

如何教導自閉症兒童解讀別人的想法？

研究及編輯小組

負責人： 何福全

成員： 鄭劉麗霞、趙程德蘭、馮馮詠儀、

冼權鋒、葉吳素如

統籌： 蕭若碧

香港教育學院

特殊學習需要與融合教育中心與教育心理、輔導及學習支援系

鳴謝

是項專題教學計劃屬於優質教育基金資助項目之一。本課程之編撰，得到 Professor Patricia Howlin 同意，取材及改編自 *Teaching Children with Autism to Mind-Read* 一書 (Howlin, P., Baron-Cohen, S. & Hadwin, J. 1999)。編撰期間，研究小組承蒙項目顧問 Professor Robert Elliott 和 Professor Linda Siegel，與及項目評審駱秉培博士給予許多寶貴意見。至於示範教學拍攝部分，有賴匡智獅子會晨崗學校多位師生協助完成。最後，我們向所有參與實施是項教學計劃的學校：三水同鄉會劉本章學校、天主教石鐘山紀念小學、匡智張玉瓊晨輝學校、匡智獅子會晨崗學校、將軍澳培智學校和藍田循道衛理小學，謹此一併致謝。

ISBN

- 封面插圖 : Sylvia Poon
出版 : 香港教育學院
特殊學習需要與融合教育中心與教育心理、輔導及學習支援系
香港新界大埔露屏路十號
互聯網地址 : <http://www.ied.edu.hk/autism>
出版年份 : 2003 年 ©香港教育學院版權所有

目錄

| | | |
|-------|-------------------|----|
| 第一章： | 課程簡介 | 1 |
| 1.1 | 課程的背景和目的 | 1 |
| 1.2 | 對改善社交和溝通問題教學方法的回顧 | 1 |
| 1.3 | 「想法解讀」的理論 | 2 |
| 1.4 | 兒童「想法解讀」能力的發展 | 2 |
| 1.4.1 | 情緒的理解 | 2 |
| 1.4.2 | 想法的理解 | 2 |
| 1.4.3 | 假想的理解 | 3 |
| 1.5 | 「想法解讀」的用途 | 3 |
| 1.6 | 欠缺「想法解讀」能力的行為表現 | 4 |
| 1.7 | 「想法解讀」能不能教？ | 7 |
| 1.8 | 課程的介紹 | 7 |
| 1.8.1 | 情緒 | 8 |
| 1.8.2 | 知識/想法 | 8 |
| 1.8.3 | 假想遊戲 | 9 |
| 1.9 | 課程的原則 | 10 |
| 1.10 | 教學對象 | 10 |
| 1.11 | 運用課程的要點 | 10 |
| 1.12 | 教學指引 | 11 |
| 1.13 | 課程的局限 | 12 |
| 第二章： | 情緒 | 13 |
| 2.1 | 第一級：從相片辨認面部表情 | 13 |
| 2.2 | 第二級：從簡單的繪圖辨認面部表情 | 14 |
| 2.3 | 第三級：辨認與處境有關的感受 | 15 |
| 2.4 | 第四級：辨認與願望有關的感受 | 25 |
| 2.5 | 第五級：辨認與想法有關的感受 | 41 |

| | | |
|------|----------------------------|-----|
| 第三章： | 知識/想法 | 81 |
| 3.1 | 第一級：簡單的視覺角度練習 | 81 |
| 3.2 | 第二級：複雜的視覺角度練習 | 83 |
| 3.3 | 第三級：「所看構成所知」練習 | 85 |
| | 3.3.1 個人判斷題 | 86 |
| | 3.3.2 他人判斷題 | 86 |
| 3.4 | 第四級：對的想法與行為的關係練習 | 88 |
| 3.5 | 第五級：錯誤想法練習 | 90 |
| | 3.5.1 意料不到的位置轉移 | 90 |
| | 3.5.2 意料不到的內藏物件 | 92 |
| 第四章： | 假想遊戲 | 95 |
| 4.1 | 第一級：感官肌能性 | 95 |
| 4.2 | 第二級：功能性初期 | 95 |
| 4.3 | 第三級：功能性定型 | 95 |
| 4.4 | 第四級：假想性初期 | 95 |
| 4.5 | 第五級：假想性定型 | 95 |
| 4.6 | 教學建議 | 96 |
| 4.7 | 例子：如何將欠缺想像力的自發性的遊戲變得更具象徵意味 | 99 |
| 附錄一： | 「情緒」部分記錄表（一至五級） | 102 |
| 附錄二： | 「知識/想法」部分記錄表（一至五級） | 105 |
| 附錄三： | 「假想遊戲」部分記錄表 | 109 |
| 參考資料 | | 110 |

第一章：課程簡介

1.1 課程的背景和目的

自閉症是個複雜的大腦機能障礙，它影響兒童多方面的能力和表現，尤其在社交和溝通方面的發展，即使自閉症兒童的智力正常（不包括語言部分），也不例外。除此之外，他們的行為常常會一成不變，更喜歡遵循慣例，再加上專注偏狹的興趣和愛好，使他們在社交和與人溝通這兩方面，遇到更大的困難。

自閉症這個謎雖然引發了學者大量的研究，但是我們還不清楚它的成因。遺傳因素無疑佔有重要的席位，可是直至目前為止，我們仍未發現遺傳機制的哪一個部分與它有關。目前，較有效的教學方法，一般而言多建基於行為改變的學說，只能夠改善某些與自閉症有關的徵狀，但要幫助他們整體上克服社交及溝通方面的障礙，卻較難奏效。本課程正是針對導致社交及溝通問題的核心障礙而訂立。

1.2 對改善社交和溝通問題教學方法的重顧

針對自閉症人士的社交和溝通問題的方法繁多，有藥物療法、食物療法、音樂療法等，其中最成功的是那些具有高度結構性，且以發展適切社交和溝通技能為主的教學方法。學者的研究顯示，藉著朋輩（非自閉症者）的協助（Schuler, 1989）和減輕自閉症人士情緒焦慮的一些方法，亦可改善他們的社交行為（Taras, 1988）。此外，透過角色扮演和戲劇方法讓他們學習社交技巧，或通過錄影觀看個人表現，也可減少盯視他人、做出古怪表情、或發出怪聲怪氣等等不符合社交禮儀的行為（Howlin & Rutter, 1987）。

但上述的教學方法有其局限之處，譬如說：

- 自閉症人士不能將所學類化於不同的場合；
- 他們理解社交行為的能力未能因學習而獲得改善，說話時亦難以學到同時輔以一些非語言的表達技巧，例如視線接觸、微笑和手勢等；
- 只能消除某項問題行為。

因此，與其意圖改變自閉症人士在某情形下的某一個行為，不如將教學方法的重點，改為提高他們對社交行為的理解能力，也就是說讓他們更能明白一般人社交群處時為什麼會這樣做，也許會有助於他們作出適當的社交行為。既然如此，我們先要找出哪些基本認知範疇能影響理解社交行為能力的發展。近年對一般幼童所做的研究，很著重他們如何發展「想法解讀」(Theory of Mind) 的能力，我們認為這也應該是研究教導自閉症兒童方法的重點。

1.3 「想法解讀」的理論

「想法解讀」的定義是指推測別人想法 (mental states) 的能力，並同時運用這能力來理解別人的說話或行為背後用意，和預計他們下一步的行動。(註：想法包括了所有腦袋裏想的東西，如感受、信念、需要、意願等等。)

1.4 兒童「想法解讀」能力的發展

要理解一個人的行為，最容易的方法莫如知道他的想法。想法可說是理解一般人行為的主要途徑。試想像下述的一個電影情節：觀眾見到主角躡手躡腳進入自己的住宅單位裏，多半會猜想主角這樣做，是因為知道家中來了一個不速之客，而不想被他發現。我們知道，構成想法的其他要素，除了前面提到的信念、需要、意願等等外，還有情緒 (emotion) 和假想 (pretence)。

以下讓我們看看一般兒童理解想法的各個發展階段：

1.4.1 情緒的理解

嬰兒很早開始已能分辨開心、不開心、憤怒和害怕的表情 (Meltzoff & Moore, 1977 & 1992)。到了三歲，兒童就能夠預測遭遇會如何影響個人的感受，四歲時則可以根據別人的需要和想法去預計別人因而會有的感受，例如他會知道：國良想要一本新書，但國良以為花紙包著的禮物是另一件東西，因而感到不開心。

1.4.2 想法的理解

- 十八至三十個月大的幼兒在說話中已包括了很多想法的字彙，如「覺得」、「希望」、「以為」、「想」、「夢見」、「假扮」等等 (Wellman, 1990)；
- 兩歲的幼兒能夠推斷別人看到什麼 (Flavell, Shipstead & Croft, 1978)，例如要他們拿一件東西放在別人的視線之內或外，他們均可以做到。此外，他們也很清楚了解願望的涵義 (Wellman, 1990)。所謂「恐怖的兩歲」這個形容詞，意思是指幼兒在這時期開始知道自己和父母的意願有所不同，因而產生挫敗感和連帶做出反抗的行為；
- 到了三歲，兒童已知道「所看構成所知」這個概念 (Pratt & Bryant, 1990)，例如有兩個人在一起，一個彎身去看桶內有什麼，一個只用手去觸摸桶的外面，三歲的兒童已知道只有彎身去看桶內的那個人才會知道桶裏放的是什麼；

- 到了四歲，兒童已知道其他人可以有「錯誤」（指不符合實際情況）的想法 (Wimmer & Perner, 1983)。什麼是「錯誤想法」呢？舉例來說，如果讓某個小孩知道錢是藏在花瓶裏，但賊人卻以為它放在桌子的抽屜內，再問小孩賊人應往哪裏尋找，小孩會答是抽屜，也就是錯誤的位置，這就顯示了小孩知道他人（指賊人）可以有不同的（錯誤的）想法。

1.4.3 假想的理解

嬰兒早在十至十八個月大時開始有假想遊戲的行為 (Bates, 1979)，而剛懂得對答的幼兒也知道真實與假扮之分 (Wellman, 1990)，譬如說他們也許會拿著一根香蕉扮作聽電話，卻很清楚知道兩者真正的用途並不一樣。

但是，自閉症的兒童卻欠缺了上述「情緒」、「想法」和「假想」的理解能力，或者只有在年齡較長時方有同樣的表現，這顯示了他們在「想法解讀」能力的發展階段出現了障礙，因而造成種種社交和溝通的問題。

1.5 「想法解讀」的用途

1.5.1 有理解一般人的社交行為

心理學家 Dennett (1978) 最早指出，「想法解讀」是理解人類世界的一個重要途徑。理解人類的世界，也就是為他人的行為找出原因和預計他下一步會怎麼做，其中最容易的方法莫如去「想」他要什麼，「想」他會怎樣想，或「想」他會怎樣做。

日常生活中，每天我們身邊發生無數的事，都會涉及理解他人的想法，譬如：我們駕著車子在高速公路上騁馳，每每需要預計其他駕車人士的想法、意願和癖好。在推斷我們的預期是否可靠的同時，我們其實押上了生命的賭注，由此可見「想法解讀」在日常生活中的重要性。

1.5.2 有助語言及非語言的溝通

我們在理解別人的說話時，最重要的是要猜想別人說話的用意。如果一個警察向著賊人大叫：「丟掉它！」賊人會馬上理解「它」是指他手上的鎗，也理解警察知道會這樣想。

在語言藝術方面，當說話者說出含有反諷、諷刺、幽默意味或隱喻的說話時，並不希望聆聽者只留意字面的意思，而期待他明白說話中別有的含意，這才是他真正要傳達的訊息。所以，在聆聽的時候，我們其實往往超越了聽到的說話，我們會從多方面去猜測說話者背後用意。

此外，非語言的溝通也是一樣。例如：阿甲伸長手臂、張開手心指向門口，阿乙即意會到阿甲在請他從門口進去，也意會阿甲知道會明白這動作的含意。由此可見，「想法解讀」在溝通時有助我們了解對方的意圖，它的重要性可見一斑。

溝通的另一個重要元素，是要知道聆聽者中途所知有多少、還需要什麼資料、以及理解的程度，從而達到溝通的目的。所以，人與人的對話不單是各自各說幾句話，連普通的談話基本上也離不了「想法解讀」的應用。

1.5.3 運用於日常生活的其他層面

- **理解欺騙**。欺騙的行動其實需要預計別人的想法，繼而利用這想法做一些事令別人犯錯；
- **代入別人的感受**。意思是能夠想像別人如何去理解一件事與及可能產生的反應；
- **建立自我意識、反思個人想法**。「我原先猜它…我可能錯了。」「我知道今天是阿珍的生日，因為是媽媽說的。」一個四歲的兒童有了這能力後，想法就會從「當下」(此時此地)的反應變得從個人的角度出發，於是在解決難題的時候，會首先思考各項方案的可行性：「如果我這樣做某件事，可行嗎？」；
- **教導別人或透過遊說去改變別人的想法**。

1.6 欠缺「想法解讀」能力的行為表現

自閉症兒童自小欠缺了「想法解讀」的能力，在成長期間，直至成人階段，都會碰到種種人際關係和溝通方面的問題，甚或遇到被人拒絕、疏離、誤會和欺負的情況，下面是一些真實的個案：

1.6.1 對別人的感受反應遲鈍

一對緊張的父母，一直非常擔心他們十二歲的兒子不能融入當地的中學，果然在上課第一週的早會中，男孩竟然走去告訴主任老師，他的臉上長了多少顆斑點。

1.6.2 談話時從不考慮別人所知有多少

一個能幹的青年，在電腦公司有一份不錯的工作，可是他總不知道每個人都有不同的經歷。他和同事在討論問題時，往往並不提供必要的背景資料，自顧自說些別人一無所知的事情。

1.6.3 結識朋友時不能理解別人的用意和反應

一個初到主流學校就讀的十歲女孩，在父母仔細地教曉了她如何正確地說出自己的名字和地址後，她一心以為單靠這樣就可以「結交」朋友。當她大踏步走到一群同學面前，很正經地報上自己的名字和地址，而別人卻沒有即時邀請她加入一起玩耍時，她就馬上伸手打同學。

1.6.4 不懂得要留意聆聽者的興趣和反應

一個在主流學校就讀的十二歲男孩，碰到別人時只會談論他喜愛的三件事，包括雷諾汽車的氣缸容量、西芬大橋的結構和白化病。然而，老師和同學對這些偏狹的話題卻毫無興趣，被他滔滔不絕的說話煩得要死，可是他卻懵然不覺。

1.6.5 對語言的理解停留在字面意思

上美術課時，十四歲的男孩聽到老師說要繪畫鄰座的同學，他就真的把色彩往旁邊女同學的身上塗，把她氣得不知所措。

另外，一個當文員的青年，每逢做錯了事，聽到對方氣憤地說：「若你再來一次，…」時，他就真的將激怒人的事重做一遍。其實，他的回應與說話者的用意剛好相反。

1.6.6 不知道別人會根據自己的行為來衡量自己

有一個年輕人，在他十多歲時，每逢遇到陌生人，就會告訴別人自己的私事，

如個人的生理狀況、家庭生活的隱私等等。另外，他不管場合，只要感到天氣炎熱，就會脫衣服，而且毫不感到尷尬。後來年紀大了，這些問題也改善了不少。可是，當他在一間電腦公司覓得一份工作後不久，就遇上了麻煩，因為他老是不曉得和別人保持適當的距離。他經常倚在女同事的辦公桌上，把身體湊得很近她們，在電梯裏或排隊時又挨著她們。幾個星期後，一群秘書要求他離職，原因是性騷擾。

1.6.7 不理解誤會的發生

一個青年被指毆打衣帽間職員，因而被辭退，可是他並不懊悔自己拿雨傘打人，反而覺得那個女職員不應弄錯他寄存衣物的票根。由於他自己是個做事小心的人，因此不能明白別人會犯錯。這件事過了很久以後，他還是不明白為什麼是自己，而不是衣帽間的女職員丟了工作。

1.6.8 不明白欺騙是什麼

一個在珠寶店工作的青年，大家都知道他非常誠實，所以讓他隨便拿取夾萬鑰匙。可是亦由於太老實了，他給新來的護衛員隨便一問，就雙手奉上了鑰匙。後來，夾萬的財物被洗劫一空，他也被警方控為同謀，雖然沒有被定罪，以後卻也不能擔當同樣重要的職務了。

1.6.9 不能理解別人的行為有背後的理由

一個智商正常、但行為古怪的青年，他的叔叔僱用了他，並考慮到他的情況，把他安置在會計部的一個清靜的角落。可是他不但感激，反而怪他叔叔不讓他當董事長，數天後還辭職不幹了，此後更對他那滿懷善意的叔叔非常痛恨。

1.6.10 不懂社交禁忌

一名青年和朋友相處，總是不懂得如何去打開話題。在社交和談話技巧訓練課程裏，導師教他可以嘗試稱讚對方的外表。他從第一次舞會回來後，很是洋洋自得，告訴導師他和一個年輕女士談了很久。導師不禁有點奇怪，一問之下，原來他先是稱讚對方漂亮，跟著說很喜歡她裙子的紅色，因為和她的牙肉顏色配襯極了。

1.7 「想法解讀」能不能教？

一般兒童的「想法解讀」能力是與生俱來的，自閉症兒童卻天生缺乏了這能力，如果集中地教導，也許能另闢途徑，重新培育他們這種了解別人想法的能力，從而可望改善他們的社交和溝通技巧。最近有一些研究報告指出，自閉症兒童可以藉著學習去理解想法的某些範疇，這些研究內容如下：

- 教導兒童怎樣從行為或情緒方面的線索去理解錯誤想法 (Bowler et al., 1993)；
- 利用教授個別例子方式來教導兒童分辨外表和實質 (Starr, 1993)。

差不多所有接受測試的兒童經過教導之後都能完成學習課業，有些並能保留所學達到兩個月或更長時間，可是，他們仍然未能將所學完全運用於新的同類型課業中。

1.7.1 類化的問題

研究指出教導一些概念的原則比教導單一的行為更為有效 (Perry, 1991)，所以在這課程內，我們會用特定的形式，去表達一些兒童在成長過程中自然意會的想法構成原則，務求令它們顯得明確和突出。我們會運用密集的課程、眾多的例子、不同的活動 (如玩偶故事、角色扮演、圖畫故事等)，引導性地教授這些原則。

1.7.2 想法的某些基本原則舉例

如何知道某些事：「所見構成所知」

例子：白雪公主沒有看見女巫下毒，所以不知道蘋果有毒。

- 想法由願望構成：願望因做某些事或得到某些東西而滿足，人也會因此感到開心。
例子：小孩想去公園玩，媽媽如能帶他去玩，他就開心了，要是帶他去看醫生，他就不開心了。
- 想法由假想構成：假裝包含了物件替代或違背常規的情況。
例子：一個幼兒拿起香蕉放近耳邊，扮作打電話。

1.8 課程的介紹

本課程分為「情緒」、「知識/想法」和「假想遊戲」三個部分，每一個部分分為五級，程度由低至高。除了課業的內容外，每一級還設有：

- 評估及設立教學基線的方法；
- 教學所需材料說明；
- 教授程序舉例。

課程的內容

| | 情緒 | 知識/想法 | 假想遊戲 |
|-----|--------------------------------|-----------------------|-------|
| 第一級 | 從相片辨認面部表情 (開心/不開心/憤怒/害怕) | 簡單的視覺角度練習 | 感官肌能性 |
| 第二級 | 從簡單的繪圖辨認面部表情 (開心/不開心/憤怒/害怕) | 複雜的視覺角度練習 | 功能性初期 |
| 第三級 | 辨認與處境有關的感受 (開心/不開心) | 「所看構成所知」練習 (個人/他人) | 功能性定型 |
| 第四級 | 辨認與願望有關的感受 (開心/不開心) | 對的想法與行為的關係 練習 | 假想性初期 |
| 第五級 | 辨認與想法有關的感受 (開心/不開心) | 錯誤想法練習 | 假想性定型 |

