

認識自我創未來 4C個人資源評測工具

設計理念及遊戲說明

Concern 關注

Control 自主

Curiosity 好奇

Confidence 自信





「認識自我創未來 — 4C 個人資源」評測工具 (桌上遊戲版)

設計理念及遊戲說明



目錄

桌上遊戲設計理念

引言	P.4
理論簡介	P.6
背景	P.6
目的	P.6
取樣	P.7
評測方法	P.7
研究工具的發展	P.8
總結	P.15

桌上遊戲使用說明

第一部份：桌遊版 4C 個人資源的執行	P.17
第二部份：桌遊版 4C 個人資源評測的帶領技巧	P.23
第三部份：計算結果及製作 (Generate) 評測報告	P.25
第四部份：其他注意事項	P.27

參考資料	P.28
------------	------

附錄一：情境回應記錄表	P.29
-------------------	------

附錄二： 4C 個人資源評測報告 (樣本)	P.30
------------------------------------	------



桌上遊戲設計理念



引言

隨著教育改革及融合教育的發展，有特殊教育需要（下簡稱 SEN）的學生在 3-3-4 學制下，均可享有平等的學習機會完成 6 年的初中及高中的課程。然而，只有極少數具學習能力及成績優異的特教生能考獲大專學位，繼續進修。為拓展 SEN 中六畢業生持續進修的途徑，以及滿足他們的期望和需要，香港教育大學特殊學習需要與融合教育中心（下簡稱中心），獲得香港教育局及香港特殊學校議會的支持，成功申請 2019 年度「行政長官社會資助計劃」，得到香港賽馬會慈善信託基金捐款，於中心下設置「賽馬會特教青年學苑」（下簡稱學苑），為有特殊學習需要的離校畢業生，於大學校園內提供學習機會。計劃為期 3 年，於 2020 年初開展，目的是提供一系列的應用課程及培訓機會，讓參與學員能體會持續進修、學習自我管理和掌握 21 世紀生活技能，為踏入職場，面對未來的工作挑戰做好準備。計劃也讓香港教育大學本科生及其他持份者，與學員結伴同行，進一步提升社會的共融文化。

學苑的課程涵蓋生涯規劃、運動管理、花藝設計及媒體創作等，讓學員能夠自選不同的進修範疇。課程亦強調理論與實踐並重，學苑會安排學員到相關領域的機構實習，以拓寬他們對職場的認識和適應能力。事實上，要讓學員順利過渡至職場，生涯規劃必然是重點關注。當中除現行教育局課程指引所強調的 9 種共通能力（*Generic Skills*），或石美寶、李子建、姚偉梅（2019）所提倡的「終生學習的基本能力」、「自我管理的基本能力」、「自省與人際溝通的重要能力」、「向未來世界進發的重要能力」外，年青人職業適應性（*Career Adaptabilities*）方面的能力，同樣備受關注（*Maree, 2020*）。

然而，在探討中學生／青年職業適應能力時，他們的個人特質（*Mills & Fullagar, 2017*）、個人資源（*Neureiter & Traut-Mattausch, 2017*）等，對其職業適應能力又自有其更基本的影響力（*Spurk et al. 2020*）。而且，對 SEN 中學生／青年（下簡稱 SEN 中學生）而言，這些個人特質和資源，對他們的生涯規劃及適應意義更大（*Santilli et al. 2014*）。



故此，是次開發的評測工具套是以職業適應性問卷（Career Adaptability Scale - CAAS）的 4 個維度作為基礎（Tien et al. 2012; Hou et al. 2012），參考問卷的提問方向後，發展了一套以桌上遊戲方式，探討 SEN 中學生個人資源的評測工具，冀桌遊的評測模式能摒除刻板式的紙筆檢測，讓 SEN 中學生在輕鬆的氣氛下盡展他們的性向和能力所在。而評測結果將以簡明圖像，報告受測者的表現，讓他們了解自身狀況之餘，也能讓相關的持份者（包括老師、家長等）按此制訂培訓或完善方案，以作為 SEN 中學生職涯規劃發展藍圖的依據。

關於此桌遊評測的命名。本工具是以 CAAS 的 4 個維度（關注 Concern、自主 Control、好奇 Curiosity、自信 Confidence）作基礎設計提問情境，再轉譯為職涯發展的 4 個個人資源。因為這 4 個維度所指向的 4 個個人資源都是以 C 開頭，所以稱此工具為「認識自我創未來 — 4C 個人資源評測工具」。



理論簡介

本「桌遊版」評測工具，是專為探討有特殊教育需要（SEN）中學生「個人資源」而設的研究工具。此工具發展的理論基礎（背景、目的）、調整（研究工具發展）、工具與是次研究的關係（取樣、方法）簡述如下。

背景

「認識自我創未來 — 4C 個人資源」評測工具主要是以 SEN 中學生為對象，評估他們的個人資源（Personal / Individual Resources）而開發的一套評測工具。有別於傳統問卷形式的評測方法，本工具透過原創的情境及桌遊設計，把個人資源的評測以遊戲化的形式呈現。遊戲化的評測較易讓 SEN 中學生投入，特別對於學習動機較弱的學生而言，遊戲的氛圍、勝負的起落，能有助他們投入評測。本桌遊按照 SEN 中學生的認知程度，設計了一系列的情境問題，從遊戲中讓他們分享自己的應對方法，從而得出一個評分的結果。

目的

研究及工具發展的原始目的，是作為優化學苑課程的指標：即驗證學苑所提供或設計的課程，能否提升學苑學生的「個人資源」。

同時，亦希望此套工具在驗證學苑課程成效之外，更能為 SEN 中學生的「職涯規劃 — 個人資源」方面提供多一些自我認知的資料，從自我認知到自我發展，讓這些年青人可以更自主、獨立地生活。同樣重要的，是希望導師能認清學生可發展個人資源的同時，可藉工具中生活場景或難點的設計，能給導師提供一些發展學生資源課程設計的點子。

取樣

為就讀香港教育大學「賽馬會特教青年學苑」的課程學員。同時亦希望此工具可以廣泛用於高中或以上的 SEN 青年身上。

評測方法

甲．前、後測對比：

學員 4 人一組，評分員就學員桌遊場景設置（Scenario）的回應，作分數評定及記錄。比較學員在學期開始及結束時的 4C 個人資源值，從而檢定學苑所提供的課程對 SEN 中學生 4C 個人資源的影響。

乙．個人與全級同學對比：

將受測者得分與全級同學得分作參照對比，取其規範參考值（Norm-Referenced Value），從而建議學員 4C 個人資源強弱項的發展方向。（例子見附錄二的「4C 個人資源評測報告」）。

