

教大創桌上遊戲 到校推動反欺凌

助學生换位思考 明白相處界綫

校園欺凌不只限於暴力行為，過火的玩笑話亦會造成他人心靈上極大傷害。香港教育大學蕊展計劃團隊創作桌上遊戲「同理一班」，到校推動反欺凌信息；讓初中學生透過遊戲過程經歷欺凌場景，再透過不同回應方式獲相應分數，團隊盼讓學生學會换位思考，明白開玩笑與欺凌只是一綫之差。

■本報記者 黃悅晴

教大設計的桌上遊戲「同理一班」可供6至8人遊玩，玩家需代入不同角色，包括欺凌者、受害者、旁觀者，各自有着不同的性格及背景。

需代入不同角色 選擇回應方法

遊戲過程中，玩家會目擊5件欺凌事件，包括取笑別人的能力或外表、在朋友圈中發放謠言、故意排擠及在網上發放令同學尷尬的資訊等。玩家可選擇回應方法，例如幫助受害者、聯手取笑別人，或是袖手旁觀等，不同的回應方式均會影響其個人及團體分數，計分項目包括快樂、尊重、同理心、善良及



教大自創桌上遊戲，盼讓學生明白「欺凌」的界綫，反思自己的行為。

(教大提供圖片)

團結程度等。

教大蕊展計劃助理計劃經理馬志輝說，日常生活中，欺凌事件很容易就發生，加上網絡世界發達，有時候網上改圖、將他人的樣貌惡意製成貼圖，都可構成欺凌：「有時候你講一句說話覺得好好笑，諗住玩下啫，但原來對其他人會造成好大

傷害。」

他說，相信「欺凌者」很多時候不是故意去作欺凌行為，可能只是一時發洩，但卻錯誤判斷一句說帶來的影響，「唔好諗住人哋係唔玩得、係小器。」

逾8成參與者 稱對欺凌認識增

馬志輝指出，遊戲中的欺凌場景取材自真實經歷，希望透過有趣的互動方式，讓學生明白，每個行為都會對自身、身邊的人造成影響，「開玩笑同欺凌只係一綫之差，希望學生每個行為前諗下，咁樣做會唔會係過火呢？想玩之餘，都要留意下人哋嘅感受。」

蕊展計劃團隊由去年9月開始到校與初中學生玩該桌上遊戲，至今已提供7次服務，目標是在明年8月前共到訪至少17間中學。馬志輝說，遊戲後的問卷調查顯示，逾8成參與同學認為可增加對欺凌的認識；逾9成同學表示日後會更留意與人相處時的行為。他透露，團隊將於遊戲內加入更多欺凌場景，下學年更會推出微電影教材，剖析被欺凌的角色、欺凌者及旁觀者的感受。

盼讓人設身處地 了解自閉童難處

易生誤會

教大蕊展計劃主要為患自閉症譜系障礙的學童提供服務。計劃自去年11月起，到訪各區中學，為初中生、家長及教師提供到校外展活動，讓更多人了解患自閉症學童的難處，於日常生活中多一份體諒。蕊展計劃助理計劃經理馬志輝指出，自

閉症學童普遍社交能力較弱，又因感官敏銳，對聲音及強光反應會較大，同時他們的記憶力、邏輯性亦較強。他認為，一般學生對自閉症學童了解不深，日常生活中易造成很多誤會，因此希望透過讓他們切身處地地了解自閉症學童的處境，增強同理心，並減少歧視的情況。

其中團隊推行半天體驗活動，設超過10個攤

位遊戲，讓學生體驗自閉症同學的經歷及困難。馬志輝舉例，自閉症學童對聲音很敏感，因此攤位遊戲會讓學生聽着嘈雜的聲音邊工作。

舉辦講座 助建共融校園

另外，團隊亦為教師及家長提供「從認識到共融」講座，讓他們更明白自閉症學童的內心世界、如何溝通，亦協助教師引導學生尊重和包容個別差異，從而建立和而不同的共融校園。

欺凌抑或玩吓 教大桌遊助反思

150生擬訪18校 引導初中生遊戲中領悟

【明報專訊】香港教育大學「蕊展計劃」開展為期兩年共融計劃，團隊設計名為「同理一班」的桌上遊戲，訓練約150名教大生，希望今年內到訪約18間中學，引導初中生在遊戲中體驗不同欺凌情景，反思和認識自己。蕊展計劃助理計劃經理馬志輝說，疫情下混合教學，學生面對面欺凌衝突減少，但網絡言語欺凌或持續，學校亦較難處理，「例如講笑玩吓與欺凌是一線之差，視乎同學有多受傷害」，希望桌上遊戲助學生檢視自己言行會否過火。



