

「自我領導力教育」在保長—打造「保」證成「長」的品格學園

周德銘*[新北市汐止區保長國小校長](#)

田耐青**[國立臺北教育大學教育系副教授](#)

壹、保長國小簡介

新北市保長國小位於汐止區「保長坑」。清朝時期實施「保甲制度」，為保護初來的住民，在此地設有「保長」駐紮，故命名為「保長」（音「ㄅㄞˊ ㄌㄨㄥˊ」）。學區內有「保安里」與「保長里」兩個里，象徵人們希望在此地長住久安的心願。

學校創立於1969年，是一所8個班級、154位學生（小學部7班、幼兒園1班）的偏遠小學。原先校舍採「老背少」方式建造，因耐震力不足，國家地震中心建議拆除重建，新校園於2014年5月份正式落成啟用。校舍重建過程中，因安全考量，曾將學生安置於鄰近的保長坑軍營營區、運用營區寢室做為臨時教室，對孩子而言是一項極為特別的學習經驗。

創校時期，師生共植了5棵木棉校樹，延續學校文化的傳承。目前樹木高度已超過四層樓，佇立在操場中央，記錄許多保長師生的共同回憶。「木棉樹」是本校校本課程的主要題材，發展出「木棉季音樂會、藝文秀」等特色課程，也設計「木棉寶寶—飛力」的學校吉祥物。此外，新校舍裝飾色調均採用象徵木棉之綠、橘、黃三色，甚至為保存這5棵老樹，新設的跑道從樹下穿越而過，成為「御飯糰造型」操場，堪稱是全國首創、更是孩子們的最愛。



貳、自我領導力教育（The Leader In Me）簡介

自我領導力教育（The Leader In Me，簡稱「TLIM」）是根據美國管理大師史蒂芬·柯維博士（Stephen Covey）的著作The 7 Habits of Highly Effective People（顧淑馨譯《與成功有約》，天下文化出版）所發展出來的一套完整的品格及生活技能教育系統。他將人類社會中許多亙古不變的原則，整理成為「7個習慣」（主動積極、以終為始、要事第一、雙贏思維、知彼解己、統合綜效、不斷更新），強調教師必須以身作則、引導孩子積極發揮個人天賦、將學校塑造成一個親師生共學的環境。

1999年，一所遭逢困境的美國小學A.B. Combs將「7個習慣」引入校園實踐，因而發展出一套被譽為「好得令人難以置信」的自我領導力教育（TLIM）。自我領導力教育主張每一位孩子都有獨特的天賦，教師的職責在於開啟孩子獨特的天賦，培育孩子成為一個能夠對自己的人生負責，同時也能對別人產生正面影響的人。

全球現今已有30幾個國家、超過2,000所學校，在不同的文化背景、教育制度下，積極推行「自我領導力教育」。領導力學校的理念與目標是讓孩子們充分發揮潛能、真正領略學習的樂趣，同時也擁有良好的品格、深備與他人合作的能力，能積極地實踐自己的使命宣言，創造有意義的人生目標。

參、當保長遇見TLIM

2013年，「沛德國際教育機構」正式將自我領導力教育引入臺灣，希望藉此推動臺灣的教育改造、提升臺灣公民素養及能力。為促成自我領導力教育儘速在臺普

及，沛德邀請富邦文教基金會贊助學校實施自我領導力教育，成為自我領導力教育在臺深耕的第一個重要企業推手。

2014年元月，保長國小經遴選成為全臺第一所推動自我領導力教育的公立小學，開啟為期三年的TLIM課程。在沛德的專業帶領下，保長教職員團隊重新檢視自己對教育工作的使命、逐步聚焦，經過充分的討論與對話後，建立起嶄新的學校新願景：