丙．本「4C 個人資源」評測工具針對 SEN 中學生使用方法有四方面：

1. 個人一次性的「4C 個人資源」檢視
2. 個人分期進行的「4C 個人資源」成長檢視或介入活動成效檢視
3. 個人與同期同學一次性的「4C 個人資源」規範參考對照檢視
4. 個人與同期同學分期進行的「4C 個人資源」成長及對照檢視

研究工具的發展

在肯定了「職業適應性問卷 (CAAS)」(楊蘭、高鳳展、冼權鋒, 2019) 也適用於 SEN 中學生的前提下, 鄧潔儀博士帶領成立了「評測工具發展小組」(下簡稱發展小組), 成員包括資深的特殊教育工作者、熟悉 SEN 學生的研究員及資深桌遊設計師。基於 SEN 學生的學習特性, 評測所設定的情境必須具體, 及必須與他們的生活經驗有關, 發展小組經討論後, 設計出一系列的情境提問卡(設計過程及考慮詳見本段落頁 12 丙部), 將原本「職業適應性問卷」走前一步以探究 SEN 中學生的「個人資源」, 並以桌遊的方式呈現, 作為評測工具。經預試及效度、信度檢定, 以驗證此評測工具。

甲. 信度檢定：

基於對信度檢定不同因素的考慮, 發展小組提出了兩個研究問題, 檢定此評測工具的信度。

1. 熟悉評分準則與否, 會否影響此工具的信度?
2. 不同題目及時段進行評測, 會否影響此工具的信度?

下面將分項陳明：

1. 熟悉評分準則與否, 會否影響此工具的信度?

評分的結果會直接影響參與評測者的得分, 及對參與者個人資源的評估, 因為評分結果的落差, 會對評估工具產生質疑。因此, 評分員對評分準則是否熟悉, 成為了評估工具信度考量的重要一環。

就這一點, 發展小組作出了兩個信度檢定方法來回應第一個研究問題：a. 熟悉評分準則的「評分員間信度」(Inter-rater Reliability)、b. 不熟悉評分準則的「多方間信度」(Reliability Among Different Parties)。闡述如下：

a. 熟悉評分準則的「評分員間信度」

在 44 名參與者的 168 個情境回應中，隨意抽取其中 8 名參與者的 93 個情境回應，作「評分員間信度」Spearman's Rho Coefficient 分析。結果為 $r=0.688(92)$, $p<.01$, 95% CI [.565, .797]，顯示「評分員間信度」理想，初步肯定了工具的信度。

b. 不熟悉評分準則的「多方間信度」

發展小組又抽取了 4C 中有代表性及典型的場景，制定「家長／導師問卷」，以配對的方式，按家長／導師對子女／學生能力的了解，估計他／她在處境中的回應／表現，藉此收集不同持份者的回饋，從「熟悉評分準則與否」的角度進行比較，檢測評分準則熟悉與否對評估工具信度的影響。

研究員為收回並有效的 27 份「家長／導師問卷」，作 Spearman's Correlation Inter-rater Reliability 分析，發現 Spearman's Rho Coefficient 結果不甚理想，為 $r= 0.329(26)$, $p>.05$ ，即家長和導師在不甚熟悉檢測評分準則的情況下，雖然假設他們認識桌遊參與者，但兩類持分者對學生的評分有頗大的落差。

換句話說，對評分準則的熟悉程度，會影響運用此工具所得出的結果。但是，此評測工具得出的結果如出現落差，有可能是因為評分者對評分準則不熟悉，而不是此工具的信度問題。



2. 不同題目及時段進行評測，會否影響此工具的信度？

從熟悉評分準則而初步肯定此研究工具的信度後，發展小組以 **Test-retest Reliability** 來檢測第二條研究問題，即使在不同時段，對參與評測的 SEN 中學生問不同的情景題目，此工具都能反映出他們的個人資源。

研究員分析了 39 個前／後測配對數據，**Intra-class Correlation Coefficient (ICC)** 為 = 0.66, $p = 0.000$, 95% CI [0.433,0.805]。結果顯示信度不錯 (**Moderate**)。

總括而言，即使在不同時段，問及不同的情境問題，在評分員熟悉評分準則的情況下，此工具所得出的結果，不存在信度問題。



乙. 效度檢定：

桌遊場景內容、評分方法、提問形式及桌遊玩法設計皆通過：

1. 發展小組成員均有 10 年以上從事 SEN 教學及桌遊設計經驗，故明白 SEN 中學生所接觸的生活情境及難點，此工具的設計，力求針對 SEN 中學生的特性，即每條場景的提問都有以下三點考慮：
 - a. 生活化 — SEN 中學生能接觸到的生活情境
 - b. 題目易於理解及易於回應 — 即使是難於理解外界事物及難作抽象思維的 SEN 中學生也能理解和作答
 - c. 趣味性 — 由場景內容和提問方式（例如有圖畫題作具體顯示、每題都設有流程圖減輕學生認知及記憶負荷），到桌遊玩法、配件設計、配件觸感等，都以吸引 SEN 中學生作答和提升作答動機為前提

2. 抽取 4C 中有代表性及典型的場景（每 C 各有 3 題，共 12 題，與 SEN 中學生在桌遊中要回應的題數相同），制定「專家問卷」。透過問卷，收集專家意見（即特殊學校校長），就專家對 SEN 中學生的認識，評議場景內容及提問方式的適切性（即本乙部 1.a.-c. 的考慮），檢視此評測工具的有效程度（Validity）。

丙. 情境卡的設計過程及考慮：

1. 從文獻中整理出 4 個維度的特點

2. 第一稿 — 構思期：

根據每個維度的特點，因應學苑學生年齡及 SEN 類別的特點，構想情境卡內容（1 個維度 6 條題目 × 7 張情境卡 × 4 個維度 = 168 條）

3. 第一稿 — 整理期：

根據預試學生表現，修訂情境卡

4. 第二稿 — 修訂期：

修訂目的及步驟有三：

- a. 綜合第一稿題目，再次結合文獻所述，訂定每個維度內每條題目的特點，及釐清 24 條題目之間的分別
- b. 配對及討論維度特點與每條提問的重點，進一步驗證題目特點是否與所示情境配合
- c. 隨著團隊組員對學苑學生有更深認識，掌握及了解學生的特點，在針對性及適切性兩方面重新檢定情境卡的評分準則

