

附件五 111 年性別平等教育優良教學方案甄選活動

教案設計格式 (幼教組)

收件編號：

(此欄由主辦單位填寫)

(一) 教案理念、教學目標及評量

主題名稱	勇敢做自己-- 你/妳 這樣很棒!		
實施級別	<input type="checkbox"/> 幼幼班 <input type="checkbox"/> 小班 <input type="checkbox"/> 中班 <input type="checkbox"/> 大班 <input checked="" type="checkbox"/> 混齡班 (年齡: <u>3、4、5 歲</u>)		
活動數與時間	共 <u>3</u> 個活動 (合計 <u>120</u> 分鐘)(不含學習區桌遊時間)		
課程(活動)類型	<input type="checkbox"/> 主題課程 (含議題融入) <input checked="" type="checkbox"/> 單元活動 <input type="checkbox"/> 學習區活動 <input type="checkbox"/> 全園性活動 <input type="checkbox"/> 例行性活動 <input type="checkbox"/> 其他(說明) _____	實施時間	<input type="checkbox"/> 主題課程時間 <input checked="" type="checkbox"/> 單元活動時間 <input checked="" type="checkbox"/> 學習區時間 <input type="checkbox"/> 全園性活動時間 <input type="checkbox"/> 例行性活動時間 <input type="checkbox"/> 其他(說明) _____
領域	<input type="checkbox"/> 身體動作與健康 <input checked="" type="checkbox"/> 認知 <input checked="" type="checkbox"/> 語文 <input checked="" type="checkbox"/> 社會 <input checked="" type="checkbox"/> 情緒 <input type="checkbox"/> 美感		
課程目標	一、辨識性別的多元角色，避免形成性別歧視與偏見 二、建立相同或不同性別者平等和諧的相處方式 三、肯定自己與尊重他人的特質，不受性別限制		
學習指標	<p>幼兒園教保活動課程大綱--語文領域 語-大-1-5-2 理解故事的角色、情節與主題 語-中-2-4-1 敘說一組圖片部分連貫的情節</p> <p>幼兒園教保活動課程大綱--認知領域 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行</p> <p>幼兒園教保活動課程大綱--社會領域 社-中-1-2-1 覺察自己和他人有不同的想法、感受、需求 社-中-2-2-2 理解他人的感受和需要，展現同理或關懷的行動 社-大-2-2-3 考量自己與他人的能力和興趣，和他人分工合作</p> <p>幼兒園教保活動課程大綱--情緒領域 情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒</p>		
性平教育學習指標	<p>全人性教育 以「愛」為核心價值，愛別人之前要先肯定自己存在價值，建立根本「自尊」，並學習去「愛人」。</p> <p>幼兒園教保活動課程大綱--性別平等教育相關 社-中-1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動 社-大-2-2-1 聆聽他人並正向回應。 社-大-3-1-2 欣賞自己的長處，喜歡自己</p>		

	<p>12 年國教課綱--性別平等教育相關議題 性 E3 覺察性別角色的刻板印象，了解家庭、學校與職業的分工，不應受性別的限制。</p> <p>12 年國教課綱—品德教育相關議題 品 E2 自尊尊人及自愛愛人 品 E3 溝通合作與和諧人際關係</p> <p>12 年國教課綱—生命教育相關議題 生 E1 探討生活議題，培養思考的適當情意與態度。 生 E7 發展設身處地、感同身受的同理心及主動去愛的能力，察覺自己從他者接受的各種幫助，培養感恩之心。</p>
<p>教學目標</p>	<p>一、覺察自己及他人語言及行為中存在的性別刻板印象。 二、悅納自己、尊重他人不同的喜好興趣。 三、認識不同性別者的職業成就與貢獻。 四、知悉自己未來的發展可以突破性別限制。</p>
<p>設計理念 (含動機)</p>	<p>去年的冬天，幼兒園內一位小男孩，有一天穿著粉紅色兔毛背心到學校上課，小男孩很開心的和老師分享：「這個毛毛的摸起來好舒服!兔兔好可愛喔!」，進入教室後，同學對他說：「你怎麼穿你姐姐的衣服?」「這個是女生的耶!」。小男孩回家後跟媽媽說：「我下次不穿了，XXX 說我很奇怪!我在家裡穿就好了。」</p> <p>今年春天，另一位男孩，有一天穿著洋裝裙子、在長髮上夾蝴蝶結到園上課，入園時，老師問男孩的媽媽：「他今天怎麼特別打扮成這樣?」。媽媽笑著說：「他喜歡這樣穿!」旁邊的家長好奇地詢問老師：「他是男生還是女生?」。而這位家長在聽到答案為男生後，瞬間露出了不可思議的表情，此時旁邊的同學對小男孩說：「你今天是女生!」男孩生氣地說：「我是男生阿!」</p> <p>以上設計者於幼兒園日常生活所見之真實案例。</p> <p>性別刻板印象普遍存在我們的生活中，每個人的人格特質、外在形象、行為規範、職業類別、興趣活動等，都隱含性別刻板印象的影響。幼兒在社會化過程中，父母是傳遞文化認同之性別角色行為的重要人物，父母對男、女兩性的性別角色價值觀及是否抱持性別刻板印象皆對幼兒有深遠的影響。孩子進入幼兒園後，生活經驗擴大，接觸到更多不同的人、事、物，很有可能更加速了性別偏見或刻板印象之學習。上述例子中，幼兒園孩子的反應多是單純發自心中的疑問，顯露出自己對性別的刻板印象，而老師及家長則有些許意識而有所保留，但僅是如此，對於穿洋裝的男孩、穿粉紅兔毛背心男孩，顯然已經造成了其想法的影響和行為的限制。假若孩子於幼年時期無法覺察自己對性別的刻板印象，未來進入小學、中學，很有可能產生更嚴重的偏見及歧視，不論是言論、身體或精神上等對他人的侵害，都有可能發生。因此，設計者深深認同性別平等教育需從小做起，建立友善的性別平等概念。</p> <p>目前幼兒園教保活動課程大綱已將性別平等教育納入範疇，要求幼兒園課程應融入性別平等教育。針對幼兒園教保課程的實施通則特別指出： 「學習範疇要重視性別平等、種族平等之議題；以及流傳在社會中的文化資產，包括性別認同與性別刻板印象的覺察，關懷與尊重不同性別、不同年齡、不同社經背景、</p>

不同種族，及不同身心狀態的人，理解各種生活型態、生活物件及藝術表現」(教育部，2017)。

幼兒園老師雖然能意識到性別平等教育的重要性，但在課程融入上仍有困難與限制。例如老師們將性別平等教育融入課程，常利用團討時間和孩子討論，但因進行方式較隨機、片斷或零散，較難與孩子有較深入延伸的討論。此外，教師忙於各領域眾多不同的課程、規畫教學情境，需考量的事項繁瑣，較少機會對自身的性別平等意識進行反思，缺少檢視自身在教室的教學內容與言行舉止可能於無意識的情況下習以為常的採用過去的成長或受教經驗來面對孩子，造成孩子性別的偏見與誤導而不自知。

玉成附幼自 110 學年度開始加入台北市教育局性別平等教育重點學校，參與幼兒園性別教育課程與教學工作小組，除辦理教師增能研習，也參加性平繪本及桌遊的設計研發，參與的兩年期間在劉淑雯老師、劉力君老師的指導下，研發設計了「薇薇安的服裝派對」、「爬蟲女孩的午茶派對」兩套性平桌遊。設計者於過程中體驗到經由繪本故事與孩子討論性平，容易與孩子的生活產生連結，且易於聚焦議題深入討論；而連結繪本內容設計的性平桌遊，能將繪本故事中的情境氛圍更立體化，孩子透過動腦思考策略、動手操作，都讓孩子思路更清晰、感覺體驗更加具體。

因此，設計者產生以繪本、桌遊為方法媒介，設計單元活動內容，將性別刻板印象議題加深、加廣的課程想法。本教學活動進行方式設計為教師利用生活分享團體討論的時間，進行繪本討論，再接續將教師自行設計的性平桌遊融入學習區，讓孩子能於學習區時間進行桌遊，因「遊戲」有別於上課，可為孩子帶來趣味性、愉快放鬆的感受，孩子彼此之間能更自然的擁有共同話題進行互動，延伸性平相關的議題討論。

在教學活動目標設定方面，設計者基於性別平等教育須從幼兒園啟蒙之原則、避免性別刻板印象在孩子的心中生根之理念，依序設計三個教學活動。首先，從第一個教學活動「凱文公主」出發，期待孩子能從幼兒時期開始，及能逐步覺察自己對性別可能的刻板印象，避免想法僵化。其次，從「爬蟲女孩」的活動接續，透過教師研發設計的遊戲，希望孩子能學習覺察他人對自己的性別刻板印象，培養意識到自己可能遭受到偏見、歧視等差別待遇的能力。最後，從「恐龍女孩」活動中，則透過歷史及社會人物真實案例，瞭解人能透過自我肯定的方式，緩解刻板印象所帶來的影響，期待孩子在成長的過程中，努力突破自我懷疑、自我侷限，自由發揮自我潛能。

此外，設計者希望透過本教學活動的實施，協助教師蒐集孩子對於性別議題的想法。教師在活動中運用觀察紀錄方式做為課程活動評量，透過觀察幼兒反應及討論紀錄，作為分析幼兒對於性別的想法樣貌的資料，並可提供教師省思自身的性別平等意識。此舉將有助於教師後續思考並規劃性別平等教育教學活動時，能更符合幼兒現階段發展需求。教師與孩子若能透過不斷地觀察和省思，才能避免性別刻板印象的再製與傷害，也才能讓孩子在真正平等且相互尊重的環境中安心成長。

