

活動建議 (六)

構念

自決能力

替代單元

「選擇面面觀」(SD2.1) 及「先『抉』條件」(SD2.2)

對象

中二學生

活動目的

學習抉擇時須注意的事項

教學目標

1. 做抉擇時不要盲從附和朋輩的意見，要為自己的選擇負責及承擔後果
2. 明白不同人對同一件事情可以有不同的觀點、意見及原因

教學工具

導師參考資料：「風吹『邊面』」遊戲指引

附件 1

導師參考資料：「聽我講」遊戲指引

附件 2

反思紙

附件 3

自備工具：單色圓形貼紙

問題紙

筆 40 支

顏色筆 40 支

圖畫紙 8 張

圖畫

教學方法

- 全班遊戲
- 小組遊戲

活動程序

1 小時

活動	步驟
I. 引起動機 3 分鐘	1. 全班學生蹲下，變成青蛙卵子。 2. 每兩位學生猜拳，勝出的進化成蝌蚪，找其他蝌蚪猜拳。 3. 蝌蚪勝出的話便會進化成青蛙，再找其他青蛙猜拳。再勝出的話便會進化成人。 4. 凡猜輸的會立刻變回青蛙卵子，再找其他青蛙卵子猜拳。
II. 全班遊戲 「風吹『邊面』」 17 分鐘 教學工具 附件 1 自備工具 單色圓形貼紙 問題紙 筆 40 支	目的：做抉擇時不要盲從附和朋輩的意見，並要為自己的選擇負責及承擔後果 1. 每位學生獲發問題紙一張（請參考附件 1）。請學生填寫答案，過程中不要與別人討論。提醒學生： i. 每人都要參與； ii. 選擇答案時不得與別人商討。 2. 填寫完畢，把問題紙放入衣袋中。 3. 講解遊戲步驟（附件 1），開始遊戲。 4. 遊戲完畢，請學生按身上貼紙的數目分組，把學生安頓下來。 5. 統計學生的分佈，並請每組學生分享： i. 在問題紙上記下的答案與剛才活動所選擇的有沒有不同？為甚麼會這樣選擇？ ii. 有沒有因大部分同學或最要好的同學的選擇與自己想選的不同而改變自己的決定？ 6. 為此活動作結：若認為自己的想法或行為是對的，不要因朋輩壓力或怕與大眾意見有別而屈服。事前必須小心分析各項選擇和自己所堅持的是否正確，並要勇於為自己的選擇負責及承擔後果。

活動	步驟
III. 小組遊戲 「聽我講」 30 分鐘 教學工具 附件 2 自備工具 顏色筆 40 支 圖畫紙 8 張 圖畫	目的： 明白不同人對同一件事情可有不同的觀點、意見及原因 1. 學生分成 8 個小組，並領取物資（每組有顏色筆 5 支和畫紙 1 張）。 2. 講解遊戲步驟（附件 2）。學生有 20 分鐘繪圖。 3. 活動完畢，訪問監察員，他們監察的一組在過程中有沒有任何困難？有否留意到繪圖員怎樣選擇聽從看圖員的指示？ 4. 導師訪問看圖員，有沒有發覺自己所看的圖畫與其他看圖員看的有所不同？當繪圖員不明白或不實行你的指示時有甚麼感受？ 5. 訪問繪圖員，過程中有沒有發覺看圖員所說的資料並不一致？那麼怎樣決定哪位看圖員所說的才是正確？ 6. 為此活動作總結： i. 隨著每個人的閱歷和身份角色的不同，對同一件事都可能有不同的意見及看法。正如有些看圖員只能看到圖畫的上半部分，另一些看圖員只能看見圖畫的下半部分，但有些看圖員能看見全幅圖畫。 ii. 因此，在決定重要事情之前，特別是一些我們沒有太多經驗的事情，可先徵詢對這類事情有經驗的人的意見，仔細分析後才作決定，不要一意孤行。
IV. 總結 5 分鐘	為學生總結學習經驗： 1. 抉擇時不要盲從朋輩的意見及屈從壓力，要為自己的選擇負責及承擔後果。 2. 抉擇前多聽取重要他人或有經驗的人的意見，可讓自己有更周全的考慮。
V. 自我反思 5 分鐘 教學工具 反思紙	1. 導師於此節結束前派發「反思紙」，讓學生靜默片刻反思及填寫。 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. 「風吹『邊面』」

