

失智症非藥物介入 治療教案

高雄醫學大學

人文社會科學學院/ 醫學院 呂佩穎教授

20220410

治療目標

- 非藥物治療照護已被公認為失智照護中重要一環，且被建議為替代藥物治療之首要(first-line)執行介入方式。
- 非藥物治療照護是安全、非侵入性且副作用風險最低的治療照護方式，由經過訓練的照護人員所執行，藉由環境的調整（熟悉的、穩定的、有安全感的）、活動的安排、溝通方式的改變、認知訓練等非藥物照顧方法，藉以改善失智患者精神行為症狀。

失智症非藥物治療照護 分類表

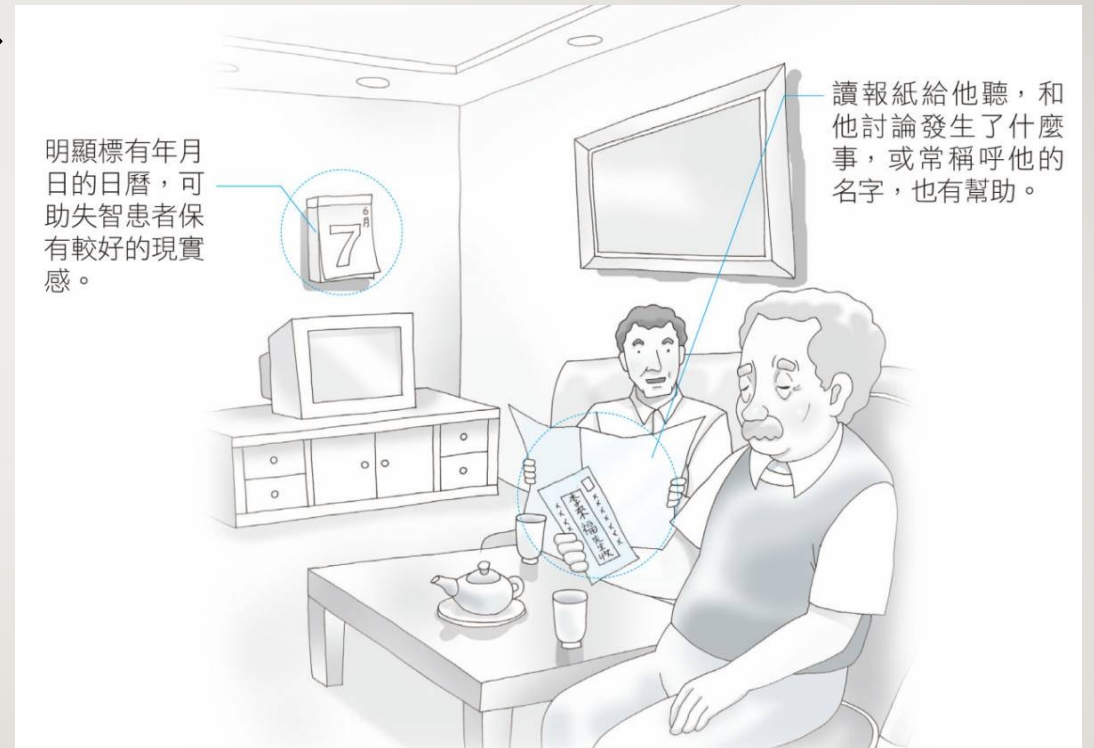
分類	治療照護活動
認知/情緒導向介入	現實導向療法、懷舊治療、認知刺激/認知訓練/認知復健、認知刺激治療、確認療法、情境模擬療法等。
感官刺激介入	光照治療、園藝治療、多感官療法、芳香療法、藝術治療、音樂治療、跳舞治療等。
行為處理技巧	行為或認知行為治療、特定行為功能性分析、代幣制度、習慣訓練、溝通訓練、漸進式肌肉放鬆、個別化行為增強策略等。
其他社會心理性介入	娃娃治療、寵物治療、運動等

資料來源：許庭榕、黃仲禹，2020

現實導向療法

- 是為了幫助失智者對當下的人、時、地有較清楚的了解。
- 家屬可以常呼喚患者的名字，或將照護者的名字告訴他。
- 讀報或說明電視新聞給失智者聽，讓他知道現在發生了什麼事。

資料來源：健康遠見 (2019)



