

教育局訓育及輔導組 大埔浸信會社會服務處

解說技巧教師工作坊（中學）

27/11/2025

解說技巧教師工作坊（中學）

工作坊導師：
吳健文先生

培訓促進員：
葉希敏姑娘,梁洪偉先生,林卓鴻先生,馮學源先生

工作坊目標

1. 讓老師了解有關解說的原則及概念；
2. 讓老師學習解說技巧，促進學生於團體精神(Team-spirit)方面的發展。
3. 讓老師透過個人成長體驗遊戲，掌握如何加強學生的自信心、自律及抗逆力。

導師的期望

- 參加者要投入活動才有體會
- 參與時不忘觀察帶領者，嘗試了解一下為何這樣帶領？
- 學習今天參與過的活動，構想如何應用這些活動，來帶領學生參與？是否可行？會遇到甚麼難題？

感受溫度計

- 用手掌高度表示你的精神狀態
- 頂—最高10分
- 地上一—最低0分
- 腰—中間5分

熱身遊戲

- 蒙羅麗莎

熱身遊戲(Celebrate)

- 分組Celebrate: 2-4 句10秒鐘內完成的口號, 創作一連串動作, 最後定鏡(口號主題: 最理想的教師團隊)
- 例子: 同心合力服務學童!
精英教師捨我其誰!

請續句:

解說.....

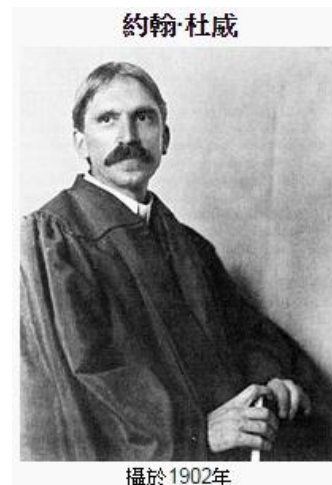
(Debriefing is.....

[荀子]

- 不聞不若聞之，聞之不若見之，
- 見之不若知之，知之不若行之，
學至於行而止矣！
- Tell me & I will forget,
- Show me & I will remember,
- Involve me & I will understand

教育家杜威John Dewey

● 經驗+反思= 學習



約翰·杜威

攝於1902年

- 創造充分的條件讓學習者去「**經驗**」是教育的關鍵：「所謂經驗，本來是一件『主動而又被動的』（active-passive）事情，本來不是『認識的』（cognitive）事情」

何謂「解說」

- 美國著名歷奇輔導工作者 **Dr. Michael Gass** 指出**解說**是活動程序的基石，若沒有合適的解說，該經驗只停留為一項活動或遊戲而已，若指導者能恰當應用解說，則可幫助學習者有效整理體驗、重新發現自己、調校自己在日常生活中的表達。

何謂「解說」

- 透過觀察和發問，引導參加者描述、反映和重新反思從活動體驗中獲得的想法及學習。透過處理參加者的活動經驗，讓參加者多角度地重新審視其認知、技巧和價值觀等，延伸及賦與個人意義，轉化在生活上實踐和應用，以及與參加者的人生歷程建立聯繫。

參考資料: 黃幹知、梁玉麒、劉有權的“一團和戲”P.48

Experiential Learning Cycles

Act

Concrete Experience
Facts (What Happened?)
Theory of Action

Reflect

Reflective Observation
Feelings (What Did I Experience?)
Assess Behavior & Consequences

Conceptualize

Abstract Conceptualization
*Findings (Why Did
This Happen?)*
Revise Theory

Apply

Active Experimentation
Futures (What Will I Do?)
Implement Revised Theory

1. David Kolb
2. *Roger Greenaway*
3. Chris Argyris & Donald Schön

compiled by Andrea Corney

www.edbatista.com/2007/10/experiential.html

1. 事實 Facts-What happened?

- **Symbolic meaning**—the sparkle of lighting-first see & assume
- **Co-authoring** of facts
- Like **diamond** with many perspectives (**diversity**):
 - i. **retrospective**: expected / unexpected outcome; surprised or not!

1. 事實 Facts-What happened?

- ii. **descriptive**:

→ process account—what happen?
what next? First-Next-Then, what?
when? how? who? where?

