

樂高認真玩生涯輔導模式對香港初中生生涯希望感之影響

韓佩凌

玄奘大學應用心理系

余耀強

香港樂創公司

摘要

研究者針對 11 位香港初中生，實施三小時的樂高認真玩生涯輔導模式，以相依樣本單因子變異數分析進行生涯希望感的效果分析；在後測問卷增列二題開放式問題，以內容分析探討研究參與者的改變內涵。研究結果：（一）在改變效果部分，研究參者在生涯意志、生涯途徑與方法的得分，皆呈現顯著性的立即效果。（二）在改變內涵部分，此模式具有「深化自我認同」、「清晰生涯願景」、「促進生涯位移」等正向效應。

關鍵詞

樂高認真玩、初中生、生涯輔導、生涯希望感、生涯位移

前言

根據香港青年動力協會在 2016 年針對 550 名 15 歲至 19 歲的香港中學生的調查中，高達 59% 受訪學生對前途感到徬徨。中學生正處於 Super 「生涯發展論」的探索期，透過過往的學習經驗的累積，來探索自己的能力、興趣。就 Erickson 的社會心理學而言，中學生重要的發展任務是形成正向的自我認同。中學生承受學業與生涯選擇的壓力，若此時面臨學習成就、外界評價與自我認知不同，不僅容易形成「認同混淆」，甚而對未來的生涯方向感到迷惘（Erickson, 1968; Super, 1980）。

近年來，香港教育局開始意識到生涯規劃在中學教育的重要性，自 2014 年起，為每所公營中學班級提供額外經常現金津貼，用以培養學生生涯規劃的能力。學生的生涯焦慮通常來自於生涯目標的不確定感。傳統的生涯教學或輔導模式多以觀念傳授、業師分享或影音媒體教材，或許能給予學生思維上的啟發，然而，對於未有完整生涯經驗的中學生而言，若僅運用抽象思維的運作，此模糊性將難以深化其對生涯目標的確認與規劃。若能將生涯目標與生涯挑戰予以具象化，將更有助於中學生們清晰思考生涯處境與發展因應的策略，此將有助於降低其對生涯目標的模糊不清所造成的焦慮感（韓佩凌，2017）。

樂高認真玩（LEGO® SERIOUS PLAY®, LSP）是一種思考與問題解決取向的引導方法，參與成員建構象徵性與隱喻性的樂高積木來回應所賦予的任務，並將此呈現給其他成員，用以來發展個人認同與團隊認同策略（Kristiansen & Rasmussen, 2014）。其中，樂高認真玩的「即時個人認同（Real time for you）」的運用方式在於探究個人自我認同與影響因素、生涯變動、因應策略等，此模式相當有助於協助自我認同與確立生涯定向。

Mads 與 Ilion（2017）在其著述《用樂高認真玩來探索正向心理學》（*Explore positive psychology with LEGO® SERIOUS PLAY®*）中闡述樂高認真玩非常適用於建構希望、自我效能、樂觀與復原力等心理資本的主題。「建構」（build）與「分享」（share）是樂高認真玩核心歷程，其源自於正向心理與敘事治療的概念。在建構歷程中，參與者產生全心投入的心流經驗與創意發展的愉悅感。學者 Frederickson 認為正向情緒將有助於人們的認知擴展與資源建立，此效應將有助於中學生拓展其思維與資源。

本研究將運用以正向心理為核心，結合樂高認真玩引導方式，來建構初中生樂高認真玩生涯輔導模式，用以探討此模式對香港初中生生涯希望感的影響與改變內涵，藉此探究可行的樂高認真玩中學生生涯輔導的模式。後續，將以 LSP 指稱樂高認真玩。

文獻探討

1. 初中生的生涯發展

目前，香港教育制度採用六年制的中學與四年制大學。初中生雖未立即面臨到升學與就業之選擇，但仍需要為接續的三年高中選科進行準備。在初中階段，學生藉由學習經驗、生活經驗的回饋，開始認識自己的能力與探索自己的興趣，此將有助於未來就業與升學的準備。在這階段，學生開始探索「我能做什麼？」、「我喜歡什麼？」、「我想要成為什麼樣的人？」。Super (1957) 認為青少年要能具有因應環境改變與理解社會趨勢的能力，發展出生涯探索、生涯決策、與工作世界認識的生涯能力。在針對亞洲中學生的相關調查中，發現初中生相對於高中，普遍感受到樂觀，但是缺乏生涯探索與生涯行動力。此研究結果說明初中生對自我、現實環境與職場樣貌缺乏適切的認識。其中，生涯探索是初中生的重要生涯需求（蘇鈺婷，2001）。因此，如何提昇初中生的自我探索機會、認識自我能力與興趣，並展開生涯行動計畫，實為初中生涯輔導重點工作。

