

單元一 別西卜之島

壹、教學活動概述

一、單元背景故事

本單元設計的背景故事《蒼蠅王》(Lord of the Flies)，是威廉·高丁(William Golding 1911-)發表於1954年的寓言體長篇小說。故事講述一班6至12歲的男孩子因為逃避戰爭而乘飛機去澳大利亞，但不幸被敵人擊落而來到一個荒島—別西卜之島，除了一把刀外沒有其他東西。

這群被困在荒島上的兒童，在完全沒有成人的引導下，經過幾番的爭執、討論、省思與衝突，甚至於暴力。如何在叢林法則之中，透過人類的生命體驗、情操控制、道德省思與規範建構的智慧，建立起一個脆弱的文明體系，是從事教育歷程中，。最終由於人類內心的黑暗面導致這個文明體系無可避免地被野蠻與暴力所代替。主題是備受爭議的人性，個體權益與集體利益的衝突，是當代英文小說中的經典。作者也為此部小說獲得1983年諾貝爾文學獎。

「別西卜之島」意味著惡魔或野蠻的荒島。別西卜(Beelzebub)，天主教教義意思為「蒼蠅王」，腓尼基人的神，新約聖經中稱別西卜為「魔王」，聖經中七宗罪的暴食(七宗罪指傲慢、貪婪、色慾、嫉妒、暴食、憤怒及怠惰)。但是在拉比(Rabbi，猶太教的宗教領袖)的文獻中，別西卜這個名字也以「蒼蠅王」的意思在使用，被視為是引起疾病的惡魔。

二、單元主要構思

在荒野島嶼中，人類求生存的原始本能顯露無遺，自私、貪婪、暴怒、使詐…等等醜陋的行為，讓個體和群體都受到傷害。此刻，需要有領袖人物出現，激發人性光明的一面：相互尊重、愛惜生命、互相關懷、善用理性、發揮德性，並漸漸地相互妥協，形成生活的規範，讓彼此都能享有文明社會的生活。

單元活動以小組為單位，每組5-7人為原則；透過團體動力相互成長，教師從旁引導，並協助總結。

三、單元主要活動

本單元分三階段規劃教學活動，以桌遊為動機引起，活動融入議題內容分別為：

1. 生命教育:愛惜自己、尊重生命、求生本能、相互提點、團隊合作、危機管理……。
2. 品德教育:禮節互動、友善關懷、自律自立、利他利群、負責誠信、公平公正……。
3. 法治教育:相互妥協、建立規則、避免偏見、詮釋正義、平等平權、爭執處理……

本課程主軸為生命教育，希望能透過自我的認識與探索，提升價值思辨的能力與情意，以思考、討論引導學生覺察人我，並以客觀公正的態度，同理傾聽他人，最終建立愛惜自己、尊重他人並關懷生命。

貳、聚焦活動引導

一、教師引導學童思考方向

1. 在團體中如何進行與他人的良好互動。
2. 以適當的情緒與行為因應所處的環境。

二、教師引導學童學習重點

1. 理解人我的身心面向，適時保護自己。
2. 尊重人我差別，做到關懷周遭人事物。

三、教師引導學童實踐方式

1. 能夠設身處地同理傾聽他人。
2. 能夠做到價值澄清與道德判斷。

四、教師引導學童分享心得

1. 理性溝通的方式，情緒管理的主人
2. 價值澄清的分享，解決生活的問題

參、教學單元設計：

領域 議題	綜合領域---融入生命教育		設計者/教學者	顧佩玲
實施 年級	3-4 年級		總節數	6-7 節
核 心 素 養	總綱 核心素養	領綱：領域/科目核心素養	對應核心素養之教學重點	
	A2 系統思考與 解決問題 C1 道德實踐與 公民意識	<p>(第一、二節) 友善校園一起來 社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成良好的態度與價值，並探 我的發展。</p> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互動，學習尊重他人，增進人際關係，與團隊成員合作達成團體目標。</p> <p>(第三、四節) 健康人際關係~你好，我好，他也好 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等，理解並解釋人類生活相關資訊，促進與他人溝通。</p> <p>社-E-C2 建立良好的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p> <p>(第五、六節) 荒島求生記 綜-E-A2 探索學習方法，培養思考能力與自律負責的態度，並透過體驗與實踐解決日常生活問題。 綜-E-C1 關懷生態環境與周遭人事物，體驗服務歷程與樂趣，理解並遵守道德規範，培養公民意識。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 配合新式教學媒體，儘量利用圖表、地圖、示意圖或其他多媒體資源輔助教學之進行，以提高學生學習效率。 2. 增進學生自我學習、邏輯思考、價值澄清及問題解決的能力，以發揮個人潛能。 3. 增強學生自我肯定、自我反思、自治自律、領導、溝通及協調的能力，以培養修己善群的品格。 4. 鼓勵關懷自己與他人、保護與改善自然環境的實踐，以涵養學生關愛自己、社會及自然環境的情懷。 5. 提示學生觀察時的重點，以思考、討論引導學生覺察人我透過自我的認識與探索，提升價值思辨的能力與情意，並以客觀公正的態度，同理傾聽他人，最終建立愛惜自己、尊重他人並關懷生命。 	
(綜合 領綱) 學習	(1)綜合領域學習表現 1d-II-1 覺察情緒的變化，培養正向思考的態度。			

