

114 年度《人權教育(含轉型正義)教案徵件競賽》徵選

桌上談正義：一堂以遊戲理解社會傷痕的課

教案之攸關公約：公民與政治權利國際公約－轉型正義議題

消除對婦女一切形式歧視公約 兒童權利公約

得獎作者：國立陽明交通大學 徐士婷 徐可欣

指導老師：國立陽明交通大學 林米庭 助理教授

作品設計的特色(摘要)

本教案以轉型正義為核心主題，嘗試將社會領域公民科課堂中較為艱澀、抽象的歷史與法律議題，轉化為學生能身歷其境的學習體驗，進一步引導學生連結個人情感與道德判斷，培養對公共議題的思辨力與行動力。不同於傳統課堂講述式教學，本教案結合「沉浸式桌遊設計」與「國際人權議題融入」，透過三堂課程進行模擬角色、互動對話與後設反思，讓學生以第一人稱視角理解權力不對等、制度暴力與社會修復的深層意涵。

一、跨議題整合的核心理念

本教案試圖將「轉型正義」的討論擴展至與學生生活相關的議題，包括婦女人權與兒少權利保障。在教案設計中，我們有意識地將《消除對婦女一切形式歧視公約》（CEDAW）與《兒童權利公約》（CRC）核心精神，融合進遊戲當中，透過具體的角色設計與制度挑戰情境，引導學生思考：當性別、年齡、社會身分成為一種「被決定的條件」，個人能如何回應、反抗、修補？

二、以學生為中心的桌遊引導學習

第一堂課設計了一款名為「國王大富翁」的桌遊，學生透過擔任不同社會角色（如單身男性、單身女性、有女兒的父親、有兒子的母親），並抽取政策卡（如徵兵令、公娼制度、思想審查等），進行立場表達與互動選擇。過程中讓學生在追求勝利與保護資源的同時，面對倫理困境與價值衝突，體會歷史群體如何在壓迫下尋找抵抗與自保的空間。每張政策卡均對應特定的歷史背景，並融合現代人權框架，使學生不只學到過去發生了什麼，更思考這樣的事情是否還在發生，以及若我是當事人，能夠怎麼做？

三、反思性引導與小組深度對話

第二堂課進行角色歷程反思與轉型正義概念的導入。教師透過連結遊戲與轉型正義內涵，利用學習單引導學生針對遊戲中的經驗進行分析，包括角色的無力感、道德掙扎與制度性傷害。同時，教師說明轉型正義如何處理歷史創傷、如何對加害者與受害者做出制度回應，並延伸至婦女在戰爭中的處境、兒童在威權制度下的權利剝奪等議題，使抽象的正義概念具體而生動。

此階段的教學強調「多元觀點理解」與「立場轉換思考」，鼓勵學生聆聽他人觀點、重新詮釋自身行為對他人的可能影響，培養同理心與社會關懷。

四、世界案例比較與社會實踐延伸

第三堂課安排學生小組分享世界各國的轉型正義實例，如德國納粹大屠殺後的追訴與教育、南非真相與和解委員會制度、南韓對慰安婦歷史的認罪與補償，以及台灣自身對白色恐怖的反省。學生需整理案例特色並進行組間互評，最後由教師統整各國制度回應的異

同，並提出反思性提問，如：「我們的國家目前還有哪些議題尚未被妥善處理？」「我們可以做些什麼來促進社會的修復與包容？」藉由世界案例的對照與現實脈絡的呼應，學生能更清楚看見轉型正義不是歷史的句點，而是一場持續中的社會對話與道德工程。

五、素養導向的多元評量設計

本教案的評量方式強調學生高層次的認知與情意歷程，不以單一筆試作為學習成果的呈現，而透過各個面向進行評估，包含課堂參與與角色扮演投入度、學習單與反思撰寫表現、組間互評與口頭發表、以及課程後評量，透過多元評量方式，確保學生不只是知道，更是理解課程中真正的內涵。

六、數位科技輔助與未來延伸性

若條件允許，本教案亦規劃以平板或線上平台輔助遊戲進行，透過角色專屬畫面與遊戲幣自動記錄，強化學生互動即時性與教學科技整合。此模式具備可移植性與延展性，未來亦可開發其他人權議題版本（如移工、身心障礙、原住民族等），持續深化學生的社會責任與人權意識。

總體而言，本教案融合了歷史教育、價值教育與人權教育，以創新教學設計回應課綱強調的公共參與與多元思辨素養，嘗試讓轉型正義不再只是教科書上的名詞，而是學生能在遊戲中體驗、在討論中理解、在生活中實踐的真實課題。期待透過此課程的設計與實踐，為高中生打開一扇面對過去、理解現在、行動於未來的公民視窗。

