

國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班  
碩士論文

指導教授：吳勝儒 博士

桌上遊戲對提升國小ADHD學生  
社會技巧之研究

研究生：卓詩婷 撰

中華民國一〇九年八月



國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班

碩士論文



桌上遊戲對提升國小ADHD學生  
社會技巧之研究

研究生：卓詩婷 撰

指導教授：吳勝儒 博士

中華民國一〇九年八月

國立台東大學  
學位論文考試委員審定書

系所班：特殊教育學系碩士在職專班

本班 卓詩婷 君

所提之論文 桌上遊戲對提升國小 ADHD 學生社會技巧之研究

業經本委員會通過合於

☒ 碩士學位論文

條件

☐ 博士學位論文

論文學位考試委員會：

謝建全

(學位考試委員會主席)

劉明松

吳勝儒

(指導教授)

論文學位考試日期：109 年 8 月 20 日

國立臺東大學

附註：本表一式二份(正本)經學位考試委員會簽名後，分別送交系所辦公室及註冊組存查。

# 國立臺東大學 學位論文授權書

**重要事項說明：**依著作權法第十五條第二項第三款規定，「依學位授予法撰寫之碩士、博士論文，著作人已取得學位者，推定著作人同意公開發表其著作」。本校圖書資訊館就紙本學位論文之閱覽服務依前開規定，採公開閱覽為原則。如論文涉及專利申請、投稿論文、機密或其他法定事由，需延後公開紙本論文者，請另行填寫本校「學位論文延後公開申請書」。(申請書得自本館網站下載)

本授權書所授權之論文為本人在 國立臺東大學 特殊教育學系 系(所)

碩士在職專班 組 109 學年度第 暑 學期取得 (☒ 碩士 ☐ 博士) 學位之論文。

論文名稱：桌上遊戲對提升國小 ADHD 學生社會技巧之研究

- 一、本人具有著作財產權之上列 (☒ 學位論文 ☐ 書面報告 ☐ 技術報告 ☐ 專業實務報告) 之電子全文(含書目、摘要、圖檔、影音資料、附件等)，依著作權法規定，非專屬、無償授權予下列單位得重製、上載網站，藉由網路傳輸，提供讀者基於個人非營利性質之線上檢索、閱覽、下載或列印。

| 單位                       | 公開上網時程                                                                                                                                                                                        |
|--------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 本人畢業學校                   | (依據 108 學年度第一學期第 3 次行政會議決議：研究生畢業論文延後公開上網時程，至多以三年為原則)<br><input checked="" type="checkbox"/> 立即公開 <input type="checkbox"/> 一年後公開 <input type="checkbox"/> 二年後公開 <input type="checkbox"/> 三年後公開 |
| 國家圖書館                    | <input checked="" type="checkbox"/> 立即公開 <input type="checkbox"/> 一年後公開 <input type="checkbox"/> 二年後公開 <input type="checkbox"/> 三年後公開<br><input type="checkbox"/> 不同意公開                       |
| 與本人畢業學校圖書資訊館簽訂合作協議之資料庫業者 | <input checked="" type="checkbox"/> 立即公開 <input type="checkbox"/> 一年後公開 <input type="checkbox"/> 二年後公開 <input type="checkbox"/> 三年後公開<br><input type="checkbox"/> 不同意公開                       |

- 二、本人 (☒ 同意 ☐ 不同意) 本人畢業學校圖書資訊館基於學術傳播之目的，在上述範圍內得再授權第三人進行資料重製。

上述授權內容均無須訂立讓與及授權契約書。依本授權之發行權為非專屬性發行權利。依本授權所為之收錄、重製、發行及學術研發利用均為無償。上述同意與不同意之欄位若未勾選，本人同意視同同意授權。

學 號：1910615 (務必填寫)

研究生簽名：卓詩婷 (親筆正楷)

指導教授簽名：吳勝儒 (親筆簽名)

日 期：中華民國 109 年 8 月 20 日

本授權書(得自本校圖書資訊館網站下載)請以黑筆撰寫並影印裝訂於書名頁之次頁。

授權書版本:2020/01/02

## 謝誌

終於完成論文了，內心真是百感交集。要感謝的人很多，最要感謝的就是我的指導教授—吳勝儒教授，謝謝您在百忙之餘耐心地指導我，也謝謝您在我迷茫的時候，給我一盞明燈；在我怠惰的時候，推了我一把；在我灰心的時候，給我莫大的鼓勵。

再來感謝口試委員—謝建全教授、劉明松教授，給予我許多寶貴的建議，也提點了許多須注意的事項，使我的論文更臻完善。

感謝碩班同學們的陪伴與扶持，在每次上課上到頭昏眼花、快夢到周公的時候，分享零食、補充能量；在面對堆積如山的報告時，分工合作、互相加油打氣；在難得空閒的時候，一起上山下海、享受臺東的美食和美景。

最後要感謝我的家人、朋友和同事們，適時地給予我溫暖和關心，包容我的煩躁不安，也不吝給予我經驗分享與協助，讓我能繼續堅持下去。

重回校園、重拾書本的這幾個暑假，雖然辛苦，但卻是充實又美好，讓我成長了很多。如今就要結束了，期許自己在特教這條路上，能不忘初衷，持續不斷精進自己，也在此對所有幫助過我的人，致上最大的謝意。

# 桌上遊戲對提升國小 ADHD 學生 社會技巧之研究

卓詩婷

國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班

## 摘要

本研究旨在探討以桌上遊戲作為媒介，融入國小 ADHD 學生社會技巧課程介入後，是否能提升其社會技巧。研究方法採單一受試研究法之跨受試多探試設計，分為基線期、介入期及維持期三階段；研究對象為三位國小 ADHD 學生，自變項為桌上遊戲，依變項為社會技巧之表現，包含遵守遊戲規則與接受失敗兩項目標行為。

本研究利用目視分析及圖示法進行資料的分析整理，並訪談普通班導師，以了解導師對本研究介入成效的看法。研究結果如下：

- 一、桌上遊戲能提升國小 ADHD 學生社會技巧之立即成效。
- 二、桌上遊戲對國小 ADHD 學生社會技巧具有維持成效。
- 三、導師對本研究介入之成效，持正面的看法。

根據以上結果，提出幾點建議，供實務教學及未來研究之參考。

**關鍵詞：**ADHD 學生、社會技巧、桌上遊戲

# **A Study of Board Games to Improve Social Skills for the Elementary Students with ADHD.**

SHIH-TING CHO

## **Abstract**

The purpose of this study is to investigate the effects of board games integrated into the social skills courses on elementary students with ADHD, whether can improve their social skills. The research method uses a single-subject research with multiple design across subjects, which is divided into three stages: baseline, intervention and maintenance. The research objects were three elementary school students with ADHD. The independent variable is table game, and the dependent variable is the performance of social skills, including two behaviors: obeying the rules of the game and accepting failure.

This study uses visual analysis and graphical methods to analyze and organize data, and interviews the teachers to understand their views of this study intervention. The results of this study are as follows:

1. Board games can improve the immediate effect of the social skills of elementary students with ADHD.
2. Board games are effective in maintaining the social skills of elementary students with ADHD.
3. Teachers express a positive comment on the effect of this research intervention.

Some suggestions for teaching and future studies are provided.

***Keywords : students with ADHD, social skills, board games***

# 目次

|                             |     |
|-----------------------------|-----|
| 摘要 .....                    | i   |
| Abstract .....              | ii  |
| 目次 .....                    | iii |
| 表次 .....                    | v   |
| 圖次 .....                    | vi  |
| 第一章 緒論 .....                | 1   |
| 第一節 研究背景與動機 .....           | 1   |
| 第二節 研究目的與待答問題 .....         | 5   |
| 第三節 名詞解釋 .....              | 6   |
| 第二章 文獻探討 .....              | 9   |
| 第一節 注意力缺陷過動症學生的身心特質 .....   | 9   |
| 第二節 社會技巧教學理論 .....          | 15  |
| 第三節 桌上遊戲與教學 .....           | 24  |
| 第四節 桌上遊戲應用在社會技巧教學相關研究 ..... | 31  |
| 第三章 研究方法 .....              | 37  |
| 第一節 研究架構 .....              | 37  |
| 第二節 研究設計 .....              | 41  |
| 第三節 研究對象 .....              | 43  |
| 第四節 研究工具 .....              | 46  |
| 第五節 研究程序 .....              | 49  |
| 第六節 資料處理與分析 .....           | 52  |

|                         |     |
|-------------------------|-----|
| 第四章 結果與討論 .....         | 55  |
| 第一節 遵守遊戲規則成效分析 .....    | 55  |
| 第二節 接受失敗成效分析 .....      | 63  |
| 第三節 導師對本研究介入成效之看法 ..... | 72  |
| 第四節 綜合討論 .....          | 80  |
| 第五章 結論與建議 .....         | 83  |
| 第一節 研究結論 .....          | 83  |
| 第二節 研究建議與限制 .....       | 84  |
| 參考文獻 .....              | 87  |
| 附錄 .....                | 92  |
| 附錄一 家長同意書 .....         | 92  |
| 附錄二 導師同意書 .....         | 93  |
| 附錄三 桌上遊戲課程教案 .....      | 94  |
| 附錄四 社會技巧觀察記錄表 .....     | 101 |
| 附錄五 訪談大綱 .....          | 102 |

## 表次

|       |                           |    |
|-------|---------------------------|----|
| 表2-1  | 國內桌上遊戲融入社會技巧教學的相關研究 ..... | 31 |
| 表3-1  | 研究對象基本資料及現況能力表 .....      | 43 |
| 表3-2  | 桌上遊戲內容說明 .....            | 46 |
| 表4-1  | 研究對象甲遵守遊戲規則階段內分析摘要表 ..... | 56 |
| 表4-2  | 研究對象甲遵守遊戲規則階段間分析摘要表 ..... | 57 |
| 表4-3  | 研究對象乙遵守遊戲規則階段內分析摘要表 ..... | 58 |
| 表4-4  | 研究對象乙遵守遊戲規則階段間分析摘要表 ..... | 59 |
| 表4-5  | 研究對象丙遵守遊戲規則階段內分析摘要表 ..... | 60 |
| 表4-6  | 研究對象丙遵守遊戲規則階段間分析摘要表 ..... | 61 |
| 表4-7  | 研究對象甲接受失敗階段內分析摘要表 .....   | 64 |
| 表4-8  | 研究對象甲接受失敗階段間分析摘要表 .....   | 65 |
| 表4-9  | 研究對象乙接受失敗階段內分析摘要表 .....   | 66 |
| 表4-10 | 研究對象乙接受失敗階段間分析摘要表 .....   | 67 |
| 表4-11 | 研究對象丙接受失敗階段內分析摘要表 .....   | 68 |
| 表4-12 | 研究對象丙接受失敗階段間分析摘要表 .....   | 69 |
| 表4-13 | 三位研究對象目標行為成效統整表 .....     | 71 |

## 圖次

|      |                                  |    |
|------|----------------------------------|----|
| 圖3-1 | 研究架構圖 .....                      | 37 |
| 圖3-2 | 研究設計圖 .....                      | 41 |
| 圖3-3 | 研究程序圖 .....                      | 49 |
| 圖4-1 | 研究對象在基線期、介入期、維持期遵守遊戲規則百分比曲線圖 ... | 62 |
| 圖4-2 | 研究對象在基線期、介入期、維持期接受失敗百分比曲線圖 ..... | 70 |



## 第一章 緒論

本研究旨在探討桌上遊戲融入社會技巧課程教學介入對國小注意力缺陷過動症學生社會技巧之影響。本章共分成三節，第一節為研究背景與動機，第二節為研究目的與待答問題，第三節為名詞解釋，茲分述如下。

### 第一節 研究背景與動機

隨著融合教育的發展與推行，安置於普通班的身心障礙學生越來越多。根據教育部特殊教育通報網(2019)各縣市身心障礙學生安置班型統計，108學年度就讀一般國民小學的身心障礙學生為40,208人，其中安置於集中式特教班者為3,903人，床邊教學及在家教育班為379人；而安置於融合環境的資源班、巡迴輔導班或普通班接受特教服務者有35,926人，約佔89.35%。由此數據可知，身心障礙學生採融合式安置比例相當高。

早些年在研究者任教的國小資源班中，大部分的學生為學習障礙、智能障礙或自閉症學生；但近年來，患有注意力缺陷過動症(Attention-Deficit / Hyperactivity Disorder, 以下簡稱 ADHD)的學生日漸增多，根據教育部特殊教育通報網(2019)各縣市身心障礙學生特教類別統計，108學年度就讀一般國民小學的情緒行為障礙學生有3,240人，佔全部身心障礙學生的8.06%，相較於103學年度的2,480人，佔全部身心障礙學生的6.34%，增加了760人，1.72%。而有些ADHD學生並未被歸類為情緒行為障礙，可能為其他的顯性障礙伴隨著過動症狀，可能暫被歸類為其他障礙，或是因為各種因素未進入特教體系中，但大都是普通班導師口中，最為頭痛的學生。

ADHD學生由於大腦神經功能異常，而有不專注、過動及衝動的症狀，例如：上課坐不住，扭來扭去、隨意離座、忘東忘西、經常干擾或打斷他人的活動，在情緒控制及遵守團體規範上也有明顯困難。

洪儷瑜(1998)提到ADHD學生有認知能力的缺陷，包括注意力、記憶、組織和問題解決能力，還有語言表達困難、視動協調較差、學業低成就、情緒困擾、社會不適應等問題。ADHD學生因其認知和溝通能力的缺陷、經常出現不當的課堂行為及社會行為，造成嚴重的人際關係問題。曾健瑋(2010)也提到ADHD學生的社會技巧缺陷包括：無法適當表達個人情緒需求，與同儕缺乏良好互動，對他人態度偏差，無法正確判斷情境而採用錯誤的方式反應，無法克制衝動而產生嚴重意外傷害等。

Cordier, Vilaysack, Doma, Gillan 與 Speyer(2018)指出超過 50%的注意力缺陷過動症學生會遭受同儕的排斥，同儕經常將他們描述為煩人的、狂躁的、易惱怒的和具侵略性的；大量的實證研究表明，注意力缺陷過動症學生普遍存在社會功能障礙，在問題解決、計劃、靈活性、確定方向、反應抑制、持續注意力和工作記憶等執行功能經常出現缺陷；他們還會有情緒調節的困難，無法理解社會性暗示，可能導致青春期和成年期社會失調，例如：輟學、自尊心低落、與家人和同伴間產生人際關係困擾、焦慮、憂鬱、攻擊行為等，處於較高的社會孤立風險中。

在研究者的教學現場中，經常會聽到 ADHD 學生班上的導師和同儕前來告狀：他剛才又打人或推人了、他又生氣跑出教室了、他都不遵守規則、他搶走我的東西、他又在發脾氣丟東西、他在操場大哭大鬧、他上課一直干擾同學、他對老師大呼小叫等等。在不影響其他同儕的安全與受教權下，學務主任或資源班教師一聽到消息，便需要前往該班級，將該 ADHD 學生暫時帶離教室，待其情緒平復後才回教室繼續上課；因為頻繁地協助任課教師處理 ADHD 學生的行為問題，耗費大量心力。

因此，教導 ADHD 學生適當的社會技巧，包括以適當方式表達情緒、人際互動、遵守常規等，協助其適應學校、家庭與社區生活，極為重要。蔡瑜君(2015)也認為人類為群居動物，每日都要面對各種人事物，與他人互動的技巧是需要被教導和學習而來的，但對於社交功能有缺陷的 ADHD 學生而言，要展現這些能力十分困難。為使 ADHD 學生具備正向的溝通能力，以避免攻擊、自傷等負向行為，社會技巧的訓練實為不可或缺的一項課程。

近年來，教育現場興起一股翻轉教育的新浪潮，為因應現在學生的學習風格與學習特質，教師不斷反思過去傳統講授教學法的缺點，開始設計以學生為中心的創新教學方法，包括影片預習、分組討論、合作學習、同儕互評、跨領域課程等，而「遊戲式學習」也是教師常運用的教學活動。透過翻轉教育，教師技巧性地引導學生思考和練習，並以多元的教學活動維持學習動機，培養學生高層次的認知、表達、創造及解決問題的能力(侯惠澤，2016)。

遊戲是孩童的天性，是與生俱來的行為傾向，也是最自然的生活情境，孩童可以從遊戲中體驗生活，發展社會適應能力(梁培勇，1995)。

遊戲是孩童成長與學習最直接的媒介，例如：藉由玩躲貓貓的遊戲，躲藏的孩童需思考及選擇適合躲藏的地方，可發展視覺搜尋、換位思考、問題解決等能力；負責尋找的孩童則需運用其觀察力、聽音辨位、空間概念等認知能力，並付

諸於行動。在遊戲過程中，也大量涉及社會技巧，像是邀請他人進行遊戲、加入遊戲、遵守遊戲規則、輸或贏的情緒表現、突發狀況的應變等，更帶給參與者十足的動機與樂趣。

在研究者的教學現場中，發現 ADHD 學生在上課時，若是傳統的講述式教學，常會因為感到無聊、聽不懂、無法專注，而開始干擾課堂，發出怪聲或做出一些怪異的行為來吸引老師和同學的注意；但若在課堂中，以遊戲式、操作式、競賽式的活動來進行教學，便能成功激發其學習動機和意願，積極參與課堂，也因而減少了許多行為問題。

桌上遊戲(以下簡稱為桌遊)近年來興起，其豐富視覺刺激、趣味性、方便取得、可彈性調整規則及參與人數等特性，廣為運用和流行。除了在朋友家人聚會、自我休閒娛樂外，部分教師開始將桌遊融入教學中，以桌遊作為教學媒材，創造多樣化的學習方式，提升學生的學習動機和學習成效。桌上遊戲讓學生從玩中學，可增進學生的學習動機，啟發多元智能，從中學習遵守規則、與人溝通互動，並不斷嘗試錯誤，獲得解決問題的能力，還可以減少焦慮和恐懼(常雅珍，2017)。

Noda、Shiotsuki 與 Nakao(2019)整理相關文獻發現桌上遊戲可以提升流體推理、知識理解、短期記憶和處理速度等認知能力，或是特定的知識，還可以激活 ADHD 兒童的前額葉皮質功能及執行功能，改善其過動及衝動的症狀；也有研究證實桌上遊戲的介入也可以改善憂鬱症、焦慮症和阿爾茨海默氏病相關的臨床症狀。

Montenegro 與 Greenhill(2015)指出桌上遊戲作為教學工具可以增進認知和記憶能力、解決問題的能力、推理、視覺空間技能、與其他玩家的互動能力，以及社交參與。透過桌上遊戲，參與者還可以學到了許多主要目的以外的其他技能，例如社會化、同理關注、做選擇和排序等。其經由文獻回顧發現：有研究證明人們經常使用桌上遊戲，會影響大腦中的結構變化和神經可塑性；也有研究證實，桌上遊戲對教育目的、鼓勵自我反思和發現、情緒表達、問題討論和解決、態度積極改變等方面皆有明顯成效。

研究者時常在教學現場中，以各種隨手可得的桌上遊戲融入教學中，或是帶領學生自製桌遊，作為動、靜態教學活動的轉換，以維持學生的學習動機和專注力，例如：用抽撲克牌方式熟練加減法計算、用大富翁遊戲練習使用錢幣、用自製的字卡詞卡進行配對遊戲、用疊積木遊戲訓練視覺對應及手眼協調等，皆能獲得良好的學習效果。

研究者以「臺灣博碩士論文知識加值系統」搜尋相關文獻，發現近年來以桌遊融入教學的研究越來越多，若不論教學階段及教學領域，約有 200 篇相關研究；而將桌遊應用於特殊教育領域的約只有 60 篇。在這些研究當中，有些為教導身心障礙學生功能性詞彙，有些為增進專注力，有些為數學概念方面的理解；但應用於社會技巧課程的相關研究目前較少。

孫君蕙、林雨亭、楊足滿與吳柱龍(2019)整理相關文獻後發現，以桌上遊戲為媒材來介入，能增進智能障礙學生的社會技巧、人際溝通能力、注意力及學業能力，具有正向效果。其他實徵性的研究也發現桌上遊戲能在提升身心障礙學生的社會技巧方面，具有良好成效，但研究對象多為自閉症學生(張嘉琦，2018；陳美慧，2017；陳健民，2018；謝佩樺，2015；謝函穎，2019)，或是智能障礙學生(吳筱萱，2019；郭雅玲，2016)。

而目前將桌上遊戲應用於 ADHD 學生社會技巧的研究僅有 3 篇(陳瑋婷，2019；蔡瑜君，2015；蘇芷儀，2015)，研究結果顯示以桌遊搭配社會技巧課程教學後，能提升 ADHD 學生的社會技巧，增進其與同儕的正向互動；但三篇研究皆是以一兩位研究對象進行個案研究或行動研究，樣本數較不足。

綜上所述，ADHD 學生因其過動、衝動的身心特質，缺乏正向的人際互動能力，且挫折容忍度低，社會適應困難；而桌上遊戲是一種有效的輔助療法或介入策略，有助於改善許多臨床症狀、有效提升參與者對知識的理解、增強參與者之間的人際互動，並增加參與者的動機。因此，研究者想藉由上述相關研究的支持，以桌上遊戲為媒介，融入社會技巧課程，協助提升 ADHD 學生的社會技巧，解決教學現場的困擾。

## 第二節 研究目的與待答問題

基於前述的研究動機，本研究之研究目的與待答問題如下：

### 壹、研究目的

- 一、 探討桌上遊戲對提升國小注意力缺陷過動症學生社會技巧之立即成效。
- 二、 探討桌上遊戲對提升國小注意力缺陷過動症學生社會技巧之維持成效。
- 三、 探討研究對象的導師對本研究介入成效之看法。

### 貳、待答問題

- 一、 桌上遊戲對提升國小注意力缺陷過動症學生社會技巧之立即成效為何？
  - 1-1 桌上遊戲對國小注意力缺陷過動症學生「遵守遊戲規則」行為的立即成效為何？
  - 1-2 桌上遊戲對國小注意力缺陷過動症學生「接受失敗」行為的立即成效為何？
- 二、 桌上遊戲對提升國小注意力缺陷過動症學生社會技巧之維持成效為何？
  - 2-1 桌上遊戲對國小注意力缺陷過動症學生「遵守遊戲規則」行為的維持成效為何？
  - 2-2 桌上遊戲對國小注意力缺陷過動症學生「接受失敗」行為的維持成效為何？
- 三、 研究對象的導師對本研究介入成效之看法為何？
  - 3-1 在介入後，研究對象的導師對學生社會技巧改變的看法為何？
  - 3-2 研究對象的導師對桌上遊戲融入社會技巧課程的看法為何？

### 第三節 名詞解釋

本研究的相關名詞：注意力缺陷過動症學生、社會技巧、桌上遊戲，茲分別闡述於下：

#### 壹、注意力缺陷過動症學生

依據美國《精神醫學診斷及統計手冊第五版》（DSM-5, 2013），注意力缺陷過動症（Attention Deficit Hyperactivity Disorder, 簡稱ADHD）是指在注意力缺陷或過動/衝動兩組症狀中，九項至少出現六項，其表現未達應有之發展階段，同時對於社交和學業/職業的活動有直接負面影響，且持續六個月以上。上述症狀發生在十二歲之前，且發生於兩種以上的情境。

ADHD被歸類於神經發展性疾患（Neuro-developmental Disorders），包含智能障礙、溝通疾患、自閉症類群、注意力缺陷/過動疾患、特定式學習疾患，以及動作疾患五類，其中注意力缺陷/過動疾患再細分為合併型、注意力不足型，以及過動—衝動型三類（孟瑛如、簡吟文，2015）。

依據我國身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法（2013），注意力缺陷過動症ADHD學生列屬於情緒行為障礙類別，指長期情緒或行為表現顯著異常，嚴重影響學校適應者；其障礙非因智能、感官或健康等因素直接造成之結果。前項情緒行為障礙之症狀，包括精神性疾患、情感性疾患、畏懼性疾患、焦慮性疾患、注意力缺陷過動症、或有其他持續性之情緒或行為問題者。

前項所定情緒行為障礙，其鑑定基準依下列各款規定：

- 一、情緒或行為表現顯著異於其同年齡或社會文化之常態者，得參考精神科醫師之診斷認定之。
- 二、除學校外，在家庭、社區、社會或任一情境中顯現適應困難。
- 三、在學業、社會、人際、生活等適應有顯著困難，且經評估後確定一般教育所提供之介入，仍難獲得有效改善。

本研究所稱國小注意力缺陷過動症（ADHD）學生，是指就讀臺東縣某國小普通班中、高年級的學生，因其不專注、過動或衝動等特質，影響到學校、家庭及社區生活適應，經醫生評估領有醫院診斷證明，並經鑑輔會鑑定後，具有ADHD症狀，接受特殊教育服務之學生。

## 貳、社會技巧

洪儷瑜(2002)定義「social skills」為社會技巧，內涵包括人際互動的「社交」，也包含處理自己以及自己與團體互動的「社會」；而「技巧」意涵互動所需的「技巧」和「能力」。

蔡桂芳(2001)整理眾學者文獻，歸納出社會技巧的定義：社會技巧是經由學習而來的行為，在與他人互動時，這些行為能被對方所接受、避免引起對方不愉快的觀感。且社會技巧具有五大焦點：「情境性」指社會技巧會發生在某種情境中；「互動性」指社會技巧包括接受他人的行為並給予反應；「應變性」指社會技巧會依不同的環境或關係而改變；「複雜性」指社會技巧包含內隱與外顯、語言及非語言的行為；「增強性」指社會技巧具有目的性，若個體表現出的行為能達到其目的，會對個體產生增強。

