

第四章 結果與討論

本章根據對自閉症學生進行之實驗結果，進行分析與討論，以瞭解社會性故事教學對減低學生與同儕負向互動行為的成效。第一節說明社會性故事教學對三類負向負動行為的影響、研究相關的信度與社會效度。第二節就研究所得結果進行綜合性的討論。

第一節 研究結果

以下分別討論經社會性故事教學介入後，個案與同儕間「過分親密行為」、「不適當行為」及「不適當語言」三類負向互動行為改善的結果。每類行為分別依實驗研究的基線期、介入期、維持期以行為曲線圖呈現行為的變化。並將實驗各階段及階段間負向互動行為觀察出現的次數，以視覺分析法加以分析，並輔以情境中行為觀察的軼事記錄，討論行為改善的結果。

壹、社會性故事教學對改善「過分親密行為」的結果

一、基線期

(一)「過分親密行為」出現次數階段內視覺分析結果

以視覺分析法來看，個案「過分親密行為」在基線期

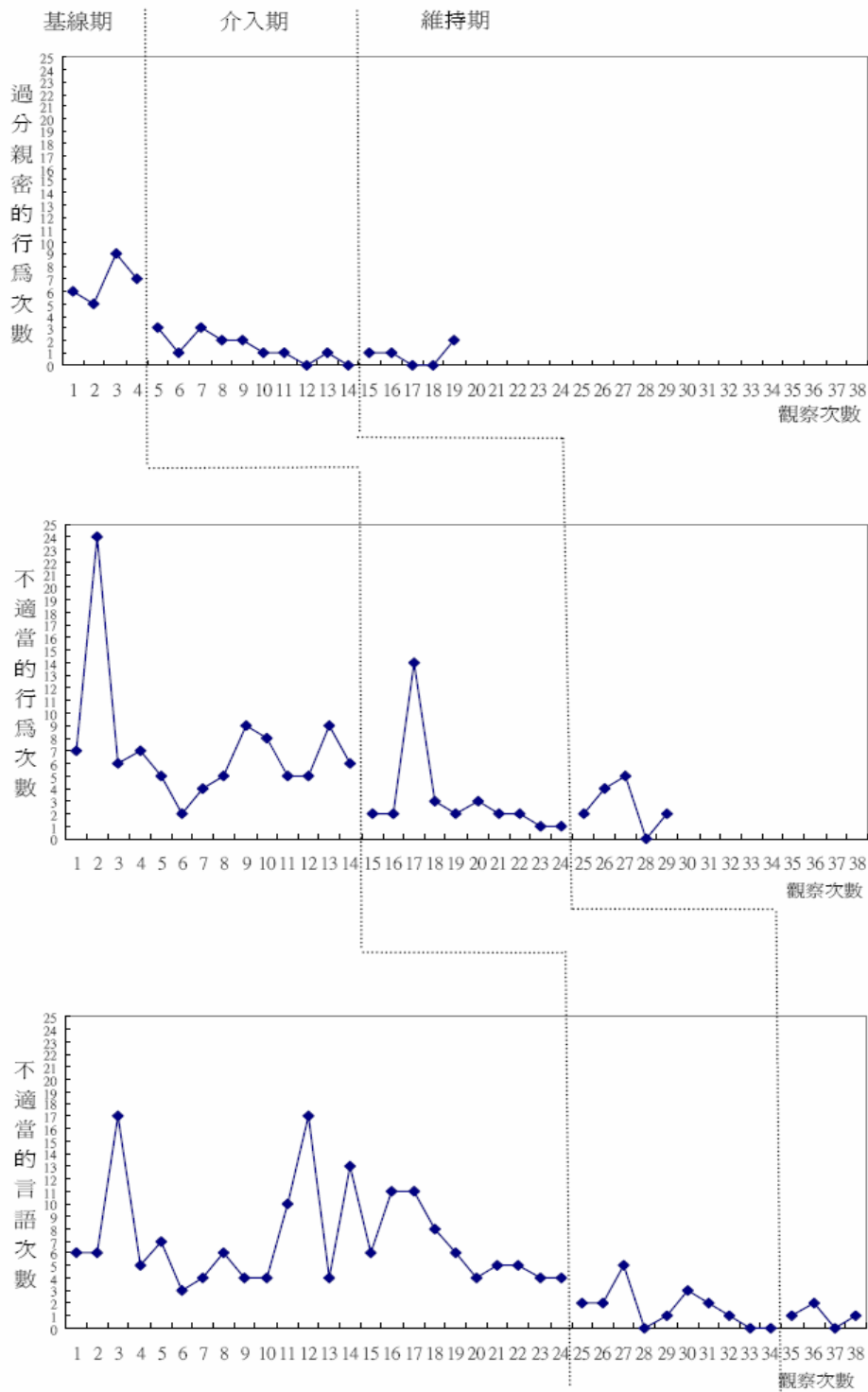


圖 4-1 個案與同儕負向互動行為曲線圖

的觀察進行 4 次。目標行為出現的最高次數為 9 次，最低為 5 次，平均值為 6.75 次，階段內趨向穩定性為多變（0%），趨向走勢成反治療趨向，水準穩定性為多變（50%）。雖然此階段的穩定性呈現多變，但因趨向走勢成反治療趨向，因此，在四次觀察後進入教學介入。

（二）軼事與行為觀察資料

「過分親密行為」主要指個案在和人互動時容易產生的過於親密的動作，包括環抱別人、摩蹭同學的身體、勒同學脖子、談話距離過近等目標行為。在基線期階段，個案經常出現環抱同學和摩擦同學身體的動作，常被個案環抱的同學各有不同的反應，有的同學沒什麼表示、也沒抵抗就任由個案抱著，有的同學則會表現出躲閃、想掙脫的動作。而勒同學脖子的行為出現頻率較低、並非每次觀察皆出現，四次觀察中有二次觀察到此行為。與人說話過於靠近的情形則視個案每次與人互動的情形不同而有變化，但每次的觀察都或多或少可以發現個案有與人說話過於靠近的行為。

二、介入期

（一）「過分親密行為」出現次數階段內視覺分析結果

社會性故事教學在介入期進行 10 節。在介入期過分親密行為出現的最高次數為 3 次，最低次數為 0 次。行為平均出現的次數為 1.4 次。階段內趨向穩定性為多變

(30%)，水準穩定性為多變(0%)。行為出現的次數隨著教學介入有逐漸下降的趨勢，呈治療趨向。

(二) 基線期與介入期階段間視覺分析結果

個案「過分親密行為」在基線期出現的平均數為 6.75 次，進入介入期後降至 1.4 次，介入期行為的平均次數低於基線期的平均次數。基線期最後一次的觀察行為出現的次數為 7 次，進入介入期第一次的觀察行為次數降為 3 次，顯示教學的介入有立即的效果。趨向穩定性的變化從多變到多變，趨向走勢的變化從反治療趨向變為治療趨向，且教學介入期間行為的次數持續呈現逐步減少的趨勢，整體而言，從基線期進入介入期呈現正向的趨向效果變化，且兩階段的重疊百分比為 0%。顯示社會性故事教學法的介入，對個案「過分親密行為」有其改善的效果。

(三) 軼事與行為觀察資料

在介入期，第 6 次觀察因當天課程的影響，導致觀察的時間大為縮短，因此觀察次數可能有低估的狀況。介入期針對「過分親密行為」陸續教導「不抱別人」、「不當肢體動作」、「勒脖子」、「談話距離」等單元的系列社會性故事。介入第一個「擁抱」的社會性故事後，就可以很明顯地發現個案沒有出現抱人的行為。教學後第一次觀察發現個案有出現舉起雙手似乎想抱人的舉動，但遲疑了一下，改為用單手去搭同學的肩膀。之後的觀察，個案幾乎未再出現雙手環抱同學的動作，顯示社會性故事教學法介入有