課程與教學活動全文

教學重點	<p>教學聚焦於引導學生理解威權體制下權力運作與不公義現象，並透過情境體驗引發情感反思，奠定轉型正義學習基礎。藉由遊戲活動，融入婦女及兒少身分，使學生以不同角色親身體會制度不公及角色無力感，思考國家加害行為的社會影響同時，也理解對於婦女及兒少權益保障的必要性。透過直接教學與小組討論，協助學生掌握轉型正義的基本概念、措施及意義，從不同角色立場出發，討論責任歸屬與彌補行動。最後，透過各國轉型正義案例分享與批判性分析，深化學生對公平正義價值的理解，並培養其系統思考、公民意識與道德判斷力，落實素養導向學習。</p>	
適用學習領域	社會領域公民科轉型正義	
教學對象	高中一至三年級	
教學目標	<p>核心素養</p> <p>總綱核心素養面向：</p> <p>A 自主行動 B 溝通互動 C 社會參與</p> <p>總綱核心素養項目：</p> <p>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 C2 人際關係與團隊合作</p> <p>核心素養具體內涵：</p> <p>社-U-A2 對人類生活相關議題，具備探索、思考、推理、分析、批判、統整與後設思考的素養，並能提出解決各種問題的可能策略。</p> <p>社-U-A3 對人類生活相關議題，具備反省、規劃與實踐的素養，並能與時俱進、創新應變。</p> <p>社-U-B1 運用語言、文字、圖表、影像、肢體等表徵符號，表達經驗、思想、價值與情意，且能同理他人所表達之意涵，增進與他人溝通。</p> <p>社-U-B2 善用各種科技、資訊、媒體，參與公共事務或解決社會議題，並能對科技、資訊與媒體的倫理問題進行思辨批判。</p> <p>社-U-C1 具備對道德、人權、環境與公共議題的思考與對話素養，健全良好品德、提升公民意識，主動參與環境保育與社會公</p>	

	<p>共事務。 社-U-C2 發展適切的人際互動關係，並展現相互包容、溝通協調、社會參與及服務等團隊合作的精神與行動。</p>
學習表現	
<p>認知歷程向度：</p> <p>公 1a-V-2 艋清公民知識的核心概念。</p> <p>公 1b-V-1 運用公民知識解釋相關社會現象。</p> <p>公 1b-V-2 區辨社會現象的多種解釋觀點。</p> <p>公 1c-V-1 反思並評論相關公民知識。</p> <p>公 1c-V-2 整合公民知識，論述自己的主張，並能提出合理的論證。</p> <p>情意向度：</p> <p>公 2a-V-1 關注社會生活相關課題及其影響。</p> <p>公 2b-V-1 同理個人或不同群體在社會處境中的經歷與情緒。</p> <p>公 2b-V-2 尊重或肯認社會中的不同主張及差異。</p> <p>公 2c-V-2 珍視並願意維護重要的公民價值。</p> <p>技能向度：</p> <p>公 3a-V-1 界定當代社會生活的相關問題。</p> <p>公 3b-V-1 善用多種策略蒐集公民與社會生活相關資料。</p> <p>公 3b-V-2 分析並運用公民與社會生活相關資料。</p> <p>公 3c-V-1 傾聽他人意見並澄清彼此觀點。</p> <p>公 3c-V-2 善用討論形成共識。</p> <p>公 3c-V-3 整合成員特質並展現團隊合作成效。</p> <p>公 3d-V-2 落實具有公共性或利他性的行動並反思與修正。</p>	
學習內容	
<ol style="list-style-type: none"> 公 Da-V-1 個人權利跟公平正義（包括程序、匡正等）有什麼關聯？每個人都受到「無差別對待」對於追求社會公平正義有什麼重要性？ 公 Da-V-2 群體權利跟公平正義有什麼關聯？在什麼情形下，特定群體受到「差別對待」會成為追求社會公平正義的積極原則？ 公 Da-V-3 為什麼社會的不同群體，對於「公平正義」的理解與追求會有衝突？ 	
單元目標	行為目標
1. 理解威權體制下權力運作與	1-1 能清楚描述在國王大富翁遊

	<p>不公義制度，並能進行情感反思。</p> <p>2. 認知轉型正義的基本概念，並能從加害者與受害者雙重立場思考彌補措施。</p> <p>3. 比較各國轉型正義案例，並能批判性分析其成效與挑戰。</p>	<p>遊戲中體驗到的不公平情境及個人情緒反應。</p> <p>1-2 能針對遊戲中出現的不公平制度提出具體說明與初步批判。</p> <p>2-1 能說明轉型正義的定義及具體實踐措施。</p> <p>2-2 能從小組討論中提出自己角色的責任與可能的彌補行動。</p> <p>3-1 能清楚簡述指定國家的轉型正義歷程，包括背景、作法及成效。</p> <p>3-2 能從個人或角色立場出發，提出對轉型正義成效的反思與評價。</p>
--	--	--

教學時間	3 節課，一節 50 分鐘，共計 150 分鐘				
教學活動	序號	教學活動流程	時間 (分)	教學 資源	評量 工具
	1-1	<p>【第一節開始】</p> <p>引起動機</p> <p>教師於前一堂課已告知接下來為一系列三堂課的轉型正義課程，第一堂進行國王大富翁遊戲，課程以小組進行，並分配各角色，以及講解遊戲規則。此堂課開始前請分組坐好。</p>	5	簡報、平板	
	1-2	<p>角色情境說明：</p> <p>共有四種角色，分別為單身男性、單身女性、有一個 16 歲女兒的男性，以及有一個 15 歲兒子的女性，各角色皆須依照角色設定全面考量，結果亦會根據所做決定有所不同。</p>			
	1-3	<p>建議指導語：</p> <p>同學們，歡迎來到我們的「轉型正義」</p>			

