

# 99年度臺南縣國民教育輔導團 綜合活動學習領域國小組

## 「品德教育-3Q達人」創意教案徵選

# 魔法3Q達人

有一種魔法，專門培養一級棒的3Q達人，

準備好了嗎？我們要開始施展魔法囉~

哇沙巴拉.. 麗沙巴拉.. “ㄉㄤ”

永信國小 黃惠珠



99 年度臺南縣國民教育輔導團綜合活動學習領域國小組

主題：魔法 3Q 達人

目 錄

壹、教學理念 .....	1
貳、教學活動設計 .....	2
活動一：AQ-不抱怨運動 .....	5
活動二：EQ-情緒象限 .....	8
活動三：MQ-責善固執 .....	11
活動四：魔法 3Q 大富翁 .....	14
參、教學評估 .....	16
肆、省思與建議 .....	18
伍、參考資料 .....	18
附件一：「失落的一角」繪本簡介 .....	19
附件二：不抱怨學習單 .....	19
附件三：情緒紓壓學習單 .....	20
附件四：奉獻歌曲海報 .....	20
附件五：重責大任學習單 .....	21
附件六：「培培點燈」繪本簡介 .....	21
附件七：魔法 3Q 大富翁說明書 .....	22
附件八：自我檢核表 .....	30



## 主題：魔法 3Q 達人

### 壹、教學理念

「魔法 3Q 達人」以多元的教學與評量為設計理念，除了提升孩子的學習動機外，並引導孩子在「AQ-挫折容忍力」、「EQ-情緒管理能力」、「MQ-良好品德」等三個主題向度中學習，培養孩子成為品德兼優的 3Q 達人。其中，在 AQ 挫折容忍力方面，引導孩子以不同的角度看待事物，學習面對挫折；在 EQ 情緒管理能力方面，指導孩子以正向的情緒面對事情，學習樂觀進取；在 MQ 良好品德方面，培養以負責的態度接受挑戰，學習良好品德。最後，作者設計一套「魔法 3Q 大富翁」教學評量遊戲，統整本教學活動課程內容，以多元的方式進行教學與評量。整個教學設計分為四個教學活動，以下分述之：

- 一、【AQ-不抱怨運動】為了培養孩子的挫折容忍力，作者透過「失落的一角」繪本引導孩子發現生命中的缺陷與不如意，並說明抱怨產生的原因與類型，也透過「感恩球」，讓孩子學習時時懷著感恩的心。最後，藉由「不抱怨手環」活動，讓孩子學習面對困難時，能以正向的心態去面對與解決。
  - 二、【EQ-情緒象限】為了訓練孩子情緒管理能力，作者從不抱怨運動中引導孩子認識情緒象限中的正負向情緒，並學習如何面對與處理負向情緒。最後，透過「情緒紓壓學習單」，讓孩子學會正確處理自己的情緒。
  - 三、【MQ-責善固執】在品德的六大支柱中，孩子的責任心影響著其對人處事的態度，我們以責任為主，向外延伸。本活動透過音樂及繪本，讓孩子瞭解責任是一種奉獻、是一種甜蜜的負擔，也藉由「重責大任學習單」讓學生瞭解各種行業人才的責任，並進一步思考自己與家人、老師、同學等的責任，期望孩子能勇於承擔並善盡責任，培養認真負責的生活態度。
  - 四、【魔法 3Q 大富翁】最後，透過魔法 3Q 教學評量大富翁統整前三個活動課程，讓孩子在遊戲中快樂學習，輕鬆學會 AQ、EQ 與 MQ。
- 透過整個學習活動，訓練孩子 3Q 能力，培養每個孩子成為真正的 3Q 達人。



## 貳、教學活動設計

主題名稱	魔法 3Q 達人	單元名稱	活動一：AQ-不抱怨運動(1 節) 活動二：EQ-情緒象限(1 節) 活動三：MQ-責善固執(1 節) 活動四：魔法 3Q 大富翁(2 節)
適用年級	<input type="checkbox"/> 國小低年級 <input type="checkbox"/> 國小中年級 <input checked="" type="checkbox"/> 國小高年級		
教學目標	<p>一、AQ 挫折容忍力，學習不會因為不如意就抱怨，能勇敢面對人生的挑戰。</p> <p>二、EQ 情緒管理能力，學習處理負面情緒，培養正向樂觀的生活態度。</p> <p>三、MQ 良好品德，學習瞭解自己的責任，做好每一件事，世界變得更美好。</p> <p>四、透過教學評量大富翁遊戲引導學習與評量，培養成為真正的 3Q 達人。</p>		
教學方式	<input checked="" type="checkbox"/> 繪本教學 <input checked="" type="checkbox"/> 合作學習 <input checked="" type="checkbox"/> 資訊融入教學 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲教學	教學時間	200 分鐘 (五堂課)
評量方式	<input checked="" type="checkbox"/> 口頭評量 <input checked="" type="checkbox"/> 實作評量 <input checked="" type="checkbox"/> 紙筆評量 <input checked="" type="checkbox"/> 情意評量 <input checked="" type="checkbox"/> 遊戲評量 <input checked="" type="checkbox"/> 自我評量		
九年一貫 相關領域	<input checked="" type="checkbox"/> 語文 <input type="checkbox"/> 數學 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input type="checkbox"/> 自然與生活科技 <input type="checkbox"/> 藝術與人文 <input checked="" type="checkbox"/> 健康與體育 <input checked="" type="checkbox"/> 綜合活動 <input checked="" type="checkbox"/> 家庭教育 <input checked="" type="checkbox"/> 人權議題		
九年一貫 能力指標	<u>綜合領域</u> 1-3-2 參與各項活動，探索並表現自己在團體中的角色。 1-3-3 探究自我學習的方法，並發展自己的興趣與專長。 1-3-4 覺察自己的壓力來源與狀態，並能正向思考。 1-3-5 覺察生命的變化與發展歷程。 2-3-3 覺察家人的生活方式，分享改善與家人相處的經驗。 2-3-4 熟悉各種社會資源與支援系統，並分享如何運用資源幫助自己與他人。 3-2-1 參與各類團體自治活動，並養成負責與尊重的態度。 3-3-1 以合宜的態度與人相處，並能有效的處理人際互動的問題。 3-3-5 尊重與關懷不同的文化，並分享在多元文化中彼此相處的方式。		

4-3-1 探討周遭環境或人爲的潛藏危機，運用各項資源或策略化解危險。

#### 語文領域

3-3-1-1 能与他人交換意見，口述見聞，或當眾作簡要演說。

3-3-2-1 能具體詳細的講述一件事情。

2-3-2-2 能在聆聽不同媒材時，從中獲取有用的資訊。

2-3-2-4 能簡要歸納所聆聽的內容。

2-3-2-8 能從聆聽中，思考如何解決問題。

3-3-4-1 能即席演說，提出自己的見解與經驗。

3-3-4-2 能在討論或會議中說出重點，充分溝通。

#### 社會領域

4-2-1 說出自己的意見與其他個體、群體或媒體意見的異同。

4-3-1 說出自己對當前生活型態的意見與選擇未來理想生活型態的理由。

4-3-4 反省自己所珍視的各種德行與道德信念。

5-3-1 說明個體的發展與成長，會受到社區與社會等重大的影響。

5-3-3 了解各種角色的特徵、變遷及角色間的互動關係。

5-3-4 舉例說明影響自己角色扮演的因素。

6-2-3 實踐個人對其所屬之群體所擁有之全力和所負之責任。

#### 健康與體育

健 6-2-4 學習有效的溝通技巧與理性的情緒表達，認識壓力。

健 6-2-5 了解並培養健全的生活態度。

健 6-3-6 建立快樂、健康的生活與生命觀，進而爲自己的信念採取行動。

#### 家政教育

家 4-3-3 運用溝通技巧與家人分享彼此的想法與感受。

#### 人權議題

1-2-3 說出權利與個人責任的關係，並在日常生活中實踐。

## 教學活動設計

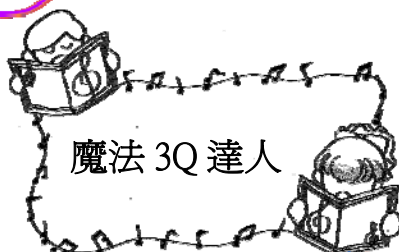
- 一、以循環漸近與綜合歸納的教學活動設計，引導孩子學習 AQ、EQ 與 MQ。
- 二、培養學生良好的品德，勇敢坦然面對人生的挑戰、養成正向樂觀的生活態度、做好每一件事情讓世界變得更美好。
- 三、整個教學活動設計融入音樂、繪本與遊戲等方式，給孩子多元的學習活動。

