

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題一：同理失望

情境：派發試卷後，主角很自責，拿著試卷低頭欲哭，結果被同學看到。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

- 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
- 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

- 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的失望感受和提供關懷行動的同理能力。
- 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
- 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對失望感受的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	三、VR 跳進情境 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：派發試卷後，主角很自責，拿著試卷低頭欲哭。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的失望感受和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 -角色牌

		<ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 	

		<ul style="list-style-type: none">● 總結當知道他人的失望感受後，可以作出的同理說話和關懷行動。● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。	
--	--	---	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題二：同理失落

情境：學校旅行的日子到了，但因老師生病而取消這一次的戶外學習活動，主角很失落。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

- 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
- 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

- 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的失落感受和提供關懷行動的同理能力。
- 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
- 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對失落感受的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
二. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	三、VR 跳進情境 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：學校旅行的日子到了，但因老師生病而取消這一次的戶外學習活動，主角很失落。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的失落感受和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問： 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

		<p>「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV

三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 ● 總結當知道他人的失落感受後，可以作出的同理說話和關懷行動。 ● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。 	
------	---	--	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題三：同理緊張

情境：在課後管樂班上，其他同學都能跟上學習進度，主角很努力，但進展很少。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的緊張感受和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對緊張感受的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
三. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	三、VR 跳進情境 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：在課後管樂班上，其他同學都能跟上學習進度，主角很努力，但進展很少。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的緊張感受和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 -角色牌

		<ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 	

		<ul style="list-style-type: none">● 總結當知道他人的緊張感受後，可以作出的同理說話和關懷行動。● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。	
--	--	---	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題四：同理不滿意

情境：主角因為太肥胖了，穿不下服務制服，所以對自己的身形感到不滿意。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的不滿意感受和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對有不滿意感受的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	三、VR 跳進情境 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：主角因為太肥胖了，穿不下服務制服，所以對自己的身形感到不滿意。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的不滿意感受和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

		<ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 	

	<ul style="list-style-type: none">● 總結當知道他人的不滿意感受後，可以作出的同理說話和關懷行動。● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。	
--	--	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題五：同理傷心

情境：大家做服務的時候，發生爭執和口角。事後，主角覺得很傷心，坐在一旁。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的傷心感受和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對傷心感受的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	<p>三、VR 跳進情境</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：大家做服務的時候，發生爭執和口角。事後，主角覺得很傷心，坐在一旁。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	<p>四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	<p>五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	<p>六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	<p>七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的傷心感受和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 -角色牌

		<ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 	

		<ul style="list-style-type: none">● 總結當知道他人的傷心感受後，可以作出的同理說話和關懷行動。● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。	
--	--	---	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題六：同理身體不適

情境：服務時，主角身體不適，難掩牙痛的表情，到午膳時也沒有胃口吃東西。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的身體不適和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對身體不適的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	三、VR 跳進情境 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：服務時，主角身體不適，難掩牙痛的表情，到午膳時也沒有胃口吃東西。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的身體不適和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 -角色牌

		<ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 	

		<ul style="list-style-type: none">● 總結當知道他人的身體不適後，可以作出的同理說話和關懷行動。● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。	
--	--	---	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題七：同理擔心

情境：見工面試的日子快到了，主角對於面試感到很緊張，不停練習，有時更會擔心得快要哭出來。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的擔心和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對擔心的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	三、VR 跳進情境 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：見工面試的日子快到了，主角對於面試感到很緊張，不停練習，有時更會擔心得快要哭出來。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理 <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的擔心和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問： 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

		<p>「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV

三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。● 總結當知道他人的擔心後，可以作出的同理說話和關懷行動。● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。	
------	---	--	--

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題八：同理傷痛

情境：主角不小心扭傷，未能繼續完成比賽，他覺得很痛和內疚。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的傷痛、內疚感受和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對患有傷痛和內疚感受的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板
二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	<p>三、VR 跳進情境</p> <ul style="list-style-type: none">● 學生運用 VR 形式體驗情境：主角不小心扭傷，未能繼續完成比賽，他覺得很痛和內疚。	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave

