



社會進步

「貧」行世界 「窮」極人生



設計者

桃園市永豐高中(國中部) 胡傑揚

台北市濱江國中 李牧潔



國際教育課程主題

全球議題

- (一)合作與競爭：國際援助、國際關係、國際經濟競爭
- (二)正義與人權：人權、飢餓與貧窮
- (三)環境與永續：環境惡化、自然資源的使用

文化學習

- (一)文化面向：階級
- (二)文化多樣性：文化共通性與差異性、認同

國際關聯

- (一)全球化：全球化的現象、全球化的影響、世界觀
- (二)時間關聯：過去~現在~未來
- (三)空間關聯：個人--國家公民--世界公民
- (四)議題關聯：相互依賴性、因果關係



永續發展目標



學習階段

國中三年級



融入領域/類科

社會領域、科技領域



教學時數

10 節課
共 450 分鐘

SDGs目標

目標一：消除各地一切形式的貧窮

1.3 對所有的人，包括底層的人，實施適合國家的社會保護制度措施，到了西元 2030 年，範圍涵蓋貧窮與弱勢族群。

目標八：促進包容且永續的經濟成長，達到全面且生產力的就業，讓每一個人都有一份好工作

8.7 採取立即且有效的措施，以禁止與消除最糟形式的童工，消除受壓迫的勞工；在西元2025年以前，終結各種形式的童工，包括童兵的招募使用。

8.8 保護勞工的權益，促進工作環境的安全，包括遷徙性勞工，尤其是婦女以及實行危險工作的勞工。

目標十：減少國內及國家間不平等

10.3 確保機會平等，減少不平等，作法包括消除歧視的法律、政策及實務作法，並促進適當的立法、政策與行動。

10.4 採用適當的政策，尤其是財政、薪資與社會保護政策，並漸進實現進一步的平等。

目標十二：確保永續的消費與生產模式

12.5 在西元 2030 年以前，透過預防、減量、回收與再使用大幅減少廢棄物的產生。

12.6 鼓勵企業採取可永續發展的工商作法，尤其是大規模與跨國公司，並將永續性資訊納入他們的報告週期中。

12.8 在西元 2030 年以前，確保每個地方的人都有永續發展的有關資訊與意識，以及跟大自然和諧共處的生活方式。

目標十六：促進和平且包容的社會，以落實永續發展；提供司法管道給所有人；在所有的階層建立有效的、負責的且包容的制度

16.6 在所有的階層發展有效的、負責的且透明的制度。

16.7 確保各個階層的決策回應民意，是包容的、參與的且具有代表性。

16.8 擴大及強化開發中國家參與全球管理制度。

設計理念

《教育基本法》第2條指出：「教育之目的在促進人民對基本人權之尊重，及對不同族群、文化之了解與關懷。」深根在國中教育現場的我們，隨著教學經驗的累積逐漸意識到「小至學校班級霸凌，大至國際種族衝突，只要這世界上有漠視、歧視，就有人權問題產生」。因此，這些年來的教育信念，多期待透過課程設計與教學實施，讓學生們能認識教科書外的世界面貌，讓學生透過覺察、體驗、行動與省思等方式，進而培養國中學生對於不同人物的尊重與同理。

「國際教育」的意義，不應只是學習外語、體驗國外風土民情、學習先進國家科技文化等，甚至將目光侷限於歐美先進國家之中。我們認為國際教育更應是培養學生認識國際局勢並看見國際社會中的不平等，進而同理與尊重差異，甚至願意付出行動讓國際社會更加的美好。

這個社會不斷的教導我們如何成功，什麼是成功，傳播媒體常報導成功人士總是咬緊牙關的發奮圖強，歷經千辛萬苦最後總算事業有成，似乎只要肯努力就會成功。但這卻忽略了整個社會結構的不平等，甚至讓多數學生形塑「那個人貧窮，是因為他本身不努力」的迷思。整個社會對於貧窮人士的付出不但視而不見，反而還帶著一種嘲諷、鄙視的心態去看他們。部分學生崇尚名牌，揮霍無度，帶頭欺負貧窮學生的情事，也在國中校園中時有耳聞。

由此，我們以「『貧』行世界·『窮』極人生」為名，連結聯合國「永續發展目標」(Sustainable Development Goals, SDGs) 中的「終結貧窮」、「良好工作及經濟成長」、「消弭不平等」、「負責任的生產與消費循環」、「公平、正義與和平」等目標設計一系列跨領域課程，由學生個人經驗出發，擴展到臺灣社會，體認貧窮者的處境，接著擴展到國際社會的環境永續議題，進而達到相互尊重，最終發揮世界公民的角色。

「『貧』行世界·『窮』極人生」跨領域課程發揮「教師專業表現」、重視「學生學習投入」、落實「學生全面發展」、傳遞「師生真情互動」為有效教學的課室圖像。而介入的策略包含營造班級討論氣氛、善用E化科技媒材、適切多元教學方法、表現具體學習成果等等。在師生對話的教室中，達到「自發」、「互動」、「共好」的願景。簡言之，本教學設計的特色如下：

一、跨領域的主題教學設計：

在國中學習階段中，與其他學習領域相比社會領域的學習內容算是與「貧窮人權」和「經濟與永續」議題較為相關。在國一的公民課程會探討「社會福利」與「社會正義」；國二公民課程提到「基本人權」與「童工」的相關概念；國三公民課程則會思考「經濟與永續」、「全球關聯」等概念，地理課程則會探討「區域經濟的不平等」等概念，由此可見國中生對於貧窮議題的概念是十分地破碎與雜亂。再加上，國中的教學，受到教學進度與升學考試的壓力下，往往易流於知識面的傳輸，而忽略了態度面與能力面的培養，讓學生形成考試高分但公民參與面向卻不及格的公民。

基於上述背景，本教學為社會領域與科技領域跨領域進行主題教學，國中三年級學生為教學主體，針對「貧窮」議題，設計8個單元共10節課的跨領域主題教學。先透過社會領域的教學，讓學生體驗貧窮、理解貧窮，進而同理並尊重弱勢的貧窮階級；再透過科技領域的教學，引導學生利用科技輔助進行公民行動方案的設計思考，培養學生溝通、行銷、設計等可以帶走的核心能力。

二、素養導向的教學與評量：

由於教學的主體為國三學生，他們大多對於基本人權、貧窮、經濟永續具有基本的認識，因此在教學上不以傳遞認知知識為目的，而是結合十二年國教素養導向的課程教學，強調「整合知識、技能與態度」、「情境化、脈絡化的學習」、重視「學習歷程、方法及策略」、「實踐力行的表現」等原則，透過分組合作學習、焦點討論法(ORID)、4F拼圖反思法、議題式遊戲教學、體驗教學、公民行動方案的設計思考等公民行動取向的教學模式。

並透過分組活動競賽、高層次紙筆測驗、實作評量、口語評量、小組發表等多元化的評量方式提升學生的學習動機，讓學生更樂於參與課程，增加學生的學習成效。

三、遊戲體驗的教學設計：

為了讓學生能更融入情境中，我們採用了「遊戲體驗的教學設計」，舉行「貧窮者聯盟高峰會」探討快時尚議題；並自製「人生大富翁」桌遊探索城市發展的貧窮現象；「我們與窮的距離」體驗貧窮兒童赤腳生活的日常。透過遊戲，學生們的情緒得以融入角色中，更加深體會真實世界的階級差異與貧窮人物的無奈與哀愁。讓學生對於貧窮議題有更完整的感觸，並期待他們能發揮行動，讓臺灣與世界更加美好完善。各單元活動設計理念，大致說明如下：

單元一與單元二從學生的生活經驗出發，透過課程活動的設計，讓學生感受到臺灣社會的階級差異。單元一「生存以上生活以下」為兩節連排課程，透過兩個小遊戲的體驗，讓學生「覺察」階級差異不平等的現象，省思自我對於貧窮的看法。單元二為「人生大富翁」課程，透過教師自製的桌遊，讓學生探索城市發展的社會現象，搭配單元一做工的人課後閱讀，同學們更可以深入體會底層小人物的甘苦，培養人文關懷，進而更加「尊重」他們。

單元三與單元四整合學生在社會領域的學習歷程，探究世界貧窮議題。單元三「當我們窮在一起」則是透過「公民咖啡館」與「拼圖學習法」形式，讓學生「認識」童工、不公平貿易、貧窮旅遊、快時尚、糧食分配不均等議題。單元四「貧窮者聯盟高峰會」為兩節連排課程，採用「議題式遊戲教學法」，模擬國際高峰會的形式，讓學生依照不同的角色身分進行談判與「理解」，設法達成共識尋求遊戲勝利。

單元五至單元八透過「舊鞋救命」活動，讓學生具體實踐公民行動。單元五「我們與窮的距離」透過遊戲讓學生「體驗」貧窮兒童赤腳取水的辛苦過程，除了讓學生同理貧童，更希望他們體會水資源的得來不易，進而珍惜。單元六「與窮同行」則是期待學生發揮公民行動，結合「舊鞋救命」活動，讓學生透過設計思考「創發」他們的行動方案。單元七「救命總動員」讓學生的設計思考方案具體「實踐」，進行企畫行銷宣傳。單元八「晚安貧窮人」則是本系列「『貧』行世界·『窮』極人生」的最後一堂課，讓學生針對行動方案與本系列課程進行「反思」，期待他們未來能發揮世界公民的積極角色，讓臺灣與世界更加美好完善。

期望學生能將本教案所觸發的核心素養（尊重、理解、實踐、反思），具體在生活中實踐，以形塑現代公民的好品格，達成國際教育的目的。

設計理念

國際教育 能力指標

- 1-2-2具備國際視野的國家意識。
- 2-2-1瞭解我國與全球議題之關連性。
- 2-3-1具備探究全球議題之關連性的能力
- 3-2-1檢視個人在全球競爭與合作中可以扮演的角色。
- 3-2-3察覺偏見與歧視對全球競合之影響。
- 4-1-2瞭解並體會國際弱勢者的現象與處境。
- 4-2-1瞭解全球永續發展之理念並落實於日常生活中。
- 4-2-2尊重與維護不同文化群體的人權與尊嚴。
- 4-3-3發展解決全球議題方案與評價行動的能力。

學習目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. 了解貧窮的現象，明白貧窮現象對於個人、社會、國家與世界所造成的影響。 2. 體會貧窮並非出自於個人的不努力，而是整個社會經濟結構的不平等而導致的結果，進而同理貧窮現象，培養尊重人權的態度，持續深化人權的價值。 3. 在面臨不公義的事情時，懂得運用適當的方法伸張權益，並能為了公平正義而行動。 4. 參與課程討論，分享自我經驗，參與活動體驗，進行理性思辨，展現團隊合作的精神完成公民行動方案等活動。
探究與行動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 透過戶外體驗遊戲，同理貧窮兒童的處境，並以自身能力許可範圍，採取行動改善貧窮者境遇，以期消除貧窮。 2. 當面臨生活困境時，能盡到世界公民的責任與義務，來保障自身或他人權益，並於高峰會活動中，設身處地思考不同身分的兩難，達成公平正義的共識。 3. 運用溝通表達力，展現團隊合作的精神，完成小組發表及公民行動方案。

壹、教學活動架構



*備註：隨著每單元的箭頭遞減，代表著世界上的貧窮日益削減。

單元1~單元2
奠基生活經驗
感受臺灣階級差異

單元3~單元4
整合學習歷程
探究世界貧窮議題

單元5~單元8
實踐公民行動
發揮世界公民責任

貳、教學活動

活動一：生存以上生活以下（共90分鐘）

（一）準備活動

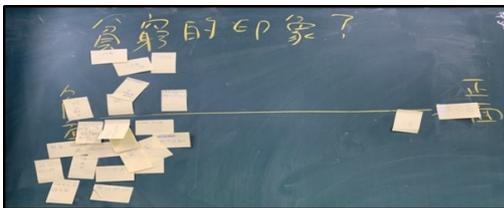
1. 教師提醒學生注意事項：
各位同學，老師等下要播放「五月天」的一首歌曲，請你們仔細聆聽，並留意歌詞的內容與含意。
2. 教師播放五月天「生存以上生活以下」MV。



歌曲簡介：

「終於我的生命只剩生存 活著只會呼吸吃飯喝水的生活...」這首歌道出各種職業定律般的一天工作生活。聽完之後，除了感受到五月天對生活和生存的觀察，心中也不禁泛起疑問：我要的是殘喘的生存？還是快樂的生活？

3. 教師引導學生思考：
 - 1) 這首歌曲的歌名是？
 - 2) 這首歌曲歌名的含意是？
 - 3) 為何會出現「生存以上生活以下」的現象呢？
 - 4) 貧窮是一種「生存以上生活以下」的狀況嗎？
 - 5) 什麼是貧窮？
4. 教師發放便利貼，請每位同學在便利貼上寫下對於「貧窮」的看法。
5. 教師請同學將便利貼貼於黑板上正負數線的對應位置。



6. 教師請同學分享便利貼內容，並引導學生思考：
這個社會不斷的教導我們如何成功，傳播媒體常報導成功人士總是咬緊牙關的發奮圖強，歷經千辛萬苦最後總算事業有成，似乎只要肯努力就會成功。所以那個人貧窮，是因為他本身不努力嗎？我們貧窮是因為我們不努力嗎？

（二）發展活動

活動一：乒乓球的挑戰

1. 教師說明遊戲規則：
 - 1) 教師在教室前方放一個籃子，每人發下一顆乒乓球。
 - 2) 請同學在不移動座位，瞄準前方籃子，丟進即為利。
2. 學生進行「乒乓球的挑戰」活動。
3. 教師引導小組成員分享遊戲中的感受與想法。

活動二：公平遊戲(改編自中央大學經濟系鄭保志教授)

