

健康促進與衛生教育學報

第 49 期，頁 27-59，2018 年 6 月

Journal of Health Promotion and Health Education

No. 49, pp. 27-59, June 2018

桌遊融入領域教學 對改善校園霸凌現象之行動研究

林勝發* 陳振明** 謝佳諺***

摘要

由於校園霸凌事件頻傳，一般的校園反霸凌宣導成效又不顯著，本研究試圖透過桌遊融入語文領域的教學，自學期第四週開始共實施三階段為期八週的遊戲創作課程，經由生活素養導向的反思與體驗教學，讓學生能在有趣的遊戲課程中，將遊戲內容及課堂所學融入生活態度中，期望藉此改善並降低校園霸凌的現象和文化，更期望研究對象能以更積極正向與健康的生活態度來面對校園生活。研究結果發現，學生在課程前後的人權態度有明顯的轉變，而班級的氣氛也有明顯的差異，證明只要教師願意在課堂上多一點用心，透過課程的情意引導及行動實踐來形塑學生的人權價值，校園霸凌是可以被有效遏止的。

關鍵詞：人權價值、校園霸凌、素養導向、遊戲融入教學

* 高雄市油廠國民小學教師

** 國立高雄師範大學特殊教育學系副教授

*** 高雄市陽明國民小學資優教育教師（通訊作者），E-mail: banduna@pchome.com.tw

通訊地址：高雄市三民區義德路52號，聯絡電話：07-3851916

投稿日期：106年12月18日；修改日期：107年4月23日；接受日期：107年5月15日

DOI: 10.3966/207010632018060049002

壹、研究動機與目的

一、研究動機

105學年度的第二學期，研究者在教學現場觀察到了一些校園霸凌事件，這些學生之間的校園霸凌事件，經由學校多次的校園反霸凌宣導及輔導教師的入班輔導，成效並不顯著。106學年度第一學期，一些個案案主經過重新編班升上五年級，剛好研究者任教五年級的其中一班，而部分的個案案主正好也在這一班，預期這個班級在開學後將有一些不愉快的班級事件發生，致使研究者試圖在衝突情境發生前，預先進行一些教學研究和準備，期待新學期將有全新的校園氛圍和學習成效。

關於校園霸凌，《自由時報》的報導指出，2016年日本發生了一起震驚各界的新聞，一名13歲少女因不堪同學霸凌，最後跳軌自殺。根據日本文部科學省的統計資料，光是在2016年，共有320名18歲以下青少年自我了斷，其中有四起疑似與霸凌有關（〈日本校園霸凌嚴重〉，2017），顯見日本校園霸凌問題的嚴重性。無獨有偶，美國俄亥俄(Ohio)州辛辛那提(Cincinnati)市8歲男童Taye因在學校長期遭受同儕的暴力霸凌，於2017年1月在家中以領帶上吊自殺身亡（〈美8歲男童上吊身亡〉，2017）。在臺灣，有位YouTuber利用簡單卻深刻的插畫，分享她國中曾遭到霸凌的經驗，她表示，儘管再怎麼宣導，霸凌仍普遍存在於校園、職場環境中，甚至可以說，只要有人的地方就有霸凌，她的創作引起百萬網友淚推（〈「霸凌從不曾停止過」〉，2017）。

兒童福利聯盟文教基金會（2014）的研究發現，逾四分之一(26.4%)的兒少表示從幼兒園至今曾經有被欺負的經驗，其中目前仍身處霸凌陰影即「在過去一年內」曾被欺負的比例為15.2%，長期遭霸凌即「過去一年內每個月被欺負2~3次以上」的比例則有3.5%，推估下來至少有40,000名以上的兒少過去一年仍深受霸凌傷害中。進一步分析過去一年兒少被欺負、霸凌

的類型，以「言語嘲笑」(73.1%)、「關係排擠」(63.5%)之比例最高，但其中男女也有很大的差異，在過去一年內曾被欺負的兒少中，男生曾被肢體欺凌的比例為25%，是女生(10%)的2.5倍。另外，有高達68.4%的女生曾被言語嘲笑，是男生(46.3%)的1.5倍；有62.1%的女生曾被關係排擠，是男生(36.7%)的1.7倍（兒童福利聯盟文教基金會，2014）。這份研究資料是國內近年來關於霸凌的研究中，樣本蒐集較具有全國母群體代表性的大型學術性研究，因此研究結果可以說是比較接近全國母群體的真相事實。也就是說，臺灣的校園霸凌問題確實相當嚴重。

不管在美國、日本或臺灣，這樣民主自由及人權觀念如此發達的國家中，校園霸凌事件還是不斷地上演，悲劇還是不斷地發生，難道校園霸凌真的沒辦法被有效地遏止嗎？除了社會媒體在校園霸凌事件發生後不斷地譴責與撻伐，以及政府與校方在事後被輿論押著走的「校園反霸凌宣導」之外，難道無計可施了嗎？

Ybarra與Mitchell (2004) 的研究發現，霸凌是一種反社會行為，通常會造成受害人心靈創傷、扭曲，也會造成課業成就低落、人際疏離，甚至可能逼迫受害人產生報復性攻擊行為，或使受害人轉而霸凌他人；另外，Olweus (1999) 的研究發現，霸凌行為對加害人也有一定影響，這些加害人成年後的犯罪率、酗酒現象比例相當高，具加害人特質的男性加害人有60%的機率會在24歲以前犯罪，非加害人特質的男性加害人則只有23%。如果說「法律」是社會正義的最後一道防線，那麼「學校教育」可說是社會正義的第一道防線，如果在學校端的學習階段沒有辦法有效地遏止校園霸凌行為，那麼這些習慣性的霸凌者進入社會後，將會有很高的機率成為社會犯罪問題，因此基層教育者應該積極面對校園霸凌的問題，並且嘗試透過教育的策略和方法去改善教育現場的霸凌問題。

在研究者的教學現場，每天都有與學生相關的各式各樣衝突事件發生，這些衝突如果以校園霸凌事件的內容來檢視，比例上符合的程度多得驚人，學校學務處的反霸凌宣導可說是三令五申，但情況並不見好轉，可見得校園霸凌的問題不是靠宣導就能解決的。

二、研究目的

郭靜晃（2006）的研究發現，校園霸凌源自社會學習，從家庭開始的父母和家人，一直到學校的教師和學習同儕，無一不是社會學習的來源。這種經由長時間學習而來，可能是根深蒂固的價值觀念，若要經由一次性的課程或者宣導活動來褪除，事實上是很難達成的。這種根深柢固的價值觀念必須透過潛移默化的課程長時間陶冶、自願參與且活潑有趣的課程，讓學習者察覺人際互動與霸凌的問題，經由自我覺察而願意自我反省。再者，課程內容應結合生活實踐及實作體驗的素養導向教學，讓學習者在做中學；除了反省與體驗，更要深入生活，讓霸凌課程體驗的反思能夠真正落實在現實生活中，以符應十二年國民基本教育（以下簡稱十二年國教）的內涵，更符合素養導向的人權教育內涵要求。校園霸凌行為基本上是對於人權基本價值的漠視與侵犯，因此校園霸凌問題就是人權教育的問題，人權教育要怎麼教才會具有成效，才能有效遏止校園霸凌的發生，這個問題值得教學現場的教師重視。

