

社會戲劇手足遊戲方案 提升自閉症兒童話題維持之成效

王若穎*

臺北市立大學特殊教育學系
碩士班研究生

藍瑋琛

臺北市立大學特殊教育學系
副教授

摘要

本研究目的為探討社會戲劇手足遊戲方案提升自閉症兒童話題維持的成效。方案以社會戲劇遊戲為情境，並結合腳本教學與手足介入。研究採用單一受試多探試跨情境實驗設計。研究結果顯示，經社會戲劇手足遊戲方案介入後，可立即提升話題維持並具有部分維持成效。

關鍵詞：社會戲劇手足遊戲方案、自閉症、話題維持

壹、前言

人與人的日常互動當中，語用能力扮演著重要的角色，然而自閉症兒童常出現語用困難的表現。依據 Wahyunianto 等人（2020）的研究顯示，語用能力當中，自閉症兒童最容易產生的困難為「說出情境相關的語句，以維持話題的延續」，這表示自閉症兒童最需介入的語用能力為「話題維持」技巧。

對於兒童而言，沒有目標導向的遊戲能減輕他們學習語言的壓力，增加學習動機，遊戲中的輪替動作也能幫助練習對話輪替，

是獲得語言能力的理想方式（Owens, 2019）。眾多遊戲類型當中，社會戲劇遊戲對兒童的動作、語言發展相當重要，是學前兒童最常進行的遊戲（Rajapaksha, 2016）。回顧相關文獻，已有許多研究證實，社會戲劇遊戲能提升自閉症兒童的社交技能，增加與遊戲夥伴的互動，提供協商交流以及使用複雜語言的機會（Mpella & Evaggelinou, 2018；Vasc & Lillard, 2019）。近年來，國內外研究常運用社會戲劇遊戲中的主題腳本概念，設計自閉症兒童的語用教學課程（如：梁崇豪，2009；Dueñas et. al., 2019；Murdock et. al., 2013）。然而在這些相關研究當中，尚未出現

* 通訊作者：g10805211@go.utaippei.edu.tw

以自閉症兒童的手足作為教學者的研究。根據陳亭瑜（2021）的研究結果顯示，手足在接受訓練後，能教導自閉症兒童增進社交語用技巧。因此本研究欲探討以手足作為教學者的社會戲劇手足遊戲方案，對於提升學前自閉症兒童話題維持的成效。

貳、研究目的與待答問題

本研究目的在應用實施社會戲劇手足遊戲方案，以提升自閉症兒童話題維持之成效。待答問題分述如下：

- （一）社會戲劇手足遊戲方案對於提升自閉症兒童話題維持是否有立即成效？
- （二）社會戲劇手足遊戲方案對於提升自閉症兒童話題維持是否有維持成效？

參、文獻探討

一、自閉症者話題維持

（一）特徵

語用，意指語言的使用行為，有意圖地運用口語或非口語的形式傳達訊息（沈子蘋、林初穗，2020）。早期，Roth 和 Spekman（1984）認為語用能力是由溝通意圖（communicative intentions）、語用前設（presupposition）、交談組織（social organization of discourse）和溝通情境四個層面所組成。其中交談組織又可分為五大要素：開啟話題（topic initiation）、輪替技能（turn taking）、話題維持（topic maintaining）、交談修補（conversational repairs）、話題結束（topic

termination）。然而自閉症者在這些語用技能上皆有或多或少的缺損，其中「話題維持」會明顯影響溝通的效能。

話題維持是指使用情境合適的話語，以維持原有談話主題，讓談話得以延續下去（錡寶香，2009）。Sng 等人（2018）回顧文獻資料，發現自閉症者難以在對話中維持現有話題、擴展話題內容及提供新的相關資訊，且有堅持特定話題（perseveration of certain topic）的表現，例如重複訴說自己偏愛的話題內容。他們的起始話題及回應的次數也相當稀少。交談時，自閉症者會無法注意溝通對象的觀感，而重複說著自己有興趣的事物，亦會重複詢問已在先前詢問過且獲得答案的問題（Boucher, 2008）。此外，自閉症者在談話時提供的訊息過於鉅細靡遺，而未能點出談話主題的重點，使得溝通對象難以做出相應的資訊交流（Felder, 2014）。

另一方面，從語用學的角度探討話題維持，Grice（1975）提出人與人的會話過程中為了使溝通順利，會有意無意地使用合作原則（cooperative principle），其意義為：「在參與的對話交流中，基於公認的目的與方向所需要時才說話」。合作原則當中包含四個準則：數量（quality）、質量（quantity）、關聯（relevance）、方法（manner），其中的「關聯」即表示說話內容需符合對話當下的語境脈絡，不可離題，與話題維持有相應的概念。Wahyunianto 等人（2020）的研究顯示，自閉症者容易違反合作原則，且在四個準則中，出現最多違反行為的是「關聯」準則，而莫少依與張正芬（2014）發現，自閉症兒

童會出現「不共脈絡性」的溝通特徵，脫離或不涉入交談場合的脈絡，導致表面上看起來能順暢地與他人溝通，但談話內容出現許多誤失，難以與他人共享資訊。上述之研究雖未使用「話題維持」來描述說出符合溝通情境話題的話語之情形，但亦能證明自閉症兒童在這樣的表現上確實有所缺失與不足。

