

國立彰化師範大學特殊教育學系

特殊教育學報，民 112，58 期，頁 01-31

DOI: 10.53106/207455832023120058001

# 桌上遊戲融入社會技巧教學增進 視障學童人際互動之行動研究

白又文

苗栗縣苑裡鎮山腳國民小學

吳純慧

國立臺北教育大學特殊教育學系

## 摘要

本研究旨在透過桌上遊戲融入社會技巧教學，以改善國小視障學童與明眼同儕相處時不適當之行為並增進其互動。採用行動研究方式，以一名國小四年級就讀特教班視障學童與六名明眼同儕透過三款桌上遊戲進行互動，進行兩次循環共八週 16 堂課的桌上遊戲融入社會技巧教學。教學活動後，研究者進入視障學童進行融合課程之普通班級觀察兩週，了解教學實施後人際互動的應用成效。資料蒐集包含：「國民中小學社交技巧行為與特徵檢核表」分數、觀察記錄表、教學省思日誌以及訪談資料等。研究結論顯示：(一) 社交技巧直接教學並搭配桌上遊戲實際互動，透過循環調整教學目標之課程方案為可行之教學方式；(二) 視障學童在「提升挫折容忍力」、「不誤解他人意思」、「不隨意碰觸他人物品」等社會技巧能力有所改善，並增進了在普通班的人際互動；(三) 行動研究有助於提升研究者在應用桌上遊戲融入課程規劃與教學成長、教學溝通與協調等教師專業知能。最後，根據本研究的發現與結論，提出相關建議供未來教學與研究參考。

關鍵字：視覺障礙學童、社會技巧、桌上遊戲、行動研究

---

通訊作者：吳純慧 Email: chunhuiwu@tea.ntue.edu.tw



## 壹、緒論

我國特殊教育致力於推動融合，因應此趨勢，許多學校的集中式特教班學生會至普通班級中進行融合課程，讓普通班師生與特教班學生互動、交流；然而，卻發現到因社會技巧的困難，在與普通班同儕的互動上仍是不容易克服的挑戰（林韡臻，2017；陳逸之，2014）。

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指出，社會技巧的學習表現包括：處己、處人及處環境等三個向度；其中，在處人的人際互動上，內容包含訊息的解讀、基本溝通、人際互動、處理衝突、多元性別互動等的技巧。社會技巧的面向既多且廣，洪儷瑜(2002)指出，從最基本的眼神接觸、傾聽，到較複雜的人際交往、情緒管理等，只要可以促進人與環境和諧、增進身體與心理健康的技巧皆可稱為社會技巧。

當學生在視覺上產生困難時，往往無法適切地表達情意或與人溝通，常見到在與明眼同儕相處時多顯現出在人際互動上困難的情形（李永昌，1991；Hatlen, 1996）。同時，明眼同儕與視障生在關係上，常見到僅止於協助的互動，視障生較不容易獲得一般的友誼(Celeste, 2006; Salleh & Zainal, 2010)。根據研究者在教學現場中的觀察，縱使視障生至普通班級進行融合課程，有機會與明眼同儕交流，但是，除了實際上相處互動的時間甚少外，更常因為受限於視覺困難，容易產生摩擦、誤會等在人際互動上的問題。

在求學階段中，好玩、有趣的活動總是能引起學生在學習上的動機。在教育現場，桌上遊戲（以下簡稱桌遊）已受到廣泛的重視（陳介宇，2010；陳介宇、王沐嵐，2017），近年來更漸漸運用在特殊需求學生的教學活動上（吳聖璇，2017；林俞衛，2016；洪仲俞、陳介宇，2019；徐敬婷、陳介宇，2019；張逸偉，2016；張嘉琦，2017；郭雅玲，2016；陳介宇等人，2020；陳美慧，2017；陳逸之，2014；陳健民，2018；陳瑋婷等人，2020；蔡瑜君，2015）。研究者亦曾將幾款桌遊運用於集中式特教班學生的教學中，例如「德國心臟病」(Halli Galli)、「快手疊杯」(Speed Cups)等，結果發現即使是重度的身障學童，對於遊戲的反應比起其他課程均顯得熱烈許多。

針對視障生的人際互動，國內外已陸續見到提升社會技巧的相關教學或探究（王聖維，2012；林香秀等人，2013；金慧珍、張千惠，2010；許志雄，2007；Sacks & Wolffe, 2006; Wagner, 2004; Wolffe et al., 2000）；同時，在針對視障生桌遊議題的探討上，也開始見到視障者能夠與明眼同伴一同遊戲的桌遊設計（心晴社會設計，2018；王孝家，2018；洪子庭，2018；Wise, n.d.）。然而，在教學現場中，將桌遊融入社會技巧相關之實證性研究仍不易尋得。

為解決研究者在教學現場中觀察到視障生與明眼同儕在交流上，常受限於視覺困難而顯現的人際互動問題，該如何發展桌遊融入社會技巧的教學？進行桌遊融入社會技巧的教學是否能夠改善人際互動上不適當的行為？進行桌遊融入社會技巧的



教學是否能夠增進與明眼同儕的人際互動？，為研究者欲探究之問題。

因此，本研究的具體目的為：

- 一、發展及調整桌遊融入社會技巧之教學方案；
- 二、評估桌遊融入社會技巧教學對視障生與明眼同儕人際互動之實施成效；
- 三、分析實施歷程對研究者之教師專業知能成長及省思。

## 貳、文獻探討

為進行桌遊融入視障生的社會技巧教學，首先掌握視障生在社會技巧上的困難、教學及相關探究，接著說明桌遊在特殊教育上的應用，以及視障生在進行桌遊時之考量及相關發展。

### 一、視障生的社會技巧

#### (一) 視障生社會技巧的困難與教學

由於視覺是學習時獲取訊息的重要感官，視障生在缺少視覺回饋下，無法得知許多他人的肢體語言、細微的表情，相對一般人來說，大多只能運用其他感官來判斷他人的情緒，進行溝通或其他關於社會互動上的行為，因而容易產生誤解，造成人際互動上的困難(Hatlen, 1996; Wolffe et al., 2000)。另外，在參與各項活動時，往往無法眼見為憑進行模仿，在學習時常無法正確掌握訊息，大多只能從聲音得到表面上的意思(吳純慧, 2018)，在學校與明眼同儕的人際互動上常見到程度不一的各項影響(李永昌, 1991; 李庭璋, 2008; 周桂鈴, 2002; 涂添旺, 2002; 陳裕升, 2015)。

同時，因不易發現自己行為的結果，以及家長往往有過度保護的狀況，導致許多視障孩童常見到有獨立性不夠、依賴心強、任性、自我中心或退縮等現象(王柏壽, 1989; 杞昭安, 2015)。盲童更常見到如按壓眼球、挖眼睛、搖頭等習癖行為(blindism)，這些反覆性不適當的舉動，在無形中容易造成他人不佳的觀感，進而影響到同儕接納與人際互動的關係(陳焜足等人, 2017; Warren, 1984)。

Sacks (2014)指出視障生在人際互動上至少包含了：適當的肢體語言、社交溝通、有效的談話模式、合作的技巧、與他人的互動、社交禮儀、友誼關係的發展、自我認識、社交行為的解讀與監控等九大範疇；當視障生無法或不易透過視覺觀察和模仿他人的反應進行互動時，這些複雜的過程可能會使得人際關係變得支離破碎和不完整。一般而言，學習社會技巧的歷程，例如眼神接觸、微笑等，從嬰幼兒時期即已開始，對視障生在發展社會技巧以及學習與他人適當的人際互動上，應盡早於嬰幼兒時期開始，且需要經過適當的教導以及長期不斷的練習(Loots et al., 2003)。

為因應一般常見到視障生社會技巧不足的問題，Wolffe 等人(2000)提出需要通過一系列的課程或訓練來改善人際互動關係，藉此適應社會，並且提升視障生的自我概念。在指導上應包含：自尊心建立、溝通技巧、非口語溝通技巧、日常生活中的社交請求、自我成長技巧等五大面向。而 Wagner (2004)則指出，進行生活管理、結合日常活動之定向行動、職業教育、以



及社會互動與休閒活動等面向教學的重要。

為改善視障兒童與明眼同儕的互動，Sacks 等人(1992)建議在社會技巧課程中可進行的考量有：(1)與明眼同儕一起接受社會技巧課程：安排一同進行多項遊戲或輕鬆的互動；(2)行為規範：在視障生遇到人際互動上的困難時，教師提出相關行為的策略以協助學生應對；(3)身體動作技能：教導視障生因視覺困難較常見到社會互動上可能產生的情境，以及如何進行適當的身體動作；(4)自信訓練：針對較被動的視障生，在課程中提供分享經驗的機會，以逐漸培養其自信。Sacks 與 Wolffe (2006)提出，為提升視障生的社會技巧，提供具體的訊息、進行直接的社會技巧指導並且提供社交互動的機會為重要的概念；同時指出，在教學介入的過程中，可透過同儕中介、夥伴支持、角色扮演、認知行為策略、視障生楷模以及五分鐘課程等方式進行。

透過上述可知，提供社會技巧的課程對視障生在成長及求學的過程中有其重要性外，其課程設計除了需要有系統性的課程規劃，更重視在課程進行中，能夠提供與明眼同儕一起互動的機會，以增加實際人際互動上的經驗。

## (二) 國內視障生社會技巧教學介入之相關探究

對於視障生透過社會技巧的教學或介入，國內已有部份實證研究的進行，亦得出相關成效之結果。例如，在國小階段，王聖維(2012)透過社交技巧教學方案介入，以單一受試方法對 2 名國小視障生(普通班、特教班)之溝通行為的學習成效進

行探討。結果得出，除了可增進視障學生溝通行為的次數外，亦能夠增加主動溝通的意願以及增加仿說的能力；同時在研究中指出，增進視障生溝通能力的方法包括：在自然的環境中學習、情境化和生活化的教學方式、有系統的教學策略、有效運用增強系統等策略。

