

教育局 課程發展處

**『守法』及『同理心』
教案設計比賽**

中學組

亞軍

胡馨文老師

陳曉祺老師、黃貝莉老師

仁濟醫院董之英紀念中學

「守法」及「同理心」教案設計比賽

教案設計

(1) 教案名稱：

「心之塔」- 從生活中體現同理心

(2) 學習目標：

1. 從學習活動中明白「同理心」概念
2. 學習在日常生活中實踐「同理心」

(3) 對象：

中二

(4) 課節：

一節 (40 分鐘)

(5) 學習材料：

教學簡報 (附聲音檔)、棋盤 (同理心地圖)、人物角色卡、任務內容 (附於教學簡報中)、「感謝卡」及遊戲玩法說明



教案內容

第一節

教學活動	時間	構思和備注
<p>在活動開始之前，老師先會邀請學生以小組形式分組並委派其中一位同學為組長。然後便簡介是次活動流程，隨後便開始派發物資，並由組長到教師桌前拿取。</p>  	/	
<p>1. 引入活動</p> <ul style="list-style-type: none">• 老師簡介是次活動流程• 在簡報上展示情境題 <p>(*為照顧學習多樣性，展示此部份的文字會同時播放已錄製聲音檔)</p> <ul style="list-style-type: none">• 學生需要從以上回應當中，揀選一個答案，以進行之後的桌遊活動	5'	<ul style="list-style-type: none">• 講解活動流程• 展示情境題及播放已錄製聲音檔(註:可以邀請學生相熟的老師錄製聲音檔，以增加學生共鳴)

回應選項如下:

你的回應是?

- a. 「關我咩事呢? 我要繼續飲食食~」
- b. 「叫佢哋叫外賣咪得囉!」
- c. 「百姓受此天災影響, 唔通喺我嘅錯? 我地馬上減免賦稅、撥付錢糧、並安置流民吧。」
- d. 「唉呀! 真係慘囉~ 為咗令天災早日緩和, 我願意削減供應比我用嘅御用物品, 節省開支, 先讓百姓使用。」
- e. 「人民有困難, 我作為一國之君, 都有做得唔好嘅地方。」



2. 分享/講解

情境題活動:

- 學生舉手選擇答案, 老師再按學生的回應, 分發對應的人物角色卡
- 老師解釋該答案與所獲得的角色卡是有關連的, 是根據歷史記載, 對應着不同朝代的皇帝對天災的回應
- 人物角色卡正面為活動以桌遊活動所用的角色, 下方為錦囊
- 老師提醒學生閱讀錦囊可有助勝出桌遊比賽

人物角色卡設計如下:

根據你剛才的選擇, 選取相應的角色卡

- a. 夏朝桀
- b. 晉惠帝司馬衷
- c. 西漢宣帝劉詢
- d. 明孝宗皇帝朱祐樞
- e. 漢武帝劉徹



(詳見桌遊學習資源套)



- 老師帶領討論及記錄學生選擇

10'

- 老師可根據回答而分發一張人物角色卡。角色卡為桌遊活動所用的角色卡
- 同學需要按照其角色將棋子放到適當的位置上, 並準備開始桌遊活動
- 錦囊為鼓勵說話, 有助學生理解自身選擇如何體現同理心

3. 鞏固活動 - 桌遊活動

- 獲所屬的角色卡後，同學需要開始進行桌遊活動
- 由於每項選項的所屬得分不一，老師可以提醒學生如何按對象、情境(例如:對象所遇到的困難)實踐同理心
- 愈能夠達到同理心的選項，便能獲得較高分數

同理心錦囊

閱讀錦囊上的提示，可以幫你勝出比賽！



❖ 任務一:

任務一

開學日，在校途見中一新生不知所措，四處張望、神色慌張，作為學長學姐的你會...

- A. 照自己步伐，不會去理會他
- B. 找老師或大哥哥去協助他
- C. 主動向該新生了解有何困難，提供協助



❖ 任務二:

任務二

朋友的貓突然受傷，通知你不能如期應約，作為朋友的你會如何回應...

- A. 唔緊要，下次再約啦~
- B. 搞錯呀！臨時先失約，絕交吧！
- C. 我依家過來陪你帶隻貓去睇醫生!