(二) 影響因素

Towle (2013) 指出三點自閉症者無法維持話題的原因。第一點為不知如何延續話題，或是不了解在該情境需要回應他人而沒有做出任何回應；第二點為自顧自說出腦中閃過的念頭，改變談話主題；第三點為只願意談論自己有興趣的話題。此外，Cummings (2021) 整理出許多影響溝通效能的因素，包含模仿能力、共同注意力、心智理論、中心聚合、執行功能等，也皆會間接影響自閉症者話題維持的表現。自閉症者容易出現一些異常的語言表現，例如鸚鵡式仿說 (echolalia)、代名詞反轉，例如將「我」說成是「你」的情形。雖然一般人在學語言的早期也會出現仿說及代名詞反轉表現，但之後便漸漸能使用仿說的話語來達到溝通目的，以及修正代名詞反轉的錯誤，然而自閉症者則會持續停留在仿說階段並保留代名詞反轉現象 (楊蕢芬, 2005; Naigles et al., 2016)，以致說出不符合情境脈絡需求的話語，影響與他人溝通的品質及交談意願。

二、社會戲劇遊戲

(一) 定義

社會戲劇遊戲是一種高階的扮演遊戲。Klugman 與 Smilansky (1990) 提出社會戲劇

手足遊戲的六大元素：

1. 模仿角色扮演：兒童擔任人或是動物的角色，模仿角色動作和語言來做演示。
2. 假裝物品：使用一些簡單的玩具、媒材或用手勢、動作或口語指示來假裝某些物品或場景。
3. 假裝動作和情境：使用替代的口語描述或簡單的動作來假裝某個特定動作或情境。
4. 持續進行角色扮演：兒童在主題場景中，扮演某個角色的時間需持續 5 到 15 分鐘。
5. 互動：至少會有另一位夥伴參與遊戲並有互動情形。
6. 口語溝通：參與者會用與遊戲情境相關的口語互相交流。

由以上可知，社會戲劇遊戲有別於普通的扮演遊戲，除了模擬生活中的場景作為遊戲主題，運用簡單的道具進行角色扮演，還需要兩人以上的參與者，且更重視參與者之間的互動與溝通。

(二) 遊戲型態

社會戲劇遊戲的遊戲型態包含具有詳細固定主題腳本的遊戲，以及對主題有大略程度的程序與流程的認知，但不使用固定腳本的自由扮演遊戲。主題腳本意指在該情境中的角色、動作、語言及事件流程等。國內外使用社會戲劇遊戲介入自閉症教學的研究多會使用腳本作為介入方法 (如 Dueñas et al., 2019 等)。透過腳本可提供明確的架構，減輕兒童在遊戲中的認知負荷，進而有效地增進起始對話、詢問問題、評論、回應話語、

會話語言、尋求協助與訊息等語用能力 (Owens, 2019; Topuz & Ulke-Kurkcuoglu, 2019)。

腳本的呈現的形式相當多元，有大致可分為紙本文字腳本、影片腳本及語音腳本。紙本文字腳本多為將預設的腳本文字書寫或列印於紙張上，再置於兒童可閱讀處提供視覺提示，自閉症兒童須具備文字閱讀能力，以便利用其視覺優勢及視覺偏好進行教學 (Charlop et. al., 2018)。語音腳本方面，早期研究多是運用錄音機作為提供腳本的工具，近年開始有研究使用手機、智慧型手錶、iPad 等高科技器材進行腳本教學 (Canestaro et. al., 2021; Grosberg & Charlop, 2017; Sng et. al., 2022)。影片腳本則如同紙本腳本，利用自閉症兒童的視覺優勢及偏好作為提示，進一步透過影片中角色互動示範，幫助自閉症兒童產生符合情境的應對話語及動作來回應。

(三) 相關教學策略

在使用社會戲劇遊戲做為情境的教學時，可設計一些提示策略幫助自閉症兒童在溝通中斷時做出適當回應。以往的研究最常使用的提示策略為「最少提示原則」，又稱作「最少到最多提示」，教學者依據兒童的能力，設定提示內容與階層，一開始提供最少的提示，再依據兒童的回應判斷是否逐步增加下一階層的提示內容，讓兒童有機會在過程中思考如何回應。過去相關研究中，施佳慧 (2007) 使用的提示策略包含圖卡、口語、示範、肢體提示，當研究對象有主動回應時不給予提示，若超過 5 秒無合適回應時則由教師依序給予各式提示。戴宏志 (2007) 將

提示系統分為三階段，依照研究對象回應的正確率給予不同階段提示，例如：正確率在 0%-40% 時完整告知應說出的語句內容；正確率在 41%-70% 僅給予語句前 2 個字，讓研究對象自行回答；正確率在 71%-100% 則僅給予簡單的口語提示。Ganz 與 Flores (2008) 使用 4 個提示階層：1. 將腳本卡放在研究對象面前。2. 用手幫助研究對象指著卡片文字。3. 口語示範卡片上的文字。4. 告訴研究對象「說 (卡片上的字)」。每一個階層間等待 5 秒讓其回應。Ulke-Kurkcuoglu (2015) 使用的提示分則為三個階層：1. 無需提示。2. 手勢加口語提示。3. 肢體加口語提示。

以上研究之結果除了 Ganz 與 Flores (2008) 表示自閉症兒童在介入仍需大量提示外，其他皆顯示「最少提示原則」策略能有效幫助自閉症兒童說出維持話題的語句，故本研究即以此策略作為社會戲劇手足遊戲方案教學策略。

