# 8

構念八：

# 親社會規範

# Prosocial Norms (PN)

# 8 構念八：親社會規範 Prosocial Norms (PN)

作者：蕭敏康、鄭之灝、梁靜文

## 理念

親社會規範是一些明確、正面、健康及合乎道德的標準，有助於增強社群的信念及引導社群行為 (Hawkins, Catalano, & Miller, 1992)。「利他信念」是親社會規範的其中一種，其他親社會規範包括合作、分享、關懷、施援及對他人負責任 (Radke-Yarrow, Zahn-Waxler, & Chapman, 1983)。「利他信念」與「親社會規範」一樣，比較適合在社會聚合性較強的群體中培養，例如在健康家庭或學校中傳授 (Nurco & Lerner, 1999)。此外，青少年也可以透過討論道德風俗（包括品德關懷）及民間風俗（包括禮節行為和日常規則）過程中學習親社會規範。

另一方面，遵循「親社會規範」的理性基礎，是基於親社會行為所牽涉的成本（例如幫助他人在地上撿起一支筆）低於其他行為的成本所致（例如作出一些捐獻及義工服務）(Eisenberg, Boehnke, Schuhler, & Silbereisen, 1985; Eisenberg, Shell, Pasternack, Lennon, Beller, & Mathy, 1987)。

在青春期初段，年輕人會逐漸以高層次的親社會角度推理，如使用代入不同角度 (perspective taking) 的技巧，去取代享樂主義的道德推理 (hedonistic moral reasoning)，而這個過程與社會責任感及親社會行為的發展是相連貫的 (Eisenberg, Carlo, Murphy, & Van Court, 1995; Shaver & Schutte, 2001)。Underwood & Moore (1982) 的統合分析清楚指出道德角度推理及親社會行為是存在顯著關係。

初中一年級的課程針對青少年的兩個主要身份：「在學校中的學生」及「父母的孩子」，教導學生界定及認同社會規範的技能。初中二年級課程要求學生懂得分辨遵從親社會規範及有爭議的社會規範的理由及後果。初中二年級課程的目標是教導學生運用技巧去識別跟從社會規範的原因，及跟從有矛盾的社會規範會所帶來的後果。

中二的教材套共有四個單元。單元 PN2.1 著重教導學生明白每個人都有既定的社會責任，社會對每位成員都有不同的規範。不同年齡或身份的人，要承擔的社會責任也不相同。單元 PN2.2 教導學生分辨社會對從眾行為的不同期望。了解社會期望不同年齡及身份的人能表現合適的從眾行為。單元 PN2.3 教導學生了解遵守及違反社會規範時的正面制約及負面制約。培育學生分辨行為的正面制約及負面制約能力。單元 PN2.4 教導學生衡量遵守有爭議的社會規範時的正面制約及負面制約。培育學生衡量遵守有爭議的社會規範時的正面制約及負面制約的能力，從而學會面對具爭議的社會規範時，懂得妥協，尋找折衷方法，不要只顧個人的利益。

## 課程概覽

| 單元 | 單元目的 | 教學目標 |
|---|---|---|
| **不一樣的責任 (PN2.1)**<br><br>**(三十分鐘)** | 明白每一個人都有既定的社會責任 | (1) 認識社會對每位成員都有不同的規範<br>(2) 明白年齡或身份不同，要承擔的社會責任也會不同 |
| **子恩一家的新年 (PN2.2)**<br><br>**(三十分鐘)** | 分辨社會對從眾行為的不同期望 | (1) 了解社會期望不同年齡及身份的人士表現出合適的從眾行為<br>(2) 了解從眾行為可以是好的，也可以是壞的<br>(3) 明白不要盲目從眾，應作理智抉擇 |
| **瘦身多面睇 (PN2.3)**<br><br>**(三十分鐘)** | 分辨遵守及違反社會規範時的正面社會制約及負面社會制約 | 培育分辨正面社會制約及負面社會制約的能力 |
| **衡量天秤 (PN2.4)**<br><br>**(三十分鐘)** | 在面對有爭議的社會規範時，須衡量社會對這些規範的制約，並作出恰當的回應 | (1) 培育衡量遵守有爭議的社會規範時的正面制約及負面制約的能力<br>(2) 學會面對有爭議的社會規範時，應考慮各方面的利益 |

# 參考資料


Eisenberg, N., Boehnke, K., Schuhler, P., & Silbereisen, R. K. (1985). The development of prosocial behavior and cognitions in German children. *Journal of Cross-cultural Psychology, 16*, 69–82.

