

聯合國教育科學暨文化組織 生命倫理講座主席

生命倫理教學之道德遊戲

Moral Games for Teaching Bioethics

Darryl R.J. Macer 博士

譯者：唐采蘋 訂正者：陳彥元

中文版翻譯及出版單位：臺灣大學生醫暨科技倫理法律與社會中心

國家圖書館出版品預行編目(CIP)資料

生命倫理教學之道德遊戲 / Darry R. J Macer[作];

唐采蘋譯. --初版-- - 臺北市：臺大倫理中心, 2012.12

面；公分

譯自：Moral Games for Teaching Bioethics

ISBN 978-986-03-5622-9（平裝）

1. 生命倫理學

197.1

101026957

聯合國教育科學暨文化組織 生命倫理講座主席辦公室

UNESCO Chair in Bioethics,
P.O.Box 6451, Haifa 31063, Israel
e-mail: acarmi@research.haifa.ac.il
Tel: 972 4 911 3281
Fax: 972 4 821 1721

中文版翻譯及出版單位：臺灣大學生醫暨科技倫理法律與社會中心

出版者地址：臺北市中正區仁愛路一段一號

出版者電話：02-23123456#88908

出版者 E-mail：ntucels@ntu.edu.tw

ISBN 978-986-03-5622-9（平裝）

All rights reserved © 2008

出版年月：2012 年 12 月初版

著作權所有·翻印必究

No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical photocopying recording or otherwise without the prior written and signed permission of UNESCO Chair in Bioethics. As a rule, permission will be given to the review, abstraction, reproduction and translation of this publication, in part or in whole, but not for sale nor for use in conjunction with commercial purposes, subject to acknowledgement of original publication by the UNESCO Chair in Bioethics, the University of Haifa, Israel.

The views expressed in this document are solely the responsibility of the authors and do not necessarily represent the view of organizations with which they are associated.

COPYRIGHT © UNESCO Chair

衛生、法律與倫理國際中心

海法大學 法律學系

聯合國教育科學暨文化組織 生命倫理講座主席

生命倫理教學之道德遊戲

Darryl R.J. Macer 博士

亞洲暨太平洋區的社會人文科學顧問

亞洲暨太平洋區的人文社會科學單位（RUSHSAP）

聯合國教育科學暨文化組織・泰國曼谷

www.unescobkk.org/rushsap

意見信箱：d.macer@unesco.org

聯合國教育科學暨文化組織
以色列國家委員會

衛生法律暨倫理國際中心
以色列海法大學 法律學系

主席：Amnon Carmi 教授

聯合國教育科學暨文化組織 生命倫理講座主席

目 錄

翻譯單位序言	i
序.....	ii
1. 生命倫理學及選擇.....	iii
2. 生命倫理學之目的.....	v
3. 參與方式.....	xiii
4. 遊戲列表	
遊戲 1：甜甜圈.....	1
遊戲 2：你覺得呢？	3
遊戲 3：同意不同意	6
遊戲 4：道德接龍（列隊）	8
遊戲 5：雙人談話.....	10
遊戲 6：共識配對.....	12
遊戲 7：由配對形成小組.....	14
遊戲 8：小組.....	16
遊戲 9：卡片分類.....	18
遊戲 10：道德接龍（使用卡片）	20
遊戲 11：辯論	24
遊戲 12：悄悄話	26
遊戲 13：我是誰？	28
遊戲 14：如坐針氈.....	30
遊戲 15：觀念積木.....	32
遊戲 16：公車站	35
遊戲 17：思想洗禮.....	37
遊戲 18：郵筒	39
遊戲 19：腦力激盪.....	41
遊戲 20：繪製關係網絡圖	43

遊戲 21：改變的勇氣.....	45
遊戲 22：魚缸.....	47
遊戲 23：角色扮演.....	49
遊戲 24：演戲.....	52
遊戲 25：傳接包裹.....	54
遊戲 26：數學練習.....	56
遊戲 27：繪圖或創作藝術.....	59
遊戲 28：結實纍纍.....	61
遊戲 29：問題樹.....	63
遊戲 30：問題牆及解答樹.....	65
問題 31：信任遊戲.....	67
遊戲 32：風險遊戲.....	69
遊戲 33：污名化地圖.....	71
遊戲 34：社會網絡地圖.....	73
遊戲 35：健康旅程.....	75
遊戲 36：談判卡片.....	77
遊戲 37：大腦或心.....	79
遊戲 38：未來之輪.....	81
遊戲 39：惡魔提議.....	83
遊戲 40：校外教學/參訪.....	85
遊戲 41：個案研究.....	87
遊戲 42：圖解所期望之改變.....	89
遊戲 43：寫一首歌或是廣告鈴聲.....	91
線上資源以及參考文獻.....	95
參考書目.....	95
遊戲索引.....	97
範例索引.....	99

翻譯單位序言

生命倫理學在過去 20 年來於歐美及亞洲諸多國家已然蓬勃發展，成為橫跨「人文社會科學」與「生命科學」兩大領域，集合跨領域專業（multidisciplinary）研究方法之新興學術研究與教育領域，國立臺灣大學乃於 2007 年 3 月，成立「生醫暨科技倫理法律與社會中心」，並以研究、教學、社會服務為目標。研究範圍並包括生命科學與現代科技發展各領域之倫理、法律、社會政策議題。另外本中心亦為「聯合國教科文組織生命倫理講座國際網絡」（International Network of the UNESCO Chair in Bioethics）的台灣代表機構，與該網絡共同推動生命倫理的研究與教育推廣。本書屬該網絡之系列倫理教材之一，承蒙該網絡主席以色列籍的 Amnon Carmi 教授授權本中心翻譯成中文版本，做為推廣教材之用。本系列教材之翻譯由本中心組成委員會來進行審查等工作，本書翻譯者為唐采蘋小姐，並由陳彥元助理教授校訂，在此一併致謝。

臺灣大學生醫暨科技倫法律與社會中心

主任蔡甫昌

2013 年 8 月 15 日

序

本書針對喜歡教導他人如何思考者所準備的。學習的目標應在於傳授學習者於人生進程中所需的知識與技能，俾使其能於世間尋得安身立命之處。多問問題可以增進批判式思考。本書雖然簡單地稱為生命倫理學之道德遊戲，但這些遊戲可適用於不同主題，並使所有參與者覺得學習是一種享受。

「生命倫理學」有許多定義，十年前我稱其為「對生命的熱愛」，期望生命倫理學乃是一個以感性及理性評價人生的過程。我們若熱愛人生就會享受人生，希望本書所提及的參與方式不僅僅幫助人們知道更多真相，並使學習者更深地享受其中。研究顯示若我們能享受一件事，我們將能獲得更多相關的知識，因此我強烈建議本書的讀者要讓倫理課程變得有趣。

非常歡迎讀者以及學生的意見反應。本書可於線上免費下載，期待能為世界各地的老師以及協助者，收集更多遊戲。

我要特別感謝兩位同事於智識上的支持，以及提供許多國際間生命倫理學教育計畫，他們共同發展出一套教學教材，並於過去幾年在許多國家測試之。近年來於生命倫理學的訓練工作中，Lindsey Conner 博士向我介紹一些於教學中使用的遊戲，與幾個於本書中所參考她個人的特定案例。我也要感謝 Amnon Carmi 教授邀請我撰寫本書，給予修正的建議，且耐心地寬延交稿時間直至出版。

我要感謝許多以前的學生，不論是修課一整年或是一堂課的學生，均回饋我許多不同的教學方式。多數的遊戲並無年齡限制，正如倫理學乃是我們一輩子都應該學習的功課。在試圖使我們生活的世界更美好時，請享受閱讀本書的樂趣。

1. 生命倫理學及選擇

我們每個人都會面臨道德上的進退兩難。已有許多書籍解釋道德理論，以及如何將其應用於我們在醫學、日常生活或其他專業範圍所面臨的困境。有鑑於科學與科技日新月異的發展，例如基因工程、神經工程、奈米技術，可知人們需要有機會來形塑科學與科技的發展方向、目標與目的。

生命倫理學涵括關於所有知識領域的倫理爭議，包含環境、生命科學、醫學並相關科技。為確保大眾參與，為自己與其下一代的未來做出明智抉擇，針對社會各階層提供生命倫理教育是必要的。雖然本書主要讀者群為老師，但是於課堂中所發生的激辯也可能普遍發生於家庭與社會中。本書期以實用的方式教授倫理，亦即使用以道德遊戲為特色的參與方式，將道德理論應用於生活中。

過去十多年來，舉世普遍同意應依據 1997 年聯合國科教文組織大會以及 1998 年聯合國大會所通過之「世界人類基因組與人權宣言」，在各個層面上提供公民生命倫理教育。在 2003 年通過的「國際人類基因資料宣言」以及 2005 年聯合國科教文組織第 33 次大會通過的「世界生命倫理與人權宣言」中，都再度強調生命倫理教育的國際標準。新科技為人類帶來新選項，這在本質上可做為激勵大家思考人類一般是如何做決定的催化劑。可運用數千年來道德價值觀教育學家的努力成果，來探討科學與科技進步所帶來的爭議，藉此賦予學習者選擇過更好的生活的能力。

對某些人而言，本書「道德遊戲」這個標題似乎暗示著書中的遊戲都與道德有關。曾有人討論電子遊戲是否道德或是太過暴力。這些考量並非本書所討論的「道德」意義。在這裡所謂的道德是指透過我們對於價值觀的闡明，並實際應用在生活個案中所習得的。本書所探討之參與遊戲，其目的在於引導人們做出道德判斷。

批判思考力是提升人類處理情勢改變能力所不可或缺的。批判式思考不會增加創意，在治療病人或制定健康及生命相關的社會政策時，也會在當中納入人道的道德價值觀。

親身參與可以促進新想法以及個體性的產生，這是身處全球化時代的我們迫切需要的。一般相信學習是源自於複雜的相互影響關係，因此，在教學中必須認知到各式各樣的相互連結，因為這會影響到人們的生活。

老師的工作在於提問，使學生獨立思考。這裡列出好問題的一些特性。好的問題要能夠刺激思考、簡短、簡單而清楚、明確而不模稜兩可、鼓勵自我表現、與內容相關而且適合學習者的能力。

道德遊戲的概念，也與以學生為中心的學習、參與學習與行動等教學運動有關。有一些方法、工具、態度及行為，使人得以表達、分享、分析與增進對於生命與健康狀況的知識。這些遊戲可以幫助他們對道德決定進行計畫、執行、監督、評估與反省。

2. 生命倫理學之目的

生命倫理學可說是一門探討倫理議題，與生命體相關決定的研究。我曾將生命倫理學定義為「對生命的熱愛」(Macer, 1998)，而使用道德遊戲來教授生命倫理學的目標之一就是要教授在熱愛生命與熱愛學習間取得平衡。生命倫理學包括醫學倫理以及環境倫理，而本書包含兩者的案例。生命倫理學在學習如何在不同利益、風險與義務中取得平衡。歷史上，生命倫理學的概念可見於文學、藝術、音樂、文化、哲學、宗教等領域。所有文化都有發展出生命倫理學，本書即取材自許多不同作者的跨文化觀點，撰寫成一系列可供使用的教學資源。

為了擁有一個永續的未來，我們需要提升生命倫理學的成熟度。一個社會的生命倫理學成熟度，可以說是該社會平衡生物醫學科技所帶來的利益與風險的能力。在尊重社會有義務確保個人經充分告知之選擇的同時，這也反應在政策制定中納入公共觀點的程度。須要維持對於顧慮與風險的認知並且加以辯論，如此或可減少科技濫用的可能性。在平衡利益與風險時，自主與公平正義等生命倫理學的重要觀念，也需受到保護並納入考量。

生命倫理學並不總是可以為倫理爭議提供一個正確答案。本書的道德遊戲教導我們解決方法可能有很多，雖然在遊戲過程中也會出現一些不適合解決道德問題的方法，例如永遠都認為自己是對的而別人都是錯的。在倫理原則與爭議間需要取得平衡，其實許多人已經不自覺在做。在相同文化下兩人間要求的平衡得變數甚至比跨文化間的要來得多。一個成熟的社會，係指已發展出一些社會性與行為層面的工具來平衡生命倫理原則，並且應用在科技所帶來的新局勢中。

研究顯示，生命倫理教育包含許多目標：

(a) 知識

發展跨學科的知識

瞭解進階生物概念

在討論道德困境的個案時，能夠結合科學知識、事實、倫理原則以及論證

瞭解最新科技所引發問題的廣度

瞭解文化多元性及其價值

(b) 技能（在習得技巧時能力的，必須具有多種面相或層次，而且要納入目標）

平衡科技的利益及風險

能夠進行風險/利益分析

批判思考、決策能力以及反省

發展創新思考力

培養避免科技帶來可能風險的遠見

培養行使「告知後選擇權」的技能

培養察知科學方法、研究結果之解釋與呈現中的偏頗所需的技能

(c) 個人道德發展

更加瞭解個人觀點的多元性

增加對所有生命形式的尊重

激發誠實與責任等道德感與價值觀

能夠採取以生命中心或生態中心的全球觀點，而非僅以人類中心的觀點來看待議題

增加對於不同種族與文化及其價值觀的尊重

發展科學態度、反思、與全面評估的能力，但亦不忽略歸納分析的重要

增進對於研究結果的解釋與呈現、科技利益與風險以及生命倫理議題中偏頗意見的認識，以及察知偏見的知識

探究個人道德觀/價值觀（價值闡明）

進行價值分析，以此思考如何使用地球珍稀的自然資源

倫理教學以及培養批判式思考的目的與上述許多目標接近。本書的遊戲可協助達成上述的一些目標，不過書中所列未盡完善。我十分歡迎讀者的指教，以評估這些目標是否能滿足

所有讀者的需求。

要欲達成上述目標，需針對不同目標族群設計的不同教學方法及模式，例如講座、專題討論、研討會、戲劇、說書、角色扮演、個案說明與分析、報告撰寫、小組討論、線上論壇、時事通訊、公開論壇、媒體輿論與評論，這些都扮演著重要的角色。研究員及教育工作者需要一同合作，針對不同目標族群研發出合適的教學方法，並且評估倫理教育的有效性及其影響（不論正面或負面）。發起永續的倫理教學與推廣計畫本身，正是教育規劃者需要的一種方法。

課程成功與否和是否達成所有目標不見得相關，不同的老師與學校對各目標的重視程度也不盡相同。重要的是，在各種層面上評估教學是否產生任何影響。因為生命倫理的研究非常複雜，教育工作者需要明白學生需要何種知識才能瞭解道德議題，使其能批判地評估，並且有可能根據這些知識來作為（Conner, 2004）。不同層級的人確實會以不同的方式混合各種觀念。

課程類型也會影響教學結果。例如，對醫學院學生的訓練是使其成為醫學專家，教學目標可能是培養一位兼具能力以及憐憫心的醫學專家。醫學教育之立意不僅是在教授執業時的高超技術，也期待培養出的新血是具有憐憫心以及同情心的醫師。但這兩個目標存在著一個差異（Nagaoka, 2008）。專業能力多少可以客觀測量出來，比方說醫生診斷疾病與開立處方箋等等的能力，可由結果來評估。但行為是否具有憐憫心則視情況而定。在互動中，憐憫或慈悲是由對方來評估，因此受到互動本質以及他人心理狀態的影響。可以藉由品格養成或是個案來教導憐憫的態度。我們可以看出知識、技術以及個人道德觀發展的目的，是相互關聯的，在倫理教育中可選用不同問題、個案、範例與遊戲來教學。

評估選擇

生命倫理教育建立的關鍵在於一套能改善教學教材的評估方法，以滿足不同國家學生的需

求。評估方法有許多種，像是設計師生反應問題的專用評估表格，以及發展系列分析學生推論、論文與報告內容的方法。生命倫理議題教學的一項重要目標是讓學生批判地評估議題，而且倘若給予充足的時間，這些道德遊戲多半提供學生機會，讓他們超越成見仔細思考爭議問題。

生命倫理教學的一大難題是除了要讓學生及老師滿意之外，該如何評估教材是否有用。其中一個方法是看學生是否展現出「生命倫理學之成熟度」。「生命倫理學成熟會在討論議題時就不同論點與不同倫理架構展現出一定程度的權衡輕重能力，並且在難題的利益與風險間進行比較，求取並平衡。」有許多指標可以代表「個人道德成長」(Maekawa and Macer, 2005)。像是學生是否可以理解並表達一體之兩面。成熟之人即便有自己的想法，也可以就所提及的爭論或問題，表達出爭論的其他面向。個人觀點（例如：「我認為」的陳述）可以衍生成為反思的言論，如此便能與他人觀點相結合，無論他們是否有意如此。

在道德推理中納入科學事實也是很重要的。一個具體或詳細的科學事實，比概括陳述一般常識更需要動腦筋。大家可能都會引用科學證據、量化的事實與數據。但我們期待學生可以提供其所用資訊的可靠來源，並且能察覺並認知到這些資訊的偏頗之處。許多學校中的教材經常來自報紙文章，老師偶爾可以拿兩篇見解對立的文章讓學生討論。

環境及以生命中心的觀念是可以提升的。提及環境或生態關懷，好比是動物保護或處置的陳述，可能會引發關切。一般而言，人都傾向以人類為中心的觀點來推理並寫作，但在培養了生命倫理學的想法後，他們將能從不同的觀點來看待議題。

以功利主義的觀點來看，若某行為對一群人或個人所帶來的利益，超過其對於更多人所造成的危險及傷害時，則判斷該行為在是不違反道德的。這個觀點可以平衡群體與個體之間的利益，應用範圍也並不限於人類。

