

# 桃園市111學年度國民中小學教師素養導向優良教學示例獎勵計畫

## 課程活動設計

### 壹、課程設計理念

#### (一)分享快樂、不分享遺憾

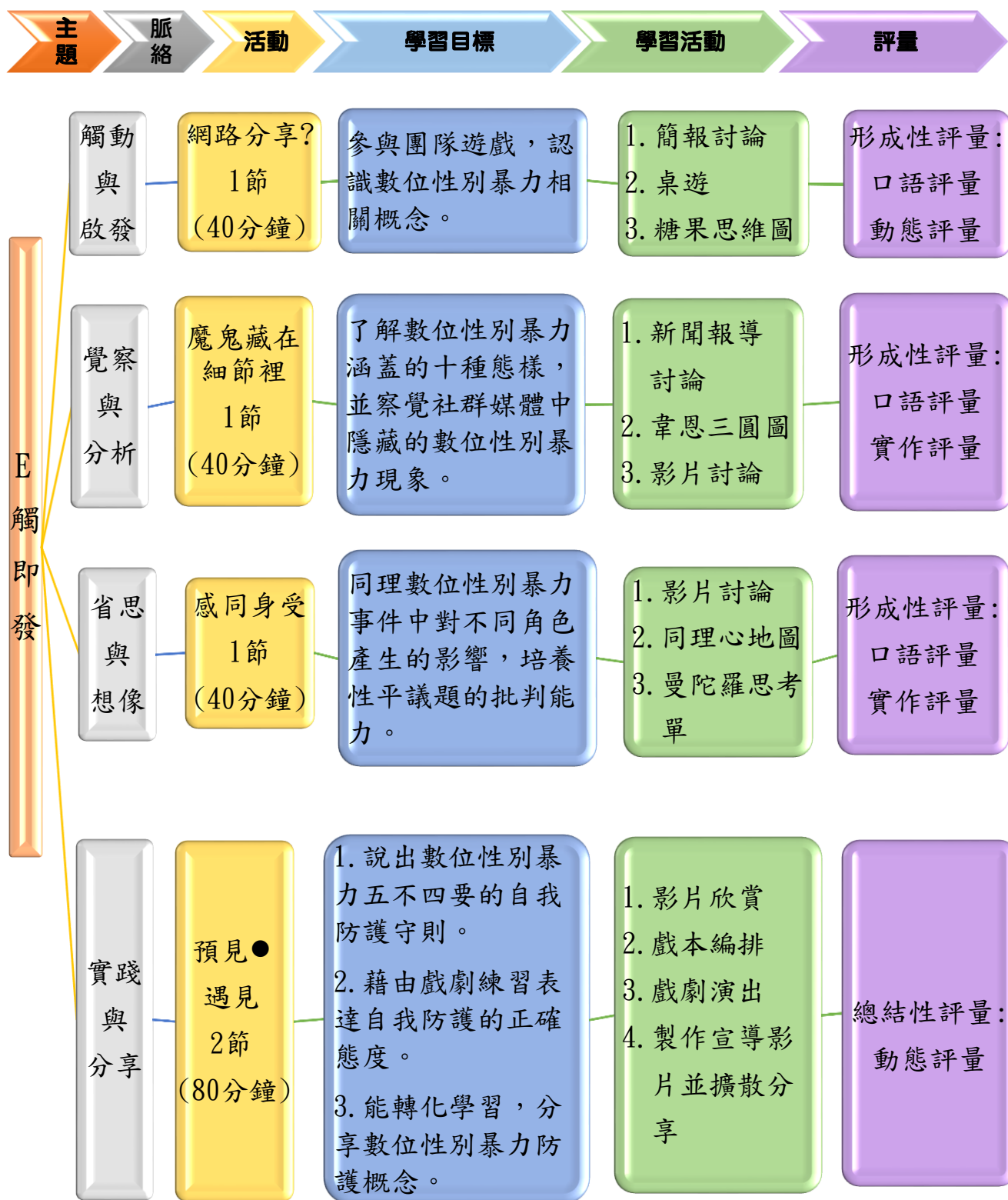
在數位時代生活許久的我們，已經習慣將個人認同及情感訴諸社群上的數位身分，但隨著科技發展，利用網路或數位方式產生的性別暴力，態樣益趨多元，年齡層也愈趨下降。學生常因好玩、有趣，在按下分享按鍵的同時，也已造成數位性別暴力的擴散而不自覺。為因應新興的數位性別暴力事件，本課程透過引發學生對於網路資訊的思辨、從同理心出發去尊重他人，藉由內在的觸發影響學生在數位世界裡的舉動。

#### (二)勇敢發聲、遏止暴力

世界衛生組織(WHO)統計，全球有超過1/10的女性曾遭受「數位性別暴力」。人手一機的時代，私密的資訊和影像更容易取得和散布，暴力的型態也隨之進化：網路性騷擾、散布性私密影像、性勒索，以及科技跟騷等「數位性別暴力」的衝擊日益嚴重，藉由此課程帶領學生從充分理解數位性別暴力的態樣出發，自我思辨解決辦法，進而帶入防治觀念，並了解數位性別暴力的申訴、下架及相關協助機制等，讓學生了解在這數位時代，遇到相關問題，如何尋求協助與自救。