Eisenberg, N., Carlo, G., Murphy, B., & Van Court, P. (1995). Prosocial development in late adolescence: A longitudinal study. *Child Development, 66,* 1179–1197.

Eisenberg, N., Shell, R., Pasternack, J., Lennon, R., Beller, R., & Mathy, R. M. (1987). Prosocial development in middle childhood: A longitudinal study. *Developmental Psychology, 23*, 712–718.

Hawkins, J. D., Catalano, R. F., & Miller, J. Y. (1992). Risk and protective factors for alcohol and other drug problems in adolescence and early adulthood: Implications for substance abuse prevention. *Psychological Bulletin, 112*, 64–105.

Nurco, D. N., & Lerner, M. (1999). A complementary perspective to primary socialization theory. *Substance Use & Misuse, 34*, 934–946.

Radke-Yarrow, M., Zahn-Waxler, C., & Chapman, M. (1983). Children's prosocial dispositions and behavior. In P. H. Mussen (Series Ed.) & E. M. Hetherington (Vol. Ed.), *Manual of child psychology: Socialization, personality, and social development* (4th ed., Vol. 4, pp. 469–545). New York: John Wiley.

Shaver, K. G., & Schutte, D. A. (2001). Towards a broader psychology foundation for responsibility: Who, what, how. In A. E. Auhagen & H. W. Bierhoff (Eds.), *Responsibility – The many faces of a social phenomenon* (pp. 35–47). London: Routledge.

Underwood, B., & Moore, B. (1982). The generality of altruism in children. In N. Eisenberg (Ed.), *The development of prosocial behavior* (pp. 25–52). New York: Academic Press.

# 單元 PN 2.1 「不一樣的責任」

## 構念

親社會規範

## 對象

中二學生

## 單元目的

明白每一個人都有既定的社會責任

## 教學目標

1. 認識社會對每位成員都有不同的規範
2. 明白年齡或身份不同，要承擔的社會責任也會不同

## 教學工具

| | |
|---|---|
| **電腦遊戲：**「我得，你唔得，究竟得唔得？」 | 附件 1 |
| **導師參考資料：**「我得，你唔得，究竟得唔得？」遊戲規則 | 附件 2 |
| **學生參考資料：**「道德法庭」人物背景卡 | 附件 3 |
| **簡報：**「道德法庭」人物背景 | 附件 4 |
| **成長拼圖** | 附件 5 |

## 教學方法

- 角色扮演

## 活動程序 30 分鐘

主要活動
次要活動

| 活動 | 步驟 |
|---|---|
| **I. 引起動機**<br><br>**5 分鐘**<br><br>**教學工具**<br>附件 1<br>附件 2 | 1. 與學生玩「我得，你唔得，究竟得唔得？」電腦遊戲（附件 1），當中有三欄，電腦會隨機抽出不同的「身份」、「行為」及「場合」組合。<br><br>2. 導師說出：「我得，你唔得，究竟得唔得？」＋「身份」＋「行為」＋「場合」。<br><br>3. 如果抽出的組合內容是社會容許的，學生必須高舉雙手，然後做出「V」形狀。如果組合的內容是社會不容許的，學生必須高舉雙手，然後做出「X」形狀。<br><br>4. 答錯的學生不能再玩。導師再按電腦及讀出「我得，你唔得……」，如是者進行數回合。<br><br>5. 遊戲完結後，作出總結：當處境及角色不能配合時，一些行為可能會變得不恰當。當然，我們都有自主權去做自己喜愛的事情，但有些行為（不一定是負面的）如果不能配合身份及場合，會被視為不恰當或騷擾他人。<br><br>＊ 遊戲的詳細內容請參考導師參考資料「我得，你唔得，究竟得唔得？」遊戲規則（附件 2）。 |
| **II. 角色扮演**<br>「道德法庭」<br><br>**15 分鐘**<br><br>**教學工具**<br>附件 3<br>附件 4 | **目的：明白於同一事件中，不同人須負的責任也有不同**<br><br>1. 學生分成 8 個小組。導師向學生簡述「道德法庭」案情：<br>星期天早上，在一個偏僻的沙灘的對開海面，有個男人遇溺。當時有人在場，但卻沒有施予援手。最後，那名人士溺斃海中。<br><br>2. 每組獲發一張學生參考資料（附件 3）。<br><br>3. 每組學生都是一隊陪審團，請學生就角色的身份、背景和道德觀念，決定角色人物應否承擔責任。<br><br>4. 學生在 10 分鐘內完成討論。每組輪流派出代表宣佈他們的裁決，並陳述理據：「法官大人（即導師），陪審團一致裁定被告人須要 / 不須要負上責任。原因是……」<br><br>5. 學生匯報完畢，請學生作一次全班裁決：「誰要負最大責任？誰要負最少責任？」 |