### 活動一：AQ-不抱怨運動〔1節〕

綜 1-3-2 綜 1-3-3 綜 1-3-4  
綜 1-3-5 綜 2-3-3 綜 3-3-1  
語 2-3-2-2 語 2-3-2-4 語 2-3-2-8  
語 3-3-1-1 語 3-3-2-1  
社 4-3-1 社 4-3-4 社 5-3-4  
健 6-2-4 健 6-2-5 健 6-3-6

### 活動二：EQ-情緒象限〔1節〕

綜 1-3-4 綜 4-3-1  
語 2-3-2-4 語 3-3-4-1 語 3-3-4-2  
健 6-2-4 健 6-2-5 健 6-3-6



### 活動四：魔法 3Q 大富翁〔2節〕

本教學活動所列之九年一貫  
能力指標。  
綜合、語文、社會、健體、  
家政、人權。

### 活動三：MQ-擇善固執〔1節〕

綜 1-3-2 綜 1-3-3 綜 2-3-4  
綜 2-3-3 綜 3-2-1 綜 3-3-1  
綜 3-3-5  
社 4-2-1 社 4-3-1 社 4-3-4  
社 5-3-1 社 5-3-3 社 6-2-3  
健 6-3-6 家 4-3-3 人 1-2-3



活動一：AQ-不抱怨運動 1-1

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
<p>綜 1-3-3</p> <p>綜 1-3-4</p> <p>綜 1-3-5</p> <p>語 2-3-2-8</p> <p>社 4-3-1</p> <p>社 5-3-4</p>	<p style="text-align: center;"><b>活動一：AQ-不抱怨運動</b></p> <p><b>一、準備活動</b></p> <p>1.教師準備「失落的一角」繪本 PPT 檔〔如附件一〕與單槍投影設備。</p> <p>2.教師準備每人一個紫手環〔不抱怨手環〕。 〔向「時報出版-2009 不抱怨運動台灣推動公益計劃」索取，亦可自製或用紙手環替代〕</p> <p>3.教師準備一顆皮球與「感恩的心」音樂。</p> <p>4.教師準備「不抱怨學習單」〔如附件二〕</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一)引起動機</p> <p>1. <b>失落的一角</b>：教師透過「失落的一角」繪本引導學生思考生活當中的缺陷與不如意，進而導引不抱怨的生活態度與正向的人生觀。</p> <p>*教師透過單槍設備播放「失落的一角」繪本 PPT，並進行導讀與說明。</p> <p>*教師透過相關問題引導學生思考。</p> <p>→「為什麼他缺了一角，很不快樂？」</p> <p>→「為什麼他找到了失落的一角之後，最後又放開了？」</p> <p>→「你是否也在找尋失落的一角？是否也曾因某些缺陷或不如意而抱怨呢？」</p> <p>→「想一想你會抱怨的事情及原因？」</p>	<p>附件一繪本</p> <p>PPT 檔、單槍投影設備</p>	<p>10'</p>	<p>【情意、口頭】90%學生能專心聆聽與回答問題</p>

活動一：AQ-不抱怨運動 1-2

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
綜 3-3-1 健 6-2-4 語 2-3-2-2	<p>(二)主要活動</p> <p>1. <b>怨聲載道</b>：老師介紹抱怨產生的原因。</p> <p>* <b>【引起注意】</b> 爲了引起別人的注意，故意說一些抱怨的話語。</p> <p>ex. 「今天天氣很熱」作爲對話的開場白。</p> <p>* <b>【逃避行動】</b> 抱怨作爲逃避改善自己的方式。</p> <p>ex. 「我們家都是胖子」逃避健康生活方式。</p> <p>* <b>【事先爲表現不良找藉口】</b> 爲失敗找藉口。</p> <p>ex. 「我喉嚨沙啞」爲待會唱歌不好找藉口。</p> <p>* <b>【吹噓】</b> 用抱怨來證明自己比較好。</p> <p>ex. 「他泡的茶不好喝」表示自己是品茶專家。</p> <p>* <b>【控制】</b> 抱怨是一種操控的形式。</p> <p>ex. 「很多人已經不支持他的看法」煽動他人放棄支持，轉而同意他們的觀點。</p>		5'	<b>【情意】</b> 100%學生能專心聽講
綜 1-3-4 健 6-2-4 語 2-3-2-4	<p>2. <b>怨天尤人</b>：老師舉例說明，讓學生看看是否屬於這五種類型的一類或兩類以上。</p> <p>* <b>【我討厭今天吃的午餐】</b>〔引起注意→注意我〕、〔吹噓→不合口味〕、〔控制→要你的午餐。〕</p> <p>* <b>【學校太早上課了】</b>〔引起注意→注意我。〕、〔事先爲表現不良找藉口→我睡眠不足，今天的考試說不定會考差。〕</p> <p>* <b>【書太多頁，我一定唸不完】</b>〔引起注意→注意我。〕、〔逃避行動→不想唸了。〕</p>		5'	<b>【情意、口頭】</b> 90%學生能專心聽講、回答問題



活動一：AQ-不抱怨運動 1-3

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
	三、綜合活動			
綜 1-3-2 健 6-2-5 健 6-3-6 語 3-3-1-1 語 3-3-2-1	1. <b>感恩的心</b> ：老師說明抱怨的相反是感恩，並透過「感恩球」活動說出感恩的事。 *老師播放「感恩的心」音樂，學生開始在頭上方用手傳皮球。 *當音樂停止時，手拿到感恩球的學生須站起來說出一件感恩的事。 *老師給予正面的肯定與支持。	感恩球、音樂	10'	【情意、口頭】100%學生能參與與說出感恩的事
綜 1-3-4 社 4-3-4 健 6-2-5 健 6-3-6	2. <b>不抱怨手環</b> ：老師透過「不抱怨手環」活動引導學生持續感恩的心。 *老師發給每人一個「紫手環」，戴在右手。 *每抱怨一次須將手環換至另外一手，並在手環上做一個記號，活動持續一個月。	紫手環	5'	【實作】100%學生完成活動
綜 1-3-4 綜 2-3-3 健 6-2-4	3. <b>回家功課</b> ：教師發給「不抱怨學習單」(如附件二)，請學生回家與家長一起完成學習單。 *教師簡單說明學習單的內容及書寫方式。 →「人的言語中有抱怨，也有事實表達。事實是中性的，抱怨則帶著負面的情緒。猜猜看，下列句子是表達事實？還是抱怨？」 →「請試著歸類下列抱怨句子產生的原因，連出正確的線。」 →「每個人都喜歡聽好聽的話語。請試著寫出五句好聽的話。」  ~ 第一節 結束 ~	附件二學習單	5'	【紙筆】100%學生能回家完成學習單