5. 第二稿 — 整理期：

整理方向有二：

a. 情境卡內容整理：

- i. 根據修訂期驗證維度特點與提問重點配對結果後，重新排列、重寫、修改情境卡
- ii. 將原本問卷（**Career Adaptability**）設置題目的定義稍作調適，目的是使題目與題目之間的分割線更明顯，及使不同維度的提問方向更清晰，避免提問重疊。例子：「好奇」第5題、「自信」第1題、第4題，都涉及自我能力的認知，但應該各有重點，不應重覆。因此：
 - 「好奇」第5題 — 強調異同的比較，從而顯示學生對任務的認識程度
 - 「自信」第1題 — 強調學生在理想範疇中的自我滿意程度
 - 「自信」第4題 — 強調學生能滿足崗位要求的自信程度
- iii. 因應學苑學生的自閉症及智能有限的特徵，本研究工具的提問更具「自閉症及智能有限青年的應用意識」，例如：「自信」第2題，與主流青年在應用意義上或有不同。主流青年可能透過深思熟慮而有成功機會，從而培養及表現出自信。然而，自閉症青年可能自我認識有限，及欠缺與外界比較的意識，對『自信』的理解或有不全。所以這條情境設題的目的，是檢測自閉症學生處理事情時有否「深思熟慮」的能力，並以此作為個人能力資源的檢定

b. 評分準則整理：

考慮作答的可能回應，避免相同或近似回應的情境，如有這情況的出現，會重新設計情境卡內容

6. 第三稿 — 整理期：

情境卡呈現的版面及多方輸入考慮有四：

a. 題型修訂及分類：

分題型相同及不同指向兩類。目的是仔細劃分提問的重點，避免遺漏提問設題特點而未能全面收集數據。

- i. 題型相同：即在同一題目下，7 條提問的指向都一樣
- ii. 不同指向：即相同題目下有兩款設題情況，例如「關注」第 3 題有「說出計劃實行的步驟」及「說出計劃實行的方法」兩個指向

b. 場景卡文字與內容、評分準則修訂（重覆第二稿 — 整理期的整理方向）：

- i. 避免誤解問題：例如「關注」第 3 題，將 3e 由「說出計劃實行的步驟」題型類別，改為「說出計劃實行的方法」題型類別。提問修正目的是讓學生明白提問所指，沒有誤解提問，不是為了讓學生提高得分而作出修改
- ii. 以最佳方式提問：自閉症學生的想像力也許有些對於抽象的題目難於理解及作出回應，可能是提問方式未能切合這一類學生的特質及需要，故設有視覺輸入的圖畫題，讓學生更能掌握提問的要旨。例如「好奇」維度的第 1 及 4 題，因為好奇心往往訴諸於具體環境的觀察和探索，所以這兩題在此稿修訂時，改為「圖畫題」

c. 遊戲使用說明手冊的修訂

d. 桌遊用具修訂（包括：場景卡流程圖表達、分數記錄卡、各種配套用具及物料選取等，均以配合 SEN 中學生特徵為修訂準則）

7. 第四稿 — 完成期：

根據學苑學生預試再修訂情境卡內容的信度和效度

總結

隨著 SEN 學生的年齡增長，「盡早介入」關注以外，SEN 中學生「職涯規劃」同樣重要。SEN 中學生個人資源的認知，或許是他們認清發展方向，及導師課程設計的基石。關注、自主、好奇、自信只是「個人資源」的其中元素，希望將來可以發展出更多不同的工具，在自我認知及課程制定方面，幫助 SEN 學生及導師更有效地制定他們的「職涯規劃」。



桌上遊戲使用說明



第一部份：桌遊版 4C 個人資源的執行

甲．參與人士：

主持人	1 人	備註： 建議主持人及評分員 由校內職員如老師、 社工或特教支援組 成員擔任
評分員	1 人	
每輪參與評測的 SEN 中學生	不多於 4 人	

乙．執行流程：

1. 事前準備

- a. 主持人及評分員宜先了解不同情境的內容和評分準則（請參閱《情境解說手冊》），以及了解評測工具的桌上遊戲玩法（請參閱本說明），這樣便可因應 SEN 中學生的回應，準確地評估其個人資源
- b. 主持人及評分員可先將所有情境卡分開 4 種顏色（紅、黃、藍、綠），再根據情境卡左下角的題號（圖 1），分開 1 — 6 題放進抽卡盒
- c. 向參與評測的 SEN 中學生派發 1 塊棋盤（圖 2）
- d. 把棋子（圖 3）、寶石（圖 4）、機會輪盤（圖 5）及顏色骰子與點數骰子（圖 6）放在桌上備用
- e. 評分員宜另坐一旁，為每位參與者各準備情境回應記錄表（附錄一）1 份，作評分用途
- f. 記錄表宜避免讓參與者窺探

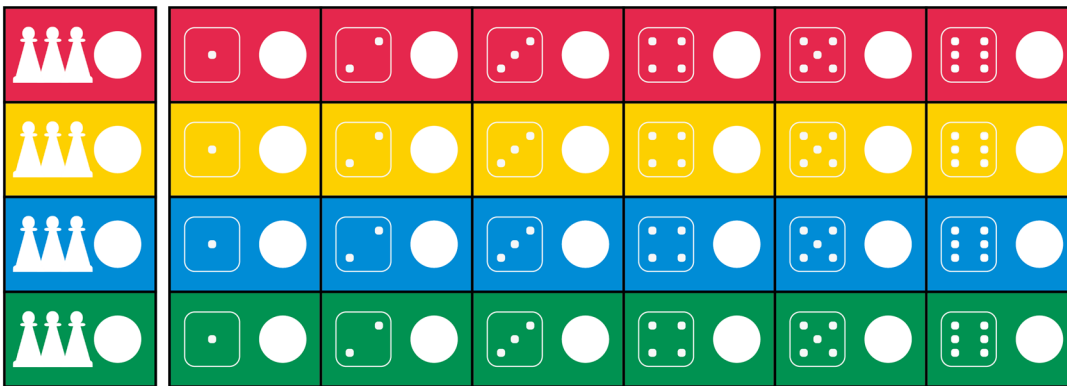
關注 Concern 1

現在有一份回收工場的工作，工作粗重，而且環境又髒又雜亂，但是薪水很好。

1. 你會以甚麼心態面對這份工作？
2. 接著你會怎樣做？

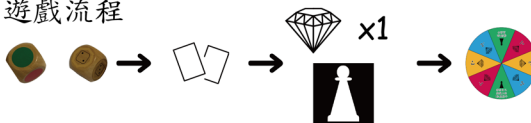
Concern 1a

圖 1 — 情境卡 (共 168 張)



儲齊4粒
顏色棋即
完成遊戲

遊戲流程



BINGO
得到鑽石x10

圖 2 — 棋盤 (共 4 個)

