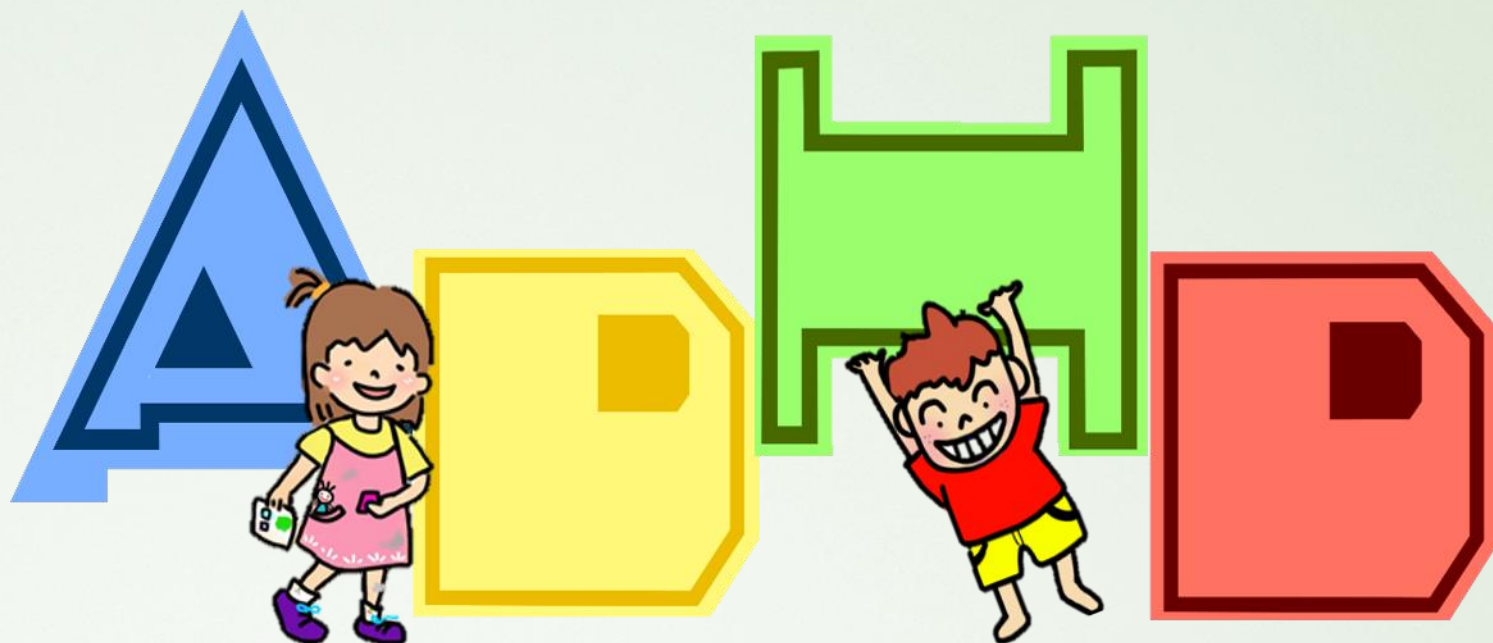




A蒂H弟上學趣 種子版

[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

規則遵守

遵守
校/園/班規

遵守
活動/遊戲規則

遵守
指令



挑戰破解



Created by Bart Laubsch
from Noun Project

常見狀況&需求



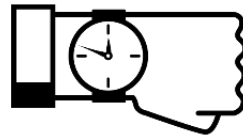
Created by Andrew Forrester
from Noun Project

遺漏規則/指令



Created by Creative Stall
from Noun Project

未思考便行動



Created by Laymik
from Noun Project

Created by jhun
from Noun Project

無法等待



Created by jhun
from Noun Project

逃避遵守規則

班規
1.....
2.....

策略簡介 1

1. 擬定時，記得...



Created by IconTrack
from Noun Project

1-1 討論



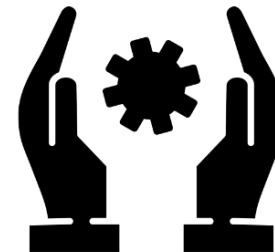
Created by Marco Galtarossa
from Noun Project

1-2 明確



Created by Thomas' designs
from Noun Project

1-3 正向



Created by AliWijaya
from Noun Project

1-4 彈性

策略簡介 2

2.呈現時，記得...



