

附表 2

111 學年度性別平等教育課程教學教案徵選計畫

課程發展與教學實踐教案簡介

編號	10
教案名稱	數位漫遊・安全行
課程說明	性別平等教育議題主題式課程
教學節數	4
適用年級	國小高年級
摘要	
<p>對六年級的學生而言，這一年是重要的人生成長階段。升上六年級最期待的就是畢業旅行，透過學長、姊的經驗得知，畢業旅行可以手機大解禁、可以好朋友一起玩兩天，還可以和好朋友共枕而眠。殊不知「數位性別暴力」也正在成蠱蠢欲動中。為了避免快樂的畢旅發生憾事，因此本教案首先由新聞報導的真實案例讓孩子們心生警惕；接著讓學生身歷其境到網路的危險陷阱，透過與神秘人的攻防遊戲與分組討論之策略，激發學生思考保護自我的方法，進而聚焦於防制數位性別暴力的「四要」守則。</p> <p>「畢旅的月光寶盒」則讓學生回到畢旅當晚，此時學生的體驗到旁觀者的角色，以分組討論與紙牌歸納的方式，使學生思考身為事件中非主角的旁觀者，我們可以做些什麼來保護他人以及瞭解到隨意拍攝私密照片的危險性，統整出「五不」守則來理解保護自己與尊重他人的重要性。最後實踐則以行動劇，深化學習效果，投入防制數位性別暴力的行列。期待六年級的孩子在畢旅中，都能「快快樂樂出門，平平安安回家」</p>	

111 學年度性別平等教育課程教學教案徵選計畫 成果報告(融入式課程)

編號	10		
教案名稱	數位漫遊、安全行		
課程說明	性別平等教育議題主題式課程		
實施時段	校訂課程時間： ■ 1. 跨領域統整性主題/專題/議題探究		
教學節數	4 堂	學生人數	28 人
適用年級	國小高年級		
學生先備學習 條件要求	<ol style="list-style-type: none"> 1. 閱讀能力:具備自行閱讀並能提取訊息。 2. 性平素養:覺察並分享自我的想法。 3. 小組合作:聆聽組員的想法和表達自我看法，並完成小組任務。 4. 生活經驗:學生有使用手機拍照與分享照片檔案的經驗。 		
設計理念	<p>六年級的學生最期待的就是畢業旅行，畢業旅行可以手機大解禁、可以好朋友一起玩兩天，還可以友共枕而眠。</p> <p>孩子們的手機大解禁，加上房間大歡樂，提供「數位性別暴力」蠢蠢欲動的時機。為了避免快樂的畢旅發生憾事，因此本教案首先由新聞報導的真實案例讓孩子們心生警惕；接著讓學生身歷其境到網路的危險陷阱，透過遊戲攻防，帶出防制數位性別暴力的「四要」「五不」守則。</p> <p>最後一堂的課程則以行動劇，深化學習效果，投入防制數位性別暴力的行列。期待六年級的孩子在畢旅中，都能「快快樂樂出門，平平安安回家」</p> <div style="text-align: center;"> <pre> graph TD A[數位漫遊，安全行] --- B[小玉怎麼了?] A --- C[神秘人的出現與小玉的抉擇] A --- D[畢旅的月光寶盒] A --- E[數位安全行動劇] </pre> </div>		
性別平等教育 議題	核心 素養	性 A3 維護自我與尊重他人身體自主權，善用各項資源，保障性別權益，增進性騷擾、性侵害與性霸凌的防治能力 性 B2 培養性別平等的媒體識讀與批判能力，思辨人與科技、資訊與媒體之關係	
	學習 主題	一、身體自主權的尊重與維護 二、性騷擾、性侵害與性霸凌的防治 三、科技、資訊與 媒體的性別識讀	

