

# 破冰游戏：王子与屎



# 破冰游戏：胶纸大脚板



# 破冰游戏：二人三足过河



# 活动反思





# 经验学习圈与 引导反思

理论与实践



只有30%学习

透过在学校接受教育

# 有效的教与学

「教」不一定导致「学」，更不一定产生「会」，  
真正能留在学习者生命中的，  
往往不是老师所讲的，而是学生自己所发现的。



人们的学习方式，  
决定了你的教学方式。





# 引导与教导

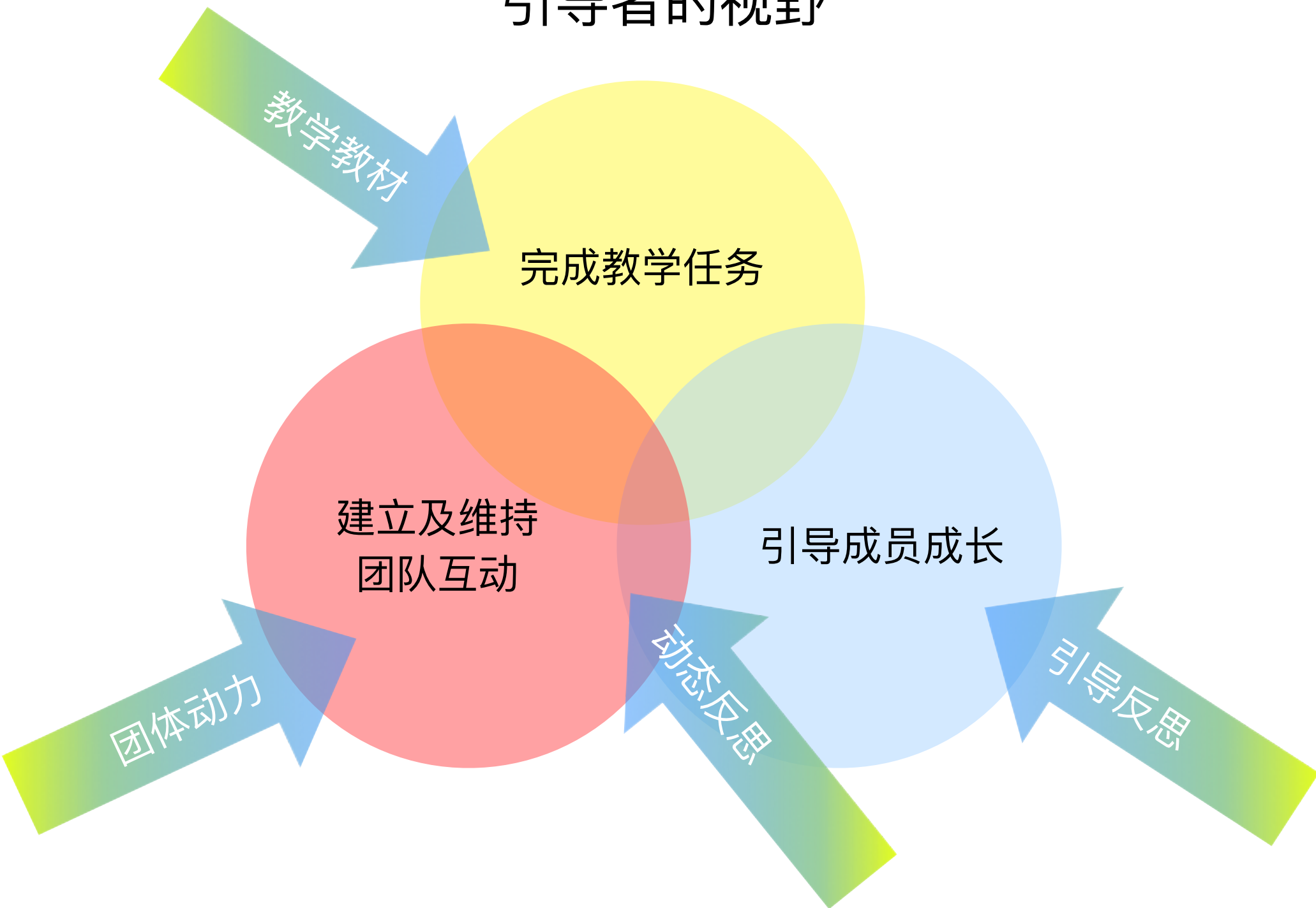
引导 Facilitation	教导 Teaching
以学习者为中心	以教学者为中心
重视倾听与同理	强调建议的能力
提出好问题	告知好答案
在关系中同行	要求顺服与遵行

