探索教育團隊

蘆洲中階班

032曾錫閩

20230517

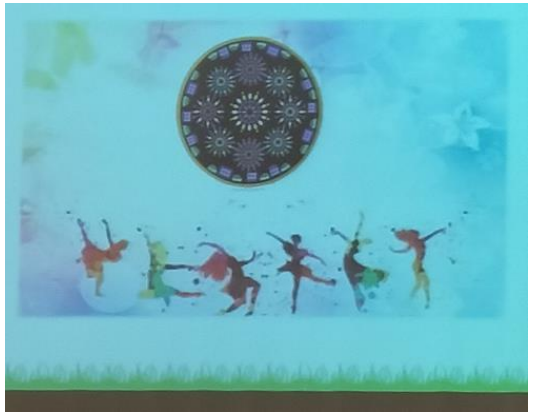
訓練員培訓中階課程表(一)-2

時間	課程/活動	內容重點
13:30 13:50 (20)	人際曼陀羅	➢ 認識遊戲 ➢ 歡樂有趣 ➢ 人際連結
13:50 14:40 (50)	團隊智慧 溝通合作 希望之路 A Way to Hope	➢ 運用團隊力量解決問題 ➢ 學習有效溝通與分工合作 ➢ 善用團隊的智慧 ➢ 了解自己盲點與橋接他人優點
休息一下		
14:50 15:40 (50)	Briefing 示教演練 海狸修水壩 Key Punch	➢ 訓練員示範演練 ➢ 學員回覆示教 ➢ 擬定策略，問題解決
休息一下		
15:40 16:40 (50)	Briefing 示教演練 生命之河 Stepping Stone	➢ 訓練員示範演練 ➢ 學員回覆示教 ➢ 信賴建立，社會責責
16:40 17:00 (20)	學習回顧，心得分享 Feedback	➢ 回復示教的總結 ➢ 學員學習心得分享 ➢ 愛的祝福與 Ending ➢ 告假
17:00	歡喜賦歸	

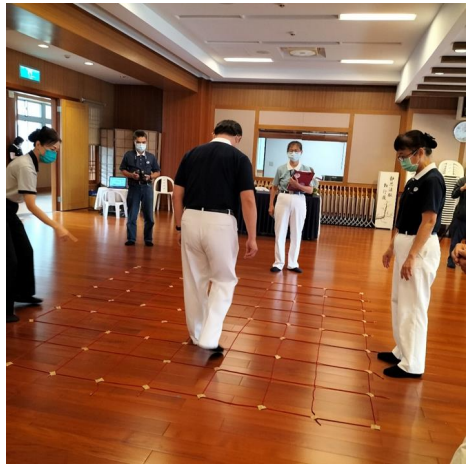
Agenda

&人際曼陀羅 (PR Mandala)

•



&希望之路(A Way to Hope)



&海狸修水壩(Key Punch)(Briefing示教)

&生命之河(Stepping Stone)(Briefing示教)

一、人際曼陀羅—人際互動、歡樂開場

- 曼陀羅（Mandala）一字來自梵文，意指圓圈、圓形圖案。
- 陀羅思考法，又稱為九宮格思考法、曼陀羅九宮格思考術。
- 曼陀羅（Mandala）是古梵文的音譯，
- Manda＋la 兩個字彙所組成。
- manda的梵語意思是「本質、真髓、了悟、已成就的事物」
- La 意思是「得、所有、成就所有」。
- Mandala的含義就是「獲得本質」或「具有本質之物」。
- 曼陀羅能幫助你找到自己真正想要的，
- 並告訴你該如何達成這個目標。

- 來源：https://www.managertoday.com.tw/articles/view/63789?utm_source=copyshare ©經理人

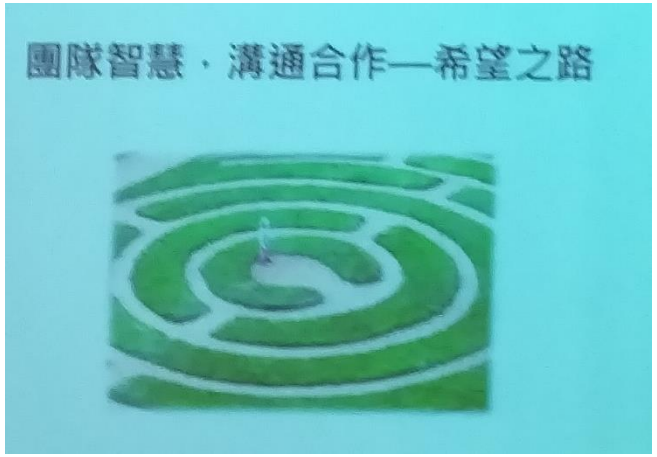
一、人際曼陀羅—人際互動、歡樂開場

- 規則：每人一張九宮格表，去找不同的人簽名，完成表格的內容！中心以愛心為出發點。
- 內容：愛心、祝福、助人、健康、快樂、笑容、唱歌、好話

回饋與省思

- 設計主軸是愛的循環：充滿正向的能量帶來歡樂的氛圍!
- 歡樂中找不同的人互相簽名，無形中增加彼此間的互動。
- 遊戲設計：簡單、安全、有趣、快樂、增進人際關係與互動!
- 遊戲人數沒有限制！
- 老師很認真的為大家做一番的詮釋與說明，對此活動更清楚瞭解其意義與方法!

