

第五章 結論與建議

第一節 結論

本研究旨在藉由漫畫式對話及繪本教學之實施，探討是否能改善 AS 學童情緒表達及社會互動技巧，及增進 AS 學生與同儕的互動品質。根據這樣的研究動機擬定研究目地與問題，並經由前幾章之分析探討後歸納出本研究之結論與建議。結論分為兩部份：第一部份是瞭解漫畫式對話與繪本教學對 AS 學生所發生的影響；第二部份是探究繪本教學的小團體實施後是否增進 AS 學童與同儕的互動品質？

壹、漫畫式對話對 AS 學生的幫助及影響

一、AS 學生對漫畫式對話的接受度良好，幫助 AS 學生減少焦慮及挫折：即便其中一名研究參與者一開始對於為何要與研究者一起畫畫有疑慮，但練習數次後，研究者也調整討論主題、事件，幫助 AS 學生漸漸能熟習使用，AS 學生也就能了解他的問題或困擾可以藉由此方式得到較正確的解決方法。研究者協助個案將對話的過程畫出讓個案得以知道接下來會發生的狀況，也就是可以「預測」，透過可以預測的狀況，減輕 AS 學生對於不確定而產生的焦慮感。AS 學生因為可以「預測」而接著能想出解決方法應對，重要的是過程中個案如果有不恰當的應對方式，透過研究者的引導或提供參考策略，AS 學生則可以修正，使得事件能

往正面的結果發展；應用在現實生活中也能透過漫畫式對話預先練習心理對話，或是模擬可能的狀況協助降低其心中的恐懼及負面預期。

二、漫畫式對話增進 AS 學生的情緒表達能力：小星透過漫畫式對話練習後減少打罵同學的行為，小光學習如何道歉修復友誼等等，這些漫畫式對話的練習都幫助了兩個個案在實際生活中改進了以往的錯誤人際互動以及增進了同理他人感覺的能力。更重要的是：漫畫式對話最終的結束都是以正向結果引導 AS 學生，這對習慣負面思考模式的他們來說是很重要的練習，透過「可看見」的成功經驗幫助他們增加信心。

三、漫畫式對話對 AS 學生是簡單易學、方便且容易親近的溝通工具：對於不善以文字敘述、言辭表達的兩個個案透過使用漫畫式對話，都能學習正確的人際互動技巧或協助克服心中的焦慮，而且簡單易學又有趣，AS 學生透過漫畫式對話還能表達其創意、幽默、內心想法，有助於幫助 AS 學生對自我的了解。

貳、繪本教學小團體增進 AS 學童與同儕的互動品質

一、繪本對 AS 學生及同儕都有助益：不管是動畫的繪本故事或是紙本的繪本，都提供了反思的機會，研究中發現即使某一、二個故事學生已經聽過，都還是吸引住他們，一方面是說故事的人不同，一方面是聽此故事的時間不同，學生也比較成熟了，所以研究過程中學生都能被故事情節或精美的圖像所吸引；二名 AS

個案都曾經在我述說完故事後，要求要再看一次繪本，顯而易見的，他們都已被繪本所吸引。再加上繪本後的學習單提供給學生反省，因為學習單上的問題都與他們自身息息相關，因此他們的感受很深刻；並藉此回饋給也給了研究者了解學生想法的機會。在本研究中的確是發現 AS 學生的態度及行為都有所改善，所以繪本教學對 AS 學生的情緒行為的影響是正面的。

二、我如何說繪本故事對學生產生影響

在我擔任說故事人的角色時，儘量用自己的話陳述故事，過程中有以下重點：

1. 說故事時呈現隱喻性的情境，有類似 AS 學生經歷過的情緒如恐懼、衝突、沮喪、焦慮、憤怒等等，讓 AS 學生了解主角如何經歷這些情緒，也藉由故事將學生帶入類似的情緒情境中了解別人如何處理這些情緒。
2. 誠實陳述故事內容，沒有使用太多聲音技巧，沒有道具，但是也不是將故事視為工具，而是一個跟學生溝通的媒介，是我和 AS 學生拉近距離的橋樑，透過講述故事的過程中我的提問、澄清以及再確認 AS 學生及同儕們的內心想法，並進而可以雙向溝通或是導正他們的想法。
3. 培養、訓練 AS 學生的問題解決能力及預測能力：藉由說故事的過程中詢問：「你猜接下來會怎麼樣？」，「如果你是主角你會怎麼說？怎麼做？」希望幫助 AS 學生增進以上兩種重要能力。

4. 強調故事結局的正面經驗以及主角克服困難的勝利，為 AS 學生及同儕發展出一個新的認同的觀念。AS 學生獲得了替代經驗，因而對事情結果的期待有了較多的正向期待，進而減少挫折感，並且能漸漸修正自己的行為態度。