一個代表倫理原則的關鍵字，或可能沒直接表示的隱喻，都意味著對於將理論用於道德決定的理解。「權利」就是這樣的名詞之一，或是特定的生命倫理學原則以及利益與風險

評估、告知後同意、進步、公共福利、自主、公平、生命平等、動物福利等等關鍵字。

想法是一獨特的訊息單位、陳述或概念。想法的來源很多，可能來自於他人或是自己。分析一定數量的想法、關鍵字與概念，可以測量出思想的多元性。關鍵字及概念使用頻率的改變需要以幾項變因來測量，包含與課程相關的內在因素，如討論陳述時的用語、教材的性質、教師評語以及小組與班級討論中的評論。口頭討論或書面報告詳盡的解說分析有助於道德發展進程的檢視。

許多西方學校均認為要讓人做出好決定的關鍵在於四大生命倫理原則的平衡，亦即：自主、公平正義、行善與不作惡（Beauchamp and Childress, 1994）。自主意指「自我支配」，並包含尊重隱私與尊重個人決定等觀念。公平正義意指尊重他人的自主性，並平等地對待每個人。行善是指試圖做好事，而不作惡則是避免傷害。當在解決或試圖就一生命倫理議題達成共識時，此四個原則可為很好的指引，用以衡量哪個觀念最為重要。所以，評量生命倫理學教育的一種方式，是看學生能否於做決定時運用這些原則。目前這些原則列在2005年聯合國科教文組織的「世界生命倫理學與人權宣言」，並以該宣言中所涵蓋之生命倫理學共通觀點為基礎，來發展生命倫理學的核心課程，。

無論學習方式如何，通常要做出一個道德決定並不容易。好的決定可能會因時因地而改變。教學中常用的方法是教導學習者打破道德兩難的困境，將其化成可以掌握的問題，例如，釐清與做成道德決定相關的行為、後果以及動機。此一釐清原則可用於教導不同的倫理理論。無論採納何種生命倫理理論，均可進行道德遊戲，促使同學將理論運用於實務之中，並於練習中比較不同的思考模式。

相信道德推理是道德行為基礎的 Kohlberg（1969）在他的道德發展論中強調道德推理有不同的發展階段。他主張這是普世皆然的，然而目前的共識認為因為各地文化規範與習俗不同，所以並沒有這一普遍的現象。Kohlberg 的六個階段又被分成三個層次：前慣例期、慣例期、後慣例期。他主張在各階段中不會有退步或是「跳級」的情況；每一階段均提供新的觀點，而且「較前者更為詳盡、獨特以及完善」。有批評家認為 Kohlberg 過度強調公平

正義因而排擠掉其他的價值觀，因此可能不適用於處理更重視行為其他道德面相之人的主張。此理論乃源自於一個僅以男性為參與者的實證研究（1960 年代於芝加哥 10 歲、13 歲以及 16 歲的男性）。Carol Gilligan 因此反駁 Kohlberg 的理論並未適當地描述女性的觀點。她根據照護關懷的價值觀，發展出另一套道德推理理論。在倫理研究中，有部分研究傾向認為女性反而更重視倫理理論（Ford and Richardson, 1994）。其他還有心理學家挑戰道德行為主要來自道德推理的假設（Crain, 1985）。人在做道德評論時通常不會考量到公平、法律、人權與抽象的倫理價值觀。若真是如此，Kohlberg 以及其他理性派心理學家所分析的論點，不過就是將人依直覺所做的決定，在事後予以合理化。Macer（1998）主張生命倫理學是對生命的熱愛，但在結合感性與理性的決定過程中，是基於道德原則的。學校教育的目標之一是讓學生提出好的論點（Toulmin *et al.* 1984）。一個論點要整合下列各元素：

結論或主張—對一事件或理論的主張或結論

事實—用以作為佐證以支持主張的資料

理由—解釋資料與主張間的關連性

依據—通常未清楚闡明的基本假設

反例—與該論點之資料、理由或依據相反的陳述

要形成論點，一人需要陳述其主張，並以合乎邏輯的方式呈現事實（資料）來支持此論點。必須提供每項事實的證明（理由），並且論及各理由的實質有效性（依據）。然後對於各項理由以及依據，應該提出一個反面的觀點（反例）。接下來再針對此一反例進一步思考可能的理由與依據。在探討過反例後，最終應該審視，檢視是否要堅持原始主張。

心理地圖（mental mapping）計畫，或稱人類行為庫（human behaviourome）計畫¹確定出不同種類的觀念，並意圖解釋不同人在構成道德決定時，各觀念間的關連性（Macer, 2002a）。科學教育中的觀念、證據與主張（The Ideas, Evidence and Argument in Science

¹<http://www.eubios.info/menmap.htm>

Education, IDEAS) 之計畫是由英國的 Osborne 等人所提出²，其宗旨在於協助老師發展教授科學中的觀念、證據與主張的技巧。他們想要發展的教材包括工作表與錄影剪輯，使老師可以藉此教導同學應如何建立以及證明一個科學主張。在 IDEAS 計畫中，建議可用下列標準來評估學生的論點：是否有所主張？論述中是否有資料支持主張？論述中是否有將資料與主張連結？是否有進一步支持的理由？是否有預期到相反的論點以及可能遭到反對的原因？

Ratcliffe and Grace (2003) 列出研究科學倫理議題的學生所習得的知識、理解與技能，可用這些來設計評量的題目。他們列出一些不同層面的知識：

觀念性知識：學習者可以展現對以下的理解：科學概念基礎與科學研究的性質；機率與風險；議題尺度一個人、地方、國家、全球、政治與社會脈絡；環境永續性。

程序性知識：學習者可以成功地進行下列過程：在意見形成/決定過程中運用局部，甚或可能是帶有偏見的訊息基礎；損益分析；包含媒體報導的證據評估；以及倫理推理。

態度與理念：學習者可以做到下列：闡明個人與社會的價值觀以及責任觀念；並認識到在考量社會科學議題時，價值觀與信念如何伴隨著其他因素產生。

由 Kohlberg 用以連結學生論述與道德發展階段所使用的問題，以及前述討論之生命倫理教育行動計畫的生命倫理教育宗旨，可以發展出許多方法，用作評估生命倫理教育的工具。

評估必須是倫理的。很重要的一點是檢視生命倫理教育的方向，這如何讓人質疑科學研究與科技之運用，以及道德決定對個人本身或社會帶來什麼影響。要做到這些，會需要一些技能：判定人們想法與理念的能力、聆聽他人、留意不同的觀點、找出相關資訊並將其發現與人交流。這些技能無法僅藉由老師單方面灌輸式地講課方式「傳授」給同學。而是要讓學生親身經歷，在與老師以及彼此間的互動中發展出這些技能。本書所列的方法可以讓

²<http://www.kcl.ac.uk/depsta/education/ideas.html>

人分享不同文化中的實例與經驗。

將生命倫理學應用於醫療倫理等專業行為時，評估方法則包含學生檢查病人的方式。在 Buffalo 大學的生命倫理學課程中³ (Singer *et al.*, 1993)，他們運用了客觀建構臨床檢驗 (objective structured clinical examination, OSCE) 的技術 (Cohen *et al.*, 1991)，即利用標準化病人來評估生命倫理學。評估學生、實習生與執業專家倫理觀念的方式有複數選擇題與是非題 (Howe and Jones, 1984)、實例評析 (Siegler *et al.*, 1982 ; Doyal *et al.*, 1987 ; Hebert *et al.*, 1990)、標準化病人的面試錄音 (Miles *et al.*, 1990)、以及根據 Kohlberg 認知道德發展理論而來的工具 (Self *et al.*, 1989)。

這些方式的可信度與效度很少被檢驗。Auvinen 等人 (2004) 以 Kohlberg 的道德發展理論來評估芬蘭護理學校的倫理教學，他們發現護理學生在臨床實習訓練中實際處理道德之兩難問題時，會表現出較高的道德成熟度。針對講課或教學內容相關之特定主題所做的前後問卷調查，對於測量學生的改變有所助益。質性與量性分析亦可用來監測學生的生命倫理成熟度。

³<http://wings.buffalo.edu/faculty/research/bioethics/eval.html>

3. 參與方式

本書提供許多可運用於教授道德決定與價值觀參與遊戲。列出這些例子前，在這裡先討論一些關於參與概念的一般議題。簡而言之，除非學生親自參與學習，他們學不到東西，也不懂得運用。一般而言，參與感越深，越是投入，學到的就越持久。

某些景象可以激起道德上的反感，比方說看到戰爭受害者、災難或虐待的照片，之所以注意他們，是因為我們內心的投入，對於所見或所想像的產生同理心。本書嘗試進入參與的下一個層次，讓學生除了有同理心之外，還能對特殊個案運用推理、邏輯與感受，這等於是為他們未來實際遇到道德問題時前，先創造一個進行批判思考的練習機會。

協助者

在本書多數的練習中，老師的重要技能之一，是能夠協助小組討論的進行，主要是增進所有人在小組討論中的參與程度，並確保討論觀點與興趣的廣度。良好的協助技能有助於增進小組討論以及問題解決的品質。對於建立必要的共識，以及鼓勵小組想法，亦有所幫助。

老師為主要的協助者，在許多遊戲中也有機會讓助教或是小組長來主導小團體，或是小組也可以自行決定之。協助者需要自我介紹，並向組員講解小組所賦予的目的與時間。通常協助者可以請所有組員自我介紹，此舉可確保每人均處於舒適的狀態，可以看見並聽見彼此。組員應對每節的目標，以及有可用的時間達成共識。小組與參與者同意其「基本規則」，包括對於意見以及機密之尊重。組員間必須對討論內容的記錄，以及結束後如何處置記錄，達成共識。由誰負責做筆記？由誰負責掌握時間？若他們有此意願，每個人都可以自己做筆記，但應由選出的文書總結此節的重點，並且依循之前同意的事項。最後應由協助者感謝參與者所付出的時間與貢獻，若情況允許，可決定下一次聚會的時間地點。

協助者很重要的一項特質，在於培養自己與他人適當的態度與行為舉止。比方說他們是在

培力而非剝奪權力，是要從旁協助而非支配掌控，是要參與而非杯葛排擠、彈性變通而非一成不變。協助者正面的特質包括謙虛、傾聽他人、尊重他人觀點、以及扶持學習者。協助者需要心甘情願地公平待人，無論其年齡、社會經濟地位、學識或是任何其他差異。讓人有時間想出自己的意見，是需要耐性的。身為老師不能強迫學生發言，也不能從頭到尾自己高談闊論。老師不應以倫理教化的制式方法將自己的看法強加於學生，而應該擔任一個互動的學習協助者。在討論中有時自然會輪到老師發言，但若這會阻礙到後續討論則應予以拒絕。

有些人對於參與課堂討論感到不自在，即便是只有八人的小組也會令其卻步。在傳統以老師（或錄影帶）單向授課的文化中，此種情形更為普遍；在這樣的教育中往往不會強調為自己著想。另一方面，若沒有針對遊戲與活動的結果給予相應的指示，或是任人以霸道的形式占據討論時間，班級將會失去控制。因此需要平衡。

綜上所述，協助者必須相信學生會針對議題自行分析、計畫、行動、監督、評估以及反思。在現代社會，年輕人成長環境中充斥著過多的資訊，在課堂討論前已遇過許多道德議題。因此以小組討論與遊戲的方式進行，可以讓大家彼此學習，並分享自身的知識。老師不應該評論人，但可以挑戰一些意見看法，若以有禮貌的方式為之，可以幫助人們從新的觀點看清事物。

班級大小

我們常常會聽到老師抱怨班上學生太多，因此無法讓同學講話。雖然一間八百人的講堂與三十二或十人的課堂比較起來，讓學生的方式參與會有所不同，但無論如何班級大小並非參與學習的障礙。在較大的班級中也是有增進學生參與的方法，例如在教室中讓學生兩兩對話，或組成三人以上的小組中討論課本中的特定問題。許多遊戲可以在戶外試行，並非一定要在教室內。盡力確保遊戲是在讓參與者感到自在，且可以盡情表達自己的場所進行。

在相同的情況下，當然希望班上學生越少越好，一個學生在還有其他同學的班上可能比只有自己學習得更多。師生間的互動對於學習是極為重要的，不僅對提問者如此，對聆聽者亦然。若學生太少，或差異性低，現在新穎的免費軟體可以讓世界各地的班級或小組，以網路影像討論會的方式交流，這也是相當吸引同學的方法。

本書遊戲的介紹會以概要的目的開始，建議班級大小、並且附上進行這類討論實際互動單位大小的意見。再加上建議的時間長度，做為一開始的指引。此時間不包含遊戲後於班上進行的一般討論或是聽取學生報告。一般而言，第一次解釋遊戲時多半僅需要二到四分鐘，在學生熟悉遊戲後，講解遊戲會輕鬆容易許多。隨著遊戲的不同所需的時間也有差異。

遊戲名稱

接下來，本書介紹一系列鼓勵學生參與的道德遊戲與練習，並附上一些可供使用的具體問題實例。部分遊戲已經有特定名稱，但是有人可能比較喜歡其他名稱。在多人的課堂上有許多互動討論方式，我希望讀者發展出遊戲時能與大家分享。重點是要探究出讓大家都思考的方法。

參考書目中提供了一些可公開使用以及重製的基本教材，但各個主題還是有許多潛在的基本教材。若情況許可，我們也希望學生能夠自行蒐集更多的背景知識，無論是從紙本、網路線上或是電影之中。還有許多書提供其他的遊戲，無論是針對課堂使用或是為了舉辦宴會所用。

既為教育的參與方式之一，建議來自於不同文化的學生製做媒體資源，包括幻燈片、海報、遊戲、影片、謎語等等，其可於不同文化與組織間互相交流。有些人有數學天分、其他人則擅長於繪畫、歌唱、演說或默劇。人們可以善用這些天分來使大家思考。與其讓外面的人製做教學資源，不如讓學生自己創造該資源還更為有用。這可以讓創造教學資源之人，與在不同文化間分享知識之人，均有所學習。

倫理考量

老師負有很大的道德責任。小組中的參與者討論各種私人資訊等敏感問題時，也需要練習互相負起責任。這正是在這些道德遊戲中所應學得的道德功課。下面是一些一般的道德議題，有助於參與者在與其他人一同練習時的反思與理解：

在同學選這門課前，應向他們分享多少資訊？針對必修課的學生與選修課的學生，進行課程的方式會有所不同，因為自願選修的學生會同意在學習過程中分享更多的敏感資訊。

在必要之時，或是參與者渴望分享經驗與意見時，對於保密義務與自主權有無達成協議？

如何記錄與存檔？

誰有權擁有資訊以及誰可使用，有無達成協議？

參與本活動的社群成員，對於討論議題是否關心或是有親身經歷？

大家對本活動的內容、預期目標的及過程，是否有廣泛的理解？

若重點放在活動本身，則其不過是一個蒐集問題（弱勢與危險）與「願望清單」的練習而已。若這遊戲是以活動為基礎，那麼活應當讓所有參與者的才幹與能力得以施展。

若做成一個影響到他人的活動計畫後，可以提問：本活動是否有利於小組觸及之群體？

書面報告是否反應出班上的多元意見/觀點？所有參與者是否同意這份報告或以其他方式呈現的結果？

所有參與者是否同意將其意見向大團體公開？

此活動方式是否能讓所有人都有平等的參與機會？

是否能讓參與者發展出自己的結論？

是否有共識承認個人意見與詮釋不同？

由誰擁有這些課程討論的資料，可否公開發行其結果？引用的教材以及案例有無適當的引註參照？

也許最重要的倫理考量是樂在學習，老師有責任協助學員闡明價值觀，並適當回答教學過程中參與者遇到的各種問題。有許多問題我們都不知道答案為何，而一位誠實的老師會對此有所認知，並讓學生準備好在適當年齡時自行找出解決之道。

遊戲 1：甜甜圈

目的：闡明價值觀；傾聽他人；破冰

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：十分鐘

互動模式：兩人面對面



進行方式

讓人面對面圍成兩個同心圓，每一對針對一個道德問題談話一分鐘後，其中一個圓圈轉動兩個人次，形成新配對。新配對仍就相同問題作練習。第三次則請另一個圓圈移動來形成新配對。練習完即可請大家回到自己的座位。

在三次對話之後，每人均就同一問題提供三個答案，同時也從三個不同的人那裡獲得三個答案。若場地不允許排成兩個同心圓（甜甜圈形狀），此練習亦可以讓人面對面排成兩行，利用教室所有的可用空間（如：教室前方、桌椅間的走道等等）。

背景介紹

之所以將此練習列在道德遊戲中的第一個，是因為這可以當作是新團體的破冰遊戲。特別建議在新課程、新班級的第一堂課上進行，使同學可以認識彼此。因為讓大家在班上互相認識可以激起一股有利學習的正面交流氣氛，增加學生與他人對話的自信。

此練習為所有人提供闡明自己想法的機會，。在練習結束時，老師可以詢問學生，他們的

想法是如何在練習的過程中形成。他們也能聆聽他人的觀點並描述他人的言談。

倘若沒有足夠空間排成甜甜圈，此練習亦可以讓人面對面排成兩行來進行，讓大家兩兩成對，並於每回合交換其中一行人的排列。因此本遊戲並無人數限制，而整個活動之進行僅需要課堂時間的十分鐘。老師接下來可以使學生回座位，描述他們的經驗，這時便可連結至相關的理論背景。

範例

可以詢問任何問題來表達意見以及/或是知識，例如：

問題 1： 動物是否也有權利？

問題 2： 我們應該用動物來做實驗嗎？

問題 3： 我們應該生多少小孩？你想要幾個小孩？

問題 4： 若夫妻想要擁有一個男女數量相同的家庭，能否允許他們選擇小孩性別？

問題 5： 你會如何解決世界食物短缺的問題？

遊戲 2：你覺得呢？

目的：闡明價值觀；傾聽他人；破冰

教室大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：將班級依個人意見來分組，理想中一組不要超過十五人（越少越好）

