

第肆章 結果與討論

本研究主要探究育成社會福利基金會青年友誼社休閒方案的樣貌，研究者透過分析友誼社2003年到2005年的活動方案書面資料，且於2006年3月到6月進入友誼社的休閒方案中觀察紀錄，資料整理的過程中，將遇到的問題及疑惑列成訪談的問題，作為訪談友誼社方案領導者的依據，同時也是訪談參與者及其主要照顧者的題項。

以下的研究結果按照年代的進程來呈現，包括友誼社休閒方案的內容、進行方式、參與者參與方案時的反應與回饋、方案領導者回應研究者的提問、該年度的方案與Beck-Ford與Brown休閒訓練與治療方案間的異同。最後從9位方案參與者對休閒方案的回饋以及其主要照顧者的角度，來看方案參與者在友誼社歷年方案中，休閒能力的現況與對友誼社的看法。其分述如下。

第一節 2003年友誼社休閒方案

在2003年友誼社正式成立之前，育成社會福利基金會的社工員發現，具備工作能力的智能障礙青年在工作之餘不曉得如何安排自己的休閒時間，因此社工員們開始思考，是否應該組成一個團體，讓這群智能障礙青年可以在工作之外有一個聚會的空間，在這個空間之下，可以透過團體的方式認識朋友、拓展友誼，並進而獲得相關的休閒能力。基於這樣的背景，育成社會福利基金會在2003年開始了一個全新的計畫—智能障礙青年友誼社。

2003年的友誼社方案分為兩期，第一期是2003年3月1日到2003年7月6日；第二期是2003年8月3日到2003年11月1日，以下分別呈現兩期的結果。

一、2003年第一期

此時期的友誼社每2週辦理一次，共計辦理了8次，每次的活動時間從上午9點開始到中午12點結束，活動的目的主要有2個：（一）促進智能障礙青年人際互動，具備社會技能；（二）推廣休閒層面，以適應就業壓力並穩定就業。主要對象為15名參與社區化支持性就業服務的智能障礙青年。經由友誼社的活動後預期可以達到以下3個效益：（一）拓展15名智能障礙青年人際關係及休閒能力，以提升社會適應能力；（二）藉由活動參與凝聚參與者的感情並形成支持性團體；（三）至少增進10名參與者工作壓力調適的能力。

在友誼社活動正式開始前，每一位即將參與的智能障礙青年都必須先由就業輔導員以及家長各填寫一份休閒能力評量前測表(附錄10)，內容包含基本資料以及檢測休閒能力和社交能力的問項，共計有20題，每題以0到5為評分基準，分數愈高表示該項能力愈好，問項如：會適當表達對別人的好感或善意、會自己安排假日休閒活動等。

從友誼社的原始計畫發現，所有參與者在參與休閒方案之前要先做休閒及社交能力的前測，並且在參加完一期的休閒方案後，用同一份評量表做後測，主要目的是作為比照參與者在參與休閒方案前後的差異，在休閒能力和社交能力的部分是否有改變，但是在書面資料的蒐集過程中，僅只有參與者的前測資料卻沒有後測的資料。L1表示「那個喔！那個是那時候忘記做了啦！」(20061003/I/L1)。

為了達到友誼社的預期效益以及提升智能障礙青年的休閒能力，2003年第一期友誼社辦理的活動如表4-1-1所列，包括方案的辦理日期、方案名稱、方案目標以及參與人數，每次方案的進行時間約為一個半天。

表 4-1- 1 2003 年第一期友誼社辦理活動列表

日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
3月15日	歡喜來相逢	1. 參與者彼此互相認識 2. 建立團體規範 3. 幹部推選	10人
3月29日	看電影	1. 參與者彼此認識 2. 分享電影心得	12人
4月27日	戶外體適能訓練(爬山)	1. 能準備完善的爬山設備 2. 在爬山活動中能注意個人和環境安全 3. 在爬山時能隨時跟隨隊伍	13人
5月3日	大家來運動	1. 適當運動以增強體力 2. 增進進行體育活動的知能 3. 測驗參與者田徑成績	7人

(續)

表 4-1-1 2003 年第一期友誼社辦理活動列表(續)

日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
5月31日	我是大明星	1. 培養適當休閒觀念 2. 訓練自我表達能力 3. 學習適應團體、分工合作	8人
6月14日	你怎麼辦	1. 處理生活中或職場裡的問題 2. 藉由討論問題、經驗分享及角色分配，增進參與者主動參與及人際關係	8人
6月28日	漫步八里左岸暨考古之旅	1. 說出參觀地點及目的 2. 做參觀後心得報告	7人
7月6日	聚餐、檢討	1. 自行購買食材並製作餐點 2. 休閒時，會主動邀朋友聚餐聊天	12人

資料來源：研究者整理

這8次的方案都有一個大致的流程，如圖4-1-1所示，方案一開始由2位領導者(一位為主要領導者，另一位是協同領導者)帶領暖身活動揭開序幕，同時間有1到3位不等的觀察員在一旁做觀察紀錄。暖身活動可以是團康遊戲、自我介紹或是上一次活動的回憶等等，主要用以凝聚參與者的注意力。

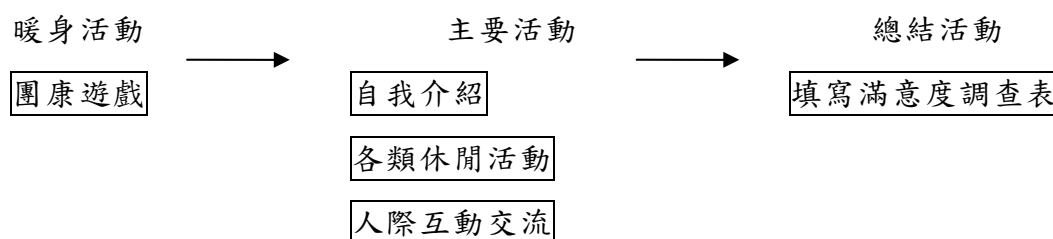


圖 4-1-1 2003 年第一期方案進行流程圖

在暖身活動之後，接著會進行符合當次方案目標的主要活動，也是方案中最主

要的部分，所進行的時間也最長，主要活動的內容多是進行相關的休閒活動或是人際互動的交流，從動態到靜態、從室內到室外都有。

進行完主要活動後，領導者會引導參與者一起回顧此次的方案內容，藉此讓參與者回憶方案的主題，最後再發放滿意度調查表讓每位參與者填寫。2003年第一期的滿意度調查表內容共有6項，包括：(一)覺得這次的活動如何？1.喜歡、2.還好、3.不喜歡；(二)和幾個人聊天；(三)學習到的項目：此一向度可以多選，選項則會根據當次的方案目標加以描述；(四)希望增加什麼活動；(五)是否推薦朋友參加；(六)感想：開放性的填答。

為了對友誼社方案有較系統性的瞭解，本研究以表格的方式整體呈現2003年第一期活動方案的主要活動內容、參與者的參與情形以及回饋、和休閒訓練與治療方案的比較等，輔以文字的描述，詳細說明如下所示。

(一) 主要活動內容

2003年第一期的友誼社方案共計舉行8次，主要的活動內容如表4-1-2所示，詳細的內容分述如下。

表 4-1-2 2003 年第一期友誼社休閒方案主要活動內容表

日期	方案名稱	主要活動內容
3月15日	歡喜來相逢	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以活動的方式進行參與者的自我介紹 2. 制定團體規範：說明—選執筆者—製規範—壓手印 (原定計畫，但未執行) 3. 選幹部 4. 選擇下次要看的電影：發電影調查問卷—統計—決定片名(天堂的孩子)
3月29日	看電影	<ol style="list-style-type: none"> 1. 領導者簡介影片—天堂的孩子 2. 觀看影片 3. 小組分享—其他工作人員進入帶領 4. 大團體分享—每組派人分享

(續)

表 4-1-2 2003 年第一期友誼社休閒方案主要活動內容表(續)

日期	方案名稱	主要活動內容
4月27日	與大自然共舞	<ol style="list-style-type: none"> 1. 在永明中心（石牌路二段115號）集合後，一起前往軍艦岩爬山 2. 來回2小時 3. 抵定點安排團康活動
5月3日	大家來運動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分成田賽、徑賽兩組測成績 <ol style="list-style-type: none"> (1) 田賽—立定跳遠、軟式網球擲遠 (2) 徑賽—25、50、100公尺、400公尺接力 (3) 趣味競賽—趕鴨子、百花齊放 2. 說明體育活動種類和注意事項 3. 附有成績紀錄表，以登記田賽及徑賽成績
5月31日	我是大明星	<ol style="list-style-type: none"> 1. 討論表演節目 2. 推選主持人 3. 由參與者自行分組，討論節目內容和練習時間安排（填寫活動設計單） 4. 完成節目流程
6月14日	你怎麼辦	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分成兩組，分別抽2-3題，供分組討論 2. 依抽選主題進行討論，進行經驗分享及角色安排 3. 完成表演內容及練習
6月28日	漫步八里左岸暨 考古之旅	<ol style="list-style-type: none"> 1. 關渡捷運站集合 2. 搭接駁公車到十三行文化公園 3. 十三行博物館導覽
7月6日	聚餐、檢討	<ol style="list-style-type: none"> 1. 前一次活動就先分配攜帶材料 2. 分3組製作三明治

資料來源：研究者整理

1. 歡喜來相逢

由兩位領導者帶領10位參與者進行此次的方案，一位為主要領導者，另一位為

協同領導者，在方案進行的同時，由3位觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。領導者引導參與者做自我介紹，觀察員2提到，「因為社工員進入方案中協助參與者進行自我介紹，使的活動的進行更為流暢」；觀察員1也發現，「當參與者在台前做自我介紹時，其餘的參與者則會做筆記」；觀察員3紀錄到，「參與者傾向和原本就認識的人聊天」(2003/D)。

在原先的方案計畫中，接下來是要進行制定團體規範的活動，在領導者說明之後，由所有參與者選出一位執筆人，將大家所提出的規範紀錄在海報紙上，完成後所有的參與者要在海報上壓下自己的手印，表示願意遵守共同制定的規範。但是觀察員2紀錄到，因為參與者彼此不熟悉，所以未執行此項活動，直接跳到選幹部的活動，但是「後來沒選」(20060929/I/L2)。

選幹部的活動之所以沒有進行，主要是因為「成員來了之後大家都還搞不清楚，所以你說要他們表達都很困難了，怎麼樣去推選，那個是全然陌生的，我都不知道團體要幹麻，我也不知道隔壁那個人是誰，根本就選不出來那個時候的幹部」(20061003/I/L1)。L1和L2都表示，雖然那時候就有朝自治團體的目標前進，但是以當時友誼社參與者的狀況來說，進行的速度太快，「那個時候是想太多了啦，但是做不到」(20061003/I/L1)。

為配合下一次的方案（看電影）進行，由領導者帶領參與者一起討論並選擇下次要看的電影，同時發下電影調查問卷讓參與者填寫，填完後馬上進行統計，大家決定要看的影片是「天堂的孩子」。

2. 看電影

由兩位領導者帶領12位參與者進行此次的方案，在方案進行的同時，由2位觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。此次方案選定的影片是「天堂的孩子」，這部影片是上次方案進行時由參與者所票選出來的，在開始撥放之前，領導者先簡單的介紹這部電影的內容，讓參與者有基本的認識，之後就開始觀賞影片。但觀察員1紀錄到，「因為影片語言和設備音響的架設出了一些問題，所以氣氛有點悶」；而觀察員2也提到，「雖然參與者很專注的觀看，偶爾出現有趣的畫面會跟著笑，但其實看不太懂在演什麼」(2003/D)。

看完影片之後，進行小組分享，其他的工作人員進入小組內協助討論，討論的主要內容有：(1) 看到什麼？(2) 有趣的段落；(3) 哪些地方看不懂？(4) 自由

發言。但是觀察員1提到「參與者之間的互動較少」，觀察員2也紀錄到「討論的過程不熱烈」(2003/D)。在小組討論之後，領導者再次將參與者聚集起來進行大團體的分享，每一組派一位代表上台分享該小組討論的結果。

L2表示當天準備了「大概4、5部(影片)吧」(20060929/I/L2)，讓參與者們票選，她並沒有去影響參與者們的決定，完全是當次的參與者自行決定的。

3. 與大自然共舞

由兩位領導者帶領13位參與者進行此次的方案，在方案進行的同時，由2位觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。活動當天在永明中心(捷運石牌站附近)集合，再一起出發到軍艦岩。觀察員2提到，「參與者的出席情況佳，但是有4位參與者遲到了20分鐘。爬軍艦岩的路線來回約費時2小時」，觀察員1提到，「爬山的途中都有休息，所以感覺不會太累，氣氛很不錯」。觀察員2認為，「參與者很活潑，但是彼此間仍舊維持與原先認識的人互動」(2003/D)。爬山到一個定點後，領導者帶領一些團康活動，休息時間也鼓勵參與者表演和自我介紹，參與者也大方的表演唱歌和跳舞。

4. 大家來運動

由兩位領導者帶領7位參與者進行此次的方案，在方案進行的同時，由1位觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。主要的活動包括3項主要的項目：(1)田賽—立定跳遠和軟式網球擲遠；(2)徑賽—25公尺、50公尺和100公尺跑步以及400公尺接力；(3)趣味競賽—趕鴨子和百花齊放。每一位參與者都有一份成績紀錄表，紀錄其田賽和徑賽的成績。觀察員發現，有幾位參與者沒有跳遠經驗，肢體動作不協調，不過幾次訓練後成績有進步。

跟前3次方案不一樣的地方是，此次活動強調的是親子活動，須有至少一位家屬參加，但是觀察員的紀錄中顯示，「期逢SARS所以出席率較低，同時也建議應該對遲到的人加以處罰，並鼓勵家長一起參加以養成運動的習慣」。但是邀請家長一起參加友誼社的方式，「就那麼一次，後來就完全沒有了」(20061003/I/L1)。

L1表示，友誼社其實是屬於心智障礙者們自己的團體，應該培養他們為自己發聲，而不是由他人來做這件事。

「因為那是屬於心智障礙者團體，家長是歸家長的團體...我們就是要心智障礙者自己為自己發聲嘛！家長已經有他們自己的團體了，那家長有自己的管道，也不是說完全去切開，而是說各自有各自的需要，而不是

說一直是連在一起」(20061003/I/L1)。

5. 我是大明星

由3位領導者帶領8位參與者進行此次的方案，此次方案無觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。領導者引導參與者討論表演節目的類型，並從中推選節目主持人，選完主持人後，讓參與者自行分組討論所要表演的節目內容，過程中發給活動設計單，讓參與者將將節目內容填入單子中，完成後各組分別練習排演，最後再演出。

6. 你怎麼辦

由4位領導者帶領8位參與者進行此次的方案，1位觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。領導者設計了4個不同的問題情境，包括打翻東西、問路、遇到推銷員和不想上班的情境，在主要活動時將參與者分成兩組，分別抽2到3個情境做分組討論。觀察員紀錄到，「討論的過程熱烈，因為題目情境很生活化，是常會遇到的情形，有人主動紀錄並推派成員表演。經過討論和角色分配後，兩組參與者各自練習，然後表演給所有人看」。觀察員針對此次方案給予回饋，「建議加強活動前的聯繫，以打電話鼓勵參與者參加」(2003/D)。

7. 漫步八里左岸暨考古之旅

由2位領導者帶領7位參與者進行此次的方案，1位觀察員在一旁觀察參與者的參與情形。在關渡捷運站集合後，搭乘接駁車到十三行文化公園，進到博物館內參觀。觀察員提到，「此次參與率不高的原因是因為有些參與者要工作、有些對博物館較無興趣，而且假日人多，參觀品質較差，成員間也較少有互動」，所以觀察員建議，「參觀地點可以經由參與者討論決議後選定」(2003/D)。

8. 聚餐、檢討

在資料中沒有此次方案帶領者和觀察員的紀錄，僅有簡單的活動描述，包括在前一次的活動時，先分配每位成員要攜帶製作三明治的材料，活動當天分成3組來製作三明治。

於活動結束時填寫滿意度調查表，此次的滿意度調查表和前7次的有些不同，問項裡面沒有學習到的項目，改成勾選2003年第一期所舉辦的8次休閒方案中，印象最深刻的為何，另外增加一個項目，詢問參與者是否想繼續參加2003年第二期的友誼社休閒方案，其中6位表示想參加；2位不想參加；其餘4位沒有作答。

(二) 參與者特性及回饋

2003年第一期友誼社休閒方案的參與者參與次數的統計如表4-1-3所示，表中標示出8次休閒方案的日期，以及所有參與者的編號，其中F表示女性；M表示男性。若參與者曾經參與某一次的休閒方案就以「✓」表示，表格的最右方顯示參與者參與2003年第一期友誼社休閒方案的總次數。

表 4-1-3 2003 年第一期友誼社參與者參與次數統計表

標號	2003 年第一期方案日期								參與 次數
	3/15	3/29	4/27	5/3	5/31	6/14	6/28	7/6	
F01	✓	✓	✓	✓	✓				5
F02	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
F03	✓	✓			✓		✓		4
F04		✓	✓			✓	✓	✓	5
F05		✓	✓					✓	3
F06		✓			✓	✓			3
M01	✓	✓	✓	✓	✓		✓	✓	7
M02	✓	✓	✓	✓				✓	5
M03	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	8
M04	✓		✓	✓		✓		✓	5
M05	✓	✓	✓					✓	4
M06	✓		✓						2
M07	✓								1
M08		✓			✓	✓			3
M09		✓							1
M10			✓	✓					2
M11			✓						1
M12			✓						1
M13					✓	✓		✓	3
M14						✓	✓	✓	3

(續)

表 4-1-3 2003 年第一期友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2003 年第一期方案日期								參與 次數
	3/15	3/29	4/27	5/3	5/31	6/14	6/28	7/6	
M15							✓		1
M16								✓	1
M17								✓	1
小計	10	12	13	7	8	8	7	12	

資料來源：研究者整理

2. 參與者特性

參與2003年第一期友誼社的參與者總計有23位，其中6位是女性，其餘17位為男性。他們的平均年齡為23.57歲，其中年紀最大的為31歲，年紀最輕的為19歲。14位有工作；7位待業中；另外2位沒有填答。

由於友誼社的休閒方案是自主參加的活動，參與者基於自己的意願決定參加與否，並非強制性的組織，因此參與者可以自由的參加友誼社的活動，從表4-1-3發現，有2位參與者參加了全部8次的方案，7位僅參加1次，參與者的參與次數分配如圖4-1-2所示。

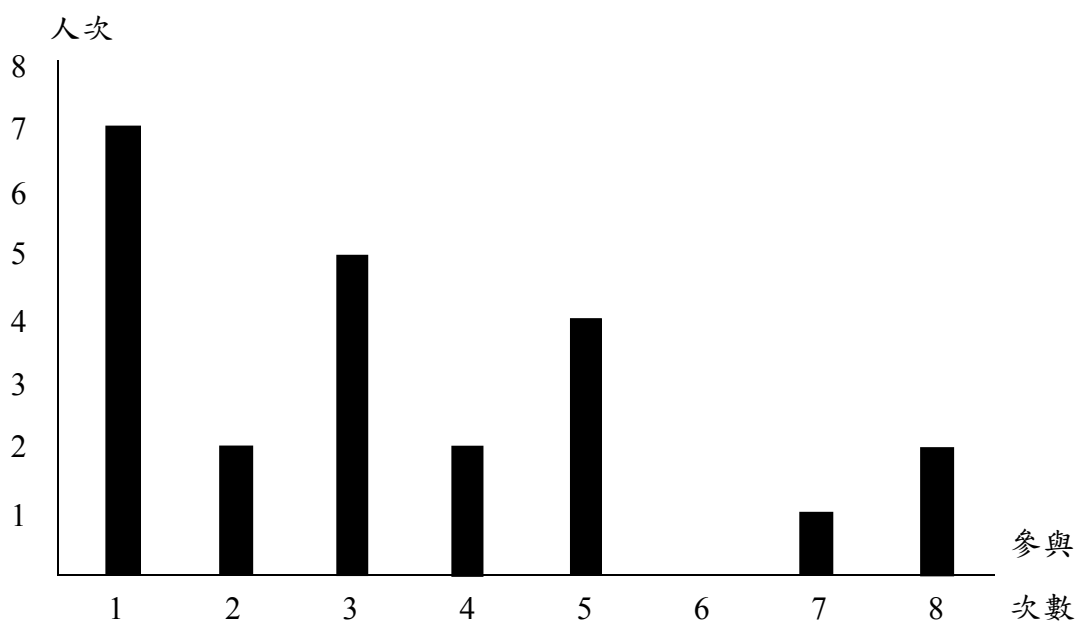


圖 4-1-2 2003 年第一期參與者參與次數分配圖

4. 參與者回饋

參與者的回饋可以從每一次方案的滿意度調查表獲得，研究者將8次方案的滿意度調查整理成表4-1-4所示。包括對於每次方案活動的感受，分為喜歡、不喜歡和還可以3種程度，但有些參與者會漏勾，研究者將每次活動後參與者的感受換成百分比加以呈現。

表 4-1- 4 2003 年第一期友誼社參與者滿意度調查結果表

日期	活動感受	希望增加項目	學到的項目
3/15	喜歡-60%	唱歌、聽音樂、去劍	1. 參與活動並與同伴和平相處-60%
	還好-40%	湖山、六福村、爬山、	2. 爭取表現機會-20%
	不喜歡-0	笑話、猜燈謎、烤肉、	3. 跟別人介紹自己-30%
		打籃球	4. 跟別人分享自己的休閒經驗-10%
		共10人	5. 尊重與自己不同的意見-20%
3/29	喜歡-50%	爬山、北投溫泉、籃	1. 參與活動並與同伴和平相處-67%
	還好-42%	球、唱歌、好玩的地	2. 爭取表現機會-17%
	不喜歡-0	方、劇情討論、逛街	3. 跟別人介紹自己-17%
	未答-8%		4. 跟別人分享自己看電影的心得-25%
		共12人	5. 瞭解看電影為休閒活動之一-33%
4/27	喜歡-69%	打羽球、游泳（八仙	1. 如何抵達集合地點-31%
	還好-31%	樂園）、打籃球、運	2. 其他-0
	不喜歡-0	動、聽CD、騎單車	
		共13人	
5/3	喜歡-43%	游泳（八仙樂園）、打	1. 運動常識-57%
	還好-57%	籃球、唱歌、跳舞、	2. 跑步和跳遠成績-57%
	不喜歡-0	逛街、聽唱片、騎車	3. 多運動有益身體健康-14%
		共7人	4. 休閒時可以做運動-0
5/31	喜歡-63%	游泳、跳舞、籃球、	1. 設計活動內容-11%
	還好-37%	遊戲	2. 分享自己的想法-11%
	不喜歡-0		3. 和別人討論事情-22%
		共8人	4. 表演-33%

(續)

表 4-1-4 2003 年第一期友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

日期	活動感受	希望增加項目	學到的項目
6/14	喜歡-63%	玩象棋	1. 分享自己的想法-63%
	還好-25%		2. 和別人討論事情-25%
	不喜歡-0		3. 遇到問題如何處理-50%
	未答-12%		4. 表演-13%
共8人			
6/28	喜歡-86%	籃球、做手工、吃東	1. 如何抵達集合地點-29%
	還好-14%	西	2. 遵守參觀禮儀-14%
	不喜歡-0		3. 認識十三行文化-71%
共7人			
7/6	喜歡-58%	玩象棋、籃球	1. 歡喜來相逢-33%
	還好-33%		2. 咱們看電影-8%
	不喜歡-0		3. 漫步八里左岸暨考古之旅-8%
	未答-9%		4. 大家來運動-25%
			5. 我是大明星-0
共12人			6. 你怎麼辦-8%
			7. 十三行博物館考古之旅-17%

資料來源：研究者整理

參與者希望可以增加的活動項目很多，絕大部分是動態的活動，例如出去玩、打球、唱歌、游泳等等，也有少部分提到希望可以從事靜態的室內活動，例如猜燈謎、下象棋等。從參與者希望增加活動項目的問項發現，雖然不是每一位參與者都會回答這一題項，但有某幾位參與者只要有來參加方案，就會在此一選項一再的寫出希望增加的項目，例如F02總共參加了5次的方案，其中3次寫到希望增加游泳，而且是到八仙樂園；M03來參加了7次，每次都希望可以增加打籃球的活動。

每次方案的滿意度調查中，會針對該次方案的內容與目標訂定出學習到的項目，讓參與者自行勾選是否有學習到什麼項目，選項可以複選。研究者將參與者所勾選的次數以百分比的方式呈現。但是從書面檔案的資料看來，參與者勾選這個向

度的比例不高，L2認為智能障礙者因為語言理解與表達的限制，不太能夠完全了解滿意度調查表上的訊息，甚至需要一些口語的提示協助他們理解。

「我想，因為我覺得在做所謂的問卷調查的時候，其實我也發現一個蠻有趣的，就是說，我不知道說是不是心智障礙者的特徵，有時候我們覺得他能力很好或是怎樣的，可是他可會忘記他之前（的經驗）...那反而是滿意度調查，像我們問的話是針對當時的情形，而且就是比較具體一點，他們其實是可以自己反應的，但是我要說的是，當這個東西把它拉一年，它可能一樣是沒辦法執行...就是一些既定的名詞概念，他們可能就不覺得那個是那個，比如說我們會員大會，我們常常會說我們什麼時候要辦會員大會，其實他們應該或多或少經歷過，可是就是他也來參加...」（20060929/FI/L2）。

（三）與休閒訓練與治療方案的比較

分析2003年第一期友誼社休閒方案的內容後，將其和休閒訓練與治療方案的休閒層級加以比較，其結果如圖4-1-3所示，可以發現2003年第一期8次的休閒方案內容，在休閒層級的分配上，每一個休閒層級的活動各辦理2次，雖然在休閒層級的分配上很平均，但是在層次的晉級並沒有由低到高。

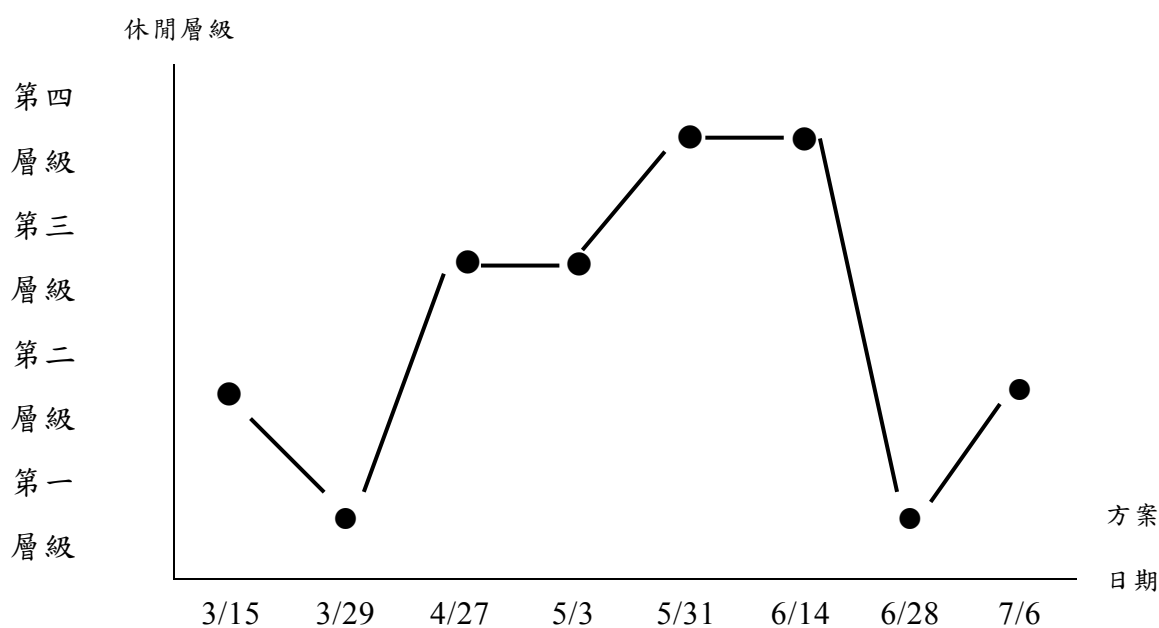


圖 4-1-3 2003 年第一期方案所屬休閒層級圖

根據休閒訓練與治療方案的理論，提供給智能障礙者的休閒方案，在初步評估其休閒能力所屬的層級後，再依據其能力的起始點，給予漸進式的休閒訓練，所以方案的設計在休閒層級的變化上，應該要漸漸的由低到高。反觀友誼社2003年第一期8次的休閒方案，每次的方案內容並沒有一定的進呈，雖然友誼社的休閒方案並

不是按照休閒訓練與治療方案的模式來設計與執行，但是每個方案間的連結，似乎沒有太大的關聯，也看不出其在層次上的差異。

L1表示友誼社休閒方案在第一期時，出現方案間的不連結，是因為一切尚在摸索，「我們才會開始去思考說，因為你其實每次的主題都不太明顯，然後也不太連貫」(20061003/I/L1)。

另外，休閒訓練與治療方案針對每個休閒層次中的休閒教育內涵也給予不同的定義及進呈，將2003年第一期的8次休閒方案加以分析後，其中所包含的休閒教育內涵如表4-1-5所示，每次方案內容有涵蓋到的休閒教育內涵以「✓」表示。

表 4-1- 5 2003 年第一期休閒方案與休閒教育內涵比較表

	休閒意識	自我意識	做決定	人際互動	休閒技巧
3/15歡喜來相逢			✓	✓	
3/29看電影				✓	✓
4/27戶外體適能				✓	✓
5/3大家來運動				✓	✓
5/31我是大明星		✓	✓	✓	
6/14你怎麼辦		✓	✓	✓	
6/28漫步八里左岸 暨考古之旅				✓	✓
7/6聚餐、檢討				✓	

資料來源：研究者整理

比較後的結果發現，8次的方案都有包含人際互動的休閒教育內涵，但是在休閒意識的部分則完全沒有包括到。此外，若再加以細部的分析，便發現，所屬的休閒層次不同，對於該層次的休閒教育內涵也有不同的定義，換句話說，同樣都是人際互動，在不同的休閒層次中，人際互動的能力也有層次性的差異，不過在8次的方案中，比較看不到這樣的變化及差別。

二、2003年第二期

2003年第二期的友誼社從8月3日到11月1日，共計進行了8次的休閒方案，方案的日期、名稱、目標以及每次方案的參與人數如表4-1-6所列，每次的方案約進行一個半天，第二期的方案在目的和預期效益的部分與第一期沒有太大的差異，但經研究者在資料蒐集與整理的過程中，發現了許多第一期與第二期之間的不同，除了內容的差異外，還有一些新的制度與規定，詳細的說明、第二期主要活動的內容、參與者特色以及與休閒訓練與治療方案的比較如下所示。

表 4-1- 6 2003 年第二期友誼社辦理活動列表

日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
8月3日	相見歡	1. 成員彼此相互認識 2. 建立團體規範 3. 組成連絡網	8人
8月10日	卡拉OK	1. 操作視聽設備 2. 介紹正當娛樂，紓解工作 壓力	8人
9月13日	去看電影	1. 能使用台北市青少年育樂 中心的設施 2. 增加休閒方式和場所 3. 確認連絡網	3人
9月20日	動物園之旅	1. 利用假日走出戶外、運動 身心 2. 介紹正當休閒娛樂	7人
9月27日	街頭宣導勸募	未留有檔案資料	7人
10月5日	創作性舞台1	1. 激發想像力和創造力 2. 隨性演出情境的形體動作 並搭配聲音及團體合作	5人

(續)

表 4-1-6 2003 年第二期友誼社辦理活動列表(續)

日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
10月25日	創作性舞台2	1. 激發想像力和創造力 2. 隨性演出情境的形體動作 並搭配聲音及團體合作	未留有檔案資料
11月1日	珍重再見	未留有檔案資料	8人

資料來源：研究者整理

(一) 2003年第一期與第二期的差異

在2003年第二期方案正式起跑前，育成社會福利基金會的社工員就先對潛在的友誼社參與者發出招募單，招募單上即指出，該期的友誼社預計舉辦8次的休閒方案，並且先標註了前3次的活動時間，後續活動時間則由參與者運用連絡網彼此聯繫通知，而且由參與者規劃執行接下來5次的休閒方案。另外，參與者須繳交100元保證金及50元活動行政費，共計為150元，保證金於活動結束後依參與率退費。

從第二期的招募單可以發現3個與第一期不同的地方，詳細說明所下所述。

1.採取會員制

此期的友誼社預計採取會員制，並設計有會員卡，初期預計招收20位會員，在友誼社前3次的方案中開放加入會員，自第3次以後停止收會員，決定加入友誼社並成為會員者須簽訂切結書。

此外，友誼社為了使會員制度更為健全，訂定有育成友誼社組織章程草案，如表4-1-7所示，明確定義了友誼社的目標、任務、會員的資格以及權利和義務等。配合活動出席卡，紀錄每位參與者的參與情形，作為方案結束後統計次數退保證金的依據。同時也有優良紀錄表，紀錄每次方案進行時每位參與者的表現。

表 4-1-7 友誼社組織章程草案

第一章 總則	
第一條	本設定名為育成友誼社（以下簡稱本社）
第二條	本設定為非營利為目的之社會團體，以聯繫身心障礙青年朋友並增進情誼
第三條	本社以台北市行政區域為組織區域

(續)

表 4-1-7 友誼社組織章程草案(續)

第四條	本社任務如下
	一、關於友誼社連絡事項
	二、關於會員之文康活動及福利等事項
第二章	會員
第五條	正式社員於入會時交入社費100元
第六條	正式社員於每期活動前繳交保證金100元，保證金退費方式以參與率而定
	一、出席6-8次或活動前辦好請假程序為算，可全額退費
	二、出席5次或活動前辦好請假程序為算，可退費1/2
	三、出席3次以下不退費
	四、扣留之保證金以用為期末聚餐支用
第七條	應繳交的活動費一每期活動經費預算而定
第三章	權利及義務
第八條	凡本社社員享有下列權利
	一、享有發言、表決之權利
	二、享有參與各種活動之權利
第九條	凡本社社員應負下列義務
	一、遵守本社組織章程及決議案
	二、不出席請於活動前請假
	三、本社聯絡網由社員共同組成，社員須克盡連絡之責，聯絡網辦法另訂之

雖然書面檔案所呈現的資料有會員制，但實際上當時並沒有執行，主要是因為友誼社的參與者們尚未做好這樣的準備與期待。

「那個草案都還在，其實我覺得時機不成熟，所以那個東西是沒辦法運作的，所以現在我們其實也是在等...因為需求性嘛！我剛才說那個遠景，可是遠景是不可能一開始就被激發出來的，我覺得是需要，或許也沒有那個時機也不一定，只是就是我覺得等待吧」(20060929/I/L2)。

2. 建立參與者間的連絡網

爲了增進參與者之間的聯繫與互動，第二期設計了友誼社連絡卡，內容包括參與者姓名、所要連絡夥伴姓名、連絡夥伴的電話以及歷次的連絡紀錄。連絡網的連絡方式，就是將所有的參與者加以分組，並在組內排出一個順序，比如第一組總共有4位參與者，第1位要打電話連絡第2位，第2位要連絡第3位，依此類推，第4位再打回給第1位，完成該組連絡網的聯繫工作。

在進行連絡網的之前，友誼社設計了電話禮節須知，教導參與者在以電話連絡夥伴時，所要注意的禮貌，並要求參與者在理解過後於電話禮節須知卡上簽名，表示願意遵守相關的禮節。

L1提到「聯絡網最開始是要啓動他們來團體啦，因爲有一個人打電話給你幾月幾號要來參加團體，那是一個提醒，告訴你，你要來參加活動」(20061003/I/L1)，除此之外，也希望聯絡網可以達到「來聯絡感情」(20060929/I/L2)。

3.參與者自主運作

爲了讓參與者更爲獨立的進行休閒活動，第二期友誼社的運作方向朝著智能障礙青年自主友誼社團進行，在計畫初期預計將所有的參與者分爲4組，包括活動組、監察組（負責收發滿意度問卷）、總務組（負責計帳）以及連絡組（負責活動通知及連絡事宜），但經過工作會議討論後僅保留連絡組。

（二） 主要活動內容

第二期的方案在進行流程上與第一期沒有太大的差異，同樣是由暖身活動、主要活動以及總結活動所組成，暖身活動同樣是由領導者帶領團康遊戲，總結活動同樣是由參與者填寫滿意度調查表，且格式內容與上一期的無太大差異，但是在主要活動內容的部分則不盡相同。2003年第二期的友誼社方案共計舉行8次，主要的活動內容如表4-1-8所示，詳細的內容分述如下。

表 4-1- 8 2003 年第二期友誼社休閒方案主要活動內容表

日期	方案名稱	主要活動內容
8月3日	相見歡	1. 自我介紹、8次活動簡介，說明優良紀錄表 2. 成員自我介紹 3. 制定團體規範 4. 連絡網

(續)

表 4-1-8 2003 年第二期友誼社休閒方案主要活動內容表(續)

日期	方案名稱	主要活動內容
8月10日	卡拉OK	1. 選歌歡唱 2. 選最佳表演者
9月13日	去看電影	1. 分組買票 2. 認識青少年育樂中心的各樓層 3. 看電影—小鬼魔鞋
9月20日	動物園之旅	1. 搭捷運至動物園 2. 步行參觀動物園 3. 結束後逛一旁的商店街 4. 麥當勞用餐
9月27日	街頭宣導勸募	僅有通知單(內容有時間、集合地、內容、攜帶物： 水壺、帽子、捷運卡或零錢、要參加到下午者務必自行攜帶午餐錢)
10月5日	創作性舞台1	1. 花瓣遊戲—解說、集體創作 2. 確認連絡網 (1) 留連絡夥伴和領導者的連絡方式 (2) 再次說明連絡注意事項、電話禮儀
10月25日	創作性舞台2	1. 身體數字 2. 信任遊戲—人與車子遊戲 3. 介紹自己—用動作代表自己 4. 雕塑遊戲
11月1日	珍重再見	未留有檔案資料

資料來源：研究者整理

1. 相見歡

由4位領導者帶領8位參與者進行此次方案，1位觀察員在一旁做觀察紀錄，在檔案資料的部分發現一個與過去不同的紀錄，此次方案留有針對進行過程加以檢討的會議紀錄，在接下來描述的過程中會加以補充。

在領導者介紹過第二期接下來8次的方案型式以及優良紀錄表後，進行一個暖身活動，便進入該次方案的主要活動。由於多了數位第一期沒有來的新參與者，所以再次進行參與者間的自我介紹，待所有人都介紹結束，領導者帶領參與者制定團體規範，作為接下來參與友誼社所要遵守的標準。但根據觀察員的紀錄顯示，「因為參與者仍在建立熟悉度，尚無法自主討論」。在檢討會議時建議，「可以將規範的制定特別是組織章程的部分留待最後一次方案進行時再討論」(2003/D)。

