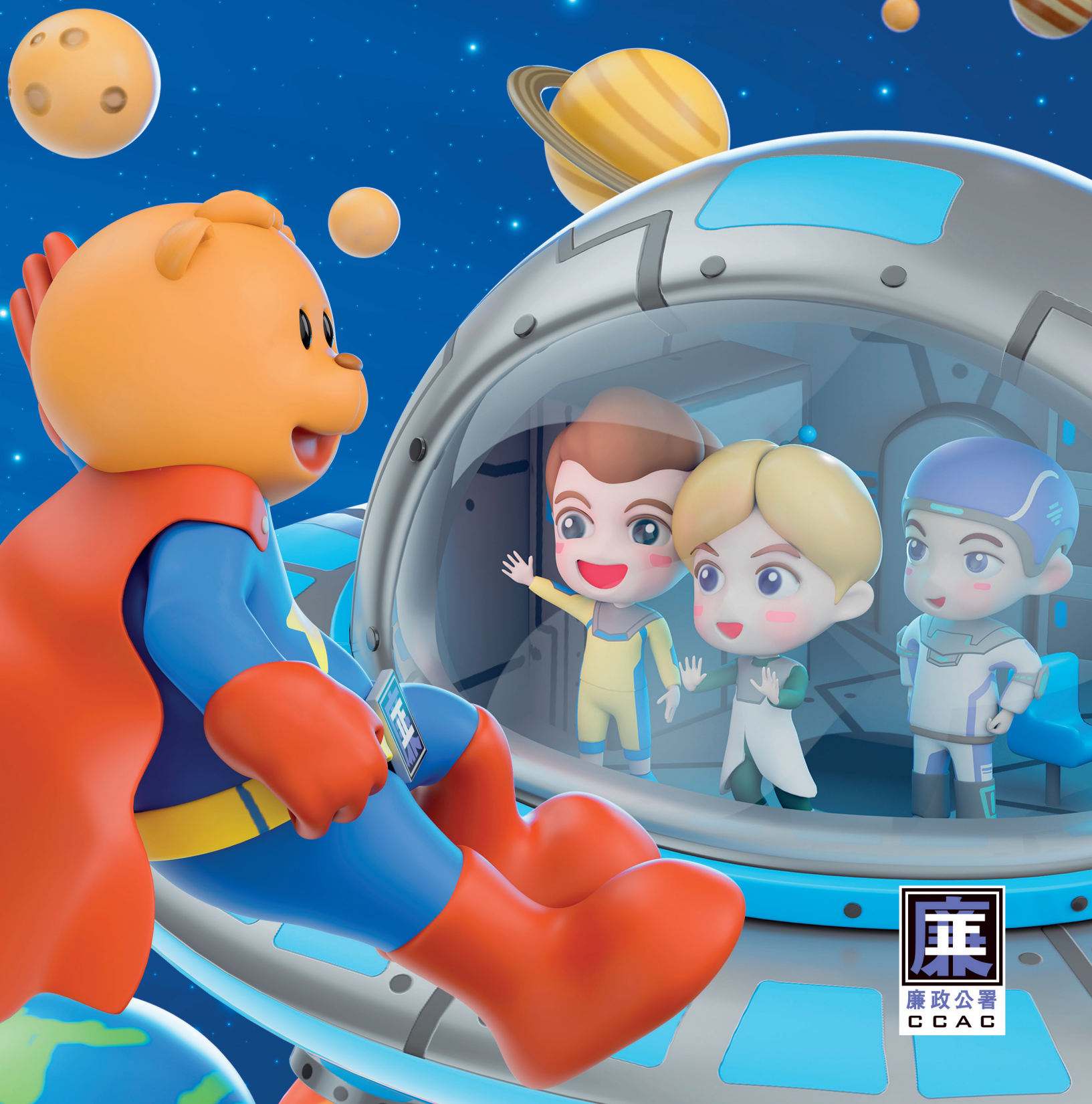


星球無小事

初小誠信故事教材



目錄

01

編者的話

03

角色簡介

04

主題及活動總表

05

故事及活動內容

05

送給好友的禮物

09

打機惹的禍

13

終於明白了

17

我要勝出比賽

21

相機在哪兒

27

自己會知道

32

技術頁 /USB

編者的話

前言

廉政公署一直深信，從小培養年輕一代建立正面價值觀，有助建設廉潔誠信的社會。多年來，廉政公署積極為不同學習階段的青少年製作多元化的誠信教材，以協助教師、德育工作者及家長開展誠信教育。

《星球無小事》初小誠信故事教材是廉政公署的全新製作，透過主題誠信故事及延伸活動，讓學生在輕鬆、有趣並富意義的教學活動中，學會分辨良好品德和建立正確的價值觀。

為進一步深化主題的學習成效，廉政公署製作多款桌遊教具，提供多元化德育活動資源，支援老師及家長推行品德教育。

教材編排及運用

本教材以初小學生為主要對象。教材設計以六個誠信主題動畫故事為主軸，帶出不貪心、不說謊、信守承諾、公平、負責任、自律等核心品德素養價值觀。

每一主題故事均配有課堂活動及延伸活動兩個部份。活動設計鼓勵學生思考及表達意見，運用開放式問題啟發思考，讓學生樂於主動學習。

教材附活動指引及教學重點，方便老師備課；此外，教材配有與教學主題呼應的教具及桌遊，供師生在課堂上或於課間小息使用，有助學生鞏固所學。

在使用本誠信故事教材時，教師可參考以下建議：

1. 教師可因應學校教學需要，在班主任課、品德與公民課、修身課或周會期間選取所需的主题靈活使用。
2. 教師亦可因應不同教學需求，利用故事教材中的素材或教具，自行編排教學活動，以加強教學成效。
3. 活動除適合教師於課堂使用外，亦適合家長參考作家庭教育子女之用。
4. 本故事教材除教具桌遊外，其他內容可透過廉政公署“誠信教育資源庫”下載資料配合使用。下載網址為：

