

感覺統合與診斷

張旭鎧

1

四大特殊診斷

- 過動兒
- 自閉症
- 腦性麻痺
- 學習障礙

甚麼是過動兒?

- ADHD V.S. ADD
 - Attention Deficit and Hyperactive Disorder
- 3%-5%
- Male > Female
- Attention / impulse / activity

注意力不足過動症的成因

- ADHD兒童的成因，至今並沒有明確和一致的說法。綜合來看，一般學者的研究，認為以下因素都有可能產生ADHD兒童：

- | | |
|--------|-----------|
| • 遺傳 | • 心理因素 |
| • 腦傷 | • 社會因素 |
| • 神經生理 | • 父母的行為 |
| • 鉛 | • 早期的童年經驗 |
| • 食物 | • 交互作用的影響 |
| • 氣質 | |

遺傳

- 雙胞胎的研究發現活動量的遺傳性很高，且同卵雙生比異卵雙生有更高的一致性 (Cantwell, 1975)。
- 雖然從遺傳學的角度來探討ADHD兒童的成因，至今仍有許多爭議，但遺傳的因素仍應該考慮進去。

腦傷

- 因腦傷造成的癲癇症及腦性麻痺，已被證實有較高比例的過動問題，而精神失常的兒童中，大約有10%的比例會出現過動的情形 (Corbert, 1979)。

神經生理

- Riccio, Hynd和Gonzalez(1993)從神經學的觀點研究發現：ADHD兒童的腦前葉及神經中樞的新陳代謝速度，比一般正常的兒童來的慢，因此影響其注意力的發展。
- 此外，其他學者研究發現腎上腺素異常也會有較高比例的ADHD兒童出現(Graham, 1991)。

鉛

- 在環境中吸入高濃度或過量的鉛，容易造成腦傷而產生ADHD兒童。但最近的研究卻發現：即使以前被認為是正常濃度的鉛含量，現在也被認為會產生ADHD兒童(Needleman et al. 1979)。

食物

- 一些過敏症的專科醫生曾指出食物中的水楊酸(salicylates)和人工添加劑，是產生ADHD兒童的另一個原因(Feingold, 1975)。
- 而且食物中的某些不確定的成份，會產生過敏症狀及加重ADHD兒童的病情。

氣質

- 許多研究顯示有關ADHD兒童的產生，與生俱來的氣質是其原因之一。
- 一般咸信他們在童年初期的活動量，雖受到環境的影響，但繼續成長時，則明顯受到個人人格特質的影響(Thomas & Chess 1977)。

心理因素

- 一些兒童為了引起成人的注意，而會有過動行為的出現。
- 一般以為，ADHD兒童有一種尋求直接激勵的心理傾向，而此心理因素常常表現在不當的要求上，希望得到他人的關心和注目的焦點。

社會因素

- 在低社經背景的環境、條件不充足的家庭，或經濟窘困的家庭中成長的孩子，有較高比例的ADHD兒童出現(Richman et al. 1982)。
- 此外，如果父母親的健康狀況不佳，或行為方面異常，造成ADHD兒童的機率也相對的提高。

父母的行為

- 有些父母對孩子的需求常常不予反應或滿足，而使兒童產生過動行為來刻意引起注意。
- 有時父母因不能提供一致的管教態度，且無意中贊同他不當的行為反應，久而久之造成了ADHD兒童的產生(Barkley, 1989)。

早期的童年經驗

- 有些孩子在幼年與父母親分開，在教養機構或孤兒院中兩到三年的時間，然後被收養家庭收養，這種情形會有較高比例的ADHD兒童產生(Tizard & Hodges, 1978)。

交互作用的影響

- 一般而言，ADHD兒童形成的原因，絕少是單一因素造成的。大部分ADHD兒童的成因都是以上多種因素交互作用所引起的，而交互作用的關係愈複雜，預後也就愈困難。

ADHD兒童具有下列行為特徵：

- 過動
- 分心和注意力不足
- 需求注意的行為
- 衝動
- 學習障礙
- 反社會行為
- 情緒困擾
- 人際關係不良

過動

- 活動量特別大、坐立不安、敲指頭、晃腳、且是不分場合和地點。
- 在班級上可能是煩躁不安的、愛插嘴的、不斷地站起來在教室內走動，有時甚至無緣無故捉弄鄰座同學、亂拿別人東西等。

分心和注意力不足

- 對外界的刺激保持開放，因此常常容易被刺激物分心，精神無法集中。
- 在班級上課時，常做白日夢、不能注意老師教學內容，而在團體活動或遊戲時，這種特徵表現最為明顯，甚至連遊戲都無法玩完！

需求注意的行為

- ADHD兒童在希望得到他人關注的程度上，可說是永不滿足。
- 在班級中，常常發出聲音或不停地活動，有時則不斷地重覆惹人厭煩和被禁止的行為，扮小丑、捉弄人，企圖引起老師的注意，希望自己是被關注的焦點。

衝動

- 想什麼就做什麼，從不三思而後行，且不計後果。只要人事物不和心意，馬上就會表現搗亂的行為。
- 在教室中，如摔東西、打人、發脾氣、甚至賴在地上不起來。遊戲時，常常不能遵守規則，不願排隊等待，插隊破壞秩序。另外，情緒起伏很大，很容易就玩瘋了或激動起來。

學習障礙

- 由於ADHD兒童在注意力和專心的程度都不如一般正常的兒童，加上可能因腦功能受損，更影響正常的學習。
- 國外學者的長期追蹤研究也發現相同的問題(Weiss, 1971)，大部份ADHD兒童在知覺方面的認知程度上有困難，這種情形不只出現在低智商的病童身上，甚至在一些較高智商的病童身上也有低成就的現象。

反社會行為

- 說謊、打架、偷竊幾乎是老師和父母對ADHD兒童感到頭痛的問題，特別是攻擊性行為在班級中造成許多困擾。
- Loney(1978) 等人研究ADHD兒童的早期症狀和其預後的關係時，發現攻擊行為是後來產生反社會人格違常的最有利指標。

情緒困擾

- 情緒起伏很大且變化不已，前一分鐘還很高興，後一分鐘卻愁眉苦臉，很難發現為什麼他高興或悲傷的原因。
- 在愉快的活動中表現過分極端的興奮，例如在班級上體育課時，ADHD兒童常會興奮的停不下來，而在遇到挫折時，則產生暴怒無法控制自己。

人際關係不良

- 根據洪麗瑜(民82)以臺北市一所國小六年級ADHD兒童為對象，研究其人際關係問題，與其受同儕接納和排斥的相關因素，結果發現：

無論是同儕提名、教師評量、或自我評量所得的資料，都顯示ADHD兒童的人際關係有顯著的問題。在班級中，無法與同學有好的互動關係，有時被拒於團體之外，成為班上的特異份子。

注意力缺損過動的治療

- 藥物治療
- 心理治療
- 家人及老師的了解與接納
- 職能治療

藥物治療

- 藥物是目前治療注意力問題、過動及衝動等核心症狀最快速、有效的方法。
- 通常第一線的藥物為中樞神經興奮劑，約七到八成的孩子有效。若不能使用中樞神經興奮劑，可使用抗憂鬱藥物，但一般而言效果較差。
- 藥物主要是症狀治療而非治癒其過動症。

心理治療

- 由於孩子容易因為注意力缺損或過動、衝動的行為造成課業不佳、不受師長同學喜愛、以及常常遭受挫折，而出現自信心低落甚至憂鬱的情形，可以透過心理治療或遊戲治療來協助孩子處理這些情緒困擾。

家人及老師的了解與接納

- 除了針對孩子本身的治療之外，家人和老師如果能夠了解孩子的這些問題不是他的錯，則比較能夠幫助孩子接受適當的治療與教育，而且減少孩子及家人不必要的挫折與困擾。

職能治療

- 針對孩子的過動或衝動本身，行為治療的效果較為有限。
- 但是因為這些孩子較易出現不好的行為，所以可以透過行為治療幫助孩子改掉不好的行為，甚至建立良好的習慣。
- 通常行為治療需要家人的積極配合，而且要有耐心讓孩子慢慢改變，才能見到成效。