為符應上述的課程要求，研究者認為透過遊戲融入教學，將課程想傳達的理念透過遊戲的過程產生學習互動，不僅能讓學習者感覺有趣，只要教學策略得當，也能預期產生良好的學習成效。近年來，各式各樣的桌上型益智遊戲（以下簡稱桌遊）崛起，除了娛樂及益智效果，更有些桌遊標榜情意教育及人際關係智能的啟發與訓練。目前國內市面上和預防校園霸凌有關的桌遊有兩款，一款是賴馬所設計的「幫幫遊樂園」，另一款是臺灣性別平等教育協會發行的「魔法學園」。「幫幫遊樂園」適合教學運用的年齡是5~9歲，主要在讓孩子從遊戲中學習關鍵人際技巧，懂得觀察別人，激發同理心，積極助人，並培養孩子的情緒智商，理論上情緒智商高的孩子，比較能夠察覺及反思校園霸凌這類不對等的人際關係，因此不容易發生校園霸凌現象。「魔法學園」適合的年齡是8歲以上，這款遊戲的設計是要讓遊戲者從不同角度經歷霸凌事件，也有機會翻轉陰暗為光明，透過團隊合作的力量，讓同儕一起努力解決在校園中遇到的困難，並且形成一股正向光明的力量，讓

這些力量從魔法學園延續到真實世界，讓霸凌事件從校園中消失。

考量學生年齡及課程需求，目前研究者的任課班級是國小五年級的學生，比較適合「魔法學園」在課程上的運用。再者，因應十二年國教跨領域教學及素養導向教學的趨勢，「魔法學園」的合作學習特色、霸凌情境的解讀及與生活情境結合再認知的後設學習歷程、說故事的語文學習內涵等，都比較適合作為教學運用的策略性及學習鷹架式的工具。藉由「魔法學園」的運用，本研究試圖達到以下兩個研究目的：

- (一) 透過反霸凌桌遊結合語文創作的課程，降低班級學生各類型衝突事件的發生。
- (二) 透過反霸凌桌遊結合語文創作的課程，提升班級學生對人權價值與態度的重視。

貳、文獻探討

本研究的兩個目的可聚焦為三個關鍵詞：「霸凌防制」、「遊戲融入學習」及「人權價值態度與校園霸凌問題」，以下將針對這三個關鍵詞進行相關研究文獻的回顧與探討。

一、霸凌防制

研究校園霸凌的先驅學者Olweus (1993) 提出霸凌行為的定義：

霸凌行為乃指當一個學生被其他人反覆且帶有惡意地批評或攻擊，使該學生感到不舒服或造成傷害，且在當下難以保護自己。

而Olweus、Limber與Mihalic (1999) 的研究再次對霸凌行為本質下了三個定義：(一) 霸凌是刻意及有意造成受凌者傷害之侵犯性行為；(二) 此種行為重複出現一段時間；(三) 人際關係呈現出權力不對等。從文獻中發現，歷來學者對霸凌的看法也大多參考Olweus的定義，如Coloroso (2005)、

Nansel等人(2001)、Smith、Ananiadou與Cowie(2003)；國內吳清山與林天祐(2005)、洪福源(2003)、楊宜學(2009)、鄧煌發(2011)等學者對於霸凌之定義亦都包含Olweus的概念。

在霸凌類別的研究方面，Olweus(1993)的研究發現可依不同的標準將校園霸凌做不同的分類：言語霸凌、肢體霸凌、非言語肢體霸凌三類，後因科技發展及持續研究所需而增加，如兒童福利聯盟文教基金會(2014)的研究發現，可將校園霸凌分為六類：

(一) 肢體霸凌：以肢體暴力行為霸凌他人，包括踢、打弱勢同儕、搶奪財物等，是最容易辨認的一種，會造成他人身體受到傷害。

(二) 言語霸凌：運用語言刺傷或嘲笑別人，包括取綽號、用言語刺傷、嘲笑弱勢同儕、恐嚇威脅等，是校園中最常出現且最不易被發現的霸凌行為，會造成他人心理受傷，傷害程度有時比肢體霸凌還嚴重。

(三) 關係霸凌：這一類型的霸凌往往牽涉到言語的霸凌，包括排擠弱勢同儕、散播不實謠言中傷某人等。

(四) 反擊型霸凌：這是受凌學生成長期遭受霸凌之後的反擊行為，包括受霸凌時生理上的自然回擊、或去霸凌比自己更弱勢的人。

(五) 性霸凌：類似性騷擾，包括以有關性、身體性徵及性別取向作為玩笑或嘲諷內容的行為、或是以性的方式施以身體上的侵犯。

(六) 網路霸凌：係指利用網路散播色情圖片、散布謠言中傷他人、留言恐嚇他人等使人心理受傷或恐懼的行為，這是近年來新興的霸凌型態，而且程度相當嚴重。

在霸凌防制的研究方面，研究者整理國內一些學者的研究(兒童福利聯盟文教基金會，2014；洪福源，2003；張信務，2007；Mona & Jamesm, 2007)如下：

(一) 學校方面

1. 營造溫馨和諧的友善校園，有效預防校園霸凌。
2. 辦理多元團隊活動，提供學生情緒紓解的管道，培養團隊精神。

3. 辦理進修活動，增進教師處理霸凌事件的專業知能。
4. 訂定校園反霸凌政策，並透過教育宣導讓學童了解如何因應霸凌行為。
5. 建構完善的校園霸凌事件通報機制與處理流程，及時處理。
6. 提供完整的輔導諮商服務，必要時可尋求專家協助。

（二）教師方面

1. 落實生命、人權與法治教育，教導孩子互相尊重，增進法律知識，培養其同理心和正義感。
2. 提升教師輔導專業知能，妥善處理學生霸凌問題。
3. 訂定明確的行為規範，掌握關鍵時機及時處理。
4. 教導孩子正確應付霸凌行為的技巧：要通報，不要反擊。

（三）學生方面

1. 尊重他人，要有同理心，不要霸凌他人。
2. 學習正向的社交技巧，改善人際關係。
3. 有效管理自我情緒，以正面的方式發洩精力。
4. 認識霸凌行為的本質，積極面對霸凌，避免長期受凌。
5. 了解「反霸凌」政策，不要姑息霸凌行為，要通報，不要圍觀。

（四）家長方面

1. 改善親子關係，增加親子互動，可有效覺察孩子問題。
2. 增進親師溝通聯繫，適時處理霸凌事件。
3. 身教勝於言教，管教子女應以關懷鼓勵代替責罵體罰。
4. 管控孩子接觸具暴力內容的媒體與電玩，以減少不良的示範。

（五）社會方面

1. 設立反霸凌專線，並加以宣導，如教育部去霸凌高關懷專線：0800-

200-885（凌霸零零-耳鈴鈴-幫幫我）、警察局保護少年專線：080-005-95-95（零霸凌-理理我-救我-救我）。

2. 立法規範大眾傳播媒體傳遞暴力內容。
3. 提供專業完整的諮詢服務與一切必要的協助。

從上述國內在霸凌防制的文獻來看，在學校及教師的教育面向上，對於改善校園霸凌問題依然沒有針對課程的設計與實施進行具體發展與研究，即惟有在落實生命教育及人權法治方面有理論性的倡導，但是並沒有具體的課程、策略或相關的系統性教材研發，對於校園霸凌防制的國家整體政策來看，形式的層面大於具體落實的實質展現；從校園霸凌防制實務來看，也確實是宣導大於真實的教育。

