

公視兒少教育資源網

人權教育 | 教案徵選格式

一、設計理念

〈愛蓮說〉提出許多「君子」立身處世所應具備的人格特質、行事準則，是品德教育的經典課次，然而，學生往往讀後無感，認為此文太過說教，或難與生活經驗結合。因此，本單元課程採取「議題融入式」教學，透過導入公視兒少研發桌遊《校園目擊者》，提供道德兩難的具體校園情境，讓學生運用「4F 思考法」，自省在人我互動中，是否能發揮正直且明辨是非的德性，避免自己成為霸凌事件的加害者、旁觀者；最後，學習並在生活中實作「我訊息」，與他人展開良好的溝通，維繫良善的互動。

二、教學流程

活動一名稱：身邊那朵蓮	時間：30 分鐘
藉由學習單，幫助學生將國文課文〈愛蓮說〉中的君子德性與校園生活連結，從而思考「理想的我」。	
- 君子德性：請學生判斷〈愛蓮說〉中蓮花生長特徵，所對應的君子人格特質，喚起舊經驗。例如：原文「出淤泥而不染」對應「潔身自愛，不同流合汙」德性、「濯清漣而不妖」對應「品格清高，不媚世隨俗」等。 - 校園情境連結：學生思考校園生活中哪些事件，分別與上述君子德性相呼應，並分享身邊具備這些特質的同學，說明欣賞他們的原因。 - 小結：教師總結並強調「生活由一連串的選擇、決定、行動所組成。我們的每個選擇，造就現在的樣子；未來的樣子，藏在現在的努力裡。」喚起學生對「理想的我」之重視。	
活動二名稱：不染不妖大考驗	時間：15 分鐘
教師向學生說明實施桌遊《校園目擊者》的原因，是為了透過具體的兩難校園情境，幫助自己思考相似的人際關係考驗，及應對策略。	
● 桌遊講解：播放桌遊前導動畫〈筱希的故事〉，引導學生進入情境，思考是否會對主角伸出援手。教師詳細講解桌遊規則與流程，包含玩家角色、牌卡配置、勝利條件和遊戲流程。 ● 桌遊實作：學生實際操作《校園目擊者》桌遊。遊戲結束後，根據各組得分揭曉結局，判斷是否成功營救事件主角「筱希」。	
活動三名稱：反思與克服	時間：45 分鐘
實作桌遊後，教師引導學生運用「4F 思考法」，針對兩難情境進行復盤與反思。	
● Fact（事實—回顧事件）：回顧哪個事件卡最感觸深刻，並說明原因。 ● Feeling（感受—同理感受）：請學生說出身為「目擊者」的感受，並換位思考「當事人」筱希的心情，藉此喚起同理心。 ● Finding（發現—發現阻礙）：學生檢視自己在遊戲中的決定是否符合〈愛蓮說〉的理想人格特質，並反思實踐理想時可能遇到的阻礙，例如「害怕他人的負面評論」、「旁人的眼光」或「擔心下個被針對的會是自己」。教師最後提醒學生「沉默的代價」。 ● Future（未來—採取行動）：學生思考可以透過哪些方式來克服遲疑，如「堅持做對的事」或「幫雙方說話，破解誤會」，教師再進一步詢問學生	

操作方法或步驟，促進學生周延想法、積極作為。

活動四名稱：亭亭清香的我

時間：45 分鐘

學生學習並實踐「我訊息」溝通技巧，與他人維繫良善互動。

- **回顧與說明：**教師回顧前一節課「Future 未來—採取行動」的內容，並說明「我訊息」的效益，強調良善溝通有助於化解衝突，而沉默可能導致誤會惡化。
- **「我訊息」教學：**學生觀看公視影片《跟爸媽好好說話有可能嗎？試試「我訊息」》，從中歸納「我訊息」的操作步驟，包括 1.釐清內心感受、2.明確表達想法、3.小心溝通誤區。
- **「我訊息」實作與日常實踐：**學生借用桌遊事件情境，對其他同學或筱希操作「我訊息」，教師進行檢核。此外，學生會將「我訊息」的日常實踐作為回家作業，連續三週在聯絡簿的週記欄位上紀錄實踐過程（包含情境、我訊息內容、對方反應），並在第三週綜合反思是否奏效。

