

南投縣 109 學年度性別平等教育教材研發

性別平等教育多元媒材 融入領域教學示例

黑金剛 第 6 輯

策劃發行 | 南投縣教育處國民教育輔導團性別平等教育議題小組

指導教授 | 國立暨南大學 陳怡如教授

編輯 | 陳秀玲、姚美宜、陳榮昌、陳國樑、莊昌憲

作者 | 陳秀玲、陳明豐、胡泰達、胡毓洋、林采萱、洪梅炤

表單設計 | 洪梅炤

封面設計 | 林慶川

執行編輯 | 林采萱

召集人的話/陳秀玲校長 5

性別平等教育資訊媒材融入領域教學簡案設計 7

§ 性別的自我了解

| 篇名 | 能力指標 | 類別 | 設計者 | 頁碼 |
|------------|-------------|----|-----|----|
| 一、大風吹 | 1-1-1 | 團遊 | 胡毓洋 | 7 |
| 二、為了好身材 | 1-3-2 | 影片 | 陳明豐 | 10 |
| 三、揪麻吉 | 1-2-2 | 桌遊 | 陳秀玲 | 13 |
| 四、戶口大調查 | 1-2-2、1-3-4 | 團遊 | 胡泰達 | 16 |
| 五、男身女身配 | 1-2-2、1-3-4 | 團遊 | 胡泰達 | 19 |
| 六、我的大小事 | 1-3-4 | 團遊 | 胡泰達 | 22 |
| 七、他不是娘娘腔 | 1-4-4 | 閱讀 | 林采萱 | 26 |
| 八、男女翹翹板 | 1-4-4 | 團遊 | 胡毓洋 | 33 |
| 九、遇見豐富的自己 | 1-4-5 | 遊戲 | 林采萱 | 36 |
| 十、擁抱性平 | 1-3-6 | 團遊 | 陳明豐 | 41 |
| 十一、職業介紹所 | 1-3-6 | 桌遊 | 胡泰達 | 44 |
| 十二、我的未來不是夢 | 1-3-6 | 桌遊 | 胡泰達 | 46 |
| 十三、畫話職業與性別 | 1-4-7 | 團遊 | 胡毓洋 | 49 |
| 十四、職業排排看 | 1-4-7 | 桌遊 | 洪梅炤 | 52 |

§ 性別的人我關係

| 篇名 | 能力指標 | 類別 | 設計者 | 頁碼 |
|------------------|-------------|-------------------|-----|-----|
| 十五、護理系男孩的心聲 | 2-1-1 | 影片 | 陳明豐 | 56 |
| 十六、喜怒哀樂 | 2-2-1 | 團遊 | 陳明豐 | 58 |
| 十七、分工考驗 | 2-2-1、2-3-1 | 團遊 | 洪梅炤 | 61 |
| 十八、公主不簡單 | 2-4-2 | 影片 | 林采萱 | 64 |
| 十九、灰王子也行 | 2-4-3 | 閱讀 | 林采萱 | 68 |
| 二十、同舟共濟 | 2-1-2 | 團遊 | 陳明豐 | 77 |
| 二十一、優點轟炸 | 2-1-2 | 團遊 | 陳明豐 | 80 |
| 二十二、變裝秀 | 2-4-4 | 團遊 | 林采萱 | 83 |
| 二十三、青春總動員 | 2-4-6 | 桌遊 | 胡泰達 | 86 |
| 二十四、魔法學園 | 2-3-2 | 桌遊 | 胡泰達 | 91 |
| 二十五、意亂情迷 | 2-3-5、2-4-6 | 團遊 | 洪梅炤 | 96 |
| 二十六、誰是送禮高手 | 2-4-6 | 桌遊 | 林采萱 | 98 |
| 二十七、愛情卡,不卡 | 2-4-7、2-4-8 | 桌遊 | 胡毓洋 | 103 |
| 二十八、男生女生配 | 2-3-5、2-4-8 | 團遊 | 洪梅炤 | 106 |
| 二十九、諾亞方舟 | 2-2-4、2-4-9 | 團遊 | 林采萱 | 109 |
| 三十、扮家家遊 | 2-2-6 | 桌遊 | 胡泰達 | 114 |
| 三十一、幸福多多 | 2-4-14 | 桌遊 | 林采萱 | 118 |
| 三十二、空服員的心聲 | 2-3-10 | 影片 | 陳明豐 | 123 |
| § 性別的自我突破 | | | | |
| 三十三、沉睡的皇后 | 3-3-3 | 桌遊 | 陳秀玲 | 126 |
| 附錄一 性平教育議題能力指標 | 131 | 附錄二 輔導員 e-mail 帳號 | 132 | |

召集人的話

南投縣國教輔導團性別平等教育議題小組

107 學年度召集人 陳秀玲 謹誌

108. 4. 12

身心發展

認識不同性別者生理構造和身心發展歷程是性別平等教育中的首要課題，因為具備這些基本的認知能力，才能由瞭解進而相互尊重。尤其國小高年級的孩子已經漸漸進入青春期的階段，對於身體的發展與保健更需要有正確的認識，才可以避免不必要的困惑和焦慮。



性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

一、大風吹

■ 設計者：胡毓洋 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------------|------|
| 活動名稱 | 大風吹 | (自訂) |
| 適合年級 | 1、2 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間、健康與體育 | |
| 活動時間 | 20 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|---|----------------------------------|
| 資料來源 | <p>破冰遊戲～大風吹</p> <p>http://ampoctimothyicebreaking.blogspot.com/2008/02/blog-post_818.html</p> | <p>檔名</p> <p>網址</p> <p>(超連結)</p> |
| 媒材類型 | 團體遊戲 | |
| 適用人數 | 至少需要三個人 | |
| 內容簡介 | <p>藉由「大風吹」「吹什麼?」「吹***的人」的遊戲，過程中鬼所提出的條件或特徵，引導學生察覺並思考性別意涵。檢視不同性別間的身心差異，是來自生理構造或社會建構，以增進對人我的瞭解，建立正確的認知，進而能相互尊重，減少身心成長的困擾與焦慮。</p> | |

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 | |
|-------------|---|---------------------|--|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 身心發展 | |
| | 次要概念 | 身心發展差異 | |
| | 能力指標 | 1-1-1 認識不同性別者身心的異同。 | |
| | <p>一、玩遊戲：</p> <p>(一) 說明遊戲規則：</p> <p>1. 當老師說：「大風吹」，學生要回應：「吹什麼？」</p> <p>2. 當老師說：「吹***的人。」有此特徵的人，就代表</p> | | |

被吹到，必須立刻起立交換位置，不可留在原位不動或兩個人不停互換。

3. 玩遊戲者中，只有一個人沒有座位（稱為鬼，是發號司令者），鬼也要趁機找到一張椅子坐。而最後沒有椅子的人或是遊戲中聽錯指示的人，就成為下一回合的鬼，累計幾次當鬼的人算輸。
4. 注意：穿長褲的女生、有頭髮的人或穿短袖的男生，皆可以被吹。但注意吹的對象要兩人以上。