<https://app.ccac.org.mo/educations/> 或可掃描右方二維碼。



鳴謝及結語

本教材得以順利出版，承蒙廉政公署“誠信教材顧問小組”的多位顧問專家提供專業及寶貴的意見，使內容編排更能切合學生心智發展及學校老師的教學需求。在此特別感謝中華教育會代表李明基先生、陳志峰先生，以及澳門天主教學校聯會代表黃婉芳女士的協助。

2022 年是澳門廉政建設的三十週年，在誠信教育方面，廉政公署會朝着“與學界結伴同行 使廉潔教育更符青年需要”此目標，一如既往地重視與學界的合作，積極發揮誠信教育伙伴的角色，繼續與社會各界共同促進本地誠信教育的發展，致力締造澳門的廉潔文化。

廉政公署

2022 年 7 月



角色簡介



小巴



玩具店員工



夾公仔機店員工



柏克爸爸



柏克媽媽



比特



柏克



小科



叮叮文具店老闆



小科爸爸



菲菲



威廉



老師



主題及活動總表

故事	主題	課堂討論	課堂活動	延伸活動
送給好友的禮物	不貪心	✓	遊戲：我想要禮物！	動畫欣賞：貪心的皮皮
打機惹的禍	不說謊	✓	遊戲：到底是誰？	1. 桌遊教學：心情由我創 2. 反思練習：可以原諒我嗎？
終於明白了	信守承諾	✓	遊戲：說到做到	1. 情境圖卡思考：承諾是金 2. 遊戲：急・急・急口令
我要勝出比賽	公平	✓	角色扮演：假如我是小巴 “全勝組”的新成員	故事創作：故事結局由我創
相機在哪兒	責任感	✓	遊戲：責任在哪兒？	反思練習：建立習慣我做到！
自己會知道	自律	✓	反思練習：我是自律好孩子	1. 反思練習：“我是菲菲，還是許衡？”反思故事分享 2. 名人的自律故事

送給好友的禮物

★ 主題：不貪心

👤 建議使用年級：小一

- 📌 教學目標：
1. 讓學生認識收禮及送禮的意義。
 2. 讓學生明白貪心會為別人帶來的影響。
 3. 讓學生了解不貪心是交朋友不可或缺的個人品格。

📖 基本學力要求之對應編號：A-1-10 能初步分辨是非，說話誠實，敢於承認自己的錯誤；

A-2-8 知道自己的行為給自己和他人可能帶來的後果，懂得要為自己的行為後果負責；

A-2-11 懂得做人要自尊、自愛、誠實、守信；

D-1-4 樂於交朋友，能真誠對待朋友。



📖 故事內容

柏克跑到玩具店為好朋友物色生日禮物，卻被玩具店的推廣活動吸引，把禮物一事拋諸腦後，連日來重覆排隊索取相同的贈品；其後又在夾公仔機失靈的情況下，將玩具和代幣據為己有。正當柏克滿心歡喜的時候，卻意外發現自己這些貪小便宜的行為竟為他人帶來了麻煩，最後柏克主動補救，讓出試玩機會，又把玩具和代幣交還夾公仔機店，不僅得到他人讚賞，更讓他靈機一動，為朋友製造出一份與別不同的生日禮物。





! 重點提要

貪心是自私的行為，不僅影響個人品格，更會為自己和他人帶來影響。



1. 故事人物有哪些？
2. 根據以下事例，你認為柏克有着怎樣的性格 / 心情？



 事例	性格 / 心情 
1. 柏克想送給好友比特一份禮物	● 例：友好、關愛他人
2. 柏克每天都到玩具店試玩而忘記準備禮物	● 例：貪小便宜
3. 柏克因夾公仔機器故障而得到多個公仔，但拾遺不報。	● 例：貪心、不誠實
4. 柏克看見夾公仔店員被老闆責怪而不安	● 例：內疚、抱歉
5. 柏克把試玩新遊戲的位置讓給排不上隊的小朋友	● 例：不貪心、覺悟、知錯能改
6. 柏克把代幣和公仔還給老闆	● 例：不貪心、覺悟、知錯能改
7. 柏克自己親手製作玩具送給好友比特	● 例：友好、關愛他人

3. 柏克在玩具店不斷試玩遊戲換贈品，受影響的人有哪些？
4. 在夾公仔機店內，柏克拾遺不報，得到多個公仔及代幣，受影響的人有哪些？
5. 假如你和柏克一樣，遇到免費索取紀念品和夾公仔機失靈的情況，你會怎樣做？

課堂活動

活動名稱：我想要禮物！

所需用具：小禮物數份

- 活動流程：**
1. 老師將學生分成 3 人一組，每次邀請一組同學上前，先取出 3 份小禮物，並向該組同學強調總數只有 3 份禮物。然後讓該組每位同學順序選取禮物，一位同學選擇完成才到另一位同學，同學可隨意選擇禮物數量，最多可全選 3 份。
 2. 全班同學完成後，老師邀請同學分享選取禮物數量的原因（為何同學只取一份，為何全取禮品，以及訪問其他無法取得小禮物的同學心情。）
 3. 最後老師安排學生為好朋友自製一張生日卡，同學需根據剛才所選的禮物數量寫上相應數量的祝福語，即同學如選了 3 份禮物，則需在生日卡上寫上至少 3 句的祝福語。（老師可作適當安排使每名同學均得到生日卡）。

