

新北市女童軍會團長研習 體驗活動與引導反思

清水高中

1050317

王孔生

整理

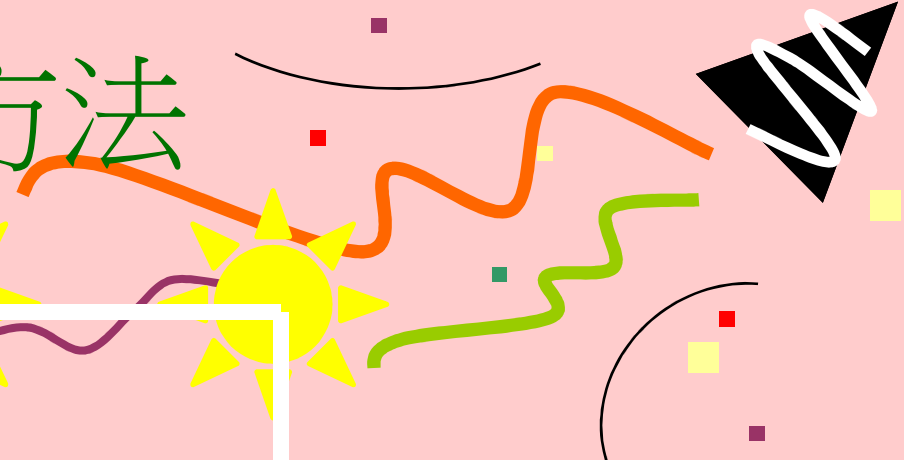
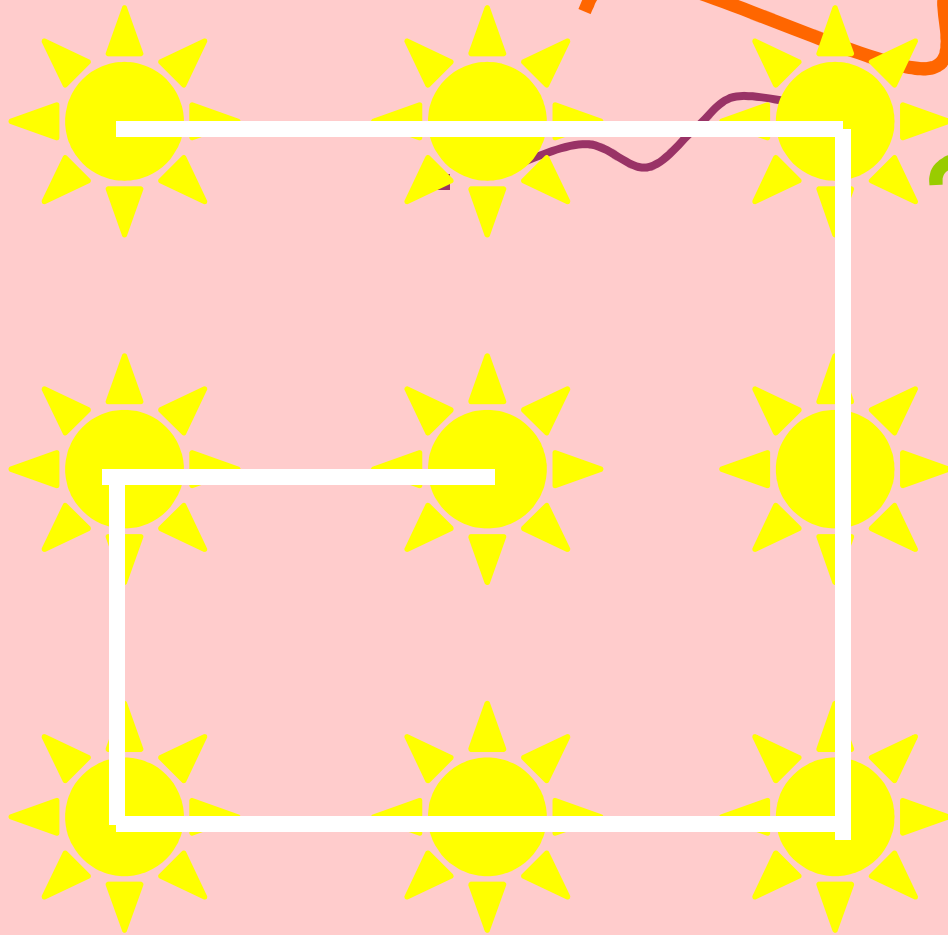
學教翻轉前第一件事

