|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| PILOT 生活技能訓練 國小版教案設計 | | | | | | | | | |
| 領域 | 綜合活動領域/健康與體育領域 | 設計者 | | | 陳雯蕙、黃凱賓 | | | | |
| 實施年級教學對象 | 五、六年級 | 總節次 | | | 2節課 | | | | |
| 單元名稱 | 做決定 | | | | | | | | |
| 課程架構圖 | 第二節  決定怎麼做  第一節  做決定怎麼來  引導學習者思考做決定背後的原因，覺察感知自己做決定的所受到的因素影響  引導學習者使用策略進行決定  對症下藥~尋找多元策略  找出影響力  決定追追追  投出你的決定  節次  學習活動與重點  對應之學習目標  做決定 | | | | | | | | |
| 設計依據 | | | | | | | | | |
| 領域 | | 綜合活動領域 | | | | 健康與體育領域 | | | |
| 核心素養 | 總綱核心素養 | 面向：A自主行動  項目：A2系統思考與解決問題 | | | | 面向：A自主行動  項目：A2系統思考與解決問題 | | | |
| 領域核心素養 | 綜-E-A2  探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 | | | | 健體-E-A2  具備探索身體活動與健康生活問題的思考能力，並透過體驗與實踐，處理日常生活中運動與健康的問題。 | | | |
| 主題 | 主題軸 | 1.自我與生涯發展 | | | | F.身心健康與疾病預防 | | | |
| 主題項目 | b.自主學習與管理 | | | | a.健康心理 | | | |
| 學習重點 | 學習表現 | 1b-III 1 規劃與執行學習計畫，培養自律與負責的態度。 | | | | 2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。 | | | |
| 學習內容 | Ab-III-1學習計畫的規劃與執行。 | | | | Bb-I-2吸菸與飲酒的危害及拒絕二手菸的方法 | | | |
| 議題融入 | 實質內涵 | 品德教育-品德實踐能力與行動 | | | | | | | |
| 所融入之學習重點 | 生Da-V-2道德規範與道德判斷之間的關係、衝突與因應 | | | | | | | |
| 與其他領域/科目的連結 | |  | | | | | | | |
| 教材來源 | | 改編自國小版LST生活技能訓練翻譯版+自編 | | | | | | | |
| 教學設備/資源 | 器材、教學簡報、書籍   1. 學生手冊 2. 教學簡報 3. 相關書籍及圖片 4. 電腦 5. 投影設備 | | 教具   1. 紙球 2. 數字巧拼 3. 扁帶 4. 分組任務卡 | | | | 教材包 | | |
| 學習目標 | | | | | | | | | |
| 1. 瞭解不同(同樣)的人在同樣(不同)的狀況下，可能會做出不同的決定。 2. 利用做決定的方式，分析決定或問題的原因。 3. 找出改善問題的多元策略。 4. 熟悉做決定的三步驟：stop🡪think🡪go | | | | | | | | | |
| 單元主題介紹 | | | | | | | | | |
| 做決定與其他行為一樣，也會變成一種習慣。兒童在成長的期間習慣於魯莽且不經思考的做決定，容易導致他們習慣於這個行為模式。反之，兒童若被鼓勵要很仔細地深思熟慮，就可培養出正面的習慣可以讓他們在受到外界因素影響需要做決定時，可以更多的聆聽並且覺察自己真實的想法。兒童在成長的過程中，會遇到不同階段任務需要做決定，例如：同儕邀請抽菸、長輩邀請喝酒…，若這個時候兒童能夠停下來覺察自己真實的想法，清楚知道自己如何做出決定，並思考背後原因同時使用stop think go的方式，可以讓孩子在每個需要做決定的十字路口，進行合宜的選擇。 | | | | | | | | | |
| 教學活動設計 | | | | | | | | | |
| 教學活動內容及實施方式 | | | | 時間 | 學習評量 | | | 教具 | 備註 |
