

應用蒙特梭利教具活動 增進失智症患者生活愉悅度之探討

簡鴻儒

壹、緒論

再一次見到張爺爺又是在星期日下午蹲在公園的角落，他一樣找不到回家的路。雖然張爺爺星期一至星期五都會到失智症日間照顧中心「托老」，而日間照顧中心也會在失智症長者到中心時，進行一系列例行性常規活動來促進長者的認知能力，然而從張爺爺的例子來看，這些活動似乎功效不大。目前全世界正以每三秒鐘增加一個失智症患者的速度在前進，臺灣也不例外。根據台灣失智症協會（2021）推估臺灣大概每十分鐘會增加一名失智症患者，且失智症罹患率會隨著歲數增加而增高。根據國家發展委員會（2020）預估2025年臺灣65歲以上老年人口將占總人口數之20%，其中85歲以上老人將占老人人口數之10%；當臺灣人「平均餘命」愈來愈長時，其罹患失智症比例就愈來愈高。同樣根據衛生福利部推估，到了2056年，

臺灣總失智人口將超過62萬人，屆時失智症盛行率將占65歲以上老人人口的8%（台灣失智症協會，2021）。

一般失智症日間照顧中心平常都會帶領患者進行拼圖、手工藝、園藝、料理等活動，那為何作者要特別強調使用蒙特梭利教具活動呢？因為一般的活動，常常忽略了失智症患者認知能力退化之現象，所以有些活動，對於患者而言，似乎較難於去完成。最近有些學者也發現，透過蒙特梭利教具活動，可以增加失智症患者的參與度與正向反應，同時也可以改善他們的生活愉悅度與認知功能（Sheppard et al., 2016）。

貳、文獻探討

近年來政府與民間單位，開始重視失智症的照顧議題。報章雜誌上也有許多相關的報導，例如聯合報於2019年10月15

日以標題「失智照護新法『蒙特梭利』讓患者更有尊嚴」，特別報導加拿大失智症專家蓋兒（Gail Elliot）將蒙特梭利的概念運用於失智症照顧，並創建「蒙特梭利式認知悠能」模式（楊雅棠，2019）。台灣認知功能促進協會也將此一模式引進臺灣，並翻譯蓋兒所著《「認知悠能」蒙特梭利失智症照護模式》一書，作為失智症患者照顧指南。

不論從照顧者或家屬角度來看，都希望失智症患者的身體狀況，能夠維持現狀而不再持續惡化下去，進一步如果能夠加以改善而保有獨立自主的生活功能時，則就是最佳的復能模式；而透過學習的方式，則是一個讓失智症患者的認知功能減緩退化的方法。蒙特梭利教育理念提倡尊重兒童，以兒童為中心，注重日常生活教育與感官教育，而罹患失智症的「高齡長輩」就像是「兒童」一樣，經由蒙特梭利教具活動，使高齡長者在逐漸失能、失智的狀態下，減緩他們認知功能的急速退化，並增加他們生活的愉悅度。

一、認知悠能的意涵

雖然失智症目前沒有藥物可根治，但初期罹患失智症患者，只要透過持續性的多運動、多動腦，使腦部海馬迴體積增厚，多存腦本，仍可以有效地延緩病症惡化，維持住病情。加拿大將過去應用在幼兒教育的蒙特梭利教育法應用在失智症照

護上，根據失智症患者的能力，適時賦予他們任務，讓他們的生活有意義，成為有用的人，經過一段時間的觀察，可以發現失智症患者的退化情形明顯趨緩（社團法人台灣認知功能促進協會，2020）。

加拿大老年病學暨失智症專家，同時也是認知悠能法的創始人Gail Elliot教授表示，認知悠能法強調的是照護者必須了解失智症患者的「過去、現在與未來」，以（All About Me）的概念，得知患者需要（Need）什麼、對什麼感興趣（Interest）、過去擁有什麼專長（Skill）以及現在還保有多少的能力（Ability），也就是「NISA」評估模式，才能知道什麼樣的照護對患者才是最大的幫助（王欣，2019）。

