

PTS MOVE | 人權教育教案設計表格

一、設計理念、課堂簡介

從有記憶以來，我們每天都有可能是當事者與目擊者，經歷了許多事件，同時也目擊了他人的事件。要引導學童思考被霸凌者的感受，「覺察」為換位思考的第一步，不僅是覺察事件正在發生，同時覺察可能產生的情緒，分辨出不同情緒所產生的影響。懂得解決問題更是學童在素養教育中的必修課程，身為當事者要如何求助，身為目擊者是否能挺身而出，都是在遭遇霸凌事件時，影響事件走向相當重要之因素。

課程中帶領學童從第一人稱視角思考若是與故事主人翁有共同遭遇，會產生什麼感受，該怎麼解決，後續以小組合作學習的方式激盪出不同的可能性。透過桌遊的體驗，化身為事件的目擊者與桌遊故事主角共同體驗事件的歷程，讓學童感受目擊者的力量也能夠牽引著事件的後續結果。期盼學童在生活場景中成為目擊者的當下能夠沈著權衡，做出最適當的選擇。

二、教學流程

活動一：引起動機

教師揭示課程名稱「我們都是目擊者」、桌遊影片封面圖以及課程繪本封面圖，請學童猜猜封面上的人物是什麼原因出現這些表情？目擊者可能會與這些故事的角色有什麼樣的關聯？

活動二：繪本共讀「不！我不喜歡被捉弄」 ORID 焦點討論

使用「不！我不喜歡被捉弄」繪本之影片，引導學童站在故事主人翁的立場，想像自己正與故事主人翁一同經歷同樣的事件。同時請學童思考主人翁在故事中有哪樣的困境，反思自己或是他人的生活中是否也有同樣的困境。

過程中利用 ORID 焦點討論法，將學童以小組為單位進行討論，聚焦在故事的事件、感受、過往經驗、解決方案，梳理霸凌事件的脈絡並與生活經驗扣合。

活動三：不只是開玩笑而已

以公視青春發言人頻道之影片「只是開玩笑有這麼嚴重嗎？歧視性言論」作為媒介，請學童省思不經意的話語是否有可能成為傷人的利刃，以及討論該如何避免自我的話語傷及他人。

活動四：桌遊體驗

進行「校園目擊者」桌遊體驗，請學童以小組為單位共同進行遊戲，遊戲將只會使用注意力點數，引導學童思考事件可能帶給當事者的感受，以及旁觀者是否有能夠協助的地方。遊戲的體驗將與學童的生活經驗串連，一同討論若是事件真實出現在班上，是否有更好的解方。

三、教學設計與流程

領域 / 科目	社會	設計者	劉亦淳
課程名稱	我們都是目擊者	實施學校	臺中市東光國小
實施年級	三	教學節次	2
實施日期	2024 年 4 月 19 日		
設計依據			
總綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
領綱核心素養	社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。		
學習重點	學習表現	3c-II-1 聆聽他人的意見，並表達自己的看法。	
	學習內容	Aa-II-2 不同群體（可包括年齡、性別、族群、階層、職業、區域或身心特質等）應受到理解、尊重與保護，並避免偏見。 Ac-II-1 兒童在生活中擁有許多權利（可包括生存權、學習權、表意權、隱私權、身體自主權及不受歧視的權利等）與責任（可包括遵守規範、尊重他人或維護公共利益等）。	
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 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。 人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。	
教材來源	YouTube 影片「巧媽媽說故事：不！我不喜歡被捉弄－遠離霸凌保護自己」取自 https://www.youtube.com/watch?v=j6aG5j-IPCw YouTube 影片「只是開玩笑有這麼嚴重嗎？歧視性言論」取自 https://www.youtube.com/watch?v=CfV4oR9hCSE		
教學設備/資源	教學 PPT、影片、桌遊、學習單		
使用的公視影片	《青春發言人 只是開個玩笑有這麼嚴重嗎？歧視性言論》		
學習目標			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過繪本作為媒介思考生活中可能出現的霸凌事件，並了解事件可能帶來的感受，最後提出可能的解決方案。 2. 能了解話語具有其殺傷力，反思不當的話語可能產生的後果。 3. 透過桌遊的體驗思考霸凌事件發生時，身為目擊者的自己能否給予當事者適當的協助。 			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>第一節課 共 40 分鐘</p> <p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課前備妥投影片、媒體素材、學習單 2. 確認電子設備是否運作正常 <p>二、活動一：引起動機</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師揭示繪本封面 2. <預測> 此繪本的主題可能關於什麼？ 3. <提問> 教師依據實際狀況提出問題，請學童思考並舉手發言。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 封面上不同的角色的表情是什麼？ (2) 你覺得他們當時的情緒為何？ (3) 請推測有哪些遭遇可能會產生這些情緒？ <p>三、活動二：繪本共讀「不！我不喜歡被捉弄」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放 YouTube 影片「巧媽媽說故事：不！我不喜歡被欺負—遠離霸凌保護自己」 2. <提問> 教師提問引導學童回想繪本中的內容。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 繪本中的主角發生了什麼事？ (2) 裡面有出現目擊者嗎？ (3) 目擊者做出了什麼行動呢？ 3. <討論> 教師發下學習單，請學童以小組為單位進行討論。 <ol style="list-style-type: none"> (1) 學習單的內容依照 ORID 焦點討論法設計，請學童依照事實、感受、詮釋、行動等四個脈絡聚焦，將討論的內容記錄於學習單上。 (2) 教師在學童進行討論時，適時引導組內學童進行討論，或是解釋不清楚之處。 (3) 教師邀請所有組別上台分享。 <p>四、統整活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師進行小結，生活中霸凌事件可能出現在任何時刻，我們可能身為受害者、目擊者甚至在無意間成為了加害者。 2. 邀請學童反思自我在真實的生活情境中遇見了霸凌事件，該如何做出最正確的選擇。 	<p>課前</p> <p>5 分</p> <p>25 分</p> <p>10 分</p>	