接著進行連絡網的練習，將參與者分組後，領導者說明連絡網的功能與運作以及電話禮儀的內容，觀察者紀錄到，「由於時間不夠，所以沒有讓每一位參與者都練習連絡網的操作」。檢討會議時也提出，「由於此次的參與人數僅有8人，建議要再多通知其他的參與者一起來參加」(2003/D)。

2. 卡拉OK

由1位領導者帶領8位參與者進行此次方案，同時由一位觀察員在一旁做觀察紀錄。此次活動單純為歡唱卡拉OK，一開始先由參與者利用機器選擇歌曲，再進行歡唱，但觀察員紀錄到，「參與者會唱的歌不多，自發性選歌的意願也不高，造成氣氛不熱絡有不少冷場，須多與以鼓勵」(2003/D)。活動最後由參與者票選該次最佳表演者。

3. 去看電影

由3位領導者帶領3位參與者進行此次活動，無觀察員隨行觀察紀錄。此次方案在台北市青少年育樂中心集合，買好電影票後，由領導者帶領參與者認識各樓層的設施，然後再進入電影院觀賞電影—小鬼魔鞋，由於關於此次方案的檔案資料甚少，所以無法得知方案的全貌。

4. 動物園之旅

由1位領導者帶領7位參與者一起進行此次方案，同時間由1位觀察員在一旁做觀察紀錄。於就業服務部集合後，所有人一起搭乘捷運到木柵動物園，步行參觀動物園。觀察員紀錄到，「參與者在過程中彼此聊天，氣氛非常熱絡。參觀完動物園後，還一起到商店街逛街，最後到麥當勞用餐」(2003/D)。

5. 街頭宣導勸募

此次方案的書面資料僅有參與者的滿意度調查表和一份通知單，一共有7位參與者參與此次的活動，通知單的部分僅說明了當天活動的集合時間、地點以及所要

攜帶的物品，所以無法得知方案的全貌。

6. 創作性舞台1

3位領導者帶領5位參與者進行此次活動，同時間由1位觀察員進行觀察紀錄。主要的活動為花瓣遊戲，讓參與者自行創作，接著進行連絡網的確認，領導者再次說明相關的連絡事項以及電話禮儀須知。觀察員紀錄到，「雖然這次活動的參與者人數不多，但是大家都非常準時，特別是第一組全員到齊」(2003/D)。

7. 創作性舞台2

檔案資料僅有活動方案的計畫表，沒有參與者的滿意度問卷，資料較不完整，無法得知參與者的參與情形。從活動方案計畫表中可以知道，該次的方案著重在創意性的肢體活動，透過身體數字、信任遊戲以及雕塑遊戲的進行來達到方案的目標。

8. 珍重再見

檔案資料僅有參與者的滿意度問卷，而且此次的滿意度問卷內容和前面7期的內容不太相同，問項包括了(1)是否喜歡今天的活動？(2)學習到哪些項目？(3)想不想繼續參加下一年的活動？(4)你認為明年的活動時間最好安排在什麼時候？A.週一到週五某一個晚上；B.週六；C.週日。在被問及想不想繼續參加時，8位參與者中，5位表示願意；1位表示不願意；其餘2位沒有回答。而明年活動的時間，3位希望辦在週六；4位希望辦在週日；另1位沒有回答。

(三) 參與者特性及回饋

2003年第二期友誼社休閒方案的參與者參與次數的統計如表4-1-9所示，表中同時保留2003年第一期所有參與者的參與次數紀錄，用以比對每一位參與者歷次的參與情形。從表中可以發現，有12位參與者曾經參與第一期的方案，但第二期的方案開始時就沒有參與，另外增加了9位新的參與者，而有10位參與者持續參加第一期與第二期的休閒方案。

表 4-1-9 2003 年第二期友誼社參與者參與次數統計表

標號	2003 年 第一期		2003 年 第二期							
	小計	8/3	8/10	9/13	9/20	9/27	10/5	10/25	11/1	小計
F01	5			✓					未	1

標號	2003 年 第一期		2003 年 第二期							
	小計	8/3	8/10	9/13	9/20	9/27	10/5	10/25	11/1	小計
M18	0	✓	✓	✓	✓	✓	✓		✓	7
M19	0	✓	✓	✓	✓	✓			✓	6
M20	0	✓				✓				2
M21	0	✓								1
M22	0				✓					1
M23	0				✓					1
		8	8	3	7	7	5		8	

資料來源：研究者整理

1. 參與者特性

參與2003年第二期友誼社的參與者總計有19位，其中5位是女性，其餘14位為男性。他們的平均年齡為26歲，其中年紀最大的為43歲，年紀最輕的為18歲。13位有工作；5位待業中；另12位沒有填答。

2. 參與者回饋

此期參與者的回饋如表4-1-10所列，參與者對於活動的感受多為喜歡到還好之間，希望增加的項目也多為動態的活動，但是後面的幾次活動，參與者都沒有列出希望增加的項目。

表 4-1- 10 2003 年第二期友誼社參與者滿意度調查結果表

日期	活動感受	希望增加項目	學到的項目
8/3	喜歡-38%	戶外郊遊、電動	1. 和別人討論事情-25%
	還好-62%	賽、電影、聯誼大	2. 電話禮儀-88%
	不喜歡-0	會、電腦講習大會	3. 認識朋友-25%
			4. 發表意見-0
共8人			

(續)

表 4-1-10 2003 年第二期友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

日期	活動感受	希望增加項目	學到的項目
8/10	喜歡-38% 還好-38% 不喜歡-24% 共8人	戶外郊遊、出去玩	1. 和別人討論事情-0 2. 歡唱-25% 3. 認識朋友-50% 4. 發表意見-0
9/13	喜歡-67% 還好-33% 不喜歡-0 共3人	去網咖上網、八仙樂園、可以跟辣妹烤肉，郊遊，唱卡拉ok	1. 認識青少年育樂中心的設施設備-33% 2. 知道一個看電影的地方-66% 3. 使用公共設施的注意事項-0 4. 多知道一個放假時可以去的地方-0
9/20	喜歡-43% 還好-0 不喜歡-0 未答-57% 共7人	唱KTV、看電影、遊樂場、八仙樂園、唱歌、跳舞、逛街	1. 認識罕見動物-43% 2. 動物知識-57% 3. 認識朋友-29% 4. 發表意見-14%
9/27	喜歡-71% 還好-29% 不喜歡-0 共7人	無	1. 參與活動並與夥伴和平相處-57% 2. 會主動爭取表現機會-29% 3. 能與他人或陌生人交談-43% 4. 能在街頭中勇敢表達自己在做的事-57% 5. 感受到自己是有膽量的-71%
10/5	喜歡-60% 還好-40% 不喜歡-0 共5人	無	1. 參與活動並與夥伴和平相處-60% 2. 會主動爭取表現機會-20% 3. 能與他人交談-20% 4. 感受到自己是有創意的-0 5. 體驗到與他人合作的經驗-20%

(續)

表 4-1-10 2003 年第二期友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

日期	活動感受	希望增加項目	學到的項目
10/25	未留有檔案資料	未留有檔案資料	1. 參與活動並與夥伴和平相處 2. 會主動爭取表現機會 3. 能與他人交談 4. 感受到自己是有創意的 5. 體驗到與他人合作的經驗
11/1	喜歡-63% 還好-13% 不喜歡-0 未答-26%	無	1. 參與活動並與夥伴和平相處-75% 2. 會主動爭取表現機會-13% 3. 能與他人交談-25% 4. 感受到自己是有創意的-13% 5. 體驗到與他人合作的經驗-25%
共8人			

資料來源：研究者整理

(四) 與休閒訓練與治療方案的比較

將此期的8個休閒方案加以分析後，並與休閒訓練與治療方案的休閒層級比較後，結果如圖4-1-4所示，其中第一層級的方案出現了4次，第二層級的方案出現了2次，第四層級的方案出現了2次。與2003年第一期的比較相雷同的是，此期的8次方案同樣沒有層次上的晉級。

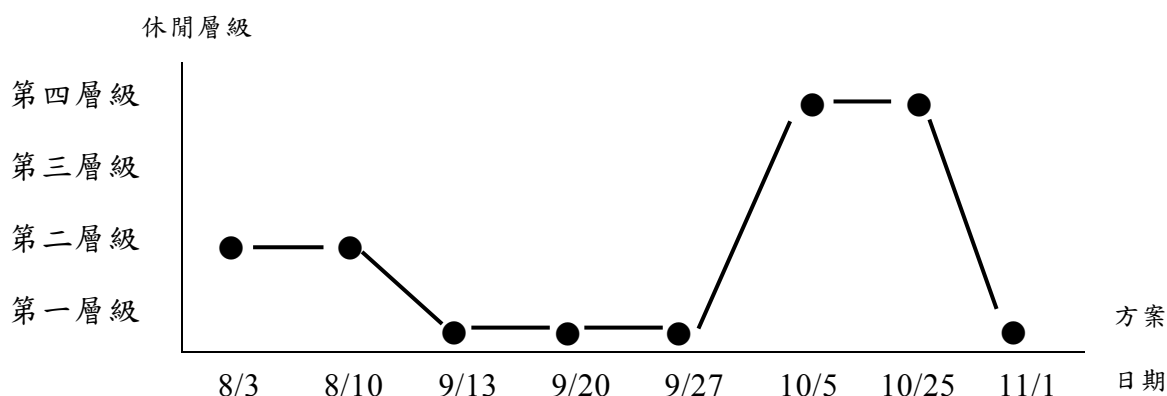


圖 4-1-4 2003 年第二期方案所屬休閒層級圖

將 2003 年第二期的 8 次休閒方案加以分析後，其中所包含的休閒教育內涵如

表 4-1-11 所示，每次方案內容有涵蓋到的休閒教育內涵以「✓」表示。

表 4-1- 11 2003 年第二期休閒方案與休閒教育內涵比較表

方案名稱	休閒教育內涵	休閒意識	自我意識	做決定	人際互動	休閒技巧
8/3 相見歡					✓	
8/10 卡拉 OK					✓	✓
9/13 去看電影						✓
9/20 動物園之旅					✓	✓
9/27 街頭宣導勸募					✓	
10/5 創作性舞台 1					✓	
10/25 創作性舞台 2					✓	
11/1 珍重再見					✓	

三、小結

綜合友誼社在 2003 年時的方案內容，L1 表示在 2003 年友誼社剛成立時，「第一期是真的很亂，而且成員那個時候也沒有辦法很清楚的掌握，來來去去那個人數上的起伏也蠻大的」(20060929/I/L1)，所以很多東西都有些倉促成軍的感覺，而她當初在計劃友誼社方案內容時，「大概就是參考一些團體活動的資料，就是設計一個團體活動大概需要什麼樣子的成分呀，遊戲呀然後內容啊...第一期就比較是很純脆的休閒團體的活動，那只是說在團體的內容上是不一樣的，有室內的、戶外的，很鬆散」(20060929/I/L1)。L2 也表示第一年的友誼社，其實仍處於摸索的狀態。

「其實在之前一開始摸索，我們還是像有一點像放射性，因為我剛才提到就是，它希望提供的是友伴跟休閒，那我們一開始切是有切休閒的那一塊，那其實在以前的資料可以看到什麼戶外，確實在摸索，而且那時候摸索團體，也在摸索他們成員的來怎麼來，那些人要從哪裡去找尋嘛，所以之前都還會是focus在休閒」(20060929/I/L2)。

回顧並檢視友誼社在2003年活動過後預期可達到的3個效益，分別是（一）拓展15名智能障礙青年人際關係及休閒能力，以提升社會適應能力；（二）藉由活動參與凝聚參與者的感情並形成支持性團體；（三）至少增進10名參與者工作壓力調適的能

力。

在第1項預期效益方面，2003年的總參與人數為32人，雖然這32位參與者沒有持續參與每一次的活動，但只要參與活動的當下，就有機會遇到新朋友並增進相關的休閒技能，所以第1項預期效益有達成。

在第2項的預期效益方面，從第一期和第二期參與者的參與次數統計來看，發現參與的次數落差極大，例如F02第一期參加了8次，但第二期卻沒有繼續參與，其他如M01和M02也有相同的情形。有更多參與者參與的次數未達總參與次數的50%，所以此項效益的達成度，並未達到預期的效果。

在第3項的預期效益方面，總參與人數多達32人，從歷次參與者在滿意度調查表中「活動感受」問項的統計發現，16次活動當中，有11次的結果顯示，參與者表示喜歡該次活動內容的程度高於50%。但依滿意度調查表的訊息和現有的資料，加上有些參與者當時沒有工作，所以無法判斷此效益的達成度。

以上綜合領導者的角度以及研究者比對方案分析的結果，發現2003年的友誼社處於混亂摸索期，除了參與者的掌握不易外，在方案內容的設計上也顯得沒有系統和明確的方向。

第二節 2004年友誼社休閒方案

2004年友誼社的休閒方案一樣分兩期團體進行，每2週舉辦一次。方案具備2個階段：第1階段以凝聚團體向心力逐步形成參與者自主能力，透過團體活動和聯誼性活動安排，使參與者建立適當人際互動技巧和自信心；第2階段促進團體動力形成，使參與者進行自主活動，並透過小組運作、主題討論的安排，發展其自主性，形成解決問題的方式，以逐步朝向自治團體的方向前進。

方案目的有3個：一、促進智能障礙青年人際互動，使具備適當社會技能；二、透過團體活動型式建立支持網路，調適就業壓力，增加就業穩定；三、藉團體活動的方式給予適當支持，學習機會、經驗交流及表現自我。活動辦理的時間為：第一期從2004年4月到6月；第二期從2004年8月到11月，共計辦理12次。

活動預期可以達到3個效益：一、透過連絡網凝聚15名智能障礙青年的社會網絡支持關係；二、提高15名智能障礙青年自我決定和生活品質；三、擴大15名智能障礙青年的自主性。

2004年友誼社的檔案資料比起2003年的檔案資料較不完整，主要是因為領導者在2004年第二期時，將整個方案外包給基金會以外的講師來承辦，雖然可以從檔案中找出每一期的方案名稱，但是對於每次方案的進行方式並無相關書面檔案可以參考，僅有第一期4月10日的相見歡、第二期8月21日和9月18日的表達我的生活情緒留有活動紀錄，其餘9次的方案對於詳細的目標、方案內容都未留有紀錄。

在資料的呈現，如表4-2-1所示。下面就留有紀錄的方案做介紹。

表 4-2-1 2004 年友誼社辦理活動列表

2004年第一期			
日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
4月10日	相見歡	未留有檔案資料	8人
4月25日	勺尢 勺尢 紅蘋果	未留有檔案資料	9人
5月8日	母親節聯歡會	未留有檔案資料	未留有檔案資料
5月22日	生活餡餅1	未留有檔案資料	10人
6月6日	生活餡餅2	未留有檔案資料	6人

(續)

表 4-2-1 2004 年友誼社辦理活動列表(續)

2004年第二期			
日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
6月19日	彩虹的願望	未留有檔案資料	未留有檔案資料
8月14日	相見歡	未留有檔案資料	12人
8月21日	表達我的生活情緒	1. 團體形成與暖身 2. 嚐試辨識並分享自己的生活情緒	6人
9月18日	表達我的生活情緒	1. 團體暖身 2. 用不同的方式覺察並表達自己的生活情緒 3. 討論如何面對負面情緒，發生時可能的困擾以及有效處理的方式	未留有檔案資料
10月9日	表達我的生活情緒	未留有檔案資料	未留有檔案資料
10月16日	表達我的生活情緒	未留有檔案資料	未留有檔案資料
10月30日	育成基金會10週年園遊會	未留有檔案資料	未留有檔案資料

一、主要活動內容

因為留有資料的方案僅有4月10日相見歡、8月21日和9月18日表達我的生活情緒，在此僅能呈現3個方案的樣貌。

(一) 相見歡

無法得知由幾位領導者帶領方案的進行，有8位參與者參加此次的方案，1位觀察員做觀察紀錄。暖身活動為大風吹，觀察員紀錄到，「因為大家都懂遊戲規則，所以氣氛很熱烈」。接著進行小記者的活動，藉由將參與者分為兩兩一組彼此訪問，來認識每位夥伴，觀察員紀錄到，「部分參與者因為許久未寫字，造成訪問後紀錄上的困難」(2004/D)。最後說明連絡網的規則及使用。

(二) 8月21日表達我的生活情緒

無法得知由幾位領導者帶領方案的進行，有6位參與者參加此次的方案（但資料僅呈現人數和3點回饋，未有詳細的參與者基本資料）。從資料顯示，此次方案在參與者彼此認識後，由領導者說明團體共同規範，並澄清參與者的期待，之後開始進行主要的活動，包括情緒撲克牌和畫出我的心情臉譜，參與者對於此次方案給了以下回饋：1. 覺得今天的活動有創意玩的很開心每天保持好心情生活充滿樂趣；2. 可以說出心中的情緒；3. 我覺得可以學到很多東西。最後發給參與者家庭作業。

(三) 9月18日表達我的生活情緒

從書面資料僅能看到簡易的方案內容，暖身活動為身體律動，在主要活動的部分有用身體表達自己的情緒以及討論如何面對負面情緒，最後由領導者說明家庭作業—情緒日記本。

二、參與者特性及回饋

由於2004年的資料不甚完整，所以在資料呈現上，研究者僅能以最真實的第一手資料加以整理，並將2004年第一期與第二期參與者的參與次數統計如表4-2-2所示。從表中現有的資料可以發現，多了7位新的參與者，8位原有的參與者仍持續參加。

表 4-2- 2 2004 年友誼社參與者參與次數統計表

標號	2003 年		2004 年第一期							2004 年第二期						
	第一期	第二期	4/10	5/8	4/25	5/22	6/6	6/19	小計	8/14	8/21	9/18	10/9	10/16	10/30	小計
F01	5	1	✓	未	✓	✓	✓	未	4	✓	未	未	未	未	未	1
F02	8	0		留				留	0		留	留	留	留	留	0
F03	4	0		有				有	0		有	有	有	有	有	0
F04	5	4	✓	檔	✓	✓	✓	檔	4		檔	檔	檔	檔	檔	0
F05	3	0	✓	案	✓		✓	案	3	✓	案	案	案	案	案	1
F06	3	0		資				資	0		資	資	資	資	資	0
F07	0	3		料				料	0		料	料	料	料	料	0
F08	0	2							0							0

標號	2003 年		2004 年第一期							2004 年第二期						
	第一期	第二期	4/10	5/8	4/25	5/22	6/6	6/19	小計	8/14	8/21	9/18	10/9	10/16	10/30	小計
F09	0	1							0							0
F10	0	0	✓						1	✓						1
F11	0	0			✓	✓			2	✓						1
F12	0	0				✓			1							0
M01	7	1							0							0
M02	5	1	✓		✓	✓	✓		3	✓						1
M03	8	2							0	0						0
M04	5	3							0							0
M05	4	4							0							0
M06	2	0							0	✓						1
M07	1	0							0							0
M08	3	1			✓	✓			2	✓						1
M09	1	0							0							0
M10	2	0							0							0
M11	1	0							0							0
M12	1	0							0							0
M13	3	4							0							0
M14	3	1							0							0
M15	1	0							0							0
M16	1	0			✓				1							0
M17	1	0							0							0
M18	0	7	✓		✓	✓	✓		4	✓						1
M19	0	6	✓			✓			2	✓						1
M20	0	2							0							0

標號	2003 年		2004 年第一期							2004 年第二期						
	第一期	第二期	4/10	5/8	4/25	5/22	6/6	6/19	小計	8/14	8/21	9/18	10/9	10/16	10/30	小計
M21	0	1							0							0
M22	0	1							0							0
M23	0	1							0							0
M24	0	0	✓			✓	✓		3	✓						1
M25	0	0			✓	✓	✓		3							0
M26	0	0							0	✓						1
M27	0	0							0	✓						1
			8		9	10	6			12						

(一) 參與者特性

參與者資料的部分以2004年第一期的較為完整，第二期僅有1次參與者的滿意度調查，因此在此只呈現第一期的參與者概況。參與2004年第一期友誼社的參與者總計13位，其中6位是女性，其餘7位是男性。他們的平均年齡為24.73歲，其中年紀最大的為33歲，年紀最輕的為19歲。7位有工作；4位待業中，另外2位沒有回答。

(二) 參與者回饋

因為滿意度調查的資料不完整，在此只能就現有的資料加以呈現，如表4-2-3所示。大部分參與者對於活動的感受介於喜歡到還好之間，希望增加的活動項目仍以動態活動為主，靜態活動為輔。

表 4-2- 3 2004 年友誼社參與者滿意度調查結果表

活動感受	希望增加項目	學到的項目
喜歡-38%	郊遊、網咖、戶外	1. 參與活動並與夥伴和平相處-100%
還好-62%	活動、唱歌、音樂	2. 會主動爭取表現機會-13%
4/10 不喜歡-0		3. 能與他人或陌生人交談-38%
		4. 清楚知道連絡網的使用方式-13%
		5. 瞭解電話禮節的重要-50%
共8人		

(續)

表 4-2-3 2004 年友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

	活動感受	希望增加項目	學到的項目
5/15	喜歡-56% 還好-33% 不喜歡-0 未答-11%	打電腦、保齡球	1. 參與活動並與夥伴和平相處-89% 2. 會主動爭取表現機會-11% 3. 能與他人或陌生人交談-22% 4. 清楚知道連絡網的使用方式-33% 5. 瞭解電話禮節的重要-11% 6. 瞭解活動規則的重要-11%
	共9人		
5/22	喜歡-90% 還好-0 不喜歡-0 未答-10%	大富翁、唱歌、跳舞、愈多愈好	1. 檢查我的時間安排-30% 2. 如何規劃時間-40% 3. 感受到自己是有創意的-30% 4. 會主動爭取表現機會-30% 5. 其他-40%
	共10人		
6/6	喜歡-67% 還好-33% 不喜歡-0	游泳、戶外活動、唱歌、跳舞	1. 了解自己-33% 2. 與人分享自己的想法-66% 3. 感受到自己是有創意的-33% 4. 如何進行電話連絡事項-17% 5. 其他-50%
	共6人		
8/14	喜歡-83% 還好-17% 不喜歡-0	玩電腦、看電影、唱歌、音樂	1. 參與活動並與夥伴和平相處-100% 2. 會主動爭取表現機會-42% 3. 能與他人或陌生人交談-50% 4. 清楚知道連絡網的使用方式-50% 5. 瞭解電話禮節的重要-58%
	共12人		

資料來源：研究者整理

三、小結

2004年的檔案資料相對於2003年來說，有許多的不足，無法就現有的資料瞭解真實的方案內容，因此不能和休閒訓練與治療方案加以比較，也無法評估預期效益的達成度。

雖然 2003 年的友誼社仍處於摸索的狀態，但是大部分的活動方案的檔案都有保留下來，不過在方案的領導上仍顯生疏，使的方案領導者們開始思考，是不是可以請外面專業的講師來帶領友誼社，她們可以從旁學習。

「因為我們工作人員會發現我們有侷限，還有一個部份就是信心不夠，我覺得那一部分是卡在工作人員自我，就是說到底我準備好了沒，那時候是有一些猶疑，自己會覺得自己不夠純熟，所以那時候才會想說，試試看外面的人」(20060929/I/L2)。

2004 年的那位外聘講師將友誼社的主題放在，「他主要帶的都是情緒的部份」(20060929/I/L2)，而且留下的檔案資料非常不齊全。不過到了 2005 年，L2 發現「一般的所謂的外面的講師，不是他們帶領的技巧不好，而是就是說這群人太特殊」(20060929/I/L2)，而且「後來發現那也不是我們要的，後來就也不用這樣的方式，那跟上課沒兩樣，就比較不像團體」(20060929/I/L1)。經過 2004 年將友誼社外包出去的經驗，讓 L2 瞭解到：

「那位講師也是在摸(索)，我覺得這樣很可惜，那我覺得看完之後可能對我們自己也比較多的信心，覺得我們也 OK...所以在 2005 年的時候，我們還是覺得說，再找外聘講師你還要重來一次，我覺得這不是辦法，所以我還是回來」(20060929/I/L2)。

因此到了 2005 年時，友誼社方案的籌劃與帶領再次回到育成基金會本身。

第三節 2005年友誼社休閒方案

友誼社在2005年邁入第3個年頭，在整個計畫以及方案內容都逐步修正中，2005年友誼社執行時間為2005年1月1日到12月31日，其目的主要有3項：一、藉團體活動方式凝聚智能障礙青年，建立小組連絡網，使建立友伴關係的支持網絡，使其發展自主性；二、透過討論活動，增進其人際互動技巧，具備適當社會技能；三、增加智能障礙青年運用社區資源的次數，增進休閒的方式。

在服務對象的部分明確指出有：一、育成基金會附屬機構暨接受社區化支持性就業服務的智能障礙青年；二、啟智高中、高職應屆畢業生已在工作者；三、服務人數30人，全年預計300人；四、社區民眾一同參與聯歡活動預計200人。針對所服務的對象，友誼社該年度的目標為：一、促進智能障礙青年自主、自決的能力；二、給予智能障礙青年有學習適當社會技巧的機會及經驗，並充分表現自我；三、培養智能障礙青年運用社區資源，增加社會參與的機會。

經過2005年的友誼社方案服務後，預期可以達到5個效益：一、全年共舉辦18次友誼社團體活動（包括兩次會員大會、每次預計30人參加），每次參與人數15人，共計300人次；二、每次活動後由成員填寫滿意度調查表，其每次活動之滿意度達80%；三、提供30名智能障礙青年有關社區資源、休閒與社會參與的活動安排及討論，並將過程中紀錄的資料作為下次活動的參考；四、活動準備期進行前測，先瞭解參加前的自我狀態，全部活動結束後再進行一次後測，以了解參加活動後的改變，預計7成參與者可以增進社會參與度；五、參與社區活動促進社區對智能障礙者的認識與接納，預計至少200名社區民眾參與活動。

2005年友誼社的方案比起以往有一個較大的不同，過去在2003年和2004年的年度中，將方案分為兩期來進行，但2005年則是以一整個年度來進行，方案區分為北區和南區，而且南北區的方案內容以及參與者不盡相同，南區主要辦理的地點為台北市弘愛服務中心（台北市濟南路二段46號4樓），北區主要辦理的地點為台北市永明發展中心（台北市北投區石牌路2段115號4-6樓）。

友誼社首次將原本的單一團體拆成南北兩區，主要是考量到參與者從住家或是工作職場前往參與活動時的便捷性。

「這個問題，其實之前有在想說要不要提供就是比較遠的人，因為到那

個弘愛呀，就是對有一些人來講是遠的，就是在北區辦一個...」
(20060929/FI/L2)。

「一開始是因為交通方便我才會去嘛，所以才分北區南區」
(20061003/I/L1)。

此外，2005年友誼社方案的內容也較為多元，除了友誼社的組織外，尚包括大型社區活動—每年舉辦兩次與社區大眾聯合活動，主題為母親節及耶誕節聯歡活動，內容為才藝表演、社團表演、青年社團表演、團康遊戲、跳舞和茶會等。表4-3-1簡易呈現出2005年友誼社辦理的活動類型以及日期。

表 4-3- 1 2005 年友誼社活動類型列表

活動類型	日期	主題	地點
會員大會	4月23日	期初會員大會	弘愛服務中心
	12月3日	期末會員大會	弘愛服務中心
南區			
友誼社休閒方案	日期	主題	地點
	5月15日	歡喜來相逢	弘愛服務中心
	6月11日	勺尤 勺尤 紅蘋果	弘愛服務中心
	7月10日	社區大募集1	弘愛服務中心
	8月06日	社區大募集2	弘愛服務中心
	10月30日	休閒你我他	弘愛服務中心
	北區		
友誼社休閒方案	日期	主題	地點
	5月21日	歡喜來相逢	永明服務中心
	6月18日	舊愛新歡	永明服務中心
	7月09日	我要去哪裡?	永明服務中心
	8月13日	社區資源大募集	永明服務中心
	10月01日	休閒你我他	石牌禮拜堂

(續)

表 4-3-1 2005 年友誼社活動類型列表(續)

活動類型	日期	主題	地點
南北區合辦			
友誼社休閒方案	日期	主題	地點
	9月10日	社區大募集3	台北火車站週邊商圈
	11月19日	戶外休閒樂	大佳河濱公園
大型社區活動	5月7日	母親節聯歡	新生國小
	12月17日	2005聖誕party歲末聯歡會	耕莘文教院大禮堂
二天一夜體驗營	6月2-3日	二天一夜體驗營	新竹

相較於2003年和2004年的資料，2005年的檔案資料非常豐富而完整，除了每次方案的實施計畫、觀察紀錄和參與者的滿意度調查表外，歷次的會議紀錄包括行前會議以及檢討會議也都有加以保留，研究者將2005年所有的資料按時間序列整理如表4-3-2所示。從表中可以發現，與前2年的資料相比，2005年友誼社的運作較有架構，在方案實施前會先召開行前會議，以確認方案的進行流程及工作分工；在方案結束之後，則是召開檢討會議，檢討該月份方案進行的內容以及參與者所表現的情形。

「我們現在(的作法)就是，因為在一個方案裡面就是在帶領的過程，我們會發現不足的地方，可能就會在檢討會的裡面討論，那或是說活動一結束留下來討論有什麼不足，那以前我們最常用的就是，留下來討論那個不足，那我會覺得說我看到的成效不是很好，成效不好的原因是在於說，那可能就是這邊聽到另外一邊沒有聽到，像另外一邊可能是我自己在帶，可能覺得還是不夠，那所以像今年就會把它拉到會議裡面，大家一起討論，那就是針對這次，那我們會發現我們在帶那個指導語的部份比較弱，那我們就在會議提出來討論」(20060929/I/L2)。

表 4-3-2 2005 年友誼社書面檔案資料列表

日期	檔案名稱	內容概述
4月13日	會議討論	決定接下來友誼社辦理的方案日期及方案方向
4月26日	會員大會—假日 休閒何處去	介紹友誼社的歷年活動以及宣傳友誼社的活動

(續)

表 4-3-2 2005 年友誼社書面檔案資料列表(續)

日期	檔案名稱	內容概述
4月26日	會議討論	檢討4月26日的活動並討論未來友誼社的方案方向。
5月11日	會議討論	檢討母親節活動，確認5月15日和21日友誼社方案的內容和流程。
5月15日	歡喜來相逢 (南區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
5月21日	歡喜來相逢 (北區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
6月1日	會議討論	檢討5月15日和21日友誼社方案。
6月2-3日	體驗營	
6月8日	會議討論	確認6月11日和18日友誼社方案的內容和流程。
6月11日	勺尢 勺尢 紅 蘋果(南區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
6月18日	舊愛新歡(北區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
6月22日	會議討論	檢討6月11日和18日友誼社方案。
6月29日	會議討論	確認7月9日和10日友誼社方案的內容和流程。
7月9日	我要去哪裡 (北區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
7月10日	社區大募集 (南區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
7月12日	會議討論	檢討7月9日和10日友誼社方案。
7月26日	會議討論	討論友誼社運作的方式。
8月1日	會議討論	確認8月6日和13日友誼社方案的內容和流程。
8月6日	社區大募集2 (南區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。

(續)

表 4-3-2 2005 年友誼社書面檔案資料列表(續)

日期	檔案名稱	內容概述
8月13日	社區資源大募集 (北區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
8月16日	會議討論	檢討8月6日和13日友誼社方案的內容和流程。
8月25日	會議討論	確認9月10日友誼社方案的內容和流程。
9月10日	社區大募集3 (南北區合辦)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
9月21日	會議討論	檢討9月10日友誼社方案的內容和流程，並確認10月1日和30日友誼社方案的內容和流程。
10月1日	休閒你我他 (北區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
10月20-21日	體驗營	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
10月21日	會議討論	檢討體驗營的內容。
10月30日	休閒你我他 (南區)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
11月2日	會議討論	檢討10月1日和30日友誼社方案的內容和流程。
11月19日	戶外休閒樂 (南北區合辦)	該次方案的活動設計流程表、觀察紀錄、參與者滿意度調查表。
11月23日	會議討論	檢討11月19日友誼社方案的內容和流程。
12月3日	期末會員大會	該次方案的活動設計流程表、參與者滿意度調查表。

在2005年友誼社的方案開始之前，與2003年相類似的情形是要填寫社會參與量表—前測(附錄11)，但是填寫人為智能障礙青年本身，而且量表也與2003年的內容不同，主要是詢問參與者在友伴關係、空閒時間安排、自我表達等的表現，以5等分量表呈現讓參與者自行圈選，共有10個問項。除了這10題問題以外，另外列出13項休閒活動，詢問參與者最喜歡和朋友從事何種休閒活動以及希望參與何種休閒活

動。參與者在最後一次友誼社的方案之後，用同一份量表做後測，但是在資料中未看到此紀錄。

L2表示後來沒有做後測是因為，「所謂的之前的前測或後測，其實是看不到那個所謂的差異，其實真的看不到，所以我會覺得說那個東西可能會作為我們以後用，我們會再做調整」(20060929/I/L2)。

雖然2005年的友誼社分為南北兩區來進行，但有2次方案是南北兩區合辦，因此為了較清楚呈現整年度的友誼社方案，接下來的說明仍以時間進呈來排列，2005年方案的辦理時間、方案名稱、方案目標以及參與人數如表4-3-3所示。

表 4-3- 3 2005 年友誼社辦理活動列表

日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
5月15日	歡喜來相逢（南區）	1. 成員互相認識 2. 建立團體規範 3. 建立連絡網	11人
5月21日	歡喜來相逢（北區）	1. 成員互相認識 2. 建立團體規範 3. 建立連絡網	8人
6月11日	勺尤 勺尤 紅蘋果 （南區）	1. 成員互相認識 2. 確認連絡網執行	19人
6月18日	舊愛新歡（北區）	1. 成員互相認識 2. 確認連絡網 3. 確認團體規範	12人
7月9日	我要去哪裡（北區）	1. 成員互相認識 2. 確認連絡網 3. 認識社區資源	8人
7月10日	社區大募集（南區）	1. 你怎麼辦—生活中的主題 探討 2. 學習使用社區中資源來解 決問題	15人

(續)

表 4-3-3 2005 年友誼社辦理活動列表(續)

日期	方案名稱	方案目標	參與者人數
8月6日	社區大募集2 (南區)	1. 角色扮演—使用社區資源的問題與情境 2. 分享運用社區資源的經驗	16人
8月13日	社區資源大募集 (北區)	1. 成員互相認識 2. 能使用連絡網並運用電話禮儀 3. 認識社區資源及運用	11人
9月10日	社區大募集3 (南北區合辦)	1. 安排社區中定點參訪 2. 瞭解使用公共設施設備的方式及相關規定	24人
10月1日	休閒你我他 (北區)	1. 成員互相認識 2. 認識休閒活動與應用 3. 能使用連絡網並運用電話禮儀	8人
10月30日	休閒你我他 (南區)	1. 簡介休閒活動 2. 瞭解休閒活動的類別 3. 與同伴共同從事活動	11人
11月19日	戶外休閒樂 (南北區合辦)	1. 安排戶外休閒活動 2. 增進成員戶外休閒的方式	23人

與2003年方案的流程相似，2005年的休閒方案同樣是由暖身活動、主要活動以及總結活動所組成，但是在總結活動所要填寫的滿意度調查表則有些不同，此外南區和北區的調查表也不一樣，這部分在參與者回饋的部分會在詳細描述。

一、主要活動內容

2005年友誼社的休閒方案總共辦理了12次，其中南區與北區各辦理5次，其餘的2次活動為南北區共同辦理，主要的活動內容如表4-3-4所示，詳細的內容分述如下。

表 4-3- 4 2005 年友誼社休閒方案主要活動內容表

日期	方案名稱	主要活動內容
5月15日	歡喜來相逢 (南區)	1. 相見歡—小記者 2. 建立連絡網、制定團體規範 (1) 填寫個人基本資料 (2) 互相認識 (3) 說明連絡網使用方式 (4) 排定連絡方式 (5) 討論連絡網和電話禮儀
5月21日	歡喜來相逢 (北區)	1. 相見歡—小記者 2. 建立連絡網、制定團體規範 (1) 填寫個人基本資料 (2) 互相認識 (3) 說明連絡網使用方式 (4) 排定連絡方式 (5) 討論連絡網和電話禮儀
6月11日	勺尤 勺尤 紅 蘋果 (南區)	1. 互相認識新朋友 2. 確認連絡網—詢問連絡狀況、加入新成員、制定連絡網海報 3. 說明請假事宜 4. 說明電話禮節—討論並演練
6月18日	舊愛新歡 (北區)	1. 自我介紹 2. 確認連絡網 3. 制定團體規範 (寫在海報上並蓋手印)
7月9日	我要去哪裡 (北區)	1. 社區資源認識—我要去哪裡 2. 家庭大風吹 3. 電話禮節並確認連絡網

(續)

表 4-3-4 2005 年友誼社休閒方案主要活動內容表(續)

日期	方案名稱	主要活動內容
7月10日	社區大募集 (南區)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 確認連絡網和電話禮節 2. 社區生活經驗分享—討論社區標誌 3. 家庭作業
8月6日	社區大募集2 (南區)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 分享家庭作業 2. 分組討論社區資源(小組輪流擔任紀錄,將討論的訊息紀錄下來) 3. 大團體分享社區資源討論內容與角色扮演 4. 確認連絡網和電話禮儀
8月13日	社區資源大募集 (北區)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 家庭作業分享 2. 社區資源大募集(小組輪流擔任紀錄,將討論的訊息紀錄下來) 3. 角色扮演 4. 連絡網—傳聲筒
9月10日	社區大募集3 (南北區合辦)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 社區資源前線活動(路線:臺大醫院捷運站4號出口—台北火車站—228公園—參觀博物館) 2. 小組討論 3. 大團體分享
10月1日	休閒你我他 (北區)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 休閒你我他一定義休閒,並寫下來,輪流上台用比手劃腳的方式,將各種休閒方式比出來讓對方猜,將休閒依”室內外、靜動態”區分。 2. 連絡網

(續)

表 4-3-4 2005 年友誼社休閒方案主要活動內容表(續)

日期	方案名稱	主要活動內容
10月30日	休閒你我他 (南區)	1. 休閒活動大猜謎 (1) 詢問假日的活動為何 (2) 釐清休閒的意義 (3) 比手畫腳表示休閒 (4) 所從事的休閒時間及對象 (5) 休閒肢體動作 (6) 將休閒依”室內外、靜動態”區分 (7) 釐清休閒活動分類的指標 2. 確認連絡網
11月19日	戶外休閒樂 (南北區合辦)	自由活動—自由選擇活動，包括：籃球、躲避球、羽球、腳踏車和飛盤

(一) 歡喜來相逢 (南區)

由2位領導者帶領11位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。在方案正式開始前，讓參與者填寫社會參與量表—前測問卷，但是檔案資料中未有問卷的結果。

在進行暖身活動—大風吹時，觀察員紀錄到，「參與者玩的非常高興，甚至會彼此討論遊戲的規則」(2005/D)。此次主要活動有2大項，先讓參與者兩兩一組彼此採訪，接著建立連絡網和制定團體規範。在4月26日的會議紀錄中提到「有鑑於前年連絡網效果好，建議今年繼續使用」(2005/D)，在友誼社的計畫中也將連絡網作為方案重要的活動之一，希望配合電話禮儀須知，增進參與者的人際互動技巧。