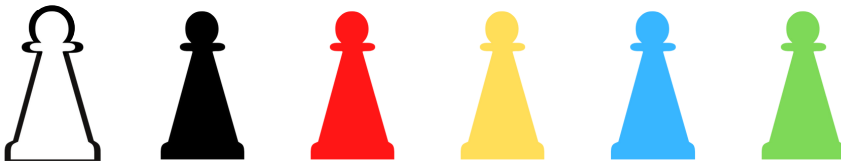


圖 3 — 棋子（白色棋共 60 粒，黑色棋 12 粒，顏色棋每色各 4 粒）

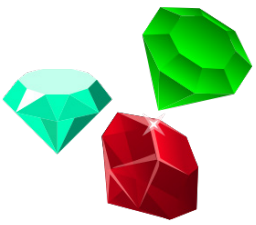


圖 4 — 寶石（共 100 粒）



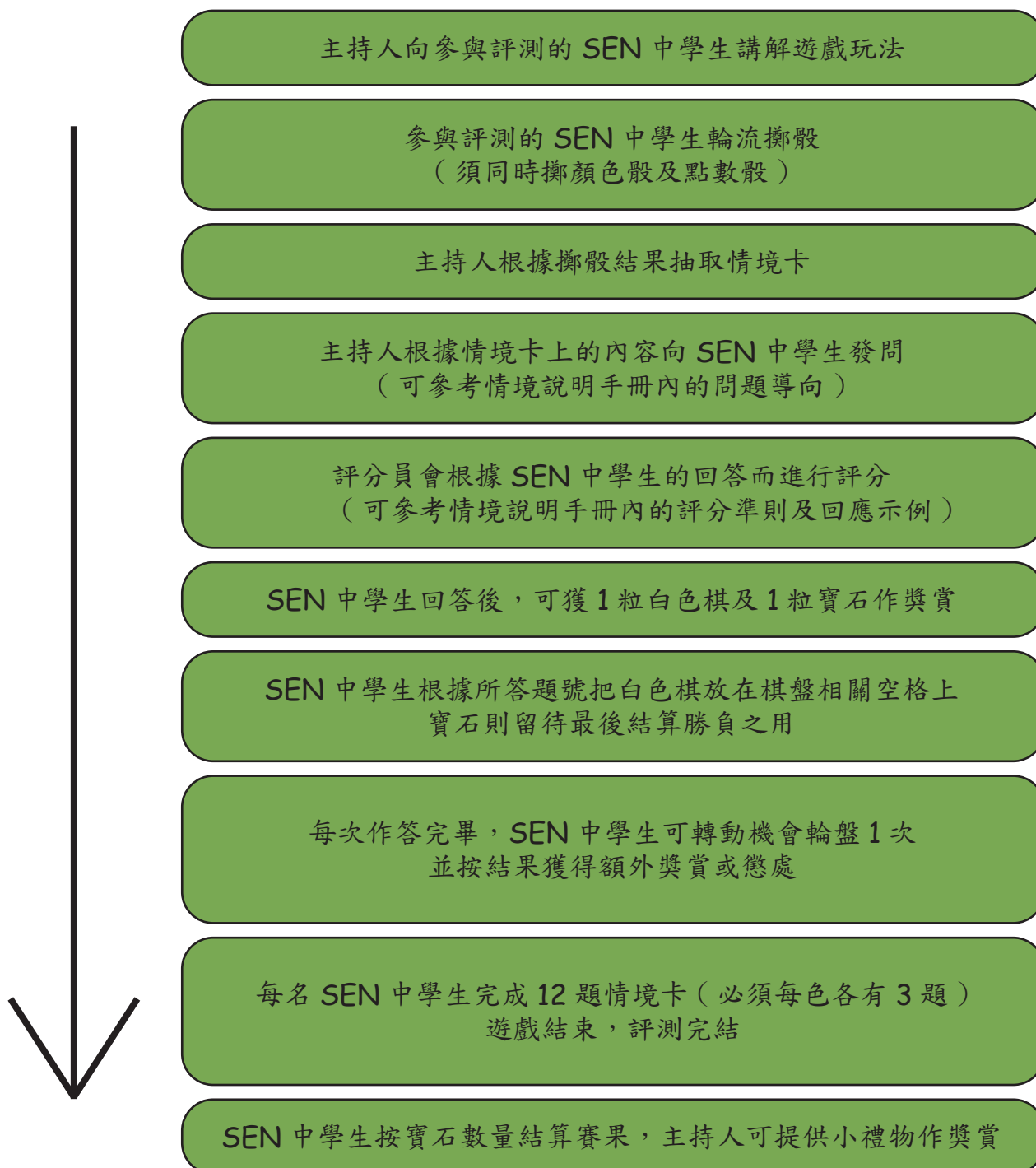
圖 5 — 機會輪盤（1 個）



圖 6 — 顏色骰子及點數骰子（各 1 粒）

2. 進行評測的步驟

a. 流程圖



b. 擲骰及回答情境卡內容

- i. 顏色骰子分別有「紅、黃、藍、綠、黑、白」6種顏色，「紅、黃、藍、綠」色分別代表「關注 (Concern)、自主 (Control)、好奇 (Curiosity)、自信 (Confidence)」4個個人資源維度，黑色代表自選顏色的維度，而白色則代表由主持人指定顏色的維度
- ii. 另外的點數骰子分別有「1 - 6」的點數，代表每個維度的6條問題。譬如擲到「紅、1」，即代表要作答「紅色 (關注) 的第1條問題」
- iii. 主持人可在「紅色 Concern 1」中，抽取其中1張情境卡發問，然後讓 SEN 中學生回應
- iv. 回答完的情境卡可放置一旁，避免重複抽中相同的情境。每個個人資源設有6大題型 (如：「關注 1 - 6」)，每題型均有7張情境卡 (a - g)，即每個個人資源維度均有42張情境卡，而全副桌遊共有168張情境卡以供作答

c. 放置棋子及轉機會輪盤

- i. SEN 中學生回應後，可根據擲骰結果，如擲中「紅、1」，把白色棋子放在棋盤上紅色1的位置上，再得到1粒寶石。數個回合後，如棋盤上的白色棋子能 Bingo (3粒棋連成1條橫線、直線或斜線)，便可額外獲得10粒寶石
- ii. 回答問題後，參加者可轉動機會輪盤一次，看看可轉到甚麼機會／懲處，再依照內容行動。輪盤其中1個機會是能得到1粒黑色棋子，其功能是可放在另一位參加者的棋盤上，阻止他達到 Bingo。若想移除黑色棋子，亦可透過轉動機會輪盤來獲得移除的機會
- iii. SEN 中學生在獲得黑色棋子後，可選擇攔截或留待合適時機方攔截

3. 遊戲的結束

- a. 當 4 種顏色（紅、黃、藍、綠）均答了最少 3 題，主持人會派發該顏色的棋子（成功棋）予 SEN 中學生放置在棋盤左面位置，以示完成該項維度
- b. 當所有參與評測的 SEN 中學生都儲齊 4 種顏色的成功棋，遊戲便會結束，參加者結算自己所擁有的寶石數量，最多寶石的便是第 1 名、其次的便是第 2 名，如此類推

