

教育局 課程發展處

**『守法』及『同理心』
教案設計比賽**

小學組

優異獎

潘家輝老師

元朗公立中學校友會鄧英業小學

「守法」及「同理心」教案設計比賽

教案設計

(1) 教案名稱： 利用 Scratch 講「守法」故事
(2) 學習目標： 1. 透過遊戲，讓學生明白守法的重要 2. 透過設計故事工作紙，讓學生思考情的抉擇方法及結果 3. 學生能利用 Scratch 程式中的「廣播訊息」及「當接受訊息」指令方塊創作故事
(3) 對象： 四至六年級
(4) 課節： 兩教節
(5) 學習材料： 電腦、工作紙、工作紙、Scratch 遊戲 https://scratch.mit.edu/projects/460982636/

教案內容

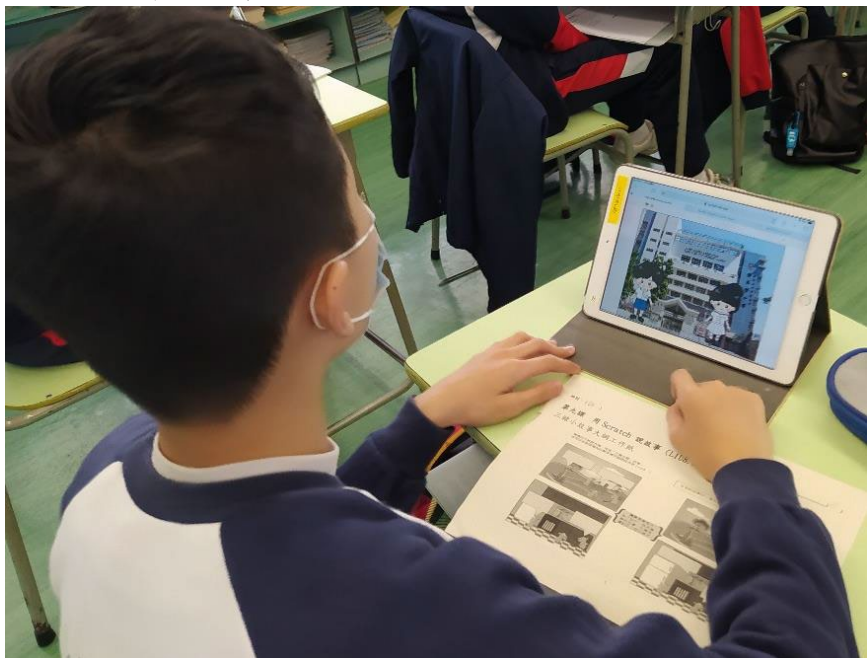
教學活動	構思和備註
1. 教師指導學生進入 scratch 網站並參與守法小故事遊戲。 https://scratch.mit.edu/projects/460982636/ 	本活動旨在： • 引起動機，以有趣的方式讓學生了解處理朋輩要求的正確態度。 • 提供開放的空間，讓學生可以自由選擇。

2. 教師引導學生分析，<u>小葉</u>遇到什麼的問題。引導思考溫習默書是誰的責任？<u>小英</u>的要求合不合理？  同學請幫小葉作出抉擇。 1.答應小英看默書內容協助作弊？ 2.拒絕小英的要求？ 請按下面的按鈕,並觀看結果： 答應作弊 拒絕作弊	• 讓學生初步了解面對問題時，我們可以如何拆解問題。
3. 教師引導學生思考<u>小葉</u>有什麼的抉擇，<u>小葉</u>的抉擇帶來什麼的短期及長期後果。	• 讓學生分析時，我們需要考慮帶來的後果及對自己的影響。
4. 學生作出抉擇，並觀看故事的結果，讓學生了解各種選擇得到的後果。 答應作弊的結果： 	• 讓學生反思及檢討自己的選擇及對自己的影響。

