

## 壹、 個案資料

姓名：小杜

- 17歲的男孩，高中二年級生。
- 單側偏癱型腦性麻痺青少年。
- 動作表現：
  - ◆ 可獨立行走(GMFCS level I)。
  - ◆ 右手控制良好，左手可抓握物體，但雙手操作任務之表現上較不協調，但仍可自行完成活動(MACS level II)。
  - ◆ 日常生活可自理，但在做雙手操作活動時，動作表現較慢(例如：穿鞋子、綁鞋帶)。
  - ◆ 喜歡打桌球，但因為左手較不靈巧，在發球時拋球困難，且覺得動作反應較他人慢，跟他人打球時，會覺得比較吃虧。
  - ◆ 打電腦時主要用右手打鍵盤及使用滑鼠，左手並未參與其中。
- 家庭方面：

與父母、及兩個哥哥一個姊姊同住。家人支持度高。
- 在學校中人緣佳，功課學習沒有問題。
- 整體日常活動沒有什麼大礙，但在參與運動時，會覺得自己較處於弱勢。

## 貳、 目標設定

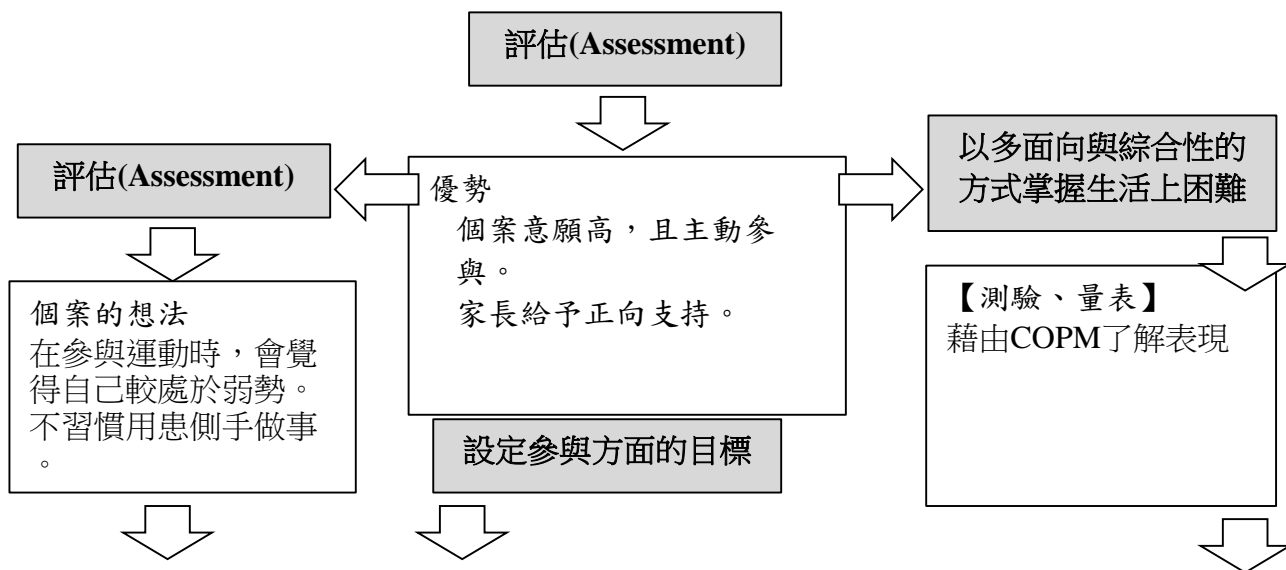
加拿大職能表現量表(COPM)針對他現有的問題，一起共同決定參與目標，並請個案對欲改善之目標的現有「表現」和「滿意度」給自己打分數。詳見下表：

加拿大職能表現量表(COPM)		
目標	表現 (1-10)	滿意度 (1-10)
希望可以跟他人對打桌球	5	5
打電腦時，左手(患側手)可以協助做簡單的輸入	2	3

與個案共同決定參與目標後，針對其設定之目標，以個案可達到之表現為依據，利用目標達成量表(GAS)分為五個等級，每個等級必須可量化、且等量。詳見下表：

目標達成量表(GAS)：		
等級	目標	目標
-2	小杜可以跟他人對打桌球 打桌球時，發球動作有困難	小杜的左手可以簡單的電腦操作 僅用右手打字
-1	打桌球時，可將球拋出，且一場比賽失誤少於5次	左手可協助鍵入簡單的按鍵(EX:空白鍵)
0	打桌球時，可將球拋出，且一場比賽失誤少於3次	當需要同時使用雙手操作的功能鍵時，左手可協助按鍵(EX:複製 Ctrl+C)
+1	打桌球時，可將球拋出，可與他人對打桌球兩場比賽，且一場比賽失誤少於3次	左手可協助鍵入文字，且一分鐘內可比原來多5個字
+2	打桌球時，可將球拋出，可與他人對打桌球兩場比賽，且一場比賽失誤少於2次	左手可協助鍵入文字，且一分鐘內可比原來多10個字

## 參、介入策略與計畫



待解決的問題	長期目標	短期目標	協助的內容與方法
1. 打桌球時，發球動作有困難。 2. 僅使用健側手打電腦。	1. 可以跟他人對打桌球，且一場比賽無發球失誤。 2. 患側手可以做簡單的電腦操作。	1. 打桌球時，可將球拋出，且一場比賽失誤少於5次。 2. 患側手可協助鍵入簡單的按鍵 (EX: 空白鍵)	1. 配戴輔具，協助患側手腕維持伸直姿勢 (e1151) 2. 調整電腦鍵盤角度，增進打字效率 (e140)

依據其目標，設定介入計畫，如下表：

介入面向	解決策略
兒童方面	
練習手部動作	小杜的手因張力因素，使力時手腕會呈現過度彎曲的姿勢。故設計活動訓練小杜手腕伸直下做出動作。
家庭方面	
分享有關兒童能力方面的資訊	持續告知家人有關小杜的參與狀況
環境方面	
電腦的調整	可試著讓鍵盤擺在較傾斜的角度，使手腕可維持在些微伸展的動作，在操作上會比較容易。
選擇適用之輔具	讓小杜試著在配戴豎腕副木(cock up splint)或護腕下，打球，看是否發球動作能較流暢。

## 肆、 介入紀錄

下表紀錄所有訪談或介入之時間，由於個案現在為高中二年級之學生，課業較繁忙，故多使用LINE為聯繫方式。

日期	內容
03/28(六)	面訪：蒐集基本資料、設定目標
04/01(三)	LINE：整理基本資料
04/23(四)	LINE：討論並調整目標
05/16(六)	面訪：給予衛教單
06/13(六)	LINE：討論介入結果及成效

在最後一次與個案討論時，再次利用加拿大職能表現量表(COPM)針對介入之成效進行評估，並將其分數與前測之分數一同比較。詳見下表：

加拿大職能表現量表(COPM)			
目標	次數	表現 (1-10)	滿意度 (1-10)
希望可以跟他人對打桌球	前測	5	5
	後測	6	6
打電腦時，左手(患側手)可以協助做簡單的輸入	前測	2	3
	後測	4	5

## 伍、 研究討論

由加拿大職能表現量表(COPM)結果可得知，其前後測的分數差異並不大，與個案討論影響介入成效及結果之原因，主要為介入時間過短，無法顯著地看到成效。此外，個案為青少年之年紀，動作發展已成定局，且習慣以代償方式作活動，無法在短時間內改變其動作之型態，故其介入之成效較不顯著。