

## 有教無「戾」－校園欺「零」計畫

### 操控型攻擊者親子平行小組

節數：第二節

形式：小組將先以親子形式進行，後再分為家長組及子女組

目標：1. 增進親子溝通及了解

2. 協助家長認識不同的管教模式及反思家長管教模式對子女成長的影響

3. 讓家長明白「想法」與「行為」、「情緒」及「身體反應」的關係

4. 了解組員的學習源頭 (Source of Learning) 及評估子行為背後的目的及次級增強物 (Secondary Reinforcer)

#### 親子活動

活動	「到底我像誰？」
時間	25 分鐘
目的	增進親子溝通及了解 引導組員留意及反思親子之相處模式對親子關係之影響
程序	1. 派發「到底我像誰？」工作紙予組員，請親子各自揀選於不同情景中（日常生活、面對家長管教/管教子女、理想中的親子相處）能代表個人特質的動物及其原因 2. 邀請組員作親子分享，並引導親子留意代表自己的動物與對於揀選的異同/相關之處；由於「操控型攻擊者」的家長偏向屬於專制型或縱愛型之管教模式，因此在分享“面對家長管教/管教子女時之代表動物”時，工作員可從中了解親子相處模式，並評估家長的管教模式 例子：家長揀選「綿羊」，子女揀選「老虎」；工作員可鼓勵組員分享「綿羊」及「老虎」代表親子相處的甚麼情況，過中的相處又是如何？讓家長從中檢視自己的管教模式，如：縱愛型 3. 總結及帶出訊息： 親子有慣常之相處模式，因此會忽略了此相處模式對親子關係的影響；透過是次活動希望組員多留意及反思現時親子之相處模式有否改善/調整的地方，使相處時可達到理想中的親子溝通模式，促進親子關係
物資	「到底我像誰？」工作紙（物資 2.1）

## 家長組

活動	四種管教模式
時間	25 分鐘
目的	協助組員認識四種常見的管教模式 引導了解自己慣常的管教模式，並反思不同的管教模式如何影響子女成長 協助組員反思其管教模式的成效及可改進的地方，提升組員改善管教模式的動機
程序	<ol style="list-style-type: none"><li>1. 派發「情景題處理」工作紙(物資 2.2) 情景概要： 兒子在學校與其他同學連群結黨地欺凌同學，但犯錯之後不承擔責任，還將責任推到他人身上，身為家長應如何處理？</li><li>2. 邀請組員於工作紙填上面對情景的處理方法及作出分享(不同的處理方法可歸納為四類型的管教模式)</li><li>3. 派發「四種管教模式」工作紙(物資 2.3)，介紹四種管教模式、特點及對子女的影響，引導組員思考及了解自己管教模式 四種管教模式特點：<ul style="list-style-type: none"><li>● 威信型 (Authoritative) 特點：著重親子之間彼此溝通交流</li><li>● 專制型 (Authoritarian) 特點：以家長為中心，子女需服從家長的指令</li><li>● 縱愛型 (Permissive) 特點：以子女為中心，家長完全遷就子女的意願</li><li>● 忽略型 (Neglectful) 特點：天生天養，家長認為子女不需花太多的時間及心思管教</li></ul></li><li>4. 總結及帶出重點： 根據社會學習理論 (Bandura, A., 1999)，子女會模仿家長的行為，因此希望透過活動讓組員明白其管教模式與子女行為的密切關係，強調家長的負面思想會潛移默化影響子女的成長(例如：「操控型攻擊者」家長不惜以違規/負面行為達到目的，子女亦會出現類似“走捷徑”及“踩低別人抬高自己”的欺凌行為，引致嚴重的後果)；讓組員反思哪種管教模式才有助子女健康成長及促進親子關係，並以身教作為子女的良好榜樣</li></ol>
物資	白板、白板筆、情景題處理 (物資 2.2)、「四種管教模式」工作紙 (物資 2.3)、原子筆

