



南投縣桃源國民小學114學年度彈性學習課程計畫

【第一學期】

課程名稱	性別印象		年級/班級	五年級
彈性學習課程類別	■統整性(□主題□專題■議題)探究課程 □社團活動與技藝課程 □特殊需求領域課程 □其他類課程		上課節數	每學期3節
			設計教師	性別平等教育教師團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須2領域以上)	■國語文 □英語文(不含國小低年級) □本土語文□臺灣手語 □新住民語文 □數學 □生活課程 ■健康與體育 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □資訊科技(國小) □科技(國中)		□人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 ■生命教育 □法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 ■安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □家庭教育 □戶外教育 □原住民教育□國際教育 ■性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育	
對應的學校願景 (統整性探究課程)	快樂、自主、創新、卓越	與學校願景呼應之說明	性別刻板印象來自許多方面，使得「性別平等」的進展有限。在家庭中，落實性別平等的第一步便是大家一起快樂做家事，期望學生能自主覺察生活中的刻板印象，學習承擔家庭責任，邁向卓越的美滿人生。	
設計理念	 如今的學生(即為α世代)，非常依賴網路科技，通常以使用遊戲、動漫及影集居多，而遊戲、動漫及影集的文字、符號或圖片中常常都隱含著性別刻板印象的資訊，且透過此種方式有形或無形的影響學生的價值觀，因此希望以討論遊戲、動漫及影集引起學生動機，並且能夠從中覺察網路帶給自己的影響以及具備辨識資訊的邏輯思考能力。			



附件3-3 (國中小各年級適用)

總綱核心素養具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。 E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。	領綱核心素養具體內涵	國-E-B1 理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標 健-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。
課程目標	1. 讓兒童明白性別的刻板印象是一種社會價值，知悉個人自我意志應受到保障。 2. 每個人對自己性別印象擁有完全的自主權利，乃至與他人相處時使用合宜的方式。 3. 透過思辨，內化性別印象與社會價值，了解自己的性別觀念不能被任意他人操弄。		

教學進度		學習表現 須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	學習內容 可由學校自訂若參考領綱，至少包含2領域以上	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源 自選/編教材須經課發會審查通過
週次	單元名稱/節數						
一 ~ 三	性別印象/3	國1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 健2a-III-1 關注健康議題受到個人、家	國Cb-III-1各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 健Db-III-2 不同性傾向的基	1. 讓兒童明白性別的刻板印象是一種社會價值，知悉個人自我意志應受到保障。 2. 每個人對自己性別印象擁有完全的自主權利，乃至與他	活動一 頭腦暖身 1.教師發下學習單，並請學生利用學習單自評對於性別刻板印象(Gender Stereotypes)的了解，1-10 分(1分為非常不了解，10 分為非常了解)。 2.教師請學生舉例生活中常見的性別刻板印象。	問答 體驗 發表	教育部性別平等教育網路資源



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域, 請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂若參考領綱, 至少包含2領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
		庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。 健4b-Ⅲ-1 公開表達個人對促進健康的觀點與立場。	本概念與性別刻板印象的影響與因應方式 健Fa-Ⅲ-1 自我悅納與潛能探索的方法。	人相處時使用合宜的方式。 3. 透過思辨, 內化性別印象與社會價值, 了解自己的性別觀念不能被任意他人操弄。	活動二 影片欣賞 1.教師播放影片:《無敵破壞王 2: 網路大暴走》精彩片段-公主篇 https://www.youtube.com/watch?v=xTh3FttXyKA 2.影片討論 觀賞影片後, 教師利用提問的方式, 和學生討論剛剛在影片中看到的內容, 以下為提問內容: (1)影片中提及公主應該要具有哪些特質? (2)你從影片中看見了什麼性別刻板印象的地方? 3.教師引導學生思考除了影片中所提內容, 是否有在其他媒體中觀察到性別刻板印象, 以下為提問內容: (1)不只是迪士尼的公主, 想一想, 你覺得從小到大看的影片/動漫或是玩的遊戲, 有		