二、遊戲融入學習

「遊戲是人的基本需求」，從國際遊戲協會 (International Play Association, IPA) 的《兒童遊戲宣言》(*Declaration of the Child's Right to Play*) 中可以了解「遊戲」是兒童的天性，是兒童基於內在的動機所主動引發的，根據王芯婷（2012）的研究發現，對兒童來說遊戲是一種學習、活動、適應、生活或工作，並且對其生理、心理及社會的全面發展有所幫助。因此，透過遊戲融入教學的歷程，對於諸如霸凌的社會學習現象，在改變與引導的教育可能性上，肯定要比教育宣導與說教講述的策略還來得高。

本研究的「遊戲」指的特別是「桌上遊戲」，從維基百科（無日期）的網頁中可以得到下述定義：桌上遊戲 (tabletop game) 通常被簡稱為桌遊，又被稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲（又包含集換式卡片遊戲）、圖板遊戲 (board game)、骰牌遊戲 (tile-based games)，以及其他在桌子或任何多人面對面平面上玩的遊戲的泛稱，廣義來說，象棋、撲克、麻將等亦屬桌遊。桌遊亦泛指不依賴電子設備和電子產品、通常不需要大幅度動作的遊戲，如殺手遊戲。而這個用詞最主要是用來區別必須插電且必須使用電子儀器產品才能遊玩使用的電腦遊戲、電視遊樂器等、完全不需任何道具或類型差異甚大的肢體活動如運動、舞蹈、武術，以及其他可能被人類或動物視做「遊戲」

的娛樂活動。由於桌遊已經成為國人日常休閒的重要選項，再加上以桌遊融入各種教學研究領域實務研究如雨後春筍般被提出，因此本研究選定以桌遊作為改善校園霸凌現象的教學行動研究策略的載體，希望透過桌遊的相關課程設計，對於校園霸凌現象的改善有所幫助。

三、人權價值態度與校園霸凌問題

人權指的是每個人與生俱來應該享有的基本權利與自由，它是一種普世的價值，應該要被每一個人（包括政府）所重視。我國是個民主國家，人權的保護已經能夠從《憲法》及法律的相關規範來達成，但並不是每一個人都能具有良好的人權態度和價值，主要原因是學校教育尚不能透過系統且有效的課程來進行人權教育。九年一貫課程將人權教育的部分列為議題，但是並沒有發展出課程與教材，而未來的十二年國教，人權教育則必須融入各領域中來進行，但並沒有研發特定的教材和教法。根據方允中（2012）針對臺中市一所國中學生為研究對象的問卷調查研究發現，國中學生人權態度整體及各向度與學生霸凌行為整體及各向度均達顯著負相關，因此推論國中學生人權態度可以有效解釋學生霸凌行為。另外，根據周雅秋（2011）針對彰化縣二林國小高年級學生實施問卷普查研究結果發現，人權態度與其霸凌行為呈負相關變化，人權態度得分較低的學童，較有可能表現出霸凌行為，所以校園霸凌行為是具有可預測性的現象。又根據Greene (2006)、Limber與Small (2003) 的研究發現，學校惟有落實民主與人權教育，方能遏止並改善校園霸凌現象的蔓延，可見人權教育對於校園霸凌防制的重要性。

參、研究對象、研究方法與課程設計

一、研究對象

本研究的研究對象是高雄市某國小五年級的一班學生，這些學生有少部分是2015年研究者任課班級的學生，2016年重新編班，總共有28人，男、女

生各半，學習分組共分為六組，四組有5人，另兩組有4人，其中包含1位智能障礙的資源班學生。人權態度問卷的填答，一般生採自行填答，資源班學生的填答由研究者另行找時間協助問答。

二、研究方法

本研究肇因於研究者在教學現場所遇見的問題，也就是學生的霸凌衝突行為頻率並未因為學校和教師的反霸凌教育宣導而降低，研究者試圖透過遊戲融入教學的策略，進行潛移默化式的行為改變教學策略。因此，本研究決定採取教師行動研究的策略，教學者本身即是研究者。表1為本研究流程與具體策略內容。

表1
研究流程與具體策略

研究流程	具體策略內容
1. 確定研究問題	桌遊融入領域教學對改善校園霸凌現象之研究，重點在於觀察桌遊融入領域教學是否能有效改善班級學生同儕之間的人際關係緊張與衝突狀態和衝突發生的頻率
2. 與相關人士討論初步計畫	於2017年7月輔導團人權小組會議提出構想，並研擬初步教學實施計畫及相關觀察紀錄策略，並進行輔導員試玩，針對遊戲的缺點與不合理處進行遊戲規則與玩法的修正與調整
3. 參考相關文獻	蒐集與霸凌防制、桌遊融入教學、合作學習等相關文獻資料
4. 決定研究方式	由於研究者即是教學者，因此決定採用行動研究的循環研究策略，於2017年9月開學後立即進行相關研究資料的蒐集與教學策略的實施，教學策略實施的過程不斷地進行觀察蒐集資料及數據的檢討，針對問題的省思提出改進策略，並積極進行教學策略的不斷反思與調整，讓研究成為一種不斷調整與反思的循環歷程
5. 進行資料蒐集	資料的蒐集分為三部分：課程實施前後的人權態度；班級人際衝突分類紀錄；班級氣氛變化觀察的質性紀錄
6. 進行資料結果分析與解釋	根據觀察蒐集紀錄的資料進行t考驗、趨勢變化分析解釋及質性的描述研究
7. 提出改進建議	本研究為循環式的研究教學歷程，因此所有的觀察紀錄和省思將研究報告作為下一階段的教學研究改進策略

本研究中，該學期五年級的國語課有一個創意寫作活動，本研究結合這個創意寫作的活動，自學期第四週開始實施介入的遊戲創作課程，課程共分為三個階段：階段一（三週）是策略卡的後設認知與故事創造；階段二（兩週）是創意說故事與行動演出；階段三（三週）是遊戲再造與創新玩法，課程的實施時間是利用每週四下午的閱讀與寫作課，整個三階段的課程結束後，正好將每組學生在人權桌遊的創意產出彙整成班級閱讀與寫作課的活動成果。檢視本研究教學課程之成效的工具共有三個，分別是：

（一）人權態度暨行動量表

研究者參考方允中（2012）與周雅秋（2011）的研究問卷，改編為適合本研究的問卷（參見附錄一），問卷初稿經國內5位人權教育專家學者協助進行內容效度的修正（如表2），最後修訂為60題，包含人權態度和行動實踐的相關問題，並於2017年8月在高雄市進行立意取樣的預測，抽樣對象是高雄市國小高年級學生，樣本數148人，經過分析，人權態度問卷部分的信度Cronbach's α 值是 .831 ($N = 148$)，人權行動實踐問卷的信度Cronbach's α 值是 .909 ($N = 148$)，由於Cronbach's α 值很高，因此未經刪題，直接運用在本研究的學生人權態度資料蒐集。本研究「人權態度暨行動量表」的實測有兩次，分別是學期第一週及第十四週，用以檢視本研究對象在人權桌遊介入課程前後人權態度的差異。

表2

人權教育專家學者專業背景（依姓名筆畫順序排列）

編號	姓名	職稱／學經歷背景
A	林〇〇	大學教授（博士、教育部人權教育諮詢小組委員）
B	姜〇〇	高雄市國中校長（高雄市國民教育輔導團召集人）
C	陳〇〇	大學教授（博士、高雄市人權委員會委員）
D	謝〇〇	高雄市國小資優班教師（博士）
E	韓〇〇	高雄市國民教育輔導團兼任輔導員（博士候選人）

（二）班級人際衝突分類紀錄

關於班級人際衝突的分類，共分為：肢體衝突、言語衝突、關係霸凌及其他，記錄自第一週開始至第十一週結束，每週觀察記錄建檔。資料蒐集是透過班級的學習分組，各學習分組的組長或代理人每週將前一週該組組員的人際衝突相關紀錄資料彙報給教師。

