

E-lab

教育實驗室



young fly 2023/12/02

Today's Agenda

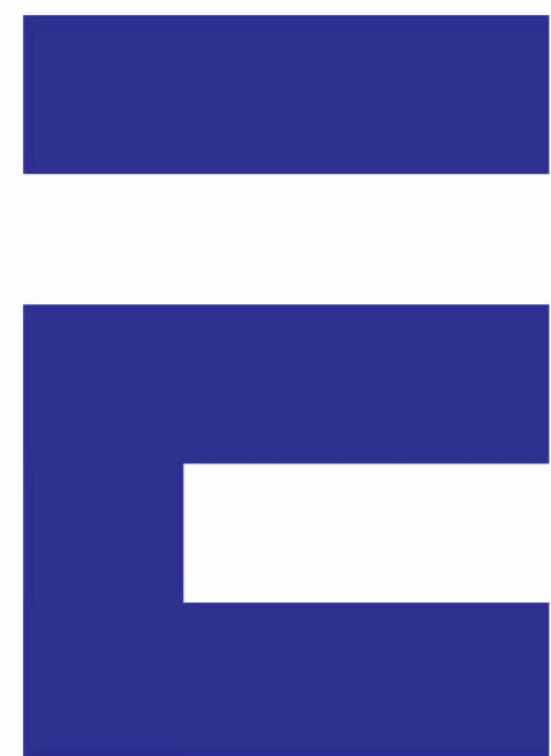


組織理念 p.2-5

國際連結 p.6-9

在地行動 p.10-16

未來展望 p.17-19



E代表Education和Evolve

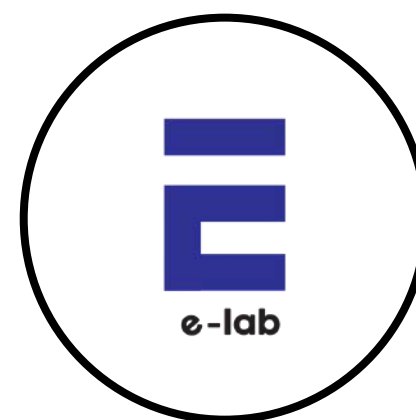
Lab則象徵著我們希望

「學習」和「教育」不再受框架限制

問題背景 & 解方

21世紀技能
強調軟實力
的重要性

臺灣教育趨勢



身為此議題的**前線者**，
擁有培養軟實力機會和經驗的我們，
欲以**學生**的角度提供解方。

喚起大眾對於軟實力的重視，
讓臺灣學生能及早培養軟實力，
讓學習重點不僅限於硬實力。

E-lab 時間軸

2023/01
E-Lab 成立

2023/03
烏來國中
口語表達 x 思辨能力工作坊

2023/04
龍門國中
領導力 x 團隊協作工作坊

2023/09
龍門國中「協創玩」社團

2023/04
名人專訪企劃

2023/05
街訪企劃

2023/07
國際組織訪談企劃



前期行動

2023/03
烏來國中工作坊
口語表達 x 思辨能力

2023/04
龍門國中工作坊
領導力 x 團隊協作



國際組織訪談
獲得建議與指引



規劃在地行動

2023/09
龍門國中「協創玩」社團

國際連結 建議與指引

我們決定以**團隊協作**
作為龍門**社團**課主題，
跳脫傳統體制框架
推動探索式教育。



每個人都需要**團隊協作**的能力



傳統教師較難進行探索式教育，
而**社團課**處於傳統教程外

國際連結 建議與指引

以長達一年的**長期社課**
加深對學員的影響。
課程設計則是
以遊戲體驗為主，
講課為輔。



長期計畫才能追蹤學生的情況
與創造更顯著的改變



講課不宜過久，讓學員
做中學、體驗是最有效的學習方式

國際連結 建議與指引

藉由前測、中測、後測
以及學員觀察記錄，
檢視學員經過課程後的
學習成效



學習成效檢視方法

前測後測

長期觀察

龍門國中「協創玩」社團

課程架構

上學期：建立團隊

個人的養成 系統性思考
思辨能力

團隊的養成 溝通
衝突管理

團隊的實踐 問題解決
默契

下學期：團隊實作

第一階段 引導主體
RECAP

第二階段 主題發想
專案實作

第三階段 分享交流
給予回饋

龍門國中「協創玩」社團

例：思辨能力課程教案

課程目標

- 同樣的事情，會因為每個人有不同的立場和觀點而看到不同面向
- 在面對一個事情的時候不要盲從（因為資訊可能隱藏了部分觀點）
- 要思考事情的不同面向，並根據資訊做出自己的判斷

