

# 公視兒少教育資源網-第三波教案徵選 教學實錄分享

## 一、設計理念

藉由課程延伸，讓學生對於未來面對職場霸凌時，如何能夠採取正確的策略，為受霸凌者伸張正義，藉由公視影片的引導，搭配《校園目擊者》桌遊的練習，最後運用 ORID 模式進行反思與行動，期盼未來學生都能夠在校園與未來進入職場，都能夠成為面對霸凌的正義助人者。

## 二、教學流程

### 活動一名稱：認識職場霸凌

課堂開始時，先公告前次上課蒐集同學工作困擾的紙條，並統計發現，較多同學曾經有遇到在職場被不公平對待。

透過 yes123 求職網 2022 針對職場霸凌調查報告顯示，我國約有七成勞工曾面對職場霸凌，且多來自於「同事」（77.3%）和「主管」（52.2%），並透過講述職場霸凌為主題的韓劇《未生》部分片段，引起學生興趣與從案例深刻瞭解職場霸凌。

### 活動二名稱：職場溝通術

藉由課程延伸，讓學生對於未來面對職場霸凌時，如何能夠採取正確的策略，為受霸凌者伸張正義，藉由公視影片的引導，搭配《校園目擊者》桌遊的練習，最後運用 ORID 模式進行反思與行動，期盼未來學生都能夠在校園與未來進入職場，都能夠成為面對霸凌的正義助人者。

延續第一節課，透過演練的過程中，反思同事間可能會遇到的問題，讓學生透過開放性思考方式，將想像中可能遇到的職場問題用便條紙列於黑板上。由教師引導歸納出職場可能遇到的問題，讓學生進行分類。

可能分類出職場霸凌、上司與下屬溝通問題、顧客關係問題、業績壓力問題、加班與假日問題等。

### 活動三名稱：職場的正義之聲

延續第二節課，讓學生進行《校園目擊者》桌遊的體驗，了解霸凌時的反應等，並藉由活動更重視相關議題。

藉由桌遊讓學生對於職場環境遇到的霸凌事件產生共鳴，並講述《勞基法》對於職場環境中有哪些保護被霸凌者的措施，而職場霸凌的旁觀者又能做哪些措施呢？

延續第三節課，在學生已遊玩過《校園目擊者》桌遊後，播放公視「對不起，當時的我缺乏勇氣」讓學生了解被霸凌者的心理與情境。

### 活動四名稱：職場霸凌經驗談

延續第四節課，引導學生分組用 ORID 焦點討論法四步驟，敘述影片男主角的客觀事實，並寫出對其的感受與反應。

完成上兩步驟後，小組內同學互相分享自己看過或發生在自己身上的霸凌或被霸凌經驗，並敘述其經驗對於自己當時即現在的影響。

歸納出大家可能遇過的霸凌或被霸凌經驗後，討論未來面對霸凌者，該如何採取行動。

### 活動五名稱：培養職場同理心

延續第五節課，各小組將上節課討論出的面對霸凌者 ORID 海報進行分享，讓每位同學了解到不同組別對於霸凌的看法，並在各組分享完後，由老師帶領同學們從前幾節課的桌遊、影片、親身經歷分享，反思未來面對職場霸凌該怎麼保護自己或被霸凌者、如何透過正確的渠道進行幫助，並複習上學期教導過「同理心」關心方式，藉由簡述語意與情感反應兩種技巧進行同理心應用，延續同理心，教導「我-訊息」使用方式，並讓學生透過情境，練習「我-訊息」的表達方式。

