

研究對象C則認為，分享行為是一種人際溝通的方式，例如分享籃球賽事訊息時，同時將特定朋友標記於貼文中，一方面可以傳遞賽事資訊給朋友，另一方面也能夠以此訊息作為邀約共同參賽的邀請。

而在分享結果的預期上，兩位女性研究對象皆會預期可能回覆訊息或按讚的朋友。研究對象B甚至指出，若預期的朋友並未有所回應，會產生失落感。而男性研究對象C則表示不會有此預期心理。

結語

過去針對虛擬社群分享行為之研究中顯示，個人形象的經營、聲譽的強化與增強人際關係之連結性是分享行為的主要外在動機。而本研究透過個案訪談法發現，保留資訊之有用性是為分享行為的主要內在動機。訪談顯示使用者在使用分享行為時首先要考量資訊對自身之有用性，次要才會思考分享內容與行為是否能幫助朋友。

使用者日誌之紀錄則顯示，個人興趣偏好是最大的分享動機。這也顯示了所謂「物以類聚」、「人以群聚」的觀念。而在人際關係與分享行為之關連性上，訪談顯示使用者主要會以多數朋友能夠接受作為分享行為之考量。

由於本研究之訪談對象僅有三名，在未來進行虛擬社群分享行為相關之研究時，建議能夠擴大樣本群體。此外，本次研究也顯示資訊驗證能力亦對分享行為有所影響，未來也可朝資訊驗證能力與分

享行為之相關深入探討研究。

參考文獻

一、中文部分

- 林怡妤 (2009)。影響使用者在 Facebook 上分享訊息因素研究 (碩士論文)。國立交通大學資訊管理研究所，新竹縣。
- 林羿奴、陳昭秀 (2012)。大專院校生的批判思考意向與 Facebook 特性對其資訊驗證行為的影響。人文社會學報，8(1)，17-36。
- 吳寂絹、邱銘心 (2011)。大學生於社群網站之資訊揭露現象分析。大學圖書館，16-2，170-191。

二、英文部分

- CheckFacebook.(2013).
CheckFacebook. Retrieved April16, 2013, from <http://www.checkfacebook.com/>.
- Davenport, T. H. & Prusak.(1998). Working knowledge : How organizations manangement what they know,Boston: Harvard Business School Press.
- Schiffman, L. G. and L. L. Kanuk(2000), " Consumer Behavior" , 7th , Prentice Hall,Inc.

多媒體識字遊戲對 注意力缺陷過動症兒童不專注行為改變之研究

翁琪涵

國立嘉義大學教育學研究所博士研究生

E-mail : ring001.tw@yahoo.com.tw

摘要

本研究旨在探討注意力缺陷過動症兒童不專注行為改變，而研究者採單一受試B-C之無基線期設計，研究對象為一位國小一年級注意力缺陷過動症兒童，每週進行2次，每次約20分鐘，為期10週之多媒體識字遊戲教學活動。本研究以「不專注行為觀察紀錄表」、「注意力行為事件紀錄表」等研究工具蒐集資料。以目視分析法進行資料分析，並輔以訪談和觀察紀錄表等資料。研究結果為（1）多媒體識字遊戲對個案之不專注行為有介入效果；（2）個案之不專注行為，在多媒體識字遊戲介入後獲得改善。因此多媒體識字遊戲能改善個案之不專注行為表現和獲得教師及家長的正向肯定。

關鍵字：注意力缺陷過動症、不專注行為、多媒體識字遊戲

Abstract

The purpose of this study was to investigate the change on off-task behaviors of children with ADHD. The none-baseline design of single subject research was used in the study. One first-grade child with ADHD was selected as the research participant. This participant took part in the teaching activity so-called "Multimedia Word Identification Games", lasting for ten weeks, twice a week, 20 minute a time. Besides, this study used "Interval Record Table of Inattention Behavior" and "Event Sample Record of Attention Behavior" as the tools of collecting data. The data were analyzed by visual analysis. Moreover, direct observation and interview were also included. The results of the study were reported as following: (1) Multimedia Word Identification Games had effectiveness of interfere on off-task behaviors; (2) Subjects' off-task behaviors were improved in internal stage of Multimedia Word Identification Games. As a result, multimedia word identification games can be used to improve the participants' off-task behaviors and hence readily receive positive recognition among parents and teachers.