在青少年階段，許志雄(2007)探討對國中視障生進行社交技巧教學，對增進視障生被班上同學接納有其正面的效果。該研究中指出，影響視障生社會能力的因素有：對自己沒信心、個性內向害羞、常常拜託他人、壓抑情緒、怕同學笑等；而應培養社交技巧的前三項為：(1)向別人表達自己意見及想法的技巧；(2)自我肯定的技巧；(3)與別人維持交談的技巧。另外，金慧珍與張千惠(2010)針對 11 名視障青少年，設計八次團體社交技巧的訓練課程，以情境演練與角色扮演的進行教導，結果得出，視障青少年在社交技巧之行為及想法上均有改善。而林香秀等人(2013)在諮商輔導的活動中，對 22 名國三至高三的視障生分實驗組與對照組進行為期 10 週的認知行為取向團體；結果得出，認知行為團體方案對提升視障生的社會技巧，具有立即的輔導效果。

透過上述國內針對視障生進行的社會技巧教學介入之相關探究可知，主要透過直接教導或團體訓練的方式來改善社交技巧以因應在人際上的挑戰。在課程教學或活動設計上以視障生的特殊需求為原則，然而，卻未見到在課程中導入與明眼同儕一起互動的設計。





## 二、桌遊在特殊教育上的應用

桌遊是指任何可以在平面上進行的規則性遊戲(Parlett, 1999)，根據全球最大的桌遊論壇 Board Game Geek 的介紹，桌遊可分為「派對遊戲」、「策略遊戲」、「主題遊戲」、「戰爭遊戲」、「抽象遊戲」、「集換式遊戲」、「兒童遊戲」、「家庭遊戲」等八種類別。Collins 等人(2011)指出，在教學時融入桌遊，學生能感受到自己的自信心提升、更有競爭力，也能提升學生的社會技巧。桌遊的特色除了有益於普通兒童的教學(陳介宇, 2010)外，近年來也常見應用於特殊教育的教學上。

徐敬婷與陳介宇(2019)以全臺國中資源班教師為對象進行調查，結果得知在 50 款桌遊中，最常使用的前五款依序為「說書人」、「拉密」、「閃靈快手」、「自編桌遊」與「UNO」。洪仲俞與陳介宇(2019)以國小小資源班教師為對象，針對十款常用之桌遊進行五項能力的評比(動機、專注力、社會互動、記憶力、理解力)，結果顯示在動機、專注力、社會互動上，多數的遊戲在得分上均為「適合」與「非常適合」。陳介宇等人(2020)亦透過分析桌遊的主題情境、規則、使用者介面、勝利條件、配件、人數與時間等各種組成要素，以了解桌遊應用於特殊教育課程與教學時可能的調整方式，並提出這些要素在學習內容、學習歷程、學習環境及學習評量等四向度的調整做法。

另外，近年來也見到許多透過桌遊在特殊教育教學應用上的相關研究，例如：林俞衛(2016)、張逸偉(2016)、張嘉琦(2017)、陳美慧(2017)、陳健民(2018)以及謝佩樺(2015)以自閉症學生為對象，探討

桌遊融入社會技巧的學習。吳聖璇(2017)、郭雅玲(2016)以智能障礙學生為對象；而陳逸之(2014)以普通班學生及智能障礙學生一起進行桌遊課程，同時搭配社交技巧教學的方式，得出透過桌遊課程改善了智能障礙學生社交技巧並增進與普通生的互動、接納。另外，陳瑋婷等人(2020)與蔡瑜君(2015)則以 ADHD 學生為對象，透過桌遊結合社會技巧的教學提升社會適應能力之成效。

從上述相關探討可知，桌遊近年在特殊需求學生的教學上已愈來愈受重視且廣泛地應用，在對象上多以增進自閉症、智能障礙、ADHD 等情緒行為障礙的學生人際互動之教學介入為主，卻鮮少見到對視障學生的教學介入上導入桌遊的相關探究。

## 三、視障生運用桌遊之相關探究

### (一) 視障生運用桌遊之考量

為了使視障者亦能參與桌遊活動，應盡可能地提供適當的遊戲條件以利參與。Wise (n.d.)指出，在設置遊戲的區域上，需要留意背景環境的顏色、確保充足的照明與避免投射出陰影的燈光設置、使用不同且鮮豔具有強烈對比的顏色等調整；在操作的部件上，則建議採用明確且清楚的標示、貼上點字膠膜、標示放大字體等調整。

萬明美(2001)曾提出對視障兒童進行教學時應考慮在位置、呈現、期望、提供訊息、速度等五項須留意的原則。研究者依此原則，對應出視障學生參與桌遊時應遵循之考量。在位置上，由於長期近距離的操作易使視障兒童駝背，因此參與桌遊時應注意桌椅高度的搭配；遊戲時需要有足夠的空間，桌面需較一般桌面大以利用放



置所需物件；須注意遊戲時的相關位置，如讓視障兒童坐在中間的位置，使其較能清晰地聽到說明以及了解遊戲規則。在呈現上，選擇桌遊的介面應注意對比顏色需清晰、字體或圖案的呈現應視個別需求調整；對盲生提供觸覺形式的規則說明。在期望上，活動時視障兒童易因使用視覺感到疲累而分神導致錯失重點，或因跟不上進度而自覺挫折，應允許有較充裕的反應時間或給予額外的協助。在提供訊息上，遊戲時應多以語彙講解，且應採用具體、明確的語詞，如：說出物品名稱和空間方位；當指定同儕發言時，須唸出同儕的名字，使視障兒童知曉誰在發言。在速度上，視障兒童執行活動時需花費較多的時間，因此進行桌遊時應盡量避免使用反應速度以決定輸贏的遊戲，如：「德國心臟病」、「閃靈快手」(Geistesblitz)等，以免使其喪失信心。

## (二) 國內對視障者桌遊之設計與探究

近年在國內已開始見到視障者能夠與明眼人一同參與的桌遊設計。例如：洪子庭(2018)透過創作研究，將雙視圖像設計運用於平面遊戲紙牌，以簡化原則、資訊同步、五感體驗、聯結想像、參與平權等五個設計原則，設計出一款具共遊功能的桌遊，透過說故事的方式來增進明、盲者彼此間的溝通、互動、理解。王孝家(2018)則創作出符合桌遊設計原則，又能引導視障者融入情境與規則之桌遊—「齊魏爭霸之孫臏兵法」，不只有視障者可玩，亦可找其他非視障者同玩，以達到視障者擴展人際關係之目標。另外，心晴社會設計(2018)為引發視障兒童學習的動機與樂趣，設計出一款以兒童擔任太空船的船長，進行拯

救地球重責大任的桌遊—「星際奇航」，以數學為基礎知識的學習，加上點字與觸感結構式的巧思，引導視障兒童和一般兒童在輕鬆有趣的遊戲中，進行數字的加減運算，視障兒童除可透過觸摸點字方式進行算數學習，更能自在地和一般兒童互動。

從近年開始見到以視障者為對象之桌遊設計及創作，顯現視障生運用桌遊已愈來愈受重視，然而，在教學現場上，該如何融入教學尚欠缺相關實證性的探究。

綜合上述，本研究欲透過行動研究之方式，發展及調整桌遊融入社會技巧之教學方案，同時評估對視障生與明眼同儕人際互動之實施成效，並分析實施歷程對研究者之教師專業知能成長及省思。

## 參、研究方法

行動研究是一種包含計畫、行動、觀察與反思步驟的研究歷程，由實務工作者在實際的工作現場中，將所面臨的問題、困境進行研究，並研擬解決的方法，透過實際的行動付諸實行，並且在過程中加以反思、回饋與修正(蔡清田, 2000)。本研究採行動研究方法，以探討桌遊融入視障生社會技巧教學的實踐與成效，以下分項進行說明。

### 一、研究參與者

#### (一) 研究對象

本研究對象為國小四年級視覺障礙學童小澄(化名)，因骨質石化症壓迫至視神經導致視覺缺損。距離眼睛 30 公分時可拿取黑底大小約 9 公分 × 9 公分物品，可近距離閱讀 26 號以上字體。領有新制身心



障礙證明第二類視覺障礙中度。經骨髓移植目前狀況已控制，視力亦不再繼續惡化。

小澄原在鑑定與就學輔導會鑑定類別為「多重障礙」(視+智)，然而，在小一入學後發現其認知能力主要因視覺的困難導致學習緩慢、情緒不穩，經過一年的指導後能跟上學校生活，學習也步入軌道，目前教育鑑定已改為視覺障礙類學生。然而，在教育安置上，家長表示樂於讓孩子在特教班學習，經評估與考量小澄之需求，持續安置於集中式特教班，並安排每週共三堂的綜合課與美術課進入普通班進行融合，增加與普通生互動的機會（以下此普通班稱為融合班）。

小澄在認知表現上聽理解能力佳，並可在適切情境中使用，溝通上與一般同儕無異，但容易有語詞誤用的情形，須於日常生活多教導。喜歡與人互動，但較無適當之方式，大多在同儕後方追逐。在社會情緒上，挫折容忍力低，遊戲輸了或跑步跟不上時會發出嗚嗚的哭聲，時常抱怨都是他人的錯。平時容易誤解他人意思，進行提醒該做某事時即認為他人在進行責罵，即使是鄰座同學相互間的嬉戲，亦常會誤認為同學在恥笑他，會暴躁地回覆「不要笑我、我才不要跟你們好」等。由於視覺困難，為確認周遭環境常見到隨意碰觸他人物品的行為，整體上與明眼同儕的人際互動不佳。

## (二) 其他相關研究參與者

本研究相關參與者包含研究者、教師助理員、融合班教師、融合班同儕、桌遊互動同儕等人員，以下分別進行說明。

研究者畢業於國立大學特教系，為任教資歷八年的合格教師，曾擔任過資源班

及特教班教師，對特教學生教學具一定經驗，現為研究對象特教班的教師。在本研究中擔任教學設計、教學介入及教學介入後的入班觀察、資料處理與分析等多重角色。

教師助理員於特教班服務八年，接觸過多種障礙類型的學生並熟悉學生需求，在本研究中提供教學介入前對研究對象在人際互動上之看法，以及教學介入時期觀察研究對象在參與桌遊活動時與明眼同儕間的互動狀況，協助研究者記錄相關資訊並提供回饋意見。並於教學介入後提供研究對象在融合班級中人際互動上之觀察意見。

融合班教師為任教資歷 15 年的合格教師，為研究對象進入融合班之導師。任教期間在其指導的班級中均有特殊需求的學生，與特殊需求學生接觸的經驗豐富。在本研究中提供教學介入前研究對象於融合班之問題行為，以及教學介入後在融合班不適當行為改善狀況之意見。並於教學介入前後填寫對研究對象的社交技巧行為與特徵檢核表。