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域, 請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可由學校自訂 若參考領綱, 至少包含2領域以上				自選/編教材須經課發會審查通過
					沒有隱含著性別刻板印象呢? 活動三 自由探索 1.教師發下平板及學習單, 學生自由搜尋與本學期課程有關的資訊並記錄在學習單上。		



附件3-3 (國中小各年級適用)

【第二學期】

課程名稱	尊重你我不超線		年級/班級	五年級
彈性學習課程類別	■統整性(□主題□專題■議題)探究課程 □社團活動與技藝課程 □特殊需求領域課程 □其他類課程		上課節數	每學期3節
			設計教師	性別平等教育教師團隊
配合融入之領域及議題 (統整性課程必須2領域以上)	■國語文 □英語文(不含國小低年級) □本土語文□臺灣手語 □新住民語文 □數學 □生活課程 ■健康與體育 □社會 □自然科學 □藝術 □綜合活動 □資訊科技(國小) □科技(國中)		□人權教育 □環境教育 □海洋教育 □品德教育 □生命教育 ■法治教育 □科技教育 □資訊教育 □能源教育 ■安全教育 □防災教育 □閱讀素養 □家庭教育 □戶外教育 □原住民教育□國際教育 ■性別平等教育 □多元文化教育 □生涯規劃教育	
對應學校願景 (統整性探究課程)	快樂、自主、創新、卓越	說明	性別刻板印象來自許多方面，使得「性別平等」的進展有限。在家庭中，落實性別平等的第一步便是大家一起快樂做家事，期望學生能自主覺察生活中的刻板印象，學習承擔家庭責任，邁向卓越的美滿人生。	
設計理念	如今的學生(即為α世代)，非常依賴網路科技，通常以使用遊戲、動漫及影集居多，而遊戲、動漫及影集的文字、符號或圖片中常常都隱含著性別刻板印象的資訊，且透過此種方式有形或無形的影響學生的價值觀，因此希望以討論遊戲、動漫及影集引起學生動機，並且能夠從中覺察網路帶給自己的影響以及具備辨識資訊的邏輯思考能力。			
總綱核心素養 具體內涵	E-A2 具備探索問題的思考能力，並透過體驗與實踐處理日常生活問題。	領綱核心素養 具體內涵	國-E-B1	



附件3-3 (國中小各年級適用)

	E-C1 具備個人生活道德的知識與是非判斷的能力，理解並遵守社會道德規範，培養公民意識，關懷生態環境。		理解與運用國語文在日常生活中學習體察他人的感受，並給予適當的回應，以達成溝通及互動的目標 健-E-C1 具備生活中有關運動與健康的道德知識與是非判斷能力，理解並遵守相關的道德規範，培養公民意識，關懷社會。
課程目標	1. 讓兒童明白性別的刻板印象是一種社會價值，知悉個人自我意志應受到保障。 2. 每個人對自己性別印象擁有完全的自主權利，乃至與他人相處時使用合宜的方式。 3. 透過思辨，內化性別印象與社會價值，了解自己的性別觀念不能被任意他人操弄。		

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
一 ~ 三	轉換性別印象 /3	國1-III-3 判斷聆聽內容的合理性，並分辨事實或意見。 健2a-III-1 關注健康議題受到個人、家庭、學校與社區等因素的交互作用之影響。	國Cb-III-1 各類文本中的親屬關係、道德倫理、儀式風俗、典章制度等文化內涵。 健Db-III-2 不同性傾向的基本概念與性別	1. 讓兒童明白性別的刻板印象是一種社會價值，知悉個人自我意志應受到保障。 2. 每個人對自己性別印象擁有完全的自主權利，乃至與他人相處時使用合宜的方式。	活動一 性別印象分類 教師以能力、特質、人數、外觀及台詞比例為分類，並和學生討論是否有發現遊戲/動漫/影集中隱含此些類別的性別刻板印象，主要以呈現圖片來讓學生經教師引導後說出為何種性別刻板印象，分類如下： 1.能力 (1)教師呈現圖片：	口語實作	教育部性別平等教育網路資源



