



體驗教育計畫 在中輟生輔導之運用

李佩玲

壹、前言

新北市今天舉行小巨人畢業祭，讓興趣不在唸書的一群國三學生…展現他們充滿才華的一面；清水高中國中部的5位學生就組成樂團，半年前，團員連五線譜都看不懂，現在，他們可以到其他學校帶來精采的演出，有團員甚至被搶著要簽名。……「以前不太喜歡來學校上課，都聽不太懂，之後參加樂團後，才知道原來學校也是很好玩，老師也是很關心我們。」校長黃文煜表示…學校一步步透過攀岩、登山等各式各樣的活動，來引導學生回到校園生活常軌，未來還要以5天的時間進行環島之旅。(2011/05/26 國立教育廣播電臺報導)

中輟問題在校園高關懷青少年輔導工作中，是較複雜也較難處理的一環，大多需要較長的時間且運用外展工作與其建立

信任關係，但卻不見得有立即的成效。『冒險體驗小勇士』青少年體驗教育方案是學校社工根據該學校中輟學生的特性與需求，在現行的教育體制與教學現場下，所設計一學年之方案。此方案成功的將一群國三中輟生帶回校園、成立樂團，並在畢業前夕於100年新北市小巨人畢業季上精彩演出，也接續完成5天環島旅行的冒險挑戰，更協助其找到自我價值與邁向下一階段歷程。

中輟問題的成因十分複雜，本方案實施對象是以學習低成就、低興趣，且是主動離開或拒絕到校學習的中輟學生。文章將以此方案為例，說明如何將體驗教育與校園系統結合，有效的將體驗過程的正向經驗延續到日常生活情境中，並藉由此方案反思、省察校園中輟問題，討論如何有效降低校園中輟率。

貳、方案源起

學校社工在校園個案工作中發現，中

輟問題日益嚴重且衍生少年犯罪行為與校園安全議題。細觀中輟高關懷青少年除了其個別需求與問題之外，多是在校園中無法適應正規教育體制，漸進的從翹課到中輟，甚有師生衝突情況。在家長、老師感到苦無對策時，學生已從遊蕩在校園角落逐漸聚集於社區公園、網咖或撞球店中。

青少年階段是充滿矛盾對立的階段，自我獨立意識逐步的形成，開始探索自我內外化的改變，並嘗試朝向成年發展。但在探索過程中，若缺乏家庭或學校正向的指引與教育，其容易產生困惑。此階段青少年又以同儕關係為重，當獲得不當指引時容易誤入歧途，產生偏差行為。

過去針對中輟問題學生所提出之介入輔導方案，多從病理角度出發，且以靜態溝通談話輔導方式居多，對於此類青少年多無法激起興趣，甚至因感到枯燥、反感而出現欺瞞、防衛甚至逃避會談。會談者也因不熟悉青少年生活與互動模式而無法貼近其問題與需求，引發行為改變。因此本方案透過青少年感興趣的冒險體驗活動，吸引學生主動到校學習參與，透過同儕團體約束力量，減低中輟及偏差行為問題發生。動態活動與冒險、刺激的高低空繩索活動能培養青少年正向人際互動技巧、團隊互助信任與合作精神。再逐步增加活動挑戰難度，藉由登山、野外露營、環島旅行等戶外活動，並使學生感到成就感，發覺自我優勢，獲得自我認同及省思自我價值。

參、方案推行依據

一、青少年發展階段

青少年時期是一個探索的旅程，探索「我是誰？」「我和別人有何不同？」「我將會變成怎樣的人？」，在這旅程中逐漸發展自我認同、定位與自信。艾力克森將此階段認定為自我認定與認定混淆的發展階段（Jose' B Ashford, Craig Winston Lecroy, Kathy L. Lortie, 2000）。