4. 事後工作

- a. 評分員在遊戲過程中會根據 SEN 中學生的回應作評分及記錄（情境回應記錄表可參考本手冊的附錄一，請因應參與人數自行影印）
- b. 遊戲結束後，可於本桌遊附送的 excel 表裏輸入記錄表的分數，excel 表會自動為每名受測者製作一份簡單的評測報告，（見附錄二的「4C 個人資源評測報告（樣本）」），客觀地反映該 SEN 中學生在各個人資源維度的強弱及對比，讓其了解自身的狀況，計劃未來

第二部份：桌遊版 4C 個人資源評測的帶領技巧

甲．主持人：

1. 主持人可因應參與評測的 SEN 中學生的能力差異而分組及講解遊戲玩法
2. 情境卡上的文字內容豐富，能力較強的 SEN 中學生可自行讀出卡上的內容，再作回應
3. 能力稍遜的學生，主持人可把內容讀出，SEN 中學生輔以情境卡背部的「流程圖」一邊聆聽一邊閱讀，在視覺和聽覺的雙重提示下理解情境內容
4. 如 SEN 中學生對理解情境有困難，主持人可以「開放式問句」去協助他們判斷情境，但須避免引導（Guide）他們回應，因本桌遊的理念是評估他們本身的個人資源，不論回應是甚麼，亦是評測的一部份
5. 如果參加者的回應較難理解，主持人可用澄清（Clarification）及反映（Reflection）去確認其回應的意思，或再邀請他們表達多一點
6. 主持人應避免讓參與評測的 SEN 中學生在情境上苦思太久，因本桌遊的理念是儘量以生活化情境讓他們容易代入及想像，但若沒有相類似的生活經驗，亦不用勉強
7. 如鄰座的 SEN 中學生積極協助或提示正在回答的人，請停止他們這種行為，因這樣會影響評測的準確性

8. 不論 SEN 中學生的回應如何，主持人須以接納（Acceptance）的態度應對，避免以批判（Judging）、說教（Teaching）的態度去回應，因本桌遊的理念強調回應沒有對錯之分，只是想了解他們一貫應對的方法，讓他們寓評測於遊戲之中

乙. 評分員：

1. 評分員需要透過《情境解說手冊》中的「評分建議」，去判斷學生的回應屬於「上品」、「中品」、「下品」，哪種能力水平
2. 每張情境卡的評測方式都不一樣，如遇上未能即時給予分數的，可先記下 SEN 中學生的回應，稍後再參考《情境解說手冊》中的「回應示例」作評分
3. 為確保評分的準確及一致，每輪評測請以同一的評分員記錄回應，不同的評分員有機會增加評測的差異及影響其客觀性

第三部份：計算結果及製作 (Generate) 評測報告

甲．製作評測報告的方法：

在完成遊戲及收集了學生的評分後，教師可以透過“report generator.xlsx”去製作學生的評測報告。

製作步驟：

1. 打開“report generator.xlsx”，於【Basic Information "data entry"】中輸入所有的資料，包括：
 - a. Basic Information 的
 - i. 學生姓名（中文）
 - ii. 學生姓名（英文）
 - iii. 前測日期
 - iv. 後測日期
 - b. 4C data 的
 - v. 「前測」或「後測」的數據（視乎該次評測是「前測」或「後測」）
 - vi. 按四個個人資源維度；即「關注」、「自主」、「好奇」及「自信」輸入所答的題號及所獲的評分
2. 於【pre-post test report printing】分頁中，於 cell “C20”（黃色格）輸入想獲取的報告編號，編號必須跟【Basic Information "data entry"】學生名稱旁的編號相符
3. 直接把【pre-post test report printing】的文件列印，便可獲取該學生的評測報告

"report generator.xlsx" 可從以下的 QR-Code 或網址獲取：



<https://cutt.ly/qKfHHLQ>
(CSENIE 網頁：JCYASEN)

乙. 數據分析：

1. 雷達圖 (Radar Charts)

顯示每位參與評測的 SEN 中學生在遊戲中，對各個維度的回應分數。若每位參與評測的 SEN 中學生於遊戲中，在每個維度裏均答了 3 條，滿分便是 9 分，在滿分為 9 分的前提下，他們可從雷達圖中看到自己在每個維度的分數表現

2. 棒形圖 (Bar Charts)

顯示每位參與評測的 SEN 中學生在遊戲中，在各個維度上回答了哪些問題及每條問題的分數，讓他們更深入了解自己在每題的回應表現

3. 圖表 (Tables)

以圖表 (Tables) 作總結，列出各項數字，讓他們更清楚看到自己的能力情況

- a. 若全班學生都有參與評測，亦可在報告上看到自己與全班的表現比較
- b. 如參與了前測及後測，亦可在報告中看到自己在各個維度上的前後改變

4. 評語及建議

可參閱《情境解說手冊》，了解每張情境卡的評測準則及題目詳情

第四部份：其他注意事項

甲．擲骰及放置棋子須知：

1. 如擲骰結果顯示之前已回應了那道題，可重擲其中 1 粒骰，由主持人按棋盤局勢決定重擲哪 1 粒
2. 每位參與評測的 SEN 中學生在每次的遊戲裏，都不能重複回答相同的問題
3. 如參與評測的 SEN 中學生認為自己已回應完情境題，可向主持人說「沒有任何補充」，主持人便可邀請下一位開始
4. 主持人宜確認參與評測的 SEN 中學生在放置白棋時有否誤放了位置，影響 Bingo
5. 如 Bingo（3 粒白棋連成 1 條直線、橫線或斜線）後，因答題原因再在其之前或之後加上 1 粒棋，不會再被視為另一次 Bingo

