

一、設計理念：

人際議題經常是青少年的煩惱，往往人際互動中的泥淖、困境被延伸或放大後，會成為難以抹滅的「霸凌現象」，我們往往會在韓劇、美劇等媒體中看見，青少年期的霸凌議題，變成後來的一道傷疤，不僅對自己產生影響，甚至會反饋在自己未來的人際互動，因此希望設計教案、及早預防與介入。

二、教學流程：

活動一名稱：打開霸凌之眼

時間：16 分鐘

教師將霸凌分為五種類型，並用其類型將學生分組。

五類型：肢體霸凌、言語霸凌、關係霸凌、網路霸凌、反擊霸凌。並向學生解釋何為霸凌。

活動二名稱：十六宮格對抗賽

時間：25 分鐘

每組派人參加十六宮格對抗賽，佔領最多格子的人獲勝。每個格子可能是一個霸凌情境的考題、迷思澄清。

活動三名稱：霸凌影展

時間：25 分鐘

觀賞影片《青春發言人 | 霸凌者的告白》，並提出問題：

1. 令你覺得印象深刻的是什麼？

2. 針對霸凌的事情，有什麼可以改變的？

並總結人與人之間的互動是雙向的，語氣、相處方式可能直接或間接造成衝突，因此，保持尊重與友善的態度面對彼此，會對同儕間的相處更有幫助。

活動四名稱：霸凌人生劇場

時間：20 分鐘

邀請同學分成三組各自列隊，分別為霸凌者(封同學)、被霸凌者(羅同學)、旁觀者(放火-李同學)。

教師分成三階段進行情境模擬，並進行省思及討論：

階段一：只有霸凌者和被霸凌者互動。

階段二：旁觀者加入，只有看著。

階段三：旁觀者加入，做出協助霸凌者的行動。

階段四：輪轉角色，可邀請整組角色移動到另外一個角色，可以讓學生感受感覺與想法。

三、教學設計與流程

領域/科目	輔導活動	設計者	萬志恩
實施年級	七年級下學期	教學節次	兩節課，共九十分鐘
課程名稱	在霸凌消失之前...		
教案實施情形	□1.本教案已實際教學實施 (1)實施時間：_____ (2)實施課程名稱：_____ ■2.本教案尚未實際教學實施，預計完成日期：<u>由於課程安排與職位緣故，不確定會實施的日期。</u>		
設計依據			
核心素養	總綱核心素養	總綱核心素養面向：溝通互動、社會參與。 總綱核心素養項目： B1 符號運用與溝通表達、C2 人際關係與團隊合作。	
	領域核心素養具體內涵	綜-J-B1 尊重、包容與欣賞他人，適切表達自己的意見與感受，運用同理心及合宜的溝通技巧，促進良好的人際互動。 綜-J-C2 運用合宜的人際互動技巧，經營良好的人際關係，發揮正向影響力，培養利他與合群的態度，提升團隊效能，達成共同目標。	
學習重點	學習表現	2a-IV-1 體認人際關係的重要性，學習人際溝通技巧，以正向的態度經營人際關係。 3b-IV-1 落實社會服務的關懷行動，以深化服務情懷。	
	學習內容	輔 Dc-IV-1 同理心、人際溝通、衝突管理能力的培養與正向經營人際關係。 輔 Dd-IV-3 多元文化社會的互動與關懷。	
議題融入	實質內涵	聯合國永續發展目標(SDGs) 目標三：確保健康及促進各年齡層的福祉。 SDG 3: "Ensure healthy lives and promote well-being for all at all ages".在西元 2030 年前，透過預防與治療，將非傳染性疾病的未成年死亡數減少三分之一，並促進心理健康。	
	學習主題	學習主題一：語言、文字與符號的性別意涵分析 學習主題二：性別與多元文化	
教材來源		「教育部防治校園霸凌專區」網站 「公視兒少教育資源網」網站	
教學設備/資源		霸凌代表照片共五張、白紙一張、彩色筆一組、簡報檔 小白板、板擦、白板筆	
使用的公視影片		《青春發言人 霸凌者的告白》	
學習目標			
認知面：			