觀察員紀錄到，「因時間關係無法確認參與者是否都確實知道連絡網和電話禮儀的規範執行，因此建議之後的方案對於電話禮儀和連絡網可做複習和確認的活動」(2005/D)。在會議檢討的部分提到，方案開始前應先確認器材、需特別照顧安靜和內向且不熟悉團體的新參與者，領導者應視參與者狀況改變活動型態。

(二) 歡喜來相逢 (北區)

由2位領導者帶領8位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要活動

內容和南區的類似，根據觀察員紀錄指出，「參與者均很主動，能力好的會協助其他參與者，在進行討論時參與者都很興奮，且會主動提出對團體規範和電話禮儀的看法」(2005/D)。團體目標和連絡網已經建立，後續需要確實推動和落實。

比較特別的是，在活動的過程中請F18擔任活動紀錄者，將當天活動的內容紀錄在「青年社會參與活動討論紀錄表」，內容包括活動日期、討論主題、參與人員、紀錄者和討論紀錄，F18的紀錄如下：

在永明發展中心參與友誼社玩賓果遊戲。

問每一位同學的興趣和年齡.....很多，我覺得這次活動非常高興，下一次有機會能夠參與這一次的友誼社，友誼社電話聯絡禮節順(應為”須”)知。

雖然F18的紀錄在用詞上有些不通順，但對於當天活動的大概情形倒是做了簡單的描述，而且字跡工整。對於此次方案，觀察員建議「因為部份成員書寫能力不佳，若有此類活動，可以延長活動時間，或是減少書寫的動作」(2005/D)。在會議檢討的部分提到，大部份參與者已經互相熟識，也完成團體規範的製作，下次將用大海報蓋手印。

這次的方案中，友誼社第一次嘗試請參與者擔任活動紀錄的工作，但是在資料蒐集後發現，僅此次有這個動作，之後就再也沒請參與者做活動紀錄，L1說明其原因：

「因為我還有觀察員，後來2006年觀察員很清楚的去觀察跟紀錄，你就不用再去成員自己去記，因為叫他們寫字很痛苦，我發現叫他們寫字真的很痛苦...錯字也就算了，其實表達不清楚，寧可看他成員現場的表現和反應，那由觀察員來做一些紀錄，可能會比較清楚，能幫他去描述出來，因為他要盡到清楚表達他自己的感覺...我們不要求他們一定要自己寫紀錄，那個東西對我們來說，每個人也都有一點困難，他們如果能表達清楚，我們有祕書幫他們」(20061003/I/L1)。

(三) 勺尤 勺尤 紅蘋果(南區)

由2位領導者帶領19位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要活動為互相認識新朋友，接著進行連絡網的活動，領導者先詢問原先已編組的參與者的連絡狀況，再將新參與者加入連絡網當中，最後制定連絡網海報，領導者也藉機說明請假的相關事宜。原定要進行電話禮儀的討論與演練，但觀察員紀錄到，「因為報到時間延後以及新參與者填寫個人資料表花較多時間，所以取消電話禮儀的活動」

(2005/D)。

觀察員也發現，「部份參與者書寫較慢，能力較佳的參與者不會互相協助。在活動進行時，因為參與者間能力的落差，造成活動投入時的差異」(2005/D)。由於友誼社的休閒方案並非針對每一位參與者不同的能力或需求去設計，因為這些參與者之間其實就存在在個別差異，無法個別去設計適合每一個人的方案內容，所以L2認為：

「就是差異大！其實基本上都，通常都是還是來的時候，就是成員一進來，我們熟了以後，才會發現他們的差異那就像說來很久跟剛來的，那個我覺得我們自己的心態就是覺得說要調整，不能期待說他們玩的新鮮，他們的收穫都是一樣的，那是不可能的，那我覺得我是不知道其他人的心態是怎樣，但是我覺得說是不是一定要個別的去滿足，我覺得我倒不這麼認為，因為同一個活動大家玩起來一定有不一樣的感受，那我覺得也就是讓成員自己去選擇，他們要的，在這個活動他們達到的是什麼！」(20060929/I/L2)。

同時觀察員還提到，「此次方案的參與者多達19人，造成領導者帶領不易」(2005/D)。L2認為「基本上成員超過15個，我們就沒有辦法掌控那個狀況」(20060929/I/L2)，所以這些領導者在進行友誼社方案的同時，認為一位主要領導者必須搭配一位協同領導者(Co-leader)，才可以彼此協調，掌握整個活動的流暢以及機動處理一些狀況。當然人數更多時，如果可以觀察員也可以機動加入協助，可以使方案進行的更順暢。

「那所以我們就覺得說至少要一個co-leader，就是在一個所謂的一般常態的狀況下，那萬一如果說有一些需要one by one，一些數字或是認知他可能不是很OK，那如果超過15個，那我們可能就還需要一個在裡面暗樁的人...所以我們就是最基本，最基本，那時候我們討論，至少要一個leader and co-leader，這是最基本款啦，那其實那一次還是會有一個狀況，就是為什麼我會強調觀察員很重要，就是在整個團體的進行裡面，leader and co-leader他其實是有他自己的任務要做，他同時要去觀察這麼大面向的一個團體，其實是很困難的，所以我們才會覺得說一定要有一個觀察員，他不用做任何事情，他可以幫這個團體的成員去做一些紀錄」(20060929/I/L2)。

(四) 舊愛新歡(北區)

由2位領導者帶領12位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要活動為參與者的自我介紹，接著確認連絡網，觀察員在此部分就觀察到，「領導者利用球來作為電話以練習連絡網，舊參與者多能記住通知人和連絡人」(2005/D)。因為上一次的方案已經討論了團體規範，所以此次將團體規範寫在海報上並蓋上參與者的手印。觀察員提到「能力好的參與者就寫字，能力差的則幫忙調水彩」，觀察員同時建議領導

者，「多以示範教學的方式提示參與者，以增加參與者一對一的互動」(2005/D)。

(五) 我要去哪裡 (北區)

由2位領導者帶領8位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要活動為社區資源認識，引導參與者認識社區中常見的資源，並能知道在何種情形下可以加以運用，觀察員發現「舊參與者會主動拉害羞的新參與者加入活動的進行」，而在活動進行的同時，若答案是單一選項(如火災的通報)，部份參與者會跟著別人說出答案，因此無法確切知道到底懂不懂，因此觀察員建議領導者「應增加開放式的問句，引導參與者多思考」(2005/D)。

接著進行電話禮儀的練習並確認連絡網執行的情況，觀察員發現「此次參與者都清楚知道連絡的流程，但有幾位因為沒接到上一位的來電，就沒有繼續打下去」，因此觀察員建議，「可請參與者講出實際的打電話情況以瞭解連絡網的運作」(2005/D)。

在最後總結活動的滿意度調查表中，在問項上做了一個很大的改變，刪去了題項「我想推薦朋友參加」，以「我今天投入的活動的分數/溫度為_____°C」取代，讓參與者自行填入一個分數，表示自己對此次活動投入的程度。

由於用溫度計的概念來比喻心情其實表較抽象，很多參與者會填入自己的體溫(37.8°C)、當天的氣溫或甚至是1000°C等等，所以2006年時就把這個問項抽除。

「溫度計，那時候是我想的，我會覺得我希望的是，他們可以去寫出他們的心情，可是我覺得那時候是，有做過類似的東西，我就想說可以加進去，問卷回來之後蠻有趣的...因為我覺得我們都好侷限了一些東西，可是後來拿掉，是因為我覺得後有時候太天馬行空，也很麻煩，有人寫負40度這樣」(20060929/I/L2)。

(六) 社區大募集 (南區)

由2位領導者帶領15位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。首先的主要活動是確認連絡網執行的情形，觀察員發現，「南區的連絡網需要再建立，特別是要將連絡網路中斷的部分，特別加強並重新連結」(2005/D)。接著進行電話禮儀的練習，以及分享彼此的社區生活經驗，此次主題放在討論社區中常見的標誌，並於該活動結束前，發下一份家庭作業，讓參與者於方案結束後自行完成。最後填寫的滿意度問卷改採用北區我要去哪裡的本。

在檢討會議時，領導者們發現，參與者對於滿意度問卷上的文字認識有限，建

議可以在團體回顧時給予提示，以確定參與者瞭解問卷內容。為增進參與者的參與程度，建議於團體中產生當週兩名值日生，協助簽到、發便當和場地善後等事宜。另外，設計一份參與紀錄表，用以紀錄參與者在方案中的反應和行為。

(七) 社區大募集2 (南區)

由2位領導者帶領16位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。領導者引導參與者分享上次方案的家庭作業，但是檢討會議的紀錄中指出，參與者完成家庭作業的比例不高。接著分成幾個小組，討論社區資源，期間小組輪流擔任紀錄，將討論的訊息同樣紀錄在「青年社會參與活動討論紀錄表」，每一個組別所討論出來的答案都貼近這些社區資源所能提供的服務，例如F01擔任紀錄者的組別討論的是電影院，他們紀錄到：

「電影票、買零食、電影廣告、洗手間、電影螢幕、座椅、禁止吸煙標誌、看電影、吃零食、買飲料、睡覺、休息」。

M25擔任紀錄者的組別討論的是麵店，他們除了將菜單上的麵條列出來外，包括烏龍麵、炒麵等共13種，還將麵店內的工作人員以及擺設有條列出來，例如老闆、收銀機等等。

討論完成後，回到大團體分享社區資源討論內容，觀察員紀錄到，「團體的整體互動情形良好。原本應進行角色扮演，由參與者挑選一個社區資源的情境，實際扮演在該情境會出現的情形」，但觀察員指出，「由於部分活動時間延長，角色扮演和社區資源情境無法按原定時間進行」(2005/D)。

主要活動的最後，由領導者確認每一組別連絡網的執行狀況並複習電話禮儀，在檢討會議的紀錄中指出，其實連絡網的進行不一定只限於使用電話，建議引導參與者也可以使用其他的連絡方式來進行。

(八) 社區資源大募集 (北區)

由2位領導者帶領11位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要活動的內容和南區的社區大募集2大同小異，不過在暖身活動時，參與者玩的不亦樂乎，氣氛非常熱烈。同樣有家庭作業的分享，但是完成度仍低，北區的參與者大致知道連絡網的順序，在實際練習連絡網的部分，觀察員建議「可以直接利用中心內的內線電話練習，領導者也可以藉此瞭解參與者實際連絡時所會出現的狀況」。觀察員也建議「滿

意度問卷應針對書寫能力較差的參與者，另外設計適合的問卷」(2005/D)。

(九) 社區大募集3 (南北區合辦)

由4位領導者帶領24位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。此次的方案採南北區合辦的方式進行，運用「支援前線」的概念，設計了闖關的路線，將參與者分成4個小隊，每個小隊由1位領導者引導，根據所拿到的任務卡完成每一關卡指定的任務。活動的路線為臺大醫院捷運站4號出口—台北火車站—228公園—參觀博物館，在活動一開始，每個小隊會有1張台北車站一帶的地圖以及一張任務卡，任務卡的內容依不同的社區資源而異，例如在火車站的任務是，詢問台北到高雄的自強號幾點有車、票價多少；在麵包店則要詢問吐司麵包一條多少錢等。依據任務卡找到該資源後，還要在地圖上把該地點標示出來。

觀察員建議，「任務卡的數量較多，可以把活動時間延長或是減少卡片數量。此外任務卡可以先分類或是按序號排列，讓參與者在闖關時的行程可以更順暢」(2005/D)。

檢討會議中，4個小隊的領導者發現，每個小隊的參與者特性不一樣，其中，有一個小隊的參與者們都非常主動，會彼此提醒；有2個小隊則是較被動，而且對於火車站較為陌生，甚少有機會搭乘火車；最後一個小隊則是完成任務的時間不夠。因此，他們建議地圖上可以標明小路的名稱，任務卡上的詢問方式要更清楚簡明，提醒參與者注意行走時的安全，活動過程中可以留下手機，以利緊急時使用。

(十) 休閒你我他 (北區)

由2位領導者帶領8位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要的活動是讓參與者認識基本的休閒概念，並認識動靜態的休閒活動。領導者帶領參與者一起定義休閒，並寫下來，之後輪流上台用比手劃腳的方式，將各種休閒方式比出來讓對方猜，最後領導者引導參與者將休閒依「室內、室外；靜態、動態」來區分。最後確認連絡網的執行狀況。

此次的方案改到石牌禮拜堂進行，觀察員發現「參與者對於換場地感到興奮，有機會可藉此讓他們對社區資源更加認識」(2005/D)。不過在檢討會議時，領導者發現，北區的參與者比較會遲到。

(十一) 休閒你我他 (南區)

由2位領導者帶領11位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。主要活動

和北區的休閒你我他差異不大，但是在引導參與者瞭解休閒概念所用的程序較不相同，多了從事休閒的時間和對象。在休閒的定義上，參與者認為休閒的條件有出去玩、愉快、假日，並且將休閒活動定義為有空的時候，或者是下班、假日、休息時，且能讓自己放鬆、愉快的事情。觀察員紀錄到，「南區參與者多與家人一起從事休閒活動，較少和同伴一起參加，而且參與者對於室內外的活動尚無法完全理解」(2005/D)。在進行連絡網的確認時，領導者鼓勵有成功完成連絡網的參與者。

(十二) 戶外休閒樂 (南北區合辦)

由4位領導者帶領23位參與者進行此次方案，1位觀察員做觀察紀錄。此次的方案採南北區合辦的方式進行，地點在大佳河濱公園，但是依據觀察員和檢討會議的紀錄，應該找一個交通更為便利的地點，將來參與者也可以自行前往利用的為佳，此外也應考量雨天備案。

在進行完暖身活動後，參與者可以自由選擇想要進行的戶外活動，有籃球(叫名字傳球)、躲避球、羽球、腳踏車和飛盤可供選擇，每一項活動由一位領導者帶領。過程中發現，北區的參與者較為被動，南區的參與者較活潑。檢討會議時領導者建議，休閒活動的項目宜事先確認參與者的興趣。

二、參與者特性及回饋

2005年參與者的參與次數統計如表4-3-5所示，除了保留左方4欄表示每位參與者2003年和2004年的參與次數，2005年參與的情形分為南區和北區來表示，參與2005年友誼社的參與者共有37位，其中有15位是舊的參與者，22位是新的參與者。其餘有24位參與者曾於2003年或是2004年參加友誼社，但2005年就沒出現。

表 4-3- 5 2005 年友誼社參與者參與次數統計表

標號	2003				2003				2004				2004				2005 年											
	一期		二期		一期		二期		南區				北區															
	小計	小計	小計	小計	5/15	6/11	7/10	8/6	9/10	10/3	11/1	5/21	6/18	7/9	8/13	9/10	10/1	11/1	小計									
F01	5	1	4	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								7									
F02	8	0	0	0															0									
F03	4	0	0	0															0									

(續)

表 4-3-5 2005 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2003				2004				2005 年										
	一期		二期		一期		二期		南區					北區					
	小計	小計	小計	小計	5/15	6/11	7/10	8/6	9/10	10/3	11/1	5/21	6/18	7/9	8/13	9/10	10/1	11/1	小計
F04	5	4	4	0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								7
F05	3	0	3	1															0
F06	3	0	0	0															0
F07	0	3	0	0															0
F08	0	2	0	0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								7
F09	0	1	0	0															0
F10	0	0	1	1								✓	✓		✓	✓	✓	✓	6
F11	0	0	2	1															0
F12	0	0	1	0								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7
F13	0	0	0	0	✓	✓		✓											3
F14	0	0	0	0	✓														1
F15	0	0	0	0		✓	✓	✓	✓	✓	✓								6
F16	0	0	0	0		✓		✓	✓	✓	✓								5
F17	0	0	0	0		✓	✓	✓	✓		✓								5
F18	0	0	0	0								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	7
F19	0	0	0	0								✓	✓		✓	✓		✓	5
F20	0	0	0	0								✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
M01	7	1	0	0		✓	✓	✓	✓	✓	✓								6
M02	5	1	3	1			✓	✓	✓										3
M03	8	2	0	0															0
M04	5	3	0	0															0
M05	4	4	0	0															0

(續)

表 4-3-5 2005 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2003				2004				2005 年										小計
	一期		二期		一期		二期		南區					北區					
	小計	小計	小計	小計	5/15	6/11	7/10	8/6	9/10	10/3	11/1	5/21	6/18	7/9	8/13	9/10	10/1	11/1	
M06	2	0	0	1															0
M07	1	0	0	0															0
M08	3	1	2	1															0
M09	1	0	0	0															0
M10	2	0	0	0		✓	✓	✓	✓	✓	✓								6
M11	1	0	0	0															0
M12	1	0	0	0															0
M13	3	4	0	0															0
M14	3	1	0	0															0
M15	1	0	0	0								✓	✓	✓	✓	✓			5
M16	1	0	1	0															0
M17	1	0	0	0															0
M18	0	7	4	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								7
M19	0	6	2	1	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								7
M20	0	2	0	0															0
M21	0	1	0	0															0
M22	0	1	0	0															0
M23	0	1	0	0															0
M24	0	0	3	1									✓		✓	✓	✓	✓	5
M25	0	0	3	0	✓	✓	✓	✓		✓	✓								6
M26	0	0	0	1		✓													1
M27	0	0	0	1															0
M28	0	0	0	0	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓								7

(續)

表 4-3-5 2005 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2003				2004				2005 年										小計
	一期		二期		一期		二期		南區					北區					
	小計	小計	小計	小計	5/15	6/11	7/10	8/6	9/10	10/3	11/1	5/21	6/18	7/9	8/13	9/10	10/1	11/1	
M29	0	0	0	0	✓	✓	✓	✓											4
M30	0	0	0	0	✓						✓								2
M31	0	0	0	0		✓	✓	✓	✓		✓								5
M32	0	0	0	0		✓	✓												2
M33	0	0	0	0		✓													1
M34	0	0	0	0		✓													1
M35	0	0	0	0								✓	✓	✓	✓	✓		✓	6
M36	0	0	0	0								✓	✓		✓	✓	✓		5
M37	0	0	0	0								✓							1
M38	0	0	0	0									✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
M39	0	0	0	0									✓	✓	✓	✓	✓	✓	6
M40	0	0	0	0									✓						1
M41	0	0	0	0										✓					1
						11	19	15	16	13	11	14	8	12	8	11	11	8	9

註：日期反黑處表示南北區合辦

(一) 參與者特性

2005年參與者的參與次數如圖4-3-1所示，該年度的方案分為南區和北區進行，因此，在參與者特性的部分也分成南北兩區來描述。

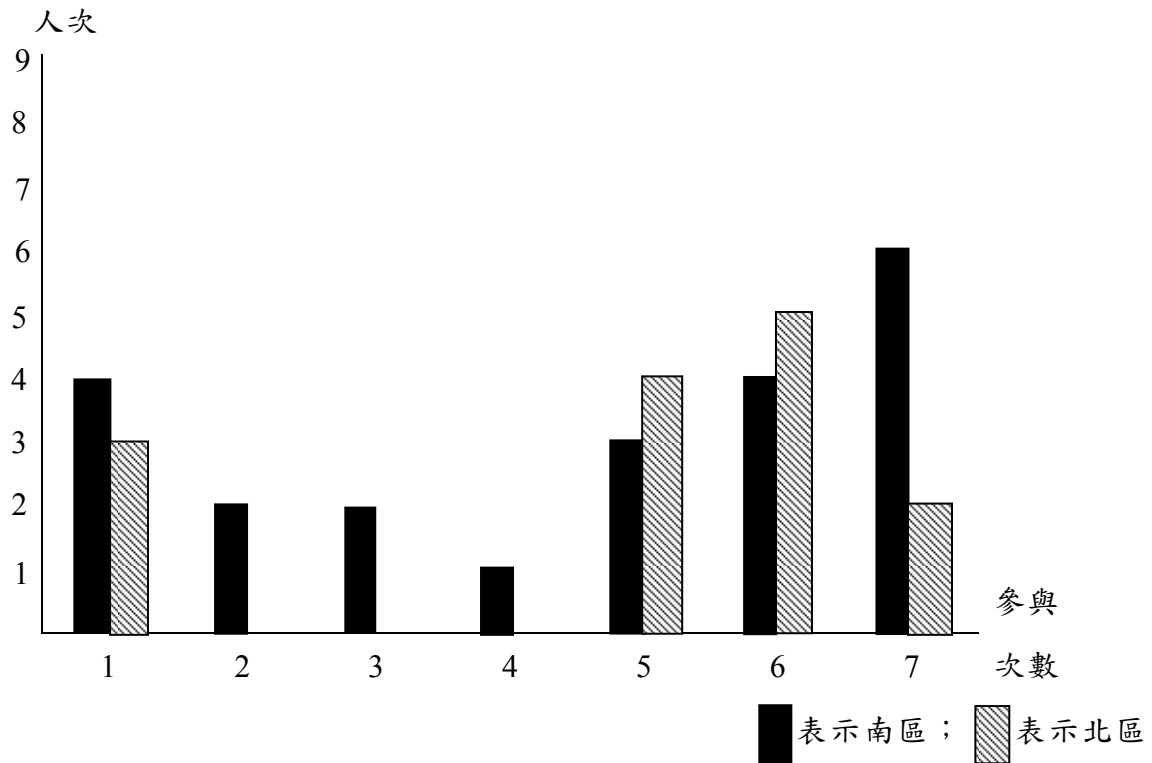


圖 4-3-1 2005 年參與者參與次數分配圖

1. 南區

參與者總計22位，其中8位是女性，其餘14位是男性。他們的平均年齡為26.38歲，其中年紀最大的為36歲，年紀最輕的為18歲。18位有工作，4位待業中。

2. 北區

參與者總計14位，其中5位是女性，其餘9位是男性。他們的平均年齡為25.77歲，其中年紀最大的為31歲，年紀最輕的20歲。13位有工作，2位待業中。

(二) 參與者回饋

2005年友誼社的滿意度調查表概況如表4-3-6所示，從表中可以發現，絕大部分的參者對於活動的感受介於喜歡到還好之間，其中北區的參與者喜歡的程度又高於南區的參與者。研究者也在資料中發現，北區的參與者在活動過程中比起南區的參與者較為熱絡且主動，主要是因為北區的參與者們彼此較為熟識，所以在參與方案的時候互動相對多出許多。

「在去年（2005年）分南北區的時候，南區的成員來源就是從四面八方來的，其實他們就是會在一起聚集然後開始認識，那我覺得對心智障礙者是你沒有長時間的磨合，那個熟悉度是出不來的，那其實北區的部份特殊，因為他們幾乎天天見面，那他們彼此認識可能比我們認識他還久，所以其實他們已經認識到某一個程度的時候，那個催化是很快就，對！所以你會看到那個差異性，去年（2005年）的南區是來自四面八方，而且有一些還是剛開始認識而已，那北區的話他們幾乎都是認識的，所以 leader 不用怎麼去催化，他們就可以自己打成一片，那我覺得這就是所謂的那個團體到最後的變化。」(20060929/I/L2)。

此次滿意度調查表除了詢問參與者希望增加哪些項目外，還請參與者建議下次可以去哪裡。在活動項目的部分，一樣的動態和靜態的活動都有，比較特別的是，許多參與者希望可以玩大風吹、蘿蔔蹲等團康遊戲，其實這些活動在友誼社的暖身活動中曾一再出現，似乎很受這群參與者的喜愛。

5位領導者在訪談中都提到暖身活動的重要，其實唯一的標準就是好玩易懂而且熟悉度高，讓活動氣氛「把它炒熱起來」(20060928/I/L5)，特別是每一次方案時都有新的參與者加入，「不然就像一堆人來說除非遊戲開始不然他們也不知道要幹麻」(20060928/I/L4)。此外，友誼社的活動本來就有動有靜，穿插一些動態的團康遊戲，可以再度吸引參與者的注意力。

「蘿蔔蹲還有一個部份，熟悉，大部分的孩子玩過，那牆壁鬼難，但是我覺得，如果你問我，我們怎麼去選擇所謂的暖身活動，基本上我們是，我相信L5應該有跟你提，我們基本上，我那天有聽到L5，我還蠻贊同她的說法，暖身的部分我們是希望說他們可以把氣氛炒起來，大家在那樣的氣氛之下，開始有所謂熱絡的情況，而不是一下去就，轟！因為我們的活動你會發現有動有靜，然後如果你暖身一開始就靜，那後面三個小時可能大家都在打瞌睡當中，所以我們暖身希望的就是比較動態一點，那至於怎麼選擇一個活動，基本上以前玩的都熟悉度還蠻高的，什麼大風吹呀」(20060929/I/L2)。

而且在帶領這群參與者進行團康遊戲時，「就簡化活動...我就可能會改變玩法，就是說把它的兩個指導，兩個訊息的一個訊息把他降低，降的低一點」(20060929/I/L2)。即使是很難的遊戲，並不表示智能障礙者無法進行，只要把難度降低，規則簡化，其實他們也可以玩的很盡興。

參與者推薦可以去的地方非常多，這些地方大概也是他們想去的地方，諸如陽明山、動物園、淡水、交通博物館、六福村等遊樂場，有幾位北區的參與者還數度提到友誼社，看來友誼社在他們心中應該有一定程度的地位。

表 4-3- 6 2005 年友誼社參與者滿意度調查結果表

活動感受	希望增加項目/地方	學到的項目
喜歡-73%	戶外活動、唱歌、	1. 參與活動並與夥伴和平相處-82%
還好-27%	室內活動(如大風	2. 會主動爭取表現機會-27%
5/15 不喜歡-0	吹)、呼拉圈、爬	3. 能與他人或陌生人交談-27%
南區	山	4. 能清楚知道連絡網的使用方式-100%
	共11人	5. 瞭解電話禮節的重要-100%
		6. 瞭解活動規則的重要-73%
喜歡-63%	打球、烤肉、大風	1. 賓果遊戲-100%
還好-13%	吹、動物園、賓	2. 小記者-50%
5/21 不喜歡-0	果、陽明山、天母	3. 電話連絡網-13%
北區	公園	4. 電話禮節-25%
	共8人	5. 團體規範-13%
		6. 互相認識-13%
喜歡-47%	戶外活動、運動、	1. 參與活動並與夥伴和平相處-58%
還好-21%	淡水、交通博物館	2. 認識團體參與的其他成員-63%
6/11 不喜歡-0		3. 會用語言表達自己的心情-21%
南區	未答-32%	4. 能清楚知道連絡網的使用方式-37%
	共19人	5. 瞭解電話禮節的重要-16%
		6. 瞭解電話連絡實際操作情形-21%
喜歡-75%	出國、唱歌、跳	1. 大風吹-58%
還好-8%	舞、打保齡球、動	2. 自我介紹-42%
6/18 不喜歡-0	物園、大風吹、陽	3. 電話連絡網-33%
北區	明山、天母公園	4. 電話禮節-8%
	共12人	5. 團體規範-50%

(續)

表 4-3-6 2005 年友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

	活動感受	希望增加項目/地方	學到的項目
7/9 北區	喜歡-100% 還好-0 不喜歡-0	打籃球、出國、大風吹、陽明山、公園、碧潭	1. 能認識其他成員並與夥伴和平相處-100% 2. 能與他人有良好的人際互動-88% 3. 能與他人交談並尊重他人-88% 4. 清楚知道連絡網的使用方式-88% 5. 瞭解電話禮節的重要-100% 6. 瞭解社區資源及使用功能-100%
	共8人		
7/10 南區	喜歡-67% 還好-33% 不喜歡-0	玩電動、戶外活動、運動、淡水、交通博物館、逛街、動物園、士林夜市、六福村、打保齡球	1. 我要打電話給 參加活動-87% 2. 不能參加活動時要打電話請假-87% 3. 打電話時會注意電話禮儀-60% 4. 各種吃東西的場所，如-100% 5. 安全維護的知識，如-100% 6. 各種休閒娛樂的場所，如-87%
	共15人		
8/6 南區	喜歡-38% 還好-62% 不喜歡-0	劍湖山、運動、交通博物館、淡水、動物園	1. 認識團體參與之其他成員-100% 2. 知道我家附近的資源-100% 3. 我知道社區資源有哪些，如-100% 4. 我知道社區資源可以做什麼，如-94% 5. 我知道要打電話給-88% 6. 我打電話時我會說-69%
	共16人		
8/13 北區	喜歡-91% 還好-0 不喜歡-0 未答-9%	大風吹、出國、出去玩、打保齡球、陽明山、參加友誼社、公園	1. 認識團體參與之其他成員-100% 2. 道我家附近的資源-91% 3. 我知道社區資源有哪些，如-100% 4. 我知道社區資源可以做什麼，如-100% 5. 我知道要打電話給-91% 6. 我打電話時我會說-73%
	共11人		

(續)

表 4-3-6 2005 年友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

活動感受	希望增加項目/地方	學到的項目
9/10 合辦	喜歡-71% 還好-25% 不喜歡-0% 未答-4% 共24人 綠燈	運動、逛街、淡水、唱歌、動物園、去山上玩、KTV、大風吹、博物館、蘿蔔蹲、紅綠燈 1. 認識團體參與之其他成員-83% 2. 參觀博物館時我會注意-75% 3. 我去了火車站附近的哪些景點-100% 4. 我去了火車站做什麼-100% 5. 我知道我要打電話給-88% 6. 我打電話時我會說-83%
10/1 北區	喜歡-88% 還好-12% 不喜歡-0% 共8人	KTV、打保齡球、看電影、參加友誼社 1. 認識團體參與之其他成員-75% 2. 我知道我常做的休閒活動-100% 3. 我知道假日可以做的休閒活動-100% 4. 我知道動靜態的休閒活動-75% 5. 我知道我要打電話給-75% 6. 我打電話時我會說-50%
10/30 南區	喜歡-64% 還好-36% 不喜歡-0% 共11人 館	淡水、中影文化城、KTV、海洋館、六福村、士林夜市、公館、博物館 1. 認識團體參與之其他成員-73% 2. 我知道我常做的休閒活動-100% 3. 我知道假日可以做的休閒活動-100% 4. 我知道動靜態的休閒活動-100% 5. 我知道我要打電話給-100% 6. 我打電話時我會說-100%

(續)

表 4-3-6 2005 年友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

活動感受	希望增加項目/地方	學到的項目
喜歡-57%		活動中學到的項目
還好-39%		1.認識團體其他成員-78%
不喜歡-0		2.體驗到戶外休閒活動-83%
		3.我知道我要邀請XX參加友誼社活動-57%
11/19 未答-4%		4.我有連絡給夥伴參加活動-48%
合辦		連絡友誼社成員告知活動時我會
	共23人	1.你好，請問XX在家嗎，我是OO-91%
		2.告知活動時間與地點-65%
		3.不能參加活動時跟老師請假-61%
		4.請假後也要記得打電話給要連絡的人-65%

比起2003年和2004年參與者填答「學到項目」的填答率，2005年的填答率高出許多，特別是從第6次（7月10日南區—社區大募集）開始，學習到的項目不再單純只有封閉式的填答，而是根據該次方案主要的內容，設計半開放式的問項，比如當參與者被問到S35的題項：我學到安全維護的知識，如_____，參與者就會根據所學到的內容，將答案填到格子中。當這些問項比較明確的情形之下，參與者的填答率就比以往高出許多，而且所填寫的答案也可以看出參與者的學習情形。

此外，在學習項目的後2項，之後都固定會詢問參與者關於連絡網的問題，如N45（我知道我要打電話給）和N46（我打電話時我會說），藉由這2個題目，讓參與者熟悉連絡網的連絡順序以及重要性，因為友誼社將連絡網視為2005年方案中很重要的一項工作，希望藉此讓參與者能再次確認友誼社方案的時間。

L5看聯絡網執行的情形，她認為這是一個活動的再確認，但是會打的就是會，不會打的就是不會打。

「變成說有一些比較特殊的孩子，我們知道他會來，可是如果沒有人通知他，他不會來，那leader會打，可是他來了，我們就會告訴他，因為我們現在每次在活動結束之後都會預告下一次的時間嘛，就是讓他們自己記住，然後有一些會打他們還是會打去聯絡這樣子」（20060928/I/L5）。

L1和L2也認為雖然聯絡網的本意是提醒參與者來參加活動，但其實每次活動過後，她們都會趁機預告下次的時間，「可是現在不需要提醒了，他們都知道了」(20061003/I/L1)。

從第5次(7月9日北區-我要去哪裡)開始新增加了一個問項，詢問參與者自己投入活動的程度，並以溫度計的刻度來表示，溫度愈高表示投入程度愈高，最高為100°C，但有時也有參與者會給超過100°C，甚至有一位參與者還給負20°C，不過溫度計的概念以及對活動投入程度的多寡，似乎是很抽象的概念。

比較有趣的現象是，相較於2003年和2004年參與者在填答開放式感想的部分，2005年的參與者填寫的比率很高。M25多次提到「玩的很快樂」、「參加友誼社的活動能與他人和平相處互動關係也較好」；F17和M31是一對姊弟，他們在每次參與過友誼社後，也都會寫「好玩」或是「我很喜歡今天的活動」；M15在參與過歡喜來相逢後，寫下「我很高興跟朋友一起去爬山、遊戲、我覺得很喜歡，希望下次有機會再來參加」，之後參加方案，也都會寫「好玩」(2005/D)。

三、與休閒訓練與治療方案的比較

分析2005年友誼社12次的休閒方案，並與休閒訓練與治療方案的休閒層級加以比較，結果如圖4-3-2所示。12次的方案中，有11個屬於第二層級，另1個屬於第三層級。

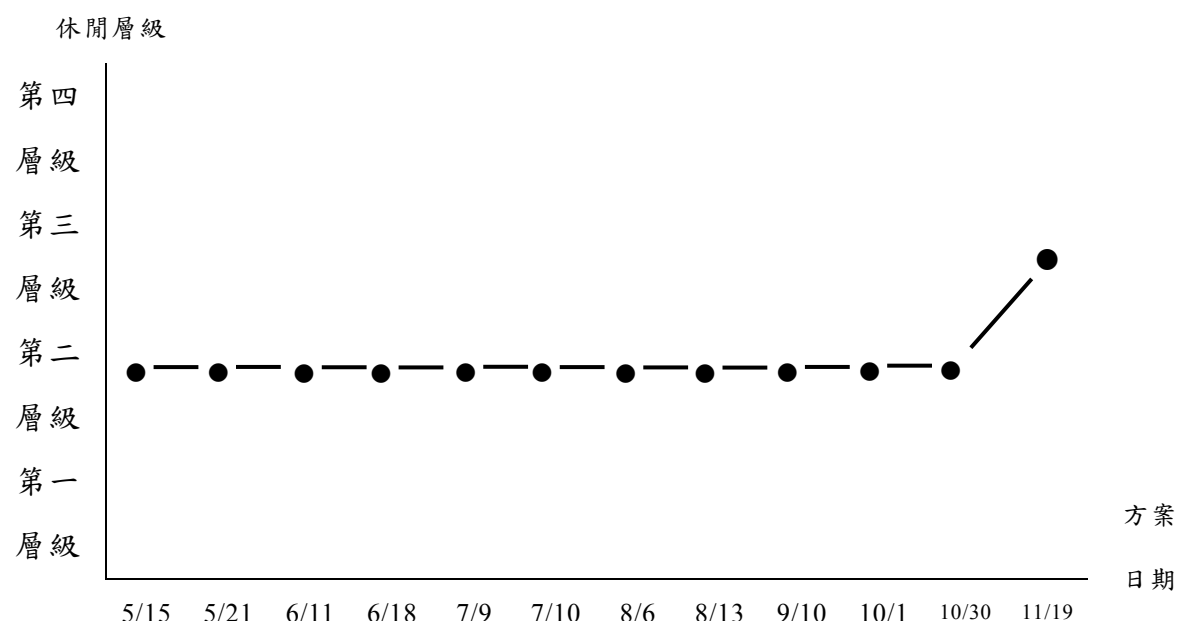


圖 4-3-2 2005 年方案所屬休閒層級圖

第二層級社交活動主要為可以促進人際互動關係發展的活動，目標放在人際技巧和知識的發展，希望可以建立及維持友誼，回顧2005年的這11次方案，無論是南區或是北區，每次都將連絡網視為方案中很重要的活動之一。在每次方案結束之前，領導者會先確認每一組執行連絡網的情形，如果連絡網的執行效果不錯，領導者會趁機給予參與者鼓勵；如果連絡網執行的情形不是很順利，領導者則會利用方案的過程，引導參與者再次複習該組連絡網的順序以及電話禮儀的重點。如果時間許可，領導者會在當場請參與者演練打電話連絡夥伴的情境，甚至在滿意度調查表中也會詢問參與者對於連絡網的連絡順序是否清楚。

友誼社嚐試透過連絡網的概念，建立智能障礙青年友伴關係的支持網路，這也是該年度方案的3大目的之一。此外，在休閒訓練與治療方案中所屬的第二層級，提到該層級的活動重點在於發展與他人互動、拓展友誼和維持友誼，連絡網的機制及概念符合第二層級的基本理念。

在將2005年休閒方案的內容與休閒教育內涵相比較，結果如表4-3-7所示。所有的方案都包含人際互動的休閒教育內涵，這也回應了該年度的目的，友誼社最主要的目標就是凝聚參與其中的智能障礙青年，透過相關的活動，增進他們的人際互動技巧，使其具備適當的社會技能。特別是方案一開始的暖身活動，藉由團康活動的進行，讓參與者彼此更為熟悉，從參與者的回饋中也發現，大風吹、蘿蔔蹲等暖身活動，帶給他們許多歡樂的記憶。

除了人際互動的休閒教育內涵外，12次的休閒方案也都含有休閒技巧的內涵，雖然和休閒訓練與治療方案第二層級休閒技巧中所列出的目標與內容不盡然相同，但是在活動的過程中，參與者都可以接觸到相關休閒技巧的練習，例如用電話彼此聯繫、遊戲的參與、自行到定點集合參加活動等。比較可惜的是未能引導參與者進行活動的規劃。

2005年休閒方案還有一項目的，增進智能障礙青年運用社區資源及休閒方式，所以自7月9日的方案開始到10月30日的方案結束，期間7次的方案都以休閒概念及社區資源利用為主軸，也都包含了休閒意識的內涵在內。特別是在前幾次的方案中，領導者先引導參與者認識社區中的休閒資源，然後在社區大募集3的方案時，將南北區合併辦理，舉行一個闖關活動，讓參與者在實際情境中（台北火車站一帶）進行

市區資源的使用，期間也讓參與者有做決定的機會。

表 4-3- 7 2005 年休閒方案與休閒教育內涵比較表

	休閒 意識	自我 意識	做決定	人際 互動	休閒 技巧
5/15歡喜來相逢（南區）				✓	✓
5/21歡喜來相逢（北區）				✓	✓
6/11勺尢 勺尢 紅蘋果（南區）				✓	✓
6/18舊愛新歡（北區）				✓	✓
7/9我要去哪裡（北區）	✓			✓	✓
7/10社區大募集（南區）	✓			✓	✓
8/6社區大募集2（南區）	✓			✓	✓
8/13社區資源大募集（北區）	✓		✓	✓	✓
9/10社區大募集3（南北區合辦）	✓		✓	✓	✓
10/1休閒你我他（北區）	✓			✓	✓
10/30休閒你我他（南區）	✓			✓	✓
11/19戶外休閒樂 （南北區合辦）				✓	✓