Koivisto、Vinokur 與 Vuori (2011) 針對 1034 名芬蘭九年級的初中生的運用生涯規劃技巧的教導、個人優勢的建構、生涯典範的訪問、以及生涯阻礙與選擇的探究，建構 15 小時的初中生生涯工作坊。此份研究結果顯示實驗組生涯選擇自我效能以及生涯規劃態度有明顯的提昇。Tuner 與 Conkel (2010) 則以美國 142 位七年級與八年級的學生為研究對象，運用生涯測驗實施與解釋、生涯發展技巧的教導、社會資源的介紹，以此連結到社會阻礙的因應。研究顯示此介入模式能促進學生生涯發展的正向效應。在亞洲地區，金樹人與許宏彬 (2003) 運用生涯職業組合卡的生涯策略來設計初中生生涯方案，其結果顯示能增進學生的自我效能，在認知方面未能達到明顯的效果。另外，王玉珍 (2015) 則運用優勢中心生涯諮商於國中生，其結果顯發現優勢中心生涯諮商對提升青少年的幸福感具有立即效果與延宕效果，但對於生涯發展各層面則不具有顯著性效果。

綜述過往的文獻，自我與就業環境的認識，以及生涯行動是初中生重要的生涯需求，此也為後續發展的重要生涯任務。然而，既有的生涯策略仍以生涯知識的傳遞、生涯測驗的實施或生涯技巧的演練為主，鮮少運用創意建構式的模式來進進行生涯規劃的輔導策略。因此，本研究旨在運用強調手動思考的 LSP 的引導模式在初中生生涯規劃上的應用，納入初中生自我優勢辨識、職場認識與生涯行動等重要生涯需求，探討此模式對於初中生希望感的效果與內涵。

2. 樂高認真玩的概念與相關研究

LSP 是具有清楚目標導向的「玩樂與工作」的歷程，在樂高積木的建構中產生全心投入的心流經驗，發展生活議題的解決策略。樂高認真玩提供一種手動思考的方式，讓團隊可以分享想法、假設與瞭解。藉由豐富的對話與討論，找出一種具有意義的解決策略。引導者會根據工作坊的目標，提出各種相關的問題，參與者運用樂高積木的工具，以象徵性與譬喻性的方式呈現想法。此為運用心流經驗與正向情緒來建構生活議題的解決策略。

LSP 運用了玩、建構論與心流、手心相連，想像等來形成有效行動策略的理論基礎，其包括：(1) 玩 (Play)：說故事 (storytelling) 與譬喻 (metaphors) 是樂高認真玩兩個主要進行方式。說故事能促進產出、再造、轉換與解構個體的價值與信念，產生改變的力量。譬喻則是說故事的方法，允許參與者用新的方法來理解事情 (2) 建構論 (Constructionism)：依據 Piaget 的建構論的概念，當人們在他們的世界中建構出事物，同時也在心中建構出理論與知識，此兩者為相互強化。(3) 手心相連 (Hand-Mind Connection)：LSP 的概念在於運用手來建構知識、想法與情感的立體物件。雙手不是單純地接受大腦的訊息或是操作事物，同時運用雙手操作也可能產生某種新的思考；(4) 想像 (imagination)：人們可以運用想像力去跳脫複雜而困惑的世界，尋求新的可能性 (Frick, Tardini, & Cantoin, 2013)。

LSP 系統化地使用其技術，包括四個核心歷程與七項應用技術。LSP 核心歷程為語言的句法，協助參與者把他們已知與未知的想法投注其中，包括：提問 (Posing the question)、建構 (Construct)、分享 (Sharing) 和反思 (Reflection) (Kristiansen & Rasmussen, 2014)。LSP 發展七個應用技巧，用以從點式的個人模型建構，進而串連成線，進而形成脈絡性的思維心智圖像，包括：建構個人模型 (Building

individual models)、建構分享模型 (Building share models)、創造圖像 (Creating a landscape)、進行連結 (Making connection)、建立系統 (Building system)、浮現與決定 (Playing emergence and decision)、形成簡單指導原則 (Extracting simple guiding principles) 等。在 LSP 中，沒有標準問句。七個應用的技術是一套程序而非內容，內容則是取決於團體內要處理的議題來決定，可依照團體的需要，單獨使用其中一項技術或多項來使用 (Kristiansen & Rasmussen, 2014)。