（三）班級氣氛變化觀察的質性紀錄

透過開放性答題內容的學習單來蒐集研究對象對於班級氛圍變化的感覺和看法，研究問題如下：1.你覺得這個課程有趣嗎？為什麼？2.你覺得這個課程重要嗎？為什麼？3.這個課程對你個人而言，有造成內外在的任何影響或改變嗎？舉個例子；4.你覺得這個課程對班級而言，有造成任何影響或改變嗎？舉個例子。

三、課程設計

本研究在105學年度即進行一次前導型的研究，研究的對象與正式研究中的對象並非完全同一批人（106學年度該批學生因為升上高年級而重新編班）。105學年度的前導性研究並沒有進行任何的課程設計及行動研究的反思歷程，純粹讓研究對象「玩桌遊」，桌遊總共玩了四次，分別是第四、七、十一、十五週，每次玩一節課，遊戲規則完全參照網路的標準示範玩法來進行。在學習成效的觀察部分，僅由該班級的級任導師於期末進行質性的追溯描述和記錄，根據該導師的質性紀錄，可摘錄歸納出以下幾個重點：

（一）班上的常規及學生人際互動狀況每下愈況，尤其到了學期末更是亂成一團。

（二）該班學生玩桌遊的過程相當吵鬧，吵架的一大堆。

（三）學生表示到了第三次玩這個桌遊時就覺得很無聊，反應可不可以不要再玩了。

也就是說，這個試圖讓學生改變個人人權態度，並且用以改善校園霸凌

狀況的桌遊是無效的。針對這個結果，事實上並不太讓人意外，因為這個前導型研究本身並不算是一個課程，充其量只能算是一個「活動」，在沒有教學引導的狀態下，加上導師疏於經營管理班級，遊戲本身無法達成預期的功效，確實是可以理解的。

為了讓桌遊能夠確實達成預期的教學成效，106學年度時再次使用在課堂上，不再只是讓學生自行運作的「活動」，而是具有整體設計與配套、學習脈絡的「課程」。2017年7月研究者及所屬人權教育推動小組在工作場域針對「魔法學園」這組桌遊在教學現場的運用進行了一場增能研習，研究團隊針對遊戲規則進行試玩及相關的規則討論，發現規則中有一項步驟是：在解除了一項校園霸凌危機後，要由解除危機者針對危機解除的各種策略卡進行說故事後方能收復一個校園版圖。這個步驟的重點在說故事，可是由於桌遊中的說明書，對於各種危機解決策略只有「原則性」的說明，並沒有關於這個原則在校園中具體生活化、真實經驗的策略，所以參與這場增能研習的教師一致認為這個遊戲步驟的部分過於空洞、不夠具體，因此說故事的活動並無法和現實生活產生連結，對於擁有豐富教學經驗的教師都是如此，何況是還沒有足夠社會歷練的學生。

針對這個問題點的發現，研究者所屬團隊開始設計配合這個桌遊的跨領域相關並且結合生活實踐的素養導向型的課程，課程有三個重點：（一）結合語文創作的教學；（二）從生活中尋找經驗與想像；（三）強調團隊合作。透過循環式的課程設計，每當完成一個循環之後，經過課程成效評估，可進行深化的進階課程，或者原進度再一次循環直至小組成員能夠確實達成課程賦予的任務。實際課程內容如圖1所示並說明如下：

（一）策略卡的後設認知與故事創造（階段一）

對孩子而言，桌遊的潛移默化是霸凌現象能否改變、改善的重要關鍵，如果孩子本身無法理解或者感受這些遊戲規則或策略原則的意義，試問要如何對情意本身產生潛移默化的效果呢？因此這個階段的課程內容強調認知、後設認知及後設創作，必須確保每個孩子都能夠理解各個策略卡的意義內容

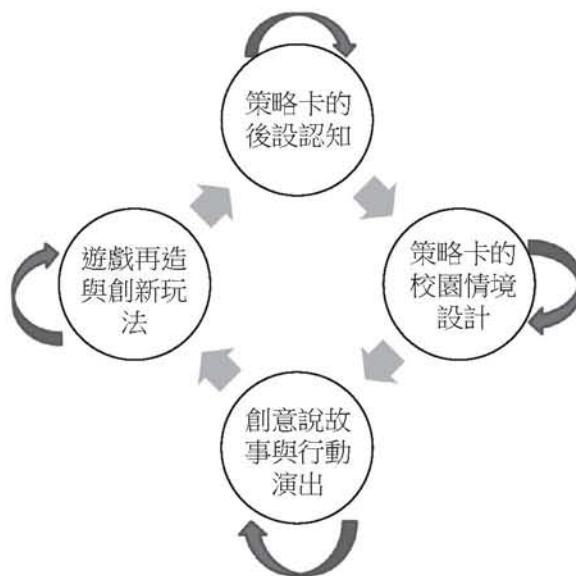


圖1 魔法學園創意課程階段循環流程

和實務用途，透過示範、嘗試理解創作、發表、討論及發現錯誤的歷程，讓每個孩子都能真正理解策略卡的意涵，並且有能力和生活中的經驗及資源相連結，產生有意義的學習。階段一的課程操作流程如下：

1. 教師以PPT秀出一張遊戲盒的校園霸凌事件策略卡，讓研究對象念出策略卡的完整策略內容（第一堂課）。
2. 教師請各組討論策略卡的策略如果轉換成校園或現實生活的經驗，可以怎麼做？請各組發表，教師提出挑戰或開放其他組別挑戰（第一堂課）。
3. 教師發給各組不同的策略卡，請依據策略卡的定義發想現實生活中可能的情境並且發表（第二堂課）。
4. 教師發給每組2~3張不同的策略卡，請各組創作並發想策略卡的創意情境，並將不同的策略卡賦予有意義的連結，也就是開始說故事並發表（第三堂課）。

（二）創意說故事與行動演出（階段二）

在完成為期三次的策略卡後設理解課程後，接著進行完整的說故事訓練，流程如下：

1. 首先由教師設定並發下校園霸凌的情境和策略卡內容後，交由孩子的學習團隊進行故事的討論和創作（第一堂課）。
2. 小組發表，接著由教師及其他小組進行故事的挑戰和建議（第一堂課）。
3. 請各組進行討論和修改故事的動線內容（第一堂課）。
4. 排練與發表。故事完成後，由小組成員扮演故事中的角色，在課堂上進行模擬演出，演出後由全班同學針對該故事內容進行劇情的提問與討論，討論的內容包括：故事的邏輯合理性、校園實境可行性及創意發想度。完成提問與討論後，各組針對自己小組的故事劇情進行檢討與修正，待完成後進行第二次的展演。表3是創意說故事暨展演的小組互評表，在各組展演的過程中，讓各組進行互評及記錄，事後可供各組針對自己的表演作為參考之用（第二堂課）。

表3

創意說故事暨展演——小組互評

	故事的邏輯合理性 (1~5分)	校園實境可行性 (1~5分)	創意發想度 (1~5分)
給分			
文字描述與建議			

（三）遊戲再造與創新玩法（階段三）

在各組依照原本的遊戲規則進行二至三次的遊戲後，開放給各組於課餘空閒時間進行遊戲規則的改造及創新玩法的設計，各組針對遊戲實際進行所遇見的問題進行規則的修改，或者設計全新的創意玩法，尤其可著眼在全班