乙．轉動機會輪盤須知：

1. 如有參加者因肌能協調問題而未能轉動機會輪盤，主持人可教導及鼓勵其多作嘗試
2. 轉動機會輪盤時，如結果是「擲界」，可重新再轉或交由主持人決定屬哪一邊

參考資料

- Hou, Z-J., Leung, S.A., Li, X., Li, X. & Xu, Hui. (2012). Career Adaptability Scale-China Form: Construction And Initial Validation. *Journal Of Vocational Behavior*, 80, 686-691.
- Maree, K. (2020). *Psychology Of Career Adaptability, Employability And Resilience*. Springer.
- Mills, M.J. & Fullagar, C.J. (2017). Engagement Within Occupational Trainees: Individual Difference Predictors And Commitment Outcome. *Journal Of Vocational Behavior*, 98, 35-45.
- Neureiter, M. & Traut-Mattausch, E. (2017). Two Sides Of The Career Resources Coin: Career Adaptability Resources And The Imposter Phenomenon. *Journal of Vocational Behavior*, 98, 56-69.
- Santilli, S., Nota, L., Ginevra, M.C., Soresi, S. (2014). Career Adaptability, Hope And Life Satisfaction In Workers With Intellectual Disability. *Journal of Vocational Behavior*, 85, 67-74.
- Spurk, D., Volmer, J., Orth, M, & Goritz, A.S. (2020). How Do Career Adaptability And Proactive Career Behaviors Interrelated Over Time? An Inter- And Intraindividual Investigation. *Journal Of Occupational And Organizational Psychology*, 93, 158-186.
- Tien, H-L. S.; Wang, Y-C; Chu, H-C & Huang, T-L. (2012). Career Adaptability Scale-Taiwan Form: Psychometric Properties And Construct Validity. *Journal Of Vocational Behavior*, 80, 744-747.
- 石美寶、李子建、姚偉梅 (2019)。迎接未來的四大能力—家長與孩子一起踏上成功之路。香港：中華書局。
- 楊蘭、高鳳展、冼權鋒 (2019)。使用 Rasch 測量模式分析『職業適應力量表—簡短版』於有特殊需要學生的心理屬性。香港教育特殊教育期刊，21，33-49。
- 中國語文教育—學習領域課程指引—小一至中六 (2017)。課程發展議會編定。20-21。

情境回應記錄表

受測學生姓名：_____

評分員：_____

日期：_____

關注

局次	題號	備註	表現
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L

自主

局次	題號	備註	表現
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L

好奇

局次	題號	備註	表現
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L

自信

局次	題號	備註	表現
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L
			H M L

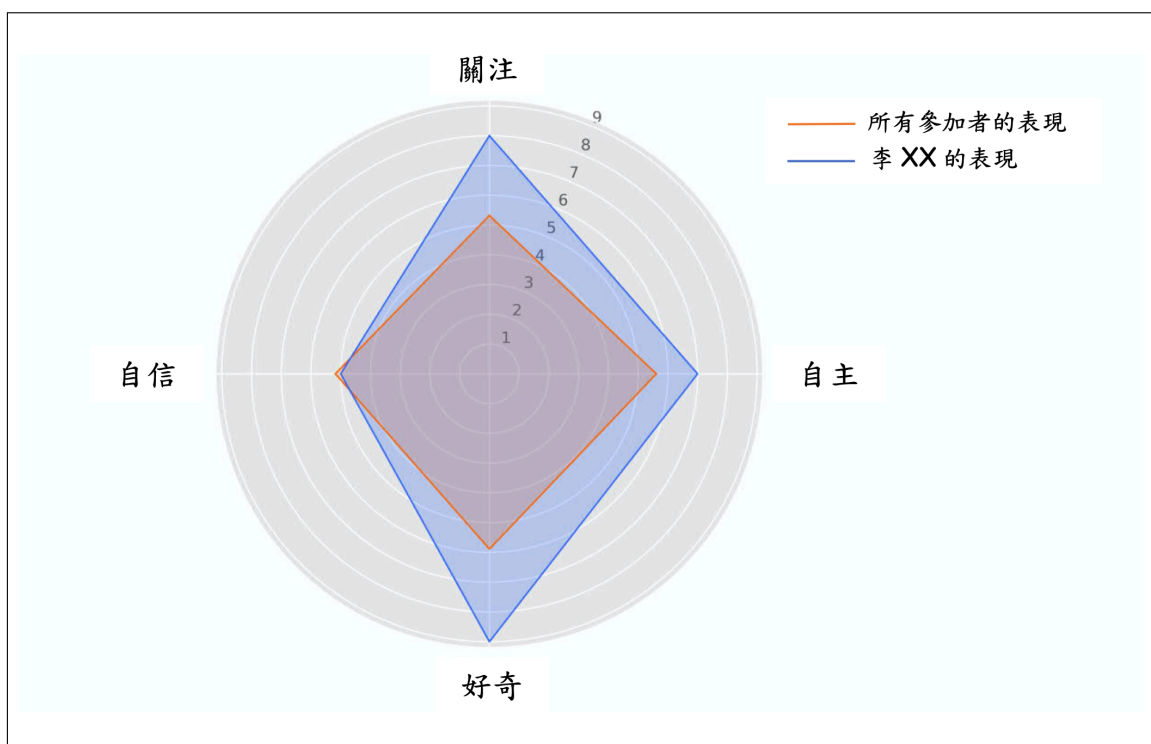
H：上品；M：中品；L：下品
 註：如一局次中有 2 次擲骰子機會，記錄例子：1i 及 1ii。
 不能理解 C (Comprehension Problem)
 專注力不足 AD (Attention Deficit)
 表達力問題 E (Expression Problem)
 以上英文簡號是為節省評分員用文字表達學生的表現而設。如評分過程難於決定，評分員可於該題號旁以相關的英文簡號示意



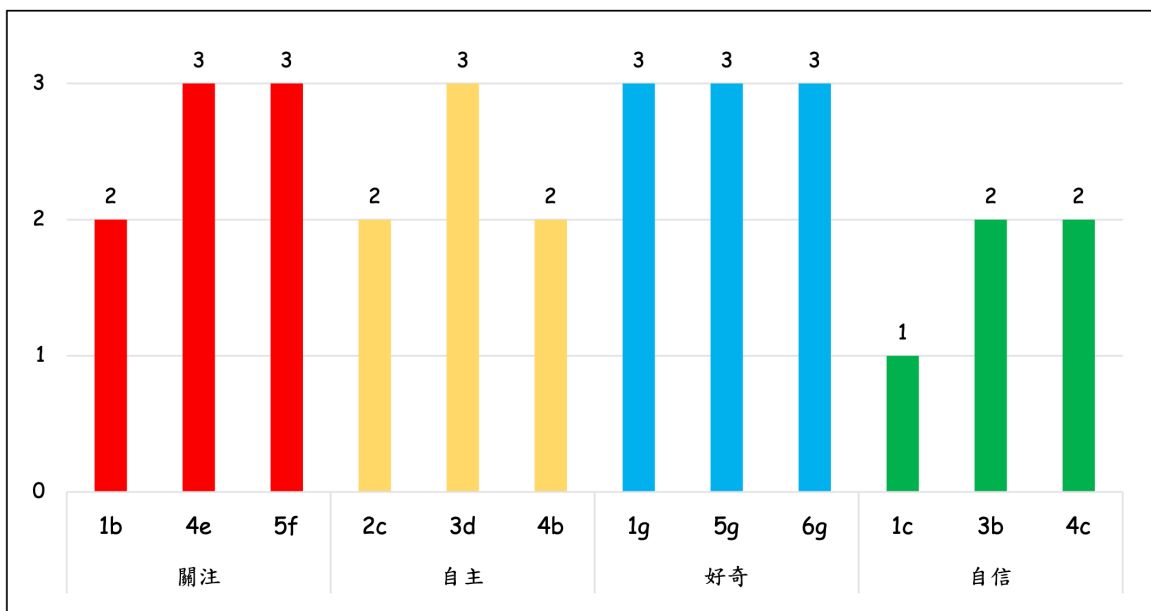
4C 個人資源評測報告 (樣本)

