

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

歧視性言論在言論自由的民主社會常會在班級或網路上流傳，多數孩子常會不經意地成為主事者，如何讓孩子深刻體驗被霸凌者的心傷，期望透過操作公視《校園目擊者》桌遊，並操作「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，可使學生進一步反思謹言慎行，尊重彼此的民主之諦。

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，使學生瞭解審議民主之理性、共識、共善取向的公共討論過程，體驗「直接進行小組討論與決策」與審議民主的「知情資訊、充分討論、理解觀點，與尋求共識決」之不同。

活動二：公視《校園目擊者》桌遊

教師藉由公視《校園目擊者》桌遊所創造的情境，讓學生在不同問題情境裡，思辨各種選項，闡述自己的理由，並試著理解他人選擇之緣由，練習審議民主之理性與共善的公共討論。

活動三：說說我們的看法

「說說我們的看法」，是學生在小組內思考己身之慮後，去反思小組內之共同選擇並做出最後的決定，是否做出幫助筱希的作為，最後派人出列以進行大組間的競賽，競合之後的結果為能否取得高分的決定。

活動四：好壞壞的玩笑

在感受被霸凌者之心理狀態後，「好壞壞的玩笑」九宮格的活動目標為學生進一步拆解什麼是歧視性言論，腦力激盪如何去改善這種包裹著「只是開玩笑而已」，實則是讓人不舒服的歧視性言語。

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	3
實施日期		113.03.13		
設計依據				
總綱核心素養		C2 人際關係與團隊合作		
領綱核心素養		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 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 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 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》		
學習目標				
1. 認識審議民主之意涵				
2. 感受被霸凌者之心理狀態				
3. 理解歧視性言論之嚴重性				

教學活動設計								
教學活動內容及實施方式	時間	備註						
壹、審議民主之意涵 一、活動內容：本節次學習目標為認識審議民主之意涵 二、實施方式： 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。 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、共善取向之公共討論過程，體驗「直接進行小組討論與決策」與審議民主的「知情資訊、充分討論、理解觀點，與尋求共識決」之不同。最後教師亦說明審議民主的條件及其限制。	40mins							
貳、導入公視《校園目擊者》 一、活動內容：本節次學習目標為 1. 感受被霸凌者之心理狀態 2. 理解歧視性言論之嚴重性 二、實施方式	50mins							
<table><tr><td>審議民主 核心概念</td><td>桌遊過程</td></tr><tr><td>知情資訊</td><td>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>充分討論 與 理解觀點</td><td>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</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， 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		
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。



參、說說我們的看法

一、活動內容：說說我們的看法，是要孩子們思考己身之慮，並反思各組的決定，如何在最終能獲取高分，並能做出幫助筱希的作為。

二、實施方式

審議民主 核心概念	教與學討論
知情資訊	1. 教師事先挑取 2 個情境供各小組 組內討論
充分討論 與 理解觀點	各組進行組內桌遊 A. 各組內分享自己個人的選擇 B. 統整組內的決定 C. 反思與統整「組內」在此遊戲的 獲得與反思「如果我是筱希」
尋求共識決	1. 進行大組間的競合 2. 各組分享為何我們為何會這樣選 擇 3. 教師統整「班級」在此 2 個情境 的結果

30mins

肆、好壞壞玩笑之歧視性言論

一、活動內容：讓學生拆解什麼是歧視性言論，思辨如何改善這種包裹著開玩笑的無意之舉，實則是讓人不舒服的歧視性言語。

二、實施方式

30mins

三、以下為活動流程，

1. 教師詢問三至五位學生

Q:「你之前有聽過或觀察到他人開什麼玩笑，是會讓對方不舒服的嗎？」

2. 師生一起歸納出會讓人不舒服的玩笑是什麼樣態？

3. 教師播放《青春發言人 | 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》

4. 大家一起寫下好壞壞的玩笑九宮格
舉例如下圖的舉例，學生可試著填滿九格。

好壞壞的玩笑九宮格 (包裹著開玩笑的無意之舉， 實則是讓人不舒服的歧視性言語)		
壞 1 例如：他在東南亞應該沒問題，因為他媽媽是 XX 籍的。	壞 2	壞 3
壞 4	壞 5 例如：他應該不怕黑，因為他已經很黑。	壞 6
壞 7	壞 8	壞 9 例如：你跟海綿寶寶一樣對人無害耶！

5. 腦力激盪如何消除這九格之方法

大家可以就自己或他人的「好壞壞的玩笑」九宮格試著去說明去改善這種包裹著「只是好開玩笑而已」，實則是讓人不舒服的歧視性言語。

例如：上圖中「壞 9 你跟海綿寶寶一樣對人無害耶！」的改善之法，「回應對方這樣的言論並不是很有趣，並且說明如果想稱讚自己，可以用國文課所學的正面文字來表達更有氣質。」

教學成果與心得分享：

1. 教學成果

- 讓學生感受到審議民主的「知情資訊、充分討論、理解觀點，與尋求共識決」之審慎思辨的重要性。
- 藉由桌遊學生體驗被霸凌者的困境。
- 透過「組內」與「大組間」彼此省思霸凌者與被霸凌者的可能的抉擇，部

分學生有將心比心之善的舉止。

2. 教學可能遇到的問題

- 該班部分學生以獲取高分為首要任務，忽略反思被霸凌者的需求或者霸凌者的考量。

3. 學生回饋

- 學生喜歡大組間出示答案的環節，認為可以看到各組廝殺的刺激，也能聽到各組抉擇的理由。