

# 體驗學習 經驗設計與反思帶領

體驗學習推動者：黃同慶老師

團隊鏈企管顧問有限公司顧問

職訓局核心職能訪視委員

AAEE亞洲體驗教育學會認證委員

cary1688@gmail.com



專業、誠信、熱忱、品質



# 成功人生的本質與阻礙



愛因斯坦把瘋子定為；

『一再做同樣的事，還期望結果不一樣！』

成功人生的本質：  
改善行動、追求卓越、自我激勵！

成功人生的阻礙：舊習慣、舒適圈



真正的經驗...

**何謂經驗？**



# 何謂體驗學習

# 深學習！ 學習如何行動與思考



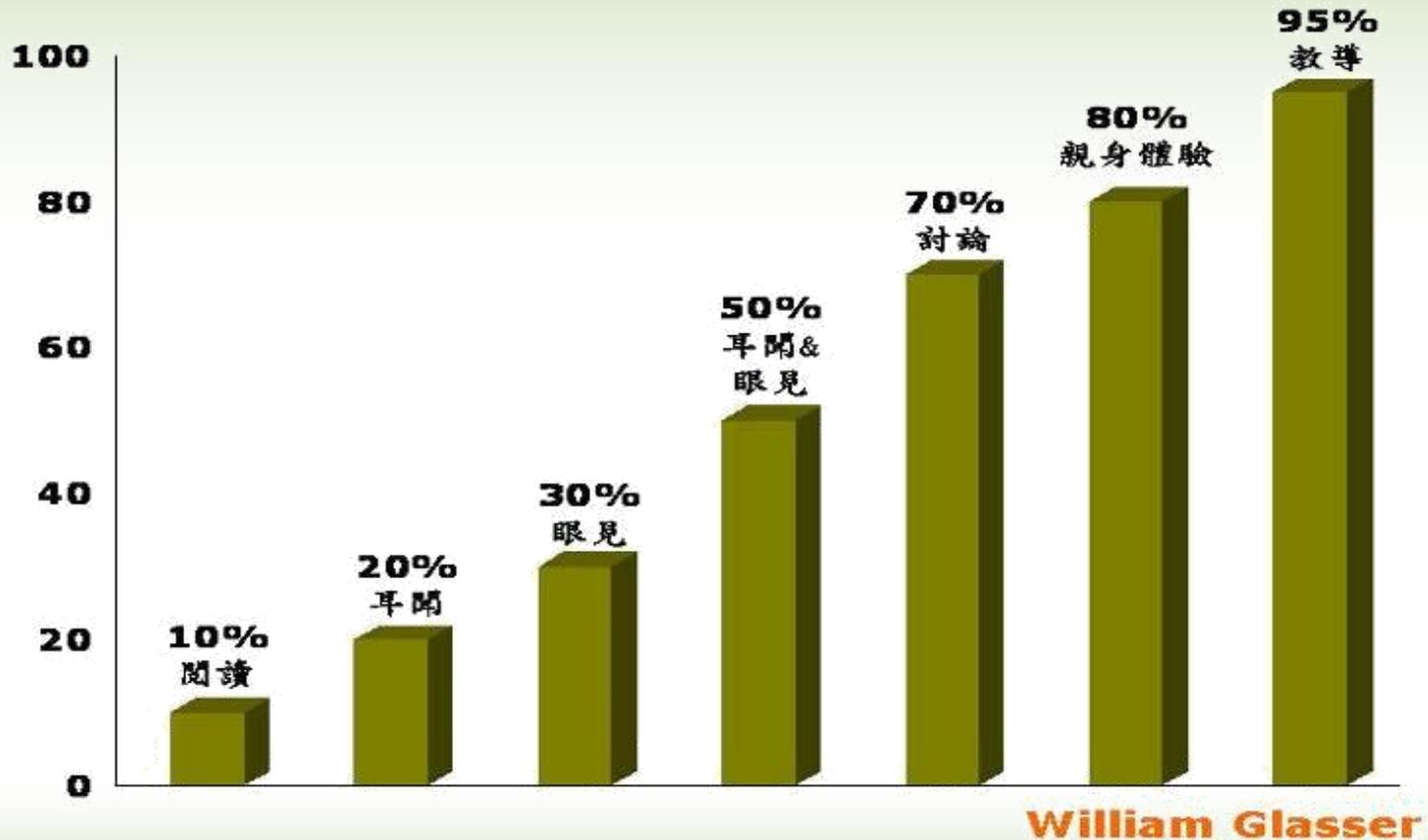
「如何學」(How to learn) 已經成為歐美的教育顯學。  
你的學習是有效的嗎？