先引导

后教导



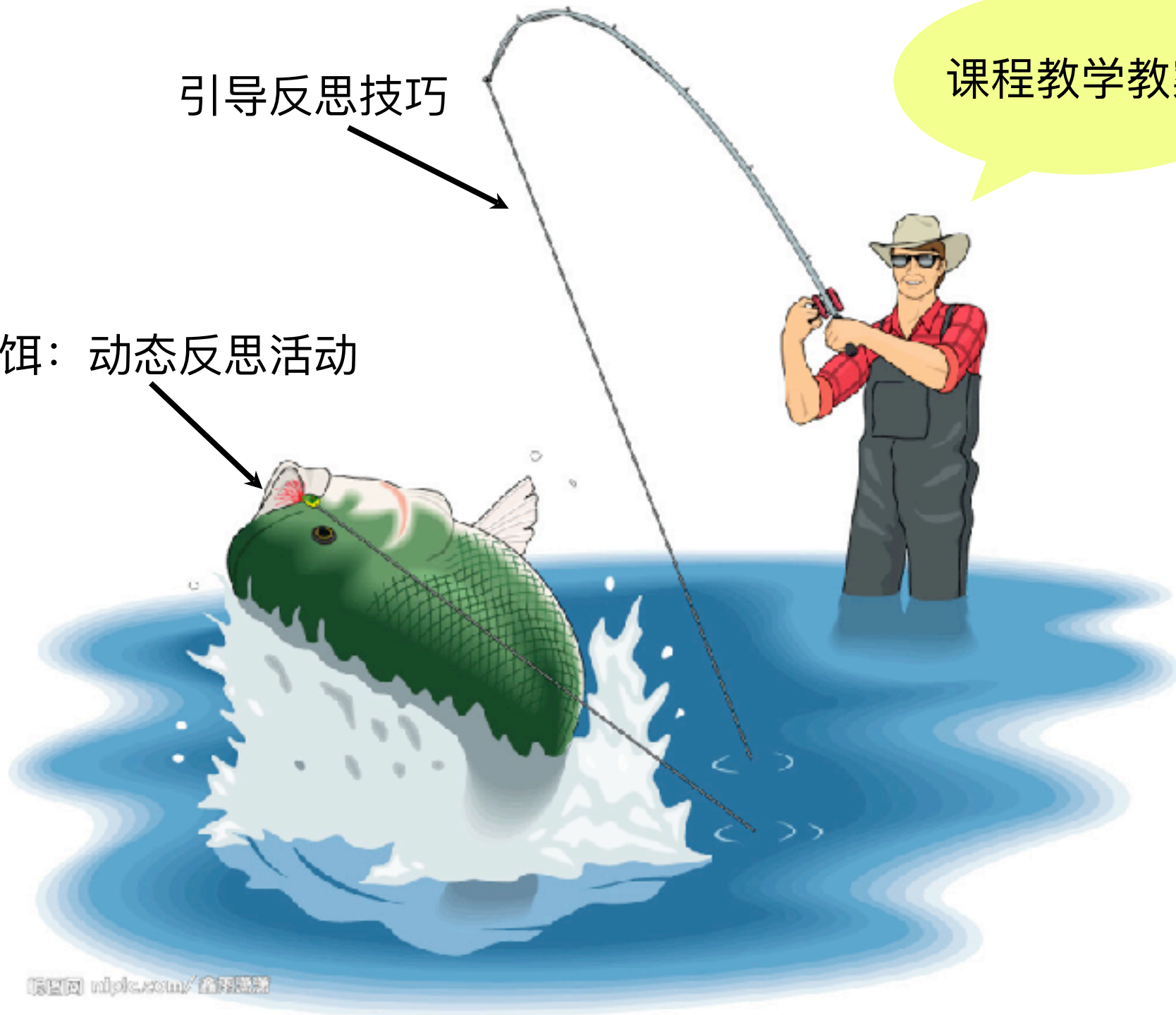
# 引导者的视野



课程教学教案

引导反思技巧

饵：动态反思活动



Experience plus reflection  
equals learning.