! 活動重點

透過遊戲，讓學生明白收穫與付出的關係，並使學生明白送禮物貴在心意。

↗ 延伸活動

動畫欣賞：貪心的皮皮。

目的：讓學生明白貪心的禍害。

資源：播放教育資源庫兒童誠信故事區內“貪心的皮皮”故事動畫，進行延展活動。

<https://app.ccac.org.mo/educations/stories/115-story-6>



1. 老師可從誠信教育資源庫兒童誠信故事區內下載故事圖卡，向學生提問。

- ★ 大嚙和皮皮為甚麼要換新書包？
- ★ 皮皮想得到不同款式的紀念品，於是他怎樣做？
- ★ 皮皮貪心的後果是甚麼？
- ★ 除了威廉的建議外，你認為皮皮還可以怎樣補救？

2. 向學生展示皮皮和大嚙圖卡，讓小朋友投票選擇會較願意和誰做朋友，再讓小朋友分享原因。

3. 學生分享後，由教師總結，人們都較喜歡和誠實不貪的人做朋友，並提醒學生貪心對自己和他人都會造成影響。

打機惹的禍

★ 主題：不說謊

👤 建議使用年級：小一

- 📌 教學目標：
1. 讓學生分析說謊的原因及影響。
 2. 讓學生感受彌補謊話及怕被揭穿謊話的心情。
 3. 讓學生思考說謊後應採取的補救措施。



📖 基本學力要求之對應編號：A-1-3 知道自己的成長和變化；



A-1-10 能初步分辨是非，說話誠實，敢於承認自己的錯誤；

A-2-8 知道自己的行為給自己和他人可能帶來的後果，懂得要為自己的行為後果負責；

A-2-11 懂得做人要自尊、自愛、誠實、守信。

故事內容

柏克為了打電動遊戲，向爸爸謊稱自己已完成功課，更忘記與好友小科練足球的約定。面對小科致電追問失約一事，柏克情急下向好友撒謊指是因為媽媽不允許其外出。柏克因為打電動遊戲沒有完成功課，怕老師責罵，於是又向老師謊稱因手部受傷所以未能完成功課。柏克為掩飾謊言而不斷撒謊，整天提心吊膽，擔心謊言被揭穿，最後他認為自己不應該欺騙父母、朋友和老師，決定向各人坦白認錯，把心頭大石放下。





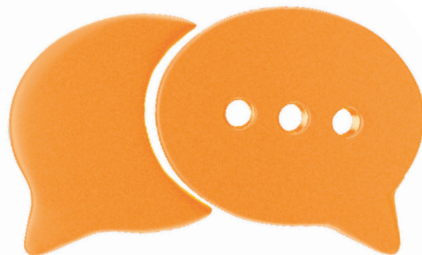
! 重點提要

撒謊是罔顧別人的信任，用一個又一個謊言來圓場，根本無法心安，而且謊話最終也會被發現，所以撒謊不是解決問題的好方法，坦白承認錯誤才是面對問題的正確態度。



課堂討論

1. 試想想，柏克為了打遊戲機，一共說了多少個謊言？
2. 柏克說了哪些謊言？
3. 為甚麼爸爸、老師、小科及媽媽都相信柏克的話？
4. 柏克為甚麼越說越多的謊言？他說謊後的心情如何？
5. 如果你是小科，你願意原諒柏克嗎？為甚麼？
6. 如果想安心地打遊戲機，你認為柏克可以怎樣做？



課堂活動

活動名稱：到底是誰？

所需用具：角色紙條，計時器

活動流程：1. 遊戲時間為 1-3 分鐘，由老師視情況決定，需計時。

2. 老師根據學生數量派發相應角色紙條，分別為普通人及說謊者（約 3-5 位屬說謊者，視乎總學生人數），說謊者（在老師提問時）可選擇隱藏身份不被發現或坦白承認。



口令：

老師開始問：“講大話，係咪你？”（隨意呼叫另一同學名稱）

該同學需作答：“唔係！/ 係我！”（再隨意呼叫另一同學名稱，不可重覆）

遊戲繼續，直至遊戲時間結束。

3. 時間結束，如未能找出所有說謊者，可由同學們猜一猜誰會是餘下的說謊者。

4. 最後老師邀請所有說謊者（不承認者、承認者、未被發現者）分享感受。

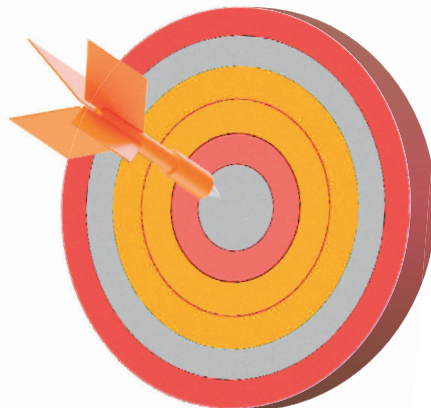
★ 否認自己是說謊者時心情如何？會怕被同學發現嗎？

★ 為何主動承認？

★ 擔心被同學發現的心情如何？當時在想甚麼？

活動重點

1. 讓學生在分享撒謊時及怕被揭穿的感受。
2. 此活動是由老師“委派”學生說謊，學生可以選擇說謊的。若學生說謊後沒有被找出，建議老師需為學生澄清，亦要提醒學生在遊戲以外我們還是需要保持誠實。