你知道全球菁英們已經走到沙漠、救火場、荒島、老莊園，  
開始一趟「深」學習之旅了嗎？

商業周刊第 1060 期



# 體驗，最有效的學習！





台灣檢驗科技公司SGS亞太區高階幹部







**體驗學習應該要有哪些元素？**

# 體驗學習三大元素



經驗

+

=

學習

如何行動？  
有何改變？  
效益評估？  
未來修正？

# 體驗學習三大元素



經驗



思考



學習

學員是誰？  
他們能力經驗？  
他們需要什麼？  
學員過往經驗？  
團隊發展階段？  
經驗順序安排？  
強化印象措施？  
安全防範設計？

學員反思能力？  
何種思考技巧？  
指導引導教導？  
環境是否允許？  
介入時機與程度？

如何行動？  
有何改變？  
效益評估？  
未來修正？

沒有經過思考的人生，是不值得活的。 蘇格拉底

# 播下思考的種子



曾經有人問著名的史懷哲博士  
〔 Dr. Albert Schweitzer 〕：  
「覺得現今的人有什麼問題？」

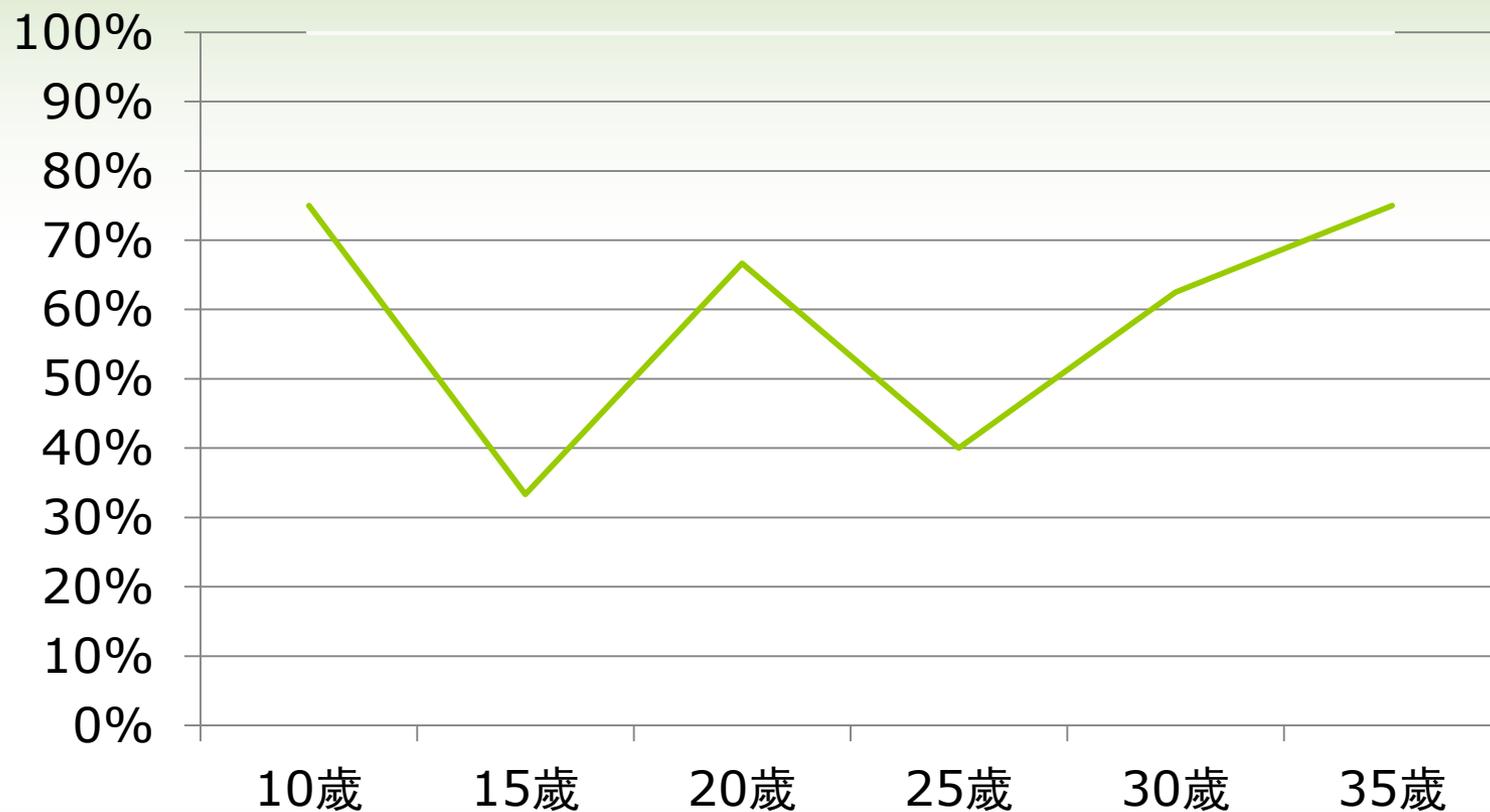
史懷哲博士的回答是：

「大部份的人根本不思考。」



**沒有經過思考的人生，是不值得  
活的。 蘇格拉底**

# 生命曲線





**你的生命曲線是如何形成的？**

# 成功人生取決三件事情

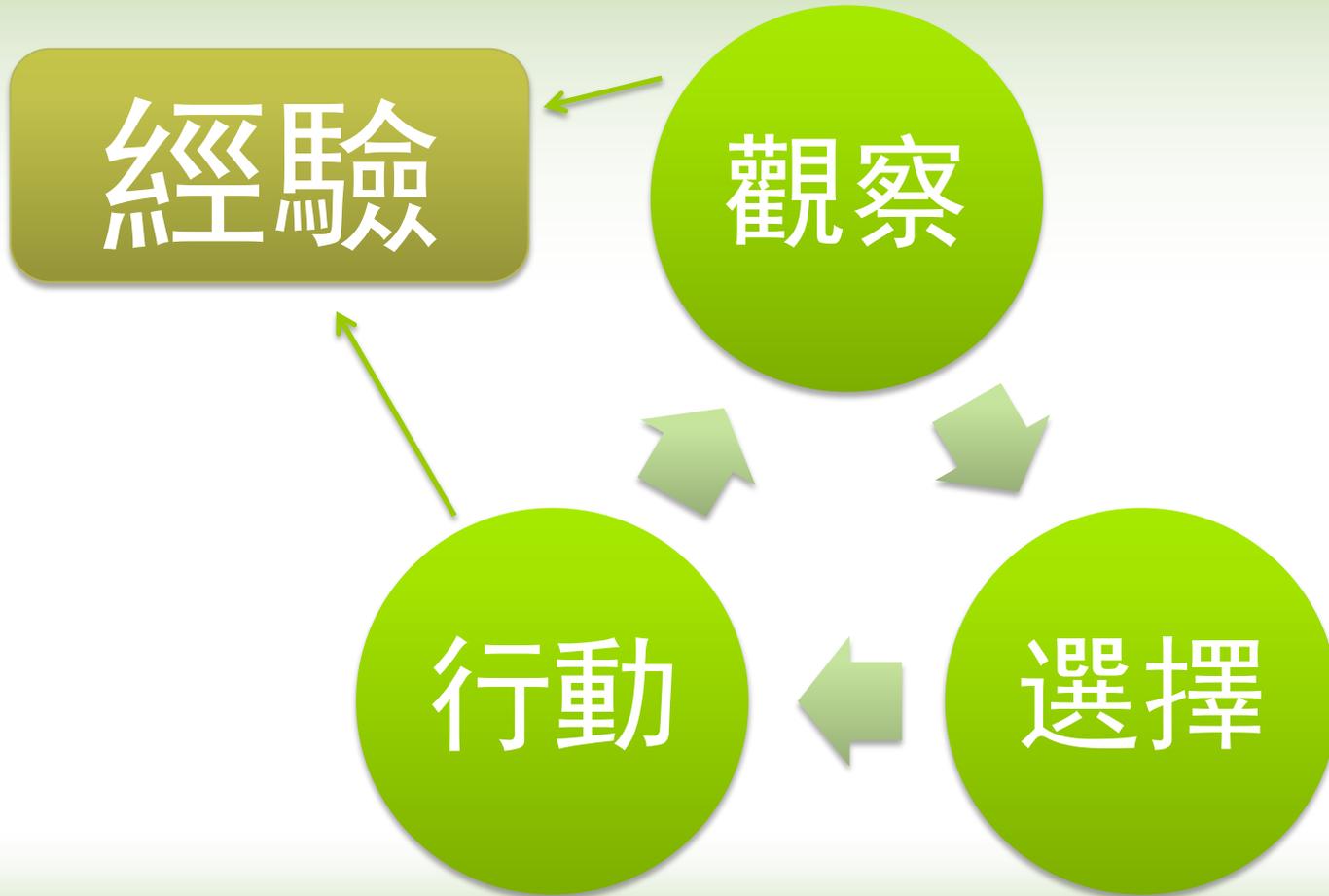


