

單元 RE 2.3 「現代漂流記」

構念

抗逆能力

對象

中二學生

單元目的

學習遇到挫折時不要跌入周遭的引誘，沉迷於短期快樂之中，導致將來衍生出更大的逆境

教學目標

1. 了解引誘有甚麼吸引之處及如何抗拒引誘
2. 遇到逆境時不要為逃避問題而選擇尋求短暫的快樂

教學工具

聲帶連電腦遊戲：「現代漂流記」	附件	1
導師參考資料：「現代漂流記」內容	附件	2
導師參考資料：「現代漂流記」建議答案	附件	3
小組工作紙：「現代漂流記」	附件	4
延伸活動：「我的航海圖」	附件	5
成長拼圖	附件	6

教學方法

- 全班討論

活動程序

30 分鐘

 主要活動
 次要活動

活動	步驟
I. 引起動機 3 分鐘	1. 導師問：「過往當大家遇到不如意事情的時候會選擇做甚麼？」 2. 作簡單綜合，並說：「你們的選擇，是否每一件也是好的？今天我們一起參與一次歷險，看大家如何替那些遇險的船員作抉擇。」
II. 全班討論 「現代漂流記」  20 分鐘 教學工具 附件 1 附件 2 附件 3 附件 4	目的：了解引誘有甚麼吸引之處及如何抗拒引誘，以至遇到逆境時不會為逃避問題而選擇尋求短暫的快樂 1. 播放聲帶連電腦遊戲並簡述內容（附件 1）。 2. 故事內容：一艘戰艦在別國打敗仗後，回國途中更遇上大風暴，結果船被吹到很遠的地方。現在，他們有 3 條航道可選擇回國，但是在每一條航道上也會受到一種引誘。若海軍受不住引誘，他們便會忘記了回國這最大目標。 3. 請學生選擇以下 3 條航道的其中一條： i. 獨眼巨人島（代表「電腦的引誘」）； ii. 美人魚之石（代表「只與損友遊玩」）； iii. 忘憂之花鄉（代表「煙和酒」）。 4. 選定航道後，導師只須按電腦中的「島」，便會讓學生看到指示。 5. 把學生分成 2 個大組，並給 5 分鐘他們思考，當遇上逆境時： i. 有甚麼理由「接受」這引誘； ii. 有甚麼理由「不接受」這引誘。 6. 可把大組再細分為小組，以便討論（只要在大組中立場一致便可），然後派發小組工作紙（附件 4）給各小組。 7. 討論過後，請兩組學生輪流發言，由導師判斷該答案的理據是否成立。把答案和分數記錄在黑板上，有效的可得一分。看最後哪一方獲取較高分數。 8. 討論完畢後，作簡單綜合。

活動	步驟
III. 總結 2 分鐘	1. 人生不如意事十常八九。如果我們沒有樂觀的心態，再加上選擇沉醉於短暫快樂，則將來必定面對更大的困難。 2. 我們不能控制難關和引誘的出現，但我們卻可以選擇接受還是抗拒那些引誘。
IV. 自我反思 5 分鐘 教學工具 成長拼圖	1. 導師於此節結束前派發「成長拼圖」，讓學生靜默片刻反思及填寫。 2. 最後，導師應對學生的合作表現加以鼓勵及讚賞。

