代號：5110
頁次：4－1

94 年第一次專門職業及技術人員高等暨普通考試醫事人員、中醫師、心理師、呼吸治療師、營養師、獸醫人員考試試題

等　　別：高等考試
類　　科：職能治療師
科　　目：小兒職能治療學
考試時間：1 小時　　座號：_____

※注意：㈠本試題為單一選擇題，請選出一個正確或最適當的答案，複選作答者，該題不予計分。
㈡本科目共 80 題，每題 1.25 分，須用 2B 鉛筆在試卡上依題號清楚劃記，於本試題上作答者，不予計分。
㈢本試題禁止使用電子計算器。

1 有關轉銜服務所採的生態課程（ecologic curriculum），下列敘述何者正確？
㈠強調於何處而非如何提供轉銜服務　㈡同時強調於何處及如何提供轉銜服務
㈢是指由家屬於家中執行的教育方案　㈣是指由職訓人員於職場執行的工作模擬方案

2 在醫學進步的國家，下列何種腦性麻痺病因或類型的發生率有下降的趨勢？
㈠高膽色素血症　㈡早產
㈢痙攣型兩側麻痺（spastic diplegia）　㈣運動失調型（ataxic）

3 依據感覺統合的觀點，兒童約於多大時，開始出現動作的概念（ideation）？
㈠1 歲　㈡ 2 歲　㈢ 3 歲　㈣ 4 歲

4 提出「遊戲史」（Play History）及「遊戲處方」（Play Prescription）的職能治療師為：
㈠邦迪（Bundy）　㈡弗萊莉（Florey）　㈢諾絲（Knox）　㈣高田（Takata）

5 口腔動作運用不能（oral dyspraxia）通常與下列何種感覺處理失常有關？
㈠觸覺及本體覺　㈡觸覺及味覺　㈢本體覺及味覺　㈣前庭覺及溫度覺

6 職能（occupational）參考架構將兒童的職能表現分為四個層次，下列那一個測驗較無法評估個案的參與（participation）層次？
㈠小兒障礙評估調查表（Pediatric Evaluation of Disability Inventory）
㈡兒童功能獨立量表（Functional Independent Measure for Children）
㈢學校功能評估（School Function Assessment）
㈣遊戲史（Play History）

7 職能（occupational）參考架構所稱之情境（contexts），是指：
㈠活動的場所　㈡物理的環境　㈢社會的環境　㈣文化的環境

8 依據適應（coping）參考架構，對於在熟悉的環境中適應良好，但在陌生的環境卻容易焦慮的小孩，下列何者為適當的對策？　①預先告知可能發生的事情，使小孩有心理準備　②當小孩出現焦慮時，應立即帶離現場　③隨身攜帶可安撫小孩情緒的小物件
㈠僅②　㈡僅①③　㈢僅②③　㈣①②③

9 下列有關適應（coping）參考架構的敘述，何者正確？
㈠本質上屬於矯治的策略　㈡以認知行為理論為基礎
㈢目的在改善個案的認知功能　㈣臨床上大多單獨使用

10 下列參考架構中，何者最常使用活動團體（activity groups）？
㈠感覺統合　㈡生物力學　㈢適應　㈣職能

11 下列有關處罰（punishment）的敘述，何者正確？
㈠用於增強良好行為　㈡可能會增強某些不良行為
㈢體罰是最有效的處罰方式　㈣對「不合作」的行為特別適用

12 職能治療師在學校體系中有採用所謂監控（monitoring）的服務方式，此一服務方式的特點為：
㈠利用教室內的閉路電視監控系統來提供專業諮詢
㈡由職能治療師設計服務內容及方法後監督職能治療生執行
㈢由職能治療師設計服務內容及方法後交由團隊中的其他成員執行
㈣職能治療師到教室中協同老師教學