學生姓名：李 XX
前測日期：15-11-2021
後測日期：15-4-2022
報告日期：15-5-2022

前測：所有參加者的表現與李XX的表現對比圖

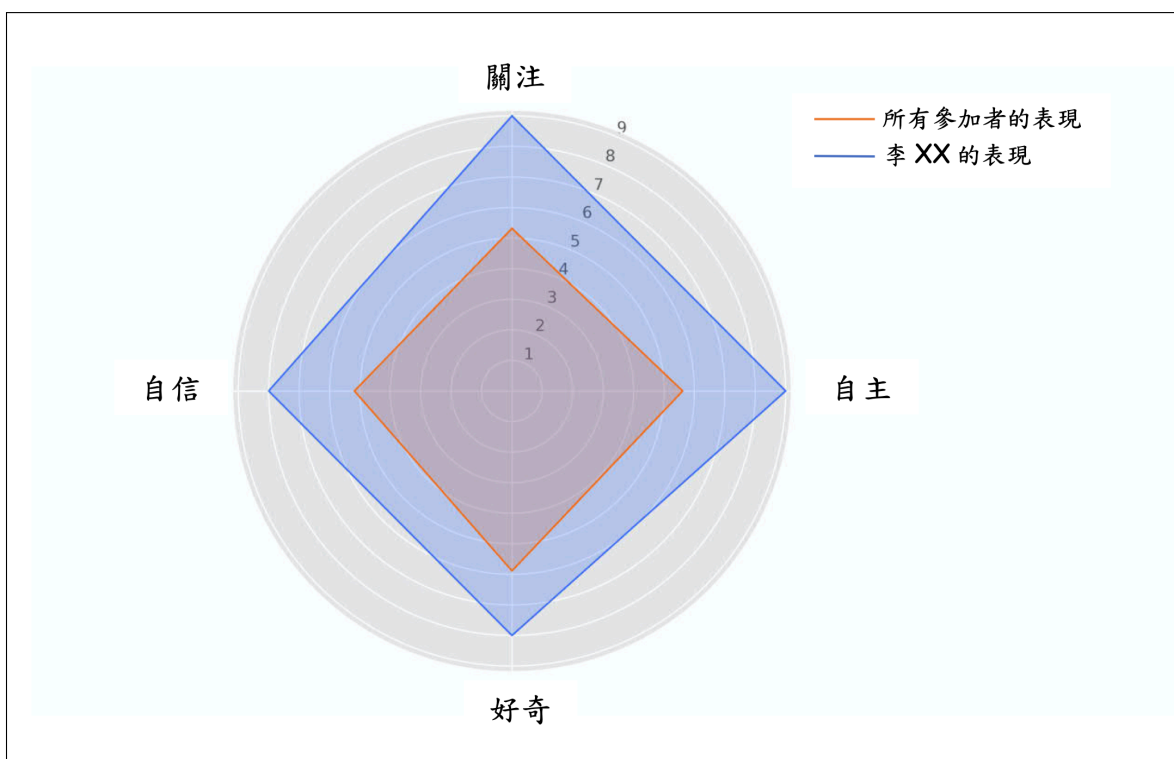


前測：李XX在各個人資源維度的答題表現

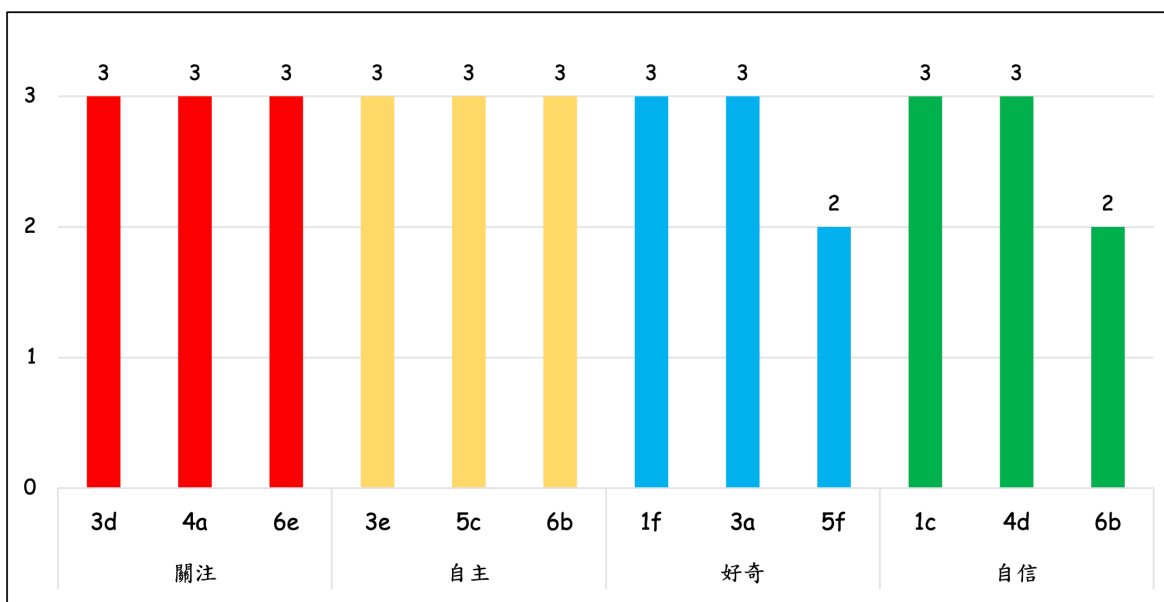


註：棒形圖中顯示，弱項為1分，強項為3分

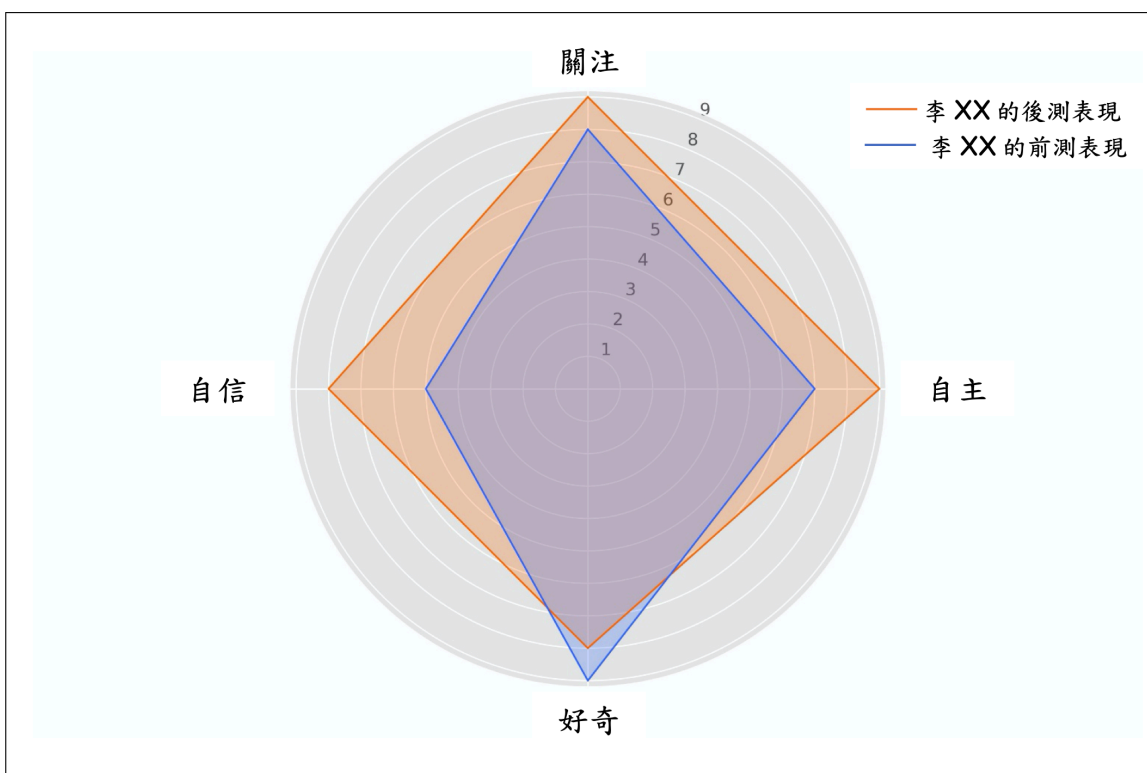
後測：所有參加者的表現與李XX的表現對比圖



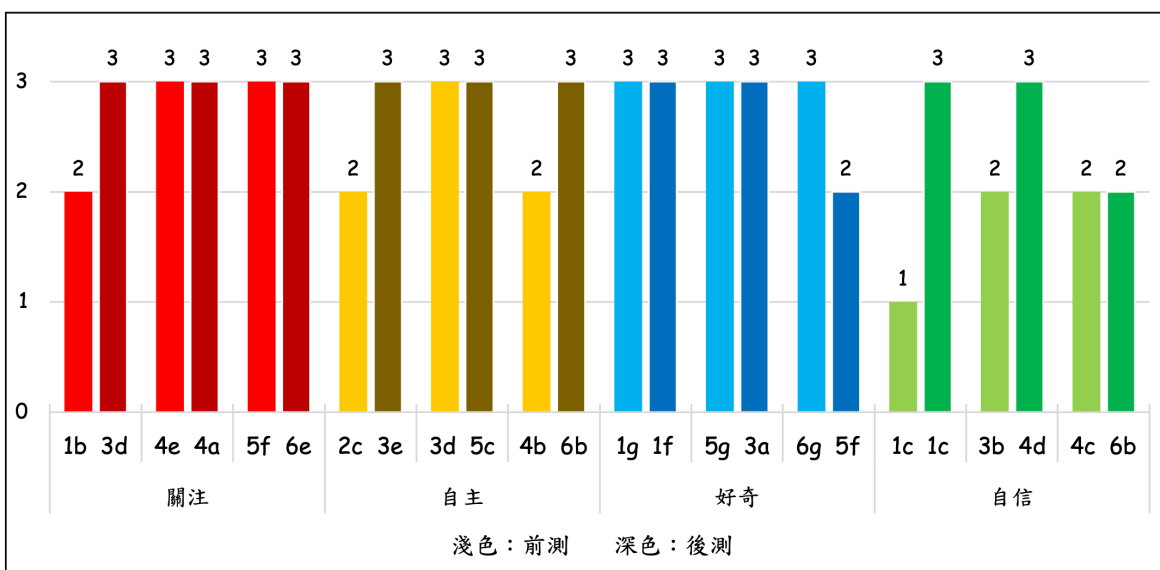
後測：李XX在各個人資源維度的答題表現



李XX的前測表現及後測表現對比圖



李XX在各個人資源維度的前測及後測答題表現



前測小結：

李XX在「關注」、「自主」、「好奇」、「自信」

四個個人資源維度表現總結：

	<u>李XX</u> 的前測表現	所有參加者的表現
關注	4	3.3
自主	6	5.3
好奇	5	5.3
自信	8	4.0

後測小結：

李XX在「關注」、「自主」、「好奇」、「自信」

四個個人資源維度表現總結：

	<u>李XX</u> 的後測表現	所有參加者的表現
關注	5	3.3
自主	7	5.3
好奇	6	5.3
自信	9	4.0

前測與後測的比較：

李XX在「關注」、「自主」、「好奇」、「自信」