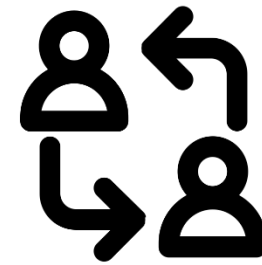
Created by TukTuk Design
from Noun Project

2-1 解說



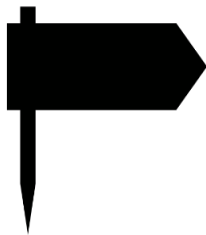
Created by ProSymbols
from Noun Project

2-2 演示



Created by Prithvi
from Noun Project

2-3 互通



Created by Sergey Krivoy
from Noun Project

2-4 情境



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

2-5 醒目



Created by Fiona OM
from Noun Project

2-6 預告

策略簡介 3

3.執行時，記得...



Created by gira Park
from Noun Project

3-1注意



Created by Austin Condiff
from Noun Project

3-2淡定



Created by SBTS
from Noun Project

3-3等待



Created by Diego Naive
from Noun Project

3-4增強

情境急救包



Created by Ruslan Deizn
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

校/園、班規

活動/遊戲規則

指令

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

1-3正向



Created by Fiona OM
from Noun Project

2-6預告



Created by gira Park
from Noun Project

3-1注意

介入策略(處理誘發因素)：

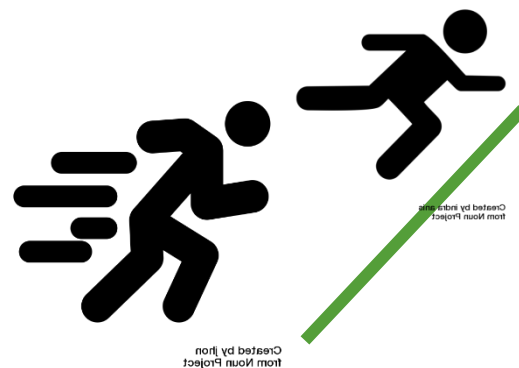
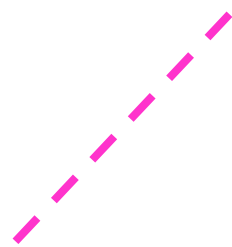
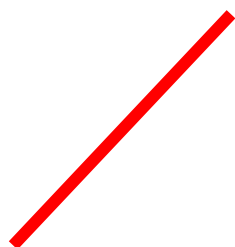
預告時確認H弟有聽見，指令調整成「請輕輕走去排隊」

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...



校/園、班規

活動/遊戲規則

指令

急救包二



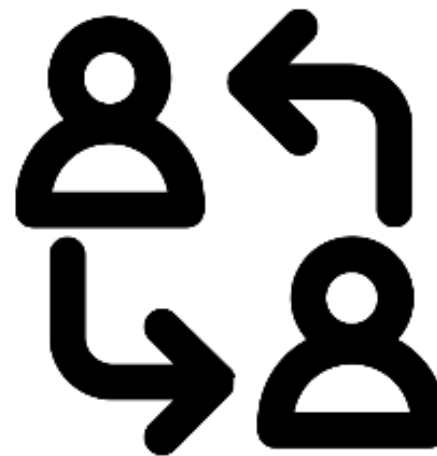
Created by Luis Prado
from Noun Project

環境因素：規則說明不明確



Created by ProSymbols
from Noun Project

2-2 演示



Created by Prithvi
from Noun Project

2-3 互通

介入策略(處理環境因素)：

- 請H弟出來示範正確的規則。(2-2)
- 利用流程圖說明遊戲規則。(2-3)

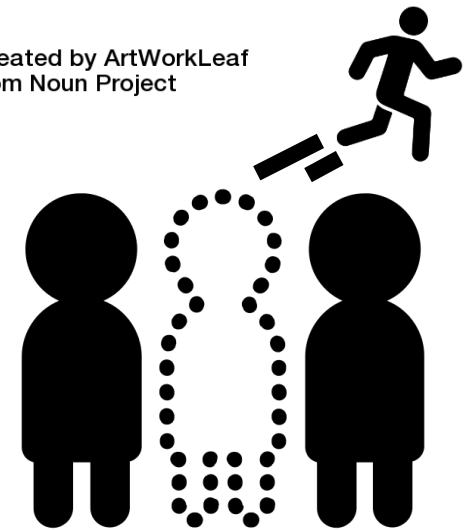
情境三

學期初時，全班一起討論可以做到的好行為，並且擬成班規，其中包括「**準時進教室，不遊蕩**。」

上課時間/活動時間到了，A弟都無法準時進教室...