其效果。但個案也開始多次出現搭同學肩膀、搭背等在基線期沒有觀察到的動作。顯示抱人的動作可能被搭肩、搭背等較適當的動作取代。而當個案以搭肩、搭背的行為接觸同學時，同學對個案的反應也較為正向，普遍較為平和、較願意讓個案親近。

隨著抱人的行為減少，摩蹭同學身體的行為也跟著減少，但個案也開始出現一些頭短暫靠著同學肩膀的動作。推測摩蹭的動作可能被靠肩的行為取代。勒同學脖子的行為在教學單元介入後就不再出現，基線期四次觀察到的行為總次數多於介入期十次觀察到的行為總次數。而談話距離過近的情形在介入期仍有出現，可能因為處理行為的社會性故事是在較後期介入，介入的次數相對較少所影響，也有可能因談話距離的掌握需視情境做彈性調整，對個案來說較容易忽略，且易受說話當時的情境、情緒、談話的內容而有所變動。

整體來說，從視覺分析法發現「過分親密行為」出現次數隨教學單元的介入及教學次數的增加，呈現逐步減少的趨向，且行為平均次數降低，兩階段重疊率 0%。從行為實際的觀察資料也發現行為有所減少及改善。因此，社會性故事教學的介入對過分親密行為有改善的效果。

表 4-1 「過分親密行為」階段內及階段間視覺分析摘要表

| 階段內的變化 | 目標行為 | 過分親密行為 | | | |
|--------|--------------------|--------------------|--------------------|---------------|-----|
| | 階段 | A | B | C | |
| 階段長度 | 4 | 10 | 5 | | |
| 平均值 | 6.75 | 1.4 | 0.8 | | |
| 勢向預估 | /(-) | \(+) | -(=) | | |
| 趨向穩定性 | 多變(0%) | 多變(30%) | 多變(40%) | | |
| 趨向資料路徑 | /(-) | \(+) | -(=) | | |
| 水準穩定性 | 多變(50%) | 多變(0%) | 多變(40%) | | |
| 水準範圍 | 5-9 | 0-3 | 0-2 | | |
| 水準變化 | <u>6-7</u> (-1) | <u>3-0</u> (+3) | <u>1-2</u> (-1) | | |
| 階段間的變化 | 階段間比較 | $\frac{B}{A}$ | | $\frac{C}{B}$ | |
| | 趨向方向 趨向效果變化 | / | \ | \ | - |
| | | (-) | (+) | (+) | (=) |
| | | 正向 | | 無 | |
| | 趨向穩定性的變化 | 多變到多變 | | 多變到多變 | |
| 水準變化 | 7-3(+4) | | 0-1(-1) | | |
| 重疊百分比 | 0% | | 100% | | |

三、維持期

(一)「過分親密行為」出現次數階段內視覺分析結果

維持期進行 5 次觀察。階段內行為最高出現次數為 2 次，最低為 0 次，其平均次數 0.8 次，階段內趨向穩定性

為多變（40%），水準穩定性為多變（40%），趨向走勢成水平趨向。

（二）介入期與維持期階段間的視覺分析結果

從介入期進入維持期階段，「過分親密行為」出現的平均次數從 1.4 次降至 0.8 次。水準變化從 0 次變成 1 次，趨向穩定性的變化從多變到多變，趨向走勢從治療趨向變成水平趨向，趨向效果變化為無。兩階段的重疊百分比為 100%。

（三）軼事與行為觀察資料

處理「過分親密行為」的教學褪除進入維持期後，個案仍然未出現環抱同學、摩蹭同學身體的動作以及勒同學脖子的行為。只有說話距離過近的行為仍有出現。

整體來說，維持期的平均數低於介入期，與介入期重疊百分比為 100%，與基線期重疊百分比為 0%。從行為觀察資料也發現行為出現的狀況大致和介入期相近。顯示進入維持期，社會性故事教學法對「過分親密行為」的改善有維持的效果。

貳、社會性故事教學對改善「不適當行為」的結果

一、基線期

(一)「不適當行為」出現次數階段內視覺分析結果

個案「不適當行為」在基線期進行 14 次的觀察。行為出現的最高次數為 24 次，最低為 2 次，行為出現的平均值為 7.29 次，階段內趨向穩定性為多變 (71%)，趨向走勢成水平趨向，水準穩定性為多變 (79%)。

(二)軼事與行為觀察資料

不適當行為在基線期行為出現的次數最高和最低差異很大，形成極端值，茲說明如下：在第 2 次觀察時行為次數高達 24 次，當天發生個案與同學互抓下體，從一開始的玩鬧演變成衝突，不斷地互抓下體、互相推打、弄臉等，且雙方互不甘心，不斷循環，導致不適當的行為急速升高。第 6 次觀察行為次數降低至 2 次，因為當天課程問題導致觀察時間大為縮短，可能低估當天的目標行為次數。「不適當行為」包含個案在和人互動時碰觸他人的生殖器、踢打人或傷人、嚇唬或弄同學的臉、對同學做呵氣或比中指等挑釁動作，整體來說，行為的發生次數容易受情境的影響而變化。基線期碰觸他人生殖器的動作平均起來較其他動作多，幾乎每次的觀察情境都可以發現；而「對同學做呵氣或比中指等動作」出現頻率很少，只出現在某幾次觀察，且次數少；其餘的動作出現的頻率較為平均，依情境或多或少出現。

表 4-2 「不適當行為」階段內及階段間視覺分析摘要表

| | 目標行為 | 不適當行為 | | | | |
|----------|---------|--------------------|--------------------|-------------------|---------------|---|
| | 階段 | A | B | C | | |
| 階段內的變化 | 階段長度 | 14 | 10 | 5 | | |
| | 平均值 | 7.29 | 3.2 | 2.6 | | |
| | 勢向預估 | -(=) | -(=) | \(+) | | |
| | 趨向穩定性 | 多變(71%) | 穩定(90%) | 多變(0%) | | |
| | 趨向資料路徑 | -(=) | -(=) | \(+) | | |
| | 水準穩定性 | 多變(79%) | 多變(70%) | 多變(20%) | | |
| | 水準穩定範圍 | 2-24 | 1-14 | 0-5 | | |
| | 水準變化 | $\frac{7-6}{(-1)}$ | $\frac{2-1}{(+1)}$ | $\frac{2-2}{(0)}$ | | |
| | 階段間的變化 | 階段間比較 | $\frac{B}{A}$ | | $\frac{C}{B}$ | |
| | | 趨向方向 趨向效果變化 | - | - | - | \ |
| (=) | | | (=) | (=) | (+) | |
| | | 正向 | | 正向 | | |
| 趨向穩定性的變化 | | 多變到穩定 | | 多變到多變 | | |
| 水準變化 | 6-2(+4) | | 1-2(-1) | | | |
| 重疊百分比 | 80% | | 80% | | | |

二、介入期

(一)「不適當行為」出現次數階段內視覺分析結果

介入期共有 10 次觀察，在介入期行為出現的最高次數為 14 次，最低次數為 1 次，平均次數為 3.2 次，趨向走勢成水平趨向，趨向穩定性呈現穩定 (90%)，水準穩定

