

職能單元代碼	NAO5R2610
職能單元名稱	促進參與式規劃和學習活動
領域類別	天然資源、食品與農業 / 農業經營
職能單元級別	5
工作任務與行為指標	<p>一、擬定促進參與式規劃和學習活動策略</p> <ol style="list-style-type: none">1. 確認並評估系列促進參與式規劃和學習活動策略。2. 辨識並分析客戶群。3. 明確規劃學習目標及成果。4. 評估進行參與式規劃和學習所需資源。5. 為客戶群和活動篩選適當的學習場域。6. 擇定參與式規劃和學習策略，促進並鼓勵相關團體/人員參與。7. 簽備計畫並完善細節邏輯，向相關團體/人員宣傳。8. 檢視相關法規以及組織要求，確認執行策略符合各方標準。 <p>二、執行參與式規劃和學習活動</p> <ol style="list-style-type: none">1. 準備符合參與者和相關單位需求的學習活動資訊。2. 介紹所有參與者和投入參與式規劃和學習活動的成員。3. 於適當的時間及地點，提供資訊予參與者和其他相關成員。4. 於參與式規劃和學習活動中落實平等要求。5. 執行社區參與式規劃和學習活動，確實遵守時間規範。6. 考量參與者需求和多方觀點的方式制定參與式規劃和學習活動以確保決策參與度。 <p>三、報告並檢視參與式規劃和學習活動</p> <ol style="list-style-type: none">1. 蒐集並歸納參與者反饋幫助分析。2. 將完善活動的適當建議納入未來參與式規劃和學習活

	<p>動計畫。</p> <ol style="list-style-type: none">3. 提供反饋和通過的修正建議摘要予利益關係人。4. 蒐集參與式規劃活動執行期間提出的延伸議題，向相關人員請益，以便回應和後續跟進。5. 準備關於參與式規劃和學習活動的詳述報告。6. 檢視並評估參與式規劃和學習活動的總體效益。
職能內涵 (K=knowledge 知識)	<p>一、樸門原則和實務方法。</p> <p>二、學習模式和方法，包含加速和體驗式學習。</p> <p>三、促進參與式規劃和學習活動策略。</p> <p>四、<u>參與式規劃和學習活動</u>【註1】。</p> <p>五、解決衝突以及處理強勢者的策略。</p> <p>六、行為準則和道德行為。</p> <p>七、團體報告方法。</p>
職能內涵 (S=skills 技能)	<p>一、擬定促進參與式規劃和學習活動策略。</p> <p>二、以引人入勝及包容的方式促進參與。</p> <p>三、開展參與式規劃和學習活動。</p> <p>四、與各種年齡層的人員和社會經濟或文化團體交流。</p> <p>五、檢視並報告參與式規劃和學習活動。</p> <p>六、協調並說明團隊成員角色。</p> <p>七、解決問題能力並建立團體動力。</p>
評量設計參考	<p>一、評量證據</p> <ol style="list-style-type: none">1. 詳細記錄動植物物種。2. 整理有關原住民文化以及地區歷史資訊。3. 記錄環境變化和趨勢。4. 根據社群原則和協議，蒐集及使用資訊。 <p>二、評量情境與資源</p> <ol style="list-style-type: none">1. 受評者須能在工作場域應用職能；特定工作場域的資源選擇和使用條件，可能會因地區或企業情境而異。 <p>三、評量方法</p>

	<p>1. 評量員必須滿足立案培訓機構的現有標準；評量員必須持有證照或已完成樸門設計課程或已完成樸門培訓技能訓練。</p>
說明與補充事項	<p>【註 1】參與式規劃和學習活動：如團隊建立—破冰、信任遊戲、創意和社交活動、目標設定、慶祝和文化活動、創意表現(跳脫發想及模擬演出)、表演和視覺藝術、故事講述、解決問題—腦力激盪、心智圖、隨機輸入流程、PMI 法、SWOT 分析、六項思考帽子、主題和組集、親和矩陣、模組化、體驗性(視覺化、肯定、角色扮演、文化圖示、六感體驗、模組化、模擬、教育性及體驗性遊戲)、資訊統整(團體或個人研究及觀察活動)、資訊分享、提問、資源和技能概觀、調查、實地考察、協商—公共論壇、積極聆聽、優先排序、建立共識、雙贏、Dynamic Groups, Dynamic Learning 技能促進和方法；倡議人：Robin Clayfield。</p>