

# 彰化縣114學年度國民中小學學生獨立研究作品徵選

## 作品說明書（封面）

作品編號：（由承辦單位編列）

組別：

☒ 國小組

☐ 數學類

☐ 自然、科技類

☐ 國中組

☒ 人文社會類

作品名稱：

有愛無礙，「線」在開始：國小學生對 CRPD 了解程度現況  
與線上推廣效益分析

◎封面切勿出現校名、作者、校長及指導者姓名，違者不予收件。

## 第一階段 研究訓練階段

### 一、 近二年學校獨立研究課程之規劃

本校邀請對於獨立研究有興趣的普通班學生於中午時間進行課程培訓。課程安排學生學習研究方法以及進行獨立研究指導，並從彰化縣歷屆優秀獨立研究作品中，讓學生與指導老師一同進行討論與研究，增進研究知能，也結合校內校本課程學習之學習技能，將其運用在簡報製作和研究報告書撰寫等學習任務上，並於研究完成後規劃校內獨立研究發表，提供學生發揮的舞台。

### 二、 學校如何提供該生獨立研究訓練

本校落實十二年國教「自發」、「互動」、「共好」的精神，引導學生從生活中發現問題探索興趣，並透過科學方法來解決疑問。在獨立研究課程內容方面，透過指導老師與不同領域教師的合作，結合家長資源，給予學生各式獨立研究參與的支持，再以彰化縣獨立研究競賽作為揮灑研究熱情的舞台，讓孩子的研究不只是閉門造車，能與社會接軌，讓獨立研究更生活更實用。

在學生學習歷程方面，教師針對不同學習特質的學生，給予不同程度的任務，並在引導方面對於能力較佳的學生給予較低結構的引導，讓學生有較彈性多元的發揮空間；對於較需要引導的學生，會給予結構性較強的引導方式，讓學生進行研究能更有方向，也能較容易有成就感，提高學習動機。

在學生學習環境上，在硬體設備方面學校行政提供了電腦讓獨立研究訓練時使用，圖書館也有各類書籍，線上也有提供獨立研究作品讓學生能夠閱讀；在人力方面，學校行政與原班級導師也協助獨立研究所需的各項人力協助；在心理環境上，在指導時給予學生較大的發揮空間，並依照學生的興趣進行分組與研究，讓學生能在最舒適的心理環境下進行研究。

在學習評量方面，以舉辦校內獨立研究發表會，讓學生有機會在校園中公開發表研究的成果。

## 第二階段 獨立研究階段

### 壹、研究動機

這幾年我們會在學校的佈告欄和特教闖關中看到身障者權利公約的宣傳海報及關卡，以及學校老師也會利用升旗時跟同學們宣導，我們很好奇這樣的宣導方式是否能讓同學了解身障者權利公約的精神與內容。在我們學校有陽光班，我們會時常會到陽光班幫忙，不但從幫忙過程中發現讓陽光班同學們自己嘗試練習的重要性，也了解這就是身障者權利公約中的精神之一。

另外，我們也從陽光班老師的分享中得知，原來可以運用 Gemini 設計線上小遊戲，因此我們也想運用我們喜愛的線上小遊戲來宣導身障者權利公約，希望讓校內的同學們更重視這個議題，也能一起幫助陽光班的同學們學習和成長。

### 貳、擬定正式計畫、研究問題及工作進度表

#### 一、研究問題

1. 某國小學生對於身障者權利公約的了解程度為何？
2. 學校在宣傳身障者權利公約的成效與困境為何？
3. 線上宣傳身障者權利公約活動的成效為何？

#### 二、研究設計

##### 1. 研究方法

我們的研究方法是以製作線上宣導遊戲和問卷發放作為研究工具。一開始我們先閱讀歷屆獨立研究作品和身障者權利公約相關的文章和網頁，並透過訪談的方式訪談學校的特教組長和外校的特教業務承辦老師，了解身障者權利公約在學校中落實和宣導的現況。

經過討論後我們依照身障者權利公約中的精神與案例設計五個線上體驗遊戲，並邀請10位同學及校內的特教老師進行試玩。

完成線上體驗遊戲後，我們再進行問卷設計，問卷共分為五個部分，分別要了解受試者的基本資料、對身障者權利公約(CRPD)的了解程度、身障者權利公約(CRPD)的影響與宣導、線上宣導體驗後測和線上宣導體驗成效，並也邀請10位同學進行問卷預試，再到五

六年級各班進行線上宣導和問卷調查，蒐集完資料後再進行資料分析。



圖1. 研究設計流程圖

## 2. 研究器材與設備

### (1) 線上宣導遊戲設計

#### A. 線上宣導遊戲設計基本說明

我們線上宣導遊戲使用 Google Gemini AI 進行設計，我們運用其中的 Canvas 模式，其中能生成互動式網頁的功能來作為線上宣導遊戲的運作平台，在設計遊戲時參考 CRPD 的精神與理念作為遊戲核心概念，再結合常見的線上小遊戲模式，完成遊戲創作。遊戲完成後，也邀請校內特教老師和10位班上同學試玩，作為遊戲調整依據。

#### B. 線上宣導遊戲設計歷程

在設計遊戲時，一開始我們先請 AI 進行遊戲規劃，但 AI 規劃出來的遊戲我們發現有趣味性不足，政令宣導感受明顯等問題，因此我們與指導老師討論後，決定到線上找一些我們常見的遊戲形式，再共同討論如何將其與 CRPD 的概念與精神結合，因此完成了遊戲設計。

### C. 線上宣導遊戲設計內容

| 名稱     | 遊戲畫面                                                                                | 遊戲說明                                                                    | 遊戲網址                                                                                                                                                                                             |
|--------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 導盲犬小英雄 |                                                                                     | 玩家需要操作導盲犬並且避開障礙物與誘惑，成功帶主人前往指定地點，即可完成任务。<br>核心概念: 認識不餵食、不干擾、不拒絕、主動詢問的概念。 | <br><a href="https://gemini.google.com/share/68eb7ddd845c">https://gemini.google.com/share/68eb7ddd845c</a>   |
| 標籤粉碎者  |                                                                                     | 玩家需要用手指切除身障者的刻板或負面印象，並保護正面用法。<br>核心概念: 消除障礙者的刻板印象或負面印象。                 | <br><a href="https://gemini.google.com/share/68eb7ddd845c">https://gemini.google.com/share/68eb7ddd845c</a> |
| 榮耀零距離  |  | 玩家需要配對奧運及特奧的選手獎牌，所有配對完成即可獲勝。<br>核心概念: 得獎與否和障礙不相關，只要努力均可為國爭光。            | <br><a href="https://gemini.google.com/share/692941765c22">https://gemini.google.com/share/692941765c22</a> |

|         |                                                                                     |                                                                                               |                                                                                                                                                                                                 |
|---------|-------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 百變路徑貪食蛇 |    | <p>操作貪食蛇吃目標物，經過不同顏色區域會改變速度或方向，吃到星星則會獲得輔具不受區域效果影響。</p> <p>核心概念:不同障礙者所遇到的困難，以及通用輔具帶來的平等與便利。</p> | <br><a href="https://gemini.google.com/share/4f5a8e811f4f">https://gemini.google.com/share/4f5a8e811f4f</a>  |
| 地板冰壺精準戰 |  | <p>發射冰壺獲得分數，完成目標分數即可獲勝。</p> <p>核心概念:認識地板冰壺這項運動，了解身障者在冰壺運動的調整方式。</p>                           | <br><a href="https://gemini.google.com/share/281e7973c29a">https://gemini.google.com/share/281e7973c29a</a> |

## (2)問卷設計

我們的問卷共分為五個部分，包含基本資料、對身障者權利公約(CRPD)的了解程度、身障者權利公約(CRPD)的影響與宣導、線上宣導遊戲後測和線上宣導體驗成效，其中在問卷開始前會以口頭及文字說明問卷目的並取得受試者同意，並於問卷設計完成後，邀請10位同學先行預試，再進行問卷調整。