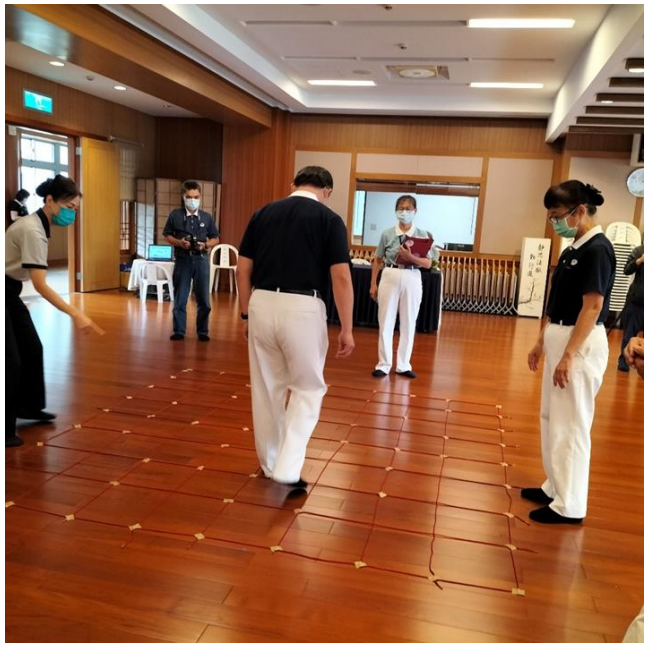
二、希望之路(A Way to Hope)



- 目標：在叢林中找出口
- 規則：大家以一顆平靜的心互相支援與提醒，過程不準交談避免驚動叢林中的大怪物!有聲音就會得一張因果的牌子，走錯格就從原路退回起點!
- 出口有一個長老，掌握正確之路，嚴格執行遊戲規則，注意是否犯錯，兩側有引導者(只能肢體動作提示，不準說話出聲音)。

回饋與省思

- 設計理念：運用團隊力量與智慧解決問題，學習有效的溝通與分工合作，了解自己的盲點與橋接他人的優點!
- 遊戲過程：透過遊戲方式體驗尋找人生的希望，過程中自己要沉著冷靜走正確的路，更需要同伴的陪伴與鼓勵，萬一出差錯要回到原點再重新出發，最終能走完人生的希望之路。
- 遊戲設計：安全、有趣、快樂、需要思索、增進定靜能力與思考記憶力!
- 遊戲人數沒有限制！



三、海狸修水壩(Key Punch)(Briefing示教)

- 海狸的特性，海狸是水利工程師，一起築巢時，彼此之間不會有干擾出現，而是彼此合作，因為每隻海狸都知道自己的職責，守好自己的本分事。
- 初階遊戲，現進入中階，學習當訓練員。
- 由抽到籤的夥伴出來當訓練員，學習將遊戲名稱、規則等依序說明演練，重點在訓練，學習面對人群，帶領團隊遊戲的能力。
- 學習者變為訓練員角色不同、心境不同!

四、生命之河
Stepping Stone)(Briefing示教)

- 工具：海綿墊子是遊戲的墊腳石。
- 規則：墊子不能離開身體，不能用滑的，手腳不能碰到墊子外面，全部人員都要過河，才算完成。
- 學習：要充分了解規則，踏墊如戒律，須時時謹記，否則離身就犯規，就很難渡河從此岸到彼岸。

四、生命之河--回饋與省思

&遊戲：有難度、有挑戰、活在當下、關心自己關心他人、專心、認真、好玩

&目標：清楚、方向正確

&學習：提升專注力，了解戒律是最好的護身符，團隊共好大家的合和互協使命必達。

附記 I　說明遊戲的 SMART原則

- ⊙ Simple 簡單 不要太複雜 愈簡單愈好
- ⊙ Make sense 易懂 不同對象調整用詞與情境
- ⊙ Ask 發問 說明完畢 一定要記得讓學員發問
- ⊙ Rule 規則 規則要明確清楚 不要漏講或誤解
- ⊙ Target 目標 到底要叫人家做什麼 要先交代

摘自黃明董的ppt

附記Ⅱ 說明遊戲的 FUN原則

⊙ Fun 有趣好玩 很想玩 愈玩愈好玩

⊙ Line Up 整隊

一開始就將隊形方向 調整好

⊙ New 初發心 赤子心

以第一次 興奮的心來帶領

摘自黃明董的ppt

附記Ⅲ 說明遊戲常犯的錯誤

- ⊙ 未先整隊 站錯位置（位置 方向）
- ⊙ 道具未就位 就開始說明（沒有替人想）
- ⊙ 沒有融入情境 不當示範（可現場找一組操演）
- ⊙ 介入太多 太在乎成績或成敗
- ⊙ 自發性挑戰不會（不當）使用 問了沒有處理
- ⊙ 沒有帶動學員的能力
- ⊙ 沒有掌握Game的原汁原味
- ⊙ 沒有調整好難易度

摘自黃明董的ppt

感恩:師長、助教、伙伴、工作團隊
一起成就本單元的學習