二、蒙特梭利教具活動執行原則

蒙特梭利的教具活動是基於下列幾個基本原則：1.所有參與者都有內在的動力去探索自己的環境並學習；因此，讓參與者親自動手做，可促進學習，同時要適當安排學習的過程；2.活動必須分為幾個簡單的步驟來進行，而這些步驟必須要讓參與者能夠成功的完成，避免讓參與者產生挫折感；3.活動過程要從具體到抽象；4.活動應聚焦於要學習的特定概念；例如，將磁磚從淺藍色至深藍色彩調的順序排列，就是學習色彩等級／系列的心理概念；5.當活動結束時必須是正確的，

例如，拼圖，當活動結束時有剩餘的圖片時，活動帶領者必須提醒參與者，將之組合完成，才能達到活動之功效。表1乃是應用皮亞傑幼兒認知發展階段理論，對應失智症患者之病程程度及建議採用之蒙特梭利教具活動之彙整表。

事實上，國際間已有一些應用蒙特梭利教具活動在失智症患者的研究。例如，

Camp等人於1997年使用蒙特梭利教具活動在小孩子與輕、中度失智老人的代間學習活動上，觀察結果發現，沒有一位老人失智症患者在活動過程中脫離了活動的掌控；也沒有一位老人失智症患者在與小孩子互動的過程中，出現激動、焦慮或是侵略性的舉動。另外，Camp於2010年又招募了16位居住於長期照顧機構的失智症住

表 1 皮亞傑認知發展階段與蒙特梭利教具活動關聯性一覽表

皮亞傑認知發展階段	幼兒發展階段	失智症嚴重度	蒙特梭利教學活動範例
感覺動作期 (認知與外部刺激、物體恆久性、自我認知和深層體驗有關)。	0-2歲	重度失智症 (MMSE 0-5分)	探索碗：一個碗中隱藏著五顏六色的物體和米，讓參與者搜索碗中有顏色的物體。此一活動考驗參與者對物體恆久性的認知能力。
前運思期 (這個階段的特點是語言能力的快速發展和通過心理符號，象徵性地表達事物的能力；重要的認知技能也獲到發展，例如保護、班級融入、等級／系列。)	2-7歲	中度失智症 (MMSE 6-15分)	倒倒樂：將米或豆子來回倒入不同尺寸的容器內，雖然倒入米或豆子的數量是根據容器的形狀和尺寸而定，但被傾倒的米或豆子原來的體積是保持不變的，此一活動強調體積保留的概念。
具體運思期 (此階段的特徵在於能夠執行邏輯分析以及更複雜的排序和分類，例如複雜的序列化和多重分類等；早期的認知技能在此階段獲得更多的磨練。)	7-11歲	輕度失智症 (MMSE 16-25分)	彩色瓷磚：將一些彩色磁磚按照顏色的明亮度依次排列（例如，淺藍色、中藍色、深藍色）。此一活動訓練將物體按邏輯順序排列。
形式運思期 (這是認知發展的最後階段，此階段擁有複雜的歸納和演繹推理能力以及抽象的思維。)	11歲以後	疑似失智症	活動通常包含學術問題，這不是蒙特梭利教學活動的重點。

資料來源：Vance and Johns (2002)。

民，進行一般例行性活動與蒙特梭利教具活動之比較，並以影響評分量表（Affect Rating Scale, ARS）量測參與者之愉悅、生氣、焦慮、害怕與憂鬱程度。量測結果顯示，參與者參與蒙特梭利教具活動的愉悅度與積極性都較參與一般例行性活動更高，且達顯著水準。

三、蒙特梭利教具活動為何適用於失智症患者

近年來相關的研究資料都證明了蒙特梭利教具活動適用於失智症患者身上，社團法人台灣認知功能促進協會（2020）特別指出，蒙特梭利教具活動具有下列之優點，因此非常適合成為失智症患者活動設計的理論基礎。

1. 蒙特梭利教具活動內容涵蓋層面多，而且每一層面都是依照個案的能力給予最合適的活動安排，內容包括日常生活教育、感官教育、音樂美術等自然人文教育。目前應用在失智症患者的活動，主要以日常生活自理能力訓練為主軸。為了讓失智症患者在活動中學習，每名失智症患者會依其能力接受水平或垂直延伸設計的活動單元，從中幫助他們複習生活自理能力。這一點對已經漸漸失去自我照顧能力的失智症患者而言是非常重要的，因為這些功能的維持，會讓他們覺得自己

