



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)、歐陽新群姑娘 (Phoebe)
 - 樊浩軒先生(Hin)、陳嘉蔚姑娘 (Christine)
- 協助社工：
 - 曹雪婷姑娘 (Sandy)、劉展華姑娘 (Ruby)、
 - 梁浩恩姑娘 (Grace)、梁國滔先生 (Alex)、
 - 黃麗貞姑娘(Cynthia)

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。



T.P.B.C.S.S.

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) - 分組 (7-10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)拋波 (波波池波) 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
11:15-12:45pm (1小時30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(運用Board game只言片語)、小結
12:45-2:15pm(1.5小時)	午膳(EDB)	午膳 (1:45-2:15pm舉行「桌遊分享會」)
2:15-2:30pm(15分鐘)	熱身遊戲	- 熱身遊戲(We will Rock You)
2:30pm-3:25pm (40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
3:25-4:25pm (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
4:25-4:40pm(15分鐘)	小休(EDB)	小休
4:40-5:00pm (20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
	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—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

熱身遊戲

- 反應球

內聚熱身遊戲(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
- 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

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劃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)

有效的溝通 (Effective Communication)

領導者 (Leader)

主題：團體精神

體驗遊戲：拋炸彈

- 解說帶領者：活動促進員
- 運用4F講解、小結

主題：解難

體驗遊戲：每組體驗2款以解難為題的桌遊

- 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
步步高升	勝在有腦	寶石獵人	狂奔嘉年華
香料之路	花磚物語	瀑布淘金客	飛躍魔盜團

熱身遊戲

We will Rock You

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

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相影響。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 & Modyn Leszcz: *The Theory and Practice of Group Psychotherapy*. 5th Edition 2005.

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。)

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)。《飛颺人際有藍天一探索教育的魅力》校園書房出版社。PP.175

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

資源分享+總結

- 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
- 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