約150名教大生經學校「蕊展計劃」受訓，年內到訪10多間學校，教初中生遊戲體驗欺凌，助他們自我反思。助理計劃經理馬志輝（後）說，疫下學校曾推行網課，網絡言語欺凌或持續，學校亦較難處理，希望學生檢視自己言行會否過火。教大生劉靄棋（右）指有學生曾玩遊戲後，願說出遭欺凌的經歷，相信桌上遊戲令學生更易抒發感受。旁為另一教大生石樂兒。（教大提供）

自閉生助設計 5情景角色扮演

教大原創的桌上遊戲「同理一班」供6至8名學生組隊玩，當中有五大情景，例如懷疑有同學拍拖，決定跟蹤他們「看他們是否真的拍拖」、取笑別人的能力或外表等。玩家需分別代入欺凌者、受害者、旁觀者角色，各自性格被設定為大膽、衝動、內向等，部分角色並有自閉症譜系障礙特徵；其後需在5個欺凌情景中，按角色設定選擇欺凌、伸出援手，甚至「食花生」等反應，不同抉擇均影響得分，分數最終反映同學的同理性、善良及團結程度。

馬志輝表示，今年計劃到訪約18間中學讓學生體驗活動。他提到，遊戲設有個人和團體分數，希望學生做不同行為時先「停一停諗一諗」，「可能你

想玩吓，但一個玩吓，對其他同學影響深遠」。他亦留意到自閉症學生社交能力較弱，被欺凌時不懂應對，心理壓力或伴隨成長，故今次亦找來自閉症學生協助遊戲設計及提供情景。

少面授減衝突 網課仍見欺凌

疫情下學生面授課與網課交替，馬志輝稱，面對面等欺凌行為在網課時可減少，但網絡欺凌仍常見，「如在社交媒體整一些stickers（貼紙）和memes（迷因）；甚至聽過有學生上網課，pm（私訊）同學去講嘢，或在WhatsApp群組內發生（欺凌）」。

他認為對比依書直說，遊戲令學生更容易反思。

教大生：冀助同學抒感受

教大特殊教育榮譽文學課程二年級生劉靄棋說，曾到訪兩間學校，有學生參與遊戲後表示以往曾目睹欺凌或回憶起自己小學時遭欺凌，「被鎖在廁所，甚至書包被擺在垃圾桶邊」。她相信透過遊戲可了解學生，亦提供渠道讓他們抒發感受，「（學生）平日怕被老師罵不敢講，又擔心被同學排擠」。教大幼兒教育榮譽學士課程四年級生石樂兒則說，希望透過計劃學習如何支援自閉症學生。

教大校園共融計劃 「欺零融異」活動

「欺零融異」半天體驗活動

- 設逾10個攤位遊戲
- 讓學生體驗自閉症同學感官刺激、感受較敏感等特點，產生同理心，創造共融校園
- 以小組形式，讓學生反思學習內容及分享得着

「應付欺凌」社交小組

- 社工帶領、引導自閉症學童學習表達面對欺凌的感受
- 教授用幽默化解欺凌的技巧

「從認識到共融」講座

- 讓教師家長了解自閉症譜系障礙學童的內心世界

資料來源：教大提供 明報製圖

换位思考 改善相處

本港校園欺凌問題屢見不鮮，有特殊教育需要學生往往成為被欺凌的對象。教育大學開展為期兩年的共融計畫，訓練約一百五十名教大學生走訪各區中學，透過桌遊、小組討論及體驗自閉症學生感官世界的活動，協助初中生認識校園欺凌及自閉症學生，達致共融。助理計畫經理馬志輝指，「玩笑」與「欺凌」有時僅一綫之差，期望學生明白該界綫，反思與人相處方式。

記者 袁嘉詠

桌遊認識欺凌自閉症 教大助初中生學共融



■桌遊以自閉症學生親身經歷的校園欺凌事件為題，透過重現情境，學習换位思考，培養同理心。 教大提供

教大蕊展計畫開展為期兩年的「欺零融異」校園共融計畫，訓練約一百五十名教大學生，本學年起走訪各區中學，透過社交小組、桌上遊戲工作坊及體驗活動等形式，引導初中生反思自己與同輩的相處模式。助理計畫經理馬志輝指，留意到主流學校就讀的自閉症學生，往往因待人接物及行為處事方式有別朋輩，遭誤解與欺凌，「因為不是極端的語言或行為暴力，教師、社工等第三者難以介入。」

