

從 B. F. Skinner 的語言行為(Verbal Behavior) —談自閉兒童之語言介入

鳳 華

國立彰化師範大學特教系副教授

一、前言

楔 子

B. F. Skinner 在一次參加友人的聚會中，一知名學者打趣的說：「雖然行為主義確實能解釋人類大部分的行為，但卻不包含語言行為。」因著這樣的一次對話，深深衝擊 B. F. Skinner，B. F. Skinner 為證明行為主義的概念絕對是可以用來分析語言的，因此開始了他另一方向的思考-如何將行為概念運用在語言的分析，於是乎「語言行為」(Verbal Behavior)這本鉅作也因而誕生。~摘錄自 B. F. Skinner, back page of Verbal Behavior.

上述的楔子，似乎反應出「語言行為」該書是 B. F. Skinner 為賭一口氣而產生的作品，然而卻因著這一口氣讓 B. F. Skinner 足足花了二十年的時間完成語言行為(verbal behavior)，也因為這本巨著，使許多語言發展困難或遲緩的孩子開啟了嶄新的一道窗，

其中受惠最深的就是自閉症兒童。本篇文章將從 B. F. Skinner 「語言行為」的觀點來說明如何以行為之觀點來分析語言，以及如何從語言行為之觀點發展出針對自閉症兒童之語言行為介入策略，文中並將提供自閉症案例做為實務的分享。

二、從行為(功能性)角度看語言

一般語言學的分析方式，是將語言解構成五種元素：(1)語音(phoneme)，華語有 37 音位、(2)詞位(morpheme)，構成語意最基本的單位(3)語法(syntax)，專門研究句子法則的知識(4)語意(semantics)，專門研究詞位知識的領域(5)語用，研究語言在生活中的運用型態(張春興，1994)。因此在教學上，亦採用上述的元素做為教學的主要內涵。然而 Frost 和 Bondy(1996)指出，一般針對語言發展遲緩的教學介入中，視線的接觸以及模仿能力是學生必須具備的先備技能，然而這兩種先備技能對自閉症患者而言，則是先天的缺陷(鳳華，2000)；如何先教導眼神接觸，卻是語言教學者首先面臨的難題，特別是無口語的自閉症學童，對教學者更是一大挑戰；因此，是否能在沒有任何先備技能前(i.e., 眼神及模仿)，同時能教導語言行為，這是教學者迫切需要克服的議題。此外，一般語言教學的重點是著重「表達性命名」(expres-

sive labeling)的教導，對一般兒童而言，在命名之前已有大量「接受性命名」(receptive labeling)的輸入經驗，因此語言的意義或概念是學習者在學習表達性命名時已經存在的先備技能；然而，對自閉症患者而言，由於選擇性注意力的限制，接受性命名的經驗並未在早年與照顧者的互動中自然建立，因此，在缺乏接受性命名的基礎而很快進入表達性命名的教學，則是另一個挫敗經驗的開始。B. F. Skinner 的語言行為的分析向度則為上述的困境提供具體的出路。

B. F. Skinner 早在 1957 年的著作中指出，語言的分析必須從行為功能的觀點來著眼；「溝通」及「控制」是語言行為分析中的兩大要素。簡言之，語言的首要功能之一就是達成溝通的目的，而功能性溝通的重要元素則必須包含說話者、聽話者、以及溝通意圖(Frost & Bondy，1996；2002)；換言之，語言的功能是建立在說者有其溝通意圖，並透過與聽者的訊息傳遞而成，因此，

語言的教學首重溝通意圖；其次，要使語言的功能持續，語言必須表現出控制性，而語言的控制性必須要透過溝通的過程達成，如此語言才能產生持續性。舉例來說，「說者看到糖果，糖果在聽者手上，說者對聽者說『我要糖果』，聽者將糖果給說者」，此時語言之行為同時完成了溝通意圖的傳遞(i.e.，我要糖果)，以及控制性(i.e.，聽者接受說者的語言而將糖果給說者)，說者透過此次經驗，發現語言的功能(i.e.，溝通意圖及控制環境)，語言對說者自然產生意義及學習的動機。而目前被廣泛使用的「圖片交換溝通系統」(Picture Exchange Communication System，簡稱 PECS)(Frost & Bondy, 1996；2002)，就是採用 B. F. Skinner 的語言行為之概念而發展的一套溝通訓練課程，其主要特色在於學童只需要有溝通意圖，但不需要有視線接觸、模仿能力、以及接受性命名的先備經驗；此套課程克服了上述心理語言學趨向的教學困境，對無口語能力的自閉症

兒童產生了革命性的影響，並破除了 50% 以上的自閉症患者終身無口語的魔咒。根據 Bondy & Frost(1994)研究顯示，原本無口語的自閉症患者在接受圖片交換溝通系統的教學後，66 名中有 44 名幼兒發展出口語能力，另外 14 名亦學會以圖片系統進行溝通。Schwartz, Garfinkle，以及 Bauer (1998)也以 33 名三到六歲伴隨有重度認知及溝通障礙的發展遲緩幼兒為研究對象，進行圖片交換溝通系統的教學，研究結果發現所有 31 名幼兒全數學會使用圖片交換溝通系統，並成功的與教學中的成人及同儕進行功能性溝通。目前圖片交換溝通系統已被廣泛使用於無口語或僅有鸚鵡式語言的自閉症患者的溝通訓練。

B. F. Skinner 對語言的重新詮釋，使自閉症語言的教學產生重大的突破，這是 B. F. Skinner 當初在撰寫該書時所沒有預期到的，但卻是後續行為主義追隨者的重要明燈。

三、語言的行為分析

語言行為之內涵為何？語言如何從行為主義的觀點從新介入？本單元將依 B. F. Skinner 的「語言行為」做解析。B. F. Skinner 為充分顯示語言可以從行為主義的觀點來界定，將語言依其不同的功能做了有別於其他語言的分類方式，以下簡略說明重要的語言行為之分類(B.F.Skinner, 1957)：

- 1.請求(Mand)：要求任何所欲的事物、物件、活動、資訊等。
- 2.複誦(Echoic)：準確複述所聽見的訊息。
- 3.接收性語言(Receptive)：跟隨指令或服從他人的要求，包含非口頭地辨認他人所要求的特定事物。
- 4.物件(Tact)：口頭指認命名物品、動作、事件等。
- 5.複雜指認(Receptive by function, feature, and class，簡稱

RFFC)：給予某事物的特徵(如功能、特質、種類)時，能接收性地指認該項事物。

- 6.互動性語言(Intra-verbal)：回答問題或對話，回答的語言受控於所問的語句。
- 7.閱讀(Texture)：閱讀文字。
- 8.寫作(Writing)：書寫及拼字時就如同在對人說話一般。

行為主義對行為的界定，強調的是環境與個體反應的互動關係，其中環境又包含有前事刺激(antecedent)及環境結果(consequence)，將環境與行為反應聯結而成的就是行為主義強調的基本行為法則：A(antecedent)-B(behavior)-C(consequence)法則，簡稱 A-B-C 法則。此法則可以用來解釋所有可以觀察到的行為，當然，對語言的分析，也脫離不了 A-B-C 法則的運用，表一則呈現不同語言的類型在 A-B-C 之原則下所呈現之語言行為特性。

表一 不同語言行為之 A-B-C 分析

語 言 行 為 類 別	A	B	C
請求 Mand	聽者	以「口語/圖片交換/手勢/手語」表達需求 (i.e., 我要糖果)	獲得想要的物品 (i.e., 得到糖果)
複誦 Echoic	語言刺激 (i.e., 娃娃在哭)	和 A 相同的語言刺激 (i.e., 娃娃在哭)	獲得一般正增強 (i.e., 說的很好)
接收性語言 Receptive	語言刺激 (i.e., 站起來)	依照語言刺激做出適當的行為反應 (i.e., 做出起立的動作)	獲得一般正增強 (i.e., 做對了)
物件 Tact	環境中所有的物品或個體發生的事件或表現之動作 (i.e., 一顆蘋果)	指出或說出 A (i.e., 這是蘋果)	獲得一般正增強 (i.e., 對這是蘋果)
複雜指認 RFFC	複雜性語言刺激 (i.e., 指出用來喝水的物品)	指出或說出 A 所指的物品事件或動作 (i.e., 指出杯子)	獲得一般正增強 (i.e., 很好, 用來喝水的是杯子)
互動性語言 Intra-verbal	語言刺激 (i.e., 你叫甚麼名字)	回應 A 的語言 (i.e., 我叫 × × ×)	獲得一般正增強 (i.e., 喔, 你叫 × × ×)
閱讀 Texture	印刷品之語言刺激	看到文字唸出聲音	獲得一般正增強
寫作 Writing	語言刺激	寫出聽到的語言刺激	獲得一般正增強

語言依照 A-B-C 法則分析後，明確的看出語言行為確實是個體與環境互動的產物，環境中的前事刺激(A)依不同的語言類型而有不同的型態，其中包含有人、物、及各式語言刺激等；而環境中的結果(C)則扮演重要的後效強化作用(contingency of reinforcement)，特別提醒的是，除了請求(mand)該類語言行為的學習其結果必須是獲得該項想要的物品外，其他則是一般性的增強作用即可。依照如是的行為分析方式，語言不再是語音、語意、語法等不同元素的組合，而是與環境互動的結果，因此，只要在學習者的學習環境中安排適當的前事刺激與後效強化結果，語言行為的習得就可以預期；語言的學習不再是困難的發音問題或學童的發展問題，而是環境安排適切與否的問題。這對對於難以掌握的自閉症患者之教學者而言無疑是一大福音，因為語言的教學是在教學者可以掌控的範圍，而學習的成果亦是是可以期待的；此外，教學者必須謹記在心的

是，所有語言的習得，都是透過正增強的方式強化其語言行為的發生，因此，在教學過程中是沒有任何負向結果的使用。簡言之，語言的教學應該是在愉快的環境中完成的。

四、語言行為之分類與自閉症兒童之語言教學

如上述所言，採用 A-B-C 法則對語言的各種類別做一分析後，語言的教學要領在於教學者對 A 及 C 做一適切的安排，接著本文要探討的重點就在於如何選擇適切的教學內容、安排語言教學的環境、以及適用於自閉症兒童之語言教學方式。

(一)教學內容的選擇

語言行為的分類提供教學者清楚的教學內容之輪廓，然而，教學內容的先後順序及細項則是教學者更為關心的課題，特別是自閉症患者在語言的經驗幾乎是從零開始，語言行為前後順序的選擇，就顯得格外重要；在教學細項的部分，本文參考鳳華(2003)

所編制的自閉症綜合行為檢核表以及 Partington 和 Sundberg (1998) 所發展的評估表做為細項的說明。以下則依教學順序先後分別說明各類語言行為之教學項目及細項。

1. 表達需求(mand)

B. F. Skinner 指出，人類在語言的使用上，有 50%以上的語

言都與請求(mand)有關，而最具有功能性與控制性的語言行為，亦屬於請求(mand)這類語言行為；因此依學理的論述，在教學順序的選擇，應該以表達需求為教學的首要選擇，表二則呈現與請求(mand)相關的教學項目及細項。

表二 請求(mand)相關的教學項目及細項

教 學 項 目	細 項
1. 表達要求	<p>1-1 能表達與個人有關的需求</p> <p>例：呈現增強物時，並詢問“你要甚麼？”時，學生能以手勢、圖片、或語言表達他要的增強物</p> <p>1-2 能表達與個人日常生活有關的需求</p> <p>例 1：當學生顯示有如廁需要時，教學者詢問“你要做甚麼？”時，學生會回答他要上廁所。</p> <p>例 2：當學生在用餐時，缺少他需要的食物時，學生會主動要求他需要的東西</p> <p>1-3 能表達與個人工作有關的需求</p> <p>例：在工作情境中，呈現相關的需要用品並詢問“你要甚麼？”時，學生會回答他要的物品如：筆、紙、剪刀、膠水.....)</p>

2. 尋求他人協助	<p>2-1 與個人需求相關需他人協助時</p> <p>例：呈現增強物，但學生無法取得時，能表達需要協助</p> <p>2-2 與個人生活相關</p> <p>例：在購物時，想要尋找某項物品而找不著時，能向售貨員詢問</p>
-----------	---

2.接受性語言(receptive language)

按一般兒童語言發展的歷程，接受性語言先於表達性命名，因此，對於語言接受經驗不足的自閉症學童，在教學的順序

上，接受性命名應該先於表達性命名；其中接受性語言又可分為接受指令及接受性命名，表三則呈現與接受指令相關的教學項目及細項，表四呈現與接受性命名相關的教學項目及細項。

表三 接受指令相關的教學項目及細項

教學項目	細項
1. 單一口語指令	<p>1-1 接受口語指令(看/拿/給)</p> <p>例 1：當教學者要求學生看一單一的增強物時，學生會去看該增強物</p> <p>例 2：當教學者呈現二種以上增強物，並要求學生看其中一項的增強物時，學生會去看該增強物</p> <p>例 3：當教學者要求學生看一單一的一般物品時，學生會去看該增強物</p>

