參考，請老師視時間、場地.....  
等客觀因素，彈性調整。**

結語：

如何學習將不真實的謠言，予以攻破及澄清，是一件十分重要的事。切勿淪為有心人的利用，讓不好的事情被不誠實地宣傳。多些關心和細心，認真觀察，用心體會，自然能夠將其消弭，令其止於智者了。