

111-112 年度《人權教育(含轉型正義)教案徵件競賽》

第二梯次徵選

我們與轉型正義的距離 — 噤聲時代的故事

教案之攸關公約：公民與政治權利國際公約—轉型正義議題

得獎作者：國立高雄師範大學 吳依潔 翁煒筑

111-112年度《人權教育(含轉型正義)教案徵件競賽》第二梯次徵選

作品設計的特色(摘要)

本教材以「人權教育」為主題，並以《國際人權公約》中，我國已國內法化之《公民與政治權利國際公約》的「轉型正義議題」進行教材設計與開發，設計者認為適用此教材之學習者為國民中學7-9年級以上之學生，學習者本身已具備臺灣史基本概念，大致清楚戰後初期臺灣的政治發展及了解人民的基本權利及義務，但因現今臺灣的政治體系已走向民主、開放，整體社會氛圍相較於以往戒嚴時期更加注重個人權利與言論自由，於此背景下學習者較無法對戰後歷史產生共鳴，僅能透過教科書認識不同時期的臺灣；又因上述教育階段之學習者多數已具備操作電子載具的基本能力，於日常生活中頻繁使用數位媒體，因此以數位教材之角度為出發點進行設計。結合上述元素最終製作成一部模擬沉浸式遊戲之影片，影片腳本設計以「轉型正義」為主軸進行發想，並以「與人權議題相關」、「臺灣曾發生過的歷史」及「激發學習者產生帶入感」為核心，蒐集相關資料，影片主要架構分為三大部分—故事開始、故事線，以及故事結尾，以歷史上曾發生過的真實事件進行改編與塑造影片人物角色，希望藉由故事的推進，使學生從中感受當時的時代背景下，看似有所選擇但其實毫無選擇的無助感與恐懼，引發學生學習轉型正義的動機，最終更加深刻了解實施轉型正義之重要性。

本教材內容之背景設定以「白色恐怖時期」為主軸，領域跨及社會領域當中的「歷史」和「公民」、十九項議題當中的「人權教育」，以模擬沉浸式遊戲方式來呈現教材，將之製作成教學影片，以白色恐怖時期曾發生過的真實事件進行改編—江國慶案件、張家林事件、四六事件、曾錦堂事件，以及台南市委會郵電支部案的丁窈窕、施水環為架構，將上述真實事件融合，將之塑造為三個遊戲角色，分別為：「跟隨政府撤遷來臺的軍人」、「好奇心旺盛的年輕學生」以及「有著平凡工作的女子」，影片視角設計為目擊者的角度，使學習者在觀看影片的過程中，相較於以往觀看影片的旁觀者，更有身歷其境之感受，感覺自己如影片主角一般挑選遊戲角色，隨著三個人物故事的攻略，體驗白色恐怖時期人們的無助感與恐懼，以提升學習者對臺灣歷史的學習動機，並初識人權的基本概念。

此外本教材可作為各領域教師，於課堂中搭配課本或作為課後補充教材來使用，透過此教材於課堂中引導學生進一步思考各項議題，亦可作為學習者自我學習的素材，透過模擬沉浸式體驗，提升學習者「人權教育」議題的學習動機，促進學習成效。

111-112年度《人權教育(含轉型正義)教案徵件競賽》

第二梯次徵選教材資源全文

壹、作品主題：我們與轉型正義的距離—噤聲時代的故事

貳、教材資源設計的理念

近幾年來「轉型正義」相關議題，躍升為社會關注的焦點之一，引發各界討論及深入探討。此類議題充斥在各大論壇中，我們似乎也習以為常這個現象，但若要問：「轉型正義是什麼？」大眾能以字面意義大致理解，卻又無法具體敘述。透過此現象，也可以看出社會大多數人對於「轉型正義」是一知半解的。因此，本教材依據國際人權公約中《公民與政治權利國際公約》的「轉型正義議題」作為核心概念，進行教材資源開發與設計，旨在讓國高中學習者「初識轉型正義」，以歷史課本中經常提及的「白色恐怖時期」作為教材的時間背景，設計成模擬「沉浸式遊戲」的影片，將學習者帶入「噤聲時代」當中，更深刻的體會到「有苦難言」的感受，理解當時代人民對於極權專制的無力感，進一步思考「轉型正義」的重要性及必要。設計者希望透過此教材，營造人權教育環境，使學習者同感當時「臺灣白色恐怖時期的社會氛圍」，促使學習者主動探討腳下這片土地曾發生的歷史，並引以為戒。期許藉此教材協助學生來了解極權專政下的社會樣貌，促使學生「以史為鏡，知興替」，使自己和社會不再重蹈覆轍，除了提升學習者對「轉型正義」的認識，進一步尊重人性尊嚴，最終能將人權內化為普通常識與生活習慣，並於生活中實踐與保護人權。