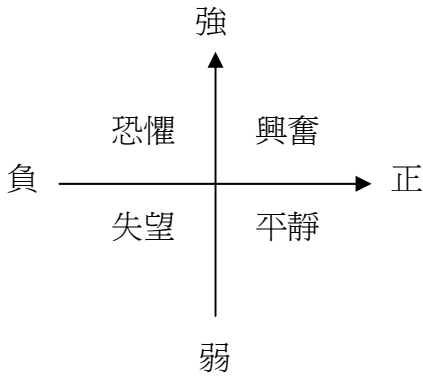
活動二：EQ-情緒象限 2-1

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
綜 1-3-4 健 6-2-4 健 6-3-6 語 3-3-4-2	<p style="text-align: center;"><b>活動二：EQ-情緒象限</b></p> <p><b>一、準備活動</b></p> <p>1.教師準備「Magic Water」道具，有寶特瓶 1 個、優碘 1 罐、純白色維他命 C 1 顆。 〔可到藥房或化學材料行購買〕</p> <p>2.教師準備「情緒紓壓學習單」(如附件三)。</p> <p>3.學生完成〔活動一：回家功課「不抱怨學習單」〕(如附件二)。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一)引起動機</p> <p>1. <b>不抱怨學習單</b>：學生在小組內分享「不抱怨學習單」(附件二)，並推選一位上台發表。</p> <p>*小組上台發表後，票選出最好的一組，給予獎勵。〔套用班上好兒童卡獎勵制度〕</p> <p>*教師肯定學生的表現，並拋出延伸問題引導學生進行思考與討論。</p> <p>→「另一個讓自己不抱怨的方法就是保持好心情，我們如何保持好心情呢？」</p> <p>→「你今天有好心情嗎？為什麼？」</p> <p>→「如果心情不好？我們應該如何去改善自己的心情呢？」</p>	附件二學習單	5'	【情意、口頭】100%學生能參與討論分享

活動二：EQ-情緒象限 2-2

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
綜 1-3-4 綜 4-3-1 健 6-2-5 健 6-3-6 語 2-3-2-4 語 3-3-4-1	<p>(二)主要活動</p> <p>2. <b>Magic Water</b>：透過「<b>Magic Water</b>」活動，引導學生瞭解壞心情轉化好心情的過程。</p> <p>*教師準備一個裝水的寶特瓶，比喻期待一早看到大家，好心情像瓶裡的水一樣清澈透明。</p> <p>*教師將少許優碘倒入瓶中，用力搖寶特瓶，透明的水就會變成黑褐色，比喻一早看到大家鬧哄哄的，有的人離開座位，有的人在教室丟球，好心情變成黑褐色的壞心情。</p> <p>*老師偷偷將一顆維他命 C 放入瓶內，並用力搖晃，瓶子裡的水慢慢的由黑褐色變回清澈。 〔學生會覺得很驚訝〕</p> <p>*老師透過提問，引導學生思考壞心情轉化好心情的過程。</p> <p>→原先的清水好像是什麼情緒？</p> <p>→後來瓶子裡黑褐色的水代表什麼情緒？</p> <p>→後來黑褐色的水是如何變成清水的？</p> <p>→「維他命 C」可以把水還原成清澈的水，那我要怎麼恢復好心情呢？</p> <p>→如果你有壞心情時，該怎麼辦？</p>	寶特瓶 、優碘 、維他命 C	15'	【情意、口頭】100%學生能參與活動

活動二：EQ-情緒象限 2-3

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
綜 1-3-4 健 6-3-6 語 2-3-2-4	<p>三、綜合活動</p> <p>1. <b>情緒象限</b>：透過「情緒象限」活動，引導學生認識正面與負面的情緒。</p> <p>*老師在黑板上畫出情緒象限，橫軸代表正負面，縱軸代表強弱。</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>*老師說明情緒象限的內容與涵義。</p> <p>*老師舉例說明負面情緒的影響：</p> <p>→考試"緊張"，想不出答案，影響學習。</p> <p>→工作壓力大，情緒"緊繃"，影響健康。</p>		10'	<b>【情意】</b> 100%學生能專心聽講
綜 1-3-4 綜 4-3-1 健 6-2-4 健 6-2-5 健 6-3-6	<p>2. <b>情緒紓壓學習單</b>：老師透過情緒紓壓學習單(附件三)引導學習負面情緒的處理方法。</p> <p>*「什麼是負面情緒呢？」</p> <p>*「何種情況下，我們會產生負面情緒呢？」</p> <p>*「當你心情低落時，你會怎麼辦呢？」</p> <p>*老師總結負面情緒的處理方式：聊天、出去走走、寫日記、看書、打球等正向舒壓活動。</p> <p style="text-align: center;">~第二節 結束~</p>	附件三學習單	10'	<b>【口頭、紙筆】</b> 100%學生能回答問題與完成學習單

活動三：MQ-責善固執 3-1

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
	<b>活動三：責善固執</b>			
	<p><b>一、準備活動</b></p> <p>1.教師準備「奉獻」歌曲與歌詞海報(附件四)。</p> <p>2.教師準備「培培點燈」繪本 PPT(附件五)與單槍投影設備。</p> <p>3.教師準備「重責大任學習單」(附件六)。</p> <p><b>二、發展活動</b></p> <p>(一)引起動機</p>			
綜 2-3-4 社 4-3-1	<p>1. <b>愛的奉獻</b>：教師播放或唱「奉獻」(附件四)歌曲給學生聆聽，並解釋歌詞的涵義。</p> <p>*教師透過 CD 播放「奉獻」歌曲。</p> <p>*教師透過「奉獻」海報，引導學生瞭解其中的涵義。</p>	附件四海報	5'	【情意】 90%學生能專心聆聽
綜 2-3-3 健 6-3-6 社 4-2-1 社 4-3-4	<p>2. <b>問題思考</b>：教師透過問答方式引導學生學習奉獻的精神。</p> <p>*父母為什麼要對我們奉獻呢？</p> <p>→希望孩子快樂的長大，將來成為有用的人。</p> <p>*父母養育我們的過程，有什麼樣的壓力呢？</p> <p>→沒錢繳學費、小孩會頂嘴、小孩成績不好。</p> <p>*養育小孩是父母的責任，在父母盡責的過程中，小孩會不會帶給父母快樂？你的父母還扮演什麼角色？負什麼責任呢？</p>		5'	【口頭】 90%學生能回答問題

活動三：MQ-責善固執 3-2

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
	<p>→會帶給父母快樂。扮演子女的角色，要孝順父母；扮演兄弟姐妹角色，要兄友弟恭、姐妹情深。</p> <p>*每一個人只有一種身份與責任嗎？請說明。</p> <p>→警察除了捉壞人，也要照顧自己的家庭。</p> <p>*如果大家不盡自己該盡的責任，會怎樣？</p> <p>→沒大沒小、不守規矩、天下大亂。</p> <p>(二)主要活動</p>			
綜 3-3-5 社 4-2-1 社 5-3-3 人 1-2-3	<p>1. <b>重責大任</b>：老師指導學生完成「重責大任學習單」(附件六)中的第一個題目。</p> <p>*【誰的責任】每個人在社會上扮演許多不同的角色，現在請你想想：下列的人除了要承擔職業的責任，還要承擔哪些責任呢？</p> <p>〔請將不同的職業與正確的責任連起來。〕</p>	附件六學習單		【紙筆】 100%學生完成學習單
綜 2-3-3 綜 3-3-1 社 4-3-4 社 6-2-3 人 1-2-3	<p>2. <b>老師講評</b>：老師說明責任的重要，引導學生學習責任的意義。</p> <p>*把責任視為一種甜蜜的負擔，我們可以承受責任並且享受盡責任的快樂。</p> <p>*責任是一種承諾、一種做好份內事情的態度。</p> <p>*我們在社會上扮演各種不同的角色，身上背負著許多責任，每個角色息息相關，所以逃避不能解決問題，唯有坦然承受，才是正確的人生態度。</p>			【情意】 90%學生能專心聆聽

