

# 解說技巧教師互作坊（中學）

---

大埔浸信會社會服務處 總幹事  
吳健文先生  
M.SOC.SC.-SW IN YOUTH(HKU),BSW(CUHK),R.S.W.  
2022年2月28日

# 工作坊導師

---

- 導師：吳健文先生
- 小組促進員：

梁洪偉先生、劉展華姑娘、盧耀中先生、曾梓恩姑娘



## 講員:吳健文先生(註冊社工)

現職: 大埔浸信會社會服務處

總幹事

聯絡方法: 2656 6680

電郵: [MANNG@TPBCSS.ORG](mailto:MANNG@TPBCSS.ORG)

簡歷:

1. 主管機構學校社會工作服務及地區綜合服務，下設駐校服務、家長中心和SEN中心
2. 督導45位跨專業職系同工及10位支援同工
3. 多年幼兒、兒童及青少年服務督導經驗
4. 多年個案危機處理及活動風險管理經驗
5. 統籌不同大型活動、營地活動及籌款活動
6. 社會工作服務彙編4《家校訓輔成長路》副主編
7. 香港中文大學社會工作學士
8. 香港大學社會科學碩士（社會工作-青少年）



# 教育局培訓簡歷

## 訓育及輔導組

為中學、小學教師舉辦不同的培訓工作坊，包括線上線下的輔導工作、與非一般家長作有效溝通、和諧校園、危機處理、衝突處理、解說技巧、SEN反欺凌、朋輩調解、禁毒

---

## 教學簡歷

1. 香港大學社會工作及行政學系 榮譽講師
2. 香港浸會神學院兒童事工文憑/證書課程委員會委員
3. 香港浸會神學院信徒神學教育部 兼職講師
4. 香港浸會大學持續教育學院 客席講師

## 社區工作簡歷

1. 社會福利署 大埔及北區家庭及兒童福利服務協調委員會 委員
2. 香港婦女中心跨界別持續關顧照顧者處境諮詢委員會 委員



# 我們的服務

---

- 自2003年至今共為**34間**幼、中、小學提供駐校社工服務  
自2012年至今，本處受教育局委托，共為**約160間**中、小學提供和諧校園反欺凌訓練日營、和諧網絡等多元化活動
- 自2007年起，為**約90間**幼、中、小學提供專業到校SEN支援服務
- 本處於2013年成立**兒童學習及發展中心**，為SEN學童及其家庭提供專業評估、訓練等一站式服務

# 工作坊目標

- 
1. 讓老師透過Zoom形式帶領組員進行網上活動（如桌遊），實踐已學到的網上解說技巧；
  2. 讓老師了解有關解說的原則、概念和作網上教學或輔導；藉此促進師學生關係(Teacher-student Relationship)的發展。
  3. 讓老師認識坊間不同創新網上活動，啟發老師在疫情下可進行不同類型的嘗試。

# 培訓 日程

<b>9:00-9:15am (15分鐘)</b>	<b>介紹(EDB)</b>	- 點名 - 介紹工作坊目標、內容 - 介紹負責工作坊講者及工作員
<b>9:15-9:30am (15分鐘)</b>	熱身遊戲	- 热身遊戲-網上活動迷思
<b>9:30-10:00am (30分鐘)</b>	分享師生關係現況與困難	圖片引導分享 (POY卡) 現況與困難
<b>10:00-10:40am (40分鐘)</b>	如何善用Zoom	- 認識Zoom的不同功能 (如聊天室、投票及共享白板等) - 了解如何運用Zoom在網上帶領活動及討論 - 發問時間 (以文字或語音形式題問及解答)
<b>10:40-10:50am (10分鐘)</b>	小休	小休
<b>10:50-11:05am (15分鐘)</b>	基礎	運用解說技巧的目的、角度及原則 簡單講解4F (Facts, Feeling, Finding, Future)技巧 講解進階理論 (Clifford E)
<b>11:05-12:15pm (1小時10分鐘)</b>	活動(1) :	網上體驗活動 (1) : 排數字及手指奧運會 - 解說 (訓練員給予現場示範和回饋) - 講解、小結