參、教材內容

一、教材開發—以ADDIE MODEL模式為架構

本教材以ADDIE MODEL模式為架構，進行教材開發設計。ADDIE MODEL模式包含五個階段，分別為分析（Analysis）、設計（Design）、發展（Development）、應用（Implementation）和評鑑（Evaluation），以下將以上述五階段，說明本教材如何進行教材設計與開發。

（一）分析階段（Analysis）

1. 需求分析

本教材以「人權教育」為主題，並以《國際人權公約》中，我國已國內法化之《公民與政治權利國際公約》的「轉型正義議題」進行教材設計與開發，透過此教材，營造人權教育環境，使學習者同感當時「臺灣白色恐怖時期的社會氛圍」，促使學習者主動探討腳下這片土地曾發生的歷

史，並引以為戒。

期許藉此教材協助學生了解極權專政下的社會樣貌，促使學生「以史為鏡，知興替」，使自己和社會不再重蹈覆轍，除了提升學習者對「轉型正義」的認識，進一步尊重人性尊嚴，最終能將人權內化為普通常識與生活習慣，並於生活中實踐與保護人權。

2. 學習者分析

在教育程度上，設計者認為本教材適用之學習者為國民中學7-9年級之學生，為十二年國民基本教育「第四學習階段」學習者。學習者於國民小學時期接受「十二年國民基本教育」教育，已具備國民小學階段之相關核心素養，如社會領域「C1 道德實踐與公民意識」、「C3 多元文化與國際理解」與語文領域「A2 系統思考與解決問題」及「C1 道德實踐與公民意識」。

在文化背景上，設計者設定使用本教材之學習者已具備臺灣史基本概念，大致清楚戰後初期臺灣的政治發展，如：二二八事件，並能透過中華民國憲法，了解人民的基本權利及義務，如：平等權、自由權、受益權、參政權的基本概念。因學習者於民國97年後出生，距離解嚴已經過20餘年，臺灣的政治體系已走向民主、開放，整體社會氛圍相較於以往戒嚴時期更加注重個人權利與言論自由，因此學習者本身對於戰後歷史較無法產生共鳴，僅能透過教科書認識不同時期的臺灣。

當今正處於數位資訊蓬勃發展之時代，且教育部於民國97年規劃《中小學資訊教育白皮書》，訂定善用資訊科技、激發創意思考、共享數位資源和保障數位機會等核心理念，充實數位學習內容、加強師生資訊素養，同時建立網路不當資訊防範機制等，同一年度便開始執行〈數位典藏與數位學習國家型科技計畫〉第6分項〈數位教育與網路學習計畫〉（教育部，2023）。因此，設計者認為於民國97年後出生的學習者，大多都具備操作電子載具的基本能力，如：電腦、平板，於日常生活中已能流暢使用數位媒體，並能於各領域中融會貫通地運用，因此本教材採數位方式進行設計。

(二)設計 (Design)

1. 課程內容設計

本教材以「白色恐怖時期」為背景設定，模擬沉浸式遊戲製作而成，學習領域跨及社會領域當中的「歷史」和「公民」、十九項議題當中的「人權教育」，欲藉此教材進一步探討人權教育當中的「轉型正義」議

題。

教材呈現以模擬沉浸式遊戲方式進行，將三個主角於白色恐怖時期所遭遇之事件製作成教學影片。針對白色恐怖遭受迫害的人們，設計者挑出三種身分作為影片的三位主角，分別為軍人、學生及女子，並依據真實事件進行改編，將之塑造為三位遊戲角色，分別為：「跟隨政府撤退來臺的軍人」、「好奇心旺盛的年輕學生」以及「有著平凡工作的女子」。

影片的視角設計為目擊者的角度，使學習者在觀看影片的過程中，能夠有類似沉浸式互動之感受，首先學習者會先化身為影片主角，挑選影片中出現的遊戲角色，隨著三個人物故事的攻略與故事的開展，學習者將會逐漸體會到時代的壓抑與自由的限制，跟著場景的切換，白色恐怖時期帶給人們的無助感與恐懼將漸漸提升，希望能藉此讓身處於民主開放時代的學習者能對此主題產生共鳴，引發學習者對臺灣歷史的學習動機，且初步思考與認識人權的基本概念。