本教學活動設計以全人性教育「愛」為核心價值出發，先肯定自己的價值，建立

	<p>根本的自尊，再學習去愛人，達到「勇敢做自己」的核心概念。設計目的並非透過三個教學活動即求完全達到教學目標，而是達到開啟孩子「覺察」的契機，並自幼兒時期開始，逐步累積自我肯定的信念、積累小小的抵抗，讓自己變得堅強而有韌性，活出自在與自信！並期待孩子能將學習經驗延伸至小學階段十二年國教課程綱要性別平等教育中相關之議題。</p>
教學對象與場域分析	<p>教學對象為 3、4、5 歲混齡班幼兒，幼兒發展能力及認知能力差距較大，班上有 1 位發展遲緩幼兒、1 位疑似注意力不集中幼兒，繪本故事團體討論時，特生由特教助理員老師陪同。進行延伸活動玩桌遊時，老師則依幼兒能力進行分組。</p>
學習評量方式與重點	<p>一、老師進行「幼兒行為觀察」實施評量，觀察並以軼事紀錄法紀錄幼兒於學習活動中，參與團討發表言論、進行桌遊活動中的表現。</p> <p>評量重點包含：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 覺知辨識：(1)能覺察自己及他人的感受、喜好興趣 (2)能意識性別不平等對待發生。 2. 表達溝通：(1)能用尊重溫和的語言、表情表達自己的看法與感受。 3. 關懷合作：(1)能傾聽理解他人的情緒想法 (2)與他人合作進行遊戲。 4. 推理賞析：(1)能分析他人解決問題的方法。 <p>二、教師紀錄上課討論對話進行分析，省思教師自身言行反應中的性別平等意識，並分析幼兒對於性別想法的發展樣貌。</p>
使用教材(含媒體)	<p>一、使用繪本</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Michaël E.& Roland G. (2020)。凱文公主 (吳愉萱譯)。小熊。(原著出版於 2018 年)。 2. Vegara, Ma. Isabel Sanchez/ Callaghan, Laura (ILT)(2019)。Vivienne Westwood。Frances Lincoln Ltd。 3. Patricia V.& Felicita S. (2018)。Joan Procter, Dragon Doctor: The Woman Who Loved Reptiles。Frances Lincoln Ltd。 4. Linda S.& Marta Álvarez M. (2022)。恐龍女孩：第一位古生物學家瑪莉·安寧的化石大發現 (張東君譯)。字畝文化。(原著出版於 2020 年) 5. 夏洛特·佐羅托(1998)。威廉的洋娃娃(楊清芬譯)。遠流。 6. Robert M.& Michael M. (2019)。紙袋公主 (蔡欣瑛譯)。遠流。(原著出版於 1980 年) <p>二、教師自製性平桌遊(詳細配件內容及玩法規則說明請見下表及附件說明)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 「薇薇安的服裝派對」-附件 1 2. 「爬蟲女孩的午茶派對」-附件 2 3. 「性別故事對對碰」-附件 3 <p>三、網路媒體資源</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. CEDAW 動畫短片《金桃的魔法果實》 https://www.youtube.com/watch?v=Yk3jkWgg0hI 2. 養鱷正妹／養 7 隻鱷魚、土撥鼠挨罵冷血變態 她曝真實動機 https://www.youtube.com/watch?v=7u2o2Pe1RbQ

<p>補充教材</p>	<p>一、相關議題繪本</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Barbette Cole (2022)。頑皮公主不出嫁(吳燕鳳譯)。格林文化。(原著出版於1986年)。 2.Barbette Cole (2021)。灰王子(郭恩惠譯)。格林文化。(原著出版於1987年) 3.Chiara Mezzalama, Reza Dalvand (2022)。花布少年:瓦蘭廷的彩色世界(尉遲秀譯)。聯經出版公司。(原著出版於2021年) 4.Jessica Love (2019)。胡利安是隻美人魚(陳思宏譯)。三民。(原著出版於2018年) 5.Keith Negley (2022)。瑪麗愛穿什麼就穿什麼(劉亞菲譯)。聯經出版公司。(原著出版於2019年) 6.Mel Elliott (2020)。誰說這是男生的玩具!(林蔚昀譯)。青林。(原著出版於2015年) 7.Robert Munsch, Michael Martchenko (2019)。紙袋公主(蔡欣瑛譯)。遠流。(原著出版於1980年) 8.Scott Stuart (2021)。粉紅色影子的男孩(黃筱茵譯)。上誼文化公司。(原著出版於2020年) 9.王蘭、張哲銘(1993)。紅公雞。信誼基金出版社。 10.鄭博真、袁知芄(2019)。愛穿裙子的阿旺。大好文化企業社。 11.鄭博真、袁知芄(2019)。不愛穿裙子的美莉。大好文化企業社。 <p>二、相關議題影片</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.20140327《藝想世界》台灣之光吳季剛 分享設計創業之路 https://www.youtube.com/watch?v=BNb37w4VIMk 2.打破職業刻板印象 女水電工.卡車女鼓勵追夢 https://www.youtube.com/watch?v=rVn8TbsvUXE 3.小葉教給我們的重要事 https://www.youtube.com/watch?v=VP7F527eoC8
<p>參考資料</p>	<p>一、指定參考資料：(必選)</p> <p>真善美教學資源分享網</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.教學資源/性別平等教育/影音/ CEDAW 動畫短片《金桃的魔法果實》 https://goodlife-edu.com/cedaw%e5%8b%95%e7%95%ab%e7%9f%ad%e7%89%87-%e9%87%91%e6%a1%83%e7%9a%84%e9%ad%94%e6%b3%95%e6%9e%9c%e5%af%a6/ <p>二、課綱相關：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 性別平等教育：教學資源手冊(2019)(心理出版社)。 2. 幼兒園教保活動課程大綱 3. 幼兒園教保活動課程大綱中性別平等教育之相關學習指標 4. 幼兒園教保活動課程大綱中生命教育及品格教育之相關學習指標 5. 十二年國教課程綱要國民小學暨普通型高中議題融入手冊-【概念篇】十九項議題:4.1 性別平等教育、4.9 品德教育、4.10 生命教育。 6.【專題演講】全人性教育的挑戰與展望—統整教改新興議題的全人性教育。高松

景。

三、網路資料:

1. 你所不知道的刻板印象正在威脅你！刻板印象、偏見、歧視有什麼不一樣？文：何晨瑋。 <https://pansci.asia/archives/183509>
2. 性別平等議題融入幼兒園教保活動課程。陳昇飛。臺灣教育評論月刊, 2018, 7(10), 頁 60-62。 <http://www.ater.org.tw/journal/article/7-10/topic/09.pdf>
3. 新課綱學科課程地圖-性別平等教育。性別平等教育資源中心研發。
<https://ssur.cc/bQNBTBdMz>
4. 牠們教你流血流淚還要愛沙西米的鱷魚老師 還有她熱血的冷血朋友們。文：王心好。 <https://www.cna.com.tw/culture/article/20220213w002>

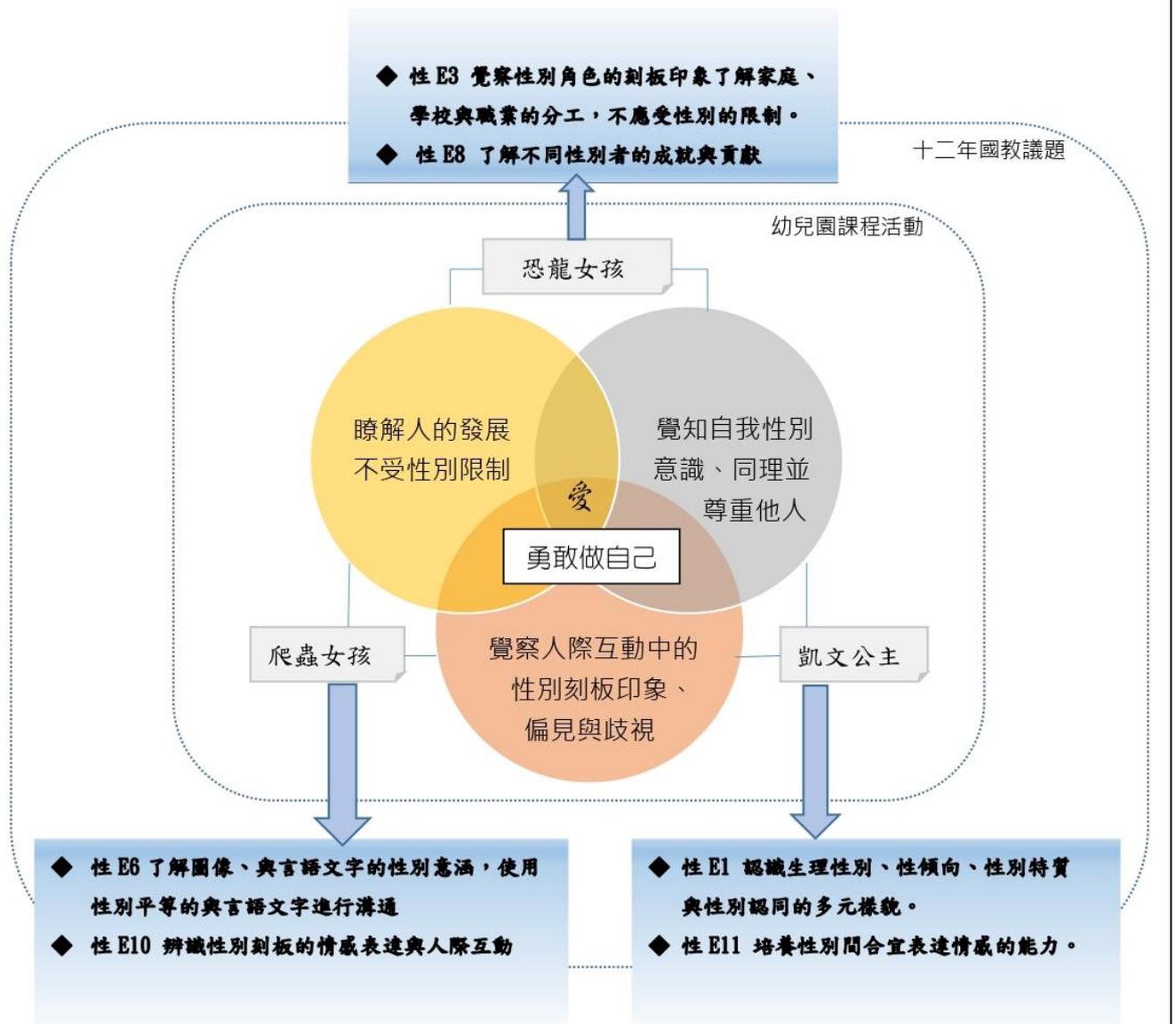
(二) 課程安排架構概述

1. 主題名稱：勇敢做自己-- 你/妳 這樣很棒!

