

The member ! remember ! 團隊塑造活動之運用分享

沈芳賢
國中輔導教師

一、學期初的第一堂課能做些什麼？

記得大學教授曾出一個問題給大家思考，在每學期初的第一堂課，教師可以做些什麼？通常第一節課不會直接進入正式課程，而是銜接的功能，讓學生提升上課的心理準備度。初見面的課堂，需要把握機會，在之中營造出想要的風格形象與班級氣氛，除了聲明規則界線外，也能透過特別的自我介紹讓學生更認識你，以作為建立關係的基礎。

在期初的幾節課，我還會進行分組，期待透過分組任務的進行，能在輔導活動課中體驗人際互動的歷程，像是如何與人合作、處理衝突並體認尊重。由於多半採取隨機分組，孩子們常有諸多抱怨，這時會設計一些團隊塑造的活動，來加深彼此的連結。

二、何謂團隊塑造？體驗教育？

團隊塑造亦即團體形成時，如何從一開始的陌生不安到熟悉、認同的凝聚過程。而體驗教育就是之中最好的媒介，Kraft&Sakofs 認為體驗教育是學生主動參加一個真正的學習經驗，在當中得到益處和影響，他們是以個人的知識去直接發現和體驗，而不是聆聽或閱讀他人的經驗談，學生能自省自己的經驗、加深學習印象，而後開放新的技能，新的態度、新的理論和思考方式(引自中華體驗學習發展協會，2003)。

它在運用上較為廣泛，且通常會被當成一種學習過程而非內容(中華體驗學習發展協會，2003)；可以是課堂內的實作，或是戶外課程。根據余紫英(2000)認為探索活動的類型，大致可分為以下幾種：破冰活動(暖身活動)、觸發活動(合作活動)、信任同理活動、溝通活動、問題解決活動、個人責任活動、社會責任活動等。若在教室內可以根據課程目標設計相關活動，觀察他們的團體動力，當為了完成任務或取得勝利時，彼此是如何衝撞與統合、如何練習溝通討論，進而取得共識與默契。

以下整理三個體驗教育運用於團隊塑造活動，並分享相關操作心得，讀者們可依不同情況調整：

三、團隊塑造活動分享

(一) 七年級：蛇來蛇去

1. 情境催化：小白蛇在樹叢中被浣熊追逐，牠橫衝直撞的躲避著，該如何以最快速度逃離危險呢？
2. 進行方式與教具準備：教師可採各組輪流進行。捆好的童軍繩 x1、碼表 x1。
3. 規則：
 - (1) 繩子要經過每個人的手。
 - (2) 同時間不能有兩人以上的手

碰到繩子(不含兩人)。

- (3) 最後傳到的人舉手，時間停止，看哪一組的秒數最少。

4. 問題討論參考：

- (1) 進步、退步的原因？
- (2) 說明教師觀察到的現象、發生何種困難？感受為何？做了哪些調整？
- (3) 有何體悟？你認為團隊成功的關鍵、要素是什麼？
- (4) 學校裡有哪些活動需要彼此的合作？可能遭遇的難題？
- (5) 未來若遇到類似情境，可以嘗試哪些改變以打破僵局？

(二) 八年級：寶石傳說

- 1. 情境催化：探險家到礦坑裡去採集寶石，需要將洞穴裡的寶物運送到外面。
- 2. 進行方式與教具準備：第一階段可共同進行，第二、三階段可輪流進行。

第一階段	第二階段	第三階段
水管 x4 段	粗吸管 x7 根	細吸管 x8 根
藍寶石(彈珠)x10 顆	白珍珠(彩珠)x15 顆	綠翡翠(BB彈)x30 顆
杯子 x1 個	杯子 x1 個	杯子 x1 個
碼表 x1 個		
進行時間：8 秒	進行時間：10 秒	進行時間：15 秒

- 3. 規則：每個人都要有任務，依據專

長指派工作，每個道具皆使用到，共分成三個階段的任務，需要在時間內完成。以下為角色說明：

- (1) 投寶石的人。
- (2) 接管子的同學：要用手包住管子與管子間的縫隙，不可相互穿插或卡住；連接的管子需在水平平面上，最後的管子不可抵住杯底。
- (3) 收寶石者：需算數量，彈跳出來的不算。

4. 問題討論參考

- (1) 詢問輸與贏的組別發生何種事件？失敗或成功？策略？
- (2) 是否願意改變方法、角色分配？原因為何？
- (3) 活動中發生那些人際衝突、困難？為什麼？
- (4) 當組內有人跟不上腳步、不願配合、積極時，感受到甚麼樣的團體氛圍？彼此感受為何？有何感想？後果為何？
- (5) 對於此活動，什麼叫做成功？挑戰能完成的關鍵？未來當彼此無法建立共識而產生衝突時，可以怎麼做？

