**生活事件教案**

**建設「零毒污染」校園**

示例概要

本教案旨在讓學生了解毒品對個人、家庭和社會（學校）所造成的禍害，提升他們的責任感與承擔精神等正確價值觀，參與建設「零毒污染」校園。

對象

高中學生

學習目標

1. 認識毒品對個人、家庭和社會（學校）所造成的禍害
2. 培養潔身自愛的人生態度，以正面積極的態度面對逆境
3. 願意向自己及他人負責，建設「零毒污染」校園

價值觀/ 態度

珍惜自愛、積極自律、責任感、承擔精神、孝親

教材

1. **「無毒富翁」**遊戲咭 （附件1-1、附件1-2）
2. **「無毒富翁」**機會咭 （附件1-3）
3. **「無毒富翁」**能量咭 （附件1-4）

建議以上三項印在不同顏色的紙上

1. **「無毒富翁」**遊戲規則 （附件1-5）
2. **我是「無毒富翁」**工作紙（附件2）

教學時間

40分鐘

教學流程

|  |  |
| --- | --- |
| **教學步驟 （時間）** | **學習重點** |
| **活動一︰毒品知多少？ （5分鐘）**1. 教師向學生發問一些關於毒品知識的問題，可參考以下題目：
* 俗稱「K仔」的毒品，正確名稱是甚麼？（氯胺銅）
* 除「K仔」外，舉例說出一些常被青少年吸食的毒品。

（Ecstasy/ MDMA– 搖頭丸/丸仔/E仔/忘我/狂喜；5仔；大麻；冰；咳藥水；可卡因…）* 說出一些毒品對身體的禍害。

（集中力減低、記憶力/判斷力受損、行動受損、動作協調神經系統功能受損、抑鬱、激動不安、精神紊亂、內分泌紊亂……）1. 教師小結：毒品已進入校園，同學們應提高警覺，認識毒品的害處，免得因定力不足而作出毒害自己的選擇。
 | * + 本活動為熱身部分，透過問答提醒學生要對毒品有正確認識，避免因無知而染上毒癮，誤入歧途。
	+ 有關毒品名稱及禍害的知識，老師可瀏覽禁毒處相關網頁。網址：<http://www.nd.gov.hk/tc/druginfo.htm>
 |
| **活動二：「無毒富翁」遊戲 （25分鐘）*** + - 1. 教師向學生講解遊戲規則，及派發附件1-1及1-2。
			2. 學生明白遊戲規則後，由老師主持遊戲。
			3. 遊戲完畢後，教師邀請參賽者及其他同學分享當中的感受：
* 遊戲的氣氛如何？
* 哪是最刺激的部分？
* 在過程中，哪一步令你感到最不忿/後悔/慶幸？為甚麼？
* 遊戲給你最深刻的印象是甚麼？
* 誰是這場遊戲的贏家？為甚麼他（們）會贏？
* 同學是否同意「人生如遊戲」“Life is a game”的說法？年輕的你如何才能勝出這場人生的「遊戲」？

（給學生一些反思的空間） | * 透過遊戲，讓學生經驗吸毒所帶來的傷害──毀人前途，鼓勵他們建立健康的生活習慣。
1. 生活定時、有節制
2. 飲食均衡
3. 拒絕不良習慣
4. 常做運動
5. 認識自己
6. 慎思明辨
7. 結交良朋
8. 多與家人師長溝通
9. 勇於面對逆境
10. 妥善管理情緒
* 活動啟發學生思考吸毒是邁向光明人生的障礙，鼓勵他們訂立目標，養成潔身自愛的生活習慣，以正面積極的方法面對逆境，決不選擇以毒品麻醉自己來逃避問題。
 |
| **活動三：我是「無毒富翁」 （7分鐘）*** + - 1. 教師派發**我是「無毒富翁」**工作紙（附件2），讓學生就問題稍作思考，然後彼此分享見解，可待回家才完成整份功課。
			2. 學生思考自己在遏止毒品入侵校園上可擔當的角色，反思自己如何在校園中履行拒絕毒品的責任，承擔建設「零毒污染」校園的使命。
 | 工作紙設計旨在讓學生反思吸毒是人生的障礙物，而一個「零毒污染」的校園，是需要全校師生共同努力建造的，人人都應承擔起拒絕毒品的責任。 |

教師總結 （3分鐘）

毒品對個人、家庭和社會（學校）都造成的禍害，它已進入校園，嚴重傷害學生們的身體及前途。學生應當謹慎，潔身自愛，養成健康的生活習慣，正面積極地面對逆境，決不以毒品麻醉自己來逃避問題。他們亦是建設「零毒污染」校園的一分子，唯有師生合力，學校才可成為學習的好地方。