<b>12:15-1:45pm (1小時30分鐘)</b>	午膳(EDB)	午膳
<b>1:45-1:55pm (10分鐘)</b>	熱身遊戲	- 热身遊戲：快手鬼鬼
<b>1:55-2:15pm (20分鐘)</b>	Apps及桌遊介紹	-活用Apps (如Kahoot, Padlet) -介紹實體及網上桌遊 (ppt, 第二鏡頭, print and play)
<b>2:15pm-3:00pm (45分鐘)</b>	活動(2) :	<b>Processing Skills (Indirective 3種提問技巧)</b> 網上實踐活動 (2) : 狼人殺 (團體合作/反應) -促進討論技巧 (訓練員帶領+參加者共同帶領)
<b>3:00-3:10pm (10分鐘)</b>	補充事項	帶領解說技巧之注意事項 <b>APPLE引導模式+引導青少年分享方式錦囊</b>
<b>3:10-4:10pm (1小時)</b>	活動(3) :	網上實踐活動 (3) : 網上桌遊 (code name) -解說 (參加者帶領+ 訓練員作支援)
<b>4:10-4:30pm (20分鐘)</b>	總結	資源分享+總結 填寫問卷

# 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？
- 最後我會問你，你今天活動中得到甚麼？只分享一個重點--最精要的。要與其他隊員不同。
- 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—最低0分
  - 腰—中間5分

# 熱身遊戲

---

網上活動迷思



# 網上輔導 的迷思



zoom會淨雞雞俾人錄影



大部份學生都有呢d軟件同唔識用，搞得黎都有曬d時間



小組好講互動，網上做唔倒架喇



小朋友專注唔倒耐上網架喎



準備一節網上開組可能係平時開組幾倍時間



應該就黎復課喇，學完可能一個月都用唔倒



得老師網上教學，社福界冇人用網上開組喇



# 用ZOOM 可以玩的GAME

---

- 1) 青蛙青蛙跳（用左右手、左右眼、舌頭左右、在鏡頭前跳左右）
- 2) 拍七
- 3) 誰是臥底
- 4) 猜猜畫畫
- 5) 找不同
- 6) 故事重演（每人在紙上寫上1個6何之1、順序拼湊出有趣故事）
- 7) 從兒說起（找一幅相片，分享記敘法、分享感受）
- 8) 一齊整野食（預先表明下一節的物資、簡單在家易搵）
- 9) 句子接龍（各人跟據主題講出答案及動作，並叫其他組員姓名，讓他順著作答）
- 10) Handsup



# POLL EVERYWHERE

---

題型回顧：

- MC
- Pin on picture
- Ranking
- Q&A
- Word Cloud

# 常用教學輔助軟件分析

	跨操作平台?			評估		開啟帳戶		主要處理媒介					
	Web	iOS	Android	進展	總結	老師	學生	MC	文字	繪圖	拍照	錄音	影片
Poll Everywhere	✓	✓	✓	✓		✓		✓	✓				
Padlet	✓	✓	✓	✓		✓			✓	✓	✓	✓	✓
Kahoot!	✓	✓	✓		✓	✓		✓					
Zoom	✓	✓	✓	✓		✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓

黃幹知、陳國邦、吳思朗(2017)。《活用Apps帶討論：反思活動40個》。(P.28)

請續句：

---

解說是……  
(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

- 
- 經驗+反思=學習
  - 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

## Apply

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

## 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

1. David Kolb

2. Roger Greenaway

3. Chris Argyris & Donald Schön

compiled by Andrea Corney

[www.edbatista.com/2007/10/experiential.html](http://www.edbatista.com/2007/10/experiential.html)

# I. 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!

# I. 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, interest moments; (headline making)

- 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？

# I+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 team

### 3. 發現 FINDINGS-THINKING & SEEKING

- Symbolic meaning—space-digging information; on individual, interpersonal & group level
- What's found? What's **achieved**, not yet achieved?
- What's **different or similar** experience?
- 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)