(四) 教學者

往常以社會戲劇遊戲為情境的教學，多由研究者本身或學校教師作為教學者。近年開始出現訓練父母或同儕來教導自閉症兒童的研究，並發現藉由父母或同儕介入能增進其對自閉症的了解、促進彼此的互動行為，以及提升自閉症兒童的語用能力 (Dueñas et al., 2021; McConachie & Diggle, 2007; Parsons et al., 2019)。目前在社會戲劇遊戲介入自閉症教學的相關研究中，尚未出現使用手足作為教學者，然而手足具有與父母相同的熟悉度優勢，能提供更親近的協助與指導，且比起同儕更能增加自閉症兒童在不同環境練習

溝通互動的機會 (Glugatch & Machalicek, 2021; Pacia et. al., 2021; Tzuriel & Hanuka-Levy, 2014)。

探討過去以手足作為自閉症兒童教學者的研究, Oppenheim-Leaf 等人 (2012) 使用教學互動程序 (teaching interaction procedure) 教導手足, 建立出給予指示、提示和增強的方法, 幫助自閉症兒童提升合適的遊玩互動行為。教學互動程序內容包含講述式教學、示範互動行為及角色扮演, 在手足與扮演自閉症兒童的老師做練習後, 再將習得的技巧類化到真正的自閉症兒童身上。研究結果顯示, 手足能有效習得目標技能, 並且能在與自閉症兒童互動時使用這些技能, 增加遊玩時的積極互動。

Kryzak 與 Jones (2017) 使用行為技巧訓練 (behavioral skills training, BST), 包含指導、示範、回饋及排演的方式, 教導手足與自閉症兒童保持接近、與其進行合作遊戲, 以及發起並回應自閉症兒童的話語, 逐步塑造彼此之間的互動。研究結果顯示, 手足能夠經由訓練習得自我監控, 在與自閉症兒童遊戲時達成「靠近、遊玩與談話」的互動目標, 並能增加自閉症兒童的互惠互動。

陳亭瑜 (2021) 擬定手足介入方案, 透過手足訓練課程以實際示範與角色扮演模擬方式教導手足引導技巧, 讓手足學習在與自閉症兒童互動時, 提供適當的引導。研究結果顯示, 手足介入方案能提升自閉症兒童的開啟話題、說明需要的協助及回應邀請的能力。

綜合以上研究結果, 可推論出手足能經

過教學訓練, 作為介入自閉症兒童語用能力的合適教學者, 然而目前國內外仍缺乏探討語用能力當中的話題維持成效之研究, 且尚未有研究使用以社會戲劇遊戲為情境的手足介入方案, 故需要進行更多相關研究來分析及探討。

肆、社會戲劇手足遊戲方案介入自閉症兒童話題維持

本研究應用社會戲劇手足遊戲方案, 探討其對自閉症兒童話題維持的學習成效。

一、研究參與者背景

本研究以一名 6 歲的學前自閉症兒童為研究對象, 並以其 8 歲的哥哥作為教學者。研究對象經公立醫院判定為自閉症, 且患有癲癇症, 持續穩定用藥, 就讀於特教學校學前班。語言表現方面, 理解與表達皆為中度遲緩。具備指認和命名常見物品及動作名稱, 以及用簡單短句表達需求的能力, 但難以回答開放式問句以及使用問句詢問訊息。社會互動方面, 社交技巧不佳, 難以加入同儕遊戲團體; 與他人溝通時常出現答非所問、無法維持話題的表現。

研究對象的哥哥就讀國小二年級普通班, 為典型發展兒童。平日與研究對象同住, 感情融洽。能閱讀簡單的國字, 具備教學意願與動機。

二、社會戲劇手足遊戲方案

本研究之社會戲劇手足遊戲方案是以社會戲劇遊戲為教學情境, 以腳本教學為介入方法, 並加入手足口語提示策略, 建構介入

自閉症兒童語用的教學方案。

(一) 腳本設計

本研究參考相關文獻 (Ganz & Flores, 2008; Ozen et. al., 2012; Rajapaksha, 2016), 設計 5 個常見的社會戲劇遊戲主題, 請研究對象的母親依照孩子的生活經驗和喜好, 選出 3 個主題。最後決定以麵包店、餐廳及超商作為遊戲主題。接著找尋三位 5 歲的典型發展兒童作為測試者, 觀察並蒐集兒童說出的腳本台詞, 做為參考, 之後再依照研究對象調整腳本難易度。研究對象在每個主題皆有 10 句台詞, 腳本台詞平均語句長度 (mean length of utterances, MLU) 控制在 2.0-2.9。

(二) 方案教具

社會戲劇手足遊戲方案進行中所使用的教具主要有三大類。

1. 扮演遊戲道具：使用符合各遊戲主題之常見遊戲道具。扮演遊戲道具範例呈現於圖 1。



圖 1 扮演遊戲道具範例 (餐廳)

2. 腳本影片：研究者事先請一名 5 歲女童及其 11 歲的哥哥依照腳本演出遊戲內容, 之後再由研究者將影片剪輯並加上字幕。

3. 腳本文字海報：將各主題腳本台詞呈現於全開海報上, 以利手足閱讀。研究對象的台詞依照提示階層使用綠色 (提示 1-2 個字)、紅色 (提示半句話) 及藍色 (提示整句話) 字體區分。腳本文字海報範例呈現於圖 2。

