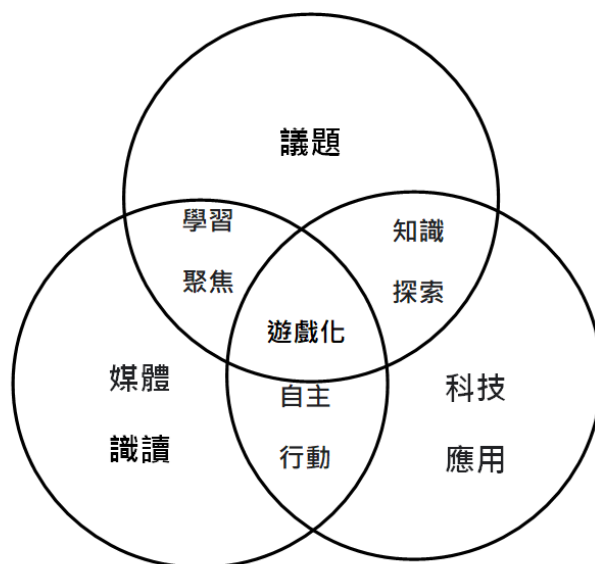


性別議題融入遊戲化教學教案

單元名稱	玫瑰少年永誌長存	設計者	苗栗高商創意教學社群教師
實施對象	全年級	總節數	共 2 節，合計 100 分鐘
課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 議題融入式課程 <input type="checkbox"/> 議題主題式課程 <input type="checkbox"/> 議題特色課程	課程實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> 領域/科目：社會/公民 <input type="checkbox"/> 校定必修/選修 <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間
教學設計 動機與理念	<p>一、動機與理念：</p> <p>《性別平等教育法》於民國 93 年公布實施，立法目的為促進性別地位之實質平等，消除性別歧視，維護人格尊嚴，厚植並建立性別平等之教育資源與環境。專科以下學校須以融入教學形式，教導學生認知個人的成長發展，藉由互動，進行性別角色的學習與突破，從而接納自我性別特質與性別認同，以培養自尊自信的生活態度。社群中的每位教師均記得葉永鋕事件對性平法制定的重大影響，事件發生後的 21 年裡，有無數的先進努力為學生打造更好的性別友善環境，累積了許多豐碩的成果。我們不禁思考是否能將部分元素串連成一系列的活動，讓參與學生展現過去所累積的性別素養。理出了「理解」、「關係」，與「正義」這三個重要的因素作為本教案的理念核心。</p> <p>有別於單科單元式的教學形式，遊戲化的教學能讓學生展現更多元的能力，就如同柏拉圖所說：「想要深入了解一個人，與其跟他談話一整年，還不如跟他玩樂一小時。」藉由多元遊戲化的方式，檢視學生性別平等基本知識，從遊戲體驗中認識性別氣質與性別語言，審思霸凌對人的傷害，再透過媒體識讀增加學生的思辯能力，進而學會自尊且尊重他人的性別氣質及認同觀念，最後透過討論與反思引發學生面對性別危機事件時該如何思考、處理和行動，成為營造性別友善環境的一份子。</p> <p>二、課程設計主要軸心與內容：</p> <p>為讓學生體驗「理解」、「關係」，與「正義」的重要性，本活動設計大量使用科技輔助，讓學生嘗試在資源及時間受限的情況下，突破挑戰。心理學家米哈里·切克森的《心流》理論說明當人們在專注的做一件事情時，會進入一種充滿「興奮」、「正向充實」等正向情緒的狀態，並有以下特點：1. 專注一致投入當前活動；2. 動作與意識的合併；3. 有清楚目標；4. 有立即的回饋；5. 挑戰與技能之間達成平衡等。</p>		

這些特點不需要同時具備，有其中數項即可進入心流。藉由議題融入遊戲化活動的設計恰好可符合上述的特點，學生藉由活動搶答取得積分獲取立即回饋，在解密解密活動專注投入，找尋謎題之解，最後覓得相關知識與成就的正向情緒，創造學習的心流期以達到學生自發、互動和共好的學習目的。本活動課程設計模組如下：



