

投入、獨立性及社會關係評估表 3-5 歲 - 中文版(MEISR 3-5) (廖華芳&潘懿玲經同意翻譯)

(Measure of Engagement, Independence, and Social Relationships in Children Ages 3-5 Years, MEISR 3-5)

R. A. McWilliam, Pau García Grau, Catalina Morales Murillo, María Asunción Pederneas García, & Cami M. Stevenson (2019)

設計這個評估表主要的目的是要描繪 3~5 歲兒童在家庭/社區日常作息的功能性行為剖面圖。由在家裡可經常觀察到兒童行為的主要照顧者，如家長，或由一位家長和一位專業人員來填寫。MEISR 的目的是 (A) 協助作為早期介入團隊成員之一的家長，評估兒童在日常生活情況下的能力，藉此幫助家長決定早期介入服務的優先目標或項目；(B) 協助專業人員詢問有關家庭作息中的兒童功能相關問題，如作息本位晤談；和 (C) 監測兒童的進展。

兒童的姓名：	兒童的生日：	評估日期：	兒童年齡：
填寫的照顧者姓名以及和兒童的關係：			
服務提供者的姓名及機構名稱：			
早期介入服務聯絡相關資訊：			

註：

^a 功能性領域(Functional): E=投入, I=獨立性, S=社會關係

^b 發展領域(Development): A =適應性；CG =認知；CM =溝通；M =動作；S =社交

^c 兒童成效(Outcomes): S=正向社交關係, K= 獲得與使用知識和技能, A=採取行動以滿足需求

MEISR 分數總表

MEISR 作息 (各個作息題數)	A 評 3 分的題數 (精熟的)	B1 符合年齡的題 數	B2 作息的所有題 數	C1 兒童的精熟度 (A ÷ B1)	C2 作息的精熟度 (A ÷ B2)	D1 兒童的精熟度 百分比 (C1 x 100 = %)	D2 作息的精熟度 百分比 (C2 x 100 = %)
01. 起床(6)							
02. 用餐(23)							
03. 穿脫衣物(18)							
04. 如廁/換尿布(16)							
05. 外出(9)							
06. 和他人玩(19)							
07. 獨自玩(12)							
08. 午睡(7)							
09. 洗澡 (17)							
10. 和他人相處看電視看書(12)							
11. 逛街購物(10)							
12. 戶外活動(17)							
13. 睡覺(8)							
14. 作息轉換(10)							
總計 (184)							

1. 起床		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與起床時間										
1.01	當起床時會讓照顧者知道	3	1	2	3	3	S	CM	S	
1.02	獨立起床	3	1	2	3	3	I	M	A	
1.03	獨自玩	3	1	2	3	3	I	A	A	
1.04	必要時會打開和關閉燈	3	1	2	3	3	E	CG	K	
1.05	用語言回應照顧者	3	1	2	3	3	S	CM	S	
1.06	說話清楚	5	1	2	3	3	S	CM	S	
<p>計算精熟度百分比的方法：(1) 將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；(2) 用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；(3) 將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

2. 用餐		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c
以下述行為來參與用餐時間									
2.01	和他人來回簡短的對話	3	1	2	3	3	S	CM	S
2.02	以適當的方式表達不喜歡	3	1	2	3	3	S	CM	S
2.03	接受廣泛的食物種類	3	1	2	3	3	E	A	K
2.04	會用餐巾擦嘴	3	1	2	3	3	I	A	A
2.05	使用語言表示吃完	3	1	2	3	3	S	CM	S
2.06	用兩隻手拿杯子喝水	3	1	2	3	3	I	A	A
2.07	幫助清理桌子	3	1	2	3	3	I	A	A
2.08	用湯匙勺起食物	4	1	2	3	3	I	A	A
2.09	從餐桌中碗盤拿取食物到自己的碗中	4	1	2	3	3	I	A	A
2.10	將餐盤傳遞給下一個人	4	1	2	3	3	I	A	A
2.11	進行和他人長時間的來回對話	4	1	2	3	3	S	CM	S
2.12	至少在餐桌旁坐 15 分鐘	4	1	2	3	3	E	S	K
2.13	會聽別人在說甚麼	4	1	2	3	3	E	CM	S
2.14	用語言表示他/她的選擇	4	1	2	3	3	S	CM	S
2.15	將液體倒入玻璃杯中	4	1	2	3	3	I	A	A
2.16	用一隻手拿杯子喝水	4	1	2	3	3	I	A	A
2.17	用刀叉切軟的食物	5	1	2	3	3	I	A	A
2.18	用刀叉切肉	5	1	2	3	3	I	A	A
2.19	用叉子叉食物	5	1	2	3	3	I	A	A
2.20	使用兒童筷子	5	1	2	3	3	I	A	A
2.21	使用成人筷子	5	1	2	3	3	I	A	A