Key words : Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD), off-task behaviors, Multimedia Word Identification Games

壹、緒論

「注意力缺陷過動症」(Attention Deficit Hyperactivity Disorder, 簡稱 ADHD)是學齡期學童常見的一種發展缺失,根據美國精神醫學會所出版的「心理疾病診斷及手冊第四版(DSM-IV)」的標準,可細分成注意力不集中、過動-衝動、與混合型等三個類型(孔繁鐘,1999; American Psychiatric Association, 1994)。而 ADHD兒童常顯現出語言障礙、動作障礙、情緒困擾、認知能力缺陷、學業低成就、人際關係不良、以及生理健康問題等特徵(洪儷瑜,1998),在課堂上則有不遵守規則、無法專心聽講、健忘、難以安坐、說話、以及暴力等行為發生(Smalley, 1997),但有時因其外顯的特徵不明顯,常被誤為是「不聽話」或「不認真」的學生(郭美滿,2004)。

然而上述的特徵或行為對ADHD學童的學業或人際互動都造成了負面的影響,易遭到同儕的排擠、孤立,讓學校教師常感到挫折、無力感,因此ADHD兒童在學校的學習狀況往往會墜入惡性循環的情況中,嚴重者最後則被迫轉校。近年來,在專家學者和家長團體的呼籲下,特殊兒童的教育權逐漸受到重視,教育和醫學界投入ADHD兒童的研究也愈來愈多。而造成ADHD兒童學習上困難的主因是注意力無法專注,但多數以接受藥物治療為主,然而藥物並非萬靈丹,有著副作用及限制,更無法有效解決孩童所面臨的心理和行為問題(洪儷瑜,1998),因此協助ADHD兒童能於早期獲得治療,並配合非藥物的輔導方式

介入,增進其在行為及課業上的表現,是當前教育工作者研究的重點之一。

而國內對ADHD兒童專注行為之研究有藝術活動(徐庭蘭、許芷菀,2008)、音樂活動(徐庭蘭、康恩昕,2006)、體育活動(慈慧玲,2011;張齡方,2011)、數位遊戲活動(陳玫池,2011)及親子共讀活動(徐庭蘭、蔡雅琪,2008)等非藥物的介入方式,來提升ADHD兒童的注意力,使用多媒體教學活動進行探究者則甚少。此外也因注意力不集中原因導致注意力不足兒童閱讀失敗(張春興,1988),相對的在識字能力的表現也較一般生差,而影響閱讀能力。故本研究以一年級注意力缺陷過動症兒童為研究對象,並以多媒體識字遊戲融入電子繪本教學為媒介,探討其不專注行為之變化,亦可增加識字的訓練。

貳、文獻探討

一、注意力缺陷過動症注意力行為之實徵性研究

徐庭蘭(2006)以親子共讀圖畫書方式探究一名ADHD5歲女孩在口語表達與注意力行為變化的情形,研究結果顯示個案在親子共讀活動後的口語表達錯誤減少,專注行為有增加。另外,徐庭蘭與許芷菀(2009)以一位ADHD5歲女童為研究對象,實施團體黏土治療活動,研究發現團體黏土活動對個案之不專注行為有介入效果,介入後獲得改變,而活動撤除後只具有部份保留效果,團體黏土活動獲得教師與家長的正向肯定及回饋。再者,張齡方(2011)研究發現晨間瑜珈活動有助於2名國小低年級ADHD學生上課專注力表現,且在晨間瑜珈活動介

入後，ADHD學童的情緒表現較為穩定。而陳玟池（2011）對4位8到10歲有ADHD症狀的國小學童進行體感式互動數位遊戲輔具Wii訓練，希望改善其注意力，結果發現透過適當的Wii訓練活動，有助於ADHD學童集中性、選擇性及持續性注意力的改善。