延伸活動

學生回家完成**我是「無毒富翁」**工作紙 （附件2）。教師批閱時就其分享回應交流，選出有代表性的作品張貼壁報板上供同學彼此勉勵。

小組活動：學生以**建設「零毒污染」校園**為題討論計劃書，向校方建議建設無毒校園的方案。

學生搜集有關毒品禍害校園或校本毒品測試計劃的資料，教師安排時間讓學生在班上分享討論或製作展板。

**活動二：「無毒富翁」**遊戲

附件1-1

**「無毒富翁」**遊戲咭

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **測驗滿分，****獎「能量咭」一張。** | **每天交齊功課，****獎「能量咭」一張。** | **完成班長職責，****獎「能量咭」一張。** | **路不拾遺，****獎「能量咭」一張。** |
| **常做義工，****獎「能量咭」一張。** | **成功戒毒，擔任****校園「零毒」大使，****前進5步及****獎「能量咭」一張。** | **教導師弟妹做功課，****獎「能量咭」一張。** | **每天準時上學，****獎「能量咭」一張。** |
| **曾染毒癮，成功戒毒，****前進2步及****獎「能量咭」一張。。** | **全學期沒請病假，****前進2步及****獎「能量咭」一張。** | **得知好友吸毒，****向老師/社工求助，****獎「能量咭」一張。** | **發現校外有人販毒，****告知學校/報警，****獎「能量咭」一張。** |
| **機會** | **機會** | **拒絕考試作弊，****跳前3步。** | **因染毒癮而入讀****戒毒學院，****立志悔改，重歸正路；****前進5步。** |
| **機會** | **機會** | **機會** | **機會** |

附件1-2

**「無毒富翁」**遊戲咭

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **欺凌同學，****罰停兩次。** | **好友慫恿索「K」，****心感好奇刺激，****正想嘗試…** | **記憶力衰退，****忘記上學，****罰停一次。** | **好友慫恿運毒，****因想買名牌手錶，****正考慮…** |
| **被警察發現藏毒，****被判入獄。** | **在沙灘開毒品派對，****被判入戒毒所。** | **被父母發現索「K」，****被判入住戒毒中心。** | **身體出現頻尿情況，****到醫院求醫。****（停賽一次）** |
| **誤信****吸食「冰」毒****可以瘦身，****染上毒癮。****（停步不前）** | **自以為一次不會上癮，卻吸了三年，****因要買毒而偷竊，****被判入獄。** | **朋友間出現感情問題，索「K」麻醉自己，染上毒癮。****（停步不前）** | **與家人發生衝突，****「啪丸」逃避，****更當上小拆家，****被判入懲教中心。** |
| **機會** | **機會** | **感覺生活無聊，****嘗試吸毒，****後退5步。** | **判斷力衰退，****紅燈時過馬路，****被車撞倒入院，****（停賽三次）** |
| **機會** | **機會** | **機會** | **機會** |

附件1-3

**「無毒富翁」**機會咭

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **校園「零毒」大使，****堅決拒毒。** | **學生會會長，****宣傳「零毒」校園訊息，****獎前5步。** | **校園健康大使，****傳遞健康訊息有功，****獎前3步。** |
| **校園「零毒」小先鋒，****堅決拒毒。** | **成功勸導好友不吸毒，****跳前3步。** | **校園陽光少年，****不煙不毒不賭的好學生，****品學兼優，潔身自愛，****直達終點。** |
| **不敵同學引誘，****第一次嘗試索「K」。****（暫停一次）** | **間歇吸毒，****體質每況愈下，****後退5步。** | **朋友告知****索「K」令人感覺很「high」，不敵誘惑，****吸毒後退5步。** |
| **經常吸毒，****身體機能下降，****後退10步。** | **放學後「啪丸」，****在公園暈倒，被送入院。****（停步兩次）** | **染上毒癮，****自行隔離在家嘗試戒毒，****未見成效。****（停步不前）** |

附件1-4

**「無毒富翁」**能量咭

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **定力十足，****成功抵抗誘惑。** | **家人愛護，****凡事有商有量，****參考家人意見作決定。** | **結交良朋，****互相勉勵做正確的事。** |
| **飲食均衡，****體格強健。** | **意志堅定，****潔身自愛。** | **生活自律節制，****不會吸毒。** |
| **生活定時，****沒有不良習慣。** | **高AQ （逆境商數），****勇於面對困難。** | **認識自己，慎思明辨，****不會胡亂做事。** |
| **常做運動，****身體健康。** | **與老師亦師亦友，****參考其意見作決定。** | **EQ高，****能妥善管理情緒，****不做傷己的事。** |

附件1-5

**「無毒富翁」**遊戲規則

遊戲形式與「大富翁」類似。

老師在班中邀請4-5位同學作參賽者並離開座位，站到起點前（老師可先設定課室門口為起點，順序到最後的座位為終點。）；其餘同學留在座位中成為棋盤中的一格，每人獲派一張「遊戲咭」。

參賽者輪流擲骰子，按點數步行，到達時由該座位的同學讀出所持的「遊戲咭」內容，參賽者按指示行。

最快到達終點者勝出。

當參賽者走到「遊戲咭 - 機會」的位置，便可向老師抽取「機會咭」，然後根據咭上內容得到獎/罰。

若參賽者取得「能量咭」，可留待有需要時抵銷一次懲罰。

若參賽者被判入獄/懲教中心/戒毒中心，即不能繼續遊戲，須站在課室一角。

若參賽者抽到「堅決拒毒」的「機會咭」，即在任何情況也不會選擇吸毒。

若參賽者抽到「直達終點」的「機會咭」，即時勝出。

**活動三：我是「無毒富翁」**

附件2

**我是「無毒富翁」**工作紙

（一） 請就以下問題反思：

1. **「無毒富翁」**這個遊戲給我最深刻的印象是甚麼？

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

1. 有人說「人生如遊戲」“Life is a game”，你同意嗎？年輕的我如何才能勝出這場人生的「遊戲」？

**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

（二） 請以**我是「無毒富翁」**為題，畫一幅圖畫送給自己：