

單元三

積極樂觀

學習重點

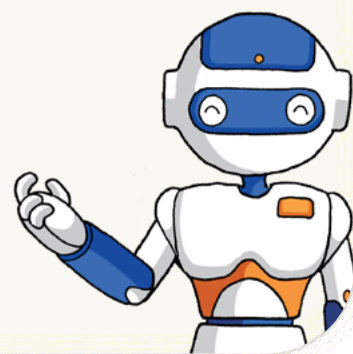
- 學習以樂觀和堅毅的態度，面對生活的困難、挫折和挑戰
- 學習從多角度思考和分析，找到解決難題的方法
- 學習堅毅精神，凡是盡力處理

相關價值觀和態度

- 積極
- 樂觀
- 堅毅

適用年級

- 第三學習階段



教師錦囊

1. 本故事讓學生認識到在生活中總會遇上大小不同的挑戰或難題，應抱持積極樂觀的態度面對，不應逃避責任或放棄。
2. 藉故事讓學生思考、分享和討論發哥是如何從困難中改變悲觀消極的態度，如何建立自信和積極樂觀的精神。
3. 教師可引用一些成功克服困難的例子供學生借鑒，以說明抱持積極樂觀態度的重要，例如殘奧運動會的運動員、航天員登太空如何面對及克服各自的困難等。
4. 可邀請學生分享自己克服困難的經歷，無論結果是成功或失敗，也可請學生分享（1）當時面對的窘境（2）能堅持下去/成功克服/失敗的原因，並讓其他學生參與討論，集思廣益，共同解決看似不可能的任務，培養積極、樂觀的態度。

5. 教師可跟學生討論，建立積極樂觀的態度與邁向成功的關係。教師可舉一些成功人士或偉人的事例（如馬丁·賽里格曼（Martin E. P. Seligman）的「樂觀成功論」、愛迪生、越王勾踐等），讓學生思考積極樂觀的態度如何能促進成功。
6. 鼓勵學生為自己創作一句「座右銘」貼在教室或書桌上。（年紀較小或能力稍遜的學生可在網上搜尋相關金句，並分享相關名人示例）
- 例如：

千古成功在嘗試。

失敗乃
成功之母。

只要有恆心，
鐵柱磨成針。



反思問題

1. 發哥每當遇上困難或挑戰時，為何總會先說：「不可能」？當你遇上一些困難和挑戰時，你又會怎樣反應？

2. 當書桌木板倒下來時，妹妹向發哥求救說：「哥，你想想辦法看看怎樣把門打開吧！」你認為在妹妹的眼中，發哥是否有解決窘境的能力？為甚麼？

教師提問小貼士

> 教師可根據漫畫內容（賽跑奪冠、當上班長、測驗滿分、上台演講）引導學生說出這些任務的難度及或會遇上的困難，設想發哥指自己不可能達到任務的原因。

> 教師可讓學生思考自己最近面對的一次挑戰／困難，分享自己當時的感受。

> 參考答案：從妹妹的說話當中，可見在妹妹的眼中，發哥是有能力解決窘境的，因為妹妹認為發哥只需要用心思考，就可以想出解決方法，反映家人一直都對發哥面對挑戰時的解難能力有信心。

反思問題

3. 承上題，發哥即時反應就是：「不可能！」何解？致電爸爸求助時，他第一句話就說：「不得了啦！妹妹今晚沒有房睡呀！」你能從這些說話中分析發哥的性格嗎？

4. 爸爸如何面對這個難題和挑戰？發哥還是爸爸的面對方法較佳？

- 爸爸在面對和解決這個難題的
5. 過程中，為何要邀請一直說自己「不可能」的發哥共同參與？



教師提問小貼士

- > 教師可引導學生：
 - 代入發哥的處境，分析要把門打開的難度。
 - 思考把門打開與賽跑奪冠、當上班長、測驗滿分、上台演講比較，孰較容易達到？（把門打開可能會比較容易，因為其他幾項涉及長期訓練或要與其他人競爭）
- > 教師可請學生建議把門打開的方法（如果能提出解難方法，可再問學生「你們和發哥都是初中生，為甚麼你們能做到的事，發哥卻想也不想就說自己不行？」，引導學生分析發哥的性格。
- > 教師可讓學生說出爸爸和發哥面對相同挑戰時的不同表現
 - （1）冷靜沈著vs緊張激動
 - （2）嘗試從多角度思考解決辦法vs完全沒有嘗試便放棄
- > 教師可引導學生思考：
 - 發哥一直否定自己，長此下去會有甚麼問題？
 - 爸爸是否真的認為發哥有能力解決問題？
 - 爸爸讓發哥一同解決問題，他給發哥哪些任務？
（從最壞的結果去思考、尋找並試用不同工具、協助自己利用沙灘球把木板升起）
 - 爸爸運用甚麼方法逐步協助發哥個解決問題？（運用提問、從多角度思考、讓發哥親身嘗試）
 - 發哥最終能否成功解決困難？
 - 自此之後，發哥對自己的看法有何不同？為甚麼會有這樣的改變？（爸爸讓發哥放膽作不同的嘗試，為他製造成功的經驗，提升其自信心）

反思問題

6. 在你的日常生活中，你曾否也遇上一些你認為是「不可能」解決的事件或任務？

試跟大家分享

(1) 當時面對的窘境

(2) 能堅持下去/成功克服/
失敗的原因

教師提問小貼士

> 教師可引導學生先說出窘境，表達當時的感受，再述說處理方法和結果，最後分析當時能讓自己堅持下去的原因/成功克服或失敗的原因

> 教師可總結不同學生堅持下去的原因/成功克服或失敗的原因，歸納面對困難和挑戰時應有的態度（如堅毅、樂觀、積極等）



延伸活動

題目：完成一個「看似不可能的任務」遊戲。

問題挑戰：

在一根釘的頭上能否「承載」十八根釘？

（提示：不可玩「小聰明」，不能用磁石、膠水、繩子或其他輔助工具。）

建議：分組活動，4至6人一組，鼓勵學生參與討論及親自動手嘗試。

若有學生已知道答案，則邀請作觀察員；

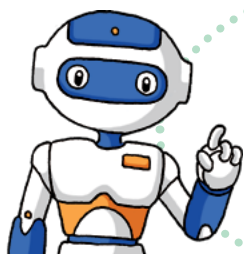
活動目的：是讓學生在參與過程中覺得這是一項「不可能」的任務。

教師必須強調遊戲的重點不在乎「答案」，而是在過程中的體驗和感受；

當學生覺得是一項「不可能任務」時，教師這時可引導學生是「有可能的」，並鼓勵學生思考及嘗試，最後向學生展示答案，如右圖：

教師作總結：

我們一生總會遇上許多認為是「不可能」的事情，不要那麼快就認定「不可能」，必須樂觀積極面對和堅持嘗試，就算最後未能成功，我們也感恩在過程中的得著。



後備方案：

如果覺得學生玩鐵釘有危險性，可以改用建報紙塔或其他解難遊戲代替。