1.8.1 情緒

第一級：從相片辨認面部表情 (共十六幅相片)

第二級：從簡單的繪圖辨認面部表情 (共十六幅圖片)

第三級：辨認與處境有關的感受 (共四十八組圖畫)

第四級：辨認與願望有關的感受 (分開心、不開心兩類，每類二十四組圖畫，共四十八組圖畫。)

第五級：辨認與想法有關的感受 (分對的想法/願望得到滿足、對的想法/願望得不到滿足、錯的想法/願望得到滿足、錯的想法/願望得不到滿足四類，每類十二組圖畫，共四十八組圖畫。)

1.8.2 知識/想法

第一級：用多組圖畫卡，進行簡單的視覺角度練習

第二級：用多幅圖畫卡，進行複雜的視覺角度練習

第三級：用一個洋娃娃或玩偶及多個容器、不同體積或顏色的小物件，進行個人及他人「所看構成所知」練習

第四級：用一座玩具屋、洋娃娃或玩偶、玩具家具、小物件，進行對的想法（符合實際情況）與行為的關係練習

第五級：運用與第四級相同的材料，進行錯誤想法（不符合實際情況，包括意料不到的位置轉移、意料不到的內藏物件）練習

（以上練習的多寡可由教師自行決定。）

1.8.3 假想遊戲

第一級：感官肌能性

兒童只會拍打、揮舞、吸吮玩具，或把它排列成一行，或按體積或顏色分類，做出一些刻板、重複性的動作。

第二級：功能性初期

兒童用一般方法把玩玩具，當中並沒有假想成分，例如把杯子放在碟子上、把玩具車推來推去。評估的指標是兒童在十分鐘記錄時間內，有一或兩次這樣的行為。

第三級：功能性定型

評估的指標是兒童在十分鐘記錄時間內，最少有三次功能性初期的行為。

第四級：(1) 假想性初期，包括：

- (i) 物件替代：以一個物件代替另一個物件，例如兒童把積木當作汽車。
- (ii) 賦予物件虛假性質，例如兒童揩拭洋娃娃的面孔，假裝它髒了。
- (iii) 運用想像的物件/設計想像的情景，例如：拿著空的杯子喝茶、將玩具車擺放如一宗交通意外等。

評估的指標是兒童在十分鐘記錄時間內，有一或兩次這樣**自發性**的行為。

(2) 真實與假扮的分辨

教師作出一個假裝的行為，問學童他是真的在做，還是在假扮。

第五級：假想性定型

評估的指標是兒童在十分鐘記錄時間內，**自發地**最少有三次假想性初期的行為。

這種五級分法乃遵照一般兒童的想法理解發展階段而訂定 (Wellman, 1990)，所用的材料須盡量迎合學童的喜好。

1.9 課程的原則

- 教師教授時，須將內容分成多個小步驟，複雜的技巧可因而逐步學曉；
- 一般兒童的發展階段能顯示自閉症兒童學習某些技巧的速度，一些發展階段早期的技巧應比後期的學得更快；
- 教學方法的運用須顧及學童身處的環境、興趣和技能，並盡量在自然的環境中進行；
- 獎勵的方法須清晰有序，同時適當地運用外在獎勵（稱讚）與內在獎勵（令學童從學習中取得樂趣或成功感）；
- 主張「無誤學習」（盡量減少出錯的機會）；
- 課程的重點應放於原則概念，而不是簡單地直接教授個別行為，使學童所學能類化至其他場合。

1.10 教學對象

教學對象是五至十三歲的學童，他們須具有五歲的語言理解能力（因一般四歲兒童在這時候，已清楚地顯示出擁有「想法解讀」的能力）。

1.11 運用課程的要點

在課程的每個階段，學童的合作必須予以表揚。此外，有助學童完成學習課業的因素還包括：

- 每一節課均由學童熟習的活動開始；
- 有趣的教學材料；
- 教師積極投入的態度；
- 正確答案得到表揚或獎勵；
- 教師經常給予回饋和協助，絕不讓學童胡亂去做，如有錯誤，馬上提示正確答案；
- 每一節課完結時給予額外獎勵（讓學童做一些他喜歡做的事，這些事情不一定與課程有關。）；
- 獎勵必須要投學童所「好」，有時可能是讓他獨處、或從事他有專注興趣的活動一會兒。

1.12 教學指引

除上述的課程運用要點外，以下是一些實際教學經驗的總結：

- 上課的師生比例宜一對一，教師則可較易監控課程的進度。
- 教學的環境要清靜，沒有外界的干擾，以免學童的注意力受到影響。
- 教學的地點也要固定，方能令學童安心地上課。如須轉換地點，則及早通知學童，讓他有足夠的心理準備。
- 上課前，將每節課準備教的內容，如問題、圖畫、卡片抽起疊好，以免桌面有太多材料，令學童的注意力分散。
- 本課程屬於密集式，教師教學時一方面要保持輕鬆自然的氣氛，方能配合課程的旨意；另一方面也要留意課室節奏的緊湊性，使到學童的注意力不致散渙。
- 教授「情緒」部分的時候，教師須加強語氣和情緒的表達，輔以表情或身體語言，描繪處境時也可加少許枝節，以協助學童了解，但教學語言須清晰簡單，保持前後一致，並跟隨課程提供的提問模式。此外，也要留意避免運用學童不明白的用語，如比喻、成語等，所以較理想的做法是先行備課，考慮如何加進戲劇效果，和運用適當的語言，令學童充分感受到教師要傳遞的情緒訊息。
- 由於課程的內容經常提供了一定的提問模式，使學童也許會不願思考，只是依據慣例來回答，所以教師提問時要經常改變語序、句序和將不同答案的問題摻雜來教。
- 本課程的最主要目的是教授「情緒」、「想法」、「假想」的概念，語言訓練只屬次要，故無須要求學童運用完整句子作答，以免課程囿於語言學習而停滯或變得沉悶。
- 本課程要教授的一個主要概念是「他人有不同的想法」，所以在教授「情緒」部分時，不應以學童代入故事中的人物身分，這無助學童學習「他人」的概念，也可能因為人物的愛好和習慣跟他不同，而令他感到混淆。
- 此外，由於故事中人物的願望或者感到開心的事可能與學童個人的愛好非常不同，教師必須強調這些是人物的願望或愛好，令到學童挑選答案有所依據，這也有助他理解「他人可以有不同想法」的概念。
- 「情緒」部分有很多故事描繪同一個主角在差不多的處境中不同的愛好，如教師希望突顯人物的不同感受，而故意將這些故事編排一起教授，則需要加添更多故事的枝節，如不同的時態等，方能令學童容易明白人物愛好的轉變。
- 「情緒」部分的第三級，「不開心」、「害怕」、「憤怒」的三組問題，也許有兩個答案，須視乎教師的表達方式，也視乎學童本身的經歷，教師可自行決定學童的解釋是否合理來評分。
- 課程的內容，尤其是「情緒」部分，可能包含了學童從未體會的生活經驗，他因此可能胡亂作答，教師須耐心地找出學童答錯的原因。
- 教授「情緒」部分第五級時，學童可能對於分辨願望和想法感到困難，故有關部分的課程內容採用了某些特定的問答模式，以供教師參考運用。

1.13 課程的局限

我們為自閉症兒童訂立教學程序時，須採用很多不同的策略和方法，還要顧及他們個別的技能、興趣和弱點，方能取得成效。要解除自閉症的基本障礙，沒有什麼簡單的「處方」能夠一劑奏效。這個課程教導自閉症兒童「情緒」、「想法」和「假想」的三個有關範疇，亦不能涵蓋自閉症徵狀的種種障礙。

能理解他人的感受，並作出適當的反應，所牽涉的能力，不會單靠辨認相片或卡通面孔的幾個簡單的表情就能做到。就處境而言，把它理解為開心、不開心、還是令人害怕、或者憤怒，不能單看即時的情況，也要視乎當事人的過往經歷。再者，面部表情也不一定能反映一個人的真正感受，譬如說，微笑可能是強裝出來的，用以遮掩內心的悲傷或是肉體的痛楚。就算真的教曉了自閉症兒童去辨認一些明顯的感受，也不保證他們能完全理解或處理自己的情緒反應，尤其是他們的感受可能與一般人有異。聖誕聯歡會、生日會、學校假期，全都可能令自閉症兒童產生極大的焦慮，與一般兒童的開心反應剛好相反。

遊戲也是一樣，它包含的不單是適當地運用玩具的能力，一旦加入了其他兒童，在與朋輩相處方面，經已需要很多不同層次的社交和認知技巧。

以上所說的種種複雜情況，並非拿一些現成的教材來教導學童就可以令他們明白，如果學童的能力到達了較高層次，教師需要為他度身訂造一套較深入的教學方法。可是，在學習這些技巧的早期階段，簡單的材料和教學方法能扮演非常重要的角色。這個課程，正是為了那些處於理解「想法」、「情緒」、「假想」初階的兒童或青少年而訂立。

第二章：情緒

2.1 第一級：從相片辨認面部表情

表情是情緒的外在線索，所以這部分首先教導學童從相片中辨認開心、不開心、害怕、憤怒四種面部表情。

材料

材料方面，包括四幅流露開心、不開心、害怕、憤怒四種面部表情的人物相片，及十二張有類似表情的相片，供學童配對使用。



開心



不開心



害怕



憤怒

評估程序及設立基線

教師向學童出示上述的四幅相片，並口述四種表情之一，然後請學童指向相片作答或口頭作答。

教師：現在讓我們看看一些人的相片，這些人的面孔可以告訴我們他們的感受。

感受題：你能指出哪張臉是開心/不開心/害怕/憤怒的表情嗎？

提示：那個開心/不開心/害怕/憤怒的人在哪兒？

如學童不能辨認四種表情中任何一種，就從這級開始教授。

教授程序

教師先將自己用的整套相片放在桌子上，跟著說出每張相片的表情感受，讓學童逐一辨認相片中的四種表情，然後請學童將派給他的相片和桌子上的相片配對。

教師：我將四幅相片放在這裏。這些人的表情有開心、有不開心、有的害怕、有的憤怒。現在，我再給你看另一些相片，哪張臉和這些人的表情是一樣的呢？你能配對嗎？這張臉很害怕，該放在哪個人的相片上呢？

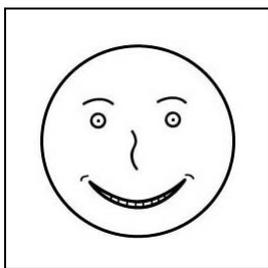
學童答錯時的講解：

一個人害怕的時候，他的眼睛會睜大、眉毛升高，嘴巴也會張開想呼喊，有時甚至面容扭曲，整個人呆了，不知怎做才好。

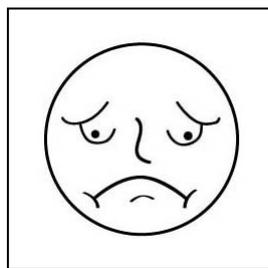
由於教師首先示範了活動的程序，即把相片放在桌子上，跟著說出每張相片的表情感受，學童應較易完成這項學習活動。如學童做錯了，教師須馬上告訴他正確的答案。

2.2 第二級：從簡單的繪圖辨認面部表情

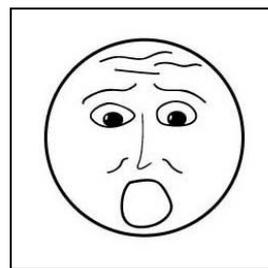
學童可以從人物相片辨認表情後，跟著教導他從較抽象的卡通面孔中辨認開心、不開心、害怕和憤怒四種面部表情，方法同上。



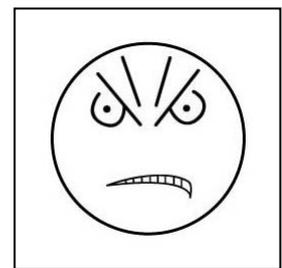
開心



不開心



害怕



憤怒

材料

材料方面，包括四張流露開心、不開心、害怕、憤怒四種表情的卡通面孔圖片，及學童配對使用的十二張有類似表情的圖片。

評估程序及設立基線

教師向學童出示上述的四幅卡通面孔圖片。

教師：現在讓我們看看一些卡通面孔，它們可以告訴我們別人的感受。

感受題：你能指出哪個是開心/不開心/害怕/憤怒的表情嗎？

如學童不能辨認四種表情中任何一種，就從這級開始教授。

教授程序

教師先將自己用的整套圖片放在桌子上，跟著說出每張圖片的表情感受，讓學童逐一辨認圖片中的四種表情，然後請學童將派給他的圖片和桌子上的圖片配對。

教師：我將四幅圖片放在這裏。它們的表情有開心、有不開心、有的害怕、有的憤怒。現在，我再給你看看另一些圖片，哪張面孔和這個表情是一樣的呢？你能配對嗎？這張面孔很憤怒，該放在哪張圖片上呢？

學童答錯時的講解：

一個人憤怒的時候，眼睛瞪著對方，眼神像要傷害人。他的眉毛也會豎起，嘴巴用力閉著或者咬牙切齒。

由於教師首先示範了活動的程序，即把圖片放在桌子上，跟著說出每張圖片的表情感受，學童應較易完成這項學習活動。如學童做錯了，教師須馬上告訴他正確的答案。

2.3 第三級：辨認與處境有關的感受

經過學習情緒的外在表現後，這部分重點在教導學童感受可以因外在環境而引發，例如在某個處境中，因意外瀕臨所產生的恐懼感。在這部分，學童知道圖中處境所蘊含的情緒後，應能推斷圖中人物的感受。

材料

材料方面，有上述一組四幅的卡通面孔圖片和四十八組圖畫（每種感受均有十二組圖畫）：編號為 **ES1-48**。學童先要理解圖中處境所描繪的人物關係和蘊含的情緒，從而推斷圖中人物的情緒反應。這些處境引發**開心、不開心、害怕和憤怒**四種感受。答案有時不止一個，教師可自行判定學童的答案是否合理來評分。

評估程序及設立基線

教師從四種感受中各揀取一個故事（共四個）進行測試，程序如下：

圖 ES11：令人害怕的處境

處境：莉莉住的大廈發生火警。

（教師出示圖畫。）

教師：大廈起火了，莉莉連忙走到窗口，等待消防員爬上來救她。

感受題：莉莉在窗邊等候的期間，會感到怎樣？她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

（教師逐一指向卡通面孔。）

（學童口頭作答或指向一張卡通面孔作答。）

教師：看，莉莉很害怕啊！

解釋題：為什麼她會感到害怕呢？

（如學童答錯了，教師應向他解釋答案。）

如學童在沒有提示下，答錯了四種感受中任何一條感受題或解釋題，就從這級開始教授。

教授程序

程序與上述例子相同，每種感受均有十二組圖畫，共四十八組。

教師向學童出示圖畫，並解釋圖中發生的事情，跟著問學童圖中人物的感受，同時提示可能會有的四種反應，（如：他會開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？）然後鼓勵學童口頭作答或指向卡通面孔作答。

如學童答對了感受題，教師應獎勵或稱讚他，及問他為什麼會有該種感受，以加強他的理解。如他答錯了，教師須立即告訴他正確的答案和解釋原因。教師可以說：「讓我們看看莉莉的反應，看，她很害怕啊！」並同時向他解釋，如：「因為火快要燒到她的家了，她怕被火燒死，所以很害怕。」

例子：

圖 ES22：令人開心的處境

處境：國安去看馬戲，看到了小丑的表演。

(教師向學童出示圖畫。)

教師：看！國安去看馬戲，小丑的表演很有趣，很逗人笑。

感受題：國安看到了小丑滑稽的表演，會感到怎樣？

(教師逐一指向卡通面孔)

提示：他會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？(教師須不時轉換語序。)

(學童口頭作答或指向一張卡通面孔作答。)

教師：看，國安很開心呢！

解釋題：為什麼國安會感到開心呢？

學童答錯感受題時的教授程序：

感受題：讓我們看看國安的感受。

看！他很開心。(指向圖中國安的臉。)

他開心是因為看到了小丑。(指向小丑。)

國安感到開心是因為他去看馬戲，看到了小丑滑稽的表演。(指向國安。)

一個人做一件好玩的事，就會感到開心。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師須經常告訴他一些引發不同感受的原則：

如有人送一些好東西給你/如你做一件好玩的事，你會很開心。

如你見到一些恐怖的事，你會害怕，想跑開或躲起來。

如有些不好的事意外地發生了/如熟人離去之類，你會不開心。

如有人故意對你不好，你會感到憤怒。

ES1-12：令人害怕的處境

教師向學童描述圖畫的內容，請他口頭作答或指向卡通面孔作答。

圖 ES1：國雄在路上走著的時候，聽到背後傳來很嘈吵的狗吠聲，原來有隻大狗正在追趕過來，他便馬上跑開。

感受題：被大狗追趕，國雄會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼國雄會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES2：在郊野公園裏，民光正準備吃三文治，看見有條大蛇向著他爬過來。

感受題：民光見到大蛇快要爬到他的腳邊了，會感到怎樣？

提示：他會感到害怕、開心、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼民光會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES3：小靜到廚房拿水喝，看見桌上有隻老鼠，便馬上跑開。

感受題：小靜躲避老鼠的時候，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼小靜會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES4：在課室內，小珊看見一隻大蜘蛛爬過來，就連忙站到椅子上。

感受題：小珊看見大蜘蛛爬過來，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼小珊會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES5：民健睡覺的時候，望見牆上的影子，覺得它好像一隻怪獸。

感受題：民健看見牆上巨大的影子，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、害怕、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼民健會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES6：碧琪一個人在樹林裏玩，怎知迷了路，而天卻快要黑了。

感受題：碧琪發現在樹林裏迷了路，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、害怕、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼碧琪會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES7：媽媽帶加加到超級市場買東西，加加竟到處亂跑，後來與媽媽失散了。

感受題：加加發現媽媽不見了，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、害怕、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼加加會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES8：美玲回到家裏，屋子裏沒有人，燈也未開，暗得很。

感受題：美玲見到屋子裏沒有人，又暗得很，會感到怎樣？

提示：她會感到害怕、開心、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼美玲會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES9：麗珍爬到樹上，卻不知道該怎樣爬下來，她支持不住，快要掉下來了。

感受題：麗珍蹲在樹上，不知道怎樣爬下來，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、憤怒、害怕、還是不開心呢？

解釋題：為什麼麗珍會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES10：小波獨個兒過馬路，怎知有輛大貨車向著他衝過來。

感受題：小波看見大貨車衝向自己，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、害怕、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼小波會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES11：大廈起火了，莉莉連忙走到窗口，等待消防員爬上來救她。

感受題：莉莉在窗邊等候的期間，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼莉莉會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES12：美珍乘坐的車子忽然壞了，卡在路軌上，不巧一列輕鐵正好駛過來。

感受題：美珍看見輕鐵向著自己乘坐的車子駛過來，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼美珍會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

ES13-24：令人開心的處境

圖 ES13：下午茶的時候，爸爸給了麗麗很多小蛋糕吃。

感受題：麗麗看見很多小蛋糕，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼麗麗會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES14：柏森的媽媽買了一大盒水彩給他畫畫。

感受題：柏森收到一大盒水彩，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼柏森會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES15：美美收到祖母送的生日禮物，是一隻玩具熊。

感受題：美美打開盒子，看見玩具熊，會感到怎樣？

提示：她會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼美美會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES16：志高的爸爸知道他喜歡吃朱古力雪糕，所以買了一個甜筒給他。

感受題：志高看見爸爸買了一個朱古力甜筒給他，會感到怎樣？

提示：他會感到害怕、開心、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼志高會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES17：小權的哥哥知道他喜歡模型飛機，挑選了一架模型飛機送給他。

感受題：小權收到模型飛機的時候，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼小權會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES18：淑貞的姊姊知道她愛花，所以送了一幅畫有鮮花的圖畫給她。

