

反毒教育教案設計

主題名稱	風險管理師	教學設計者	胡婷媛、汪以竣
教學對象	國中八年級	教學節次	5 節課(225 分鐘)
核心素養 面向及項目	A 自主行動 A3 規劃執行與創新應變	核心素養 具體內涵	綜-J-A3 因應社會變遷與環境風險，檢核、評估學習及生活計畫，發揮創新思維，運用最佳策略，保護自我與他人。
主題軸	3. 社會與環境關懷	主題項目	a. 危機辨識與處理
學習表現	3a-IV-1 覺察人為或自然環境的危險情境，評估並運用最佳處理策略，以保護自己或他人。		
學習內容	輔 Db-IV-1 生活議題的問題解決、危機因應與克服困境的方法。 童 Cc-IV-1 戶外休閒活動的安全、風險管理與緊急事件的處理。		
學習目標	1. 探究青少年生活中常遇到的問題，辨別問題的類型及對個人產生的影響。 2. 探索個人面對問題解決的抉擇方式，以及對個人未來發展造成的不良影響。 3. 分析緊急事件發生時的各種因應策略，思考最佳的處理方式。 4. 評估各種戶外活動問題情境可能產生好或不好的影響，擬定風險管理策略以保護自己與他人。		
學習方法	體驗活動、引導反思、小隊討論、閱讀理解		
融入議題	生命教育		
教學資源	2015.11.14 失控「毒」世代 https://youtu.be/DnzrfJSvZjE?t=32m10s		
課程架構圖	<p style="text-align: center;">風險管理師</p> <p>風險tempo 探究青少年生活中常遇到的問題，辨別問題的類型及對個人產生的影響。</p> <p>風險迷宮 探索個人面對問題解決的抉擇方式，以及對個人未來發展造成的不良影響。</p> <p>變調人生 分析緊急事件發生時的各種因應策略，思考最佳的處理方式。</p> <p>意外動新聞 評估各種戶外活動問題情境可能產生好或不好的影響，擬定風險管理策略以保護自己與他人。</p>		

第一節教學活動	教具	評量方式
活動一：休閒聯想動動腦 (15 分鐘) 一、課前準備： 1. 教具：A5 二級紙、青少年社會新聞、討論白板與白板筆板擦。 2. 學生：教室座位分組，每組不超過 6 人、文具。 二、活動說明： 1. 教師發下約 A5 大小白紙，請同學將白紙摺成六格。 2. 教師說明 635 討論法是一種搜集創意的方式，老師出題後請學生在格子內作答。作答規則如下： (1)白紙橫拿橫寫，從右上角的格子開始順時針填寫。	A5 二級紙、青少年社會新聞、討論白板與白板筆板擦	實作評量

<p>(2)每輪只寫 1 格，每輪有 10 秒的時間。</p> <p>(3)作答時不能講話以免影響他人答案。</p> <p>(4)寫下的答案不能與自己重複和紙上看到的答案重複。</p> <p>(5)寫完後將紙順時針傳給下一位。</p> <p>3. 教師出題：請同學寫下一個適合國中階段學生的休閒活動。 (補充說明：以自身從事過、聽聞同學從事過的休閒為主，但超過消費能力例如出國旅行則不行)</p> <p>三、活動進行</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師先進行第一輪的作答讓同學適應規則，再將剩下 5 輪進行完畢。 2. 請同學將白紙延折線撕開，每個答案一張，請同學將答案進行分類，並以淺顯易懂的方式進行休閒分類。 <p>四、引導思考：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組休閒活動的分類方式為何？ 2. 有哪些熱門休閒活動是大家容易重複聯想的？ 3. 有哪些休閒活動比較冷門、甚至有風險的？ <p>活動二：默契 temple (30 分鐘)</p> <p>一、活動說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 小隊各派三人上台參賽默契 temple 遊戲，全班進行兩輪讓每個人都有機會餐嘍。老師出題節奏為「一聽到 oo，你會想到什麼？」，三人要立刻接上節奏「一聽到 oo，我會想到 xxx？」。 2. 遊戲規則如下： <ol style="list-style-type: none"> (1)以大家所提到的休閒活動作為出題內容，小隊成員聽到出題內容後，跟著節奏必須同時喊出聯想到的潛藏危險。 (2)若三人皆同則得五分，只有兩人相同則得兩分，若三人皆不同則無法得分。 (3)與題目無關、先協調好的答案不予計分。 <p>二、活動進行</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 邀請自願同學上台示範可多一次挑戰機會。是飯後提醒同學往影響、後果去思考以免範圍太廣。 2. 舉例示範：老師出題「一聽到 KTV，你會想到什麼？」，三人小組要立刻接上「一聽到 KTV，我會想到唱歌、包廂、吸毒」。(可加動作左手轉、右手轉、雙手轉)。 3. 各組輪流進行活動，請下一組同學先至教室右前方準備上台。 <p>三、引導思考：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 剛才哪些題目小隊默契最佳？為什麼？ 2. 剛才哪些題目小隊回答都不一樣？原因是什麼？ 3. 剛剛有哪些答案是很特別的？甚麼時候會聽到？ 4. 哪些休閒活動容易發生危險？他們有甚麼共同特性？ (若有提出自慰，可順勢讓學生比較發生性關係哪種較危險) 5. 風險矩陣：假設橫軸是風險，縱軸是收益。休閒活動發生危險的機率是風險，感到愉快滿足是收益，請在學習單上的矩陣，將你們小隊的休閒活動分類依照你的分析填在四個象限中。 <p>四、歸納總結</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 休閒一定有風險，但也不能因此就不休閒，所以我們剛剛做的就是風險評估，下一節要認真的學習風險評估，有助於做好風險管理，才能安心享受休閒生活。 2. 作業：請回去訪問家長，自己從小到大的休閒玩樂中發生意外受傷的 	<p>活動簡報</p> <p>學習單</p> <p>學習單</p>	
--	-----------------------------------	--