→ as-if / role-taking—like a child /
reporter

- iii. **conclusive**: most impressive;
different or similar experience;
decisive/important moments; joyful,
interesting moments; (headline making)

A
♦

♦

♦
A

- 閉上眼睛，第一個出現哪個畫面
- 以五個標題說一個關於事件的故事。
- 做一個簡短的新聞報導。什麼？誰？在什麼地方？什麼時間？（保留“為什麼？”及“怎樣”的問題待發現部分時發問）
- 有沒有任何意料之外的事發生？有沒有驚喜？
- 有沒有任何可預料的事情發生？

- 最難忘 / 最不同 / 最有趣的是什麼？
- 轉捩點 / 最重要的時刻是什麼？
- 跟著發生什麼事？剛才發生什麼事？
- 有什麼最影響你的態度及行為？
- 有什麼你期望會 / 想發生的事情沒有發生？
- 試從.....的角度形容這件事（如：一個小孩、你的上司、一個記者）
- 試從.....的角度形容你的角色

2. 感覺 Feelings-Emotions & Intuitions

- Symbolic meaning—heart-internal feeling
- Paradoxical experience
- Commitment: feeling involved / committed
- Empathetic understanding
- Control in expression of feelings



2. 感覺 Feelings-Emotions & Intuitions

- **Feelings** in connection / getting close
- Feelings of acceptance (In group & 'We' feelings)
- **Intuition** (use of metaphor to facilitate expression)



感覺：說出你所經歷的一/三/五種感覺
(New/Odd/Fun/Inspiring/Frustrating/
Challenging)

對比：你感到最矛盾的經驗是什麼？
(Ups & Downs experiences)

投入：你在什麼時候感到投入最多 / 最少？

同理心：你覺得誰和你的情緒最相近 / 不同？

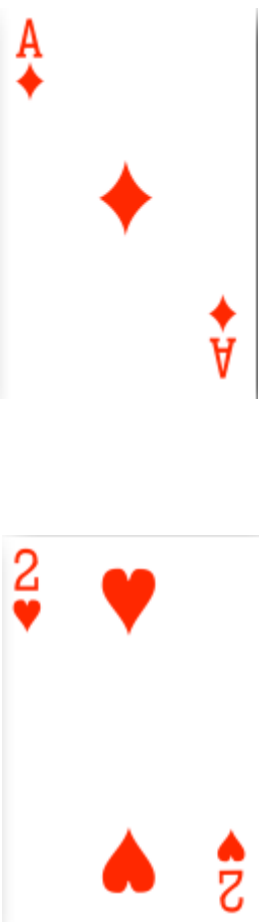
自我控制 / 表達：你在什麼時候最覺察到自己控制 / 表達情緒？

連繫：你覺得這次經驗與以往哪些經驗最相似？

直覺：你會用什麼音樂（樂器 / 歌曲 / 風格）配合這次經驗？

比喻：在這次活動中，如果你是.....（如廚房裏的一件物件），你會是什麼？

1+2: Facts + Feeling-Bringing out the story

- 
- i. **Personal experience**: expressing yourself; being listened to; being understood
 - ii. **Inter-personal experience**: listening to others; appreciating other views; respecting individual differences
 - iii. **Personal reflection**: growing in confidence, connecting with others; feeling part of a team

3. 發現 Findings-Thinking & Seeking

- **Symbolic meaning—space-digging** information; on individual, interpersonal & group level
- What was found? What has been **achieved**, and what has not yet been achieved?
- What's a **similar or different** experience you've had?
- How to **evaluate** on such experience?
- **Lesson learnt**: learning process / problem-solving skills...
- **Appreciation & Comments** found
- **Connection** with any other similar or dissimilar experience / conditions – preparing for learning transfer (far / near)

3



Σ

為什麼.....？如：你為什麼會擔任剛才這個角色？

怎樣.....？如：你的感覺怎樣影響你的行為 / 說話？

你**發現**了什麼？如：關於你自己 / 小組 / 主題？

遺憾 / 錯失機會：如：有什麼你想與剛才不同的做法 / 做多些 / 做少些？

成果：如：你怎樣達到小組 / 個人的目標？你的小組 / 個人目標達成情況怎樣？



意見、評價：如：最有 / 沒有價值的是什麼？

回應、讚賞：如：你對其他組員有什麼讚賞？

連繫：這個經驗有什麼與工作相似 / 不相似？

學習過程：如：有什麼幫助 / 阻礙你的學習？

你**發現**什麼？黃金？訊息？問題？解決方法？動力？

3
♠



♥
3

4. 將來Future-Changes & Choices

Choice; Change ; Advantage

Plan—learning plan ; action plan

Predicting change; Practicing Skills; Listing choices; Testing Ideas

Making decisions; Predicting pros & cons;
Predicting outcomes/ future

Describing **dreams**

Prioritization—the first action

Visualized outcome—Who, What, When

好處：這次經驗對你的將來有什麼好處？

選擇：你見到有什麼選擇或可能性？

改變：什麼使你會停止 / 開始 / 繼續做的？

行動計劃：你想從這次經歷中學到或收到什麼？你為什麼這樣想？怎樣做？什麼時間做？

學習計劃：你想進一步發掘什麼？為什麼？怎樣做？什麼時間做？

估計：你對於這件事情的真正意義，有什麼樂觀及悲觀的看法？

優次：如果.....，我將會感到失望 / 高興 / 滿意。

重新提醒：這件事令我記起.....



