

# 公視兒少教育資源網

## PTS MOVE | 人權教育教案設計表格

### 一、設計理念、課堂簡介

高中階段的學生隨著自我意識、獨立慾望、自尊心慢慢增強，在渴望人際交往的同時，也常常會擔心別人到底怎麼想的？會不會覺得自己很遜？再加上現今社交媒體越來越盛行，學生得在Facebook、Instagram與Threads貼文中跟上大家的流行題材，也要留心自己貼文的按讚數、人氣，思考自己到底要呈現什麼樣的形象，同時也擔心著會不會有人在網路上罵自己。在高中校園裡，戲謔型的關係霸凌（言語嘲諷、關係排擠）發生比率反而比肢體霸凌更高，希望能藉此教案引導學生自我覺察、與修復關係，並以遊戲中學到的經驗來改造世界。

### 二、教學流程

#### 活動一：筱希的故事（前導影片）

個性體貼卻不善於表達的筱希，是個普通平凡的16歲少女。他很想和同學們打成一片，因此努力記得同學的興趣和喜好，努力找話題融入大家，也常鼓起勇氣約同學出遊，卻沒察覺有些同學不欣賞他的熱情…。若你是筱希的同學你會對他伸出援手，還是對筱希的求救信號視而不見呢？

#### 活動二：《校園目擊者》桌遊體驗

1. 遊戲玩家化身為筱希的同學，一起經歷校園中的大小事件，各組同學可投入注意力標記協助主角脫離困境，而分數標記也如同現實生活中的氣氛一般，依玩家共同營造的班級氣氛，回饋大家相應的得分籌碼。遊戲中的每則故事都改編自校園事件，玩家的一舉一動都影響著主角的命運，身為同班同學的大家會怎麼做呢？
2. 搭配影片：《青春發言人 | 交朋友好難？》

#### 活動三：分享回顧與引導討論

1. 分享回顧：體驗遊戲中讓你印象最深刻（或最在意）的校園事件？為什麼？
2. 引導討論：牌卡上的「分數」代表什麼？
3. 搭配影片：《青春發言人 | 校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草？！》

#### 活動四：屬於我們的校園事件

1. 引導影片：《青春發言人 | 打掉重練N次方 讓你和朋友更麻吉 feat. 理科太太》
2. 設計校園事件卡：校園情境與分數設定、漫畫繪製
3. 分組發表：校園事件情境說明、分數設定的標準與理由

#### 活動五：The Danger of Silence

1. 引導影片：The danger of silence | Clint Smith | TED
2. 「無助的對立不是黑暗，而是沉默！」面對霸凌事件，你選擇站出來還是保持沉默？旁觀者勇於挺身反霸凌，或許只是小小的善舉，但這不只是救了被霸凌者，讓其知道還有人願意幫助他、給他溫暖；也救了霸凌者，讓其意識到自己的劣行是不對的應即刻改正。

### 三、教學設計與流程

領域 / 科目	社會領域 / 公民與社會	設計者	劉麗菁
課程名稱	學習如何學習 - 被討厭的勇氣	實施學校	國立彰化女中
實施年級	三	教學節次	3節 (共150分鐘)
實施日期	3月6日、3月13日、3月20日		
設計依據			
總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 A3 規劃執行與創新應變 B1 符號運用與溝通表達 C2 人際關係與團隊合作		
領綱核心素養	社-U-A2 對人類生活相關 議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設 思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。 社-U-A3 對人類生活相關 議題，具備反省、規劃與實踐的素養，並能與時俱進、創新應變。 社-U-B1 運用語言、文字、圖表、影像、肢體等表徵符號，表達經驗、思想、價值與情意，且能同理他人所表達之意涵，增進與他人溝通。 社-U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現相互包容、溝通協調、社會參與及服務等團隊合作的精神與行動。		
學習重點	學習表現	公 2b-V-1 同理個人或不同群體在社會處境中的經歷。 公 2c-V-1 肯認自我或不同群體的主體性。 公 3b-V-2 分析並運用公民與社會生活相關資料。 公 3c-V-1 傾聽他人意見並澄清彼此觀點。 公 3c-V-2 善用討論形成共識。	
	學習內容	公 Cb-V-2 公共意見形成過程中，可能存在哪些媒體近用與媒體再現（可包括族群、性別、性傾向或身心障礙等群體之再現）的不平等？ 公 Da-V-1 個人權利跟公平正義（包括程序、匡正等）有什麼關聯？每個人都受到「無差別對待」對於追求社會公平正義有什麼重要性？ 公 Da-V-3 為什麼社會的不同群體，對於「公平正義」的理解與追求會有衝突？	
議題融入	議題	人權教育	
	學習主題	人權與責任 人權與生活實踐	
	實質內涵	人U6 探討歧視少數民族、排除異類、污名化等現象，理解其經常和政治經濟不平等、種族主義等互為因果，並提出相關的公民行動方案。	
教材來源	1. 公視兒少資源網 <a href="https://www.ptskids.tw/">https://www.ptskids.tw/</a>		