三、小結

綜合上述 2005 年友誼社的方案內容，研究者發現，從 2005 年開始，友誼社休閒方案的主要策劃再次回到 L2 她們幾位所組成的團隊，每次友誼社休閒方案的計畫，除了大方向的年度計畫是由 L2 來主導，「最主要是 L2 在寫方案的部份，所以說我們只是按這那個方案去執行而已」（20061004/I/L3），但其實每次方案細部的內容，則是「我們就是討論」（20061004/I/L3）、「就像我們大家討論吧，集思廣益」（20060928/I/L4）。這幾位方案領導者在每次既定的會議中，共同腦力激盪，計畫出每一次的方案內容，藉由不斷的討論，友誼社的目標也就更為明確。

「目前他們就已經非常有主題了，甚至那個主題是以年度為主題，是一整年就會扣著那個主題，8次的活動也好，體驗營也好，甚至體驗營的籌劃他們都開始扣著那個主題，其實2005年，去年開始才比較有明確的主題，去年我們設的目標就是開始讓他們有開會討論的東西，那它是一個正式的會議，可能會有人留下一些紀錄」(20060929/I/L1)。

以 2005 年的計劃目標而言，該年度的主題放在「就是休閒的部分，是社區的」(20060928/I/L5)，接下來 8 次的方案內容就扣著這個主題去設計，「2005 年度就是休閒嘛！就是希望他們能夠知道怎麼去使用社區的資源，讓他們去認識資源，帶他們去實際體驗，這部份就是讓他們能夠將資源生活化，不要只是這東西放在社區裡面可是不知道怎麼去使用」(20061004/I/L3)。

這幾位領導者根據該年度的目標，定期召開討論會，決定每次方案的流程及活動，她們並沒有什麼制式的參考依據，大部分的計畫都是經由會議討論而來，「經驗吧或是自己參加過的團體、活動就配合這個主題剛剛好」(20060928/I/L4)，「就是大家討論，然後憑各自的經驗，然後就生出這樣的概念」(20061004/I/L3)，「我們很多遊戲是大家過去有的經驗，然後我們帶團體的經驗，把它分享出來，那我們再覺得這個方案不錯，這個遊戲不錯，讓我們就把它納進來這樣子。那這個月跟下一個月活動的連結，有時候我們會覺得這個月進行這個活動不錯，我們可以延伸」(20060928/I/L5)。

在活動的選取上，領導者們會去考量參與者的學習特性，挑選適合的活動，挑選的標準為「我們的活動就是不能設計太難，遊戲規則要簡單，然後我們也是盡量從比較有趣的方向」(20060928/I/L5)，重點要能吸引參與者，「他們比較能夠玩起來的」(20061004/I/L3)。

檢視2005年友誼社活動方案的預期效益共有5項，包括(一)全年共舉辦18次友誼社團活動(包括兩次會員大會、每次預計30人參加)，每次參與人數15人，共計300人次；(二)每次活動後由成員填寫滿意度調查表，其每次活動之滿意度達80%；(三)提供30名智能障礙青年有關社區資源、休閒與社會參與的活動安排及討論，並將過程中紀錄的資料作為下次活動的參考；(四)活動準備期進行前測，先瞭解參加前的自我狀態，全部活動結束後再進行一次後測，以了解參加活動後的改變，預計7成參與者可以增進社會參與度；(五)參與社區活動促進社區對智能障礙者的認識與接納，預計至少200名社區民眾參與活動。

在第1項預期效益的部份，2005年共舉辦了17次的團體活動，和預期的活動總數僅相差1次。在資料的統計和描述時，研究者未將兩次會員大會、大型社區活動和兩天一夜體驗營列入討論範圍，僅就12次休閒方案加以統計，總人次為166人，每次活動的平均人次為13.8人，未達預期的15人。

在第2項預期效益的部份，每次活動後，參與者皆有填寫滿意度調查表，其中在「活動感受」向度中，參與者表示喜歡該次活動的平均為69.5%，未達預期的80%。

在第3項預期效益的部份，從書面資料可以發現，2005年的各項紀錄保存完整，從計劃、執行到檢討的歷程都有豐富的資料作為參考，有達到預期的效益。

在第4項預期效益的部份，大多數的參與者在一開始時有填寫社會參與量表的前測，但在整個方案結束之後，未做後測的追蹤，所以該效益未達到。

在第5項預期效益的部份，從資料無法看出社區民眾參與的人數，在此無法對此效益做評估。

綜合上述，無論從書面的檔案資料或是領導者們的訪談中，都可以發現2005年是整個友誼社漸漸具備規模的一年，領導者們藉由每次的討論確認方案的目標並挑選適合的活動，以決定方案的流程，並且使用許多表格記錄下會議的內容。

第四節 2006年友誼社休閒方案

從友誼社2003年到2005年的書面資料分析後，可以發現友誼社在經歷了3年的方案過後，期間的轉變，為了更深入的瞭解友誼社在方案進行時的樣貌，研究者自2006年3月11日起，進入友誼社第一次的休閒方案，實際於方案進行時做參與觀察，直到2006年6月18日為止，共計觀察8次的友誼社休閒方案，這8次方案的觀察基本介紹如表4-4-1所列。

表 4-4- 1 2006 年友誼社方案觀察基本介紹列表

日期	方案名稱	時間	參與者人數
3月11日	相見歡（週六）	09:00-12:00，共計3小時	11人
3月12日	相見歡（週日）	09:00-12:00，共計3小時	15人
4月16日	歡喜來相逢（週日）	09:00-12:00，共計3小時	11人
4月22日	歡喜來相逢（週六）	09:00-12:00，共計3小時	10人
5月20日	我是誰（週六）	09:00-12:00，共計3小時	11人
5月21日	我是誰（週日）	09:00-12:00，共計3小時	8人
6月17日	特質大集合（週六）	09:00-12:00，共計3小時	13人
6月18日	特質大集合（週日）	09:00-12:00，共計3小時	9人

從表4-4-1可以發現，2006年友誼社與前3年的最大差異在於，將相同的方案內容區分成週六與週日兩天進行，且每個月固定各進行一次，每次3小時。

「其實3小時的部份並沒有說一定是3小時，只是說我們把我們想要的東西放進去的時候，才會發現說，就是這麼的...」(20060929/I/L2)。

除此之外，參與者只可以在週六和週日之間選擇一天來參加，而且要固定(20060311/O)。不同於2005年的時間點，2006年開始將原本依區域來劃分的南區、北區，轉變成周六和周日兩個時段來進行，主要是經過2005一整年的方案下來，發現地域性並不會造成參與者參與活動的差異，因此從2006年起，考量參與者工作輪班以及參加教會的因素，將友誼社劃分成周六與周日兩個團體。

L2：「你會發現今年為什麼變成六日，因為我們發現沒有差異性，要來的還是會來」

研究者：「就是說有人即使住的再遠，他想來他就是會來？」

L2：「嗯！比較沒有差異性」（20060929/I/L2）。

方案進行的地點固定在弘愛發展中心的團體教室，其場地配置圖如圖4-4-1所示。方案的進行多集中在櫃子前方的主要活動區域，空間較為寬敞，一旁的工作桌是參與者在方案尚未開始前或是中場休息時間聚集聊天的位置。研究者將數位攝影機架設於場地後方的影印機旁，並於方案進行時全程錄影，若有特殊的情形，研究者則會將數位攝影機帶到場地中，做近距離的拍攝動作。

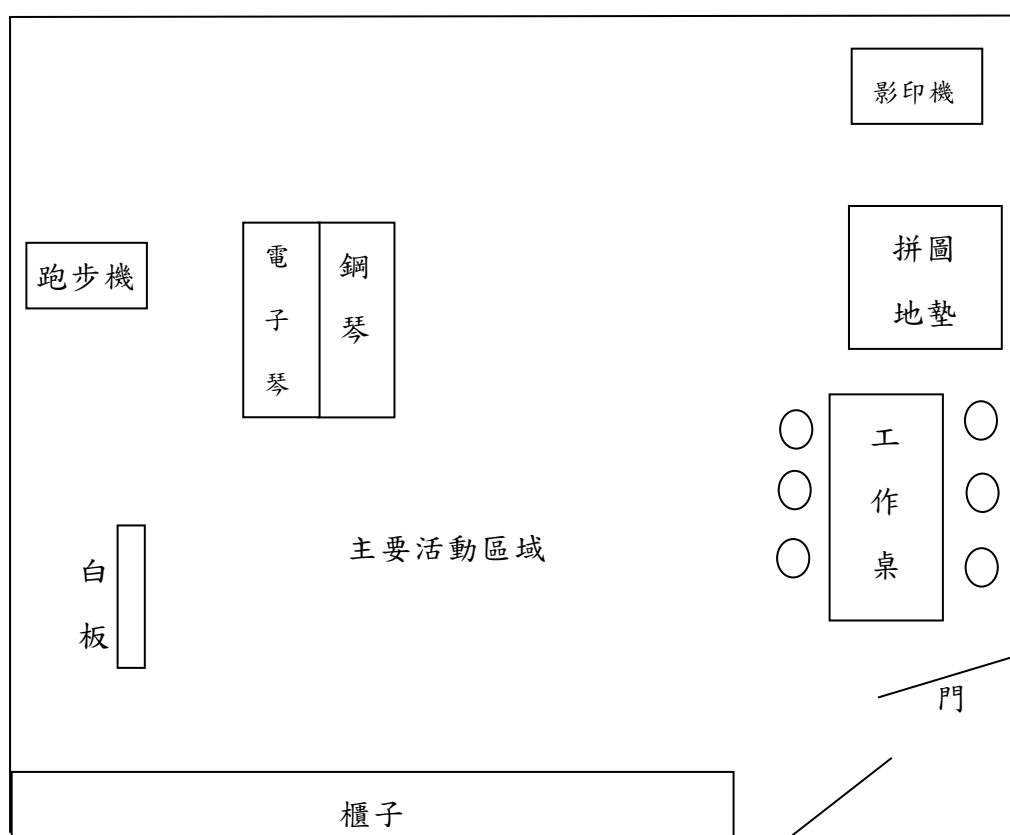


圖 4-4-1 2006 友誼社方案場地配置圖

L1表示當初選擇弘愛發展中心的原因，是考量場地的特性，是適合從事活動的地方，也和正式開會場合做一個區分。

「它在場地上非常的適合因為它有大的韻律教室，其它中心都沒有，因為那個場地非常的好用，很多活動必須要是坐下來，或是操作一些團體的東西，那那種有桌椅啊，其實空間上都有限，所以我們最開始就一直在弘愛那邊操作，除非是在戶外呀，還是說有一些討論的東西，像他們討論就會是在我們那邊，因為討論就不能坐在地上，那就不是很正式，其實也讓他們知道場合的區分，休閒就是在弘愛，我們要開會就是在秘

書處，會讓他們慢慢有些區分」(20061003/I/L1)。

研究者觀察的8次方案中，領導者固定為4位，其中L3和L4主要負責領導週六的方案進行，L2和L5則是負責領導週日的方案，但若遇到其中有領導者無法如期參與，其餘的領導者就會予以支援。

這4位方案領導者中，L2是整個方案的主要企劃者，同時也是由她來挑選其他3位領導者，她當初選擇這3位領導者是透過公開的會議場合中來徵求志願者。

「這個部分基本上我還是會用自願的，因為就像我們(大學的)班(級)，其實即使我們有那樣子的技能好了，我們可能不願意加入，其實我覺得你剛才提到需要具備的技能，什麼樣子的能力，或是什麼樣的技巧，我覺得那個東西是可以事後再訓練的，那當然我也是歡迎就是你有那樣子能力的人可以自願」(20060929/I/L2)。

此外，帶領的技巧可以透過會議的討論以及實際的方案運作過程中，慢慢去學習，最重要的是願意擔任這樣的工作。

由於週六和週日的方案內容相同，僅有參與者以及領導者不一樣，因此在結果呈現時，先描述方案內容，進而再分別描述週六及週日方案進行時，活動中參與者的反應與互動。詳細的說明如下所述。

一、活動內容與觀察紀錄

2006年方案的進行模式與之前3年沒有太大的差異，同樣由暖身活動、主要活動以及總結活動3個部分組成，若再根據紀錄所描繪的時間，其流程圖如4-4-2所示。

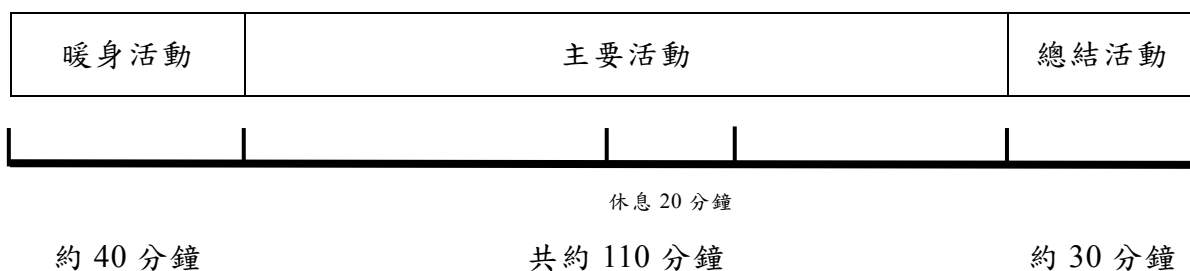


圖 4-4- 2 2006 年友誼社方案流程圖

暖身活動約進行40分鐘，但領導者也會根據參與者參與的情形延長或是縮短活動時間，或者部份參與者會遲到，也可能延誤原定活動的時間。在暖身活動過後，會直接進入主要活動，通常主要活動會有2到3個不等的主题，活動到一段落的中場會休息20分鐘，讓參與者稍事休息或是一起聊天，再繼續下一個主要活動，主要活動大約進行90分鐘。最後大約30分鐘的時間，領導者會發下滿意度調查表，一邊帶

領參與者回顧此次方案的內容，一邊引導參與者完成滿意度的調查。

友誼社在整個活動流程的劃分，除了過去經驗的累積外，也有些團體活動帶領的理論依據。

「以前我們學團體的時候呀！老師說暖身它其實只是個暖身嘛！那其實是不需要佔太多的部份，那再來就是我們那一次主要要談的部份，就是時間本來就是要花很多，尤其是特別是我們的成員就需要多一點時間，讓他們去做這個部份，那所以那時候就是會故意說，我們覺得這樣的一個主題大概要多少，其實以前還是用摸索嘛，那現在大概清楚的一個小時，一個小時應該跑不掉」(20060929/I/L2)。

8次方案的觀察結果如下所示。

(一) 相見歡

友誼社2006年開始的第一個方案，先請參與者自行填寫友誼社社會參與前測量表(附錄12)，和2005年的量表相比，並沒有太大的差異，僅有文字敘述上的不同，但題意相近。

待大部分的參與者填完友誼社社會參與前測量表後，領導者便把大家聚集到主要活動區域，開始進行此次的方案，方案的流程圖如圖4-4-3所示。填寫前測量表就用去了50分鐘，暖身活動大約進行了20分鐘，主要活動有2項，各約進行40分鐘，最後的總結活動則進行了25分鐘。每項活動進行的方式與內容分述如下。

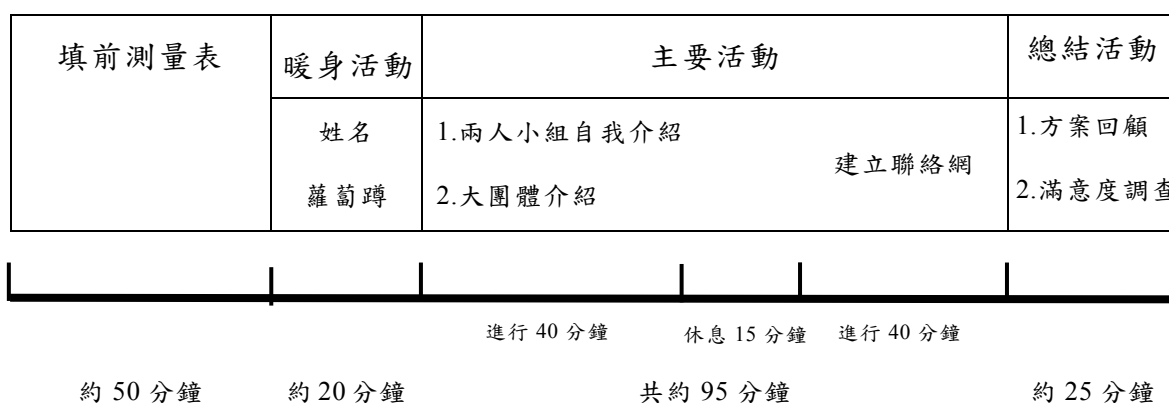


圖 4-4- 3 2006 年友誼社方案—相見歡流程圖

1.暖身活動—姓名蘿蔔蹲

在活動正式開始前，領導者發給每一位參與者一張白紙，請他們在上方寫下自己的姓名，並用膠帶將紙貼在胸前，完成後在主要活動區域圍成一個圓圈。活動規則和團康遊戲中常見的蘿蔔蹲一樣，只是其中的「紅蘿蔔」、「白蘿蔔」等名稱，變

更成參與者的姓名，當參與者聽到自己的名字時，就必須做出蹲的姿勢，並繼續喊下一個參與者的名字，如此繼續。藉由此活動的進行，讓參與者可以彼此認識，同時可以炒熱整個活動的氣氛。

2. 主要活動1—自我介紹

自我介紹的活動分成2個部分進行，先讓參與者自行找另一位參與者，形成兩人一組互相訪問，訪問完成之後，再回到原本的大團體，小組分別上前將自己的夥伴介紹給大家認識。

兩人小組自我介紹時，領導者發給每人一張紙，提醒參與者在訪問的過程中，可以將對方的資料記錄下來，就像記者一般。此外，領導者沒有限定參與者要問哪些問題，完全讓每一個組別自行發揮，當然，如果有某些組別似乎無法進行彼此訪問，領導者會適時的進入與以協助。

3. 主要活動2—建立聯絡網

領導者介紹聯絡網的運用以及其功能，並讓所有參與者自行平分成3組（週六和週日各3組）排成一列，並從中自行選出一位組長排在該組的最後面，每一組排列的順序就是聯絡網進行聯絡時的順序。待順序確定後，領導者發下聯絡卡，上面標示了聯絡人、夥伴姓名和夥伴電話，讓參與者知道要聯絡的夥伴是誰以及其電話，最後一位組長要負責打電話回報領導者，讓領導者瞭解聯絡網的執行情形。最後，領導者說明電話禮儀的注意事項，並隨機詢問參與者所要聯絡的夥伴是誰。

4. 總結活動

領導者引導參與者一起回顧方案的內容，同時發下滿意度調查表讓參與者填寫，2006年的滿意度調查表又做了修正。在詢問參與者對活動的感受時，去除了「還好」的選項，同時也刪除了溫度計的部分和參與者希望增加的項目。滿意度調查表的內容如表4-4-2所示。

基金會預計在四月中辦理一場兩天一夜的生活營，因此利用友誼社活動的時間，讓參與者們票選希望去的地點，領導者列出3個地方：六福村、九族文化村和小人國，週六和週日的參與者所票選出來的地點皆為九族文化村。

表 4-4- 2 2006 年滿意度調查表內容

1. 我覺得今天的活動 喜歡 不喜歡
2. 我今天和_____人聊天，名字是_____
3. 我今天學到（依每次方案的內容而定）
4. 我 <input type="checkbox"/> 想 <input type="checkbox"/> 不想參加下次的活動
5. 我覺得今天的活動 <input type="checkbox"/> 快樂 <input type="checkbox"/> 不快樂
6. 感想

(二) 歡喜來相逢

該次方案的流程圖如圖4-4-4所示，由於兩次都有參與者遲到，所以方案大約延誤了25分鐘才開始。暖身活動為牆壁鬼，進行約20分鐘，主要活動有2項，一個為一起做動作，另一個為加強聯絡網，分別約進行40分鐘。最後同樣是在回顧當日方案後，參與者填寫滿意度調查表後結束。每項活動的內容分述如下。

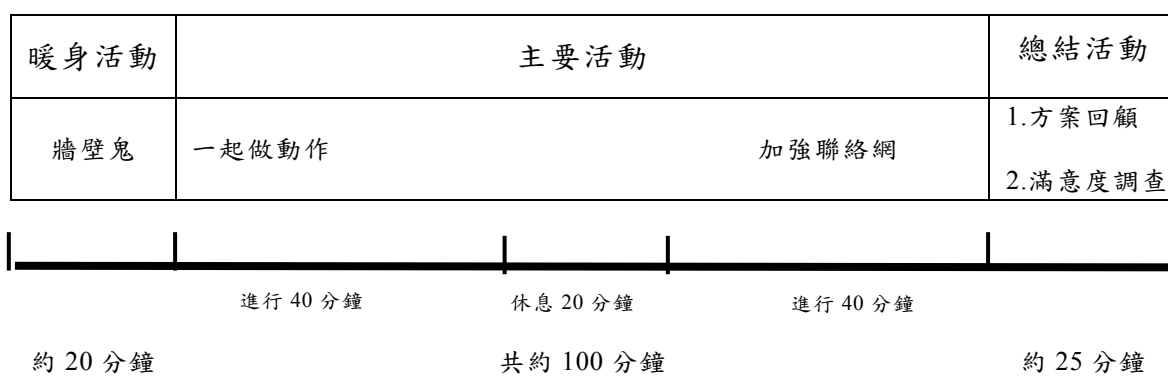


圖 4-4- 4 2006 年友誼社方案—歡喜來相逢流程圖

1.暖身活動—牆壁鬼

這個暖身活動是由友誼社的領導者L3自行發明的，活動場地的周圍牆壁上貼有若干數字卡，參與者中需有一人擔任鬼、一人擔任趨鬼者，活動規則如下：

- (1) 鬼要穿上黑色垃圾袋做成的衣服，抓其他的人。
- (2) 周圍的牆上貼有1-4的數字卡，鬼不可以抓摸著數字的人。
- (3) 另一人是驅鬼者，手中拿著棒子到數字附近驅鬼，在數字卡周圍的人必需移動到其他地方。
- (4) 若是被鬼抓到，則要擔任鬼的角色。

由於活動的規則有些難度，所以領導者會一邊說明一邊示範，並一再詢問參與

者是否聽的懂規則。活動正式開始後，參與者對於規則其實仍舊有些模糊，但是在活動的過程中，領導者皆會依據參與者的參與情形隨時給予提示或是協助，甚至會彈性的變更活動規則，讓參與者可以更完的更盡興。由於活動的型式比較激烈，期間有些參與者跌倒，領導者也會時時提醒大家要注意安全，或是將變換場地的環境，以提高安全性。

2.主要活動1—一起做動作

這個活動的主要目的仍是要讓參與者彼此更認識，活動的規則如下：

- (1) 準備有兩個筒子，一個裝有每位參與者的名字卡片，另一個有許多動作指令的卡片，例如抬右腳、兩人夾球繞場一圈、躺在地上揮雙手等。
- (2) 每次先抽出兩個參與者，再抽出一個動作指令卡。
- (3) 兩位參與者必須站到前面，一起做動作。

但是週六和週日的帶領方式卻不太一樣，以下按時間順序先介紹週日的內容再介紹週六的。

(1) 週日

領導者先在白板上寫下： (人) 和 (人) 一起做 (動作) ，說明規則後，首先抽出F08和M09，但名字卡不放回去，並抽出一張動作指令卡，領導者將名字和動作寫在白板上，請參與者一起唸一遍，之後邀請F08和M09到前方一起完成該動作，完成後由他們抽下一組人。

如此進行了6次，每位參與者皆玩過後，領導者改變遊戲規則，宣布抽完的名字卡會再放回去，所以每次抽出來的人可能會重複到。活動過程中參與者都玩的很開心，直到第9次時，領導者詢問大家要不要繼續玩，大家都想繼續，領導者於是詢問大家要再玩多久，F17說大家都要輪到，M44說玩兩輪，後來決定讓大家自願上來玩。玩了2次後，領導者說明這個活動的主要意義，是要大家彼此認識，然後說要休息20分鐘，大家一致大聲回說「啊！」，似乎有些意猶未盡。領導者就讓所有人投票要休息多久，最後決定還是休息20分鐘。

(2) 週六

不同於週日的方式，領導者先請每人輪流簡單自我介紹，之後請一位參與者抽兩張名字卡，並拿著名字卡去找人，請他們上台完成動作，活動過程氣氛很熱烈，

總共玩了15次，因為警報器忽然大響，領導者才宣布活動先結束，大家休息20分鐘。

3.主要活動2—加強聯絡網

此活動主要是瞭解參與者經過上個月的方案後，聯絡網執行的情況，由於活動帶領的方式不一，以下按時間順序先介紹週日的內容再介紹週六的。

(1) 週日

原本的計畫是要用火車車廂的概念來說明聯絡網，可是今天來的人太少，所以領導者將此活動改在下次進行。M46是這次新的參與者，領導者把他介紹給大家，然後換其他人自我介紹。接著領導者發下白紙，請參與者們按照聯絡網的組別排好，討論以下的議題，並紀錄在紙上。

- A.今天小組內誰沒有來。
- B.誰有打電話給夥伴。
- C.沒有打電話的原因（為什麼沒打電話）。
- D.自己下次會記得打電話給夥伴，請簽名。
- E.請大家確認自己要打電話給誰。

觀察發現，討論過程中如果沒有給予參與者提示，不容易自行討論，此外分成3組，但是只有2位領導者，即使領導者進入組別內引導，也有人力不足的情形。各組仍根據題項討論出結果，11人裡面，僅有F08和M19有打電話聯絡下一位夥伴，其餘沒有執行聯絡網的人，則是因為「電話打不出去、上班沒空打、因為夥伴白天不在家、忘記了、老師不讓我們打電話、不知道電話」(20060416/O)等等的原因，最後大家還是決議，下次一定要記得聯絡。

(2) 週六

領導者請有打電話的舉手，M02、F10、M15、F23以及F18五位參與者有完成聯絡動作，領導者讚美他們後還宣布說，「F20和M01今天雖然沒來，可是他們有先打電話跟我請假」(20060422/O)。接著將2位新來的參與者分入組內，排在組裡的最前面，以免打亂暨有的聯絡順序。

讓新的參與者填寫聯絡卡後，領導者帶大家逐條念出電話禮儀須知，每位參與者都很大聲的跟著念，最後領導者請M16和M24到前方，實際演練一次用電話聯絡的對話情境，雖然M24會調皮的脫序演出，其餘的參與者除了哈哈大笑外，也會加

以糾正。

4. 總結活動

同樣都是在領導者引導回顧此次方案後，填寫完滿意度調查結束此次活動。

(三) 我是誰

該次方案的流程圖如圖4-4-5所示，方案大約延誤了10分鐘才開始。暖身活動為撕撕樂，進行約35分鐘，主要活動有2項，一個為畫自己並介紹，約進行50分鐘，另一個為聯絡網，約進行25分鐘。最後同樣是在回顧當日方案後，參與者填寫滿意度調查表後結束。每項活動的內容分述如下。

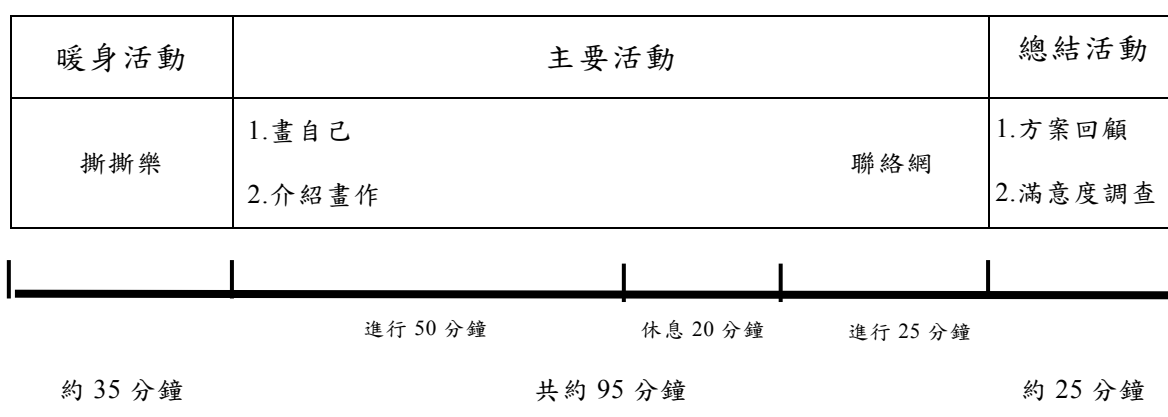


圖 4-4- 5 2006 年友誼社方案—我是誰流程圖

1. 暖身活動—撕撕樂

撕撕樂的活動是友誼社領導者發明的團康活動，主要是讓參與者可以記住彼此的名字，藉由動態的活動來炒熱氣氛，活動的規則有：

- (1) 每個人身上貼有上面寫著自己名字的紙。
- (2) 去撕下別人身上的紙。
- (3) 不能讓別人把自己的撕走。
- (4) 被撕掉的就退到外圍。
- (5) 活動進行必須在一定的區域之內。

由於週六和週日的帶領方式不太相同，以下按日期分別加以介紹。

(1) 週六

領導者說明規則，並發給每人一張便利貼，請他們在上面寫下自己的姓名，並貼在背後，領導者在每個人都貼好後，去檢查是否都貼牢。當領導者再次說明活動的性質時，M18說跟踩氣球很像，領導者回應「對！很像，因為有人不敢踩氣球，所

以改玩這個」(20060520/O)。活動開始後，大家玩的非常開心，在場中四處奔跑充滿笑聲，由於活動過程中有些參與者才陸陸續續出現，領導者會先跟這些遲到的參與者說明規則，並指著場內活動的進行輔助理解。

由於活動的類型比較刺激，過程中常有人滑倒或是不小心抓到人，領導者會時時提醒大家注意安全，可以去撕紙但是不可以碰別人，並趁活動空擋，重新佈置場地，以維護參與者的安全。玩到第4輪時，領導者將活動規則加以變化，在自己身上貼一朵花，如果參與者中有人把花撕下來，就贏得此次的勝利，參與者都很興奮，無不卯足全力去撕。活動再進行2輪後結束。

(2) 週日

活動開始前，領導者發給每人3張紙，請參與者先在紙上寫下名字，自己用膠帶貼在身上任何一個部位，並簡單的說明規則，要大家注意安全。領導者在正式活動開始時，再說明一次規則，說明後反問大家懂不懂，同時指定活動的範圍，用椅子來圍出界線。

活動開始後，每位參與者認真的去撕別人身上的紙，有些參與者同時會注意不讓別人撕走自己的紙。第一輪活動結束後，領導者帶著大家圍一圈坐下來，請參與者輪流說出自己撕到哪些紙，這些人分別是誰也請指出來。有趣的是，若有參與者無法指認出來，其他參與者會給予提示。在第二輪活動過後，一樣請大家分享，特別是那些身上仍有紙沒被撕走的參與者，分享了他們如何保護的方法。

2.主要活動1—畫自己並介紹畫作

領導者發給參與者一張B4圖畫紙，並在場地中央放有許多彩色筆，領導者皆花許多時間解釋如何畫出自己的特色，舉了很多例子，包括頭髮的長短、戴眼鏡等等的特徵，一再鼓勵參與者試著畫畫看，待參與者畫完後，請大家拿著畫作介紹給每一位參與者，週六與週日的情形分述如下。

(1) 週六

參與者在領導者的說明後，皆可以自主的在紙上畫出自己的特徵，而且在對其他參與者介紹自己的畫作時，也可以依據畫的內容來做說明，例如F01的畫像(圖4-4-6)，除了刻畫出自身的特色外，她在介紹時說「自己瘦瘦的，短頭髮」。M18的畫像(圖4-4-7)，他認為自己「短頭髮、戴眼鏡、手腳長、笑臉、眼睛和鼻子都很大」。

感情豐富的M25（圖4-4-8）說明畫中的自己「戴眼鏡看電視，看到都哭了，因為很感人，而且一邊看一邊講電話，我的桌上有咖啡，衣服的圖案是這樣」（20060520/O）。



圖 4-4- 6 F01 的畫像



圖 4-4- 7 M18 的畫像



圖 4-4- 8 M25 的畫像

參與者皆可以說出畫中自己的特色，即使一開始說不出所以然，在領導者的引導下，多可以在大家面前介紹自己的畫作。

（2）週日

有幾位參與者遲遲不知如何下手開始畫，所以領導者一對一的給予鼓勵，在一旁示範或是舉例，之後即可以自行作畫。在介紹畫作時，領導者請大家為成圓圈，輪流展示畫作。在分享作品的同時，參與者會彼此給予回饋，例如當F04（圖4-4-9）介紹自己「穿灰色上衣，短頭髮、黑襪子、眼睛大大的」，就有參與者說「你的眼睛畫太小了啦」。害羞的F21本來不太敢介紹自己的畫作，後來在鼓勵下說自己「戴眼鏡、黑色上衣、戴戒子、格子褲和大眼睛」。挺愛講話的M43大方的說自己「穿短褲，所有的五官都小小的，穿黑色上衣、而且有按照顏色留下白邊」，領導者笑他白色留錯方向了，其餘的參與者都紛紛指著M43的畫哈哈大笑（20060521/O）。



圖 4-4- 9 F04 的畫像



圖 4-4- 10 F21 的畫像



圖 4-4- 11 M43 的畫像

3. 主要活動2—聯絡網

M10和M18首次參加2006年的方案，他們一起出現在週六的方案，因此領導者先將他們各自編入聯絡網的組別中，領導者開始帶入聯絡網的活動。因為上次M16和M24上台演練打電話聯絡彼此，表演的很好，所以這次仍由他們上台示範，領導者在中間用雙手充當電話筒，當兩人示範後，領導者從中再次說明內容，以及應說明的項目，可是因為兩人都一直胡鬧，領導者改請M10和M18示範，他們兩位示範的很正確。

接著領導者把火車海報貼在白板上，總共有3節車廂，每一節車廂表示一組。領導者帶各組複習一次連絡網的順序，便發給一人一張便利貼，請每人上前按照聯絡網的順序，把名字貼到車廂上。此次方案的舊參與者僅有M25沒有執行聯絡網，其餘皆有執行，領導者同時讚美F16和F01因為她們在連絡時遇到問題，會尋求幫忙或是幫沒來的朋友請假。

週日的方案因為參與者來的較少，所以沒有利用火車海報練習聯絡順序，僅有說明聯絡網的功能。

4. 總結活動

同樣都是在領導者引導回顧此次方案後，填寫完滿意度調查結束此次活動。

(四) 特質大集合

此方案在週六和週日的內容和流程上有些的不同，其流程如圖4-4-12以及圖4-4-13所示，兩個方案在總結活動的內容和時間沒有太大的差異，但是在暖身活動和主要活動的部分就不一樣，週六的暖身活動是拋繡球，週日的則繼續為撕撕樂；週六的方案有進行聯絡網的活動，但週日則沒有。以下分別介紹兩個方案的暖身活

動以及主要活動的進行份容，因為總結活動的內容和之前差不多，在此不加以描述。

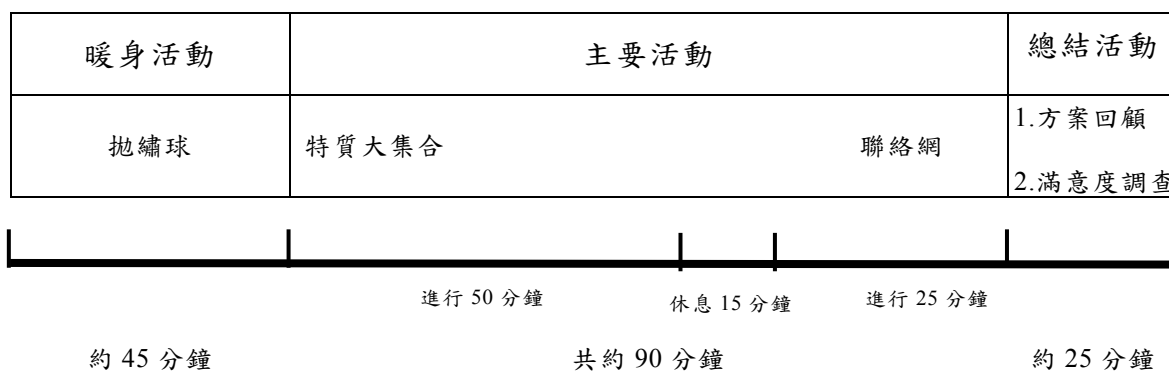


圖 4-4- 12 2006 年友誼社方案一週六特質大集合流程圖

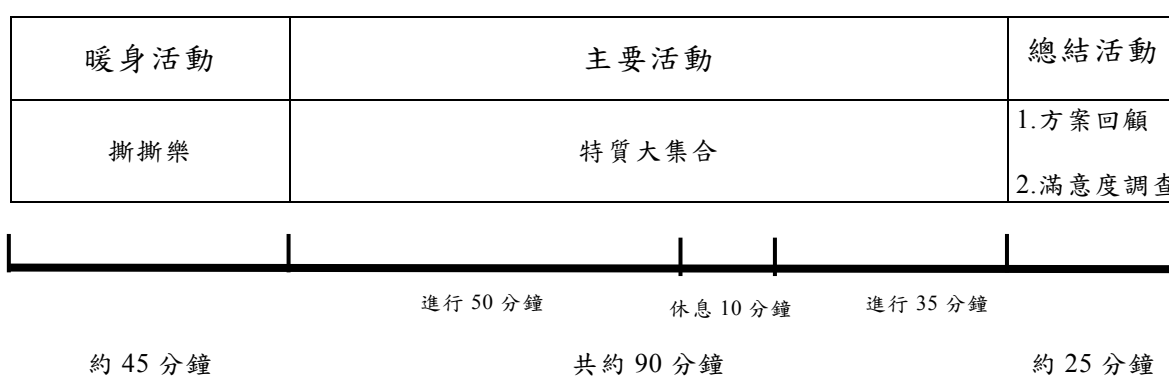


圖 4-4- 13 2006 年友誼社方案一週日特質大集合流程圖

1. 週六暖身活動—拋繡球

該活動是有誼社領導者發明的，所使用到的道具是一顆球，並由一個人擔任鬼，其規則如下：

- (1) 鬼丟球時先喊某個人的名字，被喊到名字的人要向前去接球。
- (2) 其它人要往後閃。
- (3) 被喊到名字的人接到球後，要站在定點拿球丟其他人。
- (4) 被球打到的人要出來當鬼。
- (5) 鬼站在中間喊下一人的名字。

領導者在說明了規則之後，在即將開始活動時，M16表示不認識M42，因此領導者先請M42自我介紹，再請每位參與者輪流簡單自我介紹。由於活動規則對參與者來說稍顯複雜，所以一開始時，參與者都有些搞不清楚狀況，不是接不到球就是拿球朝著人打，氣氛不是很熱絡，因此，領導者將規則稍做變化，並再重申一次活動規則：