Schulz、Gelthner、Woelfe 與 Krzywinski (2015) 的實徵研究則運用觀察紀錄、作品分析來比較厚紙板、圖片、素描等傳統的操作型工具與 LSP 的使用經驗，其研究結果顯是樂高模型的複雜與多元性甚於傳統的操作型工具，容易形成個別創作之間的連結，增進彼此想法的連結與理解；另外，LSP 較能產生好玩 (playful) 的行為，為一種具有系統性的引導方式。運用繪畫方式較易進入自我意識 (self-conscious) 層次，產生不夠完美創作的自我評價；樂高則較易形成直覺式創作，減少自我評價的挫敗感。Burgi 與 Roos (2003) 建構 9 人的策略發展的樂高認真玩工作坊。其中一位參與者表示「相較於傳統簡報的方式，LSP 讓我能更多面向去思考策略的發展。」

過往，LSP 多運用組織策略發展，至今，LSP 在教育輔導應用之著述逐漸增加之趨勢。Harn (2017) 則運用建構運用優勢取向 LSP 的引導工作坊，探究其對家暴倖存者賦能效應，其研究結果顯示具有內在力量深根、關係優勢開展與生命經驗重構等正向效應。Gauntlett (2007) 則運用 LSP 發展個人認同，參與者包括學生、失業者、建築師、社福人員等。其藉由個人覺察、生命故事、社會連結來探索自我認同。Nolan (2010) 則是將 LSP 運用高等教育，協助學生整合他們的學習史、目前狀態、學習定向與願景。藉此對於學生的需求、興趣與態度具有更好的瞭解，發展個人化學習計劃。此研究參與者共有 327 位學生與 30 位職員，研究參與者都表示此方法是相當有助益的。Peabody (2015) 修正 LSP 的「即時個人認同」的應用方式，將其運用於遊戲治療的督導工作，用以發展遊戲治療師的個別專業認同以及機構的認同。她運建構個別模型、創造圖像、浮現與決定等，來探討治療師的核心認同、他人看法以及影響專業發展的因素與因應之道。2017 年，Peabody 則進一步將 LSP 運用於 29 位職能治療系的反思教學，藉由訪談文本的分析，顯示 LSP 的效益在於促進團隊凝聚、增進全納學習 (inclusive learning)、情緒表達與深度意義決策的語言、引領多元學習、較傳統的反思寫作具有更快速地達到思考深化等。

目前，LSP 的教育輔導研究仍以高等教育場域為主，尚未延伸至中學階段的青少年生涯認同之探究。研究者將採用 LSP 的「即時個人認同」的應用方式，融入正向心理的理論，發展初中生 LSP 生涯輔導模式，驗證其實徵性的效果。

研究方法

1. 研究設計

本研究旨在探究 LSP 引導方式在初中生生涯工作坊之應用。研究者以優勢辨識與運用為介入策略，以此來建構生涯願景，來發展生涯增能的行動策略，用以促進初中生的生涯意志思考與生涯途徑思考。在歷程中，運用了韓佩凌等人（2016）所編制優勢賦能卡，以及李華璋、黃士鈞（2011）所發展的職業憧憬卡來作為提示卡。LSP 生涯輔導模式摘述如表 1。

表 1 初中生 LSP 生涯輔導模式摘述表

單元	目標	LSP 的應用技巧	內容
鴨子湖的相遇	1. 協助參與者熟悉 LSP 方法 2. 協助參與者自我探索與成員間的連結	Skill building	1. 建構 LEGO DUCK 2. 建構小組 LEGO DUCK 高塔
生涯亮點	1. 探索與辨識自我優勢	Building individual models	1. 建構美好的學習經驗 2. 運用優勢卡進行優勢辨識
生涯願景	1. 建構生涯願景	Building individual models	1. 運用職業憧憬卡選擇未來理想職業 2. 建構未來理想職業的模型
生涯之橋	1. 運用優勢 2. 發展生涯途徑 3. 提昇生涯意志思考、生涯途徑思考 4. 發展行動策略	Making a connection Building individual models	1. 建構「美好學習經驗」與「理想職業」的生涯之橋。 2. 建構生涯因應模型 - 可強化的能力 - 可運用的支持 3. 將生涯因應模型嵌入生涯之橋