	<p>2. The danger of silence   Clint Smith   TED  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NiKtZgImd1Y">https://www.youtube.com/watch?v=NiKtZgImd1Y</a></p> <p>3. 面對霸凌，我們都需要被討厭的勇氣  <a href="https://research.sinica.edu.tw/teen-friend-network-bully/">https://research.sinica.edu.tw/teen-friend-network-bully/</a></p>
教學設備/資源	電腦、投影設備、《校園目擊者》桌遊 - 高中版、牌卡設計學習單、色鉛筆
使用的公視影片	<p>《青春發言人   交朋友好難?》</p> <p>《青春發言人   校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》</p> <p>《青春發言人   打掉重練N次方 讓你和朋友更麻吉 feat. 理科太太》</p>
學習目標 (至多 5 項即可)	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 透過遊戲體驗換位思考，同理被霸凌同學的處境。</li> <li>2. 省思自身對人權與霸凌議題的觀點。</li> <li>3. 珍視保障人權的價值，並願意持續關注人權議題。</li> <li>4. 與他人溝通合作與溝通，善用討論以規劃和提出解決校園霸凌困境的方案。</li> </ol>	

## 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p><b>【活動一：筱希的故事】（5分鐘）</b></p> <p>一、分組活動</p> <p>（一）使用「撲克牌」進行分組，如：同樣數字的四種花色為一組；原則上3至5人為一組，至多5組。</p> <p>（二）因此次主題設定且為避免有同學在遊戲一開始就被排擠，不建議讓同學自己找夥伴。</p> <p>二、引導說明</p> <p>（一）播放前導影片－筱希的故事</p> <p>（二）遊戲情境說明：若你是筱希的同學，你會對他伸出援手？還是對筱希的求救信號視而不見呢？</p>	2分鐘	
<p><b>【活動二：《校園目擊者》－教案版】（45分鐘）</b></p> <p>一、遊戲前置說明</p> <p>（一）依照遊戲組數發配注意力標記，剩餘的注意力標記則放置於一旁備用。</p> <p>1. 3組遊戲時：每組發配12個注意力標記。</p> <p>2. 4組遊戲時：每組發配8個注意力標記。</p> <p>3. 5組遊戲時：每組發配5個注意力標記。</p> <p>（二）牌卡設置</p> <p>1. 設置4張重要事件卡：「運動會」、「社團活動」、「畢業旅行」、「段考」由上而下依序排列於右側。</p> <p>2. 將日常事件卡隨機洗混（編號13與編號14先行抽出），依照下圖放置於4張重要事件卡的左側。</p> <p>3. 將2張判定結果標示卡（○與×）放置於桌面左側，做為判定結果標示區。</p>	1分鐘	投影片 pp. 3
	2分鐘	投影片 pp. 4
<p>二、遊戲流程引導與遊戲說明</p> <p>（一）隨機翻開一張面朝下的卡牌，朗讀左下角文字內容與右下角條件，再將卡牌攤開讓所有人能充分了解</p>	7分鐘	投影片 pp. 5 至 投影片 pp. 7