3



♥
Σ

3+4: Finding + Future -
Generating learning & Changes

- **Turning experience into learning**
- Turning **learning** into **action** or
questions, predictions, choices, growth,
change

4



♣
7

進階技巧-人際關係的專題式提問 (Clifford E.Knapp)

專題式提問的內容與規畫因不同的體驗活動而有所差異，然而可以肯定的是，凡是團隊合作的活動就必涉及人際關係的議題。以下列舉各項團隊活動可能涉及人際關係的相關議題。

Clifford E. Knapp著，謝智謀、王怡婷釋，《體驗教育：帶領內省指導手冊》，台北；幼獅文化事業股份有限公司，2003年，頁97至104。

合作（Cooperation）

1. 請描述剛才活動中團隊合作的實例。
2. 你對合作的感受如何？
3. 一般來說，你處理事務的方式是否以合作為主？
4. 活動中，你學到關於合作的什麼？

合作（Cooperation）

5. 合作帶來的好處有**哪些**？
6. 合作**可能**產生甚麼問題？
7. 合作如何促使活動**順利完成**？
8. 今後你會如何與人合作？
9. 你認為剛才有人妨礙團隊合作嗎？
請**具體**說明。

有效的溝通（Effective Communication）

1. 請分享一個實例：在剛才的團隊活動中，你運用了哪些有效的語言或非語言溝通方式？
2. 你是如何透過他人的回應，來確認他們理解了你的內容？
3. 在剛才的過程中，是否有人曾出現未能理解他人溝通意圖的情況？
4. 回顧剛才的溝通，你認為哪些環節是今後需要改進的？

有效的溝通（Effective Communication）

5. 哪些是表達者下次可嘗試改變的部分，以便將訊息傳遞得更清楚？
6. 哪些是接收者下次可嘗試改變的部分，以便更加明瞭接收的訊息？
7. 溝通訊息的方式有哪些？
8. 哪些是最有效的溝通方式？為甚麼？
9. 你認為對將來有利溝通，是哪些技能呢？

領導者（Leader）

1. 活動當中是由誰擔任領導的角色？
2. 你表現出的領導行為有哪些？
3. 團隊成員是否一致認同這些行為屬於領導特質？大家當時對這些行為的反應如何？
4. 即使在存在不確定性的情況下，有哪些成員依然選擇跟隨領導者的決定？
5. 活動過程中，領導角色是否曾轉由他人擔任？
有哪些人認為領導角色曾轉由他人來擔任？你們是怎麼知道的？

領導者（Leader）

6. 擔任這團隊的領導角色是否很吃力？
7. 為甚麼不是由其他人來擔任領導角色？
8. 是否在其他情況下或其他團隊裡擔任領導角色會比較輕鬆？請說明原因。
9. 有沒有人曾經嘗試帶領這個團隊卻感到力不從心？可能的原因有**哪些**？不被注意的感受是如何？