1. 教師說明遊戲規則，依序進行五回合遊戲。每回合皆會有一半的同學為贏家、一半的同學為輸家。
 - 1) 先分配再抽牌
 - A. 遊戲主題：抽牌比大小
 - B. 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
 - C. 每位參賽者抽出一張撲克牌
 - D. 抽中大點數牌的是贏家，小點數牌的是輸家
 - E. 猜拳後採用猜贏者的方案來分配遊戲點數
 - 2) 先抽牌再分配
 - A. 遊戲主題：抽牌比大小
 - B. 每位參賽者抽出一張撲克牌
 - C. 抽中大點數牌的是贏家，小點數牌的是輸家
 - D. 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
 - E. 猜拳後採用猜贏者的方案來分配遊戲點數
 - 3) 先分配再測驗
 - A. 遊戲主題：某種能力測驗，兩分鐘內比賽答題數
 - B. 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
 - C. 每位參賽者開始解題，結束後由老師記錄答對數
 - D. 答對題數多的是贏家，少的是輸家
 - E. 根據輸贏結果及參賽者自己所提出的提案，來決定得到多少遊戲點數
 - 4) 先測驗再分配
 - A. 遊戲主題：某種能力測驗，兩分鐘內比賽答題數
 - B. 每位參賽者開始解題，結束後由老師記錄答對數
 - C. 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
 - D. 答對題數多的是贏家，少的是輸家
 - E. 根據輸贏結果及參賽者的提案，決定得到多少點數
 - 5) 老天鵝登場
 - A. 老天鵝登
 - B. 選出全班目前前五名高分者
 - C. 為保障全班和諧性，減少點數差距，老天鵝將前五名者的點數乘上三分之二。

2. 教師播放「只要贏得比賽就有 100 美元，看美國老師如何教育學生」影片。



影片簡介：

美國的一堂體育課，老師說只要贏得跑步比賽就有 100 美元，是黑人基因能令他取得第一名嗎？還是刻苦訓練的人呢？都不是……在看似同一起跑線上，每個人的人生卻完全不同，老師給學生上了很好的一課。

3. 教師引導學生思考，並進行討論。

(1) 先提案和後提案的差異？

若生活中大家都以自身條件做考量容易達成共識嗎？

(2) 運氣和努力哪個較有價值？

不努力的人就沒有資格享有任何權益嗎？

(3) 家庭條件不同，資源差異大，政府應有何作為嗎？

4. 教師發放小組討論單，採焦點討論(ORID)，學生進行討論。

(1) Objective 觀：活動中觀察到什麼？

(2) Reflective 感：活動中曾出現哪些感受？

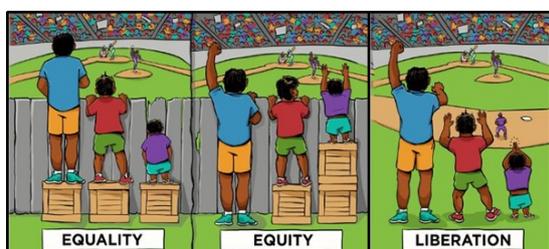
(3) Interpretive 意：老天鵝在現實世界中可能代表？

(4) Decisional 行：這個活動可以提醒你未來人生規劃？

5. 學生分享答案

6. 教師進行回饋與小結

(1) 教師分享平等、正義、自由的球場圖片。教師讓學生討論「形式平等」與「實質平等」的差異？除了這兩種之外，有沒有其他的選擇權呢？



(2) 教師介紹貧窮線：

貧窮線計算方法	
機構	計算方法
香港扶貧委員會	住戶入息中位數的 50%
樂施會	住戶符合基本均衡營養的膳食開支
英國普查局	住戶的基本食物開支
臺灣衛生福利部	最近一年平均每人可支配所得中位數的 60%
英國「兒童貧窮法」	入息中位數的 60%
世界銀行	按購買力平價計算，一人一天 1.9 美元(約 15 港元)

貧窮線或貧困線，各國的界定標準可能有所不同。基本上，貧窮線是指為了滿足生活標準所需的最低收入水平，人民基本收入未達貧窮線，即為赤貧

- (3) 教師分享巴菲特「卵巢樂透理論」並探家庭階級差異：

想像有位孕婦懷著一對同卵雙胞胎，這對雙胞胎一樣聰明、有活力。突然間，有個仙女飛來表示：『他們其中之一會在美國長大，另一位則會在孟加拉長大。在孟加拉長大的那位，日後將不必繳稅。』你願意奉獻未來收入的多少比例，好成為在美國出世的那個？』巴菲特稱這種情況為「卵巢樂透」。

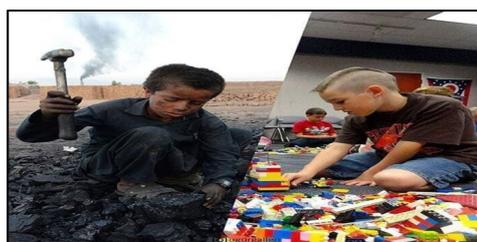
我們都願意「贈與」收入的很高一部分，藉以換取心目中的理想國度長大。如果一流出身這麼值錢，顯然它也應該對我們的成功造成影響。

卵巢樂透並非只停留在出身國度這個層次上。你並不只是出生於某個特定的國家，還出生於某個特定的地區、家庭。這一切都不是你所能夠控制的。你罹患疾病，遭受(或逃過)命運的打擊，你完全無須為此負責。你鑽進一連串的角色裡，並且做了選擇，根據什麼標準呢？

(三)、統整活動：

1. 教師分享臉書粉絲專頁《From the other side》照片。

我們之所以過的還不錯，其實不是因為我們很努力；而是我們很幸運，出生在正確的地方。



2. 教師發放課後閱讀學習單：

教師改寫林立青(2017)《做工的人》一書部分內容，設計成學習單，加深學習深度與廣度。

- 1) Objective 觀：看完文章，哪些文字讓你較有印象？
- 2) Reflective 感：你對這些勞工故事有什麼想法？
- 3) Interpretive 意：我們常以經濟條件去評斷一個人，為何社會大眾會出現對於這些勞動者的刻板印象？
- 4) Decisional 行：你可以做什麼改變，翻轉大眾對於這些勞動者的看法？(例如：努力也是值得尊重的)

3. 教師告知同學，會考後將舉辦「貧窮攝影展」，這是一份自主參加的課後作業，歡迎同學踴躍參加。

活動二：人生大富翁（共45分鐘）

（一）準備活動

1. 教師說明「人生大富翁」桌遊遊戲規則：
 1. 人數：5-8 個人一組，每人扮演不同角色。
 2. 關卡：5 道關卡，分別代表一日生活的不同階段，老師一一朗讀情境，玩家會有不同任務要執行並和同組分享。
 3. 學習單：每人拿到一張學習單，紀錄遊戲過程。

（二）發展活動

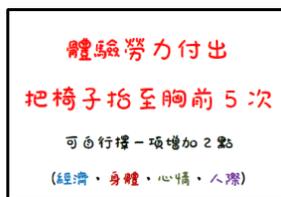
1. 各組準備道具，每人抽取一張角色卡，每個角色的各項數值（經濟狀況、身體健康、心情狀態、人際關係）起始點不同。



角色卡分別為：

經營不善企業老闆、日曬雨淋舉牌工、資源回收拾荒者、努力搬運工地粗工、非法捕撈遠洋漁工、廟會繞境抬轎工、超時加班工程師、半工半讀高中生。

2. 教師說明命運牌的使用規則(一人僅限使用一次)：
 - 1) 使用說明：如果有任何一項的數值已經到了 1 或 2，可以使用該角色相對應的命運牌。數值到了骷髏頭代表該項已失去生命力，不得使用命運牌。每關卡結束，詢問是否有人需使用命運牌。



2) 命運牌分別為：

- A. 經營不善企業老闆-體驗無家者，躲桌子 10 秒
- B. 日曬雨淋舉牌工-體驗勞力付出，把椅子抬至胸前 5 次
- C. 資源回收拾荒者-找出 3 樣可回收物品進行整理
- D. 努力搬運工地粗工-體驗勞力付出，椅子抬至胸前 5 次
- E. 非法捕撈遠洋漁工-體驗無家者，躲桌子 10 秒

F. 廟會繞境抬轎工-體驗勞力付出，把椅子抬至胸前 5 次

G. 超時加班工程師-消耗腦力，用英文自我介紹 3 句話

H. 半工半讀高中生-消耗腦力，用英文自我介紹 3 句話

3. 學生進行第一關活動：體能訓練
 - 1) 情境說明：準備進入職場了，但需證明你的體能，足夠勝任這份工作...
 - 2) 請每個人開合跳 20 下，並請見證人簽名。
4. 學生進行第二關活動：工作卡
 - 1) 情境說明：早上 4 點鐘，必須起床做準備了！工作總會遇到許多適應上的困難，而究竟會遇到哪些困難呢？
 - 2) 請每個人抽取一張工作卡，接著移動至相對應的數字。每個項目的數字不能超出格子。



工作卡內容如下：

被上頭指責遭扣薪、工作出意外受傷、表現好加薪、工作壓力大、沒工作機會、加班、高溫酷暑、寒流來襲。

5. 學生進行第三關活動：娛樂卡
 - 1) 情境說明：工作了半天，到了中午 12 點，終於可以休息了！
 - 2) 請每個人抽取一張娛樂卡，接著移動至相對應的數字。每個項目的數字不能超出格子。



娛樂卡內容如下：

樂透中獎、抽菸喝酒、賭博、批評時政、參加宗教活動、小吃店 K 歌、獨自散步發呆、閒話家常。

6. 學生進行第四關：交通卡
 - 1) 情境說明：該吃晚餐了！但如何選擇代步工具去用餐呢...
 - 2) 請每個人抽取一張交通卡，接著移動至相對應的數字。

每個項目的數字不能超出格子。

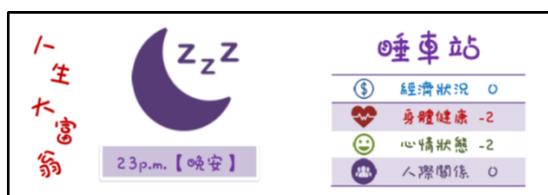


交通卡內容如下：

走路、騎單車、騎摩托車、開車、搭便車、無照駕駛、酒駕、搭公車。

7. 學生進行第五關活動：晚安卡

- (1)情境說明：工作了整天，終於可以下班了！但是要住哪呢...
- (2)請每個人抽取一張晚安卡，接著移動至相對應的數字。
每個項目的數字不能超出格子。



晚安卡內容如下：

睡公園、睡車站、睡陽台、睡套房、睡親友家、睡自己家、睡旅舍、不睡覺

8. 公布故事結局

- 1)經濟狀況(骷髏)：亡命之徒 →入獄。
- 2)身體健康(骷髏)：病魔纏身 →病逝。
- 3)心情狀態(骷髏)：鬱鬱寡歡 →自殘。
- 4)人際關係(骷髏)：孤苦無依→發瘋。
- 5)各項數值皆未達骷髏：苟且度日。

(三)、統整活動

1. 教師引導反思：

從上堂課「做工的人」的課後閱讀，到今日的「人生大富翁」桌遊，讓我們可以體會底層人物對於生活的無奈。換個角度思考，這是你的人生嗎？你要你的人生如此嗎？

2. 教師發放學習單，採用 4F 拼圖反思法，學生進行討論。

- 1)事實 Facts：請寫下遊戲中最令你印象深刻的畫面？
- 2)感受 Feelings：為什麼這個畫面讓你印象深刻？
- 3)發現 Findings：遊戲中你或其他人是否使用到命運牌？
- 4)將來 Future：你掌握著自己未來人生的選擇權嗎？

3. 教師提問：為何會出現貧窮的現象？原因是？請同學以自身出發，從五個層面去思考。

- 1)個人-後天的不努力？天生的智力或身體上的差異？

2)家庭-含著金湯匙的身世？職業、階級製？

3)社會-普遍的刻板印象？歧視？

4)國家-制度的不完善？不平等的待遇？

5)世界-貿易不平等？糧食分配不均？

4. 教師小結：貧窮不代表不積極、不努力、偷懶，請同學反思貧窮者是否擁有足夠資源、機會、支援呢？下一節課【當我們窮在一起】，將更進一步討論世界正面臨的貧窮議題，期待同學能思索貧窮的現象、成因與解決方式。

活動三：當我們窮在一起（共45分鐘）

(一) 準備活動

1. 教師將全班分為五組，以利課程的進行。
2. 教師介紹今日課程並介紹跑桌方式：
3. 前兩次的課程，我們主要在討論臺灣社會階級的不平等所造成的貧窮現象，而今日的課程我們要以「公民咖啡館」的形式來探討「世界的貧窮議題」。
4. 教師發下文章讓學生閱讀，引導學生思考。

(二) 發展活動

1. 教師說明活動任務：

1)各組探討的議題與文章說明如下：

- A. 童工議題-甜蜜背後的苦澀滋味
《巧克力的黑暗面》。
- B. 不公平貿易議題-樂施會：滅貧之路—
在不公平的土壤上長出了公平貿易。
- C. 貧窮旅遊議題-參觀貧民窟不好嗎？「貧窮旅遊」的思考與爭議。
- D. 快時尚議題-穿一次就想丟？快時尚沒有告訴你的殘酷真相。
- E. 糧食分配不均議題-如果我們開始改變，將有機會餵飽全世界。

2. 各組同學先行完成各自的閱讀單，小組進行討論。

3. 學生進行跑桌，與其他組別分享各自的貧窮議題。

(三)、統整活動

1. 教師指導學生完成學習單：

- 1)三句話簡述自己負責的貧窮議題。
- 2)提出三項改善此貧窮議題的具體可行作為。
- 3)寫出印象最深刻的議題，並寫下三句相關內容。
- 4)組內討論及跑桌過程，自評、互評。

2. 教師引導反思：

上一節課【人生大富翁】透過桌遊，讓同學了解生活中常見各種職業，可能會面臨到的生活困境，而這節課【當我們窮在一起】更是把眼光放遠，去了解國際上、各國間存在的各項貧窮議題，並希望同學能思考改善貧窮的方式。

在【人生大富翁】桌遊體驗後，同學以個人、家庭、社會、國家、世界等層面去思索形成貧窮現象的成因，而在這堂課【當我們窮在一起】亦能從這幾個層面去思考各貧窮議題可能解決的方式。

其實貧窮是個很廣泛的觀念，沒有絕對的定義，通常是形容個人面臨資源短缺，生活非常困難，難以達到最低生活水準。

形成貧窮背後的原因，很大一部分來自國際貿易的分工不均，全世界前幾大富國佔有的資源、財富遠遠大過於貧國，1%富人甚至擁有全球40%的財產，此貧富差距議題與貿易不平等、資源分配不均等概念相關。