5. 說繪本故事時研究者對待 AS 學生的態度，對 AS 同儕產生潛移默化之影響：同儕在每次小團體中對於我怎麼與 AS 學生互動、引導都在潛移默化中受影響，同儕也會學習我的態度去對待 AS 學生，例如：小婷笑笑的會提醒小光不打斷別人的話、上課中不做自己的事、說話不離題、不可嘲笑別人笨；小均會在小星角色扮演時協助他說出台詞（小均說：「我幫你。」），或是當小星不斷旋轉椅子時要他不要再轉；小晴也懂得在小星打她時表達她的不舒服並要求其停止。同儕的提醒與協助口氣都是溫和而有耐心的，並無強制或威嚇 AS 學生。

參、結合漫畫式對話與繪本對 AS 學生的益處：前者對 AS 學生的幫助是可以透過畫面呈現的問題討論，對於視覺式思考優勢的 AS 學生是可以快速理解而且印象深刻的方法；後者則可以做為使用漫畫式對話的成人與 AS 學生討論問題時的橋樑，可避免 AS 學生的防衛或拒絕。透過繪本故事的教導，可以做為長期的行為認知改變的媒介，可藉由閱讀繪本故事的替代經驗減少 AS 學生在現實生活中所遭遇的受挫經驗。

肆、同儕的角色不可或缺:本研究的同儕雖各只有兩名且都是女生，優點在於女生特質上較體貼而且曾經協助個案，再經過小團體十次的相處，彼此又更熟悉，也經歷過友誼中的分享、衝突等過程，彼此的接納程度也增加；此兩名同儕再回到班級中所扮演的角色將有所不同，她們可以協助其他同學對於 AS 學生的接納，而 AS 學生有熟悉的兩名同儕的支持，在班級中將不再孤單。

伍、AS 學生與同儕互動的品質提升:

一、小星的同儕互動:小均在小團體中原本是小幫手常常協助我提醒小星該有的行為規範，而經過十次的小團體，小均對於她的協助者角色要交棒給別的同學，她流露出對小星的擔心與關心，早以不是原來小星媽媽的委託人角色，而是當成朋友來對待，所以才在分離的前夕不放心的叮嚀即將接棒的同學小銓。而另一個友伴小晴，一開始只對小星的不當行為容忍，而後來她可以更了解如何與小星相處以及如何協助小星變得更好。

二、小光的同儕互動:小婷由原來的規勸者和同情者變得更懂得欣賞小光的好友，小婷說：「以前覺得他常被欺負很可憐，現在把他當成朋友。」小婷還說喜歡聽他說天氣，說一些有關自然科學的事。至於安靜的小月，在研究過程中因為把小光當成朋友而容忍小光躺在她腿上，但是也因為小光任意動她的鉛筆盒而氣得差點不理小光，但經過小光的誠意道歉他們已經合好；而且小光變得很喜歡請小月當他的小老師指導他的體育，而小月也很樂意

當他的小老師。透過這十次的互動而成長、質變的友誼讓小光增加了許多自信，同儕的友誼之手也由於更接近小光而有了更豐富的體驗。

以下為研究者根據教學前後針對同儕角色改變所進行的觀察及分析表列如下：

表 5-3 教學前-教學後【小星】同儕角色的改變

同儕	教學前	教學後
小均	受託的協助者	主動關心、擔心
小晴	陪伴者與容忍者	善意的提醒者

表 5-4 教學前-教學後【小光】同儕角色的改變

同儕	教學前	教學後
小婷	規勸者與同情者	視小光為朋友
小月	傾聽者	教練、視小光為朋友

第二節、建議

根據上節對於本研究所歸納出的成效，針對兩位參與研究的AS學生與同儕的關係確實是有幫助的，AS學生透過繪本教學及漫畫式的對話練習能改變他們的行為及態度，進而改善他們與同儕的關係，同儕也透過同儕訓練及小團體的每次相處時間，經由研究者從旁的提醒之下透過繪本教學後的分享、演練，以及其間

所發生的衝突及雙方的行為修正，確實讓彼此的友誼更好，比起從前只是協助者與被協助者的關係，現在變得更懂得相互關心，相互分享。

本節針對漫畫式暨繪本教學對 AS 學生學習情緒表達及增進與同儕之關係，依研究者的經驗及淺見，提出相關建議給家長、普通班老師、特教班老師教學上之參考；亦對本研究未臻完美之部份，提出後續研究方向之建議。

