

孔老師上課了——做自己生命的主人

開南高中 張元懷老師

一、設計者簡介

筆者目前任教於臺北市一所百年的職業老校，服膺 108 課綱素養導向的理念來從事國文領域的課程設計，也許本校的學生們不一定擅長紙筆測驗，但期盼能在生活情境中，學會以一種多元良善的觀念，解決未來世界中的複雜問題。因此，在課程設計裡，盡可能結合議題融入教學，跨領域協同，從而擴大學生們的思想視野。

二、演示重點

筆者任教學校的學生，對於文化基本教材裡的人事物，基本上認識不深，況且對於傳統紙本的學習方式，總是顯得興致缺缺，昏昏欲睡，所以筆者亟欲找個突破口，盼能以多元的活動與議題，喚起睡夢中的彩蝶。

(一)見賢：

- 1.首先，以中華文化基本教材裡的《論語》為主要教學內容，將其生澀的文字轉譯成**漫畫式的學習單**，為學生搭設關於孔子其人其事的鷹架。
- 2.其次，運用自行設計的**「孔子周遊列國」大富翁遊戲**，期盼藉桌遊的形式，讓現在的學生們可以更深刻的瞭解與體認，昔日的孔子其實就是一和和大家一樣的平凡人，而他是如何為了自己的理想，憑藉著一股傻勁無畏前行，拚命地想要擺脫困境，展現了高度的行動力，就如同經典漫畫《灌籃高手》裡的湘北五虎之一的三井壽所說的：「我可是不到最後不輕言放棄的男人。」

(二)思齊：

- 1.首先，以一款線上的趣味測驗小遊戲：「神在創造我的時候.....」，設計一份**「當上帝在創造我時.....」認識自我的學習單**，期盼學生能藉此正向地覺察與思索自我的價值。
- 2.其次，帶領學生實際到台北孔廟走一遭，感受孔廟的魅力與孔子的儒家精神力。

(三)克己：

結合社會新聞事件，引領學生透過孔子的「非禮勿視，非禮勿聽，非禮勿言，非禮勿動」以及「其恕乎！己所不欲，勿施於人」重要思維，輔以「同理心地圖法」進行性平教育議題的思索，讓學生明白同理尊重的重要性。

(四)反思：

以「短影音」與「畫&話出自己的走讀地圖」的圖文方式，讓學生進行最後的反饋。

三、課程設計簡表

單元名稱	孔老師上課了—做自己生命的主人	節數	4 節 200 分鐘	設計者	張元懷
核心素養	<ul style="list-style-type: none">■A1 身心素質與自我精進■A2 系統思考與解決問題■A3 規劃執行與創新應變■B1 符號運用與溝通表達■B2 科技資訊與媒體素養■C1 道德實踐與公民意識	核心概念/ 學科本質	<p>【A1 身心素質與自我精進】— 國 V-U-A1：透過國語文學習，培養健康適性的價值觀與人生態度，進而開發潛能，實踐終身學習。</p> <p>【A2 系統思考與解決問題】— 國 V-U-A2：透過國語文學習，探索生活現象，提升觀察、思辨的深度與廣度，進而反思當代課題的解決策略。</p> <p>【A3 規劃執行與創新應變】— 國 V-U-A3：運用國語文，發展融合傳統與創新的規劃與執行力，培育兼具人文素養及專業能力的人才。</p> <p>【B1 符號運用與溝通表達】— 國 V-U-B1：運用國語文建立有效的人際溝通，進行辭意通達、架構完整的語言文字表達，並能透過閱讀鑑賞，與自我生命、社會脈動對話。</p> <p>【B2 科技資訊與媒體素養】—</p>		

國 V-U-B2：能解讀詮釋訊息的意義與觀點，靈活適切的結合文字與科技媒體，培養資訊倫理，提升思辨能力及專業知能。

【C1道德實踐與公民意識】一

國 V-U-C1：在國語文學習中建立倫理道德觀念、公民意識與社會責任，主動參與公共事務，進而體認文明的價值。

單元
目標

- 1.以中華文化基本教材裡的《論語》篇章為主要教學內容。
- 2.運用桌遊的形式，希望能讓現在的學生，試著以一種溫柔謙卑的態度去探觸《論語》。
- 3.融入生涯規劃、性別平等教育等議題，並讓學生明白A Q (挫折復原力)、E Q (情緒管理)、M Q (品格) 以及同理尊重的重要性。
- 4.總結所學到的核心素養，並能正向地來面對生活情境中的任何問題。