懷舊治療

- 透過有形體的物件如老照片、舊家具或熟知的音樂及語音檔案記錄來引導回想及發言。
- 英國老人友善村
- 失智村

資料來源：李建勳（2019）、吳易澄（2019）



音樂治療



透過音樂和它的元素（聲音(sound)，節奏(rhythm)，旋律(melody)，和聲(harmony)，由聽覺刺激大腦及其神經生理系統的運作，應用在醫療、教育和日常生活環境中。

資料來源：賴秋蓮、李建勳（2014）

藝術治療

- 運用教材及繪畫、拼貼、雕塑等方法與失智症者互動，提供豐富之感官刺激及自我表達機會



資料來源：台灣失智症協會（2021）

園藝治療

- 透過**植物**、**園藝活動**以及自然環境來促進身心健康與福祉。執行方式包含手工藝活動(如插花)、團體活動、遠足、栽植(包含播種、扦插、換盆等活動)、戶外教學活動等。

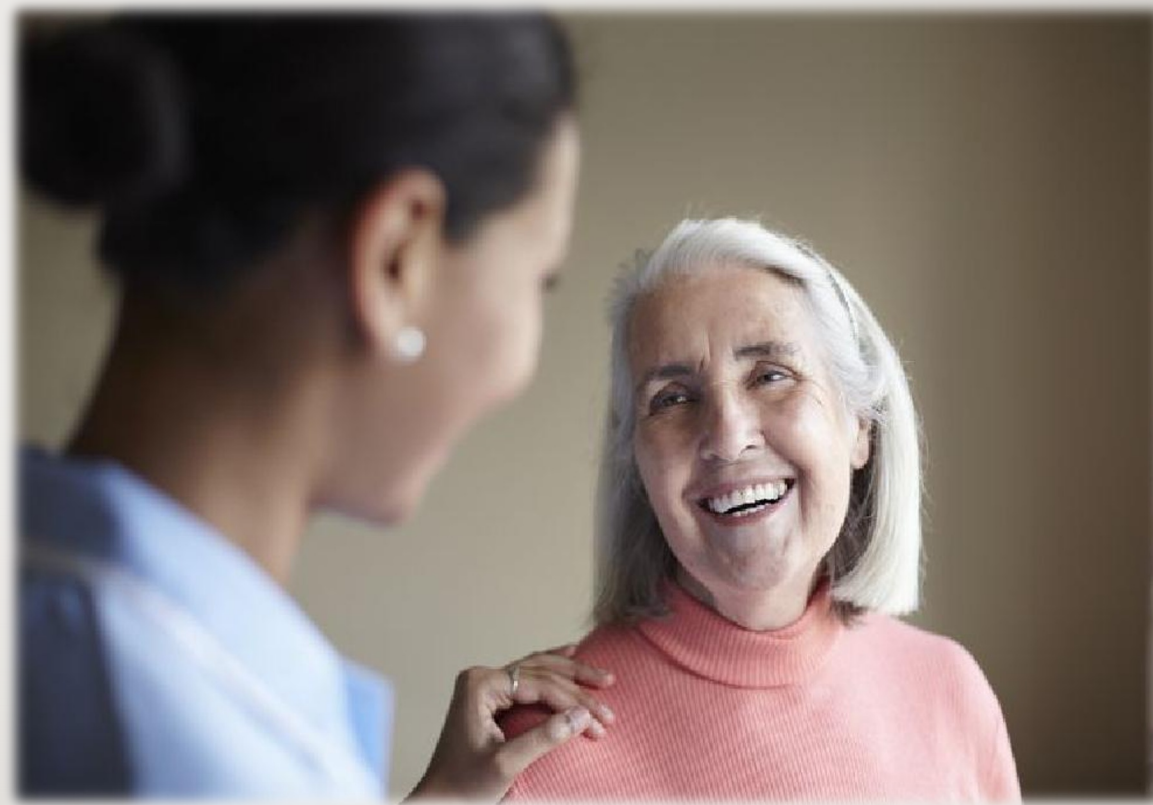


資料來源：許庭榕，2017

確認療法

操作步驟

1. 照顧者先行腹部深呼吸，以和緩自身的情緒，並完全接納老人家所述說的情境。
2. 與老人家對談時，避免使用情感性的用語，可以問一些有關人、事、時、地、物的問題，但不要問為什麼。
3. 對談中，反覆重述老人家主要的詞彙，且說話的節奏要相同。
4. 對談中，要適切反應個案眼中的情景。
5. 專心傾聽老人家的語彙，以她(他)慣用的語言與方式說話。
6. 可以問老人家一些比較特殊的情況，例如有幾次，有多糟等。
7. 與老人家一起進入回憶的情境中。
8. 傾聽與陪伴中，要幫助老人找到一個熟悉的處理方法與出口。