青少年開始尋求獨立自主，靠自己體驗、探索、找答案，喜歡接受冒險刺激的挑戰，獲得更多的成就感。在此發展中，同儕認定是十分重要的，在同儕間受歡迎、喜愛與肯定，對其有正向的影響。

此方案依據青少年發展需求、特性，運用冒險刺激的體驗教育活動不僅可以吸引青少年參與，並在活動經驗中找尋自我定位、獲得成就，並運用同儕群體力量藉機約束不良行為，產生群體規範力量。

二、優勢觀點

以優勢觀點角度，不將焦點放於青少年的劣勢或不足之處，而是透過體驗活動產生的正向成功經驗，引導學生去發掘自我的長處、優勢，強調其主體性，欣賞每個人的特質，並激發其產生自我能量，肯定自我價值，追求自我發展。

三、體驗式學習教育

運用體驗教育的方式，在校園內、外以學生現實生活情境或安排設計的遊戲、攀岩、繩索、登山、露營、旅行的方式，透過經歷這些活動，引導青少年從做中學

習，透過活動中的經驗引導青少年內省反思，自我覺察，進而內化到到日常生活情境中。

肆、方案實施方式

一、評估

在設計與規劃方案之前，需先了解實施對象為何？其主要問題與需求在哪？該方案預期達成的目標？實施的時間與時機？可運用的資源為何？以及執行者的個人特質是否能符合方案執行需求，再進一步設計方案內容。目前有許多學校、公家、民間單位廣泛的運用體驗教育的方式安排許多動態活動、營隊等讓校園學生參與（如：自行車環島、攀岩、溯溪、獨木舟體驗...等），這些活動能吸引學生好感及參與意願，但卻因校園中的規劃者缺乏嚴謹評估與規劃、未針對學生特質與需求設計活動、方案施行時間過短等情況，導致體驗教育成爲一次團康活動、戶外教學...等，不僅團體目標成效不彰，學生於體驗教育中學得的正向學習經驗也無法延續到校園或社區情境中。

二、目標設定

依據上列的評估及學生現階段生命任務，擬訂方案執行預期達成的目標及執行的時間。中輟高關懷青少年的穩定度較低，爲使團隊能穩定發展，方案執行者必須有心理準備花長時間與成員建立信任關係，唯有好的信任關係才能引導團隊發展並維持團體秩序。以此方案爲例，學校社

工以一學年爲期，在上學期以建立團隊信任關係、團隊規範、及提高成員到校穩定度爲主要目標，發掘成員個人特質與協助面對生活困難爲次目標。下學期則延續上學期的團隊經驗再次穩定團隊之外，以協助成員自我探索、增強自我能量、學習獨立自主與生涯規劃爲目標。

三、多元的引導團隊

體驗教育方案執行所需人力較一般小團體更爲多元，角色定位與分工是十分重要的。引導團隊成員包含方案規劃與推行者、活動引導員、活動助理引導員、學生輔導人員、校內行政人員、志工等人力，而視體驗活動難度與風險性，必要時須有急救人員於現場。

活動執行前，學校社工需與活動引導員進行事前溝通討論，共擬出適合方案目標的活動內容；在活動中學校社工或學生輔導人員需全程陪伴參與並觀察學生活動情況，並在必要時從旁介入協助安撫或處理學生偶發問題；在活動後與引導員進行會後討論，並在平時生活中持續進行個案工作。

校內行政人員也是方案成功的重要關鍵，其需協助與校內各處室單位、老師間溝通與協調、經費申請...等校園內行政事宜，減少執行阻力。志工或急救人員則是依活動需要彈性增加。

此方案爲例，學校社工爲方案規劃與推行者，又因學校社工個人特質、豐富的青少年工作經驗與戶外體驗活動專長，在校內活動或低衝擊性的戶外活動是由學校

社工擔任活動引導者，校內一名種子教師擔任助理引導員。在工作經驗中能肯定由於社工的專業背景、實務經驗、豐富的青少年工作技巧、再加上對成員生命歷程的熟悉與了解，帶領反思內省時能貼切學生生活現況，並具體的轉化學習經驗至日常生活中。而在攀岩、高低空繩索、露營等需場地設備或專業技術者的活動，則是與臺灣外展教育基金會合作辦理。