慘痛教訓、當下人事時地物(5W)的狀況為何？家長的處理方式？後遺症？(自己沒有再寫親人朋友的)		
---	--	--

第二節教學活動	教具	評量方式
<p>活動一：風險矩陣(5 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 複習上一堂課的風險矩陣畫在黑板上，橫軸風險、縱軸收益。 2. 將休閒字卡一一拿出，不要露出背後的新聞標題，讓學生練習風險評估的技巧，將字卡貼在對應的矩陣上。 <p>活動二：命運迷宮(30 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課前將地上鋪好 5 乘 5 共 25 片巧拼(初級的可用不同色，進階可用同色)，準備好鈴鐺和慘叫雞(或其他會發出聲音的玩偶)，迷宮地圖(白紙畫 25 格，預排好路線)。 2. 基本規則：老師手中有一條路線，教師告知起點(最靠講台這排的某張巧拼)，結尾在離講台最遠的那排的某張巧拼，走過的巧拼不會重複。請同學一步步走，走對了會聽到鈴聲，走錯了會聽到慘叫雞慘叫代表出局換下一位同學。每一棒必須從起點開始一步步走，若走錯也出局。團隊的成功才是成功，我們會分兩階段計時看看我們的成就。 3. 第一階段：只有前後左右四個方向，同學不可以提醒，只能自己選擇。 4. 第一階段進行 5. 第一階段反思： <p>Q1 這個活動第一輪同學幾乎都會失敗，你們對失敗的感覺如何？</p> <p>Q2 站上巧拼跟在下面看有什麼差別？選擇時會考慮什麼？</p> <p>Q3 如果能夠溝通會有甚麼差別？</p> 6. 第二階段：這次增加斜向共八個方向，一樣踩過不會重複但路線可能交叉，但是同學這一輪可以提醒當事人怎麼選擇。 7. 第二階段反思： <p>Q1 這個活動要成功關鍵為何？</p> <p>Q2 今天自己站在巧拼上選擇時，你是聽別人的還是聽自己的？</p> 8. 不管別人怎麼說，走出那一步的是你，有的時候別人是對的，但有時是錯的，關鍵在於你能否做好觀察的工作，或找到能夠學習、觀察的隊友，進而做出正確的決定，所以當你不能觀察，又沒有朋友，又聽不進去師長的話，你會讓自己處於多大的危險之中？ <p>活動三：休閒龍捲風(10 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 黑板上的所有休閒活動，背後都有許多人付出了生命或健康的代價，教師可請學生票選想知道的活動翻牌，並解釋新聞事件概要。 2. 教師歸納這些新聞事件發生危險的原因，並依 5W 分析。 3. 休閒意外總是發生在意料之外，這些人也不想要受傷甚至死亡，所以怎麼樣評估風險是很重要的能力，才能趨吉避凶永保安康。 	<p>休閒字卡</p> <p>巧拼 鈴鐺 慘叫雞</p> <p>休閒字卡</p>	<p>口語評量</p>

第三節教學活動	教具	評量方式
<p>活動一：風險 911(10 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 將上次的休閒字卡發給學生，請學生依照字卡上面的意外類型，將同類型的意外事件放在一起。 2. 字卡顏色可做為老師檢核依據，教師帶學生分析同類別事件的相同處，顏色不同的事件有什麼不同。 3. 教師將死亡類別紅字卡貼在休閒字卡上，依據行政院主計處統計，17 	休閒字卡	實作評量