（二）開始玩遊戲：

1. 椅子排成圓圈，各人坐下，沒有座位的老師先扮演鬼，一人站在場中間。
2. 當老師說：「大風吹」，學生回應：「吹什麼？」
當老師說：「吹有戴眼鏡的男生」，被吹到的人要離開另找座位。
3. 幾輪之後，當學生熟練遊戲玩法，老師可告知學生並加入遊戲中，和學生一同交換位置，沒有搶到位置的人繼續當鬼主持。
4. 待遊戲時間到，累計幾次當鬼的人算輸，先分享遊戲的發現或回答一個問題。

二、發現問題：

玩過遊戲之後，你發現了什麼？

- （一）剛才的遊戲過程，鬼所提出的條件特徵中，有沒有哪一項讓你猶豫過要不要站起來的？為什麼？
- （二）遊戲中，你是否觀察到不同性別間的差異？請檢視一下哪些是具有性別意涵的？

※附註：性別意涵

1. 生理性別(sex)是指身體構造的不同。
2. 社會性別(gender)是指社會期望男女的表現。
3. 在習焉不察的狀況下，你(妳)我現在表現的樣貌、行為，大部分是被社會建構出來的。

| | | |
|-------------|--|--|
| | <p>三、討論澄清：</p> <p>說說你自己的觀察</p> <p>(一) 男生和女生之間有什麼差異？是天生不同、還是被期待的？</p> <p>(二) 如果有人一直拿外表：身高、體型或裝扮來做比較，你覺得公平嗎？為什麼？</p> <p>(三) 影響個體生長發育的因素有哪些？每個人都一樣嗎？</p> <p>(四) 如何促進個體的生長發育？自己可以掌控的有哪些？</p> <p>(五) 想要有好成績，就要努力學習，相對的，你會為了自己身心的健康而努力嗎？你想要做的有哪些？或你正在做有益身心健康的活動有哪些？</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 性別意涵：1. 生理性別(sex)是指身體構造的不同。 2. 社會性別(gender)是指社會期望男女的表現。你(妳)我現在的樣貌、行為大部分是被建構出來的。</p> <p>(二) 認識影響生長發育的因素，例如遺傳、內分泌、營養、運動以及性別等，而造成個別生理差異的存在。</p> <p>(三) 提醒學生過度比較，容易產生負面情緒，影響對自己的滿意度，反而造成自我認同危機。</p> <p>(四) 除了解個別差異的影響，建議學生將重點放在：正常作息、規律運動、均衡飲食等健康習慣，以促進生長發育。</p> | |
| <p>教具需求</p> | <p>椅子(比參與遊戲人數少一張)</p> | |

性別平等教育資訊媒材融入領域教學活動設計說明表

二、為了好身材，姊姊妹妹站起來！

■ 設計者：陳明豐 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|----------------|------|
| 活動名稱 | 為了好身材，姐姐妹妹站起來！ | (自訂) |
| 適合年級 | 3-6 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 15 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|--|-------------------|
| 資料來源 | 為了好身材，姐姐妹妹站起來！ https://www.youtube.com/watch?v=W5z0baqDdBk (取自 youtube) | 檔名 網址 (超連結) |
| 媒材類型 | 網路影片 | |
| 影片長度 | 5 分 41 秒 | |
| 內容簡介 | <p>身材豐滿的女大學生，因為太愛吃烤肉串了，以致身材略胖，也因此常常被人捉弄、嘲笑，為了好身材，她開始運動、跑步、健身，但仍愛吃肉串，減重有限……。</p> <p>藉由影片觀賞和問題討論，引導學生看到：減肥廣告物化女性身體意象，令女孩和婦女為了適應社會的環境，憑外表衡量自己的價值，以及變得只全神貫注於他們的體態外表，並視這為期望和決定際遇的方向，這就是所謂的「自我物化」。</p> | |

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 | |
|-------------|------|---------------------|--|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 身心發展 | |
| | 次要概念 | 身體意象 | |
| | 能力指標 | 1-3-2 認知次文化對身體意象的影響 | |

| | | |
|-------------|--|--|
| <p>教學過程</p> | <p>一、影片觀賞。</p> <p>二、發現問題：</p> <p>看了影片後，你發現哪些問題？</p> <p>(一) 邊吃肉串、邊運動可以解決身材胖的問題嗎？</p> <p>(二) 你覺得人美不美跟胖瘦，會有什麼關係？</p> <p>(三) 吃保健食品減肥，你覺得可行嗎？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>(一) 這個飲料的廣告，在傳達什麼「身體意象」呢？</p> <p>(二) 廣告媒體中傳達女性身材的重要性，你認為人與人之間互相欣賞的只有外貌嗎？</p> <p>(三) 在你的認知中，你覺得胖好、還是瘦好，為什麼？</p> <p>(四) 你的朋友想要減肥，你會給他什麼意見？</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 身體意象(Body Image)：是個人如何看待和評估身體的自我。身體意象是一種「主觀的經驗」。它是你怎樣看待、經驗自己的身體，與全世界怎樣看你的身體無關。</p> <p>(二) 能培養多元的「審美觀」，批判流行文化中對「美」的單一標準，並更懂得欣賞自己並尊重別人。</p> <p>(三) 不論生為何種性別與高矮胖瘦的身材，都應該被平等的對待與尊重，並有自信的做對的事。</p> <p>(四) 發展自我情感調節的能力，學習從日常生活中所遇到的情感體驗，並形成獨立健全的行為與人格特質。</p> | |
| <p>教具需求</p> | <p>影片、問題設計簡報、電腦及投影設備等</p> | |

性別認同

性別認同是指一個人對自己性別上的認定，包括性別和性取向的認定。性別認同會受到個人的道德立場、工作地位和家庭等各種社會結構的影響。在多元社會中為了達到多元的尊重，每個人應該認識多元的性取向，以及瞭解多元的性別特質觀念，才能瞭解自己、接納自己，進而勇敢的做自己。



性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

三、揪麻吉

■ 設計者：陳秀玲 研究員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-------------|------|
| 活動名稱 | 揪麻吉～你我興趣同不同 | (自訂) |
| 適合年級 | 5-6 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 20 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|---|----------------------------------|
| 資料來源 | <p>《2 PLUS》揪麻吉〈桌上遊戲〉</p> <p>包含：108 張興趣卡(8.7x5.7)、20 個特殊功能標記</p> <p>http://www.sanmin.com.tw/Product/Index/004287014</p>  | <p>檔名</p> <p>網址</p> <p>(超連結)</p> |
| 媒材類型 | 桌上遊戲 | |
| 適用人數 | 每盒可供 3~5 人一起玩 | |
| 內容簡介 | <p>利用桌上遊戲「揪麻吉」，將班級學生進行分組，每組約 5 人，規劃 15-20 分鐘進行遊戲及討論。遊戲進行中，適時融入性別平等能力指標，讓學生能親自體驗並了解性別間興趣之異同，而能學習尊重彼此興趣，讓同儕相處更加和睦。</p> | |