	實質內涵	性 E4 認識身體界限與尊重他人 的身體自主權。 性 E5 認識性騷擾、性侵害、性霸凌的概念及其求助管道。 性 E7 解讀各種媒體 所傳遞的性別 刻板印象。																																	
學習目標	1. 透過新聞事件，認識並感受到數位性別暴力的危害。 2. 透過時事案例能歸納出數位性別暴力的定義與類型。 3. 在遊戲、討論活動中，能聚焦出數位性別暴力之「四要」「五不」守則。 4. 能透過行動劇，參與防制數位性別暴力的行列。																																		
評量策略	<table border="1" data-bbox="368 533 1489 1883"> <thead> <tr> <th data-bbox="368 533 443 645">節數</th> <th data-bbox="443 533 579 645">評量方式</th> <th data-bbox="579 533 786 645">評量基準</th> <th data-bbox="786 533 994 645">A</th> <th data-bbox="994 533 1225 645">B</th> <th data-bbox="1225 533 1489 645">C</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="368 645 443 880">第一節 (1)</td> <td data-bbox="443 645 579 880">小組討論</td> <td data-bbox="579 645 786 880">學生能否透過小組合作討論，完成六何法討論單</td> <td data-bbox="786 645 994 880">所有小組成員均能彼此合作、討論分享，共同完成討論單</td> <td data-bbox="994 645 1225 880">2/3 小組成員能彼此合作、討論分享，共同完成討論單</td> <td data-bbox="1225 645 1489 880">僅部分小組成員能彼此合作、討論分享，共同完成討論單</td> </tr> <tr> <td data-bbox="368 880 443 1205">第一節 (2)</td> <td data-bbox="443 880 579 1205">上台發表</td> <td data-bbox="579 880 786 1205">學生能否透過小組合作討論，案例文本分類到正確的數位性別暴力類型</td> <td data-bbox="786 880 994 1205">指派的代表學生能從容的上台發表，並正確的分類到正確的數位性別暴力類型</td> <td data-bbox="994 880 1225 1205">指派的代表學生能從容的上台發表，並說明分類數位性別暴力類型的原因</td> <td data-bbox="1225 880 1489 1205">指派的代表學生僅能從上台發表，口語表達不清</td> </tr> <tr> <td data-bbox="368 1205 443 1641">第二節</td> <td data-bbox="443 1205 579 1641">學習單</td> <td data-bbox="579 1205 786 1641">能完整寫出四要招式與寫出其他保護自我的方法</td> <td data-bbox="786 1205 994 1641">能完整寫出四要招式與寫出其他保護自我的方法</td> <td data-bbox="994 1205 1225 1641">能寫出四要招式其中的 2-3 項與完成其他保護自我的方法 或能完整寫出四要招式，但無法寫出其他保護自我的方法</td> <td data-bbox="1225 1205 1489 1641">能寫出四要招式其中的 0-1 項與無法寫出其他保護自我的方法 或無法寫出四要招式與有寫出其他保護自我的方法</td> </tr> <tr> <td data-bbox="368 1641 443 1883">第三節</td> <td data-bbox="443 1641 579 1883">五不四要簽署書</td> <td data-bbox="579 1641 786 1883">能完成五不四要簽署書內容(共 5 項)，並簽署自己的名字</td> <td data-bbox="786 1641 994 1883">能完成五不四要簽署書內容(共 5 項)，並簽署自己的名字</td> <td data-bbox="994 1641 1225 1883">能完成五不四要簽署書內容(3-4 項)，並簽署自己的名字</td> <td data-bbox="1225 1641 1489 1883">能完成五不四要簽署書內容(0-2 項)，並簽署自己的名字</td> </tr> </tbody> </table>					節數	評量方式	評量基準	A	B	C	第一節 (1)	小組討論	學生能否透過小組合作討論，完成六何法討論單	所有小組成員均能彼此合作、討論分享，共同完成討論單	2/3 小組成員能彼此合作、討論分享，共同完成討論單	僅部分小組成員能彼此合作、討論分享，共同完成討論單	第一節 (2)	上台發表	學生能否透過小組合作討論，案例文本分類到正確的數位性別暴力類型	指派的代表學生能從容的上台發表，並正確的分類到正確的數位性別暴力類型	指派的代表學生能從容的上台發表，並說明分類數位性別暴力類型的原因	指派的代表學生僅能從上台發表，口語表達不清	第二節	學習單	能完整寫出四要招式與寫出其他保護自我的方法	能完整寫出四要招式與寫出其他保護自我的方法	能寫出四要招式其中的 2-3 項與完成其他保護自我的方法 或能完整寫出四要招式，但無法寫出其他保護自我的方法	能寫出四要招式其中的 0-1 項與無法寫出其他保護自我的方法 或無法寫出四要招式與有寫出其他保護自我的方法	第三節	五不四要簽署書	能完成五不四要簽署書內容(共 5 項)，並簽署自己的名字	能完成五不四要簽署書內容(共 5 項)，並簽署自己的名字	能完成五不四要簽署書內容(3-4 項)，並簽署自己的名字	能完成五不四要簽署書內容(0-2 項)，並簽署自己的名字
節數	評量方式	評量基準	A	B	C																														
第一節 (1)	小組討論	學生能否透過小組合作討論，完成六何法討論單	所有小組成員均能彼此合作、討論分享，共同完成討論單	2/3 小組成員能彼此合作、討論分享，共同完成討論單	僅部分小組成員能彼此合作、討論分享，共同完成討論單																														
第一節 (2)	上台發表	學生能否透過小組合作討論，案例文本分類到正確的數位性別暴力類型	指派的代表學生能從容的上台發表，並正確的分類到正確的數位性別暴力類型	指派的代表學生能從容的上台發表，並說明分類數位性別暴力類型的原因	指派的代表學生僅能從上台發表，口語表達不清																														
第二節	學習單	能完整寫出四要招式與寫出其他保護自我的方法	能完整寫出四要招式與寫出其他保護自我的方法	能寫出四要招式其中的 2-3 項與完成其他保護自我的方法 或能完整寫出四要招式，但無法寫出其他保護自我的方法	能寫出四要招式其中的 0-1 項與無法寫出其他保護自我的方法 或無法寫出四要招式與有寫出其他保護自我的方法																														
第三節	五不四要簽署書	能完成五不四要簽署書內容(共 5 項)，並簽署自己的名字	能完成五不四要簽署書內容(共 5 項)，並簽署自己的名字	能完成五不四要簽署書內容(3-4 項)，並簽署自己的名字	能完成五不四要簽署書內容(0-2 項)，並簽署自己的名字																														

