

公視兒少教育資源網-教案設計徵件表格

一、設計理念、課堂簡介

- (一) 構思不同場景呈現校園霸凌的各種形式，例如言語侮辱、排擠孤立、網路霸凌等。並描述受害者的感受，讓學生能更貼近地體會霸凌帶來的痛苦影響。
- (二) 讓學生扮演不同的角色，如加害者、受害者、旁觀者等，透過角色的視角來思考行為動機及處理方式，培養學生同理心和解決問題能力。
- (三) 透過「校園目擊者」桌遊提出解決校園霸凌之對策。引導學生思考如何運用學校資源、尋求外界支援等方式，並討論預防霸凌發生的有效做法，教導學生如何營造一個和諧的校園環境。

透過有趣的桌遊活動，結合實境案例探討、角色扮演等元素，提高學生對校園霸凌議題的重視，並啟發他們積極預防和處理此類問題的意識與能力。

二、教學流程

活動一：認識校園霸凌

1. 概述校園霸凌的定義和形式。
2. 透過小組討論，分享學生對校園霸凌的認知與看法。

本課程將先定義校園霸凌的內涵，探討可能的類型與表現形式。接著，透過小組討論，讓學生分享對校園暴力的認知與想法。過程中，學生將學會辨識霸凌行為的徵兆，思考產生的成因與後果。引導學生從多角度思考這個議題，提高同理心，並砥礪勇氣與決心，共同維護友善的校園環境。

活動二：校園霸凌的影響

1. 探討校園霸凌對個人和社區的影響
2. 分析校園霸凌對心理健康的影響

個人層面將討論霸凌對受害者和加害者的身心創傷衝擊；社區層面將分析霸凌對校園文化、師生和社區信心的負面影響；心理健康層面則關注霸凌可能導致的焦慮、抑鬱等嚴重後果。透過故事探討提高學生對校園暴力危害的重視，找出因應之道，共同維護友善校園，促進學生健全發展。

活動三：桌遊—校園目擊者

《校園目擊者》是一套人權教育議題的反霸凌桌遊，透過校園故事情境教育孩子如何面對霸凌事件。桌遊設計包含大小事件卡、注意力標記和分數記錄等元素，讓玩家體驗影響主角結局的決策過程，帶領學生討論遊戲過程中的兩難處境，引導思考如何做出最佳選擇。

活動四：校園反霸凌演說

1. 播放公視影片《青春發言人 | 如何走出霸凌傷痛？聽 YouTuber 嬌嬌怎麼說》
2. 規劃校園友善行動計劃：製作反霸凌簡報並進行校園演說宣導

播放公視影片《青春發言人 | 如何走出霸凌傷痛？聽 YouTuber 嬌嬌怎麼說》，藉由真實案例深入了解校園霸凌對個人的創傷衝擊。接著學生將分組並校園演說宣導，傳達反對暴力、營造友善校園的重要訊息。透過影片觸動、小組討論、簡報製作及演說宣導等活動，期許學生對校園霸凌有更深入認識，積極發揮影響力，共同創造尊重、包容、安全的優質學習環境。

