

### 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……。

本課程主軸為品德教育，希望能透過人際關係與團隊合作教學，培養學童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，增進道德發展知能，了解品德內涵與核心價值，養成知善、樂善與行善的品德素養，進而發展紀律、法治的觀念，營造和諧、友愛及有秩序的團體生活。

### 貳、聚焦活動引導

教師於活動中應歸納統整，落實實踐，因此聚焦活動應於由教師於教學過程中步步引導，如有新的創見亦可作為延伸學習、專題研究的主題或重點。

#### 一、教師引導學童思考方向

1. 如何從遊戲中習得品德的價值，用以解決相關的生活問題。
2. 如何體驗與實踐、欣賞與展現良善的品德行為。

## 二、教師引導學童學習重點

1. 從桌遊中習得以尊重、關懷、負責的人我關係來與他人互動。
2. 從桌遊中領悟可將同理心應用於日常生活，並影響他人。

## 三、教師引導學童實踐方式

1. 在群體中能主張與維護群體活動的公平性。
2. 持續展現優良品德於日常生活，做團體成員的典範。

## 四、教師引導學童分享心得

1. 學習本單元後使自己品德行為有進步，鼓勵大家一起精進。
2. 認識品德良善能正向影響群體，願意支持有品德的行為。

## 叁、教學單元設計：

### 一、學習活動導引

領域	綜合領域---融入品德教育		設計者/教學者	魏連春/賴健二
年級	國小五年級		總節數	6 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	
	C2 人際關係與團隊合作	<p>(第一、二節) 品德聯結車 社-E-A1 認識自我在團體中的角色，養成適切的態度與價值觀，並探索自我的發展。</p> <p>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。</p> <p>(第三、四節) 來玩別西卜之島 社-E-B1 透過語言、文字及圖像等表徵符號，理解人類生活的豐富面貌，並能運用多樣的表徵符號解釋相關訊息，達成溝通的目的，促進相互的理解。</p> <p>綜-E-B1 覺察自己的人際溝通方式，學習合宜的互動與溝通技巧，培養同理心，並應用於日常生活。</p> <p>(第五、六節) 桌遊啟示錄 社-E-C2 建立良好的的人際互動關係，養成尊重差異、關懷他人及團隊合作的態度。</p> <p>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> <p>綜-E-C2 理解他人感受，樂於與人互</p>	<p>◎以角色扮演體驗自我角色，發現生活周遭與品德表現的關係。</p> <p>◎省思分享行為表現應有的正確作法。</p> <p>◎認知品德和環境的關係，體驗與實踐做他人的貴人。</p> <p>-----</p> <p>◎從遊戲中體驗生存的法則，演練與他人的合作共存關係。</p> <p>◎省思此桌遊的意義，分享遊戲中個人與群體的關係。</p> <p>◎實踐團體溝通後的想法，再進行一次桌遊，以驗證理念是否正確、合宜、可行。</p> <p>-----</p> <p>◎角色扮演教室中的情節，分析同學與老師間互動關係，及應有的作法。</p> <p>◎省思分享師生之間如何理解與建立良好的合作模式，培養品德規範與意識。</p> <p>◎體驗品德自我管理，實踐於日常生活人際互動中。</p>	