	<p>1-2 接受口語指令(做出動作)</p> <p>例：當教學者要求學生拿做一單一的動作時，學生會做出該動作</p>
2. 單一生活 相關指令	<p>2-1 能聽從指令做出清潔相關的動作(去洗手)</p> <p>2-2 能聽從指令做出移動的行為(去門口)</p> <p>2-3 能聽從指令做出協助相關的行為(搬椅子、蓋印章)</p>
3. 二種以上 不同指令	<p>3-1 能接受連續二種指令</p> <p>例：能聽從指令做出移動+口語的指令(到書桌拿一支筆到某人處拿書本)</p> <p>3-2 配合音樂律動，能做出連續動作</p>
4. 了解”等一 下”的指令	<p>4-1 在增強物的給予過程，能接受”等一下”的指令</p> <p>4-2 在增強物的給予過程，未見到增強物，能接受”等一下”的指令</p>

表四 接受性命名相關的教學項目及細項

接受性命名 教學項目	細 項
1. 基本指認	<p>1-1 指認真實物品</p> <p>例：當教學者呈現二種以上一般物品時，並要求學生指出(拿/給)其中一項的物品時，學生會指出該物品</p> <p>1-2 指認照片中的物品</p> <p>例：當教學者呈現二種以上一般物品照片時，並要求學生指出(拿/給)其中一項的物品時，學生會指出該物品照片</p>

<p>1.基本指認</p>	<p>1-3 指認熟識的人</p> <p>例：當教學者呈現二張以上熟識者照片時，並要求學生指出其中一個人時，學生會指出正確的照片</p> <p>1-4 指認動作</p> <p>例：當教學者呈現二張以上動作照片時，並要求學生指出其中一個動作時，學生會指出正確的照片</p> <p>1-5 指認身體的部位</p> <p>例：當教學者呈現二張以上身體部位照片時，並要求學生指出其中一個身體部位時，學生會指出正確的照片</p> <p>1-6 指認出物品的部位</p> <p>例：當教學者呈現二張以上物品部位照片時，並要求學生指出其中一個物品部位時，學生會指出正確的照片</p> <p>1-7 指認性別</p> <p>例：當教學者呈現二張不同性別照片時，並要求學生指出其中一個性別時，學生會指出正確的照片</p> <p>1-8 指認環境中的聲音</p> <p>例：當教學者呈現一種聲音，配合二種以上之圖片，要求學生指出發出聲音之照片時，學生會指出正確的照片</p> <p>1-9 指認社區中的重要專業人員</p> <p>例：當教學者呈現二張以上社區專業人員照片時，並</p>
---------------	--

要求學生指出其中一位社區專業人員時，學生會指出正確的照片

1-10 指認地點(社區/屋內)

例：當教學者呈現二張以上社區地點照片時，並要求學生指出其中一位社區地點時，學生會指出正確的照片

1-11 指認環境中的重要符號

例：當教學者呈現二張以上環境符號照片時，並要求學生指出其中一位環境符號時，學生會指出正確的照片

2.指認初階 抽象概念

2-1 指出形容詞

例：當教學者呈現二張以上顏色照片時，並要求學生指出其中一種顏色時，學生會指出正確的照片

2-2 指出形容詞+名詞(紅色的球) (以下範例自行類推)

2-3 指出動詞+名詞(滾球、打鼓)

2-4 指出代名詞

2-5 指出代名詞+名詞(他的衣服)

2-6 指出前置詞(上、下、左、右、裡、外、前、後、旁)

2-7 指出前置詞+名詞(在杯子裡)

2-8 指出主詞+前置詞+名詞(球在杯子裡)

2-9 指出相反詞

3.物件(tact)

物件(tact)在意義上就是與環境接觸(make contact with)，因此，物件(tact)的前事刺激就是個體所處的大環境，而其語言行為是受制於一特定的物品事件或物

品的特性(B. F. Skinner，1957)；為使自閉症學童能有效掌控環境，物件的教導亦是必要的，表五則呈現物件(tact)相關的教學項目及細項。

表五 物件(tact)相關的教學項目及細項

物 件 教 學 項 目	細 項
1.基本命名	<p>1-1 說出真實物品</p> <p>例：當教學者呈現二樣以上真實物品(蘋果/香蕉)時，指著其中一樣物品(蘋果)並詢問「這是甚麼」時，學生會說出真實物品的名稱</p> <p>1-2 說出照片中的物品(以下範例自行類推)</p> <p>1-3 說出熟習的人</p> <p>1-4 說出動作</p> <p>1-5 說出身體的部位</p> <p>1-6 說出物品的部位</p> <p>1-7 說出性別</p> <p>1-8 說出環境中的聲音</p> <p>1-9 說出社區中的重要專業人員</p> <p>1-10 說出地點(社區/屋內)</p> <p>1-11 說出環境中的重要符號</p>

2. 初階抽象	2-1 說出形容詞
命名	<p>例：當教學者呈現二樣以上不同顏色物品(蘋果/香蕉)時，指著其中一樣物品(蘋果)並詢問「這是甚麼顏色」時，學生會說出顏色的名稱</p> <p>2-2 說出形容詞+名詞(紅色的球)(以下範例自行類推)</p> <p>2-3 說出動詞+名詞(滾球)</p> <p>2-4 說出代名詞</p> <p>2-5 說出代名詞+名詞(他的衣服)</p> <p>2-6 說出前置詞(上，下，左，右，裡，外，前，後，旁)</p> <p>2-7 說出前置詞+名詞(在杯子裡)</p> <p>2-8 說出主詞+前置詞+名詞(球在杯子裡)</p> <p>2-9 說出相反詞</p>

4. 互動式語言(intra-verbal)

依照 DSM-IV (1994) 的診斷標準，自閉症的主要困難即在社會互動及語言發展上有質的缺陷，有語言能力的自閉症者，在開始或持續會話的能力上有顯著缺陷，因此，互動式語言的教學自然有其必要性，語言行為分析中之重要特徵在於前事刺激(A)

與語言反應(B)是沒有相對應的關聯性，其學習的過程是透過聯結法(chaining)而產生的(B. F. Skinner, 1957)，因此，教學上必須要能有效掌握聯結法的教學要領並配合提示系統的給予。表六則呈現互動式語言相關的教學項目及細項。

表六 互動式語言相關的教學項目及細項

互動式語言 教學項目	細 項
1.打招呼	<p>1-1 能回應他人的問候</p> <p>例：當教學者說出問候語「×××，早安」時，學生能回答「早安」。</p> <p>1-2 能主動與他人問好</p> <p>例：進入教室時，看到老師站在門口時(區辨打招呼的適當時機，)能主動說出問候語「×××，早安」(能用適當的語言表示問候)。</p>
2.基本對談	<p>2-1 能回應他人有關個人基本資料之詢問(姓名/年齡/家人電話/地址)</p> <p>例：當教學者詢問「你叫甚麼名字？」時，學生能回答其名字。</p> <p>2-2 主動回問他人基本資料</p> <p>例：當教學者詢問「你叫甚麼名字？」時，學生能回答其名字後，學生能主動回問「你叫甚麼名字？」</p> <p>2-3 回應他人的一般性問話(你喜歡的食物/你愛看的電影/你喜歡的顏色)</p> <p>例：當教學者詢問「你喜歡吃甚麼東西？」時，學生能回答出他喜歡吃的東西。</p> <p>2-4 回問他人一般性問話</p> <p>例：當教學者詢問「你喜歡吃甚麼東西？」時，學生能回答其名字後，學生能主動回問「你喜歡吃甚</p>

	麼東西？」
3.電話的使用	<p>3-1 接聽電話的方法</p> <p>例：接電話的內涵應包含：能以問候語回應電話/能問對方要找誰/能依對方要找的對象找到接聽者/能記下留言</p> <p>3-2 能在不同場合表現出打電話的行為</p> <p>例：打電話的內涵應包含有：能以問候語開始對話/能告知對方要找誰/能表達要表達的話語/能結束對話</p>
4.回答問題	<p>4-1 簡單回答”甚麼”的問題</p> <p>例：當教學者呈現一圖片時，並詢問「甚麼動物在農場中？」時，學生能回答出適當的回應。</p> <p>4-2 簡單回答”何時”的問題(以下範例自行類推)</p> <p>4-3 簡單回答”哪裡”的問題</p> <p>4-4 簡單回答”哪一個”的問題</p> <p>4-5 簡單回答”誰”的問題</p>
5.詢問問題	<p>5-1 用句子詢問”誰”的問題</p> <p>例：當教學者呈現一圖片而學生不知道時，學生能主動詢問「這是誰？」</p> <p>5-2 用句子詢問”甚麼”的問題(以下範例自行類推)</p> <p>5-3 用句子詢問”何時”的問題</p> <p>5-4 用句子詢問”哪裡”的問題</p> <p>5-5 用句子詢問”哪一個”的問題</p>

5.複雜指認(RFFC)

個體對環境事物的認識，首重物品的功能及特徵的辨識；而環境中的刺激物是相當龐雜的，如何將其分門別類，則是概念形成的重要過程，複雜指認(RFFC)的教學就在於建立個體對環境事

物的意義與概念，意義及概念學習對自閉症學童無法從發展過程中逐漸產生，地毯式的複雜指認(RFFC)教學是相當必要的。表七則呈現複雜指認(RFFC)相關的教學項目及細項。

表七 複雜指認(RFFC)相關的教學項目及細項

複雜指認語言教學項目	細項
1.複雜指認	<p>1-1 依物品的功能指出物品 例：當教學者說：「指出用來喝水的是甚麼東西？」學生能指出杯子。</p> <p>1-2 依物品的特徵指出物品 例：當教學者說：「指出能裝水有手柄的是甚麼東西？」學生能指出杯子。</p> <p>1-3 依物品的種類指出物品 例：當教學者說：「指出是屬於生活用品的物品是甚麼？」學生能指出杯子。</p> <p>1-4 依身體的功能指認身體的部位</p> <p>1-5 依工作內容指認社區中的重要專業人員</p> <p>1-6 依地點的功能指認地點(社區/屋內)</p>

<p>2. 高階抽象命名</p>	<p>2-1 接續說出物品的功能 例：當教學者詢問「你用剪刀.....」時，學生會接續說出「剪東西」。</p> <p>2-2 依物品的功能說出物品(甚麼是用來剪東西的?)(以下範例自行類推)</p> <p>2-3 接續說出物品的特徵(車子有.....)</p> <p>2-4 依物品的特徵說出物品(甚麼東西有窗子和輪子?)</p> <p>2-5 接續說出物品的種類(車子是一種.....)</p> <p>2-6 依物品的種類說出物品(舉出一種交通工具)</p> <p>2-7 接續說出身體各部的功能(眼睛是用來....)</p> <p>2-8 依身體的功能說出身體的部位(甚麼是用來看東西的?)</p> <p>2-9 接續說出地點的功能(浴室是用來.....)</p> <p>2-10 依地點的功能說出地點(甚麼地方是用來洗澡的?)</p> <p>2-11 說出專業人員的工作內容</p> <p>2-12 依工作內容說出社區中的重要專業人員</p>
------------------	---

(二)語言教學環境的安排

行為主義所強調的 A-B-C 法則不僅能有效的分析各種行為與環境互動的關係，也是建立新行為的重要法則。對行為主義學者而言，語言亦是一種行為；因此，善用 A-B-C 法則就可以幫個體建立語言行為，而語言教學環境的

安排，依行為主義的術語就是善加安排 A 及 C。在眾多自閉症兒童的教學法中，單一嚐試教學法 (Discrete Trial Teaching，以下簡稱 DTT) 則是依照是 A-B-C 法則所發展出來的重要教學方式，也是最基本的教學方式，許多研究都指出 DTT 是教導自閉症學童

的重要基本教學法，善用 DTT 能有效增進自閉症兒童語言行為 (Birnbrauer & Leach, 1993; Green, 1996; Lovaas, 1987)。以下則透過介紹單一嚐試教學的基本原則及其內涵，使語言教學環境的安排具體可行。

1.DTT 基本教學原則

DTT 基本教學原則，充分整合行為主義在行為建立過程中的重要概念，以下則簡單說明 DTT 的基本教學原則 (Leaf & McEachin, 1999; 鳳華, 2002)：

- (1)應將教學技能細分到最小的教學單位，使學習行為是在學生可以學習的範圍內進行；
- (2)一次只教導該技能，直到完全習得，刺激控制原理中的辨識訓練法則，確認學生學習的精熟度；
- (3)充分掌握 A-B-C 中後效強化的作用，也就是當刺激呈現後，對學生的反應必須立即給予回饋；使用正增強原

理增加適當的反應，使用消弱法則減少不正確的反應；

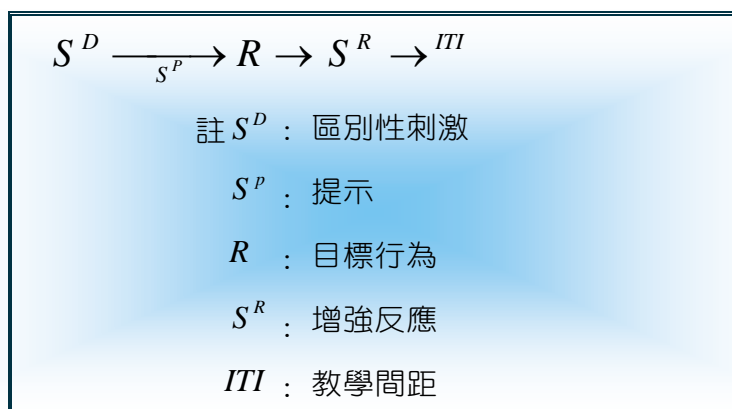
- (4)必須提供密集式教學，每週至少提供二十五小時以上的密集訓練；
- (5)善用各種提示方式，在需要之際則給予適當的協助，但也需掌握褪除的概念，就是要盡快減少協助的程度，使學生在學習過程中能盡快獨立；
- (6)隨時紀錄學生的學習結果，作為繼續或修訂課程的參考，也是評估學習成效的重要資訊。