2.22	幫助餐桌的擺設	5	1	2	3	3	I	A	A
2.23	自己喝熱湯或熱飲	5	1	2	3	3	I	A	A
計算精熟度百分比的方法： （1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以100，即可得精熟度百分比。					評3分的題數	評3分的題數	評3分的所有題數	有評分的題數	3分的題數佔有評分题目的百分比
3. 穿脫衣物		一般開始年齡(歲)	尚未	有時	經常	超越此項	功能性 ^a	發展 ^b	成效 ^c
以下述行為來參與穿脫衣物時間									
3.01	拉上和拉下拉鍊	3	1	2	3	3	I	A	A
3.02	穿上外套，不包括繫緊	3	1	2	3	3	I	A	A
3.03	穿鞋，不包括繫鞋帶	3	1	2	3	3	I	A	A
3.04	被梳理頭髮時會與照顧者合作	3	1	2	3	3	E	S	S
3.05	遵循照顧者的指示	3	1	2	3	3	E	S	K
3.06	解開大鈕釦	4	1	2	3	3	I	A	A
3.07	選擇適當的衣服	4	1	2	3	3	I	A	A
3.08	正確地穿上襪子(前後面正確)	4	1	2	3	3	I	A	A
3.09	正確地穿上內褲(前後面正確)	4	1	2	3	3	I	A	A
3.10	穿上鞋子並用魔鬼氈固定	4	1	2	3	3	I	A	A
3.11	完成穿衣物所花的時間和同齡兒童差不多	4	1	2	3	3	I	A	A
3.12	使用語言表達他/她的選擇	4	1	2	3	3	S	CM	S
3.13	解開小鈕釦	5	1	2	3	3	I	A	A
3.14	接上或解開拉鍊頭並拉上和拉下拉鍊	5	1	2	3	3	I	A	A
3.15	扣緊按鈕	5	1	2	3	3	I	A	A

3.16	穿鞋並繫鞋帶	5	1	2	3	3	I	A	A
3.17	說出衣物相關名稱，如衣領、袖子、口袋	5	1	2	3	3	E	CG	K
3.18	說出大多數衣物及其配件的顏色	5	1	2	3	3	E	CG	K
計算精熟度百分比的方法： （1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。					評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

4. 如廁/換尿布		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與如廁/換尿布時間										
4.01	坐在馬桶上	4	1	2	3	3	E	A	A	
4.02	在馬桶上大小便	4	1	2	3	3	I	A	A	
4.03	呼叫照顧者協助擦拭	4	1	2	3	3	S	CM	A	
4.04	調整水溫並打開水龍頭	4	1	2	3	3	I	A	A	
4.05	關掉水槽的排水孔，讓水不會流掉	4	1	2	3	3	E	A	A	
4.06	洗手	4	1	2	3	3	I	A	A	
4.07	拿取毛巾	4	1	2	3	3	I	A	A	
4.08	打開水槽的排水孔，讓水流掉	4	1	2	3	3	I	A	A	
4.09	能及時去廁所大小便，不會尿濕/弄髒褲子	4	1	2	3	3	I	A	A	
4.10	會嘗試自己擦屁股	5	1	2	3	3	I	A	A	
4.11	大部份時間會自己大小便，有時需要提醒和幫忙擦拭	5	1	2	3	3	I	A	A	
4.12	記住如廁的步驟（如：接下來要做什麼）	5	1	2	3	3	E	CG	K	
4.13	可將屁股擦乾淨	5	1	2	3	3	I	A	A	
4.14	站著小便（男孩；不適用於女孩）	5	1	2	3	3	I	A	A	
4.15	會自己沖馬桶	5	1	2	3	3	I	A	A	
4.16	會用肥皂洗手	5	1	2	3	3	I	A	A	
<p>計算精熟度百分比的方法：（1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

5. 外出		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與外出時間										
5.01	遵循照顧者的指示	3	1	2	3	3	E	S	S	
5.02	穿上外套，不包括扣釦子或拉鍊	3	1	2	3	3	I	A	A	
5.03	拉上和拉下拉鍊	3	1	2	3	3	I	M	A	
5.04	說出與目的地有關的人或事物名稱	4	1	2	3	3	E	CG	K	
5.05	會準備外出自己所需的東西，放到袋子中	5	1	2	3	3	E	CG	K	
5.06	會詢問有關目的地相關的問題	5	1	2	3	3	E	CG, CM	K	
5.07	在要求下，會幫助照顧者將門關上	5	1	2	3	3	I	A	S	
5.08	試圖自己繫安全帶	5	1	2	3	3	I	A	A	
5.09	在適當時間會自己解開安全帶	5	1	2	3	3	I	A	A	
<p>計算精熟度百分比的方法：（1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