三、教學設計與流程			
領域 / 科目		國文科	設計者
實施年級		八	蔡靖姝
課程名稱		愛蓮說 X 校園目擊者	宜蘭縣復興國中
班級人數		5	教學節數
		共 3 節，135 分鐘	
設計依據			
總綱核心素養		J-C2 具備利他與合群的知能與態度，並培育相互合作及與人和諧互動的素養。	
領綱核心素養		國-J-C2 在國語文學習情境中，與他人合作學習，增進理解、溝通與包容的能力，在生活中建立友善的人際關係。	
學習重點	學習表現	2-IV-3 依理解的內容，明確表達意見，進行有條理的論辯，並注重言談禮貌。 5-IV-5 大量閱讀多元文本，理解議題內涵及其與個人生活、社會結構的關聯性。	
	學習內容	Ad-IV-1 篇章的主旨、結構、寓意與分析。 Bd-IV-1 以事實、理論為論據，達到說服、建構、批判等目的。	
議題融入	議題	人權教育	
	學習主題	人權與生活實踐	
	實質內涵	人 J4 了解平等、正義的原則，並在生活中實踐。	
教學設備/資源		1. 康軒第三冊國文第七課〈愛蓮說〉 2. 公視兒少《校園目擊者》桌遊解說投影片 3. 教師自編學習單、投影片	
使用的公視影片		1. 公視兒少《校園目擊者》桌遊 2. 公視桌遊《校園目擊者》前導動畫：筱希的故事 3. 公視影音：《跟爸媽好好說話有可能嗎？試試「我訊息」》 4. 雞湯來了：雙贏溝通「我訊息」溫和而堅定表達出自己想法	
學習目標			
1. 能說明〈愛蓮說〉中，蓮花生長特徵所對應的君子人格特質。 2. 能轉化文本概念，對應校園中的生活情境與人物楷模。 3. 運用「我訊息」與他人展開良善溝通互動，友善適宜地對待他人。			