2. 課程目標：

- 一、欣賞自己的長處，喜歡自己。
- 二、理解他人的感受和需要，展現同理或關懷的行動
- 三、覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動。

3. 主題網：



【註】

- 1.本教學活動設計以全人性教育「愛」為核心價值出發，先肯定自己的價值，建立根本的自尊，再學習去愛人，達到「勇敢做自己」的核心概念。
- 2.經由三個教學活動彼此相輔相成，循序達到「覺知自我性別意識、同理並尊重他人」、「覺察人際互動中的性別刻板印象、偏見與歧視」及「了解人的發展不受性別限制」的教學目標
- 3.幼兒於幼兒園階段達到覺察與自我肯定的學習目標後，期能將學習經驗延伸至小學階段十二年國教課程綱要性別平等教育中相關之議題。

活動安排架構(性平教育相關活動)

活動名稱/ (時間)	學習指標/ 活動目標	教學重點(活動概述)	學習評量 (評量重點/方式)
活動一：凱文公主 (40 分鐘)	社-中-2-2-2 理解他人的感受和需要，展現同理或關懷的行動 社-大-2-2-1 聆聽他人並正向回應。 語-大-1-5-2 理解故事的角色、情節與主題 情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒 1. 了解不論男生或女生，都可以選擇自己喜歡的顏色、裝扮和事物。 2. 理解言語批評與嘲笑帶給別人的傷害。 3. 學會用善意的表達方式對待他人。	分享繪本《凱文公主》，於故事中進行討論，請孩子表達對主角行為的看法、設想故事中的人物對主角說出什麼話、想像情境中主角的感受如何，經過討論分析後，整理尊重他人不同喜好的重要性，思考如何用善意的表達方式對待他人。請孩子分享思考過後的結果，並請全班給予回饋。 延伸活動邀請孩子體驗教師自製性平桌遊-「薇薇安的服裝派對」，遊戲進行中翻轉不同的觀點面向，與孩子延續討論服裝與性別刻板印象議題。	1. 討論活動中能說出自己喜好的顏色、裝扮和事物。 2. 能試著說出被他人批評或嘲笑時心裡的感受。 3. 進行桌遊遊戲中，能觀察說出服裝樣式、元素的不同，並用尊重的態度說出自己的看法。
活動二：爬蟲女孩(40 分鐘)	社-大-3-1-2 欣賞自己的長處，喜歡自己。 社-中-2-2-2 理解他人的感受和需要，展現同理或關懷的行動 語-大-1-5-2 理解故事的角色、情節與主題 認-中-3-1-1 參與討論解決問題的可能方法並實際執行	藉由繪本《Joan Procter, Dragon Doctor》故事內容，和孩子討論爬蟲動物學家Joan的故事，Joan因為是女生，而且從小喜歡爬蟲類動物，遭受到許多異樣眼光，但她仍然堅持自己的喜好，成為第一位女性動物園館長及研究學者。並分享台灣鱷魚女孩的影片，引導孩子覺察生活中隱藏的偏見與歧視帶給他人的影響，討論如何避免有以偏概全的盲點。最後師生共玩教	1. 能說出繪本及影片中主角特別之處。 2. 能發現並說出繪本故事中主角遭遇到的性別不平等對待有哪些。 3. 能用尊重的態度說出自己的看法與感受。

	<ol style="list-style-type: none"> 1. 理解人類社會具多元性、存在個體差異。 2. 覺察人際互動中存在的性別偏見與歧視。 3. 學習接納自己的感受、尊重他人不同的喜好與想法。 	<p>師自製性平桌遊-「爬蟲女孩的午茶派對」，共同體驗研究爬蟲動物的樂趣、理解 Joan 遭受性別不平等對待時的感受。</p>	
<p>活動三：恐龍女孩(40分鐘)</p>	<p>社-中-1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動。</p> <p>社-大-2-2-3 考量自己與他人的能力和興趣，和他人分工合作</p> <p>語-中-2-4-1 敘說一組圖片部分連貫的情節</p> <p>情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 瞭解職業及角色活動可以不受性別限制。 2. 樂於追求個人的興趣與長處，不受社會期待限制或受他人的偏見影響。 3. 學會尊重社會多元化樣貌。 	<p>教師分享繪本《恐龍女孩》，引導孩子觀察考古學家的工作方式及內容，分析故事中瑪莉.安寧所處的時代人們對職業性別的偏見與限制，嘗試理解瑪莉的感受，並討論瑪莉憑藉著無所畏懼的持續探索，以及持續不斷的認真學習，終究達成偉大成就的過程。討論後欣賞動畫短片《金桃的魔法果實》，影片呈現現代女性從事農業遭遇到的性別不平等待遇，歸納不同時代下卻一直存在著同樣的職業性別偏見，這些成功的女性如何突破限制、實現夢想的方法。延伸活動中邀請孩子共玩教師自製性平教具：「性平故事對對碰」，經由遊戲互動讓孩子將性平相關的繪本故事重述給彼此聽，延伸孩子之間故事討論的可能。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論中能理解並說出故事及影片中的主角在職業上遭遇到的困難是什麼。 2. 討論中能分析並說出主角解決困難的方法有哪些。 3. 桌遊進行中能將故事排序並口述出故事內容。

(三) 教案內容

學習指標 /重點	教學活動 (含時間)	教學 資源	評量方式 與重點
<p>社-中-2-2-2 理解他人的感受和需要，展現同理或關懷的行動</p> <p>社-大-2-2-1 聆聽他人並正向回應。</p> <p>語-大-1-5-2 理解故事的角色、情節與主題</p> <p>情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒</p>	<p>【活動一】凱文公主</p> <p>一、 引起動機 (5 分鐘)</p> <p>配合節慶活動，老師學校即將要舉辦扮裝派對，請孩子想想並分享自己想扮演什麼角色呢？</p> <p>二、 發展活動 (25 分鐘)</p> <p>(1)《凱文公主》繪本故事分享</p> <p>※繪本導讀：</p> <p>凱文想要在學校的裝扮日上扮成一位公主，卻不斷被同學們嘲笑，不過他完全不在乎。誰說只有女生可以當公主，如果學校內的女生要扮成騎士或牛仔，根本不會有人嘲笑他們，所以凱文仍然堅持要在裝扮日上扮成一位公主。但是，他發現了許多困難，畢竟穿高跟鞋、穿澎澎裙都是以前他沒嘗試過的。到底凱文可不可以在裝扮日上成為一位完美的公主呢？</p> <p>(2)在故事進行中進行提問討論:</p> <p>☆你覺得凱文的裝扮如何？你有甚麼樣的建議想送給凱文?(p.3)</p> <p>☆這些女生扮演騎士、恐龍、王子的角色，你覺得如何?(p.5) 為什麼女生可以穿長褲，男生卻不能穿裙子？</p> <p>☆凱文打扮成公主到學校後發生了什麼事？請想像並分享書中這些同學正在對凱文說些甚麼?(p.9)</p> <p>☆你覺得凱文有做錯事嗎？假如你是凱文，你心裡會有甚麼樣的感覺？</p> <p>☆假如你是凱文，你會因為同學對你的態度而改變下次想裝扮的角色嗎？</p> <p>三、 結束活動 (10 分鐘)</p> <p>分享與回饋：</p> <p>☆聽完這個故事，假如你是凱文的同學，你想和凱文說什麼呢？請和班上同學分享你想送給凱文的一</p>	繪本	<p>1. 討論活動中能說出自己喜好的顏色、裝扮和事物。</p> <p>2. 能試著說出被他人批評或嘲笑時心裡的感受。</p> <p>3. 進行桌遊遊戲中，能觀察說出服裝樣式、元素的不同，並用尊重的態度說出自己的看法。</p>

朋友也是爬蟲動物，每一天她都認真閱讀相關書籍、觀察紀錄著牠們，也會主動到博物館與館長討論探究，最後接手擔任館長執掌，幾年後也受 London 動物園邀約設計爬行動物館，運用自己對牠們的瞭解規劃了先進設備與更貼近自然的環境，並加入最愛的科摩多蜥蜴讓大家認識，最後成為科摩多蜥蜴專家，帶著牠到研討會分享，也繼續邀請科摩多蜥蜴陪伴她到動物園散步和參與下午茶派對。

(2)提問討論

☆JOAN 的同學為什麼都覺得她很奇怪、很可怕?

☆為什麼在 JOAN 擔任倫敦動物園爬行動物館長之前，都沒有女生擔任這個工作呢?

☆JOAN 在成為爬行動物館長期間，她是日常處理大型蟒蛇、鱷魚和科莫多巨蜥等動物的專家。她與這些動物建立了非凡的關係，證明它們在圈養中的行為可能與它們作為危險掠食者的傳說中的形象有很大的不同。請說說看，你認為 JOAN 是如何做到的?