感覺統合治療

- 提供足夠的感覺訊息
- 消耗過多的精力
- 改善較差的動作技巧
- 培養合適的休閒活動
- 建立運動的習慣
- 感覺餐的建議

前庭刺激滿足過動兒需要



電腦遊戲吸引孩子的注意力



迷思與省思

- 感覺統合不是解決過動問題的唯一途徑
- 感覺統合不是適合每一位過動兒
- 感覺統合不是特效藥
- 感覺統合不是在醫院做就有效

自閉症

- 個體腦部功能病變所引起的廣泛性發展障礙症候群，其表現的症狀為社會人際互動發展缺陷，語言溝通能力缺陷，要求同一性等怪異行為或伴隨知覺異常等方面，而且發病在嬰幼兒早期（出生後36個月以內）。

「自閉症患者」一般概況

- 名稱：肯納症候群 (Kanner syndrome)；Autism (英文)；自閉兒 (日本)、孤獨症兒 (中國)
- 出現率：萬分之四至五
- 男女比例：約5:1
- 智能水準：75%至80%伴隨智能障礙
- 病因：中樞神經系統構造與功能異常

社會性互動方面質的缺陷

- (a)非口語行為，如視線接觸、面部表情、身體姿勢、以姿勢規範社會性互動等的使用上有顯著的障礙。
- (b)無法發展出符合其發展水準的同儕關係。
- (c)缺乏主動尋求他人分享喜悅、興趣、或活動的行為(如很少拿自己感興趣的東西給別人看或指出來)。
- (d)缺乏社會或情緒的相互關係。

溝通方面質的缺陷

- (a) 完全沒有口語或口語發展遲緩。
- (b) 有語言能力者，在引發或持續會話的能力上有顯著的缺陷。
- (c) 使用刻板的、重複的語言或隱喻式的語言。
- (d) 缺乏符合其發展年齡的、富變化的、自發的假裝性遊戲或社會性模仿遊戲。

行為、興趣、活動方面怪異的形式

- (a) 在興趣方面，有一種或一種以上的刻板的、有限的形式，其強度與焦點均迥異於常人。
- (b) 明顯地對特別的、非功能的常規或儀式有異常的堅持。
- (c) 有刻板而重複的動作（如晃動手或手指、拍手、擺動身體等）。
- (d) 經常沈迷於東西的某一部份。

自閉兒的特徵

- 極端的孤獨，缺乏和別人情感的接觸。
- 對環境事物有要求同一性（Sameness）的強烈慾望。
- 對某些物品有特殊的偏好，且以極好的精細動作玩弄這些物品。
- 沒有語言，或者雖然有語言，但其語言似乎不是用來人際溝通。
- 保留智能，呈沈思外貌，並具有良好的認知潛能，在有語言者常以極佳的記憶力來表現，而未具語言者則由良好的操作測驗表現其潛能。

亞斯柏格氏障礙 (Asperger' s Disorder)

- 1944年亞斯柏格(Asperger)在德國報告了「自閉性人格違常」，也稱亞斯柏格氏障礙。
- 男孩子居多，出生後第一年的發展和正常兒童無異，常先會說話後會走路。
- 兩歲左右逐漸出現持續性的社交和情緒異常：極度自我中心、缺乏同情心和人際互動關係，眼睛不太看人，講話像背書，而且常要求用字遣詞的正確性，缺乏幽默感，常對某現象或事物有特殊喜好而全副精力鑽研它，如背公車時刻表，這些小孩的親人當中，常有相同個性的人。
- 亞斯柏格認為這些小孩所呈現的現象是一種根深蒂固的人格特徵，至成人依然存在，因此稱為「自閉性人格違常」或「亞斯柏格氏障礙」。

亞斯柏格與自閉症的不同

- | 亞斯柏格 | 自閉症 |
|---------------|----------------|
| • 覺得別人在干擾他的行為 | • 不覺得別人的存在 |
| • 6-9:1 | • 4-5:1 |
| • 先會說才會走 | • 先會走路，但語言發展緩慢 |
| • 智能正常，甚至智力優秀 | • 大部分智能不足 |
| • 攻擊行為的出現率較高 | |

亞斯柏格與自閉症相同

- 人際關係不好
- 抽象思考能力弱
- 明顯的固著性行為
- 對許多事情缺乏興趣

互動和社會關係

- 比較喜歡自己獨處
- 對個人空間有強烈的意識感
- 眼睛可能不看他們正走向的人，或者無意的給人「錯誤訊息」
- 以非常正式的方式與人互動以彌補他們的困境
- 不易處理衝突問題，並且可能無意的表現出反社會性行為。

溝通

- 雖然字彙和文法能力的發展良好
- 不知道如何去請求幫助，或何時為他們自己發言
- 單調的聲音說話，不善於控制音調或音量
- 談話內容集中在喜愛的主題，而且千篇一律地一再地談相同的主题
- 不易了解笑話，成語和暗喻。他們的語言相當正經八百或吹毛求疵。
- 有壓力時，溝通品質明顯退化
- 缺乏臉部表情，有限的手勢，不善判讀別人的身體語言

想像力及彈性思考的缺乏

- 有限的遊戲技巧
- 傾向於機械性的活動
- 會玩假裝遊戲，較慢發展出來
- 玩法常是重覆性的
- 厭惡變化

其他困難

- 動作技巧上的困難
- 對感官刺激的不平常反應

優勢能力

- 不尋常的死記能力
- 如果他所做的事是有趣的或有限的可極為專注
- 廣博的字詞
- 在某些科技或科學領域上有著高深的知識或技能。

感覺統合

- 提供足夠的感覺訊息
- 降低重複性固著行為
- 提高其他訓練效率:動作、認知
- 降低感覺敏感，減少焦慮與緊張

穿越障礙訓練自閉症動作計畫能力



觸覺刷改善自閉兒情緒



學習障礙定義

- 美國1975年「全體障礙兒童教育法」(又名公法94-142)：
 - 『指兒童在理解或運用語文的心理歷程中有一種或一種以上的異常，以至於在聽講、思考、說話、閱讀、書寫、拼字、或演算等方面顯現能力不足的現象。這些異常包括知覺障礙、腦傷、輕微腦功能失調、閱讀障礙、和發展性失語症等情形。此一詞並不包括以視覺、聽覺、動作障礙、智能不足或環境、文化、經濟等不利因素為主要因素所造成的學習問題。』

學習障礙定義

- 民國81年，教育部正式提出第一個法定的學習障礙定義：
 - 「學習障礙」，指在聽、說、讀、寫、算等能力的習得與運用上有顯著困難者。學習障礙可能伴隨其他障礙，如感覺障礙，智能不足，情緒困擾；或由環境因素所引起，如文化刺激不足、教學不當所產生的障礙，但不是由前述狀況所直接引起的結果。學習障礙通常包括發展性的學習障礙與學業性的學習障礙，前者如注意力缺陷、知覺缺陷、視動協調能力缺陷和記憶力缺陷等；後者如閱讀能力障礙、書寫能力障礙和數學能力障礙。」

什麼是學習障礙

- 學習障礙是一個異質性團體；
- 其困難多發生在聽、讀、寫、推理、數學等能力的學習與運用；
- 此障礙的成因為個人中樞神經問題所致；
- 學習障礙的問題會持續到各個年齡；
- 其學習問題主因不是智力、感官、生理病弱、情緒問題等個人內在因素或文化環境、教學等外在環境因素所造成。

學習障礙統計

- | | |
|-----------|--------|
| • 發生率 | • 發生原因 |
| - 佔人口3-5% | - 先天 |
| - 男:女=8:1 | - 產程 |
| | - 後天 |

