#### 社會技巧教學活動設計

## 主題二:心情領航員系列—面對問題能有適當的解決方法「我可以自己解決數學問題」

	双寸 以日 し 肝 次す	队士则处		
領域/	處己/心情領航員系列—面對問題能			
<sup>領域/</sup> 單元名稱	有適當的解決方法之「我可以自己解	適用年級	學習功能輕微缺損/國中階段	
平儿石柄	決數學問題」			
教學時間	45 分鐘(1 節課)	教材來源	自編教材	
指導者	王欣宜教授	設計者	芬園國中陳翌珊	
	1. 學習單:影片示範和社會技巧的步驟說明清單。			
教學準備	2. IPAD 擴增實境(AR)			
	3. 注意事項:本單元教學設計較適合	合語言理解	、連結能力較好的學生。	
	孩子若欠缺解決問題的能力,當	遇到困難或	· 突發狀況時,常會感到手足無	
	措、焦急不安,甚至出現逃避、指責	他人或情緒	<b>首失控等反應。比方說,當學校</b>	
	團體活動出現分歧時,若無法提出建	設性的想法	<ul><li>或協調彼此立場,孩子可能只</li></ul>	
	會大喊「不玩了!」或一氣之下離開	現場。又如	1課業遇到瓶頸時,沒有尋求協	
	助或拆解問題的能力,往往只能煩躁	地說「我就	记是不會」、「這太難了」, 然後放	
	棄努力。			
	當這樣的挫折經驗一再重複,孩	子不但難以	(完成任務,也會逐漸失去自	
社會技巧	信,對挑戰產生恐懼感。他們可能開	始懷疑自己	、「是不是很笨」、「是不是永遠	
問題分析	都做不好」,久而久之,可能形成習情			
	作。這樣的惡性循環,不僅影響學業		·在團體中被誤解為不配合、沒	
	有責任感,進而在人際互動上也受到			
	因此,協助孩子建立基本的問題	,		
	鍵。像是學會冷靜面對問題、拆解問			
	種做法,並在過程中學會調整策略,		, , , , , , , , , , , , , , , , , , ,	
	與自信的基礎。透過情境模擬、角色			
	內化這些應對技巧,懂得「事情可以			
	本教學活動採用認知行為學派的			
	歷程,期望能提升學生的社會技巧,			
	應對挑戰。整體教學活動依循以下五			
北山田人	重要性與實施步驟);2.教師示範;	• • • • •	,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,,	
設計理念	此活動設計的理念源自日常生活中的時,當如今有效的紹內等時。原因之			
(課程目的)	時,常缺乏有效的解決策略。原因之 的指令來完成任務,因此未能發展出			
	少年階段後,當失去即時的成人指導			
	中,習慣等待他人提供解方,缺乏主			
	因此,這項教學活動的目的是提		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	
		ハ月ノコ	<b>女 シハル コカル ロロコロ ペンカナハハ グ ツヤ</b>	

	與方法,作為學習歷程中的「鷹架」,幫助他們從完全依賴他人,逐步過渡到部			
	分依賴、再到能獨立面對與解決問題的能力發展過程,進而提升自我效能感與			
	適應能力。總綱	<del>''</del>		
		A2 系統思考與解決問題		
	具體內涵			
核心	領域			
素養	核心素養	特社-J-A2 具備理解情境與運用適當的策略解決生活壓力的問題。		
	具體內涵			
	學習表現	特社 1-IV-9 主動擬定與分析問題解決方式的優缺點及其後果。		
學習重點	學習內容	特社 A-IV-3 問題解決的技巧 。		
	實質內涵	家 J6 覺察與實踐青少年在家庭中的角色責任。		
議題融入				
WALL COLOR	所融入之	hand all all are		
	學習重點	任、解決問題。		
		單元目標	具體目標(可觀察、可評量)	
	1. 學生能夠知道「解決問題的五個步		1-1 能依照步驟說明,說出適當的解決	
	驟」來找到適當的解決方式(認 知)。		問題步驟,過程中投入了2以上的時	
	2. 學生能夠在面對困難時,不逃避, 而是依循步驟,積極思考如何解決 問題(情意)。		間。	
			1-2 能依照步驟說明,說出適當的解決	
			問題步驟,在情境演練的過程中有1時	
			間是投入的。	
<b>翻到口上</b>			2-1 能願意按照情緒籤和步驟學習,在	
學習目標			面對困難時不逃避,過程中投入 <sup>1</sup> 以上	
			的時間。	
			2-2 能願意按照情緒籤和步驟學在面對	
			困難,學生演練過程中2以上的時間是	
			投入的。	
	•	的辨識並描述自己遇到的問題解說法因難(共然)。	3-1 能說出適當的語言來描述自己遇到	
	題並應用步驟解決困難(技能)。		的問題,學生演練過程中2以上的時間	
			是投入的。	