去年教案回顧

- ✓ 教案設計專業領域設定太廣(例如認知與肢體混淆設計)
- ✓ 教案設計缺乏明確目標
- ✓ 未訂定短程目標，無法瞭解單周上課後教案想強化部分

去年教案回顧

- ✓ 缺乏評估工具，無法了解對失智症長者實施教學後之成效
- ✓ 如有單周授課後之評估工具設計，能較具體顯現單周教學之效益

去年教案回顧

- ✓ 缺乏創新性，課程內容大同小異。
- ✓ 教案設計未考量失智症長者個人屬性，內容易流於太簡單或太艱深。

去年教案回顧

主題明確

教案名稱	「智」由自在-銀閃閃憶時光
規劃理念	本教案介入方向以善用失智者的優勢認知-長期記憶力的部分，針對失智者『食衣住行育樂』為設計主軸，結合懷舊與日常生活元素，來設計主體活動；每次的活動主架構為，前段 30 分鐘的多元性運動(有氧、肌力、平衡、伸展運動)與老歌律動，藉此來活化失智者的大腦，讓失智者暖好大腦與身體，並且透過老歌律動中歌曲的選擇與動作設計安排，進而與主活動產生關聯性，增加失智者對於活動的參與動機，中段 60 分鐘日常生活懷舊活動、10 分鐘的休息與後段 10 分鐘的分享時間。藉此讓『長者快樂玩、活力來』，提升生活品質、身心靈愉悅，延緩認知與體適能退化。
教案目標	結合體適能活動、認知促進、懷舊元素、美術、烹飪、手作、日常生活功能等多元、複合式的活動設計，來提升輕度認知障礙者與失智長者的活動量、參與動機，並透過活動來促進或維持失智者的認知功能、日常生活功能，以及增加人際互動的機會、自我認同感提升。此外期待透過這般非藥物性的活動，來減輕或改善部分失智者的精神行為症狀。

具體的操作方式

教案目標明確
但缺乏短期目標設定

資料來源：110 年第一屆「非藥物介入」優良教案徵選
教案名稱：「智」由自在 - 銀閃閃憶時光

去年教案回顧

2. 邀請學員自我介紹(大名、住哪裡、喜歡吃什麼)，讓各學員嘗試記住彼此同學的名字。 3. 玩團康破冰遊戲：點點名與捉泥鰍 4. 進行老歌律動 ■ 老歌律動歌曲選用： 兒歌<當我們同在一起> 葉啟田<愛拼才會贏>	- 蒙特利爾認知評估(MoCA) 2. 評估時間： 為第 1 週與第 12 週進行前後測評估
活動一：(懷舊旅行機票-前測時間) 1. 與學員分享接下來的連續性課程，帶領者猶如帶大家坐上一艘懷舊飛機，帶大家來體驗遊玩。 2. 現在我們要來登機，我們要來買機票(進行前測評估)。 3. 拿機票搭飛機跟著帶領者一起玩 12 週	3. 如何執行檢測： 由活動主要帶領者與協助者、現場據點志工或工作人員在確保長輩安全之下，團體或分別進行施測。
活動二：(金曲歌王歌后就是我) 1. 詢問學員剛剛在買機票的過程中，有聽到哪些好聽的歌曲呢？	

明確的檢測工具

具體的檢測方式

缺乏短期目標檢測評估

資料來源：110 年第一屆「非藥物介入」優良教案徵選
教案名稱：「智」由自在 - 銀閃閃憶時光

去年教案回顧

巷弄裡的
柑仔店
(樂)

1. 利用抽抽樂道具，邀請學員上台抽小卡，引導學員以不能直接說出來的方式描述，讓其他學員猜出是什麼東西。



2. 例如：『會在柑仔店出現的，一盒，裏面是一枝一枝的，會燒起來』，猜對的組別跟描述的人都可以獲得代幣。
3. 活動結束，每組可以計算自己組別的金錢，並運用此金額，到前方跟帶領者進行古早味糖果、零食大購買(簡單數學計算)。
4. 讓學員品嚐、人際交流互動時間。

教材設計符合學員認知

能觸發學員動機，參與度高

強化學員社會互動

資料來源：110 年第一屆「非藥物介入」優良教案徵選
教案名稱：「智」由自在 - 銀閃閃憶時光

去年教案回顧

我熊尬藝
的節日
(樂)



