

國立嘉義大學特殊教育中心 101 年度
「自閉症暨亞斯柏格症理論與實務工作坊」
實 施 計 畫

一、依據：

教育部 101 年 1 月 5 日臺特教字第 1010003245 號函辦理。

二、目的：

為提升輔導區雲嘉三縣市教師輔導自閉症暨亞斯柏格症學生的專業知能，協助此類學童得到適性的教育，特辦理專業知能講座。

三、主辦單位：教育部

四、承辦單位：國立嘉義大學特殊教育中心

五、研習日期及時間：101 年 5 月 5 日（星期六）08：50-16：30

六、研習地點：國立嘉義大學民雄校區行政大樓 3 樓 A304 教室

七、主講人：國立臺北教育大學特殊教育學系楊宗仁教授

八、參加對象：輔導區雲林縣、嘉義縣、嘉義市之國小、國中之普通班教師、特教教師、特殊學校教師，共計 60 位。

九、報名方式：採網路線上報名，即日起請至教育部特殊教育通報網（<http://www.set.edu.tw/frame.asp>）報名至 4 月 25 日截止。

十、經費及差假：

（一）本研習所需經費由教育部補助。

（二）各縣市參加研習人員，由原服務單位惠予公(差)假。

（三）錄取順序依序為縣市政府指派及報名先後，錄取名單將於研習前於本中心網頁公告。

（四）報名經錄取者，因故無法出席時，請於研習開始前三天來電告知，以便安排候補者；錄取者若無故未出席，本年度不得再參加本中心辦理之其他研習。

十一、注意事項：

（一）為響應環保，請參加學員自行攜帶杯具等。

（二）本校校區禁止機車進入，汽車請持研習公文進出校區。

（三）研習當日請準時報到，研習開始逾 20 分鐘不予入場。

（四）本研習全程參加者，本中心將於特教通報網登錄 6 小時研習時數。遲到 20 分鐘者及中途離席者恕不核發研習時數。

國立嘉義大學特殊教育中心 101 年度
「自閉症暨亞斯柏格症理論與實務工作坊」

課 程 表

時 間	101 年 5 月 5 日 (星期六)
地 點	國立嘉義大學民雄校區行政大樓 3 樓 A304 教室
講 師	國立臺北教育大學特殊教育學系楊宗仁教授
08:30~08:50	報 到
08:50~09:00	開 幕
09:00~10:30	自閉症與亞斯柏格症之核心障礙
10:30~10:40	休 息
10:40~12:10	社會性趨向的介入
12:10~13:20	中 餐 時 間
13:20~14:50	分享式注意力的介入
14:50~15:00	休 息
15:00~16:30	遊戲的介入
16:30~	賦 歸

遊戲與文化介入
(PLAY & CULTURE INTERVENTION, PCI)



楊宗仁

國立臺北教育大學特殊教育學系

try0083730@yahoo.com.tw

886-988029499, 15219422774

www.taiwanplay.com.tw
(人幼工作室)

遊戲與文化介入
(Play and Culture Intervention, PCI)

一個本土化的介入模式

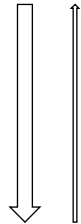
1. 人際關係是必要的
2. 文化學習能力必要的
3. 文化傳承也是必要的
4. 創造善意與接納的文化

ASD核心缺陷:文化學習

- 社會性趨向(social orienting)
 - 看人, 聽人, 觀察人, 接近人, 情感交流
 - 看人的頻率低、對於熟悉的人少有表情、滿足於自處、異常的眼神接觸、對其他兒童的興趣有限、社會性微笑有限、動作模仿有限、叫其名字回應不佳、很少看他人手上所拿的玩具等等
- 模仿:口語/動作/表情;單一與連續
- 分享式注意力:注意力, 情緒, 意圖, 經驗
- 社會參照:手勢/表情/眼神
- 調控:相互調控, 自我調控
- 遊戲:想像性遊戲與社會性遊戲
- 心智理論
- 聊天對話

示範者

教學者



合作者 ↔ 學習者

學習者

學習者

模仿學習

教學學習

合作學習

三種文化學習情境中之意圖性方向

From Tomasello, M., Kruger, A. C., & Ratner, H. H. (1993). Cultural Learning. *Behavioral and Brain Sciences*, 16, 497.

