

# 品格教育合作體驗活動方案設計與實施

郭沛衡\*

南亞技術學院幼兒保育系講師

## 摘要

傳統學校以往常用直接教導的方式實施品格教育，但如何讓學生對於品格教育六大核心價值更有感，有賴合作活動方案的實施體驗，在設計過的社會情境體驗當中，觀察他人的行為，以隱喻的方式來呈現品格教育六大核心價值，創造出利於問題解決、內容豐富且有意義的學習情境，透過活動檢視所體認到的核心價值，學生就可以大量產生正向的學習。

按學生回饋次數統計依序為：「尊重」、「責任」、「公平」、「關懷」、「值得信賴」與「公民責任」，「尊重」與「責任」兩項的活動是最容易被想到，也最容易看到效果的品格教育核心價值。

**關鍵字：**方案、合作體驗活動、品格教育、責任、尊重

---

投稿日期：2021/12/16；接受日期：2022/03/27

\* 通訊作者：郭沛衡

Email: peinccu@gmail.com

## 一、合作體驗活動

傳統學校以往常用直接教導的方式實施品格教育，但除了即時指正、直接告知應該怎麼做、告知何者為對、何者為錯、教學價值的意義、說明適當的行為之外，如何讓學生對於品格教育六大核心價值更有感，有賴合作活動方案的實施體驗，在設計過的社會情境體驗當中，觀察他人的行為，學生就可以大量產生正向的學習。

青少年在這混亂與衝突的情緒變化的轉變期中，極易影響其正常之身心發展，其生理、心理、智能、情緒、行為、社會適應將受到更劇烈的衝擊，學習活動中學生對於訊息理解與起點行為不一，轉化時間點也不同（劉恬姩、蔡居澤，2016；謝智謀，2004）。規劃提供學生發展性資產的品格教育方案，嘗試創新的教學方法，對於學生之裨益不僅可提高學生的學習興趣，更可在學習之過程中，建立起自信，進而達到學習生活實踐能力之目的（蔡居澤，2012；竇金城，2016）。

團隊與個人之間的互動是建立在彼此的信任、溝通、合作之上。合作體驗活動，其意義和目的是透過成員間互相協商後所建構出來，團隊成員具有促進及協助轉化的角色，能促進學生正向經驗的產生（張昀、謝智謀，2009；蔡居澤，2012；劉恬姩、蔡居澤，2016）；體驗教育提供正向的教學策略，學習者透過親身體驗的過程，進行對生活與環境的反思，從中學習知識累積的方式，提升自我成長之能力（廖珮姩，2020）。

體驗教育在臺灣近幾年已形成教育活動的趨勢。體驗式的遊戲活動，可以由教師或引導員帶領反思、討論與分享，使整個經歷的過程變得更教育化，從親身經歷和反思過程中所獲得的認識和情感，因為生活經驗經過反思學習過程的轉換後，提供知識的再運用（廖珮姩，2020；謝智謀等人，2007）。我們必須確定與建構背後舉辦這些活動的教育、社會與人文價值與哲思，真實活動就是文化的平常演練，教師的行動是持續發展的動態歷程，每一階段活動後的省思與檢討，宜確實執行（呂淑如，2011；蔡居澤，2012；謝智謀，2007）。雖然學生的興趣是最難預期的因素，但將參與者置身於獨特的環境當中，其目的是要打破參與者的平衡狀態以及他們想要維持的現狀，影響參與者改變，「突破舒適區」，個人的成長才會發生（張昀、謝智謀，2009；蔡居澤，2016）。活動對參與者的生活效能有明顯的正面影響，尤其在時間管理、情緒控制、自信心、社交能力上影響最為顯著（謝智謀，2004）。

設計活動課程時，必須嚴加考量其教育性與多元化，使活動富有意義，並且適合參與者個人的需求（謝智謀，2004）；活動情境具有激勵的因素，給予學習者豐富的資料可幫助學習者建立問題情境與學到相關能力；教學者引導學員共同產生有意義的故事，來營造產生正念的情境（蔡居澤，2012，2016）；行政單位對活動方案支持的態度，會影響教師實施創新教學的信心與實施的過程，教師宜和家長密切溝通聯繫，尋求全力支持與配合（呂淑如，2011）。學生的學習表現，除受自我經驗理解的影響外，亦受內在詮釋、學習行為表現決策的影響（劉恬奴、蔡居澤，2016）。