我國教育部於2019年編訂《十二年國民基本教育—身心障礙相關之特殊需求領域課程綱要》，將社會技巧的分類為「處己」、「處人」及「處環境」三個主軸，其中「處己」的內涵包含處理情緒、處理壓力與自我效能；「處人」包含訊息的解讀、基本溝通、人際互動、處理衝突及多元性別互動等技巧；「處環境」則包括學校、家庭和社區的基本適應技巧，例如遵守校規或社會規範。

本研究所稱的社會技巧為三位研究對象共同缺乏且需改進的兩項目標行為：處環境主軸下的「遵守遊戲規則」，以及處己主軸下的「接受失敗」，而這兩項目標行為又分別細分為四個具體成份，列舉如下：

### 一、遵守遊戲規則

- (一) 能專心聽規則說明。
- (二) 尚未輪到順序時，能耐心等待，不搶先動作。
- (三) 輪到順序時，能依規則進行遊戲。
- (四) 能依規則或裁判判決決定遊戲結果。

### 二、接受失敗

- (一) 輸了遊戲時，能控制情緒，不生氣。
- (二) 輸了遊戲時，能接受結果，不爭辯。
- (三) 輸了遊戲時，能接受結果，不責怪他人。
- (四) 輸了遊戲時，能維持平靜，繼續進行下一輪遊戲。

## 參、桌上遊戲

桌上遊戲(Board game)，簡稱為桌遊，又稱為不插電遊戲。桌遊的歷史最早可追溯至西元前七千年類似遊戲板的物件，被推測是當時的人做為社會性娛樂之用的遊戲；而有明確記載的是西元前三千年，埃及出土的Senet(雙陸棋)，以及春秋時期《左傳》中記載的中國圍棋，至今仍有人玩(陳介宇，2013)。

早期對桌遊的定義較狹隘，較類似於棋盤遊戲的概念，Noda、Shirotsuki與Nakao(2019)指出桌上遊戲是指一種遊戲方式，為在棋盤上放置、移動或移除棋子的遊戲，它有特定的規則，棋子以特定方式在標有圖案的棋盤上移動。傳統的桌上遊戲範例包括象棋、圍棋和日本的將棋。

現在所稱之桌遊十分廣泛，如陳介宇(2010)所稱：桌遊廣義來說涵括各種有規則且可在桌子、地板等平面上進行的遊戲，遊戲的運作常會需要操作其中的配件，例如：棋子、骰子、紙牌、圖版等；而參與遊戲的人會有勝負之分。隨著時代的演進，桌遊的主題、內容、型態、媒材及玩法越來越多元，有些桌遊甚至被移植到電腦或智慧型手機上，與固有的觀念不同，但多數人仍認為這樣還是桌遊。

因此，桌遊因其主題、性質或玩法而有非常多種的類型，我國第一家桌遊出版社新天鵝堡將國內外的桌遊大致分類為陣營遊戲、策略遊戲、紙牌遊戲、派對遊戲、家庭遊戲、兒童遊戲等六大類。其中前三類需要運用較多的邏輯思考、規劃和分析等認知能力，後三類則較為簡單，憑藉運氣或手眼協調能力即可進行，主要是製造歡樂氣氛，適用年齡也較無限制。

本研究指稱之桌上遊戲，考量研究對象的能力及需求，從上述家庭遊戲和兒童遊戲兩類中挑選，並參考洪仲俞(2019)的調查研究，由現職國小資源班教師票選出適用於動機教學及社會互動教學之前三名桌遊中，選擇規則簡單、可多人參與、遊戲時間約10~20分鐘，並可增進研究對象遵守遊戲規則與接受失敗兩項社會技巧的桌遊，分別為「醜娃娃」以及「超級犀牛」兩款。

## 第二章 文獻探討

為探究桌上遊戲對提升國小ADHD學生社會技巧之成效，在文獻探討的部份分為四節，第一節為注意力缺陷過動症學生的特質，第二節為社會技巧教學理論，第三節為桌上遊戲與教學，第四節為桌上遊戲應用在社會技巧教學相關研究，藉此四節的文獻探討作為本研究理論基礎之依據。

### 第一節 注意力缺陷過動症學生的身心特質

本節主要探討注意力缺陷過動症的定義與診斷，以及其身心特質，分述於下：

#### 壹、注意力缺陷過動症的定義與診斷

注意力缺陷過動症（Attention Deficit Hyperactivity Disorder, 簡稱ADHD）為一種神經心理疾病，可依據醫學及教育兩個角度進行判別。以醫學的角度來看，主要是根據美國精神醫學會（APA）所發行的《精神疾病診斷與統計手冊》（簡稱DSM）以及聯合國世界衛生組織（WHO）編訂的國際疾病分類第十版（ICD-10）與國際健康功能與身心障礙分類系統（ICF）之診斷準則來判定；而從教育的角度來看，則是依據我國特殊教育法（2019）身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法（2013）來判定，分別說明如下：

##### 一、DSM-5的診斷標準

經臺灣精神醫學會（2014）翻譯的《DSM-5精神疾病診斷準則手冊》中提到，ADHD的診斷準則為：

（一）具干擾功能或發展的持續注意力缺陷或過動-衝動樣態，有「不專注」或「過動-衝動」兩個組型內之特徵，組型內的九項症狀中，符合六項以上；且對社會、學業或職業活動造成直接負面的影響。

「不專注」組型內的九項症狀如下：

1. 經常缺乏對細節的專注，或在學校功課、工作或其他活動中粗心犯錯。
2. 經常在做作業或遊戲活動時不能專注持久。
3. 經常有聽而不聞的現象。
4. 常常不聽從指示，因而無法完成學校功課、雜務或該做的事。
5. 對於完成需要組織或按照順序的工作或活動有困難。

6. 常常逃避、厭惡或是抗拒需要持續專心的事物。
7. 常弄丟工作或活動的必要物品。
8. 經常因為外界刺激而分心。
9. 健忘。

「過動-衝動」組型內的九項症狀如下：

1. 經常坐立難安，手腳動來動去，或是身體在座位上扭動不停。
2. 經常在需要保持坐在位子的情形下離開座位。
3. 經常在不適當的情境下過度跑來跑去或爬上爬下。
4. 經常不能好好的玩或是安靜地從事休閒活動。
5. 舉止彷彿裝上馬達一般，沒有辦法持續做一件事而換來換去。
6. 經常多話。
7. 經常在問題講完前搶著說出答案。
8. 經常在需輪流的團體活動或遊戲中不能等待。
9. 常常打斷或干擾別人。

(二)持續時間至少超過六個月以上。

(三)在12歲以前就有數種「不專注」或「過動-衝動」的症狀。

(四)這些症狀發生於兩種以上的情境，例如：學校、家裡及社區。

(五)這些症狀會干擾或降低社交、學業或職業功能的品質，且無法以另一種精神疾病(如：焦慮症、人格障礙)做更好的解釋。

## 二、ICD-10及ICF的診斷標準

聯合國世界衛生組織編訂的國際疾病分類第十版(ICD-10)對於ADHD的診斷標準為：

- (一)在一種以上的情境(如：家庭、學校、工作場域等)出現注意力不足或過動的行為。
- (二)做事常半途而廢，並易受其他事物的干擾而分心。
- (三)無法保持安靜，身體時常扭動不安。

再依據注意力不足、過動及衝動的症狀，以國際健康功能與身心障礙分類系統(International Classification of Functioning, Disability and Health, 簡稱ICF)進行診斷與評估，以描述個體身體功能的損傷情形及因為以上的損傷所致的活動限制

與參與侷限的狀況。

ICF分類系統將身心障礙者依照身體構造和功能分為八大類，第一類為神經系統構造及精神、心智功能，第二類為眼、耳及相關構造與感官功能及疼痛，第三類為涉及聲音與言語構造及其功能，第四類為循環、造血、免疫與呼吸系統構造及其功能，第五類為消化、新陳代謝與內分泌系統相關構造及其功能，第六類為泌尿與生殖系統相關構造及其功能，第七類為神經、肌肉、骨骼之移動相關構造及其功能，第八類為皮膚與相關構造及其功能。

而ADHD學生通常被歸類為第一類神經系統構造及精神、心智功能，依其特質而有下列編碼：

- (一) b122整體心理社會功能：指在生涯發展中，需要了解及建構性地整合心智功能，以形成有意義及有目的之社會互動所需人際技能的一般心智功能。
- (二) b140注意力功能：指在要求的時間內集中注意力於外部刺激或內在經驗的特定心智功能。包括：注意持續力、注意力轉移、注意力分散、注意力分享的功能；專注力；分心度。
- (三) b147精神動作功能：指在身體層次控制動作和心理事件的特定心智功能。
- (四) b152情緒功能：與心理活動中的感覺和情感成分有關的特定心智功能。
- (五) b164高階認知功能：指特別依賴大腦前葉之特定心智功能，包括複雜的目標導向行為，例如做決定、抽象思考、計畫和執行計畫、心智的靈活度，以及決定哪些行為在某種環境下是適當的；通常稱為執行功能。

### 三、特殊教育法及身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法

我國特殊教育法(2019)將ADHD學生歸類為情緒行為障礙，鑑定時依據身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法（2013），指長期情緒或行為表現顯著異常，嚴重影響學校適應者；其障礙非因智能、感官或健康等因素直接造成之結果。前項情緒行為障礙之症狀，包括精神性疾患、情感性疾患、畏懼性疾患、焦慮性疾患、注意力缺陷過動症、或有其他持續性之情緒或行為問題者。

上述所定情緒行為障礙，其鑑定基準依下列各款規定：

- (一) 情緒或行為表現顯著異於其同年齡或社會文化之常態者，得參考精神科醫師之診斷認定之。
- (二) 除學校外，在家庭、社區、社會或任一情境中顯現適應困難。
- (三) 在學業、社會、人際、生活等適應有顯著困難，且經評估後確定一般教育所提供之介入，仍難獲得有效改善。

綜合以上的診斷標準，可知注意力缺陷過動症是指與同齡一般的兒童相比，會有不專注、過動和衝動的行為症狀，影響其在學業、人際互動、工作等適應的困難；而這些症狀在12歲以前就出現，且持續時間需超過六個月以上，並為跨情境顯現者。

## 貳、注意力缺陷過動症學生的身心特質

ADHD學生的主要核心症狀為注意力缺陷、過動和衝動，這些特徵影響其認知和學業成就，也導致其無法遵守日常生活規範、難以維持人際關係、社會適應困難等問題。以下就認知及學業表現、情緒、人際及社會適應三部份來探討其身心特質：

### 一、認知及學業表現

洪儷瑜(1998)提出大多數ADHD學生在智力測驗和成就測驗的成績較差，學業表現極度不穩定。

商志雍、高淑芬(2010)指出ADHD學生屬於執行功能(executive function)異常的精神疾患，執行功能指在新環境或多種反應的選擇下完成目標導向(goal-directed)的認知功能，執行功能非單一的認知功能，涵蓋了工作記憶、抑制能力、規則轉換與計畫能力等功能；而ADHD學生的執行功能異常，造成不專心、衝動、坐不住、情緒控制困難及組織計畫能力不佳等問題。

洪儷瑜、張郁雯、丘彥南與蔡明富(2001)以讀、寫、算技巧評估ADHD學生的能力，發現約有3~38%的ADHD學生，出現閱讀理解或是數學計算的學習障礙。

陳瑋婷(2019)指出ADHD學生在注意力的五個向度：集中注意力、持續性注意力、選擇性注意力、交替性注意力及分配性注意力，除了集中注意力外，後四個向度與一般同儕相比皆有明顯困難，無法持續專注於課堂，也影響學科學習，尤其是數學需要同時進行閱讀、推理、運算與分析的科目。

ADHD學生的注意力是選擇性的，對於不感興趣的事物無法集中精神，枯燥乏味的任務難以維持專注，在課堂學習上的持續性注意力較差，也較難記住他人指令或遵從指導；但在電腦、電視、遊戲或書籍等感興趣的事物能全神貫注(高淑芬，2013)。

## 二、情緒問題

Barkley(1997)提出ADHD學生因為大腦前額葉運作的功能缺陷，導致情緒控制困難，並對誘發的刺激出現強烈的情緒反應，或對無法預期的事件出現負面情緒。

洪麗瑜(1998)指出有情緒困擾的ADHD學生相當普遍，他們對自己的滿意度顯著低於一般同齡學生，還有焦慮、憂鬱、低自我概念的問題，也較常出現心因性的頭痛、肚子痛等疾病。

多數至精神科就醫的憂鬱症青少年患者，部分伴隨ADHD症狀，所以ADHD學生有較高機率罹患憂鬱症，若考量ADHD學生挫折感重，例如被指責而情緒低落，無法發揮潛能，合理化其憂鬱情緒，則容易忽略學生潛在的憂鬱症（商志雍、高淑芬，2010）。

ADHD學生因衝動控制困難，遇到挫敗、壓力的情境時，無法以適當的方式抒發情緒，所以通常直覺性的將情緒爆發出來，例如：尖叫、大哭、攻擊他人、摔東西等。張季筠(2018)認為ADHD學生較需要介入的是提升「處理情緒」及「自我效能」的技巧，先要學會在事件發生的第一時間控制衝動，選擇較適當的處理方式；接著學會以適當的方式抒發情緒；最後發掘自己的優勢能力並朝此方向努力，進而激發自信心；最後要能在面對問題時，不再受到衝動的控制。

## 三、人際及社會適應

洪麗瑜(1998)提出ADHD學生可能因為不專心及行為抑制困難的原因，不易利用習得的規則來規範自己，出現違規行為及攻擊行為的機率很高。其研究也指出ADHD學生人際關係不佳的主要因素是不當的社會行為，包括外向性的行為問題，如：攻擊、反抗、破壞東西及爆發性的情緒失控，以及內向性的行為問題，如：因為經常受到挫折與誤會，造成自信心低落、焦慮、憂鬱等。

蔡瑜君(2015)指出ADHD學生在遵守規則行為上有所缺陷，他們的困擾不在於「知道做什麼」，而是「做所知道的」，例如他們在學校受傷的頻率比一般同儕高，但他們是知道應該要遵守那些校園規則。臨床上也發現ADHD學生無法將先前所學的規則，轉移到新的情境中；以及在使用立即性增強的方式比延宕增強的方式指導下，他們的表現較好。

一般人可以透過習得規則來規範自己的行為或者依其行為後果習得，但注意力缺陷過動症兒童不易以這樣的方式來學習規則並規範自己的行為，（洪麗瑜，1998）這些都顯示他們（Barkley, 1998）。

蘇芷儀(2015)提到ADHD學生衝動控制困難，常常因等不及排隊而插隊、別人問他問題時，尚未問完就急著回答、與人衝突時，先出手打人等情形；造成人際互動和社會適應上的困難。

ADHD學童不常運用普通兒童所運用的模式來進行遊戲，在遊戲表徵上具有顯著的匱乏，但經相關研究證實，ADHD學童學習了遊戲技巧後，確實較能展現出較佳的語言以及社會互動能力，例如非口語 線索、輪流、共享注意力與行為規範等（鍾玉玲，2013）。

綜上所述，ADHD學生因為其身心特質，影響學習、人際互動、社會適應等方面的困難，尤其在遵守團體規範及自我情緒調節的技巧缺乏，造成自信心低落、受同儕排斥等問題，如果能利用相關介入策略，盡早給予協助與輔導，提升其自我控制能力，增進其與同儕間的關係，也能減輕家長和教師的壓力。

而洪儷瑜(1998)指出對於ADHD學生主要的介入方式可以分為生理及心理兩部份的治療方式；遵從醫師指示的藥物治療是主要的生理治療模式，家庭及教育現場可以做的主要以認知行為治療及親職教育為主要的心理方面介入。

實證研究也發現藥物治療是目前最有效且最常用的方式，但是搭配認知行為治療，例如：社會技巧教學、自我教導策略，以及家長部份的親職訓練，都顯出正向的效果（李金燕、黃靖雯、陳哩湘，2018）。

因此，師長應協助ADHD學生配合藥物治療，並教導如何控制行為、學習社會技巧、養成良好的習慣，改善其行為問題，適應團體生活。

## 第二節 社會技巧教學理論

在社會技巧教學中，首先探討社會技巧的定義與分類，接著說明教學的理論基礎、方法及步驟，分述於下：

### 壹、社會技巧的定義與分類

#### 一、社會技巧的定義

社會技巧是兒童建立學業成功和情感福祉的基礎，沒有社會技巧，兒童無法結交到朋友，也無法維持友誼，而被社會拒絕或孤立。當越來越多的特教學生進入融合環境，他們必須去適應環境中的複雜性，一般學生也必須去適應異質性的團體，成功的社會互動經驗更顯重要(鍾莉娟、楊熾康譯，2009)。

Kelly(2018)提出社會技巧是個人在與他人互動時所從事的任何認知功能或行為，認知功能包括同理心、理解他人的感受、區辨社交線索及評估社交行為的後果等能力；而行為包含語言及非語言行為，例如開始對話、眼神接觸和姿勢等。其對社會技巧的定義有七個部分：

- (一)社會技巧能使我們從互動中獲得理想的結果
- (二)社會技巧是相互關聯的：一種行為會導致另一種行為
- (三)社會技巧指個人具有的能力或行為，包括語言和非語言行為
- (四)社會技巧是通過模仿、建模和強化，學習而來的
- (五)社會技巧透過觀察，依情境而改變
- (六)社會技巧經由認知控制及調節
- (七)社會技巧會根據對方的反應而改變

Ke、Whalon 與 Yun (2018)指出社會技巧為有效地使用社交行為或技能來實現預期目標的方法；社會技巧需要成功地選擇和應用某些社會化的行為，來符應當時的情境。社會技巧有困難的人，他們的社會認知和應用行為通常是分離的、缺少的，要進行相關的介入或教導時，需注重這些社會技能的重要性，以及如何有效地使用社會技能，包括社會認知的部份，例如以不同觀點思考、非語言的社交線索、情緒識別和理解、情緒調節和問題解決等，還有社交互動的能力，從自我的觀點轉換、自我決定、自我倡導到回應他人、談判或說服他人，都涉及複雜的社交參與和溝通技能。

王欣宜(2006b)將社會技巧的定義為：社會技巧是個體表現出與他人互動的口語及非口語行為，此行為是適當的，且為他人所接納的。社會技巧是可以學習的，

有缺陷或表現過多都需要介入處理。

郭雅玲(2016)認為社會技巧是在社會情境中與他人互動時表現適當行為的能力，且此能力會依不同情境或不同對象而轉換，且可透過學習而增進。社會技巧包含了自我認同、自我控制、溝通技巧、參與團體及服從團體規則等，若個體能表現出被他人接受的行為，有助於獲得社會增強，發展出正向的社交關係。

良好社會技巧的建立植基於個體內在認知與外在行為，彼此能加以結合而創造出社會所能接納的目標行動。社會技巧所包含的外在行為技巧，例如：打招呼、向人點頭、表達請求等；內在認知能力則包含判斷行為後果、洞察情境以決定行動等。社會技巧缺乏之個體不僅無法開始並維持與他人良好的溝通關係，亦缺乏正向互動的能力，因而容易遭受排擠、被視為過度自我中心、不受大眾歡迎。依照社會學習論的觀點來看，社交技巧可藉由示範、模仿、角色扮演與反覆練習以增強人際關係，促使個體能透過與他人的溝通而避免發生爭執或衝突(曾健璋，2010)。

綜合以上所述，社會技巧是個體與他人互動的適當行為，可因情境、對象而改變，可透過學習來增進。社會技巧是依循社會規範來面對生活中複雜情境的應對技巧，並能為社會所接受的溝通即與他人互動的能力；經由學習的過程，獲得正向行為，在增強的策略下能持續表現於適當的情境中，使得具有良好的社會技巧。

## 二、社會技巧的分類

教育部於2019年編訂《十二年國民基本教育—身心障礙相關之特殊需求領域課程綱要》，將社會技巧科目的學習表現分為「處己」、「處人」及「處環境」三個向度，而其中「處己」的內涵包含處理情緒的技巧、處理壓力的技巧與自我效能；「處人」的內涵包含訊息的解讀、基本溝通的技巧、人際互動的技巧、處理衝突的技巧、多元性別互動的技巧；「處環境」的內涵則包含學校基本適應、家庭基本適應和社區基本適應。

另外，教育部再將社會技巧的學習內容分為「自我的行為與效能」、「溝通與人際的互動」及「家庭與社會的參與」三個主軸。其中「自我的行為與效能」再分為面對情緒與壓力、培養接納自己和問題解決的能力三個部份；「溝通與人際的互動」再分為善用訊息與人建立友誼、尊重彼此、妥善處理衝突三個部份；「家庭與社會的參與」則再分成遵守教室或團體規範、參與及適應家庭、社區的多元活動等內容。

王欣宜(2006a)將社交技巧訓練項目分成「教室學習技巧」、「溝通技巧」、「與人相處—個人主動技巧」、「與人相處—與他人互動技巧」與「工作社交技巧」五方面。其中教室學習技巧包含服從教師指令、盡力完成工作、專心聽老師說話；溝通技巧包括眼神接觸、傾聽、回答、輪流發言等；個人主動技巧有使用禮貌字眼、打招呼、稱讚他人、尋求協助等；與他人互動技巧包含合作、接受批評或讚美、適當碰觸、解決問題與衝突等；工作社交技巧則是職場上應有的服從督導指令、守信用、維持儀容等能力。

孟瑛如(2004)將社交技巧分為「自我有關行為」、「工作有關行為」與「人際有關行為」三部分，其中自我有關行為包括接受自己行為的結果、對自己抱持正向的態度、適時表達自己的感受；工作有關行為是指：尊重他人、在適當時機發言、給予適切的回應；人際有關行為則包含主動與對方打招呼、主動幫忙對方以及遵守遊戲規則等。

綜合以上社會技巧的分類，是因各專家學者不同的觀點，或不同的研究所需，而使用不同的分類方法。歸納其各種分類，主要可分為自我本身、人際互動與工作或環境適應三部份；自我本身包含個體對自我概念、情感及能力的認識與因應；人際互動為個體面對自己以外的他人，例如：老師、同儕、同事、鄰居等不同對象，所交互產生的情境、社會行為、溝通技巧、社會知覺、社交規則等；而工作或環境適應則依所處不同環境所需的應對及參與技能。

總而言之，社會技巧即自我與他人進行社會互動，或為了適應生活中各種情境所需的多元技巧，包含自我相關、人際相關、工作相關、適應各種環境等社會行為，是由內而外、由個體到他人到環境的過程。

## 貳、社會技巧教學理論

### 一、社會技巧教學模式

李姿瑩(2004)認為社會技巧訓練主要是根據 Bandura 的社會學習與認知理論而來，行為是環境及個人因素的交互作用，透過個人對於環境中人事物的認知，影響行為的學習與改變；而行為是藉由觀察、模仿與回饋來。社會技巧的教學運用上述理論，教師經由示範策略，讓學生在模擬情境中角色扮演、反覆練習，並藉由增強及回饋，學會正確的人際互動模式。

經相關文獻探究，社會技巧教學可分為行為學派、認知學派及認知行為學派，分述於下：

### (一)行為學派

蔡瑜君(2015)認為行為學派主要策略為操作制約、工作分析及行為塑造，強調學習是經由刺激—反應連結而成。在教學過程中，將行為工作分析成數個目標後，依序教給學生，提供練習機會，適時給予增強，達成目標；教學策略包括示範、提示、褪除、行為演練、角色扮演等。鈕文英(2007)提出行為取向策略如：提示、褪除、示範、行為演練、回饋等。

王欣宜(2006a)行為取向的社會技巧教學注重教導障礙學生特定的社會技巧，將教學目標按照邏輯順序教給學生，並適時給予增強，以致教學目標的達成。

### (二)認知學派

林欣儒(2016)指出認知學派著重於認知的成分，社會技巧包含可觀察的外顯行為及內隱的認知和情緒，不同個體對於事物的解讀會造成不同的情緒或反應，學習者是主動的學習角色，教學者教學時需注意學生的認知、先備知識、動機、情緒，幫助學生建立學習知識，使學生有良好的社會技巧表現。

該學派的取向主要在教導障礙者表現社會技巧的普遍性過程，即解碼、決定、表現、評量、統整，使其能有系統的陳述社會目標，解讀或解釋社會環境內的線索，決定並表現達到目的的社會行為，進而評估社會行為的結果(王欣宜，2006a)。

此教學方式優點為注重學生的內在自省，從根本解決問題，但障礙學生很難察覺自己的不適當行為，且缺乏有系統的教學步驟，無法確實習得技能(蔡瑜君，2015)

### (三)認知行為學派

王欣宜(2006a)指出行為學派只重視單項行為的養成，無法將行為類化，而認知學派從認知觀念上來改變學生的社會技巧，但無明確的教學步驟。認知行為學派的理論結合兩項學派的優點，教學方法包含了讓學生瞭解步驟（步驟是可以複誦或成為內在語言）、教師示範、學生在情境中的角色扮演、練習、回饋、重視類化及遷移等特色，符合身心障礙學生的學習特性。

在實徵研究中，很多研究採用認知行為學派模式，來對智能障礙學生進行社會技巧教學，設計單一社會技巧方案，或是以藝術活動、戲劇活動、電腦多媒體教學為媒介來訓練社會技巧(蔡怡姿，2011)。

謝佩樺(2015)認為認知行為學派的教學方法包括將社會技巧步驟化，透過教師示範和學生演練，以自我教導法讓學生內化為內在語言，再透過不同情境的角色扮演、練習、回饋，以達到類化及遷移。

蔡明富(2005)以認知行為學派為理論基礎，認為進行社會技巧教學時，特教教師應像導演般，先設計社交技巧的腳本作為鷹架，透過示範、演練、回饋與修正等教學過程，讓學生習得適當的社會技巧。

