

一、設計理念、課堂簡介

教室是每一位學生每天相處最緊密的場所，而校園環境應是友善且友愛，教室環境氛圍應是讓每一個孩子都能在班級中獲得適性發展，在尊重與愛的環境中一同成長，與同學間應是建立信任、友善、彼此尊重體諒的關係。

因此期望透過此課程與桌遊，引導班上學生思考，在校園環境中遇到事件時，自己扮演的角色和正確應對的行為，能營造友善與互助氛圍的學習環境。

二、教學流程

活動一：

1. 教師揭示ppt、詢問學生什麼是友善的校園？請同學回覆並統整回答內容。
2. 校園環境中，若發生霸凌事件，事件中的角色有哪些？
3. 請學生思考問題：「霸凌是怎麼發生的？」，觀看影片，並回答所觀察的：青春發言人 | 如何走出霸凌傷痛；青春發言人 | 霸凌者的告白

活動二：

1. 觀看桌遊前導影片，說明與帶入遊戲情境。
2. 請學生拿出桌遊與學習單，教師說明桌遊遊戲規則、計分方式、每回合的小組動作及要紀錄的討論內容。
3. 小組分工，每位學生負責不同的工作。如：計算達成與否、紀錄注意力值、統整分數…

活動三：

1. 開始遊戲。
2. 遊戲結束後，請學生計算總分，教師揭示每組得分相對應到的遊戲結局。
3. 請小組討論並發表遊戲過程所觀察到的，和對於遊戲事件中的感受。
4. 與全班想分享事件中印象深刻的事件，並說明自己得做法和投入值。

活動四：

1. 角色扮演：請小組每人上台扮演事件角色，進行實際練習與同理他人。
2. 全班統整複習，整理出事件的結果與做法。

三、教學設計與流程			
領域 / 科目		綜合領域	設計者 石佩璇
課程名稱		生命的故事	實施學校 台中市東光國小
實施年級		六年級	教學節次 第3、4節
實施日期		2024/5/8	
設計依據			
總綱核心素養		<ul style="list-style-type: none"> ➢ 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		<ul style="list-style-type: none"> ➢ 綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。 ➢ 綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。 	
學習重點	學習表現	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 2a-III-1 覺察多元性別的互動方式與情感表達，並運用同理心增進人際關係。 ➢ 2b-III-1 參與各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。 	
	學習內容	<ul style="list-style-type: none"> ➢ Ba-III-2 同理心的增進與實踐。 ➢ Ba-III-3 正向人際關係與衝突解決能力的建立。 ➢ Bb-III-1 團體中的角色探索。 ➢ Bb-III-2 團隊運作的問題與解決。 ➢ Bb-III-3 團隊合作的技巧。 	
議題融入	議題	人權教育	
	學習主題	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 人權與責任 ➢ 人權的基本概念 	
	實質內涵	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 人E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。 	
教材來源		公視兒少教育資源網	
教學設備/資源		電腦、電子白板、桌遊、ppt簡報	
使用的公視影片		《青春發言人 如何走出霸凌傷痛》 《青春發言人 霸凌者的告白》	
學習目標 (至多 5 項即可)			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 能覺察校園的霸凌現象。 2. 能分辨霸凌的定義及行為。 3. 能同理被團體排擠欺負的痛苦。 4. 能同理性霸凌被害者的痛苦。 5. 能願意幫助霸凌的受害者。 			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>一、活動一：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師揭示ppt、詢問學生什麼是友善的校園？請同學回覆並統整回答內容。 2. 校園環境中，若發生霸凌事件，事件中的角色有哪些？ 3. 請學生思考問題：「霸凌是怎麼發生的？」，觀看影片，並回答所觀察的。 <p>影片：青春發言人 如何走出霸凌傷痛 青春發言人 霸凌者的告白</p>	15分鐘	
<p>二、活動二：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 觀看桌遊前導影片，說明與帶入遊戲情境。 2. 請學生拿出桌遊與學習單，教師說明桌遊遊戲規則、計分方式、每回合的小組動作及要紀錄的討論內容。 3. 小組分工，每位學生負責不同的工作。如：計算達成與否、紀錄注意力值、統整分數… 	10分鐘	
<p>三、活動三：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 開始遊戲。 2. 遊戲結束後，請學生計算總分，教師揭示每組得分相對應到的遊戲結局。 3. 請小組討論並發表事件中印象深刻的事件，並說明自己得做法和投入值。 <p>多數學生表示，因為會在意遊戲的輸贏，所以在事件發生時，會先用輸贏來判斷是否投入注意力值，但是其實自己真實的想法並不一定與投入的注意力值有關，像是A同學提到，小廷被欺負時，因為覺得他很可憐，其實自己想多投入一些注意力值幫助他，但是因為怕後面遊戲注意力值不夠，所以就只出了1個注意力值。</p> <p>有同學提到，透過遊戲開始可以站在別人的角度來思考他的感受，或是對別人講話時會先想想再講。也有同學說以前常常會因為害怕自己也變成孤獨的那一個而不敢勇敢幫助別人，但是從遊戲中可以感覺到被霸凌者的孤獨，所以自己想試試看，先多關心身旁的每個人，讓每個人在學校都可以感受到開心或自在。</p>	35分鐘	
<p>四、綜合活動：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色扮演：請小組學分別飾演卡牌情境中的不同角色，進行實際情境練習與同理他人感受。 2. 全班統整複習，整理出事件的結果與做法。 	20分鐘	
教學成果與心得分享：		