改變習慣

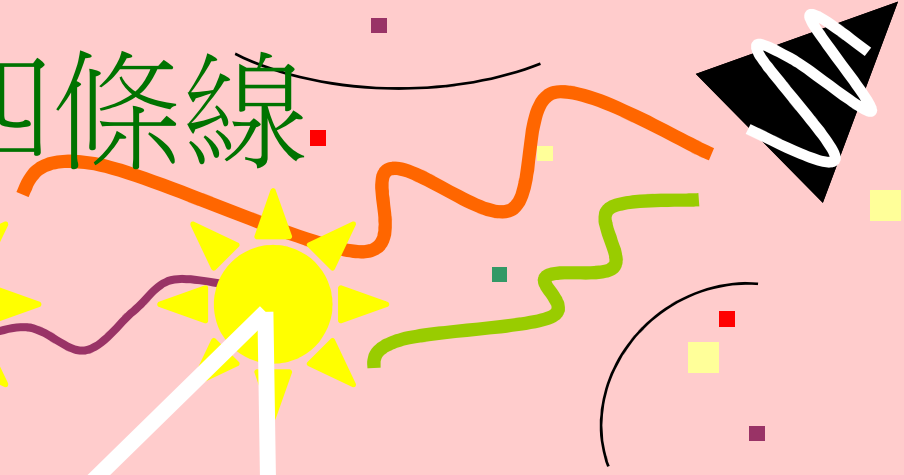
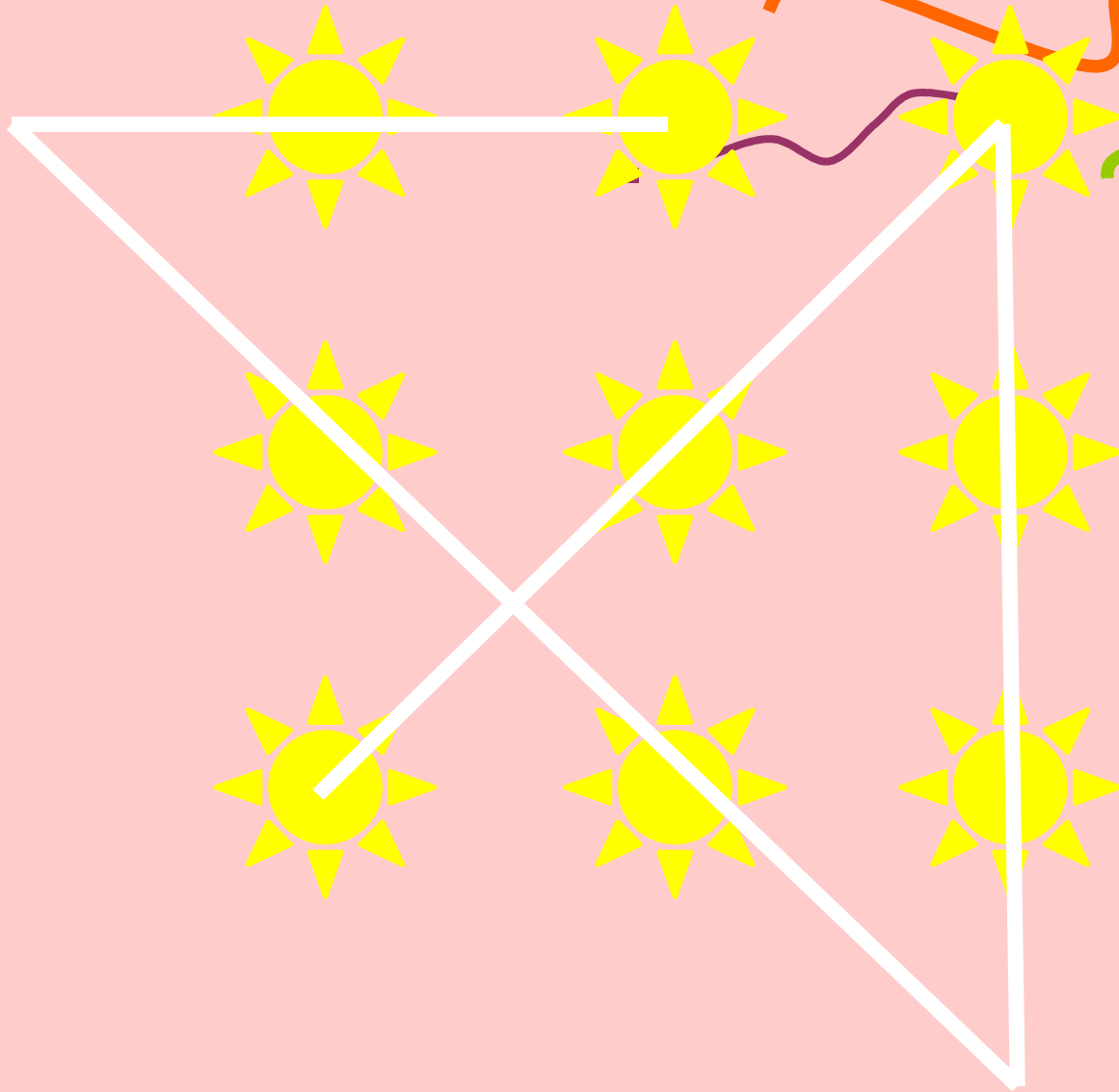
改變思考的習慣