從上述研究可知目前對於改善ADHD學童不專注問題已有多元化的介入活動，且有其成效，但尚無使用多媒體識字遊戲介入之相關研究，故研究者期望能以多媒體識字遊戲教學活動來改善個案之不專注行為。

二、多媒體教學活動與不專注行為之相關研究

多媒體教材是整合不同的媒體素材，如文字、圖片、聲音、影像和動畫等，來提升學生的學習興趣和動機（Mayer, 2001）。而多媒體的形式能輔助教師教學，引導學生進行探索及發現，因此多媒體教學促使學生更容易注意和投入學習中，進而增加理解和強化學習遷移（Muthukrishna & Borkowski, 1995）。而蘇琲雯（2001）運用電腦融入語文科教學來探討國小三年級學習障礙兒童在認字、造詞與造句的學習成效，及其對注意力行為的影響，研究發現電腦融入語文科教學，學習障礙兒童在生字認讀、語詞評量、造句評量得分上，均有顯著成效，且對於學障兒童之注意力行為有顯著幫助。其次，陳麗香（2007）應用電腦多媒體輔助教學探討國小五年級ADHD兒童實用客語學習之成效和興趣為何，研究發現多媒體輔助教學，可以顯著提升注意力缺陷過動兒童於實用客語之學習成效和學習興趣。而廖新春（1986）設計的注意力訓練電

腦輔助方案，能有效改善中重度智能不足兒童的注意速度及減少分心行為次數的出現。此外，針對ADHD兒童在識字訓練的研究有邱琬婷（2005）探討多向度注意力訓練融入識字教學的國語科的生字教學對國小五年級ADHD兒童識字之影響，結果顯示多向度注意力訓練融入識字教學之拆字與全字教學法皆能顯著提升三位受試者的識字學習成效，且獲得學生的家長與班級導師所認同。

由上述文獻可知，以多媒體教學改善學童注意力的研究中，甚少是使用多媒體識字遊戲，及研究對象是針對ADHD兒童。因此研究者以多媒體識字遊戲活動探討對ADHD兒童專注行為之影響，讓個案透過實際的多媒體識字遊戲訓練，除了可增進識字的學習，並瞭解個案不專注行為之變化。

參、研究方法

本研究設計為採無基線期之單一受試者B-C，並分析介入時、介入後的觀察資料，說明如下。

一、單一受試者B-C研究設計

本研究為個案研究，採用單一受試者無基線期之形式，「B-C」設計（杜正治，1994），並於介入期進行每週1本電子繪本教學和教學後的2次多媒體識字遊戲，研究期程為10週，而教學活動結束後間隔2週，再進行5次追蹤觀察。研究者將多媒體識字遊戲教學活動，分成介入期和保留期兩個部分。介入期每10次的識字遊戲活動列為一個統計階段，因此介入期B分為階段1和階段2；而保留期C則為階段3。

（一）介入期B

此階段進行多媒體識字遊戲融入電子繪本教學，每週進行1本電子繪本教學10分鐘後，再進行2次多媒體識字遊戲，每次約20分鐘，總計教學10週，共進行20次識字遊戲。觀察個案在進行多媒體識字遊戲時不專注行為的次數。

（二）保留期C

此階段無進行多媒體識字遊戲，觀察個案實驗教學後2週在課堂上不專注行為的次數。共觀察5次。

二、研究對象

（一）性別：男。

（二）年級：國小一年級

（三）症狀：有注意力缺陷過動症。

（四）家庭背景：單親家庭，排行第二。

（五）行為特徵：依據課輔班教師的觀察描述為個案的注意力不集中，常老師下指令後，沒有反應，要老師走到身邊提醒，才會去做，但過沒多久，又分心容易被其他事物吸引，寫作業時常將眼神飄向別的地方，無法將一件事持續完成。團體活動時，個案常搶答，無法守秩序排隊，常與同學發生爭吵。

