

A cartoon illustration featuring several students. In the foreground, a large, semi-transparent circular graphic contains the text '最佳「公」略：人權議題桌遊與思考'. The background shows a boy on the left looking surprised, a girl on the right holding a card with '63' and stars, and two boys at the bottom looking concerned. A board game box is visible in the center, with the text '桌上遊戲 (國中版)' at the bottom.

最佳「公」略：人權議題桌遊與思考

桌上遊戲 (國中版)

課程總覽

公民身分的認定與思考
歧視性言論的形成

校園目擊者—桌遊體驗



玫瑰少年—歧視與霸凌的距離

國民與公民的身分認定

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0030001>

Q：依《中華民國憲法》規定而言，什麼是國民？

法規名稱：中華民國憲法 EN

公布日期：民國 36 年 01 月 01 日

法規類別：憲法

所有條文

編章節

條號查詢

條文檢索

沿革

立法歷程(附帶決議)

第 3 條

具有中華民國國籍者為中華民國國民。國民是指具有中華民國國籍之人民

Q：國籍如何取得？

A：《國籍法》§2

「出生時父或母為中華民國國民，即屬中華民國國籍。」

國民與公民的身分認定

而什麼是公民身分？

廣義

現代民主國家中的全體國民

狹義

達到**法定年齡**，能夠行使參政權的國民

【選舉、罷免、創制、複決等權利】

Q：幾歲可享有選舉權？幾歲可取得公民投票權？

※ 11月26日為18歲公民權複決



I want to be.....

一個國家的組成

組成

一個國家多是由國民與公民組成

公民

擁有參政權，能決定首長人選、重大政策方向

國民與公民的**身分認定**（identity）



國民與公民的**價值認同**（identify） ➡ 不同世代所認定的公民價值不同

Q：成為理想社會的**公民**，有什麼**不可或缺的重要價值與態度**需要實踐？



Join at
slido.com
#7077 268

成為理想社會的公民，有什麼不可或缺的重要價值與態度需要實踐？

曾經的曾經

我們有沒有曾經講別人什麼？別人曾經講我什麼？

有沒有曾經難受的感覺？是發生什麼樣的事？

將思考的內容填寫至Slido上，分享自己的想法。

或許可能只是說詞上的「開玩笑」，或許是說者無意，聽者有心



Join at
slido.com
#7077 268

我們有沒有曾經講別人什麼？別人曾經講我什麼？（讓你感到難受的）

歧視性言論

什麼是歧視性言論？歧視性言論對於自己與他人的影響為何？

歧視性言論會變成霸凌事件嗎？



歧視性言論

何謂歧視性言論？

定義

強化負面刻板印象的言論

影響

價值觀點、實際行動【公民價值的影響】

**有時候的開玩笑，是歧視性言論的開端，
影響的是整個社會價值的轉變**

如何會產生歧視

刻板印象

社會中對於某群體形成固定且僵化的看法



偏見

不尊重彼此的差異而形成負面想法



歧視

針對特定群體做出不公平待遇，使其受到精神或身體上的侵害

Q：對於開玩笑有什麼樣的想法？如何定義開玩笑？



Join at
slido.com
#7077 268

對於開玩笑有什麼樣的想法？如何定義開玩笑？

玫瑰少年——葉永鋕

性別刻板印象而生的歧視作為

葉永鋕還來不及長大
我不會知道他是不是同志
就算是
我也覺得他沒有錯

——葉媽媽



屏東高樹——葉永鋕
(1985-2000)

<https://tgeea.org.tw/gender/lgbt/5289/>

ORID問題思考—關於葉永鋕與性別平等

O

1. 依葉媽媽長期與兒子的互動觀察推斷，可能是什麼原因導致永鋕需要挑在下課前十分鐘如廁，進而埋下悲劇種子？
2. 看似微小性別歧視之舉可能引發難以挽回的悲劇，本起事件中「歧視」發生是針對何者？