	<p>課程。今天我們就要開始你們上次抽到角色後準備好的國王大富翁遊戲。等一下你們會用自己的角色參與這場活動，每一個選擇都需要根據你的角色狀況全面思考，因為每一個反應都會影響你們的命運，也會影響整個國家的走向。</p> <p>請記得這不只是個遊戲，而是一場不公平的制度和看不見的壓力下的挑戰。那我們就開始吧。</p> <p>發展活動</p> <p>2-1 以遊戲教學為主，玩家開局每人皆有500元，每一輪國王皆會發放每人100元，並依序抽取「歷史情境卡」，若選擇同意卡片內容，可依卡片指示前進（步數1-6步不等），不同意則停留原地。</p> <p>2-2 歷史情境卡</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 徵兵令：鑑於內政動盪、外敵環伺，國王頒布法令，所有滿16歲男子須強制服役3年。 2. 思想審查：由於國外間諜流入，試圖改造人民思想，國王頒布法令，禁止發表對王室不利的言論，違者流放於孤島5年。 3. 祕密警察制度：因為犯罪案件頻繁，王國成立秘密警察制度，監視行為異常的人民。 4. 實驗法案：由於戰爭不斷，為追求王國的強盛，應進行各種人體試驗，研發強大的生化武器。 5. 特權法案：王國宣布漢人男性為一等人，漢人女性為二等人，非漢人男性為三等人，非漢人女性 		35 平板
--	--	--	-------

	<p>為四等人，對於次一等人民有無限決定權。</p> <p>6. 土地強制徵收：為引進新式建築強化本土審美觀與技術，國王開始強制徵收人民必要居住以外的土地。</p> <p>7. 設立公娼及慰安婦制度：王國宣布為保障男性健康，並滿足各性別生理需求、提升女性經濟價值，頒布年滿 14 歲女性得從事公娼及慰安婦職業，以維持社會秩序。</p> <p>8. 歷史封存制度：為了避免過往歷史傷痛持續造成人民身心不適，王國決議封存舊政權暴力紀錄，除軍人外，任何人不得查閱。</p> <p>2-3 若玩家拒絕同意卡片內容，國王可依懲罰卡開罰，罰款依國王喜好納入軍隊、間諜或前一局支持政策的人民。</p> <p>2-4 懲罰卡</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 徵兵令：同意者可前進 3 格並獲得 100 元軍事津貼；不同意則停留原地，國王可開罰 50 元。 2. 思想審查：同意者可前進 2 格；不同意則停留原地，國王可視其為叛亂罪予以重罰。 3. 祕密警察制度：同意者可前進 4 格；不同意則停留原地，國王可開罰 100 元。 4. 實驗法案：同意者可前進 3 格並獲得 150 元研究經費；不同意者則停留原地，國王可開罰 100 元。 5. 特權法案：同意者前進 4 格，獲得特權金 200 元；不同意則停留原地，國王可予以重罰。 		
--	---	--	--

		<p>6. 土地強制徵收：同意者前進 2 格，給予補償金 100 元；不同意則停留原地，國王可予以開罰。</p> <p>7. 設立公娼及慰安婦制度：同意者可前進 1 格；不同意者則停留原地，國王可予以開罰。</p> <p>8. 歷史封存制度：同意者可前進 2 格，並領取慰撫金 100 元；不同意則停留原地，國王可予以罰款。</p>		
2-5		若人民拒絕罰款或任何玩家想阻止該人前進，可發動「申訴」，由發動者選擇 4 人匿名投票，玩家皆同意即可進行投票，若 4 人皆投同意則申訴成功，該玩家可前進但不受責罰。		
2-6		若申訴失敗，該名人民被絞殺重新開始，財產依國王喜好納入軍隊、間諜或前一局支持政策的人民。		
2-7		財產由國王紀錄，只有玩家本人及國王知道財產，國王用平板發送玩家財產狀況，可為負債，若軍隊繼承到負債的財產亦須扣抵。		
2-8		若 4 名人民抵達終點，則人民勝利推翻國王。		
2-9		若軍隊及間諜抵達終點，人民失敗，需猜出間諜是誰，猜對即人民獲勝。		
2-10		30 分鐘結束後無人抵達終點，則財產最多者勝利。		
3-1		<p>綜合活動</p> <p>遊戲結束，發下學習單一（詳見表</p>	10	<p>學習 單一</p> <p>學習 單一</p>

		一)，進行討論及填寫。		
3-2		<p>建議指導語：</p> <p>同學們，剛剛的國王大富翁遊戲辛苦你們了。這不只是場遊戲，而是讓我們實際走一遭不公平制度下的無力與掙扎。接下來，要邀請你們一起討論和填寫學習單，幫助自己整理遊戲中的感受與想法，也練習從不同角度去思考正義與責任。</p> <p>如果沒完全寫完也沒關係，這份學習單可以帶回家完成，請在明天晚上12點前上傳。這是我們轉型正義課程非常重要的一部分，寫得越誠實、越仔細，學習會越有深度。現在我們就開始吧，如果需要協助釐清題目或提醒情境，都可以舉手詢問。</p> <p style="text-align: center;">【第一節結束】</p>		
		【第二節開始】		
1-1		<p>引起動機</p> <p>教師引導分享上一堂課學習單內容，依據上週遊戲角色重新分組，並發下學習單二。</p>	10	學習單二、簡報
1-2		<p>建議指導語：</p> <p>上週結束遊戲後有一些同學的學習單有比較特別的觀點，想邀請這些同學分享學習單，接著我們會進行課程，再請同學重新思考什麼是轉型正義。</p>		
2-1		<p>發展活動</p> <p>進行學習單二角色小組討論部分。</p>	35 (10)	
2-2		教師講解轉型正義。	(15)	

