

2024/25 價值觀教育傑出教學獎
教學計劃

學校資料

學校：石籬天主教小學

教師姓名：張格爽、馬穎嫻

主題：性教育

年級：小五

學習領域／科目／跨學科範疇：小學人文科

預期學習成果：

知識：	1. 性別的定義 2. 認識甚麼是「性別定型」，從而明白「性別平等」的意義。
共通能力／技能：	溝通能力、慎思明辨能力、創造力、自學能力
價值觀和態度：	尊重他人、同理心、義德、真理
教學中凸顯的首要培育價值觀和態度（包括校本價值觀）：（最多4項）	尊重他人、同理心、義德、真理

教學流程

學習領域／科目／跨學科範疇：

人文綜合（性教育）-傳媒性意識

年級：

小學五年級

單元課題：

傳媒性意識

課次	課題	學習要點／內容 (請於本部份列出有關的價值觀)	學與教活動（時間）	教材／學習材料 (請選取其中一節教學／活動上載，並以黃色顯示)
第一節	認識傳媒中的性別形象	學習目標 學生能意識到傳媒中常見的性別刻板印象	1. 引入活動（5分鐘）： - 教師提問：「學生最喜歡的卡通角色是誰？」 - 與學生簡單討論這些角色的特點，如性別、外貌特徵、性格等。 - 簡介本節課的目標：認識卡通中的性別形象。 2. 展示卡通人物圖片（10分鐘）： - 向學生展示一系列不同性別的卡通人物的圖片。 - 要求學生仔細觀察每個角色的外表特徵，如髮型、體型、衣着等。	卡通人物圖片、工作紙

			● 教師提問：「這些角色的外表特徵是否與他們的性別有關？」 3. 簡介「性別刻板印象」（5 分鐘）： ● 教師解釋何謂「性別刻板印象」。 ● 教師指出在大眾傳媒中，角色形象常受刻板印象影響。 4. 小組討論（15 分鐘）： ● 學生分成四人一組，每組分配一些卡通角色圖片。 ● 要求小組討論並記錄每個角色的性格特點，如勇敢、溫柔、聰明等。 ● 引導學生思考這些卡通形象是否反映了現實生活中的人，以及這些形象與角色性別之關的關係。 ● 邀請小組分享他們的觀察和討論結果。 5. 總結與反思（5 分鐘）： ● 總結課堂討論的要點，強調性別刻板印象的影響。 ● 鼓勵學生在日常生活中留意大眾傳媒中為人物角色塑造的性別形象，多反思這些刻板印象為人們帶來的影響。	
第二節	分析廣告中的性別定型	<u>學習目標</u> 學生能分辨出廣告中的性別定型	1. 引入活動（5 分鐘）： ● 提問學生最近看過的廣告，並簡單討論廣告中的角色的形象，包括性別、外貌、行為、說話等。 ● 簡介本節課的目標：能分析廣告中的性別角色，辨別角色之間有否被性別定型。 2. 介紹「性別定型」的概念（10 分鐘）： ● 播放一些明顯展示性別角色的廣告片段。 ● 要求學生注意廣告中男性和女性角色的行為和特徵。 3. 小組討論（10 分鐘）： ● 學生分成四人一組，討論廣告中男女角色的不同之處，例如他們的衣着及行為是怎樣的？ ● 邀請學生作出匯報。 ● 教師追問：「這些廣告角色的形象與我們平日生活所看見的人物形象相同嗎？如不相同，有甚麼不同之處？」 ● 邀請小組分享他們的觀察和討論結果。 4. 反思（10 分鐘） ● 要求學生個別完成反思工作紙，思考如果廣告中的性別角色	廣告影片、反思工作紙

			對調，情況會有什麼不同。 5. 總結（5 分鐘） ● 總結甚麼是「性別定型」。 ● 讓學生反思傳媒中的「性別定型」對人物現實生活的影響。	
第三節	童話故事大改造	<u>學習目標</u> 學生能重新思考傳統故事中的性別角色定型	1. 引入活動（5 分鐘）： ● 教師提問學生最喜歡甚麼童話故事，並簡單討論故事中的角色。 ● 簡介本節課的目標：讓學生重新思考童話故事中的性別角色。 2. 認識童話故事中的性別角色定型（10 分鐘）： ● 教師提問：「故事中的主角有甚麼特點？」 ● 可提示學生注意故事中性別角色的行為和特徵。 （童話故事舉隅：《灰姑娘》、《睡公主》、《白雪公主》、《美人魚》） ● 教師追問：「這些角色的表現是否符合現實生活中的性別角色？」 3. 改編童話故事（20 分鐘）： ● 學生分成四人一組，改編童話故事的情節及結局。 ● 邀請小組分享他們的觀察和討論結果。 4. 總結與反思（5 分鐘）： ● 總結課堂討論的要點，強調重新思考性別角色的重要性，提醒學生每人的性格都不同，不要因為他的性別而判斷一個人的性格及表現。	童話故事書、討論工作紙
第四節	職業無分性別	<u>學習目標</u> 學生能打破對職業的性別刻板印象	1. 引入活動（5 分鐘）： ● 教師提問：「學生未來想從事的職業是甚麼？」 ● 簡單討論這些職業的特點及所需要的技能。 ● 簡介本節課的目標：學生能打破對職業的性別刻板印象。 2. 角色扮演（15 分鐘） ● 學生隨機抽取職業名稱卡片，然後扮演這些職業的角色。 ● 鼓勵學生思考和展示這些職業的日常工作。 3. 簡介「職業性別刻板印象」（10 分鐘）： ● 教師提問：「剛才同學所扮演的角色有甚麼特點？哪些職業被認為是男性或女性專屬的？」	職業名稱卡片、討論工作紙