進行方式

上課前，老師要在教室各處放置一些聲明陳述。將這些陳述製成標語放在你工作地點的各處牆上（或外面的樹上，若你想要在戶外進行課程）。讓學生選擇站在最能貼切表達他們意見的標語旁邊。可以發給他們一張所有陳述的清單，方便他們做選擇並在後續課堂的討論中作為參考。這個遊戲需要學生站在與主題相關的不同陳述旁，選擇最符合他們的意見者。

若小組數目允許，老師可以請學生解釋為何他們站在一個與其他小組都不同的標語旁邊，或是在各小組內部進行。當活動結束後，鼓勵學生討論這個遊戲的意義。例如：哪裡獲得最多或最少的同意？為何人們會有不同看法？

可以指派小組不同的任務，如：合作列出為何他們選擇這個陳述的想法。此一流程特別針對小組進行，人數多的大組討論則會比較少。

若有許多小型教室可供使用，標語可以指向各個小教室，讓學生聚集在該教室。各組的學生即可有較長的時間，討論為什麼他們認同該陳述。各組學生也可以準備進一步的活動，例如準備與其他同學辯論。有時候可以鼓勵他們嘗試說服並改變其他人的想法。若改變想法的同學願意，可以移動到其他組別。

此一練習也可以請同學聚集在其最不同意的陳述旁邊（而非同意者）來進行。

背景介紹

本遊戲讓學生練習選擇與針對陳述具有相似道德觀之人組成一組。本遊戲可以提供一個活潑且不強迫的方式，使人可以發掘自己對於主要論點的態度，有助於認清人是否（且為何）有相同或不同的態度。此種以同意或不同意來表達個人看法的觀察方式，特別適合用來研究道德決定、性向、文化傳統、汙名化以及人們不敢在眾人面前口頭表達其態度的敏感問題等。他們將能與他人一起向貼近其看法的陳述靠攏。老師應該選擇會讓人產生不同見解的陳述來進行本遊戲。

歡迎所有參與者提供不同意見，並使每一個人都有足夠時間充分參與。討論時不要太快換到下一個題目或是陳述，因為學生就一個題目所建立有深度的道德論理，比單單同意或不同意許多不同陳述，要來得獲益良多。很重要的一點是，不要讓身為老師的你的態度來影響這個活動。

範例

標語可以是一個簡單的描述，如「為何使用它？」、「為何這麼做？」、「你同意這句話嗎？」、「你不同意這麼做嗎？」，例如：

問題 1： 撰寫四到六個有關 HIV 病毒或愛滋病的態度及理念之陳述，如「你會因為親吻愛滋病患而被傳染嗎？」、「只有與性工作者發生性關係時，才要使用保險套」。畫出或寫出三個標示：「我同意」、「我不同意」以及「我不確定」。

問題 2： 關於基因與智力的陳述，如「基因決定你的智力」、「環境決定你的智力」、「智力會增加」、「我們吃什麼就成為什麼」、「聰明的人才可以有小孩」。

問題 3： 誰有權取得你大腦中的資訊？在教室四周放著標示：律師、醫生、家庭成員、雇主、保險公司、行銷代理公司、政府智能組織？

問題 4： 你認為對生物進行怎樣的基因改造是有益的或是有害處的？豎立三個標示：有益改造；有害改造；只會幫公司賺錢的改造。



遊戲 3：同意不同意

目的：闡明價值觀；傾聽他人

班級大小：上限一百人，少於四十人最為理想

所需時間：二十分鐘

互動模式：將班級依同意、不同意或不確定之個人意見分成三組

進行方式

本遊戲詢問同學是否同意一個陳述。這是闡明價值觀的一種簡單型態，要求每位學員表達意見，並藉由分享意見與聆聽他人意見來培養自己的看法。決定陳述後，在教室周圍豎立「我同意」、「我不同意」、「我不確定」三個標語（與遊戲 2 的方式相似）。告訴學生若非常同意該陳述，則站在「我同意」的標語旁；若不確定，則站在中間靠近「我不確定」的標語旁，最後不同意的同學則站在「我不同意」的標語旁邊。向學生解釋，當老師讀出各個陳述時，同學需要走到最能反映自己見解的標語旁邊。選出一些參與者作為例子，請他們解釋為何選擇某個立場。有人可能會因為其他同學的解釋而改變立場，可以請其解釋為何改變立場。

背景介紹

價值觀澄清是讓人明辨並檢驗對不同議題所持價值觀、信念、態度、理念與看法的過程。價值觀澄清之目標在於使學生認識、承認並包容他人所持意見的多元性。若是班級較大，可以將標語增加到五個：「非常同意」、「同意」、「不確定」、「不同意」、「非常不同意」。以一個較不強烈的或較一般性的陳述開場，使同學瞭解這個遊戲方式。老師必須避免表達自己的意見。老師的角色在於創造一個包容的氣氛，並讓學生瞭解一個觀念的範疇是非常寬廣的。此處漏譯



範例

應以我們預期會產生歧異意見之主題為例子，而且與稍後講授的議題相關。舉例言之，對下列陳述你是同意、不同意還是不確定：

問題 1： 每一個人都擁有平等的人權。答案因人而異，取決於其所描述的是現實世界（實然面），或是理想世界（應然面）。

問題 2： 一個胚胎即是一個人。

問題 3： 所有人都應該開車。

遊戲 4：道德接龍（列隊）

目的：澄清價值觀；傾聽他人

班級大小：上限五十人，少於二十五人最為理想

所需時間：十五至二十分鐘

互動模式：全班

進行方式

陳述完後，請學生根據他們對此陳述的道德接受度來排列，排成一 U 字型的接龍，讓接龍兩端的人彼此面對面。學生需要能夠看到彼此並且能排成單獨一列。讓部分學生解釋為何他們選擇站在隊伍中的某個位置後，開始讓他們移動到道德接龍中自己覺得合適的位置，更能適切反應出比身旁同學上更正面或負面的立場。



背景介紹

此種形狀的互動，可以用一般性的問題開場，待學生回答問題並說明其所在位置後，他們將離開現在的位置。修改問題後再詢問學生，讓他們移動至接龍中新的位置。之後的問題會更比較個人，或是改問其他問題，觀察學生如何移動。老師最後的問題將會更加個人化，以觀察學生如何回應這些更加關乎其道德抉擇的案子。

若人數較少，則隊伍排成 U 字型或是直線皆可。在學生人數較多的班級，比較建議使用 U

字型隊伍，因其使同學可以方便觀察彼此的移動（且方便聆聽他人）。由同學來決定爭議所在（老師也可以在同學坐下後，更深入探討）。

範例

可以從抽象問題轉變至其他問題，最後進入個人問題作結，如：

- 問題 1： a.你贊成採用生殖性複製(reproductive cloning)嗎？
b.在你失去了八歲的女兒之後，假使生殖性複製是唯一讓你可以有和自己有血緣的小孩的方法，你會採用嗎？
- 問題 2： a.你認為我們應該給予病痛中的病人提早結束自己生命的權利嗎？
b.你認為絕望中的人會自殺嗎？
c.若你已癌症末期且非常痛苦，你會使用藥物注射尋死嗎？

遊戲 5：雙人談話

目的：闡明價值觀；聆聽他人；破冰

班級大小：無限制

所需時間：五分鐘

互動模式：兩人坐在彼此旁邊/附近

進行方式

為了打破課堂單調的氣氛，增加參與感，可以要求學生坐在原位與旁邊或附近同學對話。這也可以作為一種破冰活動，要求他們選一個不認識的人講話。



背景介紹

除了讓同學思考授課內容以外，也可以幫助同學專心。你可以要求他們在有限時間內跟不同的人講話，其方式與甜甜圈有異曲同工之妙（遊戲 1）。學生的互相親近會使課堂較為喧鬧，但也使坐在大講堂遠處的同學更親近彼此，並進而有所互動。本遊戲可以破冰，並增加大班級學生在發問時的互動。

範例

問題通常涉及「你認為這樣如何？」，使人互相聆聽對方。

問題 1： 你認為學生應該怎麼作來使世界更美好？

問題 2： 你認為誰來當代理孕母比較好？我們應該允許代理懷孕嗎？你會想當一位代理孕母嗎？

問題 3： 你會想使用美白霜使自己皮膚變白嗎？

問題 4： 罪犯的前額葉皮質受損，可以正當化其犯罪行為嗎？

遊戲 6：共識配對

目的：聆聽他人；建立共識

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：小組十至十五分鐘，再向全班報告

互動模式：兩兩成對

進行方式

學生兩人一組，一起合作討論並提供其共識給大組。可以給他們不同的任務，但共識配對必須要找到相同的訊息。

背景介紹

在教室安排上使學生比鄰而坐，可依個人喜好選擇跟誰或不跟誰坐。當決定是否要跟鄰座同學（可能是他的朋友）配對時，或決定是否需以報數的方式來分組時，這些喜好應該納入考量。若道德遊戲的目的在於達成看法上的共識，則兩位有相似喜好的同學較能達成共識。不過也許讓意見相反的兩人同組，學習效果更佳。與持有不同見解的人達成共識比較具有挑戰性，因此建議在刻意讓與看法不同者配對前，先讓他們習慣於意見類似者達成共識。而且，若他們必須與看法不同之人達成共識，將學習到很好的技能。一開始可用對陳述的同意與否來分組，再將兩組人編號並互相配對。

範例

問題 1：設想你要給能源部長一個建議，關於國家是否應該建造核能發電廠，以提供電力給一個新的工業城市，亦或可再生電力即已足夠。用三句話來提供一個建議

支持這個決定。

問題 2： 你朋友的母親被診斷出末期癌症，你必須提供你朋友一個建議。她表示並不希望告訴她母親生病的事，也要求醫生不要告知她母親。你會對朋友說什麼，關於這件事你需要知道何種資訊？



遊戲 7：由配對形成小組

目的：聆聽他人；建立共識

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：小組十至十五分鐘，再向全班報告

互動模式：兩兩成對

進行方式

在兩人培養出相互的瞭解以及該議題的可能共識（或對於歧異的認知）後，該配對可以加入其他配對，組成四人小組。各配對應先公開自己的共識，再一起合作達成四人的共識。重複此一流程使小組增長至大組，在此建議一組最多以八人為限，因為超過之後保持沉默的人數也會持續增加。



背景介紹

在班上同學熟悉建立共識的過程後，學生可以嘗試在更大的團體中建立更廣泛的共識。於大組中所使用的語句，相較於兩人小組，可能變得更為精確。學生會將意見結合成為較長句子，有時候會有涵蓋許多意見的複合句型出現。若想要於語句中限制意見的數量時，老師應該給予指引。此一練習也可以增進文字技巧。

範例

請就下列觀點提供政府三個政策上的選擇：

遊戲 1： 應該免費提供抗反轉錄病毒的治療給所有人。

遊戲 2： 政府應該將國家公園與野生動物保護區的土地提供給沒有土地的人。

遊戲 3： 科學家認為人類的道德能力已經進化了數十萬年。你是否同意？有鑑於此一共識答案，何種政策應被改變？

遊戲 4： 政府應採行何種計畫以因應生母意圖殺嬰者？

遊戲 5： 列出基因工程的道德爭議。

遊戲 8：小組

目的：闡明價值觀；聆聽他人

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：三到八人的小組

進行方式

將班級分組。每組理想人數為三人，但若需要輔導員時通常會增加人數。

背景介紹

有些大家不想在大堂課中討論的敏感議題，在小組中比較方便討論。通常會形容這些小組為「嘈雜」團體，之所以有這樣的名稱是因為小組討論時就如蜜蜂的嗡嗡聲一般。參與者在見到他們的見解逐漸成形時，亦建立起自信心，因此在小組中可以更有自信地討論敏感問題。之後可以匯整小組的見解到大組中，好讓大家看到產生意見的多元性。



範例

問題 1： 可以請一個小組討論自主權。請大家觀察小組成員，看看有什麼事情使他們自己看起來與別人不一樣？有什麼事情使他們看起來與其他人一樣？人的自主

權在表達上是否有限制？

問題 2： 假使你的姊妹檢驗出帶有 **BRCA1**（乳癌 1）基因，這會增加罹患乳癌的風險，你會建議她採取預防措施切除乳房或卵巢嗎？有些女性若發現發展成乳癌的風險有百分之九十時便會這樣做，那你呢？

問題 3： 你認為黃金米是「良好」的基因改良食物嗎？還需要哪些資訊來做出判斷？

遊戲 9：卡片分類

目的：闡明價值觀；聆聽他人

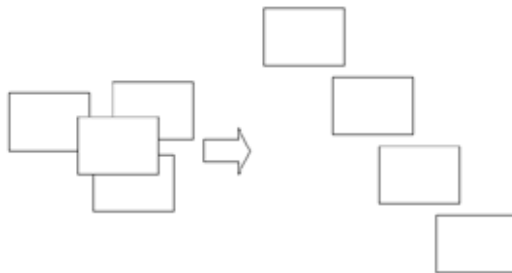
班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十分鐘

互動模式：小組，三至六人

進行方式

在卡片上描寫一系列案例，將卡片交給學生分組討論，讓他們在桌上分類，並向他人說明如此分類的原因。卡片分類的遊戲以小組來進行最好。同意研討的議題，可以提供給小組已經列好意見的卡片，並確定所有主要議題都已包含在其中（範例將隨後提供）。或是稍作變化，讓學生於不同的卡片上寫下或畫上與本議題相關的不同事物，可以是之前卡片上沒有提的，或是取代卡片原有的內容。在小組時間結束後，讓全班看看其他組別的卡片，並讓各組派一人解釋其分類的邏輯。小組之間可以比較各組所做的安排，以及各組所寫的新想法。



背景介紹

在選擇題目與卡片後，請學生依他們自己的就標準來分類研究議題，將卡片分成不同類別。活動結束後，討論其所表示的意義。例如，各類別代表的意涵，以及為何如此分類？討論如何使用這些資訊。學生可能會將卡片分成不同類別，如：以行為難易度來分類，從

容易到非常困難。若分類尚未建立，應使學生自然地想出自己的分類方式。在資訊太多時，這是一個整理議題的簡單方法。

範例陳述

問題 1： 如何幫忙孤兒以及弱勢孩童擁有較好的生活？

卡片文字以及同學可能做成的大分類如下（分類方式可能很多，讓參與者決定他們的分類類別）：

（健康與營養方面）：增加糧食生產、改善糧食分配、鼓勵衛生保健、疫苗接種、引進家庭健康服務與家庭訪問、增加公共健康護理。

（社會接納方面）：支持以特定節日來提升對於孩童權利的認識與訓練、認定弱勢家庭、建立兒童社團、避免污名化。

（教育方面）：建立網站、提供職業訓練、提供實際的好處與誘因使弱勢族群去上學、讓老師留意其特殊需要並容許彈性的上課時間。

問題 2： 是什麼因素將有助於或阻礙醫生與病人間的溝通？

問題 3： 以肝炎傳染之高低風險，將下列的活動分類。

遊戲 10：道德接龍（使用卡片）

目的：闡明價值觀；聆聽他人

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十分鐘

互動模式：小組，三至六人

進行方式

於卡片上描寫一系列案例，將卡片交給分組的學生討論並分類，或可依接受程度來分，然後請他們向大家解釋分類的原因。學生必須決定要討論的議題以及分級的尺度。在活動結束後，討論分級標準的意涵。例如，比較各項目的分級，並且討論若使用不同的分級標準，該項目是否會分到不同等級。在道德接受度的尺度標準中，有哪些項目總是被排到最極端之等級？所使用的尺度標準透露出什麼訊息？

背景介紹

依事情的重要程度排序並說明該順序的理由，是一種運用理論知識的方法。還可以探究不同人所關心之事務與其優先考量，或是研究最嚴重或最普遍的議題，並討論其原因。評估時亦可用排序方式來整理所得資訊。要注意學生可能會覺得負擔太重，請在活動結束後給他們足夠的時間討論。最多容許三到四個分類標準。除了紙張、卡片外，也可以用其他東西來代表不同的項目。

練習

關於複製與幹細胞的研究⁴

1. 將下列卡片分成正面主張與反面主張。
2. 將卡片分為事實與意見。
3. 在你自己的紙上，列出你所需要的證據以認定該「事實」陳述為正當者。
4. 發給的論點中是否有任何缺陷？
5. 個人的成見以及利害關係會如何影響其立場？
6. 你想要選擇正方還是反方，為什麼？

備註

1. 將意見表格影印於卡片上，並沿線剪下。
2. 讓學生移動那些卡片，以嘗試將不同的陳述配對（成對或成組）。
3. 讓學生在所發給的紙上回答工作表最上方的問題。
4. 更多需要研究來釐清：
 - a. 可否增生人類的幹細胞並用以移植
 - b. 增生細胞時是否會受到某種程度的破壞
 - c. 是否能控制增生的細胞，以免危害接受者的健康
 - d. 細胞生長成特定組織的機制為何
 - e. 細胞如何增生 –這可以幫助我們瞭解與對抗癌症，因為腫瘤就是在細胞分裂不受調控時形成的。