文化介入的基本信念

- 隨順而轉是最基本的教育信念
- 從親密關係的互動中逐步建構出發展的里程碑
 - 認知建構:重視兒童的主動性與問題解決能力
 - 社會建構:重視親密關係的互動與遊戲
 - 文化建構:重視文化學習與學習文化
- 創造自我昇華的文化:不改變自己,就無法改變孩子
- 依據研究結果與實務經驗
 - 自閉症的研究與實務
 - 兒童發展的研究與實務
 - 文化人類學的研究與實務

文化介入的原則

- 瞭解自己及周遭的文化
- 瞭解兒童及兒童的文化
 - 瞭解兒童在七種感官神經系統上的輸入/處理/輸出
 - 給予兒童最佳的個別化刺激
 - 要能充分的觀察與詮釋兒童的行為與反應(兒童不是被動的接受,而是主動詮釋互動的情境)
 - 與兒童互動時,要能充分反應兒童當下的心理狀態

文化介入的原則(2)

- 當孩子的文化師父,隨時隨地進行文化學習
 - 歡樂愉悅的互動(當做一個重要目標,進行長期介入)
 - 當孩子的文化師父(導遊),讓孩子是我們的文化學徒
 - 真實文化情境中學習/互動中學習/遊戲中學習
 - 隨時回應兒童的主動性情緒與行為,強化對人已瞭解
- 教導兒童文化學習的能力
 - 此即進入自己與他人內心情感與認知世界的能力
 - 社會性趨向/社會性參照/分享注意力/模仿/遊戲/對話聊天/反省認知(後設認知)/心智理論
- 教兒童學會我們文化中重視的能力
 - 助人愛人/合作/獨立自主/自動自發/反省/創意彈性
- 建構一個適合兒童學習的文化環境

取得注意力的幾個方法

- 參與他,模仿他
- 看兒童注意力所在的地方,予以說明
- 進行兒童有興趣的肢體動作遊戲
- 誇張的表情與動作
- 聲光玩具
- 進行兒童有興趣的各種活動

社會性趨向的介入方式

- 各種情感交流的遊戲
- 模仿兒童
- 規律性感官社會性活動的中斷
- 各種簡單的輪流活動(只要兒童參與其中即可)
- 以上活動的類化(泛化)(包括人事時地物)

規律性感官社會性活動的中斷

1.搖,搖,停:搖兩下就停下來,再搖兩下再停下來,這樣重複好幾次,一直到大人和小孩都很習慣這樣搖晃的頻率,然後突然在某一次”停”的時候,完全停下來不動,不再繼續搖晃,看看孩子的背會不會試著往後壓或是往前搖,這就是互動的開始,孩子在修補剛剛終止的動作,所以大人再繼續幫他搖。

2.滾,滾,停:讓小孩趴在花生球,大龍球或是大一點的充汽球上,往前滾,往後滾,停止,嘴裡說著’滾,滾,停止.’餘依前例。

3.走,走,走,停:大人牽著小孩的手,走幾步路,停下來,這樣重複好幾次,一直到大人和小孩都很習慣這樣走路的頻率,然後突然在某一次”停”的時候,完全停下來不動,餘依前例。