<p>歲以下青少年的五大死亡原因如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> (1)暴力或意外傷害(鬥毆、強制、塵爆、溺水) (2)藥物濫用(毒品誘惑與成癮、毒臥、販毒) (3)交通事故(飆車、車禍、受傷、骨折) (4)妨害性自主(性騷擾、性侵害、約會強暴、偷拍) (5)自我傷害(自殺、自殘、自我孤立或自我放棄) <p>活動二：變調的人生(30 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 任何意外事件中會有以下 4 種角色： <ol style="list-style-type: none"> (1)當事人：分為行為人與被行為人，但有時自殘與意外中為同一人。 (2)利害關係人：在現場受影響的人，例如店員或司機。 (3)雙方親友：不在現場卻關心當事人的家人與朋友。 (4)旁觀者：事件現場的其他人，代表冷眼旁觀與批評的角度。 2. 播放「失控毒世代」大炳吸毒的片段(32 分 10 秒～38 分 29 秒)。 3. 教師引導： <ol style="list-style-type: none"> (1)大炳為何會接觸毒品？(分別從 5w 來思考) (2)藥頭為何要持續誘惑大炳？ (3)大炳為何戒不了毒品？ (4)大炳親友的感受？他們真的放棄大炳嗎？ (5)我們自己生活中有哪些壞習慣常為家人所詬病？ (6)我們可以怎麼做改變壞習慣？ 4. 改變壞習慣或面對緊急意外事件的策略可分為： <ol style="list-style-type: none"> (1)事前評估預防：5W 分析自己是否會置身危險，行蹤是否告知家人。 (2)事中保命求生：緊急應變方式、求救技巧與保命要件。 (3)事後停損求助：可尋求的求助對象、機關與資源。 5. 以打籃球扭傷為例：事前做好暖身預防、事中注意要保護彼此、事後要立刻求助同學送健康中心、回家 24 小時冰敷) <p>活動三：動新聞準備(5 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 規則說明： <ol style="list-style-type: none"> (1)各組選擇一個死亡類別，然後從其中選一個新聞事件為演出主題 (2)請各組回家搜尋該新聞事件後，以真人實境靜態照片展示該新聞事件，畫面當中要包含行為人、被行為人、雙方親屬、關係人與旁觀者。(依照小組人數分配角色，若人少角色由後往前刪) (3)每人要揣摩對此案的內心獨白一句話，老師訪問到再說出來。 (4)其他組看完小組演出後，要提供事前評估預防、事中保命求生到事後停損求助的三種風險管理策略，教師將策略記錄在黑板上。 2. 角色介紹： <ol style="list-style-type: none"> (1)當事人：分為行為人與被行為人，但有時自殘與意外中為同一人。 (2)利害關係人：在現場受影響的人，例如店員或司機。 (3)雙方親友：不在現場卻關心當事人的家人與朋友。 (4)旁觀者：事件現場的路人，代表冷眼旁觀與批評的角度。 3. 下堂課各組準備 5 分鐘後就要上台，請各組務必回去準備。 4. 接續學習單上的個人意外事件，請回去訪問家長當時的感受與想法。 	<p>單槍投 影 影片</p> <p>學習單</p>	
---	------------------------------------	--

第四節教學活動	教具	評量方式
<p>活動一：意外動新聞(45 分鐘)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 各組準備 5 分鐘後上台，教師依序訪問各角色並詢問各組應對方法。 2. 教師總結事件前中後三種不同的風險管理策略，與同學討論安全與休閒收穫之間的平衡與取捨。 		實作評量

<ol style="list-style-type: none"> 3. 請同學拿出學習單，依據自己曾發生的意外事件，擬定風險管理策略。 4. 經過四堂課的風險管理，請同學分享有沒有覺察到生活中有哪些你喜愛或想要從事的休閒活動，其實潛藏著風險？ 5. 意外總是發生在意料之外，有些事情無法預知，例如運動傷害，我們要懂得如何處理；有些事情年紀到了就可以做，例如騎摩托車，那就等年紀到了再做；但有些事情不管哪個年紀做都沒好處，而且傷害有不可逆性，例如吸食毒品，就絕對不能去碰。 6. 播放「失控毒世代」包尿布的片段(12 分 46 秒~16 分 10 秒)。 7. 教師總結： <ol style="list-style-type: none"> (1)要做好風險評估，比較收益與 5W 風險分析。 (2)要能擬定前中後風險管理策略。 (3)要能在安全的前提之下，享受愉快的休閒生活。 8. 建議後續單元可運用風險管理觀念撰寫休閒計畫。 		
---	--	--