	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。	
(綜合活動 領綱) 學習 重點	(1)學習表現 主題軸 2 生活經營與創新 2a-III-1 善用多元溝通技巧。 2a-III-2 了解人我關係，營造良好的人際互動。 2b-III-1 展現優良品德，發揮正向影響力。 2b-III-2 實踐好品德，營造和諧團體生活。	
	(2)學習內容 2A-III-1 能了解品德以及溝通的意義與內涵。 2A-III-2 能建構良善的人我關係，使人際互動和諧。 2B-III-1 能持續展現優良品德於日常生活，做團體成員的典範。 2B-III-2 能欣賞良善的品德表現，進而影響他人。	
	(3)學習目標 2A-III-1-1 能自發探究溝通的重要，認知品德的意涵與必要性。 2A-III-2-1 能與他人互動，建立彼此尊重、關懷、負責的人我關係。 2B-III-1-1 能以優良品德為導向表現於生活中，使團體更精進美好。 2B-III-1-2 能主張與維護群體活動的公平性。 2B-III-2-1 能感受他人的創新表現，進而支持有品德的行為。	
議題 融入 品德 教育	品德教育 品 E2 自尊尊人與自愛愛人 品 E4 生命倫理的意涵、重要原則、以及生與死的道德議題。 品 E3 溝通合作與和諧人際關係。 品 E6 同理分享。 品 E7 知行合一。	
教學 媒材  教具 設備	1. 別西卜之島…桌遊材料器具 (遊戲規則/繪本/道具/視頻) 2. 品德項目(1組)。 3. 列印第一、二節活動一(一)的七個情境。 4. 品德聯結車學習單(每組1張)。 5. 今天的小收穫 學習單。(每人一張)。	
教學活動過程及內容		學生學習指導
<p style="text-align: center;"><b>第一、二節：品德聯結車</b></p> <p><b>壹、課前準備</b> 教學準備： 一、 教師製作教學媒體 印製「品德聯結車」學習單，供每組一張。 列印活動一(一)的七個情境。 列印品德項目(品德聯結車中的13個項目)，背後貼磁鐵。 二、 學生分組:情境演示角色扮演分組。 六人一組，其中一人解說，其他人分配角色，情境扮演。</p> <p><b>貳、引起動機</b> (5分鐘) 老師提醒，前幾天有位小朋友急著要回教室上課，不小心在走廊上撞到一位懷孕的女老師。各位小朋友想一想，回憶</p>		<p>◎教師應深切了解品德教育的內涵在於：</p> <p>1、增進道德發展知能。 2、了解品德核心價值與道德議題。 3、養成知善、樂善與行善的品德素養。</p>

一下在你的生活中曾發生過哪些類似的突發事件，或是同學之間相處有磨擦、衝突的情形？

### 參、主要內容／活動

#### 一、活動一 生活小衝突（角色扮演）（體驗與發現）（35分鐘）

（一）老師引導學童分組表演以下的情況，經過的情形是怎樣？可能會有那些結果發生？

1. 丟東西時不小心打到同學。
2. 取笑弱小的(或肢障的)小朋友。
3. 好朋友叫我不要跟某某同學好。
4. 走路撞到年幼小朋友，轉頭就走。
5. 有人對我惡作劇。
6. 向朋友借的玩具弄壞了。
7. 排隊領取餐盒時，有人插隊。

（二）學童分組上台角色扮演。

（三）教師適時給予鼓勵、提示或解說指導。

#### 二、活動二 我會說說看（省思分享）（15分鐘）

（一）針對不同的演出主題，教師將每個情況依順序討論：

- 1、今天的演出，扮演的人有怎樣的看法或感受？
- 2、面對同一件事情，會有那些不同的做法？結果如何？
- 3、哪一種做法可能產生嚴重的後果，為什麼？
- 4、哪一種做法比較理想，為什麼？
- 5、遇到事情你會請求協助嗎？向誰求助呢？
- 6、這七個情形和哪一種品德有關？

（二）學童拿品德牌，貼在情境長牌的下方(橫式則為右方)。

#### 三、活動三 品德聯結車（體驗與實踐）（10分鐘）

（一）教師展示「品德聯結車」圖表，引導學童探究

- 1、你覺得品德重要嗎？為什麼？
- 2、一件事的發生會影響個人、家庭、校園或社會嗎？
- 3、我們來探究看看品德和家庭、學校、社會有什麼關係？

（二）全班分組，組長帶領討論。

（三）教師協助、引導、參與討論。

（四）各組上台分享討論的結果。

（五）進行「我是你的貴人」活動。

學童抽籤，抽出做他貴人的同學，並保密勿告訴當事人。次日起一週，進行自己的服務。（參考附錄一）

### 肆、總結活動/評量（15分鐘）

一、學生自由發表、分享今天的學習心得。

二、學生互動欣賞與鼓勵。

三、教師協助歸納：

教師引導學童了解一件行為的發生可能產生遠大的影響，原諒別人的無心之過，欣賞別人勇於認錯的精神，互助助人的美德，慈善柔軟的身段等，並願意學習與展現與日常生活當中。

◎品德項目例如：

守秩序、誠實、守信、廉潔、知羞恥、自律、負責任、仁慈、寬厚、平等、禮貌、尊敬、合群、正義以及勇氣等。

◎教師應思考如何與孩子討論尊重、誠實、負責、勇氣、勤奮、正直、公民素養，這些口號式的價值觀，以及可以和他們玩哪些遊戲，讓品德教育自然而然類化、建構在他們的思維裡。