只有一組遊戲盒的狀況下，如何透過創意，讓所有同學都能夠參與遊戲的進行，激發無限創意並提升學習合作的可能性。

肆、研究結果與討論

一、研究結果的資料分析

關於研究結果的資料分析，共有三個部分，分別是：人權態度的變化、班級氛圍與人際衝突事件的改變，以及學習產出。

（一）人權態度的變化

表4為本研究對象在人權態度前後測的平均資料，採五點量表，5代表非常同意，1代表非常不同意，題項有正向及反向題，在分析前以SPSS第23版進行反向題倒轉計分，每個學生的得分採加總並且平均，最後將全班前後測的資料進行相依樣本t考驗，檢視其中的差異是否顯著。

表4
人權態度前後測相依樣本t考驗結果摘要 ($N = 28$)

向度	$M (SD)$		自由度	t	p	d
	前測	後測				
成績	3.68 (0.56)	4.33 (0.49)	27	4.96	.00	1.24

由相依樣本t考驗分析發現，研究對象人權態度的前後測平均值有顯著差異 ($t_{(28)} = 4.96, p = .00, d = 1.24$)。後測的人權態度成績 ($M = 4.33, SD = 0.49$) 也顯著大於前測的人權態度成績 ($M = 3.68, SD = 0.56$)。顯見課程前後，研究對象的人權態度和行動價值觀有顯著差異。

（二）班級氛圍與人際衝突事件的改變

班級氛圍與人際衝突事件的改變部分，可分為量的描述與質的描述兩部分：量的描述採用「班級人際衝突分類紀錄」作為描述佐證資料；質的描述以課程結束後的「質性內容學習單」作為資料蒐集來源。

1. 量化的數據描述與討論

本研究自第一週開始即進行量化班級氛圍的數字資料蒐集，由各學習分組組長進行該組成員在人際關係出現衝突時的分類次數紀錄，記錄的類型共分為：肢體衝突、言語衝突、關係霸凌及其他，在記錄的第一週即向學生說明，記錄的內容純粹作為學術研究之用，不會另做他途（如學習加扣分之用），讓學生放心進行相關數據的記錄，增加紀錄數據的可信度。圖2是根據第一週至第十一週的班級人際衝突分類紀錄資料所分析而得。

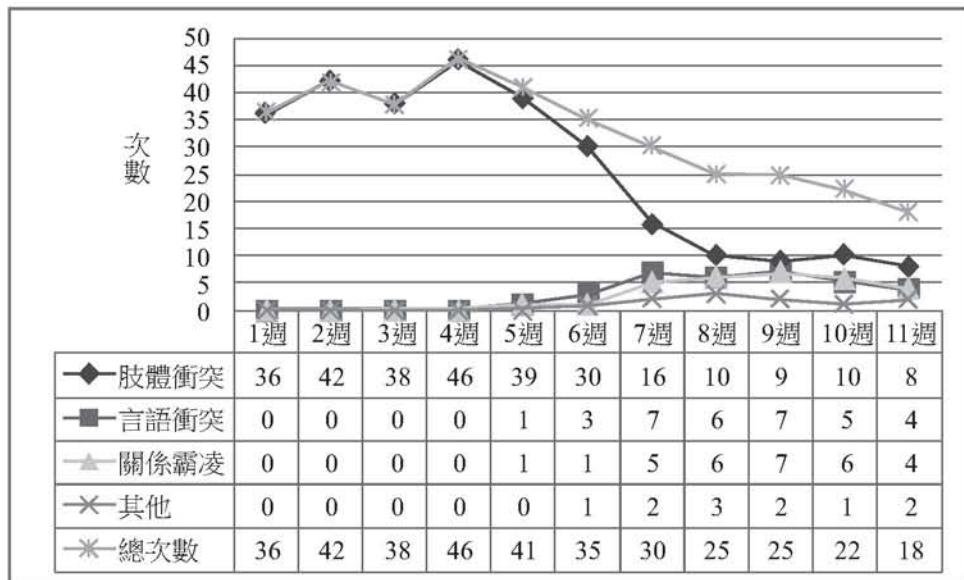


圖2 班級人際衝突分類紀錄次數變化

數據上呈現出一個很有趣的現象：第一週到第四週，班級的人際衝突類型都只記錄到「肢體衝突」的部分，其他的類型都呈現0的現象，一直到第五週才開始有零星的其他類型出現，然後從第七週以後，各種類型的衝突才逐漸平均化。此外也可以看到，總次數從課程實施的第四週（也就是學期第七週）開始明顯下降，至課程實施的第十一週的總次數下降比是60%。

至於班級人際衝突類型直至學期第七週才開始有明顯的分類一事，研究者判斷，應該是研究對象對於校園霸凌與班級衝突的觀念和想法，普遍存在著肢體霸凌就是校園霸凌的錯誤偏狹概念，這可能導因於學校宣導及教師實施人權教育和反霸凌教育的不夠落實，而由於本課程即是在深入學習關於各種校園霸凌類型的防範和生活運用策略，學生在課程中確實學習到了各種不同霸凌類型的定義和生活運用的具體策略，具有後設性的學習歷程，因此在彙報資料上開始產生質的具體變化和體悟，對於校園生活有著更深刻的反省和觀察。

2. 質性的記錄與反省

這個部分所要呈現的是整個研究中，量化的數據資料所無法說明的研究過程與成果。研究者認為，關於人的研究是一種極其複雜的內涵，用一些簡單的數據所呈現的只是描述關於人的行為能被測量的表面現象，至於人的行為內在的驅力，如果沒有相當用心的資料採集，是無法取信於人的，但因為本研究的研究法並不包含精良的質性研究設計，只有規劃一張開放性的學習單，透過提問來採集學生對於本研究課程的感想及課程前後有關班級人際關係的氛圍變化感受，因此成為本研究信效度上比較弱的一環。

本研究在學期第十四週發放質性的學習單，透過研究對象學習單填答內容的整理、歸納、記錄及分析，來試圖理解與掌握本研究課程在班級的社會關係中所造成的影響，並間接評估課程的成效，作為日後在研究循環中調整課程內容和方向的依據。關於學生問卷回饋內容，研究者整理成以下幾個面向：

(1) 課程學習的感受

「課程有趣活潑，大家都學得很開心」（全班）、「我們覺得這樣的課程很實用，知道了很多以前都不知道的方法，我們要向霸凌說不」（S7、S11、S18）。

雖然每次都要傷腦筋去想反霸凌的方法，可是這些方法都很好用，我們有組員就成功避免被霸凌的命運。（S20）

媽媽表示，如果老師們都有這樣教小朋友如何避免被霸凌，那麼她就不用每天擔心我在學校被欺負了。（S15）

(2) 人際關係的改變

上了這個課，我才發覺自己以前是多麼的讓人討厭，原來我是大家公認的霸凌者，現在我不再霸凌別人，還會保護自己班上的同學，不讓他們被別班的欺負。（S8）

我以前常常會被排斥，在班上都沒有朋友，現在我知道合作學習的重要，會努力貢獻自己的專長，大家也願意和我做朋友，覺得上學很快樂。（S21）

(3) 生活態度的改變

「學習尊重別人，尤其不可以隨便嘲笑同學的外表，每一個人都應該要被尊重」（S1、S3、S11、S13、S22）。

以前我都會和大家一起排斥某個同學，不和她一起玩，現在我覺得這是不應該的，大家都是同學，應該彼此合作。（S22）

遇到困難的時候，一定要找老師或主任或同學好朋友幫忙解決問

題，要學習勇敢地面對困難，當一個勇敢的小孩。(S4、S8、S15、S21)