完成問卷後，以隨機抽樣的方式，抽取五位受試者進行結構式訪談，目的是了解對於遊戲與宣導方式的感受與回饋。

## (3)問卷發放對象

本次問卷發放對象為00國小校內的六年級兩個班級和五年級三個班級，另外有六年級一個班級作為問卷和遊戲預試的班級。

#### (4)問卷資料整理

問卷以 Google 表單的方式呈現，並以 Google 表單報表統整的方式進行資料分析與整理。

#### (5)線上宣導及問卷調查流程說明

以下為線上宣導及問卷調查流程說明圖



#### 三、研究工作進度表

| 週次           | 工作進度     |        |        |      |        |      |           |      |      |
|--------------|----------|--------|--------|------|--------|------|-----------|------|------|
|              | 研究基本能力訓練 | 閱讀研究資料 | 提出研究主題 | 文獻探討 | 訪談蒐集資料 | 研究設計 | 線上宣導及問卷調查 | 資料整理 | 報告撰寫 |
| 第一週          | V        |        |        |      |        |      |           |      |      |
| 第二週          | V        |        |        |      |        |      |           |      |      |
| 第三週          | V        | V      | V      |      |        |      |           |      |      |
| 暑假<br>(自主練習) | V        | V      | V      | V    |        |      |           |      |      |
| 第四週          |          |        |        | V    |        |      |           |      |      |

|      |  |  |  |   |   |   |   |   |   |
|------|--|--|--|---|---|---|---|---|---|
| 第五週  |  |  |  | V | V |   |   |   |   |
| 第六週  |  |  |  |   | V |   |   |   |   |
| 第七週  |  |  |  |   |   | V |   |   |   |
| 第八週  |  |  |  |   |   | V |   |   |   |
| 第九週  |  |  |  |   |   | V |   |   |   |
| 第十週  |  |  |  |   |   | V |   |   |   |
| 第十一週 |  |  |  |   |   |   | V |   |   |
| 第十二週 |  |  |  |   |   |   | V |   |   |
| 第十三週 |  |  |  |   |   |   |   | V | V |
| 第十四週 |  |  |  |   |   |   |   | V | V |
| 第十五週 |  |  |  |   |   |   |   | V | V |
| 第十六週 |  |  |  |   |   |   |   | V | V |
| 第十七週 |  |  |  |   |   |   |   |   | V |
| 第十八週 |  |  |  |   |   |   |   |   | V |

### 參、彙整相關文獻

#### 一、身障者權利公約的內容

##### 1. 身障者權利公約的精神

在身心障礙者權利公約第3條的內容中有提到，八項一般原則包含尊重固有尊嚴、包括自由作出自己選擇之個人自主及個人自立；不歧視；充分有效參與及融合社會；尊重差異，接受身心障礙者是人多元性之一部分與人類之一份子；機會均等；無障礙；男女平等；尊重身心障礙兒童逐漸發展之能力，並尊重身心障礙兒童保持其身分認同之權利。

##### 2. 身障者權利公約保障的權利

依照身障者權利公約中第5條至第30條為締約國需保障身障者的權利，包含平等與不歧視、身心障礙婦女、身心障礙兒童、意識提升、無障礙、生命權、危險情況與人道緊急情況、在法律之前獲得平等承認、獲得司法保護、人身自由與安全、免於酷刑或殘忍、不



人道或有辱人格之待遇或處罰、免於剝削、暴力與虐待、保障人身完整性、遷徙自由與國籍、自立生活與融合社區、個人行動能力、表達與意見之自由及近用資訊、尊重隱私、尊重家居與家庭、教育、健康、適應訓練與復健、工作與就業、適足之生活水準與社會保障、參與政治與公共生活和參與文化生活、康樂、休閒與體育活動，共26大項保障的項目，我們閱讀完後也發現這些項目的內容就是我們常見的基本人權，也因此反應出身障者的基本人權是容易被忽視的，才需要依賴 CRPD 來維護。

## 二、身障者權利公約在學校的宣傳成效

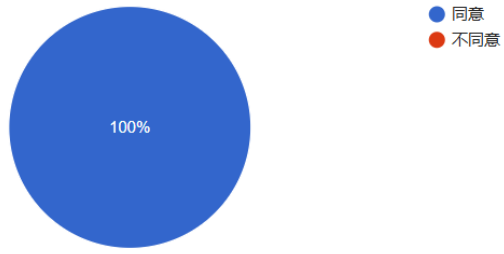
### 1. 身障者權利公約的宣傳方式

從我們瀏覽臺灣的身障者權利公約官方網站的宣導方式包含海報宣傳、影片、繪本、刊物等；而學校宣傳的方式包含網站宣導、傳單發放、升旗宣導、廣播、講座、戲劇、影片、有獎徵答、張貼海報或立牌等方式；從與特教老師的訪談中我們也得知老師會舉辦研習向老師宣導。

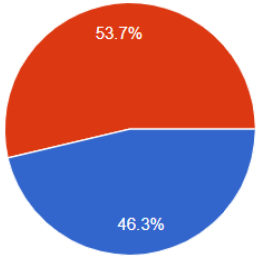
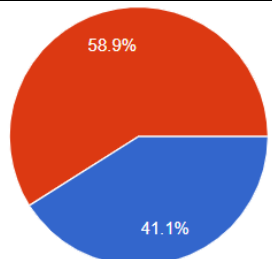
### 2. 身障者權利公約面臨到的挑戰

根據我們訪談特教老師的內容所示，身障者權利公約推行目前面臨的挑戰可為：普通班教師對 CRPD 認知不足導致誤解、特教人力負荷過重、以及硬體設備老舊且缺乏經費；此外，老師在宣導和教學上也缺乏政府明確的教學指引與通用設計範例。因此在學校特教老師和老師在宣導或實行時沒有明確指引與豐富資源可以使用。

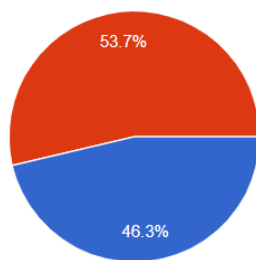
## 肆、資料分析

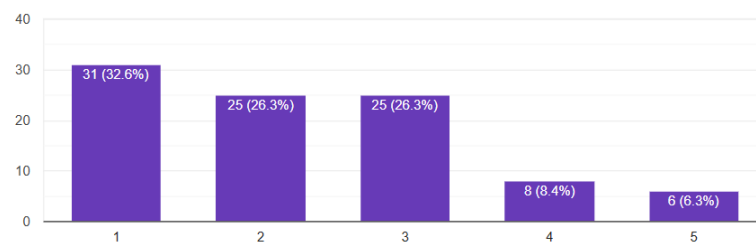
|   |                                              |                                                                                      |
|---|----------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 您是否同意填寫這份問卷?<br>◎同意:95人(100%)<br>◎不同意:0人(0%) |  |
|   | 資料說明:全體共95位受試者，皆同意填寫這份問卷。                    |                                                                                      |

第一部分:基本資料(樣本數:95)

|   |                                                           |                                                                                                           |
|---|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>你的年級</p> <p>◎六年級:44人(46.3%)</p> <p>◎五年級:51人(53.7%)</p> |  <p>● 六年級<br/>● 五年級</p> |
|   | <p>資料說明:「五年級」人數略多於「六年級」,但兩者人數相近,相差7人,兩個年級人數分佈差異不大。</p>    |                                                                                                           |
| 2 | <p>你的生理性別</p> <p>◎男生:39人(41.1%)</p> <p>◎女生:56人(58.9%)</p> |  <p>● 男生<br/>● 女生</p>   |
|   | <p>資料說明:「女生」人數多於「男生」,相差17人。</p>                           |                                                                                                           |

第二部分:對身障者權利公約(CRPD)的了解程度。(樣本數:95)

|   |                                                                                                                                                   |                                                                                                            |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>請問你有聽過身障者權利公約(CRPD)嗎?</p> <p>◎聽過:44人(46.3%)</p> <p>◎沒聽過:51人(53.7%)</p>                                                                         |  <p>● 聽過<br/>● 沒聽過</p> |
|   | <p>資料說明:「沒聽過」的人數略多於「聽過」的人數,兩者相差7人。這顯示雖然兩邊人數接近,但仍有超過半數(53.7%)的同學不認識身障者權利公約(CRPD)。</p>                                                              |                                                                                                            |
| 2 | <p>你對於身障者權利公約(CRPD)的內容了解程度如何?</p> <p>◎非常了解:6人(6.3%)</p> <p>◎了解:8人(8.4%)</p> <p>◎尚可:25人(26.3%)</p> <p>◎不了解:26人(26.3%)</p> <p>◎非常不了解:31人(32.6%)</p> |                                                                                                            |



資料說明:選擇「非常不了解」的人數最多(31人),若將「不了解」與「非常不了解」的人數相加共有57人,遠多於表示了解與非常不了解的同學(14人),顯示大部分同學對於 CRPD 的內容感到陌生。