活動三：MQ-責善固執 3-3

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
綜 1-3-3 社 6-2-3 人 1-2-3	<p>三、綜合活動</p> <p>1. <b>培培點燈</b>：老師透過「培培點燈」繪本 PPT(附件五)引導學生肯定自己的價值與貢獻。</p> <p>*教師導讀「培培點燈」故事，並提問引導。</p> <p>*培培為什麼急著找工作？→幫家裡賺點錢</p> <p>*爸爸為什麼不喜歡他的工作？→覺得丟臉</p> <p>*後來，爸爸為什麼贊成培培做這個工作？</p> <p>→再小的工作，只要盡責，都是有貢獻的。</p> <p>*培培為什麼從工作中得到快樂與成就感？</p> <p>→因為能為大家服務，對大家有貢獻。</p>	附件五繪本 PPT、單槍 投影設備。	10'	【情意、口頭】90%學生能專心聆聽與回答問題
綜 1-3-2 綜 3-2-1 社 4-3-4 社 5-3-1 社 6-2-3 人 1-2-3	<p>2. <b>教師總結</b>：透過問答方式，引導學生思考自己在班上的責任，並做最後總結。</p> <p>*大家在求學階段，每天除了家裡，在學校的時間最長，請想想對於班級有什麼責任？</p> <p>→守規定、打掃環境、爭取班級榮譽等。</p> <p>*我們為什麼要有班規呢？→維持班級秩序。</p> <p>*總結：我們經由班級的自治活動，去練習如何參與團體生活，並為培養良好公民作準備。</p>		5'	【情意】90%學生能專心聆聽
綜 2-3-3 綜 3-2-1 社 6-2-3 家 4-3-3 人 1-2-3	<p>3. <b>回家作業</b>：學生回家與家長一起完成「重責大任學習單」(附件六)中的第二個題目。</p> <p>*【我的責任】要怎樣才是負責任的表現？請試著寫出對家人、老師、同學與自己的責任。</p> <p>Ex.家人→告訴父母自己的行蹤。</p> <p style="text-align: center;">~ 第三節 結束 ~</p>	附件六學習單	2'	【紙筆】100%學生完成學習單

活動四：魔法 3Q 大富翁 4-1

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
	<p>一、準備活動</p> <p>1.教師準備「魔法 3Q 大富翁」教材教具組(如附件七)。</p> <p>2.教師準備「自我檢核表」(如附件八)。</p> <p>3.學生完成〔活動三：回家功課「重責大任學習單」〕(如附件六)。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)引起動機</p>			
綜 1-3-4 綜 3-3-5 社 5-3-3 社 5-3-4 社 6-2-3 人 1-2-3	<p>1. <b>我的責任</b>：請學生上台分享「重責大任學習單」的內容，教師提出下列問題引導學生思考 AQ、EQ、MQ 的重要。</p> <p>*當每個人都認真負責時，我們會變得更辛苦？還是更輕鬆呢？為什麼？</p> <p>→更輕鬆。因為自己為自己負責，還可以減輕別人的負擔。</p> <p>*如果大家都成為 3Q 達人，世界會變成如何？</p> <p>→AQ 挫折容忍力，每個人不會因為一點不如意就抱怨，能勇敢坦然面對人生的挑戰。</p> <p>→EQ 情緒管理能力，每個人都會處理自己的負面情緒，培養正向樂觀的生活態度。</p> <p>→MQ 良好品德，每個人都能清楚自己的責任，做好每一件事情，世界變得更美好。</p>	附件六學習單	10'	【紙筆、口頭】 100%學生完成學習單與回答問題



活動四：魔法 3Q 大富翁 4-2

能力指標	教學活動	教學資源	時間	評量方式
本教學活動所列之九年一貫能力指標	<p>(二)主要活動</p> <p>1. <b>魔法 3Q 大富翁</b>：教師說明魔法 3Q 大富翁遊戲(附件七)的內容與規則，並開始分組進行遊戲比賽。</p> <p>*介紹地圖內容與遊戲規則(詳見附件六)。</p> <p>*將學生分組，6~8 人一組。</p> <p>*開始遊戲(請參考附件六中的遊戲步驟)。 〔 每個人至少都能上台挑戰一次 〕</p>	附件七魔法 3Q 大富翁	60'	【遊戲】 100%學生能進行大富翁遊戲
綜 3-2-1 社 6-2-3	<p>三、綜合活動</p> <p>1. <b>比賽結果揭曉</b>：教師公佈比賽結果，取前兩組總金額最多者獲勝，並給於獎勵。 (套用班級的好兒童卡獎勵制度)</p>		5'	【情意】 100%學生參與活動
綜 1-3-4 綜 3-2-1 綜 4-3-1 社 6-2-3 健 6-2-4 健 6-2-5	<p>2. <b>最後講評</b>：教師透過「自我檢核表」(附件八)，引導學生進行自我評量，並為此次「魔法 3Q 達人」教學活動作最後講評。</p> <p>*學生透過自我檢核表，檢核自己在本次學習活動中成長的紀錄。</p> <p>*教師為此次教學活動，下最後的註解。 →以不同的角度看待事物，學習面對挫折。 →以正向的情緒面對事情，學習樂觀進取。 →以負責的態度接受挑戰，學習良好品德。</p>	附件八自我檢核表	5'	【情意、自我】100%學生能專心聆聽與回家完成檢核表
	~第四、五節結束~			

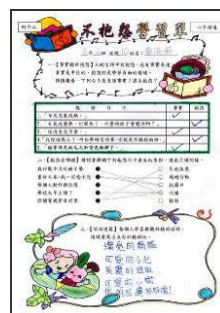
## 參、教學評估

一、教學對象：國小六年級學生

二、教學過程：本活動進行前，預先透過親師通訊告知家長本次活動內容與需要協助的地方，讓家長可以協助完成活動中的學習單作業與不抱怨運動。許多家長表示肯定此次學習活動的成效，尤其是感謝老師的用心，讓人覺得很窩心，也間接拉近親師之間的距離。在教學過程方面，以下以活動分述之：

### 活動一：AQ-不抱怨運動

- 1.【身體力行】老師透過不抱怨運動的「紫手環」活動，讓孩子親身感受不抱怨的魔力。本活動持續兩個星期，孩子表示一開始覺得很不習慣，也常常需要別人一直提醒不要抱怨與換手，直到最後，才開始自己注意到自己的言行。無形中，大家都感受到不抱怨的世界是很棒的。



### 活動二：EQ-情緒象限

- 1.【情緒紓壓】孩子對於「Magic Water」感到很新奇，成功地引起學習動機。最後孩子在「情緒紓壓學習單」上，順利寫出自己對負面情緒的處理方式。



### 活動三：MQ-責善固執

- 1.【班級事務】：不只是擔任班級幹部的同學，對自己的工作負責，連其他人都會主動協助班級事務，如：認真做好自己負責的掃地工作，離開教室去上科任課會關電燈電扇，看到教室髒亂會主動打掃等動作，讓老師看了很欣慰。