◎品德形塑的歷程：多元接納、批判反思、理性論辯、知行合一、付諸行動。

◎品格教育不僅是教育趨勢，而是良好教育的基本元素，」美國教育界在「品格教育宣言」中指出，家庭、學校與社區，都應共同參與，深切思考我們可以從什麼地方、用何種方式著手，才能讓這個教育的重要課題深刻內化。

◎「我是你的貴人」活動，教師可視本身的班級經營規則或時間辦理，若無多餘時間可不用進行

◎品格教育不是只告訴孩子善惡是什麼就結束了，更重要的是培養批判思考與決策的能力，讓學生有能力做出好的判斷與選擇，並實際參與、實踐。

- 四、教師提示：認真做到當別人的貴人。  
五、提示：下次將進行別西卜之島遊戲。  
六、課後學習單：我今天的小收穫(1)。

### 第三、四節：來玩別西卜之島

#### 壹、課前準備

- 一、學生：事先閱讀或欣賞蒼蠅王的故事書或視頻。
- 二、教師：將 YouTube 的蒼蠅王影片看一遍，某些片段可快轉瀏覽。
  1. 學童遊戲分組 (每組 4-6 人)
  2. 別西卜之島遊戲(盒)，每組一盒
  3. 說明遊戲的玩法與規則。

#### 貳、引起動機

(5 分鐘)

教師引導學童：我們上一週當了別人的貴人，大家有努力進行嗎？遇到了哪些問題？如何處理？

你做了哪些事，和品德有相關嗎？有怎樣的關聯呢？感覺怎麼樣呢？

你知道你的貴人是誰嗎？怎麼知道的？

#### 參、主要內容／活動

一、活動一 進行別西卜之島桌遊(體驗與實踐) (35 分鐘)

1. 教師在 YouTube 以關鍵字「Lord of the flies」搜尋，以跳躍的方式，讓學生看蒼蠅王的重點劇情，由於沒有字幕，請教師在旁解說內容。

2. 教師在以下時間點暫停，並與學生短暫討論：

0:04:40 如果你不幸搭船失事，到了荒島，你會是怎樣的心情？

0:10:30 大家集合了，這種時候，該怎麼決定由誰領導大家。

0:16:10 如果沒有凸透鏡，還有哪些生火的方法？

0:38:00 看到有直昇機經過，卻沒發現他們，你有什麼感覺？

0:53:20 他們為什麼要把豬頭掛起來？如果是你，會這樣做嗎？

1:13:53 看到 Pig 被石頭砸死，你有什麼感覺？

1:21:00 如果你是前來察看的軍官，看到眼前這一幕，會有什麼想法？

3. 影片看完後，再討論以下問題：

- 如何選出領導？
- 如何訂定島上生存規範？
- 如何面對未知的事物，而不會想故事中的少年，去幻像出不存在的怪物？
- 島上生活如何分工合作？

二、活動二 別西卜之島 桌遊 (40 分鐘)

◎教師方面：與品德有關的新議題，可隨時依需求融入課程。

◎班級遊戲設計的原則，見教學參考資訊八。

◎為什麼要用遊戲來教學？見教學參考資訊九。

◎班級遊戲的實施流程，見教學參考資訊十。

◎別西卜之島遊戲規則等，見教學參考資訊一、二、三。

◎桌面遊戲，一般規則較為簡單、耗時不多、玩家間互動性強且遊戲零件設計抽象化。

遊戲強調戰略、淡化運氣、減少衝突，因此相對於軍事主題的遊戲來說更加柔和，通常在遊戲結束時不會淘汰任何玩家。(教學參考資料)

### 1. 教師簡介蒼蠅王故事：

- 諾貝爾文學獎的長篇小說，介紹作者及故事綱要
- 蒼蠅王及別西卜名詞詮釋。

### 2. 學生分組遊戲： 教師簡要說明，學生自行分組。

每組 4-6 人/學生自由組隊/完成者舉信號牌。

### 3. 桌遊介紹：

- 遊戲分組/自然分組或立意分組（每組 4-6 人）

- 桌遊介紹及遊戲規則說明與複述。

- 說明/提問/回答/引導/複述/

### 3. 教師澄清提問或引導重點：

- 隨機提問或回答學生自主提問。

### 4. 桌遊實際操作與演練：

- 遊戲/討論/反省/提問/分享

### 5. 教師總結： 各組代表自由分享。

- 桌遊趣事。

- 對遊戲規則是否滿意?/提出修正或自創。

- 別西卜事件中，有哪些人物或角色?