- 老師向組長示意確定所有棋子已經放在所屬角色的起點
- 老師會展示簡報，向同學講解每一題，並列出每項答案的所屬得分
- 主持人分發對應的人物角色卡，共有五個角色，角色卡可重複使用及供學生選擇
- 角色卡的起點不同，選項得分代表在棋盤中前行步數(詳見教學簡報)

❖ 任務三:

任務三

中午食過飯後正趕回校，見到街邊有人中暑，你會...



- A. 停底查問路人情況，路人表示沒問題，就自己急步趕回校
- B. 停底照顧路人，直至佢能夠自行離開現場或有親友接應
- C. 繼續趕回校，避免因遲到要記缺點

❖ 任務四:

任務四

在奧運比賽中，旁邊的選手被絆倒，你會如何反應？



- A. 完全唔理佢，繼續比賽緊要
- B. 扶起佢，鼓勵佢，等埋佢一齊完成
- C. 扶起佢，佢開始到就繼續自己比賽



4. 分享（進階活動）

挑戰題部分：

- 老師解說我們每天可能會面對不同的事件，例如：社會或世界層面
- 老師指示各組可互相討論並分享如何以普通香港市民身份回應不同事件
- 參加者如何按對象、情境(例如:對象所遇到的困難)實踐同理心
- 評分準則：以同理心出發及理解別人的處境，並從他人角度思考出發及回應
- 各組須輪流發言，並論述該發言的原因和目的。發言完畢後，由老師給予評分，以兩分為滿分，最低零分，只可以給予整數分數。分數代表可以向前行走的步數。

- 老師可以到小組聆聽分享及引導他們討論
- 在每組分享完畢後，可歸納小組意見，並鼓勵其他小組互相學習
- 在這部份結束時，老師亦可以總結及歸納學生所表述的答案，藉以帶出同理心與回應的關係
- 鼓勵學生可以利用自身力量，關心身邊所發生的人和事

活動規則

- **評分準則:**
以同理心出發，並可以從他人角度思考出發
- **各組須討論出如何回應事件 (限時2分鐘)**
- 由其中一位代表輪流發言，並由老師評分
- **以兩分為滿分，最低零分**
- **全體組員均可按得分在棋盤中前進**

挑戰題如下:



你會如何回應以下事件？

1. 鄭州水災



3. 血庫告急



2. 印度新冠疫情大爆發



4. 認知障礙症長者失蹤



5. 總結及延伸活動

- 老師展示簡報內容並提醒學生可以從簡單一句感謝開始實踐同理心
- 讓學生體會他人的心情與處境，學習從別人的觀點與角度出發

老師解說建議:

- 利用社交媒體向身邊朋友宣揚鼓勵信息
- 自發募捐(金錢或物資)
- 捐款及協助籌款
- 參加或組織義工小組

- 老師總結是次課堂
- 老師可展示及代轉交感謝卡



教學反思和檢討

• 引言：

同理心是幫助別人或與人建立關係最重要的技巧和態度之一，以「同理心」作為教學主題在坊間的確已有不同的教學資源，但若能夠讓學生從第一身感受如何在現實情境中實踐同理心，利用原創桌遊教學活動相信是不二之選。是次教學設計主張自主學習，並選擇加入桌遊的教學形式，讓教學可以在遊戲中進行，以滲透的手法與學生討論現實情景，大大提高了學生的學習動機和興趣。此外，透過討論日常生活中都可能會接觸的情境，亦可讓學生從與同儕討論中了解和理解別人的選擇，從而進一步可以在生活中實踐同理心的行為。

