

教案

課題	公平與效率
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 闡明公平與效率的交替。 ➤ 闡明現實世界裏，公平分配貨品及服務不一定能夠達至「柏拉圖效率」。
主要名詞 及 概念之闡明	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 公平 ➤ 效率 ➤ 柏拉圖效率 ➤ 柏拉圖無效率
所需時間	一節課 (少於 35 分鐘)

活動項目	細節內容	所需時間
活動及宣佈	<ol style="list-style-type: none"> 1. 給每位學生一小紙張。 2. 老師：請在紙上寫上數目 1 或 5。這數目將會是你們可得糖果之數目，但條件是全班只有四位或以下的同學填寫 5。若班裡有四位以上的同學寫下 5，則全班只會得到 0 粒糖果。 3. 老師：我將會給你們 15 秒，請在紙上寫上心中的數目，但你們不可與別人交談或讓人知道你填寫什麼。 4. 15 秒後，收集所有紙張，並計算有多少位同學填寫 5。 5. 照估計，超過四位同學填寫 5 的機會很大，故此整班同學多數只會得到 0 粒糖果。除此之外，還有兩個可能會出現的情況： <ol style="list-style-type: none"> 5.1 四位或以下同學填寫 5，結果會是只有這幾位同學獲得五粒糖果，而其餘各同學只有一粒； 5.2 所有同學填寫 1，結果會是每位同學各得 1 粒糖果。 6. 不論出現哪種情況，試問同學以下問題： <ol style="list-style-type: none"> 6.1 這活動能達至公平嗎？ 6.2 又是否能達到「柏拉圖效率」？(介紹柏拉圖效率)。 6.3 在這活動中，怎樣才是「柏拉圖效率」的情況？(答案應該是只有四位同學填寫 5 於紙上，而整班同學所得糖果的數目便會被最大化)。 6.4 在這遊戲中，若「柏拉圖效率」的情況存在，公平能否同時存在？(答案是不能。在「柏拉圖效率」的情況下，四位同學有 5 粒糖果而其他同學各有 1 粒。告訴學生「柏拉圖效率」並不能確保公平) 	<p>5 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>

	<p>的存在。有時候當我們選擇「柏拉圖效率」，我們就要放棄公平，反之亦然。隨後，要讓學生知道在現實生活裏，公平分配貨品及服務可能會帶來「柏拉圖無效率」)。</p>	
實驗可有的變化	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 若一班人數少於 20 位學生，你可改為若有兩位或以上的同學填寫 5，全班就只得 0 粒糖果。老師可隨學生人數而調整可填寫 5 的學生數目。 ➢ 若時間許可，老師可於討論前將遊戲再進行一次，而在此輪遊戲中，學生可一起討論怎樣才能令大家得更多糖果，尤其是那些於首輪不能得到任何糖果的班別。 ➢ 除了以上的提議，老師亦可再進行一次遊戲：不讓同學作任何討論，但在遊戲前，老師要告訴學生，填寫 5 的同學之名字將會被寫出黑板上。這可視為一種對只顧自己之同學的「社會懲罰」，大家或許可觀察到不同的遊戲結果。 	
所需工具	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 準備足夠的空白小紙張給學生填寫數字。 ➢ 糖果或任何小禮物。 	
定義	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 公平 – 是指經濟上的公正或公平性(Parkin, 1996)。 ➢ 效率 – 是指有效分配；相等於柏拉圖效率(Lam, 1996)。 ➢ 柏拉圖效率 – 是指一個情況，而在這情況裡，大家也不能使資源重新分配來讓一個人在不用剝削他人的情況下獲得更多(Lam, 1996)。 ➢ 柏拉圖無效率 – 是指一個情況，而在這情況裡，大家可以使資源重新分配讓一個人在不用剝削他人的情況下獲得更多(Lam, 1996)。 	
過去經驗	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 作者使用這實驗時，他經常發現學生認為維持公平重要還是維持「柏拉圖效率」重要的看法也不同。 ➢ 作者於數班進行此實驗時，同學指定他們中間幾個填寫 5，令全班能得到最多糖果，然後才用抽籤方法去決定誰可得多些糖果。 ➢ 有一班同學，其中 3 位堅持填寫 5，縱使受到那些強烈偏愛公平性的同學激烈反對，但他們仍不肯改變決定。同樣，有幾位本來滿足於低回報的同學，突然變得激進及不理會其他同學的利益，他們在其後一輪遊戲，把原本寫下的小數目改為大數目，使全班只得到 0 粒糖果，而他們自己也沒有得到任何益處(除了滿足了他們想得到完全公平的心願)。他們的行為引發了激烈的爭論，其他同學都反對他們的做法。就當同學們都情緒高漲時，作者就指出同學的只是小問題，但已經帶來了這麼激烈的爭論，可想而知在現實社會裡，人們對房屋、醫療、 	

	食物及教育的分配是否公平等問題爭論就更大。	
參考書目	<p>作者：</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peter, Ken, 1995, Equity and Efficiency in a Game, Classroom Experiments, vol.4(1), pp. 1-2 <p>定義：</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Parkin, M., 1996. Economics 3rd rd. USA: Addison-Wesley Publishing Company, Inc. ➤ Lam, Pun Lee, 1998, Advanced Level Microeconomics, Macmillan Publishers (China) Ltd. 	