從Impossible→I'm possible

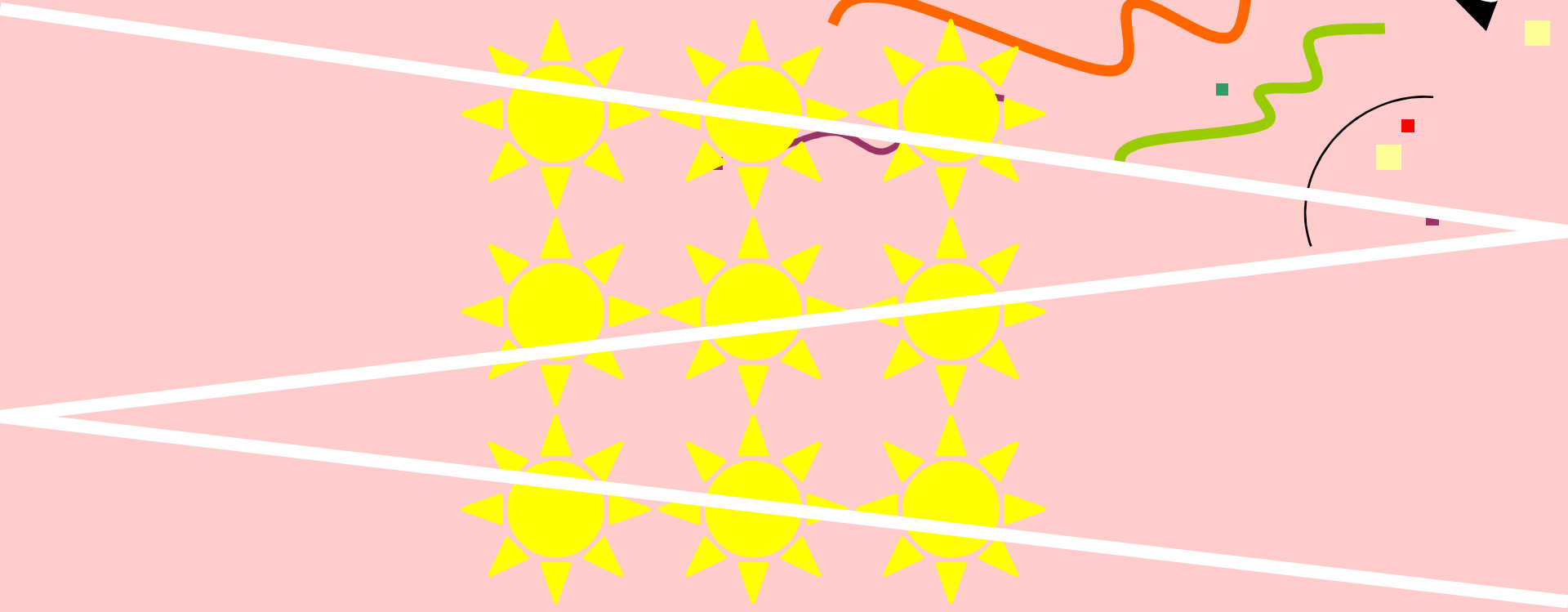
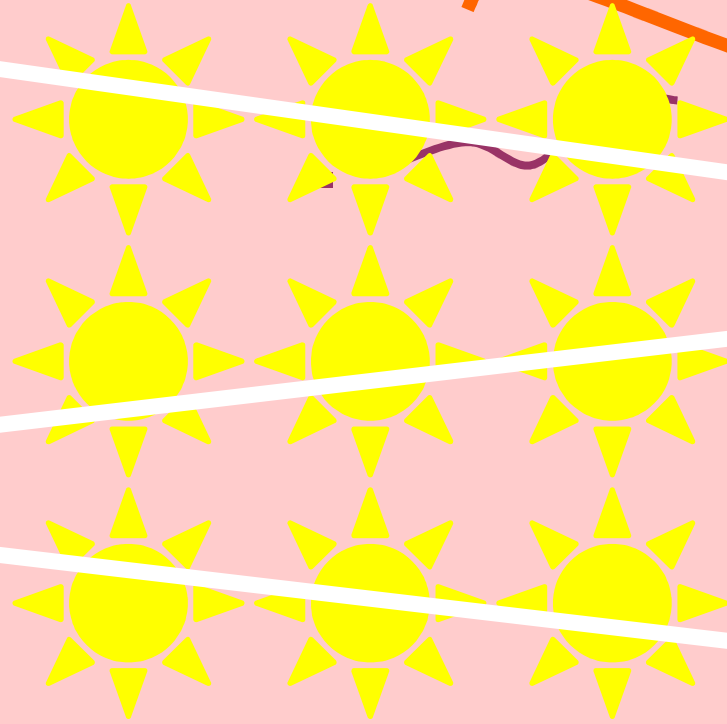
傳統方法



