

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。

每個班級皆能於時間內完成並透過每個活動「班級統整」兩個圓圈連結-(個人)&(全班)、
「合作連結」兩個圓圈連結-(小組)&(全班)、「高空挑戰」兩個圓圈連結-引導孩子延伸兩個圓圈為何，並記錄於探索護照內，之階段性任務，

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(學校所學的知識)&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，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？
3. 今天活動體驗後，對於兩個圓圈有何感受及連結？

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。



學生能藉由一次次的交換及減少繩圈數量，思考到用最小的空間雙腳在繩圈內，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。



小隊長代表溝通協調，達到全班最高目標

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。



說明時透過白板講解+可能產生的問題提醒



利用休息時間讓學生休息+回頭檢視全班目標完成度

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

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探索護照親自轉換到中學探索護照，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。