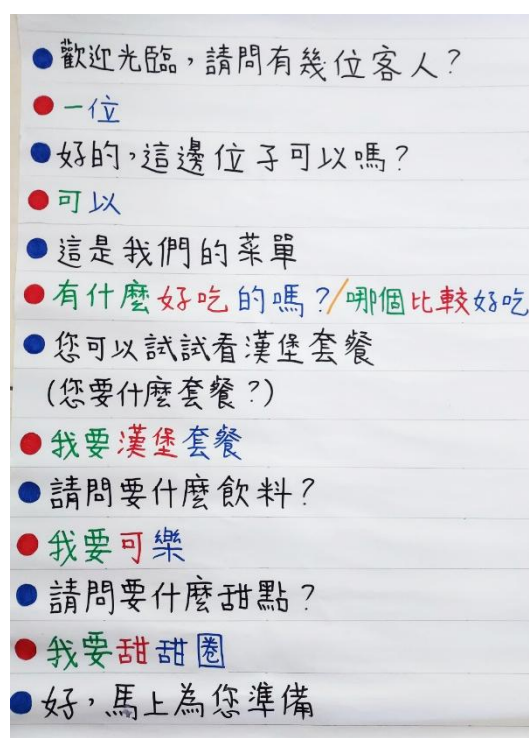


圖 2 腳本文字海報範例

(三) 介入實施流程

研究者在每個主題的介入期開始前, 先進行 5 分鐘的一對一手足口語提示策略訓練, 訓練後再讓手足與研究對象一起觀看 2 次預錄好的腳本影片, 接著由研究者說出「遊戲開始」即使用各主題之假扮遊戲道具進行遊戲, 遊戲過程中若研究對象無法說出符合情境的語句, 則經研究者判斷後作出搖鈴鐘

動作，請手足依照口語提示流程教導研究對象正確的回應方式。每個主題遊戲各進行 5 分鐘，遊戲之間安排 30 分鐘轉換時間，提供手足和研究對象喝水、上廁所或玩玩具等休

息的機會。社會戲劇手足遊戲方案流程呈現於圖 3。

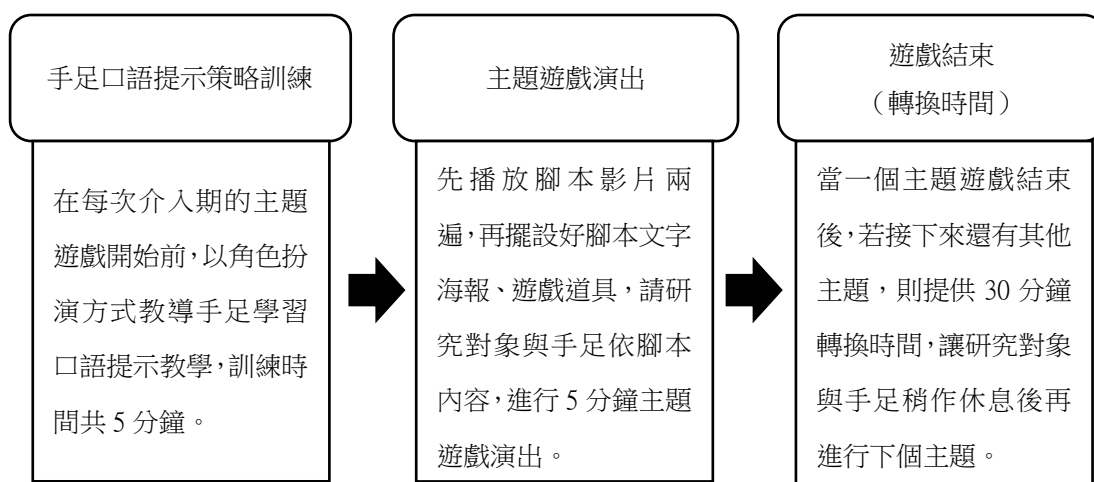


圖 3 社會戲劇手足遊戲方案流程圖

(四) 手足口語提示策略訓練

在每次介入期的主題遊戲開始前，以角色扮演方式教導手足學習口語提示教學。手足口語提示策略訓練步驟如下：

1. 研究者向手足播放欲介入主題之腳本影片，並使用該主題之腳本文字海報，介紹遊戲腳本的內容。
2. 研究者說明手足需說出和腳本相同之台詞，但允許研究對象有其他合適的起始或回應語句，手足可簡單回應研究對象的話語，但須再回到腳本內容中。
3. 因考量手足為國小低年級學童，較難分辨研究對象的話語是否符合情境，因此研究者判斷研究對象無法維持話題時，使用搖鈴鐺方式提醒手足需依照腳本海報台詞

給予口語提示，要求手足以「你要說」為開頭再加上各階層提示詞的方式做出提示。因本研究採取較為廣義的話題維持定義，為「說出符合情境脈絡之語句，以維持原有話題的進行」，故符合此定義的語句包含交談組織中的開啟話題(起始話題及詢問問題)與話題維持(回應問句)；而無話題維持的語句則為無口語反應、無意義的聲音、不當重複及轉移話題。話題維持的語句判讀標準列於表 1。