壹、可多方嘗試不同主題繪本：多數繪本對兒童皆有益，研究者仍然參考繪本研究的相關論文及文獻做為挑選繪本的依據，其中有許多與情緒教育相關議題的繪本，雖然不是特別針對 AS 學生，但是只要是 AS 學生個別特殊事件相關或是有興趣的主題，即可多方嘗試。研究者教學時也曾擔心所選繪本是否恰當，幸運的是活動過程中學生給予的回饋還不錯，再加上 AS 學生情緒發展比一般兒童慢，所以即使部份繪本是推薦給學前兒童的，但是在本研究過程中對於 AS 學生都能發揮影響力，並無發現不適合的情形。所以建議可嘗試各種繪本，包括不同型式：動畫、紙本或影音光碟甚至是戲劇演出型式的繪本內容；而主題內容方面也可不拘其建議年齡或是有文字或無文字。

貳、使用漫畫式對話的建議

一、使用時間：對於某件發生不久的事件，可藉此針對 AS 學生

行為的適切性做討論，因為不說教而且只針對事情討論，可避免 AS 的防衛心態。對於擔心或害怕而不願面對的困境，可討論可能的狀況減少不恰當的預期及過度的焦慮。

二、使用地點：隨時隨地皆可，沒有場所的限制，但仍建議是 AS 學生情緒冷靜時再使用，避免遭受 AS 學生排斥。越是自然的情境越好，希望是自然的與 AS 學生聊天的方式，才能減少其焦慮與壓力，也才能使得對話順利進行，進而能談出 AS 的困難及內心想法，也才能夠協助 AS 學生找出適當的解決方法。

三、使用者：

1. 必須是獲得 AS 學生信賴者：老師、家長特教老師或是與 AS 學生熟識並獲得其信任的師長。依研究者的使用經驗：若是無法取得 AS 學生的信任或是引起他的興趣時，其配合的意願則明顯較低落，所花費的時間較長；所以建議使用者必需是與 AS 學生先建立互信關係，或是已熟識者較為適合，如此可以減少彼此關係建立的時間，能討論更多 AS 學生的個人困擾及情緒行為等問題，使用效率會更好。

2. 使用者不需要太多繪畫技巧：只要與 AS 學生約定好對話人物及對話泡泡的畫法即可，對於 AS 學生宜鼓勵他不用畫得很漂亮，與他對話的成人也不需要繪畫的專長，重點在於對話的過程中的趣味化以及情境的圖像化，以及漫畫的最後引導至正向的結果。

3. 成人的引導、支持和鼓勵扮演重要角色：一開始 AS 學生尚未

熟悉使用漫畫式對話時，成人的引導與鼓勵是相當重要的；因為有時 AS 學生也許受到情緒特質的影響，無法馬上進入話題，此時與他使用漫畫式對談的老師或是其他人，必需適時的鼓勵他說出來，若是對話框中不知如何填上適當的描述文字，對談的成人就可以協助其文字表達。經過一段時間的練習，加上使用漫畫式對話的成功經驗後，AS 學生就越來越能接受使用漫畫式對話協助解決他的問題。

4. 使用者宜多鼓勵及引導學生畫下他的想法：有時 AS 學生容易因為情緒變化的影響而不願意畫或是草草了事，建議使用者可自行先找出特定事件與 AS 學生談，並由使用者先畫下第一格漫畫起頭，之後再鼓勵 AS 學生說出(畫)他的想法，並引導出正向結果做為結尾。其間若 AS 學生仍有情緒無法配合，則可利用繪本故事的主角所發生的困難請 AS 學生代為設法解決。總之，使用者與 AS 學生尚未熟練使用此工具前，可多練習，相信能漸入佳境。

參、對未來教學者的研究建議

1. 可針對較年幼的 AS 學生實施，提早避免因情緒調節及同理心弱所發生的不佳的人際互動所留下的標籤。
2. 可由家長在家組成兄弟姊妹的小團體或由年齡相仿者組成小團體，實施此模式之教學。
3. 普通班老師可選擇同理心較佳的同儕或情緒穩定度較高的同

儕與 AS 學生組成小團體成員，有益於 AS 學生的人際關係的建立，減少 AS 學生在普通班的孤立、無助，並有助於 AS 學生情緒的穩定。

4. 對於資源班老師則可應用在不同的對象上：例如有情緒困擾而且口語表達能力較弱者、學習障礙學生等。使用漫畫式對話可減少學生因為學習不利而造成的人際互動困難，及其所引起的焦慮與自信心長期的低落，老師可藉此教學模式引導學生，並提供學生適當的解決方法。

5. 建議可長期使用此模式得以追蹤 AS 學生其友誼的維持及了解長期使用之影響。

6. 建議可鼓勵國小中年級以上的 AS 學生在成人協助下單獨練習使用漫畫式對話或漫畫式對話搭配社會性故事的教導，幫助 AS 學生解決個人情緒困擾或學習問題解決。