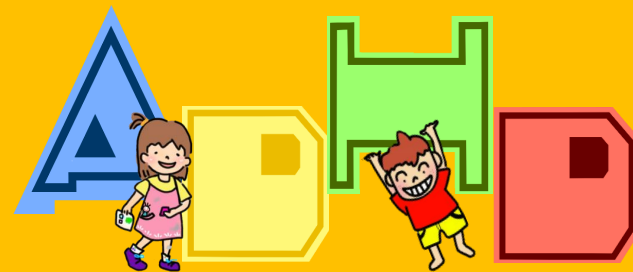


A蒂H弟 上學趣

兒童注意力缺陷過動症 (ADHD)
知能推廣教材



團體參與支持
4

蔡昆瀛、吳怡慧、鄭麗華、謝佳男、程翊婷
黃己娥、李金龍、廖聖惠、王怡人、鄭鈺清
張桂貞、鄭漢蓁、黃琬萱、廖美玲、楊佳樺

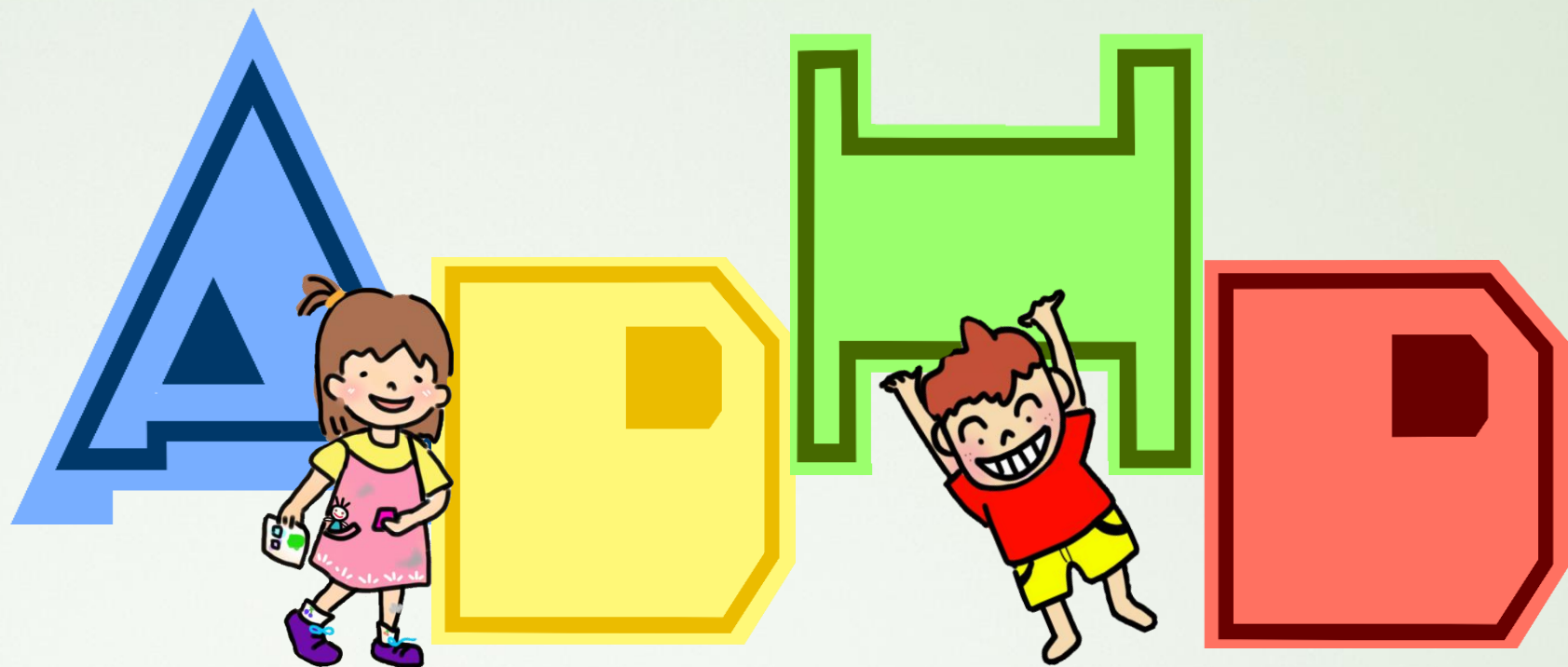


編著

A 蒂 H 弟上學趣

一 兒童注意力缺陷過動症 (ADHD) 知能推廣教材 (共含八冊)


引 言	使 用 手 冊
模 組 一	認 識 A D H D
模 組 二	教 師 自 我 效 能
模 組 三	生 活 管 理 支 持
✓ 模 組 四	團 體 參 與 支 持
模 組 五	個 別 學 習 支 持
模 組 六	社 會 互 動 支 持
模 組 七	生 涯 發 展 支 持



A蒂H弟上學趣

[團體參與支持]

