

引導反思

延伸活動



引導技巧
提問設計
引發思考
促進表達

專業想

延伸活動



三個學習點



鋪陳

規則說明
活動情境



提問

設計指令
臨場回應



延伸

延伸思考
如何活用

課前提醒



角色提醒



教育現場考古題：大家有什麼感覺？

鴉雀無聲、一片尷尬、空氣突然安靜

叫人，人不回、回話，話不多

爽、不爽、不知道、還好、沒有感覺

不想講、不願意分享、害怕說不好

善用引導幫助你表達

反思空間

窩不知道



學生常常沒有回應
常習慣說我不知道



別急著回應「我不知道」
先釐清學生不知道的原因

1. 真的不知道



缺乏前後鋪陳引導、題目太難
超出能力範圍，是真的不知道

2. 害怕不知道



自信不足、安全感不夠
害怕講得不好、講錯怕被笑

3. 習慣不知道



班上氣氛習慣回應不知道
老師們不提問，間接減少思考

4. 不讓你知道



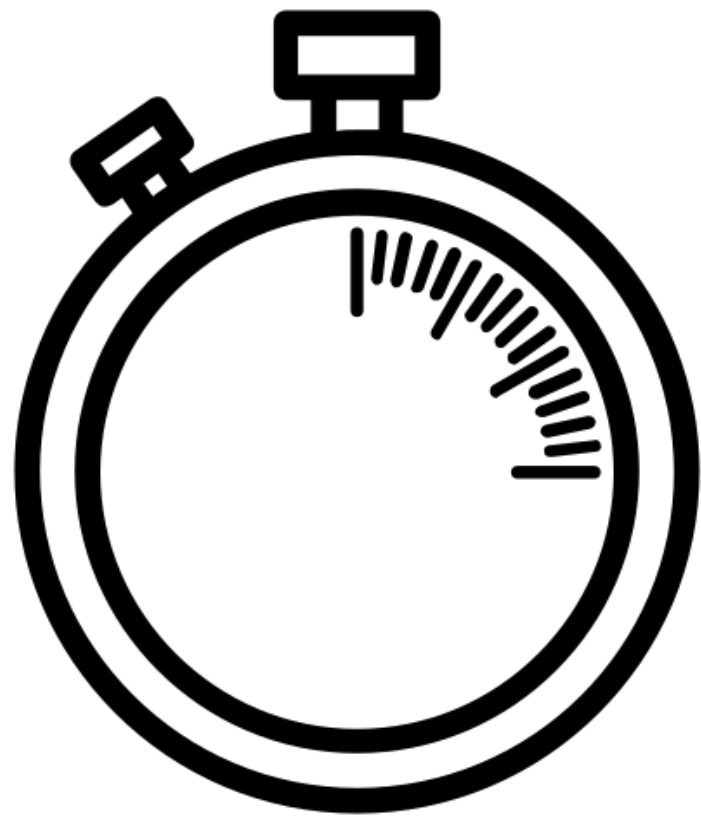
師生關係出了問題
學生刻意讓你聽到不知道

每一個，不知道的背後
都藏著我不知道的困難

不知道的原因？



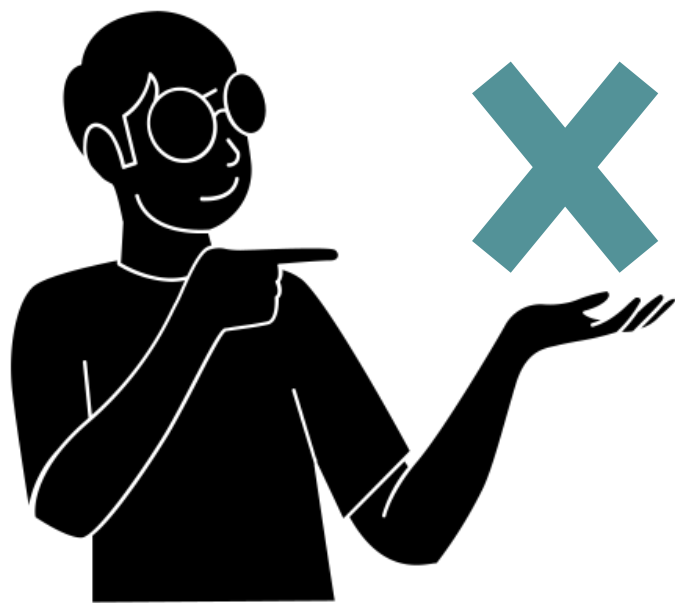
1. 真的不知道 ▶ 問題太難
缺乏鋪陳
2. 害怕不知道 ▶ 擔心回應
錯誤不好
3. 習慣不知道 ▶ 環境習慣
回不知道
4. 不讓你知道 ▶ 信任斷線
刻意無知