| 活動 | 步驟 |
| --- | --- |
| **III. 總結**<br><br>**5 分鐘** | 1. 在剛才的活動中，雖然紫薇、希文、嘉嘉和志德都沒有犯法，但每組學生對他們作出不同裁決。而且在裁決時，都考慮了他們不同的背景。<br><br>2. 社會對每位成員都有不同的規範。年齡或身份不同，要承擔的社會責任也會不同。學生的裁決反映了我們在日常生活中的行為是被道德觀念所規範的。 |
| **IV. 自我反思**<br><br>**5 分鐘**<br><br>**教學工具**<br>成長拼圖 | 1. 導師於此節結束前派發「成長拼圖」，讓學生靜默片刻反思及填寫。<br><br>2. 最後，導師應對學生的合作表現加以鼓勵及讚賞。 |

## 教學建議

| | |
|---|---|
| **1. 引起動機** | • 可因應情況，改用舉手投票，不用高舉雙手做出「V」和「X」形狀。<br><br>• 須為電腦隨機抽出的組合，決定是「社會容許」或「社會不容許」。如有需要，導師可作進一步解釋。<br><br>• 如果電腦隨機抽出的組合是一個具爭議的行為，導師可以道德觀念及各社會層面的角度，如社會規範、社會秩序、社會責任、社會標準、社會價值、社會角色等，作出決定。<br><br>• 如果電腦隨機抽出的組合是一個中性的行為，導師可以大部分學生的選擇為答案，因為學生的抉擇正反映時下的社會現象。<br><br>例如： 女人 ＋ 化妝 ＋ 餐廳<br>i. 若大部分學生認為這個組合是「社會容許」，這組合的答案便是「社會容許」。<br>ii. 導師可解釋：雖然不論是中國文化或西方文化，這行為都被視為不恰當（不合禮儀）。但現時社會對此行為也變得較包容。 |
| **2.「道德法庭」** | • 請注意：故事中的人物全都不須負上法律責任。學生只須從道德觀念決定那人物是否須要負上責任。<br><br>• 學生在作出裁決的過程中，須引導他們留意每個人物的特質（身份、年齡、技能等）。<br><br>• 在學生匯報意見時，請多引導學生表達他們作出裁決的理據。<br><br>• 在學生匯報意見時，可播放簡報（附件 4）以便學生更易掌握人物的背景及提升學生的專注。<br><br>• 法律和道德的關係：<br><br>i. 法律和道德的共同點：<br>◆ 為人類行為樹立規範，定下標準。<br>◆ 界定人類的社會權利、義務和責任。<br>◆ 告訴我們甚麼是對的、錯的和禁止的。<br>◆ 法律和道德使社會有秩序，讓我們的生命和財產都有保障。 |

ii. 法律和道德的分別：

- 兩者雖在同一的前提下出發，也有很多相同的基礎，但彼此的要求卻未必一致。
- 法律與道德都是人類行為的規範。但法律並不一定包含道德義務，而道德義務亦並不一定會轉化為法律。例如：