在保長，親師生皆擁有獨特的天賦，

能夠以身作則、相互支持，

共同培養自我學習與服務他人的能力，

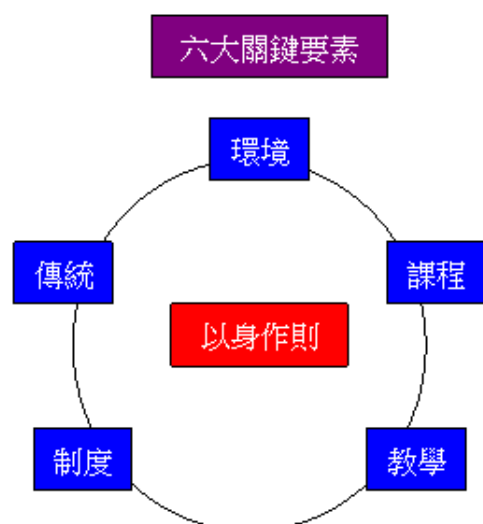
成為愛與榜樣的校園。



未來，保長團隊將秉持學校新願景，深耕自我領導力教育，透過系統性的活動與課程，開展親師生的天賦能力，讓每位保長師生都能充分發揮潛能，真正領略教與學的樂趣、自信地活出自我，創造出不同凡響的人生。

肆、實施自我領導力教育（TLIM）的六大關鍵要素

圖1 實施自我領導力教育（TLIM）的六大關鍵要素



資料來源：自我領導力教育「計畫推行訓練」學員手冊

一、以身作則

創新品德教育6E教學方法首重「典範學習（Example）」，旨在鼓勵教師或家長等學生生活親近之人物成為學生學習典範，以身作則、發揮潛移默化之效果。「以身作則」是最重要的教育原則。孩子從踏入校園那一刻起到離開校門止，師長的身教都會產生最直接、最深刻的影響力。師長們若能積極實踐7個習慣，刻意地以身作則、示範領導，善用自我領導力教育的共同語言，方能讓孩子見賢思齊，深化自我領導力教育的內涵。

二、環境

校園環境深切地發揮潛移默化之功能，將影響孩子看待這個世界的觀點，但環境是無聲的語言，因不易察覺、亦無法收立竿見影之效，以致學習的歷程裡，「境教」常常不是被擺在最核心的位置；惟環境中所有的元素都會反映出學校重視的是什麼：在實施領導力教育的學校裡，「環境」可以強化自我領導力教育的深化、協助學校及各個班級、甚至於是個人目標的達成。師生們若能共同參與、打造領導力教育學習環境，不僅可對這塊學習園地產生責任感，更進而改變學校的文化，創造出一種看得見、聽得到、摸得著的感受。

三、課程

課程發展與實施是學校教育成敗的關鍵。課程的發展必須透過團隊的討論與溝通、對話與分享後，才能循序漸進地慢慢衍生而出。惟課程的題材處處皆是，尤其是在領導力教育的校園環境裡，除了在正式課堂裡學習完整架構的7習慣教材，亦有多樣性的潛在課程：藉由在班上、學校、社區中賦予學生領導力角色，為孩子提供許多運用領導力原則的機會，讓孩子具備邁向廿一世紀，擁有高效能人生的能力。

四、教學

「教學」是所有教育工作的核心事務。面對全球化的趨勢、資訊量爆增的社會裡，要讓孩子能夠適應未來的世界、有所成就，勢必要具備許多新技能，如：優秀的創造力、分析力、規劃力及思考能力等，而這些能力的養成，更有賴教師透過系統化的教學歷程逐步建構。在領導力教育的校園裡，教師可藉由積極運用「領導力工具」等方式，帶領孩子習得自主學習的技巧與能力，以獲取最有效能的學習。

五、制度

廣義而言，「制度」意指固定、有秩序、有計畫的做事方法或計畫，也是整體

中各個部分的共同指導原則。制度可以是「由上而下」的規範，如教育局規定開學後三週內要辦理親師懇談的家長日，學校則可決定家長日辦理的方式（如：親子共同參與、假日或夜間辦理等），而班級則可決定家長日當天班級的呈現樣貌或進行型態（如：學生主導、親師會談方式等）。在領導力教育的環境裡，可由師生共同討論與制定「完成目標後的慶祝方式」，也可成立「學生燈塔小組」、由學生討論或參與學校的重大決策。