學習障礙統計

- 在校
 - 成績差、上課難以專心；
 - 學習意願低落、寫作業挫折度高；
 - 無信心、人際關係欠佳、親子關係緊張；
 - 容易產生行為問題。
- 在社會
 - 自殺兒童
 - 輟學兒童
 - 不良少年
 - 監獄囚犯
 - 遊民

學習障礙分類

- 閱讀障礙 (reading disorder)
- 數學障礙 (mathematics disorder)
- 書寫障礙 (disorder of written expression)

閱讀障礙 (*reading disorder*)

- 閱讀成就顯著低於預期應有的水準
- 對於學業成就及日常生活需要閱讀能力之活動有明顯障礙者
- 若有缺陷，其障礙顯著超過同此缺陷者
- 特徵
 - 扭曲·替代·省略·速度緩慢·理解錯誤

數學障礙 (*mathematics disorder*)

- 數學能力低於預期水準，包括計算或推理
- 顯著妨礙學業成就或日常生活需要數學能力的活動
- 若有缺陷，其數學障礙顯著超過同此缺陷者
 - 名詞·計算·理解·命名·應用題

書寫障礙 (*disorder of written expression*)

- 寫作能力低於預期之水準
- 顯著妨礙學業成就或日常生活需要寫作技巧的活動
- 若有缺陷，其寫作技巧顯著超過同此缺陷者
 - 文法·標點·拼字·書法

學習障礙學生之特徵

- 接收訊息困難。學障學生在接收視覺或聽覺的訊息有困難，例如無判斷大小、遠近、深淺、或物體排列的相關位置。
- 處理訊息困難。學習障礙學生常不能找出事物的細節，而區分出主客關係，或不能將具有共同特性的事物歸類，因此，學習時常顯得混亂而無頭緒。
- 儲藏訊息困難。學障學生可能在某部分的訊息記憶有困難，無法將某部分長期儲藏，例如字和音的連結，因而無法記憶學習。
- 表達困難。學障學生可能在口語或文字表達自己的所思或所見之內容上有困難，他們能夠了解，但卻是無法將了解的內容以語言來表達，所以，學障學生在口語或文字表達上可能會人不知所云之感。

學習障礙學生之特徵

- 思考衝動。學障學生常見未經思考即衝動作答或採取行動，所以，其作答時常在未聽(或看)完題目即將答案說(或寫)出，以致常犯錯。
- 注意力缺陷。學障學生常出現注意力的問題，有注意力不能持續，注意力不能集中，或不能注意該注意的重點(像抓錯重點似的)，影響最大的即是注意力不能持續。
- 學習動機低落。學障學生的學習動機低落，屬於外控和被動歸因的成就動機，他們普遍認為一切成就完全由外界所控，自己完全沒有權利，也不必負責任。因此，學障學生對自己低劣的學業成就常顯得無能為力，而且不積極設法改善。
- 自我概念差。學障學生常由於長期學習的失敗及自己的障礙，在自信心和自我價值方面顯得較差。
- 社交技能不佳。很多學障學生在同儕團體中常被孤立、排斥，造成人際關係的適應困難，這些困難主要是由於學障學生也常伴有社交技巧缺陷的問題，例如他們無法適當的察覺在人際交往情境下的複雜訊息及適當反應，而常被誤解。

學習障礙鑑定

- 教育部
 - 智力接近正常或正常程度以上
 - 能力與智力有嚴重差異
 - 有多種學習能力缺陷
 - 智力測驗·學科成就測驗·醫學檢查·教師觀察

學習障礙鑑定

- DSM-IV
 - 學業成績變異
 - 視力或聽力不良者，學習困難超過缺陷影響所及
 - 智能不足者顯著低於預期之水準
 - 一種以上學習疾患

尋找需要幫助的孩子

- 注意力不集中、好動、坐不住。
- 記憶某些事物能力強、對讀、寫、算記憶力弱。
- 寫字常缺一筆、多一劃，部首張冠李戴，甚至對文字毫無記憶。
- 執筆姿勢怪異，用力太輕或太重，常寫的大小或超出格外。
- 寫作業的時間拖得太久。
- 不善於勞作、美術。
- 走路、跑步姿勢難看，動作協調不當。
- 對方向(左右)常不肯定。
- 好動、但缺乏運動技巧。
- 常打翻東西、弄髒或損毀衣物、作業簿。
- 說謊或是不能充分表達自己的意見。
- 偷、藏、佔用別人的財物。
- 精力不足，不愛與人作任何方式之接觸。

尋找需要幫助的孩子

- 學業不佳，成績低落。
- 對數學應用題最感困難。
- 常忘記計算過程中之進位與借位。
- 常於背誦，但不甚理解。
- 朗讀能力尚佳，但對內容一知半解，不知所云。
- 以手指協助，只是文字方向或逐字閱讀。
- 朗讀時遺漏文字、增字、前後字念顛倒，忽略句逗，朗讀時速度急促、或太緩慢，或停頓次數太多。
- 說話、作文沒有組織能力。
- 成天喋喋不休，內容重複。
- 唱歌音調、節奏不正確，說話時發聲、速度、輕重與平常人不同。
- 語言發展遲緩，表達能力似兒童。
- 畏縮不前、社交能力差。
- 不懂遊戲規則，沒有同學願與之遊戲，故愛與之年幼者玩耍。
- 調皮搗蛋，作弄別人，常有紀律行為方面的問題。

學習障礙者也可能是大人物

- 英國首相邱吉爾
- 發明家愛迪生
- 新加坡總理李光耀
- 電影明星湯姆克魯斯
- 石油大王洛克菲勒

學習障礙治療

- 藥物
- 心理治療
- 語言治療
- 物理治療
- 音樂治療
- 藝術治療
- 職能治療

心理治療

- 建立自信心
- 增強學習動機
- 訓練人際關係
- 改善認知能力
- 了解內心問題

語言治療

- 改善構音問題
- 提升語言表達技巧
- 促進語言組織能力

物理治療

- 改善動作表現
- 增進動作協調性

音樂治療

- 以音樂為媒介
- 改善協調能力
- 增進表達技巧
- 改善人際互動

藝術治療

- 改善精細動作
- 提升表達技巧
- 了解孩子問題

職能治療目的

- 改善精細動作表現
- 改善視知覺能力
- 改善認知能力
- 提升人際互動技巧
- 尋找孩子專長
- 改善神經傳導

治療參考架構

- Model of human occupation
- Behavior modification
- Cognition training
- Motor relearning
- Environment modification
- Compensation design
- Sensory integration

感覺統合

- 針對各感覺系統提供感覺刺激
- 改善視知覺
- 改善協調能力

腦性麻痺

- 大腦的中樞神經系統在未發育成熟之前，受到傷害，受到傷害的腦細胞，會放出一些不正常的訊息，使得肌肉控制時造成障礙，通常會比較僵硬或是比較無力；有時候傷害也會影響其他腦部區域，如視覺、聽覺、語言或學習上的障礙。

造成腦性麻痺的原因

- 出生前：可能孕婦在懷孕時，感染德國麻疹、帶狀皰疹，或是有糖尿病、高血壓……等。
- 生產過程中：可能因為早產、難產，使得嬰兒在生產中或產後，腦部受到傷害，無法充分得到氧氣的供應。
- 出生後：可能因腦部感染，如：腦炎、腦膜炎，頭部外傷…等。

腦性麻痺兒童的分類

- 痙攣型：痙攣的意思是肌肉的僵硬或緊縮，使動作較緩慢或笨拙。痙攣型是腦性麻痺兒童中最常見的一個類型；依據他受損的部分，可分成三類：
 - (a) 半身麻痺：就是只有半邊的身體、上肢、下肢會受到影響。
 - (b) 雙邊麻痺：通常四肢都會影響到，但下肢比上肢問題更明顯。
 - (c) 四肢麻痺：全身受影響，通常上肢比下肢嚴重或兩者一樣嚴重。
- 徐動型：徐動的意思是肌肉張力隨著動作改變而不同，通常這類型孩子的手、腳或臉部，都會有一些不自主的跳動或緩慢的扭動，所以，他們很難維持在一個固定姿勢，以至於穩定性平衡姿勢能力很差。
- 協調不良型：協調不良的意思是不穩定、搖晃的動作，通常協調不良的孩子在嘗試走路、單腳平衡或使用手做一些精細操作時，無法做出準確的動作，因此，他們的平衡能力也會較差。
- 混合型：很多腦性麻痺兒童會呈現上述幾種不同的症狀，如同時有痙攣加徐動的狀況。

腦性麻痺兒童的感覺統合治療

- 太在意肢體動作而忘記讓孩子與環境互動
- 提供各種感覺訊息
- 在感覺統合活動中訓練肢體
- 利用本體覺刺激改善不正常張力
- 利用「抑制」手法以免誘發張力

腦性麻痺兒也可以玩電腦



前庭與觸覺刺激



撐山洞提供本體及前庭刺激



感覺統合篩檢與評估

職能治療師 張旭鎧

為什麼要評估?

