

6.1 創造美好公平的遊樂場-人權教育議題示例

6.1.1 示例設計的構想

人權議題在國小教育階段的學習目標；第一學習階段，重點在於培養孩童的自信心，學習尊重自我和尊重他人；第二學習階段，培養學童的責任感，學習和平解決衝突和講道理；第三學習階段，培養學生的包容心，學習拒絕歧視和尊重差異。第一學習階段，恐無法理解權利的意涵，但可從區別「想要」與「需要」之不同，而能帶到理解人有許多的基本需要，是不可任意剝奪的。此外，關心周遭不公平的事件，並鼓勵其提出改善的想法。

兒童權利宣言肯定基本人權與人性尊嚴的重要性，也聲明「人類具有提供兒童最佳利益」的義務。在聯合國兒童權利公約不僅明確規定如何拯救及保護權利受損的兒童，更具體規定兒童所擁有的權利內容，展現了對兒童基本需求的維護與支持。透過本課程的實施，讓學生從認識生活周遭中的資源分配問題，進而讓學生們認識世界各地中仍有許多人的基本需求處於匱乏與被剝奪的現況。

生活課程中大致以學生每天生活的學校情境為學習主軸，學生在學校最在意的就是下課的遊戲時間，因此在校內遊戲的過程公不公平的事件就層出不窮，而一般的事件以遵不遵守規則為主要事件，對於這些事件應該怎麼解決，建議從引導學生能先看見問題，了解目前遊戲的規定為何？再討論提出更公平的解決策略。此外，延伸孩童的認知範圍與世界，引導學生理解不公平的對待，有時更嚴重到基本需求的剝奪，即侵犯人權。健體的課程，亦會涉及遵守上課規範和運動比賽規則，而以遊戲場為主題，剛好可以將人權融入生活與健體的課程。

生活課程的學習內容「生 E.生活規範的實踐與省思」和學習表現「生 6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其存在的意義，並願意遵守」，可以結合健體課程的學習表現「健 2c-I-1 表現尊重的團體互動行為」和「健 2c-II-1 遵守上課規範和運動比賽規則」，而融入人權的實質內涵「人 E1 認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的」和「人 E2 關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法」則可以歸納出本單元的學習目標：能透過校內遊戲器材使用認識公平的概念；會關心周遭不公平的事件並了解公平規則的重要；透過事件探討後，能認識人權基本概念並提出改善的想法。

6.1.2 示例設計的主要內容

「創造美好公平的遊樂場」人權教育融入式教案規劃四單元，合計 8 節課，共 320 分鐘(請參考圖 6.1.1)。以人權教育為學習重點與主題，透過學生在校園的遊樂場中常見的議題，引導學生認識公平概念。同時，本示例整體參考「公民行動方案」模式，透過發現問題、分析問題、策略行動與回顧反省階段，引導學生關心生活周遭不公平的事件，並提出改善的想法或策略。

在本課程的單元一「生活中的公平」(請參考圖 6.1.2)，其活動一與活動二的課程中，讓學生們能透過遊戲器材使用認識公平的概念，並學會關心周遭不公平的事件並了解公平規則的重要。活動三則擴展到人的基本需求，讓學生們思辨需要與想要的差別，引導學生關心在世界上有很多人連基本的需要都無法得到滿足，進而關心公平分配的議題。

課程教學中，必須先讓第一學習階段的小朋友能先區別「需要」和「想要」的不同。「想要」只是自己個人的喜好，而不是每一個人都不可或缺的基本需求。「需要」是指每一個人都不可或缺的基本需求，例如：食物、乾淨的水、接受基礎教育的機會；「想要」則只是自己個人的慾望喜好，要獲得基本需求以外的東西，或是已經擁有了，卻還想要獲得更多，例如個人已經有手機了，卻還想要再擁有另外一支。學會分辨「需要」和「想要」的概念後，繼續帶領學生們認識基本需求的剝奪，並提醒大家注意。

