

第四章 研究歷程結果與討論

在本章中，第一節呈現教學實施的歷程，包含使用閱讀文本融入霸凌防治之教學策略，以及師生間思辨對話之過程。第二節描述學生學習成果，包含對霸凌意義的理解，以及在閱讀思辨教學中的成長。第三節則分析課程架構的適切性，在歷經教學活動後，研究團隊提出之修正。

第一節 閱讀教學融入霸凌防治教學之實施

歷程

依據課程架構之設計，教學活動共分為四個階段，分別是認識「巴巴洋，霸凌角色的轉變」、「反霸凌高峰會，沒有人是局外人」、「霸凌者特質，看見改變的可能」、「明天會更好，友善班級一定行」。

壹、「認識巴巴洋，霸凌角色的轉變」

本課程設計的第一、二節為繪本的閱讀以及學習單的撰寫，在閱讀繪本的過程中，研究團隊需要學生能對文本有更深入的理解，因此除了閱讀外，也加入了班級的討論，透過班級討論故事情節內容，使每位學生都能確實掌握故事大致內容，也能對故事情節與角色有較高的掌握度。

一、認識巴巴洋，班級共讀與同儕討論

(一) 班級共讀

在第一次接觸巴巴洋這本書時，學生對於這本繪本產生高度的興趣。透過自然觀察法，研究參與者記錄下了學生在拿到本書時的反應：

學生 A05：封面好漂亮喔！

學生 A08：裡面的圖片好多，而且也很漂亮！

從上述反應中可知，除了表達書本身吸引人外，從影片紀錄中，也發現部分學生開始主動進行閱讀。研究團隊在進行課堂觀察時，發現本書對三年級學童而言，略有難度，因此在討論後，決定延長閱讀時間，並採用由教育部國教署自民國 105 年起推動的 MSSR (Modeled Sustained Silent Reading 身教式持續安靜閱讀) 閱讀法，帶領學生一同閱讀，一同享受這本漂亮的繪本所帶來的故事。因此原本預計一節課的閱讀時間外，再配合本校每日早晨 7:50~8:00 的晨讀時間進行為期一週的長時間閱讀；透過延長閱讀時間，使學生能真的放慢閱讀

節奏，避免學生囫圇吞棗，為讀而讀。

(二) 同儕討論

在進行完一週的 MSSR 閱讀後，班上學生均已完成《巴巴洋與魔法星》一書的閱讀，為使學生能對書本內容有更多的理解，研究團隊決定再使用一節課的時間進行班級的討論與分享。

針對書籍討論的過程，研究團隊參考學習共同體中，學生協同學習的理念（潘慧玲、鄭淑惠，2018），並參考學生學習習慣，先從兩人一組的討論開始，再進入四人一組的討論，透過教師指導，引導學生在討論活動中，皆有主導討論活動的機會。研究團隊依據學生閱讀能力差異，給予不同的閱讀任務，程度最好的學生使用**摘要大意**策略，程度次之的使用**找關鍵字法**，程度再次之者使用**六何法**，程度較差者則以**分析插圖**進行討論。

討論活動分為三階段，第一階段在兩人小組中，學生尋找相同閱讀策略的同學組成一組，進行第一回合的討論與發表，給予雙方各 1 分鐘的發表過程中，根據研究團隊觀察，大約一半的學生能根據分配的閱讀理解策略，說明故事內容。

第二階段開始前，教師請學生自由選組並維持兩人一組的形式，再給予各 1 分鐘的分享時間，研究團隊發現約九成的學生能順利進行短時間的分享。然後正式進入四人小組的形式，教師請學生四人一組，並盡量四種閱讀策略都有湊齊，然後進行每人 1 分鐘的發表，到這個階段時，幾乎全班的學生都能進行故事分享。

第三階段，進入全班分享活動，這時學生不僅自己練習「說」了很多遍，也「聽」了很多不同的分享內容、分享方法，因此在全班分享時，上台發表的學生都能有不錯的表現。



圖 1 學生針對《巴巴洋與魔法星》書中內容進行組內分享

二、探究巴巴洋，提問單撰寫與討論

《巴巴洋與魔法星》一書附上《思辨力學習親師手冊》，該手冊針對故事內容設計不同層次的題問，希望激發學生思考故事情境下的隱喻問題。研究團隊根據 PIRLS 的四層次提問分析，發現手冊中提供的問題多數為推論、詮釋、比較等層次，而在上一個單元的教學中，學生對於文本的提取已經做了許多練習與理解，對於故事內容學生大多能掌握清楚，因此研究團隊參考手冊內容，選擇較高層次的提問並加以修改，使學生更容易閱讀與思考，設計提問學習單（附件一），引導學思考不同層次的問題。

研究團隊在設計題目時，由於題目層次較高，考量到學生撰寫速度以及思考時間，因此每位學生僅負責兩道題目，同一道題目則有兩位學生分別各自撰寫，待撰寫時間結束後，會進行互相討論，以確認彼此是否都能回答出題目要提問的重點。



圖 3 節錄自學生 B11、B02 提問單撰寫作品

圖中可以看出，學生透過長時間的閱讀、充分的討論分享，對於開放性的問題，多能回答出題目要的內容，並言之有物。

貳、「反霸凌高峰會，沒有人是局外人」教學實施

歷程

一、遊戲介紹

本遊戲參考玩轉學校 Pley School（玩轉學校，2019）提出之議題式遊戲教學法，並選擇其中的「胖虎任務高峰會」進行改編。這是一款透過小組討論並解決問題的遊戲，遊戲中每一組扮演著角色立場不同的「班級人物」，而班上正發生一起霸凌事件。本遊戲重點在使學生體驗到在霸凌事件中「旁觀者」對霸凌關係的重要性。在霸凌關係中最常在霸凌防治教育中被提及的當屬「霸凌者」與「被霸凌者」，卻少對「旁觀者」的行為與態度進行宣導，因此本遊戲將透過班級「旁觀者」的角度來觀看霸凌關係。

二、獲勝條件

遊戲結果共有四種，分別如表 2。

表 1 反霸凌高峰會遊戲結果列表

遊戲結果	學生表現
各說各話	學生討論沒有交集，未能思考大雄與胖虎的立場，也沒有提出解決問題的辦法。
僅支持大雄	支持大雄，沒有顧慮胖虎的心情，也沒有提出解決問題的辦法。
僅支持胖虎	支持胖虎，沒有顧慮胖虎的心情，也沒有提出解決問題的辦法。
解決雙方困境，創造雙贏	考量大雄與胖虎的心情，並試圖提出解決問題的辦法。

判斷遊戲結果的方式，是由教學者以課堂觀察的研究團隊負責，分析學生每階段的討論歷程以及發言內容，將遊戲結果歸納入上述的四種類型中。值得一提的是，全班會走向同一結果，遊戲結局由全班共同承擔，減少有人拒絕參與、破壞遊戲體驗等狀況發生。

