

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

民主是孩子們習以為常的課程字眼，在尊重個人權利的民主生活裡，孩子們習慣了各抒己見，近代的審議民主也許能讓學生的言論自由產出最大化效益。期待藉由公視《校園目擊者》桌遊的施作，學生操作「知情資訊、充分討論、理解觀點，與尋求共識決」之審議民主歷程，孩子們能體驗被霸凌者的困境，進而生活中伸出友善之手。

二、教學流程

活動一：認識審議民主之意涵

19世紀的民主軸輪以代議制度的運行為主，然而近年來許多國家也面臨代議政治失靈的危機。因而教師介紹1990年後的民主制度—審議民主，接著，將審議民主的核心概念應用於公視《校園目擊者》桌遊操作中，相信過程中能體現出「知情資訊、充分討論、理解觀點，與尋求共識決」之審議民主真意，讓學生感受往昔「直接進行小組討論與決策」未能達到的深度，以瞭解審議民主之理性、共識、共善取向的公共討論過程之珍貴。

活動二：公視《校園目擊者》桌遊

公視《校園目擊者》桌遊的施作即可為學生創造一個公共討論的情境空間，「小組內」桌遊活動，讓學生進入後設思考的階段，感受被霸凌者之心理狀態，理解適時幫助被霸凌者之重要性，審慎思辨為何會有如此選擇，亦藉由組內分享以釐清問題可以有多種解套之法。

活動三：聽見霸凌者的真實心態

藉由影片《青春發言人 | 霸凌者的告白 | 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》讓學生瞭解霸凌者當時的心態，以實踐審議式民主要件：討論之前須充分理解資訊，再進一步思辨霸凌者與被霸凌者的面對的問題，尋求霸凌者與被霸凌者困境之解決。

三、教學設計與流程

| | | | |
|---|---|-------------------------------|------|
| 領域 / 科目 | 社會領域/公民與社會 | 設計者 | 簡艾敏 |
| 課程名稱 | 民主政治與法律 (加深加廣選修課程) | 實施學校 | 竹崎高中 |
| 實施年級 | 高三 | 教學節次 | 2 |
| 實施日期 | 113.03.12 | | |
| 設計依據 | | | |
| 總綱核心素養 | A2 系統思考與解決問題 | | |
| 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。 | | |
| 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 | |
| | 學習內容 | 公 Ga-V-1 審議民主與代議民主的變遷有什麼關聯？ | |
| 議題融入 | 議題 | 人權教育 | |
| | 學習主題 | 人權重要主題 | |
| | 實質內涵 | 人 U8 說明言論自由或新聞自由對於民主社會運作的重要性。 | |
| 教材來源 | 公視《校園目擊者》桌遊、公視兒少資源網影片專區、南一版公民與社會選修(上)民主政治與法律 | | |
| 教學設備/資源 | 電腦設備、公視《校園目擊者》桌遊 | | |
| 使用的公視影片 | 《青春發言人 霸凌者的告白 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》 | | |
| 學習目標 | | | |
| <ol style="list-style-type: none"> 1. 認識審議民主之意涵 2. 感受霸凌者與被霸凌者之心理狀態 3. 理解適時幫助被霸凌者之重要性 | | | |

