

## 第三章研究方法

本研究針對二名國小 AS 學生，實施漫畫式對話暨繪本教學之教學活動，採質性研究方法(qualitative)取向以了解此方法能否增進 AS 國小學童與同儕的互動？採質性研究是因為質性研究可以深入了解個案的觀點、想法，可以知道個案獨特的經驗，以及在過程中了解、澄清個案的內心想法、及其改變等動態的完整歷程。以下將針對研究對象、研究設計、研究工具、資料處理與分析，以及研究程序等詳加說明。

### 第一節 研究參與者

#### 一、AS 學生

在本研究中 AS 國小學童指的是：(一)經公立醫院診斷為亞斯伯格症者(二)同時接受普通班與資源班服務者(三)與同儕互動有困難(四)具有基本繪畫能力，例如可以用簡單線條畫出人物者；研究者請託台北縣之國小特教組長、資源班老師及透過亞斯伯格和高功能自閉症家長委員會推薦適合個案，再與家長訪談並經由家長同意，選出二位適合對象。兩名個案資料摘要如下：

表 3-1 個案資料摘要表

姓名	性別	年級	智商	學業能力	特殊興趣	情緒	同儕關係
小星	男	小四	WISC-III IQ=111	中上、語文理解有困難，無法造句或作文。	喜歡畫漫畫、以及有關百慕達三角洲的相關知識。	敏感、易焦慮；與家人關係緊繃，情緒常在家中爆發。	喜歡主導同學 不喜歡同學碰觸，會想反擊； 但同學大多能包容他。
小光	男	小四	WISC - III IQ=96	中上、遇數學文字題則傾向逃避、拒寫。	喜歡觀察天氣、植物、健康知識、英文、鉛筆的硬度、磅秤、溫度計等。	溫和，但較多負面語言。易受言語刺激而情緒失控。	有正義感，但容易指責別人，導致別人困窘，而遭挨揍或與人打架。不喜歡同學碰觸，會反擊或暴怒，同學會逗弄他讓他生氣，或個案誤會同學的意圖而生氣。

## 二、同儕

同儕的選擇以研究者平日觀察 AS 學童與同儕的相處情形，認為以具有下列特點者較適合：1. 會主動邀別人加入遊戲活動者 2. 樂於協助他人 3. 喜歡與他人合作 4. 有衝突時會主動協調者 5. 平日在班級中較能接納或熟悉 AS 學童者，透過級任老師、資源班教師推薦後，並考慮 AS 學童的身心特質，經過訪談個案後了解是否為他所能接受之同儕，再由研究者與被推薦的同學進行晤談後決定人選，同儕人數以 2~3 人組成，同儕性別以女生為優先考慮，因為研究者認為女生較具有同情心且較願意助人，心思也比較細膩，同時也比較有耐心，因為此研究進行繪本教學較屬於靜態活動，以女生與個案組成小團體，會比男生的組合較適當。

表 3-2 小星同儕資料表

姓名	性別	相關特質
小均	女	單親家庭的小孩，敏感、早熟，學業成績優異，是個案的鄰居，從小就熟識，並且對於個案的情緒行為反應感到好奇，對於個案遭受欺負時會主動制止。
小晴	女	大而化之的個性，學業成績名列前茅，對於個案的情緒行為雖然有時不解，但是很能包容他。

表 3-3 小光同儕資料表

姓名	性別	相關特質
小婷	女	學業成績優異，乖巧、不多話，但動靜皆宜。對於個案遭受欺負時會主動制止同學，也希望能夠多知道一些方法來幫助個案。
小月	女	羞怯、文靜，富有同情心，學業成績中上，對於個案的情緒行為深表同情，很想幫助他。

## 第二節 研究設計

### 壹、研究取向:以質性研究方法中的行動研究為考量

本研究主要架構是設計漫畫式對話(Comic Strip Conversations)暨繪本故事教學方案，從教學活動過程中觀察 AS 學童及同儕的關係及互動情形、變化，是一動態過程，也意在研究過程探索 AS 學童的內心的想法，並且透過計劃、行動與觀察、反省與修正的過程的動態循環模式，以尋求 AS 學童能跟同儕有更好的互動品質。