2. 研究架構

(1) 量化研究

研究者將採實驗法，採單一群組的實驗設計。所有研究參與者將參與三小時優勢取向 LSP 工作坊，並進行「生涯希望感量表」之前測與後測，其施測時間點分別為工作坊一週前、一天後，由輔導老師協助施測與問卷收集。問卷的資料運用相依樣本單因子變異數分析進行效果之檢核。

(2) 質性研究

在後測問卷中，增加兩題開放式問題，分別為「在此次工作坊中，印象最深刻部分為何？」、「在此次工作坊後，學習收穫為何？」。研究者採用內容分析法，進行改變內涵分析（陳國明、彭文政，2010）。

3. 研究對象

本研究考量樂高認真玩 Landscape 套組的適用人數，將研究參與者人數設定為 12 至 15 位。本研究之研究對象為基督教創辦的一所香港英文中學的初中二年學生，由輔導老師從八年級中隨機選取九名男性與二名女性參與此次方案，其年齡分布為 13 歲至 15 歲。

4. 研究工具

(1) 引導師、訪談員與資料分析者

研究者將擔任引導師、訪談員與資料分析師。研究者目前任教於台灣心理系所，具有諮商心理師證照，為 LSP 認證引導師，並邀請一位 LSP 引導師共同帶領。

5. 生涯希望感量表

在本研究中採用戴禎儀（2011）所編製之「大學生生涯希望感量表」來進行參與對象的生涯希望感的評估。該量表以 Snyder（1991）之希望感特質量表（The Trait Hope Scale）所提之構念為基礎，融入大學生對未來生涯期許之概念編製。總

題數共計 9 題，分為「生涯意志力」5 題與「生涯方法途徑」4 題。該量表採用李克特式的六點量尺進行計分，得分越高表示填答者之生涯希望感越高。在信度部分，「生涯意志力」與「生涯方法途徑」內部一致性係數 Cronbach α 分別為 .91 與 .88，總量表的 α 值高達 .93。因素分析結果呈現兩向度題項之因素負荷量皆高於 .84。顯示該量表具有良好之信、效度。

研究結果

1. 研究歷程

(1) 鴨子湖的相遇

工作坊先將所有成員平均分成兩組，分別由兩位引導師進行小組的帶領。主引導師先請所有成員於兩分鐘內，運用六塊磚於限定的時間內，建構不同的鴨子，用以讓成員熟悉樂高積木的建構。接著，引導師請成員以一分鐘打造自己的小鴨（如圖 1），為自己的鴨子命名，並介紹這隻鴨子的特性。在運用鴨子進行自我介紹時，一些成員都說這隻鴨子沒有什麼特色，此呈現了成員對於自我認識與認同不足。僅有一位女學生覺得自己鴨子很完美。

在下一個階段，引導師請成員以組為單位，以不更改各自鴨子的模型，來進行小組所有成員鴨子的堆疊；在三分鐘內，若還有剩餘的時間，則可以增添其他樂高積木，以穩固與疊高為目標。此活動目的在於提昇成員對於樂高積木建構技巧的建立，以及增加挑戰性來提昇成就感的心流感受（如圖 2）。

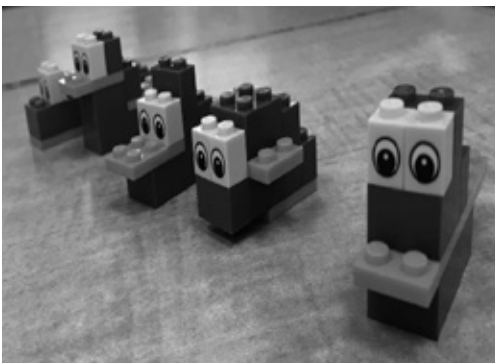


圖 1 建構代表自己的鴨子



圖 2 小組共構鴨子高塔

(2) 生涯亮點

引導師邀請成員在限定時間來建構一個樂高模型，來回應「發揮所長的學習時刻」。在完成模型之後，每位成員需要運用樂高模型來陳述學習經驗的亮點。接著，請成員以自己的觀點，選擇一張優勢卡來說明此模型中所展示的優勢；再由右方的成員，以他人觀點，選擇另一張優勢赋能卡說明左方成員的模型所展現的優勢。此活動目的在於藉由自己觀點與他人觀點來協助學生辨識自己的優勢。

