

# 透過真實營商體驗 提升同學的共通能力

歐祖賢老師  
佛教覺光法師中學

# 參與年宵攤位的考慮

- ❖ 老師工作量
- ❖ 同學的積極性
- ❖ 參與人數

# 校內年宵市場

## (經濟、會計及商業科專題研習)

- ❖ 時間：農曆新年假期前三天
- ❖ 地點：雨天操場
- ❖ 參與同學：中四至中六商科同學
- ❖ 出售貨品：文具、精品、自製手工藝品及包裝食物
- ❖ 目標顧客：全校師生

# 活動時間表

11月 至 12月	商討攤檔的各項事宜
12月11日前	繳交建議書
12月至1月	籌備工作，如資料搜集、市場研究及入貨
1月 7 日	競投攤檔
1月13日	佈置攤檔
1月14日至1月16日	攤檔擺賣
2月19日前	繳交損益表及業績報告





# 校內年宵市場的優點

- ❖ 參與人數較多
- ❖ 同學所投放的時間較少  
(其他老師的怨言亦較少！)
- ❖ 風險較低
- ❖ 提升校內節日氣氛
- ❖ 老師工作量較少

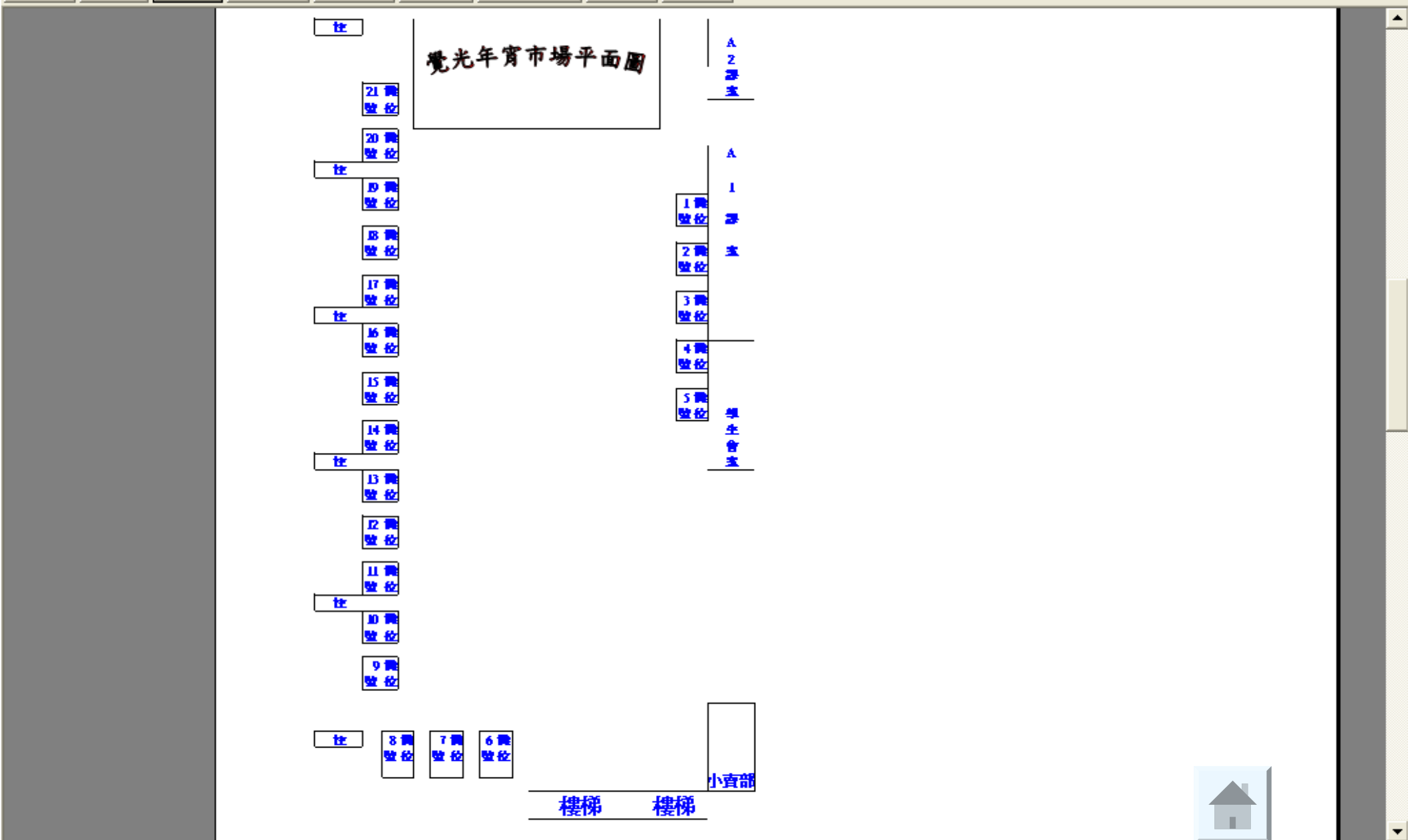
# 老師的角色

- ❖ 審閱計劃書
- ❖ 帶領「統籌小組」
  - ∞ 場地安排
  - ∞ 競投攤位
  - ∞ 年宵市場宣傳
  - ∞ 清潔及衛生
  - ∞ 處理紛爭及投訴