課堂流程



WARM UP
暖身活動

例：思辨能力課程 擊鼓傳花



遊戲內容

讓學員們在時間內輪流分享
對特定主題的看法

遊戲目的

了解到每個人會因為有
不同的立場和觀點而看到
不同面向



10min
導論課程

例：思辨能力課程

思辨能力
是...?



介紹思辨能力核心概念

- 知道不同的觀點
- 不盲目相信，平等的質疑並問出關鍵問題
- 了解多方資料後闡述自己的觀點

主題活動

例：思辨能力課程

誰是臥底 升級版



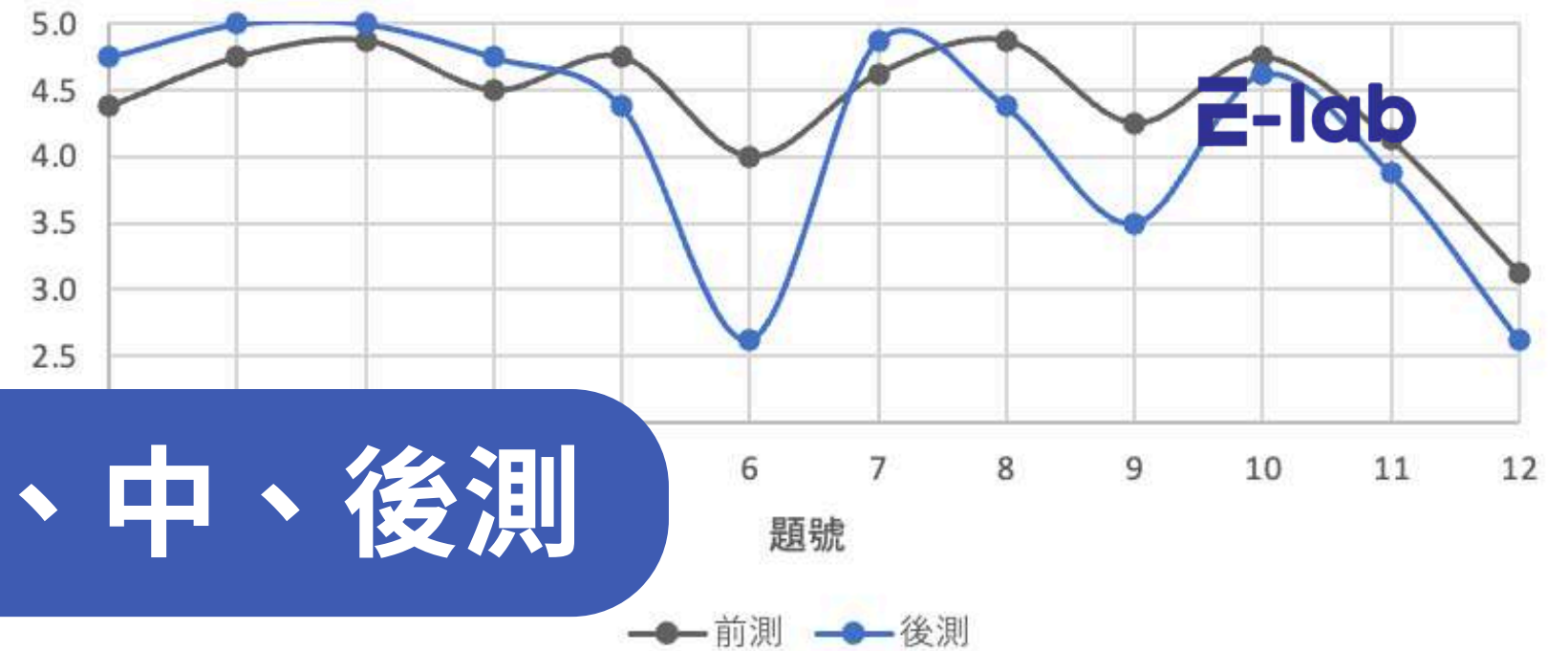
遊戲內容

找出與自己相同身份的玩家，使相異陣營的玩家出局以獲得勝利。

遊戲目的

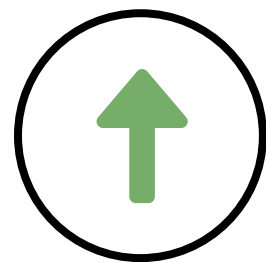
學員需要盡可能收集資訊做出自己的判斷，在活動過程中了解如何一視同仁地質疑一切主張，並練習提出關鍵性的問題。