三、遊戲進行流程

遊戲進行三個回合，每一回合包含：組內討論時間 1、組間交流時間、組內討論時間 2、發表時間、老師判定時間等共五個部分，任務內容如表 3。

表 2 反霸凌高峰會遊戲任務內容

活動流程	任務內容
組內討論時間 1	小組內討論要採取的行動、我們小組的看法如何、與其他組該如何互動等。
組間交流時間	各組成員進行自由交流，可以於此時討論彼此看法、討論接下來的行動、討論彼此的支持立場等。
組內討論時間 2	經過小組之間的交流後，組內各個成員都會接收到不同組員的意見或想法，有可能對自己組原本的意見或想法產生改變，因此本階段是讓同組成員能再次針對自己的立場、做法進行討論，並做出決定。
發表時間	各組輪流於台上發表自己的立場與做法，此時老師可協助記錄各組的意見，並於最後做判斷。
老師判定	六組上台發言完後，老師根據各組表態的狀況進行判

定，並給予額外資訊，協助各組做判斷。此類資訊多為「檯面下」的資訊，意即不是每個人都知道的小秘密，如過去發生的故事、角色過去的互動等尚未揭露於閱讀資料中但有助於推進遊戲的資訊。

		
組內討論	組間討論	上台發表

四、遊戲進行記錄

(一) 第一回合

學生在閱讀完遊戲背景說明後，進行第一回合的活動。

第一回合，因為胖虎是被欺負的同學，有五個組別幾乎毫不考慮的選擇了支持胖虎，僅有一組支持大雄。

【小組討論版】 第一回合

我的觀點 (圈起來) 支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / 其他

我們觀點 因為胖虎一直被霸凌

背後理由

具體行動 沒有 / 有 我的行動是 幫助胖虎

擔心的事情 怕胖虎轉學後，大雄又會霸凌別人。

-3-

圖 4 反霸凌高峰會第一回合討論結果 1

支持胖虎中的五組有四組寫出了類似的答案（如圖 8）。支持胖虎的組別大

多認為因為胖虎被大雄霸凌，所以我們支持胖虎，同時也認為幫助胖虎面對這樣的困境是重要的，應該幫助胖虎解決問題。

【小組討論版】 第一回合

我的觀點 (圈起來) 支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / 其他

我們觀點 背後理由 支持胖虎轉學因為如果胖虎留在班的話還是會被其欠欠

具體行動 沒有 / 有，我的行動是

擔心的事情

圖 5 反霸凌高峰會小組第一回合討論結果 2

圖 9 是第二種支持胖虎的答案，但這組學生並未釐清遊戲的目標：幫助胖虎克服問題，不要轉學。因此雖然是支持胖虎，但組員卻希望「胖虎轉學」並不符合遊戲目標，該組截至第一回合討論結束前，並沒有理解遊戲內容。

【小組討論版】 第一回合

我的觀點 (圈起來) 支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / 其他

我們觀點 背後理由 因為胖虎惹怒我們

具體行動 沒有 / 有，我的行動是

擔心的事情

-3-

圖 6 反霸凌高峰會小組第一回合討論結果 3

圖 10 是第一回合六個組別中，唯一支持大雄的組別。從理由中可以看出，他們並不是真的支持大雄所做出的行為，而是在與胖虎同組的過程中，被胖虎

所拖累，因此不喜歡胖虎，選擇支持大雄。

額外事件 1

第一回合班上的立場大多為「支持胖虎」，因此觸發額外事件 1：

大雄聽到班上幾乎全班的人都選擇支持胖虎後，感到非常生氣，從教室外衝進來，並大聲告訴全班：「自己是在幫班上同學發聲，過去大家都曾受到胖虎欺負，為什麼現在自己出來欺負胖虎，班上同學卻都要責怪我？」大雄感到非常生氣，甚至推倒了班上的一些桌椅。最後撂下狠話：「換我轉學好了。」特別是連自己的好朋友都選擇支持胖虎，讓大雄感到非常難過，感覺自己被背叛了。



圖 7 反霸凌高峰會課堂演繹「被生氣的大雄翻倒的課桌椅」的情境

(二) 第二回合

透過額外事件 1 的演繹，研究團隊希望學生能思考自己的決定可能對同學造成的影響。然而，這個額外事件並沒有為情況帶來改變。第二回合的討論中，多數的組別在立場部分選擇了**其他**，僅有一組選擇胖虎。

【小組討論版】 第二回合	【小組討論版】 第二回合
我的觀點 (圈起來) 支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / <u>其</u>	我的觀點 (圈起來) 支持大雄 / 支持胖虎 / 不表態 / <u>其</u>
我們觀點背後理由 因為他 們 都各有對和錯的	我們觀點背後理由 我們除了支持胖虎外,也要全班不要欺負他人,讓班上更平靜
具體行動 <u>沒有</u> / 有, 我的行動是 _____	具體行動 沒有 / <u>有</u> , 我的行動是 在班上 不能欺負
擔心的事情 害怕胖虎或大雄出言不遜	擔心的事情 又有人欺人的事情發生

圖 8 反霸凌高峰會小組第二回合討論結果 1

選擇「其他」的組別共有五組，理由可大略分成兩種（如圖 12）。一是認為雙方都有錯，所以兩邊都要幫忙；二是雖然選擇其他，但實際上比較偏向支持胖虎，但對於班上同學有更多的呼籲，提醒大家都不要成為欺負人的人。

這個階段學生呈現了希望班上氣氛恢復平和，但並沒有把大雄生氣、揚言轉學的情況，視為是需要解決的問題。

【小組討論版】 第二回合
我的觀點 (圈起來) 支持大雄 / <u>支持胖虎</u> / 不表態 / 其他
我們觀點背後理由 大雄情緒太過於激動。
具體行動 沒有 / <u>有</u> , 我的行動是 阻止大雄
擔心的事情 擔心他會把我們的椅子也翻掉。

圖 9 反霸凌高峰會小組第二回合討論結果 2

圖 13 是支持胖虎的組別。在遊戲情節設定中，被大雄弄翻桌椅的組別，也是過去大雄的好朋友。從該組的回答中，多是擔心與害怕，沒有曾經是好朋友這個遊戲背景設定下的發言，僅是針對大雄生氣表現所做出的反應，呈現出了對大雄的害怕，因此選擇繼續支持胖虎。

這個組別的任务較為複雜，需將自己想像為曾是大雄的好友，思索當好友面對至個問題時，應該如何應對。從學生反應來看，學生並未有著研究團隊所設定的表現，可能是教學者在遊戲情境的鋪陳未能使學生內化，也有可能學生推論思考的能力不足導致。

