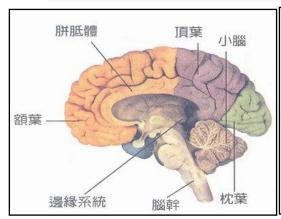
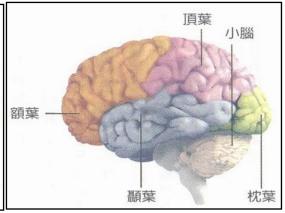
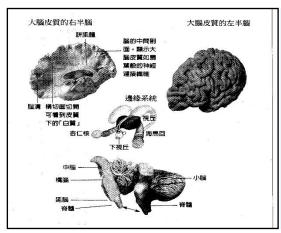
因材施教,輕鬆行:認識孩子的學習潛能

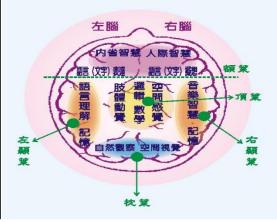
王淑真職能治療師

(一) **人生從呼吸開始,教養從大腦起步:**瑜伽、氣功和禪修靜坐都有「放慢呼吸速度,至每分鐘五到六次」這樣的功法。目標:每天 10-20 分鐘。









(二) 體力等於腦力:治療從養成健康的生活作息開始

體適能 (Physical Fitness) 的定義,可視為身體適應生活與環境 (例如;溫度、氣候變化或病毒等因素)的綜合能力。體適能較好的人在日常生活或工作中,從事體力性活動或運動皆有較佳的活力及適應能力,而不會輕易產生疲勞或力不從心的感覺。在科技進步的文明社會中,人類身體活動的機會越來越少,營養攝取越來越高,工作與生活壓力和休閒時間相對增加,每個人更加感受到良好體適能和規律運動的重要性。

體適能對學生的重要性可歸納為下列幾點:

1. 有充足的體力來適應日常工作、生活或讀書

學生平常讀書、上課的精神專注程度和效率,皆與體適能有關,尤其是有氧(心肺)適能,一般而言,有氧適能較好的人,腦部獲取氧的能力較佳,看書的特久性和注意力也會較佳。

2.促進健康和發育 體適能較好的人,健康狀況較佳,比較不會生病。

擁有良好體適能,身體運動能力亦會較好。身體活動能力較強或較多, 對學生身心的成長或發展都有正面的幫助。

3. 有助於各方面的均衡發展

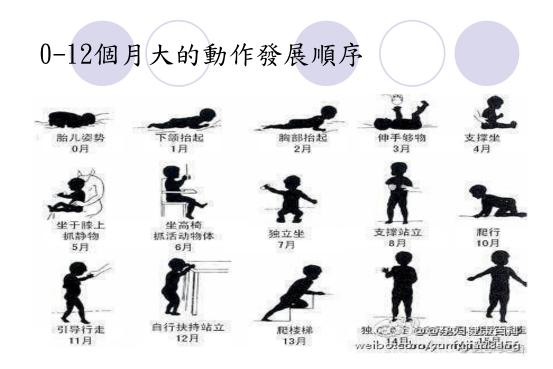
身體、心理、情緒、智力、精神、社交等狀況皆相互影響,有健康的身體或良好的體適能,對其他各方面的發展皆有直接或間接的正面影響。 目前教育趨勢強調全面的居均衡發展,對於正在發育的學童,更不能忽略體適能的重要性。

4. 提供歡樂活潑的生活方式

教育要讓學童有足夠的時間和機會去學習和體驗互助合作、公平競爭和團隊精神等實貴的經驗,從運動和活動中享受歡樂、活潑、有生機的生活方式,進而提升體適能。

5. 養成良好的健康生活方式和習慣

學生時期對於飲食、生活作習、注意環境衛生和壓力處理行為習慣,能有良好的認知、經驗和態度,對於將來養成良好的生活方式,有深遠的影響。



兒童發展順序(大腦的軟體建置發展順序:關於小腦與額葉的發展)

- (1) 七坐(七個月大的發展目標是:上半身的核心肌肉群,要能有坐的住的能力)。
- (2)八(個月)爬(發展出手眼協調的開始)。
- (3) 九(個月)發牙(學講話,人際溝通)。
- 小飛機:肚子貼地,雙手雙腳舉高,量維持姿勢的秒數。2歲:5秒,3歲:10秒,4-5歲:20秒,5-6歲以後:30秒!