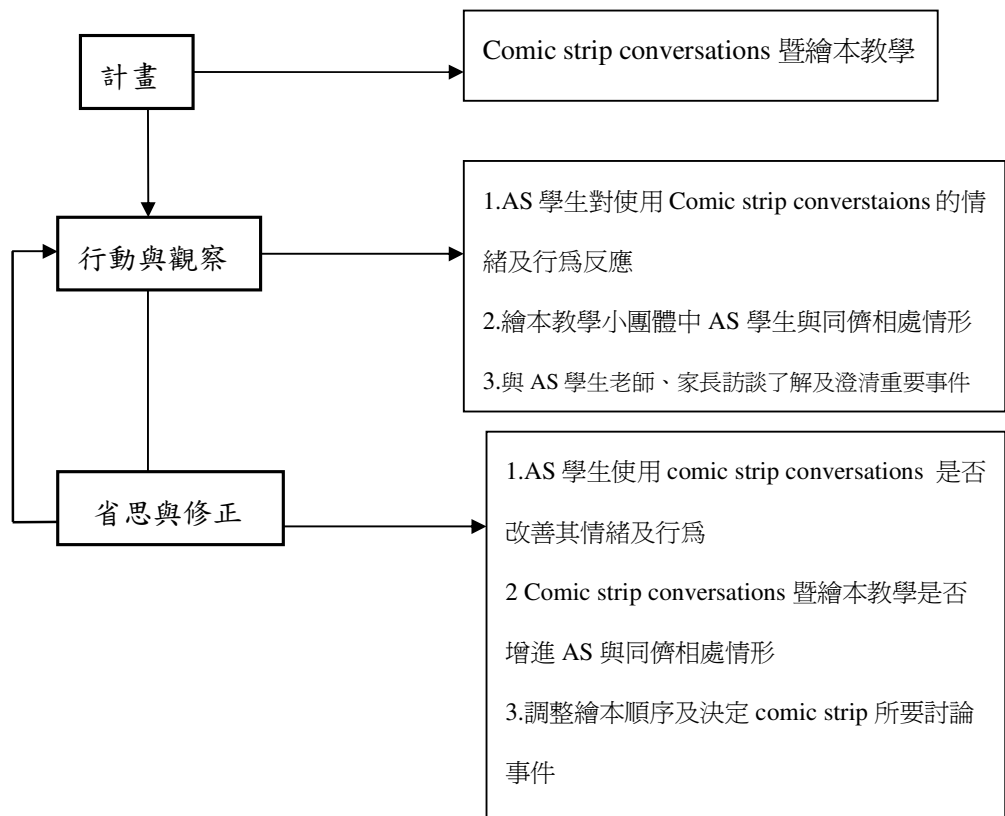


圖 3-1 漫畫式對話暨繪本教學的行動循環圖

依據行動研究的精神，研究計畫並非一成不變的；研究者每有一個行動，便要評估此行動的成效，透過不斷的省思與修正，再執行下一個計畫，因此本階段是採用螺旋循環式的歷程。至於歷程的基本程序，乃參酌 Oja 和 Pine (1988) 所提之計畫、行動、觀察、反省、參與、修正等步驟進行研究計畫。

