

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 | 如何走出霸凌傷痛？聽YouTuber嬌嬌怎麼說》

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. 搭配影片：《青春發言人 | 霸凌者的告白 | 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》
3. 引導討論：牌卡上的「分數」代表什麼？

活動四：屬於我們的校園事件

1. 引導影片：《青春發言人 | 改變你看自己的角度》
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 https://www.ptskids.tw/		

	2. The danger of silence Clint Smith TED https://www.youtube.com/watch?v=NiKtZgImdlY 3. 面對霸凌，我們都需要被討厭的勇氣 https://research.sinica.edu.tw/teen-friend-network-bully/
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	《青春發言人 如何走出霸凌傷痛？聽YouTuber嬌嬌怎麼說》 《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 改變你看自己的角度》
學習目標（至多 5 項即可）	
1. 透過遊戲體驗換位思考，同理被霸凌同學的處境。 2. 省思自身對人權與霸凌議題的觀點。 3. 珍視保障人權的價值，並願意持續關注人權議題。 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。	

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
【活動一：筱希的故事】（5分鐘） 一、分組活動 （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。 （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。 二、引導說明 （一）播放前導影片－筱希的故事 （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？	2分鐘	
【活動二：《校園目擊者》－教案版】（45分鐘） 一、遊戲前置說明 （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。 1. 3組遊戲時：每組發配12個注意力標記。 2. 4組遊戲時：每組發配8個注意力標記。 3. 5組遊戲時：每組發配5個注意力標記。 （二）牌卡設置 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。 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。 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。	3分鐘	投影片 pp. 2
	1分鐘	投影片 pp. 3
	2分鐘	投影片 pp. 4
二、遊戲流程引導與遊戲說明 （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	7分鐘	投影片 pp. 5 至 投影片 pp. 7



事件，玩家可以互相討論任何內容。 (二) 分組活動： 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？ 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？ ▲ <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> (三) 各組將注意力以「暗標」形式握在手上。 (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？ (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。 (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。 (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。		
三、遊戲體驗	30分鐘	投影片 pp. 8
(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。		至
(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		投影片 pp. 22
四、遊戲結束後，搭配影片《青春發言人 如何走出霸凌傷痛？聽YouTuber嬌嬌怎麼說》	5分鐘	
【活動三：分享回顧與引導討論】（35分鐘）		
一、分享回顧	15分鐘	投影片 pp. 23
(一) 遊戲中哪一件事件讓你（們）印象深刻？為什麼？		投影片 pp. 24
(二) 使用slido（匿名）蒐集大家的想法。		
二、搭配影片：《青春發言人 霸凌者的告白 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》	5分鐘	
▲ 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？		
三、引導討論	15分鐘	投影片 pp. 25
(一) 你（們）覺得事件牌卡上的「分數」代表什麼？		至
1. 組內分享與討論		投影片 pp. 32
2. 使用slido（匿名）蒐集各組的想法。		
(二) 小結：牌卡上的「分數」可能是……		
【活動四：屬於我們的校園事件】（50分鐘）		

一、引導影片：《青春發言人 改變你看自己的角度》 二、設計「校園事件卡」 (一) 發想：組內每人分享一個校園事件 (二) 聚焦：組內討論與確定校園事件情境 (三) 實作：校園情境描述、分數設定與漫畫繪製 三、「校園事件卡」發表	5分鐘 30分鐘 15分鐘	投影片 pp. 33
【活動五：The Danger of Silence】(15分鐘) 一、沉默的代價：無助的對立不是黑暗，而是沉默！ 二、影片：《The danger of silence Clint Smith TED》 (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。 (二) 面對霸凌，我們都需要被討厭的勇氣！	5分鐘 10分鐘	投影片 pp. 34 至 投影片 pp. 38
教學成果與心得分享：		
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5組玩家，「達標」共有4個事件（編號2、編號4、編號5與運動會），「未達標」共有5個事件（編號1、編號3、編號6、編號7與編號8）；組別最高分數為14分，最低分數為1分。 3. 體驗班級印象最深刻（或最在意）的事件為「編號7」（未達標），學生回饋：打翻餐盒一事中每一組似乎都十分掙扎（將自己投射到此情境中），這個事件內的拉扯使我最有感觸，同時也反映了現實生活裡，當許多人作為一個旁觀者時，冷漠表現的背後可能隱藏的愧疚以及情緒波瀾。最後沒有通過時，縱然它只是個遊戲，仍讓人感到深深地惋惜。 4. 學生認為事件牌卡上的「分數」的想法： 分數代表人氣，未達標被扣分，代表你會被討厭 達標是筱希對大家的想法，未達標是大家的想法 筱希融入班級的程度 代表順應大多數群體的風向可以獲得越多分數 分數代表筱希在團體中的人氣 分數少可能就變成班上的少數方 幫助或是不幫助對筱希的影響 被扣分就像是良心受到譴責 跟著大群體的抉擇決定是否幫助，大群體要幫就可以一起 融入集體的凝聚力，不論是對於筱希有無幫助 與班上同學相處的融洽程度。分數越高表示在多數人立場 加分，若不幫也能一起不扣分		
其他參考資料：		

The danger of silence | Clint Smith | TED

<https://www.youtube.com/watch?v=NiKtZgImdlY>

面對霸凌，我們都需要被討厭的勇氣

<https://research.sinica.edu.tw/teen-friend-network-bully/>