2. 【資源回收】：藉由影片欣賞讓學生了解全球暖化的嚴重性後，班上幾位學生變的很有使命感，只要有人資源回收的垃圾沒有處理好，就會告知老師且主動幫忙清洗分類好，跟以前隨意亂丟、置之不理的情況大不相同，希望能擴展到各個家庭，大家一起為環保盡一份心力。



**活動四：魔法 3Q 大富翁**

1. 【教學評量大富翁】這個活動是孩子最有興趣的，在進行大富翁遊戲時，孩子們在歡笑中學習，充分表現出團隊合作的精神。在遊戲中，孩子們回想前三個活動所學到的品德教育知識，多元評量孩子的表現；最後，也透過自我檢核表讓孩子們反思這次的學習活動，檢核自己學習的成果。



**三、教學結果：**

兩個星期共五堂課的「魔法 3Q 達人」教學活動，孩子對於 AQ、EQ、MQ 有了更深一層的體認，在品德言行上都有很棒的進步。再加上許多家長的



肯定，也讓此次活動劃下完美句點。

## 肆、省思與建議

孩子對此次「魔法 3Q 達人」活動反應很好，許多孩子表示 3Q 達人的課程很有趣。但礙於教學時間與學科課程的安排，整個活動只能以五堂課的時間進行教學。以下即針對本教學活動提出幾點省思與建議：



- 一、**不抱怨運動**：活動一的不抱怨運動，孩子在學校的反應不錯，有些家長也非常肯定贊同老師的作法。但是，班上仍有少數幾個孩子無法落實「紫手環活動」，所以在未來教學上，建議再拉長活動時間、與家長進一步合作、增加獎勵方式等，我想可以讓更多的孩子真正感受「不抱怨世界」的美好。
- 二、**資訊融入教學**：本活動最受歡迎的是「魔法 3Q 大富翁」，許多孩子課後問老師：「什麼時候還要再玩？」我想孩子的回饋是老師教學最大的成就感。後來，第二次進行遊戲時，我突然想到班上新裝設的單槍投影設備，再加上我們使用磁鐵軟白板當布幕〔整個貼在黑板上〕，正好將大富翁地圖投影在上面，即可進行教學。所以，未來應可多利用資訊融入的方式進行。

## 伍、參考資料

### ◎「失落的一角」繪本

※繪本PPT簡介：<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010128232>

※繪本PPT出處：[http://www.ntnu.edu.tw/art/tank/lesson\\_resources/missing\\_piece.ppt](http://www.ntnu.edu.tw/art/tank/lesson_resources/missing_piece.ppt)

### ◎「培培點燈」繪本

※繪本PPT簡介：<http://www.eslite.com/product.aspx?pgid=1003116201212552>

※繪本PPT出處：<http://www.bhes.tpc.edu.tw/study/social/all/w2/w6.ppt>

### ◎不抱怨的世界中文官網：<http://www.readingtimes.com.tw/timeshtml/ad/CF0142/>

### ◎A Complaint Free World：<http://www.acomplaintfreeworld.org/>

◎Will Bowen(2008)：不抱怨的世界(陳敬旻，譯)。台北：時報出版。

◎本活動設計插圖來源：優圖共和國(意念數位科技)、商業排版圖庫(創越科技)。

「失落的一角」繪本簡介

原大小為 A4

※繪本PPT簡介：<http://www.books.com.tw/exep/prod/booksfile.php?item=0010128232>

※繪本PPT出處：[http://www.ntnu.edu.tw/art/tank/lesson\\_resources/missing\\_piece.ppt](http://www.ntnu.edu.tw/art/tank/lesson_resources/missing_piece.ppt)

世界繪本特選 TOP100 名著

作者：Shel Silverstein 謝爾·希爾弗斯坦

書名：The Missing Piece 失落的一角

譯者：林良

出版：自立晚報社文化出版部

他缺了一角。  
他很不快樂。



他缺了一角，

他非常不快樂。

他動身去找他那失落的一角。

他邊滾動著身，

邊哼著歌曲：

哦，我要去找我那失落的一角，

我要去找我那失落的一角，

啦啦嚕嚕.....上路啦，

去找我那失落的一角。

謝爾以簡鍊生動的線條和文字，

闡述一則有關「完美」和「缺陷」的寓言。



不抱怨學習單

原大小為 A4

\_\_\_\_年 \_\_\_\_班 座號 \_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

一、【事實勝於抱怨】人的言語中有抱怨，也有事實表達。  
事實是中性的，抱怨則是帶著負面的情緒。  
請猜猜看，下列句子是表達事實？還是抱怨？



說 話 句 子	事實	抱怨
1. 「今天天氣很熱。」		
2. 「天氣這麼熱，討厭死了，什麼時候才會變涼啊？」		
3. 「你沒有交作業。」		
4. 「我說過幾次了，叫你準時交作業，你就是不聽我的話。」		
5. 「她穿綠色的毛衣和紫色的褲子。」		

二、【抱怨在哪裡】請試著歸類下列抱怨句子產生的原因，連出正確的線。

- |             |   |            |
|-------------|---|------------|
| 我討厭今天吃的午餐   | ● | ○ 引起注意     |
| 書好大本，我一定唸不完 | ● | ○ 逃避行動     |
| 每個人動作都很慢    | ● | ○ 為表現不良找藉口 |
| 學校太早上課了     | ● | ○ 吹噓       |
| 那個電視節目好笨    | ● | ○ 控制       |

三、【好話連篇】每個人都喜歡聽好聽的話語。  
請試著寫出五句好聽的話。



# 情緒紓壓學習單

原大小為 A4

\_\_\_\_年\_\_\_\_班 座號\_\_\_\_ 姓名:\_\_\_\_\_



每個人都有負面情緒的時候，  
當我們面臨負面情緒時，  
如何很快的幫助自己恢復正常呢？  
讓我們一起學習克服它。

一、【負面情緒】什麼是負面情緒呢？

二、【陰晴不定】何種情況下，  
我們會產生負面情緒呢？

三、【疏解壓力】當你心情低落時，你會怎麼辦呢？



# 奉獻

原檔案為 A4 大小，貼至非常好色  
分割列印，以 3x3 的模式(計 9 張  
A4 大小)分割列印(建議使用粉彩  
紙或厚紙)，再組合黏貼完成海報。

作词:楊立德

作曲:翁孝良



長路奉獻給遠方

我拿什麼奉獻給你

白雲奉獻給草場

我拿什麼奉獻給你

我拿什麼奉獻給你

我不停的找

白鴿奉獻給藍天

我拿什麼奉獻給你

雨季奉獻給大地

我拿什麼奉獻給你

玫瑰奉獻給愛情

我的愛人

江河奉獻給海洋

我的朋友

我不停的問

不停的想

星光奉獻給長夜

我的小孩

歲月奉獻給季節

我的爹娘



原大小為 A4

\_\_\_\_年\_\_\_\_班 座號\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

【誰的責任】每個人在社會上扮演許多不同的角色，現在請你想一想：下列的人除了要承擔職業的責任，還要承擔哪些責任呢？

- |      |                 |
|------|-----------------|
| 警察○  | ○盡力醫好病人，還有_____ |
| 老師○  | ○維持社會秩序，還有_____ |
| 學生○  | ○按時完成作業，還有_____ |
| 醫生○  | ○清運居民垃圾，還有_____ |
| 軍人○  | ○保衛國民安全，還有_____ |
| 清潔員○ | ○種植好吃蔬果，還有_____ |
| 農人○  | ○教導學生知識，還有_____ |