體驗教育確實可培養大學生帶得走的品格信念，包括主動助人、任務領導、溝通合作、自我管理、成就動機、自我信念（廖珮奴，2020）。合作體驗活動提供足夠的資訊給學習者，可彌補部分先前經驗不足的學習者，縮短個別差異（蔡居澤，2012），當中反思的主題，是學員日常生活中的議題（蔡居澤，2016）。

## 二、品格教育的核心價值

「品」的本義是「眾多」，引申義為「衡量」、「評價」；「格」的本義是「長枝條」，由枝條中的交錯，引申有規格與標準之義（劉源俊，2015）。品格是人類的基本價值，包括非常廣泛的成果目標、教學策略和哲學取向（黃政傑，2011；Althof & Berkowitz, 2006）。

1992年國際品格教育聯盟定義品格的六大核心價值包括，值得信賴（trustworthiness）、尊重（respect）、責任（responsibility）、公平（fairness）、關懷（caring）、公民責任（citizenship）（Josephson, 2007）。

學校在促進民主社會中道德公民的發展，必須關注道德發展、品格發展與公民教育，透過教學活動涵養正向情緒與展現公民行為，是學校品格教育的重要管道（竇金城，2016；Althof & Berkowitz, 2006）。

## 三、品格教育合作體驗活動規劃

英文的character譯成「品格」，character education譯成「品格教育」，品格教育須揚棄窠臼與教條，以嶄新思維與前瞻觀點來進行設計（劉源俊，2015；竇金城，2016），透過體驗提升學生的品格也是相關教育組織在實務上正在運作的模式，透過真實情境教導實用知能，以及重視周邊參與的特色，給予適當且足夠的訊息將有助於學生對於訊息感知，進而促進轉化，預期能加深學習印

象、增加自我控制感、自尊心、學習滿意度、成就感以及表現友善環境的行為（廖珮紋，2020；蔡居澤，2012，2016；劉恬紋、蔡居澤，2016）。

在青少年階段，品格教育是促進積極發展的主要方法（Althof & Berkowitz, 2006）。在學校課程中透過體驗活動，鼓勵學生思考品格核心價值的展現，提供系統化的整理與澄清等實質的協助，及傾聽與情感的支持，輔以同儕、家長作為「良師」，則其成效更佳，畢竟沒有法律是萬無一失的，我們需要有利社會的公民（竇金城，2016；Althof & Berkowitz, 2006）。

藉由學生實際遭遇過的情境議題，設計「危機就是轉機」、「生日排隊」與「說書人」三個合作活動課程，於私立五專嬰幼兒保育科選修課程連續三週實施，活動體驗過後均帶領深度反思討論，帶領學生體認品格教育六大核心價值。

### （一）危機就是轉機

#### 1. 合作體驗活動規則

- （1）全班每一個人都要碰到指定物體，最後一個同學碰到的時候喊停，教師計時全班完成時間。（提醒：人可以移動位置）
- （2）請同學思考有辦法更快完成嗎？請有想法的同學跟大家分享。
- （3）全班再決定一個作法，教師記下每次全班完成的時間。

#### 2. 設計理念

同學在家庭、社區、學校，時常會遇到問題，但過往經驗通常都以獨自解決的方式較多，較少大團體討論，共同討論，一起面對危機，一起解決的經驗，且在活動的執行過程中可以關懷到他人需要協助的地方，故安排此合作體驗活動。

#### 3. 反思問題

- （1）在剛剛的活動中，有什麼想法？
- （2）有運用到什麼樣的策略及能力？
- （3）自己在團體中扮演了什麼角色？（領導者、協調者、參與者、監察員……）覺得這角色如何？
- （4）有哪些個人品格的展現？

## (二) 生日排隊

### 1. 合作體驗活動規則

- (1) 全班排成一排。從現在起大家都不能講話、不能使用唇語。以手勢比數字的方式，以生日來排序，如1月1日在最前面，12月31日在最後面。請好的同學蹲下或坐下。
- (2) 老師計時全班完成時間。
- (3) 請團隊成員依序報出生日，檢視錯誤次數。

