第三部分：
支援實例六

支援方向及實踐策略

目標 年級	調適環境			教授技巧			提升動機		
	環境設置	班規建立	課堂常規	物品組織	學習策略	狀態調控	課堂參與	行為回饋	獎勵系統
三年級									

背　景

學校F一直重視學生的品格教育，並將正向教育的理念融入全校性的系統和措施中，以推動師生的正向文化。學校設計了具有校本特色的卡通品格精靈和相關的育成升級系統，以別開生面的方式積極地培養學生的品格強項。在學年初，學校人員注意到三年級其中一班學生有較多有注意力不足/過度活躍症的學生和行為管理較弱的學生，因此希望透過是次支援計劃，以正向行為支援的方式，協助他們適應課堂和提升他們的行為控制能力。

支援計劃詳情

一、專業培訓

在計劃推行初期，教育局支援人員為三年級的科任教師提供專業培訓，向教師介紹與注意力不足/過度活躍症的相關的神經科學知識、有注意力不足/過度活躍症的學生的執行功能缺損、以及他們在不同發展階段中的支援需要。在培訓中，支援人員也分享了「提升執行技巧：課堂支援模式」中的支援原則和策略，及向參與教師介紹推行正向行為支援的課堂措施。

二、需要評估

支援人員透過課堂觀察，初步了解了整班學生的課堂表現。從課堂觀察所見，有一部分學生在抑制衝動方面出現困難。雖然他們踴躍回答教師的提問，但卻習慣在教師邀請之前就已經脫口說出答案，未能等待教師邀請才發言。另一方面，有一部分學生較為被動，未能主動參與課堂活動。以上這些情況在相連課堂和午膳前的課堂尤其明顯。教師需要頻密地跟進並提醒這些學生，這對課堂的運作也產生了一定的影響。

為了更深入了解學生的行為表現，支援人員與科任教師進行諮詢會議，並邀請教師填寫有關學生執行技巧的問卷。在諮詢會議中，教師分享他們對學生的觀察和對學生行為的期望。問卷結果顯示學生在抑制衝動和開展工作方面需要更多支援。

三、實踐策略的設計和實施

狀態調控

在團隊商議後，教師決定運用學習狀態咪錶 (附件6.1) 和怪獸或小精靈提示卡 (附件6.2) 幫助學生認識和調節自己的狀態，從而提升學生在課堂上的學習效能。

- **學習狀態咪錶**

  在課堂中，維持合適的學習狀態對學生的學習非常重要。當學生狀態處於「興奮」水平時，精力過於旺盛，容易衝動且難以靜候；而當狀態處於「疲倦」水平時，學生的精神變得渙散，難以集中注意力完成任務。為了幫助學生調節至合適的學習狀態，教師在課堂中適當的時機 (例如課堂開始前或轉換學習任務時) 邀請學生審視自己的狀態及作出調節。學生因應不同的狀態選擇調節活動，例如踏步、用力合手掌等調整、提升或平復自己的狀態，加強注意力，從而更投入課堂學習。

- **怪獸或小精靈提示卡**

  為讓學生更易察覺自己的行為並及時作出改善，教師利用能引起學生注意的形象化視覺提示 —— 怪獸或小精靈提示卡，包括分心怪/專心小精靈、衝動怪/冷靜小精靈、甩漏怪/整潔小精靈及拖延怪/敏捷小精靈，教導學生留意自己當前的狀態。教師將這些提示卡張貼在課室的當眼位置，並配合口頭提示提醒學生注意自己的行為表現。每張提示卡都有兩面，一面

是怪獸，另一面是小精靈。當教師在課堂中注意到有學生分心時，會說：「我看到有同學受到分心怪的影響，正在把玩文具，請同學嘗試將注意力放在螢光幕上，擊退分心怪！」這些提示除了可以提醒學生留意自己的行為外，也鼓勵學生做到期望行為。教師亦在學生有需要時，把怪獸或小精靈提示卡放置在學生桌上提示學生，而當學生的行為表現在回饋後有所改善，教師可翻轉怪獸或小精靈提示卡（例如翻轉「分心怪」提示卡變成「專心小精靈」提示卡），並讚賞學生：「現在同學都能眼望螢光幕，讓分心怪變成專心小精靈，做得好！」

獎勵系統

支援人員亦與教師分享設計班本獎勵系統的方法（附件6.3、附件6.4），共同制定了一個有效的獎勵系統，以促進學生的良好行為（Parker, 2005）。獎勵系統以正面、可觀察和可量度的學生表現作為目標行為，例如「先舉手，後發言」和「在限時內完成堂課」等。在計劃實施之前，教師通過日常觀察以了解學生就目標行為的基線表現，並制定了成功指標。為了使獎勵系統更具吸引力，教師結合班本和校本的獎勵系統。學生可以透過在課堂中展現目標行為來獲得獎勵。

四、成效檢視

透過恆常的狀態調節活動，教師觀察到學生更能留意到自己的學習狀態，並且能夠以適當的調節活動調整自己的身體狀態，需要個別提醒的情況減少。同時，當教師需要提醒學生時，也習慣使用怪獸或小精靈提示卡。怪獸或小精靈提示卡除了讓學生對不恰當的行為印象更深刻之外，也有助教師在回饋時把不恰當行為外在化（externalize）（Ramey et al., 2009），減低同學對回饋的抗拒。教師也觀察到，當以「受怪獸影響」的形式表達學生的困難時，其他學生對同學的態度也顯得更加包容，並願意在課堂上提供更多幫助。這種正向的朋輩互動，有助建立一個互助的學習環境。

班本的獎勵系統可讓教師和學生訂立一致和具體的行為期望和目標。這不僅使學生更加關注自己的行為表現，也使教師能夠更加重視學生的良好行為。這個欣賞和獎勵的正循環，不但能促進師生關係（Barkley, 1994），也建立了一個積極的課堂氛圍。

五、總結及展望

學校F的三年級教師透過教授學生狀態調控技巧及建立有效的獎勵系統，促進有注意力不足/過度活躍症及其他行為適應困難學生的課堂良好表現。是次計劃的怪獸或小精靈提示卡及獎勵元素貼合學校本身的特色及文化，整個計劃推行順利，效果明顯。

六、支援計劃總覽

階段及目的	推行時段及學校參與人員	形式和資源
一、計劃簡介及專業培訓 讓參與計劃的科任教師深入認識支援有注意力不足/過度活躍症的學生的第一層支援原則及策略	2021年9月 • SENCO • 三年級的科任教師	• 教師講座 (詳情請參閱本彙編第17頁)
二、需要評估 了解班中有行為適應困難學生的表現	2021年10月 • 三年級其中一班的科任教師	• 觀察每位教師的課堂1次 • 諮詢會議1次 • 教師填寫問卷
三、實踐策略的設計和實施 針對學生的需要，在班中訂定狀態調控的時間，張貼專注提示卡及實行獎勵計劃	2021年11月-2022年5月 • 三年級其中一班的科任教師	• 觀察教師的課堂共3次 • 回饋會議3次 **教師培訓及參考資源** **附件6.3 : 設計班本獎勵系統流程表 (doc) (pdf)** **課堂用教學工具及材料** **附件6.1 : 學習狀態咪錶 (ppt) (pdf)** **附件6.2 : 怪獸或小精靈提示卡 (ppt) (pdf)** **附件6.4 : 獎勵調查表樣本 (doc) (pdf)**
四、成效檢視 檢視支援的成效及商議第一層支援的跟進措施	2022年6月 • SENCO • 三年級其中一班的科任教師	• 檢討會議1次