社課成效分析

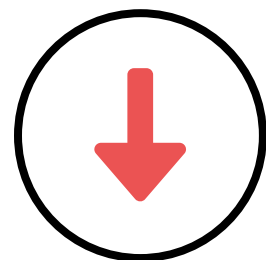


量化分析：以李克特量表進行前、中、後測

正面敘述八題、反向問題四題：線性刻度一（非常不同意）到五分（非常同意）



團隊合作之**想像**、團隊合作之**基本概念**、
團隊合作中的**角色貢獻**、團隊合作之**解決問題能力**



團隊合作的**溝通**：在協作經歷中意識到溝通的困難

學員在團隊合作實踐經驗後，對自我能力認知上升，
也更好地從經驗中自我反思並做出回應。

社課成效分析

質化分析：團隊協作的表現

- 01 對團隊協作概念理解完整
- 02 學員高度參與討論環節
- 03 為共同目標而關注團隊動向
- 04 阻礙團隊協作進行的現象



學員回饋不僅顯示課程設計之有效，
更作為日後優化教案內容的根基。

未來展望



根據龍門社課的良好成效，
我們希望能將此**正面影響力**傳遞下去，
決定以**模組化教案**的方式擴大影響力。

未來展望

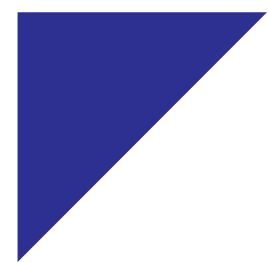
模組化教案：

接觸教師社群了解需求後，
確立模組化之受眾年級、
程度分級、軟實力主題，
再接洽合作的學校單位或組織。

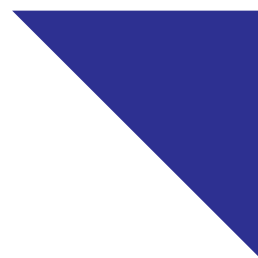


模組化教案的做法能將
影響力觸及更多學生及學校。

與教師共同商議所著重的面向，
以訂定教案主題、發展延伸內容。

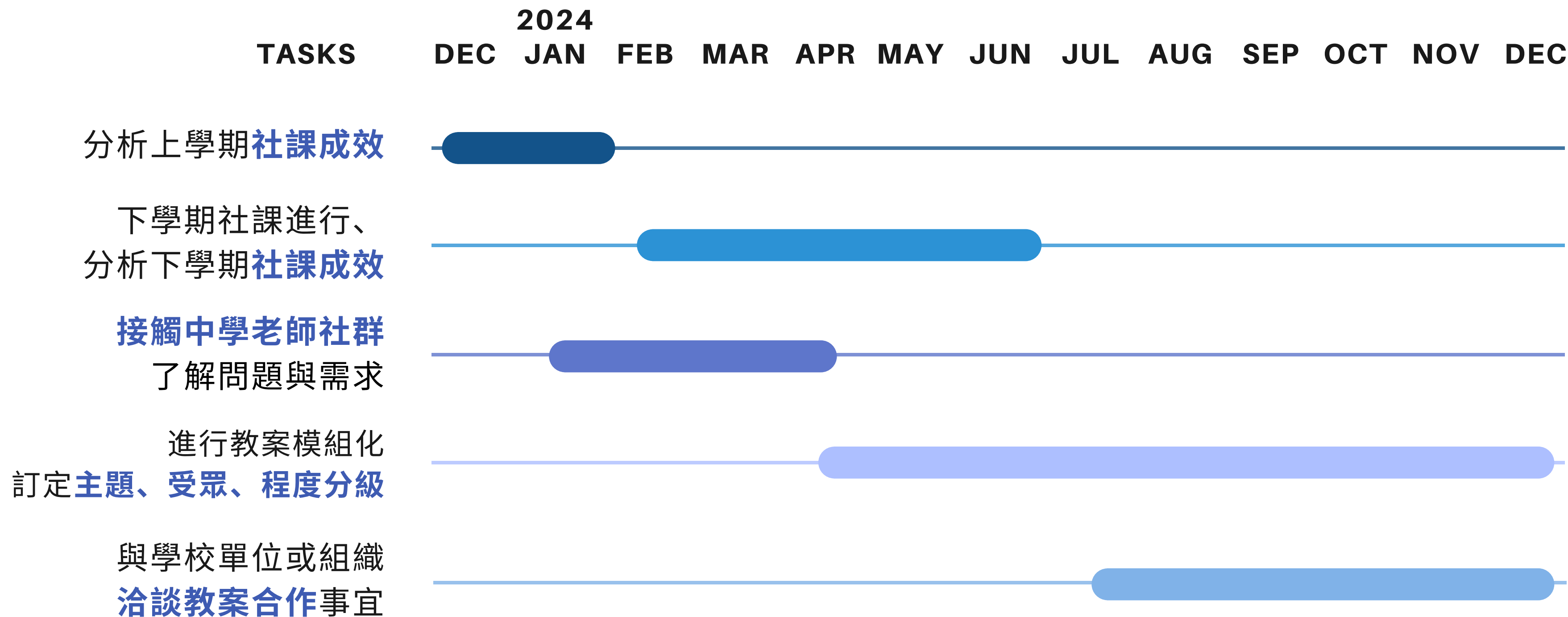


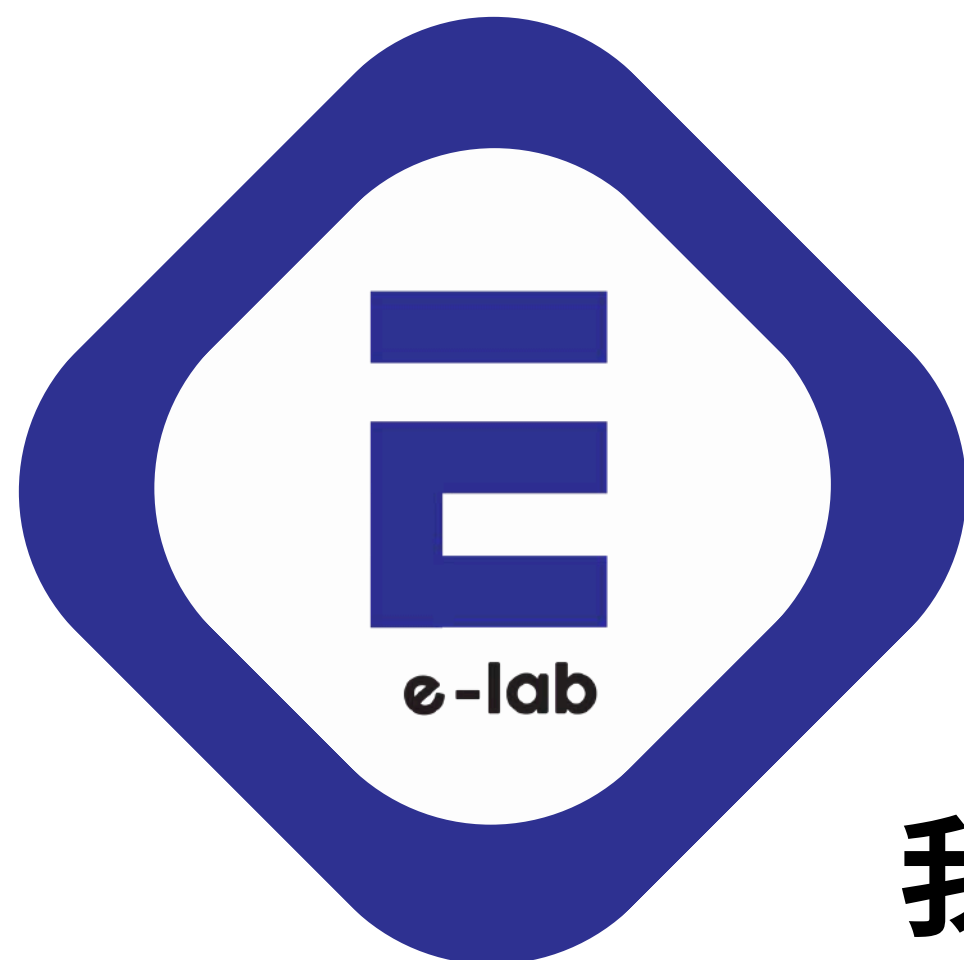
未來展望



教案模組化 甘特圖

E-lab





**社課讓學員跳脫硬實力的學習框架，
我們再次體認到軟實力對學習的正面影響。
希望將E-Lab創造的影響力擴及更多人，
持續傳遞軟實力教育的理念與價值。**

“踏出第一步，改變就開始了”

Thank you for listening.