融合班同儕為在融合班中與小澄最常互動之同學，位置於小澄鄰座，平時會主動給予協助，並擔心小澄沒有跟上班級活動，總會在旁提醒或告知活動現況等。在教室內人際關係良好，常於下課拉著小澄與其他同儕互動。在本研究中提供教學介入前研究對象於融合班之互動表現，以及教學介入後在融合班與同儕互動之意見。並於教學介入前後填寫對研究對象的社交技巧行為與特徵檢核表。

桌遊互動同儕為研究對象同校同年級參與課後照顧班之六名普通學生。為避免



先前的互動經驗造成影響，本研究排除融合班裡參與課後班之學生。均未具身心障礙資格、對桌遊有互動意願且經課後班教師推薦情緒穩定並經家長同意書徵求同意之明眼同儕。在本研究中分成兩組，於教學介入期間分別與研究對象參與各 4 週的桌遊活動，並於結束後提供與研究對象互動的想法。

相關研究參與者分別在不同階段參與之狀況列於表 1。

## 二、課程設計

由於社會技巧的範圍廣泛（洪麗瑜，2002），本研究以「提升挫折容忍力」、「不誤解他人意思」、「不隨意碰觸他人物品」為是否改善人際互動之學習成效。

本研究課程設計參考洪麗瑜(2002)綜合 Goldstein 和 Cartledge 等人所提出的教學流程：觀看影片或聽錄音、學習新技能、練習及玩遊戲等四步驟作為實施架構。在課程規劃上，參考 Sacks 與 Wolffe (2006) 提出在視障生的社會技巧教學上，進行直接的指導以及提供社交互動的機會為重要的考量；同時，亦參考 Sacks 等人(1992) 指出為改善視障生社會技巧教學的注意事項，例如：安排與明眼同儕一同進行遊戲、

在視障生遇到人際互動上的困難時教師提出相關行為規範、教導如何進行適當的身體動作等策略。

因此，研究者設計每單元為兩堂課，包括社會技巧教學及桌遊活動；第一堂課為社會技巧教學，透過直接教導，以桌遊為主題，演練單元的社會技巧教學目標；第二堂課則為實際進行桌遊活動，邀請三位明眼同儕一同參與，過程中研究對象如有不適當行為出現，研究者即中止遊戲並於當下進行適當互動方式的教導。每單元時間為一週共兩堂，每堂課 40 分鐘；第一堂課上完隔天即進行第二堂課。教學介入期間共計進行八週 16 堂課，前四週為第一循環，後四週為第二循環。研究者依照第一循環的教學狀況進行檢討，調整教學內容後於第二循環中實施。各個循環的教學範圍共計三個社會技巧的教學單元（三週），第四週則實施總複習教學及活動。

課程設計中所採用之桌遊，主要選擇在市售中可運用不同感官進行的遊戲，考量視障學生的特殊需求，分別選擇以聽覺為考量的「阿拉伯壺」（アラビアの壺；Hamada, 2014）、以視覺為考量的「UNO」（UNO; Robbins, 1971）、以及以觸覺為考量

表 1

相關研究參與者於本研究不同階段之參與狀況

參與者／階段	教學介入前	教學介入期間		教學介入後
	設計教學教案	教學活動實施	教學省思	入班觀察記錄
研究者	訪談	觀察記錄	訪談	訪談
教師助理員	填寫檢核表、訪談	--	--	填寫檢核表、訪談
融合班教師	填寫檢核表、訪談	--	--	填寫檢核表、訪談
融合班同儕	--	桌遊互動	訪談	--





的「星際奇航」(心晴社會設計, 2018) 等三款。此三款桌遊之圖示、規則、概要說明等列於附錄。「阿拉伯壺」的挑選原因, 主要為利用聽覺來進行, 同時配件單純, 遊戲規則簡單易懂, 每局不須花費太多時間, 遊戲過程中可體驗到成功與失敗的經驗, 藉此來提升挫折容忍度及正向回應的技巧; 故設計此遊戲的教學重點為: 遊戲輸了表示沒關係下次再努力。「UNO」的挑選原因, 主要因牌卡顏色鮮艷、無複雜的背景, 每張牌卡上清楚顯示顏色和數字, 加上規則簡單、容易理解; 此外, 亦藉此遊戲讓學生運用適當的方式處理負面的情緒(張又云, 2016), 希望藉此減少誤解他人意思, 增進正向思考以增進人際關係的互動; 故設計此遊戲的教學重點為: 瞭解句子情緒。「星際奇航」的挑選原因, 乃此款為專為視障學童所設計的桌遊, 利用觸覺來進行; 玩家之間需要溝通、交換部件進行互動, 才能獲得勝利, 故希望藉此遊戲, 能透過適當的方式表達自己的需求, 進而與同儕互動, 避免隨意拿取別人的物品等不適當行為的發生; 故設計此遊戲的教學重點為: 動手之前先詢問。

在進行桌遊互動時, 本研究參考萬明美(2001)提出對視障生教學之原則及依據視障生進行桌遊時相關之注意事項(洪子庭, 2018; Wise, n.d.), 進行調整玩法及規則。「阿拉伯壺」所調整之玩法為: 每位玩家在互調陶壺位置時, 須大聲說出位置的號碼, 例如, 2 號和 5 號互調; 在選擇陶壺搖晃聽聲音時, 也須大聲說出陶壺的位置號碼。「UNO」所調整之玩法為: 每位玩家出牌的同時需要將所出牌的顏色及數字大聲唸出, 且每位玩家皆有一次機會

請出牌玩家複述一次; 同時, 玩家當局結束後須大聲唸出下位玩家的名字。另外, 由於「星際奇航」為專為視障學童設計與一般同儕共同遊戲之桌遊, 玩法簡單、易懂, 僅需具備簡單加減運算, 因此依照原桌遊設計規則進行, 不另調整玩法。

### 三、研究工具

#### (一) 國民中小學社交技巧行為與特徵檢核表

此檢核表主要評估學生的社會行為特徵, 可篩選出社交技巧發展困難之學生(孟瑛如, 2004)。檢核表內容涵蓋了自我有關行為、工作有關行為、人際有關行為等三個部分, 共分為教師版、同儕版以及學生自評版。而同儕版與學生自評版又分國小中高年級與低年級版。本檢核表內部一致性  $\alpha$  信度係數為 .91 至 .96。教師版共 56 題, 同儕版國小中高年級共 43 題, 所界定國小中高年級男生分數切截點 (PR 值) 分別為 86 及 87。本研究使用教師版及同儕版, 教師版填寫人為融合班教師, 同儕版填寫人為融合班同儕。

#### (二) 桌遊社會技巧紀錄表

「桌遊社會技巧紀錄表」為研究者自編, 紀錄者為教師助理員, 以站在第三者客觀的角度, 於進行教學介入期間進行八週的觀察, 紀錄研究對象不適當行為次數、出現時間, 並描述行為發生的狀況。觀察時, 於鐘聲開始 10 分鐘後開始記錄, 每三分鐘記錄一次, 共有 11 次紀錄點, 於時距內出現即打勾。過程中, 為了避免記錄有缺漏, 經過同意進行錄影, 結束後將資料轉為逐字稿, 並予以編碼後進行分析。



### (三) 融合班行為觀察紀錄表

「融合班行為觀察紀錄表」為研究者自編，紀錄者為研究者，為了解研究對象社會技巧的應用及類化情形，於教學介入後進行兩週共六堂的入班觀察，記錄研究對象不適當行為的次數、出現時間，並描述行為發生的狀況，進而了解社會技巧教學對研究對象人際互動的改善。

### (四) 訪談紀錄

在教學介入前，研究者先分別與融合班教師、融合班同儕、教師助理員進行訪談，瞭解尚未介入前研究對象在人際互動上的情形及看法。教學介入後，再對此三類相關研究參與者進行訪談。另外，在教學介入期間的桌遊活動結束後，亦對桌遊互動同儕進行訪談，提供與研究對象在互

動上的經驗及看法。相關研究參與者訪談內容列於表 2。

### (五) 教學省思日誌

研究者於每週課程結束後即進行教學省思，對於課程中的教學內容、流程、教學策略、師生之間的互動等做紀錄，檢討課堂中待改進之處，作為下一堂課修正之依據。

### 四、教學歷程

本研究之歷程共分三個階段。第一階段為執行前的各項準備階段；第二階段為執行中的教學實踐階段，若在過程中發現新的問題或是產生教學困難，會重新思考解決方法和實施新的行動策略。第三階段為執行後的入班觀察。

表 2

相關研究參與者之訪談內容

對象	教學介入前	教學介入後
融合班 教師	• 小澄平時與老師、同學的互動情形如何？	• 在桌遊介入後班上同學和小澄的互動及接納有什麼樣的改變？
	• 小澄在班級中的人際關係如何？	• 桌遊介入後小澄到普通班時的行為有什麼改變？
融合班 同儕	• 平時下課時間小澄都在做什麼？	• 你覺得小澄在這段時間有什麼改變？
	• 班上小朋友喜歡跟小澄一起玩嗎？	• 小朋友現在喜歡和小澄一起在下課時玩遊戲嗎？
教師助 理員	• 小澄在融合班級裡與老師、同學的互動情形如何？	• 小澄在桌遊介入後，有什麼改變或成長的地方？
	• 小澄在班級中的人際關係如何？	• 介入結束後小澄到普通班時的行為有什麼改變？
桌遊互 動同儕		• 班上同學和小澄的互動及接納有什麼樣的改變？
		• 喜歡與小澄進行桌遊嗎？ • 與小澄遊戲時應注意什麼事情？



### (一) 執行前的各項準備

此階段首先透過融合班教師、融合班同儕及教師助理員的訪談(表 2)，來掌握小澄的特殊需求與狀況；同時釐清小澄的特殊需求，調整桌遊的玩法。接著即規劃教學行動方案，並在校內尋求桌遊互動的學生及安排時間與規劃場域。桌遊課程教學前，對小澄進行教學前試驗性遊戲，以及對桌遊互動同儕進行遊戲規則說明。

