

公視兒少教育資源網

動畫故事融入課程教案徵選

一、設計理念：

「世間萬物，沒有絕對的好與壞，只有相對的觀點和立場。」
本教案「第N種可能」希望學生可以跳脫傳統二元對立的思考方式。
當我們了解到世界並不是非黑即白、非此即彼的時候，跳脫常規思維的限制，試著去接納多元、包容不同觀點，就會發現存在著無限的可能性。

二、教學流程：★教師可依實際教學活動自行增減教學活動數量 包含活動名稱，每項活動請以 50-150 字作為引言、簡介，並填寫時間分配。

活動一名稱：好與壞之間

時間：27 分

「好與壞是存在於我們內心深處的，是我們對世界的態度與反應。」
透過兩個社會事件作思考，並透過四學模式進行討論，思考自身對好與壞的價值判斷標準，進而了解他人的想法，擴大對思考的面向。

活動二名稱：你喜歡我的喜歡嗎？

時間：31 分

透過設計一雙對方會喜歡的鞋子開始，讓學生發現自己認為他人會喜歡的喜歡為必如我們所想，使學生了解自身觀點的盲點與他人的標準的不同。進而認識跳脫二元思維的內容，反思自己的偏見和局限。

活動三名稱：我們都是人

時間：22 分

請同學互相寫下對彼此的形容詞，透過輪轉，可獲得不同的形容詞，提醒學生自己的多樣性而非單一，不要片面的看待自己與他人，身而為人有多種的可能。每個人都是自己的一片天地，都有自己的光芒與影子。別忘了，人與人之間存在差異，很正常，但是尊重和包容是我們共同的責任。

三、教學設計與流程			
領域/科目	社會領域	設計者	許喬鉸、許庭鉸
實施年級	六年級	實施學校	桃園市平鎮區南勢國小
課程名稱	第 N 種可能	教學節次	3 節 120 分鐘
班級人數	30 人		
設計依據 (建議參考議題融入說明手冊)			
總綱核心素養	A1 身心素質與自我精進 B1 符號運用與溝通表達 C1 道德實踐與公民意識		
領域核心素養	社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互間的理解。 社-E-C1 培養良好的生活習慣，理解並遵守社會規範，參與公共事務，養成社會責任感，尊重並維護自己和他人的人權，關懷自然環境與人類社會的永續發展。		
學習重點	學習表現	1a-III-2 舉例說明在個人生活或民主社會中對各項議題做選擇的理由及其影響。 1b-III-1 檢視社會現象中不同的意見，分析其觀點與立場。 1c-III-1 評論社會議題處理方案的優缺點，並提出個人的看法。 2b-III-1 體認人們對社會事物與環境有不同的認知、感受、意見與表現方式，並加以尊重。 2c-III-1 反省自己或社會的價值觀、偏見與歧視，並探究其緣由。 3c-III-1 聆聽他人意見，表達自我觀點，並能與他人討論。	
	學習內容	Aa-III-3 個人的價值觀會影響其行為，也可能會影響人際關係。 Aa-III-4 在民主社會個人須遵守社會規範，理性溝通、理解包容與相互尊重。 Ba-III-1 每個人不同的生活背景與經驗，會使其對社會事務的觀點與感受產生差異。	
議題融入	議題	人權議題、生命教育	
	學習主題	人權與生活實踐、哲學思考、價值思辨	

	實質 內涵	<p>人 E6 覺察個人的偏見，並避免歧視行為的產生。</p> <p>E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。</p> <p>E6 從日常生活中培養道德感以及美感，練習做出道德判斷以及審美判斷，分辨事實和價值的不同。</p>
教學設備/資源	學習單、白紙、電腦、投影幕。	
使用的公視影片	《熊星人和地球人 思考洞窟 06 孔子篇 什麼是好？什麼是壞？》	
學習目標（至多 5 項即可）		
<ol style="list-style-type: none"> 1. 能認識兩難議題的想法跟原因。 2. 能創造適合同學的鞋子，並說出原因。 3. 能說明二元對立之外的選擇。 4. 能挑選針對其他人的形容詞。 5. 能維持正向、友善進行問題的討論。 		