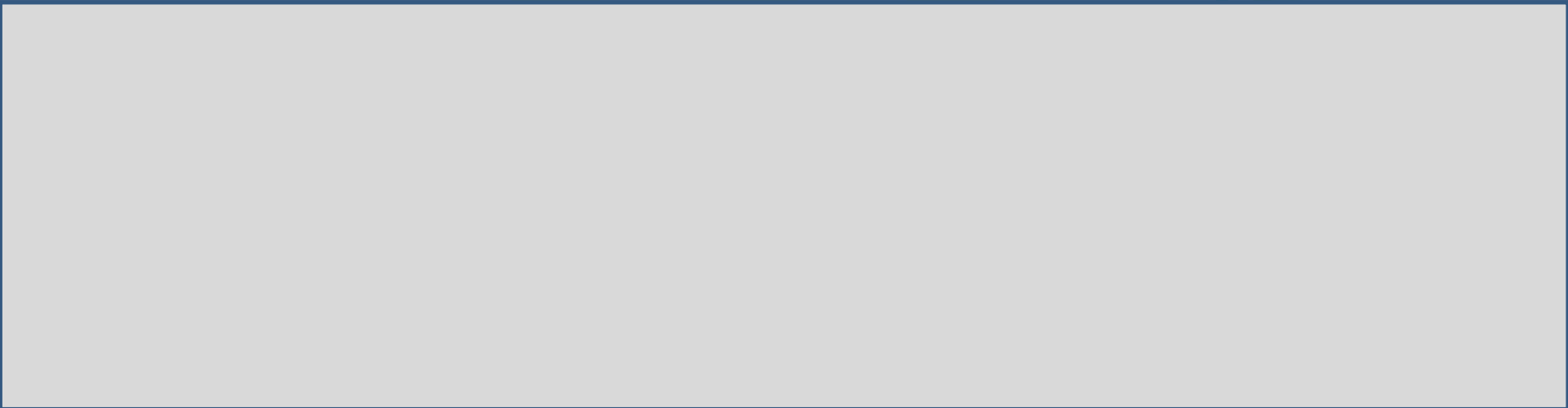
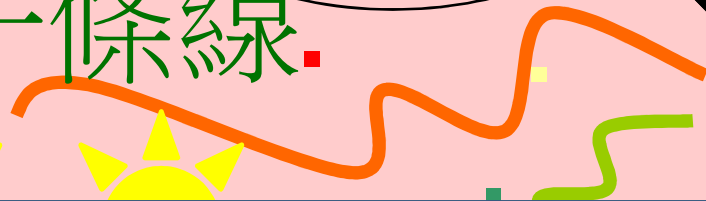
一筆畫四條線