6. 和他人玩		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c
以下述行為來參與和他人玩時間									
6.01	在遊戲時會和別人輪流	3	1	2	3	3	S	S	S
6.02	和其他孩子一起玩	3	1	2	3	3	S	S	S
6.03	和其他人一起唱歌，不需要知道所有的歌詞	3	1	2	3	3	E	S	S
6.04	會啟始和他人一起遊戲或對話	4	1	2	3	3	S	S	S
6.05	會持續對話一段時間	4	1	2	3	3	S	S	S
6.06	會遵循遊戲規則	4	1	2	3	3	E	S	S
6.07	會完整的唱一首歌	4	1	2	3	3	E	S	S
6.08	與成人遊戲時會分享和交換玩具	4	1	2	3	3	E	S	S
6.09	和他人合作建造或製作東西	4	1	2	3	3	S	S	S
6.10	玩簡單的桌上遊戲	4	1	2	3	3	E	CG	S
6.11	遊戲時會扮演不同的角色和運用不同的材料	4	1	2	3	3	E	CG	S
6.12	會和別人協商和討論遊戲中的角色（例如鬼抓人遊戲中誰要當鬼；玩桌遊時誰要拿紅色代幣）	5	1	2	3	3	S	S	S
6.13	與其他孩子遊戲時會分享和交換玩具	5	1	2	3	3	E	S	S
6.14	會談論他或她喜歡和感興趣的東西	5	1	2	3	3	S	CM	S
6.15	會和另一個孩子玩一段長時間	5	1	2	3	3	E	S	S
6.16	會和另一個孩子一起完成一項遊戲	5	1	2	3	3	E	S	S
6.17	願意和成人一起參加藝術類或勞作活動	5	1	2	3	3	E	CG	K
6.18	會主動和成人或同儕開始進行藝術類或勞作活動	5	1	2	3	3	E	CG	K
6.19	會獨立完成藝術類或勞作活動	5	1	2	3	3	E	CG	K

計算精熟度百分比的方法： (1) 將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；(2) 用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；(3) 將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。	評 3 分的題數	評 3 分的題數	評 3 分的所有題數	有評分的題數	3 分的題數佔有評分題目的百分比

7. 獨自玩		一般開始年齡(歲)	尚未	有時	經常	超越此項	功能性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與獨自玩時間										
7.01	按照玩具的玩法去玩	3	1	2	3	3	E	CG	K	
7.02	會玩 25 – 50 片拼圖	4	1	2	3	3	E	M	K	
7.03	打開和關掉電子用品開關	4	1	2	3	3	I	CG	K	
7.04	畫房子	4	1	2	3	3	E	M	K	
7.05	畫人像，有畫出 2-4 個身體部位	4	1	2	3	3	E	M	K	
7.06	從事美勞活動持續 15 分鐘	4	1	2	3	3	E	CG	K	
7.07	在電子用品(如手機或平板)中找到應用程式/軟體	5	1	2	3	3	I	CG	K	
7.08	畫人像，有畫出手指頭	5	1	2	3	3	E	M	K	
7.09	畫人像，有軀幹和二隻腳，可用二條平行線代表一隻腳	5	1	2	3	3	E	M	K	
7.10	在室內或室外可自己進行娛樂活動 30 分鐘	5	1	2	3	3	E	A	K	
7.11	可以調配出原色(紅黃藍)以外的顏色	5	1	2	3	3	E	CG	K	
7.12	戶外遊戲時可以停留在遊戲區內	5	1	2	3	3	E	CG	K	
計算精熟度百分比的方法： (1) 將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；(2) 用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；(3) 將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。						評 3 分的題數	評 3 分的題數	評 3 分的所有題數	有評分的題數	3 分的題數佔有評分題目的百分比