是一個有價值、擁有尊嚴且能獨立自主的人。

2. 蒙特梭利教具活動過程強調步驟分解，由具體到抽象的序列性動作練習是應用蒙特梭利教具活動於失智症患者的主要目標。活動目的並不是要學習新技巧，而是創造一個環境，讓其保留一些最佳能力，如此一來，可以避免失智症患者感到挫折感。失智症患者因為記憶力的退化，所以每次活動過程都只強調一個步驟或一個概念、從具體到抽象、不斷反覆練習，藉此累積成功的經驗。
3. 蒙特梭利教具活動提供真實、自然、混搭互動的情境，將失智症患者安排在熟悉、舒適、不受干擾的環境中進行活動時，觀察發現他們會變得比較專心、不焦慮。此外，運用「混搭」的概念，讓輕、中度的失智症患者一起參與活動。活動結果發現，雖然剛開始失智症患者間可能會出現摩擦，但隨著活動的進行，逐漸看到愈來愈多輕度失智症患者在活動過程中主動伸出援手協助中度失智症患者，彼此互相提醒、互相分享，在混搭情境下互動的失智症患者，也會展現較多的正面情緒與較高的活動參與度。
4. 過程強調手眼協調與多重感官刺

激，為了配合失智症患者的認知發展與手眼協調能力訓練，安排的活動都是失智症患者雙手能操作的，同時也在活動過程中結合視、聽、嗅、味、觸等五感刺激。

羅月英（2010）進一步比較蒙特梭利活動方案介入與否，對機構老人失智症患者之憂鬱症狀及日常生活功能之改變情形進行研究。研究結果顯示，接受蒙特梭利活動之失智症患者，其憂鬱症狀在活動進行第4週與第12週有明顯改善，尤其在「與情緒有關」的細項中達到顯著性差異。另外，在日常生活功能之變異數分析顯示交互作用中，也有顯著性差異。綜合研究結果顯示藉由長時間的蒙特梭利教具活動訓練，確實可以改善憂鬱症狀及提升日常生活愉悅度。

參、研究方法

本研究之研究方法包含質性研究與量性研究，本章節將分為：1.研究對象與場域；2.質性研究方法；3.量性研究方法；4.蒙特梭利教具活動執行過程四個部分，詳細說明如下：

一、研究對象與場域

本活動之研究場域位於新竹縣竹北市之甲日間照顧中心，研究對象為該中心之失智症患者，其必須符合簡易心智量表

（Mini-Mental State Examination, MMSE）18-23分、簡易心智狀態問卷調查表（SPMSQ）及臨床失智評估量表（CDR）評估為輕度與中度之失智症患者。

二、質性研究方法

根據本活動設計的觀點，本研究採用描述性質性研究。為何本活動要採用質性研究呢？其主要原因為本活動之研究策略具有下列幾項特質：1.在活動執行過程所收集的資料，是屬於人、地、與觀察等軟性資料，且這些資料有豐富的描述性；2.整個活動的焦點可以在資料收集過程中逐漸清晰；3.資料收集過程較偏重於參與者的日常生活情境中，與參與者做持久性的接觸與互動，而從這些互動經驗中蒐集全面性的資料。所以本活動乃是透過謹慎而明確的量表評估觀察方式，觀察並陳述參與活動之失智症患者其外在行為與心情。另外，若以研究目的來看，本活動也同時採取應用性研究方式，所謂應用性研究乃是為了闡明某一社會問題，從而尋求解決問題的辦法的研究方式。

三、量性研究方法

本研究為了驗證研究一開始所設定之研究假設「應用蒙特梭利教具活動可以增進失智症患者生活之愉悅度」，所以本研究採用簡易心智狀態問卷調查表（SPMSQ）進行蒙特梭利教具活動前、

後測比較分析，同時應用影響評分量表（Affect Rating Scale, ARS）之六項指標（愉悅、興趣、滿意、悲傷、焦慮／害怕、生氣）紀錄活動參與者於活動期間，其表現出指標特徵的時間長久，以驗證本研究之研究假設。有關影響評分量表將在量測方法章節中詳細說明。

