**新北市106學年度第一學期性別平等教育輔導團**

**性別平等教育議題學習活動設計**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 教學主題 | 玩具分享日 | | | 教學時間 | | 40分鐘 | |
| 適用對象 | 二年級 | | | 教材來源 | | 自編 | |
| 教案設計者 | 金龍國小楊小梅 | | | 教學者 | | 楊小梅 | |
| 學習設計理念 | **一、設計動機**  “為什麼我要玩車子同學覺得我很奇怪?”、”我喜歡粉紅色Hello Kitty  ，媽媽不准我買，為什麼?”、”我想買機器人，媽媽叫我換娃娃，我聽話，可是心裡不舒服，娃娃玩一次就不玩了”。在一次課堂中，聽到學生分享時提出困惑，當下學生間有不同的想法，大多也都認為大人要尊重孩子，玩具沒有分男女生，但也有堅持要聽從大人的話等，雖然利用課程做了價值澄清，可是也看到在臺灣環境下，以顏色和玩具種類加深了性別刻板印象，而辨識性別刻板印象教育目標仍有一段距離。  「如果你要給一個小男孩或小女孩買玩具，你首先會想到什麼？  」，從電視廣告或玩具DM中，看到給男孩的玩具以機器人、挖掘機  、車子、益智遊戲或具競爭性等玩具，而給女孩的就是洋娃娃、廚具類、扮家家酒、閃亮手環或是KITTY等粉紅色系列玩具。在生活中，這些小小視覺、聽覺的影響，無形中烙印在孩童身心裡，也加深性別刻板印象。  在一次偶然機會中，看到”美國大型百貨企業將除去玩具性別標誌”的報導，在這之前，美國大多百貨公司均會在銷售區域加上提及性別的標誌及以顏色壁紙標示區域。儘管業者稱其安排是為讓消費者有更多訊息以便購物  ，但不少顧客對這樣解釋不以為然，認為有性別暗示，於是承諾在孩童寢具區及玩具區除去「男孩」和「女孩」的性別標誌，改以「孩童」標示，除了更換提及性別的標誌外，更會去除貨架後所使用壁紙的顏色。要改變企業的行為，消費者的力量是不容忽視，所以英國有家長在網上成立Let Toys be Toys Campaign，對抗企業以性別作目標的銷售策略，讓書本及玩具變回純綷玩樂、啟發思考創意的玩意，讓孩子可自主選擇覺得合適自己的書本及玩具。由外國例子看到家長對性別刻板的敏銳度，反觀國內還在用玩具選擇權影響孩子，身為教育人員的我們，責任更顯得重要。  從教學現場、家庭或是社會環境下，從玩具選擇或是分享過程中，處處看到孩子性別刻板印象。如果從低年級以玩具分享課程中，讓學生做省思或價值澄清，學習尊重他人與勇敢表達自己想法，而不受性別限制。  **二、教材分析**  根據著名心理學家 Erik Erikson 於 1950 年所提出兒童身心發展軌跡的理論，國小低年級學生才慢慢對成人及同伴意見顯出敏感，情緒易於接受暗示或指導，是非的辨別是從成人的態度、語言或表情察知的，認為受到讚許是對的，受到責備是錯的。由此可知低年級學生在社會、情緒與道德發展受成人影響很大，如果在玩具選擇上受到性別暗示或指責，則會限制孩童的視野和發展。  在臺灣玩具和顏色仍受性別影響，如果在孩童能分辨與同儕互動機會多的同時，實施辨識性別刻板印象課程活動，藉由教育的力量，讓學生知道選擇玩具時，每個人都是獨立的個體，學習尊重與同理。本教案於國小低年級實施，期望在「玩具分享日」課程中以媒體廣告與對玩具選擇中讓學生觀察、討論與省思玩具對自己的意義，以兩兩討論分享的方式，表達自己想法並學習聆聽同儕的分享，讓學生發現自己對玩具選擇以及顏色的自主性，不受顏色的迷思，尊重他人對玩具的選擇，勇敢表達自己的想法。  **三、核心概念**  「玩具分享日」核心概念以辨識性別刻板印象，在十二年國教總綱中性別平等教育核心素養為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。對應12年國教學習主題與實質內涵上，性別平等教育學習主題主要著重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；性別平等教育實質內涵為解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象，對應相關能力指標3-3-1解讀各種媒體所傳遞的性別刻板化。由此看出性別刻板印象為高年級能力指標，但呼應現場教學與環境影響，要學生解讀之前，若在低年級與生活情境中從觀察到發現，覺察性別刻板印象，期許能自省，勇於表達自己的想法，尊重他人的選擇不受性別限制，為中年級辨識與高年級解讀各種媒體所傳遞的性別刻板化，相信更能達到教育目的。  **四、學習策略**  十二年國教課程以「自發」、｢互動｣及｢共好」為理念，強調教育目的為培養自發主動的學習者，並勾勒出「成就每一個孩子—適性揚才、終身學習」的願景；為培養學生「自主行動」、「溝通互動」、「社會參與」等三大面向核心素養為導向，在「玩具分享日」低年級性平課程中，以「系統思考與解決問題」、「人際關係與團隊合作」、「符號運用與溝通表達」等三項為課程內涵與教學規畫，期許學生能思考、團隊學習、溝通表達與聆聽分享過程中，辨識性別的刻板印象，為達到其目標，學期策略如下:  問思與討論：問思教學是師生間的對話，分組討論則是同儕間的對話。  教師藉由發問的技巧，激勵學生反思和判斷，提供開放性的題  目，由淺入深的引導，對學生的發言給予等待和鼓勵。  分享與對話：在適當的引導和協助下，讓學生自行對話分享，在課程中發揮想  像力和判斷力。  多媒體教學：運用視聽多媒體教學輔具，提出關鍵詞，讓學生從欣賞影片過程  中，找尋相關線索，以作為後續討論依據，增加學習動機。  性平四層次提問策略：第一層次~事實Fact、第二層次~感受Feel、第三層次  ~發現 Find、第四層次~將來Future  教師角色:聆聽、串聯、回歸􀁱 􀁲 | | | | | | |
| 性平概念分析 | 主要概念 | 次要概念 | | | | | |
| 資源的運用 | 資訊、科技與媒體資源的運用 | | | | | |
| 性平議題  能力指標 | 3-3-1解讀各種媒體所傳遞的性別刻板化。  低年級覺察性別刻板印象，中年級辨識性別刻板印象與高年級解讀各種媒體所傳遞的性別刻板化。 | | | | | | |
| 12年國教  核心素養 | 總綱核心素養項目 | | 性別平等教育核心素養 | | | | |
| B2科技資訊與媒體素養 | | 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 | | | | |
| 12年國教  學習主題與  實質內涵 | 性別平等教育學習主題 | | 性別平等教育實質內涵 | | | | |
| 科技、資訊與媒體的性別識讀 | | 性E7解讀各種媒體所傳遞的性別刻板印象 | | | | |
| 學習目標 | 一、能學習尊重他人的發表。  二、能表達自己的想法，不受性別的限制。  三、能覺察媒體所傳遞的性別刻板印象。 | | | | | | |
| 學習資源 | 玩具圖卡、便利貼、彩色筆 | | | | | | |
| 學習活動  流程分析 | 一、引起動機:觀看廣告影片，讓學生觀察影片內容(小男生小女生購買  的玩具)，與生活連結，分享生活經驗中得到玩具的心情。  二、發展活動:由歌曲過程中，讓學生選擇自己最想要玩的玩具，教師觀察學  生選擇玩具種類。  並將玩具圖卡張貼在黑板，讓學生將想要玩的玩具圖卡下  貼上自己號碼，統計學生對玩具選擇的人數比例，找出具  性別刻板印象的玩具，與同一玩具不同性別選擇做討論與分享，  讓學生省思環境中玩具、顏色所造成的性別刻板印象而有所覺  察，進而尊重自己與他人的玩具選擇權。  三、統整活動:教師統整本節課重要概念進行總結。 | | | | | | |
| 學習目標 | 學習活動 | | | | 學習時間 | | 學習評量 |
| 能表達自己的想法  能覺察媒體性別刻板印象  能學習尊重他人的發表  能表達自己的想法  能學習尊重他人的發表  能表達自己的想法，不受性別限制  能覺察媒體性別刻板印象 | 壹、課前預備:  教師準備8種玩具A4圖卡各1張。  貳、引起動機  一、我與「玩具廣告」  (一)教師播放玩具廣告影片，請學生觀看。    (二)教師請學生先回應影片看到內容  提問:廣告中，小女生(小男生)想要買什麼玩具?  (女生買芭比娃娃、kitty；男生買機器人、直升  飛機..)  (三)請學生分享生活經驗中得到玩具的心情  提問:你曾經像廣告中的男女生一樣，得到相同的禮  物?分享一下他們是怎麼得到的?得到他們的感  覺怎麼樣?(是開心、是…，若學生提到不好經  驗(自己跟廣告中男女生選擇不一樣)，做追問)  叁、發展活動  一、我的玩具在這裡  (一)教師活動說明:教師拿出5種玩具圖卡，請學生選  擇最想要玩玩具，在唱完歌曲(1.2.3.4.5我的玩  具在這裡)歌曲時，走動排在該玩具圖卡學生前面  (二)活動開始，教師依學生選擇狀況決定歌曲重複唱  的次數，過程中提醒學生注意安全。  (三)請選擇同一個玩具玩的學生，互相打招呼。  \*教師觀察學生最想要玩玩具的種類  二、我可以自己選擇玩具  (一)教師將6張玩具圖卡貼在黑板上，每位學生發下  6張貼紙(男生黃色，女生綠色，貼紙上寫上號碼  )，請學生到黑板選擇自己想要玩的玩具圖卡下貼  上貼紙。  (二)教師統計貼紙數，可分別統計該玩具男女生比例  (三)教師從學生選擇中，找出具性別刻板印象的玩具  ，與同一玩具不同性別選擇做討論與分享。  