- 確認孩子的問題
- 以共同的方式證明問題
- 避免主觀或環境因素影響判斷
- 可以重複施測並可判斷進步程度

評估的目的

- 有共同的文字或數字做為溝通
- 以客觀的文字或分數表達孩子的問題
- 做為治療/訓練前後之依據

標準化評估工具

SIPT (Sensory Integration and Praxis Test)



WRAYMA (WRA VISUAL MOTOR ASSESSMENT)



VMI (The Berry-Buktenica Developmental Test of Visual-Motor Integration)

- 拜瑞—布坦尼卡 視覺—動作統整發展測驗
- 心理出版社出版
- 鑑定在協調視知覺與動作能力(手指與手部動作)有明顯困難的個案。

Tvps-R

- Test of Visual-Perceptual Skills (n-m) Revised
- Visual discrimination (視覺區辨)
- Visual memory (視覺記憶)
- Visual spatial-relationships (視覺空間關係)
- Visual form-constancy (視覺形狀永恆)
- Visual sequential-memory (視覺順序記憶)
- Visual figure-ground (視覺背景圖形)
- Visual closure (視覺完形)

Tvps-R
Visual discrimination (視覺區辨)
D-16

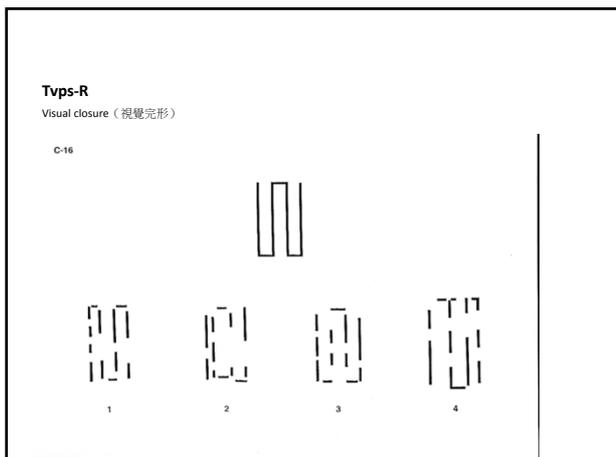
Tvps-R
Visual memory (視覺記憶)
M-16

Tvps-R
Visual spatial-relationships (視覺空間關係)
SR-16

Tvps-R
Visual form-constancy (視覺形狀恆常)
FC-16

Tvps-R
Visual sequential-memory (視覺順序記憶)
SM-16

Tvps-R
Visual figure-ground (視覺背景圖形)
FG-16

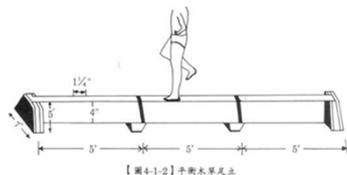


Movement Assessment Battery for Children (M-ABC)

- 檢測動作能力(手操作靈巧性、球的技巧、及靜態與動態的平衡)
- 測驗時間約需20-40分鐘

BRUININKS-OSERESTSKY TEST OF MOTOR PROFICIENCY(BOTMP)

- 評估動作技能的能力程度。
- 發展與評量動作技能的教學課程與訓練效果。
- 評估嚴重的動作缺陷程度。
- 評估發



Sensory profile 感覺史量表

- 由熟悉孩童的家長填寫
- 依照感覺統合三大系統分類評分
- 需人工評分,耗時
- 因為需要人工所以需要付費
- 英文版/中文版

另類感覺統合評估

皮紋檢測

- 大腦與皮紋
- 皮紋學就是統計學
- 皮紋僅供參考



觀察

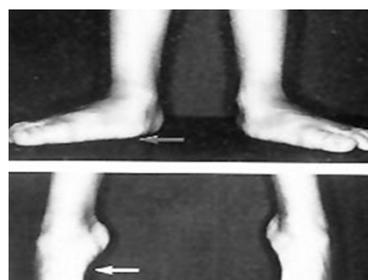
- 步態
- 行走速度
- 眼神
- 與他人(家長)互動
- 坐姿
- 表情
- 體態
- 語言表達方式

肌肉張力檢測

- 伸直手臂
- 彎曲手指
- 站立推膝蓋



W-sitting
肌肉張力偏低兒童常見坐姿



扁平足與肌肉張力

視覺追視

- 單點追視
- 快速追視
- 跳躍追視

雙側協調檢測

- 開花動作
 - 是否能回到肩膀?
 - 齒輪動作
- 煎荷包蛋
 - 是否能拍在同一地方
 - 翻手時是否有障礙

手眼協調檢測

- 手指到鼻子 finger to nose
- 堆疊積木

精細動作測試

- 對掌動作
- 鎖螺絲
- 夾綠豆

原始反射

- 小狗爬
 - ATNR(不對稱頸張力反射)
 - STNR(對稱頸張力反射)