-兒童注意力缺陷過動症 (ADHD) 知能推廣教材-
教育部國民及學前教育署



模組
簡介

說明ADHD學生在團體參與上
常見狀況以及需求

事先預防狀況發生，老師可以做的事

行為發生後，分析行為可能的原因，
找到對應策略

藉由持續介入處理，
解決ADHD學生在團體參與上的困難

向度

規範遵守



Created by Andrew Doane
from Noun Project

活動參與



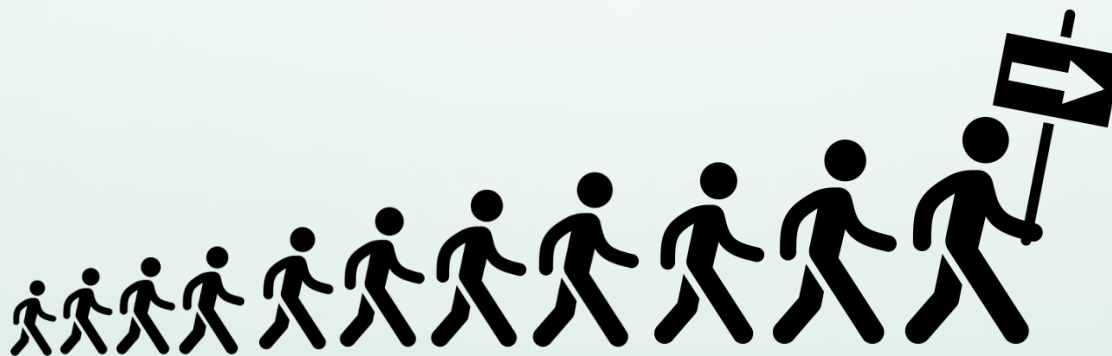
Created by Gan Khoo Lay
from Noun Project

常規遵守

校/班規

活動規則

指令



Created by Andrew Doane
from Noun Project

挑戰破解



Created by Bart Laubsch
from Noun Project

常見狀況&需求



Created by Andrew Forrester
from Noun Project

遺漏規則 / 指令

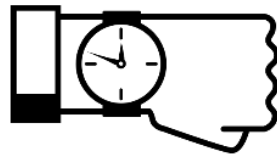


Created by Creative Stall
from Noun Project

未思考便行動



Created by jrun
from Noun Project



Created by Laymik
from Noun Project

無法等待



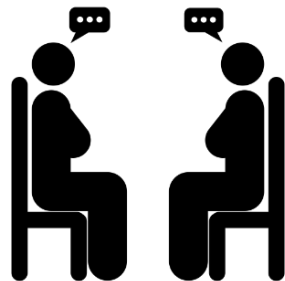
Created by jrun
from Noun Project

逃避遵守規則

班規
1.....
2.....

策略簡介 1

A. 擬定時，記得.....



Created by IconTrack
from Noun Project

討論



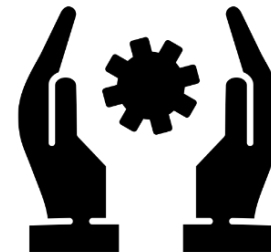
Created by Marco Galtarossa
from Noun Project

明確



Created by Thomas' designs
from Noun Project

正向



Created by AlIWijaya
from Noun Project

彈性

策略簡介 2

B. 呈現時，記得.....



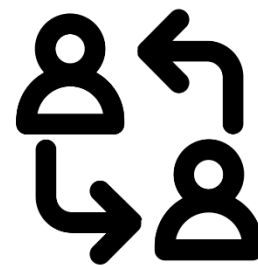
Created by TukTuk Design from Noun Project

解說



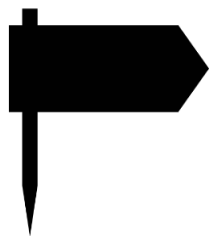
Created by ProSymbols from Noun Project

演示



Created by Prithvi from Noun Project

互通



Created by Sergey Krivoy from Noun Project

情境



Created by Adrien Coquet from Noun Project

醒目

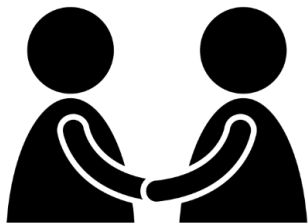


Created by Fiona OM from Noun Project

預告

策略簡介 3

C.執行時，記得.....



