

情境式遊戲教材輔助國小性騷擾與性侵害防治課程

學習效益之研究

The study of using Situational Game Materials to Enhance Learning Effect of Sexual Harassment, Sexual Assault Prevention Education for Primary Students

王曉璿¹ 林雨壕² 莊雅婷³

WANG, HSIAO SHEN¹ LIN, YU HAO² CHUANG, YA TING³

¹ 國立臺中教育大學數位內容科技學系 教授

¹ Department of Digital Content & Technology, National Taichung University of Education Professor

E-mail : hswang@mail.ntcu.edu.tw

^{2,3} 國立臺中教育大學數位內容科技學系碩專班 研究生

^{2,3} Department of Digital Content & Technology, National Taichung University of Education Master Student

²E-mail : lwhbt123@gmail.com

³E-mail : ibms22002@yahoo.com.tw

摘要

本研究主要是探討運用「情境式遊戲教材」輔助國小性騷擾與性侵害防治課程之學習效益及因應性騷擾之自我效能。比較在不同教學策略上，其學習成效及自我效能的差異。經實驗後得到研究結論如下：

- (一)兩組學生在防治性騷擾及性侵害的學習成效未達顯著差異。
- (二)實驗組學生因應性騷擾及性侵害的自我效能表現顯著優於控制組。
- (三)運用情境式遊戲教材之學生在學習後皆呈現正面的影響。

關鍵字：情境式遊戲教材、角色扮演遊戲、性騷擾與性侵害防治

Abstract

The purpose of the study was to explore the learning effect and self-effectiveness on the corresponding action of sexual harassment, sexual assault prevention education for primary students by using situational game materials. Comparing different teaching strategies, we analyzed difference of learning effect and self-effectiveness. According to the research results, the findings were as follows:

1. There were no significant differences in learning effect in the different teaching strategies.
2. By the situational game materials, the self-effectiveness was obviously a significant difference.
3. Most of the students had positive attitude in the situational game materials.

Keywords : Situational game materials , Role-playing game, Sexual harassment and assault prevention education

壹、前言

根據教育部統計，自民國 95 至 102 年間，國小發生疑似性騷擾與性侵害事件通報件數，分別占所有案件 19.74%及 7.64%（教育部，2015），由此可知，國小學童並未因為年紀小而避免受害，反而在身心發展皆較成人弱勢，使他們更容易成為校騷擾與性侵害的加害目標。

因此，學校應落實性別平等課程的實施，來增進其自我保護能力及預防性騷擾的危機意識。

貳、文獻探討

性騷擾一詞的定義主要承襲自美國，性騷擾包含口語及肢體之行為，這些行為為不受歡迎且本質帶有「性」（呂寶靜，1994）。而且是一種連續性行為的概念，分為性別騷擾、性挑逗、性賄賂、性要脅以及性侵害（Fitzgerald, 1988）。被害者在自尊受損後，可能引起人際關係障礙，嚴重干擾受害者的生活，統稱為「被性騷擾症候群」（黃富源，1995；Dziech, 1985）。

因此，學校應透過「性別平等教育」教導學生探究多元文化社會中的性別議題，學習瞭解並尊重自己與他人的獨特性（教育部，2012）。汪淑娟等人（2009）認為當學生對性別平等觀念越瞭解，性騷擾的認知也會越清楚，故在課程設計時，首先應設法提高學童對性騷擾的敏感度。然而，教材的良窳攸關教學成效之成敗，應以趣味化、生活化為原則進行編選，以提高學生學習動機（葉炳成，2004）。王文玲（2006）的研究中發現性別平等課程常被其他課程擠壓而遭到忽略，未能彰顯其教學成效。此外，課程中缺乏情境演練的機會，亦無助於提升學生因應的能力（鄭泊欣，2011）。

為解決上述困境，研究者希望結合情境式與遊戲式學習的優點，改善性別平等課程遭遇的問題。情境式學習強調知識不應脫離情境的脈絡，藉此習得的知識才能運用於真實的情境當中，達成良好的學習效果（Brown, 1989）。數位遊戲式學習透過遊戲的方式進行學習，可使學習者對習得的知識有更深刻的體會。角色扮演遊戲（Role-Playing Game，簡稱 RPG）中擬真的情境，學習者能有效習得解決問題的能力，促進心智上的成熟，達成教育目標（方聖文，1995；吳長翰，2016）。此外，教師透過電腦遊戲的模擬，還可以克服地域上的限制或資源成本過高的問題（涂佳豪，2012）。

