

## 桌遊提升自閉症學生敘事能力之實務分享

陳筱璘/台南市麻豆國中

## 壹、前言

在日常生活中，口語是我們傳遞訊息、溝通情感時最便捷的橋樑，也是每個人都必備的能力(張淑娥，1993)。自閉症在溝通、敘事能力上的缺乏，讓他們難以準確表達自己需求，進而阻礙其與環境間的互動，更因此產生挫折感，而讓他們以不當的方式表現，造成家庭、學校與周遭環境的困擾(許素彬，1997)。敘事能力是在情境中，使用一句以上的話，表達自己的需求、想法或事物的狀態或關係，且為了清楚呈現，說話者必須注意自己句子和句子之間的聯結(銜寶香，2003)。筆者在教學現場發現，多數自閉症學生在表達自己觀點、需求或描述事情等方面都有顯著困難，且已造成其在人際相處上的障礙，因此提升自閉症學生的敘事能力便相當重要。遊戲是在語言發展上的重要角色，在遊戲過程可以提供參與者許多語言互動機會，是增進語言發展的媒介之一(江麗莉譯，1997)。期望能透過遊戲的介入，以增加學生的學習動機，進而提升學生的敘事能力，而桌遊是近年來相當盛行的遊戲，規則簡單，適合融入課程進行教學。故本文將探討桌遊在提升自閉症學生敘事能力之應用。

## 貳、自閉症學生的語言特徵

溝通上質的缺陷是自閉症的核心障礙之一，影響甚廣(鄒啓蓉、張顯達，2007)，以下將針對自閉症的語音、語意、語法、語用

作逐一探討。

## 一、語音

自閉症常見咬字困難、音調單調、語調平板、節奏缺乏變化、音量和他人不同等問題，而自閉症語音上的異常，亦影響到他人理解其表達之內容，而減少與自閉症互動的機會，並間接影響自閉症主動溝通的機會和動機(宋維村，2000；劉羽珊，2011；Siegel, 1996)。

## 二、語意

自閉症語意理解的困難主要展現在其對抽象語彙、語句理解上，他們對語言的理解常是不完整的，需要靠情境的提示來協助理解，因此自閉症在語意理解上常出現以下問題：(1)語意理解困難造成聽不懂指令(2)語意理解困難導致和他人溝通時常文不對題或與情境不符(陳明瑜，2009；黃金源，2008)。

## 三、語法

自閉症語法發展和一般學生相較較為遲緩，大多使用名詞，而在動詞變化、冠詞和介系詞的使用上皆有困難，因此表達的句子多不完整(廖陳時，2008)。

## 四、語用

近年來，語用被認為是自閉症者最嚴重的語言問題，語法和語意等雖亦造成自閉症溝通困難，但未有語用之大。而自閉症的語用問題有以下兩種：(1)缺乏社會性的溝通：大多數自閉症語言的使用上多以工具性的用途為主，如要求、拒絕等類型的表達，卻缺乏像請求、分

享訊息及資訊、表達情意等的社會性溝通；(2)缺乏溝通意圖:指不會主動運用語言和他人分享事情(莊妙芬, 1997; 黃金源, 2008; Tager-Flusberg, 1996)

綜合上述內容可知, 自閉症的語言問題, 對和他人互動、學業都有極大影響, 其中自閉症的語用問題更是影響其人際關係和表達的重要因素。

### 參、設計理念及教學策略

#### 一、設計理念

筆者主要教授社會技巧課程, 在教學過程中常聽到剛來上課的自閉症學生對於社會技巧課程的第一句就是:「上這幹嘛?好無聊!」, 學習動機低落及對學習內容不感興趣是目前在教學上常面臨的狀況, 而這也影響到學生的學習情形, 因此筆者開始在課程中加入不同的活動和遊戲, 透過遊戲教學的策略以增進學生的學習意願, 在進行課程時, 發現不同的桌遊對於學生的專注力、語文能力、數學計算、敘事能力等都有幫助, 因此決定運用桌遊融入自閉症學生的敘表 1

#### 個案介紹

事能力課程。

#### 二、教學策略

本次教學採用遊戲教學法, 遊戲教學法是指將遊戲的概念融入教學課程、教材教法及教具的發展與設計中, 以增進學生的學習成效與動機(林雨嫻, 2012)。沈姿蓉(2006)整理多位學者觀點, 認為遊戲教學有以下功能: (1)能激發學生學習的興趣與動機(2)提供及時回饋與學習輔導(3)增進學生適應社會的能力(4)增強學生的自我發展(5)對於學生學習達到良好效果。

