

## 探索教育在學校領域應用之探討

石偉源

北市萬福國小體育組長

李一聖

北市雙園國小體育組長

郭添財

北市萬福國小校長

### 【摘要】

九年一貫課程之實施，培養學生一生帶得走的能力，以生活為中心，強調尊重他人、關懷社會、增進團隊合作之課程目標，然而探索教育之核心概念正與其相符。本文採用蒐集文獻的方式，找出探索教育論點（體驗學習、全方位價值契約、學習轉移、團體發展），配合內文深究的方法，歸納出學習階段、研究方法、影響效果、研究對象等四部份的資料分析，確切的撰寫正向運用效果，再透過資料整理將探索教育之價值性（做中學、反思、團體合作、自主性挑戰、解決問題、建立信任感、傾聽與表達）進行分析，並繪製概念圖，爾後再將先前設計活動的實例分享（環環相扣、同球協力、行星運轉、你倒我扶、群體躍動、我的好朋友），最後則依論述結果進行建議事項，擬對學校領域提供更具體且清楚執行探索教育的方式，希望能使更多莘莘學子受惠。

關鍵詞：探索教育、學校領域

### 壹、緒論

隨著九年一貫課程的改革，教育方式及型態皆以轉變，國民中小學之課程理念以生活為中心，配合學生身心能力發展歷程；尊重個性發展，激發個人潛能。國民教育之教育目的則在透過人與自己、人與社會、人與自然等、生活化、適性化、統整化與現代化之學習領域教育活動，教導基本知識，養成終身學習能力，培養身心充分發展之活潑

樂觀、合群互助、探究反思、恢弘前瞻、創造進取、與世界觀的健全國民，並引導學生達成發展尊重他人、關懷社會、增進團隊合作等課程目標。然而探索教育即是一種體驗學習，其學習的方式正能符合當前課程目標的自然化、生活化，以及培養互助合作的團隊精神。吳清山(2003)認為所謂的體驗學習是指學生在學校或教師安排之下，體驗各種學習活動，從活動中能習得四種學習意

義，包含：經驗學習、行動學習、反思學習、能力學習，俾能應用在實際生活情境中。Prouty (1990) 則認為透過團體合作的策略，不但可以培養學生的合作精神，並且可以不斷創造學生學習上的高峰經驗 (Peak Experience)

，讓學生很快掌握到學習的目標。本文擬針對探索教育在學校領域應用之可行性進行價值分析，探究學生親身參與挑戰活動，是否能有效提高學生的學習動機；而讓學生自行解決問題的方法，是否能有明顯的學習效果。此外，蒐集適合在學校領域能直接應用的探索教育課程活動做進一步的分享。

## 貳、探索教育論點

### 一、體驗學習

Kolb (1984) 所提出體驗學習圈 (experiential learning cycle)，是由體驗、反省內思、歸納及應用再回到體驗所組成的體驗學習圈模式，其特徵包含：

1. 學習是一種過程，而不是結果；
2. 學習是連續的階段，並且以經驗為基礎；
3. 學習過程中，需要解決對立矛盾造成的衝突；
4. 學習是適應世界的整體過程；
5. 學習包含個人與環境的互動；
6. 學習是創造知識的過程。

### 二、全方位價值契約

全方位價值契約是藉此讓團體成員共同努力，發現正價值的一種過程，促使團體肯定下列四種價值：自我、他人、學習團體、和學習的經驗與機會，每個人均須同意承諾團體所訂定的價值契約。全方位價值契約的

主要理念如下：1. 共同約定確保參與者身體及心理的健康安全；2. 共同約定合力達成個人與團隊的目標；3. 共同約定真誠的分享與回饋；4. 積極的參與學習及成長過程，與他人建立良好的互動關係；5. 找出每個人的正特質，進一步肯定團體及其中的學習經驗和學習契機 (蔡居澤、廖炳煌，2001)。

### 三、學習轉移

探索活動真正的價值在於能否有效的運用到未來實際生活中。其論點有兩種

類型 (謝智謀、王怡婷譯，2003)：

1. Perkins & Salomon (1988) 所提出 (1) 低路徑轉移 (Low-Road transfer)：某情境中反射性觸動某熟悉的事件，引至另一個相似的情境；(2) 高路徑轉移 (High-Road transfer)：學習情境與應用情境兩者不太相似，須刻意的從某情境中將重要的部分擷取至另一個情境。