額外事件 2

第二回合結束，遊戲已近尾聲，班級在具體行動上，停留在「阻止霸凌」這件事情上，但「有人要轉學了」這個問題並沒有改變，只是轉學的對象從胖虎變成了大雄。為了讓學生更能理解大雄與胖虎兩人背後的故事，以及其他背景資訊，老師發給六組不同的資訊卡，該資訊卡內揭露了一些隱藏著的內容，幫助學生更去了解「脈絡」而非「現象」，該資訊卡可以成為下一回合討論的內容，但學生也可以選擇保密。

(三) 第三回合

遊戲進入第三回合，故事進展為：

胖虎受到大家的支持與安撫，暫無轉學的危機，但是大雄的霸凌仍未解除危機；大雄則因為大家在第一回合後的討論而生氣，現在有轉學的念頭。

這一回合的目標，除了安撫大雄與胖虎兩人，更要設法提出具體的解決方案，使兩人都願意改變自己，停止霸凌他人的行為。

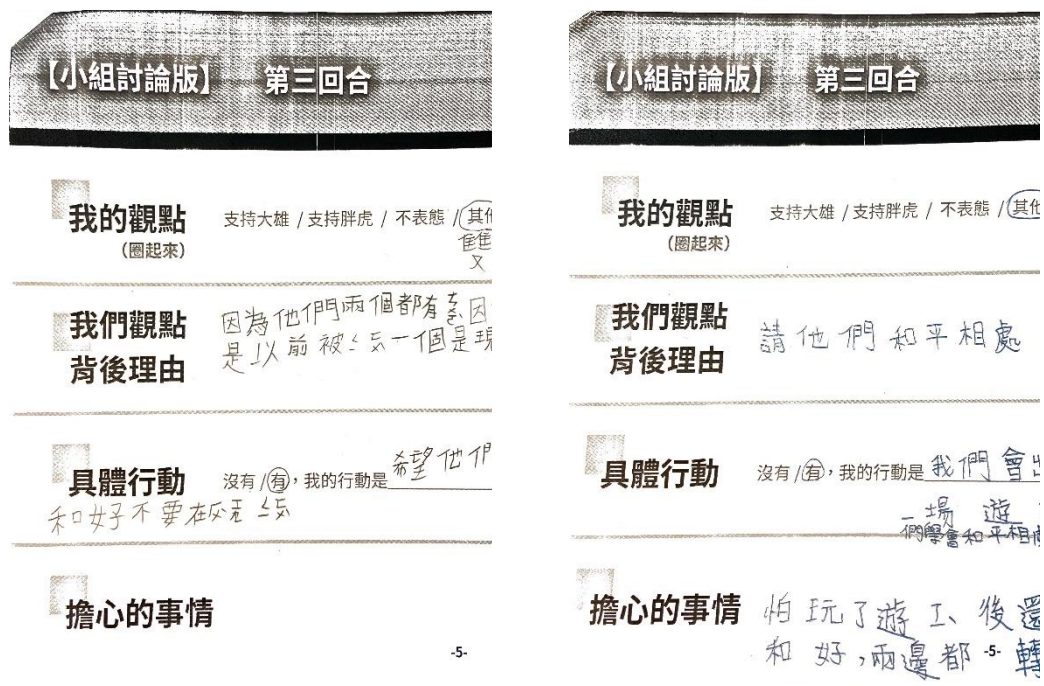


圖 10 反霸凌高峰會小組第三回合討論結果

在第三階段討論歷程中，學生認知到這是最後一個回合，必須提出具體結論，否則可能導致遊戲結果不佳，大家都很努力聚焦在如何提出具體的做法。從討論結果分析，學生提出的策略未必符合實際生活情境，但教學團隊在判定遊戲結果時，仍做出成功的判定——**遊戲勝利**。

回歸研究目的，本研究希望學生能在閱讀的歷程中，分析閱讀素材裡的故事情節，理解霸凌行為的樣態，並且思考避免霸凌行為發生的策略，在這個遊戲歷程中，可以觀察到學生有以下表現：

1. 學生能辨識大雄、胖虎對待同學的霸凌行為，也能從故事情節連結生活經驗，分析出這些霸凌行為導致的影響。
2. 學生能推論出霸凌事件對大雄、胖虎、其他同學可能產生的影響，以及至些角色可能的心境轉變，進而產生同理心的思維。
3. 學生能理解閱讀故事情節，並再加入額外事件後，連結前後事件來思考故事發展，並在不同角色之間反覆思考，已具備透過閱讀思辨歷程來探究霸凌行為的樣態。

因此，雖然學生提出的解決問題策略並未具備實用性，但考量到是四年級學生受到認知程度、生活經驗以及表達能力的限制，再加上有學生提出透過玩遊戲的方式使兩邊破冰，成為好朋友，同時對霸凌行為提出批評，算是相當完整的作法，因此給予遊戲勝利的判定。

五、遊戲反思

遊戲結束後，教師帶領學生進行沉澱與反思，並請學生撰寫反思筆記。



圖 11 反霸凌高峰會小組學生反思筆記

反思筆記共有三題：第一題是請學生畫出遊戲中印象最深刻的一件事情，第二題是問學生對於「旁觀者」在霸凌中的重要性如何？第三題是體驗活動中學到的三件事情。學生寫作成果分析如下。

(一) 畫出遊戲中印象最深刻的一件事情

本題答案大致可分為三種類型。

1. 大雄抗議

許多學生對於第一回合後大雄所表現出來的憤怒與抗議表示印象深刻，老師問學生理由，以下摘錄部份學生說法：

生 A05：大雄進來對著全班大吼，嚇死我了！

生 A17：對啊！然後一直說都是我們的錯，可是又不是我們欺負胖虎

生 A22：大雄說因為他以前被胖虎欺負，所以現在要欺負回去，我覺得這樣不對，所以我還是選擇支持胖虎。

生 A23：我真的被大雄嚇到了，雖然看了資訊卡後，我知道大雄是想幫大家出口氣，但我覺得不可以這樣做，應該想別的辦法。

學生訪談紀錄 A-0924

從學生討論中可以知道，大雄對於大家的想法不滿意而產生的舉動，並不能使自己獲得更多的認同，反而把同學推得更遠了，在遊戲框架下，取勝的條件是要大家都不轉學，但如果真的發生在現實中，可能會讓狀況變得更糟。