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註																																					
＊課前準備：以下議題融入課程開始前，已完成〈愛蓮說〉的文本賞析。（2 節課） 【第一節：身邊那朵蓮】 一、 〈愛蓮說〉的君子德性： 請學生判斷課文所描寫的蓮花生長特徵，分別對應何項君子理想人格特質，並在學習單中填入正確的代號，喚起學生舊經驗。 <table border="1"><tr><td colspan="3">人格特質代號：</td></tr><tr><td>A.行為正直，不攀附關係</td><td>B.潔身自愛，不同流合汙</td><td>C.品格清高，不媚世隨俗</td></tr><tr><td>D.受人敬仰，不被隨意對待</td><td>E.聲名遠播，品德影響他人</td><td></td></tr></table> <table border="1"><thead><tr><th>《愛蓮說》原文</th><th>特質代號</th><th>校園生活事例</th></tr></thead><tbody><tr><td>出淤泥而不染</td><td></td><td></td></tr><tr><td>濯清漣而不妖</td><td></td><td></td></tr><tr><td>中通外直，不蔓不枝</td><td></td><td></td></tr><tr><td>香遠益清，亭亭淨植</td><td></td><td></td></tr><tr><td>可遠觀而不可褻玩焉</td><td></td><td></td></tr></tbody></table> 1.請填入相應的特質代號。 2.想一想，有哪些校園生活事例可相互呼應呢？  1. 出淤泥而不染→B. 潔身自愛，不同流合汙 2. 濯清漣而不妖→C. 品格清高，不媚世隨俗 3. 中通外直，不蔓不枝→A. 行為正直，不攀附關係 4. 香遠益清，亭亭淨植→E. 聲名遠播，品德影響他人 5. 可遠觀而不可褻玩焉→D. 受人敬仰，不被隨意對待 二、 校園情境連結： 1. 請學生想想看校園生活裡有哪些事件，分別與上述文句相互呼應。 ＊教師可視班級特質，決定學生以紙筆書寫或口頭發表討論。 ＊教師可視情況舉數例，輔助學生類推思考，參考範例如下： <table border="1"><thead><tr><th>文句</th><th>校園生活事例</th></tr></thead><tbody><tr><td>出淤泥而不染</td><td>即便同學在社群軟體上說別人的壞話，甚至慫恿自己一起加入，也不會照做。</td></tr><tr><td>濯清漣而不妖</td><td>不會跟風穿戴名牌，或更換更高階的手機，刻意從眾以彰顯自己、迎合他人。</td></tr><tr><td>中通外直，不蔓不枝</td><td>不會為了想博得更多人的喜歡，刻意附和人緣好的同學所說的話，或所做的事。</td></tr><tr><td>香遠益清，</td><td>上學途中幫助拾荒老人撿拾掉落的回收物，過</td></tr></tbody></table>	人格特質代號：			A.行為正直，不攀附關係	B.潔身自愛，不同流合汙	C.品格清高，不媚世隨俗	D.受人敬仰，不被隨意對待	E.聲名遠播，品德影響他人		《愛蓮說》原文	特質代號	校園生活事例	出淤泥而不染			濯清漣而不妖			中通外直，不蔓不枝			香遠益清，亭亭淨植			可遠觀而不可褻玩焉			文句	校園生活事例	出淤泥而不染	即便同學在社群軟體上說別人的壞話，甚至慫恿自己一起加入，也不會照做。	濯清漣而不妖	不會跟風穿戴名牌，或更換更高階的手機，刻意從眾以彰顯自己、迎合他人。	中通外直，不蔓不枝	不會為了想博得更多人的喜歡，刻意附和人緣好的同學所說的話，或所做的事。	香遠益清，	上學途中幫助拾荒老人撿拾掉落的回收物，過	5 分	紙筆
人格特質代號：																																							
A.行為正直，不攀附關係	B.潔身自愛，不同流合汙	C.品格清高，不媚世隨俗																																					
D.受人敬仰，不被隨意對待	E.聲名遠播，品德影響他人																																						
《愛蓮說》原文	特質代號	校園生活事例																																					
出淤泥而不染																																							
濯清漣而不妖																																							
中通外直，不蔓不枝																																							
香遠益清，亭亭淨植																																							
可遠觀而不可褻玩焉																																							
文句	校園生活事例																																						
出淤泥而不染	即便同學在社群軟體上說別人的壞話，甚至慫恿自己一起加入，也不會照做。																																						
濯清漣而不妖	不會跟風穿戴名牌，或更換更高階的手機，刻意從眾以彰顯自己、迎合他人。																																						
中通外直，不蔓不枝	不會為了想博得更多人的喜歡，刻意附和人緣好的同學所說的話，或所做的事。																																						
香遠益清，	上學途中幫助拾荒老人撿拾掉落的回收物，過																																						
	20 分	紙筆/ 口說																																					

亭亭淨植	程被路人錄下，登上電視新聞，獲民眾稱讚：「優良學生楷模」。
可遠觀而不可褻玩焉	班長發揮領導力，熱情帶領全班討論班級活動，並公平分配任務，因此深受同學的尊敬與愛戴，不曾被隨意批評或對待。

2. 請學生思考在這些情境下，能做到上述行為是否容易？並回顧身邊有哪個同學具備上述特質，足以成為楷模，在學習單上說明欣賞他的原因與特質。

我欣賞的同學是_____，因為他有一次
(說明事件+言行) _____

從中值得我學習的特質是_____。



教師總結，喚起學生對「理想的我」之重視：

生活由一連串的選擇、決定、行動所組成。我們的每個選擇，造就現在的樣子；未來的樣子，藏在現在的努力裡。

三、《校園目擊者》桌遊講解：

1. 說明實施桌遊的原因：

聽完大家的校園生活舉例，我們會發現自己時常得面對很多人際關係的考驗，有時候我們可以做出理想行動，但更多時候我們會感到很無奈、困擾，甚至覺得很憤怒或煩躁。有這些情緒很正常，不知道要怎麼解決也很正常。接下來，我們可以透過玩桌遊，一起思考當這些事情發生時，我們會怎麼做？

2. 播放桌遊前導動畫〈筱希的故事〉，引導學生進入問題情境：

筱希個性體貼卻不善於表達，她很想和同學們打成一片，努力找話題融入大家，也常鼓起勇氣約同學出遊，卻沒察覺有些同學不欣賞他的熱情……若你是筱希的同學，你會對他伸出援手，還是對筱希的求救信號視而不見呢？

