

A NEW EXPERIENCE IS COMING.

攜手前行 - 課堂管理「身·睇·驗」

Train the Trainers - An encountering
experience to facilitate successful classroom
management

Education Bureau

Mrs. Kit Chan, CAISE, The
University of Hong Kong

你喜歡...

理論還是實踐？

研討會還是工作坊 ？



了解行為背後的原因是行為管理中最重要的一步。

他為什麼哭？
背後的原因是什麼？



描述一個男孩不停地哭，背後目的是為了要看「超人」電視節目，當爸爸不願意讓他看這個節目的時候，他哭得更厲害。

攜手前行 - 課堂管理「身·睇·驗」

- 睇 
- 身 
- 驗 




協助SENCOs支援 SEN 學生的個別行為和培訓其他教職員運用有效的支援和課堂管理策略，以建立學生的正面行為。

2合1 模式：研討會 + 網絡活動 + 研討會 + 網絡活動

- 實際案例
- 有效性
- 學習如何培訓老師和教學助理

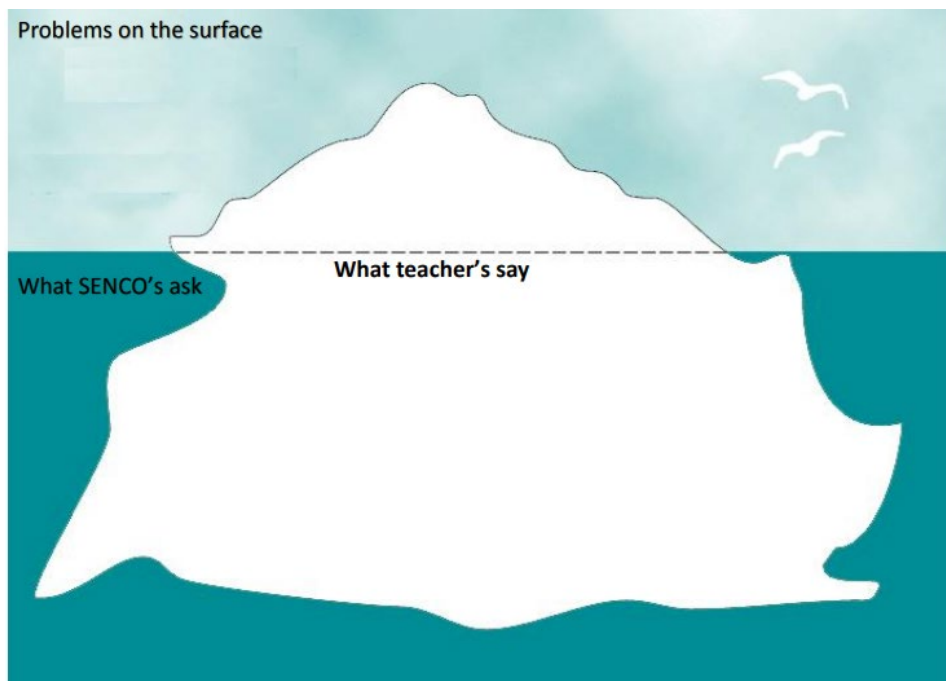
Train the Trainers (2)

流程

時間	內容
下午1:45-2:00	簽到 
下午2:00-3:30	支援個別學生的行為： 1. 行為功能 2. 預防措施和正面策略
下午3:30-3:45 (15分鐘)	小休
下午3:45-4:50	將技能應用於建立正面的學習行為： 3. 預防和正面策略的課堂強化系統 4. 統籌主任支援教師和教學助理推行課堂管理
下午4:50-5:00	總結及答問

1. 行為功能

先了解需求
後支援所求





了解行為背後真正原因



一個男孩可以用碗飲湯，但他拒絕用杯飲水，背後原因是什麼呢？

「佢扭計 🦖 我搞掂 🤞」

June 2024

好行為計劃 (good behaviour plan)



已經成功用水杯飲水 🥰👏

6:51 pm

拒絕使用杯子喝水

在設定良好行為目標後，行為立即得到改善

不能、不願、還是不習慣？

改變環境，規律因素，目標達到!

姓名：

好行為建立計畫

Parents

目標行為 target behaviour：不肯用水杯飲水

行為分析 possible function of the behaviour：

1) 出現這個行為的可能原因：

- 口肌發展較弱
- 不適應水杯的物料或設計
- 固執行為
- 逃避飲水（如果孩子願意用飲管飲水只是不願意用水杯，這個可能不是原因）

孩子的感統需要？
口肌發展較弱？
不適應水杯的物料或設計？
固執行為？
逃避喝水？

介入計畫：

(一) Setting events 環境安排：(如何調整環境幫助孩子)

由水樽倒下水到水杯。

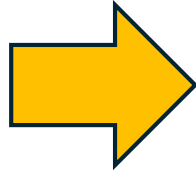
因為孩子願意食飯和飲湯，也可以自己做到，所以就用圖畫製作了流程圖，讓孩子知道食飯後要用水杯飲水的規定。

(二) Reinforcement schedule 強化制度：

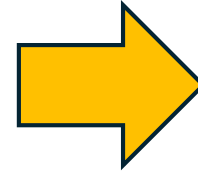
用一個簡單的視覺程序表 - 倒水和用杯飲水，這男孩在一晚的時間之內便改變了多年的壞習慣



男孩在早上
不願意起床



了解背後原因：因為他
一直在床上用奶樽飲奶，故
男孩不願意起床，後來媽
媽把奶樽的位置轉移到梳
化上，讓他可以躺在梳化
飲奶



飲奶完畢，他
主動把奶樽放
入廚房，目標
達到

問題：不願意早上起床去廁所
其他時間去廁所：沒問題

行為的功能？

策略？

了解行為
功能的重要

一天後的結果：

起床的時間由 1 0 分鐘減少至 3 - 4 分鐘

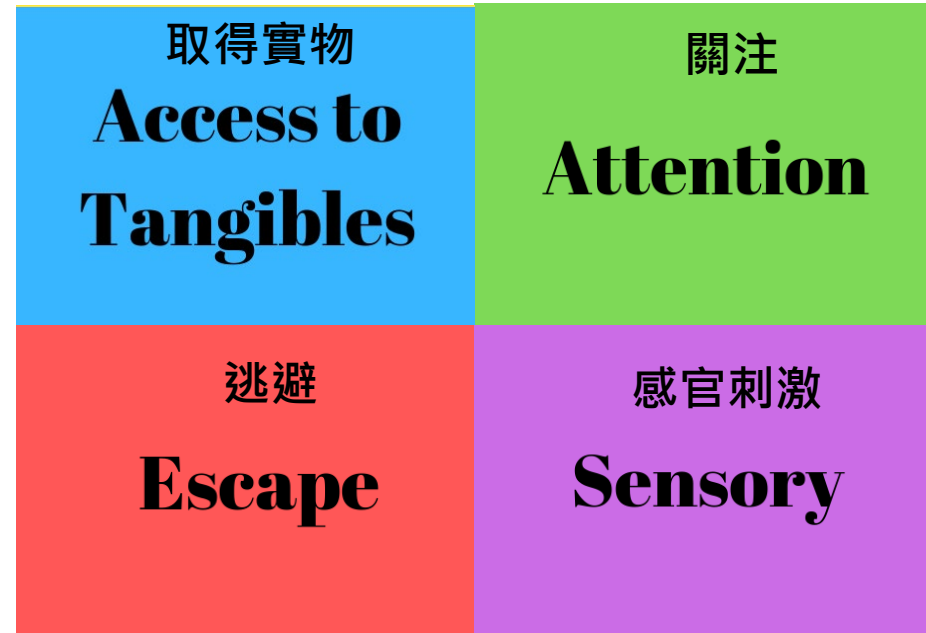
下一步要做什麼？

行為分析 (Functional Analysis of behaviour)

