

有教無「戾」－校園欺「零」計畫

操控型攻擊者小組

節數：第一節

主題：拉闊領袖新開始 – 互相了解

- 目標：
1. 讓組員明白計劃之目的和內容，及他們的角色和參與目標。
 2. 建立組員和工作員之間的信任和具安全感的關係。
 3. 共同訂立小組契約和規則。
 4. 分享參與小組的期望。
 5. 了解組員的校園生活，工作員對組員的初步評估。

活動	「介紹活動給你知」
時間	10 分鐘
目的	讓組員清楚明白小組內容、目標及角色，減低疑慮。
程序	<ol style="list-style-type: none">1. 工作員自我介紹。2. 組員互相介紹及認識。3. 介紹計畫 ~ 領袖訓練：<ul style="list-style-type: none">• 了解自己• 了解別人• 認識思考模式• 了解自己的思考模式• 拉闊：思考技巧（多角度思考）• 拉闊：與人相處的方法4. 介紹禮物：每節小組有最佳表現 等，獎勵投入小組活動的組員。5. 諮詢組員對禮物的意見及提議。6. 介紹今節主題：互相了解。
物資	禮物

活動	「介紹學校給我知」
時間	30 分鐘
理念	由於操控型攻擊者是缺乏感情 (unemotional) 及欠缺同理心，所以他們對欺凌的行為都不會有負面情緒，甚至可能出現正面的情緒。工作員運用不同的情緒咭，刺激組員對情緒的認知，利用其他組員面對欺凌時出現的負面情緒 (例如恐懼)，增加有關同學對欺凌事件的看法。
目的	工作員了解組員的校園生活及組員對欺凌或攻擊行為時的情緒反應。
程序	<ol style="list-style-type: none">1. 派給組員每人一疊情緒咭 (8 款不同顏色)。

	<p>2. 工作員出題：題目有關於學校的圖、聲音、相片：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 題目可以選擇在學校中可能出現欺凌情況的地方、有關人物等 <p>3. 組員出咭：出示能形容該題目的情緒咭，然後分享有關的校園生活。</p> <ul style="list-style-type: none"> • 工作員可根據組員相同或不同的情緒作分享 • 工作員可按小組情況，變更活動做法；例工作員先選出情緒咭，組員分享有關的校園生活
物資	情緒咭(物資 1.1)、有關題目(物資 1.2)

活動	「我想…我要…」
時間	35 分鐘
目的	<p>1. 組員提出個人化的期望，建立成組內的共同目標和守則。</p> <p>2. 訂立大家同意的守則，協助小組活動順利進行。</p>
程序	<p>1. 派發人形紙，請組員在人形內畫上代表自己的面貌、特質及寫出自己在小組的期望，在人形外寫上對小組及他人的期望。</p> <p>2. 討論在小組內，如何達到有關期望，藉此訂立小組守則。</p> <p>3. 工作員也可利用上一個活動中的情緒字眼，討論在小組中有什麼表現，才會有以上的情緒，協助訂立小組守則。</p> <p>4. 總結及寫出全組組員同意的期望及規則在大畫紙上，並鼓勵組員遵守小組守則，藉此達到個人的期望。</p> <p>基本守則包括：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 尊重自己及別人 • 不傷害自己及別人 • 積極參與、投入小組活動 • 表達自己意見
物資	人形紙(堂課 1)、顏色水筆、大畫紙

活動	總結及家課講解 - 「My Blog」
時間	15 分鐘
理念	<p>根據 Bandura 的社會學習理論，操控型攻擊行為是透過模仿他人的行為而習得，因為攻擊他人獲得益處、以至成為攻擊者的誘因去複製及重演這些行為。家課內容透過了解組員的攻擊性模仿對象 (aggressive role model)、想獲得的益處 (benefit) 等，協助工作員評估組員操控型攻擊行為的原因。</p> <p>題目亦有一些生活的問題，讓組員們反思之外，減少他們的戒心。</p>
目的	<p>1. 總結今節內容。</p> <p>2. 加強工作員對組員之認識。</p> <p>3. 加強組員對小組的歸屬感。</p> <p>4. 培養組員完成家課的習慣。</p>

程序	<ol style="list-style-type: none"> 1. 總結工作員觀察的組員表現，讚賞組員今節正面表現。 2. 介紹家課“My Blog”。 3. 提醒完成家課後，可獲得小禮物，加強完成家課的動機。 4. 致送最佳表現，送給最積極參與及投入小組活動的組員。
物資	「My Blog」家課紙、禮品

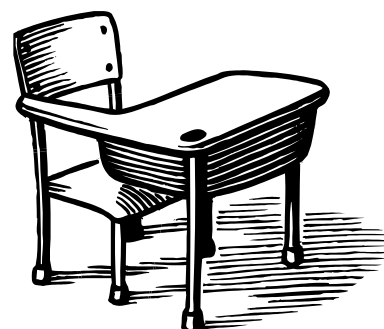
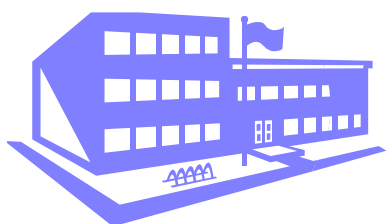
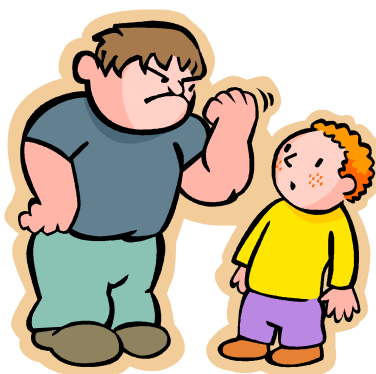
工作員注意事項：