綜合上述，認知行為學派結合行為學派和認知學派的優點，在社會技巧教學中，暨重視行為的工作分析、示範及演練，並注重認知成份的內在語言，讓學生更能習得社會技巧，也較能類化至不同情境，是目前教學現場中較常使用的教學方式，而研究者亦是依據認知行為學派的理論來設計社會技巧課程。

## 二、社會技巧教學法

社會技巧的教學法多元化，常見的有社會故事法、直接教學法、繪本教學、影片示範教學、遊戲介入，分述於下：

### (一)社會故事法

社會故事是依據學生的個別需求，所撰寫的簡短故事，內容描述一個情境，以及在此情境中所涉及的相關社會線索，還有所希望表現的合適反應(梁碧明、劉芙蓉，2011)。在簡短故事中應包含四個基本句型和兩個附加句型，分別是：

1. 描述句：描述事件發生的情境訊息及原因
2. 觀點句：說明他人內心的狀況，像是心情、感覺、想法、生理情況
3. 指導句：說明該如何做出適當的行為反應
4. 肯定句：說明一個文化裡普遍的價值觀，或一般人共有的觀點
5. 控制句：由學生撰寫，告訴自己可以怎麼回應或表達，從中可反應個人喜好
6. 合作句：說明學生可以從他人身上獲得怎樣的協助，以獲得新的技巧

社會故事撰寫完成後，由教師、父母示範教導學生自己朗讀，直至內化語言，在遇到該情境時，能表現出所期待的該行為。

### (二)直接教學法

是指教師以工作分析系統化編排教材，直接對學生以明確、結構的方式進行教學，並經由反覆的練習與回饋，以達到精熟。其基本理念為：不涉及學生之障礙病因及類別、不涉及基本心理歷程之訓練、教學由教師主導、直接對學

生指導、採用有效教學、採用直接評量(張季筠, 2018)。

盧玉真與李翠玲(2013)指出直接教學法教學流程如下：

1. 引起動機：說明本技巧之重要性，並用故事、情境、複習學過的技巧來引起學生的學習動機。
2. 教導新技巧：將社會技巧步驟化，並將步驟用海報、字卡、寫在黑板上，說明技巧的步驟，也用來提示學生。接著安排演練情境，利用放聲思考，說出各步驟來幫助學習。
3. 教師示範：教師先利用上述步驟示範給學生模仿。
4. 情境演練：教師模擬多種情境供學生演練，包括正反例。在此過程中，需注意每位學生都要有演練的機會，且可交換角色演練；老師也可製作情境卡或角色卡讓學生抽籤，增加趣味性。
5. 回饋與增強：給予適時的回饋與增強，可設計檢核表，將有做到的步驟打勾，寫下簡短的評語給演練的學生，或是配合班級之獎勵系統給予回饋，以加強學生該社會技巧之增進。
6. 修正演練與增強：根據學生需要加強的步驟，示範、提示、修正後，再演練一次。
7. 練習與類化：以學習單或檢核表指派作業，讓學生回到原班級或家裡繼續練習。

### (三)繪本教學

蔡郡寧(2013)提出繪本具有下列功能：提供生活體驗、增加閱讀樂趣、增進表達能力、培養審美觀、增進想像力、強化親子關係、增強社會適應力、內化價值與道德觀、同理心的發展與培養、提供兒童發展心智解讀的鷹架。其中，「增進表達能力」、「增強社會適應力」、「內化價值與道德觀」及「同理心的發展與培養」這四項功能，皆與社會技巧相關，顯示繪本教學有助於社會技巧的學習。

張季筠(2018)提出繪本教學的步驟為：文本導讀引起動機、討論與分享、教導社交技巧步驟、示範、演練、回饋。

### (四)影片示範教學

將要教導的社會技巧錄影下來，播放給學生觀看，學生透過觀察模仿而學習到影片中的行為，影片示範可分為人像、非人像、似人像三種方式(王慧婷，

2013)。實施步驟如下：

1. 選擇可觀察及測量的目標行為：一次選擇一個目標行為較佳。
2. 訓練適當的示範者：選擇特徵相仿的示範者，並訓練示範者清楚表現出目標行為。
3. 選擇適合的拍攝場地：選擇乾淨、明亮的拍攝場地，或是選擇表現出目標行為的適當情境。
4. 只拍攝目標行為，減少其他干擾：清楚、獨立表現出目標行為，減少其他動作的干擾；而當影片示範者完成目標技能後，於影片中給予增強。
5. 重複播放並練習目標行為：多次重複播放影片，讓學生模仿學習該目標行為；而當學生完成目標技能後，需立即給予增強。
6. 目標行為的維持和類化：可變化多重的示範例子，以增進類化學習。

#### （五）遊戲介入

遊戲是孩子喜歡的活動，也是可以用來訓練社會技巧的媒介(蘇怡宸、朱思穎, 2018)，實施方式較為簡單，將學生組成小團體，透過共同玩遊戲的過程中，利用實際遇到的情境或事件，指導學生的社會技巧能力，如加入遊戲、等待輪流、遵守規則等。

綜合上述，社會技巧的教學方法十分多元，每種教學方法都有其優缺點，可視學生的學習特質和需求選用，或是依社會技巧的內容做調整。而本研究融合了直接教學法及遊戲介入法，先以直接教學法進行目標行為的教導，在進行情境演練時，不安排模擬的情境，而是直接進行桌上遊戲，從真實情境中練習正確的目標行為，以增加學習成效。

### 三、社會技巧教學步驟

國內許多學者依據認知行為理論設計出社會技巧教學的步驟，王欣宜(2006a)將社會技巧教學步驟分為引起動機、教導新技巧、練習與類化三大部份。王欣宜(2006b)再提出較嚴密的社會技巧教學程序，包括引起動機、說明學習的新技巧、教師的示範與學生練習、其他情境演練、回饋、修正演練、複習與歸納、立即單元測驗等步驟。

蔡明富(2005)整理相關文獻，將社會技巧教學步驟分為教學前、教學中、教學後三部份，每部份再分為幾個小步驟，分述如下：

### (一)教學前

指在進行社會技巧教學前的準備步驟，包含評量起點行為、選擇教學策略、設計教學步驟等三個步驟。

### (二)教學中

指在進行社會技巧教學時的過程，包括引起動機、示範、演練、回饋與修正四個步驟。

### (三)教學後

指社會技巧教學課堂結束後的工作，包括複習教學步驟、總結、增強回饋、提供家庭作業等四個步驟。

曾健瑋(2010)整理相關文獻，提出ADHD學生的社會技巧教學程序包括下列五點：

#### (一)評估問題並擬定目標

評估ADHD學生當前的人際互動問題，選擇亟需介入的行為問題，擬定行為目標；並以循序漸進方式，由基本技巧開始學習，一次只設定單一目標，進行結構化指導。

#### (二)教導

教師指導ADHD學生社會技巧的要件，並清楚說明行為的前因後果，以建立正確的社交認知。此時教師可運用探查的方式，瞭解ADHD學生的觀念是否正確，並舉例說明；若學生有不正確觀念，則可重新指導並加以修正。

#### (三)示範

透過提供正確的行為楷模給予ADHD學生模仿學習。教師可透過典範學習或其他媒材，例如：影片、動畫、故事書等，提供正確的示範。在進行典範學習時，教師需於示範者背後給予口語提示，引導其依序表現出適當行為，並要求ADHD學生一一模仿示範者的行為，如果表現正確則立即給予鼓勵與正增強。

教師可訓練ADHD學生的同儕擔任示範者，營造自然的同儕遊戲互動情境，增加學習的成效與類化。

#### (四)角色扮演

教師可引導ADHD學生在模擬的情境中進行角色扮演，以便未來應用到真實情境。在過程中可以透過扮演不同的角色，讓ADHD學生學習各種角色身處的情境，提供適當的口語或非口語社會技巧的練習。

#### (五)增強與回饋

當ADHD學生表現出良好的社會技巧或目標行為時，教師應給予立即性的鼓勵，或是其他獎勵制度，藉此增強ADHD學生的正確行為。

整理上述可知，在教導社會技巧時，需先引起學生的學習動機，說明該社會技巧的重要性和使用情境；教學時先將該技巧工作分析成數個步驟，再由教師引導示範，並模擬不同情境讓學生練習，過程中不斷給予回饋和修正，最後再進行複習和評量，藉以習得該社會技巧。



### 第三節 桌上遊戲與教學

本節欲探討桌上遊戲運用於 ADHD 學生社會技巧教學的可能性，先定義何謂桌上遊戲，介紹其分類及功能，並分析其應用於教學上的優點，以建立本研究桌上遊戲課程的依據。

#### 壹、桌上遊戲的意涵

遊戲於兒童的環境無處不在，是兒童發展關鍵的里程碑，透過遊戲，可以提高社交和溝通技巧、促進與照顧者和同伴的關係、改善身心健康，並作為認知教學的基礎。身心障礙兒童通常在發展遊戲的技巧上會有遲緩，影響課堂參與，以及與同伴的社會互動。教導桌上遊戲，提供兒童結構化社會互動的示範，可用於教導口語溝通、認知觀念、數學概念，還有複雜的社會技巧，例如：挫折容忍、理解他人觀點、讚美他人等，促進其未來的學業成就、獨立進行工作、與他人建立關係等技能(Barton et al., 2018)。

Kirikkaya, Iseri 與 Vurkaya(2010)提出遊戲可被描述為在特定規則內，在有限的時間和適當的位置執行的，令人愉悅的活動，在這些活動中，個人自願參與，具有智力和身體能力進行並獲得一些社交行為。遊戲對於身體，心理和情感的發展非常重要。在玩遊戲時，孩子的記憶力，記憶力，命名能力，配對能力和分類能力會不斷提高。他們學習推理，聯繫因果關係。他們還學習集中注意力，引導自己瞄準目標，意識到遊戲中出現的問題並找到解決這些問題的方法。

Piaget(1962)依認知發展程度之不同，將遊戲分類成以下型態：功能性遊戲、象徵性遊戲、以及規則性遊戲。其中Piaget表示規則性遊戲最具有社會意義，因為參與者需共同制訂與遵守規則，並進行競爭、合作與能力展現，具有促進人際溝通互動的社交意義。而大部份的桌遊，皆可歸類於規則性遊戲，雖然有些遊戲可能同時具有功能性和象徵性遊戲的特質，但桌遊多半具有一定的規則，需經過合理的規範以贏得勝利，是訓練兒童進入團體社交關係圈的重要途徑。

張嘉琦(2018)指出桌上遊戲為遊戲的一種，而一般大眾對於「遊戲」有以下幾個定義：

- (一) 遊戲是一種自發性活動，因為趣味可吸引人主動參與。
- (二) 遊戲具有明確規則與勝利目標。
- (三) 某種程度上，遊戲具有衝突和競爭特性。
- (四) 遊戲出自於內在動機。桌上遊戲符合上述遊戲特質，並加入更多額外豐

富元素和限制。

Parlett (1999) 定義桌上遊戲時，board的原意是指平板，就其字面上的意思，board game是指任何可以在平面上（地板、桌子等地方）玩的東西。而桌上遊戲應有兩個特徵：第一是具有規則，有一套制定好的配件數量、配件位置及配件可能的動作。第二是具有一個平面的板子，遊戲的配件放置於上面進行遊戲，配件間的移動是相互影響的。遊戲分成「內容」和「結束」兩個架構，「內容」是指遊戲中有一組大家認同的設施和程序規則，藉由操作這些設施來產生勝利的情形；「結束」是指達到某個目標的競賽。只有一個競爭者（隊）可以達到獲勝，達到以後遊戲就結束。

綜上所述，桌上遊戲為遊戲的一種，為在桌子、地板等平面上玩的東西，有明確的規則，具有社會性意義。以桌上遊戲作為教學媒介的優點包括：提升學生參與的動機、提供實作的經驗、激發高層次思考，以及促進社會互動。

## 貳、桌上遊戲的分類及功能

桌上遊戲的種類很多，可依據遊戲的主題，與遊戲的內容來進行分類。全球最大的桌遊分享資訊網站 BGG (Board Game Geek) 將桌上遊戲大致分類成以下八種類型：

### 一、策略遊戲 (Strategy Games)

規則較困難且操作較複雜，需要較多的認知思考、推理、規劃，以贏得最後的勝利。例如：卡坦拓荒、富饒之城。

### 二、派對遊戲 (Party Games)

規則較簡單且容易上手，主要是在短暫的時間內，以炒熱氣氛為主，目的為玩家能玩得盡興最重要，因此較不重視遊戲最後的勝負。例如：木桶大叔、伐木工、送禮高手。

### 三、抽象遊戲 (Abstract Games)

主題情境少，單純使用規則以及機制建構而成的遊戲。如圍棋、象棋、西洋棋、麻將、格格不入等。

#### 四、主題遊戲 (Thematic Games)

主要依照情境來進行遊戲設計，規則搭配主題而建立，且可隨時做調整。

#### 五、戰爭遊戲 (War Games)

主要以模擬真實戰爭為主，規則複雜且繁瑣。例如：拿破崙戰爭。

#### 六、兒童遊戲 (Children's Games)

針對兒童所設計之遊戲，規則以及思考深度非常簡單，但對於成年人來說較無樂趣，且大多屬於陪玩的角色。例如：鱷魚牙醫。

#### 七、家庭遊戲 (Family Games)

為家庭所使用的聚會遊戲，此類型桌遊與德式桌遊的設計目標較接近，可以讓家中的大人及小孩一起參與，並投入到遊戲中。例如：閃靈快手、花火。

#### 八、集換式遊戲 (Customizable Games)

玩家使用自行組成的牌組或棋子進行遊戲，且必須蒐集自己使用的卡牌或棋子，因此需要耗費大量的金錢購入。如魔法風雲會、遊戲王、神奇寶貝卡片等。

蔡瑜君(2015)則是依「新天鵝堡桌上遊戲網站」將桌上遊戲分類成以下六種：

##### 一、策略遊戲

遊戲的機制有時很複雜，換句話說就是「耍心機」的遊戲，每個步驟要經過仔細思考，才能在爾虞我詐的過程中生存。

##### 二、技巧反應

這類型的遊戲考驗的主要需要參與者高度的專注力，通常是透過手眼協調來做反應，不管是搶牌、丟牌、按鈴等，出手的動作要快，還有判斷錯誤的能力也很重要，所以大腦與肢體必須要並行。

##### 三、抽象棋奕

指傳統的棋奕及牌藝遊戲，包括圍棋、西洋棋、撲克牌等，這類型的遊戲就是純粹的遊戲，因為只有規則，較無引人入勝的主題。

#### 四、模擬扮演

主題非常的明確，其目的在模擬一個世界，有時是模擬歷史上有名戰役，有時則為中古世紀的歐洲。此款遊戲儘量複製當時的情景，試著讓參與者依照當時的情境，進行思考並融入遊戲。

#### 五、記憶遊戲

有些遊戲的機制就是記憶，不管是記位置或記配對，主要考驗參與者的記憶力，記憶力好則獲勝機率就高。

#### 六、運氣遊戲

這些遊戲的勝負以運氣為主，較無技巧。

由上述可知，桌上遊戲的種類五花八門，有些為需要思考與技巧的策略型遊戲，有些為促進團體氣氛的聚會型遊戲，有些為特定主題的情境模擬型遊戲。無論是何種桌遊，都可依不同的對象、目的、情境而挑選。

### 參、桌上遊戲在教學上的應用

遊戲特別適合社交和情感的學習中，因為在遊戲中，透過角色扮演，可以促進角色演練，增加在現實世界中的行為意圖，自我效能感也會增加。玩桌上遊戲可以幫助學生發展社會技巧，學會控制不洽當的行為及情緒，最重要的是練習如何與他人互動，改善人際交往能力。而進行合作型的遊戲，玩家需要共同合作，努力實現遊戲目標，而不是互相競爭，從中需要練習自我調節和社會技巧(Nieh & Wu, 2018)。

侯惠澤(2016)指出一個有效的、以學習者為中心的教學有四個重要的目標，包含：自主學習內在動機、正向討論情境、高層次認知思考及有效學習。其研究團隊發現，人們在玩的過程中，不分年齡層，都能帶來充足的動機和樂趣；因為遊戲活動中的不確定性，會激發學習者的好奇心，引出想完成挑戰的鬥志，因而提升自主學習的內在動機。他提出以遊戲作為教學活動具有三項優勢：

#### 一、自由度

遊戲活動中營造了自由、開放的情境，提供學習者發言、討論與互動的機會；專注參與遊戲，自然引出愉悅的滿足感，也激發出解決問題的策略。

## 二、控制感

遊戲活動運用視覺化、模擬操弄與現場實作的歷程，帶來心智投入的控制感，有助於學習者將知識及技能連結，並有助於學習程序性知識。

## 三、不確定性、新奇感與成就感

遊戲活動往往伴隨著角色扮演及問題解決任務，可能會出現不同的結果與延展性，充滿不確定性和新奇感；當學習者應用其專注思考、線索分析及整合、多面向知識連結等能力，順利達成遊戲任務後，便會帶來極大的成就感。

陳介宇(2010)認為桌上遊戲比起其他教學媒介，所擁有的優點有以下三點：

### 一、真實的經驗

現代的桌遊因為有著豐富的情境背景，當兒童進入這樣的情境中，其所運用的認知技能，遠比在課堂上透過講述法所獲得的技能更真實，更能直接運用在生活上。而遊戲過程中，兒童運用這些技能的經驗是真實的，他們透過實際的運用來解決問題或是維持遊戲的進行，因此得來的經驗是實際且深刻的。

### 二、兒童參與的意願高

兒童愛玩的天性是不可否認的，現在的孩子或多或少都接觸過一些遊戲，無論是桌遊、電玩或其他媒材。因此，藉由可玩度高的遊戲，兒童參與的意願自然會提高，這種主動積極的參與，能使兒童在獲得相關的知識與技能上事半功倍。

### 三、激發高層次的思考

遊戲所帶來的高層次思考，可以從布魯姆的思考六個層次來檢視。很多比較複雜的遊戲，都需要用到玩者的分析、綜合和評鑑能力。玩家要取得勝利，必須在這些大量的資訊中反覆的思考與衡量其中的利弊，甚至還要進一步預測別人的動向，評估是否會影響到自己的之後計劃。在這樣玩遊戲的過程中所訓練出來的思考技能，恰可彌補課堂上較缺乏的部分。

吳承翰（2011）經由實際參與的經驗，以及觀察其他玩家遊戲的過程中，認為桌上遊戲與電子遊戲、肢體遊戲或團康遊戲比較後，其特色有：

一、可實際面對面的參與，增加玩家間互動的機會

二、安全性高，較不會產生肢體方面的意外

三、遊玩時間、人數彈性

四、上手容易，可快速融入於遊戲中

五、便利性高，只要一個平面及一套遊戲即可開始進行遊戲。

常雅珍(2017)的研究調查發現學生喜歡桌上遊戲的原因有：有趣好玩、緊張刺激、具競爭感、具驚喜感四項。而桌遊對人際關係的影響有：懂得欣賞同學的優點、瞭解同學個性上的差異，找到因應的對策、增進對原本不熟悉同學的瞭解、增進同學彼此的情感、彼此分工合作和互相幫忙五項。

因此，近年來，國內外有許多學者將桌上遊戲運用於教學中，例如 Nieh 與 Wu(2018)的研究，將 328 個國小五年級學生隨機分組，透過桌上遊戲介入，發現實驗組的學生在對霸凌的知識、態度和同理心等方面皆明顯大於控制組。且發現經過遊戲介入，實驗組的利他行為和幫助行為增加，傷害行為減少。

Noda、Shirotsuki 與 Nakao(2019)認為桌上遊戲以一種有趣的方式教授教育內容，並涉及與家人和朋友的互動，他們透過交流經驗和學習來獲取知識；桌上遊戲可以用作鼓勵學習，以及增強動機和人際互動的工具，有助於增加特定領域的相關知識，並提高參與者的動機，以促進臨床治療的效果或學習成效。

王芯婷(2012)整理相關文獻發現，桌上遊戲被運用於心理治療領域、兒童培力團體，以及各種學科的教育領域，皆具有良好成效。桌上遊戲的介入，可增進參與者的情緒控制、解決問題能力、自我效能、團體社交技能、探究和批判性思維、數學和理財能力等等。

黃心玫(2013)依據資源班學生的身心特質，比對桌遊的特性，認為較適合資源班學生的桌遊類別包括派對遊戲、兒童遊戲、家庭遊戲，以及少部分的抽象遊戲。因為這些桌遊規則簡單、遊戲時間短、遊戲配件精美能夠吸引資源班學生、依靠直覺反應、能夠反覆練習單一技巧。其也利用桌遊，融入資源班的語文及數學領域課程中，從教學過程發現桌遊可以讓學生的學習動機提高，獲得自信心，增加專注力，也無形中增強了社會技巧，包括遵守規範的能力、從事休閒活動能力和人際互動能力。

陳瑋婷(2019)整理相關文獻發現，近幾年來桌上遊戲介入資源班教學之相關研究逐漸增加，常見的課程大致可分為國語、學習策略、社會技巧三大類。統整其結果得知：在國語及學習策略教學中，部分文獻提及桌上遊戲能提升資源班學生的識字、詞彙及專注度成效；在社會技巧教學中，部分文獻提及桌上遊戲介入能改善資源班學生的社會技巧，包括處己中的「處理情緒技巧」、「自我效能」，處

人中的「基本溝通技巧」、「人際互動技巧」等行為。

鍾玉玲(2013)的研究以桌上遊戲進行國小 ADHD 學生的注意力訓練，發現桌上遊戲對國小 ADHD 學生的選擇性注意力及持續性注意力皆具有良好成效，其認為是因為進行遊戲的過程中，遊戲本身具有歡樂、有趣的特質，兒童是放鬆的，會主動參與，且能持續投入遊戲之中；在遊戲的自然生活情境下，從人與人最原始的互動中去察覺、展開、獲得最充分的學習，所以能讓學習的效益增加。

從上述文獻中可發現，桌上遊戲具有彈性、易上手、能提升學習動機、能建立自然情境，以及能促進參與者間互動等特性，相當多的優勢及特色，除了可以提升學生的認知能力外，還能增加學習動機、專注力、人際互動能力以及團隊合作等。

因此，近年來，桌上遊戲越來越常被運用於教學現場，教學對象包含各年齡層的一般生、學習困難學生、特教或其他特殊需求學生，教學領域包含了學科教學、溝通或社會技巧教學、生活常識教學、個別或團體輔導等。而資源班的身心障礙學生因其身心特質，專注力維持短暫、缺乏學習動機、社會技巧缺陷，尤其適合以桌上遊戲進行教學，且大部份的文獻也提到桌上遊戲教學介入能夠提升資源班學生的社會技巧。



#### 第四節 桌上遊戲應用在社會技巧教學相關研究

經由上節發現國內將桌上遊戲應用在教學上日益普遍，教學對象涵括學前至高中職，甚至大專院校，教學領域也包含了國語、數學、英語等學科，以及特殊需求領域，如：專注力訓練、溝通訓練、人際互動與社會技巧等，相當多元。研究者搜尋了近幾年國內將桌遊應用於身心障礙學生社會技巧教學的相關研究，整理歸納如下表2-1：

表 2-1

國內桌上遊戲融入社會技巧教學的相關研究

| 研究者           | 參與對象                   | 研究方法             | 介入策略                                  | 研究結果                                                            |
|---------------|------------------------|------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------------------------------|
| 吳筱萱<br>(2019) | 二位國小智能障礙學生及二位資源班同儕     | 行動研究             | 以「德國心臟病、寶藏競逐、堆高高、抓鬼大隊」四款桌上遊戲直接教學      | 1. 提升輪流等待、表達意見及參與課堂、在團體中表現適當行為、解決問題等能力                          |
| 張嘉琦<br>(2018) | 一位國小三年級輕度自閉症學童與三位普通班同儕 | 單一受試研究法之跨行為多基線設計 | 以「打蒼蠅、圖騰快手、花火」三種桌上遊戲進行介入，並延伸團體討論或律動舞蹈 | 1. 增進輪流等待、正向語言表達、主動與他人互動等立即成效<br>2. 增進輪流等待、正向語言表達、主動與他人互動等維持成效  |
| 郭雅玲<br>(2016) | 國小兩名低年級輕度智能障礙學生        | 單一受試法之A-B-M實驗設計  | 以「跳跳猴大作戰、德國心臟病、搖滾節奏」三種桌上遊戲直接教學        | 1. 改善自我有關行為<br>2. 改善工作有關行為，但效果有限，且社會效度不一<br>3. 改善人際有關行為，但社會效度不一 |

(續下頁)

| 研究者           | 參與對象                      | 研究方法              | 介入策略                                | 研究結果                                                                     |
|---------------|---------------------------|-------------------|-------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------|
| 陳美慧<br>(2017) | 二位國小自閉症學生、二位資源班同儕及二位普通班同儕 | 行動研究              | 以「鬼臉任務、綿羊爭牧場、寶藏追追追」三種桌上遊戲進行介入       | 1. 增進處理情緒、解決問題、表達意見、表現適當行為等社會技巧<br>2. 有良好的學習類化效果<br>3. 促進普通班同儕對其的接納與正向互動 |
| 陳健民<br>(2018) | 一位國小特教班自閉症學生、五位普通班學生      | 行動研究              | 以「怪獸面具鳥、伐木達人、超級犀牛、SEVEN！」四種桌上遊戲進行介入 | 1. 改善眼神注意同儕、等待與輪流、遵守遊戲規則等品質<br>2. 增進目標行為次數上無明顯改變                         |
| 陳瑋婷<br>(2019) | 一位國小二年級ADHD學生、二位疑似ADHD同儕  | 單一受試研究法之A-B-A-B設計 | 10分鐘社會技巧教學後進行30分鐘「卡卡頌」遊戲            | 1. 提升輪流等待行為及遊戲專注度之成效<br>2. 提升輪流等待行為及遊戲專注度之社會效度                           |
| 蔡瑜君<br>(2015) | 二位國小中年級ADHD學生及二位普通班同儕     | 個案研究              | 先進行社交技巧方案課程，再搭配桌上遊戲進行觀察記錄           | 1. 在自我概念、情緒處理、人際互動、問題解決等方面有正面提升的輔導效果<br>2. 普通班導師和家長給予正向的支持與肯定            |

