

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

藉由公視兒少資源網影片專區之《青春發言人 | 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》提醒學生部分媒體與網路平台利用其產製訊息的權力，來播放著歧視性言論，是否有可能形成自己未察覺的不當而言論？進而變成迫害筱希的一份子呢？

二、教學流程

活動一：媒體與社群網路對公共意見的影響

該活動係複習大眾媒體與社群媒體的所有權與產製過程對公共意見的影響，學生瞭解媒體有議題設定、置入性行銷、演算法篩選與同溫層現象，因而要閱聽人要審慎思辨自己所接收到訊息與立場，以減少歧視性言論顯示的權力不平等之社會現象。

活動二：公視《校園目擊者》桌遊

在瞭解社群網路影響公共意見的形成後，導入《校園目擊者》桌遊，教師引導學生投入角色「如果我是筱希」，學生思考自己在不友善的環境裡可以如何應對？會希望朋友給予怎樣的協助？並反思各組的決定，如何能做出幫助筱希的作為。

三、教學設計與流程

領域 / 科目	團體活動時間/班會	設計者	簡艾敏
課程名稱	團體活動時間	實施學校	竹崎高中
實施年級	高三	教學節次	2
實施日期	113.03.18		
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 Cb-V-1 媒體與社群網路的所有權或產製過程，如何影響公共意見的形成？	
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		
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			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 認識媒體與社群網路如何影響公共意見 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
<p>壹、認識媒體與社群網路與公共意見</p> <p>一、活動內容：本節次學習目標為認識媒體與社群網路如何影響公共意見，瞭解可能形成歧視性言論顯示的權力不平等之社會現象。</p> <p>二、實施方式：</p> <p>1. 教師先複習</p> <ul style="list-style-type: none"> ●大眾媒體所有權對公共意見的影響 <ul style="list-style-type: none"> (1)民營媒體可能會有媒體高度集中或新聞壟斷的現象 (2)根據主管機關「行政院國家通訊傳播委員(NCC)」與法規《廣播電視法》瞭解置入性行銷的類型 <ul style="list-style-type: none"> ●商業置入性行銷 ●政府商業置入性行銷 ●大眾媒體與社群媒體產製過程對公共意見的影響 <ul style="list-style-type: none"> (1)媒體組織的立場、記者與編輯扮演守門員(Gatekeeper)的篩選與過濾的角色 (2)議題設定(Agenda Setting)與沉默螺旋(Spiral of Silence) (3)演算法篩選，過濾泡泡(Filter Bubble) <p>閱聽人要審慎思辨自己所接收到訊息與立場，避免不肖媒體不斷傳播不實訊息而形成錯誤判斷，形成歧視性言論顯示的權力不平等之社會現象。</p> <p>2. 教師播放並師生討論公視兒少資源網影片專區之《青春發言人 只是開玩笑有那麼嚴重嗎?》之歧視性言論篇</p>	30mins	
認知題	(1)小 S 做了什麼事而遭人抨擊? (2)歧視行為或言語的背後，代表何者的不平等?	
情意題	你覺得 <u>青峰</u> 或 <u>黑皮</u> 在面對歧視性言論的當下，心理感受是?	
<p>3. 教師播放公視《校園目擊者》桌遊之《筱希的故事》後，師生討論身旁友人的言論是否有被網路等媒體所影響？討論歧視性言論可能產生的原因？</p>		

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：此教案增加各組出派代表進行各組合作或競爭之問題處理模式，相較於前述教案僅組內分享而言，學生更能獲取更高階層的換位思考，亦能增加桌遊體驗的樂趣。以下為活動步驟，

1. 教師引導學生投入角色「如果我是筱希」
2. 教師說明桌遊組件配置與規則
3. 各組進行組內桌遊。
4. 各組內分享我的選擇
5. 統整組內的決定
6. 各組分享為何我們為何會這樣選擇
7. 反思個人在此遊戲的獲得與反思「如果我是筱希」

70mins



教學成果與心得分享：

1. 教學成果

- 教師與學生一起省思到平日言論易受網路媒體等玩笑性言論所影響，忽略了負面刻板印象言論對他人的傷害。
- 藉由桌遊學生體驗被霸凌者的困境。

2. 教學可能遇到的問題

- 教師要事前挑選討論個案，避免可能造成學生將遊戲個案影射為班級的某位同學，形成後續不必要的玩笑或糾紛。

3. 學生回饋

- 學生藉由此款桌遊省思到自己的玩笑話會造成他人心靈的創傷，之後會小