重點	<p>2a-II-1 覺察自己的人際溝通方式，展現合宜的互動與溝通態度和技巧。</p> <p>2b-II-1 體會團隊合作的意義，並能關懷團隊的成員</p> <p>2b-III-1 參加各項活動，適切表現自己在團體中的角色，協同合作達成共同目標。</p> <p>3a-II-1 覺察生活中潛藏危機的情境，提出並演練減低或避免危險的方法。</p>
	<p>(2)綜合領域學習內容</p> <p>Ad-II-1 情緒的辨識與調適</p> <p>Ad-II-2 正向思考的策略</p> <p>Ba-II-3 人際溝通的態度與技巧</p> <p>Bb-II-1 團隊合作的意義與重要性</p> <p>Bb-II-2 關懷團隊成員的行動</p> <p>Bb-III-1 團體中的角色探索</p> <p>Bb-III-2 團隊運作的問題與解決</p> <p>Bb-III-3 團隊合作的技巧</p> <p>Ca-II-1 生活周遭潛藏危機的情境</p> <p>Ca-II-2 生活周遭危機情境的辨識方法</p>
	<p>(3)學習目標</p> <p>①提升自我的認識與探索</p> <p>②具備價值思辨的能力與情意</p> <p>③能夠同理傾聽他人，從不同角度看待事物</p> <p>④愛惜自己、尊重他人並關懷生命</p> <p>⑤理解在團體中個人扮演的角色，能以合作方式解決困難</p>
<p>議題 融入</p> <p>生命 教育</p>	<p>生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度</p> <p>生 E3 理解人是會思考、有情緒、能進行自主決定的個體。</p> <p>生 E4 觀察日常生活中生老病死的現象，思考生命的價值。</p> <p>生 E6 從日常生活中培養道德感及美感，練習做出道德判斷以及審美判斷，分辨事實和價值的不同。</p> <p>生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的的能力，察覺自己從他者接受的幫助，培養感恩之心。</p>
教具	<p>1. 哆啦A夢圖片(參考網路資源)</p>

設備	2. 繪本-這不是我的錯(作者: 雷·克里斯強森, 和英出版社) 2. 小說-蒼蠅王(作者: 威廉·高汀, 高寶出版社) 3. 蒼蠅王故事摘要 4. 學習省思單
教學活動過程及內容	
<p style="text-align: center;">第一、二節：友善校園一起來</p> <p>壹、課前準備</p> <p>一、學生：看過卡通「多啦A夢」，熟知主要人物及曾經看過的故事情節。</p> <p>二、教師：了解卡通「多啦A夢」的主要角色，掌握各重要人物間的互動模式及性格特色，能夠分析每個角色在特色性格的外表下，各有不同的內心世界。</p> <p>貳、引起動機 5分鐘</p> <p>以小朋友熟悉的「多啦A夢」故事做為背景，討論在小朋友的印象中各個主角的人物特色以及他們所處的環境氛圍，這樣的情境是否真實存在我們生活中呢？</p> <p>參、教學活動</p> <p>一、觀賞圖片 10分鐘</p> <p>哆啦A夢-大雄與胖虎的圖片，並討論圖片內容及給人帶來的感受。</p> <p>圖片內容：胖虎個頭高大又有蠻力，脾氣也容易激動生氣，大雄和胖虎的互動大多是胖虎在欺負大雄。</p> <p>二故事討論 20分鐘</p> <p>觀察圖片後，討論胖虎對大雄做的動作是開玩笑還是霸凌。老師統整歸納出霸凌與嬉鬧遊戲的差異。</p> <p>開玩笑與霸凌的區分：</p> <p>1 面部表情不同：嬉鬧表情是開心的，霸凌的表情是輕視或憤怒的。</p> <p>2 意願不同：嬉鬧可以選擇要不要參與，被霸凌則是無法選擇的。</p> <p>3 蓄意程度與力道不同：嬉鬧時不會以傷害他人為目的，霸凌則是會令人身心受傷的。</p> <p>4 角色轉換：嬉鬧時角色可以變換；霸凌通常是有特定對象。</p> <p>5 反覆發生：經常且重複發生針對性的事件屬於霸凌現象。</p> <p>三、分組討論霸凌的形式 25分鐘</p> <p>霸凌係指特定學生經常且重複地被一個或多個學生主導的欺負或騷擾欺凌的現象。常見的霸凌分類有以下六種：</p> <p>1. 關係霸凌-排擠同儕、散播謠言以達到中傷目的</p> <p>2. 言語霸凌-取不雅綽號、言語嘲笑、恐嚇威脅</p> <p>3. 肢體霸凌-以推、踢、打對待同伴或奪取財物</p> <p>4. 性霸凌-以身體、性別、性取向、性徵作取笑或欺凌的行為</p> <p>5. 反擊型霸凌-長期被欺凌者遭受欺壓之後採取反擊或去欺負比他更弱勢的人。</p>	<p>學生學習指導</p> <p>○引導學生分享看電視「多拉A夢」的經驗</p> <p>○事先上網查有關「荒島漂流」的卡通故事或視頻</p> <p>○學生分組心得分享</p> <p>○學生互動欣賞回饋</p> <p>○教師協助歸納提示</p> <p>○分辨嬉鬧、開玩笑、戲謔、打鬧或霸凌的不同與界線。</p> <p>○分組討論： 自由分組或特定分組均可</p>