经验加上反省，等于学习。

杜威 (John Dewey)

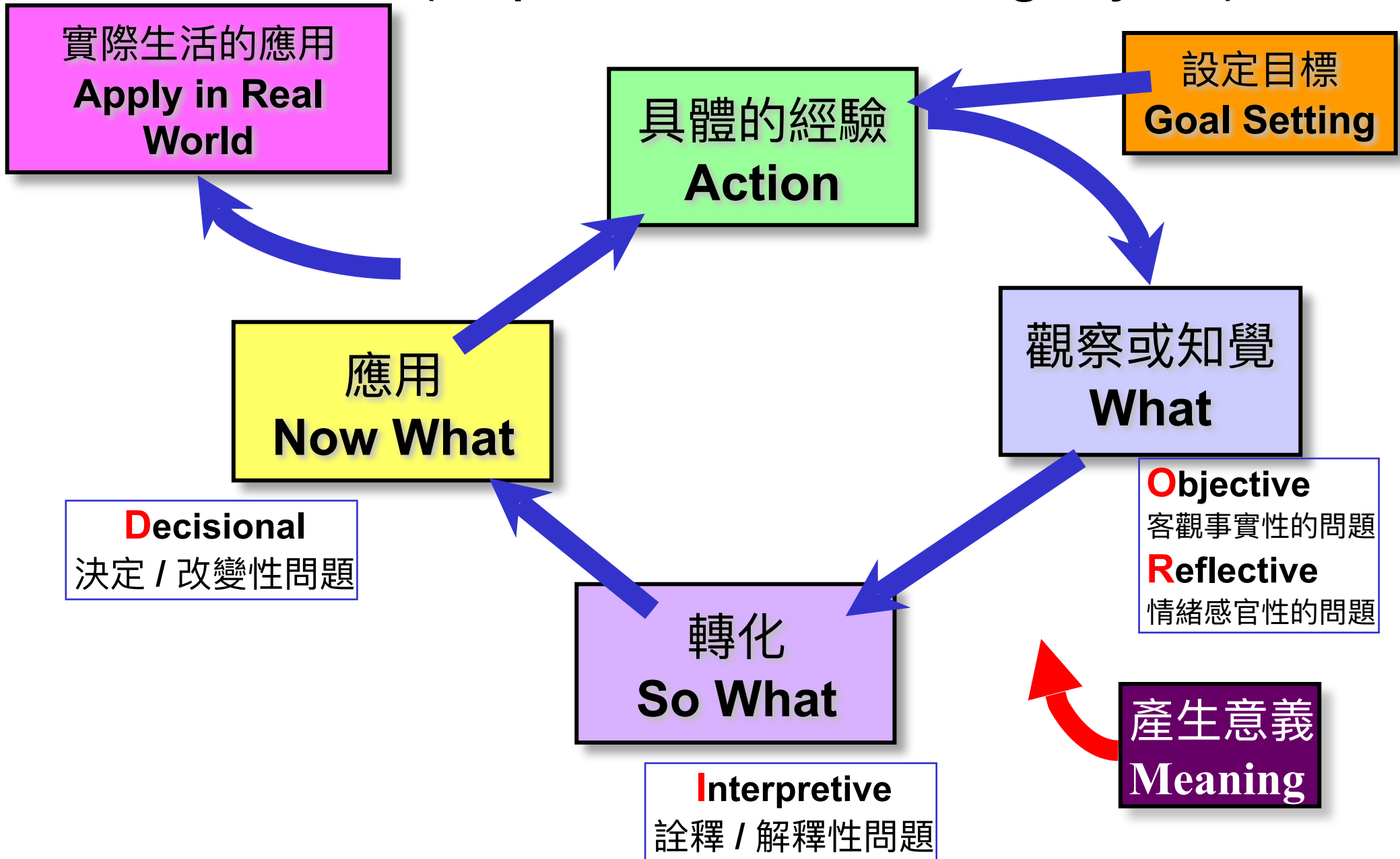


反省中...

