

設計成效卓越的教學單元計畫：知識運用 決策

做出最佳選擇

決策是人生中的重要技能，我們每天要做幾百個決策，大部分決定是微不足道的，不會對生活產生持續的影響，但是有些決策卻會改變我們的生活。所有教育家都努力幫助學生成為優秀的決策者。

Marzano（2000）描述了成功做出決策的步驟：

1. 盡可能想出各種選擇。
2. 考慮每一種選擇的優缺點。
3. 考慮最佳選擇成功的可能性。
4. 根據這些選擇成功的可能性與價值，選擇其中最好的一種。

決策過程中，最重要的可能是上述第一步，亦即想出各種選擇。在做決策時，問題常常出在沒有考慮到所有可能的選擇，一般人的想法往往侷限於：「我可以選擇 a 或 b」，卻從沒想到也許還有 x、y、z，或者 1a、2b 等種種可能（Swartz 2000）。重要的決策多半牽連甚廣，最好的選擇總是需要深思熟慮。腦力激盪是產生大量可選擇方案的一種方法。

蒐集到一組合理的選擇方案後，為了做出明智的選擇，優秀的決策者必須對每一種選擇權衡利弊，在決策的這個過程中，知識扮演著重要角色，必須擁有完整的資訊，才能做出好的決策。

不成熟的學生經常只重視短期結果，忽略他們的選擇對其他人產生的影響。人類的另一項本性是，一旦做出某個自認為理想的決策之後，就不太會再去思考其他可能出現的選擇。事實上，我們可能拒絕接受任何不支持我們決策的證據，即使這些證據非常可靠（Langer, 1989）。「不成熟的認知結果就像照片一樣，留下來的只是表面現象而不是本質意義。」（Swartz, 2000, p. 55）。

決策教學

以往很多教師透過給予學生決策問題，聲稱他們是在「教」學生如何做決策，但這種方法對於幫助學生培養決策技能方面，可說是成效甚微（Swartz）。

教導決策的有效方式，必須在學習活動或專題式學習過程中，著重某項特定技能。決策過程或許需要許多技能，但是一次僅深入指導某項技能，成效更好。Swartz 建議，可以用問問題的方式、讓學生分成小組活動，或是利用圖形組織圖引導決策過程，並且要求他們在做決策的過程中和做出決策之後，描述、省思所採用的策略。在上述情境中學到的技巧，在學生面臨新的決策時，如果能夠回憶所學到的策略，將能夠應用於新情境中。

決策教學的案例

在「老師的寵物」[✱]

單元中，小朋友為了幫老師選擇一個新寵物，而去研究不同的動物以及生活環境，這個教學單元提供了很多機會，讓教師可以討論影響決策的因素，當學生建議老師要養什麼寵物時，教師可以提示他們考慮選擇不同寵物的長期面向

- 這種寵物會長多大，老師能養多大的寵物？
- 這種寵物需要什麼樣的生活環境？老師能夠提供合適的生活環境嗎？如果寵物長期生活在不合適的環境中，會怎麼樣？
- 要怎麼樣照顧這種寵物？老師照顧得來嗎？
如果寵物長期沒有受到合適的照料，會怎麼樣呢？

在「不朽的英雄」教學單元中，中學生思考成為英雄的條件。[✱]

同時思考當代英雄的價值觀和目標。這個單元展示了不同的人如何根據自己的價值觀和信念，做出不同的決策，教師可以請學生考慮，他們所提出的英雄人物代表什麼樣的價值信念，然後清楚指導他們如何與自身的價值比對。

在「歡迎光臨！」單元中，學習外語的高年級學生要選擇一個造訪國家。[✱]

進行這個專題時，教師可以強調需要考慮的各個面向，強調做出決策要考慮許多因素如氣候、娛樂、方言、個人愛好等等。提醒學生記得考慮各方面的因素和長、短期結果，這是一項能在其他學習專題和生活中發揮的技能。

在此要提醒希望培養學生決策能力的教師，有些計畫列出明確的步驟，供學生決策時一步步遵循；這不是教導決策技能的最好方法。決策並非總是線性的，有些學生會依據自己的個性和思考風格，可能會抵制這種僵化的過程，導致完全不去思考決策。老師應該做的，是幫助學生找到一種對他們來說有意義的方法，這種方法能幫助他們考慮所有資訊，做出好的決策。每個學生的學習方式和思考風格不同，因此找出這種方法的方式也隨之不同，若能幫助學生想出靈活且實際的方法，更能促使學生使用這種方法。

參考文獻

Langer, E. J. (1989). *Mindfulness*. New York: Merloyd Lawrence.

Marzano, R. J. (2000). *Designing a new taxonomy of educational objectives*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.

Swartz, R. J. (2000). Thinking about decisions. In A. L. Costa (Ed). *Developing minds: A resource book for teaching thinking*, (pp. 59-66). Alexandria, VA: ASCD.