	2-3	完成學習單二轉型正義部分，並進行小組討論。	(10)		
		綜合活動	5		
	3-1	教師統整轉型正義概念，並提醒下週依照第一週組別進行分組分享轉型正義案例，並進行轉型正義案例抽籤。			
	3-2	建議指導語： 下週邀請各組分享抽到的國家中曾發生的轉型正義事件，記得要根據要求（表三）進行分享哦。另外，學習單二請記得在今日晚上 12. 前上傳。 【第二節結束】			
		【第三節開始】	10	簡報、 T++ 平板	
	1-1	引起動機 教師引導並鼓勵分享上一堂課學習單內容，提醒這週進行案例分享。		課堂教學	
	1-2	建議指導語： 上週有一些同學的學習單分享了有趣的觀點，想邀請這些同學分享學習單，接著我們會進行各國的轉型正義案例分享。		軟體	
		發展活動	32	各組 簡報	T++ 軟體
	2-1	分組進行轉型正義案例分享，順序如下，為 7 分鐘報告 1 分鐘教師回饋： 台灣 南韓 德國 南非	(8) (8) (8) (8)	組間 級組 內評分	

		<p>綜合活動</p> <p>3-1 教師統整三週課堂內容，並鼓勵學生表現。</p> <p>3-2 課後進行系列課程後評量</p> <p>3-3 建議指導語： 我們完成了三堂轉型正義的課程，第一堂的遊戲一起體驗了制度不公與權力不對等，第二堂從角色立場出發，學習了什麼是轉型正義，以及如何做出回應，今天比較了世界各國的案例，發現正義的實現不是簡單的事。沒有一場轉型正義是完美的，但每一個努力修補傷痕的行動，都是一種希望。 謝謝這幾堂課大家認真的參與與思考，接下來我們要做一些小測驗，你們可以檢測看看自己學會了多少。</p> <p style="text-align: center;">【第三節結束】</p>	8	系列課程後評量	系列課程後評量
--	--	---	---	---------	---------

一、配分及評量重點				
教學評量	評量項目	類別（個人/小組）	比重	評量說明
	學習單一	個人	15%	評量學生反思、理解、參與課堂的程度。
	國王大富翁	個人 / 小組	20%	評量學生同理、理解、參與課堂的程度。
	學習單二	個人	15%	評量學生理解、反思、同理尊重能力。
	案例分享	小組	20%	評量學生思辨、換位思考、表達能力。
	同儕組間評分	小組	5%	評量學生各小組案例分享中的完整程度。
	同儕組內評分	個人	5%	評量學生在小組活動中的貢獻程度。

系列課程後評量	個人	20%	評量學生於系列課程後學習的知識內容。
---------	----	-----	--------------------

二、評量工具——學習單、測驗、評量規準

表一：學習單一

一、角色反思

1. 我在國王大富翁中扮演的角色是：

國王 軍隊 人民 間諜

2. 在遊戲中，我曾有過內心掙扎的情境為何？

3. 我在遊戲中感受到的情緒為何？（可複選）

內疚 無力 有成就感 憤怒 有權力

描述其中一項印象最深刻的情境：

二、情境反思

1. 遊戲中的那些制度讓你覺得不公平？為什麼？

2. 如果你是被懲罰或絞殺的人民，你希望其他人民如何幫你？

你覺得國王、軍隊或間諜誰要負責？該如何負責才能

彌補傷害？

3. 當你無法確定誰是間諜時，你如何決定要信任或懷疑某

個人？

表二：學習單二

一、角色小組討論

1. 我們這組扮演的是_____，在遊戲中造成了什麼樣的傷害？

2. 造成傷害後，我的角色能夠給予受害者哪些彌補或回應？（包含金錢補償、道歉、名譽回復、司法審判、制度改革等面向）

3. 當時間倒帶回遊戲當下，面對社會壓力，我的角色有沒有其他的應對方式？

二、轉型正義

1. 聽完轉型正義的概念，我認為的轉型正義是什麼？（可以是定義、不同角色的具體行為、目前認可的轉型正義案例等）

2. 如果過去有一群人在過去曾被國家冤枉、不恰當的處罰或殺害等，你覺得政府應該以怎樣的具體作為面對這份歷史？

3. 呈上題，你覺得面對這樣的歷史，身為已經制度改革後的社會，該以怎樣的具體作為面對這份歷史？

4. 面對受害者，請寫出你希望對他們說的一句話。

表三：案例分享

一、歷史背景簡述

1. 時間、事件
2. 加害者與受害者
3. 當時受到怎樣的壓迫

	<p>二、社會創傷</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 人民的恐懼、不信任及創傷記憶 2. 加害者是否仍掌權、社會是否分裂 <p>三、轉型正義作法</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 是否成立調查委員會及如何成立 2. 平反、補償、道歉或審判的具體措施 3. 是否有改革措施或相關教育政策 <p>四、成果與挑戰</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 該轉型正義作法的成效 2. 是否有人反對 3. 是否能夠持續實施 <p>五、反思</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 若身為受害者，認為足夠或不足夠的原因 若身為加害者，認為的困境或是否接受審視
--	--