## 貳、研究架構

本研究意在探討針對 AS 學童實施漫畫式對話暨繪本教學活動後，對增進其與同儕之互動之影響，以下為本研究之架構：

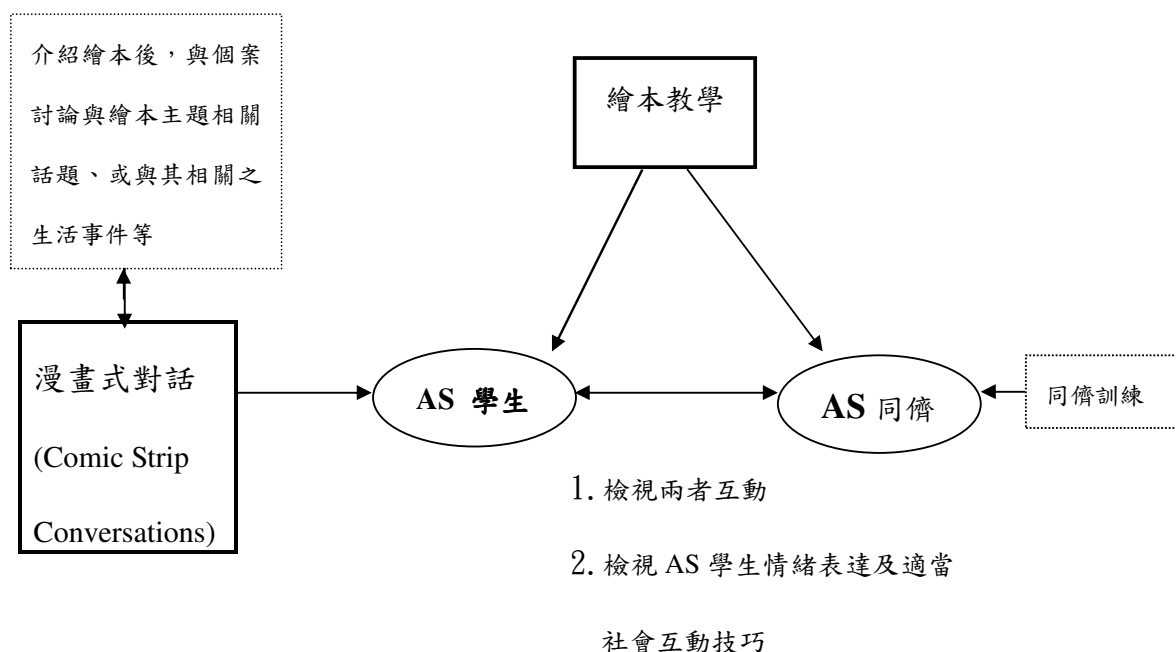


圖 3-2 研究架構圖

### 一、漫畫式對話(Comic Strip Conversations)暨繪本故事教學方案

(一)準備工作:上小團體課之前先教導同儕了解 AS 的身心特徵，

訓練方式為：

(1)以 Power point 檔案呈現”如何跟我的亞斯伯格同學相處”，教導同儕認識 AS 的身心特質：

(2)教導同儕如何與 AS 互動：

A. 主動看著 AS 同學，並提醒 AS 同學有眼神或表情的回應。

B. 對於 AS 的主動問話要善意回應:例如看著他,或點頭、微笑,給他鼓勵及肯定。

C. AS 表達不完整之處,主動詢問:「是不是這個意思?」或是幫助 AS 同學完整表達。

D. 當 AS 學生對話離題或有情緒反應時,同儕能適時提醒引導回討論主題。

(3)角色扮演:由同儕間互相扮演 AS 的角色,模擬與 AS 同學互動的情形;研究者從旁協助修正互動方式。

(二)漫畫式對話(Comic Strip Conversations)暨繪本故事教學實施方式:

1. 教學時間:每週二次教學,一次為個別教學(只針對 AS 個案),另一次為小團體教學(針對 AS 個案和同儕)。每次大約 50 分鐘,共約 100 分鐘,為期共 10 週。

2. 個別教學:漫畫式對話為個別教學重點,研究者指導 AS 學生畫出近期發生的事件,並告知個案較正確的表達方式或經由與 AS 學生共同討論出較佳的解決方法。

3. 小團體教學之程序:

(1)教學前 10 分鐘暖身,先互相分享一件前一週快樂的事,或是視前週的特殊事情做討論,研究者先行分享再由同學輪流分享。

(2)教學 30 分鐘,帶領學生欣賞繪本,並於欣賞繪本時研究者隨機發問相關問題以了解、澄清學生想法,繪本教學結束後再針對

繪本相關學習單做討論或進行相關活動。

(3)最後進行結論 10 分鐘，將課程重點做結論及提醒。請同學自由發表想法，老師予以鼓勵。

### (三)研究情境

本研究二個個案就讀不同學校，一研究場景為研究者自己學校，另一研究場景為北縣另一所小學內。小光的學校是一所中型小學，班級數不多，小朋友的活動空間多，研究場景為資源教室，資源班教室在校園內一樓的右側角落；教室通風良好光線充足，教室內有木製地板，一進門有一組梯形課桌椅是小團體及 AS 學生上課的地方，課桌椅的前方有一白板與電視，課桌椅的左方則有圖書區，教室窗戶還有裝上窗簾，拉上窗簾後教室很安靜，就幾乎不受外面的吵雜聲所影響。小星的學校則是在北縣的人口遷入最多的新興市區，學校是大型學校，學校教室多，但是下課時間到處是學生，學生活動空間較少，研究者能使用的場所不多，在小星的資源班老師協助下借到會議室，會議室離小星的教室(四樓)較遠，位在二樓還算安靜，而且還有冷氣，可以連線上網、有電動螢幕、液晶投影，設備齊全。選擇這兩個場所為研究者主要進行教學的地方，並排除其他環境干擾，儘可能讓參與研究的個案與同儕能安心、專心進行活動。



### 第三節 研究工具

#### 一、個別訪談摘要記錄表

透過與研究場景中相關對象的訪談，可以了解受訪者的想法及感受；可以從受訪者的角度對研究現象獲得更豐富的資料和多種的描述，也可以幫助研究者與研究對象之關係建立及增進彼此的了解，所以研究者重視這些資料的呈現，將相關對象的訪談非結構式的訪談進行，試圖以最自然的情境及開放的態度下，深入了解研究參與者在研究者進行教學活動之前、教學活動進行中及教學活動結束後所發生的特殊情形或所觀察到研究參與者的變化，以下分別列出訪談對象：

(一)家長：了解個案在學習及人際方面的表現之變化以及特殊狀況，並隨時交換意見。

(二)級任老師：了解個案在普通班與同儕的近期互動狀況有何特殊事件或改變？以及老師對 AS 學生言行的想法為何？

(三)資源班老師：了解個案在資源班與同儕的互動情形、特殊事件。

(四)同儕：用來了解同儕對於 AS 學生在教學活動前後的了解及變化，以及同儕參與此小團體活動的感想。

## 二、觀察紀錄表:如附錄二

觀察有關活動進行間，個案的行為表現、特殊事件以及研究者的介入策略及介入後的結果，也同時透過此觀察紀錄表了解個案言行的變化、與同儕的互動關係有哪些改變？也藉此使研究者能隨時檢視活動的設計或引導研究方向的修正。