#### (三)課程脈絡與內涵

本班學生具備上網搜尋、下載資料及擷取訊息、回覆訊息的能力，且在平常上課也常透過平板，藉由Loilonote進行各種思維圖的思考與討論，學生已經習慣小組腦力激盪與合作。本教案透過桃園市性平輔導團所開發的桌遊--「數碼迷蹤」引發學生對數位性別暴力的認識，進而帶入新聞議題，促使學生覺察充斥於生活周遭的數位性別暴力現象與態樣。再藉由同理心地圖帶出學生情意感受，透過曼陀羅思考法引導學生激盪出解決策略。最後利用戲劇表演，將所學知識統整歸納與產出，並透過影片剪輯及後製解說，將防治數位性別暴力的正確概念擴散分享於校園中。



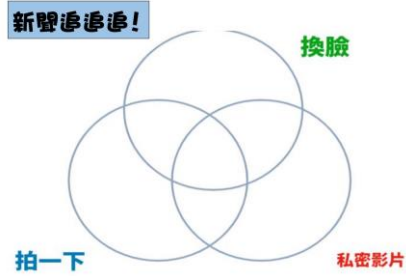
參、課程內容

主題/單元 名稱	E 觸即發		設計者	匡崇德、蘇倩慧
實施年級	四年級		節數	共 5 節， 200 分鐘
課程類型	<input checked="" type="checkbox"/> 主題式課程 <input type="checkbox"/> 融入_____領域 <input type="checkbox"/> 跨_____領域	課程實施時間	<input type="checkbox"/> (跨) 領域/ (主題) 科目 <input type="checkbox"/> 校訂必修/選修 <input checked="" type="checkbox"/> 彈性學習課程/時間	
總綱核心 素養	A2 系統思考與解決問題			
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(制)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	3 身體自主權的尊重與維護。 6 科技、資訊與媒體的性別識讀。		
	實質 內涵	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. 認真參與團隊遊戲，認識數位性別暴力涵蓋的種類。 2. 覺察社群媒體中隱藏的數位性別暴力現象，同理數位性別暴力事件中對不同角色產生的影響 3. 說出數位性別暴力五不四要的自我防護方法，培養性平議題的批判能力。 4. 表達自我防護的正確態度，分享數位性別暴力防護概念。			
教學策略	<p>本課程聚焦在「數位性別暴力」的議題上，從「桌遊」此有趣且生活化的活動出發，引發學生生活上的連結，以及對數位性別暴力的觸動。藉由問題導向學習法 PBL(Problem-Based Learning)，透過教師發問或影片情境引發學生思考：數位性別暴力的樣態、對生活的影響以及如何防治。而課程進行中，透過「糖果思維圖」、「韋恩三圓圖」來聚焦數位性別暴力的定義以及十種樣態；接著藉由新聞影片的播放與講解，讓學生藉由「同理心地圖」去深刻感受加害者、受害者及旁觀者的想法，進而學習到不該成為數位性別暴力的共犯。</p> <p>在確定學生已經了解數位性別暴力的概念與影響後，透過「曼陀羅思考法」及同儕討論，讓學生自行多元思考如何尋求協助與學習，再由老師提出五不四要法則，以及各種協助管道，加深學生印象；最後，透過戲劇演出以及後製影片等動作，除了讓接受此課程的自己統整概念並學會活用以外，向外擴散及分享，讓全校師生了解數位性別暴力防治的概念，則更是此課程最終目標。</p>			



	<p>態。從夢境裡得知他發生了糗事，並被作成影片後轉傳多次……他感覺十分困擾，請幫他尋求解決方法。</p> <p>3. 網路痕跡： 任何分享都是好事嗎？你覺得<u>男主角</u>在之後還需要面對的有那些事情？ ➢ 同學的異樣眼光、同儕的訕笑、爸媽的想法……</p> <p><b>【統整與總結】</b></p> <p>1. 教師歸納：數位時代，分享與接收皆為彈指之間，但在按下分享或傳送鍵的同時，也有可能成為受害者或是加害人，以「三思而後行」取代「開玩笑」，才能幫助自己或他人遠離數位性別暴力。</p> <p>2. 延伸活動：教師以載具派送《如果再來一次糖果思維圖》給學生，請學生小組利用課後討論，並將想法填入思維圖中。</p> <div data-bbox="523 864 1007 1216" style="text-align: center;"> <p>《如果再來一次》糖果思維圖</p> <p>姓名：_____</p> </div> <p style="text-align: center;">~~第一堂課結束~~</p>	<p>5分</p> <p>4分</p>	<p><b>形成性評量：</b> 實作評量</p>
<p><b>【活動二】</b> 魔鬼藏在細節裡</p>	<p><b>【引起動機】</b> 利用 Loilonote 畫面分享小組《如果再來一次糖果思維圖》，並討論歸納防治數位性別暴力的方式。</p> <p><b>【發展活動】</b></p> <p>1. 教師播放三則新聞，並提示學生觀察新聞事件的加害者、受害者、事件經過、目的等方向。 《TVBS 新聞:百人受害! 賣「換臉」不雅片賺千萬 網紅小玉遭逮》 《東森新聞:「拍一下不會有人知道」 盜私照集團潛伏交友網》 《東森新聞:私密影片遭冒名外流 吳佩芸報案:不會被擊倒》</p> <p>2. 教師以載具派發《韋恩三圓圖--新聞追追追》，學生可經由教師的提示方向，去思考並歸納出新聞事件的共通點。並將答案回傳至 Loilonote 繳交盒。</p>	<p>3分</p> <p>25分</p>	<p><b>形成性評量：</b> 口語評量</p>