6. 網路霸凌-透過網路四處通散播威脅辱罵或不實的言論。

四、學生分組討論後心得分享 15 分鐘

1. 你是否遇過類似的情況?你覺得是嬉鬧還是霸凌?

*胖虎對大雄有針對性及反覆欺負的行為，應該是霸凌的行為

2. 如果你是大雄，你的感受如何?你想對胖虎說什麼?

*其實我還是想跟你玩，但不要再搶我的東西了…

*我事情做不好的時候，可以不要再嘲笑我嗎?

*你長得很壯，每次要追我打我，我都很害怕…

*被欺負會覺得很沮喪，還好我有小叮嚀…

3. 如果你是胖虎，你的感受如何?其實你想表達什麼?

*沒有特別的成就感，不知該怎麼做會很想發脾氣

*感覺大雄比較軟弱，覺得自己好像比較厲害

*真羨慕大雄有小叮嚀，我也想要有小叮嚀可以幫我啊

4. 遭遇霸凌的情況時，你的反應會如何?你知道可以求助於哪些資源嗎?

*緊張害怕、懷疑自己、不知所措、難過

*告訴家長、老師、同學、好朋友

5. 遇到被霸凌的情況時，你會求助於別人嗎?為什麼?

*會，隱忍會讓對方更肆無忌憚

*不一定，我會擔心霸凌者私下再欺負我

6. 在學校或同儕之間，霸凌事件是一定會發生嗎?

*會，有些人真的會欺負比較弱勢的同學

*不一定，大家一起努力讓學校的氛圍是友善的，不做不公義的事，可以減少強凌弱的現象。

7. 對被霸凌者而言，怎樣保護或協助他?

*提供心理支持，要確信霸凌現象並不是自己的錯

*同理關懷他的感受，在別人欺負他時，不參與不漠視，適時告知師長

8. 對霸凌者而言，怎樣教導或制止他?

