

副引導員「課程帶領反思紀錄」

副引導員課程綱要	副引導員「反思紀錄」認證審查標準(審查委員填寫)
<ul style="list-style-type: none"> ● 單元一：課程簡介 ● 單元二：學習經驗之處理 ● 單元三：預測與因應學習者之行為 ● 單元四：建立學習氣氛 ● 單元五：運用進階引導策略加強學習 ● 單元六：團隊衝突處理(一)(二) ● 單元七：引導練習(回饋模式) 	<p>同意申請者之呈現內容符合下列審查標準者，請於<input type="checkbox"/>中打勾：</p> <p>1-學員學習狀態的評估與課程調整。</p> <p><input type="checkbox"/>審查委員 1 <input type="checkbox"/>審查委員 2 <input type="checkbox"/>審查委員 3</p> <p>2-運用多元的引導策略，促進學習。</p> <p><input type="checkbox"/>審查委員 1 <input type="checkbox"/>審查委員 2 <input type="checkbox"/>審查委員 3</p> <p>3-課程前、中、後的衝突處理。</p> <p><input type="checkbox"/>審查委員 1 <input type="checkbox"/>審查委員 2 <input type="checkbox"/>審查委員 3</p>

課程名稱：Mission Possible**GRABBSS!** 課前設計：包含課程基本資料、課程目標及內容...等**G 團隊目標(Goals)：**

1. 以大團體活動開場，增進班級之互動；每個人雙腳在圓圈內，過程中不斷收走繩圈，最後布置一個大繩圈，所有人雙腳想辦法進繩圈內-(班級統整)。
2. 小組進行團隊合作之活動，創造班級最高成績；引導學生討論如何從小組分數提升至整體合作之分數-(合作連結)。
3. 以班為單位全班，每個人代表班上的一分子，藉由每片拼圖代表全班每個人，全班可透過每片拼圖完成幾個圓；一次四個學生共同挑戰，站在兩根竹子的四邊，運用架設好的設施的設施，其他隊員拉至設定好的拼圖位置，拿取一片拼圖-(高空挑戰)。

R 團隊準備度(Readiness)：

1. 藉由「班級統整」活動，觀察班上如有同學沒在繩圈內，其他人的做法為何？讚美及表揚願意邀請進入繩圈的同學，讓全班提升共識，目標為最短時間內所有人雙腳在繩圈內，此活動包含熱身、突破框框思考的元素，期望透過活動過程塑造一種從個人到小團體，最後到整個班級的情境。
2. 透過「合作連結」活動，觀察每一回和小隊及全班的分數變化，以及全班如何溝通及執行，創造全班最高分。
3. 運用上午的平面活動「班級統整」、「合作連結」了解全班的準備度，在引導學生如何從經驗中學習及遷移至下午的高空挑戰，四個同時在高空上如何互相協助拿取目標物，創造全班高空紀錄。

A 團隊受影響程度(Affect)：

1. 「班級統整」：如有同學故意不進繩圈內，團隊該如何處理及解決？
2. 「合作連結」：如有同學犯規影響小隊開始時間，小隊如何提醒及避免？
3. 「高空挑戰」：如有同學對高空恐懼，團隊如何協助？

總結：每個團隊的狀況都會依班級屬性有所不同，如何透過活動讓學生了解團隊問題，以及如何解決及面對，降低團隊受影響程度，找出方法進步及突破。

B 團隊的行為表現(Behavior)：

1. 「班級統整」、「合作連結」、「高空挑戰」，如果班級中有領導者全班共同配合，時間將可再進行「請坐！」活動。
2. 如團隊每個活動皆須花費較多時間引導及分享，就依班級行為表現進行討論及解決，因此，帶領者要透過團隊的行為表現給予回饋，協助團隊從活動中學習及成長。

B 身體狀況(Body)：

1. 高空挑戰會依學生拉繩狀況，適時調整休息時間。
2. 小六學生要於課前約法三章，才能使得大家專心於參與活及與課程的學習，減少管理秩序及打斷活動設計情境塑造的問題。