2.DTT 之元素與內涵

DTT 既然是依照 A-B-C 所發展的重要教學法，其元素必然含有前事刺激(A)、行為(B)、以及結果(C)；此外，提示方式以及教學間距(i.e., 呈現一 A-B-C 之後與下一個 A-B-C 呈現應間隔多久時間)也是影響教學的重要元素；圖一則具體呈現其教學模式 (Wallin, Harbor, & Washington,

1998；張明莉、鳳華，2004)。本單元將依序說明每一項元素之重

要內涵。



圖一 單一嘗試教學法教學模式

(1)前事刺激(S^D)

DTT基本上是一種辨識教學的訓練，所採用的辨識訓練就是刺激控制(stimulus control)原理的使用，其重點在於當特定的區別性刺激 S^D (discriminative stimulus)出現時，會產生預定的語言行為，而在其他的干擾刺激物(S^Δ)出現時，不會出現該預定的語言行為。在前事刺激教學環境的安排上，教學者需謹記下列原則：

甲、需確定孩子的專注力有集中

在即刻教學的材料上：引發注意力的方式可以選擇學童有興趣的物品、色彩、或樂音做為教學的材料。

乙、教學指令應該要簡單明確，其他與教學指令無關的語言要完全避免。例例如：要進行接受性命名的教學，指令可以是「指出×××」、「把×××拿給我」；而「記不記得，我們昨天才教過的，想想看」，此種與教學指令無關的則應該避免。

丙、在小組教學時，對學習程度不一的孩子，建議可搭配使用符合個別的教學需求的教學法，如多層次教學法就是其中一種。多層次教學法的基本理念在於每一項教學材料都具有多種層次的教學目標，例如，杯子是一個教學材料，從中發展出的各種教學階層包含有：接受性命名(指出杯子)、表達性命名(這是甚麼)、初階抽象命名(杯子是甚麼顏色)、RFFC(杯子是用來...？用來喝水的是...？)等等。

丁、若很確定孩子完全沒有該項技能的概念，則在教學刺激及指令提出後，應使用預期性協助給予正確行為反應的協助，增加正確反應的可能。

(2)反應(B)

甲、教學指令之後，應給予學生2-4 秒鐘的反應時間，可依學生的反應速度做適度的調整。

乙、教學者必須要確定學生所表現出的反應是唯一的正確反應，若學童在教學刺激呈現後，同時出現正確反應及行為問題，依舊是當成不正確的反應，應不給予正增強，以避免造成錯誤的連結。

丙、若學童自發性表現出適當的行為，如眼神接觸、坐的很端，教學者應立即增強該適當行為，使該自發性行為能持續發生。

(3)結果或教學回饋(C)

甲、在學童出現反應後，要立即給予回饋，正增強正確的反應，使刺激與反應產生強化作用，以增加未來正確反應的出現率；對於不正確的反應，則不給予增強(消弱)或給予負面的回饋，以減少未來不正確反應的出現率。表八則列舉出各種不同類型的學生表現，並依不同之表現給予不同的結果或教學回饋。

表八 不同類型的學生表現暨不同的結果或教學回饋

學 生 表 現	結 果 或 教 學 回 饋 說 明	
第一次正確反應+專心	誇張的口語增強加上肢體互動或實物獎賞	
維持性正確反應+專心	每次正增強物逐漸改成每 2-3 次以上有正確反應才給正增強物	
第一次正確反應+不專心	簡單口語增強，並再次明確指出正確的反應	例：對，這是 XXX
維持性正確反應+不專心	簡單口語增強	例：OK
不正確反應+專心	對配合及專心的行為給予增強。	例：很好的嘗試
不正確反應+不專心	對不正確反應給予負面回饋，並引導專注行為	例：不對，看這邊； 做一簡單的動作指令
沒有反應+專心	再呈現一次教學刺激	
沒有反應+不專心	引導專注行為	
干擾性行為出現	立刻給予口語糾正該不適當行為 結束該次嘗試教學	如：×××，坐回位子

乙、增對容易產生行為干擾的孩子，增強方式需做特殊性的安排，例如：教師在一開始進入教室後，就要設法先找到孩子喜歡的玩具或物品，並將該玩具或物品暫由教師保管，以免失去該增強物的效用，並讓學生知道他要有好的表現(如獲得 6 個代幣)才能擁有該玩具。

丙、每堂課的上課前，教師都應詢問學童想要什麼做為增強物，可以透過呈現各種食物、玩具、或提供 1 分鐘短暫休息時間等，儘量讓學生自由決定他想要的增強，以增加學生學習的動機。

丁、增強物應儘量多樣化，以免經常使用後失去原有的增強效果。

(4)教學協助

依上述圖一所示，在 A-B-C 的聯結過程中，行為的正確與完整亦是學習的重要目標，除 C 提供重要後效強化作用外，行為不

能自然發生時，提示的給予則是另一項重要的催化劑。教學提示法(prompting)含有各種不同程度的教學協助方式：完全肢體協助、部分肢體協助、模仿協助、手勢協助、完全語音協助、部分語音協助、位置協助、直接口語協助、以及間接口語協助等。此外，若學童在學習新的概念時，一般都會使用零錯誤學習法，就是在教學刺激之後即刻給予提示，再逐漸褪除提示，使學習錯誤的發生降至最低，增加學生成功的經驗。

使用教學提示的要點如下：

甲、教學提示必須要和教學刺激同時出現；

乙、依教學內容不同特性選擇適當教學提示，如教導接受性命名(指出蘋果)，可以採用肢體協助(拉著學生的手指出蘋果的照片)、位置協助(將正確的照片放靠近學童)、手勢協助(教學者指出正確的圖片)等；而表達性命名則指適合使用語音提示。

丙、提示系統的給予，應先從做少協助到做多協助，以尊重學生的學習權，比較容易褪除該提示。

丁、每次教學提示後，下一個教學嚐試應給予學生獨立學習的機會。

(5)教學間距

研究發現，在實施 A-B-C 教學嚐試與下一個 A-B-C 教學嚐試之間每一個教學間距應停頓約 3-5 秒，主要是讓學習者有機會消化剛剛學得的資訊，在停頓的過程中，讓學習者有學習等待的機會，另一方面則讓教學者有時間整理方才的教學，並準備下一次教學應做的調整 (Leaf & McEachin, 1999)。教學者必須謹記教學間距的速度如果太快，會造成學習者鸚鵡式的反應，並未建立教學刺激與行為反應的聯結；反之，教學間距若停留過長，過慢的速度會造成學生注意力的分散，教學間距應由教學者掌控呈現教材的速度，使教學過程能在掌控之中。

(三)教學呈現方式

依上述所言，單一嚐試教學對自閉症學童的學習有相當積極正向的成果。如何依不同類型的語言做適當的單一嚐試教學，諸如教學刺激及指令如何呈現、學生產生不同行為反應時教學結果應如何呈現，本單元將以表格方式呈現幾種基本的語言教學模式，期盼教學者對單一嚐試教學運用於語言行為能有清楚的輪廓。

茲舉表達需求(mand)、接受性命名(receptive labeling)、表達性命名(expressive labeling)做依示範說明。

1.表達需求之教學示範

教導表達需求是最基本的教學項目，而在教導表達需求時，又可分為學生喜歡的物品是在學生的視線範圍內，以及學生喜歡的物品是學生無法看到的。安排如是的漸進式教學，主要原因在於訓練表達需求的成功與否，端視學生學習動機的引發，因此，

先從學生視線範圍內提供學生有興趣的物品，再逐漸褪除增強物的出現，使表達需求能由外而

內，由主動成為被動。

表九 增強物在學習者視線可見的表達需求教學示範

S ^D	RESPONSE	CONSEQUENCE
將學生喜歡的增強物置於學生桌前(口香糖) 詢問該生 “你要甚麼?”	正確說出該增強物的名稱(口香糖)	立即口語增強並給予該增強物 “非常好！你說你要口香糖！”
	其他反應(說成其他增強物的名稱)	給予該生說的增強物 “這是你要的 m&m 巧克力。”
	沒有反應	給予模仿性協助 + 糾正學習

2.接收性命名之教學

接受性命名之教學主要在教導辨識生活週遭的物品、動作或事件。教學刺激是實物或照片，

教學指導語則可以是指出×××、拿×××給我、×××是哪一個等。增對正確與不正確的回應，則參考表十一的教學示範說明。

表十 增強物在學習者視線看不到的表達需求教學示範

S ^D	RESPONSE	CONSEQUENCE
將學生喜歡的增強物置於學生桌前，移開該項增強物 詢問該生“你要甚麼？”	正確說出該增強物的名稱)	立即口語增強並給予該增強物 “非常好！你說你要口香糖！”
	其他反應(說成其他增強物的名稱)	給予該生說的增強物 “這是你要的 m&m 巧克力。”再呈現該增強物
	沒有反應	若依然沒有反應 換另一個增強物

表十一 接收性命名之教學示範

S ^D	RESPONSE	CONSEQUENCE
教學者說：「指出 XXX」 (實物或照片，如蘋果照片)	正確(學生正確的指出該刺激物的照片)	立即給予正增強
	不正確(表現其他行為)	糾正行為教學 使用肢體協助、手勢、或位置協助
	沒有反應	再呈現 S ^D 一次+提示

3.表達性命名之教學

表達性命名之教學主要在教導學童能自行說出生活週遭的物品、動作或事件。教學刺激是實

物或照片，教學指導語則可以是「這是甚麼」。針對正確與不正確的回應，則參考表十二的教學示範說明。

表十二 表達性命名之教學示範

S ^D	RESPONSE	CONSEQUENCE
這是甚麼？+刺激物 (實物或照片)	正確(學生正確的說出該行為)	立即給予正增強
	不正確(表現其他行為)	糾正行為教學 使用口語協助
	沒有反應	再呈現 S ^D 一次+口語協助

教導自閉症學童曾經是教學者最感棘手的，而在 B.F. Skinner 語言行為一書的激勵下，搭配應用行為分析的教學理論，使教導自閉症學童不再無所適從；有了適切的教學方法及教學方向，學習者自然能依序前進，並常發現

有跳躍式的進展，反倒使教學者驚奇連連。應用行為分析者正如應驗了聖經中的話語「他在絕望中仍懷著希望而相信了」，也因此份信心而產生了無比甜美的果實。只要教學者秉持對人的信念，沒有不可能的任務。

參考文獻

- 張春興(1994)。現代心理學。台北：東華書局。
- 張明莉、鳳華(2004)。單一嘗試教學法對增進國中自閉症學生使用電話之成效研究。特殊教育學報，20期，頁25-56。
- 鳳華(2000)。自閉症教育。載於許天威、徐享良、張勝成主編，新特殊教育通論(pp. 335-368)。台北市：五南圖書公司。
- 鳳華(2002)。單一嘗試教學法，自閉症應用行為分析研習手冊。台北：未出版。
- 鳳華(2003)。自閉症綜合行為檢核表。台北：中華民國自閉症總會。
- Birnbrauer, J. S. & Leach, D. J.(1993).The Murdoch early intervention program after 2 years. Behavior Change, 10, 63-74.
- Bondy, A. S., & Frost, L. A.(1994). The picture exchange communication system. *Focus on Autistic Behavior*, 9(3), 1-19,
- Frost, L. A., & Bondy, A.S.(1996). PECS: *The picture exchange communication system training manual*. Cherry Hill, NJ: Pyramid Education Consultant.
- Frost, L. A., & Bondy, A.S. (2002). PECS: *The picture exchange communication system training manual (2nd ed)*.. Cherry Hill, NJ: Pyramid Education Consultant.
- Green, G. (1996). Early behavioral intervention for autism: What does research tell use In C. Maurice (Editor), *Behavioral intervention for young children with autism: A manual for parents and professionals*, (pp.29-44). Austin, TX: PRO-ED.
- Lovaas, O. I. (1987). Behavioral treatment and normal educational and intellectual functioning in young autistic children. *Journal of Consulting and Clinical Psychology*, 55, 3-9.

- Skinner, B. F.(1957). Verbal behavior. Acton, MA: Copley Publishing Group.
- Schwartz, I.S., Garfinkle, A. N., & Bauer, J. (1998). The picture exchange communication system: Communicative outcomes for young children with disabilities. *Topics in Early Childhood Special Education*, 18, 144-159.

