

## 【校園目擊者——誰才是霸凌者？】

### 一、設計理念、課堂簡介

著名的心理學實驗提出「旁觀者效應 (Bystander Effect)」，發現現場越多目擊者，願意挺身而出(即便是簡單的幫忙打110或119電話)的人卻越少，原因是心理認為這麼多人一定會有人「出手」，於是彼此等待而眼睜睜看著不幸發生！

因此我運用公視設計的【校園目擊者】桌遊，藉由事件來引導學生從遊戲中是否願意協助以及做決定的辯證思考，進而讓學生發現「有出手才有機會贏，冷漠註定是魯蛇」的結論，進而希望學生能在生活中實踐公民意識成為真正的贏家！

### 二、教學流程

#### 活動一：誰才是霸凌者？

播放公視影片《對不起，當時的我缺乏勇氣》根據幾位曾參與霸凌者的告白——包括主觀者、旁觀者，讓孩子思考甚麼是「霸凌」？誰在霸凌？霸凌事件可能是如何開始的？學生必須具體提出他認為的「霸凌者」並說明理由

學生分享自己或是身邊曾經發生過的類似事件，當時的「你」的角色是甚麼？你做了或沒有做的事有哪些。

#### 活動二：旁觀可不可？

1. 老師提出辯論題目：「發生霸凌了，我只是旁觀者可不可以？」將班上學生分成正反方兩組。
2. 教師再以不同的角度引導學生思考「誰有責任」，包括：情感面、道德面、法律面、社會關係面等……。

#### 活動三：輪到你了！

進行公視設計的【校園目擊者】桌遊，由教師擔任主持人，並以小組為單位進行遊戲。每組發下同數量注意力籌碼——代表能解決事件的能力，每次事件是否付出及付出注意力的多寡必須小組共同討論決定。遊戲結束以得分最高的小組獲勝！

- 注意：
1. 遊戲允許學生釋放假訊息，企圖影響他組的決定！
  2. 每次事件出來投標時必須說明小組決定的理由。
  3. 本遊戲不採扣分制(以杜絕事件未達標時投入者卻被扣分)。

#### 活動四：生活中你選擇當贏家還是魯蛇？

1. 學生分享心得：獲勝組別分享攻略；分數最低組別分享可能原因。
2. 教師歸納：這套桌遊的得分設計在於不論達標或未達標，如果0付出得分是0，甚至必須是該次事件中投入最多才能拿最多分！因此如果想獲勝必須「出手」！
3. 教師引導思考：現實生活中，當你身邊事件發生了，你會選擇冷眼旁觀讓社會(甚至是自己)也受其害？還是樂於助人一臂力，扭轉局面呢？

三、教學設計與流程			
領域 / 科目	綜合領域	設計者	郭芷均
課程名稱	誰才是霸凌者？	實施學校	竹中國小
實施年級	高年級	教學節次	4
實施日期	112.12.20		
設計依據			
總綱核心素養	B3 藝術涵養與美感素養 C2 人際關係與團隊合作		
領綱核心素養	綜-E-B3 覺察生活美感的多樣性，培養生活環境中的美感體驗，增進生活的豐富性與創意表現。 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	2d-II-2 分享自己運用創意解決生活問題的經驗與觀察。 2d-III-2 體察、分享並欣賞生活中美感與創意的多樣性表現。 2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。 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	Bd-II-2 生活美感的體察與感知。 Bd-II-3 生活問題的創意解決。 Bd-III-2 正向面對生活美感與創意的多樣性表現。 Ba-II-1 自我表達的適切性。 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-3 團隊合作的技巧。	
議題融入	議題	人權教育	
	學習主題	人權與責任 人權與生活實踐	
	實質內涵	人 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。 人 E5 欣賞、包容個別差異並尊重自己與他人的權利。	
教材來源	1. 公視影片《對不起，當時的我缺乏勇氣》 2. 公視【校園目擊者】桌遊		
教學設備/資源	電腦、投影設備、簡報、公視【校園目擊者】桌遊桌遊		
使用的公視影片	《對不起，當時的我缺乏勇氣》		
學習目標（至多 5 項即可）			