13 下列有關新生兒俯臥擺位的敘述，何者錯誤？
㈠有利於視覺探索　㈡有利於手到口的動作
㈢可促進屈曲張力的發展　㈣可促進頸部伸張動作的發展

14 電動輪椅的迴轉半徑主要取決於：
㈠驅動輪的位置　㈡使用者的技術　㈢輪椅的重量　㈣路況

15 對於徐動型的腦性麻痺兒童，下列輔具中，何者最能增進其使用電腦的效能？
㈠光學滑鼠　㈡無線滑鼠　㈢觸控螢幕　㈣鍵盤洞板

16 就認知能力而言，下列那些能力是使用電腦輔助教學軟體的基本先決條件？　①初步的因果關係　②物體恆存　③延遲模仿　④象徵性思考
㈠①②　㈡①④　㈢②③　㈣②④

17 依據神經發展治療參考架構，對近端穩定度較差的兒童，可以採取下列何種姿勢來畫圖？
㈠側臥　㈡俯臥　㈢ W 型坐姿　㈣盤腿坐

18 下列遊戲觀點中，何種較少為職能治療所採用？
㈠強調遊戲的技能　㈡強調遊戲的樂趣　㈢以遊戲消耗過剩精力　㈣以遊戲促進發展

19 對於心智年齡達幾歲的個案，可以開始使用簡單的木工作爲治療的活動？
㈠ 2～3 歲 ㈡ 4～5 歲 ㈢ 8～9 歲 ㈣ 11～12 歲

20 下列遊戲中，何者最不適合學齡前期的幼兒？
㈠串串珠 ㈡跳繩 ㈢騎單車 ㈣簡單紙編

21 下列遊戲中，何者最符合創造性遊戲（creative play）的特性？
㈠用黏土做小點心 ㈡溜冰 ㈢下棋 ㈣拼圖

22 有關刷牙能力的訓練，下列敘述何者正確？
㈠一般兒童在滿六歲前仍需要照顧者的監督才能完成刷牙
㈡對於容易出現吐舌或嘔吐反射的幼兒，宜使用大頭及軟毛的牙刷
㈢對於容易出現吐舌或嘔吐反射的幼兒，宜使用小頭及硬毛的牙刷
㈣對於抓握力量不足的幼兒，最佳的代償方法是使用電動牙刷

23 小明是一位有坐姿困難及下肢有很強伸張痙攣的十歲兒童，目前仍無法自行穿脫衣服。家人在替小明穿脫衣服時，其最適當的擺位爲：
㈠仰臥 ㈡俯臥
㈢側臥 ㈣跨坐在照顧者的大腿上

24 有關肯格士（Kangas）所提出的「任務準備姿勢」（task ready position），下列敘述何者正確？
㈠採取半蹲的姿勢 ㈡採取半跪（half kneeling）的姿勢
㈢頭部及軀幹稍微轉向慣用手側 ㈣特別建議用於有中度至嚴重動作障礙的孩童

25 前序連鎖法（forward chaining）較適合用來教導下列何種小孩學習活動（task）？ ①類化能力低者 ②注意力差者 ③順序能力差者 ④挫折忍受度低者
㈠①② ㈡①③ ㈢②④ ㈣③④

26 關於對有顎裂的嬰兒之餵奶方式，下列敘述何者正確？
㈠宜採取較直立的餵食姿勢 ㈡宜使用較細長的奶嘴
㈢宜使用十字開口的奶嘴 ㈣儘可能以鼻胃管餵食

27 實施正面三指下顎控制法以促進兒童的進食功能時，食指應放在兒童的：
㈠上唇 ㈡下巴前方 ㈢下巴下方 ㈣臉頰

28 有關兒童使用吸管喝水的能力，下列敘述何者錯誤？
㈠頗受學習經驗的影響 ㈡需要有良好的嘴唇控制能力
㈢需要有良好的吸力控制 ㈣一般兒童約於三歲時開始出現此一能力

29 依據杜瑞凱（Turecki）及魏尼克（Wernick）的觀點，下列何者爲不利於人際關係發展的氣質特徵？
①易羞怯 ②易衝動 ③感覺閾值低 ④活動量略高
㈠僅①② ㈡①②③ ㈢①②④ ㈣②③④

30 心智年齡約多大的兒童，才比較有可能與其他兒童一起玩尋寶遊戲？
㈠ 2～3 歲 ㈡ 4～5 歲 ㈢ 6～7 歲 ㈣ 8～9 歲

31 依據獲得（acquisitional）參考架構，下列敘述何者錯誤？
㈠強調教與學的原理
㈡介入的重點在技巧本身而非特定要素
㈢簡短而頻繁的練習效果優於冗長而不經常的練習效果
㈣適用於動作技巧的學習，但不適用於自我照顧活動

32 費萊敏（Fleming）認爲，下列何種臨床推理可以幫助職能治療師在評估個案時建立假設？
㈠互動式（interactive） ㈡程序式（procedural） ㈢情況式（conditional） ㈣實用式（pragmatic）