| 例子 | 法律 | | 道德 | |
|---|---|---|---|---|
| | 合法 | 違法 | 道德 | 不道德 |
| 謀殺、打架、傷害他人身體 | | ✓ | | ✓ |
| 說謊：作假證供 | | ✓ | | ✓ |
| 說謊：向父母說謊隱瞞自己給老師責罰的原因 | ✓ | | | ✓ |
| 欺騙他人金錢（訛騙） | | ✓ | | ✓ |
| 欺騙他人的愛情、感情 | ✓ | | | ✓ |
| 世貿會議期間，一些發展中國家的農民到會場示威，抗議他們的生計因一些世貿協定而受損。示威人士使用暴力衝擊會場，並破壞公物洩憤。 | | ✓ | ✓ | |

iii. 就此案情為例，道德上我們有責任見危施救，但見死不救卻不是違法。

**3. 總結**

- 導師可分享在真實法庭中，法官在審理案件時，除了根據法例、證據外，在判案時也會考慮被告人的身份及年齡。

## 延伸活動建議

| 活動 | 內容 | 建議 |
|---|---|---|
| **學生法庭** | **目的： 透過模擬法庭審訊，加深學生明白不同身份及年齡須承擔不同的社會責任**<br><br>帶領學生在課室內進行模擬法庭審訊，由學生扮演法官、控 / 辯律師、被告、控 / 辯雙方的證人及陪審團（其他學生）。導師請預先準備一些案件（可以是時事、與學生日常生活有關的事情或是大眾媒體熱烈討論的話題）。 | 可在過程中，間歇轉換學生，讓更多學生參與審訊，增加學生發揮創意思考機會。 |

# 附件 1 電腦遊戲：「我得，你唔得，究竟得唔得？」

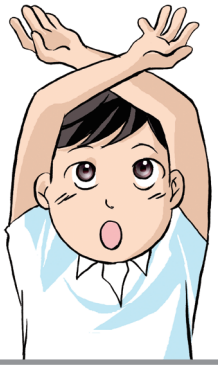
# 附件 2 導師參考資料：「我得，你唔得，究竟得唔得？」遊戲規則

## 遊戲規則

1) 電腦遊戲中有三欄，分別是「身份」、「行為」、「場合」。
2) 導師每次按電腦一下，電腦會隨機抽出「身份」、「行為」、「場合」的內容。然後，導師說出：「我得，你唔得，究竟得唔得？」＋「身份」＋「行為」＋「場合」。例如：「我得，你唔得，究竟得唔得？」＋「老師」＋「吸煙」＋「課室」。
3) 抽出的組合內容可能是社會容許的或不容許的。如果組合內容是社會容許的，學生必須高舉雙手，然後做出「V」形狀。如果組合的內容是社會不容許的，學生必須高舉雙手，然後做出「X」形狀。（如下圖）
4) 答錯的學生就當輸，並不能再玩。導師再抽出卡及讀出「我得，你唔得……」。

**高舉雙手做出「V」形狀**

**高舉雙手做出「X」形狀**



**「身份欄」內容**

老師、學生、醫生、病人、成年人、青少年、小童、老人、父母、子女、女人、男人。

**「行為欄」內容**

打籃球、打遊戲機、吸煙、講電話、吃零食、傾偈、瞓覺、化妝、撩牙、跳舞。

**「場合欄」內容**

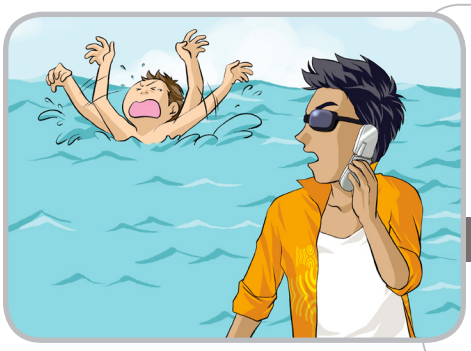
街、課室、公園、屋企、運動場、醫院大堂、餐廳、電影播放中、泳池內、乘巴士、超級市場。