系列課程後評量

題項	答案	題目
1.	C	<p>某公司因應《消除對婦女一切形式歧視公約》(CEDAW)，推動性別友善職場措施。以下為四位員工描述公司新政策的觀察，哪一位員工的描述最能反映 CEDAW 落實精神的具體實踐？</p> <p>A. 我懷孕三個月，公司主動幫我申請轉到不用出差的內勤職位，也替我安排了照護假，讓我感覺被善待了。</p> <p>B. 我們部門主管說，女性若擔任高階管理職可能無法兼顧家庭，公司會尊重女性不參與晉升考核的選擇。</p> <p>C. 公司開設了性別意識課程，讓所有主管學習避免以性別分工為前提分配任務，聽說下季還會進行薪資透明制度改革。</p> <p>D. 公司為避免性騷擾疑慮，規定男性主管若需與女性員工出差，必須另安排第三人陪同。</p>
2.	B	<p>「由上到下」的統治模式最常見的問題是？</p> <p>A. 政策落實太慢</p> <p>B. 缺乏全民共識與正當性</p> <p>C. 民主程序過於繁瑣</p> <p>D. 地方與中央合作不良</p>

3.	C	<p>某教師為矯正學生作業拖延習慣，要求連續三日未交作業者須額外掃廁所一週。此作法是否違反《兒童權利公約》？</p> <p>A. 非肢體懲罰，應不構成侵害兒童權利。 B. 屬正常教學管理與責任制度的部分。 C. 具懲罰性質，仍應評估其是否有羞辱、恐嚇效果。 D. 教師行為目的為管教，應全然被信任</p>
4.	A	<p>「民主治理」與「民主制度」最大的差異在於？</p> <p>A. 是否允許人民參與政策執行 B. 是否採行三權分立制度 C. 是否存在一人一票選舉制度 D. 是否使用現代資訊技術治國</p>
5.	D	<p>某學校推動學生參與班級決策，以下哪項做法最符合《兒童權利公約》中「兒童參與權」的精神？</p> <p>A. 教師在重大決策前會先詢問學生意見，並依自身專業決定是否採納 B. 學校讓學生自行選出班長與風紀，作為學生參與校務的管道 C. 為避免學生誤判，校方決定由家長會與教師先行審議學生建議 D. 教師主動引導學生討論議題，並協助將學生意見送交學校會議審議</p>
6.	C	<p>下列哪一項屬於「程序正義」的概念？</p> <p>A. 貧窮者應獲得更多補助 B. 歷史受害者應獲得賠償 C. 政策應經公開討論與審議 D. 教育資源應平均分配</p>
7.	C	<p>「匡正正義」主要用來處理什麼問題？</p> <p>A. 政策效能不足 B. 社會階層流動停滯 C. 歷史上被壓迫或遭不公待遇者的彌補 D. 國際關係不平衡</p>
8.	C	<p>民主治理與公平正義的關聯在於？</p> <p>A. 民主程序可以提升效率 B. 民主治理能保障少數人的特權 C. 公民參與是落實正義的重要基礎</p>

		D. 民主制度無法達成公平目標
9.	C	<p>某縣政府推動性別主流化政策，以下哪項情境最可能違背《消除對婦女一切形式歧視公約》精神？</p> <p>A. 建設公共廁所時規劃親子廁所與性別友善空間</p> <p>B. 推動女性創業貸款方案，協助中高齡女性重返職場</p> <p>C. 研議警政勤務「女性警員應儘量避免夜班」以照顧家庭</p> <p>D. 要求各局處提出性別統計與預算分析報告，定期送審</p>
10.	D	<p>民主治理之所以重要，是因為它強調？</p> <p>A. 領袖集體決策</p> <p>B. 政策效率最優先</p> <p>C. 民主選舉本身就是正義</p> <p>D. 公民參與、協商與監督是實現正義的基礎</p>
11.	D	<p>社區居民投訴市政府未經討論將公園改為停車場，市府回應：「此為利民之重大建設，為落實行政效率，不舉行公聽會」。下列何者對此政策最合理的評價？</p> <p>A. 政府依法決策，既然具備合法性就無需進行協商</p> <p>B. 公共建設優先於個別意見，政府有權推動必要變革</p> <p>C. 民主治理重視效率與透明，公聽會會延誤進程不應強求</p> <p>D. 政府應納入居民意見，否則缺乏正當性與參與正義精神</p>
12.	C	<p>小偉參與制服改革時發現學生意見未被採納，只有老師與家長被邀請進入決策會議。下列對此情況的分析，何者最符合民主治理核心精神？</p> <p>A. 學生雖為當事人，但尚未具備完整公民資格，故排除可被接受</p> <p>B. 雖非全民參與，但老師家長代表即具備程序正義</p> <p>C. 決策過程應納入所有受影響者的聲音，學生被排除顯示參與不足</p> <p>D. 制服屬校方行政權限，學生可建議但無權要求參與決策</p>
13.	B	<p>某地禁止 18 歲以下人民上街遊行，理由是「法律上未成年人不具公民判斷能力」。若從民主治理觀點評價此政策，何者最恰當？</p>