延伸活動

活動一：心情由我創

目的：讓小朋友明白心情好壞往往是受自己的行為影響。

所需用具：情境卡、心情積木（故事教材中的配套桌遊道具。）



玩法一：同學自行進行遊戲

同學翻出情境卡，例如翻到說謊卡，同學需要在心情積木拼出“擔心”的表情。最快者可取得情境卡，而取得最多情境卡牌者勝。

玩法二：老師指導進行遊戲

老師翻出情境卡，例如翻到說謊卡，同學需要在心情積木拼出“擔心”的表情。

結束後（可限制遊戲時間）將情境卡分類為好行為與不良行為，並從中選取一張分享經歷，再由老師指導／總結，心情好壞往往是受自己的行為影響。



情境卡	
說謊	作弊
誠實	知足
貪心	偷竊
做錯事	盡責
坦白	守信

情境卡對應了心情參考	
說謊→擔心	作弊→擔憂
誠實→愉快	知足→開心
貪心→不滿意 / 不滿足	偷竊→惶恐
做錯事→擔心 / 害怕	盡責→滿足
坦白→害怕 / 安心	守信→滿足



活動二：可以原諒我嗎？

目的：任何人都會有可能做了不誠實的行為，但坦白及勇於承認後可以獲得原諒。

- ★ 老師示範，道出一件不誠實的事情及其原因、後果及心情等，再詢問同學們會否原諒老師。
- ★ 例：因把同學的功課忘記放在家，但不想讓同學覺得自己有錯，謊稱工作太多未批改完成。
- ★ 開放邀請同學回想過往自己有沒有不誠實的經歷，分享給全班，其餘同學表態會否原諒他。

終於明白了

★ 主題：信守承諾

👤 建議使用年級：小二

- 🚩 教學目標：
1. 讓學生明白言而無信會產生負面形象。
 2. 培養學生在作出承諾前先評估兌現承諾的能力。
 3. 藉延伸承諾的內涵，讓學生分析不同承諾的對應責任。

🎓 基本學力要求之對應編號：A-1-7 能注意到自己的行為對他人的影響；

A-2-8 知道自己的行為給自己 and 他人可能帶來的後果，懂得要為自己的行為後果負責；

A-2-9 能養成良好的生活習慣，初步具有料理自己生活的能力；

A-2-11 懂得做人要自尊、自愛、誠實、守信。



📖 故事內容

柏克一大清早到文具店購買急需使用的美勞工具套裝，但店內的電子收款機失靈，老闆主動提出可讓他明天才付錢。其後，柏克卻因各種藉口遲遲未交回欠款。柏克爸爸承諾在柏克生日當天會帶他坐太空艦艇，可是爸爸因公司突然有事而失約，這件事情讓柏克想起自己也未遵守諾言給付文具的費用，老闆的心情應同樣失望又氣憤，這使他明白到信守承諾的重要。





! 重點提要

向別人作出承諾前，必須認真考慮自己是否能做得到，一旦作出承諾就要盡力做到，言而無信會令別人對自己失去信心。



課堂討論

1. 丁伯伯的電子收款機失靈，他又知道柏克急需使用美勞套裝，故提出讓他明天才付款，你認為他待人的態度如何？
2. 你認為柏克有沒有重視對丁伯伯的承諾？為甚麼？
3. 柏克爸爸因公事而未能守承諾，你認為柏克應該原諒爸爸嗎？為甚麼？



課堂活動



活動名稱：說到做到

所需用具：糖果（數量按學生人數而定；此處以糖作例子，可換成其他任務。）

活動流程：1. 建議將此課堂安排在全日最後一節課。

2. 早上上課前向每名學生派發 5 顆糖，並請同學答應全天會好好保管這 5 顆糖。

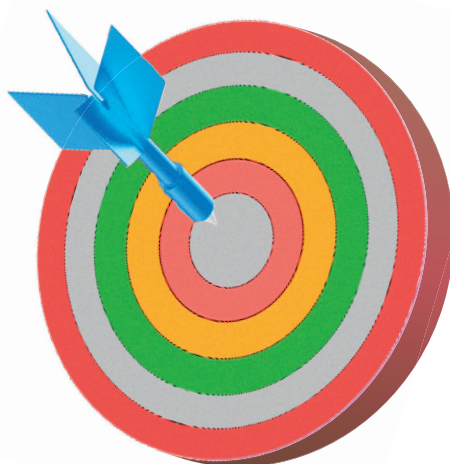
3. 下午上完此課堂後，讓學生重新出示這 5 顆糖，沒有頂住誘惑或沒有聽好指令吃掉 / 弄掉一粒或更多的學生視作沒有完成任務。

4. 老師作總結。

5. 有好好保管 5 顆糖的學生可以把糖果帶回家享用，但未能完成任務的同學則沒有獎勵。

活動重點

讓學生體會答應別人要做的事情如果言而無信，會讓別人失望。



延伸活動

活動一：承諾是金

目的：透過分析不同情境的後果，讓學生擴展思考信守承諾的重要。

所需用具：情境圖卡

試想想，以下情境如果做不到信守承諾，後果會是怎麼樣？請分享你的看法。

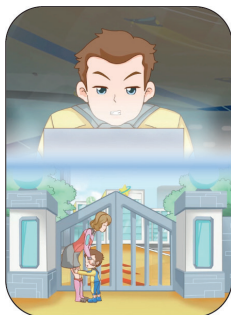


	不同承諾	情境
1	個人承諾	● 與朋友約外出遊玩，經常遲到。
2	家庭承諾	● 父或母一方缺少陪伴子女的時間，故令另一方壓力沉重。
3	行為承諾	● 外賣公司經常延遲送餐。
4	政府承諾	● 政府部門不按辦公時間提供服務。 ● 例如：若學生預約了看病，但衛生部門人員沒有按時辦公，會有甚麼後果？
5	國家與國家之間承諾	● 流行病毒肆虐，部份國家沒有履行承諾，向發展中國家提供更多安全有效的疫苗。