33 依照愛爾絲（Ayres）的原始設計，滑板活動所使用的斜坡高度爲 1 ½ 至 2 呎，而坡長及坡寬分別爲何？
㈠長 5 呎，寬 3 呎 ㈡長 6 呎，寬 4 呎 ㈢長 10 呎，寬 4 呎 ㈣長 15 呎，寬 5 呎

34 依據愛爾絲（Ayres）的觀點，對於姿勢及兩側整合失調的個案，治療的第一步爲：
㈠改善眼球動作控制 ㈡調整神經系統的警覺狀態 ㈢整合原始姿勢反射 ㈣改善感覺調節功能

35 在感覺統合的臨床觀察中，採用上肢伸張測試（arm extension test）以評估個案的姿勢反應時，個案的姿勢爲：
㈠仰臥 ㈡俯臥，腹部支撐 ㈢俯臥，雙手雙膝支撐 ㈣站立

36 依據動作技巧獲得參考架構，下列敘述何者正確？
㈠於學習初期，宜提供有關動作結果的回饋
㈡於學習初期，愈詳細的回饋愈能促進學習的效果
㈢固定的練習（blocked practice）比隨機的（randomized）練習有較長期的保留效果（retention）
㈣對有嚴重認知障礙的個案，於學習初期，宜使用隨機的練習方式

37 職能治療師在實施神經發展治療時，常使用治療球或滾筒等治療器具，其主要的功用爲：
㈠使治療遊戲化以促進個案的參與動機 ㈡提供個案豐富的視覺刺激
㈢提供個案豐富的前庭刺激 ㈣方便治療師的操作

38 下列有關感覺餐（sensory diet）的敘述，何者正確？
㈠由愛爾絲（Ayres）所創 ㈡原始的設計是以自閉症兒童爲實施對象
㈢特別適用於改善感覺防禦的問題 ㈣強調對新生兒應加強深壓及關節壓迫的刺激

39 下列有關蘇格拉底式問話（Socratic questioning）的敘述，何者正確？
㈠是一種認知治療的方法 ㈡其理論根據爲鷹架理論（scaffolding）
㈢主要目的在協助個案宣洩情緒 ㈣特別適用於有溝通障礙者以協助其表達感受

40 依據感覺統合治療參考架構，下列那一類型的感覺統合失調兒童最常出現情緒的障礙？
㈠感覺調節失常 ㈡感覺區辨及知覺失常 ㈢兩側整合及順序失常 ㈣發展性運用不能

41 針對兒童的社會心理問題，職能治療常用的介入策略包括： ①感覺統合治療 ②社會學習 ③行為處理 ④職能行為
㈠僅②③ ㈡僅①③④ ㈢僅②③④ ㈣①②③④

42 對於兒童的疼痛問題，下列敘述何者錯誤？
㈠慢性的疼痛均具有器質性的病因 ㈡疼痛的經驗與兒童的認知能力有關
㈢父母的態度會影響兒童的疼痛經驗 ㈣對慢性疼痛的自我處理策略與用於成人者類似

43 依據柴斯（Chess）及湯瑪斯（Thomas）對氣質的分類，嬰兒對新情境或刺激的初期反應本質稱為：
㈠適應性 ㈡趨避性 ㈢反應強度 ㈣情緒品質

44 下列有關重力不安全感的敘述，何者正確？
㈠發生的原因可能與感覺調節及感覺區辨不良有關 ㈡亦稱為姿勢不安全感
㈢治療上應強調提供能增進前庭覺及觸覺的活動 ㈣增進前庭覺的活動應強調角加速度的刺激

45 下列何種反射的出現，可顯示前庭系統已開始作用？
㈠莫洛（Moro） ㈡蓋倫特（Galant） ㈢巴比斯基（Babinski） ㈣巴金（Babkin）

46 依據感覺統合治療參考架構，下列有關適應反應（adaptive response）的敘述，何者錯誤？
㈠適應反應可作為感覺統合功能的指標
㈡適應反應可促進感覺統合功能的發展
㈢缺乏內在驅力（inner drive）的小孩將難以出現適應反應
㈣內在驅力產生自大腦皮質的體感覺區

47 針對雙手使用（bilateral hand use）有困難的兒童，下列治療活動由容易至困難之順序為： ①雙手向前拿起放在身體中線上的馬克杯 ②以一手壓住圖畫紙，另一手握蠟筆著色 ③以一手拿著馬克杯，另一手拿湯匙攪拌杯中的飲料
㈠①②③ ㈡①③② ㈢②①③ ㈣②③①