主題：團體精神 體驗遊戲：心有靈犀

- 解說帶領者：活動促進員
- 運用4F講解、小結

主題:自律

體驗遊戲：每組體驗1款以自律為題的桌遊

- 解說帶領者: 活動促進員帶領+兩位參加者共同帶領
- 圖片解說法、小結
- 請每組選兩名參加者進行聯合解說, 不用參與活動, 要做觀察和構思解說活動

圖卡/道具

- 心情天氣圖
- 表情圖
- 彩色雪條棒
- 水果卡
- 圖片選擇
- 要素卡
- 動物卡

工作紙

- FB TAGS
- 四格漫畫

身體動作

- 民意調查
- 溫度計
- 數手指
- 身體刻度

繩圈



FACTS



過程回顧

FEELINGS



深刻感受

FUTURE

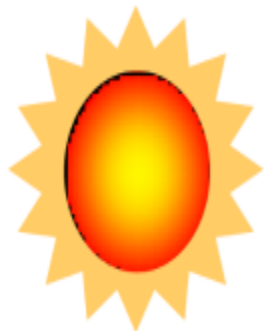


前瞻應用

FINDINGS



啟示發現



天晴



多雲



部份時間有陽光



驟雨



天陰



霧



彩虹



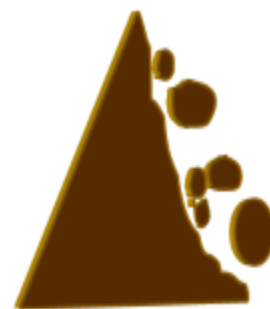
紅雨



黑雨



雷暴



山泥傾瀉



水浸



季候風



颱風



酷熱



寒冷



黃色火災



紅色火災



蘋果



車厘子



士多啤梨



檸檬



橙



奇異果



梨



楊桃



青提子



紅提子



蜜瓜



西瓜



芒果



香蕉



木瓜



菠蘿



榴槤



桃



白兔



蝴蝶



北極熊



獅子



犀牛



鷹



大象



牛



羊



馬



長頸鹿



狐狸



狗



海龜



貓頭鷹



貓



企鵝



蛇

Te54. 對話小卡

上次我幫助別人的時候是…	上次別人認同我的時候是…	分享一次最成功的經驗	我的學習心得
我欣賞自己…	我感到驕傲的那次是…	一個我在工作上的有趣的時刻	我學懂某項興趣之秘訣
我最深刻的經驗是…	我感到成功的那一次是…	我最熟識活動之要訣	我最擅長之工作是…
我喜歡我自己…	我感到興奮的那次是…	我最引以為榮的經驗是…	一次我表現出色的經驗
我最重視我的…	我最珍惜的經驗是…	我最感驕傲的時刻	一次我最為人欣賞的助人經驗
我最難忘的經驗是…	上一次別人多謝我的時候是…	上次我關心別人的時候是…	我感到被關心的那一次是…

認真	理性	體貼	循規蹈矩	聰明
有同情心	講義氣	親和	謙虛	堅持
可靠	笑口常開	慷慨	熱情	驕傲
樂觀	自信	謹慎	有領導力	為人設想
自信	熱心	開朗	守信用	有創意
有耐性	誠實	浪漫	鎮定	有理想
感性	傑出	與人合作	幽默	細心
尊重他人	誠懇	能幹	能傾聽	內向
愛思考	勇敢	獨立	文靜	有小聰明
敏銳	專注	衝動	單純	健談