在下一節課【貧窮者聯盟高峰會】，你們會對國際貧窮議題有更深入地了解，會以今天的「快時尚議題」，進行更深入的探討，以及透過情境化討論，從中同理會面臨到的兩難狀況。

活動四：貧窮者聯盟高峰會（共90分鐘）

（一）準備活動

1. 教師宣布今日課程任務—貧窮者聯盟高峰會：今天的課程，我們要玩遊戲喔！模擬國際間召開高峰會的形式，來探討貧窮議題。請同學們要投入你的角色喔！
2. 教師播放投影片，同學思考「平價品牌」帶來什麼問題？
3. 教師播放「現代血汗工廠實錄」影片，讓學生對此議題有基本的認識。
4. 教師詢問「快時尚議題」可能和哪些人或組織有關？
5. 教師發下「貧窮者聯盟高峰會」的角色卡(簡孟國政府、檢盟國勞工、B&G企業、NGO、TW消費者)，每位同學隨意領取一張，代表等會活動中所擔任的角色。

B.G企業

TW消費者

柬孟國
勞工

柬孟國
政府

NGO

6. 同學依所領取的角色卡集中入座，相同角色的集中在一桌。

（二）發展活動

1. 教師介紹並說明「貧窮者聯盟高峰會」的進行方式。
2. 教師發下「閱讀單」，請同學閱讀文本，並請各組留意過關條件與基本立場。
3. 教師發下「討論單」，請同學搭配討論單來操作，讓彼此的討論更聚焦。

4. 學生進行第一階段的「貧窮者聯盟高峰會」
 - 1) 內政時間：學生內部討論策略，思考解決方案。
 - 2) 外交時間：學生各方尋求協商，共謀合作共識。
 - 3) 宣言時間：學生各方公開宣言，確認彼此意向。
 - 4) 判定時間：教師判定危機進度，釐清各方狀況。
5. 學生進行第二階段的「貧窮者聯盟高峰會」。
 - 1) 內政時間：學生內部討論策略，思考解決方案。
 - 2) 外交時間：學生各方尋求協商，共謀合作共識。
 - 3) 宣言時間：學生各方公開宣言，確認彼此意向。
 - 4) 判定時間：教師判定危機進度，釐清各方狀況。
6. 教師請同學檢視過關條件，評判各組是否順利過關。
7. 教師宣布活動結束，請同學卸下角色，恢復彼此的友誼。
8. 教師引導學生思考，怎樣的溝通姿態，容易達成共識呢？

（三）、統整活動

1. 教師發放學習單，採用焦點討論法引導學生回想過程進行思考：

快時尚除了帶來勞工剝削的問題外，其實也對環境造成很大的汙染。如何在兼顧利潤、勞動尊嚴、環境永續等層面上，達到平衡，並不是件簡單的事，你們提出很多可行的方案，值得我們來深思。

事實上，剛才你們的活動過程，就呈現了國際局勢上的談判情形。大企業用錢來解決問題、政府剝削貧苦勞工、NGO透過抗議遊說引起社會重視、臺灣消費者似乎都在狀況外，完全不知世界發生了什麼事。

國際社會是個弱肉強食的社會，唯有我們多關心世界脈動，了解國際議題，培養臺灣的軟實力，透過行動協助改善國際社會的現況，臺灣才能得到國際社會的重視。

2. 教師介紹下次的課程：

剛才老師提到為有我們多關心國際局勢，透過行動協助改善國際社會的現況，臺灣才能得到國際社會的重視。因此，我們之後的課程就會以公民行動為出發喔！

活動五：我們與窮的距離（共45分鐘）

（一）準備活動

1. 全班於上課鐘響前在操場旁集合。
2. 將全班分為五組進行體驗競賽。

（二）發展活動

1. 教師說明體驗任務：
為了讓學生體驗非洲無鞋可穿的取水生活，請學生將鞋子、襪子脫掉，各組分別以抽籤方式拿到某項容器，並以赤腳輪替的方式，接力將 30 公尺外的水，裝入該組的盒子內，越滿即為獲勝。
2. 小組討論體驗對策，思考獲勝策略。
3. 學生進行體驗活動。

（三）統整活動

1. 各組拿到一個小白板，討論體驗反思：
 - 1) 事實 Facts：你們這組在體驗活動中印象最深刻的畫面？
 - 2) 感受 Feelings：體驗中感受到哪些情緒？
 - 3) 發現 Findings：透過體驗，你們與貧窮的距離是什麼？對你們目前生活的啟發是什麼？
 - 4) 將來 Future：未來可以採取什麼行動，來改變這樣的貧窮？
2. 各組報告及分享
3. 教師進行課程小結：

你們體驗前，以抽籤分配不同的容器，有些組別拿到優渥的容器因而沾沾自喜，有些組別抽到相對不利的容器抱怨著運氣很差，就如同每個人的人生，會因為種種原因，導致起跑線不同的差異。

但即使有些組別的資源不那麼好，依然是很努力的完成了競賽，也收集了一定的水量，有些組別奮力完成任務結果仍不達預期。

這場體驗，對你們來說是新奇、好玩的，因為我們很少有赤腳的經驗，但我們是走在平穩的水泥地上，在地球的另一個世界，非洲-肯亞很多年齡跟大家一樣大，甚至年齡更小的學生，是沒有一雙鞋的，只能赤腳走在沙地中，忍受著刺痛，甚或疾病。

我們與窮的距離，可能是一雙鞋、一頓飯、一本書，相信大部分的同學，是不需要煩惱自己的下一餐，也能無憂於生活上的日常所需，希望大家好好珍惜自己的那一雙鞋，並記得今天赤腳、不公平的感受，以自身力量去扭轉這樣的現象。

活動六：與窮同行（共45分鐘）

（一）準備活動

1. 教師播放舊鞋救命與非洲沙蚤的相關影片：



2. 教師介紹舊鞋救命組織：

「舊鞋救命」是一個非政府組織，他們所募集的物資會先經過志工整理打包，不適合非洲捐贈的物品將轉送其他慈善組織，其餘所有資源將運送至第三世界國家，並逐步以社會企業形式，改善當地基本生活，以愛來關懷非洲赤貧地區，並以教育，飲水，衛教等方式，逐步建立和諧分享的自立社區。

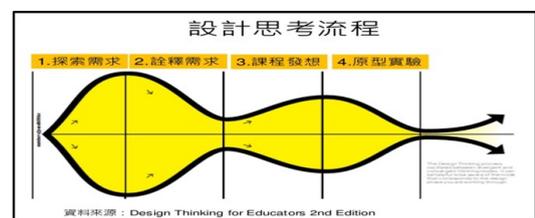
（二）發展活動

1. 教師說明行動方案：

近期，「舊鞋救命」又再次進行鞋子的募捐，他們期待臺灣民眾能發揮愛與關懷，讓非洲民眾有鞋可穿，遠離「沙蚤病」。

因此，我們今天的課程，要請你們構想設計「舊鞋救命」的宣傳行銷方案，讓其他班級的同學知道學校有在進行舊鞋的募捐活動，一起參與募捐行動，幫助非洲的貧童。

2. 教師說明「設計思考」：



- 1.
 - 2.
 - 3.
 - 4.
 - 5.
 - 6.
- 設計思考是一個以人為本的解決問題的方法，透過從人的需求出發，為各種議題尋求創新解決方案，並創造更多的可能性。
3. 教師發下小組學習單，以及各色小便利貼。
 4. 學生運用設計思考流程，討論如何宣傳舊鞋救命活動。
 - 1) 階段一-探究問題：宣傳活動前，要先思考哪些問題?(4W1H)
 - 2) 階段二-解讀問題：關於這些問題，提出可能的具體應對。
 - 3) 階段三-活動發想：可發起什麼活動，或運用什麼方式宣傳?
 - 4) 階段四-反覆測試：我們有個好點子，該怎麼把點子做出來?
 - 5) 階段五-反覆改良：我們又試了不同作法，該怎麼做會更好?

(三) 統整活動

1. 教師統整各組的宣傳計劃。
2. 教師告知下次課程要執行方案，請同學記得攜帶工具：

今天你們都思考了很多可行的方案，不管是透過社群媒體、海報設計等，同學們都有很好的表現，下堂課我們就要將你們設計的方案具體執行，請同學們下次上課記得攜帶所需的工具。

活動七：救命總動員（共45分鐘）

(一) 準備活動

1. 教師檢核上堂課的計畫方案。
2. 學生將宣傳計劃具體化，評估可行策略，以 What、Who、When、How 等作為提示。

(二) 發展活動

1. 各組學生進行宣傳方案的製作。
2. 各組學生透過科技媒體或海報製作，進行宣傳。
3. 各組同學向同學展現宣傳方案的成果。

(三) 統整活動

1. 教師針對學生的表現給予獎勵。
2. 學生填寫小組自評互評表。

活動八：晚安，貧窮人（共45分鐘）

(一) 準備活動

1. 教師告知學生如何整理蒐集到的物資。
2. 學生整理蒐集到的物資。

(二) 發展活動

1. 教師帶領學生檢視此次的行銷方案。
2. 教師引導學生思考舊鞋救命之批判。

老師要告訴大家一件事，目前非洲也有受捐助的國家卻想要立法禁止捐贈行為。大家一定會很訝異怎麼會這樣呢？

原因很簡單，因為只有停止這種「援助」行為，這些國家才有可能開始推展本地製造業，增加就業機會。

送給窮人再多、再好的鞋子，也不會解決讓這些人一開始就沒有鞋子穿的根本問題——「貧窮」。但創造就業機會卻有可能治本。

同學們一定會很失望，那為何老師還要我們設計行銷方案呢？世界上很少會有完美的方案，許多事情都會有它的機會成本，只是我們要想清楚，你這麼做的目的為何？老師認為，增加就業機會不是我們可以輕易做到的，但我們卻可以減少當地民眾得到沙蚤病的機會。

老師並沒有一昧地推崇舊鞋救命的活動，因此老師也才告訴你們舊鞋救命可能會有的問題，讓你們進行思辨。另外，老師也要讓你們知道，不要認為自己年紀小，無法做甚麼改變世界，只要有心，願意行動，就有改變的可能。

3. 教師引導反思：

- 1) 捐鞋完能讓他們脫離貧窮嗎？那為何還要這麼做？
- 2) 除了捐鞋外，你們還可以做什麼？
- 3) 那些 NGO 還可以做什麼？(基礎建設、教育.....)

4. 教師介紹 12 歲加拿大青年柯柏格《解放兒童》，以及 16 歲瑞典女孩桑柏格為氣候罷課事件。1.12 歲加拿大青年魁格·柯柏《解放兒童》

1) 簡介說明：

十二歲的魁格·柯柏格在報紙上讀到一則報導，一個巴基斯坦的小童工，在四歲那年被父母親賣給一家編織工廠，從此每天必須做工，一天編織布毯十二個小時，但一個月的酬勞不到美金一元。這個童工從十歲開始，勇敢站出來抵抗不公義，引起國際矚目，但最後竟然被射殺身亡。這則報導，改變了魁格的人生。

魁格與同學組成一個團體，叫做「解放兒童」，希望能改善世界童工的遭遇。魁格認為，不能再等待大人了，孩子們必須自己為自己爭取生命的自由。於是，他開始聯絡全世界的人權組織，並前往亞洲的南方地區，走訪印度、巴基斯坦、泰國的十幾個城市，親自探訪童工的生活與受剝削的情況。

2) 播放影片：兒童解放兒童 12 歲魁格看新聞發願。



2.16 歲瑞典女孩桑柏格為氣候罷課事件

1) 簡介說明：

2018 年，瑞典迎來了史上最熱的夏天。暑假結束要開學的時候，當時 15 歲的桑柏格決定蹺課，跑到斯德哥爾摩的國會大樓外靜坐，身旁的板上寫著：「為氣候而罷課」，抗議瑞典政府在氣候變遷議題上做得不夠。

她認為，學生長大的速度趕不上氣候變遷的速度，「為什麼要為了會消失的未來讀書？」與其坐在教室內束手無策，不如即刻採取行動。於是，從去年 8 月 20 日一路到 9 月 9 日瑞典大選結束，她每天不上課到瑞典國會外靜坐，之後改成每周五都會罷課，目標讓瑞典每年碳排放量降到 15% 以下。

- 2) 播放影片：15 歲罷課抗暖化瑞典女孩受邀氣候峰會演講



5. 教師引導學生反思：

改變世界不必等你們長大，你們自身現有的能力，其實非常的強大。像是這次的舊鞋救命的宣傳號召，也是一個可以改變世界的公民行動。只要你們有心，願意多方嘗試、具體實踐，世界也會因而改變。

(三) 統整活動

- 教師引導學生填寫學習單：
 - 請簡述你們這組對於「舊鞋救命」的宣傳方式。
 - 宣傳過程中印象最深刻的的事情。
 - 策畫宣傳中，小組的神隊友是誰？他做了什麼貢獻？
 - 在宣傳或課程中，學到了什麼？
 - 除了「舊鞋救命」，還有什麼方式可以改善貧窮問題？
 - 這系列的貧窮課程，對你未來的影響是？
- 教師進行課程總結：

透過這系列-【「貧」行世界·「窮」極人生】課程，同學們對於貧窮的議題更加了解，並付諸行動，展現世界公民應盡的責任與義務，盡自己的一份心力，一起來消除各種形式的貧窮。

或許正如這系列課程的名稱【「貧」行世界·「窮」極人生】，「貧窮」對大家而言是個平行世界，但要記得在你生活之外的某個角落，有些人是窮極了一生，仍觸及不到一般人所認為理所當然的生活。

請將課程後的感觸放在心中，也請記得我們一起完成的公民行動，課程雖然告一段落了，我們可以暫時向貧窮人，道聲晚安，但期許大家學習不是只有在課堂，關心世界也不是三分鐘熱度。

參、學習評量

一、學習目標的評量方式：

學習目標	評量方式
1. 了解貧窮的現象，明白貧窮現象對於個人、社會、國家與世界所造成的影響。	1. 透過【生存以上 生活以下】、【人生大富翁】、【當我們窮在一起】等課程的體驗，進行討論與思辨，了解各項貧窮議題，並透過學習單的填寫思考貧窮現象的成因。
2. 體會貧窮並非出自於個人的不努力，而是整個社會經濟結構的不平等而導致的結果，進而同理貧窮現象，培養尊重人權的態度，持續深化人權的價值。	2. 透過【生存以上 生活以下】、【人生大富翁】、【我們與窮的距離】等課程的體驗，了解社會結構對於個人的影響，並透過學習單的填寫，展現同理貧窮的態度。
3. 在面臨不公義的事情時，懂得運用適當的方法伸張權益，並能為了公平正義而行動。	3. 透過【貧窮者聯盟高峰會】、【與窮同行】、【救命總動員】等課程活動中提出合宜的方案，且在【貧窮者聯盟中高峰會】中，完成各組溝通合作，達成共識。
4. 參與課程討論，分享自我經驗，參與活動體驗，進行理性思辨，展現團隊合作的精神完成公民行動方案等活動。	4. 在【「貧」行世界·「窮」極人生】系列課程中，參與活動體驗，進行理性思辨，且學生能在【救命總動員】中完成行動方案的宣傳。

