

情 意 教 學 單 元 活 動 設 計

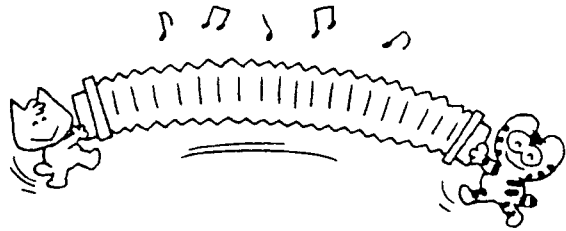
單元名稱：行為的表現與自我控制（三）			
活動名稱：神機妙算		活動時間： 40 分鐘	
設計者：陳勤妹、莊慧銘、徐蕙君、豐佳燕、簡莉媛、羅士隆		教學者：簡莉媛	
適用對象： <input checked="" type="checkbox"/> 中年級 <input type="checkbox"/> 高年級 <input type="checkbox"/> 資優 <input checked="" type="checkbox"/> 小團體 <input checked="" type="checkbox"/> 普通班			
目 標	讓小朋友發展查證事實的技能。		器 材 1. 書面紙裁成的標示牌 2. 作業單
活 動 設 計			評 量
引起動機：1. 把學生的名字貼在黑板上（寫幾人視情行而定）然後要上榜的小朋友想一個關於他自己個人的事實，記錄於他的名字旁邊。 2. 徵求一位志願者當「鬼」，請他閉上眼睛指著黑板上的某個名字，然後再說出一個假設（與被指者有關且為大家所接受）由老師寫上去。 如：和李有關的事實可能是「他的髮色是黑色的」而假設則是「他喜歡玩撲克牌」。 3. 最後由被指名者來證實該假設是真是假。如果是真的，「鬼」就在假設下貼上「神機妙算」牌子如果是錯的就貼上「吹牛大王」的牌子。			
發展活動：1. 繼續上面的活動，選其它人當「鬼」使學生有機會熟悉驗證假設的技能。 2. 複習「事實」的定義（可被驗證是真是假的事實）再請小朋友舉例說明之。 3. 發下作業單討論「事實」與「假設」之間的關係。 4. 提醒小朋友省思驗證「事實」與「假設」的方法有哪些？方法使用得適不適當？			7 · 作業單
綜合活動： 老師的話：一個人如果不知道如何查驗假設的事情，那麼他可能就會依賴錯誤的訊息去判斷每一件事情；而一個假設也很可能會造成他人際關係呈負面的連鎖反應。			

班級：()年()班 編號：() 姓名：()

單元名稱：行為表現與自我控制(三) 活動名稱：神機妙算

一. 假設可能成為事實嗎?

可能 不一定



二. 如何去發現它?

看報紙 和他接近 觀察 問他的親人 好好研究 多打聽

其它 _____

三. 如果你假設某件事是事實卻不去查證, 你想會發生什麼事?

永遠得不到答案 引起誤會 其它 _____

四. 事實和假設之間有何不同點?

事實是一定的, 假設是不一定 事實是很準確的, 假設是猜的

其它 _____

五. 你曾經對人或某件事下過假設而未曾去查證它嗎? 結果怎樣?

沒有

有, 結果 很失望 被打 其它 _____

六. 曾經有人對你下過假設又不去查證嗎? 結果如何?

沒有

有, 結果 被揭穿 不理他 跟我想得不一樣 其它 _____

七. 為什麼查證假設很重要?

會被誤會 可能遺憾終身 其它 _____