

別「霸」 從你我開始

反霸凌遊戲



只是玩笑？

誰在笑？



霸凌的定義

- 雙方權利不對等
- 霸凌事件重複發生
- 故意霸凌受害者
- 霸凌事件對受害者產生傷害

遇到霸凌

- 先逃離現場後再告訴老師
- 不要打回去，除非緊急

反霸凌遊戲





目錄

壹、研究動機

貳、研究問題

參、彙整相關文獻

肆、資料分析與結果

伍、未來展望



壹、研究動機



校園裡小團體



南一社會
「島嶼生活樣貌」



SDG10
減少不平等

貳、研究問題

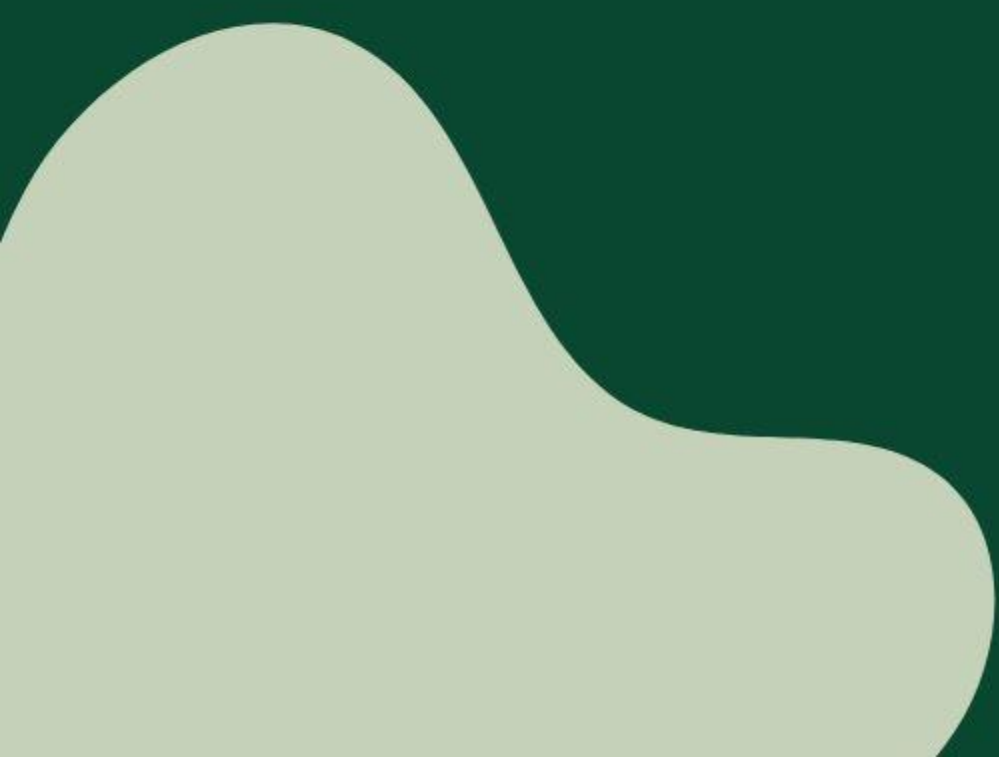


- 一、彰化縣某國小高年級同學對校園霸凌的看法？
- 二、校安秩序管理員對校園霸凌的看法？
- 三、如何以 Canva 製作反霸凌遊戲加深同學對反霸凌概念？
- 四、學習以 **STAGE** 行動歷程執行反霸凌的宣導為何？