2. 遊戲成功

第二種類型的回答是學生記錄下老師宣布遊戲成功的瞬間，心中多有如釋重負的感覺，總算成功達成遊戲目標了。

生 A04：遊戲剛開始真的沒想到我們會輸，後來經過兩個回合發現不太妙，還好最後有贏。

生 A06：想出做法真的好難，下課時間都還在想，不過贏了就好。

生 A08：我覺得同學好厲害，想得出解法，我都想不出來。

學生訪談紀錄 A-0924

在乎遊戲勝負有助於教學活動的推展，也能引導學生更佳投入活動中。也因為遊戲反映了某部份的現實生活，學生對於遊戲越能投入，對於遊戲結束後的體驗省思也能更為豐富。

3. 大家討論的過程

第三種類型的回答是畫下分組或組間討論的畫面，呈現學生對討論的過程

深刻印象。

生 B01：我喜歡同組討論時候大家認真參與的表情，我說的大家都聽，我也認真聽別人說的話。

生 B02：我喜歡的是去各組聽不同的想法，有些內容跟我們一樣，有些不一樣，我覺得很有趣。

生 B15：我喜歡大家一起努力的感覺，雖然我沒說到什麼話。

學生訪談紀錄 B-0925

學生努力參與討論，也是投入遊戲的重要環節，對學生而言，這場遊戲多多少少是有衝突的，能在衝突後，了解更重要的目標並且一起努力，也是這個遊戲中重要的一環。

(二) 在遊戲中旁觀者的身分以及其重要性

這個問題學生普遍回答較為簡略，答案可大致分為行動面向、情意面向。行動面向中，多數學生認為旁觀者應要想辦法解決問題、告訴師長，少部份提到要保護自己、協助被霸凌的人。

情意方面中，提到的學生較少，有學生寫到當一個旁觀者並不禮貌，因為等於幫助了霸凌者繼續欺負別人。

生 A13：我以前並不勇敢，我想我會選擇逃避或當作沒發生，可是今天玩完遊戲之後，發現這樣好像不對。

生 A14：我一開始覺得旁觀者沒什麼不好，可是聽完老師的說明覺得好像不能當一個旁觀者，要想辦法解決問題。

學生訪談紀錄 A-0925

(三) 今天學到的三件事情

最多學生寫到的就是不能霸凌同學，其次是要想辦法解決問題或是告訴師長，第三則是不要當一個旁觀者，從學生的回答中，可以看出這個遊戲確實對學生有產生了一些影響。

參、「霸凌者特質，看見改變的可能」教學實施歷

程

前兩個活動中，學生先閱讀了《巴巴洋與魔法星》一書，並體驗了反霸高峰會遊戲討論。在巴巴洋與魔法星中，學生理解了霸凌關係改變的可能，原本的霸凌者，可能變成被霸凌者；在高峰會遊戲中，學生理解了霸凌關係中旁觀者的重要性。

接下來的課程將帶著學生回顧巴巴洋與魔法星中主角群的心情變化，從心情變化中找出角色面對困難時所採取的方式，進而推測其性格，並從性格中歸納出個人特質與個人的抉擇。

分析情緒

面對困境

推測個性

個人選擇

一、巴巴洋故事角色分析

在分析情緒的部份，教學團隊使用情緒卡（溫美玉，2016）作為輔助。首先，選定要分析的角色，包含巴巴洋、小鸚鵡酷卡圖、美洲獅波波、小茶猴提瑪以及星后。

學生以小組協作的方式進行活動。各組分別就該角色登場的章節進行分析，由於不是每個角色在每個章節都有登場，因此若該角色沒有登場時，可先略過或用推理的方式進行分析。

在分析歷程中，學生先閱讀該章節、選出數種角色在該章節呈現的情緒，並透過小組討論，選出一個最具代表性的情緒作為該角色在該章節的情緒。



圖 12 學生分組討論《巴巴洋與魔法星》之角色情緒

討論完各個章節角色所呈現出的情緒後，用 1 到 10 分的方式為該情緒打上分數，心情以五分為基準，超過五分為正向情緒，低於五分為負向情緒，若學

生對於分數高低的判斷有困難，可以根據情緒卡上的數字做為判斷標準，評分完後，將故事角色的情緒變化繪製成折線圖，並張貼於黑板上進行發表。

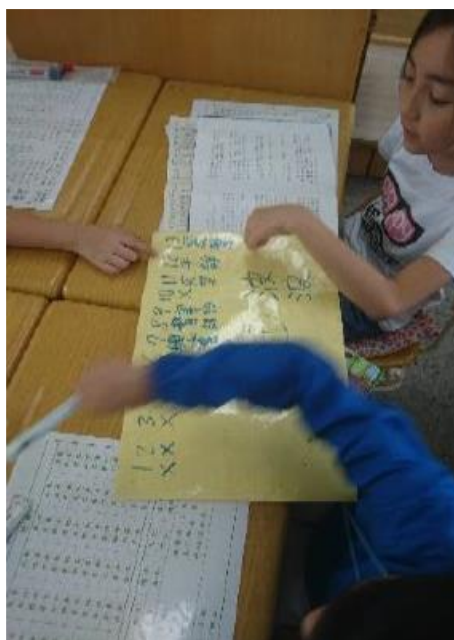


圖 13 學生將《巴巴洋與魔法星》之角色情緒結果繪製於小白板上

透過這樣的過程，我們可以看見一個角色在故事中的改變，看見角色在故事中的心境轉折，可以幫助我們更了解這個角色，更能使讀者對這個角色產生投入，更理解文本，甚至讀出與之前不同的內容。

二、遊戲人物特質分析

在使用巴巴洋與魔法星一書中的角色作為練習後，老師帶領學生進入第二階段，「大雄、胖虎、旁觀者」的角色分析，同樣利用情緒當成開頭，行動當成第二步，最後推測性格。透過這個活動，我們試著去整理出不同個性的人，在面對狀況時，採取的方案與行為，同時想想自己，作為一名旁觀者，「我」的角色是什麼？我發揮了什麼功能？我做了甚麼事情？

三、自我特質分析

最後，將分析目標回到自己身上，脫離在遊戲中這樣「特定情境下」的反應，老師帶著學生自我審視，自己在一般情形下，面對困難或挑戰，自己又是如何面對？是逃避、面對、或放棄？自己是不是也在無形中成為了自己不喜歡的人呢？

學生 A09：我覺得我應該算樂觀的人，因為我會勇敢去面對它，可是我

覺得我很愛生氣，而且爸媽總是說我少根筋，可能有點衝動。

學生 A07：欸！你這樣不就很不 OK？

學生 A09：可是我又不會打人！

學生 A04：少來！明明你就超常攻擊我的。

學生 A09：好像是欸！

老師：原本自己沒發現的事情，經過同學提醒，有被點醒的感覺，對

吧！

學生 A09：那這樣我跟大雄不就一樣了！

學生 A07：你跟胖虎一樣啦！

課堂觀察記錄 A-0917

學生透過討論、省思、回憶的方式，去分析自己是一個怎麼樣的人，這樣面對問題是好的方法嗎？有沒有別種方法呢？本活動重點在帶領學生透過文本、遊戲的反思後，再將關照投注回自己，想想自己過去所做的事情，還有沒有更好的處理方式，讓自己成為一個更好的人，同時看見改變霸凌的契機。