附圖：春節-花生好事春聯



附圖：國慶日-煙花創作點點圖



主題符合本地文化
易於學員了解

活動規劃具原創性

活動設計具創新性

資料來源：110 年第一屆「非藥物介入」優良教案徵選
教案名稱：「智」由自在 - 銀閃閃憶時光



設計思考模式

設計思考	Empathize 同理/探索問題	Define 確認問題	Ideate 思考解決的方法	Prototype 將問題具體化	Test 測試解決的方法
方式	傾聽、深入了解問題	整合分析 以人為中心	概念化 分享與回饋	提出解決的方式	使用者回饋 重新設計
經驗學習	Experience 具體經驗	Reflect 反思觀察	Conceptualize 抽象概念 (思考)	Experiment 主動驗證 (執行)	Experience 具體經驗

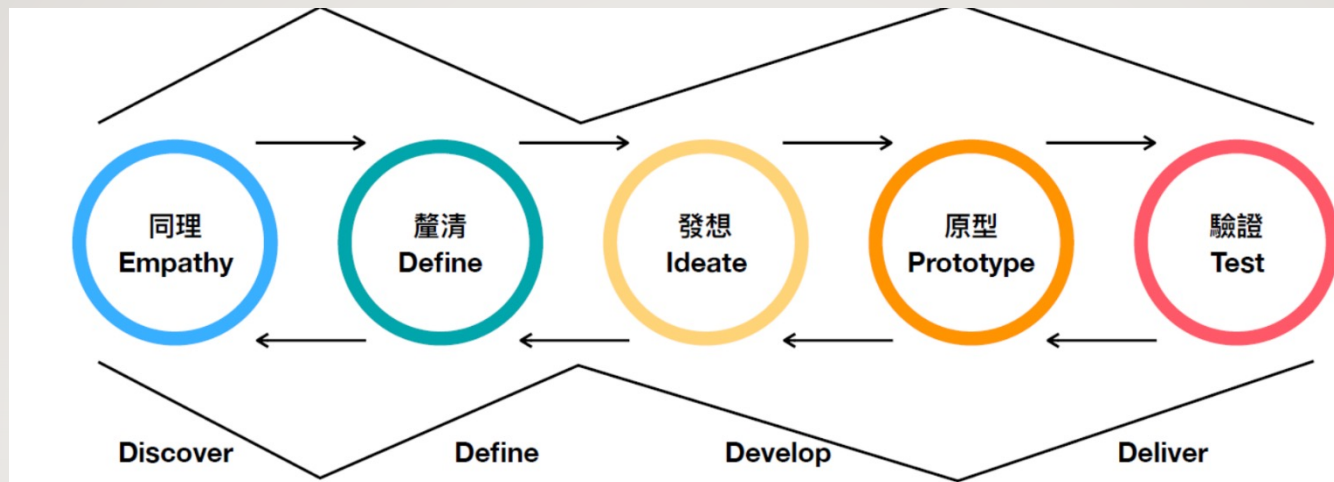
資料來源：王英偉(2021)

設計思考模式



資料來源:王英偉(2021)