二、單元活動的評量方式：

單元名稱	評量方式	評量工具
單元一： 生活以上 生存以下	高層次紙筆測驗：學生能積極參與討論與體驗活動，並反思自我對於貧窮的看法。	個人學習單、 課後作業單。
單元二： 人生大富翁	實作評量：學生能積極參與桌遊活動，並完成活動後的省思。	學生學習單。
單元三： 當我們窮在一起	實作評量：學生能積極參與公民咖啡館，針對世界貧窮議題有更深入的了解並完成活動紀錄。	學生學習單。
單元四： 貧窮者聯盟高峰會	實作評量：學生能針對快時尚議題積極參與高峰會活動，尋求解決方案達成共識。	小組討論單、 學生學習單。
單元五： 我們與窮的距離	實作評量：學生能分組合作參與體驗活動，並能完成小組省思。	小白板討論。
單元六： 與窮同行	實作評量：學生能分組合作進行舊鞋救命宣傳活動方案的設計思考。	小組學習單。
單元七： 救命總動員	實作評量：學生能分組合作完成舊鞋救命宣傳行動。	小組學習單、 小組宣傳成果。
單元八： 晚安貧窮人	高層次紙筆測驗：學生能檢視行動方案實施的成效並反思系列課程的學習歷程。 實作評量(加分作業)：學生能完成貧窮攝影展活動，向同學分享所拍攝的照片。	個人學習單。 個人學習單。

三、評量規準

內容 標準	表現標準				
	A	B	C	D	E
內容 標準	能展現世界公民的精神，並在面對經濟、環境、社會不公義的情況時，能發揮正向的行動力，讓貧窮現象得以改善。	能理解貧窮並非個人的不努力，而是社會結構，並當面對不公正的情況時，能知道維護權利的方法。	能知道公平正義的價值與意義，了解改善貧窮的重要。	能了解平等權與生存權是人民的基本權利。	未達 D 級
單元 評分 標準	學生能呈現尊重與同理差異的世界公民精神，當覺察經濟、環境、社會不公義的情況時，願意將尊重、理解、實踐、反思等具體行為實踐於生活中。並能在同儕理性思辨後，付出行動。	學生能體會貧窮議題與對於個人、社會、國家與世界的影響，在面臨不公正的情況時，能主動與同儕討論，提出維護權利的方式。	學生能知道改善貧窮議題的重要性，並能主動與同儕討論與分享自身相關經驗。	學生能捍衛每個人的生存權，平等地對待他人，參與課程，並在同儕協助下完成小隊討論。	未達 D 級

肆、教學省思與建議

一、教學省思：

傳統社會科的教學，在國一的公民課程會探討「社會福利」與「社會正義」；國二公民課程提到「基本人權」與「童工」的相關概念；國三公民課程則會思考「經濟與永續」、「全球關聯」等概念，地理課程則會探討「區域經濟的不平等」等概念，由此可見國中生對於貧窮議題的概念是十分地破碎與雜亂。在課程進度與考試壓力下，教師的授課僅能著重在認知面的教學，對於情意面和能力面的提升，往往心有餘而力不足，學生也多半認為社會科就是「背多分」，造就許多考試高分，但卻又冷漠不關心社會的學生。

「『貧』行世界·『窮』極人生」課程設計有幸可以與「科技領域」進行跨領域的合作，解決了社會領域授課時數不足的問題，讓我們可以逐漸加深加廣去探究社會的真實脈絡與培養理性思考的能力。因此在課程設計上不以傳遞地理或公民等知識為核心，反而側重在培養學生核心素養「自主行動、溝通互動、社會參與等面向。

教學設計以學生經驗出發，透過遊戲體驗、影片欣賞，讓學生藉由探討臺灣社會階級的差異，去思辯公平正義的核心價值，尊重他人；接著由臺灣擴展到世界，讓學生更可了解世界貧窮的議題，達成國際教育的目的；最後則是透過舊鞋救命的公民行動，期望學生實際行動去捍衛人權的普世價值，讓我們生活的世界更加美好。

由於貧窮議題與學生日常生活十分貼近，因此在課堂的實踐中，學生幾乎是全神貫注的融入課程討論，並樂於把自己的經驗分享出來，學生的熱情分享，其實超乎老師在課程安排前的預期。透過分組合作學習，有助於學生之間的想法的溝通交流，這樣的互動討論有時比起教師用傳統制式的教法，更可以培養學生同理心與社會關懷。教師在課後批閱學習單，也發現學生經由討論與思考後的答案，往往令人驚艷，突然覺得原來孩子們長大了。

這份教學設計的完成，要感謝許多先進的協助「玩轉學校」、「中央大學經濟系鄭保志教授」等，給我們的分享與指教，讓教案得以更完善。

透過這一系列的課程設計，不只是學生，教師教導方式及教學態度，也更加與時俱進。面對多元未來，新課綱的挑戰，唯有教師們更用心塑造多元創新的課程，引導學生自發性學習、探索，教師則扮演指引的角色，才能鼓勵學生養成共同合作、學習的精神。

二、教學建議

在【生存以上 生活以下】這堂課，一開始有請學生在便利貼上寫下對貧窮的看法，很明顯地呈現較多負面的印象，可見在課程進行的一開始，學生對於貧窮有些刻板印象，唯便利貼的部分，可以改為迷你白板貼取代，重複使用，減少資源的浪費。另外，乒乓球挑戰的活動，原本是以紙團進行遊戲，但兩位老師共備後，考量到環保，改採可以重複使用的乒乓球進行，亦可增加遊戲趣味性。

學生在【人生大富翁】的桌遊體驗中，皆展現高度投入，平常較常於課堂放空的學生也都積極參與，由此可知遊戲化的課程設計可以幫助每一位學生的學習，在命運牌的使用上，更能了解到不同行業的屬性及可能面臨的困境，從做中學，去體認到階級差異，並滋長同理與尊重的態度。

【當我們窮在一起】這堂課帶領學生認識世界各國皆會面臨到的貧窮議題，過去在社會課本的相關議題內容呈現較為制式化、文字化，透過這樣的分組合作學習，更能與過去的學習經驗連結，具體化地深入討論各議題以及解決辦法。過去課程礙於進度的壓力，較少讓學生有盡情發表想法的空間與時間，透過這樣的課程設計，亦能訓練學生的口語表達能力。

透過【貧窮者聯盟高峰會】讓學生對於國際局勢高峰會的操作有了基本的認識。每個學生都有自己的角色與立場，如果要達成共識，學生必須學習溝通與妥協，強硬堅持有時反而會有反效果。本次操作是採取隨機分組的方式，建議操作時，可讓企業與臺灣消費者給予較大的討論場域，勞工、政府與NGO給予較小的討論場域，學生更可以感受到階級的差異與不平等；並能讓較為較為富有的學生放在被剝削勞工方，這樣學生們更能發揮同理心。另外，由於角色立場的不同，在活動過程中，學生難免會爭吵或衝突，因此老師在活動結束後，一定要進行「卸角」的工作，讓學生可以脫離角色，才不會影響到平日同學間的情誼。

學生時常抱怨許多課程皆是在教室內進行，想要有更多的戶外課程，因應學生需求，設計了【我們與窮的距離】這堂戶外體驗課程，讓學生透過實際的赤腳體驗，去同理貧窮兒童的日常處境。當然也有學生會抱怨為什麼要脫鞋，一開始很排斥赤腳行走，但後來透過說明，在遊戲中，學生們都開心投入體驗。同時也提醒學生，我們只是一堂課的時間赤腳，但對於非洲肯亞的兒童卻是全天赤腳走在沙地，難耐程度遠遠高於學生這堂課走在平穩水泥地的感受。

許多業界的產品設計、教育的課程發展越來越多人推廣設計思考這套流程，於是有了【與窮同行】這堂課，希望能帶領學生使用設計思考的模式去設計一個宣傳活動，小組討論過程中出現許多天馬行空的創意想法，教師沒有阻止，但會從旁適時提醒可行性的考量，並提供一些策略，引導學生能具體化小組的創意想法。

有鑑於現在學生對於手機的使用十分頻繁，但除了娛樂功能，其實他們平日常使用的社群軟體、攝影軟體，亦能做出有意義的行動，於是在【救命總動員】這堂課，請學生運用手機等科技媒材，去完成一項小組宣傳任務，學生平常上課時是不能使用手機的，這堂課結合他們最喜歡的手機，能光明正大的運用手機學習，因而投入程度十分高，唯時間的限制，只能完成一些簡單的宣傳，無法操作較大計劃的影片剪輯，未來有機會或許可以給學生更多時間去進行操作。

最後一堂課【晚安貧窮人】，為整個課程畫下休止符，但課程的結束，並不代表學習的終止，希望為學生種下公平正義的種子，在日後的生活能帶著這份正義之心，去探索世界、關心社會、付諸行動。

伍、教學資源

一、書籍與期刊

林立青 (2017)。做工的人。臺北市：寶瓶。

《親子天下》編輯部、台大創新設計學院、DFC台灣團隊(2017)。設計思考：從教育開始的破框思維。臺北市：親子天下。

魁格·柯柏格 (2000)。解放兒童。臺北市：大塊文化。

二、影片

五月天-生存以上生活以下

https://www.youtube.com/watch?v=yEyPhn7eg_c

只要贏得比賽就有100美元.看美國老師如何教育學生

https://www.youtube.com/watch?v=5DaQIPT__zs

(BBC)現代血汗工廠實錄Dying for a Bargain

<https://www.youtube.com/watch?v=LqwQW964X1o>

步步維艱...八成肯亞童沒鞋穿 任沙蚤寄生啃食雙腳 台灣舊鞋跨海救命！ | 主播 王志郁 | 【大世界新聞】
20180228 | 三立iNEWS

<https://www.youtube.com/watch?v=o3IY6Y6zArU>

兒童解放兒童 12歲魁格看新聞發願 _ 郝廣才在中視20150619

<https://www.youtube.com/watch?v=Sr3ELU7UZgU>

2019.02.02【文茜世界周報】15歲罷課抗暖化 瑞典女孩受邀氣候峰會演講

https://www.youtube.com/watch?time_continue=7&v=1DGFIXnGwaE

三、網站

FLATICON <https://www.flaticon.com/>

玩轉學校 <https://www.pleyschool.org/>

舊鞋救命https://www.step30.org/shoes_for_life/index.php

人生百味<https://medium.com/%E4%BA%BA%E7%94%9F%E7%99%BE%E5%91%B3>

甜蜜背後的苦澀滋味《巧克力的黑暗面》 <https://e-info.org.tw/node/204040>

穿一次就想丟？快時尚沒有告訴你的殘酷真相<https://www.gvm.com.tw/article.html?id=41043>

樂施會：滅貧之路——在不公平的土壤上長出了公平貿易

<https://www.cup.com.hk/2017/10/17/oxfam-international-day-for-the-eradication-of-poverty/>

參觀貧民窟與孤兒院不好嗎？「貧窮旅遊」的思考與爭議

<https://opinion.cw.com.tw/blog/profile/390/article/7570>

臉書粉絲專頁《From the other side》

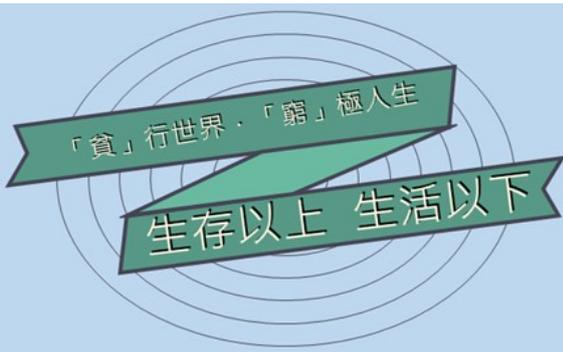
<https://www.facebook.com/fromtheothersidee/photos/>

[pcb.684275698656832/684274925323576/?type=3&theater](https://www.facebook.com/fromtheothersidee/photos/pcb.684275698656832/684274925323576/?type=3&theater)

褚士瑩專欄【阿北私會所】舊鞋救命救非洲？東非國協：盼立法禁止二手衣鞋捐贈

<https://npost.tw/archives/35326>

附件一



貧窮 ?!



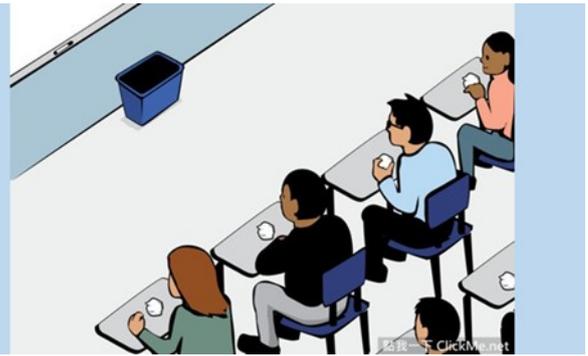
POVERTY



負向



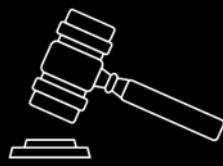
正向



公平 ?!



FAIRNESS



以下遊戲改編自
中央大學經濟系
經濟營
鄭保志教授

遊戲競賽 【第1回合:先分配再抽牌】

- 遊戲主題：抽牌比大小
- 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
- 每位參賽者抽出一張撲克牌
- 抽中大點數牌的是贏家，小點數牌的是輸家
- 猜拳後採用猜贏者的方案來分配遊戲點數

遊戲競賽 【第2回合:先抽牌再分配】

- 遊戲主題：抽牌比大小
- 每位參賽者抽出一張撲克牌
- 抽中大點數牌的是贏家，小點數牌的是輸家
- 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
- 猜拳後採用猜贏者的方案來分配遊戲點數

遊戲競賽 【第3回合:先分配再寫題】

- 遊戲主題：某種能力測驗，兩分鐘內比賽答題數
- 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
- 每位參賽者開始解題，結束後由老師記錄答對數
- 答對題數多的是贏家，少的是輸家
- 根據輸贏結果及參賽者自己所提出的提案，來決定得到多少遊戲點數

遊戲競賽 【第4回合:先寫題再分配】

- 遊戲主題：某種能力測驗，兩分鐘內比賽答題數
- 每位參賽者開始解題，結束後由老師記錄答對數
- 參賽者各自寫下關於遊戲點數的分配提案
- 答對題數多的是贏家，少的是輸家
- 根據輸贏結果及參賽者自己所提出的方案，來決定得到多少遊戲點數

附件一

第5回合: 老天鵝登場!!!