※參考答案:不盲目地跟隨別人的想法看法、以善意的態度和不同的動物相處，努力認識、理解、接納對方想法。堅持自己的理念和興趣，克服研究過程中的困難。

☆不能為有些狗咬了人，就認為全世界的狗都是凶殘可惡的；而遇到一位友善親切的陌生人也不代表所有的陌生人都是心善無害的。請你說說看對生活中遇到這種情況時，你會有甚麼想法?

※教師歸納總結:沒有人應被判定為群體中的一部分，因為他們可能不應當承受那個判定。

三、結束活動 (10 分鐘)

(1)影片欣賞:「鱷鄰居」影片

<https://www.youtube.com/watch?v=7u2o2Pe1RbQ>

(2)影片中的台灣女孩養了 7 隻鱷魚，請分享自己看完影片的感受。

※教師歸納總結:無論你感覺如何，都是沒有錯的，我

電腦、
投影
設備

<p>社-中-1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動。</p> <p>社-大-2-2-3 考量自己與他人的能力和興趣，和他人分工合作</p> <p>語-中-2-4-1 敘說一組圖片部分連貫的情節</p> <p>情-中-1-2-1 從事件脈絡中辨識他人和擬人化物件的情緒</p>	<p>們也應該尊重別人不同的感受與想法。</p> <p>四、延伸活動</p> <p>(1)教師介紹自製性平桌遊「蜥蜴女孩的午茶派對」玩法。</p> <p>(2)幼兒於學習區時間分組玩桌遊，邊玩邊討論。</p> <p>(3)於下午圍討時間分享玩桌遊的感受與心得。</p> <p>★「蜥蜴女孩的午茶派對」桌遊配件內容及玩法介紹於「使用教材 2」中有詳細說明。</p> <p>【活動三】恐龍女孩</p> <p>一、引起動機：(10 分鐘)</p> <p>教師拿出恐龍化石模型給孩子觀賞並提問：</p> <p>☆大家知道這是什麼嗎？</p> <p>☆你覺得恐龍化石會在哪裡發現？</p> <p>☆恐龍化石是誰發現的？</p> <p>☆你知道「考古」是甚麼樣的工作？</p> <p>☆你覺得考古學家是什麼樣子？</p> <p>二、發展活動：(20 分鐘)</p> <p>(1)《恐龍女孩》繪本故事分享</p> <p>※繪本導讀：</p> <p>維多利亞時代科學家瑪莉·安寧，在恐龍這個字還沒被創造出來、地質學會拒絕女生加入的年代，12 歲的她就發現第一件完整的魚龍化石，瑪莉的遭遇和故事，證明研究不分男女、發現不分老幼。瑪莉的智慧和毅力讓倫敦皇家學會於 2010 年把瑪莉·安寧列為英國科學界最具影響力的十位女性之一。</p> <p>(2)提問討論</p> <p>☆這本書在說什麼故事？</p> <p>☆瑪莉發現了什麼？她發現之後做了甚麼？</p> <p>☆大家對瑪莉的發現有什麼反應？你認為瑪莉心裏會有甚麼感受？</p>	<p>桌遊 桌遊 器具 及配 件。</p> <p>恐龍 化石 模型</p> <p>繪本</p>	<p>1.討論中能理解並說出故事及影片中的主角在職業上遭遇到的困難是什麼。</p> <p>2.討論中能分析並說出主角解決困難的方法有哪些。</p> <p>3.桌遊進行中能將故事排序並口述出故事內容。</p>
--	--	---	---

(3)教師拿出不同情節的故事圖卡，引導孩子討論並製表紀錄孩子想法：

發生了什麼事?	主角有什麼感覺(why)	你有什麼感覺、想法(why)

☆瑪莉最後的成功是如何達成的？

※參考答案:無所畏懼的持續探索、學習。

堅持自己的喜愛和興趣、適合自己的最棒。

不要讓他人不平等的對待阻礙你觀看周遭的世界。

☆你認為瑪莉·安寧是個怎麼樣的人？

※參考答案:勇敢、堅持、毅力決心、好奇、勤學、努力、持續向前、不怕挫折、令人敬佩...

☆假如瑪莉沒有遭受到性別不平等對待，你認為會發生什麼事？

三、結束活動(10分鐘)

(1) 影片欣賞:《金桃的魔法果實》

(2) 討論影片中金桃遭與到的困難、以及金桃是如何化解困境的。

(3) 教師總結:社會現況仍有相當多的職業有可能遭受性別偏見，但我們仍然可以堅持自己的喜好興趣，找到真正適合自己的工作。

追求夢想的過程中遭遇的困難，雖然有時候無法避免，但我們仍然可以努力想方法解決，持續向前。

四、 延伸活動：

(1)教師介紹自製性平桌遊「性平故事對對碰」玩法。

(2)幼兒於學習區時間分組玩桌遊，邊玩邊討論。

(3)於下午團討時間分享玩桌遊的感受與心得。

★「性平故事對對碰」桌遊配件內容及玩法介紹於「使用教材3」、「附件3」中有詳細說明。

故事卡、海報紙、筆

電腦、投影設備

桌遊及配件

(四) 角落或學習區安排

角落或學習區名稱	教學素材	角落或學習區與活動之關聯性	引導重點
桌遊區	「薇薇安的服裝派對」--教師自製桌遊	配合延伸活動 1「凱文公主」。(詳細玩法說明請見「使用教材 1」、「附件 1」)	遊戲中引導孩子重新思考性別與服裝搭配的各種可能，延伸討論不同性別的人物，穿著不同樣式或職業服裝，都可以創造獨一無二的故事。
桌遊區	「爬蟲女孩的午茶派對」--教師自製桌遊	配合延伸活動 2「爬蟲女孩」(詳細玩法說明請見「使用教材 2」、「附件 2」)	引導孩子可以透過桌遊遊戲經驗，探索、親近地球上各種不同的爬蟲生物，看見生物的美麗、體會尊重生命、保護生物多樣性的重要。並期望玩家能感受研究的樂趣、了解感知喜歡探索動物是不受性別、年齡等限制的，進而更加關心生命平等、參與地球永續發展的行動。
語文區	「性別故事對對碰」--教師自製桌遊	配合延伸活動 3「恐龍女孩」(詳細玩法說明請見「使用教材 3」、「附件 3」)	引導孩子能經由口述整理對故事的理解、人物感受的描述，及對性別平等議題的想法。交換卡片的過程也可訓練對牌卡圖片的觀察統整能力，以及學習與朋友溝通協商、相互合作，才能讓遊戲玩家順利出現。

(五) 教學心得：歷程紀錄及省思

1. 「凱文公主」教學心得：教學歷程記錄及省思

一、對於「男生穿裙子」，孩子的想法是...

在孩子看到凱文的公主打扮時，紛紛表達了第一時間的想法：

C1：凱文好醜！

C2：看起來好奇怪！

C3：男生不能穿裙子，穿裙子很奇怪，很醜，會被人家笑！

其中一個孩子的回應引起老師好奇：

C4：凱文一定是搗蛋鬼！

T：為什麼你覺得凱文是搗蛋鬼？

C4：因為....因為他偷穿姊姊的衣服！

孩子回答得較遲疑，老師覺得孩子可能不知道如何表達他覺得凱文穿裙子這件事讓他覺得是不對的行為原因為何？

T：凱文有跟姐姐借裙子，姐姐答應借給他了，凱文沒有「偷穿」唷！你還是覺得凱文是搗蛋鬼嗎？

C4：...(點頭)

凱文穿裙子的行為在這位孩子內心的標準中，是屬於「搗蛋鬼」→「明明知道不可以還是要去做」的負面行為，換句話說，孩子認為男生不應該穿裙子是「本來就不對的事情」。

C5：凱文如果要打扮成公主，就要留長頭髮，這樣就不會醜了。

老師分析孩子的反應，有些孩子其實不見得是因為性別刻板印象一覺得男生就是不能穿裙子，而是從美感的角度來評斷，假如視覺效果上是具有協調性美感的，則不論凱文的真實性別是男生或女生，都可以接受裙裝的打扮。

C6：女生穿褲子打扮成王子不會很奇怪，很多女生都穿褲子，很好看！

T：那麼假如很多男生都穿裙子打扮成公主呢？

C6：不可能啦！.....

依孩子的反應，有些孩子則是依據「多數人都這樣的話就是對的行為」來判定，而孩子生命經驗中接觸的「多數人」，僅是家人和學校老師同學為主，教師省思應協助更加拓展孩子的生活視野，介紹分享服裝的演變史、不同國家民族的傳統服裝，增加孩子思想的厚度。

二、孩子，請停下腳步，想一想別人聽到會有甚麼感受呢？

故事進行到凱文被同學們嘲笑、排擠，老師邀請孩子觀察繪本中同學的神情，猜猜看他們對凱文說了甚麼話。

C7:那個男生指著凱文笑，他應該是在說你好醜喔！

C8:他們都離凱文很遠，不想跟凱文牽手同一組。

T:你們覺得凱文的表情看起來怎麼樣？

C9:凱文很傷心。C10:凱文很孤單。

T: 大家幫忙想一想，凱文的公主裝扮有傷害到或妨礙到別人嗎？

孩子們都搖搖頭。

T: 那麼，假如你是凱文，你並沒有做錯事，或是傷害、妨礙到別人，但是別人都笑你、罵你、不和你當好朋友，你會有什麼感覺？

C9: 會很想哭。C11: 覺得我很可憐。

從孩子們的表情及分享可看出，孩子突然發現剛剛自己直接的評論、說出自己的感受，可能讓當事人有的感受：生氣、傷心、不舒服、孤單、無辜委屈。明白這一點後，孩子沉默了許久。

三、重新思考他人的感受後，孩子想說的話是...