S 階段性成長(Stage)：

1. 「班級統整」：全班如何完成任務？
2. 「合作連結」：全班如何創造團隊最高分？
3. 「高空挑戰」：每個人如何為團隊拿取拼圖拚成圓？

總結：藉由每個活動的完成，引導團隊達到階段性的成長，及創造團隊的最佳成績。

S 環境(Situation)：

1. 場地夠大，不會有互相干擾的問題，小組分享雖在同一個空間，但以四邊角落為集合地，減少吵雜狀況。
2. 高空挑戰，負責幫忙拉繩的同學，需較大空間，運用現地及角堆引導同學刻意呈現「V」型方向拉繩，避免應場地柱子導致同學受傷狀況。

請運用經驗學習圈中的概念，撰寫課程的帶領反思紀錄：

What? 執行紀錄：課程執行情況、引導內容、學員狀況描述、課程前、中、後的衝突與因應...等

課程執行情況：

此課程設計對象為小六畢業班，有別於以往小隊任務，此次目標為全班挑戰。課程前會帶到本此為小學畢業探索課程階段結束，引導學生連結學校所學(知識)，探索中心所學(體驗)，引導每個活動讓學生連結兩個圓圈的代表。

進行「班級統整」活動，每個人一個繩圈，目標為用最快速度雙腳在繩圈內，過程中會陸續收走繩圈，直到最後剩一個大圓，在帶領過程中，可藉由當陸續收走繩圈，需要多人共用同一個繩圈時，觀察班上同學的態度為何？有些人會邀請雙腳沒在繩圈的同學進入同一個繩圈，也有些人會不願意，紀錄班上同學的反應及作法，並在活動結束分享時，放大願意為團隊完成目標的同學（邀請沒進入繩圈的孩子）並給予掌聲讚美，期望班上有越來越多積極正向的同學，讓全班目標更進步更好，也討論當你雙腳沒繩圈站時，自己是否願意開口詢問別人可否共同站一起？還是被動的等待？藉由不同班級的團隊狀況給予學生思考的方向，透過班級統整活動，鼓勵孩子互相有效率的提醒，讓自己為團隊盡一份心力，爭取全班最佳成績，帶領學生思考兩個圓圈的連結-從活動一開始所有人一個繩圈，到最後全班同一個圓，學生皆能回答出，(個人)&(全班)。

藉由第一個活動讓學生了解自己和團體的目標後，分成小組進行「合作連結」活動，四組四個顏色，同顏色的球投進相同的籃子可獲得 10 分，其餘顏色為 1 分，透過小組的討論，在第二回合後，各小隊皆能討論出願意幫別組投離自己最近的籃子，為全班爭取最高成績，而撿球員也清楚自己所有球都要撿並知道什麼顏色的球撿給哪組的同學，小六學生皆能想出為全班爭取最高成績的方法，但在最後會引導孩子思考，想出的方法如何讓所有都清楚且願意配合？當全班的分數最後是個位數，代表發生什麼事？讓孩子分享當小隊多 1 分，代表全班少了 9 分，讓全班思考如何有效的讓所有人清楚方法及互相提醒，運用合作連結活動的特性讓學生分享出兩個圓圈的連結—(小組)&(全班)。

透過「班級重整」、「合作連結」，凝聚全班目標及互相提醒的重要性，連接高空挑戰的任務，讓挑戰者為了全班目標貢獻自己的力量拿取目標物，其餘同學透過滑輪設計共同拉繩協助挑戰者到達高空，拉繩的過程中非常的累，每個人對於高度的恐懼也不一樣，全班如何共同堅持及互相協助，拿取一片拼圖，為目標盡一份心力，當四個人同時在高空，兩兩如何互相幫忙，協助同學固定箱子，對面共同挑戰的夥伴，如何幫忙把目標物推給對面的同學，四個人一起完成目標拿取拼圖，高空挑戰兩個圓圈的連結—引導孩子延伸兩個圓圈為何，因每個人的狀況不同，引導學生思考自己的挑戰狀況，並記錄於探索護照內，學生寫下紀錄(自己的勇氣)&(全班的協助)，自己勇於突破高度的困難及放手拿目標物，全班同學協助拉繩，一起挑戰的三個夥伴在高空給予鼓勵及腳導我怎麼做可以拿到拼圖。

