

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）

工作坊導師：

鄭繼池先生(Wallace) 吳健文先生(Man)

1. 教育局訓育及輔導組--引言

2. 大埔浸信會社會服務處

→ 介紹負責工作坊導師及工作人員

- 工作坊導師：鄭繼池先生(Wallace) 吳健文先生 (Man)
- 培訓促進員：
 - 周惠雯姑娘 (Polly)、劉展華姑娘 (Ruby)
 - 郭潤齊先生(齊)、譚仲凱先生(Ted)
- 協助社工：
 - 羅頌玲姑娘 (Ling)、陳佩雯姑娘 (Janice)
 - 何俊杰先生(杰)、葉子楓先生(楓)

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，促進學生於溝通(Communication)、解難(Problem Solving)及團體精神(Team-spirit)三方面的發展。

培訓日程



9:00-9:15am (15分鐘)	介紹(EDB)	- 點名 - 介紹工作坊目標、內容 - 介紹負責工作坊講者及工作人員
9:15-9:45am (30分鐘)	熱身遊戲	- 熱身遊戲-Frontloading(Celebrate+We Will Rock You) - 分組 (7-8人)
9:45-10:15am (30分鐘)	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)
10:15-11:00am (45分鐘)	主題(1) : 團體精神	體驗活動 (1)拋炸彈 解說 (活動促進員帶領) 4F講解、小結
11:00-11:15am (15分鐘)	小休(EDB)	小休
11:15-12:30pm (1小時15分鐘)	進階	Processing Skills (Indirective 3種提問技巧) 情景討論及應用: ESTP活動進行情景題
12:30-2:00pm (1小時30分鐘)	午膳(EDB)	午膳 (1:30-2:00pm舉行「桌遊分享會」)
2:00-2:15pm (15分鐘)	熱身遊戲	- 熱身遊戲
2:15pm-3:30pm (1小時15分鐘)	主題(2) : 解難	-體驗遊戲(2)(每組體驗2款體驗以解難為題的桌遊): -解說 (活動促進員帶領+參加者共同帶領) -圖片解說法、小結
3:30-3:45pm (15分鐘)	補充事項	帶領解說技巧之注意事項 APPLE引導模式+引導青少年分享方式錦囊
3:45-4:45pm (1小時)	主題(3) : 溝通	體驗活動 (3) Blindal Number 解說 (參加者帶領) 活動式解說法、小結
4:45-5:00pm (15分鐘)	總結	資源分享+總結 填寫問卷(EDB)

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, 你在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
- 地上一最低0分
- 腰—中間5分

同左右的隊員講

- 好高興同你一齊參與
- 我們一齊努力

請續句:

解說是.....

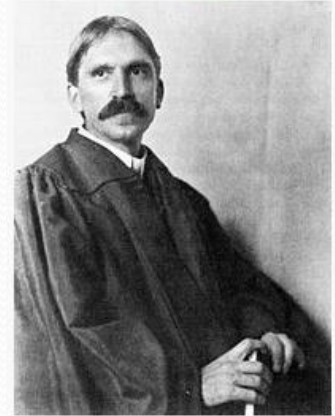
(Debriefing is.....)

[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

教育家杜威John Dewey

約翰·杜威



攝於1902年

- 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

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, 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？

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 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？