拒絕作弊的結果：  <u>教師總結：</u> 朋友間應互相尊重、互相關心、互相體諒，不應提出過份的要求才能和洽相處，面對朋友的不當的要求，要懂得拒絕，這並不是幫助朋友，反而是害了他。朋友要引導他回歸正途。	
5. 派發工作紙予同學，分析剛才製作 Scratch 的流程，程式如何使用廣播訊息及當接收訊息去更改說話內容及轉變舞台背景。	• 讓學生認識 Scratch 說故事的製作流程及「廣播訊息」及「當接受訊息」指令方塊。
6. 著學生完成工作紙，創作相關的故事，在友情與法規之下，該如何抉擇。 A. 思考相關的情境； B. 抉擇方法； C. 不同的抉擇帶來什麼後果。 （例如：風紀遇到朋友犯規時該如何處理，簿長處理老友欠交時該如何做？）	• 讓學生延伸思考，在日常生 活中有類似的抉擇，訓練學 生全面思考；
7. 教師分享同學的作品，分享學生提供的情境、並一起分享抉擇及後果。	• 透過不同的情境，讓學生分 析守規的重要性，犯法最終 只會自食惡果。

教學反思和檢討

1. 學生對使用 Scratch 程式觀看情況及作出選擇感到興趣，學生積極回答問題，學生在使用程式後能分析出作弊的壞處。



2. 從學生訪談中得知，學生十分喜歡這課堂，學生能自由選擇能有自由度去創作及沒有限制其思考，能想出不同的抉擇及延伸後果。



學生學習成果

1. 學生在思維導圖的指引下，能找出其可以選擇的方法，並延伸各種選擇帶來的後果：

我設計的故事：

遇到的事件

想去跟朋友玩，但要去補習社補習

抉擇方法：

去跟朋友玩，不去補習社補習

跟朋友說我要去補習社補習，不玩了，下次有空再一起玩

帶來後果：

浪費了這次補習機會，成績變得更差了

成績可以更好，反正下次可以玩，所以這次先不玩也沒差

2. 學生的作品，亦有維護法治的方法，不挺身而出的後果。

故事的大綱。

我設計的故事：

遇到的事件

我看到有一個男人在商店偷東西。

抉擇方法：

告訴店主，報警。

有視而不見

帶來後果：

店主感謝你。

令小偷繼續偷東西

3. 學生可以思考出身旁的例子。

我設計的故事：

遇到的事件

小美不會做功課求我借功課

抉擇方法：

答應，借給小美看

拒絕小美的要求

帶來後果：

明天老師會發現我們一樣功課，會被罰不斷被小美威脅幫手

小美可能跟我絕交不用被罰