# 街头日记（片段）

# 經驗學習圈

## (Experiential Learning Cycle)





# 目标设定

## (Goal Setting )

- 「为什么要问这些问题，比问了哪些细部的问题还要重要」，若没有先确立提问的焦点，就容易在言谈中失去了引导的目标。



# 引导反思示范活动

# 活动反思问题

- 你觉得哪一种抛球方式最容易？为什么？
- 当你无法成功传球时，你的心情如何？
- 在过去的沟通中，有没有像刚刚传球一样，你说了，别人却没有接收到你所要表达的？
- 你认为在未来可以怎样改善沟通，使沟通的过程更加成功？

# 观察

- 借由成员对事件不同角度的观察，将活动中所发生的事物，类似拼图一般，将画面重新回顾一次。本阶段的提问要使人「有话可说」、「有话能说」，因此提出客观性的问题比较容易获得回应。这类问题包括已知的、不加思考即可回答、个人五官所感受到的、不会有对错的顾虑（这对青少年十分重要！）、答案容易被接受的问题。

# 感受

- 个人感受是主观体验，提出这方面的问题能引发成员情感的揭露。但由于青少年对情绪的识别有限，因此，若能借「情绪卡」表达自己的心情（例如：每人都从多张情绪卡中挑选一张卡片，借以分享刚才的活动感受），必能引发谈话的意愿。此类问题的特色是「情绪用词」。

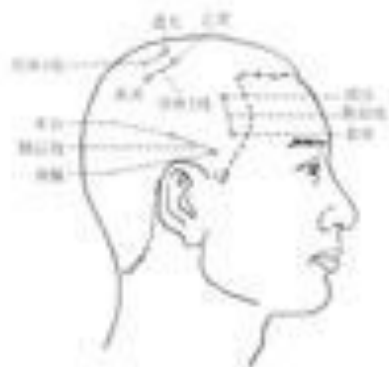
# 转化

- 本阶段提问目的，在于将此时的活动经验，连结至个人过去的生活经验或价值信念。为了引发反思，此类问题的结构，著重于某些抽象的概念、角色联想、理念的澄清或意义的解释。

# 应用

- 一个活动只要反思一个焦点即可。此阶段只要问一个决定性问题即可，使得经验与认知能聚焦在应用的处境。本阶段使用的关键词包括：未来、以后、应用、计划、再一次、决定等。