行動紀錄影片



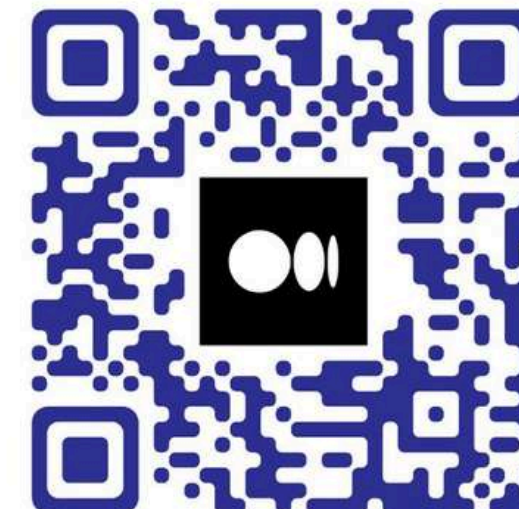
Facebook



Instagram



Medium

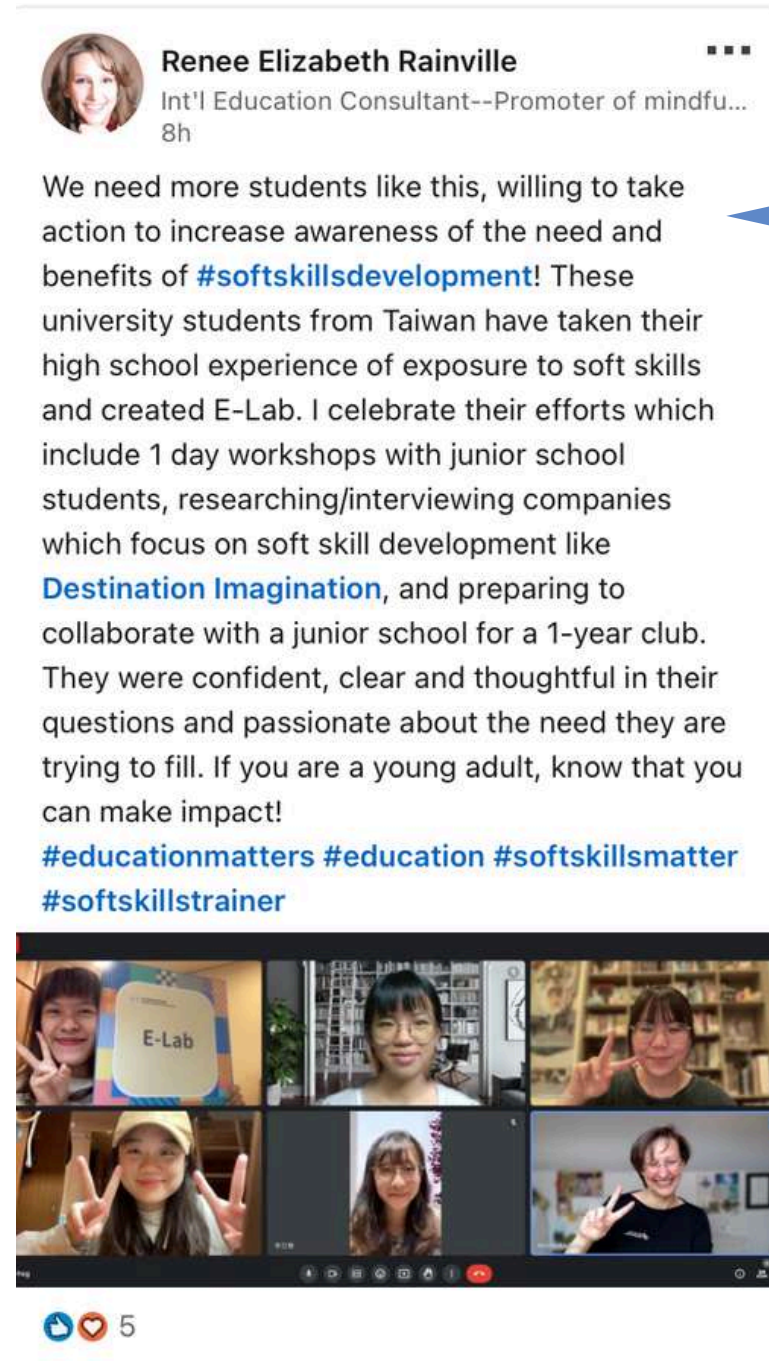


mail: elab.official2023@gmail.com

E-lab

附錄 —— 國際組織

來自國際組織 Destination Imagination 的高評價



我們需要更多像這樣的學生，願意採取行動來提高對 #softskillsdevelopment 的需求和好處的認識！這些來自台灣的大學生利用高中接觸軟實力的經驗創建了E-lab。我讚揚他們的努力，其中包括為初中學生舉辦為期一天的工作坊、研究/採訪像 Destination Imagination 這樣專注於軟實力發展的組織，以及準備與初中合作舉辦為期一年的社團。他們訪談過程充滿自信、清晰、深思熟慮，並對他們試圖滿足的需求充滿熱情。如果你是年輕人，要知道你也可以對世界產生影響！

自我介紹	帶領學員有自信地進行自我介紹，了解如何在不同場合中使他人更認識自己。
溝通遊戲	透過遊戲、劇本扮演的方式讓學員認識有效溝通所需的技巧、練習如何快速有效傳遞訊息。嘗試不同角色的溝通方式並克服在溝通過程中遇到的問題。
認識議題	在隊輔的帶領下，讓學員認識不同面向的社會議題，並利用系統性思考的方式進行深度討論。
相關報導分析	小組查找對於該議題不同立場的報導，整理出事件的脈絡，並了解事件的不同面向。在小組討論中，激盪更多想法。
口語表達課程	由E-Lab成員分享實用PPT技巧、如何做出一份精美的簡報並用簡報傳遞動人的內容。分享後由學員進行簡單的實作。
