

overty No Poverty No Pov



Hung 認識台灣善的力量

# 永續傳善



傳善獎



得勝者教育協會  
Champions Education Association

Goa

## 一. 主題活動 (10分鐘)

### 1. 活動進行

#### 【第一回合】

- 一排成一組，每位同學請每排最後一位當第一棒，由關主(助教)於教室後方告知所有第一棒同一個關鍵字，如：「愛」。
- 讓學生拿起一枝未開蓋的筆在下一棒同學的背後寫字，依序輪到最後一棒(排頭)，最先在黑板上寫出正確關鍵字的隊伍得分。

#### 【第二回合】

- 感受背後寫字時須閉眼睛，接著可張開眼寫在下一棒次的背上，以相同方式進行遊戲，最後積分最多的隊伍獲勝。

### 2. 段落分享

有沒有同學可以跟大家分享，你剛剛是否猜對背上的字呢？你能答對的關鍵是甚麼呢？再來，老師想請你們猜一猜，為甚麼在第二回合時，需要請你們將眼睛閉上呢？與第一回合有甚麼不同嗎？



- 事先準備：
  - 1) 請老師出題謎底關鍵字，盡量以一個字為限，可從易到難。
  - 2) 請學生預備未開蓋的筆，目的是為了以防異性間的肢體觸碰導致尷尬感。
  
- 主要目的：

視障者雖然失去視覺的感官，但卻也促使他們其他感官都相對敏感，更專注在觸覺、聽覺、嗅覺，此遊戲便是讓學生專注在「觸覺」。

## 二. 引導討論 (25分鐘)

大家有沒有發現一件事情，當你將眼睛閉上的時候，其實你更可以專注同學在你背後寫了什麼樣的字，其他的感官刺激會更加敏銳，就像是這個遊戲的目的就是讓同學們專注在「觸覺」上。

大家可以想一想，如果沒有視力，你要如何滑手機？如果沒有視力，你要如何平安地回家？如果沒有視力，你要如何讀好書？如果沒有視力，你又如何擁有一份好的工作呢？

但是在我們的社會當中，有一勇士們雖然眼睛看不見，但他們仍舊運用其他感官，努力發揮屬於他們的光彩，就讓我們一起來看看這部影片，要仔細看好囉！老師會出題考考大家喔！



[播放影片] [<台北市視障者家長協會-2020傳善獎3分鐘短片>](#)

### 補充

影片2：[下一站好遙遠！視障友搭公車苦等1小時無人載](#) | [三立新聞網SETN.com](#)

## 影片分析

看到影片中的內容，試想看看一位視障者會在生活當中遇見的困難有哪些？請完成學習單上的問題：

- 1) 一位視障者，在生活中可能會遇見什麼樣的困難？
- 2) 你認為針對你所寫出來的困難，我們可以如何幫助視障者？
- 3) 從影片中看見視障者協會提供了哪些服務項目？(至少兩項)
- 4) 目前視障者發展出的多元就業有哪些職業？(至少兩項)

### 小提醒

- ◆ 國中討論方向：食、衣、住、行、育及樂。
- ◆ 高中討論方向：職涯就業、環境設施、教育學習及其他。

### 答案

- 1) & 2) 學生自由作答
- 3) 視障者教材製作、雲端千眼-視障閱讀平台、音樂發展中心
- 4) 鋼琴調音師、教科書點字校正員、資訊工程培訓、電話專員

### 三. 小結 (5分鐘)

一個視障者在生活中會面臨到的困難不僅僅是看不見事物，更多的困難是我們無法想像的，像是行動上移動不便、學習上必須依賴點字書及有聲書、工作能力時常被誤解，或是招來他人不友善的眼光，生活中都有許多不容易的狀況。

因著如此，民國83年開始，許多視障家長家庭彼此互相扶持，在民國85年成立視障者家長協會，除了加強視障者的教育資源，也積極導正這個社會對於視障者的觀念及眼光，希望結合各界力量幫助視障者族群。

然而我們要如何幫助視障者族群呢？如果在路上碰到視障者，我們到底應該要怎麼幫助他們？

老師在這裡要教同學們一個方法，那就是「人導法」，顧名思義就是有人去引導視障者，可以利用「人導法」的口訣：「問、拍、引、報」，「問」是主動且輕聲詢問視障者是否需要協助，「拍」則是以手背輕拍視障者的手背，「引」是在行進時，站在他前方半步到一步的距離，引導視障者行進，「報」則是在前方有障礙物，請提前報導路況，讓視障者留意，這就是「人導法」喔！



