公視兒少教育資源網

PTS MOVE | 人權教育教案設計表格

一、設計理念、課堂簡介

霸凌事件在校園帶來的衝擊，往往難以平復，身為多次相關事件的輔學校輔導人員，更希望以預防勝於治療的觀念，防微杜漸。分析兒童青少年霸凌事件的啟源，多來自於兒童青少年對於事情的觀點有限，常以現有的認知和能力去處理人際互動的衝突或負向情緒，此時便需要大人幫助孩子多加拓展對人事物的認識。

對高年級的孩子來說，理念跟概念都能快速理解，但要將抽象的理念轉化成日常生活的實踐，需要透過大量的實例和演練，剛好透過公視兒少出版的桌遊，帶領學生更具體的思考跟體驗。

二、教學流程

活動一：

【心中的願景】

學生藉由紅花卡投射心目中對於友善校園的願景，引起學生動機的同時，也讓學生對於友善校園有更深的投射及感受。

活動二：

【青春發言人】

透過公視青春發言人影片中，學生熟悉的 YouTuber 現身說法，分享過去與同學參與霸凌事件的經驗，教師也藉由自身的經驗，讓學生了解到霸凌事件很容易在不經意的狀況下就發生。

活動三：

【霸凌大解析】

透過影片案例，從霸凌角色及霸凌要素解析霸凌事件的內涵。

活動四：

【考驗判斷力】

分組讓學生藉由尚潔客講述之事，討論是否為霸凌事件，並在大團體中分享判斷的依據，以此訓練學生對霸凌事件的判斷力。

活動五：

【校園目擊者】

1. 觀賞前導影片後閉眼冥想，帶領學生進入角色情境。
2. 統計分數，發表結局，讓學生們思考可能還會有什麼樣不同的結果？
3. 回顧遊戲歷程，分享學生對於不同事件的各種看法。

三、教學設計與流程

領域 / 科目	綜合活動/班級輔導	設計者	簡安潔
課程名稱	霸凌守門員	實施學校	東光國小
實施年級	五	教學節次	4
實施日期	113.03.22		
設計依據			
總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 C2 人際關係與團隊合作		
領綱核心素養	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C2 具備理解他人感受，樂於與人互動，並與團隊成員合作之素養。		
學習重點	學習表現	1a-III-1 欣賞並接納自己與他人。	
	學習內容	Aa-III-1 自己與他人特質的欣賞及接納。 Aa-III-2 對自己與他人悅納的表現。	
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	E4 表達自己對一個美好世界的想法，並聆聽他人的想法。	
教材來源	自編教材、 心地好一點霸凌少一點 https://www.flyingv.cc/projects/7157 、 公視兒少影音 YouTube 頻道、 婦女新知基金會 YouTube 頻道《身體界線（兒童版）》 https://www.youtube.com/watch?v=Yi4ywIf8QQ0		
教學設備/資源	簡報、紅花卡、校園目擊者		
使用的公視影片	《青春發言人 霸凌者的告白：「對不起，當時的我缺乏勇氣」》 《青春發言人 只是開玩笑有那麼嚴重嗎？》		
學習目標			
<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解霸凌形成的原因及避免發生的方式。 2. 尊重他人身體及玩笑界線。 3. 能透過案例發表自己對霸凌的感受與看法。 			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>—第一節課—</p> <p>一、心中的願景—友善校園</p> <p>(一)教師提問：什麼是《友善》？友善再校園裡是什麼樣子？</p> <p>(二)邀請學生進行冥想，想像身處在友善的校園環境中的生活。</p> <p>(三)邀請學生挑選紅花卡，投射出自己對於友善的想像，並向大家分享。</p> <p>二、霸凌事件的發生</p> <p>(一)觀看公視青春發言人影片《霸凌者的告白：「對不起，當時的我缺乏勇氣」》。</p> <p>(二)教師提問：從影片中說說看，霸凌為什麼發生？</p> <p>(三)透過影片解析三個角色（霸凌者、受凌者、旁觀者）的樣態。</p> <p>三、霸凌就在我身邊</p> <p>(一)教師透過自我揭露，讓學生猜猜看曾經扮演過哪一個霸凌事件中的角色，引導學生思考霸凌事件並非遙遠的事。</p> <p>(二)拆解《霸》、《凌》二字的意思，幫助學生辨識霸凌事件的樣態。</p>	<p>10m</p> <p>10m</p> <p>20m</p>	<p>紅花卡</p>
<p>—第二節課—</p> <p>一、難以求助的傷—性霸凌</p> <p>(一)播放影片《Consent for Kids》身體界線介紹的性霸凌的定義及樣態。</p> <p>(二)透過閱讀教育部統計性霸凌案件的次數，瞭解性別對於性霸凌的影響：1. 性別刻板印象 2. 性的難以啟齒</p> <p>二、考驗判斷力</p> <p>(一)小組分別判斷手上的兩張案例牌卡是否為性霸凌。</p> <p>案例：</p> <p>A·玫瑰少年的煩惱</p> <p>國二的永誌，因性格陰柔，喜歡編織跟烹飪，班上的男生常常喜歡說他是娘娘腔，且會在永誌上廁所的時候，故意看他的下體，說是要確認永誌到底是男生還是女生。</p> <p>(性別刻板印象中的性別氣質演變出的霸凌)</p> <p>B·令人提心吊膽的宿舍環境</p> <p>就讀大學的L，被同宿舍的小黑針對他的性別氣質捉弄他，幾天前的深夜，他如廁時被對方</p>	<p>15m</p> <p>25m</p>	<p>案例故事卡</p>