肆、「明天會更好，友善班級一定行」教學實施歷

程

在本階段中，教學者將引導學生進行學生的歸納統整，並在分享與反思之中，思考改變的可能性，並在締結契約歷程中，期許自己能**避免霸凌行為、不成為冷漠旁觀者**。

一、在團體討論中歸納霸凌者與旁觀者特質

在本活動中，研究團隊參考黃雅惠、謝堯棚、陳祖裕（2017）等人所提出之世界咖啡館的方式，進行數回合的團體討論活動，引導學生在對話歷程中，產生團體智慧。

世界咖啡館適用於大型的會議，採用桌型式分組，用以解構大型會議的框架限制；以 4 至 5 人為一組，從組內選出桌長一人，負責記錄想法與主持會議。每次討論，成員可將自己的想法寫於桌上的紙張上，供大家參考。討論時間結束後，桌長留在原組別，其餘組內成員，各自前往其他桌次，進行下一輪的討論。新來的成員與原本的桌長組合成新的一組後，由桌長先報告上一輪討論之成果，新成員再將自己的想法或來自上一輪討論所獲得的想法提出來加以分享，桌長則將討論結果紀錄並繼續主持會議。

在進行討論前，老師強調，在討論中不論答案好、壞、對、錯，都可以勇於表達自己的意見；在討論中記得要欣賞、聆聽及觀察他人的想法；不要搶著批評，想想看為什麼同學要這麼說；把自己的想法寫下來。將討論氣氛營造出溫暖而友善，才能使更多學生願意說出自己的想法。



圖 14 世界咖啡館交換組員討論歷程

圖 18 可以看出，在這個團體討論的運作中，留下來的組長以及移動中的組員，換組時，可促使學生與平常較少互動的同學坐到同一組別，並避免坐到重複的組別。



圖 15 世界咖啡館小組團體討論

在討論歷程中，學生使用學習單作為討論記錄工具，一方面方便桌長進行書寫，另一方面，各組組員也比較容易把別人的答案記錄下來，帶去下一組進行討論。

因此，這樣的討論模式中，通常會見到桌長一人拼命的在記錄下同學說的內容，接著再由同學記錄本桌的討論內容。研究團隊曾採用此討論法於其他課程上，發現學生在討論過程中，只顧著自己講，而忘記去聆聽同學說什麼，自然也就不會記得同學說過什麼，導致下次討論時，講的還是僅有自己的想法，這樣就失去了討論的意義，為了避免再次發生類似狀況，可請每位學生都手持

一張學習單，除了自己要講的內容之外，也把同學討論的東西一起記錄下來。

這次的討論比起當初自己執行時更有討論的厚度，雖然第一輪的時候，大家還很狀況外的感覺，但到了第二輪有慢慢進入狀況，最後第三輪時，看到原本程度較差的學生，也能透過剛才累積的成果，說出些內容，這是他今天的收穫呀！

教師訪談 乙師 0915

二、締結友善班級契約與自我期許

在團體討論中，學生再次歸納了在本研究各個教學活動中的學習成果，展現了對霸凌者、被霸凌者以及旁觀者的理解。教師引導學生從思考改變策略的歷程，進行締結友善班級契約的活動，使學生能將避免霸凌的策略具體化。

本教學課程融入了探索活動中的全方位價值契約（Full Value Contract：FVC），全方位價值契約的基本信念是**肯定每位成員與團體皆有價值，而此價值構成了團體的行為指導方針與規範**（Ellmo & Graser，1995）。所謂行為指導方針與規範包含了以下幾點（余紫瑛，2000）：

1. 出現（Show up）：專心參與學習的內容上。
2. 專心（Pay attention）：專注力放在經驗及課程的理解，用心傾聽他人與自我的聲音。
3. 說真心話（Speak the truth）：每個成員的經驗與感受都是非常重要且獨一無二的，誠實說出心中感受，虛心聆聽他人意見。
4. 開放態度（Be open to outcomes）：就算抱有成見或害怕恐懼的心態，仍要努力放棄此類感受，避免過早對課程下判斷。
5. 安全感（Attend to safety）：建構一個安全的學習環境，不管言語或肢體上都是，給予同辦最大的鼓勵與支持，別人也同樣會支持你。

在建立班級共識時，就好比「訂定班規」，但在活動中並不如此稱呼，而是稱之為「契約」，比起「規」這種上對下的命令，「契約」一詞，顯得較為和善、對等，也因此這樣的契約需要全班共同參與、共同擬定。透過共同擬定行為規範，讓班上同學能心悅誠服地遵守這樣的規準，讓個人與團體能以團隊合作的方式達到彼此目標，並願意確保所有成員在心理及個人上都是受到支持的，而且犯錯時也能獲得同儕的回饋。（陳雅惠，2012）

教學過程中，學生針對「怎樣才可以幫助大家避免成為霸凌者與被霸凌者」、「旁觀者如何不成為一個旁觀者」這兩個問題進行思考與討論。老師利用學習單的方式讓學生記錄下自己的看法。

(六)當我看到別人在欺負人時，我應該有哪些「想法」或「態度」才能幫助到「被欺負」和「欺負人」人呢？請舉出 5 個。

1. 告訴「欺負人」的人不要欺負人。
2. 不要害怕自己也被欺負。
3. 問被欺負的人，問他發生了什麼事？我可以幫你。

(八)當我看到別人在欺負人時，我「不」要去做哪些事情，才能避免傷害到別人呢？請舉出 5 個。

1. 不要袖手旁觀
2. 不要只看看
3. 不要動手
4. 不要邊站
5. 不要跟師長說

圖 16 學生討論拒絕霸凌之具體行為

接著，為了讓全班學生能快速看到彼此的想法，老師準備了大型海報紙與便利貼進行班級契約的提案，學生將自己與同儕討論出的結果，寫在便條紙上，並張貼於海報上。黃色便條紙寫的是「要做」的事情，藍色便條紙寫的是「不要做」的事情，學生將寫好的便條紙貼於海報上，等大家都貼好後，學生再透過便條紙去分類彼此的提案，將類似的契約放在一起，並去試著用一兩句簡短的話或圖像來表達。



圖 17 學生利用便條紙構思內容

研究團隊希望班上的每個學生都能對契約有貢獻，因此採用分組的海報設計，讓各組都能有表現的機會，並將海報張貼於教室醒目之處，作為班上的行動契約，達成正向積極的態度。



圖 18 學生透過分組的方式進行契約繪製

第二節 閱讀教學融入霸凌防治之實施成果

完成了教學活動，研究團隊透過四個階段的教學歷程，引導學生認識霸凌者特質、探究旁觀者的影響力、思考改變霸凌行為的可能性，最後引導學生締結班級契約，給予自己未來行為的期許。

學生最後的學習成果為何？是否能在教學活動中提升思辨的能力，並理解避免霸凌情境發生的策略？為了知曉學生的學習成果，研究團隊分別設計不同的學習單，希望在學生寫作的回答中，以及師生互動的班級討論裡，更理解學生的學習結果。