## 三、教學設計與流程

領域 / 科目	家政群-行銷與服務	設計者	朱庭韻
實施年級	技術型高中三年級	實施學校	國立嘉義家職
課程名稱	職場霸凌停看聽	教學節次	6 節
設計依據			
核心素養	U-C1 具備對道德課題與公共議題的思考與對話素養，培養良好品德、公民意識與社會責任，主動參與環境保育與社會公共事務。		
學習重點	學習表現	家政-專-行銷-2 展現職場為人服務的熱忱與精神，提升服務品質，積極面對與解決職場各種問題。 家政-專-行銷-3 了解專業形象管理的內涵與重要性，展現系統思考、生活美學的涵養與賞析之素養。	
	學習內容	家政-專-行銷-E-c 家政相關產業服務事項 家政-專-行銷-E-d 家政相關產業行銷與服務情境演練	
議題融入	實質內涵	人 U5 理解世界上有不同的國家、族群和文化，並尊重其文化權。 人 U6 探討歧視少數民族、排除異類、污名化等現象，理解其經常和政治經濟不平等、種族主義等互為因果，並提出相關的公民行動方案。	
	所融入之學習重點	1. 認識人權教育於職場應用之概念 2. 具備尊重多元文化與欣賞他人特質之價值觀	
教材來源	行銷與服務-啟英文化		
教學設備/資源	校園目擊者-公視人權桌遊		
使用的公視影片	《青春發言人   霸凌者的告白》		
學習目標 (至多 5 項即可)			
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 能知悉霸凌者的處境，並採取相應的策略幫助被霸凌者。</li> <li>2. 能具備同理同學(同事)能力，並適時發揮同理心。</li> <li>3. 能瞭解勞基法對於職場霸凌相關規範。</li> <li>4. 習得「我-訊息」表達方式，當面對語言霸凌等不舒服行為時，能使用此技巧表達。</li> <li>5. 能在面對霸凌或看到霸凌時，學會尋求正確管道幫助被霸凌者。</li> </ol>			

教學活動設計		
教學活動內容及實施方式	時間	備註
<p>準備活動: 教師:事先請同學寫下同學工作困擾的紙條，並進行蒐集與統計。 學生:同學思考在工作中，曾面臨困擾。</p>		
<p>引起動機: 課堂開始時，先公告課前蒐集同學工作困擾的紙條，並統計發現，較多同學曾經有遇到在職場被不公平對待。詢問學生平常打工或是在學校與老師及同學溝通時，有經歷過哪些溝通問題嗎?(抽點同學進行發表)</p> <p>發展活動: 透過 yes123 求職網 2022 針對職場霸凌調查報告顯示，我國約有七成勞工曾面對職場霸凌，且多來自於「同事」(77.3%)和「主管」(52.2%)，並透過講述職場霸凌為主題的韓劇《未生》部分片段，引起學生興趣與從案例深刻瞭解職場霸凌。</p> <p>透過行銷與服務(下)課本 5-4「行銷與服務情境演練」單元，讓學生了解未來職場可能會面臨的行銷與服務問題並介紹職場溝通技巧。</p> <p>給予職場情境，給予學生互相演練職場溝通技巧。</p>	<p>10 分鐘</p> <p>30 分鐘</p> <p>10 分鐘</p>	<p>透過課本延伸</p>
<p>延續第一節課，透過演練的過程中，反思同事間可能會遇到的問題，讓學生透過開放性思考方式，將想像中可能遇到的職場問題用便條紙列於黑板上。</p> <p>由教師引導歸納出職場可能遇到的問題，讓學生進行分類。 可能分類出職場霸凌、上司與下屬溝通問題、顧客關係問題、業績壓力問題、加班與假日問題等。</p>	<p>20 分鐘</p> <p>10 分鐘</p> <p>20 分鐘</p>	<p>引導擴散思考</p>
<p>延續第二節課，讓學生進行《校園目擊者》桌遊的體驗，了解霸凌時的反應等，並藉由活動更重視相關議題。</p> <p>藉由桌遊讓學生對於職場環境遇到的霸凌事件產生共鳴，並講述《勞基法》及《執行職務遭受不法侵害預防</p>	<p>30 分鐘</p>	<p>《校園目擊者》桌遊融入課程</p>