Created by gira Park
from Noun Project

注意



Created by Austin Condif
from Noun Project

淡定



Created by SBTS
from Noun Project

等待



Created by Diego Naive
from Noun Project

增強

情境急救包



Created by Ruslan Dezn
from Noun Project

情境一

老師說：「趕快去排隊。」

H弟**排隊時**，看到同儕前面有空位，就排進去了。



Created by Yu luck
from Noun Project

急救包一



Created by abdul karim
from Noun Project

誘發因素：老師剛剛說請我們趕快去排隊



Created by Thomas' designs
from Noun Project

A. 正向



Created by Fiona OM
from Noun Project

B. 預告



Created by gira Park
from Noun Project

C. 注意

介入策略（處理誘發因素）：

預告時確認H弟有聽見，指令調整成「請輕輕走去排隊」

活動參與

動態
活動



Created by Nicolas Vicent
from Noun Project

弱結構時間
的活動



Created by ahmad
from Noun Project

靜態
活動

挑戰破解



Created by Bart Laubsch
from Noun Project

常見狀況&需求



Created by davidyu
from Noun Project

神遊
或
插嘴

容易插隊
或不小心
碰到同學



Created by Yu luck
from Noun Project

空間越大
越容易
跑離團體

轉銜時間
容易
迷失方向



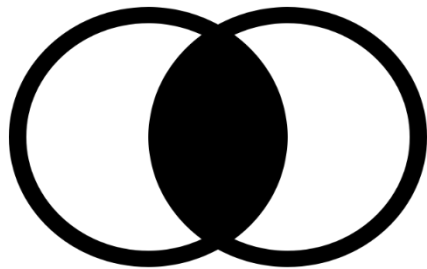
Created by Luis Prado
from the Noun Project



Created by Luis Prado
from Noun Project

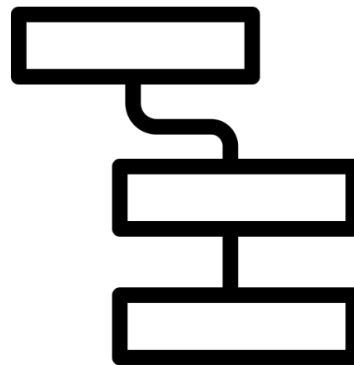
策略簡介 1

D. 設計活動時，記得.....



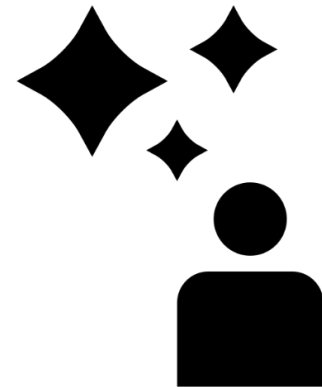
Created by Rflor
from Noun Project

適性



Created by Popular
from Noun Project

結構

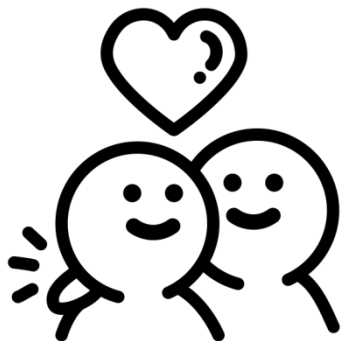


Created by Doug Cavendish
from Noun Project

喜好

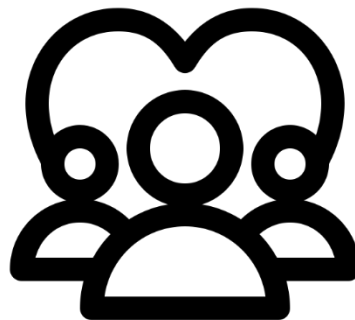
策略簡介 2

E. 引導參與時，記得.....



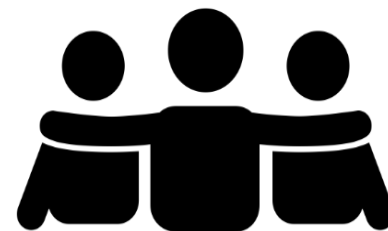
Created by BomSymbols
from Noun Project

靠近



Created by creative outlet
from Noun Project

支持



Created by Megan Mitchell
from Noun Project

陪伴

情境急救包



Created by Ruslan Dezn
from Noun Project

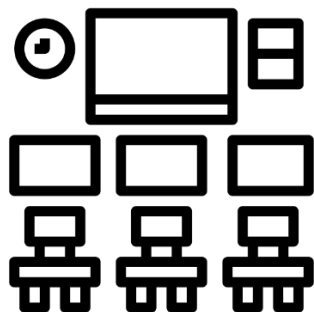
情境一

上課時間，A 蒂坐在位置上，兩眼直視講台前，看似專注，但事實上已經**開始神遊**了。老師嘗試點她回答問題，提醒回神，但點完不久又開始神遊。



Created by davidyu
from Noun Project

急救包一



Created by Becris
from Noun Project

環境因素：
A蒂坐離老師很遠



Created by davidyu
from Noun Project

個人因素：容易神遊



Created by Tatiana Belkina
from Noun Project

誘發因素：老師講到青蛙，A蒂就想到昨天晚上有看到青蛙，就一直想下去



Created by Thomas' designs
from Noun Project

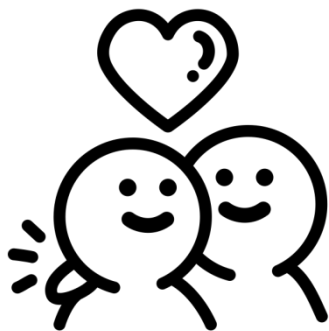
A. 正向



Created by Fiona OM
from Noun Project

B. 預告

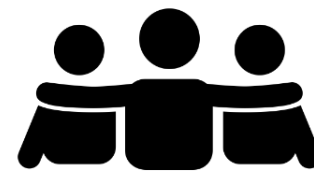
介入策略（處理個人因素）：
上課前老師表明期待學生專心，說明專心包括
用眼睛看著說話的人、耳朵仔細聆聽等等行為