### 2. 設計理念

因前次活動可以看出同學跟全班同學不夠熟悉，透過本活動讓同學有多跟不同同學接觸的機會，另外大家慣用說的方式溝通，此活動可以嘗試以不同方式理解訊息。

### 3. 反思問題

- (1) 在剛剛的活動中，有什麼想法？
- (2) 有運用到什麼樣的策略及能力？
- (3) 不說話的感覺是什麼？
- (4) 彼此溝通的方式是什麼？
- (5) 是如何在短時間內完成這個任務？
- (6) 在日常生活中，有發生類似情況嗎？是如何溝通的？
- (7) 自己在團體中扮演了什麼角色？（領導者、協調者、參與者、監察員……）覺得這角色如何？
- (8) 還可以用哪些依據來排隊？像是：年齡、鞋子大小、身高…
- (9) 有哪些個人品格的展現？

## (三) 說書人

### 1. 合作體驗活動規則

- (1) 四人一組。
- (2) 各組派人在黑板畫出一個成語圖片，但不能被別組聽到答案。

- (3) 派一個人出來解釋該圖片，但不能直接說出答案。
- (4) 最好是有的組猜的出來，有的組猜不出來。
- (5) 各組拿一張紙寫下猜測其他組的答案。

成語定義：教育部成語典(<https://dict.idioms.moe.edu.tw/>)查的到的。

## 2. 計分標準

- (1) 全班答對，出題組沒分，其他各組+2分。
- (2) 全班答錯，出題組沒分，其他各組+2分。
- (3) 全班有對有錯，出題組+3分，答對組+3分，答錯組沒分。

## 3. 設計理念

我國素有「禮儀之邦」的美稱，講究道德教化，特地把德育列為五育之首，對品格教育的重視可見一斑（陳美玲，2007），成語更是展示品格教育精神的精隨，但成語的運用在近年的學生中愈來愈罕見，透過說書人活動，更有機會讓學生主動探索。

在各小組推派成員的過程中，可以展現同學是否值得信賴，及觀察同學是否能負責將小組成果完美呈現。

現在學生慣用網路，時常查到其他國家或地方的用語，並不見得是我們的用法，故定義上以教育部成語典為準，方便同學猜測。

計分標準較為特別的地方，在於希望同學畫出有難度，但能讓人理解的題目，故全班答對或全班答錯，出題組沒分。其他教師帶領此活動時，不理解此規則脈絡，就會被該班同學認為是不公平的規則，故活動開始前須說明清楚。

## 4. 反思問題

- (1) 在剛剛的活動中，有什麼想法？
- (2) 有運用到什麼樣的策略及能力？
- (3) 怎麼決定要畫什麼成語？與決定要如何解釋？
- (4) 彼此溝通的方式是什麼？
- (5) 自己在團體中扮演了什麼角色？（領導者、協調者、參與者、監察員……）覺得這角色如何？
- (6) 活動中有哪些個人品格的展現？

## 四、品格教育核心價值展現

採用隱喻的方式來呈現品格教育六大核心價值，以創造出利於問題解決、內容豐富且有意義的學習情境，透過不同的活動來檢視所體認到的核心價值（蔡居澤，2012）。

### （一）尊重

尊重能對應到溝通合作，如對待他人將心比心，能仔細聆聽他人發言，必須從特定的人延伸到整個社會（廖珮玟，2020；Althof & Berkowitz, 2006）。

在三次的合作體驗活動中，同學都能確實做到「尊重與自己不同的想法」、容忍接納、非暴力溝通、注意禮貌。上述可能與嬰幼兒保育科以女生為主的學生特性有關。

「危機就是轉機」活動中，執行全班達成共識的做法，就算有的同學不認同此方式，或是沒意見，但也願意一起試試其他同學提出的作法。

對待別人將心比心，在歷次活動中反思自己扮演的角色，可能有意或無意的在不同次的活動轉換角色，更能換位思考、將心比心。

仔細聆聽其他人的意見與看法，這是同學在各門課最常練習的事情，但以個性較為活潑的同學，也是要努力做到的事情。

不隨意辱罵、嘲笑，尤其在「說書人」活動中，同學常常無法理解或詮釋同學的創作，但同學只會提出建議怎麼畫大家可能更能理解。

活動施行後，在家庭生活之表現尊重品格的實踐，有良好表現（蔡銘津、蕭麗鳳，2010），學生也普遍認為尊重是一切的前提。

### （二）責任

學生在五專階段開始承擔愈來愈多的責任，普遍開始認知負責的重要，做事情之前開始會三思而後行，想到行為的後果。在「危機就是轉機」活動中，開始嘗試自我挑戰、自我管理，提起勇氣表達自己的觀點與想法，在同學達成集體共識後，感受到在團隊中答應別人的事，就一定要做到。