性為多變（70%）。

（二）基線期與介入期階段間視覺分析結果

從基線期進入介入期，個案「不適當行為」出現的平均數從 7.29 次降至 3.2 次。在基線期最後一次的觀察行為次數為 6 次，進入介入期第一次的觀察的行為次數降為 2 次，顯示社會性故事教學介入對個案「不適當行為」的改善有立即的效果。趨勢方向從水平治療趨向到水平治療趨向，趨向穩定性的變化從多變到穩定，兩階段的重疊百分比為 80%。雖然兩階段間平均數降低，水準的變化從 6 次到 4 次，但兩階段重疊的百分比為 80%，重疊的百分比越高，表示介入的效果越小。

（三）軼事與行為觀察資料

介入期的觀察從第 15 次到第 24 次。介入第一個「隱私部位」的單元後，在第 15 次觀察，發現碰觸別人生殖器的次數發生一次，在第 16 次的觀察則無發生碰觸他人生殖器的情形。但到第 17 次觀察，發生個案在上節上課活動中表示喜歡某位同性的同學，讓被喜歡的同學十分生氣，打掃時不斷追打、威脅個案，與個案互抓下體。另外，旁邊的同學又不斷起鬨並以言語刺激或嘲笑，導致連續的打掃和下課時間，個案都繞著這件事與兩個以上的人不斷發生互相追打、抓、撞他人下體、戳別人屁股等行為，不當行為總次數高達 14 次，除 1 次為打人外，餘皆集中在「碰觸同學生殖器」的行為，其中有次甚至用頭連續撞同

學的生殖器五、六下，且越撞越用力，行為強度很強。顯示社會性故事雖然在前兩次的觀察中能降低不當行為的次數，但當個案發生較衝動性的行為或情緒較為高昂時，似乎就沒有辦法很有效地抑制不當的行為。隨後又介入「衝突」、「生氣」、「不好的小動作」、「空閒時間」等社會性故事。在第 19 次觀察，進行的社會故事教導個案與人衝突時要躲開、不要和人動手。而情境中發生同學兩人以上多次對個案做騷擾，如：拿橡皮筋射個案、對個案作拳打腳踢狀或打、戳個案的身體，發現個案多只是躲閃或用手防衛，較少做出打人等不適當行為。與基線期同樣發生同學打個案的情形相比，基線期個案有較多踢打人的行為，甚至氣得拿掃把想打人，教學介入後，不當行為發生的次數顯得較少。另外在第 24 次觀察，打掃時間發生幾個同學不斷以言語挑釁個案，暗指個案為「那邊有隻大蒼蠅嗡嗡叫」、「自*症百分之八十神經都有問題」等。而個案表現出忍耐克制的樣子，做出合併手掌，連續舉起吹氣（類似吹槍管的動作），但很少作出攻擊的舉動。另外，個案的活動有所變化，有一節下課時間開始趴在桌子上睡覺，與他人互動行為減少。推測可能因為教過的社會性故事中引導個案不要理會他人的挑釁，並在「空閒時間」的社會性故事中引導過個案下課的時間可以休息。而個案在實際情境中也確實做出社會性故事教學中所學到的技能。顯示個案有運用出會故事中所引導的技巧。

整體而言，「不適當行為」從基線期到介入期，行為出現的平均數從 7.29 次降到 3.2 次，若忽略基線期第 6 次因觀察時間減少所得較低的行為次數，則介入期和基線期兩階段重疊的只有第 17 次因衝突事件的資料點。兩階段重疊百分比為 10%，教學介入對改善不適當行為有其效果。

三、維持期

(一)「不適當行為」出現次數階段內視覺分析結果

維持期進行 5 次觀察。最高行為次數為 5 次，最低行為次數為 0 次，其平均次數 2.6 次，階段內趨向穩定性多變 (0%)，水準穩定性為多變 (20%)，趨向走勢成治療趨向。

(二) 介入期與維持期階段間的視覺分析結果

介入期進入維持期階段，「不適當行為」出現的平均數從 3.2 次至 2.6 次，水準變化從 1 次變成 2 次，趨勢方向從水平治療趨向變成治療趨向，趨向穩定性的變化從多變到多變，兩階段的重疊百分比為 80%。顯示從介入期進入維持期，社會性故事教學法對「不適當行為」似乎有維持的效果。但維持期資料點顯得不穩定，趨向穩定性呈現多變 (0%)，因此是否有維持的效果需慎重解釋。

(三) 軼事與行為觀察資料

在維持期階段，第 26 次觀察個案有出現趴在桌上休

息的情形，但也出現連續弄同一個同學臉的行為。第 27 次觀察發生同學用語言挑釁個案，叫個案「屁王」、「A*」等引發衝突，個案多以不適當的語言回應其挑釁，少踢打人的動作。另外，發生兩次類似某甲同學欺負某乙同學的事件，個案似乎想扮演懲治某甲、安慰某乙的角色，個案以戳他人下體或弄別人臉來處理，不當行為次數增加。在事件中，個案的行為有為別人出氣、管閒事的意味。但教學所介入的社會性故事並無描述到類似「不要多管閒事」的情境。推測這可能是個案行為出現的因素。第 28 次行為發生次數為 0，但因為當天個案作業未寫完，導師到班上要個案於下課時間補完，個案邊哭邊寫，情境有所改變，與同學互動機會大為減少，因此行為次數可能有低估的傾向。

整體而言，基線期平均行為次數為 7.29 次，介入期平均行為次數為 3.2 次，維持期平均行為次數為 2.6 次。若去除基線期第 6 次與維持期第 28 次情境改變的資料，維持期和介入期重疊百分比為 100%，與基線期重疊百分比為 50%。顯示社會性故事對「不適當行為」的改善有維持的效果，但其效果需保守估計。

參、社會性故事教學對改善「不適當語言」的結果

一、基線期

(一)「不適當語言」出現次數階段內視覺分析結果

個案「不適當語言」在基線期的觀察進行 24 次，行為出現次數最高為 17 次，最低 3 次，平均值為 7.08 次，水準穩定性為多變 (29%)，階段內趨向穩定性為多變 (54%)，趨向預估成治療趨向，趨向資料路徑呈現反治療趨向和治療趨向兩條路徑。

(二) 軼事與行為觀察資料

基線期第 3 次觀察發現個案與同學發生衝突，個案為被動受挨打的一方，個案不斷以語言攻擊對方 (叫難聽綽號、說要傷害人的話等)，因此當天「不適當的語言」次數升高至 17 次。第 6 次由於課程關係導致觀察時間大為縮短，行為次數只有 3 次，有低估的可能。第 12 次觀察無較大的衝突事件，但間或發生幾次同學騷擾個案，戳、打其身體，導致個案說出不當語言。另外，個案也自發性地叫多人不雅的綽號，行為總數達 17 次。第 14 次無衝突事件發生，但有同學叫別人不適當的綽號，個案也跟著同學叫，叫綽號的行為有引起注意、挑釁的意味。在基線期由於情境及個案個人意願的不同，行為次數的多寡變化很大。「不適當語言」包含叫同學不喜歡的綽號或不雅的詞彙、說要傷害別人的話或色情的用語。在基線期階

段，三項行為都常出現，但在某些特定情境（個案以言語引起注意或挑釁他人時）多會用「叫同學不喜歡的綽號或不雅的詞彙」來表現。整體來說，行為出現次數的變異較大，容易受情境影響。