而在遊戲教學法中, 需選擇適當的遊戲在課程中使用, 平時學生對於桌遊便很有興趣, 加以桌遊規則簡單並可適當修改, 因此選擇桌遊以運用在課程中。

#### 肆、教學應用

##### 一、個案簡介

本次課程運用故事骰和兩名國中自閉症學生進行教學, 此兩名學生在敘事能力皆有問題, 甚至因其敘事能力不佳而在和同學相處遇到困難, 個案介紹如下表一:

#### 個案介紹

小成	國中二年級自閉症學生, 對老師及同學都有極高溝通意願, 有主動和他人對談的行為; 但受限於其敘事能力不佳, 談話內容常斷斷續續或無法正確表達其想法。在班上, 同學們在和成對談時常因此容易感到不耐煩。
小睿	國中一年級自閉症學生, 熱於表達, 在課堂時常主動舉手發言, 但同樣因其敘事能力不佳的影響, 在發言時常需花較多時間且在任課教師協助才能講到重點, 同學對於此現象感到不滿, 並希望能限制小睿的發言次數, 小睿對於自己無法在課堂表達自己想法而感到生氣, 常因此和同學發生衝突。

## 二、教學活動

### (一) 分析個案能力以進行課程設計及調整

由於兩名個案都無太高之學習動機，因此在教學活動使用遊戲方式增加參與意願，藉此達到在遊戲中學習的目的；故事骰之玩法除開頭語句的設定外，其他多為玩家自行發揮，而由於本堂課中兩名自閉症學生需要明確規則才能進行遊戲，因此會調整故事骰之規則，並將規則步驟化進行教學。而關於個案之敘事能力部分，因個案平時說話或敘事時，常無法抓到重點，在課程中將設定主題讓兩名個案先從和主題相關的關鍵句開始練習，進而慢慢擴充句子內容，讓個案學習如何在敘述內容時能增加與重點相關內容；而個案在和同學相處過程中，有因無法接受同學的不同意見而產生衝突之情形，為了讓個案學習如何接納他人意見，因此在課程設計中會讓個案有機會傾聽他人的意見，並練習針對他人意見給予適當回應。

### (二) 桌遊之應用

本次課程採用之桌遊為故事骰，依學生能力將規則進行調整後如圖 1 圖 2。

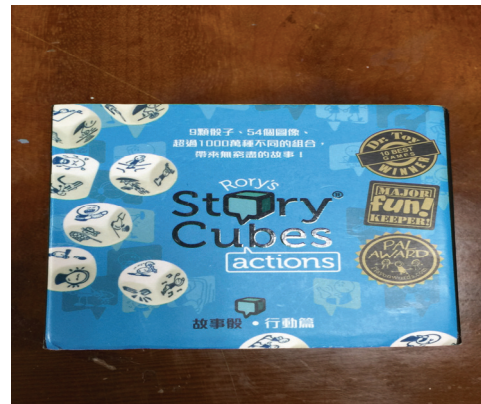


圖 1 故事骰外觀



圖 2 故事骰圖案

故事骰的遊戲規則為以下四點：1.投擲九顆骰子 2.以「很久很久以前」作為故事開端 3.聯結九顆骰子的圖案以編織故事，從最吸引你目光的骰子開始故事 4.故事長短、內容不限。調整後規則：1.故事開頭由學生自行決定，不需使用「從前從前」等特定內容作為開頭 2.將九顆骰子骰出，由學生挑選自己可以進行發揮的骰子 3.先由兩顆骰子的圖案組合成句子開始進行，再慢慢遞增 4.骰子先後順序可自己決定 5.教師設計主題，並提供協助。



圖 3 選擇骰子

根據學生能力調整規則後，讓學生將骰子骰出，一開始先從九顆骰子的圖案中挑選兩顆自己較能進行發揮的骰子圖案進行練習。



圖 4 發想內容

根據所選擇的骰子圖案進行內容發想，並練習將其組合成句子，當學生已能組合後，可逐步增加骰子數量讓學生練習使用更多圖案組合句子。


(三)教學設計(以下提供一個把故事骰用在特殊需求-社會技巧領域的教學活動設計當為參考)