- **為什麼**……？如：為什麼你會做剛才這個角色？
- **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？

#### 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**：你想從這次經驗中帶走什麼？為什麼？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估計？
- **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+4: FINDING + FUTURE - GENERATING LEARNING & CHANGES

---

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

# 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. 通常你處理事情的方式是否以合作居多？
4. 活動中，你學到那些關於合作的事情？

# 合作 (COOPERATION)

---

5. 合作帶來的好處有那些？
6. 合作會產生甚麼問題？
7. 合作如何促使活動圓滿達成？
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？請說明。

# 有效的溝通（EFFECTIVE COMMUNICATION）

---

1. 那一位可說明自己剛才在團隊中，使用到有效的語言或非語言溝通的實例？
2. 你如何由他人的回應中，知道他們了解你的話？
3. 有那一位察覺不出他人所欲溝通的意圖？
4. 剛才在溝通方面，有那些部分需要改進？

# 有效的溝通 (EFFECTIVE COMMUNICATION)

---

5. 那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. 那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. 溝通訊息的方式有那些？
8. 那些是最有效的溝通方式？為甚麼？
9. 你認為對將來有利溝通，是那些技能呢？

# 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那些？
  3. 每一位成員都同意這些行為是領導者應具備的特質嗎？團隊的成員在當時如何回應這些領導行為？
  4. 當不確定是否可行的時候，有那些人還是服從領導者的意見？
  5. 活動過程中，領導角色是否曾轉由他人擔任？有那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）