<p>熟睡時衣衫不整畫面，有些像是被偷拍，照片至少 10 多張，小玉看了之後相當崩潰。</p> <p>小玉裸照經過 LINE 轉傳，她班上同學中有男有女，傳有半數以上的人看過，畫面甚至流到隔壁班級，學校逐一刪除不雅照，以免被害人受到二度傷害。</p> <p>校方接報後召開性平委員會，已向宜蘭縣政府通報，縣府教育處要求依性平規定處理、啟動心理輔導，小玉家長希望學校加強學生生活教育，避免類似事件再度發生。</p> <p>校方表示，經過初步調查顯示，可能同學之間互拍覺得好玩，結果玩過頭，學校在第一時間辦理校安通報、召開性平會，針對犯錯學生依照校規處分，也會灌輸正確觀念，全案仍在追蹤作持續輔導。</p> <p>二、問題與討論</p> <p>Q1. 被害人是誰？</p> <p>Q2. 不雅照片是透過什麼方式被外流？</p> <p>Q3. 照片外流有經過被害人同意嗎？</p> <p>Q4. 你覺得被害人的感受是什麼？</p> <p>Q5. 用「誰」、「什麼」、「地點」、「何時」說出整個事件。</p> <p>三. 教師歸納重點：</p> <p>這起事件屬於「數位性別暴力」加害人惡意或未經同意而散布與性或性別有關之文字、聲音、圖畫、照片或影像等個人私密資料，會造成被害人身心傷害。</p> <p>四、教師介紹數位性別暴力的五種類型：</p> <p>性別的隱私權侵害、針對性別的仇恨言論與行為、數位性騷擾與虛擬性侵、數位人口販運與性剝</p>	<p>10 分鐘</p> <p>3 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>	<p>六何法引導思考學習單簡報</p> <p>簡報</p> <p>簡報</p>	<p>小組討論分享評量</p> <p>專注傾聽</p>
--	--------------------------------------	---	-----------------------------

<p>削、圖像影音濫用</p> <p>(一)教師準備 4 則新聞曾經出現「數位性別暴力」的新聞報導，每組一張，回到小組討論是屬於哪一種類型。</p> <p>報導 1：美國元宇宙概念股 Meta 於 10 日推出社交 VR 免費應用程式 Horizon World，戴上 VR 頭盔的用戶可以與朋友或陌生人會面、玩遊戲，還可以創建屬於自己的世界。</p> <p>一名女性測試者指出，在 Horizon Worlds 遭遇性騷擾，一名陌生人試圖「摸」她的虛擬角色，而這種不適感「比在互聯網上被騷擾更為強烈」，且圍觀者對加害人的支持行為更使人感到孤立無援。</p> <p>報導 2：一名就讀小學的少女沉迷於手機遊戲，她為了拿到虛擬遊戲寶物，遭到男性玩家哄騙自拍私密照片並傳給他，作為交換。事後被父親發現，她父親為了找出加害人的真實身分，使計裝成 18 歲少女新創遊戲帳號，與加害人攀談，成功誘使加害人傳來身分證照片後提告。</p> <p>報導 3：高嘉瑜立委遭伴侶施暴，除嚴重的肢體暴力毆打傷害之外，更被控制行動自由長達兩天，然而被害人除了驗傷外，遲遲不敢報案。</p> <p>據悉是因為其伴侶手中持有多部兩人之間的「性私密影像」，加害人持之以威脅、控制被害人對外求助的可能性，因為一旦真的遭到外流，即有可能無法移除。</p> <p>報導 4：連年來，南韓出現多起女性受害的攻擊、甚至性犯罪事件。首爾地鐵江南站 10 號出口附近，一名前往 KTV 歡唱的女子上廁所時，在男女共用化妝室內，遭 30 多歲男性殺害。</p>	<p>5 分鐘</p>	<p>新聞報導，每組一份</p>	
---	-------------	------------------	--