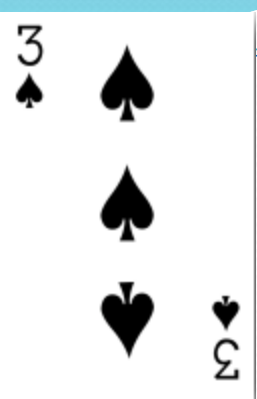
4. 將來Future-Changes & Choices

- **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？

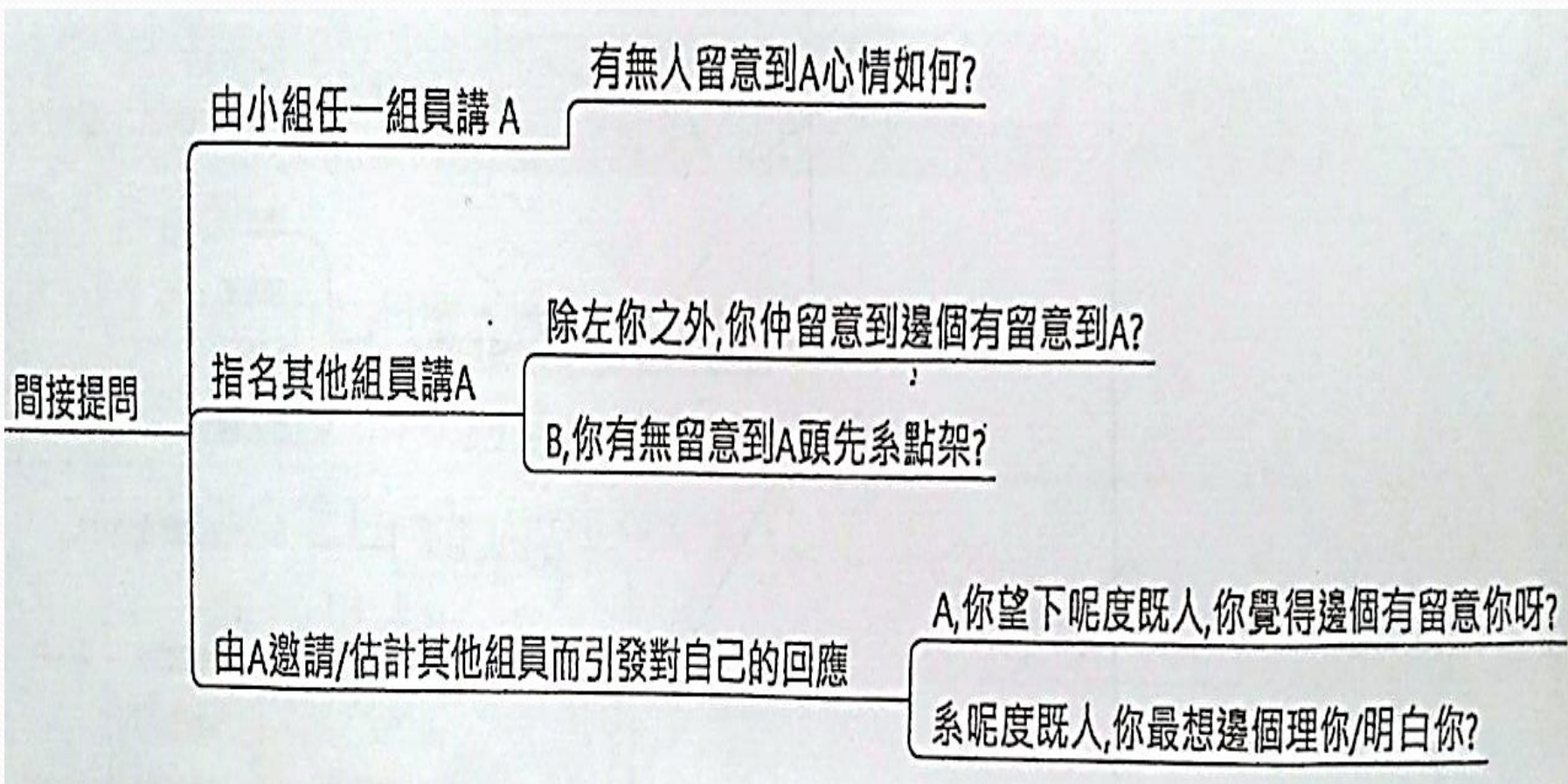
主題：團體精神

體驗遊戲：拋波

- 解說帶領者：活動促進員
- 運用4F講解、小結

Processing Skills

(In-directive 3種 Connecting 提問技巧)