Created by ArtWorkLeaf
from Noun Project



Created by Martyn Jasinski
from Noun Project

校/園、班規

活動/遊戲規則

指令

急救包三



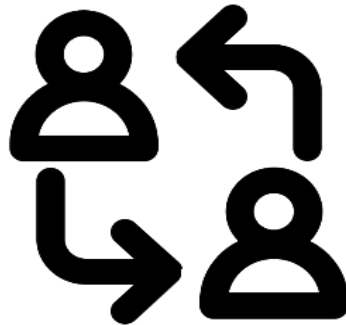
Created by Cullen Mertens
from Noun Project

環境因素：走廊空間大，外在刺激多



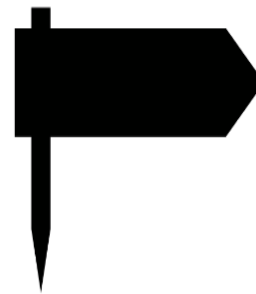
Created by Thomas' designs
from Noun Project

1-3正向



Created by Prithvi
from Noun Project

2-3互通



Created by Sergey Krivoy
from Noun Project

2-4情境



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

2-5醒目

介入策略(處理環境因素)：

- 班規應使用正向語言。(1-3)
- 在走廊上貼上準時進教室之標語和圖片。(2-3、2-4、2-5)

活動參與

動態活動

弱結構時間的活動

靜態活動



Created by Nicolas Vicent
from Noun Project



Created by ahmad
from Noun Project

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



Created by Luis Prado
from the Noun Project

空間越大
越容易
跑離團體

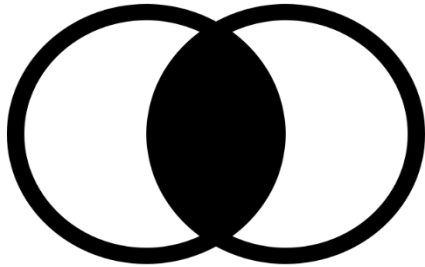
轉銜時間
容易
迷失方向



Created by Luis Prado
from Noun Project

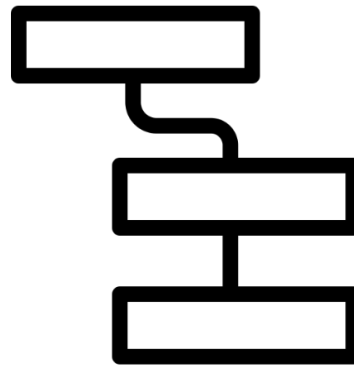
策略簡介 1

4.設計活動時，記得...



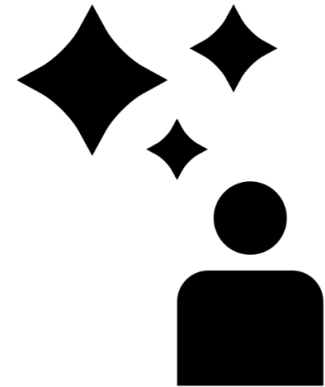
Created by Rflor
from Noun Project

4-1適性



Created by Popular
from Noun Project

4-2結構

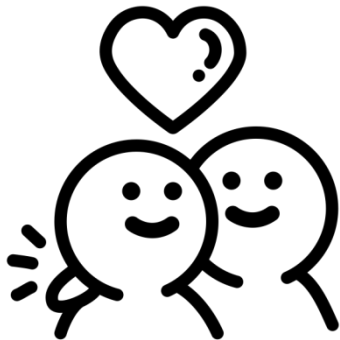


Created by Doug Cavendish
from Noun Project

4-3喜好

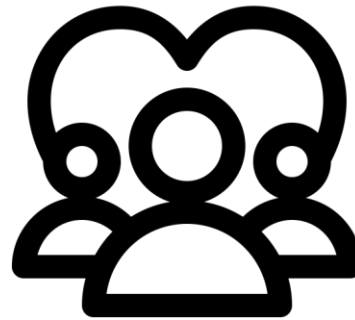
策略簡介 2

5.引導參與時，記得...