六、傳統

論及「學校的傳統」，易與學校長年以來的例行活動、如：開學日活動、各項才藝競賽、音樂比賽、運動會等行之有年的活動相聯結；但除了這類型的活動外，傳統也是學校全體人員行為的總合、更是學校成員在學校內部系統運作及環境互動的過程中，所形成的各種信念、規範和行為型態等。傳統有助於打造學校的文化——每個人每天實際的言行舉止及彼此相待的方式。在領導力文化的校園裡，相關傳統包括：結合學校例行性活動、提供學生擔任領導人的機會、學期初各班制定班級的使命宣言等。

伍、保長國小實施TLIM的示例（一）—「環境要素」

學校是學生學習的場所，也是進行正式課程、潛在課程的場域。透過環境的安排，使學生經由自然而歡愉的氣氛，將有助於孩子積極正向的學習。以下分別針對「師生的創意元素」、「願景與使命宣言」、「高層次的應用」、「高效能的工具」及「啟發人心」等五大思維進行說明。

圖2 校園環境的五大思維



資料來源：沛德國際教育機構教練

一、師生的創意元素

每位學生皆擁有獨特的天賦與無限的創意，而校園的任何角落均是展現創意的絕佳環境。在保長、孩子的所有創作都是進行環境布置的最佳素材，師生的巧思，打造一個「人人有舞臺」的文創校園。



說明：不論是飲水機上的小盆栽，或是門上的裝飾，都充滿了童趣。



說明：學校願景的構圖、枯木排列而成的校名，都有著孩子的創意。



說明：電箱上的「時間矩陣」圖。說明：環繞孩子作品的校長室。

二、願景與使命宣言

就如同建築物要完成前必須有藍圖，同樣的在做任何事之前，應有清楚明確的目標，擁有自己的使命宣言，才能循序漸進地完成自己的願景。「使命宣言」仿若是個人的憲法，澄清了自己的目標、也是生活的明燈。在保長，除了班級外、老師暨孩子也都秉持著屬於自己的使命宣言，共同跨步、向前邁進。



說明：領導力學習從教職員開始—領導力牆秀出每位教職員工的領導力名言。



說明：每位教職員工也都有從內心中發出的「個人使命宣言」。

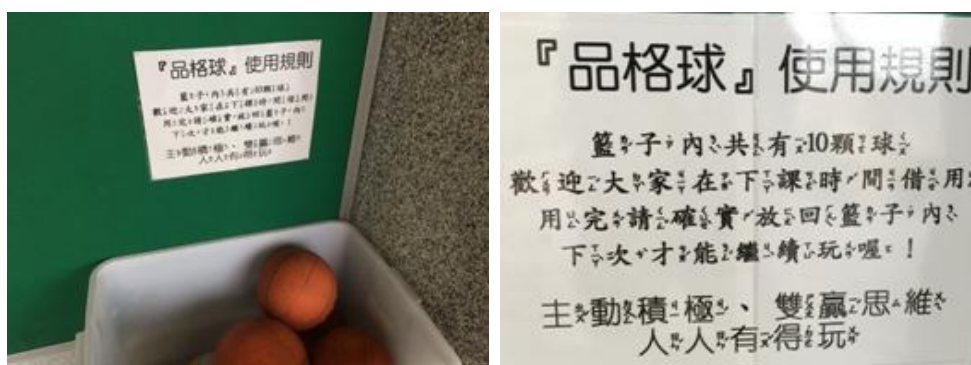


說明：每個班級都有師生共同討論而形成的「班級使命宣言」。

三、高層次的應用

環境的形塑若能有「互動式」的情境設計，往往能吸引孩子的目光、讓孩子更

願意共同參與；而若能創造一個「訴諸更高動機」的互動式情境，對孩子正向的價值觀將更具深化的意涵。如同保長校園內的「品格球」，為方便打球者的取用，採開放的方式將球置於球場側—以「信任」為基礎，相信使用者會在打完後自行歸還。如此一來，「品格球」的設置，不僅只是表層「方便使用者」，更將「信任、尊重」的元素置於其中。也因相信孩子，更看見了孩子的自律與自重—不需要三申五令的要求，球在使用後，總是能整齊地被放回原位。



