

解說技巧教師工作坊（中學）

大埔浸信會社會服務處 總經理

吳健文先生

M.SOC.SC.-SW IN YOUTH(HKU),BSW(CUHK),R.S.W.

2021年2月5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、陳嘉蔚姑娘、黃俊邦先生



講員: 吳健文先生(註冊社工)

現職: 大埔浸信會社會服務處

總經理

聯絡方法: 2656 6680

電郵: MAN@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. 讓老師認識**Zoom**的不同功能(如聊天室、投票及共享白板等)以更有效地帶領學生進行網上討論；
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。

培訓 日程



9:00-9:15am (15分鐘)	介紹(EDB)	<ul style="list-style-type: none"> - 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
9:15-9:30am (15分鐘)	熱身遊戲	<ul style="list-style-type: none"> - 熱身遊戲-網上活動軟件知多少
9:30-10:00am (30分鐘)	分享師生關係現況與困難	圖片引導分享 (POY卡) 現況與困難
10:00-10:40am (40分鐘)	如何善用 Zoom	<ul style="list-style-type: none"> -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)
10:40-10:50am (10分鐘)	小休	小休
10:50-11:05am (15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)
11:05-12:15pm (1小時10分鐘)	活動(1) :	網上體驗活動 (1) : 排數字及手指奧運會 <ul style="list-style-type: none"> - 解說 (訓練員給予現場示範和回饋) - 講解、小結

12:15-1:45pm (1小時30分鐘)	午膳(EDB)	午膳
1:45-1:55pm (10分鐘)	熱身遊戲	- 熱身遊戲：快手鬼鬼
1:55-2:15pm (20分鐘)	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)
2:15pm-3:00pm (45分鐘)	活動(2)：	Processing Skills (Indirective 3種提問技巧) 網上實踐活動 (2)： Unlock (團體合作/反應) -促進討論技巧 (訓練員帶領+參加者共同帶領)
3:00-3:10pm (10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
3:10-4:10pm (1小時)	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)
4:10-4:30pm (20分鐘)	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