- 仰臥起坐 (頸部彎曲能力:(關於左/右的額葉協調能力)):2歲:5秒,3歲10秒,4-5歲:3下/30秒,5-6歲:5下/30秒,7-65歲,參照教育部體適能網站!
- 單腳站的秒數: 參照畢保德的動作發展常模:約1歲:1秒,2歲:2-3秒,3-4歲:3-5 秒,4-5歲:6-10秒!
- 雙腳跳:量測往前跳的距離。

2歲:能雙腳往前跳

3-4 歲:雙腳往前跳:60 公分。單腳往前跳:15 公分

4-5 歲:雙腳往前跳:75公分,單腳往前跳:5步。

5-6 歲:雙腳往前跳:90 公分,單腳往前跳:90 公分。

建議:先把核心部分(頸部、胸部,腰部)的姿勢控制能力發展出來(吹,咬,咀嚼的力量加強),然後仰臥起坐、磅式(伏地挺身)。

- (4)手眼協調:丟接球,引體向上(小牛耕田,撐山洞,…)
- (5)大腦體操的腦力發展!(認知學習能力)

			Gross Motor Scales	
			Reflexes	
Start 1-11 nonths	2	走路反射(Walking Reflex) 將小朋友扶戰下站立。報徵將其前 傾,先將其腳有向前感覺,後將其維 持站姿。	2 3秒內能而聊交替抬起活動。 1 3秒內只抬起一腳。 0 雙腳依照垂下。	
2	4	ATNR 整合 (Positioning reflex) 小朋友為仰臥·蔣頭向左侧轉使左臉 貼床3秒時間,觀察其反應。	 手辦本隨頭部活動而轉向。 手腳會隨頭部活動而有反射活動。 反射依然存在(此反射會在6個月 後消失)。 	
3	6	蘭道反應 (Landou reaction) 政治學師的手托抱腹部·小朋友會全 身伸直抬起。	2 年附种直、手掌打開東承重。 1 年臂种出。但年財幣由而未承重。 0 無种出手臂或以手承重之反應。	
4	6	向 解 保 護 反 應 (Protection reaction-Forward) 治療師的手抱小朋友輕幹快递向下 延衰而,手可伸出接觸	2 可仲直手臂並用字面撑2秒。 1 可撑於前臂。 0 無仲出手臂之反應。	
5	6	向側邊之保護反應 (Protection reaction-Side) 治療師坐於小朋友背後,韓於小朋友 體部,以快速手法向側邊頻料 45 度。	2 可伸直手臂並用常面撑 2 秒。 1 可接於前臂。 0 無伸出手臂之反應。	

2022/6/24

Start 16-26 months	13	跪姿 (Kneeling) 小朋友維持一跪姿,臀部勿坐於大腿上。使其見眼前 60 公分處的玩具後 往一方轉,說"看玩具"後再緩轉玩具 往另一邊。(每一動作單方向須時四秒)	2 1 0	維持轉頭且跪姿 5 秒時間。 維持跪姿 2-4 秒時間。 維持跪姿少於 2 秒時間。	
20 Start 27-48 months	31-32	單腳站立 (Standing on 1 Foot) 維持單腳站立,另一腳彎曲。說"跟 我一樣,手插腰維持單腳站"。	2 1 0	維持手插腰單腳站 3 秒時間。 維持手插腰單腳站 1-2 秒時間。 要求協助才能單腳站。	
21	41-42	單腳站立 (Standing on 1 Foot) 維持單腳站立,另一腳彎曲。說"跟 我一樣,手插腰維持單腳站"。	2 1 0	維持手插腰單腳站 5 秒時間。 維持手插腰單腳站 2-4 秒時間。 單腳站立少於 2 秒時間。	
Start 49-56 months	43-44	脚大站立(Standing on Tiptoes)雙手高舉過頭且使用腳尖站立。說" 跟我一樣,手舉高維持腳尖站立"。	1 0	維持雙手尚举適頭且使用腳尖站立 3 秒時間。 維持雙手高舉過頭且使用腳尖站立 1-2 秒時間。 移動腳或腳跟仍在地上。	