歸屬感



目標



委身

紫
strengths
in team



真誠



信任



韌力



決策力



忠誠



創意



寬恕



領導



溝通



紀律



多元化



活力



勇敢



技能



鼓勵



開心



滿懷信心



害怕



被愛



有興趣



滿懷希望



平靜



孤單



失望



擔心



憤怒



興奮



挫折



疲乏



緊張



感激

	圖卡/道具	工作紙	身體動作
事情			
感受			
發現			
未來			

主題:自信心

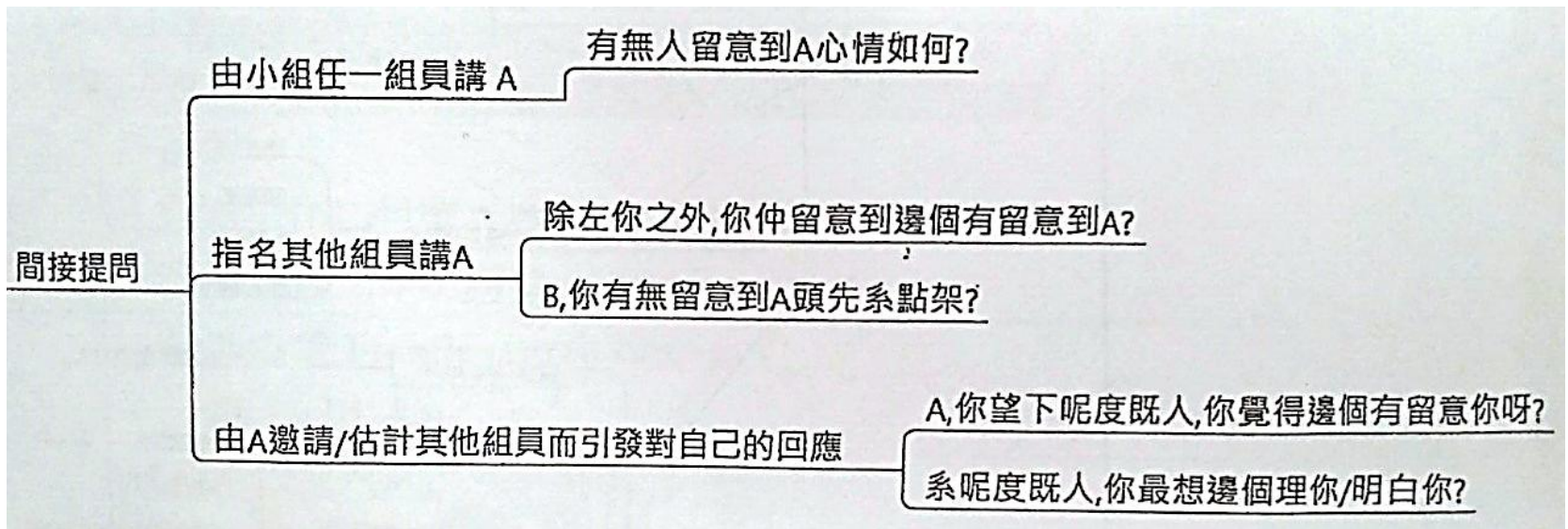
體驗遊戲(3)：Perfect Circle

- 解說帶領者：活動促進員協助
+兩位參加者共同帶領
- 請每組選出兩位成員擔任解說員。他們無需參與實際活動，而是負責從旁觀察，並構思如何解說活動過程。

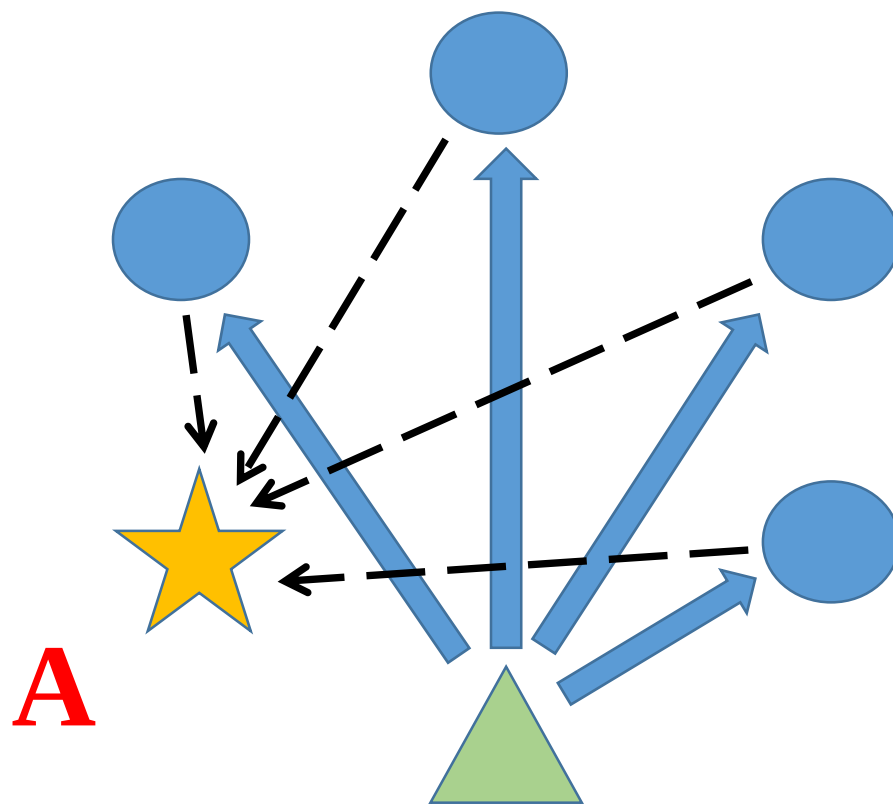
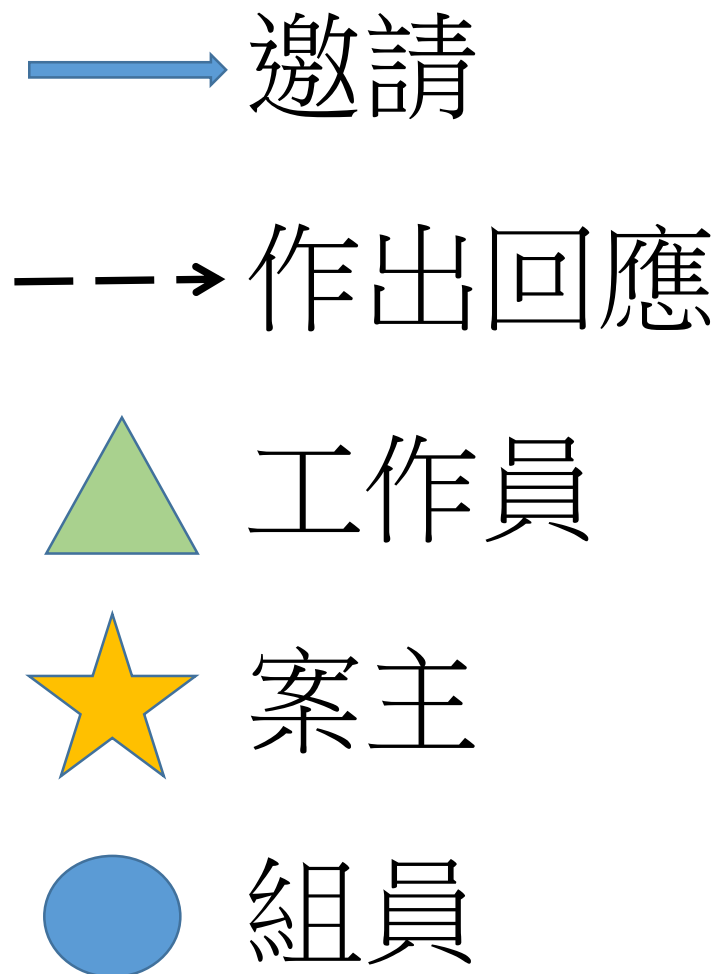
熱身遊戲

