

有教無「戾」－校園欺「零」計畫

操控型攻擊者親子平行小組

節數：第五節

形式：小組將先以親子形式進行，後再分為家長組及子女組

- 目標：
1. 協助親子留意雙方的情緒表達及身體語言，促進親子溝通及了解
 2. 協助家長確認其個人的管教規條及規條建立的成因
 3. 引導家長反思自己管教規條對親子關係的影響
 4. 讓子女明白思想陷阱所帶來的負面影響
 5. 引導子女明白負面行為帶來的後果，提升他們改變的動機

親子活動

活動	情緒猜一猜
時間	25 分鐘
目的	協助親子留意自己和對方的身體語言及情緒表達 讓親子認識更多情緒表達的方法，促進親子溝通及了解
程序	<ol style="list-style-type: none">1. 邀請六位組員一字排開，進行「傳情緒」，其他組員則負責觀察組員的表情及身體語言，並猜出正確答案；組員輪流負責「傳情緒」2. 提醒組員在演繹情緒的過程中可透過面部表情及肢體動作作為表達方式，但不可說話；工作員可從中觀察到組員表達不同情緒之慣常方式3. 邀請組員作出分享 <p>分享重點：</p> <ul style="list-style-type: none">● 組員留意到甚麼提示(面部表情/肢體動作)，所以猜出該情緒？● 在親子相處的過程中，哪一種情緒最常出現？● 在甚麼情況下最常出現該情緒？ <ol style="list-style-type: none">4. 總結及帶出訊息： 由於「操控型攻擊者」組員缺乏情感，因此鼓勵組員於親子相處時可多留意雙方的身體語言及情緒表達，並作出相應的回應及關心，促進親子關係
物資	情緒咭(物資 5.1)

家長組

活動	規條建立大事記
時間	30 分鐘
目的	了解組員的人生經歷，從而找出影響他們建立個人規條的因素 協助家長找出以及了解自己常有的管教規條
程序	<ol style="list-style-type: none"> 派發及講解「規條建立大事記」堂課紙，請組員於工作紙的生命線上，標示出人生中對他們建立個人規條有最大影響或最深印象的事件 講解「管教規條」的定義，邀請組員分享當中哪些事件/成長經歷對其「管教規條」影響深遠 「管教規條」定義： <ul style="list-style-type: none"> 管教子女時所訂立的規條，規條的建立源於家長的人生經歷，個人價值觀以及對子女的期望 分享重點： <ul style="list-style-type: none"> 為什麼你會認為這個經歷是最具影響力？ 當年這個經歷，如何影響你的個人想法及建立管教規條？ 當你有這些管教規條，你會怎樣與子女相處？ 你的子女如何看待你的管教規條？ 總結及帶出重點： 由於個人規條是透過成長經歷建立及演變而成，透過活動讓組員回顧影響個人規條建立的重要事件，同時讓組員了解管教規條對子女身心發展、親子關係的影響非常深遠，鼓勵家長調教一套適當的「管教規條」，有助子女健康成長及促進親子關係
物資	「規條建立大事記」堂課紙、原子筆

活動	規條秤一秤(II)
時間	25 分鐘
目的	引導家長反思自己訂立的管教規條，與親子關係所帶來的影響 提升組員調整「管教規條」的動機
程序	<ol style="list-style-type: none"> 討論「規條秤一秤」家課紙，就組員訂立的管教規條進行討論 第一項：個人規條，你有多相信？ 就組員「規條建立大事記」工作紙的分享作深入討論，發掘成長經歷與個人規條形成的關係。 第二項：個人規條好處與壞處？ 從組員的分享中，與組員一同反思及檢討其管教規條是否跌入了「思想陷阱」，並運用「五常法」中的「自我反問法」協助他們進行拆解 <ul style="list-style-type: none"> 使用規條後有甚麼好處或壞處？

	<ul style="list-style-type: none"> • 有沒有其他可能性？ • 有沒有證據？ • 其他組員的想法？ <p>例如：「操控型攻擊者」家長因兒時家貧沒有機會讀書，便要做勞力工作及收入低微，因此他相信「子女讀書不成就沒有前途！」的想法，所以要求子女每次考試必定要九十分之上，並不惜以威迫利誘的方法令子女達成其目標。但子女多次考試都未能達到其目標，而他每次都定必大發雷霆，引起親子衝突</p> <p>2. 總結及帶出重點： 組員需了解當家長訂下不合理的規條，或過份地執著一些子女達不到的規條時，子女的表現便會與我們的期望相違背，引起家庭衝突，破壞親子關係；鼓勵組員調教一套合理的管教規條，並強調放寬規條不等於放棄標準，放寬管教規條是開放不同的角度看事件，從而令自己能平靜客觀地管教子女，促進親子關係</p>
物資	白板、白板筆