本次教學有別於以往是傳輸式的霸凌議題宣導，而是讓學生透過模擬情境，將桌遊中角色帶入到自己現實生活中。因此讓孩子在遊戲過程中更能去換位思考，而且透過本次桌遊，可以觀察出班級中每個孩子遇到事件時的反應與想法。遊戲過程中，有觀察到幾點問題，在未來教學中可以做更多的引導與改善。

一、發現有少部分會因在意遊戲的本質「輸贏」而去判斷是否該出注意力值，因而所出的注意力值與實際自己想投入的助力是不相同的。因此未來在遊戲前，可以先提醒學生本次遊戲的目的，而不要被得到多少錢而影響判斷。

二、遊戲中，各組在回答每個事件時，若有一位教師可以引導，請學生回答為什麼要投入這些注意力值，會更能了解學生真實想法。

因桌遊人數4~5人較佳，但因班級學生多為二十幾人，教師一人無法每一組、每一事件都去聆聽和詢問孩子選擇出注意力值的原因。因此，本次是採用請學生將投入的注意力值和原因填入學習單中。但課堂收回學習單後，發現學生為了快速進行遊戲和回合，回答的都較簡略，而未能將真正想法寫下。因此若是未來在教學時，能每組都有助手老師來引導學生思考，會更有幫助。

三、因為課堂時間的關係，因此實際在課堂中沒有進行到原先安排的「四、綜合活動：角色扮演」活動。建議未來教學時，能將本教案延長時間安排「第三堂課」，進行桌遊卡牌中事件的角色扮演活動。讓每組的學生可以透過實際的角色演練將自己帶入情境中，更能感受深刻和換位思考，來達到學習效果。

很感謝公視提供這款桌遊給現場的老師使用，霸凌是現在教育現場中，重要的議題，也期望在學生的學習環境中，不要發生。但只針對議題做單方面的宣導效益極其有限，透過這款桌遊，不僅能讓學生更實際去理解被霸凌者在生活周遭可能遭遇到事件，更能讓學生學習換位思考，不要成為霸凌事件中的任何角色，以同理心去包容別人，盡自己的力去關懷他人，有效降低霸凌事件發生的機會，營造更友善溫暖的學習環境。

其他參考資料：

➤ 教育部推動友善校園計畫