Created by BomSymbols
from Noun Project

E. 靠近

介入策略（處理環境因素）：
調整位置到離老師近一點
的地方



Created by Megan Mitchell
from Noun Project

E. 陪伴

介入策略（處理誘發因素）：
安排較專心的同儕坐A蒂旁
邊，並適時提醒個案專心

情境二

體能活動時間，老師集合學生說明**折返跑規則**：

1. 從綠色線上出發跑到紅色線。
2. 手摸到紅色線才可以跑回綠色線。

換H弟跑時，**未能記憶規則**，沒摸到紅線就跑回來.....



急救包二



Created by Luis Prado
from Noun Project

**環境因素：
規則說明不明確**



Created by jhon
from Noun Project

**個人因素：
衝動**



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

**誘發因素：
想贏**



Created by Fiona OM
from Noun Project

B.預告

介入策略（處理個人因素）：
快輪到H弟時，預告他要摸到紅線。



Created by Megan Mitchell
from Noun Project

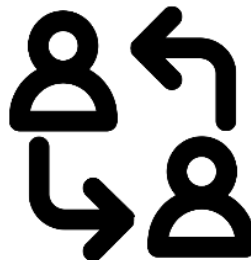
E.陪伴

介入策略（處理誘發因素）：
請一位小老師在紅線處提醒大家。



Created by ProSymbols
from Noun Project

B.演示



Created by Prithvi
from Noun Project

B.互通



Created by gira Park
from Noun Project

C.注意

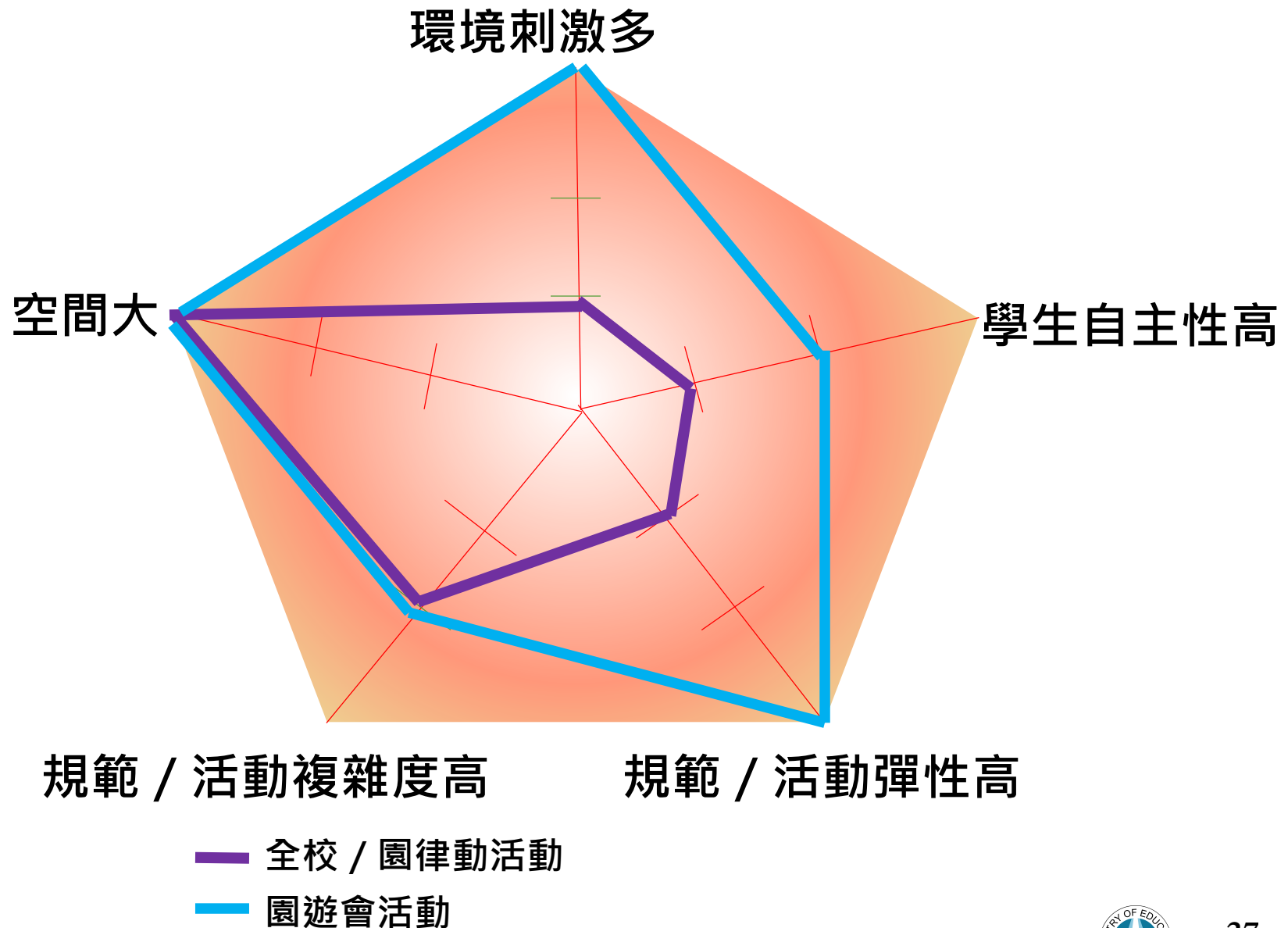
介入策略（處理環境因素）：
• 請H弟出來示範正確的規則。
• 利用流程圖說明遊戲規則。
• 說明規則後，請H弟重述規則。