報告準備	準備上台簡報（包含議題背景、不同面向的脈絡、討論後組內的觀點等）
成果發表	學員們每組進行十分鐘報告，展現本日的收穫。

附錄 —— 烏來工作坊照片與學員回饋



學習心得：

今天學了很多與人溝通要講什麼，言論自由，自己的權益，對於社群媒體的言論與權益，發文要發什麼，要分辨是非對錯，跟我們的言論要誰管都是很棒的問題，有關政治、政府，還有人民的權利都是可以討論及分享的話題，包括二循環杯、友善廁所等，也學到了很社會想要討論的話題。跟我最有關上台報告，會不會緊張的行為，可以舒緩，跟教我們做簡報，排版之類的，謝謝你們自願來。

給未來的一封信	學員可在紙條上寫下對今日的期許抑或對未來的自己之期待，以此勉勵自我。
團隊建立	透過周哈里窗帶領學員認識自我、學習尊重多元，並建立團隊共識與認同。
數字遊戲－溝通與合作	學員將藉此遊戲了解溝通習慣的不同與訊息傳遞過程中可能面對的障礙。過程中不僅需要相互信任，還要善用溝通技巧、通力合作才能順利完成任務。
午休－九宮格任務賓果	透過自由選擇要不要完成任務，讓學員體會溝通、合作以及團隊共識的重要，亦可促進團隊交流。
知名心理測驗再詮釋	團隊需要通過討論取得共識，並上台說明選擇背後的原因。學員將藉此活動學習如何面對意見與價值觀的不同，說服彼此並取得團隊共識。
團隊協作與領導學導論	E-Lab成員將帶領學員認識團隊協作的要素、領導者的特質，並一起進行人格測驗，幫助他們了解自己在團隊中扮演的角色。
荒島求生	運用賽局理論設計的小遊戲，學員需善用團隊協作中溝通與信任的要素，在一次次的組內討論與團隊間的圓桌會議中取得共識，擺脫囚徒困境。
團隊樣貌	請學員們回想一整天的學習，分析自己的團隊在各個活動中的運作模式，和自己在團隊中扮演的角色，並且上台和其他組別的學員分享。