*告訴他什麼是霸凌行為，是不被允許的。

*他可能想引起別人認同，所以多關懷他並提醒他減少暴力與言或動作

*師長跟同學接納、關懷與尊重，鼓勵她練習正向的社交技巧
肆、總結活動 5 分鐘

一、引導學生了解遇到霸凌事件時，應保持冷靜，也要正向看待自己，不要將過錯歸咎在自己身上。

二、遇到霸凌事件，可以求助於家長、學校老師，也可以投書於校園的反霸凌信箱。

三、每一個人的生命都是獨特而唯一，每一個人都應該了解生命的珍貴和意義，努力賦予生命更有價值。

第三、四節：健康人際關係~你好，我好，他好

○引導學生真實表達感受，但不以攻擊或批評的字句陳述。

○學生發表求助資源後，老師再予以統整。

○學生陳述生活中真實狀況，老師可適時分析發生霸凌或不會發生霸凌的原因。

壹、課前準備

一、學生：已經理解霸凌的定義、形式以及當自己遭受霸凌時的因應之道。

二、教師：從不同的觀點，帶領學生討論霸凌及其防治之道。

貳、引起動機 5分鐘

同學已經知道如果自己遭遇霸凌事件，如何求助及保護自己，但如果今天是一個大家都不喜歡的學生被霸凌，是不是就不關我們的事呢？

參、教學活動

一、角色扮演 35分鐘

觀看「這不是我的錯」-繪本，並角色扮演故事中各個旁觀者的角色，分析他們所說的話表現出的態度是什麼？

A生：那是在下課以後才發生的，不關我的事喲！

B生：我沒有看到事情發生的經過，所以不知道他為什麼哭。

C生：我雖然看到了，也知道怎麼一回事，但又不是我的錯！

D生：我很害怕，卻又幫不上忙，只有眼睜睜在一旁看……。

E生：很多人欺負他，我一個人也沒辦法去阻止，這不能怪我呀！

F生：很多人打他；其實，所有的人都打了他，雖然我也打了，可是我只有打一下下而已……。

G生：不是我先打他的，是別人先打的，所以不是我的錯。

H生：難道我有錯嗎？我總覺得他有點古怪。

I生：這件事情一點都不奇怪，他會被欺負，或許要怪他自己。

J生：他一個人孤伶伶的站著流眼淚……。

K生：男生愛哭羞羞臉……。

L生：雖然應該去告訴老師，可是我不敢耶！何況這又不關我的事。

M生：他默默的在一旁掉眼淚，什麼也不說。大家也好像什麼事都沒發生過……。

N生：他什麼都沒說，所以我們只有眼睜睜在一旁看。他自己應該大聲求救呀！

O生：雖然我也打了他，但我覺得沒什麼，因為所有的人都打了他，所以不能怪我。

每個旁觀者表達的情緒可能是：無助、同理、害怕、無所謂、事不關己、責備、撇清責任、忽視…

(二) 省思及討論 30分鐘

1. 這個故事是在描述霸凌嗎？為什麼？請說出你的理由。

2. 你覺得被說的這位主角心裡的感受是？(難過、自責、沒有自信、悲傷、自卑、憤怒…)

3. 這位主角從頭到尾沒有說話，如果他開口，你覺得他想說的是什麼？(我真是受夠了、好悲慘的日子、什麼時候會結束呢？我再也不想看到任何人了、我真的很差勁…)

