

教育局 課程發展處

**『守法』及『同理心』
教案設計比賽**

小學組

優異獎

方熙文助理校長、盧美燕老師

福建中學附屬學校

「守法」及「同理心」教案設計比賽

教案設計

(1) 教案名稱： 沉浸式學習：易地而處、守法有理
(2) 學習目標： 學生應能： 1) 以正確的方式表達情緒，勿以犯法、破壞規則的方式去表達自己的想法 2) 利用面部表情和肢體動作去洞悉他人情緒； 3) 發揮同理心分析和照顧他人感受； 4) 指出遵守法規的重要性，並付諸以行。
(3) 對象： 小五學生
(4) 課節： 2 節（每節 30 分鐘）
(5) 學習材料： 4D 沉浸教學實驗室兼容簡報、短片及活動工作紙

教案內容

第一節

教學活動	時間	構思和備注
<p>情景引入：教師邀請學生一同扮演故事中的角色： 方老師：芷恩，老師見到你在走廊奔跑，這是不當的。在小息時是不可奔跑的，這是校規，現在罰你這個星期的小息都要來教員室罰企。 芷恩：為甚麼不能跑？又是你們大人說要多運動，但偏偏不準我們跑動，小息只準進行看書、聊天等靜態活動。我不服！哼！你根本就是在針對我！</p>	5'	<p>情商之父 Daniel Goleman 指出同理心(Empathy)是建基於自我意識(Self-awareness)¹，我們對自己的情緒愈開放，就愈能熟練地解讀情緒。因此活動一旨在讓同學表述自己對事件的感受，從中認清情緒。</p>
<p>活動一：「我」感到 1. 教師播放簡報一（見附件連結）。 2. 教師讓學生閉上眼睛，並作出提問： • 請問如果你是芷恩，你會有甚麼感受？</p>	10'	<p>• 「I-Message」利用固定句子結構組模學生的回應，有助他們組織和表述自己的想法²。「You-</p>

¹ Goleman, D. (2012). Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ. Bantam. p. 109.

² Gordon, T. (2010). Teacher effectiveness training: The program proven to help teachers bring out the best in students of all ages. Crown Archetype.

<p>3. 教師強調這是一個無批評的空間，互相尊重，讓學生利用「I-Message」表述個人感受。</p> <div data-bbox="267 304 722 598" style="border: 1px solid #add8e6; border-radius: 15px; padding: 10px; background-color: #e0f0ff; margin: 10px auto; width: fit-content;">  <p>我感到 _____， 因為 _____。</p> </div> <ul style="list-style-type: none"> 當學生回應後，教師利用「You-Message」重複強調他們所用情緒用詞，加強學生辨認情緒意識。 <div data-bbox="178 735 925 987" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px auto; width: fit-content;"> <p>例子： 學生：我感到很<u>生氣</u>，因為我只是跑動，沒有影響其他人，而且走動對身體有益，卻被老師責罵。 教師：你感到很<u>生氣</u>，因為你認為老師言之無理，感到很無辜。</p> </div>	<p>Message」能夠肯定學生的回應，起鼓勵作用。</p> <ul style="list-style-type: none"> 如果需要提示同學情緒字眼，可讓同學留意簡報上的不同表情卡通，選出表達自己的感受。 教師在傾聽學生的說話時須注意：1) 不要中斷講者；2) 擺出專心的姿勢（如：身體向前傾、眼神專注、點頭等）；3) 用自己的說話做摘要，作深度情感反應。
<p>4. 教師追問：</p> <ul style="list-style-type: none"> 你感到很XX（同學的情緒），請問你會如何處理你當刻的情緒？ 教師提供不同的選項，讓同學利用輕觸式螢幕選擇自己的反應。當同學選取反應後，例如：深呼吸，簡報頁面會自動連結呼吸練習，讓同學一同進行練習，詳細選項如下： <p>選項一、打人，找同學出氣：同學若選擇打人，簡報會轉到頁面顯示兩人打架的場面，教師拿出假人沙包，讓同學拳打腳踢。</p> <p>選項二、破壞設施：同學若選擇破壞設施，簡報會轉到小片段，教師拿出沙包，讓同學在指定範圍亂掉發洩。</p>	<p>5'</p> <ul style="list-style-type: none"> 教師應提及根據本港法例第二百一十二章《侵害人身罪條例》第十九條，任何人非法及惡意傷害他人或對他人身體加以嚴重傷害，不論是否使用武器或器具，均屬犯可循公訴程序審訊的罪行，可處監禁3年。 根據《刑事罪行條例》第六十條，任何人無合法辯解而摧毀或損壞屬於他人的財產，意圖摧毀或損