<p>犯人供稱，自己並不認識該名受害者，會下毒手是因覺得自己在社會生活中「遭遇女性無視」。許多女性也提出，長期以來家庭、學校與職場面臨的不平等問題，因而要求政府與社會各界，正視與改善女性處境。</p> <p>(二)各組派一名同學上台分享小組的看法。</p> <p>(三)教師統整歸納</p> <p>【統整與總結】</p> <p>教師歸納數位/網路性別暴力之定義、類型及其內涵：係指「透過網路或數位方式，基於性別之暴力行為。即針對性別而施加他人之暴力或不成比例地影響他人，包括身體、心理或性之傷害、痛苦、施加威脅、壓制和剝奪其他行動自由等。</p>	<p>5 分鐘</p> <p>2 分鐘</p>		<p>專注傾聽</p> <p>發表分享評量</p>
<p style="text-align: center;">第二節</p> <p>【引起動機】</p> <p>數位性別暴力的類型與內涵對對碰</p> <p>一、教師重新說明性別暴力的類型與內涵</p> <p>二、教師展示數種生活情境，請學生<u>比出數字</u>找出相對應之數位性別暴力的類型，邀請學生發表對應類型之原因。</p> <p>展示情境一：</p> <p>小美與小新是情侶，小美趁小新不注意時在小新的手機安裝追蹤定位 APP，隨時監控小新的去向。(第 1 類-針對性別的隱私權侵害)</p> <p>展示情境二：</p> <p>小美的手機送修，沒想到手機店老闆竟威脅小美答應與他兩人約會，否則要將手機內小美自拍的私密照片外流。(第 1 類-針對性別的隱私權侵害、第 5 類-圖像影音濫用)</p>	<p>2 分鐘</p> <p>5 分鐘</p>	<p>簡報</p> <p>簡報</p>	<p>學生能<u>比出數字</u>找出相對應之數位性別暴力的類型</p>

<p>展示情境三：</p> <p>婷婷因為討厭倩倩，知道倩倩喜歡班上 30 號同學，於是辦了一個假帳號，假扮成倩倩，積極的向 30 號同學告白，造成 30 號同學的困擾。(第 1 類-針對性別的隱私權侵害)</p> <p>展示情境四：</p> <p>30 號同學因不堪其擾，將假扮倩倩的帳號之聊天訊息截圖公開至網路上，下方留言皆是對假扮倩倩的帳號展開攻擊並恥笑倩倩是個大花癡、渣女。(第 2 類-針對性別仇恨的言論與行為)</p> <p>【發展活動】-神秘人的出現與小玉的選擇</p> <p>一、說明活動內容：</p> <p>教師先將全班分組，4-5 人一組進行遊戲，我們將乘著時光機飛往過去，跟著小玉經歷事件的發生的點點滴滴。對於每個危機情境的發生，如果我們是小玉，我們該如何選擇呢?選擇過後…又將面臨什麼樣的狀況…。</p> <p>▲教師說明遊戲規則：</p> <p>(一)神秘人：擁有四分生命值。</p> <p>(二)組別說明：</p> <p>每組擁有道具：計分板一張、紀錄單一張、金幣 1000 元、5 分生命值與決定看板一張。</p> <p>每組角色分配：發言者、計分者、限時者、記錄者與主持人。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 發言者：代表組別統一發言。 2. 計分者：負責組別生命值與金錢。 3. 限時者：提醒組別討論時間。 4. 記錄者：將組別的決定與選擇原因記錄下來。 <p>(三)各組要注意生命值與金錢不可歸 0。</p> <p>劇情會隨著學生所討論出來的解決策略來決定</p>	<p>3 分鐘</p>	<p>互動簡報</p> <p>計分板一張、</p> <p>紀錄單一張、</p> <p>金幣 1000 元、5 分生命值與決定看板</p> <p>一張</p>	<p>專心聆聽</p>
---	-------------	--	-------------