【我的責任】1.想一想我們要對誰負責任？要怎樣才是負責任的表現？  
2.請試著寫出對家人、老師、同學與自己的責任，每一項至少寫出兩個。Ex.家人→告訴父母自己的行蹤。

家人

老師

同學

自己

## 「培培點燈」繪本簡介

作者/艾莉莎·巴托尼 圖/泰德·陸溫 翻譯/劉清德 三之三文化出版

※繪本PPT簡介：<http://www.eslite.com/product.aspx?pgid=1003116201212552>

※繪本PPT出處：<http://www.bhes.tpc.edu.tw/study/social/all/w2/w6.ppt>

這本書是作者與繪者，用來紀念父親、祖父母，以及他們的美國夢，讓人了解一個義大利家庭在許久以前，飄洋過海到美國的夢想與實踐。培培是一位小男孩，面對母親過世，而父親又生了重病，所有姐妹們都忙著打工營生時，他也四處尋找工作，希望為家庭帶來一點經濟上的幫助。培培在肉攤、酒吧、糖果工廠與雪茄捲煙小販，都四處碰壁，最後是回義大利家鄉娶老婆的多明尼克，請培培暫代點燈的工作，才解決了培培的燃眉之急。培培很高興地回家，希望分享找到工作的喜悅，卻被父親潑了冷水，因為父親認為千里迢迢追尋的美國夢，不該只是拿根長棍子沿街點燈的卑微工作。但是培培很興奮地開始了點燈的工作，每點一盞燈，他都會像在教堂點燃許願蠟燭般，在心裡為所有愛著的人祝福，每一盞燈都是希望，也是夢想的發光。



父親還是對培培冷嘲熱諷，說他一輩子就此沒有出息，甚至隔著窗口叫他晚上別回家。培培在冷冷的階梯上獨坐到深夜，最後趁著大家熟睡時，才擁抱流淚到天明。成人的世界，充斥著僵化的概念，被恐懼驅使的慣性，總讓我們殘暴、冷酷地捏碎孩子的天真夢想與生命能量。培培變得無精打采，開始厭惡起自己的工作，甚至有天整個小城都變得晦暗，因為培培不再點燈了！

那個晚上，他的小妹妹安雅沒有回家，家人都嚇壞了，最後父親懇求培培趕緊去街上點燈，為安雅點燃回家的路燈。培培用長棍子將一盞盞的燈點燃，心中為小安雅祈禱著，終於，在最後一盞燈下看見瑟縮的小安雅，培培緊擁著她，並將她抱起，讓她自己點燃最後一盞路燈。安雅還童稚地說：「點燈是全美國最棒的工作！」培培抱著累壞且熟睡的小安雅回家，而父親拍拍培培的肩膀，對他說：「點燈是件有意義的工作，我為你感到驕傲！」自此，培培又開始繼續在每一盞燈火輝煌處，對未來許下一個心願…





## 附件六 魔法 3Q 大富翁說明書

一、作品名稱：魔法 3Q 大富翁

二、作者：台南縣永信國小 黃惠珠

三、適用領域：綜合領域，統整九年一貫相關領域。

綜合活動 社會 語文 健康與體育

四、適用對象：

1.【普通班】國小五、六年級學生 2.【資源班】國小六年級學生。

五、設計動機：

1.【多元化的學習趨勢】隨著九年一貫的發展，多元化成為學習的主要趨勢。在各領域中，採用各種教學方式與策略進行教學，增進其學習成效。在品德教育領域，作者特別設計一套遊戲化的教學評量大富翁，以多元、動態的方式引導學生在品德教育的世界裡遨遊。

2.【引起學生學習興趣】品德教育屬於情意課題，為了有效提高學生的學習動機，提供成功的經驗與增加自信心，作者特別設計「魔法 3Q 大富翁」，以遊戲貫穿品德教育課程架構，讓學生在遊戲中學習正確的品德觀念，培養正向的人生觀。

六、功能：

1.【貫穿品德教育課程】透過「魔法 3Q 大富翁」統整品德教育課程，將品德教育分為 AQ、EQ、MQ 等三個向度，設計三大主題與機會命運等項目，培養學生良好的品德。

2.【多元動態評量】結合教學、評量、遊戲等多元學習的品德教育課程設計。

3.【適用對象廣】適用於國小普通班、資源班等高年級學生。

4.【主題單元多元化】設計「AQ 達人」、「EQ 達人」、「MQ 達人」等三大主題題目，整合品德教育課程與多元評量學生表現。

5.【加深加廣彈性大】魔法 3Q 大富翁除了統整綜合活動、社會、語文、健康與體育等九年一貫領域，亦可自行更改題目的難易度，或自行設計相關主題

融入，皆可套用魔法 3Q 大富翁地圖使用。另外，也可在機會與命運卡片中融合其他領域教材(例如生活常規等)。

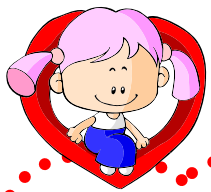
6.【重覆使用性佳】魔法 3Q 大富翁由電腦製作，可直接列印使用，除了重覆性與推廣性佳之外，更利於創新或研發新的教材。

七、製作方法：

1.【魔法 3Q 大富翁地圖x1】將品德教育課程分八大主題，再加上有趣的機會命運等項目，以 Word 設計成大富翁地圖，之後全部群組複製貼至非常好色軟體，以 5x5 的模式(計 25 張 A4 大小)分割列印(建議使用粉彩紙或厚一點的紙)，再將其組合黏貼完成「」，最後以膠帶封膠完成(亦可用卡典西德膠膜黏貼)。(如下圖與下頁魔法 3Q 大富翁地圖所示)。



※亦可使用單槍投影設備，直接將大富翁地圖投影至白板上遊戲。



票選 3Q 達人  
當名選者  
得 5 分

機會來囉

※ AQ 達人 ※  
不抱怨 運動  
【可 得 2 分】

再擲  
一次骰子  
後退

※ EQ 達人 ※  
情緒 象限  
【可 得 3 分】



☆ 超級偶像 ☆  
唱一首歌  
【可 得 4 分】

※ MQ 達人 ※  
責善 固執  
【可 得 4 分】

暫停一次

※ AQ 達人 ※  
不抱怨 運動  
【可 得 2 分】

挑戰命運

☆ 超級比一比 ☆  
猜拳 看  
【可 得 2 分】

※ AQ 達人 ※  
不抱怨 運動  
【可 得 2 分】

※ EQ 達人 ※  
情緒 象限  
【可 得 3 分】

自由指定  
前進步數  
五步內

※ AQ 達人 ※  
不抱怨 運動  
【可 得 2 分】

機會來囉

※ EQ 達人 ※  
情緒 象限  
【可 得 3 分】

挑戰命運

※ MQ 達人 ※  
責善 固執  
【可 得 4 分】

再擲  
一次骰子  
前進

挑戰命運

※ MQ 達人 ※  
責善 固執  
【可 得 4 分】

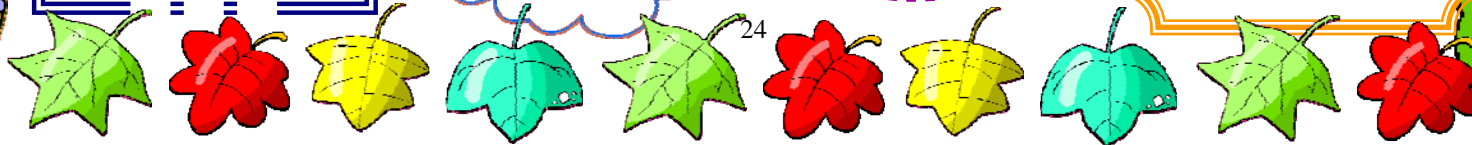
☆ 笑口常開 ☆  
說一個笑話  
【可 得 3 分】

退回原點

機會來囉

※ EQ 達人 ※  
情緒 象限  
【可 得 3 分】

※ MQ 達人 ※  
責善 固執  
【可 得 4 分】



2.【主題教學卡 x30】針對品德教育教學主題，用 word 設計相關主題教學卡片，套用於大富翁遊戲，分為 AQ 達人、EQ 達人、MQ 達人等三大主題，卡片尺寸為 A4 大小，直接列印之後護貝使用。（以下為縮圖，第一張為卡片正面）