4. 待說明完所有提示規則後，研究者和手足進行角色扮演，由研究者扮演研究對象，讓手足練習給予提示的方法，當手足能正確依照提示階層給予口語提示三次後，即進入正式介入期。

表 1

話題維持的語句判讀標準與範例

語句內容	定義	範例
有話題維持		
起始話題	由自閉症兒童發起且符合話題脈絡的語句	自閉症兒童：我要買蛋糕 手足：請問要什麼口味？
回應問句	自閉症兒童使用符合話題脈絡回應手足的語句	手足：請問要什麼飲料？ 自閉症兒童：我要紅茶
詢問問題	由自閉症兒童發起且符合話題脈絡的問句	自閉症兒童：廁所在哪裡？ 手足：往前直走
無話題維持		
無口語反應	在手足詢問問題後，自閉症兒童無做出任何口語反應	手足：請問你吃完了嗎？ 自閉症兒童：(沒有說話)
無意義的聲音	自閉症兒童逕自發出不符合話題脈絡的無意義聲音	手足：這是菜單，請看 自閉症兒童：嘟嘟嘟
不當重複	自閉症兒童不適當重複先前自己或對方已說過的語句	手足：我們今天賣的是甜點 自閉症兒童：賣甜點
轉移話題	自閉症兒童說出不符合話題脈絡的語句，使話題轉移至與當下情境無關的話題	手足：付兩百就可以了 自閉症兒童：看熊熊

註：修改自《兒童語言與溝通發展》(頁 213-216)，錡寶香，2009，心理。及 *Language Development: An Introduction, 10th Edition.* by R. E. Owens, Jr., 2019. P. 2333-234. Pearson Education.

口語提示總共分為 5 個階層，分別為無提示、提示腳本 1-2 個字、提示半句話、提示整句話及再次提示整句話。話題維持的計分會依照受提示的階層給予相應的分數，若手足於研究對象無回應或回應錯誤後主動重述題目，使研究對象說出正確回應，則視每一次重述題目為提供一次提示，得分由滿分 5 分往下扣分，重述一次扣 1 分，依此類推。計分標準如表 2。研究對象與手足的在主題遊戲中的每段對話皆會經過評分，最後加總的分數再轉換百分率作為話題維持正確率進

行分析。

表 2

話題維持計分標準

提示階層	得分
無提示	5
提示 1-2 個字	4
提示半句話	3
提示整句話	2
再次提示整句話	1
無適切回應	0

評分者除了研究者之外，另外由一名臺北市立大學特教系語言治療組碩士班研究生作為協同觀察者參與評分，以求取評分者一致性信度。研究者於每次實驗結束後，觀看影片計分。在所有實驗結束後，研究者向協同觀察者說明實驗流程、維持與無維持話題語句之定義，以及評分的方式，隨後抽取一段影片分別讓兩人獨立評分。評分者一致性百分比需超過 90% 方可進入正式考驗，若未達標準則再次說明評分標準並另抽一段影片進行檢核。本研究在第一次評分即計算出 91% 的評分者一致性百分比，故直接進行正式信度考驗，觀看隨機抽取後的 24 段影片進行評分。本研究於各主題所得之評分者一致

性信度，麵包店為 89%，餐廳為 89%，超商為 92%。

此外，為確保每次教學中方案進行的程序完整性與一致性，研究者設計「教學流程檢核表」，以自評方式檢核每次教學的程序，題目內容呈現於表 3。檢視各項題目是否符合真實情況，符合勾選「是」，不符合勾選「否」，題目不適用當天教學情形（如手足無起衝突，不須安撫情緒）則勾選「不適用」。計算方式為將勾選「是」的題數除以總題數扣除勾選不適用之題數後，再乘以 100%，作為教學流程完整性比率。本研究之完整性比率達 100%，表示每次教學方案均能依照原訂程序實施。

表 3
教學流程檢核表

教學流程內容	檢核結果 (V)		
	是否達成		
	是	否	不適用
1. 研究者將腳本文字海報夾於譜架上			
2. 研究者和手足進行 5 分鐘的手足口語提示策略訓練			
3. 研究者播放腳本影片，讓研究對象與手足觀看兩遍			
4. 在研究對象無法適當回應手足時，研究者能搖動鈴鐺提醒手足給予口語提示			
5. 在研究對象與手足有溝通衝突時，研究者能協調並安撫情緒			
6. 遊戲主題各進行 5 分鐘			
7. 在各遊戲主題之間安排 30 分鐘轉換時間，讓研究對象與手足看電視、玩手機、吃點心等			

伍、結果與討論

本研究採用單一受試多試探跨情境實驗設計，實驗分為基線期、介入期、維持期及追蹤期。首先讓研究對象與手足進行個主題的自由遊戲，蒐集基線資料後，再進行社會

戲劇手足遊戲方案介入，褪除方案後一周後蒐集維持期資料，作為短期維持效果的檢視，待所有主題的維持期皆結束，再蒐集一個月後的追蹤期資料作為長期維持效果的檢視，實驗共為期三個月。話題維持正確率曲線圖呈現於圖 4。