關燈，他向舍監反映有性平事件，結果宿舍房門被敲響，小黑闖進房間，作勢要揍他、摸他下體，夾雜不堪入耳的言語，例如「你室友都覺得你是怪胎」、「像個娘娘腔一樣的活著」。

（性別氣質演變出的霸凌、威脅—成年版）

C．同樣是愛，有什麼不同

正華與大明是大四男學生，因為社團兩人感情很好、無話不談。兩年相處下來，正華發現自己對大明的感覺愈來愈複雜，每天都盼望可以在社團時間見到他，尤其是每當看到他與其他女生有說有笑時，自己心中就會有點吃醋。正華把握畢業前最後一學期，傳了一封訊息向大明告白，沒想到大明卻回「你很噁心ㄟ」、「原來你以前跟我接近都是有企圖的」、「你這個死 gay 給我滾遠一點，你這個變態！」。之後更是將那封告白信轉貼在社團的網站上，很快地變成全校皆知。同學 A 與 B 也經常在正華背後竊竊私語「他就是暗戀學長的那個娘砲」，甚至會故意在他的抽屜中留一些「死愛滋」等不堪入目的紙條。

（性傾向演變出的霸凌）

D．令人不適的目光

笑笑是五年級的女生，他最近有個困擾是，班上的男同學阿熊會在他穿白色上衣時，把視線聚焦在她的內衣痕跡上，並跟對方說「今天穿〇〇色的喔！」

（性騷擾，若持續且加上貶抑可能成為霸凌）

E．好兄弟的互動

阿虎和阿龍是好朋友，他們兩人常常喜歡勾肩搭背，平常在路上遇到，會用抓對方下體的方式當作打招呼的方式。

（如果阿龍其實不喜歡呢？為什麼他會不敢拒絕？）

F．友情與愛情的考驗

小君認為小怡搶走她的男朋友，因此非常討厭她，還叫大家不要理她，如果有些同學私下跟小怡一起玩，就會被小君警告，久而久之，小怡再也沒有任何朋友了。

（情感上的糾紛也可能是性霸凌的起頭）

G．被評論的外表1

曉玲自從戴牙套之後，就開始了一連串的夢靨，班上同學給她取了個「牙套妹」、「醜八怪」等一些難聽的綽號，而且不管她走到哪裡，這些綽號就會緊跟著她，曉玲覺得很生氣又難過。