教學建議

1. 「現代漂流記」	- 於選擇航道的過程中，學生可能因不願面對自身的問題而不選擇個別航道（如班中大部分學生皆有吸煙或喝酒的習慣，便往往不願選擇去面對這問題）。故此，如導師評估學生有特別需要，則可直接選擇挑戰該引誘。 - 為提高學生的參與程度，可請每一大組派一名代表把屬於自己一方的答案記錄在黑板上。如學生的心智發展程度較高，更可於討論開始前請數名（須為單數）學生組成評判小組，由小組決定答案是否有效。 - 很多時接受引誘的一組會較不接受引誘的一組想出較多的理由。這正表示接受引誘往往較抗拒引誘容易，但亦可請學生留意答案的「質量」，應特別強調接受引誘只能「暫時逃避困難」。 - 須提醒學生抗拒引誘也需有勇氣，因為抗拒引誘可能會帶來短時間的孤單感、憂鬱感和被損友取笑等負面後果，但可鼓勵學生多與身邊的健康成人和益友分享，以紓解那些負面感覺。 - 如時間許可，可在此部分完結後，請學生在課堂上完成「我的航海圖」（詳見延伸活動建議），因為這是最直接的把本課教導的信息聯繫到學生的日常生活中。
-------------------	---

2. 總結	- 強調須特別留意遇上逆境時必定要抗拒引誘，因為這時是最容易因要逃避困難而選擇接受引誘的，但這往往會在將來帶來更大的困難。 - 由於此課節集中處理如何在逆境中不跌入引誘，如要教導學生正面面對困難，請參考 RE2.1「生還者」及 RE2.4「人生處處是考場」。
---------------------	--

延伸活動建議

活動	內容	建議
我的航海圖	目的： 把本課節學到的應用在自己的日常生活當中 派發 附件 5 給各學生，並請學生填寫： 1. 在這一學年內遇到甚麼困難； 2. 於困難時期有沒有受到甚麼引誘； 3. 如何抗拒該引誘； 4. 自己的最大目標是甚麼。	

附件 1 聲帶連電腦遊戲：「現代漂流記」

附件 2 導師參考資料：「現代漂流記」內容



故事內容：

一艘戰艦在別國打敗仗後，回國途中更遇上大風暴，結果船被吹到很遠的地方。現在，他們有 3 條航道可選擇回國，但是在每一條航道上也會受到一種引誘。若海軍受不住引誘，他們便會忘記了回國這最大目標。

附件 3 導師參考資料：「現代漂流記」建議答案

引誘一：獨眼巨人島（代表「電腦的引誘」）

可能答案：

有甚麼理由「接受」這引誘	有甚麼理由「不接受」這引誘
– 可在虛擬世界尋找快樂 – 有刺激感 – 足不出戶便能參與 – 減少孤獨的感覺	– 這只是短暫的快樂 – 使用電腦不是只為了玩遊戲 – 可尋找其他更有益身心的活動代替 – 這不能達到自己的最大目標

（註：還有很多可能答案，只要學生言之成理便可）

引誘二：美人魚之石（代表「只與損友遊玩」）

可能答案：

有甚麼理由「接受」這引誘	有甚麼理由「不接受」這引誘
– 能得到友人的認同 – 可向他們傾訴心事 – 忘記痛苦 – 如不與他們一起，可能會被他們取笑 – 他們能幫自己放鬆心情	– 認清那些友人未必是為著自己好 – 他們想出來的解決問題方法可能會進一步令問題惡化 – 身邊還有很多益友，毋須與不顧事情後果的損友一起