2. 教學策略與活動設計

本教材做為數位教材，可作為各領域教師搭配其任教學科進行不同組合，如引起動機、課後補充教材等，教師可以此作為引導學生思考人權議題的媒介，亦可作為學習者自我學習的素材之一。透過模擬沉浸式體驗的方式，除了提升學習者對「人權教育」議題關注之外，也促使學習者進行探究與思考，以達到推廣人權教育之目標。

3. 故事情境與腳本設計

影片腳本設計以「轉型正義」為主軸進行發想，並以「與人權議題相關」、「臺灣曾發生過的歷史」及「激發學習者產生帶入感」為核心，蒐集相關資料，將之製作成教學影片，影片架構分為三大部分—故事開始、故事線，以及故事結尾，故事角色之塑造基礎為歷史上曾發生過的真實事件，在真實事件的烘托與故事情節的推演下，引發學習者的同理心，使之對當時的時代背景產生共鳴，以激發其學習人權議題之動機，藉此更加明白實施轉型正義之重要性。

4. 畫面與美工設計

設計者在決定好故事腳本後，會先討論故事角色、背景、氛圍欲呈現的大致模樣，再依序進行微調，影片中呈現之所有畫面、音效，皆由設計者於Canva本身的素材資料庫中進行搜尋與使用，如圖片元素、音訊、轉場與動畫效果等。搭建一位角色故事前，設計者會一同討論影片視角的合適性，再進行場景的塑造與畫面切換的安排，待畫面完成後，根據劇情需

求配上音效，將之串聯成連續動畫，影片主要呈現為主角進行三位遊戲角色的遊戲攻略，在選角過程中出現的選擇畫面，則為「模擬沈浸式遊戲」的效果（如圖1）。

圖1 影片遊戲選角畫面



(三)發展(Development)

教學影片之製作為兩位設計者採分工方式進行，首先蒐集資料、決定好腳本後，進行場景與影像的設計，建立大致畫面後，再增添或修改細節，接著依據畫面尋找適合的音效，依序完成故事開始、故事線，以及故事結尾，最終將之合併串聯成完整的教學影片，過程中兩位組員交互檢查是否有不合宜的部份，進行討論與修正，且由於Canva為共享的線上網站，能隨時檢視對方與自己的作業部分，避免出現情節重複或銜接不順之情況。

(四)實施(Implementation)

本教材初次實施為課堂報告中供同學們觀賞，其中得到的回饋包含:音效效果極佳，讓人感到有點害怕、能感受到當時白色恐怖時期人們的害怕與恐懼，而教師對本教學影片之建議為增加人物角色配音，能達到更好的效果，也提到亦可將此教材實施於高中階段，供學習者有更高層次的思考與討論。

(五)評鑑(Evaluation)

本教材採形成性評鑑方式，於製作過程中詳加檢視與確認教學影片之內容與架構，以下為評鑑方式：

1. 討論原初想法之可行性

人物腳本最原始的設計與最終版影片的呈現有些許的差異，如故事線2「好奇心旺盛的年輕學生」，在最初的設定中曾錦堂事件的占比較高，原先的情節為「其中一位主角因與疑似匪諜的男子合照，而遭到逮捕，與

家人離別前仍堅信政府相信自己的清白，然而最終家人等到的是主角的死亡」，後續為統一整體故事的視角以及簡化畫面之呈現而改為目前影片之呈現，以不願被棄信義的主角離開這個世界進行結尾。

2. 嘗試以不同方法完成目標

原先本教材欲以沉浸式遊戲為主要目標進行設計，然而因兩位組員不具程式設計技術與背景，無法做到互動式遊戲之效果，因而決定以模擬沉浸式遊戲之方式製作教學影片。

3. 分享彼此遇到的技術問題

製作畫面或增添動畫、音效時，組員間有時會因呈現腳本的方式、動畫的處理、轉場效果等感到煩惱，因此會不定時的溝通與討論解決辦法，希望能盡力呈現預期的教學效果。

4. 集思廣益討論折衷呈現方式

因設計者本身不具程式設計背景與概念，無法呈現原先欲建立之互動式遊戲，因此曾設計過google表單、power point，希望透過上述工具，達到學生能實際選取人物角色之效果，然經組員自行測試後，發現若使用上述兩個工具將會有各自面臨的阻礙：如若以google表單呈現整體畫面，雖能讓學生實際點選人物角色，但影片與選項為分開的題目，無法有連貫性的效果，同時也降低參與者的投入感；而以power point的方式呈現雖能改善以上的問題，讓學生利用平板或手機自行觀看與點選人物選項，但無法確定人物點選之順序與其可能造成之重複性，意旨每位學生一開始選取的人物可能是軍人、學生或女子，但第二個人物選擇時，無法排除原先攻略過的角色，因此基於以上原因最終將成果改為模擬沉浸式遊戲之教學影片，由設計者自行決定好人物攻略順序，使學生依序觀看不同的角色故事。