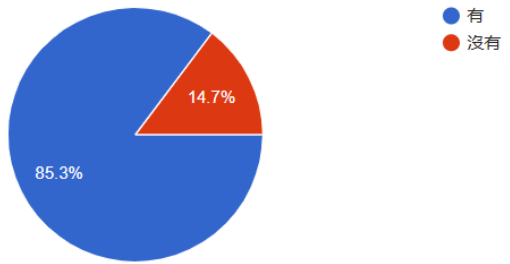
3 請問下面哪些是身障者權利公約(CRPD)保障身障者的權利呢?(複選)

| 選項                          | 人數(比例)     |
|-----------------------------|------------|
| ◎每個人都是獨立的個體，有權利自己做決定、照顧自己。  | 78人(82.1%) |
| ◎不因為障礙而被排擠或遭受不公平的對待。        | 79人(83.2%) |
| ◎可以和大家一起參加活動，真正融入社會群體。      | 80人(84.2%) |
| ◎每個人都長得不一樣，身心障礙也是人類多元樣貌的一種。 | 75人(78.9%) |
| ◎*為了保護身心障礙者，應該主動幫他們安排好所有事情。 | 69人(72.6%) |
| ◎大家擁有的機會應該是一樣的。             | 65人(68.4%) |
| ◎設施與環境應該要方便使用，沒有阻礙。         | 58人(61.1%) |

|                                                                                                                                                                                                                                            |            |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| ◎男生和女生的權利是一樣的。                                                                                                                                                                                                                             | 71人(74.7%) |
| ◎保護身障小朋友的成長潛力，讓他們可以自信地做自己。                                                                                                                                                                                                                 | 86人(90.5%) |
| <p>資料說明：</p> <p>1. *號題為錯誤選項，其它選項為正確選項。</p> <p>2. 大多數同學普遍認識 CRPD 的權利項目。其中，「保護身障小朋友的成長潛力，讓他們可以自信地做自己。」獲得最多人選擇，共有86人（90.5%）。</p> <p>3. 「為了保護身心障礙者，應該主動幫他們安排好所有事情。」是錯誤的選項，不符合 CRPD 強調的自主權，但有69人（72.6%）誤以為這是正確的權利，顯示許多同學容易將「過度保護」與「尊重權利」混淆。</p> |            |

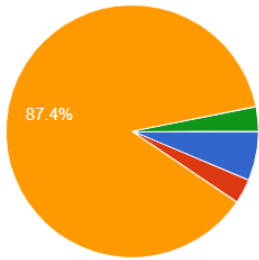
### 第三部分:身障者權利公約(CRPD)的影響與宣導。(樣本數:95)

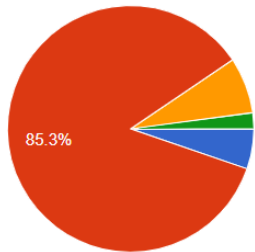
|   |                                                                                                                                                            |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>你覺得身障者權利公約(CRPD)對身障者的生活有沒有影響?</p> <p>◎非常有影響:33人(34.7%)</p> <p>◎有影響:20人(21.1%)</p> <p>◎尚可:23人(24.2%)</p> <p>◎沒有影響:6人(6.3%)</p> <p>◎非常沒有影響:13人(13.7%)</p> |
|   | <p>資料說明:覺得有影響（含非常有影響）的人數多達53人，高於覺得沒有影響的19人，兩者人數分佈差異大，顯示多數同學肯定身障者權利公約的重要性。</p>                                                                              |

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                        |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | <p>請問 00 國小有宣導過身障者權利公約(CRPD)嗎?</p> <p>◎有:81人(85.3%)</p> <p>◎沒有:14人(14.7%)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |  <p>● 有<br/>● 沒有</p> |
|   | <p>資料說明:回答「有」的人數高達81人(85.3%),多於回答「沒有」的14人(14.7%),兩者相差67人。這顯示絕大多數的同學都知道學校曾經進行過CRPD的相關宣導活動。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                        |
| 3 | <p>請問 00 國小是用哪種方式宣導過身障者權利公約(CRPD)?</p> <p>◎網站宣導:46人(48.4%)      ◎宣傳影片:35人(36.8%)</p> <p>◎傳單發放:18人(18.9%)      ◎有獎徵答:30人(31.6%)</p> <p>◎升旗宣導:47人(49.8%)      ◎張貼海報、立牌:28人(29.5%)</p> <p>◎廣播宣導:17人(17.9%)      ◎沒有宣導過:14人(14.7%)</p> <p>◎聆聽講座:49人(51.6%)</p> <p>◎戲劇:20人(21.1%)</p> <p>資料說明:同學印象最深刻的宣導方式前三名分別是第一名「聆聽講座」(49人),第二名「升旗宣導」(47人),第三名「網站宣導」(46人)。這三項是學校最容易被同學記住的宣導管道。最不容易被記得的則是廣播宣導(17人)和傳單發放(18人)。</p> |                                                                                                        |

第四部分:線上宣導遊戲後測。(樣本數:95)

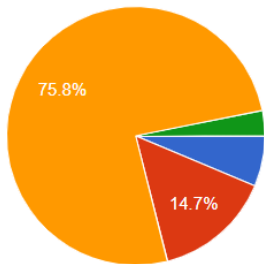
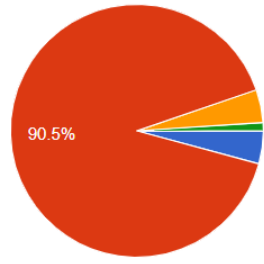
### ★導盲犬小英雄

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>在《導盲犬小英雄》的線上體驗中,我們希望能讓大家學習到最核心的概念是什麼?</p>  <p>● 學習如何訓練狗狗做出握手、翻滾等特技表演,讓牠們變得受歡迎。</p> <p>● 體驗飼養寵物的樂趣,並比賽誰能幫狗狗搭配出最可愛的服裝造型。</p> <p>● 認識導盲犬是視障者的眼睛,並學會「不餵食、不干擾、不拒絕、主動詢問」的正確互動禮儀。</p> <p>● 了解各種狗狗的品種與價格,以便將來購買最昂貴的名犬。</p> |
|---|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

|                                 | <p>○學習如何訓練狗狗做出握手、翻滾等特技表演，讓牠們變得受歡迎。6人(6.3%)</p> <p>○體驗飼養寵物的樂趣，並比賽誰能幫狗狗搭配出最可愛的服裝造型。3人(3.2%)</p> <p>●認識導盲犬是視障者的眼睛，並學會「不餵食、不干擾、不拒絕、主動詢問」的正確互動禮儀。83人(87.4%)</p> <p>○了解各種狗狗的品種與價格，以便將來購買最昂貴的名犬。3人(3.2%)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------|-----------------------------|-------|-------------------------------|------|---------------------------------|------|------------------------------|------|
|                                 | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達83人，達到總樣本數的87.4%，顯示大部分同學都能了解這個遊戲的核心概念。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
| 2                               | <p>在搭乘捷運時，看到一位視障朋友帶著導盲犬上車，導盲犬乖乖地趴在主人腳邊休息。請問此時應該採取什麼行動，才是最正確的「導盲犬禮儀」？</p> <div data-bbox="448 1171 1182 1422">  <table border="1"> <thead> <tr> <th>Option</th> <th>Percentage</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>●保持自然，不發出聲音干擾、不因好奇而逗弄或撫摸狗狗。</td> <td>85.3%</td> </tr> <tr> <td>○覺得狗狗工作很辛苦，立刻從包包拿出零食餵牠吃，給牠獎勵。</td> <td>7.4%</td> </tr> <tr> <td>○為了表示友善與熱情，一直對狗狗吹口哨或發出聲音吸引牠的注意。</td> <td>5.3%</td> </tr> <tr> <td>○擔心狗狗會隨地大小便或咬人，要求站務人員拒絕讓牠搭車。</td> <td>2.1%</td> </tr> </tbody> </table> </div> | Option | Percentage | ●保持自然，不發出聲音干擾、不因好奇而逗弄或撫摸狗狗。 | 85.3% | ○覺得狗狗工作很辛苦，立刻從包包拿出零食餵牠吃，給牠獎勵。 | 7.4% | ○為了表示友善與熱情，一直對狗狗吹口哨或發出聲音吸引牠的注意。 | 5.3% | ○擔心狗狗會隨地大小便或咬人，要求站務人員拒絕讓牠搭車。 | 2.1% |
| Option                          | Percentage                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
| ●保持自然，不發出聲音干擾、不因好奇而逗弄或撫摸狗狗。     | 85.3%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                 |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
| ○覺得狗狗工作很辛苦，立刻從包包拿出零食餵牠吃，給牠獎勵。   | 7.4%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
| ○為了表示友善與熱情，一直對狗狗吹口哨或發出聲音吸引牠的注意。 | 5.3%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
| ○擔心狗狗會隨地大小便或咬人，要求站務人員拒絕讓牠搭車。    | 2.1%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
|                                 | <p>○覺得狗狗工作很辛苦，立刻從包包拿出零食餵牠吃，給牠獎勵。5人(5.3%)</p> <p>●保持自然，不發出聲音干擾、不因好奇而逗弄或撫摸狗狗。81人(85.3%)</p> <p>○為了表示友善與熱情，一直對狗狗吹口哨或發出聲音吸引牠的注意。7人(7.4%)</p> <p>○擔心狗狗會隨地大小便或咬人，要求站務人員拒絕讓牠搭車。2人(2.1%)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |
|                                 | <p>資料說明：</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |        |            |                             |       |                               |      |                                 |      |                              |      |

|  |                                                                                                                    |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達81人，達到總樣本數的85.3%，大多數同學都具備正確的導盲犬禮儀觀念，清楚知道在捷運等公共場合遇到導盲犬時，應避免因好奇或熱情而干擾導盲犬工作。</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