（三）學習產出

本研究中，關於學生的學習產出可分為三階段：1. 解決霸凌的後設策略；2. 校園霸凌解決策略的故事建構；3. 創意遊戲玩法。學生的學習產出相當具有創意，也很符合素養導向的生活化需求，如「照妖鏡」、「束縛咒」及「瞬間移動」（參見附錄二），這些都是生活中一蹴可幾的實務性作法，內容充滿童趣的創意，因為這不是教師解決班級或校園霸凌事件的常見作法，教師通常會想到的是：處罰、找父母、送學務處，這一點確實是教師可以向孩子們學習的地方。本研究課程能夠有效引導出學生的創意，除了實際教導學生自我保護的反霸凌策略，對於其想像力和創造力的發展也很具實用性，可說一舉數得。校園中有很多角落和故事，是教師未曾去探索和觸及的，如果不是從學生的口中或故事中呈現，身為教師鮮少有機會觸及這些校園的深處，透過讓學生說故事及為故事建構解決策略的過程，教師也有機會去觸及那些不為人知的校園荒謬與奇異點，藉此反思自己的教學到底還缺少哪些細心和用心，充實自己的教學知能和策略，給孩子們一個美好的學習天地和成長樂園。

二、課程檢討

人權教育是我國教育的重要議題而非學習領域，不管是九年一貫課程或是十二年國教，都沒有專屬的節數可以讓教學現場的教師進行教學，因此融入各學習領域教學是教學現場的教師在兼顧領域及重大議題教學的普遍作法。本研究的教學設計是將人權教育透過遊戲及故事創作的方式融入語文領域的寫作教學，關於本研究的課程實施，研究者提出兩點觀察和檢討意見：

（一）語文創作的學習重點在於寫作技巧的學習而非情意教育的實施，而本研究課程著重在人權教育的素養教學和引導，在文學創作技巧的建構部

分相對上較為缺乏，因此由學生的作品內容可以看出人權態度的情意豐富，而文學的嚴謹度和流暢度卻明顯較弱，未來針對重大教育議題融入領域教學應兼顧領域的學習內涵，而非為了融入而融入。

（二）本研究的教學媒介——反霸凌桌遊，因為教學內容包含有人際關係的互動學習，除了融入語文領域進行教學，其他如健康與體育、綜合領域等，也很適合進行融入式教學，未必要融入在語文領域中。

伍、結論與建議

一、結論

校園霸凌是全世界共通的社會現象，其成因很複雜，與家庭教育、當地的社會文化甚至校園氛圍都有關係，而且這些家庭教育、社會文化和校園氛圍都是一種長期發展的現象，對於孩子的影響相當深遠，恐怕不是一個學期一兩次的校園反霸凌宣導能夠輕易導正的。而且身處資訊科技發達的時代，現在的孩子接受網路訊息的影響非常快速，傳統制式政令的教學宣導到底成效還有多少值得深思和探討。十二年國教即將上路，其中素養導向的教學策略和傳統的校園霸凌防制宣導策略在內涵上有很大的差別，人權教育是態度和行動實踐大於知識技能的一個教育議題，素養導向的教學策略顯然優於政令宣導式的學習成效。

本研究課程透過遊戲及跨領域的素養導向策略來建構反霸凌的教學課程，除了引導孩子的學習興趣和期待，更從孩子本身的想像創造力中去引導自我學習、自我建構知識和生活行動策略，從孩子潛在的特質中建構出特有的強健的自我保護生活素質。本研究透過三個部分的觀察，可以推論課程的有效性。首先從人權態度前後測的數據變化，透過相依樣本 t 考驗的結果 ($t = 4.96$)，其中的高度顯著性 ($p = .00$) 及效果量 ($d = 1.24$) 可以說明，對於人權態度的教育而言，這是個有效的課程。從班級人際衝突分類次數紀錄的觀察發現，班級衝突類型總次數的課程前後百分比下降率為 60%，也能有效說明這

個課程的有效性。從課程實施之後，學生對於校園霸凌的定義有了更接近生活內涵的理解和體驗，可以說明這個課程對於涵化人權教育的基本素養於內在價值觀的重要。由本研究的結果可以明顯看出，透過課程的引導，桌遊對學生的人權態度起了作用，這和本研究課程實施前對於桌遊成效的前導研究之間有著很大的差別，說明桌遊本身只能是個媒介，雖然從文獻中可以看到遊戲對於提升學生學習成效的相關研究成果，但是本研究的結果發現，人權教育要產生作用，教學引導還是扮演著關鍵性的角色，與其讓學生漫無目的地玩桌遊，建議教師還是從教學目的開始用心設計課程，避免學生失去學習的耐心。

本研究記錄了孩子們的內在感受及外在表現，其中的變化和效應是多麼的感人。這在在證明，教師只要有心改變教條式的教學態度，不拘泥於教材的形式，用心發現可行的教學素材，願意嘗試用在自己的教學課堂上，就能落實人權教育，期待會有更多這樣的教學嘗試與創新，讓人權教育和反霸凌的教學研究獲得更大的正能量。

二、建議

本研究在課程第一階段的實施中一開始並不順利，部分學生並沒有辦法將原則性的策略定義具體化為生活實例，主要是因為學生對於語言的理解以及將這種理解具體化為生活實例的連結不足，有些小組一開始的創作並不符合該策略卡的原則，最後在教師展現範本之後才恍然大悟。因此本研究建議，第一階段要先針對桌遊策略卡的定義進行討論，最好讓學生練習策略卡和實例之間的連連看，並讓他們說出為什麼，透過這樣的過程讓學生產生後設認知學習，如果還是沒有辦法，務必在此階段多一些循環的學習和練習，否則連帶第二階段的進度和學習精確度也會受到影響。

本研究課程尚可將各種霸凌事件最可能發生的校園地點，由學生主動討論並繪製成校園霸凌危險地圖，透過學生自發地討論、反省與宣導，讓校園霸凌的防範成為每個孩子都能淬鍊並擁有的生活素養，因而成為一個人權教育議題的終身學習者。不過本研究，並沒有足夠的時間和機會施行此一教育

構想，甚為可惜，因此下一個教學循環將進一步重新規劃課程的架構與脈絡，使課程和教學現場有更多互動。

參考文獻

一、中文部分

- 「霸凌從不曾停止過」……來自被霸凌者最沉重的告白（2017，7月25日）。自由時報。取自<http://m.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2141649>
- [Bullying had never been stopped, which came from the bullying people's profound confessions. (2017, July 25). *Liberty Times Newspaper*. Retrieved from <http://m.ltn.com.tw/news/life/breakingnews/2141649>]
- 方允中（2012）。國中生人權態度與霸凌行為相關性之研究——以臺中市一所國中為例（未出版之碩士論文）。國立臺灣師範大學，臺北市。
- [Fang, Y.-C. (2012). *The study of correlation for students of human rights attitudes and bullying: For example to a junior high school in Taichung City* (Unpublished master's thesis). National Taiwan Normal University, Taipei, Taiwan.]
- 日本校園霸凌嚴重 年輕人自殺率居高不下（2017，5月1日）。自由時報。取自<http://m.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/2053740>
- [The bullying in Japanese campus is getting very serious, the percentage of young people committed suicides is very high and never dropping. (2017, May 1). *Liberty Times Newspaper*. Retrieved from <http://m.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/2053740>]
- 王芯婷（2012）。桌遊運用於兒童培力團體之初探。*社區發展季刊*，140，94-106。
- [Wang, H.-T. (2012). Preliminary study of table games used in children's empowerment groups. *Community Development Journal*, 140, 94-106.]
- 吳清山、林天祐（2005）。校園霸凌。*教育研究月刊*，130，143。
- [Wu, C.-S., & Lin, T.-Y. (2005). School bully. *Journal of Education Research*, 130, 143.]