○引導學生討論態度
理性探討 感性訴求

老師引導發揮同理心思

考，旁觀者可以這麼說：

A生：雖然是下課時間發生的，但是校園裡不應該有欺負同學的現象，我們還是要關心同學

B生：我沒有看到她為什麼哭，但是我可以私下關心她，也許她願意跟我說發生什麼事

C生：我知道被欺負的感覺很不舒服，我會試著安慰她

D生：可以私下跟老師透露她被欺負的狀況

E生：我不跟著大家起鬨，不要讓大家都覺得欺負別人是一件無所謂的事情

F生：很多人都說只打一下，合起來就是一種霸凌，我不應該跟著大家一起做這件事

G生：先動手或後來才動手，對於被打的人都是痛苦的感受，我們不應該對動手推打別人。

H生：雖然她有點古怪，但是我們要尊重每個人的

4. 對於「他會被欺負，或許要怪他自己」這句話，你認同嗎？為什麼？

*認同，有的人真的衛生習慣很差，所以大家都不想跟他在一起~老師引導學生思考，衛生習慣不好就可以欺負他嗎？

*不認同，我們可以對不欣賞的人保持距離，但不可以把欺負他這件事情合理化

5. 如果你在現場，你的感覺是什麼？比較接近哪一個旁觀者所說的話？

*學生自由發表

6. 同學被霸凌，我們有沒有責任？

*有，我們還是可以透過努力做到愛與包容，不是任由事情越變越糟。

7. 說說看，你覺得主角有向別人求助嗎？為什麼？

*看起來應該沒有，他看起來很寂寞

8. 如果你是當事者，你會怎麼做？

*學生自由發表

9. 如果你是旁觀者，說說看你可以怎麼發揮你的愛心跟正義感？

*學生自由發表，參考學生指導

肆、統整活動 10分鐘

一. 引導學生了解當同學遇到霸凌事件時不應只是以旁觀者的角度看待，可以更積極同理與支持被欺負者。

二. 從學校同儕互相支持的角度來省思「責任」。

三. 知道校園霸凌防治辦法。

四. 培養學生尊重生命，擁有能「關懷他人，珍惜自己」的心。

五. 每個生命都是獨一無二的個體，應該被尊重且公平的對待，彼此友善才能體會互相關懷的溫暖，能同理對待別人就是尊重生命的具體表現。

六. 實踐「珍愛自己尊重別人」，從觀念、作法、困難探討及需要的協助來討論，並完成學習單。

第五、六節 荒島求生記

壹、課前準備

一、學生：知道在群體中做到珍愛自己，尊重別人的方法。

二、教師：小說-蒼蠅王簡介、桌遊零件及遊戲配件。

貳、引起動機 3分鐘

複習尊重生命的觀點，提出「如果離開校園環境，來到杳無人煙的荒島上」，為了求生存，我們是不是還可以堅持正確的觀念並做出適當的選擇？

參、教學活動

一、觀看「蒼蠅王」故事簡介：7分鐘

特質，不能因為覺得她怪就名正言順欺負她。

I生：對於我們不欣賞或不喜歡的人，可以適度保持距離，但不可以把欺負她的行為合理化。

J生：她難過時都沒人陪伴她安慰她，這種感覺真的很令人難過，也許我可以試試同理她的感受。

K生：男生難過的時候也會流淚的，我們不應該再繼續笑他

L生：雖然我還不敢跟老師說，但也許可以試著跟爸爸媽媽說，也許他們會有好的建議讓我知道怎幫他。

M生：大家明明都知道他發生什麼事卻裝著沒這件事，他一定很孤單，大家的表現好像也在明白告訴他：我們不在乎你…這樣的排擠跟孤立真的令人痛苦。

N生：或許他覺得大家都討厭他所以已經放棄求救了，所以我們應該試著幫他發聲，或者鼓勵他說出來

O生：一件不對的事情，就算大家都做了，不代表那就是對的，打人就是不被允許的行為

學生缺乏身處於荒島的經

一群中學生因為坐飛機遭遇空難，倖免於難後漂流到一座無人島上。島上沒有大人的協助，缺乏資源也完全遠離文明世界，這群孩子為了能在島上生存下來，一開始大家通力合作，選出領袖、訂定規定，然後開始四處尋覓食物、收集可以搭蓋茅蓬的材料，並生起火煙的訊號，以維持生活秩序並等待救援的到來。

日子一天天過去，仍然沒有人發現他們，而無人島上原始、刺激的荒野生活，逐漸讓孩子失去維持生活秩序的耐性，也讓他們內心深處的野性漸漸被喚醒，群體中開始意見相左，決裂成二個互相對立的團體。其中一部分的人希望保持煙訊，等待救援回到溫暖的家；另一部分的人則嘗到狩獵的樂趣，打算維持現狀自力更生，在島上稱王。

除了兩方意見不合外，這些孩子在島上生存的艱難與對環境的恐懼還深深困惑著他們的心靈，讓他們情緒高度緊張又防備，所以在一場意外中誤殺了自己的同伴，也激發了一連串更激烈的衝突。漸漸的，人性裡自私的想法戰勝正義的堅持，那群在島上據地為王、自稱獵人的孩子們，正要把另一派人趕盡殺絕的時候，遲來的救援總算來到，一支搜救隊發現島上的火煙而登島，結束這場在荒島求生而導致的災難。

二、角色分析 5分鐘

六位兒童並賦予人物性格和想法

三、分組問題討論： 10分鐘

為了生存，在荒島上可能會遇到什麼問題？如何解決？

1. 寒冷飢餓
2. 水源短缺
3. 沒有溫暖舒適的住所
4. 衛生很差可能生病
5. 要自己打獵、殺生才有肉可以吃
6. 維持生活秩序必須靠分工合作才能做到
7. 可能有野獸的襲擊
8. 如何發出求救訊號
9. 團員之間要各自努力還是信念一致，團結起來克服困難？

四、準備進入別西卜之島 5分鐘

遊戲說明-觀看「別西卜之島」視頻及桌遊規則說明 pdf 講解。

五、開始遊戲(約 15分鐘)

六、省思討論 25分鐘

(一)這次遊戲中，你成功了嗎？是如何辦到的？

*學生自由發表

(二)如果你漂流到荒島，你想留下來還是回到文明世界？

*想回家啊~荒島什麼都沒有，生活一定很辛苦

*留下來，想辦法克服險惡的環境，可能會很刺激

(三)遇到狀況題的時候，為了生存下去，你的選擇是什麼？是否可以犧牲別人？

*我不想犧牲或陷害別人，因為自己也可能會被陷害

驗，教師簡介時可以先從學生日常的生活的改變開始感受荒島上欠缺資源與充滿危險，進而探討群體在欠缺各項資源的狀況下，人與人之間可能引起的衝突與紛爭，最終將影響群體是否能夠順利獲救。

教師引導學生所發表的人物性格，可能影響後續在每一個狀況的選擇與做法。

教師可先引導學生為這個遊戲的成功下定義為群體都逃出荒島，或是個人成功獲救。

*我想跟好朋友一起回到文明世界，只有自己能回去也會覺得很孤單

*為了生存，我可能會做對自己最有利的選擇

(四)你有使用能力卡剝奪別人的工具嗎?

*學生自由回答

(五)每一回合中，你完成動作時，有對旁人伸出援手(將他拉出流沙)或陷害(推他進入陷阱或沼澤嗎?)為什麼?

*我有拉旁邊的人，我希望我有困難時他也會幫我

(六)你想自己逃出去還是讓大家都逃出去?為什麼?

*學生自由回答

(七)你覺得個人生存重要還是團體生存重要?為什麼?

*學生自由回答

(八)荒島有別於校園，島上沒有大人為弱勢孩童主持正義，你如果是弱勢孩童你會怎麼辦?

*多觀察多學習，自己要成長不能只等別人搭救

*我會很怕被別人欺負，我會找善良的人成為好朋友

(九)你若是能力好的領導者，你會怎麼做?