2. Gass (1995) 提出 (1) 特定性轉移 (specific transfer)：參與者將剛開始的學習經驗，運用到與其相類似的特定任務中；(2) 非特定性轉移 (non-

specific transfer)」是一種原則和態度的轉移，然後將之運用到另一新的學習環境；(3)「隱喻性轉移 (metaphoric transfer)」；參與者將某一情境中的學習體驗，普遍化至另一情境中，但被轉移的原則並非相同，而是相似。

### 四、團體發展

在探索教育中，共分成四期，每一階段到底能做什麼？1. 形成期：透過活動的呈現



及自我表達的方式，使參與者可以瞭解彼此的價值觀和差異；2. 風暴期：參與者在活動中去發現彼此的價值，透過真實、內在的對話去談談彼此；3. 規範期：討論團隊如何互動，以及面對任務處理過程中的各種主題；4. 績效期：創造團隊高峰經驗，讓參與者討論這經驗的價值以及如何被創造出來（郭託有、廖淑惠、施慧怡，2010）。

### 參、探索教育相關研究結果論述

直至 101 年度碩士班畢業生之論文為計算，共計有 73 篇論文題目與探索教育相關，排除與探索教育相同概念之主題，如體驗學習等，不列入本研究討論範圍。探索教育研究分析表如表一所示，其中研究對象為學生之相關研究計有 45 篇，佔 61.6%，而不同學習階段所佔之篇數分別為大學 2 篇、高中 5 篇、國中 20 篇、國小 18 篇；不同研究方法方面，雖有採用兩種研究方法併用之文章，本分析則以該文章主要的研究方法為歸類，行動研究 13 篇、量化性研究 11 篇、實驗研究 18 篇、其它 3 篇；影響效果方面，探索教育具有正向影響效果 43 篇、探索教育未具有影響效果 2 篇；研究對象方面，一般學生 34 篇、特殊族群學生 11 篇。

表一 探索教育研究分析表

區分類別	分析內容
學習階段	大學 2 篇 (4.4%)、高中 5 篇 (11.1%)、國中 20 篇 (44.4%)、國小 18 篇 (40.0%)
研究方法	行動研究 13 篇 (28.9%)、量化性研究 11 篇 (24.4%)、實驗研究 18 篇 (40.0%)、其它 3 篇 (6.7%)
影響效果	探索教育具有正向影響效果 43 篇 (95.6%)、探索教育未具有影響效果 2 篇 (4.4%)
研究對象	一般學生 34 篇 (75.6%)、特殊族群學生 11 篇 (24.4%)

以下茲就將各篇研究結果做進一步的綜合性分析，使能瞭解探索教育活動之實施，

具有那些正向的影響效果：

### 一、學習階段

探索教育活動原本乃是針對童軍所設計的體驗活動，日後結合自然教育、戶外教育和探索課程之活動原理與方法，而推廣到學校、社教、醫療、休閒和法務單位的教育輔導活動（李義男，2000）。隨著國內九年一貫課程實施後，即融入綜合領域操作相關活動，便使得探索教育是很明確地在學校中進行，然而不同學習階段，乃有其生理及心理發展之特殊性，研究部分則以國民中小學居多，大學最少則有可能是因為大學生自主性較高，課程內容為自由選擇性為主，不像國民教育階段經由體育或綜合活動相關會議開會討論就可融入課程直接進行。綜合資料分析發現，當介入探索教育活動之後，參與之學生均能明顯感受到在問題解決能力、團隊凝聚力、團體動力、人際互動、挫折容忍力、品格教育、自我概念有明顯之差異，部分變項構面若未達顯著差異存在，但亦會在後測得分上高於前測之得分，或是自我陳述部分獲得許多正面評價，因此獲知探索教育活動在學習階段皆有其影響效果存在。

### 二、研究方法

體驗式的活動必須經由介入設計課程直接觀察參與者的學習狀況，或是採用對照組與實驗組的方式進行探討，才能最具體得知活動之成效，依上述資料指出，以行動研究法及實驗研究法合計佔七成之比例為最高，且多數屬於觀察法，且輔以訪談法來獲取資料，雖會有研究週數不一之差別，但參與者



在活動體驗過後，均能有相同的感受，並紛紛表示（本文研究者綜合整理歸納）：

1. 有著許多互動機會，瞭解他人與自我；
2. 能迅速建立團隊默契，互相認識同儕，討論出有益於團體的公共規約；
3. 能產生共識，並願意遵守承諾；
4. 增加挑戰自我的機會，並能利用自然環境中的事物美化生活、創造樂趣。