		<ul style="list-style-type: none"> ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	
小組	20	<p>四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <p>(1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情</p>	-劇本
小組	5	<p>五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	<p>六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	<p>七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的傷痛、內疚感受和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似的感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 ● 總結當知道他人的傷痛和內疚感受後，可以作出的同理說話和關懷行動。 ● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。 	

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題九：同理憤怒

情境：主角以為同事說自己的壞話，於是質問對方。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的憤怒和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對憤怒的他人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板
二. 教學發展		(整班 / 分組 / 個別)	
整班	10	<p>三、VR 跳進情境</p> <ul style="list-style-type: none">● 學生運用 VR 形式體驗情境：主角以為同事說自己的壞話，於是質問對方。	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave

		<ul style="list-style-type: none"> ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	
小組	20	<p>四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <p>(1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情</p>	-劇本
小組	5	<p>五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	<p>六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	<p>七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的憤怒和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似的感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 ● 總結當知道他人的憤怒後，可以作出的同理說話和關懷行動。 ● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。 	

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題十：同理孤單

情境：最近班上出現小小的爭吵，結果主角被部分同學排斥，覺得孤單。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的孤單和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對感到孤單的人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板
二. 教學發展		(整班 / 分組 / 個別)	
整班	10	<p>三、VR 跳進情境</p> <ul style="list-style-type: none">● 學生運用 VR 形式體驗情境：最近班上出現小小的爭吵，結果主角被部分同學排斥，覺得孤單。	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave

		<ul style="list-style-type: none"> ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	
小組	20	<p>四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <p>(1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情</p>	-劇本
小組	5	<p>五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	<p>六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	<p>七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的孤單和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似的感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 -角色牌

小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 ● 總結當知道他人的孤單後，可以作出的同理說話和關懷行動。 ● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。 	

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題十一：同理煩躁

情境：在畢業營的時候，主角與同學就著舉行活動的先後次序而出現意見不合，互不相讓。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的煩躁和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對感到煩躁的人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板
二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	<p>三、VR 跳進情境</p> <ul style="list-style-type: none">● 學生運用 VR 形式體驗情境：在畢業營的時候，主角與同學就著舉行活動的先後次序而出現意見不合，互不相讓。	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave

		<ul style="list-style-type: none"> ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	
小組	20	<p>四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <p>(1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情</p>	-劇本
小組	5	<p>五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	<p>六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	<p>七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的煩躁和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的重要性及可行的實踐，如提問：「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。 ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似的感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV
三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 ● 總結當知道他人的煩躁後，可以作出的同理說話和關懷行動。 ● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。 	

匡智張玉瓊晨輝學校
教學計劃

施教教師：陳浩妍、袁佩兒

班級 / 組別：同理創客小組

主題十二：同理不理解

情境：工作的時候，主角忘了帶自己的工作圍裙，不問同事就自己取走同事的圍裙，結果被同事和上司責罵。但主角不認為自己有錯。

教授對象：輕度智障自閉症中學生(共 6 人)

教授組別：同理創客小組

已有能力：

1. 能運用四格漫畫形式進行同理劇本創作。
2. 能運用 AI 程式生成「同理漫畫劇本」及運用 Cospaces 程式編寫模擬情境。

教學目標：

1. 學生能透過同理心設計的角度檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的煩躁和提供關懷行動的同理能力。
2. 學生能運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，並以擴增實境形式學習及遷移同理心的應用技巧。
3. 學生能透過拍攝「同理電影」，學習在真實情境中對不理解的人作出同理關懷行動。

教學流程	時間 (分鐘)	學習活動	備註
一. 引起動機	10	<p>一、精靈打招呼 - 啟同溝通</p> <ul style="list-style-type: none">● 請學生自創代表當天心情的打招呼動作，讓同學跟隨。● 同學可以追問動作的意思和原因，關心對方。 <p>二、同理情緒小劇場 - 情緒同理</p> <ul style="list-style-type: none">● 老師分層提問創作同理劇本內容的步驟和情節大意，以助學生掌握說話與行動是同理他人的兩大要素。● 老師扮演情境劇場，由學生作出即時同理他人的反應。	-道具拍板