說明：開放式的品格球，以「尊重」與「信任」，涵養孩子好品格。



說明：互動式的情境布置，可砥礪孩子有更良好的表現。

四、高效能的工具

「目標計畫表」可用來釐清目標以及達成目標所需完成的工作事項、「甘特圖」可清楚標示專案開始及結束的日期或時間、「魚骨圖」是用來呈現特定事件、問題或結果的肇因。上述的工具或圖表，有助於孩子進行更有效能的學習，對學校的運作與發展亦有實質的助益。在保長，師生們充分地運用十數種工具實踐領導力教育，如：用「數據」追蹤執行成效、用「慶祝」共享達到目標後的成果，形塑師生「個個有表現」的成就校園。



說明：定下目標，利用計分板工具做追蹤，更能相互激勵、共同達標。



說明：用魚骨圖發想領導力環境、以甘特圖排定校內月份重點工作。



說明：善用各種領導力教育工具，為學生創造高效能的學習。

五、啟發人心

當孩子的成就被看得見時，往往會更激發他的榮譽感，願意投入更多的努力、付出更多的心血，邁向「卓越」。同時他也會發揮正向的影響力，成為他人學習的表率，帶動夥伴一同邁向成功。在保長，各類型的領導人都有被彰顯的空間，激勵的情境四處可見，期待透過「見賢思齊」的相互感染下，讓每個孩子都能發揮自己的天賦，讓人人都是領導人！



說明：「我決定拿出最佳表現!」——學校歷屆運動會大會紀錄保持者紀錄牆。



說明：校園內處處都有啟發人心的標語暨創作作品。



說明：我是領導人、領導人在此！人人都是領導人！

陸、保長國小實施TLIM的示例（二）－「開學日活動」

漫長的寒、暑假假期後，為讓學生在開學之初能即早收心，各校無不絞盡腦汁地設計各類型活潑有趣的開學日活動，讓孩子們能快快擺脫「收假症候群」，投入學習的行列。

保長在推行TLIM一年、經歷了「領導日」之後，老師看到孩子們的正向改變，大受激勵，故在104學年度第二學期的開學日，農曆春節的節慶氛圍仍舊濃郁之際，教師團隊共同設計了「打造保長好兒童、七個習慣來相伴」的開學日闖關活動，讓

全校的孩子參與各關卡的遊戲，再次內化「七個習慣」的要義。活動安排略述如下。

一、參加對象：1-6年級全體學生（2人1組）。

二、關主：全體教職員工（含替代役、實習教師），每關設總關主1人，關主若干人（遊戲先結束之關主，將協助支援其他關主）。

三、各關活動說明

各關 關名	活動內容說明	器材
習 慣1(H1) 主動積 極：	（一）目標： 我為自己的選擇負責，我是自己的「心情遙控器」。 （二）規則： 1、大聲說出本關目標。 2、抽題號後，2人討論說出「我要做什麼選擇」、「為什麼？」 3、依據H1的原則，合宜的回答2題即為過關。 （三）題目： 1、在圖書館裡，我們都想看同一本書... 2、打菜時，後面的同學嫌我動作慢... 3、都沒事情做，我覺得好無聊... 4、上學途中踩到狗大便...	1、目標海報 2、規則海報 3、題目海報 4、提示海報 5、磁鐵條 6、白板（樂活館）

心情遙控器	5、上課時明明有很多人說話，班長卻只登記我一個人... 6、上完廁所要沖水，這時卻沖不出水... 7、我不小心在樓梯間打翻了用餐完的湯桶... 8、上課鐘響了，我要把獨輪車拿去地下室，看到別人都亂丟獨輪車... (四) 提示： 1、我要做什麼選擇？（我想，我可以、還好、我選擇、我能、我將要） 2、為什麼？（因為，.....、如果，.....、）	7、號碼（撲克牌）卡（5組，1組備用）
--------------	--	----------------------------



說明：學生依所抽取的題目，經討論後，向關主說明若遇到「題目所假設之情境」之處理方式暨原因。

各關關名	活動內容說明	器材
	(一) 目標： 設定地圖上的目的地，並且排除困難努力前進。	1、目標海報 2、規則海報 3、磁

習慣2(H2)	(二) 規則：	鐵條
以終為始：	1、大聲說出本關目標。	4、便利貼
地圖上的目的地	2、請設定「本學期，我最重要的一個目標」後，寫在便利貼上，並貼在紙杯上。	5、乒乓球
	3、兩位夥伴合作，利用吹氣將乒乓球吹進紙杯內。	6、紙杯
		7、吸管