• 教學反思：

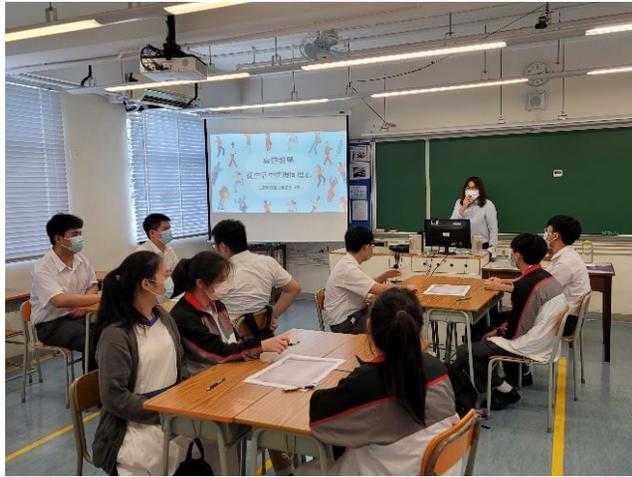
綜觀整個教學流程，大部份學生也能投入於教學活動中，特別是今次教學設計是主要以桌遊活動貫穿整個教學設計，而本校學生亦是首次以這個形式進行教學活動。從是次教學可見，利用簡易的桌遊活動的確能引起學生學習動機，並透過他們親身體驗學習同理心等正面價值觀的抽象概念。在活動中，老師亦給予同學很多分享的機會，由學生主導學習更能夠大大提高學習動機和效能。透過討論，更可以讓學生站在別人的角度出發，從而達致「將心比心」的正向態度。在活動中，老師亦能夠利用設計不同的教學素材，照顧不同學生的學習需要和類型，例如視覺型可以利用角色咭上的提示理解同理心概念；以達致照顧學習多樣性及差異。

在課堂討論期間，我們觀察到不少學生也能夠將自己代入情境問題當中並作換位思考，除了能夠達致將心比己的同理心外，更給予不少高質素的回答。在觀摩學生的學習表現後，我們認為教授同一課題，相比傳統課堂以直授式教學，桌遊教學的確能在學習動機、投入程度、學習表現以及反思層面上更有效達至教學目標。

本課堂能有效進行，老師的角色非常重要。施教老師在過程中鼓勵及讚賞學生坦誠回應選取答案，而不是選取「標準答案」。在不同的任務中，學生不怯懦的去提出自己的選擇，儘管那不

是有「同理心」的選擇都坦然表達，及後更分享選擇背後的原因，學生們會作出回應討論。由於老師的包容及不帶批評的接納，學生都能投入其中去表達、討論及反思，達到教案預期的目標。參加課堂的學生，因其他學生解釋選擇的原因，亦從過程中自我反思，部分學生在思想上亦有所有改變。學生的選擇由任務一時有明顯的差異，至任務三時趨向相同，可見情景式的討論及分享的課堂模式，能有效地讓學生掌握正面價值觀的意義及如何在日常生活中身體力行，以行動體現「同理心」。

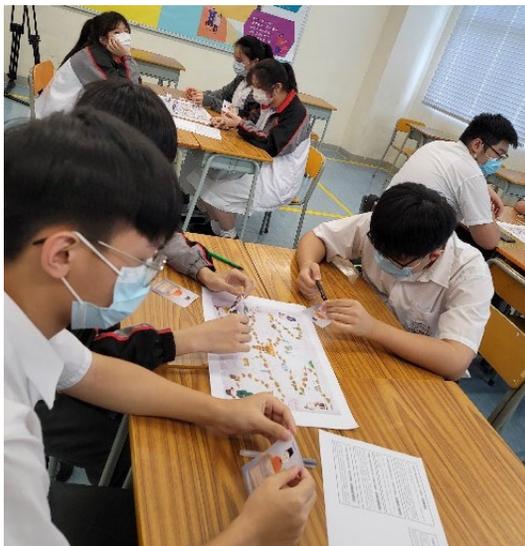
以下是課堂期間的情況：



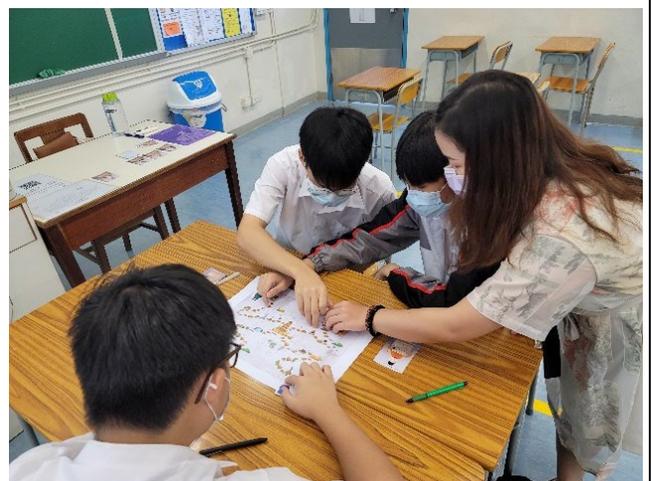
相片一：老師在開始時簡介活動



相片二：學生將按其選擇獲得不同角色，起點亦有不同，老師講解「小錦囊」



相片三：學生閱讀所得的角色卡



相片四：已派發角色卡及準備開展桌遊



相片五：學生按照情境題作出回應(任務 1)