二. 教學發展 (整班 / 分組 / 個別)			
整班	10	<p>三、VR 跳進情境</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生運用 VR 形式體驗情境：工作的時候，主角忘了帶自己的工作圍裙，不問同事就自己取走同事的圍裙，結果被同事和上司責罵。但主角不認為自己有錯。 ● 分層提問情境內容，如：「情境發生在甚麼時候」、「有甚麼人物」、「在甚麼地方」、「發生甚麼事情」、「為甚麼主角出現這些情緒」、「是甚麼令人主動留意到這個情況」、「你會怎樣做」等。 	-VR 情境 -VR 眼鏡 / VR Cave
小組	20	<p>四、同理劇本創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組合作編寫四格同理劇本：從四個步驟擬定劇本。 <ul style="list-style-type: none"> (1) 人物表情及原因 (2) 人物說話 (3) 關懷行動 (4) 結果及人物表情 	-劇本
小組	5	<p>五、分享同理劇本的創作 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生分享由小組合作完成的同理劇本，交代情境背景、同理說話、關懷行動及結局。 ● 老師請學生說出劇本中的主角如何呈現同理他人的能力。 	-劇本
小組	5	<p>六、AI 生成同理漫畫劇本 - 情緒同理、認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 請學生運用 AI 生成程式 Ideogram 按劇本內容生成「同理漫畫劇本」。 ● 小組揀選最合乎劇本內容的漫畫，然後列印出來。 	-平板電腦 - Ideogram 應用程式
小組	10	<p>七、修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」 - 認知同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 學生分為兩組，各組從同理心設計的角度根據劇本檢視及修訂 AI 生成的「同理漫畫劇本」，加強主動覺察別人的不理解和提供關懷行動的同理能力。 ● 組員有各自的角色，包括：編劇、配音員及動作指導，他們需要就着自己的任務範疇上為漫畫作出檢視及修訂。 ● 老師引導高組學生聯想漫畫與日常生活經驗，加強學生反思同理他人的 importance 及可行的實踐，如提問： 	-劇本 - AI 生成的同理漫畫劇本 - 角色牌

		<p>「你有沒有試過這種情況」、「當有人這樣關心你，你有甚麼感覺」等。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師引導初組學生扮演修訂後的漫畫人物表情或類似感受，提升學生換位思考及類化同理他人的能力。 ● 完成修訂後，兩組各派代表到另一組進行交流，分享修訂漫畫的成果。 	
小組	10	<p>八、製作 AR 情境 - 認知同理、情緒同理、身體感受同理</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組運用 Cospaces 程式編寫相關的模擬情境，編劇負責輸入對白，配音員負責為模擬人物的對白配音，動作指導負責按情節需要為模擬人物揀選合適的動作。初組學生在情緒詞語錦囊及動作圖字卡的提示下進行創作，有助設計更具體的情境。 ● 小組合力創設 AR 情境，由平面漫畫劇本深化成立體具空間設計的擴增實境，以學習及遷移同理心的應用技巧。 ● 完成創設後，學生在課室內進行投射預演，加深對情節推進的理解。 ● 老師引導小組思考出現同類情況的場景，邀請小組運用 Cospaces 加入相關場景的物品，再次投射預演，以加深學生掌握情境發生的變化，為實地應用作好準備。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -情緒詞語錦囊 -動作圖字卡 -Merge Cube
小組	8	<p>九、實踐同理心：拍攝同理電影 - 同理關懷</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 小組商量這次情境發生的場地和情節，然後走出課室到該地方進行擴增實境投射預演。 ● 小組拍攝同理電影：由兩位學生扮演主角，一位負責拍攝。學生演繹情境，展現同理能力及應用相關的同理心技巧。 ● 完成拍攝後，小組返回課室分享電影成果，並進行檢討及修訂建議。 	-平板電腦 -Cospaces 應用程式 -Merge Cube -Apple TV

三.總結	2	<p>十、總結及反思：鞏固同理能力</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 老師總結主動覺察他人情緒和需要的重要性和社交需要。 ● 總結當知道他人的不理解後，可以作出的同理說話和關懷行動。 ● 鼓勵學生將同理能力推廣出去，感染他人。 	
------	---	---	--