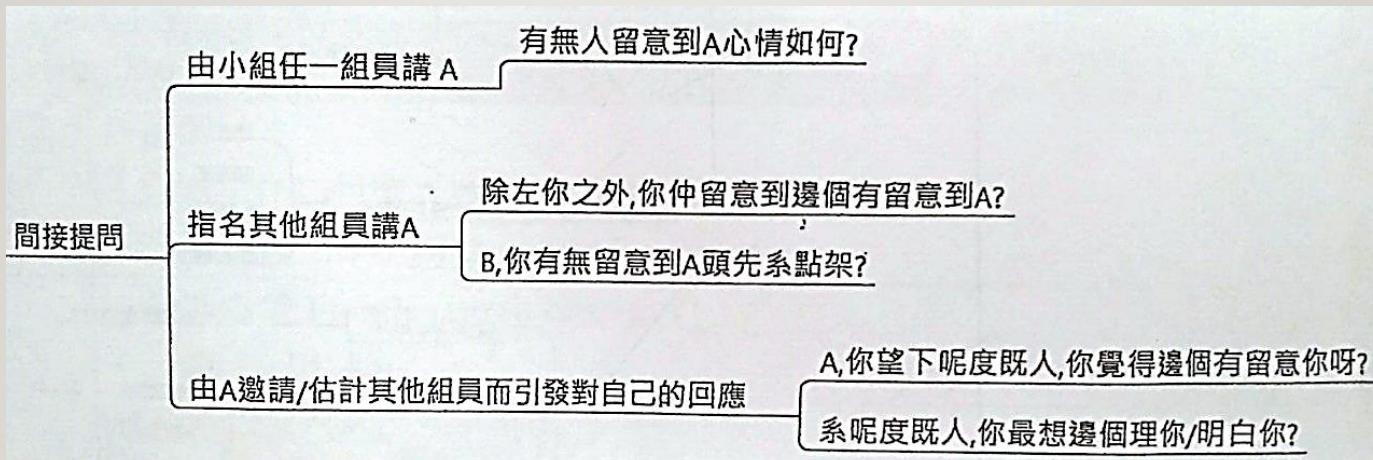
---

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？可能的原因有那些？不被注意的感受是如何？

---

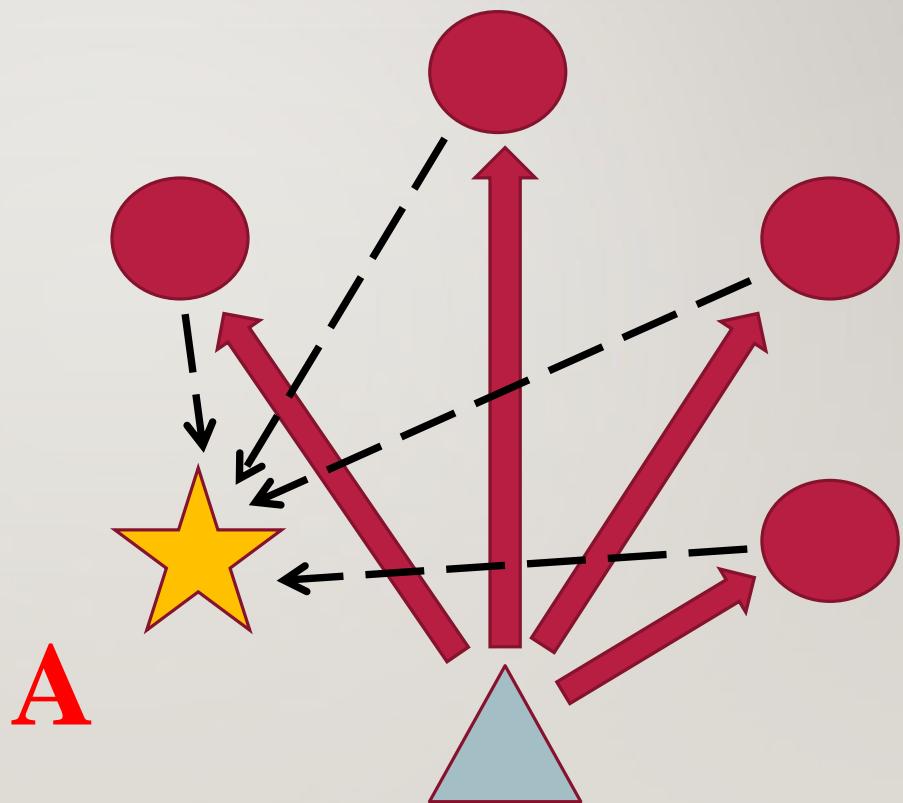
# 小休 | 10分鐘

# PROCESSING SKILLS (IN-DIRECTIVE 3種 CONNECTING 提問技巧)



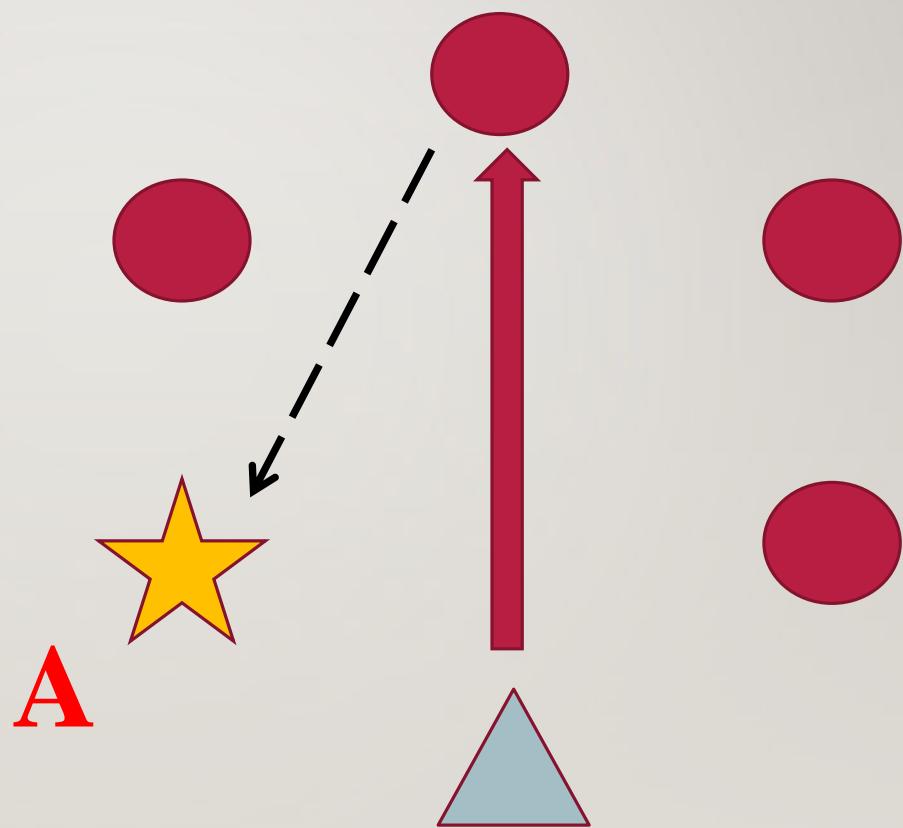
# 由小組任何一位組員回應A

- 邀請
- 作出回應
- △ 工作員
- ★ 案主
- 組員



# 指明某位組員回應A

- 邀請
- 作出回應
- △ 工作員
- ★ 案主
- 組員



# 請A邀請一組員引發對自己的回應

→ 邀請

→ 作出回應



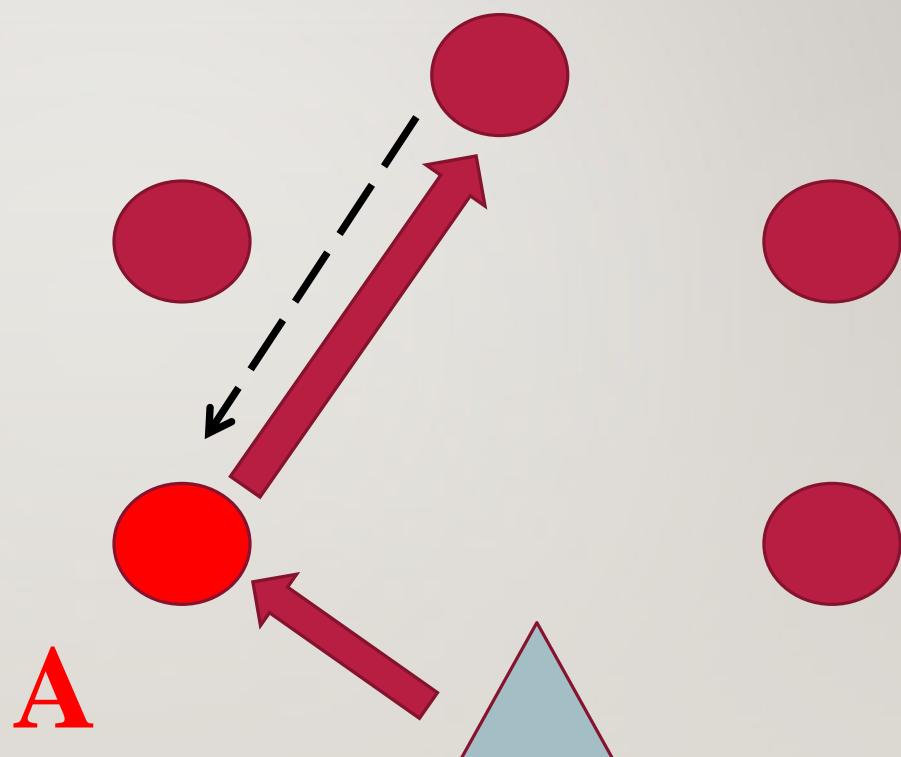
工作員



案主



組員



# PROCESSING SKILLS (IN-DIRECTIVE 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.



---

午膳  
12:15-1:45PM

## 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

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

# 帶領解說技巧之注意事項(一)

## APPLE引導模式

- 
- **A**sse ss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：  
校園團契飛颻教師組(2004)。  
《飛颻人際有藍天—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

# 總結

- 以活動形式進行 DEBRIEFING
- **進圈內**：你欣賞你自己今天曾經付出了甚麼，完成今日的活動?  
**(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甚麼？只分享一個重點--最精要的。

# 活動完結

---

多謝各位

- 請填寫評估問卷