

「早期臨床接觸」在兒童專業課程學習之成效 ~青幼共玩-共學-共好~

黃雅淑

國立成功大學醫學院 職能治療學系

課程名稱

兒童評估和遊戲實務學 (選修課)

課程對象

職能治療學系 二年級學生

課程背景及目的

學生在校學習兒童專業課程時，因課程較缺乏兒童臨床實作設計，同時學生的生活環境也較少能與兒童相處，導致在課堂學習的兒童課程內容常只能憑想像，似懂非懂，可能降低其學習動機和成效，進而影響大四在兒童領域的實習能力和自信。【早期臨床接觸】在大學專業學習已蔚成主流且具有正面成效之實證，因此欲設計和建構一門適合職能治療系低年級學生的臨床實作課程。藉由課程的實作活動，學生與社區機構幼兒一起共玩、共學、共成長，以期學生在課程後其兒童專業知能可顯著提升。

課程內容介紹

教學策略

【個案導向學習】、【情境學習】、【合作學習】、【做中學】

課程設計

「嬰兒之家」參訪

- 社區實作環境和規定之介紹
- 機構照護幼兒模式和背景之簡介

兒童發展評估活動

(分組進行)

- 評估工具的學習和演練
- 兒童評估影片賞析和討論
- 實作行前評估工具的複習測驗
- 評估實作和師生反思討論
- 兒童發展評估報告撰寫

兒童動作和認知遊戲活動

(分組進行)

- 個人化(適齡/適能/適性)發展遊戲的設計
- 遊戲設計企劃的口頭報告和師生回饋(遊戲設計評析表)
- 遊戲實作和師生反思討論

兒童評估實作



遊戲設計評析表

姓名	遊戲名稱	遊戲目的	遊戲材料	遊戲時間	遊戲地點	遊戲對象	遊戲方式	遊戲評語
張國華	動物遊戲	提高幼兒對動物的認識	動物卡片	10分鐘	教室	3-5歲幼兒	教師引導	動物卡片設計生動，能吸引幼兒興趣。
陳國華	數字遊戲	提高幼兒對數字的認識	數字卡片	10分鐘	教室	3-5歲幼兒	教師引導	數字卡片設計生動，能吸引幼兒興趣。
林國華	顏色遊戲	提高幼兒對顏色的認識	顏色卡片	10分鐘	教室	3-5歲幼兒	教師引導	顏色卡片設計生動，能吸引幼兒興趣。
黃國華	形狀遊戲	提高幼兒對形狀的認識	形狀卡片	10分鐘	教室	3-5歲幼兒	教師引導	形狀卡片設計生動，能吸引幼兒興趣。
王國華	方位遊戲	提高幼兒對方位的認識	方位卡片	10分鐘	教室	3-5歲幼兒	教師引導	方位卡片設計生動，能吸引幼兒興趣。

兒童治療性遊戲設計成品



動作遊戲實作

認知遊戲實作

教學成果

自覺兒童專業技能能力問卷

非常不同意 1-----非常同意 7

一、兒童發展歷程之知識狀況
1. 我清楚嬰兒期(0-11個月)的動作發展過程。
2. 我清楚嬰兒期(0-11個月)的語言發展過程。
3. 我清楚嬰兒期(0-11個月)的語言發展過程。
4. 我清楚幼兒期(12-35個月)的動作發展過程。
5. 我清楚幼兒期(12-35個月)的語言發展過程。
6. 我清楚學齡前期(36-71個月)的動作發展過程。
7. 我清楚學齡前期(36-71個月)的語言發展過程。
8. 我清楚學齡前期(36-71個月)的語言發展過程。
9. 我清楚學齡前期(6-12歲)的動作發展過程。
10. 我清楚學齡前期(6-12歲)的語言發展過程。
二、與兒童互動和溝通技能
1. 我知道如何和嬰兒(0-11個月)互動溝通(例如知道如何抱他、安撫他、瞭解他的需要等)。
2. 我知道如何和幼兒(12-35個月)互動溝通。
3. 我知道如何和學齡前期(36-71個月)的兒童互動溝通。
4. 我知道如何和學齡前期(6-12歲)的兒童互動溝通。
三、兒童發展評估工具之技能
1. 我至少熟悉一項兒童動作發展評估工具包含瞭解其項目、操作、計分、紀錄等。
2. 我至少熟悉一項兒童語言發展評估工具包含瞭解其項目、操作、計分、紀錄等。
3. 我瞭解兒童發展評估前，我知道該瞭解評估前的準備事項。
4. 我知道兒童在接受發展評估時，有可能會表現出高量的情緒行為反應。
5. 我知道兒童在接受發展評估時，出現一些高量的情緒行為反應時，我知道該如何安撫他(她)，讓兒童能繼續完成評估。
6. 我對我的兒童發展評估技巧有信心。
7. 我的兒童發展評估技巧佳。
8. 我知道如何撰寫兒童發展評估結果報告。
四、兒童發展遊戲設計和執行之技能
1. 我知道如何設計兒童動作大肌肉訓練的遊戲活動。
2. 我知道如何設計兒童精細動作訓練的遊戲活動。
3. 我知道如何設計兒童認知訓練的遊戲活動。
4. 我瞭解兒童進行遊戲活動的技巧佳。
5. 我瞭解兒童進行遊戲活動。
五、對兒童領域的興趣
1. 我喜歡聆聽兒童。
2. 我日後會嘗試為一位兒童編寫治療師

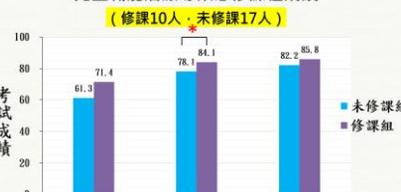
『自覺兒童專業技能能力』的提升



『自覺兒童專業技能能力』的提升差異



兒童職能治療專業必修課程成績



優點和實施困難點

優點

- **知識統整和學用合一**: 學生需要提取和整合過去和現有的專業知識，才能完成課程活動設計和實施。
- **鷹架學習**: 在實作場域，面對兒童行為突發狀況的無措，直接觀摩專業人員的處理或提點，可加深學習效果。
- **超前部屬**: 學生在低年級時提早體驗兒童治療的療癒、成就感和困難挑戰面，將有助於日後在兒童領域實習的適應力。

困難點

- 課程師資人力和社區機構空間有限，需要限選修課學生人數。
- 受到機構環境的限制和幼兒當日情緒不佳，會提高學生施行評估和遊戲的難度，造成學生實作的挫折感，需要加強學習情緒的引導。
- 課程教學負擔較重(任課老師於課後需花較多時間批改作業、給予回饋、和活動討論)，需要助教協助。

建議應用層面

- 本課程設計和內容應可適用於其他兒童治療和教育相關學系的低年級生。