

## 有教無「戾」－校園欺「零」計畫

### 操控型攻擊者學生小組(小學)

節數：第五節

主題：對抗「非理性想法」

目標：

1. 讓組員明白非理性想法帶來的負面後果
2. 營造壓力 (Create Stress)，讓組員感到改變的迫切性，提升改變的動機

活動	家課分享 — 「非理性想法的影響」
時間	20 分鐘
目的	讓組員意識到非理性想法帶來的負面影響 提升組員改變舊想法的動機
程序	1. 邀請組員分享家課 — 「非理性想法的影響」 分享重點： • 當我有「非理性想法」時，對我與同學的相處有甚麼負面影響？ • 當我有「非理性想法」時，對我與家人的關係有甚麼負面影響？ • 當我有「非理性想法」時，對我個人的心情及健康有甚麼負面影響？ 2. 總結及帶出訊息： 當「操控型攻擊者」組員出現非理性想法時，便不以為然合理化地做出欺凌行為，並因此帶來個人、學校及社會各方面的負面影響；透過這練習令組員反思非理性想法所引致的嚴重後果，藉以提升組員拆解舊想法的動機 3. 讚賞能完成家課或主動分享的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵
物資	後備家課、星星貼紙

活動	「喜羊羊與灰太狼之昏睡果」
時間	20 分鐘
目的	「操控型攻擊者」常低估負面行為的後果，透過影片內容，讓組員初步掌握以負面方法獲得「著數」，可能帶來嚴重的後果
程序	1. 介紹影片，提醒組員留意片中主角的行為及後果 2. 播放影片—「喜羊羊與灰太狼之昏睡果」  影片內容： 主角灰太狼為了得到羊肉以果腹，分別用了傷害及欺負喜羊羊與其

	<p>他同伴的方法以取得食物，結果灰太狼得不償失，既得不到羊肉當食物，還被自己的方法所傷。</p> <p>討論重點：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 片中主角想要甚麼「著數」？</li> <li>• 如果片中主角已知道行動帶來的負面後果，會否影響他的行為？</li> <li>• 片中主角可否透過其他方法得到同樣的「著數」？</li> </ul> <p>3. 作出總結及帶出重點： 「操控型攻擊者」會不以為然地把欺凌行為合理化，因此，在討論時會強調灰太狼的天性就是要找羊肉當食物，認為灰太狼這樣做是正常不過的事；工作員需協助組員反思自己的違規行為會引致的嚴重後果，並讓組員明白到以正面途徑達到目的，可得到社會大眾的支持及認同，從而鼓勵組員作出改變</p> <p>4. 讚賞投入參與活動的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵</p>
物資	電腦、影片「喜羊羊與灰太狼之昏睡果」、星星貼紙

活動	陳大文的結局
時間	35 分鐘
目的	<p>讓組員代入不同角色去評估校園發生的欺凌事件，拉闊他們對欺凌行為的看法</p> <p>讓組員明白在現實中欺凌行為的負面後果，提升組員減少欺凌行為的動機</p>
程序	<p>1. 介紹活動，鼓勵組員投入角色，並強調組員只是代表角色發言，不代表自己的立場</p> <p>活動程序： 形式像一個學校會議，處理一件學生欺凌事件。組員扮演不同的角色（例如：老師、社工、家長等），並需因應其角色的指示發表意見</p> <p>2. 派發有關「校園大事件」個案資料，並簡介事發經過，安排組員擔任有關的角色（工作員可根據之前節數對組員的了解，分配合適的角色給相應的組員），並派發「角色名牌」及「角色提示」</p> <p>3. 重新安排座位，使現場看似進行學校會議，以增加活動的氣氛，令組員容易投入角色及活動</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 邀請組員按「抽籤」次序發言，若前一位發言者想聽取某角色的意見，便可指定誰是下一位發言者</li> <li>5. 運用其他角色（除參與欺凌事件的同學外）駁斥組員提及的非理性想法</li> <li>6. 總結及帶出訊息： 透過組員從活動中以不同角度評估欺凌事件帶來的負面影響及工作員分享現實中欺凌者要承擔的後果，提升「操控型攻擊者」減少作出欺凌行為的動機</li> <li>7. 讚賞投入參與活動的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵</li> </ol>
物資	「角色名牌」（物資 5.1）、「角色提示」（物資 5.2）、「校園大事件」個案（物資 5.3）、星星貼紙

活動	總結及家課講解 — 「陳大文的新一頁」
時間	15 分鐘
目的	<p>培養組員完成家課的習慣</p> <p>鼓勵組員嘗試從多角度去評估負面行為的後果，踏出改變的第一步（減少負面/欺凌行為）</p>
程序	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 總結組員表現，讚賞組員於本節中正面的表現</li> <li>2. 講解家課—「陳大文的新一頁」：讓組員代入不同角色，以多角度分析欺凌行為帶來的負面影響，並為陳大文提建議，避免嚴重後果</li> <li>3. 提醒組員完成家課後，可獲得星星貼紙，加強完成家課的動機</li> <li>4. 致送「最佳表現」及「最佳進步獎」</li> </ol>
物資	「陳大文的新一頁」家課紙



## 角色名牌



由組員扮演以下角色

陳大文	小明媽媽
陳大文家人	校長
訓導主任	班主任

## 角色提示

<p><b>陳大文</b> (口才出眾，為自己做的行為作辯護)</p> <p>你有什麼非理性想法，令你認為自己的行為是對呢？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<p><b>小明媽媽</b> (講出孩子被欺負的感受)</p> <p>作為受害者的媽媽，你有什麼想法和感受？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 
<p><b>陳大文家人</b> (關心孩子，分享知悉事件後的感受)</p> <p>當知道孩子在學校傷害了其他同學，會有甚麼想法和感受？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<p><b>班主任</b> (重視事件對學生的影響)</p> <p>這件事對陳大文及小明有甚麼負面影響？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 
<p><b>校長</b> (讓學生承擔事件帶來的後果)</p> <p>你認為陳大文要如何承擔後果，才是公平和合理？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<p><b>訓導主任</b> (重視證據，以證明學生行為的對錯)</p> <p>你以甚麼客觀證據證明學生的行為是不合理、不合法？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 

## 「校園大事件」個案

事發當天，陳大文在小息時主動邀請小明於洗手間玩包剪揼，輸了要被對方打一巴，如是玩



了幾個回合，小明都輸了，吃了幾巴掌。其後，陳大文更邀請其好友小輝一起參與，小強則在旁邊歡呼起哄，

並負責站在門口附近把風。小明連環被陳大文及小輝二人掌摑了數巴掌。



小明非常驚慌，請求他們不再繼續玩包剪揼。陳大文開出條件，就是把錢包的金錢全數交出。最後，小明把 30 元給了他們，才得以離開洗手間。



此時，老師經過洗手間，看見四名同學一同走出洗手間。老師看見陳大文等同學若無其事，



唯小明神情古怪，故上前查問並揭發此事。

## 陳大文的新一頁

如果時光可以倒流，陳大文有機會可以回到「校園大事件」發生前，並重新考慮他的行動．．．



你身為他的好朋友，你有甚麼建議給他？

---



你身為他的班主任，你有甚麼建議給他？

---