

問題與解決方法

關於 CW-FIT 遊戲的提醒

- 執行 CW-FIT 後似乎無法改善行為。
 - ◇ 使用短一點的時距給予行為回饋。
 - ◇ 縮短遊戲的時間，以讓學生可以盡快有成功的經驗。
 - ◇ 確定學生對於獎勵品的喜好程度。
 - ◇ 考慮小組的成員組合。
 - ◇ 考慮教學活動/時間的結構安排。
 - ◇ 確認目標對學生而言雖具挑戰性但是可達成的。
 - ◇ 尋求教練／督導的協助。

- 如果學生好像厭煩獎勵品或對獎勵品不感興趣。
 - ◇ 詢問學生想要哪些獎勵。
 - ◇ 對全班進行獎勵的評估 (reinforcer assessment)，提供選項的例子。
 - ◇ 讓學生帶獎勵品來學校 (帽子日、小玩具日、運動服日、填充玩偶放在桌上)。
 - ◇ 以轉盤 (spinner) 的方式來決定獎勵。
 - ◇ 使用古怪獎勵 (參考: 好行為遊戲-Good Behavior Game)
 - ◇ 使用神秘獎勵品 (來自於 Tough Kid 這本書)
 - ◇ 觀察學生在其他時間 (非結構時間) 對什麼感興趣
 - ◇ 允許班級在付出更多努力後得到較大的獎勵。

- 有一位學生拒絕玩 CW-FIT 遊戲。
 - ◇ 不要把這件事變成很大的事件。請學生先看大家玩一段時間 (好行為遊戲)。
 - ◇ 如果有出現嚴重問題行為，與校內的行為介入教練/督導討論。

- 有一位學生有意藉由不當行為來破壞 CW-FIT 遊戲。
 - ◇ 棘手的孩子喜歡負面的同儕注意。如果學生負向的行為模式出現，讓那位學生自己一組。
 - ◇ 先把自己一組詮釋為學生可以自我管理的機會，直到他/她覺得自己可以加入小組。
 - ◇ 如果有出現嚴重問題行為，與校內的行為介入教練/督導討論。

- 若有多個學生破壞遊戲。
 - ◇ 重新安排座位。安排作亂、以不當行為引起大家注意的學生分開坐。
 - ◇ 教他們一些稱讚／鼓勵／好意的話與動作去反駁想要得到同儕注意力和說不好聽話的同學，再給予說好聽話的同學加分。
 - ◇ 老師可以暗自給二到三位學生獎勵，並把額外的分數加至他們的組別。

- 不甘願的輸家製造問題（不當行為增加）
 - ◇ 每天或每週額外獎勵最多點數的小組，或給與在五天中有四天達成目標的所有小組額外獎勵等；也就是把獎勵/遊戲分成不同的層次。
 - ◇ 針對好的行為表現使用外加的獎勵品。例如：給有達成小組目標的每位組員摸彩券(每週的摸彩)。
 - ◇ 如果學生很沮喪或說他／她不喜歡這個遊戲，平靜地給予回應，例如說「我們還是會玩，你可以看大家玩」或「也許下次你就可以得到點數了」。
 - ◇ 如果一位學生企圖破壞獎勵品，站離學生進一點以在破壞行為發生前予以阻止／或讓學生短暫地先離開組別(參考好行為遊戲[GBG])。

- 若學生態度不佳
 - ◇ 可以給予學生一個正向、有意義的角色，例如：控制音效者、時間管理者。這樣的方式可以讓該生因適當的行為受到同儕注意，而非像過去因不當行為而獲得注意(好行為遊戲[GBG], p.33)。

- 小組中的某位學生持續讓小組失分
 - ◇ 找出他們的行為功能
 - ◇ 如果是因為能力較好而感到無聊
 - 讓學生在等待時間有事可做
 - 讓學生幫忙執行可協助小組的教學活動，如：檢查答案、從額外的資源中選擇活動等
 - ◇ 如果是因為任務困難而逃避
 - 給學生尋求協助的方式，如：同儕幫忙卡、教師協助卡等
 - 在教學中給予協助線索或將任務進行工作分析，如：開始寫作時給予學生字庫、個別化的任務清單，讓學生將專注力放在自己的工作
 - ◇ 如果是慣性或是較興奮的行為（高頻率說話、過動）
 - 把行為提示放在學生的桌上，如：安靜的符號
 - 使用個別監控，如：桌上放置表格以「+」記錄有舉手發言、遵守 CW-FIT 規則的記錄表

問題與解決方法

關於老師的提醒

- **教師們發現自己對規則太嘮叨**
 - ◇在困難情境或活動轉換前使用「事前矯正」，例如，「在走廊上遵守指令看起來是甚麼樣子呢？」問學生應該與不該做的行為(GBG)
 - ◇對適當行為給予更多的讚美，讚美比例應維持在4比1以上
 - ◇進行規則訓練的加強課程、行為演練，和針對適當及不適當行為進行角色扮演

- **當未執行 CW-FIT 遊戲時，適當行為減少了**
 - ◇一天給小組一次神秘點數，並宣布得分最高者(意即安排不可區**辨之行為後效**)(GBG，就像商店裡的秘密客)
 - ◇在經常發生問題的地點放置視覺提示，例如：開始和停止的標誌，以及 FIT 標誌

- **若已經在執行全校性的規則和獎勵系統時**
 - ◇行為規則／海報上的行為用語應和全校性系統使用的一致
 - ◇和學校的獎勵制度連結

- **計時器似乎太干擾課程**
 - ◇老師站的位置離小組獎勵表近一點，這樣可少花一點時間給予點數
 - ◇將計時器帶在身上或夾在衣服上，所以你可以在不太干擾的情況下快速地重設計時器
 - ◇準備小本子，先把點數記在本子上，趁教學空檔時(還是要盡快)在小組獎勵表上給予學生點數，例如，說「剛才全班都有遵守指令喔！所有的小組都可以獲得點數」，...或「這可以贏得點數」
 - ◇使用手勢讓學生知道你注意到他們所表現的適當行為，但你得等一下才能幫他們把點數加在小組獎勵表上 (OK 手勢，豎起大拇指表示很棒的手勢)

- **教師忘記給點數**

在課堂中指定一位學生幫忙。如果教師在計時器響後忘記給與點數，該名學生可以先在他桌上的表格上畫記。而下一次老師要在小組獎勵表上畫記時，該名學生可舉手提醒教師把剛才忘記的點數加上去，或者在課堂結束後幫老師把遺漏的點數畫上去(或是拿給教師)

- **家長與校長認為 CW-FIT 是不公平的**

預先告知家長此方案並取得其同意。確認有提供他們相關細節與介入目標。如果家長仍有疑慮，可與家長討論其顧慮，和可能的調整方法。