<p>是否繼續進行，如蒐集到了「要告訴師長、要截圖存證、要記得報警、要檢舉對方」四要原則之關鍵語詞，則神秘人就會落網，危機將會解除。</p> <p>二、每組針對決定行為說明選擇原因，並分享可能造成的影響與後果。</p> <p>→給錢：生命值扣 1、金錢扣 100 元</p> <p>→不給錢：生命值扣 2、金錢扣 0 元</p> <p>※生命值代表私密照流傳影響層面。</p> <p>三、進入時光隧道的選擇</p> <p>(一)危機情境一</p> <p>1. 時間回到畢旅過後的周末假日，小玉收到一則來自神秘人的訊息，上方寫著：</p> <div data-bbox="98 913 630 1142" data-label="Image"> </div> <p>2. 請各組組內輪流分享想法。</p> <p>3. 請各組發言人分享決定之「選擇原因」。</p> <p>4. 教師依據各組的選擇給予計分：</p> <p>給錢：生命值扣 1、金錢扣 100 元</p> <p>不給錢：生命值扣 2、金錢扣 0 元</p> <p>5. 教師給予各組加生命值的機會，請各組想出一個辦法來阻止神秘人的傷害，若有說到四要守則的組別即可+2分生命值。</p> <p>6. 教師統整各組的選擇與原因。</p> <p>(二)危機情境二</p> <p>1. 選擇給予神秘人 100 元後的後果：隔天班上少數同學還是收到了小玉的裸露照片。小玉再次收到神秘人的訊息：</p>	<p>8 分鐘</p>	<p>簡報</p>	<p>小組討論分享</p>
	<p>8 分鐘</p>		

簡報

 我收到妳的100元囉！太感謝了！我最近遊戲需要儲值，再麻煩妳了，儲值帳號是123456789，共300元而已啦！要是明天我的帳號沒有收到點數，我這裡有更多關於妳好看的照片，嘻嘻

下午5:11

2. 選擇不給神秘人 100 元後的後果：隔天班上全班同學收到了小玉的裸露照片。小玉再次收到神秘人的訊息：

 嗨嗨，看來妳是真的很勇敢，沒關係，我這裡還有更多關於妳的好看照片！我最近遊戲需要儲值，儲值帳號是123456789，共300元而已啦！要是明天我的帳號沒有收到點數，妳等著，我會讓更多人看到妳的照片～真期待

下午5:13

2. 請各組組內輪流分享想法。
3. 請各組發言人分享決定之「選擇原因」。
4. 教師依據各組的選擇給予計分：
 - 給錢：生命值扣 1、金錢扣 100 元
 - 不給錢：生命值扣 2、金錢扣 0 元
5. 教師給予各組加生命值的機會，請各組想出一個辦法來阻止神秘人的傷害，若有說到四要守則的組別即可+2 分生命值。
6. 教師統整各組的選擇與原因。

(三) 危機情境三

1. 隔天班上同學收到多張小玉的裸露照片。小玉再次收到神秘人的訊息：

 給妳看一下我最新的P圖技術，這張照片讓大家看到，包準妳不敢再到校上學哈哈

今天晚上11點前，繳費這張帳單，不會很多啦1000元而已，超過時間的話，明天全校都會看到妳的P圖美照！

下午9:19

2. 請各組組內輪流分享想法。

8 分鐘

小組討論分享

簡報

<p>3. 請各組發言人分享決定之「選擇原因」。</p> <p>4. 教師依據各組的選擇給予計分： 給錢：生命扣 1、金錢扣 100 元 不給錢：生命扣 2、金錢扣 0 元</p> <p>5. 教師給予各組加生命值的機會，請各組想出一個辦法來阻止神秘人的傷害，若有說到四要守則的組別即可+2 分生命值。</p> <p>6. 教師統整各組的選擇與原因。</p> <p>結局：因神秘人的傳送範圍擴大，導致檢舉人數提升，讓學校師長更好掌握神秘人的去向，學校師長與警察合作，最後逮捕了神秘人。</p> <p>【統整活動】-解開枷鎖的小玉</p> <p>統整選擇後果與解決策略： 教師發下「四要學習單」(附件一)帶領學生統整危機情境後想出的決定與處理策略，並展示「要告訴師長、要截圖存證、要記得報警、要檢舉對方」四要原則的重要性與掌握處理時間的關鍵。</p>	6 分鐘	簡報 學習單	小組討論分享 專心聆聽 完成「四要學習單」
<p style="text-align: center;">第三節</p> <p>【引起動機】</p> <p>小玉的四要錦囊妙招： 回顧上一節的危機情境，讓學生回想「四要」的處理方式，以及請學生說出可以向哪些人求救。</p> <p>【發展活動】-畢旅的月光寶盒</p> <p>一、教師將全班 4-5 人分成一組。</p> <p>二、教師說明情境拉回到畢旅當晚，每組依據情境中的角色狀態，請各組討論在當下的情境該如何做出合適的回應。</p> <p>三、教師說明活動進行方式：</p>	3 分鐘	簡報	能回答發表
	5 分鐘	簡報	專心聆聽

