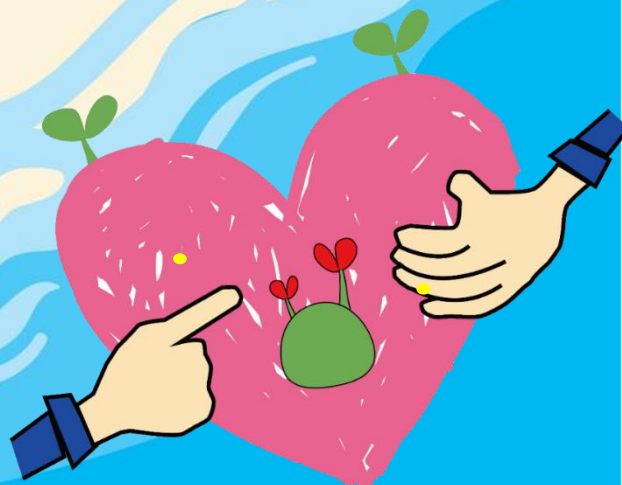




# 傳愛天使

2024.06.14 E-paper No.49

特教知能  
心情點滴  
活動剪影  
投稿專區





# 特教知能

## 什麼是亞斯伯格症？

亞斯伯格症候群（Asperger Syndrome，以下簡稱A S）是一種神經發展疾患，與自閉症一樣皆屬於自閉症光譜障礙的一種。目前研究上認為他們的障礙係為生理問題所致，而非養育方式造成。

A S 學生有主要的三大核心障礙— 人際互動、溝通、有限興趣及固著性行為。但每一位AS學生的障礙程度及困難呈現方式個別差異極大。在人際互動的品質方面，他們在情感的發展上較一般孩子來得慢，包括無法理解別人的語言、肢體動作、同理他人感受等等，他們可能看起來極度自我中心，對他人的言語、碰觸都反應過度；交友方面，他們有可能過度退縮，或者想要交朋友卻欠缺適當的社交技巧，其笨拙或引人誤會的方式往往造成互動上的挫折：他們在解讀情境上有極大的困難，加上欠缺潛在規則的概念，以致於無法表現適當的行為；他們可能有解決衝突或問題的困難，可能會焦慮不安以致失去理智難以控制行為。





# 特教知能

在溝通方面，他們通常在詞彙量及文法上並無困難，甚至超過同齡水準顯得有些「學究」，以致他們的溝通困難可能被低估。AS孩子通常難以解讀他人臉部表情、身體語言；表達時也可能缺乏臉部表情或手勢，也不會控制自己說話的聲調音量，而讓人感到不舒服；他們不易理解溝通需要雙向交流，而把談話內容侷限在自己感興趣的話題上，強迫他人一再接受；他們難以理解笑話、成語、譬喻等語言表面下的潛藏含義（例如：當AS學生被稱做鐵公雞時，因為自己是人不是公雞而感到生氣）；他們可能不會藉溝通來求助、維護自己權益，尤其在壓力下，其溝通的品質可能驟降。





# 特教知能

在固著性行為方面，他們顯得相當固執，比較喜歡機械式、一成不變的活動，也可能發展出例行性或儀式化的行為（如：不管游泳池的洗腳池有沒有水，一定要將水管接到洗腳池洗腳，才願意進泳池）。經常可見他們出現狹窄、特別而強烈的興趣。他們對於從別人角度或不同觀點來看事情有困難，因此在思考上顯得缺乏彈性。

AS與自閉症有許多相似之處，如皆有人際互動、溝通，及固著性行為等三大領域的困難。然而相關研究顯示他們也有相異之處，如AS患者通常較自閉症患者有較佳的語言及認知能力，AS患者動作較自閉症患者為笨拙；在固著性行為二者也有些許不同，AS孩子可能會傾向去了解知識的細節；高功能自閉症的孩子則傾向比較機械化的，例如：火車時刻表及鬧鐘的結構等。迄今，國內外學者持續致力研究AS與自閉症的差異，目前確切的區辨準則仍有諸多爭議。

# 心情點滴

## 好好玩桌遊，認真學語文

建鈞

桌遊是一種新興的教學媒材，指的是可以在桌子或其他平面上進行的遊戲，近年來桌遊融入教育課程設計中蔚為一股風潮。透過介紹桌遊的意涵與分類，說明桌遊融入教學的特色及在應用時需要注意的事項，聚焦與分享桌遊在語文教學的應用。

桌上遊戲(Tabletop Game)，通常被簡稱為桌遊，又被稱為不插電遊戲，是針對如卡片遊戲(又包含集換式卡片遊戲)、圖板遊戲(Board Game)、骰牌遊戲(Tile-based Games)，以及其他在桌子或任何多人面對面平面上玩的遊戲的泛稱。