補充

影片3：[衛生福利部社會及家庭署-人導法](#)



小提醒

老師可請學生覆誦人導法口訣，若時間許可，老師可請兩位學生進行實際模擬。

## 書寫作業 [ 傳善小種子 ]

寬容就像天上的細雨滋潤著大地，  
它賜福於寬容的人，也賜福於被寬容的人。

聖莎士比亞《威尼斯商人》

## 書寫作業 [ 核心品德：寬容、友善 ]

接納包容弱勢族群並能同理他人難處。

## 四. SDGs 辨識員 (2分鐘)

1. 我認為這個單位正在做的事可以推動...  
(請學生使用學習單自行勾選他在課程中的看見；時間足夠的話，老師可以邀請學生分享他們勾選的項目和原因。)
2. 台北市視障者家長協會自選SDGs：3良好健康與福祉、4優質教育、8尊嚴就業與經濟發展、10減少不平等



## 補充

### 3 良好健康與福祉：

提供視覺損傷幼兒療育服務；生活重建服務；製做觸摸式公共指示圖，協助視障者融入社會

### 4 優質教育：

推動視障重點學校並參與特教法修法、提供教育服務、資訊科技、無障礙網站APP檢測標章

### 8 尊嚴就業與經濟發展：

接受政府辦理身心障礙者就業服務計畫、協助渣打銀行雇用視障者並創造多元友善就業環境

### 10 減少不平等：

提供視障幼兒、視障學生、中途失明者、視障就業等全方位的視障服務體系

## 五. 生活小改變

同學們，聽完了今天的課程，同學們，聽完了今天的課程，你認為在你的生活中可以如何幫助弱勢族群呢？請寫在學習單上。



## 【擴充教案一】各年齡層皆適用



### 桌遊－心路基金會-精靈出門去 (45分鐘)

#### 目標：

透過桌遊模擬，可以看見障礙朋友們(聽覺障礙、智能障礙、肢體障礙、精神障礙、自閉症與視覺障礙)在生活中會遭遇到不同的困境，需要我們結合資源與眾人的力量，發揮同理心，一起來幫忙、支持障礙者參與社會。

遊戲目標並不是為了比快搶第一，而是要幫助不同障礙特徵的朋友一起抵達終點，所以玩家需要彼此救援，消除路上的困境，體驗學系助人與團隊合作的樂趣。

道具：心路基金會桌遊：精靈出門去

(購買方式及遊戲說明可洽詢心路基金會及[官方網站](#))

#### ★活動說明

##### • 玩家的任務

一年一度的國際身心障礙者日開始了，精靈們準備出門去參加各項熱鬧的活動和比賽，但是走出家門對他們來說，可是件大事，因為人類世界的馬路上，有許多未知的狀況和可能的危險，非常需要人們的幫忙……遊戲的玩家每人都會抽取一張身分卡，找到你要幫助的精靈，你的任務就是要透過路徑卡幫助精靈順利抵達終點，順利的參加國際身心障礙者日活動，當精靈們在十字路口遭遇困境的時候，請玩家們同心協力運用各種救援來解除困境，讓所有的精靈都可以順利到達目的地。

## 1. 進行方式

- 1) 為協助每一位精靈都可以順利抵達地圖的終點，每一位玩家在路途中可以盡可能的幫助不同精靈，以獲取「禮物卡」，累積個人的助人積分。
- 2) 幫助障礙朋友解決在馬路上會遭遇到的困境(困境卡)，在遊戲中彼此救援(救援卡，內有規劃交通載具卡，融入大眾運輸與無障礙設施的體驗與思考)，體驗學習助人與團隊合作的樂趣。

## 2. 活動分享

- 1) 剛才抽到哪張身分卡？這個身分會遇到哪些障礙？
- 2) 你們曾經發動過哪些困境卡？
- 3) 當想放的路線和組員的想法不同時有甚麼感覺？
- 4) 當手上的救援卡無法解決困境時是甚麼感覺？
- 5) 當手上的救援卡解決了眼前的困境時有甚麼感覺？
- 6) 分享一張你抽到的困境卡，這張卡阻礙了誰？
- 7) 分享一張你抽到的救援卡，這張卡幫助了誰？
- 8) 你是否注意到困境中「碰撞」這張卡片？
- 9) 為什麼要有「車站」、「禮物卡」的設計？
- 10) 幫助別人其實隨手可做，友善環境更不是一個遙遠的口號，請問你覺得可以在生活現場作些甚麼幫助這群特殊需要的人們？