（六）多媒體經驗：個案因家中經濟較差，故在家無電腦可使用，在學校，則為接受教師在課堂上使用多媒體教學的經驗。

三、研究地點

本研究以嘉義市某國小課後輔導班為研究地點。多媒體識字遊戲融入電子繪本教學活動於每週一下午進行電子繪本教學10分鐘後，接著和週四下午，各進行約20分鐘之識字遊戲活

動，而進行目視觀察紀錄時間為15分鐘。

四、研究工具

（一）不專注行為觀察紀錄表

研究者用攝影機拍攝個案在介入期進行多媒體識字遊戲或保留期之課堂學習的情形，並使用「不專注行為觀察紀錄表」紀錄個案在進行多媒體識字遊戲或課堂學習中，若眼睛不注視電腦螢幕或不參與任何學習活動達15秒，則紀錄為不專注行為1次。研究者採15秒為觀察時距，而總觀察時間為15分鐘，再將個案不專注行為發生次數，轉換成發生頻率百分比。

（二）注意力行為事件紀錄表

使用「注意力行為事件紀錄表」來質性描述性個案於多媒體識字遊戲或課堂學習中不專注行為表現。

（三）訪談大綱

研究者於個案進行多媒體識字遊戲教學活動前後，分別對個案的課輔教師及家長訪談。

五、多媒體識字遊戲教學設計

（一）電子繪本的選擇

研究者自文化部兒童文化館繪本花園網站 <http://children.moc.gov.tw/garden/>，選擇適合一年級閱讀的十本故事繪本為閱讀材料，選出「鴿子的天使」、「歡喜巫婆買掃把」、「稻草人」、「彩色糖果的約定」、「芽芽搬新家」、「在圓木橋上搖晃」、「森林裡的陌生人」、「大腳丫跳芭蕾舞」、「媽媽變魔術」、「小島上的貓頭鷹」共十本為閱讀實驗處理的教材。

（二）多媒體識字遊戲內容

本研究用來進行的多媒體識字遊戲學習軟體，為由國立嘉義大學數位

學習設計與管理學所教學團隊依據在文化部繪本花園網站中，上述十本電子繪本的「語詞」為材料，每本繪本以flash軟體製作分成「語詞教學」、「語詞測驗」、「語詞遊戲」三部分。在實驗處理期，提供給受試者運用該軟體進行識字的相關學習。

1.語詞教學：

電腦畫面出現電子繪本中的語詞字形，並搭配正確讀音，可重複聽取，每本繪本設計共有 30 組語詞，為加強受試者「看字讀音」能力。例：「平滑」，電腦會出現「平滑」的聲音和語詞，可按電腦畫面中的喇叭圖形，即可再次出現「平滑」的聲音。

2.語詞測驗：

分成聽力測驗、錯別字測驗、拖曳題三部分。

(1) 聽力測驗：

依照聲音選擇正確的字詞，每題有三個選項，答對時，會出現「答對了，這是○○」的聲音；答錯時，會出現「這是○○」的聲音和「答錯了」字幕，為加強受試者「聽音認字」能力。例：「細心、侵蝕、平滑」三個語詞，電腦出現「請點選平滑」的聲音，如果點選「平滑」，會出現「答對了，這是平滑」的聲音和「答對了」的字幕；若點選「細心或侵蝕」，會出現「這是細心或侵蝕」的聲音和「答錯了」的字幕。

(2) 錯別字測驗：

依照聲音選擇沒有錯字的字詞，每題有三個選項，答對時，會出現「答對了，這是○○」的聲音；答錯時，會出現「答錯了」的字幕，為加強受試者「辨識相似字」能力。例：「平滑、平猾、評滑」三個語詞，電腦出現「請

點選平滑」的聲音，如果點選「平滑」，會出現「答對了，這是平滑」的聲音和「答對了」的字幕；若點選「平猾、評滑」，會出現「答錯了」的字幕。

(3) 拖曳題：

依照聲音將正確的字詞拖曳到正確的框格中，每題有三個選項，三個語詞皆放正確時，會出現「答對了」的字幕；錯誤時，會出現「再試一次」的字幕，為加強受試者「聽音認字」能力。例：「細心、侵蝕、平滑」三個語詞，點選第一個喇叭會出現「平滑」的聲音，將右側的「平滑」語詞放入方框中；接著點選第二個喇叭會出現「侵蝕」的聲音，將右側的「侵蝕」語詞放入方框中；最後點選第三個喇叭會出現「細心」的聲音，將右側的「細心」語詞放入方框中，三個語詞皆放置正確時，畫面會出現「答對了」的字幕。