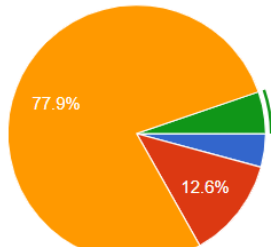
### ★標籤粉碎者

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p>在《標籤粉碎者》這款線上體驗遊戲中，我們要「粉碎」的對象其實象徵著什麼意義？</p>                                                                                                                                                                                                                                                           |
|   |  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 商品上難以撕除的價格貼紙，象徵物價。</li> <li>● 為了方便分類檔案而製作的標記，象徵工作效率。</li> <li>● 社會大眾對特定族群先入為主的刻板印象，象徵偏見。</li> <li>● 網路上熱門的關鍵字，象徵流量。</li> </ul>                                               |
| 1 | <p>○商品上難以撕除的價格貼紙，象徵物價。6人(6.3%)</p> <p>○為了方便分類檔案而製作的標記，象徵工作效率。14人(14.7%)</p> <p>●社會大眾對特定族群先入為主的刻板印象，象徵偏見。72人(75.8%)</p> <p>○網路上熱門的關鍵字，象徵流量。3人(3.2%)</p>                                                                                                                                                  |
|   | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達72人，達到總樣本數的75.8%，顯示大部分同學都能了解這個遊戲的核心概念。</p>                                                                                                                                                                                                            |
|   | <p>班上轉來一位患有「妥瑞氏症」的同學，偶爾會不由自主地發出聲音或聳肩。這時，如果我們想成為生活中的「標籤粉碎者」，下列哪一種想法或行為是正確的？</p>                                                                                                                                                                                                                          |
| 2 |  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 認為他是故意要在課堂上搗亂，給他貼上「愛作怪」的標籤並排擠他。</li> <li>● 理解這是他的生理特質而非故意行為，以平常心對待，不嘲笑也不刻意模仿。</li> <li>● 覺得他的行為很奇怪，私下給他取難聽的綽號，並在社群軟體上傳播。</li> <li>● 認為這種同學會影響大家考試成績，建議老師應該讓他轉學。</li> </ul> |

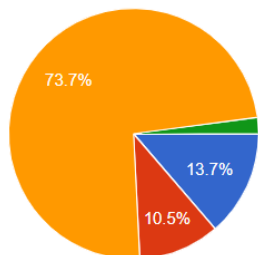


|  |                                                                                                                                                                                                  |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>○認為他是故意要在課堂上搗亂，給他貼上「愛作怪」的標籤並排擠他。4人(4.2%)</p> <p>●理解這是他的生理特質而非故意行為，以平常心對待，不嘲笑也不刻意模仿。86人(90.5%)</p> <p>○覺得他的行為很奇怪，私下給他取難聽的綽號，並在社群軟體上傳播。4人(4.2%)</p> <p>○認為這種同學會影響大家考試成績，建議老師應該讓他轉學。1人(1.1%)</p> |
|  | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數達86人，達到總樣本數的90.5%，顯示大部分同學都能理解妥瑞氏症的症狀並非故意，並願意以平常心接納差異，有正確的態度。</p>                                                                                 |

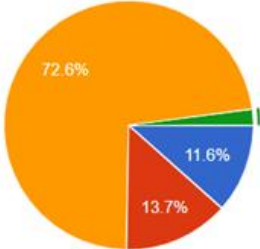
### ★榮耀零距離

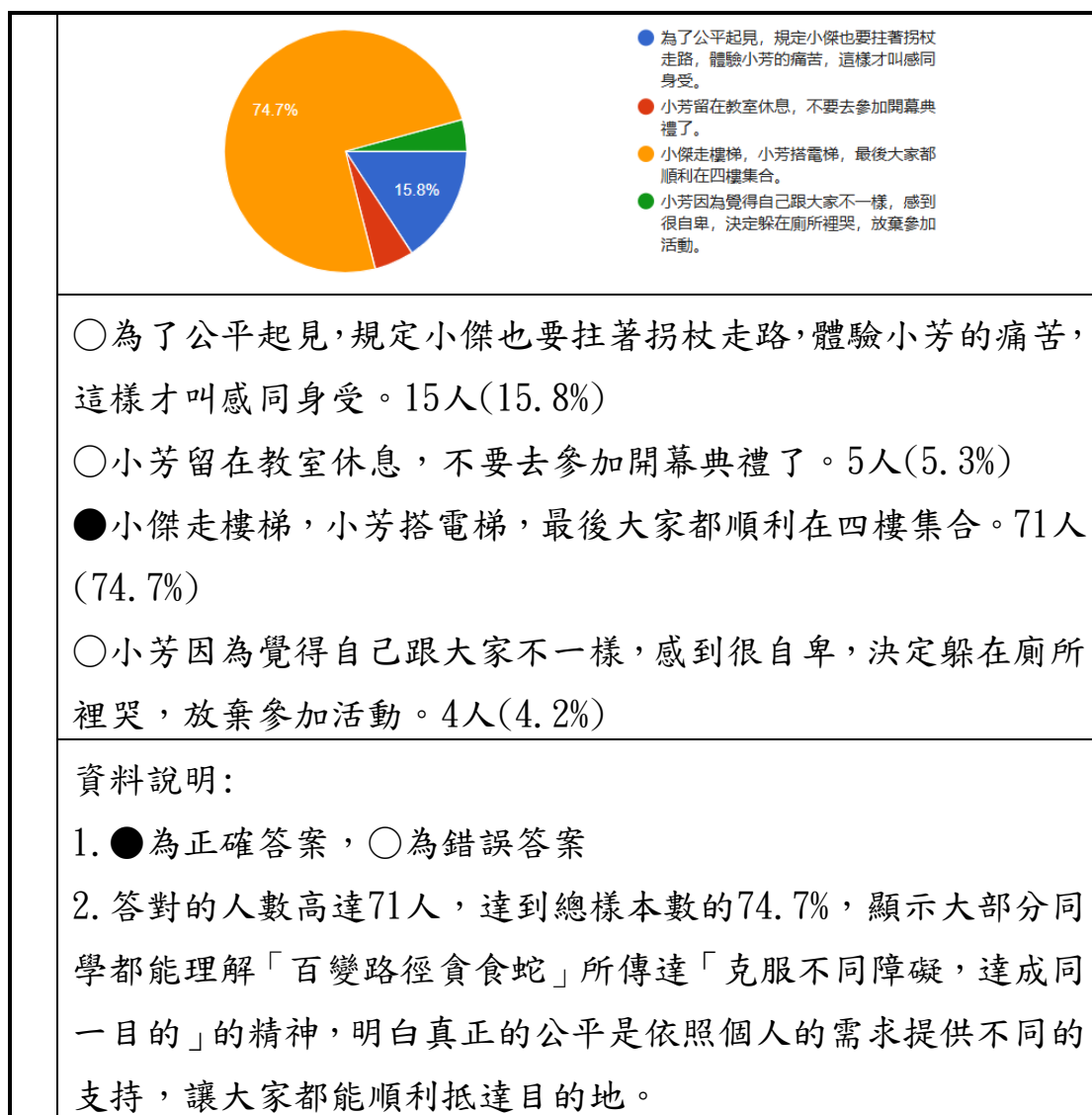
|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
|---|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p>《榮耀零距離》這款遊戲最主要想傳達給我們的核心觀念是什麼？</p> <div data-bbox="432 1234 1198 1480">  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 只有身體最健康、跑得最快的人，才有資格享受運動場上的榮耀。</li> <li>● 身心障礙者因為身體不方便，為了安全起見，應該完全禁止他們參加激烈的運動比賽。</li> <li>● 透過規則的調整與輔具的協助，運動是可以跨越障礙的，每個人都擁有享受運動與爭取榮耀的權利。</li> <li>● 舉辦身心障礙運動會的主要目的，是為了讓大家覺得他們很可憐，進而捐錢...</li> </ul> </div> |
| 1 | <p>○只有身體最健康、跑得最快的人，才有資格享受運動場上的榮耀。4人(4.2%)</p> <p>○身心障礙者因為身體不方便，為了安全起見，應該完全禁止他們參加激烈的運動比賽。12人(12.6%)</p> <p>●透過規則的調整與輔具的協助，運動是可以跨越障礙的，每個人都擁有享受運動與爭取榮耀的權利。74人(77.9%)</p> <p>○舉辦身心障礙運動會的主要目的，是為了讓大家覺得他們很可憐，進而捐錢給他們。5人(5.3%)</p>                                                                                                                                                                                      |