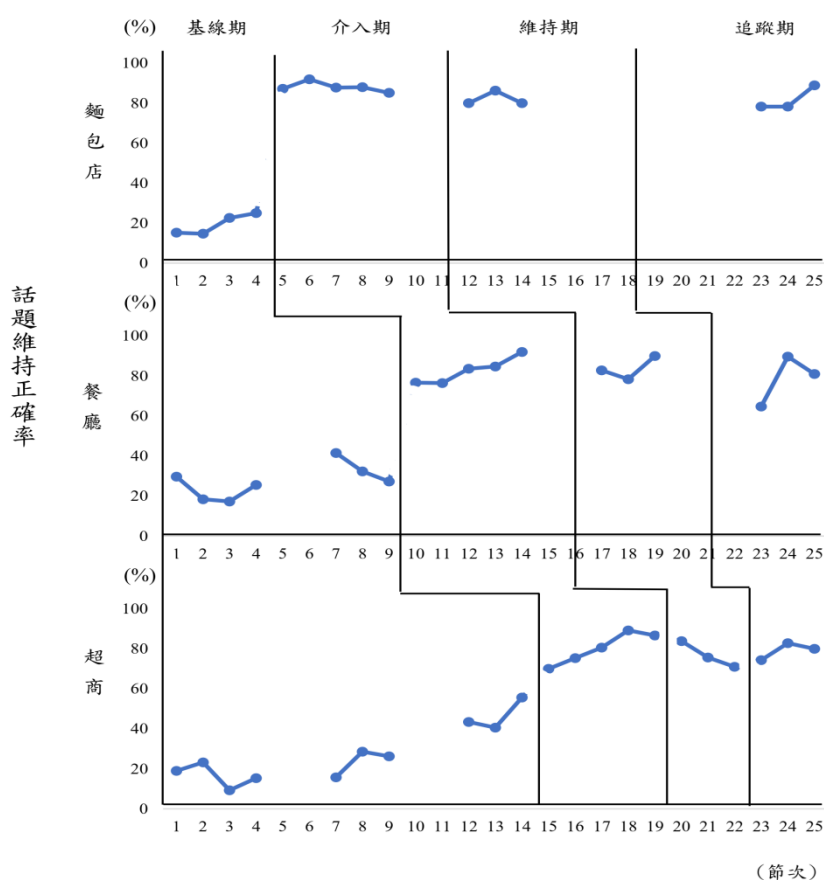


圖 4 話題維持正確率曲線圖

依據圖 4 所示，研究對象於三個主題遊戲的基線期僅出現少量的話題維持表現。進入介入期後皆能顯著提升話題維持分數，百

分比率超過 80%。維持期褪除社會戲劇手足遊戲方案後，研究對象在麵包店及餐廳主題仍能維持話題維持分數在 75%以上，而超商

主題分數稍微下滑，維持在 70%以上。追蹤期時研究對象在麵包店主題能持續維持原有表現，分數落在 75%以上，餐廳及超商主題分數則略有下降情形，餐廳分數落於 64.7%-89.7%，超商分數落於 74.3%-82.8%。研究結果顯示，研究對象在經過社會戲劇手足遊戲方案介入後，具有立即提升話題維持的效果，並呈現部分維持效果。

依據以上研究結果顯示，研究對象接受社會戲劇手足遊戲方案介入後，在麵包店、餐廳及超商主題中皆能合適地起始與回應對話，顯著提升話題維持能力。此與其他使用社會戲劇遊戲為教學情境的研究結果相符（如：Dueñas et. al., 2019；Murdock et. al., 2013；Murdock & Hobbs, 2011），即表示經腳本設計的社會戲劇遊戲能有效立即提升自閉症兒童的話題維持能力

在維持習得能力方面，研究對象的表現較不一致，麵包店主題呈現出短期與長期維持成效，餐廳主題僅呈現短期維持成效，超商主題則無穩定維持成效。本研究未能如同 MacDonald 等人（2009）的研究一般有效維持符合語境的溝通能力，推論原因可能為該研究僅使用影片示範作為介入方法，褪除該方法後介入期與維持期的內容差異不大，故可延續學習後的表現。而本研究使用多元介入方案，包含腳本影片、手足口語提示，故褪除方案後研究對象較無法穩定維持以習得之成效。

另外，研究結果也證實，手足可於訓練後，在遊戲情境中擔任自閉症兒童語用教學的教學者，此與李碧茹（2010）、陳亭瑜（2021）

及 Akers 等人（2018）的研究結果相符。本研究亦發現自閉症兒童的語用表現會受到互動對象的影響，當手足能放慢語速、使用簡易的語句敘述，以及用結構化的問句引導自閉症兒童時，較能使自閉症兒童產生情境合適的對話內容，延續溝通話題。

陸、結論與建議

綜合上述本研究之研究結果，歸納出以下結論：社會戲劇手足遊戲方案對於提升自閉症兒童話題維持能力具有立即及部分維持成效。

依據本研究結果與討論，提出以下建議：

一、對於教學實務建議

本研究顯示，社會戲劇手足遊戲方案讓自閉症兒童在家中，透過手足的教導學習語用技巧，具有成效。因此建議家長可思考進一步，訓練手足使用多層次的提示技巧，在社會戲劇遊戲過程中，逐步引導自閉症兒童在對話中，學習符合話題維持之語句。此外，由本研究結果推論，學校教師亦可在教學環境中安排社會戲劇遊戲課程，讓語言及社交能力較好的典型發展兒童，示範與教導自閉症兒童適當維持話題，有助於擴大學習效果的類化。過程中，教師可依據兒童的能力與表現，適時地調整腳本內容與提示方法，避免因腳本內容太困難產生挫折，遊戲互動中獲得樂趣與自信心。