3.語詞遊戲：

以記憶、射擊、是非、打地鼠遊戲等形式呈現，每一繪本設計有三個遊戲，為加強受試者「聽音認字」能力。

(三) 多媒體識字遊戲融入電子繪本教學流程

在教學實驗歷程中，每週先進行1本電子繪本教學，再進行2次識字遊戲學習，共10週，總計有10本繪本，和20次識字遊戲學習。教學流程為先播放文化部兒童文化館繪本花園的電子繪本動畫，作概念式的說明與提示，使學生具備學習該故事繪本的重要概念，再進行多媒體識字遊戲，內容主要先進行第一關的語詞教學，再進行第二關的語詞測驗，最後是第三關的語詞遊戲，而個案須按照順序操作。

六、資料處理與分析

(一) 量化資料

1. 觀察者間信度考驗

研究者與具有教育背景的協同觀察者透過個案學習時的影片來觀察個案於介入和保留期之不專注行為，並採用時距紀錄法記錄，其中觀察者一致性採「點對點一致性百分率」之計算信度考驗，即不專注行為百分比信度考驗。以15秒為觀察時距，統計個案於15分鐘內出現「不專注行為」之總次數，再除以觀察的全部時距數，最後乘以100%，即為不專注行為發生時距百分比。本研究之觀察者間平均信度係數值為 .95。

2. 目視分析

將統計所得「不專注行為時距百分比」的資料點繪製於座標圖，並以曲線圖的方式呈現各階段變化情形。

(二) 質性資料

本研究之描述性質性資料為以注意力事件紀錄表及訪談大綱，對個案於實驗教學中的不專注行為進行資料蒐集。

肆、研究結果

一、不專注行為資料變化分析

從表1可知個案於介入期階段1有10個、介入期階段2有10個，而保留期階段3則有5個觀察資料點，共有25個觀察資料點。

表1 不專注行為時距百分比資料表

研究階段	觀察次數	不專注行為時距數(A)	觀察時間	觀察全部時距(每秒為一個時距)(B)	時距百分比(A/B)×100%
介入期階段1	1	24	15分	60	40
	2	25	15分	60	42
	3	23	15分	60	38
	4	19	15分	60	32
	5	18	15分	60	30
	6	18	15分	60	30
	7	20	15分	60	33
	8	21	15分	60	35
	9	18	15分	60	30
	10	17	15分	60	28
介入期階段2	11	15	15分	60	25
	12	14	15分	60	23
	13	13	15分	60	22
	14	16	15分	60	27
	15	15	15分	60	25
	16	11	15分	60	18
	17	9	15分	60	15
	18	8	15分	60	13
	19	8	15分	60	13
	20	7	15分	60	12
保留期階段3	21	12	15分	60	20
	22	9	15分	60	15
	23	9	15分	60	15
	24	7	15分	60	12
	25	6	15分	60	10

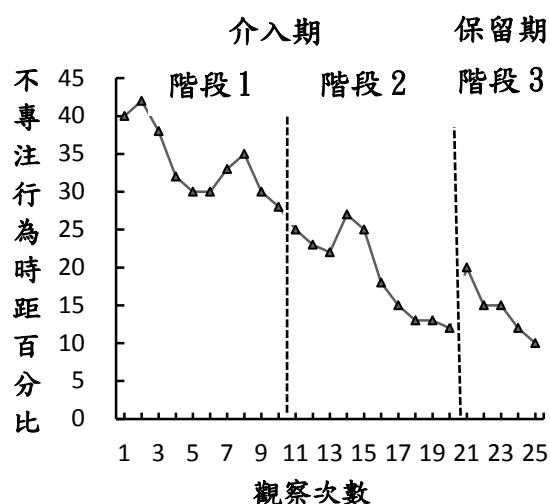


圖 1 不專注行為時距百分比曲線圖

(一) 階段內不專注行為時距百分比變化分析

由表1及圖1的資料可知個案在介入期階段1，其不專注行為百分比在28%到42%間，為不連續且逐漸下降的情形。在進入介入期階段2時，其不專注行為百分比在12%到27%間，亦為不連續且逐漸下降的情形。最後在保留期階段3，其不專注行為百分比在10%到20%間，為逐漸下降的情況。