- 為避免情況混亂，宜於活動開始前與學生訂立安全守則，例如不要互相拉扯推撞。若學生在活動過程中有危險動作，導師應即時提醒學生。
- 為安全起見，避免在有障礙物的地方進行活動。
- 宜預備哨子，方便維持秩序。
- 此活動旨在讓學生學習做抉擇時不要盲從朋輩的意見及壓力，而非教導他們應做甚麼、應喜歡甚麼。所以，為加強學生對此活動的興趣及投入感，建議問題紙的內容為學生喜愛的玩意或時下流行的事情。
- 問題的數目約有 10 條便可。請因應活動時間之長短加減問題的數目。
- 部分學生在走動後可能會遺失問題紙。導師在活動開始前，請提醒學生妥善保存問題紙，方便活動後回顧抉擇。
- 建議導師讀出每條問題後，給予學生少許時間作考慮，決定選擇哪個答案。
- 建議在活動進行期間多留意學生的說話和身體語言，作為活動解說的準備。
- 總結時可用提問形式引導學生思考，讓學生分享感受。
- 為營造更好的活動氣氛，可於學生選擇答案的時候播放一些節奏緊湊的音樂。當音樂停止，學生便要作好選擇。

2. 「聽我講」

- 建議於每組訂立界線，把繪圖的學生及其他組員分隔開（監察員除外），以免其他組員替負責繪圖的學生畫畫，亦方便觀察學生的表情和反應。
- 為方便分辨學生的身份（「繪圖員」、「看圖員」和「監察員」），以觀察他們的表現，宜於他們身上貼上不同顏色的貼紙。

	• 活動期間，建議到處觀察學生的對話、身體語言和反應，作為活動解說的準備。 • 為了令學生更留心 and 投入活動解說環節，宜先請學生交回所有用品及他們的作品才開始解說。 • 進行解說時，建議請學生圍圈，鼓勵他們踴躍發表感受，然後作總結。 • 可用一些生活例子或請學生分享有關經歷，以加深學生對此課題的認識和感受。
--	---

附件**1****導師參考資料：「風吹『邊面』」遊戲指引**

1. 導師自備問題紙。建議內容為學生感興趣的事情，如時下流行的玩意、電視劇、流行曲、衣著打扮、興趣等。例如：「我最喜愛的電視劇集是：(a) xx (b) yy (c) zz」、「我喜歡 Lolita：(a) 是 (b) 否」等。
2. 遊戲開始時導師讀出問題紙上的問題（可不順序）。
3. 導師指示學生根據所選擇的答案站在預定位置上，如選擇答案 A，應跑到哪兒；若選擇答案 B，又應跑到哪兒，如此類推。
4. 提醒學生這裡選擇的答案可與填在問題紙上的不同。
5. 告訴學生若他們選擇的答案是最少人揀選的，他將會即時被貼上一張貼紙。
6. 活動完畢，點算每個人身上貼紙的數目。
7. 讀完每條問題，數三聲，學生才開始跑。須於 5 秒內選定答案。未能揀選答案者會受到懲罰（活動開始前先與學生一起訂立罰則）。

附件

2

導師參考資料：「聽我講」遊戲指引

1. 於課堂揀選一幅圖畫，並預備一式兩份。其中一份一分为二。
2. 每組揀選：
 - i. 一位學生為「繪圖員」，負責聽指示繪圖。須在指定時間內完成作品；
 - ii. 一位學生為「監察員」，負責看守鄰組同學，不得越界，同時觀察鄰組的溝通過程；
 - iii. 其他組員為「看圖員」，負責看圖畫，記著圖畫內容及指示負責繪圖的學生怎樣複製圖畫。看圖員只可與該組的繪畫員說話，不可與其他人交流意見。但繪圖員可以隨意發問。
3. 請每組的監察員順時針方向移到鄰組。
4. 請每組的第一位看圖員走到導師那裡，導師展示圖畫的上半部分。
5. 請每組的第二位看圖員走到導師那裡，導師展示圖畫的下半部分。
6. 請每組的第三位看圖員走到導師那裡，導師展示全幅圖畫。若有組別多於三位看圖員，請第三位及其餘的看圖員一併出來看圖畫。
7. 評審準則：與原稿最相似的作品勝出。

附件 3 反思紙

姓名：

班別：

日期：



1. 我在課堂中表現得最好的是甚麼？

2. 我可以怎樣應用在課堂中學到的東西？

3. 這些經驗對自己的生活或成長有甚麼幫助？