熱身遊戲

網上開組軟件知多少

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



小朋友專注唔倒咁耐上網架喎



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，社福界有人用網上開組喇



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

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？

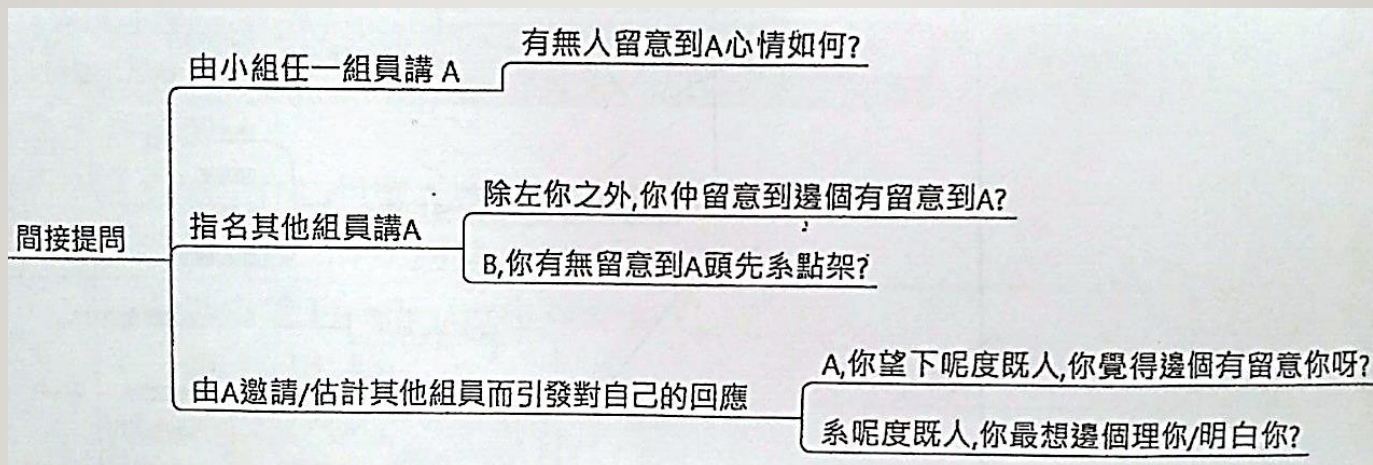
領導者（LEADER）

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？

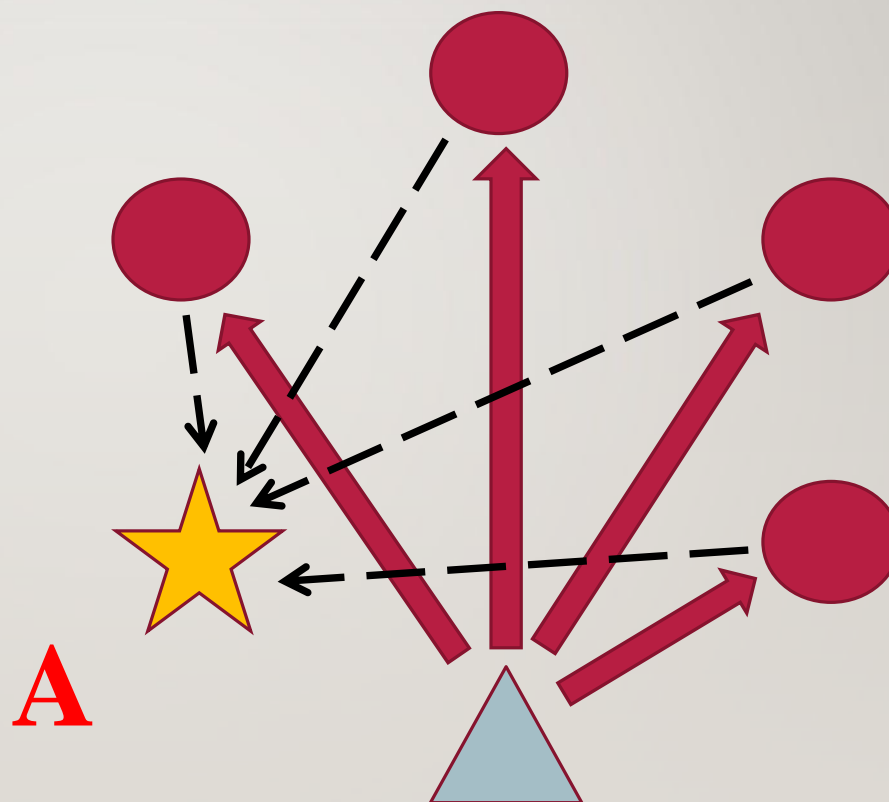
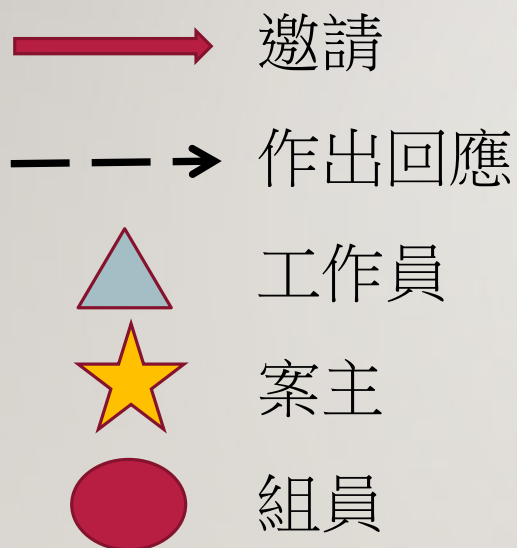
小休10分鐘

PROCESSING SKILLS

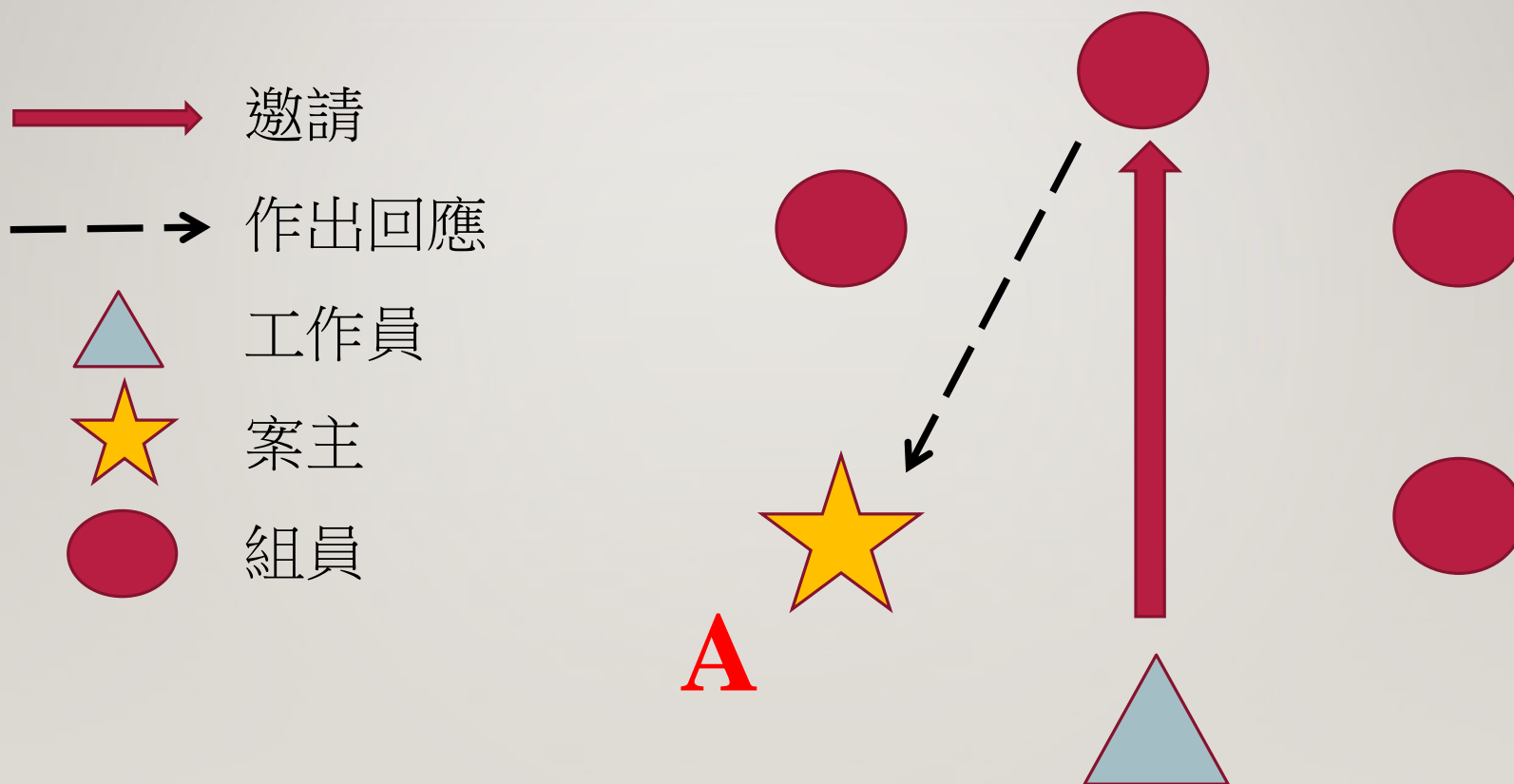
(IN-DIRECTIVE 3種 CONNECTING 提問技巧)



