

汇才企业教练文化丛书

体验式学习的力量

(英) 柯林·比尔德 约翰·威尔逊

黄荣华

译 著



中山大学出版社

汇才企业教练文化丛书

体验式学习的力量

(英) 柯林·比尔德 约翰·威尔逊 著
黄荣华 译

中山大学出版社

·广州·

版权所有 翻印必究

图书在版编目(CIP)数据

体验式学习的力量/(英)柯林·比尔德,(英)约翰·威尔逊著;黄
荣华译.—广州:中山大学出版社,2003.7

(汇才企业教练文化丛书)

ISBN 7-306-02128-1

I. 体… II. ①比… ②威… ③黄… III. 企业管理-职业培
训 IV. F272.92

中国版本图书馆 CIP 数据核字(2003)第 063483 号

Copyright © Colin Beard and John P. Wilson, 2002

© for the Chinese edition (simplified Chinese characters):

Zhongshan University Press, Guangzhou, 2003

本书经 KOGAN PAGE LTD 授权出版

责任编辑:微之 封面设计:曹国轩 责任校对:晓白 责任技编:黄少伟

中山大学出版社出版发行

(地址:广州市新港西路 135 号 邮编:510275

电话:020-84111998,84037215)

广东新华发行集团股份有限公司经销

南海系列印刷公司印刷

(地址:广东省佛山市市东下路 6 号 邮编:528200)

889 毫米×1194 毫米 32 开本 9.5 印张 260 千字

2003 年 7 月第 1 版 2003 年 7 月第 1 次印刷

印数:1—5000 册 定价:50.00 元

如发现因印装质量问题影响阅读,请与承印厂联系调换

致谢

本书的出版发行与多方的鼓励与支持密不可分。这里我们要特别感谢顿悟公司的多米尼奇·埃尔文先生所作出的宝贵贡献。他帮助我们建立思维和提出概念。特别值得注意的是，在著书过程中，埃尔文先生不断向我们指出本书的重要性，指出它具有实际应用价值——体验式学习的核心成分。

在这里我还要感谢以下同仁提供的精彩案例分析使本书内容更加丰富生动：彼得·登波斯特和加布里尔·莫茨博格提供了戴姆勒柯莱斯勒的案例；麦克·霍普金斯提供了罗尔斯·罗伊斯公司的案例；罗丝·麦克泰尔从她的孪生子女身上得出的洞察影响了本书中有关遗传学方面体验的内容；来自中英格兰大学商学院知识管理中心的哈里·迈特勒提供了飞马运输的案例；以及来自潜能释放的大卫·维尔库克在本书完形心理的内容上做出的贡献。

在此，还需要感谢其他一些对本书有影响的人士：保林·阿塔德的行为对学习的作用；林科雷特茨和阿兰斯的安·玛丽；感谢罗杰·格林纳维在有关户外拓展内容中作出的贡献；雷纳·琼斯在行业道德准则上的贡献；感谢新加坡外展学院对考林·比尔德的一些理论的质疑与研究；还要感谢琼·芭特、托比·罗德斯特和乔·沃勒。

编著此书的过程对我们来说也是一次体验式学习。作为本书的编辑，菲利普·穆德在人力资源发展中表现出的耐心和鼓励，对我们来说是一种巨大的支持。

最后的这份特别致谢给予马吉·罗瓦特和凯瑟琳·维尔逊，感谢他们在精神上的支持。

目 录

致谢	(1)
第 1 章 揭开强力学习法的序幕——	
一种全新的学习模式	(1)
简介	(3)
齿轮组合	(7)
各章预览	(9)
小结	(13)
第 2 章 探究体验式学习	(15)
简介	(17)
体验式学习的定义	(17)
有意义的体验	(21)
学习是个人的	(22)
察觉也是学习	(23)
认知、记忆和学习	(25)
痛苦的学习	(26)
有害的体验式学习	(27)
从错误中学习	(29)
正规学习与体验式学习	(30)
体验式学习的渊源	(32)
把体验作为学习风格	(33)
体验式学习的时间顺序	(36)
挑战体验式学习概念	(38)
小结	(43)
第 3 章 设计环境	(47)
简介	(49)

环境——活动、方法、技巧和材料	(49)
有计划的或无计划的	(51)
创新、活动、资源和物品——简单的体验式模式	(53)
激发智力	(57)
探险活动和旅程——挑战和冒险	(58)
将挑战排序	(62)
脑力挑战	(63)
刺激感官	(66)
改变规则和制造障碍	(66)
建造和使用物品/道具	(68)
讲故事——使用道具	(69)
小结	(71)
第4章 探索现实	(75)
简介	(77)
什么是现实体验?	(77)
幻想	(83)
玩耍也是体验式学习	(85)
暂停现实：戏剧和角色扮演	(90)
比喻和讲故事	(95)
管理发展和卡通漫画	(98)
创作连环漫画——优化实践的建议	(100)
使用照相图片和电脑软件	(101)
阅读与写作——现实的思索	(103)
小结	(105)
第5章 地点和元素	(107)
简介	(109)
室内－户外，天然－人造	(111)
人造都市环境	(116)
教学与个人提升	(119)
大自然的感觉力量	(123)