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註						
活動一：好與壞之間	15分							
<p>一、四學模式：</p> <p>(一) 學生自學：</p> <p>1. 影片欣賞並同時完成學習單內容：</p> <p>(1) 大難不死的 Daniel Radcliffe https://reurl.cc/2Y021n</p> <p>(2) 愛子打球成植物人 張振聲父母控台大疏失 https://reurl.cc/oRLnvD</p> <p>(3) 《熊星人和地球人 思考洞窟 06 孔子篇 什麼是好？什麼是壞？》 https://reurl.cc/NQjk2Q</p> <p>2. 學習單表格：</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">你覺得為什麼哈利波特的替身 Daniel Radcliffe 會這樣做？</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">你覺得為什麼張振聲父母會這樣做？</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">你支持哈利波特替身的作法嗎？</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">你支持張振聲父母的作法嗎？</td> </tr> <tr> <td style="width: 50%; padding: 5px;">為什麼？</td> <td style="width: 50%; padding: 5px;">為什麼？</td> </tr> </table>	你覺得為什麼哈利波特的替身 Daniel Radcliffe 會這樣做？	你覺得為什麼張振聲父母會這樣做？	你支持哈利波特替身的作法嗎？	你支持張振聲父母的作法嗎？	為什麼？	為什麼？	10分	
你覺得為什麼哈利波特的替身 Daniel Radcliffe 會這樣做？	你覺得為什麼張振聲父母會這樣做？							
你支持哈利波特替身的作法嗎？	你支持張振聲父母的作法嗎？							
為什麼？	為什麼？							
<p>(二) 組內共學：組內同學互相分享答案。</p> <p>(三) 組間互學：進行角落移動活動：</p> <p>1. 你支持哈利波特替身的作法嗎？支持的人請站左邊，不支持的人請站右邊。移動之後，邀請兩邊的學生發表想法理由。</p> <p>2. 你支持張振聲父母的作法嗎？支持的人請站左邊，不支持的人請站右邊。移動之後，邀請兩邊的學生發表想法理由。</p> <p>3. 討論結束，了解完大家的想法後，進行第二次移動選擇，並觀察移動分布，請學生發表觀察結果。</p> <p>(四) 教師導學：</p> <p>1. 依據公視影片內容，想想看，針對兩件類似的事件的主角，你覺得他們的決定是好？是壞？為什麼？</p> <p>2. 依據公視影片內容，想想看，你是用什麼標準、角度、立場來區分事情的好與壞？</p>	5分 10分							
<p>二、師生共同小結：</p> <p>善惡的界線往往不在於行為本身，而在於行為背後的動機與意圖。好與壞是一對孿生兄弟，隨著我們的觀點和認知而不</p>	5分							

斷改變。試著換個立場重新思考看看吧！

活動二：你喜歡我的喜歡嗎？

一、發下白紙，設計一雙對方會喜歡的鞋子：

1. 內容須包含：

- (1) 對方名字
- (2) 大小
- (3) 款式
- (4) 功能
- (5) 顏色

2. 活動過程規則：

- (1) 全程保持安靜。
- (2) 不可以詢問對方想法、尺寸。
- (3) 請依據你對對方的認識，猜想對方會喜歡的鞋子。

二、師生共同討論：

1. 介紹你設計的鞋子有什麼特色。
2. 你覺得對方一定會喜歡你設計的鞋子的舉手。
3. 分享為什麼對方一定會喜歡你的鞋子。
4. 什麼是好？什麼是壞？你覺得的好，對方一定會覺得好嗎？
5. 如果我們要給自己或是別人一個想法、結論、定論時，可以怎麼做會更適合？
6. 把設計圖給對方，並請對方完成設計回饋表：

原本設計說明	我希望的設計修改為
原本設計說明	我好喜歡這個設計，因為

三、跳脫二元思維：

1. 想想看，有沒有其他方案？
 - (1) 情境一：您要刷卡或是付現呢？
 - (2) 情境二：你要吃飯還是吃麵？
 - (3) 情境三：你要穿短袖還是長袖？
2. 想想看，有沒有其他想法？就以下面向各舉一個例子分享：
 - (1) 善與惡
 - (2) 對與錯
 - (3) 非黑即白
 - (4) 苦與樂
 - (5) 外向與內向