兒童福利聯盟文教基金會（2014）。[調查報告]2014年臺灣校園霸凌狀況調查報告。取自http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1174

[The Child Welfare League Foundation. (2014). *The survey report for campus bullying in Taiwan*. Retrieved from http://www.children.org.tw/news/advocacy_detail/1174]

周雅秋（2011）。國小學童人權態度與霸凌行為之研究——以彰化縣為例（未出版之碩士論文）。國立臺東大學，臺東市。

[Chou, Y.-C. (2011). *The study of the relationship between human rights attitudes and bullying behaviors in elementary school students* (Unpublished master's thesis). National Taitung University, Taitung, Taiwan.]

洪福源（2003）。校園欺凌行為的本質及其防治策略。教育研究月刊，110，88-98。

[Hong, F.-Y. (2003). The nature of bullying in campus and its control strategy. *Journal of Education Research*, 110, 88-98.]

美8歲男童上吊身亡 在學校疑遭霸凌影片全曝光（2017，8月9日）。自由時報。取自<http://m.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/2157648>

[A eight years old boy in United States was hung and die-the video of a suspicious bullying in the school was unveiled. (2017, August 9). *Liberty Times Newspaper*. Retrieved from <http://m.ltn.com.tw/news/world/breakingnews/2157648>]

張信務（2007）。營造友善校園——「從去霸凌開始」。北縣教育，61，31-35。

[Chang, S.-W. (2007). Creating a friendly campus: “The first thing is no longer mully”. *Taipei County Education*, 61, 31-35.]

郭靜晃（2006）。兒童心理學。臺北市：洪葉文化。

[Kuo, C.-H. (2006). *Child psychology*. Taipei, Taiwan: Hong Ye Culture.]

楊宜學（2009）。臺南市國小高年級學生校園霸凌行為之研究（未出版之碩士論文）。國立臺南大學，臺南市。

[Yang, Y.-H. (2009). *The research of school bullying behaviors on higher grade students of elementary school in Tainan City* (Unpublished master's thesis).

National Tainan University, Tainan, Taiwan.]

維基百科（無日期）。桌上遊戲。取自<https://zh.wikipedia.org/w/index.php?search=tabletop+game&title=Special:%E6%90%9C%E7%B4%A2&profile=default&fulltext=1&searchToken=1jgphlbfb56nk4vsr021ydt>

[Wikipedia. (n.d.). *Tabletop game*. Retrieved from <https://zh.wikipedia.org/w/index.php?search=tabletop+game&title=Special:%E6%90%9C%E7%B4%A2&profile=default&fulltext=1&searchToken=1jgphlbfb56nk4vsr021ydt>]

鄧煌發（2011）。預防犯罪親子書。臺中市：師友月刊。

[Teng, H.-F. (2011). *Crime prevention for parents and children*. Taichung, Taiwan: The Educator Monthly.]

Mona, O., & Jamesm, M. S. (2007)。無霸凌校園——給學校、教師和家長的指導手冊（李淑貞，譯）。臺北市：五南。

[Mona, O., & Jamesm, M. S. (2007). *Dealing with bullying in schools: A training manual for teachers, parents and other professionals* (S.-Z. Li, Trans.). Taipei, Taiwan: Wunan.]

二、英文部分

Coloroso, B. (2005). A bully's bystanders are never innocent. *Educational Digest*, 70(8), 49-51.

Greene, M. B. (2006). Bullying in schools: A plea for measure of human rights. *Journal of Social Issues*, 62, 63-79.

Limber, S. P., & Small, M. A. (2003). State laws and policies to address bullying in schools. *School Psychology Review*, 32, 445-455.

Nansel, T. R., Overpeck, M., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B., & Scheidt, P. (2001). Bullying behaviors among US youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Journal of the American Medical Association*, 285, 2094-2100.

Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Malden,

- MA: Blackwell.
- Olweus, D. (1999). Norway. In P. K. Smith, Y. Morita, J. Junger-Tas, D. Olweus, R. Catalano, & P. Slee (Eds.), *The nature of school bullying: A cross-national perspective* (pp. 28-48). London, UK: Routledge.
- Olweus, D., Limber, S. P., & Mihalic, S. (1999). *The bullying prevention program: Blueprints for violence prevention*. Boulder, CO: Center for the Study and Prevention of Violence.
- Smith, P. K., Ananiadou, K., & Cowie, H. (2003). Interventions to reduce school bullying. *Canadian Journal of Psychiatry*, 48, 295-303.
- Ybarra, M. L., & Mitchell, K. J. (2004). Online aggressor/targets, aggressors, and targets: A comparison of associated youth characteristics. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 45(7), 1308-1316.

附錄一 人權態度暨行動量表

一、人權態度（選一個最符合你的狀況，在□中打勾）

	非常 同意	同 意	普 通	不 同	非常 不同意
1. 人權需要用金錢才能買到	<input type="checkbox"/>				
2. 每個孩子一出生就擁有活下去的權利	<input type="checkbox"/>				
3. 所有人的權利和尊嚴都應受到尊重	<input type="checkbox"/>				
4. 沒有人有權利用任何方式傷害你	<input type="checkbox"/>				
5. 對於報章雜誌上的人權報導，我很少去注意	<input type="checkbox"/>				
6. 「人權」對小朋友來說太困難，我們不需要去學習它	<input type="checkbox"/>				
7. 法律的制定雖然限制了我們部分的自由，但同時也維護了我們絕大部分的權利	<input type="checkbox"/>				
8. 對於社會上的不同種族、文化，我們都應抱著尊重的態度	<input type="checkbox"/>				
9. 男生比較調皮，所以男生犯錯時，應該處罰重一點	<input type="checkbox"/>				
10. 對於同學的無心之過，只要能認錯並彌補傷害，我能原諒他	<input type="checkbox"/>				
11. 愛滋病患者，應該享有和其他同學一同上課的權利	<input type="checkbox"/>				
12. 對於娘娘腔的男生，我們不要和他在一起玩，以免被他影響	<input type="checkbox"/>				
13. 我有權利表達自己的意見，即使意見與長輩不同	<input type="checkbox"/>				
14. 我有權利選出班級代表參與學校事務，了解學校各項活動	<input type="checkbox"/>				
15. 學校應該為沒有參加校外教學而留在學校的同學安排課程	<input type="checkbox"/>				
16. 在任何地方，每個人都有自由發表心得或意見的權利	<input type="checkbox"/>				
17. 父母可以要求我參加我不喜歡的社團	<input type="checkbox"/>				

(續下頁)