運用器材模型引導孩子連結思考，例：小雞(機會)、蛋(新的開始)、磚塊(基礎)、拼圖(團隊的一分子)，再導入繩子(贈送每個學生一條「繩」奇的力量)。寫下兩個圓圈的連結，知識(學校所學的知识)&體驗(感受、同理)，圓是不斷累積堆疊，兩個圓亦可構成無限∞，期許學生做中學，透過體驗有深刻的感受，培養與團隊互動的能力，成為有素養的孩子。

引導內容：

1. 「班級重整」活動，分享被邀請進入繩圈的感受為何？當自己的沒繩圈可站時，我可以做些什麼？有觀察到是誰先想出聰明的方法？每個人一個圈到全班一個圈的連結是什麼？
2. 「合作連結」如何創造全班最高成績？當有人提出想法時，其他人如何有效地配合？丟球者跟撿球員是否清楚自己的任務才能為團隊爭取最佳成績？當小隊多 1 分代表全班少 9 分，這樣的狀況代表發生什麼事？下個活動如何盡量避免？
3. 今天活動體驗後，對於兩個圓圈有何感受及連結？
4. 自己為了全班目標做了哪些努力及貢獻？發現其他同學為了全班做了哪些事值得你學習？
5. 「空高挑戰」活動，挑戰順序是如何制定出來的？為什麼？當有人的順序跟你一樣時，你是如何調整及互相協調呢？
6. 「繩」奇的力量是教官給予的期許，對於小學最後一次進行探索課程，即將進入中學下個階段你有何自我期許呢？
7. 哪個活動你印象最深刻？為什麼？
8. 「Mission Possible」這堂課呈對於你的自我挑戰是什麼？

學員狀況描述：

1. 利用兩個圓的連接魔術，引起學生動機，效果良好，成功可為活動增加效果。
2. 「繩」奇的力量，如學生請假不當下補發，有需求會特別解釋禮物的涵義再給予，避免不清楚賦予的祝福。
3. 因學生在高空拿取拼圖時，干擾學生操作，因此調整架之距離，設挑戰者與拉繩的位置，避免角度過大。
4. 下次分組改用教官隨機分組，嘗試不同的方式，讓學生更聚焦於目標為全班而不是小組。
5. 班上如有特殊表現的同學，可於分享時特別提出，正向鼓勵及引導學生成為在團隊中熱於協助的夥伴。
6. 高空挑戰如遇只有其中兩組需再進行，請其他兩組先不脫裝備，原地休息觀看最後的同學，避免場面太亂，並引導全班需共同完成任務。
7. 下午高空挑戰多提醒學生手如果不舒服，需戴手套，降低受傷狀況。
8. 班級整體狀況須花較多時間讓學生專注，提醒後可直接登記號碼，以利因個人狀況影響班級之依據，並於課後可與此學生討論一整天課程之狀況。
9. 可適時調整兩位挑戰者如體重較重，對於幫忙者須花較多力氣，可讓學生在分配順序時先清楚此狀況，以利整體活動進行。

課程中的衝突與因應：

衝突：兩個隊員因不滿在「合作連結」活動時，A同學提醒B不要犯規不聽，而導致小組延後開始，造成誤會產生衝突。

因應：了解前因後果，並針對如何有效提醒做出因應，協助處理後及解決。讓學生了解情緒管理及有效溝通提醒的重要性，機會教育讓孩子學習面對及解決問題，而不是產生衝突。

So What?

進階引導技能的反思

1. 在帶領「班級重整」活動時，強調目標：全班所有同學雙腳在繩圈內、規則：只有一個，雙腳在圓圈內，引導學生解決問題，當學生反問什麼樣的狀況可不可以時，則再強調目標及規則，讓學生專注於思考，並能協助全班共同完成任務。
2. 在帶領「合作連結」活動時，我發現有些學生可以想到如何創造團隊最高分，可是無法有效的表達給所有人清楚想法及如何配合？因此，強調小隊長的角色，花時間給予小隊長出來討論及回隊伍傳達全班共識，執行後效果良好。從過程中我發現，賦予角色任務達到團隊目標，有效率的花費時間反而帶來更棒的活動效果，一方面時間較好掌握，如團隊有思考到解決方案，便不會因回合數卡到時間的分配，整體的活動帶領較不匆促，活動帶領曲線及流暢度更完善。
3. 在帶領「高空挑戰」活動時，在前面規則講解的部分，每種角色(挑戰者、協助者)每個人都會擔任到，而且可能產生的問題會提前告知學生，因此，需要花費較多的時間講解及說明，除了條列式說明清楚外，配合白板說明及人不直接站上竹子，所有角色口號及動作全部示範一次，