穩定性測驗

- 向前看齊
- 單腳站
- 影響平衡的因素
 - 前庭覺
 - 本體覺
 - 視覺

前庭整合測試

- 旋轉後眼球震顫(postrotatory nystagmus)
 - 轉10圈，每圈兩秒
 - 正常值約12-18秒
- 前庭眼球反射



觸覺整合測試

- 兩點觸覺辨識
- 越末端越敏感

慣用側測試

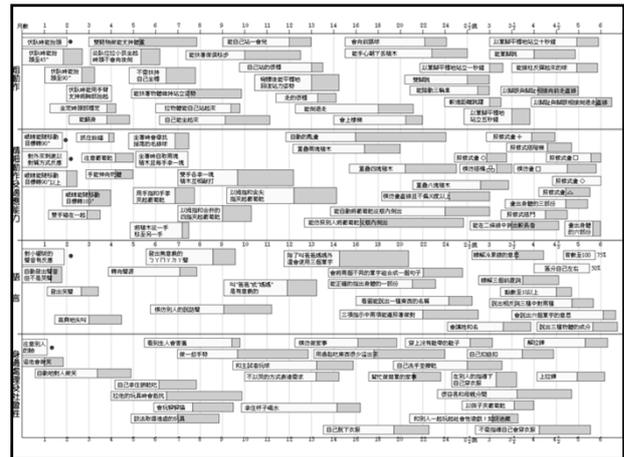
- 望遠鏡
- 踢球

兒童發展

奇基寶貝師訓



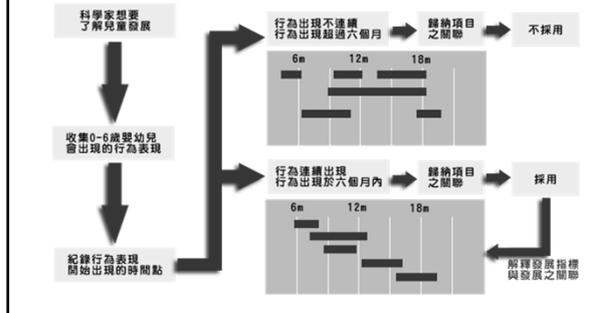
請依照
兒童發展
排出順序



2歲9個月	26	30	41	31	30	23	25	83	2歲9個月
2歲8個月	27	28	38	28	28	22	24	75	2歲8個月
2歲3個月	25	26	35	25	26	20	22	69	2歲3個月
2歲	23	24	31	21	24	17	20	61	2歲
1歲10個月	21	23	29	19	22	16	18	56	1歲10個月
1歲8個月	20	21	26	16	20	15	16	50	1歲8個月
1歲6個月	18	20	23	14	19	12	15	44	1歲6個月
1歲5個月	17	19	22	13	16	11	14	41	1歲5個月
1歲4個月	16	18	20	11	17	10	13	36	1歲4個月
1歲3個月	16	18	19	10	16	10	12	35	1歲3個月
1歲2個月	15	17	17	9	15	9	11	33	1歲2個月
1歲1個月	14	16	15	7	14	8	10	29	1歲1個月
1歲	13	15	14	6	13	7	9	25	1歲
11個月	12	14	12	5	11	6	8	22	11個月
10個月	11	14	10	3	10	5	7	19	10個月
9個月	10	13	9	2	9	4	6	15	9個月
8個月	9	12	7	1	8	3	5	12	8個月
7個月	8	11	5	1	7	2	4	8	7個月
6個月	7	10	3	1	6	2	3	4	6個月

報告結果

兒童發展指標的由來



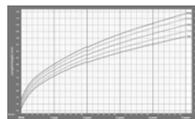
為什麼要知道兒童發展指標?

- 瞭解兒童身心發展
- 比較孩子發展超前或落後
- 幫助補足兒童發展的不足
- 建立兒童成長基礎
- 分析區域性教養程度

發展與發育

發育

- 器官的成長
- 可以量化
- 連續性
- 身高、體重、頭圍



發展

- 行為的改變
- 可以觀察
- 階段性
- 坐、爬、站、走、跑



認識兒童發展

身心發展

- 大動作發展
- 精細動作發展
- 認知發展
- 語言發展
- 社交發展
- 自我照顧發展

大動作發展

- involving movements of the large muscles of the body(American Academy of Pediatrics)
- 身體部位大肌肉的動作(美國兒科學會)
- 協助移動 趨近食物/逃避危險

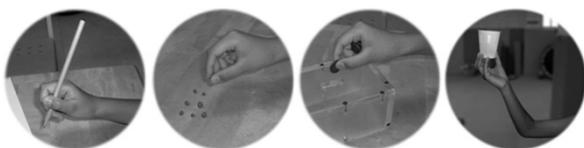


1-3歲的重要發展

12m	12-14m	14-16m	16-19m	19-21m
獨立站10秒 牽著一手走	可以側走 轉身不跌倒	可以扭動跳舞 扶著欄杆上下樓梯	扶著單腳站 單腳踢球	彎腰撿東西 往上拋球
21-24m	24-27m	27-30m	30-36m	
雙腳原地跳 腳滑三輪車	不扶單腳站 靈活跑步避開障礙物	雙腳往前跳 單腳跳兩下	一腳一階上下樓梯 騎三輪車	

精細動作發展

- 需要高度精準的動作，包括著色、使用剪刀、握筆運筆、使用餐具等



1-3歲的重要發展

12m	12-14m	14-16m	16-19m	19-21m
用拇指和食指拿東西	迭兩塊積木 用食指「指」	自動拿筆亂塗 慣用手出現	迭三塊積木 圓形配對	模仿折紙 嘗試上發條
21-24m	24-27m	27-30m	30-36m	
一頁一頁翻書 迭高六塊積木	嘗試畫橫線 模仿描畫圓形	迭高八塊積木 會用黏土塑形	模仿畫圓形 使用小剪刀	

認知發展

- 感覺/知覺/認知
- JOMAC:判斷、定向、記憶、抽象思考、計算



皮亞傑1970

- 0-2歲 感覺動作期
- 2-4歲 運思前期
- 4-7歲 直覺思考期
- 7-12歲 具體運思期
- 12-15歲 形式運思期

1-3歲的重要發展

12m	12-14m	14-16m	16-19m	19-21m
對簡單指令有反應 拆解玩具	分辨顏色的不同 堆疊物品	翻書 辨認鏡子中的自己	認識四種動物 配對物品	認識身體3個 部位 玩黏土
21-24m	24-27m	27-30m	30-36m	
辨認身體6個 部位 認識三角形	認識兩種顏色 認識性別	會聽故事 瞭解物品的用途	完成四片拼圖 辨認長短	

語言發展

- 構音/內容/互動



1-3歲的重要發展

12m	12-14m	14-16m	16-19m	19-21m
叫爸爸媽媽 會點頭搖頭	知道物品名稱 會說「不」	哼唱 說出物品名稱	10-15個字彙 重複話尾	模仿還經聲音 哼唱出字句
21-24m	24-27m	27-30m	30-36m	
使用形容詞 指認圖片名稱	使用代名詞 回答問題	知道時間用語 會用冠詞	會問「什麼」 會說五個字以上的句子	

社交發展

- 與他人的互動，包括語言與動作



1-3歲的重要發展

12m	12-14m	14-16m	16-19m	19-21m
主動探索環境 依附特定人物	與人玩球 喜歡成為焦點	主動親吻擁抱 父母 模仿大人動作	模仿表情 期待重複的動作	用肢體動作與人互動 想下命令
21-24m	24-27m	27-30m	30-36m	
保護自己的東西 主動關心別人	會與他人比較 知道物品的所有權	注意自己與他人的打扮 常是大人の動作	會找藉口 對於變化難以接受	

自我照顧發展

- 生活自理能力
- 生活獨立性



1-3歲的重要發展

12m	12-14m	14-16m	16-19m	19-21m
手腳會伸直配合穿衣 自己抓東西吃	練習使用湯匙 褲子髒了會表達	自己拿杯子喝水 嘗試控制排便	自己脫襪子 自己穿脫帽子	會脫鞋子 會拉拉鍊
21-24m	24-27m	27-30m	30-36m	
會轉動門把 嘗試自己穿鞋	自己洗手 嘗試自己刷牙	協助之下可以穿脫衣服與褲子	用叉子進食 表達要上廁所 會扣鈕扣	

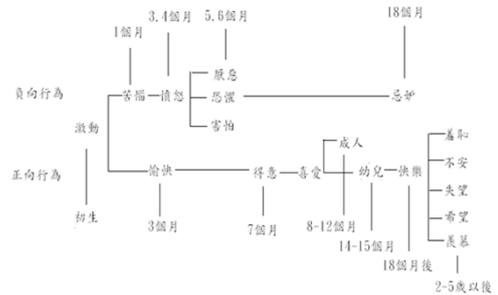
情緒發展

- 時間短暫：幼兒情緒反應極為短暫。
- 次數頻仍：幼兒情緒反應是經常出現的。
- 表達方式直接：想哭就哭，想笑就笑，不會隱藏。
- 變化多端：幼兒的情緒是容易變化的。
- 表現強烈：大哭、大笑無法控制。
- 個別差異大：幼兒的情緒反應有極大的個別差異。
- 行為產生變化：如幼兒生氣時會吐口水，高興時會拍手等外顯行為。

弗洛伊德

- 0-1歲 口腔期
- 1-3歲 肛門期
- 3-6歲 性器期
- 6-12歲 潛伏期
- 12-18歲 兩性期

情緒發展 加拿大心理學家佈雷起士 (Bridges)



學齡前兒童與感覺統合

職能治療師 張旭鎧

感覺統合階段性的發展—新生期

- 第5個禮拜—觸覺刺激，是第一個原始保護反應。
- 第9個禮拜—接近反應(頭會向胸前移動)，是一個本體覺的功能。
- 第9個禮拜—驚嚇反射，屬於一種前庭覺輸入。
- 嬰兒持續發展像是尋根、吸允、抓握、頸部翻正反應，都在出生時期都已經完整建立。因此在嬰兒出生的時候他已經具備了這些能力，並且與照護者發生互動。