### (二) 執行中的教學實踐

教學期間共計八週，分為前四週為第一循環，後四週為第二循環；研究者依照第一循環的教學狀況檢討，調整後的教學內容於第二循環中實施。教學進行中請教師助理員協助進行觀察紀錄，透過密切的討論，進行活動的調整與修正，研究者亦記錄每一次的省思內容。

教學時間為每週一、二的課後時間，不影響小澄及桌遊互動同儕的受教權益。每週一的社會技巧課程為直接教學的課程時間，研究者先對小澄教導、演練該節教學目標，隔天的週二再透過桌遊活動融入課程中。教學地點為特教班教室。

### (三) 執行後的入班觀察

桌遊課程教學結束後，研究者於介入後隔一週入班觀察小澄與融合班同儕之互動關係，為期二週共六堂課，記錄不適當行為是否減少，軼事的發生，什麼原因、背景情境等，並對融合班教師、融合班同儕、教師助理員在桌遊介入後之想法和感受進行訪談，以評估、檢討此研究之成效。

## 五、資料處理與分析

研究者將過程中的教學影片轉製成文字資料，各階段資料如「桌遊社會技巧紀錄表」、「融合班行為觀察紀錄表」、「各項

訪談表」及「教學省思日誌」等的整理，依照資料類別的不同進行編碼。訪談對象各編不同代號，GT 為融合班教師；TA 為教師助理員；GS 為融合班同儕；BS 為桌遊互動同儕。編碼方式為先對象再列出時間，如：訪 GT1080330 為對融合班教師於 108 年 3 月 30 日進行之訪談。而相關紀錄及省思等則列出資料蒐集方式再呈現時間，如：桌紀 1080426 為進行桌遊社會技巧紀錄之時間為 108 年 4 月 26 日，相關編碼範例如表 3。

另外，為強化研究之嚴謹度，研究者透過省思札記，以檢視自身觀點是否過於主觀，除了定期與第二研究者討論教學行動的過程，確保行動的適當性。在效度上，將所有不同資料來源之研究文本，敦請教師助理員、碩士研究生，分別檢核文本內容與歸類、轉譯及分析是否一致。若有不一致者，則進行討論，並刪去無法達成共識之分析。

在研究者參與者檢核上，在訪談後，皆將紀錄內容給參與研究者，並口頭確認教師與學生所陳述的意見與研究者紀錄的內容無誤。在資料的驗證上，透過三角交叉比對的方式進行資料的檢核(陳向明，2009)，其來源有研究者教學省思、教學錄影轉譯成文字檔、標準化評量測驗、桌遊社交技巧紀錄表、融合班行為觀察紀錄表及不同對象之訪談資料等內容，運用不同的來源蒐集資料來研究同一現象進行交叉驗證，以檢核資料的一致性與可信賴程度。

## 六、研究倫理

本研究對研究對象、相關參與者均做到知情同意(informed consent)。因研究對象及相關參與者中有尚未成年之學童，在



表 3

## 資料編碼原則

資料類別	編碼	代表意義
訪談紀錄	訪 GT1080330	108 年 3 月 30 日融合班教師訪談紀錄
	訪 GS1080523	108 年 5 月 23 日融合班同儕訪談紀錄
	訪 TA1080526	108 年 5 月 26 日教師助理員訪談紀錄
	訪 BS1080605	108 年 6 月 05 日桌遊互動同儕訪談紀錄
教學錄影	錄 1080315	108 年 3 月 15 日教學錄影逐字稿
觀察紀錄	桌紀 1080426	108 年 4 月 26 日桌遊互動觀察紀錄
	融紀 1080608	108 年 6 月 08 日融合班行為觀察紀錄
教學省思	省思 1080620	108 年 6 月 20 日研究者教學省思札記

進行前均事先尋求所有家長的同意及支持，再予以進行研究同意書的簽署。同時，在訪談的過程中如相關參與者強調有不能使其公開的內容，研究者皆予以保密，秉持研究倫理的原則，不爲了強化自身觀點而隨意造假或竄改內容，以誠信原則，客觀的分析報告下進行教學研究。

## 肆、結果與討論

本研究以行動研究方式進行，研究之結果與討論以下分別說明。

### 一、教學課程實施與調整

透過第一循環的教學後，研究者整理省思日誌、教學記錄表等結果來說明社會技巧課程的調整，並於第二循環實施教學與活動。

#### (一) 提升挫折容忍力

第一週桌遊一開始，小澄急於想玩，但又感到很彆扭而不敢發言，雙腳不停的

摩擦，在過程中也急於獲取勝利，對於一些事情則開始亂發脾氣。

要拿取陶壺時，不小心碰倒鄰近陶壺，立即大喊「吼唷，一直倒、一直倒」，其他同學皆被此行為嚇了一大跳。(桌紀 1080409)

小澄移動的過程中一不注意而撞到了椅背，便出聲說「好痛喔、都是你把椅子亂移動」，經過糾正後心中還是不悅，身體扭動的前往講臺處。(桌紀 1080409)

能接受遊戲落敗並期待再玩下一場，但是在過程中與同儕大小爭執不斷，教導內容似乎無法類化至其他情境、狀況。(省思 1080430)

因此，研究者透過檢討及省思後，將提升挫折容忍力的範圍擴大，將原先設定的遊戲輸了表示「沒關係，下次再努力」延伸出不同情境讓研究對象演練，並討論出合適的方法「深呼吸，想一想」，教導在





遇到挫折時可先停下來，緩和情緒後再做反應，並持續使用社會技巧檢核表內的目標，觀察研究對象在課堂遊戲中的表現。

## (二) 不誤解他人的意思

觀察中發現研究對象能理解同學所說的語句情緒為何，尤其是中斷遊戲介入教導時，能知道同學當下為開心、沮喪等情緒，並適當的做出回應。然而，在遊戲中出現同學在嬉戲時，研究對象因看不清楚總誤以為同學在嘲笑他，或是對於負面的語句直接對號入座。

對於 UNO 很有興趣，極力地想獲勝，對於許多較負面的語句會直接認定同儕針對他，開始有不適當行為產生。(省思 1080416)

小澄可以於遊戲落敗時不發脾氣，但在過程中遇到挫折時持續出現不適當行為；一有不開心即會怪罪他人、物品，雖然能在遊戲落敗時調適心情，但不能應用於日常生活中。(省思 1080416)

課後班同儕說「好爛喔」，指的是自己手上的牌很爛，但小澄直接認定同儕在說他，對著同學大聲說「我沒有很爛，你才是」，衝突一觸即發。(錄 1080430)

容易聯想成負面訊息，反擊的話立即脫口而出。(省思 1080430)

研究對象雖然喜歡與同儕遊戲，但受限於視覺感官接收訊息的困難，常無法全面了解周遭的人、事、物，僅能從片面的訊息中獲得資訊，常因誤解容易與同學造成衝突。在教學過程中發現，研究對象雖然對於他人的語句情緒能理解，知道發言

者當下的情緒為開心或不悅等，但是常不經思考直接認定為負面的訊息。

因此，研究者透過檢討及省思後，將原先教學目標，了解句子情緒進行調整，教導對於不確定的事物先開口詢問，如：「你們在笑什麼」、「說的是誰呢」等，教導研究對象了解真正的內容後再做反應。

## (三) 不隨意碰觸他人物品

「隨意碰觸他人的物品」的具體行為指的是，未經同意直接拿取、碰觸或把玩非自己的物品。在進行社會技巧教學過程中的遊戲過程中，研究者會事先提醒，不屬於自己的物品須詢問過後才可拿取，在多次練習實作下可以謹記於心中，故此項目不進行調整。

不專注而沒聽到陶壺的聲音，便直接拿起來再搖一次，在研究者的介入教導下，表示自己忘記規則並向同學道歉。(桌紀 1080409)

桌遊物件較小，和同儕交換時表示他看不清楚，可不可以拿起來看仔細再還給同儕。(桌紀 1080423)

事先提醒對小澄幫助頗大，當想看仔細時能詢問大家的意見。(省思 1080423)

本行動研究總共進行了兩次的調整與修正，在前四週課程結束後，研究者綜合上述內容於第五週及第六週的教學內容進行調整，分別為，遇到挫折「深呼吸，想一想」及「不確定，開口問」，教學介入階段的發展及調整過程如表 4 所示。

## 二、教學活動之成效

以下針對介入成效及類化成效進行說明。



(一) 教學課程介入的學習成效

教學課程介入之學習成效為依照教學目標分為「提升挫折容忍力」、「不誤解他人意思」、及「不隨意碰觸他人物品」三部份。以下透過桌遊社會技巧紀錄表中對不適當行為的觀察紀錄統計(表5)，及各項訪談內容進行學習成效分析。

1. 桌遊社會技巧紀錄表

(1) 「提升挫折容忍力」

在「提升挫折容忍力」的具體行為表現，如在桌遊互動中遇到挫折出現抱怨的

語氣，如：嘖、好煩喔、我好可憐，或呈現跺腳、扭動身軀等動作則進行紀錄。透過觀察紀錄結果可知(表5)，在次數上，第一循環平均次數為3次明顯高於第二循環的1.75次。第一循環的發生次數逐漸下降後於第四週些微上升；第二循環一開始的發生次數雖仍稍多，但可以見到逐漸下降至最後一次互動時已無抱怨語氣出現。

鑒於在遊戲中的表現，研究者途中調整了原先遊戲輸了提升挫折容忍力，表示「沒關係，下次再努力」，以通用的方法「深

表 4

教學內容調整與修正

週次	使用桌遊	教學重點
第一週	阿拉伯壺	遊戲輸了表示「沒關係，下次再努力」
第二週	UNO	了解句子情緒
第三週	星際奇航	動手之前先詢問
第四週	桌遊三選一	觀察教學目標成效
第五週	阿拉伯壺	遇到挫折「深呼吸，想一想」
第六週	UNO	不確定，開口問
第七週	星際奇航	動手之前先詢問
第八週	桌遊三選一	觀察教學目標成效

調整與修正

表 5

桌遊互動時不適當行為之統計

週數 (第一循環/ 第二循環)	遇到挫折出現 抱怨的語氣(次)		誤解他人 的意思(次)		隨意碰觸他人 的物品(次)	
	第一循環	第二循環	第一循環	第二循環	第一循環	第二循環
第一週/第五週	4	4	4	3	2	1
第二週/第六週	3	2	5	1	2	1
第三週/第七週	2	1	3	0	1	0
第四週/第八週	3	0	3	1	1	0
平均次數	3	1.75	3.75	1.25	1.5	0.5