感受題：淑貞收到鮮花圖畫的時候，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、憤怒、害怕、還是開心呢？

解釋題：為什麼淑貞會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES19：貞貞最喜歡在公園盪鞦韆，但自己盪不高，於是小莉在背後推她，幫她盪得更高。

感受題：貞貞盪著鞦韆的時候，會感到怎樣？

提示：她會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼貞貞會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES20：小芬和月麗一起慶祝生日。

感受題：在生日會中，小芬會感到怎樣？

提示：她會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼小芬會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES21：國民正想去超級市場，剛好媽媽叫他騎單車去超級市場買東西。

感受題：國民到了超級市場後，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼國民會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES22：國安去看馬戲，小丑的表演很有趣，很逗人笑。

感受題：國安看到了小丑滑稽的表演，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼國安會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES23：嘉琪在海邊玩，網到了一條大魚。

感受題：嘉琪看見網上來的大魚，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、憤怒、開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼嘉琪會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES24：家華到遊樂場玩，他最喜歡騎木馬。

感受題：家華騎著木馬團團地轉，會感到怎樣？

提示：他會感到害怕、開心、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼家華會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

ES25-36：令人不開心的處境

圖 ES25：綺雯到公園玩，很想盪鞦韆，卻看見鞦韆的繩子斷了，不能盪了。

感受題：綺雯看見鞦韆的繩子斷了，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼綺雯會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES26：瑪莉要騎三輪車，但三輪車的把手和座位都鬆脫了，不能再騎了。

感受題：瑪莉看見三輪車壞了，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼瑪莉會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES27：家俊跌倒時，把玩具車也摔壞了。

感受題：家俊看見玩具車摔壞了，會感到怎樣？

提示：他會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼家俊會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES28：小華不小心丟了拿著的果汁，玻璃杯子也摔破了。

感受題：小華打破了杯子、弄瀉了果汁，會感到怎樣？

提示：他會感到害怕、開心、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼小華會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES29：秀明的爸爸要到外地工作，秀明好一段日子會見不到爸爸了。

感受題：秀明看見爸爸出門工作，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼秀明會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES30：明民病了，不能和媽媽上街買東西。

感受題：明民被逼留在家中、躺在床上休息，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、憤怒、害怕、還是不開心呢？

解釋題：為什麼明民會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES31：祖父不能陪小強，他要返回自己的家了。

感受題：小強看見祖父要走了，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼小強會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES32：安宜第一天上學，上課時候到了，媽媽要離開了。

感受題：安宜看見媽媽要走了，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、憤怒、害怕、還是不開心呢？

解釋題：為什麼安宜會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES33：媽媽剛買給莎莉的大汽球，被風吹走了。

感受題：莎莉看見汽球飄走了，會感到怎樣？

提示：她會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼莎莉會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES34：波浪把玉芳辛苦地用沙堆成的堡壘沖走了。

感受題：玉芳看見沙堆的堡壘坍了，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼玉芳會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES35：法光拿著畫好的圖畫回家，竟遇上大雨把畫淋濕了。

感受題：法光看見圖畫的顏色化開了，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼法光會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES36：小濤帶狗兒散步，狗兒掙脫了帶子，自己跑掉了。

感受題：小濤看見狗兒不理他，自己跑了，會感到怎樣？

提示：他會感到害怕、開心、不開心、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼小濤會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

ES37-48：令人憤怒的處境

圖 ES37：惠珍畫好了圖畫，正準備交給老師，小文卻故意把它塗花了。

感受題：惠珍被小文塗花了她畫好的圖畫，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼惠珍會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES38：慧嫻砌得高高的積木，被美蘭走過來一手推倒了。

感受題：慧嫻砌的積木模型被美蘭推倒了，會感到怎樣？

提示：她會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼慧嫻會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES39：大衛拿著玩具劍來練習劍術，綺莉卻把他的劍大力地踢斷了。

感受題：大衛看見綺莉連續地踢自己的玩具劍，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、害怕、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼大衛會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES40：成德發脾氣，把小駒的玩具車連踏數次，把它弄破了。

感受題：小駒看見成德用力地踏自己的玩具車，會感到怎樣？

提示：他會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼小駒會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES41：信敏搶了偉明的波板糖，他怎樣也不能討回來。

感受題：偉明正在吃的波板糖給信敏搶了，她還將糖舉高使他拿不回來，偉明會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼偉明會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES42：小標搶了加明的皮球，不讓他玩，他怎樣也不能討回來。

感受題：加明正在拍的皮球給小標搶了，加明會感到怎樣？

提示：他會感到開心、憤怒、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼加明會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES43：健儀搶了寶婷的玩具熊，然後拿著它跑開了。

感受題：寶婷被健儀一手搶走她的玩具熊，會感到怎樣？

提示：她會感到憤怒、開心、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼寶婷會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES44：淑儀用心地畫畫，卻被嘉倫搶了她的筆，她不能繼續畫了。

感受題：淑儀正在用的筆給嘉倫搶了，淑儀會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、害怕、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼淑儀會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES45：快到終點的時候，小立推跌建豪，害他在賽跑中輸了。

感受題：建豪已差不多跑到終點，卻被小立推跌了，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼建豪會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES46：上課的時候到了，國泰擋著門口，不准愛麗進入課室。

感受題：愛麗被國泰阻攔，不能進入課室，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、憤怒、不開心、還是害怕呢？

解釋題：為什麼愛麗會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES47：學華砌積木，玩得很開心，但是媽媽說：「不要玩了，上床睡覺的時間到了。」

感受題：媽媽不准學華繼續玩，他會感到怎樣？

提示：他會感到開心、不開心、害怕、還是憤怒呢？

解釋題：為什麼學華會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

圖 ES48：外面下著大雨，麗莎要到公園玩，被媽媽罵了一頓。

感受題：麗莎給媽媽制止到外面玩，還被她罵了一頓，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、不開心、憤怒、還是害怕呢？

解釋題：為什麼麗莎會感到開心/不開心/憤怒/害怕呢？

2.4 第四級：辨認與願望有關的感受

從外在的環境因素，學童進一步學習一些內在因素也會引發感受。這一部分教導學童開心或不開心的感受，會因為個人內在的願望得到滿足與否而引發。學童應可憑此來判斷圖中人物的感受。

材料

材料方面，由兩張卡通面孔圖片（開心和不開心）和四十八組處境圖畫：編號為 **EDA1-24** 和 **EDB1-24** 組成。學童先要理解圖中處境所描繪的人物關係和蘊含的情緒，從而推斷人物應有開心或不開心的反應。

評估程序及設立基線

從 **EDA** 組（開心）、**EDB** 組（不開心）中各揀取兩個故事進行測試，程序如下：

圖 EDA16：願望得到滿足

這是麗麗，她有點兒餓，希望在下午茶時候吃小蛋糕。到了下午茶的時候，麗麗的爸爸真的給了她很多小蛋糕吃。

圖一：這幅圖告訴我們麗麗的願望，她希望在下午茶時候吃小蛋糕。

圖二：下午茶的時候，麗麗的爸爸回來了，真的給了她很多小蛋糕吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。（教師指著圖一內的小願望圖。）

麗麗希望吃什麼呢？

感受題：麗麗看見小蛋糕時，感到怎樣？你可以挑選一張卡通面孔告訴我嗎？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

（教師逐一指向兩張卡通面孔，提示時教師須不時轉換「開心」和「不開心」的語序。）

如學童不回答或答錯了，教師（顯示答案）：看！麗麗很開心呢。

解釋題：為什麼麗麗會感到開心呢？

（如學童答錯了，教師應向他解釋答案。）

如學童在揀取的四個故事中答錯了其中一個，就從這級開始教授。

教授程序

教師首先向學童解釋第一幅圖畫（圖一）的內容（圖中人物的願望），然後描述第二幅圖畫（圖二）出現的結果（實際發生的事）。

教師跟著問圖中人物要什麼，他感到怎樣，提示學童從「開心」或「不開心」兩個答案中挑選，然後讓學童作答。教師隨而顯示圖畫背頁的答案。

如學童答對了感受題，教師應獎勵或稱讚他，問他為什麼圖中人物會感到「開心」或「不開心」，以增強他的理解。如他答錯了，教師須立即告訴他正確的答案，並解釋原因。

例子：

圖 EDB7：願望得不到滿足

這是繼恩，他剛開始搜集貝殼。

圖一：這幅圖告訴我們繼恩的願望，今天他希望去海灘拾貝殼和游泳。

圖二：姊姊帶繼恩去泳池游泳。

願望題：繼恩希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩要去的地方。（教師指著圖一內的小願望圖。）

感受題：繼恩到了泳池後，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

（教師逐一指向卡通面孔。）

繼恩會感到怎樣？

（學童口頭作答或指向一張卡通面孔作答。）

看，繼恩感到不開心。（教師顯示答案。）

解釋題：為什麼他會感到不開心呢？

學童答錯感受題時的教授程序：

讓我們看看繼恩的感受。

看！他不開心。（指向圖中繼恩的臉。）

他不開心是因為他希望去海灘玩。（指向海灘。）

但姊姊帶了他去泳池游泳。（指向繼恩。）

一個人得不到想要的東西，就會感到不開心。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他下面的原則：

你想要的東西得到了，你會感到開心。

你想要的東西得不到，你會感到不開心。

EDA1-24：與願望有關的開心感受

教師先向學童說明圖中人物的願望（圖一），然後說出結果（圖二）。教師須肯定學童明白圖中人物的願望，方才問他感受題，學童可口頭作答或指向卡通面孔作答。

圖 EDA1：這是志力，他和爸爸準備去圖書館。

圖一願望：這幅圖畫告訴我們志力的願望，志力希望乘坐地鐵。

圖二結果：志力和爸爸往乘地鐵去。

願望題：志力希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你志力想做的事。

感受題：志力上地鐵列車時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA2：這是翠兒，她喜歡在晚飯後吃水果。

圖一願望：這幅圖告訴我們翠兒的願望，翠兒希望晚飯後吃蘋果。

圖二結果：媽媽給了翠兒一個蘋果。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

感受題：翠兒拿著蘋果時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA3：這是偉圖，早餐時他喜歡喝點熱的東西。

圖一願望：這幅圖告訴我們偉圖的願望，偉圖希望喝熱朱古力。

圖二結果：爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

感受題：偉圖有熱朱古力喝，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA4：這是國偉，他去海洋公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們國偉的願望，國偉希望去海洋公園看海豚表演。

圖二結果：國偉看到了海豚的表演。

願望題：國偉希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你國偉想做的事。

感受題：國偉看到了海豚的表演，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA5：這是志成，他在街上看見一種新的糖果。

圖一願望：這幅圖告訴我們志成的願望，志成希望吃這種糖。

圖二結果：媽媽買了一包志成想要的糖果給他。

願望題：志成希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志成要吃的東西。

感受題：志成有他想要的糖果吃，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA6：這是健生，他和爸爸去公園。

圖一願望：這幅圖告訴我們健生的願望，健生希望玩模型船。

圖二結果：健生和爸爸在公園玩模型船。

願望題：健生希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你健生想做的事。

感受題：健生可以玩模型船，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA7：這是繼恩，每一個星期天他都會外出遊玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們繼恩的願望，繼恩希望去泳池游泳。

圖二結果：姊姊帶繼恩去泳池游泳。

願望題：繼恩希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你繼恩想做的事。

感受題：繼恩可以去泳池游泳，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA8：這是綺雯，她到郊外玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們綺雯的願望，綺雯希望放風箏。

圖二結果：小蘭拿自己的風箏給綺雯放。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

感受題：綺雯放風箏時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA9：這是如珍，她和媽媽上街。

圖一願望：這幅圖告訴我們如珍的願望，如珍希望去看狗兒。

圖二結果：媽媽帶如珍去寵物店看狗兒。

願望題：如珍希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你如珍想做的事。

感受題：如珍看見了狗兒，感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA10：這是蓓英，她有一件圓點雨衣。

圖一願望：這幅圖告訴我們蓓英的願望，蓓英希望有一把雨傘。

圖二結果：媽媽買了一把雨傘給蓓英。

願望題：蓓英希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你蓓英想要的東西。

感受題：蓓英拿著雨傘時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA11：這是永文，他喜歡汽車。

圖一願望：這幅圖告訴我們永文的願望，永文希望有一本關於汽車的書。

圖二結果：永文的媽媽買了一本《汽車》雜誌給他。

願望題：永文希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你永文想要的東西。

感受題：永文拿著《汽車》雜誌時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA12：這是保羅，他和姊姊到公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們保羅的願望，保羅希望玩滑梯。

圖二結果：姊姊在背後推保羅，幫他從滑梯上滑下來。

願望題：保羅希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你保羅要玩的東西。

感受題：保羅從滑梯上滑下來時，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA13：這是嘉琪，她在海邊玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們嘉琪的願望，嘉琪希望捉條大魚。

圖二結果：嘉琪在海裏真的網到了一條大魚。

願望題：嘉琪希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你嘉琪想做的事。

感受題：嘉琪看見網上來的大魚時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA14：這是柏森，他喜歡畫畫。

圖一願望：這幅圖告訴我們柏森的願望，柏森希望有一盒水彩。

圖二結果：媽媽買了一大盒水彩給柏森。

願望題：柏森希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你柏森想要的東西。

感受題：柏森有了水彩，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA15：這是家華，他到遊樂場玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們家華的願望，家華希望騎木馬。

圖二結果：家華騎著木馬轉了一圈又一圈。

願望題：家華希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你家華要玩的遊戲。

感受題：家華騎著木馬轉圈時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA16：這是麗麗，她有點兒餓了。

圖一願望：這幅圖告訴我們麗麗的願望，麗麗希望在下午茶時候吃小蛋糕。

圖二結果：爸爸真的買了很多小蛋糕給麗麗吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。

感受題：麗麗看見小蛋糕時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA17：這是國安，他知道有著名的馬戲團來到香港演出。

圖一願望：這幅圖告訴我們國安的願望，國安希望去看馬戲團的小丑表演。

圖二結果：國安去了看馬戲團的小丑表演。

願望題：國安希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你國安想做的事。

感受題：國安看到了馬戲團的小丑表演，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA18：這是志高，他有點餓了。

圖一願望：這幅圖告訴我們志高的願望，志高希望吃朱古力甜筒。

圖二結果：爸爸買了一個朱古力甜筒給志高。

願望題：志高希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志高要吃的東西。

感受題：志高有朱古力甜筒吃，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA19：這是貞貞，她喜歡盪鞦韆，但不懂得盪高。

圖一願望：這幅圖告訴我們貞貞的願望，貞貞希望小莉從背後推她，讓她盪得更高。

圖二結果：小莉從背後推貞貞，幫她盪鞦韆。

願望題：貞貞希望什麼？

提示：這幅圖告訴你貞貞希望的事。

感受題：貞貞被小莉推她盪鞦韆時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA20：這是小芬，今天是她的生日。

圖一願望：這幅圖告訴我們小芬的願望，小芬希望月麗來參加她的生日會。

圖二結果：月麗和小芬慶祝生日。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

感受題：月麗來到生日會和小芬慶祝生日，小芬感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA21：這是國民，他從電視廣告看到一種新的糖果。

圖一願望：這幅圖告訴我們國民的願望，國民希望去超級市場買這種糖果。

圖二結果：媽媽剛好吩咐國民騎單車到超級市場替她買點東西。

願望題：國民希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你國民想做的事。

感受題：國民騎單車到了超級市場後，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA22：這是淑貞，她喜歡花。

圖一願望：這幅圖告訴我們淑貞的願望，淑貞希望有一幅畫有鮮花的圖畫。

圖二結果：姊姊買了一幅畫有鮮花的圖畫給淑貞。

願望題：淑貞希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你淑貞想要的東西。

感受題：淑貞拿著畫有鮮花的圖畫時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDA23：這是小權，他喜歡砌模型。

圖一願望：這幅圖告訴我們小權的願望，小權希望有一架模型飛機。

圖二結果：哥哥買了一架模型飛機送給小權。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權想要的東西。

感受題：小權拿著模型飛機時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDA24：這是美美，她的九歲生日到了。

圖一願望：這幅圖告訴我們美美的願望，美美希望收到一隻玩具熊禮物。

圖二結果：祖母送了一隻玩具熊給美美，作為生日禮物。

願望題：美美希望收到什麼禮物？

提示：這幅圖告訴你美美想要的東西。

感受題：美美打開盒子，看見玩具熊時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

EDB1-24：與願望有關的不開心感受

圖 EDB1：這是志力，他喜歡汽車。

圖一願望：這幅圖告訴我們志力的願望，志力希望乘坐的士。

圖二結果：志力和爸爸往乘地鐵去。

願望題：志力希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你志力想做的事。

感受題：志力上地鐵列車時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB2：這是翠兒，她有點兒餓。

圖一願望：這幅圖告訴我們翠兒的願望，翠兒希望吃香蕉。

圖二結果：媽媽給了翠兒一個蘋果。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

感受題：翠兒拿著蘋果時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB3：這是偉圖，他很口渴。

圖一願望：這幅圖告訴我們偉圖的願望，偉圖希望喝橙汁。

圖二結果：爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

感受題：偉圖喝著熱朱古力時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB4：這是國偉，他去海洋公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們國偉的願望，國偉希望去海族館看鯊魚。

圖二結果：海族館休息了，國偉去了看海豚表演。

願望題：國偉希望看什麼？

提示：這幅圖告訴你國偉要看的東西。

感受題：國偉在看海豚表演時，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB5：這是志成，他和媽媽去買零食。

圖一願望：這幅圖告訴我們志成的願望，志成希望吃薯片。

圖二結果：媽媽買了一包糖果給志成。

願望題：志成希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志成要吃的東西。

感受題：志成看見糖果時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB6：這是健生，他和爸爸去公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們健生的願望，今天健生希望去公園餵鴨子。

圖二結果：健生和爸爸去了玩模型船。

願望題：健生希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你健生想做的事。

感受題：健生玩模型船時，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB7：這是繼恩，他剛開始搜集貝殼。

圖一願望：這幅圖告訴我們繼恩的願望，今天繼恩希望去海灘拾貝殼和游泳。

圖二結果：姊姊帶繼恩去泳池游泳。

願望題：繼恩希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩要去的地方。

感受題：繼恩到了泳池後，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB8：這是綺雯，她到公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們綺雯的願望，綺雯希望盪鞦韆。

圖二結果：小蘭要去洗手間，請綺雯幫她拿著風箏一會兒。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

感受題：綺雯拿著風箏時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB9：這是如珍，她覺得芭蕾舞很美。

圖一願望：這幅圖告訴我們如珍的願望，如珍希望參加芭蕾舞班。

圖二結果：媽媽帶如珍去參加游泳班。

願望題：如珍希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你如珍想做的事。

感受題：如珍到了泳池後，感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB10：這是蓓英，她有一件圓點雨衣。

圖一願望：這幅圖告訴我們蓓英的願望，蓓英希望有一頂和雨衣相襯的兩帽。

圖二結果：媽媽買了一把雨傘給蓓英。

願望題：蓓英希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你蓓英想要的東西。

感受題：蓓英拿著雨傘時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB11：這是永文，他最新的愛好是火車。

圖一願望：這幅圖告訴我們永文的願望，永文希望有一本關於火車的書。

圖二結果：永文的媽媽買了一本《汽車》雜誌給他。

願望題：永文希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你永文想要的東西。

感受題：永文拿著這本《汽車》雜誌時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB12：這是保羅，他和姊姊到公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們保羅希望做的事，保羅覺得公園周圍的環境很優美，想坐在滑梯的頂部看風景。

圖二結果：姊姊在背後推保羅，使他從滑梯上滑下來。

願望題：保羅希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你保羅希望做的事。

感受題：保羅從滑梯上滑下來時，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB13：這是嘉琪，她和家人到養蝦場玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們嘉琪的願望，嘉琪希望網到一隻大蝦。

