

十一、我的學習經驗反思

1. 自我介紹

我從小乖巧聽話，做事習慣迎合老師和父母的期望，是典型的巨蟹座，常常犧牲自己以成全他人。個性內向，不習慣在大眾面前講話，尤其上台時總是緊張不已。然而，我內心一直有一股炙熱的力量，那就是正義感。我無法接受任何不公不義的事情，這使我常常做出反骨的舉動。例如，我選擇在實驗教育領域任教，並瞞著家人自己的薪水和住所，堅持不回到體制內學校。儘管薪水比公立學校低，工作量更多更累，但為了追求理想中的教育，我還是選擇了體制外教育。也因為這股追求正義與真相的熱情，我在課程和學校會議中總是勇於表達自己的想法和疑問。加上自己並不是一位講話甜或討喜的人，過於坦率與真實，也常因此得罪別人，但我也是來自於「厚禮數」的傳統南部家庭，家裡面常因為我的個性而有些拉扯，也因此不至於做出過於不得體或沒禮貌的事。

我從小喜歡聽人講課或講話，而且總是認真聆聽，害怕漏掉任何一句話，這樣才能完全理解對方的表達。因此，我不喜歡在上課、看電影、認真聽音樂時有人跟我聊天，因為我擔心漏掉任何一個脈絡環節。看書也是如此，我一定要一字不漏地讀完整個章節，才能架構出作者的思想，這個部分也是我正在學習擺脫的，因為接下來的寫研究論文挑戰，不容許我用這種方式讀書了。

如果文章的脈絡和架構不完整，我會感到無力。還記得以前在國高中讀歷史課本時，我總是看不懂，但當時沒多想，只覺得自己歷史不好，歷史不是我喜歡的科目，考試只能靠死記硬背，而這恰恰是我最不擅長的。但後來在學校任教後，再次翻閱歷史課本，才發現這些課本的脈絡描述非常不清晰，每個歷史事件都是點狀式解釋，難怪以前我看不懂。長大後，我讀了一些歷史相關的課外讀物（或是大學的西洋音樂史原文書），卻能看得津津有味，還需要不斷延伸閱讀。這幾年，我開始覺察並傾聽自己，不再接受學習或從事自己不喜歡的事，和小時候的自己截然不同。當我對某件事充滿熱情時，我會瘋狂地上課、買書、看書，

花時間與金錢去學習，把它做到最好。

峰哥前陣子也有提醒我這點，就如同我閱讀與學習一樣，喜歡蓋「城堡」，但其實連地基都還不知道如何打，也不顧自己的能力或是時間有限，但依然固執地想要做夢，這也是我需要調整的學習方式。

過去求學階段，其實沒有什麼印象深刻的合作經驗，因為已是快 20 年前的教育現場，當時不太流行分組的方式學習。出社會之後，尤其是在我所任教的學校，並真正無合作的機會，即使有，大家似乎也不太知道該如何合作。在任教的學校中，對於專案任務，大多數人是消極或沒有想法，所以主導的人只有一至兩人，比較像是主導的人分派工作，雖然是合作，但是是一個沒有什麼溝通與交流的合作。

除了教育桌遊的設計與製作，最近的一次合作經驗是前陣子，與三位喜歡音樂的夥伴，我們一起創作了第六屆實驗教育工作者培育計畫的主題曲，我們各司其職，有人彈吉他、有人作詞、有人負責寫下樂譜與鋼琴彈奏，而旋律是共同一起哼唱唱創作出的美麗的旋律。我很喜歡當時與人一起討論、一起完成一件事、再辛苦都覺得這個過程很值得。我也很習慣聽別人的想法，也很有耐心地會去聽別人想表達的事，認為沒有所謂的不好的想法。我也常表達我的想法，並且盡可能地彙整多人的想法，這個「彙整技能」慈媛也曾說過我有這項「功能」。因為不習慣與人有正面衝突或爭論，所以我對意見強勢的隊友，或是意見完全反面的情況，自己又不至於犧牲太多時，我會選擇降低自己的聲音。還有另一個不太好的情況，當我遇到能力不好或沒心想做的隊友，因為擔心成果不佳，我會不太相信他們，而選擇自己處理，然後把自己累死。我不太喜歡這樣的自己，因為這樣的個性，在職場上，時常什麼事都是自己扛起來做，或只跟少數自己相信的夥伴工作。