桌遊在西方國家已發展許久，以德國出版最多也最為盛行，因此也泛稱為德國桌遊。桌遊的類型包羅萬象，分類的方式也不盡相同，在參考全球最大桌上遊戲論壇 BGG(Board Game Geek)的分類，並以融入教學為目的的前提下，將桌遊分為以下八類，分別說明之。

一、兒童遊戲：顧名思義就是給幼兒玩的遊戲，通常規則簡單容易上手，可以動手操作，也很適合親子一起進行遊戲；且為了吸引學生的注意，這類遊戲會較注重美術設計，配件製作精美，因此也可以當成教具來使用。此類桌遊如動物疊疊樂(Animal Upon Animal)、諾亞方舟(Noah's Ark)。

二、派對遊戲：參與者涵蓋年齡層廣泛，藉由簡單能迅速上手的規則來達到炒熱氣氛的目的，互動性高又富含歡樂氣息，較不重視遊戲的勝負，因此適合當作破冰活動，或在需要帶動氣氛時進行。此類桌遊如平衡天使(Bamboleo)、妙筆神猜(Pictomania)。



# 心情點滴




三、反應遊戲：遊戲的重點就是要快速的做出反應，以翻牌的模式居多，短時間就可以進行。因為特教學生時常有注意力不足的現象，而在進行此類桌遊時需要極度專注，所以可以運用來訓練學生的注意力。反應遊戲類桌遊如德國心臟病(Halli Galli)、閃靈快手(Geistesblitz)。

四、記憶遊戲：遊戲的機制就是記憶，藉由記憶力來進行預測或配對，能從過程中培養記憶力、專注力和訓練觀察力。此類桌遊如醜娃娃(Uglydoll)、拔毛運動會(ZickeZacke)

五、巧手遊戲：強調運用手眼協調、精細動作來完成任務，可以用來訓練手眼協調能力，因此也適合運用於特教學生的動作機能訓練課程。此類桌遊如超級犀牛(Super Rhino)、平衡天使(Bamboleo)。

六、抽象遊戲：重視遊戲的機制，單純以規則構成的遊戲，通常具有益智的成份，其發展的歷史非常悠久，大部分的棋奕和牌藝都是屬於抽象遊戲類型。此類桌遊如大家所熟知的拉密數字牌(Rummikub)，可以在遊戲中培養對數字的敏感度，及數字的排列組合、組織規畫的能力。

七、策略遊戲：這類遊戲規則通常較為複雜，需要參與者不停動腦分析，做出決策，除此之外可能還需要預測對手下一步的動作並加以防範，競爭的程度比較高，且因為大量的策略思考，困難度較高，進行的時間也會比較長。此類桌遊可以用來訓練邏輯思考及推理能力，如嘿！我的魚(Hey! That's My Fish!)、卡坦島(Catan)。





# 心情點滴

八、合作遊戲：與常見的競爭型態不同，合作遊戲是建立在參與者間通力合作，以團隊的方式完成任務，並共同承擔結果。以合作概念為主題的桌遊富含教育意義，在進行的過程中除了需要思考方法或策略，還需要所有參與者溝通討論並互相配合；從其中可以訓練學生互助合作，並能幫助學生交朋友，訓練其社交能力，因此也適合運用在特教學生的社會技巧課程。此類桌遊如小小貓鷹(Hoot Owl Hoot)、花火(hanabi)及瘟疫危機(Pandemic)。

桌遊有利於在特教教學上的應用之重點歸納有下列數點：


一、能激發學習動機：桌遊的美術設計感強，且色彩豐富，可以引起學生們的興趣。

二、能提高專注力：桌遊的快速反應設計可以用來訓練學生的注意力。

三、能促進溝通能力：因為桌遊有強調交流互動的特性，在遊戲過程中會不停與有人對話的機會，因此能增進人際溝通，發展口語表達能力。


四、能學習社會技巧：桌遊提供了社交的真實情境，在進行的過程中，要遵守遊戲的規則，也因為要輪流進行所以要學習耐心等待，從其中可以培養社會互動的技巧。且每個人都會參與其中，不會有人被隔絕於團體之外。

五、能增進融合效果：桌遊輕便好攜帶的特性，能增進孩子與同儕間共同交流的機會。資源教室的學生學會桌遊的規則與進行方式後，可以帶回班上與同儕一起互動，無形中增進融合的功效。