情緒發展里程碑 在自閉症兒童教育上之啟示

鳳 華

國立彰化師範大學特教系副教授

一、前言

自閉症兒童與一般兒童最大的不同，在於社會情緒的發展上有顯著的異常現象。社會情緒的發展，對一般嬰幼兒而言是與生俱來的，也是成長過程中的重要的基石。古希臘曾有一故事描述若襁母被限制和嬰兒交談或有肢體上的社會互動，只提供溫飽，這些嬰兒的生命之後就無法有效持續；故事中強調的就是社會互動對嬰幼兒發展的重要性，正如呼吸維持生命一般重要，此種社會互動需要是天生的，嬰兒在一出生後就能立刻與其照顧者建立互動性的社會關係。一般正常嬰幼兒在成長過程中，會自然發展出與主要照顧者的親密關係，在社會接觸上表現出強烈的興趣，例如期待被照顧者抱起來撫慰、對熟悉者的接近表現出愉快的表情、與照顧者建立眼神的交互接觸、逐漸表現出社會性的發音等；然而對自閉症嬰幼兒而言，這些發展現象，卻沒有在他們身上自然發生，也引不起他們的興趣。美國精神醫學診斷手冊第四版(DSM-IV) (APA, 1994)中即明確指出自閉症的診斷標準在社會性互動方面有質的缺陷，並至少具有下列兩項：

- (一)非口語行為，如視線接觸、面部表情、身體姿勢、以姿勢規範社會性互動等的使用上有顯著的障礙。
- (二)無法發展出符合其發展水準的同儕關係。
- (三)缺乏主動性尋求他人分享喜悅、興趣或活動的行為(如：很少拿自己感興趣的東西給別人看或指出來)。
- (四)缺乏社會或情緒的互惠關係。

許多父母常是發現嬰幼兒在社會互動上的異常行為，而開始有警覺性。當獲知孩子被診斷為自閉症時，父母親的情緒從震驚、拒絕、到理性面對後，開始積極尋求專業協助，在近二、三十年的努力下，應用行為分析(Cooper, Heron, & Heward, 1987)、情緒發展(Greenspan, Wieder, & Simon, 1998)、以及心智理論等，都逐漸為自閉症患者找到適切的教育方式。然而特別從情緒發展向度來探討自閉症兒童的教育方

式，首推 Greenspan 等學者(1998)的情緒發展里程碑。下面的討論將從 Greenspan 等學者(1998)的觀點來對自閉症兒做一行為上的探究，並提供在教育上的建議。

二、情緒發展里程碑與自閉症兒童

Greenspan 等學者指出，情緒發展是隨著不同的發展特徵而逐漸形成，情緒發展里程碑中的里程碑一指從出生後適應環境開始，嬰兒透過自身生理的感官系統與環境做第一次接觸，情緒經驗已然產生，並在不斷的互動過程中產生自我調適及變通性的適應能力；里程碑二則著重與人互動的經驗，是所謂親密關係發展里程碑，里程碑三及里程碑四則著重溝通能力的建立，里程碑五及六則為抽象情緒之發展與情緒控制能力之發展，以下將分別說明之。

(一)里程碑一、二：自我規範及親密關係

當嬰兒呱呱落地後，第一個要學習的任務就是能適應外界各種不同的刺激，學習用各種感官來接受這些訊息，並做適當的反應，對較為困難接受的刺激，則透過外界的協助，達到自我調適並逐漸發展出變通性及適應力，這也正是 Greenspan 等學者所提出的情緒發展里程碑一：自我規範能力之發展 (Greenspan, Wieder,& Simon,1998)。在這個階段的嬰幼兒，開始學習適應各種不同類型的感官刺激物，並從中

獲得情緒上的穩定；而感官能力在獲得內外的平衡後，親密關係的建立(里程碑二)才有可能。然而，由於自閉症兒童在發展上的特殊性，在感官的接受及反應的過程常有其特殊性，因此，父母必須能敏銳的覺察其感官上的特殊性，做為與之互動的重要基石。表一呈現出一系列相關的評估項目，用來幫助父母親短時間內瞭解孩子的感官特性。

表一 基本感覺行為反應模式

I.孩童對不同視覺刺激的反應
燈光(亮度、燈種)
顏色(不同色系、亮度、對比)
動畫(慢速度、快速度、不同複雜度影像)
對旋轉物品的興趣
II.孩童對不同類型聲音的反應
說話(不同音量、不同頻率)
音樂(不同樂器、不同節奏音樂)
生活週遭的聲音(家庭中不同器具或物品的聲音、社區中不同聲音)

III. 孩童對不同類型觸覺的反應

與人肢體的碰觸(手部輕重壓、身體的接觸、臉部相關的接觸)

各種材質的觸覺反應(各種布料材質、標籤衣領、梳洗相關的接觸、保養乳液、與溫度的碰觸、環境的空間感)

IV. 孩童對不同味覺及嗅覺的反應

食物(米麵食類、蔬菜、肉類、果汁、水果、飲料、零食、冰製品)

家中各種物品的味道(廚房內物品、浴室內、化妝品、醫藥類、男人/女人身體、汽油味、煙味)

V. 孩童對不同類型移動的反應

靜態/動態

旋轉/左右上下

父母需試著針對表一中每一種環境的刺激物仔細觀察嬰幼兒的反應。那些會讓嬰幼兒產生正向反應的刺激物，就是父母與孩子建立關係的重要媒介；而那些會讓嬰幼兒產生負向反應的刺激物，則應盡量避免該刺激物的呈現，特別是對於剛要學習適應環境的嬰幼兒，這些負向刺激常是引發孩子強烈情緒反應的重要因子；在適應過程中，若經常讓孩子暴露在這些負向刺激中，孩子

在情緒焦躁不安之下，常會轉向從自我內在或感官中尋求安慰，進而發展出不適當的自我刺激行為。以下則從筆者所接觸到的個案實例，說明如何處理正向或負向刺激：

1. 視覺方面

(1) 光線部分：小三在傍晚時分，房間光線昏暗的環境下，常會有搖頭晃腦，或咬手指頭的行為，但若將他移到明亮的燈光

下，這些行為就會減少；因此，家人在改善小三房間的光線後，小三的注意力就比較能放在其他物品上。

(2)顏色：每次媽媽穿紅顏色的衣服，小珠的眼睛就會目不轉睛的瞪著媽媽的衣服，媽媽注意到這個行為後，很快的就將教學的物品以紅色系的顏色製作，媽媽發現改變教學物品的顏色後，很容易就掌握小珠的注意力，而不需再花時間拉回她的注意力。

(3)旋轉物品：爸爸發現小名常常會躺在地上注視天花板上的電風扇，爸爸就到玩具店中蒐集了許多旋轉式的玩具(如齒輪遊戲、小型電風扇、陀螺、軌道車等)，很快的小名的注意力就轉移到爸爸身上。

2.聽覺方面

(1)聲音的部分：小美每次到王治療師的治療室，就哭個不停，他開始試著找出造成小美哭鬧的各種可能原因(例如：身體的味道、穿著顏色的改變、聲音的

變化等)，在測試的同時，王治療師發現小美在女性治療師面前都不會有哭的行為，在各種嚐試後，終於找出原因，就是小美不喜歡男生低沉的聲音，王治療師因而改用女生的聲音來和她互動，小美哭的行為就不再發生。

(2)旋律部分：小華在一對一的教學中，能安靜坐在座位上的時間不超過三分鐘，而且對老師的教學指令經常沒有反應，但每次在音樂律動課程的時間，小華就可以跟著節拍做出許多的動作；老師發現此現象後，試著將聲音轉為有節奏的方式呈現，小華的專注行為進步了許多，也對老師的教學指令有反應。此外，老師發現將音樂作為教學的增強物，也能有效掌握小華的注意行為。

以上簡單的例子可以充分顯示出當父母或教師能掌握自閉症嬰幼兒的感官喜好及對各種刺激物的反應，不但可以避免不必要的負面情緒反應，也可以做為建立友善關係甚而發展出親密關係

的重要關鍵。至於如何減少自閉症兒在感官上的固執性，則可以透過古典制約配對學習的方式，利用漸進的方式逐漸開展自閉症

兒在各種感官的接受度。教學的方式可參考表二的教學課程訓練做一類推。

表二 食物味覺擴展訓練課程

項	目	說	明
課程目標		<ol style="list-style-type: none"> 1.擴增兒童對不同味道的接受度。 2.在愉悅的教學情緒下，增加對不同食物的喜好。 3.減少兒童對食物的固執行為。 	
教學過程		<ol style="list-style-type: none"> 1.評估孩子喜歡的食物名稱。 2.列出對孩子的發育有影響但孩子不喜歡的食物名稱。 3.目標的選擇以味道接近或顏色接近為優先。 4.使用漸進原則。 5.配合強而有力的增強物。 6.目標行為的制定要確保孩子在他可以容忍的範圍內實施，以避免情緒因素的影響。 	
增強物		兒童喜歡的食物，配合社會性增強	
協助方式		肢體協助	
實例分享		<ol style="list-style-type: none"> 1.兒童對食物偏好的現況描述：只喝可口可樂，其他果汁飲料都不肯喝 2.目標行為：願意喝葡萄汁(顏色相近) 3.對目標行為的反應：不願碰觸任何其他飲料果汁鋁箔包 	

-
- 4.增強物：可口可樂
- 5.協助方式：肢體協助
- 6.第一階段目標行為：願意用手碰觸果汁鋁箔包
- 教學方式：肢體協助，帶著兒童的手去碰觸果汁鋁箔包，立即給與正增強(喝一小口可口可樂)；
- 教學過程：逐漸退除肢體協助，一直到兒童能獨立碰觸該鋁箔包。
- 7.第二階段目標行為：願意拿鋁箔包(教學方式及過程與階段一同)
- 8.第三階段目標行為：願意聞果汁的味道
- 教學方式：肢體協助，帶著兒童的手去拿果汁鋁箔包，並靠近兒童的鼻子，並立即給與正增強(喝一小口可口可樂)；
- 教學過程：逐漸退除肢體協助，一直到兒童能獨立將鋁箔包靠近鼻子聞其味道。
- 9.第四階段目標行為：願意嚐果汁的味道
- 教學方式：肢體協助，帶著兒童的手去拿果汁鋁箔包，並靠近兒童的嘴巴，並立即給與正增強(喝一小口可口可樂)；
- 教學過程：逐漸退除肢體協助，一直到兒童能獨立將鋁箔包靠近嘴巴並嚐其味道。
- 10.第五階段目標行為：願意喝一小口果汁(過程與階段四相似)
- 11.第六階段目標行為：在高興的心情下喝果汁
-

(二) 里程碑三、四：溝通能力

第一第二階段順利發展後，情緒發展的第三及第四個階段則強調溝通能力的開展。第三階段著重基本溝通能力的發展，第四階段則強調複雜溝通的溝通能力。自閉症兒在語言及溝通能力上的發展上明顯異於一般兒童，也是自閉症兒在診斷上的重要特徵。若從情緒發展的階段來看自閉症兒童的溝通問題，確實找到一有力的解釋依據，由於第一階段及第二階段的發展困難，自閉症兒童再溝通能力的發展亦受到限制。

因此，在教導自閉症兒童溝通能力的考量上，階段一及二階段的發展需要先行處理，並參考Green-span 等學者(1998)對於溝通能力的發展中的建言，對自閉症兒童在溝通上的教學與訓練將可規劃出相當清楚的輪廓。Greenspan 等(1998)學者針對溝通提出十分明確的界定，簡單而言，要能符合雙向溝通的要素，

必須要有清楚的開始與結束，也就是說，一來一往後應該有一個結束，此結束也可能是下一個溝通的引發刺激。舉例來說：

例一：兒童對媽媽笑-媽媽回應-兒童回應一個微笑。

例二：兒童伸手要玩具-媽媽給玩具-兒童回應一個笑容或動作。

在此一來一往雙向溝通的經驗中，對兒童的心智發展產生了以下重要的功能：

1. 兒童在開展溝通的過程，開始瞭解他對世界有影響力(Greenspan,etal.,1998; Skinner, 1957);也讓嬰幼兒開始發現他的行為會造成一個結果或環境的改變；例如，伸手指某樣東西，照顧者就會將東西給他；每次表現出一個動作或聲音，環境中的人、事、物就會因之而產生變化。這對嬰幼兒的發展是重要的啟發，他開始覺察溝通的效果，也開始對溝通產

生興趣，而自主性的溝通就容易自然發生。

2. 對意圖的概念開始萌芽，奠定未來心智能力的重要基礎(Greenspan, et al., 1998)；嬰幼兒在發現他的行為會產生一個結果之際，反推回來，結果的產生是因為一個他的行為動作，此行為則來自個體內在的想法，也就是意圖。意圖的概念從此處開展。同上述的例子，照顧者將東西給他，是因為他伸手，而他伸手的原因，則是他心中有一個想要那個東西的意念，此種意圖性的概念逐漸開展後，對溝通意義的理解也蘊運而生。

自閉症兒在複雜口語發展上的落後現象，或無法主動開始與人對話(APA, 1994)，若從情緒發展的觀點探究，即在於基本雙向溝通能力未能順利發展。一般而言，溝通的產生需要有「說者」與「聽者」，自閉症兒童對人缺少興趣，很難成為說者或聽者的角色，因此溝通行為難以建立，也