圖二結果：嘉琪網到了一條魚。

願望題：嘉琪希望網到什麼？

提示：這幅圖告訴你嘉琪希望網到的東西。

感受題：嘉琪看見網上來的魚時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB14：這是柏森，他約了朋友一起玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們柏森的願望，柏森希望有一部四驅車。

圖二結果：媽媽買了一大盒水彩給柏森，叫他好好兒畫畫。

願望題：柏森希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你柏森想要的東西。

感受題：柏森拿著水彩畫畫時，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB15：這是家華，他到遊樂場玩耍，剛騎過木馬。

圖一願望：這幅圖告訴我們家華的願望，家華希望玩摩天輪。

圖二結果：排隊玩摩天輪的人太多了，家華騎著木馬轉了一圈又一圈。

願望題：家華希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你家華要玩的遊戲。

感受題：家華騎著木馬轉圈時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB16：這是麗麗，茶點的時候到了，她不覺得餓，只想吃零食。

圖一願望：這幅圖告訴我們麗麗的願望，麗麗希望吃啫喱。

圖二結果：爸爸買了很多小蛋糕給麗麗吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。

感受題：麗麗看見小蛋糕時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB17：這是國安，他知道有著名的馬戲團來到香港演出。

圖一願望：這幅圖告訴我們國安的願望，國安希望去看獅子表演。

圖二結果：馬戲團的獅子病了，國安去了看小丑表演。

願望題：國安希望看什麼表演？

提示：這幅圖告訴你國安要看的表演。

感受題：國安在看馬戲團的小丑表演時，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB18：這是志高，他最近愛上了雲呢拿雪糕。

圖一願望：這幅圖告訴我們志高的願望，志高希望吃雲呢拿甜筒。

圖二結果：爸爸買了一個朱古力甜筒給志高。

願望題：志高希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志高要吃的東西。

感受題：志高拿著朱古力甜筒時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB19：這是貞貞，她和小莉在公園玩。

圖一願望：這幅圖告訴我們貞貞的願望，貞貞希望玩搖搖板。

圖二結果：小莉不喜歡玩搖搖板，她喜歡推貞貞盪鞦韆。

願望題：貞貞希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你貞貞要玩的遊戲。

感受題：貞貞被小莉推她盪鞦韆時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB20：這是小芬，她和月麗最近鬧翻了。

圖一願望：這幅圖告訴我們小芬的願望，小芬希望月麗留在家中，不要來她的生日會。

圖二結果：月麗來慶祝小芬的生日。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

感受題：小芬看見月麗來參加她的生日會，感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB21：這是國民，他剛做完了功課。

圖一願望：這幅圖告訴我們國民的願望，國民希望去公園玩滑梯。

圖二結果：媽媽吩咐國民騎單車到超級市場替她買菜。

願望題：國民希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你國民想做的事。

感受題：國民去到超級市場後，感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB22：這是淑貞，她最近養了一隻小花貓。

圖一願望：這幅圖告訴我們淑貞的願望，淑貞希望有一幅畫有小貓的圖畫。

圖二結果：姊姊買了一幅畫有鮮花的圖畫給淑貞。

願望題：淑貞希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你淑貞想要的東西。

感受題：淑貞看見畫有鮮花的圖畫時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EDB23：這是小權，他最新的愛好是模型火車。

圖一願望：這幅圖告訴我們小權的願望，小權希望有一列模型火車。

圖二結果：哥哥送了一架模型飛機給小權。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權想要的東西。

感受題：小權拿著模型飛機時，感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EDB24：這是美美，她的十歲生日到了。

圖一願望：這幅圖告訴我們美美希望收到的禮物，美美希望收到一個洋娃娃。

圖二結果：祖母送了一隻玩具熊給美美，作為生日禮物。

願望題：美美希望收到什麼禮物？

提示：這幅圖告訴你美美想要的東西。

感受題：美美打開禮物盒子，看見玩具熊時，感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

2.5 第五級：辨認與想法有關的感受

從簡單的內在願望，學童進一步學習單是想法也會觸發感受。這部分教導學童開心或不開心的感受可以來自想法，儘管這個想法也許與實際情況不符。首先，教師告訴學童實際出現的情況（圖一），然後讓他看一組顯示人物的願望和想法的圖畫（圖二），學童要循圖中人物的角度，來推斷人物認為他的願望得到滿足與否所會引發開心或不開心的感受，最後學童須憑人物的願望是否與想法相符來推斷他應有的情緒反應（圖三）。

材料及評估程序

材料方面，用一組（共三幅）圖畫描繪一個與想法有關的小故事。圖一顯示實際情況，圖二顯示圖中人物的願望和想法（以小插圖表達），圖三顯示結果，一共有四十八組圖畫：編號為 EBA1 - 12，EBB1 - 12，EBC1 - 12，EBD1 - 12。

圖二及圖三的人物最初給學童看時是沒有表情的，學童須指向兩張卡通面孔（開心/不開心）挑選其一作為答案，或口頭作答。

學童需知道圖中處境所描繪的人際關係和蘊含的情緒，從而推斷人物的情緒反應。這些處境可能令人「開心」、或是「不開心」，人物的反應隨著他的：

- (1) 想法；或
- (2) 願望是否與想法相符而引發。

例子：

1. 圖 EBA1：對的想法/願望得到滿足

| 實際情況（圖一） | 願望（圖二、左小） | 想法（圖二、右小） | 結果（圖三） |
|--|------------------------|--|------------------------------|
| <p>麗麗的爸爸買了很多小蛋糕。</p> <p>下午茶的時候，爸爸給了麗麗很多小蛋糕吃。</p> | <p>麗麗希望下午茶時候有小蛋糕吃。</p> | <p>麗麗猜想 — 今天下午茶時候有小蛋糕吃。</p> <p>感受：開心</p> | <p>麗麗會感到...</p> <p>結果：開心</p> |

2. 圖 EBB5：對的想法/願望得不到滿足

| 實際情況 (圖一) | 願望 (圖二、左小) | 想法 (圖二、右小) | 結果 (圖三) |
|------------------------------------|-----------------|--|-----------------------------|
| <p>綺雯的鞦韆繩子斷了。</p> <p>綺雯不能盪鞦韆了。</p> | <p>綺雯希望盪鞦韆。</p> | <p>綺雯猜想 — 鞦韆繩子斷了，不能盪了。</p> <p>感受：不開心</p> | <p>綺雯會感到…</p> <p>結果：不開心</p> |

3. 圖 EBC5：錯的想法/願望得到滿足

| 實際情況 (圖一) | 願望 (圖二、左小) | 想法 (圖二、右小) | 結果 (圖三) |
|---|-----------------------|---|----------------------------|
| <p>永文的媽媽買了一本《汽車》雜誌給永文。</p> <p>永文的媽媽把《汽車》雜誌給他。</p> | <p>永文希望有一本關於汽車的書。</p> | <p>永文不知道媽媽買了一本《汽車》雜誌給他，他以為媽媽買了一本關於火車的書。</p> <p>感受：不開心</p> | <p>永文會感到…</p> <p>結果：開心</p> |

4. 圖 EBD5：錯的想法/願望得不到滿足

| 實際情況 (圖一) | 願望 (圖二、左小) | 想法 (圖二、右小) | 結果 (圖三) |
|--------------------------------------|-----------------|--|-----------------------------|
| <p>媽媽留了一個蘋果給翠兒。</p> <p>媽媽把蘋果給翠兒。</p> | <p>翠兒希望吃香蕉。</p> | <p>翠兒不知道媽媽留了蘋果給她，她以為媽媽買了香蕉。</p> <p>感受：開心</p> | <p>翠兒會感到…</p> <p>結果：不開心</p> |

評估程序及設立基線

這部分的故事要求學童對圖中人物的感受，作開心或不開心的推斷。

學童須注意的是：

在第一條感受題中，人物並不知道結果，他的情緒反應只是基於個人的願望和想法。
 在第二條感受題中，人物的情緒反應是由出現的結果所引發。
 想法有對、有錯；願望可能得到或得不到滿足。

- EBA 部分的十二個故事裏，人物的想法是對的，符合實際情況，同時願望也得到滿足。
- EBB 部分的十二個故事裏，人物的想法是對的，符合實際情況，但願望得不到滿足。
- EBC 部分的十二個故事裏，人物的想法是錯的，不符合實際情況，但是願望意外地得到滿足。
- EBD 部分的十二個故事裏，人物的想法是錯的，不符合實際情況，而願望也得不到滿足。

教師先向學童解釋實際情況 (圖一)，跟著顯示人物的願望和想法 (圖二)，**學童須循人物的願望和想法**，從「開心」或「不開心」兩個反應選擇其一 (可口頭作答或指向卡通面孔作答)，教師隨而顯示圖畫背頁的答案 (圖二 A 人物有表情的圖畫)，期間不要讓學童看到圖三的答案。教師然後繼續敘述故事的結果 (圖三)，再讓學童選擇因結果所引發「開心」或「不開心」的反應 (可口頭作答或指向卡通面孔作答)，繼而教師顯示最後的答案 (圖三 A 人物有表情的圖畫)。

測試學童時，從 EBA、EBB、EBC、EBD 四個部分中各揀取一個故事，解釋實際情況後，問學童：他想要什麼？他以為會拿到什麼？他會感到怎樣？為什麼他會感到開心/不開心？程序如下：

圖 EBC8：錯的想法/願望得到滿足

圖一

實際情況：月麗正準備參加小芬的生日會。

圖二：讓我們來看看，小芬希望什麼，這幅圖告訴我們小芬的願望。小芬希望月麗來參加她的生日會。同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們她在想什麼。小芬猜想——唉…月麗病了，在家裏休息，不能來參加我的生日會了。
(教師逐一指向圖畫。)

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。(教師指著圖二內的小願望圖)。她希望什麼呢？她希望…

想法題：小芬以為月麗能來她的生日會嗎？

提示：這幅圖告訴你小芬同時在想什麼。(教師指著圖二內的小想法圖)。她想什麼呢？她以為…

想法感受題(1)：小芬希望月麗來參加她的生日會，但她以為月麗病了，在家裏休息，不能來參加她的生日會了。這時小芬感到怎樣？你可以挑選一張卡通面孔告訴我嗎？

提示：她感到開心、還是不開心呢？(教師逐一指向兩張卡通面孔。)

(學童作答。)

教師：讓我們看看小芬的感受。看！小芬並不開心。

解釋題(1)：為什麼小芬感到〔學童答案〕呢？

圖三：

看！月麗病好了，來慶祝小芬的生日。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

結果感受題(2)：月麗來慶祝小芬的生日，小芬會感到怎樣？

提示：她感到開心、還是不開心呢？(教師逐一指向兩張卡通面孔。)

(如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

如學童在揀取了的四個故事中有一個答錯了，就從這級開始教授。

教授程序

程序與上述例子相同，教師逐一向學童展示圖畫內容(人物的願望和想法等)，提示學童回答圖中人物希望有什麼、同時猜想什麼和感到怎樣，並要求學童解釋答案。如學童答對了感受題，教師應獎勵或稱讚他，問他為什麼圖中人物會感到「開心」或「不開心」，以增強他的理解。如他答錯了，教師要立即告訴他正確的答案，並解釋圖中人物感到「開心」或「不開心」的原因。

例子：

圖 EBD2：錯的想法/願望得不到滿足

圖一

實際情況：小權的哥哥買了一架模型飛機送給他。

圖二：讓我們來看看，小權希望有什麼，這幅圖告訴我們小權的願望。小權希望有一列模型火車，同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們小權在想什麼。小權猜想——哈…哥哥會買一列模型火車給我。

(教師逐一指向圖畫。)

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權希望有的東西。(教師指著圖二內的小願望圖。)他要什麼呢？他想要…

想法題：小權以為哥哥會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你小權同時在想什麼。(教師指著圖二內的小想法圖。)他猜哥哥會買什麼給他呢？他以為…

想法感受題(1)：小權希望有一列模型火車，他也以為哥哥會買一列模型火車給他，這時小權感到怎樣？請你挑選一張卡通面孔告訴我，行嗎？

提示：他感到開心、還是不開心呢？(教師逐一指向兩張卡通面孔。)

教師：讓我們看看小權的感受。(教師顯示答案。)看！小權很開心。

解釋題(1)：為什麼他感到〔學童答案〕呢？

圖三：看！哥哥把模型飛機送給小權。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權希望有的東西。

結果感受題(2)：小權收到模型飛機時，會感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？(教師逐一指向兩張卡通面孔。)

學童答錯感受題時的教授程序：

讓我們看看小權感到怎樣，看，他並不開心！(指向圖中小權的臉。)因為他希望有一列模型火車，但結果是哥哥買了一架模型飛機送給他。

一個人希望的事沒有發生，就會不開心。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

你希望的事真的發生了，你會感到開心。

你想做的事不能做到，你會感到不開心。

即使你收不到想要的東西，但當你以為會收到時，你也感到開心。

即使你會收到想要的東西，但當你以為不會收到時，你也感到不開心。

EBA1-12：對的想法/願望得到滿足

圖 EBA1

圖一

實際情況：爸爸買了很多小蛋糕給麗麗在下午茶時候吃。

圖二

讓我們來看看，麗麗要吃什麼，這幅圖告訴我們麗麗的願望。

願望：麗麗希望下午茶時候吃小蛋糕。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們麗麗在想什麼。

想法：麗麗猜想 — 哈…下午茶的時候，我會有小蛋糕吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。

想法題：麗麗認為她會吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗同時在想什麼。

感受題：麗麗希望吃小蛋糕，她也在想 — 下午茶的時候，我會有小蛋糕吃。這時麗麗感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：下午茶的時候，爸爸給了麗麗很多小蛋糕吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。

感受題：爸爸把小蛋糕給麗麗時，她會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBA2

圖一

實際情況：媽媽買了一大盒水彩給柏森。

圖二

讓我們來看看，柏森希望有什麼，這幅圖告訴我們柏森的願望。

願望：柏森希望有一盒水彩。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們柏森在想什麼。

想法：柏森猜想 — 哈…媽媽會買一盒水彩給我。

願望題：柏森希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你柏森想要的東西。

想法題：柏森認為媽媽會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你柏森同時在想什麼。

感受題：柏森希望有一盒水彩，同時他也在想 — 媽媽會買一盒水彩給我。這時柏森感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽買了一大盒水彩給柏森畫畫。

願望題：柏森希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你柏森想要的東西。

感受題：媽媽把水彩給柏森時，他會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBA3

圖一

實際情況：祖母買了一隻玩具熊，準備送給美美作為生日禮物。

圖二

讓我們看看，美美希望收到什麼生日禮物，這幅圖告訴我們美美的願望。

願望：美美希望她的生日禮物是一隻玩具熊。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們美美在想什麼。

想法：美美猜想 — 哈…生日那天，祖母會買一隻玩具熊給我。

願望題：美美希望收到什麼禮物？

提示：這幅圖告訴你美美想要的東西。

想法題：美美認為祖母會買什麼給她？

提示：這幅圖告訴你美美同時在想什麼。

感受題：美美希望收到一隻玩具熊，同時她也在想 — 祖母會買一隻玩具熊給我。這時美美感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：祖母買了一隻玩具熊送給美美，作為生日禮物。

願望題：美美希望收到什麼生日禮物？

提示：這幅圖告訴你美美想要的東西。

感受題：祖母把玩具熊送給美美時，她會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBA4

圖一

實際情況：小莉正準備推貞貞盪鞦韆。

圖二

讓我們來看看，貞貞要玩什麼，這幅圖告訴我們貞貞的願望。

願望：貞貞希望小莉推她盪鞦韆。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們貞貞在想什麼。

想法：貞貞猜想——哈…小莉會推我盪鞦韆。

願望題：貞貞希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你貞貞要玩的東西。

想法題：貞貞認為小莉會做什麼？

提示：這幅圖告訴我們貞貞同時在想什麼。

感受題：貞貞希望小莉推她盪鞦韆，同時她也在想——小莉會推我盪鞦韆。這時貞貞感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：小莉從背後推貞貞，幫她盪鞦韆。

願望題：貞貞希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你貞貞要玩的東西。

感受題：貞貞坐在鞦韆上，被小莉推著一時盪高、一時盪低，她會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBA5

圖一

實際情況：月麗正準備參加小芬的生日會。

圖二

讓我們來看看，小芬希望什麼，這幅圖告訴我們小芬的願望。

願望：小芬希望月麗來參加她的生日會。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們小芬在想什麼。

想法：小芬猜想 — 哈…月麗會來我的生日會。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

想法題：小芬認為月麗會怎樣？

提示：這幅圖告訴你小芬同時在想什麼。

感受題：小芬希望月麗來參加她的生日會，同時她也在想 — 月麗會來我的生日會。

這時小芬感到怎樣？

提示：她感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：月麗來慶祝小芬的生日。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

感受題：月麗來慶祝小芬的生日，小芬會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBA6

圖一

實際情況：志高的爸爸買了一個朱古力甜筒給他。

圖二

讓我們來看看，志高要吃什麼，這幅圖告訴我們志高的願望。

願望：志高希望吃朱古力甜筒。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們志高在想什麼。

想法：志高猜想 — 哈…爸爸會買一個朱古力甜筒給我。

願望題：志高希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志高要吃的東西。

想法題：志高認為爸爸會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你志高同時在想什麼。

感受題：志高希望吃朱古力甜筒，同時他也在想——爸爸會買一個朱古力甜筒給我。這時志高感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸買了一個朱古力甜筒給志高。

願望題：志高希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志高要吃的東西。

感受題：爸爸把朱古力甜筒給志高時，志高會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBA7

圖一

實際情況：早餐時，爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

圖二

讓我們來看看，偉圖要喝什麼，這幅圖告訴我們偉圖的願望。

願望：偉圖希望喝熱朱古力。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們偉圖在想什麼。

想法：偉圖猜想——哈…爸爸會弄一杯熱朱古力給我。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

想法題：偉圖認為爸爸會讓他喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖同時在想什麼。

感受題：偉圖希望喝熱朱古力，同時他也在想——爸爸會弄一杯熱朱古力給我。這時偉圖感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

感受題：爸爸把熱朱古力給偉圖時，偉圖會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBA8

圖一

實際情況：媽媽買了一包糖果給志成。

圖二

讓我們來看看，志成要吃什麼，這幅圖告訴我們志成的願望。

願望：志成希望吃糖。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們志成在想什麼。

想法：志成猜想 — 哈…媽媽會買糖果給我。

願望題：志成希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志成要吃的東西。

想法題：志成認為媽媽會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你志成同時在想什麼。

感受題：志成希望吃糖，同時他也在想 — 媽媽會買一包糖果給我。這時志成感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽買了一包糖果給志成。

願望題：志成希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志成要吃的東西。

感受題：媽媽把糖給志成時，他會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBA9

圖一

實際情況：小蘭拿著自己的風箏，準備給綺雯放。

圖二

讓我們來看看，綺雯要玩什麼，這幅圖告訴我們綺雯的願望。

願望：綺雯希望放風箏。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們綺雯在想什麼。

想法：綺雯猜想 — 哈…小蘭會讓我放她的風箏。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

想法題：綺雯認為小蘭會怎樣？

提示：這幅圖告訴你綺雯同時在想什麼。

感受題：綺雯希望放風箏，同時她也在想 — 小蘭會讓我放她的風箏。這時綺雯感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：小蘭讓綺雯放自己的風箏。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