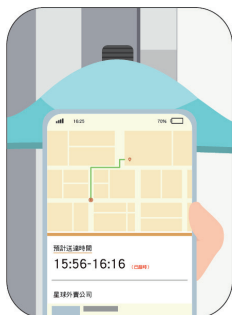
情境卡



個人承諾



家庭承諾



行業承諾



政府承諾



國家與國家之間承諾

活動二：急・急・急口令

目的：加強學生信守承諾的觀念。

做個誠信小學生，
禮貌待人不用爭，
說到做到我最棒！

說到，
做到，
你我都做得到！

Whatever you do, be honest.
Whatever you say, be true.

我要勝出比賽

★ 主題：公平

👤 建議使用年級：小二

- 📌 教學目標：
1. 讓學生思考比賽中成功及失敗的因素。
 2. 讓學生懂得如何在競賽中作出正確的抉擇。
 3. 讓學生理解以真憑實力、公平獲勝的重要。



📖 基本學力要求之對應編號：A-1-7 能注意到自己的行為對他人的影響；

A-2-8 知道自己的行為給自己和其他人可能帶來的後果，懂得要為自己的行為後果負責；

C-2-5 能接受並正確對待自己及同學成功或失敗的事實；

C-2-13 能理解和遵守校規和活動規則。

📖 故事內容

廉潔星校園將進行比賽，同學都紛紛各自商議比賽策略。“全勝組”對比賽中的常識問答及美藝創作環節均充滿信心，惟獨擔心野外定向的環節。為了百分百取勝，小巴提議在必要時以作弊方式爭取時間，但遭比特拒絕。不幸地，比特意外扭傷腳踝需退出比賽，餘下組員為求勝出比賽，最後決定用作弊方式爭取勝利，結果被大會發現他們違規作賽，需要承擔後果。





! 重點提要

比特的隊友們終於明白比特的堅持才是正確的，在比賽中如以作弊方式應賽是有違公平競爭，最終得不償失，更會影響別人，所以做每樣事情都要三思而行。



以組織圖的形式 (Graphic Organiser) 與學生討論故事大綱及進行課堂討論。可以由學生將圖片放在相應的格子中，並建議可分組討論小巴所做的每一件事情的後果。例：



1. 如果“全勝組”按照小巴的意見進行比賽，後果會如何？
2. 你們認為“全勝組”不遵守比賽規則而受到的處罰嚴重嗎？
3. 要是“全勝組”沒有作弊但是輸掉比賽，你認為可接受嗎？為甚麼？

課堂活動

活動名稱：角色扮演活動

假如我是小巴“全勝組”的新成員

所需用具：角色面具圖卡（小巴、比特、其他新成員）

活動流程：將班上同學分成若干小組，三至四人一組，讓同學討論假設他們是小巴“全勝組”的新成員，面對比特與小巴的爭論，他們會怎樣做？討論後進行角色扮演。一人飾演比特，一人飾演小巴，其餘同學飾演新成員。同學可手持角色圖卡。



對白範例：

小巴：比特，我們為著比賽去鍛鍊體能已達了一段時間，但成效不算大，如果我們這樣參賽，恐怕不能勝出，應該怎麼辦？

比特：不如我們每天增加練習時間，或者請體育老師課後指導我們，相信有幫助。

小巴：雖然加強訓練是有少許幫助，但想要有十足勝算，不如我們……

其他新成員：……

 延伸活動

故事結局由我創

在工作紙中，前四格是比特受傷前的情景，當隊友們知道他受傷必須退賽後，他們最後選擇怎樣完成賽事，結局由同學決定。此活動亦可設置為親子功課，以圖畫或文字表達均可。



5

6

7

8



相機在哪兒

★ 主題：責任感

👤 建議使用年級：小三

- 📌 教學目標：
1. 讓學生了解缺乏責任感會累己累人的原因。
 2. 讓學生釐清及落實自己的責任，體驗不負責的後果。
 3. 透過落實及執行習慣記錄，培養責任感。

- 🎓 基本學力要求之對應編號：
- A-1-9 答應要做的事能夠盡力去完成，做事有始有終；
 - A-1-10 能初步分辨是非，說話誠實，敢於承認自己的錯誤；
 - A-2-8 知道自己的行為給自己和他人可能帶來的後果，懂得要為自己的行為後果負責；
 - A-2-9 能養成良好的生活習慣，初步具有料理自己生活的能力。



📖 故事內容

小科有機會參加外星球學習之旅，他希望向好朋友比特的爸爸借用高科技眼鏡相機。可是，經常丟三漏四的小科在坐太空艙艇期間發現相機丟失了，擔心不知如何交代。由於心中有愧，小科在學習旅程中錯漏百出，甚至想過胡扯相機被偷以逃避責任。比特發現小科不對勁，在比特的關心及鼓勵下決定要承擔責任，他將會如何補救自己的過失？