壹、思辨教學對霸凌防治的影響

在思辨的過程，本課程帶著學生從閱讀文本到體驗活動，從中帶領學生去理解霸凌關係中角色的改變、旁人的重要，從撰寫學習單、團體討論、到產出全方位契約，學生從書中的世界進入到真實世界，從文本經驗回到自身經驗；從文本中找到那個跟自己似曾相識的角色，找到可以投射自身經驗的角色。在最後一張學習單裡，教學團隊提出了數道題目，試圖透過將兩種內容放在一起的比較、與自身經驗的比較，幫助學生再做一次深層的思辨歷程，將課程精華濃縮後歸納，依著經驗學習圈模式，帶領學生未來在應用上能更理解、更清晰。

一、認知「旁觀者」在霸凌事件中的重要性

提問：「沒有人是局外人」，在巴巴洋和胖虎高峰會中，如果旁觀者沒有伸出援手，你覺得巴巴洋和胖虎分別會發生什麼事情呢？」

如果沒有後者的幫助以們跟動物就會越來越討厭巴巴洋，讓巴巴洋覺得很孤單
在胖虎的高峰會中如果沒有旁觀者伸手來援，就會讓胖虎轉學，所以
以如果沒有旁觀者伸手來援，被霸凌就會繼續被霸凌，而霸凌者就不知道他記有沒有錯。

“如果沒有皇后幫助
巴巴洋，讓他可以離開黑暗的洞穴，他會變得更孤單寂寞，久而久之也會變成像
蠻荒群島上的生物。②如果「旁觀者」沒有伸出援手，胖虎不但一直會被欺
負，而且還會被逼到轉學。

我覺得皇后
沒有對巴巴洋伸出援手，巴巴洋可能現在還
在攻擊人呢；如果我們沒有幫胖虎他們，
現在可能除了班上關係不佳，胖虎還轉
呢！所以戶相幫忙很重要。

在這題當中，幾乎全部學生都寫下答案，並且能「分別」說明巴巴洋與胖虎兩人分別可能遇到什麼樣的狀況，學生能運用現有的資訊，推測角色未來可能的發展，對學生而言，經歷了討論、體驗後，對於兩位主人翁相當熟悉，也都能明白若沒有旁人伸出援手，可能會發生霸凌行為之不當的情況。

二、察覺「霸凌者」特質與轉變因素

提問：「巴巴洋從吃動物到被當成獵物；胖虎從欺負人到被欺負。這樣的改變，你發現了什麼？」

? 70 字 我發現巴巴洋和胖虎一開始都讓人害怕與討厭，總是欺
負別人，但之後卻因為環境和團體的力量而改變了他們，反而讓他們從
強勢變成了弱勢，這讓我們了解不可以欺負別人，當別人有難時也要適時
的伸出援手。

? 70 字 當你比別人強壯時，不能任意欺負弱者甚至是要挺身
而出保護弱者，因為當有一天你也成為弱者時，你也不希望被別人欺負。
所以不能隨便欺負或霸凌別人，這樣世界才會變的更美好。

謂抽象概念的具象化，因為他們以了解自己在現實世界中遇到麻煩時，能夠找誰尋求協助了。

四、省思自己在霸凌事件中的可能角色

第四題：「在胖虎高峰會中，如果可以選擇，你會選擇當「皇后」或是「朋友們」？為什麼？」

朋友們，因為朋友們都一直陪伴著巴巴洋，讓巴巴洋體驗了有朋友的感覺。

我會選擇皇后，因為皇后可以指引在人群中要如何和人相處懂得傾聽別的意見。

如果是我會選擇當朋友們，「朋友們」總是會互相幫助一同成長，遇到困難時也能相互扶持、渡過難關，因為被孤立會令人沮喪。

在本題作答中，多數學生選擇當朋友，想要陪伴胖虎找到新朋友，或自己就想成為胖虎的朋友；另一方面，有一些學生選擇當皇后，因為他們希望能指引、帶領胖虎交到好朋友，不管是當朋友或是當皇后，大家在選擇之後能給出一個合理的理由，並且都能希望胖虎能夠找到新朋友，這也可以看出學生逐漸將遊戲中抽象的概念逐漸的具象化，能夠做到具象化這些抽象的複雜概念，對於實踐就不會太困難了。

五、理解改變霸凌事件的困難

第五題：「巴巴洋成功放棄了捕捉獵物的想法，不再欺負其他動物。在高峰會中，甚至現實世界裡，真的這麼容易嗎？為什麼？放棄的過程可能會遇到什麼困難？」

我覺得非常不容易，因為如果巴巴洋沒有遇到皇后，他也不會放棄捕捉獵物的想法，還可能會找不到食物。

不容易，因為要改變自己的脾氣，是一件非常辛苦的事。
放棄的過程，會遇到許多動物的不信任，而讓巴巴洋
沒有信心。

其實並不容易，因為巴巴洋也有自己的個性，在放棄的過程中一定
會有困難，但你只要有決心，一定能堅持到底。

①不容易。②因為要改變自己的性格。③過程中會要改變自己的人格
特質，需要對自己做出調整，並找出符合現實世界的平衡點。

在這一題，學生的答案相當統一，認為要改變自己的個性都是不容易的，甚至困難。多數學生認為改變自己不容易的原因是要「放棄原本的自己」，捨棄自己的個性的確相當不容易，要去練習新的思考方式、做事方式，對學生而言是困難的。

部分學生提到是否有人能幫助自己也是一個因素，就像巴巴洋遇到星后，胖虎遇到同學，如果自己在改變的路上，能夠有人能拉自己一把，應該會更為順利。環顧在我們身邊的人，除了師長、父母，與我們相處最久的莫過於同學了，因此建立起全方位共同契約，營造友善環境，才能幫助正在改變路上的每位學生。

少數學生提到，就算我自己改變了，周邊的人願不願意相信我已經改變了？或是還是用過去的眼光來看待我呢，這個問題也需要友善的環境，如同莎瑪貝瑪島上的居民、大雄與胖虎的同學，都勇於重新接納改過自新的那個曾經口中的壞份子。

六、認知建構良好人際關係的策略

第六題：「框框中是兩條數學乘法算式，你覺得它是什麼意思？對我們的生活或人際關係上有什麼幫助？」

(有想法 X 有表達 = 有影響；有影響 X 有行動 = 有改變)