感受題：綺雯放風箏時，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBA10

圖一

實際情況：姊姊帶繼恩去泳池游泳。

圖二

讓我們來看看，繼恩要去哪裏，這幅圖告訴我們繼恩的願望。

願望：繼恩希望去泳池游泳。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們繼恩在想什麼。

想法：繼恩猜想 — 哈…姊姊現在帶我去泳池游泳。

願望題：繼恩希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩要去的地方。

想法題：繼恩認為姊姊會帶他去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩同時在想什麼。

感受題：繼恩希望去泳池游泳，同時他也在想 — 姊姊現在帶我去泳池游泳。這時繼

恩感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：姊姊帶繼恩去泳池游泳。

願望題：繼恩希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩要去的地方。

感受題：繼恩可以去泳池游泳，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBA11

圖一

實際情況：志力和爸爸往乘地鐵去。

圖二

讓我們來看看，志力要做什麼，這幅圖畫告訴我們志力的願望。

願望：志力希望乘坐地鐵。

同時，他也在想一件事，這幅圖畫告訴我們志力在想什麼。

想法：志力猜想——哈…爸爸現在帶我去乘搭地鐵。

願望題：志力希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你志力想做的事。

想法題：志力認為爸爸會帶他乘搭什麼交通工具？

提示：這幅圖畫告訴你志力同時在想什麼。

感受題：志力希望乘坐地鐵，同時他也在想——爸爸現在帶我去乘搭地鐵。這時志力感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：志力和爸爸往乘地鐵去。

願望題：志力希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你志力想做的事。

感受題：志力上地鐵列車時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心，還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBA12

圖一

實際情況：健生和爸爸在公園裏玩模型船。

圖二

讓我們來看看，健生要玩什麼，這幅圖告訴我們健生的願望。

願望：健生希望玩模型船。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們健生在想什麼。

想法：健生猜想 — 哈…爸爸會帶我去公園玩模型船。

願望題：健生希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你健生要玩的東西。

想法題：健生認為爸爸會和他玩什麼？

提示：這幅圖告訴你健生同時在想什麼。

感受題：健生希望玩模型船，同時他也在想 — 爸爸會帶我去公園玩模型船。這時健生感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：健生和爸爸在公園裏玩模型船。

願望題：健生希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你健生要玩的東西。

感受題：爸爸說：「我們現在可以玩模型船了。」健生會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

EBB1-12：對的想法/願望得不到滿足

圖 EBB1

圖一

實際情況：哥哥買了一架模型飛機送給小權。

圖二

讓我們來看看，小權希望有什麼，這幅圖告訴我們小權的願望。

願望：小權希望有一列模型火車。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們小權在想什麼。

想法：小權猜想 — 唉…可是哥哥會買模型飛機送給我。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權想要的東西。

想法題：小權認為哥哥會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你小權同時在想什麼。

感受題：小權希望有一列模型火車，但是他又在想 — 可是我猜哥哥會買模型飛機送給我。這時小權感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：哥哥把模型飛機送給小權。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權想要的東西。

感受題：小權拿著模型飛機時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBB2

圖一

實際情況：姊姊買了一幅畫有鮮花的圖畫送給淑貞。

圖二

讓我們來看看，淑貞希望收到什麼圖畫，這幅圖告訴我們淑貞的願望。

願望：淑貞希望收到一幅畫有小貓的圖畫。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們淑貞在想什麼。

想法：淑貞猜想 — 唉…可是姊姊會買一幅畫有鮮花的圖畫送給我。

願望題：淑貞希望收到什麼圖畫？

提示：這幅圖告訴你淑貞想要的東西。

想法題：淑貞認為姊姊會買什麼送給她？

提示：這幅圖告訴你淑貞同時在想什麼。

感受題：淑貞希望有一幅畫有小貓的圖畫，但是她又在想 — 可是我猜姊姊會買一幅畫有鮮花的圖畫送給我。這時淑貞感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：姊姊把畫有鮮花的圖畫送給淑貞。

願望題：淑貞希望收到什麼圖畫？

提示：這幅圖告訴你淑貞想要的東西。

感受題：淑貞拿著畫有鮮花的圖畫時，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBB3

圖一

實際情況：國安在馬戲團裏，看小丑的表演。

圖二

讓我們來看看，國安要看馬戲團的什麼表演，這幅圖告訴我們國安的願望。

願望：國安希望去看馬戲團的獅子表演。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們國安在想什麼。

想法：國安猜想——唉…獅子病了，但馬戲團裏有小丑，我會去看他的表演。

願望題：國安希望去看馬戲團的什麼表演？

提示：這幅圖告訴你國安要看的東西。

想法題：國安認為他會看到什麼？

提示：這幅圖告訴你國安同時在想什麼。

感受題：國安希望去看馬戲團的獅子表演，但是他又在想——獅子病了，可是馬戲團裏有小丑，我會去看他的表演。這時國安感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：國安在馬戲團裏，看小丑的表演。

願望題：國安希望看什麼表演？

提示：這幅圖告訴你國安要看的東西。

感受題：國安在看馬戲團小丑表演的時候，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBB4

圖一

實際情況：小強的祖父要離開，返回自己的家了。

圖二

讓我們來看看，小強希望什麼，這幅圖告訴我們小強的願望。

願望：小強希望祖父在家裏陪他。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們小強在想什麼。

想法：小強猜想 — 唉…祖父不能陪我了，他要回自己的家了。

願望題：小強希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小強希望的事。

想法題：小強認為祖父會怎樣？

提示：這幅圖告訴你小強同時在想什麼。

感受題：小強希望祖父在家裏陪他，但是他又在想 — 祖父不能陪我了，他要回自己的家了。這時小強感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：祖父和小強說再見，返回自己的家了。

願望題：小強希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小強希望的事。

感受題：小強看見祖父要走了，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBB5

圖一

實際情況：綺雯的鞦韆繩子斷了。

圖二

讓我們來看看，綺雯要玩什麼，這幅圖告訴我們綺雯的願望。

願望：綺雯希望盪鞦韆。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們綺雯在想什麼。

想法：綺雯猜想 — 唉…可是鞦韆繩子斷了，不能盪了。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

想法題：綺雯認為她可以盪鞦韆嗎？

提示：這幅圖告訴你綺雯同時在想什麼。

感受題：綺雯希望盪鞦韆，但是她又在想——可是鞦韆繩子斷了，不能盪了。這時綺雯感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：綺雯不能盪鞦韆，因為繩子斷了。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

感受題：綺雯看見鞦韆繩子斷了，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBB6

圖一

實際情況：瑪莉三輪車的把手和座椅都鬆脫了。

圖二

讓我們來看看，瑪莉要玩什麼，這幅圖告訴我們瑪莉的願望。

願望：瑪莉希望踏三輪車。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們瑪莉在想什麼。

想法：瑪莉猜想——唉…可是三輪車的把手和座椅都鬆脫了。三輪車壞了，我不能踏了。

願望題：瑪莉希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你瑪莉要玩的東西。

想法題：瑪莉認為她可以踏三輪車嗎？

提示：這幅圖告訴你瑪莉同時在想什麼。

感受題：瑪莉希望踏三輪車，但是她又在想——可是三輪車的把手和座椅都鬆脫了。三輪車壞了，我不能踏了。這時瑪莉感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：瑪莉不能踏三輪車，因為三輪車的把手和座椅都鬆脫了。

願望題：瑪莉希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你瑪莉要玩的東西。

感受題：瑪莉看見壞了的三輪車，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBB7

圖一

實際情況：下雨了，媽媽買了一把雨傘給蓓英。

圖二

讓我們來看看，蓓英希望有什麼，這幅圖告訴我們蓓英的願望。

願望：蓓英希望有一頂雨帽。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們蓓英在想什麼。

想法：蓓英猜想——唉…可是媽媽會買雨傘給我。

願望題：蓓英希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你蓓英想要的東西。

想法題：蓓英認為媽媽會買什麼給她？

提示：這幅圖告訴你蓓英同時在想什麼。

感受題：蓓英希望有一頂雨帽，但是她又在想——可是我猜媽媽會買雨傘給我。這時蓓英感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽把雨傘給蓓英，叫她馬上張開擋雨。

願望題：蓓英希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你蓓英想要的東西。

感受題：蓓英拿著雨傘時，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBB8

圖一

實際情況：永文的媽媽買了一本《汽車》雜誌給他。

圖二

讓我們來看看，永文要什麼，這幅圖告訴我們永文的願望。

願望：永文希望有一本關於火車的書。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們永文在想什麼。

想法：永文猜想 — 唉…可是媽媽會買《汽車》雜誌給我。

願望題：永文希望有一本什麼書？

提示：這幅圖告訴你永文想要的東西。

想法題：永文認為媽媽會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你永文同時在想什麼。

感受題：永文希望有一本關於火車的書，但是他又在想 — 可是我猜媽媽會買《汽車》雜誌給我。這時永文感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽把一本《汽車》雜誌給永文。

願望題：永文希望有一本什麼書？

提示：這幅圖告訴你永文想要的東西。

感受題：永文拿著這本《汽車》雜誌時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBB9

圖一

實際情況：國偉在海洋公園裏看海豚表演。

圖二

讓我們來看看，國偉要看什麼，這幅圖告訴我們國偉的願望。

願望：國偉希望去看鯊魚。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們國偉在想什麼。

想法：國偉猜想 — 唉…可是鯊魚搬走了，我只會看到海豚表演。

願望題：國偉希望看什麼？

提示：這幅圖告訴你國偉要看的東西。

想法題：國偉認為他會看到什麼？

提示：這幅圖告訴你國偉同時在想什麼。

感受題：國偉希望去看鯊魚，但是他又在想——可是鯊魚搬走了，我只會看到海豚表演。這時國偉感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：國偉在海洋公園裏看海豚表演。

願望題：國偉希望看什麼？

提示：這幅圖告訴你國偉要看的東西。

感受題：國偉在看海豚表演時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBB10

圖一

實際情況：媽媽正要給翠兒一個蘋果。

圖二

讓我們來看看，翠兒要吃什麼，這幅圖告訴我們翠兒的願望。

願望：翠兒希望吃香蕉。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們翠兒在想什麼。

想法：翠兒猜想——唉…可是香蕉吃光了，媽媽會給我蘋果。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

想法題：翠兒認為媽媽會讓她吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒同時在想什麼。

感受題：翠兒希望吃香蕉，但是她又在想——可是香蕉吃光了，我猜媽媽會給我蘋果。這時翠兒感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽把蘋果給翠兒。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

感受題：翠兒拿著蘋果時，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBB11

圖一

實際情況：媽媽正要帶如珍去游泳班。

圖二

讓我們來看看，如珍要去哪裏，這幅圖告訴我們如珍的願望。

願望：如珍希望去芭蕾舞班。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們如珍在想什麼。

想法：如珍猜想——唉…可是媽媽會帶我去游泳班。

願望題：如珍希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍希望去的地方。

想法題：如珍認為媽媽會帶她去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍同時在想什麼。

感受題：如珍希望去芭蕾舞班，但是她又在想——可是我猜媽媽會帶我去游泳班。這時如珍感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽帶了如珍去游泳班。

願望題：如珍希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍要去的地方。

感受題：如珍到了泳池後，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBB12

圖一

實際情況：家華騎在團團轉的木馬上。

圖二

讓我們來看看，家華要玩什麼，這幅圖告訴我們家華的願望。

願望：家華希望玩摩天輪。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們家華在想什麼。

想法：家華猜想 — 唉…可是摩天輪會有很多人排隊，我只好去騎木馬。

願望題：家華希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你家華要玩的遊戲。

想法題：家華認為他只能玩什麼？

提示：這幅圖告訴你家華同時在想什麼。

感受題：家華希望玩摩天輪，但是他又在想 — 可是摩天輪會有很多人排隊，我只好去騎木馬。這時家華感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：家華騎著木馬轉了一圈又一圈。

願望題：家華希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你家華要玩的遊戲。

感受題：家華騎著木馬轉圈時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

EBC1-12：錯誤的想法/願望得到滿足

圖 EBC1

圖一

實際情況：爸爸買了很多小蛋糕，給麗麗下午茶時候吃。

圖二

讓我們來看看，麗麗要吃什麼，這幅圖告訴我們麗麗的願望。

願望：麗麗希望下午茶時候吃小蛋糕。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們麗麗在想什麼。

想法：麗麗猜想 — 唉…可是媽媽會弄啫喱給我吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。

想法題：麗麗以為媽媽會讓她吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗同時在想什麼。

感受題：麗麗希望下午茶時候吃小蛋糕，但她以為媽媽會弄啫喱給她吃。這時麗麗感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸下午茶的時候，給了麗麗很多小蛋糕吃。

願望題：麗麗希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你麗麗要吃的東西。

感受題：爸爸把小蛋糕給麗麗時，她會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBC2

圖一

實際情況：志高的爸爸買了一個朱古力甜筒給他。

圖二

讓我們來看看，志高要吃什麼，這幅圖告訴我們志高的願望。

願望：志高希望吃朱古力甜筒。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們志高在想什麼。

想法：志高猜想 — 唉…可是爸爸會買雲呢拿甜筒給我。

願望題：志高希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志高要吃的東西。

想法題：志高以為爸爸會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你志高同時在想什麼。

感受題：志高希望吃朱古力甜筒，但他以為爸爸會買雲呢拿甜筒給他。這時志高感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸把朱古力甜筒給志高。

願望題：志高希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志高要吃的東西。

感受題：爸爸把朱古力甜筒給志高時，他會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC3

圖一

實際情況：姊姊買了一幅畫有鮮花的圖畫送給淑貞。

圖二

讓我們來看看，淑貞希望收到什麼圖畫，這幅圖告訴我們淑貞的願望。

願望：淑貞希望收到一幅畫有鮮花的圖畫。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們淑貞在想什麼。

想法：淑貞猜想——唉…可是姊姊會買一幅畫有小貓的圖畫送給我。

願望題：淑貞希望收到什麼？

提示：這幅圖告訴你淑貞想要的東西。

想法題：淑貞以為姊姊會買什麼給她？

提示：這幅圖告訴你淑貞同時在想什麼。

感受題：淑貞希望收到一幅畫有鮮花的圖畫，但她以為姊姊會買一幅畫有小貓的圖畫送給她。這時淑貞感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：姊姊把畫有鮮花的圖畫送給淑貞。

願望題：淑貞希望收到什麼圖畫？

提示：這幅圖告訴你淑貞想要的東西。

感受題：淑貞收到畫有鮮花的圖畫時，會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBC4

圖一

實際情況：媽媽買了一包糖給志成。

圖二

讓我們來看看，志成要吃什麼，這幅圖告訴我們志成的願望。

願望：志成希望吃糖。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們志成在想什麼。

想法：志成猜想 — 唉…可是媽媽會買薯片給我吃。

願望題：志成希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志成要吃的東西。

想法題：志成以為媽媽會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴你志成同時在想什麼。

感受題：志成希望吃糖，但他以為媽媽會買薯片給他。這時志成感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽買了一包糖給志成。

願望題：志成希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你志成要吃的東西。

感受題：媽媽把糖給志成時，他會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC5

圖一

實際情況：永文的媽媽買了一本《汽車》雜誌給他。

圖二

讓我們來看看，永文希望有什麼，這幅圖告訴我們永文的願望。

願望：永文希望有一本關於汽車的書。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們永文在想什麼。

想法：永文猜想 — 唉…可是媽媽會買一本關於火車的書給我。

願望題：永文希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你永文想要的東西。

想法題：永文以為媽媽會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴我們永文同時在想什麼。

感受題：永文希望有一本關於汽車的書，但他以為媽媽會買一本關於火車的書給他。
這時永文感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽把一本《汽車》雜誌給永文。

願望題：永文希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你永文想要的東西。

感受題：永文拿著這本《汽車》雜誌時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC6

圖一

實際情況：志力和爸爸往乘地鐵去。

圖二

讓我們來看看，志力要做什麼，這幅圖告訴我們志力的願望。

願望：志力希望乘搭地鐵去探望祖父母。

同時，他也在想一件事，這幅圖畫告訴我們志力在想什麼。

想法：志力猜想——唉…爸爸一定會駕駛他的的士和我去。

願望題：志力希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你志力想做的事。

想法題：志力以為爸爸會用什麼交通工具？

提示：這幅圖畫告訴我們志力同時在想什麼。

感受題：志力希望乘搭地鐵去探望祖父母，但他以為爸爸會駕駛的士和他去。這時志力感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：志力和爸爸往乘地鐵去。

願望題：志力希望做什麼？

提示：這幅圖告訴你志力想做的事。

感受題：志力上地鐵列車時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC7

圖一

實際情況：國偉在海洋公園裏看海豚表演。

圖二

讓我們來看看，國偉要看什麼表演，這幅圖告訴我們國偉的願望。

願望：國偉希望看海豚表演。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們國偉在想什麼。

想法：國偉猜想——唉…海豚病了，我今天只會看到鯊魚。

願望題：國偉希望看什麼表演？

提示：這幅圖告訴你國偉要看的東西。

想法題：國偉以為他只會看到什麼？

提示：這幅圖告訴我們國偉同時在想什麼。

感受題：國偉希望看海豚表演，但他以為海豚病了，今天只會看到鯊魚。這時國偉感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：國偉在海洋公園裏看海豚表演。

願望題：國偉希望看什麼表演？

提示：這幅圖告訴你國偉要看的東西。

感受題：國偉在看海豚表演時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC8

圖一

實際情況：月麗正準備參加小芬的生日會。

圖二

讓我們來看看，小芬希望什麼，這幅圖告訴我們小芬的願望。

願望：小芬希望月麗來參加她的生日會。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們她在想什麼。

想法：小芬猜想 — 唉…月麗病了，在家裏休息，不能來參加我的生日會了。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

想法題：小芬以為月麗能來她的生日會嗎？

提示：這幅圖告訴你小芬同時在想什麼。

感受題：小芬希望月麗來參加她的生日會，但她以為月麗病了，在家裏休息，不能來參加她的生日會了。這時小芬感到怎樣？

提示：她感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：月麗病好了，來慶祝小芬的生日。

願望題：小芬希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小芬希望的事。

感受題：月麗來慶祝小芬的生日，小芬會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBC9

圖一

實際情況：媽媽買了一盒水彩給柏森。

圖二

讓我們來看看，柏森希望有什麼，這幅圖告訴我們柏森的願望。

願望：柏森希望有一盒水彩。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們柏森在想什麼。

想法：柏森猜想 — 唉…媽媽會買玩具車給我。

願望題：柏森希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你柏森想要的東西。

想法題：柏森以為媽媽會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴我們柏森同時在想什麼。

感受題：柏森希望有一盒水彩，但他以為媽媽會買玩具車給他。這時柏森感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽回家後，把水彩給柏森，讓他用來畫畫。

願望題：柏森希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你柏森想要的東西。

感受題：柏森拿著水彩畫畫時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC10

圖一

實際情況：早餐時，爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

圖二

讓我們來看看，偉圖要喝什麼，這幅圖告訴我們偉圖的願望。

願望：偉圖希望喝熱朱古力。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們偉圖在想什麼。

想法：偉圖猜想——唉…每天早餐，爸爸也會倒一杯鮮奶給我。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

想法題：偉圖以為爸爸會讓他喝什麼？

提示：這幅圖告訴我們偉圖同時在想什麼。

感受題：偉圖希望喝熱朱古力，但他以為爸爸會倒一杯鮮奶給他。這時偉圖感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸給了偉圖一杯熱朱古力。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

感受題：爸爸把熱朱古力給偉圖時，偉圖會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBC11

圖一

實際情況：媽媽正要給翠兒一個蘋果。

圖二

讓我們來看看，翠兒要吃什麼，這幅圖告訴我們翠兒的願望。

願望：翠兒希望吃蘋果。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們翠兒在想什麼。

想法：翠兒猜想——唉…媽媽會讓我吃香蕉。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

想法題：翠兒以為媽媽會讓她吃什麼？

提示：這幅圖告訴我們翠兒心裏怎樣想。

感受題：翠兒希望吃蘋果，但她以為媽媽會給她香蕉。這時翠兒感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽買了蘋果，把蘋果給翠兒。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

感受題：翠兒拿著蘋果時，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBC12

圖一

實際情況：媽媽正要帶如珍去游泳班。

圖二

讓我們來看看，如珍要去哪裏，這幅圖告訴我們如珍的願望。

願望：如珍學曉了游泳，希望今天去游泳班。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們如珍在想什麼。