圖 3 所呈現的是一位女學生的「脫胎換骨」的經驗。左方的骷髏頭表示自己曾經猶如行屍走肉般的迷惘，經由輔導老師的開導；她位移到右方，運用放大鏡更清楚看見自己內在的寶藏與能力，「錢」與「珠寶」代表能力與寶藏。她感謝輔導感謝輔導老師，協助她走出了學習中的迷惘。她選擇的優勢赋能卡是「自制力」，他覺得自己最終能克服誘惑。右方男同學則替這位女同學選擇了「感恩」，他覺得這位女同學懂得感謝師恩。此活動目的，在於讓成員能辨識自己優勢，促進意志思考與路徑思考，建構下一階段的生涯願景。



圖 3 「脫胎換骨」樂高模型

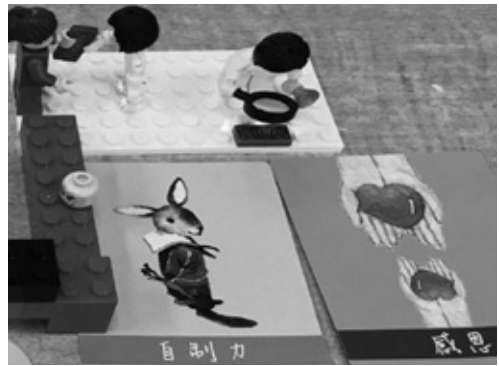


圖 4 優勢：「自制力」與「感恩」

(3) 生涯願景

引導師邀請成員以四分鐘的時間來建構一個樂高模型，來回應「十年後的理想工作」。成員可以參酌職業憧憬卡，或是自行建構十年後的理想工作。在成員所建構的未來職業中，大部分會與前階段所建構的學習經驗有關，例如：曾經受過輔導老師協助的女同學，他期待的理想工作為諮商心理師；有位同學在學習經驗中，萃

取出來的優勢為「喜好學習」，他將來期待成為一名老師。圖 5 所呈現是諮商心理師的工作樣貌，運用骷髏人來代表一位迷惘的當事人，藉由諮商心理師的協助，終究能像模型中的樹叢，產生生機與希望。圖 6 所呈現的是教師的工作角色，白色的人偶代表的是老師，找回平躺在桌面的學生，協助其衝破前方的網子所代表的困惑。右方的梯子與人偶則呈現學生藉由學習，能有所成長。此模型呈現教師在面對不同狀態的學生，都能有教無類。



圖 5 憧憬的職業：諮商心理師

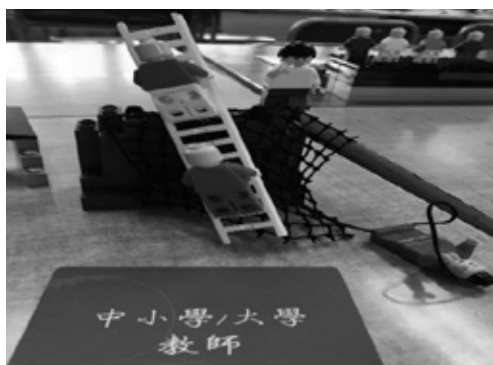


圖 6 憧憬的職業：教師

(4) 生涯之橋

引導師邀請成員以四分鐘的時間來建構連結生涯願景與學習亮點的生涯之橋，來呈現此兩者之間關聯性。成員會各種不同的形式來呈現生涯之橋的意涵。圖 7 的生涯之橋為曲折的形狀，但橋面仍是平坦，成員陳述仍對未來具有相當的正向期待。

在最後一個階段，藉由整體的模型讓成員思考，可以運用的生涯意志為何？將此助力增添在模型上。其中一位女成員陳述面對可能的誘惑的所呈現會讓自己分心的誘惑，要強化自己堅定意志，堅持到底。另外，有位成員則會給自己更多鼓勵與勇氣，面對挑戰，邁向未來（如圖 7、圖 8）。