- (1) 先喊出名字再把球往上拋。

- (2) 被喊到名字的要往前來接球。
- (3) 如果接到球就趕快喊下一個人的名字。
- (4) 若沒有接到球(球落地)，則要用球丟其他人(不可以用力朝人丟)。
- (5) 被球打到的人要出來當鬼。

活動再次開始後，參與者仍舊玩的不起勁，領導者於是再說明一次規則，同時增加活動難度，如果被叫到名字的人沒有接到球，就要記1點，當抓掉3個人時就要接受處罰，此後，活動氣氛漸漸熱絡，參與者玩的很高興且激動，參與者要大家稍微喘息一下，並請大家席地而坐。

2. 週日暖身活動—撕撕樂

因為此次方案來了3位新的參與者，領導者決定再進行上個月的撕撕樂活動，同樣是發給每人3張紙寫下自己的名字。活動開始前，請舊的參與者說明規則給新參與者聽，M19說「很像捉迷藏，要去撕別人身上的紙」，F04接著補充「還要保留自己的，不可以被撕走」以及「有穿襪子要小心」，害羞的F21跟著補充「不可以抓別人」，領導者在他們說明之後，再簡要的說明一次，並強調安全的重要，活動就開始了。(20060618/O)

每個人都玩的很開心，玩完一輪後，領導者帶著大家一起分享活動後的結果，特別是那些身上仍保留有紙張的參與者是如何辦到的。F04表示「貼在膝蓋較不容易被撕走，因為一直再動」，其餘的參與者在領導者的鼓勵下也都表達出自己的經驗。藉由這樣的活動，參與者很快就彼此認識，當領導者問M19新來的3位參與者是誰時，他可以叫出她們的名字。

3. 主要活動—特質大集合

此活動主要是延續上個月—我是誰的活動而來，領導者將上次參與者的自畫像一張一張呈現出來，讓大家猜一猜那是誰？具有哪些特質？但是作畫者不可以說出來，週六和週日的參與者皆可以很快從圖畫中猜出那是誰，並且說出畫中人物的特質。

在看完每一張參與者的自畫後，領導者在前方的櫃子貼出各種形容詞，包括愛說話的、害羞、負責的、喜歡幫助別人的等等10多個用來形容人特質的形容詞，領導者在呈現該形容詞時，會詢問參與者這是什麼意思，週六的參與者多會主動回答，

例如F10說愛乾淨的就是「常常洗澡，要換衣服」；M42說喜歡幫助別人的是指「幫助馬路上的老太太或是行動不便的人」等等。但是週日的參與者就需要領導者點名後，才會回答，有時甚至要給予提示。

認識了所有的特質形容詞後，領導者發給每人一張紙，請參與者在紙上寫下自己具備哪些特質，完成後上前輪流跟大家分享。

由於週日的方案在特質大集合的活動進行的方式較為深入，所以活動整個往後延長，領導者將特質形容詞分成外在和內在兩類，先引導參與者藉由畫作來認識自己所具備的外在特質，再將這些外在特質形容詞寫在前方。接著領導者所呈現的特質形容詞則都是內在的，並舉很多的例子來說明。在最後特質分享時，當參與者說到自己具備哪些特質時，領導者分別請F21和F26上前擔任計數員，將每項特質形容詞被提到的次數畫記下來。

二、參與者特性及回饋

2006年這8次方案中，參與者的參與次數統計如表4-4-3所示，除了保留左方5欄表示每位參與者2003年、2004年和2005年的參與次數，2006年參與的情形分為週六和週日來表示，參與2006年友誼社前8次方案的參與者共有38位，其中有24位是舊的參與者，14位是新的參與者。

表 4-4-3 2006 年友誼社參與者參與次數統計表

標號	200	200	200	200	200	2006 年 3 月到 6 月								總數	
	3	3	4	4		5	週六				週日				
	01	02	01	02		小計	3/11	4/22	5/20	6/17	3/12	4/16	5/21		6/18
F01	5	1	4	1	7	✓	✓	✓	✓					4	22
F02	8	0	0	0	0									0	8
F03	4	0	0	0	0									0	4
F04	5	4	4	0	7					✓		✓	✓	3	23
F05	3	0	3	1	0									0	7
F06	3	0	0	0	0									0	3
F07	0	3	0	0	0									0	3

(續)

表 4-4-3 2006 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2006 年 3 月到 6 月													總數	
	200 3 01	200 3 02	200 4 01	200 4 02	200 5	週六				週日					
	小計	小計	小計	小計	小計	3/11	4/22	5/20	6/17	3/12	4/16	5/21	6/18		小計
F08	0	2	0	0	7					✓	✓			2	11
F09	0	1	0	0	0									0	1
F10	0	0	1	1	6	✓	✓	✓	✓					4	12
F11	0	0	2	1	0									0	3
F12	0	0	1	0	7									0	8
F13	0	0	0	0	3								✓	1	4
F14	0	0	0	0	1									0	1
F15	0	0	0	0	6	✓	✓		✓					3	9
F16	0	0	0	0	5		✓	✓	✓					3	8
F17	0	0	0	0	5					✓	✓			2	7
F18	0	0	0	0	7	✓	✓	✓	✓					4	11
F19	0	0	0	0	5									0	5
F20	0	0	0	0	6	✓		✓	✓					3	9
F21	0	0	0	0	0					✓	✓	✓	✓	4	4
F22	0	0	0	0	0					✓	✓	✓	✓	4	4
F23	0	0	0	0	0	✓	✓							2	2
F24	0	0	0	0	0					✓	✓			2	2
F25	0	0	0	0	0							✓		1	1
F26	0	0	0	0	0								✓	1	1
F27	0	0	0	0	0								✓	1	1
M01	7	1	0	0	6	✓			✓					2	16
M02	5	1	3	1	3	✓	✓	✓						3	16
M03	8	2	0	0	0									0	10

(續)

表 4-4-3 2006 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2006 年 3 月到 6 月													總數	
	200 3 01	200 3 02	200 4 01	200 4 02	200 5	週六				週日					
	小計	小計	小計	小計	小計	3/11	4/22	5/20	6/17	3/12	4/16	5/21	6/18		小計
M04	5	3	0	0	0									0	8
M05	4	4	0	0	0									0	8
M06	2	0	0	1	0									0	3
M07	1	0	0	0	0									0	1
M08	3	1	2	1	0									0	7
M09	1	0	0	0	0					✓	✓			2	3
M10	2	0	0	0	6			✓	✓					2	10
M11	1	0	0	0	0									0	1
M12	1	0	0	0	0									0	1
M13	3	4	0	0	0									0	7
M14	3	1	0	0	0									0	4
M15	1	0	0	0	5	✓	✓							2	8
M16	1	0	1	0	0		✓	✓	✓	✓				4	6
M17	1	0	0	0	0									0	1
M18	0	7	4	1	7			✓						1	20
M19	0	6	2	1	7					✓	✓	✓	✓	4	20
M20	0	2	0	0	0									0	2
M21	0	1	0	0	0									0	1
M22	0	1	0	0	0									0	1
M23	0	1	0	0	0									0	1
M24	0	0	3	1	5		✓	✓	✓					3	12
M25	0	0	3	0	6	✓		✓	✓					3	12
M26	0	0	0	1	1									0	2

(續)

表 4-4-3 2006 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2006 年 3 月到 6 月													總數	
	200 3 01	200 3 02	200 4 01	200 4 02	200 5	週六				週日					
	小計	小計	小計	小計	小計	3/11	4/22	5/20	6/17	3/12	4/16	5/21	6/18		小計
M27	0	0	0	1	0									0	1
M28	0	0	0	0	7									0	7
M29	0	0	0	0	4									0	4
M30	0	0	0	0	2									0	2
M31	0	0	0	0	5					✓	✓			2	7
M32	0	0	0	0	2					✓			✓	2	4
M33	0	0	0	0	1					✓				1	2
M34	0	0	0	0	1									0	1
M35	0	0	0	0	6				✓					1	7
M36	0	0	0	0	5									0	5
M37	0	0	0	0	1									0	1
M38	0	0	0	0	6									0	6
M39	0	0	0	0	6									0	6
M40	0	0	0	0	1									0	1
M41	0	0	0	0	1									0	1
M42	0	0	0	0	0	✓			✓					2	2
M43	0	0	0	0	0					✓	✓	✓	✓	4	4
M44	0	0	0	0	0					✓	✓			2	2
M45	0	0	0	0	0					✓				1	1
M46	0	0	0	0	0						✓			1	1
M47	0	0	0	0	0							✓		1	1

(續)

表 4-4-3 2006 年友誼社參與者參與次數統計表(續)

標號	2006 年 3 月到 6 月													總數	
	200	200	200	200	200	週六				週日					
	3	3	4	4	5	3/11	4/22	5/20	6/17	3/12	4/16	5/21	6/18		
01	02	01	02	01	01	01	01	01	01	01	01	01	01	小計	
M48	0	0	0	0	0							✓		1	1
						11	10	11	13	15	11	8	9		
男性	48														
女性	27														
總計	75														

(一) 參與者特性

2006年參與者的參與次數如圖4-4-14所示，該年度的方案分為週六和週日進行，因此，在參與者特性的部分也分成週六及週日來描述。

1. 週六

從表4-4-3的參與次數表中可以發現，大多數參與週六的參與者過去曾經多次參加友誼社的方案，例如F02、F04、M03、M04和M05等，他們對於方案的流程比較熟悉，且彼此認識，此外他們的個性也很活潑，因此活動的氣氛很熱鬧，觀察紀錄中寫到「完成前測量表後，參與者會與工作人員閒聊，或是彼此聊天」、「進行姓名蘿蔔蹲時，氣氛很愉悅」(20060311/O)。

此外，週六的參與者比較主動，與領導者的互動較多，觀察紀錄中寫到「當領導者一拿出M10的自畫像，大家都記得，且大聲喊出M10的名字」(20060617/O)。週六的參與者多數勇於表達，不需要領導者一再的鼓勵或是提示，會主動在活動中表達意見或是給予其他人回饋，「當領導者詢問有誰要先上前來自我介紹，F23主動開始介紹」(20060311/O)。

在聯絡網的執行上，研究者認為週六的參與者多半是舊的成員而且彼此之間非常熟識，對於聯絡網的運作和聯繫方式也熟悉，所以他們執行聯絡網的效果較佳。例如「領導者詢問誰有打電話聯絡的請舉手，M02、F10、M15、F23和F18很快的將手舉起來」(20060422/O)；「只有M25沒有打電話」(20060520/O)。

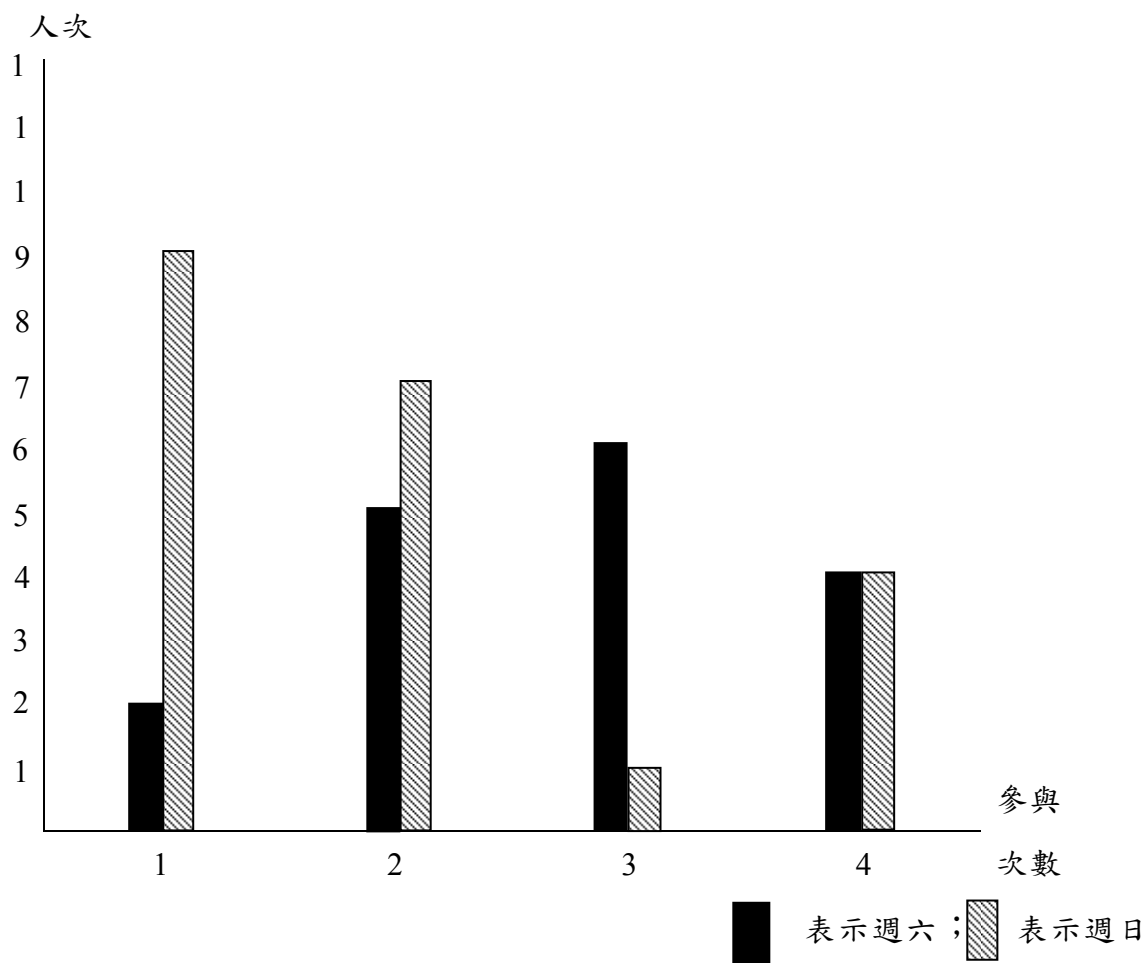


圖 4-4- 14 2006 年參與者參與次數分配圖

2.週日

週日的方案中有幾位參與者過去曾經參加過友誼社的方案，其中以F04和M19歷年參加的次數最多而且較為平均，從觀察中可以發現，他們對於方案的模式最為熟悉，雖然不會主動回答領導者的提問，但是在領導者對著他們問問題時，都能以過去的參與經驗來回答問題，如觀察紀錄寫到「領導者請M19解釋撕撕樂的遊戲規則，他回答：很像捉迷藏，要去撕別人身上的紙」(20060618/O)。

除了這兩位參與者外，雖然有7位也是舊的參與者，不過他們過去參與的頻率不多，對方案本身較為陌生，顯的比較害羞，除此之外，其餘尚有12位是2006年第一次參加方案。所以從週日的參與者組成來看，變動性比週六高許多，許多原訂計畫中的活動，經常因此而取消或是改變，例如「因為此次來了許多新的參與者，領導者決定再進行上個月的撕撕樂活動」(20060617/O)，「原本計畫要用火車來說明聯絡網，可

是今天來的人太少，所以下次在進行」(20060416/O)。

週日的參與者普遍較被動，在活動過程中，領導者通常會先開放性的問參與者問題，但多數的參與者沒有立即回應，所以領導者會改以個別詢問，有些參與者就會立即回答，但有幾位參與者就會害羞的躲避問題不回答。例如「經領導者多次引導後，F22才願意說自畫像的內容，她畫了黑色上衣、綠色褲子、大眼睛，嘴巴裡面有牙齒」(20060521/O)。

(二) 參與者回饋

2006年的滿意度調查表再度做了修正，修正的內容如表4-4-2所示，而8次方案中，參與者的滿意度調查結果如表4-4-4所列，包括了他們的活動感受、學到的項目、是否繼續參加以及是否快樂等4類的分析。

表 4-4- 4 2006 年友誼社參與者滿意度調查結果表

項目 日期			是否	
	活動感受	學到的項目	繼續參 加	是否快樂
3/11	喜歡-100%	1 在活動中認識新朋友-100%	是-100%	快樂-100%
	不喜歡-0	2 我會爭取主動表現的機會-18%	否-0	不快樂-0
		3 我會和他人一起玩蘿蔔蹲-64%		
		4 我會和他人一起聊天-45%		
	共 11 人	5 我知道要打電話給-91%		
		6 我知道下次活動的時間-64%		
3/12	喜歡-93%	1 在活動中認識新朋友-93%	是-93%	快樂-93%
	不喜歡-7%	2 我會爭取主動表現的機會-47%	否-7%	不快樂-7%
		3 我會和他人一起玩蘿蔔蹲-87%		
		4 我會和他人一起聊天-60%		
		5 我知道要打電話給-73%		
	共 15 人	6 我知道下次活動的時間-87%		

(續)

表 4-4-4 2006 年友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

項目 日期	活動感受	學到的項目	是否 繼續參 加	是否快樂
4/16	喜歡-100%	1 活動中有認識新朋友-91%	是-100%	快樂-100%
	不喜歡-0	2 我會爭取主動表現的機會-55%	否-0	不快樂-0
		3 我會和他人一起玩-73%		
		4 我會和他人一起討論聯絡網-73%		
		5 我知道要打電話給-100%		
		共 11 人 6 我知道下次活動時間-91%		
4/22	喜歡-100%	1 活動中有認識新朋友-100%	是-100%	快樂-100%
	還好-0	2 我會爭取主動表現的機會-60%	否-0	不快樂-0
		3 我會和他人一起玩-60%		
		4 我會和他人一起討論聯絡網-70%		
		5 我知道要打電話給-100%		
		共 10 人 6 我知道下次活動時間-60%		
5/20	喜歡-100%	1 活動中有認識新朋友，名字是-100%	是-100%	快樂-100%
	不喜歡-0	2 我和____一起玩-82%	否-0	不快樂-0
		3 我可以從__認識自己是誰（姓名或 是外表） -100%		
		共 11 人 4 我知道要打電話給____-100%		
		5 我能打電話給我的夥伴來參加育成 友誼社活動-91%		
		6 我知道下次活動時間-100%		

(續)

表 4-4-4 2006 年友誼社參與者滿意度調查結果表(續)

項目 日期	活動感受	學到的項目	是否 繼續參 加	是否快樂	
5/21	喜歡-100%	1 活動中有認識新朋友，名字是-100%	是-100%	快樂-100%	
	不喜歡-0	2 我和__一起玩-100%	否-0	不快樂-0	
	共 8 人	3 我可以從__認識自己是誰（姓名或 是外表） -100%			
		4 我知道要打電話給__-75%			
		5 我能打電話給我的夥伴來參加育成 友誼社活動-100%			
		6 我知道下次活動時間-100%			
6/17	喜歡-92%	1 活動中有認識新朋友，名字是-92%	是-92%	快樂-85%	
	不喜歡-0	2 我和__一起玩-100%	否-0	不快樂-0	
	未答-8%	3 我認識自己特別的地方，如：-92%	不知道	還好-15%	
		4 我知道要打電話給__-92%	-8%		
		5 我能打電話給我的夥伴來參加育成 友誼社活動-77%			
		6 我知道下次活動時間-100%			
6/18	喜歡-100%	1 活動中有認識新朋友，名字是-100%	是-100%	快樂-89%	
	不喜歡-0	2 我和__一起玩-100%	否-0	不快樂-%	
		3 我認識自己特別的地方，如：-100%		中等-11%	
	共 9 人	4 我知道要打電話給__-44%			
		5 我能打電話給我的夥伴來參加育成 友誼社活動-44%			
		6 我知道下次活動時間-100%			

在參與者的感受部分，幾乎所有的參與者都選擇喜歡，只有 M45 在參加週日的相見歡時，勾選不喜歡，觀察發現他非常被動，甚至在活動過程中也很少有笑容。

比較有趣的是，在參與者感受的選項中，除了喜歡和不喜歡外，原本還好的選項則被刪除了。L2 表示還好的概念其實不容易界定，「那還好的部份，那個界定其實是困難的...那我覺得其實模糊的界線是需要被訓練」(20060929/I/L2)，為了避免困惑，所以抽除還好的選項。

比較 2006 年和過去 3 年來參與者在填答參與感受的比例發現，2006 年填答喜歡的比例幾乎是 100%，研究者認為，主要是因為選項內容的調整，抽離了「還好」此模糊的概念。另外，領導者們將目標聚焦也更熟悉方案帶領的同時，能夠有效掌控整個方案進行的流程與內容，更能提升參與者的滿意度。

在學習到的項目中，同樣是根據每次方案的內容來詢問參與者是否學習到預定的目標，不過有 3 個學習項目為基本的選項：活動中有認識新朋友，名字是_____、我知道要打電話給_____、我知道下次活動時間_____。

超過 90%的參與者在勾選「活動中有認識新朋友，名字是_____」後，也會寫下這些人的名字，即使有些名字不會寫，也會拿著調查表過去請他們簽名。「我知道要打電話給誰」的選項，週六的參與者勾選的比週日的參與者比例要高，也證明他們在執行聯絡網時，效果比週日的還要好。超過半數的參與者都知道下次活動的時間。

超過 90%的參與者表示願意繼續參加下一次的活動而且在活動過程中覺得快樂，比較特別的有幾位參與者表達不同的意見。上述提到的 M45 表示不願意在參加且覺得不快樂，他在開放性的感想部分寫到「世界就末日了」(20060312/O)。M01 和 M10 不約而同的在是否繼續參加和是否快樂的選項中，自行加入了「還好」並勾選該項目。

三、與休閒訓練與治療方案的比較

分析 2006 年友誼社 8 次的休閒方案，並與休閒訓練與治療方案的休閒層級加以比較，結果如圖 4-4-15 所示。8 次的方案全都屬於第二層級。

在第二層級的階段，領導者的角色主要為誘導者和帶領者，他們應該在活動開始後就退出，給予參與者主動的機會，並鼓勵他們自我表達，從觀察的紀錄上顯示，無論是週六或是週日的領導者，其帶領活動的方式都是先說明活動的規則，也就是按照計畫的內容予以執行，並在過程中根據參與者的特性，彈性的調整活動的內容

或是修正規則，所以方案中大部分的時間是由領導者來主導。不過領導者在帶領活動時，會不斷的引導參與者思考，鼓勵他們表達出自己的想法，如果參與者不確定如何回答時，領導者會給予機會做選擇。

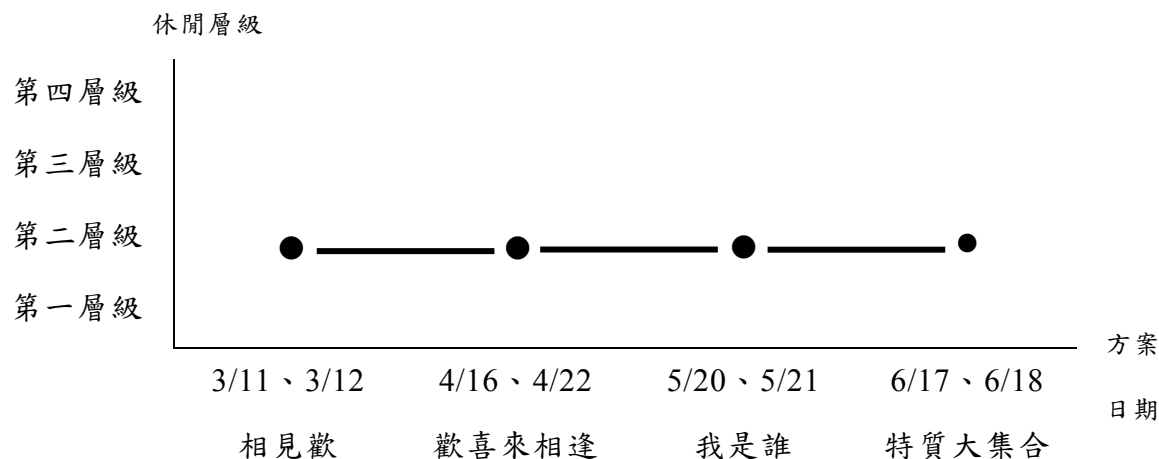


圖 4-4- 15 2006 年方案所屬休閒層級圖

相較之下，參與者屬於較被動的角色，雖然在第二層級中，參與者被預期要積極擬訂計畫和作決定，但是這 8 次方案中，僅有相見歡時請參與者表決生活營的地點和選擇聯絡網的組別，有包含到休閒教育內涵中的作決定（見表 4-4-5），至於擬訂計畫的部分，很可惜在觀察的 8 次方案中沒有呈現出來。

2006 年休閒方案的內容與休閒教育內涵的比較，如表 4-4-5 所示。和過去 3 年的方案相同，人際互動是最主要的休閒教育內涵，從暖身活動到所有的主要活動，無不就是讓參與者彼此更熟悉，尤其是聯絡網的概念，讓參與者可以在每個月一次的友誼社之外，有其他的聯繫管道。此外，從參與者在參與活動時，彼此聊天、微笑、遊戲的過程，都是拓展他們人際互動的最佳證明。

表 4-4- 5 2006 年休閒方案與休閒教育內涵比較表

方案名稱	休閒教育內涵	休閒意識	自我意識	做決定	人際互動	休閒技巧
相見歡				✓	✓	✓
歡喜來相逢					✓	✓
我是誰			✓		✓	✓
特質大集合			✓		✓	✓

方案也都具備休閒技巧的休閒教育內涵，特別是理解暖身活動的規則，並根據這些規則來活動。就研究者的觀察，部分暖身活動的規則稍微複雜，尤其是牆壁鬼，好幾個角色在活動中出現，每一個角色又有不同的功能，當參與者第一次進行此活動時，很多人都搞不清楚狀況。不過，領導者會視參與者的反應，適時的變更活動的規則，或是一再的說明並加上動作示範，讓參與者有較具體的概念後，活動就可以進行的更順利，參與者無形中也增進了休閒的技巧。

三、小結

和過去 3 年方案不同的是，2006 年的方案中首次出現自我意識的休閒教育內涵，藉由畫出自己的畫像，讓參與者從具體的外在容貌先認識自己，再接下的方案中，延續相同的主題，引導參與者從特質的形容詞，去認識自己所具備的特質，也更深入的瞭解其他人的特質。

綜合 2006 年友誼社的方案內容，研究者發現，正因為領導者們持續的討論，友誼社到了 2006 年時，方案的目標也隨之修正，逐漸朝著協助這群參與者成立自治團體的目標前進。L1 提到 2006 年的目標向上提升，她說：「我們應該會再往前推，就是說每一年就是往自治團體的那個方向去推」(20061003/I/L1)，所以將 2006 年的目標定為合作，「像我們之前(2006 年)的主題是合作，那合作一定要先回到認識自己開始，自己怎麼去看待自己或是自己怎麼去看待自己的優缺點，那跟別人相處的時候，看到別人給自己很好的回饋是什麼」(20060929/I/L2)。

友誼社的方案推展 4 年後，目標愈來愈明確，特別是在休閒層級的晉級上，和休閒教育與治療方案的概念相結合，採取漸進的步驟提升參與者們的休閒及自主能力，而非在四個休閒層級之中不規則的跳動。雖然進行至 2006 年 6 月為止，友誼社休閒方案的休閒層級仍處於第二層級，看似與 2005 年沒有差異，但在比較方案內容和休閒教育內涵之後，發現 2006 年將重點放在參與者自我意識的提升，用漸進的方式逐步帶領參與者認識自己。

「我們應該會再往前推，就是說每一年就是往自治團體的那個方向去推，2007 年就是有一個資深團體出來了，我們會期待那樣的資深團體，因為有些甚至是從 2003 到 2007，那個資深團體我們可能就會期待他們去操作比較淺的那個團體，就是淺的那個團體的活動可能會是由深的這個團體的人來協助操作，因為，他們最熟悉我們玩了什麼遊戲、做了什麼活動，去了哪裡玩，那我們可能會運用他們來協助這個比較淺的團體，

新加入的成員，等於是自己人幫助自己人」(20061003/I/L1)。

透過表 4-4-6 的整理，分析了 2003 年到 2006 年 6 月這 4 年間友誼社休閒方案的變化以及差異，包括方案目的、預期效益、辦理次數、參與總人數、方案模式、所屬休閒層級、休閒教育內涵以及新增的方案內容等 8 各向度加以討論，可以發現友誼社的方案內容幾經修正，特別是方案目標更為確定，整體的設計也更具方向。

除此之外，友誼社在 4 年的運作過後，和休閒教育與治療方案提及的許多概念相似，諸如循序漸進的培養參與者的休閒能力、長期的歷程以及評量的概念等等，可以看出領導者們在帶領著參與者一同往更高層次的休閒能力晉升。

表 4-4-6 友誼社 2003 年-2006 年 6 月整體方案比較表

比較項目	2003 年	2004 年	2005 年	2006 年 3 到 6 月
方案目的	<p>(一)促進智能障礙青年人際互動，具備社會技能。</p> <p>(二)推廣休閒層面，以適應就業壓力並穩定就業。</p>	<p>(一)促進智能障礙青年人際互動，使具備適當社會技能。</p> <p>(二)透過團體活動型式建立支持網路，調適就業壓力，增加就業穩定。</p> <p>(三)藉團體活動的方式給予適當支持，學習機會、經驗交流及表現自我。</p>	<p>(一)藉團體活動方式凝聚智能障礙青年，建立小組連絡網，使建立友伴關係的支持網絡，使其發展自主性。</p> <p>(二)透過討論活動，增進其人際互動技巧，具備適當社會技能。</p> <p>(三)增加智能障礙青年運用社區資源的次數，增進休閒的方式。</p>	<p>(一)藉團體活動方式凝聚智能障礙青年，建立小組連絡網，使建立友伴關係的支持網絡，使其發展自主性。</p> <p>(二)透過討論活動，增進其人際互動技巧，具備適當社會技能。</p> <p>(三)增加智能障礙青年運用社區資源的次數，增進休閒的方式。</p>

(續)

表 4-4-6 友誼社 2003 年-2006 年 6 月整體方案比較表(續)

比較項目	2003 年	2004 年	2005 年	2006 年 3 到 6 月
預期效益	<p>(一)拓展 15 名智能障礙青年人際關係及休閒能力，以提升社會適應能力。</p> <p>(二)藉由活動參與凝聚參與者的感情並形成支持性團體。</p> <p>(三)至少增進 10 名參與者工作壓力調適的能力。</p>	<p>(一)透過連絡網凝聚 15 名智能障礙青年的社會網絡支持關係。</p> <p>(二)提高 15 名智能障礙青年自我決定和生活品質。</p> <p>(三)擴大 15 名智能障礙青年的自主性。</p>	<p>(一)全年共舉辦 18 次友誼社團體活動(包括兩次會員大會、每次預計 30 人參加)，每次參與人數 15 人，共計 300 人次。</p> <p>(二)每次活動後由成員填寫滿意度調查表，其每次活動之滿意度達 80%。</p> <p>(三)提供 30 名智能障礙青年有關社區資源、休閒與社會參與的活動安排及討論，並將過程中紀錄的資料作為下次活動的參考。</p> <p>(四)活動準備期中紀錄的資料作為下次活動的參考。</p> <p>(四)活動準備期進行前測，先瞭解參加前的自我狀態，全部活</p>	<p>(一)全年共舉辦 18 次友誼社團體活動，每次參與人數 15 人，共計 300 人次。</p> <p>(二)每次活動後由成員填寫滿意度調查表，其每次活動之滿意度達 80%。</p> <p>(三)提供 30 名智能障礙青年有關社區資源、休閒與社會參與的活動安排及討論，並將過程中紀錄的資料作為下次活動的參考。</p> <p>(四)參與社區活動促進社區對智能障礙者的認識與接納，預計至少 200 名社區民眾參與活動。</p>

動結束後再進行一次後測，以了解參加活動後的改變，預計 7 成參與者可以增進社會參與度。

(五)參與社區活動促進社區對智能障礙者的認識與接納，預計至少 200 名社區民眾參與活動。

<p>分為兩期，每 2 周辦理一次，共計辦理了 16 次。</p>	<p>分為兩期，每 2 周辦理一次，共計辦理了 12 次。</p>	<p>以整年度為單位，分為南北兩區進行，共計辦理了 12 次。</p>	<p>以整年度為單位，分為週六和周日兩次進行，共計辦理了 8 次。</p>
<p>參與總人次</p>	<p>共 123 人次。 書面檔案不齊全，就僅有的檔案統計共 51 人次。</p>	<p>共 166 人次。</p>	<p>共 88 人次。</p>

(續)

表 4-4-6 友誼社 2003 年-2006 年 6 月整體方案比較表(續)

比較項目	2003 年	2004 年	2005 年	2006 年 3 到 6 月
方案模式	(一)暖身活動— 團康遊戲帶動。 (二)主要活動— 休閒活動及人 際互動交流。 (三)總結活動— 填寫滿意度調 查表。	將友誼社休閒 方案外包給育 成基金會以外 的單位來執行。	同 2003 年的方 案模式為暖身 活動、主要活動 及總結活動，但 將方案的重點 放在休閒資源 的使用，在主要 活動的部分都 扣著此核心來 設計方案內容。	方案模式為暖 身活動、主要活 動及總結活 動，但將方案的 重點放在自我 認識及探索，在 主要活動的部 分都扣著此核 心來設計方案 內容。
所屬休閒 層級	歷次的方案在 四個休閒層級 中隨意跳動，方 案的內容尚在 摸索試探階段。	書面檔案不齊 全，無法做分 析。	屬於第二層級 社交活動，都是 可以促進人際 互動關係發展 的活動，到最後 一次方案時，向 上晉升到第三 層級。	都屬於第二層 級社交活動，不 同於 2005 年的 方案，領導者會 引導參與者做 更多的思考和 討論。
休閒教育 內涵	多為人際互動 的休閒內涵，僅 少數方案有提 到休閒技巧、做 決定以及自我 意識的休閒內 涵。	書面檔案不齊 全，無法做分 析。	所有方案內容 都包含了人際 互動和休閒技 巧的休閒教育 內涵，並有半數 以上含休閒意 識，極少數的做 決定。	所有方案內容 都包含了人際 互動和休閒技 巧的休閒教育 內涵，並增強自 我意識。

(續)

表 4-4-6 友誼社 2003 年-2006 年 6 月整體方案比較表(續)

比較項目	2003 年	2004 年	2005 年	2006 年 3 到 6 月
新增的方案內容和型式	<p>(一)由重要他人為參與者填寫休閒能力評量前測表，但未於年度方案結束時做後測分析。</p> <p>(二)原欲邀請家長一同參與，但後來決定將友誼社定位為智障者專屬的團體。</p> <p>(三)原欲採取會員制，但參與者對於友誼社的內容尚未熟悉，故未實施。</p> <p>(四)建立參與者間的電話聯絡網。</p> <p>(五)原欲由參與者成立幹部團隊，但時機尚未成熟，故未實施。</p>	<p>(一)外包給外面單位執行，但後來發現效果不佳，2005 年再回到育成基金會來主導。</p> <p>(二)外包的講師準備有回家作業，請參與者填寫。</p>	<p>(一)完整的資料整理。</p> <p>(二)領導者們藉由會議討論來修正方案內容。</p> <p>(三)由參與者自行填寫社會參與量表。</p> <p>(四)參與者擔任紀錄，填寫青年社會參與活動討論紀錄表。</p> <p>(五)更改滿意度調查表的設計，用溫度計的抽象概念來表達參與者的投入程度。</p> <p>(六)加強落實電話聯絡的的執行。</p>	<p>(一)以自我意識為方案設計的核心。</p> <p>(二)方案進行時，有許多機會讓參與者上台表達。</p>

資料來源：研究者整理

比較友誼社和其他各國非營利組織所推展的智障者休閒方案，可以發現，澳洲「雙手」單純屬於休閒技巧的培養，未能像友誼社有較多元的觸角去提升參與者的休閒內涵。香港的「親切」則是以共融為其軸心，主要以休閒和遊戲的方式讓身心障礙者和一般大眾有更多的認識和接觸，而非長期且結構化的提供智障者休閒能力的培養。

而紐西蘭 3 個非營利組織提供了不同類型的休閒選擇，陶波區身心障礙者馬術治療和澳洲「雙手」比較接近，哈爾伯信託基金會則為運動項目的支持。而紐西蘭休閒折扣卡的概念則是友誼社可以參考的一種模式，可與社區的休閒單位互相合作，將友誼社的休閒方案和社區的運動中心、電影院等休閒單位結合，更可以請這些休閒單位提供友誼社參與者在進行休閒活動時一些折扣或是協助，以提升參與者更多元的休閒參與機會。

美國和加拿大的休閒方案有許多和友誼社相類似，如辛辛那提州休閒委員會休閒治療部門、巨石公園和休閒治療發展方案等等，多將身心障礙者的休閒方案視為長期的方式來協助參與者培養休閒能力。

第五節 9位方案參與者的休閒能力分析

本研究將友誼社自2003年至2006年6月為止的參與者其活動參與次數中，挑選出3種不同類型的參與形態，再從3種參與類型中各挑選3位參與者作為訪談的對象，以了解不同參與類型的參與者在參加過友誼社的休閒方案之後，其休閒能力所呈現的樣貌為何。同時，為求研究的完整性及客觀性，研究者透過訪談這9位參與者的主要照顧者，再次驗證他們休閒能力的現況。

除了透過訪談，研究者也從書面檔案資料和實際觀察的過程中，多元探討9位3種不同類型的參與者休閒能力的樣貌，分述如下。

一、類型1：2003年-2005年參與次數多；2006年參與次數亦多

類型1的3位參與者分別為F01, F04以及M25，其簡易介紹如表4-5-1所示，其中F01和F04從友誼社2003年開始執行休閒方案時就已經持續參與到2006年6月，M28則是在2004年時第一次參加友誼社。他們3位都有穩定的工作，每個月利用排班的假日參加友誼社的活動。即使3位參與者都屬於同一類型的參與型態，但是個別間存在著很大的差異，因此在資料的呈現上，研究者先各別描述他們的休閒能力現況，再做綜合分析比較，詳細說明如下。

表 4-5-1 類型 1 參與者簡易資料表

編號	參與次數		首次參加友誼社年度	工作	休閒能力分析資料蒐集方式
	2003年-2005年	2006年			
F01	18	4	2003年	早餐店助手	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：F01、F01F、L1、L3、L4和L5

(續)

表 4-5-1 類型 1 參與者簡易資料表(續)

編號	參與次數		首次參	工作	休閒能力分析資料蒐集方式
	2003 年 -2005 年	2006 年	加友誼 社年度		
F04	20	3	2003 年	工廠生產 線作業員	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：F04、L2、L1、L4 和 L5
M25	9	3	2004 年	速食店員 工	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：M25、M25M、L1、L3、L4 和 L5

(一) F01 的休閒能力分析

因為育成基金會就業部就輔員的介紹，F01 在 2003 年加入友誼社的活動，最主要的是因為可以認識一些新朋友，「因為老師跟我講...因為他是我們就業部的人，因為他說那邊很多朋友啊，可以讓我認識啊！」(20061002/I/F01)。即使在友誼社的時間已有許多年，F01 卻不太記得歷年來友誼社休閒方案的細部內容「玩遊戲什麼的啊，都有」、「遊戲太多，我只知道剪剪樂吧，我不知道，我忘記了」(20061002/I/F01)，不過在研究者多次口頭提示之下，F01 就可以回想起方案的名稱及內容，「河濱喔，玩啊，玩很多東西啊，打羽毛球...騎腳踏車，可是問題是我沒騎呀，跟 M10 打羽毛球，還有，是不是還有那個 F16 吧」(20061002/I/F01)。

