

美麗心視界- 風險管理師

教學設計：汪以竣 胡婷媛

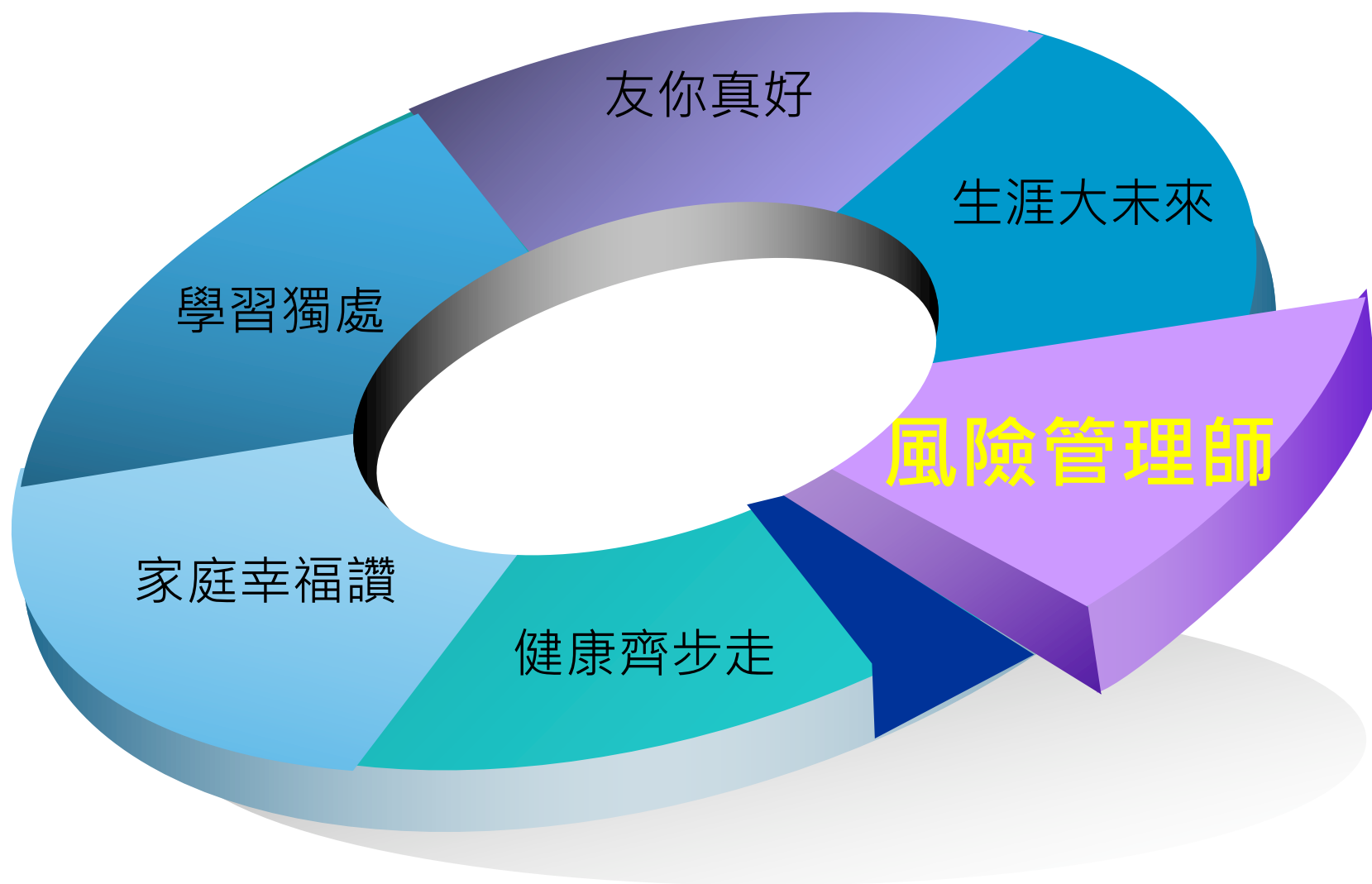
教學對象：國中七年級

教學節數：3節



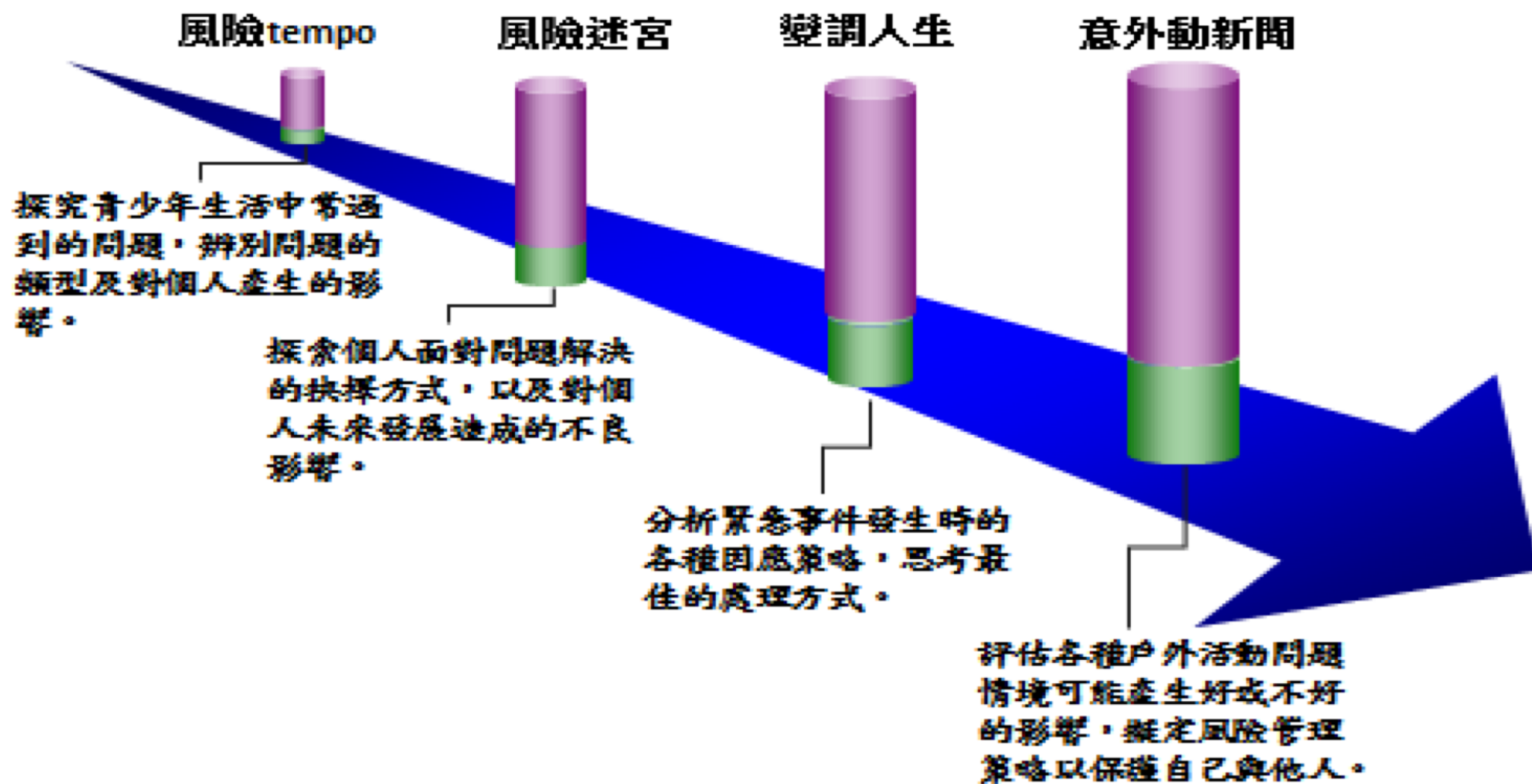
中國信託
CTBC

美麗心視界



課程架構

風險管理師



核心素養

- 核心素養面向：A 自主行動
- 核心素養項目：A2 系統思考與解決問題、

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。

綜合活動主題軸

3.社會與環境關懷

綜合活動主題項目

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。

風險管理師之學習目標

- 1.探究青少年生活中常見的休閒活動，分析歸納休閒活動的類型及產生的風險。【產生問題意識】
- 2.省思個人面對休閒活動的抉擇方式，並評估對個人未來發展造成的不良影響。【自主互動】
- 3.分析意外事件發生時的各種因應策略，思考最佳的處理方式，減少傷害。【自主互動共好】
- 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。
【自主互動共好】