--	--	--	--	--	--

8. 午睡		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與午睡時間										
8.01	從午睡中醒來，沒有吵鬧	3	1	2	3	3	E	S	S	
8.02	躺在床上保持一段適當的時間	3	1	2	3	3	E	A	A	
8.03	可以順利地上床睡覺，睡前不會吵鬧	3	1	2	3	3	E	S	S	
8.04	在想睡的時候會告知照顧者	4	1	2	3	3	I	A	A	
8.05	在醒來時會告知照顧者	4	1	2	3	3	I	A	A	
8.06	可沒有大人陪伴自己躺在床上	4	1	2	3	3	I	A	A	
8.07	當被告知午睡時間到時，會獨自準備午睡時間（如：脫鞋，上床睡覺）	4	1	2	3	3	I	A	A	
<p>計算精熟度百分比的方法：（1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評（不適用），該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

9. 洗澡		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c
以下述行為來參與洗澡時間									
9.01	在杯子內倒水和裝滿水	3	1	2	3	3	E	CG	K
9.02	會脫衣服	3	1	2	3	3	I	A	A
9.03	將衣服放在應該放的地方	3	1	2	3	3	I	A	A
9.04	接受被照顧者刷牙	3	1	2	3	3	S	S	S/A
9.05	自己進出浴缸	4	1	2	3	3	I	A	A
9.06	在水溫調整好的狀況下會打開浴缸內的水龍頭	4	1	2	3	3	I	A	A
9.07	在協助下會洗臉和身體	4	1	2	3	3	I	A	A
9.08	將肥皂或沐浴乳倒在毛巾上	4	1	2	3	3	E	A	A
9.09	將水從一個容器倒到另一個容器	4	1	2	3	3	E	CG	K
9.10	說出玩具的名稱	4	1	2	3	3	S	CM	K
9.11	將牙刷沾上杯中的水	4	1	2	3	3	I	A	A
9.12	擠出牙膏	4	1	2	3	3	E	A	A
9.13	倒出適量的沐浴乳在自己的手上	5	1	2	3	3	E	A	A
9.14	使用毛巾洗澡	5	1	2	3	3	I	A	A
9.15	將適量的牙膏擠在牙刷上	5	1	2	3	3	E	A	A
9.16	會自己刷牙 30 秒	5	1	2	3	3	E	A	A
9.17	刷完牙後會沖洗牙刷	5	1	2	3	3	E	A	A

						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題
--	--	--	--	--	--	--------------	--------------	--------------------	------------	---------------------

計算精熟度百分比的方法：（1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。

				目的百分比

10. 和他人相處/看電視/看書		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與和他人相處/看電視/看書時間										
10.01	不會因與照顧者分開而不開心	3	1	2	3	3	S	S	S	
10.02	與成人遊戲時會分享和交換玩具	4	1	2	3	3	E	S	S	
10.03	會遵循遊戲規則	4	1	2	3	3	E	S	S	
10.04	和他人合作建造或製作東西	4	1	2	3	3	S	S	S	
10.05	玩簡單的桌遊	4	1	2	3	3	E	CG	S	
10.06	參與和成人的對話	4	1	2	3	3	S	S	S	
10.07	會和他人玩一段長時間	5	1	2	3	3	E	S	S	
10.08	會自己玩一段長時間	5	1	2	3	3	E	CG	K	
10.09	當別人看電視時會保持安靜	5	1	2	3	3	E	S	S	
10.10	會和別人談論以前發生的事情	5	1	2	3	3	S	CM	S	
10.11	會和別人談論接下來可能會發生的事情	5	1	2	3	3	S	CM	S	
10.12	會持續進行挑戰性的任務(如:當事情第一次不順利時)	5	1	2	3	3	E	CG	K	
計算精熟度百分比的方法: (1) 將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加; (2) 用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目, 可以不評(不適用), 該項目項可以不計分, 並不列入項目總數; (3) 將該數字乘以 100, 即可得精熟度百分比。						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

11. 逛街購物		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與逛街購物時間										
11.01	會指出熟悉的商標物品	3	1	2	3	3	S	CM	S	
11.02	會說出事物的名稱	3	1	2	3	3	S	CM	S	
11.03	要求成人從商店購買兒童自己想要的物品	4	1	2	3	3	S	CM	S	
11.04	當成人不買兒童自己想要的物品時，會保持安靜	4	1	2	3	3	E	S	S	
11.05	向商店中的人打招呼（使用或不使用口語）	4	1	2	3	3	S	S	S	
11.06	會和照顧者走在一起	4	1	2	3	3	E	A	S	
11.07	在等待結帳時不會焦躁	4	1	2	3	3	E	A	S	
11.08	會辨識物品的顏色（如：正確回應“拿那個藍色的物品”）	4	1	2	3	3	E	CG	K	
11.09	會辨識標籤上的數字或文字	5	1	2	3	3	E	CG	K	
11.10	會正確計算物品數量，到 5	5	1	2	3	3	E	CG	K	
<p>計算精熟度百分比的方法：（1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