問題：

孩子想達到什麼？

確定這些功能後，我們能夠通過建立新的應變計劃和確定需要教授的替代技能來改善情況



了解特殊學習需要的學生之獨特學習特點，**避免**引發激烈行為

- 思維僵化 (rigid thinking)
- 衝動 (impulsiveness)
- 自覺認為具有挑戰性的任務/需求
- 反覆失敗
- 與朋友發生衝突
- **應對突如其來的變化 — 視覺程序表 (visual schedule) + 事前通知 (priming)**

2a 使用視覺程序表(visual schedule)可以：

- 讓學生應對突如其來的變化
- 鼓勵遵守常規
- 獨立工作

- i. 首先 - 然後
- ii. 一節課 / 日間部分時間 / 全日程序表
 - 全班 / 個人程序表
 - 在手機 / 平板上的流動視覺程序表



三個視覺程序表的例子：

第一個是首先、然後

第二個是上三節課堂的時間表

第三個是全日的上課時間表

確保項目數量和程序表類型符合學生的理解水平

清楚的框架和運用不同的顏色標記更有利於程序表的規劃



開始時，大人已經安排好視覺程序表，跟孩子清楚說明要做的任務，讓孩子盡量自己做，獨立完成，期間讚賞他努力及主動完成任務的態度。

開始階段 - 使用視覺程序表加強學生做功課的主動性和獨立性

中期階段 - 編寫視覺程序表



大人可以在旁指導，協助孩子嘗試安排視覺程序表，訓練他主動和獨立

1	小睡 30 mins <input checked="" type="checkbox"/>
2	溫書(中文) 30 mins <input checked="" type="checkbox"/>
3	休息 10 mins <input checked="" type="checkbox"/>
4	溫書(社會) 20 mins <input checked="" type="checkbox"/>
5	玩木棋 15 mins <input checked="" type="checkbox"/>
6	休息 10 mins <input type="checkbox"/>
7	玩遊戲/ ipad (10 mins for ipad) <input type="checkbox"/>

1

一起討論，
一起規劃，
一起寫行程表

....

賦予學生決定日程的自由，
強化正確決定

start!

1	看ipad (10mins)	
2	英文 (20mins)	
3	休息 (10mins)	1小時
4	數學 (20mins)	
5	玩木棋 (15 mins)	
6	科學 (20mins)	
7	睡覺 (25 mins)	1小時
8	社會 (20mins)	
9	自由時間 (15 mins)	1小時