在這麼多次的友誼社休閒方案中，令 F01 印象最深刻同時也是她最喜歡的活動就是兩天一夜的體驗營，因為她可以去讓她徹底放鬆的主題樂園並和朋友聊天。「去兩天一夜，九族文化村，因為我很愛主題樂園，因為可以發洩我的情緒」「還好(玩完主題樂園)可以(發洩情緒)啦，比較心情好ㄟ」(20061002/I/F01)。即使體驗營讓她非常滿意，但 F01 同時表示說，因為只喜歡主題樂園，所以在 2006 年到宜蘭進行體驗營活

動時，那裡沒有主題樂園，讓她覺得非常無聊，「宜蘭好難玩，宜蘭不好玩，都沒有主題樂園」(20061002/I/F01)。

除了友誼社兩天一夜的體驗營之外，對F01來說，友誼社是一個非常重要的團體，雖然她表示M10是她參加友誼社最重要的動力，但是如果未來M10沒有繼續參加友誼社的活動，她還是願意繼續參與，因為「在家沒什麼人可以聊」，而且「也會找其他新的朋友聊天，像體驗營就跟新朋友聊天」(20061002/I/F01)，這些都可以發現友誼社對F01是很重要的一個支持性團體，「友誼社已經變成她很重要的一個活動了，因為她的參與，我們很清楚她很期待這樣子的一個團體，所以對她來說這真的是一個友伴團體、一個支持的關係」(20061003/I/L1)。

有一次甚至為了要回南部參加奶奶的喪禮而錯過友誼社活動，讓她沮喪不已。

「之前我阿嬤病逝那天，我極力想去友誼社，不想去回南部ㄟ...結果我還是去南部啦，之前我還說我不想去南部，我要去友誼社啦...（那時候不能去友誼社）很難過，還好南部有同伴，南部有表姊表弟可以陪我聊」(20061002I/F01)。

在F01長期參與友誼社休閒方案的歷程中，可以很清楚看到她個人在許多部份的變化和成長，以下就針對F01的休閒能力現況做分析。

1. 休閒意識

(1) 偶像演員及連續劇是休閒生活的重心

F01在2003年剛進入友誼社休閒方案時，她的思考經常是沉浸在偶像劇的世界裡，不論是與人對話或是在滿意度調查表的感想，話題皆是偶像演員霍建華和李威，或者是電視劇的劇情，「希望有同樣喜歡趙薇、李威、陳曉東的朋友或是愛看環珠格格」(2003/D)、「平常休閒活動時間喜歡追李威、參與藝人活動」(2005/D)、「因為他最開始心思完全是在李威身上，全部談的都是那些東西」(20061003/I/L1)。

因為對偶像的熱愛，F01的休閒生活重心幾乎寄情於這一部份，只要是跟偶像有關的活動，像是簽名會、電視劇錄影、偶像後援會活動以及網路論壇等，F01一定排除萬難去參加。F01在父親的早餐店工作，工作之餘最喜歡的就是追星活動，如果在工作場合可以遇到同樣喜歡偶像的同好，她會非常開心也很期待。

「除了偶像簽唱會外，她對許多附產品也都很感興趣，像是照片、雜誌和專輯啊，都馬很喜歡買，不過她有一個很奇怪的習慣，看書的時候手會去揉書，把書揉出聲音來，大概是喜歡那種聲音吧，總是把書弄得髒

髒爛爛的，再用膠帶把書或是照片貼起來，但是看起來還是破爛，一本 3、400 元的雜誌都不懂得愛惜。她也會把新書放到店裡面給客人看，她是想說不定可以遇到同好，就可以認識聊天，但是書都又髒又爛」（20061002/I/F01F）。

除此之外，因為對偶像的喜愛，F01也喜歡到書局尋找一些訊息，更喜歡閱讀相關的書籍，她就非常期待電視劇可以出小說，她一定馬上買一本。

F01：沒有什麼地方好逛，有時候會去書局，金石堂，看書看小說，就到有「海豚灣戀人」的地方去看。

研究者：有書你會買嗎？

F01：我會想買，希望「天堂的孩子」能出書。

研究者：你買了嗎？

F01：還沒，因為還沒有出書。

研究者：為什麼想買？

F01：想看啊，還可以在車上看，有一天可以在車上看，我還想帶天堂的孩子的片子到車上看（20061002/I/F01）。

（2）休閒是自由的象徵

F01認為休閒比工作有趣多了，因為在休閒的時候可以自由的做自己想做的事，不會覺得拘束，也不用聽其他人的指示，休閒對她來說可以獲得輕鬆和自由的感覺，非常重要。

研究者：休閒跟工作哪一個比較好？

F01：休閒比較好ㄟ，可以自由啊，工作想要講話都會被念，還被叫去做事！

研究者：那工作可以做什麼？

F01：工作可以賺錢。

研究者：工作比較重要囉？

F01：休閒也是重要，因為可以自由自在，就算工作賺再多錢都拿去繳手機費，一點意義也沒有，只想到壓力感覺好大，休閒之後比較輕鬆，可以跟霍建華的照片講話，可以抱著他訴苦（20061002/I/F01）。

參加友誼社對F01來說也是休閒的一部份，最主要是因可以和朋友聊心情，而且領導者常常會在方案中講笑話，讓她覺得很放鬆，「友誼社算休閒啊，因為聊心情啊」、「還可以跟L4講笑話，還有M01也很好笑，沒有M01在很無聊ㄟ」（20061002/I/F01）。

（3）朋友是休閒參與不可或缺的元素

對 F01 而言，朋友是她在休閒參與時非常重要的夥伴支持，爸爸也提到「我不是很清楚他去友誼社都在做些什麼，不過他去那裡大概有同學可以一起聊天」（20061002/I/F01F）。特別是友誼社中有許多同質性的夥伴，和 F01 經常有說有笑，「領

導者在說明時，一直和 M01、F23 聊天」(20060311/O)，加上和友誼社這群朋友相處的時間長了，「其實後來是衍生出一些朋友愈來愈熟」(20061003/I/L1)。

和友誼社的朋友除了每個月見一次面外，F01 常常和 M10 出去玩，他們曾一起去公園騎腳踏車以及看電影，F01 認為 M10 是最了解她的朋友。此外，F01 喜歡逛街，不過逛街時一定要有朋友陪著她，「跟聊的來的朋友一起逛街真好ㄟ」。她喜歡和朋友在一起，因為朋友不會像爸爸一樣管束她，「M10 啊，比較不會管，M18 也不會管我很多，F10 也是」(20061002/I/F01)。

2. 自我意識

(1) 易被負面情緒所引導

F01 對於喜歡的偶像會力挺到底，但是對於他不喜歡的歌手張小姐，則會毫不留情的給予批評，只要一提到張小姐的名字，F01 就會非常生氣，或是被責備時也會覺得難過，「情緒，只要看到張小姐情緒就不好，其他都還好，被罵也是很難過的啦」(20061002/I/F01)。

在2006年的特質大集合時，F01 對自己的評價為「愛講話，幻想，鬱悶，愛講A片和開房間，憂鬱、不快樂，易受別人言語影響而哭，易得罪別人」(20060617/O)，爸爸也說「她喔!對於自己的形象實在很傷腦筋，常常想到什麼就講什麼，也不管店裡面有其他的客人，像有一次就在店裡面說什麼強姦的，害客人也很尷尬的不知道怎麼回應」(20061002/I/F01F)。F01 在言談之間總是會出現比較負面的情緒，像是遇到不如意的事情她會覺得很痛苦，她表示「痛苦，甚至想死，可是M10都鼓勵我不可以去死ㄟ，M10 說如果我死了他怎麼辦，我好想跟他住喔，他就不會欺負我，我爸爸都會用話來刺激我，我快發瘋了，爸爸故意用話來打擊我的心」(20061002/I/F01)。

也因為如此，友誼社的領導者們認為對F01來說，最重要的是引導她轉移負面的情緒表達，才比較能夠建立長遠的友伴關係，「因為他在想法上或是話語的表達上會比較負向，所以希望藉由團體的力量可以幫助他走向正向的情緒，人際上，如果你都是講一些比較負向或是比較不好的東西，可能人家也不一定喜歡聽」(20061004/I/L3)。

(2) 漸漸具備現實意識

從F01歷年滿意度調查表的回饋以及相關的觀察紀錄，發現她是一位將生活重心寄託在偶像世界的女孩，常常會在書面的文字記錄中留下「電影不錯，如果男主角

是李威，女主角是我」(2003/D)，「去霍建華家過夜」(2005/D)等等，特別是早期的時候，在與友誼社其他參與者或是領導者的對話總是比較不具現實感。

但是近來F01漸漸能夠在友誼社的活動中，將話題聚焦，在討論問題或是回答時，都能夠先以當次的活動重心為主，將注意力放在現實的討論之中，而非文不對題的盡聊她喜愛的偶像及非現實的話題。例如她在2006的方案中，「聽不懂規則會主動詢問」、小記者訪問活動時「自己寫在F15的紙上，後來會回應F15的問題並讓她自己記錄」(20060311/O)。

從2003年一路看著F01參與友誼社方案的L1就認為她在現實感的部份進步很多，愈來愈能將注意力專注在現實生活上，「我覺得她是很成功的一個」(20061003/I/L1)。

「她講話就是那樣，一直以她自我為中心，一直講一直講，不過她開始多一些去討論團體的東西，討論團體成員的東西...她整個想法已經都拉進來友誼社裡面了...回到現實」(20061003/I/L1)。

L4在2006年帶領周六方案時，對F01接觸許多，他也認為F01在現實感的部分有改變：

「應該有(改變)吧！她有那種會尋找自己想要的那種...她會先來討論當天，比較會去應對當天的情況吧...比較能扣的上(友誼社活動內容)，我是覺得比較能扣著我們，她比較知道說現況，然後做完再去做以前的行為這樣」(20060928/I/L4)。

3. 做決定

(1) 能安排事情先後順序

F01具備做決定這部份的能力，特別是在她遇到偶像簽唱會或是後援會時，她會為了能夠準時到達會場，做好先前的準備，比如說趕緊把手邊的工作完成。

「她很喜歡偶像的簽唱會或是相關活動，不過這些活動都是在下午才舉行，當她知道要參加時，就會趕快把工作做一做，趕過去參加...她非常想要去簽唱會時，如果我店裡正忙，她會感到自責或是難過，但還是一定要去...」(20061002/I/F01F)。

(2) 可獨立計畫休閒活動

不喜歡寂寞的F01喜歡參與活動，「她是一個很...她是一個很活潑外向的女孩子，然後她對於活動，她都很積極的要參與」(20060928/I/L5)，不僅是被動的參與活動，她具

備自己計畫休閒活動的能力，當研究者給她一個假設性的問題，請她為友誼社計劃一場爬山活動，她可以決定活動地點、攜帶物品、交通方式以及參與的人員等等。

研究者：如果友誼社請妳安排爬山活動，你會安排去哪裡？

F01：陽明山。

研究者：怎麼去呢？

F01：坐260，而且那邊附近還有兒童樂園。

研究者：妳要準備些什麼？

F01：準備開水，汽水和可樂都有，餅乾和熱狗，帶相機。

研究者：你會帶相機呀？

F01：我不會帶的，因為我不想拍那些風景，我只想拍主題樂園
(20061002/I/F01)。

F01也會利用平常休息的時候，和朋友出去逛街或租DVD，她可以自行決定休閒活動的內容及地點。

4. 人際互動

(1) 渴望友伴的認同

由於喜愛偶像的因素，F01會上網瀏覽偶像的部落格以及後援會的網站，並且在留言板中留言或是在聊天室與迷哥迷姐們互動，她為了不錯過每一部偶像劇的時間，會用電腦自動錄影，即使不在家也不錯過，且「請表弟教我燒光碟，因為他知道電腦的東西」(20061002/I/F01)。同一網站的網友都知道F01會將電視節目錄下來也會燒錄，所以就會請她燒光碟並郵寄過去，但是好幾次對方都沒有付錢，爸爸為她抱不平，F01卻認為她願意為「朋友」付出。

「她都會幫網友燒錄她錄起來的電視節目，然後寄掛號去給人家，竟然都沒有收錢，我跟她說這樣會虧錢，她就會生氣說什麼那是她的朋友沒關係啦！」(20061002/I/F01F)。

F01把這些網友當成自己的好朋友，也渴望得到她們的認同，「我覺得她雖然沒有寄錢給我，可是問題是出在她對我很好，不會反對我罵張小姐，而且又是喜歡看金色摩天輪的，我怎麼可能會拒絕跟她做朋友」(20061002/I/F01)。對F01來說，能夠和這群同樣喜愛偶像的朋友建立關係，是非常重要的的一件事。但她同時也為了可能會受到排斥而感到苦惱。

「我都沒有喜歡霍建華後援會的朋友ㄟ，因為李威的迷都不會反對我討厭張小姐啊，就是如果跟喜歡霍建華的人在一起就會擔心害怕...我也很想認識喜歡霍建華的迷，可是最好不要有喜歡張小姐的」

(20061002/I/F01)。

對於網路上這一群和F01同質性不是那麼高的朋友，F01非常希望得到她們的認同，和她們一起聊聊偶像或是逛街，都讓她感到很快樂。

(2) 與同質友伴相處融洽

在觀察F01參與友誼社休閒方案的過程中，發現她是一位很容易跟人打成一片的女生，跟友誼社較同質的參與者常常有說有笑，互動頻繁，彼此討論的話題可能是某部電視劇，或是某個共同朋友的近況，在友誼社裡面總是笑嘻嘻(20060422/O)。

F23是F01的鄰居，她們常常一起西門町逛街或是到附近的百事達租DVD回家看。她也多次和M10相約到華納威秀看電影或是到公園騎腳踏車，她在友誼社裡面認識許多朋友而且在方案中和他們的互動也不錯。L5發現「在團體裡面人際互動，我覺得她還是會偏特定的好朋友，像我們進行團體時候也還好，可是我覺得她還願意把東西提出來跟大家分享，不限於跟她的好朋友」(20060928/I/L5)。

5. 休閒技巧

(1) 熟悉並善用社區資源

在2005年的友誼社方案書面檔案資料中可以發現，F01對於社區資源非常熟悉而且在生活中都有使用，她清楚知道郵局、便利商店、醫院等資源的使用，而且在方案中可以分享他個人的經驗(2005/D)。

F01能擅用網路資源尋找相關的休閒訊息，「看報紙知道電影的訊息，問題是上網比較快」(20061002/I/F01)，像是到電影院看電影，參加偶像的簽唱會，這些訊息都可以從網路上獲得。

L5也發現F01可以非常熟練的運用社區資源：

「去年休閒活動的這部份，我今年就知道說，原來她會跟她的朋友去百事達租影片，然後我覺得她還蠻厲害的這樣子...然後她還會自己燒，就是家裡有那樣的設備，然後她還會自己去借，那我是覺得還不錯，因為從這次體驗營才知道她是有這樣的經驗，而且她還帶來問大家，提供給大家看」(20060928/I/L5)。

(2) 經常使用大眾交通系統

F01每天早上搭爸爸的汽車到早餐店上班，但是有時爸爸會忙到比較晚，她就會自己搭公車回家，有時會順便到西門町逛一逛，在她熟悉的地帶可以搭捷運或公

車四處去。

她第一次到友誼社參加活動，就靠著友誼社通知單上的地圖找到活動地點，「坐捷運去的，在弘愛啊，單子上面有地址」，也幫友誼社的新成員帶路，「F23也不曉得路啊，是我帶她的」(20061002/I/F01)。

如果是不熟悉的區域，她會想辦法去那些地方，爸爸就提到：

「像有些偶像活動的地點辦在內湖或是士林，她比較不熟悉的地方，她就會請以前的同學，住在附近的來帶她」(20061002/I/F01F)。

不過，使用相關資源的同時，F01對自身安全就比較疏忽，爸爸就非常擔心她會被居心不良的人給誘騙。

「或是(找)網路上認識的網友(帶她去參加活動)，我就跟她說這樣跟不認識的網友約很危險，她也不聽，她還曾經約一位同樣是偶像後援會的網友在公館附近騎機車接她，幸好對方人不錯，還打電話跟我說他把F01送回家了」(20061002/I/F01F)。

(3) 能做時間的規劃

喜歡參加偶像相關活動的F01，為了不錯過每一場活動，對於時間的安排與規劃有她自己的一套哲學，而且似乎只可以套用在「偶像簽唱會」上面，雖然每次參加活動前會先跟爸爸報備請假，但爸爸還是哭笑不得的表示：

「不過很奇怪的是，只要一提到看偶像，她就會提早準備出發，像平常4點開始的活動，她會1點就準備出發，一定要當第一個到的人，搶前面的位置，反正她就是會提早1到2倍的時間出發」(20061002/I/F01F)。

但是提到上班的話，F01在時間的規劃上就沒有那麼積極，比較會出現賴床或是遲到的狀況。

「時間的觀念還可以，可是她不敢單獨到育成上班，怕會遲到，如果只是短時間她或許可以準時一段時間，不過如果長時間她就沒辦法，老是在看電視錄影到很晚，早上就會爬不起來，像現在(在我的早餐店)我是可以叫她，不過上正常的班我就管不到她了」(20061002/I/F01F)。

F01很看重她參加活動的時間，包括友誼社、偶像簽唱會或是和朋友有約，她希望一刻都不容耽擱，如果時間剛好卡在上班時，她就會很緊張，「擔心在漢堡店待的時間太久，在漢堡店待太久，影響到我要出去玩的時間」(20061002/I/F01)。

(4) 有多少錢花多少錢

F01在爸爸的早餐店工作，每個月都可以領到固定的薪水，不過爸爸卻說：「她也沒有理財的觀念」(20061002/I/F01F)，而且F01自己也表示「(薪水)拿去繳手機費了」。除此之外，她喜歡逛街買東西，常常買一些自己也覺得不滿意的物品，「拿去買光碟還有髮飾，可是買的髮飾都不喜歡，都鬆鬆的，或者是給F23」(20061002/I/F01)。

雖然 F01 知道錢重要性，可以買一些她喜歡的東西，她還表示雖然自己可以很獨立的搭乘交通工具在大台北地區來去自如，但是卻沒有錢可以到大陸玩。「對啊，只有內地沒辦法，很想去內地，可是(錢)就繳手機費就不夠用了」(20061002/I/F01)。

(二) F04的休閒能力分析

同樣也是經由育成基金會就輔員的介紹，F04在2003年第一期加入友誼社的休閒方案，她提到「有一個林老師...她是寄卡片」，而且F04一開始參加的意願不高，「後來她又寄了另外一張卡片來，就說人數不足，叫我幫幫忙」，因此個性「沉靜」(20031013/I/L2)、「個性較為被動」(20060312/O)的F04到2006年6月仍持續參加友誼社的活動。對於友誼社歷年來的活動，F04仍記得許多活動的名稱及內容。

「紅綠燈...紅綠燈，你說去年的嗎？因為我那時候腳扭到，醫生叫我不能跑，在那邊當裁判啊」。

「一個是228公園，那好像也是社區適應走到台北火車站，好像有(分組)吧，有小小的走還有到便利商店買一隻原子筆呀，老師講的，一人買一隻最便宜的原子筆，剛好是10元的」(20060930/I/F04)。

即使F04參與友誼社已有多多年，但是她卻說不上來是什麼原因讓她持續參加友誼社的休閒方案，或是不喜歡友誼社哪個部份，「我反正找不出原因，我不知道」(20060930/I/F04)，也許是她個人特質的關係，對於一些問題F04經常都以不知道回答，「她常常就會說我不知道，她知道但是不願意想那麼多」(20031013/I/L2)。

雖然F04沒有表示出她持續參加友誼社的原因，但是L1認為「這個團體是她要的，她已經開始對她來說是有歸屬感的」(20061003/I/L1)，也可以發現她在這些年來的改變。「我們希望說從這個活動去提升、去催化她的能力，那我覺得她是OK的」(20060928/I/L5)。

1. 休閒意識

(1) 工作以外的時間就屬於休閒

高職畢業後就在工廠擔任作業員的F04，必須和姊姊共同負擔家計，「因為她的

工作還是部分要負擔家計，對她來講比較深刻的」(20031013/I/L2)，她認為沒有工作的時候就算是休閒的一部份，即使工作中間的休息時間也是休閒的時候，「工作不算休閒吧，休閒好像只有休息吧，就時間到了，比如說9:50就休息到10:00，跟中午吃飯的時候...只要不是工作就應該是休閒吧，就停一下手邊的工作」(20060930/I/F04)。F04認為友誼社也算是休閒，因為參加友誼社時不用工作，而且「因為它(友誼社)有一些遊戲」(20060930/I/F04)。

工廠上班的時段偶爾會在星期五時排休，和F04同一生產線的女同事常常會約她在這一天一起去看電影，看完電影就會一起去逛街和吃飯，「看完(電影)就逛街吃飯啊，不一定吃哪一家，都是她找比較多，都是走走看哪一家好就停下來了啊！」。不過每次都是同事約她，F04從來沒有主動邀請過同事「都她約我，電影是她想看啊，因為她家沒有第四台，我家有第四台啊，所以電影我在家裡也可以看」(20060930/I/F04)。

(2) 休閒是輕鬆自在的放鬆

F04認為休閒的形式很多，「休閒...休閒有很多種啊，就有些人會去爬山，有些人會去逛街看電影，要不然就在家休息，一大堆的」(20060930/I/F04)，她自己最常在假日從事的休閒方式就是輕輕鬆鬆待在家裡看看電視，即使只是待在家，「她不會發呆，也不會無所事事」(20031013/I/L2)。有時候，則會騎腳踏車到住家附近逛逛，或是「偶爾姊姊會問我要不要去逛景美夜市啊，那我就說好啊」(20060930/I/F04)。

2. 自我意識

(1) 個性較為被動

F04在2005年的休閒參與前-後測自評量表中，表示自己「很少把想法跟別人說」(2005/D)，在2006年的社會參與前測量表中的該問項也是這麼回答。2005年參與活動時，觀察員也提到「遊戲中較被動，且不易被其他成員注意」(2005/D)。在參與友誼社的過程中，她也處於被動的狀態，「就比較沉默吧！啊也比較不會想要去表達，可能久久才表達一次自己的想法吧！或者是小聲的，或者是小動作的，不會有人去察覺樣子」(20060928/I/L4)。

和F04以及她的家人互動許多的L2認為，F04其實在想法的表達上有漸漸在進步，比較願意把心中的話說出來，雖然要花上比較長的時間，「像上一次就很好，她有準備要講了，她有很大的反應喔，可是當我要去細問她的時候，她就縮起來了，她就不

告訴你發生了什麼事...她要等待很久才會有反應」(20031013/I/L2)。

(2) 願意協助同儕

由於F04本身的能力很不錯，所以在參與友誼社休閒方案時，她常常協助其他參與者，特別是在2006年的活動過程中，她經常會主動協助其他人，他們也蠻喜歡F04，「基本上她還是會願意去照顧別人，比如說玩踩布的時候，她就會願意去照顧別人」(20031013/I/L2)。

除了友誼社本身的方案外，在參加2006年兩天一夜的體驗營時，F04擔任房間的小組長，「她還會去搜尋她們的房間是不是還有同學遺漏(物品)」(20060928/I/L5)。這部份的能力跟她從小就必需照顧障礙程度較嚴重的哥哥和弟弟有關。

3. 做決定

(1) 具備領導能力

L5在2005年進入友誼社的方案後，就與F04有比較多的接觸，她從2006年的體驗營深深發現，F04具備值得開發的領導潛力：

「我覺得她是有把她的那個(領導能力)催化出來，她是一個組長，她就會去關照一些週邊的狀況，例如說我們住的那個房間是，她住的是比較邊間，又是跟3個女生沒有男生，那個門栓的那個鎖呀，是我教她怎麼用，那我請她去告訴其他的成員」(20060928/I/L5)。

雖然F04的個性比較被動，但是在友誼社多年活動的參與之後，對於一些團隊進行的模式有比較多的認識，加上能力不錯，在擔任領導性的工作時，可以有不錯的表現。

(2) 能判別優先順序

在遇到需要選擇的同時，F04會依據一些外在的條件，做出決定。2006年友誼社方案時，她沒有出席第二次的歡喜來相逢，原來是因為先前已經答應哥哥的朋友，要帶哥哥去朋友家玩，時間剛好跟友誼社衝突，因為答應哥哥的朋友在先，她考量此原因，就跟L2請假一次。

研究者：妳四月的時候怎麼沒參加友誼社呢？

F04：上次去我哥同事的家，去那邊玩，那是我哥同事他媽媽邀請的，去他們家後面爬山，然後他們請吃飯之類的。

研究者：好玩嗎？

F04：覺得人多而已呀。

研究者：還有誰參加呢？

F04：幾乎還有一些老師左右。

研究者：那妳有跟友誼社請假嗎？

F04：我是禮拜五接哥哥時，直接跟 L2 講的。

研究者：爲什麼選擇去玩，沒參加友誼社？

F04：我想說人家之前約去人家家裡玩，好像是事先講好的
(20060930/I/F04)。

L2認為F04在做決定時，會做優先順序的考量，一部份是考慮某件事對她的吸引力，一部份也會去考量自身的能力。

「她要參加友誼社都會先跟家裡面的人說，她什麼時候要參加活動，就避開那個時段，因爲現在會先說她什麼時候有活動」。

「她會去做選擇會去做判斷，比如說玩遊樂設施，太過刺激的，她就知道她不會去玩，但是她會去玩可能沒那麼刺激，但是她想嚐試的，那她會去做」(20061013/I/L2)。

4. 人際互動

(1) 被動式的結交朋友

個性非常被動的F04在面對結交朋友這件事，也同樣處於等待的角度，她自己就提到：「那是人家跟我聊我才會吧，要不然我不會自己跑去，我大概不會去主動吧，我個性應該就是這樣吧，大概吧」(20060930/I/F04)。所以在友誼社參與的過程中，也不太會主動去跟其他人互動，「完成(社會量參與前測表)後在四週走動，後來就一個人坐在秋千上，一直坐到下一個活動開始」(20060312/O)。

L1也發現，對F04來說，一開始對友誼社先採取觀察的行動，慢慢去熟悉友誼社在做些什麼，「進來友誼社最開始她也是觀察，站在團體那邊觀查，看看有什麼好玩的，我們也會覺得說每一次儘量有一些好玩的，或是有趣的，慢慢才在裡面協助她去建立她的友伴關係」(20061003/I/L1)。

除了在友誼社的交友圈外，和F04共事多年的工廠同事是她平常比較常連絡的朋友，她們常一起逛街或是看電影，「朋友約我看電影，我就想說陪她，反正有時候沒事啊」，但是她從未主動跟這位同事聯繫過，「都她約我啊，我沒有跟她聯絡過」(20060930/I/F04)。

(2) 慢慢能與人有較多互動

F04在工廠生產線工作多年的經驗，「她也一直在社區裡工作，就是做操作員的工作，對她來說他成天面對的就是物品」，除了那位和她同一生產線的同事外，「其他人可

能也不會她下班約去玩，都不會，所以她本來就蠻需要朋友」(20061003/I/L1)。

L2在提到F04進到友誼社的歷程時，提到「那時候F04的姊姊就覺得F04平常都沒什麼友伴關係，就想說看可不可以增加她一些認識朋友的機會」(20061013/I/L2)，就這樣從2003年持續參加到2006年6月，在這幾年的參與過程中，雖然個性上仍然比較被動，但是F04慢慢認同自己是屬於友誼社的一份子，也認識了好朋友F05，後來F05因為家人的關係，從2006年之後不再參加友誼社，F04也曾經打電話問候F05。

「那現在 F04 其實已經很清楚了，她會回去跟她的家人說團體裡面誰誰誰怎樣呀，甚至說 leader 怎樣呀，她都會回去講，有時候她會主動去講」(20061003/I/L1)。

「因為其實之前她跟友誼社的 F05，她其實是很被動，但是她們兩個就有話聊，也沒有說因為什麼事而不高興，那我也有請她去邀請 F05 或幹麻來參加，她其實都可以做得到」(20061013/I/L2)。

5. 休閒技巧

(1) 精準花費每月零用錢

在F04家裡，姊姊是主要的照顧者，她每個月的薪水固定都會交給姊姊保管，每個月姊姊會給她2500元的零用金，作為她一般生活的花費，雖然F04表示「我不會記帳」，但是她總是省省的花費，每個月都沒有超過預算額度。

「(薪水)都拿給姊姊，每個月姊姊會給我零用錢，就是算準好呀，就固定2500，包括吃飯的，偶爾會剩，看吃的便宜或貴呀，剩的錢就下個月繼續花，有時候就買衣服呀！」(20060930/I/F04)。

如果有比較大的支出，像是參加友誼社兩天一夜的體驗營，F04會跟姊姊報備，再從她自己的薪水中扣除，「我會把單子拿回去給姊姊看，然後姊姊會問我妳想不想參加，再從我薪水拿」(20060930/I/F04)。

(2) 時間掌握度佳

有時會和同事相約到西門町看電影的F04，對於時間的掌握很不錯，她會抓好起床的時間、等車時間和交通路程，準時赴約，「就如果她是約9:30的話，我就8點出門，7點半起床啊」(20060930/I/F04)，L2認為F04在時間的掌握上「都很OK」(20061013/I/L2)。

(3) 具備休閒規劃能力

對社區附近的休閒資源很熟悉的F04，知道許多步道、夜市或是相關休閒資源的取得，「其實她休閒的部份是OK有能力的」(20060928/I/L5)，對於這些資源也都知道

怎麼去使用，能夠自行規劃。

(4) 熟練使用大眾交通運輸工具

由於上班地點離住家有一段距離，F04每天要換搭3段公車去上班，對於大眾交通運輸工具的使用一點都不陌生，也可以根據地圖或是地址的提示，搭乘交通工具到達目的地。

研究者：妳怎麼找到弘愛的呢？

F04：卡片上面有畫地圖啊！（20060930/I/F04）。

(三) M25的休閒能力分析

M25在2004年第一期時加入友誼社休閒方案，他經由L2的告知，覺得「可以去玩」（20061005/I/M25），而L1也提到，「其實他也是先進來看看啦，因為其實像這些可能在智能上稍微輕一點的孩子，他們會選擇先去試一下這個課好不好，我再決定要不要去」（20061003/I/L1）。從此一試成興趣，M25就持續參加友誼社的活動直到2006年6月研究者結束參與觀察後，仍繼續參加中。

M25覺得友誼社最吸引他的就是「可以認識很多朋友」，對於友誼社沒有什麼地方是他不喜歡的部分，他認為「都很好啊！都挺喜歡的！」（20061005/I/M25）。另外，他也表示願意繼續參加友誼社下一年（2007）的方案。

M25雖然平常不太主動開口說話，「他平常看起來很安靜，他都不講話很安靜，不知道他懂不懂」（20061004/I/L3），但是他會透過書面的方式，經常會在每次活動結束後的滿意度調查表中，表達參與當次活動的感想，「但是當他寫滿意度的時候，你會發現他的感想寫的很棒，就是他的想法觀念都很OK很正確」（20061004/I/L3）。M25能夠針對當次活動的主題，寫下一些活動的感想，例如：

「參加友誼社的活動能與他人和平相處互動關係也較好」（2005/D）。

「可以認識彼此玩遊戲時比較有默契」（2005/D）。

「希望明年的友誼社活動能更多更好玩，包括兩天一夜生活營的活動」（2005/D）。

「可以從畫畫及他人來認識自己我是誰」（2006/D）。

「瞭解別人的特徵，也由別人來認識自己」（2006/D）。

在友誼社的許多表現上，M25讓幾位方案方案領導者感受到，「發現這個團體對

他來說是讓他有一個發揮的地方，他可以把他的想法或是他想表達東西去在團體裡面做清楚的表達」(20061003/I/L1)，「他會覺得這個地方是一個可以啓發他的地方...因為他會覺得這個地方有些活動其實是他想要的」(20060928/I/L4)。

M25的休閒能力分析如下所示。

1. 休閒意識

(1) 多元的休閒生活

M25的母親在他小時候就開始讓M25多方嘗試不同的休閒活動，藉由休閒活動的參與先吸引M25的興趣，從中訓練他各方面的生活自主能力。

「我從他小時候就會帶他去誠品，但他其實不是很喜歡，你也知道這樣的孩子，我會先帶他去吃日本料理，讓他選他自己喜歡的，以吸引他，讓他將書店和好吃的東西連結，他喜歡看有關動物的書，我後來還訓練他自己看電影，從小學的時候就慢慢放他一步一步來，像買票、找座位，不過我們喜歡看的電影不太一樣，我看愛情片，他則是喜歡看卡通，現在長大了喜歡看動作片，他小時候我會讓他自己進去看，等到他快看完的時候，我就在外面等，現在都讓他自己來」(20061008/I/M25M)。

M25自己也表示他從事過許多休閒活動，動態和靜態都有，而且持續有在進行，「我每個星期六會去學跳舞，先跟媽媽一起跳，後來我都自己去」(20061005/I/M25)，媽媽表示「大概跳了有半年了，我就想他不太喜歡動，比較文靜，剛好耕辛的喜樂家族有有氧舞蹈的課，就幫他報名了，一開始他也不是非常喜歡，但後來去那裡他也覺得很有趣」(20061008/I/M25M)。

M25多元的休閒參與其實都與媽媽平時用心的經營有關，從他小時候就培養他的興趣，雖然有一些半強迫的意味在，但是在M25的對答間，可以發現這些多元的休閒活動參與對他而言，其實都是具吸引力的。他提到「我常常去游泳」、「有時候和媽媽去咖啡館喝下午茶，很輕鬆」、「我也自己坐公車去陽明山泡湯...到那個冷水坑」(20061005/I/M25)。這些休閒參與都是媽媽用心經營下的成果。

「我很喜歡游泳，他小時候我就開始帶他一起去游泳，他會換氣但是沒有換的很好，也不是很喜歡去，每次都是我邀他，他在半推半就下才一起去，不過去到游泳池以後，也會跟著在一旁游，還不錯啦！」。

「其實下午茶也可以在家裡喝，但有些時候，他會把話悶在心裡面，沒有告訴我們，也不願意講，在家裡也只是大眼瞪小眼，後來我就想到可以去外面喝下午茶，氣氛比較好，沒想到他就把許多心裡話說出來了」(20061008/I/M25M)。

(2) 喜歡自己去看電影

M25最喜歡的休閒活動就是看電影，「我喜歡看電影，自己到景美那邊的電影院看...像是新上映的影片，我就會自己看」(20061005/I/M25)，媽媽也說「他看電影純粹是基於喜歡」、「他真的很喜歡看電影」、「休閒對他來說也很重要，尤其是電影，他真的很喜歡」(20061008/I/M25M)。

有趣的是，由於M25經常到同一家電影院看電影，連戲院的工作人員都認識他，「有幾次還重複看，買完票要入場時，小姐說你不是看過了，他才想起來。他跟西門町電影院的小姐也會聊電影的情結，一起討論」(20061008/I/M25M)。

(3) 真正享受在休閒的當下

對M25來說，從事休閒活動時，不論是動態或靜態，室內或室外，他都可以享受在其中，在2005年的資料上他自己就寫到，「陳明真徐婕兒賈欣惠的聽音樂是一種享受」、「台大看flower的美麗」(2005/D)。媽媽也認為「他可以感到很自在、很享受，我覺得他的休閒生活比我還充實，他很樂在其中」(20061008/I/M25M)。

2. 自我意識

(1) 認真工作

M25做事的態度認真，無論是在工作或是參與活動，L3在友誼社方案中就觀察到，「他就是老師交待的事情他就一定會做好，他很認真，功課都會做，那我覺得帶他這一年，我覺得他其實很有想法」(20061004/I/L3)。

目前在速食店工作的M25，把份內的工作做的很好，還獲得公司的正面鼓勵，「他的態度很正向又認真，在現在工作的速食店已經將近半年，因為表現很不錯，有兩位顧客寫信到公司說M25的服務很棒，公司還因此頒給他兩張卡，表揚他的努力」(20061008/I/M25M)。

有一次媽媽想說M25平常工作很辛苦，想邀請他一起出國玩，但M25拒絕了，「他覺得工作很重要而且很認真的做，像我們這次出國就有約他，他就不想去，覺得速食店才做半年就請很多天假，不太好，搞不好回來之後工作就沒有了」(20061008/I/M25M)。

在速食店上班前，M25曾經在電腦公司上班好幾年，工作期間表現可圈可點，獲得老闆的信任，「之前的電腦公司，也表現的很認真，每天都是第一個到公司的，老闆後來給他一份鑰匙，讓他到了以後打理一切」(20061008/I/M25M)。

(2) 衣著整齊恰當

M25認真的態度也表現在他個人的衣著上，他可以依不同的場合穿著適當的衣服，而且總是很乾淨整齊。除此之外，他也會把房間的環境和衣櫃整理的井然有序。

「他國中讀的特教班，老師對班上同學的穿著要求很嚴格，他告訴他們，外表已經跟一般人不一樣了，衣著就要乾淨整齊，他小時候我有告訴他配色原則，他也都可以自己搭配，而且他的衣服也不多，都要我催他才會去買，他也會把自己的衣服折的很整齊，他的房間是家裡的模範，總是非常整齊，衣服像豆腐一塊一塊疊的很整齊，姑姑帶兩位表弟來的時候，都會去參觀他的房間，姑姑會說，你們看哥哥的房間有夠整齊吧！我不太需要擔心他的衣著」(20061008/I/M25M)。

3. 做決定

(1) 考量多方因素，做最適當的決定

M25面對許多狀況時，能夠臨危不亂，考量相關的因素後，做出恰當的決定。研究者和M25約定訪談當天，研究者提前到約定的地點等候，在約定時間前的10分鐘接到M25的來電，他表示不小心睡過頭，大概要再20分鐘左右才可以與研究者會合。後來經研究者詢問L2才知道，原來那天M25發現睡過頭時，先打電話給L2詢問研究者的聯絡電話，然後打電話通知研究者，避免研究者苦等無人。

當研究者把這樣情形向M25的媽媽轉述時，媽媽表示很高興他可以做這樣的判斷，她同時提到：

「對ㄟ！他可以很鎮定的處理一些狀況，像我們在出國前，他在使用悠遊卡時出狀況，沒有辦法刷進去捷運站，一直出現紅色的警示燈，就自己跑去服務台問，他們請他到區公所申請臨時卡。他就自己單槍匹馬去辦，當天就拿著臨時卡去看電影，完全沒有影響到原本的行程。回來時跟我說，我就告訴他，”M25你做的很好，換成是媽媽也會像你一樣，做一樣的處理方式”」(20061008/I/M25M)。