在三次活動中，大家都做好自己該做的事可以讓群體更有效率。當有同學分神，耽誤部分時間的問題出現，同學會對自己的所作所為負責，而班上的同學會提醒而不去責備。

### （三）公平

孩子從小就很在意公平性問題，在團體活動中不偏私、正義、公正、心胸開放是學生一直以來在意的事情，尤其不要把自己所犯的錯誤來怪別人。

學生感受最深的在於日常校園生活中的經驗，不搞小圈圈及小團體，隔絕別人。在此階段，容易有與自己比較常相處、比較要好的同學，生活圈往往就這幾個人，全班同學共同交流的機會較少，在「生日排隊」活動中，可以看到自己比較少接觸的共同點與特殊點，像是發現某些星座的同學特別多或特別少。

遵守遊戲規則，前提是教師活動規則說明清楚，學生認同此活動，學生較會願意遵守。

### （四）關懷

關懷可以應用於任何人和任何情況，為幫助他人成長和實現自己而採取的一種態度（Deng et al., 2022），對待別人寬大厚道，對於別人的心情、感受敏銳，也是嬰幼兒保育科的學生特質，關懷他人、慈悲、感恩、關心、牽掛。在「危機就是轉機」活動中，在爭取時間的狀況下，能夠立即察覺還沒碰到的同學，並立刻主動幫助有需要的人，不會輕易做一些刻薄及傷害別人的事情。

### （五）值得信賴

值得信賴相關概念包含：信任、依賴、正直、可信任、忠誠、可靠，說到做到、有始有終。

活動中方案中，體認最深的為誠實，不撒謊、作弊，尤其在「生日排隊」活動中，用說的可以加快很多排隊時間，但就違反遊戲規則了。

其次為勇氣，對的事就勇往直前地去做，不畏艱辛。尤其是不要背叛朋友們對你的信任。

### （六）公民責任

公民責任相關概念包含：回饋、守法、對身邊的事物應該盡自己的一份心力及責任、回饋討論如何共同進步成長。

在我們的文化下，同學較少給他人回饋的機會與習慣，有待繼續努力培養公民責任。與相關文獻相呼應，公民責任分數較低，和其他向度連結較弱，是品格教育計劃的關鍵目標（Althof & Berkowitz, 2006; McGrath et al., 2022）。



## 五、結論與建議

### (一) 結論

按學生回饋次數統計依序為：「尊重」、「責任」、「公平」、「關懷」、「值得信賴」與「公民責任」。在幼兒園相關課程研究中指出，學校生活品格實踐表現中，「尊重」與「責任」皆有顯著成長（蔡銘津、蕭麗鳳，2010），該兩項的活動是最容易被想到，也最容易看到效果的品格教育核心價值。

課程回饋上，修課人數32人中有29人匿名填答，學生認為品格教育合作活動課程教學方法生動活潑，有助於提升學習效果。透過體驗活動讓學生思考，希望我們的孩子成為什麼樣的人，我們如何培養和教育他們成為這樣的人（Althof & Berkowitz, 2006）？進而運用在未來的教學活動中。

品格教育在於關心周遭人際、社會和自然的現象與倫理，思考其中值得讚美的優點，發現需要改進的缺失，要求好的要變得更好，期待這一切得到永續發展，止於至善（黃政傑，2011）。

### (二) 建議

作為一個真正的公民社會，需要關心一般福利和那些不能為自己辯護的人（Althof & Berkowitz, 2006）。在本研究中「公民責任」被提到的次數最少，可以再思考如何提升公民素養之相關活動。

品格教育之概念以教條式呈現，不易被關注，但配合多元的教學方法以促進其道德思考（竇金城，2016），並以合作活動課程體驗，搭配反思討論、自我檢視，更能讓人印象深刻，認同所做之行為，較容易內化成自身的核心價值。

引導員的引導能力是影響學習效果最重要的因素，強化教師帶領學生對學習經驗之反思與分享是一大挑戰。建議提升活動的引導技巧、引導用語及經驗分享上的能力，以強化活動實施的成效（謝智謀，2004）；具體落實情境學習的教學設計，仍須很多人共同努力來克服技術上、心理上，甚至習慣上的障礙，這部分可以透過日常生活的挑戰（如關懷活動）來練習（蔡居澤，2012；竇金城，2016）。尤其在活動規則的理解上，帶領相同活動的教師可以先設想規則設定的原因，也可以先與學生討論記分規則再開始活動，以避免被學生質疑公平性的問題。