- 這些場景和人物或角色，我們周遭有發現類似情況嗎?

## ----- 第五、六節：桌遊啟示錄 -----

### 壹、課前準備

一、學生：回憶上一次玩別西卜桌遊的情形

二、教師：學童每人一張品德檢核表。

### 貳、引起動機 (5 分鐘)

一、教師提問：上節課我們玩別西卜之島，也討論到品德的問題，我們小朋友上課時，會發生那些品德上的問題呢？

二、學童自由發表，教師統整。

### 參、主要內容/活動

一、活動一 別西卜之島給我的啟示 (省思分享)(10 分鐘)

#### 分組報告

(一) 遊戲前你對別西卜之島規則有充分的了解嗎?請說說看。

(二) 遊戲一定要有規則嗎?為什麼?

(三) 你認為別西卜之島的規則很嚴格嗎?為什麼?

(四) 你的角色是什麼?你認為這個角色的個性怎樣?

(五) 你為什麼想回到文明世界?

(六) 遊戲中你想自己逃出就好還是一起逃出來?為什麼?

(七) 為了生存，遇到狀況時，你認為可否犧牲掉別人?為什麼?

(八) 你有使用能力卡來奪取別人的工具嗎?為什麼?

(九) 遊戲中，你會對旁人伸出援手(拉出流沙)嗎?為什麼?

(十) 要在荒島求生，你想要具備什麼技能?

### ◎引導與重點

在危機中面對小組成員的特性，注意事前的溝通取得默契，較能於遊戲中發揮團隊精神，如有個人因素難以掌握，可尋求溝通方式解決。

◎文明社會中，因為有教育、法律、倫理道德這些規矩，抑制了人類的獸性，讓人不會肆意妄為、奉公守法、遵守基本倫常。

◎違法行為，會進入法律處理的範疇(法治教育議題)

- (十一) 在一個不講正義的地方，你若是弱勢者，你會怎麼做？  
(十二) 團體逃生中，你認為一個能力好的領導者會怎麼做，為什麼？  
(十三) 人在逃生中的行為，和品德有關嗎，為什麼？  
(十四) 遊戲中的規則，和品德相同嗎？為什麼？  
(十五) 沒有規則和沒有品德有相似的地方嗎？說說看。

### 三、活動二 用我的規則玩一次 (創意規劃) (25 分鐘)

教師引導學童進行以下分享：

- 1、你覺得那些規則訂得不合理嗎？
- 2、你覺得改變那些規則可以使遊戲更有趣嗎？
- 3、如果規則可以變更，我們可以怎麼改變規則呢？
- 4、學童自由發表，教師將可行的規則記錄起來。
- 5、依照新修改的規則試玩一次。
- 6、遊戲結束。

### 二、活動三 尊重與負責 (省思分享) (15 分鐘)

角色扮演結束，教師引導學童分組討論：

1. 我們以前有沒有約定過上課要專心？是口頭約定還是訂在生活公約裡？
  2. 上課講話會不會造成別人的困擾？那些困擾？
  3. 上課不專心對老師有沒有尊重？為什麼？
  4. 為什麼說「不尊重別人，就是不尊重自己」？
  5. 上課不專心對自己有沒有負責任？為什麼？
  6. 你覺得怎樣才是負責任？
  7. 對於上課講話影響他人的人，直接制止可能會引起不悅或衝突，可以怎樣做比較好？
  8. 沒有品德約束的教室、學校、社會會是什麼樣子呢？
  9. 你希望我們的班級、學校、社會是個怎樣的情形呢？
  10. 當生活中有人違反了這些規範時，會發生什麼事呢？
  11. 你是一位有品德的人嗎？你怎麼知道的？
  12. 品德看不見，你是怎麼感受到的？
  13. 你覺得一個無品德、功課很好的人出了社會會如何？
- 各組上台發表討論的結果，教師歸納、統整。