提示與協助的做法

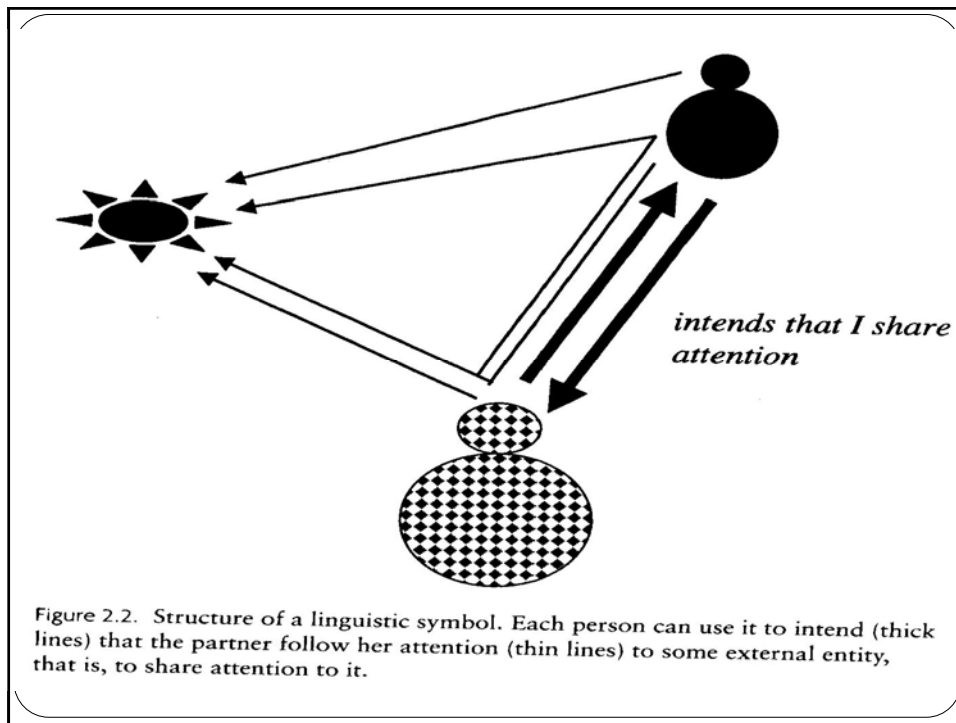
:最少協助的原則

1. 自然提示
2. 時間延宕
3. 他人示範
4. 視覺提示
5. 聲音提示
6. 間接口語提示
7. 直接口語提示
8. 部分動作協助
9. 完全動作協助
10. 口語與動作協助

分享式注意力(Joint attention)

相互注意協調能力

- 廣義定義:社會性參與,包括要求,社會參照,眼神手勢跟隨與主動的指示等
- 狹義定義:指的是跟隨他人的注意,引導他人的注意



一般幼兒相互注意力發展順序

- 嬰幼兒約9 m 出現眼光交替,
- 平均10.7 m 出現展示能力,
- 平均11.5-13 m 出現眼光及手指跟從能力,
- 平均12.1 m 出現給予能力,
- 12.3 m 發展手指指示能力 (Carpenter, 1998)。

JA形式介紹

- 主動
 - 眼神接觸、眼神交替、展示、指示、給予
- 回應
 - 眼神接觸、回應近距離指示、回應遠距離指示
- JA能力發展檢核表

注意力分享(SCERTS)

- 1.以注視對方的方式來分享注意力。
- 2.以眼神在人與物之間的交替方式來分享注意力。
- 3.透過看另一個人正在看或指向什麼來分享注意。
- (SCERTS, 2006)

情緒分享

- 1.展現種種的情緒，包含快樂、悲傷、生氣和難過
- 2.藉由尋求安慰來分享負面的情緒。
- 3.透過微笑和注視來分享正向的情緒。
- 4.對其他人情緒表達的變化作出回應。
-

意圖分享

- 1.使用早期意圖性行爲（例如:使用肢體接觸或眼神來協調姿勢和語言的運用）來作要求與抗議。
- 2.吸引他人注意自己（如：拉手來要求搔癢、接近他人以尋求安慰、拉人褲腳來吸引注意、揮手打招呼）。
- 3.運用有興趣的物品或事件來吸引注意作溝通（例如:展示物品作評論、在堆好積木高塔之後拍手、指向緞帶）。
- 4.在熟悉的活動與情境中與熟悉的人作立即的經驗分享。