⁴紐西蘭基督城，坎特伯里大學 Lindsey Conner 所研發之練習。

我們對自身的認同建立在世代相傳的遺傳因子上，使用匿名捐贈的精子或卵子會威脅到這一點。	在紐西蘭，實際上沒有預期在製造遺傳性狀時有哪些會威脅到個人認同。 —生命倫理自治理事會
幹細胞研究不必然產生疾病或症狀的新療法等醫療益處。 —生命倫理自治理事會	若通過第二修正案，亦即密蘇里幹細胞研究及治療提案，將保護該州的人類胚胎幹細胞研究免於法律訴訟。依其提出的修正案（雖未於公民投票時表述），用於幹細胞研究之人類胚胎乃來自於人工受精的診所，或是以體細胞核移植（SCNT）技術來製造胚胎。在體細胞核移植中，移除女性卵細胞的細胞核後，植入非生殖細胞的體細胞核。細胞最終會融合形成新胚胎，無須男性的細胞。
單純只是為醫療益處而複製進行時，或可製造胚胎。	在多數控制人類胚胎使用的國家，有明文禁止複製人類，即複製和他人基因相同的小孩。
宣稱有奇蹟般的療效乃是最殘忍的欺騙行為。科學家正在利用病人與殘疾者，給他們錯誤的期待。	有些人認為使用人類胚胎幹細胞做研究等同於殺人，因其毀滅了一個胚胎。
一位希望其患有第一型糖尿病的女兒能得醫治的母親說道：「我覺得在什麼地方一定有幫助不孕夫妻而製成的胚胎—但是他們卻被丟棄了。」「我有很好的理由相信這些胚胎將為許多人帶來醫治，包括像我女兒一樣的孩童。」	胚胎幹細胞來自於早期胚胎的內部細胞團，取自於終止懷孕時的胚胎。因其可以分裂並發展成人體中兩百多種細胞類型的任何一種，部分科學家相信胚胎幹細胞可以讓再生醫學治療現在前無法治癒的疾病，並可以替代毀損的組織。

緩和疾病的潛能乃道德所高度關切者。我們負有道德責任以我們所擁有最好的知識與有限的資源來減輕人類痛苦。	針對此道德問題，基督教聖公會牧師 Rev. Bob Towner 所持的另一觀點是，在實驗室中培養胚胎來產生幹細胞，與在子宮中的胚胎大為不同。
人體會抵抗與排斥外來組織。這是細胞、組織以及器官移植的主要問題。使用遺傳組成相同的捐贈細胞，更為有效果。	骨髓細胞僅發展成其他種類的細胞或組織的能力有限。它們可以製造出不同種類的血球，還可以取代毀損的組織。若能進行更多研究找出細胞形成特定種類的因素，那麼也許就沒有必要使用胚胎幹細胞。

遊戲 11：辯論

目的：闡明價值觀；聆聽他人

班級大小：少於五十人

所需時間：三十分鐘以上

互動模式：因十到二十位參與的學生而有所不同

進行方式

哲學中蘇格拉底式辯論的概念已於許多國家發展了數千年。首先設定辯論題目，稱為一個辯論的「動議」(motion)(動議是指一個可能引發討論的陳述)。提名兩位主席，請他們制定規則，如：一次僅由一人於有限的時間內發言。徵詢十名自願者，五位自願者為此陳述辯護，另五位則挑戰它，駁斥此陳述。這與他們個人是否贊成此陳述無關，他們的角色僅在於嘗試辯護或挑戰該陳述。給同學時間準備論點，思考此一陳述可能正確或錯誤的所有理由。這可以幫助他們寫下一篇短講稿，或著手研究並回家準備可以支持該陳述的相關事證。主席的角色在於一次僅由一人發言，確保辯論不會淪於爭吵！班上其他同學則依序聆聽每一位辯士，並思考各論點的優點。每位辯士於兩分鐘的短講中陳述其論點。首先由支持該議題的正方開始，接著是反方，然後依序進行下去。

在所有論點陳述完畢後，或可給予正反雙方時間評論他人論點。一段時間過後（如：三十分鐘），主席可以結束這場辯論，並請大家舉手表決哪一方獲勝；以及他們是否同意這個動議（因為這二者有可能不同）。討論大家從辯論中學到什麼。是誰改變了他們的看法？

背景介紹

辯論係指兩個就同一主題持相反見解的個人或群體，於其間所進行的討論。係以不具威脅

性的方式來開啟一個敏感議題的討論，不論辯論雙方本身是否贊成這個議題。很重要的一點是讓同學遵循辯論的規則以及架構，如此他們才會從只是從爭論或對談，轉而發展成有紀律地使用時間來辯論。正反雙方就道德爭議進行系統性的辯論，在哲學界已行之有年。這裡可以做許多變化，各組應該在辯論前花時間進行腦力激盪，想出他們的論點。其中一個變化是讓大組彙整論點，然後由幾位辯士發言。

範例

挑選一個問題並指派五名辯士代表正反兩方，例如：

問題 1： 基因還是環境決定你的智力。

問題 2： 腦死即為死亡 VS. 腦死並非死亡。

問題 3： 患有愛滋病的人不應該被貼上標籤：是或否。

問題 4： 前額葉皮質受損的罪犯是否須為其罪行負責？辯論下列陳述：(1) 他們應該被關進監牢；(2) 他們不應該被關進監牢，但應接受復健治療；(3) 如果我們能藉由大腦手術與/或藥物來矯正他們的行為，即便他們不同意，我們仍應為之。

遊戲 12：悄悄話

目的：聆聽他人

班級大小：無限制

所需時間：十分鐘

互動模式：十至十五人排成一列或是圓圈

進行方式

學生可以在講堂中坐成一長列，或是圍成十到十五人的一組。這是在派對上玩的遊戲，有時候稱為悄悄話或是雞同鴨講。老師在每張紙上印一段敘述文字，並將相同的敘述文字給每組中的第一位同學。同學必須以悄悄話的方式將該敘述傳達給下一位同學，控制音量只讓隔壁同學聽得見，而且不能給旁人看該段文字。第二位同學將其所聽見的陳述，再以悄悄話的方式告訴第三位，而第三位同學再向第四位同學說悄悄話。一組輪完一遍後，最後一位同學應向所有人大聲地重述他所聽見的話。若在大班中同時有多數組別，則每組的最後一人應該唸出他們所聽到的，最後由老師朗讀原始文字。

可以換個人再試一次。大家也可以自己撰寫來玩悄悄話。

背景介紹

本遊戲顯示出兩人溝通時會產生溝通不良的情況。當所選擇的生命倫理學案例具有可供批判的因素時，可以觀察到這些有可能會改變人對資訊的理解，這也可以反映出健康照護團隊如何在醫學倫理與治療間做決定的過程。這也可以顯示出社群活動過程中，誤會是如何產生。

範例

為使本遊戲更加有趣，你可以增加主題、道德元素以及其他易導致誤會的事件。例如：

問題 1：傑克是一隻年邁的貓，想要安樂死。牠的飼主帶牠去看醫生，給牠致命的一針。

問題 2：莎莉想要生一個基因組成和自己完全一樣的小孩，而診所願意幫助她。

遊戲 13：我是誰？

目的：溝通；測驗知識

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十分鐘

互動模式：全班彼此對話

進行方式

在每一位同學背後貼上不同名人的名字，讓他們自己看不到。然後要求學生在教室裡行走，詢問他人關於該名人身分的相關問題。問題只能以「是」或「否」來回答。遊戲一直進行到所有人都知道他們背後貼的是誰。學生可能認識的名人數目，可從他們的歷史知識以及之前的讀物來推知。不一定要給每一位學生不同的名人姓名。

背景介紹

本遊戲可以作為筆試以外的一個有趣的替代選項。可以在遊戲前先向同學介紹這些名人，要同學研究這些名人的主要倫理理論或事蹟。也可以在建議學生回去做功課之前進行本遊戲。老師可以一起加入以確保問題與答案的水準程度，以及學生適當地進行遊戲。在遊戲結束後，學生可以針對結果反省。下次可以給同學不同的名人姓名，並重複練習。

範例

問題 1：倫理學界中值得追憶的名人。在紙上寫出下述人名並貼在學生背後，確保他們不知道自己背後貼的是誰。要經常在清單上增加人名，但不要列出所有的人名，免得學生僅用刪去法來猜自己背後的姓名。

姓名：Aristotle, Avicenna, Tom Beauchamp, Jeremy Bentham, Daniel Callahan, James Childress, Confucius, Dalai Lama, H. Tristram Engelhardt Jr., Joseph Fletcher, Mahatma Gandhi, Adolf Hitler, David Hume, Immanuel Kant, Martin Luther King Jr., Hans Kung, Aldo Leopold, C.S. Lewis, John Stuart Mill, John Rawls, Peter Singer, Plato, Mo Tzu 等人。

遊戲 14：如坐針氈

目的：瞭解他人

班級大小：上限四十人，理想上不超過二十五人

所需時間：二十分鐘

互動模式：十到四十人



進行方式

在遊戲前，準備幾個案例供大家閱讀。這些案例必須是實際生活中會遇到的兩難困境，以第一人稱來寫，或是請學員來寫。邀請一位自願者坐在「針氈椅」，即坐在面對所有其他同學的位置。要求他朗讀案例，好像他就是該案例中的當事人。請其他學生針對案例中的當事人提出問題，假裝他們是當事人的朋友。

若該問題需要案例中所未提及的資訊時，鼓勵坐在針氈椅上的自願者補充細節。再找其他自願者以其他案例來重複本遊戲。在遊戲後，學生應該討論他們學到什麼，以及回答問題時覺得簡單或困難的原因。

背景介紹

本遊戲幫助人瞭解可能會讓人做出決定並面對後果的情況。可以處理敏感問題，探究不同的角色，不見得只是朋友。若由兩個人一起坐在針氈椅上，氣氛將不會那麼緊張。如果同學不想坐在那張椅子上，就不要勉強他們。本遊戲特別能讓人設身處地的為人著想，思考不同情況下可能的影響以及在面對時的壓力。本遊戲可以幫助人確定議題中當事人所做的

事以及未做的事；並探究人們對於相關爭議的感受。

範例

問題 1： 在下述案例中，坐在針氈椅上扮演母親或祖母的角色。

第一戶家庭：有一個男嬰誕生。全家人非常高興，所有家庭成員為這件喜事分送糖果給左鄰右舍。

鄰居家庭：有一個女嬰誕生，全家人卻很憂愁。鄰居前來責怪這位母親生了一個女嬰。這深深傷了母親的心，所以她決定要將嬰兒帶到遠處殺了她。當她帶走小孩時，祖母看見了並尾隨在後。在走了一段路之後，祖母問女兒為什麼要把新生兒帶到這麼遠的地方來。母親回答生了一個女嬰的痛苦一直在她腦海揮之不去，所以決定要殺了這個出生的嬰孩。祖母溫柔地告訴母親，如果她也在這位新生兒的母親出生時因為她是女孩而殺了她，這會為這個家帶來多大的困境？

於此，全班會開始問你問題。這裡有許多選項，例如：a) 祖母勸誡母親，母親因此為她的行為道歉；b) 初生嬰兒的母親與祖母回到家中，並慶祝生了一個女嬰；c) 母親殺死了小孩，面對將事實真相公布或不公布的後果；d) 小孩回到了村莊，但是經常被取笑。善用你的想像力。

問題 2： 你是一間孟加拉私人醫院中腫瘤病房的護士。外科醫生告訴醫療團隊病人 S 的結腸癌無法治癒，且續發性腫瘤已經遍佈全身。病人 S 年紀 43 歲且為四個青少年的母親，家人希望她可以接受手術並認手術可以治療該疾病，但是他們不希望病人被告知該疾病的真相。病人問身為護士的你，關於她的病情。她非常厭倦這個疾病，但是並不想死。她不知道自己的健康到底出了什麼問題。她想要回家。全班同學會扮演不同的角色，你必須回答他們所有的問題。角色包含小孩、病人、父母親、醫生、醫院行政人員、倫理委員會、你的家人等等，針對你的工作提出問題。

遊戲 15：觀念積木

目的：側向思考

班級大小：受空間限制

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：將班級分成小組，不超過二十五人為限

進行方式

準備二十至三十個的塑膠方塊積木（如：邊長四公分），並在每一塊積木貼上一個代表某個觀念的標籤。接著發給每位同學一塊積木，請同學依類別來堆積木，同類者即一個一個往上堆。請同學說明將積木堆在某個類別的理由。要告訴同學每類的積木數量必須平均，假使某一類的積木數目過多，老師應要求同學將積木移至其他種類，並請學生說明移動的原因。若他們原本想將積木堆到某一種類，但因該種類已經有太多積木而作罷，也需要說明他們一開始想將積木堆置該種類的理由。

背景介紹

通常給定四類。這個活動的有力之處在於可以將部分積木上的觀念（想法）分到不同種類，而選擇某一種類的討論及推理是非常重要的。學生必須解釋原本的分類以及為了平衡數量而做成的新分類。當積木堆的太高，就需要平衡，這有助於側向思考。

學生有時會在四個分類中間創造一個新分類，老師不一定會要接受。然而，為鼓勵側向思考，最好仍限制在該四個分類之內—此乃一個變化因素。老師應該在旁扶持每位學生，使他們詳盡地陳述自己的想法。在練習結束後，可以全班一起討論所有的觀念，老師可以提供他們更多的事實與資訊。



範例

可以想出二十至三十個與主題相關的觀念，定出合適的分類，製作積木。確保小組中的每位同學至少都有一塊積木。若有數個小組，則每一組所使用的關鍵字並不必須要一模一樣。

例如：永續發展

問題：考量永續發展的不同面相（生態、社會、文化、經濟）⁵，並納入許多不同的項目。

舉例而言，積木上可以寫下的名稱包括：

生物多樣性	生態系	棲地
瀕臨絕種	物種	山
汙水	廢電池	老師
學校	河川	物理過程
煙霧	垃圾	自然資源
社會福利	文化	自由
健康與醫療	聯合國	渴望
政治	民主	人力資源
綠色和平	警察	宗教

⁵原始分類載於 Morgan Pollard，永續發展，收錄於 Macer, DRJ.所編「跨文化之生命倫理學概論（A Cross Cultural Introduction on Bioethics）」之第 B6 章（Eubios 倫理機構，2006 年）。感謝紐西蘭坎特伯里大學的 Lindsey Conner 所提供之意見。

倫理與行為

娛樂

電視

規模經濟

貨品

雇傭

生活品質

折扣旅遊

法律體系

責任

媒體

共同資源

服務

貨品多樣性

生產效率

消費主義

軍事工業

家庭價值

賽馬

運動

權利

車庫

公平交易

使用者付費

遊戲 16：公車站

目的：闡明價值觀；聆聽他人

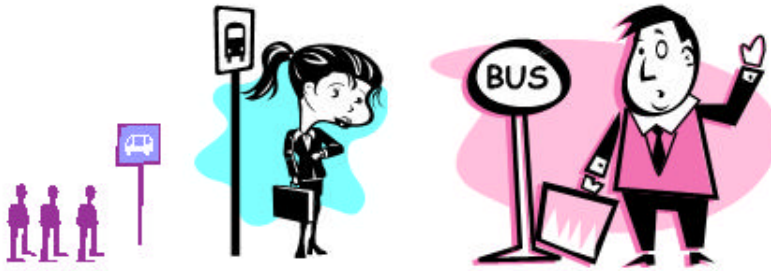
班級大小：上限一百人

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：全班

進行方式

在教室四周擺設一系列的問題，每一處均稱為一個公車站。學生每走到一站就回答問題。他們可以將答案寫在公車站所公布的學生意見表上，或對前一位同學所寫的意見表示同意。他們也可以將意見寫在便利貼上，黏貼至意見表的空白處。或者可以在白紙上回答問題，將答案留在身邊。



背景介紹

部分學生可能不好意思在大家面前暢談自己的意見，因此這是一個記名或不記名的方法，使他們可以針對公車站所設的問題寫下其意見。全班可於事後討論關於各個陳述的意見。可以要求學生針對該陳述及其經驗，撰寫一份書面報告。本遊戲亦適用於聾啞或不懂手語的學生，因為他們都可以閱讀紙上所寫的意見。

範例

所選擇的陳述可以是各式各樣的敘述、意見、或引用。各陳述不見得要有關聯，但也可以是互相關聯的。

比方說這裡有一組關於價值的問題，以反映價值的觀念是從何而來。每一題均可做為一個公車站。

問題 1：

問：價值是什麼？

問：你的個人價值為何？

問：你為何評估他們？

問：在你所處的社會中，其價值觀為何？

問：你如何做決定？

問：你所做決定是基於你的價值觀嗎？

問：社會中哪一種價值觀較有用？

問題 2：

問：個人選擇的限制在哪裡？

問：誰限制了你的選擇？

問：選擇的限制是否有益？

問：你會限制他人的選擇嗎？

問：政府應該限制人民的選擇嗎？

遊戲 17：思想洗禮

目的：闡明價值觀；聆聽他人；側向思考

班級大小：上限一百人

所需時間：二十分鐘

互動模式：每六位同學一張海報紙

進行方式

請每一小組站在一大張的海報紙旁邊（如：2 公尺 x 1.5 公尺的大小），可以將海報紙攤開在桌上或牆上。提供每一組不同顏色的簽字筆。由老師讀出議題，請同學盡可能寫出改善的方法。在同學開始之前，要特別強調現階段要寫下所有的想法都來，先不要做評斷。五分鐘後，老師會喊一聲「交換」，讓各組移動到其他組的海報紙旁邊。請他們在前一組所寫的意見旁邊繼續增補意見。再五分鐘之後，再次要求學生「交換」。若班級較小，你可以重複進行此流程，讓每一組在所有的海報紙上均加上意見，如：五到六次。

將全班聚集起來，討論不同組別的海報。逐一讀出他們在海報紙上所寫的意見，若有任何不清楚之處則請同學解釋。

背景介紹

這個練習可以幫助同學在初次接觸許多不同意見後，可以闡明其價值觀。這些意見也可以幫助同學為後續課程中所需撰寫的報告做好事前準備，如此能檢驗他們可否將這些意見整合出一個架構。