### 三、活動四 設計品德檢核表 (體驗與實踐) (15 分鐘)

(一) 教師引導學童認知：除了負責和尊重，我們平常遇到的品德項目還有很多，做得到比知道還有意義，就讓我們來評量自己能否努力做到這些可貴的品德項目。

(二) 教師取出預先設計的檢核表。逐項說明提示：

1. 有那些不清楚地請提問，可以增加或刪除的也請提出。
2. 自主提出的，請同學互相討論後寫入，儘量不重複。

(三) 完成本班(或本組、個人)的品德檢核表。

(四) 介紹使用方法，說明檢核表要收回。

(五) 老師選出設計的佳作，請學童互相觀摩或修正。

◎教師提示幾項可改變的規則，例如：

1. 探索時，不限只能翻鄰近的卡。
2. 能力卡可以於遊戲開始前就讓大家抽。
3. 只有同時擁有某幾項物品的人可以得救。
4. 其他創意規則….

◎提醒不專心的同學，可問他老師教到哪裡了？或是請同學傳話給他：「有同學覺得你影響到他上課了，請你安靜！」

◎品德的涵養與學校的作法，參見教學參考資訊十一。

◎設計品德檢核表的替代活動，例如：

- 1、訂定我們的「生活公約」。
- 2、品德嘉言美句大蒐集。
- 3、「品德與我」說故事比賽。
- 4、推選品德楷模。

<p><b>肆、總結活動/評量</b> (10 分鐘)</p> <p>一、學生自由發表，分享今天的學習心得。</p> <p>二、學生互動欣賞、彼此鼓勵。</p> <p>三、教師協助歸納與欣賞品德嘉言美句： 快樂不是擁有的多，而是計較得少。 滴水成河，粒米成籬，勿以善小而不為。 天上最美是星星，人間最美是溫情。</p> <p>四、教師提示： 品德貴在實行，能獲得朋友的提醒或建議，對品德行為的實踐很有幫助，希望大家都是有品德的好學生。</p> <p>五、課後學習單：我今天的小收穫(3)。</p>	<p>5、製作品德書籤。</p>
<p>學習 評量</p>	<p>一、評量建議：評量策略及評量方式宜採多元多樣，並讓學童自由參與，或就其專長表現學習的成果，分享自己的「我今天的小收穫(1)(2)(3)」，教師亦可參考下列評量方式，或自行擬定評量表進行評量。</p> <p>(一)口頭報告：分組活動中的表現能否表達自己意見，見解是否具體、明確，有無專心聆聽他人意見。</p> <p>(二)行為檢核：日常生活的表現，道德行為的實踐力，有無須改進的地方。</p> <p>二、同儕互評：以群組為單位，自我評量群組的合作學習狀況</p> <p>1、參與、發表是否熱心、認真。</p> <p>2、品德實踐是否勇於執行。</p> <p>3、討論問題是否深思熟慮、積極發表。</p> <p>三、家長評量： 家長協助評量學童在家中的行為表現，可以品德檢核表的情形來檢核。</p>
<p>教學 省思</p>	<p>1、學生個人是否充分認知，並願意改善使品德更完美。</p> <p>2、桌遊教學前後，本班品德行為表現有無顯著改進。</p> <p>3、我平時的言教、身教有無符合品德行為。</p>

二、教學實施與建議：

- 1、課程認知：本教學是針對國小五年級學生而設計，若欲於其他年段或班級實施，請根據學生認知發展及道德思考層次作適當的修正。
- 2、內涵引導：「品德」對國小學童來說是極抽象的概念，教學者能以生活實例來引導學生發現問題並進行思考，讓學生由自我到群體思考有關道德判斷和解決方式，才有教學成效，
- 3、教學技巧：五年級學童的道德思考層次較偏自我中心。教師不要求做太過深度的思考或道德判斷，以學生能夠提出的建議再引導即能使學生獲得較好的學習成效。
- 4、教師角色：教師可用引導的方式，使學生主動發現問題並分析、判斷較佳的解決方法。勿用”正確答案”的解決策略。道德問題經常是兩難的，只有視情況做最佳改善的解決方式。教師亦應省思本身言教、身教的作為，以開放的觀念來面對學童，引導學童於輕鬆心態下檢視自己的知識、情意與執行力。

三、延伸活動：

- 1、品德行為專題研究：國小品德行為重要性排行榜。(調查法)