例如結果:粉紅色芭比女生人數比較多，男生…。  變形金剛男生人數比較多，女生…。  提問:選擇想要玩芭比(變形金剛)的同學分享一下想要  玩的原因。  (教師可以從學生回答做深入追問是顏色?玩具種  類?受同儕影響?受環境影響?...)  (四)教師提出問題，請學生倆倆討論  1.想要玩的玩具而獲得的心情  2.想要玩的玩具而無法獲得的心情  (如果想玩怕被同學笑的心情)  (五)教師找幾位學生分享討論內容與心情  三、我可以勇敢選擇也可以尊重別人選擇  (一)教師播放三歲小女孩對玩具的看法，讓學生省思  環境中玩具、顏色所造成的性別刻板印象而有所  覺察。    (二)教師進行歸納:肯定學生提出想法，讓學生能同理  玩具選擇因人而異，沒有對與錯，只有不同，學  習尊重他人選擇。  ●教學小提醒:  教學過程中，教師未提到性別刻板印象，而由教學  活動讓學生發現。同時學生因為家庭教養方式不同  ，性別刻板印象有所不同，教師藉由教學活動內容  讓學生思考與辨識，進而有所行動。在課程結束後  ，若學生性別刻板印象仍存在，可利用相關課程融  合，潛移默化，非一次就能完成指標，以避免造成  學生同儕壓力。  肆、綜合活動-教師統整:  一、玩具的意義是增加同學互動與情感連結。  二、玩具是沒有區分性別和顏色，自己可以選擇想要  玩的玩具，不受廣告或媒體影響。  三、尊重他人的選擇玩具權，不做批評。 | | | | 7min  5min  20min  4min  4min | | 認真參與課程  專心觀看  分享發表  認真參與課程  認真參與課程  專心聆聽  小組討論  分享發表  專心聆聽 |
|  |

**新北市104學年度第一學期性別平等教育**

**課程與教學輔導團分區教學演示教學省思記錄單**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 教學演示日期 | 2018年5月25日 | 教學演示學校 | 雙和區網溪國小2年6班 |
| 教學主題 | 玩具分享日 | 教學版本 | 自編 |
| 教學者 | 楊小梅 | 服務學校 | 金龍國小 |
| 1. **教學省思：**   在教學過程中，因為時間壓力，對於學生回應等待時間不夠，對於學生發表內容並未做  進一步追問，錯失釐清學生想法。教案設計以玩具玩主軸，對於玩具、顏色與性別連結需要再讓學生多一些發表，避免因為教學者自己的想法窄化學生思考。  對於學生舉手發表，應該多給予公平機會，尤其在前排左右兩側，多轉動身體，關注學生表現。  **貳、學生學習過程的觀察(教學設計與教學流程)：**   1. **一、教學者的覺察**：   (一)教學設計對焦學習目的  本教案分三部分:我的玩具在這裡、我可以自己選擇玩具、我可以勇敢選擇也可以尊  重別人選擇活動，以廣告、玩具選擇與感受分享等，對焦學生對性別刻板印象覺察，  以及勇敢表達自己選擇也可以尊重別人選擇，不受別限制。  (二)教學流程修正學習中心  修正發展活動「我可以自己選擇玩具」討論方式，根據學生選擇與統計，課程發表  中，給予更多時間分享想法，並根據回答做進一步追問，以釐清學生刻板印象覺察。  **二、學習者的反應：**  (一)透過課堂觀察者，發現學生學習困難  試教時，課程觀察員發現很多組學生似乎沒有進行討論，而是由其中一人一直表達，  學生對教師提問理解度不夠，無法參與討論，並且學生發表容易受同儕影響。主教  者行間巡視時，著重在回覆學生的疑問，或觀察學生是否有回答的困難，當場進行  引導與說明，無法多元角度的去看到學生的狀況。非常感謝在課堂中，有著教學夥  伴們善意的眼睛，回饋提供建議讓教學者能調整學習實施策略。  (二)了解班級經營脈絡，修正教學模式採用  依據教學者了解，學生平常上課喜歡發表，但因為低年級學生，對於倆倆討論仍受  限於能力問題，需要利用平時班級課程演練，逐步強化學生與人交流活動。  教師提問要更簡短明瞭，並根據學生回答再做追問，以釐清學生的想法。   1. **三、觀察者的建議**： 2. (一)教育巨擘提點，修正教學模式   顏色與性別刻板印象連結可以再做追問，評估學生因為顏色導向功能需求，例如:  黑色不怕髒、綠色去野外，白色清涼等而非性別刻板印象。  (二)學習策略設定，因應班級模式  教材設計良好，卻未能達教學效果。因為教學者與學生互動時間不夠，對學生表現  具保留態度，有些可以追問的內容，給予學生更多思考與討論空間，因為學生不回  答而跳過，錯失釐清的機會。教學活動設計例子可以更多元，學生發表可以等待一  些時間。  **參、網溪國小教學演示相片**： | | | |