四個個人資源維度表現總結：

	李XX的前測表現	李XX的後測表現	對比
關注	4	5	上升
自主	6	5	下降
好奇	5	6	上升
自信	8	9	上升

評分員姓名：_____

評分員簽署及蓋章：_____

註：有關題目詳情、使用及建議，老師可以參考「情境解說手冊」內的章節，
相關內容，亦可按需要隨評測報告付印給學生。







香港教育大學
The Education University
of Hong Kong



特殊學習需要與融合教育中心
Centre for Special Educational Needs
and Inclusive Education



賽馬會特教青年學苑
Jockey Club Youth Academy
for Special Educational Needs

項目團隊：冼權鋒教授、李子建教授、盧成皆教授、楊蘭博士、鍾燕嫻博士
遊戲設計及編輯團隊：冼權鋒教授、鄧潔儀博士、蘇建群、彭梓鳴、余凱霖、楊文浩
出版：香港教育大學 特殊學習需要與融合教育中心
地址：新界大埔露屏路 10 號香港教育大學 D1-G/F-05
電話：(852) 2948 7763
傳真：(852) 2948 7993
電郵：csenie@eduhk.hk
網站：<https://www.eduhk.hk/csenie>
出版日期：2022 年 7 月
承印：共享桌遊
版權所有 翻印必究

捐助機構



香港賽馬會慈善信託基金