雙向互動

- 1.經常開啓與回應溝通行動和從事有來有往多回合的進一步互動。
- 2.藉由重複或修正訊息來持續溝通或修補溝通的中斷。

分享式注意力中 十個層次能力表現

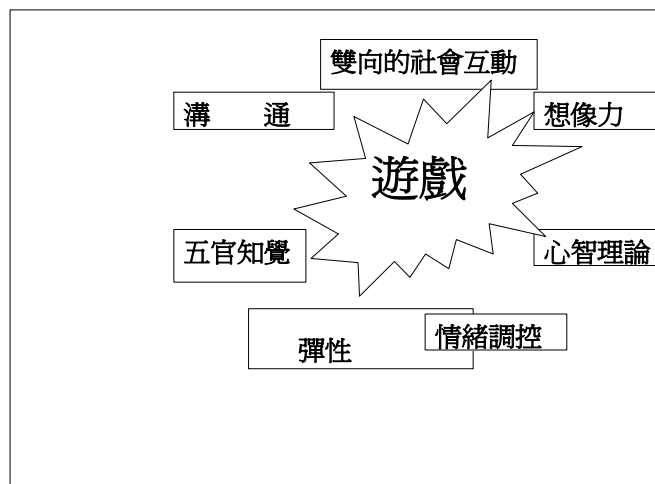
- 伸手取物的要求(reach to request)
- 給物的要求(give to request)
- 手指指示的要求(point to request)
- 跟隨近距離與遠距離的指示要求
- 社會性參照(澄清,同意,安全;楊宗仁加)
- 眼神交替(宗仁加)
- 手指指示的分享(point to share)
- 跟隨近距離與遠距離的指示分享
- 展示(show)
- 給予(give)
- 給予的回應(respond to give)
- 眼神追視(follow gaze for joint attention)
- 來源:Kasari et al. (2006)

自閉症需要廣泛性介入方案

- 自閉症是一種廣泛性發展障礙
- 自閉症需要廣泛性介入方案
- 遊戲是一種廣泛性的介入策略

遊戲可以提升下列能力

(引自Pamela J. Wolfberg, 1999, 2003)



遊戲的本質

- 愉快的
- 主動參與的
- 自發的,自願的,內在動機的
- 重視過程而非目的
- 有彈性的,可改變的
- 不拘泥的(可假裝的)

遊戲的種類

- 從內容分類
 - 社會性/認知性/溝通性/肢體動作性
- 從形式上分類
 - 劇本遊戲/主題遊戲/引導式自由遊戲/自由遊戲/規則性遊戲

遊戲的四大要素

- 成員
- 環境
- 玩具
- 引導者

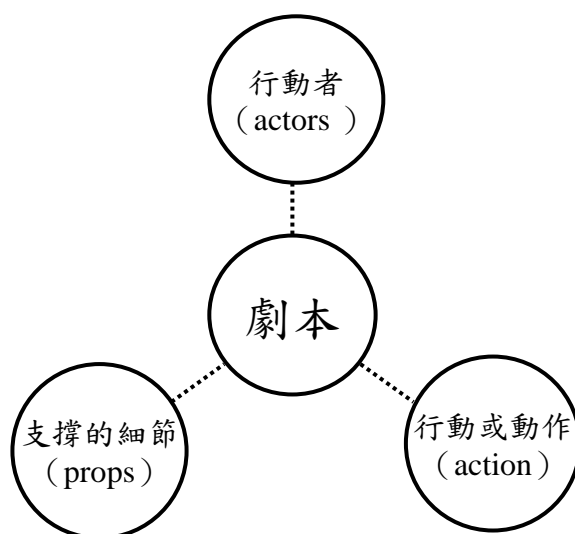
什麼是劇本？(施佳慧提供)