表 4-3 「不適當語言」階段內及階段間視覺分析摘要表

| 階段 | 目標行為 | 不適當語言 | | | | |
|----------|--------|--------------------|--------------------|-------------------|---------------|-------|
| | 階段 | A | B | C | | |
| 階段內的變化 | 階段長度 | 24 | 10 | 4 | | |
| | 平均值 | 7.08 | 1.6 | 1 | | |
| | 勢向預估 | \(+\) | \(+\) | \(+\) | | |
| | 趨勢穩定性 | 多變(54%) | 多變(30%) | 多變(0%) | | |
| | 趨向資料路徑 | /(-) \(+\) | \(+\) | \(+\) | | |
| | 水準穩定性 | 多變(29%) | 多變(30%) | 多變(50%) | | |
| | 水準穩定範圍 | 3-17 | 0-5 | 0-2 | | |
| | 水準變化 | <u>6-4</u> (+2) | <u>2-0</u> (+2) | <u>1-1</u> (0) | | |
| | 階段間的變化 | 階段間比較 | $\frac{B}{A}$ | | $\frac{C}{B}$ | |
| | | 趨向方向 | \(+\) | \(+\) | \(+\) | \(+\) |
| 趨向效果變化 | | 正向 | | 正向 | | |
| 趨向穩定性的變化 | | 多變到多變 | | 多變到多變 | | |
| 水準變化 | | 4-2(+) | | 0-1(-) | | |
| | 重疊百分比 | 20% | | 100% | | |

二、介入期

(一)「不適當語言」出現次數階段內視覺分析結果

在介入期社會性故事教學介入 10 次，行為出現的最高次數為 5 次，最低為 0 次，平均次數為 1.6 次，階段內趨向穩定性為多變(30%)，水準穩定性為多變 (30%)，趨向走勢為治療趨向。

(二) 基線期與介入期階段間視覺分析結果

從基線期進入介入期，個案「不適當語言」出現的平均數從 7.08 次降至 1.6 次，水準變化從 4 次變成 2 次。趨向走勢的變化呈現從治療趨向到治療趨向，趨向呈正向的效果變化，趨向穩定性的變化從多變到多變，兩階段的重疊百分比為 20%。介入期資料點雖不穩定，但行為次數成逐步減少的趨勢。顯示社會性故事教學對不適當語言有改善的效果。

(三) 軼事與行為觀察資料

介入期教導「不好的綽號」、「罵人」、「色情用語」等單元的社會性故事。第 25 次觀察無出現叫綽號的行為。第 26 次觀察，個案有趴在桌上休息的行為。第 27 次個案與同學發生衝突，有兩個同學用言語挑釁個案，個案說要傷害他人並用色情的用語形容他人，不當言語發生 5 次。第 28 次，行為次數為 0，由於個案作業未寫完，導師要個案於下課時間補完，與同學互動機會減少，行為次數可能低估。第 29 次觀察無出現叫同學不雅的綽號。第 33 次觀

察，個案有趴在桌上休息的狀況。平均而言，不適當語言發生的次數似乎較為減少。

整體來說，個案「不適當語言」基線期到介入期的平均行為次數從 7.08 次降至 1.6 次，兩階段重疊百分比為 20%，社會性故事教學對「不適當語言」有改善的效果，但綜合軼事及行為觀察發現，和基線期相比，介入期個案本身的活動有些變化，「不適當語言」行為次數的降低是否全部為介入期所教導的社會性故事單元所影響，需謹慎解釋。

三、維持期

(一)「不適當語言」出現次數階段內視覺分析結果

維持期進行 4 次觀察。其最高行為次數為 1 次，最低為 0 次，平均值為 1 次，階段內趨向穩定性為多變 (0%)，水準穩定性為多變 (50%)，趨向走勢成治療趨向。

(二) 介入期與維持期階段間的視覺分析結果

從介入期進入維持期，「不適當語言」出現的平均數從 1.6 次至 1 次，趨向走勢的變化呈現從治療趨向到治療趨向，趨向效果變化成正向，水準變化從 0 次變成 1 次，趨向穩定性的變化從多變到多變，兩階段的重疊百分比為 100%。顯示進入維持期，社會性故事教學法對「不適當語言」的改善有維持效果。

(三) 軼事與行為觀察資料

第 35、36、37 次觀察，個案皆有趴在桌上休息的狀況。

整體來說，個案「不適當語言」介入期進入維持期的平均行為次數減少，兩階段重疊百分比為 100%。維持期與基線期重疊百分比為 0%。顯示進入維持期仍有維持的效果，但從綜合軼事及行為觀察發現，個案本身的活動與基線期相比有些變化，社會性故事對「不適當語言」的維持效果，需謹慎解釋。

肆、共變情形討論：

「不適當行為」和「不適當語言」兩項行為次數的變化可能有共變情形發生。透過視覺分析可以發現曲線圖上「不適當語言」在基線期的趨向資料路徑有兩個路徑，一是前半段行為次數增加的反治療趨向，一是後半段行為次數減少的治療趨向。當「不適當行為」介入社會性故事教學後，行為次數有逐漸減少的趨勢。但發現處在基線期的「不適當語言」行為次數在「不適當行為」介入教學的後半段也有行為向下減少的趨勢。因此，「不適當行為」和「不適當語言」兩項行為共變的可能性很大，推測可能和行為本身或是和介入的社會性故事教學有關，茲分述說明如下：

一、行為本身的影響：

個案行為發生的情境和情境中個案與同儕互動的方式可能很多元。從實際的觀察中，「不適當行為」和「不適當語言」出現的情形可能是各自獨立的。如：行為觀察的第 3 次和第 12 次，當個案以言語挑釁他人或引起注意時，「不適當的語言」次數相對升高，但「不適當行為」並沒有相對一起升高。而在第 2 次觀察情境，個案與同儕互相玩鬧、抓下體，從玩鬧到衝突，「不適當行為」發生次數相對很高，但「不適當語言」並沒有相對升高。兩類行為之間無法歸納出隨情境的變化兩者有一致或相反關連的變化趨向。但以情境來說，兩類行為皆容易在衝突的情境中發生。

二、介入的教學：

檢視在「不適當行為」與「不適當語言」兩類行為都呈現向下減少的趨向時，社會性故事正進行「衝突」、「生氣」等單元的教學。這些社會性故事雖然用於處理個案的「不適當行為」，但故事主要是描寫衝突與挑釁的情境，所描寫的情境有提到罵人或叫綽號的行為引發衝突，雖然故事強調與引導的是不與人動手做踢打、碰觸別人隱私部位的行為。但是推測個案很可能在閱讀故事後，瞭解或感受到叫別人綽號或不雅的詞彙是負向的行為，可能引發衝突或不良後果，因此在行為上也表現出較少叫別人綽號或不雅詞彙的行為。檢視行為觀察資料，發現「不適當語言」在基線期後期的幾次觀察，個案叫別人不喜歡的綽號或不雅的詞彙似乎有減少的情形。因此，推測處理「不適當行

為」的社會性故事單元可能同時對減少叫綽號或不雅詞彙的行為產生影響。

另外，在介入「不適當行為」的社會性故事教學單元中，最後的「休閒時間」單元，曾教導個案下課可從事的正向行為，其中包括「休息」一項，經過教學後，在觀察情境中，個案也真的有好幾次利用一部份下課或打掃的時間趴在桌上休息，但這樣的行為並沒有立刻出現在處理「不適當行為」介入期後期的兩次觀察中，反而延宕到「不適當行為」的維持期才間或出現，而這時「不適當語言」已進入介入期。且「休息」的行為一直持續到「不適當語言」的維持期都還有出現。「休息」的行為本身減少與同儕互動的機會，也可能降低原本可能出現的不當行為或不當語言，雖然是處理「不適當行為」產生的結果，但這個行為在「不適當語言」的介入與維持期仍對行為觀察的結果造成影響，導致無法釐清「不適當語言」在介入期與維持期行為呈現的次數，是受處理「不適當行為」社會性故事單元的影響或是處理「不適當語言」教學單元的影響，因此，處理「不適當語言」的社會性故事教學單元對改善「不適當語言」的介入效果和維持效果，可能因共變的情形，需謹慎地解釋。