<p>選項三、洗面和深呼吸：教師讓同學洗面和進行呼吸練習。</p> <p>選項四、跟老師理論：同學和教師對話，展開討論。</p> <p>選項五、大叫：簡報轉到大海片段，讓同學大叫抒發情緒。</p> <p>選項六、報復：惡意散播有關方老師的謠言，讓其他同學也討厭他。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 當完成練習後，教師提問： <ul style="list-style-type: none"> - 請問你現在的感受如何？為甚麼？ - 你的情緒能夠得到舒緩嗎？ - 你覺得這個表達情緒的方法是否恰當？為什麼？ • 如學生選擇選項一、二及六，教師問： <ul style="list-style-type: none"> - 你的選項有沒有衍生新的問題？有甚麼後果？ - 如果能夠重新選擇，你會選那一個方案？為什麼？ • 教師強調表達或發洩情緒都必須守法，若選擇不恰當的方法，例如：打人，是違法的行為，同時也解決不了問題。 • 如選擇選項三、四及五的學生回覆有關舒緩情緒問題時，反應為無改善，教師可提問： <ul style="list-style-type: none"> - 你能描述你現在的情緒嗎？ - 如果能夠重新選擇，你會選那一個方案？ 		<p>壞該財產或罔顧該財產是否會被摧毀或損壞，即屬犯罪，一經定罪可處監禁10年。</p>
<p>5. 教師作活動小結：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 每人都有情緒，有正面的、有負面的。沒有任何人能夠在生命中永遠都保持著正面情緒，負面情緒也是我們生命的一部分。在日常生活中，我們會就不同的事件產生不同的情緒，可出現傷心、難過、害怕等情緒，但我們不要否定負面情緒的存在，更重要的是我們學會懂得如何處理這些負面情緒。 • 情緒未必能夠即時完全舒緩，但正確的表達方法能有助解決問題。 • 你會覺得憤怒、難過，這是很正常的感受。我們可以發洩，但是如果你選擇的方式是具攻擊性、傷害性，這並非是一個正確的做法，反而會有機會令到事情惡化。 • 我們應該從正面的途徑去了解和解決事件，理解對方背後的動機，進行有效的溝通。 	5'	<ul style="list-style-type: none"> • 教師指正慣有觀念：有負面情緒是不應該或錯誤的。

<p>6. 活動二：易地而處、守法有理</p> <p>現在角色轉移，我們從方老師的角度出發。故事中的芷恩沒有說甚麼說話，只是靜靜的坐在座位上。教師請同學從芷恩的面部表情和肢體動作中分析她的情緒：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 同學們，在觀看影片之前，老師希望你們能夠從當事人的面部表情（如：眼眉、嘴巴等）和肢體動作（如手、腳部動作）中分析她當下的情緒。 • 你可以利用手上的活動工作紙記錄要點。 <p>7. 教師先以正常片速播放影片，再播放慢鏡片段。教師再分別播放對焦面部表情和肢體動作的影片，並給予相應的時間讓同學思考和記錄。</p>	6'	<ul style="list-style-type: none"> • 活動參照了 Robert Rosenthal 團隊的經典研究—Profile of Nonverbal Sensitivity (PONS)，從面部表情和肢體動作分析非語言情緒的信息³。由於多於九成的情緒信息 (Emotional messages) 都是非語言 (Nonverbal) 的⁴，所以教導學生觀察他人的表情與行為，從中洞悉與解讀他人情緒是啟動同理心必不可少的學習過程。
<p>8. 教師發起提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 先從面部表情開始，你認為芷恩持怎樣的情緒？為甚麼？ • 再從肢體動作觀察，你覺得她的情緒如何？為甚麼？ <p>9. 教師按學生的回應給予回饋，並歸納重點。教師再次播放片段，核對答案，指出：</p>	8'	<ul style="list-style-type: none"> • 旁觀者在欺凌的事件中佔大多數，Dake et al., (2003) 的研究建議這一個群體是可透過訓練成為一個處理欺凌事件的角色⁵。 • 活動在 4D 沉浸教學實驗室進行，能為學生提供多元化的感官刺激，包括：聲音、畫像、風、震動、閃光等物理效果。認知心理學家的研究指人類能夠獨立地處理不同的模式 (Modalities)，以多種方式呈現信息會增加人類的工作記憶⁶，在教學中採用多於一種模式可以增強學生的知識接收能力。 • 心理學家 Rachael Jack (2015) 利用人工智能的技

³ Rosenthal, R., Hall, J. A., Archer, D., DiMatteo, M. R., & Rogers, P. L. (1977). The PONS Test: Measuring sensitivity to nonverbal cues. *Advances in psychological assessment*. San Francisco, CA: Jossey-Bass.

⁴ Goleman, D. (2012). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam. p. 111.

⁵ Dake, J. A., Price, J. H. and Telljohann, S. K. (2003). The nature and extent of bullying at school, *The journal of school health*. Kent: Vol. 73, Iss. 5. p. 173-183.

⁶ Mousavi, S.Y., Low, R., Sweller, J. (1995). Reducing cognitive load by mixing auditory and visual presentation modes. *Journal of Educational Psychology* 87(2), 319-334.