R

看到永鋕的遭遇，引發你什麼樣的感受？

I

你覺得「性別歧視」合理嗎？為什麼？

D

當身旁交情不錯的同學紛紛鼓譟你一起做，你會如何反應？



陳君汝

葉永結母親

IN-NEWS

可能我去的時候

獨立特派員一萬年青的眼淚

ORID問題思考—關於葉永鋕與性別平等

O

1. 依葉媽媽長期與兒子的互動觀察推斷，可能是什麼原因導致永鋕需要挑在下課前十分鐘如廁，進而埋下悲劇種子？
2. 看似微小性別歧視之舉可能引發難以挽回的悲劇，本起事件中「歧視」發生是針對何者？

R

看到永鋕的遭遇，引發你什麼樣的感受？

I

你覺得「性別歧視」合理嗎？為什麼？

D

當身旁交情不錯的同學紛紛鼓譟你一起做，你會如何反應？

將各組討論後的想法貼到黑板上（請務必標註組別）

ORID問題思考—關於葉永鋕與性別平等

討論的原則

1. 每個人都要分享
2. 有人負責記錄，並在白板上簡要紀錄後貼至黑板上。
(分O、R、I、D作彙整)
3. 彙整完後邀請各組同學進行分享 (隨機抽點)

葉永鋕議題對於社會的影響

促使修訂《性別平等教育法》

議題背景

葉永鋕事件

轉變契機

性別氣質不同而備受壓迫的葉永鋕，2000年因意外離世

轉變歷程

A. 葉永鋕事件與其離世



B. 更名為「性別平等教育委員會」

C. 修訂為《性別平等教育法》



<https://www.parenting.com.tw/article/5092375>

**同學們對於葉永鋕的行為是否是性別歧視？
而此性別歧視是否成為一種霸凌行為？**

你願意在這個班級（群體）成為什麼樣的同學（成員）？

你對於班上的氣氛、相處有什麼樣的期待？

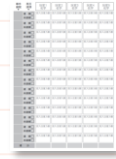
校園 自擊者

— 桌上遊戲 —



遊戲前設置

01 分組：玩家每容組3-5人，每組發配 1 張記分紙



02 依照遊戲人數發配注意力標記

3人 每人12顆

4人 每人8顆

5人 每人5顆



03 桌面放置4張重要事件卡、2張結果判定卡與分數標記



04 放置8張日常事件卡  與2張固定事件卡



05 猜拳決定起始玩家，遊戲準備開始！

1

9 運動會

10 A社團活動

11 A畢業旅行

12 段考



3人 12個

4人 8個

5人 5個

判定結果區



達標

判定結果區



未達標

1. 朗讀卡片序號及內容

2



2. 檢視達標數量條件

投入數量 ≥ 3

達標	投入0	最多	最少	其他
	0	1	1	1
未達標	投入0	最多	最少	其他
	0	0	0	0

有3個 就達標

遊戲過程中
玩家可互相討論任何內容

3. 玩家暗標付出注意力



握在手心



數到3，一起出



算總數
看是否達標

記分表使用

1 事件編號

2 是否達標

3 各玩家投入的注意力標記數

事件編號

1

上課時，阿宇發現自己的抽屜又被塞滿了垃圾，老是被整的他，跑去質問一旁偷笑的同學，有看到同學惡作劇的你要不要跟老師說呢？

投入數量  ≥ 5

達標	投入0	最多	最少	其他
	0	2	1	2
未達標	投入0	最多	最少	其他
	0	-2	-1	-1

沒投入  的玩家
再發 1 個 

1

事件
編號

2

是否
達標

3

玩家1
名字
小華

玩家2
名字
小明

玩家3
名字
小草

玩家4
名字
小花

1

達 標 ☒
未達標 ☐

投入注意力數
1

投入注意力數
3

投入注意力數
2

投入注意力數
0

玩家領取分數

核發分數標記

依照事件達標與否，決定如何核發分數

投入數量  ≥ 5

達標

投入0

0

最多

2

最少

1

其他

2

未達標

投入0

0

最多

-2

最少

-1

其他

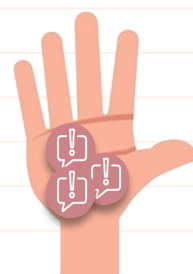
-1

4



依 最多→最少→其他→投入0 順序發放

依各玩家投入  數量，核發對應的分數。



小明

(3個/最多)



發2分



小華

(1個/最少)

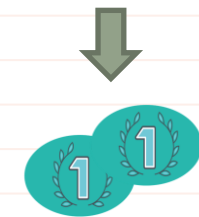


發1分



小草

(2個/其他)