1-1 學生能理解並說出霸凌的定義。

1-2 學生能說出不同角色的看法。

情意面:

2-1 幫助學生能換位思考，各自角色的感受。

技能面:

3-1 學生學習面對霸凌情況的應對之道。

3-2 學生學習與他人團隊合作與溝通。

教學活動設計

教學活動內容及實施方式

時間

備註

---第一節課開始---

【準備活動】尋找夥伴

教育部目前將霸凌分為五種，包括肢體霸凌、言語霸凌、關係霸凌、網路霸凌、反擊霸凌。每一種霸凌有一張代表照片，照片剪成各組人數(四至五片)，學生透過拼圖方式尋找自己的夥伴。

註：分類依據源自於「教育部防治校園霸凌專區」網頁分類。

學生找到同一種霸凌類型的夥伴後，請按照拼湊的照片推測是哪一種霸凌類型，並寫在桌上的白紙上。

8 分鐘

【發展活動】

活動一【打開霸凌之眼】

教師提問：「什麼是霸凌？」

學生可能的回應，包括肢體上、網路上看到的、曾遇到的情境或新聞事件。

教師以「教育部防治校園霸凌專區」的定義說明：於校園內、外，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為貶抑、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。對象包括，相同或不同學校校長及教師、職員、工友、學生對學生。(摘錄自網頁)

8 分鐘

活動二【十六宮格對抗賽】

每組派人參加十六宮格對抗賽，佔領最多格子的人獲勝。每個格子可能是一個霸凌情境的考題、迷思澄清。

25 分鐘

十六宮格挑戰賽題目

- 請問「出言恐嚇他人」屬於哪種霸凌類型？答：言語霸凌。
- 請問「受到霸凌後，反倒去霸凌更弱勢者」稱之為哪種霸凌類型？
答：反擊霸凌。
- 請問「傳播最快速、效果影響可能最高的」霸凌類型為？答：網路霸凌。
- 情境題「小淵透過 Instagram 嘲笑隔壁學校的同學」，請問是否為校園霸凌？原因是？答：是，不同校學生也算。
- 情境題「小評在班級群組中不斷騷擾隔壁座位的同學，同學不理會小評，小評還會聯合大家一起孤立該同學。」，請問這符合哪幾種霸凌？答：言語霸凌、關係霸凌、網路霸凌。
- 情境題「小賀因為國小被霸凌，升上國中後就欺負班上人際關係比較不好的同儕。」，請問是哪種霸凌類型？答：反擊霸凌。
- 是非題「霸凌只會發生在學校裡，在校車上或福利社中不算。」答：錯，校外也列為校園霸凌。
- 是非題「霸凌求助專線為 1980。」答：錯，霸凌求助專線為 1953。
- 是非題「假冒他人網路身分、散播個資」屬於反擊霸凌。答：錯，此屬於網路霸凌。
- 是非題「當感受到被霸凌時，我會建議被霸凌者直接報復回去，才能以牙還牙。」答：不建議用直接報復，可能會惡性循環。
- 開放題「我可以和誰討論霸凌的事情。」答：家人、師長、朋友。
- 開放題「當我的朋友受到霸凌並向我傾訴，我可以做些什麼？」答：傾聽與陪伴；陪伴朋友向師長求助。
- 開放題「如果你看見霸凌行為發生，在校園中可主要求助於哪個單位？」答：學務處、教官室。
- 開放題「設想遭遇霸凌的人，心中可能的情緒與感受是什麼？」答：難過、生氣、傷心、無助。
- 開放題「和同學間的相處，可能會因為什麼互動方式發生衝突？」
答：溝通不清楚、態度不好。
- 開放題「分享一件與同學互動好的經驗？」答：開放回答。