►加害者都是透過網路、媒體的運作，達到恐嚇或是牟利；受害者皆為女性，且會心生恐懼……



3. 教師播放《網路性別暴力》影片前半段(至4分15秒)，講解網路性別暴力的定義及十種態樣：
- (1) 網路跟蹤
  - (2) 惡意或未經同意散布與性/性別有關個人私密資料
  - (3) 網路性騷擾
  - (4) 基於性別貶抑或仇恨之行為
  - (5) 性勒索
  - (6) 人肉搜索
  - (7) 基於性別偏見所為之強暴與死亡威脅
  - (8) 招募引誘
  - (9) 非法侵入或竊取他人資料
  - (10) 偽造或冒用身分
4. 引導學生思考透過網路或數位方式而施加他人之種種暴力，對受害者的生理及心理所產生的負面影響，便定義為「數位性別暴力」。

**【統整與總結】**

110 年度的數位性暴力新聞案件中，女性被害人占 85%，加害人則有 95% 是成年男性；其中遭拍攝或外流的被害人中有近 7 成是未滿 18 歲的未成年人。加害人與被害人兩造關係中，比例最高的是「網友」。根據統計，加害者取得性私密影像之後約有 80% 進行散佈。加害者目的主要以勒索更多裸照以及性愛影片、或是不甘分手後報復為主。網路使用須小心，性私密影像外流不是被害人的錯，遭逢案件更要勇於求助。


~~第二堂課結束~~

形成性評量：  
實作評量

10  
分

2分

<p><b>【活動三】</b> 感同身受</p>	<p><b>【引起動機】</b> 根據上一堂課的課程內容，由教師發問問題，思辨數位性別暴力、霸凌、性騷擾的區別，屬於數位性別暴力的比「0」、不是的比「X」。</p>	2分	<p>形成性評量: 口語評量</p>
	<p><b>【發展活動】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師介紹同理心地圖，並引導學生思考一件事情的發展經過，或許可區分為「加害者」、「旁觀者」、「受害者」三方角色，請學生「換位思考」後用「受害者」的角度來體會數位性別暴力的影響。</li> <li>將同學分成4-5人一組，播放影片《後來的青春》摘要片段(至4分14秒)，並提醒學生在觀看時將角色分為「加害者」、「旁觀者」、「受害者」三方角色，仔細觀察三者的行為及言語，利用 Loilonote 將內容摘要紀錄在同理心地圖中，回傳至 Loilonote 繳交盒。</li> <li>各組上台分享同理心地圖。</li> </ol> <div data-bbox="571 922 1005 1232" data-label="Diagram"> </div>	25分	<p>形成性評量: 實作評量 口語評量</p>
	<p>4. 教師歸納:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>現實中數位被害人處境十分的為難，在心底造成的傷痕可能會延續一輩子，但也不必自責，我們應該譴責的是利用數位工具犯罪者，或以數位工具為面具，躲在身後大放厥詞的人，相對的，我們也應該避免成為數位性別暴力共犯結構分子，才不會對被害人造成二次傷害，</li> </ul> <p>5. 播放影片《後來的青春》後半段(從4分15秒開始)，引導學生思考影片中的積極處理方式為影片下架，若是消極處理，引發的後果及社會氛圍會是什麼?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>加害者食髓知味，會產生更多被害人；女性權益會受影響，貶低女性地位；無聲的被害人自殺，造成社會事件……</li> </ul>	10分	
<p><b>【統整與總結】</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>教師歸納：科技開啟人與人連結、互動的新方式，但也看到數位媒體所帶來的風險與危機，數位成為暴力</li> </ol>	3分		