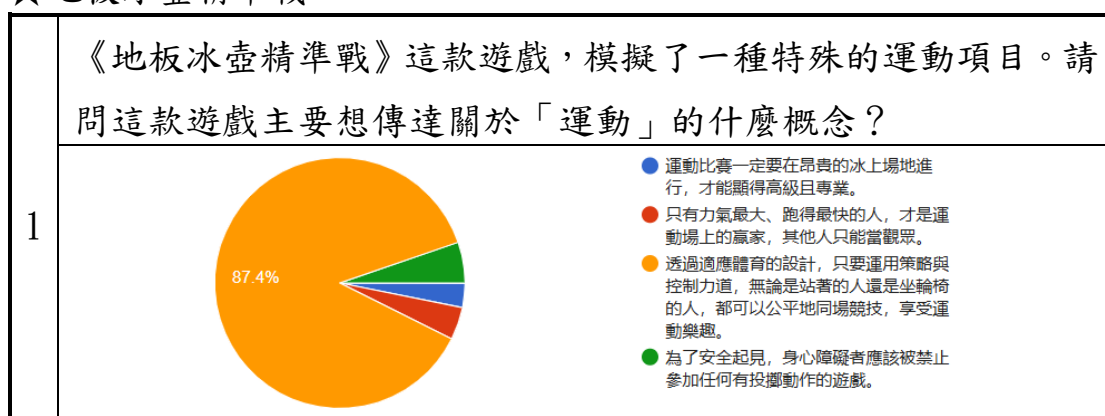
|                                                           | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達74人，達到總樣本數的77.9%，顯示大部分同學都能了解這個遊戲的核心概念。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
|-----------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|----|-----|-----------------------------------------------------------|----|-------|---------------------------------|----|-------|------------------------------------|----|-------|-----------------------------------|---|------|
|                                                           | <p>體育課要進行「躲避球」比賽，班上的小華因為坐在輪椅上，很擔心自己無法參加。身為體育小老師的你，若想實踐《榮耀零距離》的精神，下列哪一種做法最棒？</p> <div><table><tr><th>做法</th><th>人數</th><th>百分比</th></tr><tr><td>● 跟大家討論修改規則，例如「規定小華接球可以不算出局」或是「其他人不能攻擊小華的頭部與輪椅」，讓他也一起上場玩。</td><td>70</td><td>73.7%</td></tr><tr><td>○ 為了保護小華的安全，請他在樹蔭下幫大家顧水壺、喊加油就好。</td><td>13</td><td>13.7%</td></tr><tr><td>○ 堅持公平原則，要求小華必須跟大家都用一樣的規則，被打到就要淘汰。</td><td>10</td><td>10.5%</td></tr><tr><td>○ 覺得小華會拖累隊伍的實力，偷偷跟老師建議把小華分到別的組別去。</td><td>2</td><td>2.1%</td></tr></table></div> | 做法    | 人數 | 百分比 | ● 跟大家討論修改規則，例如「規定小華接球可以不算出局」或是「其他人不能攻擊小華的頭部與輪椅」，讓他也一起上場玩。 | 70 | 73.7% | ○ 為了保護小華的安全，請他在樹蔭下幫大家顧水壺、喊加油就好。 | 13 | 13.7% | ○ 堅持公平原則，要求小華必須跟大家都用一樣的規則，被打到就要淘汰。 | 10 | 10.5% | ○ 覺得小華會拖累隊伍的實力，偷偷跟老師建議把小華分到別的組別去。 | 2 | 2.1% |
| 做法                                                        | 人數                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 百分比   |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
| ● 跟大家討論修改規則，例如「規定小華接球可以不算出局」或是「其他人不能攻擊小華的頭部與輪椅」，讓他也一起上場玩。 | 70                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 73.7% |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
| ○ 為了保護小華的安全，請他在樹蔭下幫大家顧水壺、喊加油就好。                           | 13                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 13.7% |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
| ○ 堅持公平原則，要求小華必須跟大家都用一樣的規則，被打到就要淘汰。                        | 10                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 10.5% |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
| ○ 覺得小華會拖累隊伍的實力，偷偷跟老師建議把小華分到別的組別去。                         | 2                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 2.1%  |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
| 2                                                         | <p>○為了保護小華的安全，請他在樹蔭下幫大家顧水壺、喊加油就好。13人(13.7%)</p> <p>○堅持公平原則，要求小華必須跟大家都用一樣的規則，被打到就要淘汰。10人(10.5%)</p> <p>●跟大家討論修改規則，例如「規定小華接球可以不算出局」或是「其他人不能攻擊小華的頭部與輪椅」，讓他也一起上場玩。70人(73.7%)</p> <p>○覺得小華會拖累隊伍的實力，偷偷跟老師建議把小華分到別的組別去。2人(2.1%)</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |       |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |
|                                                           | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達70人，達到總樣本數的73.7%，顯示大部分同學願意透過「調整規則」來落實共融精神，讓行動不便的同學也能參與團體活動。有13位同學（13.7%）誤以為請同學「在旁邊顧水壺」才是保護，也有10位同學（10.5%）堅持要用「一樣的規則」才叫公平。這顯示部分同學雖然有心接納，但對於「修改規則讓大家一起玩」的概念還比較缺乏。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |       |    |     |                                                           |    |       |                                 |    |       |                                    |    |       |                                   |   |      |

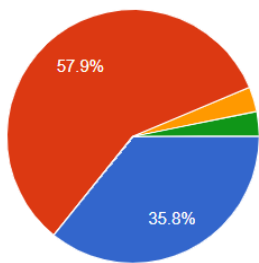
★百變路徑貪食蛇

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p>在《百變路徑貪食蛇》遊戲中，我們發現貪食蛇會遇到不同的障礙，像是速度改變或方向改變，增加了遊戲的難度，你覺得這是想要傳達給我們什麼概念？</p>                                                                                                                                                                                                                                                       |
|   | <div><ul style="list-style-type: none"><li>● 身心障礙者遇到的困難一定比一般人多，所以一般人生活中不會有任何煩惱，過得很輕鬆。</li><li>● 遇到障礙時，只有身體強壯的人才有資格克服困難，其他人應該直接放棄目標。</li><li>● 無論是一般人還是身心障礙者，我們在生活中都會面臨不同形式的障礙，都...</li><li>● 所有的障礙都是因為運氣不好才會發生，玩遊戲只是為了殺時間，不需要...</li></ul></div> |
| 1 | <p>○身心障礙者遇到的困難一定比一般人多，所以一般人生活中不會有任何煩惱，過得很輕鬆。11人(11.6%)</p> <p>○遇到障礙時，只有身體強壯的人才有資格克服困難，其他人應該直接放棄目標。13人(13.7%)</p> <p>●無論是一般人還是身心障礙者，我們在生活中都會面臨不同形式的障礙，都需要運用智慧去尋找適合自己的方法或工具來克服它，最終達成目標。69人(72.6%)</p> <p>○所有的障礙都是因為運氣不好才會發生，玩遊戲只是為了殺時間，不需要想太多。2人(2.1%)</p>                                                                          |
|   | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達69人，達到總樣本數的72.6%，顯示大部分同學都能了解這個遊戲的核心概念。</p>                                                                                                                                                                                                                                      |
| 2 | <p>學校舉辦校慶園遊會，班上的目標是全班都要一起抵達位於四樓的活動中心參加開幕典禮。小芳扭傷了腳拄著拐杖，而小傑則是體力很好的田徑隊員。為了實踐《百變路徑貪食蛇》的精神，下列哪種情況最符合「克服不同障礙，達成同一目的」？</p>                                                                                                                                                                                                               |



### ★地板冰壺精準戰



|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |
|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|   | <p>○運動比賽一定要在昂貴的冰上場地進行，才能顯得高級且專業。3人(3.2%)</p> <p>○只有力氣最大、跑得最快的人，才是運動場上的贏家，其他人只能當觀眾。4人(4.2%)</p> <p>●透過適應體育的設計，只要運用策略與控制力道，無論是站著的人還是坐輪椅的人，都可以公平地同場競技，享受運動樂趣。83人(87.4%)</p> <p>○為了安全起見，身心障礙者應該被禁止參加任何有投擲動作的遊戲。5人(5.3%)</p>                                                                                                                                                                                                                 |
|   | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達83人，達到總樣本數的87.4%，顯示大部分同學都能了解這個遊戲的核心概念。</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| 2 | <p>班上舉行地板冰壺大賽，你的對手是坐輪椅的小明。比賽開始前，有同學說：「小明坐著丟不方便，不然讓他站近一點丟好了。」這時，若你具備正確的運動平權觀念，你應該怎麼回應？</p> <div data-bbox="443 1227 1197 1489">  <ul style="list-style-type: none"> <li>● 同意同學的說法，覺得身障者就是弱勢，一定要給予特權才算公平。</li> <li>● 小明可以用地板冰壺比賽專用的推桿跟我們在一樣的距離比賽，這樣比較公平。</li> <li>● 趁機嘲笑小明，說他一定丟不準，這場比賽自己贏定了。</li> <li>● 建議老師直接取消小明的參賽資格，免得大家為了規則吵架。</li> </ul> </div> |
|   | <p>○同意同學的說法，覺得身障者就是弱勢，一定要給予特權才算公平。34人(35.8%)</p> <p>●小明可以用地板冰壺比賽專用的推桿跟我們在一樣的距離比賽，這樣比較公平。55人(57.9%)</p> <p>○趁機嘲笑小明，說他一定丟不準，這場比賽自己贏定了。3人(3.2%)</p> <p>○建議老師直接取消小明的參賽資格，免得大家為了規則吵架。3人(3.2%)</p>                                                                                                                                                                                                                                            |