48 開花生醬瓶蓋時，通常最不需要使用到下列何種抓握或手中操作？
㈠簡單旋轉（simple rotation） ㈡盤狀抓握（disc grasp）
㈢強力抓握（power grasp） ㈣柱狀抓握（cylindrical grasp）

49 針對兒童的手中操作能力，下列活動中，何者最適合用以訓練移動（shift）的能力？
㈠擲骰子 ㈡蠟筆著色畫 ㈢彈玩具鋼琴 ㈣疊積木

50 針對幼兒頸部及軀幹屈曲能力的訓練，下列方法何者不適合？
㈠由仰臥拉坐起來（pull-to-sit） ㈡控制幼兒的肩部，從坐姿逐漸帶到仰臥
㈢俯臥於楔形板（wedge）上做套圈圈的活動 ㈣在側臥的姿勢下誘發頸部及軀幹的屈曲動作

51 依據吳勒克（Woollacott）的研究，嬰兒在開始發展坐姿能力時，較依賴何種感覺來調整姿勢；另於開始發展站姿能力時，較依賴何種感覺來調整姿勢？
㈠前庭覺；視覺 ㈡前庭覺；本體覺 ㈢視覺；視覺 ㈣視覺；本體覺

52 針對肌失養症（muscular dystrophies）患童之治療，下列敘述何者正確？
㈠抗生素治療可延緩肌肉變性的發生 ㈡儘可能延後使用輪椅
㈢在幼兒期應施以密集式的肌力訓練以防肌力退化 ㈣在學齡期應特別強調感覺再教育

53 下列那一類患童最可能會出現刻板而重複的身體動作？
㈠發展性運動協調障礙（developmental coordination disorder）
㈡格巴二氏症候群（Guillain-Barré syndrome）
㈢兒童期崩解性疾患（childhood disintegrative disorder）
㈣注意力缺失過動症（attention-deficit hyperactivity disorder）

54 選擇性背根神經切除術（selective posterior rhizotomy）可用於改善腦性麻痺患者的何種症狀？
㈠劇動症（ballism） ㈡痙攣
㈢意向性震顫（intention tremor） ㈣休息性（resting）震顫

55 針對運動失調型（ataxic）腦性麻痺兒之治療，下列敘述何者正確？
㈠應增進近端穩定度
㈡以增進動作的速度為重點
㈢是腦性麻痺中最適合接受路奎手術（Lucque procedure）之類型
㈣是腦性麻痺中最適合接受肌腱轉移手術之類型

56 以肉毒桿菌毒素改善腦性麻痺兒的痙攣症狀，一般每次療程的效果約可維持多久？
㈠ 1 個月 ㈡ 2 個月 ㈢ 3～6 個月 ㈣ 8～10 個月

57 有關腦性麻痺的合併症狀，下列敘述何者正確？
㈠視覺缺損的發生率高於聽覺缺損 ㈡語言障礙的發生率高於智能障礙
㈢甚少出現極重度智能障礙 ㈣癲癇的發生率約為百分之七十五

58 下列有關腦性麻痺的敘述，何者正確？
㈠多為後天的因素所造成 ㈡症狀為非進行性
㈢均有行走功能障礙 ㈣某些病患之病灶在小腦

59 下列那兩種臨床推理最能幫助職能治療師瞭解個案的興趣及動機？ ①敘事式（narrative） ②程序式（procedural） ③互動式（interactive） ④情況式（conditional）
㈠①③ ㈡①④ ㈢②③ ㈣③④

60 一般兒童約於何時開始出現下顎旋轉的咀嚼方式（rotary chewing）？
㈠咬合反射整合的同時　㈡開始能夠獨自以手指進食（finger feeding）的同時
㈢開始能夠獨自以湯匙舀食物的同時　㈣開始能夠拿湯匙將食物送進口中的同時

61 依據神經發展的觀點，正常的姿勢張力分布爲：
㈠上肢較下肢低，身體近端較遠端低　㈡上肢較下肢高，身體近端較遠端高
㈢上肢較下肢低，身體近端較遠端高　㈣上肢較下肢高，身體近端較遠端低

62 滿五歲的小孩以單腳站立時，一般可以維持多久？
㈠數秒　㈡十幾秒　㈢約二十秒　㈣約三十秒

63 醫學上所謂「非常低出生體重」（very low birth weight）是指多少公克？
㈠ 2000～2500　㈡ 1500～2000　㈢ 1000～1500　㈣ 1000 以下