1. 等待不知道

給思考15秒的時間
讓問題在空中飛一下

2. 接納不知道



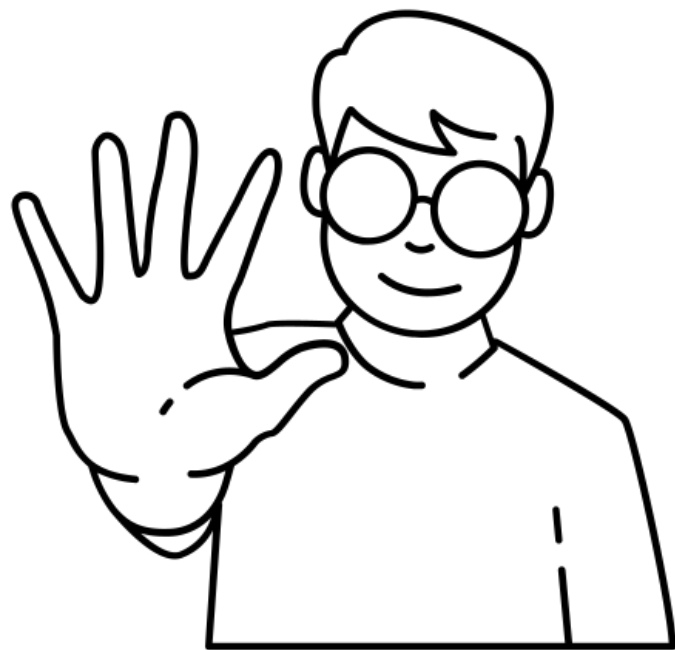
接納學生回應不知道
不要馬上否定不知道

笨ㄟ連這都不會



3. 讓我想一想

黑板寫上，我想一想
被問時內心先跳出
三個字「想一想」



4. 不知道額度

全班只有五次機會
秒回不知道
用一次減一次



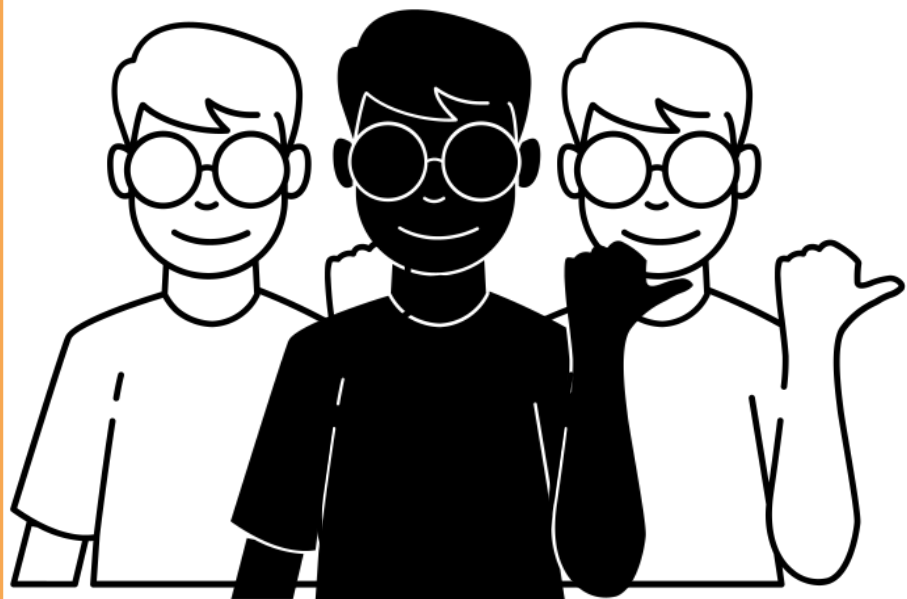
5. 犯錯是可以的

答錯不會怎麼樣
建立表達的勇氣



6.師貢獻生表現

老師可先
示範自問自答
明確清楚
示範如何應答



7.對問成三人

一次點名三個人回應
第一個安排友善小暗椿



8.進步就肯定

有回應有進步即便沒滿分
也要好好的給予肯定回應



9. 多元表達途徑

口說不是唯一表達方法
手寫、畫圖、選卡、
小組討論...

