

第五單元教學活動設計—「要不要」

|        |  |    |                |            |     |
|--------|--|----|----------------|------------|-----|
| 教學主題   | 我會遵守約定   |    | 科目名稱           |            |     |
| 核心價值   | 責任   |    | 教學對象           | 低年級        |     |
| 繪本名稱   | 要不要  |    | 教學時間           | 2 節（80 分鐘） |     |
| 出版社    | 三之三文化  | 作者 | 文/金禧男<br>圖/尹貞珠 | 譯者         | 張棋惠 |
| 電子繪本來源 | 文化部兒童文化館 網址： <a href="http://children.moc.gov.tw/garden/">http://children.moc.gov.tw/garden/</a>   |    |                |            |     |
| 參考資源   | 教材來源自編   |    |                |            |     |
| 內容摘要   | <p>故事主角<u>要不要</u>，凡事猶豫，做一件事情之前，都想著「要不要」去做呢？所以有時一整天什麼事都沒做，把時間都浪費了。直到有一天村子裡著火了，<u>要不要</u>在猶豫不決中，讓整個村莊化為一片灰燼。因而受到村人責難，<u>要不要</u>覺得很內疚，對不起村裡的人，於是決定到鄰村找「果斷爺爺」幫忙，希望有智慧的爺爺可以教他一些方法，讓他可以不再徬徨。當<u>要不要</u>來到一條河前時，他想著要過吊橋還是渡船呢？結果為追回被猴子搶的帽子選擇過吊橋的路；到果斷爺爺家前有多種路徑要怎麼走呢？為幫助老奶奶<u>要不要</u>選擇了有麵包店的路；來到爺爺家前，發現門前有四塊石頭，要如何過呢？<u>要不要</u>為躲避蜜蜂攻擊，毫不考慮的兩塊、兩塊跳過去，終於來到果斷爺爺家求得智慧，找到快速決定的方法。果斷爺爺告訴<u>要不要</u>，當遇上 1/2 的機率時，他可以丟硬幣來決定；遇上 1/5 機率問題時，他可以翻撲克牌決定；遇上 1/6 機率時，他就擲骰子；如果遇上許多個選擇時，則聽聽心裡想的答案。最後<u>要不要</u>果真因為這些幫他決定的方法，而開始與村民互動，開始做了許多從前猶豫不決的事。</p> |    |                |            |     |
| 教材分析   | <p>故事中的主角<u>要不要</u>不管做什麼事情，都想著「要不要」去做呢？這樣猶豫著，把時間都浪費掉了，也導致錯失拯救村子的機會，「要不要」覺得困擾與內疚，最後求助有智慧的果斷爺爺，果斷爺爺教他一些方法，讓他不再每天活在「要不要」的徬徨中，其中一個方法是如果遇到許多選擇時要「聽從自己心中的聲音」，這是一個自我探索的方法。現今社會求快速且父母愛子心切，所以孩子的選擇權常落入家長手中，造成孩子較無責任感。本研究想藉著故事情節，引導學童了解「想要」與「需要」的不同，協助學童思考探索自己真正的需求，並為自己的選擇負起責任，成為一個自律與自主的小公民。</p>   |    |                |            |     |
| 教學目標   | <ol style="list-style-type: none"> <li>1.了解「想要」與「需要」的不同處</li> <li>2.知道要把握時間盡快完成分內的工作。</li> </ol>   |    |                |            |     |

|   |                         |      |  |                          |
|---|-------------------------|------|--|--------------------------|
|   | 3.實踐自己分內該做的事，並分享其感受。    |      |  |                          |
| 能力指標  | 1-1-3 體會自己分內該做的事，並身體力行。 | 具體目標 | 1-1-3-1 覺察自己分內該做的事。<br>1-1-3-2 實踐自己分內該做的事。<br>1-1-3-3 分享自己身體力行分內事務的感受。 |                          |
| 教學流程與活動   |                         | 時間   | 教學資源   | 說明                       |
| 一、準備活動<br>(一) 引起動機<br>1. 教師展現繪本封面,引導學生討論與猜測故事內容。<br>2. 「需要」和「想要」有什麼不一樣?   |                         | 5'   | 繪本   | ◎學生發表分                   |
| 二、發展活動<br>(一) 活動一：(共讀電子繪本)<br>1. 播放「要不要」電子繪本故事的動畫。<br>2. 用實物投影機播放繪本結局。  |                         | 15'  | 電腦、單槍投影機、實物投影機、繪本、螢幕   | ◎老師以電子繪本帶領學生進入繪本世界       |
| (二) 活動二：(故事討論)<br>1. 討論電子繪本故事及繪本結局<br>(1) <u>要不要</u> 為什麼一整天什麼事情都沒做成呢？為了什麼事在煩惱呢？<br>(2) <u>要不要</u> 看到村子著火了的反應是什麼？如果你遇到同樣的情形，你認為該怎麼做呢？<br>(3) <u>要不要</u> 在哪三件事情想都不想，毫不猶豫的就做了（帽子被猴子搶走、幫助老奶奶回家、被蜜蜂追逐），為什麼呢？<br>(4) 老爺爺給 <u>要不要</u> 的建議是什麼？你覺得能真正解決問題嗎？<br>(5) 自己在生活及學習中應該做的事，如：自己整理書包、自身整潔、上課專心、功課如期完成等，這些事都主動做到了嗎？當你主動做完這些事，心情如何？<br>(6) 平常遇到事情要選擇時，你是怎麼來做「要不要」的決定呢？是依照你的感覺？你所看見聽見的？還是聽別人的？<br>『第一節結束』 |                         | 20'  | PPT 檔  | ◎透過討論能了解故事所要表達的核心價值與教學主題 |
| 三、延伸活動（體驗遊戲）<br>1. 全班圍坐成一個圓圈，進行「大風吹」的遊戲。  |                         | 30'  | 椅子   | ◎從遊戲活動中反思                |

|   |     |              |  |
|---|-----|--------------|--|
| <p>2. 遊戲中當你聽到「大風吹」的指令時，你在想什麼，像<u>要不要</u>一樣考慮好多嗎？（指令必須與責任相關，如：認真擦地板）</p> <p>四、綜合活動</p> <p>（一） 教師歸納總結：</p> <p>1. 故事中的主角“要不要”不管做什麼事情，都想著「要不要」去做，這樣猶豫著，把時間都浪費掉了，所以遇到事情應想著「需不需要」做，如果是，就應該把握時間盡快完成分內的工作，這樣表示自己能管理好自己，是件很了不起的事喔！</p> <p>（二） 完成學習單</p> <p style="text-align: center;">『第二節結束』</p> | 10' | PPT 檔<br>學習單 | <p>是否確實做到該負的責任進而達到責任的目標</p> <p>◎從歸納活動中了解責任內涵認知及實踐的目標</p> |
|---|-----|--------------|--|