(續下頁)

| 研究者           | 參與對象                         | 研究方法 | 介入策略                                   | 研究結果                                                                                 |
|---------------|------------------------------|------|----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 謝佩樺<br>(2015) | 一位國小五年級亞斯伯格學童與五位普通班同儕        | 個案研究 | 教師示範目標行為的步驟，並於桌上遊戲過程中進行演練，再至其他課程觀察類化情形 | 1. 個案發現自己的改變：遵守規則、適當回應、參與小組討論、開啟互動<br>2. 桌上遊戲應用於社會技巧課程有良好類化效果<br>3. 相關他人均認同此社會技巧課程   |
| 謝函穎<br>(2019) | 一位國小五年級自閉症學生、兩位普通班同儕及三位資源班同儕 | 行動研究 | 以六款桌上遊戲直接教學，並透過觀看遊戲過程的影片自我檢核           | 1. 改善自閉症學生「正向互動」、「處理情緒」兩項社會技巧<br>2. 具社會效度<br>3. 增進教師專業成長                             |
| 蘇芷儀<br>(2015) | 一位國小六年級ADHD學生及五位普通班同儕        | 行動研究 | 以多種桌上遊戲及團康遊戲進行介入                       | 1. 在「輪流等待」與「有禮貌邀請他人同組或加入團體」表現趨於穩定<br>2. 在「傾聽他人意見、做適當回應」較不穩定<br>3. 增進ADHD學生與同儕的正向互動關係 |

資料來源：研究者自行整理

針對以上10篇國內以桌上遊戲進行社會技巧教學介入之相關研究，研究者依研究對象、研究設計、目標行為、研究結果做整理分析：

### 一、研究對象

(一)障礙類別：上述10篇研究中，有5篇的研究對象為自閉症及亞斯伯格學生、

2篇為智能障礙、3篇為ADHD學生，顯示出目前桌上遊戲之研究趨向以介入自閉症學生為主，改善其社會技巧能力。

- (二)同儕參與：上述10篇研究中，僅有1篇為個別教學，其餘皆是以團體遊戲的方式進行桌上遊戲介入，參與人數在3~6人之間，參與對象除了研究對象外，還有研究對象的普通班同儕，或是其他亦需社會技巧課程的資源班同儕。

## 二、研究設計

- (一)研究方法：10篇研究中使用行動研究法有5篇、個案研究法2篇、單一受試研究法3篇，顯示目前桌上遊戲的研究多以著重歷程的描述性研究為主，較少實驗性的研究。
- (二)研究信效度：上述10篇研究中，大多採用觀察者一致性信度、三角驗證及社會效度來建立研究的信效度。

## 三、目標行為

因社會技巧涉及的行為成份十分廣泛，上述10篇研究中，每篇研究皆選取了2~4項目標行為，但所選取的目標行為向度不盡相同。研究者以教育部(2019)《十二年國民基本教育身心障礙相關之特殊需求領域課程綱要》中的社會技巧三主軸「處己」、「處人」及「處環境」進行分類，分述於下：

- (一)處己：有3篇研究的目標行為為處理情緒，另有2篇為正向的自我概念。
- (二)處人：10篇研究皆有將「處人」主軸設為目標行為，包含基本溝通技巧(傾聽、適當表達需求、適當回應他人等)、人際互動技巧(加入遊戲、適當與他人互動等)，以及處理衝突技巧(尋求協助、解決問題等)。
- (三)處環境：有7篇研究將「處環境」主軸下的學校基本適應技巧設為目標行為，包括遵守團體規範(輪流與等待、遵守遊戲規則、在團體中表現適當的行為等)，還有參與小組討論、與同儕合作等技巧。

觀察上述整理可發現，於社會技巧領域中「處人」及「處環境」主軸為較多研究設定成依變項並進行介入。而研究者除了想確認桌上遊戲介入對「處環境」的遵守遊戲規則行為之效果外，也想了解對學生較為困難之處：「處己」的接受挫折行為之效果，因此依此進行依變項之擬訂。

## 四、研究結果

- (一)立即成效：上述10篇研究中大多數具有立即成效，藉由桌上遊戲的介入後，

能提升其社會技巧；僅有2篇的立即成效較不穩定。

(二)維持成效：10篇研究中僅有4篇提及維持或類化成效，其中3篇具有維持成效，1篇在不同社會技巧向度的維持成效不一致，顯示出桌上遊戲介入在維持及類化上仍有限制。

(三)社會效度：10篇研究中有6篇藉由問卷或訪談研究對象的家長、普通班導師和同儕來探討社會效度，其中5篇皆具有良好的社會效度，僅有2篇在不同社會技巧向度的社會效度不一致。

綜合上述，目前國內以桌上遊戲教導身心障礙學生社會技巧的研究尚不多，且身心障礙學生的個別差異大，社會技巧範圍也十分廣泛，因此研究者依據上述各篇研究的建議，以及教學現場的需求，進行本研究，期望能增進ADHD學生的社會技巧。





### 第三章 研究方法

本研究針對國小 ADHD 學生進行桌上遊戲融入社會技巧教學，探討桌上遊戲能否提升國小 ADHD 學生的社會技巧。本章就研究架構、研究設計、研究對象、研究工具、研究程序及資料處理與分析分節說明。

#### 第一節 研究架構

為了探究桌上遊戲對國小 ADHD 學生社會技巧之實施效果，本研究採單一受試研究法(single subject research)之跨受試多探試設計(multiple probe designs)，分為基線期、介入期及維持期(A-B-M)三階段；研究對象為三位國小 ADHD 學生，一位五年級學生，另二位為四年級學生。自變項為桌上遊戲，分別為「醜娃娃」與「超級犀牛」兩款遊戲；依變項為學生的社會技巧能力表現，即是學生在「遵守遊戲規則」及「接受失敗」的表現。研究架構如圖 3-1。

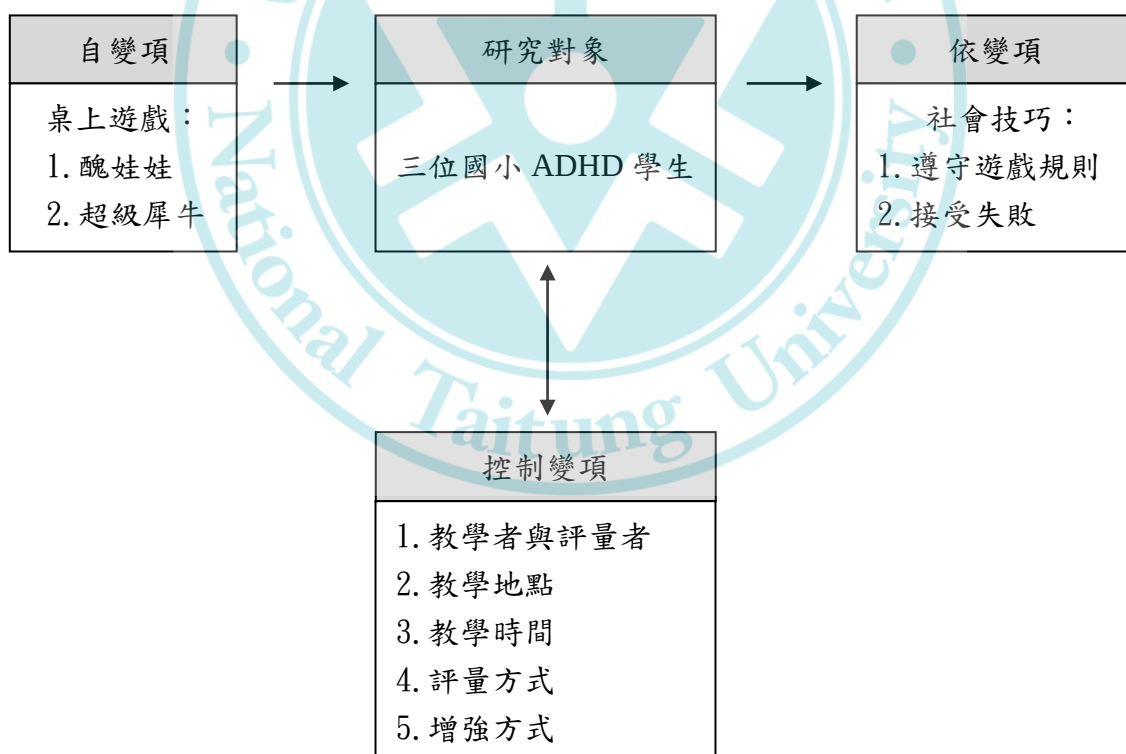


圖 3-1 研究架構圖

## 壹、自變項：

本研究的自變項為桌上遊戲，是針對研究對象的需求而設計的社會技巧課程，教師先教導社會技巧內容，再以桌上遊戲作為媒介，進行活動和練習。桌上遊戲的選擇參考洪仲俞(2019)的調查研究，由曾經在課堂使用桌遊進行教學的國小資源班教師，評選出適用於動機、專注力、社會互動、記憶力和理解力教學的桌遊前三名，從中挑選「醜娃娃」與「超級犀牛」兩款遊戲。原因為規則簡單、操作容易、可多人參與、遊戲時間約 10~20 分鐘，並可增進本研究所探討之社會技巧。三位研究對象的課程時間分別於每週二、四、五的早自習時間，進行每次 40 分鐘的介入，預計介入 8 次。桌上遊戲課程教案如附錄三。

## 貳、依變項

本研究的依變項為社會技巧，包含「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項目標行為的立即成效與維持成效。透過攝影機錄影，由兩位評量人員觀察研究對象之目標行為，記錄於自編的「社會技巧觀察記錄表」中。

### 一、遵守遊戲規則

是指研究對象能依各桌上遊戲的遊戲規則與他人共同進行遊戲，包含以下四種具體行為：

- (一)能專心聽規則說明。
- (二)尚未輪到順序時，能耐心等待，不搶先動作。
- (三)輪到順序時，能依規則進行遊戲。
- (四)能依規則或裁判判決決定遊戲結果。

### 二、接受失敗

是指研究對象進行桌上遊戲輸給他人時，能接受遊戲結果，不產生激烈情緒反應，包含以下四種具體行為：

- (一)輸了遊戲時，能控制情緒，不生氣。
- (二)輸了遊戲時，能接受結果，不爭辯。
- (三)輸了遊戲時，能接受結果，不責怪他人。
- (四)輸了遊戲時，能維持平靜，繼續進行下一輪遊戲。

## 參、控制變項：

為減少研究過程中的干擾因素，避免影響研究結果的變項關係及詮釋，本研究的控制變項包括教學者與評量者、教學地點、教學時間、評量方式及增強方式五項，分述於下：

### 一、教學者與評量者

#### (一)教學者

為避免不同的教學方式及學生適應上的問題，本研究的教學者即為研究者，畢業於國立嘉義大學特殊教育學系，現於國立臺東大學特殊教育學系碩士在職進修專班進修，曾修習資源班教材教法、單一受試研究法等相關課程，具備教學專業知能，以及觀察記錄的能力。研究者在國小資源班任教的經歷為七年，先前曾多次參加桌上遊戲的相關展覽或活動，也曾以桌上遊戲片斷融入幾節課的社會技巧課程來進行教學；另外，研究者與研究對象皆已相處一年以上，對研究對象已有相當程度的瞭解。

#### (二)評量者

為避免不同的評量標準造成實驗結果有誤差，本研究的主要評量者為研究者，另邀請另一位資源班教師擔任協同評量者，協同評量者已取得臺北市立教育大學特殊教育學系碩士學位，具備相關知能。

### 二、教學地點

本研究的每次教學活動，皆將研究對象從原班級抽離至資源班教室進行，資源班教室內的座位與佈置為研究對象平時已熟悉的情境，以避免受到其他外在因素干擾。

### 三、教學時間

本研究的教學時間皆為早自習時間，早上 7 時 55 分至 8 時 35 分，每次教學時間為 40 分鐘，與研究對象上學期至資源班接受社會技巧課程的時間相同。三位研究對象非同時進行教學，而是分別與另外兩名資源班的同儕一起參與課程；研究對象甲於每週五的早自習進行教學，研究對象乙為每週四的早自習，研究對象丙為每週二的早自習。

#### 四、評量方式

在基線期、介入期及維持期皆以研究者自編的社會技巧觀察記錄表作為評量，以實地觀察與攝影機錄影的方式記錄，評量時間及評量項度皆相同。

#### 五、增強方式

在基線期、介入期及維持期的教學過程中，皆是採取研究對象平時至資源班上課相同的增強方式，即口頭鼓勵、同儕社會性增強、蓋章集點獎勵制度等，並無因桌上遊戲課程而給予特別的額外增強方式，以免造成實驗干擾。



## 第二節 研究設計

本研究採單一受試研究法中的跨受試多探試設計，實驗設計分為基線期(A)、介入期(B)及維持期(M)，如下圖 3-2，並分述於下：

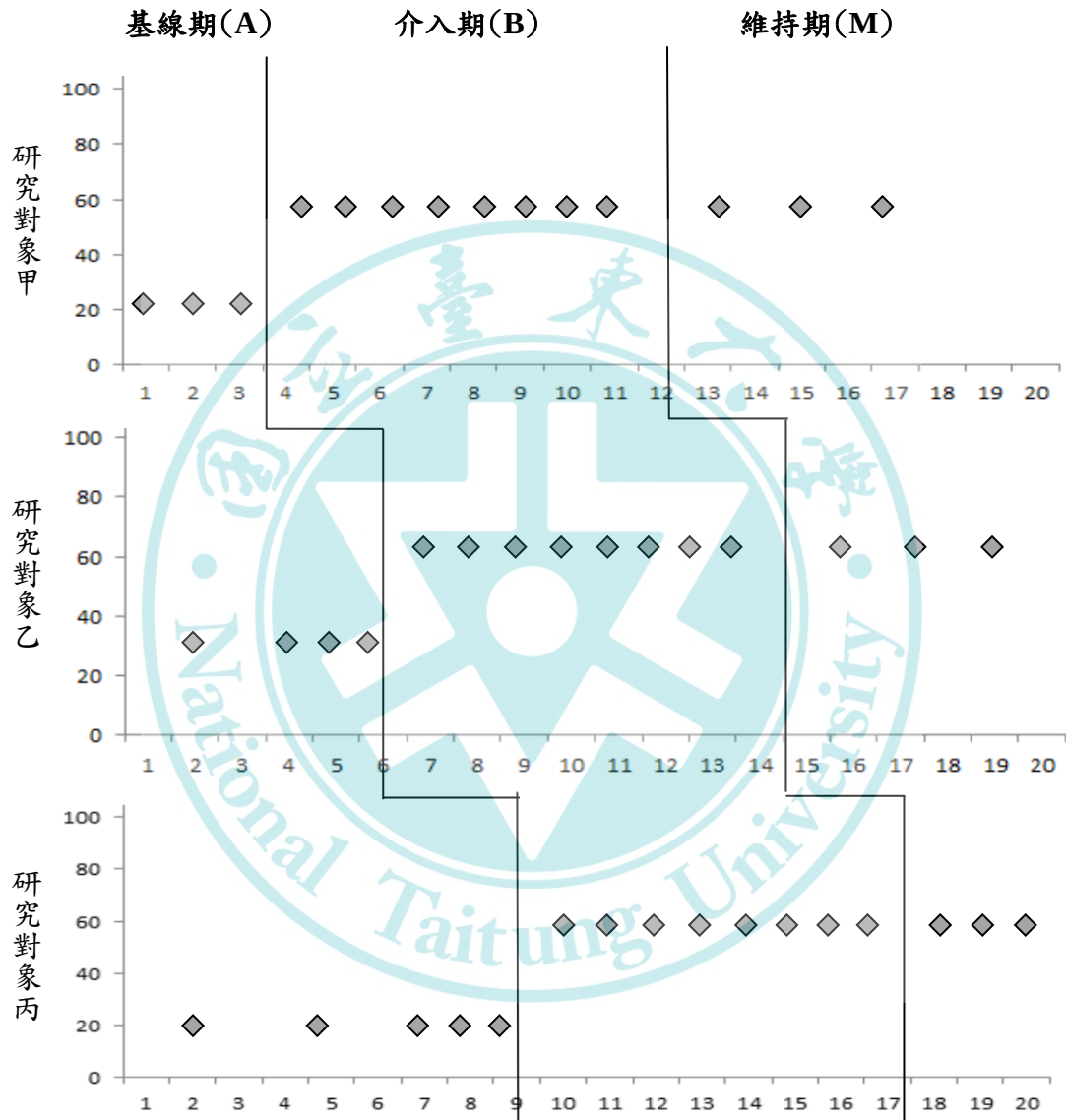


圖 3-2 研究設計圖

## 壹、基線期

此階段不做任何實驗教學介入，研究者以自編的社會技巧觀察記錄表蒐集資料，目的是了解研究對象在實驗教學前的社會技巧表現。當研究對象甲在基線期的資料呈現穩定狀態後，開始進入下一階段介入桌上遊戲課程，而研究對象乙和丙仍持續進行間斷性的基線期資料蒐集；當研究對象甲在介入期達到預定水準且呈穩定狀態時，研究對象乙才介入桌上遊戲課程，研究對象丙則持續間斷性探試；當研究對象乙在介入期達到預定水準且呈穩定狀態時，研究對象丙才介入桌上遊戲課程。

## 貳、介入期

此階段將進行桌上遊戲之教學介入，每週一次，每次 40 分鐘，連續 8 週。桌上遊戲課程包括兩項社會技巧，分別為「遵守遊戲規則」及「接受失敗」，運用「醜娃娃」與「超級犀牛」兩款桌遊融入課程中；採直接教學法與遊戲介入方式，並搭配行為處理的策略，桌上遊戲課程教案如附錄三。

此階段由研究者擔任教學者，教學地點在學生熟悉的資源班教室，與研究對象共同參與同堂課程的學生為兩位資源班同儕；以自編的社會技巧觀察記錄表記錄研究對象之表現，蒐集至少八個資料點，當資料點達到穩定且呈現進步的趨勢後，進入維持期。

## 參、維持期

在介入期結束後，不再進行教學介入，約兩週後，進行追蹤觀察記錄，以相同的自編社會技巧觀察記錄表蒐集維持期表現資料，分析三位研究對象社會技巧的維持情形。

### 第三節 研究對象

本研究以三位國小資源班注意力缺陷過動症(ADHD)學生為研究對象，其選取條件及基本資料分述於下：

#### 壹、研究對象選取

本研究採立意取樣，自研究者所任教之臺東縣某國小中，選取社會互動困難的 ADHD 學生，其選取條件如下：

- 一、經醫療院所診斷為注意力缺陷過動症，領有注意力缺陷過動症的診斷證明。
- 二、經臺東縣鑑定安置輔導委員會鑑定為情緒行為障礙(ADHD 類型)，或為智能障礙伴隨注意力缺陷過動症。
- 三、安置於不分類資源班，接受特殊教育服務。
- 四、經導師及資源班教師觀察，在學校有社會適應困難者。
- 五、取得家長同意書及導師同意書者(參見附錄一及附錄二)。

經由上述條件篩選後，選定了四位 ADHD 學生，其中一位是二年級、二位四年級、一位五年級，因考量研究對象彼此間的能力差異、桌上遊戲的難易度，與社會技巧課程進行時的流暢度等，最終選定四、五年級的 ADHD 學生為研究對象。

#### 貳、研究對象基本資料

基於上述選取條件，挑選出三位注意力缺陷過動症學生為研究對象，其中一位是五年級、二位四年級；經教學過程觀察、入班觀察及訪談導師之結果，發現其社會技巧能力不足，社會適應困難，其基本資料整理及現況能力如下表 3-1：

表 3-1

研究對象基本資料及現況能力表

| 研究對象   | 對象甲                    | 對象乙       | 對象丙                  |
|--------|------------------------|-----------|----------------------|
| 年級     | 五                      | 四         | 四                    |
| 性別     | 女                      | 男         | 男                    |
| 醫院診斷證明 | ADHD(複合型)、<br>學業技能發展疾患 | ADHD(複合型) | ADHD(複合型)、<br>輕度智能障礙 |

(續下頁)

| 研究對象                                                                    | 對象甲                                                                                                                                                 | 對象乙                                                                                                                           | 對象丙           |
|-------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|
| 鑑輔會障礙類別                                                                 | 情緒行為障礙                                                                                                                                              | 情緒行為障礙                                                                                                                        | 多重障礙          |
| 健康狀況                                                                    | 感官及肢體動作皆正常                                                                                                                                          | 感官及肢體動作皆正常                                                                                                                    | 感官及肢體動作皆正常    |
| 服藥狀況                                                                    | 早上及中午各服用半顆利他能                                                                                                                                       | 早上服用一顆專司達(長效型)                                                                                                                | 早上及中午各服用半顆利他能 |
| 智力表現                                                                    | 托尼非語文智力測驗智力商數=105, PR=64                                                                                                                            | 托尼非語文智力測驗智力商數=81, PR=10                                                                                                       | 領有輕度智能障礙證明    |
| 學生行為評量表<br>由教育部特殊教育<br>工作小組 洪<br>儷瑜、張郁雯、<br>丘彥南、蔡明<br>富、孟瑛如<br>(2004)編製 | 在行為量尺部份，<br>教師與家長皆認為<br>個案在過動衝動、<br>攻擊破壞、違規行<br>為、人際適應、學<br>業適應有顯著問<br>題，而教師認為其<br>焦慮問題也有顯著<br>困難。                                                  | 在行為量尺部份，教<br>師與家長皆認為個<br>案在過動衝動、攻擊<br>破壞、違規行為、學<br>業適應有顯著問<br>題，而教師認為其憂<br>鬱退縮、焦慮問題、<br>人際適應也有困難。                             | 未做此評量表        |
| 學生適應調查表<br>由教育部特殊教<br>育工作小組 洪<br>儷瑜、張郁雯、<br>丘彥南、蔡明富<br>(2004)編製         | 教師版在學業適<br>應、人際適應、活<br>動適應、溝通能<br>力、團體適應各項<br>分量表 PR 皆小於<br>4，在校有明顯適應<br>困難，適應商數 54<br><76；家長版僅在<br>溝通能力及自我指<br>導兩項有困難，適<br>應商數 88>76，在<br>家適應狀況尚可。 | 教師版認為其在學<br>業適應、活動適應、<br>溝通能力、團體適應<br>皆有問題，適應商數<br>75<76；家長認為其<br>居家生活、人際適<br>應、活動適應、溝通<br>能力、自我指導等方<br>面皆有問題，適應商<br>數 54<76。 | 未做此評量表        |

(續下頁)

| 研究對象    | 對象甲                                                                                                                        | 對象乙                                                                                                      | 對象丙                                                                                                             |
|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 情緒及行為問題 | 1. 上課坐不住，常扭來扭去或干擾同學<br>2. 無法遵守班級規範，常頂嘴、無視或違抗教師的命令<br>3. 自我中心，遊戲或競賽時常會自立規則，並要求別人遵循，不合他意就發脾氣，人際關係差<br>4. 堅持己見，喜好爭辯，不願承認自己的過錯 | 1. 上課無法專注，會不停地玩弄小物品、隨意離座或離開教室<br>2. 衝動性高，常未經詢問就隨意拿取他人的物品，且無法輪流等待<br>3. 挫折容忍度很低，無法接受輸或失敗，因而發脾氣打人、推人或勒他人脖子 | 1. 上課專注力維持短暫，常干擾同學<br>2. 沒耐心，做任何事都喜歡搶第一個，不喜歡等待<br>3. 不承認自己的過錯，常將過錯歸咎於他人<br>4. 挫折容忍度低，遊戲輸了、學不會課程內容或考試考不好會心情低落一整天 |

資料來源：研究者自行整理

經評量、觀察及訪談結果，發現三位研究對象共同的行為特徵為衝動、自我中心、沒耐心、時常破壞班級規範或遊戲規則、挫折容忍度低、不承認自己的過錯等。在參與團體活動或下課進行遊戲時，時常因為不遵守遊戲規則或是輸了就發脾氣而引發同儕的反感，因此選擇三位研究對象共同缺乏的社會技巧—遵守遊戲規則、接受挫折兩項社會技巧來介入，期待能減少其行為問題，提升人際互動及適應能力。

## 第四節 研究工具

本研究所使用的研究工具有桌上遊戲、自編社會技巧觀察記錄表及訪談大綱三項，分述於下：

### 壹、桌上遊戲

本研究所採用之桌上遊戲有兩款，分別為「醜娃娃」(Ugly Doll)及「超級犀牛」(Rhino Hero)，是依研究對象之能力及需求，參考洪仲俞(2019)的調查研究，由現職國小資源班教師票選出適用於動機教學及社會互動教學之前三名桌遊中，挑選規則簡單、可多人參與、遊戲時間約 10~20 分鐘，並可增進研究對象遵守遊戲規則及接受失敗兩項目標行為的桌遊。

此兩款桌遊在遊戲進行中，皆需與其他玩家輪流出牌，在最終判定遊戲勝負之前，有許多蓋錯卡牌、太慢蓋牌、無法將牆壁牌擺上牌堆等機會，使學生出現生氣、挫敗、爭論、不接受結果等行為，因而可在自然情境中進行社會技巧的教導，詳細內容說明如下表 3-2：