感官體驗培養同理心

共融計畫着重以主流學生為對象，增加他們對自閉症及欺凌行為的認識，繼而理解自閉症學生的行為表現，並反思自己的行

為，其中利用以校園欺凌事件為題的桌遊，參與學生須扮演欺凌者、受害者、旁觀者等角色，各有不同性格及背景，加入目擊故意排擠、取笑外表或能力、散播謠言、在網上發放令人尷尬的資訊等情節，並按角色設定選擇回應方法，例如幫助受害者、聯手取笑別人，或是袖手旁觀等，取得相應分數，反映同學的同理心、善良及團結程度等。

教大幼兒教育榮譽學士課程四年級生石樂兒指，在帶領桌遊時，有學生故意答錯，令隊伍扣分，事後討論時，他表示只是開玩笑，故和他解釋每個人想法不一，有人會因為失分而生氣，該學生便指會反思。

馬志輝指，遊戲中欺凌場

景，既是自閉症學生的親身經歷，更是每個人曾目擊的事件，期望學生從中學學習换位思考，培養同理心，明白「欺凌」的界綫，反思與人相處的方式，「每個人性格不同，有時一些自以為『無傷大雅』的玩笑，對別人造成的困擾和傷害，便有可能構成欺凌，這不是因為對方『小器』。」

引導學生反思言行

此外，馬志輝指，自閉症患者的感官敏感，如聽覺敏感者，即使是冷氣機運作聲音，對他們亦感到嘈吵，並立即以行為或言語表達，旁人若不了解，便會覺得他們「很怪」，故透過「攤位遊戲」形式，如讓學生一邊聽嘈吵聲音，一邊答題，讓主流學生體

■馬志輝(後排中)認為，增加對自閉症的認識，有助達致共融。 教大提供



驗、了解自閉症學生的感官世界，促進校園共融。

馬志輝又指，經活動前後問卷調查，發現八成學生表示增加

對自閉症及校園欺凌的認識、明白受欺凌者的感受；有九成學生更表示日後會留意自己與人相處的言行。

教大推校園共融計劃 桌遊培養同理心

【大公報訊】記者張凱晴報道：「如果可以快啲過了這一年，下年唔好再與他們同班就好。」這是很多受欺凌者的內心感受。就算成功逃離，物是人非，受欺凌者內心的傷痛仍在。香港教育大學（教大）的蕊展計劃（Project Aspire）開展為期兩年的「欺零融異」校園共融計劃（下稱計劃），訓練約150名教大學生，由去年起走進17間中學校園，以原創桌遊「同理一班」及其他小組和體驗活動，引導學生反思與同輩的相處模式，「有冇玩過火」變成欺凌。

讓學生明白「欺凌」界線

計劃主要針對三方面的對象，初中生方面要求他們認識欺凌，和更了解自閉者；對自閉者方面會進行社交培訓；而大學生就是針對入校訓練方面。計劃的主要活動是利用原創桌遊「同理一班」去重建五大欺凌場景，培養同理心。

教大蕊展計劃助理計劃經理馬志輝（Ivan）表示，其中的情境其實是自閉者常見和較「貼地」的親身經歷，包括取笑別人的能力或外表、在朋友圈中發放謠言、故意排擠及在網上發放令



▲教大同學介紹原創的桌遊「同理一班」。

同學尷尬的資訊等。他表示：「用較『貼地』經歷可增加學生的代入感。欺凌不僅限於極端的語言或行為暴力。事實上大部分學生都知道這些行為不正確，但往往會因一時貪玩而『玩過火』，傷害到別人。」他強調，設計此桌遊的目的並非為了說教，而是希望能讓學生明白「欺凌」的界

線，反思不同社交行徑對別人造成的困擾和傷害。

教大幼兒教育榮譽學士課程四年級生石樂兒（樂兒）分享入校經歷。她表示，在過程中看到有位學生原本為了好玩而故意與同學唱反調，導致小組扣分，其後對方真的停下來有所反思。

教大特殊教育榮譽文學課程二年級生劉靄棋（Alice）說，在入校桌遊的分享中，有學生說出自己被鎖在廁所的經驗。她覺得，因為學生沒有當他們是老師才會說出來，覺得這計劃是有意義的。

