

一.課程綱要：

	法扶教育訓練— 桌遊與反霸凌 宣導	教學日期	3/11 10:00~12:30(桌遊時間) 13:30~16:30(互動宣導示範)
教師群	演教員/彭子玲 助教/王少君 助教/陳恩綺	學生人數	30人
課程目標	思考軸心：如何讓參與者跟上帶領者的思維 1.訓練學員能夠順暢帶領別西卜之島桌遊，並能延伸議題討論 2.示範「反霸凌」宣導教案，並分享設計宣導教案的思考與活動工具		

二.課程規劃：

時間	項目名稱目標	課程內容	checklist
10:00~10:15 (15mins)	課綱簡介與分組	1.法扶前言 2.自我介紹。對兒童與青少年的經驗簡介。 3.上午課綱介紹 a.今日目標：如何用這套桌遊做一次有趣的宣導？各位覺得我們是劇團，會表演，所以孩子聽我們的。其實各位是可以做到的，甚至掌握原理，各位還能依照自己的想法去更自由的帶領。 b.把我當作導遊，只需享受風景。我會一步步帶各位進入這個桌遊特殊的內涵。 c.最後會回頭跟大家分析，我是怎麼操作的。 4.分組(大風吹)+破冰小遊戲 (讓各組更熟的遊戲) 5.取組名 可寫組名的空白立牌	1.麥克風與音響 2.直播preset 3.每桌已set好我們想要的桌遊牌卡陣法。

時間	項目名稱目標	課程內容	checklist
10:15~10:30 (15mins)	遊戲示範	1.包含我在內，有四人在主舞台。 主舞台有一套牌卡陣法與桌椅。 2.指導語 a.參見恩綺版遊戲規則 (先說結果，同在山頂的人綜合起來，只要有三寶各一就Ok，其他人雞犬升天) b.每一玩家依照指示進行動作。 c.還沒介紹到的，補充說明一下。 d.其他大家自然會知道。 e.突發事件怎麼做，大家一起決定	1.牌卡陣法擺好 a.確認各動線我是否順手。b.確認每個特殊板塊我知道位置。 2.人員事先就位
10:30~11:00 (30mins)	國小版	1.玩家一都是做玩過遊戲的人，同時是小組長 2.先結束的組別，觀察動力後，拋出一個問題讓他們討論。 4.公開訪問每一組 問題參考： a.誰先死的？怎麼死的？感受 b.誰最後獲救？怎麼活的？感受 c.過程中有過什麼念頭？為什麼沒去做，做了以後發現什麼？ d.遇上緊急狀況時，你們怎麼做決定的？跟大家意見不一樣的個人在其中感覺如何？	
11:00~11:30 (30mins)	國中版	1. 總結各組戰況，給不同的指令。 a.好來好去組：指示他們廝殺，最後只有自己活下來。 b.廝殺沒有人上山組：指示他們讓越多人上山越好。 2.問題： a.誰先死的？怎麼死的？感受 b.誰最後獲救？怎麼活的？感受 c.過程中有過什麼念頭？為什麼沒去做，做了以後發現什麼？ d.遇上緊急狀況時，你們怎麼做決定的？跟大家意見不一樣感覺如何？	規則改變：一個人要同時擁有三寶，才能升狼煙，同樣，有在山頂的人都雞犬升天。