		<p>A. 限制未成年人的集會權可預防暴力與失控，屬於民主的自我保護</p> <p>B. 雖為維穩之舉，但缺乏程序與正當性，可能侵犯基本人權</p> <p>C. 未成年尚未具選舉權，限制政治行動有其法律依據與合理性</p> <p>D. 若多數社會成員同意此限制，即可視為民主決定的結果</p>
14.	B	<p>市政府為照顧弱勢長者，推出交通補助卡，但必須透過手機 App 申請。部分長者無智慧型手機而無法申辦。下列評價何者最適當？</p> <p>A. 政府已盡力照顧弱勢，長者應自行學習新科技以配合</p> <p>B. 政策形式看似公平，實際操作卻可能加深數位落差</p> <p>C. 使用 App 可減少人力成本，行政效率應優先考量</p> <p>D. 政府可委外志工協助長者，因此政策設計無需修正</p>
15.	B	<p>班會時，導師宣布新的懲罰規則，並說：「教育學生這是教師責無旁貸的工作，不應該經過學生同意。」此治理方式最適合以下哪一種分析？</p> <p>A. 運用專業權威展現負責任的態度，屬於現代治理風格</p> <p>B. 在缺乏討論與參與的情況下，恐造成學生對制度的疏離</p> <p>C. 教師作為領導者本應主導規則，學生參與會導致混亂</p> <p>D. 雖未協商，但若規則合理即屬於實質民主</p>
16.	D	<p>政府設立轉型正義委員會，審議威權時期受害者的平反與賠償。以下何者對此制度最合理的評估？</p> <p>A. 此舉將挑起社會對立，應避免觸碰歷史傷口</p> <p>B. 雖有補償，但不如集中資源推動未來發展更具實益</p> <p>C. 正義不應追溯過去，應關注當下人民的福祉</p> <p>D. 彌補歷史不義，有助制度修復與社會信任重建</p>
17.	C	<p>選舉期間，某候選人被揭發貪污卻仍高票當選。從民主治理與公民責任角度來看，下列何者最合適？</p> <p>A. 民主制度應尊重多數意見，不應干涉選擇</p> <p>B. 候選人是否貪污應由司法決定，與公民無關</p>

		C. 公民未善用資訊與監督責任，恐使民主制度形式化 D. 能當選代表多數認可其能力與人格
18.	A	某市推動「青年參與預算制度」，邀請高中生模擬提案與投票分配資源。此舉的潛在效益為？ A. 提早讓青年熟悉政治參與與協商，培養民主素養 B. 青年未成年，參與效果有限，形同作秀 C. 實施成本高昂，資源應專注在正式公民 D. 參與雖具象徵意義，但對實際決策無影響力
19.	C	若政府制定法律全面禁止威權時期相關活動與象徵，這樣的作法可能帶來什麼風險？ A. 減少歷史爭議，穩定社會發展 B. 彰顯國家立場，有助於反威權宣導 C. 未經社會對話，可能造成表面改革與底層對立 D. 此為依法行政，社會大眾不須過度干涉
20.	C	學校將升學資源集中給前段班學生，其他表現優異者難以獲取。以下對此政策的判斷何者最合理？ A. 資源集中可提高升學成果，利於學校整體形象 B. 依照班級平均分配最公平，個人表現不應考量 C. 制度應綜合考量個人表現與需求，避免集體懲罰與失衡 D. 學生應適應制度安排，資源限制屬常態現象

評量規準

活動一：國王大富翁（教師評分）

評量目標	藉由遊戲模擬，學生能展現出權力運作、制度不正義與國家迫害的初步理解及情緒反思。				
向度	5	4	3	2	1
參與程度	積極投入角色扮演，發言及互動頻繁	有進行角色扮演，偶爾會參與及互動	基本有參與，需同儕或教師引導才會參與及互動	參與較少，角色參與及互動即使引導仍然被動	幾乎未參與，或明顯分心、拒絕參與遊戲
角色理解	能深入瞭解角色任務，並展	大致能理解角色任務，並展	知道角色應該做的事情，但不	對於角色瞭解模糊，行為	完全不理解角色任務，或進

		現相對應的情感態度	現基本角色態度	深入探討相應情感態度	不符合角色設定	行與遊戲無關之行為
	決策邏輯	能做出具批判性的判斷，展現深思熟慮的決策	決策多數合理，少有思辨過程	決策多數依靠直覺，較無思考脈絡	決策相對隨意，並未思考後果	無法進行決策或拒絕參與
	情感投入	明確感受遊戲不公義，並能言之有物表達	能表現出一定程度的角色情緒感受與狀態理解	偶有情緒反應但無法具體說明角色情感	情緒薄弱或模糊，較難連結情境與角色情感	完全無情緒反應或不在狀況內
	反思表達（學習單）	深刻描寫遊戲情境與制度不正義，具批判力	清楚描述情境與個人情緒反應	有基本描述但無法深入闡明	描述較為片段與不連貫	幾乎無法表達反思或未完成
活動二：轉型正義（教師評分）						
評量目標	學生能轉換角色立場思考轉型正義的意義與進程，並理解對於歷史創傷較佳的回應方式。					
向度	5	4	3	2	1	
角色彌補	能具體提出多面向彌補方式，符合轉型正義精神	提出單一面向的具體補償方式，並能合理說明	提出部分彌補措施，但說明模糊，較難理解其內涵	提出之彌補方式偏離角色或與議題無關	無法提出任何彌補方式	
責任探討	清楚指出制度不正義造成後果與責任	能辨識制度問題並連結相關角色造成的傷害	有提及制度問題但與絕熱責任連結薄弱	只能說明講發生之事件，無制度問題相關觀點	完全無法說明或反思制度問題	
討論參與	積極發言，帶領	積極發言，能提	偶有參與但發言較	幾乎未參與，跟隨	拒絕參與或完全缺	