2

後段 - 學生使用視覺程序表為自己安排做功課及有序的活動

2b. 使用視覺訊息建立學生遵守常規的習慣和獨立工作的能力

- 作為視覺提醒
- 更容易理解
- 給予最少的語言指令
- 鼓勵獨立學習
- 防止負面行為



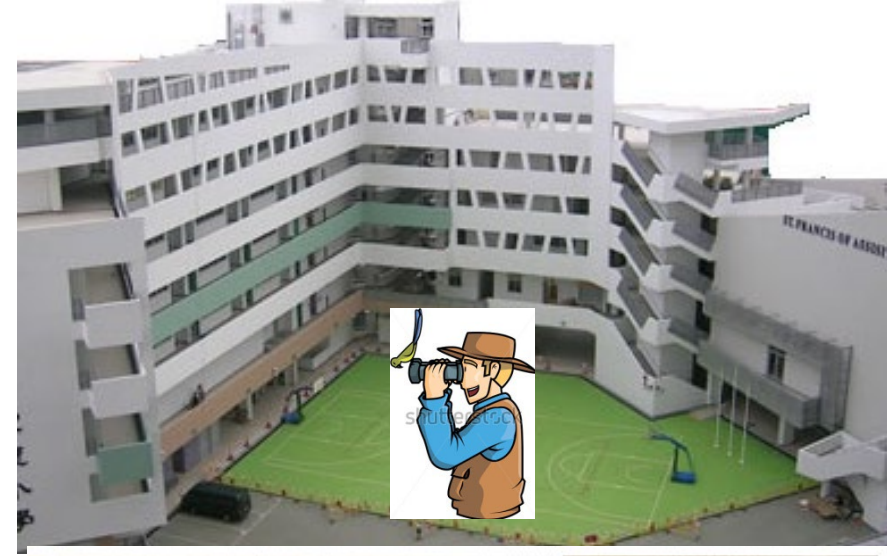
四款不同的視覺信息例子

視覺策略的使用 -

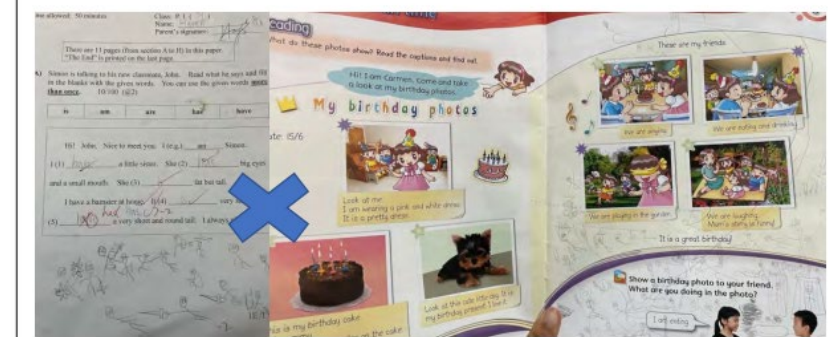
- 視覺提醒
- 視覺訊息



I like my desk clean and tidy. 👍



每天記得執齊全部文具(5 🖍️ 12 🖍️) 👍



我不劃花書本和功課 👍 可以在家用圖畫簿劃

視覺策略再配合強化原則，
成效相得益彰

HE

學習行為

有獎勵
有動力去學習

2c) 使用強化系統 (reinforcement system) 建立積極的學習行為

為什麼這三種方法對很多人都適用？



三種常見引起動機的商業手法：

1. 錢幣遊戲
2. 夾公仔很容易，新手都可以夾到
3. 儲分制度，可以換獎品

習得如何學習的方法 – 強化原則

讓孩子學懂 **合作、守規** 會帶來 **獎勵**

- ✓ 教授社交和玩耍技能
- ✓ 教授知識概念
- ✓ 用獎勵來減少負面行為
- ✓ 用獎勵來增加正面行為



利用孩子喜愛的卡通人物，設計不同的代幣計分表

從代幣到計分表 -
學習忍耐和自我調節

為什麼要使用計分表？

- 等待
- 自我控制
- 達成更大的目標
- 選擇
- 驚喜
- 類化
- 自然的視覺提醒
- 建立滿足感和內在動力
- 分享成果

建立自我調節技巧並
提升自信心



結合視覺程序表及代幣計分表，
孩子更有動力完成工作

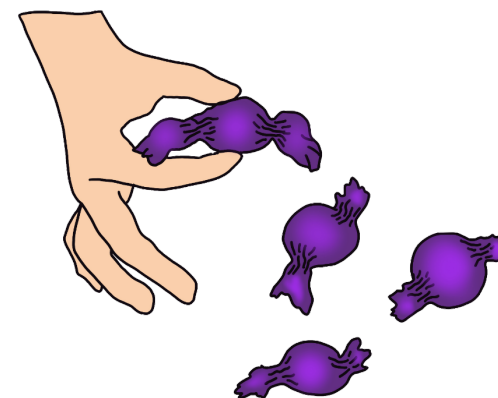
3. 課堂運用

何時獎勵？

每課節 Vs 只在特定的課節

老師要獎勵什麼？

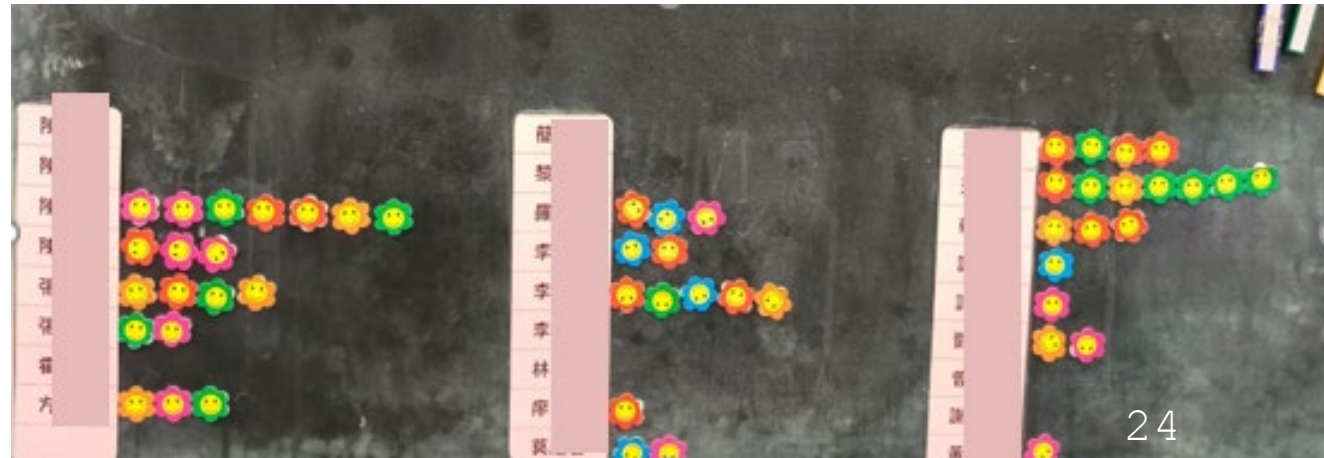
- 正確答案
- 良好的態度/啟蒙
- 目標行為 (沒有消極行為)
- 良好的社交行為
- 良好的溝通
- 有嘗試正確地解決問題
- 有創造力
- 有合作/團隊精神
- 樂於助人





老師在課堂上按學生回答的問題，即時給予獎勵，學生自行把 token 張貼在黑板上

小一中文課內的實際應用示範



在課堂內用強化物 (reinforcer) 來強化正面行為

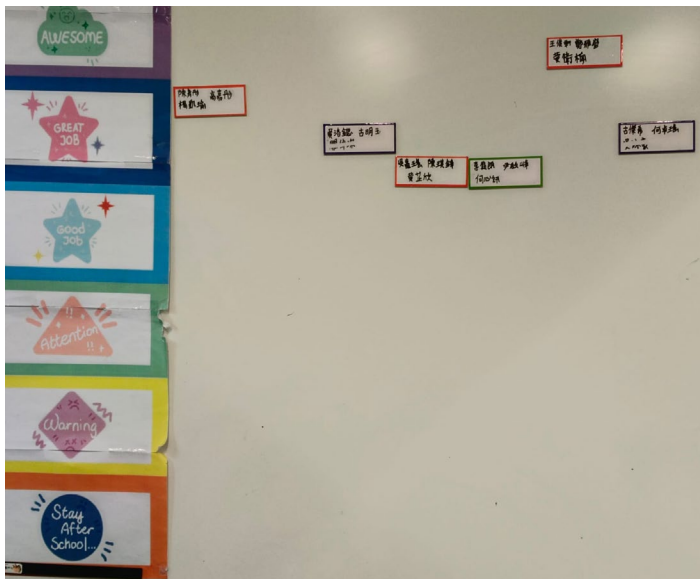
Chen (Ms)

佳	16.5	✓	✓		
豪	23.5	✓	✓	✓	✓
招	28	✓	✓	✓	✓
晴	18.5	✓	✓		
唯	27	✓	✓		
何	33.5	✓	✓	✓	
何	22.5	✓	✓	✓	✓
馮	26.5	✓	✓	✓	✓

(HKU PGDE student, 2023)



視覺提示



(HKU PGDE student, 2024)

日期	第一組	第二組	第三組	第四組	第五組
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

(PGDE student, HKU, 2023)

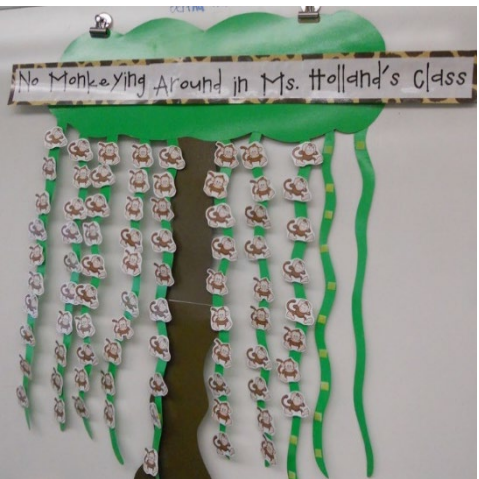
不同形式的標示(也可用於支援個別學生在課堂內的行為)



(HKU PGDE Primary English student, 2018)



(HKU PGDE student, 2021)



(HKU PGDE student, 2016)

必須有明確的目標
 不同老師的同一班級內
 保持處理一致



(HKU PGDE student, 2019)



