

第十一章课后练习

1. 帮助患者制订一个重返工作岗位的计划和去向,属于下面哪个环节()

- A. 职业评定
- B. 职业咨询
- C. 职业培训
- D. 就业指导
- E. 职业康复

2. 下列哪一项属于工作康复的最终目的()

- A. 恢复生活自理能力
- B. 回归家庭
- C. 回归社区
- D. 重返工作岗位
- E. 重返体育运动

3. 个人的工作能力主要会受哪些因素影响()

- A. 躯体因素
- B. 非心理因素
- C. 社会制度因素
- D. 工作的程序
- E. 自然因素

4. Valpar 系列工作评定样本中的 VCWS 9 是评定哪方面的()

- A. 力量
- B. 关节活动度
- C. 视觉分辨水平
- D. 注意力
- E. 耐力

5. Valpar 系列工作评定样本中 VCWS 7 是评定哪方面的()

- A. 力量
- B. 关节活动度
- C. 视觉分辨水平
- D. 注意力
- E. 耐力

6. 以下除哪一项，均可以用 Valpar 系列工作评定样本中的 VCWS 19 进行评定()

- A. 力量
- B. 关节活动度
- C. 协调性
- D. 注意力
- E. 平衡性

7. 下列哪一项属于工作分析的内容()

- A. 工作目的
- B. 不确定工作的程序和具体步骤
- C. 确定工作中的制度
- D. 明确工作对工人体能和技能的要求
- E. 分析工伤保险条例和政策

8. 在工作能力的评估过程中，如果一名工伤工人能在约 20 分钟时间内完成持续搬运约 4.5kg 的重物而无明显身体不适，可以推测该名工人重返工作后能从事的工作强度对身体的要求相当于下列中的哪项？()

- A. 静坐
- B. 轻体力
- C. 中等体力
- D. 重体力
- E. 非常重体力

9. 以下哪一项属于职业评定的内容()

- A. 患者的家庭资料
- B. 身体功能评定

- C. 就业政策
- D. 社会制度
- E. 职业规划

10. 患者, 男, 45 岁, 半年前因车祸伤造成 L5、S1 损伤, 经康复治疗, 目前患者恢复良好, 但因二便障碍(程度不重), 故有自卑感, 为回归工作岗位, 目前职业康复最应解决什么问题()

- A. 运动功能
- B. 心理功能
- C. 社会功能
- D. 二便障碍
- E. 感觉功能

11. 患者, 女, 27 岁, 数月前因从高处跌落, 造成左上肢桡骨骨折, 不能伸腕伸指, 但患者想通过康复, 从事流水线装配工作, 请问治疗师应关注什么训练()

- A. 坐位平衡
- B. 手指灵活性
- C. 肌力
- D. 运动功能
- E. 感觉功能

12. 患者, 女, 40 岁, 经过康复治疗, 欲重返工作岗位, 下列哪项属于心理行为矫正()

- A. 针对患者的文化再学习
- B. 对患者进行家庭咨询
- C. 指导患者自我调节
- D. 职业指导
- E. 要求患者职业治疗

13. 对于有望回到原单位原工作岗位的工伤工人, 进行的主要职业康复方法为()

- A. 职业技能培训

- B. 职业咨询
- C. 工作强化训练
- D. 文化水平培训
- E. 职业道德培训

14. 对于不愿意回到工作岗位的慢性疼痛患者，为使其早日回到工作岗位，应重点进行的是()

- A. 文化水平培训
- B. 职业道德培训
- C. 工作行为训练
- D. 工作模拟训练
- E. 工作强化训练

15. 患者经过职业康复后踏上工作岗位，此时治疗师的工作还没有结束，还应进行()

- A. 职业指导
- B. 康复训练
- C. 跟踪服务
- D. 心理矫正
- E. 职业训练

16. 对没有工作经验的先天性残疾人员，所进行的主要职业康复方法是()

- A. 工作强化训练
- B. 工作模拟训练
- C. 现场工作强化训练
- D. 职业培训
- E. 工作行为训练

17. 对于有望回到原单位原工作岗位的工伤工人，进行的主要职业康复方法()

- A. 职业技能培训
- B. 职业咨询
- C. 工作强化训练

- D. 文化水平培训
- E. 职业道德培训将管查

18. 对于不愿意回到工作岗位的慢性疼痛患者，为使其早日回到工作岗位应重点进行的是()

- A. 文化水平培训
- B. 职业道德培训
- C. 工作行为训练
- D. 工作模拟训练
- E. 工作强化训练

19. 为集中发展及培养在工作中应有的态度及行为，例如工作纪律人际关系、处理压力或控制情绪的能力等所进行的训练为()

- A. 现场工作强化训练
- B. 工作强化训练
- C. 工作模拟训练
- D. 工作行为训练
- E. 工具模拟训练

20. 下列哪项不属于办公室作业()

- A. 书写
- B. 资料管理
- C. 电话通讯
- D. 计算机辅助训练
- E. 治疗性游戏