<p>組內每人拿到 10 張空白紙牌，針對需要討論的情境問題，組員可將自己的想法寫在紙牌上，變成自己手中的手牌，其中一位組員先發表，如其他組員有相類似的想法可以將紙牌打出牌面蒐集成一堆，再輪下一位組員分享，如其他組員有相類似的想法，再將紙牌打出，蒐集成第二堆，以此類推來統整組內想法。</p> <p>(一)情境一：回到畢旅當晚，小玉與安安、小玲、心心和阿妙住在同一間房間，安安與小玲提議要拍別出心裁的自拍照，留做最後畢旅的回憶，並相互許下承諾，拍攝的照片只給彼此看，不外流…，小玉此時內心有所猶豫，但又不想破壞彼此之間的友誼關係，此時…</p> <p>→請在小卡上寫上你的想法(一分鐘)</p> <p>→組內使用紙牌來統整回應方式(三分鐘)</p> <p>→請各組依小玉的內心狀態，使用紙牌來統整回應方式</p> <p>→組內討論出合適的回應方式</p> <p>→抽出組別分享回應方式</p>	<p>8 分鐘</p>	<p>五種不同顏色空白紙牌(每一種顏色代表一組)</p> <p>紙牌</p> <p>小玉麥克風</p>	<p>小組分享討論</p> <p>利用紙牌遊戲統整組內答案</p>
<p>(二)情境二：小玉雖表明自己不想參與的心態，但安安與小玲依然還是趁小玉在不知情的狀況下拍攝了多張小玉的裸露私密照片，並將照片分享給心心，此時阿妙表示也想要看小玉的私密照片，如果你是心心，該如何做呢?</p> <p>→請在小卡上寫上你的想法(一分鐘)</p> <p>→組內使用紙牌來統整回應方式(三分鐘)</p> <p>→請各組依心心的內心狀態，使用紙牌來統整回應方式</p> <p>→組內討論出合適的回應方式</p> <p>→抽出組別分享回應方式</p>	<p>8 分鐘</p>	<p>紙牌</p> <p>心心麥克風</p>	<p>各組分享</p> <p>小組分享討論</p> <p>利用紙牌遊戲統整組內答案</p>

<p>(三)情境三：沒想到心心向阿妙表示，阿妙如果願意先傳自己幾張私密照來做為交換，那麼他就會將小玉的私密照分享給他，如果你是阿妙，該如何做呢？</p> <p>→請在小卡上寫上你的想法(一分鐘)</p> <p>→組內使用紙牌來統整回應方式(三分鐘)</p> <p>→請各組依阿妙的內心狀態，使用紙牌來統整回應方式</p> <p>→組內討論出合適的回應方式</p> <p>→抽出組別分享回應方式</p>	8 分鐘	紙牌 阿妙麥克風	各組分享 小組分享討論 利用紙牌遊戲統整 組內答案
<p>(四)回到最初的提議(全班討論)：</p> <p>1. 教師提問：當安安與小玲提議要拍別出心裁的自拍照時，最好在什麼時間點勇於說「不」來保護自己，而不發生如新聞報導的後續事件？</p> <p>2. 教師邀請同學發表。</p>	3 分鐘		各組分享
<p>【統整活動】-享受共好的畢旅</p> <p>1. 教師發下「五不四要簽署書」(附件二)，請學生於課程結束後完成並簽名。</p> <p>2. 教師統整「畢旅當晚」各組針對每個角色回應的策略，並帶出「不違反意願、不聽從自拍、不倉促傳訊、不轉寄私照、不取笑被害」五不原則，再加上上一節課的「要告訴師長、要截圖存證、要記得報警、要檢舉對方」四要原則，告訴同學們保護自己與保護他人的「五不四要」重要性。</p>	5 分鐘	簡報 五不四要簽署書	專心聆聽
<p style="text-align: center;">第四節</p> <p>【引起動機】</p> <p>經驗連結：師口述數位性別暴力內涵及第二、三節所學之五不四要。</p> <p>【發展活動】反數位性別暴力行動劇</p>	5 分鐘 25 分鐘	「五不」「四要」簡報 行動劇簡報	方式：反數位性別