議題融入遊戲化概念模組

三、活動架構：

社群小組在課程融入性平議題，乃是經由社群教師共同討論共備後，設計出活動課程，其分工說明說明如下表：

性別議題 遊戲化主軸	應用工具/軟體	遊戲機制	議題焦點	補充說明
性別平等 背景知識	Kahoot!	搶答計分	1. 性別符號 2. 友善環境 3. 性平觀念	性別平等基本常識 (劉慧平老師與呂美蓁老師共同設計)
性別霸凌 模擬情境化	QR-code 掃描 Line@ 線索編織	小組合作 線索解密解 密遊戲	1. 言語霸凌 2. 情境感受	玫瑰少年事件改編內容 (徐瑞明老師設計主題， 蔣小娃老師協作)
媒體識讀	文章閱讀 Line@	小組合作 線索解密解 密遊戲	1. 性別傾向 2. 性別認同 3. 自我察覺	玫瑰少年事件延伸內容 (呂婉甄老師設計主題， 詹雅筑老師協作)
討論與反思	QR-code 掃描	討論反思	1. 認識性別 平等教育 法	玫瑰少年事件延伸內容 (陳建廷老師設計主題， 夏士傑老師協作)

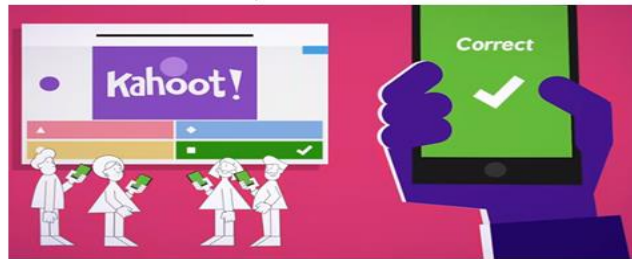
				2. 性別平等相關大事記 3. 性霸凌對受害者的影響 4. 性平事件的因應與思考	
教學場域分析	1. 苗商學生的特質較為質樸，較難精確表達自己想法，故在教學方式的選擇上較適合先進行體驗，累積表達素材後，再進行感受的引導及訊息的歸納較為合適。 2. 觀察學生在校行為表現較重視人際互動及公平性，讓學生體驗有助於提升學生的同理心。為減少學生在闖關時的挫折感，教師群應該不影響公平性的情況下，盡可能協助學生通關。				
總綱核心素養	A2 系統思考與解決問題 B2 科技資訊與媒體素養 C2 人際關係與團隊合作				
領域/學習重點	核心素養	<p>社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。</p> <p>社-U-B2 善用各種科技、資訊、媒體，參與公共事務或解決社會議題，並能對科技、資訊與媒體的倫理問題進行思辨批判。</p> <p>社-U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現相互包容、溝通協調、社會參與及服務等團隊合作的精神與行動。</p>	性別議題融入	核心素養	<p>性 B1 了解語言、文字等符號的性別意涵，分析符號與人際溝通中的性別權力關係。</p> <p>性 B2 培養性別平等的媒體識讀與批判能力，思辨人與科技、資訊與媒體之關係。</p> <p>性 C1 關注性別議題之歷史、相關法律與政策之發展，並積極參與、提出建議方案。</p>

學習表現	<p>公 1c-V-1 反思並評論相關公民知識。</p> <p>公 2a-V-1 關注社會生活相關課題及其影響。</p> <p>公 2b-V-1 同理個人或不同群體在社會處境中的經歷與情緒。</p> <p>公 2b-V-2 尊重或肯認社會中的不同主張及差異。</p>	學習主題	<p>語言、文字與符號的性別意涵分析</p> <p>性別權益與公共參與</p>
學習內容	<p>公 Ca-V-2 公共意見形成過程中，可能存在哪些媒體近用與媒體再現（可包括族群、性別、性傾向 或身心障礙等群體之再現）的不平等？</p>	實質內涵	<p>性 U6 解析符號的性別意涵，並運用具性別平等的語言及符號。</p> <p>性 U9 了解性別平等運動的歷史發展，主動參與促進性別平等的社會公共事務，並積極維護性別權益。</p>
學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 覺察環境中語言、文字等符號的性別意涵。 2. 增加對性別平等事件的媒體識讀與反思能力。 3. 主動參與促進性別平等的社會公共事務，並積極維護性別權益。 		
教材來源	<ol style="list-style-type: none"> 1. 維基百科葉永鋕事件 2. 葉永鋕過世 19 年後，仍在校園肆虐的性霸凌 <p>https://www.twreporter.org/a/feminine-male-students-school-sexual-bullying</p>		
教學設備/資源	<ol style="list-style-type: none"> 1. 投影機 2. 手機 		