# 附件 3　學生參考資料：「道德法庭」人物背景卡

姓名：紫薇
年齡：三十四歲
職業：文員
泳術：不懂游泳

**案發時**

雖然她沒有跳入海中救人，但有報警求助。可是那沙灘太偏僻，水警用了很久才找到紫薇所描述的位置。



姓名：希文
年齡：二十八歲
職業：救生員（休假中）
泳術：精通游泳，也懂拯溺

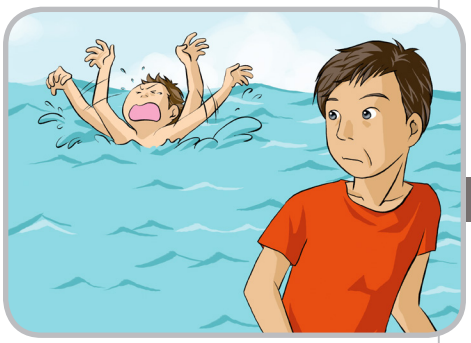
**案發時**

雖然他沒有跳入海中救人，但有報警求助。可是那沙灘太偏僻，水警用了很久才找到希文所描述的位置。

姓名：嘉嘉
年齡：十四歲
職業：學生
泳術：懂游泳，但不懂拯溺

**案發時**

她沒有跳入海中救人。雖然有手提電話，而且接收良好。但她沒有報警求助，因為她不知該向誰求助。



姓名：志德
年齡：四十四歲
職業：游泳教練
泳術：精通游泳，也懂拯溺

**案發時**

他沒有跳入海中救人。他有手提電話，而且接收良好，但他沒有報警求助，他認為那人一定是偷渡的，因為那海灘太偏僻了。

# 附件 4 簡報：「道德法庭」人物背景

# 附件 5 成長拼圖

**姓名：** **班別：** **日期：**

堂課：

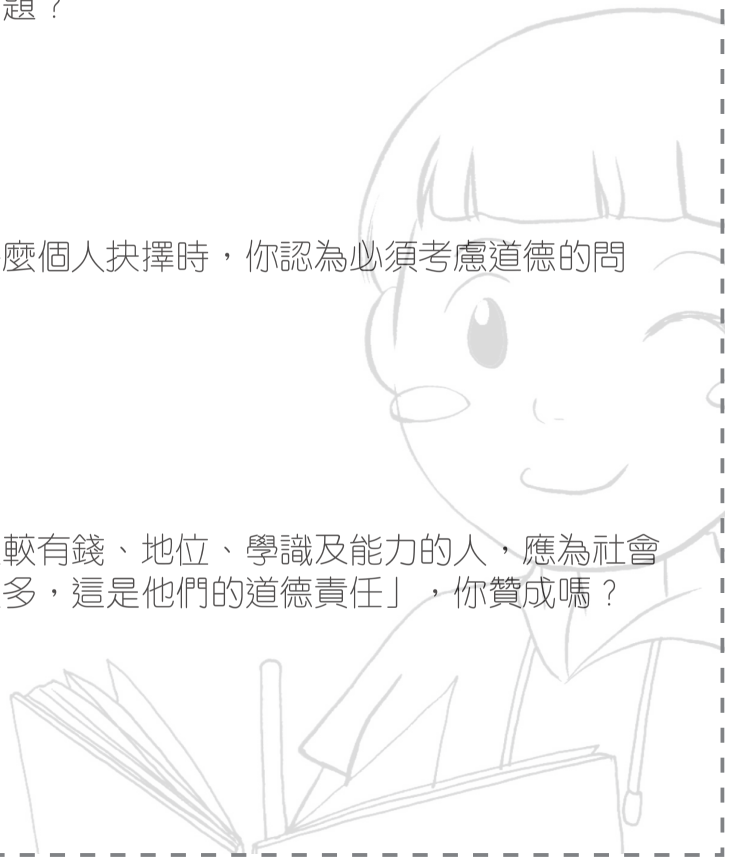
1. 「年齡或身份不同，要承擔的社會責任也會不同」，你贊成嗎？

2. 在甚麼情況下，你認為必須考慮道德的問題？

3. 法律和道德的分別是：

家課：

1. 一個公民只要奉公守法就足夠了，為何還要考慮道德的問題？

2. 面對甚麼個人抉擇時，你認為必須考慮道德的問題？

3. 「一些較有錢、地位、學識及能力的人，應為社會貢獻更多，這是他們的道德責任」，你贊成嗎？