附錄 —— 龍門工作坊照片與學員回饋



學習心得：

今天來參加這個活動，獲得了一個良好且有效率的團隊合作，也了解了在一個團隊擁有好的領導者是件非常重要的事。而且在好的合作關係內不能只有專制，而是要發揮影響力，或是彼此互相溝通，以達到共識，且組員間彼此也要足夠信任，足夠了解彼此，才能妥善利用每個人的才能，發揮出最大的效能。

很開心這次能選擇在龍門舉辦這個活動，也期待日後能在其他的合作發揮今日的所學。

謝謝這次舉辦活動的大家辛苦了，也希望你們能讓更多人知道軟實力的重要，而不是只執著於課本上的知識！



龍門國中協創玩社課
附錄

第一堂「相見歡」	
課程目標 <ul style="list-style-type: none">• 讓學員認識我們、認識彼此• 了解未來一學期的課程規劃、介紹獎懲規則• 制定規範• 進行前測	
制定規範	我們與學員們共同討論、制定規範，在此過程中讓他們對課程更有凝聚力，也因為規範是一起制定的而更加願意遵守。
瘋狂社交	透過趣味性的活動讓學員們可以和每一位社團成員都接觸、認識並說到話，也讓我們可以更加認識每位學員。



第二堂「系統性思考」	
課程目標 <ul style="list-style-type: none">• 了解何謂系統性思考• 學會深度思考：從看見局部到看見全貌• 進行第一次團隊合作	
導論課程	與學員們介紹系統性思考、以盲人摸象為例解釋了解事情時不能只看局部，要看見全貌，並分享深度思考的冰山模式。
Warm Up	觀看柯南「帝丹小學七大不可思議事件」，並帶領學員以冰山模式分析影片中的案件，最終以5W1H進行案件統整。
神秘失蹤案	我們創新設計「威廉老人失蹤案」，邀請學員們以團隊的形式與系統性思考的先備知識，分析我們所提供的線索，並分享小組對於此案件的解析。