3. 講解桌遊規則與流程（解說簡報由公視提供）：

- (1) 解說玩家扮演的角色：「事件目擊者」。
- (2) 呈現「事件」牌卡配置圖、「注意力」暗標規則、勝利條件與判定方式。
- (3) 遊戲流程：隨機翻開 1 張事件卡→朗讀故事內

5 分

紙筆

15 分

容，理解問題情境→玩家討論如何採取行動，並暗標付出注意力→檢視注意力總數是否達標，判定事件結果→記錄事件結果、領取分數/注意力標記→完成 14 張事件卡，遊戲結束→公布結局。

※為避免學生刻意計算注意力數量，使討論模糊焦點，教師可先將事件卡下方的「投入數量條件」，貼上桌遊盒所附的貼紙。

4. 預告下節課將進行《校園目擊者》桌遊實作。

【第二節：不染不妖大考驗】

四、《校園目擊者》桌遊實作：

1. 每組至多 5 人，按照遊戲規則使用桌遊《校園目擊者》。

※若該班有超過兩組同時實施，可經共備後，請夥伴教師或輔導教師入班協同。

2. 公布各組結局：

遊戲結束後，小組依規則計算得分，教師根據各組得分揭曉結局，判斷是否成功營救事件主角「筱希」。

（筱希與大家和樂融融⇒筱希長期缺席校園生活）

五、兩難情境的反思與克服：

以「4F 思考法」進行復盤，反思事件卡中的兩難情境發生時，自己是否具備足夠的道德勇氣採取行動，避免未來演變成為霸凌事件，並共同討論出克服阻礙可以採取的作法。

Fact 事實：	
在整場活動中，讓我感觸最深/投注較多注意力的事件是_____（填入代號），原因是_____。	
Feeling 感受：	
在這次事件中，我感到_____， 因為_____。	而筱希的心情應該是_____， 因為_____。
Finding 發現：	
1.我的每個決定 ☐ 總是 ☐ 經常 ☐ 偶爾 ☐ 從不 符合心目中的理想人格與行為準則。	
2.判斷與行動時，我會受到_____因素影響而遲疑。	
3.我認為這些因素 ☐ 可以 ☐ 無法 被克服。	

● Fact 事實—回顧事件：

詢問學生哪個事件卡令你感觸最深，並說明原因。教師可藉由學生的選擇，進一步追蹤其狀況。

※學生多回答以下三個事件，認為其相當貼近現實生活經驗：

「事件 2：同學正討論知名網紅，筱希也想加入卻

30 分 實作

15 分 口說、紙筆

被大家嘲笑，你正想著要不要去跟她聊聊？」、
 「事件 3：同學設了沒有筱希的群組批評筱希，還邀你加入其中，你正在想要不要轉移大家的話題？」、
 「事件 8：筱希傳 line 給你，說她不想上學，覺得被全世界討厭。你覺得筱希可能需要幫助，要不要陪她去跟輔導老師談談？」

- Feeling 感受－同理感受：
 請學生分別說出在該事件發生時，身為「目擊者」的感受為何？
 並换位思考身為「當事人」的故事主角筱希心情感受為何？
 藉由喚起學生的同理心，奠定「採取行動」的基礎。
- Finding 發現－發現阻礙：
 1. 請學生檢視自己在遊戲中的每個決定，是否符合〈愛蓮說〉中提到的「不同流合汙、不媚世隨俗、不攀附他人、行為正直、以美好的品德影響他人」等理想人格，並反思當我們欲實踐理想時，有什麼樣的原因可能阻撓著我們？

*學生多回答「害怕他人的負面評論」、「旁人的眼光」，或「擔心下個被針對的會是自己」，作為卻步不前的理由，且多認為這個因素無法被克服。
 →教師後續教學應協助學生破除負面信念。
 2. 以桌遊的結局故事，及反納粹德國牧師尼莫勒的短文，提醒學生「沉默的代價」。

沉默的代價



德國牧師 尼莫勒

起初，納粹抓共產黨人的時候，
我沉默，因為我不是共產黨人。

當他們抓社會民主主義者的時候，
我沉默，因為我不是社會民主主義者。

當他們抓工會成員的時候，
我沉默，因為我不是工會成員。

當他們抓猶太人的時候，
我沉默，因為我不是猶太人。

最後當他們來抓我時，
再也沒有人站起來為我說話了。

- Future 未來－採取行動：
 1. 請學生思考可以透過哪些方式來克服遲疑？
 *學生多回答「堅持做對的事」、「忽略他人的聲音」、「幫雙方說話，破解誤會」等。→教師可進一步詢問學生操作方法或步驟，促進學生周延想法、積極作為。