<ul style="list-style-type: none"> • 芷恩皺起眉頭，兩眼無光，上層眼皮下垂，嘴角兩側向下拉，下巴緊繃。這樣的表情通常會被解讀為傷心、擔心、焦慮等等。 • 芷恩的頭部和兩肩向下，抖腿，手指交纏在一起。這些肢體語言通常代表失落、焦慮、正困擾著一些事情或有困難之處等。 <p>10. 教師提問：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 你認為芷恩有以上情緒的成因何在？ • 連結活動一，剛才你是芷恩時，回想你的感受，並想像方老師現在的心情。 • 如果你是方老師，你會如何處理這個情況？ 		<p>術研究了人類面部 43 塊肌肉的運動，將表情連接的情緒分類，發展了一套指標來描述不同的情緒⁷。教師於解說面部表情時，可簡單描述肌肉的變化，讓學生初步解讀面部表情。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 肢體動作也是人內心的映射，足已讓我們去理解他人⁸。
<p>11. 教師邀請同學出來演繹他們的處理方法：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 教師引導學生說出方老師懲罰芷恩的原因——奔跑會影響秩序，同學會因此受傷。 <p>12. 教師回饋學生的表演，帶出同理心三部曲和守法意識：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 同理心： <ul style="list-style-type: none"> 一、觀察別人的面部表情及肢體動作； 二、代入別人的角色及感知他人感受； 三、主動提供幫助（包括：用心聆聽及回應）。 <p>故事中的芷恩因為被懲罰而感到生氣、傷心，而方老師從芷恩的面部表情和肢體動作辨識了她的情緒。方老師先聆聽了芷恩的感受，解釋芷恩不應在走廊奔跑的原因是出自對她的關心。而芷恩從中理解方老師的用心，明白情緒不應從錯誤的途徑宣洩。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 守法： <p>校規/法規的作用是為了保障我們的安全和維持和諧的校園/社會，我們應該盡責任遵守法規。</p>	8'	
<p>13. 教師邀請學生作總結，帶出活動重點：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 我們須要對自己和他人的情緒變化有一定的敏感度，這是照顧自己和他人心靈需要的基本。 	10'	<ul style="list-style-type: none"> • 最後，讓學生運用自己的語言總結課堂。老師能夠評估學生是否掌握課堂

⁷ Jack, R. E., & Schyns, P. G. (2015). The human face as a dynamic tool for social communication. *Current Biology*, 25(14), R621-R634.

⁸ Fast, J. (1970). *Body language* (Vol. 82348). Simon and Schuster.

<ul style="list-style-type: none"> • 當我們有情緒，有時候未必會用語言直接表達，面部表情和肢體動作的解讀能夠幫助我們去洞悉自己和他人當下情緒。 • 我們應該多換位思考，將心比己，不要欺凌他人，輕易地傷害他人的感受。 • 當我們遇到欺凌的事件，我們應該利用同理心代入情景正確地處理情緒，並尋求適當的援助。 		<p>重點，而且有助加深感受。</p>
<p>14. 教師讓同學填寫「腦心朋友」工作紙作為課堂的總結和評估。學生填寫自己在課堂所學的內容，以示他們明白及同意守法的重要性，注意個人言行，實踐好行為。</p>	<p>5'</p>	

教學反思和檢討

一、教學設計需考慮校情

本校大部分學生都很乖巧，理解訂定校規的原意，所以同學都能很快明白課堂的目的。大部分學生都能夠指出故事主角芷恩的原始情緒（Primary emotions），即指當事人對環境最原始和基本的情感反應⁹，在這裏來說即是生氣、傷心等。只有個別學生能夠指出次級情緒

（Secondary emotions），即是我們對原始情緒繼而衍生的反應，例如起初會感到生氣，然後產生焦慮、憂鬱等情緒。由於學生缺乏第一身經歷，他們只能單靠老師的敘述去代入角色，但是單純敘述故事設定，學生未必能完全代入芷恩的出發點。老師可多引導學生思考較常見的情緒（即生氣和傷心）以外的答案，提升他們對不同情緒的認知。



圖一及二、學生在活動一表達自己的情緒

另外，教師亦應在課前留意班上同學的特徵，例如：有沒有同學跟故事主角是同一個名字，避免產生不必要的誤會；照顧學生的情緒狀態，對有情緒困擾的學生先作課前預備，必要時預先跟家長溝通等等。

⁹ Irons, D. (1897). The primary emotions. The Philosophical Review, 6(6), 627-645.

二、技術準備及要點



為提升課堂的互動性，4D 沉浸教學實驗室內的牆壁均設有傳感器，讓同學觸碰牆身來選取答案。教師須注意自己或學生在走動時或會觸碰到螢幕，因此建議在選擇題時才開啟螢幕觸控功能，使課堂更流暢。

圖三、活動一第三選項：呼吸練習場景設計

教師亦應留意設有影片的練習，切忌上載容量太大的影片，避免等候時間過長，甚至當機。



圖四、活動一第五選項：大叫發洩場景設計



圖五及六、學生選擇答案及進行呼吸練習的情況