利用孩子喜愛的卡通人物設計不同的代幣計分表，學生可以分組設計屬於自己組別的計分表

課堂及校內 - 分組或分班

為什麼要使用計分表？

- 等待
- 自我控制
- 達成更大的目標
- 選擇
- 驚喜
- 類化
- 自然的視覺提醒
- 建立滿足感和內在動力
- 分享成果

每班都有自己的
設計 — 歸屬感
和賦權

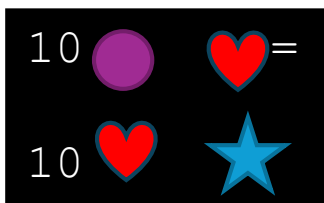
怎樣獎勵？

- 個別
 - 小組
 - 班別 – 學校層面
- } 課堂運作

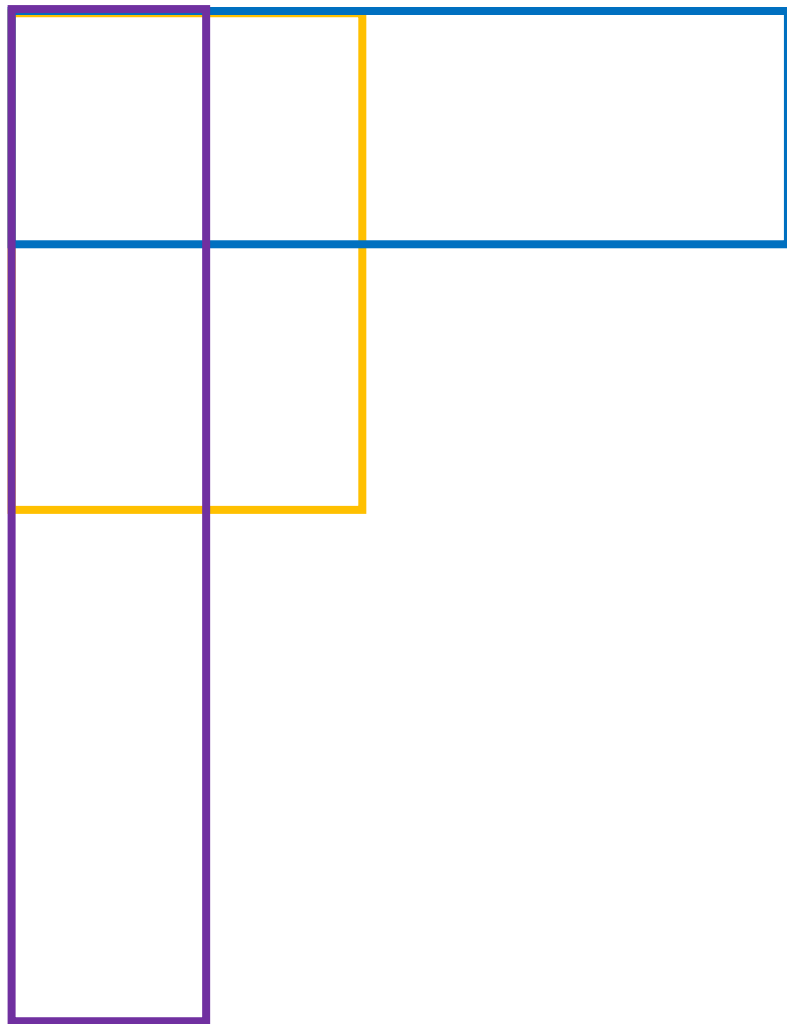
鼓勵被動學生的特別 tips:

1. 叫號碼 (Numbered head)
2. 每位學生在小組內輪流作答
3. 輪流做組長 (加分)
4. 部分學生加分
5. 強化不僅僅是正確的答案
6. 按學生的能力平均分組

從小的積分轉換成大的積分



不同的分組，可以帶來不同的效果

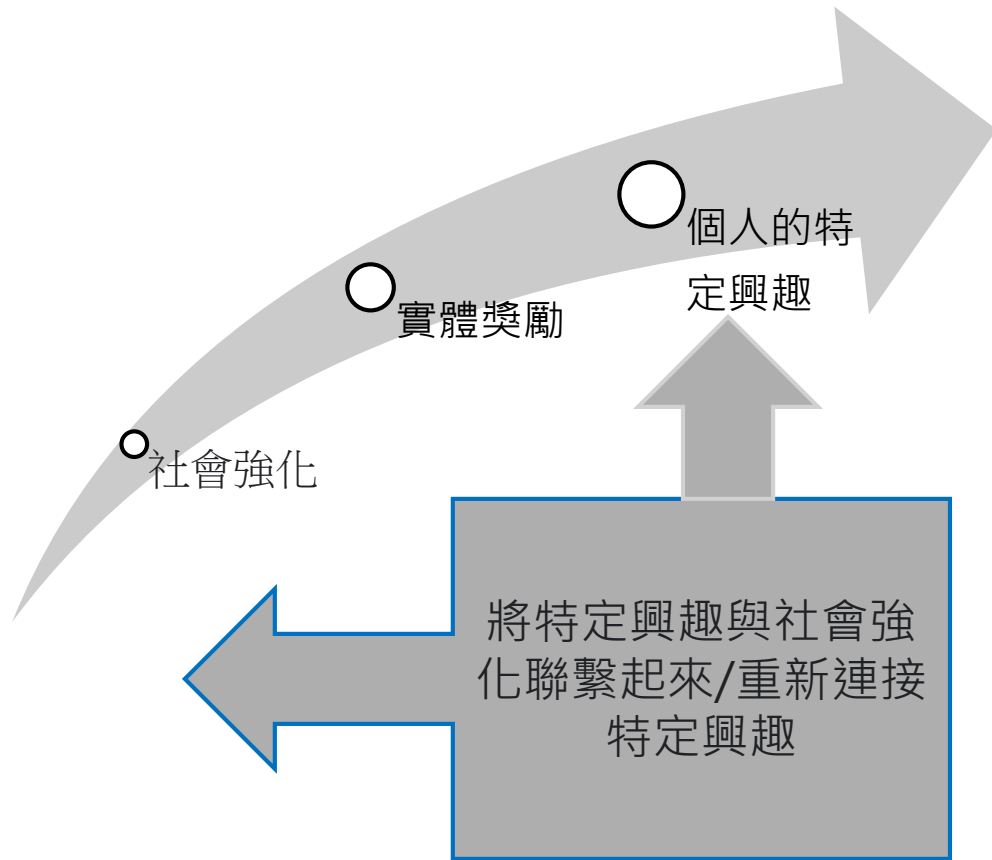


分組安排的巧妙

步驟：

1. 準備驚喜清單
2. 根據學生的喜好將它們放在不同的罐子裡
3. 學生**可以決定何時換領**

最強強化物(Reinforcer)



良好的強化物標準：

1. **有獎勵性質**
2. 必須對孩子有吸引力
3. 可在課堂上易於獎賞
4. 可以馬上給予
5. 可以給予少量
6. 可累加
7. 與社交獎勵 (social reward) 聯繫
8. 獎勵由你掌控
9. 可以顯示和作為紀錄保存
10. 可以推廣到家庭實踐

把強化物放在遠離學生的地方，不要在課堂外的時間給予學生強化物



學生於課堂活動時心情興奮，聲浪較大，老師先使用方法1 (口頭提示由10數至1)，然後使用方法2 (給予已安靜的組別分數)，使學生能安靜下來。

課堂活動為課室管理帶來挑戰，應不應該進行課堂活動？





在同一課堂，學生繼續進行活動，學生同樣心情興奮，聲浪較大。老師為方法1 (口頭提示由10數至1) 加入視覺元素，並同時結合方法2 (給予已安靜的組別分數)，使學生能安靜下來，效果更佳。