### 三、影響效果

超過九成（以研究各篇幅整體比例計算，但其中各篇幅仍有少數未具有正向影響效果部分）以上的研究均認為探索教育具有正向影響效果（43 篇，佔 95.6%），亦即參與者在參與活動過後，感覺良好，尤其在團隊合作部分更具效果。而謝智謀等人（2007）即認為探索教育提供有目的性的主動學習機會，透過真實情境。經由個人及團體的互動學習，來增強個人成長與組織的互動運作和應變能力。與本研究所蒐集之資料相符，此外亦在內文深究部分，清楚知道參與者在體驗過程中「得到一些東西」、「學會一些東西」、「了解一些東西」，進而吸收為個人的經驗知識，從而形成有意義的學習，並能懂得運用學習遷移技巧，加以運用。

### 四、研究對象

以探索教育為主題的一般學生有 34 篇（75.6%）、特殊族群學生有 11 篇（24.4%），此處所指之特殊族群為資優班學生、須追蹤輔導邊緣學生為主，資料顯示，除了一般學生之外，對邊緣學生不見得有立即改善的效果，究其原因發現，邊緣學生的問題狀況不

一，平時與同儕間的互動情形也不同，而探索教育是很注重團隊合作的項目，必須透過指導者在旁加以關注指導及說明合作的要領，此處探究之參與者才能卸下平時的心防，相互接納與包容，然而雖未在研究結果上能全部都有大幅度的進步與改善，但相信指導者若能細心引導，從態度學習方面著手，必然也能有不一樣的學習效果。

### 肆、價值分析

探索教育（Adventure Education, AE）活動原盛行於歐、美、日等國的體驗教育活動，主要是用來培養參與者刻苦自勵的精神、促進原創力、增進人際關係與團隊信任、培養自信心與自我成長。與所謂的外展學校（Outward Bound, OB）、探索教育計畫（Project Adventure, PA）、探索性諮商活動（Adventure-Based Counseling, ABC）和經驗教育活動（Experiential Education, EE）性質相近（廖炳煌，2007）。同時能藉著鼓勵、肯定、目標設立與達成、團隊討論商議、面對衝突的處理、解決與寬恕的精神來貫徹施行全方位價值契約，使得團隊肯定了自我及他人價值，找出每個人的正面特質，進一步肯定了團體及其中的學習經驗和學習契機（Schoel, Prouty, & Radcliffe, 1988）。探索教育含蓋了幾大類型之活動，熟悉遊戲、信任與同理心遊戲、溝通遊戲、解決問題遊戲、社會責任遊戲、個人責任遊戲等，研究者曾蒐集相關資料並閱讀討論，設計簡單且富趣味的探索教育活動實際融入課程及團隊操作，均獲得參與者正面的回饋，進而體會探索教育



活動是一種在活動中觀察、行動、省思、討論的歷程（如圖一），所創造出來的價值是無限的，以下將歸納上述探索教育相關研究結果作特色價值分析：

### 一、做中學

美國教育學家杜威 (Dewey) 出版「經驗與教育」一書，書中談及以「起而行」、「做而省」的實際做法，亦對傳統教育型態提出了反思，也奠下體驗學習的開端。參與者能直接觀察、嘗試與實作中學習，不斷地透過體驗而構思知識、獲得技能和自我價值的提升歷程，強化日常生活所需之能力，顛覆傳統的教育方式，僅有講述、聆聽、遵從的學習過程。

### 二、反思

探索教育首要重理性反應及一系列的思考進程，透過學習者積極參加體驗學習活動，以改變個人和社會的真實性，來激發內省和改變成長的動機。並藉由內省與邏輯推理思考等方式，審慎合理地對學習行為加以檢視，從失敗中思考改進的地方，訓練大腦持續地省思和行動改變結合在一起，建構出活動中成功的機會，將此學習歷程與生活緊密連結，進而在個體成長過程中產生巨大的影響。