2. 個人成長與改變反思

回想當初加入這堂課時，老師問的第一個問題是，我們希望從這堂課學到什麼？我的回答是希望可以藉由桌遊的製作體驗與相關理論，探究學生是如何透過遊戲學習？學習最原始的狀態應該是玩，從玩樂中學習到底是怎麼發生的？然而比較可惜的是，這次的課程設計，我並無從過程中有機會思考這個問題。可能是因為我們這組的桌遊目標，是讓學生體驗假新聞的殺傷力，而非知識的養成，焦點是在「體驗」而非「學習」。雖然當初的期待並無被滿足，但其實卻意外收穫了關於設計一款教育桌遊，從無到有，非常多需要關照的細節與探究的完整過程。尤其老師在帶領定義學習目標時，花了非常多的時數與課堂，讓我們來來回回去確認這款桌遊的學習目標，我能理解老師為什麼選擇在這個階段下很大的功夫，也確實因為這段有扎下準確地跟，讓我們後面的學習機制與遊戲雛形，更順利也更省時地完成。也驗證了老師所說的，定義問題的重要性，當問題問對了，事情也就完成一半了。

但是也是因為這個部分過於燒腦，但也時常處於一種迷茫狀態，不知道該往哪個方向思考，且沒有一個準確的思考面向，校準的方式，時常是峰哥或國洋講師走過來拋了幾個問題，知道我們設定的方向有偏或是不夠周到，而又修正。但這樣的發想、質疑、修正、再發想、再質疑、再修正的無限循環，其實常常感到心灰意冷。雖然知道這是對我們日後的製作是有益的，但當下其實好沮喪，團隊的氣氛也因此時常變得消極或是不想動…。所以日後若再開課，關於課程走到這個環節時，是否有可能緩和過多的挫折感與扎下準確的桌遊設計規劃之間取得一點平衡，減少在迷茫之中的精神消耗，以更清楚、更輕快的節奏，指向明確的思考方向。

3. 課堂參與經驗

這堂課有滿滿的合作與討論時間，是與其他課程最不一樣的，確實體驗到了合作的好處與難處。如前面所說的，我過去的經驗中，很少有類似此次課程的合作關

係。因為我們三人都是負責任、沒打算躺分的好夥伴，所以彼此都會希望自己的貢獻，能夠盡量對等且盡可能付出。也如老師說的，我們三位都是很有想法的人，我也察覺到我們對於「好」與「美」的價值觀很不一樣，重視的點也很不一樣（有人重視外觀的完整度；有人重視試玩；有人重視規則細節的持續討論），所以需要把寶貴時間花在哪裡，也時常造成意見分歧。當在一起時溝通時，確實有許多合作上的挑戰，但也是這堂課我認為最重要也最大的學習的點。修完這堂課，短時間內我可能不會有機會再設計一款桌遊，過程中的挫折感與茫然感很多；但是卻會讓我對合作學習相當嚮往，也期待更多合作上的學習與挑戰。

這堂課從期初走到期末，我們的桌遊從無到有，打掉又重練，最後成品我們其實都很喜歡，雖然那天校際試玩活動，有發現相當多的問題，但是我依然很開心也真心喜歡我們的成果。很感謝我的兩位夥伴慈媛、霈羽，一直堅持到最後，雖然偶爾出現意見不同的尷尬場面，但是我們依然尊重與愛彼此，傾聽彼此的想法，也會在混亂時與時間賽跑的工作時互相補位，也時常感謝彼此在這堂課的付出。也很感謝助教、國洋講師，在整個過程中，即時的、神人級的重要協助，過程中感受到滿滿的安全感與支持。最後當然是最用心的峰哥，這是一堂令我難忘的課程，透過「沈浸」的方式，體驗一個如此複雜的過程，這堂課是如此的有生命力，不僅僅是知識成面，更是透過每個角色的心血、情感交織出的（應該要拍成實境節目），雖然您說之後不再開這堂課，但是我相信您的意思是，這堂課即將進化，成為另一堂讓學生們同樣受益匪淺，並充滿挑戰與驚喜的課程。