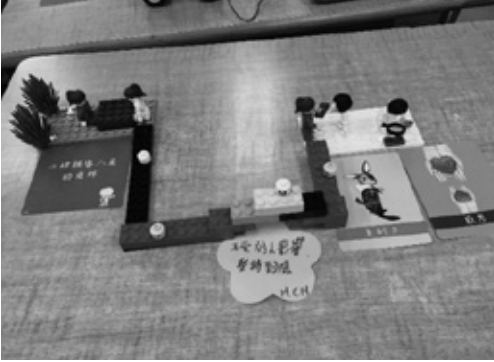


圖 7 意志之橋

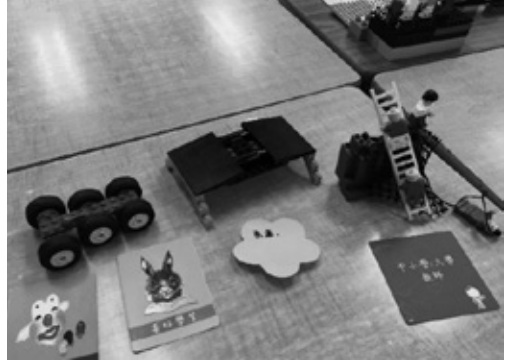


圖 8 勇氣之橋

2. 改變效果

由表 2 可知，研究參與者在參與 LSP 生涯輔導模式後，在生涯意志、生涯途徑與方法都達到顯著性的立即效果。此研究結果 LSP 生涯輔導模式具有提昇中學生生涯意志與生涯途徑之效果。

表 2：生涯希望感量表前、後測各分量表差異分析表

變項	前測		後測		t 值
	平均數	標準差	平均數	標準差	df= 11
生涯意志力	4.33	1.26	4.87	.95	-2.91*
生涯方法途徑	4.55	1.26	4.89	1.13	-2.37*

註：* $p < .05$

3. 改變內涵

(1) 深化自我認同

初中生藉由學習成功經驗的建構，辨識自我的生涯優勢，提昇自我價值，進而深化自我認同。例如：「我認識到了自己的能力 (B-01)」、「每個人都很獨特，有著不同的長處與特點 (F-02)。」

(2) 具象生涯願景

多位初中生對於生涯願景建構印象深刻，LSP 在於優勢在於能把生涯目標具象化、視覺化，能讓初中生把模糊的生涯目標思維更清晰化。例如：「我找到生涯目標（G-02）」、「我認清了方向（F-02）」。當初中生能清楚看見生涯方向，此將有助於中學生知道為何而學習，提昇其學習投入。後續，學校輔導老師觀察到此次參與的初中生，確實提昇學習的參與度。

(3) 促進生涯位移

在研究歷程中，有一位初中生在初始的生涯優勢模型中，擺放了一個人偶；接續，至生涯願景的模型，他將代表過往的「我」位移至未來的模型中，此為一種心理位移的呈現。LSP 具有易於建構、解構的操作性，讓傳統輔導中抽象的心理位移轉換成一種具象的生涯位移。此也說明 LSP 生涯輔導模式能提升初中生的意志思考與途徑思考。因此，初中生表達此模式能夠促進生涯能力。例如：「知道如何找出自己的方向（C-02）」、「學習到如何選擇自己的生涯目標（D-02）」。

結論

根據研究結果，可知 LSP 生涯輔導模式具有提昇初中生涯希望感之效。猶如 Peabody（2017）的研究結果所指出，運用 LSP 模式較傳統策略，具有縮短達到療效的時間。一般而言，生涯輔導團體，需經歷一至兩小時才能的暖身用以促進團體成員的凝聚力，若能達到療癒的效果，至少都需要歷經五至六小時。從改變內涵可看見此模式能清晰化初中生生涯目標，促進生涯位移，提昇自我價值，相當有助於青少年自我認同、生涯探索的重要任務的發展。綜述而言，LSP 在中學生的生涯輔導應用與效益具有高度潛力。

此研究僅有十一位研究參與者，未能設置對照組，在研究結果推論有所限制。然而，此篇研究具有開展生涯規劃多元模式之貢獻。後續研究可增設對照組，並增列多元生涯教育的指標，增加研究結果的推論性。