! 重點提要

責任感是一種自覺地盡好本分的表現，如果做事缺乏責任感，不但害了自己，還會連累別人，更會失去別人對我們的信賴和尊重。學習承擔責任，勇於承認過錯及設法補救都能夠培養我們成為一個有責任感的人。



課堂討論

1. 你認為小科發現丟失了相機後，應該如何做？為甚麼？
2. 如果小科繼續以借口逃避自己應付的責任，你認為小科是一個怎樣的人？你會與他做好朋友嗎？為甚麼？
3. 我們可以如何幫助小科“大頭蝦”的性格？



課堂活動



活動名稱：責任在哪兒？

所需用具：指令信封及指令信卡

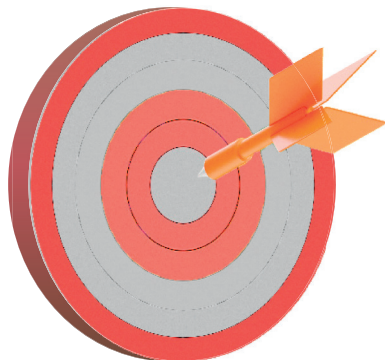
活動流程：1. 將全班分組，兩組各選出一名隊長及一位指令員，雙方進行比賽。

2. 老師向兩位指令員各分發各一個指令信封，指令員須按信封內的指示向其組員發出10-20個不同的指令。
3. 組員須按其組的指令員的指示，做出該指令，若同組有其中一位組員達不到指令要求，該組隊長須即場受罰。(例如該組一位同學做錯指令，隊長做10次仰臥起坐。)
4. 所有指令結束後，統計隊長受罰次數。
5. 請曾經做錯指令的組員向其組長道歉。
6. 活動結束後，請每組的隊長、指令員及組員分享感受。



活動重點

活動過程中，部份組員可能聽錯或錯誤理解指令而令隊長受罰，甚至有同學可能是故意做錯或貪玩，讓隊長受罰。活動讓同學釐清自己及其他人的責任，如何落實自己的責任及體會到不負責為他人帶來的影響。



延伸活動

建立習慣我做到！

目的：透過簡單的步驟，建立習慣記錄表，鼓勵同學養成負責任的習慣。

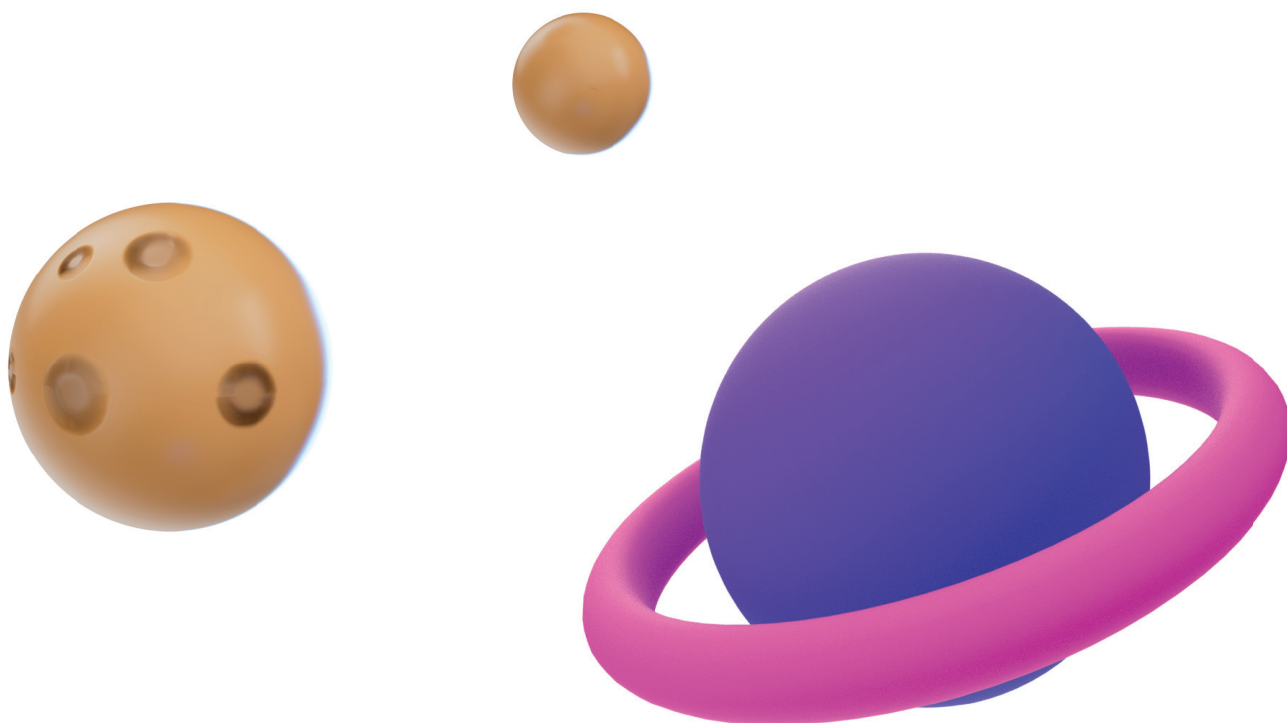
以下習慣形成的四個步驟：

 步 驟		操 作 
1	提示：使其顯而易見	- 列出習慣清單。寫下目前的習慣，以察覺每日個人習慣模式。
		- 運用執行意向：“我會於（時間），在（地點）進行（行為）。”
2	渴望：使其有吸引力	- 運用習慣堆疊：“做完（目前的習慣）之後，我會執行（新的習慣）。”
3	回應：使其輕而易舉	- 打造及設計環境，讓行動比較容易執行。
4	獎賞：使其人滿足	- 完成習慣時，給自己一個立即的獎賞。
		- 習慣追蹤器。連續紀錄習慣的執行情況。