說明：孩子將「本學期最重要的目標」寫在便利貼上、並貼在紙杯上後，與另一位夥伴合作，利用吹氣將乒乓球吹進紙杯內。

各關 關名	活動內容說明	器材
	(一) 目標： 我會分辨要事和急事，做好時間規劃並努力執行。 (二) 規則： 1、大聲說出本關目標。 2、從4組牌中各抽出1個卡片。 3、關主說：「這四件事情是你今天想做或需要做的事，請依要事第一的習慣，依序排列出你計畫做	

習慣3(H3) 要事第一： 要事／急事？	事情的先後順序，並分享理由。」 4、題卡： ■寫今天的回家功課 ■預習明天上課的內容 ■準備明天的考試 ◆準備明天上課要用的東西 ◆整理房間 ◆做家事 ★做運動 ★讀一本好書 ★聽一片好聽的CD ▲看電視／卡通 ▲玩手機 ▲上網玩遊戲	1、目標海報 2、規則海報 3、磁鐵條 4、題卡 (5組，2組備用)
---	---	--



說明：學生從4組牌中各抽出1個卡片（4組牌分別代表「重要且緊急的事」、「重要但不緊急的事」、「不重要但緊急的事」、「不重要且不緊急的事」），依序排列做事情的先後順序，並分享理由。

各關 關名	活動內容說明	器材
------------------	---------------	-----------

(一) 目標：

人際關係並不是競賽，我會全力尋求和夥伴合作。

(二) 規則：

- 1、每次至少有2組（每組2人）共同參與。
- 2、闖關者大聲說出本關目標。
- 3、各組的其中一人先在闖關卡上畫出2直2橫線，即「#」遊戲盤。
- 4、各組組內的兩人，猜拳決定誰先在「#」遊戲盤上畫符號。
- 5、各組的「#」遊戲盤上若有3個相同的符號，則可連成一條線。
- 6、各組組間的2人必須輪流畫符號，直到「#」上的9個空位都被填滿符號為止。
- 7、計時30秒後，視各組在「#」遊戲盤上連成的直線數量，數量越多者則是贏家。
- 8、宣布連線最多的組別。

• 備註：補充說明

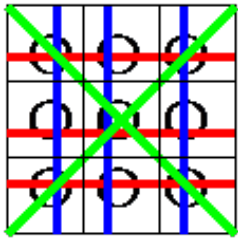
在「#」遊戲盤上玩OOXX的遊戲，應是許多大小朋友都曾經

擁有過的經驗，但就因是常見的遊戲，故只要第1位在「#」遊戲盤

上先畫上「O」的符號，第2位自然地會補上「X」的符號，

「O」與「X」依次交替，當所劃記的3個相同的符號，

1、目標
海報

慣4(H4)	則可連成	2、規則
雙贏思維：	一條線，直到9個空位都被「O」或「X」所填滿，再計算劃記線	海報
連線遊戲	的多寡，決定勝者是「O」方「X」方。 上述是一般慣用的玩法，是一種「贏一輸」思維的競賽模式。 但「雙贏思維」強調「WIN--WIN」、雙方應都是贏家。 故本關設計「各組在『#』遊戲盤上連成的直線數量，數量越多者為勝」的規則，是要學生跳脫「當對手畫『O』、 我一定選擇要畫『X』」的慣性思維。因為最後計算的是 「直線數量越多者為勝」，故同組的夥伴應去思索如何使 「直線數量變更多」，而非限於組內的對抗與求輸贏。 而若能打破「贏一輸」的舊有框架，如：在當對手畫『O』 的符號時、我也選擇畫「O」，則當遊戲結束，「#」遊戲盤上 最多應可創造出8條連線。（如下圖）	3、磁鐵條 4、碼表
		