	<p>展現的另一種形式。於是學習如何遏止數位性別暴力，也將成為數位世代的你我必須學會的課題。</p> <p>2. 延伸活動：教師以載具派送《曼陀羅思考單--Change》給學生，請學生小組利用課後討論，並將想法填入思考單中，回傳至 Loilonote 繳交盒。</p>  <p style="text-align: center;">~~第三堂課結束~~</p>	<p>形成性評量: 實作評量</p>
<p>【活動四】 預見 ● 遇見</p>	<p>【引起動機】</p> <p>教師利用 Loilonote 分享畫面，討論各組《曼陀羅思考單--Change》的內容，並圈選出防止數位性別暴力可行方式。</p> <p>【發展活動】</p> <p>1. 教師播放《網路性別暴力》影片後半段(從4分16秒開始)，講解網路性別暴力防治的「五不四要」法則，以及相關協助單位。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 五不：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。</li> <li>➢ 四要：要告訴師長、要截圖存證、要記得報警、要檢舉對方。</li> <li>➢ 撥打 113、各縣市家庭暴力暨性侵害防治中心、IWIN 網路內容防護機構、婦女救援基金會、數位女力聯盟、法律扶助基金會……</li> </ul> <p>2. 小組戲劇演練：</p> <p>將全班分為各小組 3-6 人，教師講解小組演出的必要條件：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➢ 演出時間：3 分鐘</li> <li>➢ 演出角色：加害者、受害者、旁觀者</li> <li>➢ 劇情內容必須涵蓋：<span style="border: 1px solid black;">數位</span>、<span style="border: 1px solid black;">性別</span>、<span style="border: 1px solid black;">負面感受</span>、<span style="border: 1px solid black;">防治</span></li> </ul>	<p>3分 形成性評量: 口語評量</p> <p>17分</p> <p>35分</p>

	<p><b>方法、旁觀者的正確表現</b></p> <p>➤ 可製作服裝、道具、關鍵卡牌</p> <p>小組成員可利用 Loilonote 將簡易劇本及自己的台詞記錄下來，並隨時在彩排當中修飾。</p> <p>3. 戲劇分享： 小組上台戲劇分享，並由老師協助錄影，台下同學可在分享之後利用表單回饋分數給表演同學，再由老師進行演出評論。</p> <p><b>【統整與總結】</b></p> <p>1. 教師播放《數位女力聯盟防範數位性別暴力》影片，提示學生數位性別暴力已經漸漸成為新興的犯罪行為，除了自身必須自我保護、積極求助、避免成為犯罪共犯以外，政府也正積極檢討現行法規或政令的疏漏，加強修法，改變社會大眾輕忽數位性暴力或視之為娛樂、玩笑的心態，減少暴力事件的發生，建構友善的社會。</p> <p>2. 延伸活動：老師帶領部分學生後製小組戲劇影片，並與學校行政單位協調，利用早自修時間播放給全校師生觀看，將正確觀念擴散出去。</p> <p style="text-align: center;">~~第四、五堂課結束~~</p>	<p>20分</p> <p>5分</p>	<p><b>總結性評量：</b> 動態評量</p>
--	---	----------------------	-------------------------------

<p>實施歷程</p>		
<p>教師拋出提問：「網路分享都是好事嗎？」引發學生進行思考。</p>		<p>藉由團隊合作，利用「數碼迷蹤」的解題過程，領略網路分享的優缺點。</p>

實施歷程



說明：利用 Loilonote 畫面分享小組討論結果—《糖果思維圖--如果再來一次》，討論若自己是桌遊主角或周邊的人，會有什麼感受。



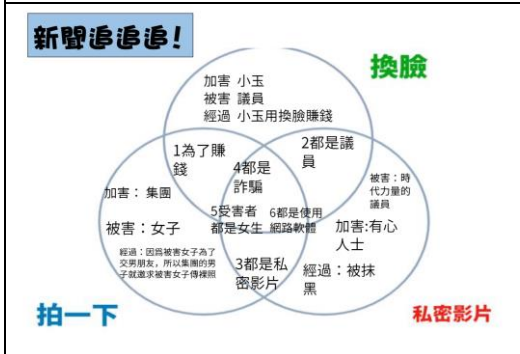
說明：透過《糖果思維圖--如果再來一次》同理主角、主角同學、主角親人、網友的心態跟感受。