四、階段性任務活動，循序漸進增加體驗活動強度

依青少年愛挑戰且對戶外活動的好感勝於室內課程的特性，將刺激有趣的戶外體驗設為任務目標及誘因。活動設計是先將一學年課程分為上下學期，每學期有一

個大型戶外活動，而參與此活動的前提是必須先完成每學期中的小階段性任務挑戰。對青少年來說，課程有如闖關，需經過每個小關卡體驗才能進入大關卡，除可達成活動目標外，還可藉此維持成員出席穩定度。而成員間彼此的互助合作的動力，可以激發穩定度偏低的成員正向改變能量。

以此方案實施過程如下(表1、表2)，上學期課程共分成四個階段實施，其中包含三次戶外活動及一次三天兩夜露營活動。成員需參與平面課程，才能獲得戶外體驗的機會，而有經歷三次戶外體驗的成員才能參與學期末三天兩夜的露營活動，四個階段環環相扣：

表1：方案實施的四階段（上學期）

階段	階段目標	活動類型	活動內容	課程時數	活動地點
第一階段	建立團體規範與凝聚力	破冰、溝通、合作活動	全平面活動	15 小時	校園內
第二階段	培養團體默契、學習溝通技巧、建立團隊合作	溝通、合作、信任、中級挑戰	攀岩課程 平面活動	14 小時	校園 戶外
第三階段	建立互助互信關係、培養問題解決能力	合作、信任、問題解決、高度挑戰、反思	登山體驗 平面活動 戶外露營	72 小時	校園 戶外
第四階段	轉化學習經驗未來展望與期許	反思、回饋	平面活動	6 小時	校內

表 2：方案實施內容（上學期）

團體階段		活動目標	活動時間	活動內容	活動類型
團體前		招生	9/20~ 9/30	報名與面談	
團體形成期	初級平面活動挑戰	團隊形成 建立團體規範	10/1 (五)	勇士起步走	任務說明 暖場破冰活動 自我期許
			10/8 (五)	清水勇士宣言	建立團體規範 合作遊戲
			10/22 (五)	我們是一個 TEAM	合作遊戲 溝通遊戲
團體衝突期	中級平面及戶外體驗挑戰	培養團體默契 學習溝通技巧	10/29 (五)	向勇士學習 吳佳穎-經驗分享	創造夢想 重建自我價值
			11/5 (五)	夥伴，我挺你	合作活動 信任活動
			11/12 (五)	夥伴，我信任你 (高空繩索課程 1)	信任/合作活動 中級挑戰性活動
			11/19 (五)	夥伴，你好棒	信任支持活動 溝通活動 合作活動
團體穩定期	戶外體驗挑戰	加強團隊合作 建立互助互信關係	11/26 (五)	夥伴，我信任你 (高空繩索課程 2)	信任/合作活動 中級挑戰性活動
			12/3 (五)	勇士動動腦	反思戶外活動經驗 增強成功經驗 問題解決活動
團體發展期	高級戶外體驗挑戰	培養 問題解決能力 及合作精神	12/10 (五)	勇士登山挑戰去 (五寮尖 1 日行)	戶外體驗活動 高級挑戰性活動
			12/17 (五)	勇士智多星	反思戶外活動經驗增強 成功經驗 問題解決活動
			12/24~26 (五~日)	野外生活練習曲	三天二夜戶外體驗 高度挑戰
團體結束期	回歸生活挑戰	轉化學習經驗 未來展望與期許	12/31 (五)	勇士迎百年	反思戶外活動經驗透過 籌備新年活動 轉化學習經驗
			1/7 (五)	夢想與啟程	獎勵/祝福/展望 價值認知轉換 自我期許 相互回饋