感覺統合階段性的發展—新生兒期

- 觸覺系統：由照護者的餵奶、愛撫、依偎地擁抱...等提供，建立母親-嬰兒之間的親密感，嬰兒的安全感、情緒控制。
- 本體覺：藉由嬰兒在照護者各種姿勢的擁抱下做調整時獲得，母親-嬰兒的親密感，嬰兒建立身體圖像(大腦中的身體地圖，讓我們清楚知道身體各部分的相關位置)。

感覺統合階段性的發展—新生兒期

前庭系統：

- 前庭覺是所有感覺系統裡面最先成熟的，而大多數的照護者都使用搖晃和抱來安撫小嬰兒。
- 當孩子被舉起到照護者的肩膀，而呈直立姿勢時可增加警覺性和視覺追蹤。
- 當嬰兒處於這個姿勢的時候，他的前庭系統偵測到重力的拉力，並且開始刺激頸部肌肉讓頭抬起來離開照護者的肩膀。這個適應性反應會在出生後六個月時達到成熟，他會持續地穩定並且變成嬰兒採取不同姿勢時(先讓他躺在趴姿隨後讓他改變成臥姿)的基礎。

感覺統合階段性的發展-新生兒期

聽覺與視覺：

- 不成熟的，新生兒會去適應一些視覺與聽覺的輸入，特別是對人的臉或是聲音有興趣，雖然其中意義並未跟感覺有聯繫上。小孩子在視覺上會被高度對比的刺激所吸引，像是黑色與白色的設計，而在敏銳度上孩童的最大接收刺激範圍被限定在10英吋之內。
- 而孩童對於視覺敏銳度以及視覺反應會在出生後第一個月迅速發展。在這段期間孩童開始使用眼神接觸在照護者身上，更進一步增加他們之間的聯繫。

感覺統合階段性的發展-6個月

- 前庭-本體-視覺：姿勢控制的開端，對抗重力，嬰兒的自主玩耍，主要是趴姿，軀幹與手臂逐漸承重，胸部抬離地面，自主獨立坐著，或至少會用他們自己的手撐著坐。
- 頭部控制是建立在嬰兒六個月的時候並且會提供眼球肌肉控制一個穩定的基礎；而這個也反映在成長中的前庭、本體、視覺系統的整合上，使得孩子能在做動態的活動時，有穩定的視覺定視及追視能力。

感覺統合階段性的發展-6個月

- 體感覺：嬰兒利用觸覺跟本體覺去抓握東西，儘管只是原始的抓握。
- 觸覺與視覺開始被整合：當嬰兒開始去接觸並且搖晃或是撞擊物品時，嬰兒會有強烈的內在驅力去把東西把玩在手上，藉由在身體中線位置去注視和接觸它們，進而發展手眼協調技巧。
- 在中線的手部遊戲是整合兩側身體感覺的象徵性里程碑。

感覺統合階段性的發展-6個月

- 反射不再涵蓋所有行為，嬰兒開始在遊戲時自主控制動作。
- 最早的動作計畫發生在嬰兒發展新的動作，這會在嬰兒操弄物品和開始簡單轉位時變的明顯，像是由趴姿轉成仰臥的翻身。
- 雖然反射可能還是會在活動中出現(像是抓握或是頸部翻正反射)，然而目標導向、自主控制的動作開始會出現。

感覺統合階段性的發展-6到12個月

- 嬰兒變得對於環境較為機動：可以主動的由一個地方移動到另一個，其中有許多走路的動作和其他的爬行動作。這個移動技巧是由許多已經學會的適應性反應所產生的，並導致更多複雜的體感覺、前庭、視覺輸入的整合。
- 身體圖像和空間認知方面：當嬰兒探索環境時，更多複雜感覺的整合會產生，嬰兒透過感覺動作經驗，學習到有關環境空間和身體與外界的關係。

感覺統合階段性的發展-6到12個月

- 觸覺認知：發展手部技巧，嬰兒仰賴清晰的觸覺回饋來發展拿起小東西的精細抓握。
- 本體感覺：精細控制和肢體動作與環境的互動。這些體感覺基礎的適應性反應將導致動作計畫能力的發展。
- 更進一步的中線技巧發展出現在孩子輕易的轉移物體由一隻手到另外一隻手，和偶而拿著東西跨越身體中線的活動中。

感覺統合階段性的發展-6到12個月

- 聽覺：嬰兒對於環境警覺度及在社交環境的互動。
- 當嬰兒他發出聲音的時候，聽覺、觸覺及本體感覺一起被整合，嬰兒開始藉由發出聲音和照護者發生互動。發聲以重複的子音-母音最為常見，父母常常會將嬰兒發出的聲音意義化並強烈的鼓勵他們，如此可讓嬰兒將發出的聲音與意義相連接。
- 在他們第一個生日的時候許多嬰兒會有一些簡易的話語或是類似說話的聲音，使他們有意義的與照護者溝通。

感覺統合階段性的發展-6到12個月

- 自我餵食：體感覺處理，從嘴唇、下巴和嘴巴內部的訊息來指導口腔的咀嚼與吞嚥食物動作；手眼協調。
- 使用湯匙，湯匙的使用是他們最早的器具使用經驗。
- 用餐：感覺動作，社交互動，符合社會標準的行為與禮節，讓孩子由此經驗中了解到他在這個小社會中的角色，及他與社會成員間的互動關係。

感覺統合階段性的發展-第二年(2歲)

- 前庭-本體-視覺整合：平衡和動態姿勢控制的技巧。
- 觸覺的辨別與定位也變的更加明確，使得細動作技巧有更進一步的成熟。
- 體感覺：身體圖像逐漸變的複雜且明瞭時，會形成更熟練的動作計畫能力。孩子的全部動作都幾乎是由模仿別人的動作開始，而在體驗新動作時，孩童會產生新的感覺經驗，如此一來能在計畫未來的動作上建立一個詳細的資訊基礎。
- 身體動作的發展在孩子滿兩歲時已達一定的基礎。

感覺統合階段性的發展-第二年(2歲)

- 另一個動作計畫的要素—“概念”：是一種在被指定的情況中該做什麼的概念化能力，概念形成是藉由認知能力去使用象徵性符號，先是了解肢體語言，如揮揮手就是再見，接著是語言的象徵性符號，如再見或拜拜就是要離開某地方或某人。
- 象徵性的功能：參與假想的動作，即使這些動作孩童從來沒做過。假想遊戲。
- 活動計畫：在活動之前能夠有一個計畫，讓他們在操作發展上會有很大的進步，就是孩子會自己產生許多動作上的新想法和開始去計畫一個有系統的活動計畫。

感覺統合階段性的發展-第二年(2歲)

- 快速發展的動作計畫能力在自我概念的形成功能上扮演了一個重要的角色，從嬰兒時期開始，孩子由越來越多能自主計畫及控制的活動中了解到，自己是可以控制這個世界的。當感覺統合的能力允許孩子能自在和有效率的在這個世界上活動時，孩子感覺到自己是自己的生活的宰，從而獲得自我的概念。

感覺統合階段性的發展-3到7年

- 為因應更複雜的感覺動作要求及面對與同儕的互動—越來越複雜的遊戲—適應性反應。
- 視覺-動作方面：透過有關操作性玩具、繪畫、堆積木和其他建構性遊戲…等來發展。
- 探索遊戲場的設備：藉由擺動、滑動、爬、跳、騎、推、拉。
- 動作計畫：跳繩、踢球、玩彈珠、跳房子等。

感覺統合階段性的發展-3到7年

- 器具的使用較熟練：剪刀、鉛筆、拉鍊、釦子、叉與刀、桶子、鏟子、掃把和耙子等。
- 具感覺動作挑戰的活動：足球、壘球、空手道、體操、玩樂器以及芭蕾舞。
- 孩子能夠更進一步的組織他們的行為，形成一個複雜的且長期的架構，這將會使他們變的更加自治化在協調每天的例行公事，像是早上上學、完成家庭作業、處理家務等等。