# 心情點滴




六、能發展學習策略：桌遊進行的機制和搭配的策略會與學習內涵有關，如許多遊戲在進行時需要維持專注才能及時做反應，記憶遊戲可以培養記憶力，策略遊戲可以訓練邏輯性、思考及推理能力。因此進行的過程，無形中會透過各種方式的歷程來發展學生的學習策略，可以對其他學習面項有所幫助。


在運用桌遊融入教育教學時有幾點需要特別注意的地方，以下歸納五點提供給大家參考：

一、明確的教學目標：在挑選合適的桌遊時，需依學生的學習需求為主軸，並考量學生的年齡與程度來進行選擇。

二、參與人數：桌遊大部份的遊戲以4人是最適合的。



三、強調過程而不是輸贏：學生大多會非常在意遊戲結果的輸或贏，但重點應該在於學生從過程中學習到了什麼，而不是單一結果的輸或贏。因此老師可以在進行的過程中鼓勵稱讚學生的認真與努力，盡量淡化輸贏或分數的結果。也建議可以融入社會技巧策略的教學。



四、彈性更改規則：老師除了可優先挑選簡單好上手的桌上遊戲外，對於機制稍微複雜的遊戲，也可彈性地進行「簡化」，只保留基本的遊戲機制，等學生逐漸上手後，再慢慢加入其他規則。

五、自製教具搭配：除了彈性更改規則之外，也可以自製教具或牌卡來搭配使用，如使用較厚紙張列印裁切，並裝入牌卡套即為自製牌卡。



# 心情點滴

## 桌遊融入語文教學之應用

特殊教育需求學生在語文領域的學習上，常有識字的困難，語詞認識、應用及造句句型的困難，也常有溝通表達力不佳的情形。而桌遊的種類雖然非常很多，但其中語文類卻較少量，本文列舉以下在語文教學中可以使用的三種桌遊來分別進行介紹，提供給老師參考。

### 一、識字high客

遊戲性質：學習文字的組合方式。

適用對象：輕度智能障礙、學習障礙；有識字困難的學生。

教學應用：中文字的部首大多由象形文字演變而來，而且部首有表達意義的功能，可以用來幫助了解字義。

### 二、聚一句

遊戲性質：造句練習。

適用對象：智能障礙、學習障礙；造句及表達有困難的學生。

教學應用：「聚一句」目前有第一版和第二版，是以句型地圖為底圖，使用跳棋代表每人的身份，進行方式主要是使用語詞卡或句型功能卡來造出一個完整且通順的句子，即能在地圖上前進，讓孩子能主動積極的在角色扮演中練習各種造句。



# 心情點滴








## 三、故事骰(Rory' s Story Cubes)

遊戲性質：故事敘述

適用對象：智能障礙、學習障礙；表達有困難的學生。

教學應用：「故事骰」非常輕巧好攜帶，而且有一系列的主題擴充版本，可以視需求和難易度來挑選合適的版本。故事骰的每顆骰子都有六面不同的圖案，進行規則非常彈性，重點就是要把骰子擲出來的圖案應用在自己所說的故事中。

以桌遊為媒材進行教學，可以讓學生透過遊戲來學習，老師們更可以將桌遊的機制或內容進行改編，以融入學科的課程內容，讓學生在有趣的過程中不斷練習穩固所學，可以說是一種有效而有意義的學習。最後，期待如此有趣的工具能被更多老師看見並利用。



# 活動剪影

113.04.10玩皮了沒



回饋：皮革製作的過程中，我了解皮革耐用的原因，以及因時間的磨耗造成不一樣的外貌，增加知識了！活動很好玩，做了專屬皮革小包，可以打印專屬英文名字、刻可愛圖案，並塗顏色把皮革小包螺旋鎖起來，很好玩！

113.05.08特教知能研習 -  
具性別平權的與愛同行伴礙成長

理解身心障礙生常見的情感困擾以及因應方式，並提升自我覺察及人際互動能力。



113.05.29青春送舊樂



# 學弟妹們的祝福

畢業快樂！開開心心快快樂樂～一路順風

很開心在資源教室認識你們

感謝學長姐對我們的照顧

祝即將畢業的學長姐鵬程萬里，  
一帆風順，進入職業環境都能順順利利！

祝福學長姐們畢業快樂！一帆風順！  
畢業後順利進入職場



謝謝你們在學校指引我們未來的方向

恭喜你畢業了 🍷 🍷

學長學姐祝你們畢業快樂！

祝學長姐們畢業快樂，鵬程萬里

# 畢業生分享

大家好！我是行銷四乙的黃萬安！

我要謝謝資源教室的老師推薦我跟另外一位同學領“勤奮向學獎”，讓我們在畢業典禮當天一起上台領獎，能夠在畢業前留下一個不錯的回憶。

想到剛進來學校的時候，因為身體不方便的緣故，也是蠻緊張的，不過還好這裡的學生跟老師們都還不錯，也是很感謝資源教室的翠華老師幫我找了學伴，不然上課筆記的部份，我還真的無法處理。然後，我基本上每個學期都會申請課後輔導，主要就是對我來說比較有困難的科目，課輔時老師會再說一次上課內容，然後也會邊寫筆記教我，課輔結束以後，就讓我拿回去複習，這讓我不至於跟不上其他同學的速度，真的很感謝老師們這幾年，這麼用心的幫我上課輔。謝謝老師跟同學們，還有資源教室老師這幾年的幫助。