學習
脈絡

- 1. 圖像與影像化的教學
- 2. 桌遊式的互動教學

見賢

思齊

- 室外走讀式的教學

- 1從新聞事件談起。
- 2. 結合課本單元
- 3. 運用同理心地圖

克己

反饋

- 1. 短影音的實作評量。
- 2. 圖文式的實作評量

表現任務	評量方式規劃				
	表現任務說明	優秀	良好	尚可	待改
	【周遊列國大富翁】： 透過 遊戲式的教學策略 ，幫助同學認識孔子的行動力與實踐力。	能將桌遊完整進行，並且無須任何提示就能正確地回答，與孔子相關以及籤詩卡上的所有問題。	能將桌遊完整進行，且經他人提示後，能正確地回答，與孔子相關以及籤詩卡上的所有問題。	能將桌遊順利進行，經他人提示後，亦無法完全正確地回答，與孔子相關以及籤詩卡上的所有問題。	無法將桌遊順利進行，經他人提示後，亦無法回答，與孔子相關以及籤詩卡上的所有問題。
	【走讀臺北孔廟】： 讓學生理解當年孔子為了覓得一次大展宏圖的機會而付出的努力，並透過這思考，讓學生 客製化屬於自己的壯遊行程 。	能配合闖關學習單上的說明，正確地完成指定的任務，以及拍照記錄，並且無須他人的協助。	能配合闖關學習單上的說明，正確地完成指定的任務，以及拍照記錄，但是須要他人的協助。	能配合闖關學習單上的說明，完成部分的指定任務，以及拍照記錄，但是須要他人的協助。	能配合闖關學習單上的說明，但是經他人的協助，亦無法完成指定的任務，以及拍照記錄。
	【同理心地圖】： 理解「 非禮勿視，非禮勿聽，非禮勿言，非禮勿動 」的真諦，並以 同理心地圖實施實作與口語表達評量 。	能正確地完成地圖上的所有區塊內容，並且理路清晰地進行反思，並與個人經驗連結。	能完成地圖上的大部分區塊內容，並且進行部分反思，以及個人經驗連結。	能完成地圖上的大部分區塊內容，但無法順利進行反思，以及個人經驗連結。	無法完成地圖上的區塊內容，亦無法進行相關的反思，以及個人經驗連結。
	【IG 短影音分享】： 將組間的討論共識，以 短影音的方式進行實作評量 。	能正確有條理地製作短影音，來進行相關議題的反思，並且運用流利的口語表達，進行想法分享。	能符合要求製作短影音，來進行相關議題的反思，並且運用正常口語表達，進行想法分享。	僅能製作短影音，來進行相關議題的討論，但在口語表達上，有所困難。	無法製作短影音，來進行相關議題的討論，同時也無法以口語進行表達。

課程架構

節次	學習脈絡	學習目標	學習內容	學習表現	學生學習活動	檢核點	學生狀況分析
1	1.以圖像與影像化的教學，來認識孔子及其弟子。 2.以桌遊式的互動教學，來感受孔子的壯遊。	學生能瞭解孔子： 1.是一位有教無類，因材施教的教育者。 2.是一位固窮的君子，展現了高度的「品格力」。 3.是一位知行合一的行動家，展現了高度的「實踐力」。 4.是一位逐夢者，展現了高度的精神力。	Ad-V-1: 篇章的意義。 Ad-V-3: 篇章的表現。 Bc-V-2: 客觀資料的輔助。	國 5-V-1: 能養成閱讀的興趣，建立良好的學習態度，擴展閱讀視野。 國 1-V-2: 能從聆聽中，釐清自我認知，啟發解決問題的思辨能力。 國 5-V-4: 能結合電腦科技，提高語文表達與資訊互動的應用與解決能力。	第一堂課：見賢 一、【漫畫文本】(課前準備) 1.以圖像法的學習講義，讓同學們進行填空式的閱讀引導。 2.淺顯的對話與文字敘述，當學生看完也寫完之後，自能對於孔子與其優秀弟子們的輪廓，有一個初步的理解。 二、【認識先賢】(45分鐘) 1.教師以速讀電影「孔子決戰春秋」，來讓學生明白孔子生平及其周遊列國的事蹟。 2.教師以桌遊式的團體互動來進行教學課程，就是希望透過這樣的設計，能讓學生藉由輕鬆的遊戲，走進孔子積極入世的精神世界裡，進而產生楷模學習。 三、【認識自己】(5分鐘) 1.教師向學生推薦一個「你最像孔子哪位弟子」的線上心理測驗： (http://astro.sina.com.cn/t/2010-01-	1.學生是否能更加認識與理解孔子 2.學生是否能藉由見賢更加認識與了解自己	1.學生由於習慣 IG 式的直白淺顯的語言結構，因此對於先秦文字的語法，不易理解與體會。 2.學生對於原文的爬梳缺乏耐心，普遍興趣低落，無法引起共鳴。