表三

教學活動設計

教學領域	特殊需求-社會技巧領域	
教學單元	故事遊我口	
教學對象	自閉症學生	
能力指標	教學目標	
2-3-1-1 能接受他人不同的意見或感受 2-3-1-2 能以他人可接受的方式提出自己的意見	2-3-1-1-1 能理解同學不同的意見 2-3-1-1-2 能理解同學所表達的感受 2-3-1-1-3 能針對同學的意見或感受給予回應 2-3-1-2-1 能了解適當的表達方式 2-3-1-2-2 能針對不同的主題以適當方式進行表達	
教學重點	1.運用故事骰，藉由不同的主題，帶領學生將欲講述的重點放入句子，讓學生練習如何在說話過程中以適當的方式講出自己所要講的重點內容。 2.能接受同學對自己創作之內容所提出的修改意見。	

教學過程		
教學目標	教學內容	評量方式
	<p>壹、引起動機</p> <p>一、詢問學生是否有玩過桌遊的經驗，並請有玩過的學生作分享。</p> <p>二、說明今日課程:運用故事骰讓學生練習講出自己 想表達的重點內容。</p> <p>貳、發展活動</p> <p>一、教師講解故事骰玩法並說明會提供之協助 除說明玩法外，教師會在過程中，提供學生主題協助學生開啓方向，而在組合句子時，則提供學生適時協助，幫助其想出內容進行組合。</p> <p style="text-align: center;"><b>故事骰 玩法</b></p> <p>步驟一:將九顆骰子骰出，根據主題 選出最能發揮的骰子(一開始先選兩個， 再逐漸增加骰子數量)</p>  <p style="text-align: center;">圖五 故事骰規則說明</p> <p style="text-align: center;"><b>故事骰 玩法</b></p> <p>步驟二:將選出的兩個骰子圖案之動作 結合在一起以完成句子</p>  <p style="text-align: center;">圖六 故事骰規則說明</p>	口頭評量

<p>2-3-1-1-1 2-3-1-1-2</p> <p>2-3-1-2-1 2-3-1-2-2</p> <p>2-3-1-1-1</p>	<h3 style="text-align: center;">我可以怎麼組合？</h3> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 讓主角有個名字</li> <li>2. 圖案的動作記得要放進句子裡</li> <li>3. 讓句子豐富一點 如：在句子中加入時間、地點、活動內容、形容詞(開心、難過、生氣等)</li> </ol> <p style="text-align: center;">★以上內容都有了就會組成很棒的句子喔！</p> <p>圖七 教師提供組合之協助</p> <p>二、將多顆故事骰進行連結</p> <p>1.請學生分別說出故事骰每一面的圖案中角色的動作和情緒為何。</p> <p>為了避免開始句子串連時，學生對圖案的動作無法清楚定義，因此先進行此活動，讓學生對每個不同的圖形明確定義。</p> <p>2.教師先進行示範，而後請學生輪流將兩顆故事骰骰出後，運用圖案的動作練習將兩個重點串連成一段話後進行分享。</p> <h3 style="text-align: center;">故事骰 組合示範</h3> <p>主題：我的興趣</p> <div style="text-align: center;">  <p style="text-align: center;">笑容 看書</p> </div> <p>舉例：</p> <p>我(小智)很喜歡看笑話集，每次看到有趣的内容就會笑出來。</p> <p style="text-align: center;">名字                  動作                  形容                  動作</p> <p>圖八 教師示範如何組合</p> <p>3.教師和同學間彼此對該段內容表達看法，並討論是否需要修正。</p>	<p>口頭評量</p> <p>口頭評量</p> <p>口頭評量</p>
--	--	-------------------------------------

2-3-1-1-2	讓學生檢視彼此的句子是否有將重點納入後，請學生討論句子是否通順，如何修改會成爲更棒的句子。	口頭評量
2-3-1-1-3	4.學生輪流將三個故事骰骰出後，運用圖案的動作練習將三個重點串連成一段話後進行分享。	
2-3-1-2-1	5.教師和同學間彼此對該段內容表達看法，並討論	口頭評量
2-3-1-2-2	是否需要修正。	
2-3-1-1-1	讓學生檢視彼此的句子是否有將重點納入後，請學生討論句子是否通順，如何修改會成爲更棒的句子。	口頭評量
2-3-1-1-2	參、綜合活動	
2-3-1-1-3	一、教師設定主題-學校，請學生根據主題運用四個	
2-3-1-1-1	骰子骰出不同的圖案後選擇運用接力方式或自行完成故事。	
2-3-1-1-2	二、統整今天上課使用故事骰所創造的句子，複習	
2-3-1-1-3	敘述事情時如何將想描述之重點納入。	
2-3-1-2-1		口頭評量
2-3-1-2-2		