一筆畫三條線



一筆畫一條線。



體驗學習法的活動

1050317

1. 催笑瓦斯
2. 傳球
3. 浣熊大賽車
4. 傳硬幣
5. 進化論
6. 心情彩虹
7. 骰子疊疊樂

什麼是體驗教育

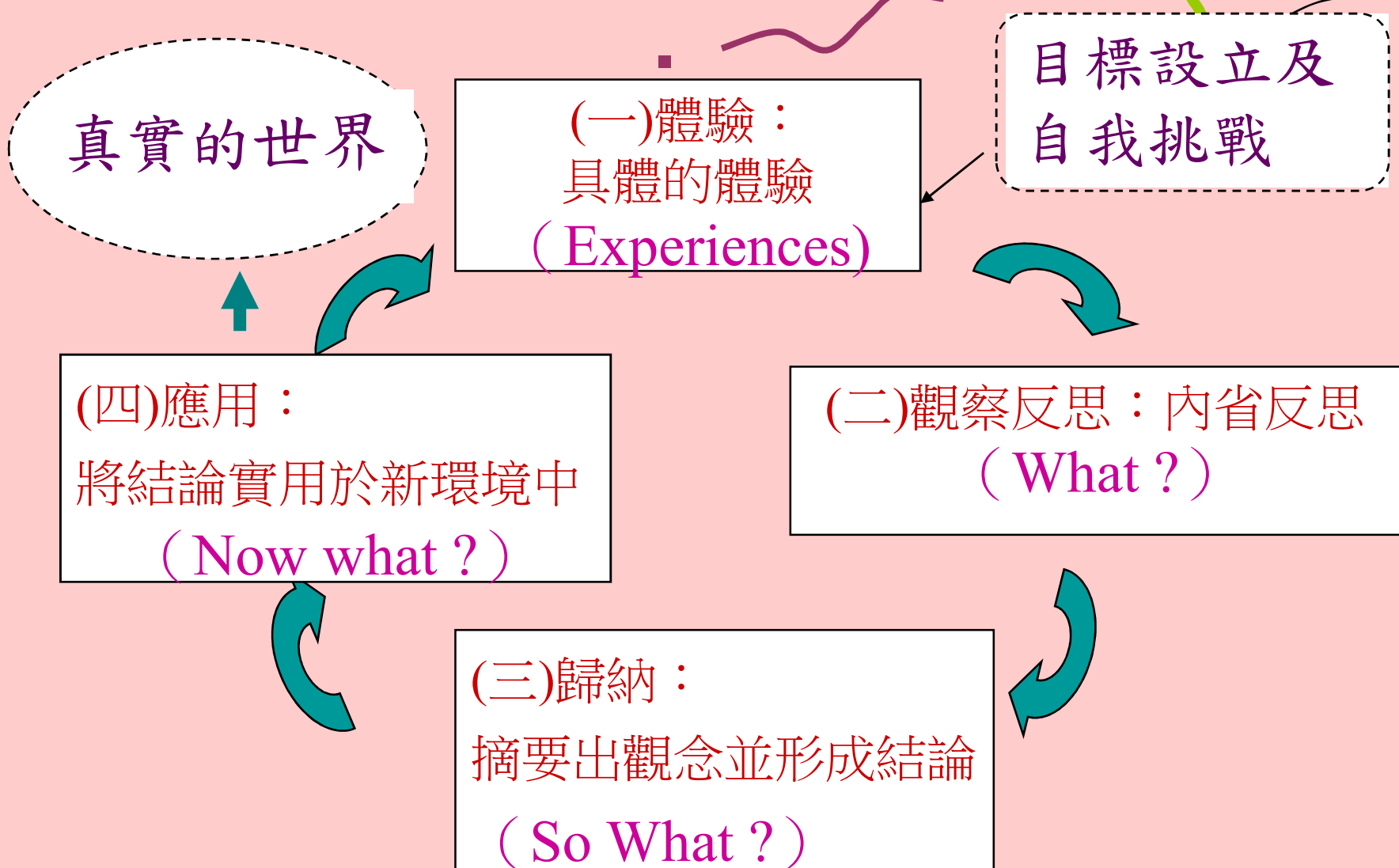


AEE：「體驗教育就是一種程序，透過這種程序學習者可以從直接經驗建構知識、技能與價值。」

包括下列三個與學習有關的原則：

1. 當仔細選擇的經驗搭配反思、批判分析與綜合時，才能產生經驗學習。
2. 經驗學習的結果將內化到個人知識體系，並形成未來經驗與學習的基礎。
3. 經驗學習可讓教育者與學習者有機會去探索與檢視自己的價值系統。

體驗學習圈(參考Kolb的經驗學習圈)



