

## 110 年新北市政府自製 CEDAW 教材

### 科學教育「STEAM 假日親子學院 親子 FUN 學趣女力限定」

一、對象：一般民眾(女學生及家長優先)。

二、學習目標：

- (一) 鼓勵更多女性突破性別的刻板印象，在程式科技領域一展長才。
- (二) 為突破性別刻板印象，向第 1 位程式設計師-致敬洛芙萊絲，特辦女力專場，提倡女性也在 STEAM 領域一樣傑出表現。

三、學習內容：

(一)STEAM 脈絡

自教育部 108 學年度大專院校概況統計顯示，就讀科學、數學、資訊及工程等理科領域中，男性就讀人數為女性 1-3 倍，又以工程類差距最大，高出 5 倍之多，另外再辦理相關科學活動時，男學生比女學生多，而媽媽參與的比例比爸爸高，原因不外乎社會還是存在科學活動較適合男學生，而教育和照顧子女為媽媽的責任的刻板印象。新北市政府教育局因此辦理「STEAM 假日親子學院 親子 FUN 學趣女力限定」活動，藉由史上第一位程式設計師艾達·洛夫萊斯(女性)的例子，鼓勵更多女性突破性別的刻板印象，在程式科技領域一展長才。

(二)相關課程

以資訊教育議題為主體，結合數學領域的 STEMA 教案，安排 2 個單元：

1. 第一單元：藉由愛麗絲夢遊仙境故事，讓女學生用顏色畫出 code，讓符號處理有潛力的女孩知道編程不是男孩子的天賦。
2. 第二單元：操作程式中 True&False 判斷，提升女學生在資訊領域中解決問題的興趣。

(三)消除刻板印象措施

本教材為突破性別刻板印象，以第 1 位程式設計師-致敬洛芙萊絲為範本進行探討，回應學習內容第一項雖然理工領域男性為大宗，但第 1 位程式設計師為女性，可見女性依然可以在理工領域有卓越表現。保障女性優先參加則是讓女性有認同自身性別的機會，避免齊頭式平等造成女學生受到刻板印象影響，錯過 STEAM 教育機會。

四、問題討論

- (一) 為何社會存在「男理工，女人文」的刻板印象？
- (二) 他/她們讀選擇是基於天賦、志趣或受社會文化影響?教育界內與一般社會中有哪些例子？
- (三) 性別平等教育為二十世紀後半之產物，如何改善未受性別平等教育的父母甚至教育人員的性別刻板印象？

## 五、參考資料

- (一) 《性別平等教育法》第 17 條：「學校之課程設置及活動設計，應鼓勵學生發揮潛能，不得因性別而有差別待遇。」。
- (二) 《性別平等教育法》第 19 條：「教師使用教材及從事教育活動時，應具備性別平等意識，破除性別刻板印象，避免性別偏見及性別歧視。教師應鼓勵學生修習非傳統性別之學科領域。」。
- (三) CEDAW 第 10 條：「締約各國應採取一切適當措施以消除對婦女的歧視，以保證婦女在教育方面享有與男子平等的權利，特別是在男女平等的基礎上保證：」之(b) 課程、考試、師資的標準、校舍和設備的質量一律相同；(c) 為消除在各級和各種方式的教育中對男女任務的任何定型觀念，應鼓勵實行男女同校和其他有助於實現這個目的的教育形式，並特別應修訂教科書和課程以及相應地修改教學方法。
- (四) CEDAW 一般性建議第 3 號：「消除妨礙女性在社會上平等原則的偏見與現行習俗。」