EBP小叮嚀1-1 (影響ADHD學生團體參與之環境因素)

影響ADHD學生團體參與之環境因素檢核表

環境刺激	少	中	高
規範 / 活動複雜度	低	中	高
規範 / 活動彈性	低	中	高
學生自主性	低	中	高
空間大小	小	中	大

EBP小叮嚀1-2 (影響ADHD學生團體參與之環境因素-雷達圖)

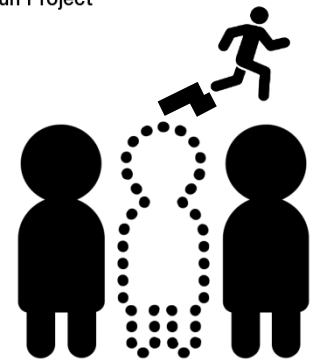


情境三

學期初時，全班一起討論好行為，並擬成班規，其中包括「準時進教室，不遊蕩。」上課時間 / 活動時間到了，大家在教室中，而A蒂卻被別班的作品吸引走了，正在神遊。老師請同儕去找他，A蒂回來後，老師責備她，A蒂很難過。



Created by ArtWorkLeaf
from Noun Project



Created by Martyn Jasinski
from Noun Project

急救包三



Created by Cullen Mertens
from Noun Project

環境因素：
走廊空間大，外在刺激多



Created by Lisole
from Noun Project

個人因素：
容易受外在刺激而分心



Created by Maxim Kulikov
from Noun Project

誘發因素：
張貼在走廊上的作品中，有A蒂喜歡的貓咪。



Created by Fiona OM from Noun Project

B.預告

介入策略（處理個人因素）：
下課前提醒，聽到鐘聲就進教室



Created by Diego Naive from Noun Project

C.增強



Created by Megan Mitchell from Noun Project

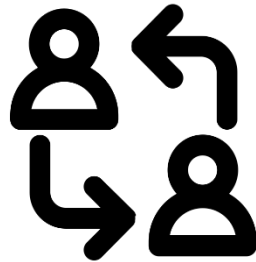
E.陪伴

介入策略（處理誘發因素）：
選擇較穩定之同儕陪伴，提醒上課時間。



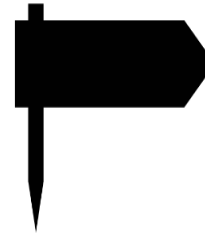
Created by Thomas' designs from Noun Project

A.正向



Created by Prithvi from Noun Project

B.互通



Created by Sergey Krivoy from Noun Project

B.情境



Created by Adrien Coquet from Noun Project

B.醒目

介入策略（處理環境因素）：
• 班規應使用正向語言。
• 在走廊上貼上準時進教室之標語和圖片。

如欲進一步分析行為，可使用行為分析表

發生時間	行為原因	行為表現	後果

如欲深入分析行為，可使用行為功能分析表

遙遠前事 (環境因素)	立即前事 (誘發因素)	行為	後果
走廊空間大， 外在刺激多。	張貼在走廊上的作品中，有A蒂喜歡的貓咪。	在走廊上 遊蕩	剛開始看貓咪 很開心，後來 回到教室被扣 點很難過。
隱含前事 (個人因素)		行為目標	行為功能
1. 容易粗心或沒注意到校/園/班級規則的細節 2. 容易受外在刺激而分心		聽到鐘聲 便進教室	獲得/逃避 外在/內在刺激 (想看作品)