- 劇本:也可稱做腳本，是一連串有先後順序的行動表現，而此行動是在特定空間-時間情境中的適當表現，並且是環繞著目標組織而成的，而這些事件知識多半是由每日的例行性活動所組成 (Schank & Abelson,1977) 。
- 劇本是一種心理架構，提供了可預測的行動、地點、角色和各種道具等過程之訊息的組成，最後組成一個事件 (Hudson,1990) 。

劇本的實例(施佳慧提供)

- 起床時間：
被媽媽叫起床→賴床→起床刷牙洗臉→換衣服→吃早餐→出門上學
- 上學：
坐娃娃車→到園→自由玩→上課（講故事、角落時間）→媽媽來接回家
- 吃飯：
在家吃、上餐廳、速食店（麥當勞、肯德基）
- 洗澡：
脫衣服→抹肥皂→沖水→泡澡玩玩具→擦乾身體→穿衣服
- 假日或特殊日：
公園、賣場、湯母龍、兒童樂園、生日會、看醫生

劇本的組成元素(施佳慧提供)：

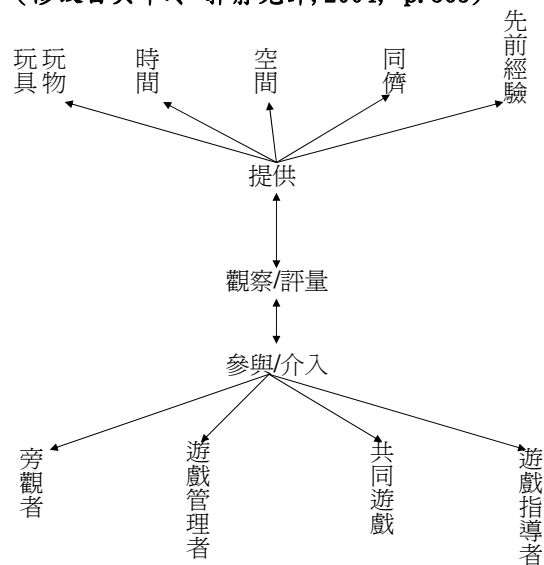


劇本-去麥當勞(施佳慧提供)

- 行動者：
店員、顧客。
- 行動：
到麥當勞→到櫃檯看功能表→點餐→付錢→找位置坐
→吃餐點→去遊樂區玩→丟垃圾→回家。
- 支撐的細節：
餐點的選擇、座位的選擇、去遊樂區玩什麼器材。

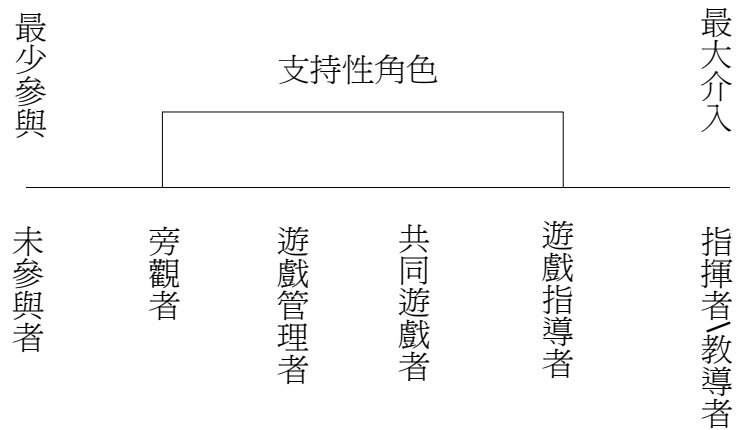
擴充遊戲:提供 觀察 參與

(修改自吳幸玲 郭靜晃譯, 2004, p. 365)



成人在兒童遊戲中的角色

(吳幸玲 郭靜晃譯,2004, p.375)



搭起遊戲的鷹架

- 調整支援遊戲者需求的量與型態
 - 大人與小孩一起玩(不要過度引導)
 - 最大的支持-直接引導與示範
 - 中等的支持-口語與視覺的提示
 - 最小的支持-旁觀