5. 完成每位人物的故事線後重新檢視

每當完成一個部分的教學影片，設計者皆會相互檢視影片的速度、音效配合度、背景呈現、故事視角等整體架構，評估與檢視當中是否出現問題或需改善之處。

二、影片故事情節

影片架構一共分為三大部分，分別為故事開始、三個故事線，以及故事結尾。影片一共會出現兩個世界，一個為現實世界，另一個則是遊戲中的虛擬世界，學習者將隨著影片播放，以不同世界的視角，了解白色恐怖時期的時代背

景，最終對人權議題產生興趣後，引出轉型正義的重要性，以下針對影片各部分進行介紹：

(一) 故事開始

主角設定為一名懵懂無知的國中生，名為小奇，吃飽飯後坐在沙發看電視，電視中播放著以江國慶案件情節而改編之新聞「冤!國中生誘殺案逆轉 王大山白遭槍決」，接著聽到阿公提起從前白色恐怖時期的經歷，但聽到的當下小奇的內心不以為然，認為那已經是過去的事情，甚至不相信從前真的發生過那些事，於是回到自己房間內，準備打電動，在打開電腦的剎那出現了一個不曾看過的遊戲畫面，小奇雖覺得有些怪異，仍點開了遊戲，突然一陣天旋地轉，小奇發現自己似乎跑進了遊戲的世界中。

(二) 故事線一：跟隨政府撤退來臺的軍人

此故事情節以張家林事件為架構，描述一位初入伍的軍人因某些原因遭人誣告而開啟了無止盡的刑求與逼供，以下為故事情節之敘述，以初入伍的軍人的視角進行描述：

「我記得那是一個炎熱的夏日，剛從海軍學校畢業的我正在船上值勤，好友找到了我，跟我商量請我去替代他的職缺，因為他找到更好的工作出路，出於人情壓力，我最終答應了他。

不久後我突然被調到一艘設備簡陋的漂流漁船上，原因是我值班時不小心踩到一位大官的手，但我本人毫不知情，就離開了現場，從此半夜到凌晨這段最辛苦的值班便由我負責，內心的不滿加上身體的疲憊使我常打瞌睡，也時常遭到艇長訓斥，以此為由，艇長便以「忠貞見疑，思想有問題，意圖脅迫長官」為藉口將我告發，開啟了看似永無止盡的刑求……」。

故事敘述自此，接著會出現兩個選項—承認自己有罪或堅決否認罪刑，但無論挑選何種選擇，其後果皆為死亡。

(三) 故事線二：好奇心旺盛的年輕學生

此故事情節以四六事件及曾錦堂事件為架構，描述兩位年輕且喜愛四處探險之學生吳庸智（別名小智）與主角因和警察發生衝突，最終受到監禁之事件，以下以第三人稱的視角進行故事情節之敘述：

「兩名大學生騎著腳踏車經過派出所前，無故與警員發生衝突，遭到拘留與監禁，其他學生知悉此狀況後，為幫兩人打抱不平，於是發起了遊行，希望藉此為其平反，然而遊行卻使得當權者懷疑其中必有匪諜參雜其中，因此對兩人進行嚴刑逼供，面對著內心的煎熬與身體的苦楚，主角必

須做出選擇……」。

故事敘述自此，接著會出現兩個選項—供出主謀身分或堅決保持沉默，在此設定主角為護著朋友的安危，選擇了保持沉默，而導致了死亡的結局，不同於故事線一，因兩人為好友關係，為了友情不得不做此選擇。

(四) 故事線三：有著平凡工作的女子

此故事情節以台南市委會郵電支部案的丁窈窕、施水環為架構，描述一位平凡的女子因受到他人汙蔑入獄，最終與家人天人永隔之事件，以下為故事情節之敘述：

「女主角麗環與好友美花一同於公家機關工作，麗環最近受到建華猛烈的追求，但其好友美花不願麗環與該男順利發展，於是對男子謊稱女主角看不起他，進而引發男子對女主角的怨恨。後來男子無意間發現了檢舉匪諜之海報，看到高額的獎金突然想起了追求不成的女主角，為報復她於是虛構了一起案件，告發女主角的弟弟為匪諜，而女主角也因此受到牽連被捕入獄，但當時的她接近臨盆，不得已只好於獄中產子，等待處分的期間，女主角的女兒慢慢長大，母女二人滿懷希望等待出獄的那日，卻不知等到的只有死刑的審判，臨刑前，女兒抱著媽媽大哭，不願與媽媽分離，隨即，一聲槍響震破了沉悶的寂靜……」。