介入策略表 - 簡易

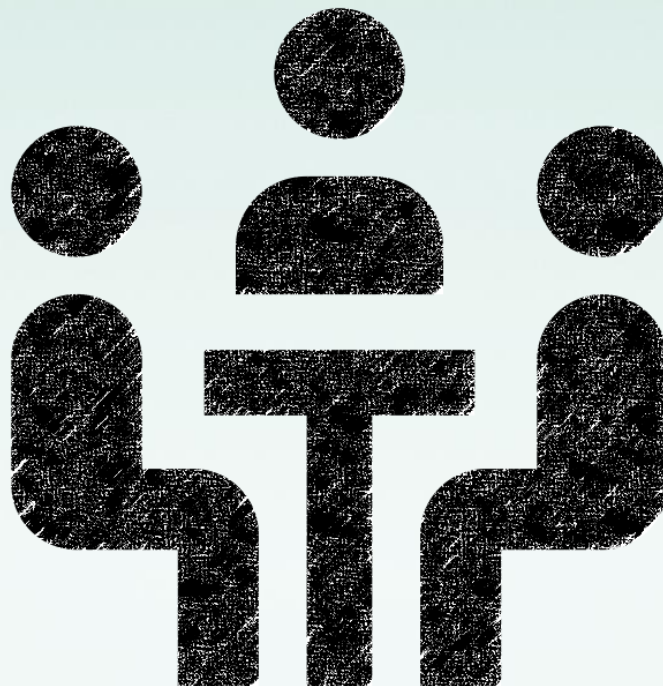
行為目標	行為發生前的支持	行為中的支持	行為後的支持

介入策略表 - 深入

遙遠前事調整策略	立即前事調整策略	行為 教導 策略	後果處理策略	
<ul style="list-style-type: none"> ■ 視覺提示：（醒目、情境、互通）走廊貼上標語或提醒回教室之圖片 ■ 調整班規：（正向、彈性）班規應使用正向語言。例如：上完廁所後就回到教室、上課鈴聲響後能盡快回教室 	<ul style="list-style-type: none"> ■ 預告改變或行為後果（預告）：下課前提醒，聽到鐘聲就進教室可以得到一點 ■ 正向提示：勿生氣責備 ■ 表達關切：建立可取得刺激的預期，提醒學生若想看別班的作品，可以用放學回家時間仔細看 ■ 當下調整（陪伴）：選擇較穩定之同儕陪伴 	無	增加適當行為	減少不當行為
隱含前事調整策略			<ul style="list-style-type: none"> ■ 活動增強（增強）：先回到教室的人，可以當小老師帶領手指謠 ■ 代幣系統（增強）：給予集點獎勵 ■ 社會性增強（增強）：口頭鼓勵有遵守班規的人 	無
無				區別性增強：無 危機處理流程：無

延伸思考

1. 特教教師如何與普教教師合作完成ADHD學生的行為分析？
2. 教師能理解行為前、中、後策略介入原則，但難以記住並執行該怎麼辦？
3. 此份教材該如何與IEP中情緒行為介入方案之內容結合？



Created by Gregor Cresnar
from Noun Project

小組共創時間

針對學生的需求 找到好點子



讀懂心 **用好招**



有事做 **少出錯**



早規劃 **輕鬆過**



[團體參與支持]

附 錄

投影片 1

本教材於電腦投影播放時，請以PDF閱讀軟體之全螢幕模式播放，即可如同PPT簡報檔以跳頁方式呈現，請查閱所使用閱讀軟體之設定方式。

投影片 2

一、目的：呈現團體參與支持主要架構。

二、參考說明：

- 1.說明ADHD學生在團體參與上常見的狀況以及可能的需求。
- 2.說明在狀況發生前，教師可以進行那些措施來預防學生參與團體時的困難。
- 3.若ADHD學生還是有狀況發生時，可在行為發生後，分析行為可能的原因，並且找出對應的策略。
- 4.最後藉由持續執行策略使問題得到解決。

投影片 3

目的：簡要說明團體參與支持模組的大綱。在團體活動支持模組中，分成兩大子向度 - 規範遵守以及活動參與，我們認為兒童在先有規範遵守的能力後，能使其有更好的活動參與。

投影片 4

一、目的：說明規則遵守的三項內容重點。

二、參考說明：在學校、幼兒園中需要遵守校 / 園 / 班規、活動 / 遊戲規則以及指令。

投影片 6

一、目的：ADHD學生在規範遵守上經常面對的挑戰。

二、參考說明：

- 1.活動時，ADHD學生經常沒有耐心聽完教師說完指令，或當規則指令較複雜時，只能記住部分內容。
- 2.在活動時，無法先提醒自己相關規則，便直接朝自己心中的目標前進。
- 3.對任何事情都很好奇、很想嘗試，經常因為無法等待而破壞遊戲的規則。
- 4.因為總是做不好，一直被提醒，乾脆逃避遵守規則。

投影片 7

一、目的：說明策略原則內涵 - 規則 / 指令擬定原則。

二、參考說明：

- 1.討論：由師生共同討論制訂，例如：學期初班級教師邀請學生們一起討論該學習的班規。
- 2.明確：每條規則只說明一項具體行為。
- 3.正向：使用正向語言表明期待。
- 4.彈性：因應學生需求隨時調整規則。

投影片 8

一、目的：說明規則 / 指令呈現原則。

二、參考說明：

- 1.解說：解說規則的重要性以及為什麼需要遵守。

2. 演示：角色扮演以瞭解行為後果並練習好行為。
3. 互通：使用學生理解的語言 / 圖片相互溝通傳達，國小的部分可以請學生自己書寫規則，學前的部分可以請學生畫圖。
4. 情境：標語呈現在規則所陳述的情境中，例如：有關的規則貼在走廊柱子，有關活動或學習區的規則，貼在該活動地點或學習區。
5. 醒目：規則呈現在醒目之處。
6. 預告：經常明確的預告 / 提示目標行為。