就無法體會溝通所產生的結果以及溝通對週遭環境的影響力，因而自發性溝通就難以產生。自閉症兒童常伴隨有需多行為問題，究其原因常在於溝通能力的欠缺，自閉症兒童如一般兒童有其內外在需求，在無法發展出溝通行為之際，取而代之的就是發展出不被接受或不被理解的表達方式(如尖叫、自傷等)。因此，適當溝通行為的引發與建立，是教導自閉症兒的首要教學任務；溝通能力的教導，必須掌握基本溝通意義的理解，如此進一步的溝通重點- 意圖性概念，才能被順利引發。

情緒發展第四階段則是複雜溝通的發展，複雜溝通是指在溝通的過程中，包含有一連續性、口語與肢體語言的溝通過程，在不斷連續性的溝通過程中，邏輯性、順序性、以及問題解決的基礎也從此開展 (Greenspan, et al., 1998)。自閉症兒在持續會話的能力上明顯不足(APA, 1994)，從情緒發展的觀點談就在於複雜溝通能力未能順利發展。對一般正常

發展的兒童，語言發展之前就已經具備相當豐富的非口語性的複雜溝通經驗，因此，口語語言一旦發展，連續性的口語溝通自然引發，持續對話的能力也自然發生。因此，要改善自閉症兒在持續會話的能力，複雜溝通的訓練是重要關鍵。

(三)里程碑五及六：情緒點子及邏輯思考

情緒發展第五及第六階段則強調情緒的發展開始進入抽象階段，透過想像遊戲的經驗，象徵意義開始發展，情緒適切的表達以及情緒控制能力也在這兩個階段逐漸發展成熟(Greenspan,et al., 1998)。這兩個階段的重要行為發展也正是自閉症兒童的重要發展缺陷，特別表現在缺乏符合其發展年齡的、富變化的、自發性的假裝性遊戲上(APA, 1994)。透過象徵性遊戲，兒童開始脫離對具體事物的依賴，並使用替代的方式來想像該物品；此種象徵能力的發展，也正是替代思考或抽象思考的開始；此外，兒童也從假想

遊戲中開始瞭解他人的想法與感覺，並對於不在兒童眼前發生的事件，也能透過語言的傳述開始能理解其原委。因此，假想遊戲的引發，將兒童從具體的世界帶進抽象的世界，對事務理解力也愈趨成熟。因此，本里程碑的發展對自閉症兒童的教學啟示，應強調自閉症兒童象徵遊戲的教導，因為自閉症兒童在理解力上的不足，必須從假想遊戲的引發著手，透過大量假想遊戲的示範教學與引導，將能有效促進自閉症兒抽象能力以及理解能力的啟發。

三、 結語

綜合上述所言，情緒發展對自閉症兒童發展的重要啟示茲整理如下：

- (一)情緒穩定的基礎取決於個體感官與環境刺激的平衡狀態；
- (二)情緒的適切發展是一切學習的基礎，並能適當的引發對其他學習的興趣；

- (三)基本溝通的完整性是未來複雜溝通的基礎；
- (四)連續性溝通的經驗是始於非口語的複雜溝通；
- (五)情緒經驗是理解因果關係的開始；
- (六)想像能力是脫離習慣記憶而進入代表記憶的重要關鍵。

Greenspan 等學者(1998)所提出之情緒發展階段為自閉症兒童的發展做了一全新的闡釋，而其教學要點及教育的方向則為自閉症兒童的教學大開了一扇全新的窗，為他們的未來開展了充滿希望的康莊大道。

參考文獻

- American Psychiatric Association(APA)(1994).Diagnostic and statistical manual of mental disorder (4th ed.)(DSM-IV). Washington, DC: Author.
- Cooper, J.O., Heron, T.E., & Heward, W. L. (1987). Applied behavioral analysis. Columbus, OH: Merrill.
- Greenspan, S. I., Wieder, S., & Simons, R. (1998). The child with special needs:Encouraging intellectual and emotional growth. Reading, MA: Perseus Books.



「應授人以思考之術，不可授人以思考之事。」-德國建築家 格魯立德

教學活動設計	
活動名稱	我會說(一)
活動說明	1.說話節奏。 2.視覺記憶遊戲。 3.順序圖卡故事篇。
教學資源	自製順序圖卡
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、說話節奏：慢-慢-說，說清楚，不要急。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.我要看著你，全心的聆聽，坐站都端正，聽命像兵丁。 2.我要問問題，幫助我學習，不引人注意，盡量不分心。 3.玩遊戲的時候，贏的人要說：「承讓！承讓！」，輸的人要很有風度的說：「佩服！佩服！」或是說：「謝謝你讓我。」 <p>二、視覺記憶遊戲(BINGO 配對)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 12 格圖卡/字卡配對。(比賽誰的得分多) 2. 16 格圖卡/字卡配對。(比賽誰的得分多) <p>三、順序圖卡故事篇(狐狸與烏鴉)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照圖卡內容的順序正確排出先後順序。 2.依照情境內容說出一個有意義的故事。 3.說出心理的感覺。 	<p>順序圖卡</p> <p>順序圖卡</p>



教學活動設計	
活 動 名 稱	你、我、他
活 動 說 明	1.知道自己所做的事情，對周圍的人都會有影響。 2.知道與同儕建立和諧關係可以幫助自己在學校學習生活更好。 3.知道如何做好自己的事也能兼顧同學的事。 4.建立學習付出、分享與彼此包容的好行為。
教 學 資 源	圖片、視覺提示卡、故事書、增強物
設 計 者	黃翠玉
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
一、問候語：打招呼 二、訂定教室規則： <ol style="list-style-type: none"> 1.聽故事時不打斷不出聲不舉手 2.想發言請坐著舉手等待 3.問題討論同學發言請仔細聽不插嘴 三、引起動機帶入主題 四、故事欣賞：是蝸牛開始的 五、問題討論：帶出主題，分享觀念，引導思考，糾正觀念 六、遊戲： <ol style="list-style-type: none"> 1.分組 5-7 人一組 2.互拉手，但就是不能和左右人拉手 3.解套成一個圓(有拉扯-蹲下、轉身、低下、跨越) 七、活動結束：大家互相擊掌祝福。	視覺提示字 圖卡 故事圖片

教學活動設計	
活動名稱	認識我的朋友是自閉症
活動說明	1.認識自閉症同學情緒及行為常發生的問題。 2.認識自閉症同學學習遇到的困難。 3.建立學習付出、分享與彼此包容的好行為。
教學資源	圖片、字卡、增強物
設計者	黃翠玉
教學活動流程	教學資源
一、問候語：打招呼 二、訂定教室規則： 1.聽故事時不打斷、不出聲、不舉手 2.想發言請坐著舉手等待 3.問題討論同學發言請仔細聽不插嘴 三、故事欣賞：認識我(謎樣的孩子) 四、問題討論：帶出主題，分享觀念，引導思考，糾正觀念 五、真情告白 六、全體手牽手，繞園走一圈。 七、活動結束，大家互相擊掌祝福。	視覺提示字圖卡 故事圖片



教學活動設計	
活 動 名 稱	專注
活 動 說 明	1.認識專注字彙意義(專心認真) 2.學習如何立志，利用專注力來幫助學習
教 學 資 源	傳聲筒，水桶，大垃圾袋、杯子 圖卡、字卡、水果、溝通提示卡、增強物、球
設 計 者	黃翠玉
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
<p>一、引起動機：</p> <p>1.無聲的指令：老師說、集思廣益、全神貫注、觸摸相、讀秒</p> <p>2.音樂欣賞，能安靜聆聽，並能說出一種以上音樂中所傳達的聲音。</p> <p>二、遊戲時間：</p> <p>1.老師說：(專注模仿)。</p> <p>2.傳話遊戲。</p> <p>*分成兩隊運用傳生筒看哪一隊傳正確</p> <p>*分成兩隊每人用杯子將水由一邊運到另一邊看哪一隊水多。</p> <p>*分成兩隊，兩人一組學生各抓緊兩邊，老師將水到入垃圾袋，兩人合作將水運到另一邊，看哪一隊水多。</p> <p>三、問題討論與分享：由音樂欣賞及遊戲活動中讓學生體驗到專心/不專心所帶來的學習成果表現是不一樣的。</p> <p>四、專注學習口訣教導：</p> <p>我要看著你、全心的聆聽、坐站都端正、聽命像兵丁 我要問問題、幫助我學習、不引人注意、盡量不分心</p>	<p>CD</p> <p>傳聲筒</p> <p>水桶</p> <p>大垃圾袋</p> <p>杯子</p> <p>圖卡字卡</p>

五、專注記憶力訓練：賓果遊戲	圖卡字卡 增強箱
六、分享收成：小小叮嚀	
七、活動結束：大家互相擊掌祝福。	

教學活動設計	
活 動 名 稱	追趕跑跳碰
活 動 說 明	1.地板運動。 2.傳接球運動。
教 學 資 源	韻律教室木質地板、魔術球
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
一、地板運動： <ol style="list-style-type: none"> 1.來回滾翻三次。 2.來回爬行三次。 二、傳接球運動： <ol style="list-style-type: none"> 1.會自己在原地拋接球 15 下。 2.往前移動，一邊走一邊拋接，需在 5 步內就走到另一邊。 3.往前移動，一邊走一邊拋接，需在 3 步內就走到另一邊。 	韻律教室 魔術球



教學活動設計		
活動名稱	自我介紹	
活動說明	1.培養自我表達的能力-能夠依提示進行自我介紹 2.增進團體適應能力-個別交互作用的社會能力。 3.上課技能學習-能安靜坐好聽他人說話。 4.班級規矩規範的瞭解-理解及聽從老師指令。遵循團體規範。 5.建立模仿的行為 6.不適宜行為的改善及增加自我控制的能力。	
教學資源	圖卡、字卡、水果、溝通提示卡、增強物、球	
設計者	黃翠玉	
教學活動流程	教學資源	
一、我會這樣說：成員圍坐成梯字形，老師先自我介紹，再由老師以握手的方式請下一位同學能依示範及字卡提示自我介紹。 二、最佳拍檔：發給成員每人一張水果圖卡，請其尋找和其圖卡相配對的成員，找到配對者，兩人一組，開始瞭解對方，於討論時間結束後，成員彼此介紹對方的名字及最喜歡吃的東西和遊戲。 三、遊戲時間： 1.傳接球：老師叫名字然後投球給學生，學生把球投給老師，其他同學注視球，當學生能正確把球投給老師時，其他同學及時給他讚美：「你真的很不錯」。 2.兩人一組玩黏貼球 四、點心分享： 1.會說【○○給你】【不客氣】會回應【○○謝謝。】 2.會等待大家一起享用 五、綜合活動： 心跳 100：優缺點大轟炸	圖卡、字卡 水果、圖卡、溝通提示卡 蛋糕、冬瓜茶	

教學活動設計	
活 動 名 稱	我會跟著做
活 動 說 明	1.約定遊戲規則。 2.專注力訓練。
教 學 資 源	樂喜積木、使用手冊
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
<p>一、約定遊戲規則：</p> <p>1.遇到事情有困難的時候，不可以生氣，要自己想辦法。</p> <p>2.做事情的時候，不可以講話，要專心。</p> <p>二、專注力訓練：</p> <p>1.依照樂喜積木手冊內的範例，照樣做出相同的造型。</p> <p>2.完成「電扇」、「電線」造型。</p> <p>3.自己獨立想像創作。</p>	樂喜積木



教學活動設計		
活動名稱	大家一起來釣魚	
活動說明	1.專注力訓練。 2.釣魚遊戲。	
教學資源	自製教具：釣魚遊戲	
設計者	黃翠玉、楊惠珍	
教學活動流程	教學資源	
<p>一、專注力訓練：</p> <p>1.我要看著你，全心的聆聽，坐站都端正，聽命像兵丁。</p> <p>2.我要問問題，幫助我學習，不引人注意，盡量不分心。</p> <p>二、釣魚遊戲：</p> <p>1.命名：大肚魚、比目魚、飛刀魚、旗魚、蝦子、章魚。</p> <p>2.遵從視覺提示的指令釣魚：「顏色+數量」。</p> <p>*例：「黃色的魚 2 隻。」、「黃色的魚 2 隻+紅色的魚 2 隻。」、「黃色的魚 2 隻+紅的魚 1 隻+綠的魚 1 隻」。</p> <p>3.遵從視覺提示的指令釣魚：「名稱+數量」。</p> <p>4.遵從視覺提示的指令釣魚：「顏色+名稱+數量」。</p> <p>5.聽從指令釣魚：「顏色+數量」</p> <p>*例：「黃色的魚 2 隻。」、「黃色的魚 2 隻+紅色的魚 2 隻。」、「黃色的魚 2 隻+紅的魚 1 隻+綠的魚 1 隻」。</p> <p>6.聽從指令釣魚：「名稱+數量」。</p> <p>7.聽從指令釣魚：「顏色+名稱+數量」。</p> <p>8.兩組統計得分。</p>	釣魚遊戲	