討論到尾聲，老師請孩子想想在今天的討論之後，再度思考：假如凱文是我們的同學，今天打扮成公主，出現在我們班，自己會想跟凱文說甚麼？並請其他的同學模擬扮演凱文聽到的感受做出回應。

孩子分享送給凱文的話	同學的回應
凱文你今天好特別	開心
凱文我可以牽你跟你一組嗎？	開心、感謝
凱文你好漂亮	開心
凱文你好酷	開心

其中一位孩子的分享如下：

C1：凱文你好漂亮！

大家給了大愛心的回應。老師發現，C1 就是在故事討論一開始就大聲說：「凱文好醜！」的孩子，老師對於孩子的改變覺得十分好奇。

T：你偷偷告訴我們，你是真的覺得凱文漂亮？還是不想讓凱文難過呢？

C1：嗯...沒有真的覺得漂亮。我還是不太喜歡凱文穿這樣。

原來孩子仍然覺得凱文這樣不好看，但在表達自己的真實感受時，他選擇轉換不一樣的「話」和「語氣」來說明--從「凱文好醜」轉變為「我還是不太喜歡凱文穿這樣」。老師希望增強孩子因體貼他人感受所做出的轉變，避免孩子誤會必須否定自己真實的感受想法，或是刻意講出虛偽不真心的讚美。

T：其實，大家喜歡的樣子都不一樣，你覺得凱文穿裙子不是很好看，但是能用禮貌的、體貼的方式來想這件事，是因為你知道你如果因為自己的不喜歡就批評別人，會讓別人傷心，這樣代表你學會了尊重別人唷！老師覺得這樣很棒！

桌遊「薇薇安的服裝派對」--你/妳 這樣穿好像也蠻好看的!

為延續孩子對性別與服裝的討論，教師介紹了「薇薇安的服裝派對」桌遊玩法，讓孩子於學習區時間進行遊戲。大部分孩子對於「換裝扮演」相關的遊戲都相關喜愛，在扮演的過程中孩子能享受到想像遊戲的樂趣，因此當孩子看到畫風可愛、精緻的遊戲卡，都非常想嘗試。

這款桌遊的骰子上，畫有不同的圖案花紋，以及不同的服裝款式，孩子在依照骰到的結果後，必須找出條件相符印的服飾卡，孩子因此更加留意到衣服設計元素的不同，培養觀察生活中細節的能力。而每當有玩家骰到「小內褲」時，就會有大笑聲出現，因為要交回一張

服飾卡，孩子都覺得好可惜，依依不捨的無法決定要選哪一張。

孩子在抽到不同服裝卡搭配上自己的人物卡後，需和大家分享自己對人物穿著的想法感受，教師觀察到大部分孩子在描述前，會仔細觀察、思考斟酌要如何表達—例：「我喜歡這個衣服的圖案。」、「他/她穿這個衣服好像要出去玩了好開心!我也想去玩!」、「他/她穿這樣看起來很像足球高手」、「這種衣服我去日本的時候有看到過!(和服)很漂亮!」.... 孩子能有較開放的態度來欣賞，找出服裝的特色，也會嘗試想像、理解衣服所代表的意義，也會和自己的生活經驗結合，引起大家一起討論不同國家、不同族群特色的傳統服裝，延伸出更多學習的契機。

而淡化性別特徵的人物卡，也讓孩子在遊戲時有更延伸的討論，因為只剩下「髮型」不同，有些孩子不太肯定「短髮」人物卡的性別，因為日常生活中也有很多女生是短髮，因為無法確定性別，孩子會因為是自己的角色卡衍生情感，而以想像力轉換欣賞的角度，合理化自己的想法。

教師教學省思

一、「服裝」很適合做為和幼兒討論「性別刻板印象」入門的話題

服裝的選擇是幼兒階段學習社會化重要的項目。幼兒園裡許多幼兒的服裝都是父母選擇、購買，孩子也會偵測家長的期待，基於想讓父母開心的感情去配合，因此多數孩子對於「男生不該穿裙子」、「男生不該穿粉紅色」這樣的想法都有共鳴，討論過程中孩子參與度高。

二、「尊重」是雙面向的，需教導孩子「尊重他人的想法」，也需「接納自己的想法」

在引導孩子换位思考他人的感受後，教師可以觀察到孩子理解了言語批評與嘲笑可能帶給別人的傷害，因此在模擬扮演活動中會避免批評或嘲笑的話語，但教師須注意同時引導孩子，每個人對「美」的感受都有所不同，覺得男生穿裙子不好看是個人的看法，也需要被他人尊重。假如老師沒有處理好，讓孩子學習到的是--內心不認同，但是卻為了討好他人而說出不真誠的話，如此便成反教育。教學活動最重要的，是引導孩子理解每個人都有權利「勇敢做自己」，我們必需透過人與人之間需相互的尊重、真誠友好相待，才能讓世界變得更加美好。

教學建議

▲教師可再延伸介紹服裝的演進史，討論相關繪本如：《瑪麗愛穿什麼就穿什麼》、《不愛穿裙子的美莉》。

▲教師可再延伸分享不同國家民族的傳統服裝，討論相關繪本如：《愛穿裙子的阿旺》。

▲當孩子表達對性別服裝看法感受時，教師也須注意自身反應，以「尊重」的態度回應孩子一切想法，避免批判的態度，對孩子造成傷害。

2. 「爬蟲女孩」教學心得：教學歷程記錄及省思

聽了 JOAN PRACTER DROGAN DOCTOR 的故事以及觀賞「鱷鄰居沙西米」養鱷魚的女生的影片之後，孩子在教師引導下，分享自己的發現和想法：

一、「愛」是爬蟲女孩最神奇的力量

T：在故事中，JOAN 成為爬行動物館長期間，是日常處理大型蟒蛇、鱷魚和科莫多巨蜥等動物的專家。她與這些動物建立了很親密的關係，證明它們在圈養中的行為可能與它們在野外作為危險掠食者的傳說中的形象有很大的不同。請說說看，你認為 JOAN 是如何做到的？

C1：她很勇敢！

T：噢！所以只要很勇敢就可以養這些大型爬蟲嗎？就可以和這些看起來很危險的動物很親密嗎？是不是還需要一些其他的...？

C1：因為她很喜歡牠們，用心照顧牠們。

C2：她有很認真研究，認識牠們，知道要怎麼照顧。

C3：剛剛那個姐姐也有說。要很愛很愛牠們。

T：這些回答都很棒喔！小朋友也很仔細的聽故事和看影片，很認真的去體會 JOAN 和沙西米姊姊的感覺。

二、只有男生才勇敢嗎？

T：為什麼在 JOAN 擔任倫敦動物園爬行動物館長之前，都沒有女生擔任這個工作呢？

C4：因為那時候打仗了，女生都不能出門。很危險。

C5：只有男生可以出去工作，女生不能做那些工作。

T：這可能是原因之一喔。戰爭的時候女生都被規定在家裡不能出門，要幫忙之衣服或是種田，打仗的軍人才有衣服和食物。那還有其他想法嗎？

C6：女生害怕爬蟲類。男生比較不怕。

C5：可是我是男生我也怕啊。哈哈。

C7：但是 JOAN 太厲害了，所以她是女生也找她做這個工作。而且她很努力。又很喜歡這些爬蟲類。

三、拿下「害怕」和「刻板印象」的眼鏡

老師拿出爬蟲類大型玩偶，有緬甸蟒和變色龍，有的孩子看到就趕快往後坐，或是露出嫌惡、緊張的表情，但有的很鎮定或是很好奇。

T：嗨嗨~這是我的好朋友，我很喜歡牠喔！牠陪了我很久很久了。對了！我們再回想一下剛剛在影片還有故事的 PPT 中看到了這兩個很特別的女生，她們都有很特別的興趣。

C2：他們都很喜歡爬蟲類。

C8：他們都有養鱷魚！

C5：矮額，我有點害怕。

T：噢！有人說他有點害怕，會害怕爬蟲類的人可以舉一下手嗎？

(約有一半以上的孩子舉手)

T：老師覺得你們的表情好像繪本中動物園的來賓看到 JOAN 飼養科摩多龍的時候的樣子耶!老師想問問大家，為什麼 JOAN 的同學、動物園的觀眾都覺得 JOAN 很奇怪、很可怕?

C9：他們覺得不舒服。

C10：他們不喜歡。

C11：有人覺得害怕。

C12：有人很緊張。

T：所以大家是因為自己害怕爬蟲類而覺得 JOAN 很可怕，因為覺得 JOAN 喜歡的和大家不一樣就說 JOAN 很奇怪，但是 JOAN 本人真的很奇怪、很可怕嗎?

C8:她其實很漂亮!

C6:我覺得她是很勇敢。

C13: JOAN 被說那樣很可憐!

四、「同理」能拉近彼此的距離，「尊重」能化解彼此的傷害

T:剛剛在影片中，沙西米姐姐說常常有人對他說「矮額，一個女生怎麼養鱷魚？」，大家覺得為什麼很多人都這樣說?

C8:因為他們覺得鱷魚很可怕!女生養鱷魚很危險!

T:那麼大家記得沙西米姐姐說她聽到時都會有甚麼樣的感覺呢?

C3：很傷心。

C10：不喜歡。

C6：她會哭哭，她有說不想別人這樣說。

T：想想看，你的爸爸媽媽很愛你，如果他帶你出門，有人笑你，說「矮額~這小孩這麼討厭」之類的，爸爸媽媽會有什麼感覺呢?

C13：會很傷心。

C14：很不舒服。我爸會生氣罵人!

T：對喔!鱷魚對沙西米姐姐來說，就像是自己的小孩，她因為很愛很愛她的鱷魚寶貝，就算被鱷魚咬傷她都一樣愛他們，所以她聽到這些批評的話，當然很不舒服!

