

利用紙鍵盤打字 提升自閉兒有效溝通

●輔具教學 文／王俊凱

家長或老師在與無口語或低口語自閉症孩子溝通時，往往需要猜測其意，除了一知半解外，也常誤解孩子所要傳達的訊息，長久的誤會累積，對於親子關係難免造成對立與衝突。近期興起的紙鍵盤打字溝通模式，除了重新建立老師及家長信心外，也能鼓勵他們嘗試找出已具備拼音能力的自閉症孩子。

紙鍵盤溝通有三個基本假設：

- 1.自閉症孩子即使好像沒在看，也能學習。
- 2.點指（打字）可以表現他的能力。
- 3.點指（打字）可與他人溝通互動。

紙鍵盤的優點是輕便、成本低；軟鍵盤的優點是可彎折，且可接電腦使用；而一般標準鍵盤則可提供深度按壓回饋，但是老師及家長在執行層面上常會遭遇許多挫折。茲將問題整理如下：

- 1.注音符號是一種抽象符號，要每個自閉症孩子能學會使用，是否有困難？
- 2.紙鍵盤打字溝通是否一定得扶手才能啟動？沒扶手就無法進行下一步？
- 3.具備打字能力的自閉症孩子是如何學會注音符號拼音的？
- 4.目前無法藉由打字溝通的自閉症孩子，是否應該考慮個別化設計適合的課程？

相信自閉症孩子具備注音符號拼音能力，是紙鍵盤打字溝通的基本前提。筆者認為，紙鍵盤打字溝通只適合某個族群的自閉症孩子，並非所有自閉症孩子在使用時都能得心應手，挫敗的學習經驗有時也可能成為一種阻力。

一般在教學時，通常會考慮孩子的優勢及弱勢能力，再提供適當的教學方法。自閉症孩子部分是視覺感官優勢，部分是聽覺感官優勢，且他們偏執特定感

官功能的情況較一般孩子嚴重，這是缺陷，卻也是優點，若能善加運用孩子的優勢能力，將學習變成一種興趣（固著性），在認知訓練及溝通模式的建立上常能事半功倍。

大部分自閉症孩子在視覺上具優勢，目前較多人使用的溝通模式為「圖卡兌換溝通系統」，其特色除了建立用圖卡易物的溝通模式外，結構化的教學步驟，也讓老師及家長較易執行。值得一提的是，此系統在國外行之有年，透過輔助溝通系統的四元素：溝通符號、溝通輔具、溝通技術、溝通策略，可找出自閉症孩子適合的溝通輔具，初期可藉由輔具引導孩子學習，除了減輕教學者的負擔，更能進一步將學習輔具轉化為溝通輔具，讓自閉症孩子應用在生活中。

另外，對聽覺上具優勢的自閉症孩子而言，注音符號看似抽象、複雜，但其實也是一種具結構性的拼音系統，筆者認為紙鍵盤打字溝通就是值得花時間學習的方案。課程安排也需要視個別性調整，從互動中發現問題，並不斷改進，讓孩子循序漸進，掌握拼音技巧，進一步具備打字溝通能力。

不論是視覺或聽覺優勢的孩子，在教學方式上，初期宜採多感官教學法（視、聽、觸、動）探索，找出他們的優勢能力後，就可依其優勢能力去建構適合課程。已能用紙鍵盤打字溝通的自閉症者，筆者認為他們從生活中習得拼音技巧不無可能；尚未能用紙鍵盤打字溝通的自閉症者，若能利用核心語彙或溝通圖形概念為他們建立適當的語言鷹架，相信建立溝通模式是指日可待的。

自閉兒的遊戲治療

文／楊琇媛

自閉症患者的社交缺陷讓他們無法與同儕一起從事活動，除了與少數親近的家人相處外，多數患者過著孤立的日子；即使某些擁有高功能的患者，由於缺乏與人合作共事的能力，也常在工作上遭遇被裁員的下場。然而，傳統機械化的訓練並不能萬用於善變的社會生活，根據「人際發展介入治療法」創始人史提芬·葛斯丁所著的《解開人際關係之謎》、《兒童人際發展活動手冊》，設計遊戲活動讓患者參與，在自然情境中建立情感交流的經驗，才是邁向友誼快速有效的方法。

罹患輕度自閉症的中中，自幼兒時期便時常被「設計」和家人玩遊戲，媽媽更「利用」公園、社區以及親戚朋友的孩子，和中中以遊戲互動。以下是幾種受歡迎且成效明顯的遊戲活動：

撲克牌：簡單的遊戲規則和便利性，是撲克牌遊戲成為首選的主要原因。稍

具數字概念時可以玩翻牌「比大小」、「揀紅點」、「排七」；「抓鬼」的不可預知，讓中中體會緊張和期待的心情；需要全神貫注的「心臟病」，可以訓練專注力和敏捷度。過程中，中中全神投入，也大大減低和他人肢體接觸的敏感度。

大風吹：語言程度進展到語詞的組合時，大風吹就百玩不厭了。由於孩子們的創意會產生有趣的情境（如：吹有穿內褲的人），哄堂大笑的場面讓中中自然而然融入其中；此外，沒有搶到位子要表演節目（如：講笑話、唱歌、伏地挺身），提供孩子面對群眾的練習，也培養面對輸贏的正向態度。

攻占城堡：自閉症患者缺乏團體觀念，此遊戲必須分為兩組競爭，讓患者體會為團隊效力的使命感，當中中猜拳贏了或是攻占了敵方陣營，小組成員給他的歡呼和擁抱是最具鼓勵的回饋，成就感也增強他參與團體的動機。

捉迷藏：對於自閉症患者而言，這是難度較高的訓練。起初中中因為容易分心和缺乏耐性，常在半途失蹤，無法完成找人或是躲藏的任務，透過安排一位孩子和中中共同當鬼或共同躲藏，以及一次又一次的陪伴教導，遊戲規則逐漸內化為自然的反應，現在他已能獨當一面進行遊戲了。

鬼抓人：此遊戲需在寬敞的地方進行，例如：公園、學校或社區空地，體力負荷量較大。然而中中擅自離開同伴，跑到大馬路邊欣賞車子的情形屢見不鮮，追根究柢，原來體力和技巧的弱勢讓他興趣缺缺；之後，改讓他和年紀小兩三歲的孩子一起進行，情況便改善許多。因此衡量孩子的能力循序漸進，是吸引他加入活動的重要因素。

在參與遊戲的過程裡，中中習得遵守遊戲規則，體會輸贏的經驗，增進和他人的眼神交流，培養專注力和積極的態度，更重要的是享受遊戲的樂趣，享受和大家在一起的美妙感覺。