呼吸，想一想」來替代原本的輸了遊戲後的反應，希望研究對象的適當行為不僅僅侷限於遊戲落敗後。目標的改變在第二組桌遊互動同儕加入後有明顯的成效，研究對象隨意發脾氣的次數減少許多，能先停下來深呼吸緩和情緒，隨後再思考如何解決。

一開始會想要直接脫口發出聲音，聽到老師提醒後會先忍住深呼吸，幾次後即可不須提醒。(桌紀 1080514)

聽完聲音將陶壺放回時，不小心將其他陶壺打翻，先停頓了一下做深呼吸，隨即向同儕表示對不起。(桌紀 1080507)

教導調整過的方法後，小澄隨意識發脾氣的次數減少，並在遊戲過程中會以和善的語氣請求協助。(省思 1080521)

研究對象在習得適當的社會技巧後，與同儕進行「星際奇航」的桌遊時，曾因物件掉落尋找不到，隨即以教導的方法「深呼吸，想一想」後尋求協助。研究對象在無人提醒的狀態下能深呼吸控制情緒並找尋解決方法，可見已能將「深呼吸，想一想」應用於日常生活中。

桌遊互動同儕 A：「小澄，你的黃色配件掉了。」

小澄：「我找一找，……沒有阿，我沒看見，到底在哪裡？」

桌遊互動同儕 B：「桌子腳的旁邊。」

小澄：「嗯～～～（呼吸聲），我還是找不到……，B 你可以幫我嗎？」

桌遊互動同儕們：「我來幫你找啦。」(錄 1080521)

整體來說，「深呼吸，想一想」為較通用的方法，面對各種不一樣的挫折時皆可以先深呼吸緩解情緒，再思考解決的方式，研究對象一開始並不熟悉，仍會發出抱怨的語助詞，在多次的練習並提醒口訣之下，已可應用於遊戲當下的情境。

### (2) 「不誤解他人意思」

在「不誤解他人意思」的具體行為表現，如將他人的提醒思考為負面意思、對號入座以為同儕在指責自己、誤解同儕在恥笑他等則進行紀錄。透過觀察紀錄結果可知(表 5)，在次數上，第二循環平均次數為 1.25 次明顯低於第一循環的 3.75 次，且第二循環最後幾週的發生次數最多僅一次。

課後班同儕 A 對著同儕 B 說「你要輸囉～」，小澄不清楚同儕所面對的方向以及所指的人是誰，因此詢問「是誰要輸啦？」大家笑一笑並稱不是小澄。(錄 1080514)

喜歡不停的提問，需提醒先舉手再發言，以免影響遊戲的進行。(省思 1080521)

整體而言，在第二輪的教學中，小澄已理解不確定的事情應主動的詢問，擅自的妄加定論或對號入座並不能改善人際關係，了解事情的緣由，再決定之後的動作。

### (3) 「不隨意碰觸他人物品」

在「不亂碰他人物品」的具體行為表現，如不經同意隨意碰觸非自己的物品等則進行紀錄。觀察紀錄結果可知，兩次循環的平均次數不高，第二循環平均次數為



0.5 次明顯低於第一循環的 1.5 次，且第二循環最後兩週已無發生。

## 2. 訪談紀錄

研究者在介入結束後一週，對所有桌遊互動同儕進行簡單的訪談，也詢問了助理人員關於研究對象的成長。

同儕對於研究對象的態度均為正面，整體來說整個遊戲的過程是歡樂的，學生也希望日後還有機會可以再前往特教班與研究對象互動。

比起在課後班教室，我更喜歡來特教班，而且小澄很可愛，都會說我下次再努力。(訪 BS1080605)

現在都不會生氣，告訴他原因後他就一直笑，有時候即使聽不懂也會跟著我們一起笑。(訪 BS1080605)

教師助理員從研究一開始即觀察研究對象的成長，從訪談中可發現助理人員一開始認為研究對象不會有太大的改變，但隨著活動的進行，不適當行為慢慢減少，與同儕的互動也日漸增多，至後面幾堂課已無不適當行為出現，因此對於整個研究改觀。

我原本是不相信，覺得平常在教室裡就有在玩遊戲，應該不會有太大的改變才對，但後來發現不對，原來經過密切的指導，小孩子的行為是可以改善的。(訪 TA1080605)

最大的不同就是不會愛發脾氣了，以前大大小小的事情都會生氣，踢到桌子生氣、提醒他生氣、同學跟他玩到一半也生氣。現在我終於知道原來是他防衛心太重，直接都想到負面的意思，老師教他可以先想一想後，生氣次數真的減少很多。還有現

在要拿物品阿、錢幣等都會先問一問，以前帶他們煮東西的時候，我都很害怕他去拿刀子或是去碰到危險的物品，現在(小澄)都會先詢問，讓人放心很多。(訪 TA1080605)

最棒的是普通生現在不會排斥我們孩子，……而且透過玩遊戲的方式，小孩子都會很愛，桌遊又是比較靜態的活動，比起跑跑跳跳更適合小澄與同學互動，他們彼此之間為了玩都不會有嫌隙了。(訪 TA1080605)

此外，參與桌遊互動的學生透過遊戲活動，也發現了身心障礙學生的困難，過程中給予協助並理解其困難應注意的事項等，可看出透過桌遊互動也教導了普通學生對特殊學生在特殊需求上的認識與因應方式。以下為詢問桌遊互動同儕「與小澄遊戲時應注意什麼事情？」之回答。

音量要適中，不可以太大也不能太小聲。

要告訴他現在出的牌和顏色。

他開始發脾氣的時候要提醒他深呼吸。

換人的時候要說出那個人的名字，不可以說他或你。

玩遊戲的時候不可以太快要等他。(訪 BS1080605)

透過上述研究結果可知，透過桌遊互動，觀察紀錄結果中其不當行為的發生次數已明顯減少；教師助理員表示，教學課程後的研究對象不會再愛發脾氣，遇到不清楚的事情會先詢問，可知透過此次的教學課程可以提升挫折容忍力及不誤解他人意思。





## (二) 教學課程介入後的類化成效

## 1. 社交技巧行為與特徵檢核表分數提升

在尚未進行桌遊活動時，融合班教師在前測時百分等級為 96，融合班同儕為 96，均高於切截分數。百分等級數值愈高顯示人際互動愈顯困難，顯示研究對象的人際互動有相當明顯的困難。

然而，在經過八週介入教導過後，研究對象越來越懂得與他人相處，融合班教師後測百分等級為 64，融合班同儕為 20，均低於切截分數。由此可得知，無論是融合班教師或是融合班同儕皆認為研究對象的社會技巧行為有明顯的改善，表 6 為前後測的結果差異情形。

## 2. 融合班行為觀察不適當行為次數減少

研究者進入融合班級觀察，課程為綜合課與美術課，發現到此三種不適當行為

雖仍出現，但次數甚少，可看出桌遊融入社會技巧課程對於研究對象在融合班級的表現有不錯的成效（表 7）。

此三種不適當行為中，以遇到挫折發出抱怨的語氣次數較多，探究原因為四年級的美術課程已進入較繁瑣且精細的操作活動，對於視障學生而言是一項困難的任務，因此過程中研究對象挫折感不斷，導致情緒受影響出現較多次的抱怨行為。

教師請同學看著圖畫出，再使用剪刀剪下，過程中小澄一直認為自己畫不好，發出「嘖，這個圖好難」，導師提醒慢慢做沒關係，並在同儕的幫助下才將任務完成。（融 1080617）

雖然整體而言在入班觀察的課堂中，研究對象仍有部份不適當行為出現，但在融合班教師的配合下，研究對象在面對糾

表 6

國民中小學社交技巧行為與特徵檢核表前後測比較

分數	前測百分等級／切截分數	後測百分等級／切截分數
融合班教師	96／86	64／86
融合班同儕	96／87	20／87

說明：百分等級數值愈高顯示人際互動愈顯困難。

表 7

教學介入後研究對象於融合班不適當行為次數表

	遇到挫折出現抱怨語氣（次）	誤解他人意思（次）	隨意碰觸他人物品（次）
第 1 堂	2	0	1
第 2 堂	1	0	0
第 3 堂	0	1	1
第 4 堂	1	1	1
第 5 堂	0	0	1
第 6 堂	2	0	0
平均	1	0.33 (< 1)	0.66 (< 1)



正、教導時也能虛心接受。相較於教學介入階段，入班觀察時期的不適當行為已明顯減少。

現在發脾氣、亂拿同學的東西等情形已經很少出現……（訪 GT1080628）

### 3. 訪談紀錄

教師助理員表示，教學課程介入後的研究對象不會再發脾氣、亂拿別人的東西；融合班同儕表示，研究對象不會再發脾氣，不再喜歡抱怨及不適當行為已明顯減少。

……同學有發現他的改變，因此比較願意和他一起玩，下課時間會去問同學們在做什麼或是表達想看看他的物品，……。〈訪 GT1080628〉

有一次上課時間，小澄一直不知道老師在說哪個圖，找了好久都沒找到，同學正要跟他說時，看到他在大口吸氣，然後就小聲地說「請幫我找」，以往這樣他一定會生氣，同學要幫忙還會掃到颱風尾，但現在可以好好的請人協助，進步很多！（訪 GT1080628）

他們不會常常吵架了，而且小澄懂得克制自己的脾氣，對於不了解的事情會去問，這樣同學也會願意去幫助他。（訪 GT1080628）

以前東西掉了就抱怨、撞到桌子也抱怨、碰到他也會哀哀叫，覺得都是別人的錯，現在會問怎麼了，告訴他以後就一直笑，哈。（訪 GS1080628）

此外，普通班學生也因與研究對象有互動，發現了身心障礙學生在學習、生活上的困難，平時應多給予協助並以包容的

態度面對。也有同學表示願意去特教班找研究對象玩，亦可看出桌遊融入社會技巧教學課程在普特合作上的成效。

喜歡（和小澄一起在下課時玩遊戲）阿，有時候下課我會和他在教室裡面玩（魔術）方塊，他說他不喜歡去遊樂場，他會怕撞到。（訪 GS1080628）

小澄，希望你以後都能乖乖的不會一直生氣，我會再去特教班找你玩，你也不能忘記我喔。（訪 GS1080628）

透過桌遊的教學課程，對視障生的人際互動上，教師助理員及融合班同儕表示，同學們較願意和他一起玩；以及透過前後測比較結果顯示，可減少其不適當行為的發生以及研究對象的人際互動技巧行為有明顯的改善。

