

遊戲，好好玩！

長庚紀念醫院認知啟蒙治療簡介

◎桃園長庚復健科認知啟蒙治療師 施淳俐

認

知是人類自出生後在適應環境的活動中，透過形成概念、知覺、判斷或想像等心理活動，來獲取知識、解決問題的歷程。認知的範圍非常廣泛且多元，包括數學、空間概念、注意力、記憶、溝通互動等能力，認知啟蒙治療以生活中的事物作為題材，依據發展遲緩兒童現有能力的設計訓練方案，讓兒童可以從活動中學習，提升兒童學習動機與認知概念。

「一二三四五六七八九十，長頸鹿躲好了嗎？」婷婷（化名）開心地玩著躲貓貓的遊戲，邊學著唱數：「好了，長頸鹿躲在藍色的桌子下面。」老師把長頸鹿的玩偶藏了起來，要婷婷依據線索找到藍色桌子和長頸鹿，幾次的練習後，婷婷學會運用空間概念的用詞。在課程中，唸謠、兒歌、說故事、玩具的操作等，常被運用來提升兒童的認知能力，而垂手可得的玩具、遊戲，更是方便家長在家中提供孩子反覆練習的機會。

恩恩（化名）在幼兒園中總是獨自玩著汽車模型，有時將汽車排成一列，有時趴在地板上滑動著小汽車、看著車輪轉動，自己一個人玩時，遊戲技能不

佳，也不知道如何融入同儕的活動。依據恩恩現有能力，為其設定了介入的目標，包含增加與他人對話時的眼神注視、對指令的理解與遵守，以及透過情境模擬對話等，增進與他人間的溝通及互動。介入的一開始，以練習模仿操弄玩具為主，過程中當玩具掉落到地上，老師說：「蹦，掉了。」恩恩一開始只是覺得有趣地對著老師笑一笑，當第二次玩具又掉落到地上時，恩恩立即轉過來看著老師說：「蹦，掉了。」依據不同情境讓恩恩學習連結遊戲時的表達，讓他逐步開啟自己的認知學習及和他人溝通互動的窗。

兒童生活中十分重要的一部分是遊戲。認知啟蒙治療的團體課程是透過各種趣味性的遊戲，從中反映現實生活的內容，促使兒童學習各種生活知識，並從遊戲的嘗試與探索中學習技能，當遊戲的內容越豐富多元，越能啟發更多的好奇心與想像力，進而提升兒童的發展並且整合認知、語言和社會行為等技巧。翔翔（化名）最喜歡角色扮演的遊戲，有時候當超級商店的店員為客人結帳、有時候當醫師為受傷的小朋友治療，有時候則是當起建築師，領導其他

小朋友一同使用積木搭建一棟房子，甚至是充滿想像與創造力的捷運站。藉由小團體的遊戲，翔翔對自我價值的認同感逐漸增加，同時提升了與同儕一起遊戲的動機，遊戲中還會主動和同儕討論誰來扮演哪個角色，並且願意和同儕分享自己的作品與想法。在安全且熟悉的環境中，遊戲提供兒童對於生活周遭環境與事物的認識，也啟發自由與獨立思考、促使兒童的語言及社會互動發展。

與小漢（化名）的第一次見面，他躺在走廊上的地板和媽媽對峙著，媽媽手裡拿著一瓶巧克力牛奶，很生氣卻也拿他沒辦法。小漢是被診斷為自閉症的孩子，挫折容忍度較低，面對失敗的經驗，甚或是遊戲進行中覺得自己處於弱勢，便要求立刻停止遊戲。經過 5 個多月的個別課程，小漢從一開始面對挫折時的大哭大鬧，到後來可以接受與老師競賽時的挫敗，但和媽媽的對談中得知，小漢在幼兒園時，跑步要衝第一，吃飯也會假想自己在和他人競賽，必須

要第一個吃完。和媽媽討論過後，小漢開始進入認知啟蒙治療與音樂治療共同開設的「音樂遊戲團體」。音樂遊戲團體主要以音樂遊戲作為團體遊戲的暖身活動，待兒童理解音樂遊戲之後再小步驟地建構團體遊戲的規則，同時提升兒童在進行團體遊戲時的技巧與策略。在音樂遊戲團體中，加強兒童察覺他人聲音與行為的能力，學習基本的社會技能，如：遵守指令、等待、輪流等；從競賽遊戲中學習面對成功與失敗，遇到爭執或衝突時學習表達自己的想法、理解他人感受、解決紛爭。此外，在團體中也讓兒童相互幫忙，已建構的遊戲規則也讓孩子試著練習講解規則，促使孩子能將情境類化到家庭、學校，提供了多元性的價值。

發展遲緩兒童們在早療的過程中學習面對與處理各種不同生活情境的困難和需求，期待在復健專業團隊的共同努力下，孩子們能逐步充實自己的能力，邁步向前！

▼「我來幫你加油！」音樂遊戲團體延伸「紅綠燈」的遊戲，設計以「交通」為主軸的活動，將生活情境搬到教室裡頭



▲運用日常生活空間相關的題材，如家中的廚房、房間等，認識物品、空間名稱



▲「換我來當老師說故事給你聽喔！」