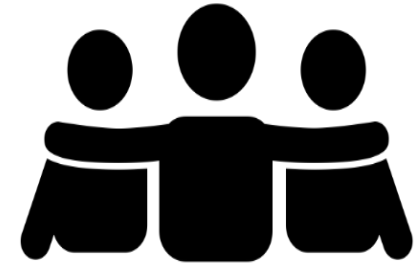
Created by BomSymbols
from Noun Project

5-1靠近



Created by creative outlet
from Noun Project

5-2支持



Created by Megan Mitchell
from Noun Project

5-3陪伴

情境急救包



Created by Ruslan Dezin
from Noun Project

情境一

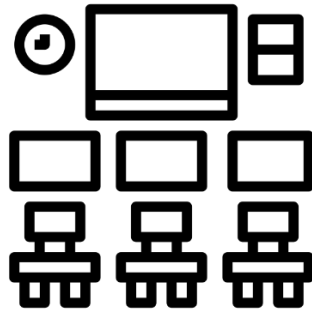
上課時間，A 蒂坐在位置上，但兩眼直視講台前，看似專注，但事實上已經**開始神遊**了。老師嘗試點她回答問題，提醒回神，但點完不久又開始神遊。



Created by davidyu
from Noun Project

校/園、班規	活動/遊戲規則	指令
靜態活動	動態活動	弱結構時間

急救包一



Created by Becris
from Noun Project

環境因素：
A蒂坐離老師很遠



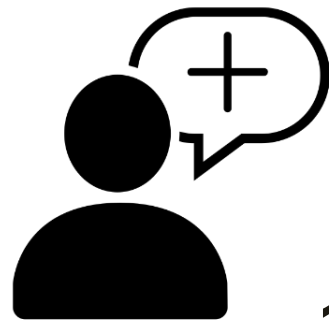
Created by davidyu
from Noun Project

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

1-3正向

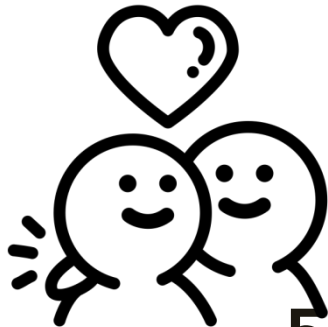


Created by Fiona OM
from Noun Project

2-6預告

介入策略(處理個人因素)：

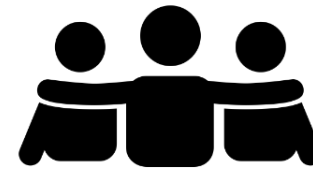
上課前老師表明期待學生專心，說明專心包括
用眼睛看著說話的人、耳朵仔細聆聽等等行為



Created by BomSymbols
from Noun Project

5-1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

5-3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

H弟**排隊時**，看到同儕前面有空位，就排進去了。

同儕：老師，H弟插隊。

H弟：(一臉問號)我沒有啊！

教師說：「趕快去排隊。」



Created by Yu luck
from Noun Project

校/園、班規	活動/遊戲規則	指令
靜態活動	動態活動	弱結構時間

急救包二



Created by Yu luck
from Noun Project

環境因素：未明確規定
排隊位置，想排哪就排哪



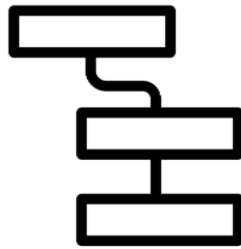
Created by Liane Kirschner
from Noun Project

個人因素：
想到甚麼就去做



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 Popular
from Noun Project

4-2結構

介入策略(處理環境因素)：
依照號碼排隊



Created by Thomas' designs
from Noun Project

1-3正向



Created by gira Park
from Noun Project

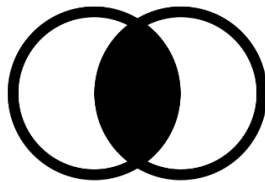
2-6預告



Created by Fiona OM
from Noun Project

3-1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」



Created by Rflor
from Noun Project

4-1適性



Created by Doug Cavendish
from Noun Project

5-3陪伴



Created by Megan Mitchell
from Noun Project

4-3喜好

介入策略(處理個人因素)：

- 邀請個案當排隊小老師，可以走來走去確認同儕排隊情形。(4-1)
- 請穩定同儕或A蒂好友提醒與陪伴個案一起排隊。(4-3、5-3)

情境三

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...