設計思考概念



D1: Why?
探索痛點/需求

- 1.
- 2.
- 3.
-

D2: What?
定義學習目標/學員知能

- 1.
- 2.
- 3.
-

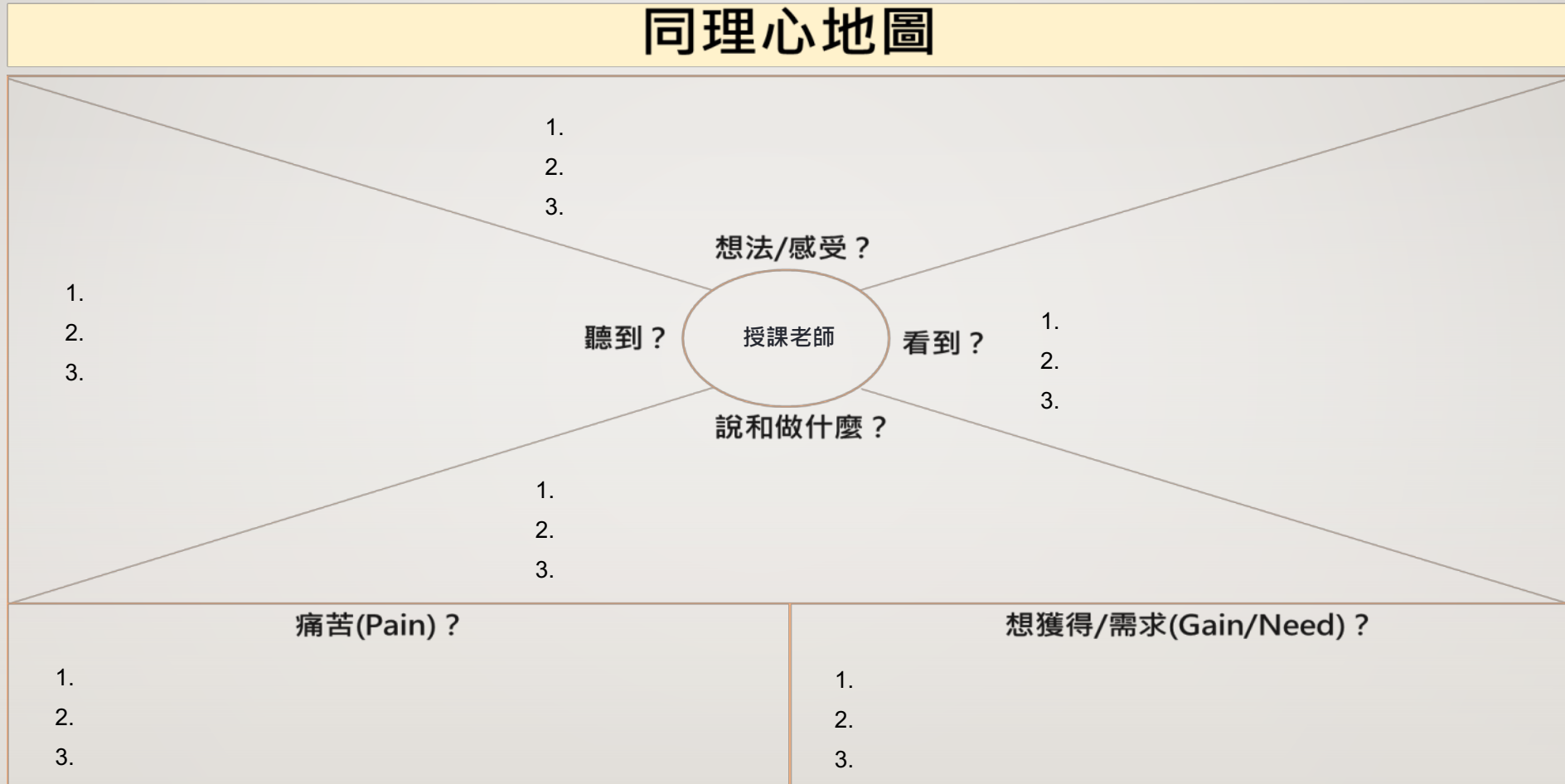
D3: How?
開發創新教學、學習、評量方案

- 1.
- 2.
- 3.
-

D4: Where?
執行課程方案、組織支持、評估成效

- 1.
- 2.
- 3.
-

設計思考概念



團隊回饋設計概念

加號: 使用者(學員/教師/機構)

喜歡的東西

- 1.
- 2.
- 3.

三角形: 建設性的批評

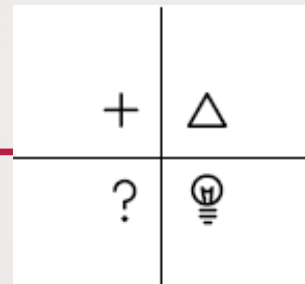
- 1.
- 2.
- 3.

問號: 體驗過程提出疑問

- 1.
- 2.
- 3.

電燈泡: 激盪創新想法/方案

- 1.
- 2.
- 3.



教案評選指標

- 教案設計理念符合失智長者在身體，情緒，認知行為及社交方面得到全面的照顧
-

1. 認識身體並開發身體覺察能力
2. 學習放鬆與壓力處理
3. 學習身體使用，改善姿勢提升動作效率
4. 增進身心適應能力
5. 增進情緒覺察、社會化覺察和環境覺察
6. 增進自我掌控、肯定與自信

教案評選指標

- 教學目標能夠確實呈現失智長者學習方向、指標及教學任務
- 教學目標是教案的重要部分，教學目標以一定的順序羅列。
(有的老師制定教學目標過多，一節課羅列了十幾個教學目標，也不知道上課時是否還記得教學目標是什麼)
- 教學目標忌大而空，要具體、可觀測，且要以失智症長者的學習為出發點。
- 教案目標設定須連結失智症長者需求，目標設計應是明確可達成的，目標的陳述也應具體可衡量，且符合所對應的行為指標與內涵。