英語課 – 尋寶遊戲活動

使用**視覺化**倒數和積分制度來強化學生的安靜行為



組合策略更為有效

處理個別學生較困難的行為問題，需要攜手合作

透過SENCO、老師以及教學助理的合作，有助建立課堂內學生的正向行為



真正明白他們的需要

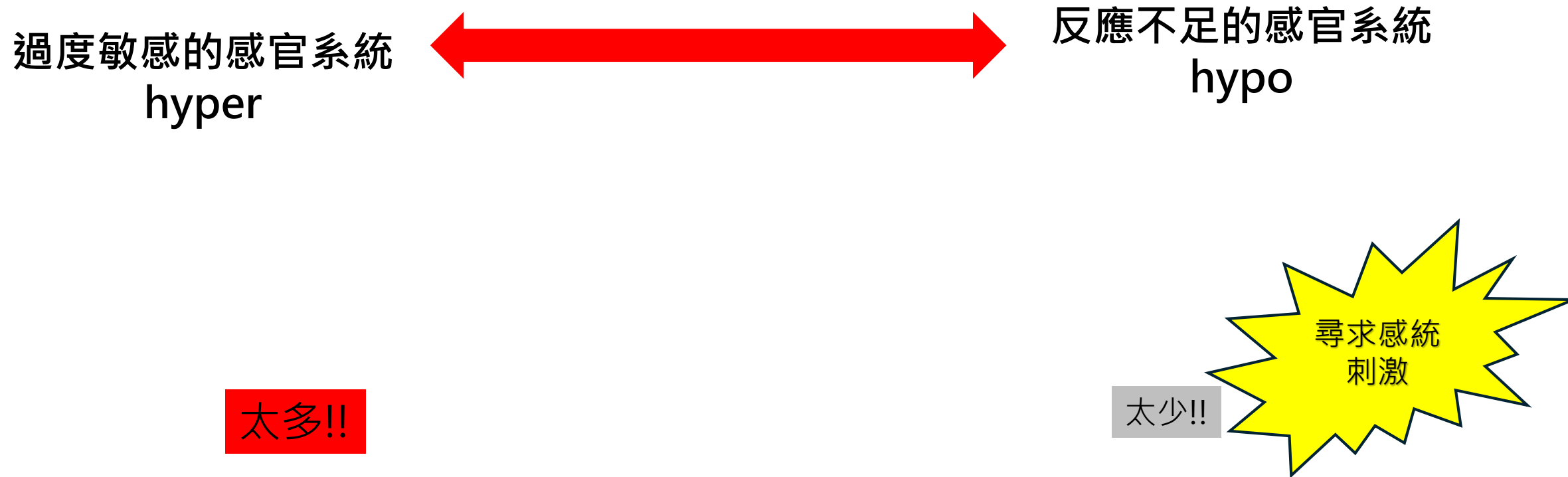


實際應用第一部分的策略



將技能從個人訓練轉移 / 歸納至課室裏

了解學生的學習特徵，例如患有自閉症學生的感官需求，可以幫助教師和教學助理了解他們行為的功能。



這將影響你選擇使用感官訓練和玩具作為強化物來幫助他們進行感統調適 (sensory regulation)



一些感官刺激的獎勵物/玩具的圖片

感統過敏
VS
感統低敏

瞭解學生們的學習特徵，例如患有ADHD學生的執行功能 (executive functioning)，有助教師和教學助理了解他們行為的功能。

對於許多患有ADHD的學生來說，執行功能上的發展延緩在他們行為控制和注意力的相關的大腦區域最為明顯

- ❖ 衝動
- ❖ 過動症
- ❖ 執行功能

成人尺寸的大孩子

老師和教學助理可以提供不同的學習經歷...

有時學生可以從課室中的獨立工作受益

在課堂上繼續使用視覺策略以獲得個人支援非常重要
獨立工作的能力和滿足感將有助於消除負面行為

where	who	what	how
cinema	family	watch	happy
park	parents	movie	fun
beach	friends	visit	excited
house	relatives	red packet	enjoyable
trip	aunt	play	bored
mall	cousin	travel	relaxed
restaurant	grandpa	shopping	yummy
hotel	uncle	Dim sum	neutral