(三) 九年級：新兵週記

1. 情境催化：大家是保家衛國的士兵，分為三種角色，偵查兵、傳遞兵、執行兵。偵查兵要眺望遠方以判斷敵軍走向，傳遞兵是傳達消息給後面的人知道，而執行兵則需要做出準確而快速的行動。
2. 進行方式與教具準備：兩組兩組競賽。一枚手掌大的錢幣(正反兩面)、三顆方便抓握的玩具軟球。
3. 規則

- (1) 過程中不可說話或發出聲音。
- (2) 每個人都要傳到電流。
- (3) 全體閉眼睛，只有排頭(偵查兵)能張眼，當看到老師舉手時，將此訊號讓下一位同學知道，直到最後一人(執行兵)傳到訊號時，再睜眼去搶球，拿到球的組別舉高，勝利的組加分。

第一階段	第二階段	第三階段
讓同學們熟悉基本規則，給予其討論與練習時間，在正式競賽。	將舉手的信號改為大錢幣，將大錢幣平放在手掌上，若是正面拿到球則加分，背面拿到球則扣分。	調整組別位置，讓強者與強者PK，弱者與弱者PK。

4. 引導討論

- (1) 過程中發生了甚麼事情？

- (2) 嘗試過哪些策略？如何克服難關？
- (3) 該怎麼達成共識？
- (4) 當和組員的距離靠近時，感受與想法為何？
- (5) 未來是否願意跨出舒適圈和不一樣的人相處與接觸？

四、引導討論的 4F 原則

中華體驗學習發展協會(2003)認為進行體驗活動時，大部分應提供成功的經驗，但也要有失敗機會的經歷，以正向的想法去接受「不完美」而不是以「失敗」的否定想法去看待人生的體驗。看見過程中自己與組員願意去嘗試、挑戰的勇氣。

其實，活動只是一個開關，開啟學生的好奇與參與的動機，真正重要的是引導討論後的反思與自省，教師如何問一個好問題呢？可參考英國學者 Roger Greenaway 提出動感回顧循環(Active Reviewing Cycle)的引導技巧，他歸納出四個「F」的提問重點：Facts(事實)、Feeling(感受)、Findings(發現)、Future(將來)(引自洪中夫，2010)。

- (一) 事實：剛才發生了什麼？你做了什麼？遇到何種困難？.....
- (二) 感受：你的感受如何？為何選擇這樣的表達方式？常出現何種感覺？.....

(三) 發現：為何這件事會發生？你從中學習到什麼？生活中是否有類似經驗？……

(四) 將來：這件事對你未來有何影響？你的期待是什麼？將來想嘗試何種改變？

五、結語

帶領團隊塑造活動時，教師須在旁仔細觀察記錄與感受當下，以利後續討論，並依照團體氛圍、學生反應、課程目的而臨機應變。在不違反班級與活動規則的前提下，教師多半是不主動介入為原則，讓孩子能發揮更多自主權，靈活創造出解決問題與合作的方法。當發現組內衝突過於嚴重或組員不願參與時，則需要適時出面了解狀況並處理；若感受到大家興趣缺缺、團體停滯或一頭霧水時，可暫停活動以釐清原因，並再次說明規則或給予提示，讓學生得到成就感，增加嘗試的動力；過程中適時反映觀察到的行為與改變，可有效鼓舞同學，並激盪出更多的創意，有時透過競賽意識或用加碼的方式，能催化出更多積極的參與和向心力。會發現只要在過程中帶來一些小轉變，可能是規則變

化或教師回饋，就會營造出全新的氣象。在教學現場實際操作後的結果，發現學生藉由這些活動更加認識與認同自己的組員，或許競賽結果不如預期、得硬著頭皮與不熟悉的組員互動，但這也能夠學習妥協的智慧、練習鼓勵彼此，明白凡事不該輕易以先人為主的觀點作判斷。此外，更能提升孩子對日後課程的投入與好奇。最重要的是，在活動中教師若能帶領好的討論、抓出提示與重點，就可以讓學生留下深刻的印象，將學習效果延長與加乘，應用於生活之中。

參考資料

■ 余紫瑛(2000)。探索教育活動對國中學生自我概念及人際關係影響之實驗研究(未出版的碩士論文)。國立台灣師範大學公民訓育研究所，台北市。

■ 中華體驗學習發展協會(2003)。探索教育與體驗教育淺釋。高雄市：作者。取自

<http://www.pataiwan.org.tw/page/exploration-EX.php>。

■ 洪中夫(2010)。玩出反思力。新北市：校園書房。