資料整理：參考《原子習慣：細微改變帶來巨大成就的實證法則》

例子：

讓同學填寫習慣記錄工作紙，以下以故事主角柏克為例，為他建立每周要準時到圖書館還書的負責任習慣。習慣記錄工作紙可因應不同年級，選用圖示或文字表達。



習慣記錄表

姓名：柏克

我要 成為一個負責任的人。

習慣：每周我要準時到圖書館還書。

1. 我每天的習慣（按學生不同的程度或需求，可改成“我最想改變的一個壞習慣”。）

★ 起牀	★ 進校門	★
★ 洗臉刷牙	★ 測量體溫及潔手	★
★ 穿校服	★ 向當值老師敬禮	★
★ 檢查書包	★ 在學校大堂等好友小科	★
★ 喝牛奶	★ 上二樓	★
★ 穿鞋	★ 進入課室	★
★ 步行上學	★ 等等……	★

2. 我要做些甚麼

我會於 明天 8 時回學校（時間），在 圖書館（地點）進行 歸還圖書（行為）。

3. 將新習慣加在原有習慣上

我會 在課室放下書包（目前的習慣）之後，我會 到圖書館還書（新的習慣）。

4. 如何比較容易執行？

- ★ 昨晚睡前，已經將需要歸還的書放在早餐桌上。
- ★ 請好友小科早上見面時提醒先到圖書館。
- ★

5. 習慣追蹤（按執行習慣的情況作每周自我評分；或針對不同的行為，可調節追蹤頻率。例如每天起床後賴牀，則改為每天評估。）

第一周	第二周	第三周	第四周
☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐



★ 習慣記錄表 ★

姓名：_____

我要 _____

習慣： _____



1. 我每天的習慣

- ★ 起牀
- ★ 洗臉刷牙
- ★ 穿校服
- ★ 檢查書包
- ★ 喝牛奶
- ★ 穿鞋
- ★ 步行上學

- ★ 進校門
- ★ 測量體溫及潔手
- ★ 向當值老師敬禮
- ★ 在學校大堂等好友小科
- ★ 上二樓
- ★ 進入課室
- ★ 等等……

- ★ _____
- ★ _____
- ★ _____
- ★ _____
- ★ _____
- ★ _____
- ★ _____



2. 我要做些甚麼

“我會於 _____ (時間)，在 _____ (地點)
進行 _____ (行為)。”



3. 將新習慣加在原有習慣上

“我會 _____ (目前的習慣) 之後，我會 _____
(新的習慣)。”



4. 如何比較容易執行?

- ★ _____
- ★ _____
- ★ _____



5. 習慣追蹤 (自我評分)

第一周	第二周	第三周	第四周
★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★	★ ★ ★ ★ ★

自己會知道

★ 主題：自律

👤 建議使用年級：小三

- 📌 教學目標：
1. 讓學生透過古人誠信的故事，以角色代入的形式，感受缺乏自律的後果。
 2. 讓學生檢視生活中的習慣，分析自律養成好習慣的因素。
 3. 反思生活中不誠實的行為，若當事人能做到自律，結果將會不一樣。

- 📖 基本學力要求之對應編號：
- A-1-7 能注意到自己的行為對他人的影響；
 - A-2-8 知道自己的行為給自己 and 他人可能帶來的後果，懂得要為自己的行為後果負責；
 - A-2-9 能養成良好的生活習慣，初步具有料理自己生活的能力；
 - A-2-11 懂得做人要自尊、自愛、誠實、守信。