你怎麼**觀察**

你怎麼**選擇**

你怎麼**行動**

種瓜得瓜、種豆得豆  
事有不成、反求諸己



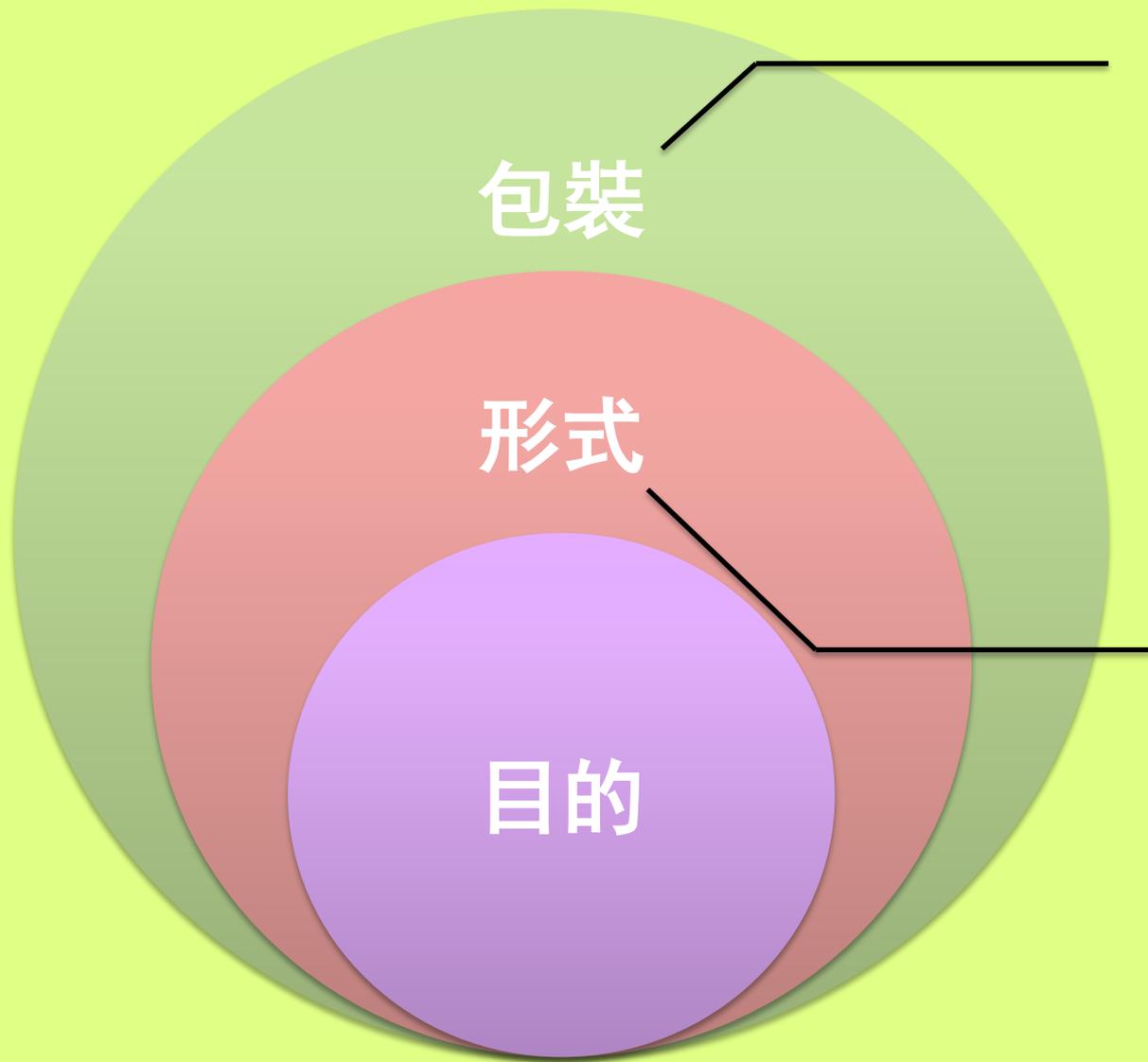


# 為什麼要體驗學習





**什麼樣的經驗能幫助人去思考**



主題、素材、  
情境、氣氛

呈現方法、  
運作模式



# 體驗式訓練學習模型

組織的真實環境

體驗活動的情境



元素  
設計

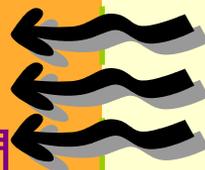
1. 確認課程要素，  
並做層次編排。



確實  
執行



4. 列出行動方案或行  
為，解決真實的組織問  
題



行動  
方案

2. 設計可回應  
關鍵元素的體驗情境



問題  
解決

3. 在體驗中團隊藉由合作、溝通、執行、分享，找出成功關鍵，並與工作生活連結，找出最適合現實的作法。



**為何要反思？**



# 如何帶領反思

# 帶領反思的重點



- 重點不是經歷了什麼過程，而是從這過程中你觀察到了什麼（魚），或者我們稱他為「上演現場」。
- 我們稱帶領團體反思者稱為**引導員**。

# 引導實務



- 引導不在於告訴對方什麼是對的，而是協助對方去做正向思考，找出生命的可能性。