參、彙整相關文獻





霸凌



肢體霸凌



言語霸凌



性霸凌



網路霸凌



關係霸凌

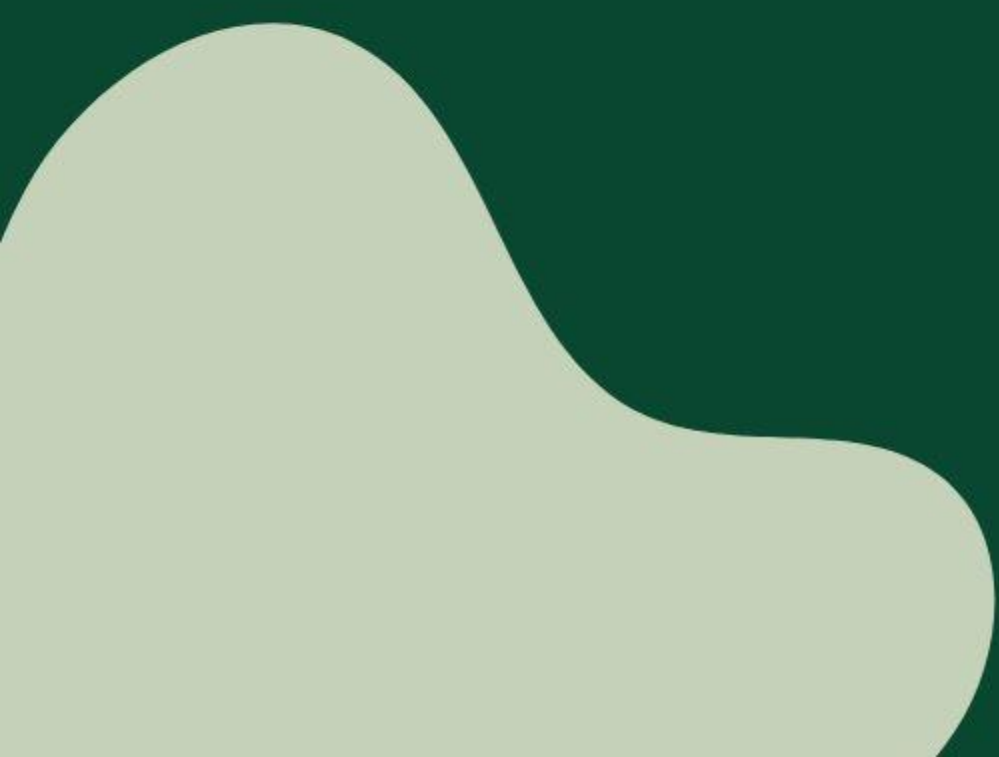


永續發展議程--SDG10 減少不平等





肆、資料分析與結果





STAGE

				
S/see the world	T/think	A/action	G/gain	E/E-record