活動	思想大不同
時間	25 分鐘
目的	檢視組員在處理子女行為問題時所運用的管教模式 讓組員認識「想法」與「行為」、「情緒」及「身體反應」的關係，及掌握「想法」的重要性
程序	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 派發及講解「思想大不同 - 個案例子」工作紙 (物資 2.4) 個案內容： 操控型攻擊者子女與家長相處片段</li> <li>2. 帶領組員討論，並一同分辨出個案例子中所提及的「事件」、「想法」、「行為」、「情緒」及「身體反應」，並嘗試填寫「身心思維自我分析表」工作紙 (物資 2.5)</li> <li>3. 引導組員思考「事件」、「想法」、「行為」、「情緒」及「身體反應」之間的關係</li> <li>4. 總結及帶出重點： 同一件事，不同的人會有不同的理解及想法，因而出現不一樣的情緒、身體和行為反應，強調負面的「想法」會帶來負面的情緒、身體和行為反應，影響身心健康及親子關係，協助組員掌握「想法」的重要性，並提升其需要改變的動機</li> <li>5. 鼓勵組員可於日常生活中加以使用「身心思維」概念，以組員的真實例子示範如何運用「身心思維自我分析表」</li> </ol>
物資	「思想大不同-個案例子」工作紙 (物資 2.4)、「身心思維自我分析表」工作紙 (物資 2.5)

活動	總結及家課講解 - 「生活回憶錄」工作紙
時間	10 分鐘
目的	鞏固本節內容 鼓勵組員於日常生活多留意自己的管教模式，及運用「身心思維」概念分析其想法、行為、情緒及身體反應
程序	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 鼓勵在日常生活中多留意管教模式，及反思對子女成長的影響；並運用「身心思維」概念分析個人的想法、行為、情緒及身體反應</li> <li>2. 派發及講解「生活回憶錄」家課紙  家課內容： 邀請組員於此星期紀錄一件於管教子女時感困擾的一件事，及當時的想法、行為、情緒及身體反應</li> <li>3. 邀請組員分享參與是節小組的感受及得著</li> </ol>
物資	「生活回憶錄」(物資 2.6)

## 子女組

活動	家課分享 – 「我叫…」
時間	15 分鐘
目的	加深組員之間的認識及連繫 培養組員正面分享的氣氛
程序	1. 邀請組員分享家課 – 「我叫…」，可先選較輕鬆的題目 (最崇拜的人、最難忘的事等)，然後分享我最想要的著數 2. 總結及帶出重點： 透過活動讓組員互相認識，並帶出本節小組的重點：我想得到的「著數」 3. 讚賞完成家課及主動分享的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵
物資	後備家課、星星貼紙

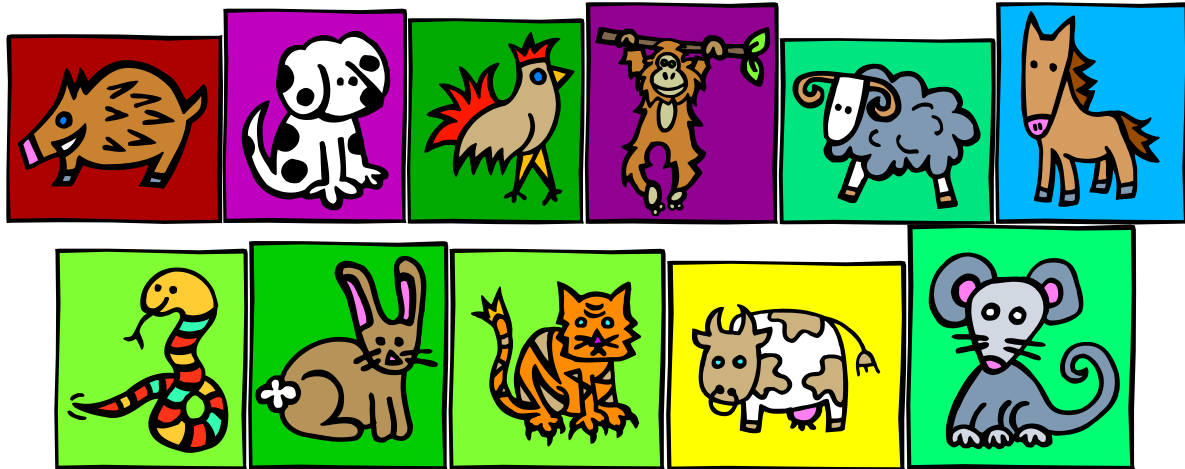
活動	「大雄的故事」
時間	15 分鐘
目的	讓組員透過片段投射 (Project) 自己對「著數」的想法，加深工作員對的了解 評估小組內的「操控型攻擊者」組員傾向是想得到哪一種「著數」(如：物質、地位) 拉闊組員對「著數」的看法
程序	1. 介紹片段人物背景，大雄的性格如下： <ul style="list-style-type: none"> <li>- 成績平平</li> <li>- 為人怯懦</li> <li>- 缺乏自信</li> </ul> 2. 播放「多拉 A 夢：獨裁按鈕」片段 (片段開始至 12 分鐘)，故事講述大雄獲得一件能「清除」任何人的法寶 3. 邀請組員討論片段中主角大雄的故事： <ul style="list-style-type: none"> <li>• 大雄利用法寶後，得到甚麼「著數」？</li> <li>• 若你是片中的大雄，你又會想獲得什麼「著數」？</li> </ul> 4. 總結及帶出重點： 透過片段了解到主角大雄想得到的「著數」，組員可檢視自己想得到的著數是哪方面 (例如：權力、名譽、金錢等)
物資	「多拉 A 夢：獨裁按鈕」片段、電腦