而由表2的階段內變化分析表可知個案在介入期階段1的水準平均值為34%，趨向預估是下降的正向走勢，水準變化值為+12，故可知個案從第1次到第10次的活動，其不專注行為頻率減低，表示個案不專注行為有減少。此外介入期階段2之水準平均值下降為19%，趨向預估仍保持下降的正向走勢，而水準變化值為+13，可知個案從第11次到第20次的活動之不專注行為頻率有減少，在不專注行為上稍有進步。而在保留期階段3的水準平均值為14%，趨向預估為下降的正向走勢，水準變化值為+10，表示個案從第21次到第25次的活動中，其不專注行為仍有減少。

表2 不專注行為時距百分比之階段內變化分析表

介入情形	介入期	介入期	保留期
階段順序	1	2	3
階段長度	10	10	5
趨向預估	\	\	\
水準平均值	34	19	14
水準範圍	28-40	12-27	10-20
水準變化	40-28 (+12)	25-12 (+13)	20-10 (+10)

(二) 階段間不專注行為時距百分比變化分析

由表3的階段間變化分析表可知，個案從介入期階段1進入階段2，其趨向預估保持正向下下降走勢，水準變化也由28%降為25%，而兩階段的重疊百分比為10%，表示個案在階段1、2之間，不專注行為有明顯的減少趨勢。此外由階段2進入階段3，其趨向預估亦為正向下下降走勢，水準變化由12%上升為20%，其重疊百分比為80%，表示階段2和3之間的不專注行為百分的變化不大，但不專注行為稍有退步的情形。

表3 不專注行為時距百分比之階段間變化分析表

階段比較	介入期2： 介入期1	保留期3： 介入期2
趨向變化	\ \	\ \
與效果變化	(+) (+)	(+) (+)
水準變化	28-25 (+3)	12-20 (-8)
重疊百分比	10%	80%

二、個案之不專注行為表現

(一) 介入期階段1

個案在階段1開始時，非常會分心，不容易專注於電腦螢幕，想要離開座位，常常需要研究者不斷的提醒，才會將注意力回到識字遊戲上。而個案在進行識字遊戲時，不想要從第一關的語詞教學開始操作，想要直接玩第三關的語詞遊戲，經由研究者的勸告、鼓勵才逐漸對識字遊戲產生興趣，投入學習中。

(二) 介入期階段2

個案對識字遊戲操作已熟悉，不需要研究者提醒，可以自己按照順序操作，會跟著多媒體識字遊戲唸出語詞聲音，會向研究者說自己答題過關的成績，想要挑戰全部答對過關，答對時，會高興說「耶，答對了！」，專注於識字遊戲的時間有增加。

(三) 保留期階段3

個案在上國語課時，配合老師的指令的情形有增加，轉頭看其他地方的情況有減少，會用口語表達自己的意見，等待的時間可以較長。但對於不感興趣的部分時，還是容易分心，或想要離座，老師則會鼓勵和適時提醒個案專心。但整體看來不專注行為已比進行識字遊戲前有改善。

三、課輔教師與家長對多媒體識字遊戲之看法

(一) 課輔教師

課輔教師表示個案在多媒體識字遊戲教學後，上課的配合度比之前更好，眼睛專注於學習的物品時間較長，而離座或受同學干擾的次數有稍微減少。因識字遊戲的練習，識字量也有增加的現象，故對於閱讀書籍比以前有興趣，會主動拿課外書來看，且可