					<p>26/105766434.shtml)以此跨越時空的藩籬，與聖賢們產生連結，同時也更能清楚地認識潛在的真實自己！</p> <p>2.交代作業：發下【認識自己：當上帝在創造我時.....】的學習單，回家完成書寫。</p>		
2	<p>以室外走讀式的教學，來對孔子進行不同面向的閱讀。</p>	<p>學生能透過走讀：</p> <p>1.領略儒家的至聖先賢們萬仞崇高與莊嚴肅穆的精神力。</p> <p>2.體會孔子與時俱進的智慧，以古通今地來審視新世代下，關於身心如何安頓所產生的諸多課題。</p> <p>3.讓儒風自然融入我們的生活之中</p>	<p>Ca-V-1：食、衣、住、行等物質文化認知。</p> <p>Cb-V-1:制度、風俗等社群文化認知。</p> <p>Cc-V-2:人文、藝術等精神文化認知。</p>	<p>國 1-V-1：能養成良好的聆聽態度，擷取完整資訊。</p> <p>國 1-V-2：能從聆聽中，釐清自我認知，啟發解決問題的思辨能力。</p> <p>國 1-V-3：能適切掌握講者的核心內容，增進溝通能力。</p>	<p>第二堂課：思齊</p> <p>一、【前往孔廟】(課前準備)</p> <p>1.教師在上一堂課結束前，曾發下自製學習單，希望以此來引導學生完成正向地自我覺察與思索，更期盼從中體認到自己獨一無二的價值。</p> <p>2.由教師帶領學生搭乘捷運至圓山站，然後步行約莫 10 分鐘抵達臺北孔廟。</p> <p>二、【走讀孔廟】(50 分鐘)</p> <p>1.利用校內沒有社團課的星期三下午，老師帶隊前往台北孔廟進行實體走讀。</p> <p>2.有鑒於此，教師設計了一份「台北孔廟尋寶」之旅的學習單，目的就是協助學生能有方向且有系統地</p>	<p>1.學生是否能掌握走讀的真諦，而非淪為僅是逛街走看而已。</p> <p>2.學生是否能將身臨其境的當下感動，內化為具體的行為準則。</p>	<p>1.學生未能充分了解自己的人格特質，因此無法完成認識自我的學習單</p> <p>2.多數的學生，先備知識不足，到了現場容易形成嬉鬧的氛圍。</p>