			● 教師解釋何謂「職業性別刻板印象」，以及這些刻板印象的來源。 ● 教師提問：「這些觀念是否符合現實？」 4. 分享（5 分鐘） ● 請學生分享在生活中遇到的打破性別刻板印象的例子。 4. 反思（5 分鐘）： ● 總結課堂討論的要點，強調職業無分性別的重要性。	
第五節	玩具世界大探索	教學目標 1. 學生能理解玩具分類的性別意識。 2. 學生能夠設計一款性別平等的玩具，並分享設計理念。	教學流程 1. 課程導入（5 分鐘） ● 與學生重溫「性別」的定義。 ● 邀請學生進入玩具世界。 ● 場景設立：玩具世界因為性別定型而面臨危機，要學生擔當玩具世界中的不同角色拯救世界。 2. 整理玩具倉（理論講解）（10 分鐘） ● 代入角色：學生將會擔當玩具店的倉務員，利用小冊子內的貼紙頁或自由發揮，把原本雜亂的玩具倉收拾整齊。 ● 簡報提供概念：展示現實生活中玩具店的排列圖片協助學生理解玩具店常用的整理方式。 ● 邀請學生分享自己設計的玩具店。 ● 老師追問設計的原則，並邀請在場同學回饋。 ● 可以抽取一些含有性別定型的設計，或者利用簡報中的例子說明，玩具原來也存在性別意識。 3. 玩具店外貌大改進（10 分鐘） ● 播放玩具或者玩具店的廣告作為前置輸入。 ● 代入角色：學生將會擔任玩具店店面設計師，幫助煩惱的機器人重新設計店面。 ● 老師觀察學生的設計方式。 ● 邀請同學分享。 ● 針對店面的特點，例如：顏色、形式、關聯的廣告等等作出提問。 ● 帶出訊息：有時我們不自覺也會以性別定型的概念吸引別人，這種分類可能會限制孩子的選擇和想像力。 4. 設計活動（15 分鐘）	電腦以及投影設備 校本玩具世界大探索小冊子（含貼紙頁）簡報

			● 代入角色：玩具世界的居民對性別定型不滿意，於是你搖身一變成為玩具設計師，設計出性別平等的玩具，為這個世界帶來和平。 ● 讓學生在小冊子上畫好初稿，並分享設計理念。 ● 提供設計紙和材料，指導學生在家中完成設計。 延伸活動 ● 學生在家中可以與家人一起完成玩具。 鼓勵學生把玩具帶回校與同學一起遊玩，在玩的過程中說明設計理念以及不斷改進玩具設計。	
第六節	媒體中的外表迷思	教學目標 1. 學生能客觀地分析媒體中的外表標準。 2. 學生能夠製作一份「美的多樣性」海報，展示不同文化的審美觀。 3. 學生能辨識並討論不同文化中的審美標準，並能提出自己的觀點。	教學流程 1. 引入課題（5分鐘） ● 介紹今天的主題，並提問「你認為什麼是美？」 ● 學生分享自己的看法，並進行簡短討論。 2. 文化差異分析（10分鐘） ● 提供不同文化的美的定義與標準，並解釋其背後的社會文化影響。 ● 學生分組討論不同文化中的審美觀，並準備分享。 3. 海報製作（15分鐘） ● 指導學生如何設計「美的多樣性」海報，並提供所需材料。 ● 學生使用海報紙和圖片素材，創作自己的海報，展示不同文化的美的標準。 4. 海報分享（5分鐘） ● 組織學生進行海報展示，並引導其他學生進行提問與討論。 ● 學生展示自己的海報，並回答同學的問題。 5. 總結與反思（5分鐘） ● 總結今天的學習重點，強調慎思明辨的重要性。 學生分享今天的學習心得，並思考如何在日常生活中應用這些觀點。	簡報 海報紙 A3 顏色筆 顏色紙
第七節	網路世界中的性別	教學目標 1. 學生能理解網路遊戲中性別表現的多樣性。	教學流程 1. 引入課題（5分鐘） ● 提問：「你們有玩過網路遊戲嗎？你們覺得遊戲中的角色有什麼特點？」 ● 收集學生的想法，簡單記錄在白板上。	視乎學生認知程度，運用網絡遊戲的例子（如 Fortnite、Minecraft 等）

