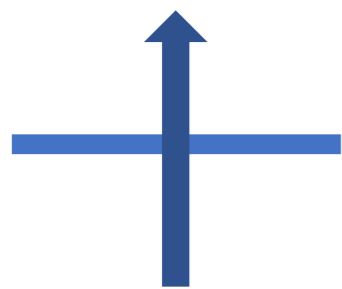


# 別西之島



山頂的狼煙升起，究竟是你死還是我活…

舞台區



使用完的道具卡放回處



回合指示物由第一位玩家負責移動



玩家 6

玩家 5

玩家 1

玩家 2

玩家 4

玩家 3







拉爾芙



我要三人以上獲救

傑克



我一定要殺了拉爾芙  
或小豬其中一人

西蒙



我必須讓兩人以上  
各失去一滴血

小豬



我一定要跟拉爾芙  
一起獲救

艾瑞斯

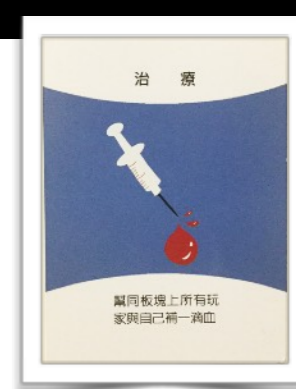
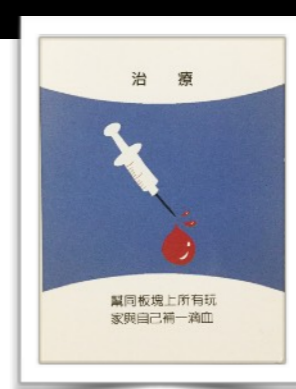


我年紀太小  
必須靠別人升煙獲救

羅絲



我只要自己一人獲救







教育宣導的新思維

# 傳統教育宣導流程



## 一.以「反」作為前提

» 討厭霸凌  
因此「反」霸凌

» 討厭毒品  
因此「反」毒品

» 討厭性別歧視  
因此「反」性別歧視

## 二.定義「錯誤」的行為

» 定義「霸凌」的行為有哪些

» 認識「毒品」的壞處  
或 誘惑你觸碰毒品的途徑

» 定義「性別歧視」的行為有哪些

## 三.填充題或是非題

有獎徵答，問孩子是否記得霸凌行為的定義或看見霸凌狀況要打的電話

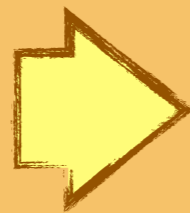
有獎徵答，問孩子是否記得毒品的種類與壞處或發覺毒品相關人士要打的電話

有獎徵答，問孩子是否記得性別歧視行為的定義或看見性別狀況要打的電話

# 如何讓孩子跟著你的思維走？

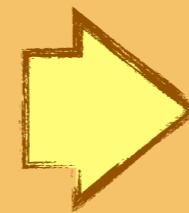
## 解構

- A. 打破對與錯的二分法
- B. 重新發掘名詞底下的現象  
(究竟發生什麼事?)
- C. 事情是又怎麼發生的?  
(可能有哪些階段?)
- D. 宣導的對象是誰?  
(他們最常發生的事情是什麼?)



## 搭橋

- A. 我要說的事情跟你有關係！
- B. 好的開場  
(接地氣，避免無感)
- C. 趣味的搭橋工具：  
(故事、遊戲、繪圖、桌遊、短片、電影...等等)
- D. 提問路徑的藍圖  
(獨立思考階段的設計)



## 提問

- A. 避免封閉式的問題
- B. 創造兩難的處境
- C. 可能的建議
- D. 補充資源

**真誠地在乎你教學的對象，相信你正在做的事！**