發2分



小花

(投入0)



沒得分，
但可多拿
一個 

1

9 運動會

10 A社團活動

11 A畢業旅行

12 段考



3人 12個

4人 8個

5人 5個



※ 若該區事件卡被抽完，則直接啟動大事件卡

大事件卡

9

運動會



投入數量  ≥ 7

達標	投入0	最多	最少	其他
	0	4	1	2
未達標	投入0	最多	最少	其他
	0	-3	-1	-2

10

社團活動



請檢視判定結果區
並可選擇獲得分數或注意力標記

O

較多或相等

獲得2分或獲得  x 3 個

X

較多

獲得1分或獲得  x 2 個

※投入為0個者無法獲得分數或標記

!

大事件卡

11 畢業旅行



請檢視判定結果區
並依照投入數量獲得分數

	0	1~2	3~4	5~6	7以上
	0	1	2	3	5
○ 較多或相等	0	1	2	3	5
✕ 較多	0	0	1	2	4

12 段考



投入數量

投入0	最多	最少	其他
-4	4	-2	-1

固定事件卡

13 隨堂抽考



投入數量

投入0	最多	最少	其他
-2	2	-1	0

14 隨堂抽考



投入數量

投入0	最多	最少	其他
-2	2	-1	0

遊戲結束與計算結果

14張事件卡都完成後，遊戲結束

1. 算出大家的總分。
2. 計算結果

失敗(X)數量—成功(O)數量=結果

請對照遊戲結局，看主角後來怎麼了！？

5

$$6 - 4 = 2$$



結果



5

4

注意事項

1. 每個人要投注多少注意力可自由決定
2. 遊戲過程中著重情境的投入與同儕討論
3. 請勿投射生活中的人物至情境中
4. 請勿責怪任何人與任何抉擇
5. 未投注意力的同學，記得在該輪結束時拿回一個注意力

A colorful cartoon illustration depicting a group of children playing a board game. In the center, a large, stylized board game is shown, featuring a large eye icon and the text '遊戲' (Game) and '桌上遊戲' (Board Game). The children are gathered around the board, some looking excited and others surprised. One child is holding a stack of blue blocks. The background shows a brick wall and some greenery. The overall scene is lively and engaging.

遊戲體驗開始

— 桌上遊戲 —

國中結局

失敗（X）的牌總張數減去 成功（O）的牌總張數的差額	遊戲結局
≤ 1	大家漸漸了解阿宇的個性，與阿宇的關係也好了起來，班上惡作劇的情形已經越來越少見了，如果有人被欺負，也會有其他同學跳出來阻止。
2~3	有少數同學認同阿宇的見義勇為，但大部分同學依然不喜歡他，被欺負的同學越來越多，阿宇也更常跟同學發生衝突，班上氣氛讓人感到不安。
4+	阿宇在班上的人緣變得越來越差，大家都覺得他愛管閒事，當班上出現霸凌的時候，阿宇也不再為同學挺身而出，大家都假裝沒看見，任由同學被欺負，上學讓人倍感壓力。

桌遊的結局

1. 這次的結局大家是否滿意？跟你起先的預測是否相同？

若有不同，可能的原因為何？

2. 哪些事件有檢核通過？哪些並未通過？（填在黑板上）

第一組 ※ 通過： ※ 未通過：	第二組 ※ 通過： ※ 未通過：
第三組 ※ 通過： ※ 未通過：	第四組 ※ 通過： ※ 未通過：

换位思考——從不同角色的視角切入深度思考

1. 各組選擇一個視角：旁觀者、霸凌者、受凌者（每個皆要有組別認領）
2. 個人先針對該視角進行遊戲問題的反思
3. 個人思考後，進行組內想法分享與交流
4. 小組聚斂組內想法後，各組派出代表，到臺前分享想法
（並將想法寫至黑板上）
5. 臺下聆聽同學，記錄下分享重點，並以圈叉牌表達自身想法