<p>《第一節課結束》</p> <p>第二節課 共 40 分鐘</p> <p>一、準備活動</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 課前備妥投影片、媒體素材、學習單 2. 確認電子設備是否運作正常 <p>二、活動三：不只是開玩笑而已</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放 YouTube 影片「只是開玩笑有這麼嚴重嗎？歧視性言論」 2. 教師引導學童思考言論是否有可能會成為傷人的武器 3. 請學童想想該如何避免歧視性的言論傷到其他人？若是遇到歧視性言論時，該怎麼做比較好？ 4. 請學童自由舉手發表自我的看法 <p>三、活動四：桌遊體驗〈校園目擊者〉</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師播放桌遊影片〈小廷的故事〉，讓學童了解桌遊背景故事。 2. 本教案的桌遊進行方式有依照三年級的學童程度進行調整，教師可依照實際狀況斟酌使用，特此說明。 3. 每組 4-5 人 4. 教師講解遊戲規則，每組都只給注意力，並向學童強調注意力並非遊戲的分數，而是你願意關注在某事件的心力，在遊戲中應該思考是否能讓每個事件都有好的結果。 5. 每組發下一張記錄單，紀錄事件達成與否以及剩餘的注意力。 6. 遊戲進行的過程，每組代表一個玩家，每個組別必須要討論願意花費多少注意力在單一事件上。 7. 結果說明：每個事件都會在黑板上公布各組願意付出的注意力，以及公布此事件達標與否的門檻 <p>四、綜合討論</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 回顧兩節課所觀賞的影片與進行的桌遊，請同學舉手發言課程中印象最深刻的地方。 2. 教師引導學通思考若是班上有與小廷同樣處境的同學，我們該如何適時的伸出援手，讓 	<p>課前</p> <p>15 分</p> <p>20 分</p> <p>5 分</p>	
---	--	--

小廷了解到自己並非孤單一人。同時希望學童明白霸凌與我們的距離絕對比想像中的要來得近，這是我們都必須做好的課題。		
---	--	--

教學成果與心得分享：

本教案分為兩大環節：繪本內容討論、桌遊實作。由於此教案繪本內容較適合年紀較小的學童，實際操作的三年級學童能夠理解且不會太過淺白，若是四年級以上學童可能須考慮調整繪本的選用。ORID 討論進行大致順暢，但有出現下列兩個值得注意的現象。每個組別可能都有進度無法跟上的學童，需要教師適時介入引導。此外，還可能出現的狀況是部分組員較為強勢，會主導整組的討論結果，此時需要教師引導其他學童發表自我看法，促進小組成員的討論與互動。

桌遊的主題「霸凌」與班上學童在三上社會課中學習過的內容相呼應，因此思考過後將此教案的教學對象設定在中年級與社會課的課程內容做為銜接。由於此桌遊較適合高年級的學童使用，因此在設計流程時，有針對三年級學童的心智發展調整桌遊的遊戲規則，將得分機制取消，保留注意力，請學童將關注的焦點放在事件是否能夠順利達標。整體而言，三年級的學童較需要多一些時間思考，講解遊戲的規則與練習使用注意力會花費比想像中還多的時間，最後壓縮到遊戲時間，教案在實作時並無足夠的時間將桌遊的每一個事件都進行完畢，在下課前也無足夠的討論省思時間，較為可惜。在審視教案進行的流程後，認為可以自行將事件的數量減少，並挑選出數個可能較常發生的事件，與全班學童進行討論事件內容與自我後續可以做的行動。