## 三、漫畫式對話

是指用簡單繪畫呈現兩人或更多人的對話。這個方式把持續進行的溝通以類漫畫的手法清楚呈現，提供給對於人際互動時快速變換的溝通訊息有理解困難的人，多一份支持。漫畫式對話有系統的將人們說的話，做的事或甚至心裡所想的，用象徵性的符號表現基本的對話，它可以視為用視覺化的方式來處理一個問題狀況或找出較適當的解決方法的一個技巧。它是源於許多專家學者提出的看法：視覺化的提示對於協助自閉症者了解抽象的人際互動技巧是有所幫助的(Grandin,1992;Gray,1993;Odom & Watts, 1991；Quill,1991;Quill,1992)。

## 四、繪本故事

研究者認為透過繪本的圖與文的相互搭配、視覺化的圖像讓平面的故事變得生動、立體起來，讓閱讀的人可以身歷其境，更能體會故事中的意涵。研究者依自己曾使用繪本融入資源班教學的經驗，以及參考文建會網站的動畫繪本，挑選與友誼、情緒相關主題的繪本，共計有 10 本繪本，如個案有特殊情形得依實際情形加入其他繪本。

## 五、研究者

### (一)研究者背景

研究者於 94 年暑假在師大暑期進修特殊教育碩士班時已選修質性研究的課程，並透過質性研究專書導讀及課堂討論、文本分析等實作練習，對質性研究有初步完整的認識。對於研究主題則曾在研究所課程中選修自閉症教學專題研究，另外也曾參與如：中華民國自閉症基金會主辦的自閉症研討會、講座等；萬芳醫院主辦的早療人員系列研習-認識兒童精神疾病、台安醫院主辦的認識亞斯伯格症等講座，及台北縣教育局主辦的嚴重情緒學生專題、鑑定人員進階研習-兒童及青少年常見之精神疾病、情緒困擾與行為障礙等等研習，再加上研究者於資源班任教 7 年，接觸過不同能力的自閉症或亞斯伯格症的學生，都有長期的相處經驗，因此對研究主題有一定的認識。對於繪本及說故事則參加過許多相關研習及專書研讀，曾參加過的研習例如：東西出版社主辦的教師故事夏令營、教學研討會及其他機構主辦的教師文學營、台北縣 K12 數位學校之有聲故事繪本製作研習等等；研讀專書則如：說故事的力量、故事創意教學等，所以關於繪本故事的欣賞及教學技巧也有明確的概念。

### (二)研究者在研究過程中所扮演角色

1. 訪談者：訪談可以了解受訪者的情緒反應與潛在意義，並且可以深入研究對象內心，讓周遭相關人物與他們自己皆有機會用自己的語言表達內心的想法及觀點。

2. 教學者:教學方案的執行由研究者擔任，教學方案的調整與修正也是由研究者進行。
3. 觀察者:研究者在單獨面對 AS 學生，或 AS 學生與同儕互動時，以觀察者的角度去對待，盡量讓個案充分表現自己;研究過程中不管是教學活動或是訪談間，盡可能將觀察到研究參與者的言行、表情、情緒，都忠實的記錄下來。
4. 學習者：透過與 AS 學生相處、對談、觀察，使研究者更深入了解 AS 的思考方式及其背後原因，並且體會 AS 所面臨的困難，學習讓研究者了解如何能更適切的提供所需要協助，幫助克服他的困難。
5. 資料蒐集、分析者：在進入研究現場前後，盡可能的將帶給研究參與者的傷害降到最小，尤其是涉及個人的隱私部份。在研究過程中所得的聲音、影像相關資料，將逐字轉為文字描述，並逐次分析整理出主軸概念，在資料分析上力求客觀、詳盡;對蒐集來的資料除了相關參與者的審閱校正外，不對外公開，以保護研究參與者的隱私。