三、教學設計與流程

領域 / 科目	綜合領域/綜合課	設計者	廖珮仔
課程名稱	校園目擊者 — 愛的探照燈	實施學校	臺北市私立光仁小學
實施年級	六年級	教學節次	2
實施日期	113年3月6日		
設計依據			
總綱核心素養	C2 人際關係與團隊合作 具備友善的人際情懷及與他人建立良好的互動關係，並發展與人溝通協調、包容異己、社會參與及服務等團隊合作的素養。		
領綱核心素養	綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。		
學習重點	學習表現	2a-III-覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。	
	學習內容	Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。	
議題融入	議題	人權教育	
	學習主題	1. 人權與責任 2. 人權與生活實踐	
	實質內涵	1. 人 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。 2. 人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。	
教材來源	公視桌遊「校園目擊者」、公視影片		
教學設備/資源	智慧觸控螢幕、互動軟體、簡報、校園目擊者桌遊		
使用的公視影片	《青春發言人 如何走出霸凌傷痛？聽 YouTuber 嬌嬌怎麼說》		
學習目標（至多 5 項即可）			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解校園霸凌定義與形式 2. 討論霸凌行為對個人和社群之影響 3. 學習有效預防和應對措施以營造友善校園 4. 透過「校園目擊者」桌遊體驗場景及討論解決方案 5. 探討是否協助霸凌者脫離處境之掙扎與矛盾 			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>■活動一、認識校園霸凌</p> <p>一、故事情境鋪陳（四種霸凌類型，視需要進行）</p> <p>（一）肢體霸凌</p> <p>自從轉學到新學校之後，偉偉就一直悶悶不樂，他在班上沒有什麼朋友，而且所有的同學都不喜歡他，甚至還一起排擠他。更過分的是，有些人還會當著他的面，嘲笑他是娘娘腔，讓他覺得心裡很受傷。有一天，阿強突然搶走他的書包，而且打他、威脅他不准跟老師說這件事，之後更變本加厲地假借各種理由向他借錢，稍有不從便對他拳打腳踢。偉偉感到非常害怕卻又不知如何是好，只要一想到每天上學都要面對這些同學，他就覺得生不如死。剛開始偉偉偶爾會假裝生病或各種藉口拒絕上學，到了最後，無論爸媽說什麼他也不肯去學校了。</p> <p>（二）言語霸凌</p> <p>自從轉學到新學校之後，偉偉就一直悶悶不樂，他在班上沒有什麼朋友，而且所有的同學都不喜歡他，甚至還一起排擠他。更過分的是，有些人還會當著他的面，用難聽的話嘲笑他，說他是「娘娘腔」或「沒用的廢物」，這些言語讓偉偉感到心裡非常受傷。有一天，阿強帶頭開始取笑他的聲音和舉止，還叫其他同學一起模仿他的樣子，大家哄堂大笑，偉偉感到無比羞愧和難過。他試圖無視這些言語攻擊，但內心的傷痛越來越深，只要一想到每天上學都要面對這些侮辱，他就覺得生不如死。偉偉開始假裝生病或找各種藉口拒絕上學，到了最後，無論爸媽說什麼他也不肯去學校了。</p> <p>（三）關係霸凌</p> <p>自從轉學到新學校之後，偉偉就一直悶悶不樂，他在班上沒有什麼朋友，而且所有的同學都不喜歡他，甚至還一起排擠他。更過分的是，同學們會故意在他靠近的時候停止談話，用眼神和動作表現出排斥和厭惡。他們還會舉辦活動刻意不邀請偉偉，並在他看得到的地方開心地分享活動照片和經歷。有一天，阿強和他的朋友們決定在偉偉最喜歡的課外活動時間舉行一個秘密聚會，並故意在他面前討論這些細節，讓偉偉感到被孤立和排斥。他開始覺得自己不被需要，也不屬於這個班級，只要一想到每天上學都要面對這些冷漠的同學，他就覺得生不如死。偉偉開始假裝生病或找各種藉口拒絕上學，到了最後，無論爸媽說什麼他也不肯去學校了。</p> <p>（四）網路霸凌</p>	15	
	15	

自從轉學到新學校之後，偉偉就一直悶悶不樂，他在班上沒有什麼朋友，而且所有的同學都不喜歡他，甚至還一起排擠他。更過分的是，有些同學開始在社交媒體上針對偉偉，故意發表侮辱性的言論和惡搞他的照片。他們還建立了一個私密群組，以他的名字命名，專門用來嘲笑偉偉，分享他的糗事和假造的故事。有一天，阿強在群組裡傳了一張偉偉被偷拍的照片，並附上嘲笑他的文字，群組裡的其他同學紛紛跟著起哄，這些言論迅速傳遍整個學校，讓偉偉感到非常羞愧和無助。他試圖刪除這些攻擊性內容，但網路上的痕跡讓他無處可逃，只要一想到每天上學都要面對這些網路霸凌，他就覺得生不如死。偉偉開始假裝生病或找各種藉口拒絕上學，到了最後，無論爸媽說什麼他也不肯去學校了。

30

二、什麼是霸凌？

一個學生長時間、重複地被暴露在一個或多個學生的負面行動中，並進行欺負、騷擾，或被鎖定成為出氣筒的情形，就是霸凌行為。

三、依照霸凌對象的不同，可分為霸凌兒童、受凌兒童、旁觀者三類：

1. 霸凌兒童(胖虎型)：在學校或團體中不停地對某些特定對象進行傷害、恐嚇、威脅或刻意排擠的兒童。
2. 受凌兒童(大雄型)：是主要被欺負對象，長期被欺負下，已經對身心健康及發展會有深遠的負面影響。
3. 旁觀者(小夫型)：是任何一位知道霸凌正在發生的人，旁觀者「看熱鬧」的心態，會鼓勵、協助霸凌兒童進行傷害的行為。