1 2 3 4 5







# 老師的角色

- ❖ 提供意見
- ❖ 活動後的檢討（於課堂進行）
- ❖ 審閱活動後的報告及評分

1

- ❧ 計劃書
- ❧ 攤位宣傳
- ❧ 合作性
- ❧ 商品及攤位創意
- ❧ 報告書
- ❧ 解難能力

# 共通能力

## ❖ 協作能力

協作需要耐心聆聽，欣賞他人，具備溝通、協商、調協、領導、判斷、影響和激勵他人的能力。

## ❖ 溝通能力

溝通能力是指人與人在互動持續的過程中交往，以求達至既定目標或結果的能力。為了成為有效的溝通者，學習者應該學習有效地聆聽、說話、閱讀及書寫。

## ❖ 創造力

有研究者把創造力界定是一種產生出原創、新穎、獨特意念或產品的能力，或是解決問題的能力；也有研究者將之界定為一種歷程，或創造者所具有的人格特質。

## ❖ 解決問題能力

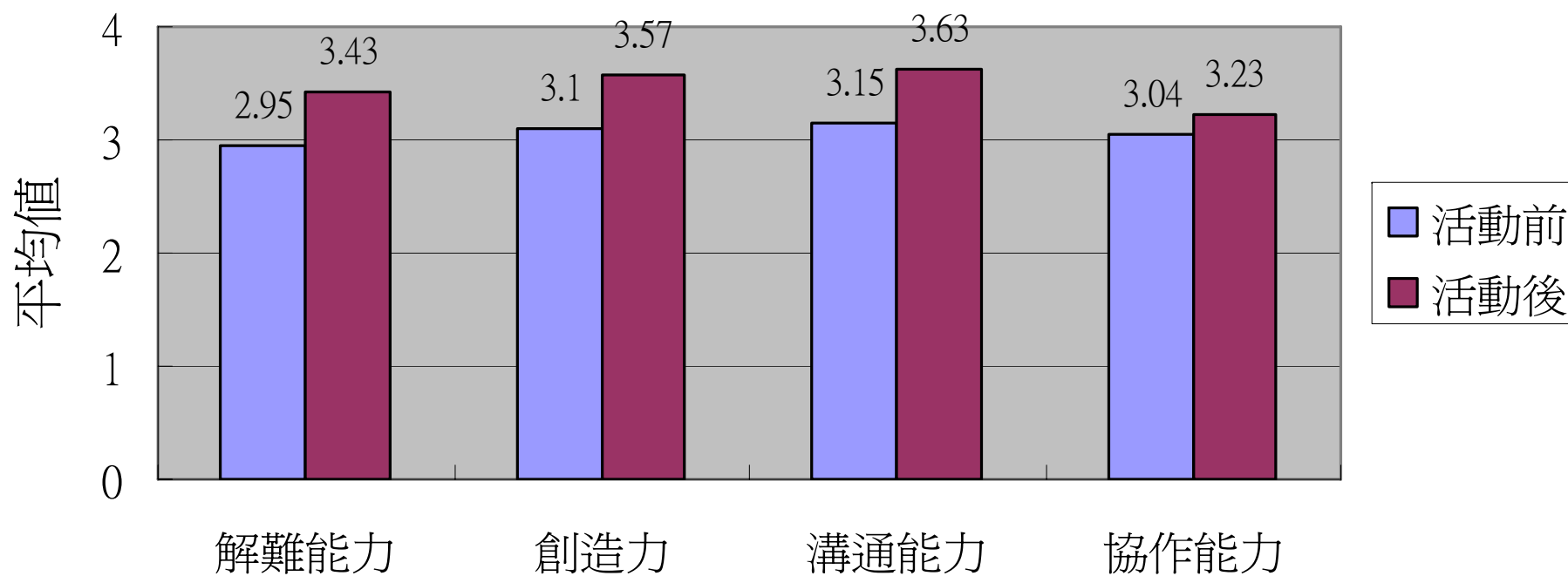
解決問題指運用思考技能去解決難題。學習者會在綜合所有與問題有關的資料後，採取最合適的行動去解決問題。

**(課程發展議會，2000)**

# 活動成效研究



活動前與活動後  
學生對自己各項共通能力的看法



# 活動成效研究

## 活動前與活動後學生對自己各項共通能力的看法

	平均值		t-value	Sig. (2-tailed)
	活動前	活動後		
解難能力	2.95	3.43	4.81	0.000*
創造力	3.10	3.57	5.17	0.000*
溝通能力	3.15	3.63	4.71	0.000*
協作能力	3.04	3.23	3.78	0.000*

\* Significant at the .05 level (degree of freedom = 78)



# 學生分享



# 總結

- ❖ 真正的年宵 vs 校內年宵  
(大有大做，細有細做!)
- ❖ 新高中校本評核  
(片皮鴨：一鴨多食!)