參考文獻

- 王玉珍 (2015)。〈優勢中心生涯諮商對國中生幸福感與生涯發展之影響研究〉。《教育心理學報》，第 46 卷，第 3 期，311-332。
- 李華璋、黃士鈞 (2011)。《職業憧憬卡》。台中：健康卡片發明家。
- 金樹人、許宏彬 (2003)。〈生涯諮商介入策略對國中生認知複雜與自我效能的影響〉。《教育心理學報》，第 35 卷，第 2 期，99-119。
- 陳國明、彭文政 (2010)。《傳播研究方法》。台北：楊智。
- 戴禎儀 (2011)。《大學生就讀科系挫折、復原力與生涯希望感之關係 - 以台灣北部大學為例》。國立高雄師範大學諮商心理與復健諮商所碩士論文。
- 韓佩凌 (2017)。樂高認真玩策略促進職涯發展的啟發與應用。生涯電子報，24，1-5。
- 韓佩凌、林玟伶、楊立萱、許泰榕、韓少佳、倪佳男 (2016)：《優勢賦能卡》。台北：心理出版社。
- 蘇鈺婷 (2001)。《在學青少年生涯發展相關因素之研究》。國立成功大學國立成功大學教育研究所碩士論文。
- Burgi, P., & Roos, J. (2003). Images of strategy. *European management*, 21(1): 69-78.
- Erickson, E.H. (1968). *Identity: Youth and crisis*. New York: Norton.
- Frick, E., Tardini, S., & Cantoin, L. (2013). *White paper on LEGO® SERIOUS PLAY®: A state of the art of its application in Europe*. Retrieved July 23, 2016, from http://s-play.eu/attachments/article/70/splay_White_Paper_V2_0_1.pdf.
- Gauntlett, D.(2007). *Creative exploration: New approach to identities and audiences*. New York: Routledge.
- Harn, P. L. (2017). A Preliminary Study of the Empowerment Effects of Strength- Based LEGO® SERIOUS PLAY® on Two Taiwanese Adult Survivors by Earlier Domestic Violence. *Psychological Studies*,62(2):142-153.
- Kristiansen, P., & Rasmussen, R. (2014). *Building a better business using the serious play method*. New York: John Wiley & Sons.
- Koivisto, P., Vinokur, A. D., & Vuori, J. (2011). Effects of career choice intervention on components of career preparation. *The Career Development Quarterly*, 59(4), 345-366.
- Mads, B., & Ilona, B. (2017). Exploring positive psychology with LEGO® SERIOUS PLAY® [Adobe Digital Editions version].

- Nolan, S. (2010). Physical metaphorical modeling with LEGO as technology for collaborative personalized learning. In J. O'Donoghue (Eds.) Technology-supported environments for personalized learning: Methods and case studies (364-385). New York: Information Science Reference.
- Peabody, M. A. (2015). Building with purpose: Using LEGO Serious Play in play therapy supervision. *International journal of play therapy*, 24(1): 30-40.
- Peabody, A., & Noyes, S. (2017). Reflective boot camp: Adapting LEGO® SERIOUS PLAY® in higher education. *Reflective Practice*, 18(2), 232-243.
- Schulz, K. P., Gelthner, S., Woelfe, C, & Krzywinski, J. (2015). Toolkit-based modeling and serious play as means to foster creativity in innovation process. *Creativity and innovation management*, 24(2): 1-18.
- Super, D Mobley, K., & Flsher, S. (2014). *Learning as transformation: Critical perspectives on a theory in progress*. San Francisco: Jossey-Bass.
- Turner, S. L., & Conkel, L. J. (2010). Evaluation of a career development skills intervention with adolescents living in an inner city. *Journal of Counseling & Development*, 88(4), 457-465.

The Effects of Career Guidance Model with LEGO® SERIOUS PLAY® on Career Hope of Hong Kong Junior School Students

HARN Pay Ling

Department of Applied Psychology, Hsuan Chuang University

YU Yiu Keung

Play Smart Limited

Abstract

The researchers conducted a 3-hour LSP career guidance model workshop with eleven Hong Kong junior high school students, analyzed and measured the effects of change on career hope with repeated measures one-way ANOVA. Two open-ended questions had been added to the post-test questionnaire exploring the connotations of change by content analysis method of the participants. According to the research results, participants presented significant and immediate effect on career agent and career way. Furthermore, LSP career guidance model showed positive effect on “Deepening Self-identity”, “Concerting Career Version” and “Promoting Career Displacement” .

Keywords

LEGO® SERIOUS PLAY®, junior school students, career guidance, career hope, career displacement