2022/6/24

(2)仰臥起坐與伏地挺身的能力:(關於左/右的額葉協調能力)

I	1			及咫超 20 及"	1
26	57-58	動作模仿 (Imitating Movement) 距小朋友 90 公分遠。說"跟我一起作 動作"。先作一次動作示範,不要使 用口頭提示。在6秒內作出6個動作。	2 1 0	能精確模仿 4 個動作。 能精確模仿 1-3 個動作。 無法模仿任何動作。	£\$\$\$\$\$
27	59-60	單腳站立 (Standing on 1 Foot) 維持手插腰單腳站立,另一腳彎曲 10 秒後換腳維持 10 秒。說"跟我一 樣手插腰輪流單腳站"。治療師數出 秒數以鼓勵小朋友站得更久。	1 0	雙手插膜單腳輪流站時間內,10秒時間內身體搖晃角度不超過20度。 雙手插腰單腳輪流站時間內,有5-9 秒時間身體搖晃角度不超過20度。 單腳維持站立時間少於5秒,搖晃 角度大於20度,或只有單腳能完成。	
28	59-60	仰臥起坐 (Sit-Ups) 先行示範雙手抱胸仰臥起作動作。後 握住小朋友的腳並下令"小朋友儘量 作"。於30秒後停止。	2 1 0	於30秒內完成3個仰臥起坐。 於30秒內完成1-2個仰臥起坐。 無法完成一個仰臥起坐。	
29	68-72	仰臥起坐 (Sit-Ups) 先行示範雙手抱胸仰臥起作動作。後 握住小朋友的腳並下令"小朋友儘量 作"。於30秒後停止。	2 1 0	於30秒內完成5個仰臥起坐。 於30秒內完成3-4個仰臥起坐。 完成少於3個仰臥起坐。	
30	72	伏地挺身 (Push-Ups) 先行示範伏地挺身動作。並下口令" 小朋友儘量作"。於 20 秒後停止。	2 1 0	於20秒內完成8個伏地挺身。 於20秒內完成47個伏地挺身。 完成少於4個伏地挺身。	

2022/6/24

精細動作(握筆)的發展順序



形狀配對能力

大於一歲: 一個形狀

1.5 歲: 二個形狀

1.5 歲-2 歲:三個形狀

塗鴉能力

1.5歲:長度大於2.5公分長

2歲:垂直線

2 歲半:水平線(橫線)

3 歲:畫○

3歲半:畫十

4 歲:畫□

使用剪刀

3歲-3.5歲:經過示範教導後,會湧用剪刀剪一刀

3.5 歲-4 歲:剪直線

4.5-5 歲:剪○

5歲半之後:□、△

增加注意力、專注力的感覺活動:

我們邁出的每一步,都可以改變自我、穩定情緒、擁抱健康,更能有效提升智力、注意力、記憶力、創造力等各方面的表現。

- 1. 想紓解壓力: 20 分鐘的有氧運動比重訓更有效。
- 2. 要對抗焦慮:可以每周運動到筋疲力盡一次。
- 3. 提升注意力:最好每天早上運動。
- 4. 消除憂鬱症:每天跑步30分鐘,就能讓心情變好。
- 5. 增進記憶力: 散步或是輕鬆慢跑就行。
- 6. 發展創造力: 跑步最有效。
- 7. 減緩衰老化:每周走路,2.5 個小時,就能達成。
- ---以上資料摘自「真正的快樂處方」一書

建議活動:

- Food and Oral Activity(食物和口腔清單)
- Tactile Activity(觸覺活動溫度)
- Temperature(溫度)
- Movement(動作)
- Gravity(重力)
- Visual and auditory Input(視覺和聽覺的輸入)
- Auditory(聽覺)