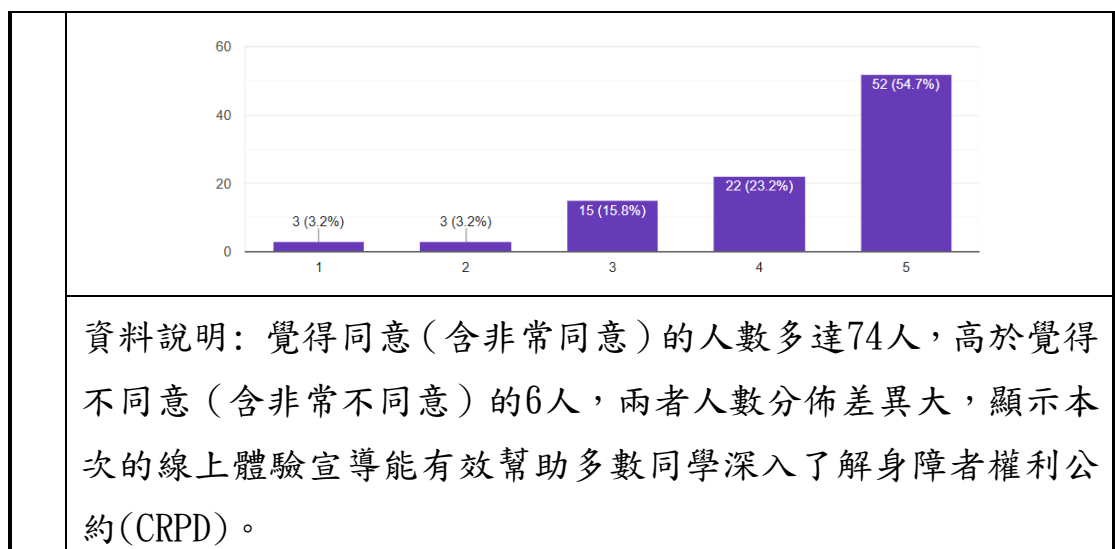
|  |                                                                                                                                                                                            |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  | <p>資料說明：</p> <p>1. ●為正確答案，○為錯誤答案</p> <p>2. 答對的人數高達55人，達到總樣本數的57.9%，顯示有大約一半的同學都能了解這個遊戲的核心概念，但相較於其他題目，答對率較低，其中選擇「覺得身障者就是弱勢，一定要給予特權才算公平。」這個選項的人數達到34人(35.8%)，是最多人選錯的選項，這也可能是同學對於身障者權利的迷思。</p> |
|--|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

第五部分:線上宣導體驗成效。(樣本數:95)

|   |                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | <p>對於身障者權利公約(CRPD)線上宣導體驗的滿意程度</p> <p>           ◎非常滿意:50人(52.6%)                      ◎不滿意:0人(0%)<br/>           ◎滿意:24人(25.3%)                              ◎非常不滿意:3人(3.2%)<br/>           ◎尚可:18人(18.9%)         </p> <p>資料說明：覺得滿意（含非常滿意）的人數多達74人，遠高於覺得不滿意（含非常不滿意）的3人，兩者人數相差很多，顯示多數同學對於這次線上宣導體驗給予高度肯定。</p> |
| 2 | <p>喜愛線上宣導還是其他的宣導方式？</p> <p>           ◎線上宣導:81人(85.3%)<br/>           ◎其他宣導方式:14人(14.7%)         </p> <p>資料說明：喜愛線上宣導的人數多達81人，高於喜愛其他宣導方式的14人，兩者人數分佈差異大，顯示大多數同學對於透過網路互動的學習方式接受度較高。</p>                                                                                                                         |

| 3                | <p>哪個體驗遊戲的趣味性最高?</p> <p>◉導盲犬小英雄:33人(34.7%)</p> <p>◉標籤粉碎者:17人(17.9%)</p> <p>◉榮耀零距離:2人(2.1%)</p> <p>◉百變路徑貪食蛇:10人(10.5%)</p> <p>◉地板冰壺精準戰:33人(34.7%)</p>                                                                      | <table><caption>趣味性最高遊戲數據</caption><thead><tr><th>遊戲名稱</th><th>人數</th><th>百分比</th></tr></thead><tbody><tr><td>導盲犬小英雄</td><td>33</td><td>34.7%</td></tr><tr><td>標籤粉碎者</td><td>17</td><td>17.9%</td></tr><tr><td>榮耀零距離</td><td>2</td><td>2.1%</td></tr><tr><td>百變路徑貪食蛇</td><td>10</td><td>10.5%</td></tr><tr><td>地板冰壺精準戰</td><td>33</td><td>34.7%</td></tr></tbody></table>   | 遊戲名稱             | 人數            | 百分比            | 導盲犬小英雄          | 33             | 34.7% | 標籤粉碎者 | 17 | 17.9% | 榮耀零距離 | 2 | 2.1% | 百變路徑貪食蛇 | 10 | 10.5% | 地板冰壺精準戰 | 33 | 34.7% |
|------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------|---------------|----------------|-----------------|----------------|-------|-------|----|-------|-------|---|------|---------|----|-------|---------|----|-------|
| 遊戲名稱             | 人數                                                                                                                                                                                                                        | 百分比                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 導盲犬小英雄           | 33                                                                                                                                                                                                                        | 34.7%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 標籤粉碎者            | 17                                                                                                                                                                                                                        | 17.9%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 榮耀零距離            | 2                                                                                                                                                                                                                         | 2.1%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 百變路徑貪食蛇          | 10                                                                                                                                                                                                                        | 10.5%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 地板冰壺精準戰          | 33                                                                                                                                                                                                                        | 34.7%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
|                  | <p>資料說明:選擇導「盲犬小英雄」和「地板冰壺精準戰」趣味性最高的比例最高(34.7%),選擇「榮耀零距離」趣味性最高的比例最低(2.1%)。</p>                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 4                | <p>哪個體驗遊戲最容易讓你了解體驗遊戲想傳達的內涵?</p> <p>◉導盲犬小英雄:35人(36.8%)</p> <p>◉標籤粉碎者:30人(31.6%)</p> <p>◉榮耀零距離:7人(7.4%)</p> <p>◉百變路徑貪食蛇:11人(11.6%)</p> <p>◉地板冰壺精準戰:12人(12.6%)</p>                                                           | <table><caption>最容易了解遊戲內涵數據</caption><thead><tr><th>遊戲名稱</th><th>人數</th><th>百分比</th></tr></thead><tbody><tr><td>導盲犬小英雄</td><td>35</td><td>36.8%</td></tr><tr><td>標籤粉碎者</td><td>30</td><td>31.6%</td></tr><tr><td>榮耀零距離</td><td>7</td><td>7.4%</td></tr><tr><td>百變路徑貪食蛇</td><td>11</td><td>11.6%</td></tr><tr><td>地板冰壺精準戰</td><td>12</td><td>12.6%</td></tr></tbody></table> | 遊戲名稱             | 人數            | 百分比            | 導盲犬小英雄          | 35             | 36.8% | 標籤粉碎者 | 30 | 31.6% | 榮耀零距離 | 7 | 7.4% | 百變路徑貪食蛇 | 11 | 11.6% | 地板冰壺精準戰 | 12 | 12.6% |
| 遊戲名稱             | 人數                                                                                                                                                                                                                        | 百分比                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 導盲犬小英雄           | 35                                                                                                                                                                                                                        | 36.8%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 標籤粉碎者            | 30                                                                                                                                                                                                                        | 31.6%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 榮耀零距離            | 7                                                                                                                                                                                                                         | 7.4%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 百變路徑貪食蛇          | 11                                                                                                                                                                                                                        | 11.6%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 地板冰壺精準戰          | 12                                                                                                                                                                                                                        | 12.6%                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
|                  | <p>資料說明:選擇導「盲犬小英雄」的比例最高(36.8%),選擇「標籤粉碎者」的其次(31.6%),選擇「榮耀零距離」的比例最低(7.4%)。</p>                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| 5                | <p>線上體驗宣導有讓你更了解身障者權利公約(CRPD)?</p> <table><tbody><tr><td>◉非常同意:52人(54.7%)</td><td>◉不同意:3人(3.2%)</td></tr><tr><td>◉同意:22人(23.2%)</td><td>◉非常不同意:3人(3.2%)</td></tr><tr><td>◉尚可:15人(15.8%)</td><td></td></tr></tbody></table> |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | ◉非常同意:52人(54.7%) | ◉不同意:3人(3.2%) | ◉同意:22人(23.2%) | ◉非常不同意:3人(3.2%) | ◉尚可:15人(15.8%) |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| ◉非常同意:52人(54.7%) | ◉不同意:3人(3.2%)                                                                                                                                                                                                             |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| ◉同意:22人(23.2%)   | ◉非常不同意:3人(3.2%)                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |
| ◉尚可:15人(15.8%)   |                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             |                  |               |                |                 |                |       |       |    |       |       |   |      |         |    |       |         |    |       |