學生在課堂室內可以選擇獨自工作，增加他的工作獨立性

有時學生可以從課室中的二人/小組工作中受益

支持學生間的合作學習 – 建立社交技能



上數學堂2人一組，合作用手指顯示數字的答案

break



不要忘記將自然行為 (natural behaviours) 作為課堂獎勵

- 課堂職務
- 幫助角色
- 分組活動
- 選擇活動
- 小休

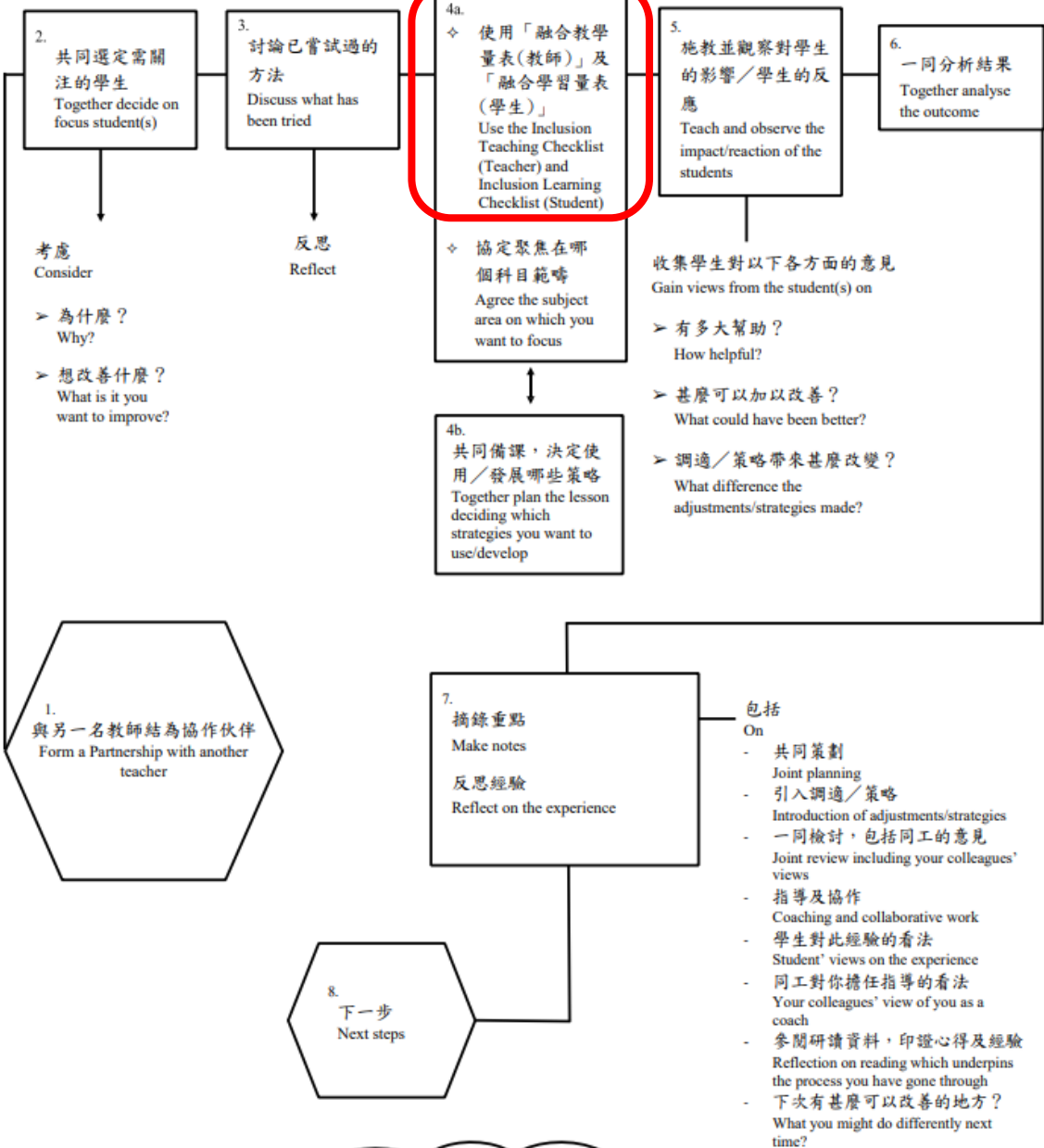


一班學生按能力分兩組，一組由老師主教，另一組由教學助理主教，把有行為問題的學生也平均分在兩組內，方便處理

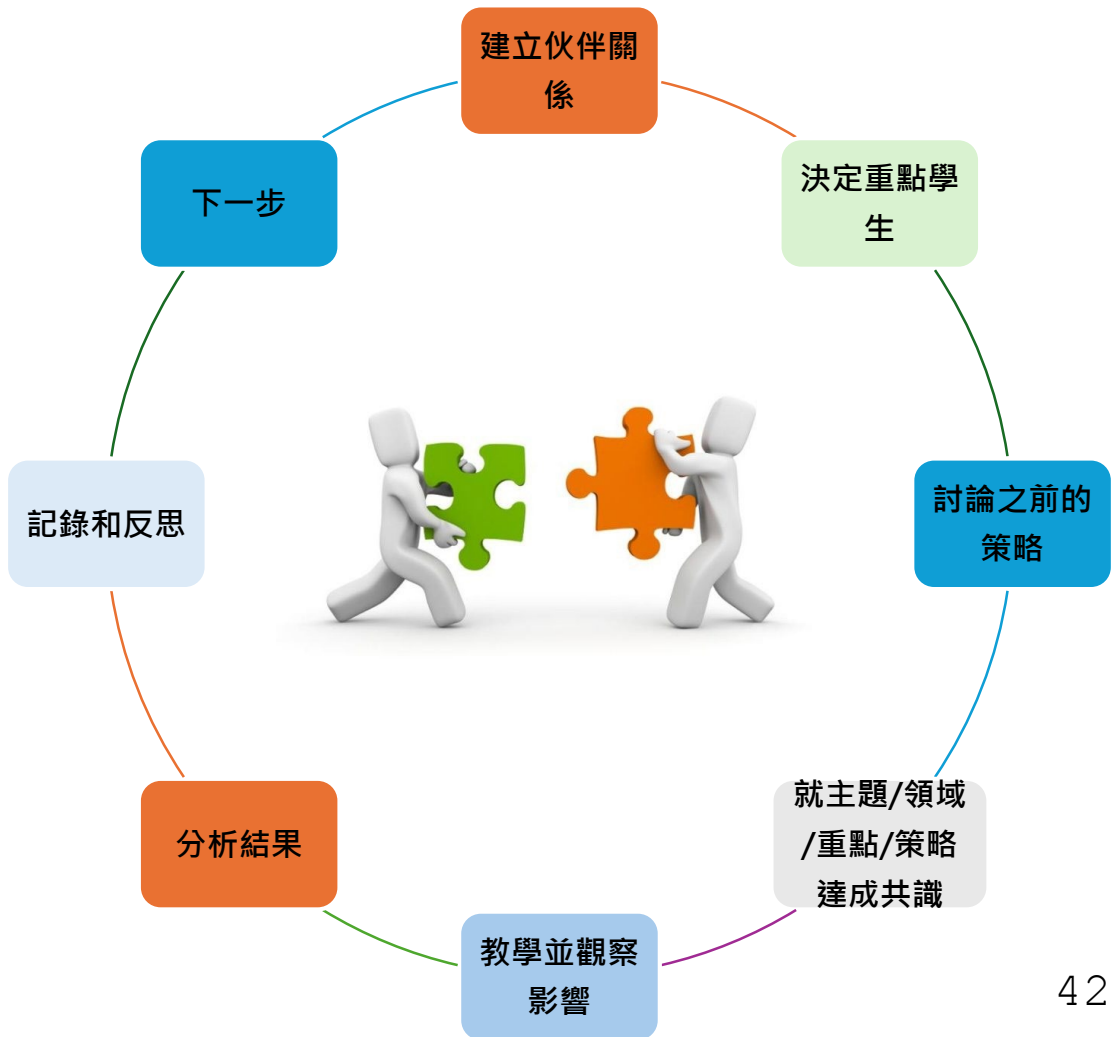
當教學助理準備好後，開始採用分組共同教學：

- 按能力分組
- 由老師和SENCO / 老師和教學助理授課

課堂研究 (指引)
Lesson Study
Guideline



課堂後續的聯系活動 (7/1/2025,星期二)
參加研討會後, 建議SENCOs積極試用所討論的策略, 並歡迎與教育局負責貴校的督學分享你們的經驗與成效。



在處理行為時，大多數人會考慮原因和策略，但“假如”是最有效節省時間的關鍵考慮

1. 有什麼原因?
2. 有那些可用的策略?

• 特定的學習特徵沒有/有限參考案例

• 使用它們最舒服的策略(ies)
• 使用大多數其他老師使用的策略
• 受學校文化影響

• 缺乏思考/分析其他策略帶來什麼效果的知識
• 策略在領域中並不常見

3. 假如.....?





男孩不合作，不願意按視覺程序表安排工作。於是我在他面前吃了一條蝦條，他看到後便主動立刻開始工作。
注意：不可以賄賂，不需要告訴他：「你工作，便會有獎勵。」

你需要讓老師和教學助理做好應對最初可能失敗的準備，以及如何應對——沒有學習動機？不遵守指示？

讓他們明白為什麼有時候強化機制會沒有效果？

- 不一致的做法
- 太快取消獎勵計劃
- 當行為功能大於獎勵時

我們還應該考慮使用其他預防措施 (proactive measures) :

- 差異性強化 (Differential reinforcement) 例如：獎勵 AD/HD 的學生協助課堂小任務。
- 教授替代行為 (teaching alternative behaviours) , 例：獎勵學生在離開椅子前先舉手
- 獎勵沒有負面行為出現 (Reinforce absence of negative behaviours)
- 靈活的考評方法，例如：多項選擇而不是長題目作答，填充題有提供答案選項。
- **開始應用後果** (apply a consequence)

當學生違反規則時....