## 參考文獻

- 呂淑如（2011）。*幼兒宿營活動之行動研究*〔未出版碩士論文〕。國立臺東大學。
- 張昫、謝智謀（2009）。「探險，最能建立性格的力量」——戶外冒險教育與復原力。*體驗教育學報*，**3**，1-12。https://doi.org/10.6783/JAAEE.200912.0001
- 陳美玲（2007）。繪本在品格教育的應用——以「花婆婆」為例。*應用倫理教學與研究學刊*，**2**（1），126-135。https://doi.org/10.6794/JAETR.200701.0126
- 黃政傑（2011）。*品格教育廣角鏡*。冠學。
- 廖珮玟（2020）。體驗教育培養大專生帶得走的品格信念指標之建構。*當代教育研究季刊*，**28**（3），29-66。https://doi.org/10.6151/CERQ.202009\_28(3).0002
- 蔡居澤（2012）。情境教學法在綜合活動領域教學的運用。*體驗教育學報*，**6**，173-178。https://doi.org/10.6783/JAAEE.201212.0173
- 蔡居澤（2016）。將正念應用於戶外教學之探討。*體驗教育學報*，**10**，188-197。
- 蔡銘津、蕭麗鳳（2010）。增進幼兒品格教育的繪本教學研究。*人文社會電子學報*，**6**（2），1-18。https://doi.org/10.30134/STOSHSS.201009.0001
- 劉恬玟、蔡居澤（2016）。體驗活動歷程之微小發生研究：以國中生的課堂體驗為例。*體驗教育學報*，**10**，106-121。
- 劉源俊（2015）。為現代德性教育訂綱領。*臺灣教育評論月刊*，**4**（1），91-93
- 謝智謀（2004）。另類體育教學——冒險教育（adventure education）課程。*學校體育*，**81**，22-37。https://doi.org/10.29937/PES.200404.0004
- 謝智謀（2007）。*體驗教育學報*——創刊詞。*體驗教育學報*，**1**，i。https://doi.org/10.6783/JAAEE.200712.0001
- 謝智謀、王貞懿、莊欣瑋（2007）。*體驗教育——從150個遊戲中學習*。亞洲體驗教育學會。
- 竇金城（2016）。融合正向心理學概念的青少年品格發展方案設計。*輔導季刊*，**52**（1），57-66。
- Althof, W., & Berkowitz, M. W. (2006). Moral education and character education: Their relationship and roles in citizenship education. *Journal of Moral Education*, **35**(4), 495-518. https://doi.org/10.1080/03057240601012204
- Deng, Q., Mikami, K., & Ambo, H. (2022). The effect of caring ability on perceived stress mediated by resilience. *Current Psychology*. Advance online publication. https://doi.org/10.1007/s12144-021-02347-6

- Josephson, M. (2007). Six pillars of character. *Personal Excellence*, 12(10), 4.
- McGrath, R. E., Han, H., Brown, M., & Meindl, P. (2022). What does character education mean to character education experts? A prototype analysis of expert opinions. *Journal of Moral Education*, 51(2), 219-237. <https://doi.org/10.1080/03057240.2020.1862073>

# Design and Practice of Character Education Cooperation Experience Activities

Pei-Heng Kuo\*

Adjunct Instructor, Department of Early Childhood Education and Care, Nanya Institute of  
Technology

## Abstract

Traditional schools used to implement character education through direct teaching in the past, but how to make students more aware of the six core values of character education depends on the implementation experience of the cooperative activity plan. In the designed social situation experience, observe the behavior of others, and use Metaphors are used to present the six core values of character education, creating a learning situation that is conducive to problem-solving, rich in content, and meaningful. Students can generate a large amount of positive learning through the core values recognized through activity inspections.

According to the number of student feedback statistics, they are: “respect,” “responsibility,” “fairness,” “caring,” “trustworthiness,” and “citizenship.” The two activities of “respect” and “responsibility” are the most likely Think of the core value of character education that is also the easiest to see the effect.

**Keywords:** Project, Cooperation Experience Activities, Character Education, Responsibility, Respect