表 3-2

桌上遊戲內容說明

| 遊戲名稱  | 醜娃娃             | 超級犀牛                          |
|-------|-----------------|-------------------------------|
| 原名    | Ugly Doll       | Rhino Hero                    |
| 原作者   | Jason Schneider | Steven Strumpf & Scott Frisco |
| 進口出版商 | 楷樂國際企業有限公司      | 新天鵝堡企業有限公司                    |
| 適用年齡  | 6 歲以上           | 5 歲以上                         |
| 遊戲人數  | 2~6 人           | 2~5 人                         |
| 遊戲分類  | 家庭遊戲            | 家庭遊戲、兒童遊戲                     |

(續下頁)

| 遊戲名稱 | 醜娃娃                                                                                      | 超級犀牛                                                                                                     |
|------|------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 遊戲玩法 | 將所有卡牌背面朝上並在桌上打亂，每位玩家輪流一次翻一張牌，當桌面上翻出三張一樣的醜娃娃，玩家需搶快以手蓋住卡牌，蓋到的玩家即可把卡牌拿走，直至卡牌全被翻完，獲得最多卡牌者獲勝。 | 先將 1 張地基牌放在桌上，每位玩家發 5 張屋頂牌，牆壁牌為共用牌堆；輪到的玩家先依地基牌或屋頂牌上的指定方式擺上牆壁牌，再放上屋頂牌。遊戲過程中若造成牌堆倒塌，即為輸家；或是最先將屋頂牌脫手的玩家即獲勝。 |

資料來源：修改自瘋桌遊益智遊戲專賣店 <https://www.phantasia.tw/>、新天鵝堡桌遊 <http://www.swanpanasia.com/>

## 貳、自編社會技巧觀察記錄表

為了瞭解教學介入對於目標行為的改善成效，研究者參考陳健民(2018)的社會技巧檢核紀錄表架構，採時距記錄法分別檢核每項目標行為的達成情形，包含量化數據及質性的軼事記錄敘述，檢核向度依據本研究的目標行為做修改。修改過程中，經研究者與指導教授及兩位具碩士學位的國小特教教師討論、設計，並於研究者與協同評量者進行觀察者間一致性前導訓練時試用，最後修正成本研究的社會技巧觀察記錄表（參見附錄四）。

此記錄表的評量向度包含「能遵守遊戲規則」及「能接受失敗」兩項社會技巧表現，上述兩項社會技巧又分別再細分為四個具體的目標行為，分述於下：

### 一、能遵守遊戲規則

是指能依桌上遊戲的遊戲規則與他人共同進行遊戲，再細分為四個目標行為：

- (一)能專心聽規則說明。
- (二)尚未輪到順序時，能耐心等待，不搶先動作。
- (三)輪到順序時，能依規則進行遊戲。
- (四)能依規則或裁判判決決定遊戲結果。

### 二、接受失敗

是指遊戲過程中，輸給他人時，能接受遊戲結果，不產生激烈情緒反應，再細分為四個目標行為：

- (一)輸了遊戲時，能控制情緒，不生氣。
- (二)輸了遊戲時，能接受結果，不爭辯。
- (三)輸了遊戲時，能接受結果，不責怪他人。
- (四)輸了遊戲時，能維持平靜，繼續進行下一輪遊戲。

記錄方法採時距紀錄法，將一節課 40 分鐘分成四次，以 10 分鐘為一個時距，總時距為四次。劃記方法為在該時距內，若表現出上述的目標行為，而未出現相反的錯誤行為時，便劃記「1」，代表 1 分；反之，若在時距內，出現與目標行為相反的錯誤行為，不論次數、強度或持續時間，皆劃記「0」，代表 0 分；若該時距內未進行目標行為的活動時，則不適用，劃記「/」。

計分方式為依每項目標行為在四個時距中獲得 1 分的次數，除以總次數(扣掉不適用的次數)，再換算為百分比。計算公式如下：

$$\text{目標行為的達成率} = \frac{\text{獲得 1 分的次數}}{\text{總次數}} \times 100\%$$

每個目標行為的達成率最大值為 100%、最小值為 0%，計算完每個目標行為的達成率後，再分別將「能遵守遊戲規則」和「能接受失敗」之下的四個目標行為達成率求出平均值，以作為該項社會技巧的分數。

為求研究過程的一致性，於基線期、介入期、維持期皆以此社會技巧觀察記錄表做記錄，並使用同樣的記錄方式及標準。

## 參、訪談大綱

為了解研究對象的導師對本研究之介入成效的看法，研究者參考石麗馨(2016)、張嘉琦(2018)及謝函穎(2019)的訪談大綱，依據本研究的目的是內容，修改設計成如附錄五的訪談大綱，於教學前及教學後，分別訪談研究對象之普通班導師，並整理訪談內容，以了解導師對桌上遊戲融入社會技巧課程的看法，還有導師對研究對象在接受課程介入後社會技巧改變的看法。

## 第五節 研究程序

本研究的研究程序分為準備階段、實驗教學階段及資料分析階段，如下圖3-3，並分別說明如下：

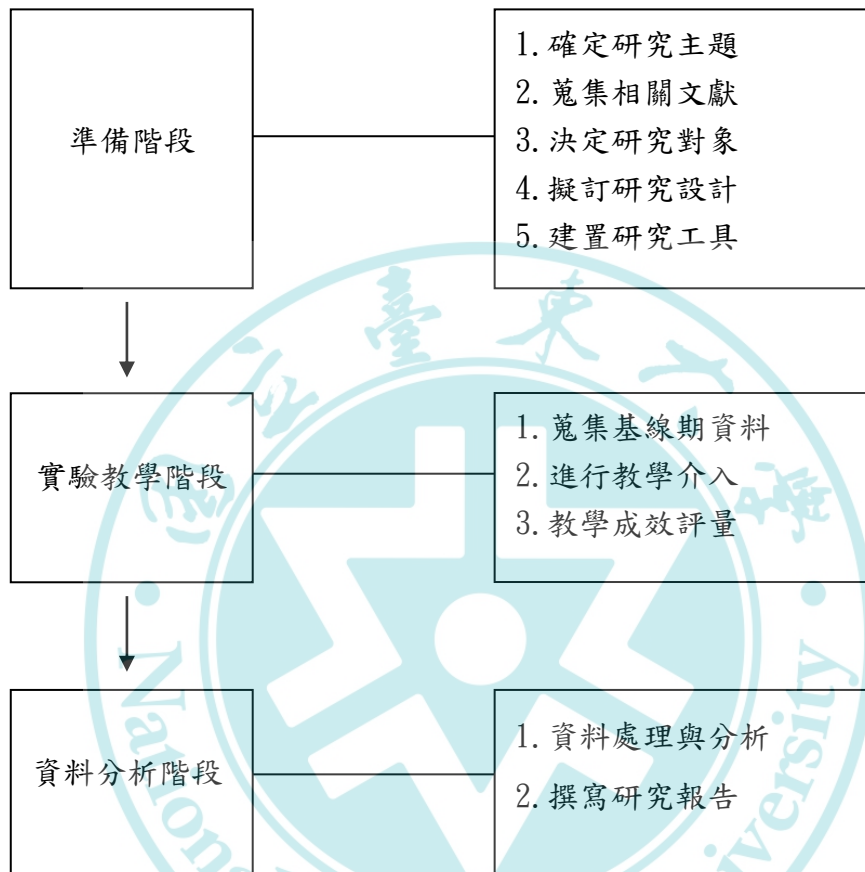


圖 3-3 研究程序圖

### 壹、準備階段

#### 一、確定研究主題

研究者在教學現場常接觸ADHD學生，因其障礙特質，常無法控制自己的情緒和行為，影響本身的學習；也因其缺乏正確的互動技巧，時常與同儕發生衝突和誤會，造成他人的困擾。因此，研究者在選擇研究主題時，就教學現場遇到的問題與指導教授討論後，決定設計社會技巧課程，並配合研究者的興趣，以大人與小孩皆喜愛的桌上遊戲為媒介，期望能幫助ADHD學生習得社會互動的相關技能。

## 二、蒐集相關文獻

確定研究方向及主題後，研究者開始蒐集並閱讀有關 ADHD 學生的社會技巧教學、桌上遊戲的教學應用等相關文獻資料，包括論文、期刊、書籍和學報，作為本研究之參考依據。

## 三、決定研究對象

依研究主題及目的，從研究者所任教的學校中挑選適合的三位 ADHD 學生作為研究對象，其皆經醫療院所診斷為注意力缺陷過動症，並經鑑定安置輔導委員會鑑定通過，安置於不分類資源班，接受特殊教育服務。接著，研究者便與其家長及班級導師說明研究內容，取得家長及班級導師的同意。

## 四、擬訂研究設計

基於研究主題及目的，參考相關文獻，並與指導教授討論，擬訂初步的研究設計與架構，採單一受試之跨受試多探試設計，探討桌上遊戲對國小 ADHD 學生社會技巧成效之影響。

## 五、建置研究工具

依據研究目的和設計，參考相關文獻，選擇合適的研究工具，包括桌上遊戲、自編社會技巧觀察記錄表及訪談大綱。

## 貳、實驗教學階段

### 一、蒐集基線期資料

實施教學介入前，開始對三位研究對象進行基線期資料蒐集，研究者不給予任何提示及介入，以研究者自編的「社會技巧觀察記錄表」，觀察研究對象的社會技巧表現情形，進行至少三次的資料蒐集；並先對研究對象的普通班導師進行訪談。

### 二、進行教學介入

待研究對象甲基線期所蒐集的資料曲線呈穩定趨勢後，研究者開始對研究對象甲進行實驗教學介入，以兩項桌上遊戲進行社會技巧訓練，每週一次，一次40分鐘。因採單一受試研究法之跨受試多探試設計，故當研究對象甲在介入期達到

預定水準且呈進步趨勢後，研究對象甲進入維持期，而研究對象乙開始進行社會技巧課程介入，並以此類推至研究對象丙。

### 三、教學成效評量

為了瞭解教學介入對於目標行為具體的改善成效，研究者以自編的社會技巧觀察記錄表來做記錄，評量內容包含「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項度，採時距紀錄法進行記錄，以 10 分鐘為一個時距，在時距內出現該技能即劃記一次，總時距為 4 次；並於基線期、介入期、維持期皆以同樣的方式及標準記錄。

## 參、資料分析階段

### 一、資料處理與分析

研究者將研究中所蒐集的資料，包括各階段觀察記錄表、介入前後的訪談、教學介入的錄影檔案等，進行編碼、整理及分類，再根據這些資料進行分析、解釋和討論，並歸納出結論。

### 二、撰寫研究報告

根據相關文獻資料及實證分析結果，撰寫研究結果，再據以提出討論與建議。

## 第六節 資料處理與分析

本研究採單一受試研究法中的跨受試多探試設計，於基線期、介入期、維持期蒐集社會技巧行為表現資料，採觀察者間一致性及目視分析，並在介入前後以訪談方式蒐集質性資料，進行質性分析，了解導師對本研究的看法，以下茲分述觀察者間一致性、目視分析及訪談資料分析。

### 壹、觀察者間一致性

本研究由研究者擔任主要觀察者，並邀請另一位資源班特教教師進行觀察記錄，為了解本研究的觀察紀錄是否具有可信度，故進行觀察者間一致性（interobserver agreement）信度考驗。

為提高觀察者間一致性，在進行研究前，兩位觀察者共同針對目標行為的操作型定義、記錄方式及標準進行協調與討論，達成共識；再以前導實驗之錄影帶進行評分訓練，觀察者間不互相討論，各自就觀看影片的結果記錄在研究者自編的「社會技巧觀察記錄表」上，以此計算目標行為的觀察者間一致性比率。直到兩位觀察者的一致性達80%以上，才開始進行正式的觀察紀錄。其計算公式如下：

$$\text{觀察者間一致性比率} = \frac{\text{兩位觀察者記錄一致的次數}}{\text{總次數}} \times 100\%$$

### 貳、目視分析

本研究採單一受試研究法之跨受試多探試設計，將基線期、介入期及維持期三階段所蒐集到的目標行為資料點繪製成曲線圖後，再以目視分析法(visual analysis)整理各階段的階段內分析摘要表，在進行相鄰兩階段間的資料變化分析，以了解研究對象接受社會技巧課程介入後之成效。以下分述階段內與階段間之資料分析原則：

#### 一、階段內的變化分析

##### (一)階段長度

指每個階段內的資料點數目，至少需要三個連續的資料點，以決定資料的

趨向及穩定性(杜正治，2006)。

## (二)水準範圍

指階段內資料點之最大值到最小值間的差距，水準範圍越小，表示資料越穩定，變化越小。

## (三)平均水準

指階段內所有資料點的總和，除以資料點的個數，以求得平均值。

## (四)水準變化

指階段內第一個資料點和最後一個資料點的差距，依兩數相減後的數值為正值或負值，來觀察水準變化呈現進步或退步，決定是否可進入下一階段。

## (五)水準穩定度

指以該階段內所有資料點的平均值作為水平線，階段內各資料點在水平線之上下變動的情形。本研究依據鈕文英、吳裕益(2015)的水準穩定度計算方式，以20%作為水準穩定標準，求得可接受的穩定範圍。

而水準穩定度越高，表示該階段內的資料變化越小，本研究設定判別穩定數值為0.80(換算百分比為80%)，若水準穩定度高於80%，視為具穩定性；反之則為不穩定。

## (六)趨勢方向

指階段內資料路徑的斜度，表示各資料點之線性分布的趨勢，有上升(/)、下降(\)、水平(—)三種趨向，因本研究的依變項是正向行為，分別代表的意義為進步(/)、退步(\)、等速或沒進步也沒退步(—)。

本研究估計趨勢方向的方法為依據鈕文英、吳裕益(2015)書中所提的「中分法」來估計。

## (七)趨勢穩定度

指資料點落在趨勢範圍的程度，趨勢穩定度越高，代表資料越穩定。

本研究依據鈕文英、吳裕益(2015)的趨勢穩定度取法，經由上述中分法繪製的趨勢線來計算出趨勢穩定的範圍，同樣以20%作為趨勢穩定標準，求得可接受的穩定範圍。本研究設定判別穩定數值同樣為0.80(換算百分比為80%)，若趨勢穩定度高於80%，視為具穩定性；反之則為不穩定。

# 二、階段間的變化分析

## (一)階段間水準變化

指後一階段的第一個資料點和前一階段的最後一個資料點之差距值，若為

正值，表示教學介入的效果佳，負值則差；而此差距值越大，代表教學介入的立即成效越佳。

## (二)平均水準變化

指後一階段與前一階段間平均水準的差距，可判斷水準變化的進步(正值)或退步(負值)情形；而此差距值越大，代表進步的程度越大，介入效果越明顯。

## (三)趨勢變化與效果

比較相鄰兩階段間的趨向走勢，判斷變化效果為正向、負向，或無變化，藉以用來推論介入成效。

## (四)趨勢穩定度變化

比較相鄰兩階段間的趨勢穩定度百分比，比較其變化情形，包含穩定到穩定、穩定到不穩定、不穩定到穩定、不穩定到不穩定四種變化情形。

## (五)重疊率

指相鄰兩階段間的資料點重疊幅度，以後一階段落在前一階段最佳表現範圍內的資料點個數，除以後一階段的總資料點個數，並換算成百分比。

在基線期和介入期間的重疊率越低，表示介入的立即成效越好；而在介入期和維持期間的重疊率越高，表示維持成效越佳(鈕文英、吳裕益，2015)。

# 參、訪談資料分析

本研究為探討桌上遊戲融入社會技巧教學介入對國小ADHD學生之社會技巧成效，除了透過相關文獻資料蒐集整理，以及針對研究對象社會技巧表現的觀察記錄的資料進行分析之外，還編製了訪談大綱，於教學介入前與教學介入後分別訪談研究對象的普通班導師，蒐集導師對本研究介入成效之看法。

經受訪者同意後，於訪談過程中錄音，並轉換成逐字稿，研究者再依受訪者及訪談題目進行編碼。本研究資料編碼原則為：第一碼是「受訪者」，分別為導師甲、導師乙及導師丙；第二碼是「訪談的時間」，1為教學介入前，2為教學介入後；第三碼是「訪談大綱的題號」，分別為1~4題；第四碼是「回答內容的段落」，若受訪者回答同一題的內容較長，研究者將之分成1~3個段落。例如：導師甲-1-2-1，即是研究對象甲的導師在教學介入前，回答第二題题目的第一段內容。

最後將所得資料加以整理、分析、比較後，歸納出導師對ADHD學生社會技巧改變的意見，與對桌上遊戲融入社會技巧課程的看法。

## 第四章 結果與討論

本章主要探討桌上遊戲對增進國小注意力缺陷過動症學生社會技巧之成效，包含遵守遊戲規則及接受失敗兩項目標行為。本研究採單一受試研究法中的跨受試多探試設計，教學介入期程歷經約11週，蒐集三位研究對象在基線期、介入期、維持期三階段的資料點，以目視分析來探討介入效果。本章共分為四節，第一節為遵守遊戲規則成效分析，第二節為接受失敗成效分析，第三節為導師對本研究介入成效之看法，第四節為綜合討論。

### 第一節 遵守遊戲規則成效分析

本節將三位研究對象在「社會技巧觀察紀錄表」中所記錄的「遵守遊戲規則」表現資料，整理成階段內及階段間目視分析摘要表，如表4-1~4-6，並繪製成曲線圖，如圖4-1。以下將依次說明：

#### 壹、研究對象甲之成效分析

##### 一、階段內資料分析

在各階段內的變化由表 4-1「研究對象甲遵守遊戲規則階段內分析摘要表」進行視覺分析。

##### (一)基線期

在基線期共有 3 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 33%-38%，平均水準是 36%，水準穩定度為 100%，趨勢方向為水平，趨勢穩定度達 100%，因此進入下一階段的介入。

##### (二)介入期

在介入期共進行 8 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 67%-79%，平均水準是 74.5%，水準變化為-4%，水準穩定度為 100%。此階段趨勢方向呈現水平，但此階段第 1 點、第 2 點資料比基線期平均水準上升了 39%，具有立即效果，趨勢穩定度達 100%，呈現穩定狀態，顯示研究對象甲在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「遵守遊戲規則」的表現有立即成效。

### (三)維持期

在維持期共進行 3 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 71%-75%，平均水準是 73.67%，水準變化為 0%，水準穩定度為 100%。此階段趨勢方向為水平，趨勢穩定度達 100%，呈現穩定狀態，顯示研究對象甲在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「遵守遊戲規則」的表現具有維持成效，且維持成效穩定。

表 4-1

研究對象甲遵守遊戲規則階段內分析摘要表

| 階段名稱  | 基線期(A)  | 介入期(B)  | 維持期(M)  |
|-------|---------|---------|---------|
| 階段長度  | 3       | 8       | 3       |
| 水準範圍  | 33%-38% | 67%-79% | 71%-75% |
| 平均水準  | 36%     | 74.5%   | 73.67%  |
| 水準變化  | 1%      | -4%     | 0%      |
| 水準穩定度 | 100%    | 100%    | 100%    |
| 趨勢方向  | —       | —       | —       |
| 趨勢穩定度 | 100%    | 100%    | 100%    |

## 二、階段間資料分析

在各階段間的變化由表 4-2「研究對象甲遵守遊戲規則階段間分析摘要表」進行視覺分析。

### (一)基線期至介入期變化

從基線期到介入期階段間水準變化為+37%，平均水準變化為+38.5%，趨勢變化由水平到水平，效果無變化，趨勢穩定度由穩定到穩定，重疊率為 0%；介入期的各資料點數值皆在基線期之上，顯示介入後便有立即成效，研究對象甲的「遵守遊戲規則」目標行為進步。

### (二)介入期至維持期變化

從介入期到維持期階段間水準變化為+4%，平均水準變化為-0.83%，趨勢變

化與效果為無變化，趨勢穩定度由穩定到穩定，重疊率為 100%；顯示撤除桌上遊戲社會技巧課程介入後，對研究對象甲的「遵守遊戲規則」行為具有良好的維持成效。

表 4-2

研究對象甲遵守遊戲規則階段間分析摘要表

| 階段間比較   | 基線期/介入期      | 介入期/維持期      |
|---------|--------------|--------------|
| 階段間水準變化 | +37%         | +4%          |
| 平均水準變化  | +38.5%       | -0.83%       |
| 趨勢變化與效果 | ——           | ——           |
| 趨勢穩定度變化 | 無變化<br>穩定到穩定 | 無變化<br>穩定到穩定 |
| 重疊率     | 0%           | 100%         |

## 貳、研究對象乙之成效分析

### 一、階段內資料分析

在各階段內的變化由表 4-3「研究對象乙遵守遊戲規則階段內分析摘要表」進行視覺分析。

#### (一)基線期

在基線期共有 4 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 21%-38%，平均水準是 28.25%，水準穩定度為 50%。雖然此階段趨勢方向呈現向上趨勢，但趨勢穩定度為 67%，呈現不穩定的狀態，且第 1 點與第 4 點僅差距 4%，無明顯進步，故進入介入期。

#### (二)介入期

在介入期共進行 8 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 50%-67%，平均水準是 61.75%，水準變化為 0%，水準穩定度為 87.5%。此階段趨勢方向呈現水平，但此階段第 1 點、第 2 點資料比基線期平均水準上

升了 34.75%，有立即成效，趨勢穩定度達 87.5%，呈現穩定狀態，顯示研究對象乙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「遵守遊戲規則」的表現有進步。

### (三)維持期

在維持期共進行 3 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 54%-67%，平均水準是 61.33%，水準變化為-9%，水準穩定度為 67%。此階段趨勢方向呈向下趨勢，趨勢穩定度 67%，為不穩定狀態，但平均水準僅比上一階段減少 0.42%，顯示研究對象乙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「遵守遊戲規則」的表現略為退步，但仍有維持成效，仍能維持 61%左右的水準。

表 4-3

研究對象乙遵守遊戲規則階段內分析摘要表

| 階段名稱  | 基線期(A)  | 介入期(B)  | 維持期(M)  |
|-------|---------|---------|---------|
| 階段長度  | 4       | 8       | 3       |
| 水準範圍  | 21%-38% | 50%-67% | 54%-67% |
| 平均水準  | 28.25%  | 61.75%  | 61.33%  |
| 水準變化  | 4%      | 0%      | -9%     |
| 水準穩定度 | 50%     | 87.5%   | 67%     |
| 趨勢方向  | /       | —       | \       |
| 趨勢穩定度 | 67%     | 87.5%   | 67%     |

## 二、階段間資料分析

在各階段間的變化由表 4-4「研究對象乙遵守遊戲規則階段間分析摘要表」進行視覺分析。

### (一)基線期至介入期變化

從基線期到介入期階段間水準變化為+34%，平均水準變化為+33.5%，趨勢變化由上升到水平，為正向效果，趨勢穩定度由不穩定到穩定，重疊率為 0%；介入期的各資料點數值皆在基線期之上，顯示介入之立即成效佳，研究對象乙的「遵守遊戲規則」目標行為提升。

## (二)介入期至維持期變化

從介入期到維持期階段間水準變化為 0%，平均水準變化為-0.42%，趨勢變化由水平到下降，為負向效果，趨勢穩定度由穩定到不穩定；表示撤除桌上遊戲社會技巧課程介入後，研究對象乙的「遵守遊戲規則」行為表現略微降低，但重疊率為 100%，顯示具有維持成效。

表 4-4

研究對象乙遵守遊戲規則階段間分析摘要表

| 階段間比較   | 基線期/介入期   | 介入期/維持期   |
|---------|-----------|-----------|
| 階段間水準變化 | +34%      | 0%        |
| 平均水準變化  | +33.5%    | -0.42%    |
| 趨勢變化與效果 | ／ —<br>正向 | — \<br>負向 |
| 趨勢穩定度變化 | 不穩定到穩定    | 穩定到不穩定    |
| 重疊率     | 0%        | 100%      |

## 參、研究對象丙之成效分析

### 一、階段內資料分析

在各階段內的變化由表 4-5「研究對象丙遵守遊戲規則階段內分析摘要表」進行視覺分析。

#### (一)基線期

在基線期共有 5 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 33%-38%，平均水準是 36.6%，水準穩定度為 100%，趨勢方向略呈下降趨勢，趨勢穩定度達 100%；顯示此階段「遵守遊戲規則」目標行為無改善趨勢，因此進入下一階段的介入。

#### (二)介入期

在介入期共進行 8 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準

範圍是 63%-75%，平均水準是 69%，水準變化為 8%，水準穩定度為 100%。此階段趨勢方向呈上升趨勢，且趨勢穩定度達 87.5%，呈穩定狀態，顯示研究對象丙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「遵守遊戲規則」表現有穩定的立即成效。

### (三)維持期

在維持期共進行 3 次觀察記錄，表現出「遵守遊戲規則」目標行為的水準範圍是 67%-71%，平均水準是 69.67%，水準變化為 4%，水準穩定度為 100%。此階段趨勢方向呈現上升趨勢，且趨勢穩定度達 100%，為穩定狀態，顯示研究對象丙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「遵守遊戲規則」的表現具有良好的維持成效，且維持成效穩定。

表 4-5  
研究對象丙遵守遊戲規則階段內分析摘要表

| 階段名稱  | 基線期(A)  | 介入期(B)  | 維持期(M)  |
|-------|---------|---------|---------|
| 階段長度  | 5       | 8       | 3       |
| 水準範圍  | 33%-38% | 63%-75% | 67%-71% |
| 平均水準  | 36.6%   | 69%     | 69.67%  |
| 水準變化  | 0%      | 8%      | 4%      |
| 水準穩定度 | 100%    | 100%    | 100%    |
| 趨勢方向  | \       | /       | /       |
| 趨勢穩定度 | 100%    | 87.5%   | 100%    |