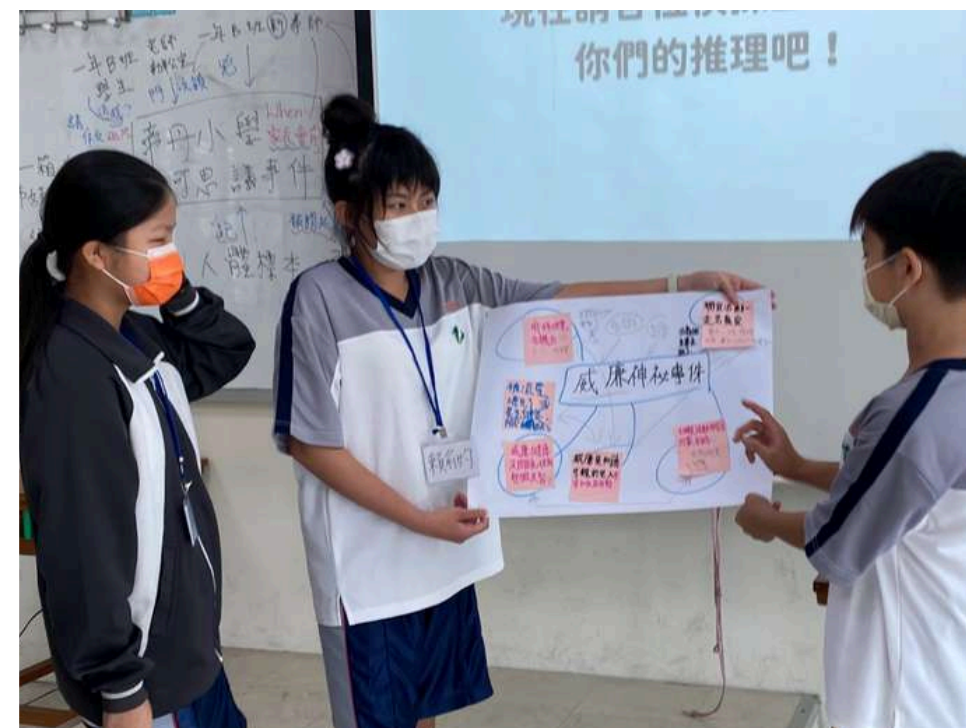


第三堂「思辨能力」	
課程目標 <ul style="list-style-type: none">• 同樣的事情，會因為每個人有不同的立場和觀點而看到不同面向• 在面對一個事情的時候不要盲從（因為資訊可能隱藏了部分觀點）• 要思考事情的不同面向，並根據資訊做出自己的判斷	
Warm Up	在活動中輪流分享對特定主題（題目）的看法，了解到即使是相同的事情，仍會因為每個人有不同的立場和觀點而看到不同面向。
導論課程	複習系統性思考並介紹思辨能力的三大概念：知道有不同的觀點、不要盲目相信（平等的質疑並問出關鍵問題）、了解多方資料後闡述自己的觀點
誰是臥底 升級版	學員需要盡可能收集資訊做出自己的判斷，在活動過程中了解如何一視同仁地質疑一切主張，並練習提出關鍵性的問題。在找出與自己相同身份的玩家後，與他進行團隊協作，共同使相異陣營的玩家出局以獲得勝利。



第四堂「問題解決」	
課程目標 <ul style="list-style-type: none">• 了解問題解決的基本概念• 了解團隊內每個成員都有自己扮演的角色，都一樣重要• 未來傾向以團隊協作的模式解決問題	
導論課程	與學員們分享問題解決的定義、步驟與重要性，並透過貝爾賓九型團隊角色像學員們介紹團隊中會有不同的角色。
「鐘點戰」 時間大富翁	我們發揮想像力與創意，設計「鐘點戰——時間大富翁」遊戲。面對集體的榮耀與個人的誘因，學員們需要組成人數與成員各異的團隊，共同在眾多小遊戲（挑戰遊戲或對抗遊戲）中解決問題並取得勝利。 活動過程中也包含集體的勝利與個人的勝利、不可控的機會命運、團隊間的協作評量、團隊角色產生的特殊功能等等。

附錄 —— 龍門 協創玩 社課照片



附錄

前測、後測題目

1	我喜歡在團隊中合作，而不是獨自工作。
2	我認為每個成員都在團隊中扮演重要的角色。
3	如果團隊成員不信任彼此，會很難合作。
4	我在團隊中能夠迅速適應不同的角色，並作出相對應的貢獻。
5	當我和別人一起做事時，我能夠清晰地表達自己的想法。
6	當團隊中其他成員與我的觀點不同，我聆聽他們的意見時會容易沒有耐心。
7	我能夠與他人合作想出可行的解決方案。
8	我在溝通時能因應不同場合，選擇合適的語氣和方式。
9	當我看到或聽到一個事件時，我傾向直接認同他的觀點。
10	我能夠提出合理的說法，支持我的觀點。
11	我認為團隊中的衝突是一個促進成長的機會。
12	我在處理團隊衝突時會比較慌亂。

附錄 —— 龍門協創玩社課學員回饋

對你來說，團隊是什麼？

同心協力完成事情，每個人都應該付出供現，如果有人
不聽，要一起解決。

在學期初你對「協創玩」社有什麼想像？
實際上過之後有什麼不同？

①玩遊戲，學習團隊能力 ②其實沒什麼不同就是邊
學邊玩，遊戲，課程內容充實我有一篇~~日~~日記
大誇講了協創玩！👍

你喜歡與他人組成團隊共同合作嗎？

你喜歡與他人組成團隊共同合作嗎？為什麼？（至少30字）
喜歡，因為可以一起討論命恆動並且可以
一起聊天這是平常上這裏做不到的

你最喜歡不喜歡團隊的哪一部分？

我最喜歡團隊的一部分就是可以較容易解決難處理的問題，
雖說有會議它變得更難處理。

附錄 —— 團隊成員及分工

課程

負責課程設計與教案發想

觀察分析

學員觀察紀錄與分析

安排 國際連結



郁欣昀



游安立



張清揚



呂緬穎



李苡慧



王家葳