(相貌與性別的息息相關)

H·被評論的外表2

小培很討厭班上的一個女生小珍，覺得她很三八而且屁股大，所以每次看到她就說：「大屁股，你好啊!」、「你的內褲都是訂作的吧!」。

(隱私及敏感部位)

I·交往就要牽手嗎

上禮拜，六年級的小童跟同班的小梅告白，小梅因為也很欣賞小童，所以便答應交往，這禮拜小童單獨約小梅去逛街，小童有意無意的把手搭在小梅的肩膀，後來也牽起手，離開前，小童也擁抱了一下小梅，小梅對這些肢體接觸感到有些緊張、不自在，但又覺得好像是交往後該有的肢體接觸，便沒有提出拒絕。

(身體界線)

J·遊戲中的玩笑

全班玩比手畫腳，比畫同學特徵讓大家猜名字。小婕一直被抽到，因為她發育早，同學只要比出胸部的手勢，大家立刻猜出是她，然後哈哈大笑。前兩、三次，全班都笑得很開心，小婕也一起笑。接著被抽到第四、第五次……每個人都比出胸部，小婕突然哭了。

(牽涉到性平的玩笑)

(二)回到大團體中，邀請每一組分享自己判斷的依據，並由老師補充其判斷的要點。

—第三節課—

一、回顧上次課程：「霸」「凌」的意義。

二、閉眼冥想：請學生將眼睛閉上，透過冥想指導語，並接續撥放桌遊前導影片，讓學生沉浸式體驗遊戲情境。

三、校園目擊者桌遊實作：班級學生分成六組，各組分頭進行，由小組分配到的指導老師引導及擔任遊戲主持人，並由學生自己或指導老師記錄下遊戲中的討論歷程。

5m

10m

25m

校園目擊者
桌遊 6 份

<p>—第四節課—</p> <p>一、統計分數、結果發表</p> <p>(一)依照小組得分區間，發表各組的結果。</p> <p>(二)透過結局故事，與學生討論其他的可能性，擴展學生對霸凌的後果之想像。</p> <p>二、透過提問回顧遊戲歷程</p> <p>(一)遊戲中最印象深刻的事件。</p> <p>(二)如何決定要不要出注意力？</p> <p>(三)未達標的時候，放越多注意反而會扣分。</p> <p>(四)玩到最後沒有注意力了。</p> <p>(五)遊戲跟現實生活的差異。</p>	<p>15m</p> <p>20m</p>	
<p>教學成果與心得分享：</p>		
<p>過去教師上過許多屆的霸凌班級輔導，一直對於如何帶領學生更真實的體驗霸凌的角色及體會角色感受而苦惱，經常融入公視兒少影片，用真實的案例提升學生的真實感受，此次融入《校園目擊者桌遊》對於學生的投入度感到很驚豔。有遊戲的加持，所有學生都相當投入的去思考每一個事件的細節，也聽到學生很多很棒的想法。例如：學生判斷要不要投注注意力的考量，在於此事件是不是主角可以鼓起勇氣自己去解決的。在同時扮演旁觀者的時候，也站在受害者的角度，思考如何去抵擋惡意。</p> <p>在執行的過程中，因為希望所有學生都能有更多的發言機會，邀請了六位對此課程有興趣的老師一起參與，每位老師擔任小組的遊戲主持人，引導遊戲規則並引導學生討論。由於遊戲規則較複雜，有遊戲主持人幫助孩子很快的進入遊戲，避免孩子因為難理解規則而降低動機，小組中也有許多在大團體中來不及分享的精采討論，有了老師的引導，更能深化孩子的思考。不過一堂課需要耗費的人力心力大，未來若要持續執行，得要建立更多的教師互助支援團體，希望能將此次的經驗延續下去，創造更多的教學成效。</p>		