

摘要

發展遲緩兒童成因居多，及早介入療育有其必要和重要。本研究於南部某區域教學院復健科招募 36 名 4 至 7 歲綜合發展報告評估為發展遲緩的兒童與主要照顧者，採單一組實驗設計方式進行為期 12 週共計每人 600 分鐘的互動式體感科技介入復健的實驗。受測者每週常規治療後另介入 Switch 體感遊戲的訓練，介入的前後以兒童動作 ABC 第二版(MABC-2)、布魯茵克斯-歐西瑞斯基動作量表第二版(BOT-2)兩套臨床評估工具施測以確認混合式復健策略介入後的成效，並由主要照顧者填寫問卷，了解家長與孩子對混合式復健措施的參與感受和持續採行的意圖。

體感遊戲 Switch 介入於常規復建，研究發現體感科技 Switch 有助於拉升受試兒童在【身體雙側協調表現】(平均數=-5.83，標準差=9.35，p-value=0.001)、【力量與靈敏表現】(平均數=-7.00，標準差=7.74，p-value=0.000)的成效。此外，在相關性分析上，受測者在【BOT-2 之復健成效】與混合式訓練模組之【參與度】具正相關(相關係數為 0.383，p value=0.05)、與復健動機具正相關(相關係數為 0.414，p value=0.05)、受測者對混合式復健訓練的【持續參與意圖】與【MABC-2 之復健成效】和【BOT-2 之復健成效】皆呈現顯著正相關(前者相關性係數為 0.362，p value=0.05、後者相關係數為 0.392，p value=0.05)，建議未來研究可朝相關因子進行更深入研究並反覆驗證，並納入新因子進行探討。

由於目前尚無專屬於量測體感遊戲介入復健的臨床量表，就目前臨床用的動作評估量表與體感遊戲的特性上並無法完全相應，建議未來研究者在採用 Switch 做為早療的介入工具或可藉此作為兒童視知覺訓練的輔具，除 MOVE ABC2 和 BOT2 外，可採用視知覺測試量表將更能檢測出 Switch 介入的成效。

關鍵詞：多元復健策略、體感遊戲、復健動機、發展遲緩、使用者滿意度、復健參與度、成效評估、早期療育