感覺統合階段性的發展-3到7年

- 因應不時改變的身體姿勢及移動方向：平衡能力—預期如何在改變環境中，以正確的時機及順序作反應。尤其是在與同儕玩時，常有意想不到的動作發生，他們的身體必須在動態改變的環境中去保持平衡。
- 細動作方面，孩子必須有效地協調自己的視覺與體感覺訊息，去引導準確及精細的手和眼睛的動作，並維持一個穩定的姿勢。

感覺統合階段性的發展-3到7年

- 孩子面對這些挑戰時會獲得各種不同程度上的成功，有些孩子在感覺統合能力方面比其他小孩子來的有天賦，但是大多數的孩子最後都能達到一定程度的能力，讓他們能夠參與每天的日常活動，且能完成他們被期望在家、學校、社區中能做到的任務。
- 大多數的孩子會在他們熟練掌控這些高度需要感覺統合能力的活動中體驗到滿足與自信。

學齡前感覺統合檢測

日常生活

問題描述	常常	有時	沒有
尿布濕的時候很緊張焦慮			
過度注意一事物，如看電視			
不會拿杯子喝水			
不喜歡穿短袖衣服			
不喜歡被擁抱			
無法接受環境的改變			
不容易入睡			

動作

問題描述	常常	有時	沒有
動作笨拙且容易跌倒			
無法一腳一階上下樓梯			
墊腳尖走路			
不敢下樓梯			
容易暈車			
無法完成兩步驟指令			
害怕高度的改變，包括上下人行道			

遊戲

問題描述	常常	有時	沒有
不喜歡溜滑梯或鞦韆			
不喜歡會弄髒自己的遊戲			
喜歡原地轉圈			
無法模仿別人的玩法			
無法兩手向前丟球			
對待玩具或寵物常施力不當			
不喜歡排隊			

清潔

問題描述	常常	有時	沒有
洗澡或洗頭時很緊張			
不喜歡畫畫			
不喜歡玩黏土			
喜歡把東西放嘴裡			
無法表示自己想尿尿			
容易流口水			
喜歡把東西拿起來聞一聞			

互動

問題描述	常常	有時	沒有
喜歡玩玩具勝過於跟人玩			
別人叫他常沒有反應			
會傷害別人或自己			
學習新事物很困難			
無法讓人了解他在說什麼			
避免和他人對看			
會咬別人			

情緒

問題描述	常常	有時	沒有
容易遇到挫折			
容易發脾氣			
會破壞玩具			
在喧鬧的場所會過度興奮或感覺愛睏			
常看起來沒精神			
總是動來動去，無法好好坐好			
會打別人			

感覺

問題描述	常常	有時	沒有
偏好穿固定的衣服			
不喜歡需要咀嚼的食物			
對聲音很敏感			
會因小聲音而分心，如冷氣聲			
跌倒時不會保護自己			
從事重複性的遊戲			
無法安靜從事一項活動，如喝牛奶			

適合學齡前兒童的活動

懷孕期 --- ‘我們一起玩’

- 感受聲音
- 感受光線
- 感受觸動

ps：注意安全性

(必須避免對子宮做出傷害性的動作！)

出生後 0~3 個月

- “看一看，聽一聽！”

建議：

1. 視覺刺激
2. 聽覺刺激
3. 懸吊玩具
4. 按摩遊戲



出生後 4~6 個月

- “我是誰!?”

建議：

1. 鏡類遊戲
2. 大抓握玩具
3. 搖搖晃晃遊戲



出生後 7~8 個月

- “世界真奇妙!”

建議：

1. 模仿動作
2. 敲擊、面盤、按鍵玩具
3. 移動、轉動玩具



出生後 7~8 個月



出生後 10~12 個月

- “消失又出現!”

建議：

1. 躲藏遊戲
2. 套疊杯、盒中盒
3. 小推車



出生後 1~2 歲

• “我在這裡!”---
跨出第一步

建議:

- 1.丟推拉、攀爬活動
- 2.增加不同移行經驗



出生後 2~3 歲

• “我會自己做!”

建議:

- 1.認知遊戲
- 2.角色扮演遊戲
- 3.培養生活自理能力



出生後 2~3 歲



出生後 3~6 歲

• 感覺統合能力蓬勃發展期!



前庭-本體覺活動(一)



前庭-本體覺活動(二)



觸覺活動(一)



觸覺活動(二)



追視遊戲



視覺區辨活動



專注力與感覺統合
從日常生活幫助孩子專心

張旭鎧

注意力與專注力

**Attention
Concentration**

注意力與專注力

	注意力	專注力
現在		
三個月		
六個月		
一年		

我們認為的「專心」

- 動作
- 表情
- 互動
- 成績



注意力的分類

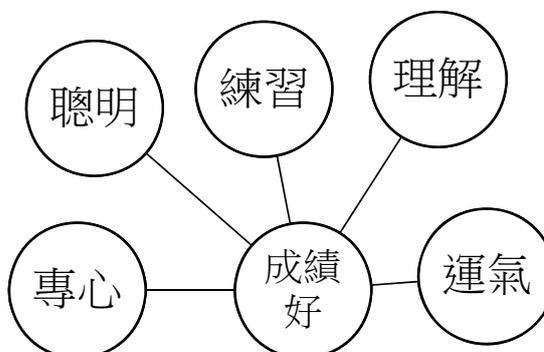
- 集中性注意力
- 持續性注意力
- 選擇性注意力
- 交替性注意力
- 分散性注意力

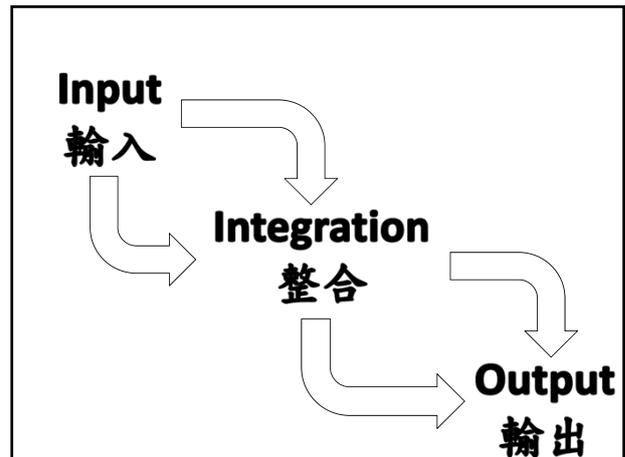
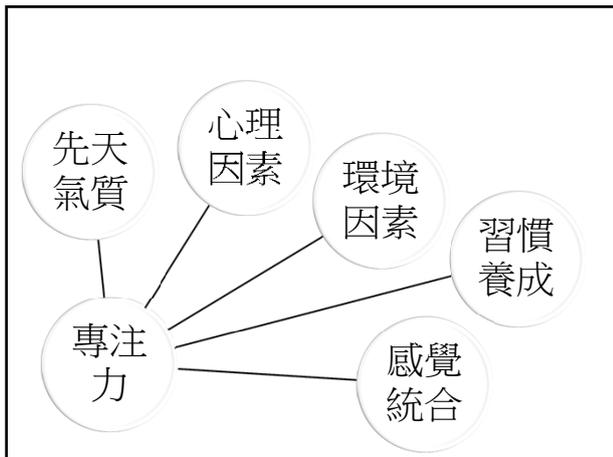
「投入」，就是專心

- 「安靜」≠「專心」
- 「遊戲」才會「有趣」
- 「有趣」才會「主動」
- 「主動」才會「投入」
- 「投入」才會「專心」

不專心的孩子

- 上課東張西望
- 愛講話
- 做事拖拖拉拉
- 需要大人提醒
- 功課忘記寫、課本忘記帶
- 題目沒看清楚
- 好奇心強
- 做不住，動來動去
- 喜歡插嘴或搶答
- 喜歡動態遊戲多過於靜態遊戲
- 睡眠時間短、翻來覆去
- 動作、講話很「白目」