教學活動設計	
活 動 名 稱	我會說(二)
活 動 說 明	1.訓練說話節奏。 2.視覺記憶遊戲。 3.順序圖卡故事篇。
教 學 資 源	順序圖卡
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
<p>一、說話節奏：慢-慢-說，說清楚，不要急。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.我要看著你，全心的聆聽，坐站都端正，聽命像兵丁。 2.我要問問題，幫助我學習，不引人注意，盡量步分心。 3.玩遊戲的時候，贏的人要說：「謝謝！謝謝！」，輸的人要很有風度的說：「佩服！佩服！」 <p>二、視覺記憶遊戲 BINGO 配對)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.12 格圖卡/字卡配對。(比賽誰的得分多) 2.16 格圖卡/字卡配對。(比賽誰的得分多) <p>三、順序圖卡故事篇(狐狸與烏鴉)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照圖卡內容的順序正確排出先後順序。 2.依照情境內容說出一個有意義的故事。 3.說出心理的感覺。 	<p>自製圖卡</p> <p>順序圖卡</p>



教學活動設計		
活 動 名 稱	我會排-生活順序	
活 動 說 明	1.生活順序圖卡排序。 2.自我概念。	
教 學 資 源	生活順序圖卡	
設 計 者	楊惠珍	
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源	
<p>一、生活順序圖卡排序及認知語言教導：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照圖卡事件的先後順序正確排序。 2.觀察事件發生的先後並說出。 3.認知能力和時間概念的培養。 4.看圖說話：依照事件情節說出一個完整的、有意義的故事。 <p>二、自我概念(帶動唱)：</p> <p>「我真的很不錯，我真的很不錯，我真的很不錯。」</p> <p>三、順序圖卡：「貓咪吃魚」、「路邊玩球」、「樵夫砍柴」、「建築工人蓋房子」。</p>	<p>生活順序圖卡</p> <p>順序圖卡</p>	



教學活動設計	
活動名稱	釣魚(一)
活動說明	1.空間推理概念。 2.生活順序圖卡排序。 3.聽從指令釣魚。
教學資源	生活順序圖卡、塞車時間推理玩具、釣魚自製教具
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、空間推理概念(塞車時間)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照圖卡範例正確排出汽車停放的位置。 2.會依照汽車「前、後」移動的規則挪動汽車位置。 3.會將指定的紅色車子從停車場開出來。 4.完成範例 1 和範例 2。 <p>二、生活順序圖卡(6 片拼圖)：</p> <p>「螞蟻和蟋蟀」、「狐狸和小鳥」、「龜兔賽跑」、「醜小鴨變天鵝」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照事件發生的先後順序正確排出圖卡。 2.會看圖說出一個有意義的故事。 <p>三、聽從指令(釣魚遊戲)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.會唸出老師的視覺提示卡。 2.依照提示卡上的指示釣上指定的魚。 3.釣到指定的魚後會說：老師，給你。 	<p>推理玩具</p> <p>生活順序圖卡</p> <p>自製釣魚玩具</p>



教學活動設計	
活動名稱	我真的很不錯
活動說明	1.專注力口訣記憶。 2.視覺記憶訓練。 3.大動作協調訓練。
教學資源	魔術球、賓果圖卡
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、專注力訓練(口訣記憶)：</p> <p>1.我要看著你，全心的聆聽，坐站都端正，聽命向兵丁。</p> <p>2.我要問問題，幫助我學習，立志很重要。</p> <p>二、視覺記憶訓練(8 張及 16 張 BINGO 圖卡)</p> <p>1.能找出兩張相同的圖卡。(圖和圖配對)</p> <p>2.能找出圖卡和國字配對。(圖和字配對)</p> <p>三、大動作協調訓練(拋、接球)：</p> <p>1.會自己原地拋、接球。</p> <p>2.會依序傳球給別人並說：「○○，給你！」。</p>	<p>賓果圖卡</p> <p>魔術球</p>



教學活動設計	
活動名稱	我會做/我會說/我想要
活動說明	1.我會跟著做。 2.我會說.....。 3.我想要.....。
教學資源	水果圖、彩色筆、剪刀、膠水
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、我會跟著做：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.聽指令，先在香蕉圖案上面著色。 2.接著用剪刀將香蕉圖案剪下來。 3.在剪下來的香蕉圖案上塗上膠水。 4.完成工作會說：老師，我完成了。 <p>二、我會說：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.老師，請你幫忙。 2.老師，請你借給我黃色的彩色筆。 3.老師，請你借給我剪刀。 4.老師，請你借給我膠水。 <p>三、我會說：我想要.....。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.老師，我想要玩 GAME BOY。 2.老師，我想要吃果凍。 3.老師，我想要吹泡泡。 	<p>水果圖 剪刀 膠水</p> <p>彩色筆</p>

教學活動設計	
活 動 名 稱	馬賽克拼貼
活 動 說 明	1.專注力口訣。 2.美勞製作(順從指令、視覺搜尋)。 3.收拾善後。
教 學 資 源	彩色筆、膠水、剪刀
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
<p>一、專注力訓練(我會跟你這樣做)：</p> <p>1.GIVE ME FIVE.</p> <p>2.摸頭、摸肩膀、手叉腰。</p> <p>二、美勞製作：</p> <p>1.能順從指令在圖畫紙上畫出分隔區塊。</p> <p>2.會將彩色碎紙片依照顏色分類。</p> <p>3.會依照範例將不同顏色的色紙黏貼於不同的區塊。</p> <p>4.遇到困難會說：老師，請幫幫忙。</p> <p>5.需要膠水時會說：老師，請你借我膠水。</p> <p>6.完成作品會說：老師，我完成了。</p> <p>7.會欣賞自己的作品並與家人分享。</p> <p>三、收拾善後：</p> <p>1.會將用剩下的色紙收進袋子裡面。</p> <p>2.會將膠水等美勞用品收好。</p> <p>3.清理桌面、擦拭桌面、桌椅擺好。</p>	<p>彩色筆</p> <p>剪刀</p> <p>膠水</p>

教學活動設計	
活動名稱	百寶箱
活動說明	1.小天使學習護照的使用方法。 2.專注力訓練。 3.視覺記憶訓練。 4.功能性語言教導。 5.圖卡配對(BINGO)。
教學資源	學習護照、自製百寶箱、實果圖卡
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
1.小天使學習護照的使用方法、封面著色、填寫基本資料。	學習護照
2.專注力訓練：「我會跟你這樣做」。	
3.視覺記憶訓練：「百寶箱」裡面有什麼？ *眼睛注意看百寶箱裡有什麼東西並且記起來。 *請小朋友說出看到了什麼東西，至少兩樣。	百寶箱
4.功能性語言教導：例如 a.「我看到了湯匙。」 b.「我看到了吃飯用的湯匙。」(加入物件的功能性描述語詞)	
5.圖卡配對(BINGO)：比賽找出 2 張相同的圖卡。贏的人可以玩一次戳戳樂。	實果圖卡



教學活動設計	
活動名稱	我想要
活動說明	1.順從態度的培養：我會跟著做-我會說。 2.順從態度的培養：我會跟著做-我想要。
教學資源	彩色筆、剪刀、膠水、甜點
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、順從態度的培養：我會跟著做，我會說……。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.將圖片著色時會說：「老師，請你給我一枝黃色的彩色筆。」，「老師，請你給我一枝別的顏色的彩色筆。」 2.用剪刀將圖案剪下會說：「老師，請你給我剪刀。」 3.使用膠水時會說：老師，請你給我膠水。 4.工作完成了會告訴老師：「老師，我完成了。」 <p>二、順從態度的培養：我會跟著做，我想要……。</p> <p>(當小客人的時候，主人拿出點心要招待你們，不可以用手指著或直接用手就去拿東西。要用眼睛看，用嘴巴講出來，徵求主人的同意)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.當小客人的時候，會說：「老師，我想要吃餅乾。」 2.「老師我想要再吃果凍。」(不可以自己動手拿，要等老師或主人拿給你)。 3.得到同意後會說：「謝謝老師！」 <p>三、主動尋求協助：遇到困難的時候會說：「老師，請你幫幫忙。」</p>	<p>彩色筆</p> <p>剪刀</p> <p>膠水</p> <p>甜點</p>



教學活動設計	
活 動 名 稱	我們散步去
活 動 說 明	1.上課了。 2.介紹遊戲設備。 3.實際使用遊戲設備。 4.圖卡與遊戲設備配對。
教 學 資 源	校園遊戲器材
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
一、上課了： 1.上課鐘聲響了，要安靜做好。 2.心要帶來，耳朵要打開。 3.不可以離開座位。 二、學校的遊戲設備： 1.翹翹板一上一下真有趣。 2.溜滑梯溜得快。 3.鞦韆一高一低好好玩。 4.輪胎攀爬架，一步一步小心走。 三、我們散步去：實際使用學校的遊戲設備。 四、統整活動： 1.會正確說出遊戲設備圖卡的名稱。 2.會說出遊戲設備的玩法。 3.會注意遊戲的安全。	校園遊戲器材

教學活動設計	
活 動 名 稱	母親節
活 動 說 明	1.製作母親節卡片。 2.發表作品。 3.分工合作
教 學 資 源	美勞用品、壓圖器
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
<p>一、分組：將學生分為兩組(自閉生、普通班學生各占一半)。</p> <p>二、製作母親卡：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.由普通班學生帶領說出母親節的期許。 2.選出自己喜歡的壓圖器。 3.將壓圖器的圖案畫在圖畫紙上。 4.會操作壓圖器將丹迪紙按壓出圖案。 5.將按壓出來的圖案依照畫出來的圖形黏貼在圖畫紙上。 6.完成作品。 <p>三、作品發表：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.會欣賞自己組和別組的作品。 2.會發表自己組的作品。 	<p>壓圖器 美勞用品</p>



教學活動設計		
活 動 名 稱	彩繪斗笠	
活 動 說 明	1.上課了要進教室坐好。 2.依照步驟完成工作。 3.輪流等待 4.收拾善後。	
教 學 資 源	斗笠、擦手紙、白膠、壓克力顏料	
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍	
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源	
一、上課了： 1.上課要坐好。 2.耳朵要打開。 3.心要帶來。 4.不可以離開座位。 二、彩繪斗笠： 1.將擦手紙撕開貼在斗笠上。(老師，請你幫幫忙。) 2.在斗笠上刷一層白膠水。(沒有刷子的人，會安靜坐好並輪流等待) 3.會輪流使用紅、黃、藍、綠四種顏色，並將顏料刷在斗笠上。 4.完成作品，會輪流上台發表介紹自己的作品。 三、收拾善後： 1.會分工將用具清洗乾淨並晾乾。 2.會分工將教室地面清掃乾淨。	斗笠、擦手紙、白膠 壓克力顏料	

教學活動設計		
活 動 名 稱	世界名畫拼貼	
活 動 說 明	1.世界名畫命名。 2.名畫海報拼貼。 3.遵從順序 4.收拾善後。	
教 學 資 源	名畫海報、名畫圖片、作品名稱卡片、號碼牌	
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍	
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源	
一、世界名畫欣賞：(名畫與畫作名稱配對) 1.最後的晚餐 2.麥田 3.晚禱 4.拾穗 5.星夜 6.牧羊女與羊群 7.印象-日出 8.彈鋼琴的少女 9.蒙娜麗莎 10.舞蹈課 11.維納斯的誕生 12.睡蓮 13.最後的審判 14.煎餅磨坊 15.歌劇院舞蹈教室 二、名畫海報拼貼： (將名畫分割為 15 等份並標上號碼) 1.會輪流等待地從神秘箱裡抽出 3 張號碼牌。 2.聽到叫號 1-5、6-10、11-15 會自動出列排隊。 3.會將手中的分割名畫號碼對照黑板上區塊的號碼貼上。 4.完成拼貼畫作後會指出是哪一張名畫或說出畫作名稱。 三、收拾善後： 1.會將桌面擦拭乾淨。 2.會將桌椅歸位。	名稱卡片 名畫圖片 名畫海報 號碼牌	

教學活動設計		
活動名稱	釣魚(二)	
活動說明	1.聽從指令。 2.認知語言教導。	
教學資源	釣魚遊戲、順序圖卡	
設計者	黃翠玉、楊惠珍	
教學活動流程	教學資源	
<p>一、聽從指令：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.會唸出視覺提示卡的句子：「釣黃色的魚」、「釣紅色的魚」……。 2.會「釣黃色的魚」並會說：老師，黃色的魚給你。 3.以此類推。 <p>二、認知語言教導(接接樂順序圖卡)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照事件發生先後順序正確排出圖卡。 2.看圖並說出一個有意義的故事。 3.順序圖卡----起床/刷牙/梳頭髮/穿褲子/穿鞋子/去上學。 4.順序圖卡(練習說句子)----曉明哥哥起床了/太陽公公來叫他起床/然後刷牙/梳頭髮/穿褲子/穿鞋子/最後去上學。 	<p>釣魚遊戲</p> <p>順序圖卡</p>	