四、師生共同小結：

想想看活動一所討論的兩個事件，想想看公視影片所討論的

10 分

5 分

5 分

5 分

5 分

<p>內容，別急著去定義好人或壞人，我們可以思考對方這麼做到底是想要什麼？或者他內心深處渴望什麼？</p> <p>透過設計／對話的體驗活動，我們可以看見每個人的觀點不同，沒有絕對的好與壞，只是考量點和價值排序等不一樣，也可以看見「第N種可能」的出現。</p> <p>當我們試著去理解他人，同理會出現，尊重也會開始產生，我們的社會或許可以更加友善的面對與我們不同選擇的人。</p> <p style="text-align: center;">活動三：我們都是人</p> <p>一、進行「我們都是人」活動</p> <p>1. 發下「我們都是人」學習單。</p> <p>2. 先寫上自己的名字，並寫上自己觀察自己的六個形容詞。</p> <p>3. 依照老師指令，依序往後傳，給同組其他人一個形容詞。</p> <p>4. 活動叮嚀：只可寫正向、別人不會受傷的形容詞。</p> <p>5. 舉例說明：認真的、單眼皮的、很會跑步的.....。</p> <p>二、師生共同討論：</p> <p>1. 你收到的形容詞都一樣嗎？</p> <p>2. 有出乎你意料的形容詞嗎？為什麼？</p> <p>3. 你收到回饋之後的心情是什麼？為什麼？</p> <p>三、師生共同小結：</p> <p>不同角色對同一個人會有不同評價，世界上沒有純粹的壞人跟好人，每個人都是有優點跟缺點的「正常人」。</p> <p>我們可以看見自己的觀點和特色多樣性而非單一，不要片面的看待自己；同樣的每個人的特色與觀點也是多樣性而非單一，不要片面的看待每一個人，我們對自己的觀察也可以有「第N種可能」。</p> <p>四、師生共同總討論：</p> <p>1. 什麼是好？什麼是壞？好與壞，是事實（可以被驗證的敘述）？或是觀點（一個人的意見、感覺、看法，無法驗證真假）</p> <p>2. 可以用好事、壞事來區辨一個人是好人或壞人嗎？</p> <p>3. 好人做的事一定是好事？壞人做的事一定是壞事嗎？</p> <p>五、師生共同總結：</p> <p>回顧本節課所討論的內容，你能準確說出什麼是好？什麼是壞嗎？其實我們每一個人、每一件事都是一體兩面、甚至多面，不同角度、不同立場、不同時空背景，都會有不同的選擇產生。</p> <p>議題之所以稱為議題，就是沒有準確的對、準確的錯，而是值得我們充分去議論、討論，匯集更多的想法，讓事情有更多的討論空間，而這個空間便可以乘載、容納更多不同族群、不同性別、不同年齡的我們。</p>	<p>10 分</p> <p>5 分</p> <p>5 分</p> <p>10 分</p> <p>5 分</p>	
<p>教學成果與心得分享：</p> <p>一、教案活動執行的成果，是否達成學習目標：</p> <p>1. 能說出兩難議題的想法跟原因，達學習目標。</p>		

2. 能設計適合同學的鞋子，並說出原因，達學習目標。
3. 能說出二元對立之外的選擇，達學習目標。
4. 能寫出針對其他人的形容詞，達學習目標。
5. 能正向、友善進行問題的討論，達學習目標。

二、教學可能遇到的狀況：

1. 時間規畫：

- (1) 討論時間可依照學生班級人數做調整。
- (2) 活動時間可依照學生班級人數作調整。

2. 注意事項：

- (1) 提醒學生討論議題沒有對跟錯，可勇於發表自己想法。
- (2) 提醒學生討論議題要正向、理性、客觀，避免情緒性用語、傷害他人內容。

三、學生吸收與回饋的情形：

四、自己在執行、撰寫這一份教案的心得：

教案設計者一：

世界是由各種色彩組成的，而不是只有黑與白。每個人都是獨一無二的存在，每一個選擇都有他的原因與取捨，背後有著不同的故事和價值，值得我們去理解。希望透過本次的課程，可以讓學生進一步思考好與不好沒有絕對，而應該要將第 N 種的可能性多思考看看，或許會發現灰色地帶，也或許會發現彩虹的存在。

教案設計者二：

現今社會中，有許多資訊、消息在孩子們的世界中流竄。在許多資訊中，就可能埋藏著不同面向的觀點，需要孩子們透過多方思考進行推導、驗證、思索，盡可能地還原事情原貌與事情經過的脈絡，進一步了解事情的真相與兩難困境。而這樣的情境需要細微、細膩的設計，才能讓孩子在學習的過程中親身體會並藉此擁有更深刻的印象。這個世界沒有所謂的正確、不正確，而是「大家都正確」都值得去被理解。而這個觀念正是我們這一次想帶給孩子去了解的。

參考資料：

1. 從群論來看人們的思維，超越矛盾、悖論、雙重束縛，讓無二(non-duality)有規律可尋。

<https://reurl.cc/vaDlEj>

2. 矛盾對決～你會直覺把人當「好人」還是「壞人」 | 【心理敲敲門#162】

<https://reurl.cc/Kekm2y>