64 一般兒童約於多大時，才能把襪子穿好？
㈠ 3 歲　㈡ 4 歲　㈢ 5 歲　㈣ 6 歲

65 依照手中操作的發展順序，最早出現的能力是：
㈠移動（shift）　㈡簡單旋轉（simple rotation）
㈢掌指轉位（palm-to-finger translation）　㈣指掌轉位（finger-to-palm translation）

66 一般嬰兒約於多大時，開始能使用掌握（palmar grasp）來抓握物體？
㈠ 2 個月　㈡ 4 個月　㈢ 6 個月　㈣ 8 個月

67 一般嬰兒約於多大時，才發展出成熟的身體對身體翻正反應（body on body righting reaction）；又約於多大時，開始能夠以分節的方式來翻身（segmental rolling）？
㈠ 2～3 個月；4～5 個月　㈡ 4～5 個月；4～5 個月　㈢ 4～5 個月；6～9 個月　㈣ 6～9 個月；6～9 個月

68 依據階層理論的觀點，新生兒的踏步反射於 2 個月大時消失是因爲：　①神經系統重整或成熟的結果　②下肢重量增加的結果　③正支持反應（positive supporting reaction）出現的結果
㈠僅①　㈡僅①②　㈢僅①③　㈣①②③

69 Z 分數是常模參照測驗中最常使用的一種標準分數，其平均值、標準差分別爲：
㈠ 0、1　㈡ 0、15　㈢ 50、34　㈣ 100、15

70 針對以篩檢（screening）爲目的的評估，下列敘述何者錯誤？
㈠第二類（type II）篩檢的目的是爲了決定個案是否需要接受更完整的測驗（comprehensive testing）
㈡應儘可能使用標準化測驗
㈢強調測量行爲的質（quality）而非量（quantity）
㈣篩檢工具必須要有良好的信度（reliability）及效度（validity）

71 一般兒童約於多大時，才發展出協調的跑跳步（skipping）？
㈠ 3～4 歲　㈡ 5～6 歲　㈢ 7～8 歲　㈣ 9～10 歲

72 一般滿四歲的兒童應已具備下列那些動作能力？　①單腳跳　②從樓梯的最下面一階跳下來　③不需攙扶可自行上下樓梯
㈠僅①　㈡僅②　㈢僅①②　㈣①②③

73 下列何者爲一般滿四歲兒童的能力所不及？
㈠使用動態三點握筆法
㈡接住慢速度丟過來的網球
㈢騎三輪車並能順利的繞過障礙物
㈣將手中的兩個積木逐個轉位到手指（palm-to-finger with stabilization）

74 一般兒童約於多大時，開始出現具有手臂擺動及軀體旋轉的跑步方式？
㈠ 2～3 歲　㈡ 3～4 歲　㈢ 4～5 歲　㈣ 5～6 歲

75 一般嬰兒約於多大時，開始能夠自主的將握在手中的物件放掉？
㈠ 4 個月　㈡ 6 個月　㈢ 8 個月　㈣ 10 個月

76 一般 8～9 個月大的嬰兒，尚未具備下列何種能力？
㈠不用別人扶持可坐著玩　㈡自己溜小滑梯
㈢用拇指及食指或中指拿起小積木　㈣用拇指及食指或中指拿起小饅頭餅乾

77 下列有關探索遊戲（exploratory play）的敘述，何者正確？
㈠是幼兒期的主要遊戲方式　㈡是以感覺動作爲主的遊戲方式
㈢遊戲的玩物以可以分解及組合的玩具爲主　㈣遊戲的內容甚少涉及人際互動

78 一般未滿兩歲的嬰幼兒，會表現出下列何種社會或心理行爲？
㈠陌生人焦慮（stranger anxiety）　㈡伊底帕斯情結（Oedipus complex）
㈢伊奈特情結（Electra complex）　㈣直覺思考（intuitive thought）

79 依據艾瑞克森（Erikson）的觀點，自主相對於羞惑（autonomy versus doubt and shame）的發展階段有助於下列那一人格特質的發展？
㈠希望（hope）　㈡意志力（will）　㈢目標性（purpose）　㈣能力感（competence）

80 下列何人首先提出驅力能源（libido）的概念？
㈠佛洛依德（Freud）　㈡馬斯洛（Maslow）　㈢愛爾絲（Ayres）　㈣弗洛姆（Fromm）