(2) 加入友誼社體驗營行程籌備討論會議

友誼社在辦理2006年體驗營時，邀請M25加入行前籌備會議的討論，「我去和他們討論到宜蘭玩的事...跟大家一起開會決定一些東西」(20061005/I/M25)。L1也提到「我們問他，誰要不要參加，他也會表達說他要參加討論」(20061003/I/L1)，雖然在友誼社活動的過程中M25顯得比較沉默，總是微笑又認真的參與每次活動，但是在適當的時候，他就會表達出他的意見，就像在籌備會議時一樣。

4. 人際互動—與同儕互動不多，比較喜歡自己一個人

M25在與人溝通和口語表達上都很不錯，但是在活動參與時，「不主動與人互動，但專心聽他人分享」(2005/D)、「默默移到M01後面(用屁股挪)，和其他人互動不多」(20060311/O)。他自己也表示「我比較喜歡一個人玩」(20061005/I/M25)。

媽媽發現M25會說在友誼社認識很多朋友，但卻沒看過他跟誰通電話或連絡，過去也嘗試請M25邀請學校同學到家裡玩，但M25對這樣人多的聚會似乎沒有太大興趣。

「他每次從友誼社回來很開心，臉上一直掛著笑容，也說有交到朋友，但我都沒有看到他和那些朋友聯絡，或是通電話。他國中的時候我有邀請他的同學來家裡作客，大家吃吃喝喝後再回家，他大概覺得這樣沒什麼意思，也覺得有點麻煩，還要聯絡來聯絡去的，他比較喜歡一個人，像看電影呀！玩電腦呀！」(20061008/I/M25M)。

5. 休閒技巧

(1) 自己記帳，節省用錢

M25表示「我賺的錢都由媽媽幫我保管，要用的時候再跟媽媽領」(20061005/I/M25)，他平常會花到錢的部份就是看電影，其他的部份他則會省省的花，「他有時爲了省錢，會搭公車回家，因爲捷運比較貴，上班趕時間的時候他會搭捷運，下班以後時間比較空，他就省錢搭公車」(20061008/I/M25M)。

曾經學過烹飪的M25常常會自己煮來吃，不用花錢到外面買東西吃，「我們出國的時候給了他2000元，讓他在這8天中使用，回來後竟然還剩下1300元，其中有500元是花在搭公車，其他都是在家裡自己煮來吃，他其實很省」(20061008/I/M25M)。

這陣子，M25的媽媽開始教M25記帳的概念，讓他自己做金錢上的管理，「我從半年前開始要他自己記帳，他會把花了多少錢記下來，沒錢的時候會拿帳本和發票來跟我報帳，再跟我請錢」(20061008/I/M25M)。

(2) 自主安排休閒活動

交通能力和時間掌握能力都很不錯的M25，在媽媽多年的訓練下，可以自己安排各式各樣的休閒活動，像是最常做的看電影，或是游泳、跳舞甚至參加友誼社，他全都可以自己一手包辦，媽媽很放心的說：「我給他多去嘗試多元的休閒活動，並且慢慢訓練他自己安排自己的休閒生活」(20061008/I/M25M)，M25也確實做到了。

(四) 小結

綜合上述3位類型1之參與者的休閒能力，可以從表4-5-2加以比較，雖然他們在友誼社的參與類型相似，但是彼此間的休閒能力卻有很大的差異，除了與他們自身的能力差異有關外，成長背景與家庭支持其實也造成休閒能力上的不同。

表 4-5-2 類型 1 參與者休閒能力分析表

參與者 休閒能力	F01	F04	M25
休閒意識	<ol style="list-style-type: none"> 1. 偶像演員及連續劇是休閒生活的重心。 2. 休閒是自由的象徵。 3. 朋友是休閒參與不可或缺的元素。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 工作以外的時間就屬於休閒。 2. 休閒是輕鬆自在的放鬆。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 多元的休閒生活。 2. 喜歡自己去看電影。 3. 真正享受在休閒的當下。
自我意識	<ol style="list-style-type: none"> 1. 易被負面情緒所引導。 2. 漸漸具備現實意識。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 個性較為被動。 2. 願意協助同儕。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 認真工作。 2. 衣著整齊恰當。
做決定	<ol style="list-style-type: none"> 1. 能安排事情先後順序。 2. 可獨立計畫休閒活動。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 具備領導能力。 2. 能判別優先順序。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 考量多方因素，做最適當的決定。 2. 加入友誼社體驗營行程籌備討論會議。
人際互動	<ol style="list-style-type: none"> 1. 渴望友伴的認同。 2. 與同質友伴相處融洽。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 被動式的結交朋友。 2. 慢慢能與人有較多互動。 	<p>與同儕互動不多，比較喜歡自己一個人</p>

(續)

表 4-5-2 類型 1 參與者休閒能力分析表(續)

參與者 休閒能力	F01	F04	M25
休閒技巧	1. 熟悉並善用社區資源。	1. 精準花費每月零用錢。	1. 自己記帳，節省用錢。
	2. 經常使用大眾交通系統。	2. 時間掌握度佳。	2. 自主安排休閒活動。
	3. 能做時間的規劃。	3. 具備休閒規劃能力。	
	4. 有多少錢花多少錢。	4. 熟練使用大眾交通運輸工具。	

資料來源：研究者整理

雖然3位參與者的休閒能力有很大的差異，但是他們來到友誼社最主要都是因為可以認識朋友，即使不主動與人互動的F02和M25也都這麼表示。而且在多年的參與之後，他們也都有不同的改變及收穫：F01更能將話題聚焦，不再只是非現實的偶像話題；F02展現出領導人的潛力，和同儕的互動也較多；M25加入2006年體驗營的籌備會議，讓他得以發揮。

二、類型2：2003年-2005年參與次數多；2006年參與次數較少

類型2的3位參與者分別為F12, M18以及M28，其簡易資料如表4-5-3所示，除了M18在2006年研究者進行參與觀察時曾經參加過一次友誼社休閒方案，F12和M18則未出現過，五位方案領導者對他們也不甚熟悉，所以在資料的呈現不如其他幾位參與者的豐富，3位參與者的休閒能力分析，詳細說明如下。

表 4-5-3 類型 2 參與者簡易資料表

編號	參與次數		首次參加友誼社年度	工作	休閒能力分析資料蒐集方式
	2003年-2005年	2006年			
F12	7	0	2004年	大樓清潔人員	友誼社書面檔案、訪談：F12和F12C
M18	19	1	2003年	便利商店員工	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：M18、M18M、L1、L3、L4和L5
M28	7	0	2005年	洗車場助手	友誼社書面檔案、訪談：M28和M28C

(一) F12的休閒能力分析

F12在2004年曾經參加過一次友誼社，在2005年時每一次方案都有參與，她表示是「老師」告訴她這個訊息，那時候願意參加主要是因為「可以聊天，有朋友」，友誼社最吸引她的也是這個部份。不過她認為「都要早上去，很累，想要睡覺」是她最不喜歡友誼社的部份，而2006年沒有繼續參加友誼社是因為「要工作」(20061005/I/F12)。F12C也表示「今年是因為工作的關係，後來她有跟我表示她想去，就跟社工說，但是社工說她有跟F12討論過，F12表示她不想去，所以他們也就沒有繼續邀

請她了」(20061005/I/F12C)。

F12的休閒能力分析如下所示。

1. 休閒意識

(1) 樂在逛街

只要和F12談到逛街這一件事，原本無精打采的樣子會馬上精神百倍，因為這是她最喜歡的一項活動。

研究者：你除了固定參加教會外，還有做其他的活動嗎？

F12：嗯...逛街(笑)。

研究者：都去哪裡逛街？

F12：百貨公司。

研究者：你去哪一家逛呢？

F12：SOGO。

研究者：那很貴吧！你都會買嗎？

F12：沒有啦！我都看一看，有時候會到地下室買東西吃(20061005/I/F12)。

即使只是純粹的「window shopping」，F12仍舊樂在其中，「她真的超愛逛街，也很享受逛街時後的感覺，不用特別去安排什麼，就是可以自己一直逛」(20061005/I/F12C)，她經常會在下班後，搭公車回家的路上，如果經過百貨公司，也會停下來，到裡面逛逛，「好幾次我們下班後一起搭公車，她到了捷運站就要下車，我問她說妳家還沒到，妳要去哪裡，她就說要去逛街」(20061005/I/F12C)。

如果在逛街的過程中，看到真的很喜歡的東西，如果F12身上帶的錢足夠，她就會買下來送自己，在接受研究者訪談時，她就拿出新買的紅色皮夾，說「這是我在逛街的時候買的」(20061005/I/F12)。

(2) 休閒是放鬆

對F12而言，休閒就是休息，不用工作以外就是休閒，在從事她喜歡的休閒時，她也會「休閒則可以放鬆」(20061005/I/F12C)。

研究者：那妳覺得什麼是休閒？

F12：休息吧！不用工作。

研究者：那參加教會和友誼社算休閒嗎？

F12：算啊(20061005/I/F12)。

2. 自我意識

(1) 依據不同場合搭配衣服

F12C表示F12挺愛漂亮，「她會依據不同的場合穿衣服」(20061005/I/F12C)，「去喝親戚的喜酒喔...要穿漂亮，我會穿裙子」(20061005/I/F12)，F12還提到，在接受研究者訪談的前幾天，才穿很漂亮去參加朋友的婚禮，「我去參加教會朋友的婚禮喔！她要嫁去美國耶！」(20061005/I/F12)。

(2) 弟弟的小baby為生活添樂趣

F12的弟媳在2005年底的時候生了個小寶寶，一家人都住在一起，所以F12回家的時候很喜歡跟小姪女互動，也會幫忙照顧小姪女。

研究者：在家的時候妳都做些什麼呢？

F12：叫小娃娃不要哭。

研究者：什麼小娃娃？

F12：弟弟的女兒。

研究者：那妳都怎麼讓弟弟的女兒不要哭呢？

F12：把小娃娃搖啊搖(20061005/I/F12)。

正因為如此，小姪女的加入讓F12的生活有更多的刺激，回家之後除了看電視以外，有不同的事可以做。

「她弟弟的太太最近生了一個娃娃，這讓F12的生活有許多新的樂趣，她常常會說回家的時候她會照顧小娃娃，陪她玩，我覺得這樣的變化給她許多刺激，她的生活也有些變動，讓她回家後可以做些不同的事，我覺得這樣的新生命對她而言很不錯」(20061005/I/F12C)。

3. 做決定

喜歡逛街的F12經常自己一個人就跑去逛街，「她想去(逛街)的時候就去，不用別人告訴她」(20061005/I/F12C)，而且可以因應一些狀況，做出決定，「她會知道自己有多少錢，也會考慮時間的早晚，按照這些去安排」(20061005/I/F12C)。

4. 人際互動

(1) 邀約朋友一起逛街，但被拒絕

在剛開始時，F12會邀請朋友或是就輔員一起去逛街，但是經常被拒絕，一來可能是沒有空；

「她會邀啊！可是不是大家都有空或是有興趣，像她就常常約我，如果我有空我就會跟她去，可是我常都很忙，她就會一直問我，甚至打手機給我，幾次下來我就教她這樣這樣不好，如果別人說沒有時間就表示他們有事情要忙，沒有辦法答應你的邀請，幾次下來她就知道了」(20061005/I/F12C)。

二來是個性害羞，不怎麼受同儕歡迎。

「像其實其他中心裡的同學並不是很喜歡跟她在一起，因為她不太懂得跟別人相處，所以那時候才想說讓她去參加友誼社，你也知道她比較被動害羞，比較不會主動跟人家互動」(20061005/I/F12C)。

(2) 願意為朋友付帳

F12表示她在中心有幾位好朋友，她們有時會一起出去吃東西。

研究者：那妳有好朋友嗎？

F12：有啊！

研究者：是誰呢？

F12：F18、M24。

研究者：喔你們都在中心，妳有跟他們一起出去玩嗎？

F12：有啊。

研究者：去哪裡？

F12：去逛街吃東西(20061005/I/F12)。

也許是需要友伴的關係，不擅與人互動的F12，有時會被同儕利用，趁大家一起出去的時候，要求F12付帳，她為了保持這段友誼，就順從的埋單了。

「像她之前會跟F18他們一起出去，逛街後再去吃東西，可是F12會偷偷跟我抱怨，每次出去他們都會叫她出錢，可是她並沒有辦法每次都出錢，但是又怕會失去這些朋友，我就告訴她，這樣不好，下次要注意」(20061005/I/F12C)。

(3) 教會為生活重心

因為工作的關係，從2006年沒有繼續參加友誼社的活動，F12將生活的重心轉移到教會，每個禮拜固定到教會參加活動，在那裡也認識許多接納她的朋友。

研究者：那妳今年為什麼沒有繼續參加友誼社？

F12：要工作。

研究者：妳想參加嗎？

F12：不想。

研究者：為什麼不想參加呢？

F12：有去教會了。

研究者：妳每個禮拜都去教會嗎？

F12：(點頭)對(20061005/I/F12)。

F12C認為教會帶給F12許多快樂，「像她很喜歡去教會，那裏的人也願意接納她，有活動都會打電話叫她去，她也非常喜歡！」(20061005/I/F12C)。在教會找到人際互動空間的F12，在她的皮夾裡，還有教會朋友喜筵的謝卡，她很珍惜的保存著。

5. 休閒技巧

(1) 交通能力佳

F12喜歡搭著公車四處去逛街，在交通工具的使用上非常熟練，「她很厲害，可以搭著公車或是捷運去許多她想去的地方，這部分她沒有問題」(20061005/I/F12C)。

(2) 無法結算金錢總數

金錢對F12來說是逛街時必備的物品，她的薪水都交由媽媽保管，需要的時候再跟媽媽拿。

研究者：妳怎麼管理妳的錢？

F12：放在銀行。

研究者：妳有自己的提款卡嗎？

F12：在媽媽那裡。

研究者：都媽媽幫妳保管。

F12：對。

研究者：妳要錢的時候怎麼辦？

F12：再跟媽媽拿。

研究者：妳知道工作的重要性嗎？

F12：很重要，可以賺錢。

研究者：賺錢可以做什麼？

F12：可以買東西吃(20061005/I/F12)。

身邊不缺錢的F12，「對於錢很大方，不會很在乎」(20061005/I/F12C)，但是金錢計算的概念不好，無法結算出金錢的總數。

「不過她對錢的概念沒有非常好，不太會算，如果去買東西，她不確定錢夠不夠的時候，就會先拿一樣去結帳，如果還有剩錢，再去買下一樣，是會看標價並付錢，可是不會把錢的總數加起來，去計算總數」(20061005/I/F12C)。

(3) 會安排時間

過去在參加友誼社活動時，F12會將活動時間記在單子上，每個月按照單子上的時間參加活動，「有一張單子啊！上面有寫時間啊」(20061005/I/F12)。F12C也認為「她這部份也還不錯，會根據她要做的事情及順序去做，像在工作的时候她都知道一定的順序，也會跟著做，在時間上沒什麼問題」(20061005/I/F12C)。

(二) M18的休閒能力分析

在2003年第二期時，由於L2告知M18關於友誼社的訊息，他覺得「我就跟我媽說老師要我去友誼社，然後我媽就沒說什麼，我就去了」，第一期沒有參加則是因為「啊

有可能是工作太忙」。他認為「友誼社就是辦活動啊！就是很多朋友這樣認識，這樣子」（20060930/I/M18）。

一直到2005年為止，M18持續參與友誼社的活動，但到了2006年6月為止，他只出現過一次，L3表示「我是不知道他去年發生什麼狀況，不過去年好像有聽說他今年有不來，不想來，可是今年他又有加入我就覺得有點意外」（20061004/I/L3），L4也提到「在去年（2005）主動性比較高，今年（2006）他可能是有點刻意不參加，可是不知道，他是有表現想參加可是又不想參加的樣子」（20060928/I/L4）。

M18對於參加友誼社有些不太一樣的感受，他喜歡友誼社戶外的活動以及可以認識很多人。

研究者：最喜歡友誼社辦的活動裡面的那一種？

M18：戶外的。

研究者：戶外的！就像上次去河濱公園的那一種。

M18：對對！就比較輕鬆啊。

研究者：比較輕鬆喔，跟室內的有什麼差別嗎？

M18：裡面的話大概就是朋友很多嘛！也可以認識很多人啊（20060930/I/M18）。

相對的，M18則不太喜歡友誼社休閒方案的一些活動，特別是和異性有身體接觸的部份，或是有些比較吵鬧的同儕。

研究者：那你覺得友誼社的活動裡面有沒有什麼你不喜歡的？

M18：不喜歡的，有啊！我不喜歡讓人家摸，讓人家摸那樣子。

研究者：摸什麼？

M18：碰人家身體。

研究者：你不喜歡跟別人有接觸到？

M18：我有一個朋友就在旁邊有沒有，啊有一次去那個劍湖山世界，玩那個什麼，比手畫腳，啊就是我們在那邊排一排有沒有，啊有一個男生就是在後面啊，就碰人家肩膀，啊人家女生在前面，因為那個時候我在旁邊啊，我就跟他講說不要碰她，那女生不喜歡讓人家碰，對呀。

研究者：所以你不喜歡在友誼社裡面跟別人有碰觸到？這是你最不喜歡的。

M18：有的男生都喜歡在裡面鬧場怎樣的，像那個什麼M01啊，M01都喜歡鬧場，像那個上次去什麼宜蘭那個，坐遊覽車拿那個麥克風怎樣的，那我不喜歡（20060930/I/M18）。

M18的媽媽認為M18參加友誼社時挺開心的，也會回來跟家人分享活動時的趣事，但是對於M18在2006年沒有像過去參與那麼積極的情形，她認為M18是個成人，這部份是可以讓他自己做主的。

「因為友誼社的活動是屬於一個團體的嘛！是一個互動的，那他回來有時候跟我們談一下，他們去那個活動的內容談一下，那有時候會有獎品嘛！有時候會之後會有一些獎品就對了，他就很高興拿來給我們看這樣子，他也蠻喜歡這樣的活動裡面，他很熱烈的參與啦！只是說到一個程度他不參與，他現在有沒有參與我就...應該是有吧！他去的時候他不會跟我們講他去參加活動，基本上他這個小孩不會跟我講說明天要去哪邊，我明天要去參加友誼社的活動他基本上是不會說的...所以說有時候他去參加我也不知道，是那一陣子有在講不參加，是老師有再跟我聯絡，那我就說你去的時候就跟M18兩個自己去說好了，看M18的意思怎樣我是尊重小孩子的決定啦」(20061010/I/M18M)。

以下是M18的休閒能力分析。

1. 休閒意識

(1) 庾澄慶是休閒活動安排的重心

把歌手庾澄慶當成偶像的M18擁有庾澄慶所有的專輯唱片，他會利用網路搜尋關於庾澄慶的消息，去參加他的簽唱會及歌友活動，媽媽也說「他很喜歡庾澄慶，都去參加他的演唱會」(20061010/I/M18M)。

研究者：對對！那你會去看誰的？

M18：哈林的啊！

研究者：哈林的！他最近又出新專輯了。

M18：有啊。

研究者：那你有去嗎？

M18：我有去那個辦那個什麼...戒不掉那個，有啊就會去那個廣場啊！

研究者：啊你怎麼知道這訊息？

M18：我那時候就是看那個電腦那個螢幕有沒有，往下抓，那活動是哪一天哪一天要去的！

研究者：是在你店裡面的電腦嗎？還是你家的？

M18：沒有，用我家的，所以那個奇摩電腦裡面有啊！(20060930/I/M18)。

除此之外，他放假在家的時候，可以一邊聽庾澄慶的歌曲，一邊哼唱唱還跳舞。

「去買他的CD，去那邊買海報，他基本上可以聽一整天庾澄慶或他喜歡的歌手，他可以聽啊一面跳舞喔...一整天在家裡聽音樂不會出去」(20061010/I/M18M)。

(2) 休閒排在工作之後

當M18遇到工作和友誼社的時間衝突時，他會選擇向友誼社請假，去上班，他說「因為正常吧」(20060930/I/M18)，一般人都會這麼做。媽媽也提到類似的狀況，

M18在便利商店工作多年而且表現很不錯，對於工作很盡責。

「他好像以工作為重吧，那他基本上就排禮拜六，他有一次活動是禮拜天，老師把他的活動跟店長講，就是給他休禮拜天，禮拜六就不休，他就有點生氣，為什麼都沒跟我講，就跟店長講，要店長來跟我講說他調班，他不需要這樣子。」(20061010/I/M18M)。

(3) 做家事也是休閒

M18曾經在2005年的滿意度調查表中表示，「做家事為休閒，因為打掃過後，乾淨的環境會覺得很開心」(2005/D)，此外，M18的生活作息很正常，特別是在周末的時候一定會找時間拖地，即使有事情要出門，「除非他那天的活動是屬於下午的，他就會早上拖地這樣子」(20061010/I/M18M)。

2. 自我意識

(1) 獨立自主

M18M認為M18已經是個成人，很多事情他自己可以去解決，不用透過媽媽這邊，比如M18在2006年時參與友誼社的次數減少許多，幾位友誼社方案領導者都有打電話關心，媽媽提到：

「他現在好像思想在成長，有時候像他參加那個（友誼社）活動，老師都會講，他有時候就不想去參加，會說“沒有什麼意思！每次都是這一些而已”，他會這樣跟我反應，那我就跟他講說那你想不想去啦？啊不想去就不要去」(20061010/I/M18M)。

碰到這樣的情形，媽媽則希望，「我想他們本身自己去談我不介入」(20061010/I/M18M)，她會給M18自主的空間。媽媽在M18小時候就會利用許多機會訓練他，讓他獨立去做許多事，並在背後支持他，即使到了現在也是。

「不要碰到新的狀況，都還OK他可以自己處理啦！碰到新的狀況我們家長在都會去跟他引導看要怎麼辦，跟他處理這樣子，然後會再問他以後再碰到這種情形你怎麼處理，講一遍給我聽，我會跟他做這方面的溝通」(20061010/I/M18M)。

(2) 注重自己的穿著打扮

M18可以因應不同的場合，穿著適當的衣著，媽媽提到「他以前的時候，除非說我們有家庭聚會，參加什麼的話才會跟他講你什麼配什麼，基本上我都讓他自己去搭配」(20061010/I/M18M)。除了媽媽過去會去提醒M18以外，他對於自己的穿著挺重視，

特別是曾經交過女朋友，在約會時就會特別打扮一下。

「那要去跟女孩子約會還是怎麼樣，他就會穿的比較那個，而且他有一陣子有那個染髮嘛！我家裡的孩子我都不建議他們染髮，結果我跟他說不能染，他就去買一個噴的，就出門噴一下回來洗頭就掉了，他還買棗紅色的」（20061010/I/M18M）。

3. 做決定—能考量各方因素後做決定

問及M18自己安排爬山活動時，他可以考慮交通、路線和人數等等的因素，不同於其他參與者，他認為出去玩時，還可以準備「還有什麼...還有就是帶那個景點什麼的...一本什麼的...旅遊書啦！」（20060930/I/M18）。

4. 人際互動

(1) 有許多經常聯絡的朋友

已經從啟智學校高職部畢業多年的M18，和高職時期的同學仍舊保持聯繫，他表示當初認識這位朋友是因為「我剛進學校的時候跟朋友不熟啊，就大概進學校4、5、6天後才熟啊，就是拿那個什麼筆記本，讓他寫那個小檔案啊，有電話聯絡這樣子」。後來從學校畢業後，還是經常連絡這位朋友，「有的時候去逛那個大賣場，家樂福什麼的」，或者是「有時候會去朋友家，啊有時候無聊去朋友家泡茶這樣子」（20060930/I/M18）。

M18曾經跟友誼社的F01相約到西門町逛街：

「我跟她（F01）會坐307到那邊去，都會去西門町那邊，大概逛到5、6點才會回家，不過她早上不能出來，早上她媽會罵，她媽說她下午三點才可以出來」（20060930/I/M18）。

媽媽發現M18「跟他那些朋友互動蠻好的」（20061010/I/M18M），M18自己也很高興的表示「我朋友就是愈來愈多，這是沒辦法啊，也可以出來玩玩呀」（20060930/I/M18）。

(2) 電話是和朋友互動的工具

M18經常透過電話來和朋友們聯繫，比如打電話詢問友誼社認識的朋友，「有時候我會打電話問朋友說，他有沒有記那個日期，我會問他會不會去（友誼社），這樣子」（20060930/I/M18），或是打給那位高職時的朋友聊天。

有趣的是，媽媽提到M18的右耳聽力有些障礙，但是這並不妨礙他和朋友講電話，「不知道是不是他自己講的，還是跟他朋友講的，一個問東一個回答西，有時候是這樣」、「有時候他講什麼我不知道，但他就是講的很快樂」（20061010/I/M18M）。

(3) 友誼社是情感的轉移

M18M表示M18和交往好長一段時間的女朋友分手後，情緒有些落寞，仍舊會想與她連絡，「他有時候還會偷偷打電話給人家，人家也不接呀」(20061010/I/M18M)。友誼社的領導者就發現，M18在參與友誼社的活動中，其實可以轉移他對於感情的寄託。

「後來可能他發現一對一的那種男女朋友對他來說，人際互動其實並不高了，他開始轉移他的注意力，釋放在友誼社上，因為友誼社有好多不同的朋友，然後你每次都會做活動，他覺得那樣子的活動，是比較有趣的」(20061003/I/L1)。

5. 休閒技巧

(1) 善於安排休閒時間

M18除了把休閒時間花在痲澄慶的音樂和歌友活動外，他「有時候會自己去搭公車，自己去陽明山...他很常自己去，以前是跟朋友，有時會自己早上搭公車，自己就去那邊爬一爬，那其他有時候，他去的地方回來會跟我講他去了哪邊爬山」(20061010/I/M18M)，也經常會去拜訪朋友，在空閒時，總是會去做些消遣。

(2) 交通能力佳

經常搭著公車訪友、爬山和逛街的M18，對於大眾交通運輸工具的使用並不陌生，即使一開始不知道怎麼搭乘，也會想辦法研究公車手冊來解決。

「因為以前以為他不太會搭公車和捷運，結果他自己會去買公車冊子，長這麼大他從來都沒有走失過，去很遠的地方也會自己回來，他也去石碇找朋友，他有一個朋友在那邊，去找他」(20061010/I/M18M)。

(3) 節省使用金錢

M18的薪水都交由媽媽管裡，過去還會很關心這些錢的動向，會一再詢問媽媽自己的戶頭有多少錢。

「他有問我說媽媽我這麼多錢啊，你把我怎麼樣？我說我把你寄在郵局啦！我就刷簿子要給他看錢，那應該是前半年還一年，之後他就沒有問了」(20061010/I/M18M)。

每個月媽媽會給M18零用錢，「我就每個月給他2000塊，就吃飯這樣子」(20061010/I/M18M)，他會用這一些錢到「唱片大概都去大賣場吧！或是家樂福啊」買

CD，因為「那個比較便宜啊...唱片行都大概400多塊，那太貴了，差太多了」。M18總是會想辦法省錢，像參加歌友會時「有時候會從家裡帶水出來，帶水出來，然後如果天氣太熱，就喝一口水」(20060930/I/M18)。

除了省省的用錢以外，他會把每次用剩的錢存下來。

M18：大概花一百塊而已呀！大概只有買什麼的呀！

研究者：那你會把它花光光嗎？

M18：沒有。

研究者：剩的錢怎麼辦？

M18：剩的錢就存下來呀，這樣子！

研究者：存在哪裡呀？

M18：.....存都放在家裡保管這樣就好了！

研究者：自己保管好！那下次你在出來的時候，你會再把它拿出來用嗎？

M18：.....你說錢的事？

研究者：對。

M18：錢是比較少啦！比較少花(20060930/I/M18)。

(三) M28的休閒能力分析

在2005年加入友誼社的M28，每一次活動都出席，是因為就輔員告知才知道這個消息，當初加入友誼社最主要的原因是「因為想參加...無聊的時候想參加」(20060927/I/M28)，即使2006年因為工作的原故無法繼續參加友誼社，他仍然記得過去參加過友誼社的活動內容及名稱，他表示喜歡友誼社的原因是「很喜歡玩」、「友誼社的活動很滿意」、「因為那裡很好玩」(20060927/I/M28)。至於是否有不喜歡的部份，他則表示「嗯...都很喜歡」(20060927/I/M28)。

M28很喜歡友誼社的活動，參加友誼社的時候他覺得「會很高興」，如果因為有事不能參加就會「嗯...很生氣」，如果上班的時間跟友誼社的時間衝突，他表示他會選擇友誼社。

研究者：可是你，假如啦！你要去參加友誼社的時候老闆說，M28你今天來給我上班，哇你就不能去友誼社了！啊老闆叫你去上班你又想去友誼社，那怎麼辦？

M28：請假。

研究者：喔！跟誰請假？

M28：公司的那個人請假。

研究者：跟公司的人請假說我今天不去洗車，嗯要去哪裡？

M28：友誼社...參加友誼社。

研究者：所以如果你要參加友誼社你會跟老闆請假？

M28：對(20060927/I/M28)。

但是有趣的是，即使他這麼說，2006年卻沒有跟老闆請假，他說：「今年...嗯...忘記了」(20060927/I/M28)。

以下是M28休閒能力的分析。

1. 休閒意識

(1) 休閒就是玩

在M28的認知裡，休閒跟玩是可以畫上等號的，他所提到的休閒活動全部都是他喜歡的活動，而且他認為休閒是放假的時候。

研究者：你可以告訴我什麼是休閒嗎？

M28：逛街。

研究者：然後呢？

M28：打球。

研究者：還有呢？

M28：嗯..玩電腦。

研究者：還有呢？

M28：玩那個...gameboy。

研究者：哇...玩gameboy酷。

M28：對。

研究者：那你覺得好玩的東西就是休閒嗎？

M28：對！休閒。

研究者：什麼時候可以做這些事？

M28：放假的時候(20060927/I/M28)。

M28知道工作和休閒的差異，「他都知道，他很喜歡玩，不過他知道工作就是工作，休閒就是玩」(20060927/I/M28C)。

(2) 需有人引導帶領才能進行休閒活動

M28白天在洗車廠上班，主要是排班制，星期一到日都可能會輪班，週一到週四的晚上他住在社區家園，周末則會回家住，平時在社區家園，負責照料他們生活起居的工作人員會安排不同類型的休閒活動。

「我們固定星期一晚上會去新生公園運動，因為我們是團體的生活，不太可能讓他們自己出去運動，畢竟要負一些責任，到公園玩運動器材像是吊單槓、走平衡木等」。

「晚上會有團康活動，大家一起玩，或者可以自己選擇看電視、玩象棋或是撲克牌等」(20060927/I/M28C)。

在社區家園提供的休閒機會中，M28能從中選擇他喜歡的活動來參與，「每次到新生公園時，他會自己去做喜歡的運動...他很喜歡打球」(20060927/I/M28C)。但是若沒

有人提醒他有這些休閒機會可以去做，M28「有時候會發呆，要我叫他一下才會回神」、
「他有時會分心，看窗戶外面的人和車子」(20060927/I/M28C)。

2. 自我意識

(1) 愛表現

根據M28在2005年參與友誼社時的觀察紀錄，他「會期待領導者的讚美」
(2005/D)，因此在活動參與時喜歡表現，對新的事物也很願意學習。

「對新鮮的事物很感興趣，因為他很愛現，像我們去學手語，他就非常
喜歡，就是愛現嘛」(20060927/I/M28C)。

也正因為期待他人的稱許，M28希望可以表現好，對於自己的缺點很願意改正
「他喜歡嚐試新的活動，他很愛現的，如果你告訴他哪裡不好，他會嚐試改掉，把好的部
分呈現出來...誇他後會很喜悅」(20060927/I/M28C)。

(2) 需他人提醒衣著搭配

M28可以自己選擇上班時的衣服，也知道上班時「穿長褲，不能穿短褲...老師說
不可以穿短褲」(20060927/I/M28)，在提醒他重點式的穿著後，他可以做的到。但是
對於比較正式的場合或是季節性的服裝，就比較無法獨立搭配，需要有其他他人給予
協助，不過如果可以讓他看起來更帥，他會很高興。

「不過他不太會分辨冬天和夏天的衣著，我都讓他自己選擇上班要穿的
衣服，如果有時候穿的不適當，我會提醒他，不過他平常自己搭配，都
還可以接受，他會想讓自己變更帥，我有一次送他衣服，是一件正式的
襯衫，他換好後就跑去照鏡子，一邊照一邊微笑，我誇他很帥、很好看，
他非常開心」(20060927/I/M28C)。

3. 做決定

(1) 聽從他人的決定

M28C口中的M28「個性很溫和，不太容易有情緒的起伏」(20060927/I/M28C)，比
較會順從他人的意見，對於自己做決定的部分，比較沒有辦法達成。

「我們玩團體活動時，會有機會和同儕討論，我們這些孩子都不喜歡被
管，M28有時候會和別人爭一下，說”我為什麼要聽你的！”不過後來都
會順從」(20060927/I/M28C)。

(2) 無法全盤考量各因素

當研究者問及M28假設性的爬山問題時，M28所提出的意見，不會考量到現實層面的因素，比如爬山要帶的物品裡面，全部都是食物，再不然就是一些用不到的物品，也沒有考慮到其他例如交通或是經費的部份。

研究者：那很好ㄟ！那我考考你喔，如果今天友誼社說M28你再來當小隊長，然後你要負責我們要去爬軍艦岩，你要來負責喔！你要帶你的小隊員去爬軍艦岩，你要準備什麼東西？

M28：嗯...袋子。

研究者：袋子裝什麼？

M28：裝那個裝東西。

研究者：裝東西，裝什麼東西？

M28：嗯...要用的那個工具。

研究者：要用的工具，爬山要用什麼工具？

M28：剪刀。

研究者：爬山要用剪刀做什麼？

M28：可以剪那個樹。

研究者：可以剪樹喔！

M28：對。

研究者：你爬山要去剪樹？

M28：嗯。

研究者：那除了帶袋子以外還要帶什麼？

M28：剪刀跟那個...嗯.....毯子。

研究者：毯子，帶毯子要去幹麻？

M28：.....。

研究者：帶毯子去做什麼？

M28：挖竹筍（20060927/I/M28）。

4. 人際互動

(1) 與能力相當的同儕相處融洽

回應M28愛現的個性，他在友誼社參與的過程中也是如此，希望別人可以注意到他，「當他人被讚美時會重複他人的話語，欲引起注意」、「主動幫領導者發下次活動的通知單」（2005/D），M28C認為M28「他很大方，很快就可以融入團體當中，和別人可以有說有笑，但是他不會主動去和別人攀談，但是只要有人跟他聊，他就會打開話夾子」（20060927/I/M28C）。

和能力相當的同儕在相處時，M28可以與他們相處融洽，「他很樂觀，這裡的同儕都挺喜歡他」（20060927/I/M28C）。

(2) 易被有心人士誘導

心思仍舊單純的M28，對人沒有什麼防衛心，曾經多次打開社區家園的大門，

讓陌生人進入，對於這一點M28C就很苦惱的表示，「我們這裡，一再要求大家不可以隨便開門，但他好幾次都開門讓陌生人進入」(20060927/I/M28C)。

除此之外，他也曾經被住家附近的鄰居捉弄而不自覺。

「我知道他回家裡後會和鄰居互動，但是會被那些朋友利用，有一次就有人給他一隻老鼠，叫他把老鼠拿去燒，他也傻傻的去做。無法分辨是非對錯」(20060927/I/M28C)。

5. 休閒技巧

(1) 不擅保管金錢

M28每個月的工作所得由哥哥保管，哥哥每個月再將一筆錢寄放給M28C，每天固定給他80元花費，他一定會把錢全部花光光。

「哥哥每個月會寄放一筆錢在我這，每天給他80元，其中60元是便當錢，20元是他自己的零用錢，他每次都會把錢花光光，大概都去買飲料，他也很喜歡蒐集發票，但是不知道他要拿來幹麻！」(20060927/I/M28C)。

(2) 需要多練習才會搭乘某些路段公車

對於經常搭乘的公車路線，M28可以獨立搭乘，像是從社區家園到工作職場的來回，但是他無法獨立搭乘公車到不熟悉的地方，除非要有人引導他並且練習幾次後，他才可以獨立搭乘。

「可以獨立搭乘203路公車從我們這去中崙上班，再回來，也會搭285路公車，另外他也會搭捷運，因為有時候活動是在和平，他會自己搭到捷運麟光站。但是他不是每一種公車或捷運都能獨立搭乘，像我們有時候假日約其他能力不錯的成員去看電影時，只要告訴他們集合的地點，要搭乘或是轉乘的資訊，就會自行前往，可是M28這部分比較沒辦法，所以我們就不會跟他單獨約，有時需要妹妹的幫忙」(20060927/I/M28C)。

因為交通能力的限制，同時也限制了M28在休閒參與時的機會。

(四) 小結

綜合3位類型2之參與者的休閒能力，如表4-5-4所示，同樣存在很大的個別差異。他們皆是因為工作的關係，在2006年時，除了M18曾經參加過一次友誼社外，其餘兩位沒有繼續參加。

3位參與者裡面，以M18的休閒能力較佳，能夠自己安排休閒時間，且具備休閒意識，享受在休閒當中。相較於M18，F12和M28的休閒能力表現沒有那麼好。

表 4-5-4 類型 2 參與者休閒能力分析表

參與者 休閒能力	F12	M18	M28
休閒意識	1. 樂在逛街。 2. 休閒是放鬆。	1. 瘦澄慶是休閒活動安排的重心。 2. 休閒排在工作之後。 3. 做家事也是休閒。	1. 休閒就是玩。 2. 需有人引導帶領才能進行休閒活動。
自我意識	1. 依據不同場合搭配衣服。 2. 弟弟的小baby為生活添樂趣。	1. 獨立自主。 2. 注重自己的穿著打扮。	1. 愛表現。 2. 需他人提醒衣著搭配。
做決定	在逛街時可以做出適當的決定。	能考量各方因素後做決定	1. 聽從他人的決定。 2. 無法全盤考量各因素。
人際互動	1. 邀約朋友一起逛街，但被拒絕。 2. 願意為朋友付帳。 3. 教會為生活重心。	1. 有許多經常聯絡的朋友。 2. 電話是和朋友互動的工具。 3. 友誼社是情感的轉移。	1. 與能力相當的同儕相處融洽。 2. 易被有心人士誘導。
休閒技巧	1. 交通能力佳。 2. 無法結算金錢總數。 3. 會安排時間。	1. 善於安排休閒時間。 2. 交通能力佳。 3. 節省使用金錢。	1. 不擅保管金錢。 2. 需要多練習才會搭乘某些路段公車。

F12具備休閒意識、做決定的能力和基本的休閒技巧，在人際互動的部份，雖然有教會的朋友支持，但是在與同儕互動上，卻處於弱勢的角色。M28整體的休閒能力需要較多的支持，他無法獨立從事休閒活動，經常需要有人提醒或協助下，逐

步練習才可以做到。

他們3位都提到，友誼社最吸引他們的就是可以交朋友，除了M18表示不喜歡活動中異性間肢體的接觸，其餘兩位都表示喜歡友誼社的活動，可是因為工作而無法參加。

三、類型3：2003年-2005年參與次數少；2006年參與次數多

類型3的3位參與者分別為F21, M42以及M43，其簡易資料如表4-5-5所示，他們都是在2006年第一次參加友誼社的活動，除了M42來過2次外，F21和M43在研究者參與觀察期間，每次都有參加，3位參與者的休閒能力分析，詳細說明如下。