					<p>深入去走讀，非蜻蜓點水式的參觀而已。</p> <p>交代作業：課後請每位同學完成【我自己的壯遊.....】的作業，並拍照/掃描上傳至班級群組相簿，讓教師評分與方便同學們共賞。</p>		
3	<p>1.以新聞事件談起，來對性別平等議題進行探討。</p> <p>2.以課本單元，來進行性別尊重的省思。</p> <p>3.以同理心地圖的運用，來進行換為思考的學習。</p>	<p>學生能明白與同理：</p> <p>1.及早建立身體自主權及人際交往觀念、態度，以防範性騷擾/侵害事件發生。</p> <p>2.能提升「科技騷擾/數位性暴力」的因應知能，並明白建構數位人權是刻不容緩的。</p> <p>3.以《論語》裡的智慧來進行提醒，試著讓學生進行性別尊重的思考。</p>	<p>Ba-V-2：敘述方式。</p> <p>Bb-V-1：情志的抒發與省思。</p> <p>Bc-V-1：理路的安排。</p> <p>Bc-V-2：客觀資料的輔助。</p> <p>Bd-V-1：核心主張與論點</p>	<p>國 2-V-3：能選擇適當的語辭，透過表情、肢體語言的組織技巧，條理清晰的表達個人觀點。</p> <p>國 2-V-4：能利用電子科技，統整訊息的內容，作詳細的口頭報告、發表評論或演說。</p>	<p>第三堂課：克己(演示章節)</p> <p>一、【遊戲開場】(10分鐘)</p> <p>1.教師先進行一個「性平問答」的小遊戲，由此來經營/深化學生們對於性別平等、彼此尊重的觀念。</p> <p>2.教師再以「館長被性騷擾」的事件，讓學生們瞭解，性騷擾的發生，其實是不分性別的</p> <p>二、【課堂活動】(40分鐘)</p> <p>1.孔子格言式的「非禮勿視，非禮勿聽，非禮勿言，非禮勿動」四句十六字，更宛如暮鼓晨鐘地警醒著今日的我們。</p> <p>2.教師表示：現實生活中，構成性騷擾的要素大致上分成：言語、視覺、行為三大類。而且隨時都可能發生在你我身上。因此三民版普高第一冊第五課的樂府詩〈陌上桑〉</p>	<p>1.學生是否能明白人我、虛實世界間的分際。</p> <p>2.學生是否能真正建立正確的兩性平等觀念。</p>	<p>1.現今的學生，幾乎同理心不足。</p> <p>2.對於數位隱私保護觀念，也是普遍缺乏，網路使其得以輕易地上傳影像，這些影像一旦進入網域世界後，就難以消除了。</p>

中「使君遣吏往，問是誰家
姝？」、「使君謝羅敷：寧可共載
不？」等句，正好說明羅敷在遭受
使君搭訕的過程中，倘若發生任何
的不悅感，就是一起「性騷事
件」！

3.教師說：數位性別暴力案件型態
多元，網路虛擬世界也出現越來越
多的受害者。例如：2021年10
月，網紅小玉利用AI(人工智
慧)的Deepfake來將名人的臉
移植到色情片女優上。這樣惡意
「變臉」，即是科技面的黑暗帶來
「數位性暴力」。

4.教師表示：在《論語·衛靈公》
中，子貢曾經問孔子：「有一言而
可以終身行之者乎？」孔子回答
他：「其恕乎！己所不欲，勿施於
人。」就是饒過別人，不要把你不
喜歡的，硬是強加在別人身上。

5.教師試著以「同理心地圖法」來
一起引導學生進行換位思考。盼能
藉此同理受害者們的痛點，並期許
自己可以更加謹慎與尊重，不再檢

					討當事人、不再做二度的加害者。 6.交代回家作業：完成老師 Google 表單上的相關問題。		
4	1.以短影音的實作，來進行議題的反思。 2.以圖文式的實作，來進行自我的省思。	學生能藉由活動學習： 1.各種應世的原則與彈性 2.崇高人格與寬廣心懷，並且學習AQ挫折復原力，EQ懂得情緒管理，更有MQ道德修養！	Ba-V-2：敘述方式。 Bb-V-1：情志的抒發與省思。 Bc-V-1：理路的安排。 Bc-V-2：客觀資料的輔助。 Bd-V-1：核心主張與論點	國5-V-4：能結合電腦科技，提高語文表達與資訊互動的應用與解決能力。 國6-V-2：能發揮思考與創造的能力，整理並記錄個人生命經驗，展現具有風格與價值觀的作品 國6-V-4：能使用電腦編輯作品，透過寫作分享生活、學習和專業成長的多元經驗	第四堂課：反思 一、【溫馨叮嚀】(課前準備) 提醒各組同學必須完成先前所要求的各項作業，以待課堂上向全班進行說明。 二、【IG發表】50分鐘) 1.教師將上一節課，請每組同學回家以Google表單的形式所思考的問題，如今在課堂上，呈現出統計的結果來。 2.再者，教師請各組進行「短影音」的創作，最後並進行每組4分鐘的發表與說明(共4組16分鐘)。 3.教師進行簡單地講評！	1.學生是否能如實且正確地表達自己的想法。 2.學生是否能以儒家的思維，建立正向的價值觀與生活態度。	台灣青少年網路遊戲成癮的最新調查數字為3.1%， 「數位海洛因」是智慧型手機的文明病，成癮遍及各世代、影響生活。