1. 學生能專心觀看影片並分享心得。
2. 學生能發表從不同角度思考可能的責任面項。
3. 學生能積極投入桌遊並遵守遊戲規則。
4. 學生能體驗並實踐公民意識。

## 教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p><b>活動一：誰才是霸凌者？</b></p> <p>一、教師先提出幾個影片觀賞的重點。</p> <p>(一)被霸凌者認為哪些事是霸凌？</p> <p>(二)霸凌者告白他做了哪些事是霸凌？</p> <p>(三)霸凌者做這些事的原因？</p> <p>(四)發生這些事時，被霸凌者的感受？</p> <p>(五)發生這些事之後，霸凌者的心情？</p> <p>二、影片觀賞—公視影片《對不起，當時的我缺乏勇氣》</p>	40分鐘	
<p><b>活動二：旁觀可不可？</b></p> <p>一、老師提出辯論題目：「發生霸凌了，我只是旁觀者可不可以？」將班上學生分成正反方兩組。</p> <p>二、教師總結：以不同的角度分析「誰有責任」，包括：情感面、道德面、法律面、社會關係面等……。</p>	40分鐘	
<p><b>活動三：輪到你了！</b></p> <p>一、準備活動</p> <p>(一)全班先進行分組，一組以 4~6 人為佳。</p> <p>(二)引起動機—小廷的故事</p> <p style="padding-left: 2em;">教師先播放《校園目擊者》前導動畫國小版—小廷的故事》讓學生能覺察這些場景是否「似曾相識」？藉以喚起學生舊經驗。</p> <p>二、發展活動</p> <p>(一)教師揭示桌遊牌卡進行規則說明。</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 以小組為單位進行遊戲。</li> <li>2. 每組發下同數量注意力籌碼—代表能解決事件的能力，將籌碼集中覆蓋好避免他組計算。</li> <li>3. 每次事件是否付出及付出注意力的多寡必須小組共同討論決定。</li> <li>4. 當時間倒數結束前由每組輪流派一位同學握緊籌碼(也可以是空手的假動作)到臺前來，聽到老師說「請開標」時，張開手掌並計算籌碼總數是否達標。</li> <li>5. 教師依各組得標情況發給分數牌。</li> <li>6. 直到所有事件揭示完畢或是任何組別已無籌碼，則遊戲結束。</li> <li>7. 統計各組得分，並進行分享。</li> </ol>	80分鐘	
<p><b>活動四：生活中你選擇當贏家還是魯蛇？</b></p> <p>一、延續上一節課的活動：</p> <p>(一)學生分享心得：獲勝組別分享攻略；分數最低組別分享可能原因。</p>		

- (二)教師歸納：這套桌遊的得分設計在於不論達標或未達標，如果0付出得分是0，甚至必須是該次事件中投入最多才能拿最多分！因此如果想獲勝必須「出手」！
- (三)教師引導思考並由學生分享經驗或是想法：現實生活中，當你身邊事件發生了：
1. 你不付出行動，自己或社會受其害的經驗或可能的後果？
  2. 你付出行動，自己或社會蒙其利的經驗或可能的效益？
- (四)教師總結：期許學生都能付諸行動關心身邊人、事、物，成為好公民、當個真正的贏家！

#### 教學成果與心得分享：

這套桌遊分別於四至六年級實施，發現學生大致都能清楚並掌握遊戲規則，而且參與度很高，難能可貴的是，所有班級的學生「達標事件」遠多於「未達標事件」，細究之，與本校學生個性純樸、學校長期致力推動反霸凌目標有關。

第一節課會先以公視影片《對不起，當時的我缺乏勇氣》讓學生討論甚麼是霸凌？誰是霸凌者？發生的原因？以及被霸凌者、霸凌者的感受？

而考量高年級可以加深加廣，故增加了第二節的辯證—「霸凌時，只是旁觀不可不可？」讓學生在思辯過程中獲得價值澄清，並由教師以法律責任、道德責任等層面做總結。

值得一提的是，學生能否從桌遊的公民意識實踐到生活中，則是教學效果的最佳觀察指標！

#### 其他參考資料：

若無其他參考資料則不需填寫

#### 附件資料及說明：

##### 投稿方式：

桌遊研習結束後，由申請單位（主辦學校）邀請教師實際於課堂操作，並撰寫教案，須於活動結束後3個月內提供三份教案（須融入至少一部公視影音、桌遊，並實施完成），請撰寫教案老師將投稿附件放置雲端資料夾後（請公開權限），交由申請單位統一寄送三份教案的雲端資料夾連結至投稿信箱

（[ptskids2020edu@gmail.com](mailto:ptskids2020edu@gmail.com)），每份教案提供1500元稿費。

信件主旨：PTS MOVE／教案繳交／學校名稱

##### 投稿附件須包含：

- (1)教案 word 檔案、教案 PDF 檔案
- (2)教師正方形大頭照(非證件照)
- (3)課堂橫式紀錄照片
- (4)課堂簡報(視教學需求，非必要)
- (5)學習單（視教學需求，非必要）
- (6)影音檔連結
- (7)其他

收到教案後，將提供稿費領據給研習主責之聯繫老師，請主責老師以校為單位寄回稿費領據，公視兒少教育資源網收到後，會進行稿費請領作業。若有任何問題，可與 PTS MOVE 窗口聯繫，我們會盡快解答您的疑惑。