校/園、班規	活動/遊戲規則	指令
靜態活動	動態活動	弱結構時間

急救包三



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

2-6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

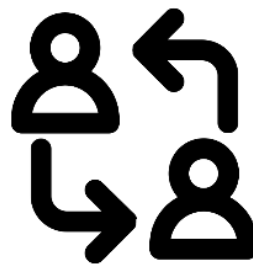
5-3陪伴

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

2-2演示



Created by Pritivi
from Noun Project

2-3互通



Created by gira Park
from Noun Project

3-1注意

介入策略(處理環境因素)：

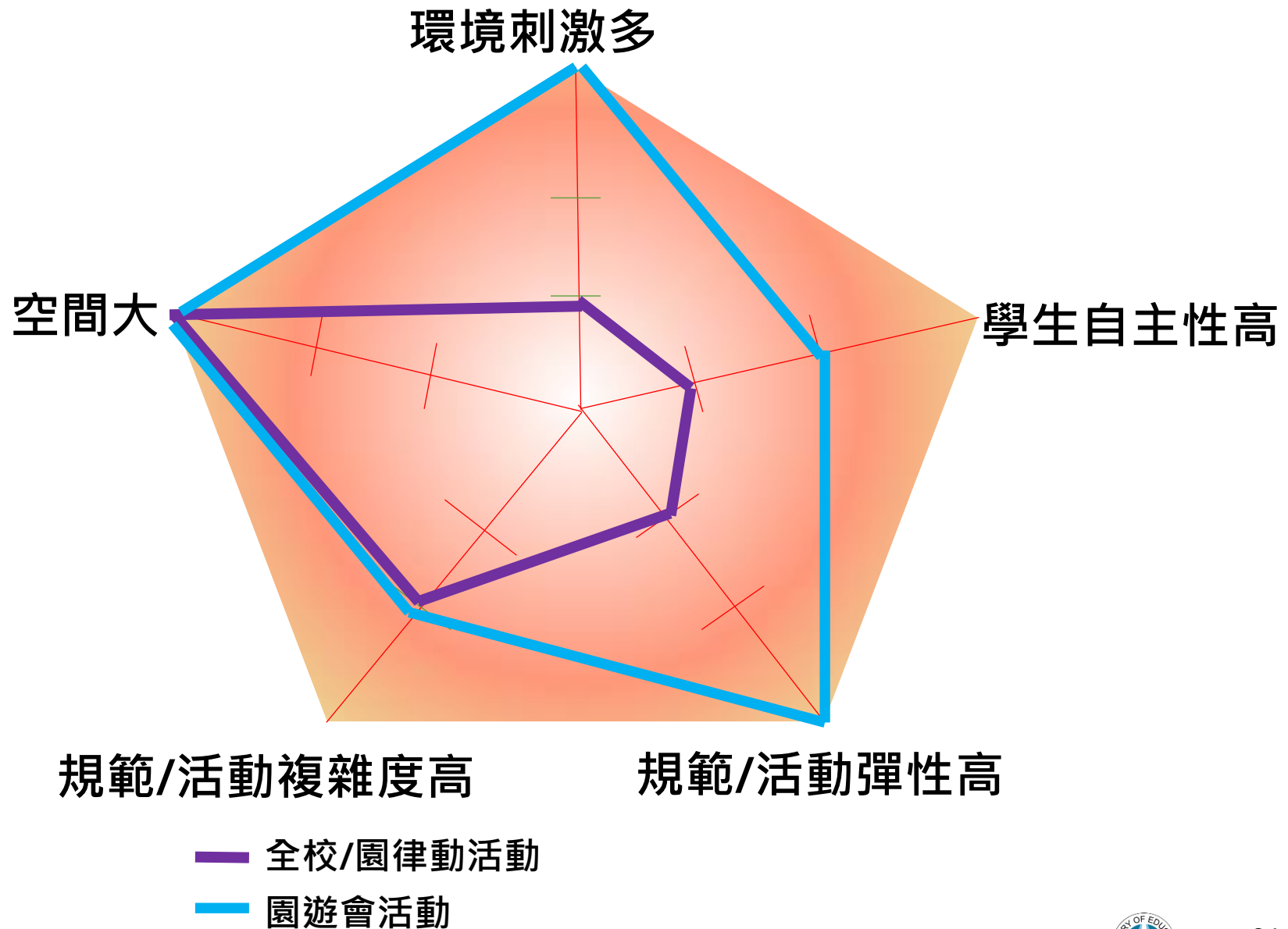
- 請H弟出來示範正確的規則。(2-2)
- 利用流程圖說明遊戲規則。(2-3)
- 說明規則後，請H弟重述規則。(3-1)

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)