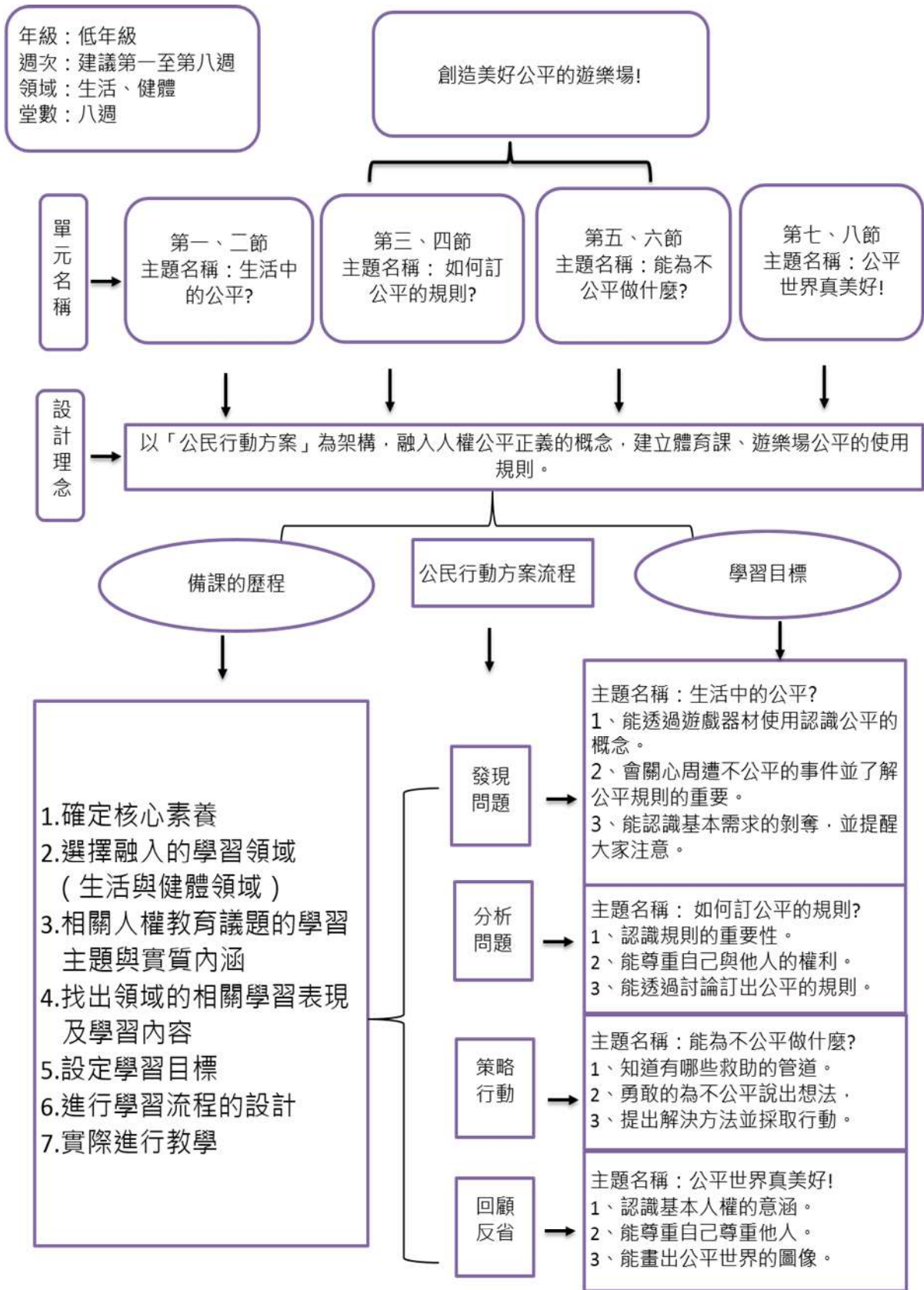


圖 6.1.1 「創造美好公平遊戲場」課程架構圖

創造美好公平的遊樂場

單元一：生活中的公平



圖 6.1.2 「生活中的公平」單元架構圖

6.1.3 示例設計的實施與評量

本示例的實施與評量，朝向十二年國教素養導向的學習，因此不僅重視學科知識的取得，更在乎學生的自發、互動、共好的學習素養的達成。教師以學生的合作討論、口頭發表及小海報為評量的方式，觀察學生對於教師提問所發表的內容和海報呈現是否切題以外，更會著重在合作討論中之表達與聆聽等學習，甚至在人權追求共好的實踐上，能否具體提出可行的改進做法等，更全方位的學習實施與評量。

6.1.4 示例試教的省思

本示例已在新北市興華國小、集美國小與臺北市永吉國小試教完成，發現在活動一與活動二中，第一學習階段學生較易與校園生活經驗連結，透過分享面對「不公平」事件時的處理方式後，有助於學生們對「公平」概念的建立。在活動三課程中，第一學習階段學生對於生活中違反人權的不公平事件與「基本生活需要」的概念需教師引導與釐清，透過「經驗、互動、參與、行動」的教學模式，讓學生們能覺察遇到不公平時能進行多元思考，並提出解決策略和分享策略，能認識人權基本概念並關心周遭不公平的事件，了解問題中沒有牽涉到公共的部分就不是公平上的問題。