	故遊戲過程中，關主可提醒小朋友：「最多可連8條」、	

	「一方畫○後、另一方不一定只能畫X的符號」等提示語， 以幫助孩子跳脫平時慣性的思考模式。	



說明：孩子在闖關卡上畫出「#」遊戲盤，並在盤上畫符號，3個相同的符號連成一條線，連成直線的數量越多越贏。

各關關名	活動內容說明	器材
習慣5(H5) 知彼解	(一) 目標： 我用心進行「真正的聆聽」後，再表達自己的意見。 (二) 規則： 1、大聲說出本關目標。 2、兩人一組，猜拳決定一位負責「說」，另一位負責「猜」。 3、「說」的人到關主旁看題卡後，說出特性讓夥伴猜出題卡的內容（建議：「說」的人，先說要猜幾個字，例如題卡「保長國小」，說的人要先說4個	1、目標海報 2、規則海報 3、題卡 (6組，2組)

己：	字，第1個字.....）。	備用）
我說你猜	4、若說出題卡內的字音（含同音字），即算該題失敗。 5、正確說出2張題卡的内容即算過關。 6、題卡：（聚焦7H語言） 史帝芬柯維、選擇的自由、影響圈、關注圈、時間矩陣、每週計畫、願景、情感帳戶、雙贏協議、發言權杖、使命宣言、領導人、停步思考圖、蓮花圖、服務他人、以身作則、榜樣。	4、隱形膠帶（張貼海報用）



說明：我說你猜，說者看過題卡上的題目後，陳述題目的特性讓夥伴猜出題卡的内容。

各關 關名	活動內容說明	器材
	（一）目標： 「珍視差異」－我知道人與人之間存在著不同的差異，但我會尊重並欣賞彼此間的差異，也願意透過集思廣益創造團體更大的力量。 （二）參加組數：每組2人，4組同時進行，4組皆通過方為過關。 （三）規則：	1、目標海報

習 慣6(H6) 統合綜 效： 一 起YA！	1、大聲說出本關目標。 2、闖關者不可說話。 3、由關主發號口令：「統合綜效一起YA！」，當口令喊到「YA！」時，同1組中的2人皆伸出手掌、用手指比出一個1-10的數字，當雙方「不一致」者，則2人將手牽起來並喊「YA！」，表示該組完成。 4、已完成的組須尋覓另一組，且2組內夥伴（4人）皆伸出手掌，用手指比出一個1-10的數字，當4人所比的數字「不一致」時，則4人將手牽起來並喊「YA！」（若比的數字有「相同」者，則遊戲重新開始，直到能一起喊「YA！」才算過關。） 5、依上述規則加以類推，直到加入第3、4組，全體闖關者（8人）所比的數字都「不一致」，能一起喊「YA！」才算過關。	2、規則海 報 3、隱 形膠 帶 （張 貼海 報 用）
---	---	--



說明：統合綜效、一起喊YA！。

各關關名	活動內容說明	器材
	（一）目標： 身、心、靈、腦的和諧，造就我成為完整的	

習慣7(H7) 不斷更新： 打造保 長7H歌	人。 (二) 參加組數：至少2組以上同時進行。 (三) 規則： 1、大聲說出本關目標。 2、依提供的樂器討論後分工，請發揮創造力、配上和諧的節奏組一個小型樂隊。 3、配合樂器演奏，且不間斷完整唱完打造保長7H歌。 【保長7H歌】 主動積極負責任 以終為始訂計畫 要事第一再玩樂 雙贏思維都快樂 知彼解己聽再說 統合綜效來合作 不斷更新身心好 自我領導力真棒（「真善美」曲調）	1、目標海報 2、規則海報 3、磁鐵條 4、樂器 （4組）： 鈴鼓、沙鈴、 三角鐵、響板
---	---	--



說明：學生依提供的樂器討論後分工，配上和諧的節奏組一個小型樂隊，不間斷完整唱完保長7H之歌。

柒、結語：開始產生質變的品格學園－保長國小

「領導力就是在沒有人看見的地方，還會堅持做正確的事」。學校在導入自我領導力課程，至今已有一年的光景，我們發現：校園的氛圍正在產生質變、孩子的成長也令人感到驚艷。

前一陣子，第一作者在學校看到一位高年級的小女生，從教室拿了水桶、在走廊外裝水往廁所方向走，問她在做什麼，她淡定的回應：「我剛才上完廁所、踩了踏板，發現沒水，所以現在要提水去把廁所沖乾淨。」聽了孩子的回應，心中有股無名的感動：上完廁所發現沒有水清理穢物，因為沒人看見，她大可一走了之，但孩子在此時選擇做正確的事，看來「習慣1－主動積極」已內化在她的生活裡。