教學活動設計	
活 動 名 稱	手抄紙
活 動 說 明	1.上課了要進教室坐好。 2.依照步驟完成工作。 3.聽從指令 4.收拾善後。
教 學 資 源	廣告紙、果汁機、篩網、舊報紙
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
一、上課了：上課要坐好、耳朵要打開、心要帶來、不可以離開座位。 二、製作「手抄紙」： 1.會將廣告紙撕碎。*「老師，請你幫忙。」 2.將撕碎的廣告紙放入果汁機中。(我會輪流、等待。) 3.果汁機內加入適當的水。(我會主動幫忙。) 4.將果汁機放到馬達上並按下「低速」按鈕。 5.重複按下「低速」按鈕 5-6 次，使攪拌成紙漿。 6.將紙漿倒入加水盆內。 7.拿起篩網過濾紙漿。 8.將慮網放在舊報紙上讓水吸乾。即成「手抄紙」。 三、收拾善後 1.會分工收拾、擦拭桌面。 2.會分工收拾果汁機。 3.會分工將教室地面清掃乾淨。	廣告紙 果汁機 篩網 舊報紙

教學活動設計	
活 動 名 稱	我會說故事
活 動 說 明	1.藉由看圖說短句，排出事件的時間順序。 2.理解人與我的人際關係。 3.完成學習單。 4.與家人分享自製小書的內容
教 學 資 源	「小熊陪媽媽買菜」圖卡五張、剪刀、膠水
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
1.看圖卡並且幫圖卡內的人物命名。 2.說出圖卡的內容。 3.依照時間順序說出圖卡內容。 4.回答圖卡內容的問題。 5.使用剪刀剪下圖片。 6.適時的使用主動性語言：老師，請借我剪刀。 7.將剪下的圖片依照時間順序黏貼在小書上。 8.適時的使用主動性語言：老師，請借我膠水。 9.完成小書後，會主動說出：老師，我完成了。 10.在小書的封面上填寫姓名及書名：陪媽媽買菜。 11.完成學習單的填寫。 12.與家人分享小書的內容。	圖卡 剪刀 膠水



教學活動設計	
活動名稱	陰晴雨夜
活動說明	1.時間概念。 2.空間概念。 3.認知語言教導。
教學資源	陰晴雨夜圖卡、塞車時間推理玩具
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、時間概念及認知語言教導：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照圖卡的時間線索將圖卡小拼塊分類為陰天、晴天、雨天和夜晚。 2.正確拼接出：陰天、晴天、雨天和夜晚。 3.依照陰天、晴天、雨天和夜晚的圖卡說出內容。 4.依照陰、晴、雨和夜的順序收拾拼圖。 <p>二、空間概念(塞車時間)：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.依照圖卡上面排列的位置正確排出汽車的停放位置。 2.將汽車依照「前、後」移動的規則挪動汽車。 3.將指定的紅色汽車開出停車場。 4.按照順序將「塞車時間」收拾好並拿給老師。 	<p>陰晴雨夜圖卡</p> <p>推理玩具</p>



教學活動設計	
活動名稱	我會跟你這樣做
活動說明	1.專注力訓練。 2.視覺記憶訓練。 3.聽覺記憶訓練。
教學資源	色紙、剪刀、雙面膠
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>1.專注力訓練：認知語言教導(口訣記憶+文字接龍) 我要看著你、全心的聆聽、坐站都端正、聽命像兵丁</p> <p>2.視覺記憶訓練(美勞製作)</p> <p>*說出老師手中的色紙有幾種顏色？</p> <p>*說出老師手中的色紙有幾張？</p> <p>*說出老師手中有哪幾種顏色</p> <p>3.聽覺記憶訓練：</p> <p>*拿一張紙對折 2 次。</p> <p>*有折線的地方朝自己，畫出內外兩條不相連的星行放射線狀曲線。</p> <p>*將內外曲線剪開。</p> <p>*重複前三步驟的動作三次，並依照指示排出顏色順序。</p> <p>*第一張在上、下(或左、右)的位置貼上雙面膠並貼上第二張。</p> <p>*第二張在左、右(或上、下)的位置貼上雙面膠。</p> <p>*重複前二步驟的動作。</p>	<p>色紙</p> <p>剪刀</p> <p>雙面膠</p>

教學活動設計		
活 動 名 稱	奇奇的故事	
活 動 說 明	1.奇奇的故事。 2.我們該如何幫助奇奇。 3.奇奇告訴老師有關他的難處。 4.請全班當奇奇的守護天使-接納、包容與協助。	
教 學 資 源	自編故事	
設 計 者	黃翠玉、楊惠珍	
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源	
一、奇奇的故事-有關奇奇的秘密： <ul style="list-style-type: none"> 1.耳朵常關著，聽不見上課的鐘聲。 2.心常常飛走，所以上課時常常坐著發呆。 3.我不知道我應該做什麼。 4.我生氣時、傷心時、高興時，我都說不出來。 5.我不是故意的。我有許多困難。 二、想想看，我們應該如何幫助奇奇呢？ <ul style="list-style-type: none"> 1.上課鐘聲響的時候，帶他進教室。 2.提醒他、幫助他、安慰他、當他的小天使。 三、奇奇的難處： <ul style="list-style-type: none"> 1.我在班上都沒有朋友，我心理好難過喔。 2.我的衛生習慣可能不好，可是我不是故意的，請原諒我。 四、大家來當奇奇的小天使： <ul style="list-style-type: none"> 1.徵求自願者。 2.請自願者定下時間表。 3.分批協助奇奇，當奇奇的小天使。 	自編故事圖片	

教學活動設計	
活動名稱	奇奇的秘密
活動說明	1.個別差異的意義。 2.奇奇的秘密。 3.接納、包容與幫助 4.歌曲教唱。
教學資源	自編故事
設計者	黃翠玉、楊惠珍
教學活動流程	教學資源
<p>一、「不一樣」和「很不一樣」</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.男生和女生不一樣(外表不一樣)。 2.行為表現不一樣(內在不一樣)。 3.包容、接納的態度。 <p>二、奇奇的秘密</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.奇奇有很多的困難：眼睛不看人、心常常飛走了、耳朵常常關著、不知道上課要進教室.....。 2.奇奇心理好難過，因為奇奇好想教朋友，可是卻不知道教朋友的原則。 3.奇奇需要大家當他的守護天使。 4.徵求自願者。 <p>三、「善緣好運」歌曲教唱</p> <p>說好話，慈悲愛語如冬陽，鼓勵讚美，百花盛開處處香； 做好事，舉手之勞功德妙，服務奉獻，滿月星光照人間； 存好心，善緣好運就會到，心有聖賢，肥沃良田收成好。</p>	自編故事

教學活動設計					
活 動 名 稱		唱唱跳跳			
活 動 說 明		1.建立同儕互動技巧、 2.溝通與表達訓練 3.建立遊戲休閒技巧 4.社會規範、遊戲規則的理解與遵守			
教 學 資 源		繪本、錄放音機、錄音帶、增強物			
設 計 者		陳淑慧			
教 學 活 動 流 程					教 學 資 源
一、小組成員相見歡、打招呼。 二、自我介紹：至少說 5 句話介紹自己的特點 1.我的名字是… 2.我是？年？班的學生 3.我家有… 4.我最喜歡吃…我最喜歡玩… 三、看圖說故事與表演 1.繪本：請你跟我這樣做 2.表達：我看到…，我看到他在做… 3.表演：我也會做 四、戶外遊戲：唱唱跳跳 1.排隊與行進訓練 2.今天的遊戲項目是唱唱跳跳 3.律動音樂：大象 4.動作的模仿與主動表演 5.合作的概念 6.輪流的技巧					繪本 錄放音機 錄音帶

7.等待的技巧	增強物
8.學習為同伴拍手鼓勵	
五、表演與欣賞	

教學活動設計	
活 動 名 稱	打擊魔鬼
活 動 說 明	1.建立同儕互動技巧 2.建立遊戲休閒技巧 3.社會規範、遊戲規則的理解與遵守
教 學 資 源	增強計分板、增強物
設 計 者	陳淑慧
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
一、小組成員相見歡、打招呼 二、自我介紹：至少說 5 句話介紹自己的特點 1.我的名字是… 2.我是？年？班的學生 3.我家有… 4.我最喜歡吃…我最喜歡玩… 三、分組：2 人一組 1.邀請同學與自己一組 2.邀請的禮貌 四、說明比賽規則： 1.今天的遊戲項目是打擊魔鬼 2.得分多者贏，得分少者輸； 3.輸者要表演一首歌 4.合作的概念	增強計分板

5.輪流的技巧	增強物
6.等待的技巧	
7.學習計分	
8.學習為同伴加油	
五、遊戲開始	
六、輸與贏的心情調適	
七、表演與欣賞	
八、叮嚀與鼓勵	



教學活動設計					
活 動 名 稱		我會玩球			
活 動 說 明		1.同儕互動、社交技巧教學 2.休閒遊戲技巧訓練 3.聽覺辨別與動作技巧控制			
教 學 資 源		圖卡、字卡、增強物、球、*普通班學生 2 名			
設 計 者		陳淑慧			
教 學 活 動 流 程					教 學 資 源
一、社交禮儀技巧：					圖卡 字卡
1.自我介紹與相互認識					
2.邀請同學一起玩：					
3.請你跟我一起玩，好嗎？					
4.我可以跟你一起玩嗎？					
二、我會說故事：「一粒大紅球」					
1.我看到什麼？					
2.他們在玩什麼？					
3.發生什麼事？					球
4.他們怎麼解決問題呢？					
三、讓我們一起打球					
1.遊戲規則					
2.丟球技巧					
3.接球技巧					
4.輪流與等待					
5.互相鼓勵.					增強物
四、叮嚀與鼓勵					

[illegible]

教學活動設計	
活動名稱	○○××
活動說明	1.會打招呼 2.會自我介紹 3.視覺記憶力、視覺廣度遊戲 4.我會玩○○××
教學資源	名牌、增強板、字卡、學習單、紙牌遊戲盒、花布、圖卡、長尺
設計者	陳淑慧
教學活動流程	教學資源
一、增強與鼓勵：增強系統說明 二、打招呼與問安：複習上週教材、你好 三、常規與指令：最棒的坐姿 四、自我介紹與認識朋友 五、看！這是什麼：搶卡片遊戲 六、看！少了什麼：魔術花布底下少了什麼 七、我會玩遊戲： 1.分組與合作 2.「相同」的意義是...？ 3.「不相同」的意義是...？ 4.「連成一直線」的意義是...？ 5.遊戲規則：輪流、等待、合作。 八、統計得分與獎勵 九、叮嚀與鼓勵	增強板 字卡、名牌 學習單 名牌 紙牌遊戲盒 花布、圖卡 蘋果圖卡 魚圖卡 長尺 增強物

教學活動設計	
活 動 名 稱	我們都是好朋友(一)
活 動 說 明	1.自我認識 2.增進人際互動技巧 3.開發感官知覺、肢體動作技能的潛能 4.溝通與表達技能的學習與運用
教 學 資 源	名牌、增強板、增強物、動作卡、圖卡、評量表
設 計 者	陳淑慧
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
一、我們這一班：認識班級常規與遊戲規則 1.問好 2.暖身活動：起立、立正、敬禮(說白節奏一拍拍手、踏踏腳、上下跳一跳、安靜的坐好) 3.增強系統 二、快樂相逢：自我介紹(報上自己的姓名+招牌動作) 1.我要認識你：記名字，對訊息的注意、記憶與表達〈第二人先重複前一个人的姓名與動作，再加上自己的姓名與動作〉 2.活動延伸： *報上自己的姓名+招牌動作+我喜歡的動物 *增強與鼓勵 三、常規與指令：排隊與轉換場地 四、團體遊戲： 1.暖身遊戲一：說白節奏二 2.暖身遊戲二：快快跑與慢慢爬、停止 3.肢體發展與遊戲：1、2、3 木頭人 五、自我學習評量	名牌、 增強板 增強物 名牌、動作卡 動物圖卡 增強物 大鼓 節奏樂器 評量表

教學活動設計	
活動名稱	永遠的好朋友(一)
活動說明	1.了解自閉症的特性 2.接納他成為我的好朋友 3.相互協助成為學習的好夥伴
教學資源	樹葉
設計者	陳淑慧
教學活動流程	教學資源
1.相見歡：自我介紹與遊戲規則 2.分組、愛心小天使(葉子做成的勳章) 3.暖身活動：說白節奏一「我的學校叫...我的老師叫...我的朋友叫...」 4.專注力與常規：Give Me Five 秘密暗號： *手勢 1：眼睛注意看老師 *手勢 2：耳朵注意聽 *手勢 3：嘴巴閉上 *手勢 4：雙手放好 *手勢 5：雙腳擺正 5.我的秘密：我怎麼了 6.我怎麼辦： *表演與解決問題策略一：對指令沒反應時，我可以口頭提醒或用動作示範來提醒，記得提醒孩子要先完成自己的工作喔！ *團體遊戲比賽一：指令遊戲「老師說」，仔細聽、提醒與模仿 *專注力與常規：說白節奏二	樹葉