加強學生印象及互相提醒，達到有效的說明，增加整體活動順暢，並適時安排休息時間，調整學生拉繩花費過多力氣及回頭看看全班目標完成度。

總結：透過每次的帶領，讓我更能掌握學生的狀況，以及更有經驗的處置，活動從規劃到執行以及最後學生的回饋，我從過程中有更多的學習，遇到問題嘗試解決，一次比一次進步及穩定補充進階引導技能的反思

一、 目標 (Goal):

1. 透過「班級統整」活動，從每個人一個圓到全班一個圓的過程，觀察是誰提出安全且聰明的方法讓全班完成此任務？成功的經驗，是否凝聚全班的力量？團隊如何支持及協助沒有空間雙腳站在繩圈內的同學？當有同學沒完成任務，你的態度為何？什麼樣的協助對團隊的目標有幫助？自己怎麼做才能為全班爭取最佳成績呢？藉由問題的引導，讓孩子分享邀被請同學進入繩圈，正面的力量有助於目標的達成，如果有人想進入你的繩圈你拒絕了，對方的感受一定不好，今天角色互換你希望別人這樣對你嗎？建立所有活動皆以全班為目標。
2. 「合作連結」活動，當有人提出方法時，所有人是否願意配合且執行？每一回合成績進步的原因為何？所有人每個角色（撿球員、丟球者）是否清楚自己的任務？藉由問題的引導，學生分享自己小隊的分數其實是對面小隊貢獻的，跳脫小隊成績而是為了爭取全班最高分。
3. 「高空挑戰」活動，當每個人拉繩都非常累時，如何凝聚全部人的力量一起拉繩？如果自己不幫忙，代表其他人需要花費更多的力氣來協助，所有人拉繩的穩定度有助於對於高空恐懼的同學，全班如何共同互相提醒及協助，完成共同目標，達成任務？

二、 準備度 (Readiness):

1. 團隊是否有足夠的時間，以達成目標？
每個活動會依照學生的班級狀況，給予回合數的彈性調整，透過活動過程達到凝聚全班，共同為目標努力，就算達到活動效果及目標。
2. 班上是否有正向的互動與回饋？
透過每項活動分享討論時，詢問團隊是誰提出的方法，所有人如何配合完成目標，正向的力量達到每次活動的效果，積極的同學總是為班上給予正面的回饋，值得大家學習與鼓勵。
3. 面對下一個挑戰，團隊如何面對及改善？
針對每次活動體驗過後協助學生歸納，表現好的地方及需要加強的部分，有助於下一個挑戰全班的進步。
4. 班級如何互相提醒可以共同專注聽規則及準時集合？
學生專注的狀況除了需要自我管理外，互相提醒是最有效的方式，鼓勵協助提醒的同學並針對需要特別提醒的同學給予機會教育，了解自己的狀況，透過自己的管理才有機會爭取時間有更多機會挑戰及完成目標，除了準時集合、規則說明專注包含挑戰裝備如何互相協助穿戴及檢查，都有助於全班的活動準備及挑戰。

三、 情意感受 (Affect):

1. 團隊是否願意互相支持合作?

「班級重整」活動全班願意完成目標，互相挪出空間讓所有人在同一個繩圈內；「合作連結」各小組達成為離最近的籃子投球，互相合作為全班爭取最高分；「高空挑戰」所有同學擔任幫忙者拉繩協助挑戰者至高空拿取拼圖，團隊互相協助完成目標。

2. 對於不同的想法是否傾聽及尊重?

每個人對於高空挑戰的緊張程度不一樣，輪流順序如何安排，透過以往挑戰經驗的自我評估，不害怕的同學排在前面跟後面，前面是因為沒有畫面擔任示範及描述體驗過後的經驗，後面是全班需要什麼樣的拼圖都能想辦法拿到，小組討論訂出共同順序，傾聽及尊重每個人的想法及狀態。

3. 全班的動能及氣氛是否願意自我挑戰及追求?