		2. 學生能夠角色扮演，練習正確的網路互動。	2. 介紹性別意識（10 分鐘） - 解釋「性別意識」的概念，即人們對性別角色的理解和看法。 - 分享一些常見的性別刻板印象（例如：男生喜歡打鬥遊戲，女生喜歡換裝遊戲）。 - 提出問題：「這些刻板印象是否真實？為什麼？」 3. 分析網絡遊戲中的性別角色（15 分鐘） - 顯示幾個網絡遊戲中的角色圖片或影片片段，讓學生觀察。 - 問學生： 「這些角色是男生還是女生？」 「他們的外觀和行為有什麼特點？」 「這些特點是否符合我們對性別的刻板印象？」 - 分組討論，每組選擇一個遊戲角色，分析其性別表現及可能的影響。 4. 性別平等的討論（5 分鐘） - 請每組分享他們的分析結果。 - 引導學生思考：如何在遊戲中促進性別平等？我們可以怎樣支持不同的性別表現？ 5. 總結（5 分鐘） - 強調性別意識在遊戲和現實生活中的重要性。 - 鼓勵學生在玩遊戲時，尊重每個人的性別表現，並挑戰刻板印象。 <u>延伸活動</u> - 鼓勵學生在家中與家人討論性別意識和遊戲中的性別角色。可以組織一個創意活動，讓學生設計一個性別平等的遊戲角色。	白板和白板筆 簡報
第八節	成為明智的媒體使用者	<u>教學目標</u> 理解媒體中的性別意識及其影響。 辨別媒體傳遞的錯誤性別意識資訊。 培養慎思明辨能力，學會負責任地使用媒體。	<u>教學流程</u> 1. 引入（5 分鐘） - 問學生：「回想過去幾節課，我們談及過哪些媒體呢？」 - 將已準備好的媒體字詞卡貼在黑板上，或者簡單記錄學生提到的媒體，並引導他們思考這些媒體對生活中性別形象的影響。 2. 重溫性別意識（10 分鐘） - 重溫性別意識的概念，包括刻板印象和性別角色。	電腦以及投影設備 媒體樣本（廣告、影片片段、社交媒體截圖等） 白板和白板筆 工作紙（包含問題和反思空間）

			● 分享一些常見的固有性別定型例子（如廣告中男性和女性的刻板形象）。 ● 問學生：「你們曾經在媒體中看到過哪些性別刻板印象？」 3. 媒體分析活動（15 分鐘） ● 分組活動：將學生分成小組，每組獲得一到兩個媒體樣本（廣告、影片片段等）。 ● 每組討論以下問題： i. 這個媒體傳遞了什麼樣的性別意識？ ii. 有沒有存在刻板印象？如果有，具體是什麼？ iii. 這種表現對觀眾可能產生什麼影響？ iv. 每組準備一分鐘的分享，分享他們的觀察和思考。 4. 總結與反思（5 分鐘） ● 每組分享他們的討論結果。 ● 引導全班討論：如何成為明智的媒體使用者，辨別錯誤資訊？我們可以怎樣在使用媒體時更負責任？ 5. 實踐與延伸（5 分鐘） ● 提出挑戰：讓學生在接下來的一周內，觀察他們所接觸的媒體，記錄任何他們認為有問題的性別意識表現。 鼓勵學生與家人或朋友討論他們的觀察，並分享學到的知識。	
--	--	--	--	--

教學設計說明（參賽隊伍可選擇以點列形式陳述，並以 600 字為限）

【請於此部份簡述教學設計亮點，可以包括但不限於教學內容的設計、價值觀和態度與學科的契合，創新的教學策略、跨科目或學習範疇的連繫，科組或功能小組間的協作，配合校情的學習元素等】

現今教育社會開始大範圍應用多媒體，因此，教育學生如何正確過濾資訊成為了學校必不可少的教育元素之一。除了一直以來大眾關注的主流，例如色情、暴力、血腥等，此教案希望更進一步，配合現時教育發展，融入與性教育相關的正確觀念，配合下列各點特色，推廣發展：

一、多元媒體分析：

每節課都包含對不同媒體形式（如廣告、影片、社交媒體等）的分析，幫助理解各種媒體如何呈現性別意識。

二、慎思明辨能力的培養：

通過討論和小組活動，學生將學會如何理性客觀性地分析媒體內容，辨別性別刻板印象以及其對社會的影響。

三、實踐與反思：

課後，學生將有機會進行實踐活動，觀察和記錄他們在日常生活中遇到的媒體示例，促進反思和深入理解。

四、互動學習環境：

小組討論和分享時間鼓勵學生之間的互動，提升學習興趣，並促進不同觀點的交流。

五、增強媒體素養：

學生將學習如何成為負責任的媒體使用者，掌握辨識性別意識資訊的技能，提升整體媒體素養。

六、促進性別平等意識：

課程旨在提高學生對性別平等的認識，幫助他們理解性別多樣性的重要性，並倡導尊重和包容。

七、創意表達：

在某些課程中，學生將有機會創作自己的媒體內容，例如自己設計的平等玩具、親手創造的遊戲角色等等，這不僅能激發他們的創意思維，還能讓他們實踐所學的知識。

八、長期影響：

通過這八節課的學習，學生將能夠在日後的生活持續應用這些技能和知識，除了成為更明智的媒體消費者，也能在社會中積極推動性別平等。