

彰化縣 111 年度精進特殊教育教學品質研發成果徵選

作品說明書

參賽組別	<input type="checkbox"/> 自編教材組 <input checked="" type="checkbox"/> 自製教具組 <input type="checkbox"/> 輔助科技／數位學習教學軟體組
作品名稱	性別平等大富翁-12 年國教性別平等教育議題
適用對象	國中特殊需求學生或普通班學生
設計動機	<p>國中時期的學生正處於青春期的階段，會經歷身體發育、心理上的轉變，以及出現第二性徵，並開始具備生育能力，其中男生和女生的第二性徵發展並不相同，男生可能出現喉結，女生可能面臨生理期的狀況，而相同的是因為賀爾蒙的影響，情緒容易波動，臉上開始長青春痘…等。國中時期的學生也將面臨情竇初開的可能，因此建立學生性別平等的概念為現今教學重要的議題之一，考量特殊需求學生認知能力與生活經驗限制，決定設計一套與性別平等教育相關教具，利用重複學習、情境模擬等方式融入桌遊，以利引導學生學習性別平等相關知識。</p> <p>桌遊設計以 12 年國教性別平等教育議題中的學習主題為主軸，融入家喻戶曉的大富翁遊戲，大富翁遊戲可以說是在眾多桌遊中典型的代表，容易上手並具有趣味性，多數人對於大富翁均有遊戲經驗與興趣，在遊戲中藉由答對問題給予錢幣答錯不懲罰，進而達到正增強作用，並鼓勵學生勇敢回答不怕答錯。</p>

一、內容概述

本教具為融入十九項教育議題-性別平等教育為發想，性別平等教育學習目標在於理解性別的多樣性，覺察性別不平等的存在事實與社會文化中的性別權力關係；建立性別平等的價值信念，落實尊重與包容多元性別差異；付諸行動消除性別偏見與歧視，維護性別人格尊嚴與性別地位實質平等，作者考量特殊需求學生認知能力與生活經驗限制，將本教具著重在引導學生建立以下概念：青春期兩性特徵及個人衛生保健、男女特質大不同、特別的愛給特別的你，以下為各觀念說明

1. 青春期兩性特徵及個人衛生保健(20 題)：主要引導學生了解青春期因賀爾蒙變化發展第二性徵、覺察同學間個別差異及多元性、培養學生喜歡自己尊重他人的態度，並結合生活教育，教導學生兩性器官的基本構造，並建立學生正確保護觀念，EX：女生上廁所後由前往後擦拭、男生上完廁所要將陰莖抖乾淨、建立身體界線保護自己尊重他人。(對應 12 年國教性別平等教育議題中的學習主題：身體自主權的尊重與維護)

2. 男女特質大不同(20 題)：引導學生建立性別是多元的，即使相同性別間也會有個別差異，利用遊戲引導學生了解自己個人特質、喜歡自己並且尊重他人，男生可以很細心溫柔成為家事高手，女生可以活潑外向勇敢地做自己。(對應 12 年國教性別平等教育議題中的學習主題：性別角色突破及消除性別刻板印象、生理性別、性傾向、性別特質與性別認同多樣性的尊重)

3. 特別的愛給特別的你(20 題)：利用性別大不同桌遊模擬情境，引導學生若遇到性騷擾、性侵害、性霸凌的情況該如何解決？並引導學生正視自己的情感需求、肯定情感發展的價值與經驗、在關係中自我成長，並且在互動關係中，能表達自我及同理他人，展現自主與尊重的情感互動，以發展良好的平等溝通與處理情感挫折的能力。

(對應 12 年國教性別平等教育議題中的學習主題：性騷擾、性侵害與性霸凌的防治、性別權力關係與互動)

內容概述
(含製作過程)

二、製作過程：

遊戲發想：以 12 年國教性別平等教育議題為發想後，開始著手製作性別平等大富翁桌遊，以大富翁遊戲為概念製作遊戲底板 x1、骰子 x2、機會卡牌 x84、題目卡牌 x80、錢幣卡牌 x120、人偶 x4。

製作過程：

步驟(1)選定主題(性別平等教育議題)

步驟(2)設計桌遊遊玩及遊戲規則(大富翁)

步驟(3)蒐集性平相關內容

步驟(4)設計桌遊內容：遊戲底板 x1、機會卡牌 x84、題目卡牌 x60、錢幣卡牌 x120、人偶 x4(運用家裡現有材料)、骰子 x2(運用家裡現有材料)、收納盒(運用家裡現有材料)