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|-------------|---|----|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 性別認同 | |
| | 次要概念 多元的性別特質 | |
| | 能力指標 1-2-2 覺察性別特質的刻板化印象。 | |
| 教學過程 | <p>一、玩遊戲：</p> <p>(一) 說明遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 可依班上學生數做適宜的分組，每組約 3~5 人。 2. 一盒興趣卡 108 張，將興趣卡平均分給每組成員。 3. 成員拿到「興趣卡」後，可保留最感興趣的兩張卡，再將所剩的卡傳給右方組員；依次確認，留卡傳卡直到不再感興趣的卡片出現為止。 4. 由一個玩家先玩，玩家可指定手中留卡最多的一名成員進行挑戰，玩家出示一張「興趣卡」，若被指定的另一名成員也有相同的「興趣卡」，則兩者皆得分；反之，玩家與被挑戰者若無相同之卡，則將卡片至於中間，兩者皆不得分。 5. 接著，被挑戰者，則成為新玩家繼續挑戰手中最多牌之成員，直至有人手中的牌少於 5 張，此時遊戲結束，得分卡最多的即為贏家。 <p>(二) 開始玩遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 玩家輪流挑選自己喜愛的興趣卡為手牌。 2. 輪到的玩家必須指定手牌最多的人。 3. 打出自己的一張興趣卡。 4. 詢問指定玩家是否有同樣興趣卡。 5. 如果有相同興趣卡，雙方則可以將興趣卡放在面前作為得分。 6. 如果沒有相同興趣卡，則必須將此卡當作棄牌放到桌面中央。 7. 遊戲在每次「指定別人」之前都要注意，是否有人手牌只剩五張或更少。如果有，那麼遊戲就結束，面前保留最多卡片的人即為遊戲贏家。 | |

| | | |
|-------------|--|--|
| | <p>二、發現問題：</p> <p>玩過遊戲之後，你發現了什麼？</p> <p>(一) 和你興趣相近的是那些人？和你同性別嗎？</p> <p>(二) 興趣有男女之區別嗎？</p> <p>(三) 若有男生(女生)喜歡的興趣和大多數女生(男生)相同，可以嗎？</p> <p>(四) 若有不同性別的同學找你一起玩遊戲，你會怎麼做？</p> <p>(五) 當你因興趣與他人不同而遭受歧視時，你會怎麼做？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>說說你自己的觀察</p> <p>(一) 遊戲進行中的興趣表達。(團體生活中，男女生的興趣應受到尊重，不論所表達的興趣是否和同性相同，均應給予尊重，不應取笑他人不同之興趣。)</p> <p>(二) 體認性別特質的多元性。(在團體中，男女或有興趣差異，但非是固定或不可變的，更應重視個別間的興趣差異，給予尊重並欣賞的態度。)</p> <p>(三) 當周遭自己或同學因獨特之興趣遭受到不公平的對待時，要有勇氣主張或加以協助維護，以達到尊重差異之目的。</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 興趣是個人特質的一種展現，不應有性別之區分，每人都能在團體中自由的展現個人興趣。</p> <p>(二) 當發現他人異於多數人的興趣時，不可嘲笑或指責，應用欣賞的角度看視其興趣。</p> <p>(三) 當有人在團體生活中，因興趣遭受到不合理的對待時不分性別，都應挺身而出給予協助，讓同學間的相處能有尊重而更加和諧。</p> | |
| <p>教具需求</p> | <p>揪麻吉桌遊、PPT(遊戲規則和問題設計)、電腦及投影設備</p> | |

性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

四、戶口大調查

■ 設計者：胡泰達 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------|------|
| 活動名稱 | 戶口大調查 | (自訂) |
| 適合年級 | 3-6 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 20 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|--|-------------------|
| 資料來源 | 改編自團康遊戲「查戶口」。 http://showweiblog.blogspot.com/2018/04/blog-post_27.html | 檔名 網址 (超連結) |
| 媒材類型 | 團康遊戲 | |
| 適用人數 | 16 人~32 人或 32 人以上 | |
| 內容簡介 | 透過遊戲互動，察覺性別角色與性別特質的差異性和刻板化，並體認性別特質的多元面貌，學習尊重包容，開創美好的性別人我關係。 | |

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|-------------|---|--|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 性別認同 |
| | 次要概念 | 多元的性別特質 |
| | 能力指標 | 1-2-2 覺察性別特質的刻板化印象。 1-3-4 瞭性別特質的多元面貌。 |
| 教學過程 | 一、玩遊戲： (一) 說明遊戲規則： 1. 學生群先分成若干隊(家庭)，排成直列。 2. 帶領人當作稽查人員，詢問戶長：「你們家有幾人？ 特徵？」 | |

3. 此時戶長就要回答：「我們家有○個***的人」。

○=由戶長自己決定要回答多少「數量」

*=由戶長自己決定要回答什麼「性別特徵」

4. 家人要依戶長所說的條件做動作或搬家。

假設戶長回答：「我們家只有3個穿長褲的人」，包括戶長之後往後數第3個穿長褲的人都是安全的，第4個以後的人或沒穿長褲的，都必須趕快離開這一個戶口。

5. 動作太慢或搬家速度太慢，而被主持人抓到的家庭，必須進一步做調查戶口的工作。

(二) 開始玩遊戲：

1. 搬家條件包含：長頭髮的人、穿裙子的人等性別特徵以及勇敢、愛哭等個人特質，喜歡玩洋娃娃、布偶、機器人等，喜歡打球、跑步、閱讀等，喜歡吃辣、吃甜、吃冰等，喜歡紅色、藍色、綠色、黑色等，職業。

2. 帶領人如果看到有趣的現象，可以在遊戲過程中適時的訪問玩家(學生)，有時候可以聽到好笑有趣的過程讓大家知道。

3. 人數較多的時候要準備大聲公或是麥克風，不然後面的人會聽不到戶長的聲音。

4. 遊戲過程建議可以放簡單輕快的音樂，幫助氣氛活絡，但查戶口需要聽到戶長說話的聲音，所以建議音樂不要太大聲

5. 遊戲過程會有激烈的跑動，場地儘量在安全開闊的戶外草地，叮嚀注意安全，避免拉扯、擦撞及跌倒受傷。

二、發現問題：

玩了這個遊戲後，你發現了什麼？

(一) 戶長一定是男生或女生嗎？為什麼？

(二) 你遇到的家人狀況中，哪個問題與性別特質有關？
為什麼？

(三) 遊戲結束後，你覺得性別特質中有哪些是外表特徵上

| | | |
|------|---|--|
| | <p>的差異？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>(一) 男生或女生，是否只有一個樣子？說說看你對家庭成員中男生與女生的認識？</p> <p>(二) 在遊戲中，你是否發現不同性別的人，也會有相同的特質？相同性別的人，也可能有不同的特質？請舉例說明。</p> <p>(三) 我可以自由地展現自己的性別特質嗎？法律上是否有規定：男生一定要怎樣？女生一定要怎樣？</p> <p>(四) 在性別特質上，如果我發現我自己或有人和大家很不一樣，我會如何看待這件事情？我會如何自處？如何與人相處？</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 透過遊戲和討論，引導學生覺察和到打破「性別刻板化印象」，例如：戶長是男生、做家事的是女生、勇敢的是男生、溫柔的是女生……等偏見。</p> <p>(二) 遊戲中，發現不同性別的人，也會有相同的特質，例如溫柔、勇敢、愛整潔、有禮貌等；而相同性別的人，也會有不同的特質，例如對於打球、運動、玩機器人組裝裝、玩洋娃娃、看故事書、做家事呈現不同的喜好和能力等。因此，人的性別特質具有多元的面貌。</p> <p>(三) 從生活人際互動中，理解性別特質的多元性，建立正確的性別平等概念，學習欣賞接納不同的存在。</p> <p>(四) 每個人都有展現個人性別特質的權利，是法律保障的基本人權。</p> | |
| 適宜場地 | 戶外草地、有安全防護措施 | |