參、研究實施與設計

一、研究架構與對象

本研究為了探討「情境式遊戲教材」輔助國小性騷擾與性侵害課程之學習效益。以 98 位四年級學生為研究對象，並且以準實驗研究法進行研究，實驗組 50 人，接受「情境式遊戲學習」之實驗處理；控制組 48 人，接受「傳統教學法」之實驗處理，分別進行 3 節課共 120 分鐘之課程。將研究涉及各項研究變項說明如圖 1 所示。

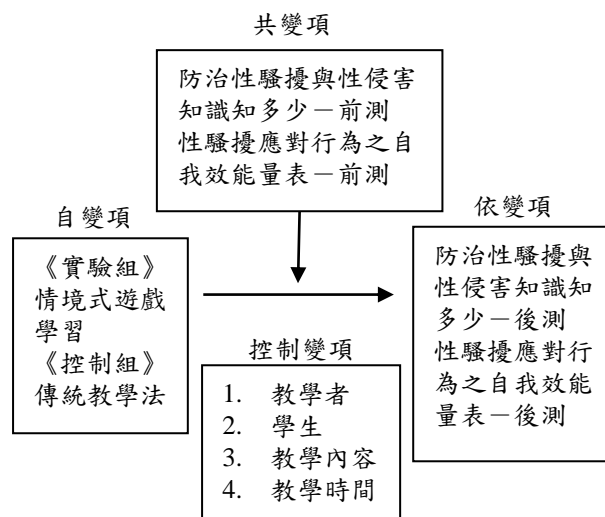


圖 1 研究架構圖

二、研究工具

(一) 性騷擾與性侵害防治知識試題

為研究者參閱教育部編制的「國民中小學校園性侵害或性騷擾防治教育課程教師手冊」及相關教材、書籍彙整後修訂。

(二) 性騷擾應對行為之自我效能量表

本量表改編自黃淑英（2002）及嚴惠君（2006）的「性騷擾應對行為之自我效能量表」。此部分的分數愈高，代表學生面臨性騷擾或性侵害時，愈能妥善應對與處理性騷擾的行為。

(三) 情境式遊戲學習課程教材

本研究之情境式遊戲學習課程教材，為實驗組所使用之教材。研究者開發之電腦教學遊戲是採用 RPG 製作大師設計而成，依據九年一關課程重大議題中的性別平等教育之能力指標，設計不同的故事情境以及任務，讓學生藉由操作遊戲中的主角，解決任務來獲得酬賞。透過設計融入對話與闖關問答中，讓學生在潛移默化中學習性別平等相關知識，並能主動身體力行，從擬真且安全的情境裡，習得性騷擾與性侵害防治之相關知識及防治技能。

(四) 課程學習回饋單

回饋單的內容分別為意見調查以及開放式問題，藉以瞭解學童的學習學習動機與態度。

肆、結果與討論

一、不同教學策略之學習成效分析

在排除共變項對依變項的影響後，經共變數分析考驗的結果，其 F 值為.234，p 值為.630 ($p > .05$)，未達到顯著水準，因此不同教學策略對學生之學習成效無顯著的差異。

二、不同教學策略之自我效能分析

在排除共變項對依變項的影響後，性騷擾應對行為之自我效能所造成的

實驗效果，F 值為 13.850，p 值為.000 ($P<.05$)，達到.05 的顯著水準，表示不同的教學方式下，性騷擾應對行為之自我效能有顯著差異，且實驗組學生的分數優於控制組。

三、問卷資料分析與探討

由學習回饋單意見調查統計得知，九成學生認為情境式遊戲學習能夠引發學習動機、自主學習的意願，並且有助於集中注意力，減少學習壓力、自在學習；並且同意情境式遊戲學習符合防治性騷擾與性侵害課程需求。八成學生同意情境式遊戲學習提供了安全的情境，讓學生練習拒絕性騷擾及性侵害。