| **第一節 決定怎麼來**  **透過投球體驗活動讓學習者了解做決定當下的考量以及思考所使用的策略，與教師對話後，能夠延伸到生活中。**  【準備活動】   1. 準備便利貼、紙球\*6\*組數、數字巧拼\*9\*組數、扁帶\*3\*組數 2. 引起動機   ◎**教學活動一：投出你的決定**  <示意圖>   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 3 | 3 | 3 | | 2 | 2 | 2 | | 1 | 1 | 1 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 1分起始線 |  |  | | 3分起始線 |  |  | | 5分起始線 |  |  |   規則：   1. 每組5個人，有6顆紙球，組內可討論決定誰丟幾顆，站在哪條線丟 2. 有三條起始線可選擇，每丟完一球可重新選擇起始線 3. 選定線後，站在線後方將紙球丟入前方的巧拼上，若有彈跳，以原始落地點計 4. 分數計算：起始線的分數乘以巧拼上的數字即為得分 5. 活動目標：小組拿到愈高分愈好 6. 開始前先討論並設定小組目標 | | | | 15 | 實作評量：認真投入活動中 觀察評量：觀察學生做決定的影響因素 | | | 紙球\*6\*組數  數字巧拼\*9\*組數  扁帶\*3\*組數(放置起始線的位置) |  |
| 【發展活動】  **◎ 教學活動二：決定追追追**  教師提問:   1. 詢問各組的目標，請小組分享設定此分數的原因 2. 有達成小組目標的請舉手，分享小組使用的策略 3. **(stop)**在這個活動當中，什麼是需要決定的？   **提示**：可以引導孩子在做決定前不要馬上行動，而是先暫停或暫緩工作。   1. **(think)**小組的策略與你想採取的策略一樣嗎？若不一樣，對你的影響是什麼？ 2. **(think)**在這次的活動中，哪些是別人透過遊說、嘲諷等方式，讓你做出決定的直接影響因素？ 3. **(think)**在這次的活動中，哪些是你受到別人的行為影響，而做出決定的間接影響因素？（直接與間接學生清楚嗎？）   **提示**：引導孩子思考自己有哪些選擇，並且思考做了選擇的可能的結果是什麼   1. **(think)**如果進行第二回合，小組的策略會有什麼調整？調整的原因是？   **提示**：鼓勵孩子做覺得最有利的選擇   1. **(go)**各組再有兩顆球重新投，投完後有什麼樣的想法？   **提示**：鼓勵孩子分享投球當下的感受與結果的變化。   1. 在日常生活中，當我們受到直接或間接影響因素會如何做出決定？ | | | | 15 | 口語評量：能夠彼此分享自己組別做決定的因素及策略 | | |  |  |
| 【綜合活動】   1. **情境**：   你剛搬家，換到新的學校，也沒交到什麼朋友。大家似乎早就有自己的朋友了，體育課時有一個人對你蠻好的，放學後你看到他/她跟一群朋友在吸菸，你走過去跟他們講話，而當中有一個人問你要不要也來一根菸。  **(stop)**小組思考可能的決定，並選定一個立場：   1. **接受邀請抽菸** 2. **拒絕邀請抽菸** 3. **其他方式** 4. **(think)**運用學習單的九宮格發想，討論做這個決定可能受哪些因素影響，並括號此為直接或間接影響。 5. **(go)**討論與發表：請各組統整出最後的決定。 6. 教師總結：   做決定之前，要先停下來思考做這個決定可能受哪些因素影響。 | | | | 10 | 課堂參與及回應 | | | 學習單\_找出影響力 |  |
| **第二節 決定怎麼做**  **引導學習者藉由生活中的經驗分享做決定的過程，讓學習者由自身延伸到同儕思考做決定當下會受到的影響。**  【準備活動】  1. 沿用上節分組。  2. 請學生將上一節課作業「找出影響力」學習單準備好，以進行課堂分享。   1. 引起動機 2. 在過去的一星期中，選擇一件關於做決定的事情跟小組成員分享做決定的過程。例如：課後時間的安排、假日的行程規劃、補習前的晚餐菜色…等。每人一分鐘分享。 3. 分享時，教師提醒學生思考： 4. 分享的這件事要什麼樣的決定或遇到的問題是什麼？ 5. 在做決定的過程中有哪些選項？思考每個選項帶來的好處及影響是什麼? 6. 最後選擇哪個選項？原因是什麼? 7. 討論時，請用分組任務卡。 | | | | 10 | 實作評量：學生能清楚說出自己決定做某些事情的影響因素 | | | 分組任務卡 |  |
| 【發展活動】  **◎ 教學活動一：對症下藥 ~尋找多元策略**   1. 拿出上次已完成**找出影響力**的學習單，使用分組任務卡討論，試著思考在不抽菸的狀況下也能達到同樣的效果，例如： 2. 如果接受抽菸的邀請，原因是想獲得同儕夥伴的認同、有歸屬感的話，思考是否有其他方式，在不抽菸的狀況下也能達到同樣效果？ 3. 如果是因為媒體呈現抽菸的帥氣模樣，希望因此有人注意他或欣賞他，因此想要模仿，思考是否有其他方式，在不抽菸的狀況下也能達到同樣效果？ 4. 各小組輪流上台報告，找出更多的替代方法或策略。 5. 教師總結：   對於原來的問題癥結點，盡可能思考不同的策略來解決所面臨的問題，發現不一定要進行不當行為也可獲得同等效果噢！ | | | | 10  10 | 實作評量：能夠積極參與討論並且提出解決策略  口語評量：能夠分享自己的想法與解決策略 | | | 分組任務卡  學習單\_找出影響力 |  |