性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

五、男身女身配

■ 設計者：胡泰達 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------|------|
| 活動名稱 | 男身女身配 | (自訂) |
| 適合年級 | 5-6 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 80 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|--|----------------------------------|
| 資料來源 | <p>自編教材：</p> <p>一、我們都是地球人~1/2 男或女</p> <p>二、男身女身配</p> | <p>檔名</p> <p>網址</p> <p>(超連結)</p> |
| 媒材類型 | 團康遊戲 | |
| 適用人數 | 15 人或以上 | |
| 內容簡介 | <p>透過遊戲互動，察覺性別角色與性別特質的差異性和刻板化，並體認性別特質的多元面貌，學習尊重包容，開創美好的性別人我關係。</p> | |

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|-------------|--|---|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 性別認同 |
| | 次要概念 | 多元的性別特質 |
| | 能力指標 | <p>1-2-2 覺察性別特質的刻板化印象。</p> <p>1-3-4 瞭性別特質的多元面貌。</p> |
| 教學過程 | <p>一、玩遊戲：</p> <p>活動一【我們都是地球人~1/2 男或女】</p> <p>(一)說明遊戲規則：</p> <p>1. 教師引導學生依照 PPT 上的座位表形成五個小組。</p> | |

2. 確認組內成位皆有男、女同學，必要時調整學生座位。
3. 教師先展示提示版的 12 宮格 PPT。提示分別為「形容詞 + 一個職業名稱」。
4. 小組輪留選擇題目回答，必須猜提示所敘述的職業，答案是設定男生或女生，答案與老師設定的相符者可得到 10 分的獎勵。
5. 每組都回答兩次後，遊戲進入第三輪，最後二題開放搶答，統一由組內座號最小的同學舉手負責回答，其他人就不要舉手囉！每組都須在十秒內回答，每答對一題就能獲得加分 10 分。

(二) 開始玩遊戲。

二-1、發現問題：

玩了遊戲後，你發現哪些問題？

- (一) 請小組討論：影響小組判斷各問題答案的原因？是問題的敘述？或是職業的刻板印象？
(教師引導：小組只需討論組內回答的題目，討論時間為三分鐘，請同學先將討論內容紀錄在紙上，我們下一堂課會進行討論分享喔！)

活動二【男身女身配】

(一) 說明遊戲規則：

1. 推派：請每組推選兩名最擅長表演的同學。
2. 抽籤：由第一組開始輪流，被推派的兩位同學分別到臺上，各抽一支籤。
3. 表演：籤上會有一個指定性別，與一個需表演出來的動作。無論上臺上的同學是男生或是女生，都只需要把籤上所指定的動作表演出來即可，不須暗示性別。表演時間是 1 分鐘。
4. 猜答案：表演結束後，由小組其他四名同學先猜測籤上設定的動作，與籤上相同者，可得 5 分獎勵，再猜測籤上設定的性別，與籤上相同者，可再得 5 分獎勵。

| | | |
|-------------|--|--|
| | <p>5. 活動順序：</p> <p>第一位同學表演完→小組回答動作→公佈答案→ 小組回答性別→公佈答案→第二位同學表演完→ 小組回答動作→公佈答案→小組回答性別→ 公佈答案→換下一組……。</p> <p>(二) 開始玩遊戲。</p> <p>二-2、發現問題：</p> <p>(一) 玩了遊戲後，你發現哪些問題？</p> <p>(二) 你覺得哪個問題令你印象最深刻？為什麼？</p> <p>(三) 遊戲結束後，你有沒有更了解異性的想法？例如？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>(一) 遊戲中有哪些異性回答的答案，與你之前的想法很大的出入，它的不同處在哪？</p> <p>(二) 每個家庭、每個人，在面對問題的處理態度及處理方式是否都不一樣？我們要如何看待？請分享你的想法。</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 對待異性，不應受限於性別的刻板印象，性別特質的表現具有多元的面貌，相互尊重，才是王道。</p> <p>(二) 有正確的性別平等觀念，人際關係會更和諧更美好。</p> | |
| <p>教具需求</p> | <p>PPT(遊戲規則說明和問題設計)、電腦及投影設備</p> | |