### 三、團體合作

團體合作過程是由不成熟、不確定到成熟、確定的演變及轉化的心路歷程而產生，爾後則視個人和團隊是一體的，相互合作共同突破層層障礙，以達成一致認同的目標，

亦能經由討論合作模式，創造出有效的解決問題方法，探索教育即在此種發展中學習，參與者在活動中成功的關鍵不僅僅是個體而已，更是全體性的榮耀。

### 四、自主性挑戰

自主性挑戰是探索教育活動課程的重要概念之一，意指所有參與者在活動過程中，均能有自由的權利選擇何時參與活動和參與活動的程度。如果個人因為任何理由而感到不愉快或不確定是否參與某項活動，則可以選擇先不加入活動之進行，而退到一旁，觀察同儕操作活動。團體尊重個人對活動參與程度較低的選擇，而個人也應以一些方式來提升增加團體的經驗價值，但其基本所欲培養的態度仍是一種積極主動而非被動的過程，要求活動參與者應對活動具有自動自發的動機。

### 五、解決問題

探索活動進行中即會發生各式各樣的問題，參與者必須學會釐清問題、提出解決問題、決定解決策略，再依照策略採取行動，此一循環的過程，有助於協助參與者提升問題解決能力，促進內在思路之成長，並能在小組成員協同下，只要有問題解決時是能被鼓勵的，成功和互相支持的經驗，可以幫助他們轉移經驗到其他領域中。

### 六、建立信任感

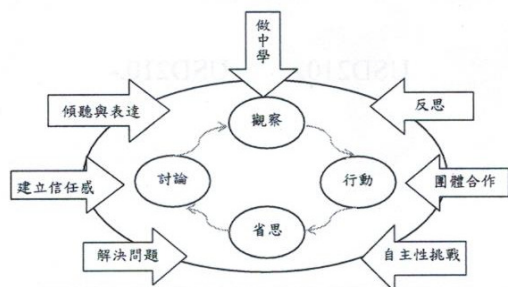
信任感是探索教育成敗非常重要的關鍵，參與者必須透過信任建立的身體活動，培養出互信的基礎，唯有在信任的前提之下



才能解決問題及達成團隊合作的氛圍，經由高、低難度活動的規劃與安排，逐步在冒險程度不一的環境中相信同伴，共同為達成目標而努力。

## 七、傾聽與表達

參與者在活動中會有表達自己意見及想法的機會，反觀必會有傾聽者，無形之中參與者均學會了傾聽與表達的技巧，活動剛開始或許會由較活躍的參與者主導活動之進行，但隨著活動之進行，原本的傾聽者在觀察後亦逐漸學會表達技巧，並習得尊重、同理心等附加價值。



圖一 探索教育基礎概念圖

## 伍、探索教育實際課程設計案例分享

探索教育活動設計者所須注意與思考的事項，必須考慮到個別化的差異及群體參與度的問題。潘正德 (1997) 認為團體成員需求是否能滿足，會影響團體形成過程的參與行為，當需求被滿足時，便產生有助於團體發展的有利行為；當需求不被滿足時，則可能產生逃避、破壞、旁觀、冷漠等不利團體發展的行為，若能掌握團體活動相關因素，則能有效提升學生學習和參與動機。因此設

計活動之前，必須仔細的去瞭解活動參與者的需求與特性，訂定出適合參與者的活動目標，將探索活動的精神與內涵融於活動設計中，以讓參與者能透過活動達到自身的成長，絕對不能使探索教育活動流於僅有名稱相同的形式而已，務必做到實質上的助益。目前正如火如荼進行的活化課程與探索教育之目標略微相似，所以探索教育實有推廣之必要性，以使更多參與者能受惠，研究者在此將分享先前規劃探索教育課程的經驗，使用之物品皆是學校體育器材室隨手可得之物品，不像戶外的探索教育有高空、低空探索需要鋼索等器材，內容如下：