伍、觀察者間信度

本研究研究者為主要觀察者，為提高觀察者信度，避

免主觀因素影響實驗結果。另外找一位大學特教系的學生進行觀察者訓練，由研究者向另一名觀察者說明目標行為的操作性定義及記錄方式，再與研究者觀察個案互動行為，紀錄行為次數，並將研究者與另一名觀察者的紀錄作比較，反覆多次，使另一名觀察者熟悉觀察的技巧，等到雙方評量的一致性達 80% 以上，才進入正式紀錄。抽取攝影機在自然情境中拍攝的錄影帶，分別進行記錄，觀察者間信度的一致性達百分比為 95%。

陸、閱讀檢核表處理誠實百分比

原先設定由家長協助督導個案每天閱讀社會性故事，但家長有時忙碌，不見得每天都能督導，所以變成以個案回家自行閱讀與檢核為主，研究者依據檢核結果予以增強，鼓勵個案閱讀社會性故事。

介入三類行為處理的社會性故事閱讀處理誠實百分比為：1. 過分親密行為：90%。2. 不適當行為：86%。3. 不適當語言：86%。

柒、社會效度分析

為瞭解實驗結果的社會效度。在三個目標行為的實驗教學完全結束後，分個案、導師、同儕三方面加以蒐集資料。方式採用主觀評量法，利用開放式的問卷，請個案填

寫，以瞭解個案本身對教學介入的看法。另外，也請個案班級導師及個案的同班同儕填寫，以瞭解個案周圍的人在社會性故事教學法介入後，對個案行為表現的看法。

一、個案本身：

由於個案排斥書寫，所以個案的問卷讓個案口頭回答，由研究者加以記錄。個案能主動說出要改善的行為，並一再向研究者表示下學期還想再上同樣的課程，顯示社會性故事的教學受到個案的喜歡，且個案能說出自己要改善的地方與自己行為的改變，顯示對自己有一定的覺知。以下為個案問卷訪談的紀錄。

1. 覺得上完課後自己的改變是：就不會常抱別人、戳別人的隱私部位。讓我有很大的改變。
- 2 覺得上完課後對自己的幫助是：就是改掉上學期的壞習慣，戳別人小雞雞、故意亂抱別人，而且靠別人太近、也不要隨便罵別人。讓我一生有很大的改變。
- 3 喜歡這樣的課程嗎？喜歡，下學期想再上。
- 4 上完後的感想？其實就是很不錯啦。就是下學期也能上同樣的課。不過老師還叫同學寫我乖不乖的回饋單。我不想知道，因為會不好意思。

二、個案班級導師：

透過對導師的問卷，導師表示在「過度親密行為」、「不適當動作」方面有較明顯的改善，並表示對這樣的課程有興趣，顯示導師對課程有某程度的肯定，對行為的結果多

持正向的看法。

表 4-4 導師回饋單摘要表

| 目標行為 | 相關描述 |
|-------------|--|
| 1 過度親密行為的改善 | 比較少聽見同學的抱怨。有意見的時候會靠人很近，但向他「說明」之後會向你道歉。 |
| 2 不適當動作的改善 | 比較少聽聞學生有類此反應。 |
| 3 不適當語言的改善 | 仍舊喜歡說，特別是同學的綽號，似乎把「綽號」當成和同學開玩笑的利器，或是接近同學的方式。 |
| 4 其他 | 似乎情緒穩定多了，特別是在和同學或師長互動。很想一探課程的內容，瞭解它的「魅力」。 |

三、個案的同班同儕：

於整個教學實驗結束後，發問卷請同學填寫，問卷如附錄七，分四個問題詢問同班同學，共回收 34 份問卷，將回收的問卷依學生描述行為改善的程度分為：1. 有明顯改善、2. 有改善，但可以再改進、3. 沒有改善三個程度，粗略統計同儕大致對三類目標行為的感受，並擷取不同感受學生不同的描述做為參考，將同儕的反應整理如表 4-5。

從同學回饋單的摘要可以看出「過分親密行為」的改善獲同儕普遍正向的肯定，回收的問卷皆認同個案有正向的改善。而「不適當行為」次之，約有過半數的同學認為有明顯的改善，只有極少部分的同學認為沒有改善。而且從同學的問卷中，有些同學提到個案的「不適當行為」容易受當時情緒的影響，且也有同學表示個案的動作是受同

學的影響。而「不適當語言」也有半數以上的人認為有改善、但可以再改進，認為沒有改善的人佔少部分。從同學的回饋中，發現「不適當語言」在三類行為中改善效果相對較差，可能因介入的時間較晚，同學在整體感受上較不如前兩類行為，另外，也有可能個案實際行為的改變程度較小。從同儕的回饋中，可以發現個案在有情緒時容易出現不適當的語言。且有同學提到，個案容易學新的不當語言，且口語的部分容易說出口且速度較快。但整體來說，有過半數的同學認為個案的行為有改善，有正面的回應。

另外，其他的部分，有多位同學提到發現個案變得有禮貌，行為不適當會說對不起，推測可能個案較瞭解自己行為給人的感受，並學到讓別人不舒服時要加以道歉。另外，有不少同學感受到個案的情緒較穩定、比較懂得察言觀色。與教學前的問題行為問卷中，同學多人提到個案常用不當的方式引起同學注意或常因和同學不當相處而情緒常有起伏、不容易控制脾氣等狀況相比，經過教學後，不僅讓個案與同學的互動獲得改善，情緒方面似乎也間接較為穩定。顯示社會性故事教學對個案有正面的效果。

整體而言，個案、班級導師及同儕對社會性故事教學的介入效果皆屬正面的回應。

表 4-5 同學回饋單摘要表

| 目標行為 | 認為改善表現的人數百分比/同學描述摘錄 |
|----------------|---|
| 1 過度親密行為的改善 | <p>(1)有明顯改善：73.5%</p> <p>(2)有改善，但可以再改進：26.5%</p> <p>(3)沒有改善：0%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 王同學(被抱者):改進許多了，不太會再造成他人困擾。比較不會讓別人難受，表現有進步。 2. 葉同學(被抱者):會比較少做了。 3. 溫同學(被抱者):我個人感覺，他還是有做這些動作，只不過比上學期好很多了。 4. 明顯的不喜歡抱人了。 5. 這學期比上學期少用這種方式來交朋友，幾乎沒有。 6. 我覺得他有漸漸有在改變，不會再用那麼直接、激烈的方式來表現。 7. 已經不會去勒別人的脖子，最近也比較少看到他在抱同學，雖然他偶爾還是會忍不住，但至少比以前好多了，而且只要人家跟他說一下，他一定會馬上放開對方。 8. 他的表現讓人感覺越來越穩定，也較能用溫和的方式來與他人相處。 9. 不在很近的地方和人說話，以前常噴口水。 10. 已經不會突然抱同學和勒別人的脖子了，可是會突然跑到別人前面。 11. 我覺得他有改進，他不會再以那種方式來表達自己想和別人親近的想法，而是用比較緩和的方式和別人接近。 12. 他表現得越來越成熟、穩重，他好像瞭解了別人不喜歡什麼方式被對待，來逐漸的靠近大家，用一種大家都能接受的態度來互動。 13. 比較不會勒別人的脖子及和人說話距離太近，我覺得他進步很多。 14. 很好，改變了很多，但有時候還是會犯錯。 15. 我覺得他只有改變勒別人脖子這點而已，沒有太大改變。 16. 還好，雖然有好一點，但是有時候，還是會做出來。 17. 和同學談話時有記得保持距離，但有時候還是會忘記。 18. 在有人罵他的時候，他要罵回去時就會靠近大罵，比上學期好多了。 |