性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

六、我的大小事

■ 設計者：胡泰達 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------|------|
| 活動名稱 | 我的大小事 | (自訂) |
| 適合年級 | 5-6 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 20 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|------|--|------|-----|-----|-------|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|------|-----|-----|-----|-----|-------|----------------------------------|
| 資料來源 | <p>一、自編教材。</p> <p>二、應用材料：寫有周哈里窗特質項目卡的 72 張卡片。</p> <p>(出自：<u>玩出反思力—101 個活化教學的動態反思技巧</u>，126 頁)</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>講義氣的</td><td>理性的</td><td>體貼的</td><td>單純的</td><td>聰明的</td><td>沒有耐心的</td> </tr> <tr> <td>有創意的</td><td>謙虛的</td><td>可靠的</td><td>愛笑的</td><td>慷慨的</td><td>有同情心的</td> </tr> <tr> <td>有耐心的</td><td>開朗的</td><td>陽光的</td><td>溫暖的</td><td>熱情的</td><td>誠實的</td> </tr> <tr> <td>愛思考的</td><td>講理的</td><td>健談的</td><td>誠懇的</td><td>驕傲的</td><td>自以為是的</td> </tr> <tr> <td>不合作的</td><td>文靜的</td><td>自私的</td><td>勇敢的</td><td>喜樂的</td><td>與人合作的</td> </tr> <tr> <td>守信用的</td><td>敏感的</td><td>負責的</td><td>專注的</td><td>活潑的</td><td>推卸責任的</td> </tr> <tr> <td>有禮貌的</td><td>鎮定的</td><td>投入的</td><td>小氣的</td><td>自信的</td><td>有親和力的</td> </tr> <tr> <td>愛插嘴的</td><td>幽默的</td><td>吹牛的</td><td>敏銳的</td><td>膽小的</td><td>有小聰明的</td> </tr> <tr> <td>守紀律的</td><td>內向的</td><td>可愛的</td><td>消極的</td><td>誠實的</td><td>尊重他人的</td> </tr> <tr> <td>有信心的</td><td>耍冷的</td><td>能幹的</td><td>認真的</td><td>浪漫的</td><td>關心他人的</td> </tr> <tr> <td>有理想的</td><td>孤僻的</td><td>細心的</td><td>感性的</td><td>積極的</td><td>為別人著想</td> </tr> <tr> <td>能傾聽的</td><td>樂觀的</td><td>衝動的</td><td>傑出的</td><td>固執的</td><td>有領導力的</td> </tr> </table> | 講義氣的 | 理性的 | 體貼的 | 單純的 | 聰明的 | 沒有耐心的 | 有創意的 | 謙虛的 | 可靠的 | 愛笑的 | 慷慨的 | 有同情心的 | 有耐心的 | 開朗的 | 陽光的 | 溫暖的 | 熱情的 | 誠實的 | 愛思考的 | 講理的 | 健談的 | 誠懇的 | 驕傲的 | 自以為是的 | 不合作的 | 文靜的 | 自私的 | 勇敢的 | 喜樂的 | 與人合作的 | 守信用的 | 敏感的 | 負責的 | 專注的 | 活潑的 | 推卸責任的 | 有禮貌的 | 鎮定的 | 投入的 | 小氣的 | 自信的 | 有親和力的 | 愛插嘴的 | 幽默的 | 吹牛的 | 敏銳的 | 膽小的 | 有小聰明的 | 守紀律的 | 內向的 | 可愛的 | 消極的 | 誠實的 | 尊重他人的 | 有信心的 | 耍冷的 | 能幹的 | 認真的 | 浪漫的 | 關心他人的 | 有理想的 | 孤僻的 | 細心的 | 感性的 | 積極的 | 為別人著想 | 能傾聽的 | 樂觀的 | 衝動的 | 傑出的 | 固執的 | 有領導力的 | <p>檔名</p> <p>網址</p> <p>(超連結)</p> |
| 講義氣的 | 理性的 | 體貼的 | 單純的 | 聰明的 | 沒有耐心的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 有創意的 | 謙虛的 | 可靠的 | 愛笑的 | 慷慨的 | 有同情心的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 有耐心的 | 開朗的 | 陽光的 | 溫暖的 | 熱情的 | 誠實的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 愛思考的 | 講理的 | 健談的 | 誠懇的 | 驕傲的 | 自以為是的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 不合作的 | 文靜的 | 自私的 | 勇敢的 | 喜樂的 | 與人合作的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 守信用的 | 敏感的 | 負責的 | 專注的 | 活潑的 | 推卸責任的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 有禮貌的 | 鎮定的 | 投入的 | 小氣的 | 自信的 | 有親和力的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 愛插嘴的 | 幽默的 | 吹牛的 | 敏銳的 | 膽小的 | 有小聰明的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 守紀律的 | 內向的 | 可愛的 | 消極的 | 誠實的 | 尊重他人的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 有信心的 | 耍冷的 | 能幹的 | 認真的 | 浪漫的 | 關心他人的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 有理想的 | 孤僻的 | 細心的 | 感性的 | 積極的 | 為別人著想 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| 能傾聽的 | 樂觀的 | 衝動的 | 傑出的 | 固執的 | 有領導力的 | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |

| | | |
|------|--|--|
| 媒材類型 | 團體遊戲 | |
| 適用人數 | 班級學生 | |
| 內容簡介 | 利用遊戲方式，先將班級學生進行亂數分組，接著把「周哈里窗特質項目卡」給予各組進行遊戲，調查統計並分享遊戲結果。遊戲進行中適時融入性別平等素養，讓學生親自體驗理解性別特質的多元面貌，提升自己的性平意識。 | |

*教學說明：

| 項 目 | | 說 明 | 備註 |
|-------------|---|--------------------|----|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 性別認同 | |
| | 次要概念 | 多元的性別特質 | |
| | 能力指標 | 1-3-4 理解性別特質的多元面貌。 | |
| 教學過程 | <p>一、玩遊戲：</p> <p>(一) 說明遊戲規則：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師說明「周哈里窗特質卡」內容。 2. 教師說明抽牌卡的順序與遊戲規則。 3. 請成員圍成圓圈，自行選定抽牌順序。 4. 成員進行抽牌，選出最足以代表自己三張特質。 5. 請成員彼此分享自己有的特質。 6. 請成員找到夥伴一人，詢問對方牌卡中自己最有興趣的特質，並邀請對方說明。 <p>(二) 開始玩遊戲：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 在這遊戲中，每人都應利用機會把不喜歡的特質牌打出去，最後保留的比較有興趣的特質。 2. 這個遊戲只是探索有興趣的特質，個人的興趣不必太在意其他人的看法，真實表現自己目前的自我特質。 3. 利用統計圖表(長條圖)來展示結果。 <p>二、發現問題：</p> <p>玩了遊戲後，經由統計，你(妳)發現哪些問題？</p> <p>(一) 班上同學較有興趣的前三名特質是什麼？</p> | | |

| | | |
|-------------|---|--|
| | <p>(二) 班上不同性別較有興趣的前三名特質是什麼？</p> <p>(三) 特質有性別之分嗎？，你(妳)認為呢？</p> <p>(四) 不同性別者擁有多元特質，有時會帶來人際關係的好處，你(妳)可以舉例嗎？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>(一) 遊戲進行中的自我表現？(團體生活中，男女生的表現應受到尊重，不論所提的想法或興趣，均應給予尊重，不可以強迫他人接受自己的意見。)</p> <p>(二) 團體遊戲中，旁觀者的態度。(對團體遊戲而言，不論性別表達者的意見或想法，我們都要對其他人表達的內容，專心聆聽，表持安靜，表示尊重。)</p> <p>(三) 在日常生活中，不可看輕別人或嘲笑他人的特質，反而更要懂得將心比心，為他人設身處地的去著想，這樣我們生活的環境，一定會愈來愈友善的。</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 團體中每個人都有表達自己意見的權利，但因為是團體生活，所以要有「尊重」的觀念，這樣團體運作才會順利。</p> <p>(二) 要懂得尊重不同性別者的多元特質，不應擁有性別刻板印象。</p> <p>(三) 在團體生活中，不可因為性別的不同而限制了特質發展，鼓勵不同性別者充份的發揮自己的多元特質。</p> <p>(四) 團體生活中要尊重不同性別者表現，並明白不同特質的發揮在社會中均同等的重要，缺一不可。</p> | |
| <p>教具需求</p> | <p>周哈里窗特質卡、問題設計簡報、電腦、投影設備等</p> | |