3-2 能夠應用步驟解決困難,學生演練 過程中<sup>1</sup>2以上的時間是投入的。

具體目標編號	教學內容	時間	評量方式	教材教具
	一、引起動機	5分鐘		
	(一)情境討論:			
	教師說一個簡單的故事。			
	老師:老師告訴你們一個故事,這個故事是關			
	於小明的事情。小明今天帶了最喜歡的錢包來			
	學校,但不小心弄丟了!他很著急,不知道該			
	怎麼辦。你們覺得小明應該怎麼辦呢?			
	(二)問答:			
	老師:「你們有沒有遇過類似的問題?」			
	「人們在遇到問題時,第一個反應是什麼?			
	」「當時你是怎麼做的?」你有注意到這件事的			
	話,你就會發現有很多的著急、焦慮,這些反			
	應幾乎無濟於事;然而有些人會忽然大發雷			
	霆、暴怒暴衝,這對於事情本身沒有好處,對			
	你自己也沒有好處,甚至還會造成自身的危			
	險。當然,也有些人處理得很好,他會冷靜分			
	析而且仔細思考後果,再採取行動。這就是我			
	們要學習的技巧。			
	(三)引導:			
	透過學生的回應,引導出今天的學習主題。			
	老師:「所以,我們要學習一種新的方法,幫助			
	我們冷靜分析問題,然後找到最好的解決方			
	式!」			
	二、發展活動	35 分鐘		
	(一) 說明新技巧			附件一學習單
	教師介紹「解決問題的四個步驟」, 並強調為什			
	麼這些技巧很重要。			
	老師:這四個步驟可以幫助我們遇到問題時,			
	 不慌張、不放棄,而是積極找方法來解決當下			
	的困難!			
	第一步「停」: 發現問題、立即暫停。			
	老師:你要告訴自己停下來!先停下來,不要			
	急著反應。然後問自己,剛剛發生什麼事。這			
	個技能是一個反問的能力,讓你自己客觀地看			

這件事情的事發經過,你可以問自己:「停!剛剛發生什麼事?」有可能是發生在自己身上的事情,例如,剛剛我的東西、錢包不見了;也有可能是發生在別人身上的事情,例如,他怎麼哭了、剛剛同學怎麼了。

|第二步「想」: 回想發生的順序。

老師:接著你需要再仔細地回想事情的發生經過。可能是發生在你自己身上的事,例如,你錢包掉了,一開始你自己做了什麼?然後呢?最後呢?或者是發生在別人身上的事情,例如,同學一開始做了什麼,然後她就哭了。這是一個反問自己的技巧,你可以問自己:「先發生了什麼?接著做了什麼?最後怎麼了?」第三步「思」:思考後果。

老師:接下來你要去聯想到後果。如果我什麼都不做,可能會發生什麼事?如果開始做點什麼,又會怎麼樣,如果我試著解決問題,這樣會如何。

老師:你要知道,有些事情你真的不需要去急著反應。因為你可能思考了後果,太著急反應,會對自己不利;你可能會去評估一下自己的狀況和當下的情形,然後再去找到資源,再來做適當的反應。這是一個反思的能力,這個能力很重要也是有難度的,你需要多練習幾次。