我的老天鵝啊!!



只要贏得比賽就有100美元.看美國老師如何教育學生
https://www.youtube.com/watch?v=5DaQIPT_zs



這場比賽的勝利者

超級比一比

- 先分配 與 後分配 有什麼不同?
- 你的提案有不一樣嗎? 為什麼?
- 現實社會中大家都知道自己的條件, 但如果每個人都只以自己的立場來考慮, 對於如何分配這件事, 容易達成共識嗎?

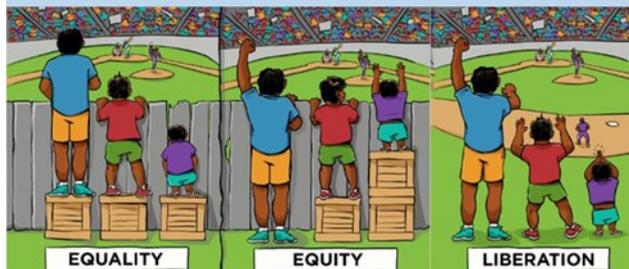


超級比一比

- 抽牌比大小 與 比較答題數 來決定勝負有什麼不同?
- 在兩種競賽中你的提案有不一樣嗎? 為什麼?
- 有些時候機緣 (運氣) 很重要, 但以長期來看, 努力代表更多的價值。一般而言, 我們會同意人們有權保有透過努力而得到的收穫。
- 如果你事先已經知道能力測驗的內容, 會有什麼不同的考慮嗎?

超級比一比

- 老天鵝的存在會讓你的提案改變嗎? 為什麼?
- 老天鵝在現實世界中可能是些什麼?
- 有人啣著金湯匙出生, 有人生在貧困之家, 他們能夠得到的資源多寡可能有很大的差距, 你覺得政府應該做些什麼事嗎?
- 應該做到什麼程度? 讓大家得到完全相同的結果嗎?



想一想, 公平嗎?

- 男女廁所一樣多
- 最認真讀書的同學, 可以吃其他同學便當裡的雞腿
- 小華不認真唸書, 所以不准他到學校上學
- 學校根據學生的能力來分班
- 殘障車位空在那邊卻不能停
- 對於弱勢者的照顧, 會不會反而產生歧視的問題?
- 公平的制度有沒有可能遭到濫用?

結論

- 如果大家都只考慮自己的立場, 這個社會不容易形成共識。
- 設身處地為各種處境的人多想想, 是公平(幸福)社會的重要條件。
- 努力很重要, 但**基本權利**的保障與努力無關。
- 公平原則主張: 應該給先天條件不利的人多一些機會上的保障, 但**不應一味追求結果上的平等**。
- 重分配該如何進行其實很難達成共識

絕對貧窮
Absolute Poverty



指一個人不能達成僅足生存或基本生活需要, 包括食物、水、衣物、住屋、衛生設備、教育與醫療。

相對貧窮
Relative Poverty



以同一地區的整體人口入息、資產和消費支出等作為指標, 把相對較低生活水平者釐訂為貧窮。

貧窮線
Poverty Line



貧 窮 線

附件一

貧窮線計算方法

機構	計算方法
香港扶貧委員會	住戶入息中位數的 50%
樂施會	住戶符合基本均衡營養的膳食開支
美國普查局	住戶的基本食物開支
臺灣衛生福利部	最近一年平均每人可支配所得中位數的 60%
英國「兒童貧窮法」	入息中位數的 60%
世界銀行	按購買力平價計算，一人一天 1.9 美元(約 15 港元)

排名	國家	貧窮人數占總人口數 (%)	調查年份
1	臺灣(Taiwan)	1.51%	2013
2	突尼西亞(Tunisia)	3.80%	2005
3	馬來西亞(Malaysia)	3.80%	2009
4	立陶宛(Lithuania)	4.00%	2008
5	哈薩克(Kazakhstan)	5.3%	2011
6	愛爾蘭(Ireland)	5.50%	2009
7	奧地利(Austria)	6.20%	2012
8	蒙特內哥羅共和國(Montenegro)	6.60%	2010
9	法國(France)	7.80%	2010
10	泰國(Thailand)	7.80%	2010



你只是幸運的
你出生在正確的地方
From the other side.



生存以上 生活以下

班級:_____ 座號:_____ 姓名:_____

一、什麼是貧窮？請寫下對於「貧窮」的看法。

二、丟紙團大作戰！請簡單寫下在遊戲中你的發現或任何想說的話。

三、公平小遊戲

基本規則

1. 任何遊戲都有輸有贏，參賽者請維持平常心。
2. 每個遊戲中表現最好的前50%為贏家，其他為輸家。
3. 如果有平手的情況，將以隨機方式排定順序。
4. 老師將分配遊戲點數給輸贏雙方，分配方案由參賽者提案，並根據遊戲結果來執行。
5. 競賽結束時，將隨機選出 1 位幸運參賽者，可將遊戲總點數 1:1 兌換成平時加分。

遊戲紀錄表【贏家與輸家的分配提案可以是 10:0、9:1、8:2、7:3、6:4 甚至 5:5】

回合	分配提案	勝負結果 (圈選)	最後提案	我拿到的 遊戲點數
1.先分配再抽牌	V.S.	勝 負	V.S.	
2.先抽牌再分配	V.S.	勝 負	V.S.	
3.先分配再寫題	V.S.	勝 負	V.S.	
4.先寫題再分配	V.S.	勝 負	V.S.	
5.我的老天鵝啊				
				總計:

生存以上 生活以下

反思

O 活動過程中我觀察到什麼？

R 活動過程我曾出現哪些感受？

I 老天鵝在現實世界中可能是什麼？

D 這個活動可以提醒我在未來的人生做些什麼樣的規畫？

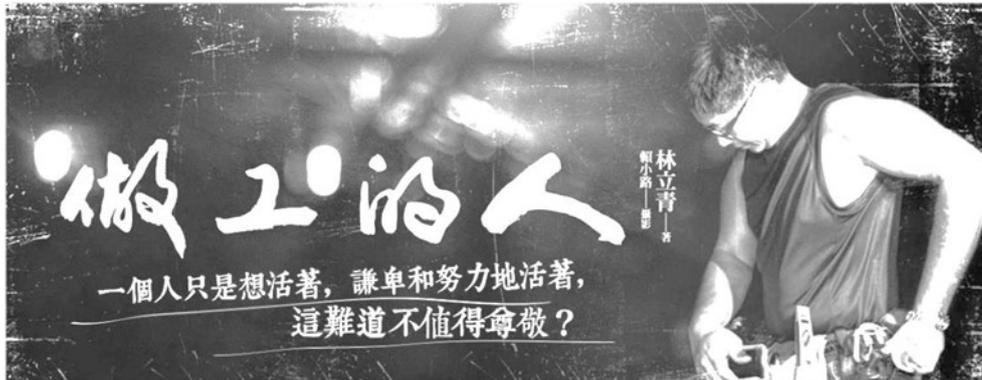
生存以上 生活以下

請閱讀文章，並完成相關提問。

文章來源- 林立青 (2017) 。做工的人。台北市：寶瓶。

班級：_____ 座號：_____

姓名：_____



作者林立青是在工地待十餘年的監工，看遍台灣工地的大小事情，讓讀者去理解鐵圍牆的那一端情況。他述說著一段又一段的故事，是台灣及外籍移工共同發生的事情。底層之下的底層，剝削之中的剝削，他寫出最底層的勞動者，如何在此掙扎求生。

「這社會要求他人有尊嚴活著的，幾乎都是收入穩定的人。
但一個人只是想活著，謙卑和努力地活著，這難道不值得尊敬？」

我們（指監工）往往在施工進度和工人安危下掙扎求生。一方面不希望工期過於緊逼，適度讓施工者至少週日能夠休息，以免工人們勞動過度而倒下；但又苦於工地現場進度常受到不可抗力因素而延後，難以取舍。

那些坐辦公室的高層經營者總拿出一些「多少年以前如何刻苦耐勞」的講古，要求師傅們不要休息，以進度為先。這種嘴巴說兩句話就能壓榨他人勞動、剝削他人的事情是如此容易，上面的這麼說著，要求下面配合，師傅們往往也因為生活壓力而配合，撐到不能再撐為止。

所以，那悶在鞋內的香港腳、胯下的癬片、脖子的濕疣和腋下整片連續濕疹所留下的黑斑，還有變形的手指和隨處傷痕的身體、乾黑的皮膚，以及模糊不清的視力，成了勞力工作者身上共同的印記。

每當工程完工時，便會看到穿西裝坐轎車的人，上台剪綵，朗聲說著如何風雨無阻，如何克服環境，又經過某個有錢有勢的偉大人物精心投入後，終於在這個時間完成，「證明我們的人定勝天！」然後在鼓掌歡呼中，這些如同希臘神話的天神排成一排拍照，接著呼嘯而去。

我則會帶著在這片工地長期清潔環境的雜工前去收拾大人物們的垃圾，分類妥當，等著表演舞台佈展公司的人來把剩下的道具帶走。然後，我會習慣回頭找那些師傅，提著保力達B，坐在不遠處的小吃攤，和終於可以休息的雜工一起，為著工程完工，用保力達B一人敬上一杯。

「如果我們判斷人的標準，是用刻苦，是用勤奮，
是用力爭上游的努力和對於生活的認真，去決定一個人的品格，
那我們不可能看不出來他們值得擁有尊敬。
我們既然知道以一個人的經濟條件去斷定其社會階級以及地位是錯的，
那又為什麼不改變對他們的看法呢？」

生存以上 生活以下

Objective客觀性

看完文章，哪些文字讓你較有印象？

Reflective反映性

你對這些勞工故事有什麼想法？

Interpretive詮釋性

我們常以經濟條件去評斷一個人，為何社會大眾會出現對於這些勞動者的刻板印象？

Decisional決定性

你可以做什麼改變，翻轉大眾對於這些勞動者的看法？(如:努力也是值得尊重的)

附件二

「貧」行世界·「窮」極人生
人生大富翁

遊戲規則

- ◆ 人數：5-8個人一組，每人扮演不同角色。
- ◆ 關卡：5道關卡，分別代表一日生活的不同階段，主持人一一朗讀情境，玩家會有不同任務要執行並和同組分享。
- ◆ 學習單：每人拿到一張學習單。

準備道具

請發下學習單。
將卡片分類放好，請勿偷看內容。



每人抽取
一張角色卡

歡迎來到
人生大富翁

第一關 基礎體能

準備開始進入職場了，
但需要證明你的體能，
足夠勝任這份工作...
請每個人開合跳20下，
並請見證人簽名。

「貧」行世界·「窮」極人生~ 人生大富翁

座號：_____

<p>第一關 基礎體能</p> <p>見證人簽名：_____</p>	<p>第二關 4a. m. 工作</p> <p>我抽到的卡：_____</p>	<p>第三關 12p. m. 娛樂</p> <p>我抽到的卡：_____</p>
<p>第四關 19p. m. 交通</p> <p>我抽到的卡：_____</p>	<p>第五關 23p. m. 晚安</p> <p>我抽到的卡：_____</p>	<p>我抽到_____角色卡 在遊戲中的結局是...</p>

命運牌

(一人僅限使用一次)



如果有任何一項的數值已經到了
1或2，可以使用
該角色相對應的命運牌。
數值到了骷髏頭代表該項已失去生命力，
不得使用命運牌。

每關卡結束，詢問是否有人需使用命運牌。

第二關 工作卡



早上4點鐘，必須起床做準備了！
工作總會遇到許多適應上的困難，
而究竟會遇到哪些困難呢？

- ① 請每個人抽取一張工作卡
- ② 接著移動至相對應的數字
- ③ 數字不能超出格子

第三關 娛樂卡



工作了半天，到了中午12點鐘，
終於可以休息一下！

- ① 請每個人抽取一張娛樂卡
- ② 接著移動至相對應的數字
- ③ 數字不能超出格子

附件二

第四關 交通卡



到了晚上19點鐘·吃晚餐了!
但如何選擇代步工具去用餐呢...



- ① 請每個人抽取一張交通卡
- ② 接著移動至相對應的數字
- ③ 數字不能超出格子

第五關 晚安卡



工作了整天·到了晚上23點鐘·
終於可以下班了!
但是要住哪呢...



- ① 請每個人抽取一張晚安卡
- ② 接著移動至相對應的數字
- ③ 數字不能超出格子

故事結局

經濟狀況(骷顱)
亡命之徒 → 入獄

身體健康(骷顱)
病魔纏身 → 病逝

心情狀態(骷顱)
鬱鬱寡歡 → 自殘

人際關係(骷顱)
孤苦無依 → 發瘋

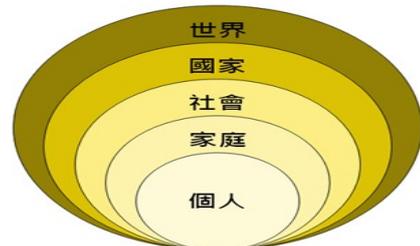
都沒有骷顱
苟且度日

這是你要的
人生嗎?

「貧」行世界·「窮」極人生~人生大富翁 座號: —

事實 Facts	感受 Feelings	發現 Findings	將來 Future
請寫下遊戲中最令你 印象深刻的畫面? 我看到...	為什麼這個畫面讓你 印象深刻? 我覺得...	遊戲中你或其他人是 否有使用到命運牌? 我發現...	你掌握著自己未來人 生的選擇權嗎? 我可以這麼做...

WHY



座號：_____

「貧」行世界 · 「窮」極人生~ 人生大富翁

第一關
基礎體能

見成人簽名：_____

第二關
4a. m. 工作

我抽到的卡：_____

第三關
12p. m. 娛樂

我抽到的卡：_____

第四關
19p. m. 交通

我抽到的卡：_____

第五關
23p. m. 晚安

我抽到的卡：_____

我抽到_____角色卡
在遊戲中的結局是…

「貧」行世界·「窮」極人生~ 人生大富翁

座號：___

事實

Facts

請寫下遊戲中最令你
印象深刻的畫面?
我看到...