四、蒙特梭利教具活動執行過程

（一）參與者招募及甄選

本活動從新竹縣竹北市甲日間照顧中心招募及遴選12位經由MMSE、SPMSQ與CDR評估為輕、中度之失智症參與者。其中蒙特梭利教具活動組與控制組各6位參與者，原先規劃自2021年4月1日至2021年5月30日帶領八週蒙特梭利教具活動，後來因為新冠肺炎疫情的影響，實際只執行了四週蒙特梭利教具活動。另外，在研究團隊成員方面，以五人為一組，其中四位成員負責帶領蒙特梭利教具活動，另一位成員則負責攝影及觀察。

（二）量測方法

本活動之量測方式將由作者與受訓過之研究團隊成員採取一對一量測的方式進行，量測的方法包含簡易心智量表（MMSE）、簡易心智狀態問卷調查表（SPMSQ）與影響評分量表（ARS）。影響評分量表是Lawton等人於1992年所制定。本活動為了避免觀察者的負擔，採

用六項觀察指標，分別為三項正向指標：

- 1.愉悅（特徵：微笑、大笑、點頭等）；
 - 2.興趣（特徵：眼睛跟著活動的進行、眼神意圖固定在活動或帶領人身上、保持眼神交流等）；
 - 3.滿意（特徵：面部肌肉平順、四肢放鬆沒有壓力、動作舒緩等）；
- 三項負向指標：
- 4.悲傷（特徵：哭泣、流淚、眼睛／頭朝下且臉無表情等）；
 - 5.焦慮／害怕（特徵：皺眉、恐懼或擔心的表情、退出活動等）；
 - 6.生氣（特徵：咬緊牙關、做鬼臉、大喊等）。
- 本活動觀察者在活動中根據上述六項指標之特徵進行10分鐘之觀察，並根據特徵出現的時間長久，分別載入於「從來沒有」、「小於15秒」、「16-59秒」、「1-5分鐘」、「5分鐘以上」五等分量表中，而為了強化觀察之正確性，特在五等分量表之外，加上「無法觀察」選項。

（三）蒙特梭利教具


本活動所使用之蒙特梭利教具分為二部分：1.一對一之個別活動；2.團體活動，有關活動操作過程與活動功能請參考表2與表3。

肆、研究結果

本次活動完成SPMSQ前後測與影響評估量表的共有四位參與者（小英子、小蓮子、小成子、小淮子），茲針對1.影響

表 2 一對一蒙特梭利教具活動內容彙整表

項次	活動名稱	活動操作過程	活動功能	活動圖片
1	繽紛樂	一個碗中隱藏著五顏六色的豆子，讓參與者搜索碗中有顏色的物體。	讓參與者運用手眼協調能力，將碗內的豆子，依照色彩，將豆子排列整齊，在排列的過程中，也能夠訓練小肌肉。	
2	倒倒樂	將米或豆子來回倒入不同尺寸的容器內，雖然倒入米或豆子的數量是根據容器的形狀和尺寸而定，但被傾倒的米或豆子原來的體積是保持不變。	此一活動強調體積保留的概念。	
3	雪花片	將不同顏色之雪花片按照既定的圖形進行組合。也可以讓參與者發揮想像空間，自行創作。	訓練參與者手眼協調能力以及訓練小肌肉的運用，激發創造力及色彩辨識能力。	
4	拼圖	將不同的圖形拼合成參考的圖形。活動可以先從簡單、具體的歸類做起，例如動物與植物等，再進階到較抽象的圖形。	此一活動可訓練參與者空間概念、認識動物與植物與物體歸類之概念。	
5	粉紅塔	粉紅塔是由1立方公分~10立方公分的正立方體所組成。透過排列組合，可以感覺角、面、線、體積大小的改變。	發展視覺、觸覺的協調，及算數的能力。	
6	聲音蛋	聲音蛋中裝入不同的物質。可以是石塊、沙、米粒、豆子、大小顆粒均可。內容物聲音要容易區別，尤其操作者自己要能很快辨別出其差異性。	透過不同內容物之聲音，可訓練參與者聽力及五感之協調性。	

項次	活動名稱	活動操作過程	活動功能	活動圖片
7	拼豆	利用各種顏色之拼豆依照設計的圖案，將拼豆植入拼豆板內，當拼植有誤時，帶領者不須馬上介入，讓參與者繼續操作，留給參與者自我發現錯誤的機會。	訓練參與者空間概念，促進手眼協調，培養觀察、思考與專注力能力。	