風險管理師之三活動、三層次

變調人生

風險迷宮

分析意外事件發生時的各種因應策略，思考最佳的處理方式，減少傷害。

自主互動共好

風險TEMPO

探究青少年生活中常見的休閒活動，分析歸納休閒活動的類型及產生的風險。
產生問題意識

省思個人面對休閒活動的抉擇方式，並評估對個人未來發展造成的不良影響。

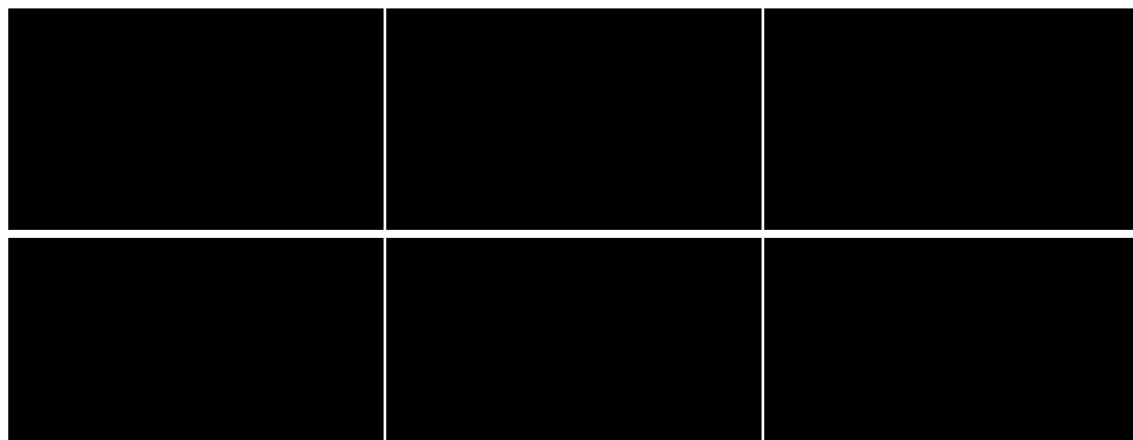
自主互動

活動一：風險TEMPO

1.1：休閒聯想動動腦

一、器材準備：

請每一位學員將一張A4白紙
折成六格。



1.1：休閒聯想動動腦

二、活動說明：

- (1)白紙橫拿橫寫，從右上角的格子開始順時針填寫。
- (2)每輪只寫1格，每輪有10秒的時間。
- (3)作答時不能講話以免影響他人答案。
- (4)寫下的答案不能與自己重複和紙上看到的答案重複。
- (5)寫完後按照指令，將紙順時針傳給下一位。

1.1：休閒聯想動動腦

三、題目：

請同學寫下一個適合
國中階段學生的休閒活動。

(以自身從事過、聽聞同學從事過的休閒為主)

1.1：休閒聯想動動腦

四、活動進行：

經過五輪之後...

請同學將白紙延折線撕開，將答案進行分類，
並以淺顯易懂的方式進行休閒分類。

1.1：休閒聯想動動腦

五、引導思考:

1. 各組休閒活動的分類方式依據為何？
2. 有哪些熱門休閒活動是大家容易重複的？
3. 有哪些休閒活動比較有風險的？
4. 從事休閒活動時會考量哪些條件？

1.2:默契tempo

一、活動說明：

1.出題節奏為「一聽到○○，你會想到什麼？」



2.三人要立刻接上節奏「一聽到oo，我會想到XXX」。



左手轉、右手轉、雙手轉

三人要立刻接上節奏「一聽到oo，我會想到xxx」。



1.2:默契tempo

二.遊戲規則與進行：

- (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。

1.2:默契tempo

三、引導思考：

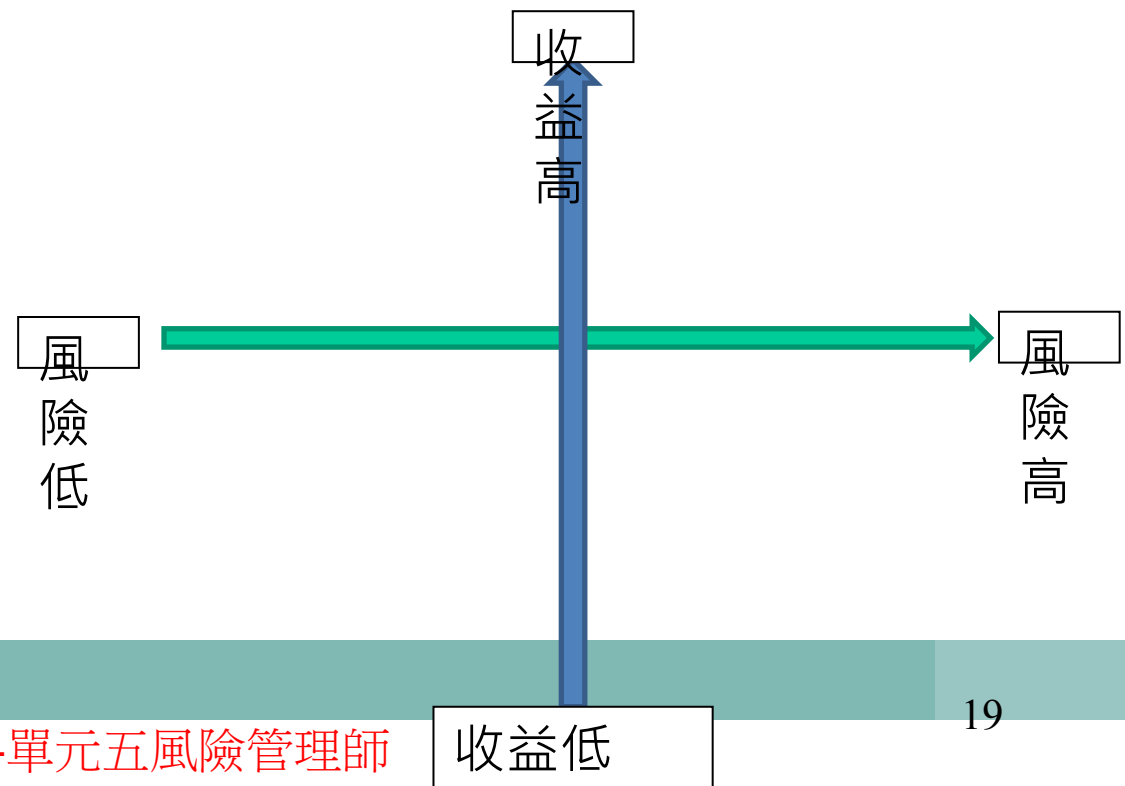
1. 哪些題目小隊默契最佳？為什麼？
2. 剛才哪些題目小隊回答都不一樣？原因是什麼？
3. 剛剛有哪些答案是很特別的？甚麼時候會聽到？
4. 哪些休閒活動容易發生危險？他們有甚麼共同特性？

1.2: 默契tempo(p.58)