範例

題目可以是一般性的，或是針對解決問題的。

問題 1： 在移除一個昏迷病人的維生系統前，列出我們應該考量的所有因素。

問題 2： 我們是否應該獎勵在校園中撿拾垃圾的同學？我們是否應該處罰亂丟垃圾的同學？如何為之？

問題 3： 童工存在可能有許多的理由。可否列舉出你周遭所經歷過的例子？試想誰可以杜絕童工問題？列出一些可以根除童工現象的建議。

問題 4： 你可以描述任何你曾經聽過有關於基因改造的例子嗎？

遊戲 18：郵筒

目的：將不同意見分類，並建立互相連結

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：十五分鐘

互動模式：班上的每一個人

進行方式

發給學生一系列的題目，請他們將答案紙投遞於其所認為適合的郵筒中。在教室不同角落放置郵筒。若不同的郵筒代表不同的意見分類，可以挑選一些學生負責使該意見「正確」地送達至合適的郵筒。部分學生可以負責將郵筒打開，並將答案向全班報告。



背景介紹

本遊戲可以協助學生比較將意見與看法分門別類的不同方法。在過程中的任何階段都可進行討論。這遊戲有透過電子方式進行的可能性，可以稍做調整在遠距教學、或在不同地區的課堂（例如不同文化中）。

範例

題目可以用以解決問題，或澄清不同階段的道德爭議。

問題 1： 思考我們可否用下述活體器官，來測試一種用以治療痔瘡的新藥的安全性。你應該在選票上寫下「是」或「否」以及你的姓名，投入各該寫著下列器官名稱的郵筒：玉米、螳螂、老鼠、蘋果、黑猩猩、成人、囚犯。

遊戲 19：腦力激盪

目的：闡明價值觀；聆聽他人；組織意見

班級大小：上限五十人

所需時間：十至十五分鐘

互動模式：全班或將全班分成小組

進行方式

寫下一段陳述或是一個題目，每位同學均需要對其發表意見。在一開始即向同學說明該陳述，使他們在前面的同學回答問題時得以藉機思考，你可以點名同學各提出一個爭點，並重複此一練習直至全班同學把意見講完為止。

接下來可以討論同學所發表的意見。該意見想法代表整組同學共同的意見，且可以之正當化或是說明任何答案。在一陣腦力激盪之後，應使同學進行意見的反省深思並將其排列先後順序。腦力激盪可以全班一起進行或是在小組中為之。

背景介紹

腦力激盪是一個技巧，可接受每位同學針對一主題所回答之任何答案。重點在於每人發表意見時，不去評估該意見，只是單純地接受，將其記錄於班級的黑板或是海報紙上。這可促進對他人的尊重，而且是一個產生意見的快速方法。可以限制回答時間，以確保進度。這是在開始討論一個主題目前，測試大家對此議題的一般認識的方法之一。腦力激盪在探討敏感性與爭議性議題方面特別有效，還可鼓勵那些不擅於加入討論的學生。這是可以儘快產生大量意見的方法。

範例

問題越廣泛，你就越有可能想出更多的意見。當全班快要結束時，可以給予提示以幫助意見的形成。例如：

問題 1： 我們應該把動物關在動物園裡嗎？

問題 2： 我們是否應該販賣腎臟，以換取小孩的教育經費？

問題 3： 你覺得用藥物增強我們的能力，使我們可以專心或是改善情緒，有任何不對的地方嗎？若利用藥物變強成為一種常態，你覺得社會會變得如何？

遊戲 20：繪製關係網絡圖

目的：闡明推理過程；組織意見

班級大小：上限五十人

所需時間：二十分鐘

互動模式：五到十人的小組

進行方式

解釋遊戲目的，並請學生選擇專注於一種類型的人。要求他們畫一張以該類人為中心的網絡圖。鼓勵學生思考所有不同類型的人以及會影響該類人的群體，包括會支持他們的群體，以及對該類人抱持負面態度或為負面行為的群體，請同學以那個人為中心，在外圍一圈寫下/畫出他們。鼓勵同學找出和他們相關的人或群體。畫出不同的線條以顯示這些關連。在該線條上寫下他們之間的特殊關係，如：照護關係、支持關係、金融保險關係、教育關係（包括給予方與接受方）。在活動結束後，鼓勵學生討論這個網絡所顯示的意義。例如：有多少類型的人以及群體是互相關聯的？在不同類型的人與群體間，其關係為何？哪些關係使人具有能力，而非使其成為依賴者？

背景介紹

關係網絡涵蓋同學所繪製，以某類型之人為中心，其與相互互動或影響之人並群體之間的網絡。以弱勢團體為例，該網絡圖能顯示是什麼關係於其有益，而什麼會使情況更加困難。此一討論可以辨明最糟糕之問題所在，以及何為該等人之最有力的協助與支持。可以藉由網絡圖來認識此一存在於照護、支持關係之間的各種關聯。可藉以研究如何建立起良好、支持、有力的關係。

強調關係的互動乃是雙向的。他在於人與不同的人並群體之間，以尊重相待且互相支持。

另一個繪製網絡圖的方式是使用點與線，將線連結至任何有關係之人。

本遊戲的變化稱為「有助益之關係網絡」，有助於找出可提供支持的人際網絡，而其對於有特別需要之社群成員乃是（或可能是）有效用的。



範例

範例可能包括「一位患有愛滋病的女孩子」或是「一位被診斷出亨丁頓舞蹈症的祖母」。鼓勵學生想出不同的連結。例如，在醫生與社區健康工作者之間，可能存在一個正式、專業的連結關係。但也可能存有非正式、私人的連結，在社區健康工作者以及家庭成員之間。

問題 1： 畫出所有與這位罹患愛滋病的女孩子有關係之人。

問題 2： 畫出所有與這位罹患亨丁頓舞蹈症的祖母有關係之人。

遊戲 21：改變的勇氣

目的：經驗方法；思想闡明；連結理論與實務

班級大小：上限五十人

所需時間：十至十五分鐘

互動模式：十五到二十人的小組



進行方式

在地上畫一條線。說明其中一端代表「簡單」而另一端則是「困難」。請同學針對某種問題找出個人或是群體需要改變之處。邀請自願者上前，依照他們認為使個人或群體做出改變的難易程度，站在你所畫的直線上。請自願者解釋為何選擇站在這個位置上。詢問他們該個人或是群體需要何種支持，會讓改變更為容易。請學生再找出其他個人或是群體需要改變的，然後讓另一名同學站在線上。詢問其他同學是否同意，重複此遊戲六到八次。以所有學生看得見的方式記錄每次改變的難易度。

活動結束後，鼓勵學生討論這遊戲顯出怎樣的改變的勇氣。例如，是什麼使改變變得容易或困難？個人或群體需要哪一種支持，讓改變較為容易？如何提供該種支持？由誰提供？

背景介紹

這遊戲讓學生依據改變一個行為的難易度來站在直線的不同位置上。改變的勇氣這個遊戲提供了一個非強迫的方式，來找出人們於其生活或社會中要解決問題時所需的改變。這遊戲也讓人可以去評估人們對於那些改變的感受為何，包括哪些改變是容易的、或是困難

的，以及為什麼。這個遊戲在探究個人實現理想之所需，特別有用。

談論需要做的改變並非易事。藉由承諾所有敏感的資訊都是保密的，會讓同學覺得舒坦點。提醒同學這個活動是關於他們這類人為達成期望所做的改變，不必然是指他們個人能力足以或是必須做出的改變。

也可以用「秘密投票」的方式來取代直線，亦即讓同學在投票用的卡片上，以一到五顆星的等級來顯示改變的難易度。例如，一顆星（*）表示非常簡單，而五顆星（*****）則表示非常困難。唸出一個需要改變的例子。請同學投票——在卡片上畫星星，並將其投進盒子或是籃子中。計算票數並討論總票數對此項改變反映出的難易度。

範例

問題 1： 我們應該減少使用私人轎車，僅在必要場合使用之。

問題 2： 可以用電腦閱讀文件時，則不應該將檔案印成紙本。

問題 3： 我們應該調整暖爐或是冷氣機的溫度，將能源的消耗降到最低。

問題 4： 不應該玩任何的危險運動。

問題 5： 努力使自己看起來乾淨整潔、體面、英俊或漂亮，與單純迎合別人眼中我們所應該有的形象，這的界線如何區分？

問題 6： 我們應該戒菸。

遊戲 22：魚缸

目的：闡明價值觀；聆聽他人；觀察能力

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：十分鐘

互動模式：三或四人一組，排成一列或圍成一圈

進行方式

在甜甜圈的道德遊戲中（遊戲 1）全班排成兩個同心圓，並成對地面對面排列（甜甜圈形狀）。在魚缸遊戲中，你可以在外面增加一圈的觀察員，僅負責記錄內圈兩人的交談。雙方針對一個道德問題交談一分鐘後，其中一圈的人轉動兩個人的位置，組成一新配對並針對同一個問題重複練習。觀察員必需跟著先前所觀察之人。一組之中可以有兩位觀察員，也就是說每個人講話時都有一位觀察員，且該位觀察員會一直跟著被觀察者在甜甜圈遊戲中的對話。在重複進行三次以後，每位同學針對同一問題將回答三次答案，並從其他三位同學那裡聽到三個答案。觀察者即可以在持續的觀察中見識到一個人見解的改變。

背景介紹

本練習讓每個人在回答問題時有機會闡明自己的想法，並由一位客觀沉默的人在旁觀察。在練習結束以後，老師可以詢問觀察員以及談話同學雙方，同學的觀點是如何在練習過程中發展形成。和觀察員相比，談話者可能比較不會注意到自己觀點的改變。他們都將聆聽到他人的觀點。

也可以配給每位談話同學一位觀察員（如：每對談話小組均配有兩位觀察員）。若無足夠的空間排成圓圈，也可以讓同學排成兩條面對面的直線來進行，讓觀察員站在各個配對的

後方，在每回合結束後即換排。

範例

甜甜圈（遊戲 1）中的簡單問題也可以用來討論以分享資訊。例如：

範例 1： 我們應該將所有的熊貓關進動物園，因為牠們的天然棲地遭到威脅。

範例 2： 病人應被告知關於其疾病與診斷的真相。

範例 3： 在「良藥」與「非良藥」間有無不同之處，若有，則有何不同？

範例 4： 若科學家可以讀出你的心思，你覺得他們也可以改變你的思想嗎？

遊戲 23：角色扮演

目的：闡明價值觀；聆聽他人

班級大小：少於五十人較能確保較大的參與感

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：四到八位演員，全班則作為觀眾

進行方式

讓同學演出某一特定情境下的言談舉止，這個表演可以持續五至十分鐘。其他學生則專心地觀賞。首先向整組簡單介紹角色以及情境。要求自願者或是指定同學來扮演劇中角色。告訴演員他們可以即興演出，可以用自己的想法來表達該角色於劇中情境所會說的話或感觸。給演員一些時間準備，並請他們於五到十分鐘內表演該齣戲。在角色扮演之後，全班則對於表演進行討論。

假若學生在情緒上對於所扮演的角色太入戲，建議替他們去角色化，以避免其陷於劇中所設定的姓名及角色。為了替同學去角色化，你可以簡單地解釋演出同學在劇中所扮演的角色及姓名，並非該同學的真實生活。演出同學並沒有取新名字或是換了新身份。

在角色扮演以後，全班可以討論表演以及劇中情境。詢問自願者演出該角色的感想，從中學到什麼以及有何感受。接下來，詢問觀眾看了戲劇的感想，他們學到什麼以及有何感受。學員可能舉出下列問題討論，例如：這是否會發生在我們周遭？是誰或是由什麼造成這個問題的？應如何解決，由誰來解決？在這個情況下誰最有權力？這情況可能會造成什麼影響？什麼會使情況更好？

背景介紹

在角色扮演中，學員利用自己的經驗以及創造力來模仿一個生活中的真實情境。若遊戲成功，角色扮演會增加同學的自信，給他們機會來瞭解或以同理心感受他人對於該角色的觀點，通常還會鼓勵他們就各種議題想出實用的答案、方法或指導方針。在學生熟悉本遊戲之進行方式以後，他們可以創造自己的角色扮演，並可以為其所想要角色扮演的一般情境準備一個大綱，再來演出。第一次建議老師事先撰寫一個情境—包括簡述該角色及演出的情境，好讓同學可以發展自己的想法。

若全班有分成不同組別，則各個小組間可以對照他們的經驗，如：在不同組中扮演相同角色之人，可以互相討論他們演出該角色時的意見以及感想。

挑選熱衷以及適合的自願者來角色扮演。鼓勵他們要發揮創意—好比說可以穿著戲服—以使情境更加真實。若係由學生自己編寫故事，鼓勵自願者寫一個切合實際、發生於日常生活中的故事，而非一個極端的故事。這能幫助你使用角色扮演來討論真實生活的情境以及議題。角色扮演不僅是台詞，也在於他們的舉動。同時注意自願者以及觀眾的肢體語言。在一個有趣的時點「暫停」演員的動作並進行討論，別具效果。你可以接著重新開啟故事的進行。或者，由觀眾建議不同的情節或結局。

角色扮演往往趣味橫生，可幫助大家放鬆並坦率直言。要在趣味以及保持角色扮演的意義間尋找一個適當的平衡。角色扮演可以帶來許多情緒。人們會憶起親身的痛苦經驗、或是家人及朋友的經歷。要特別留意這一點並提供充裕的時間來討論。同一情境可以稍加變化讓許多角色來扮演，這也很有效果。例如，在第二次的角色扮演中，主角可能由男生變為女生、或由負面態度轉為抱持著正面的態度、由客戶轉變為顧問等等。

範例

- 問題 1： 你身為列車車掌，發現一位女性乘客並未購買火車車票。跟她談話後，你懷疑她是智能障礙者。你會對她處以罰鍰、詢問其姓名地址，亦或她只要給付一般火車車資，你便不再追究。其他乘客表達了許多意見。她看起來沒有其他同伴。
- 問題 2： 你是一所學校的十三年級生並已懷孕。和你的父母相比，你比較相信老師，於是你將自己的處境告訴老師。他不知道要聯絡誰，因為你曾經向他抱怨父親在家會毆打你。這位老師必須向他人請教，如學校校長以及諮商師。應該由誰去門診尋求醫學諮商？
- 問題 3： 許多藥物公司正在發展新藥來提昇記憶力。靠著吃藥來增強你的記憶力以及專注力是不是一個好主意？在學校表現良好的渴望是否比其他可能發生的潛在副作用更為重要，尤其是一些在後半輩子才會顯現出來的副作用？在此種藥物的研發過程中，你可以預見何種道德爭議？假想你是一位想要考好成績的學生、醫生、阿茲海默症病患、在臨床實驗中參與計畫者的家人。

遊戲 24：演戲

目的：闡明價值觀；聆聽他人；自我表達

班級大小：上限五到二十人，可將班級分成小組

所需時間：一至二堂課

互動模式：五到二十人的小組

進行方式

將班上要編演話劇的學生分成不同組別。這最好在同學有角色扮演的經驗後再進行，並允許同學自行編劇。製作一齣更複雜的戲劇，需要有同學負責音樂、服裝、後台、道具、導演、觀眾意見表。這樣每個人都有分配到工作。

背景介紹

戲劇是一種藝術，可以透過口頭討論增進在課堂上所學到的功課。可以挑選一個主題來引導戲劇的發展。也可以提醒同學該劇中所應有的關鍵角色，以為協助。

範例

問題 1： 在參考書目中有關於腦死以及器官移植的劇本，可以作為一齣由十人以上演出十五至二十分鐘的短劇的例子。⁶

問題 2： 一旦學生熟悉戲劇之後，可以給他們編戲的主題。角色越多，參與感越高，如：

⁶ Alireza Bagheri，腦死與器官移植之戲碼，收錄於 Macer, DRI.所編「跨文化之生命倫理學概論 A Cross Cultural Introduction on Bioethics」之第 D6 章（Eubios 倫理機構，2006 年）。

在代理懷孕的個案中考慮捐精捐卵之人間的關係，包括雙方家長、醫學專家、仲介、其他子女、以及一般社會。

問題 3：許多傳統藥物乃取自於野外的動植物，通常還是瀕臨絕種的物種。你認為要如何確保天然資源的永續使用？若藥物公司根據原住民的傳統知識或是資源來製造新藥，應如何回饋他們？你可以在戲劇中加入植物或動物的角色，以及西部人與原住民的治療者等。

遊戲 25：傳接包裹

目的：闡明價值觀；聆聽他人

班級大小：將全班分為十至十五人的小組

所需時間：二十分鐘

互動模式：十至十五人的小組



進行方式

助手使用許多層的包裝紙將一個小東西包裝好。在每一層包裝紙上寫有一個任務或是一個問題。任務可能是「背誦一位知名哲學家的格言」或「說出一本巨著的出版年」。問題則是：「什麼是你的道德觀？為什麼？」或者「提出此研究計畫的正面理由為何？」助手開始放音樂。學生圍成一圈傳遞包裹，或是互相丟擲。當助手停下音樂，手中持有該包裹之人必須撕下一層包裝紙，並完成其上所寫的任務或回答問題。本遊戲一直進行至該包裹的包裝紙被拆完為止。你可以讓遊戲更具吸引力，比方說包個禮物在包裹中，讓最後一個拆開包裝的人得到禮物。

背景介紹

本遊戲是派對遊戲的變化版，特別適合年輕的學生。問題以及任務可以與討論的主題相關，可從一個特定的主題發展出一系列的問題。

範例

在各層包裝紙上可以寫有一連串的問題，這些問題可以與一個特定主題相關，或是用以測驗歷史知識與授課內容。

- 問題 1：系列：
- a. 若你已癌症末期，你會想要知道嗎？
 - b. 若你的母親或父親癌症末期，你會告訴他們嗎？
 - c. 在你生命的最後一天，若你發現家人對於你的病情並未據實以告，你作何感受？
 - d. 你在世上的最後一個禮拜將會如何度過？
 - e. 你會做什麼？
 - f. 你會去哪裡？
 - g. 你會拜訪誰？
 - h. 你認為只有在經告知生命已達末期時，你才會規劃自己的死亡過程？
 - i. 你可以舉出告知病情的好處嗎？
 - j. 你可以列出告知病情的風險嗎？
 - k. 文化差異會決定告知病人末期疾病的態度嗎？
 - l. 你的文化是如何？
 - m. 是否真有所謂的「好死」以及「安詳的死」？你會如何形容？
 - n. 個人是否應該努力追求？
 - o. 社會應該如何看待之？
 - p. 如何有尊嚴的死去？
 - q. 現今社會如何評價？