- 當介紹小組是領袖訓練時，組員可能會認為自己經已是一個「領袖」，沒有需要參加小組。工作員可強調組員有潛質成為另一個範疇的領袖，讓組員感到被尊重之餘，引出小組主題。
- 由於小組同學是操控型攻擊者，他們比較著重益處。所以在小組的初期，工作員需運用禮物，提升組員參與小組的動機。但工作員需不時評估運用物質性獎勵的成效，如組員十分合作及投入小組，可減少運用物質性的獎勵。此外，工作員可透過其他方面，例如增加活動變化，令組員投入活動。
- 在小組初期，工作員需運用物質性獎勵。避免組員運用攻擊行為，得到益處，所以小組初期應減少身體接觸及競賽性的活動。

第一節小組物資 1.1



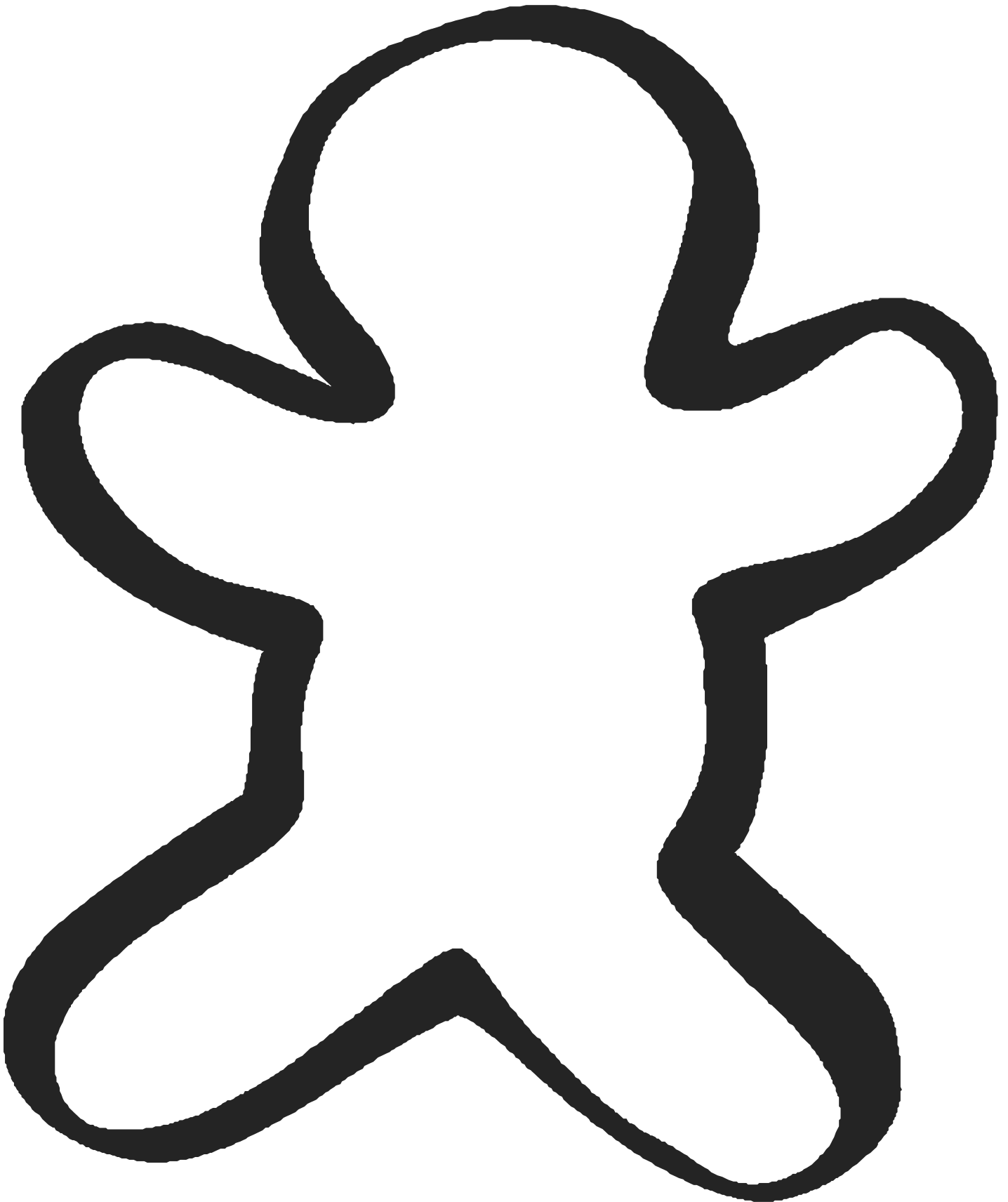
有關題目



第一節小組堂課 1

請你在人形公仔上畫上代表自己的面貌、特質及寫出自己在小組的期望，在人形外寫上對小組及他人的期望。

人形紙



「My Blog」

相片

我的名字 _____

別名 _____

生日 _____

興趣 _____

月						
一	二	三	四	五	六	日

月						
一	二	三	四	五	六	日

最新網誌	日期
遊戲規則：被點名者，在自己 blog 上寫下答案	
1. 誰是你崇拜的人？	
2. 如果有機會可以讓你重回一個時間，你會選擇回到那個時間？	
3. 令你最難忘的事？	
4. 如果上天給三個「著數」你，你會要邊三樣？	
i. _____	
ii. _____	
iii. _____	
5. 假如您的生命只剩下一天，你會做什麼？	
6. 你的癖好是什麼？至少說出一個	
7. 你最鍾意的地方？	
8. 你在死前一刻，最想誰在身邊？	

回應 (1)



哈哈!!你已經比我地點中左啦!!快 d 回應啦!! Thx