

系列五：

童軍運動中如何設計 有系統的遞進式歷奇訓練

文：青少年活動署助理總部總監（歷奇及運動）陳萬傑



現時領袖們已大致掌握帶領歷奇活動的技巧，能誘導受教者從經驗中，有所體會而改變；但如何將各種設計獨特的歷奇活動，集合及組織成有系統的遞進式歷奇訓練呢？再者，童軍運動是有系統及連續性的歷奇訓練。只要設計完善，必定能達到目的。

有系統的遞進式歷奇訓練

前4個系列中，已與大家分享過歷奇活動的基本概念及帶領手法等。童軍運動是充滿著刺激、吸引及生動等歷奇原素，讓受教者有所裨益。

基本上，在設計有系統的遞進式歷奇訓練時，可將整套訓練分為3個階段。如下圖：



初形期——

目的是利用釋疑活動，釋放大家之間的疑慮及習慣，建立團隊模式及為開始團隊

事功作準備。領袖可設計一些破冰活動，打破彼此間隔膜及互相認識，而當中領袖所處的角色為誘發及提高受教者參與動機及投入性。



衝擊期——目的是利用解決困難的活動 (Problem Solving) 或團隊協作的活動 (Team Building) 等訓練，讓所有受教者能相互有更深的認識、得知小隊間各人之長處及短處，互補不足，繼而從中互相觀摩大家的領導手法，共同策劃及進行活動。活動可於室內或室外進行，並讓受教者輪流擔當隊長一職。而當中領袖所處的角色為只需給他們任務式簡報，以盡量不打擾小組流程為原則。若發現問題，領袖可私下與個別人士傾談或分享。在總結時，領袖可從第三者的角度，分享心得或感受。

成熟期——目的是利用主題式任務，讓受教者以團隊模式，一起策劃較具規模的活動，例如：策劃一個露營或一個特別活動等。由籌劃到施工，全隊必須互相分擔各職位，互相配合，從而加強受教者的責任感、個人了解及加深隊員間的認識。當中領袖所處的角色為只需給他們任務及指令，誘導他們向著正確方向，以防止偏離軌道，當困惑時，盡量誘導及安慰他們，讓他們能自我嘗試設計、實踐及相互檢討。

上述是其中一個較易掌握的訓練設計模式，當中採取的活動則因應不同目的而有所不同。這模式不單止可用於單日訓練，亦可用於周期性訓練。

希望領袖們能探究本系列及之前4個系列，融匯貫通，加以運用，有效地用於童軍訓練中，讓童軍成員在有系統、吸引及歡愉的訓練下成長。

預告

最後提提大家，下期是本專輯最後一個系列，屆時將介紹青少年活動署現正推行或未來將推行之歷奇活動與訓練，與及香港童軍總會現有的歷奇設施，讓領袖們認識各項有關資源及資訊，務求更有效地推行童軍訓練，敬請留意！