**AQ 達人卡** 計 10 張，針對「活動一：AQ-不抱怨運動」設計，隨時調整。

<p><b>AQ 達人</b></p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>請選擇五位班上同學說出讚美的話。 【說一句得一分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>請試著說出抱怨產生的五項原因。 【說一項得一分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「我討厭今天吃的午餐」是抱怨產生的那項原因？ 【答對可得三分】</p>
<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「書太大本，我唸不完」是抱怨產生的那項原因？ 【答對可得三分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「那個電視節目好笨」是抱怨產生的那項原因？ 【答對可得三分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「每個人動作都很慢」是抱怨產生的那項原因？ 【答對可得三分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「學校太早上課了」是抱怨產生的那項原因？ 【答對可得三分】</p>
<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>請說一件你心中感謝的事？ 【答對可得四分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「失落的一角」中，為什麼他缺了一角，很不快樂？ 【可得三分】</p>	<p><b>不抱怨運動</b></p> <p>「失落的一角」中，他找到失落的一角後，為什麼又放腳？ 【可得四分】</p>	

**EQ 達人卡** 計 10 張，針對「活動二：EQ-情緒象限」設計，隨時增加或修正。

<p><b>EQ 達人</b></p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>心情低落時，我如何去改善自己的心情呢？ 【說一項可得一分】 【最多得五分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>今天你有好心情嗎？什麼事讓你的心情好呢？ 請試著說說看。 【可得三分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>什麼是負面情緒？請試著說說看。 【可得三分】</p>
<p><b>情緒象限</b></p> <p>何種情況下，會產生負面情緒呢？請試著說說看。 【可得四分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>請試著舉例說明負面情緒的影響。 【說一項可得一分】 【最多得五分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>請問情緒象限中的「正」與「強」代表什麼樣的情緒？ 【可得三分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>請問情緒象限中的「正」與「弱」代表什麼樣的情緒？ 【可得三分】</p>
<p><b>情緒象限</b></p> <p>請問情緒象限中的「負」與「強」代表什麼樣的情緒？ 【可得三分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>請問情緒象限中的「負」與「弱」代表什麼樣的情緒？ 【可得三分】</p>	<p><b>情緒象限</b></p> <p>Magic Water 活動中「維他命 C」讓原來的「水」，請問你生命中的「維他命 C」是什麼？ 【得五分】</p>	

MQ 達人卡 計 10 張，針對「活動三：MQ-責善固執」設計，隨時增加或修正。

<p>MQ 達人</p>	<p>責善固執</p> <p>請上台演唱「奉獻」。 可選擇個人或小組上台表演。 【老師評審給分】 【最多得 5 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>父母為什麼會對我們奉獻呢？ 【可得 3 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>請問你的生活中須扮演的什麼角色？ 【說一項得 1 分】 【最多得 5 分】</p>
<p>責善固執</p> <p>父母養育我們的過程，有什麼樣的壓力呢？ 【說一項得 1 分】 【最多得 5 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>如果大家不盡自己該盡的責任，會怎樣？ 【說一項得 1 分】 【最多得 5 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>請說明責任的意義與重要性。 【說一項得 2 分】 【最多得 10 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>請說明責任的意義與重要性。 【說一項得 2 分】 【最多得 10 分】</p>
<p>責善固執</p> <p>在「培培點燈」故事中，培培為什麼急著找互作？ 【可得 3 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>在「培培點燈」故事中，培培為什麼從互作中得到快樂與成就感？ 【可得 4 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>請說出自己對家人的責任？ 【說一項得 2 分】 【最多得 10 分】</p>	<p>責善固執</p> <p>請說出自己現在對自己的責任？ 【說一項得 2 分】 【最多得 10 分】</p>

3. 【機會命運卡 x 24】：分為機會(12 張)與命運(12 張)，統整綜合、語文、健康與體育等領域，培養學生健全人格發展，其縮圖如下(原尺寸為 A4 大小)：

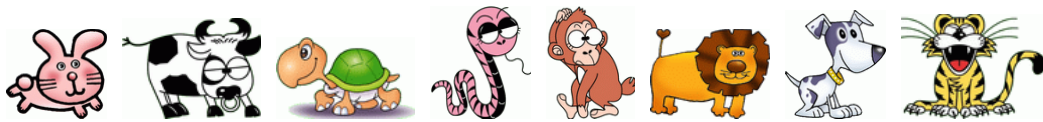
機會卡 計 12 張，答對或完成機會卡上的題目或動作，可得到該題分數。

<p>機會</p>	<p>機會</p> <p>說出自己幫忙媽媽做的家事？ 可得 2 分</p>	<p>機會</p> <p>請說出自己的三項優點？ 可得 3 分</p>	<p>機會</p> <p>請說出班上同學的優點？ 可得 3 分</p>
<p>機會</p> <p>請說出自己最快樂的事？ 可得 2 分</p>	<p>機會</p> <p>請說出自己最傷心的事？ 可得 3 分</p>	<p>機會</p> <p>請說出自己的待改進的地方？ 可得 3 分</p>	<p>機會</p> <p>請小朋友表演喜怒哀樂表情？ 可得 4 分</p>
<p>機會</p> <p>對想感謝的人說出真心話？ 可得 5 分</p>	<p>機會</p> <p>請對手派代表玩這公雞大賽？ 勝可得 3 分</p>	<p>機會</p> <p>對手派出代表比賽烏龜拳？ 勝可得 2 分</p>	<p>機會</p> <p>對手派出代表比賽數字拳？ 勝可得 2 分</p>
<p>機會</p> <p>請跟老師猜拳三戰兩勝？ 勝可得 3 分</p>			

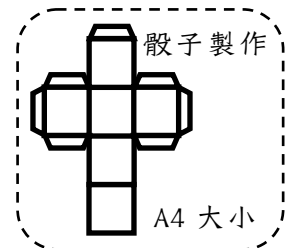
命運卡 計 12 張，依卡片上的指示加減分與前進、後退。



4. 【動作棋子 x 8】將動物圖片列印裁剪護貝(大小為 A4 一半)，背面貼雙面膠即可自由黏貼大富翁地圖使用。



5. 【骰子 x 2】可自製或購買現成的骰子。



### 八、教學評量內容：

1. 【AQ 達人-不抱怨運動】以不同的角度看待事物，學習面對挫折。

\*能力指標：綜 1-3-2、綜 1-3-3、綜 1-3-4、

綜 1-3-5、綜 2-3-3、綜 3-3-1、

語 2-3-2-2、語 2-3-2-4、語 2-3-2-8、

語 3-3-1-1、語 3-3-2-1、社 4-3-1、社 4-3-4、社 5-3-4、

健 6-2-4、健 6-2-5、健 6-3-6。

※ AQ 達人※  
不抱怨運動  
【可得 2 分】

\*評量方式：遊戲評量、口頭評量。

\*遊戲內容：a.學生抽取一張「AQ 達人卡」。(詳見七、製作方法)