投影片 9

- 一、目的：說明規則 / 指令執行原則。
- 二、參考說明：
 1. 注意：確認學生有注意或視線接觸。
 2. 淡定：用溫和而堅定的態度說出指令。
 3. 等待：有足夠的反應時間，等待一會兒才重新指令。
 4. 增強：配合有系統的增強（增強板、社會性增強）。

投影片 11

參考說明：情境一為ADHD學生在指令遵守與執行上遇到的困難。

投影片 12

- 一、目的：分析情境一，學生行為可能的原因。
- 二、參考說明：誘發因素為教師下的指令是「趕快去排隊」，所以H弟就跑得很快很

快。

投影片 13

一、目的：說明解決情境一問題的介入策略。

二、參考說明：

1.介入策略可參考挑戰破解所提到的策略。

2.教師在排隊前可以先使用正向的指令，指令呈現時需要再個別預告H弟一次，執行指令時，需確認其是否有注意聆聽指令。

投影片 14

一、目的：說明活動參與向度的三樣內容重點及關係。

二、參考說明：活動參與之向度分成靜態活動、動態活動、弱結構時間（常見的弱結構時間有早自習、大型集會、空間轉換、下課、午餐、午休、打掃、放學等）。

投影片 16

一、目的：ADHD學生在團體參與上經常面對的挑戰。

二、參考說明：

1.ADHD學生於靜態活動時間經常出現的狀況：分神、打瞌睡、搶答、插嘴、只在意有興趣的話題、起身動一動、不小心碰到同學或踢到前方座位、因東敲敲西敲敲出現噪音。

2.ADHD學生於弱結構時間經常出現的狀況：未準時到位、找不到下一節課的教室、聊天時間、跑跳時間。

3.ADHD學生進行動態活動時經常出現的狀況:忘記遊戲規則、離開團體活動範圍等。

投影片 17

- 一、目的：說明活動設計原則。
- 二、參考說明：
 - 1.適性：依照學生特質安排適性的活動。
 - 2.結構：活動流程、規則、空間界線結構。
 - 3.喜好：事先調查學生喜好物品，融入活動。

投影片 18

- 一、目的：說明引導參與原則。
- 二、參考說明：
 - 1.靠近：學生位置安排靠近教師。
 - 2.支持：建立班級友愛、互助的氣氛以支持融入。
 - 3.陪伴：選擇較穩定之同儕陪伴以及示範。

投影片 20

參考說明：情境一為ADHD學生在靜態活動以及指令遵守上遇到的困難。

投影片 21

- 一、目的：分析情境一，學生行為可能的原因。
- 二、參考說明：分析可能的原因有三個：
 - 1.座位安排：A蒂的位置離教師太遠了。

2.A蒂本來就容易分心，大部分靜態活動時間都容易神遊。

3.教師課堂提到的青蛙，讓A蒂聯想到昨晚發生的事情，腦袋就像有小劇場一樣，開始播放就停不下來了。

投影片 22

一、目的：說明解決情境一（神遊）問題的介入策略。

二、參考說明：

1.介入策略可參考挑戰破解所提到的策略。

2.處理個人因素所使用的策略是「正向、預告」：因為A蒂容易神遊，所以上課前教師應先預告，期待學生表現的好行為，例如：眼睛看著說話的人等。

3.處理環境因素所使用的策略是「靠近」：A蒂的座位盡量靠近教師，就像參加演唱會在搖滾區的概念，離舞台越近越能投入台上的活動。

4.處理誘發因素所使用的策略是「陪伴」：因為A蒂的特質容易分心，誘發因素有時無法避免，則採用請同儕隨時提醒，如此也可避免總是教師在全班面前提醒她。

投影片 23

參考說明：情境二為ADHD學生在遵守活動 / 遊戲規則以及動態活動上遇到的困難。

投影片 24

一、目的：分析情境二，學生行為可能的原因。

二、參考說明：

分析可能的原因有三個：

- 1.環境因素：可能是因為教師說明規則時，H弟無法理解，或在規則呈現的時候，未使用H弟能理解的語言或圖片。
- 2.H弟本身衝動的個人因素，想到什麼就直接做了，不管違規的後果。
- 3.因為比賽贏了這件事情誘惑很大，導致H弟一心一意只想贏，快點跑回終點。

投影片 25

一、目的：說明解決情境二問題的介入策略。

二、參考說明：

1.介入策略可參考挑戰破解所提到的策略。

2.處理環境因素所使用的策略是「演示、互通、注意」：H弟需更了解遊戲規則，教師也必須要在確定H弟理解規則後，再進行遊戲，可以請H弟出來演示一次折返跑的規則，或請H弟注意聽教師說明規則，並重述規則，以及在說明規則時，利用流程圖來說明。