*整合所有的工作，幫大家分配一下

*工作不均或觀念不合，大家可能會吵架，我必須幫忙調解

(十)荒島求生，你必須具備有什麼特別的技能?

*勇敢、反應快、會判斷天氣、會製作工具捕魚、解決飲水問題...

肆、統整活動

一、教師引導學生歸納本節活動心得

二、繼續玩桌遊時候可以自創遊戲規則

第七節 再次遊戲後省思討論 (延伸活動)

壹、引起動機 3分鐘

教師說明:檢討上二節活動心得、找出可以改變創新的規則或角色互換。

貳、教學活動

一、角色任務檢討與調整 10分鐘

這次遊戲，我們賦予每位玩家不同任務，你的任務是什麼?有成功嗎?扮演這位角色的感覺是什麼?

*拉爾芙-目標是三個人以上獲救。

扮演感覺-突發狀況多，壓力大

*傑克-我一定要讓拉爾芙或小豬其中一人任務失敗。

扮演感覺-要刻意陷害人，很不習慣

*西蒙-我要讓兩個人以上各失去一滴血。

扮演感覺-覺得自己好像壞人

*小豬-我一定要跟拉爾芙一起獲救。

扮演感覺-小豬是一個重視朋友的人

*艾瑞斯-我年紀太小，必須靠別人幫忙生起煙火才能獲救。

扮演感覺-沒有安全感

*羅絲-我想要自己一人回到文明世界。

扮演感覺-羅絲應該是個只在意自己的人，即使跟他在文明世

對於學生的回答不做道德評判，但可以引導學生說出為什麼做這樣的選擇。

教師引導學生思考在家裡或校園中遇到類似情境，如何因應。

教師可以依據學生的特質做引導分配角色。

<p>界相處，他也不容易交到朋友吧？</p> <p>二、規則改變 10 分鐘</p> <p>分享一位玩家的作法(陷害?幫助?掠奪?合作?)給你的感受如何呢？</p> <p>看到小白被陷害時，本來覺得很好笑，後來自己被搶奪卡片，覺得很不甘心，才知道這種感覺不舒服，還好只是遊戲，如果真的發生在真實生活，大家應該會吵架</p> <p>三、再玩一次 12 分鐘</p> <p>桌遊道具可以自行調整製作</p> <p>陸、統整活動 5 分鐘</p> <p>一、引導學生了解遇到不同情境時，如何因應環境做調整改變。</p> <p>二、重申生命的價值和意義，不管扮演哪一個角色都應該正向看待自己，積極努力。</p> <p>三、同儕間的互助合作，往往帶給團體溫暖及充滿生命的光輝；強化學生尊重生命，擁有「珍愛自己，尊重他人」的心。</p> <p>四、人際關係中，如何解決衝突?哪一種方式比較好？</p> <p>五、解決人際衝突靠誰比較妥適?個人、彼此的妥協或禮讓?或人際間客觀的行為規範的建立？</p>	<p>對於扮演不同角色的學生，盡量給予發表的機會，學生才能有機會聆聽、同理與感受。</p>
<p>學習評量</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 專注聆聽並勇於表達自己的觀點。 2. 理解桌遊規則、積極參與遊戲並完成任務。 3. 完成學習單或口頭報告本項桌遊心得。 4. 省思:寫心得或口頭報告，能愛己及人，表現尊重與友愛於日常生活中。 5. 敘述或上網查詢或編撰一篇類似「荒島漂流記」的故事
<p>教學省思</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以學生熟悉的卡通作為介入媒材，學生容易理解人際互動之間，霸凌與嬉戲的分別。 2. 透過討論，學生也有機會體會到，胖虎的角色看似霸凌者，但其實冰山下的情緒可能為:因為不善表達，又處處受挫，所以用憤怒或暴力來表現情緒，現實中也是一個需要被關注、幫助的角色。 3. 透過角色扮演，學生更能投入自己的感受，對於「旁觀者」與「被霸凌者」的想法更能充分「换位思考」與「同理」，進而關注如何改善與協助被霸凌者。 4. 學生對於身處荒島的概念一開始並不清楚，需要教師引導從日常生活所需去討論，感受到資源的「匱乏」，才會感受到資源有限時引發的競爭，進而去思考面臨生存時所需做出的選擇。 5. 進行桌遊時，除了清楚的規則講解，也要留意因為遊戲中的競爭或使用搶奪卡而引發的糾紛，事前可以提醒學生可能面臨的狀況、心情的調適，並引導學生思考，除了競爭方式，也可以用合作的方法讓大家都成功得救。

肆、參考資料（請列出設計本單元所參考的相關文獻、資料、網路資源等）

一、別西卜之島遊戲規則

○遊戲類別：本遊戲是孤島、求生、科幻型，分組合作的遊戲。

○遊戲時間：15-30 分鐘。(可酌予調整)