		討論轉型正義的深度與廣度	供小組建立共識	少,或不一定能提供具體的討論	同儕意見為主	席討論
概念理解	能清楚說明轉型正義之概念，並提供自我想法	基本瞭解轉型正義內涵並能簡單描述	知道轉型正義的名詞，但較難具體描述	對轉型正義之概念模糊，無法說明	完全不了解轉型正義為何	
反思表達(學習單)	描述具體、深入，個人化觀點明確	表達清楚，能提出合理見解	偶有合理觀點，但幾乎不能舉一反三	表達結構鬆散，詞句空泛	幾乎未寫或未能具體說明	
活動三：案例分享（教師評分）						
評量目標	學生能理解各個國家曾發生的轉型正義脈絡，並連結遊戲體驗，表達歷史責任感。					
向度	5	4	3	2	1	
歷史背景掌握度	事件脈絡交代完整，具時間線與因果說明，資料正確明確	交代清楚歷史背景，資料基本正確	歷史背景說明略有遺漏，資料片段化	歷史背景說明不足或不清，有部分錯誤	幾乎無歷史背景交代，或出現嚴重錯誤	
轉型正義措施	明確說明多項具體措施，涵蓋調查、審判、補償、改革等面向	有說明幾項重要措施，說明清楚	僅提及少數措施，或說明不夠具體明確	措施說明模糊或跳躍，無法找到重點	幾乎未提及措施，或完全不理解措施意義	
成效與爭議	客觀呈現成效與困難，具批判性與多	有基本的成效及爭議，偶	有簡略提及結果，但無法說明爭議	成效或爭議無法交代清楚，	完全未提及成效與挑戰，或理解有誤	

		元觀點 爾有基 本的分 析		也缺乏 反思	
自我 連結	能夠具 體、深刻 連結自我 或遊戲 或遊戲角 色經驗與 真實國家 情境，能 引發思考	偶有連 結自我 或遊戲 經驗與 各國案 例	嘗試連結自 我或遊戲角 色與各國案 例，但略為 表面，缺乏 深入探討	連結薄 弱或幾 乎無法 建立相 關性	完全無連 結，自我 或遊戲經 驗與案例 脫節
時間 及表 達	時間內條 理分明、 口語流 暢、有視 覺輔助或 創意呈現	表達清 楚，但 稍有時 間掌控 不穩	表達略微不 順，或時間 掌控較差	表達混 亂、時 間不足 或過長	表達嚴重 混亂或不 完整呈 現，報告 時間控制 差距過大
活動三：案例分享（同儕組間評分）					
評 量 目標	比較不同國家的轉型正義案例，以及學習不同組別的表達方式。				
向度	5	4	3	2	1
內容 清晰	歷史背景 完整且易 懂，轉型 正義措施 邏輯清楚	內容大 致清 楚，轉 型正義 做法略 有遺漏	內容基本有 闡明，但邏 輯稍微混亂	內容混 淆處較 多或有 錯誤	幾乎聽不 懂，內容 錯誤或混 亂不清
表達 流暢	表達流暢 生動，呈 現吸引人 並有創意	表達還 算流暢 好理解	表達較為單 調，注意力 容易分散	表達不 清楚， 缺乏吸 引力或 混亂	表達非常 混亂或單 調，無法 聽懂內容
具啟 發性	有深刻觀 點或問 題，能引 法反思與	偶有獨 特觀察 或連 結，略	觀點正確， 但相對無自 我想法	缺乏啟 發性， 內容侷 限或與	完全無啟 發性或僅 重複資料

		討論	帶啟發性		自身無連結	
提升學習	能加深對轉型正義的理解與比較	能清楚闡述實際案例運作	較難進行深入思考，但大致理解	無法與所學進行概念連結	感到困惑或毫無收穫	
活動三：案例分享（同儕組內評分）						
評量目標	反思組員合作過程態度展現，以鼓勵同儕持續學習。					
向度	5	4	3	2	1	
參與度	積極參與整體報告，主動貢獻時間與心力	願意配合參與，負責分內工作	有參與但需組員提醒，偶有缺席討論或遲交	參與有限，多為他人協助完成	幾乎未參與或拒絕配合	
內容貢獻	提供關鍵資料或獨特觀點，大幅提升內容品質	提供具參考價值的內容與資料	能提供部分報告內容資料，但有一些不適用	資料不完整或重複他人	幾乎沒有內容貢獻	
合作態度	積極傾聽、包容及整合他人意見，維持良好氣氛	尊重他人，能有效溝通與協作	尚能合作完成內容，較少發表意見	缺乏耐心，容易與人意見不合	不理會他人或常與人爭執，合作困難	
團隊精神	主動協助同伴，樂於補位或協助協調分工	願意協助他人困難，態度正面	基本完成工作，但較少協助他人	工作完成度不穩定，缺乏團隊意識	拒絕合作、冷漠對待他人貢獻	
教學資源	<p>第一節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自編學習單一 2. 熟悉國王大富翁流程 3. 教學簡報 					