## 第四節 研究程序

### 一、蒐集文獻

蒐集過內外 AS 相關文獻確定研究方向找出研究者感興趣的議題，整理相關文獻彙整出研究架構的初步概念，再逐步建立出較清晰的研究架構及方法。

## 二、篩選研究對象

透過研究者訂定適合對象條件，再經由各校推薦後經過訪談個案及家長後，徵求家長同意後選定。

## 三、發展漫畫式對話暨繪本教學方案

研究者經由訪談後依所了解個案所發生的人際互動困難，構思教學活動之設計，其間並持續閱讀相關文獻，接著進行繪本相關資料的挑選、調整，再執行教學活動及反省、修正。

(一)有關漫畫式對話需要的工具及實施步驟如下：

1. 準備工具：A4 大小空白筆記簿、紙張及鉛筆。

2. 步驟：

(1)先由老師示範畫出空白的四格漫畫。

(2)將畫好的空白的四格漫畫頁，影印成冊備用。

(3)先約定好人物的畫法(身體頭、臉部表情、肢體動作等)及代表的符號的使用說明。例如：

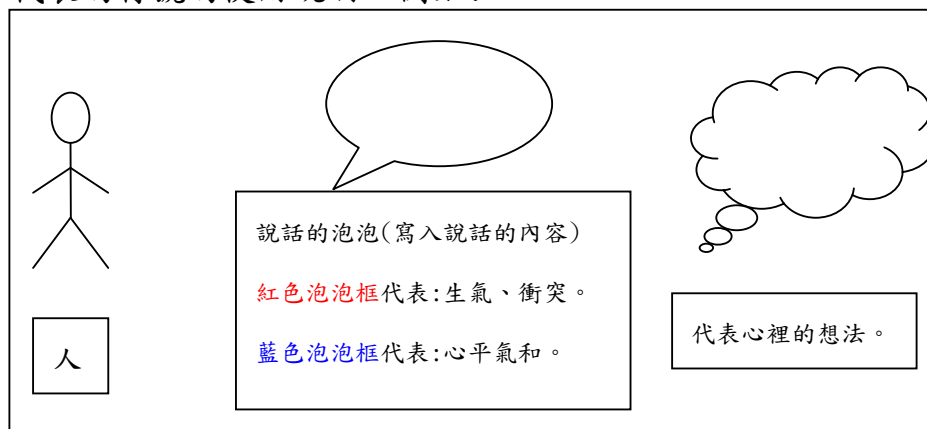


圖 3-3 對話符號

(3)由老師示範先從一個要解決的狀況著手，接著畫出其情境。例如：

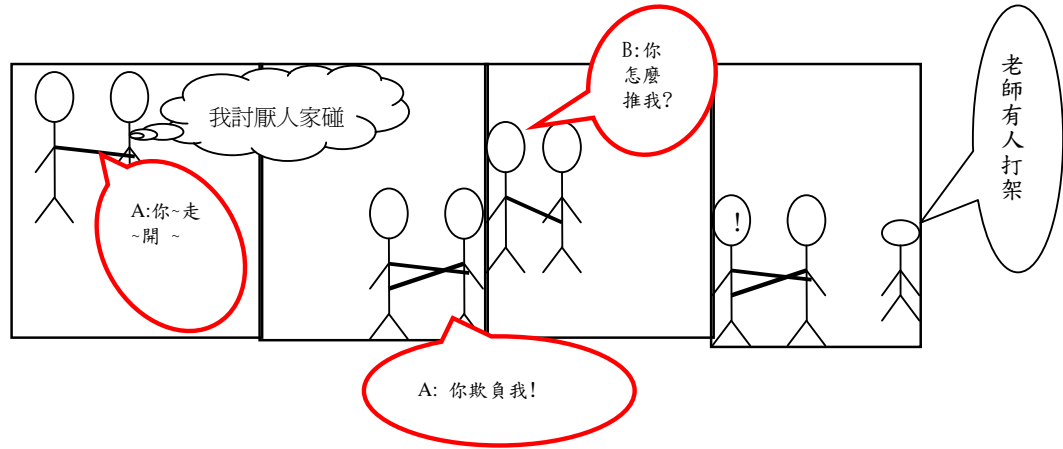


圖 3-4 範例一

(4)接著，研究者與 AS 學生共同討論，引導為較恰當的表達方式：

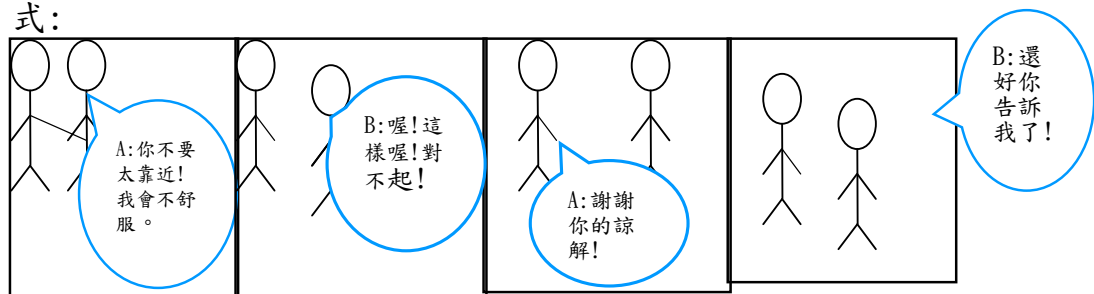


圖 3-5 範例二

(5)老師協助下完成漫畫式對話，並給予被研究者讚美。

(二)繪本教學方案 10 次的小團體教學記錄如下：

表 3-4 小團體繪本教學課程表

週次	繪本	主題	教學目標	學習單
1	比利騎士偉大的冒險	了解友誼的重要、珍惜友誼	(1)喜歡自己 (2)如何維持友誼、感謝他人	
2	生氣湯	如何察覺情緒及面對情緒	學會宣洩生氣情緒的正確方法	
3	我變成一隻噴火龍了	如何察覺情緒及抒發情緒	了解無法怒氣的後果	
4	用愛心說實話	了解誠實的意義	如何適當的說實話而不傷害別人	
5	是蝸牛開始的	肯定自己及如何修復友誼	如何肯定自己反省自己	
6	你是我的朋友嗎？	建立友誼的方法及修復友誼	如何表示友善誠心的與朋友和好？	
7	魯拉魯先生的草地	學習分享	了解透過分享可以贏得更多友誼	
8	烏鴉太郎	學習接納別人	欣賞別人、肯定自	