想法：如珍猜想 — 唉…媽媽會帶我去芭蕾舞班。

願望題：如珍希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍要去的地方。

想法題：如珍以為媽媽會帶她去哪裏？

提示：這幅圖告訴我們如珍同時在想什麼。

感受題：如珍希望去游泳班，但她以為媽媽會帶她去芭蕾舞班。這時如珍感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽帶了如珍去游泳班。

願望題：如珍希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍要去的地方。

感受題：如珍去到泳池後，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

EBD1-12：錯誤想法/願望得不到滿足

圖 EBD1

圖一

實際情況：祖母買了一隻玩具熊，準備送給美美作為生日禮物。

圖二

讓我們來看看，美美希望收到什麼生日禮物，這幅圖告訴我們美美的願望。

願望：美美希望收到的生日禮物是一個洋娃娃。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們美美在想什麼。

想法：美美猜想 — 哈…生日那天，祖母會買一個洋娃娃送給我。

願望題：美美希望收到什麼禮物？

提示：這幅圖告訴你美美想要的東西。

想法題：美美以為祖母會買什麼禮物給她？

提示：這幅圖告訴你美美同時在想什麼。

感受題：美美希望收到的生日禮物是一個洋娃娃，她也以為祖母會買一個洋娃娃送給

她。這時美美感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：美美打開祖母送的生日禮物，原來是一隻玩具熊。

願望題：美美希望收到什麼禮物？

提示：這幅圖告訴你美美想要的東西。

感受題：美美收到玩具熊時，她會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBD2

圖一

實際情況：哥哥買了一架模型飛機送給小權。

圖二

讓我們來看看，小權要什麼，這幅圖告訴我們小權的願望。

願望：小權希望有一列模型火車。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們小權在想什麼。

想法：小權猜想——哈…哥哥會買一列模型火車給我。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權想要的東西。

想法題：小權以為哥哥會買什麼給他？

提示：這幅圖告訴我們小權同時在想什麼。

感受題：小權希望有一列模型火車，他也以為哥哥會買一列模型火車給他。這時小權感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：哥哥把模型飛機送給小權。

願望題：小權希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你小權想要的東西。

感受題：小權收到模型飛機時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBD3

圖一

實際情況：早餐時，爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

圖二

讓我們來看看，偉圖要喝什麼，這幅圖告訴我們偉圖的願望。

願望：早餐時，偉圖希望喝橙汁。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們偉圖在想什麼。

想法：偉圖猜想 — 我最喜歡橙汁，哈…爸爸會倒一杯橙汁給我。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

想法題：偉圖以為爸爸會讓他喝什麼？

提示：這幅圖告訴我們偉圖同時在想什麼。

感受題：早餐時，偉圖希望喝橙汁，他也以為爸爸會倒一杯橙汁給他。這時偉圖感到怎樣？

提示：他感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸給偉圖弄了一杯熱朱古力。

願望題：偉圖希望喝什麼？

提示：這幅圖告訴你偉圖要喝的東西。

感受題：爸爸把熱朱古力給偉圖時，偉圖會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBD4

圖一

實際情況：下雨天，媽媽買了一把雨傘給蓓英。

圖二

讓我們來看看，蓓英要什麼，這幅圖告訴我們蓓英的願望。

願望：蓓英希望有一頂雨帽。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們蓓英在想什麼。

想法：蓓英猜想 — 我的雨衣沒有帽子，哈…媽媽會買一頂雨帽給我。

願望題：蓓英希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你蓓英想要的東西。

想法題：蓓英以為媽媽會買什麼給她？

提示：這幅圖告訴我們蓓英同時在想什麼。

感受題：蓓英希望有一頂雨帽，她也以為媽媽會買雨帽給她。這時蓓英感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽買不到雨帽，買了一把雨傘給蓓英，叫她馬上張開擋雨。

願望題：蓓英希望有什麼？

提示：這幅圖告訴你蓓英想要的東西。

感受題：蓓英拿著雨傘時，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBD5

圖一

實際情況：媽媽留了一個蘋果給翠兒。

圖二

讓我們來看看，翠兒要吃什麼，這幅圖告訴我們翠兒的願望。

願望：翠兒有點餓，希望吃香蕉。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們翠兒在想什麼。

想法：翠兒猜想——哈…媽媽會讓我吃香蕉。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

想法題：翠兒以為媽媽會讓她吃什麼？

提示：這幅圖告訴我們翠兒同時在想什麼。

感受題：翠兒有點餓，希望吃香蕉，她也以為媽媽會讓她吃香蕉。這時翠兒感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：香蕉吃光了，媽媽把蘋果給翠兒。

願望題：翠兒希望吃什麼？

提示：這幅圖告訴你翠兒要吃的東西。

感受題：翠兒拿著蘋果時，會感到怎樣？

08 第二章：情緒 80

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBD6

圖一

實際情況：姊姊帶繼恩去泳池游泳。

圖二

讓我們來看看，繼恩要去哪裏，這幅圖告訴我們繼恩的願望。

願望：繼恩希望去海灘玩。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們繼恩在想什麼。

想法：繼恩猜想 — 哈…姊姊會帶我去海灘。

願望題：繼恩希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩要去的地方。

想法題：繼恩以為姊姊會帶他去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩同時在想什麼。

感受題：繼恩希望去海灘玩，他也以為姊姊會帶他去海灘。這時繼恩感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：姊姊說海灘人太多了，帶了繼恩去泳池游泳。

願望題：繼恩希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你繼恩要去的地方。

感受題：繼恩到了泳池後，會感到怎樣？

提示：他會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBD7

圖一

實際情況：媽媽正要帶如珍去游泳班。

圖二

讓我們來看看，如珍希望去哪裏，這幅圖告訴我們如珍的願望。

願望：如珍希望去芭蕾舞班。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們如珍在想什麼。

想法：如珍猜想 — 哈…媽媽會帶我去芭蕾舞班。

願望題：如珍希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍希望去的地方。

想法題：如珍以為媽媽會帶她去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍同時在想什麼。

感受題：如珍希望去芭蕾舞班，她也以為媽媽會帶她去芭蕾舞班。這時如珍感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：媽媽說芭蕾舞班名額滿了，帶了如珍去游泳班。

願望題：如珍希望去哪裏？

提示：這幅圖告訴你如珍希望去的地方。

感受題：如珍到了泳池後，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBD8

圖一

實際情況：國安在馬戲團裏看小丑的表演。

圖二

讓我們來看看，國安要看馬戲團哪一種表演，這幅圖告訴我們國安的願望。

願望：國安希望去看馬戲團的獅子表演。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們國安在想什麼。

想法：國安猜想——哈…馬戲團一定有獅子的表演。

願望題：國安希望去看馬戲團哪一種表演？

提示：這幅圖告訴你國安要看的東西。

想法題：國安以為他會看到什麼？

提示：這幅圖告訴我們國安同時在想什麼。

感受題：國安希望去看馬戲團的獅子表演，他也以為馬戲團裏一定有獅子的表演。這時國安感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：馬戲團的獅子病了，國安只好去看小丑表演。

願望題：國安希望去看馬戲團哪一種表演？

提示：這幅圖告訴你國安要看的東西。

感受題：國安在馬戲團裏看小丑表演時，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBD9

圖一

實際情況：綺雯的鞦韆繩子斷了。

圖二

讓我們來看看，綺雯要玩什麼，這幅圖告訴我們綺雯的願望。

願望：綺雯希望盪鞦韆。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們綺雯在想什麼。

想法：綺雯猜想——哈…爸爸修理好鞦韆的繩子，我可以玩了。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

想法題：綺雯以為爸爸做了什麼？她以為可以玩嗎？

提示：這幅圖告訴我們綺雯同時在想什麼。

感受題：綺雯希望盪鞦韆，她也以為爸爸修理好鞦韆的繩子，可以讓她玩了。這時綺雯感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：綺雯不能盪鞦韆，因為繩子斷了，爸爸還沒有把它修理好。

願望題：綺雯希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你綺雯要玩的東西。

感受題：綺雯看見鞦韆的繩子斷了，還沒有修理好，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBD10

圖一

實際情況：瑪莉三輪車的把手和座椅都鬆脫了。

圖二

讓我們來看看，瑪莉要玩什麼，這幅圖告訴我們瑪莉的願望。

願望：瑪莉希望踏三輪車。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們瑪莉在想什麼。

想法：瑪莉猜想 — 哈…爸爸修理好我的三輪車，我可以玩了。

願望題：瑪莉希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你瑪莉要玩的東西。

想法題：瑪莉以為爸爸做了什麼？她以為可以玩嗎？

提示：這幅圖告訴我們瑪莉同時在想什麼。

感受題：瑪莉希望踏三輪車，她也以為爸爸修理好她的三輪車，可以讓她玩了。這時瑪莉感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：瑪莉不能踏三輪車，因為三輪車的把手和座椅都鬆脫了，爸爸還沒有把它修好。

願望題：瑪莉希望玩什麼？

提示：這幅圖告訴你瑪莉要玩的東西。

感受題：瑪莉看見壞了的三輪車，會感到怎樣？

提示：她會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

圖 EBD11

圖一

實際情況：祖父離開小強，返回自己的家了。

圖二

讓我們來看看小強希望的事，這幅圖告訴我們小強的願望。

願望：小強希望祖父在家裏陪他玩。

同時，他也在想一件事，這幅圖告訴我們小強在想什麼。

想法：小強猜想 — 哈…祖父來我家住，他會在家裏陪我玩。

願望題：小強希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小強希望的事。

想法題：小強以為祖父會怎樣？

提示：這幅圖告訴你小強同時在想什麼。

感受題：小強希望祖父在家裏陪他玩，他也以為祖父會住在他家裏。這時小強感到怎樣？

提示：他感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼他感到開心/不開心呢？

圖三

結果：祖父和小強說再見，回自己的家了。

願望題：小強希望什麼？

提示：這幅圖告訴你小強希望的事。

感受題：小強看見祖父要走了，會感到怎樣？

提示：他會感到開心、還是不開心呢？

解釋題：為什麼他會感到開心/不開心呢？

圖 EBD12

圖一

實際情況：秀明的爸爸要到外地工作。

圖二

讓我們來看看，秀明希望什麼，這幅圖告訴我們秀明的願望。

願望：秀明希望和爸爸一起去旅行。

同時，她也在想一件事，這幅圖告訴我們秀明在想什麼。

想法：秀明猜想——哈…爸爸執拾行李，準備和我旅行。

願望題：秀明希望什麼？

提示：這幅圖告訴你秀明希望的事。

想法題：秀明以為爸爸會做什麼？

提示：這幅圖告訴你秀明同時在想什麼。

感受題：秀明希望和爸爸一起去旅行，她也以為爸爸執拾行李，是準備和她旅行。這時秀明感到怎樣？

提示：她感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她感到開心/不開心呢？

圖三

結果：爸爸要到外地工作，和秀明說再見。

願望題：秀明希望什麼？

提示：這幅圖告訴你秀明希望的事。

感受題：秀明看見爸爸出門，她會感到怎樣？

提示：她會感到不開心、還是開心呢？

解釋題：為什麼她會感到開心/不開心呢？

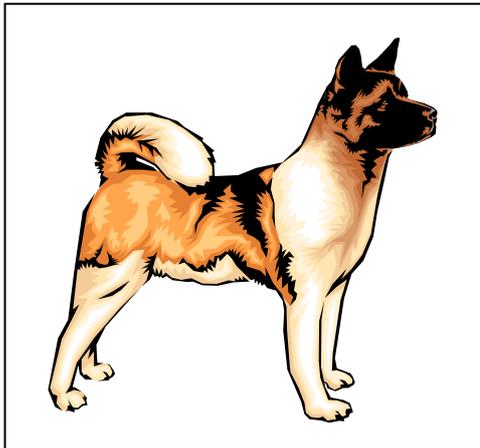
第三章：知識/想法

3.1 第一級：簡單的視覺角度練習

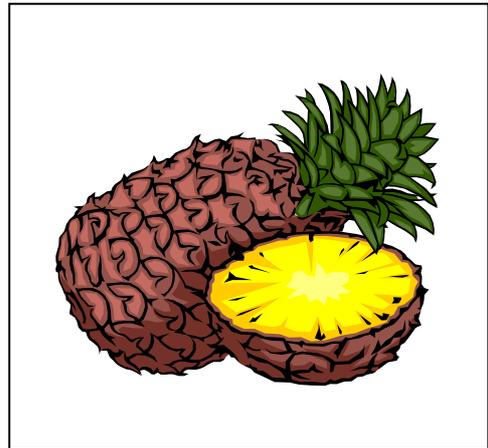
這部分教導學童不同的人見到的東西會是不同的。

材料

這一級用的是十二張圖畫卡，每張卡的前後貼上兩幅不同的圖畫，如雨傘/鑰匙、狗隻/菠蘿、電話/香蕉等。



學童一方所見



教師一方所見

評估程序及設立基線

教師從上述圖畫卡中隨意挑一張，先讓學童看卡兩面的圖畫，然後把它放在自己和學童中間，問學童：

己方（指學童一方）所見題：你看見什麼？

他方（指教師一方）所見題：我看見什麼？

（如學童答錯了，教師應向他解釋答案。）

學童回答自己一方及教師一方所顯示的不同物件。教師須不時轉換上述問題的次序，避免學童不理解問題的內涵而純靠猜測作答。如學童一連三條問題中答錯其中任何一條，就從這級開始教授。

教授程序

教師挑一張圖畫卡，問學童在卡的兩方能看到的圖畫物件，程序如上述例子。

例子：

教師挑一張電話/香蕉圖畫卡，先讓學童看卡兩面的圖畫，然後放在自己和學童中間，問學童：

己方（指學童一方）所見題：你看見什麼？

他方（指教師一方）所見題：我看見什麼？（教師須不時改變「你」/「我」句序。）

學童答錯他方所見題時的講解：

（教師指向學童那方圖畫。）你那方看到的是一具電話，對嗎？

但你看，我這方看到的是什麼？（教師將己方圖畫翻過來讓學童看。）

對了，我看到的是一根香蕉。

（教師將卡翻過來，讓學童再次看到電話的圖畫。）

我看不到電話了，只有你才看到電話。

很多時候，我們和其他人看到的並不是同一件東西，我們身處的位置決定所能看見的事物。

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，輪流問他己方所見及他方所見的卡中物件，以增強他的理解。如他答錯了，教師要立即告訴他正確的答案，並解釋原因。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

很多時候，我們和其他人看到的並不是同一件東西，我們所見視乎我們身處的位置和角度等。

3.2 第二級：複雜的視覺角度練習

這部分教導學童人在不同的位置，所見的物件會顯示不同的向法。

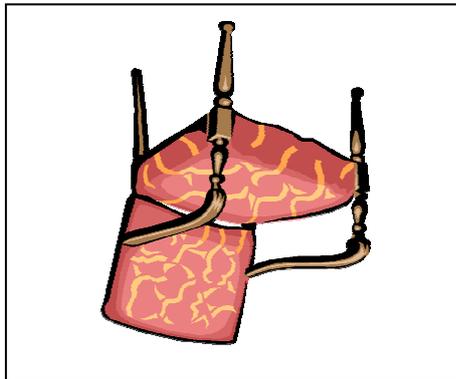
材料

這一級用的是十二張圖畫卡，卡中的物件可以是單車、沙發、茶壺、椅子等。

學童一方所見



教師一方所見



評估程序及設立基線

教師從上述圖畫卡中挑一張畫有單車的卡，平放在自己和學童中間的桌面上，使學童看到的單車是倒置的，然後問學童：

他方（指教師一方）所見題：我從這方看圖，單車是向著我，還是倒置的呢？
(如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

教師須不時改變放置圖畫的向法，避免學童不理解問題的內涵而純靠重複問題的最後部分而答對問題。如學童一連三條問題中答錯其中任何一題，就從這級開始教授。

教授程序

教師挑一張圖畫卡，問學童兩方所看到的圖畫物件的不同向法，程序如上述例子。

例子：

教師將一張畫有椅子的圖畫卡，平放在自己和學童中間的桌面上，使教師看到的椅子是倒置的，然後問學童：

他方（指教師一方）所見題：從我這方看圖，椅子是向著我，還是倒置的呢？（教師須不時改變兩項選擇的語序。）

學童答錯他方所見題時的講解：

（教師指向學童那方圖畫。）你那方看到的椅子，是向著你的。

但從我這方看，椅子是倒置的。

讓我把它倒過來，看看有什麼事發生。

（教師將圖畫倒過來，使椅子向著自己。）

現在我看椅子，它向著我。但從你那方看，它是倒置的。

我們和其他人可以從不同的角度去看同一件東西，所看到的形態也會是不同的。

（另一個教授方法是不移動圖畫，教師和學童轉換位置。）

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，問他：「有什麼事發生？」「為什麼？」以增強他的理解。如他答錯了，教師要立即告訴他正確答案，並解釋原因。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

我們和其他人可以從不同的角度去看同一件東西，所看到的形態也會是不同的。

3.3 第三級：「听音構成所知」練習

這部分教導學童人只能知道他曾經見到的事。

材料

- 多個容器 (至少六個)；
- 洋娃娃或玩偶一個；
- 不同體積的物件 (至少六對)，如大/小鑰匙、大/小球、大/小骰子等；
- 不同顏色的物件 (至少六對)，如黃/綠色筆、黑/白色鈕扣、紅/藍色絲帶等。

教師可選擇學童喜好的物件或日常生活經常接觸的物件。



不同容器



不同體積/顏色的物件

評估程序及設立基線

這部分的問題分兩組：

第一組：個人判斷題

第二組：他人判斷題

教師從每組抽取一個例子，另加一條問題進行測試。開始時教師將一對物件其中之一放進盒子裏 (放的時候盡量避免發出聲響)，期間他請學童閉上眼睛或觀看整個過程。

3.3.1 個人判斷題

材料：盒子、長的鉛筆、短的鉛筆

我們來玩個遊戲。看這兩枝筆，一枝長，一枝短。
我會把一枝筆藏在盒子裏，你卻不能看我收起哪一枝，現在請你閉上眼睛。
(教師把長的那枝筆放進盒子裏。)
知識題：你知道哪一枝筆在盒子裏嗎？(不知道。)
解釋題：為什麼你不知道？(因為我沒看見。)
(如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

3.3.2 他人判斷題

材料：盒子、洋娃娃、黃色波子、橙色波子

我們玩另一個遊戲，嘉嘉也來玩。
(教師出示洋娃娃 — 嘉嘉。)
讓嘉嘉看看這兩粒波子，它們一粒是黃色，一粒是橙色。
現在我要把一粒波子藏在盒子裏。
首先我把嘉嘉放在這裏，讓她看著。
藏哪粒好呢？你來挑好嗎？
(教師讓學童挑一粒波子放進盒子裏，如學童不聽從指示，就由教師進行，收起黃色波子，然後關好盒子。)
現在讓嘉嘉看盒子。
(教師移動洋娃娃靠近盒子。)
知識題：嘉嘉知不知道哪粒波子在盒子裏？〔知道。〕
解釋題：為什麼嘉嘉知道是黃色波子？〔她看著我們放。〕
(如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

如學童答錯任何一條問題，就從這級開始教授。

教授程序

教師先向學童展示兩件物件，藏起一件後，問學童知不知道是哪一件，程序如上述例子。問題分個人判斷題和他人判斷題。

例子：他人判斷題

我們來玩一個遊戲，洋娃娃嘉嘉也來玩。

(教師出示洋娃娃 — 嘉嘉。)

讓嘉嘉看看這兩粒波子，它們一粒是黃色，一粒是橙色。

現在我要把一粒波子藏在盒子裏。

首先我把嘉嘉放在這裏，讓她看著。

藏哪粒好呢？你來挑好嗎？

(教師讓學童挑一粒波子放進盒子裏，如學童不聽從指示，就由教師進行，收起黃色波子，然後關好盒子。)

