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

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。