(快手鬼鬼/豬朋狗友)

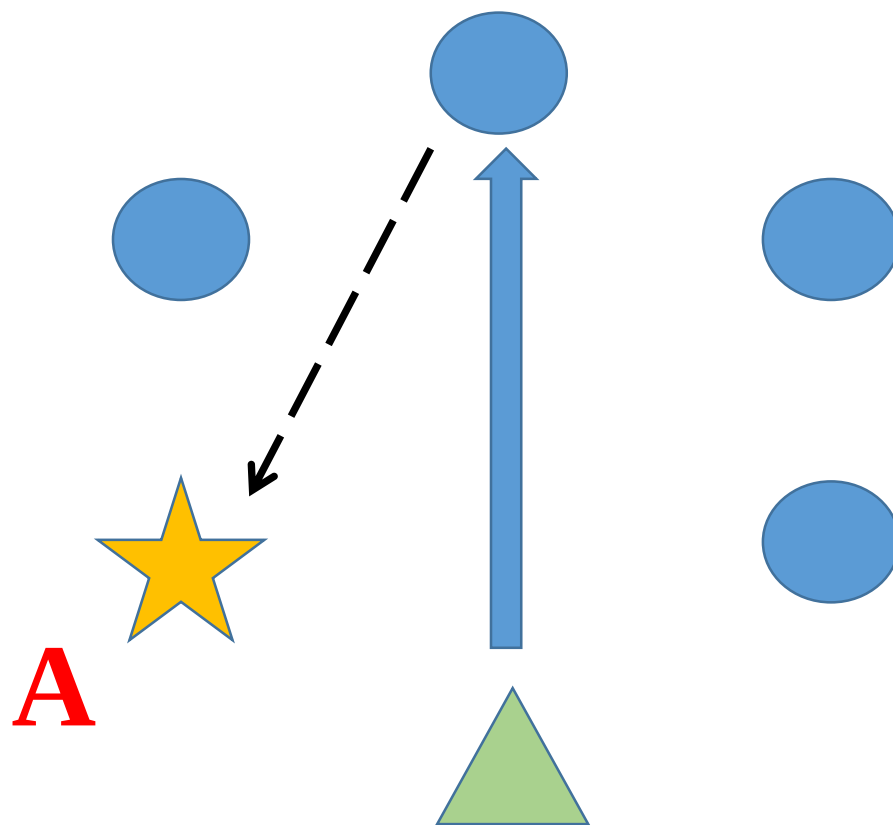
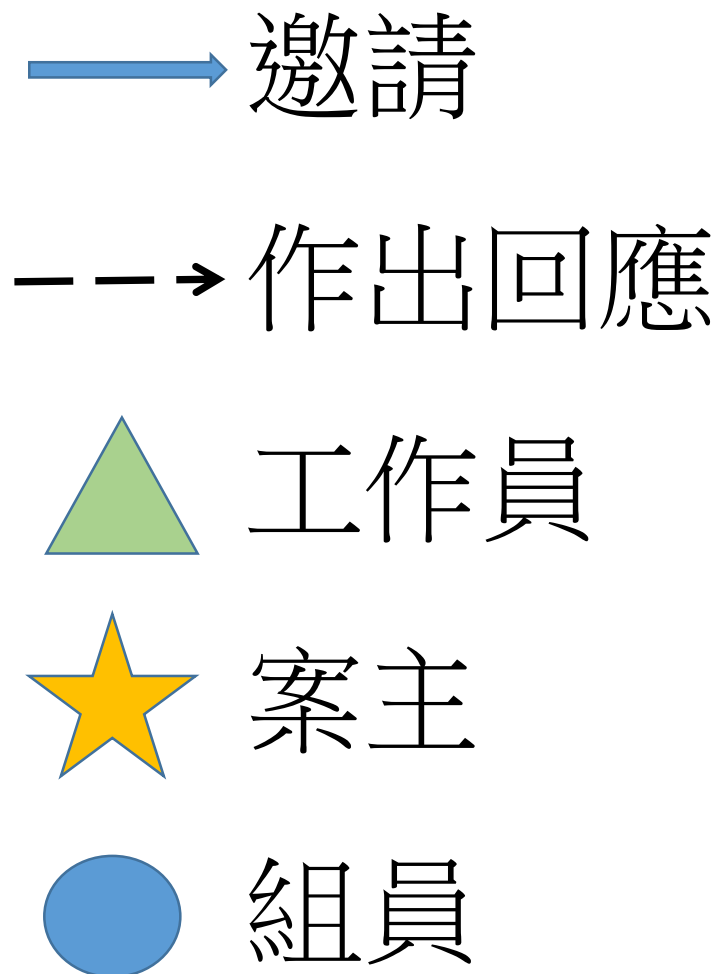
Processing Skills (In-directive 3種 Connecting 提問技巧)