步驟(5)著手製作桌遊

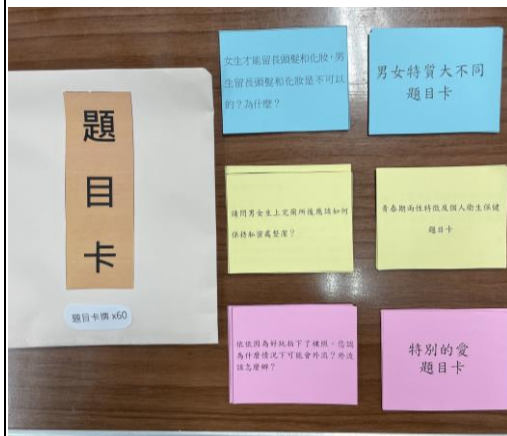
步驟(6)完成桌遊



遊戲底板大小 48cmX48cm



收納盒 22cmX15cm



收納袋及各式配件、卡牌

<p>使用方式 (含教學活動及評量方式)</p>	<p>一、使用方式(卡牌介紹)</p> <p>題目卡使用說明：配合遊戲底板抽取對應題目卡並回答問題，答對者可得 100 獎勵金，答錯不倒扣。</p> <p>機會卡使用說明：pass(可暫停回答一次)、求救(可請關主或同學代為回答)、提示(請關主給予提示)、迴轉(請上一位同學代為回答)、技能卡(可指定和任一同學交換人偶位置)</p> <p>遊戲說明：</p> <p>遊戲開始前每人得到 1 張 pass 卡及 1 張提示卡，並選定一個代表自己的人偶，放在起點上，猜拳決定擲骰子先後順序，擲骰子決定往前幾步並回答遊戲底板上對應題目(題目重複出現時，盡量回答不一樣的答案)，答對者可得 100 獎勵金或抽一張機會卡，若抽到開放性題目無固定答案的題目，由教師自行決定學生的回答是否通過，答題有困難者可使用機會卡，但該題則無法得到獎勵金，每繞完一圈抵達終點時可得 100 獎勵金，遊戲結束時計算積分。(本教具可分為個人或小組進行遊戲，由授課老師自行決定)</p> <p>二、教學活動及評量方式</p> <p>遊戲開始前詢問同學是否曾經聽過或者被說過「你是男生耶！怎麼能哭？」、「妳是女生耶！怎麼可以坐沒坐相？」請同學說說自己的經驗及感受，彼此腦力激盪交換想法，老師可以藉此瞭解同學對於性別平等的先軛知識有多少，設計者考量到學生的身心特質及學習狀況，因此在遊戲中設計機會卡，過程中學生對於回答問題出現困難者，可藉由機會卡度過困難，享受遊戲的樂趣及成就感，在回答問題過程中，培養學生自主學習、建構解決問題及互相幫助的能力。教師可從遊戲過程中觀察學生對於機會卡使用頻率及最後積分的多寡，若學生愈來愈少使用機會卡，且遊戲結束時積分很高，代表學生對於性別平等教育有一定的認知，最後希望學生在遊戲中熟練性別平等教育的各種狀況，並且在實際生活中也能運用自如，達到「看見多元、尊重差異、實踐尊重」。</p>
------------------------------	---



抽取卡牌

回答題目

具體學習成效佐證

教學遇到的困境與改進：

1. 遊戲中放入兩顆骰子，因學生程度差異，無法快速計算兩顆骰子相加的數，教學者之後會依學生程度決定給予骰子的數量
2. 同學表示題目難易度沒有問題，但授課過程發現有些題目需要請學生唸出以下段落，因學生程度差異，有些學生無法完整唸出句意，經教師提示後願意仿說，而程度稍好的同學經教師提示後便能獨立唸出句意，教師可依學生程度進行題目增減或者抽離需唸出段落的題目。

教學心得：

因字數有限，在此簡短說明請多包涵，這次授課學生為學習障礙學生，引起動機時詢問同學是否曾經聽過或被說過「你是男生耶！怎麼能哭？」、「妳是女生耶！怎麼可以坐沒坐相？」大多數同學的回答都是有過類似經驗，有位男同學回答令我印象深刻：「就算我是男生我也會痛啊！很痛為什麼不能哭？」其他同學也表示有過這種不舒服的感受，引起動機後學生十分投入在遊戲中，同學對大富翁均有遊戲經驗與興趣，大富翁遊戲採累積積分制，激起學生勝負慾，對於不是那麼容易回答的題目，也不會輕易使用機會卡，對於真的不會的題目，由老師提示後也能大致回答出來，並且願意仿說，身為一位特教老師，看見學生熱愛學習，對我來說是一件非常難能可貴的事！