### 三、討論

綜合以上結果可知，研究對象的不適當行為在普通班情境中已減少許多，與普通班同儕之間的互動也有改善，同儕於下課時間會主動與研究對象遊戲；而普通班教師從一開始的不確定至後來發現研究對象與同儕之間的紛爭減少、互動增加，也認為桌遊融入教學能改善視障學生的社會技巧。

本行動研究考量研究對象的特殊需求及人際互動問題，透過針對視障生社會技巧教學之原則與概念(Sacks et al., 1992; Wagner, 2004; Wolffe et al., 2000)，以及教導視障兒童時應考慮之事項（萬明美，2001）設計桌遊互動課程；運用與明眼同儕一起參與桌遊、不適當行為的行為規範



等的技巧(Sack et al., 1992)來實施教學課程，並透過三款桌遊與同儕間溝通互動的特性，增進研究對象與同儕間的互動經驗。在教學實施的過程中，透過同儕間的互動及行為規範等模式，增進研究對象自身的經驗(Sack, 2014)，習得與同儕間互動的技巧，並減少不當行為的發生，進而增進人際互動的關係。

此外，教學過程中隨著課程實施狀況及研究者的反思下，適時地調整及修正課程內容，對視障兒童的社會技巧有其助益。

#### 四、研究者教師專業知能成長與省思

經過為期八週桌遊融入社會技巧教學，二週的入班觀察記錄，透過教學、錄影、教學省思日誌、訪談及檢核表的資料蒐集，反覆地進行省思與調整，同時也增進研究者對教育實務工作上的成長，以下分別探討研究者的專業成長及省思。

##### (一) 行動歷程中的專業成長

###### 1. 桌遊融入課程的應用

桌遊近幾年在教育場上頻繁使用，研究者雖曾使用些簡易的桌遊於特教班的課堂中，但對於桌遊的內容並未多加研究。為進行本研究，研究者學習了各種不同的桌遊，分析裡面的配件、構圖、顏色等，找出了適合本次研究的三款遊戲，並深入研究規則及玩法。目前研究者已頻繁使用幾款桌遊應用於課堂中，僅需將遊戲規則稍加調整或是給予不同程度的輔助，即使是認知功能較弱的孩子，面對遊戲時亦是充滿著熱情。

###### 2. 多元教學方式的嘗試與教學的成長

透過此次行動研究，研究者設計了三款桌遊融入社會技巧課程的教案，除了參考遊戲原本的玩法，遊戲進行的流程、玩

法的調整、教學策略的運用、增強制度的實施等外，亦讓研究者再次思考完整的教學需具備哪些內容及條件，教學的執行應注意哪些事項等。更讓研究者了解經過適當的課程規劃、教學設計，普通生與特殊需求學生彼此間能夠有機會融洽地共同遊戲及互動。

##### 3. 溝通與協調能力的提升

本研究的進行需與許多相關人員溝通與協調，由於本研究進行時間為課後時段，研究者事先須與課後班導師聯繫，並一一詢問家長意願並獲得同意，最後告知學校行政得到相關支持。而在班級方面，雖不影響平時的上課時間，但須與教師助理員清楚說明觀察的時間及目標，以確保流程的順利。最後在融合班級須與導師確認觀察的節數及進行訪談的時間等，以上種種皆是進行此研究需要的溝通與協調，這些讓研究者在整合及處理事情中需要的合作、溝通與協調能力更為提升。

##### (二) 行動歷程中的省思

###### 1. 視障生在融合環境所面對之挑戰

視障學生受限於使用視覺感官的困難，較無法掌握周遭環境的現況，僅能用其他方式來獲取資訊，因此需多花費比他人更多的時間及精力，但在團體生活中，教師、同儕常無法停下腳步等待，導致視障學生面臨很多的挫敗。此時心理的調適顯得格外重要，若是視障學生能以正向、和善的態度提出要求希望獲得協助，相信大多數教師及同儕均願意給予時間並伸出援手，相對來說，若始終以自怨自艾的語氣埋怨周遭的不是，久而久之伸出的援手也會慢慢地收回。



透過本研究，研究者發現在校教師們常會將視障學生的困難列為首要考量，無論在環境的安排、學習、生活自理等方面皆盡量幫助以滿足其需求，但同時卻也導致了視障學生長期被保護妥當無法獨立生活，面對些許的挫折即容易開始自怨自艾的問題。透過本研究，研究者省思在求學階段教師可以給予輔助的工具、學習、適應上的指導，但在生活上，應鼓勵視障生主動去探索，面對不同的人、事、物應找出相處的模式或解決的方法，如此在面對日後更多不同情境時才有足夠的能力去應對。

## 2. 普特融合間合作的不易

近年來許多學校的特教班安排了學生進入普通班級中學習，希望藉此增進彼此間的互動。然而，安置於集中式特教班的學生，平時多在人數少且個別化的學習環境中，突然要面對不同的情境、陌生的同儕，勢必會產生徬徨的心理壓力，因此特教老師與普通班教師之間的合作也顯得格外重要。

由於班級型態的不同，兩方教師皆有忙不完的課務，普通班教師桌上總是有滿滿的作業等著批改，即使有空堂時間，也需處理學生的突發事件、班級的行政事務，因此，面對特教教師給予的建議、策略，常會覺得心有餘而力不足，普特融合間的合作實屬不易。研究者省思雖然面臨的情境不同，仍可適當的調整，例如，特教老師積極地給予一個方向、策略，普通班教師則應用於班級中，並利用零碎時間討論、修正。相信融合教育不僅是將學生放置於普通班級中，更重要的是協助他們在普通班級中能夠有良好的生活適應。

## 伍、結論與建議

### 一、結論

#### (一) 本課程方案為可行之教學方式

本研究發展八週共 16 次的社交技巧直接教學並搭配三款桌遊實際互動，提供一個自然的遊戲情境，以桌遊為媒介，讓視障學生能跟普通班同儕展開互動，透過循環調整教學目標之課程方案為可行之教學方式。

#### (二) 視障學童在社會技巧能力上有所改善，並增進了在普通班的人際互動

本教學方案透過桌遊讓視障生增進人際互動經驗，改善了視障學童自身的不適當行為，並習得「提升挫折容忍力」、「不誤解他人意思」、「不隨意碰觸他人物品」等社會技巧能力。並從二週的入普通班觀察中可發現，研究對象於普通班也能將適當的社會技巧所學進行應用達到類化的成效。另外，普通班同儕感受到研究對象的改變，對其觀感也隨之提升，在正向互動行為次數增加後，更能增進了視障學童在普通班的人際互動。

#### (三) 提升研究者教師專業知能

藉由桌遊融入社會技巧教學的活動實施與調整，研究者提升了桌遊融入課程的應用、教學成長、教學溝通與協調等專業知能。

### 二、建議

#### (一) 教學上的建議

##### 1. 建立普通生與特殊生共學的機會

本研究發現普通生與視障學生一起進行桌遊的過程中，受惠的不只是視障學生，普通生亦能在整個過程中學到如何與視障生互動，並更深入的了解特殊生。因





此，日後特教教師在設計課程時，可以嘗試邀請普通生加入課堂，或是改變教學情境，轉移至普通班級中上課，藉由特師與普師的共同合作，幫助普通生與特殊生都能在歡樂的課程氣氛中學習、成長。

## 2. 特教老師主動出擊

特教班學生最需要的是學習如何融入這個社會，但每位教師在學校中各有自己的工作任務，普通班導師與特教班導師平時很少有機會互動、交流。因此，需要特教老師先開始積極出擊，無論是特教宣導、特殊需求學生與普通班同儕的融合或是尋求學校行政端的支持等，這些對於促進融合都是很大的助力。

### (二) 對未來研究的建議

#### 1. 增加社會技巧課程實施時間

本研究的社會技巧課程共實施八週，一週二節課共 80 分鐘，雖然符合專家學者所提出一週二至三堂課程，但在執行時發現因研究個案為視覺障礙學生，在學習課程或是玩遊戲時需要花費比一般生更多的時間理解規則，且在適應環境、人等方面也需要一段時間。因此，建議可以安排一週三堂的課程或是延長實施的週數，以利於學生學習社會技巧。

#### 2. 利用桌遊訓練其他社會技巧

視覺障礙學生在其他社會技巧中普遍有不適當的社會行為或是常見到自我刺激的情形，但目前研究中較少探討利用遊戲來改善此方面的問題。建議未來研究可以根據學生不同的需求與特質選擇適合的桌遊，並可嘗試應用於其他社會技巧訓練，例如：辨識情緒、理解他人的感受、專注力訓練等等，盼能為桌遊在視覺障礙學生社會技巧教學之應用增添新氣象。

## 參考文獻

心晴社會設計(2018)。《星際奇航》。[SUN's Social Design. (2018). *Starcraft*. ]

王孝家(2018)。《視覺障礙者桌上遊戲創作研究—以「齊魏爭霸之孫臏兵法」為例》[未出版碩士論文]。東方設計大學。[Wang, Siao-Jia (2018). *Board games for eye sight disabled people-sample: Sunzu's art of war* [Unpublished master's thesis]. TungFang Design University.]

王柏壽(1989)。國小學童受同儕接納的相關因素之研究。《嘉義師院學報》，2，99—152。[Wang, Bo-Shou (1989). The research on related factors of elementary school children's acceptance by their peers. *Journal of Chiayi Normal College*, 2, 99-152.]

