

一、設計理念、課堂簡介

在中小學的教育現場，霸凌事件頻傳，本教案希望透過公視桌遊《校園目擊者》及公視影音分享，透過桌遊體驗及影片欣賞，讓學生培養同理心，理解他人的感受，同時尊重群體的個別差異。更期待學生在面對班級霸凌事件，可以成為良善的人，倡導正面價值觀，發揮自身的影響力，促進群體的和諧，營造溫暖而和善的班級氣氛。

二、教學流程

活動一：開玩笑行不行？

1. 校園目擊者：請學生分享平日在班級上目擊哪些事情？
2. 介紹校園目擊者主角「阿宇」。
3. 請同學以便利貼寫下自己所認為的阿宇？
4. 邀請學生將所寫的便利貼在數線上（正向、負向）貼上位置。
5. 觀看公視影音《青春發言人 | 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》。
6. 討論在班級上的開玩笑，開玩笑與霸凌的界線在哪？開玩笑是否造成他人的不舒服，是否忽略了他人的個人感受，是否未經他人的允許？

活動二：桌遊時間：校園目擊者

1. 桌遊規則講解。
2. 播放桌遊引導動畫。
3. 桌遊體驗：以全班一起進行桌遊體驗為主。
4. 分享經驗與交流：在各個事件中，同學們各自的看法，以及班上是否有類似的經驗。

活動三：活動討論

1. 統計總分，看看阿宇的結局，思考對班上而言是否是個好結局呢？
2. 與學生討論在霸凌事件的角色，（加害者/受害者/旁觀者），以及討論為何霸凌者會有如此行為呢？旁觀者就真的沒事嗎？
3. 討論霸凌事件的角色。
4. 觀看《青春發言人 | 霸凌者的告白 | 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》及《青春發言人 | 如何走出霸凌傷痛？聽YouTuber嬌嬌怎麼說》。

活動四：ORID反思與行動

1. 介紹「破窗效應」，「破窗效應」就像一幢有破窗的建築，如果不修繕，可能會有人打破更多窗，最終整間房子被占領或縱火。生活中，破窗效應無所不在，如果發生在打架、吸毒等反社會行為上，造成的連鎖反應是非常危險的。因此，一旦發現漏洞就應該馬上補救，即使是小漏洞，都很可能像滾雪球般，越滾越大，直到失控。討論在班級中若遇到什麼都不做的後果。
2. 運用ORID反思，請學生針對桌遊事件討論印象深刻的事件、感受、生活中有類似的經驗嗎？及自己下次若遇到這樣的情境該如何做？
3. 將個人的想法寫在便利貼上，並貼在海報上。
4. 小組內分享。

5. 教師結語。

三、教學設計與流程				
領域 / 科目		綜合活動	設計者	管曉真
課程名稱		校園目擊者	實施學校	文賢國中
實施年級		二年級	教學節次	4節課
實施日期		113/1/22-1/23		
設計依據				
總綱核心素養		B1 符號運用與溝通表達 C1 道德實踐與公民意識		
領綱核心素養		人B1 能運用各種表達形式，舉例說明美好、正義、公平、和平之人權保障的藍圖，並能和其他人溝通與分享人權價值之重要性。 人C1 具備人權實踐之素養，從個人小我到社會公民，循序漸進，養成社會責任感及人權意識，主動關注人權議題並積極參與人權行動，而展現自尊尊人的品德。		
學習重點	學習表現	2a-III-1 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-2 同理心的增進與實踐。 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	人權與生活實踐		
	實質內涵	人J4 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。		
教材來源		1. 校園目擊者 2. 破窗效應0:45-3:03 https://www.youtube.com/watch?v=dJkGEmm4dZg&t=186s		
教學設備/資源		電腦、單槍投影機、海報紙、便利貼、彩色筆、校園目擊者桌遊		
使用的公視影片		《青春發言人 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》 《青春發言人 霸凌者的告白 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》 《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）				
1. 能夠了解平等、正義的原則。 2. 學會尊重包容差異，並在生活中實踐。 3. 採取人權友善環境的行動。				

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
(一) 第一節課 1. 引起動機：請學生分享平日在班級上目擊哪些事情？ 2. 介紹校園目擊者主角「阿宇」，介紹阿宇的一些相關資料及圖片上的阿宇 3. 發下便利貼，請同學寫下自己所認為的阿宇？可能是個怎樣的人。 4. 邀請學生將所寫的便利貼在數線上（正向、負向）貼上位置，自己寫的是正向的形容亦或是負向形容 5. 小結學生貼數線的結果 6. 觀看公視影音《青春發言人 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》 7. 討論在班級上的開玩笑，開玩笑與霸凌的界線在哪？開玩笑是否造成他人的不舒服，是否忽略了他人的個人感受，是否未經他人的允許？ (二) 第二節課 1. 桌遊規則講解，並說明由各組一起來扮演阿宇的同學。 2. 桌遊體驗時間 3. 分享經驗與交流：在各個事件中，邀請同學們發表小組各自的決定原因以及各自的看法，以及班上是否有類似的經驗。 (三) 第三節課 1. 統計總分，看看阿宇的結局，思考對班上而言是否是個好結局呢？ 2. 與學生討論在霸凌事件的角色，（加害者/受害者/旁觀者），以及討論為何霸凌者會有如此行為呢？旁觀者就真的沒事嗎？ 3. 觀看《青春發言人 霸凌者的告白 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》及《青春發言人 如何走出霸凌傷痛？聽YouTuber嬌嬌怎麼說》 (四) 第四節課 1. 介紹「破窗效應」：「破窗效應」就像一幢有破窗的建築，如果不修繕，可能會有人打破更多窗，最終整間房子被占領或縱火。生活中，破窗效應無所不在，如果發生在打架、吸毒等反社會行為上，造成的連鎖反應是非常危險的。因此，一旦發現漏洞就應該馬上補救，即使是小漏洞，都很可能像滾雪球般，越滾越大，直到失控。討論在班級中若遇到什麼都不做的後果。 2. 運用ORID反思，請學生針對桌遊事件討論印象深刻的事件、感受、生活中有類似的經驗嗎？及自己下次若遇到這樣的情境該如何做？ 3. 將個人的想法寫在便利貼上，並貼在海報上。	5分鐘 25分鐘 5分鐘 10分鐘 5分鐘 40分鐘 5分鐘 15分鐘 15分鐘 10分鐘 10分鐘 20分鐘	

4. 小組內分享 5. 教師結語	10分鐘 5分鐘	
教學成果與心得分享：		
本次以小組方式體驗校園目擊者桌遊，小組共同扮演班上同學，會遇到小組成員較安靜害羞者無法在小組表達意見，但活動中需要互相討論的情況很多，會讓這些同學參與感較低。並須透過教師引導，多讓同學發表意見。校園目擊者桌遊每一個事件卡都是一次討論與引導的機會，礙於時間，無法每個事件深入探討，或讓學生多發表自己的看法，有些可惜。日後，亦可用於導師在班級經營、班會課時的討論，是可提供運用的討論題材。		