故事內容

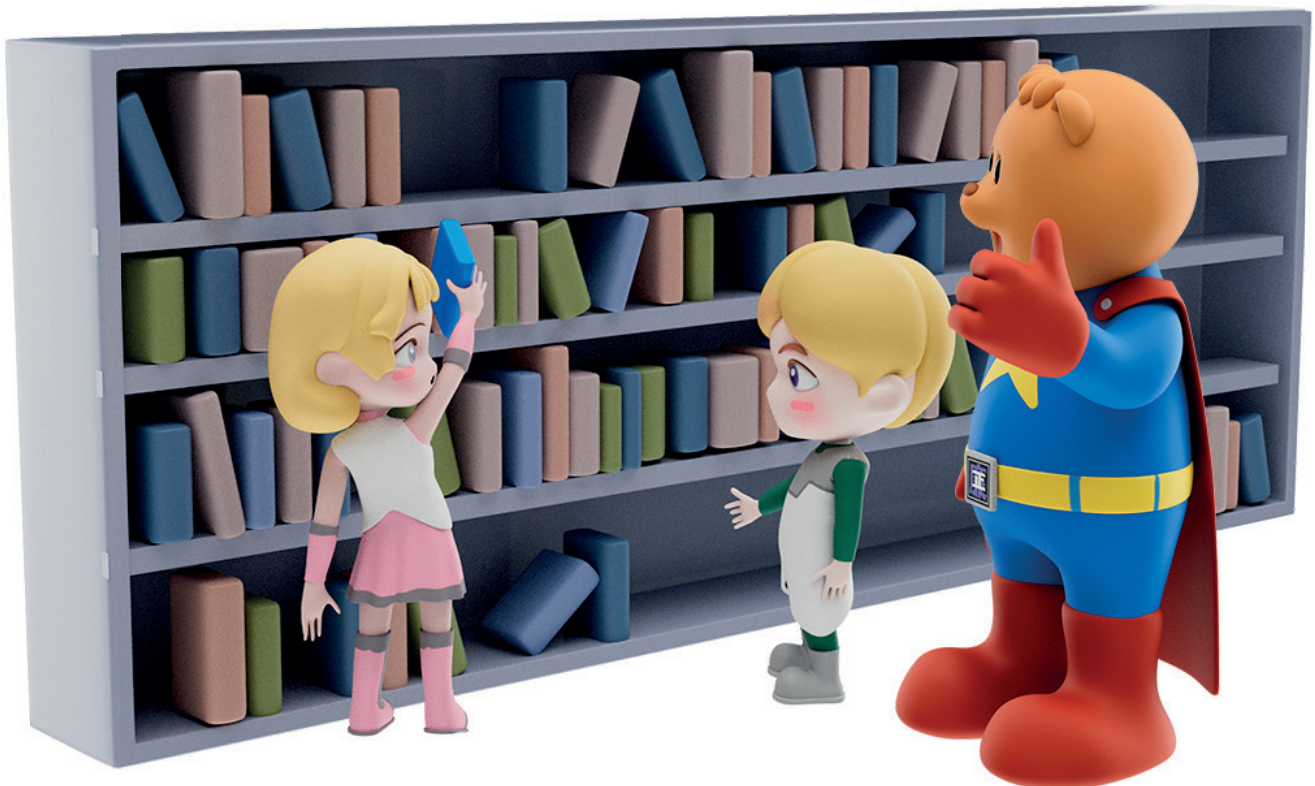
比特與妹妹菲菲到圖書館為功課尋找參考資料，菲菲找到了一本合適的繪本圖書，對美藝功課甚有幫助。可是書本只可館內閱讀，她使用相機拍下所需頁面，再趁無人發現時把這本圖書收藏到其他書架，不希望其他同學尋找到，這樣她便能增加獲取全級第一名的機會及代表學校參賽。當哥哥比特得悉事情緣由後，便藉著古人“許衡不吃無主之梨”的故事讓菲菲悟出自律的重要。





! 重點提要

即使在無人看到的時候，我們仍須堅持自己誠信的操守，讓自己成為自己的監督者。試想想，如果每人都不自律，不單止對他人、對整個社會都會帶來影響的！所以，只有一個人時才是考驗個人誠信的最佳時機。



課堂討論

1. 菲菲為爭取獲勝並代表學校參賽的機會而把圖書收起來，你怎樣看？試想想這樣的後果是甚麼？
2. 如果許衡的朋友們在取梨後留下紙條，這樣做可以嗎？如果你是梨樹的主人，看到紙條，你是怎樣做？
3. 菲菲還可以用甚麼正確的方法令自己增加獲選的機會？



課堂活動

活動名稱：我是自律好孩子

所需用具：小卡片、顏色筆

活動流程：1. 老師帶領全班同學討論：在日常生活中，哪些習慣是需要靠自律去養成？

2. 討論後，同學在“自我檢視表”中，並按照自己情況勾選有做到的部份。

3. 同學可挑選一個並沒有做到的習慣，設計“自律提醒卡”。（圖畫或文字表達均可）

當同學們完成設計後，老師可將同學們的小卡片掛在自律樹上，讓同學每天在課室中看到，這樣便能提醒大家自律的重要。



活動重點

透過檢視生活中的習慣，讓學生學會進行自我評價，這是培養自律的大前提。另外，透過繪製提醒卡片，讓學生明白自律在個人品德及操守上的重要性。



延伸活動

活動一：“我是菲菲，還是許衡？” 反思故事分享

同學們在日常生活中都可能曾經做過不誠信的事，你願意勇敢說出來嗎？如果再給你一次機會，你會怎樣做？



菲菲



許衡

目的：讓同學透過活動，反思自己在過往的時間有否做過沒誠信的事，從而學懂日後再遇同樣事情時，應該如何做抉擇。

活動二：名人的自律故事

活動流程：1. 老師以名人自律 / 誠信的成功故事作為例子，同學們分組進行拼圖式合作閱讀 (Jigsaw Reading)。

例如：1. 明代大學士徐溥儲豆律

2. 魯迅刻“早”字勵志板凳

2. 每組人數約 3 至 4 人，每組閱讀一篇名人自律 / 誠信的成功故事，透過每組不同程度的學生的互動，讓每位組員掌握學習內容。

3. 閱讀後，每組派代表分享故事內容、成功要訣及自律的重要等。

目的：透過故事的形式，鼓勵同學明白需要自律才能取得成功。





《星球無小事》 初小誠信故事教材

2022 年 7 月出版

出版：澳門特別行政區廉政公署

編輯：廉政公署社區關係廳

顧問：澳門廉政公署誠信教材顧問小組專家成員

李明基先生、陳志峰先生及黃婉芳女士（排名不分先後）

設計及印刷：盤磯廣告策劃有限公司

印刷數量：1000 本

ISBN 978-99937-50-75-8

澳門特別行政區廉政公署

地址：澳門氹星海大馬路 105 號「金龍中心」17 樓

電話：(853)2832 6300

傳真：(853)2836 2336

網址：www.ccac.org.mo





誠信教育資源庫

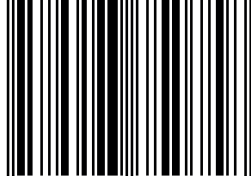


誠信教育微信帳號



廉政公署微信公眾號

ISBN 978-99937-50-75-8



9 789993 750758