學習活動設計		
學習活動	時間	備註
<p>一. 集合學生及賽制說明：</p> <ol style="list-style-type: none"> 共分 6 組，每組 4~5 位同學，每組領取 2 張提示卡。 遊戲共分四階段： <ol style="list-style-type: none"> (1) 第一階段—「性別平等知識 123」 為 Kahoot! 互動測驗，依小組名次給予獎勵，第一名獲得額外 3 次提示機會(提示卡 3 張)，第二名得額外 2 次提示機會(提示卡 2 張)，第三名得額外 1 次提示機會(提示卡 1 張)，可用於後續關卡。 (2) 第二階段—「你看到了什麼？」 為實境解謎活動，過程中可以運用提示卡，請老師給予幫助，解謎解密活動，不採名次制，以解密成功為目的，並獲得第四階段的彩蛋訊息。 (3) 第三階段—「夜，永誌難忘」 為文字解謎活動，過程中可以運用提示卡，請老師給予幫助，解謎解密活動，不採名次制，以解密成功為目的，並獲得第四階段的彩蛋訊息。 (4) 第四階段—「玫瑰少年拼出後日談」 利用階段二、三所獲得的訊息與活動指示，解出事件後續發展，和學生共同探討不同層面的問題並進行總結。 活動場地除圖書館館區外，亦須隨關卡提示到校內特定區域尋找過關線索，活動過程中需使用到手機進行活動，每組可保留 2 台手機，其他須放置前面，活動中以一台手機為操作機，另一台為預備機。 <p>二、各階段進行方式：</p> <ol style="list-style-type: none"> 第一階段：性別平等基本知識 123-----Kahoot！互動測驗 	<p>10 分鐘</p>	
	<p>10 分鐘</p>	<p>需先確保是</p>

題目類型:

1. 性別符號 2. 友善環境 3. 性平觀念



競賽後取前三名，第一名者得三次提示機會，第二名者得兩次提示機會，第三名者得一次提示機會

- (1) 請各組開啟 Kahoot !
- (2) 統計每組的答對分數，依名次發給獎勵。
- (3) 提供第二階段的參考的闖關資訊。

2. 第二階段：Line@你看到了什麼？

- (1) 請各組掃描 QR-Code 並輸入任務開碼：
 - A. 第一組開通碼：性別平等 123 !
 - B. 第二組、第三組、第四組、第五組、第六組各組開通碼均為不同字碼，以便在 LINE@帶入不同影片，前往不同的地方進行解謎，減少各組相互干擾。

(2) LINE@對話示例：

這個關卡，要帶你們走到校園的某一個角落，找到一小段不為人知的秘密。事不宜遲，請每組掃描手上的影片的 QR-Code，觀看影片後執行影片結尾的任務。趕緊出發囉！

● (呈現影片連結網址)

第一組		第二組		第三組	
第四組		第五組		第六組	

- (3) 提示：請你們用編織拼湊出真相，並用高超的觀察力，找到隱藏在文字中的訊息哦！

否每組都能
進入
Kahoot !