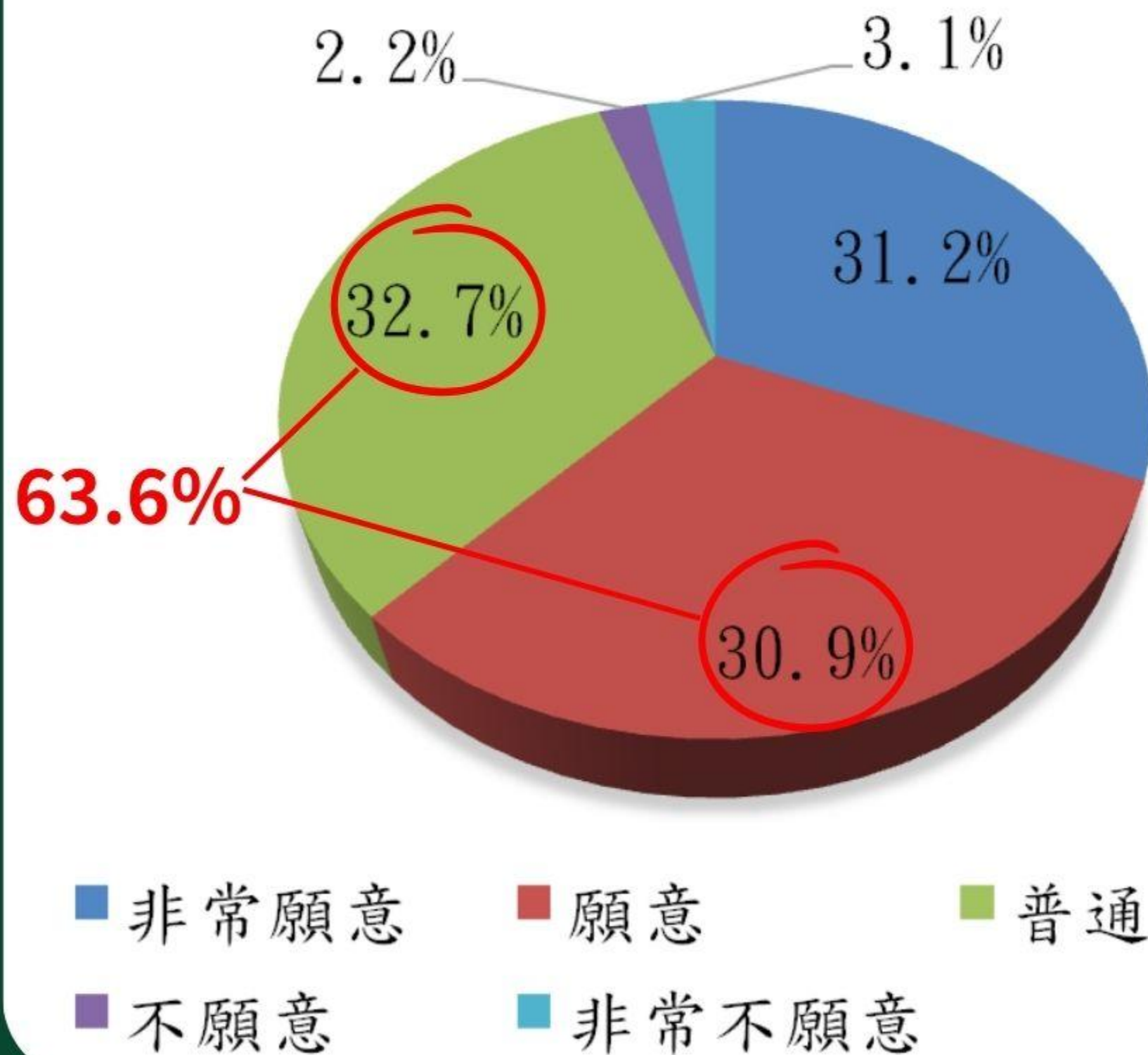
— 、See the World

從「只看到暴力」到「能覺察霸凌形式」

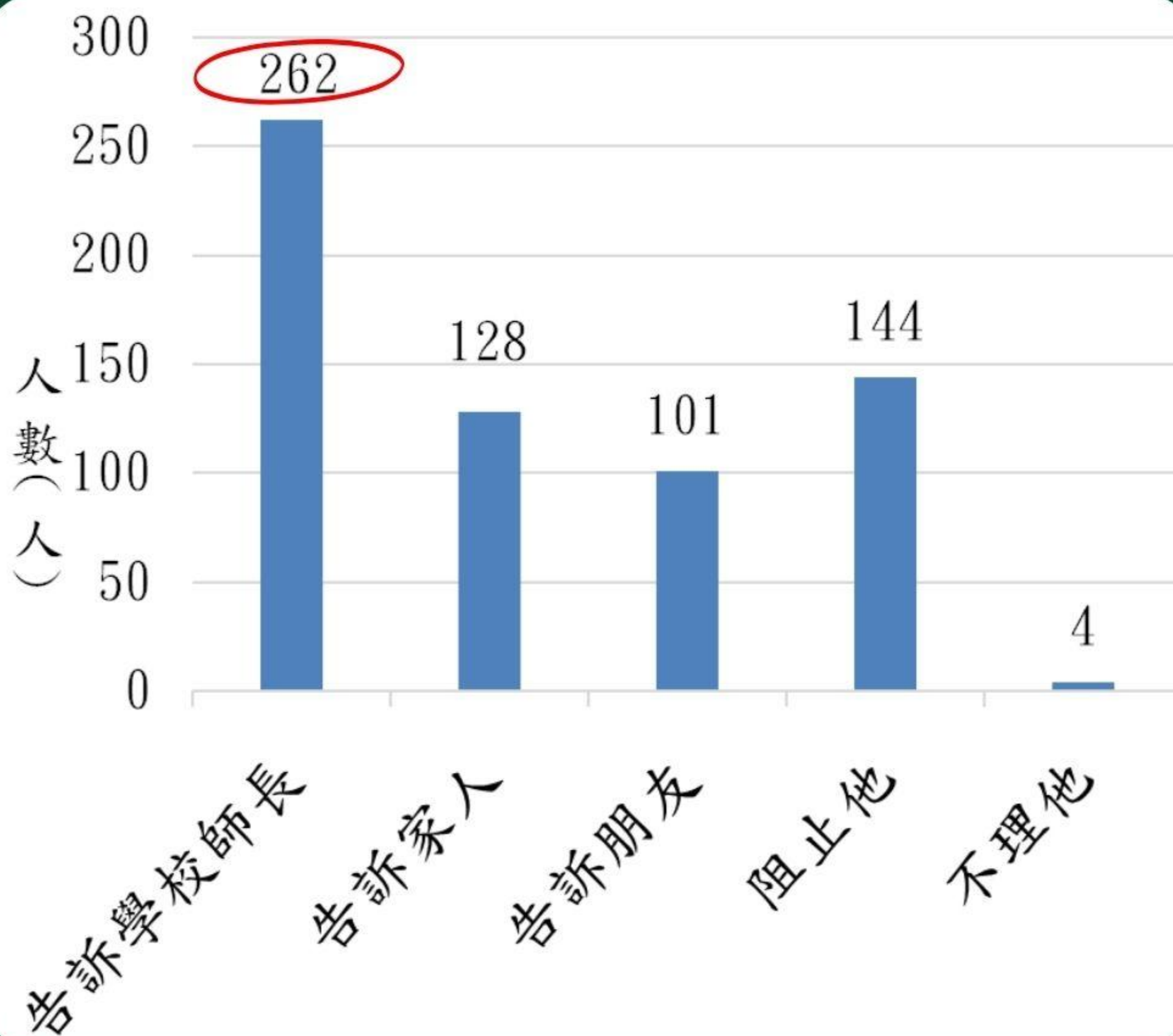
324位高年級學生對霸凌的看法



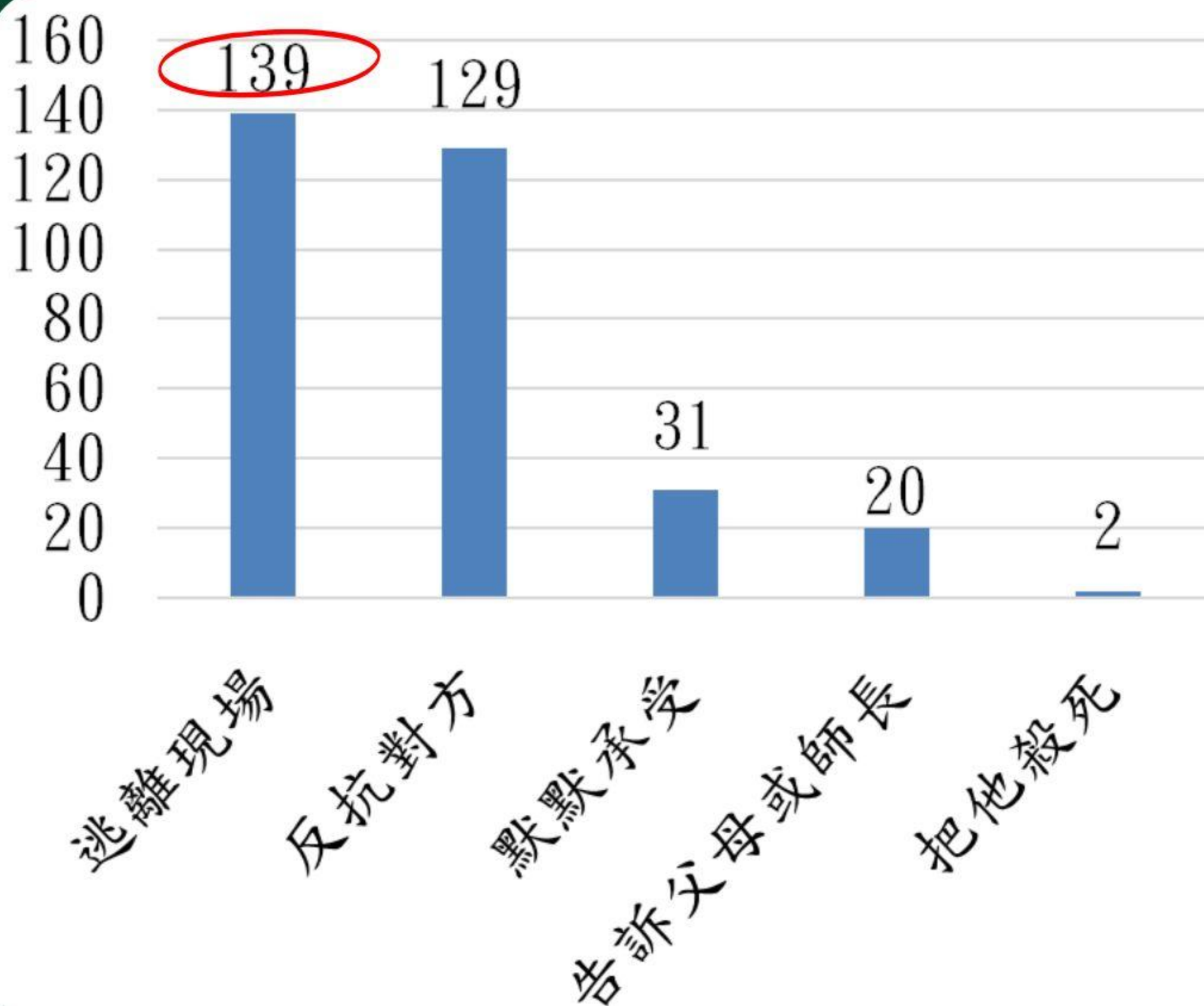
若您看過霸凌，當下願意阻止？