<p>(一) 師：學校網路安全宣導週，我們就用行動劇，表達我們的心聲。首先我們需要同學演出小玉的故事（附件三），還需要有同學用唱跳方式表演五不四要，並且有同學能協助製作道具。</p> <p>(二) 學生分組：自選演員戲劇組、五不四要唱跳組及美勞道具組。</p> <p>(三) 各組活動：演員戲劇組、五不四要唱跳組排練，美勞道具組製作道具。</p> <p>(四) 學生發表</p> <p>【統整與總結】</p> <p>1、師講評反數位性別暴力行動劇，重點在學生投入活動的情形</p> <p>二、鼓勵學生繼續排練，於學校活動中演出。</p> <p>發下行動劇回饋單，學生填寫。（附件四）</p>	<p>5 分鐘</p>	<p>海報、彩色筆、剪刀…美勞用具</p> <p>回饋單</p>	<p>暴力行動劇</p> <p>基準：樂於參與行動劇。</p> <p>等級 A 與行動劇，表現積極的態度。</p> <p>等級 B 參與行動劇，態度尚可。</p> <p>等級 C 不願與他人合作參與行動劇。</p>
<p>指導要點及注意事項</p>	<p>1. 對於新聞報導案例，教師引導學生聚焦討論提問，避免學生有開玩笑之情形發生。</p> <p>2. 針對攻防遊戲與紙牌遊戲，教師要清楚說明規則，並且在每一輪的情境討論引導學生聚焦發表，教師最後協助學生歸納出「五不四要」守則。</p> <p>3. 行動劇的表演鼓勵學生創意發想，需要時可以給予學生指引表演方向。</p>		
<p>教學心得與省思（含設計歷程與教學實踐反思、學生學習成效分析、未來教學的修正建議等）</p>			
<p>設計歷程反思：</p> <p>本教案以近年來兒少於網路之「數位性別暴力」新聞事件為主軸，結合「敏捷 Scrum 歷程」開啟課程設計，數位世代的網路素養與知識不可或缺，網路世界易變、不確定、複雜、模糊，因此希望能夠透過跨領域課程的設計，讓學生從閱讀文本、討論案例、攻防遊戲、紙牌遊戲與行動劇來增進網路素養，保護自己與尊重他人。</p> <p>第一堂的教學重點，主要是透過新聞事件讓學生認識什麼是「數位性別暴力」，教學對象是高年級學生，用「畢旅」作為引起動機，從分享兄姊畢旅的情形，到期待明年自己的畢旅，討論相當熱烈。接著老師帶入案例，透過閱讀文本、小組討論，學生開始對「數位性別暴力」有初步的概念，也能找到關鍵詞：造成傷害、觸及隱私、跟性或性別有關、透過網路或數位傳播、未經同意。因為「數位性別暴力」類型多達二十幾種，教師事先蒐集幾項真實案例，讓學生更進一步做分類歸納，更能增進了解，最後做統整歸納，數位性別暴力等同性侵害，大家都能正視這個問題，才能保護自己。</p> <p>整個活動緊扣教學目標，也能引起學生的高度興趣，因為案例可能涉及較敏感的語詞，所以提</p>			

供小組討論的案例，都已稍作潤飾，轉換較露骨的詞彙；在教學過程中，教師也有隨時引導討論重點，避免學生轉移重點到開同學玩笑或開黃腔的情形。

第二節神秘人的出現與小玉的選擇之課程設計發想來自於近年的數位性別暴力新聞報導，兒少可能會因一時好玩而拍下私密照片留存或者隨意轉寄他人私密照之情況產生，因此設計出「神秘人」的角色讓學生進行探究與思考，避免一時的疏忽造成後續永久的身心靈傷害，或給予不肖之人威脅之機會，透過代表社會與網路世界危險的神秘人，來引發學生思考對於「數位性別暴力」的處遇方式-「四要」守則。

第三節的畢旅月光寶盒，則是帶著學生回到畢旅當晚的情境，在這堂課中，我們會體驗到主角與旁觀者的心境歷程，在友情的基礎下要如何保護自己，透過紙牌遊戲的方式，讓每位學生都能依不同的角色去同理與換位思考，再利用打出紙牌的方式統整組內的想法來進行發表，這堂課歷經三種不同角色來歸納出預防保護自我的方式-「五不」守則。

最後一堂的反數位性別暴力的行動劇，讓學生從知道、覺察網路中的數位性別暴力，再到分組遊戲與活動方式統整出「五不四要」守則，接著是付諸行動，透過教師的引導與學生的創意發想，讓學生從行動劇中實踐保護自己與尊重他人。

二、教學實踐反思

(一)技術性反思：

以效能為核心，關注的焦點著重於是否能提升教學的效率，是否有助於特定目標的達成，生活中的刻板印象，一向是直接，卻又最容易被忽略的部份，透過「畢旅」引發私照外流的新聞，讓孩子瞭解數位性別暴力，是非常「平易近人」的切入方式。果然學生非常感興趣，從分享兄姊畢旅回來的講述的情形，到期待明年自己的畢旅，討論相當熱烈。接著老師帶入案例，透過閱讀文本、小組討論，學生開始對「數位性別暴力」有初步的概念，也能找到關鍵詞：造成傷害、觸及隱私、跟性或性別有關、透過網路或數位傳播、未經同意。因為「數位性別暴力」類型多達二十幾種，老師事先蒐集幾項真實案例，讓學生更進一步做分類歸納，更能增進了解，最後老師做統整歸納，數位性別暴力等同性侵害，大家都能正視這個問題，才能保護自己。