四、結論

(一) 兩組學生在防治性騷擾及性侵害的學習成效未達顯著差異。

但實驗組的回饋意見大部分給予情境式遊戲學習正面的評價。何雅惠 (2011) 指出數位遊戲式學習在教育上的價值，主要是彌補傳統教學上所較為欠缺的功能，包括提高學生學習動機，激發主動學習興趣，減輕學習壓力及培養問題解決能力。

(二) 實驗組學生因應性騷擾及性侵害的自我效能顯著優於控制組。

當學生對性騷擾的應對行為之自我效能愈高，愈能妥善應對性騷擾的行為。情境式遊戲學習能提供完整的情境脈絡，讓學生練習因應處理的方式及尋求協助的完整歷程，除去了傳統教學法角色扮演活動無法令所有人參與的缺點，以及影片、繪本故事未能與學生經驗連結的限制。

(三) 「情境式遊戲教材」提供完整且安全的情境中練習拒絕技巧，學生在學習後皆呈現正面的影響。

情境式遊戲學習除了有提升學習動機與減少學習壓力優點外，提供了足夠的情境練習拒絕性騷擾及性侵害，而這個擬真的情境不會讓學生產生恐懼、害怕的負面情緒，減少了性騷擾及性侵害議題帶來的緊張與不適感。

伍、未來展望

情境式遊戲教材設計應兼顧視、聽覺的呈現方式，來符合不同學習風格的學生之需求，並在遊戲中若能加入診斷機制，提升學生的學習效益。亦可以嘗試運用於其他性別議題、人際互動課程、或者是需與真實情境結合之學習領域。

參考文獻

一、中文部份

方聖文 (1995)。情境式教學遊戲軟體之劇本企劃與程式發展環境。未出版之碩士論文，國立中央大學，桃園縣。

王文玲 (2006)。利用繪本實施性別平等教育課程之研究-以臺北市某國小一年級學童為例。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學，臺北市。

何雅惠 (2011)。融入問題解決之數位遊戲教學對不同自我效能及性別的學童問題解決能力之影響。未出版之碩士論文，國立臺北教育大學，臺北市。

吳長翰 (2016)。民和大冒險數位遊戲學習系統之研究。未出版之碩士論文，南華大學，嘉義縣。

汪淑娟、陳心怡、許韻婕、謝明鴻、李淑杏、陳家玉 (2009)。大學生性騷擾認

- 知與性別刻板印象之性別差異。臺灣性學學刊，1，67-80。
- 涂佳豪（2012）。動機理論融入悅趣化數位學習對國小學生防災教育學習成效之影響。未出版之碩士論文，國立臺南大學，臺南市。
- 教育部（2012）。國民中小學九年一貫課程綱要重大議題（性別平等教育）修訂說明。檢自：http://teach.eje.edu.tw/9CC2/9cc_97.php
- 教育部（2015）。校園性侵或性騷擾性別統計。取自 <http://depart.moe.edu.tw/ED4500/cp.aspx?n=0A95D1021CCA80AE>
- 黃淑英（2002）。臺北市某國中性騷擾防治教育需求及相關因素探討。未出版之碩士論文，國立臺灣師範大學，臺北市。
- 黃富源（1995）。工作場所性騷擾與其預防之研究。師說，82，28-36。
- 葉炳成（2004）。性侵害防治教育對國小六年級學生性侵害防治知識與態度影響之研究。未出版之碩士論文，國立中正大學，嘉義縣。
- 鄭泊欣（2011）。性騷擾防治教學之行動研究-以臺北市百齡國小三年級學童為例。未出版之碩士論文，臺北市立教育大學，臺北市。
- 嚴惠君（2006）。國中實施「性騷擾防治課程」成效之研究----以彰化縣福興國中為例。未出版之碩士論文，國立臺灣師範大學，臺北市。

二、 英文部份

- Fitzgerald, L. F., Shullman, S., Bailey, N., Richards, M., Swecker, J., Gold, A. et al. (1988). The incidence and dimensions of sexual harassment in academic and workplace. *Journal of Vocational Behavior*, 32, 152-175.
- Dziech, B. W. (1985). Indiana University Women Affairs Office develops sex education package. *Behavior Today Newsletter*, July 15, 5-7.
- Brown, J.S., Collins, A., & Duguid, P. (1989) Situated cognition and the culture of learning. *Educational Researcher*, 18, 32-41.