時間	項目名稱目標	課程內容	checklist
	國中以上版本	<p>1. 重新講一次故事開場</p> <p>a.失事的背景，島上的白日與黑夜</p> <p>b.每個人要扮演一個特殊角色，他有自己的心裡底層恐懼或慾望。</p> <p>c.先抽牌。介紹角色. 動機與特殊能力</p> <p>d.拿好角色的人要蓋牌。</p> <p>2.預告規則：到第四局時，全場都要停下來。先到的先按鈴，停下來。</p> <p>3.統一宣布劇情轉折：</p> <p>a.獻祭，讓不知名的野獸吃飽(他來配牌)</p> <p>或全扣到剩一滴血</p> <p>b.. 丟包一身體最弱的角色，不再照顧他。</p> <p>或全扣到一滴血(或不能再使用能力)</p>	<p>1.氛圍音樂</p> <p>2.角色動機PP</p> <p>3.每組組長主持抽牌，抽到後角色蓋牌，能力蓋牌。</p> <p>4.解說每個角色。</p> <p>5.規則維持：一個人要同時擁有三寶，才能升狼煙，同樣，有在山頂的人都雞犬升天。</p>
	後設分析與討論	<p>1.蒼蠅王片段：爬滿蒼蠅豬頭與成人屍體。</p> <p>2.恐懼(失能或不安感) 開啟我們許多行動，讓我們覺得毫無選擇 目標—>動機—>行動—>後果—>相互影響</p> <p>3.個人在團體裡，上面的狀況變得更複雜。</p> <p>4. 我們想活得更好，你認為需要什麼？</p> <p>總結：</p> <p>a. 遊戲設定階段：國小版->國中版->高中版</p> <p>b. 第一輪後，各組設定不同目標，最重要的是”讓事情發生”，才有後續可討論的材料。</p> <p>c. 就桌遊現場追問問題</p> <p>d. 延伸哲思。拿掉對錯去追問，交叉比對每個人的看法。</p> <p>心法：別急著告訴孩子該怎麼想，有思考過的孩子自然會有所改變。</p>	<p>延伸討論，聚焦在利益衝突後，因權力不對等而產生的霸凌現象。在這個事件中，個人與團體的交互作用。</p> <p>問題參考：</p> <p>在一個教室裡，什麼叫做力量？力量有大小分別嗎？什麼叫做強什麼是弱？什麼樣的人是好人？什麼樣的人是壞人？什麼是權利？</p> <p>你的想法帶來你什麼樣的行動選擇？行動後的結果通常是什麼？行動後他人的反應又是什麼？</p>

時間	項目名稱目標	課程內容	checklist
12:30~13:30	午餐時間		下午場地佈置
13:30~14:40 (10mins)	前言	1.醒腦小遊戲 2.下午課綱介紹	
14:40~14:50 (10mins)	空間行走	引導語：我們只注意我們想注意的，訊息淘選。 1.空間中有什麼？ 2.同組的人聚再一起，分開數次 3.同組的人穿什麼？有幾個戴眼鏡？穿XX顏色衣服的有幾個？ 4.同組的人聚再一起，關節相黏數次，試著移動。	
14:50~15:20 (30mins)	衝突的起源： 異與同	1.同組尋找相同點，越深入越好。 2.分享與訪問 3.同組的人尋找相異點，越深入越好。 4.分享與訪問 5.重點：我們只注意我們想注意的，訊息淘選。人會去注意些事，是有原因的。跟背景跟看過聽過，價值觀都有關係。	
15:20~15:50 (30mins)	一邊一國	1.參考”3/11“法扶教育訓練”問題集 2.我們如何不只注意我們想注意的。我們的注意力所在，形成我們的認知與習慣，兩人以上即有認知習慣的相同與相異而引發一系列的行動與後果。這是衝突的起源。 3.異與同---> 衝突的起源分享 4.可能的發展：分組聚焦討論 出題：有角色且有兩難的情境題 5.背後的主題是“霸凌”	聚焦在幾個點： 1.好惡 2.恐懼什麼情況或人 3.過去有過如何的經驗 視現場團體的組成調整聚焦的重點。
15:50~16:00 (10mins)	休息時間		

時間	項目名稱目標	課程內容	checklist
16:00~16:30 (30mins)	如何讓孩子跟著你的思維走？	1.傳統宣導設計方式 2.得到何種結果 3.我們真正想要的結果--獨立思考帶來選擇的能力。因此從談法治到談生命教育 4.解構—>搭橋—>提問 5. Q A 時間	