



如何引導 (DEBRIEFING)

謝旻樺

2020年2月16日

探索教育(或稱體驗學習)

- 透過**好玩的遊戲**使參與的人
- **自覺與成長的過程**。
- 團隊的**互動體驗**與**自我覺察**，
- 影響人的**態度與價值觀**，
- 並**落實改變**於**工作及生活中**。

問什麼？



共同的經驗

- **確認教學目標：**
是否與此活動(故事)內容相輔相成
- **標示重點：**
人、事、時、地、因、緣、果等字眼
- **循序設計：**
依時間、空間或人與人之間順序，
問題的設計務必條不紊。

引導三部曲

- What?
發生什麼事?
- So what?
為什麼會發生這些狀況?
- Now What?
從這過程中我們發現什麼?
或學習什麼?

引導三部曲

- What

活動本身發生的事件或觀察感受到的事實。

- So what

轉化性問題的提問，指活動過程中所發生的事實現象與生活的連結性

- Now What

此為最重要的環節，將活動中所學到的經驗帶到下一階段活動，進而轉化實踐在真實世界生活中的運用。

回饋分享的思考程序

1.具體活動 重點.對焦

- 1.我們剛才在做什麼？
- 2.看到什麼？聽到什麼？
- 印象最深的是什麼？

2.引導反思 與回應

- 學員的觀察、想法、
- 聯想、感覺
- 1.有什麼想法？
- 2.什麼感覺？

回饋分享的思考程序

3.整合 意見與 概念

- 透過回饋.分享.交流.激盪、融合，將意見整合。
- 1.請問大家是怎麼做到的？
- 2.如何做可以更好？

4.可以 應用的 想法

- 將學習轉向真實的應用層面。
- 1.有沒有可以應用在工作 或 生活上的做法？
- 2.生活中有沒有類似的情形？
- 3.如何應用於日常工作、任務或生活中？

提問引導參考用語

- 1.說說在活動當中的學習及心得。
- 2.是否還有其他要回饋。
- 3.還有呢！
- 4.有沒有人要補充的。
- 5.你想到甚麼？
- 6.你的意思是？你說的是！
- 7.能不能多談一些....
- 8.我們大致上做到....這樣子夠嗎？
有什麼~~應該加入的

有人離手 請重來!



救命的口袋



超連結

默契報數

從1報到25就 **過關**



遊戲規則：

1. 任何一個人都可以開始。
2. 任何人可以接著報下一個數字，但同一個人不可以連續報數。
3. 二個人不可以同時報同一個數字（不可以雙聲）。
4. 報數時，間隔時間不可超過3秒鐘
5. 如違反這些規則，我會喊重來，要從1再開始挑戰，直到成功。

1. 哪一個部分最困難？

為什麼？

2. 有沒有都沒報數的夥伴？

為什麼？

3. 是如何找到解決的方法、
默契？

4. 這個活動學到了什麼？

邁向熟練之路

讓自己熟悉
心中有法

成為有經驗者
不斷精進
學習練習

達到熟練
的程度
運用自如

有問題嗎？ 感恩聆聽



旻樺 合十感恩