

教案

題目	失業與搜尋工作
教學目標	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 計算班中模擬勞工市場在指定時間內的失業率。 ➤ 討論在勞工市場中，搜尋工作時的取捨，繼續搜尋工作和接受工作的成本和利益。
主要字眼和概念	➤ 失業率
所需時間	➤ 一個連堂，共 80 分鐘。

活動項目	詳細資料	所需時間
活動/宣佈	<ol style="list-style-type: none"> 1 老師：試想像在座每一位都已經畢業，正搜尋工作。搜尋工作期間，你們需要做什麼準備？（編寫和寄出履歷表，面試等等）我們搜尋工作時所做的準備全都需要成本。在今天的實驗中，我們會嘗試搜尋工作的體驗，並記錄這個勞工市場整體的資料。 2 老師：你會和鄰座的同學合作做這實驗。在實驗的最初，你沒有任何工作。實驗假設你有足夠的技能，符合工作的要求。 3 老師：這個實驗會進行 2 個回合，而每個回合包括 10 局。每局開始時，沒有工作的人可決定是否積極地搜尋工作。在第一個回合中，找尋工作是不需要成本的。但是在第二個回合中，搜尋工作時，不論最後成功與否，你都要付出 \$ 100。 4 老師：任何一組希望搜尋工作的話，請派一個人到台前抽籤，你們可以在袋中抽一張工作咭。你會在咭上看到工作的薪金。你要和同伴考慮是否接受這份工作。如果你接受這份工作，你會在該回合的其餘局數中都賺取這份薪金。你不能再放棄這份工作去搜尋其他工作。如果你拒絕接受這份工作，你可以重新排隊，在下一局中再次搜尋工作，直至你接受抽中的工作為止。薪金由 \$ 0 至 \$ 1000 不等。當你抽中一張寫有 \$ 0 的工作咭時，代表你在這一局中未能成功搜尋工作！但你可以在下一局中再搜尋工作。 5 老師分發第一個回合的學生記錄表給學生（圖表 2）。老師：這個記錄表給你們記錄是次實驗中搜尋工作的經驗。 6 老師：10 個回合後，或者當每個積極找尋工作的人都有工作時，我們就會進入第二個回合。第二個回合中， 	<p>5 分鐘</p> <p>15 分鐘</p>

	<p>你們仍會繼續搜尋工作，但每次搜尋工作時你們都要付出 \$ 1 0 0。我們會看看這 \$ 1 0 0 的成本如何影響你們搜尋工作的決定。</p> <p>7 老師：兩個回合後，賺取最多收入的一組就會勝出！</p> <p>8 第一，二個回合開始。</p> <p>9 討論：</p> <p>9.1 計算第一個回合每局的失業率。(老師應該指導學生如何計算。)</p> <p>9.2 這個實驗由第 1 局發展到第 1 0 局時，失業率有什麼變化？為什麼會有這種變化？(由於每一局都應該會有人接受抽中的工作而停止再去搜尋，失業率應該會一直往下調整。)</p> <p>9.3 當第二個回合搜尋工作時需要付出 \$ 1 0 0，其失業率和第一個回合有什麼不同？(第二個回合的失業率理應比第一個回合為低。因為基於失業的成本，即找尋工作的成本上升，勞工會更快接受抽中的工作。)</p>	50 分鐘 10 分鐘
老師的任務	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 協助活動的進行 ➤ 輸入數據 	
工具	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 複製和剪下圖表 1 的薪金咭 ➤ 盛放薪金咭的容器 ➤ 複製足夠的圖表 2 給每一組學生 ➤ 電腦 ➤ 放映機 ➤ 勝出組合的獎品. 	
定義	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 失業 – 指失業人口佔勞動人口的比例。計算方法是將失業人口的數目除以勞動人口的數目，再乘以 100%。(Lam 1996: 324) 	
參考	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Yandell, D. 2002. Using Experiments, Cases, And Activities in the Classroom 2nd ed. (New Jersey: Prentice Hall). ➤ Lam, P. L. 1998. Advanced Level Macroeconomics 3rd ed. (Hong Kong: Macmillan Publishers). 	

附錄

老師的資料

圖表 1

薪金分佈和薪金咭

圖表 2

學生的記錄表