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				自選/編教材 須經課發會審查通過
		健4b-Ⅲ-1 公開表達個人對促進健康的觀點與立場。	刻板印象的影響與因應方式 健Fa-Ⅲ-1 自我悅納與潛能探索的方法。	3. 透過思辨，內化性別印象與社會價值，了解自己的性別觀念不能被任意他人操弄。	A.迪士尼系列(早期)-王子公主 B.瑪利歐-碧姬公主 (2)學生能夠回答：女性等待男性拯救。 (3)教師呈現圖片： A.哆啦A夢：男性有較豐富職業、女性通常為家管 B.我們這一家：通常為女性負責家務事 (4)學生回答：職業的設定通常為男主外女主內。 2.特質 A.王子陽剛，公主溫柔；女生愛幻想，情緒化。 3.人數 (1)教師呈現圖片： A.哆啦A夢：男女比約為 7:3 B.喜羊羊與灰太狼：男女比約為 7:3 (2)學生回答：男女比例不均 4.外觀(身體意象) A.女生裙裝；粉紅色 5.台詞比例		



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				
					A.迪士尼公主動畫系列：早期男性多於女性 教師引導學生，分享自身觀影經驗，提問如下： (1) 有人也有發現遊戲/動漫/影集中隱含著性別刻板印象嗎？ (2)有人有發現其他遊戲/動漫/影集中的性別刻板印象嗎？ 活動二 打破刻板印象 1.和學生討論是否有些發現遊戲/動漫/影集中隱含此些類別的性別刻板印象的打破，讓學生經教師引導後說出在那些作品中有呈現何種性別刻板印象的打破。 A.兔子瘦弱嬌小，當警察 B.女性可以自己救自己，不用靠男性 C.緊急狀況時有果決特質的女性 D.中性裝扮		



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				
					2.剛剛講了那麼多遊戲/動漫/影集，你可以挑一個隱含性別刻板印象的內容，並且想一想你可以改變其中的什麼因素來打破性別刻板印象，想好之後請畫在學習單上。 活動三 轉換性別印象 教師繼續延伸性別刻板印象對外觀的影響 1.教師利用剛剛所提及之常使用社交媒體的習慣來帶到有可能此導致容貌焦慮及自我物化，主要會聚焦在以下兩點： (1)會無形地塑造女性容貌形象，造成容貌焦慮。 (2)會使人在意別人看待自己的眼光。 2.接著教師和學生討論面對使現象的因應方式，並請學		



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				
					生舉例自己會怎麼做，教師補充以下三點： (1)照顧好自己的情緒。 (2)建立人我界線。 A.辨識網路世界背後的祕密：AI、濾鏡 B.常用社交軟體：抖音、臉書、Line、Gmail (3)接納自我特質及提升自信與能力。 A.利用寶可夢來說明每個寶可夢外觀各有特色，但都具備獨一無二的能力，並連結人類也是如此來接納自我、提升自信。 3.教師總結 透過這堂課相信大家更瞭解性別刻板印象不只出現在生活中，其實也會藏在好多我們平時比較不注意的地方影響著我們，所以怎麼去辨識這些訊息，培養獨立思考的能力是一件很重要的事情！		



附件3-3 (國中小各年級適用)

教學進度		學習表現	學習內容	學習目標	學習活動	評量方式	教材 學習資源
週次	單元名稱/節數	須選用正確學習階段之2以上領域，請完整寫出「領域名稱+數字編碼+內容」	可學校自訂 若參考領綱，必須至少2領域以上				
					上完這堂課之後，請學生在學習單上自評對於性別刻板印象的了解，1-10分(1分為非常不了解，10分為非常了解)。		

註：

1. 本表格係依〈國民中學及國民小學課程計畫備查作業參考原則〉設計而成。
2. 依課程設計理念，可採擇高度相關之總綱各教育階段核心素養或各領域/科目核心素養，以敘寫課程目標。
3. 本表格舉例係以一至五年級為例，倘六年級辦理十二年國教之彈性課程者，其上課『節數』請依照「九年一貫課程各學習領域學習節數一覽表」填寫。
4. 計畫可依實際教學進度填列，週次得合併填列。