教案評選指標

- 設計內容能夠符合訓練模式達成目標
- 依據課程目標、訓練需求方向，列出教案的內容大綱。
- 內容大綱具指標性：能朝向訓練需求方向與目標做連結。
- 內容具實用性：發展符合失智症長者使用之內容
- 內容安排具層次性：學習須具循序漸進式、易懂、易學、易達成。
- 進度具可掌握性：能依期程長短安排進度，其內涵於進程中具可掌握性。
- 活動具可評量：執行教案中、後的學習活動須可評量。

教案評選指標

- 教學內容能夠針對失智長者適性設計
- 課程設計過程中需明確瞭解使用對象屬性，依對象『量身』做教案設計，以符合服務使用者之需求，教學內容應具體陳述失智長者的短、中、長期目的，並具體說明操作方式，增強學員的學習動機。

教案評選指標

活動內容具有創新元素，能激發失智長者學習動機

- 多元化原則如創新，是指彈性、變通和另類。
- 多元化的教學模式，不僅讓教學者可以彈性變化教學活動，也可以讓高齡者多元參與，以增進其學習動機和興趣，豐富學習的管道和途徑。
- 無論何種教案設計，基本上均宜讓失智長者覺得實用，然而各種教案之間宜有差異，必須與其他模式之間有所不同且有創新性。
- 教案設計創新之處，就來自於與眾不同。差異化原則可以使教學者發展出獨特的教學模式，

教案評選指標

✓ 規劃之檢測工具能有效檢視活動效能

✓ 活動目標是否具有檢測工具評估

- ADL 日常生活活動量表
- IADL工具性日常生活活動量表
- 功能性體適能評估
- 蒙特利爾認知評估
- 介護風險篩檢評估(Kihon Checklist)
- 臨床衰弱量表
- 園藝治療效益評估量表

教案評選指標

- 所選教具是否符合學員所需。
- 課程規劃、設計要「對症下藥」，才能夠滿足服務使用者需求。
- 若教案執行結果，經過評估與應用有產生落差，那麼就須隨時做課程的調整。

教案評選指標

Johnson等人(2000); Putnam(1993); Slavin(1995); Watson(1992)

➤ 活動進行中如何協助學員彼此合作、增強互動

- 「正向的互賴關係」：是一種互相需要、相互支持和互相援助的人際關係。
- 「目標互賴」 (goal interdependence)
- 「任務互賴」 (task interdependence)
- 「資源互賴」 (resource interdependence)
- 「角色互賴」 (role interdependence)
- 「獎賞互賴」 (reward interdependence)

資料來源:Johnson等人(2000); Putnam(1993); Slavin(1995); Watson(1992)

資料來源

- 許庭榕、黃仲禹，2020。失智症非藥物治療照護。臨床醫學月刊 **85(2)**: 81-87。
- 健康遠見，2019。除藥物外，還有這 10 種方法能協助延緩失智症惡化。上網日期：2022年4月11日。檢自：<https://today.line.me/tw/v2/article/001kvz>
- 李建勳，2019。失智症之非藥物性治療。KingNet國家網路醫藥。上網日期：2022年4月11日。檢自：<https://www.kingnet.com.tw/news/single?newId=18461>
- 吳易澄，2019。以懷舊療癒失智：英國比米什博物館的老人友善村。聯合報。上網日期：2022年4月11日。檢自：https://global.udn.com/global_vision/story/8664/4130676
- 賴秋蓮、李建勳，2014。阿茲海默症(五)：音樂如何治療阿茲海默症？科技大觀園。上網日期：2022年4月11日。檢自：<https://scitechvista.nat.gov.tw/Article/c000008/detail?ID=615a2594-2dc5-482c-bc10-a938b45b9fc9>

資料來源

- 台灣失智症協會，2021。失智症衛教及資源手冊。衛生福利部國民健康署。
- 許庭榕，2017。非藥物治療／治療失智症 除了吃藥還有妙招。聯合報。上網日期：2022年4月11日。檢自：<https://health.udn.com/health/story/121934/2377566>
- 林木泉，2005。呵護老人系列之七 確認療法與老人。門諾月報第七十七期。檢自：https://public.mch.org.tw/index.php?action=publications_edm_in&id=403
- 王英偉，2021。全人醫療的教與學。2021慈濟醫學年會。

Thank you and QA