## 二、階段間資料分析

在各階段間的變化由表 4-6「研究對象丙遵守遊戲規則階段間分析摘要表」進行視覺分析。

### (一)基線期至介入期變化

從基線期到介入期階段間水準變化為+26%，平均水準變化為+32.4%，趨勢變化由下降到上升，為正向效果，趨勢穩定度由穩定到穩定，重疊率為 0%，介

入期的各資料點數值皆在基線期之上，顯示介入立即成效佳，研究對象丙的「遵守遊戲規則」目標行為提升。

## (二)介入期至維持期變化

從介入期到維持期階段間水準變化為-4%，平均水準變化為+0.67%，趨勢變化由上升到上升，效果無變化，趨勢穩定度由穩定到穩定，重疊率為100%；表示撤除桌上遊戲社會技巧課程介入後，研究對象丙的「遵守遊戲規則」目標行為為具有良好的維持成效，甚至比介入期還好。

表 4-6

研究對象丙遵守遊戲規則階段間分析摘要表

| 階段間比較   | 基線期/介入期   | 介入期/維持期    |
|---------|-----------|------------|
| 階段間水準變化 | +26%      | -4%        |
| 平均水準變化  | +32.4%    | +0.67%     |
| 趨勢變化與效果 | \ /<br>正向 | / /<br>無變化 |
| 趨勢穩定度變化 | 穩定到穩定     | 穩定到穩定      |
| 重疊率     | 0%        | 100%       |

## 肆、遵守遊戲規則曲線圖

三位研究對象在基線期(A)、介入期(B)、維持期(M)的「遵守遊戲規則」表現百分比如下圖4-1。

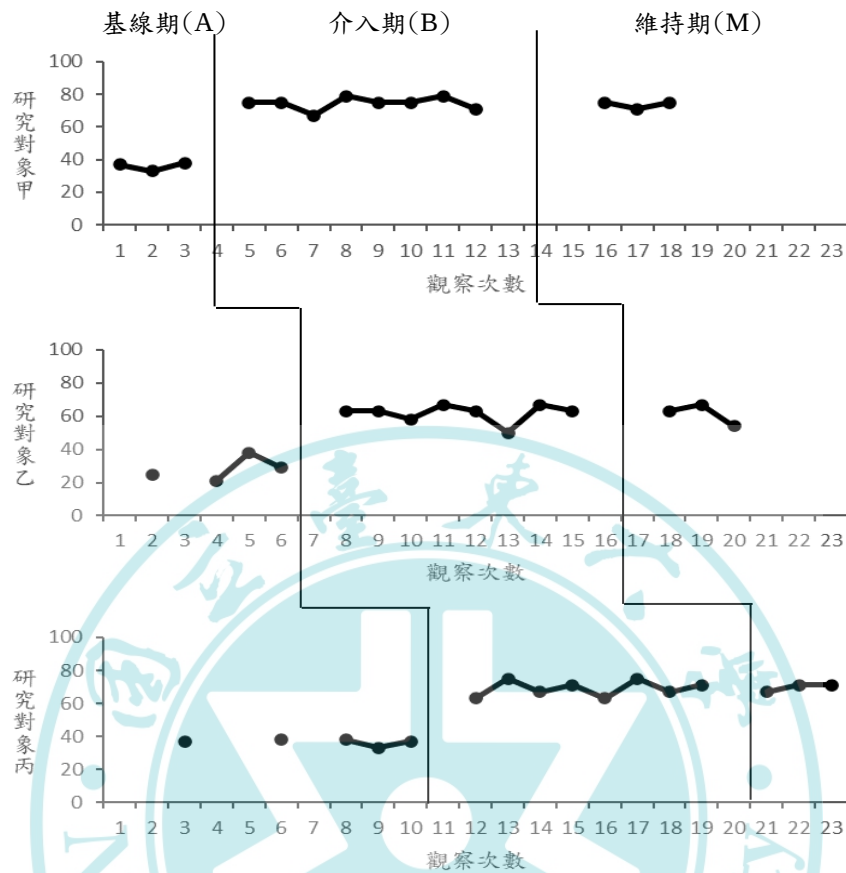


圖4-1 研究對象在基線期、介入期、維持期遵守遊戲規則百分比曲線圖

由圖4-1可知，三位研究對象皆接受8次桌上遊戲社會技巧課程教學介入，介入期的各資料點數值皆在基線期之上，顯示介入對三位研究對象的「遵守遊戲規則」目標行為的立即成效果皆為良好；維持期的百分比雖略低於介入期，但各資料點數值仍皆在基線期之上，表示在撤除桌上遊戲社會技巧課程教學介入後，三位研究對象的「遵守遊戲規則」目標行為皆具有維持成效。

綜合上述結果，桌上遊戲能提升國小ADHD學生的「遵守遊戲規則」目標行為，且課程結束後，仍可維持此目標行為。

## 第二節 接受失敗成效分析

本節將三位研究對象在「社會技巧觀察紀錄表」中所記錄的「接受失敗」表現資料，整理成階段內及階段間視覺分析摘要表，如表4-7~4-12，並繪製成曲線圖，如圖4-2。以下將依次說明：

### 壹、研究對象甲之成效分析

#### 一、階段內資料分析

在各階段內的變化由表 4-7「研究對象甲接受失敗階段內分析摘要表」進行視覺分析。

##### (一)基線期

在基線期共有 3 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 33%-38%，平均水準是 36.33%，水準穩定度為 100%；趨勢方向略呈上升趨勢，趨勢穩定度為 100%，但第 2 點、第 3 點資料與第 1 點相比，僅上升 5%，落在平均水準範圍內，研究對象甲的「接受失敗」目標行為無明顯改善趨勢，故進入下一階段的介入。

##### (二)介入期

在介入期共進行 8 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 50%-84%，平均水準是 68.5%，水準變化為 34%，水準穩定度為 62.5%。此階段的趨勢方向呈現上升趨勢，且趨勢穩定度為 100%，呈穩定狀態；此階段平均水準與上一階段相比增加了約 32%，水準變化為 34%，顯示研究對象乙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」表現具有立即成效。

##### (三)維持期

在維持期共進行 3 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 67%-75%，平均水準是 69.67%，水準變化為-8%，水準穩定度為 100%。此階段趨勢方向呈現向下趨勢，趨勢穩定度達 100%，為穩定狀態，但平均水準與上一階段相比其實增加了 1.17%，顯示研究對象甲在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」的表現具有良好的維持成效，仍維持在 69%左右的水準，但可能隨時間的拉長而略為退步。

表 4-7

研究對象甲接受失敗階段內分析摘要表

| 階段名稱  | 基線期(A)  | 介入期(B)  | 維持期(M)  |
|-------|---------|---------|---------|
| 階段長度  | 3       | 8       | 3       |
| 水準範圍  | 33%-38% | 50%-84% | 67%-75% |
| 平均水準  | 36.33%  | 68.5%   | 69.67%  |
| 水準變化  | 5%      | 34%     | -8%     |
| 水準穩定度 | 100%    | 62.5%   | 100%    |
| 趨勢方向  | /       | /       | \       |
| 趨勢穩定度 | 100%    | 100%    | 100%    |

## 二、階段間資料分析

在各階段間的變化由表 4-8「研究對象甲接受失敗階段間分析摘要表」進行視覺分析。

### (一)基線期至介入期變化

從基線期到介入期階段間水準變化為+12%，平均水準變化為+32.17%，趨勢變化由上升到上升，效果無變化，趨勢穩定度由穩定到穩定；但介入期的各資料點數值皆在基線期之上，重疊率為 0%，顯示介入之立即成效佳，研究對象甲在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」目標行為有進步。

### (二)介入期至維持期變化

從介入期到維持期階段間水準變化為-9%，平均水準變化為+1.17%，趨勢變化由上升到下降，為負向效果，趨勢穩定度由穩定到穩定，重疊率為 100%；表示撤除桌上遊戲社會技巧課程介入後，研究對象甲的「接受失敗」目標行為具有維持成效，但可能會隨時間略微降低。

表 4-8

研究對象甲接受失敗階段間分析摘要表

| 階段間比較   | 基線期/介入期   | 介入期/維持期  |
|---------|-----------|----------|
| 階段間水準變化 | +12%      | -9%      |
| 平均水準變化  | +32.17%   | +1.17%   |
| 趨勢變化與效果 | ／／<br>無變化 | ／\<br>負向 |
| 趨勢穩定度變化 | 穩定到不穩定    | 穩定到穩定    |
| 重疊率     | 0%        | 100%     |

## 貳、研究對象乙之成效分析

### 一、階段內資料分析

在各階段內的變化由表 4-9「研究對象乙接受失敗階段內分析摘要表」進行視覺分析。

#### (一)基線期

在基線期共有 4 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 25%-33%，平均水準是 29%，水準穩定度為 0%，因為此階段最高值較低，可接受穩定範圍較狹窄。趨勢方向為上升，趨勢穩定度為 100%，但第 1 點及第 4 點「接受失敗」目標行為百分比同為 33%，水準變化為 0%，呈現未改善的趨勢，故進入介入期。

#### (二)介入期

在介入期共進行 8 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 50%-67%，平均水準是 57.63%，水準穩定度為 50%；趨勢方向呈上升趨勢，趨勢穩定度為 75%，為不穩定狀態。

研究對象乙在介入過程中因為有其他較嚴重的行為問題，情緒表現不穩定，另外召開個案會議，擬定正向行為支持方案；除了以本研究的桌上遊戲社會技巧課程介入外，還同時介入座位調整、預告、安排助理員陪伴等前事調整

策略，及獎懲制度的後果控制策略，因此其表現受其當天情緒狀態影響，較不穩定。

此階段的平均水準比上一階段上升了 28.63%，且第 1 點與上一階段相比有進步，顯示研究對象乙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」的表現具有立即成效。

### (三)維持期

在維持期共進行 3 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 50%-59%，平均水準是 56%，水準變化為-9%，水準穩定度為 67%。此階段趨勢方向呈現向下趨勢，趨勢穩定度為 67%，為不穩定狀態，顯示研究對象乙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」的表現略為退步，但仍能維持 56%左右的水準，高於基線期，仍有維持成效。

表 4-9

研究對象乙接受失敗階段內分析摘要表

| 階段名稱  | 基線期(A)  | 介入期(B)  | 維持期(M)  |
|-------|---------|---------|---------|
| 階段長度  | 4       | 8       | 3       |
| 水準範圍  | 25%-33% | 50%-67% | 50%-59% |
| 平均水準  | 29%     | 57.63%  | 56%     |
| 水準變化  | 0%      | 17%     | -9%     |
| 水準穩定度 | 0%      | 50%     | 67%     |
| 趨勢方向  | ／       | ／       | ＼       |
| 趨勢穩定度 | 100%    | 75%     | 67%     |

## 二、階段間資料分析

在各階段間的變化由表 4-10「研究對象乙接受失敗階段間分析摘要表」進行視覺分析。

### (一)基線期至介入期變化

從基線期到介入期階段間水準變化為+17%，平均水準變化為+28.63%，趨勢變化由上升到上升，為無變化效果，趨勢穩定度由穩定到不穩定；但介入期的各

資料點數值皆在基線期之上，重疊率為 0%，顯示介入之立即成效佳，研究對象乙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」目標行為明顯提升。

## (二)介入期至維持期變化

從介入期到維持期階段間水準變化為-8%，平均水準變化為-1.63%，趨勢變化由上升到下降，為負向效果，趨勢穩定度由不穩定到不穩定，表示撤除桌上遊戲社會技巧課程介入後，研究對象乙的「接受失敗」目標行為略微降低；但重疊率為 100%，具有維持成效。

表 4-10

研究對象乙接受失敗階段間分析摘要表

| 階段間比較   | 基線期/介入期   | 介入期/維持期  |
|---------|-----------|----------|
| 階段間水準變化 | +17%      | -8%      |
| 平均水準變化  | +28.63%   | -1.63%   |
| 趨勢變化與效果 | ／／<br>無變化 | ／\<br>負向 |
| 趨勢穩定度變化 | 穩定到不穩定    | 不穩定到不穩定  |
| 重疊率     | 0%        | 100%     |

## 參、研究對象丙之成效分析

### 一、階段內資料分析

在各階段內的變化由表 4-11「研究對象丙接受失敗階段內分析摘要表」進行視覺分析。

#### (一)基線期

在基線期共有 5 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 25%-38%，平均水準是 33.4%，水準穩定度為 40%，趨勢方向呈現上升，但趨勢穩定度為 67%，為不穩定狀態。此階段第 1 點及第 5 點「接受失敗」目標行為百分比同為 33%，水準變化為 0%，呈現未改善的趨勢，因此進入下一階段的

介入。

## (二)介入期

在介入期共進行 8 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 50%-75%，平均水準是 63.88%，水準變化為 25%，水準穩定度為 62.5%。此階段趨勢方向呈上升趨勢，趨勢穩定度為 87.5%，呈穩定狀態；此階段的平均水準比上一階段上升了 30.48%，且第 1 點與上一階段相比有進步，顯示研究對象丙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」的表現具有立即成效。

## (三)維持期

在維持期共進行 3 次觀察記錄，表現出「接受失敗」目標行為的水準範圍是 67%-75%，平均水準是 69.67%，水準變化為 8%，水準穩定度為 100%。此階段趨勢方向呈現上升趨勢，且趨勢穩定度達 100%，為穩定狀態，顯示研究對象丙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」的表現具有良好的維持成效。

表 4-11

研究對象丙接受失敗階段內分析摘要表

| 階段名稱  | 基線期(A)  | 介入期(B)  | 維持期(M)  |
|-------|---------|---------|---------|
| 階段長度  | 5       | 8       | 3       |
| 水準範圍  | 25%-38% | 50%-75% | 67%-75% |
| 平均水準  | 33.4%   | 63.88%  | 69.67%  |
| 水準變化  | 0%      | 25%     | 8%      |
| 水準穩定度 | 40%     | 62.5%   | 100%    |
| 趨勢方向  | /       | /       | /       |
| 趨勢穩定度 | 67%     | 87.5%   | 100%    |

## 二、階段間資料分析

在各階段間的變化由表 4-102「研究對象丙接受失敗階段間分析摘要表」進行視覺分析。

### (一)基線期至介入期變化

從基線期到介入期階段間水準變化為+17%，平均水準變化為+30.48%，趨勢變化由上升到上升，效果無變化，趨勢穩定度由不穩定到穩定；但介入期的各資料點數值皆在基線期之上，重疊率為0%，顯示介入之立即效果良好，研究對象丙在桌上遊戲社會技巧課程介入後，「接受失敗」目標行為明顯提升。

### (二)介入期至維持期變化

從介入期到維持期階段間水準變化為-8%，平均水準變化為+5.79%，趨勢變化由上升到上升，效果無變化，趨勢穩定度由穩定到穩定，重疊率為100%；顯示撤除桌上遊戲社會技巧課程介入後，研究對象丙的「接受失敗」目標行為具有良好的維持效果。

表 4-12

研究對象丙接受失敗階段間分析摘要表

| 階段間比較   | 基線期/介入期   | 介入期/維持期   |
|---------|-----------|-----------|
| 階段間水準變化 | +17%      | -8%       |
| 平均水準變化  | +30.48%   | +5.79%    |
| 趨勢變化與效果 | ／／<br>無變化 | ／／<br>無變化 |
| 趨勢穩定度變化 | 不穩定到穩定    | 穩定到穩定     |
| 重疊率     | 0%        | 100%      |

## 肆、接受失敗曲線圖

三位研究對象在基線期(A)、介入期(B)、維持期(M)的「接受失敗」表現百分比如下圖4-2。

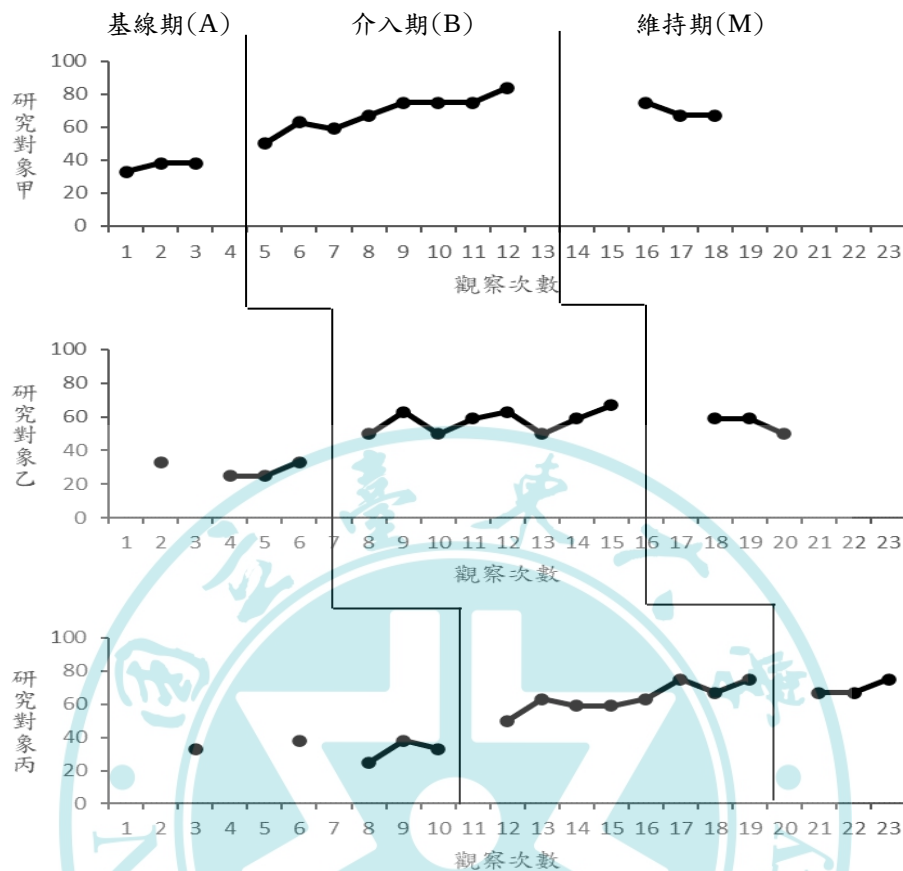


圖4-2 研究對象在基線期、介入期、維持期接受失敗百分比曲線圖

由圖4-2可知，三位研究對象皆接受8次桌上遊戲社會技巧課程教學介入，介入期的各資料點數值皆在基線期之上，顯示介入對三位研究對象的「接受失敗」目標行為的立即成效果皆佳；維持期的百分比雖略低於介入期，但各資料點數值仍皆在基線期之上，表示在撤除桌上遊戲社會技巧課程教學介入後，三位研究對象的「接受失敗」目標行為皆具有維持成效。

綜合上述結果，桌上遊戲能提升國小ADHD學生的「接受失敗」目標行為，且課程結束後，具有維持成效。

歸納第一節及第二節的成效分析，整理如下表4-13，由表中可知本研究的桌上遊戲社會技巧教學介入對三位研究對象來說，在「遵守遊戲規則」與「接受失敗」兩項目標行為皆具有立即成效及維持成效。

表4-13

三位研究對象目標行為成效統整表

|      | 研究對象甲 |      | 研究對象乙 |      | 研究對象丙 |      |
|------|-------|------|-------|------|-------|------|
|      | 遵守遊戲  | 接受失敗 | 遵守遊戲  | 接受失敗 | 遵守遊戲  | 接受失敗 |
|      | 規則    |      | 規則    |      | 規則    |      |
| 立即成效 | ✓     | ✓    | ✓     | ✓    | ✓     | ✓    |
| 維持成效 | ✓     | ✓    | ✓     | ✓    | ✓     | ✓    |



### 第三節 導師對本研究介入成效之看法

為了解研究對象的導師對本研究介入成效的看法，研究者於教學介入前及教學介入後，分別訪談研究對象之導師，訪談大綱如附錄五，再依據訪談內容作整理摘要，探討研究對象在桌上遊戲社會技巧課程教學介入後的改變情形，與導師對本課程的想法。以下分別就研究對象甲、乙、丙分析討論。

#### 壹、研究對象甲

##### 一、介入前表現

普通班導師認為研究對象甲在介入前較固執，不願妥協，常發脾氣，影響人際關係及班級上課進度，導師看法如下：

(一)較固執己見，時常不遵守上課的規範，堅持做自己的事。

「她很固執，常常堅持己見，事情不順她的心意就會發脾氣，要求她做事都會抗拒，會有很多藉口。」(導師甲-1-1-1)

(二)進行遊戲時，常會自立規則，或是僵持在某一個規則不願妥協。

「下課跟同學玩，玩到最後都很容易生氣；有些同學一開始都願意跟她玩，但是玩到後來都是起衝突收場，同學就會一直來告狀，說她不讓別人玩、一直佔著球不丟、她故意把某個遊戲配件藏起來等。」(導師甲-1-2-1)

(三)常發脾氣，一直爭辯，不願承認自己的過錯或反省自己。

「下課常跟同學起爭執，因為她常不遵守規則，別人說的聽不進去，比賽輸了又一直爭辯沒有輸，或是一直怪別人，不會反省自己，很愛跟別人吵架。」(導師甲-1-2-2)

(四)下課與同學的衝突會影響到上課進度。

「她常常一上課就坐在那裡生悶氣，要求她拿出課本什麼的都不理，常會因為處理她的情緒影響到進度，同學也不喜歡跟她一組。」(導師甲-1-3-2)

##### 二、介入後表現

在桌上遊戲社會技巧課程教學介入後，普通班導師表示研究對象甲的人際互動與情緒控制有進步，導師對其改變的看法如下：

(一)較能遵守遊戲規則，較願意溝通

「現在比較會以正確的方式跟同學玩，也比較會遵守規則，不會固執在某一點，輸了或者有爭執的地方，也比較會跟同學去溝通，比較不會生氣。」(導師甲-2-1-2)

(二)情緒控制有改善，較願意道歉或解決

「現在她平常遇到挫折或是遊戲輸了的時候，有時還是會臭臉，但不會有太大的生氣、大聲頂嘴或丟東西的行為出現，情緒控制有進步，(導師甲-2-2-1)

「可以比較快恢復平靜，跟她分析、溝通的時候也比較聽得進去，釐清事件來龍去脈後，比起之前較願意跟別人道歉或想辦法解決。」(導師甲-2-3-1)

(三)爭辯輸贏或抱怨的頻率減少

「現在她比較遵守遊戲規則，也比較不會那麼愛生氣，一直爭辯輸贏或者抱怨別人，其實同學就更願意跟他一起玩，對她的態度比之前好一點。」(導師甲-2-3-3)

(四)與同學相處較和諧，人際關係進步

「雖然有時候玩遊戲還是會玩到不歡而散，但次數少很多，班上同學其實願意跟她一起玩，我們班的同學都還滿善良的，現在也比較知道她的特質，願意接受和包容她。」(導師甲-2-3-2)

另外，普通班導師對於本研究實施的桌上遊戲社會技巧課程給予正向肯定，認為研究對象甲在班級中的社會技巧表現有進步，但希望此成效可以應用到不同的情境或遊戲性質，因此給予一項建議：

「這個課程很棒，不過桌遊是比較靜態的活動，教室裡也沒太多桌遊可供學生遊玩，下課幾乎都是去外面跑跑跳跳、玩鬼抓人、玩球等，這些動態的活動還是比較容易會有爭執或衝突的地方，所以如果在設計課程時，可以穿插靜態和動態課程，把靜態活動教導的社會技巧運用在動態活動上會更好。」(導師甲-2-4-1)

根據研究對象甲的觀察紀錄和導師的訪談結果，研究對象甲在「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項目標行為的表現有明顯改善，與同學玩遊戲時較能和諧、順利的進行；遇到挫折或是遊戲輸了的時候，能較快控制情緒並恢復冷靜，但在

面對不同的情境或情況，社會技巧的類化應用還有進步空間。

## 貳、研究對象乙

### 一、介入前表現

研究對象乙在介入前的行為問題較嚴重，衝動性高，自我情緒調節及挫折容忍度弱，多次因為遊戲或比賽輸了，而動手推、打或踢同學；上課時遇到不會的題目或要訂正的時候，就會哭泣、撕或揉爛作業、踢桌腳等。平時也很沒耐心，無法輪流等待，普通班導師對研究對象乙的看法如下：

#### (一)情緒控制差，生氣時會攻擊人或摔東西

「有些女同學很害怕他，因為他常發脾氣，會攻擊人或摔東西。」(導師乙-1-1-1)

「下課和體育課時，因為常玩遊戲或競賽，會玩到過於亢奮激烈，易和同學發生衝突或是情緒失控，因而出現打人、推人、踢人、勒人脖子、摔東西等攻擊行為。」(導師乙-1-1-2)

#### (二)很在意輸贏，輸了會發脾氣

「很在意輸贏，之前下課很喜歡玩躲避球，但是每次被同學丟到就生氣，紛爭處理不完，只好暫時禁止他們玩躲避球。」(導師乙-1-1-3)

「前幾天上體育課時進行足球比賽，同學告狀說他又在生氣，還把自己的水壺摔壞，因為所屬隊伍輸了，在助理員陪伴下才冷靜。」(導師乙-1-1-4)

#### (三)自我中心，挫折容忍度低，較無同理心

「隨意離開座位去拿東西或做想做的事；學用品沒帶未先開口詢問就直接搶附近同學的來用，同學不借他就生氣。」(導師乙-1-2-1)

「常會干擾或捉弄附近的同學，例如：丟橡皮擦屑、趁同學沒坐好椅子時故意去推椅子、時不時以好玩的心態揮個拳、踩腳，同學都不太想坐他旁邊，座位已經換了很多次了。」(導師乙-1-2-2)