資料來源：Frosolini (2019)；Sugar et al. (2020)。

表 3 團體蒙特梭利教具活動彙整表

項次	活動名稱	活動操作過程	活動功能	活動圖片
1	讀問答活動	參與者每人都會得到一張包含簡單用詞或字句的卡片與不同顏色的色卡；活動帶領人請每一位參與者讀卡片上之用詞或字句，當讀完時，帶領人即請參與者反映所讀用詞或字句的內容，例如，請擁有黃色色卡的參與者舉手等。	此一活動可以強化參與者結構性之認知能力。	
2	記憶賓果	記憶賓果是蒙特梭利特別為不同程度之失智症患者所設計之團體活動。活動帶領人首先展示第一個不完整的詞句，例如，「我要打電話給……」，這時候每個參與者前面都有四張卡片，如果有適當的卡片可以接上這一句話，即完成一個賓果，四張卡片都用完者，即為勝利者。	此一活動訓練語詞、數字等結構性組合能力。	
3	團體圖形歸類	跟一對一個別圖形歸類活動一樣操作模式，只不過歸類需經過團體討論後決定。	此一活動可訓練參與者物體永存及歸類之概念。	

資料來源：Maivtt (2013)；Rex London (2020)。

評估量表；2. SPMSQ前後測；3.活動參與者觀察分析，詳細說明如下。

一、影響評估量表

表4顯示，小英子在七類活動中專注度都能維持在一分鐘左右，享受於活動當下，從未有生氣的數據表現。從表4當中也可以看出小英子奶奶有出現焦慮、悲傷及害怕的狀況，原因是當活動帶領者詢問奶奶有關數學方面的問題時或者是活動帶領者教她的東西她聽不懂時，她就會開始緊張，怕自己做錯甚至怕回答不出來。不過活動帶領者發現到奶奶有這樣的狀態時，就會用另外一種方式去引導奶奶完成教具活動。至於在數學知識較為欠缺方面，主要是因為奶奶沒有接受太多的正式教育，比起其他三位長輩，奶奶會比較缺乏自信，所以活動帶領者都會利用機會讓夥伴們給予小英子奶奶鼓勵跟認可，漸漸的奶奶就對自己每次的教具活動越來越喜歡，也開始主動跟活動帶領者分享教具活動讓她覺得好玩的點是什麼。

表5顯示，小淮子於七類活動中，在專注度上面比較沒有辦法將心思完全放在活動上，容易被外物影響。不過當活動吸引到他目光時，則可以保持在一分鐘的愉悅心情。但爺爺有時候在活動中提到他的家人時，就會顯露出悲傷的心情，此時活動帶領者就會盡可能地轉移他的注意力，讓他把重點放在活動上。由於六位參與活

動的長輩都在同一空間進行活動，若有哪一位參與者被帶領者稱讚時，小淮子爺爺都會偷偷去觀察他周遭的朋友完成的速度，此時小淮子爺爺就會開始很緊張、焦慮，想要趕快把活動完成，當他聽到被帶領者稱讚的話語後，小淮子爺爺就會很开心，是一位很可愛的爺爺。

表6顯示，小蓮子在七類活動中，整體上奶奶很願意學習以及嘗試教育活動，她會認真的根據帶領人員引導她使用教具的方法來完成活動，不管花多少的時間，她都會有耐心去達成目的。小蓮子奶奶是六位參與者當中專注力最高且可達到五分鐘以上，但是小蓮子奶奶的手會有點顫抖，有一個教具活動是繽紛樂需要用夾子或湯匙將木碗裡面的拼豆取出來做顏色區分。奶奶因為手會顫抖，一開始奶奶就有點緊張怕自己拿不好，所以出現害怕、緊張及悲傷的狀態，後來活動帶領人員改變方式讓奶奶直接用手去感受拼豆的大小，也比較容易將拼豆從碗裡取出。另外，團隊成員也發現另一個問題，那就是奶奶對於顏色，比較容易分得出紅色跟藍色而已，所以她在色彩方面的辨認度上，相較比較薄弱。