二、對於未來研究建議

本研究採取單一受試多探試跨情境實驗設計，共分成基線期、介入期、維持期與追

蹤期，皆為自閉症兒童在家中與手足互動的情境，欠缺類化探試的部分。未來的研究可再加入類化階段的設計，並安排多組受試者進行實驗，以便了解不同的研究對象與手足是否能獲得同樣的效果。

參考文獻

- 沈子蘋、林初穗 (2020)。親子繪本共讀對提升自閉症幼童語用行為之個案研究。**溝通障礙教育**，7，141-163。https://doi.org/10.6933/TJLCD.202007_7.0006。
- 李碧茹 (2010)。影帶自我示範教學結合手足介入對自閉症兒童與其手足互動之影響〔未出版之碩士論文〕。慈濟大學。
- 莫少依、張正芬 (2014)。不共脈絡性：輕症自閉症學生的人際互動特徵。**特殊教育研究學刊**，39 (2)，33-59。https://doi.org/10.6172/BSE.201407.3902002
- 施佳慧 (2007)。腳本遊戲對自閉症幼兒溝通回應能力之影響〔未出版之碩士論文〕。國立臺北教育大學。
- 陳亭瑜 (2021)。正常手足介入自閉症兒童社會技巧之研究〔未出版之碩士論文〕。國立臺中教育大學。
- 梁崇豪 (2009)。遊戲脈絡對高功能自閉症兒童開啟話題影響之個案研究〔未出版之碩士論文〕。國立臺北教育大學。
- 楊蕢芬 (2005)。自閉症學生之教育。心理。
- 錡寶香 (2009)。兒童語言與溝通發展。心理。
- 戴宏志 (2007)。社會戲劇遊戲訓練對於增進自閉症兒童社交技巧之研究〔未出版之碩士論文〕。國立彰化師範大學。
- Akers, J. S., Higbee, T. S., Pollard, J. S. & Reinert, K. S. (2018). Sibling-implemented script fading to promote play-based statements of children with autism. *Behavior Analysis Practice*, 11(4), 395-399. https://doi.org/10.1007/s40617-018-0257-5
- Boucher, J. (2008). *The autistic spectrum: Characteristics, causes and practical issues*. Sage publications.
- Canestaro, V. M., Akers, J. S., & O'Guinn, N. (2021). Promoting reciprocal conversations in children with autism using text-message prompting. *Behavioral Interventions*, 36(4), 745-755. https://doi.org/10.1002/bin.1822
- Charlop, M. H., Lang, R., & Rispoli, M. (2018). *Play and social skills for children with autism spectrum disorder*. Springer International Publishing.
- Cummings, L. (2021). *Handbook of pragmatic language disorders-complex and underserved populations*. Springer.
- Dueñas, A. D., Plavnick, J. B., & Bak, M. S. (2019). Effects of joint video modeling on unscripted play behavior of children with autism spectrum disorder. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 49(1), 236-247. https://doi.org/10.1007/s10803-018-3719-2
- Dueñas, A. D., Plavnick, J. B., & Goldstein, H. (2021). Effects of a multicomponent peer

- mediated intervention on social communication of preschoolers with autism spectrum disorder. *Exceptional Children*, 87(2), 236-257. <https://doi.org/10.1177/0014402920953761>
- Felder, M. A. (2014). *Asperger syndrome: Assessing and treating high-functioning autism spectrum disorders*. Guilford Publications.
- Ganz, J. B., & Flores, M. M. (2008). Effects of the use of visual strategies in play groups for children with autism spectrum disorders and their peers. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 38(5), 926-940. <https://doi.org/10.1007/s10803-007-0463-4>
- Glugatch, L. B., & Machalicek, W. (2021). Examination of the effectiveness and acceptability of a play-based sibling intervention for children with autism: A single-case research design. *Education and Treatment of Children*, 44(4), 249-267. <https://doi.org/10.1007/s43494-021-00043-5>
- Grice, H. P. (1975). Logic and Conersation. In P. Cole & J. L. Morgan (Eds.), *Syntax and Semantics: Vol.3 Speech acts* (pp.41-58). Academic Press.
- Grosberg, D., & Charlop, M. H. (2017). Teaching conversational speech to children with autism spectrum disorder using text-message prompting. *Journal of applied behavior analysis*, 50(4), 789-804. <https://doi.org/10.1002/jaba.403>
- Klugman, E., & Smilansky, S. (1990). *Children's play and learning: Perspectives and policy implications*. Teachers College Press.
- Kryzak, L. A., & Jones, E. A. (2017). Sibling self-management: programming for generalization to improve interactions between typically developing siblings and children with autism spectrum disorders. *Development Neuro- rehabilitation*, 20(8), 525-537. <https://doi.org/10.1080/17518423.2017.1289270>
- MacDonald, R., Sacramones, S., Mansfield, R., Wiltz, K., & Ahearn, W. H. (2009). Using video modeling to teach reciprocal pretend play to children with autism. *Journal of applied behavior analysis*, 42(1), 43-55.
- McConachie, H., & Diggle, T. (2007). Parent implemented early intervention for young children with autism spectrum disorder: A systematic review. *Journal of evaluation in clinical practice*, 13(1), 120-129. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2753.2006.00674.x>
- Murdock, L. C., & Hobbs, J. Q. (2011). Picture me playing: increasing pretend play dialogue of children with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 41(7), 870-878. <https://doi.org/10.1007/s10803>