活動	「神奇魔法師」
時間	15 分鐘
目的	了解組員過去的學習的源頭 (Source of Learning) 評估組員行為背後的目的及次級增強物 (Secondary Reinforcer)，協助工作員對組員作出準確及全面的評估
程序	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 派發願望紙 (物資 2.7)，邀請組員填上三個自己最想要的「著數」</li> <li>2. 檢視組員的願望紙，工作員可先選較多組員想得到的「著數」以邀請組員作分享</li> </ol> <p>分享重點：</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 何時想要這些「著數」？</li> <li>▪ 從哪裡獲得這些「著數」？</li> <li>▪ 與誰一起去獲得這些「著數」？</li> <li>▪ 用甚麼方法獲得這些「著數」？</li> <li>▪ 甚麼原因令你想要這些「著數」？</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 總結及帶出重點： 每個組員都有想得到的「著數」，從分享當中得知甚麼原因令大家認為這些「著數」是重要，亦了解到組員用哪些方法去得到「著數」，讓工作員對「操控型攻擊者」組員行為背後的動機有初步的評估；透過大雄故事的結果，協助組員反思用負面途徑獲得「著數」是需要承擔嚴重的後果</li> <li>4. 讚賞積極參與及主動分享的組員，並給予星星貼紙以示鼓勵</li> </ol>
物資	願望紙 (物資 2.7)、星星貼紙

活動	「大雄真係賺咗？」
時間	10 分鐘
目的	讓組員明白攻擊行為帶來嚴重的負面後果 讓組員反思有甚麼東西/得著較獲得「著數」更重要
程序	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 播放「大雄的故事」—獨裁按扭的片段 (下半部份)，講述大雄雖然透過「清除」所有人得到他想要的「著數」；但結果他孤獨一人並失去了家人及朋友的關心和支持，因此感到非常後悔，並懊惱自己的所作所為帶來的負面後果</li> <li>2. 由於「操控型攻擊者」低估負面行為需承擔的後果，因此透過與組員一同討論大雄的事例，引導組員反思用負面行為得到「著數」所帶來的嚴重後果 (例：得不到社會大眾的支持及認同)</li> <li>3. 總結及帶出重點： 以攻擊及負面行為獲得「著數」會帶來嚴重的後果，甚至失去較「著數」更重要的東西 (例如：親情或友情等)，鼓勵組員反思日常生活中有甚麼東西/得著較獲得「著數」更重要及擁有更多的滿足感</li> </ol>
物資	「多拉 A 夢」片段、電腦 #可選擇其他片段，重點是片中的主角須擁有操控型攻擊者的特徵，並有計畫地利用攻擊行為去獲得「著數」