四、風險矩陣：

(一)說明：

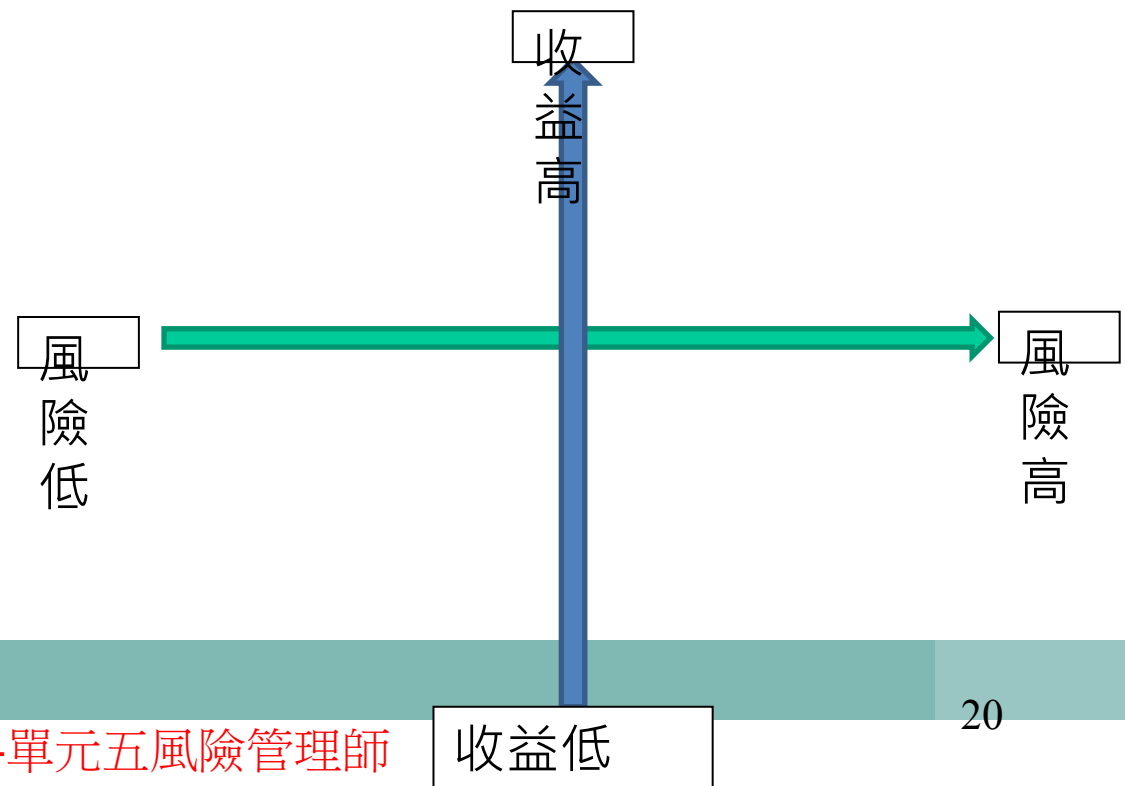
橫軸是風險，縱軸是收益。休閒活動發生危險的機率是風險，感到愉快滿足是收益，請在學習單上的矩陣，將你們小隊的休閒活動分類依照你的分析填在四個象限中。