說明：教師播放三則與數位性暴力相關的新聞，請小朋友針對加害者、受害者、事件經過、目的等方向去觀察。



說明：藉由三則新聞，讓孩子透過小組討論《韋恩三圓圖—新聞追追追》，並歸納出三部影片的共同點。



說明：透過《韋恩三圓圖—新聞追追追》總結出「數位性別暴力」的定義。



說明：利用影片講解網路性別暴力的定義及十種態樣，並一一解說。

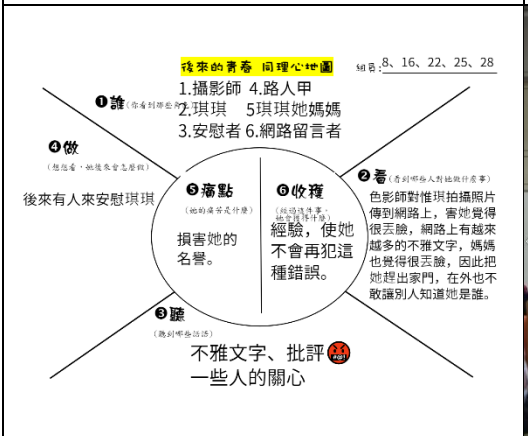


說明：影片《後來的青春》播放完畢，學生共同討論同理心地圖內容。



說明：小組代表上台發表同理心地圖，老師在旁釐清迷思概念，建立正確觀念。

實施歷程



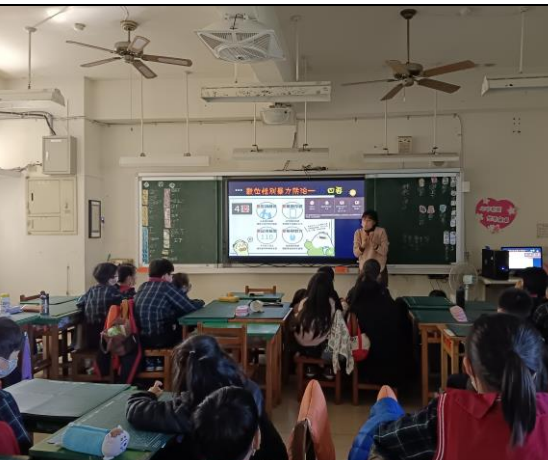
說明：每個小組交回同理心地圖內容，可以得知學生瞭解分享與網路留言的殺傷力。



說明：引導學生思考若是消極處理數位性別暴力事件，所引發的後果及社會氛圍。



說明：利用 Loilonote 分享每一個小組討論並想像的「遭受數位性別暴力的防治方法」



說明：老師講解數位性別暴力防治---「五不四要」守則，並提供相關協助單位資訊



說明：小組戲劇排練，演出數位性別暴力及防治方法，並上台分享。

說明：指導學生將自己的戲劇演出後製影片，上傳 youtube，並利用早自修時間播放給全校學生觀賞，加以宣導數位性別暴力防治方法。

防治數位性別暴力—學生影片網址：  
<https://youtu.be/mUHKFI5JdBw>

實施省思

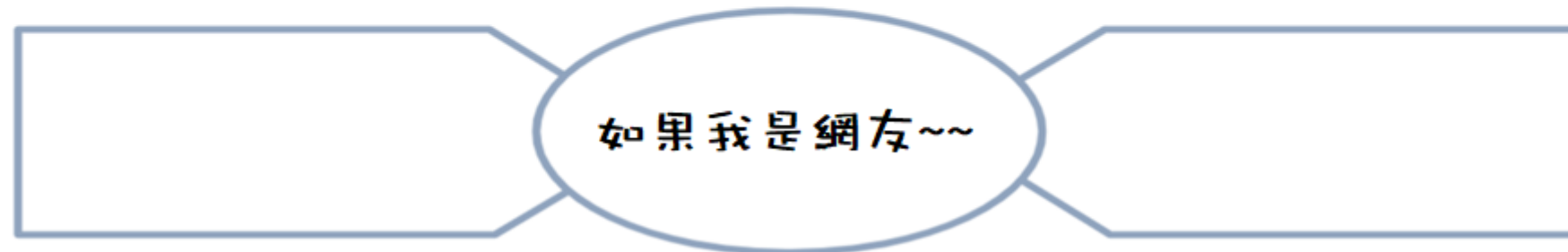
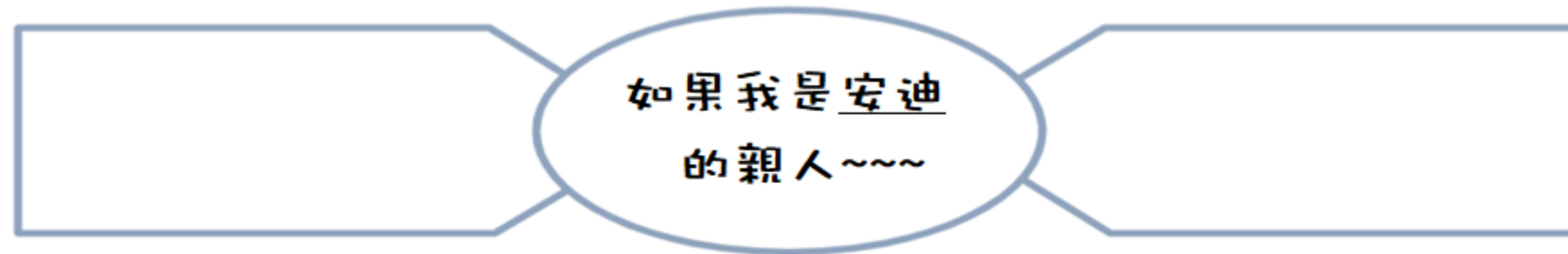
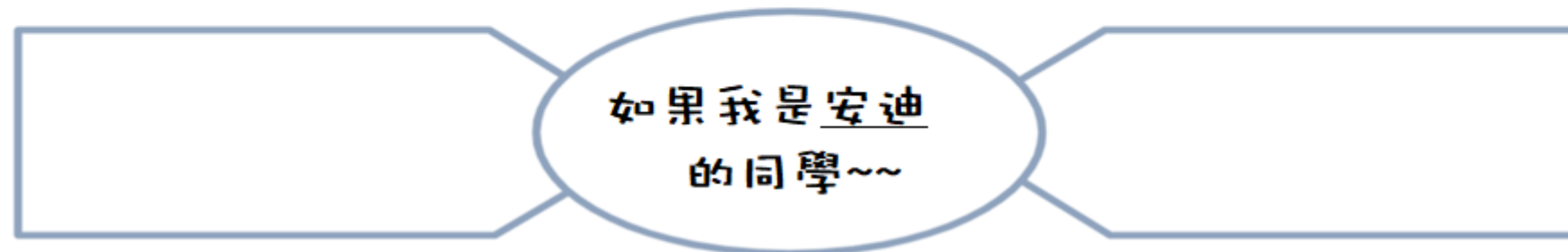
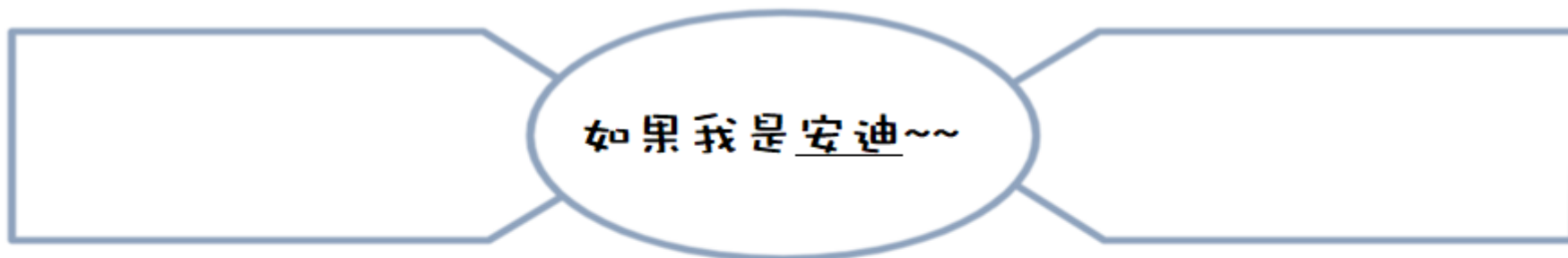