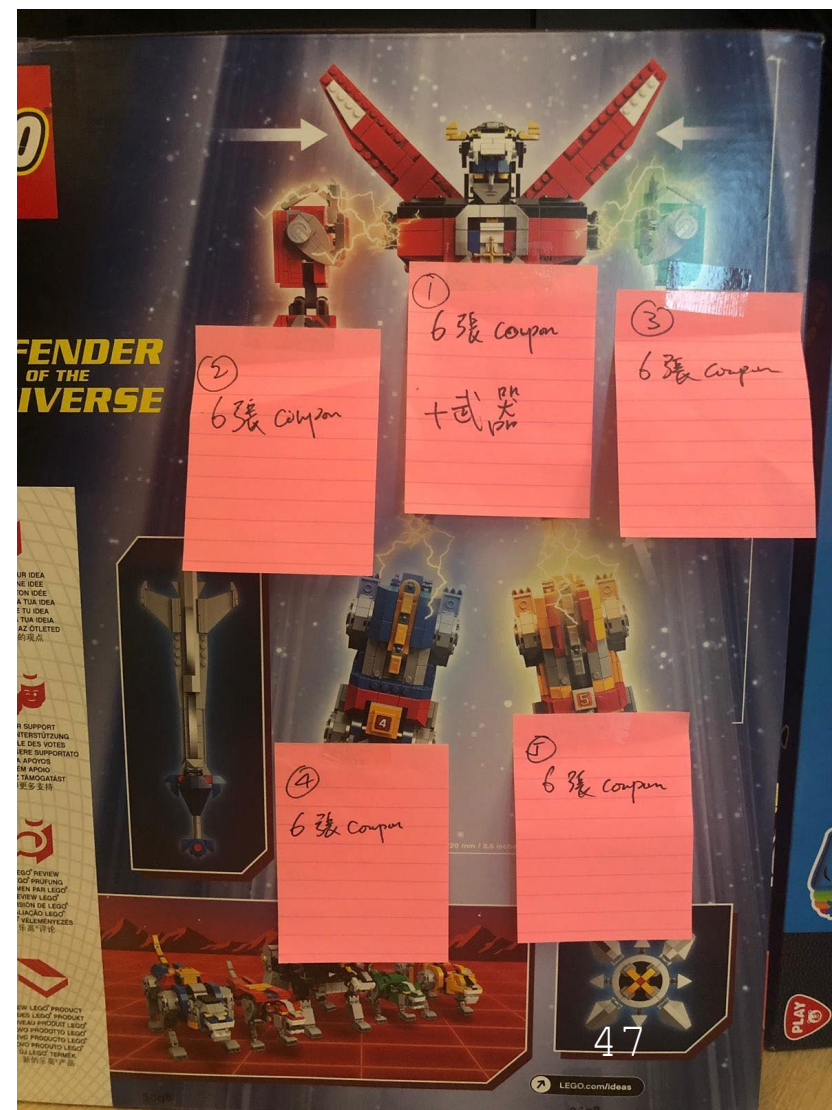
一位家長跟他的孩子一起玩遊戲，孩子於輸掉時大叫，媽媽取走他的一個 token，不予以譴責，然後當他作出了一個好行為時，家長很快獎勵他一個 token

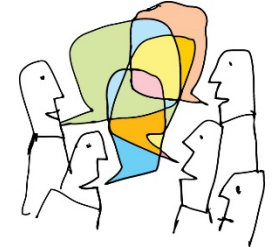
應用後果 一開始就必須把規則說清楚
拿走代幣前給一次機會
保持冷靜
一旦觀察到 +ve 行為，應立即加強正面行為

需要逐步建立自我調節行為，防止新的負面行為產生

- ✓ 給予驚喜
- ✓ 累積更多去獲取更大的強化體

15,000 英里	台灣、昆明
20,000 英里	宿霧、北京
40,000 英里	悉尼





進一步建立學生的內在動機，並逐漸減少外在動機

提出以下方面的優點：

- 學生的動機與學習
- 教學效果
- 為有需要的學生提供額外支援



學生可以被指派什麼的職責？

簡單任務 – 應用強化系統的技巧

- 下一張有 15 個運用獎勵的要點，您將有 2 分鐘時間閱讀
- 然後在 3 分鐘內與你附近的同工說出要點。
- 每題正確得 1 分。



- 1) 學生從**簡單**的任務開始，以獲得成就感和動力 (課程修改)
- 2) 逐漸增加任務難度，慢慢**減少**獎賞頻率
- 3) **立即**獎賞
- 4) 一開始使用**最喜歡**的強化物
- 5) 必須連同口頭讚賞和**理由**
- 6) 必須與**社交強化物 (social reinforcer)**聯繫
- 7) 向學生展示可能的強化物，**不要賄賂**
- 8) 盡快**加入/改變**強化物
- 9) 強化物必須**易取易用**
- 10) 給予的強化物數量保持**一致**，例如達到目標 / 一分鐘玩具時間、一張貼紙
- 11) **較小且頻繁**的強化優於較大但頻率較低的強化
- 12) **區分強化**——當他真的很好的時候，給最喜歡的一個或兩個！一定要告訴他為什麼有額外獎賞！
- 13) 使用部分獎賞**累積**更大的獎賞以增強他們的自控能力，獎賞有明顯的分別—得分越多，獎賞越吸引
- 14) 強化的**時間/間距 (interval)**是最重要的，根據學生的成功表現而調整間距
- 15) 總要有**後果** (例如：違反規則)！！

攜手前行 - 課堂管理「身·睇·驗」

- 睇 
- 身 
- 驗 



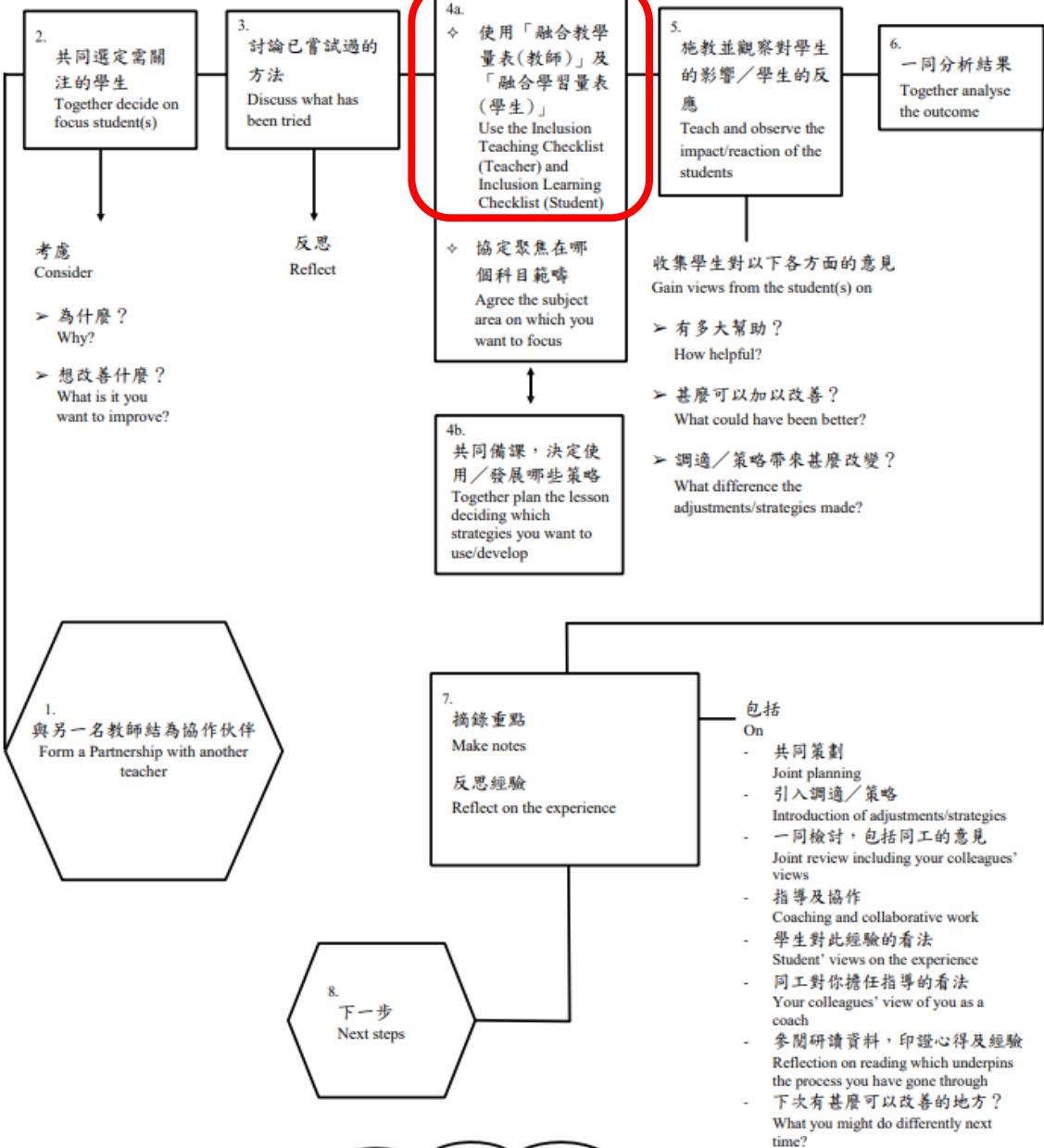
協助SENCOs支援 SEN 學生的個別行為和培訓其他教職員運用有效的支援和課堂管理策略，以建立學生的正面行為。