相片六：學生按照情境題作出回應(任務 2)



相片七：學生按照情境題作出回應(任務 3)



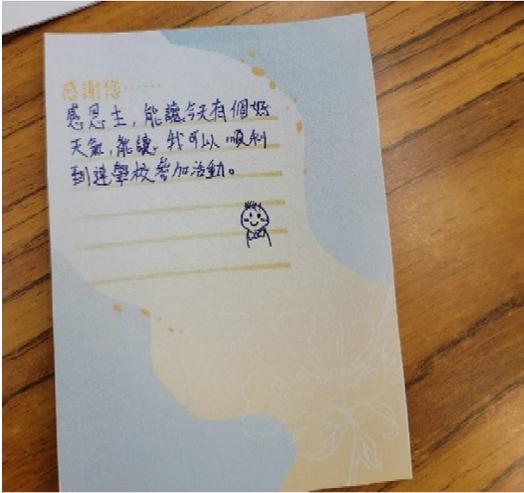
相片八：學生正討論如何回應社會及世界事件



相片九：學生正討論如何回應社會及世界事件



相片十：學生撰寫感謝卡



相片十一：學生撰寫感謝卡



相片十二：老師在課後與學生檢討桌遊設計

• 檢討及改善：

儘管是次課堂非常成功，仍有以下幾點可作改善，因而讓整個教學設計更能夠回應學習目標及促進學生個人成長發展。檢討改善主要有兩部份：課堂設計及教材設計。

課堂設計：增加導入活動

從教學內容及課堂設計而言，老師首先可以在課堂前先闡述與同理心相關的概念和例子，亦可引用影片拆解何謂「同理心」，讓學生對概念有基本認識，從而能夠在之後的延伸活動中鞏固所學；唯因暑假將至，下次可預先安排導入課，讓學習動機較低的同學先理解相關概念。

在設計及人物角色定位上，也可以較接近近代歷史，讓不熟悉中國歷史的同學也能夠投入當中。有同學建議可以在桌遊開始時，讓同學先猜測不同皇帝面對天災時的回應配對的屬哪一位皇帝，因為有部份歷史他們已在初中接觸過，因此可以透過這個部份引起同學興趣及鞏固所學。

最後的延伸活動：撰寫感謝卡，這部份可以給予學生更多的時間在課堂時間中書寫，讓活動效能能夠即時透過感謝卡上反映，避免因時效問題而讓學生忘記課堂所學。

在時間分配方面，由於是次活動較多，老師需要較長的講解時間，以給予同學足夠的討論空間，因此可將教學設計延伸至兩個課節，讓同學有充足的時間理解概念並作反思。

課堂設計：延伸課堂 / 高階實行模式

此外，可考慮另一延伸課堂，以另一遊戲玩法進行(或高年級可以直接以下列形式進行)：

- 提供「事件卡」及「特別事件卡」，讓學生自行進行遊戲：
- 「事件卡」：形式如第一節課的任務，提供日常生活情境及行動選項，所有人進行活動

棋子的設計亦可以改善，例如將棋子的底部變成圓柱體或另一摺法，方便站立於棋盤上。



(改善後的棋子)

在棋盤上亦可以增設不同的關卡，例如遇到關卡時，同學可能需要抽取卡牌，卡牌內可提供已一些實踐同理心 / 未能實踐同理心行為的實例，以增設一些獎賞或懲罰，讓整個桌遊設計更有趣味性及可作多次進行。

結語：

總結而言，是次教學設計為本校一個創舉，由三個科組老師共同合作為學生設計一個有意義的成長課。學生在短短四十分鐘內除了能掌握同理心概念之外，彷彿栽種了一粒種子在他們心底，讓他們記着「惻隱之心人皆有之；同理之心人皆行之。」的正向價值觀，並讓他們學習如何能夠在生活中實踐。我們期望這個教案設計能作為一個起點，在未來日子，能夠創作及設計更多的正向價值觀成長課給予學生，並能夠在恆常課堂中應用。