



領航小魔法

玩具歷險樂園 深度遊

領航魔法

經驗分享

在「勝出」等於好、着重競爭的社會，讓學生思考「勝敗」以外的「多贏」

「音樂椅」是人人也玩過的玩意，大家也想勝出，但可曾想過輸掉的人的感受？遊戲的規則，很多時都是有利某些人、不利某些人的（例如反應慢、本身不喜歡競爭的人就比較難在「音樂椅」中勝出）。如果平等對待不同的人，是不是可以有「非排他性」的遊戲？

可是，老師也不必完全否定競爭性遊戲，也可以跟學生討論這些遊戲的好處，在共融的大前提下，請學生思考這些競爭是不是人人平等？有沒有方法改變玩法，照顧不同的人？

鼓勵學生以正面的好奇心、想像力、同理心和尊重，拓闊關懷的圈子

身處的環境同質性比較高，對跟自己不同的人的認識自然較少。「全世界的人」請學生放眼不同文化、宗教、能力、興趣的人，建立世界之大，不同的人應該被接納和尊重的態度。

特別一提是對「不同能力」的處理，過往一些標籤，如「殘障」有負面的意味，現在有更進步的說法（如「不同能力」），讓我們更中性地對待不同族群。同樣的道理，也用於種族，例如「西方人」是比「鬼佬」更禮貌的用語。老師可從用詞開始，建立學生的共融價值觀。



領航小魔法

玩具歷險樂園 深度遊

領航魔法

經驗分享

讓學生天馬行空地想像，容許個人差異，本身就是尊重多元的表現

有位學生在「我的小伙伴」創作了「Hip Hop old lady」，另一位設計的「板塊移動」玩具，讓人連在一線玩共融遊戲。老師不必以常理判斷這些天馬行空的想法，可以由學生自由發揮，示範接受不同事物的開放態度。

對於學習的細節，有些學生可能有不同的需要，例如曾經有非華語學生想不到玩具的中／英文名字，老師就鼓勵她以本身的母語表達，並教其他同學這個詞語，促成學習不同文化的機會；也曾有學生不喜歡觸摸泥膠，老師就讓他剪紙，同樣也可以達致學習目標。

視覺表達能突破文字，善用物料的特長，讓不同能力的學生發揮

在設計玩具的環節，我們選擇了泥膠，學生就算不擅文字或繪圖，也可以在遊玩中表達自己的想法。同時，泥膠可以重覆塑造，老師可以利用這個特質，透過對話，讓學生改善玩具的設計。

另外，雖然活動以視覺呈現，老師不用拘泥傳統美醜，重點是學生的探索和表達，以及創作過程中的對話。