20

四、提問

1. 你如何定義「校園霸凌」？
2. 您認為校園霸凌是如何開始的？

■活動二、校園霸凌的影響

一、探討校園霸凌對個人和社區的影響

(一) 對個人：

1. 心理創傷，產生焦慮、抑鬱、自卑等負面情緒。
2. 學業表現下降，注意力無法集中於學習。
3. 人際關係困難，難以建立信任和良好社交網絡。
4. 可能產生身體健康問題，如失眠、頭痛、胃痛。

(二) 對社區：

1. 破壞校園和諧氣氛，影響學校聲譽和口碑。
2. 霸凌文化滋生更多暴力行為，危及社區安全。

3. 耗費大量資源處理霸凌事件及其後果。

4. 阻礙學生全面發展，遏制社會人力資源的培育。

校園霸凌使受害者的心理健康帶來了沉重創傷，必須引起高度重視並採取有效的干預措施，避免造成無法彌補的心理損害。

二、提問：

1. 校園和諧對學習和成長的重要性是什麼？
2. 你認為校園霸凌會為校園帶來什麼樣的影響？
3. 你認為個人和社區應如何共同努力消除校園霸凌？
4. 你認為社區在校園霸凌問題上扮演什麼樣的角色？

■活動三、桌遊—校園目擊者

一套人權教育議題的反霸凌桌遊，透過虛擬主角，玩家將化身為主角的同學，透過注意力標記體驗影響主角結局的決策過程，一起經歷校園中的霸凌。規則說明請見遊戲盒說明書或動畫短片。

 提問

1. 從「校園目擊者」桌遊遊戲中，想一想，會影響你決定投出注意力標記數量的關鍵是什麼？
2. 當你發現自己已經沒有任何心力可以關注下一場霸凌事件時，你內心想法是什麼？

■活動四、校園反霸凌演說（有獎徵答）

（學生已事先分組，製作簡報，以進行校園「反霸凌」倡議）

一、播放影片《青春發言人 | 如何走出霸凌傷痛？聽 YouTuber 嬌嬌怎麼說》

二、全班學生分成小組，前往 30 個班級進行「反霸凌」倡議演說活動。在演說活動結束後，將進行有獎徵答環節，希望透過這樣的活動設計，能傳達反霸凌的重要訊息，並讓學弟妹們在輕鬆有趣的氛圍中，自主探索關於友善相處的議題，進而培養尊重和關愛他人的品德。

教學成果與心得分享：

每個人每天都有各自責任與學習任務，當霸凌發生時，我到底願意提撥多少注意力關心這件事？有個學生說的很好，若漠視也等同於霸凌，那是一種看不見的暴力行為；但也有學生持不同看法，認為大家應該「行有餘力」時再進行關注，因此我們最終的結論：「若我們能在學習過程中，有意識的健壯自己的能力、增強自我成就感與自信心，我們就更能有意願的、有能力的對霸凌行為進行關注，甚至挺身而出保護受害者，讓加害者知難而退。」

在進行桌遊過程中，我們也發現遊戲中，小廷大都處於孤獨、邊緣狀態，因此若我們能敞開心扉，迎接不同的朋友進入自己的生活圈，成為強而有力的保護群體互助給力，不讓某人孤立於群體之外，自然不會引誘加害者見獵欣喜，使被害者在不自覺中陷入深淵，處於孤立無援狀態。

國語第八課「為什麼大家不喜歡我？」裡，我很喜歡林良爺爺的一句

話：「不要太害怕孤獨。」原來，當我們太害怕孤獨，我們會放下自我，不斷依附他人的需求、滿足他人的想要，最終失去自我卻也改變不了受害局面。只要多愛自己一點，懂得擁抱自我、享受獨處的樂趣，轉移重心經營自己的興趣亮點，擁有趣味相投的好朋友分享，就是很珍貴的美好。讓孩子好好當個孩子，擁有最純粹歡樂童年是我們的責任，好好當小孩，長大後才能好好當個大人。

其他參考資料：

無。自行編撰。