公開我



自己知道且別人也知道的部分，如性別、外型等。當「公開我」越大時，越可以增進他人對自己的了解。



1/4 周哈里窗圖卡——公開我 配合國中綜合活動(1上)輔導第四主題第2單元 康軒文教

盲目我

自己不知道而別人卻知道的部分，如我們的一些盲點。

「盲目我」的大小與自我覺察能力有關，經常自我覺察的人，「盲目我」就會變小。



2/4 周哈里窗圖卡——盲目我 配合國中綜合活動(1上)輔導第四主題第2單元 康軒文教

潛藏我

自己不知道而別人也不知道的部分，就是所謂潛能的部分。



4/4 周哈里窗圖卡——潛藏我 配合國中綜合活動(1上)輔導第四主題第2單元 康軒文教

祕密我

自己知道而別人不知道的部分，如童年或辛酸往事等。「祕密我」越大，越不易增進自我與他人之間的了解。



3/4 周哈里窗圖卡——祕密我 配合國中綜合活動(1上)輔導第四主題第2單元 康軒文教


性別平等教育閱讀媒材融入領域教學活動設計說明表

七、他不是娘娘腔

■ 設計者：林采萱 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------|------|
| 活動名稱 | 他不是娘娘腔 | (自訂) |
| 適合年級 | 5-6 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|---|--|
| 資料來源 | <p>奧力佛是個娘娘腔 (Oliver Button Is a Sissy) 作者/繪者：湯米·狄波拉 譯者：余治瑩 出版社：三之三文化 出版日期：2001-04-01</p> |  <p>檔名 網址 (超連結)</p> |
| 媒材類型 | 繪本故事 | |
| 文本長度 | 800 多字 | |
| 內容簡介 | <p>大家都說<u>奧力佛</u>是個娘娘腔，凡是男孩們熱中的遊戲或運動，他一概不愛；他喜歡散步、看書、畫圖、變裝演戲、玩紙偶娃娃、還有跳舞，他的這些興趣，使得學校的男同學對他百般嘲弄，還在牆壁上寫著：「<u>奧力佛</u>是個娘娘腔」。爸媽讓<u>奧力佛</u>去學踢踏舞，<u>奧力佛</u>認真的學習，老師發現了他的專長，派他代表班上參加才藝比賽。<u>奧力佛</u>努力練習，全力以赴，比賽當天，<u>奧力佛</u>贏得滿堂喝采。但是比賽結果揭曉，卻讓<u>奧力佛</u>非常的傷心。第二天<u>奧力佛</u>不想去上學，他擔心又要遭到同學整天的冷嘲熱諷，但是當他到學校時，卻發現學校牆壁上的字被改寫為：「<u>奧力佛</u>是個大明星！」。</p> <p>藉由繪本導讀，引發學生學習的興趣並了解故事情節的發展。再透過 Q&A，帶領學生讀懂文本中傳達的性別意識，</p> | |

| | | |
|--|---------------------------------------|--|
| | 辨識並釐清性別特質的刻板化對個人發展的影響，建立正確的性平觀念和處事方法。 | |
|--|---------------------------------------|--|

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 | |
|-------------|--|-------------------------------|--|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 性別認同 | |
| | 次要概念 | 多元的性別特質 | |
| | 能力指標 | 1-4-4 辨識性別特質的刻板化對個人的影響 | |
| 教學過程 | <p>一、繪本導讀：</p> <p>播放簡報並導讀繪本故事《奧利佛是個娘娘腔 (Oliver Button is A Sissy)》。</p> <p>二、發現問題：</p> <p>看了這個故事之後，你發現了什麼問題？</p> <p>(一)奧力佛喜歡的活動有哪些？你喜歡嗎？</p> <p>(二)你覺得奧利佛很奇怪嗎？為什麼？</p> <p>(三)假如你遇到的男同學跟奧力佛一樣，你會願意跟他做朋友？還是和別人一樣取笑他？</p> <p>(四)奧力佛的表演沒有得名，爸媽和老師還是以他為榮，同學也不再叫他娘娘腔了為什麼？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>(一)你平常最喜歡的活動有哪些？最喜歡玩什麼？ (分組列出來，愈多愈好！)</p> <p>(二)如果有人說你因為某種理由就不能玩那些活動，你會怎樣反應？你會繼續做自己喜歡的事，還是盡量改變自己去符合對方的期望？</p> <p>(三)哪些活動，是「男生」的活動？而哪些是「女生」的活動？這是誰規定的？你覺得這個規定好嗎？請說說看為什麼？（重點：老師要引導學生去看見自己的答案中所隱含的預設！）</p> <p>(四)對於「娘娘腔」這些名詞，你的想法是什麼？你是否</p> | | |

| | | |
|--------------------|---|--|
| | <p>也曾聽過「男人婆」？對於「男人婆」這個名詞，你的想法又是什麼？</p> <p>(五)如果有人用「娘娘腔」或「男人婆」等言詞來說你、將你對號入座，你的感受如何？</p> <p>(六)讀完《奧利佛是個○○○》，「○○○」你想填入什麼？你想對奧利佛說什麼？</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 每個人都有自己的個性或興趣，只要不會妨礙別人，即使你不喜歡，也要尊重別人的選擇，這樣才是正確的態度。</p> <p>(二) 透過資料蒐集分析了解：職場上有成就的人，其性別區隔的藩籬已逐漸突破。</p> | |
| <p>補充知識 概念</p> | <p>一、什麼是跨性別？</p> <p>人一出生，就立刻被社會賦予三種性別身份，即「生理性別」、「心理性別」及「社會性別」。生理性別指的是生物基因（即人體第 23 對染色體是 XX 抑或 XY），或以內外生殖器為區別的性別。心理性別，簡單來說，就是「我認為我是女生，我就是女生」，反之亦然。</p> <p>至於社會性別，則是透過學習的社會化過程，逐漸養成的性別角色，例如玩騎馬打仗或是扮家家酒、蓄長髮或剪短髮，表現出陽剛或陰柔的氣質，都是長時間學習而來的。</p> <p>社會上對「正常」性別的假設，是「生理性別」＝「心理性別」＝「社會性別」，因此，「心理性別」和「社會性別」是被強制建構於「生理性別」之上。假設我出生時的生理性別是「男性」，父母會隨時叮囑我「你是個男生」，為我買的衣服顏色就是藍色而非粉紅色；外貌上，只能穿 T 恤、襯衫及長短褲；長大的過程中，也隨時可能被同儕以嘲笑或批評的方式，要求自己表現得很陽剛，而非很陰柔。</p> <p>但是當「生理性別」≠「心理性別」≠「社會性別」時，這就是所謂「廣義的跨性別」。陳凱歌導演的《霸王別姬》裡，程蝶衣的生理性別是男性、心理性別在兩性之間搖擺，這就是一個明顯的例子。</p> <p>二、狹義的跨性別：</p> | |

「狹義的跨性別」基本上是指「扮裝」(CD)及「變性」(TS)。

「扮裝」，顧名思義是男生穿著女生的服飾、或女生穿著男生的服飾，但是仍認同自己原來的生理性別。而在現行的社會規範中，扮裝卻不被允許，例如只有「戲子」才可以公開男扮女裝，因為大家相信這只是一時用來娛樂大眾的行為，《鐵獅玉玲瓏》扮裝秀就是一個例證。可是在現實生活中，國內某知名藝人扮裝逛百貨公司，就會被媒體渲染成「變態」或「心理有問題」。

至於「變性」，不僅展現不同的性別外貌，也認同不一樣的性別身份與身體，往往希望透過外科手術讓身心合而為一。在現今的精神醫學裡，變性是一種病態，但如果把視野放在全世界形形色色的社會文化上，變性不過是多元性別表現的一部份。「變性手術」是非常重大的決定，不管對人際關係、社會地位、工作、家庭及情感，都有重大的影響。變性朋友可以藉由精神醫師的協助，一步步克服生活上的難題，過渡到另一個性別身份。