下學期，團體凝聚力持續維持，團隊間彼此有默契，成員與帶領者之間也建立高度的信任關係。而此時期成員正面臨抉擇升學或就業的壓力困擾，對未來茫然無頭緒而出現徬徨或放棄等情況，因而再結合成員個別的需求，擬定下學期活動內

容。此學期的大任務為高度挑戰性的『五天四夜環島旅行』，學員需在有限制的經費與時間下，共同進行路線規劃、食宿安排、經費管理...等，度過五天四夜的環島旅行。方案內容仍分成四個階段實施（見表3、表4）：

表3：方案實施的四階段（下學期）

階段	階段目標	活動內容	課程時數	活動地點
第一階段	團隊再形成、建立團體/個人目標、擬訂團體規範、強化個人承諾執行。	暖場、團隊合作、問題解決、目標設定活動	12 小時	校內
第二階段	加強團隊互助關係、培養獨立思考與問題解決能力、學習尊重與同理、引導成員探索自我、強化承諾執行度。	自我探索、問題解決活動	9 小時	校內 戶外
第三階段	培養問題解決能力、協助成員探索自我價值與意義、引導成員設定未來目標，進行生涯規劃。	環島路線規劃 環島旅行	129 小時	校內 戶外
第四階段	轉化學習經驗、增加正向自我價值、提升家庭互動關係、展望與期許未來。	反思、回顧	3 小時	校內

表 4：方案實施內容（下學期）

團體階段	體驗活動目標	活動時間	活動內容	體驗活動設計
團體形成期	1. 團隊再形成 2. 建立團體/個人目標 3. 擬訂團體規範	3/11 (五)	小勇士再集合，起程	團隊目標設定 建立團隊規範
		3/18 (五)	小勇士宣言，約定	個人目標設定 重塑團體規範 團隊合作遊戲
團體衝突期	1. 培養團體默契 2. 學習溝通技巧 3. 增強個人承諾與執行	3/23 (三)	小勇士，溝通高手	合作遊戲 溝通遊戲
		4/1 (五)	小勇士，有話大聲說	溝通遊戲 信任建立活動 分享感受活動
團體穩定期	社區戶外體驗活動 1. 建立團隊互助關係 2. 培養問題解決能力 3. 學習尊重與同理 4. 引導成員探索自我 5. 強化承諾執行度	4/8 (五)	小勇士攝影家	自我探索活動 體驗外出規劃活動
		4/15 (五)	板橋林家花園 ——我是小小攝影師	戶外體驗活動
		4/22 (五)	原來，這是我	自我探索活動 深度分享感受活動
團體發展期	高度體驗冒險活動 1. 強化團隊合作、互助及信任關係 2. 培養問題解決能力 3. 協助成員探索自我價值與意義 4. 引導成員設定未來目標，進行生涯規劃	4/29 (五)	福爾摩沙之美	問題解決活動 合作規劃環島計畫
		5/6 (五)	怎麼走 1	問題解決活動 合作規劃環島計畫
		5/13 (五)	怎麼走 2 勇士回憶錄	問題解決活動 合作規劃環島計畫 回顧過去經驗
		5/27-5/31 (五~二)	小勇士環島去	高度冒險挑戰活動 反思戶外活動經驗增強 成功經驗 問題解決活動
團體結束期	回歸生活 1. 轉化學習經驗 2. 增加正向自我價值 3. 提升家庭互動關係 4. 展望與期許未來	6/3 (五)	夢想與啟程 勇士成年禮	成果展 親子互動

五、正向增強與鼓舞

帶領者在活動的過程當中，觀察成員正向的表現，並給予立即增強，包含物質上的獎勵品、小禮物，或社會性增強的讚賞與鼓勵，可以讓學生感受到自己是被正視的，且了解到努力付出是有收穫的，此舉會逐漸激發學生良好的表現與主動嘗試努力與付出的行為。