（註：還有很多可能答案，只要學生言之成理便可）

引誘三：忘憂之花鄉（代表「煙和酒」）

可能答案：

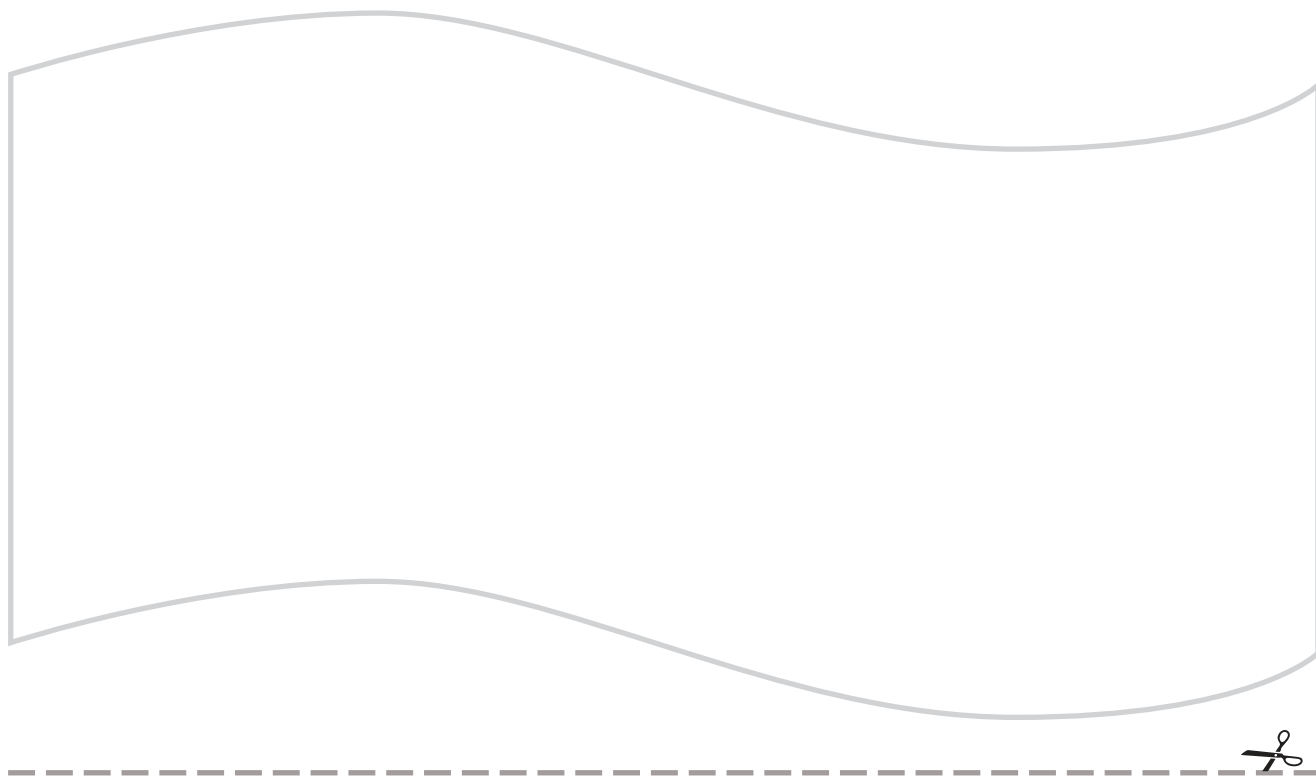
有甚麼理由「接受」這引誘	有甚麼理由「不接受」這引誘
– 麻醉自己 – 得到個別朋友的認同 – 感覺上令自己變得成熟一點 – 有很多人也這樣做	– 煙酒將帶來長遠禍害 – 花費甚高 – 沉醉當中將影響人際關係 – 完全不能解決問題

（註：還有很多可能答案，只要學生言之成理便可）

附件 4 小組工作紙：「現代漂流記」

當遇上逆境時，有甚麼理由「接受」這引誘。

組別：



當遇上逆境時，有甚麼理由「不接受」這引誘。

組別：



附件 5 延伸活動：「我的航海圖」

姓名：

1. 在這一學年內遇到甚麼困難：

2. 於困難時期有沒有受到甚麼引誘：

3. 如何抗拒該引誘：

4. 自己的最大目標是甚麼：



附件 6 成長拼圖

姓名：

班別：

日期：

堂課：

家課：

1. 你認為逆境可以避免嗎？為甚麼？

1. 在現實生活中，甚麼是你最大的引誘？

2. 為甚麼不要沉迷於「短暫的快樂」中？

2. 你會做甚麼來抗拒引誘？

3. 你認為甚麼的性格特徵能助你對抗引誘？

3. 遇到逆境時，你會選擇做甚麼來「解決」逆境所帶來的問題？