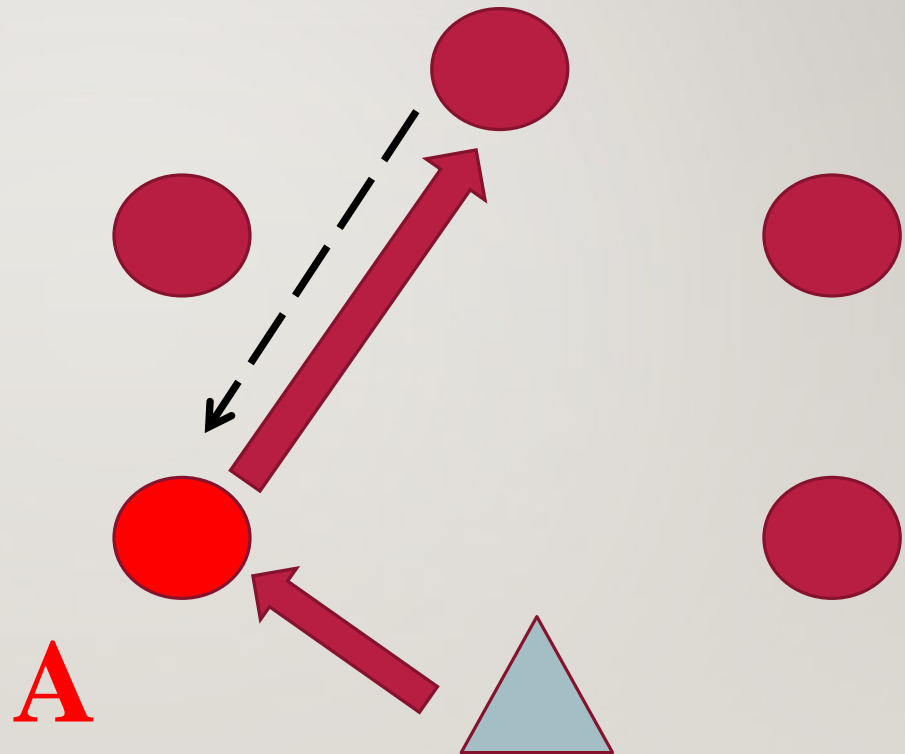
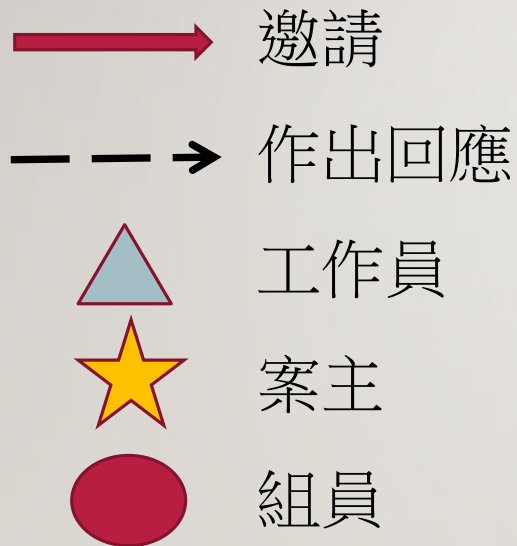
由小組任何一位組員回應A



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 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**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

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