有影響也有改變。所以我們在日常生活中要與同學和平相處養成好的脾氣。如果同學遇到困難應該主動幫忙多聽取他人的意見，從中學習改變。

① 有影響是需要有想法乘上有表達，而有改變是有影響和有行動的結合。② 在看到需要幫助的人，我們應該要表達出自己的想法，影響大家用行動來改變不好的事。

(1) 如果在現實生活裡，你有想法，就應該表達，因為你如果表達了，不只對受害者對大家也有影響。

(2) 對大家有了影響，如果還有行動，那就會有改變了。

如果你有想法和表達的能力，就變成你對於這件事有影響，如果你的影響變成了行動，這件事情就有了非常大的改變。

學生對於本題的回答大致相同，對於第一道的算式大約可簡化成「有想法就要表達出來，才會對其他人產生影響力」；而第二道算式學生也給出了差不多的答案，歸納簡化後大約成為「產生影響力後，如果加以行動，就能造成改變」。作為學習單的最後一題，也是教學團隊想要告訴所有同學的：「面對霸凌，不要害怕，勇敢做出行動，才有改變的可能。」

貳、思辨中的學習成長

本研究目的在於透過思辨的過程，提升學生對霸凌認知與預防的意識，從思辨中發現改變的可能、理解改變的困難、實踐改變的決心。綜觀整體課程而言，除了學生的思辨能力獲得成長外，思辨也考驗著學生在獨立思考方面的本質與能力，對學生而言，豐富與紮實的文本、多重與深層的思考，除了對教學團隊所提供的教學素材產生理解外，更產生了其他許多層面的幫助。綜上所述，研究團隊除透過質性資料分析學生思辨歷程的發展外，也檢視了學生在其

他面向的學習狀況。

一、促進對霸凌關係的理解

在課程初始，當教師在課堂上詢問學生霸凌相關的議題時，學生想到的是「欺負人的人」（即霸凌者）與「被欺負的人」（即被霸凌者）；學生也會想到的是「霸凌者很兇、很壞」、「被霸凌者很可憐，我要為他出一口氣」；甚至對霸凌事件抱持冷漠的態度，因為不想自己也捲入其中。

隨著課程進展，學生認知到了「旁觀者」的角色，體會到如果旁觀者冷漠，對整個霸凌事件會產生怎樣助長性的結果；學生體會到如果在改變的過程中，少了旁人的協助會有多困難；學生體會到身為一個旁觀者，有一天自己也得擔心變成那個被欺負的人。

學生了解到，霸凌關係是可以打破的，霸凌關係是可以改變的，雖然很累、雖然舉步維艱，但是只要在一個安全的環境下，如果能得到適當的支持，它將會有所改變。

最後，學生理解了「行動的價值」，面對事情發生，從自身的想法表達出來產生影響力，再透過實踐的方式去讓影響力造成改變。

二、表達能力的提升

在整個課程中，討論、書寫是重要的能力，討論包含了說與聽，學生在討論中練習表達自己的立場與想法，也了解了其他人的想法和意見；書寫，也算是表達自己意見的一種方式，圖 22 為學生 A13 在整套課程中，對提問所記錄下的答案：

第十三章 喜悅的叫聲

1. 一群人回到島上，如果沒有夥伴，巴巴洋是否能活下來？這趟旅程又會有什麼問？

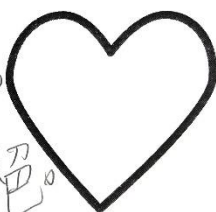
2. 巴巴洋從故事開頭到結束如何改變的？你對巴巴洋的改變有什麼看法？

	②		①	9	②		①
	我		從		會		可
	覺		很		自		能
	得		至		己		會
	他		到		沒		也
	很		很		有		可
	棒		以		的		能
	！		是		，		不
			。		沒		會
					有		。
					歡		
					笑		

第一次接觸巴巴洋時的提問單

2. 當你知道霸凌事件中旁觀者的重要性後，你有什麼感覺呢？

我覺得發現時
不是直是告訴老師
也要學會自己拒絕。



-6-

「沒有人是局外人」，在巴巴洋的故事中和胖虎高峰會中，如果旁觀者沒有伸出

援手，你覺得巴巴洋和胖虎分別會發生什麼事情呢？70字

如果沒有的話，
巴巴洋可能永遠都會被討厭，也可能永遠都交不到朋友。
胖虎可能真的會轉學，他不會來了，月木業都會發
生不好的結果。

很多

巴巴洋從吃動物到被當成獵物；胖虎從欺負人到被欺負。這樣的改變，你發現

了什麼？70字

我發現其實欺負人的人，可能會是下一個被欺
負的人，也可能只會讓自己更寂寞，沒有朋友，其實欺負別人就
是在欺負自己。

巴巴洋成功放棄了捕捉獵物的想法，不再欺負其他動物。在高峰會中，甚至現

實世界裡，真的這麼容易嗎？為什麼？放棄的過程可能會遇到什麼困難？50字

不容易，因為有時會覺得不甘心，也可能會被其他人反
對，也可能覺得還是做比較好，所以就放棄不
下，也會怕弄錯。

圖 19 學生 A13 寫作過程成長

三、自我省思能力的提升

從日常生活出發，到與同儕分享想法，實踐改變的歷程，自我省思能力是學生不斷與自己對話的歷程，並在生活情境中實踐的能力。加德納（Gardner, 1983）曾提出著名的多元智能理論，其中就包含了內省智能（Intra-personal），其定義為具有詳細及精確自我知識者，更具體而言是指人具有接近自己情感和區別不同情感的能力，且能利用這些能力來引導行為；有關個人自己的優點、缺點、慾望和智力的知識。學生透過閱讀繪本、體驗遊戲、團體思辨，最後進入個人思辨的過程時，學生開始能將這些角色帶入生活中，把自己的狀況投射於題目中，透過撰寫回答，來達成與自己對話的目的，同時也能藉由題目，來與自身進行反思，以下節錄部分學生在題目中的自我省思：

有影響也有改變。所以我們在日常生活中要與同學和相處養成好的脾氣。如果同學遇到困難應該主動幫忙，多聽取他人的意見，從中學習改變。

在日常生活中我們對正確的事物應該要有想法並表達出來讓大家都知道，進而付諸者行動而能成功的達到應有的目的地。

其實並不容易，如果有人一直誤導你的話就很難了！有一些事真的不容易改，但是巴巴洋成功了，我們也要加油。

巴巴洋成功放棄了捕捉獵物的想法，不再欺負其他動物。在高峰會中，甚至現實世界裡，真的這麼容易嗎？為什麼？放棄的過程可能會遇到什麼困難？50字

放棄一件事不代表失敗，雖然放棄是一件事，但是我們卻能學到成長，再放棄之前我們已經做過努力，所以不要因為放棄而感到自卑。

框框中是兩條數學乘法算式，你覺得它是什麼意思？對我們的生活或人際關係上有什麼幫助？

有想法 X 有表達 = 有影響
有影響 X 有行動 = 有改變

50字

和班上同學一起幫助需要幫助的人，這個同學因為我們的幫忙而解決了他的問題，由於大家互相幫助，使得班上同學更團結彼此之間的感情也更好了。

學生從題目中自省我們平常應該有什麼樣的作為。

學生從題目中省思面對問題時應該有的態度。

學生從題目中看見巴巴洋的成功而自我勉勵。

學生從回答中自我勉勵並期許自己在生活中應如何做才會更好。

圖 20 學生自省能力之展現

從圖 23 中可以看出學生已經跳脫了文本、遊戲的框架，進入與自身相關的日常生活或校園生活，這些都稱得上是學生自我省思能力的展現，回顧自己的缺失、勉勵自己未來該如何，無非都是透過與自我的對話，讓自己成為一個更好的人。