- 「**反思**」是一個人具有「自己如何思考」的能力，更意識自己如何在學習和解決問題的過程中，採取何種策略並不斷改善。

- 完整的體驗教育應該是活動課程中同時包括**體驗與反思**，所謂：

- 「**學而不思則罔，思而不學則殆。**」

- 活動課程中缺少**體驗與反思**的任一面均將失去活動的教育意義。

體驗+反思=學習 ~杜威

引導省思的3W方法

3 What 討論法

What 階段的提問模式

客觀事實的問題
情緒感官性的問題

現在的、具體地、觀察得到的

→ 此時此刻--- 發生了什麼事？
有什麼感覺？產生甚麼問題？

So what 階段的提問模式

詮釋判斷性的問題

過去的 抽象的 價值與概念層次

→ 過去曾發生過類似的情形嗎？
為什麼會發生？

Now what 階段的提問模式

決定改變性的問題

未來如何做 活動層面 生活層面

→ 現在需要什麼改變？
要如何改進？

1. 催笑瓦斯

目標：破冰及帶動氣氛

規則：

1. 兩人一組猜拳

節奏「催-笑-瓦-斯」 出拳 並喊

一個笑 兩個笑 三個笑 直到拳式相同，即喊「碰」

2. 催笑加法節奏「催-笑-加-法」

出拳 兩人的指頭數相加

先講出答案者「哈哈」 輸者幫贏者按摩

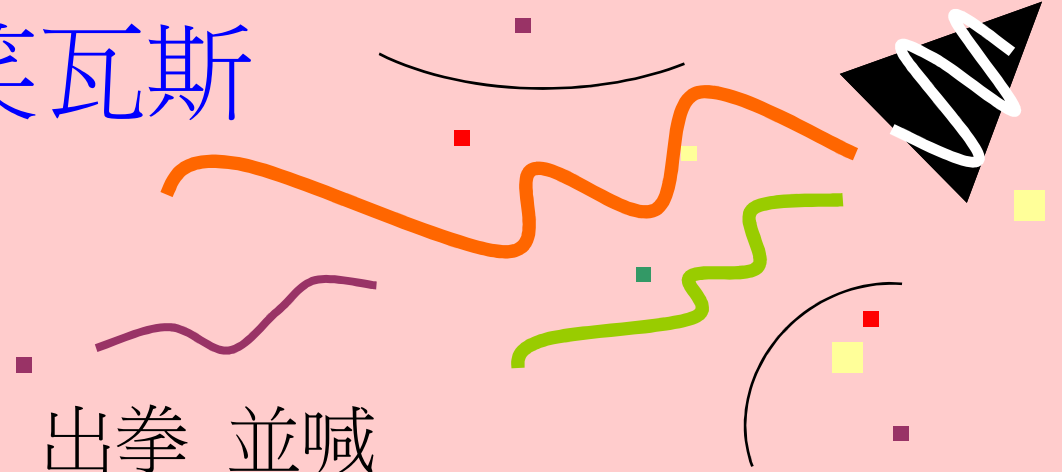
3. 催笑減法 以大減小

4. 催笑乘法 若有作弊，則可隨機討論誠信問題。

或贏的人可將結果以小隊為單位相加，

看哪一小隊最後數字最多

可以用在哪些主題？



反思提問



- 各位伙伴在催笑瓦斯活動中有哪些發現？
- 你覺得笑出來的感覺如何？
- 你認為笑出來的感覺很好(快樂)的原因是什麼？
- 此種快樂的感覺與日常生活中哪些事情的經驗是類似的？
- 有什麼方法可以幫助自己常常笑呢？
- 希望你善用剛剛的方法幫助自己在以後的生活中常常發出笑聲

2-1. 浣熊家族

(一)教師拿出一條紅色浣熊扁帶，雙手握住扁帶的兩端，打上水結並說明各顏色的含意：

1. 紅色浣熊圈為熱情的心，將繩圈放在地上
2. 黑色浣熊圈為冷靜的腦，將繩圈放在地上
3. 淺藍浣熊圈為柔軟的腰，將繩圈放在地上
4. 綠色浣熊圈為上進的雙腳，將繩圈放在地上
5. 橘色浣熊圈為關懷的雙手，將繩圈放在地上
6. 灰色浣熊圈為寬大的胸懷，將繩圈放在地上
7. 深藍浣熊圈為開闊的眼界，將繩圈放在地上

(二)學生依據自我特質選擇一個顏色站到裡面，每組不超過六人，分別成為熱情、冷靜、智慧、上進、關懷、追隨、整體八個浣熊家族。

2-2. 浣熊哈車隊



1. 請問一個優良團隊該具備哪些要素?
2. 各小隊依據所選家族的浣熊圈特色，
給自己小隊
隊名、賽車號碼、引擎聲音及歡呼聲
3. 各家族分享小隊的各项特色
 - 隊名、賽車號碼、引擎聲音及歡呼聲