我設計的故事：

我設計的故事：

遇到的事件

小麗要求我逃課跟她一起去玩

抉擇方法：

答應逃課，跟她一起去玩

拒絕小麗的要求

帶來後果：

給老師的發現，就會被罰堂下不斷被小麗威脅文化

小麗可能跟我絕交不用被罰

4. 學生作品多樣式，可延伸至各德育範疇，能力稍遜學生亦可思考出與毒品及吸煙相關的抉擇。

我設計的故事：

遇到的事件

同學叫我吸毒

抉擇方法：

答應吸毒

拒絕吸毒

帶來後果：

死

身體很好

5. 學生對於自己的故事和情境變成程式感到十分有滿足感。

故事的大綱。



我設計的故事：

遇到的事件

有一天，我在地上撿到一個錢包。

抉擇方法：

把錢包裏的錢全部拿出來，把錢包掉在地上。

交給警察，等警察交還給失主。

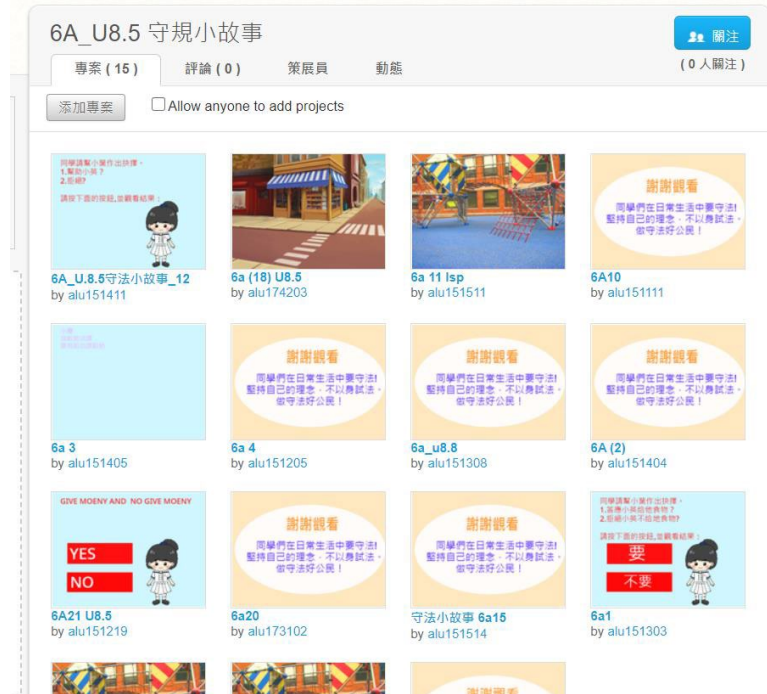
帶來後果：

可以買到自己新愛的貨物。

警察稱讚我是個拾金不昧的好孩子。如果在三個月後沒有人認領，這個錢包便是屬於我。

學生互相分享作品

學生製作完成的作品放置於網上的創作坊中，學生可以利用各同學創造的程式認識更多的情境，與及在不同的情況下該如何處理。提升生生互動。

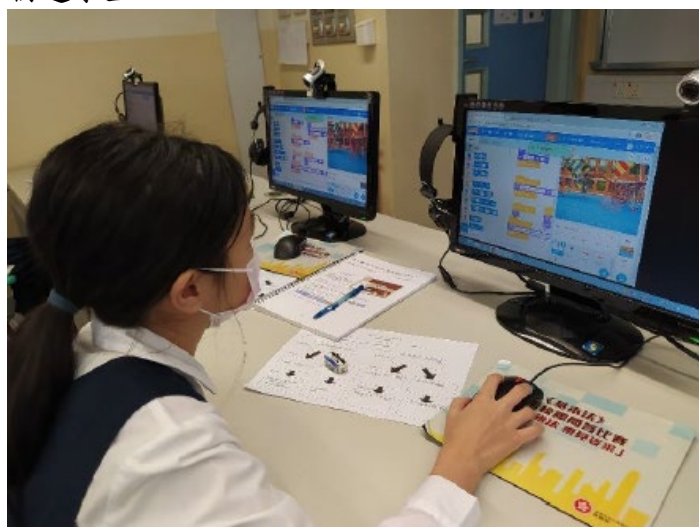


教學檢討：

1. 學生對於創作故事，使用中文輸入法會遇到困難，有學生使用英文，另外要教授有關中文的語音輸入法。可能使用平版電腦使用手寫功能較為方便。



2. 教授時要注意個別差異，部份學生對於程式編制遇到困難，故需提供較多的素材及支援能力稍遜學生。



總結：

是次教學欲以學生為本的教學活動，讓學生在互動的過程中，投入參與課堂，相對於教師直接講述，學習效能高，另外讓學生透過自身的感知明白守法的重要性。

本人希望教學內容的流程和邏輯要緊密相扣，先讓學生去試玩程式，然後讓學生去思考及設計，最後利用程式創作，整體流程暢順，惟需預留較長時間讓學生去思考。

本人使用思維導圖作指引，讓學生作延伸思考，普遍學生能完成工作紙，程度較高學生可思考出不同層次結果，可能需修訂工作紙，提供更多空間。

學生完成創作後，學生互相分享，學生自身的生活經驗的經歷讓學生身同感受，亦令學生明白不應對同學提出不合理要求，亦讓學生明白拒絕不合理要求是正確的選擇。