1.2:默契tempo

(二)引導思考：

- 1.活動的風險或收益，你是如何判定？
- 2.你認為的風險或收益，跟隊友相同嗎？



1.2:默契tempo



五、總結：

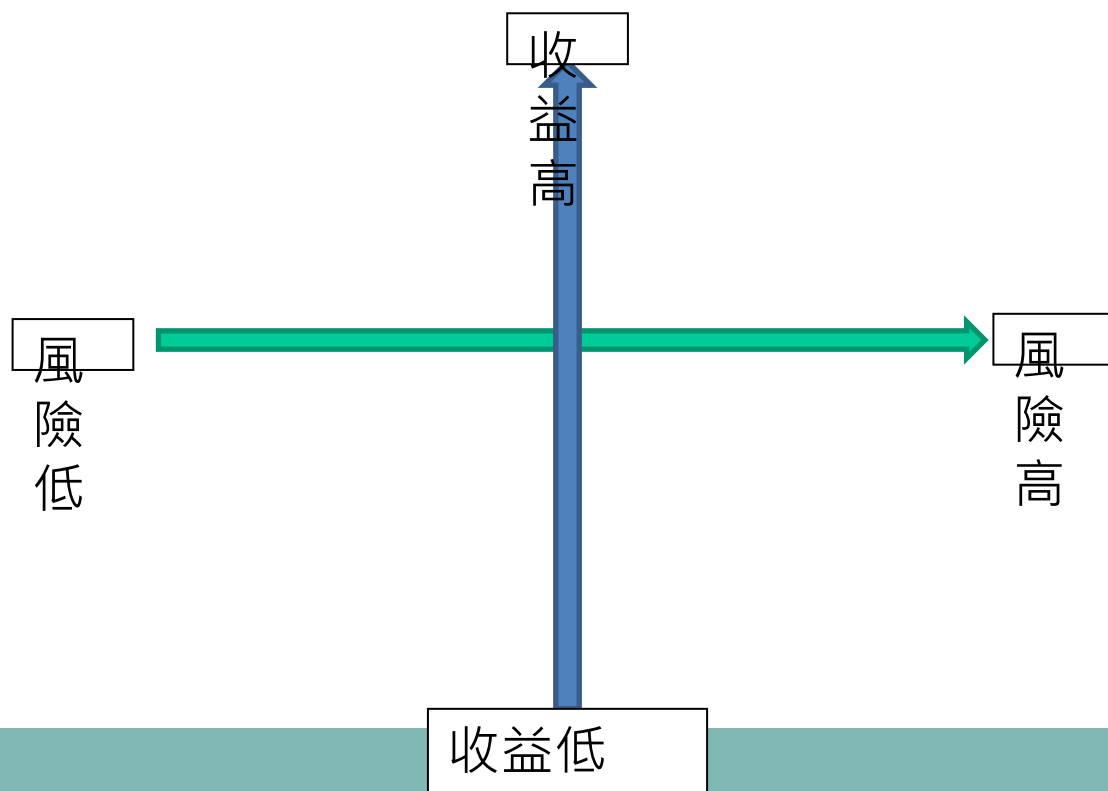
- 休閒(凡事)必有風險...
- 風險評估，學習看見休閒活動背後可能發生的風險...
- 有助於做好風險管理，才能安心享受休閒生活

活動二：風險迷宮

2.1：風險矩陣

一、引起動機：

將老師拿出的休閒卡，經過小隊討論之後，貼在黑板上對應的位置矩陣上。並且說明小隊的思考原因。



2.2：命運迷宮

一、器材準備：

地上鋪好5乘5共25片巧拼

鈴鐺和慘叫雞(或其他會發出聲音的玩偶)

迷宮地圖



2.2：命運迷宮

二、規則說明：

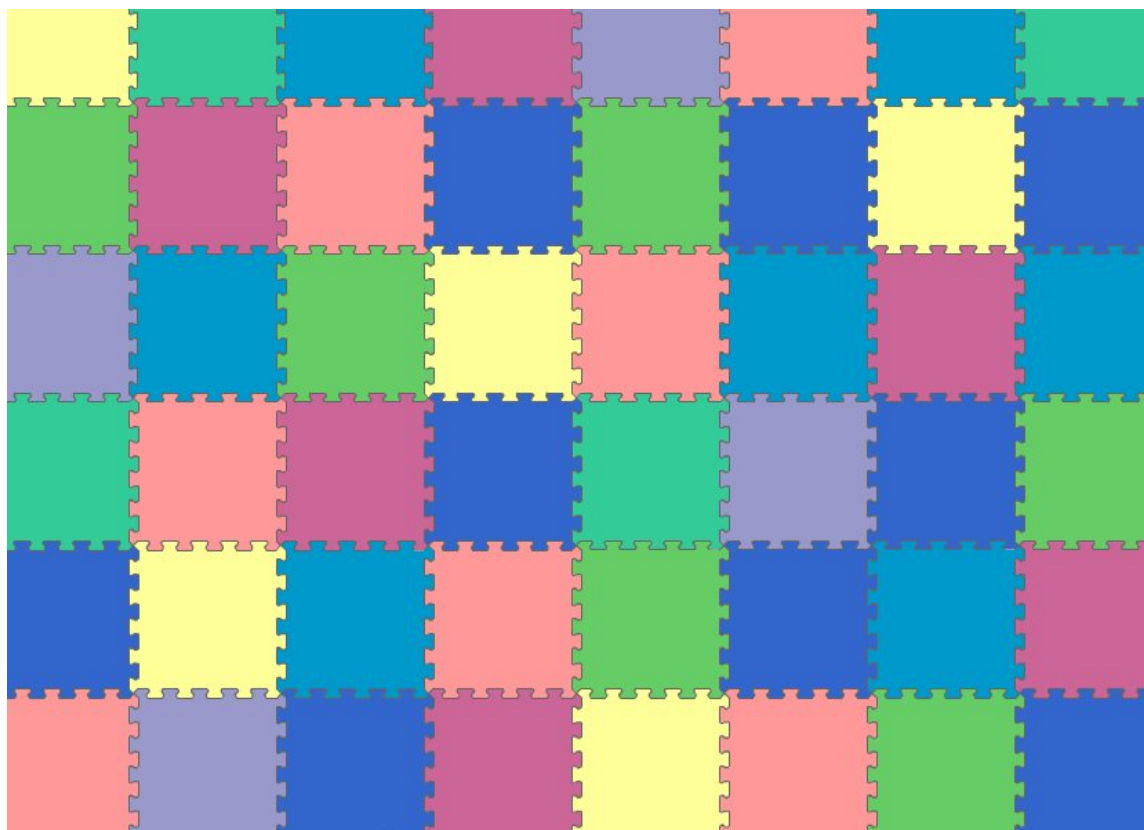
1. 教師告知起點，結尾在離講台最遠近的那排的某張巧拼。
2. 走過的巧拼不會重複。請同學一步步走，走對會聽到鈴聲，走錯會聽到慘叫雞的聲音並且出局換下一位同學。
3. 每一棒必須從起點開始一步步走，若走錯也出局。
4. 團隊的成功才是成功，分兩階段計時看看全班的成就。