表7顯示，小成子在七類活動中表現都很穩定，都能維持在1-5分鐘的興趣，認真將教具活動的用法確實完成。小成子爺爺在參與活動的過程當中都非常的開心，或許跟他曾經是數學老師有關，在學

表 4 小英子影響評分量表分析表

觀察項目	從來沒有	小於15秒	16-59秒	1-5分鐘	5分鐘以上
愉悅	0	0	4	2	1
興趣	0	1	2	3	1
滿意	0	1	3	2	1
悲傷	1	1	4	1	0
焦慮／害怕	1	2	3	0	1
生氣	7	0	0	0	0

資料來源：作者提供。

表 5 小淮子影響評分量表分析表

觀察項目	從來沒有	小於15秒	16-59秒	1-5分鐘	5分鐘以上
愉悅	0	2	3	1	1
興趣	0	2	2	2	1
滿意	0	0	3	3	1
悲傷	5	0	1	1	0
焦慮／害怕	5	1	1	0	0
生氣	7	0	0	0	0

資料來源：作者提供。

表 6 小蓮子影響評分量表分析表

觀察項目	從來沒有	小於15秒	16-59秒	1-5分鐘	5分鐘以上
愉悅	0	0	0	4	3
興趣	0	1	1	3	2
滿意	0	1	0	4	2
悲傷	5	1	1	0	0
焦慮／害怕	4	1	1	1	0
生氣	7	0	0	0	0

資料來源：作者提供。

表 7 小成子影響評分量表分析表

觀察項目	從來沒有	小於15秒	16-59秒	1-5分鐘	5分鐘以上
愉悅	0	2	2	2	1
興趣	0	0	2	4	1
滿意	0	1	2	3	1
悲傷	6	1	0	0	0
焦慮／害怕	7	0	0	0	0
生氣	7	0	0	0	0

資料來源：作者提供。

習這方面他也會比較有耐心。有時候活動中爺爺也會主動說他想要玩什麼樣的教具，或者教具可以用什麼方法會更加的好玩。一次爺爺在活動中因為皮膚乾燥發癢一直抓導致有點破皮，所以讓爺爺在活動中不斷地分心，後來請照服員來幫爺爺擦拭乳液做處理。

二、SPMSQ活動前後測比較分析

本活動透過簡易心智狀態問卷調查表（SPMSQ）評估參與活動之失智症患者在參與活動前、後之認知能力狀況。前測為在第一次活動前，後測則是在經過四次活動後進行，每次測試時間約為十分鐘。前、後測比較分析請參考表8，並詳細說明如下。

小淮子SPMSQ活動前後測比較說明：受試者第一次測驗成績為七分，經由四次活動後，進步了一分為八分，在研究前、後測數據後發現，一開始受試者回答

不出出生日期，在後測時，受試者則能準確地說出他的出生日期。而在年齡方面，則是前測時能準確地回答，但後測時經團隊成員計算後發現年齡不符。另外，在星期幾方面，前測當天是星期三，而受試者當天回答則為星期四，而後測日期為星期三，受試者也準確地說出了星期三。經由前後測對照比較後發覺，前測在開始活動前並未跟參與者告知當天之日期，而後測時則有先行告知參與者今天的活動日期，所以參與者在後測時也較能回答出正確的答案，因此在SPMSQ評估方面，雖然有增加一分，但未達顯著水準之差異。

小成子SPMSQ活動前後測比較說明：受試者第一次測驗成績為四分，經由四次活動後，進步了三分為七分，在研究前、後測數據後發現，前測時受試者狀態不是太好，所以當天日期及星期幾，以及住處、年齡，皆無法回答。而在後測時，則都能準確回答，但在現任總統及算術問

表 8 SPMSQ 前後測分析表

受試者	SPMSQ前測	SPMSQ後測
小淮子	7	8(+1)
小成子	4	7(+3)
小英子	6	4(-2)
小蓮子	4	8(+4)

資料來源：作者提供。

題上，前測皆能回答得出來，反而後測則回答不出來。經由評估人員觀察發覺，前測為第一次見面，受試者都會較為緊張，而後測則是完成四次教具活動後，所以較能放鬆心情，融入在團體中，回答的狀態也相較的比前測好很多。雖然如此，但在小成子SPMSQ評估方面仍未達顯著水準之差異。