			己	
9	膽小小雞	如何在陌生環境中與他人互動	學習勇敢、建立友誼	
10	神奇變身水	了解自己、接納自己	建立自信	

## (二)繪本教學方案 10 次的小團體教學記錄

本研究所使用的繪本及繪本後的活動介紹如下，繪本的選定乃是與 AS 學生導師、資源班教師以及家長等訪談後了解其近期情緒行為與特殊事件後，研究者分析其重要順序而選定相關主題的繪本做為教學之依據：

### 1. 比利騎士偉大的冒險

故事內容摘要：梅爾巴來了！她是一隻大蒼蠅，正在森林裡飛來飛去，尋找下午茶的小點心，突然，她聽到了奇怪的聲音。梅爾巴停下來，發現有一個小精靈，躲在蘑菇底下哭的好傷心。小精靈比利躲在蘑菇底下哭泣，他覺得自己又矮又醜，沒有人喜歡他。這時候大蒼蠅梅爾巴過來安慰比利，幫助他成為真正的騎士。可是，當比利越來越得意，他和梅爾巴之間的友情卻面臨到考驗！

### (2)教學目標 a. 喜歡自己

b. 如何維持友誼、感謝他人

### (3)教學過程



a. 引起動機:使用電腦連結動畫繪本網頁，請學生共同觀看繪本故事。故事主角不喜歡自己，但透過朋友的協助，他越來越喜歡自己，但是後來卻忽略了幫助他的朋友。

b. 討論活動：喜歡自己嗎?曾經忽略了你的朋友嗎?有沒有跟他說過謝謝?

#### (4)延伸活動

a. 魔鏡:照鏡子然後寫下自己的特徵，再說喜歡自己哪個部分。

b. 感謝的心:說出感謝同學的話，具體說出同學曾幫助你什麼?為什麼你要謝謝他?

## 2. 生氣湯

故事內容摘要:霍斯過了不快樂的一天，他心情非常的不好，氣得想打人，看什麼事都不順眼。媽媽不動聲色帶他一起煮湯，一鍋生氣湯，煮完湯霍斯的氣也消了。

(1)教學目標:情緒的抒發-學會宣洩生氣情緒的正確方法。

(2)教學過程:引起動機-研究者講述繪本「生氣湯」的故事，引導參與者理解故事主角的情緒，並看看別人是怎麼生氣的，媽媽怎麼幫助他宣洩情緒?

(3)討論活動：故事主角為什麼生氣?生氣是什麼樣子?並分享有無類似經驗。

#### (4)延伸活動

a. 怎麼生氣比較好?

b. 我是愛生氣鬼?畫出自己生氣的臉

### 3. 我變成一隻噴火龍了

故事內容摘要：波泰是一隻愛吸生氣的人血的蚊子，有一天他遇到愛生氣的恐龍阿古力，波泰吸了阿古力的血之後，阿古力變成一隻愛生氣的噴火龍，因為一生氣就噴火造成阿古力生活上很大的不方便，那麼究竟該怎麼做才能幫忙阿古力解決他的煩惱呢？

(1)教學目標：覺察自己的情緒及了解情緒失控的後果

(2)教學過程

- a. 引起動機：研究者述說繪本故事內容，同時配合故事內容展示繪本，逐頁展示。
- b. 討論活動：阿古力為什麼生氣？生氣有什麼壞處？

(3)延伸活動

- a. 生氣的感覺像什麼？(很醜的怪物…)
- b. 分享：最近生氣是氣誰？為了什麼事？有更好的方法可以解決嗎？(互相給彼此意見)

### 4. 用愛心說實話

(1)故事內容摘要：媽媽厲聲告誡莉莉：「不可以說謊。」但是當她開始說實話後，卻得罪了許多好朋友，這令她難過且困惑極了。

看來，說實話似乎沒有那麼容易……。

(2)教學目標：了解誠實的意義，以及為什麼說實話反而會讓別人傷心？

### (3)教學過程

- a. 引起動機:故事主角說謊，讓媽媽告誡她；但說實話但卻導致朋友傷心，她最後會如何?
- b. 討論活動：說謊話的後果?談自己的一次經驗；什麼話是實話但是卻會害別人傷心?

### (4)延伸活動

- a. 角色扮演:對別人說些誠實，但沒有禮貌的話會有什麼後果?
- b. 分享:為什麼說實話要用愛心?