「合作連結」活動，每次詢問全班皆能提出可比上次分數更好的方法，並勇於嘗試追求更高成績；「高空挑戰」每個人代表班上的一分子，沒有代替拿取目標物，因此，全班如何鼓勵不敢及不願嘗試的同學自我挑戰為自己及全班拿取拼圖，完成任務，大部分同學會提起勇氣嘗試，因為挑戰過的同學會給予實質動作的教學及引導，有助於減輕心理層面的壓力及緊張感，穩定內在及外在情緒。

四、 行為 (Behavior):

1. 團隊參與活動的程度如何?

班上同學積極參與活動，投入思考解決問題，彼此之間願意互相提醒及協助，對於兩個圓圈的魔術，如果示範成功學生會給予掌聲，失敗會想再要求我多嘗試幾次，為活動互動加分不少，也於休息時間鼓勵孩子來嘗試看看兩個圓圈如何連接再一起的魔術，學生積極參與及嘗試，還有同學跟我借用回去練習呢。

2. 團隊是否能聚焦問題及挑戰?

鼓勵孩子有想法多提出來，才能讓小組明白自己的想法，找出最適合小隊的方法，當有體力較重的學生擔任挑戰者，除了自己本身提出來需要別組來協助之外，全班更視為是個挑戰，如何透過所有人的力量來支撐，團隊聚焦眼前問題並接受挑戰，具體做出有貢獻的行為，當完成挑戰後，所有人皆有更大的成就感。

3. 團隊內是否形成特地的領導者角色?

各組皆有小隊長協助領導及管理，「合作連結」小隊長會代表提出想法互相溝通，「高空挑戰」對於挑戰者要拿取什麼樣圖形的拼圖也會有班上同學協助引導及告知，無形中會出現協助團隊的領導者，並於活動結束後給予分享及鼓勵，讓孩子了解自己的狀況並發現他人的優點。

五、 生理狀況 (Body):

1. 團隊是否出現肢體上的疲累?

「高空挑戰」學生拉靜力繩會有手痛的狀況，課前會提醒穿手套的優缺點，優點為保護手缺點為會較滑，

並在完成拉三個挑戰者後，給予學生休息的空檔，讓手休息及了解每個學生的狀況。

2. 對於成員身體上的不便，團隊是否給予關照與支持？

「高空挑戰」如有緊張的學生後來鼓起勇氣挑戰，皆會因過度緊張肢體僵硬，導致手拼命抓，完成後會有明顯不舒服的狀態，團隊會給予心理上的鼓勵支持並讓學生休息調整過後在進入團隊中協助及幫忙，

六、 外部環境 (Setting):

1. 周邊環境對團隊造成什麼影響？

「合作連結」鋼棚內柱子周圍有桌椅，提醒學生撿球時，注意避免撞到；「高空挑戰」兩邊拉繩，因應場地環境提醒學生，拉繩呈往V字型走，並於舞台放置角椎當作拉繩學生的目標，兩邊同學往舞台上走，另外兩邊往拱門內走，避免繩子與柱子摩擦，造成學生手部被壓迫導致受傷。

2. 有沒有充實的時間完成任務？

「班級重整」、「合作連結」、「高空挑戰」皆能餘時間內完成，課程前先讓學生了解有安排第四個活動「請坐」，如果活動進行順利時間上允許，鼓勵孩子感受「請坐」活動力量凝聚的感覺。

3. 導師加入挑戰對學生的影響？

曾經有導師加入擔任共同挑戰的夥伴，同學協助老師穿著裝備，並拉繩協助老師至高空拿取目標物，在高空旁的同學幫忙老師固定箱子，順利拿取拼圖，為整體活動創造更棒的氛圍，角色互換此刻同學是透過經驗學習擔任指導老師如何拿去拼圖的角色，導師參與為全班更凝聚，同學更積極協助老師，達到良好的互動過程。

七、 團隊發展階段 (Stage):