另外在每一次的大挑戰結束後，正式的頒獎儀式授予證書（如：任務達成證明書、全勤獎、進步獎、最佳勇氣獎...等）給予鼓勵，對於該次經驗的學習是有更大的效益的。

六、達成目標的機制與原則

在設計團體規則時不宜設計過於嚴苛，或設定過高標準導致使成員無法達成的目標。在此方案中，起初成員到校出席率低、挫折忍受度低、當面對困難時常會有放棄或逃避面對的念頭與行為，因此學校社工在活動中加入了 2 項機制。第一，出席率達八成即可能參與外出活動。此是避免成員在團體前期作息不穩的情況下，喪失外出體驗資格而給予的緩衝期；第二，免死金牌救援制度。免死金牌是成員在活動中獲得的個人獎勵品，當喪失外出體驗資格時可以產生一次救援效果，可用於自救或救援他人，但僅一次使用機會。

活動的規範與原則仍不變，但當學生面臨無法達成目標或出現放棄情況時，這兩件機制的運作可以引導成員負責且面對自己的錯誤，並給予成員機會嘗試以不放

棄的態度去爭取及努力。

七、系統間的整合與連結

體驗活動中的內容是人為設計的模擬環境，如何將學生於當中所學習到的經驗延續到日常生活中，則需學校、家庭與社區系統的結合。

運用優勢觀點，在校園內讓行政人員、學輔人員、班級導師能體察到的學生正向表現與特殊能力，以鼓勵代替懲處，並給予適當表現的機會，激發學生自我改變的動力。在家庭系統中，透過家長說明會、成果發表會或親子活動等方式，邀請家長一同參與了解子女體驗學習的經歷，鼓勵家長給與子女正向肯定，也讓其重視陪伴孩子成長的重要性，透過輔導人員的引導進而改善親子關係，也提高父母對子女社區交友情況的重視。

在此方案中，透過學校輔導組的努力，在下學期給予團體成員組成樂團的機會，讓其有表演的舞臺，獲得正向的鼓舞與成就。成員除了每週的體驗課程的活動外，樂團的經驗就是生活化的體驗教育學習，也是將體驗課程中的正向學習更完全轉化到日常生活的重要經歷。

八、適時的引導反思與經驗回顧

在體驗教育中，如何將活動中的經驗轉化產生意義是十分重要的。在與青少年活動中，引導者或學校社工在活動過後會邀請成員一同分享其在活動中的感受、所做的反應、想法...等觀感，再進一步與學生歸納、討論在活動中學習到的經驗，並

適時與學生討論生活情境中類似的情況與可能的應對方式。

帶領中輟青少年的反思比起一般成年人難度較高，經驗中發現學生會運用的詞彙較少、表達的感受較為淺層、對於沉靜的談話多感到不自在或不耐煩...等，因此多運用影像或動態引導的方式進行反思。其中影像回顧可以讓學生重新體驗當下的感受，且透過觀看影像中的自己也讓學生能看到自己的樣貌與不同的面向。

伍、反思與建議

學校社工透過這一年的體驗教育方案，深度的與這群小勇士成員們互動，也整合過去中輟學生輔導經驗，提出幾項思維、看法與省察。最後針對校園中輟預防工作與校園探索教育的計畫實施提出幾點建議。

一、反思

(一) 禁止團體活動無法解決中輟生群聚問題

校園中常聽老師表示，將中輟問題學生分開並禁止其團體活動，便能避免孩子群聚做壞事。但卻很少有人去了解孩子中輟的原因？為何會被社區不良份子所吸引？思考如何激發學生回到校園的動力。另外也忽略了此階段青少年易有的對立與反抗性格的表現，當學生在校園的角落或出了校門後，仍舊是一個團體，且可能因此而增強其凝聚力。