活動	總結及家課講解 – 「等價交換」
時間	10 分鐘
目的	總結本節內容 培養組員完成家課的習慣
程序	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 總結組員表現，讚賞組員在本節中的正面表現</li> <li>2. 派發及講解家課「等價交換」 家課內容： 「操控型攻擊者」會不以為然地合理化其負面方法以獲得「著數」（例：傷害別人/欺騙等），透過邀請組員填寫最想得到的「著數」及得到「著數」的三種方法，協助工作員評估「操控型攻擊者」組員得到「著數」的途徑</li> <li>3. 提醒組員完成家課後，可獲得星星貼紙，加強完成家課的動機</li> <li>4. 致送「最佳表現」及「最佳進步獎」</li> </ol>
物資	「等價交換」家課紙（物資 2.8）

# 到底我像誰? (家長版)



1. 圖中每種動物也有不同的特質，日常生活裡我最似哪一種動物？為甚麼？

---

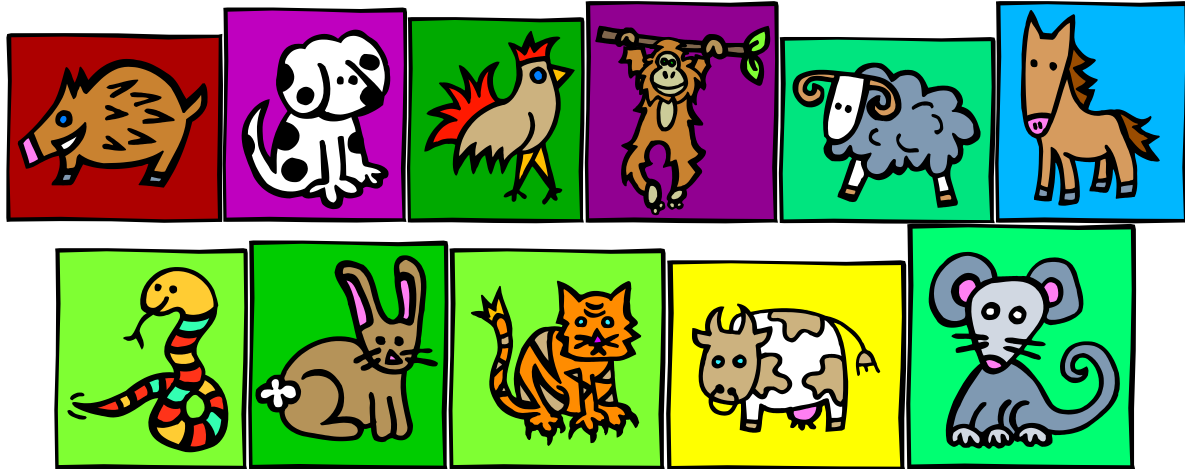
2. 在管教子女時，自己會變成哪一種動物？為甚麼？

---

3. 與子女相處時，我最想自己成為哪一種動物？為甚麼？

---

# 到底我像誰 (子女版)



1. 圖中每種動物也有不同的特質，日常生活裡我最似哪種動物？為甚麼？

---

2. 面對家長管教時，自己會變成哪一種動物？為甚麼？

---

3. 與家長相處時，我最想自己成為哪一種動物？為甚麼？

---



## 情境處理

某天，小明母親接到老師的電話，得悉小明在學校小息時，指使並聯同幾位同學捉弄班中某位同學，最後弄壞他的眼鏡。當被老師發現時，他不但沒有承認，而且反駁是同學挑釁在先。

小明回到家中，父母與小明討論事件。小明依然沒有承認責任，表示是其他同學做的，老師偏心，只是罵他一個。又說眼鏡壞了，可以再買過，有什麼大不了。(事實上，老師已查明事件，並給予各同學適當懲罰。)

若果你是小明的家長，你會怎麼處理?為什麼?