然而最後要提醒的是，我們並不嘗試去「定義」什麼是「跨性別」，只是試著以我們所理解的現狀，去勾勒出「跨性別」的輪廓，讓世人能真正踏出認識的第一步。

三、性別光譜：

| 項目 | 類別 | 屬性 | 議題 |
|------|----------------------------------|------------|------------------------|
| 生理性別 | 生理性別 Sex | 公 光譜地帶 母 | 女男平權 |
| 性別認同 | 性別認同 Gender Identity | 男 光譜地帶 女 | 跨性別議題 包括娘娘腔 與男人婆 |
| 性別氣質 | 性別氣質 Gender Qualities | 陽剛 光譜地帶 陰柔 | |
| 性傾向 | 性傾向 Sexual Orientation | 女 光譜地帶 男 | 同／雙性戀 |

教具需求

繪本故事投影片、學習單(問題設計)、電腦及投影設備

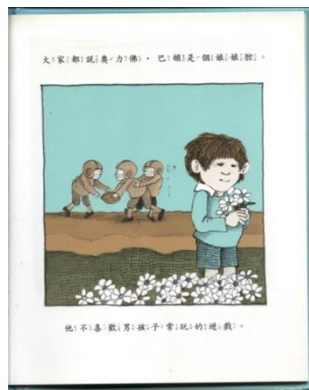
《奧利佛是個娘娘腔》 繪本簡報 p.1~p.8



1



2



3



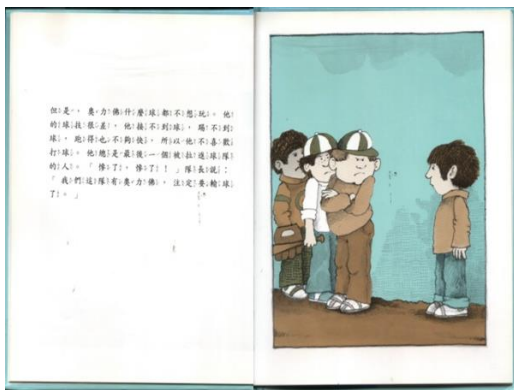
4



5



6



7



8

《奧利佛是個娘娘腔》 繪本簡報 p.9~p.16



9



10



11



12



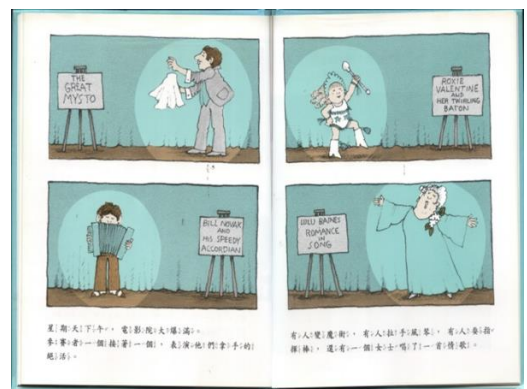
13



14

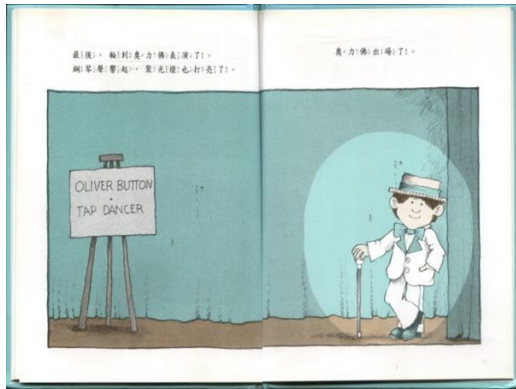


15



16

《奧利佛是個娘娘腔》 繪本簡報 p.17~p.24



17



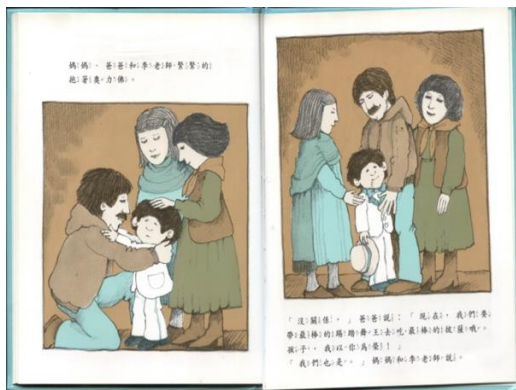
18



19



20



21



22



23



24

性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

八、男女蹺蹺板

■ 設計者：胡毓洋 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------|------|
| 活動名稱 | 男女蹺蹺板 | (自訂) |
| 適合年級 | 7-9 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、導師時間 | |
| 活動時間 | 45 分鐘 | |

*媒材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|---|-------------------|
| 資料來源 | 一、自編教材 二、構想取材：國中梯_男女蹺蹺板 https://www.slideshare.net/elvachang/ss-16640617 | 檔名 網址 (超連結) |
| 媒材類型 | 團體遊戲 | |
| 適用人數 | 至少需要 3 個人 | |
| 內容簡介 | 以分辨圖像人物性別的遊戲，帶入「性別刻板印象」的探討，釐清同學們對性別特質模糊而不正確的刻板觀念，引導學生體認性別刻板印象對個人發展和學習的影響，打破錯誤的性別刻板觀念並建立正確的態度，尊重多元包容差異 | |

*教學說明：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|-------------|--|-------------------------|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 性別認同 |
| | 次要概念 | 多元的性別特質 |
| | 能力指標 | 1-4-4 辨識性別特質的刻板化對個人的影響。 |
| 教學過程 | 一、玩遊戲： (一) 說明遊戲規則： 1. 先在地上畫上兩個大圈，一個代表男生，一個代表女生。 2. 先請全部的學生站在圈外，放出投影片後，讓學生猜測圖片的人物是男是女，五秒內選定，站到所屬的圈內。 | |

3. 再過五秒後，放出完整的圖，公佈答案。
4. 答錯者，退出圈外安靜蹲下；答對者，則可以繼續，進行十題後，還留下來的同學為贏家。

(二) 開始玩遊戲：

1. 依規則開始玩遊戲，回答十題後，找出最後勝利者。
2. 表揚獲勝的同學，並請其分享心得。
3. 請猜錯的同學，分享過程中所遇到的困難。

二、發現問題：

玩過遊戲之後，你發現了什麼？

- (一) 在剛剛的活動中，獲勝的同學，請分享你是如何判斷投影片中人物的性別的呢？
- (二) 猜錯的同學，請說說看你在判斷男女性別的過程中，遭遇到什麼困難？
- (三) 聽到同學的判斷依據和遭遇的困難，其中有哪些部分是受到了性別刻板印象的影響？。

三、討論澄清：

- (一) 分享個人以往在發展與學習上所受性別刻板化影響和限制，說出一件自己切身最難忘的經歷，並尋求臺下同學回饋，給予建議與做法。
 1. 學生先分組討論，再徵求個人自由上台報告。
 2. 此時老師要從旁營造安全而溫暖的環境氣氛以利同學們敞開心房進行真實、真誠的分享！老師盡量多以：支持、肯定、接納的字句作引導。