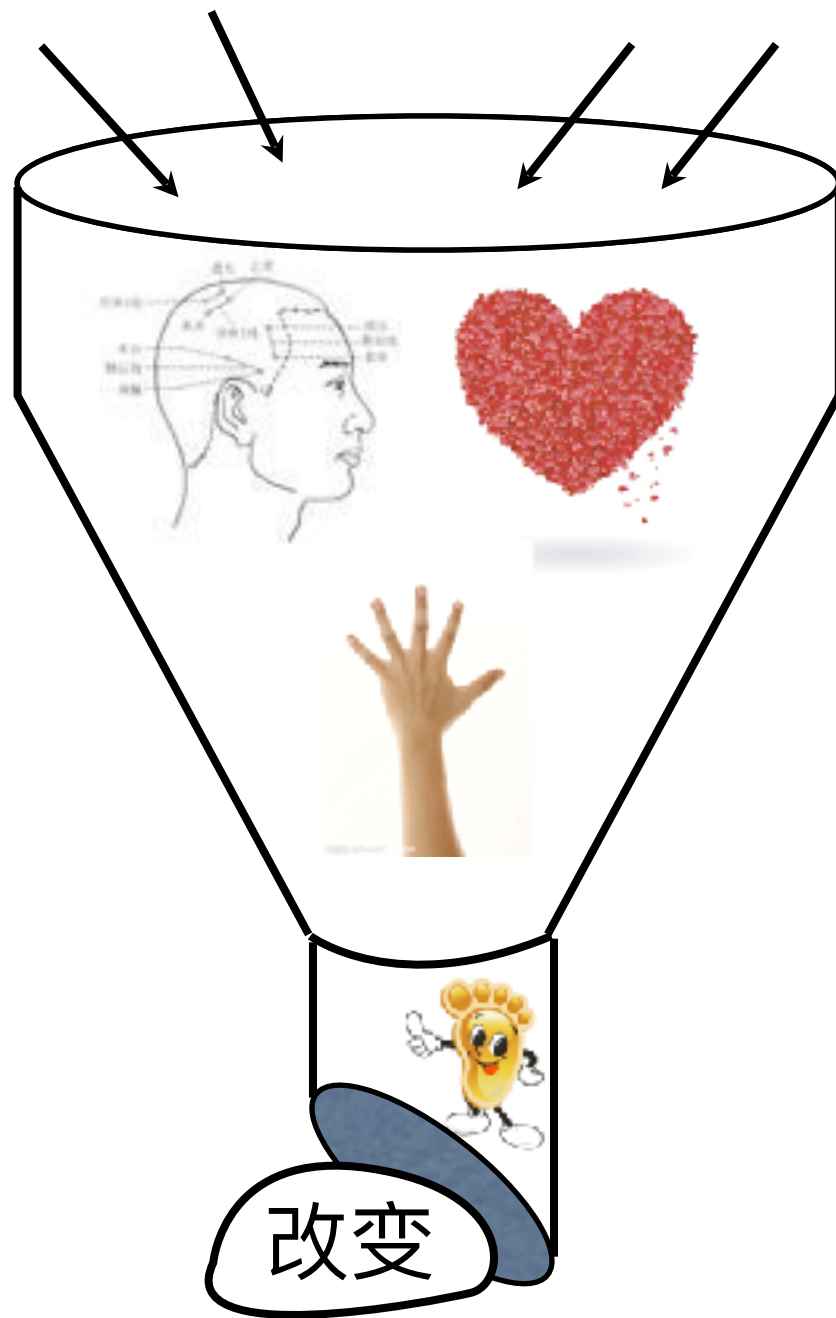




整合  
学习



# 漏斗式 引导结构



角色读经：  
路加福音5： 12-16

# 反思活动：穿越公车

- 如果你当时在现场，当麻疯病人走近耶稣和门徒的时候，你会离开现场还是留在原地？
- 在现场时，你会像耶稣一样去触摸麻疯病人吗？
- 你认为耶稣有何能会被传染大麻疯吗？
- 从麻疯病人来找耶稣的表现，你认为他对耶稣是否有信心？
- 你是否曾经有过孤单、被放弃、无助的经验？就像麻疯病人所曾遭遇过的一样？

# 观察与感受

- 事件发生在何处？
- 麻疯病是怎样的疾病？
- 为什么耶稣要伸手摸麻疯病患？
- 如果你是麻疯病患，来找耶稣时会有怎样的心情？
- 请用两个字形容「大麻疯立刻就离了他的身」的感觉？
- 从耶稣对麻疯病患的医治中，你对他怜悯的特质有何发现？

# 转化

- 过去寻求主耶稣帮助的经验中，他曾用什么方式来解决你的困境？
- 耶稣有使麻疯病人得医治的能，这能力对基督徒的信仰生活有什么意义？

# 应用

- 未来你需要在哪些方面，学习更深地倚靠主耶稣的大能？（请分享具体的做法）





问题设计练习 (10题)  
可6: 45-52





活动反思再练习



A man in a blue jacket and jeans is captured mid-jump against a vast blue sky with wispy clouds. His arms and legs are spread wide in a 'V' shape, symbolizing freedom, achievement, and growth. The background shows a green field and distant mountains.

成长跳跃