2. 預告下一節課將認識「我訊息」，成為自己的溝通利器。

【第三節：亭亭清香的我】

六、回顧前一節課「Future 未來—採取行動」：

教師說明「我訊息」的效益，良善的溝通對化解衝突有所助益，沉默不語往往為導致誤會的發生，讓事情更加惡化。

七、「我訊息」教學：

- 觀看影片《跟爸媽好好說話有可能嗎？試試「我訊息」》
- 請學生從影片中歸納「我訊息」的操作步驟
 - 釐清內心感受：

我訊息

• 釐清自己真實感受

看見爸爸媽媽的冰山



行為 瘋狂碎碎念

情緒 擔心、憂慮

需要 希望自己的擔心能被重視

看見老師的冰山

行為 催促大家準時繳交訂正

情緒 擔憂、期待

需要 希望大家建立良好的自律習慣，就能自由又快樂的生活！

看見自己的冰山

- 明確表達想法：

我訊息

• 明確表達想法

「我訊息」步驟	舉例一：同學忘記約定	舉例二：建議筱希找輔導老師聊天
具體描述事件	我們上次說好段考後要一起去看電影，但你卻忘記了，自己跑去看，	筱希，看到你傳給我的訊息，我發現到你好像很沮喪、悲傷，
對此事件的感受或對彼此的影響	這讓我覺得自己好像不被重視，我有點失望、難過，	我有點擔心你的狀況，也怕你一直心情低落的話，會影響你的健康和課業，
提出自己的期待	希望我們可以一起做到彼此約定的事，如果臨時有事，也要提前讓我知道喔！	要不要找個時間去輔導老師那邊聊聊天，你覺得怎麼樣？



- 小心溝通誤區：

我訊息

• 小心誤區！

「我覺得你這樣做不對」

—背後有指導的意味，預設我比你好的立場

「在我的朋友裡，我覺得你是最虛偽的那一個」

—以自己的經驗批評對方



八、「我訊息」實作：

1. 借用桌遊事件情境，請學生對其他同學或筱希操作「我訊息」，教師檢核學生是否操作恰當，避免觸犯誤區。

2. 解說回家作業—「我訊息」的日常實踐：

請學生在聯絡簿的週記欄位上，紀錄實踐「我訊息」的過程。

每週紀錄2個事件，包含：事件情境、我訊息的內容、對方（家人或朋友）的反應，連續記錄三週，並在第三週綜合反思「我訊息」是否奏效，對自己的生活是否產生幫助。

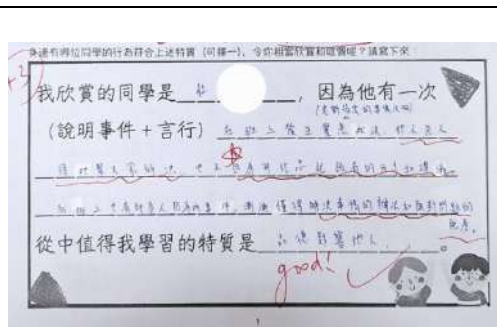
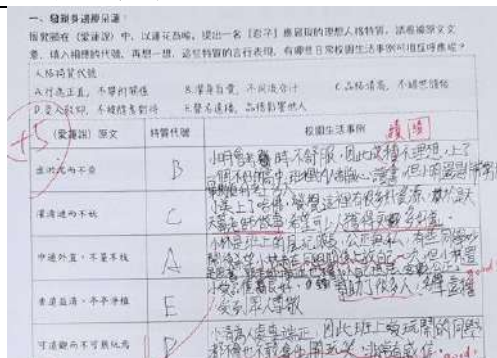
15 分 實作

教學成果與心得分享：

一、「校園目擊者」桌遊實作：



二、學習單書寫成果：



[illegible][illegible]

其他參考資料：

公視《校園目擊者》桌遊介紹：

<https://www.ptskids.tw/article/boardgame-63049f8cf420b-182>

雞湯來了：〈雙贏溝通（下）「我訊息」溫和而堅定表達出自己想法〉