*起立我們走走走，我們拍拍手，我們鞠個躬，大家都坐好

7.我怎麼辦：

*表演與解決問題策略二：下課時，我邀他一起玩，他卻不會玩，我可以教他玩，記得提醒孩子也可以簡化遊戲規則喔！

*玩什麼？危險動作出現時，怎麼辦？

*團體遊戲比賽二：我需要幫忙，要求、詢問、示範與合作

*專注力與常規：Give Me Five 秘密暗號

8.沉澱與約定

*今天我學到了什麼？

*約定：我是你永遠的好夥伴



教學活動設計			
活 動 名 稱	恐龍大戰		
活 動 說 明	1.基本溝通與表達 2.想像力與裝扮訓練 3.休閒技能與遊戲		
教 學 資 源	字卡、圖卡、增強物		
設 計 者	陳淑慧		
教	學	活	動
流	程	教 學 資 源	
1.遊戲休閒技巧訓練		圖卡 字卡	
*想像力與恐龍：食性分類、好朋友或敵人。			
*扮演：我是暴龍、陳老師是三角龍。			
*當暴龍遇見三角龍。			
2.增強系統：增強板、可以到福利社購買麵包			
溝通與表達：		增強物	
*生活常識的拓展與陳述事件的能力：這是什麼工具？做什麼用？			
*注意力與表達：我看見小熊、小狗正在做…			
*注意力與表達：他們缺少了什麼工具？			
*用一句話完整說出圖畫的內容：示範與仿說			
4.社會適應技巧訓練			
*上課時發表的時機與禮貌：黃燈與綠燈			
*注意遊戲時的安全，才不會再受傷哦！			
*上下樓梯時，我要慢慢走，還會靠右邊走！			
5.叮嚀與鼓勵			
6.增強：到福利社購買麵包			

教學活動設計	
活動名稱	有趣的星期五
活動說明	1.基本溝通與表達 2.注意力持續集中訓練 3.休閒技能與遊戲
教學資源	字卡
設計者	陳淑慧
教學活動流程	教學資源
1.複習常規與常用指令 2.增強系統：MM 巧克力先生 3.溝通與表達： <ul style="list-style-type: none"> *基本詞彙 9 個：我、爸爸、媽媽、姊姊、吃、喝、糖果、果汁、要 *基本句型：主詞(我、爸爸、媽媽、姊姊)+動詞(要、吃、喝)+食物名稱 *建立語文資料網：文字交朋友遊戲、排字成詞、排字成句 *書寫溝通：作業單、書寫條、我會寫下我要告訴你的話 *類化與運用：運用常用句型類化卡、在日常生活中製造情境或利用自然情境不斷出現與使用，引導主動表達行為的出現 4.注意力遊戲：我看到什麼 5.休閒技能與遊戲：音樂鈴 6.叮嚀與鼓勵	字卡

教學活動設計	
活動名稱	永遠的好朋友(二)
活動說明	1.了解自閉症的特性 2.接納他成為我的好朋友 3.相互協助成為學習的好夥伴
教學資源	音樂帶、錄放音機
設計者	陳淑慧
教學活動流程	教學資源
1.相見歡 2.優點大轟炸：肯定與鼓勵 3.請讀懂我的心： *我怎麼了 *了解、接納與容忍 *我怎麼辦：問題解決策略大作戰 4.團體遊戲：透過夥伴學習、同儕合作，建立親密感情，大家成為互相支持、協助的好夥伴 *暖身活動：火車韻律 *扭扭捏捏：提醒與模仿 *支援前線：要求、詢問、示範與合作 *神射手：輪流、等待、協助、合作 5.沉澱與約定 *團唱： *心手相連：我是你永遠的好夥伴 *約定：我要成為愛心小天使 6.尋寶：增強與鼓勵	音樂帶 錄放音機

教學活動設計		
活 動 名 稱	我會接球	
活 動 說 明	1.會接住滾來的球 2.會接住以彈跳方式丟來的大球 3.會接住近距離丟來的大球或小球 4.會接住遠距離丟來的大球或小球	
教 學 資 源	大球、小球、有色膠帶	
設 計 者	廖陳時	
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源	
1.一名老師站在學生前方，指導丟大球給學生，另外一名老師站在學生後方，帶領學生接球。 2.指導學生接球時，需要依照學生發展的能力逐步練習：①先讓學生坐著接滾來的球，然後再練習站著去接彈跳或丟來的球。②先練習接大而輕的球，然後再接小球。③先接近距離的球，然後再接遠距離的球。 3.請學生張開腿坐，坐穩後才練習去接別人由前緩慢滾到他前面的大球，要他接住再滾回去。 4.此時老師要坐在學生身旁或身後，張開他的手臂，扶著他的手臂或雙手去接住別人由正前方慢速傳來的大球，讓學生有幾次成功的經驗，並在練習中提醒學生注意看球傳來的方向。 5.學生會坐著接滾來的大球後，再讓他練習以站姿接彈跳或高空丟來的球。 6.練習時，一名老師站在學生前方，丟大球給學生，另外一名老師站在學生後方，帶領學生去接球。在過程中，提醒學生眼睛要看著球。	大小球、有色膠帶	

7.開始時，可選擇較大、較輕的球，雙方的距離可以比較短，如此比較容易接住球。然後，再逐漸用較小或較重的球，雙方的距離也可以拉得遠些。(例如：在知動教室內，不同距離 2 公尺、3 公尺、4 公尺等處的地方貼上有色膠帶，逐漸要學生練習由近而遠地接球。老師協助學生站在目標線上 2 公尺、3 公尺、4 公尺等處接大球或小球。)	
--	--

教學活動設計	
活 動 名 稱	聽！那是什麼聲音？
活 動 說 明	1.認識常用物品 2.能專心的聽聲音 3.會模仿物品的聲音
教 學 資 源	日常生活圖卡、「耳聰目明」錄音帶、錄放音機
設 計 者	廖陳時
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
1.選擇日常生活常見，會發聲的各種東西圖卡，一面看圖卡，一面製造出該物(如電話或動物)會發出的聲音(如電話：鈴-鈴；小狗：汪-汪-汪)，並告訴他該物的名稱。並請學生說一遍。 2.帶學生隨機聽四周圍的聲音(如電話、收音機、電視、風琴、鋼琴、電風扇、狗、貓、鳥...)。一面告訴發聲物的名稱，一面再重複發出聲音，加強佳甄的注意和學習效果。 3.聽到什麼聲音就隨機問學生「那是什麼聲音？」請學生回答。如果回答不出來，就馬上告訴他，並請他仿說，以便確定他有專心在聽。隔一會兒再重複問他幾遍，直到確定他學會為止。	日常生活圖卡

<ol style="list-style-type: none">4.聽「耳聰目明」錄音帶，播放給學生聽，然後問？「這是什麼聲音？」如果答不出來，就告訴他發出聲音的東西或動物名稱。重複播出，要學生先說，不會時才告訴他。5.無論是用實物或圖卡訓練「東西-聲音」的連結時，需要一再重複，直到學生可以在看到每一樣東西或每一張圖卡後，可以正確模仿出聲音或說出發聲物名稱為止。6.等學生熟練後，就可以逐漸增加聲音的種類、改變頻率高低或變換音量大小，來加強訓練對聲音的察覺與分辨能力。7.訓練學生分辨環境中各種聲響時，可先從差異較大的二、三種聲音開始練習，逐漸增加難度，分辨差異較小、更多樣的東西。依照學生的能力狀況，分辨由簡單到困難、熟悉到陌生的聲音，循序漸進。8.提供學生豐富的生活經驗，包括讓他有機會玩各種玩具、參與各種室內外的活動等。由接觸及大人隨機的指導中，能學習去分辨周遭的聲音。	<p>「耳聰目明」錄音帶 錄放音機</p>
---	---------------------------



教學活動設計	
活動名稱	同心協力雙人行
活動說明	1.輪流概念的培養 2.等待概念的培養 3.能理解遊戲規則
教學資源	籃球框、海灘球、圖卡、字卡、遊戲單、增強物
設計者	廖陳時
教學活動流程	教學資源
1.下課時，學生你都做什麼事？請學生發表。 2.當你很想加入學生的遊戲行列時，你該怎麼做？你要說什麼？請學生發表。 3.當海灘球只有一個時，但有多位學生想玩，那時學生應該怎麼辦？請學生發表。 4.當學生投籃時，你應該如何表現？請學生發表。 5.當學生投進籃球時，你應該如何表現？請學生發表。 6.當學生沒投進籃球時，你應該如何表現？請學生發表。 7.當你投籃時，你應該如何表現？請學生發表。 8.當你投進籃球時，你應該如何表現？請學生發表。 9.當你沒投進籃球時，你應該如何表現？請學生發表。 10.當輪到別的學生，而球在你手上，你又很想繼續玩時，你該怎麼辦？ 11.當輪到你時，球在其他學生手上，你又很想繼續玩時，你該怎麼辦？ *遊戲延伸： 1.同學大對決 2.師生大對決	字卡、圖卡 海灘球 籃球框 遊戲單 增強物

教學活動設計	
活 動 名 稱	誰在說話
活 動 說 明	1.能分辨男女的聲音 2.能分辨生氣和友善的聲音 3.能分辨熟悉和陌生的聲音
教 學 資 源	各種聲音的錄音帶(熟悉/陌生、生氣/友善、男生/女生)、錄放音機
設 計 者	廖陳時
教 學 活 動 流 程	教 學 資 源
<ol style="list-style-type: none"> 1.提供學生聽各種說話聲的經驗包括(熟悉/陌生、生氣/友善、男生/女生)並且為了讓學生容易區別，可以誇大的製造對比大的聲音，吸引注意。 2.請學生說出說話的人是誰？或是哪種情形(包括熟悉/陌生、生氣/友善、男生/女生)。 3.播放事先錄製好的各種(熟悉/陌生、生氣/友善、男生/女生)的錄音帶，訓練學生區別不同的說話聲。 *例如：聽到熟悉的聲音時就站起來，聽到陌生的聲音時就蹲下。 *當學生站起來表示聽到熟悉的聲音時，老師要問這是誰的聲音？判斷是不是能夠正確分辨出來。 *聽到男生的聲音，指男生的圖卡，女生的聲音，就指女生的圖卡。 4.訓練過程中，先向學生說明各種聲音的特色 *例如：生氣的聲音比較大聲、比較兇；友善的聲音比較輕、比較親切；男生的聲音比較低、女生的聲音比較高等。 	錄音帶 錄放音機

教學活動設計		
活動名稱	火車快飛	
活動說明	1.能在老師引導下，合作完成搭建火車列車 2.能和其他同學合作完成工作	
教學資源	積木、圖卡、字卡、增強物	
設計者	廖陳時	
教學活動流程	教學資源	
1.安排需要共同合作的遊戲(搭建積木)，由老師引導學生一起完成。	積木	
2.先和學生一起討論如何分工合作及各自負責的部分。	圖卡、字卡	
3.剛開始，由老師或其他學生起頭做，把最簡單的部分讓學生嘗試做，讓他感受參與合作成功的樂趣，並且過程中，適時的提供口頭提示或動作協助及鼓勵。		
4.工作完成後，翰學生們分享成果，並且討論合作的重要性，讓學生體會共同完成一件事情的可貴。		
5.鼓勵幼兒一起參與合作，直到完成整件工作，並再過程中市時的提醒他尊重、接納別人不同的意見，輪流使用共同的物品。		
6.當學生能夠自然的和其他學生合作完成工作時，讚美所有其他參與的學生共同合作的表現，強調大家一起做一件工作的樂趣。		
7.完成之後大家一起欣賞共同創作的火車，讓學生實際乘坐在上享受自創完成作品的成就感。		
8.開放自由時間，讓學生依著自己的喜好共創另件作品。	增強物	

教學活動設計		
活動名稱	我們都是好朋友(二)	
活動說明	1.同學有困難時，會主動提供幫忙 2.發揚同學的愛心、熱心、慈悲心	
教學資源	圖畫書、圖卡、字卡、增強物	
設計者	廖陳時	
教學活動流程	教學資源	
<p>1.準備活動：自我介紹，增強方式介紹</p> <p>2.發展活動：</p> <p>*問題：課堂中，如果他對同學的吩咐(口令)沒有反應動作時。</p> <p>**策略：學生可以用語言或手勢提醒他，但不要代替他做。例如提醒他拿出本子，但是不要代他拿出本子。</p> <p>*問題：上課中，他往往會忘了帶文具或身體不舒服，而大聲嚷叫，甚或緊張得不知所措而離開座位時。</p> <p>**策略：請「先觀察」再問；「你要做什麼？」然後才幫他、教他解決事情的方</p> <p>*問題：在課堂中當他被老師干擾與情急之下情緒失控，會說出不恰當的話。</p> <p>**策略：請不要嘲笑他，安靜的等候老師的處理，或是立即示範正確的行為。</p> <p>*問題：大部分的時間他不會主動接近別人，缺乏與人相處的方法，有時還會自言自語，答非所問。</p> <p>**策略：當你想和他交談時，除了試叫他的名字外，還要想辦法「對住他的眼光」，使雙方目光的水平一樣高。</p> <p>*問題：當學生與他玩遊戲時，一時他很難了解遊戲規則，不懂怎麼玩時。</p>	<p>圖卡</p> <p>字卡</p> <p>圖畫書</p>	

**策略：請以手是和動作示範玩法，幫助他了解遊戲規則。也許示範一次仍無法讓他了解，那麼不妨多示範幾次。

*問題：當他以不正確玩法，使用學校的遊樂器材或造成危險時。

**策略：立即教他正確的玩法，千萬不要開他的玩笑或指責他。

3.綜合活動：重點提示，提供增強物。

「人在教中學習。」-羅馬哲學家 塞尼加