	<p>第二節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 自編學習單二 2. 教學簡報 <p>第三節</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 統整國王大富翁結果 2. T++平板課堂教學軟體，並設定互評機制 3. 教學簡報
<p>教具與教學媒體應用</p>	<p>一、教具：轉型正義桌遊《國王大富翁》</p> <p>本教案最具特色之教具為自製之桌遊《國王大富翁》。此桌遊融合轉型正義、人權侵害情境與角色視角等元素，透過以下物件構成教具系統：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 角色卡（單身男性、單身女性、有子女家長等）：幫助學生代入角色處境，發展同理與角色倫理思辨。 2. 政策事件卡：涵蓋徵兵、思想審查、秘密警察、公娼制度等歷史傷痕政策，引導學生從具體情境中理解制度不正義如何運作。 3. 懲罰卡與金錢資源卡片：模擬制度運作對個人自由與財產的影響，強化遊戲真實感與抉擇張力。 4. 遊戲地圖與角色棋子：以視覺化操作增加互動性，促進小組合作與歷程參與。 <p>二、數位教學媒體：平板裝置與匿名投票系統</p> <p>為強化遊戲中資訊不對稱與制度不透明的特性，教師運用平板與數位媒體進行下列操作：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 教師平板發送角色財產資訊：以 google 表單或 T++教學平台私密發送玩家目前財產，模擬專制社會中資訊不對稱與恐懼控制現象。 2. 匿名投票申訴系統：學生於遊戲過程中若欲推翻不合理政策或挑戰國王裁定，須發動匿名申訴（如用 google 表單或 T++），投票結果將決定是否能阻止權力濫用，引導學生練習民主制度與正義實踐的制度設計。 <p>三、學習單與概念圖：鞏固遊戲經驗與認知統整</p> <p>遊戲後，教師發放學習單一與學習單二，輔助學生從遊戲經驗過渡至抽象理解。</p>
<p>教學省思與建議</p>	<p>一、轉型正義議題的情感張力與學生接受度</p> <p>在設計本教案初期，我曾擔心轉型正義相關議題對學生而言過於抽象或與現實距離過遠，特別是二二八事件、白色恐怖、公娼制度等議題可能會讓學生產生「那是古時候的事」的距離感。然而幾經討論和修正後，我們認為當學生進入遊戲角色、面對政策卡所帶來的</p>

困境時，他們將不再只是用局外人的眼光看待歷史，而能夠體會到身為社會一份子、在權力不對等體制下所可能遭遇的掙扎。這種沉浸式的情感投入是傳統社會領域學科教學較難達到的層次，角色模擬與結構性情境交織的學習策略可以具備強大的情意共感潛力。然而，也需留意學生在體驗過程中可能出現的情緒波動，遊戲過程中，若學生提及「好像真的理解什麼叫無力」，或是「我明知道是錯的但還是不得不妥協」等，固然是教學的成功，卻也須提醒教師須準備好進行心理性支持與價值澄清的後續對話。

二、遊戲教學的動機效益與批判盲點

「國王大富翁」遊戲作為本教案的起點，能提升學生的學習動機與參與意願，是過去以講述為主的轉型正義課程較難達成的效果。然而，也需注意部分學生或許會過度專注於勝負與找出間諜等遊戲機制本身，忽略了政策選擇背後的倫理意涵與歷史意義。一款設計良善的桌遊，仍有賴教師們的引導，提示學生學習目標與反思，避免淪為表層化的競技活動。

建議未來教學中，教師可以於遊戲規則說明前提示本遊戲並非為了取得勝利而設計，而是讓我們進入歷史脈絡、思考制度與人的關係。教師亦可根據班級學生特質，穿插短暫「歷史停格」時間，讓全班暫停討論目前出現的政策與情境對應之實際史實，避免學生沉浸於遊戲形式而忽略主旨。

三、人權議題融入的教育深度與策略

本教案試圖將 CEDAW 與 CRC 中的核心價值融入桌遊設計與討論引導中，例如公娼政策、思想審查制度等政策卡中，角色會因性別與年齡產生不同後果，讓學生進行情境反應與道德評估。透過這樣的設計，學生不僅能理解人權公約的條文內容，更能感受到在制度下被剝奪選擇權時，基本人權如何逐步流失。

然而學生或許對於 CEDAW 與 CRC 的條文並不熟悉，對「制度性歧視」與「國家義務」等概念理解較薄弱，因此建議教師若時間充裕，可加入人權公約簡易導讀任務，例如由學生分組閱讀 CEDAW 條文摘要、繪製概念圖，或依 CRC 四大原則（不歧視、最佳利益、生存發展、表意權）製作對應事件卡，深化人權文本與生活實例的連結。

四、評量方式的挑戰與精進方向

本教案的評量設計力圖跳脫紙筆測驗的框架，強調學習歷程與高層次素養的展現，包括同儕互評、角色心得、組間報告等方式，使學生能夠透過口語與書寫表達其思辨過程與價值立場，顯示出非認知能力（如同理心、倫理判斷）的可觀察性。教師須留心學生於口頭分享時的表達能力差異，是否導致其實際思考深度未能充分呈現。

五、師生關係與價值碰撞的覺察

最後值得一提的是，這類涉及社會痛點與政治爭議的議題，教師自身立場與學生之間也可能出現張力，教師須注意應扮演思辨的提問者與情感的陪伴者，而非僅作為知識的傳遞者，避免以單一價值觀框定學生，而應營造多元包容的對話空間。