人手一機的時代，私密的資訊和影像更容易取得和散布，暴力的型態也隨之進化，性別暴力不再侷限於言語和身體的侵害，透過濫用個資、散布他人私密內容，或者是網路上的跟蹤騷擾，都可能對受害者形成重大傷害，學生更必須學會的是對自己「在螢幕之後的行為與言論」負起法律責任。面對這嚴肅卻又人人相關的議題，先由團體性的桌遊入手，帶動學生對於網路問題的好奇，再以社會新聞佐證數位性別暴力此議題時刻圍繞在我們身邊。我們不僅讓學生了解數位性別暴力所涵蓋的種類，更讓孩子自行思考探究解決方法，進而帶入「五不四要」的防治觀念，以及求救的種種管道。最後，透過戲劇的統整及創發設計，將自己想與他人宣導的概念邏輯化思考，從相互討論、觀摩中找出打動人心的宣導方式，因應現代數位傳播的型態，透過影片製作、上傳至 YouTube，邀請全校師生、家人、朋友觀看影片，將數位性別暴力防治的概念及行動以數位化的方式擴散至周邊的人，越多人建立起數位性別暴力防治的概念，便能少一分傷痕，希望分享鍵的觸動不再是分享傷害，而是正確觀念的交流與溫暖。

◎評量標準與評分指引

評量方式	評分規準				
	A 等級	B 等級	C 等級	D 等級	E 等級
實作評量	能積極參與桌遊活動，並表現團隊合作精神。	能參與桌遊活動，並表現團隊合作精神。	能加入桌遊活動，並配合團隊合作精神。	引導後能加入桌遊活動，並配合團隊合作精神。	不願加入桌遊活動，缺乏團隊合作精神。
實作評量	能積極運用韋恩三圓圖解讀影片中數位性別暴力的現象。	大致能運用韋恩三圓圖解讀影片中數位性別暴力的現象。	能傾向運用韋恩三圓圖解讀影片中數位性別暴力的現象。	引導後能運用韋恩三圓圖解讀影片中數位性別暴力的現象。	不能運用韋恩三圓圖解讀影片中數位性別暴力的現象。
實作評量	能積極透過同理心地圖及曼陀羅思考法表達正確態度。	大致能透過同理心地圖及曼陀羅思考法表達正確態度。	能傾向透過同理心地圖及曼陀羅思考法表達正確態度。	引導後能透過同理心地圖及曼陀羅思考法表達正確態度。	不能透過同理心地圖及曼陀羅思考法表達正確態度。
實作評量	能積極演繹出數位性別暴力的情境，並融入「五不四要」自我防護守則。	大致能演繹出數位性別暴力的情境，並融入「五不四要」自我防護守則。	能配合演繹出數位性別暴力的情境，並融入「五不四要」自我防護守則。	引導後能演繹出數位性別暴力的情境，並融入「五不四要」自我防護守則。	不能積極演繹出數位性別暴力的情境，並融入「五不四要」自我防護守則。