○遊戲的配件：

地圖板塊 25 片、說明書一份、回合指示物 1 個、玩家指示物 6 個、血量指示物 6 個。

○遊戲的卡片 40 張：回合卡 1 張、遺跡道具卡 4 張、人物卡 6 張、提示卡 6 張、突發事件卡 6 張、能力卡 7 張、叢林道具卡 10 張。

(一)遊戲說明:

1. 失事地是所有玩家的起始點
2. 遇到「叢林」者抽一張叢林道具卡。
3. 遇到「遺跡」者抽一張遺跡道具卡。
4. 使用搜索行動翻開板塊時，請執行板塊內容，叢林及遺跡板塊翻開後再進入時，不能再抽取叢林和遺跡的道具卡。

(二)遊戲準備：

1. 將失事地板塊擺放中間，其餘板塊洗牌後，背面朝上圍著失事地擺成 5*5 的方陣。
2. 玩家 4~6 人，每人選一張人物卡，把玩家指示物擺在失事地上。
3. 每位玩家抽一張能力卡。(如果是 4 位玩家時，請先拿掉一張盜取及一張治療後，再抽牌)
4. 將回合指示物擺放到回合卡上的第 8 格。
5. 每位玩家把血量指示物擺放到人物卡血量 3 的位置。(每位玩家 3 滴血，扣完即死亡出局，出局玩家所擁有的道具卡，由造成死亡的玩家分配給存活的玩家；如果死亡是自己造成的，則由出局玩家分配自己的道具給存活的玩家)
6. 每位玩家於遊戲過程中都可分配到一張提示卡，並藉由參考提示卡內容，決定下一步的行動。

(三)遊戲開始：

從起始玩家開始，每位玩家每回合可執行三個行動，依序是(移動、搜索、查看)，執行一回合後，請將回合指示物往前移動一格，繼續下一回合，行動包括以下幾種，而且可以重複執行。

- 1、移動：水平或垂直移動到相鄰板塊，不可斜對角移動。
- 2、搜索：將自己所在的板塊翻面，並執行板塊內容。
- 3、查看：偷看一個相鄰板塊的底牌。
- 4、推人：推同一板塊任一玩家到相鄰板塊。
- 5、移動道具：與同一板塊上任一玩家交換一張道具卡。
- 6、求救訊號：到達山頂時使用透鏡、樹枝及棉絮(各一)，升起狼煙求救。(遊戲結束)

(四)遊戲結束後

1. 互相鼓勵 可以喊隊呼手勢
2. 收拾道具 整理後恢復原狀

二、培養孩子情緒管理能力

EQ(Emotional Intelligence)，中文名稱為「情緒智商」，指的是情緒管理的能力，「EQ」一書的作者丹尼爾·高曼(Daniel Goleman)曾說：「家庭生活是我們學習情緒的第一所學校。」意指人們在家庭中學習如何認識自己的情緒即別人對自己情緒的反應、如何分析情緒以及我們可已有那些選擇。因此不管在家庭生活或校園生活，師長能協助孩子建構一個溫暖的環境，提供孩子愛與關懷，促進人際情感交流，便能培養孩子健康的身心與良好情緒智商。而所謂EQ定義，心理學家彼得·沙洛維指出EQ包含以下五項內涵：

(一)了解自己的情緒：

1. 認識自我。
2. 覺察、辨識自我的情緒。

3. 不受情緒牽絆影響
 4. 適時適度宣洩情緒，不累積負向能量。
- (二)妥善管理自己的情緒：
1. 正視自己的各種感覺與情緒。
 2. 克制衝動的情緒
 3. 學習用建設性、健康的方式來表達情緒。
 4. 學習處理問題的技巧。

- (三)自我激勵：
1. 對生命保持高度熱忱。
 2. 培養挫折忍受力。
 3. 喜歡自己的特質。
 4. 主動與人相處，關懷別人的感受。
 5. 為自己設定目標並逐一實現。

- (四)了解他人的情緒：
1. 覺察並聆聽他人的負向情緒，肯定並分享他人的正向情緒。
 2. 理解文字語言與肢體語言中的溝通，做出正確回應。
 3. 對別人的表達感同身受，培養同理心。

- (五)妥善處理人際關係：
1. 去除刻板印象與偏見。
 2. 營造良善溝通氛圍，避免批評與指責。
 3. 對別人的感受敏銳，不刻薄或傷害別人。
 4. 對他人坦誠、尊重，理解自己的態度行為會影響別人。

三、提升孩子的自我概念

笛卡兒曾說「我思故我在」，意指人對自己的概念及自我感受的獨特性，人本心理學家羅吉斯(Carl Rogers)認為，所謂的自我，涵蓋具有「我」的特性的想法、知覺及價值觀，也涵蓋了對「我是什麼樣的人」及「我能做什麼的了解」。自我概念見的分法有以下四種：