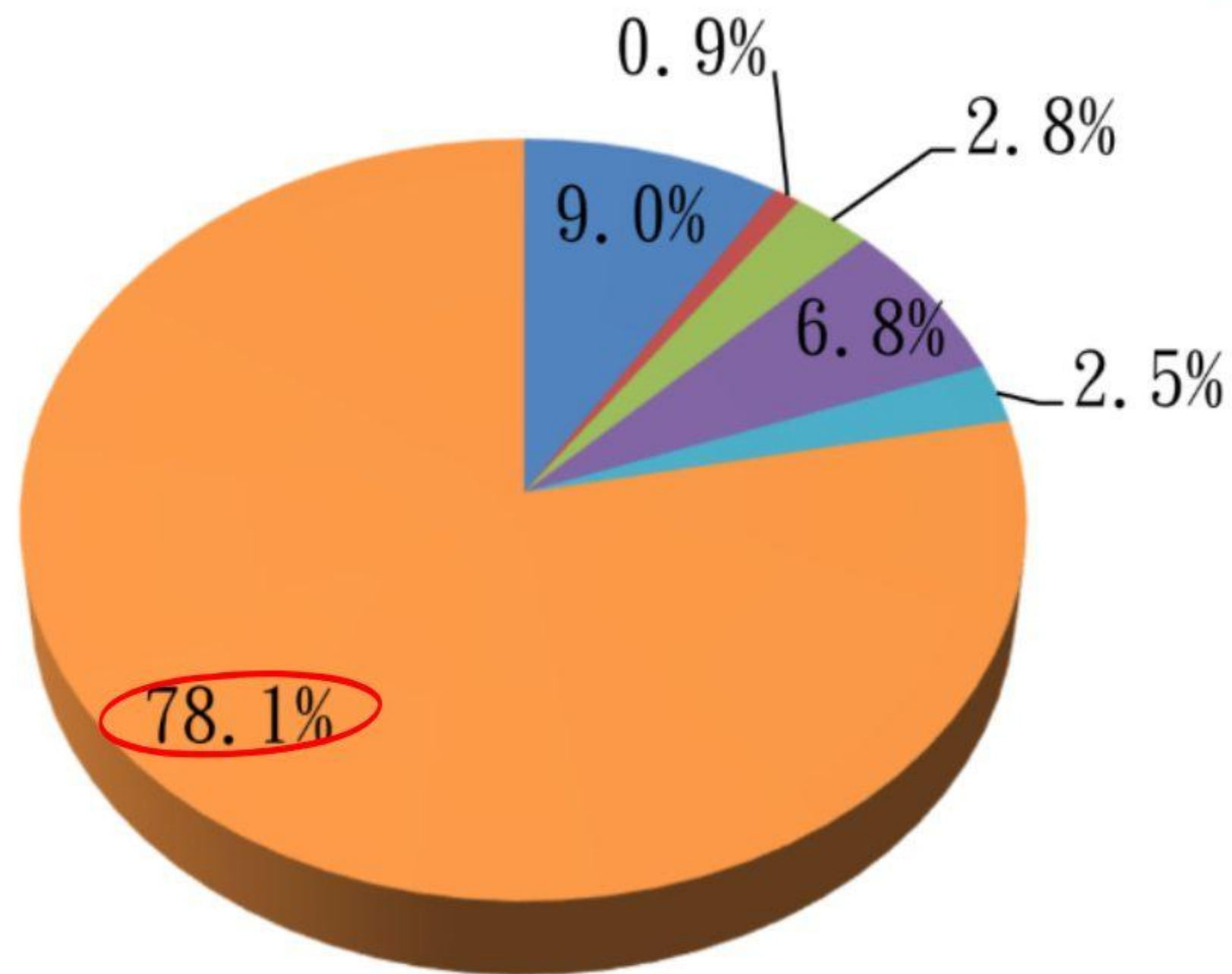
若發現有人被霸凌，會怎麼幫助他？



若遭到肢體或言語霸凌，您的反應是？



反校園霸凌是誰的責任？



■ 加害者

■ 受害者

■ 學生責任

■ 師長責任

■ 跟我無關

■ 每個人





發現...



- 1.多數同學具備基本反霸凌認知
- 2.仍有部分同學採取消極或偏激回應
- 3.對**霸凌界線與正當防衛**存在認知落差





二、Think

由「直覺反應」轉向「原因反思」





透過Excel普查統整並分析**324**份有效問卷，發現**92%**的同學已具備基礎校安知識，但仍有約**40%**會選擇負面的選項。





訪問校安秩序管理員對校園霸凌的看法



訪問校安秩序管理員

把自己的快樂建築在別人的痛苦上

2. 您處理過校園霸凌案件中，最多的霸凌原因是什麼？	被霸凌
3. 您處理過校園霸凌案件，如果對方打回去，這屬於正當防衛還是互毆，這樣打來打去是霸凌事件嗎？	這是正當防衛，但還是屬於霸凌事件，聰明人應該要先保護自己。
7. 根據霸凌的關鍵要素中，有一項是長期連續霸凌對方，如何定義「長期」是多久？	如果被制止後還繼續，兩次就算多。若夠嚴重，一次就算。
8. 請問您個人認為霸凌的定義是什麼？	把自己的快樂建築在別人的痛苦上。