2.2：命運迷宮

三、活動進行

(一)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。



2.2：命運迷宮

三、活動進行



(二)引導思考：

Q1這個活動第一輪同學幾乎都會失敗，
你們如何看待對失敗？失敗的感覺是什麼？

Q2站上巧拼跟在下面看有什麼差別？選擇時會考慮什麼？

Q3如果能夠溝通會有甚麼差別？

2.2：命運迷宮

三、活動進行

(三)第二階段：

增加斜向共**八個方向**，一樣踩過不會重複但路線可能交叉，旁邊夥伴可以給當事人提示。



2.2：命運迷宮

三、活動進行

(四)引導思考：



Q1.本階段可以溝通後，你覺得是否讓你選擇前進路線時候更順利？

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？為什麼呢？

Q3.這個活動要成功的關鍵為何？

2.2：命運迷宮

四、小結：

走出那一步的是你，

關鍵在於你能否做好觀察的工作，或找到值得學習、觀察的隊友，進而做出正確的決定。



2.3：休閒龍捲風



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，選想知道的活動翻開新聞標題，並解釋新聞事件概要。

2.3：休閒龍捲風

二、總結：

意外總是發生在意料之外，
評估風險評估的能力、了解自己的承受能力是很重要的能力，才能趨吉避凶享受安全健康的休閒活動。

活動三：變調人生

3.1：風險911

一、活動說明與進行：

(一)請將上次的休閒字卡依照上面的意外類型，將同類型的意外事件放在一起。

(二)分析同類別事件的相同處，顏色不同的事件有什麼不同。

3.1：風險911

(三)歸納：

17歲以下青少年的五大死亡原因如下：

- (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、毒趴、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)

3.2：變調的人生



3.2：變調的人生

二、引導思考：

- (1)大炳為何會接觸毒品？
- (2)藥頭為何要持續誘惑大炳？
- (3)大炳為何戒不了毒品？
- (4)大炳吸食毒品還有影響到誰？
- (5)大炳親友的感受？他們真的放棄大炳嗎？
- (6)我們自己生活中有哪些壞習慣常為家人所詬病？
- (7)我們可以怎麼做改變壞習慣？

3.2：變調的人生

三、總結：

當意外事件發生時，
影響的不只是當事人，
還會影響到親人朋友。

3.2：變調的人生

四、壞習慣或面對緊急意外事件的策略可分為：

(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。

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)