

一、設計理念、課堂簡介

技術型高中學生多半已能知悉霸凌的基本概念及同儕互動分寸與界限，但是在實際情境中仍會因會眾多因素而影響思考與決策，且會有霸凌概念的誤用，因此希望能透過一些教學活動，包含：1. 校園目擊者桌上遊戲、2. 播放《校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》、3. 換位思考、4. 輔導真實案例分享+搭時光機重來、5. 反霸凌歌曲等活動，期待同學能較深刻體會並能落實於生活中。

二、教學流程

活動一：校園目擊者桌上遊戲

分六組玩桌遊，每組 4-5 人，進行校園目擊者桌上遊戲。

活動二：播放《校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》

播放：《校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》

- 說明霸凌事件的類型多元，說明以下都是霸凌類型：
1. 肢體霸凌、2. 言語霸凌、3. 網路霸凌、4. 關係霸凌、5. 性霸凌、6. 反擊型霸凌
- 說明霸凌定義：
校長教職員工生對學生，於校園內、外所發生之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、生理上或財產上損害，或影響正常學習活動進行。要件如下：
1. 持續、2. 侵害態樣、3. 故意行為、4. 損害結果

活動三：換位思考：霸凌情境中的三種腳色及其因應模式

播放：教育部 2022 反霸凌偶動畫 第二集《勇敢站出來》

透過影片說明霸凌事件中的三種腳色及霸凌類型。

- 霸凌者：如何意識到自己正在成為霸凌者？有人找你一起霸凌同學怎麼做？
- 受凌者：當我被霸凌時怎麼辦？
- 旁觀者：如何從局外者變挺身者？成為挺身者時應注意自己的安全？
每個人都有可能成為這三種腳色，形塑出和善的文化氛圍才能讓大家都能安心的在校園生活。

活動四：輔導真實案例分享/搭時光機重來

教師可透過輔導真實的案例修改後，或針對筱希的案例（共 8 個），挑選 1 個與該班最能共鳴的案例做分組討論。討論這個案例涉及那些霸凌類型？如果你是案例中的霸凌者、受凌者、旁觀者，如何去因應這個事件？

活動五：反霸凌歌曲

分享各組蒐集的反霸凌歌曲，並挑選其中 1-2 首播放，作為這兩節課的收尾。教師亦可事先蒐集幾首備用。

三、教學設計與流程

領域 / 科目	綜合活動領域/生涯規劃	設計者	許鐘元
課程名稱	生涯規劃	實施學校	國立羅東高商
實施年級	高二（資處、國貿科）	教學節次	2
實施日期	113/4/1~4/10，共計兩節		
設計依據			
總綱核心素養	C 社會參與-U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現包容異己、溝通協調及團隊合作的精神與行動。		
領綱核心素養	綜 S-U-C2 具備人際溝通知能，提升在團體生活中共同決策、合作解決問題，學習並善用領導素養，以面對社會變遷的挑戰，營造優質的生活。		
學習重點	學習表現	1. 學習人權的基本概念與核心價值「尊重」與「包容」 2. 培養尊重他人的行為及參與實踐人權的行動。	
	學習內容	1. 認識人權桌遊中常見的情境，思考及彼此分享互動策略。 2. 學習不同情境中三種腳色的因應模式。 3. 運用案例、歌曲、影片等，加深加廣學生發展符合人權價值的合宜互動策略。	
議題融入	議題	人權教育、生命教育（教師可視教學內容融入其他議題）	
	學習主題	四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作	
	實質內涵	四、表達、溝通與分享 五、尊重、關懷與團隊合作	
教材來源	自編		
教學設備/資源	觸控式螢幕、桌遊、討論白板		
使用的公視影片	《青春發言人 校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》		
學習目標（至多 5 項即可）			
1. 認識校園霸凌的定義及類型。 2. 學習如何在不同情境中因應霸凌事件。			

教學活動設計

教學活動內容及實施方式	時間	備註
第一節 一、活動一：校園目擊者桌上遊戲 1. 播放：筱希的故事－公視桌遊《校園目擊者》前導動畫高中版 2. 教師說明校園目擊者桌上遊戲遊戲規則，視學生情況先各組派一員全班試玩確認都熟悉桌遊規則。 3. 讓學生進行桌遊，教師各組間穿梭，了解學生進行狀況，並適時引導。 4. 教師說明剛只是了解投入程度，教師隨機抽問同學如果這些事件發生，實際的做法？	30	如有學生刻意模仿筱希或連結班上某些同學，需指正；有學生分享自己就有過筱希的遭遇，教師適時引導到下一個活動
二、活動二：播放《校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草？！》 1. 說明霸凌事件的定義與類型。 2. 提醒同學有以下情形都可能涉及到霸凌事件。	15	
三、回家作業：請同學可以蒐集一首探討霸凌事件的流行歌曲。 第二節 一、回顧上節課所學。	5	
二、活動三：播放教育部 2022 反霸凌偶動畫 第二集《勇敢站出來》 1. 說明霸凌事件的三種角色。 2. 分組探討： <ul style="list-style-type: none"> ● 霸凌者：如何意識到自己正在成為霸凌者？有人找你一起霸凌同學怎麼做？ ● 受凌者：當我被霸凌時怎麼辦？ ● 旁觀者：如何從局外者變挺身者？成為挺身者時應注意自己的安全（有策略的挺身者）？ 每個人都有可能成為這三種角色，形塑出和善的文化氛圍才能讓大家都安心的在校園生活。	25	結合筱希的例子
三、活動四：輔導真實案例分享/搭時光機重來 1. 教師可透過輔導真實的案例修改後，或針對筱希的案例（共 8 個），挑選 1 個與該班最能共鳴的案例做分組討論。 2. 討論這個案例涉及那些霸凌類型？如果你是案例中的霸凌者、受凌者、旁觀者，如何去因應這個事件。	10	
四、活動五：分享各組蒐集的反霸凌歌曲，並挑選其中 1-2 首播放，作為這兩節課的收尾。	10	
教學成果與心得分享：		

1. 桌遊適合作為初步引入這個主題的遊戲，帶出後面教師要進行的活動。
2. 活動有點多，但其實不用每個活動都一定要完成，重點在於讓學生能案例情境中體會並理解如何因應。

其他參考資料：

- 《校園霸凌，壓垮青少年的致命稻草?!》 | 青春發言人
人權桌遊
- 教育部 2022 反霸凌偶動畫 第二集《勇敢站出來》
- 教育部，校園霸凌防制及案例彙編手冊(2021)
- https://www.children.org.tw/news/news_detail/bullying
- 教育部 1953 校園霸凌防治專區