

有教無「戾」－校園欺「零」計畫

操控型攻擊者學生小組(小學)

節數：第二節

主題：我想要的「著數」(益處-Benefit)

- 目標：
1. 探索組員學習的源頭 (Source of Learning)
 2. 探索組員行為背後的目的及檢視組員達到目的的方法
 3. 讓組員反思負面行為帶來的結果

活動	家課分享－「我叫…」
時間	15分鐘
目的	加深組員之間的認識及連繫 帶動小組氣氛 培養組員正面分享的氣氛
程序	1. 邀請組員分享家課－「我叫…」，可先選較輕鬆的題目(最崇拜的人、最難忘的事等)，然後分享我最想要的著數 2. 總結及帶出重點： 透過活動讓組員互相認識，並帶出本節小組的重點：我想得到的「著數」 3. 讚賞完成家課及主動分享的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵
物資	後備家課、星星貼紙

活動	「大雄的故事」
時間	15分鐘
目的	讓組員透過片段投射(Project)自己對「著數」的想法，加深工作員對組員的了解 評估小組內的「操控型攻擊者」組員傾向想得哪一種「著數」(如：物質、地位) 拉闊組員對「著數」的看法
程序	1. 介紹片段人物背景，大雄的性格如下： - 成績平平 - 為人怯懦 - 缺乏自信 2. 播放「多拉A夢：獨裁按鈕」片段(片段開始至12分鐘)，故事講述大雄獲得一件能「清除」任何人的法寶

	<p>3. 邀請組員討論片段中主角大雄的故事：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 大雄用這法寶得到甚麼「著數」？ • 若你是片中的大雄，你想獲得什麼「著數」？ <p>4. 總結及帶出重點： 透過觀看片段，了解到主角大雄想得到的「著數」，組員可檢視自己想得到的「著數」又是哪些(例如：權力、名譽、金錢等)</p>
物資	「多拉 A 夢：獨裁按鈕」片段、電腦

活動	「神奇魔法師」
時間	30 分鐘
目的	了解組員過去的學習的源頭 (Source of Learning) 評估組員行為背後的目的及次級增強物 (Secondary Reinforcer)，協助工作員對組員作出準確及全面的評估
程序	<p>1. 派發願望紙 (物資 2.1)，邀請組員填上三個自己最想得到的「著數」</p> <p>2. 檢視組員的願望紙，工作員可先選較多組員想得到的「著數」，以邀請組員作分享</p> <p>分享重點：</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 何時想要這些「著數」？ ▪ 從哪裡獲得這些「著數」？ ▪ 與誰一起獲得這些「著數」？ ▪ 用甚麼方法獲得這些「著數」？ ▪ 甚麼原因令你想要這些「著數」？ <p>3. 總結及帶出重點： 每個組員都有想得到的「著數」，從分享當中得知令大家認為這些「著數」是重要的原因，亦了解到組員用哪些方法去得到「著數」，讓工作員對「操控型攻擊者」組員行為背後的動機作初步的評估；透過大雄故事的結果，協助組員反思用負面途徑獲得「著數」是需要承擔嚴重的後果</p> <p>4. 讚賞積極參與及主動分享的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵</p>
物資	願望紙 (物資 2.1)、星星貼紙

活動	「大雄真係賺咗？」
時間	15 分鐘
目的	讓組員明白攻擊行為帶來嚴重的負面後果 讓組員反思有甚麼東西/得著，遠比於獲得「著數」更為重要
程序	<ol style="list-style-type: none"> 1. 播放「大雄的故事」—獨裁按扭的片段(下半部份)，講述大雄雖然透過「清除」所有人，最終得到他想要的「著數」，結果他孤獨一人，並失去了家人及朋友的關心和支持，因此，他感到非常後悔，並懊惱自己的所作所為帶來的負面後果 2. 由於「操控型攻擊者」低估負面行為需承擔的後果，因此，透過與組員一同討論大雄的事例，引導組員反思用負面行為得到「著數」所帶來的嚴重後果(例：得不到社會大眾的支持及認同) 3. 總結及帶出重點： 以攻擊及負面行為獲得「著數」會帶來嚴重的後果，甚至失去較「著數」更重要的東西(例如：親情或友情等)，鼓勵組員反思日常生活中有甚麼東西/得著，較獲得「著數」更重要及獲得更大的滿足感
物資	「多拉 A 夢」片段、電腦 #可選擇其他片段，重點是片中的主角需擁有操控型攻擊者的特徵，並有計畫地利用攻擊行為去獲得「著數」

活動	總結及家課講解 — 「等價交換」
時間	15 分鐘
目的	總結本節內容 培養組員完成家課的習慣
程序	<ol style="list-style-type: none"> 1. 總結組員表現，讚賞組員在本節中的正面表現 2. 派發及講解家課「等價交換」 家課內容： 「操控型攻擊者」會不以為然地合理化其負面方法以獲得「著數」(例：傷害別人/欺騙等)，透過邀請組員填寫最想得到的「著數」及得到「著數」的三種方法，協助工作員評估「操控型攻擊者」組員得到「著數」的途徑 3. 提醒組員完成家課後，可獲得星星貼紙，加強組員完成家課的動機 4. 致送「最佳表現」及「最佳進步獎」
物資	「等價交換」家課紙



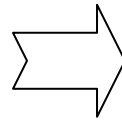
「大家好！我是魔術大師哈利波比。我可以給你三個著數，誠心許願吧！
只要你想要的，我都可以給你！」

(例子:金錢/成績/地位/成功感/受人尊重)

著數(一)	著數(二)	著數(三)

「等價交換」

我現時最想得到的「著數」是：



我會用甚麼方法來換取這些「著數」？