<b>活動一：環環相扣</b> 活動內容： 1. 數名參與者手牽手圍成一個圈。 2. 將呼拉圈置放於某兩位參與者手牽手的中間。 3. 採用計時的方式，呼拉圈須多久才能穿套過每一個人的身體，而回到原點。 4. 可透過小組競賽的方式增加趣味性。	<b>活動二：同球協力</b> 活動內容： 1. 三～五名參與者一組圍成一圈，僅能運用食指將排球撐住。 2. 由 A 點出發處至 B 處折返。 3. 排球若是落地，則須重來。 4. 經由活動方式的轉換可獲得不一樣的學習效果，例如更換撐住排球的手指頭或是更換成左手。
<b>活動三：行星運轉</b> 活動內容： 1. 三～五名參與者一組圍成一圈，踢足球行進。 2. 足球不能離開參與者所圍成的圈。 3. 由 A 點出發處至 B 處折返。	<b>活動四：你倒我扶</b> 活動內容： 1. 兩名參與者一組。 2. 閉眼的參與者直立式的向後倒，另一位參與者必須撐扶住。 3. 參與者須輪流擔任撐扶者及傾倒者。
<b>活動五：群體躍動</b> 活動內容： 1. 兩位參與者一起用動長繩。 2. 數名參與者逐一跳入長繩中。 3. 遊戲方式可視參與人數多寡及共同施跳幾迴為主。	<b>活動六：我的好朋友</b> 活動內容： 1. 分成二組，每組三～五名參與者。 2. 兩隊參與者必須保護隊友的膝蓋不被碰觸，並設法碰觸敵隊的膝蓋，被碰觸者以出局論。 3. 以指導員判定最後留在場中央的隊伍獲勝。
<b>活動概念：</b> 1. 用最簡單的器材給予參與者不一樣的學習經驗。 2. 培養團結合作的精神及同伴間彼此的默契形成。 3. 培養同伴間穩定度的表現。 4. 經由討論的過程，參與者學會如何改進技巧。 5. 增強對同伴的信心程度，信任隊友能保護自己。	

## 陸、結論與建議

### 一、融入健康與體育領域課程

探索教育源自於戶外的原野活動，透過器材的輔助就形成高冒險、中冒險、

低冒險的探索活動，爾後便逐漸融入成為學校的童軍活動及綜合活動課程內容，

發展至今已有許多論點支持其功能性及對參與者之協助，學校單位可將探索教

育核心概念運用在健康與體育領域課程，設計三～四週運用體育器材的探索活動，以活化體育課程，提高學生學習動機。

### 二、開設探索教育研習課程

許多研究均證實了，探索教育活動的正向影響效果，學生均能明顯感受到在問題解決能力、團隊凝聚力、團體動力、人際互動、挫折容忍力、品格教育、自我概念有明顯之差異，學校可開設探索教育或是體驗教育活動之研習課程，培訓師資，研發適合學校發展之特色課程。

### 三、舉辦探索教育家庭日

探索教育不僅僅只是一種遊戲而已，應該將探索活動之價值性充分推廣，舉辦探索教育家庭日，規劃一系列的闖關活動，提供親子互動討論的機會，使學生學習更多元，開闢另一條親師溝通的途徑，創造出雙贏的機會。

### 四、探索活動強化訓、輔功能

經由探索活動之實施來解決學校在處理學生問題和校園安全上所面臨的棘手問題，讓教師引導學生從活動中懂得關懷別人、用同理心來對待別人，藉以發揮輔導在訓育之功能，使能達到教學、訓育與輔導三合一之目標，共建祥和、安樂之友善校園。

### 五、建造低冒險性探索教育設施

本研究所分享之課程設計實例皆以容易取得之物品為主，建議學校可籌編及廣募資金，建造低冒險性探索教育設施於學校中，如：改良式低空平衡木、須互助合作的探索設施…，使學生在既有的空間內，能有更嶄新的學習契機。

### 參考文獻

- 吳清山 (2003)。體驗學習的理念與策略。教師天地，127，14-22。
- 李義男 (2000)。探索教育之超越心理功能。公民訓育學報，9，63-80。
- 郭託有、廖淑惠、施慧怡 (2010)。體驗教育理論與實務。臺北市：華杏。
- 廖炳煌 (2007)。探索教育課程目標與內容之研究。未出版碩士論文，國立臺灣師範大學，臺北市。
- 蔡居澤、廖炳煌 (2001)。探索教育與活動學校。臺南市：翰林。
- 潘正德 (1997)。小團體輔導的研究理論 - 研究撰寫之考量。臺北：心理。
- 謝智謀、王怡婷 (譯) (2003)。C.E.Knapp 著。體驗教育 - 帶領內省指導手冊。臺北：幼獅。
- 謝智謀、王貞懿、莊欣瑋 (2007)。體驗教育從 150 個遊戲中學習。桃園，臺灣亞洲體驗教育學會。
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall.



Perkins, D.N., & Salomo, G. (1988) .

Teaching for transer, *Educational Leadership*, 46 (1) pp.22-32

Schoel, J., Prouty, D., & Radcliffe, P.(1988).

*Islands of healing: A guide to adventure based counseling*. Hamilton, MA: Project Adventure.

Gass, M. A. (1995) , *Books of Metaphors*.

Kend All / Hunt , Publishing, Iowa