T：那老師想問大家，如果今天你看到了不喜歡或你害怕的東西或是動物之類的，你要怎麼做會讓對方比較舒服一點呢?假如你看到 JOAN 或沙西米姐姐帶的她的寵物出現，可以怎樣反應?

C5：我還是覺得「矮額.....」，但是在心裡「矮額.....」就好了。

C6：我覺得不舒服，我就離遠一點。

C2：有一點想摸摸，看看她的寵物。

T：所以有人會好奇想靠近看看，想嘗試認識不常見的動物。有的人不喜歡，但是他會有禮貌的離遠一點不要靠近。你們會試著讓別人有比較舒服的感覺，小朋友的想法都很棒喔!

五、其實，大家都有可愛的一面

T：老師要邀請剛剛說想摸摸看蛇和變色龍的小朋友來老師旁邊，可以來摸摸或看看這兩隻玩偶喔。剛剛覺得害怕但現在還是想看想摸的人也可以過來。

孩子們試著伸手摸摸看、抱抱看爬蟲玩偶，並分享自己的感受。

C2：玩偶很好摸，不可怕，想摸摸看真的是不是一樣。

C13：靠近看蟒蛇的圖案很漂亮。有不一樣的形狀和顏色。

C5：我覺得好像沒有那麼可怕了。

C10：我下次去動物園要去爬蟲館看看這些動物。

桌遊「爬蟲女孩的午茶派對」--當一名爬蟲研究學者是甚麼樣的感覺呢?

「爬蟲女孩的午茶派對」是「勇敢做自己」教學活動設計中教師設計規則最複雜、規模最大的桌遊教具，當眾多牌卡、繽紛的遊戲底盤，還有可愛的蜥蜴模型出現在孩子眼前，孩子已經開始躍躍欲試。教師設計這款桌遊期待將繪本、影片的情境，具體延伸到遊戲中，營造出在大自然中探險、親近爬蟲動物的氣氛，從遊戲中體驗享受研究過程中的樂趣與成就感。當然，研究之路一定會遭遇到挫折，孩子必須發揮不放棄的精神，才能成為最後遊戲的贏家。由於孩子都相當投入這個情境，所以當抽到「被研究學會拒絕要扣星星」、「研究發現被嘲笑要扣星星」等任務卡時，都深深感受到生氣不舒服的情緒，甚至大叫「不！不公平！」，孩子身歷其境的體驗到繪本中人物的心情，學習調整自己的情緒想法。許多孩子玩到最後都發現，先遇到很多挫折的人不一定就會輸，最先養到蜥蜴的人也不見得就會贏，「勇敢做自己堅持努力下去」才能有機會得到成功的喜悅！

而蜥蜴的具象化，下午茶卡、任務卡、機會卡中張張驚喜的內容，引起孩子對於爬蟲動物的討論興趣，有小男孩一邊玩一篇和同伴分享自己在露營的時候看到蜥蜴，結果姐姐很害怕逃跑，爸爸卻叫小男孩男生不要怕的經驗，成功引起孩子們對議題的延續討論。

教學省思

有時候在美勞區的編織小區中看到專注在作品纏繞的男孩，在科學區裡看到認真研究光影變化的女孩，誰說男生只能做什麼、穿什麼？女生不能做什麼、穿什麼？在一系列的性別議題相關繪本分享與活動進行中，慢慢去體會到孩子會長成甚麼樣子，取決於我們讓他們在甚麼樣的環境以及提供什麼樣的材料。回頭想想覺得很幸運也很幸福在這樣一個平等開放的工作環境裡與孩子一起學習成長。玉成附幼園內有男性幼教師有男性廚工，孩子很自然的知道每一種工作，都不是特定性別。而每一種興趣，每一種表達，每一種選擇，在園裡都是可以嘗試，都是可以接受的。

在進行這樣的教學與討論之前已經有一些預設的想法，但實際上在進行過程中，觀察與體會到孩子們的轉變，當然有些孩子還是有既定的偏見、成見，但值得欣喜的是，越來越多的孩子有覺察反思的能力，透過團體討論的表達與理解中，漸漸看到相互尊重，消除各種刻板印象的微光。

教學建議

▲性別平等教育與品德教育、生命教育等議題性質相關，無法一時間以知識性填塞給幼生，且幼生因為大多正處於性別認同的發展時期，常常對於自己的性別產生混淆，建議教師在教學中仍須留意幼生的年齡與發展狀況，適時調整課程與活動內容。

▲原則上課程或活動設計為一個大綱做為參考方向，最重要的仍是幼兒教師或教保員在現場實行教學過程中，與幼生互動的肢體表現、表情與語言亦為非正式課程的一環，教師或教保員應時時檢視自身的觀點是否正向、開放，對於性別平等議題等是否持中立客觀的角度，以免在課程或活動實行中傳遞了偏誤的訊息。

3. 「恐龍女孩」教學心得：教學歷程記錄及省思

拿出繪本邀請孩子欣賞封面，孩子首先都被小女孩給吸引了，再來才注意到其它主題-骨頭、槌子等，孩子從書名與封面設計感知道繪本主角為女孩。在閱讀分享過程中...

一、拒絕女生的時代

閱讀到瑪莉和哥哥或自己去挖掘化石畫面時，

C1：瑪莉很勇敢。

C2：她都不害怕，跟著男生一起做。

翻閱到瑪莉被地質學會、講座拒絕畫面時，

C3：瑪莉不可以進去。

T：(老師繼續閱讀文字)

二、自主覺察到女生「出現」且「變大」了...

翻閱到最後一頁時，孩子覺察並主動提出：

C4：為什麼瑪莉的照片在那裡，這麼大？

C5：因為她變厲害了呀！

T：你們很棒，有觀察到瑪莉的照片出現了，而且還很大，你覺得為什麼呢？

C6：因為她很努力。

C7：因為她很勇敢！

C8：因為男生一起跟她學習。

三、重新整理主角成長過程，孩子更能了解到...

老師抓住孩子自主的覺察而接續進行討論(拿出故事卡)：

T：一開始，大家就覺得瑪莉很厲害，很願意相信她或跟著她一起挖掘化石嗎？

C9：沒有，她只有和哥哥或自己去海邊。

T：她發現了沒有人發現過的化石，而且男生科學家也證實瑪莉是對的時候，她想要繼續努力知道更多事，想要去聽老師上課或參加學會一起和其他科學家研究，有成功參與嗎？

C10：不行！以前女生不能參加。

C11：以前女生不能上學。

C7：她都被拒絕了，不能進去。

T：最後為什麼瑪莉的照片還是被展示出來，而且還特別大呢？

C12：她很厲害。

C13：她很努力學習。

C8：她很勇敢，都不怕土石流去爬山。

T:原本這些男生科學家拒絕她上課和參加學會，後來有有一直拒絕嗎？

C14：沒有，他們還會去找瑪莉問問題。

C15：他們會去瑪莉家。

T:為什麼要去瑪莉家呢？

C16：他們覺得瑪莉很厲害，會跟她去挖東西做研究。

四、你我的感受

最後，老師將孩子討論統整成表格：

發生了什麼事？	主角有什麼感覺(why)	你有什麼感覺、想法(why)
她都被拒絕了，不能進去	傷心、難過	我也會覺得很傷心 我會覺得很難過，不能去 我會很生氣都想要打人了
她的照片被貼起來，很大張	開心、笑咪咪、快樂	我會很開心 我也會笑
大家發現瑪莉很厲害	開心跟別人分享	瑪莉很努力 瑪莉什麼都不害怕 瑪莉好勇敢 瑪莉自己很認真看書、畫畫

《金桃的魔法果實》影片討論

教師一同與孩子討論分享影片中的女孩-金桃發生的故事：

T:金桃的夢想是甚麼？

C8:種水果。

T:可是金桃好像遇到了困難？

C16:她的衣服是男生的，太大件。

C7:她不會開種田的機器。

C2:男生不聽她的話，不幫忙她。

T:金桃好像跟瑪莉遇到的困難有點像對不對？金桃不是很久以前的人，是現代人，可是她還是在做自己喜歡的事情時，因為是女生，就被大家拒絕。

C3:她後來有找到好朋友。

T:C3 的觀察很棒呢！金桃後來成功達成夢想，開了很棒的果園，大家能不能像 C3 一樣分享一下，你觀察到金桃為什麼能成功？

C6:她很努力。很勇敢。

C7:她很難過的時候就跟她的好朋友聊天。

C9:她一直想辦法。

T:大家真的很厲害！觀察到金桃雖然遇到困難，但是都沒有放棄。大家想想看，假如你在學習區很努力做了自己覺得很漂亮的作品，結果老師或同學看了都說「好醜喔！」「你根本就不會做嘛！」你會不會覺得很傷心？然後就不想再繼續努力做了？

C10:會！

T:這是很容易會有的想法，但是金桃和瑪莉都沒有因為別人說他們不行、不適合，就選擇放棄!所以她們才能成功! 老師想到上次有聽到有人說男生一直去編織區很奇怪，想問看看大家，你們現在會因為人家說很奇怪，就不去編織區練習了嗎?