第四步「列」: 想辦法,列出至少兩種可能的解 決方式,並選擇一個去做。

 法,問題解決了沒?還是要換另一種方法試試看。

#### (二)教師示範

教師提供情境並且示範引導,幫助學生學會掃描示範影片,老師再次說明這個情境,要運用四個步驟來幫助自己解決問題:

《我會自己解決數學問題》

連結:https://youtu.be/5m0glaR2nek





老師:這個影片是心情領航員系列《我可以自己解決數學問題》當我們遇到困難時,我們可以怎麼幫助自己解決困難?在沒有老師引導的時候,你也要能夠一步步透過簡單的步驟,來幫助自己面對問題、分析問題、找出解決問題的方法。

|老師||:這個影片的場景設定是,小楊在數學課上,發現自己已經很努力學數學了,還是學不會,小楊該怎麼辦。這個問題非常常見,很多人都是直接放棄、不處理。常見的後果就是,累積太多數學作業都沒有寫、不會寫,最後導師、數學老師又急又氣。老師先帶著你們看一遍影片內容:

學生 Os

擴增實境(AR)

平板

實作

1-2

### 第一步停,發現問題、立即暫停(停!剛剛發生什麼事?)

例如,影片中提到的情況是「數學作業不會 寫」的情形,小楊發現了:「這道數學題我不會 寫!」接下來該怎麼辦呢?

學生:「我不會寫!」

你們不能擺著,不去管它,這個數學問題你如果不去學著解決,是不會有人幫你解決的!所以接下來小楊該怎麼辦呢?

#### 學生 Os

#### 第二步「想」,分析問題、想想看

老師:你看看影片裡面,小楊一開始先做了什麼?然後呢?

學生:「小楊他有先試著寫了一下,然後卡住了,最後不知道怎麼辦。」

老師:你看看小楊開始回想這整個問題,整件事的事發經過,他發覺自己卡住了。這是一個分析自己的過程,小楊沒有把問題拋在腦後,或者放棄它、不管它。接下來要怎麼辦呢?

#### 學生 Os

#### 第三步思,思考後果(可能會發生什麼事?)

老師:你看看影片裡面的小楊,他去往後面思 考可能的後果,你們知道如果都不去解決這個 數學問題、放棄處理,會怎麼樣嗎?

學生:「如果不做,老師會生氣;如果試著找方法,可能就能解出來。」

老師:你看,其實如果你往後想,你馬上就會知道這樣做不對,你不能這樣做。甚至你還會發現你不能「什麼都不做」,這樣一來,老師一旦發現你都沒有寫作業,還放棄處理問題,老師是會生氣的。接下來,你才會開始想辦法。

#### 學生 Os

第四步「列」,列出至少兩種可能的解決方法, 並選擇一個去做

老師:小楊開始找方法解決困難,你知道他找了什麼辦法嗎?小楊選了哪個辦法去做呢?