接續表 4-5 同學回饋單摘要表

| 目標行為 | 認為改善表現的人數百分比/同學描述摘錄 |
|---|---|
| 2 不 適 當 動 作 的 改 善 | <p>(1)有明顯改善：51.9%</p> <p>(2)有改善，但可以再改進：42.8%</p> <p>(3)沒有改善：2.9%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 其實好多了，上學期一些動作超多的，不過這學期少多了，真的改善了，希望以後我們能把他塑造的更多。 2. 現在好像都沒有看到他在做這些不適當的動作，感覺他好像變乖了許多。 3. 沒有以前來的好動，或是動不動就想跟班上的男生玩一些不雅的遊戲，感覺上他已經克制住很多了。 4. 他似乎逐漸瞭解不應該用那種方式來向人表達想要親近的意思，懂得什麼叫禮貌。 5. 大致上是可以，但是有時候同學激怒了他，他才會這麼做，其他做的還不錯。他已經知道了不必要做那種事來引起大家注意，只需要語言上的表達即可，會尊重他人。 6. 他現在知道「他把別人弄不舒服」會說 SORRY。 7. 比上學期不愛生氣，也比較不會亂打人。 8. 這學期比較不會學別人做這種動作，表現很好，好好和他說話的話，就不會做這種動作。 9. 亂打人的習慣改了，其他的動作還是有，不過變少了。 10. 比較沒有無緣無故去弄別人，但有時候被激怒就完全不知道自己在幹嘛。 11. 我覺得他已經很努力在控制自己，但有時不太會控制自己的脾氣，只要一點點激怒他就會出手打人。 12. 有時候還是會做這樣的動作，比上學期好一點點。 13. 還有改進的空間。 14. 表現已經比以前好了，可是有時還是會做出一些同學不喜歡的动作。 15. 我覺得他有些不雅的行爲，是我教他的，所以我們要一起負責任。 16. 我覺得還是有，例如做嚇唬動作，還是十分平常，因為還是常常會做出來。 17. 有比較好了，不過做嚇唬的動作還是很常發生。 18. 有時候好，有時候壞啦！ |

接續表 4-5 同學回饋單摘要表

| 目標行為 | 認為改善表現的人數百分比/同學描述摘錄 |
|---------------------------------------|--|
| 3 不適 當 語 言 的 改 善 | <p>(1)有明顯改善：32.3%</p> <p>(2)有改善，但可以再改進：52.9%</p> <p>(3)沒有改善：14.7%</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 比較少再罵人或說些不好聽的話，但是有時候他還是會忍不住說出來。 2. 他現在雖然還是偶爾會說那些不雅的話，但次數減少很多了。 3. 會克制自己的慾望，不會想到什麼就說什麼 4. 我覺得他這學期漸漸變的懂事，知道說那些話不好，不再隨便亂說話了。 5. 不再亂罵人了，以前常在生氣時無緣無故亂罵別人。 6. 很好，比較不會說一些別人不喜歡的話和別人不喜歡的動作 7. 雖然說那麼多，但他其實真的有改變，那些話也只有生氣時才罵出來而已。 8. 我覺得只有「色情的用語」這個消失而已，其他還是有。 9. 表現可能沒有變，需要長時間，可能才可以改變他。 10. 他減少了使用不雅的詞彙的次數，他也漸漸明白同學不喜歡這樣的綽號，可以節制。 11. 他這學期有時候還是會罵人，叫別人綽號，可是比上學期進步多了。 12. 還是有待改進！如果能讓他的表現好一點的話就好了。 13. 我覺得他在說話方面還是沒有什麼改變，如果他能有一點口德就好了。 14. 這學期感覺好像還是很愛說別人的綽號。 15. （他是會說不雅的話啦！還有色情用語也會）這些是在資源班啦！不過他也會叫別人的綽號，罵人傷害的話題，真是全部都有。 16. 這點做得最不好，因為他一聽到新的髒話啊，就會非常快非常直接地去傷害別人了。 17. 沒什麼改變，他受刺激後還是會罵出不雅的字眼。 18. 他有些話是從電視上學的，有些是學我們班的某些人。 19. 有進步一點，但是情緒不穩時，還是會講出不文雅的話。 |

接續表 4-5 同學回饋單摘要表

| 目標行為 | 同學描述摘錄 |
|--------------|--|
| 4 其他改變的行為 | <ol style="list-style-type: none"> 1. 脾氣變得比較穩定，變得比較懂事。 2. 說話比較客氣。比較能控制情緒（但需別人在旁勸導）。 3. 較懂得用語言來表達自己的想法，很少再用動作來表達。 4. 他以前會碰人隱私部位，但現在手伸到一半就會停住。 5. 現在比較會察言觀色。 6. 他會對某些特定的人做攻擊。 7. 不再容易生氣，不再常哭。 8. 很少暴怒，也很少突然發火了，令大家比較放心跟他玩在一起。 9. 我有個小小的發現，他的容忍力變好了，不再隨便發脾氣。 10. 少罵髒話，對不懂的事會去瞭解，也不會做一些很噁的動作。 11. 不會大吼大叫，也很有禮貌，不再鬧別人了。 12. 較有禮貌。會跟別人說「請」、「謝謝」、「對不起」。 13. 比較不會黏人，對人比較尊重。 |

第二節 討 論

本節將針對研究結果、社會性故事教學的介入及研究相關的發現提出綜合性的檢討與討論。

一、社會性故事教學法的成效

本研究採單一受試跨行為多基線設計，以結合角色扮演的社會性故事教學探討改善國一高功能自閉症學生負

向互動行為的成效，結果發現三類負向互動行為中，社會性故事教學對「過分親密行為」有改善及保留的效果；對「不適當行為」的介入有改善及保留的效果，但維持期的改善效果較不穩定且不如介入期；對「不適當語言」有改善和維持的效果，但因有共變現象，效果需謹慎解釋。

對於介入負向行為，以往的研究 Swaggart 等人(1995)曾針對三名自閉症學生使用社會性故事結合反應系統策略，改善攻擊、不當抱人等行為，結果發現不適當行為減少。Kuoch 和 Mirenda (2003) 也運用社會性故事針對三名自閉症幼兒改善攻擊、哭、尖叫及吃東西和遊戲時的不當行為，結果問題行為減少。國內蕭麗珠 (2004) 則運用社會性故事對一名亞斯柏格學生進行跨行為多基線設計，改善「上課手上玩東西」、「老師說話時沒看老師」、「老師帶讀時沒跟著念」等行為，研究結果能改善不當行為，但「老師帶讀時沒跟著念」則因情境的變化需慎重解釋。謝翠菊 (2005) 亦對小六和國二的亞斯伯格症學生運用行為功能分析、增強策略及社會性故事，結果能改善離坐、含手的不當行為。本研究的結果與上述研究結果相近，皆傾向社會性故事能改善不適當的負向行為，且發現處理負向的問題行為時，有些研究不單只是採用單純的社會性故事介入，而應用一些其他的策略加以輔助，以求有效地降低負向行為。而研究的設計上，本研究與蕭麗珠 (2004) 同樣採跨行為多基線設計，發現兩個研究同樣有受情境變化而有需保留解釋的情形。顯示同一情境內，進行實驗的