# 引導練習：



- 我不喜歡參與團體活動，老師只喜歡功課好的同學，每次有衝突都偏袒他們，反正只要有錯一定是我們這些功課不好的同學。

# 引導的例句



- 繼續下去會有什麼結果呢？
- 這是你希望的嗎？
- 有沒有其他的作法或想法
- 如果這麼做……你想會如何？
- 如果你是「」你會怎麼做？
- 你願意給自己機會嗎？
- 你真正要的是什麼？

# 引導的原則



1. 清楚的陳述
2. 一項只問一個問題
3. 多用開放句
4. 耐心等待
5. 不是質疑
6. 嘗試歸納重述

# 如何鼓勵發言



1. 專注
2. 跟隨
3. 不打斷
4. 同理
5. 附和



# 三個常見的引導技巧

# 3W



階段	問句舉例
1. What?	發生什麼事?
2. So What?	為什麼會發生這些狀況?
3. Now what?	從這過程中我們發現什麼?或學習什麼?

# 引導討論三部曲



## ➤ 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

# 發散：PMI法



- P: Plus代表一件事情好的一面（你喜歡它的原因）
- M: Minus代表一件事情壞的一面（你不喜歡它的原因）
- I: Interest代表一件事情有趣的地方（不好也不壞）
- 讓學員練習PMI思考法，有助於體驗學習中對經驗的反思

# PMI 法練習-



➤ 如果將所有車都漆成黃色