## 5. 是蝸牛開始的

(1)故事內容摘要：蝸牛嘲笑豬太胖，豬又笑兔子太膽小；兔子笑狗太懶惰，狗又笑蜘蛛長得醜；現在蜘蛛會去嘲笑誰呢？每隻動物都因為被別的動物嘲笑而為自己辯護，或是轉而嘲笑別人去發洩自己的不開心。

(2)教學目標:肯定自己

### (3)教學過程

- a. 引起動機：欣賞繪本及聆聽 CD 播放故事。一群動物爭吵起來，到底是為什麼?
- b. 討論活動:蝸牛為什麼要嘲笑別人?他應該怎麼做會讓大家好過一點?

### (4)延伸活動

- a. 嘲笑別人會很快樂嗎?

b. 分享：被嘲笑是什麼感覺？傷心、生氣？怎麼做讓自己不要傷心太久？

#### 6. 你是我的朋友嗎？

(1)故事內容摘要：狐狸和熊是好朋友，但是有一天，狐狸要找大熊玩，熊卻不理他，而且生氣了，他們要怎麼和好呢？

(2)教學目標：修復友誼

(3)教學過程

a. 引起動機：欣賞繪本及研究者講述故事內容；大熊和狐狸很好，但是有一天大熊心情不好，狐狸還是一直邀大熊陪他玩，結果大熊會怎麼樣呢？

b. 討論活動：如果好朋友不想理你了，你會怎麼做？

(4)延伸活動

a. 你願意做我的朋友嗎？被問者要大聲說：「我願意！」

b. 不，我就是不要：如何拒絕朋友但又不要讓別人傷心：練習大聲說不，也練習其他適當的表達方式。

#### 7. 神奇變身水

(1)故事內容摘要：

(2)教學目標：了解自己、學習接納自己

(3)教學過程

a. 引起動機：一起欣賞繪本及繪本 dvd

b. 討論活動：

(4)延伸活動

- a. 喜歡做自己嗎?為什麼?
- b. 討論成為別人你願意嗎?

## 8. 烏鴉太郎

(1)故事內容摘要:一個被稱作烏鴉太郎的小男孩，什麼都不會，只會學烏鴉叫，沒有人要跟他玩;有一天來了一個新老師，他跟烏鴉太郎聊天，讓他上台表演，大家才發現，原來烏鴉太郎懂的東西還不少。

(2)教學目標:欣賞別人、欣賞自己

(3)教學過程

- a. 引起動機:共同欣賞繪本，由研究者講述故事內容。有個叫做烏鴉太郎的小孩……為什麼他叫做烏鴉太郎?他發生了什麼事?
- b. 討論活動:覺得自己什麼都不會的時候，你怎麼鼓勵自己?寫出鼓勵自己的話!

(4)延伸活動

- a. 我最棒:說自己三項優點。不知道自己優點者，同學可協助說出該同學的優點。
- b. 這件事誰最行? 想一件困難的事，再想想這件事誰可以來幫忙?

## 9. 膽小小雞

(1)故事內容摘要:雙胞胎小雞上學了，同學都玩自己的，不找她們玩，她們覺得被冷落;後來同學鼓勵她們嘗試新事物，

很快她們就覺得沒有想像中可怕。

(2)教學目標:學習勇敢、建立友誼

(3)教學過程

a. 引起動機: 共同欣賞繪本，由研究者講述故事內容。小雞第一天上學，會發生什麼有趣的事呢?

b. 討論活動: 想想你第一天上學的心情，高興嗎? 擔心嗎? 害怕嗎?

(4)延伸活動

a. 你怎麼幫助新同學?

b. 歡迎新同學: 寫一封歡迎新同學的信。

10、魯拉魯先生的草地

(1)故事內容摘要: 在描述一個叫做魯拉魯先生的人原本很小氣，但是在遇到許多動物都喜歡他家舒適的草地後，他漸漸的發現原來跟別人分享也不見得是壞事，而可能是更快樂的事

(2)教學目標: 了解透過分享可以贏得更多友誼。

(3)教學過程

a. 引起動機: 共同欣賞繪本，由研究者講述故事內容。魯拉魯先生從不跟別人分享草地到樂於分享，有何不同?

b. 討論活動: 你喜歡交朋友嗎? 為什麼交朋友? 你喜歡什麼樣的朋友?