b.學生回答卡片中的題目，正確即可過關，並得到卡片指定分數。

c.亦可由老師自行出題，正確即可過關，並得到地圖上指定分數。

---

## 2.【EQ 達人-情緒象限】以正向的情緒面對事情，學習樂觀進取。

\*能力指標：綜 1-3-4、綜 4-3-1、

語 2-3-2-4、語 3-3-4-1、語 3-3-4-2、

健 6-2-4、健 6-2-5、健 6-3-6。



※ EQ 達人※  
情緒象限  
【可獲得 3 分】

\*評量方式：遊戲評量、口頭評量。

\*遊戲內容：a.學生跟教師抽取一張「EQ 達人卡」。(詳見七、製作方法)

b.學生回答卡片中的題目，正確即可過關，並得到卡片指定分數。

c.亦可由老師自行出題，正確即可過關，並得到地圖上指定分數。

---

## 3.【MQ 達人-責善固執】以負責的態度接受挑戰，學習良好品德。


\*能力指標：綜 1-3-2、綜 1-3-3、綜 2-3-4、綜 2-3-3、

綜 3-2-1、綜 3-3-1、綜 3-3-5、

社 4-2-1、社 4-3-1、社 4-3-4、

社 5-3-1、社 5-3-3、社 6-2-3、

健 6-3-6、家 4-3-3、人 1-2-3。



※ MQ 達人※  
責善固執  
【可獲得 4 分】

\*評量方式：遊戲評量、口頭評量。

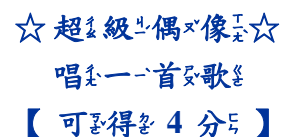
\*遊戲內容：a.學生跟教師抽取一張「MQ 達人卡」。(詳見七、製作方法中)

b.學生回答卡片中的題目，正確即可過關。

c.亦可由老師自行出題，正確即可過關，並得到地圖上指定分數。

---

## 4.【團隊合作】透過超級偶像、笑口常開與超級比一比，培養



☆ 超級偶像☆  
唱一首歌  
【可獲得 4 分】

孩子團隊合作的精神。

\*能力指標：綜 1-3-2、語 3-3-2-1、社 6-2-3

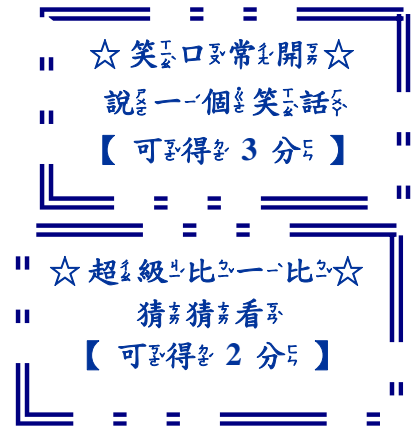
健 6-2-4、健 6-2-5、健 6-3-6

\*評量方式：遊戲評量、口頭評量、實作評量、情境評量。

\*遊戲內容：**超級偶像** 可由個人或小組一起合唱一首歌，即可過關。

**笑口常開** 學生上台說一個笑話或腦筋急轉彎，即可過關。

**超級比一比** 指定品德標語讓學生比給同組同學猜，猜對得分。



5. 【機會卡】統整九年一貫語文、健康與體育、綜合等領域。

〔詳見七、製作方法中的機會命運卡〕

\*能力指標：綜 1-3-3、綜 1-3-4、綜 2-3-3、綜 3-2-1、

健 6-2-4、健 6-2-5、健 6-3-6、

語 3-3-2-1、語 3-3-4-1。

\*評量方式：遊戲評量、口頭評量。

\*遊戲內容：a.教師讓學生抽一張「機會卡」。

b.學生完成該機會卡中的任務，正確即可過關。



6. 【命運卡】統整九年一貫數學、健康與體育、綜合等領域。

〔詳見七、製作方法中的機會命運卡〕

\*能力指標：綜 1-3-2、綜 1-3-3、綜 2-3-3、綜 3-2-1、

健 6-2-4、健 6-2-5、健 6-3-6、

社 4-3-4、人 1-2-3。

\*評量方式：遊戲評量、口頭評量。

\*遊戲內容：a.教師讓學生抽一張「命運卡」。

b.學生依命運卡指示加分，與棋子前進、後退或暫停。



## 九、使用說明：

- 1.【分組】採小組或個人競賽為主。
  - ※普通班學生可採小組競賽的方式進行。
  - ※資源班學生可採小組或個別競賽方式進行。
- 2.【選擇人物棋子】讓小組或個人自行選擇喜歡的動物當棋子。
- 3.【說明遊戲規則】老師在第一次遊戲前說明各主題內容。
  - ※教師扮演裁判的角色，負責主持遊戲與提供任務的工作。
  - ※學生組成一個小組，並選定代表自己小組的動物棋子。
  - ※每通過一次起點，可得到 2 分；停於起點，則無。
  - ※答對或完成主題上的題目或動作，可得到該題分數。
  - ※答對或完成機會卡上的題目或動作，可得到該題分數。
  - ※依命運卡上的指示，人物棋子可前進或後退。
  - ※最先達到指定分數者或在規定時間內分數最高者獲勝。
- 4.【開始遊戲】小組或個人擲一顆或兩顆骰子，依點數總和(或差)，移動棋子前進。
  - ※小組競賽：老師指派或小組排序輪流上台擲骰子，回答或完成題目。另外，亦可視題目難易度與學生程度，適時開放同組學生支援協助。
  - ※個人競賽：個人上台擲骰子回答或完成題目。

## 十、使用效果及建議（或注意事項）：

- 1.【分組競賽】當採分組競賽時，應注意避免上台玩遊戲的學生重複性高，儘量點較少上台的學生參與遊戲；或直接點選國家組織職稱人員上台遊戲。
- 2.【良性競爭】可採標準評量方式為主，同一時間內達到一定分數的國家獲勝。如發生爭執，可立即給予機會教育。
- 3.【套用其他教材】老師可自行設計不同的主題或內容，套用大富翁地圖使用。
- 4.【機會命運卡】每學期可適時更換主題題目，加入其他領域的題目。
- 5.【加減法骰子】遊戲過程中可用兩顆骰子讓學生練習加法或減法心算。



# 自我檢核表



小朋友，經過了魔法 3Q 達人的學習活動，是否對 3Q 有了更深的體會。我們一起來檢核自己的學習成果。如果你有確實做到，請打勾。若未做到，要再加油喔！

\_\_\_\_年\_\_\_\_班 座號\_\_\_\_ 姓名：\_\_\_\_\_

事件描述	請勾選
我喜歡不抱怨運動，並持續紫手環的活動	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我不會因為不如意而抱怨	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我瞭解抱怨產生的原因與類型	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我能學會感恩	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我能儘量每天保持好心情	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我透過情緒象限瞭解正面情緒與負面情緒	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我知道何種情狀之下，會產生負面情緒	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
遇到心情不好，我會想辦法改善的心情	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我瞭解「奉獻」的涵義	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我感謝父母對我的奉獻與付出	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我知道每一個都有自己的責任	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我學會承受責任並且享受盡責任的快樂	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我在魔法 3Q 大富翁遊戲中認真學習	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我知道 AQ、EQ 與 MQ 的重要	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油
我期待自己能成為 3Q 達人	<input type="checkbox"/> 很棒 <input type="checkbox"/> 還好 <input type="checkbox"/> 再加油

◎相信未來我們可以做得更好！加油！

家長簽名：\_\_\_\_\_