## 【擴充教案二】 國高中生皆適用



### 視障體驗活動 (30-35分鐘)

**目標：**透過體驗活動，讓學生能親身感受一位視障者的生活中可能面臨到的狀況(如摺衣服、簽名、找零錢等)，體會視障族群的不便。

**道具：**※以每班6隊為例，數量依隊伍增減。

- 1) 眼罩6個 (可用衛生紙+學生個人口罩代替)
- 2) 上衣6件 (不限款式材質)。
- 3) 圓形紙板6份 (每份有五種不同大小)，或是利用玩具錢幣代替。
- 4) 粉筆若干枝

#### ★活動說明

首先，老師不先揭露遊戲內容，目的是讓學生無法事先預備，才更能感受體驗活動，再來，每排為一隊，請每隊同學派出三位自願體驗代表進行以下遊戲。

註：為保護同學安全，遊戲過程中，不求速度，只求完整度、正確度。

## 進行方式

### 1. 第一回合-摺衣服 (10分鐘)

將乾淨衣物放在第一位同學桌上進行遊戲，老師先請代表同學將眼睛矇起，請每位排頭將每件衣服弄亂(裡外邊沒翻好、標籤露出來、袖子捲一半或扣子沒扣好等)，並傳遞到隔壁(左右皆可)一排，預備好之後，開始遊戲，完成好的代表同學可自行舉手喊「完成！」，直到最後一位同學舉手，視衣物整齊及完成度決定優勝隊伍。

### 2. 第二回合-紙板比大小 (10分鐘)

先請代表同學在隔壁排頭進行遊戲(避免同隊隊員協助)，並且將眼睛矇起，老師將紙板預備好後，弄亂大小順序，開始遊戲，給予代表同學指令，由大到小排序紙板，先完成者可自行舉手喊「完成！」，直到最後一位同學舉手，視正確度取優勝隊伍。

### 3. 第三回合-我的名字 (10分鐘)

老師事先將夠用的粉筆放置於黑板筆槽，再請每位代表同學站到講台之後，面對同學後並將眼睛矇起，說明待會須轉身自行找粉筆，並在黑板上寫下「大家好，我是\_(自己的名字)\_」，先完成者可自行舉手喊「完成！」，代表同學明白遊戲規則後，老師可帶領全班同學數「一、二、三」開始遊戲，同樣的，提醒同學遊戲過程不求快，視同學完整度決定優勝隊伍。

## 小結

同學們！我們今天只玩了三個關卡，但其實都是在模擬視障者在生活當中會遇到的不便，像是摺衣服，看得見的時候很簡單，但當你看不見的時候是非常困難的，更別說穿衣服都有可能發生衣服穿錯邊，扣子扣不好的情形，再來紙板比大小，是在考驗同學的觸覺分辨功力，視障者在找零錢的時候，也都需要仰賴觸覺分辨出大小，才能知道自己是否給出正確的數目，至於簽名就更不用說了，相信你們大家都在黑板上看出困難程度了！



課堂時間若允許，老師可邀請三個關卡的獲勝同學，簡單分享遊戲致勝關鍵以及體驗心得。



## 介紹雲端千眼-閱讀平台志工 (15分鐘)

那不知道大家有沒有想過，視障者會不會看電影、閱讀一本厚厚的書呢？答案是「會」！我們一起來看看他們怎麼做到的吧！



[播放影片] [< 86,400分鐘=視障與書的距離 \(3分48秒\) >](#)

## 結論

像影片中提到，視障者平時若是想要閱讀書籍，會使用專門做成的點字電子書，但不是每一本書都有做成點字點子書，這時候就需要志工們的協助，在台北市視障者家長協會就有在徵求掃描書籍志工、校對文字志工及不定期的說書志工，只要一點點的時間，就能讓視障者們有更多閱讀的機會。

今天，讓大家認識台北市視障者家長協會以及視障者的困難，不曉得大家是否對他們有更多的認識呢？在我們的生活中，可能很難想像，但這社會上實在有很多人需要我們去給予關心及協助，因此有興趣的同學們，之後服務學習可以考慮到協會加入志工團隊，一起為視障者盡一份心力！



協會目前徵求熟悉中文的高中生進行志工服務，高中老師可多鼓勵學生參與。

感謝您使用《永續傳善》課程，  
邀請您協助學生完成【課後問卷】（紙本或線上版皆可）  
並且填寫【教學者課程使用回饋表單】。

我們會將您提供的回饋，  
運用於後續的課程編修以及官網宣傳使用。



學生版



教學者版



**得勝者教育協會**

Champions Education Association