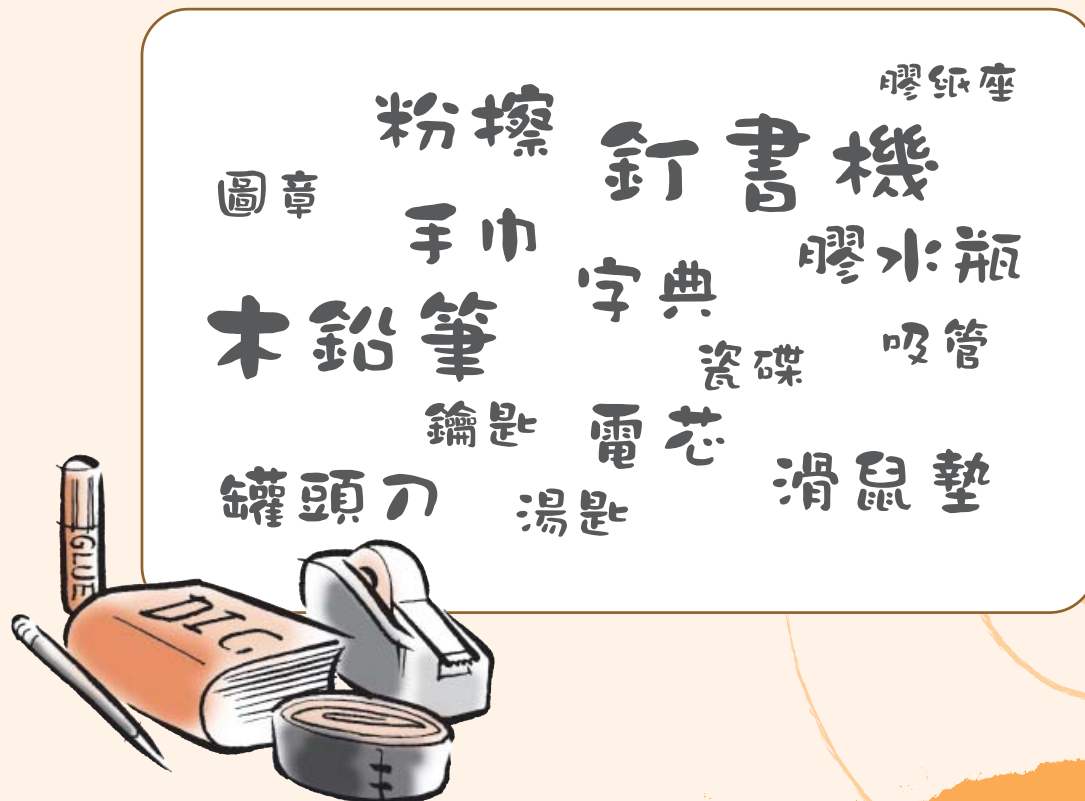


探 索 實 物 活 動

新界文物館展出大量不同時期，各種各類的文物，如：不同地質時期的岩石、氣象儀器、史前人類遺留的石器、陶器和漁民或新界鄉民曾使用的器具等。大部份學生對這些文物可能不太熟悉。其實，這些器物本身極具啟發思考的價值。一件「石鏟」，可以引發許多問題，譬如：有甚麼用途？屬於甚麼物料？怎樣製造出來的？外觀設計為何是這樣的？在甚麼年代使用？如果學生能就著一件他們感興趣的文物，懂得主動提出問題，透過觀察和思考，自己找尋答案，這將會是一個十分有意義和著重個人參與的學習歷程。

現參照英國牛津大學的阿斯庫林藝術和考古博物館(The Ashmolean Museum of Art and Archaeology)的實物為本學習方法(object learning)，建議六項利用觀察實物來學習的課室活動。老師可按學生的需要和時間，在學校進行這些活動，幫助學生掌握提問技巧，使他們在參觀博物館展覽時亦能動動腦筋，利用博物館的實物來學習。

探索實物活動需要使用不同的物件，老師可在學校內找尋。以下物件可供參考：



為使學生有效學習，請老師在課室進行探索實物活動時，留意以下事項：

- 1 給予足夠的時間，讓學生仔細觀察及探索物件。
- 2 鼓勵學生互相討論。
- 3 老師宜多提問問題，鼓勵學生從細心觀察物件而獲得結論，改變學生慣於從老師口中獲得答案的學習模式。
- 4 鼓勵學生在作答時提供理據或證明。
- 5 引導學生在相類的物件中找出異同之處。如可能的話，以常見的物件作比較。
- 6 鼓勵學生理順思路，提出疑問。
- 7 幫助學生意識到這種從探索實物而獲得知識的學習方法，亦有不足之處。同時，在某一次探索中所得知的結論可以不只一個。

活動一

目的：顯示觀察和反覆檢視的重要性

- 活動過程：
- 1 把學生分成小組，給各組分派物件，請他們在指定時間內用心觀看。
 - 2 把物件移走，請學生憑記憶把物件繪畫出來。
 - 3 再次展示物件，請學生比較自己的繪圖和真實物件，找出錯誤或遺漏的地方。
 - 4 請學生談談改善觀察力的方法。

活動二

目的：顯示觀察的價值並鼓勵學生以文字描述物件

- 活動過程：
- 1 老師陳列一些預先收集的物件，請學生自行選擇其中一件並詳細地用文字描述該物件，例如：形狀、大小、顏色、物料、質感和重量。唯一限制是不能寫出該物件的名稱。
 - 2 收集學生的短文，再把短文隨機分發給學生。他們要按照短文的描述辨認出正確的物件。
 - 3 請學生談談以文字描述物件的心得，並說出用文字形容物件的難處和改善的方法。

活動三

目的：鼓勵以口語形容物件並提出準確地描述物件的重要性

- 活動過程：
- 1 把學生分成二人一組，其中一人要閉上眼睛，負責提供資料，另一人負責猜出答案。
 - 2 老師把一物件放在黑色膠袋中，交給閉上眼睛的組員，請他伸手入袋內觸摸物件，把感受告訴他的組員。
 - 3 另一組員要猜出該物件是甚麼。
 - 4 請學生談談口頭描述物件的難處。

活動四

目的：讓學生練習發問技巧

- 活動過程：
- 1 分發一簡單且常見的物件給學生，如汽水罐、紙巾或文具。
 - 2 請學生就該物件提出20條問題，問題有否正確答案並不重要。鼓勵學生提出能引發思考、進一步探討或實驗的問題，不要流於表面。
 - 3 請學生談談對這些日常物件的新認識和他們遇上不懂的問題將如何尋找答案。

活動五

目的：找出物件的用途

- 活動過程：
- 1 老師先預備一件學生不熟悉的物件，如：廚具或五金用品。
 - 2 請學生猜猜物件的用途。
 - 3 請學生談談如果他們在博物館看到陌生的物件，他們將如何找出有關該物件的特色、用途及年代。

活動六

目的：提升提問、推論、估計及歸納的技巧

- 活動過程：
- 1 將學生分成二人一組。其中一人自選一物件，把物件名稱記下來。
 - 2 另一人發問問題，猜出該物件是甚麼。老師可限定問題的數目，以增加難度及趣味。
 - 3 請學生談談他們在活動中學會甚麼。