遊戲 26：數學練習

目的：增進對於現實的瞭解；計量技巧；利益風險分析

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十分鐘，但須先讓學生在家做好功課

互動模式：個人以及小組

進行方式

道德兩難困境通常包括估計不同情形中對於不同媒介所造成的利益與傷害。可以用數學技巧進行具有道德意涵的計算。

背景介紹

有部分研究顯示邏輯思考以及數學能力，可以幫助學生在處理道德問題時組織其想法。利益風險分析需要一些計量技巧。亦可利用本道德遊戲教授數學概念。

範例

這是一個關於駕駛汽車以及成本與利益倫理的範例

汽車是現代社會組織所不可或缺的部分；因此，多數學生看待私家車使用議題時會有先入為主的成見。數量分析乃一個很好的起點，鼓勵理性與客觀的分析以及冷靜的反省。提出一計算成本與利益的方法。⁷在第一節可以介紹該議題並解釋與說明要如何分析。將分析

⁷載於 Rick Weisburd，「汽車與倫理的成本與利益」，收錄於 Macer, DRJ.所編「跨文化之生命倫理學概論 A Cross Cultural Introduction on Bioethics」之第 D7 章（Eubios 倫理機構，2006 年），該章包含進一步的例題與教材。

當作回家功課，讓學生以個人或小組來完成。在第二節，學生應該向全班報告分析結果，鼓勵他們討論本章提出的許多問題。

部分學生或家長可能會對於提供某些數量分析所需之資訊而感到不自在，例如家庭收入以及工作時數。若真如此，老師可以提供一些當地社群的典型數據。其他資料亦可能較難獲得，老師應再次協助提供一些具參考值讓同學使用。請不同的學生或小組分別以不同類型的汽車來做練習，亦別具趣味，例如迷你車或是休旅車。

工作表 1—加總購買車與用車汽花費的成本；計算出你或家人每駕駛一公里的花費時，必須付出多少（你或家人所付的錢）。若你家有車，用你家的實際花費來計算；若無那就進行假設性的評估，估計購買與使用一台車將會花掉你家多少錢。車商都樂於提供買車的估計費用；他們也許還會協助你估算其他所需費用，如保養、保險以及稅。以下是在日本買車時的估算範例。若你手邊有電腦、網路與製做表格的程式，你可以從 Eubios 倫理機構下載微軟的 Excel 表格範本，其網址為 <http://eubios.info/Bet/bet6cal.xls>。下面是列印出的例子。

可以調整此範本表格以符合你的情形，並進行試算。所有成本應以年度為單位表示；在你的地區，花費可能沒有圖表與後面表格中某些項目，也可增加尚未列出的項目。在日本，一台車平均僅用 7.3 年。以一台擁有 1.8 公升引擎與自動傳輸的轎車，為日本的估算範例。將所有的稅收與原始的購車費用納入計算，此一新車的價格為 2,132,545 日圓。此一估算範例使用汽車型錄中所表明於 10/15 模式駕駛（標準城市駕駛系列）時的耗油率，但你可以輕易地自行測量汽車耗油率，亦即先加滿油箱，測量直至下一次加油汽車所跑的距離，並記錄再加滿時需要多少汽油：將行駛的距離除以再加滿所需要的汽油（公里/公升）。你所測量的耗油率可能低於汽車型錄上的記載。工作表 1 顯示以年度為單位的用車花費。

範例—工作表 1

項目	計算	以年度為單位
購買 1800 cc 的轎車	2,132,545 日圓/7.3 年	292,129
保養與零件，日圓		30,000
道路稅，日圓		35,000
檢驗（震動），日圓		41,407
保險，日圓		80,267 (1)
停車，日圓		60,000
維修費用總金額，日圓		538,803
里程數，公里		10,000 (2)
每年維修費用，日圓/公里	538,803 日圓/10000 公里	54
耗油率，公里/公升		16
油價，日圓/公升		95
汽油費用，日圓/公里	95 日圓/公升 x (10000 公里/16 公里/公升)	6
總費用，日圓/公里	54 + 6 日圓/公里	60



遊戲 27：繪圖或創作藝術

目的：闡明價值觀；自我表達

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：三十分鐘

互動規模：先個人再全班一起進行

進行方式

請學生畫一張圖來表達一個倫理困境。也可以讓學生繪製連環漫畫、或是卡通來描述一個情境。完成的作品可於教室或建築物中展示，以激發道德爭議的討論。

背景介紹

每個人都有不同的天分。在藝術的發展上，一些學生比較傾向由畫圖或連環漫畫來表達，而非寫故事或是說故事。

可以將這遊戲做些變化，讓學生觀察一張照片或圖畫，看圖說故事。讓同學畫圖前，可提供例子，這或許有幫助。

同學會表現出不同的繪畫天分，但和其他活動一般，最重要的是不要讓學生因為他們的圖畫或是故事而被取笑。每個人的能力會隨著經驗而成長。

除了畫圖之外，還有許多可以使用的藝術技巧，包括攝影、利用不同的照片或雜誌剪貼製做拼貼畫、雕刻或錄影。

範例

- 問題 1： 請學生畫出他們對於「自然」的定義。畫完之後請其解釋他們的圖畫，並讓其他同學發問。
- 問題 2： 請同學畫出他們對於「生命」的定義。請其他同學詢問這位畫家有關藝術的問題，並讓畫家回答。
- 問題 3： 畫一張圖表達你最近一次去醫院的探訪。

遊戲 28：結實累累

目的：闡明價值觀；聆聽他人；設定目標

班級大小：將大班級分成上限為二十人的小組

所需時間：三十分鐘

互動模式：十至二十人的小組

進行方式

向同學解釋本練習的目的：a) 認識哪些活動與服務比較容易開始，哪些比較困難；b) 討論開始這類活動與服務的障礙以及契機。請人畫一棵樹，其上分別有高聳以及低垂的樹枝。請同學在不同的卡片或紙上，寫出他們認為用來解決問題的新活動或服務。解釋低垂水果的意義：「低垂」的水果最容易自樹上摘下來果，使人聯想到容易引進與實踐的服務或活動。高掛的水果則較難被摘下。請同學將活動與服務置於樹上，自行判定這些是「低垂」或「高掛」的水果。

請同學討論：a) 實踐這類活動與服務的方法；b) 開始此等活動與服務的契機。在討論後，若他們想要移動水果至低垂處或是高掛處，允許他們為之。他們也可以畫出另一棵樹做為不同體系的對照組，以觀察特定服務與活動在某體系中低垂，但是卻在另一體系中高掛。請其中一位學生就該樹做個簡短的結論，鼓勵其他人發問並給予評論或建議。若該樹是畫在不能被保存的東西上，例如地板，則在完成以後可以請人來替他照張相（或在紙上臨摹之），以便將來參考。



背景介紹

結實纍纍的遊戲是讓人畫一棵樹以及果實。該樹代表一個計畫或方案，果實代表不同的活動或服務。若水果「低垂」，表示容易實現，若「高掛」則較難實現。在不同的倫理情境中，總結各體系對問題所做的回應，是很有幫助的。這也有助於計畫或方案的設計。可用以討論為何特定活動或服務較其他更容易引進與實踐，亦可討論實踐或引進新活動或服務的障礙與契機。確保同學在將他們的卡片放置於樹上前，有機會討論他們的障礙與契機。

範例

問題 1： 討論人們上班的交通方式，以及降低環境危機的方法。

問題 2： 討論降低罹患糖尿病風險的方法。

問題 3： 若基因療法變得有效且安全，在何種條件下我們應該允許之？應該用來治療疾病、增強免疫系統還是使我們身體更為強健？將最能接受的選項置於低垂處，最不能接受的置於高處。

遊戲 29：問題樹

目的：關連分析；問題分析

班級大小：上限五十人

所需時間：三十分鐘

互動模式：小組

進行方式

解釋這個方法的目的，請學生訂出一個問題。這問題可能來自前一個遊戲。將樹幹部份畫得較粗，並在其上畫或寫出一個問題。鼓勵同學指出導致該問題的主要原因，並將其畫在大樹根上，標明其為「根源」問題。挑選其中一個主要原因提問「你認為這件事為何會發生？」這個問題可以幫助學生得出「次要」原因。在從大樹根延伸出來的小樹根上面，畫或寫出該等「次要」原因。針對其他的主要原因重複此一流程。

接著鼓勵學生指出問題的主要影響。請他們在大樹枝上面寫出各個影響。挑選其中一個主要影響。問學生「你認為這件事為何會發生？」並鼓勵他們找出「次要」影響。請其將次要影響寫在從大樹枝延伸出來的小樹枝上面。針對其他的主要影響重複此一流程。結束後，討論這顆問題樹所顯示的意義。例如：原因與影響之間有何關聯？導致問題的根源為何？學生也可以將問題樹轉變為解答或目標樹。



背景介紹

此方法使學生利用繪製樹幹、樹根、以及樹枝來認識問題、原因及其影響。使用問題樹有助於學生綜觀全貌，以就近觀察問題並找出該問題的主要原因及影響。這棵樹也可顯示隱藏在主要原因與影響後面的議題，可以引發小組熱烈討論。在樹上寫出想法，是一個將大家不同意見具象化的簡單方法。可以從找出適當方法來處理成與減少影響。

針對每個原因以及影響，老師（或組長）應該持續詢問學生「但是這件事為何會發生？」直到他們發表完所有的意見。這可以幫助他們找出所有相關的爭議，而非只是主要原因。

範例

問題 1：以同性戀不見容於社會的問題為例。可以找出很多根源問題並寫在樹根上，如：家庭壓力、社群壓力、生活方式、文化、傳統、宗教、規範、法律等等。在樹枝上也會寫有許多的影響，如：犯罪、自殺、賣淫、憂鬱、藥癮、同性戀權利之提倡等等。

問題 2：任何專業領域的人，除了本身的專家角色外，在家裡還要扮演一個私人的角色，可能是父親、母親、配偶或子女。我們是否應該尊重健康工作者的自主權，讓他們在對抗 SARS 這類疾病的期間也可以稍事休息？你期待健康照護工作者為了維護公共健康而死嗎？關於隔離政策有何道德爭議？

遊戲 30：問題牆及解答樹

目的：闡明價值觀；聆聽他人；解決問題

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：最多二十人的小組

進行方式

在牆上貼一大張白紙，一半題為「問題牆」另一半則為「解答樹」。在上面畫一棵大樹並且標名為「解答樹」。問題牆以及解答樹適用於公開場合中的大團體，或是五到十人的小組。協調出一個討論的主題。剪下許多紙張，使用不同的顏色與/或不同的形狀來寫各問題與解答。將其分開放置。請同學在紙上寫下問題並將其黏貼於牆上（你可以用膠水或膠帶使紙張具有黏性，或在牆上事先噴灑黏性噴霧，讓紙張方便黏貼）。紙張之後可以會移動或分類，因此不能黏死。請學生將牆上相似的問題分為同一類。

接著請同學思考這些問題貼紙，並想出解決之道。請同學在不同的紙張上寫出解決方法，並將其黏貼於解答樹。將相似的解答分類。若是在工作坊中進行此遊戲，全班可以同意哪些方法較易達成，而哪些方法則較難實行。老師或記錄應該為討論做出結論。

背景介紹

使用問題牆以及解答樹有助於認識並討論與特定主題相關的問題。學生可以將有相同解答的類似問題分成同一類，進而找出並討論這些問題的可能解決之道。這些問題牆易於架設，可以留給同學以匿名的方式來完成。學生可以有幾天的時間增補東西到牆上，使他們能更深入地思考，也可節省課堂上互動的時間。或可將其留在同學聚集以消磨時間的地方。在問題牆與解答樹上註明清楚的指示，可以幫助同學自行進行練習。

範例

- 問題 1： 例如：「你認為我們的健康服務如何？」在牆頂置入這個標題。以口頭或書寫的方式留下清楚的指示，讓意見累積。
- 問題 2： 在某些國家，只有已婚婦女且育有子女者才能擔任代理孕母。你認為該等法律制定的原因為何？思考如何制定政策以規範代理孕母之可行性，以及其他處理不孕症的替代方案？
- 問題 3： 你如何定義弱勢？誰是弱勢者？針對何者而言？我們可以做什麼來解決弱勢問題？

問題 31：信任遊戲

目的：聆聽他人；建立信任

班級大小：二十位同學

所需時間：二十分鐘

互動模式：十到二十位同學圍成一圈

進行方式

請學生面對面坐成一圈。向同學解釋這是一個關於信任的嚴肅練習。請學生想一個他們不希望別人知道的祕密。要求他們將其寫在紙上，折起來不給任何人看到。再請學生將寫有祕密的紙條傳給左邊的人，但是不要打開看。詢問同學當自己的祕密握在其他人手裡時，是什麼感覺。再詢問每位同學當握有別人祕密的感覺。可以在掛圖上記錄一些回答。再請同學將寫有祕密的紙條傳回給主人。結束之後，告訴同學他們可以銷毀紙條並放輕鬆！沒有人需要分享他們的祕密。

聽取學生針對下列問題的感想：就保密而言，這個遊戲告訴了我們什麼？有哪些事是人們會與我們分享，而哪些應該保守其祕密？在不同情況下，我們對於機密應該遵守哪些原則？

背景介紹

這個練習幫助人可以瞭解保密議題。他也可以幫助人們取得彼此的信任。提醒同學信任和你的作為有關，而非一樣你所擁有的事物。你必須贏得並持續地贏得他人信任；一但你破壞了別人對你的信任時，可能隨時會失去。我們都希望自己是值得信任的。但是人們並不會只因為你是醫生或是其他專家，就自然而然地信任你。無論你的身分地位，信任都是需

要被建立以及維持的。本遊戲的重點並非在於使同學分享祕密。他們可以自行決定，但是不應該有任何人感受到壓力。



範例

學生可以分享任何他們認為是祕密的事情，無論是真實或為假設。若要虛構，可以選擇與健康議題相關的，例如：基因篩選或身為疾病帶原者。

遊戲 32：風險遊戲

目的：風險評估以及平衡

班級大小：上限五十人

所需時間：十分鐘

互動模式：三十人最為理想，但在可以管理的範圍內容許更多人

進行方式

向同學解釋這個遊戲的目的。在活動之前，列一張上面寫有十五種或真或假的事物清單，如：基因可以被遺傳、或愛滋病會傳染。例子可能包括「性行為時使用保險套」或「與愛滋病患共用杯子」。將其分別畫出或寫在卡片上。在地上畫一條線。向同學說明這是一條風險線。一端是指「沒有感染愛滋病的風險」，而另一端則為「極有感染愛滋病的風險」。

尋求自願者。給他們任一張卡片，並請他們朗讀出來。請他們判定該舉止的風險程度，依此將卡片置於直線上。請自願者解釋他們的決定。鼓勵其他同學表示他們是否同意。向同學說明真正的風險程度及其原因。若他們並不同意，請他們放上一張問號（？）卡片在有爭議的卡片旁邊。重複進行此一遊戲直至所有的卡片都被置於風險線上。回去檢視旁邊放有問號的卡片，或是有人認為放錯位置的卡片。

告知同學該行為真正的風險程度及其原因。在活動結束後，鼓勵學生討論風險遊戲顯示出什麼。比方說：是否令人意外？例如同學認為是低風險，但實為高風險的行為？主要的爭議處為何？錯誤的資訊如何影響人們對待一爭議的態度與行為？在現實生活中，這條直線如何顯示風險程度？應該採取何種行為來降低人的風險程度。



背景介紹

本練習是讓學生站在直線的不同地方，反應出爭議行為的風險程度。其可用於許多風險事件，例如環境或健康風險。使用風險遊戲有助於探究行為與風險的議題，並可以瞭解人們對於風險程度的認知與態度。就未來可能排在優先順位的行為中，其有助於找出其中風險行為的領域。風險遊戲特別有用於提高警覺心，避免壞事的發生，尤其是在一般社會中所發生者。亦可將重點放在特定團體所面對的風險程度上，例如有關環境、職業或是遺傳疾病。

學生可能會對於他們過去所做的風險行為而感到不安，給他們充分的時間討論並發問，支持那些發現自己曾經陷於風險之中的學生。本遊戲可以提供一個分享正確風險資訊的重要機會。如果學生將卡片放錯地方，老師應該先鼓勵學生講解他們的決定，並用支持鼓勵的方式給予他們正確的資訊。

直線上從零風險到高風險的範例

問題 1： 感染愛滋病的風險，卡片內容可以是：共用刀具、親吻、汗水、唾液、單一性伴侶、輸血、進行性行為未戴保險套、母親傳染給小孩、淚水、共用手帕、共用衣物等。

問題 2： 心臟病的風險，卡片可以包括如：攝取過多糖分、攝取過多鹽分、便秘、基因疾病、超速駕駛、空氣汙染、噪音、家庭遺傳歷史、病毒。

遊戲 33：污名化地圖

目的：增進觀察能力；瞭解歧視

班級大小：上限五十人

所需時間：六十分鐘

互動模式：大地遊戲可以由兩人一組或三人一組進行之

進行方式

這是在校園或是廣大社區進行的大地遊戲。全班分成兩人一組、或三人一組，結合著不同性別與個性的學生。首先在班上討論何為污名化。可以說污名化是將個人或是特別團體獨立出來成為不同個體的特質。他們因為擁有該特質而被否定或批評地看待。這會導致歧視，而本活動即在於繪製歧視地圖。討論要檢驗哪一種污名化，諸如與性別、體型、膚色、愛滋病陽性反應相關的污名。