2-3. 浣熊大賽車1/2

1. 教師說明活動進行方式一

教師說：「**比賽預備**」學生大喊「各就各位」

接著教師說：「**發動引擎**」各小隊要發出引擎聲

教師下達動令：「**GO!**」，浣熊圈需要依教師

指令**跑過**每個人手上的**車道**，跑**回原點**時雙手高舉，**大喊賽車號碼**。

浣熊大賽車2/2

2. 先讓各小隊練習向右跑一圈回到原點，並讓各小隊討論策略比賽正式開始

(可視時間進行數回合，如：

第一回合向右跑兩圈→討論策略

→第二回合向左跑兩圈→討論策略

→第三回合右一圈、左一圈→討論策略

→第四回合跑道變成8字形跑道，

以握水結者為基準向右兩圈。)

3. **反思**：請各小隊舉出小隊表現好的地方如：最快的，每次都進步的，引擎聲最大的、最守規定的...，並請小隊回答他們是怎麼做到的。

2-5. 浣熊夯團隊

目標：觀察與歸納能力

- (一) 教師請各隊發揮創意利用浣熊圈編製熊的頭部(水結象徵頭頂)與雙手及雙腳形狀。
- (二) 請各隊學生依據浣熊造形討論並寫下剛剛完成任務用到的技巧及動作(頭腦、心、耳朵、嘴巴、手、腳)
- (三) 請各隊討論並寫下3個動作與要領在白板上
- (四) 各隊依序說明，後面小隊只要補充的前面隊未說過的要領即可。
- (五) 請各隊依據剛剛說明的要領，想想這些是代表優良團隊的哪些要素？並寫在白板上

3. 傳硬幣

目標:

在於檢視隊員及團隊如何找到問題焦點
與如何解決問題

規則: 1. 錢幣不可翻面與落地

2. 傳遞時不可用拇指直接按壓

3. 不可用外力幫忙

過程: 基礎、兩人對傳

1. 兩人面對面單手握拳伸出小指相互勾住

2. 將一元硬幣放在拇指之上並將硬幣傳給

對手而且不可落地, 如果落地則撿起重來

進階、三人輪流傳遞 高級、小隊輪流傳遞

1. 小隊成員全部以小指頭勾在一起

2. 由一位隊員開始傳遞硬幣

3. 最後硬幣要傳回到開始的隊員

能力指標與單元運用



- 能力指標：

2-4-4面臨逆境(困難)能樂觀積極的解決問題。

3-4-2體會參與團體活動的歷程(傳遞硬幣)，
並嘗試改善團體活動(傳遞硬幣方法)。


- 主題運用：

- 團體中的我、班級向前行、群友的壓力
- 家庭與我、我們都是一家人

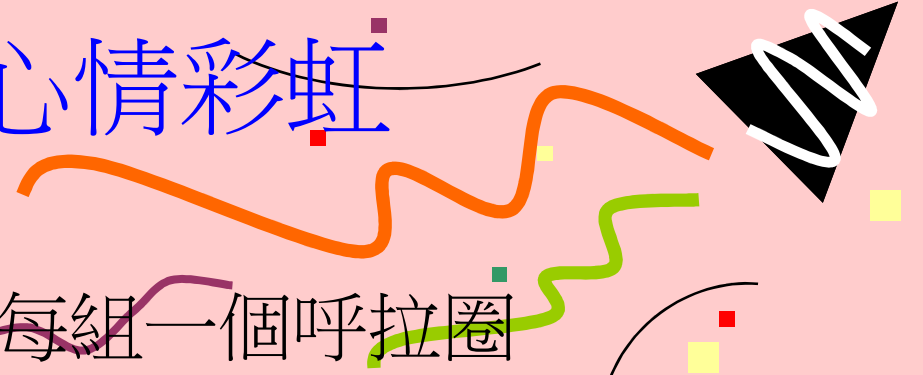
4. 物種進化



- 水往低處流，人往高處爬
- 請問先有雞還是先有蛋？如果要用你的肢體，表現出你是一顆蛋，你會怎麼做？
(蹲下，雙手在頭頂互握)
- 蛋會進化成甚麼，小雞？
如果你是小雞，你會怎麼做？
- 小雞有翅膀也有尾巴，你們喜歡做甚麼動作？(雙手揮夾)
- 小雞會進化成甚麼？
- 小雞會變成雄赳赳氣昂昂的武士？

- 
- 武士怎麼做？(左握拳、右拿刀)
 - 武士畢竟有點暴力，再進化成聖人(佛)
 - 每個人一開始都是蛋，要做出動作，要找相同的物種，先互相介紹彼此，再猜拳，贏的人可以進化，輸的人要退化，再找同一級的互相介紹、猜拳。
 - 物種進化:蛋->小雞->武士->聖人，各等級以動作顯示，自我介紹互相猜拳，同等級的只能跟同級的猜拳，猜贏的進化一級，猜輸的退化一級。進化到聖人的可以到旁邊納涼。
 - 過程中，引導員提醒要做動作。
 - 透過體驗幫助學生體驗與省思失敗的意義。