感受

Feelings

為什麼這個畫面讓你
印象深刻?
我覺得...



發現

Findings

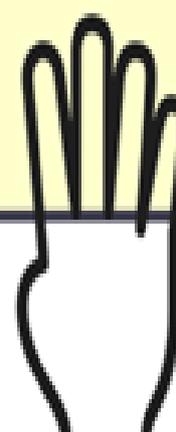
遊戲中你或其他人是
否有使用到命運牌?
我發現...



將來

Future

你掌握著自己未來人
生的選擇權嗎?
我可以這麼做...



童工議題 甜蜜背後的苦澀滋味《巧克力的黑暗面》

巧克力的美味令人難以抗拒，全球一年可賣出三百萬噸，我們只要在便利商店花30元左右，就可以輕易品嚐它的濃醇與甜蜜。但其實在這甜蜜的背後，卻有著不為人知的黑暗面，丹麥記者米奇米斯特拉在《巧克力的黑暗面》這部紀錄片中，揭發了巧克力背後的苦澀真相。

巧克力的主要原料為可可豆，其主要生產地集中於非洲。而位處西非的象牙海岸更是全世界最大的可可生產國，占全世界可可產量的百分之四十，但在這個地方卻充斥著童工與兒童販運的傳聞。

隨著鏡頭到了世界最貧窮的國家之一馬利，在其南部城市的巴士站就存在人口販賣的問題。巴士工會的秘書長拿出一本簿子，上面清楚記載著救出的兒童資料，從2006年起每年救出超過100位兒童，但還是有許多沒被救出的兒童被偷渡販賣。人口販子先利用巴士將兒童載往邊界小鎮，隨後再用摩托車將他們偷渡過邊界。就這樣只需230歐元(約8,000臺幣)就可以買下一位童工，並且無限期使用。

這些抓去可可園工作的童工以男性居多，年齡大約在12-14歲左右，甚至有些年僅7歲。他們每天工作，但大部分連一毛錢也沒拿到，更不曾嘗過巧克力的滋味。他們身體尚在發育，卻辛苦地背著超過他們所能負荷的重物，還要拿著危險的長長刀子收成可可豆莢。而大部分的農場主人只提供他們三餐，如果偷懶或動作太慢，還會遭到毒打。當然，他們曾試圖逃跑，可這並非一件那麼容易的事。

稱那些在可可園工作的兒童為「童工」，已算是美化過的稱呼。確切來說應該稱之為「童奴」，如同16世紀的奴隸貿易，當時大量的非洲人作為廉價的勞動力，販賣至北美洲的種植園工作，抑或是到中、南美洲開發金銀礦產等。這樣的奴隸貿易現象持續了4個世紀之久，直到19世紀中期，才終於出現禁止奴隸制度的法律。但如今已到21世紀，在可可種植園卻依然處處可見遭偷渡販賣的童奴。

《巧克力的黑暗面》裡我們看到同樣是巧克力，第一世界的兒童們因為它而感受到幸福與滿足，但第三世界的兒童，卻為此飽受苦難。也許下一次，我們打算品嚐甜美巧克力的時候，可以想想那些正在為巧克力受苦的兒童們，當我們在享受同時是不是助長了他們的悲哀。

不公平貿易 樂施會：滅貧之路 —— 在不公平的土壤上長出了公平貿易

全球化貿易火速增長，全球財富達到前所未有的水平。但同時，貧富懸殊亦急速加劇，八名超級富豪坐擁全球一半財富，而世界較貧窮的一半人口，所擁有的資產不升反跌。全球貧困和飢餓人口，八成是以務農為生的小農戶、漁民、牧民和僱農，當中以非洲的情況最嚴重。

「我生產的茶葉每月可賺到600至700盧比(約300臺幣)，在參加公平貿易前，我只能賺到一半的收入。」參與計劃的農民說。受不公平貿易影響，中間人在收購香料和茶葉時多重壓價剝削，加上缺乏發展資源，收入微薄，汗水無法換取溫飽。

實踐公平貿易前，斯里蘭卡小農正是受不公平貿易影響的一群。樂施會在百多個國家的發展工作經驗中看到，不同地區和社群的生活愈來愈受國際貿易影響，但國際貿易和有關規例被發達國家和跨國企業控制了，不公平貿易嚴重威脅全球逾六億貧窮小農及生產者的生計。

以咖啡為例，咖啡是全球貿易額第二大的商品，有數千萬人從事咖啡種植、加工和貿易工作。在埃塞俄比亞，全國有1/5人口以咖啡種植或加工為生，佔國家出口總值65%，但受不公平貿易影響，很多小農愈種愈窮。咖啡貿易由幾間發達國家的跨國企業壟斷，價格也由被他們影響的期貨市場決定，小農面對跨國企業，根本沒有議價能力。在價格低迷的時候，小農的農業生產往往血本無歸。

此外，很多國際貿易商品還要面對無數貿易壁壘，例如富國對自己國家的農民或企業提供補貼或者幫助傾銷，令貧國小農的產品在國際市場上失去競爭力，加上中間人剝削，生產成本不斷上漲，小農在種植的過程中辛勤勞動，換來的卻不是生活的改變。

受不公義的制度剝削的貧困小農也竭力爭取改變，斯里蘭卡的小型有機農民協會SOFA便是一例。協會設有公平貿易社區發展金，支持當地婦女參與自僱計劃，製作採茶用的背籃，自力更生。SOFA亦讓小農戶的孩子接受學前教育，令整個社區一同受惠。

要打破貧窮的循環，公平貿易是其中一條出路。樂施會積極支持他們一起推動社區發展項目，協助小農提升自信和能力，長遠推動社區的可持續發展；而從國家及國際層面倡議推行惠貧政策，則能解決導致貧窮的結構性問題。現時，樂施會積極透過政策研究及發表報告、倡議及公眾教育等工作，推動社會公平、公平貿易和其他社會經濟發展模式。

貧窮旅遊議題 參觀貧民窟不好嗎？「貧窮旅遊」的思考與爭議

貧窮旅遊的型態帶來許多爭議。支持者認為，旅客會在當地消費，有助於增加居民的收入與工作機會，因此貧窮旅遊在經濟層面上對當地居民有益。而在當地民眾一同參與的狀況下，居民們可訓練自己和外界互動的能力，這對於居民來說是一種「培力」。對於來訪的遊客，透過親身體驗甚至和當地居民互動，可以更認識社區，改變對貧窮的刻板印象，而透過更多國際訪客來到貧民窟，也可以讓該國政府感受到更多改善貧民處境的壓力。

另一方面，質疑或批評的聲浪也不小。反對者認為，貧窮旅遊讓當地居民像是動物園中的動物一樣被獵奇觀賞。同時，遊客長驅直入他們的社區，甚至踏進他們的住處，對著居民或環境猛拍照，都是侵害居民隱私的行為。加拿大布洛克大學旅遊與環境系教授大衛·芬內爾就質疑，「你希望讓人們每隔一兩天就停在你家門外拍照，然後觀察你的生活嗎？」他認為，貧窮旅遊真正的目的是讓西方遊客對自己的生活感到更加滿足。「這讓我內心肯定了我有幸，而這些人有多麼不幸。」他說。

此外，批評者也認為，貧窮旅遊經常扭曲了貧窮的樣貌，要不就是迎合遊客的刻板印象；要不就是過度美化、浪漫化貧窮的生活，或是只呈現正面積極的形象。而遊客通常也並不想深入地認識貧窮問題，他們只是想在短短幾個小時的行程中拍照留念，證明自己到此一遊，或是拿來和親友炫耀自己的特殊體驗。

對於地方經濟的影響，恐怕也不如想像中美好。英國萊斯特大學組織政治經濟學講師，同時也是《看見貧民窟》一書的作者法比安·弗瑞澤就指出，貧民窟居民最終從遊客手中拿到的錢非常少。另一方面，這些錢與處理全球性不平等所需要的資源相比較，可以說是微不足道。即便是當地的團體，或是地方居民自行開設的公司，也經常是由既有的地方派系所把持掌控，這些錢很可能大多還是流向了貧民窟中的毒販或幫派分子。

儘管我們知道貧窮旅遊所帶來的各種問題與風險，但難道這種作法真的完全不可取？還是在一定的條件下，參訪貧民窟確實可行？身為一名遊客，該如何判斷？

快時尚議題 穿一次就想丟？快時尚沒有告訴你的殘酷真相

你有發現衣櫃多少衣服根本沒穿過，甚至忘了它嗎？幾年前興起從歐美吹來的快時尚風潮，顛覆傳統服飾業的習慣、重新定義流行的時尚，特別在平價、美觀的吸引力，快時尚成了人們新寵兒。每週就換一季，消費者對推陳出新的商品難以抗拒，於是一直買，也沒想過自己是否真的合適.....。

1、快時尚對地球的殘害是很巨大的

快時尚真正的意思並不是「時尚」，意味著快「取代」；它不是因為「需要」而購買，反而是因為「誘惑」而掏錢。即使你丟到舊衣回收箱，服裝也會散落在垃圾場中，而不是送到有需要的人身上，因為它太不實用了。在美國，只有10%的捐贈衣服可以轉售，其餘的通通會掩埋——根據統計約有13億噸的衣服在垃圾掩埋場，十年都不會分解，且會汙染當地的土壤和地下水。

2、快時尚剝削廉價勞工

在穿著美美、漂亮的衣服時，背後藏有多少血汗，而大企業又如何嚴重剝削廉價勞工。根據統計，全球約有7500萬人從事服裝製造業，其中有80%都是18至24歲的年輕女性，大多數人一天賺不到3美元（約台幣90元）。一位底層服裝裁縫工，要打拚18個月，才能賺到品牌CEO吃一頓飯的時間就能領到的收入。當時尚的領導人大肆宣揚自己的業績時，工廠的勞工卻不斷被層層剝削。

3、快時尚對環境是個災難

快時尚產業不受監控且管制的影響，帶給地球許多壓力，根據統計每年有1280萬噸的服裝垃圾，被運往美國的垃圾掩埋場。此外，服裝製造過程需要大量的水，如果是有機棉花，通常需超過5000加侖的水才能製成一件衣服與牛仔褲。目前中國和印度等主要棉花生產國已面臨缺水問題。

4、快時尚的目的是要讓你一週後「退流行」

曾幾何時，只有兩個時裝季：春夏、秋冬。近年來時裝季已成了一年52次的「換季」，隨著每週都有新的流行，快時尚的目標是讓消費者盡可能購買更多服裝。《過度裝飾：令人震驚的高價時尚成本》書中指出「快時尚商品的定價通常低於競爭對手，而商品模式很清楚，就是：低質量、高產量。」

5、快時尚的衣服其實含有很多化學物質

根據調查，許多快時尚的品牌依然銷售超過法定標準、含鉛過量的衣服，這些鉛若長久累積，對孕婦有嚴重影響。而衣物的染料、化學藥劑，可能影響神經、免疫系統發展，以及促進肥胖。

糧食分配不均 如果我們開始改變，將有機會餵飽全世界

全球資源分配不均可能已經是我們這個世代最迫切的問題，貧者越貧富者越富，食物的分配也是。根據聯合國農糧組織的調查，全球每七個人，就有一個人晚上在飢餓中睡去，全球約有28%的小孩營養不足。從2007、2008年糧食危機以來，狂飆的糧食價格造成發展中國家更嚴重的饑荒，同時，在世界的另一端，富裕國家的食物浪費高達30%，如山丘一般高的麵包、起司、腐爛的蔬菜因為過了「保存期限」而遭丟棄在垃圾場裡。

在這裡，對於糧價飆高的原因有不同見解：種出的作物變成餵車的生質燃料；傳統糧食期貨市場的寬鬆法規，吸收了金融危機下避難的熱錢，也一舉抬高了國際糧價。土地種出的糧食不是用來吃的，有錢人買的糧食也不是用來吃的，饑荒與貧窮根本是人為的，全球糧食體系哪有公平與正義可言？

世界八大工業國G8組織年會在英國召開，大英國協的各地NGO發起了「餵飽所有人，如果...」強力的倡議活動，高喊如果我們開始改變，將有機會餵飽全世界。國際公平貿易組織也展開了「食物要公平」的倡議運動，希望吸引大家多關注食物產業的不正義，希望能促成八大工業國領袖具體的展開消弭飢餓的行動、發展糧食生產體系的可持續性。根據倡議聯盟的調查，威脅貧窮與造成飢餓的主要原因是土地掠奪與跨國企業。全球幾乎一半的飢餓人口都是小農，諷刺的是這些農民無法從自己的作物中獲得溫飽的生活。而全球氣候變異、農耕越來越困難，但農耕的風險都是小農來承擔；一方面跨國企業到發展中國家圈地，平均每六天就有一個倫敦面積大小的農地被賣掉或是出租，而土地上的農民被迫離農，成為新貧民。

打擊全球食物體系的不公平問題，英國另有剩食運動者認為，減少食物浪費也可促使全球糧食資源更平等的分配。因為我們每日所丟棄的食物，不僅生產與製造過程消耗了許多能源，處理廢棄物也會造成能源損耗。而這些被我們丟棄的食物可以餵飽更多人！但是追討剩食的原因，卻直指歐美超市的行銷手段是全球糧食浪費的元兇，為了填滿超市架上的空隙、滿足消費者對食物外觀上的喜好、還有新鮮食物就該有保存期限的錯覺，超市製造出最讓人不可思議的食物浪費。對抗全球糧食危機，身為一般食物消費者，也許我們也該拿起餐盤，想想看我們如何擁有對社會公平、對環境公平的一餐！

當我們窮在一起

班級:_____ 座號:_____ 姓名:_____

一、我負責的貧窮議題是()，請用三句話簡單介紹此議題：

- 1.
- 2.
- 3.

二、面對這項貧窮議題，我認為可以用什麼方式來改善，請舉出三項具體作為：

- 1.
- 2.
- 3.

三、在跑桌分享中，我最印象深刻的議題是_____ (不可寫自己的)，請寫下該議題的三句介紹：

- 1.
- 2.
- 3.