- (一)生理我：指一個人對自己在身體、長相、動作技能與健康狀況等的看法。
- (二)情緒我：指一個人對自己的個性、情緒感受與表現等特質的看法。
- (三)社會我：指一個人在與他人互動或團體中，對自己所扮演的角色與價值的看法。
- (四)智慧我：指一個人對自己的興趣和了解，以及自己的專長如何發揮的看法。

自我概念與一個人成長關係相當密切，深深的影響一個人的生活與生涯，一個人對自我所做的描述與評估，不論是否正確，都會變成個人認知的核心、判斷的主體。如果一個人對自我概念正確健康時，才能去體會到生命獨特性，並從中學習到珍愛自己、尊重別人。

(本文參考：我真的很不錯-提升孩子的自我概念 2011/12 出版 作者：呂俐安、黃瑞瑛、張黛眉、楊雅明、楊俐容著)

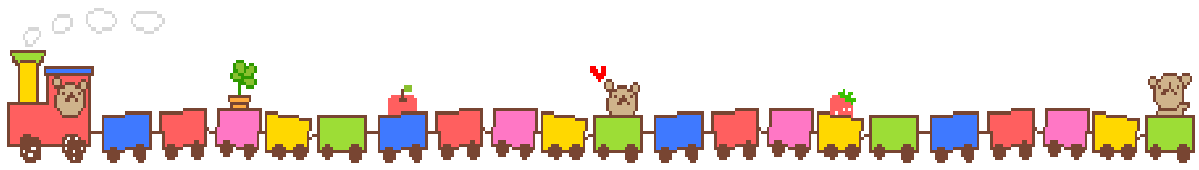
四、附錄

別西卜之島學習單

年級：

班級：

姓名：

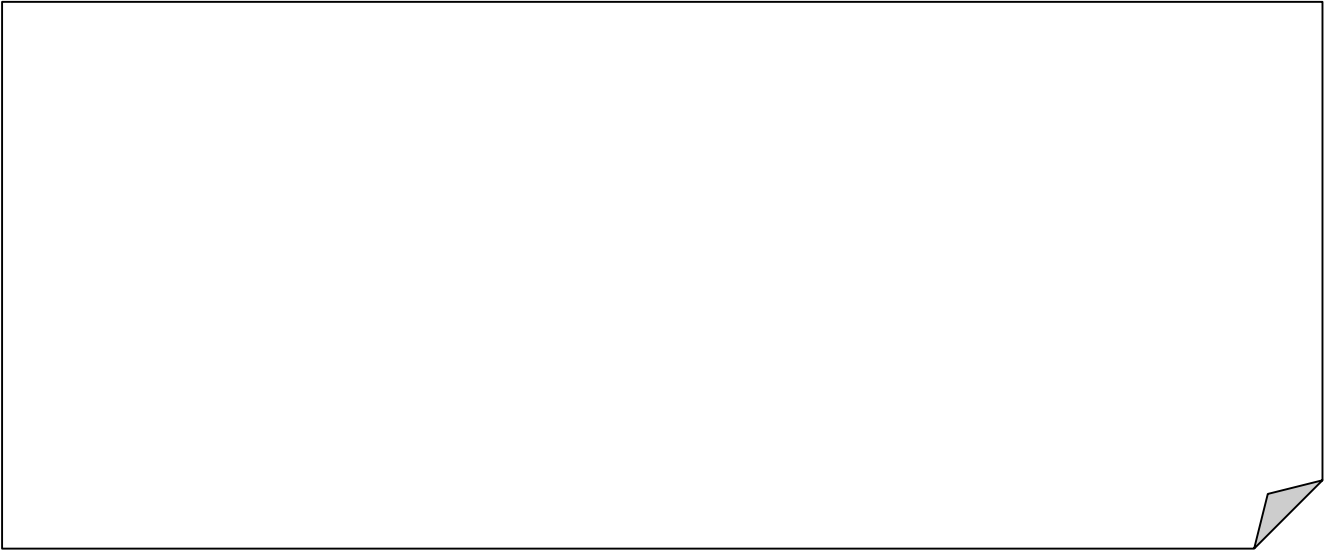


想一想~回答下列問題：

1. 如果你有胖虎這樣的朋友，如何從理解他的角度來幫助胖虎找回自信，並用正確的方式跟朋友互動？

2. 如果胖虎往好的方向發展或自我勉勵，你認為他將來可以成為什麼特質的人？

3. 如果你身邊有同學長期被排擠、漠視，身為班級的每一個人有沒有責任?為什麼?



4. 每個人都有其獨特性，也值得被尊重對待。寫出你覺得自己的長處或特別的地方，並寫下你希望自己成為什麼樣的人。