### 實體訪談體驗感受

以下為結構式訪談統整表，這五位同學喜歡與不喜歡的游戏組成與問卷調查出來的結果相似，因此我們也能從同學們對於喜歡的游戏原因來歸納出簡單易懂易操作和感受好玩刺激會是主要喜歡的原因；主要不喜歡的原因主要為規則複雜或重複、沒有新鮮感和操作不易；偏好宣導方式五位受訪者均選擇為線上宣傳，主要原因為省時間、能夠自行操作和游戏能提高興趣等。

| 受訪者 | 最喜歡的遊戲  | 喜歡原因                                           | 最不喜歡的遊戲 | 不喜歡原因                          | 偏好方式 | 原因                        |
|-----|---------|------------------------------------------------|---------|--------------------------------|------|---------------------------|
| A   | 地板冰壺精準戰 | 1. 覺得很好玩。<br>2. 喜歡擊中有分數的規則。<br>3. 喜歡球會反彈的規則，跟一 | 榮耀零距離   | 1. 翻牌比較難。<br>2. 規則重複性高，覺得比較無聊。 | 線上宣導 | 1. 學校講座式宣導會講很久，線上方式比較省時間。 |



|   |                |                                 |                     |                               |          |                                         |
|---|----------------|---------------------------------|---------------------|-------------------------------|----------|-----------------------------------------|
|   |                | 般遊戲不同。                          |                     |                               |          |                                         |
| B | 導盲<br>犬小<br>英雄 | 1. 可以訓練反應速度。<br>2. 躲避障礙物的過程很刺激。 | 百變<br>路徑<br>貪食<br>蛇 | 1. 方向難控制。<br>2. 很難瞄準，操作起來比較卡。 | 線上<br>宣導 | 能讓聽的人更專注。                               |
| C | 導盲<br>犬小<br>英雄 | 1. 好玩且簡單。<br>2. 說明跟操控都不會很難。     | 標籤<br>粉碎<br>者       | 1. 難觸控目標。<br>2. 速度太快，感應不好。    | 線上<br>宣導 | 1. 較容易懂。<br>2. 一人一台平板操作，較容易記住內容。        |
| D | 導盲<br>犬小<br>英雄 | 1. 遊戲設定規則容易懂。<br>2. 操作順利。       | 榮耀<br>零距<br>離       | 感覺以前玩過類似的（翻牌），沒有創新感。          | 線上<br>宣導 | 1. 比較生動、容易記。<br>2. 下課時間有限，不一定有時間參與實體闖關。 |
| E | 地板<br>冰壺<br>精準 | 1. 考驗力道控制與技術。<br>2. 失誤機會少，      | 榮耀<br>零距<br>離       | 1. 家裡常玩撲克牌，覺得翻牌機制無聊、沒新意。      | 線上<br>宣導 | 1. 相比學校多人宣導（沒人聽），單人遊戲                   |

|  |   |      |  |                              |   |                                       |
|--|---|------|--|------------------------------|---|---------------------------------------|
|  | 戰 | 很刺激。 |  | 2. 牌面圖案不直<br>觀，第一次玩難<br>以理解。 | 導 | 式更吸引人。<br>2. 喜歡玩遊戲<br>的人會更偏好<br>這種方式。 |
|--|---|------|--|------------------------------|---|---------------------------------------|

## 伍、研究結果與討論

### 一、研究結果

#### 1. 宣導前對 CRPD 的認知普遍不足

根據問卷調查結果，雖然有85.3%的學生知道學校曾進行相關宣導，但在進行線上體驗前，仍有 53.7% 的學生表示沒聽過身障者權利公約。在自我評估對 CRPD 內容的了解程度時，表示「不了解」與「非常不了解」的學生達58.9% (57人)，遠高於表示了解的比例。這顯示學生對 CRPD 的認識多數僅聽過名稱，對於內容不太了解。

#### 2. 學校宣導管道多元但印象程度不一

學校目前的宣導管道相當多元。但學生印象最深刻的前三名宣導方式依序為：「聆聽講座」(51.6%)、「升旗宣導」(49.8%) 以及「網站宣導」(48.4%)。然而，廣播宣導 (17.9%) 與傳單發放 (18.9%) 則較不易被學生記住。

#### 3. 推行 CRPD 面臨人力、資源與認知的困境

綜合訪談校內特教組長與外校特教老師的資料，學校在推行上面臨三大挑戰：(1)認知落差：部分老師對 CRPD 認知不足，容易產生誤解，導致在教學現場的配合度不一。(2)資源與人力限制：特教人力負荷過重，且無障礙環境的改善受限於經費與老舊設備，難以一步到位。(3)缺乏具體指引：目前缺乏明確的通用設計範例與教學指引，讓老師在執行宣導或教學時較無所適從。

#### 4. 線上遊戲能有效提升核心概念的理解

經由五款線上遊戲體驗後的測驗結果顯示，學生對於各遊戲所傳達的 CRPD 核心概念理解度極高。

5. 學生對線上宣導模式接受度高且滿意：在宣導成效的滿意度調查中，高達85.3%的學生表示比起其他傳統宣導方式，更喜愛「線上宣導」。對於本次體驗感到「滿意」與「非常滿意」的學生合計達77.9%；且有77.9%的學生同意（含非常同意）。

## 二、研究討論

### 1. 國小高年級學生對「權利」與「保護」的觀念容易混淆

在測驗學生對 CRPD 權利項目的了解時，雖然有90.5%的學生能正確選出「保護身障小朋友的成長潛力」是正確權利，但同時也有高達72.6%的學生誤選了錯誤選項：「為了保護身心障礙者，應該主動幫他們安排好所有事情」。這反應出多數學生雖然有心想要幫助身障者，但容易將「剝奪自主權的過度保護」誤以為是「保障權利」，未能完全理解 CRPD 強調的「自主」與「平權」精神。

### 2. 部分「實質平等」觀念仍待釐清

在《地板冰壺精準戰》的情境題中，仍有35.8%的學生選擇了「覺得身障者就是弱勢，一定要給予特權才算公平」這個錯誤選項。顯示部分受試者對於「合理調整」與「特權」之間的界線仍較模糊，是未來宣導需加強之處。

## 陸、評鑑與檢討：上述每一階段的省思與收穫

### 一、研究評鑑

#### 1. 研究方向切合學校需求

本研究呼應了學校近期一直在推動的身障者權利公約，並嘗試以創新的方式解決宣導所面臨到的困境。

#### 2. 研究工具多元

結合了文獻分析、訪談、問卷調查及實際的遊戲設計，資料蒐集完整，能從文獻、數據和訪談內容來互相驗證取得資料正確性。

#### 3. 實踐研究精神

我們實際製作了解決問題的工具，並實際入班推廣，並透過取得的數據資料來進行方法的成效檢核，以科學的方法來驗證我們的嘗試。

## 二、研究檢討

### 1. 遊戲操作介面的優化

在訪談中，有同學反映《百變路徑貪食蛇》的方向難控制，或是《標籤粉碎者》感應不夠好。這顯示雖然遊戲概念很好，但在程式設計的流暢度上還有進步空間。如果未來還有機會，我們會希望能優化操作方式讓同學更容易操作，避免同學因為操作挫折而影響學習意願。

### 2. 研究對象的擴展

本次研究僅針對五、六年級學生進行。雖然高年級理解力較好，但中年級學生其實也具備操作平板的能力。未來若能將題目設計得更簡單一點，或許可以將研究對象擴大到三、四年級，讓更多學生可以使用這種宣傳方式。

## 三、研究心得

### 研究者一

這一次的獨立研究讓我知道身障者也可以享有和正常人的權利，不會因為他是身障者就不能做他想做的事，因此，我們不能以歧視的方式來看待身障者，要懂得換位思考[如果我是那一位身障者，知道那個人一直以來都在歧視我的話，你會怎麼做呢?]如果每個人都這麼想，這個社會才會更融洽。

### 研究者二

在這一次地研究中，讓我看到了一次次的行動讓我看到了身障者的種種的行動不便；一篇篇的文章讓我看到了身障者生活中努力的模樣；我們的一句句訪談讓我看到了在人們對於身障者的態度。所謂的身障者只是一群因為先天基因或他們人生中的意外所造成身體或心理方面有缺陷的人類而已，只是因為一次事故，一次意外使他們身上被貼著[他不行啦!]的標籤，這張標籤是無法被去除的，因