四、建立觀念：

- (一) 性別刻板印象，是人們對男性或女性角色特徵的固有印象，以及對性別角色的期望和看法。它是對社會人群極為簡化的性別分類，它是一個社會隱形的標籤，它規範你「怎樣才是完美的男人/女人」，然而卻常常與事實客觀不符合，因此又稱性別偏見。
- (二) 我們應該正視身邊的每一個人的特質，具有多元的

| | | |
|------|---|--|
| | <p>面貌，如：可以勇敢、也可以溫柔，不該以性別角色定義任何人。</p> <p>(三) 不管男人女人，我們都該打破框架，不讓任何事物定義自己，勇敢實現自己的與眾不同。</p> | |
| 教具需求 | 圖片檔、遊戲規則、提問簡報、投影科技設備 | |


性別平等教育遊戲媒材融入領域教學活動設計說明表

九、遇見豐富的自己

■ 設計者：林采萱 輔導員

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|-----------|------|
| 活動名稱 | 遇見豐富的自己 | (自訂) |
| 適合年級 | 5-9 年級 | |
| 運用領域 | 綜合活動、班級輔導 | |
| 活動時間 | 45 分鐘 | |

* 素材內容：

| 項 目 | 說 明 | 備註 |
|------|--|----|
| 資料來源 | <p>真心話不冒險 2.0 ASK NYTHING 遊戲盒</p> <p>遊戲設計：洪建全 /C. C. Hung</p>  | |
| 資源類型 | 桌上遊戲 | |
| 適合對象 | 適合 8 歲以上，4~10 人玩 | |
| 內容簡介 | <ol style="list-style-type: none"> 「真心話不冒險」，是一款交流生活經驗的派對遊戲。因為是匿名，所有人都可以提出各式各樣的問題，並在保有隱私的前提下，猜測有多少人的想法跟你一樣。你將會發現，原來「好奇心」是驅動相互理解的動機。 透過遊戲，提問性平問題，讓學生思辨與表達，以促進師生互相了解，作為課堂上引發「性別認同」學習動機的小活動，引導學生能了解並接納自己的性別特質。 | |

*教學說明：

| 項 | 目 | 說 明 | 備註 |
|-------------|------|---|-------|
| 性別平等 教 育 | 主要概念 | 性別認同 | |
| | 次要概念 | 多元的性別特質 | |
| | 能力指標 | 1-4-5 接納自己的性別特質 | |
| | | <p>一、分組遊戲：</p> <p>(一) 學生隨機分組，每組 4 人。</p> <p>(二) 介紹遊戲玩法及計分方式。</p> <p>(三) 玩遊戲：</p> <p>1. 出題：出題者問一個是非題……</p> <p>例 Q1. 你喜歡現在的自己嗎？</p> <p>Q2. 你覺得自己是溫柔的人嗎？</p> <p>Q3. 你覺得自己是堅強的人嗎？</p> <p>Q4. 你希望自己是溫柔又堅定的人嗎？</p> <p>Q5. 單論外表，大家覺得我是在場的人當中的前三名嗎？</p> <p>Q6. 你曾經被同性告白過嗎？</p> <p>Q7. 你是否有交情非常好、但不曖昧的異性朋友</p> <p>Q8. 你喜歡同性，勝過異性嗎？</p> <p>Q9. 如果可以選擇，你想變成不同性別嗎？</p> <p>Q10. 你覺得台灣社會整體而言，是歧視同志的嗎？</p> <p>Q11. 當你面對心思細膩的男生，你會批評他是「娘娘腔」？</p> <p>Q12. 當你面對豪邁率性的女生時，你會批評她是「男人婆」</p> <p>並排擠對方嗎？</p> <p>2. 投票：大家用 0、X 卡進行「不記名投票」；將自己的答案蓋在面前或放入信封中，都不能給別人看喔。</p> <p>3. 下注：大家在在自己下注表猜測：你認為有幾個人打” 0”（猜測時要遮住答案，不要給別人看到）</p> <p>4. 開票：將所有人作答的卡片，洗牌以後再打開。下注有猜對幾張 0 的人，得 1 分。（洗牌才不會讓人知道彼此的秘密）</p> <p>5. 循環：這個流程結束以後，順時鐘換下一位玩家提問。</p> | 20 分鐘 |

二、發現問題：

玩過遊戲後，老師想請問同學們幾個問題？

(一) 你覺得自己最大優點是什麼？為什麼？

好相處 重視朋友 有特殊才藝 幽默風趣

其他：_____

(二) 你有哪些特質？請參閱下表，將你/妳認為自己所擁有的特質勾選出來：

★ 陽剛特質

粗獷的 嚴肅的 剛強的 主動的

支配的 靠自己的 善謀的 隨便的

幹練的 有雄心的 頑固的 冒險的

豪放的 獨立的 競爭的 武斷的

浮躁的 有主見的 深沉的 自誇的

好鬥的 膽大的 穩健的

★ 中性特質

服從的 大方的 守信的 風趣的

識趣的 理智的 機靈的 和氣的

多疑的 鎮靜的 負責的 樂觀的

健忘的 成熟的 聰明的 幽默的

老實的 好奇的 讓步的 誠懇的

挑剔的 任性的 奉承的 靈活的

★ 陰柔特質

溫暖的 慈善的 整潔的 甜蜜的

敏感的 溫柔的 順從的 被動的

純潔的 端莊的 心細的 文靜的

伶俐的 依賴的 動人的 純情的

同情心的 輕聲細語的 保守的 矜持的

膽小的 天真的 親切的 討人喜歡的

愛小孩的 害羞的 愛美的 愁善感的

| | | |
|-------------|--|--|
| | <p>(三) 以上列舉的性別特質，有沒有哪一項它是專屬於男生或女生的嗎？為什麼？</p> <p>(四) 請和同學互相分享一下，你們各自選了哪些？是不是每個人都有自己的豐富又多元的組合？</p> <p>三、討論澄清：</p> <p>(一) 請思考這是否存在：男生應該是什麼樣子？女生應該是什麼樣子？或者，根本沒有「應該」的樣板模式存在？</p> <p>(二) 你如何看待如：台灣蔡康永、「京爺」張芸京、前總統夫人周美青、擁有運動員陽剛身體卻蓄長髮、帶髮箍和耳環的貝克漢……等，你認為他們是不正常變態？還是正常的多元性別樣貌的展現？為什麼？</p> <p>四、建立觀念：</p> <p>(一) 無關乎生理性別，每一個人都具有多元的性別特質，陽剛的、陰柔的或中性的特質組合，都不盡相同。</p> <p>(二) 學習看見性別質的多元樣貌，跳脫「非男即女」二唯的性別框架，學習尊重、包容並平等對待每一個獨一無二的個體，共同營造尊重多元差異的友善環境。</p> <p>(三) 藉由認識自我，接納自我，進而學習自我肯定；能夠描述自我的特質、覺察與他人的異同，並能喜歡自己：「我跟你不一樣」、「我們雖然有差異，但可以和平共存」是現代公民重要的學習課題和必備的素養。</p> <p>(四) 一個健康的人應該突破傳統限制，培養剛柔並濟的性別特質，這是較能符合現代社會需求的人格特質，在青春期階段也能有較好的適應力，以因應生長發育的挑戰。</p> | |
| <p>教具需求</p> | <p>真心話不冒險遊戲盒、遊戲規則、提問簡報、投影科技設備</p> | |