104年4月底，第一作者帶了一群學生參加學區裡的「疊杯比賽」，這是一項各校疊杯社團的校際交流活動。在保長，這個新興社團成立不到一年；每週一次的社團課程裡，學生在杯與杯的堆疊與交錯中，享受「挑戰最低秒數、完成指定任務」的成就感。為讓孩子有實戰經驗，學校特地報名了這項競賽，希望這群孩子透過觀摩，汲取他校選手的經驗，提升自己的疊杯能力。

活動開幕式的尾聲，為讓大夥兒開眼界，主持人對著臺下十數校的隊伍、近百位的選手發出挑戰令：要選手們上臺與一位曾創下世界紀錄（最低秒數）的現任國手進行PK賽。「現任國手＋世界紀錄保持者」的頭銜，一聽就是實力高超、難以撼動的高牆，與他PK應是必敗不疑吧！要在眾人面前被狠狠地「叩倒」，實在是件難堪的事。原本喧嘩的現場，突然轉為一片寂靜，大家你看我、我看你，就是沒有人有勇氣舉手上臺、挑戰這項不可能的任務。說時遲、那時快，一位保長五年級的孩子—小為，喊了一句「我要挑戰」，從容不迫地上了舞臺，開啟了這項有實力差距的PK賽。

果然如同所料：當「玩票性質的業餘選手」遇上「專業型的疊杯達人」，比賽一開始，國手行雲流水般地掌控桌上的12個杯子，不一會兒就完成所有的指定項目，雙方勝負立現。

小為下臺後，第一作者上前給小為一個溫暖的擁抱，表達佩服他勇於上臺的勇氣，也給予最真誠的安慰。但小為慢慢地說：「校長，上臺挑戰是我自願的、是我自己的決定，所以輸了也沒關係，回家努力、下次再來就好！」。這正是實踐習慣1（主動積極）－「做自己的主人、對自己的選擇負責」的最佳寫照。而接下來的

一段話，更讓我驚呼不已—小為接著表示：「其實我今天運用的最好的是習慣4—『雙贏思維』，因為『對方贏了比賽，而我贏了一次上臺的經驗』，所以我們雙方都是贏家！」

聽了這段真誠的回饋，突然感受到孩子「真正生活」在7個習慣中，這種超脫勝負的氣度與自我超越的勇氣，已奠基了最扎實品格習性，進而促使學校也漸漸型塑成和樂溫馨的品格學園：就在這篇文章準備交稿之際，傳來學校榮獲新北市104年度「分區品德教育特色學校」與「市級品德特色學校」，並代表新北市參加教育部評選的好消息，再再顯示保長孩子在品格面向的成長、學校也漸漸地產生正向的質變。但「品格涵養」是一生的功課，期待所有保長的孩子們，都能具備「堅持做正確事」的勇氣與信念，豪氣自信地開創自己無限的未來。

參考文獻

沛德國際教育機構網站。取自<http://www.peducation.com.tw/>

姜雪影（譯）（2009）。7個習慣教出優秀的孩子（原作者：S.R. Covey）。

臺北市：天下文化。（原著出版年：2008）

富蘭克林·柯維公司（2014）。自我領導力教育「計畫推行訓練」學員手冊

（未出版之TLIM內部教育訓練手冊）

富蘭克林·柯維公司教育訓練網站。取自<http://www.theleaderinme.org/>

顧淑馨（譯）（2010）。與成功有約（原作者：S.R. Covey）。臺北市：天下文化。

（原著出版年：1989）

* 周德銘，新北市汐止區保長國小校長（臺灣第一所公立TLIM學校）

** 田耐青，國立臺北教育大學教育系副教授

電子信箱：polly@ms6.hinet.net；ntyan@tea.ntue.edu.tw