# 《如果再來一次》糖果思維圖

組員：\_\_\_\_\_

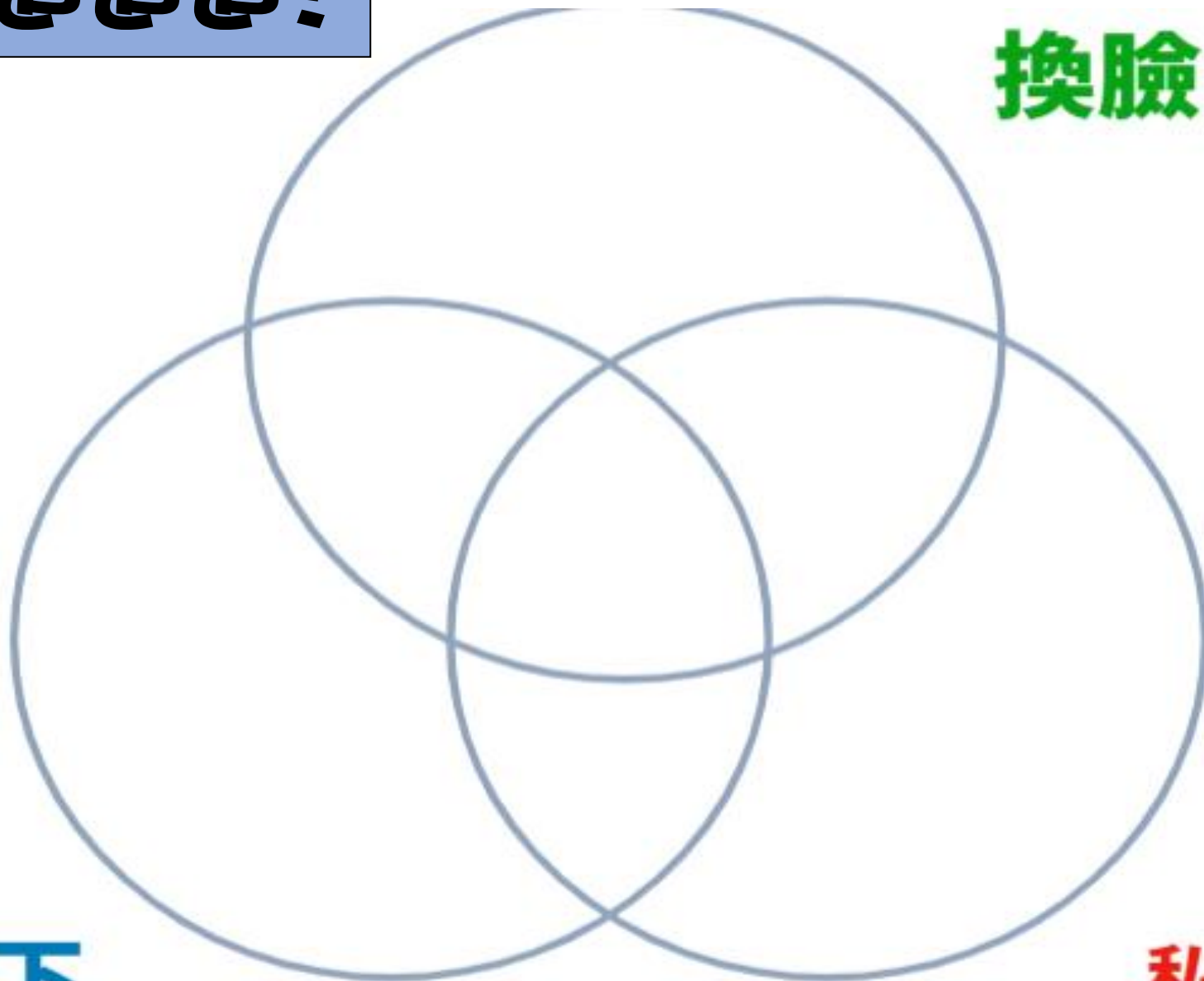


**新聞追追追!**

**換臉**

**拍一下**

**私密影片**



# 後來的青春 同理心地圖

組員：\_\_\_\_\_

**① 誰** (你看到那些角色)

**④ 做**

(想想看，她後來會怎麼做)

**⑤ 痛點**

(她的痛苦是什麼)

**⑥ 收穫**

(經過這件事，  
她會獲得什麼)