---

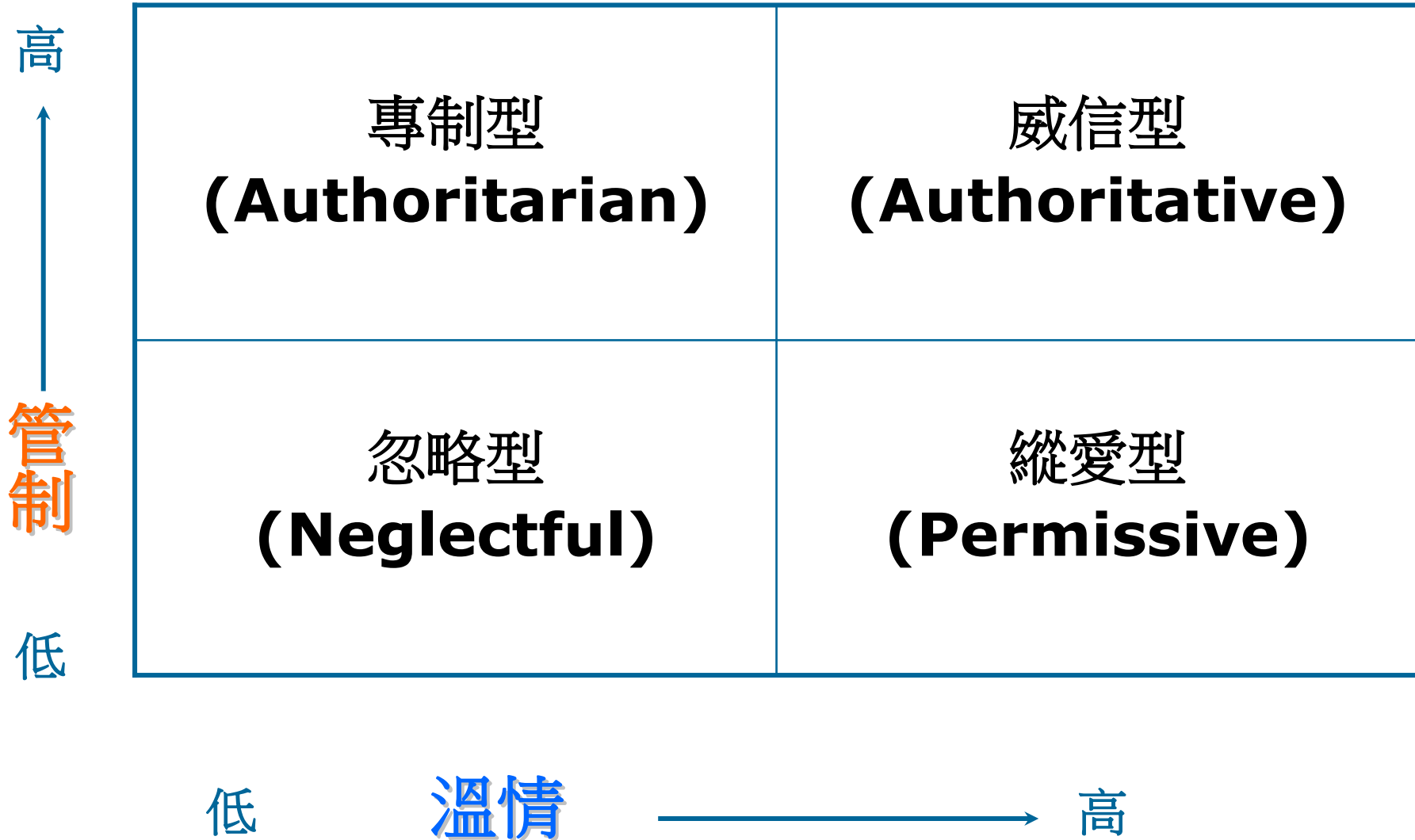
---

---

---

---

# 四種管教模式



管教類型	管教模式	特點	子女容易出現的行為表現
<p>忽略型 (Neglectful)</p>	<p>低溫情 + 低管制</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 鬆散及非管制的教養方式</li> <li>→ 沒有花太多時間和精力用於教養子女</li> <li>→ 忽略子女的行為及需要</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 有怨氣</li> <li>→ 社交和學習發展不良</li> <li>→ 易有敵意及反叛行為</li> <li>→ 意圖向父母或社會還擊</li> </ul>
<p>縱愛型 (Permissive)</p>	<p>高溫情 + 低管制</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 鬆散及溺愛的教養方式</li> <li>→ 甚少命令子女</li> <li>→ 允許子女自由地表達感覺和衝動，不會嚴密地監督子女的活動，對行為也很少有堅定的管制，形成縱容</li> <li>→ 家長多不能管制子女</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 具反叛性及易受挫折</li> <li>→ 自我中心及支配性強</li> <li>→ 無目標</li> </ul>
<p>專制型 (Authoritarian)</p>	<p>低溫情 + 高管制</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 高限制</li> <li>→ 設下許多規則，期望子女能準確地遵守，但很少向子女說明原因</li> <li>→ 常用懲罰、強力的策略，促使子女跟從</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 害怕、困惑及易怒</li> <li>→ 較不快樂、具消極敵意及脆弱</li> <li>→ 無目標</li> </ul>
<p>威信型 (Authoritative)</p>	<p>高溫情 + 適當管制</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 較具彈性的教養方式</li> <li>→ 允許子女有充分的自由，小心地說明所設限制的理由，在需要時，會使用權力和說理，以確保子女遵從</li> <li>→ 能理解子女的需求及觀點</li> <li>→ 容易成為說教及給予子女適當的推動</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ 能自我管制及信賴</li> <li>→ 能應付壓力和與人合作及友善</li> <li>→ 有目標</li> </ul>

## 思想大不同

某天下午，王志偉放學後，如常到補習社溫習做功課。但是，這次志偉遲了整整一小時才回家。王太非常憤怒地問：「志偉，為什麼你這樣慢才回家呀？」志偉低下頭說：「補習後，和朋友到足球場踢球。」