接著隨著故事角色全數攻略完成之畫面，遊戲玩家小奇又回到了現實世界……。最終一個故事線並無選項供玩家選擇，此設定是為了讓學習者隨著故事線的推進，慢慢感受到當時時代背景下，無可奈何之感受。

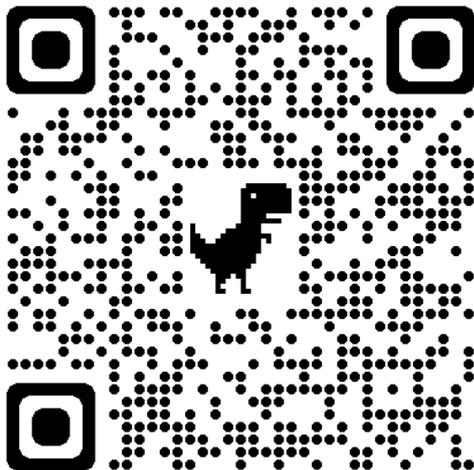
(五) 故事結尾

在攻略完成的畫面出現後不久，阿公的敲門聲將小奇拉回了現實，剛剛發生的一切讓小奇以為自己做了一場夢，突然間電腦自動切換畫面，跳出了白色恐怖時期的報導，小奇覺得有些好奇與驚嚇，但還是瀏覽了報導的內容，當中簡述了白色恐怖時期之事件，最終引出了推動及認識轉型正義之重要性，後來阿公催促小奇去吃午餐，而無人操作的電腦突然間將畫面往下滑，停留在「我們對極權專政了解的越多，越知道如何打造民主政治」這句話，影片至此結束。

三、影片連結與QR CODE

(一) 影片連結：<https://www.youtube.com/watch?v=WnmREnd2RUI>

(二) 影片QR CODE：



我們與轉型正義的距離

噤聲時代的故事



1. 看完影片後，你的情緒感受是什麼？（請圈選）



請為這個情緒命名：

2. 接續第一題，你認為自己為什麼會有這樣的情緒？

3. 影片中有三個角色故事，你覺得他們的共同點是什麼呢？

4. 你覺得影片中政府的作為是正確的嗎？請說明原因。

5. 你認為政府的作為是否符合「公平正義」？是否有須彌補受害者之處？



因有正義尚未申張，所以轉型正義格外重要！

五、參考資料

- 『穿越時空的正義？轉型正義』-木擊者。取自
<https://www.youtube.com/watch?v=muaelzRYzII&t=68s>
- 林志鴻（2022年，7月）。歷史上的今天：丁窈窕、施水環受難日。新台灣和平基金會。取自
<http://www.twpeace.org.tw/wordpress/?p=2084>
- 林傳凱（2022年，6月）。迷霧中的四張容顏：《無法送達的遺書》選摘。風傳媒 | Storm.mg。取自
<https://www.storm.mg/article/4389141?mode=whole>
- 林曜聖（2022）。「ADDIE模式」及「SCOTEAM教學要素」在大學課程的教學設計之應用：以大學「教學原理」課程為例。教學實踐與創新，5(1)，99-149
- 夏沛然、王渝（2010年，11月）。白色恐怖下的倖存者：台灣老兵張家林。《唐德剛與口述歷史》。取自
<https://www.ylib.com/sango/newplace/newplace101128.asp>
- 教育部（2023年，3月）。數位教學與學習。中華民國教育部部史網站。取自
<https://history.moe.gov.tw/Policy/Detail/1e540341-4d3b-44aa-bea7-17e55d6f26b5>
- 被監控的外省人：促轉會TJC。取自
<https://www.tjc-monitoraround.tw/>
- 電影《流麻溝十五號》Untold Herstory 前導預告 | 10/28 臺灣史詩獻映。取自
<https://www.youtube.com/watch?v=l-KeE85TU1A>
- 劉鈺楷、林佳蓉（2014）。以ADDIE模式發展漫畫識讀教學方案之研究，臺灣教育評論月刊，3(7)，133-158
- 蔡知臻（2020年，9月）。四六事件，台灣歷史上重要的學生抗爭運動與創傷遺緒。The News Lens 關鍵評論網。取自
<https://www.thenewslens.com/article/138752>
- 轉型正義-台灣民間真相與和解促進會。取自
<https://taiwantrc.org/transitional-justice/>