此，我也希望透過這次的研究可以讓身障者有更舒適友善的生活空間，能為他們盡一份力。

### 研究者三

在這次的研究報告中，我認識了什麼是 CRPD，體會到了身障者的困難與辛苦。設立身障者權利公約的意義是不要歧視身障者，而是要理解和體諒。在這次的研究設計中，我們運用 AI 來製作遊戲，讓學生認識 CRPD，我們也發現比起口頭的宣導，利用遊戲來宣導可以讓學生更喜歡，宣導效果也會比較好，希望下次可以再製作不同的遊戲。

### 柒、參考資料

一、安祐萱、吳燦縉和陳柏研(2019)彰化縣 00 國小學生對於兒童權利公約了解程度。彰化縣108年度國小學生獨立研究競賽。網址：

<https://www.rcse.chc.edu.tw/results.php?y=3>

二、身心障礙者權利公約(2014年12月3日)生效。網址：

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=Y0000064>

三、身心障礙者權利公約施行法(2014年8月2日)公布。網址：

<https://law.moj.gov.tw/LawClass/LawAll.aspx?pcode=D0050194>

四、身心障礙者權利公約網站。網址：

[https://crpd.sfaa.gov.tw/BulletinCtrl?func=getBulletinList&p=b\\_1&page=1&rows=15&c=G&t=G](https://crpd.sfaa.gov.tw/BulletinCtrl?func=getBulletinList&p=b_1&page=1&rows=15&c=G&t=G)

五、王宏銘(2018)淺談 CRPD— 《身心障礙者權利公約》對台灣社會未來的可能影響。鄭豐喜文化教育基金會107年度社福論文。

六、王文華(2018)每一個都要到。衛生福利部社會及家庭署。

### 附件一、訪談 00 國小陳瑋蓁特教組長訪談紀錄

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |           |        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|--------|
| 訪談對象：                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              | 訪談時間：     | 訪談地點：  |
| 陳瑋蓁特教組長                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            | 114年9月17日 | 學習中心教室 |
| <p>◎訪談者：首先想請問，為什麼我們需要在學校推行「身障者權利公約」呢？</p> <p>◎受訪者：這其實就是從兩個方面來看。第一個是因應法規，因為 CRPD 已經納入國內法，所以學校就有責任要依據相關規範去落實各項措施，這是法律層面的要求。第二個則是教育現場的需要。因為學校本身是學生進行學科學習，也是他們進行社會化很重要的場域。我們希望特教生，或者是領有身心障礙證明的學生，都能夠真正享有真正平等的教育機會。而 CRPD 裡面特別強調「合理調整」、「支持服務」跟「融合教育」。我們期待如果這些概念能在校內的行政跟教學面逐一落實，這樣就可以避免歧視，也能大大提升老師對特殊教育理解。</p> <p>◎訪談者：那想請問，目前我們學校在推行身障者權利公約的現況是如何？具體做了哪些事？</p> <p>◎受訪者：其實我們大概是從幾個面向一起進行的。第一是行政制度面。我們在上一個學年度有成立「無障礙校園環境諮詢小組」，會去檢視校內的無障礙環境配置。另外在特推會（特殊教育推行委員會）裡，也會定期去看特教相關的措施，包括支持服務的申請、課程安排是不是符合學生需求等等。第二個部分是教師的專業增能。我們固定會辦性平加特教、融合教育，還有跟 CRPD 相關的研習，希望讓教職員對法規跟實務操作有更一致的理解。第三是學生端的宣導。我們會規劃不同年齡適合的特教宣導活動，比如闖關、週會宣導、或一些體驗課程，讓孩子可以從活動裡去學習尊重差異、接納多元。第四是家長的合作。我們會利用班親會、校慶，甚至聯絡簿上的宣導訊息，讓家長知道 CRPD 的核心理念，了解學校是怎麼落實的。整體來說，學校的確有在往 CRPD 的方向前進，也慢慢把它融入行政流程和教學活動，只是深度跟一致性其實還有提升的空間，這部分還需要再持續努力。</p> <p>◎訪談者：那在推行的過程中，您有遇到什麼問題嗎？又是怎麼解決的？</p> <p>◎受訪者：其實我們也遇到一些挑戰。最大的問題就是教職員之間對 CRPD 的理解還是有落差。有些老師會覺得這是特教的事情，跟一般班比較沒有關係，所以在實務操作上就比較不會特別去注意或配合。另外一個問題是資源面的限制，尤其是像無障礙環境改善，這類需要經費的項目常常會受到預算的侷限，所以推動起來會比較慢。那我們的因應方式，大概就是從幾個方向著手。像是增加校內較實務類的研習，提升教職員對 CRPD 精神的理解以及可以怎麼運用；行政流程也會再做強化，讓教師知道怎麼使用合理調整或支持服務。再來就是會積極向縣府或特教中心申請相關資源，盡量補足現場的需求。最後，學生端的宣導也是需要長期累積的，不可能靠一次活動就有明顯改變，所以我們會持續用不同形式去做宣導，讓孩子慢慢內化尊重差異的</p> |           |        |

概念。

◎訪談者：最後想請教，對於推行身障者權利公約您有什麼建議嗎？

◎受訪者：我會覺得最重要的是，要把相關的研習跟推廣延伸至其他行政單位，不要只停留在特教組。其實像教務處、學務處、甚至總務處，其實都會牽涉到 CRPD 的精神。所以如果能讓其他行政處室一起參與，知道這不是特教單位的責任，而是整個學校的責任，那推動起來才會更全面與順利。另外在教材的部分，希望能有更多貼近老師需求的範例。因為很多老師知道要合理調整，可是不太清楚要怎麼做。所以如果能把 CRPD 的概念轉成具體可執行的建議，讓老師一看就能操作，落實上會順暢很多。還有就是社區的宣導不能少。因為 CRPD 不只是學校內的事情，它其實跟整個社會文化有關。如果宣導方式能更生活化、讓一般大眾容易理解，那大家才會真正知道這個公約的重要性，也會更支持學校的做法。

## 附件二、訪談其他學校陳怡廷特教老師訪談紀錄



|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                   |           |           |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------|
| 訪談對象：                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                             | 訪談時間：     | 訪談地點：     |
| 陳怡廷特教老師                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 114年9月24日 | 陽光班教室線上訪談 |
| <p>◎訪談者：首先想請教您，為什麼我們需要在學校推行「身障者權利公約」呢？</p> <p>◎受訪者：這主要有兩個層面的意義。首先，這是基於法規的規定，落實身心障礙者權利公約是國家的既定政策。但就教育現場而言，更核心的目標是希望透過公約的推行，提升全校師生對身障者的尊重，讓大家具備正確的觀念。我們希望能藉此打造一個適合所有人的學校環境，也就是落實真正的友善校園，讓教職員與學生都能深刻理解並實踐這些權利。</p> <p>◎訪談者：那麼想請問，目前學校在推行身障者權利公約的現況是如何？主要包含哪些具體作為？</p> <p>◎受訪者：目前學校採取多管齊下的方式在運作。首先是人員培訓，主要由特教老師負責舉辦研習，針對普通班老師進行專業宣導，提升教師群的知能。在學校體制上，我們結合了行政運作的配合，並致力於改善校園設施以符合無障礙標準。同時，在教學端，我們也將相關概念融入課程活動中。當然，既有的特教服務也是持續且穩定地在提供，這些都是目前正在執行的重點工作。</p> <p>◎訪談者：請問在推行的過程中，是否有遇到什麼困難？以及如何解決這些問題？</p> <p>◎受訪者：是的，執行面上確實面臨一些挑戰。第一，我們發現部分普通班老師對於 CRPD 的認知仍有不足，這容易導致對身障者需求的誤解。針對這點，解決方案是由特教老師持續加強宣導，並透過專業引導來協助普通班老師建立正確觀念。第二，是特教人力負荷過重的問題。當內部人力不足時，我們會嘗試媒合社會資源，尋求外部單位的協助。第三，則是教室空間與設備老舊的硬體問題。這部分我們必須積極撰寫計畫，向主管機關申請經費，或是爭取社會資源的挹注來進行改善。</p> <p>◎訪談者：最後想請教老師，對於推行身障者權利公約，您有什麼具體的建議嗎？</p> <p>◎受訪者：對於未來的推行，我有幾點具體建議。首先，在執行層面上，希望政府能提供更明確的教學指引，或是具體的通用設計方法與範例，讓第一線教師有標準可循，能更有效地落實環境規劃。其次是資源的分配。強烈希望政府能多挹注相關資源給學校，這包含了讓專業人力更加充足，以及核撥更多的經費。唯有充足的人力與經費支持，我們才能在設備改善與教育推廣上做得更加完善。</p> |           |           |