教學活動設計

| 教學活動內容及實施方式 | 時間 | 備註 | | | | | | |
|---|---|------|------|------------------------------------|-------------------|---|--|--|
| <p>壹、審議民主之意涵</p> <p>一、活動內容：本節次學習目標為認識審議民主之意涵</p> <p>二、實施方式：</p> <p>1. 複習前兩堂民主變遷的知能 複習西方在民主政治的發展過程，雅典的直接民主、對抗專制王權的古典民主理論、19世紀間接民主的代議政治，由代議士來凝聚共識以決定公共政策，隨之代議民主普及化。</p> <p>2. 教師向學生說明審議民主意涵 然而代議制度尚不完美，近年來許多國家也面臨代議政治失靈的危機。1990年代以後，學者提出第三種民主制度，審議式民主是為了修正代議民主的缺失而來。 教師介紹審議民主的理論基礎、其影響，讓學生瞭解審議民主強調理性、共識、共善取向的公共討論。最後教師亦說明審議民主的條件及其限制。 接著，將審議民主的核心概念應用於公視《校園目擊者》桌遊操作中，相信過程中能體現出「知情資訊、充分討論、理解觀點，尋求共識決」之審議民主真意，讓學生感受往昔「直接進行小組討論與決策」未能達到的共識深度。</p> | <p>20mins</p> | | | | | | | |
| <p>貳、導入公視《校園目擊者》</p> <p>一、活動內容：本節次學習目標為</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 感受被霸凌者之心理狀態 2. 理解適時幫助被霸凌者之重要性 <p>二、實施方式</p> | <p>60mins</p> | | | | | | | |
| <table border="1"> <tr> <td data-bbox="231 1691 430 1780">審議民主 核心概念</td> <td data-bbox="430 1691 981 1780">桌遊過程</td> </tr> <tr> <td data-bbox="231 1780 430 1870">知情資訊</td> <td data-bbox="430 1780 981 1870">1. 教師播放《筱希的故事》 2. 教師說明桌遊組件配置與規則</td> </tr> <tr> <td data-bbox="231 1870 430 2072">充分討論 與 理解觀點</td> <td data-bbox="430 1870 981 2072">3. 各組進行組內桌遊 4. 各組分享遊戲心得，孩子們進入後設思考的階段，審慎思辨為何會有如此選擇。「小組內」活動，彼此分享其想法，以下為活動步驟，</td> </tr> </table> | 審議民主 核心概念 | 桌遊過程 | 知情資訊 | 1. 教師播放《筱希的故事》 2. 教師說明桌遊組件配置與規則 | 充分討論 與 理解觀點 | 3. 各組進行組內桌遊 4. 各組分享遊戲心得，孩子們進入後設思考的階段，審慎思辨為何會有如此選擇。「小組內」活動，彼此分享其想法，以下為活動步驟， | | |
| 審議民主 核心概念 | 桌遊過程 | | | | | | | |
| 知情資訊 | 1. 教師播放《筱希的故事》 2. 教師說明桌遊組件配置與規則 | | | | | | | |
| 充分討論 與 理解觀點 | 3. 各組進行組內桌遊 4. 各組分享遊戲心得，孩子們進入後設思考的階段，審慎思辨為何會有如此選擇。「小組內」活動，彼此分享其想法，以下為活動步驟， | | | | | | | |

| | |
|-------|---|
| | A. 各組內分享我的選擇 B. 各組內思考為何我會這樣選擇 C. 反思個人在此遊戲的獲得與反思 「如果我是筱希」 |
| 尋求共識決 | 亦藉由組內分享以釐清問題可以有 多種解套之法。 |

該教案為「小組內」分享其想法，操作時間較短。課堂時間如果較充裕，可為70分鐘時，建議小組內分享後，選某一情境進行「大組間」的合作或競爭模式，各組派代表出列分享組內決定與想法，能夠進入更高階層的換位思考。



參、聽見霸凌者的真實心態

一、活動內容：讓學生瞭解霸凌者當時的心態。

二、實施方式

20mins

| 審議民主 核心概念 | 教與學討論 |
|-------------------|---|
| 知情資訊 | 1. 影片觀賞 教師播放《青春發言人 霸凌者的告白 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》 |
| 充分討論 與 理解觀點 | 2. Q&A 討論 *認知題 (1)封培霖為何想要欺負羅國君？ (2)封培霖怎麼發現自己的錯誤？ *情意題 如果你也在當時，你會如何幫助放火也站出來阻止霸凌的發生？ |

| | | | |
|-------|-----------|--|--|
| 尋求共識決 | 分享多種解套之法。 | | |
|-------|-----------|--|--|

教學成果與心得分享：

1. 教學成果

- 讓學生感受到審議民主需要的資訊充足下的審慎思辨的重要性。
- 藉由桌遊學生體驗被霸凌者的困境。
- 從《青春發言人 | 霸凌者的告白 | 放火：對不起，當時的我缺乏勇氣》裡聽見霸凌者的真實心態。

2. 教學可能遇到的問題

桌遊時間受限於課程時間 50 分鐘，又挪用下課時間 10 分鐘，導致學生玩得有些倉促，可以在上課前的下課時間先做好配置桌遊，以增加最後學生的分享時間。

3. 學生回饋

- 學生希望各項任務卡上的分數可以有更進一步的數字意義，讓大家跳脫分數的迷失。
- 多數學生願意幫助筱希，部分學生希望筱希可以更勇敢站出來面對霸凌者。