小英子SPMSQ活動前後測比較說明：受試者第一次測驗成績為六分，經由四次活動後，退步了兩分為四分，在研究前、後測數據後發現，前測時受試者對當天日期無法回答，而在後測時，則能準確地回答。而對於住處、測驗地點，以及現任總統等問題，前測時皆能準確的回答，反而後測時卻回答不出來。經由評估人員觀察後發現，小英子因接受正式教育程度有限，在測試時，心理產生了焦慮感，導致評估成果退步。

小蓮子SPMSQ活動前後測比較說明：受試者第一次測驗成績為四分，經由四次活動後，進步四分為八分，在研究

前、後測數據後發現，前測時受試者對於當天日期、星期幾，以及前任現任總統皆無法回答，而後測時則都能準確回答。經由前後測對照比較後發覺，後測時因在帶活動前有先行告知參與者今天的日期，所以受試者在測驗時也較能回答出正確的答案，再加上四次教具活動的相處，讓受試者較能放鬆心情，所以回答的狀況也較好，所以小蓮子SPMSQ評估，因有人為的介入，一樣未達顯著水準之差異。

三、活動參與者觀察分析

小淮子：第一次見面時就發現到爺爺比較沒有耐心、專注力不足容易分心。經過四次活動帶領後，在耐心跟專注力方面依然沒有改變，或許是因為爺爺生理時鐘的關係，時間大約到上午10：30左右，爺爺就不太願意理帶領人員，需要多一點的耐心去引導他。不過經過四次教具活動後，爺爺也從一開始不太願意搭理團隊成員，到逐漸願意跟團隊成員分享他身邊的事物或是他自己的故事，甚至還會跟團

隊成員開玩笑，變得很活潑。最後一次帶活動時稱呼他是帥哥，讓他這場活動都很愉悅。

小成子：經過前兩次活動後，會開始期待團隊成員給予的教材，也主動向團隊成員提議想嘗試難度較高的教具活動，喜歡跟引導的夥伴互動、聊天，臉上的笑容也明顯增加，並且在教具活動方面更為投入。團隊成員們發現到一個小細節，那就是一開始爺爺沒有戴眼鏡，所以不太了解課程內容，到了後來爺爺戴起眼鏡後，專注力也比之前增加許多。

小蓮子：奶奶因為眼睛看不清楚，且在色彩方面只能區分出紅色跟藍色，但並不影響奶奶在教具活動上面的配合度，因為她會運用多種方式去完成交付的活動指令。多次相處後，奶奶開始樂於表達自己喜歡的東西，介紹她的家人，每次與團隊成員談話時都帶著愉悅的笑容。最後一次帶教具活動時，小蓮子卻主動跟團隊成員說不要叫她「奶奶」，希望團隊成員叫她「小姐」，因為這個稱呼的改變，讓她笑得合不攏嘴，比之前更加認真的參與活動，真是一位很可愛的奶奶。

小英子：從一開始需要團隊成員在旁邊協助，到慢慢的轉為開始能夠自己獨立完成一個活動項目，自信心也開始建立起來。奶奶有了自信心之後，笑容也開始變多了，變得很熱情跟其他夥伴們分享今天自己學到什麼教具甚至會給一些小回饋。

團隊成員們也發現到小英子隨著活動的持續進行，比較能夠放鬆享受於活動當中，當初一開始的緊張放不開自己，會害怕自己做的不夠好或是不能完成的心情也漸漸不見了。

雖然只有短暫的四次教具活動，本團隊成員在與每位活動參與者相處過程中，都能明顯感受到參與者很希望有人可以常常來陪伴、帶領活動使他們在日照中心的日子增添更多的樂趣，同時學習新事物使自己退化的速度可以減緩。一次又一次的活動過程中，每位參與者的笑容越來越多，甚至在活動過程每一個人都積極的投入在其中，努力的完成每個活動項目。從活動參與者的身上可以看到他們因為有本教具活動的推動，而讓他們有更多的活力甚至歡樂，對本團隊成員而言，是一項很大的收穫。

伍、結論

根據本活動評估結果顯示，完成評估的四位失智症患者在活動過程中皆能維持1-5分鐘的愉悅度，所以此一結合蒙特梭利的教具活動與失智症的活動模式，確實能增進失智症患者生活之愉悅度，且能保持失智症患者目前所擁有的生活自理功能、維持獨立性與提高自我價值。至於在簡易心智狀態問卷調查表（SPMSQ）前後測評估結果，四位參與者皆沒有達到