王聖維(2012)。《社交技巧教學對視障學生溝通行為學習成效之研究》[未出版碩士論文]。國立東華大學。[Wang, Sheng-Wei (2012). *The effects of social skill teaching on communication abilities of students with visual impairments* [Unpublished master's thesis]. National Dong Hwa University.] [https://doi.org/10.6933/TJLCD.201906\\_6.0001](https://doi.org/10.6933/TJLCD.201906_6.0001)

李永昌(1991)。臺北市國小學生對弱視學生接納態度及其影響因素之研究。《特殊教育研究學刊》，7，177—196。[Lee,



- Yung-Chang (1991). Attitude of peer acceptance toward sighted and low vision students at the elementary school. *Bulletin of Special Education*, 7, 177-196.]
- 李庭璋(2008)。視覺障礙學生寂寞之研究〔未出版碩士論文〕。國立高雄師範大學。[Li, Ting-Zhang (2009). *A study on the loneliness of senior high school students with visual impairments* [Unpublished master's thesis]. National Kaohsiung Normal University.]
- 杞昭安(2015)。初任視障教育教師工作手冊。國立臺灣師範大學特殊教育學系。[Chi, Chao-An (2015). *The work handbook for beginning visually impaired education teachers*. Department of Special Education, National Taiwan Normal University.]
- 吳純慧(2018)。視覺障礙者的心理特質與輔導。載於杞昭安(主編)，*視覺障礙*(頁 3-1—3-14)。華騰文化。[Wu, Chun-Hui (2018). Psychological characteristics and support for visually impaired. In Chao-An Chi (Ed.), *Visual impairment* (pp. 3-1 - 3-14). Farternng.]
- 吳聖璇(2017)。桌上遊戲活動促進國小資源班智能障礙學生人際溝通之行動研究〔未出版碩士論文〕。國立彰化師範大學。[Wu, Sheng-Hsuan (2017). *An action research of using board game activities to increase interpersonal communication skills of an elementary student with intellectual disability* [Unpublished master's thesis]. National Changhua University of Education.]
- 周桂鈴(2002)。視覺障礙學生就讀普通學校的學習經驗與需求〔未出版碩士論文〕。國立臺灣師範大學。[Chou, Kuei-ling (2002). *Learning experiences and requirements with visual impaired students in regular classes* [Unpublished master's thesis]. National Taiwan Normal University.]
- 孟瑛如(2004)。國民中小學社交技巧行為特徵檢核表指導手冊。心理。[Meng, Ying-Ru (2004). *Social Skill Behaviors and Characters Scale for Elementary and Junior School: Manual*. Psychology Publishing.]
- 林俞衛(2016)。社會課程結合桌上遊戲對國小泛自閉症學生社會技巧之效果〔未出版碩士論文〕。國立臺中教育大學。[Lin, Yu-Wei (2016). *The effects of social courses with table games on the social skills for students with autism spectrum disorder in primary school* [Unpublished master's thesis]. National Taichung University of Education.]
- 林香秀、張景然、劉郁珺(2013)。增進視覺障礙學生社會技巧的認知行為團體介入效果研究。*特殊教育學報*, 37, 1



- 28。〔Lin, Hsiang-Hsiu, Chang, Ching-Jan, & Liew, Yee-Chiat (2013). The effects of cognitive-behavioral group on improving social skills of students with visual impairments. *Journal of Special Education*, 37, 1-28.〕
- 林韡臻(2017)。桃園市國小集中式特教班教師實施融合教育現況與考量因素之集群分析研究〔未出版碩士論文〕。國立臺東大學。〔Lin, Wei-Chen (2017). *The clustering analysis study of special education teachers' implementation and consideration of inclusive education at self-contained classes in taoyuan elementary schools* [Unpublished master's thesis]. National Taitung University.〕
- 金慧珍、張千惠(2010)。視障青少年對於同儕社交需求與同儕社挑戰之探究。《教育科學研究期刊》, 55(1), 91-125。〔Chin, Hui-Chen, & Chang, Chien-Huey (2010). A study on the needs and the challenges of peer social interaction in adolescents with visual impairments. *Journal of Research in Education Sciences*, 55(1), 91-125.〕
- 洪子庭(2018)。雙視圖像設計應用於說故事聯想紙牌桌遊創作研究—故事遊〔未出版碩士論文〕。國立臺灣師範大學。〔Hung, Tzu-Ting (2018). *A study of visual and tactile graphics pictures applied in storytelling playing card of board game associate with imagination* [Unpublished master's thesis]. National Taiwan Normal University.〕 <http://doi.org/10.6345/THE.NTNU.DD.002.2018.A10>
- 洪仲俞、陳介宇(2019)。教師評選適用於國小資源班教學之桌上遊戲。《雲嘉特教》, 30, 46-57。〔Hung, Chung-Yu, & Chen, Chieh-Yu (2019). Selecting suitable board games for students with special needs: A survey on elementary special education teachers. *The Journal of Yun-Chia Special Education*, 30, 46-57.〕
- 洪儷瑜(2002)。社會技巧訓練的理念—為什麼要如此做。載於洪儷瑜(主編), *社會技巧訓練的理念與實施* (頁 10-27)。國立臺灣師範大學特殊教育系。〔Hung, Li-Yu (2002). The theory of social skills intervention: The rationales for doing so. In Li-Yu Hung (Ed.), *The theory and implementation of social skills intervention* (pp. 10-27). Department of Special Education, National Taiwan Normal University.〕
- 涂添旺(2002)。臺中市國民小學學生對視覺障礙同儕接納態度之研究〔未出版碩士論文〕。國立彰化師範大學。〔Tu, Tien-Wang (2002). *A survey study on the elementary school pupils attitude toward their visually impaired peers in Taichung city* [Unpublished master's



- thesis]. National Changhua University of Education.]
- 徐敬婷、陳介宇(2019)。國中資源班教師教學常用桌上遊戲之調查。《桃竹區特殊教育》, 33, 10-17。[Hsu, Ching-Ting, & Chen, Chieh-Yu (2019). A study on contemporary applications of board games in junior high school non-categorical resource classes. *Special Education in Taoyuan and Hsinchu*, 33, 10-17.]
- 張又云(2016)。遊戲介入國小資源班學生社會技巧教學之行動研究〔未出版碩士論文〕。國立臺中教育大學。[Chang, Yu-Yun (2016). *Action research of teaching social skills with playing for resource classroom students in the elementary school* [Unpublished master's thesis]. National Taichung University of Education.]
- 張逸偉(2016)。合作型桌上遊戲對國小自閉症學童社會能力影響之研究〔未出版碩士論文〕。世新大學。[Jhang, Yi-Wei (2016). *The impact of cooperative board games on social competence for elementary school students with autism* [Unpublished master's thesis]. Shih Hsin University.]
- 張嘉琦(2017)。桌上遊戲增進國小自閉症學童社會技巧之成效〔未出版碩士論文〕。國立臺灣師範大學。[Chang, Chia-Chi (2017). *The effects of tabletop games on social skills for a student with autism in the elementary school* [Unpublished master's thesis]. National Taiwan Normal University.] <http://doi.org/10.6345/THE.NTNU.DSE.011.2018.F02>
- 許志雄(2007)。社會技巧教學對增進視覺障礙學生社會能力之研究〔未出版碩士論文〕。國立高雄師範大學。[Hsu, Chih-Hsiung (2007). *A study of teaching social skills to a student with visual impairment increasing* [Unpublished master's thesis]. National Kaohsiung Normal University.]
- 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〔未出版碩士論文〕。國立新竹教育大學。[Kuo, Ya-Ling (2016). *Effects of board game program to social skills on children with intellectual disabilities* [Unpublished master's thesis]. National Hsinchu University of Education.]
- 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。《國教新知》, 57(4), 40-45。[Chen, Chieh-Yu (2010). Exploring the feasibility of using modern board games in children's learning activities. *The Elementary Education Journal*, 57(4), 40-45.] [https://doi.org/10.6701/TEEJ.201012\\_57\(4\).0005](https://doi.org/10.6701/TEEJ.201012_57(4).0005)





- 陳介宇、王沐嵐(2017)。臺灣桌上遊戲研究與文獻之回顧分析。〔Chen, Chieh-Yu, & Wong, Mou-Lan (2017). *A review of board games studies in Taiwan.*〕 [https://scholar.google.com.tw/citations?view\\_op=view\\_citation&hl=zh-TW&user=3LReG8YAAAAJ&citation\\_for\\_view=3LReG8YAAAAJ:3fE2CSJlrl8C](https://scholar.google.com.tw/citations?view_op=view_citation&hl=zh-TW&user=3LReG8YAAAAJ&citation_for_view=3LReG8YAAAAJ:3fE2CSJlrl8C)
- 陳介宇、鄒小蘭、徐敬婷(2020)。應用桌上遊戲於特殊需求學生之調整方式。《特殊教育與兒童發展國際論壇》, 1, 36-44。〔Chen, Chieh-Yu, Chau, Hsiao-Lan, & Hsu, Ching-Ting (2020). The adjustment of using board games in teaching students with special needs. *International Forum of Special Education and Child Development*, 1, 36-44.〕
- 陳向明(2009)。社會科學質的研究。五南。〔Chen, Xiang-Ming (2009). *Qualitative research for the social sciences*. Wu-Nan.〕
- 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〔未出版碩士論文〕。臺北市立大學。〔Chen, Mei-Hui (2017). *An action research to promoting social skills by using board games for elementary school students with autism* [Unpublished master's thesis]. University of Taipei.〕
- 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〔未出版碩士論文〕。國立臺北教育大學。〔Chen, Chien-Min (2018). *An action research of using board games to promote social skills for a student with autism* [Unpublished master's thesis]. National Taipei University of Education.〕 <http://doi.org/10.6344/THE.NTUE.SPE.D.020.2018.F02>
- 陳嫻足、林育毅、王明泉、李永昌(2017)。視覺障礙孩子刻板行為之探討與處理。《特殊教育季刊》, 143, 11-17。〔Chen, Ying-Zu, Lin, Yu-Yi, Wang, Ming-Chuan, & Li, Yung-Chang (2017). The exploration and treatment of stereotypical behavior in individuals with visual impairment. *Special Education Quarterly*, 143, 11-17.〕 <http://doi.org/10.6217/SEQ.2017.143.11-17>
- 陳逸之(2014)。以桌上遊戲課程促進國小智能障礙學生與普通班同儕融合之行動研究〔未出版碩士論文〕。國立臺北教育大學。〔Chen, Yi-Chih (2014). *An action research to promote inclusion between elementary student with intellectual disabilities and students in a regular classroom by playing board game programs* [Unpublished master's thesis]. National Taipei University of Education.〕