由小組任何一位組員回應A

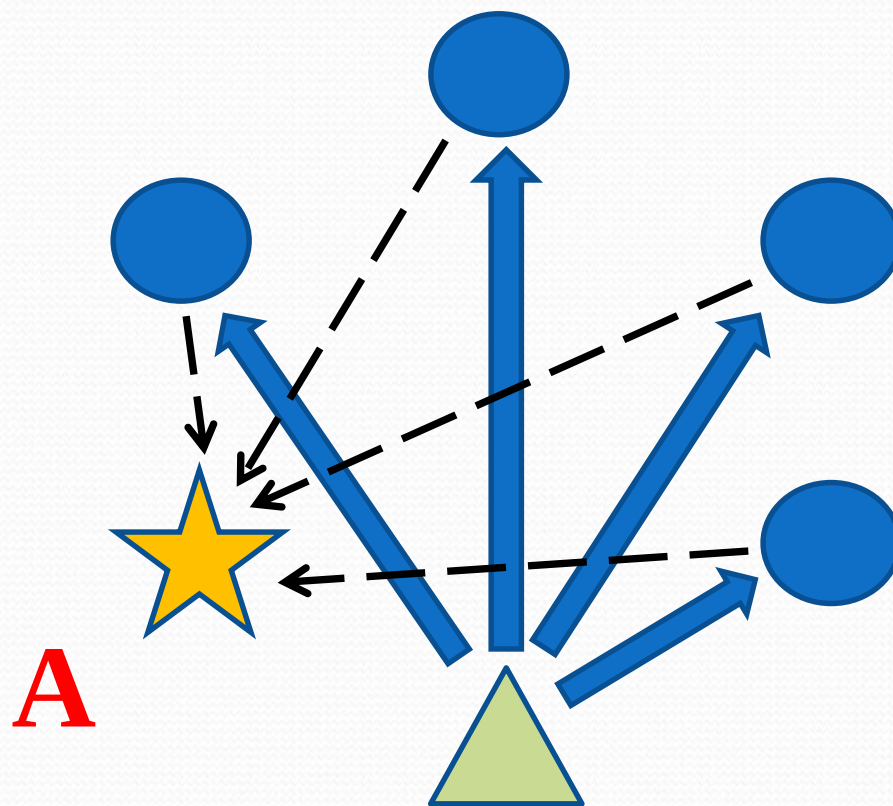
——→ 邀請

- - - → 作出回應

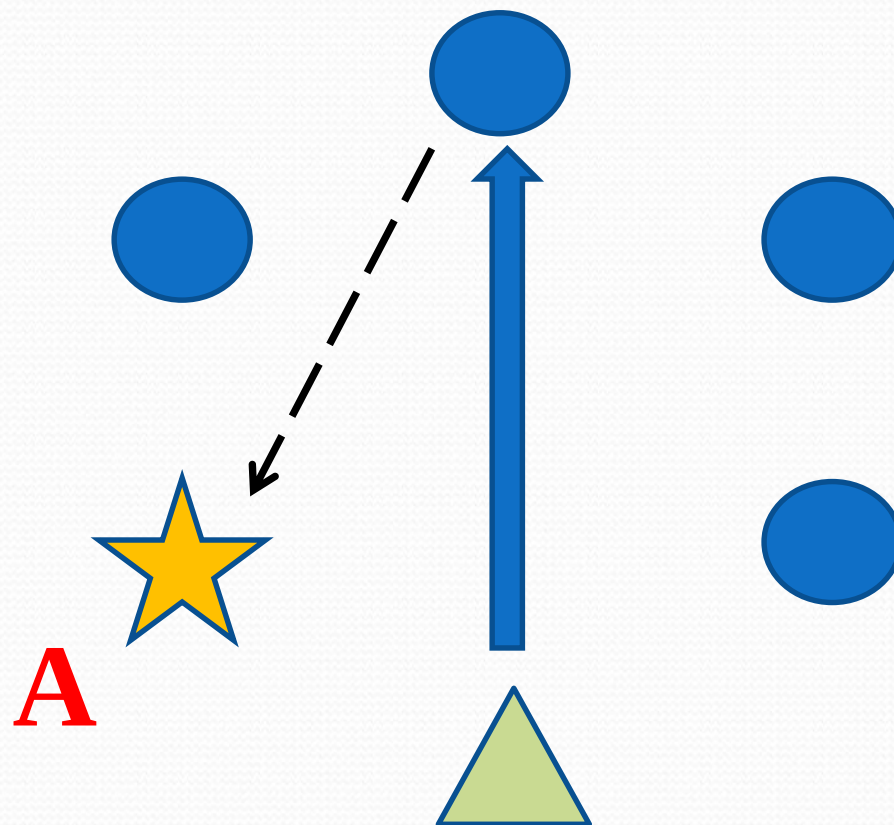
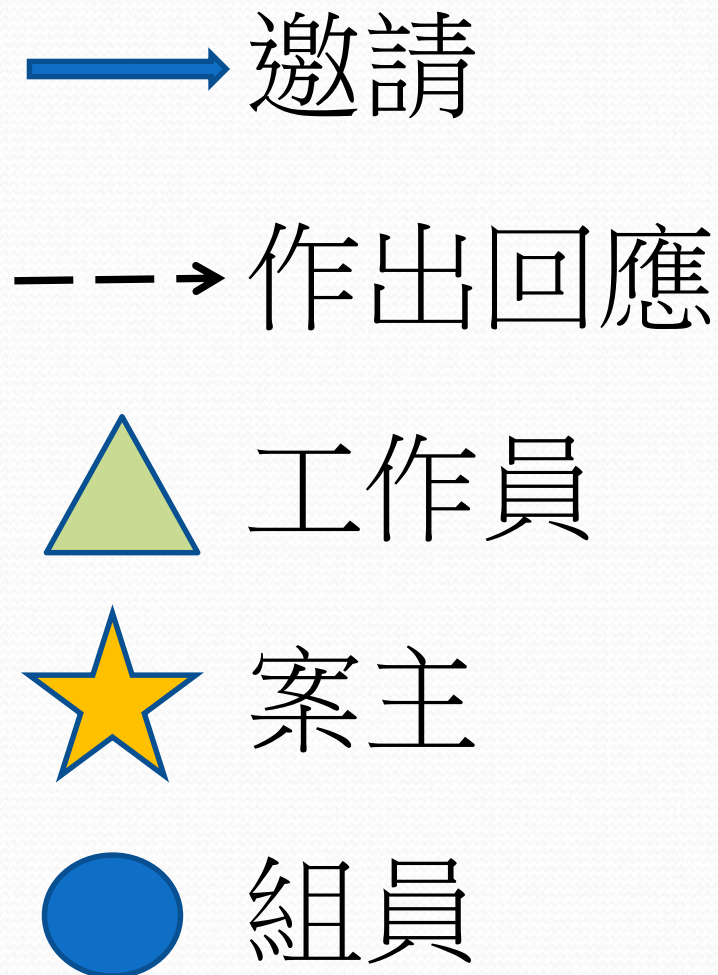
▲ 工作員