12. 戶外活動		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與戶外活動時間										
12.01	會使用騎行的玩具，不包括踩踏板	3	1	2	3	3	I	M	A	
12.02	跑 10 呎(3 公尺)不跌倒	3	1	2	3	3	I	M	A	
12.03	會使用騎行的玩具，包括踩踏板	4	1	2	3	3	I	M	A	
12.04	和其他孩子一起玩	4	1	2	3	3	S	S	S	
12.05	會說出和討論戶外的相關物品	4	1	2	3	3	S	CM	S	
12.06	當被告知要結束戶外活動時間時，不會吵鬧	4	1	2	3	3	E	S	S	
12.07	會輪流等待使用遊戲場設備	4	1	2	3	3	S	S	S	
12.08	會踢球	4	1	2	3	3	I	M	S	
12.09	會適當尋求幫助以使用遊樂場設備	4	1	2	3	3	S	S	A	
12.10	適當的使用遊樂場設備/鞦韆（如：滑梯，蹺蹺板，樓梯）	5	1	2	3	3	I	M	A	
12.11	會快速跑步，並避開障礙物	5	1	2	3	3	I	M	A	
12.12	在遊戲時會長時間跑步	5	1	2	3	3	I	M	A	
12.13	會顯示了解植物如何生長（如：種子，水，陽光）	5	1	2	3	3	E	CG	K	
12.14	用球擊中物體	5	1	2	3	3	I	M	A	
12.15	自己坐上鞦韆	5	1	2	3	3	I	M	A	
12.16	自己搖盪鞦韆	5	1	2	3	3	I	M	A	
12.17	發現並指出或談論遠處的物體（如：飛機，鳥類，松鼠）	5	1	2	3	3	S	CM	S	
計算精熟度百分比的方法： （1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

--	--	--	--	--	--

13. 睡覺		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c
以下述行為來參與睡覺時間									
13.01	在睡前讀書時間和大人有互動	3	1	2	3	3	S	S	S
13.02	睡在一般床上而不是嬰兒床	3	1	2	3	3	I	A	A
13.03	睡覺時已不需安撫奶嘴	3	1	2	3	3	I	A	A
13.04	告訴照顧者書中接下來會發生什麼事	4	1	2	3	3	E	CG	S
13.05	晚上不尿床	4	1	2	3	3	I	A	A
13.06	會和大人談論書中人物的情緒或感受	5	1	2	3	3	E	CG	S
13.07	在需要時會自己半夜去上廁所	5	1	2	3	3	I	A	A
13.08	必要時會呼叫照顧者協助	5	1	2	3	3	S	S	S
<p>計算精熟度百分比的方法：(1) 將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；(2) 用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評(不適用)，該項目項可以不計分，並不列入項目總數；(3) 將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>					評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比

14. 作息轉換		一般 開始 年齡 (歲)	尚未	有時	經常	超越 此項	功能 性 ^a	發展 ^b	成效 ^c	
以下述行為來參與作息轉換時間										
14.01	使用單詞與照顧者說話	3	1	2	3	3	S	CM	S	
14.02	輕鬆地與熟悉的照顧者分離	3	1	2	3	3	S	S	S	
14.03	遵循指示	3	1	2	3	3	E	S	K	
14.04	使用二個字組合的句子和照顧者說話	4	1	2	3	3	S	CM	S	
14.05	容易適應作息轉換的改變	4	1	2	3	3	E	S	K	
14.06	在沮喪時，會因大人的關心而平靜	4	1	2	3	3	S	S	S	
14.07	當大人回應孩子的需求時，他會聆聽並用言語回應	4	1	2	3	3	S	CM	S	
14.08	使用口語來表達情緒（如：不喜歡這樣）	4	1	2	3	3	S	CM	S	
14.09	有困難時會尋求大人協助	4	1	2	3	3	S	S	S	
14.10	會預期作息轉換時間並獨立做好準備	5	1	2	3	3	I	CG	A	
<p>計算精熟度百分比的方法：（1）將“3”“經常”或“超出”的項目總數相加；（2）用該數字除以有評分的作息項目總數或與孩子年齡相符的項目總數。不符合家庭文化的作息項目，可以不評（不適用），該項目項可以不計分，並不列入項目總數；（3）將該數字乘以 100，即可得精熟度百分比。</p>						評 3 分 的題數	評 3 分 的題數	評 3 分 的所有 題數	有評分的 題數	3 分的題 數佔有 評分題 目的百 分比



This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> or send a letter to Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA.

12/28/2020