- 陳瑋婷、陳佩玉、洪榮照、陳介宇(2020)。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。《特殊教育季刊》，154，27-40。[Chen, Wei-Ting, Chen, Pei-Yu, Hung, Jung-Chao, & Chen, Chieh-Yu (2020). The effects of social skill instruction infused board games to improve the social adaptation of ADHD children in primary school. *Special Education Quarterly*, 154, 27-40.] [http://doi.org/10.6217/SEQ.202003\\_\(154\).27-40](http://doi.org/10.6217/SEQ.202003_(154).27-40)
- 陳裕升(2015)。臺北市國小普通班學生對視覺障礙學生接納態度之研究〔未出版碩士論文〕。臺北市立大學。[Chen, Yu-Sheng (2015). *Acceptance attitude of the elementary regular students to peers with visual impaired in Taipei city* [Unpublished master's thesis]. University of Taipei.]
- 萬明美(2001)。視障教育。五南。[Wan, Ming-Mei (2001). *Education for people with visual impairments*. Wu-Nan.]
- 蔡清田(2000)。教育行動研究。五南。[Tsai, Ching-Tien (2000). *Educational Action Research*. Wu-Nan.]
- 蔡瑜君(2015)。「社交技巧方案結合桌上遊戲課程」對增進 ADHD 學童社交技巧歷程之研究〔未出版碩士論文〕。國立東華大學。[Tsai, Yu-Chun (2015). *A case study of using social skill program combine board game to improve the social skill of ADHD child* [Unpublished master's thesis]. National Dong Hwa University.]
- 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〔未出版碩士論文〕。國立臺北教育大學。[Hsieh, Pei-Hua (2015). *A case study of using board games on the social skill training programs for an elementary student with asperger's syndrome* [Unpublished master's thesis]. National Taipei University of Education.] <http://doi.org/10.6344/NTUE.2015.00342>
- Celeste, M. (2006). Play behaviors and social interactions of a child who is blind: In theory and practice. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 100(2), 75-90. <http://doi.org/10.1177/0145482X0610000203>
- Collins, K. M., Griess, C. J., Carithers, K., & Michaelis Castillo, D. (2011). It's all in the game: Designing and playing board games to foster communication and social skills. *YC Young Children*, 66(2), 12-19.
- Hamada, T. (2014). アラビアの壺/The arabian pots. キョフテンイダ スリ株式会社.



- Hatlen, P. (1996). The core curriculum for blind and visually impaired students, including those with additional disabilities. *RE:view*, 28(1), 25-32.
- Loots, G., Devisé, I., & Sermijn, J. (2003). The interaction between mothers and their visually impaired infants: An intersubjective developmental perspective. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 97(7), 403-417. <http://doi.org/10.1177/0145482X0309700703>
- Parlett, D. (1999). *The Oxford history of board games*. Oxford University Press.
- Robbins, M. (1971). *Uno*. <https://boardgamegeek.com/boardgame/2223/uno>
- Sacks, S. Z. (2014). Social interaction. In C. B. Allman & S. Lewis (Eds.), *ECC essentials: Teaching the expanded core curriculum to students with visual impairments* (pp. 324-357). American Foundation for the Blind.
- Sacks, S. Z., Kekelis, L. S., & Gaylord-Ross, R. (1992). *The development of social skills by blind and visually impaired student: Exploratory studies and strategies*. American Foundation for the Blind.
- Sacks, S. Z., & Wolffe, K. E. (2006). *Teaching social skills to students with visual impairment: From theory to practice*. American Foundation for the Blind.
- Salleh, N. M., & Zainal, K. (2010). How and why the visually impaired students socially behave the way they do. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 9, 859-863. <http://doi.org/10.1016/j.sbspro.2010.12.249>
- Wagner, E. (2004). Development and implementation of a curriculum to develop social competence for students with visual impairment in Germany. *Journal of Visual Impairment & Blindness*, 98(11), 703-710. <http://doi.org/10.1177/0145482X0409801105>
- Warren, D. H. (1984). *Blindness and early childhood development* (2nd ed.). American Foundation for the Blind.
- Wise, C. (n.d.). *6 Board game solutions for the visually impaired*. <https://crossword-solver.io/low-vision-board-games/>
- Wolffe, K. E., Tomas, K. L., & Sacks, S. Z. (2000). *Focused on social skill for teens and young adults with visual impairments*. American Foundation for the Blind.



附錄 本研究使用三款桌遊之相關說明

	阿拉伯壺	UNO	星際奇航
桌遊圖示			
適用年齡	6 歲以上	6 歲以上	6 歲以上
遊戲人數	2-6 人	2-10 人	2-10 人
遊戲說明	<p>共 10 個陶壺，9 個有聲音，一種聲音有 3 個陶壺，共三種聲音，藉由搖晃陶壺可判別其不同。透過陶壺的聲音把相同的陶壺排成一列。一列可以是任一橫排、直排，或者斜線上的 3 個陶壺。</p>	<p>每副遊戲牌共有 108 張卡牌，分紅、綠、藍及黃等四種顏色，每種顏色各有 25 張牌，玩家依顏色或數字出牌，當只剩一張牌時，必須喊出“uno”，此桌遊因而得名。</p>	<p>每個玩家都輪流從彩球袋中抽取兩個彩球，透過四則運算，使玩家獲取礦石來修復自己的太空梭。最先完成修復太空梭的玩家則贏得這場遊戲。</p>





# **An Action Research on the Integration of Board Games into Social Skills Teaching to Improve Interpersonal Interaction for the Student with Visual Impairment**

Yu-Wen Pai

Shan-Jiao Elementary School,  
Yuanli Township, Miaoli County

Chun-Hui Wu

Department of Special Education,  
National Taipei University of Education

## **Abstract**

### **Purpose**

In Taiwan, special education is committed to promoting inclusive education. Therefore, students in centralized special education classes in many schools are assigned part of the time to ordinary classes, so that students in special education classes have the opportunity to interact and communicate with teachers and students in ordinary classes. However, it was found that special students lack social skills, and there are still many difficulties in interacting with ordinary class students. In order to solve the problems observed by researchers in the teaching field, the purpose of this study is as follows. (1) To develop the teaching of social skills of board games for the student with visual impairment. (2) To explore whether the teaching of board game integration and social skills to the student with visual impairment can improve inappropriate behaviors in interpersonal interaction, and whether it can enhance interpersonal interaction with sighted peers. (3) To understand the researcher's teaching growth and reflection in the process of teaching research. Literature review: Social skills of visually impaired students: Many studies had pointed out that in addition to systematic curriculum planning, the curriculum design of providing social skills for visually impaired stu-



dents pays more attention to providing opportunities to interact with sighted peers during the curriculum, so as to increase the experience of practical interpersonal interaction. In Taiwan, relevant research on the intervention of social skills teaching for visually impaired students mainly focuses on improving social skills of visually impaired students through direct teaching or group training to cope with their interpersonal challenges. However, the research design of interacting with discerning peers had not been introduced into the curriculum. Application of board games in special education and considerations for visually impaired students: In recent years, board games have been paid more and more attention to and widely used in the teaching of special students. In terms of the objects of empirical research, most of them focused on teaching interventions to improve the interpersonal interaction of students with autism, intellectual disability, ADHD, etc. At the same time, in recent years, we have also begun to see the design and research of board games targeting the visually impaired. However, they were still lack of relevant empirical research on how to improve the interpersonal interaction of visually impaired students by teaching courses through board games. Therefore, this study intends to develop and revise the teaching plan of integrating board games into social skills. At the same time, evaluate the implementation effect of board games integrating social skills teaching on the interpersonal interaction between the student of visual impairment and discerning students. And analyze the impact of the implementation process on teachers' professionalism Intellectual growth and reflection.

### **Methods**

**Action research:** This study adopted the action research method to explore the practice and effect of integrating board games into the teaching of social skills for the student of visual impairment. **Participants:** A fourth-grade visually impaired student in a centralized special education class in an ordinary school, and six discerning board game interactive students. These six students had no disability qualifications, were recommended by teachers to be emotionally stable, and had no interaction experience with the visually impaired student in this study. In addition, this study also included other relevant participants, including researchers, teacher assistants, teachers in integrated classes, students in integrated classes, etc.

**Curriculum design:** This study designed 8 weeks and 16 lessons for teaching intervention, the first four weeks as the first round, and the last four weeks as the second round. Each lesson lasts forty minutes, and there were two classes a week. The first class of the week was teaching social skills through direct teaching; the second class was board game activities, inviting students with discerning eyes to participate in the board game together, if the student of visual impairment had inappropriate behavior during the process, teacher



paused the game immediately and taught the appropriate method at the same time. The table games in this study were: “Arabian Pot” for hearing, “UNO” for vision, and “Star Trek” for touch. At the same time, when interacting with the table games, adjust the playing methods and rules of the board games in a timely manner according to the characteristics of the visually impaired students and the relevant precautions in the teaching of the student of visual impairment. Research tools: The research tools in this study included: Social Skills Behavior and Characteristics Checklist for Primary and Secondary Schools, Board Game Social Skills Record Form, Integration Class Behavior Observation Record Form, Interview Record, Teaching Reflection Log. Research process: The research processes were divided into three stages. The first stage was the preparatory stage. The second stage was the teaching practice stage. This implementation plan was not a one-way straight line. If new problems or teaching difficulties were discovered during the research process, the solution would be rethought and new action strategies would be implemented. The third stage was the data processing and analysis stage after teaching. Data processing and analysis: This research used different sources to collect data, including teaching reflections, text files translated from teaching videos, standardized assessment tests, board game social skills record sheets, fusion class behavior observation record sheets, and interview data of different subjects. At the same time, triangular cross-validation was carried out to check the consistency and reliability of the data. Research ethics: In this study, informed consent was obtained from the research subjects and relevant participants.

### **Results**

The results showed that, (1) The developed curriculum plan was a feasible teaching method; (2) The student with visual impairment had improved social skills such as “improving frustration tolerance”, “not misinterpreting other people’s meaning”, “not touching other people’s objects casually”, and he enhanced the interpersonal interaction in ordinary classes; (3) The action research helped to increase teacher’s professional knowledge.

### **Conclusions**

The teaching suggestion is to establish opportunities for ordinary students and special students to study together, and for special education teachers to take the initiative. Suggestions for future research include increasing the duration of social skills lessons and using board games to train other social skills.

**Key words:** student with visual impairment, board games, social skill, action research