學生兩人或三人一組遊走於校園、社區或某指定場所，尋找污名化極為明顯或是有歧視發生的地點。學生也可以看著地圖來繪製污名化地圖，由他們畫定某場所並小組討論污名化的情況會在這裡發生。學生也可以兩人或三人一組在該地點走走，觀察他人對於他們或是隊員中可能招致異樣眼光者的反應。他們可以比較在同一情況下，他人和隊員的互動，觀察人們對於他們的態度。回到教室後，各個隊伍可以寫下其結果並向全班報告，與其他組的結果做比較。

背景介紹

繪製污名化地圖在於討論並研究群體中的人所面對的污名。繪製污名化地圖有助於認識不同脈絡下發生的污名化，並研究在那些脈絡中出現污名化的原因。藉由比較，學生可以研

究污名的效應對不同人的影響，這樣的結果超越一般描述性研究，可用於找出降低污名化的策略。老師可以問同學不同地點發生污名化的成因、影響以及降低污名化的策略，並聽取同學意見。應當調適好學生的情緒來進行這個活動，注意到歧視以及污名化乃重要的社會顧慮。



範例

問題 1： 你想要知道自己的基因嗎？

問題 2： 在你的國家，你可以做基因測試嗎？若可，針對哪些疾病？這些當中是否有任何的社會污名化？

問題 3： 思考哪些特質是由基因所決定，哪些是由環境所決定。人們如何區分？

問題 4： 坐在輪椅上是什麼感覺？觀察人們看你的眼神？

問題 5： 在你的地區找一間進行基因工程的機構。他們在哪些地區做研究，為什麼？

遊戲 34：社會網絡地圖

目的：繪製社會地圖；瞭解人際關係

班級大小：上限五十人

所需時間：三十分鐘

互動模式：三到五人的小組

進行方式

個人與小組可以製做社會網絡地圖。不同小組可以為不同的群體製做社會網絡地圖。首先小組成員要決定出以何人為標的來繪製地圖，並進而決定其關係的界限。例如，繪製地圖中心者的關係時，可以限於人類，或可延伸到生態系統與環境，亦或是僅包含有感情的動物。小組接下來應該在地圖上畫出與其擁有重要關係之人（或事物）。使用線條與箭頭指明其關係。使用不同顏色或樣式的線條來表示不同的關係，如：「協助」關係、朋友、生意往來、生態關係等等。以距離來表示和地圖中心人事物的關係的重要性—越靠近者代表為重要。討論該地圖顯示了什麼涵意，讓全班比較不同小組所做的地圖。

背景介紹

社會網絡地圖是以圖解方式說明主體（一般是指人或家庭或同儕團體）具有的重要關係。社會網絡地圖有助於研究社群中的關係，瞭解當中不同關係的重要性。例如，這些關係是否提供實際幫助、情感上支持或資訊？此地圖可以幫助瞭解人們如何在社群中溝通，以及如何分享（或不分享）資訊。他們有助於研究在決策過程中不同的人（或小組）之間的關係。小組可以研究不同關係之間的利益與風險。此地圖可以幫助學生瞭解社群之中的分歧與隔閡。例如有些人的人際關係很少。



範例



- 問題 1： 看醫生時，你會自己決定治療方式，還是會與家人以及醫生討論？還有誰會影響你為治療的決定？
- 問題 2： 是否應就醫事專家對病人據實以告這件事達成共識？是否應有一普世標準（適用於所有國家）？誰來決定此標準？由何人執行？與哪些社會網絡相關？

遊戲 35：健康旅程

目的：時間分析

班級大小：上限五十人

所需時間：三十分鐘

互動模式：一至二人

進行方式

第一次玩健康旅程的遊戲最好是由個人或是兩人進行。向學生解釋本遊戲的目的。請學生思考病人所經歷過的不同健康議題，或思考他們自己的健康議題。要求學生選擇一個特定時期。舉例包括「人生最後一個月的健康旅程」或「自從被診斷出遺傳或傳染疾病後，我的健康旅程」。鼓勵學生畫出一個人健康旅程的折線圖。當健康好轉時線條走勢向上，健康變差時線條走勢則向下。在折線圖的每一轉折點上面標明是什麼使健康好轉或變差。討論每一個人在各選擇時段中可能經歷的健康議題。包括生理上、心理上以及社會上的健康議題，並且連結到生活品質（QOL）的討論。在健康旅程折線圖上顯示相關健康議題。

鼓勵學生找出現有治療與扶助的缺陷。請學生給大家看他們畫的健康旅程，解釋何者對於該人有幫助、何者對其並無幫助、以及如何使健康旅程更為輕鬆。全班可以總結出當中的主要問題，這些問題可用於問題樹或其他練習中。



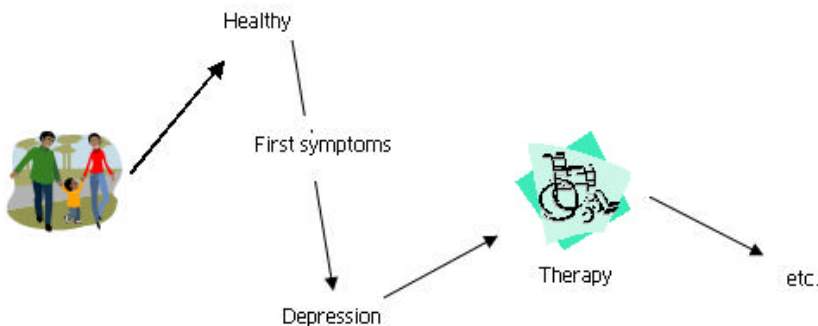
背景介紹

本遊戲請學生畫出一個人在一段特定時間內的健康情形，要找出一個人健康的「好」與「壞」，並確定他們缺乏中的必需治療及支助，討論如何讓他們得到那些治療與資助。健康旅程折線圖提供一個溫和的方式來討論生理與心理健康的敏感議題，以及如何測量生活品質。此一過程有助於找出對一疾病的知識與看法，也能認識到病患普遍面對的健康問題，或未來流行疾病可能出現的問題。這有助於了解社群中個人需要的治療與資助，以及目前有哪些治療與支持可提供給有患病風險或病患。並可指出要取得這些治療與資助的障礙，以及如何移除這些障礙。

倘若同學不願意畫出自己的健康旅程，請他們虛構想像一個，或是畫出他們所熟識或聽過的健康旅程。鼓勵同學思考一些非正式的治療與資助，如民俗療法、或朋友之精神支持、以及「現代」醫學。學生可以畫出不同人的健康旅程折線圖—例如：年輕男性、年輕女性、孩童—這對於研究不同人所面對之健康與治療議題的差異性，十分有幫助。

範例

問題 1： 畫出患病過程的不同階段。此圖可以包括一些意見如：人—「臨床」意指醫院的諮詢、朋友的交談、檢查、失業、財務危機、死亡、恢復...。可以加入與他人的關係，顯示出他們如何影響該人的健康旅程，或是對該折線圖的影響。



遊戲 36：談判卡片

目的：闡明價值觀；闡明推理過程

班級大小：上限五十人

所需時間：二十分鐘

互動模式：十至十五人的小組最為理想

進行方式

製做二十張大型的卡片。列出十位「典型」的社會成員。每位「典型」人物均用兩張卡片表示，在卡片上用圖案或符號來表示他們是怎樣的人（如性別、年齡、疾病狀況、專業、社會地位、家庭）。將卡片分成各十張的兩疊，使各疊卡片中均有一整套的「典型」人物。將卡片打散，使兩疊卡片的排列順序不同。將兩疊卡片正面向下排放，不要讓圖案被看見。掀開各疊最上層的一張卡片，讓同學看其上所畫的「典型」社會成員。請同學想像一個包含此兩種人物的情境。鼓勵他們思考哪一位社會成員最為強勢，以及為什麼。請學生找出在各種情境中弱勢者保護自己所需的技巧與策略，如：醫療諮詢、訂定契約、結交朋友、兩性關係等等。接著請他們對強勢者亦做相同的分析。

在個別案例的討論結束後，將卡片放到各疊的最底層。再掀開兩張新的卡片並重複進行此一活動。重複進行這個活動直至所有卡片都被討論過為止。在活動完成後，鼓勵學生討論談判卡片遊戲所顯示的意涵。舉例言之，在哪些情境中的哪種人可能擁有較大的權力？為什麼？對於弱勢者而言，哪些類型的技巧與策略最為重要？可以做什麼來改善這些技巧與策略？

背景介紹

本遊戲利用卡片（其上畫有「典型」人物）來辨明於不同情境中，所需要之不同類型的技巧與策略。進行談判卡片遊戲有助於探究不同情境中與不同專業相關的權力關係。判定出在個別情境中所需要的技巧與策略，以及已經具備的，進而考慮需要改善何種技巧與策略，應如何為之。若難以想像卡片所示兩種人物之間的關聯，將其中一張卡片放到該疊卡片最底層，並掀開一張新的卡片取代。本活動提供一個很好的機會來討論經常被人們否認或忽略的情境，如成人與孩童之間的性關係、或於同性之間者。倘若發生此種情形，鼓勵同學著重在此種情形的現實面相，而不要評論。

範例

問題 1： 卡片可以混有許多不同年齡、性別以及專業。思考與演講或課程主題相關的特殊情境。

遊戲 37：大腦或心

目的：闡明價值觀；闡明推理過程

班級大小：上限五十至一百人

所需時間：十分鐘

互動模式：三十人最為理想，但在可以管理的範圍內容許更多人

進行方式

提供一個具體的案例，並提供四個選項作為答案。請每人選一個選項，根據該決定來分組。從各組中挑選幾位自願者，請其解釋為何選擇此一立場。接著可以問同學是用大腦或是用心來做出這個決定，若是用大腦（理性原因）將左手放在頭上，若是用心（感性原因）則將右手放在心上。有些人可能兩者都會用。

然後可以請學生根據他們做決定時是用理性、感性還是直覺，走到地上所畫三角形的不同頂點處。由此可以引導討論關於我們做決定之方式。可以討論不同的個案。通常人在做出決定時會混用不同方式。

背景介紹

本遊戲可以幫助在道德困境中的人將其所做之決定連結至不同的道德理論。我們都會混用不同的方式來做成決定，但是有些道德理論對理性面的重視更甚於感性面或是人際關係。

範例

問題 1： 沒有可行之治療時，是否應進行基因檢驗？考慮可能的選項：a. 所有的基因檢

驗結果都是有用的資訊，且應告知病患；b. 不應告知病人基因檢驗結果，僅供研究使用；c. 應讓健康保險公司知道基因檢驗的結果；d. 唯有在能夠預防疾病時，才將基因檢驗結果告知病人。

問題 2： 是否應對孩童進行基因檢驗？為什麼？考慮可能選項：a. 對五歲孩童應可進行基因檢驗，但不告知他們結果；b. 對十歲孩童可以進行基因檢驗，並告知其所有結果；c. 可以對十一歲孩童進行基因檢驗，並告知可用於治療之結果；d. 基因檢驗僅能對於已滿十八歲之成年人進行，並告知其所有結果。後續：在人生哪一階段你會進行基因檢驗？試想若於孩童時期改變治療方法或飲食以及生活方式，是否會影響健康結果？

遊戲 38：未來之輪

目的：計畫未來

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：二十分鐘

互動模式：小組

進行方式

解釋本活動將會在紙張上由一中心事物向外輻射畫出一些圓圈、或輪子。在考慮中心事務後，思考此情況造成的後果，並將其後果寫在新的圓圈裡。接下來試想此一新情境的後果，重複練習直到形成一放射狀的圓圈或輪子，觀察未來是如何從中心事物衍伸而出。這有助於思考問題的成因與後果，以及通常混沌不明的情形。以小組進行時，組員可以就所有可能、或可期待發生的結果建立起一個共識。這也有助於研擬一篇論文或文章來探討問題或情境之因果關係。

所討論之中心議題應該有確切的成因，以及最終造成的影響。學生應該在小組或全班討論時，腦力激盪找出根源原因，並持續指出更多導致中心問題的成因。同樣地，他們也應該畫出從中心問題所衍伸的影響，並用箭頭來顯示之間的關係。在練習結束以後，可能要花更多時間與全班討論此未來之輪，以詢問同學從中學到什麼來總結本活動。

背景介紹

未來之輪可用以考量危險行為的後果，也可顯示出被視為危險行為之問題意識。基本上問題之輪會駛出未來後果，進而駛出其他負面以及不受歡迎的情況。相同地，討論問題的原因之輪則會駛出該問題。這個遊戲可以圖解特定行為的前因後果，幫助學生預見未來。

未來之輪的好處是可以小組或是班級討論的形式來進行。此遊戲進展快速，能保持學習者的專注力。未來之輪的圖解有強烈的視覺效果，可以增加抽象概念的瞭解，因為這為複雜問題提供了一個清楚明白的圖案。玩未來之輪遊戲前，學生必須具備該主題的相關知識。

範例

就下列主題繪製未來之輪：

問題 1： 十五歲少年的藥物與酒精濫用。

問題 2： 龍捲風對於海岸遭到伐林之低窪地區的損害。

遊戲 39：惡魔提議

目的：闡明價值觀；聆聽他人；強化道德確信

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：十分鐘

互動模式：兩人一組



進行方式

惡魔提議是一種角色扮演的遊戲，亦即一人竭力說服朋友屈服於誘惑之下，另一人需要回答惡魔所有的誘惑，並說明為何不想屈服於這個誘惑的理由。學生應該找出他們生活中面對的誘惑（如抽菸、暴食、性、酗酒、偷竊、不小心砍到樹）。每一對中，一位學生扮演壞朋友（惡魔）並試圖使另一人屈服於誘惑之下。一段時間後讓學生互換角色。老師應該以強調抵抗誘惑的理由來總結此一活動。

背景介紹

惡魔提議有助於增進同學的批判式思考以及解決問題的能力，因為當其於提議的中途轉換角色時，需要同時注意爭議的正反論點。這遊戲也可幫助同學準備好應付同儕的壓力以及危險行為的誘惑。但若掌握不適當，此練習可能會讓惡魔提議說服部分同學，轉而支持危險行為。

範例

問題 1： 在兩人中，以下面的例子來玩惡魔建議：早婚、毒品及藥物濫用、婚前性行為、未繫安全帶駕駛。討論這個遊戲的好處與限制。

遊戲 40：校外教學/參訪

目的：觀察能力

班級大小：無限制，除非因空間狹小造成肢體上的活動限制

所需時間：視情況而定

互動模式：上限十人的小組



進行方式

在課堂外進行校外教學是希望能提供學生相關主題的第一手資訊以及經驗。旅程是在行進間學習，老師應該事先準備好同學在該地要進行的活動，讓同學有機會將課堂所學與日常生活連結。例如上自然課時，老師可帶班上同學到附近的池塘觀察蚊子的生命週期，上健康教育時可以去醫院參訪，或在做環境行為研究時，帶到附近的主要幹道觀察道路使用者的行為。參訪是為了充實課堂所學知識而舉辦的，在策畫時可讓全班一起參與，討論你將如何有效地計畫並組織此次校外教學。事先在課堂上以小組來討論預期目標以及目的，將本次校外教學視為一次教學單元來準備。老師須於事前場勘以決定該場地與人力資源（若有需要）是否合適。確保同學隨身攜帶筆/鉛筆以及紙張做筆記，理想中最好備有評量表以及導覽。在課堂上與同學討論所有的應注意事項，並決定時間表，以及出發前同學應完成的事項。請班級幹部協助管理。

背景介紹

除了注意學生安全外，老師不需要在郊遊地點做什麼事，而應係解說人員的責任向同學說明觀念與流程。參訪地點可以是工業區、醫院以及其他機構。校外教學與參訪的好處，是讓同學藉由觀察（使用他們所有感官）而獲得知識、技能以及態度，學生可以將其所學與真實世界連結，這也帶給學生實踐所學的機會。提供不同的學習方式，可以提升學習效率。不過這也有一些缺點，首先在參訪地點與交通上都會花費相當的時間，還需要費心安排與組織，有時候帶年幼的孩童出門時還需要徵得家長同意。這可能也需要花費，以及增加意外事故的風險。

範例

校外教學有許多參考範例，然而事前需要針對其目的、替代選項以及時間做出評估。也可以邀請專家到課堂上演說，以取代帶同學校外教學。過去電影院是一個流行的校外教學地點，但在許多國家，學生已可在課餘時間自行看 DVD 與網路等影像資源。許多道德遊戲也可於戶外教學時進行，提供新的刺激來提升學習成效。

遊戲 41：個案研究

目的：闡明價值觀；聆聽他人；將理論應用於實務

班級大小：最好少於五十人

所需時間：二十至三十分鐘

互動模式：小組

進行方式

個案研究最好以小組的方式進行，研究對象可以是人或機構組織。開始前，準備一個現實生活的個案。可以用不同的方式來呈現：以口頭概述生活歷史，或是寫下你所留意到的真實生活情境。解釋為何你要給同學個案研究。請同學讀出該個案。或者，若有數個個案研究，將同學分成小組，閱讀不同的個案。在此步驟完成後，鼓勵同學討論該個案研究。例如，同學對於個案研究中的情境有何感受？個案研究的主要議題為何？何者對於該等情況有所幫助？何者導致問題發生？這和他們自身的情況有何相關？學生在相同情境中是否也會做出同樣的事情？有哪些選擇可以處理此種情形？還有什麼其他辦法可以改善此種情形？