2、桌遊喜好與品德的關係，國小桌遊愛好者的品德表現相關性研究。(訪問法)

3、本班品德典範楷模推選活動。負責楷模、尊重楷模、禮貌楷模。(推舉法)

### 我今天的小收穫1( 月 日星期 )

題目	我的心得	老師的話
一件品德的小故事	內容概述：  和品德相關的是：	

### 我今天的小收穫2( 月 日星期 )

題目	我的心得	老師的話
別西卜之島桌遊	遊戲時我的表現：  我學到的是：	

### 我今天的小收穫3( 月 日星期 )

題目	我的心得	老師的話
我最喜愛的品德嘉言。	品德嘉言舉例：  我覺得很有意義：	

#### 肆、教學參考資訊

##### 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：20-30 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，喊隊呼或手勢。
2. 收拾道具，整理場地恢復原狀。

#### 二、◎荒島求生類型桌遊~別西卜之島 教學影片

<https://www.youtube.com/watch?v=nRp337HU0Zw>

#### 三、◎《別西卜之島》法扶桌遊

[https://www.laf.org.tw/index.php?action=actarea\\_detail&Sn=0&id=41](https://www.laf.org.tw/index.php?action=actarea_detail&Sn=0&id=41)

### 四、「蒼蠅王」故事簡介：

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。在島上生存的艱難與對環境的恐懼則困惑著他們的心靈，讓他們情緒緊張又防備，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。

五、1992年，國際品格教育聯盟在會議的結果推出：

**品格的六大支柱(six pillars of character)：尊重、責任、公平、值得信賴、關懷、公民責任，作為現代公民應培養的基礎品格特質。**

(一)尊重(respect)：目標：如何被尊重、行為準則如下：

- 對待別人要將心比心。
- 要謙恭有禮。
- 別人講話要仔細聆聽。
- 不要辱罵或嘲笑別人。
- 不要欺負或找別人麻煩。
- 了解一個人之前，不要下斷語。

(二)責任(responsibility)：目標：如何成為負責任的人？行為準則如下：

- 要可靠，答應做的事就要做到。
- 做好自己該做的事，不要讓別人幫你收拾爛攤子。
- 要對自己的作為負責，不要找藉口或怪罪別人。
- 三思而後行，要想到行為的後果。

(三)公平(fairness)：目標：如何成為公正的人？行為準則如下：

- 對待別人要將心比心。
- 讓別人也有機會。
- 說實話。
- 遵守遊戲規則。
- 要想到自己的行為會影響別人。
- 以開放的心胸聆聽別人。
- 自己的錯誤不要怪別人。
- 不要佔別人便宜。
- 不要搞小圈圈。

(四)值得信賴(trustworthiness)：目標：如何成為值得信賴的人？行為準則如下：

- 要誠實：不要撒謊、作弊或偷竊。
- 要可靠：說到做到，有始有終。
- 要有勇氣：認為對的事就去做，即使它很困難。
- 要當好朋友：不要背叛朋友對你的信任。

(五)關懷(caring)：目標：如何成為有愛心的人？行為準則如下：

- 待人寬大厚道。
- 幫助有需要的人。
- 對別人的感受敏銳。
- 絕不刻薄或傷害別人。
- 到自己的作為將會如何影響別人。
- 遠記住：我們從做好事中變成好人。

(六)公民責任(citizenship)：目標：如何成為一個好公民？行為準則如下：

- 自己的一份力，讓你的學校、你的社區和這個世界變得更好。
- 對身邊的事物盡一份責任。
- 參加社區服務。

- 幫忙照顧環境。
- 做個好鄰居。
- 尊重他人。
- 遵守家庭、學校和社會的規定。

(本文出處：天下雜誌 第 287 期 2003/11/15 出刊 品格要怎麼教？ 作者：周慧菁)