25 分鐘

學生若在使用 Line@遇到困難，現場教師須予以協助。

編織具有性別刻板印象

過關密碼：請輸入七個中文字

提示請輸入：接納不一樣

提示語：開讀編織後的文句，更正你們看到的錯別字，並按照順序輸入哦！

編織完成後可請同學將文字內出，可對霸凌的不友善氛圍有更好的帶入感。

(4) 通關後，可以得到葉永鋕事件的一部份資訊，及玫瑰少年後日談的 QR CODE 彩蛋線索卡片。

(5) 請同學回到圖書館活動區。

3. 第三階段: 夜，永誌難忘

(1) 請各組連結 Line@，啟動 Line@的密碼為「身體」，後依對話機器人的提示下逐步解題。

(2) 發放線索文本及 5 篇線索文本。5 篇線索文本的分別對應「性別氣質&認同」、「關係」、「刻板印象」、「霸凌」，及「正向思考」，可做為第四階段的討論素材。

葉永誌離開我們超過 20 年了，大家到現在都還懷念著他。

大家記得他喜歡跟女生一起玩，記得他雖然不喜歡讀書，但是仍願意當一個老師心目中的好小孩，去背〈愛蓮說〉。因為他的懂事和貼心，爸爸媽媽、學校裡年紀較大、較成熟的女生，都很喜歡他。爸爸媽媽雖然也曾因為永誌氣質不同，而帶他到高雄的醫院找心理醫生，不過心理醫生當時告訴他們，葉永誌沒有病，如果覺得有問題的話，那有問題的是父母。爸爸媽媽接受了醫生的想法，決定擺脫男女的刻板印象，讓永誌做自己。但是在那個觀念貧乏單一的年代，跟別人「不一樣」的小孩就是容易遭受霸凌。

葉永誌永遠離開我們了，但很多人卻因著永誌獲得了自我認同的力量，走出角落，翻轉人生，寫出了許多戲謔、自信、幽默、自剖又文學性盎然的文章。相信他們將更認同自己、喜歡自己，而覺得自己是世界上最棒的、獨一無二的存在——而一組具神奇力量的密碼就隱藏在這些節錄的文章裡。

(3) 各組須依畫線線索提示，將線索文本依序排列，即可將背面拼成一組數字，輸入 Line@中即為通關密碼。

(4) 通關後，可以得到葉永鋕事件的一部份資訊，及玫瑰少年後日談的 QR CODE 彩蛋線索卡片。

25 分鐘

的隱喻，可於第四階段進行延伸。

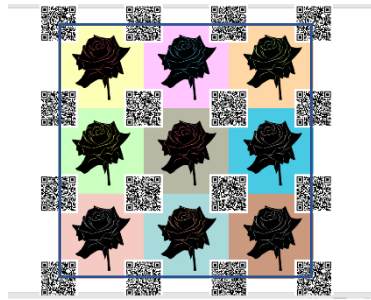
畫線處即為文章排列的順序，各組須找到句子的關鍵字，並找到對應的文章。本階段以學生閱讀及通關為主。

4. 第四階段：彩蛋—玫瑰少年拼出後日談

10 分鐘

只要正確的排列組合，必可掃描成功，教師可提醒同學是否正確，避免錯失正確組合。

(1) 將各階段所得到的線索拼成 3X3 的圖形後，可解出最中間的 4 個 QR-code；將最上邊及最下邊組合可再得 2 個 QR-code；將最左邊與最右邊組合可得 2 個 QR-code，最後把 3X3 的四個角落依正確順序組合後，可得最後一個 QR-code，9 個 QR-code 可知道事件的後續發展，分成好的發展，與令人擔心的地方。



(2) 九張後續發展圖片整理如下。

<p>2006年《擁抱玫瑰少年》書籍出版 2008年《玫瑰少年》紀錄片成為全國高中教材。 2010年教育部頒布「性別平等教育白皮書」 2015年蔡依林於演唱會中播放《玫瑰少年》紀錄片，呼籲大眾關注校園性別暴力霸凌問題。 2016年台灣首位跨性別官員-唐鳳。</p>	<p>2019 台中國三男學生不堪長期被同學嘲諷是同性戀，跳樓重傷。 2019 大三男生遭人闖入寢室嗆聲「你像個娘娘腔一樣活著」。不同的是男大聲錄下了當時的情況。這些案件經性平調查，均認定為性霸凌。</p>		
<p>2018年 蔡依林第14張專輯中的歌曲《玫瑰少年》，獲得第30屆金曲獎的年度歌曲。 2018年 同志教育成為公投議案之一。 2019年 12年國教課綱實施，課程設計應適切融入「性別平等教育」議題。</p>	<p>葉永鈺走的那年，教育部開始研擬「兩性平等教育法草案」，當年年底改為「性別平等教育法草案」。 在葉永鈺走後的第4年，該法案於6月25日開始施行。</p>		
<p>當時的校長、總務主任、庶務組長因未處理廁所地面長期濕滑，被因過失致死判刑並易科罰金。曾霸凌葉永鈺的同學未受審判。審判書中未提及任何性霸凌或霸凌等字眼。</p>	<p>國際及本土醫學期刊投入霸凌相關研究，發現： 1. 遭受長期霸凌，會影響腦部正常發展。 2. 性霸凌被害者的精神壓力高於其他霸凌類型。 美國已將霸凌視為公共衛生議題。</p>		
<p>教育部統計顯示這些年來的被害人資訊：</p> <table border="1"><tr><td>校園性侵害、性騷擾 7-8成為女學生</td><td>校園性霸凌 7成為男學生 加害人近8成為男學生，且為群體中較有權利及優勢的男學生。</td></tr></table> <p>多數在12~17歲受害。</p>	校園性侵害、性騷擾 7-8成為女學生	校園性霸凌 7成為男學生 加害人近8成為男學生，且為群體中較有權利及優勢的男學生。	<p>2011 北市國一學生於住家墜樓身亡。 2015 高市高三生，遭同學吸胸部，強吻，畢業前於校門口高舉「我反霸凌」的標語，調查後認定為性騷擾。</p>
校園性侵害、性騷擾 7-8成為女學生	校園性霸凌 7成為男學生 加害人近8成為男學生，且為群體中較有權利及優勢的男學生。		
<p>2019年教育部統計： 全台灣有440萬名學生 每年性霸凌通報大約100件 調查屬實的受害者，約30、40人。</p>			