小結

協助學生統整比賽後的想法、感受。

學生可能會對於需要站出來幫助同學、擔任旁觀者而感到緊張或擔心，教師可進行回應，或引進輔導室與導師資源陪伴。

教師前提說明，當前僅以影片中的描述進行，請同學不可使用在其他生活情境中。

分成下列三個階段進行

階段一：只有霸凌者和被霸凌者互動。

注意使用霸凌者的使用詞彙。

帶上角色名牌，可使學生明白目前是以角色演出，並非真人情境。

演出一至兩分鐘後，向雙方提問感受與想法。

階段二：旁觀者加入，只有看著。

演出一至兩分鐘後，向三方提問感受與想法。

詢問旁觀者當下的感受，並來回與受霸凌者對話。

階段三：旁觀者加入，做出協助霸凌者的行動。

演出一至兩分鐘後，向三方提問感受與想法。

詢問旁觀者當下的感受，並來回與受霸凌者對話。

階段四：輪轉角色，可邀請整組角色移動到另外一個角色，可以讓學生感受感覺與想法。

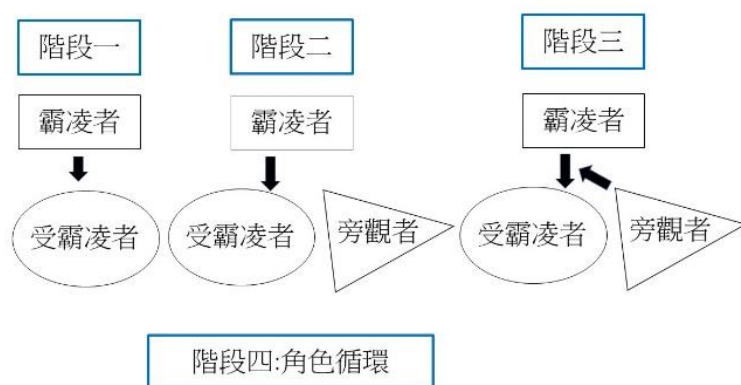
去角色化

邀請學生說出「我現在是某某某，我不是剛剛演出的角色某某某」，讓學生能離開情境、行為與感受。

教師回饋

當下的感覺與想法可能會很強烈與真實，在生活中、未來可能會遇到上述的情境，身處不同角色時不妨停下來想一想自己的行動，可能會帶給他人何種感受與想法。

示意圖



活動紀錄

教師以半張活動學習單提供學生紀錄感覺與想法。

【綜合活動】

教師總結

2 分鐘

從第一節課對於霸凌定義與種類的理解，直到今天透過影片、實地角色演練，可能更感受到身處不同角色的感覺與想法，希望大家能將此記錄下來，未來當你遇到狀況發生時，你可以有選擇的做出適切、合宜的行動。		
實施成果：(預計會有的實施成果) 尚未實施成果，但期待看見學生有以下幾個面向的呈現： 一、希望學生能從生活情境中省思自己的所作所為、無論網路上、現實生活中的行動，小小的一丁點都會對他人產生影響，無論微小或巨大。 二、擔任各個角色者(霸凌者、被霸凌者、旁觀者)的情緒會有所變化，更能感同身受、換位思考不同處境下的情緒與想法，推己及人、未來的人際互動中也能實用今日所學所想，實踐於生活中的人際互動。		
教學心得與省思：(教師引用教學完課程後預計的教學心得) 一、學生在過程中進入角色時務必提醒「僅為角色所用」，請學生勿套用演練時的台詞、對該位角色的言語延用至平日互動中。 二、學生的情緒必須隱維觀察，可能會觸發過往的人際經驗，因此挑選角色必須恰當且經過當事人同意，前置作業可透過主動邀請與願意的學生進行，且必須在課堂後追蹤輔導至少三次晤談。		
參考資料： 「教育部防治校園霸凌專區」網站 「公視兒少教育資源網」網站		