

1. 兒童的遊戲活動隨著其成長而改變，這些遊戲包括有規則的遊戲(games), 建構性遊戲( building and construction), 社會性遊戲 (social play), 假扮遊戲(pretend play), 感覺動作(sensorimotor play), 和象徵性遊戲或戲劇 (symbolic or dramatic play), 請依照發展順序說明每一發展階段(嬰兒期, 學前期, 兒童期、青少年期)的遊戲類型的演變及其功能, 並試舉例說明小兒職能治療師如何利用遊戲達成治療目標。

20分

2. 職能(occupations)是職能治療的治療媒介也是評量治療成效項目之一，試闡述個人因素和環境因素對兒童職能參與(participation in occupations)的影響，以及以職能為基礎的執業模式的目標。20分

3. 小昱，5歲，被診斷為雙側下肢痙攣型腦性麻痺 (Spastic Diplegia)，且左側比右側嚴重，當坐著執行上肢操作活動時，無法維持坐姿平衡超過5分鐘，無法獨立站立超過5秒，可扶著家具站，但無法扶著家具移動，家長希望個案未來可以自行進食，並可自行去上廁所。請分別根據下列兩個理論架構來設計此個案之治療計畫。(20%)

(A) 幫助孩童功能性擺位的生物力學參考架構(Biomechanical Frame of Reference for Positioning Children for Functioning)

(B) 神經發展治療參考架構(Frame of Reference for Neuro-Developmental Treatment)

4. 視知覺技巧 (visual-perceptual skill) 為國小兒童進行讀寫任務重要的能力，請列出視知覺技巧要素 (components of visual-perceptual skill)，並針對每個要素列出矯治 (remediation) 及代償 (compensatory) 可使用之介入策略各一。(20%)

5. 適當的擺位可以促進嬰幼兒的穩定性及發展狀態，請說明下列擺位姿勢的適用範圍、注意事項與優缺點 (20%)：

甲、俯臥 (Prone)

乙、仰臥 (Supine)

丙、側躺 (Side-lying)

試題隨卷繳回