**② 看** (看到哪些人對她做什麼事)

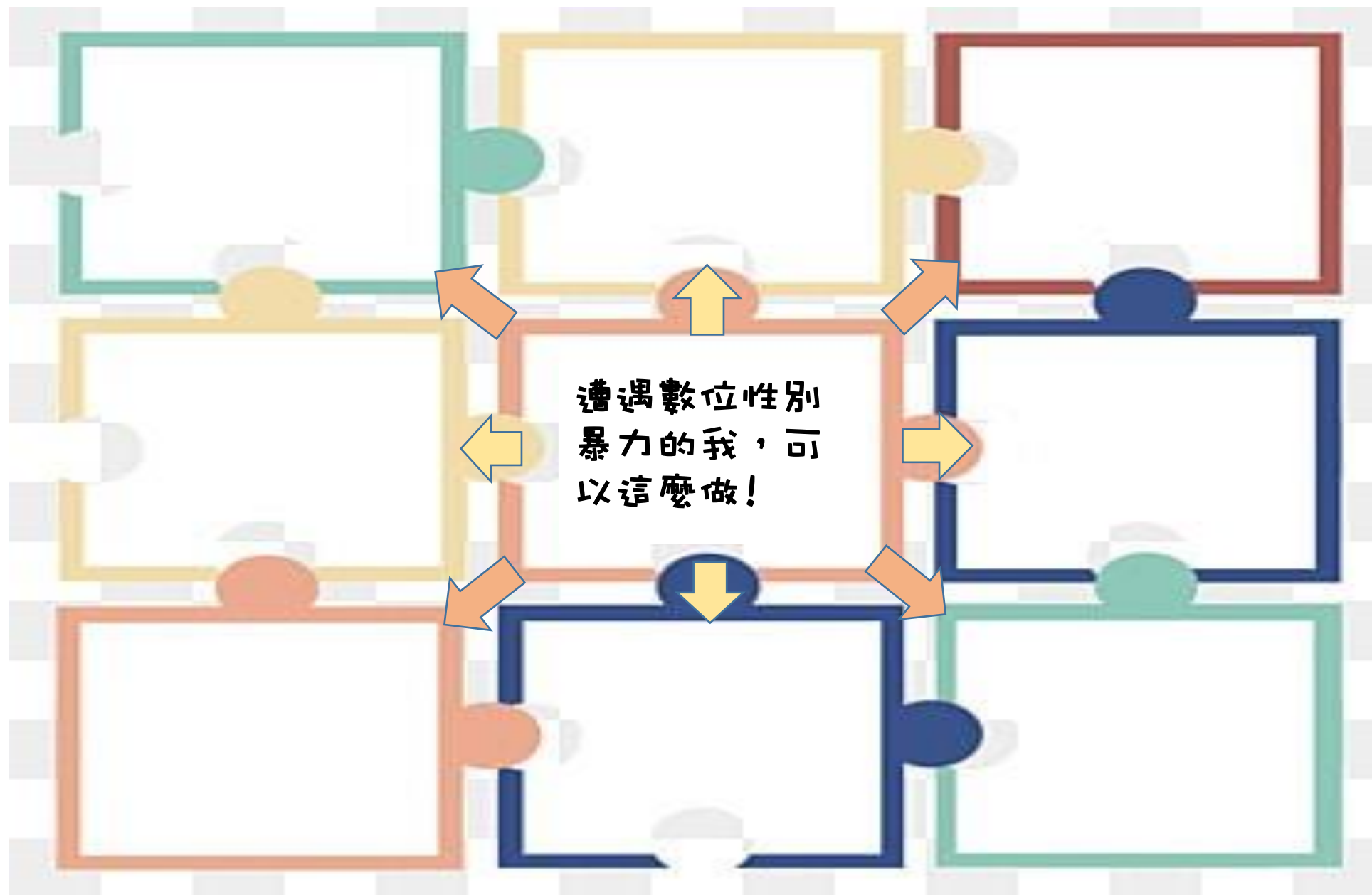
**③ 聽**

(聽到哪些話語)

# Change!

組員：\_\_\_\_\_

如果我是後受害者，我會怎麼求救呢？




# 111 學年度-數位性別暴力戲劇演出評量表

我是第\_\_\_\_\_組

項目	符合內涵	提出防治方法	劇情生動	角色靈活	合作默契	總分	建議
第一組							
第二組							
第三組							
第四組							
第五組							
第六組							

## 百動好給力單

得分說明	<b>5=每次都能做到</b> <b>4=幾乎都能做到</b> <b>3=通常能做到</b> <b>2=要提醒才會做到</b> <b>1=從未做到</b>	
<b>給分標準</b>	<b>自我給力</b>	<b>組員支持</b>
能遵從課堂上的團體規範		
能表現出與小組成員分工合作的態度		
能盡力在時限內完成自己分擔的任務		
能協助或激勵同學跟上學習或工作進度		
能和小組同學維持良好關係		
能適時幫忙需要協助的同學		
能合宜的稱讚或感謝同學的工作或貢獻		
能表現出關心或尊重小組成員的態度		
<b>小計</b>		
<p>在這一整個活動設計中，你學到了什麼？覺得自己有哪些值得鼓勵或想建議改進的地方？</p> <div style="text-align: right;">  </div>		

