

服務隊教案設計表

單元主題	走走走，學禮趣	教材來源	107 應華服務隊		
日期	2020/2/5	時間	40 分鐘		
教學者姓名	楊佳蓉、林玟靜、陳梓瑜、張峻諺	班級人數	17 人		
學生年齡	國小一至六年級	學生程度	國小一至六年級		
課程目標	<p>(1) 以孔子的名言進行遊戲，讓小朋友對於禮貌產生興趣。</p> <p>(2) 藉由讓小朋友成為老師的角色，培養他們的思辨能力，以及判斷的能力。</p> <p>(3) 藉由遊戲使小朋友能更加深對於禮貌的記憶性，並且於生活中能加以實踐，成為人見人愛的人。</p>				
教學主題	禮貌				
教材、教具、教法	投影機、投影片、學習單				
學生可能已經會的	(遊戲)123 木頭人				
可能遇到的問題	<p>(遊戲)受場地限制、學生秩序不好控管</p> <p>(教學)機器無法使用、學生上課專心度不高</p>				
因應的解決方法	<p>(遊戲)事先演練、先與學生訂定好上課規則</p> <p>(遊戲)事先檢查設備、上課老師多與小朋友互動</p>				
時間起迄	教學流程與步驟說明	教材及教具	教學目標	互動設計	

<p>10mins</p>	<p>課前引導-藉由遊戲吸引小朋友的目光</p> <p>遊戲名稱：非禮木頭人</p> <p>(1)先給小朋友看「非禮勿視、非禮勿聽、非禮無言、非禮勿動」的照片，之後帶著他們做動作。</p> <p>(2)由老師們先示範一次遊戲玩法，類似1、2、3木頭人的玩法，示範完後和小朋友進行互動。(3)玩過幾次後，藉由生活中的例子，和小朋友解釋這四句的意思。</p> <p>非禮勿視：不要看別人的東西 非禮勿聽：不要聽別人說壞話 非禮無言：不要說不好聽的話 非禮無動：不要亂動手打人</p>	<p>投影機、投影片</p>	<p>第一部分藉由遊戲的方式進行導入，讓小朋友先對於「禮」這個字產生印象，之後再加以解釋這四句名言，非禮勿視、非禮勿聽、非禮勿動、非禮勿言，以此達到對於禮貌的初步認識。</p>	<p>此活動負責人：梓瑜、玟靜</p> <p>(1)小朋友坐在位子上做這些動作，隊輔老師幫忙引導他們。</p> <p>(2)小朋友玩遊戲時，隊輔要幫忙看小朋友的動作有沒有做錯，來進行修正，才能夠更順利的進行故事情境題。</p> <p>(3)解釋四句話，將採一問一答的方式進行，例如： 「梓瑜問玟靜說什麼是非禮勿聽，玟靜可以說不要偷看別人的日記，因為那是沒有禮貌的行為」，以此類推，過程中會詢問小朋友的意見，藉此明白他們的想法，加以整理後詳細解釋。</p>
---------------	--	----------------	--	--

<p>15mins</p>	<p>情境劇的名稱：蜂蜂學禮記</p> <p>(1)介紹情境劇的角色：</p> <p>主角：蜂蜂</p> <p>好朋友們：翔翔、朱朱</p> <p>老師：孔子爺爺</p> <p>(2)情境劇：</p> <p>翔翔講別人的壞話</p> <p>翔翔亂丟垃圾</p> <p>朱朱偷吃蜂蜂的食物</p> <p>朱朱吃東西吃得很大聲</p> <p>翔翔生氣打朱朱</p> <p>朱朱和翔翔說蜂蜂的壞話</p> <p>蜂蜂在教室大吼大叫</p> <p>朱朱大聲說話</p> <p>(3)解釋完，進行「學禮小尖兵」比賽，每小組派兩位學生上來台上，一共八位同學，以穿插的排列方式來進行比賽。和他們說分組會和之後的故事進行連結，他們要幫助故事中的人物來學習禮貌，例如：當蜂蜂聽到翔翔說髒話時，台上的小尖兵要提醒蜂蜂：「非禮勿聽、非禮勿聽」，並且做出動作，幫助蜂蜂學習聽的禮貌。</p> <p>(4)情境劇結束後，蜂蜂的老師孔子爺爺教他一句：「不學禮，無以立」，藉此勉勵蜂蜂。</p>	<p>角色牌、角色裝扮、投影機、投影片</p>	<p>第二部分讓小朋友幫助蜂蜂、翔翔及朱朱學習禮貌的過程中，讓他們成為了老師、提醒者，藉此培養他們思考的能力，以及對於禮貌的判斷能力，使他們能夠學以致用。</p>	<p>(1) 老師們扮成當中的角色進行故事</p> <p>蜂蜂：梓瑜</p> <p>翔翔：玟靜</p> <p>孔子爺爺：張峻諺</p> <p>朱朱：佳蓉</p> <p>(2) 此部分將與小朋友進行互動。藉由分組的學禮小尖兵，要讓他們幫助蜂蜂學習禮貌。</p> <p>(3) 進行學禮小尖兵的分組，每小隊派兩位同學上台以穿插的模式排列，接下來的故事有關於幫助故事中的角色學習禮貌，台上的小朋友，將會說「非禮勿聽、非禮勿聽」並且加上動作，幫助蜂蜂學習禮貌。其他的情況劇以此類推。</p> <p>台上的小朋友以積分制來爭取各組的印章數，最高分的是三個印章，第二名則兩個印章，其餘的小隊給予一個印章作為鼓勵，提醒故事中的角色遇到此情況時要如何面對及處理，以此活動訓練他們的思考能力。</p>
---------------	--	-------------------------	---	---

				(4)孔子爺爺教導蜂蜂一句關於禮貌的句子，勉勵他要有禮貌，人家才會尊重你，甚至喜歡你，如果沒有禮貌的話，將沒有人會想和你當朋友，如此無法在班上或者生活上立足。
15mins	<p>活動名稱：學禮小尖兵，一起來學禮</p> <p>(1)從各小組派兩位小朋友上去指定的位置，藉此進行遊戲。</p> <p>(2)由老師念出題目，讓小朋友判斷是否為禮貌，如果是的話要跳到○的地方，如果是錯的，跳到×的地方。</p> <p>(3)老師念題目時，可以慢慢的加快速度，藉此增加刺激感及趣味性。</p> <p>(4)如果還有剩餘的時間，可以和小朋友進行非禮木頭人的遊戲，此次小朋友可以站起來往前方前進，直到抓到出題的老</p>	圈叉牌子、教師題目手卡、投影片、投影機	<p>第三部分進行禮貌是非題的活動，藉由遊戲幫助小朋友對於禮貌有更加深的記憶性。</p>	<p>此活動負責人：佳蓉、峻諺</p> <p>(1) 隊輔協助各派兩位同學上去指定位子，注意場地的安排，要有足夠的空間讓小朋友活動。</p> <p>(2) 老師念完題目小朋友才可以進行選擇，隊輔要幫忙看小朋友有沒有跳錯，加以提醒，老師也可以進行题目的補充說明。</p> <p>(3) 老師加快速度時，請小朋友注意安全，勿一時貪快，而讓其他同學受傷。</p> <p>(4) 此遊戲為備案，如果</p>

師者為勝。

還有剩餘的時間，會和小朋友一起玩，老師提醒小朋友勿奔跑，而是要慢慢的走，隊輔要幫忙看小朋友的動作，假如做錯的就淘汰，直到有小朋友抓到出題的老師為止，此遊戲才會結束。