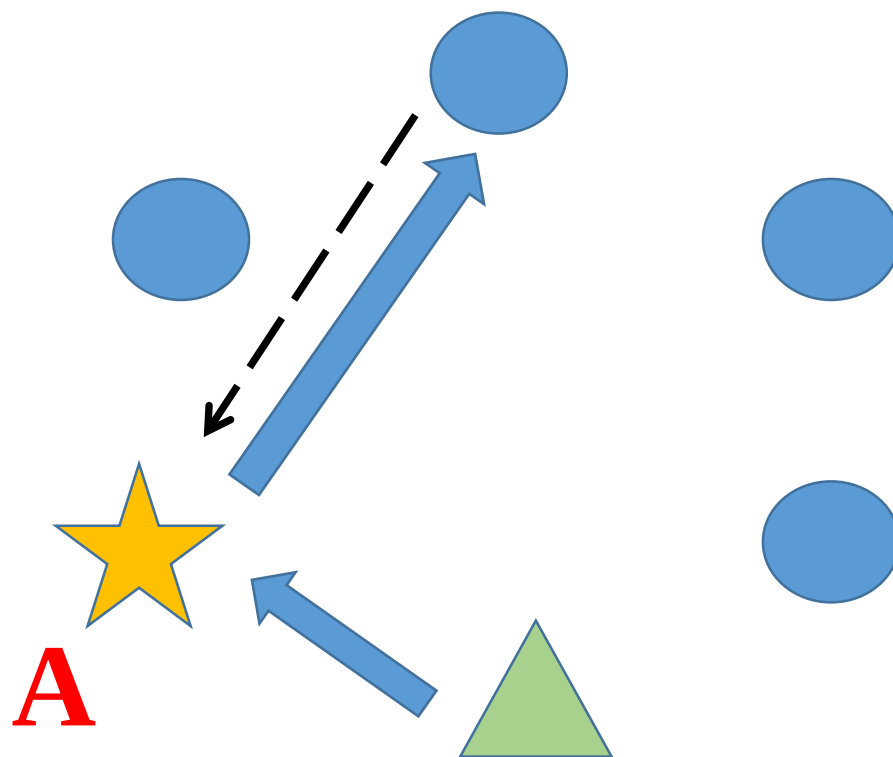
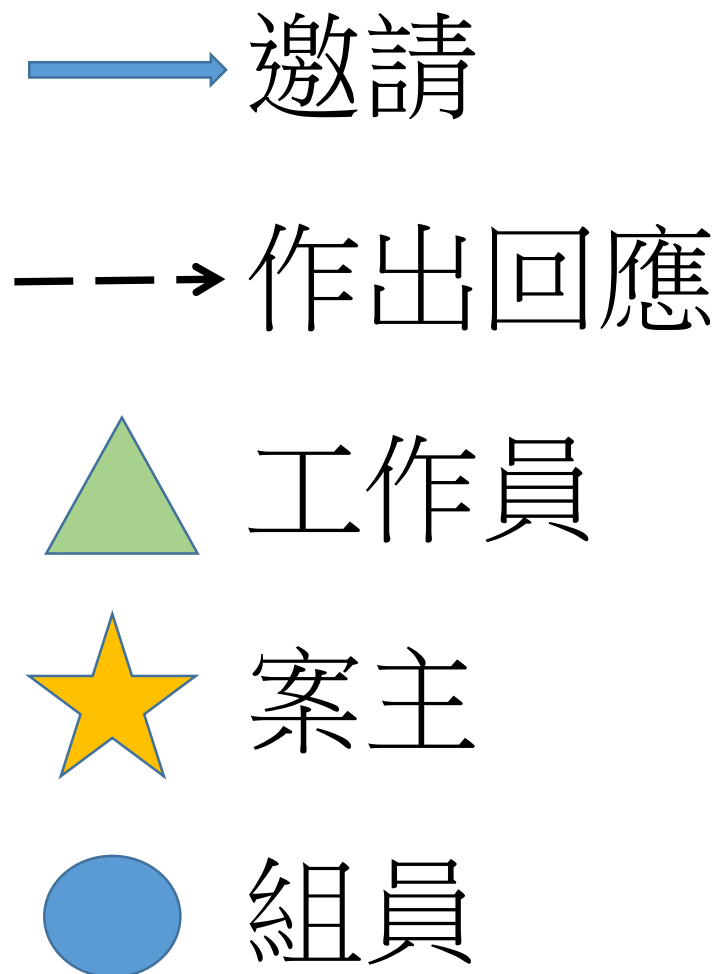
由小組任何一位組員回應A