學生:「小楊可以翻課本看看,或是問老師。」 學生:「小楊選擇了翻課本這個方法。」

老師:所以小楊沒有第一時間一直問老師,而	
是先找到手邊的資源,也就是課本,結果小楊	
成功解決了沒?	
學生:「小楊發現課本裡有類似的,解出來	
了!」	
老師:你看他現在已經想到要怎麼做,才是對	
自己有利的事,這個是很重要的技能。	
(三)學生演練	
老師:現在要做練習,學生兩兩一組,每人輪	
[2-1] 流練習自我提問,完成四個「解決問題的步 實作 ]	
2-2 驟」。	
老師:現在我們還有一些不同的情境,例如:	
1. 你忘記帶食材來學校,該怎麼辦?	
2. 你和朋友吵架了,現在不敢跟他說話,怎麼	
辨?	
3-1 老師:你們要按照四個步驟來練習解決問題。 實作	
3-2 每人分配一個問題,一人扮演遇到問題的人,	
另一個人幫忙引導。大家都要按照四個步驟來	
解決問題。	
(四)回饋	
老師]:一邊觀察並告訴學生,是否少了哪些步 驟,還有哪些步驟是需要重新教導的。	
(五)修正演練	
老師:請再演練一次剛剛有遺漏的或者需要澄	
清的步驟。	
三、綜合活動 5分鐘	
老師:我們要複習一下今天學到的技巧,再次	
總結步驟	
第一步停,發現問題、立即暫停	
重要的問句是:停!剛剛發生什麼事?	
第二步想,分析問題想想看	
重要的問句是:一開始先做了什麼?然後呢?	
最後呢?	
第三步思,思考後果	
重要的問句是:可能會發生什麼事?	
第四步列,列出至少兩種可能的解決方法,並	
選擇一個去做	

重要的問句是:先做什麼?再做什麼?結果 呢?解決了沒? 老師:回家記得完成作業,今天的作業是和爸 爸媽媽練習今天的四個步驟。 
---

#### 肆、教學評量

具體目標	評量方式	備註
1-1 能依照步驟說明,說出適當的解 決問題步驟,過程中投入了 <sup>1</sup> / <sub>2</sub> 以上的 時間。	實作評量	★註:教師評量 時,可以看學生 在演練時,投入
时间。 1-2 能依照步驟說明,說出適當的解 決問題步驟,在情境演練的過程中有 <sup>1</sup> 2時間是投入的。	實作評量	了多久的時間, 在觀察實作時可 以明確地記載下 來,也可以客觀 地指出孩子的進
2-1 能願意按照情緒籤和步驟學習, 在面對困難時不逃避,過程中投入 <sup>1</sup> 以上的時間。	實作評量	步。
2-2 能願意按照情緒籤和步驟學在面 對困難,學生演練過程中 <sup>1</sup> 2以上的時 間是投入的。	實作評量	
$3-1$ 能說出適當的語言來描述自己遇到的問題,學生演練過程中 $\frac{1}{2}$ 以上的時間是投入的。	實作評量	
3-2 能夠應用步驟解決困難,學生演 練過程中 $\frac{1}{2}$ 以上的時間是投入的。	實作評量	

# 心情領航員系列一面對問題能有適當的解決方法「我可以自己解決數學問題」

		姓名・	
★以	下有兩個情境,請你把練習	的情境打勾V,要應用「面對問題能有	
適當的解決方法」的四個步驟:「停、想、思、列」來做演練。情			
$\Box 1.$	上家政課,你忘記帶食材來	尽學校,該怎麼辦?	
<u>□</u> 2.	你和朋友吵架了,現在不敢	文跟他說話,怎麼辦?	
	步驟說明	要怎麼說?練習說說看	
停		停!我發現我(你要有一些覺察能力,發覺自己遭遇困難的覺察)。	
想	分析問題想想看 (重要的問句是:一開始先 做了什麼?然後呢?最後 呢?)	我剛剛先	
思	思考後果 (重要的問句是:可能會發 生什麼事?)	如果我什麼都不做(躺平或者擺 爛),對方可能會覺得我 ————。	
列	列出至少兩種可能的解決 方法,並選擇一個去做 (重要的問句是:先做什 麼?再做什麼?結果呢? 解決了沒?」)	1. 我先問問看(問問看誰?找找看誰可能幫得了我?) 2. 我先把這個問題,下課再(你想一想,然後 到出解決的步驟或方法)。	



(圖片掃描:☆請老師開啟 ARTIVIVE,使用平板 對準圖片進行掃描)



《我會自己解決數學問題》

連結:<a href="https://youtu.be/5m0glaR2nek">https://youtu.be/5m0glaR2nek</a>