10. 催產想法的句子



你可以多說一點嗎？

我想知道你說的○○是這個意思嗎？

你剛剛講得很好耶，我想多聽一點！

我沒想到這個觀點，好奇怎麼想的？

價值牌排站



分工製作桌牌
排序桌牌順序



抄寫

團隊抄寫指定文字
在白紙桌牌上面



完成

分工完成指定桌牌
高舉桌牌喊完成



排序

透過團隊討論
排序立牌文字順序

主動參與，積極投入為目標付出額外努力

抱怨卸責製造問題
降低團隊凝聚力

帶領成員，使其一起
為目標任務作出額外的
努力與付出。

被動參加，需要他人一直提醒指導

逃避任務
被動參觀

願意配合團隊做好分內的職責

影響團隊健康的六種人



6.帶領成員

使其一起為目標努力付出

5.主動參與

積極投入並付出額外努力



4.願意配合

做好自己分內的職責

3.被動參加

需要他人一直提醒指導



2.逃避任務

選擇被動參觀團隊行動

1.抱怨卸責

製造問題影響團隊凝聚



6.帶領成員，設法解決問題額外努力

5.主動參與，積極投入並能承擔責任

**我接下來可以為小組/班上
做什麼事？或不做什麼事？**

2.逃避任務，選擇被動參觀團隊行動

1.抱怨對策，製造問題，阻礙團隊凝聚

若要往更高的團隊層次

我接下來可以為小組/班上
做什麼事或不做什麼事？



你覺得我們班/組
此刻是什麼狀態？

用手指比出來



你覺得自己在組內
呈現什麼狀態？

用手指比出來

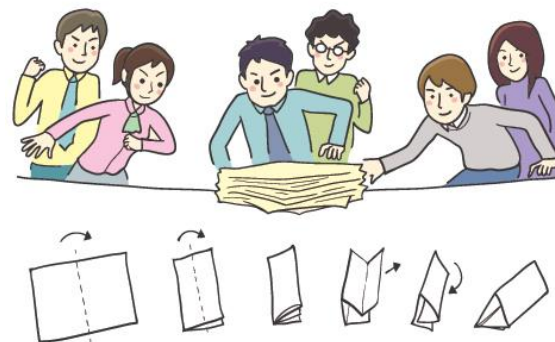


主題替換

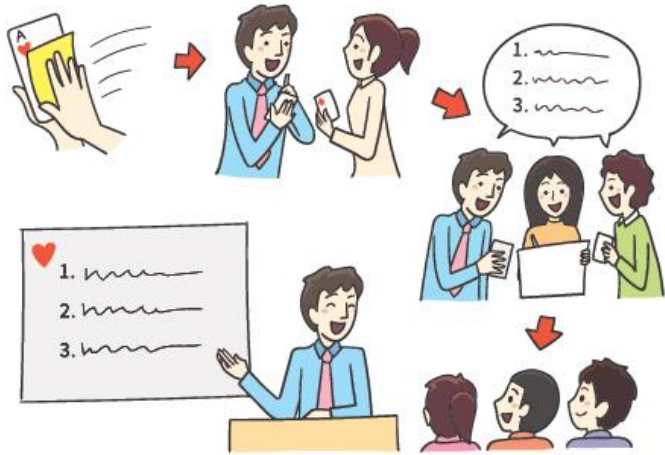
1. 價值觀念排序：沒有正確答案的概念
2. 步驟流程排序：有比較理想解的順序探討
3. 作品反思排序：欣賞完作品後的排序
4. 數字大小先後：依照年代、數據安排順序
5. 好感喜好排序：依照小組討論喜歡程度排序