(二) 校園環境與教師的接納度影響學生到校意願

刻板傳統的教育課程，對於偏好彈性、個性好動、缺乏定性的中輟學生來說，實不吻合。透過此計畫與學生的互動過程中更發現，中輟與否雖是孩子決定的行為，但這個行為背後的因素卻是學校的推力所造成。

「上課都聽不懂，到班上就只是趴著睡覺，很無聊，當然就是和兄弟們聚在一起才好玩呀！」小華說。

「○○老師嘴巴很惡毒，我為什麼要來學校被他當狗罵！」小葉說。

「我們班導叫我不回班拉低班上成績！」阿福說。

學習低興趣、學習低成就，甚至師生衝突都是影響學生中輟與否的決定關鍵，而現階段重升學拼成績的教育方式，讓學習低成就的孩子不是承受過大學習壓力，就是逐漸逃離教室逃避學習。另外導師與學生的互動方式則是另一個重要的關鍵，導師對孩子負面的互動態度、言語反應容易讓學生感受到自己在班上是不被歡迎、不受尊重，當然學生對導師便產生敵意，造成師生關係疏離或產生衝突。

(三) 不當的行為管教方式無法修正偏差行為

在方案實施過程中，學校社工發現每位成員平均都有一、兩百支警告與小過，

學生對於記過與否已感到麻木。也曾出現學生於辦理中輟復學的當下接獲建議家長帶回管教的處分，剝奪學生到校的權益。然而，此種管教方式的意義何在？對於學生的行為問題修正有正向的效果嗎？

學生表示對於記過的感覺是無所謂，認為 100 支與 101 支警告又有何差異呢？觀看校園內記警告的原則過於鬆散，作業缺交、服儀不整等生活常規是導師可以先與學生溝通與提醒的，只是讓這些處分如每日報表般不停的增加，當學生真的因行為問題給予記過處分時，已無法達成警惕與懲處的效果。且對於數量龐大的警告與大小過，校園銷過機制卻又過分嚴厲與刁難，學生了解再怎麼努力也銷不完這些「汗點」而放棄，此不又抹煞了校園給予學生機會的美意了嗎？

另外，帶回管教是矯正學生行為的措施嗎？以社會學習的觀點來看，若學生家庭管教功能完善，其也不會成為高風險或中輟問題的學生了。說穿了帶回管教不過是合理化將孩子推出校園的藉口罷了。學生真的會在家中反省改過嗎？在經驗上這只是無稽之談，反而是使學生成了脫韁野馬，悠遊於網咖、撞球間、朋友家...，加速青少年行為偏差的程度而已。

(四) 藉由刁難中輟生來展現師長權威是無意義的

輔導人員引導與激發成員改變以往逃避的態度，轉而對自我行為負責任、勇敢面對與爭取機會時，卻受到師長刁難，要求其執行不合理或不可能的任務（例如：

要求中輟學生上午 6 點或放學 5 點後進行愛校服務、將頭髮剃成 3 分頭才能參與全校性活動...），當學生拒絕或放棄時，施以言語上冷嘲熱諷。觀看此任務的目的並非是鼓勵學生成功完成任務，而是藉此展現其教師的權威，讓學生再次經歷挫敗的經驗以達到消弱其氣勢的作為，試問，此舉對學生有正向行為修正的效果嗎？實務工作經驗中發現此舉並無意義，且更為激起中輟生群體團結與師長對立的情緒。

(五) 體驗教育活動並非中輟學生福利

由於學生的穩定度不高，在校園內風評不佳，再加上學務人員、導師等對於體驗教育的內涵不了解，在體驗教育活動執行的過程中有許多不同的反對聲浪，批評學校社工或輔導人員過度寵溺孩子，並認為外出體驗對學生是種福利的給予；也有老師為懲罰學生而拒絕讓中輟生參與此計畫；質疑投入如此多的人力與成本給予中輟學生，是徒勞無功且讓經費石沉大海。