自然与文化	(125)
移情策略和户外“治疗”	(129)
划木筏或野生动态项目?	(133)
生态探险和多重学习	(134)
有持续性的发展	(136)
第 6 章 情感体验	(139)
简介	(141)
情绪和体验式学习	(142)
情绪神经中心	(146)
情绪的力量	(147)
情绪曲线	(150)
体验情绪平静——整理时间	(151)
狂喜和快速学习	(154)
体验、学习和“识别”	(157)
精神感觉	(160)
小结	(164)
第 7 章 掌控情绪	(167)
简介	(169)
情绪的氛围——调整心情和放松戒备	(169)
战胜情绪——惧怕	(171)
描绘恐惧地图——找出其内部成因	(174)
运用三步法掌控情绪	(177)
运用幽默和其他积极的情绪	(179)
通过平常的隐喻认识情绪	(181)
隐喻的介入	(185)
小结	(187)
第 8 章 良好的职业操守和道德规范	(189)
简介	(191)
蓬勃发展的行业	(191)

教学者	(192)
指导员的作用	(194)
干扰型教学者与启发型教学者	(196)
缺陷性学习和固有自发学习	(198)
设置氛围和条件	(202)
基本原则和价值观	(203)
回顾自我实践	(204)
行业道德行为	(206)
平衡问题	(210)
情绪调控	(213)
道德模式	(214)
行为准则	(216)
专业机构和专业行为准则	(217)
良好的行为：环境	(219)
小结	(221)
第9章 学习的方法	(223)
简介	(225)
学习理论	(225)
反思式体验的发展	(226)
利用问题和挑战	(228)
行动中反思和行动后反思	(229)
单循环和双循环学习	(230)
鼓励反思的条件	(231)
正规教育和培训的危險	(233)
批评性反思	(233)
互动式学习	(236)
互动式学习沙龙	(241)
学习沙龙的时间安排	(247)
问题和互动式学习	(248)
体验式学习的策略	(249)
小结	(251)

第 10 章 想像和体验未来	(253)
简介	(255)
想像	(256)
想像与行动	(258)
未来的精神健康	(260)
想像未来	(260)
问题的价值	(263)
想像的策略	(265)
想像和孩子	(270)
结语	(273)
参考书目	(275)
其他书目	(293)

第 1 章

揭开强力学习法的序幕 ——一种全新的学习模式

行动源于思考，而思考源于体验
——我们不能从书本中去了解人类。
(本杰明·迪斯莱利，1826)

简介

如果真的按照本杰明上述的说法，那么您甚至不用看完第一页就可以把这本书放回书架了！不过别急，请允许我们向您解释这本书将如何提供一种关于体验式学习的全新思维模式以及其发展和传授的方式。

迪斯莱利用他政治雄辩的口才把理论和实践之间的辩论作了极端化，使人们注意到通过体验来思考和学习需要。“我们不能从书本中去了解人类”这个论点是站不住脚的，但迪斯莱利这句话的内涵却的确蕴涵着真理的核心。在传统的学习中，老师或培训师滔滔不绝地灌输文字和数字，学生或参加者则不作思考地重复这些信息。这是一种极其低效的学习方式。而通过创造一种有意义的学习体验让学习者融入其中则是一种有效得多而且效果更持久的学习模式。

体验式学习法是一种经过证实的，以学员为核心，针对个人、团体和组织发展的学习方法。它运用行动、反思和转移等要素，适用于儿童及成年。《体验式学习的力量》一书将使您看到通过体验释放学习中更强大成分的新方法。它对提高学习效率有极大的帮助，无论是对于管理教育、企业培训、青年发展工作或者学校。作为教育者，我们都认为我们需要更深入地研究学习“体验”的本质，以便揭示学习的真谛。

尽管学习没有捷径，但我们可以通过对那些明显的未知领域进行探索，以此获得发明新的学习方法所需的要素。在本章中，我们将通过一个“学习密码锁”的形式来阐述这一点，这个密码锁包含了一系列的齿轮，每一个齿轮组合都代表了几乎无限的学习要素。我们可以通过改变这些要素来提高学习质量。使用这个密码锁的时候您会发现，各种学习元素的组合可以多达1 500万种，甚至几乎可以无穷尽地组合。在尽量避免简单化、机械化思维的同时，我们仍然认为这是一个非常生动的比喻材料。在讨论我们思维的理论基础的同时，我们也通过大量