顯著性之差異。當然本活動也有其不盡理想之處，例如，帶領者發現有幾樣教具設計並不適合應用於年長失智症患者，像是拼豆及繽紛樂。本活動所使用的拼豆板最後一排的孔洞偏小，導致豆子不易放置於洞孔中，這使得參與的失智症患者耐心逐漸被磨光，帶領者需試著慢慢引導參與者且與其合作，才能將此一活動順利完成。至於繽紛樂則是利用木製夾子夾取木製器皿內之豆子的一款教具，參與者在夾取豆

子的過程中，豆子容易滑動及木製夾子體積稍大豆子體積過小，導致參與者不易夾取，這些在都是將來要應用蒙特梭利教具帶領失智症患者活動過程中，必須要加以改善。

（本文作者為明新學校財團法人明新科技大學樂齡服務產業管理系副教授）

關鍵詞：蒙特梭利教育活動、失智症、生活愉悅度

參考文獻

- 王欣（2019年10月31日）。〈蒙特梭利的認知悠能法〉。政大臺灣蒙特梭利教育基地，<https://sites.google.com/y2edu.org/tmec/專題文章/蒙特梭利高齡照護/蒙特梭利的認知悠能法>
- 台灣失智症協會（2021）。〈認識失智，遠離失智：參與學習功效大〉。http://aerc.ccu.edu.tw/50_special/52_report/h0981120.htm
- 社團法人台灣認知功能促進協會（2020）。〈認知功能障礙〉。<http://www.tcea-taiwan.com/TCEA/認知功能障礙/>
- 國家發展委員會（2020年8月）。〈高齡化時程〉。https://www.ndc.gov.tw/Content_List.aspx?n=695E69E28C6AC7F3
- 楊雅棠（2019年10月15日）。〈失智照護新法「蒙特梭利」讓患者更有尊嚴〉。元氣網，<https://health.udn.com/health/story/10697/4104115>
- 羅月英（2010）。《蒙特梭利活動介入對改善機構失智老人之憂鬱症狀與日常生活功能成效之探討》（未出版之碩士論文）。國立雲林科技大學，雲林縣。
- Camp, C. J. (2010). Origins of Montessori Programming for Dementia. *Nonpharmacol Ther Dement*, 1(2), 163-174.
- Camp, C. J., Judge, K. S., Bye, C. A., Fox, K. M., Bowden, J., Bell, M., Valencic, K., & Mattern, J. M. (1997). An intergenerational program for persons with dementia using Montessori methods. *The Gerontologist*, 37, 688-692.
- Frosolini, R. (2019, Mar 23). *The Zero Game with various objects*. Retrieved from <https://medium.com/>

- via-montessori/the-zero-game-with-various-objects-76dda26c2fee
- Lawton, M. P., Kleban, M. H., Rajagopal, D., Dean, J., & Parmelee, P. A. (1992). The factorial generality of brief positive and negative affect measures. *Journal of Gerontology: Psychological Sciences*, 47, 228-237.
- Maivtt (2013, September 21) ° *How to Use Montessori Color Cards*. Retrieved from <https://maivtt.wordpress.com/2013/09/21/how-to-use-montessori-color-cards/>
- Rex London (n. d.). *Memory Bingo Game*. Retrieved from https://www.rexlondon.com/en/memory-bingo-game?sort_bef_combine=sell_price%20ASC&ctid=5930&pos=79&ll=catprod
- Sheppard, C. L., McArthur, C., & Hitzig, S. L. (2016). A systematic review of Montessori-based activities for persons with dementia. *Journal of the American Medical Directors Association*, 17, 117-122.
- Sugar, Spice & Glitter (n. d.). *Montessori Practical Life Lesson: Pouring Rice*. Retrieved from <https://sugarspiceandglitter.com/practical-life-pouring-rice/>
- Vance, D. E., & Johns, R. N. (2002). Montessori Improved Cognitive Domains in Adults with Alzheimer's Disease. *Physical & Occupational Therapy in Geriatrics*, 20(3/4), 19-33.