1. 團隊發展階段分別為形成期、風暴期、規範期、績效期，了解團隊的發展狀態，有助於調整自己的帶領主控權，是完全集權？還是完全授權？

學生是五、六年級同班的團隊，目前已經相處三個學期邁入第四個學期的階段，彼此之間已有一定的熟悉度，「形成期」的互動及建立目標，學生皆能融入活動中，透過「班級重整」簡單的任務讓學生發展關係、建立信任，逐漸的協助團隊發展一起合作，完成任務；「風暴期」是最難的階段，會有爭執、質疑、對立的狀態，回合設計的活動正式此階段最好的設計，「合作連結」第一回合團隊摸索試著弄清楚怎麼進行，第二回合逐漸有方法，發展出領導系統，有人提出看法在團體中發揮影響力，做出決策，第三回合是第二回合決策的考驗，是否達到團隊的共識，是否為最佳的決策，在引導過程中，透過此活動協助團隊探索成員間的差異與多元，學習彼此肯定、尊重，激發團隊的可能性；

「規範期」團隊開始產生認同，發展出規範，關係由競爭變成合作，團隊出現為共同目標努力，

「高空挑戰」每個人在活動過程中扮演的角色及職責，是團隊成功的關鍵，所有人專注、投入，共同完成任務；「績效期」有效率的解決問題，發揮每個人的長處採取行動，指導員在此階段扮演著「支持」的角色，協助團隊，運用授權的帶領風格。

總結：透過此課程的設計，可以讓我在帶領的過程中，發現團隊的發展狀況，而給予主導、指導、引導的帶領狀態，而我只是催化劑，團隊的發展是不斷變化的改變過程，充滿了挑戰，因此，掌握團隊發展狀態並隨著調整領導風格，將有助於活動帶領的效益。每個階段皆有指導員該扮演的角色，透過經驗的累積，團隊發展狀態的判斷，藉由活動的設計及帶領，讓學生從中學習及體驗，發揮自己帶領的最佳價值及信念。

Now What ?

個人未來於專業發展上的反思與建議

Mission Possible 課程的反思

一個活動的產生及設計，需要有很大的靈感及構思，如何從想法轉變成計畫再到執行，更需要經驗及不斷修正調整，對於「Mission Possible」本次課程的執行及規劃，來自於小六探索畢業課程的結束，同時也銜接到下一階段中學的期許，因此，設計以全班為主題的平面+高空挑戰，而兩個圓圈的連結則來自於學科的**知識**和經驗教育的**體驗**，透過這樣的意涵讓學生連結到每個活動，甚至於日常生活和未來。

素養導向是未來教育的趨勢，培養學生帶著走的能力，更加說明及證實了「教育及生活」，透過讓學生實際的體驗產生經驗，再從經驗連結是我此次設計及執行最大的收穫，看到孩子從中進步及從回饋中有所學習是我最大的成就感，此次課程今年將執行第三次，從第一次的摸索到執行，第二次的微調到修正，感謝配合的同仁及架設的夥伴，這樣繁雜的過程及心力，讓活動越來越好，越來越穩定，去年自己親自拆除架設系統，今年期許自己親自架設，讓自己對於架設產生經驗，做些改變，相信對於課程有更全面的準備及各方面的認知。

每半年都要準備 300 條的繩子，作為「繩」奇的力量當作禮物送給參與此次課程的學生，從裁切到燒到編織，每每都需花費不少時間，但看到孩子把禮物從小學背包親自轉換到中學背包，並告訴你他從活動中的收穫及經驗，我想，這樣的力量遠遠將辛苦拋到腦後了，孩子給我的回饋及分享，也讓我學習及反思不少，未來我將秉持著這樣的設計理念及活動價值，持續在我的探索教育指導生涯，如同兩個圓圈不斷地向上累積，以及兩個圓圈連結產生的無限可能。

個人未來於專業發展上的反思

目前本人於假日時間在師大公領所在職專班進修，針對探索教育指導員專業發展除了活動本身的帶領之外，更希望透過理論與實務的結合，將所學應用於課程設計中，也從論文的撰寫過程中，敘說自己專業發展的歷程，透過自我的反思及記錄，讓自己在專業發展不論是技能或是經驗，能有所收穫及整理。

期許自己接觸更多領域及不同的人事物，讓自己的生活更多樣性在探索教育的專業發展更深更廣，去年年會報名了戲劇體驗、認識了纏繞畫、玩書體驗、情緒表達，這些都是新事物的學習，對於個人在專業發展上有更進一步的突破及成長。

從大學接觸體驗教育到現在，紀錄是一直以來所欠缺的，未來，我將練習自我紀錄，專業需要時間培養及累積，相信紀錄也需要時間培養及淬鍊。