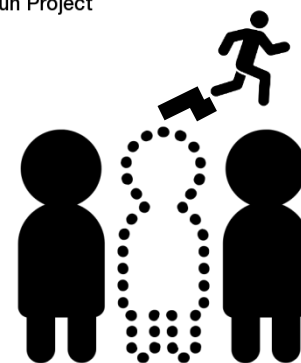


情境四

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

校/園、班規	活動/遊戲規則	指令
靜態活動	動態活動	弱結構時間

急救包四



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

2-6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

3-4增強



Created by Megan Mitchell
from Noun Project

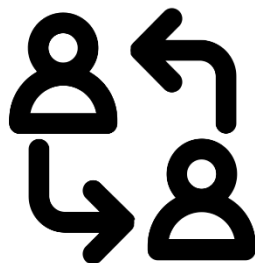
5-3陪伴

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。



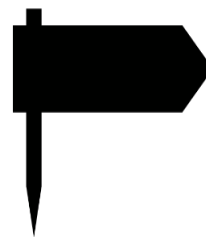
Created by Thomas' designs
from Noun Project

1-3正向



Created by Prithvi
from Noun Project

2-3互通



Created by Sergey Krivoy
from Noun Project

2-4情境



Created by Adrien Coquet
from Noun Project

2-5醒目

介入策略(處理環境因素)：

- 班規應使用正向語言。(1-3)
- 在走廊上貼上準時進教室之標語和圖片。(2-3、2-4、2-5)

EBP小叮嚀1-1(行為分析表-簡易)

發生時間	行為原因	行為表現	後果

EBP小叮嚀1-2(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

EBP小叮嚀1-3(行為分析表-深入)

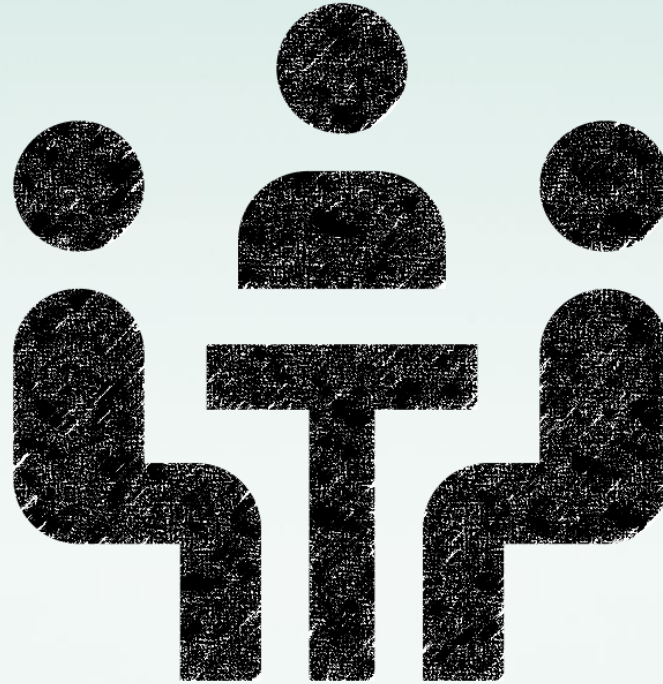
遙遠前事 (環境因素)	立即前事 (誘發因素)	行為	後果
走廊空間大， 外在刺激多。	張貼在走廊上的作品中，有 A蒂喜歡的貓咪。	在走廊上 遊蕩	剛開始看貓咪 很開心，後來 回到教室被扣 點很難過。
隱含前事 (個人因素)		行為目標	行為功能
1. 容易粗心或沒注意到校/園/班級規則的細節 2. 容易受外在刺激而分心		聽到鐘聲 便進教室	獲得/逃避 外在/內在刺激 (想看作品)

EBP小叮嚀1-2(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	
■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。EX~上完廁所後就回到教室、上課鈴聲響後能盡快回教室	■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，提醒個案若想看別班的作品，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
			■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
			區別性增強：無 危機處理流程：無	
隱含前事調整策略				
無				

延伸思考

1. 如何與普通教師合作完成ADHD學生的行為分析？
2. 普通教師能理解行為前、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 Ornshar
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



**教材名稱：A蒂H弟上學趣－兒童注意力缺陷過動症(ADHD)
知能推廣教材種子版**

發行人：邱乾國

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

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、麥雅嵐、黃琬萱、廖美玲

執行編輯：楊勝傑

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

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

2018年3月