活動	總結及家課講解
時間	10 分鐘
目的	鞏固本節內容 提升組員調整「管教規條」的動機
程序	<ol style="list-style-type: none"> 1. 總結「管教規條」建立的成因及不合理的「管教規條」對親子關係所帶來的負面影響 2. 邀請組員繼續填寫「規條秤一秤」家課紙： <ul style="list-style-type: none"> • 第三項：堅持此「管教規條」的好處或幫助 • 第四項：堅持此「管教規條」的壞處或不良影響 3. 邀請組員分享其感受及得著
物資	「規條秤一秤」家課紙、原子筆

子女組

活動	家課分享 — 「思想陷阱的影響」
時間	10 分鐘
目的	讓組員意識到思想陷阱帶來的負面影響 提升組員改變舊想法的動機
程序	<p>1. 邀請組員分享家課 — 「思想陷阱的影響」</p> <p>分享重點：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 當我有「思想陷阱」時，對我與同學的相處有甚麼負面影響？ • 當我有「思想陷阱」時，對我與家人的關係有甚麼負面影響？ • 當我有「思想陷阱」時，對我個人的心情及健康有甚麼負面影響？ <p>2. 總結及帶出訊息：</p> <p>當「操控型攻擊者」組員出現思想陷阱時，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思想陷阱所引致的嚴重後果，藉以提升組員拆解舊想法的動機</p> <p>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</p>
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以得到「著數」可能帶來嚴重的後果
程序	<p>1. 介紹影片，提醒組員需留意片中主角的行為及後果</p> <p>2. 播放影片—「喜羊羊與灰太狼之昏睡果」</p> <p>影片內容：</p> <p>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同伴的方法以得到食物；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到。</p> <p>討論重點：</p> <ul style="list-style-type: none"> • 片中主角想要甚麼「著數」？ • 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？ • 片中主角可否透過其他方法可得到同樣的「著數」？ <p>3. 作出總結及帶出重點：</p> <p>「操控型攻擊者」會不以為然地合理化其欺凌行為，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>

	4. 讚賞投入參與活動的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵
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	25 分鐘
目的	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 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
程序	<ol style="list-style-type: none"> 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>活動程序：</p> <p>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> <ol style="list-style-type: none"> 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，分配合適的角色予相應的組員），並派發「角色名牌」及「角色提示」 3. 重新安排座位，使現場看似一個學校會議，以增加活動的氣氛，令組員容易投入角色及活動 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 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 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 7. 讚賞投入參與活動的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵
物資	「角色名牌」（物資 5.4）、「角色心法」（物資 5.5）、「校園大事件」個案（物資 5.6）、星星貼紙

活動	總結及家課講解 — 「陳大文的新一頁」
時間	10 分鐘
目的	培養組員完成家課的習慣 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）
程序	<ol style="list-style-type: none"> 1. 總結組員表現，讚賞組員於本節中正面的表現 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 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 4. 致送「最佳表現」及「最佳進步獎」
物資	「陳大文的新一頁」家課紙

情緒咕

疲倦 (情緒圖案 1)	憤怒 (情緒圖案 2)	悠閒 (情緒圖案 3)	無奈 (情緒圖案 4)	疑惑 (情緒圖案 5)
激動 (情緒圖案 6)	傷心 (情緒圖案 7)	失落 (情緒圖案 8)	厭惡 (情緒圖案 9)	平靜 (情緒圖案 10)
快樂 (情緒圖案 11)	煩惱 (情緒圖案 12)	雀躍 (情緒圖案 13)	害怕 (情緒圖案 14)	

「規條建立大事記」

在不同的年齡裡，我經歷以下重要的事情，影響到的管教規條

年齡

_____ 10 歲 _____ 20 歲 _____ 30 歲 _____ 40 歲 _____ 50 歲 _____ 60 歲 _____

重要事件一： _____

重要事件二： _____



我的管教規條： _____

「規條秤一秤」(管教子女方面)



1) 個人規條	2) 你有多相信?
<p>例子： 做父母，一定要督導子女讀書</p> <p>1) _____</p> <p>—</p> <p>2) _____</p> <p>—</p> <p>3) _____</p> <p>—</p>	<p>5 分代表「我最相信」</p> <p>1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5</p> <p>1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5</p> <p>1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5</p>
3) 好處	4) 壞處
<p>1) _____</p> <p>2) _____</p> <p>3) _____</p>	<p>1) _____</p> <p>2) _____</p> <p>3) _____</p>

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

角色心法

<p>陳大文 (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>小明媽媽 (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>陳大文家人 (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>班主任 (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>校長 (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事件才是公平和合理？</p> <p>_____</p> <p>_____</p> 	<p>訓導主任 (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揀，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揀。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神情若無其事，唯小明神情古怪，故上前查問並揭發此事。



「陳大文的新一頁」

如果陳大文可以重來一次…



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？