C11:(搖搖頭)

T:那真是太好了!C11 你繼續練習，以後我們可能就會有一位「台灣編織大師 C11」唷! 大家一起幫 C11 拍拍手鼓勵。

C11:(害羞笑了)

桌遊「性平故事對對碰」--「碰」出孩子的想法

在和孩子分享完繪本及影片後，老師介紹了新的桌遊「性平故事對對碰」玩法，經過前面的經驗，孩子對於桌遊挑戰已有經驗，且這款桌遊的遊戲規則單純，因此孩子相當快速就上手，每個孩子都很想挑戰看看。

教師觀察到，孩子抽到牌卡後，都能描述出圖片是那一本繪本、描繪的是哪一段情節，少部分孩子有遲疑時，一起玩排的朋友也會熱心的幫忙講述，可見孩子對於性平故事以有相當的理解。讓孩子最有挑戰的部分，是「和對方協商交換幾張卡片、交換哪幾張卡片」的過程，孩子必須先掌握自己擁有的和缺少的部分，同時想辦法說服對方願意給出自己想要的故事牌。有些孩子能組織自己的策略，還能幫對方設想策略，於是便能製造雙贏的機會;但也有些孩子會因為不想讓對方贏，而不願意給出牌來交換，協商不成功的結果，就會是遊戲無法分出勝負，必須重新再來一局。桌遊中玩家彼此的關係看似競爭，實則是需要互助幫忙。教師在這個部分可以觀察到孩子不同的個性及思考風格，並引導孩子理解「溝通」「合作」的重要性。

此外，成功換到牌的孩子需把故事依順序排列，並口述出繪本故事的內容和對方分享。孩子在贏得牌局時心情都相當雀躍，自然把說故事這件任務賦予了榮譽感而樂於執行。孩子從中培養思考邏輯組織能力外，「故事重述」提供孩子有機會以自己的語言，再次探索或建構故事情節的意義，增進孩子對性平故事意義的詮釋。

教學省思

對於中小混齡的孩子來說，恐龍女孩這本書的用字遣詞與敘述內容是比較知識性且長篇幅的，但是很棒的地方是它的圖像搭配是很符合內容與簡潔生動的，所以在閱讀時，孩子可以透過聆聽與觀察圖片感受到主角的情緒變化，就可以理解故事的起承轉合。最令老師驚訝的是，孩子在最後感知到瑪莉圖像是被放大的，也能藉由故事推衍出原因-因為她變厲害了!而且她的莉害事件、方式都可以敘述的很清楚，這是這本書很自然且有力道的傳遞職業及角色活動可以不受性別限制，及樂於追求個人的興趣與長處，不受社會期待限制或受他人的偏見影響之觀念。

令老師更是驚喜的地方是，在繪本分享時間累積數本性別議題-勇敢做自己的主題，班上孩子會對於書本無主動敘述角色性別時，主動提出探討性別的問題，並思考分享自己認為的原因，最棒的是，他們也能接受不同想法的觀點呢!

教學建議

▲分享繪本時，老師可以先相信自己的選書，先與孩子享受閱讀，孩子感受繪本的心得，有時候會超乎大人的。

▲老師於課程活動中有目的的安排相同探討議題繪本閱讀累積經驗，其對孩子的觀念影響是可以看到轉變或植入小種子的力量。

▲對於不同年齡的孩子，老師可視情況調整目標，如小中班年齡的孩子，能理解繪本及影片中內涵、提出對圖像的觀察、理解故事中人物的想法感受，已達成教案設計初步目標。若對象為大班孩子老師則建議可彈性調整討論內容的深度廣度，與孩子的生活經驗做更多連結，活化孩子的理解。

(六) 上課歷程或學生學習照片

【活動 1「凱文公主」上課歷程記錄】



《凱文公主》故事分享與討論



分享自己送給凱文的一段話，同學回應聽到的感受。



孩子分組玩「薇薇安的服裝派對」桌遊



為自己的人物卡套上衣服後，和同學分享自己的感受想法。



數數看自己蒐集到多少衣服，分享看看哪一套最合適。



不同性別的人物，穿起不同樣式或職業的服裝，都可以創造出獨一無二的故事。

【活動 2「爬蟲女孩」上課歷程記錄】



繪本分享與討論:故事中 JOAN 遭遇到甚麼困難和不公平的對待呢?



《養鱷正妹》影片欣賞:台灣女孩因為喜歡鱷、養鱷魚的心路歷程分享。



生活當中有許多隱藏的偏見，我們要努力覺察和避免。其實爬蟲類也不一定都很可怕，他們也有可愛的一面呢!



孩子分組玩「爬蟲女孩的午茶派對」桌遊—對應手上的爬蟲腳印牌及底盤的腳印顏色，孩子需進行觀察、對應、策略思考排序等一連串的工作，為自己爭取抽任務卡的機會。



除了任務卡，玩家也有機會能抽到下午茶卡—獲得爬蟲朋友或自己的下午茶點心，獲得能量和星星之後，繼續向前。孩子們會一起研究牌卡上的圖案:「哇!傘蜥蜴愛吃螞蟻耶!」



累積滿 5 顆星星能量的玩家，可兌換領養 1 隻蜥蜴，最先領養到 2 隻蜥蜴的玩家，成功成為爬蟲類研究學者，這個過程真是又刺激又有趣!又難過又開心啊!

【活動3「恐龍女孩」上課歷程記錄】



《恐龍女孩》故事分享



孩子主動提出觀察到圖像變化與故事內容性平議題之想法



孩子對於瑪莉的相關資訊產生高度興趣



討論紀錄-針對性別議題探討瑪莉的遭遇過程變化



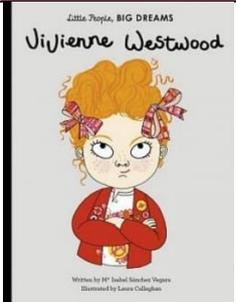
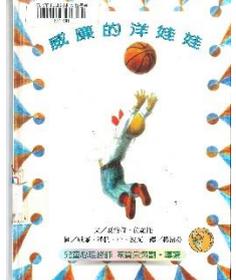
孩子分組玩「性平故事對對碰」桌遊—抽到交換牌，需和對方商量交換卡片的張數及內容。



孩子分組玩「性平故事對對碰」桌遊—蒐集到整組故事卡片的玩家勝利，玩家將故事排序後，講述故事內容給大家聽。

(七) 使用教材

★使用繪本書籍：

	<p>書名： 凱文公主 作者： 麥克·艾可菲 Michaël Escoffier 繪者： 羅蘭·加里格 (Roland Garrigue) 譯者： 吳愉萱 出版社： 小熊出版</p>
	<p>書名： Vivienne Westwood 作者： Vegara, Ma. Isabel Sanchez/ Callaghan, Laura (ILT) 出版社： Frances Lincoln Ltd</p>
	<p>書名： Joan Procter, Dragon Doctor: The Woman Who Loved Reptiles 作者： Patricia Valdez 繪者： Felicita Sala 出版社： Andersen Press</p>
	<p>書名： 恐龍女孩： 第一位古生物學家瑪莉·安寧的化石大發現 作者： 琳達·絲基爾斯 繪者： 瑪塔·阿瓦雷茲·米昆斯 譯者： 張東君 出版社： 字畝文化</p>
	<p>書名： 威廉的洋娃娃 作者： 夏洛特·佐羅托 譯者： 楊清芬 出版社： 遠流出版社</p>
	<p>書名： 紙袋公主 作者： 羅伯特·繆斯克 譯者： 蔡欣珮 出版社： 遠流出版社</p>

★【教材 1「薇薇安的服裝派對」桌遊】

一、桌遊設計理念：

美感是主觀的，只要穿搭的樣子讓自己感到自信、快樂就是旁人不容質疑的。教師在設計本桌遊時，特別將人物卡的性別特徵淡化，使人物除了不同髮型外沒有其他區分，而服裝卡部分，教師納入了不同性別、不同職業、不同文化特色服裝，當玩家依骰到的花色，隨機搭配出跳脫自己原本審美觀框架的服裝組合，重新思考性別與服裝搭配的可能性，並嘗試用尊重的表達方式說出自己的想法感受。目的使玩家體驗不同性別的人物，穿起不同樣式或職業的服裝，都可以創造出獨一無二的故事。

二、桌遊設計及玩法：

桌遊名稱	薇薇安的服裝派對
遊戲目標	1.嘗試穿戴多元的服裝，不受性別限制。 2.尊重他人的服裝打扮。 3.勇敢表達對自己服裝穿搭的感受與喜好。
幼兒園課程大綱	社 1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動。 美 1-1-1 體驗生活環境中愉悅的美感經驗。 語 2-2-2 以口語表達好惡或想法。
遊戲配件	4 張人物卡、20 張服裝卡、1 顆花色骰子、1 顆服飾骰子
遊戲規則	1. 將所有服裝卡擺放至玩家的前方。 2. 玩家一人抽 1 張人物卡。 3. 兩顆骰子一起骰，並依照骰到的花色及服飾選擇服裝卡。若骰到小內褲則需歸還一套服裝。 4. 將選到的服裝卡套於人物卡上，和大家分享自己對人物卡穿上這套衣服後的感覺與想法。 5. 先取得五件服裝卡的玩家就贏了。

二、桌遊內容物照片(圖卡原始檔案請見附件 1)：

	
4 張人物卡內容	20 張服裝卡內容



★【教材 2「爬蟲女孩的午茶派對」桌遊】

一、桌遊設計理念：

教師希望將 JOAN PROCTER、瑪莉·安寧這兩位女性生物學家的生命故事，及她們對地球生物的熱愛、對研究工作的熱忱，融入於這套桌遊，讓玩家可以透過桌遊遊戲經驗，探索、親近地球上各種不同的爬蟲生物，看見生物的美麗、體會尊重生命、保護生物多樣性的重要。並期望玩家能感受研究的樂趣、了解感知喜歡探索動物是不受性別、年齡等限制的，進而更加關心生命平等、參與地球永續發展的行動。