現在讓嘉嘉看盒子。

(教師移動洋娃娃靠近盒子。)

知識題：嘉嘉知不知道哪粒波子在盒子裏？〔知道。〕

解釋題：為什麼嘉嘉知道是黃色波子？〔她看著我們放。〕

(如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

學童答錯知識題時的講解：

嘉嘉看見我收起了哪一粒波子，所以知道黃色波子在盒子裏。

人只會知道他看見的事。

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，問他：「你怎知道？」「為什麼？」以增強他的理解。如他答錯了，教師要立即告訴他正確的答案，並解釋原因。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

人只知道他看見的事。如他沒看見，就不會知道了。

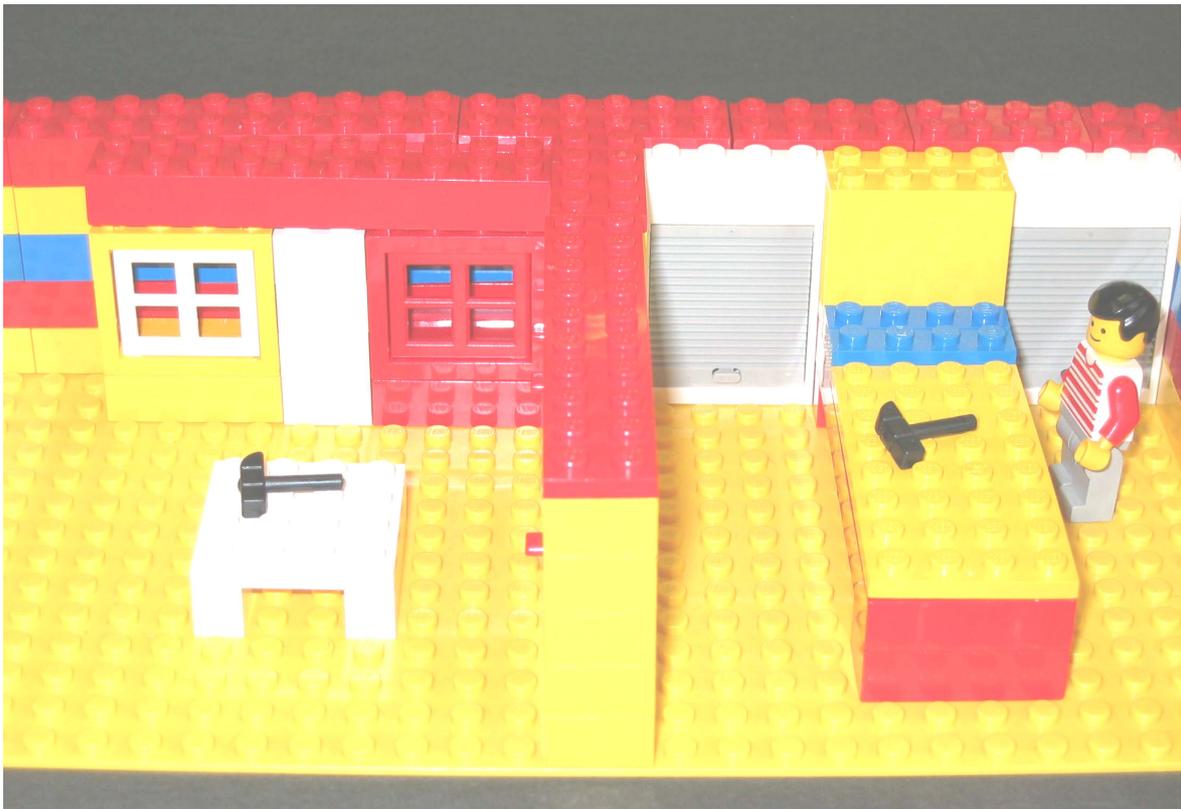
3.4 第四級：對的想法與行為的關係練習

這部分教導學童一個人「對」的想法（「對」指符合實際情況）會怎樣影響他的行為。在這情形下，學童須根據別人認為物件放在何處來推斷別人下一步的行動。

材料

- 玩具屋一座（內裏有間格、玩具家具）；
- 洋娃娃或玩偶一個；
- 至少十二對物件（放在屋子內不同地點），如兩頂帽子；兩把鎚子；兩把板鉗等等。

教師可選擇學童喜好的物件或日常生活經常接觸的物件。



玩偶阿標看見床上的鎚子，卻沒看見桌上的鎚子。

評估程序及設立基線

教師使用以下材料，一共問學童三條問題（其中包括下面例子）來進行測試。

我們來玩個遊戲。這是一座玩具屋，這是阿標。看，床上有一粒珠子，桌上也有一粒珠子。（教師分別指向兩個地點。）阿標只看見床上的珠子，卻沒看見桌上的珠子，現在他外出上班了。（玩偶阿標離開玩具屋。）

（教師稍等一會兒，然後拿著玩偶阿標問學童下列問題。）

想法題：阿標回家了，他認為珠子在哪裏？〔床上。〕

解釋題：為什麼他認為珠子在床上？〔他今早看見。〕

（如學童答錯了，教師應向他解釋答案。）

如學童答錯任何一條問題，就從這級開始教授。

教授程序

教師利用玩偶和一些物件，來組成一個小故事，問學童認為故事中玩偶會怎樣做，程序如上述例子。

我們來玩個遊戲。這是一座玩具屋，這是阿標。看，床上有一把鎚子，桌上也有一把鎚子。（教師分別指向兩個地點。）阿標只看見床上的鎚子，卻沒看見桌上的鎚子。現在他外出上班了。（玩偶阿標離開玩具屋。）

（教師稍等一會兒，然後拿著玩偶阿標問學童下列問題。）

想法題：阿標回家了，他認為鎚子在哪裏？

提示：他腦袋裏想鎚子在哪裏？

行動題：阿標會去哪裏拿鎚子？

解釋題：為什麼他認為鎚子在床上？

測試題：他今早看到鎚子在哪裏？

學童答錯想法題時的講解：

阿標今早看見床上的鎚子，所以他會去睡床拿鎚子。他沒看見桌子上的鎚子，所以不會去桌上找。

你看見一件東西曾在某處出現，就會認為那件東西應該仍舊在那裏。如你沒看見，就不會知道那件東西的存在。

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，問他：「玩偶會去哪裏找？」「為什麼？」以增強他的理解。如他答錯了，教師要立即告訴他正確答案，並解釋原因。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

你看見一件東西曾在某處出現，就會認為那件東西應該仍舊在那裏。如你沒看見，就不會知道那件東西的存在。

3.5 第五級：錯誤想法練習

這部分教導學童儘管他知道別人的想法「錯」了（「錯」指不符合實際情況），別人原先的想法可不會改變。這是「想法解讀」理論中的標準測試。問題分為兩組：

第一組：意料不到的位置轉移

第二組：意料不到的內藏物件

評估測試包括三條問題，從上述兩組中最少各取一題，合共三題。

3.5.1 意料不到的位置轉移

材料：

- 玩具屋一座（內裏有間格、玩具家具）；
- 洋娃娃或玩偶一個；
- 容器（至少三對），如兩個衣櫃、兩個盒子、兩個小碗櫃等；
- 物件（至少六件），如帽子、珠子等。

教師可選擇學童喜好的物件或日常生活經常接觸的物件。



嘉嘉把帽子放好在白色櫃子就會外出。



帽子給放進了紅色櫃子。

3.5.2. 意料不到的內藏物件

材料：

- 盒子 (至少六個) ，如糖果盒、利是封、火柴盒等；
- 內藏物件 (至少六件) ，如貼紙、鉛筆、鈕扣等；
- 洋娃娃或玩偶一個。

教師可選擇學童喜好的物件或日常生活經常接觸的物件。



軟糖的筒內放的是鈕扣。

評估程序及設立基線

3.5.1 意料不到的位置轉移

例子：

我們和洋娃娃嘉嘉玩個遊戲。

嘉嘉有一頂帽子。

看！這裏有兩個櫃子，一個白色、一個紅色。嘉嘉將她的帽子放入白色櫃子裏。

現在她出去玩了。

(嘉嘉離開房間。)

嘉嘉走了，她看不見我們在幹什麼。

我們捉弄她，好嗎？我們把她的帽子從白色櫃子裏取出來，放進紅色櫃子裏。

(教師移動帽子。)

想法題：嘉嘉從公園回來了，她會以為帽子在哪裏？〔白色櫃子。〕

解釋題：為什麼嘉嘉認為她的帽子在白色櫃子裏？〔她自己把它放進去的。〕

(如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

3.5.2 意料不到的內藏物件

例子：
 看，這裏有個軟糖的筒。
第一條個人想法題：你猜裏面有什麼？〔軟糖。〕
 讓我們來看看。你把軟糖的筒打開好嗎？
 裏面原來是鈕扣。
 我們把它重新蓋好。
個人錯誤想法題：打開之前，你本來以為裏面有什麼？〔軟糖。〕
測試題：實際它裏面放的是什麼？〔鈕扣。〕

他人錯誤想法題：如洋娃娃進來，見到軟糖的筒，她會以為裏面有什麼？〔軟糖。〕
 (如學童答錯了，教師應向他解釋答案。)

如學童在三條問題中錯了任何一條，就從這級開始教授。

教授程序

教師「捉弄」遊戲中的洋娃娃，拿走她的東西/放進一些意料不到的東西，然後問學童她的想法，程序如上述例子。

例子 1：意料不到的位置轉移

我們和洋娃娃嘉嘉玩個遊戲。
 嘉嘉有一頂帽子。
 看！這裏有兩個櫃子，一個白色、一個紅色。嘉嘉將她的帽子放入白色櫃子裏。
 現在她出去玩了。
 (嘉嘉離開房間。)
 嘉嘉走了，她看不見我們在幹什麼。
 我們捉弄她，好嗎？我們把她的帽子從白色櫃子裏取出來，放進紅色櫃子裏。
 (教師移動帽子。)

嘉嘉從公園回來了。
想法題：她會以為帽子在哪裏？〔白色櫃子。〕
解釋題：為什麼嘉嘉認為她的帽子在〔白色〕櫃子裏？
測試題：最初嘉嘉把帽子放在哪裏？

學童答錯想法題時的講解：

嘉嘉沒有看見我們把帽子放在紅色櫃子裏，所以她不知道紅色櫃子裏有帽子，她也不會想到她的帽子在裏面。她會以為帽子在白色櫃子裏，因為是她自己把它放進去的。一個人如果不知道某些事情改變了，他原先的想法是不會變的。

例子 2：意料不到的內藏物件

看，這裏有個軟糖的筒。

第一條個人想法題：你猜裏面有什麼？〔軟糖。〕

讓我們來看看。你把軟糖的筒打開好嗎？裏面原來是鈕扣。

我們把它重新蓋好。

個人錯誤想法題：打開之前，你本來以為裏面有什麼？〔軟糖。〕

提示：你剛才說裏面是什麼？

測試題：實際它裏面是什麼？〔鈕扣。〕

他人錯誤想法題：如洋娃娃進來見到軟糖的筒，她會以為裏面有什麼？〔軟糖。〕

提示：她腦袋裏想裏面是什麼？

學童答錯他人錯誤想法題時的講解：

洋娃娃不知道軟糖的筒內藏的是鈕扣。她以為裏面是軟糖，因為這是個軟糖的筒。只有我們才知道裏面實際放的是鈕扣。

一個人如果不知道某些事情改變了，他原先的想法是不會變的。

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，問他：「洋娃娃會怎樣想？」「為什麼？」以增強他的理解。如他答錯了，教師要立即告訴他正確的答案，並解釋原因。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

你如果不知道有些事情改變了，你原先的想法是不會變的，你會以為事物和原先一樣。

第四章：假想遊戲

這部分也是分為五級。

4.1 第一級：感官功能性

學童只會拍打、揮舞、吸吮玩具，或把它排列成一行，或按體積或顏色分類，做出一些刻板、重複性的行為。

4.2 第二級：功能性初期

學童用一般方法把玩玩具，當中並沒有假想成分，例如把杯子放在碟子上、把玩具車推來推去。評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地有一次或兩次這樣的行為。

4.3 第三級：功能性定型

評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地最少有三次功能性初期的行為。

4.4 第四級：

4.4.1 假想性初期

遊戲的內容包括：

- 物件替代：以一個物件代替另一個物件，例如：學童把積木當作汽車。
- 賦予物件虛假性質，例如：學童揩拭洋娃娃的面孔，假裝它髒了。
- 運用想像的物件/設計想像的情景，例如：拿著空的杯子喝茶、將玩具車擺放如一宗交通意外等。

評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地有一次或兩次這樣的行為。

4.4.2 真實與假扮的分辨

教師作出一個假裝的行為，問學童他是真的在做還是在假扮。

4.5 第五級：假想性定型

評估的指標是學童在十分鐘的記錄時間內，自發地最少有三次假想性初期的行為。

4.6 教學建議

帶領學童進行這部分的活動時，在挑選材料和玩具方面，教師須顧及學童的喜好和他心智的水平（不能只看他的年齡）。另外，在引進其他遊戲主題時，意念宜盡量靈活和富於想像力。

材料和主題：

吃飯：玩具炊具/食具等；

購物：小玩偶/購物籃/手推車等；

公園：各式玩偶/嬰兒車/鞦韆/滑梯等；

駕駛：各式玩偶/玩具車/交通標誌/交通燈/車房等；

化裝：警察/消防員/醫生和他們的裝束等；

一些零星的小物件，如盒子、泥膠、絲帶、不同形狀/質料的剪紙、棉花棒等。

例子

4.6.1 物件替代

材料：一條皮帶

我們來玩一個假扮遊戲。

看！這是一條皮帶，我們可以把它當作別的東西。

就把它當作一條蛇吧。

(教師把皮帶抖動如蛇蜿蜒遊行狀，同時口中「嘶嘶」作聲。)

看蛇在草叢裏爬行，聽它發出的聲音，嘶嘶嘶...

我把皮帶當作蛇，你想不想試？

真實題：這是不是真的一條蛇？

假扮題：我把它扮作蛇，還是把它扮作皮帶？

學童答錯真實題時的講解：

(教師清楚地表示不再假裝。)

我們暫時不玩了，一同看清楚。看，實際它是一條皮帶，束褲子用的皮帶。它不是蛇，當然不是，我們不過假裝玩玩罷了。實際上，它只是...

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

學童答錯假扮題時的講解：

(教師再把皮帶扮作蛇。)

看，這是一條皮帶。

(教師指向皮帶。)

但我把它扮作一條蛇。

(教師盡量誇張動作。)

它正在向我遊過來…呀！不要來咬我！啊！我被它咬了，可惡的蛇！

我再問你：我把它扮作蛇，還是把它扮作皮帶？

我把它扮作…

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

4.6.2 想像的物件

我們來玩第二個遊戲。

看著我，我要假裝做一件事。

我要假裝刷牙。

(教師作刷牙狀。)

我在假裝刷牙，你也來扮好嗎？

(教師繼續假裝刷牙，同時問：)

真實題：這是真的一枝牙刷嗎？

假扮題：我是在假扮，還是真的在刷牙？

學童答錯真實題時的講解：

(教師清楚地表示不再假裝。)

我們暫時不玩了，一同看清楚 — 它並不是牙刷…看，什麼也沒有！我們在做什麼呢？

我們只不過在…

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

學童答錯假扮題時的講解：

(教師再假裝刷牙。)

看，我在假裝刷牙，我擠很多很多牙膏，我大力地刷，我要我的牙非常非常清潔。你也來刷好嗎？

我在假裝刷牙，還是真的在刷？

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

4.6.3 假裝的行為

材料：洋娃娃

我們再玩一個遊戲。

(教師出示洋娃娃。)

看我假裝替洋娃娃洗臉。

我假裝她很骯髒。

(教師用毛巾替洋娃娃作洗臉狀。)

我假裝她的臉很髒，要好好地洗。你來扮好嗎？

(教師繼續假裝替洋娃娃洗臉，同時問：)

真實題：洋娃娃的臉是否真的很髒？

假裝題：我假裝她的臉很髒，還是她的臉真的很髒？

學童答錯真實題時的講解：

(教師清楚地表示不再假裝。)

我們暫時不玩了，一同看清楚——她並不骯髒…看，臉上什麼也沒有！很乾淨呢！我們在做什麼呢？我們只不過在…

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

學童答錯假裝題時的講解：

(教師再假裝替洋娃娃洗臉。)

看，我假裝她的臉很髒，要好好的洗，我要她的臉非常乾淨。你也要來替她洗臉嗎？

我在假裝替洋娃娃洗臉，還是她真的很髒？

(教師可提示答案直至學童答對為止。)

如學童答對了，教師應獎勵或稱讚他，並問他老師在做/假扮什麼等等，以加強他的了解。如學童答錯了，教師要立即提示正確的答案。

這一部分須教授的原則概念

不管學童答對與否，教師要經常告訴他：

我們可以把一件東西當作第二件東西。

我們就算把一件東西當作第二件東西，這件東西可沒有變，它還是它。

人可以憑空想像一些東西/事件/情景。

4.7 例子：如何將欠缺想像力的自發性的遊戲變得更具象徵意味

遊戲主題：在公園裏

家華是個聰明的男孩，他的語言能力是九歲。以下是他的自發性遊戲，整個過程可見是頗為枯燥、沒有什麼想像力的。

家華從箱子裏拿鞦韆出來，推它來回地盪，然後將「ㄟㄟ轉」團團地轉。繼而從雜物箱拾起幾粒膠鈕扣，拋上半空、接回。他抱起一個洋娃娃，想給她戴頂帽子。然後拿一根飲管，放在口裏吹氣。他再從雜物箱拿了幾個膠環，拋上半空接回。又拿起一塊圓型的硬卡紙，先給自己搥幾下，然後拋上半空接住。他又將「ㄟㄟ轉」團團地轉幾圈，再拿起在手裏繼續轉。繼而將膠環拋起、接回，把它滾過桌子，接著，用手指套著它晃圈。他再往箱子裏找鈕扣，找不到鈕扣，卻找到幾張硬卡紙，他拿出來後又放回去。家華返回玩具堆，把洋娃娃放進手推車裏。他再次拿起膠環，套在手指裏晃圈。

4.7.1 著重功能性的遊戲

| | |
|---|--|
| <p>對話：</p> <p>師：你幫我放幾個好嗎？我放不了這許多。</p> <p>生：之後呢？</p> <p>師：你放這個，我放其他。還可以多放很多個呢！</p> <p>生：在這裏？</p> <p>師：對。</p> <p>生：我放好了。</p> <p>師：我們來幫玩偶緊握欄杆。</p> <p>生：是不是這樣？</p> <p>師：對，你幫我放這些玩偶上去。你來放這小男孩。</p> <p>生：我推「ㄟㄟ轉」轉圈好嗎？</p> <p>師：先幫我放好玩偶，才推它轉。</p> <p>生：你幫我。</p> <p>師：什麼？</p> <p>生：我做不來。</p> <p>師：把他的手拉起放在欄杆上，就是這樣，另一隻手也一樣。</p> <p>生：這樣做對嗎？</p> <p>師：做得很好。讓我們繼續，你放這女孩，我放她的妹妹。</p> | <p>過程：</p> <p>老師鼓勵家華將玩偶放在「ㄟㄟ轉」上來玩，即是：功能性地玩玩具。開始時家華在房間內漫無目的地行來行去，最後坐在老師旁邊的地板上，幫她把玩偶放在「ㄟㄟ轉」上。</p> <p>家華完成後，拿起一顆膠鈕扣拋高、接回多次。</p> <p>老師發出指令，要家華完成某一作業，使他繼續玩下去。家華要求協助。</p> <p>家華繼續擺放玩偶。</p> |
|---|--|

| | |
|--|---|
| <p>生：放好了。我們是不是玩假扮？</p> <p>師：對，我們只是在假扮。你再放一個好嗎？幫她緊握欄杆。</p> <p>生：我做不來。</p> <p>師：試試看。</p> <p>生：我不做。</p> <p>師：這隻手握緊了，你來把另一隻手合上就成了。做得很好，現在我們有五個玩偶在上面了。</p> <p>生：現在做什麼？</p> <p>師：你推它們轉圈好嗎？</p> <p>生：我正在推呢。</p> <p>師：好極了，玩偶在叫，「好快呀！好玩極了。」</p> <p>生：我推它不停地轉好嗎？</p> <p>師：玩偶往後轉呢，不如推它們往前轉。</p> <p>生：這方向？</p> <p>師：對。不好，翻了。</p> <p>生：噢！</p> <p>師：我們要救他，他受傷沒有？真不幸，讓我們把他再放上去，這次可要兩隻手緊握欄杆。</p> <p>生：回家了。</p> <p>師：推它們多轉幾個圈。這男孩也來推呢。</p> <p>生：什麼？你看我！</p> | <p>家華用手抱頭，不肯再試，只是看著老師做。老師叫家華做一項較容易的作業，使他繼續玩下去。家華聽從了。</p> <p>家華推玩偶轉圈。</p> <p>老師加進了「假想遊戲」意味，扮玩偶說話。</p> <p>家華一時往前推，一時往後推，一個玩偶跌了出來。家華把玩偶交給老師放回「逃轉」上。</p> <p>老師加進了「假想遊戲」意味。</p> <p>家華又不想玩了，他自顧自唱歌、推「逃轉」。家華離開遊戲的場景，拿起一顆鈕扣拋高、接回多次。</p> |
|--|---|