★ 案主

● 組員



指明某位組員回應A



請A邀請一組員引發對自己的回應

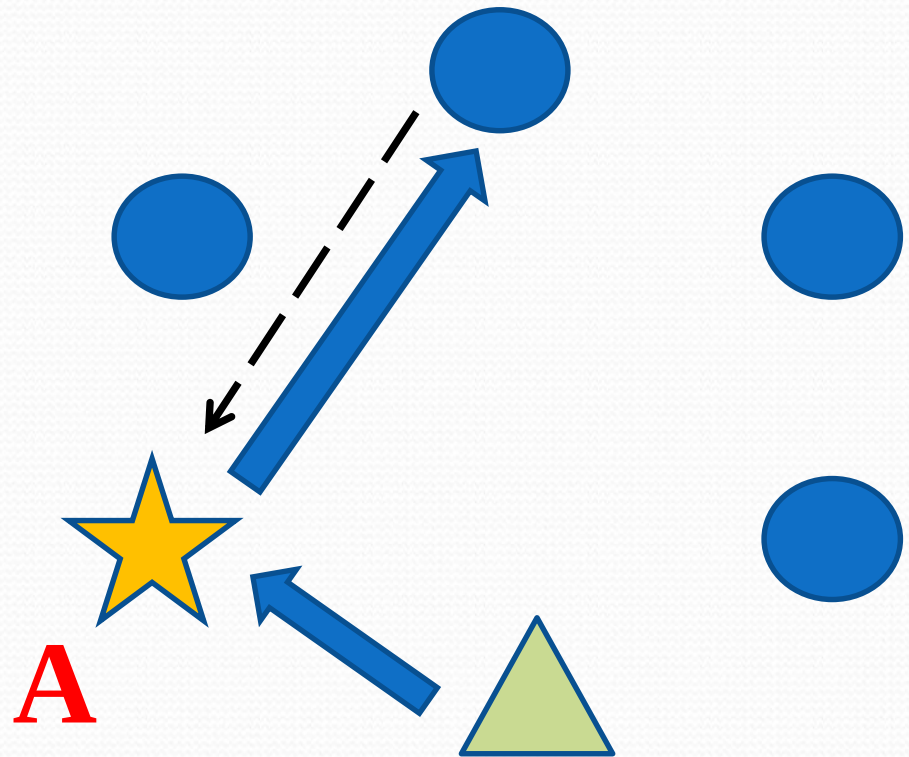
——→ 邀請

- - - → 作出回應

▲ 工作人員

★ 案主

● 組員



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

午膳

12:30-2:00pm

- 會鎖門, 請自攜貴重物品離開
- 1:30會開門

桌遊分享會

1:30-2:00pm

- 為延續及回應桌遊主題，有興趣的參加者可自由選擇參與

主題：解難

體驗遊戲：每組體驗2款體驗以解難為題的桌遊

- 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(運用BOARDGAME只言片語)、小結
- →請每組選兩名參加者進行行聯合解說, 不用參與活動, 要做觀察和構思解說活動

桌遊

第1組	第2組	第3組	第4組
結印魔法師	勝在有腦	摺足先登	狂奔嘉年華
香料之路	維京襲來	飛躍魔盜團	璀璨寶石

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

主題：溝通

體驗遊戲：瞎子數數

(Blindal 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

瞎子數數(Blindal 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。)

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