的实例来阐述从体验中学习的价值。

在各种形式的学习中都有体验，但它的价值往往不被认同，甚至被忽视。通过思想、感觉和身体运动，体验式学习无疑把“整个人”都包括了进去。而对“整体环境”内部与外部的了解则至关重要。体验式学习在生活中可以表现为多种形式，如娱乐休闲活动、怡人的旅行或探险、实验或游戏；当然，也可能通过痛苦的经历展现。如海隆（2000：316），在撰写有关促进学习的方法的时候，提出了“整体的人”的概念。他认为生活从来不是完美的，反而通常是残缺的。他认为人们在日常生活中，总是进行着行为询问。“这种行为意识包括的功能有：感觉与情绪、直觉与想象、反思与辨别、意图与行动。”它们既是共享性的又是个人化的。

教育者也越来越需要更深入地了解这种行动学习过程，更加关注学员的所需所想。因此，必须为学员创建一个最佳的学习环境，以便他们能专注于他们的重要问题。最佳环境是指思考和学习的最佳场所，包括自然环境与人为环境。为了能使学习更高效，效果更持久，我们必须对认知、行为和情绪这三个领域进行研究。我们可以通过体验式学习这个工具将这三个要素结合起来而非分开阐述。

本书介绍了体验式学习理论的历史起源和实际应用，并指出了许多其他可利用的资源。如同很多专业人士一样，我们研究、借鉴并吸取了许多其他学科的知识，以提高学习效果，促成改变。书中融合了许多其他领域的思想及特征，如心理医疗、心理学、教育与培训、人力发展、探险和休闲活动。本书介绍了大量刺激人类感官的方法，以刺激人们深层次的思考与学习。我们提供一些方法让人们可以像第一次一样看待和理解事情，即使他们可能有过类似经历；同时，我们还提供一些方法让人们能够回顾以往的经历，并用新的眼光来加以理解。这两种方法，我们称为“回顾式学习”。我们又把目光从过去移到现在，我们将提高即时学习效率的方法称为“同步式学习”。最后，我们研究了如何通过想象去思考未来学习的可能性，这种方法称为“展望式学习”。

本书提供了帮助人们理解体验以及发展和实践此种新方法的方法。这些技巧包括心情设置、戏剧、创作、艺术、入静、环境改变和日常习惯等。同时，我们在本书中还强调，作为开发者、教育者和培训者，需要注重新想法的设计。我们还研究了通过自我监督和反馈的技巧来改进专业实践和增强道德责任的方法。本书所述的很多理论和实践方法对教育者来说同样适用；作为教育传播者，我们同样也是学习者，良好的实践源于我们从体验中学习所得到的能力。

为了逐步建立“学习密码锁”理论，我们首先来探讨简单的二分法以及教育者把平衡概念引入学习活动中的需要。这种平衡可以是精力与压力、挑战与支持、任务与过程、男性与女性、户内与户外、自然环境与人造环境以及真实活动与模拟活动之间的，而正是这些关键因素决定了人们是否能够获得无穷的学习机会。

我们还以曲线或圆圈的形式，创造了一些简单的模型，这些模型在我们贯穿全书的思考中起着重要的作用。能量曲线决定了人们每日的体验，活动曲线则会影响到体验课程的基础。我们培养和教育人们，给予他们活力和激励，帮助支持、提供或创造他们的体验，然后放松他们。曲线有高有低有长有短。

小说可以比作是海洋。人们所见的不断轻拍海岸的小波浪，事实上是由比它们长九倍的大波浪承托着的。而这些波浪本身又被比它们长九倍的更大的波浪承托着，这些更大的波浪底下同样承载着九倍这样的波浪。海洋中的一些波浪可以绵延数里。

（布赞，2000：200）

现在让我们来看看这个全新的概念——学习密码锁吧（见图1.1）

在我们看来，学习密码锁首次将学习方程式的主要元素融合在一起。过去的著作中只讨论了部分的元素，而且经常是单独讨论，因而展现给人们的只是学习环境的部分画面。接下来的章节中我们将阐述组成学习密码锁的各个齿轮。不过，我们将对主要的种类分别进行简要的讨论，以给读者提供一个预览，

