

助展會主辦



幼師專業培訓2008年12月至2009年1月

《幼兒期發展差異的識別與介入》系列



~認知發展障礙的識別與介入

18.12.2008

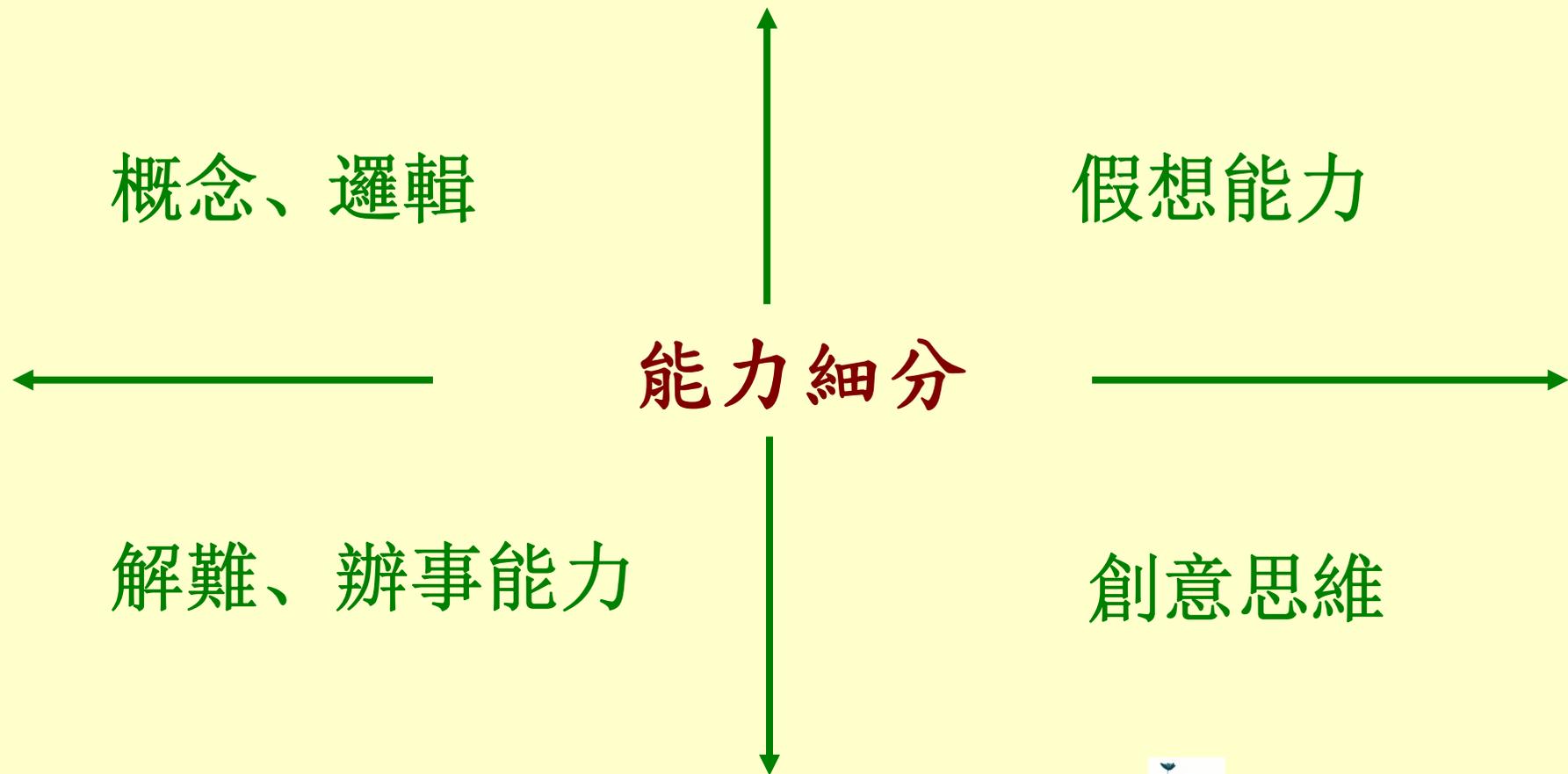
講者：助展會 / 霍凱霖姑娘, 周穎詩姑娘



助展會有限公司  
Potential Development Association Ltd



# 認知活動表現分析



參見資料：香港教育局





## 識別方法

何謂認知發展障礙?

認知發展年齡  $\neq$  實際發展年齡

辨別認知障礙的方法...

# 遊戲





# 幼兒玩具分類

1. 一歲前：探索式遊戲



2. 一歲後：探索式，假想遊戲





# 兒童遊戲情境

## 情境一

- 兩位小朋友玩煮飯仔
- 有角色

K1

## 情境二

- 三位小朋友用煮飯仔扮餐廳
- 有角色討論和分配，交流和對話

K3

## 情境三

- 兩位小朋友玩煮飯仔
- 有角色，交流和對話

K2



# 遊戲與認知發展總結



年歲	玩法	認知發展能力 (ref: Wetsby Play Scale)	
3-4 (K1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 日常生活角色扮演                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 連串步驟</li> <li>• 內容簡單</li> </ul> </li> </ul>	<b>簡單概念</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 次序</li> <li>• 物件用途</li> </ul> <b>邏輯</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 預計事情發生 (少步驟, 日常生活)</li> </ul>	<b>假想</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 象徵性</li> <li>• 2-3個人</li> </ul>
4-5 (K2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 不同的人物扮演                             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 多情境</li> <li>• 多內容和人物</li> </ul> </li> </ul>	<b>概念漸多</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 時序, 空間, 經驗</li> <li>• 抽象詞漸多</li> </ul> <b>邏輯</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 預計事情發生 (多步驟, 開始抽象)</li> </ul>	<b>假想漸多</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 3-4 個人</li> <li>• 真實與不真實</li> </ul>
5-6 (K3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 角色分配和討論 (以概念, 情境為主)</li> </ul>	<b>概念強</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 熟悉用時間性詞語</li> <li>• 事情先後次序</li> </ul> <b>邏輯強</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 預計事情發生 (多步驟, 抽象)</li> </ul>	<b>假想能力強</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 不需實物</li> </ul>



## 認知發展障礙對幼兒的影響...

能力	例子
概念	<ul style="list-style-type: none"><li>•不懂將物件分類</li><li>•對時間，次序等感困難</li></ul>
邏輯	<ul style="list-style-type: none"><li>•不能預計故事情節</li><li>•數理特別差</li></ul>
假想	<ul style="list-style-type: none"><li>•對角色扮演感困難和少變化</li><li>•少想像和創意</li><li>•畫畫能力弱,內容簡單</li></ul>





# 治療手法

- 模仿

- 學習能力的建立

- 探索性遊戲

- 概念、邏輯思維的建立

- 假想性遊戲

- 假想、想像、聯想、邏輯、解難能力的建立





## 慢! 慢! 慢!

- 由能力開始
- 從實質到抽象
- 將思考化作語言表達
- 將事情歸納與總結