呈現方式

1. 紙張平躺、雙面立起
2. 便貼色塊區分、貼在黑板上



四色新聞台



四種花色
採訪新聞

抽牌

方塊：問事實發生
紅心：問心情感覺
黑桃：問經驗發現
梅花：問未來實踐

訪問

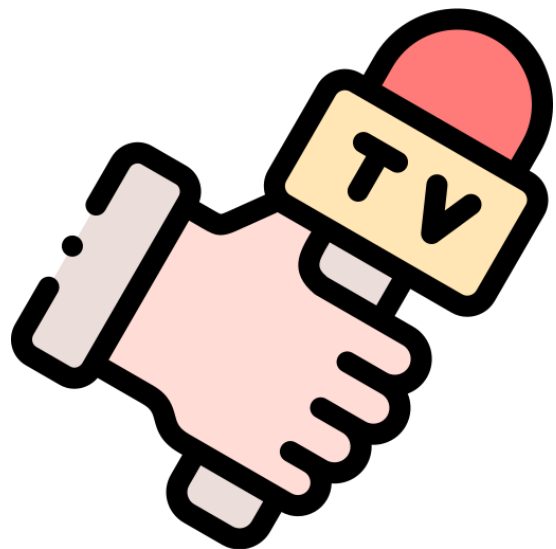
五分鐘至少找三人
訪問不同花色的人

紀錄

手寫紀錄對方回應
做為下階段採訪稿



發散採訪



同花記者
回新聞台



收斂統整



整理三則
焦點新聞



分享新聞



觀眾收聽
主播播報

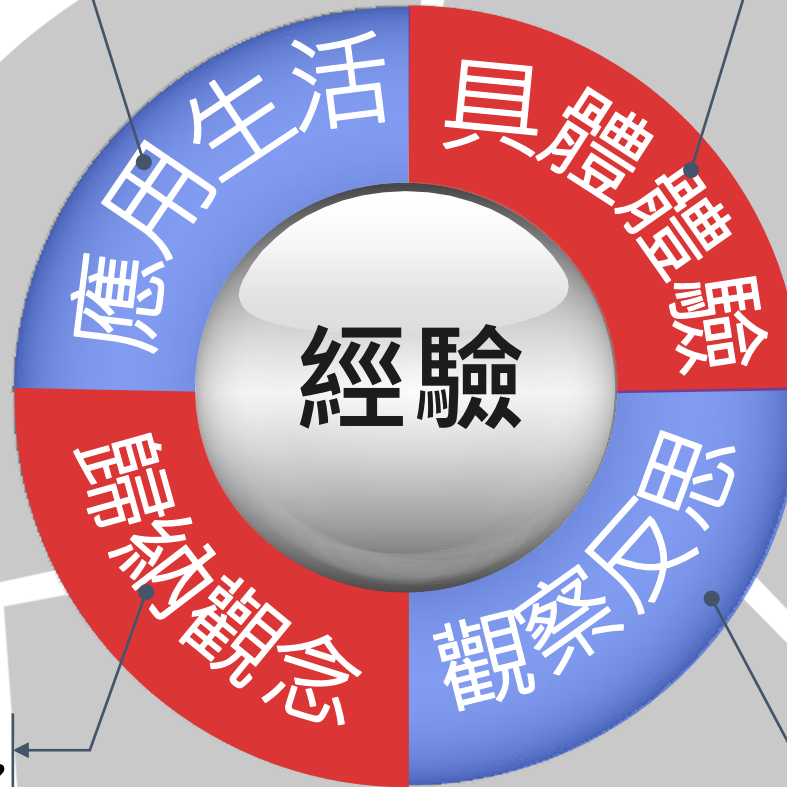
KOLB 體驗學習圈

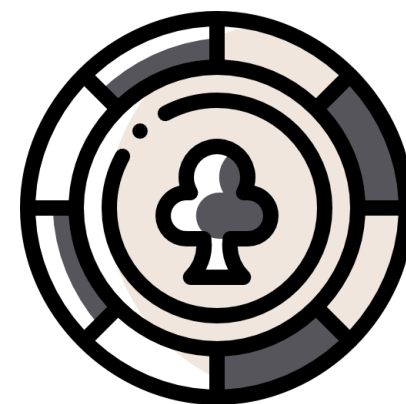
將能力運用於生活作驗證，重新體驗循環

從具體的事物中獲得體驗

將有意義的結論，歸納成可以使用的概念或能力

反思處理經驗，產生意義





**Roger Greenaway (2002) Active
Reviewing**

事實
Fact
t

感覺
Feeling
s

發現
Finding

應用
Futur
e