背景介紹

個案研究是一真人真事的故事。有時候，可以由個案中的主角本人來述說自己的故事。藉由解釋一件事如何影響個人、社群、或組織的生活，個案研究有助於開啟一個討論。學生可以反思從他人的經驗中學習到什麼，這也提供機會來反省並分享自己的親身處境。在使用某人或組織的經歷當做個案研究的教材前，要先徵詢其同意。必須告知他們將如何運用此個案研究，並取得同意。有時，會請該個案講述自己的親身故事，若要同學講述自己的故事，須於事前讓她們瞭解可能發生之後果。例如，其他同學可能會說三道四，或提出令

人為難或是生氣的問題。學生可能會發現分享與個案相似的親身經歷有所助益，然而假使同學不願意，不要強迫他們討論個人議題，最保險的做法還是討論不涉及班級成員親身經歷的個案研究。向同學說明將個案研究做為教學方法的好處與壞處。運用個案研究之好處在於研究之個案可有效地替代現實情境。學習者無須忍受或經歷失敗後果，即可分析並解決真實生活的挑戰。小組教學使同學可以積極地參與其中，並思考當問題或挑戰發生時他們會如何應對。運用個案研究有助於發展批判式思考、解決問題以及做決定的能力。個案研究的主要限制是需要花費時間與精力來準備研究之個案。在個案研究所呈現的問題中，通常並無明確的解決之道，因此助教必須有技巧地掌握個案之研究。

範例

問題 1： 自行選擇一個題目來進行個案研究。⁸

⁸http://www.unescobkk.org/fileadmin/user_upload/shs/Resources/ICcase.pdf

遊戲 42：圖解所期望之改變

目的：闡明價值觀；聆聽他人；排列優先次序

班級大小：上限五十人

所需時間：十分鐘

互動模式：三到八人的小組

進行方式

將全班分成小組。人對想要做的改變可能存有不同觀點，所以有時候確保這些觀點得以妥善呈現，亦有所助益。定出討論的期限，例如學期結束前。請學生用畫圖的方式呈現他們在此期間結束前所樂見的重要改變。討論該圖所顯示之意涵。檢示人們所期望之改變，訂出改變計畫的目標。於幾個禮拜之後，亦即經過一段時間再次討論該圖畫，觀察並評估發生的改變。有些人會以相關事件、季節、節慶當作是未來的里程碑，而非以月分或年分來看。也可以使用矩陣圖表來開始，討論何種策略會帶來人們所期望的改變。學生通常會指出一些與本活動無關的期許，這可以顯示出在相關的計畫活動與宗旨下，每個人的優先順序不同。

背景介紹

圖解所期望的改變，是以圖畫來呈現未來期望看到的改變。可以用渴望改變的矩陣表來顯示不同人對於未來所期待之改變。學生可以看到不同的人會有不同意見，對社區活動或計畫活動有不同的期待。學生可以保留這個矩陣表，以此當做基準線，用來評估之後的改變。這可用來評斷未來是否能達成預期改變。可以用這些來探究計畫與群體倡議之目標和大家的優先順序的符合程度。

重點放在與計畫活動相關的改變，開始前先和學生討論計畫目標，多花一點時間在介紹上面。

範例

- 問題 1： 你認為基因改造食物是消除世界上飢餓與營養不良問題的適當方法嗎？當今全球人口激增，還有什麼其他方法可以消除飢餓與營養不良等問題？就此你可以做些什麼？訂定一個行動計畫矩陣表。
- 問題 2： 你對空氣汙染的道德顧慮為何？請列出石油在我們日常生活中的好處與壞處？請蒐集資料，找出有多少家庭、機構以及企業已裝設太陽能熱水器。請列出你可以做到的節約能源的手段與方法。製做一個行動計畫矩陣表。
- 問題 3： 請思考如何保存自然資源？試想節約用水、節約能源、保護土壤、以及促進永續農業的方法，並製作一個行動計畫矩陣表。

遊戲 43：寫一首歌或是廣告鈴聲

目的：培養創造力；聆聽音樂

班級大小：上限五十人

所需時間：六十分鐘或是更長

互動模式：二到四人的小組



進行方式

可行的話，請同學以特定主題編寫歌曲，也可以讓他們自行選擇題目。以地方性的歌曲來進行可能有所幫助，例如傳統歌曲、樂團或是合唱團的歌曲。與學生一同聆聽這些歌曲。提出問題如：這首歌的性質為何？是否很有名？主要的聽眾族群是誰？傳達怎樣的訊息？在文化上合適嗎？這些訊息是否有助於瞭解目前討論的主題？一歌曲中的訊息會對年輕人帶來什麼影響？然後請學生自行編寫歌曲（或詩詞）。

背景介紹

當今有許多的音樂合成軟體可用來作曲。要想出一首歌或是廣告鈴聲確實需要創造力，但目前在許多學校的教育中，要求所有學生都作曲。可以透過講課或錄影帶等各種不同方式讓學生聆賞音樂。歌曲與鈴聲是現成的教材，老師可以用它們來和學生討論這些訊息的性質與適合性。歌曲與鈴聲公認是影響某些學生的有力方法。若喜歡這類型音樂，對學生來說歌曲與鈴聲是愉悅的學習方式，可從中習得知識、技能與態度。下課後同學會進一步相

互討論歌曲中的訊息；增加他們的參與感。

範例

問題 1： 聆聽任一首流行歌並試著回答上述問題。

問題 2： 挑選一個社會中的倫理議題，寫一首歌來描寫面臨這種倫理困境之人的命運。

線上資源以及參考文獻

這裡提供許多生命倫理學教材可以協助學生（與老師）準備遊戲的進行。也有一些市面上可以買到的書籍，有關於課堂上玩的遊戲以鼓勵學生參與學習。

2004 年開始推動國際生命倫理學教育網絡，這個將研究與政策連結的網絡之創立，成為各層級（從地方至區域）工作的基石。郵件論壇服務網友，還有一些英文版的資源供教育者與學生使用，過去幾年來，許多國家的人都試用這些資源，並於對這個計畫有所貢獻。

網站 <http://www.unescobkk.org/index.php?id=2508>

網站 <http://eubios.info/betext.htm>

教育 listserve <http://groups.yahoo.com/group/Bioethicseducation/>

學生 listserve http://groups.yahoo.com/group/Bioethics_for_students/

自從 2006 年聯合國科教文組織的曼谷生命倫理教育計畫之後，有越來越多教學教材以及不同語言的版本的免費出版品，如 Macer, DRJ.所編「跨文化之生命倫理學概論」（Eubios 倫理機構），請見：

http://www.unescobkk.org/index.php?id=multilingual_material

或是 <http://eubios.info/ccib.htm>

更多資訊請見：

生命倫理學與生物科技新聞 <http://eubios.info/NBB.htm>

聯合國教科文組織倫理學首頁 <http://www.unesco.org/ethics>

聯合國教科文組織曼谷社會與人文科學首頁，暨聯合國教科文組織亞太倫理學校

<http://www.unescobkk.org/index.php?id=1313>

教學指南、參考、以及網路連結如下：

<http://eubios.info/BetCD/BetbkTR.doc>

全球倫理觀測站 www.unesco.org/shs/ethics/geobs

一些網站提供他們自己獨有的生命倫理學資源，但其並非總是可以公開獲得者，如：

英國布里斯托大學教育研究所的生命倫理教育計畫（BEEP）

<http://www.beep.ac.uk/content/index.php>

線上生命倫理教育中心的耶穌會遠端教育網絡

<http://www.aicunet.edu/distanceeducation.aspx?bid=543>

哲學家雜誌（TPM）的線上互動遊戲

www.philosophersnet.com/games/

國際愛滋聯盟有一百種方式以激勵小組，以及於研討會、會議與群體中玩的遊戲

http://www.aidsalliance.org/graphics/secretariat/publications/ene0502_Energiser_guide_eng.pdf

告知後同意：個案研究 <http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/informed.pdf>

精神病學之倫理教學：個案短篇 <http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/psy.pdf>

健康再現：個案研究與倫理評釋

<http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/ReproductiveHealth.pdf>

精神病倫理以及機構與社區中殘疾者之人權

<http://medlaw.haifa.ac.il/index/main/4/psychethicsperlin.pdf>

教室溝通—醫學院倫理教育中情緒智商與非言語溝通的使用

<http://medlaw.haifa.ac.il/keidar1.pdf>

參考書目

- Auvinen, J. *et al.* 2004. The development of moral judgment during nursing education in Finland, *Nurse Education Today* Vol. 24, pp. 538-46.
- Beauchamp, T.L. and Childress, J.F. 1994. *Principles of Biomedical Ethics*. Fourth Edition. New York: Oxford University Press.
- Cohen R, Singer PA, Rothman AI, and Robb A. (1991) Assessing competency to address ethical issues in medicine. *Academic Medicine* Vol. 66, pp. 14-5.
- Conner, L. 2004. Assessing learning about social and ethical issues in a biology class. *School Science Review*, Vol. 86, No.315, 45-51.
- Crain, W.C. 1985. *Theories of Development*. New York: Prentice-Hall.
- Doyal L, Hurwitz B, and Yudkin J.S. 1987. Teaching medical ethics symposium: Medical ethics and the clinical curriculum: a case study. *Journal of Medical Ethics*, Vol. 13, pp. 144-149.
- Gilligan, Carol. 1993. *In A Different Voice: Psychological Theory and Women's Development*. Cambridge, MA.: Harvard University Press..
- Hebert P, Meslin EM, Dunn EV, Byrne N, and Reid SR. 1990. Evaluating ethical sensitivity in medical students: using vignettes as an instrument. *Journal of Medical Ethics* Vol. 16, pp. 141-145.
- Kohlberg, L. 1969. Stage and sequence: the cognitive-developmental approach to socialization. Chicago: Rand-McNally.
- Macer, Darryl R.J. 1998. *Bioethics is Love of Life: An Alternative Textbook*. Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute.
- Macer, DRJ. 2002a. The next challenge is to map the human mind, *Nature* Vol. 420, pp. 121.
- Macer, D.R.J., chief editor, 2002b. UNESCO, IUBS, Eubios Living Bioethics Dictionary. Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute. Online since 2002: <http://www.eubios.info/biodict.htm>

Macer, D.R.J., ed., 2006. *A Cross-Cultural Introduction to Bioethics* Christchurch, N.Z.: Eubios Ethics Institute.

Macer, DRJ. 2008. International Approaches to Evaluation of Bioethics Education. In Macer, DRJ, ed., *Asia-Pacific Perspectives on Bioethics Education*. Bangkok: UNESCO.

Maekawa, F. and Macer, DRJ. 2005 How Japanese students reason about agricultural biotechnology. *Science and Engineering Ethics*, Vol. 10, No. 4, pp. 705-716.

Miles SH, Bannick-Mohrland S, and Lurie N. 1990. Advancetreatment planning discussions with nursing home residents: pilot experience with simulated interviews. *Journal of Clinical Ethics* Vol. 2, pp. 108-112.

Nagaoka, S. 2008. Teaching Compassion. In Macer, DRJ, ed., *Asia-Pacific Perspectives on Bioethics Education*. Bangkok: UNESCO.

Ratcliffe, M. and Grace, M. 2003. *Science for Citizenship: Teaching Socio-Scientific Issues*. Maidenhead: Open University Press.

Self, D., Wolinsky, F.D. and Baldwin, D.C. 1989. The effect of teaching medical ethics on medical students' moral reasoning, *Academic Medicine* Vol. 64, pp. 755-9.

Siegler M, Rezler A.G. And Connell K.J. 1982. Using Simulated Case Studies To Evaluate A Clinical Ethics Course for Junior Students. *Journal of Medical Education* Vol. 57, pp. 380-385.

Singer PA, Cohen R, Robb A, and Rothman AI. 1993. The ethics objective structured clinical examination (OSCE). *Journal of General and Internal Medicine*. Vol. 8, pp. 23-8.

Toulmin, S., Rieke, R. and Janik, A. 1984. *An Introduction to Reasoning*. Second edition. New York: Macmillan.

UNESCO. 1997. *Universal Declaration on the Protection of the Human Genome and Human Rights*.

UNESCO. 2005. *Universal Declaration on Bioethics and Human Rights*

遊戲索引

遊戲 1：甜甜圈

遊戲 2：你覺得如何？

遊戲 3：同意或不同意

遊戲 4：道德接龍（列隊）

遊戲 5：雙人談話

遊戲 6：共識配對

遊戲 7：由配對形成小組

遊戲 8：小組

遊戲 9：卡片分類

遊戲 10：道德街龍（使用卡片）

遊戲 11：辯論

遊戲 12：悄悄話

遊戲 13：我是誰？

遊戲 14：如坐針氈

遊戲 15：觀念積木

遊戲 16：公車站

遊戲 17：思想洗禮

遊戲 18：郵筒

遊戲 19：腦力激盪

遊戲 20：繪製關係網絡圖

遊戲 21：改變的勇氣

遊戲 22：魚缸

遊戲 23：角色扮演

遊戲 24：演戲

遊戲 25：傳接包裹

遊戲 26：數學練習

遊戲 27：繪圖或創作藝術

遊戲 28：結實纍纍

遊戲 29：問題樹

遊戲 30：問題牆及解答樹

遊戲 31：信任遊戲

遊戲 32：風險遊戲

遊戲 33：污名化地圖

遊戲 34：社會網絡地圖

遊戲 35：健康旅程

遊戲 36：談判卡片

遊戲 37：大腦或心

遊戲 38：未來之輪

遊戲 39：惡魔提議

遊戲 40：校外教學/學術性拜訪

遊戲 41：個案研究

遊戲 42：圖解所期望之改變

遊戲 43：寫一首歌或是廣告鈴聲

範例索引

本索引包含問題號碼（第一個號碼是指道德遊戲，後面則為問題號碼）。許多問題均可善用於以下所列出的不同遊戲之中。

墮胎：23Q2 51

農業：42Q3 90

愛滋病（請見人體免疫缺損病毒）

空氣汙染：42Q2 90

阿茲海默症：23Q3 51

動物實驗：1Q2; 18Q1 2;40

動物權利：1Q1; 12Q1 2;27

自主：8Q1; 34Q1 16;74

美貌：21Q5 46

生育控制：1Q3 2

腦死：11Q2; 24Q1 25;52

癌症基因測試：8Q2 17

汽車使用：3Q3; 21Q1; 26Q1 7;46;57-58

童工：17Q3 38

複製：10Q1; 12Q2 20-21;27

複製再生人：4Q1 9

同意：23Q2; 37Q2 51;80

節約資源：21Q2; 24Q3; 42Q3 46;53;90

化妝：5Q3 11

成本利益分析：26Q1 57-58

罪犯責任：5Q4; 11Q4 11;25

辯論：28Q2 62

飲食：32Q2 70

殘疾：	33Q4	72
災難：	38Q2	82
歧視：	33Q2; 33Q3	72
醫生與病人之溝通：	9Q2; 27Q3; 29Q2; 34Q1; 36Q1	19;60;64;74;78
藥物安全檢驗：	18Q1	40
藥物使用：	22Q3; 38Q1; 39Q1	48;82;84
胚胎地位：	3Q2	7
頻臨絕種的動物：	22Q1	48
能源選擇：	6Q1; 21Q3; 42Q2	12;46;90
進步：	19Q3; 21Q5; 23Q3; 28Q3	42;46;51;62
環境危機：	28Q1; 38Q2	62;82
倫理學家：	13Q1	28
安樂死：	4Q2; 12Q1; 25Q1	9;27;55
行為進化：	7Q3	15
生母殺嬰罪：	7Q4; 14Q1	15;31
存糧：	1Q5; 42Q1	2;90
性別：	36Q1	78
基因學與智力：	2Q2; 11Q1	4;25
基因測試：	8Q2; 20Q2; 31Q1; 33Q1; 33Q2; 37Q1	17;44;67;72;72;79
基因療法：	28Q3	62
基因改良食物：	42Q1	90
健康費用：	7Q1; 27Q3; 30Q1	15;60;66
健康旅程：	35Q1	76
肝炎傳染：	9Q3	19
人體免疫缺損病毒：	20Q1	44
歧視：	11Q3	25
傳染：	2Q1; 32Q1	4;70
治療：	7Q1	15

同性戀：29Q1	64
人權：3Q1	7
亨丁頓舞蹈症：20Q2	44
不孕症：30Q2	66
智慧財產權：2Q3; 24Q3	4;53
智商：2Q2	4
生命：27Q2	60
維生器具：17Q1	38
亂丟垃圾：17Q2	38
記憶：23Q3	51
智力障礙：23Q1	51
自然：27Q1	60
自然保育：7Q2	15
天生與後天：11Q1; 33Q3	25;72
核能：6Q1	12
肥胖：28Q2	62
器官交易：19Q2	42
器官移植：24Q1	52
孤兒：9Q1	19
貧窮：7Q2	15
隱私：2Q3; 31Q1	4;67-68
精神矯正：11Q4; 22Q4	25;48
懲罰：23Q1	51
風險：21Q4; 32Q1; 32Q2; 39Q1	46;70;70;84
隔離：29Q2	64
SARS：29Q2	64
性別選擇：1Q4	2
抽菸：21Q6	46

運動：21Q4 46

幹細胞研究：10Q1 20

污名化：11Q3; 33Q4 25;72

代理懷孕：5Q2; 24Q2; 30Q2 11;52;66

永續發展：15Q1 33

傳統藥物：24Q3 53

運輸（亦見於汽車）：28Q1 62

講實話：6Q2; 14Q2; 22Q2; 25Q1; 34Q2; 37Q1 13;31;48;55;74;79

意料外懷孕：23Q2; 39Q1 51;84

價值觀：16Q1 36

美白霜：5Q3 11

改善世界：5Q1 11

動物園：19Q1; 22Q1 42;48