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
18. 蘭嶼的原住民穿丁字褲，我覺得相當的落伍	<input type="checkbox"/>				
19. 小華因出生便是重度肢體障礙，她的父母可以要求醫生結束她的生命	<input type="checkbox"/>				
20. 每個人的人身安全應該受到保護，同學或師長不應該任意打罵	<input type="checkbox"/>				
21. 當父母未經過我的同意翻閱我的日記時，我覺得這是不對的事情	<input type="checkbox"/>				
22. 穿著暴露的女性受到性侵害是咎由自取，自己要負全責	<input type="checkbox"/>				
23. 不管班上同學是原住民、客家人、閩南人還是新住民，我覺得並沒有什麼不同	<input type="checkbox"/>				
24. 我不願意與人際關係不好的同學做朋友	<input type="checkbox"/>				
25. 我認為盲人（視障者）只適合從事按摩的工作	<input type="checkbox"/>				
26. 我個人的成績是屬於自己的隱私權，老師未經我的同意不能隨便公布成績	<input type="checkbox"/>				
27. 我希望父母和師長能尊重我的想法	<input type="checkbox"/>				
28. 我希望兒童節學校送的禮物能讓我有選擇的機會	<input type="checkbox"/>				
29. 當我發現自己和別人不同時，我仍然能夠欣賞別人並表現自己的特色	<input type="checkbox"/>				
30. 我覺得女生比男生更適合擔任「護士」的工作	<input type="checkbox"/>				

二、人權行動與實踐（選一個最符合你的狀況，在□中打勾）

	非常同意	同意	普通	不	非常不同意
	意	通	意	同	意
1. 發現有人在販賣過期的黑心商品，就算是我的親戚朋友，我也會勇敢地報警舉發	<input type="checkbox"/>				
2. 和別人討論問題時，我會表達自己的意見	<input type="checkbox"/>				
3. 我會請求師長讓我能依照自己的意願，參與學校對外的各項才藝表演或競賽活動	<input type="checkbox"/>				
4. 我會請求師長讓我要能夠有適時休息和放鬆的時間	<input type="checkbox"/>				
5. 我會捍衛自己擁有學習課業和追求知識的權利，能夠安心、認真地學習	<input type="checkbox"/>				
6. 當我的權利被剝奪時，我會採取合法的方式保護自己應有的權利	<input type="checkbox"/>				
7. 當我的意見與別人不同時，我都會採取溝通的方式取得認同	<input type="checkbox"/>				
8. 在學校裡，當我和同學意見不同時，我都不會爭吵	<input type="checkbox"/>				
9. 我能夠接受和身心有障礙的同學坐在一起上課	<input type="checkbox"/>				
10. 對於我不喜歡的同學，我會替他／她取綽號	<input type="checkbox"/>				
11. 對於班上多數人選出的幹部，在推動班級舉辦的活動時，我願意配合	<input type="checkbox"/>				
12. 我不喜歡和長得不好看或功課差的同學做朋友	<input type="checkbox"/>				
13. 在學校裡，如果看到有人被欺負，我都會勸阻或是報告老師	<input type="checkbox"/>				
14. 我會去注意有關貧窮國家的報導，並且關心當地人民的生活	<input type="checkbox"/>				
15. 為了維護班上的秩序，我會遵守班上共同制定的規定	<input type="checkbox"/>				
16. 在生活中遇到不公平、不合理的事時，我會說出來並尋找解決的方法	<input type="checkbox"/>				
17. 對於世界上遭遇不幸的人們，我會表示同情	<input type="checkbox"/>				
18. 開班會時，我會服從多數人的決議	<input type="checkbox"/>				

(續下頁)

	非 常 同 意	同 意	普 通	不 同 意	非 常 不 同 意
19. 制定班規時，我會提出自己的意見和看法	<input type="checkbox"/>				
20. 發現同學或朋友遭受家暴時，我會報告老師或撥打 113婦幼專線通報	<input type="checkbox"/>				
21. 我願意和外籍或其他族群同學做朋友，當他們遇到困 難時，我會伸出援手幫助他們	<input type="checkbox"/>				
22. 當我排隊買東西時，看到有人插隊，我會請他重新排 隊	<input type="checkbox"/>				
23. 對於平時調皮搗蛋的同學，我贊成老師採取都不讓他 下課的方式來處罰他	<input type="checkbox"/>				
24. 班上有身心障礙的同學，會影響整體上課的品質	<input type="checkbox"/>				
25. 當我自己考試考不好時，可以接受老師罵我笨蛋	<input type="checkbox"/>				
26. 如果我是班長或風紀股長，即使是我的好朋友有擾亂 秩序的行為時，我也會把他們的號碼記下來	<input type="checkbox"/>				
27. 當我聽不懂老師上課的內容時，我會請求老師再講一 次	<input type="checkbox"/>				
28. 政府對於社會和人民所造成的傷害，應該盡全力去平 復它	<input type="checkbox"/>				
29. 在家裡聽音樂、唱歌和彈奏樂器，我會留意時間和音 量，避免影響鄰居安寧	<input type="checkbox"/>				
30. 在捷運上講電話、玩手機，我不太會注意音量的問 題，只要我喜歡有什麼不可以	<input type="checkbox"/>				

附錄二 學生在課堂上的學習產出

階段一：解決霸凌的後設策略	<p>【照妖鏡】讓霸凌者覺察自己的行為 詮釋：寫「給霸凌者的一封信」，因為他／她的哪些作為讓你感到什麼樣的痛苦，希望他／她停止這些行為</p> <p>【束縛咒】找一個人來約束霸凌者的行為 詮釋：霸凌者最怕的是田徑隊教練，可以請教練出面，對霸凌者曉以大義</p> <p>【瞬間移動】感受到他人惡意時迅速離開現場 詮釋：觀察霸凌者每次霸凌前的徵兆表現，只要察覺不對勁就立刻閃人</p>
階段二：校園霸凌解決策略的故事建構	<p>因為我的個性比較溫柔，調皮的阿偉總是戲說我是女生。有一天他在走廊上想要脫我褲子，說要幫我檢查看看。我拜託老師在綜合課上讓全班玩真心話大冒險，每個人都要說出一件曾經受傷或受挫的事情，我會選擇說出今天的事情，當然阿偉也會有自己受傷的故事，希望他能明白「同是天涯淪落人，相煎何太急」？</p> <p>以後我會選擇避開阿偉，不讓他有機會再找我麻煩。當然我還是會去找學務主任，告訴他事情經過，請他進行反霸凌宣導</p>
階段三：創意遊戲玩法	<p>【支援前線】玩法／規則說明：</p> <ol style="list-style-type: none">1.在全班只有一組遊戲盒的前提下2.整組以解決一件事情為主3.每組成員先編好決定順序4.成員依序抽：場景卡、事件卡、三張策略卡5.各小組的事件卡可互相支援6.老師計時全班解決所有事件的時間，可作為獎勵的依據

The Action Research of Table Games Integrated With Field Teaching Toward Improvement of School Bullying Situation

Sheng-Far Lin* Chen-Ming Chen** Chia-Yen Hsieh***

Abstract

Because of school bullying incidents occurring frequently, and the ineffectiveness of the school anti-bullying propaganda, the research tries to use games integrated with language field teaching: Courses of creativity games, based on the feedback and experience of life quality-oriented teaching, which starts from the fourth week since new semester, for total eight weeks, in three phases, to let students integrate the game contents and class curricula into life attitudes during fun game courses, to wish to change the situation and subculture of school bullying, and to expect cases of study to have more optimistic and healthier life attitudes to school life. The research finds that students' attitudes of human rights obvious change after courses and that the atmosphere in class improves, and identifies that as long as teachers are willing to pay more attention to students and build students' human rights values through course guidance and action practices, the situation of school bullying can effectively be stopped.

Key words: human rights values, school bullying, quality-oriented, games integrated with teaching

* Teacher, Oil Refinery Elementary School, Kaohsiung City

** Assistant Professor, Department of Special Education, National Kaohsiung Normal University

*** Gifted Education Teacher, Yangming Elementary School, Kaohsiung City
(Corresponding author), E-mail: banduna@pchome.com.tw