二、桌遊設計及玩法：

桌遊名稱	爬蟲女孩的午茶派對
遊戲目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 感知喜歡探索動物是不受性別限制的。 2. 認識爬蟲類相關訊息與成為研究者的經歷。
幼兒園課程大綱	社-1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動 認-1-2-1 觀察動植物的特徵 社-3-6-1 關懷愛護動植物
遊戲配件	<ol style="list-style-type: none"> 1. 遊戲盤一塊 2. 腳印卡 60 張 3. 遊戲牌: 藍色-研究卡、黃色-機會卡、紅色-下午茶卡各 20 張 4. 玩家人物配件 8 隻 5. 蜥蜴配件 6 隻
遊戲規則	<ul style="list-style-type: none"> · 遊戲人數：2-4 人 · 遊戲方法： <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家輪流從 6 張手牌(腳印卡)中找出相對應的排序沿腳印向前走，每次出牌張數 1-6 張皆可，若無牌可出則從手牌任選 3 張換牌。每次出牌後需補充相同數量的新腳印卡，使玩家手中皆為維持 6 張腳印卡。 2. 玩家依最後停留的腳印顏色抽取遊戲牌: 藍色-研究卡、黃色-機會卡、紅色-下午茶卡。完成抽取到的遊戲卡上的研究任務，即可獲得遊戲卡上標示的星星能量。完成後輪下一位玩家出牌。 3. 若最後停留的腳印顏色為其他顏色，則直接輪到下一位玩家出牌前進。 4. 累積滿 5 顆星星能量的玩家，可兌換領養 1 隻蜥蜴，最先領養到 2 隻蜥蜴的玩家即成為爬蟲類研究學者，遊戲結束。

三、桌遊內容物照片(圖卡原始檔案請見附件 2)：



- 整套遊戲配件，含：
1. 遊戲盤一塊(左下)
 2. 遊戲牌: 藍色-研究卡、黃色-機會卡、紅色-下午茶卡。(左上)
 3. 腳印卡(中上)
 4. 玩家人物配件(右上)、蜥蜴配件(右下)

蜥蜴配件及 腳印卡。



藍色研究卡內容範例



紅色下午茶卡內容範例。



黃色機會卡內容範例

★【教材 3「性平故事對對碰」桌遊】

一、桌遊設計理念：

幼兒於活動課程中已經分享討論到不少性平相關的繪本故事，教師希望能設計故事紙牌的遊戲，讓幼兒能在遊戲緊張、歡樂的氣氛中和朋友互動、練習看圖片敘說故事，每本繪本故事紙選取 5 張圖片，教師皆挑選與性別刻板印象最相關的重要情節圖片，並兼顧故事情節的完整性，讓幼兒能經由口述整理對故事的理解、人物感受的描述，及對性別平等議題的想法。交換卡片的過程也可訓練對牌卡圖片的觀察統整能力，以及學習與朋友溝通協商、相互合作，才能讓遊戲玩家順利出現。

二、桌遊設計及玩法：

桌遊名稱	性平故事對對碰
遊戲目標	1. 理解敘述性別平等相關繪本故事的情節與內容。 2. 學習溝通協商，以合作的方式達到彼此的需求。
幼兒園課程大綱	社-1-5-2 覺察不同性別的人可以有多元的職業及角色活動 語-大-2-4-1 看圖片或圖畫書敘說有主題的故事 社-大-2-2-3 考量自己與他人的能力和興趣，和他人分工合作
遊戲配件	1.故事卡(共 20 張)：將《恐龍女孩》書中圖片製作成圖卡，將圖卡放置於故事袋中，故事袋中同時有不同性別平等繪本的故事圖卡（《凱文公主》、《Joan Procter, Dragon Doctor》、《紙袋公主》、《威廉的洋娃娃》，以上曾經和幼兒分享並討論過的性別刻板印象主題繪本，故事可抽換），一個故事 5 張圖卡，共放入 20 張故事卡。 (故事卡挑選繪本中與性平主題最相關、並能串連故事情節的圖片) 2.交換功能卡(共 5 張)
遊戲規則	·遊戲人數：2 人 ·遊戲方法： 1.將所有牌卡洗乾淨，放成一疊於桌上作為桌牌，孩子輪流從桌牌中隨意抽出圖卡，和同學分享抽中圖卡上所描述的繪本情節內容，分享完畢後輪到下一位孩子抽卡。 2.若有人抽到的是交換功能卡，則大家可以選擇交換手中的卡片，玩家可以相互商量要交換幾張，只要相同張數即可。 3.最先換得完整的一份故事圖卡的孩子，須將故事圖卡依順序排列，和大家分享整個故事內容，完成者即為遊戲贏家。 4.若桌牌抽完時大家都尚未蒐集到完整一份故事圖卡，則遊戲平手，可重新開始牌。

三、桌遊內容物照片(圖卡原始檔案請見附件 3)：

<p>故事卡：《凱文公主》、《紙袋公主》</p>	<p>故事卡：《威廉的洋娃娃》、《恐龍女孩》</p>
<p>交換功能卡 (共 5 張)</p>	

★使用影片網站資源：

影片名稱	網站連結/Qa 碼	內容概述
<p>養鱷正妹／養 7 隻鱷魚、土撥鼠挨罵冷血變態她曝真實動機</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=7u2o2Pe1RbQ</p> 	<p>沙西米是養鱷魚達人，在網路擁有超人氣，她的 Youtube 頻道「惡鄰居&沙西米」訂戶將近 15 萬，經常在網上和民眾交流養寵物的心得及正確知識，影片點閱率經常數萬起跳，動不動就破百萬。她曾經受邀與中興大學合作，甚至還出手幫台灣昆蟲館新竹館解決問題。</p> <p>沙西米希望能打破更多人的刻板印象。從一開始飼養鱷魚，到開設「沙西米&鱷鄰居」粉絲專頁後，沙西米都曾收過網友酸她只是想標新立異或是求關注，甚至會罵出「怪胎」、「養鱷魚的變態」等詞，「但我覺得我沒有做錯事，這些人為什麼不只歧視鱷魚，還要歧視養鱷魚的人呢？」沙西米用行動打破大家的刻板印象，讓更多人學會用更闊的眼界，認識這些療癒滿點、也能帶給人勇氣的「鱷魚老師」(節自王心好，2022)。</p>
<p>CEDAW 動畫短片《金桃的魔法果實》--真善美教學資源分享網</p>	<p>https://www.youtube.com/watch?v=Yk3jkWgg0hI</p> 	<p>擁有一片自己的水蜜桃果園是金桃從小的夢想，然而夢想實現的道路上，卻艱辛無比，體力的考驗、不合身的工作服、擔任女性領導者卻遭受外界質疑的眼光...，面對種種的考驗，金桃該如何打破性別刻板印象，展現屬於女性的力量呢？《金桃的魔法果實》一起來看看金桃與工作夥伴瑪雅，克服女性從農的困難，為農村注入新生命力，在農業的領域，擁有一片天空!</p>

(八) 教材資源或其他參考資料 (清單)

一、指定參考資料：(必選)

真善美教學資源分享網:教學資源/性別平等教育/影音/ CEDAW 動畫短片《金桃的魔法果實》
<https://goodlife-edu.com/cedaw%E5%8B%95%E7%95%ab%E7%9f%ad%E7%89%87-%E9%87%91%E6%A1%83%E7%9A%84%E9%ad%94%E6%B3%95%E6%9E%9C%E5%af%a6/>

二、課綱參考資料：

1. 性別平等教育：教學資源手冊（2019）（心理出版社）。
2. 幼兒園教保活動課程大綱
3. 幼兒園教保活動課程大綱中性別平等教育之相關學習指標
4. 幼兒園教保活動課程大綱中生命教育及品格教育之相關學習指標
5. 十二年國教課程綱要國民小學暨普通型高中議題融入手冊-【概念篇】十九項議題:4.1 性別平等教育、4.9 品德教育、4.10 生命教育。
6. 【專題演講】全人性教育的挑戰與展望—統整教改新興議題的全人性教育。高松景。

三、網路參考資料:

1. 你所不知道的刻板印象正在威脅你！刻板印象、偏見、歧視有什麼不一樣？文：何晨瑋。
<https://pansci.asia/archives/183509>
2. 性別平等議題融入幼兒園教保活動課程。陳昇飛。臺灣教育評論月刊，2018，7（10），頁60-62。
<http://www.ater.org.tw/journal/article/7-10/topic/09.pdf>
3. 新課綱學科課程地圖-性別平等教育。性別平等教育資源中心研發。
<https://ssur.cc/bQNBTBdMz>
4. 牠們教你流血流淚還要愛沙西米的鱷魚老師 還有她熱血的冷血朋友們。文：王心好。
<https://www.cna.com.tw/culture/article/20220213w002>

四、相關繪本資源：

- 1.Barbette Cole（2022）。頑皮公主不出嫁（吳燕鳳譯）。格林文化。（原著出版於1986年）
- 2.Barbette Cole（2021）。灰王子（郭恩惠譯）。格林文化。（原著出版於1987年）
- 3.Chiera Mezzalama, Reza Dalvand（2022）。花布少年:瓦蘭廷的彩色世界(尉遲秀譯)。
聯經出版公司。（原著出版於2021年）
- 4.Jessica Love（2019）。胡利安是隻美人魚（陳思宏譯）。三民。（原著出版於2018年）
- 5.Keith Negley（2022）。瑪麗愛穿什麼就穿什麼（劉亞菲譯）。聯經出版公司。
（原著出版於2019年）
- 6.Mel Elliott（2020）。誰說這是男生的玩具！（林蔚昀譯）。青林。（原著出版於2015年）
- 7.Robert Munsch, Michael Martchenko（2019）。紙袋公主（蔡欣珮譯）。遠流。
（原著出版於1980年）
- 8.Scott Stuart（2021）。粉紅色影子的男孩（黃筱茵譯）。上誼文化公司。
（原著出版於2020年）
- 9.王蘭、張哲銘（1993）。紅公雞。信誼基金出版社。
- 10.鄭博真、袁知芄（2019）。愛穿裙子的阿旺。大好文化企業社。
- 11.鄭博真、袁知芄（2019）。不愛穿裙子的美莉。大好文化企業社。