其實每一次戶外活動均是代表學生已經歷一次次自我挑戰與學習並從中獲得正向經驗。學生在校園學習中找不到方向、能量、感到自我放棄、也缺乏學習受教的機會，然而另類多元的學習方式，也許無法達成社會上對於成績表現的期待，但透過這些正向經驗與鼓舞將協助學生找回自信與肯定，增強其修正行為的動力，此對學生的人生發展不是更具意義嗎？

(六) 體驗教育方案無法根本解決中輟問題

中輟問題的成因是複雜的，除了學生

個人因素之外、原生家庭教養功能及校園制度的推拉力等都與學生中輟問題息息相關，此方案並非能完全解決校園中輟的問題。就如前所述，若校園內的推力大於拉力，雖然此階段團體成員就學情況已能穩定，但很快又有另一群中輟問題學生出現。

二、建議

(一) 個案工作與團體工作並進

中輟問題青少年有一特性為同儕關係緊密度勝於家庭關係，再加上體驗教育活動進行時其開放程度高，更易與青少年建立關係與深入禁忌話題。但不能忽略個案工作的必要性，針對學生的個別問題差異與需求不同，配合學校社工或輔導人員透過團體活動建立信任關係，更深入了解學生的問題，而在個案工作中進行更深入的會談討論。

(二) 增強青少年正向學習經驗

依據行為改變技術的增強原理，若學生出現好行為表現時得到的後果是快樂、滿足的，該行為的出現率會增加。因此無論學生在團體活動進行中或校園平時生活表現，其有正向的行為時，應正視其好的行為並給予積極性增強，無論是口頭的讚賞、表揚或獎勵等方式。中輟問題的學生在校園中時常被定義為「問題學生」，常是不被信任、聽聞許多負面評價，被剝奪表現演出或參與全校性活動的機會。因此需不斷給予成員鼓勵、支持與信任的力量，增強其正向表現的經驗，進而協助爭取在

校園或社區中展現優勢的機會。

(三) 正視校園中輟問題，改善校園學習風氣

改善校園中輟問題，除了多元彈性的團體方案之外，完善的中輟學生輔導機制與分工、規畫確切的校園輔導方案、師長的輔導知能提升、校園風氣與管教制度的改善、尊重學生適性發展...等，根本解決校園的不利因子，才能有效的減低中輟問題發生。

陸、結論

本文從學校社工實務工作經驗出發，在校園中運用體驗教育的方式，吸引中輟學生回歸校園。透過此方案學校社工更深入了解學生的問題需求之外，也深刻體察到現行教育制度與校園風氣對這些需被高度關懷的青少年於校園穩定學習的不利因子。在校園中輔導人員努力將孩子穩定於學校，但不友善的校園環境卻無形中將孩子推離校園，反思若處於一個不歡迎自己的環境下，我們不也會感到不自在而想逃離嗎？身為學校社工，除了個案工作、團體工作之外，更應針對學校系統不利學生學習的部分提出建議，協助校方規劃策略、擬定方案與推行，建構更友善的學習環境，也才能有效減低校園中輟問題。

(本文作者李佩玲現為新北市政府教育局學校社工員)

📖 參考文獻

- 林萬億、黃韻如等 (2004)。學校輔導團隊工作：學校社工師、輔導教師與心理師的合作。臺北：五南。
- 謝智謀、王貞懿、莊欣偉 (2008)。體驗教育：從 150 個遊戲中學習。亞洲體驗教育學會。
- 謝智謀、許涵菁等體驗教育團隊 (2010)。體驗教育：從 150 個遊戲中學習 II。亞洲體驗教育學會。
- 洪中夫 (2010)。玩出反思力：101 個活化教學的動態反思技巧。校園書房。
- Jose' B Ashford, Craig Winston Lecroy, Kathy L. Lortie 著，張宏哲、林哲立譯 (2000)。人類行為與社會環境。臺北：雙葉書廊。