

國立二林工商職業學校

110學年度 自主學習成果報告

主題:桌遊-思考辯論

姓名：沈育翠 柯建銘 黃安綺 班級：綜二乙

指導老師：呂宛儒

動機/目的

在一個資訊量龐大，變化極快的世界，要如何判斷正確訊息，並做出正確的決定，需要極佳的思辨能力。但在求學過程中，較少有機會接受思辨能力的訓練。因此這學期我們藉由自主學習的機會，利用桌遊「**思考玩很大**」，一起了解論點的組成、常見的邏輯謬誤，以及該如何破解盲點，問出適當的問題。在了解名詞定義之後，我們也藉由「蠟筆小新」與「我們這一家」的卡通對話，練習找出主角對話中的邏輯謬誤。



思考玩很大桌遊

過程/計畫

我們利用「思考玩很大」桌遊來訓練思辨能力：

- 1~2週：熟悉思辯與辯論名詞。
- 3~4週：了解論點元素ARE：Assertion(主張)、Reason(原因)、Evidence(證據)。三個論點同時存在，才是完整的論述。
- 5~7週：了解各類型的邏輯謬誤，例如：以偏概全、非黑即白、人云亦云、因果謬誤、錯誤類比。
- 8~9週：將邏輯謬誤套用在生活情境上，辨識並歸類。
- 10~11週：學習如何問出好問題，並從網路影片或生活中蒐集生活素材，找出對話中找出邏輯有誤的地方，並將之一一破解。
- 12~13週：製作PPT與海報。

學習困難



情境判斷，配對謬誤類型

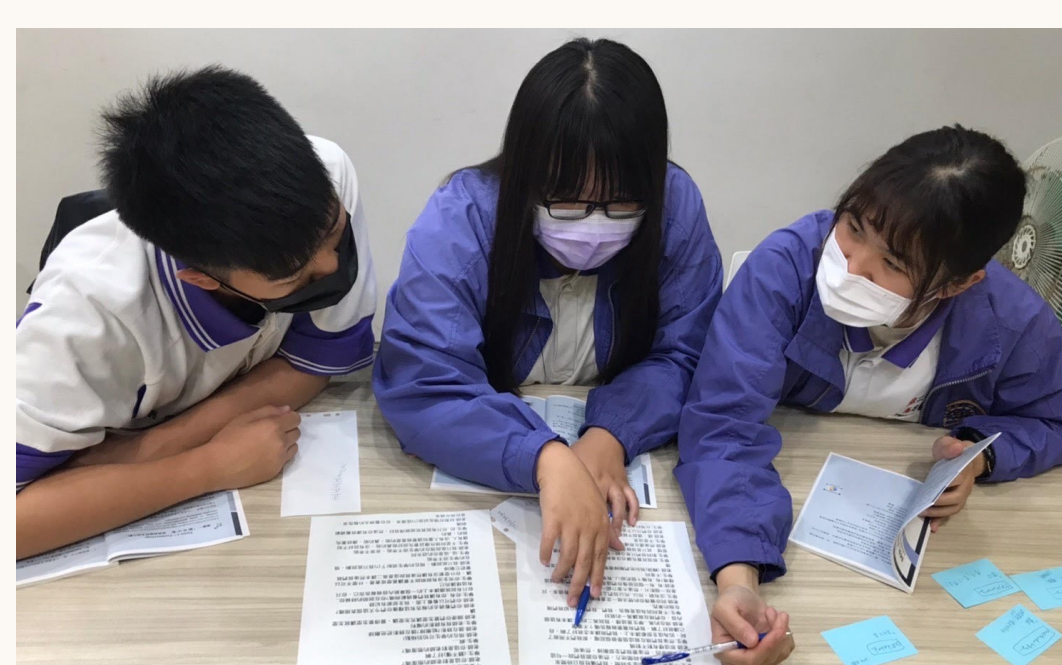
1. 剛開始對思辨感到很陌生，要從頭學起。
2. 思辨有許多定義，不容易理解。
3. 桌遊是雙語版，看到英文有點害怕。
4. 從了解定義到能夠應用在生活上，需要許多練習與轉化。

我們透過關鍵字詞的查找、反覆推敲與練習，再搭配遊戲競賽，慢慢可以掌握謬誤的類型，並順利配對成功。



了解論證的定義與組成

學習成果



找出文章中的邏輯謬誤

1. 了解什麼是論點與其元素(Assertion主張、Reason原因、Evidence證據)，三者缺一不可。若要說服他人，架構越完整越好。
2. 經由反覆的練習、關鍵字詞的查找，我們終於能夠分辨謬誤的各種類型、並能在日常生活中靈活運用。
3. 從卡通影片「蠟筆小新」與「我們這一家中」，我們蒐集到許多含有邏輯謬誤的片段，並將之打成文字並按照謬誤類型歸類，期望下學期能夠蒐集更多資料，搭配訪談或問卷、完成一份小論文的研究。

心得/反思

1. 我們學會如何運用主張、原因、證據來說服他人。
2. 我們發現生活中的邏輯謬誤比比皆是。最常見的就是「人云亦云」。一個人對於事情沒有自己的主張、見解，一味地盲從他人是可怕的。我們應該保有對事物的主張與立場，才不會被牽著鼻子走。
3. 當我們有能力辨識他人對話中的謬誤類型時，總讓我們開心不已。更高興的是，由於能夠發現邏輯的不對勁，所以能夠站在較廣的角度來看待事情。



製作PPT與剪報