校安秩序管理員對校園霸凌的看法一覽表





三、Action

由「旁觀者」轉為「行動參與者」





5

次宣導行動幫助同學建立更深的印象



stop

Bullying

1.入班宣導「校園霸凌大作戰」活動



進行簡報宣導



觀賞反霸凌影片



QA時間

2. 電視教室全校性宣導



向全校同學宣傳



播放反霸凌影片



同學觀看反霸凌影片



3.擴大宣導反霸凌議題



向同學宣傳



學務處張貼海報



向家長宣傳

4. 拜訪里長並共同在社區宣導反霸凌



里長辦公室說明

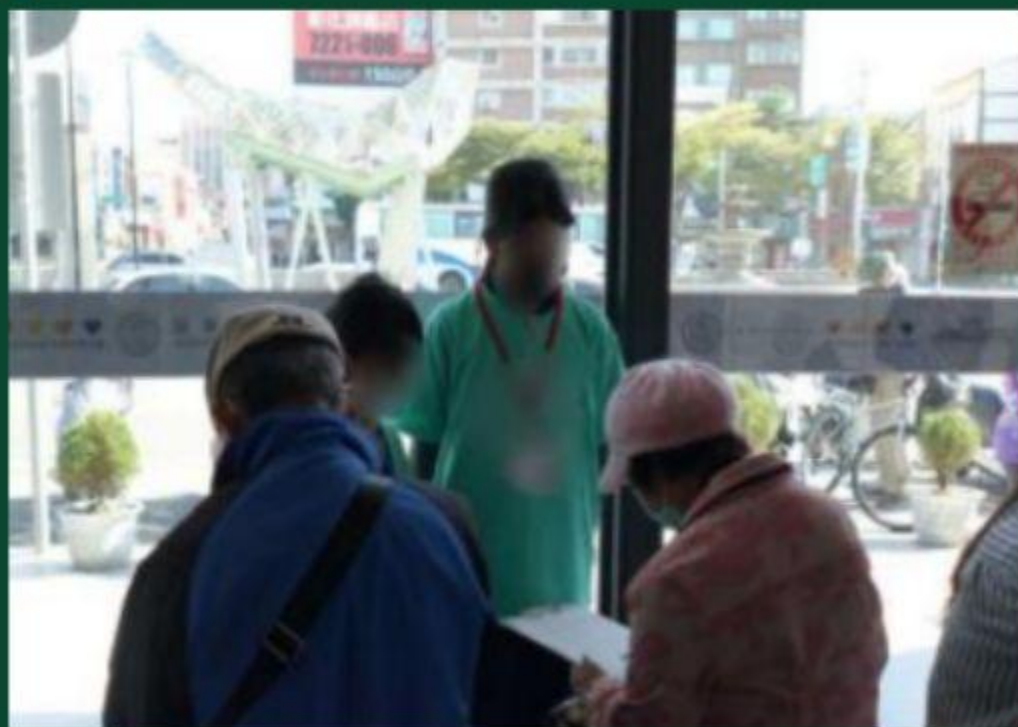


進行街頭宣導



村里公告欄
張貼海報

5.火車站宣導反霸凌



向民眾宣導



解說反霸凌的重要



在火車站內宣傳



四、Gain

制度理解與安全判斷能力提升



實務判準

1. 霸凌就是將快樂建築在他人痛苦上
2. 若達嚴重程度，一次即可構成霸凌
3. 若制止後仍持續發生，兩次即構成長期霸凌

Action獲得

- 1.同學能提出具體反霸凌做法，並開始分辨玩笑與霸凌
- 2.宣導活動對同學的認知已產生初步影響
- 3.研究者從旁觀者轉為實際行動者，符合 **STAGE** 模式的「行動實踐」

五、E-record

學習紀錄與反思



由 AI 自己出題，
題目單一

改為三種角色，
增加不同的立場、
看法與作法

根據需釐清觀念
設置題目



伍、未來展望



力所能及 減少霸凌



Thank
You!

反霸凌遊戲