#### 土環四 雅軒

很高興獲得勤奮向學獎，我深感到榮幸。因為它不僅是對我過去努力的肯定，更是對我未來學習生涯的動力之一。

首先，我要感謝我的家人、老師、同學們以及所有支持我的人，在大學這個充滿挑戰的環境中，你們的陪伴、鼓勵和支持是我前進的動力。正是因為大家的幫助，讓我能夠在學習的道路上不斷前行，不斷追求卓越。獲得勤奮向學獎對我來說是一種很大的鼓勵。我覺得大學是知識的大平台，是提升自我、實現夢想的舞台。因此，我保持著勤奮學習的態度，努力提升自己的專業與經驗。

我會繼續保持勤奮向學的精神去面對未來。也會繼續努力學習專業知識，拓寬視野，提升自己的能力。同時，我也將積極參與各種活動，鍛鍊自己的實踐能力，為將來的職業生涯打下穩定的基礎。此外，我還要感謝學校給予我這個榮譽。這個榮譽不僅是對我個人的肯定，更是對我所在學中的認可。我會繼續努力，為發展貢獻自己的力量。

最後，我想說，大學是一個充滿機遇與挑戰的時期。讓我們保持勤奮向學的精神，不斷追求卓越，共同創造美好的未來！



親愛的學弟學妹們，你們好！首先，祝賀你們踏入這所充滿挑戰的科系或者是大學。作為你們的學姐，我想分享一些激勵的話語，希望能為你們的學習生涯加油助力。

學習之路從來都不容易，但是請一定要相信，你們的努力和付出一定會有回報。記住，勤奮是成功的基石。每一次的熬夜學習，都是你們向著夢想邁進的堅實步伐。不要害怕困難與挑戰，它們會塑造你的品格，讓你更加堅韌不拔。向學之心是驅動我們前進的最強動力。保持對知識的熱愛，不斷拓寬視野，提升自我。也許你們會面臨迷茫和困惑，但請相信自己的選擇和潛力。相信自己可以戰勝一切困難，實現自己的夢想。珍惜大學時光，這是你們人生中最為寶貴的階段。與同學們相互支持、共同進步，與老師多交流、多請教。積極參與各種活動，鍛鍊自己的實踐能力，累積寶貴的經驗。最後，我要告訴你們，無論遇到什麼困難，都不要放棄。堅持就是勝利，堅持就會看到曙光。相信自己的能力，相信自己可以創造美好的未來。

學弟妹們，要一起努力，一起追求卓越，共同創造屬於自己的未來！希望妳們在學校這段期間，可以好好培養不同的興趣從中學習，在未來或許不會用到，但也許某一個契機就是不同的結果，思考未來想從事什麼行業，不斷地累積經驗，俗話說：「一件事，做一萬次 就會變成不一樣的結果。」也就是精熟。大學可以說是一個很自由，也是現實的小型社會，未來想過什麼樣的生活品質，也許就跟現階段學習到什麼樣的技能非常有關聯。希望看到這些話的大家時都可以想想 大學還有什麼不做會後悔的事，並盡力完成！







# 投稿專區

## 校園生活無障礙 大家一起來

為了讓校園中的身障朋友有更便利的生活環境，  
歡迎將您對無障礙環境的想法  
寄到資源教室曾建鈞老師信箱  
utalul@must.edu.tw 感謝您!

### 資源教室「第 50 期」 徵稿啟事：

資源教室預計於 113 年 11 月 01 日出  
刊第 50 期「傳愛天使」電子報，特  
邀請同學們發揮創意，將校園生活中  
大家分享。

**內容參考：**有關校園生活、寒暑假活  
動、心情抒發、小說短文創作、書籍  
閱讀或影片觀賞的感想等等。

**投稿格式：**請用 Word 檔並註明(系  
級、姓名、聯絡方式)。**徵稿日期：**  
113/09/01 ~ 113/10/28 17:00 止

**繳交方式：**將電子檔寄到信箱  
chiwei@must.edu.tw