計劃還包括「欺零融異」半天體驗活動，「應付欺凌」社交小組和「從認識到共融」講座，讓初中生可以多方面了解何謂自閉，何謂「玩過火」。Ivan說，按他們的統計，有9成的參加者在完成活動後都有反思。他說，即使學生的行為不會馬上發生大的改變，但多了解、多諒解，班中的氣氛亦會改變。目前計劃獲黃石庸紀念獎學金支持，但只到8月為止。Ivan說：「因為計劃很有意義，希望可以繼續下去，為了延續，正努力去找不同的支援。」

TK
26

30/5/2022

【校園欺凌】教大創作桌上遊戲推動反欺凌 助學生換位思考



校園欺凌不只限於暴力行為，過火的玩笑話亦會造成他人心靈上極大傷害。香港教育大學蕊展計劃團隊創作桌上遊戲「同理一班」，到校推動反欺凌訊息；讓初中學生透過遊戲過程經歷欺凌場景，再透過不同回應方式獲相應分數，團隊盼讓學生學會換位思考，明白開玩笑與欺凌只是一綫之差。教大設計的桌上遊戲「同理一

班」可供 6 至 8 人遊玩，玩家需代入不同角色，包括欺凌者、受害者、旁觀者，各自有着不同的性格及背景。遊戲過程中，玩家會目擊 5 件欺凌事件，包括取笑別人的能力或外表、在朋友圈中發放謠言、故意排擠及在網上發放令同學尷尬的資訊等。玩家可選擇回應方法，例如幫助受害者、聯手取笑別人，或是袖手旁觀等，不同的回應方式均會影響其個人及團體分數，計分項目包括快樂、尊重、同理心、善良及團結程度等。



教大蕊展計劃助理計劃經理馬志輝說，日常生活中，欺凌事件很容易就發生，加上網絡世界發達，有時候網上改圖、將他人的樣貌惡意製成貼圖，都可構成欺凌：「有時候你講一句說話覺得好好笑，諗住玩下啫，但原來對其他人會造成好大概傷害。」他說，相信「欺凌者」很多時候不是故意去作欺凌行為，可能只是一時發洩，但卻錯誤判斷一句說帶來的影

響，「唔好諗住人哋係唔玩得、係小器。」馬志輝指出，遊戲中的欺凌場景取材自真實經歷，希望透過有趣的互動方式，讓學生明白，每個行為都會對自身、身邊的人造成影響，

開玩笑同欺凌只係一綫之差，希望學生每個行為前諗下，咁樣做會唔會係過火呢？想玩之餘，都要留意下人哋嘅感受。

蕊展計劃團隊由去年 9 月開始到校與初中學生玩該桌上遊戲，至今已提供 7 次服務，目標是在明年 8 月前共到訪至少 17 間中學。馬志輝說，遊戲後的問卷調查顯示，逾 8 成參與同學認為可增加對欺凌的認識；逾 9 成同學表示日後會更留意與人相處時的行為。他透露，團隊將於遊戲內加入更多欺凌場景，下學年更會推出微電影教材，剖析被欺凌的角色、欺凌者及旁觀者的感受。

到校活動了解自閉童難處

教大蕊展計劃主要為患自閉症譜系障礙的學童提供服務。計劃自去年 11 月起，到訪各區中學，為初中生、家長及教師提供到校外展活動，讓更多人了解患自閉症學童的難處，於日常生活中多一份體諒。馬志輝指出，自閉症學童普遍社交能力較弱，又因感官敏銳，對聲音及強光反應會較大，同時他們的記憶力、邏輯性亦較強。他認為，一般學生對自閉症學童了解不深，日常生活中易造成很多誤會，因此希望透過讓他們切身處地了解自閉症學童的處境，增強同理心，並減少歧視的情況。

其中團隊推行半天體驗活動，設超過 10 個攤位遊戲，讓學生體驗自閉症同學的經歷及困難。馬志輝舉例，自閉症學童對聲音很敏感，因此攤位遊戲會讓學生聽着嘈雜的聲音邊工作。另外，團隊亦為教師及家長提供「從認識到共融」講座，讓他們更明白自閉症學童的內心世界、如何溝通，亦協助教師引導學生尊重和包容個別差異，建立和而不同的共融校園。

Source: <https://topick.hket.com/article/3263789?r=cpstni>