(四)已嘗試多種輔導策略，但效果有限

「平時都會跟同學們宣導，教導他們以接納、包容的態度與他相處，也幫忙多提醒他要遵守規則、不要太在意輸贏，比賽輸了同學不要互相怪罪；也和體育老師溝通過，不要進行激烈的競賽，但是效果有限，還是常生氣。」(導師乙-1-3-2)

## 二、介入後表現

由於研究對象乙的行為問題較嚴重，由學務主任、普通班導師、資源班教師與家長共同設計正向行為支持方案，其中的行為教導部份便是以本研究的桌上遊戲社會技巧課程教學介入去執行。另外，前事調整包含預告、座位調整、安排助理員陪伴、生氣徵兆出現時提醒等；後果控制則是以獎懲制度配合行為契約去增強正向行為，並以暫時隔離法削弱負向行為。

在上述方案及課程介入下，導師表示研究對象乙的「遵守遊戲規則」表現有進步，但是「接受失敗」的表現仍需繼續加強，導師的看法如下：

### (一)與同學的衝突減少，比較會輪流等待、遵守規則

「現在下課同學比較少來告狀，代表玩的情況還蠻融洽的，中午午休或下課時間他們可以用獎卡來換玩電腦的時間，他有時候也會跟同學一起看影片，不會霸佔著電腦，時間到了也會關掉。」(導師乙-2-1-2)

### (二)生氣的頻率減少，強度也有減弱

「其實他生氣的持續時間比起以前有縮短，強度也降低，比較不會有那麼激烈的攻擊或破壞行為」(導師乙-2-2-1)

「他生氣時，老師和同學都暫時不理他，讓他自己一個人在旁邊冷靜一段時間，平復好心情後，可以繼續進行活動。」(導師乙-2-4-1)

### (三)挫折容忍度有進步，但仍要繼續加強

「挫折容忍度進步很多，因為比賽輸了而生氣的事件已經減少許多，不用每節下課和每次上體育課都擔心他生氣。」(導師乙-2-2-2)

「有時候遊戲輸了而失落時，可以自己冷靜，但是前陣子體育課因同學說了一句『你們男生輸了』就生氣踩同學的腳7.8下，又在教室摔東西，躲在後走廊。」(導師乙-2-2-3)

#### (四)情緒控制還要繼續加強

「他就像顆不定時的炸彈，情緒穩定時可以正常跟同學聊天、玩遊戲，也能說出正確的做法；但是只要觸碰到他的某一個點，有時候只是很小的事，或是以為同學在罵他，就爆炸失控」(導師乙-2-4-2)

研究者進行教學介入時，為三人小組教學，且抽離至資源班教室上課，在教學過程中研究對象乙的情緒大部分穩定，偶爾因遊戲輸了而出現生氣、爭辯、怪罪他人等狀況，以暫時隔離法並以教導過的冷靜步驟要求其平復情緒，可控制情緒，且以研究對象乙的觀察紀錄表來看，其「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項表現是有進步的。

然而，研究對象乙回到普通班中仍常出現行為問題，情緒控制仍不穩定，研究者至班上協助了解、處理後，發現其造成的原因較複雜，總結為以下三點：

- (一)同學不借他東西、不讓他幫忙
- (二)看到同學跌倒趁機捉弄
- (三)誤解同學的話，以為同學是在罵他

分析上述其情緒失控的原因，多是因為自我中心和缺乏同理心的特質，而非是因為未遵守遊戲規則或無法接受遊戲失敗的原因，顯示其「遵守遊戲規則」及「接受失敗」的表現較介入前進步。

其實，研究對象乙的導師對於桌上遊戲社會技巧課程仍是給予正向肯定的回饋，認為桌遊可增進學習動機，並增進社會技巧：

「用遊戲、桌遊、競賽等方式教學，學生會很有動機，過程中也可以增進小組溝通、分工、合作的技巧；遊戲中也可以學習去面對輸贏，勝不驕敗不餒。」(導師乙-2-4-1)

因此，整體而言，研究對象乙因未遵守遊戲規則而與同學起爭執，以及因無法接受遊戲失敗而生氣的頻率減少很多，故在「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項社會技巧的表現具有成效。

## 參、研究對象丙

### 一、介入前表現

普通班導師認為研究對象丙在介入前做任何事都喜歡搶第一個發言或動作，但時常回答錯誤或是做錯；挫折容忍度低，且為外控歸因，時常將過錯歸咎於他人，爭辯自己是對的，因此人際關係較不好。導師對其的看法如下：

#### (一)個性急躁，常沒專心聽規則

「她做任何事都喜歡搶第一個，但常沒聽清楚規則或問題，就搶先發言或動作，所以常答非所問或是做錯，難免就會被同學糾正，他就會心情低落，擺臭臉、不說話。」(導師丙-1-1-1)

「玩遊戲也是這樣，常沒先專心聽規則就動手要開始玩，後來在判定勝負時，又開始責怪別人沒先說清楚」(導師丙-1-1-2)

#### (二)無法輪流等待

「不喜歡等待，很沒耐心，還沒輪到他就搶先出手」(導師丙-1-1-3)

#### (三)將過錯歸咎於他人，不會承認和檢討自己的錯誤

「蠻常跟同學吵架，但不會自我檢討，每次第一句都是怪別人，找很多藉口，但是說詞反反覆覆，不然就是低頭落淚，什麼都不說，很難分析事情的真相。」(導師丙-1-3-1)

「因為他理解能力較弱，程度較跟不上同學，又常怪罪同學，爭辯自己是對的，所以同學不太喜歡跟他在一組，下課也比較少主動邀請他一起進行遊戲。」(導師甲-1-3-2)

### 二、介入後表現

在桌上遊戲社會技巧課程教學介入後，普通班導師表示研究對象丙與同學的相處進步很多，除了其本身的態度和行為改變，較能遵守規則、耐心及虛心聽取他人意見，挫折容忍度也變好，導師對研究對象丙的改變看法如下：

#### (一)較能專心聽規則說明，並遵守遊戲規則

「以前會硬要加入同學的遊戲，或是玩到一半突然自己改變規則，常跟同學吵

架，同學都不太想跟他玩，現在改善很多。」(導師丙-2-1-1)

「比較會耐心聽說明，遵守遊戲規則，和同學之間就比較不會吵架；我們在班上在進行一些小組討論和競賽時，他也比較能融入同學，參與討論。」(導師丙-2-1-2)

## (二)發脾氣、哭泣、爭辯、怪罪他人等行為減少

「他心情低落的時候，有幾個跟他感情比較好的同學會去安慰他，他也比較快平復，不像以前說不清楚又一直哭。」(導師丙-2-2-1)

「現在比較少出現發脾氣、哭泣、爭辯、怪罪他人等行為，同學也比較不排斥他，願意協助他，班級氣氛變得融洽很多。」(導師丙-2-2-2)

## (三)班級經營策略成效良好

「班上小組競賽時，我也用了一些策略，例如同組的組員可互相救援、協助資源班學生正確回答或發表時，可以獲得加倍點數等，同學就變得喜歡跟他一組，並協助他回答或完成任務，他就不會像之前一樣常答錯或輸掉，就減少很多情緒反應。」(導師丙-2-3-1)

另外，研究對象丙的導師對於桌上遊戲社會技巧課程給予正向的回饋，認為在真實的遊戲情境下訓練學生的社會技巧，具有良好成效：

「這是很好的一個方式，透過實際的玩遊戲，建立一個真實的情境，讓學生在真實的情況下去練習互動技巧，也會面對到真正輸了和失敗的時候，引導他們如何去面對，比起一直用說的、苦口婆心的勸導還有效很多。」(導師丙-2-4-1)

「課程中教的一些冷靜方法，平時在班上我也可以使用，和他一起上課的同學也會提醒他，他在遵守遊戲規則和接受失敗這兩個部分改善很多。」(導師丙-2-4-2)

依據研究對象丙的觀察紀錄和導師的訪談結果，研究對象丙在「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項目標行為的表現有明顯改善，在班上進行遊戲時，能耐心聽規則或指令，與同學討論、合作來完成，也能聽取他人的意見，因而遇到挫折的機會少很多，可以較快控制情緒並恢復冷靜，成效良好。

綜合歸納上述三位研究對象的導師訪談結果，在桌上遊戲社會技巧課程介入後，三位研究對象的改變總結如下：

- (一)研究對象甲較能遵守遊戲規則、情緒控制改善、爭辯輸贏或抱怨的頻率減少，與同學相處較和諧，人際關係進步。
- (二)研究對象乙雖然還是有情緒失控的情形發生，但比較會輪流等待和遵守規則、與同學的衝突減少、生氣的頻率和強度減弱、挫折容忍度有進步。
- (三)研究對象丙較能專心聽規則說明並遵守、發脾氣、哭泣、爭辯、怪罪他人等行為減少，搭配班級經營策略成效良好。

另外，導師對桌上遊戲融入社會技巧課程的看法都是正面、肯定的，認為此課程建立真實情境，可提升學生的學習動機和學習成效。



## 第四節 綜合討論

本節主要針對研究結果進行綜合分析與討論，內容分為兩部分，第一部分為「桌上遊戲對國小 ADHD 學生社會技巧的成效」；第二部分為「導師對本研究介入成效之看法」。

### 壹、桌上遊戲對國小 ADHD 學生社會技巧的成效

以下探討桌上遊戲結合社會技巧教學對國小 ADHD 學生社會技巧的成效，將社會技巧分為「遵守遊戲規則」及「接受失敗」，依據本研究量化數據分析結果及質性分析與現有文獻進行討論比較。

#### 一、遵守遊戲規則成效

在「遵守遊戲規則」行為上，三位研究對象在基線期的表現皆在 40%以下，無法專心聽規則說明、耐心輪流等待，並依規則進行遊戲；介入期階段，研究對象丙呈現向上趨勢，研究對象甲和乙呈現水平趨勢，是因為一開始介入便有立即效果，重疊率皆為 0%，平均水準皆增加了 30%左右，顯示桌上遊戲的介入確實能提升國小 ADHD 學生的遵守遊戲規則行為，與研究前參考之 7 篇文獻(吳筱萱, 2019; 張嘉琦, 2017; 郭雅玲, 2016; 陳美慧, 2017; 陳瑋婷, 2019; 謝佩樺, 2015; 蘇芷儀, 2015)的結果相吻合。上述 7 篇文獻雖然只有 2 篇的介入對象與本研究同為 ADHD 學生，其他為國小智能障礙或自閉症學生，但在桌上遊戲介入後，依變項皆有成效，能提升遵守遊戲規則及輪流等待行為。

另外，陳健民(2018)的研究中，自閉症學生歷經二十次的桌上遊戲融入社會技巧學習活動，「能遵守遊戲規則」及「能在遊戲中等待或輪流」社會技巧能力的品質提升，但在增進行為發生次數上並無明顯改變，經由觀察與紀錄，推測是研究對象對有些桌遊較無興趣的原因，或是因為不理解桌遊的規則而無法遵守；但在本研究中沒有這些問題。

而在維持期階段，三位研究對象的趨勢變化不一，呈現水平、向上、向下趨勢，但重疊率皆為 100%，平均水準維持在 60%-70%，顯示撤除教學介入後，仍能有效維持遵守遊戲規則的行為表現。上述 8 篇文獻中，其中 4 篇只探討立即成效(吳筱萱, 2019; 陳健民, 2018; 陳瑋婷, 2019; 蘇芷儀, 2015)，未提及維持成效；另外 4 篇則有討論社會技巧的維持與類化效果(張嘉琦, 2017; 郭雅玲, 2016; 陳美慧, 2017; 謝佩樺, 2015)，經過 2~4 週的間斷後，都具有良好的維持成效，

此結果與本研究相同。

由上可知，以桌上遊戲當作教學媒介，搭配不同的課程設計或教學策略，對於不同類別的身心障礙學生之社會技巧皆能有所提升，將身心障礙學生與資源班或普通班同儕形成遊戲團體，教師在教學中給予示範指導、口頭提示或視覺提示、同儕協助，並實際進行練習，能改善其遵守遊戲規則行為，增進互動關係。

## 二、接受失敗成效

在「接受失敗」行為上，三位研究對象在基線期的表現皆在 40%以下，輸了遊戲時，無法控制情緒及接受結果，而出現生氣、爭辯、責怪他人等行為；介入期階段，三位研究對象皆呈現向上趨勢，重疊率皆為 0%，平均水準皆增加了 30%左右，介入具有立即效果，顯示桌上遊戲的介入能有效提升國小 ADHD 學生的接受失敗行為。

目前相關文獻中較少探討「接受失敗」此社會技巧，較相近的社會技巧成份為「處理情緒」，同樣為遇到挫折或生氣時，如何去面對、接受、抒發和調適；涉及此部份的文獻有 4 篇（郭雅玲，2016；陳美慧，2017；蔡瑜君，2015；謝函穎，2019），研究結果皆與本研究相同，證實桌上遊戲可提升學生的「接受失敗」社會技巧。

而在維持期階段，研究對象甲和乙呈現向下趨勢，研究對象丙呈現向上趨勢，表示在撤除教學介入後，接受失敗的行為表現可能會略為減低，但重疊率皆為 100%，平均水準維持在 55%-70%，高於基線期表現，仍具有良好的維持效果。上述 4 篇文獻中，蔡瑜君(2015)和謝函穎(2019)的研究未提及維持效果，而郭雅玲(2016)、陳美慧(2017)的研究結果顯示桌上遊戲對智能障礙及自閉症學生的自我情緒表達和處理具有維持成效，與本研究相同。

許多身心障礙學生挫折容忍度較低，無法適當表達及處理自己的負面情緒，在面對受挫的情境時不知道如何去因應，需要透過相關社會技巧課程去訓練，目前的研究大多利用社會故事或模擬情境方式去教導，但研究者認為，透過進行桌上遊戲的過程中，自然會發生輸和失敗的真實情境，進而實際引導學生去面對、處理並接受此情緒，更具有效果。期望在本研究及上述 4 篇文獻的支持下，有更多教師可藉由桌上遊戲課程進行「接受失敗」社會技巧的應用。

## 貳、導師對本研究介入成效之看法

在與研究對象之導師訪談後，發現研究對象經過桌上遊戲結合社會技巧課程介入後，在遊戲中的遵守遊戲規則及接受失敗兩項行為表現皆有明顯的進步，雖然在類化至普通班其他較動態的活動或情境中，偶爾還是會有不遵守規則或無法接受失敗的情況發生，但是整體而言，與同學起衝突、因不能接受失敗而生氣的頻率減少很多，與同學的人際互動也改善很多，受訪者對桌上遊戲融入社會技巧課程之教學介入，皆抱持著正向肯定的態度。

相關文獻中，有 5 篇文獻（郭雅玲，2016；陳瑋婷，2019；蔡瑜君，2015；謝佩樺，2015；謝函穎，2019）以問卷、回饋單、訪談等方式，探討研究對象的導師或家長對教學介入的看法、滿意度或社會效度。其中郭雅玲（2016）提及兩位研究對象的家長和導師判定標準不同，導致社會效度效果不一的情形；蔡瑜君（2015）提到兩位研究對象的家長認為介入後成效有限，需要持續加強，但他們還是支持桌上遊戲介入教學。

而另外 3 篇文獻（陳瑋婷，2019；謝佩樺，2015；謝函穎，2019）的研究結果與本研究相似，在接受教學介入後，研究對象的導師或家長感受到研究對象社會技巧的進步與轉變，也對於桌上遊戲抱持正向的看法。

綜合上述，近年來越來越多教師將桌上遊戲應用至教學現場，尤其是身心障礙學生的社會技巧教學，能激發學生的學習動機，創造自然真實的情境，並透過遊戲中練習所欠缺的社會技巧，大部分的研究皆顯示桌上遊戲的介入對身心障礙學生的社會技巧，具有良好的成效。

## 第五章 結論與建議

本研究採單一受試中的跨受試多探試設計，以三位國小ADHD學生作為研究對象，探討桌上遊戲結合社會技巧教學對增進其社會技巧之成效，包含遵守遊戲規則及接受失敗兩項目標行為。本章分為兩節，第一節為依據研究結果整理出研究結論，第二節則提出對教學實務與未來研究之建議，並探討本研究之限制因素。

### 第一節 研究結論

根據本研究的待答問題及研究結果，歸納出以下三點結論：

#### 一、桌上遊戲課程能提升國小ADHD學生社會技巧之立即成效。

1-1 桌上遊戲課程能提升國小ADHD學生「遵守遊戲規則」行為之立即成效。

1-2 桌上遊戲課程能提升國小ADHD學生「接受失敗」行為之立即成效。

根據三位研究對象的目視分析結果及曲線圖可以得知，桌上遊戲結合社會技巧教學的介入，對於國小ADHD學生的「遵守遊戲規則」及「接受失敗」行為有立即且明顯的成效。

#### 二、桌上遊戲課程對國小ADHD學生社會技巧具有維持成效。

2-1 桌上遊戲課程對國小ADHD學生「遵守遊戲規則」行為具有維持成效。

2-2 桌上遊戲課程對國小ADHD學生「接受失敗」行為具有維持成效。

根據三位研究對象的目視分析結果及曲線圖，顯示桌上遊戲結合社會技巧教學的介入，對於國小ADHD學生在遊戲中之「遵守遊戲規則」及「接受失敗」行為具有維持成效。

#### 三、導師對本研究介入之成效，持正面的看法。

3-1 在介入後，研究對象的導師對學生社會技巧之改變，持正面的看法。

3-2 研究對象的導師對桌上遊戲融入社會技巧課程，持正面的看法。

從三位研究對象的訪談結果來看，導師可感受到研究對象在「遵守遊戲規則」及「接受失敗」兩項社會技巧的進步，對於桌上遊戲課程也都抱持著肯定的態度。

## 第二節 研究建議與限制

根據本研究之結論，研究者就教學與未來研究兩方面提出相關建議，作為實務教學及後續研究之參考，並針對研究內容探討其限制。

### 壹、研究建議

依據本研究的研究結果及研究過程中的相關發現，研究者就教學實務與未來研究兩方面提出下列建議，以作為日後教學實務之應用參考，並希望對未來研究有所幫助。

#### 一、教學實務的建議

##### （一）課程設計的應用

由本研究之結果可知，桌上遊戲融入社會技巧課程之介入，有助於提升ADHD學生之社會技巧。因此建議教師可參考本研究的課程設計，針對與本研究中能力相符的ADHD學生進行教學，以協助學生在社會技巧上的增進。

##### （二）教材選擇與教學活動的調整

身心障礙學生的個別差異大，教師可依據學生的能力、需求、興趣或家庭背景等，選擇合適的桌上遊戲，規劃不同的教學活動，例如較動態、緊張刺激的桌遊或團康遊戲，或是日常下課學生會玩的遊戲進行教學，讓學生可在自然情境中應用類化。但需留意因為身心障礙學生的注意力維持較短暫，挑選桌上遊戲時，應選擇規則簡單、約10分鐘能分出勝負的遊戲；每個教學活動的時間也不宜過長，並以不同的教學活動穿插搭配，以免學生失去專注力及動機。

##### （三）教學策略與評量方式的多元

教師在教學時，可依據本身的專長、學生的能力與特質，以及與學生之間建立的默契，選擇合適的教學策略或方法，並視情況做調整，以達最佳的學習成效。在評量的部份，教學者除了以本研究的社會技巧觀察紀錄表做記錄外，可多增加學生自己的自我檢核，或是同儕互評，使評量方式更多元，也可探討學生自己和同儕對教學介入的看法。

## 二、未來研究的建議

### (一)桌上遊戲的選擇

本研究使用的桌上遊戲為「醜娃娃」及「超級犀牛」，較為單一且無法概括全部的桌上遊戲。目前市面上有許多不同款式及類型桌上遊戲，未來研究者在進行研究設計時，可以選擇一項動態及一項靜態的桌上遊戲，或是一項運氣型及一項策略型的桌遊，使教學活動與情境更多元，也可避免認知程度較佳的學生在進行桌遊時，一直贏過認知程度較弱的學生，以探討不同類型的桌上遊戲能否改善學生不同的弱勢能力。

### (二)增加類化成效

本研究探討了桌上遊戲結合社會技巧課程對國小ADHD學生的社會技巧立即成效與維持成效，在進行社會效度訪談時，普通班導師有提到研究對象下課時會和同學進行較戶外的活動，或是研究對象面對普通班較多人、較複雜的情境時，無法具有同等的類化效果。因為本研究都是在資源班教室內進行介入，未改變教學情境，無法探討類化效果；因此，建議未來研究可以增加類化成效的探討，以跨情境或多元的活動設計，探討學生是否能將所改善之社會巧類化至日常生活中。

### (三)普通班同儕的介入

本研究進行桌上遊戲社會技巧課程介入時，與研究對象一同參與課程的是資源班的同儕，而非普通班同儕，因此教學情境與研究對象回到普通班的情境較不同，可能影響其類化應用習得的社會技巧成效。因此，建議未來研究可以加入研究對象的普通班同儕一起參與社會技巧課程，從中觀察記錄研究對象平時與普通班同儕相處的情形；普通班同儕也可給予正確示範供研究對象效仿，達到融合教育的效果，增加類化應用至日常生活中的成效。

## 貳、研究限制

以下針對本研究之相關內容提出下列三點研究限制：

### 一、研究對象的限制

本研究僅針對三位國小四、五年級注意力缺陷過動症學生進行教學介入，但身心障礙學生的個別差異大，研究結果較難以推論至所有的注意力缺陷過動症學

生，甚至是其他障礙類別的學生。

## 二、桌上遊戲無法概括全部

桌上遊戲的種類十分多元，本研究僅挑選了符合本研究需求的兩款桌遊：「醜娃娃」及「超級犀牛」，無法代表每款桌上遊戲皆具有本研究之成效。

## 三、目標行為無法概括全部

與上述研究限制相同，社會技巧範圍十分廣泛，本研究僅挑選三位研究對象共同欠缺與亟需改善的兩項目標行為：「遵守遊戲規則」及「接受失敗」，無法代表每項社會技巧皆可獲得本研究之成效。



## 參考文獻

### 壹、中文部份

- 王欣宜(2006a)。國小輕度智能障礙學生社交技巧教學活動課程設計。臺中市：國立臺中教育大學特殊教育中心印行。
- 王欣宜(2006b)。智能障礙學生之社交技巧訓練內涵分析。**特殊教育季刊**，98，9-16。
- 王芯婷(2012)。桌上遊戲運用於兒童培力團體之初探。**社區發展季刊**，140，94-106。
- 王慧婷(2013)。影片示範教學於教導患有自閉症學生的介紹與應用。**特殊教育季刊**，126，9-16。
- 石麗馨(2016)。數位合作學習之社會技巧課程對國小智能障礙（或疑似）學生社會技巧之成效(未出版之碩士論文)。國立臺南大學，臺南市。
- 吳承翰（2011）。桌上遊戲參與型態對人際溝通改善之研究－以臺北地區桌上遊戲專賣店顧客為例(未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。
- 吳筱萱(2019)。桌上遊戲對提升國小智能障礙學生社會技巧之行動研究(未出版之碩士論文)。國立臺中教育大學，臺中市。
- 李金燕、黃靖雯、陳哩湘（2018）。高屏地區國小教師對注意力缺陷過動症之知識與態度量表研究。**臺灣職能治療研究與實務雜誌**，14(1)，13-22。
- 李姿瑩(2004)。情緒障礙教學研習-社交技巧教學活動彙編。**特殊教育叢書**。臺北市：臺北市立師範學院特殊教育中心印行。
- 杜正治(2006)。單一受試研究法。臺北市：心理。
- 身心障礙及資賦優異學生鑑定辦法（2013年9月2日）。
- 孟瑛如(2004)。國民中小學社交技巧行為特徵檢核表－指導手冊。臺北：心理。
- 孟瑛如、簡吟文(2014)。從DSM-5的改變談注意力缺陷過動症未來的鑑定與教學輔導趨勢。**輔導季刊**，50(4)，22-27
- 林欣儒(2016)。社會技巧教學對提升國小智能障礙學生人際互動成效之研究(未出版之碩士論文)。國立臺東大學，臺東縣。
- 注意力缺陷過動症學生學校輔導手冊。取自  
<http://ycjh.chc.edu.tw/xoops/counsel/adhd.pdf>
- 侯惠澤(2016)。遊戲式學習：啟動自學、喜樂協作，一起玩中學。臺北市：親子天下。
- 洪仲俞(2019)。國小特殊教育教師評選適用資源班教學之桌上遊戲研究(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。