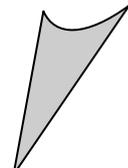
四、自評互評

在分享中，我給自己_____分(滿分 10 分)

原因:_____

在分享中，我最欣賞_____同學

原因:_____



附件四

「貧」行世界 · 「窮」極人生
貧窮者聯盟高峰會



這個議題可能和誰/組織有關？



貧窮者聯盟高峰會

B.&G企業

TW消費者

東孟國
勞工

東孟國
政府

NGO

貧窮者聯盟高峰會

內政

內部討論策略 · 思考解決方案

外交

各方尋求協商 · 共謀合作共識

宣言

各方公開宣言 · 確認彼此意向

判定

判定危機進度 · 釐清各方狀況

勝利條件

快時尚議題合理解決
各方代表的訴求均已達成

溫馨叮嚀

時間是最珍貴的資產



ORID 焦點討論法

- O** •Objective 事實
- R** •Reflective 感受
- I** •Interpretive 想法
- D** •Decisional 行動



貧窮者聯盟高峰會

班級：_____ 角色：_____ 組員：_____ ()、_____ ()、_____ ()
 _____ ()、_____ ()、_____ ()

1. 你們的角色對於快時尚議題，有哪些看法呢？

2. 在第一輪內政時，你們認為你們的角色首先要解決的問題是？

3. 在第一輪外交時，你們準備提出哪些協議來解決問題，達成訴求呢？

談判對象	協議	簽約

4. 請檢核第一輪外交的成果，並提出第一輪的高峰會宣言。

5. 請修正第一輪外交未達成的協議，在第二輪外交提出新的協議來解決問題，達成訴求。

談判對象	協議	簽約

6. 請檢核第二輪外交的成果，並提出高峰會的最終宣言。

7. 貧窮者聯盟高峰會解決了快時尚議題嗎？若要成功達成共識，要採取何溝通姿態呢？

貧窮者聯盟高峰會

快時尚議題這些年在國際社會造成了很大的影響，貧窮者聯盟為了解決此一問題，將召開聯盟高峰會，共同商討此一議題。在座的各位，你們是聯盟高峰會的各方代表，聯盟的未來，就要靠你們了！

「快時尚」意指可以在短時間內，將潮流服飾商品化後推出的商業模式。對於消費者來說，可以在很短的時間以低廉價格買到新潮的服飾，且款多量少是其最大特色。但快速的代價，犧牲的是勞工的權益與環境的破壞。

商場一件399元的牛仔褲，就是向工資便宜工作環境惡劣的東孟國下單。即使原料價格愈來愈貴，但依然將價格壓到最低。跨國企業B&G只要求符合規格和準時出貨就好，一點也不會想去了解工廠狀況。這就是國際冷血分工冷漠的真相。

NGO團體估計，全球約有1.7億名童工。在成衣出口大國東孟國，童工每日薪資大概30元，一天工作12小時，只要童工願意工作就會錄用。這些童工家境不好，只求能糊口生活，好使喚又薪資低廉。

在東孟國成衣工廠，成年勞工一天工作18小時，月薪約3000元，工廠甚至沒有設置廁所，在B&G企業工作的1萬名東孟國成年勞工曾為此上街，卻遭到鎮暴槍殺。我們看到標價上漂亮低廉的價格，是犧牲這群血汗勞工備受奴役壓榨換來的。

NGO團體指出，1/5的工業廢水和全球10%的碳排放來自於成衣業。這些工廠往往設在東孟國等開發中國家，對當地造成嚴重的生態後果，消費者卻毫無所感。

製造纖維要用大量的水，從種植到生產製造一條牛仔褲需3000升的水，紡織、染色、運輸以及包裝的過程產生大量的有毒物質，東孟國雖向B&G企業每年收取1000萬元稅收，但仍不及對整個環境系統帶來負面影響。而在快時尚的影響下，可能只穿過幾次牛仔褲就會被丟到衣櫥深處，換季後又被扔進垃圾桶。

被丟棄的衣物數量也在快速上升。臺灣人平均每年丟掉約7.2萬噸舊衣，換算下來平均每個人每年丟棄11件衣物，也有54%民眾認為擁有的衣物比實際需要的多、72%民眾曾經在衣櫃裡面發現連標籤都沒有拆的衣物。

堆積如山的舊衣，因為數量太多實在買不完，二手衣店也無法消化。結果，二手衣往往被捐到第三世界，沒想到大量便宜的進口二手衣，卻讓當地成衣業難以立足。



全體過關條件：快時尚議題合理解決，各方代表的訴求均已達成



貧窮者聯盟高峰會進行方式：

內政：內部討論策略，思考解決方案 外交：各方尋求協商，共謀合作共識

宣言：各方公開宣言，確認彼此意向 判定：判定危機進度，釐清各方狀況



跨國企業 B&G 的立場與訴求：

立場

1. 不想背負破壞環境與剝削勞工的罵名。
2. 企業需賺得合理的報酬，一年營業額約 20 億元，生產成本約佔營業額 60%。
3. 滿足消費者對於時尚產品的需求，隨時跟上潮流。
4. 快時尚產業競爭激烈，為保有市場地位，產品的設計與行銷費用逐年增加。

訴求

1. 年利潤需維持至少 5 億元以上。
2. 製造過程需符合生產國政府的環境標準。
3. 建立良好企業形象，深受消費者喜愛。
4. 跟臺灣消費者談判，減緩新衣物推出時間。

貧窮者聯盟高峰會

快時尚議題這些年在國際社會造成了很大的影響，貧窮者聯盟為了解決此一問題，將召開聯盟高峰會，共同商討此一議題。在座的各位，你們是聯盟高峰會的各方代表，聯盟的未來，就要靠你們了！

「快時尚」意指可以在短時間內，將潮流服飾商品化後推出的商業模式。對於消費者來說，可以在很短的時間以低廉價格買到新潮的服飾，且款多量少是其最大特色。但快速的代價，犧牲的是勞工的權益與環境的破壞。

商場一件399元的牛仔褲，就是向工資便宜工作環境惡劣的東孟國下單。即使原料價格愈來愈貴，但依然將價格壓到最低。跨國企業B&G只要求符合規格和準時出貨就好，一點也不會想去了解工廠狀況。這就是國際冷血分工冷漠的真相。

NGO團體估計，全球約有1.7億名童工。在成衣出口大國東孟國，童工每日薪資大概30元，一天工作12小時，只要童工願意工作就會錄用。這些童工家境不好，只求能糊口生活，好使喚又薪資低廉。

在東孟國成衣工廠，成年勞工一天工作18小時，月薪約3000元，工廠甚至沒有設置廁所，在B&G企業工作的1萬名東孟國成年勞工曾為此上街，卻遭到鎮暴槍殺。我們看到標價上漂亮低廉的價格，是犧牲這群血汗勞工備受奴役壓榨換來的。

NGO團體指出，1/5的工業廢水和全球10%的碳排放來自於成衣業。這些工廠往往設在東孟國等開發中國家，對當地造成嚴重的生態後果，消費者卻毫無所感。

製造纖維要用大量的水，從種植到生產製造一條牛仔褲需3000升的水，紡織、染色、運輸以及包裝的過程產生大量的有毒物質，東孟國雖向B&G企業每年收取1000萬元稅收，但仍不及對整個環境系統帶來負面影響。而在快時尚的影響下，可能只穿過幾次牛仔褲就會被丟到衣櫥深處，換季後又被扔進垃圾桶。

被丟棄的衣物數量也在快速上升。臺灣人平均每年丟掉約7.2萬噸舊衣，換算下來平均每個人每年丟棄11件衣物，也有54%民眾認為擁有的衣物比實際需要的多、72%民眾曾經在衣櫃裡面發現連標籤都沒有拆的衣物。

堆積如山的舊衣，因為數量太多實在買不完，二手衣店也無法消化。結果，二手衣往往被捐到第三世界，沒想到大量便宜的進口二手衣，卻讓當地成衣業難以立足。



全體過關條件：快時尚議題合理解決，各方代表的訴求均已達成



貧窮者聯盟高峰會進行方式：

內政：內部討論策略，思考解決方案 外交：各方尋求協商，共謀合作共識

宣言：各方公開宣言，確認彼此意向 判定：判定危機進度，釐清各方狀況

東孟國政府的立場與訴求：



立場

1. 地方居民需要有工作機會，繁榮經濟發展。
2. 保護當地環境，以達永續發展。
3. 贏得更多人民的支持，為即將到來的選舉打算。

訴求

1. 政府受到企業及人民的支持，順利設立勞動及環境相關法規。
2. 居民能有工作機會，同時也保有勞動尊嚴。
3. 讓跨國企業 B&G 願意繼續在東孟國設廠。
4. 政府欲增設碳排放稅，將 B&G 企業總稅收增加至 3000 萬元。
5. 為了改善人民的生計，向臺灣人民示好，爭取善心捐款 1000 萬元

貧窮者聯盟高峰會

快時尚議題這些年在國際社會造成了很大的影響，貧窮者聯盟為了解決此一問題，將召開聯盟高峰會，共同商討此一議題。在座的各位，你們是聯盟高峰會的各方代表，聯盟的未來，就要靠你們了！

「快時尚」意指可以在短時間內，將潮流服飾商品化後推出的商業模式。對於消費者來說，可以在很短的時間以低廉價格買到新潮的服飾，且款多量少是其最大特色。但快速的代價，犧牲的是勞工的權益與環境的破壞。

商場一件399元的牛仔褲，就是向工資便宜工作環境惡劣的東孟國下單。即使原料價格愈來愈貴，但依然將價格壓到最低。跨國企業B&G只要求符合規格和準時出貨就好，一點也不會想去了解工廠狀況。這就是國際冷血分工冷漠的真相。

NGO團體估計，全球約有1.7億名童工。在成衣出口大國東孟國，童工每日薪資大概30元，一天工作12小時，只要童工願意工作就會錄用。這些童工家境不好，只求能糊口生活，好使喚又薪資低廉。

在東孟國成衣工廠，成年勞工一天工作18小時，月薪約3000元，工廠甚至沒有設置廁所，在B&G企業工作的1萬名東孟國成年勞工曾為此上街，卻遭到鎮暴槍殺。我們看到標價上漂亮低廉的價格，是犧牲這群血汗勞工備受奴役壓榨換來的。

NGO團體指出，1/5的工業廢水和全球10%的碳排放來自於成衣業。這些工廠往往設在東孟國等開發中國家，對當地造成嚴重的生態後果，消費者卻毫無所感。

製造纖維要用大量的水，從種植到生產製造一條牛仔褲需3000升的水，紡織、染色、運輸以及包裝的過程產生大量的有毒物質，東孟國雖向B&G企業每年收取1000萬元稅收，但仍不及對整個環境系統帶來負面影響。而在快時尚的影響下，可能只穿過幾次牛仔褲就會被丟到衣櫥深處，換季後又被扔進垃圾桶。

被丟棄的衣物數量也在快速上升。臺灣人平均每年丟掉約7.2萬噸舊衣，換算下來平均每個人每年丟棄11件衣物，也有54%民眾認為擁有的衣物比實際需要的多、72%民眾曾經在衣櫃裡面發現連標籤都沒有拆的衣物。

堆積如山的舊衣，因為數量太多實在買不完，二手衣店也無法消化。結果，二手衣往往被捐到第三世界，沒想到大量便宜的進口二手衣，卻讓當地成衣業難以立足。



全體過關條件：快時尚議題合理解決，各方代表的訴求均已達成



貧窮者聯盟高峰會進行方式：

內政：內部討論策略，思考解決方案 外交：各方尋求協商，共謀合作共識

宣言：各方公開宣言，確認彼此意向 判定：判定危機進度，釐清各方狀況

東孟國勞工的立場與訴求：



立場

1. 有工作機會之外，同時也保有勞動尊嚴。
2. 提高工資，改善工作環境，讓生活品質更好。
3. 希望政府及企業改進童工問題。

訴求

1. 爭取成年勞工每月工資增加至 5000 元以上。
2. 請 B&G 企業須具體改善工作的環境。
3. 請政府須制定相關勞動法規。
4. 調降童工工作時數，每日不得超過 4 小時。

貧窮者聯盟高峰會

快時尚議題這些年在國際社會造成了很大的影響，貧窮者聯盟為了解決此一問題，將召開聯盟高峰會，共同商討此一議題。在座的各位，你們是聯盟高峰會的各方代表，聯盟的未來，就要靠你們了！

「快時尚」意指可以在短時間內，將潮流服飾商品化後推出的商業模式。對於消費者來說，可以在很短的時間以低廉價格買到新潮的服飾，且款多量少是其最大特色。但快速的代價，犧牲的是勞工的權益與環境的破壞。

商場一件399元的牛仔褲，就是向工資便宜工作環境惡劣的東孟國下單。即使原料價格愈來愈貴，但依然將價格壓到最低。跨國企業B&G只要求符合規格和準時出貨就好，一點也不會想去了解工廠狀況。這就是國際冷血分工冷漠的真相。

NGO團體估計，全球約有1.7億名童工。在成衣出口大國東孟國，童工每日薪資大概30元，一天工作12小時，只要童工願意工作就會錄用。這些童工家境不好，只求能糊口生活，好使喚又薪資低廉。

在東孟國成衣工廠，成年勞工一天工作18小時，月薪約3000元，工廠甚至沒有設置廁所，在B&G企業工作的1萬名東孟國成年勞工曾為此上街，卻遭到鎮暴槍殺。我們看到標價上漂亮低廉的價格，是犧牲這群血汗勞工備受奴役壓榨換來的。

NGO團體指出，1/5的工業廢水和全球10%的碳排放來自於成衣業。這些工廠往往設在東孟國等開發中國家，對當地造成嚴重的生態後果，消費者卻毫無所感。

製造纖維要用大量的水，從種植到生產製造一條牛仔褲需3000升的水，紡織、染色、運輸以及包裝的過程產生大量的有毒物質，東孟國雖向B&G企業每年收取1000萬元稅收，但仍不及對整個環境系統帶來負面影響。而在快時尚的影響下，可能只穿過幾次牛仔褲就會被丟到衣櫥深處，換季後又被扔進垃圾桶。

被丟棄的衣物數量也在快速上升。臺灣人平均每年丟掉約7.2萬噸舊衣，換算下來平均每個人每年丟棄11件衣物，也有54%民眾認為擁有的衣物比實際需要的多、72%民眾曾經在衣櫃裡面發現連標籤都沒有拆的衣物。