#### 六、◎品格教育的5E教學模式：

**典範學習 (Example)**：鼓勵大人本身要成為示範者，運用生活實例進行楷模學習，或利用時機介紹過去歷史或現實社會中，值得學習的英雄典範人物。

**詮釋釐清 (Explanation)**：不是只靠灌輸，而是透過真誠對話與討論，解除孩子對價值觀的疑惑，以及如何應對現實社會的複雜情境。

**勸勉規諫 (Exhortation)**：可透過影片、故事、體驗等方式，從情感面激勵出良善動機，鼓勵展現道德勇氣。

**環境形塑 (Environment)**：老師要創造彼此尊重與合作的友善環境，學校行政團隊也應透過典範領導，建立校園的品德核心價值與文化。

**體驗學習 (Experience)**：教導有效的助人技巧，讓孩子有機會親身體驗自己對他人的貢獻。

#### 七、現代生活相關的品德記事

##### (一) 品德教育的內涵核新分類

- 人性基本理念：悅納自己、尊重別人、兩性平權、家庭和樂等；個人及內在的信念…。
- 日常生活習慣：有禮貌、愛整潔、守秩序、有禮節、常服務；生活教育的行為要求…。
- 傳統倫理道德：孝順父母、尊敬師長、友愛同學、關懷老弱；我國固有的道德規範…。
- 民主法治信念：言論自由、民主審議、守法重紀、社會公義；西方法治社會的基礎…。
- 當代思潮趨勢：環境保育、珍惜資源、減塑抗塵、節水省電；愛護地球的自然態度…。
- 身心靈的宗教情懷：奉獻、服務、感恩、布施、行善、靜思；宗教入世的行為戒律…。

##### (二) 別西卜之島桌遊的設計用意

在讓未成年人理解、分析並判斷遊戲中所做的事情，對應在真實生活中的法律規範，如霸凌的定義、何謂財產權及身體權益等，進而思考法律制度存在的意義及提升法感意識，感受到法律不僅僅是條文，更是保護自己的方法，從遊戲中省思文明社會裡法律規範的可貴，讓我們免於淪為野蠻的人類。

#### 八、班級遊戲設計的原則

- 1、教育的原則：與教學目標相關。
- 2、安全的原則：做好預防準備，避免身心受傷。
- 3、趣味的原則：具趣味性，適度更換遊戲。
- 4、能力的原則：符合學生知識範圍，以及身心發展程度。
- 5、務實的原則：勿太複雜，影響其他活動。

#### 九、為什麼要用遊戲來教學？

- 自由、輕鬆沒壓力。
- 不確定性，人人無法充分把握。
- 新奇性，對未知充滿期待。
- 控制感，可發揮自由意志。
- 成就感，完成自願的目標。

十、班級遊戲的實施流程。

- 1、遊戲前：讓學生都知道如何進行。
- 2、遊戲中：老師知道自己在遊戲中的角色是觀察者、紀錄學童表現者。
- 3、遊戲結束後：引導學生相互致謝，安排討論時間，引導學童討論、省思與實踐。

十一、品德的涵養與學校的作法

品德有內在的涵養與外在的言行分別，內在的涵養難以用任何方式表現，但在生活中，可能由一個小動作便能使人感受得到，而外在金玉其外，敗絮其內的品德，是禁不起考驗的。學校方面可行的作法是：將議題的精神與價值適切融入學校組織規章、獎懲制度及相關活動，以形塑校園文化，提升學生學習成果。

---

## 伍、附錄

### 附錄一、品德聯結車

行 為	相關的品德	影 響
1. 丟東西時不小心打到同學。	公平公正	對個人
2. 取笑弱小的(或肢障的)小朋友。	友善關懷	
3. 好朋友叫我不要跟某某同學好。	友愛負責 誠信禮節	對家庭
4. 走路撞到年幼小朋友，轉頭就走。	利他利群 互助	
5. 有人對我惡作劇。	仁慈友愛 自律	對學校
6. 向朋友借的玩具弄壞了。	守信 正直勇氣	
7. 排隊時有人插隊。	勤勞 見義勇為 尊重	對社會

---

附錄二、

◎我是你的貴人 活動

活動	我是你的貴人
教學準備	投票箱、小張白紙每位學童一張。 學童用紙條寫姓名投入箱內。
活動進行	學童抽籤，隨機找出我要為他做事的同學，並保密勿告訴當事人。 次日起一週，進行自己的服務。
活動內容	每位同學要為他人做的事，例如：幫他撿拾掉落的物品、為他倒一杯水、教他做功課、幫他整理桌面雜物、附近環境，陪他聊天等，表現出對他人的關懷。  事後的回饋是：學生懂得感恩與表達感恩，願意繼續保持此品格行為的動力，進而養成關心他人、服務他人的習慣。