- 洪儷瑜(1998)。ADHD學生的教育與輔導。臺北市：心理。
- 洪儷瑜(2002)。社會技巧訓練的理念與實施。臺北市：國立台灣師範大學特殊教育學系印行。
- 洪儷瑜、張郁雯、丘彥南、孟瑛如、蔡明富(2001)。學生行為評量表。教育部特殊教育工作小組。
- 洪儷瑜、張郁雯、丘彥南、蔡明富(2001)。學生適應調查表。教育部特殊教育工作小組。
- 孫君蕙、林雨亭、楊足滿、吳柱龍(2019)。國內研究運用桌上遊戲提升智能障礙學生能力之現況。台東特教，49，27-33。
- 特殊教育法(2019年4月24日)。
- 特殊教育通報網(2019)。各縣市身心障礙學生安置班型統計。2019年10月20日
- 特殊教育通報網(2019)。各縣市身心障礙學生特教類別統計。2019年10月20日
- 高淑芬(2013)。家有過動兒-幫助 ADHD 孩子快樂成長。臺北市：心靈工坊。
- 商志雍、高淑芬(2010)。注意力不足過動症。台灣醫學，14(4)，395-400。
- 國際健康功能與身心障礙分類系統編碼(翻譯文件)。取自  
<https://newrepat.sfaa.gov.tw/home/download-file/2c90e4c7659e4b850165a7534a310510>
- 常雅珍(2017)。桌上遊戲課程與教學之應用—以小學六年級學生為例。科學教育學刊，25(2)，119-142。
- 張季筠(2018)。正向行為支持取向融入社會技巧課程對降低國小ADHD學童問題行為之成效研究(未出版之碩士論文)。國立清華大學，新竹市。
- 張嘉琦(2018)。桌上遊戲增進國小自閉症學童社會技巧之成效(未出版之碩士論文)。國立台灣師範大學，臺北市。
- 教育部(2019)。十二年國民基本教育身心障礙相關之特殊需求領域課程綱要。
- 梁培勇(1995)。遊戲治療：理論與實務。臺北市：心理。
- 梁碧明、劉芙蓉(2011)。社會故事連環圖片在亞斯伯格症國中生社交技巧及語文能力之教學應用。特殊教育季刊，121，8-21。
- 郭雅玲(2016)。桌上遊戲課程對智能障礙兒童社交技巧影響效果之研究(未出版之碩士論文)。國立新竹教育大學，新竹縣。
- 陳介宇(2010)。從現代桌上遊戲的特點探討其運用於兒童學習的可行性。國教新報，57(4)，40-45。
- 陳介宇(2013)。從早期桌上遊戲看臺灣。師友月刊，547，77-82。

- 陳美慧(2017)。**運用桌上遊戲教學促進自閉症兒童社會技巧之行動研究**(未出版之碩士論文)。國立臺北市立大學，臺北市。
- 陳健民(2018)。**以桌上遊戲融入國小自閉症學生社會技巧學習之行動研究**(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- 陳瑋婷(2019)。**桌上遊戲結合社會技巧教學提升國小ADHD兒童社會適應之成效**(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- 曾健瑋(2010)。**ADHD情緒障礙兒童的人際社交技巧訓練**。諮商與輔導，298，13-16。
- 鈕文英(2007)。**啟智教育課程與教學設計**。臺北市：心理。
- 鈕文英、吳裕益(2015)。**單一個案研究法—研究設計與後設分析**。臺北市：心理。
- 黃心玫(2013)。**桌上遊戲在國小資源班的教學應用**。桃竹區特殊教育，22，28-41。
- 新天鵝堡桌遊。取自<http://www.swanpanasia.com/>
- 瘋桌遊益智遊戲專賣店。取自<https://www.phantasia.tw/>
- 臺灣精神醫學會(譯)(2014)。**DSM-5精神疾病診斷準則手冊**(原作者：American Psychiatric Association)。新北市：合記。
- 蔡怡姿(2011)。**多媒體結合同儕教導之社交技巧方案對國小資源班智能障礙學生社交技巧學習成效之研究**(未出版之碩士論文)。國立臺中教育大學，臺中市。
- 蔡明富(2005)。**ADHD與AUTISM學生社會技巧訓練課程—認知行為取向**。特殊教育叢書。高雄市：國立高雄師範大學特殊教育中心印行。
- 蔡桂芳(2001)。**高職階段智能障礙學生社會技能訓練效果之研究**(未出版之博士論文)。國立彰化師範大學，彰化縣。
- 蔡郡寧(2013)。**社會故事結合繪本教學對改善國小聽覺障礙學生社會技巧之成效**(未出版之碩士論文)。國立臺南大學，臺南市。
- 蔡瑜君(2015)。**「社交技巧方案結合桌上遊戲課程」對增進ADHD學童社交技巧歷程研究**(未出版之碩士論文)。國立東華大學，花蓮縣。
- 盧玉真、李翠玲(2013)。**資源班身心障礙學生社交技巧教學策略與運用**。雲嘉特教，17，28-47。
- 謝佩樺(2015)。**桌上遊戲應用在社會技巧訓練課程於國小亞斯伯格症兒童之個案研究**(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- 謝函穎(2019)。**桌上遊戲課程方案對提升國小自閉症學生社會技巧之行動研究**(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺北市。
- 鍾玉玲(2013)。**桌上遊戲對國小ADHD學生注意力之影響**(未出版之碩士論文)。國立臺灣師範大學，臺北市。

鍾莉娟、楊熾康(譯)(2009)。促進社交成功之課程：一套專為特殊需求兒童設計的課程(原作者：Gary N. Siperstein & Emily Paige Rickards)。臺北市：心理。

蘇怡宸、朱思穎(2018)。國小學童攻擊行為與社交技巧訓練課程分析探討。台東特教，48，7-13。

蘇芷儀(2015)。以團體遊戲提升國小ADHD兒童社會技巧之行動研究(未出版之碩士論文)。臺北市立大學，臺北市。

## 貳、英文部份

- Barkley, R. A. (1997). *ADHD and the nature of self-control*. New York: Guilford Press.
- Barton, E. E., Pokorski, E. A., Sweeney, E. M., Velez, M., Gossett, S., Qiu, J., Flaherty, C., & Domingo, M. (2018). An Empirical Examination of Effective Practices for Teaching Board Game Play to Young Children. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 20(3), 138-148.
- Board Game Geek (2010). *Board game Subdomain*. Retrieved from <http://www.boardgamegeek.com>
- Cordier, R., Vilaysack, B., Doma, K., Gillan, S. W., & Speyer, R. (2018). Peer Inclusion in Interventions for Children with ADHD: A Systematic Review and Meta-Analysis. *BioMed Research International*. doi : 10.1155 / 7693479
- Ke, F., Whalon, K., & Yun, J. (2018). Social Skill Interventions for Youth and Adults With Autism Spectrum Disorder: A Systematic Review. *Review of Educational Research*, 88(1), 3-42. doi : 10.3102 / 0034654317740334
- Kelly, A. (2018). *Social skills : Developing effective interpersonal communication*. London, England : Routledge.
- Kirikkaya, E. B., Iseri, S., & Vurkaya, G. (2010). A board game about space and solar system for primary school students. *TOJET: The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 9(2).
- Montenegro, M. & Greenhill, B. (2015). Evaluating 'FREDA Challenge': A Coproduced Human Rights Board Game in Services for People With Intellectual Disabilities. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 28, 223-237.
- Nieh, H. P., & Wu, W. C. (2018). Effects of a Collaborative Board Game on Bullying

Intervention: A Group-Randomized Controlled Trial. *Journal of School Health*, 88.

Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial Medicine*. doi : 10.1186 / s13030-019-0164-1.

Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press.

Piaget, J. (1962). *Play and development*. New York: Norton.



## 家長同意書

親愛的\_\_\_\_\_家長您好：

我是資源班教師卓詩婷，目前於國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班進修，在吳勝儒教授的指導下，正在進行「桌上遊戲對提升國小ADHD學生社會技巧之研究」，目的是希望藉由桌上遊戲融入社會技巧課程，提升孩子的社會互動技巧，增進人際關係，並作為未來教學或相關研究之參考。

此課程會利用每個星期四的早自習(原本安排的社會技巧課程時間)進行教學與介入，因此不耽誤原班的課程。教學過程中會進行錄影以便後續觀察，為尊重您及孩子的隱私與權利，所拍攝的內容皆不會公開，並僅作為研究之用途，在此徵求您的同意與支持。

在課程進行前，以及課程實施完畢後，會邀請您進行簡單的訪談與問卷填寫，當中涉及您和孩子的個人資料、訪談和問卷內容，也會以匿名方式呈現。若有任何疑問或指教，歡迎與我聯絡，在此衷心地感謝您的參與，謝謝您的合作！

敬祝

平安快樂

國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班  
研究生：卓詩婷

=====

家長同意書回條

☐ 本人同意子女參與研究，並接受子女在課程中錄影與課程後接受訪談。

☐ 本人不同意子女參與研究

家長簽名：\_\_\_\_\_

日期：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日

## 導師同意書

親愛的\_\_\_\_\_老師您好：

我是資源班教師卓詩婷，目前於國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班進修，在吳勝儒教授的指導下，正在進行「桌上遊戲對提升國小ADHD學生社會技巧之研究」，目的是希望藉由桌上遊戲融入社會技巧課程，提升孩子的社會互動技巧，增進人際關係，並作為未來教學或相關研究之參考。

此課程會利用每個星期四的早自習(原本安排的社會技巧課程時間)進行教學與介入，因此不耽誤原班的課程。教學過程中會進行錄影以便後續觀察，為尊重學生的隱私與權利，所拍攝的內容皆不會公開，並僅作為研究之用途，在此徵求您的同意與支持。

在課程進行前，以及課程實施完畢後，會邀請您進行簡單的訪談與問卷填寫，當中涉及您和學生的個人資料、訪談和問卷內容，也會以匿名方式呈現。若有任何疑問或指教，歡迎與我聯絡，在此衷心地感謝您的參與，謝謝您的合作！

敬祝

平安快樂

國立臺東大學特殊教育學系碩士在職專班  
研究生：卓詩婷

=====

導師同意書回條

☐ 本人同意學生參與研究，並接受學生在課程中錄影與課程後接受訪談。

☐ 本人不同意學生參與研究

導師簽名：\_\_\_\_\_

日期：\_\_\_\_\_年\_\_\_\_\_月\_\_\_\_\_日

附錄三

桌上遊戲課程教案 1

| 教學單元                                                                                                                               | 社會技巧觀察<br>(基線期、維持期)                                   | 教學時間   | 1 節 40 分鐘 |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------|--------|-----------|
| 教學地點                                                                                                                               | 資源班教室                                                 | 教學節數   | 共 3~5 節   |
| 教學目標                                                                                                                               | 基線期：<br>1. 能遵守上課常規。<br>2. 能參與課程，與他人共同進行討論或遊戲。         |        |           |
|                                                                                                                                    | 維持期：<br>1. 玩遊戲時，能遵守遊戲規則。<br>2. 玩遊戲輸掉或失敗時，能以正確的態度接受失敗。 |        |           |
| 教學活動                                                                                                                               |                                                       | 教學資源   | 教學時間      |
| (課前準備：將攝影機架設好，並確認正常運作)                                                                                                             |                                                       | 攝影機    |           |
| <b>壹、準備活動</b><br>一、說明上課常規及增強制度，鼓勵學生認真學習。<br>二、拿出「醜娃娃」及「超級犀牛」桌遊，並作簡單介紹。                                                             |                                                       | 增強板、桌遊 | 5 分鐘      |
| <b>貳、發展活動</b><br>一、引導學生進行討論和投票，選擇一項桌遊。<br>二、說明該項桌遊的遊戲規則，並示範遊戲玩法。<br>三、讓學生們開始進行遊戲(在不影響安全的情況下，研究者不進行任何介入，僅從旁觀察記錄)。                   |                                                       | 桌遊     | 25 分鐘     |
| <b>參、綜合活動</b><br>一、引導學生討論遊戲過程中的感受、遇到的問題與解決方式。<br>二、總結學生本節課的表現，給予增強及回饋。<br>三、預告下次上課的時間及課程內容。<br><br>~本節結束~<br><br>(以相同的教學活動進行第二至五節) |                                                       | 增強板    | 10 分鐘     |

## 桌上遊戲課程教案 2

|                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                       |             |           |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------|
| 教學單元                                                                                                                        | 醜娃娃(介入期)                                                                                                                                                                                                                              | 教學時間        | 1 節 40 分鐘 |
| 教學地點                                                                                                                        | 資源班教室                                                                                                                                                                                                                                 | 教學節數        | 共 4 節     |
| 教學目標                                                                                                                        | 1. 能說出「遵守遊戲規則」的步驟。<br>2. 玩遊戲時，能遵守遊戲規則。                                                                                                                                                                                                |             |           |
| 教材分析                                                                                                                        | 1. 桌遊名稱：醜娃娃 Ugly Doll，遊戲規則如下：將所有卡牌洗牌，在桌上背面朝上並打亂，每位玩家輪流一次翻一張牌，當桌面上翻出三張一樣的醜娃娃，玩家需搶快以手蓋住卡牌，蓋到的玩家即可把卡牌拿走，直至卡牌全被翻完，獲得最多卡牌者獲勝。<br> 2. 影片來源：平時下課或基線期錄下的影片 |             |           |
| 教學活動                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                       | 教學資源        | 教學時間      |
| ~第一節開始~<br>(課前準備：將攝影機架設好，並確認正常運作)                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                       | 攝影機         |           |
| <b>壹、準備活動</b><br>一、說明上課常規及增強制度，鼓勵學生認真學習。<br>二、播放兩段玩遊戲的情境影片(一段為遵守規則，一段為不遵守規則)，以影片引起動機。                                       |                                                                                                                                                                                                                                       | 增強板、電腦及投影銀幕 | 8 分鐘      |
| <b>貳、發展活動</b><br>一、引導學生討論剛才的影片中，哪種玩遊戲的方式是正確的、開心的，並引導學生討論不遵守遊戲規則的後果。<br>二、引導學生討論何謂「遵守遊戲規則」。<br>三、歸納上述的討論結果，並一一揭示字條於黑板上，說明及示範 |                                                                                                                                                                                                                                       | 字條、增強板      | 20 分鐘     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                        |              |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------|
| <p>「遵守遊戲規則」的步驟（與目標行為的具體成份相對應）。</p> <p>（一）專心聽規則。</p> <p>（二）沒輪到時，耐心等待。</p> <p>（三）輪到時，依規則玩。</p> <p>（四）依規則決定輸贏。</p> <p>四、引導學生複誦三次步驟，並做出相對應的動作。</p> <p style="text-align: center;"><b>參、綜合活動</b></p> <p>一、將「遵守遊戲規則」的步驟字條留在黑板上做視覺提示，說明接下來要進行實際演練，互相檢核是否有做到「遵守遊戲規則」。</p> <p>二、拿出「醜娃娃」桌遊，說明遊戲規則。</p> <p>（一）將所有卡牌洗牌後蓋在桌上，每位玩家輪流一次翻一張牌。</p> <p>（二）當翻出三張一樣的醜娃娃，玩家需搶快以手蓋住卡牌。</p> <p>（三）最快蓋到的玩家即可把卡牌拿走，直至卡牌全被翻完，獲得最多卡牌者獲勝。</p> <p>三、引導學生進行遊戲，當學生出現不適當的行為或情緒反應，先以黑板上的步驟字條提醒，若仍無法遵守規則及冷靜，採「暫時隔離」法，要求其至教室後方冷靜區冷靜（冷靜方法：深呼吸、數到 20、唸不生氣咒語，於本次課程前已教導過），待情緒平穩後再繼續加入遊戲。</p> <p>四、引導學生討論遊戲過程中自己的表現，以及遇到的問題，給予修正或增強。</p> <p>五、總結學生本節課的表現，給予增強及回饋。</p> <p style="text-align: center;">~第一節結束~</p> <p style="text-align: center;">（以相同的教學活動進行第二節）</p> | <p>「醜娃娃」桌遊、字條、增強板</p>  | <p>12 分鐘</p> |
| <p style="text-align: center;">~第三節開始~</p> <p style="text-align: center;">（課前準備：將攝影機架設好，並確認正常運作）</p> <p style="text-align: center;"><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、說明上課常規及增強制度，鼓勵學生認真學習。</p> <p>二、說明今天要進行「小小糾察隊」的任務：擔任自己的糾察隊，揪出影片中自己好的表現和不好的表現。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 | <p>攝影機</p> <p>增強板、</p> | <p>5 分鐘</p>  |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                       |              |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------|--------------|
| <p style="text-align: center;"><b>貳、發展活動</b></p> <p>一、以詢問方式詢問學生是否記得「遵守遊戲規則」的步驟。</p> <p>二、將學生說出的步驟字條貼於黑板上，若忘記步驟則給予提示。</p> <p>    (一)專心聽規則。</p> <p>    (二)沒輪到時，耐心等待。</p> <p>    (三)輪到時，依規則玩。</p> <p>    (四)依規則決定輸贏。</p> <p>三、引導學生複誦或在心裡默背「遵守遊戲規則」的步驟三次。</p> <p>四、複習「醜娃娃」桌遊的遊戲規則。</p> <p>五、引導學生進行遊戲，當學生出現不適當的行為或情緒反應，先以黑板上的步驟字條提醒，若仍無法遵守規則及冷靜，採「暫時隔離」法，要求其至教室後方冷靜區冷靜(冷靜方法：深呼吸、數到 20、唸不生氣咒語，於本次課程前已教導過)，待情緒平穩後再繼續加入遊戲。</p> | <p>字條、「醜娃娃」桌遊、增強板</p> | <p>25 分鐘</p> |
| <p style="text-align: center;"><b>參、綜合活動</b></p> <p>一、播放遊戲進行時的影片片段，引導學生檢視自己是否有遵守遊戲規則。</p> <p>二、引導學生給予自我增強或反省，並共同討論較佳的解決方式。</p> <p>三、總結學生本節課的表現，給予增強及回饋。</p> <p style="text-align: center;">~第三節結束~</p> <p style="text-align: center;">(以相同的教學活動進行第四節)</p>                                                                                                                                                              | <p>電腦及投影銀幕、增強板</p>    | <p>10 分鐘</p> |

### 桌上遊戲課程教案 3

| 教學單元                                                                                                                          | 超級犀牛(介入期)                                                                                                                                                                                                                                       | 教學時間        | 1 節 40 分鐘 |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|-----------|
| 教學地點                                                                                                                          | 資源班教室                                                                                                                                                                                                                                           | 教學節數        | 共 4 節     |
| 教學目標                                                                                                                          | 1. 能說出「接受失敗」的步驟。<br>2. 玩遊戲輸掉或失敗時，能以正確的態度接受失敗。                                                                                                                                                                                                   |             |           |
| 教材分析                                                                                                                          | 1. 桌遊名稱：超級犀牛 Rhino Hero，遊戲規則如下：先將地基牌放在桌上，每位玩家發五張屋頂牌，牆壁牌為共用牌堆；輪到的玩家先依地基牌或屋頂牌上的指定方式擺上牆壁牌，再放上一張屋頂牌。遊戲過程中若造成牌堆倒塌，即為輸家；或是最先將屋頂牌脫手的玩家獲勝。<br> 2. 影片來源：平時下課或基線期錄下的影片 |             |           |
| 教學活動                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                 | 教學資源        | 教學時間      |
| ~第一節開始~<br>(課前準備：將攝影機架設好，並確認正常運作)                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                 | 攝影機         |           |
| <b>壹、準備活動</b><br>一、說明上課常規及增強制度，鼓勵學生認真學習。<br>二、播放兩段玩遊戲的情境影片(一段為輸了後發脾氣，一段為輸了後心情平靜地接受結果)，以影片引起動機。                                |                                                                                                                                                                                                                                                 | 增強板、電腦及投影銀幕 | 8 分鐘      |
| <b>貳、發展活動</b><br>一、引導學生討論剛才的影片中，玩遊戲輸掉或失敗的時候，哪種方式是正確的，並引導學生討論生氣的後果。<br>二、引導學生討論玩遊戲輸掉或失敗的可能原因。<br>三、引導學生討論玩遊戲輸掉或失敗而生氣難過時，可以冷靜下來 |                                                                                                                                                                                                                                                 | 字條、增強板      | 20 分鐘     |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |                        |              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|--------------|
| <p>的方法（於本次課程前已教導過的冷靜方法：到教室後方冷靜區深呼吸、數到20、唸不生氣咒語）。</p> <p>四、歸納上述的討論結果，並一一揭示字條於黑板上，說明及示範「接受失敗」的步驟（與目標行為的具體成份相對應）。</p> <p>（一）控制情緒，不生氣。</p> <p>（二）接受結果，不爭辯。</p> <p>（三）想原因，不怪別人。</p> <p>（四）下一輪再試試。</p> <p>五、引導學生複誦三次步驟，並做出相對應的動作。</p> <p style="text-align: center;"><b>參、綜合活動</b></p> <p>一、將「接受失敗」的步驟字條留在黑板上做視覺提示，說明接下來要進行實際演練，互相檢核是否有做到「接受失敗」。</p> <p>二、拿出「超級犀牛」桌遊，說明遊戲規則。</p> <p>（一）先將一張地基牌放在桌上，每位玩家發五張屋頂牌，牆壁牌為共用牌堆。</p> <p>（二）輪到的玩家先依地基牌或屋頂牌上的指定方式擺上牆壁牌，再放上屋頂牌。</p> <p>（三）遊戲過程中若造成牌堆倒塌，即為輸家；或是最先將屋頂牌脫手的玩家即獲勝。</p> <p>三、引導學生進行遊戲，當學生出現不適當的行為或情緒反應，先以黑板上的步驟字條提醒，若仍無法遵守規則及冷靜，採「暫時隔離」法，要求其至教室後方冷靜區冷靜（冷靜方法：深呼吸、數到20、唸不生氣咒語，於本次課程前已教導過），待情緒平穩後再繼續加入遊戲。</p> <p>四、引導學生討論遊戲過程中自己的表現，以及遇到的問題，給予修正或增強。</p> <p>五、總結學生本節課的表現，給予增強及回饋。</p> <p style="text-align: center;">~第一節結束~</p> <p style="text-align: center;">（以相同的教學活動進行第二節）</p> | <p>「超級犀牛」桌遊、字條、增強板</p> | <p>12 分鐘</p> |
| <p style="text-align: center;">~第三節開始~</p> <p style="text-align: center;">（課前準備：將攝影機架設好，並確認正常運作）</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | <p>攝影機</p>             |              |

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                 |       |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|-------|
| <p style="text-align: center;"><b>壹、準備活動</b></p> <p>一、說明上課常規及增強制度，鼓勵學生認真學習。</p> <p>二、說明今天要進行「小小糾察隊」的任務：擔任自己的糾察隊，揪出影片中自己好的表現和不好的表現。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                 | 增強板             | 5 分鐘  |
| <p style="text-align: center;"><b>貳、發展活動</b></p> <p>一、以詢問方式詢問學生是否記得「接受失敗」的步驟。</p> <p>二、將學生說出的步驟字條貼於黑板上，若忘記步驟則給予提示。</p> <p>（一）控制情緒，不生氣。</p> <p>（二）接受結果，不爭辯。</p> <p>（三）想原因，不怪別人。</p> <p>（四）下一輪再試試。</p> <p>三、引導學生複誦或在心裡默背「遵守遊戲規則」的步驟三次。</p> <p>四、複習「超級犀牛」桌遊的遊戲規則。</p> <p>五、引導學生進行遊戲，當學生出現不適當的行為或情緒反應，先以黑板上的步驟字條提醒，若仍無法遵守規則及冷靜，採「暫時隔離」法，要求其至教室後方冷靜區冷靜（冷靜方法：深呼吸、數到 20、唸不生氣咒語，於本次課程前已教導過），待情緒平穩後再繼續加入遊戲。</p> | 字條、「超級犀牛」桌遊、增強板 | 25 分鐘 |
| <p style="text-align: center;"><b>參、綜合活動</b></p> <p>一、播放遊戲進行時的影片片段，引導學生找出自己是否有做到「接受失敗」。</p> <p>二、引導學生給予自我增強或反省，並共同討論較佳的解決方式。</p> <p>三、總結學生本節課的表現，給予增強及回饋。</p> <p style="text-align: center;">~第三節結束~</p> <p style="text-align: center;">（以相同的教學活動進行第四節）</p>                                                                                                                                            | 電腦及投影銀幕、增強板     | 10 分鐘 |

附錄四

## 社會技巧觀察記錄表

研究對象：\_\_\_\_\_

觀察者：\_\_\_\_\_

觀察日期：\_\_\_\_年\_\_月\_\_日

觀察期間：☐基線期 ☐介入期 ☐維持期

記錄方法：若有表現出社會技巧「1分」；未表現出該項社會技巧「0分」；不適用「/」

|                    |          | 社會技巧表現              |                |                 |                 |                 |                   |                       |
|--------------------|----------|---------------------|----------------|-----------------|-----------------|-----------------|-------------------|-----------------------|
|                    |          | 能遵守遊戲規則             |                |                 | 能接受失敗           |                 |                   |                       |
| 時間<br>(每10分鐘 記錄一次) | 能專心聽規則說明 | 尚未輪到順序時，能耐心等待，不搶先動作 | 輪到順序時，能依規則進行遊戲 | 能依規則或裁判判決決定遊戲結果 | 輸了遊戲時，能控制情緒，不生氣 | 輸了遊戲時，能接受結果，不爭辯 | 輸了遊戲時，能接受結果，不責怪他人 | 輸了遊戲時，能維持平靜，繼續進行下一輪遊戲 |
| 10分鐘               |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |
| 20分鐘               |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |
| 30分鐘               |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |
| 40分鐘               |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |
| 合計(—)              |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |
| 總計(%)              |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |
| 軼事記錄：              |          |                     |                |                 |                 |                 |                   |                       |

參考修改自陳健民(2018)

### 訪談大綱(教學前)

- 一、下課時，學生是否會和同學一起玩遊戲？和同學相處的情形如何？
- 二、就您的觀察，班上同學們對其的看法或態度為何？
- 三、平時是否針對學生的社會互動狀況，做適時指導？效果為何？
- 四、您對桌上遊戲介入提升學生社會技巧的看法及建議為何？

### 訪談大綱(教學後)

- 一、您認為學生在接受桌上遊戲融入社會技巧課程的教學介入後，遵守遊戲規則的行為表現是否有改善？在班級中的表現情形如何？
- 二、您認為學生在接受桌上遊戲融入社會技巧課程的教學介入後，接受失敗的行為表現是否有改善？在班級中的表現情形如何？
- 三、您認為學生在接受桌上遊戲融入社會技巧課程的教學介入後，班上同學們對其的看法或態度是否有轉變？
- 四、您對桌上遊戲介入提升學生社會技巧的看法及建議為何？

參考修改自石麗馨(2016)、張嘉琦(2018)、謝函穎(2019)