换位思考——從不同角色的視角切入深度思考

從旁觀者的視角切入

Q1：多數的我們雖非行為者，但卻可能成為此角色，你覺得旁觀者不敢或不願聲援的原因何在？

Q2：當看到霸凌事件發生時，我的想法與感受是什麼？你會選擇如何處理？

Q3：若受凌者是自己很親近的對象或就是自己呢？

Q4：我們看見他人在遭遇這樣的困境時，有沒有試著給予關注或協助？

换位思考——從不同角色的視角切入深度思考

從霸凌者的視角切入

Q1：你覺得霸凌者可能是出自於何種心態或動機選擇「霸凌」他人？

Q2：你覺得霸凌者的不當行為是如何產生？我們可以使用何種替代方式去表達？

Q3：你覺得霸凌是對錯的問題嗎？還是背後有更多議題需要去思考與釐清？

换位思考——從不同角色的視角切入深度思考

從受凌者的視角切入

Q1：沒有人希望成為這樣的角色，就牌卡與玫瑰少年的事件分析，霸凌發生的緣由有統一模式嗎？

Q2：當我們是受凌者時，心情為何？期待大家可以如何幫助我？

Q3：為什麼很多時候卻是由受凌者單人、單方面承受這樣的惡意？身為同學的我們，有這樣審判他人的資格嗎？為什麼？

討論與思考脈絡

個人視角切入思考

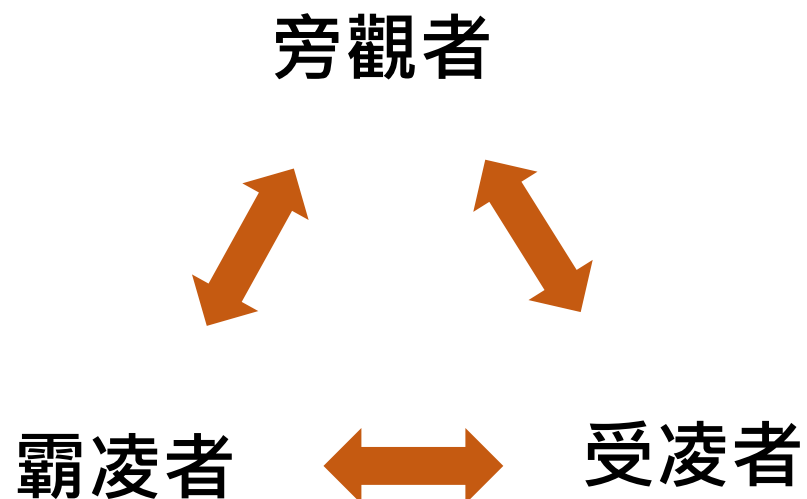


小組討論聚斂



小組發表
組間互動

視角切入與其關聯性



何謂霸凌

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=H002008>

1

法規名稱：校園霸凌防制準則

修正日期：民國 109 年 07 月 21 日

法規類別：行政 > 教育部 > 學生事務及特殊教育目

所有條文

編章節

條號查詢

條文檢索

沿革

四、霸凌：指個人或集體持續以言語、文字、圖畫、符號、肢體動作、電子通訊、網際網路或其他方式，直接或間接對他人故意为貶抑、排擠、欺負、騷擾或戲弄等行為，使他人處於具有敵意或不友善環境，產生精神上、生理上或財產上之損害，或影響正常學習活動之進行。

Q：霸凌事件的發生，對自己、對他人、對環境各有何影響？

為什麼要藉由桌遊去思考？

桌遊的意涵思考

1. 為何有這些情境？

2. 投注注意力與現實生活有何關聯？

(有限的注意力、不投注獲得一注意力)

「成為自己想看見的改變。」

3. 分數在遊戲中的意義為何？

「雪崩時，沒有一片雪花是無辜的。」



**只要你願意投注，
就有改變的機會**



**事件的達成與否
會影響到分數的取得**



我救不了我的小孩，我要救跟他一樣的小孩。（葉永鋕媽媽）



議題行動思考

1. 若你經過、目睹霸凌發生的現場，你可以採取什麼樣的行動？
2. 在班級中，你想成為什麼樣的人？為什麼？
3. 你認為成為理想的社會成員，有什麼不可或缺的重要價值與態度需實踐？

完成學習單書寫後，至黑板上分享自己的想法



葉永鋹逝世21週年

不論男女
都可以像玫瑰一樣美麗又溫柔
可以像大樹一樣強壯被依靠