第三節 閱讀教學融入霸凌防治教學之省思

壹、閱讀教學模式之實踐歷程省思

一、閱讀思辨教學的實施

本校多年來以閱讀為學校本位課程，在多樣化的閱讀教學活動中，豐富了學生的閱讀經驗，也培養閱讀興趣與閱讀習慣。但閱讀之後，學生是否懂得文字下的意義？

本研究使用兩種閱讀文本做為教學，並以霸凌防治為主題，希望引導學生在閱讀中思考，觀看不同立場的論點，並在教學過程促使學生去思考「為什麼」，發表自己的「觀點」，讓學生在思考、發表與討論中，察覺自己是否理解文本意義。

《巴巴洋與魔法星》，教學團隊用提問單的方式確認學生的閱讀理解程度，學生對繪本感到興趣，也有意願閱讀，但初步閱讀完後，在師生問答過程中，教學團隊有隔靴搔癢之感，因此決定讓班級進行書籍內容討論的活動，透過閱讀理解策略的使用以及夥伴的討論，更能幫助學生理解作者想要表達的內涵與意義。在討論過程中，就是一種思辨的過程，面對同一張圖、同一段對話、同一個角色，我們是否都有相同的理解，如果沒有，差異性在哪裡？為什麼會有這樣的差異？都很值得讓小組進行討論，也能幫助學生澄清未懂之處。

反霸凌高峰會，教學團隊應用體驗式遊戲的方式說明了旁觀者對於霸凌關係的重要性，同時也讓學生理解了在霸凌關係中，伸出一隻友誼的手對破除霸凌有多麼重要，在體驗遊戲中，旁觀者如果冷漠，等同助長了霸凌者的氣焰；旁觀者如果冷漠，等同減少了被霸凌者求助的機會；旁觀者如果冷漠，或許哪一天霸凌關係就發生在自己身上。

透過這樣的思辨歷程，學生開始對文本有更深層的認識，開始會關照自己的狀態，並產生新的理解。

二、團體思辨與個人成長

在課程中，除了自己的閱讀之外，最多的就是與同儕的分享討論，從別人的觀點裡看見自己的不足，從別人的提問中自省自己的想法，這是團體思辨的必經之路。不管是兩人討論、四人小組、全班共同討論，這些都是澄清自我觀點的機會，在群體的思辨中，學生透過學習單、討論、發表的過程，學生可以了解他人的想法並檢視自己的狀態；而藉由團體的衝突、學習單的撰寫，進行自我反思，與自身經驗做連結，達成個人成長的目的。

三、分享與實踐的可能性

分享與實踐是本課程的最後階段，受限於研究進行期程以及學校活動之安排，因此未能讓學生充分上台分享個人成長、感受的部分，全方位契約也無法邀請學生上台分享創作理念。然而，透過作品的陳列，學生仍有機會翻閱同儕的作品，觀摩同儕的學習歷程，並利用課餘時間與同學討論作品內容。

教師將海報懸掛於教室醒目處，用以提醒學生，發揮班級契約的功能，創造友善環境，產生改善負向行為的可能性。

貳、閱讀思辨教學課程架構之修正

依據行動研究的實施，檢視閱讀教學融入霸凌防治之行動成果，研究團隊認為無論是表達能力、思辨能力學生均有所成長。在課程架構上的規劃是適當的，若有更充足的教學時間，可豐富閱讀素材，讓學生在不同的文本中，有更多面向的思辨歷程。為了讓課程架構更為具體明瞭，研究團隊進行以下的修正。

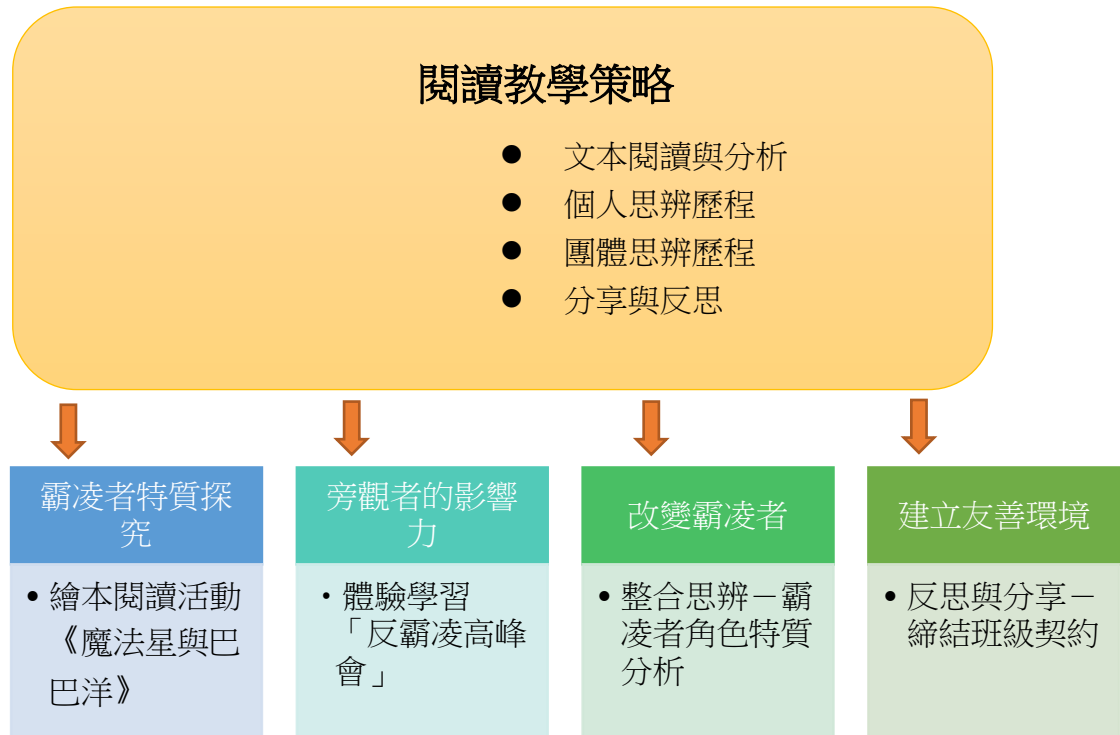


圖 21 閱讀教學融入霸凌防治之課程架構修正圖