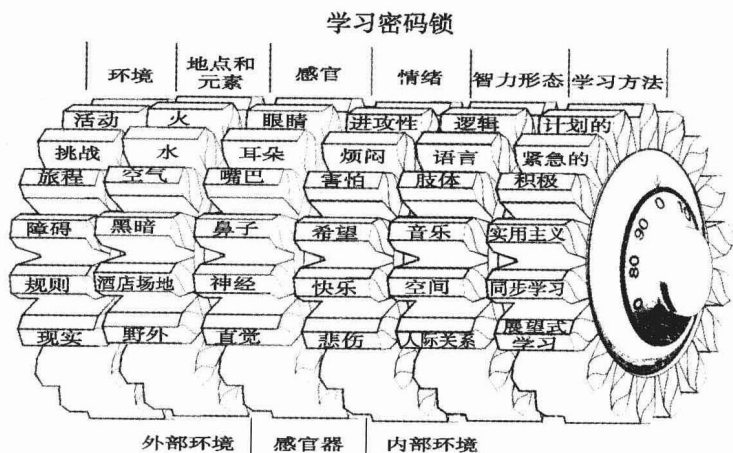


图 1.1 学习密码锁

使您能根据自己的需要进行选择性阅读，从中找到策略和答案，并运用到您熟悉的现实环境与情况中。

就其基本意义而言，学习密码锁的概念是建立在人是通过感官与外部环境互相影响的观点之上的。然而，我们是以六组齿轮来表现学习密码锁，视觉化地展现了它具有众多可能选择的复杂性。在密码锁的右面的第一组齿轮表现的是一个人的学习方法，即：理论以及智力形式。这两组齿轮应决定其他齿轮的排列组合，以避免随意、单向地选择体验式学习活动中的组成元素。

与感官和情绪有关的一组齿轮位于密码锁的中央，我们从这里觉察外部环境刺激并产生情感反应。换言之，是我们使外部的学习体验内部化。

位于学习密码锁的左面的最后一组的滚轮包括地点和自然要素，它们提供了外部刺激和活动环境。

在通读本书的过程中，也许您也会发现一些新的元素并添加到个人齿轮中，甚至也可能是添加一个全新的齿轮。这样，您将能创造您自己个人化的学习密码锁，来处理您自己的困难和挑战。

齿轮组合

环境

大多数户外和户内的学习练习都包含一些与参与者有关的基本元素。这些练习通常是一些体力和脑力活动，以挑战参与者的精神和身体承受力，例如建造并使用木筏以及运作一个虚拟组织等。有时候这些活动还包括旅程，它可能是地理性的、想象的、时间性的，甚或是一个企业的生命周期。

大部分（甚至所有的）活动都包含一些参与者必须克服的障碍。它们可能是真实的，也可能是想象的，但都要求参与者按照既定的规则予以克服。根据学习的目标和对象，可能加入新的障碍、更改规则或者改变任务。这些基本元素将于第3章详细阐述。

地点和元素

周围环境会对活动参与者的情绪和态度产生巨大的影响。例如，在狂风大作的高沼地参加定向越野或寻宝活动的人与那些在舒适温暖的海滩边坐看夕阳西下的人们所感受的气氛截然不同。

我们也可以在学习活动中利用土地、空气、火和水这些基本元素，来帮助学员探索自我，发现新事物以及启发思维。其他的元素如黑暗和寂静，尽管在教育、培训和发展练习中很少被运用到，但同样也可以是激励学习的强大工具。这个齿轮里的主要元素将于第5章展开探讨。

感官

当我们在一项活动中运用的感官越多，体验式学习的记忆就越深刻，因为这些感官增加了我们大脑神经中枢的联系，从而更易回忆。参与者在体验式学习中的投入越深，参与者的学

习就越深刻，对未来的思想和行为的影响也就越大。因此，在体验式学习的过程中运用尽可能多的感官，将有助于延长学习的效果，并因此提高个人、团队和组织的效能。第3章将讨论如何优化感官学习。

情绪

英文“情绪”一词源于拉丁语里的“movere”，意思是“移动”，而它的前缀使该词表示“移开”的意思。因此情绪这一词表示了人们凭感觉行动的倾向。在发展体验式学习的过程时，我们需要考虑人们的情绪障碍以及在学习过程中人们可能产生的情绪。高尔曼（1996）在他的著作《情商》中表明，尽管智力或智商很重要，但情商（EQ）似乎更能决定一个人的成就。第6章将研究情绪对学习的重要性。

智力形态

上一部分我们提到了情商的概念，这一概念主要起源于霍华德·加德纳（1983）的著作《思考的框架》。该作提出了7种智力：语言；逻辑/数学/科学；视觉/空间；音乐；身体/生理/动感；人际关系和内心。而且，他指出还有其他形式的智力：“我们应少花点时间在孩子的排名上，而多花时间帮助他们发现自己的天赋和能力，并予以培养。成功的道路有千万条，让您成功的能力也有无数种。”（加德纳，1986）

精神智商（Spiritual intelligence）是另一种形式的智商。邹哈和马歇尔提出加德纳的智商形式基本上由智商、情商和精神智商组成。而精神智商“是人类大脑和神经内在的天生能力，可以挖掘出万象中最深层的资源……精神智商是人类灵魂的智能形式。正是由于这种智商人们才能治愈自我，人们才能完整”。我们将在本书的第6章通过各种形式的智商来讨论这一特殊的齿轮。

学习的方法

我们中的有些人在早晨学习效果比较好，而有些人则是在