行為在選擇時需多加考量。而比較兩研究處理的依變項，蕭麗珠（2004）處理的目標行為較偏向上課情境的規範，而本研究處理的是下課情境與同儕負向的互動行為，行為的性質不同。以本研究來說，依變項更容易受情境的影響，這也許是本研究行為資料變異性大，受情境的干擾較多，在成效上較不穩定的原因。

二、研究對象的特質

本研究中的個案其語言記憶能力良好，雖然在研究中撰寫的社會性故事都偏長，且容納許多社會訊息，但個案具基本的識字能力，進行教學時，個案幾乎可以自行唸出所有的故事而不需要教師帶讀，甚至有些較難的字，個案也都認得。另外，其記憶力不錯，對班上下課發生過的事幾乎都能鉅細靡遺、有如電影般地寫實述說。針對社會性故事教學描述的內容，個案也大多能記得、說出。有幾個單元在教學過後，可以感受到個案記得教學內容，且行為上有所改變。因此，社會性故事對語言能力較佳、記憶較佳的學生可能較為有利。

三、目標行為的選定及界定

（一）需經過嚴謹的行為分析與觀察

國內運用社會性故事處理負向行為的研究中，林宛儒（2004）曾處理 ADHD 學生打人、拉人頭髮的攻擊行為；謝翠菊（2005）曾處理亞斯柏格症學生離座、含手的問題

行為，雖然處理的個案障別不同，但同樣屬於處理較負向的行為，都在教學介入前，進行有系統且詳細的問題行為功能分析，以瞭解行為的功能。再考量問題行為的功能，發展可以取代或削弱問題行為的正向行為，並將此正向行為融入社會性故事中，於社會故事中教導適當的行為，以減低不適當的行為。而本研究在實驗前亦從老師、同儕處收集相關的行為資料，與行為功能分析有異曲同工之處，但較無嚴格地進行系統性分析，因此本研究分類的三組行為，行為間的功能及發生情境無法完全獨立，可能因此造成共變。建議未來實施跨行為介入時，最好充分分析行為的性質與功能。

另外，本研究與其他研究相比，其他的研究中選擇單一的行為做處理，較能清楚明確地掌握行為改變的效果，而本研究中處理的行為細向過多，無法明確掌握社會性故事分別對各行為細項的介入效果，且各行為細項改變的難易可能不同，但觀察行為呈現的是各細項行為的總和次數，若行為細項中有較難以改善的行為，可能混淆或減緩呈現出來的介入效果。以問題行為群的處理，行為細項間的不一致容易造成實驗控制的困難及解釋的困難度，因此，建議未來的研究最好選擇單一的行為做介入。

（二）目標行為的情境

撰寫故事時需要仔細瞭解個案所處的社會情境，建議可多詳實地觀察學生實際面臨的情境，依據實際情境轉寫社會性故事，較可讓寫出的社會性故事符合學生在自然情

境中的情形。以本研究中「過分親密行為」抱人的行為來看，經過社會性故事的教學，個案在班上自然情境中明顯減少抱人的行為。班上同學也反應個案較少抱人。但是研究者訪問資源班老師，資源班老師卻表示個案在資源班仍有抱學長的情形發生，經過實際觀察，發現個案和八年級的學長身高差異過大，社會性故事中所建議的拍肩、搭肩等，個案雖可在同班同學身上應用，但無法應用在高挑的學長身上，因此，再介入一次社會性故事，利用引導句強調可使用拉手等其他方式而改善了該行為。因此，若能盡量蒐集行為發生的情境，較能得知個案行為的問題，也較容易即時提供適當的引導。

四、社會性故事教學法對三類目標行為的影響

社會性故事教學法對三類目標行為的介入，觀察記錄發現，其改善的難易可能各有不同。針對「過份親密行為」中的抱人和摩擦行為，除了個案喜歡外，有可能是想獲得感官上的刺激，但因為教學中提供明確的替代行為，所以較能被有效的改善。而勒同學脖子的行為在教學後個案瞭解其危險性，出現的行為減少。而「談話距離」可能需要個案隨時覺知情境和彈性調整，改善的效果相對較少。

而在「不適當行為」中碰觸他人生殖器及踢打人的行為平均有減少的趨勢，而弄同學的臉等動作可能因為教學介入的次數較少，相對在效果的改善上較少。另外，「不適當語言」部分，除叫綽號有較明顯減少外，說傷害他人

的話及色情用語的改善較少，推測可能因為在衝突或被欺負的情境時，個案有負向的情緒，語言上的發洩是很快速的，因此較難以克制。而色情用語在未介入前個案出現頻率高，且班上某些同學也會說，在此氣氛下要其一時改口可能較為困難。

五、社會性故事的教學

（一）社會性故事的形式

教學中發現社會性故事教學採用電腦（power point）的形式能引起學生的注意，個案在上課時對除了幾次精神不濟表示昨晚沒睡飽外，對電腦檔案幾乎都很專注，且電腦的操作對個案來說十分簡易，個案喜歡邊閱讀社會性故事邊自己操作滑鼠，由於電腦形式的社會性故事每頁只出現 2~3 句話及圖示，因此，個案可以自己操控滑鼠配合其閱讀的速度，等閱讀完一頁後再點下一頁。剛開始時，個案還要求研究者燒光碟給他帶回家看，因此，設計個案有興趣的社會故事形式有助於引起其學習動機。

而在故事中增加學生有興趣的事物（如：加入適當的圖片引導、故事角色以學生有興趣的人物代表）也能增加學生學習時的專注力。本研究中個案喜歡「南方四劍客」的電視劇，就曾要求研究者以「南方四劍客」的主角來寫故事，而閱讀故事時也顯得樂在其中。

（二）社會性故事對個案認知的影響

社會故事必須要幫助自閉症學生釐清社會訊息，造成

在認知的改善，在行為的改變上才較容易。以「環抱別人」的目標行為為例，在未進行社會性故事教學時，研究者曾問個案，被抱的人感覺會怎樣？個案回答：「我哪知道阿？」。但是經過教學後，個案能說出別人的感受，且在行為上明顯減少抱人的行為。

（三）社會性故事人稱的使用

教學的社會性故事中，有幾個主角姓名使用與個案名字其中一個字相近（同音異字）。在幾次主角出現這樣的代稱時，個案曾對研究者表示「怎麼都是阿*，很煩耶」。個案雖然沒有明顯的表示生氣，但也對此提出異議。由於社會性故事描寫，有些牽涉負面的行為，因此對年紀較大的自閉症學生，在書寫社會性故事時，人稱的使用要謹慎。

（四）單一或多個社會性故事

本研究運用多個社會性故事來處理多項的目標行為，其中有些同一個目標行為發生的原因或情境比較多元，分別敘述在幾個不同的故事中，運用多個故事處理同一個目標行為細項，如：處理「環抱別人」（用 3~4 個故事）、「說話距離」（用 2 個故事）、「碰觸別人的隱私部位」（用 4~5 個故事）、「綽號」（用 3 個故事）等，觀察結果發現各行為的細項在介入後，有降低的趨向，這和過去的研究有相似之處（林宛儒，2004；謝翠菊；2005），顯示行為本身的原因或情境較為複雜，可以用系列性的故事加

