

# 童軍運動的核心方法 – 做中學 (Learning by Doing)

分類：童軍精神 · 作者：陳志南

## 一、做中學 (Learning by Doing)

### 一、要素定位：童軍最具識別性的學習方式

如果問一個童軍：「童軍和學校最大的不同是什麼？」最常見的答案是：「童軍是真的去做，學校是聽老師講。」這個直覺的答案，正好就是「做中學」要素的精髓。

做中學 (Learning by Doing) 強調透過實際動手、親身體驗的方式學習，而不是先聽完理論再考試。它是 8 個童軍方法要素中最「動態」的一個——它不只是教育原則，更是童軍活動設計的根本邏輯。

### 二、WOSM 官方定義 (2019)

Learning-by-doing: the use of practical actions (real life experiences) and reflection(s) to facilitate ongoing learning and development.

—— WOSM, The Scout Method (2019)

譯：做中學：透過實際行動（真實的生活經驗）與反思，促進持續的學習與發展。

注意這個官方定義中關鍵的兩個詞：「真實生活經驗」（real life experiences）強調做中學不是模擬演練，而是真實情境的實踐；「反思」（reflection）說明做中學不只是「動手做」，更包含對行動的回顧與檢討。

### 三、做中學的思想淵源

#### （一）杜威：經驗即教育

做中學概念可追溯至 1916 年美國教育哲學家約翰·杜威 (John Dewey, 1859–1952) 的著作《民主與教育》(Democracy and Education)。杜威批評當時的傳統教育把學生當作被動的容器，認為「教育即經驗的重組」——學習不是單向傳遞，而是學習者透過經驗、反思、再經驗的循環，建構自己的理解。

#### （二）B-P 比杜威還早實踐

有趣的是，B-P 在 1907 年的白浪島露營，就已經實踐了杜威 1916 年才系統化的教育理論。B-P 沒有讀過杜威，但他從軍旅生涯與青少年觀察中，獨立得出了相同的結論：「告訴他，他會忘記；展示給他看，他會記得；讓他親自做，他才會理解。」

這句話常被歸於 B-P，也常被歸於孔子或中國諺語。無論作者是誰，它精準描述了做中學的核心。

#### （三）Kolb 經驗學習圈：科學化的做中學

1984 年，教育學家 David Kolb 提出「經驗學習圈」(Experiential Learning Cycle)，將做中學整理為四階段循環：

1. 具體經驗 (Concrete Experience) —— 親身做一件事
2. 反思觀察 (Reflective Observation) —— 回頭想想剛才發生什麼
3. 抽象概念 (Abstract Conceptualization) —— 歸納出原則或規律

#### 4. 主動嘗試 (Active Experimentation) ——把學到的應用到下一次

這正是童軍露營後「營火夜話」的學理基礎——透過反思把經驗轉化為持久的學習。

### 四、做中學的四個關鍵特徵

#### (一) 第一手經驗，不是二手轉述

讀過 100 本登山書，不如親自爬一次山。看過 50 部生火影片，不如親手用打火石點燃一堆濕柴。做中學要求學習者直接面對材料、工具、自然、人——這種**第一手的感官經驗**會在大腦中留下遠比文字深刻的記憶。

#### (二) 允許失敗，從錯誤中學習

做中學的核心是「嘗試」，而嘗試就意味著允許失敗。童軍夥伴第一次搭帳棚會搭歪、第一次煮飯會燒焦、第一次打結會打錯——**這些失敗本身就是教材**。服務員的職責不是阻止失敗，而是確保失敗發生在安全範圍內，並引導童軍從中學習。

#### (三) 循環反思，不是一次性事件

做中學不是「做完就算了」。每次活動後，小隊應該圍坐一起檢討：「這次成功的地方是什麼？哪裡可以改進？下次我們要怎麼做？」這個反思環節讓經驗轉化為智慧。

#### (四) 結合理論，但理論在後

做中學不否定知識的重要，而是調整順序。**傳統教學是「理論→實踐」，做中學是「實踐→反思→理論→再實踐」**。當童軍親自試過幾種繩結後，再講解「方結」「平結」的力學原理，他會聽得進去；如果反過來先講原理，他可能根本記不住。

### 五、做中學在童軍場域的具體應用

#### (一) 露營：做中學的全方位實驗室

露營是童軍場域中最完整的做中學機會。從規劃菜單、購買食材、搭帳棚、起火、煮飯、洗碗、營火、收拾、撤營——**每一個環節都是動手做**。一次三天兩夜的露營，**童軍至少實踐了 30—50 個獨立的技能與決策**，這在任何課堂上都不可能達到。

#### (二) 專科章：操作驗證為主

童軍專科章與學校的成績單最大不同，是它**幾乎都要求實際操作展示**，而不是紙筆測驗。例如「炊事章」要求現場煮一頓飯、「結繩章」要求現場示範指定繩結、「急救章」要求現場處理模擬傷患。這種設計強迫學習者必須真的會做，不能背答案蒙混。

#### (三) 分站活動：濃縮的多元做中學

一場分站活動把多種技能設計成 6—10 站，每站 15—20 分鐘，童軍輪流操作。在短時間內接觸多種挑戰，是課堂教學無法比擬的學習密度。

#### (四) 服務行動：在真實情境中學習

讓童軍親自規劃一場淨灘、為長者服務、辦營火晚會——他們會學到計畫管理、溝通、應變、領導，這些是任何理論課都教不會的軟實力。

### 六、做中學 vs. 傳統教學：一個對照

面向	傳統教學	做中學
起點	理論知識	實際操作
教師角色	講授者	引導者、示範者

面向	傳統教學	做中學
學生角色	聽眾	行動者、決策者
失敗的意義	扣分、錯誤	學習的關鍵時刻
評量方式	紙筆考試	操作展示、實作觀察
學習深度	記憶、理解	應用、評估、創造
遺忘速度	快（艾賓豪斯曲線）	慢（程序記憶）

### 做中學的真實場景

某次新團員入團訓練，教官設計了「找出最快的取水路線」活動。他不告訴答案，只給每隊地圖、指北針、水桶。小隊 A 直接照地圖最短路徑走，發現中途要過一條溪，鞋子全濕。小隊 B 觀察地形後選擇繞遠一點但全程平路，反而最快回到營地。

教官事後沒有說「我早就知道」，而是讓兩隊互相分享經驗：「你們選那條路的考量是什麼？事後回想還會這樣選嗎？」這短短 30 分鐘，比一節「地圖判讀課」教會他們更多——他們學到的不只是路徑選擇，更是觀察、評估、決策、反思的整套思維方式。

### 給服務員的設計提醒

規劃任何童軍活動前，先問自己這個關鍵問題：

**「這個內容能不能讓童軍動手做？」**

如果答案是肯定的，就盡量設計成操作活動。即使是規則、安全須知、歷史故事這類看似只能講授的內容，也可以透過情境模擬、角色扮演、競賽問答、實地探訪等方式做出來。

一個經驗法則：**講授不應超過活動總時間的 20%**。如果你發現自己一直在「上課」，這個活動就還不夠童軍化。

### 資料來源

- WOSM (2019). The Scout Method, 第 3 頁 (Learning-by-doing 官方定義)
- John Dewey (1916). Democracy and Education
- David A. Kolb (1984). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development
- Robert Baden-Powell (1908). Scouting for Boys
- WOSM 「Scout Method」官方頁面：[scout.org](http://scout.org)

杜威「經驗即教育」與 B-P 1907 白浪島實驗在時間上有重疊；Kolb 經驗學習圈 (1984) 是後人對「做中學」的學理化整理。