堆積如山的舊衣，因為數量太多實在買不完，二手衣店也無法消化。結果，二手衣往往被捐到第三世界，沒想到大量便宜的進口二手衣，卻讓當地成衣業難以立足。



全體過關條件：快時尚議題合理解決，各方代表的訴求均已達成



貧窮者聯盟高峰會進行方式：

內政：內部討論策略，思考解決方案 外交：各方尋求協商，共謀合作共識

宣言：各方公開宣言，確認彼此意向 判定：判定危機進度，釐清各方狀況



NGO團體的立場與訴求：

立場

1. 在乎人權議題，12歲以下不得進入就業職場。
2. 在乎環境與人權議題。
3. 得到政府及消費者的支持。

訴求

1. 譴責臺灣消費者過度消費的習慣，要求臺灣消費者提出減少浪費的具體辦法
2. 要求東孟國政府監督兒童就學狀況，並禁止12歲以下兒童進入就業職場。
3. 遊說東孟國政府修訂勞動及環境相關法規。
4. 說服東孟國勞工發動一次罷工行動，取得勞資共識，增加勞工權益。
5. 為了發揮影響力，須得到善款200萬元。

貧窮者聯盟高峰會

快時尚議題這些年在國際社會造成了很大的影響，貧窮者聯盟為了解決此一問題，將召開聯盟高峰會，共同商討此一議題。在座的各位，你們是聯盟高峰會的各方代表，聯盟的未來，就要靠你們了！

「快時尚」意指可以在短時間內，將潮流服飾商品化後推出的商業模式。對於消費者來說，可以在很短的時間以低廉價格買到新潮的服飾，且款多量少是其最大特色。但快速的代價，犧牲的是勞工的權益與環境的破壞。

商場一件399元的牛仔褲，就是向工資便宜工作環境惡劣的東孟國下單。即使原料價格愈來愈貴，但依然將價格壓到最低。跨國企業B&G只要求符合規格和準時出貨就好，一點也不會想去了解工廠狀況。這就是國際冷血分工冷漠的真相。

NGO團體估計，全球約有1.7億名童工。在成衣出口大國東孟國，童工每日薪資大概30元，一天工作12小時，只要童工願意工作就會錄用。這些童工家境不好，只求能糊口生活，好使喚又薪資低廉。

在東孟國成衣工廠，成年勞工一天工作18小時，月薪約3000元，工廠甚至沒有設置廁所，在B&G企業工作的1萬名東孟國成年勞工曾為此上街，卻遭到鎮暴槍殺。我們看到標價上漂亮低廉的價格，是犧牲這群血汗勞工備受奴役壓榨換來的。

NGO團體指出，1/5的工業廢水和全球10%的碳排放來自於成衣業。這些工廠往往設在東孟國等開發中國家，對當地造成嚴重的生態後果，消費者卻毫無所感。

製造纖維要用大量的水，從種植到生產製造一條牛仔褲需3000升的水，紡織、染色、運輸以及包裝的過程產生大量的有毒物質，東孟國雖向B&G企業每年收取1000萬元稅收，但仍不及對整個環境系統帶來負面影響。而在快時尚的影響下，可能只穿過幾次牛仔褲就會被丟到衣櫥深處，換季後又被扔進垃圾桶。

被丟棄的衣物數量也在快速上升。臺灣人平均每年丟掉約7.2萬噸舊衣，換算下來平均每個人每年丟棄11件衣物，也有54%民眾認為擁有的衣物比實際需要的多、72%民眾曾經在衣櫃裡面發現連標籤都沒有拆的衣物。

堆積如山的舊衣，因為數量太多實在買不完，二手衣店也無法消化。結果，二手衣往往被捐到第三世界，沒想到大量便宜的進口二手衣，卻讓當地成衣業難以立足。



全體過關條件：快時尚議題合理解決，各方代表的訴求均已達成



貧窮者聯盟高峰會進行方式：

內政：內部討論策略，思考解決方案 外交：各方尋求協商，共謀合作共識

宣言：各方公開宣言，確認彼此意向 判定：判定危機進度，釐清各方狀況

臺灣消費者的立場與訴求：



立場

1. 重視流行，希望時尚產業蓬勃發展，但卻不希望衣物價格提高。
2. 希望得到國際的重視，但卻對國際勞工勞動處境和環境議題了解不多。

訴求

1. 衣物價格不提高。
2. 進行國民外交，協助改善東孟國貧窮問題。
3. 改善自身消費習慣，提出不追求快時尚的具體作為。
4. 與NGO合作，對B&G企業施壓，發揮企業責任，重視環境議題。

貧窮者聯盟高峰會

班級:_____ 座號:_____ 姓名:_____

Objective客觀性

在貧窮者聯盟高峰會中，哪一幕讓你印象深刻呢？
請詳細說明當時的狀況。

Reflective反映性

在貧窮者聯盟高峰會中，你擔任的角色是？
你的角色讓你對於「快時尚」議題有什麼想法？

Interpretive詮釋性

你認為「柬孟國」可能是真實世界中的哪些國家？
這些國家為何會陷入「快時尚」的難題中呢？

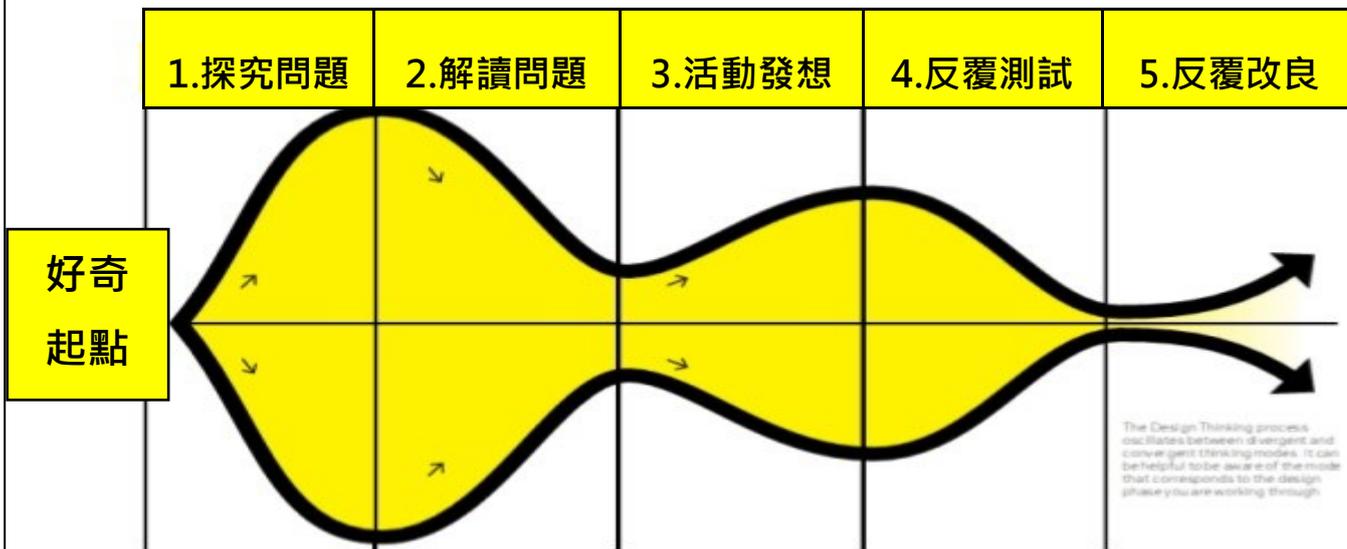
Decisional決定性

自己是否也是快時尚的幫兇呢？
你可以做什麼改變，使這些貧窮國家的權益可以獲得改善呢？

班級: _____ 組員座號: _____

請運用「設計思考」的流程，來討論如何宣傳「舊鞋救命」的活動。

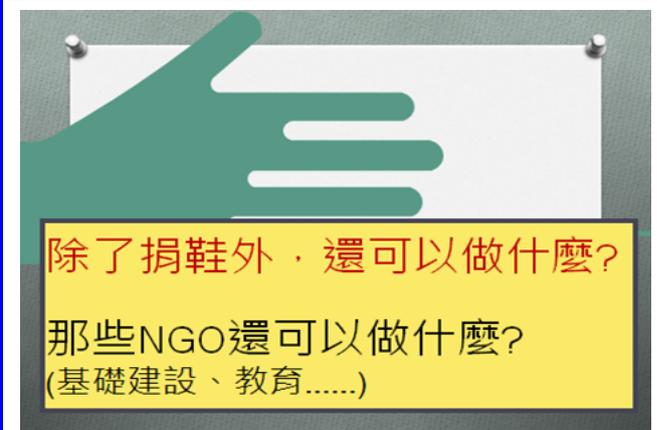
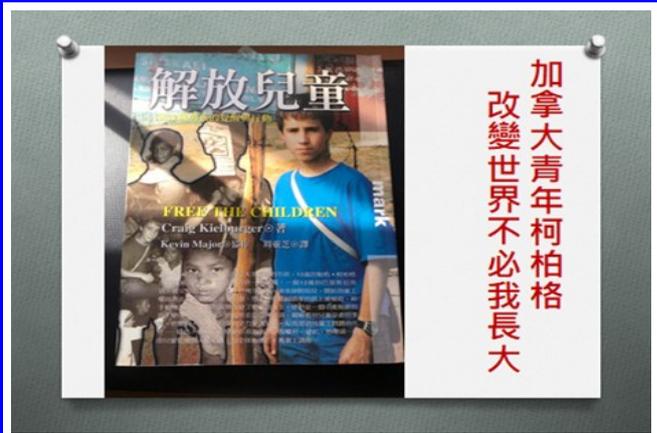
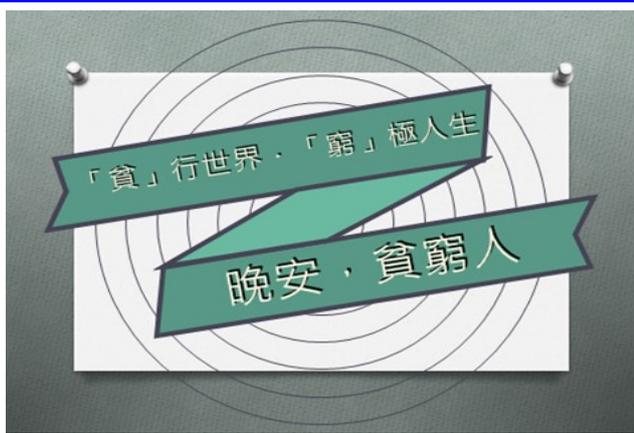
設計思考流程



資料來源：Design Thinking for Educators 2nd Edition

階段	階段1 探究問題	階段2 解讀問題	階段3 活動發想	階段4 反覆測試	階段5 反覆改良
說明	宣傳活動前，要先思考哪些問題？(4W1H)	關於這些問題，請提出可能的具體應對。	可以發起什麼活動，或運用什麼方式宣傳？	我們有一個好點子，該怎麼把點子做出來？	我們又試了不同作法，該怎麼做會更好？
座號					
【__】					
座號					
【__】					
座號					
【__】					
座號					
【__】					

附件六



晚安，貧窮人

班級:_____ 座號:_____ 姓名:_____

一、請簡述你們這組對於「舊鞋救命」的宣傳方式。

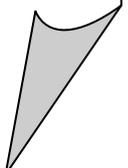
二、宣傳過程中印象最深刻的事情。

三、策畫宣傳中，小組的神隊友是誰？他做了什麼貢獻？

四、在宣傳或課程中，學到了什麼？

五、除了「舊鞋救命」，還有什麼方式可以改善貧窮問題？

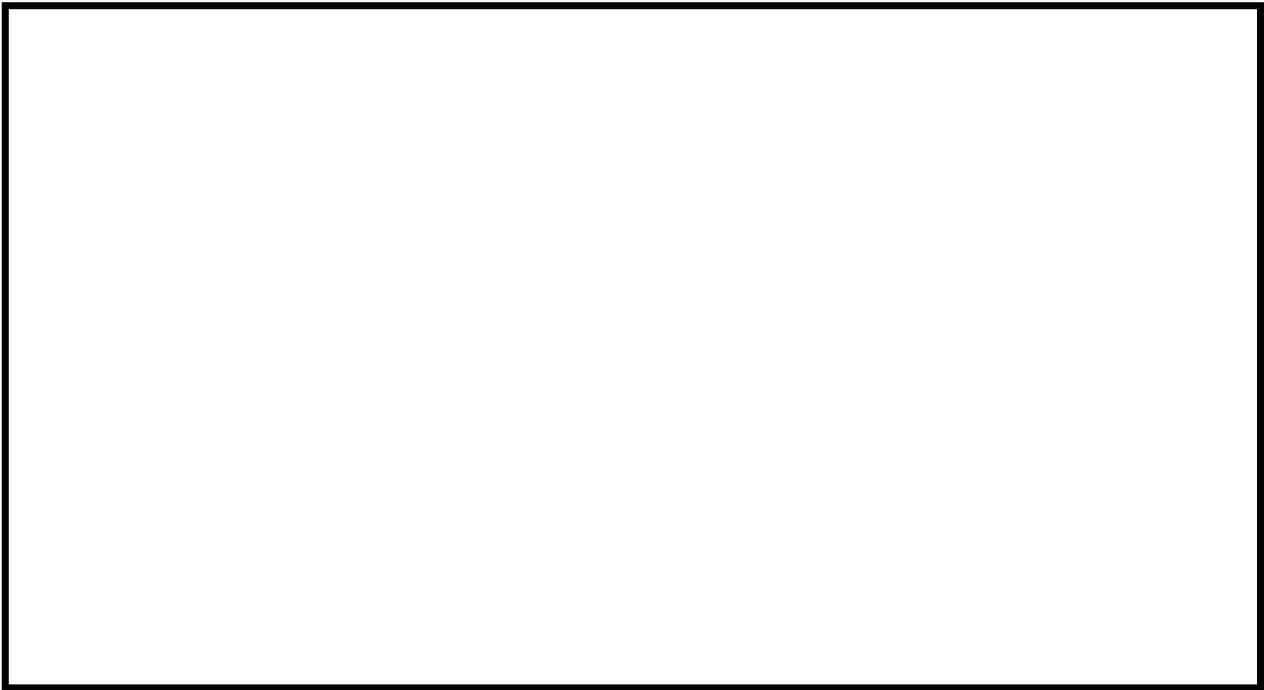
六、「貧」行世界·「窮」極人生 這系列的課程，對你未來的影響是？



班級:_____ 座號:_____ 姓名:_____

這是一份自主學習的作業，請就你日常生活中的觀察，拍下一張令你有感的貧窮照片。
拍攝過程中，請注意應有的禮貌與尊重，並注意自身的安全。

攝影主題：



拍攝時間：

拍攝地點：

請說明一下，你在拍下這一幕的當時，心中有什麼感受？