➤ P:

➤ M:

➤ I:

# 練習二

---



- 全部的人都免費讀到大學

# 六代引導方法

(Priest and Gass, 1997)



- 第一代：1940' s 讓經驗自己說話
- 第二代：1950' s 為經驗做解釋闡述
- 第三代：1960' s 經驗整理與反思
- 第四代：1970' s 預設目標的引導
- 第五代：1980' s 比喻式的模擬
- 第六代：1990' s 預設可能經驗引導
- 第七代：2000' s 冒險情境加催眠
- 第八代：2010' s 使學員產生反思能力

# 收斂：ORID



**Objective:** 探索事實。

回憶我觀察到的（聽到看到），並將那些感覺寫下。

**Reflective:** 反射。

列出我所有的樂觀與悲觀的正負面反應。

**Interpretive:** 詮釋。

解釋是什麼原因會讓我有這些反應？我的反應代表什麼意義？

**Decisional:** 決定。

問自己打算做出什麼行動。

# 結語



用言語教學，教出一堆鸚鵡

用生命教學，成就一粒種子

後記：歡迎所有喜愛體驗學習的伙伴，因為有我們，這世界會更美好，我們或許像是那在海岸邊撿拾海星的少年，渺小的力量無法造成太大的改變，一次的撿拾也只是一個小小的生命，但請不要忘了，量變絕對會造成質變，更不要忘了，「一個人的價值勝於全世界」。