- (3) 先請各小組分享闖關過程的心得。
- (4) 由各關卡設計教師說明設計原理，及關卡中所出現的隱喻。

三、討論與結論：

1. **性別平等基本知識 123** 所檢測的知識是學生於各階段性平教育所教導的知識，能答對則代表這些知識已被學生內化，可就各組答錯的問題進行解說，並引導學生思考，如果知識教育已有如此效果，為何不時還會發生與性平相關的霸凌事件？
2. **在你看到了什麼？與夜，永誌難忘**可讓學生隱約可以感受到文字與符號的力量，而這些力量有時是破壞力，會傷人。可引導學生思考自己周邊常接觸的語言是否可能成為傷人的利器？
3. 讓學生完整陳述事件的全貌後，引導學生表達導致這件憾事的成因，引導教師可用系統觀點讓學生對事件有更深刻的認識：
 - (1) 微視&中介系統：
 - A. 葉生本身性別氣質陰柔、擅長忍耐，會盡量避免衝突。
 - B. 葉生曾向母親表達在學校的處境，親子信任關係佳。
 - C. 家中可用資源不多，無法有效解決葉生困境。
 - D. 學校及社區並未給予葉生足夠的支持與保護。
 - E. 校園部分同儕對葉生不友善，且造成葉生巨大的身心壓力。
 - (2) 外部&鉅視系統：
 - A. 葉生缺少校外支持系統。
 - B. 當時的校園氛圍普遍對霸凌議題不夠重視。
 - C. 當時的社會氛圍普遍對「具有與生理性別相異的性別氣質的個體」貼上負面的標籤。
 - D. 當時並未有針對校園性別平等教育的相關法規，在學生的教育上普遍缺少性別平等知識。

20 分鐘

可就學生有興趣的部分進行重點探討，更可提高學生的學習成效。

(3) 經過訊息的整理後，參與學生可知道事情的發生絕非單一因素造成，有時環境中的人事物其實扮演更重要的角色。

4. 在彩蛋—玫瑰少年拼出後日談中，可和學生深入探討：

(1) 若你是當時的檢察官，在堅守公平正義的前提下，你會起訴哪些人？

(2) 具有不同性別氣質或性別認同的人，是否該被視為弱勢群體？立法是否是保障弱勢族群的最好方式？

(3) 在後續的性霸凌事件中，為何有些人能夠挺身而出，力抗最自己不友善的環境？如果自己就是被害人，是否有這樣的勇氣？

(4) 如果自己就是加害人，在什麼情況下會停止迫害他人？

5. 十數年的累積，學生絕對具備一定程度的知識量，性平教育須在生活中落實，才能顯現其價值。透過進行遊戲化教學的過程，學生可以培養「理解」他人的器量，審視「關係」中的危險因素，嘗試堅持自己的「正義」。沒人希望自己是受害者，但不代表只能成為加害者，有很多時候不主動傷人、釋放些許的善意，就能讓整個生活環境更友善。

四、結論與應用：

1. 可藉由學生回饋，檢視活動設計是否足夠讓參與學生產生心流，做為日後創新教學設計的依據。
2. 本次課程嘗試結合多學科專業，進行合科統整與協同教學，未來可應用在彈性學習時間的活動安排或微課程的開設上。