5. 觀察—心情彩虹



- 活動目的：觀察力的訓練
- 器材場地 12~16人一組，每組一個呼拉圈
- 規則1. 每組圍成一個半圓，由訓練員面對伙伴手持道具，開始宣布：現在要進行的是一個很嚴肅、且每個人都會面臨的生命課題『喜怒哀樂』
- 我現在用『1代表高興』、『2代表生氣』（訓練員開始示範1與2的表示方式）
- ☆訓練員先將呼拉圈擺放一個位置(例如轉單數圈…等)後，然後說明：『注意看，這是高興』
- ☆訓練員再將呼拉圈改變擺放方式(例如轉雙數圈…等)，然後說明：『這是生氣』

關鍵在每次訓練員的提問方式：

當問句是：『**注意看**、這是高興還是生氣？』是**高興**

當問句是：『這是高興還是生氣？』是**生氣**

• 分享重點

1. 人們都習慣用親眼所見來判斷事情，當你所看到的規則不斷被打破，你有什麼感覺？是什麼讓你改變原有的觀察模式而找到答案？
2. 過程中，你是否較多的時間都在觀看訓練員每次的示範動作？你有觀察夥伴的行動嗎？問題是否因此被解決了？當下你有什麼感受？
3. 當執著於動作、答案的對錯時，你觀察(發現)到什麼？
當找到答案後，你又觀察(發現)到什麼？
兩者有沒有不同？

6. 骰子疊疊樂

目標：觀察、問題解決、找出訣竅與方法

過程：將三顆骰子豎著疊在一起，

問大家「幾面看不到？」（五面），接著說「試試看誰能最快將看不到的五面的數字相加？可以站起來、走動看，知道的立即舉手回答」重複以上的過程幾次。

訣竅：每個骰子相對兩面相加都是七，只要廿一減最上面的點數，就是總和。

能力指標： 2-4-6 有效蒐集、分析各項資源，加以整合並充分運用。

7. 猜拳數數123



分組：兩人一組，每次開始都要先猜拳

階段：每階段1分鐘，共進行3階段

1. 贏的人先說:1 輸的人接著說:2，輪流依序說3, 1,2,3,若有人說錯或者有人停頓超過3秒則雙方一起說吼嘿!
2. 此階段方法稍微不一樣，輪到數2的人改為拍手而不數數，其他進行方式都一樣。
3. 此階段數1的人眼睛睜大雙手舉在雙肩上方，數2一樣拍手，數3則說3，其他進行方式都一樣

反思：3W


提問：

1. 請問你認為此活動最有趣的是什麼？
2. 請問雙方舉手說「吼嘿」你認為表示什麼意義？
3. 請問你認為此活動從第一階段到第二階段對你的挑戰的是什麼？

回答：習慣的改變(不適應)

4. 請問生活上有哪些事情與此種經驗類似？
5. 請問你當時如何處理與調適這種改變？
6. 請問其他的夥伴有不同的處理經驗要補充嗎？

結論：對舊習慣改變的挑戰，是人生不斷進步與成長超越的重要因素。



強制性的改變就是被反對的改變。
人們並不抗拒自我改變，
而是抗拒被改變。

Change imposed is change opposed :
people don't resist change, they resist
being changed.

----- Sipri Cuthbert

教學資源

- 探索教育與活動學校
蔡居澤、廖炳煌合著 中華探索教育協會
- 將探索教育帶回學校
蔡居澤、廖炳煌合著 中華探索教育協會
- 能力，是探索出來的
廖炳煌著 商業週刊
- 體驗教育—從150個遊戲中學習
謝智謀 王貞懿 莊欣瑋 合著 亞洲體驗教育學會
- 體驗教育II—從150個遊戲中學習
謝智謀 王貞懿 莊欣瑋 合著 亞洲體驗教育學會
- 翻譯書：有效的團隊引導
為紐西蘭TANDEM PRESS所出版《The Essence of Facilitation》之中譯本
- 童軍探索活動設計與實施
師大公領系顏妙桂老師主編 童教學會出版
- 港書：整全的歷奇輔導
台灣的「校園書房」買得到喔
- 體驗教育帶領內省指導手冊 Clifford E 謝智謀 王怡婷翻譯 幼獅文化