2合1 模式：研討會 + 網絡活動 + 研討會 + 網絡活動

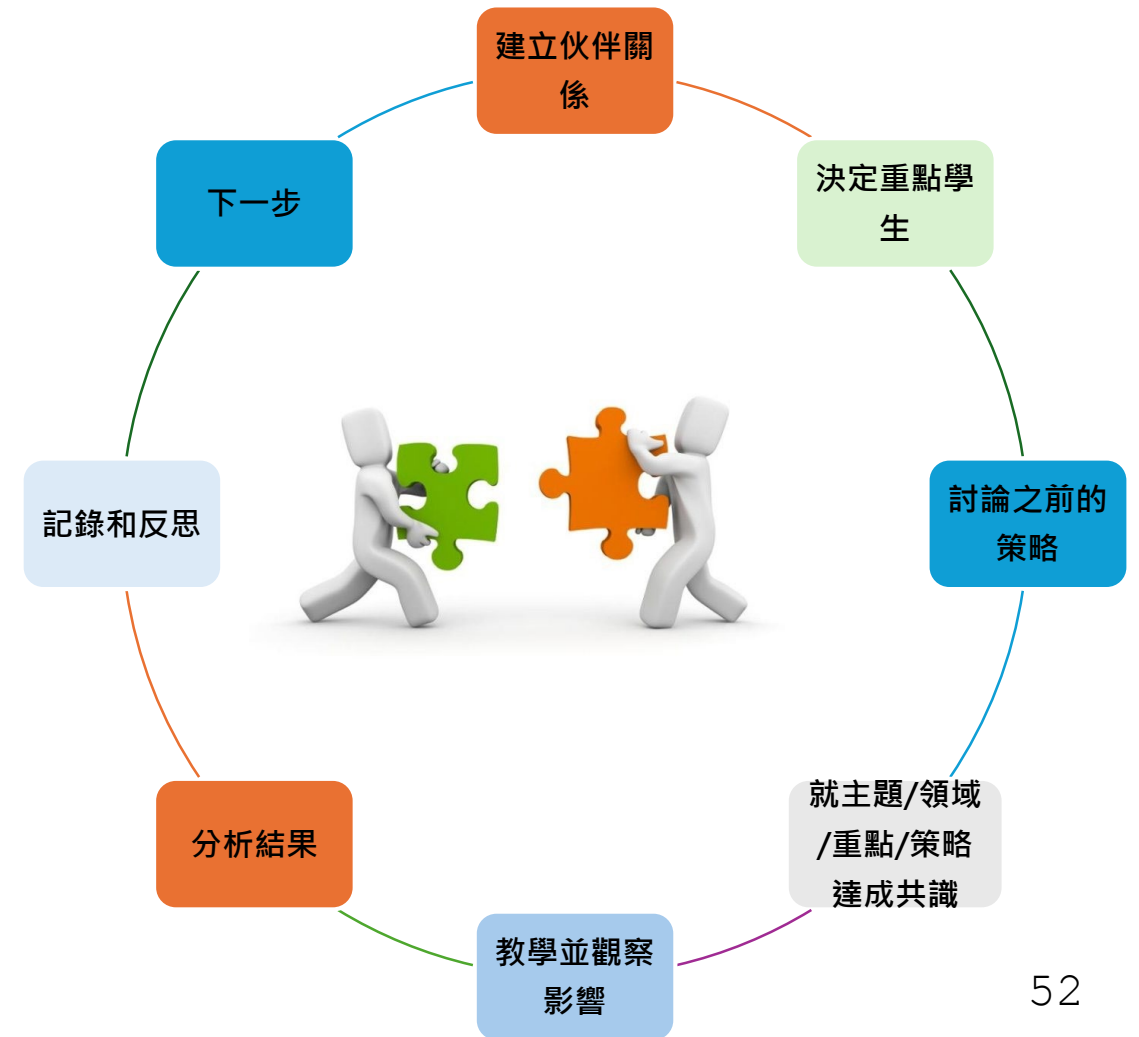
- 實際案例
- 有效性
- 學習如何培訓老師和教學助理

Train the Trainers (2)

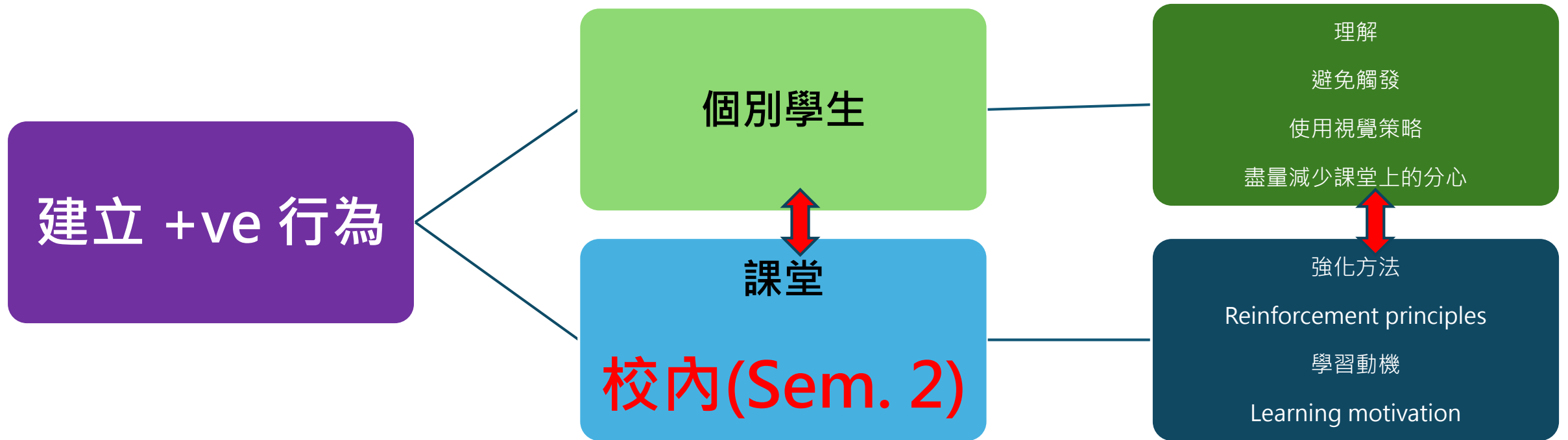
課堂研究 (指引) Lesson Study Guideline



課堂後續的聯系活動 (7/1/2025,星期二)
 參加研討會後, 建議SENCOs積極試用所討論的策略, 並可於負責貴校的督學訪校時或在網絡活動上, 分享和討論學校的經驗。



總結



問答時間

再次謝謝大家的參與！