3.處理個人因素所使用的策略是「預告」：快輪到H弟時，預告他要「記得摸到紅線」的這個關鍵詞。

4.處理誘發因素所使用的策略是「陪伴」：因為H弟有衝動特質，需要隨時提醒衝動抑制，可以請同儕在紅線處提醒他和大家。

投影片 26

一、目的：提供環境不利因素檢核表，幫助決定策略選用多寡。

二、參考說明：教師可以透過此份表格檢視班級活動中，有哪些環境因素會影響ADHD學生參與團體活動，檢核到顏色越紅的欄位，代表ADHD學生越有參與困難的

情形，此時，則必須同時選用較多的策略執行。

投影片 27

一、目的：提供環境不利因素雷達圖，幫助決定策略選用多寡。

二、參考說明：教師可以進一步將檢核結果繪製成雷達圖，雷達圖可以把不同活動的分析結果一起呈現，且五個向度所構成之五角形面積越大，代表ADHD學生越有參與困難的可能，此時則必須同時選用較多的策略執行。

投影片 28

參考說明：情境三為ADHD學生在遵守校 / 園 / 班規以及弱結構時間的參與上遇到的困難，且重複發生好幾次。

投影片 29

一、目的：分析情境三，學生行為可能的原因。

二、參考說明：分析可能的原因有三個，環境因素的部分，可能是因為走廊空間太大，外在刺激太多；個人因素為A蒂很容易分心；誘發因素則是走廊的作品有A蒂很喜歡的貓咪。

投影片 30

一、目的：說明解決情境三問題的介入策略。

二、參考說明：

1. 介入策略可參考挑戰破解所提到的策略。

2. 處理環境因素所使用的策略是正向、互通、醒目、情境：使用正向語言調整班規內

容，例如直接說：「聽到鐘聲就進教室」，避免因為說太多次「不要在外面遊蕩」，使得學生只記得「遊蕩」；規則的內容需要讓學生看得懂，可以輔佐一些圖片說明，並且將規則呈現在醒目的地方，以及呈現在需要遵守規則的地點，例如：貼在走廊並用顯眼的顏色標明。

3.處理個人因素所使用的策略是預告和增強：在要下課前先提醒，並給予做到的學生一些增強獎勵。

4.處理誘發因素所使用的策略是陪伴：因為A蒂分心的特質經常出現，必須隨時提醒，若有較穩定的同儕陪伴並隨時提醒，則可以減少分析行為的發生。

投影片 31

一、目的：說明當行為問題無法順利藉由上述策略解決，則需要做更深入的分析。提供行為紀錄表以及記錄向度，透過多次行為觀察紀錄以便後續分析。

二、參考說明：此行為記錄表多為教師記錄，將每次行為發生的時間、可能的原因、行為表現為何以及行為後果等記錄。

投影片 32

一、目的：說明當行為問題無法順利藉由上述策略解決，則需要做更深入的分析，提供深入版行為分析表。

二、參考說明：此表格由普教教師以及特教教師一起討論完成，需將結果納入IEP中。

投影片 33

一、目的：說明當行為問題無法順利藉由上述策略解決，則需要做更深入的分析。

提供簡易版行為介入策略表。

二、參考說明：此表格由教師以及特教教師一起討論訂定，內容需要訂出行為目標，可與IEP目標做結合，並思考行為前中後的策略為何，方便日後教師執行策略參考。

投影片 34

一、目的：說明當行為問題無法順利藉由上述策略解決，則需要做更深入的分析，提供深入版介入策略表。

二、參考說明：此表格由普教教師以及特教教師一起討論完成，需將結果納入IEP中。

教材名稱：A蒂H弟上學趣－兒童注意力缺陷過動症（ADHD）
知能推廣教材－團體參與支持模組

發行人：彭富源

發行單位：教育部國民及學前教育署

總編輯：蔡昆瀛

副總編輯：吳怡慧

執行編輯：楊佳樺

編著者：蔡昆瀛、吳怡慧、鄭麗華、謝佳男、程翊婷、
黃己娥、李金龍、廖聖惠、王怡人、鄭鈺清、
張桂貞、鄭漢蓁、黃琬萱、廖美玲、楊佳樺

人物繪圖：黃琬萱

美術編輯 / 視覺設計：陳家琳

助理編輯：莊萱琳、林晏廷、
許瑋欣

編製單位：臺北市立大學

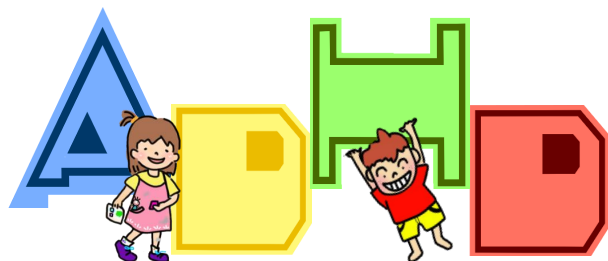


教育部國民及學前教育署

注意力缺陷過動症(ADHD)知能推廣計畫

歡迎推廣與分享，引用請註明出處

2019年5月



A 帶 H 弟 上 學 趣
團體參與支持

兒童注意力缺陷過動症 (ADHD) 知能推廣教材