-010-1108-6

- Murdock, L.C., Ganz, J., & Crittendon, J. (2013). Use of an iPad play story to increase play dialogue of preschoolers with autism spectrum disorders. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 43(9), 2174-2189. <https://doi.org/10.1007/s10803-013-1770-6>
- Mpella, M., & Evaggelinou, C. (2018). Does theatrical play promote social skills development in students with autism? A systematic review of the methods and measures employed in the literature. *Preschool and Primary Education*, 6(2), 96-118. <https://doi.org/10.12681/ppej.16135>
- Naigles, L. R., Cheng, M., Rattanasone, N. X., Tek, S., Khetrapal, N., Fein, D., & Demuth, K. (2016). "You're telling me!" The prevalence and predictors of pronoun reversals in children with autism spectrum disorders and typical development. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 27, 11-20.
- Oppenheim-Leaf, M. L., Leaf, J. B., Dozier, C., Sheldon, J. B., & Sherman, J. A. (2012). Teaching typically developing children to promote social play with their siblings with autism. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 6(2), 777-791.
- Owens Jr, R. E. (2019). *Language-development: An introduction* (10th ed.). Edition. Pearson Education.
- Ozen, A., Batu, S., & Birkan, B. (2012). Teaching play skills to children with autism through video modeling: Small group arrangement and observational learning. *Education and Training in Autism and Developmental Disabilities*, 47(1), 84-96.
- Pacia C, Holloway J, Gunning C, & Lee H. (2021). A systematic review of family-mediated social communication interventions for young children with autism. *Review Journal of Autism and Development Disorders*, 9(2), 208-234. <https://doi.org/10.1007/s40489-021-00249-8>
- Parsons, L., Cordier, R., Munro, N., & Joosten, A. (2019). A randomized controlled trial of a play-based, peer-mediated pragmatic language intervention for children with autism. *Frontiers in psychology*, 10, 1-15. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.01960>
- Rajapaksha, P. R. (2016). Scaffolding sociodramatic play in the preschool classroom: The teacher's role. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 7(4), 689-689. <https://doi.org/10.5901/mjss.2016.v7n4p689>
- Roth, F., & Spekman, N. J. (1984). Assessing the pragmatic abilities of children: Part 1. Organization framework and assessment parameters. *Journal of Speech and*

- Hearing Disorder*, 51, 8-23. <https://doi.org/10.1044/jshd.4901.02>
- Sng, C. Y., Carter, M., & Stephenson, J. A. (2018). A systematic review of the comparative pragmatic differences in conversational skills of individuals with autism. *Autism & Developmental Language Impairments*, 3, 1-24. <https://doi.org/10.1177/2396941518803806>
- Sng, C. Y., Carter, M., & stepnenson, J. A. (2022). Teaching on-topic conversational responses to students with autism spectrum disorders using in iPad app. *International Journal of Disability, Development and Education*, 69(2), 415-434.
- Topuz, C., & Ulke-Kurkcuoglu, B. (2019). Increasing verbal interaction in children with autism spectrum disorders using audio script procedure. *Journal of Autism Development Disorder*, 49(12), 4862- 4866. <https://doi.org/10.1007/s10803-019-04236-1>
- Towle, P.O.B. (2013). *The Early Identification of Autism Spectrum Disorders: A Visual Guide*. Jessica Kingsley Publishers.
- Tzuriel, D., & Hanuka-Levy, D. (2014). Siblings' mediated learning strategies in families with and without children with intellectual disabilities. *American journal on intellectual and developmental disabilities*, 119(6), 565-588. <https://doi.org/10.1352/1944-7558-119.6.565>
- Ulke-Kurkcuoglu, B. U. (2015). A comparison of least-to-most prompting and video modeling for teaching pretend play skills to children with autism spectrum disorder. *Educational Sciences: Theory & Practice*, 15(2). <https://doi.org/10.12738/estp.2015.2.2541>
- Vasc, D., & Lillard, A. (2019). Pretend and sociodramatic play. *The encyclopedia of child and adolescent development*, 1-9. <https://doi.org/10.1002/9781119171492.w.ecad274>
- Wahyuniyanto, D., Djatmika, D., & Purnanto, D. (2020). Grice's cooperative principles violation in the communication of children with autism. *Jurnal Ilmu -ilmu Sosial dan Humaniora*, 22(1), 36-45. <https://doi.org/10.24198/sosiohumaniora.v22i1.24378>

Sociodramatic Sibling Play Program on Promoting Topic Maintenance for a Child with Autism

Jo-Ying Wang

Graduate Student,
Department of Special Education,
University of Taipei

Woei-Chen Lan

Associate Professor,
Department of Special Education,
University of Taipei

Abstract

The purpose of this study was to explore the effectiveness of sociodramatic sibling play program on topic maintenance for a child with autism spectrum disorder (ASD). The program was based on a sociodramatic play, and was combined with script teaching and sibling intervention. A multiple probe design across conditions was utilized. Results indicated that after the intervention of the sociodramatic sibling play program, topic maintenance can be improved immediately and had partial maintenance effect.

Keywords: Sociodramatic Sibling Play Program, Autism Spectrum Disorder, Topic Maintenance