以唸出大部分的內容。整體來說，覺得個案目前對於學習的活動表現出較有自信和興趣，專注的行為慢慢有增加。

(二) 個案家長

個案的爸爸表示之前個案在家時，常常不寫功課，皆要他在身邊督促才會坐在椅子上，可是過沒多久就離座或眼睛看別的地方。但現在個案和他說話時較會看著他，做事情也較有耐心，和姊姊吵架的次數感覺有較少了。放學回家會和他分享學校發生的事，看到認識的字會主動唸出來，感覺上較想學習，比較有在聽他的話。

伍、結論與建議

一、結論

根據目視分析資料可得知個案在三個階段中不專注行為皆有減少之趨勢。另外從課輔老師和家長的訪談及觀察資料分析結果，顯示多媒體識字遊戲教學活動介入後對減少個案不專注行為有獲得改善，並對個案的識字能力有加強作用。

二、建議

若時間上允許，可增加研究的週數，讓蒐集的資料更完善；而研究對象方面，可增加個案人數，以比較同類別兒童的注意力之情形，或可探究對不同類型特殊生之影響。

參考文獻

一、中文部分

- American Psychiatric Association (1999). DSM-IV 精神疾病的診斷與統計(孔繁鐘譯)。臺北市：合記。(原作1994年出版)
- 杜正治(2006)。單一受試研究法。臺北市：心理。
- 邱琬婷(2005)。多向度注意力訓練融入識字教學對注意力缺陷過動症兒童識字成效之研究。未出版碩士論文，國立臺北教育大學特殊教育所，臺北市。
- 洪儷瑜(1998)。ADHD學生的教育與輔導。臺北市：心理。
- 徐庭蘭(2006)。以圖畫書為媒介之親子共讀活動對一位注意力缺陷過動症兒童口語表達與注意力行為影響之研究。醫護科技學刊，8(3)，197-209。
- 徐庭蘭、許芷菀(2008)。團體黏土活動對注意力缺陷過動症幼兒不專注行為改變之個案研究。藝術學報，83，237-259。
- 徐庭蘭、許芷菀(2009)。以黏土為媒介之團體活動對一位注意力缺陷過動症幼兒不專注行為變化之研究。醫護科技期刊，11(1)，1-19。
- 徐庭蘭、蔡雅琪(2008)。以圖畫書為媒介之親子共讀活動對注意力缺陷過動兒不專注行為變化之研究。兒童及少年福利期刊，14，39-62。
- 張春興(1988)。知之歷程與教之歷程：認知心理學的發展及其在教育上的應用。國立台灣師範大學教育心理學報，21，17-38。
- 張齡方(2011)。晨間瑜珈活動對注意力

缺陷過動症學生上課專注力表現之影響研究。未出版碩士論文，國立彰化師範大學特殊教育所，彰化市。

- 郭美滿(2004)。注意力缺陷過動症(ADHD)的概說。注意力缺陷過動症ADHD個案分析(頁1-14頁)。臺北市：臺北市市立師範學院特殊教育中心。
- 陳玟池(2011)。運用數位遊戲輔具 Wii 於注意力缺陷過動症學童之注意力提升成效。未出版碩士論文，國立臺南大學數位學習科技所，台南市。
- 陳麗香(2007)。多媒體輔助教學對注意力缺陷過動兒童實用客語學習之成效。未出版碩士論文，臺北教育大學特殊教育所，臺北市。
- 慈慧玲(2011)。結構式扯鈴方案對國小原住民疑似注意力缺陷過動症學童其注意力促進之研究。未出版碩士論文，國立東華大學特殊教育所，花蓮縣。
- 廖新春(1986)。注意力訓練電腦輔助方案對中重度智能不足兒童注意力行為訓練效果之研究。特殊教育研究學刊，2，177-206。
- 蘇珮雯(2001)。電腦融入教學對學習障礙兒童語句學習成效及其注意力行為之影響。未出版碩士論文，國立臺北市師範學院特殊教育所，臺北市。

二、英文部分

- American Psychiatric Association (1994). *Diagnostic and statistical manual of mental disorders* (4th ed.). Washington, DC: Author.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning*. New York: Cambridge University press.
- Muthukrishna, N., & Borkowski, J. G. (1995). How learning contexts