<p>指引》對於職場環境中有哪些保護被霸凌者的措施，而職場霸凌的旁觀者又能做哪些措施呢?(讓學生舉手分享)</p>	<p>20 分鐘</p>	
<p>延續第三節課，在學生已遊玩過《校園目擊者》桌遊後，播放公視《青春發言人   霸凌者的告白》讓學生了解被霸凌者的心理與情境。</p>	<p>30 分鐘 20 分鐘</p>	<p>公視影片賞析</p>
<p>延續第四節課，引導學生分組用 ORID 焦點討論法四步驟，敘述影片男主角的客觀事實，並寫出對其的感受與反應。 完成上兩步驟後，小組內同學互相分享自己看過或發生在自己身上的霸凌或被霸凌經驗，並敘述其經驗對於自己當時即現在的影響。 歸納出大家可能遇過的霸凌或被霸凌經驗後，討論未來面對霸凌者，該如何採取行動。</p>	<p>20 分鐘 20 分鐘 10 分鐘</p>	<p>ORID 焦點討論</p>
<p>延續第五節課，各小組將上節課討論出的面對霸凌者 ORID 海報與心理劇的短劇排演進行分享，讓每位同學了解到不同組別對於霸凌的看法，亦針對霸凌短劇與海報重點進行討論，並在各組分享完後，由老師帶領同學們從前幾節課的桌遊、影片、親身經歷分享，反思未來面對職場霸凌該怎麼保護自己或被霸凌者、如何透過正確的渠道進行幫助，並複習上學期教導過「同理心」關心方式，藉由簡述語意與情感反應兩種技巧進行同理心應用，延續同理心，教導「我-訊息」使用方式，並讓學生透過情境，練習「我-訊息」的表達方式。</p>	<p>50 分鐘</p>	<p>反思與同理心、我-訊息技巧應用</p>
<p>教學實踐情形與成果：</p>		
<p>在教學過程，除了藉由公視優質影片引導與透過桌遊方式，來促進班上同學之前的同理心，也可藉由遊戲中的各種情境題，讓同學展現出關懷他人的心。在途中可能也會發生一件事情沒有人想幫助等等，這時大家便會檢討為什麼這件事情沒有人要幫忙，又或是手中的籌碼沒了嗎？都會是一件事情的各種因素，而在需要投票的情境題，就需要大家的團隊意識，共同討論出對大家最有利的結果，這就是此桌遊的大致過程。另外為了獲勝，同學們也必須在每回合弄清楚其他同學手上的籌碼，去應對自己要交出多少籌碼才不會失利，或者分配手上的籌碼，思考如何用最少的籌碼換來最多分數，其中方式可以是不做動作換一個籌碼，又或是輪到自己時，透過卡片的資訊，選擇</p>		

對自己有利的投資。最後透過 ORID 的反思方式，讓學生瞭解未來在面對霸凌者或遇到同儕被霸凌時，學生如何藉由行動幫助被霸凌者，並運用「我-訊息」表達方式，來表達自己的感受。

教學心得省思：

在班上同學遊玩過程中，由於大家都不能看到彼此的籌碼有多少，因此剛開始大家都會一直出籌碼，導致最後大家都沒有籌碼了，有時不出籌碼還會被扣分數，因此覺得可以在分配大家的籌碼時，可以在剛開始多給一些，這麼一來最後就不會大家都沒有東西可以出而只是單純有什麼出什麼，應該要有更多的選擇這樣才好玩，另外在最高最少其他的遊戲規則，有時大家會出一樣的籌碼，那得分的機制就會有點模糊，建議可以一個籌碼一分兩個籌碼兩分為例，在判斷時也較準確不會有爭議。在器材的部分，由於桌子普遍較小而且是在學校，大家的桌子都是固定的，因此遊玩時人與人之間距離都很近，導致在出籌碼時會被身旁的同學偷看到，可以將遮擋的物品放大，在拿取籌碼時也較放心沒有被人看見。

其他參考資料：

無