以教導。

而針對實驗中「不適當行為」和「不適當語言」的共變現象，從社會性故事教學的單元來看，同樣的社會性故事可能可以對不止一種行為產生影響。尤其行為是發生在同一個情境或有共同功能時。過去的研究也有運用一個社會性故事處理多個行為，結果也能有效改善行為。因此，使用多個或單個社會性故事應視行為的性質和需要而定。

另外，社會性故事的書寫應用在「社會互動行為」上如果能教導個案去瞭解一個更大的社會互動規則。如：不要管閒事、己所不欲勿施於人、不要幸災樂禍等等。若個案行為能加以類化，那面對多元的行為情境變化，就能對個案有更多的幫助。

（五）社會性故事引導句的撰寫

從研究的結果發現社會性故事中的引導句所建議的正向行為，對個案來說可能需要切合其需要且對個案說是可行的。觀察個案實際應用社會性故事中所建議的引導句中，有些引導句的建議，個案有加以運用並表現出來，但有些建議個案就未加以運用，如：報告老師。推測可能因為個案實驗未介入前曾向老師打小報告，導致同學的反彈，因此，這樣的引導可能就不切合個案的運用。

從研究中發現，引導句不僅要切合個案的需要，甚至可能需要多給一些正向行為的建議，以建立個案多元、彈性的適當行為目錄，有助於因應社會互動的各種情境。以

研究中抱人行為為例，考量與個案身高差距過大的學長，因此再增加正向行為的建議。而從教學觀察中發現，對正向行為的作法，個案有時能自發性的想出適當的因應行為，如：個案可以自行說出下課的空閒時間可以找同學去福利社、講話等，但多數的時候，個案對正向行為的作法仍依賴社會性故事中的引導或教學者提示，似乎需要多提供一些正向行為的引導。但這並不符合 Gray 原先建議引導句所佔比例不宜過多，且行為的引導用語應避免導致自閉症學生認知僵化的句型比例原則。因此，關於句型的比例可能可以再加以探討。

（六）閱讀時機

多數的社會性故事建議在行為發生的情境前教學或閱讀，本研究中的社會性故事教學由於在早自修進行教學，個案放學回家後閱讀。離下午打掃時間及下課時間行為發生的情境都有一段時間，教學與閱讀社會性故事在情境發生前有一段延宕時間可能也是造成教學效果較不顯著的原因。個案無法由教學或閱讀的社會性故事立即在自然情境中做執行及印證。也許在情境前進行社會性故事教學或再閱讀一次社會性故事較能形成明顯的效果，或在自然情境中有人擔任提醒的動作，或也能促進效果的產生。

六、角色扮演的教導

（一）角色扮演的優點

在有些研究中社會性故事的教學會加入角色扮演以幫助學生的演練（邵慧綺，2003；劉碧如，2003；林宛儒，2004），而結果發現能促進要增加或減少的目標行為。本研究的社會性故事教學亦包含角色扮演，從教學過程中發現，角色扮演可幫助教學者確認個案是否能適當地執行正向的行為，同時也能幫助個案練習表現適當的反應。例如：在處理「摩擦別人身體」的教學單元進行角色扮演時，研究者曾鼓勵個案嘗試自由演練，個案表示：「摩擦別人會不舒服，那我用手保護著（摩擦）好了。」個案想出用兩手蓋在別人身上，繼續用頭摩擦的方法，雖然不是摩擦別人的身體而是摩擦個案自己的手，但是在一般社會的互動中，這仍是一個讓別人看起來較奇怪的動作，透過角色扮演，可以再次確認個案表現的行為適當與否，隨機加以澄清並引導較適當的策略或方法。

另外，有些單元教導的行為，個案在第一次嘗試扮演時，可能無法做出完善的行為，需教學者再加示範或給予口語提示。而角色扮演舉出個案生活中類似的情境讓個案演練，也有助於個案在自然情境中行為的類化。

（二）角色扮演的困境

雖然角色扮演有助於個案行為的表現，但在本研究中，個案相對較喜歡閱讀電腦形式的社會性故事，對角色扮演常表現排斥或不想實作，而想以口頭說法蒙混過去，常說「又來了、又來了，我很累耶」。

在實際演練時，個案往往投入情境，但在演練一些強度較強的挑釁行為或衝突情境時，個案有時無法抑制情緒，不見得能表現期待的行為。如：連續挑釁叫個案十幾次「混蛋」，個案可能還能夠忍受，表現適當反應（如：離開現場或不予理會）。可是當行為強度提高到連續叫二十幾次「混蛋」時，個案可能就不見得以適當的行為表現。而在自然情境中，同儕的挑釁（尤其是多人輪流挑釁）叫的頻率可能會高達二十幾次或更多。因此，對某些強度較高的行為，或挑起個案負面情緒的行為，在角色扮演時需要教學者不斷提示和練習。

七、教學單元的安排與介入的時間

研究中所設計的社會性故事單元較多，但在教學的次數呈現多寡不一致的情形，越前面教學的單元，所複習的次數越多，但後面介入的單元，在教學及閱讀的次數上相對較少，可能對目標行為處理的效果也較差，造成某些行為改善的成效較差。與其他的研究相比，有些研究採不同故事隨機呈現的方式（陳淑萍，1999；林宛儒，2004），以減少次數不同造成的影響。同時，隨機呈現不同的單元，也可以避免同一個社會性故事連續教導，減少個案連續閱讀同一個故事可能造成的不耐煩。

另外，本研究處理的目標行為細項過多，但教學介入的時間不夠長，可能也是行為改善效果不盡理想的原因。

八、每天閱讀社會性故事

本研究中針對每天閱讀社會性故事設計的檢核表，原本請家長督導個案回家時加以複習，但因家長較為忙碌，而變為個案自行檢核，每天閱讀較無法確實執行，三類社會性故事的實際閱讀百分比都未達到百分百每天複習的狀況。這可能對個案的行為表現有所影響，因為社會性故事需要長期的閱讀以形成內化，閱讀的次數降低，可能影響社會性故事的內化，繼而影響行為的表現與維持。

九、互動對象的影響

本研究的負向互動行為是個案在自然情境中與同儕互動的情形，未進行情境的控制，但從行為的觀察中發現，三類行為發生的次數變動很大，行為次數的不穩定可能源於情境的變化，而情境中個案和同學互動時過於負面的事件（如：同學過度挑釁、起鬨、產生衝突等），影響個案行為的表現。若能在實驗介入前，先予以個案同儕適當的輔導，讓同儕盡量表現適當的自然回饋及較平穩的互動模式，可能對型塑個案的行為更有幫助。另外，本研究中個案與同儕互動有其動機，其負向互動的行為都隱含著想跟同學玩、想跟同儕互動的意味，如果能讓個案與同儕一起閱讀社會性故事或甚至一起討論，可能更加強行為改善的效果。甚至除了社會性故事外，也許對可以合併同儕中介的方式來改善個案的行為。

另外，國中階段青春期的學生，青少年間彼此有其次

級文化。對於國中階段的自閉症學生來說，處理其互動行為時也要考慮同儕的文化，以本研究中的班級來說，同學間亦會說色情用語及碰觸他人隱私部位、其他同學也會發生踢、打人的情形。個案的模仿能力很強，身處這樣的環境，容易模仿學習而有負向行為。對一般同儕來說，較懂得視情形控制及掩飾負向行為，而個案往往不懂調適，造成周遭人負向的觀感或引發衝突，因此，對同儕文化需加以處理或考慮。