第一學習階段學生雖能理解一些基本人權的原理原則，但須透過淺顯易懂的語言文字引導說明，方能確實達人權概念與原理，並確認學生是否理解。作者群中有一教師具備豐富低年級教學經驗，並在教案設計階段，請教多位現任第一學習階段教師，以求本示例符合第一學習階段實際教學需求與教學之可行性。

教學活動是以學生的生活經驗出發，因此學生對於討論內容反應熱烈。在教學策略的運用上第一學習階段學生比較適合用兩兩討論方式，再把討論的內容分享給小組或全班。教學內容方面，學生對於公共和私有的概念澄清需要以例子多次討論，尤其是自己的物品在公共場所使用時，所牽涉到的公平議題，一開始學生會認為物品是自己的所以可以任意在公共場所使用，建議教學過程中引導學生了解場地是公共的，因此會有分配上的公平或不公平的議題。

人權教育議題融入生活課程與健體教學示例



主題/單元名稱		創造美好公平的遊樂場/單元一：生活中的公平？		
實施年級		一、二年級	節數	共 2 節，80 分鐘
課程類型		<input type="checkbox"/> 議題融入式課程 <input checked="" type="checkbox"/> 議題主題式課程 <input type="checkbox"/> 議題特色課程	課程實施時間	<input checked="" type="checkbox"/> 領域 / 科目：生活課程、健康與體育 <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 B1 符號運用與溝通表達 C1 道德實踐與公民意識		
領域/學習重點	核心素養	<p>生活E-A2學習各種探究人、事、物的方法並理解探究後所獲得的道理，增進系統思考與解決問題的能力。</p> <p>生活-E-C1覺察自己、他人和環境的關係，體會生活禮儀與團體規範的意義，學習尊重他人、愛護生活環境及關懷生命，並於生活中實踐，同時能省思自己在團體中所應扮演的角色，在能力所及或與他人合作的情況下，為改善事情而努力或採取改進行動。</p> <p>生活-E-B1 使用適切且多元的表徵符號，表達自己的想法、與人溝通，並能同理與尊重他人想法。</p>	議題	核心素養
				<p>人A1能從自我探索與精進中，不僅建立對自我之尊重，更能推己及人，建立對他人、對人性尊嚴之普遍性尊重。</p> <p>人B1能運用各種表達形式，舉例說明美好、正義、公平、和平之人權保障的藍圖，並能和他人溝通與分享人權價值之重要性。</p> <p>人C1具備人權實踐之素養，從個人小我到社會公民，循序漸進，養成社會責任感及人權意識，主動關注人權議題並積極參與人權行動，而展現自尊尊人的品德。</p>

學習表現	生6-I-3 覺察生活中的規範與禮儀，探究其意義，並願意遵守。	學習主題	人權的基本概念 人權與責任
學習內容	生E-I-2生活規範的實踐。 健2c-I-1表現尊重的團體互動行為。	實質內涵	人E1認識人權是與生俱有的、普遍的、不容剝奪的。 人E2關心周遭不公平的事件，並提出改善的想法。
學習目標	1.能透過校內遊戲器材使用認識公平的概念。 2.會關心周遭不公平的事件並了解公平規則的重要。 3.透過事件探討後，能認識人權基本概念並提出改善的想法。		
教學資源	球或其他的玩具、小白板、白板筆、板擦。		

學習活動設計		
學習活動	時間	備註
<p>一、教師引言</p> <p>〈教師提問與引導討論〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆教師拿出一顆球，指定一個學生出來拍球，其他的學生只能看而不能碰球。 ◆請學生發表不能參與的感覺，玩球的人發表可以玩球的感覺。 ◆教師帶出公平不公平的感受後，引導學生討論有關在校內遊樂場活動的類似經驗。 <p>二、引導思考</p> <p>活動一：校內遊樂場有哪些不公平的事件？</p> <p>〈教師提問〉請學生發表在校內遊樂場看到的不公平事件？這些事件帶來的感受如何？為什麼？</p> <p>〈學生分組討論及發表〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆教師利用小白板讓小組寫出在校內遊樂場的不公平的事件。 ◆小組發表，發表時把事件貼在黑板。 <p>(附錄 6.1.1：校內遊樂場不公平事件討論單)</p>	<p>10 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>	