<p>事件，玩家可以互相討論任何內容。</p> <p>(二) 分組活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 玩家組內分享當自己遇到這樣的事件時，有什麼樣的感受與想法？</li> <li>2. 組內討論在這個事件發生時，願意付出多少注意力來關注或協力？</li> </ol> <p>▲ <u>說明：可以選擇不付出注意力（投入0顆），最多可出的數量則無上限。</u></p> <p>(三) 各組將注意力以「暗標」形式握在手上。</p> <p>(四) 所有組別一起打開手掌，共同確認每組所出的注意力標記總數是多少顆？</p> <p>(五) 依照注意力數量，確認是否達成事件卡上的投入數量，數量大於或等於該數字即為「達標」，數量不足時即為「未達標」，所有組別依照卡牌上所列的表格來計算該回合分數。</p> <p>(六) 在紀分紙上紀錄各回合各組的資訊，並發給所有玩家獲得的對應分數；沒有付出注意力的玩家將獲得1顆注意力標記。</p> <p>(七) 將該回合事件依照判定結果，放置於判定結果區對應的位置；放置後即結束當前回合，輪到下一組玩家進行。</p>		
<p>三、遊戲體驗</p> <p>(一) 依遊戲流程進行隨機牌卡事件的分組討論、投入注意力、事件結果判定與分數計算。</p> <p>(二) 4張重要事件的觸發：當重要事件的左方已經沒有事件卡片的當下，將立即觸發重要事件</p> <p>(三) 搭配影片《青春發言人   交朋友好難？》</p> <p>▲ <b>播放影片前提問：你有交朋友的困擾嗎？對於交朋友感到很困難，不知道用什麼方式去交朋友？</b></p> <p>▲ <u>播放時機點（二擇一）：</u></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 遊戲體驗進行至一半（已打開4至5張事件卡牌卡時播放。</li> <li>2. 打開事件編號4或事件編號8時，未進行分組討論前播放。</li> </ol>	35分鐘	投影片 pp. 8 至 投影片 pp. 22
<p>【活動三：分享回顧與引導討論】（35分鐘）</p> <p>一、分享回顧</p> <p>(一) 遊戲中哪一件事件讓你（們）印象深刻？為什麼？</p> <p>(二) 使用slido（匿名）蒐集大家的想法。</p>	15分鐘	投影片 pp. 23 投影片 pp. 24
<p>二、引導討論</p> <p>(一) 你（們）覺得事件牌卡上的「分數」代表什麼？</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 組內分享與討論</li> <li>2. 使用slido（匿名）蒐集各組的想法。</li> </ol> <p>(二) 牌卡上的「分數」可以是……</p>	15分鐘	投影片 pp. 25 至 投影片 pp. 32

<p>三、搭配影片：《青春發言人   校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》</p>	5分鐘	
<p>【活動四：屬於我們的校園事件】（50分鐘）</p>		
<p>一、引導影片：《青春發言人   打掉重練N次方 讓你和朋 友更麻吉 feat. 理科太太》</p>	5分鐘	
<p>二、設計「校園事件卡」</p>	30分鐘	投影片 pp. 33
<p>(一) 發想：組內每人分享一個校園事件</p>		
<p>(二) 聚焦：組內討論與確定校園事件情境</p>		
<p>(三) 實作：校園情境描述、分數設定與漫畫繪製</p>		
<p>三、「校園事件卡」發表</p>	15分鐘	
<p>【活動五：The Danger of Silence】（15分鐘）</p>		
<p>一、沉默的代價：無助的對立不是黑暗，而是沉默！</p>	5分鐘	投影片 pp. 34
<p>二、影片：《The danger of silence   Clint Smith   TED》</p>	10分鐘	至 投影片 pp. 38
<p>▲ 播放影片前提問：在校園裡發生不平事件時，你會 站出來發聲嗎？為什麼？</p>		
<p>(一) 霸凌裡的「旁觀者」就是沉默的族群，基於許多不 同的理由，旁觀者對生活周遭所發生的不平事件不 聞不問，自掃門前雪。也許以為這麼做是自保之 道，事實上，沈默所付出的代價是助長那些為非作 歹的人，讓他們認為他們的行為是被默許的。</p>		
<p>(二) 面對霸凌，我們都需要被討厭的勇氣！</p>		
<p>教學成果與心得分享：</p>		
<p>1. 桌遊體驗採取「教案版」操作模式，僅需使用一盒桌遊。 2. 體驗班級分成4組玩家，「達標」共有5個事件（編號2、編號4、編號7、編 號8與運動會），「未達標」共有4個事件（編號1、編號3、編號5與編號 6）；組別最高分數為13分，最低分數為5分。 3. 體驗班級印象最深刻（或最在意）的事件為「編號1」（未達標）與「編號 3」（未達標），皆與（Line）群組互動有關。學生回饋：覺得同學之間不 應該是這種相處模式！</p>		
<p>其他參考資料：</p>		
<p>The danger of silence   Clint Smith   TED  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=NiKtZgImdlY">https://www.youtube.com/watch?v=NiKtZgImdlY</a>          面對霸凌，我們都需要被討厭的勇氣  <a href="https://research.sinica.edu.tw/teen-friend-network-bully/">https://research.sinica.edu.tw/teen-friend-network-bully/</a></p>		