表 4-5- 5 類型 3 參與者簡易資料表

編號	參與次數		首次參加友誼社年度	工作	休閒能力分析資料蒐集方式
	2003年-2005年	2006年			
F21	0	4	2006年	藥妝店店員	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：F21、F21M42C、L3 和 L5
M42	0	2	2006年	清潔人員	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：M42、F21M42C 和 L3
M43	0	4	2006年	洗車場助手	友誼社書面檔案、參與式觀察、訪談：M43 和 M43C

(一) F21的休閒能力分析

於2006年第一次參加友誼社的F21，是在L2的介紹下加入的，她說「因為那一天(星期天)休假」(20061004/I/F21)，研究者參與觀察的期間，F21每次都有參與活動，雖然表現較為害羞、被動，但是在活動參與時非常投入，對於友誼社活動的內容，她仍可以清楚記得。

研究者：玩什麼遊戲？

F21：自畫像。

研究者：自畫像，還有呢？

F21：還有...然後拿自己的自畫像，然後上台介紹。

研究者：對呀好棒喔！你都記得ㄟ，除了自畫像上台介紹，還有做些別的事嗎？

F21：.....還有玩遊戲（20061004/I/F21）。

友誼社最吸引她的部分是可以「一起玩遊戲」，而且這些遊戲屬於團體互動性質，「因為一個人不能做」，她希望未來可以繼續參加友誼社的活動，「可以認識新的朋友」（20061004/I/F21）。

友誼社對目前的F21而言是一個充滿樂趣的場所，吸引她在2006年時持續參與其中。關於F21的休閒能力分析如下所示。

1. 休閒意識—和家人朋友一起從事休閒

F21 認為休閒就是和家人及朋友一起從事的事，例如：「跟弘愛老師他們去義賣東西」、「暑假的時候，還跟我們班上同學一起去游泳」、「(跟家人)有去市政府...逛街」以及「會跟爸爸一起出去買菜」（20061004/I/F21）。

除此之外，平常在家做家事對F21來說也是休閒的一部份。

研究者：不錯喔！你有沒有喜歡做的休閒活動？

F21：休閒活動...。

研究者：就像你下班回來喜歡做些什麼呀？或是禮拜六日沒有上班的時候你喜歡做什麼呀？

F21：掃地。

研究者：掃地喔！還有呢？

F21：還有倒水。

研究者：倒水喔？

F21：倒垃圾（20061004/I/F21）。

2. 自我意識

(1) 個性溫和

說話聲音小小聲的F21個性溫順，在社區家園主任F21M42C的眼中，是個容易溝通、個性不錯的女生。

「她的個性還OK啦，只是說有時候，跟媽媽的互動，比如說她現在在看影片，然後媽媽覺得累不想看，她就會說媽媽好懶惰又在睡覺了，她剛開始會去叫媽媽，不要一直在房間，現在就比較不會去叫她了，她只會告訴老師，不會再去房間吵媽媽」（20060927/I/F21M42C）。

(2) 對不熟悉的人及場域，會很害羞

在研究者進入友誼社觀察的4次中，發現F21在休閒方案進行時的表現非常害

羞，諸如：

「暖身活動時表現很害羞，到第二輪才漸投入」(20060312/O)。

「剛開始表演時很害羞，躲到桌子下不肯出來，經過L5的多次邀請，後來才大方參與活動」(20060416/O)。

「換他說話時，又害羞好一陣子」(20060618/O)。

但是在活動中場休息時，卻和領導者以及姊姊F22有說有笑，一點也沒有害羞的模樣，L5就提到，F21目前的表現就是如此，對於不熟悉的場合就會顯的很害羞、不善言詞，但是私底下則非常活潑、愛講話。

「她其實在團體裡面比較害羞，可是在團體外她就是還蠻OK的啊」。

「可是，就是說她在面對一些她比較熟悉的人的時候，是比較放的開的，有一些比較不熟悉的人的時候，就比較沒辦法，像我們可能要去鼓勵她這樣子，可是她比F22狀況好」。

「那我覺得她可能比較放不太開，就在這個場所（比較多異性）裡面，那可能還需要比較多的（認識）」(20060928/I/L5)。

F21M42C說F21在社區家園時，和室友經常說說笑笑，她們也都很喜歡她，「大概跟你們比較不熟，就比較不會講太多」(20060927/I/F21M42C)。

3. 做決定—在社區家園的家庭會議中學習決策歷程

在F21所居住的社區家園中，每個月會固定召開家庭會議，家園裡的成員輪流擔任會議的主席，主持該次會議，最主要的目的是討論當月每個週末的休閒活動類型，並在會議最後投票表決出休閒活動的內容。

「像我們的家庭會議裏面，她們就會輪流當主席，她們去帶她們那一戶的同學討論，大家協調一下，比如F21主導的話，她可能會先提出她的想法，看有沒有同學有興趣可以一起參與的，或者是有同學說我不想去看電影，我想做什麼，那大家可以一起做討論，做一個紀錄...我們會有資訊提供給她們，然後她們自己做選擇...我們那個（淡水）一日遊的活動就是開會決定的，大家提出不同的點，再來表決」(20060927/I/F21M42C)。

4. 人際互動

(1) 樂於幫助同儕

在社區家園居住多年的F21對於家園及附近社區的環境非常熟悉，她很願意擔

任新住戶的導遊，帶她們認識附近的環境。

「有同學要出去買日用品，她就會說那我陪同學去逛，她就很主動願意陪同學去，她也喜歡做這樣的角色扮演，如果有新同學來，因為她住比較久，她很了解這邊的社區資源，她都知道哪邊的東西比較好吃，她就會主動告訴同學，我陪你去」(20060927/I/F21M42C)。

(2) 和熟悉的人互動較多

因為個性的關係，F21和熟悉的人在一起比較放的開，所以互動也比較多，F21M42C就提到「F21都是和姊姊媽媽在一起，她就會習慣一起行動這樣子，她自己一個人的話，她以前在學校，都是老師帶著她們去，但是她也很少說單獨兩個同學出去玩，幾乎都是參加學校的活動」(20060927/I/F21M42C)。

5. 休閒技巧

(1) 在協助下會記帳

F21有自己的提款卡，但是主要的掌握權在爸爸手上，需要時再跟爸爸說。

研究者：會喔！那每個月公司發給你的薪水你都怎麼辦？

F21：把它存起來，因為他們都幫我們存在一個銀行。

研究者：那你有自己的提款卡嗎？

F21：有啊。

研究者：你缺錢的時候，會把它領出來嗎？

F21：提款卡在爸爸那裡。

研究者：在爸爸那裡，那你如果想要買東西或是吃東西的時候...

F21：就跟爸爸拿。

研究者：就跟爸爸拿？

F21：對呀。

研究者：那每次都拿多少？

F21：1000。

研究者：1000塊可以用多久？

F21：...很久(20061004/I/F21)。

由於住在社區家園，F21M42C會協助F21做記帳的動作，一方面是訓練F21金錢管理的能力，一方面也讓F21的父親知道他金錢使用的情形。

「像金錢使用，她都會自己用提款卡去領錢，但是老師會告訴她，比如說她依次領回多少，那我們就有一個零用金登記單，她要把那個登記下來，我們要給她爸爸看，知道她一個月大概花多少錢。」(20060927/I/F21M42C)。

(2) 善用大眾交通運輸工具

對大台北地區大眾交通運輸工具熟悉的F21，每個月會帶著姊姊F22一起去參加友誼社的休閒方案，她知道活動的地點，因為「姊姊在那邊工作呀！」(20061004/I/F21)。

F21不僅自己會使用這些交通運輸工具，也會提供其他人如何搭乘及轉運的訊息，F21M42C就說，「她很厲害的，她跟人家報路，還會說你就搭幾號幾號公車，或是什麼線的捷運，到哪一站下車，如果是搭捷運就要在幾號出口出來...」(20060927/I/F21M42C)。

(3) 熟悉社區資源

正因為在社區家園住了幾年，F21對那一帶的社區資源瞭若指掌，還會提供其他住戶相關的訊息，「她還知道剪頭髮哪一個設計師比較好」(20060927/I/F21M42C)。

(二) M42的休閒能力分析

M42在2006年首次參加友誼社休閒方案，是由社區家園的「是那個...那個小朱老師跟我講的」，因為「她拿那個名單，報名表給我看，然後她問我要不要參加，我就跟她說好啊！」。除此之外，他也抱著到友誼社試試看的心態，去認識友誼社的活動，「就想說去看看好不好玩」，幾次參加活動下來的經驗讓他覺得「還不錯，對呀！還不錯」(20061004/I/M42)。

M42對於參加所過的友誼社活動仍然印象深刻，可以說出他玩過的活動以及方案的大致流程，他覺得友誼社的活動裡，「都喜歡...都差不多啊！」。至於不喜歡的部分，他提到「好像沒有吧！」(20061004/I/M42)。雖然如此，在第一次參加過相見歡的方案後，M42有一段時間沒有出現在友誼社的活動，「今年聽說中途有出現一點點狀況，差一點讓他不能參加」(20060928/I/L4)，因此，L3曾經聯絡他，鼓勵M42繼續參加，在第四次的休閒方案後，他就又持續參加。

「我覺得他很特別，因為有一段時間我問他，一開始的時候我打電話問他，我就問他要不要來友誼社，哪一天哪一天有活動...我就打電話提醒他，問他上一次有來為什麼這一次沒來，然後他就說覺得不好玩，很無聊，我接受到這樣子的訊息，然後就鼓勵他要繼續來，想辦法看下一次的活動能不能跟他多講講話，關心他，畢竟他有需要被關心他才覺得無聊，一個人就會孤單會覺得不好玩，那就去關心他一下，然後他那時候給我的回答，關心他後好像回答都差不多，之後他就來，我就覺得還不錯，那他有來」(20061004/I/L3)。

M42自己也表示說，他有接到L2和L3的電話，「對，L3老師打電話給我的，就打

電話給我，問我怎麼沒有去？然後就聊很久」、「因為我有跟L2老師說，這個活動不太符合我，她說不知道明年還有沒有，她說再去看看啊！」，於是他想說「所以再去試試看」，「後來是因為，我覺得應該還不錯啊」(20061004/I/M42)，就繼續參加接下來的活動。

M42詳細的休閒能力分析如下所示。

1. 休閒意識

(1) 較喜歡靜態型的休閒活動

M42認為休閒就是「休閒...休閒就是休息，平常在上班，就是有休假的時候，就是爬爬山呀！打打球呀！做一些運動啊」(20061004/I/M42)，但是他自己比較常從事的休閒活動都是靜態型而且一個人可以做的，他最喜歡的就是「看棒球」，只要是跟棒球有關的訊息他都不會錯過，諸如電視上的轉播、球員的簽名會等。

研究者：你平常有沒有什麼興趣？

M42：看棒球。

研究者：看棒球，今天有王建民ㄟ！早上！

M42：我知道。

研究者：那你有看嗎？

M42：沒有呀，我知道贏呀！8:4。

研究者：是喔！他今天算是第幾勝了？

M42：今天，他打季後賽，打季後賽，跟幾勝沒有關係。

研究者：喔！你從什麼時候開始看的？

M42：從他加入大聯盟開始看的。

研究者：那你也喜歡兄弟象喔？

M42：對呀。

研究者：從以前就到現在喔？

M42：對呀。

研究者：除了看棒球，你喜歡自己打嗎？

M42：我不會打，我只會...。

研究者：你只喜歡看？

M42：他們有活動我都會去參加。

研究者：是喔！

M42：有簽名我都會去(20061004/I/M42)。

他同時喜歡做剪報，將報章雜誌上有關棒球的訊息剪下來，貼在本子上收藏。

研究者：除了看電視...。

M42：有時候會剪報啊。

研究者：剪報？

M42：對呀。

研究者：你有自己的剪報本嗎？

M42：家裡有啊，家裡剪報很多。

研究者：哇！你都剪些什麼資料？

M42：我通常都是兄弟的，兄弟最多啦！其他的就沒有很多（20061004/I/M42）。

除了棒球的訊息外，M42也喜歡自己下廚，做一些簡單的菜色或是點心給自己吃，「有時候煮油飯呀，做蛋塔」（20061004/I/M42）。

（2）在他人帶領下進行動態型的休閒活動

身為棒球迷的M42只喜歡觀賞和收集棒球相關訊息，但是不會打棒球，他表示「我不會（打棒球）啊，只會看，我不會打」，雖然打棒球是他最想從事的休閒活動，卻從來沒做過。他還說「打棒球的人比較少...打籃球的比較多」，所以只要M42的哥哥有空，就會帶著他一起到球場和球友打籃球，不過如果哥哥沒空，他就不會去。

研究者：那為什麼一定要哥哥帶你去打籃球呢？

M42：因為哥哥帶我去才...我比較喜歡哥哥帶我去，因為沒有人帶我去我就不知道怎麼跟他們玩

研究者：所以還是要有哥哥在，跟他們玩會比較自在是不是？

M42：對呀（20061004/I/M42）。

週一到週五住在社區家園的M42，下班後回到社區家園不太喜歡動態性的活動，F21M42C表示「他休閒活動運動方面不是那麼主動，有時候我們會跟他講，你不能太懶啊，你一定要動啊，不然會愈來愈胖」（20061013/I/F21M42C）。通常都是社區家園的工作人員要求他或是安排同儕和他一起去運動，M42才會願意動一動。

「通常來講，我們老師約出去運動，他不太會主動說他要去，別同學說了，兩個人有伴那一起去，很少是他自己說我想去打球，跟老師說我想跟同學一起去，通常是別同學說要去，問他說你要不要去...因為沒有人引導他的話，他自己一個人比較不喜歡做休閒活動，我們最近會要求他是因為他比較胖了，希望他多運動」（20061013/I/F21M42C）。

M42對於動態型的活動需要有人引導或是有人跟他一起，他才比較願意進行，「主要你要帶領他啦，他一個人比較沒有伴，他就沒有興致」（20061013/I/F21M42C）。

（3）工作比休閒重要

對M42來說，曾經在忙碌的日本料理店工作3年多，有許多社會工作的經驗，他認為工作非常的重要，「工作會學到很多東西啊，你沒有學到的東西，在職場上你都會學到啊，這樣你自己會比較成長」。此外，工作可以有收入，「工作喔，工作比較是一般性的，就是要賺錢才有錢可以花，不賺錢就沒有錢可以花」（20061004/I/M42）。

而休閒對他而言，沒有工作那麼重要，他表示「休閒沒有什麼重要性，就是放鬆

心情」，不過他也認為休閒之後，可以放鬆心情，繼續為工作做準備。

「休閒就是...沒有像工作那麼累啊，工作是比較，就是一直做一直做，還是像你在休閒的時候，打打球啊，打完之後就可以休息一下，就不用一直做，你沒有做就是沒有錢，你偷懶就沒有錢可以領」（20061004/I/M42）。

2.自我意識—因應場合著適當衣物

M42對於不同場合會判斷適當的衣著，社區家園的F21M42C對於這部份也會給予他機會去練習，她會帶社區家園的成員參與不同類型的休閒活動，並指導他們適當的衣著類型。

「像我們去國家音樂廳聽音樂會，可能我們就會告訴他們我們不能穿短褲，要穿正式一點，襯衫什麼的，老師再慢慢帶他，因為他本身在服裝上來講是還OK」（20061013/I/F21M42C）。

3.做決定—可以考量多方因素後做判斷

當研究者問及M42一些假設性的問題，例如計畫爬山活動的相關考量因素、工作時的突發狀況等等，他可以經過多方的考量後，做出恰當的決定。

研究者：如果說今天有一些，比如在你上班的地方，有一些突發的狀況啊，你會怎麼辦？假設今天你在日本料理店，你端菜的時候不小心把東西灑在客人身上，你會怎麼辦？

M42：跟他道歉，然後再去拿一份。

研究者：所以你會想好要怎麼處理？

M42：會啊（20061004/I/M42）。

4.人際互動—喜歡與能力相當的同儕互動

本身在各方面能力都不錯的M42比較喜歡跟自己能力相近的同儕互動，F21M42C發現「就是跟他程度差不多的孩子在一起的時候，兩個就會在對話上比較投機」（20061013/I/F21M42C）。他在社區家園裡有一位無話不談的好友M45，M42覺得M45，「他很會...很會跟我開玩笑」（20061004/I/M42），後來M45沒有繼續參加友誼社時，M42還曾經邀請他，只是「我有時候會叫他陪我去啊，他要上班，因為他要上班」（20061004/I/M42）。

M42認為好朋友就是「有什麼問題都會拿出來分享，有什麼困難他都會來問我，我沒有辦法解決的，就會跟他說找老師解決」，彼此互相協助，他也認為好朋友不需要很多，「因為我朋友本來就很少，沒有像其他人那麼多，交到那麼多朋友，不一定每個朋友

都很好」，對於判斷一個人值不值得成為朋友，M42有他自己的一套判斷方法，「就是跟他聊聊天，從他跟我聊天的過程中，就可以知道他到底是怎麼樣」（20061004/I/M42）。

M42在和能力相當的同儕互動時，「溝通上有時候他主動性蠻強的」（20061013/I/F21M42C），不過如果遇到能力比他差的同儕，他則不是很願意和他們互動。

「那對於能力比較差的同學，他就不會主動說，他會覺得人家比他差，他會變的比較不會講話...有時候有些事情，我說交朋友你要看，有些人他可能能力比你差，但是你可以當一個哥哥的角色，去帶那個人。他就會看心情吧，他如果今天心情好，他就會跟他講幾句話，不然他通常不太理那個人，或者說那個人很煩，一直在那邊走來走去、晃來晃去...」（20061013/I/F21M42C）。

5. 休閒技巧

（1）交通能力佳

交通能力很好的M42，會搭著公車參加棒球球員簽名會、到板橋奶奶家拜訪，F21M42C提到，「交通的部分他OK啊！都可以自己獨立進行」（20061013/I/F21M42C）。

（2）善用各種資源進行休閒活動

為了搜尋棒球相關訊息，M42經常使用網路和報紙來獲得資訊，利用空閒時間去參加這些活動。他也知道烘焙材料行的地點，會去買材料回家做西點，「因為城中有一個烘焙老師，他有帶我們去看過材料行，我才知道那邊有一家」（20061004/I/M42）。

（3）協助下進行記帳

M42的薪水都交由媽媽保管，「媽媽幫我存起來」，他在金錢的使用上很節省，會想辦法省錢。比如參加棒球活動不用花錢，「其實那個只要花公車錢，其他都不用」，而且會在家裡吃過飯再去參加，「那個不用（在外面吃）啊，那個不用啊，都是辦下午的...因為家裡都有（午餐）啊，出去還要排隊啊，比較沒辦法」（20061004/I/M42）。

F21M42C在社區家園時會去引導M42記帳，雖然M42本身在金錢的花費不致於浪費，但她還是希望帶給他正確的金錢管理概念。

「金錢的話你要看，你固定零用金給他是OK，就是說還是要稍微，像我們這裡給他零用金完他要做一個紀錄，在管理上他知道我支出多少，比如說這個月有多少錢，這部份沒超過還是有，某些東西我這個月先不要買，我下個月有零錢夠了我再來買，這個部分老師是要稍微跟他提一下。當然有時候，一個身上比如說500塊，可能我第一周第二周就花掉，我第三周就沒有錢用，老師會教他一個分配，讓他學習說，我一個禮拜大概

用多少錢這個概念...那他知道我身上的錢，不是一個禮拜一次就全部花掉，自己稍微知道怎麼去管理」(20061013/I/F21M42C)。

(三) M43的休閒能力分析

M43在2006年時第一次參加友誼社，他從就輔員那邊得到這樣的訊息，因為「可以多認識朋友」(20060929/I/M43)，對於友誼社的活動非常熱中且投入。雖然不怎麼記得每次活動的細部內容，但表示如果有機會，希望可以繼續參加2007年的友誼社休閒方案。

M43：11月22禮拜日是最後一次了。

研究者：那你會去嗎？

M43：我會。

研究者：那明年還會有嗎？

M43：還不知道，因為明年老師說還有。

研究者：那你要參加嗎？

M43：如果遇到工作就不行了。

研究者：如果遇到工作就不行喔？

M43：這邊沒上這邊工作的話就不行了。

研究者：喔！為什麼一定要這邊工作才可以去？

M43：因為是這邊的活動，這裡友誼社是老師跟我講才有這個活動

研究者：喔！可是即使你之後沒有在這邊工作，你還是可以去呀！

M43：可以嗎？

研究者：可以呀！如果你想的話呀！也許你10月22號的時候就可以問L2老師，那如果說明年還有你想不想繼續參加？

M43：想。

研究者：為什麼？

M43：喜歡活動，可以交朋友(20060929/I/M43)。

友誼社對M43而言是非常重要的活動，他表示參加友誼社屬於休閒，而且「可以玩很多遊戲，還可以認識朋友」(20060929/I/M43)，他喜歡和人互動、多交一些朋友，其休閒能力分析如下所示。

1. 休閒意識

(1) 休閒經驗豐富多元

對M43而言，休閒就是在週末的時候進行休閒活動：

研究者：嗯！很酷喔！那我想請問一下喔！你知道什麼叫做休閒嗎？

M43：就是可以休閒活動。

研究者：嗯還有呢？

M43：可以出去外面玩。

研究者：嗯還有嗎？

M43：沒有了。

研究者：出去外面玩、休閒活動，那什麼時候要休閒呀？

M43：就六日，六日可以，每個禮拜六早上會去打球，禮拜六早上，因為早上也會去打武術（20060929/I/M43）。

除了進行休閒活動是休閒之外，M43在訪談中也透露出，星期天下午的休息放鬆，可以為下一週的工作做準備。

研究者：你禮拜六禮拜天都在休閒嗎？

M43：對。

研究者：為什麼這兩天都是休閒？

M43：早上去打武術啊，禮拜六晚上要溜冰，禮拜六晚上溜冰，禮拜日就不去了。

研究者：那禮拜日在幹麻？

M43：禮拜天打完武術去吃午飯，然後看電視，準備禮拜一，下禮拜要上班的事（20060929/I/M43）。

M43表示每個週末爸爸會帶著弟弟和他一起從事休閒活動，特別是每個週六會到基隆練習打拳，主要是因為「就是...就是我的骨頭很脆弱...就是爸爸有人鍛鍊嘛！就是有人鍛鍊嘛！」（20060929/I/M43），M43C也說「因為他有脊髓側彎，爸爸是說曾經有到中醫那邊，但是沒什麼成效，目前就是用這個武術去幫助他治療」（20061002/I/M43C）。

此外，爸爸也會帶他去圓山溜冰，他很喜歡騎腳踏車，常常到龍潭去，因為「我們那邊有房子」。M43的家人經常會一起出去旅遊，「還有墾丁，以前我們沒有車的時候，坐飛機到墾丁再租車子，現在我們有車，就去墾丁，我們墾丁去了5、6次了」，除了在台灣旅遊經驗外，M43曾經多次出國旅遊，他仍印象深刻，「大陸還有澎湖，峇厘島都有去過」（20060929/I/M43）。

M43喜歡看電影，他會在下班之後，跟爸爸報備一聲就跑去看喜歡的電影，「他會跟我說他禮拜五下班要去看電影」（20061002/I/M43C）。

除了這些休閒活動外，M43認為家也是一個休閒場所，他會在家裡從事他喜歡的活動，諸如上網抓小遊戲以及跳繩等等。

研究者：那我考考你唷，你覺得你的家是一個休閒場所嗎？

M43：是。

研究者：在家裡可以做什麼休閒活動？

M43：可以跳繩。

研究者：可以跳繩？

M43：就可以跳繩還可以玩呼拉圈，還有呼拉圈～！

研究者：你什麼時候玩呼拉圈？

M43：就是晚上啊，我們家有呼拉圈，我有買跳繩～！

研究者：自己去哪裡買？

M43：家樂福（20060929/I/M43）。

整體而言，M43平時所從事的休閒不僅是動態性的，他認為在家裡面的活動或是休息都是屬於休閒的一部份。

（2）享受在休閒當中

擁有許多休閒經驗的M43樂在休閒的當下，M43C就認為：

「我去過他家，我的感覺是，他有很多漫畫書，然後他房間有電腦，東西蠻凌亂的，他很懶的去整理，媽媽一忙都很晚才回家，他們晚餐都是到爺爺奶奶家，所以他一般在家，不是看電視就是睡覺，玩玩電腦」（20061002/I/M43C）。

M43在家裡面也有許多休閒的選擇，而且他總是會找些事情來做，「他會有他自己想做的事」（20061002/I/M43C），不會無所事事，或是發呆度過。

2. 自我意識

（1）對於有興趣的事，很願意學習

在職場上，M43C發現M43對於他有興趣的東西會願意多嘗試，如果是沒有學過的，他會主動要求老師教他，並希望可以練習的機會，學會之後則會主動去做。但是對於不喜歡的事情，就表現截然不同的態度。

「其實他很想嘗試他可能做不到的地方，我們講他輪胎油每次都抹的不勻、不好，老師在空餘的時候去教他，他甚至用跪的去擦，他願意就是喜歡可是到最後他為了表現，他就一直要搶著抹輪胎油的那個部份，我是覺得他想做就會去做，可是有一些東西他不想，你硬逼他，他就是不要，他有一些個性就是這樣，很難理解」。

「可是他喜歡的工作，比如說清海棉，他就覺得清海棉很好玩，他就會很主動，搓毛巾他也會很主動，他只要覺得很OK的部分，他會很主動」（20061002/I/M43C）。

（2）個性固執

對於許多事情，M43有自己的一套想法，不太能夠輕易改變，這一點讓M43C很傷腦筋，「他固執起來很不能理解」（20061002/I/M43C）。由於M43固執的個性，常常在職場上有許多狀況，影響到他各部分的表現。

「堅持喔！像他的長褲可以穿到一個禮拜都不換，然後都不聽人家勸，背心我們是希望學員他們來到這裡才換，避免他們去受到不好的人士欺負，所以我們希望他們來這裡才換，因為也蠻髒的不好看。可是講了很

多遍，他都把它穿在身上搭公車來，從家裡。那個長褲常常就是不換，我們就說很奇怪為什麼常常不換，他回答”爸爸媽媽都不管我呀，我覺得也還好”，那我就透過學員的幫助，常常跟他說，你真的很髒，用這樣比較正面性的刺激讓他更換，有一點效果」(20061002/I/M43C)。

雖然M43會遵守一些工作職場上的明確規定，像是「衣服就是這邊老師規定的，是組長規定的，不能穿短褲，不能穿短褲」(20060929/I/M43)，但是對於小細節的注意及他人的提醒，則有自己固執的一面。這個部份M43C也不放棄的指導他，但M43C還是有些無奈的表示，「需要被教導啦，他比較快可以理解我們安全上的叮嚀，技能上可以很快學習，但是態度上則相反...」(20061002/I/M43C)。

(3) 以不當的方式宣洩情緒

也許是個性固執的緣故，如果接受到他人的批評，M43會很不高興，而且他在抒發情緒時，會使用比較不恰當的方式，他自己對於情緒的定義就比較負向。

研究者：那我想問你喔！你知道什麼是情緒或者是感覺嗎？

M43：就是說會打人。

研究者：喔生氣的時候會打人？

M43：也是發脾氣會把東西弄壞。

研究者：還有有沒有好一點的情緒？

M43：好一點的時候就不要生氣。

研究者：不要生氣就是怎樣？

M43：那個，不要打人，不要... (20060929/I/M43)。

擔任M43就輔員多年的M43C就表示，他在情緒不好時，的確會有一些不恰當的表現，「後來就發現他生氣的時候會有一點無理取鬧，比如說我聯絡簿寫他一些缺點，叫他送回家給爸爸簽名，結果聯絡簿不見了，後來才知道他撕掉了，不是真的不見了」(20061002/I/M43C)。

M43甚至因為不當的情緒宣洩，丟了上一份正職的工作。

「有一次他犯了一個很大的錯誤，被站長請走了。那些既職員工很喜歡把他的水壺藏起來，頑皮啦，但是那個指揮棒曾經掉下來有裂縫，他去敲那個既職員工的頭，結果就流血，被站長罵，被罵了兩三頓，他就不高興，跑去拔聖誕紅，拔了3分之2，幾乎快拔光，站長就希望他不要在這邊做，有不可理喻的反應」(20061002/I/M43C)。

3. 做決定

(1) 可以考量多方因素做出判斷

或許是M43有許多次旅行的經驗，當研究者問及爬山行程規劃的問題時，他會

考量交通、時間和人數等等的因素，去做活動的規劃。

(2) 參加友誼社體驗營的行前籌備會議

友誼社在2006年辦理體驗營活動前，首次邀請幾位友誼社的成員加入行前的籌備會議，M43也受邀進入這個籌備小組，利用下班時間到育成基金會開會，「就每次下班的時候，到那邊討論嘛！討論4次，要出去玩，去哪裡玩」。M43仍清楚記得討論的內容，「就保險和車資，住飯的地方、餐廳，吃飯的地方還有住宿的地方，吃飯還有玩去的門票，還有門票一堆」（20060929/I/M43）。

M43C發現M43對於參加會議討論感到非常開心，「甚至友誼社要到宜蘭去玩，都邀約他們來談談，他們共同來討論內容，整個活動的進程，所以這方面他覺得很有成就感，因為被邀約共同討論一個活動，我看他挺喜歡的」（20061002/I/M43C）。

4. 人際互動

(1) 主動與人交談，結交朋友

在參加友誼社活動時，M43總是很主動的與人交談、互動，「互動情形良好」、「與大家互動良好，會主動點名不同成員，很投入」（20060312/O），他自己在滿意度調查表的感想裡，曾提到「今天認識很多新朋友」（20060521/D）。

他在職場上也是如此，喜歡交朋友並與人聊天，「他很喜歡跟大家討論、跟大家聊天」，也有幾位同事跟他是不錯的朋友，「他跟紀爺爺（同事）就很能聊」、「他和張X立還蠻談的來的，兩個人常打打鬧鬧」（20061002/I/M43C）。

(2) 喜歡指使他人，影響人際關係

個性「頑皮好動又有點雞婆」（20061002/I/M43C）的M43，在友誼社活動裡面也表現出這樣的一面，「身為連絡網組長，會主動幫助組員，團體吵鬧時會要大家不要吵」（20060312/O）。對於自己小組長的身份，M43用較強烈的語氣表示「我是組長ㄟ！我是那邊的組長ㄟ」（20060929/I/M43）。

他在職場上同樣喜歡大聲命令同事，「有時候他喜歡大聲吆喝”洗車了，手工洗車”，就這樣子很驕傲」（20061002/I/M43C）。有時候，洗車場來了新的員工，M43C會請M43幫忙指導他們，但是到了後面，M43經常會出現命令式的口氣要求同事。

「我會讓他有責任感，讓他說比如新來的，講說你們兩個都到五點嘛！你就要關心他呀，比如車子要走了往後倒，我就給他一個小老師的責任，你要顧好他，可是發現有一個變本加厲，他會命令他，我就說這樣的行

爲要趕快糾正，他有那個成就感，就表現的有一點點過份，我會跟他講不是這樣，你只要跟他講就好了」(20061002/I/M43C)。

M43C雖然多次提醒M43不可以這麼強硬的對待同事，這麼做同事會不高興，特別是那些做很久的大哥哥會覺得他不禮貌，影響他的人際關係。而M43這樣的舉動，確實讓其他同事不滿進而孤立他。

「那既職員工會把他孤立起來，說他是老幾，有時候他會被孤立起來，單獨一個人坐在一邊，他會自己安靜下來，想說人家爲什麼不跟他講話，他就會收斂，可能就會知道自己不被喜歡，不被尊重，可能那時候就會變化」(20061002/I/M43C)。

5. 休閒技巧

(1) 會自己規劃休閒活動

喜歡自己去看電影的M43，經常自己規劃，會上網查電影的時刻表，決定到哪一家戲院去看喜歡的電影。

研究者：那你會用網路查電影的時間？

M43：要看哪一部就決定要看哪一部。

研究者：在網路上先查好？

M43：然後要看哪一部。

研究者：然後你再決定要去哪一間電影院看？

M43：洗車場那邊就一家了。

研究者：那裡是最近的嗎？

M43：對！最近，605可以到(20060929/I/M43)。

他也會在看電影的同時，順便去吃喜歡的餐點，因為不回家吃飯，所以會先跟奶奶說。

M43：還要吃晚飯ㄟ，我還要吃晚飯才去買電影票耶！

研究者：那你去哪裡吃晚飯？

M43：就是京華城對面呀！

研究者：京華城對面？

M43：就鐵板燒啊！

研究者：自己去吃？

M43：對呀！京華城裡面地下室也有地方吃飯啊，還有就是我們中式，還有就是麵啊，我就是買那邊麵來吃。

研究者：外帶到電影院吃？

M43：不是，外帶到奶奶家吃。

研究者：不回家吃喔？

M43：不回家吃，我要看電影，我就是前天晚上跟奶奶講不回家吃，然後我跟她講要去看電影。

研究者：你會先跟爸爸確定說你要去看電影？

M43：對。

研究者：你會先計畫好？

M43：對。

研究者：說明天想要去看電影然後就跟爸爸說？

M43：我本來每個禮拜五下班就可以去看電影了（20060929/I/M43）。

（2）對錢很有概念但不會管理金錢

M43的錢由爸爸管裡，「我裡面的錢喔還有卡片，像銀行那個那個卡片對不對，都在爸爸那邊，那是爸爸收ㄟ，我不能收ㄟ」。M43定期會到自己的戶頭查看薪水是否按時入帳，「都存在銀行，我每次都會去看有多少錢進來，我每次都會去看」，不過當他需要錢的時候必須跟爸爸報備，因為「有設密碼，我不知道密碼多少，我不知道密碼，都他們生日ㄟ！我不知道他們的生日幾月ㄟ，是爸爸的生日和媽媽的生日，都是跟爸爸拿，跟爸爸說要交一千塊，爸爸就把錢給我」（20060929/I/M43）。

對錢其實挺有概念的M43，雖然已經看過20幾部點電影，但他表示不可以每個禮拜都看，因為「就是上次看過一部了，就是有一次看過一部了，禮拜五就不想去看，不要每一個禮拜五都去看一部...就浪費錢呀！每一個禮拜五去看一部就夠了」

（20060929/I/M43）。

即使如此，M43對於管理金錢的部分卻不怎麼在行。

「曾經讓他去學著做帳，可是我發現這部分他並不care，不怎麼喜歡，可能因為父母親會讓他自己去管，他們認為孩子大了，讓他有一點空間，讓他有一點責任感，讓他自己去負擔一些他的責任，所以可能在某部份來講，父母親會給他一些自由空間，給他一些經費去看電影，爸爸給他多少就用掉多少，有一次他拿到一百塊，就一直往外跑，去喝飲料，他說爸爸媽媽有給我錢呀，有錢就可以用呀，並不會想到要給他存起來，並不會想到說明天可以用」（20061002/I/M43C）。

M43對於個別的金額有概念，但是若要加總或是計算則沒有辦法進行，「我是會那邊的話帶了60塊，晚餐60，電影票260塊，260塊...我不知道，這個我不會算...」

（20060929/I/M43）。所以當他去查銀行戶頭時，也只是查查總金額。

「我健康檢查要繳80塊，就是我們基金會的獎勵金扣掉80塊，10月5號會扣掉80塊，10月5號會扣掉80塊，不知道會剩下多少，我不知道，一般是拿了錢然後，10月6號我下班，禮拜五下班會讓我們自由的下班嘛，就是華南銀行帳戶爸爸會帶在身上，然後去看看有多少錢」（20060929/I/M43）。

（3）時間管理不善，經常遲到

M43對於時間同樣是有概念但是管理不佳，經常會遲到，像他第一次參加友誼社就遲到了將近45分鐘。

研究者：爲什麼第一次遲到了？

M43：第一次喔，呵呵，忘記了。

研究者：忘記了？

M43：睡過頭了啦！（20060929/I/M43）。

在工作職場也有類似的情形，雖然他知道幾點要到洗車場，也知道每件事大概要花多少時間完成，但遲到的情形仍是經常發生。

「據我所知他要常常自己懂得幾點起床，幾點出門，像今天就遲到很多，今天好像遲到10幾20分鐘吧，問他你怎麼老是遲到，他說今天等車等很久ㄟ，我也是準時那個時間出門，就是等車等很久，他好像9點出門的樣子，10點要到，他是住南港，他說今天車等很久沒有等到」（20061002/I/M43C）。

（4）交通能力佳

能夠自己搭乘捷運和公車在台北四處行動的M43，也會看地圖判斷路程的遠近。

研究者：那你怎麼知道在那裡？

M43：地圖呀，那個有地圖，那爸爸叫我走比較遠的地方。

研究者：哈哈，你自己找到比較近的路嗎？

M43：對呀，走2號出口，忠孝新生站走2號出口比較近。

研究者：出了2號出口之後要怎麼樣？

M43：直走。

研究者：直走？

M43：就直走到底，轉過，那邊就有菜市場，那個菜市場旁邊就四樓（20060929/I/M43）。

（四）小結

綜合上述3位類型3參與者的休閒能力，如表4-5-6所示，彼此間也有很大的差異，不過他們在休閒技巧的部份，都可以自己安排休閒時間，從事喜歡的休閒活動。

F21在自我意識的部份需要較多的支持，她對於陌生的場所容易感到害羞，表現和平常的她很不同。M42和M43的休閒能力表現不錯，惟獨M42對動態的休閒活動參與比較被動。M43則是在個人情緒的表達上，需要多一些協助，以改善其人際關係。

表 4-5-6 類型 3 參與者休閒能力分析表

參與者 休閒能力	F21	M42	M43
休閒意識	和家人朋友一起從事休閒。	1. 較喜歡靜態型的休閒活動。 2. 在他人帶領下進行動態型的休閒活動。 3. 工作比休閒重要。	1. 休閒經驗豐富多元。 2. 享受在休閒當中。
自我意識	1. 個性溫和。 2. 對不熟悉的人及場域，會很害羞。	因應場合著適當衣物。	1. 對於有興趣的事，很願意學習。 2. 個性固執。 3. 以不當的方式宣洩情緒。
做決定	在社區家園的家庭會議中學習決策歷程。	可以考量多方因素後做判斷。	1. 可以考量多方因素做出判斷。 2. 參加友誼社體驗營的行前籌備會議。
人際互動	1. 樂於幫助同儕。 2. 和熟悉的人互動較多。	喜歡與能力相當的同儕互動。	1. 主動與人交談，結交朋友。 2. 喜歡指使他人。
休閒技巧	1. 在協助下會記帳。 2. 善用大眾交通運輸工具。 3. 熟悉社區資源。	1. 交通能力佳。 2. 善用各種資源進行休閒活動。 3. 協助下進行記帳。	1. 會自己規劃休閒活動。 2. 對錢很有概念但不會管理金錢。 3. 時間管理不善，經常遲到。 4. 交通能力佳。