4.7.2 著重象徵性的遊戲

| | |
|---|---|
| <p>對話：</p> <p>師：我們跟著做什麼好呢？你想玩什麼？我們做個池塘好嗎？</p> <p>生：唔…</p> <p>師：試試吧。用什麼做池塘好呢？</p> <p>生：好呀！可是你要幫我。</p> <p>師：我會的。</p> <p>生：看！</p> <p>師：把它當作池塘好嗎？</p> <p>生：不要！</p> | <p>過程：</p> <p>家華在雜物箱裏亂翻，他找到一張長方形卡紙，拿著它朝著老師面上搗。</p> |
|---|---|

| | |
|--|---|
| <p>師：把那個當作池塘好嗎？</p> <p>生：我喜歡風吹。</p> <p>師：是嗎？今天是不是很大風？我們用什麼來做池塘好呢？</p> <p>生：我喜歡風吹，我喜歡用各樣東西來搨。</p> <p>師：我們用這個來做池塘好嗎？玩完這遊戲就回家。就用這個來做池塘好嗎？</p> <p>生：看！</p> <p>師：把它放下。池塘裏會有什麼？不如你找幾隻鴨子放進去。拿什麼當作鴨子好呢？</p> <p>生：讓我來找。</p> <p>師：家華你看，這是什麼？「呷、呷、呷…」</p> <p>生：我把它黏起來。</p> <p>師：不如拿來做另一隻鴨子？做兩隻，好不好？</p> <p>生：我找不到了。</p> <p>師：這裏還有一小塊。</p> <p>生：照著捏嗎？</p> <p>師：放進池塘好嗎？</p> <p>生：這兒？</p> <p>師：好極了。哎，小心，不如把池塘放在地上。</p> <p>生：不要。</p> <p>師：家華，我們帶小孩餵鴨子好嗎？</p> <p>生：好呀。</p> <p>師：找些什麼來餵好呢？</p> <p>生：你來幫我。</p> <p>師：拿什麼來餵好呢？</p> <p>生：看！</p> <p>師：這是什麼？</p> <p>生：一根跳繩。</p> <p>師：一根跳繩，我們把它當作公園裏什麼東西好嗎？</p> <p>生：我不要。</p> <p>師：把它當作矮樹叢好嗎？我們把矮樹叢放在池塘旁邊。我們不如再找一棵，可以當這東西是一棵矮樹嗎？</p> | <p>家華拿著卡紙搨自己。</p> <p>老師將卡紙引入遊戲，又將家華對卡紙的注意力引開，她建議用一張綠色圓卡做「池塘」。</p> <p>家華把圓卡放在地上，拿起一枝飲管、啣著它，叫老師看。老師將他的注意力帶回作業上，家華順從了，開始在雜物箱裏找「鴨子」。他拿起長方卡紙，又搨起來了。</p> <p>老師用泥膠做了隻「鴨子」，家華找到另一團，老師鼓勵他多做一隻。</p> <p>家華把「鴨子」放進「池塘」，然後拿著「池塘」往上拋，在半空接回「鴨子」。</p> <p>家華開始離開遊戲的場景。</p> <p>老師再度嘗試把他留下來玩餵「鴨子」。</p> <p>家華重新坐下來了。</p> <p>家華在箱子裏翻找。</p> <p>家華向老師出示他找到的繩子。</p> <p>老師意圖將家華找到的東西帶入遊戲內。</p> <p>她將繩子捲成一小團放在「池塘」邊，繼續發展遊戲的主題。家華又去翻雜物箱，找到一顆鈕扣來把弄。</p> |
|--|---|

附錄一：「情緒」部分記錄表（一至五級）

- 第一級：從相片辨認面部表情
- 第二級：從簡單的繪圖辨認面部表情
- 第三級：辨認與處境有關的感受
- 第四級：辨認與願望有關的感受
- 第五級：辨認與想法有關的感受

運用方法

1. 從第一級開始測試，找出學童所屬水平。
2. 從學童開始答錯的那一級開始教授。
3. 不可跳級教授。
4. 要知道學童的表現有可能退步。

以下是填寫示範

「情緒」部分記錄表（表 1）

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第一級：從相片辨認面部表情（✓表示對 ×表示錯）

| 表情 | 答案 | 其他評語 |
|-----|----|-------|
| 開心 | ✓ | |
| 不開心 | ✓ | |
| 憤怒 | ✓ | |
| 害怕 | × | 誤認為開心 |

「情緒」部分記錄表 (表 2)

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第二級：從簡單的繪圖辨認面部表情 (✓表示對 ×表示錯)

| 表情 | 答案 | 其他評語 |
|-----|----|-------|
| 開心 | ✓ | |
| 不開心 | ✓ | |
| 憤怒 | × | 誤認為害怕 |
| 害怕 | ✓ | |

「情緒」部分記錄表 (表 3)

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第三級：與處境有關的情緒辨認 (✓表示對 ×表示錯)

| 故事編號 | 表情 | 答案 | 解釋 |
|------|-----|----|-----------|
| ES13 | 開心 | ✓ | 因為有小蛋糕吃。 |
| ES25 | 不開心 | ✓ | 因為不能夠盪鞦韆。 |
| ES37 | 憤怒 | ✓ | 因為圖畫被塗花了。 |
| ES1 | 害怕 | × | 因為和大狗玩。 |

其他評語：

學生需要提示，未能解釋答案。

「情緒」部分記錄表 (表 4)

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第四級：辨認與處境有關的感受 (✓表示對 ×表示錯)

| 故事編號 | 願望 | 感受 | 答案 | 解釋 |
|------|----|-----|----|----------|
| EDA1 | ✓ | 開心 | ✓ | 因為可以乘火車。 |
| EDB1 | ✓ | 不開心 | × | 因為可以乘火車。 |
| | | | | |
| | | | | |

其他評語：

學生未能代入別人的感受。

「情緒」部分記錄表 (表 5)

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第五級：辨認與願望有關的感受 (✓表示對 ×表示錯)

| 故事 | 願望/想法/感受(想法) | 答案和解釋 | 感受(結果) | 答案和解釋 | |
|------|--------------|-------|--------|------------------------------|-----------------------|
| EBA1 | ✓ | ✓ | 開心 | ✓ 她猜想有小蛋糕吃。 開心 ✓ 真的有小蛋糕吃。 | |
| EBB1 | ✓ | ✓ | 不開心 | ✓ 他認為哥哥會買飛機。 不開心 ✓ 哥哥真的買了飛機。 | |
| EBC1 | ✓ | ✓ | 不開心 | × | 她以為有小蛋糕吃。 開心 ✓ 有小蛋糕吃。 |
| EBD1 | ✓ | ✓ | 開心 | ✓ 她猜想會收到洋娃娃。 不開心 × 真的有洋娃娃。 | |

其他評語：

學生對「願望」和「想法」同時在腦中出現感到混亂。

附錄二：「知識/想法」部分記錄表（一至五級）

- 第一級：簡單的視覺角度練習
 第二級：複雜的視覺角度練習
 第三級：「所見構成所知」練習
 第四級：對的想法與行為的關係練習
 第五級：錯誤想法練習

運用方法

1. 從第一級開始測試，找出學童所屬水平。
2. 從學童開始答錯的那一級開始教授。
3. 不可跳級教授。
4. 要知道學童的表現有可能退步。

以下是填寫示範

「知識/想法」部分記錄表（表 1）

學校名稱： XXX
 學童姓名： XXX
 教師姓名： XXX
 上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第一級：簡單的視覺角度練習(✓表示對 ×表示錯)

| 物件 | 己方所見 | 他方所見 | 其他評語 |
|-------|------|------|------|
| 雨傘/鑰匙 | ✓ | ✓ | |
| 狗隻/菠蘿 | ✓ | ✓ | |
| 電話/香蕉 | ✓ | ✓ | |
| 燈泡/巴士 | ✓ | ✓ | |

「知識/想法」部分記錄表 (表 2)

學校名稱：XXX

學童姓名：XXX

教師姓名：XXX

上課日期/時間：31/3/2003 9:00 A.M.

第二級：複雜的視覺角度練習 (✓表示對 ×表示錯)

| 物件 | 己方所見 | 他方所見 | 其他評語 |
|----|------|------|---------|
| 單車 | ✓ | × | 不懂「倒置」。 |
| 沙發 | ✓ | ✓ | |

「知識/想法」部分記錄表 (表 3)

學校名稱：XXX

學童姓名：XXX

教師姓名：XXX

上課日期/時間：31/3/2003 9:00 A.M.

第三級：「所見構成所知」練習 (✓表示對 ×表示錯)

| 物件 | 個人判斷題 | 解釋 |
|------------|-------|----------|
| 自己知道 鉛筆 | ✓ | 自己看著放。 |
| 自己不知道 球 | ✓ | 自己沒有看著放。 |

| 物件 | 他人判斷題 | 解釋 |
|------------|-------|-----------|
| 他人知道 鉛筆 | ✓ | 洋娃娃看著老師放。 |
| 他人不知道 球 | × | 洋娃娃看著老師放。 |

其他評語 學生混淆自己看到和洋娃娃看到的事。

「知識/想法」部分記錄表 (表 4)

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第四級：對的想法與行為的關係練習 (✓表示對 ×表示錯)

| 物件 | 想法 | 行動 | 位置測試 | 解釋 |
|------|----|----|------|---------------------------------------|
| 1.珠子 | × | × | ✓ | 學生答了玩偶認為珠子在桌上，會去桌子拿，但他答對了玩偶今早看見珠子在床上。 |
| 2. | | | | |
| 3. | | | | |
| 4. | | | | |
| 5. | | | | |
| 6. | | | | |
| 7. | | | | |
| 8. | | | | |
| 9. | | | | |
| 10. | | | | |
| 11. | | | | |
| 12. | | | | |

其他評語

學生混淆自己知道和玩偶知道的事。

「知識/想法」部分記錄表 (表 5)

學校名稱： XXX

學童姓名： XXX

教師姓名： XXX

上課日期/時間： 31/3/2003 9:00 A.M.

第五級：錯誤想法練習 (✓表示對 ×表示錯)

物件： _____

| | | |
|---|--|--|
| 意料不到的位置轉移 由 <u>白色櫃子</u> 至 <u>紅色櫃子</u> | <input checked="" type="checkbox"/> 個人錯誤想法及解釋 學生答嘉嘉以為帽子在紅色櫃子。 | <input checked="" type="checkbox"/> 原來位置測試 |
|---|--|--|

物件： _____

| | |
|------------------------------|--|
| 意料不到的內藏物件 軟糖筒內的 <u>鈕扣</u> | <input checked="" type="checkbox"/> 個人錯誤想法 <input checked="" type="checkbox"/> 實際內藏物件測試 <input checked="" type="checkbox"/> 他人錯誤想法 學生答洋娃娃以為裏面是鈕扣。 |
|------------------------------|--|

其他評語

附錄三：「假想遊戲」部分記錄表

觀察學童的自發性遊戲，然後根據以下記錄級數：

第一級：感官肌能性

第二級：功能性初期

第三級：功能性定型

第四級：(a) 假想性初期，
(b) 真實與假扮的分辨

第五級：假想性定型

學校名稱：_____

學童姓名：_____

教師姓名：_____

上課日期/時間：_____

自發性遊戲的級數：

自發性遊戲的描述：

教授後達至的級數：

教授時遊戲的描述：

附註：

參考資料

- Attwood, T. (1998). Asperger's syndrome. London: Jessica Kingsley
- Baron-Cohen, S. (1993). Autism: the facts. New York: Oxford University Press
- Baron-Cohen, S. (1995). Mindblindness, an Essay on autism and theory of mind.
Massachusetts: MIT Press
- Baron-Cohen, S., Tager-Flusberg H., & Cohen, D.J. (2000). Understanding other minds :
Perspectives from developmental cognitive neuroscience. New York: Oxford
University Press
- Baron-Cohen, S., Wheelwright, S., Lawson, J., & Hill, J. (2001). 'The exact mind:
Empathising and systemizing in autism spectrum conditions'. To appear in
Goswami, U (ed) Handbook of Cognitive Development. Blackwell: Oxford
(in press)
- Bottroff, V. (1999). 'Social cognitive processing in individuals with autism spectrum
disorders ; a 'hot theory of mind' deficit'. Paper, Autism 99 Conference
- Brown, J., & Whiten, A. (2000). 'Imitation, theory of mind and related activities in autism'.
Journal of Autism, 4(2), 185-204
- Cafiero, J.M. (1999). 'Increasing communication skills in students with autism spectrum
disorders : The AAC technology solutions'. Paper, Autism 99 Conference
- Charman, T. (1997). 'The relationship between joint attention and pretend play in autism'.
Journal of Development and Psychopathology, 9, 1-16
- Dennis, M., Lockyer, L., & Lazenby, A.L. (2000). 'How high-functioning children with
autism understand real and deceptive emotion.' Journal of Autism, 4(4),
370-381
- Donnelly, J. (1999). 'Speaking for themselves : The thoughts and words of individuals with
Autism'. Paper, Autism 99 Conference
- Frith, U. (1996). Autism. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc.
- Grant, C.M., Grayson, A., & Boucher, J. (2001). 'Using tests of false belief with children
with autism : How valid and reliable are they?' Journal of Autism, 5(2),
135-145
- Hadwin, J., Baron-Cohen, S., Howlin, P., Hill, K. (1996). 'Can we teach children with
autism to understand emotions, belief, or pretence?' Journal of Development and
Psychopathology, 8, 345-365
- Hadwin, J., Baron-Cohen, S., Howlin, P., & Hill, K. (1997). 'Does teaching theory of mind
have an effect on the ability to develop conversation in children with
autism?' Journal of Autism and Developmental Disorders, 27(5), 345-365
- Happé, F., (1996). Autism. Massachusetts: Harvard University Press
- Hermelin, B. (2001). Bright splinters of the mind. London: Jessica Kingsley

- Hobson, R.P. (1993). Autism and the development of mind. East Sussex: LEA
- Hobson, R.P., & Lee, A. (1999). 'Imitation and Identification in Autism.' Journal of Child Psychology and Psychiatry, 40 (4), 649-659
- Howlin, P. (1999). Children with autism and Asperger syndrome. England: John Wiley & Sons
- Howlin, P., Baron-Cohen, S. and Hadwin, J. (1999). Teaching Children with Autism to Mind-Read. England: John Wiley & Sons
- Howlin, P., & Rutter, M (1995). Treatment of autistic children. England: John Wiley & Sons
- Hwang, B., & Hughes, C., (2000). 'The effects of social interactive training on early social communicative skills of children with autism.' Journal of Autism and Developmental Disorders, 30 (4), 331-343
- Jordan, R., & Powell, S. (1995). Understanding and teaching children with autism. England: John Wiley & Sons
- Kaufman, B.N. (1994). Son-Rise : The miracle continues. California: H J Kramer Inc
- Lawson, W. (2001). Understanding and working with the spectrum of autism. London: Jessica Kingsley
- Lee, A., & Hobson, R.P. (1998). 'On developing self-concepts : A controlled study of children and adolescents with autism.' Journal of Child Psychology and Psychiatry, 39 (8), 1131-1144
- Leevers, H.J., & Harris, P.L. (1998). 'Drawing impossible entities : A measure of the imagination in children with autism, children with learning disabilities and normal 4-year olds.' Journal of Child Psychology and Psychiatry, 39 (3); 399-410
- Loveland, K.A., Tunali-Kotoski, B., Chen, Y.R., Ortegon, J., Pearson, D.A., Brelsford, K.A., & Gibbs, C. (1997). 'Emotion recognition in autism : Verbal and non-verbal information.' Journal of Development and Psychopathology, 9, 579-593
- Marschark, M., Green, V., Hindmarsh, G., & Walker, S. (2000). 'Understanding theory of mind in children who are deaf'. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 41(8), 1067-1073
- Mesibov, G.B., Adams L.W., & Klinger, L.G. (1997). Autism. New York: Plenum Press
- Miller, A., & Eller-Miller, E. (1989). From Ritual to Repertoire. England: John Wiley & Sons
- Parsons, S., & Mitchell, P. (1999). 'What children with autism understand about thoughts and 'thoughts bubbles''. Journal of Autism, 3(1), 17-38
- Peterson, D.M., & Bowler, D.M. (2000). 'Counterfactual reasoning and false belief understanding in children with autism'. Journal of Autism, 4(4), 391-405

- Reese, P.B. (1999). 'The use of social skill lessons with children with autistic spectrum disorder'. Paper, Autism 99 Conference
- Robertson, J.M. (1999). 'Domains of social communication handicap in autism spectrum disorder'. Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, June
- Russell, J., Saltmarsh, R., & Hill, E. (1999). 'What do executive factors contribute to the failure on false belief tasks by children with autism?' Journal of Child Psychology and Psychiatry, 40 (6), 859-868
- Rutter, M. & Sroufe, L.A. (2000). 'Developmental psychopathology: concepts and challenges'. Journal of Development and Psychopathology, 12, 265-296
- Schopler, E. & Mesibov, G.B. (1995). Learning and cognition in autism. New York: Plenum Press
- Sewell, K. (1998). Breakthroughs : How to reach students with autism, a hands-on, how-to manual for teachers and parents. U.S.A.: Attainment Company, Inc.
- Sherratt, D. (2002). 'Developing pretend play in children with autism'. Journal of Autism, 6 (2), 169-179
- Sigman, M., & Capps, L. (1997). Children with autism. Massachusetts: Harvard University Press
- Silver, M., & Oakes, P. (2001). 'Evaluation of a new computer intervention to teach people with autism or Asperger Syndrome to recognize and predict emotions in others'. Journal of Autism, 5 (3), 299-316
- Simons, J. & Oishi, S. (1987). The hidden child :The Linwood method for reaching the autistic child. Maryland: Woodbine House
- Travis, L., Sigman, M., & Ruskin, E. (2001). 'Links between social understanding and social behavior in verbally able children with autism'. Journal of Autism and Developmental Disorders, 31 (2), 119-130
- Williams, D. (1992). Nobody nowhere. London: Jessica Kingsley
- Wing, L. (2001). The autistic spectrum. Berkeley: Ulysses Press
- Ziatas, K., Durkin, K., & Pratt, C. (1998). 'Belief term development in children with autism, Asperger Syndrome, specific language impairment, and normal development: Links to Theory of Mind development'. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 39 (5), 755-763

Useful Websites

- www.autism-resources.com
- www.autism99.org
- www.nas.org.uk
- <http://serc.emb.gov.hk>