學習活動設計				時間	備註
學習活動					
事件(舉例)	感受	原因		15 分鐘	
玩溜滑梯時有人佔用	生氣、不開心	不公平、沒有玩到			
佔用球場帶自己的球	生氣、不開心	不公平、沒有玩到			
不借我使用他的跳繩	生氣、不開心	不公平、沒有玩到			
<p>〈注意事項〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆如果學生無法回答時，可以以學生在家裡玩電子產品或玩具的例子來引導學生。 ◆分組討論依班級的學習狀況決定分組或不分組，亦可從兩兩討論開始。 ◆一組學生可以只討論出一個事件，教師再綜合事件的類別。 <p>〈教師引導統整事件的類別〉</p> <p>1.可能的事件有：（僅供參考）</p> <p>在校內遊樂場中玩溜滑梯時有人佔用、佔用球場帶自己的球、不借我使用他的跳繩等。</p> <p>2.在校內遊樂場事件討論中，教師分析遊戲在時間分配上也需要公平，教師需引導學生思考：</p>					
事件(舉例)	玩溜滑梯時有人佔用	佔用球場帶自己的球	不借我使用他的跳繩		
大家的或自己的(公共或私有的分配)	溜滑梯是大家的	球是自己的	跳繩是自己的		
對誰不公平	對排隊使用溜滑梯的人不公平	對排隊使用球場的人不公平	沒有不公平的問題，要尊重跳繩主人的意願		
<p>〈注意事項〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆本活動強調思考哪些分配會有公平的問題，私有的分配，應尊重個人意願，而涉及公共資源的分配，則會有公平性的問題。 ◆在考量對誰不公平，可能不限於班級，也可能涉及全校性或社區。 ◆建議教師以學生生活中有關分配的事例引導學生思考並鼓勵學生發表。 <p style="text-align: center;">~第一節課結束~</p>					
活動二：班級中的不公平事件？					

學習活動設計					
學習活動				時間	備註
<p>〈教師提問〉(全班)班級中還有哪些不公平的事件?如何思考公平問題?</p> <p>(附錄 6.1.2: 教室中不公平事件討論單)</p> <p>建議全班以討論單的內容作為討論的提問,共同進行討論發表,教師再記錄在黑板上。</p> <p>教師布題後,可以讓學生兩兩先討論再發表想法。</p>				12 分鐘	
事件(舉例)	舉手發言老師不叫我	教室分配固定的打掃工作	同學請客不分給我		
大家的或自己的(公共或私有的分配)	大家的	大家的	大家的(學生可能的答案)	自己的(學生可能的答案)	
對誰不公平	對一直沒有被叫到的人不公平	對想換打掃工作的人不公平	沒有拿到的人不公平	應尊重個人意願	
為何不公平	沒有公平的表達機會	沒有公平的工作機會	有人有有人沒有	沒有不公平問題	
怎樣做才公平	老師應該要輪流叫舉手同學	工作分配輪流	每個人都要有	沒有不公平問題,但可建議學生學習互相分享	
<p>〈注意事項〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆小朋友如果提出帶著自己的球(或其他物品)在遊戲場(或其他公共場所)玩,教師可提醒所分配的對象是場地的使用時間和使用範圍的大小。 ◆如果球是小朋友自己的,但是場地是大家的,教師可進一步引導小朋友們思考,要尊重擁有球的小朋友的心願,同時大家要不要在公共的場地一起玩也是一種分享的情誼。 <p>〈學生兩兩討論〉教師從討論單提問題,讓學生先兩兩討論。</p>					

學習活動設計		
學習活動	時間	備註
<p>〈教師解說〉世界上小朋友因不公平(戰爭、貧窮)而被剝奪基本需要事件。</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>https://goo.gl/OL6Ufc https://goo.gl/of3aOY</p> <p>〈教師提問〉我們可以做些什麼？讓世界重視這問題，讓世界更美好。 (建議讓各組於課後畫出一張 A4 或 A3 的小海報)</p> <p>〈小組發表〉請小朋友們分享從本課程中認識每個人對人權可以做些什麼？</p> <p>〈教師綜整〉引導學生們能認識人權的基本概念，並引導學生關懷周遭不公平的事件，實踐每個人對人權的責任。</p> <p>〈注意事項〉</p> <ul style="list-style-type: none"> ◆各小組完成小海報後將張貼於班級布告欄或請學務處協助於校園布告欄。 ◆於活動一與活動二，讓學生認識生活中的資源分配問題，進而在活動三讓學生們認識世界各地中仍有許多人的基本需求處於匱乏與被剝奪的現況。 ◆在第一學習階段的小朋友，對權利的抽象概念尚無法理解，先從基本需要的不可剝奪開始認識人權。 ◆小朋友必須能先區別想要和需要的不同，想要只是自己個人的喜好，而不是每一個人都不可或缺的基本需求。例如個人想要有智慧型手機、名牌球鞋，屬於個人想要而非基本需要。但食物、乾淨的水、接受教育的機會，則是基本的需要。 <p style="text-align: center;">~ 第二節課結束 ~</p>	10 分鐘	