看電視與專注力

- 電視訊號的傳遞
- 適當的看電視時間
- 電視節目的選擇
- 都不看電視好嗎

何謂注意力

- 將協議好的、複雜的工作，有目標且持續地完成
- 注意力的步驟
 - 了解習題且想達成目標
 - 仔細觀察標準圖形;有系統地查看答案的標準性;將答案與標準圖形直接比對
 - 檢視自己的行為過程
 - 避免內在與外在的干擾

注意力的重要性

- ↑反應的速度與準確性
- ↑知覺的敏感度
- ↓其他事件的干擾
- 將外在的訊息做進一步的處理
- 避免腦的過度負荷

不專心就不專心了
再怎麼威脅利誘也無法專心
還不如努力的不專心

孩子要為專心負責任

- 寫功課有媽媽陪
- 寫錯媽媽會幫我檢查、擦掉
- 累了跟媽媽撒嬌就可以休息
- 處理方法
 - 倒數計時器
 - 準備小點心
 - 觀察孩子專心的時間

專注力網絡

- 警覺性網絡
 - 與人們維持另一個警覺狀態並隨時準備去做出一個動作反應有關
- 導向性網絡
 - 人在眾多刺激中選擇所要的資訊
- 執行控制網絡
 - 衝突監控.解決.計劃.作決定

注意力缺失兒童的特徵

- 不專注
 - 注意力不集中在固定方向與目標
- 過動
 - 兒童躁動不安
- 衝動
 - 過快
 - 沒有考慮就行動

注意力缺失兒童的特徵

- 伴隨的問題
 - 教養困難
 - 人際關係不佳
 - 學業表現不佳
 - 自我觀感不佳

感覺統合左右注意力

- 注意力是人類心理活動的重要過程，個體要能夠注意，才能從外在或內在接受刺激、記憶刺激，並且給予反應。
- 在大腦神經處理的過程中，必須感覺統合能力成熟，才能有好的注意力表現

來跳專心操吧!



環境----人的因素

- 弟妹在旁玩遊戲
- 兄姐在旁聊天
- 媽媽在講電話
- 爸爸在看電視
- 孩子做作業時，媽媽都需要在旁監督？

211

時間到再起來

- 利用計時器規定孩子作業時間
- 準備小鼓勵
- 完成要求就可以獲得鼓勵
- 逐漸將時間拉長



212

環境----事的因素

- 孩子的生活不是只有學習
- 您了解孩子的心事嗎？



213

環境----時的因素

- 早上精神最好
- 睡眠品質 > 睡眠時間
- 如何讓孩子在精神不濟時提升專注
 - 補充能量
 - 轉移注意力



214

環境----地的因素

- 桌椅必須配合孩子身材
- 固定專心的地點
- 注意通風及光線
- 找出適合孩子的環境



215

環境----物的因素

- 物品
 - 不該在的物品請收起來
 - 只留下目前必要的物品



216

食物的選擇

- 糖果
- 可樂
- 巧克力
- 漢堡
- 薯條



聽聲辨位

- 器材
 - 計時器
- 玩法
 - 請孩子遮住眼睛，計時器設定1分鐘後藏起來
 - 孩子在計時器響起時，去把計時器找出來
- 效果
 - 提升聽覺專注力
 - 提升選擇性專注力

218

第一個字

- 覆頌每一句話的第一個字
- 可以念故事，也可以任意句子

219

積木仿疊

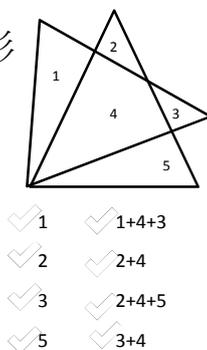
- 器材
 - 相同的兩組積木
- 玩法
 - 大人先堆一組城堡，孩子模仿
- 效果
 - 訓練觀察力
 - 提升視覺專注力



220

數三角形

- 器材
 - 任意線條組成的幾何圖形
- 玩法
 - 讓孩子找出其中藏了多少個大小不同的三角形
- 效果
 - 提升觀察力
 - 改善選擇性專注力



221

沒有結局的故事

- 故事設定
- 人:小松鼠
- 事:要去野餐
- 時:早上
- 地:從家裡出發
- 物:野餐盒....
- 重點不在於故事的流暢，而是孩子是否「投入」故事之中

222

見微知著



223

大家來找碴1



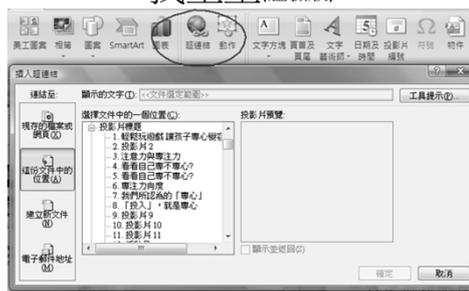
224

大家來找碴2



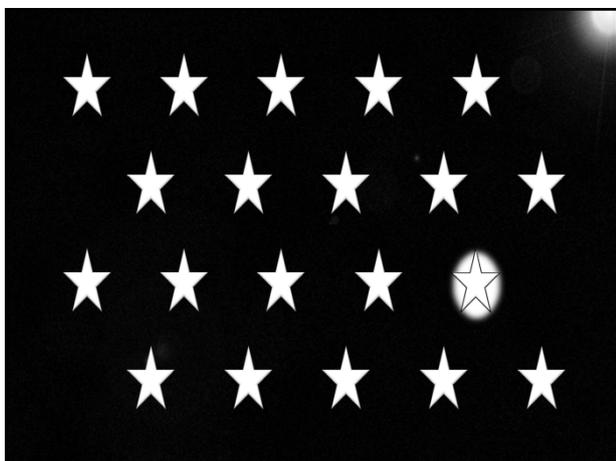
225

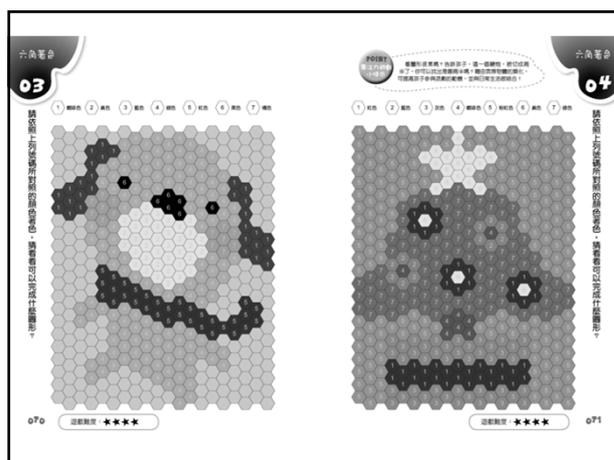
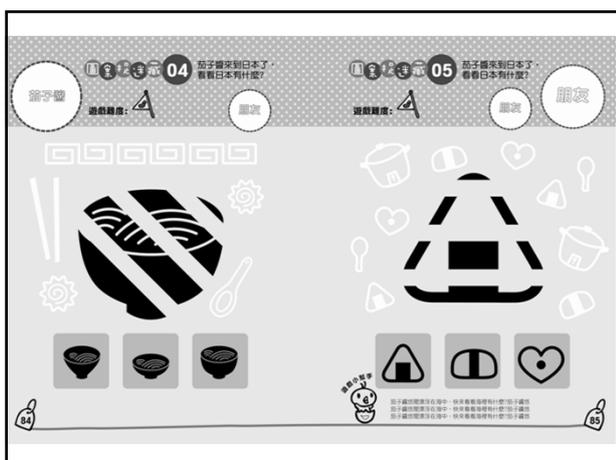
找星星(體驗版)



下一頁

226





注意事項

1. 「專注力」不只是「專注力」
2. 訓練「專注力」
3. 處處留心皆學問

238

感謝聆聽，歡迎指教

張旭鑑職能治療師
<http://otk.idv.tw>
 Akai.office@gmail.com
 Facebook: Mr. Akai

239