(4)延伸活動

a. 哪種微笑最好看?-練習微笑

### b. 誰的笑容最美?-票選活動

### (三)漫畫式對話與繪本教學之連結關係

研究者先與 AS 學生的老師以及家長訪談了解其近期的行為問題或是與同學互動之困難後，再與 AS 學生以漫畫式對話畫出他的想法，過程中一方面先接納他的想法，也澄清其觀念，且提供其正向的建議，試圖傳達正確的行為、方法給予其參考，接著，研究者再針對 AS 學生所繪出的漫畫對話內容提供相關的主題繪本教學，藉此予以強化、加深其正面處理困難的觀念，而且經由繪本中習得的豐富替代經驗，AS 學生將獲得更多、更穩固的支持。再者，經由繪本習得的訊息透過生活中發生的相似經驗再以漫畫式對話呈現，如此不斷循環的過程可以加強其想法，那麼想法就可以得到 AS 學生的認同，也能引發他去思考或者產生行為的改變。

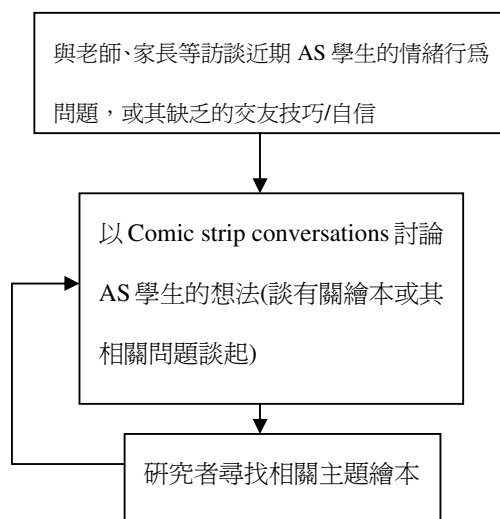


圖 3-6 漫畫式對話與繪本教學之關係

#### 四、訪談同儕、教師、家長

了解個案的各項能力、同儕的互動現況及所面臨最大的人際困難。

五、進行研究介入:在進行完初探之後，透過檢視及修正研究計畫，便進入正式研究階段。開始實施教學後，循著行動、觀察、修正的循環去檢視、反省以求確實符合行動研究之精神。

六、資料分析:將研究過程中所蒐集的各項資料進行記錄、整理、分析。

七、撰寫研究論文:教學活動告一段落後，並且資料蒐集也接近飽和時，即著手進行論文的撰寫。

### 第五節 資料處理與分析

#### 一、研究的有效性

本研究透過以下技巧來達成質性研究中的有效性:

##### (一)多樣化資料收集

經由與教師、研究參與者訪談、錄影、錄音等影音記錄，研究日誌的反思，觀察紀錄表、特殊事件等多元方法所得資料加以分析以呈現內容的有效性。

##### (二)成員檢核

透過與指導教授將研究者所蒐集的資料加以討論，以釐清真實情境的建構；並與協助將錄音資料轉譯為逐字稿的同事討論、確認資料的正確性；並將分析過後的資料與個案老師、資源班



老師再次確認資料是否正確、客觀。

### (三)三角交叉驗證

研究者將過程中訪談、觀察等資料以錄音、錄影等逐字稿回溯，將當時的真實情境做完整的呈現；並將資料交給受訪老師加以確認，另外也將研究日誌、軼事記錄等資料相互對照，檢視是否有矛盾不合理之處，這些即是屬於三角驗證。

## 二、資料蒐集與資料分析

### (一)資料來源

1. 研究日誌:研究者對於 AS 學生與同儕之間互動事件,或教學進行期間所發生特殊的事件,研究者與參與研究的學生的互動,現場先做重點摘要註記,事後離開研究現場再詳加描述記載;另外,研究者的反思在每次一有想法後也盡快記下,反省並修正想法、態度。
2. 錄影:每次小團體教學時錄下影像,做為研究者教學的反省及協助捕捉研究者教學時可能遺漏的觀察;而研究參與者不太願意鏡頭對著他或是面對鏡頭就遮臉,研究者則改為鏡頭不直接對著研究參與者,也試著讓他放心,告訴他研究者會保密不會將影片給他人看。當 AS 學生明白表示不拍時則按下停止鍵,尊重其意願不強迫為其錄影,改為錄音的方式。
3. 錄音:協助訪談內容謄寫為逐字稿時,避免疏漏及確保資料的正確客觀。
4. 訪談:訪談 AS 級任老師、家長、資源班老師及重要他人等內

容摘要、圖畫內容分析歸納。

5. 軼事記錄:將整個研究過程中所發生特殊事件包括可能影響個案情緒、參與度或是同儕的特殊反應，或是突發狀況，皆於研究情境記錄下重點，並於事後記憶猶新時詳細記錄描述事件經過，以利研究結果之分析。

## (二)資料分析

將所得資料轉寫成逐字稿後，反覆研讀確認之後，進行編碼及整理出主軸概念，務求資料的真實和客觀。

研究者將資料歸類為:研究日誌、訪談記錄、觀察記錄、軼事記錄等，並依照資料來源分為老師、家長、同儕(名字)。之後再將資料依照類別資料來源及時間的順序編碼；以下舉例說明:

表 3-5 研究資料之編碼範例

資料代碼	資料來源說明
誌星 0523	表示 5 月 23 日小星的研究日誌
訪婷 0609	表示 6 月 9 日訪談同儕 <u>小婷</u>
訪星師 0423	表示 4 月 23 日訪談 <u>小星</u> 老師
訪星媽 0610	表示 6 月 10 日訪談 <u>小星</u> 媽媽