#### (四)教學成效

在故事骰課程進行後，可發現學生的改變如下：

##### 1.小成

小成原本在敘事上常出現斷斷續續、講不到重點的情形，透過故事骰教學，從使用簡短句子開始，讓小成能練習直接講出重點且避免因想講內容太多而無法順暢講出，而在教學後可發現，透過故事骰和循序漸進的教學方式，讓小成慢慢可以順暢的講出主題相關內容；此外，小成在遊戲過程中對敘述故事產生自信心，進而主動協助同學完成故事。

##### 2.小睿

介入前小睿在敘事能力上有很大問題，無法敘述與主題相關的內容，經過課程中不斷練習如何根據敘事的重點，使用適當方式進行表達後，可發現小睿和主題相關的語句雖然仍不多，但開始逐漸增加，也慢慢能接受同學和教師所提

供的意見和協助修正自己的故事內容。

#### 伍、結語

特殊學生在融合教育下面臨了許多困難與挑戰，因此，如何運用策略幫助學生克服這些困難顯得相當重要。透過遊戲融入課程中，對學生能力及動機的提昇上都有相當成效，此外，在遊戲過程中也能和同儕產生良好人際互動，由此可見，遊戲的適當應用對於課程的進行頗有幫助，期望透過此次分享，讓更多人對桌遊融入課程有更深入認識。

#### 參考文獻

江麗莉(譯)(1997)。兒童遊戲與遊戲環境(原作者:J. L. Frost)。臺北市:五南。(原著出版年:1991)。

沈姿蓉(2006)。遊戲融入英語字母教學之探究(未出版之碩士論文)。國立臺北教育大學，臺

- 北市。
- 宋維村(2000)。自閉症學生輔導手冊。臺南市:教育部特殊教育小組。
- 玩坊 X 桌遊 X 幽冥海域(2011年11月15日)。故事骰規則。【部落格文字資料】取自 <http://blog.xuite.net/tacox0127/rx002/53552796-%5B%E8%A6%8F%E5%89%87%5D+E6%95%85%E4%BA%8B%E9%AA%B0+Rory%27s+Story+Cubes>
- 林雨嫻(2012)。遊戲教學法運用於國小輕度智能障礙學生數學課程之初探。**東華特教**，**48**，24-29。
- 莊妙芬(1997)。智能障礙兒童與自閉症兒童口語表達能力之比較研究。**特殊教育與復健學報**，**5**，1-35。
- 陳明瑜(2009)。圖片兌換溝通系統訓練對增進國小自閉症學生自發性溝通行為成效之研究(未出版碩士論文)。國立嘉義大學，嘉義縣。
- 許素彬(1997)。自閉兒的困擾行為與其溝通能力缺陷。**特殊教育季刊**，**65**，8-12。
- 張淑娥(1993)。從說話談起-淺談國民小學的說話教學。**國教之友**，**45(1)**，5-10。
- 黃金源(2008)。自閉症的語言變異及矯治。載於黃金源(主編)，**自閉症兒童的治療與教育** (113-155頁)。臺北市:心理。
- 鄒啓蓉、張顯達(2007)。高功能自閉症兒童說故事能力與相關影響因素研究。**特殊教育研究學刊**，**32(3)**，87-109。
- 廖陳時(2008)。遊戲結合電腦輔助教學對增進國小自閉症兒童複句表達能力成效之研究(未出版之碩士論文)。國立台北教育大學，臺北市。
- 劉羽珊(2011)。運用 SGD 對低功能自閉症兒童進行溝通訓練之效果研究(未出版之碩士論文)。國立台灣師範大學，臺北市。
- 錡寶香(2004)。國小低閱讀能力學童與一般閱讀能力兒童的敘事能力:篇章凝聚之分析。**特殊教育研究學刊**，**24**，63-84。
- Siegel, B. (1996). *The world of the autistic child: Understanding and treating autistic spectrum disorder*. New York, NY: Oxford.
- Tager - Flusberg, H. (1996). Brief report: Current theory and research on language and communication in autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, **26**, 169-178.