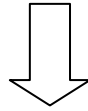
王太得悉原因後，十分激動說：「你知不知夜晚街上是很危險的，**你無出事已經走運**。你遲了回家，原來就只是跟朋友去玩！」志偉解釋：「不是玩，我下星期班際比賽，我只係練習而已。」

王太大力拍檯說：「你就快考試，還掛著玩，**踢足球有什麼用？有前途嗎？你考試不合格**，升不上好中學，**看看你到時怎麼死！**氣死我了！你返房吧！**我現在很頭痛**，不想再聽到你說！」

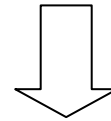
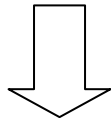
志偉無奈說：「媽，你根本不明白我。」

# 身心思維自我分析表

引發事件：



王太的「想法」：



王太的「行為」：

王太的「情緒」及  
「身體反應」：

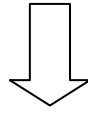
情緒：

身體反應：

## 身心思維自我分析表 (範例)

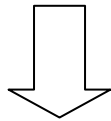
### 引發事件:

「志偉放學後，跟朋友到足球場踢球，遲了一小時才回家。」



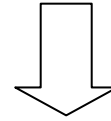
### 王太的「想法」:

1. 「夜晚才回家，一定會出事。」
2. 「讀書才有好前途，踢足球是浪費時間。」
3. 「兒子不懂事，他的解釋無須理會。」



### 王太的「行為」:

1. 大聲責罵
2. 大力拍檯
3. 惡言相向




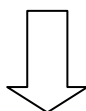
### 王太的「情緒」及 「身體反應」:


情緒：生氣，憤怒，激動  
身體反應：頭痛

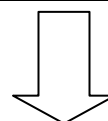
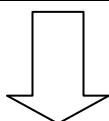
# 生活回憶錄

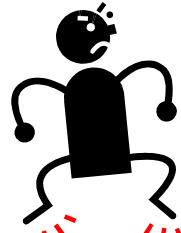
請填上過去一星期你於管教子女時感到困擾的一件事情，然後於下列方格內寫上你的想法、行為、情緒及身體反應（如頭痛、心跳加速、顫抖等）。

	事情經過是怎樣？
---	----------



	你當時有甚麼「想法」？
--	-------------



你此刻「心情」如何？  你留意到自己有甚麼「身體反應」？	你做了甚麼？  
------------------------------------	---



# 願望紙

「大家好！我是魔術大師哈利波比。我可以給你三個願望，誠心許願吧！  
只要你想要的，我都可以給你！」

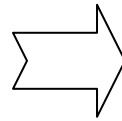
(例子：金錢/成績/地位/成功感/受人尊重)

願望(一)	願望(二)	願望(三)



# 「等價交換」？

我現時最想得到的「著數」是：



我會用甚麼方法獲得這些「著數」？