透過夥伴們的共備，性平的火花在有趣的活動中好玩了起來，不管是媒體發想，神秘人桌遊、撲克牌遊戲還是行動劇，一連串寓教於樂趣的設計，達到了預設的教學目標。最後以動劇，讓孩子反思、與自己對話，從而，引發對他人之同理，更加堅定反對數位性別暴力，確實實踐了素養導向的教學。

(二)詮釋性反思：

審視教學行為的本質及其所產生的結果，同時也會思索原則和實務之間的聯繫，緊扣議題的學習主題，加上搭配明確的學習目標後，教案的圖像更加立體完整，此時夥伴的教學活動更加鮮明，經過一次又一次的討論修正，加上一遍又一遍教學改進，從學生上課的分享回饋和學習單設計，看見教學活動對學生的影響，一位女生說：「原來我可以這樣做。」一句話從她的口中說出後如釋重負的表情，就像炙熱夏日午後在涼風吹拂下舔上一口冰淇淋那樣的恣意暢快，這就是教學魔力。

(三)批判性反思：

教師會去思索倫理性和政治性的教學議題，其所關切的核心不是「如何」、「為什麼」的問題，而是「應該」之類的應然性問題，教師所關切不僅是班級教室，同時也包括了學校與社會文化。

行動載具教學，是目前教學的主流，資訊化的教學環境，桌遊、撲克牌的遊戲設計，雖然製作耗時費工，但是在學生小組討論中，卻是重要的媒介，除了吸引學生目光，引發興趣外，更是討論交流扮演舉足輕重的角色，透過它，學生安全的表達觀點，展現自我。至此教案其實已經很完整，但在數位時代，我們希望學生除了「眼看」「手打」外，有更多具體的實踐力，因此罕見的在評鑑期裡設計者仍然調整教案。而前三節課的內容也成為滋生第四節行動劇的養份。

行動劇的活動中，學生自選演員戲劇組、五不四要唱跳組及美勞道具組，充份發展先天優勢，課堂裡學生顯得很興奮，因此教室裡沒有客人，這是一堂熱鬧精采的課，也是完美的 Ending。

三、學生學習成效分析

第一堂整個活動，都能緊扣我的教學目標，也能引起學生的高度興趣，但因為案例可能涉及較敏感的語詞，所以提供小組討論的案例，都已稍作潤飾，轉換較露骨的詞彙；在教學過程中，老師也有隨時引導討論重點，避免學生轉移重點到開同學玩笑或開黃腔的情形。

第二堂神秘人的出現與小玉的選擇，學生對於第一個情境威脅大部分都是拒絕，但因為礙於生命值與金錢額度有限(為符合生活中的兩難情境)，在後續的情境中，有些組別學生會不得不接受威脅，但不論是接受神秘人的威脅或是拒絕，各組依然都可以想出保護自己的方式，最後統整歸納出「四要」守則。

第三堂畢旅的月光寶盒，各組於紙牌活動中，每個人都需要想出應對方式，再用出牌的方式統整組內答案，學生更能投入於討論活動中，沒有出現組內的客人，討論結束後，教師隨機抽組別上台發表，經過三輪的紙牌遊戲，透過組別的答案成功匯集出「五不」守則。

第四堂課之行動劇的活動中，學生依興趣分組，因此都相當投入，設計者以教師專業發展評鑑指標觀察學生，發現學生都在工作中，非常支持反對數位性別暴力的行列。

四、未來教學的修正建議

課程是一條跑道，在跑道上，每一處都有不同風景，彼此隨著風景也調整步伐，在性平教育的道路上，需要時間累積，以短暫四節教學中，提供學生種子，教完成效看似達到了預設的教學目標，但畢竟是短暫效果，需要長期持續努力，方能有所成果。

就第一節的未來建議上，第一節教學超過 40 分鐘，可能在「畢旅」的引起動機時要控制時間，不宜作太多的分享。另外，新聞案例的小組討論，因為每組上台回答大多是重複的答案，是否也可以用隨機抽同學發表即可。

在第二節的神秘人攻防遊戲與第三節的紙牌遊戲中，教師在講述規則與道具的使用必須明確，並確認學生清楚遊戲方式後再進行活動，如此可降低學生在活動中措手不及的情況；組內討論是第二節與第三節的重點，因此教師在小組討論時，要給予引導與保留充足的討論時間，避免因課程進度關係而匆促行事。

最後第四節的未來建議則為，學生可以增加 3-4 堂的行動劇練習時間，就走位、音量、道具…，再進行加強，不但可以厚植本課程影響力，日後參加學校演出時，也會有更完美的呈現。