指明某位組員回應A



請A邀請一組員引發對自己的回應



Processing Skills (In-directive 3種 Connecting 提問技巧)

- 促進組員間的互動和聯繫(Connection)，活化組員的能量，讓組員留意其他組員如何互為影響。將組內蘊藏的信訊、想法、觀點、感受帶引出來自由地流動。這些流動是對組員最好的小組共同經驗。

Reference: Irvin D. Yalom & Molyn Leszcz: *The Theory and Practice of Group Psychotherapy*. 5th Edition 2005.

情景討論及應用：ESTP活動進行情景題

透過小組討論, 試從預防、即時處理和事後跟進三方面構思一下應對之法。

1. 在挑戰營內，有位學生拒絕參與訓練活動。
2. 有學生在挑戰營中發脾氣，投訴步操太辛苦，教官太嚴苛，要求離營，並表示不再參與活動。
3. 學生集隊時，表現散漫，且不服從教官的指令，態度輕佻。
4. 於營內訓練時，學員的老師因關心學生，介入訓練，希望協助學員減輕負擔。
5. 有老師通知你，有一位學生在營內感到不適，但堅持自己仍能參與訓練。
6. 兩位隨營教師經常躲在營舍，沒在照顧學生活動，更表示腳傷，不能隨學生一起進行行山活動。

討論：

→第1組：1, 5情景

→第2組：2, 4情景

→第3組：3, 5情景

→第4組：3, 6情景

主題:抗逆力

體驗遊戲(4)：瞎子數數

(Blindfold Number)

- 解說帶領者：活動促進員協助
+ 兩位參加者共同主要帶領
- → 請每組選出兩位成員擔任「解說員」。他們的任務是：不直接參與活動，而是專心進行觀察，並為活動的過程構思後續的解說內容。

瞎子數數(Blindfold Number)

- 每組有十分鐘討論完成任務的方法，之後便不可以用口發出聲響。
- 每位組員要矇眼，工作人員拖帶每一組的組員到場地某一處，給組員看一個數字，讓組員袋妥，全部完成後聽到帶領者說“開始”便可開始。
- 任務是不能用口發出聲響的情況下，各組分別由小至大的“數”排列妥當，最後要示意完成。(示意的方式要在矇眼前向帶領者說明)
- (活動前解說員不參與意見，但鼓勵組員給予意見，觀察組員的參與情況。活動時留意安全，遏止犯規行為，不可以作任何的協助。)

- 以活動形式進行 DEBRIEFING

- **進圈內**：對於你今天為完成活動所付出的努力，你最欣賞或肯定自己的是什麼？

(望住組員說, 要與其他組員不同)

- **出圈外**：你在今天活動中得到什麼? 只分享一個重點--最精要的。

帶領解說技巧之注意事項(一)

-APPLE引導模式

- **A**ssess 評估分析
- **P**lan 計劃
- **P**repare 準備
- **L**ead 帶領
- **E**valuate 評定

參考資料: Rohnake, Karl and Butler, Steve (1995). Quicksilver: Adventure Games. Initiate Problem, Trust Activities and a Guide to Effective Leadership, pp25-29. Kend All/Hunt Publishing Co.

帶領解說技巧之注意事項(二)

-引導青少年分享方式錦囊

- 團隊評比
- 使用代表物
- 利用圖片、顏色與情緒卡
- 書寫方式
- 小組討論
- 假意工具
- 語意摘要
- 運用影音, 即時回顧

資料節錄自: 校園團契飛颺教師組(2004)。《飛颺人際有藍天—探索教育的魅力》校園書房出版社。PP.175

資源分享

- 安全措施
- 參考書及參考網址：
<http://www.bncgames.com/index.html>
- 桌上遊戲銷售點

浣熊圈

- 入圈：你在今天活動中付出了什麼？
- 出圈：你在今天活動中得到什麼？