

# 溝通無礙：近期語言發展評估與 AAC 輔具優化策略

語音進程、認知洞察與居家引導指南



專為居家共讀與系統設定設計之行動藍圖



## ✓ 進步亮點

- 句型延伸：從單一詞彙進階至短句表達。
- 發音穩固：基礎母音穩定，「麵包、媽媽」等雙唇音已出現。



## 🔍 關鍵發現

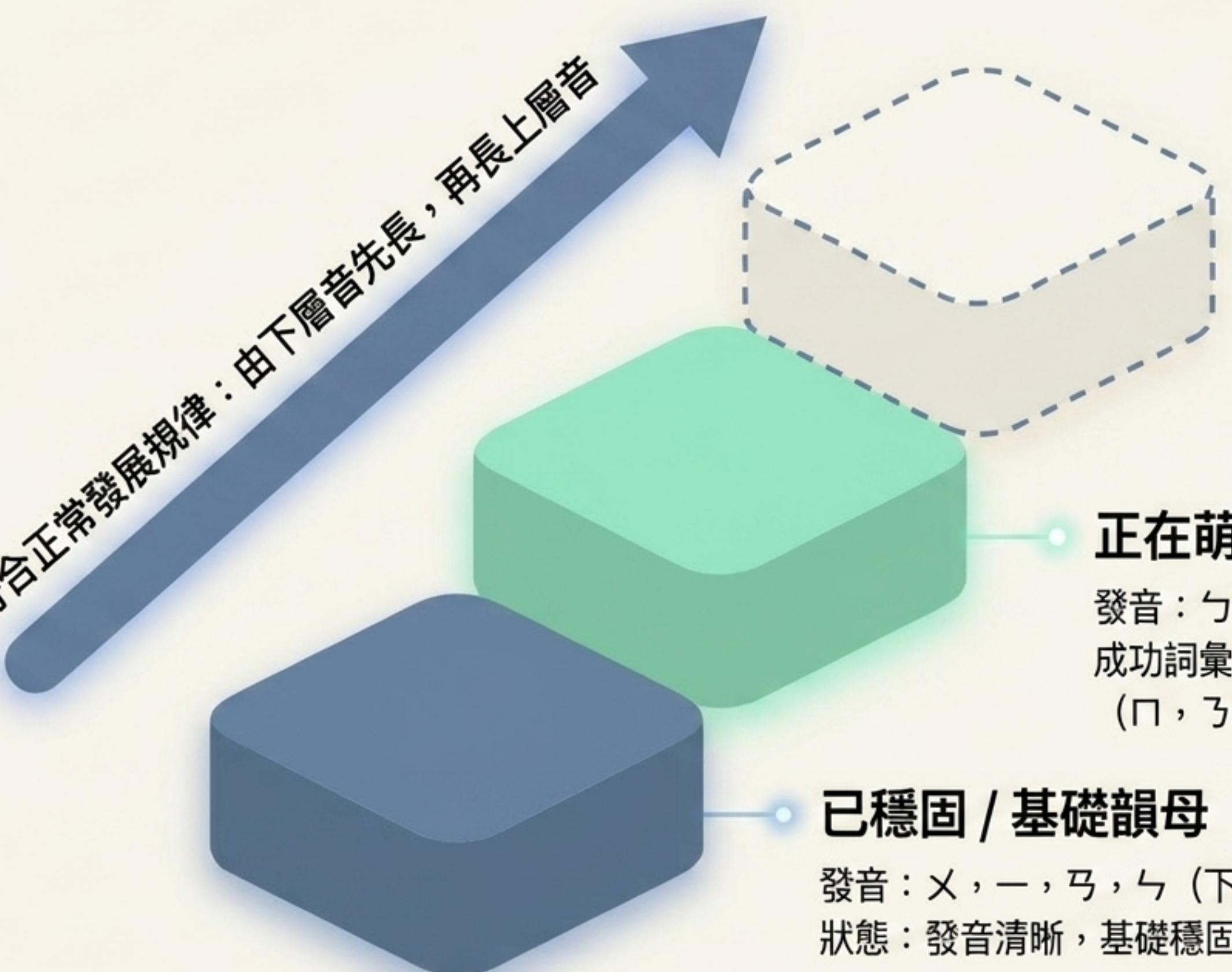
- 語法盲點：孩子將「不要」誤認為「物品名詞」，導致出現「我要+不要」的重疊連按現象。



## 🎯 行動焦點

- 系統優化：調整 APP 設定（停留畫面不自動關閉），強制建立「看圖形 → 嘴巴仿說」的新迴路。

符合正常發展規律：由下層音先長，再長上層音



## 未來目標 / 進階聲母與介音

發音：ㄩ (如：魚) 及其他進階音  
狀態：目前較難發出，屬正常進程，需持續引導。

## 正在萌發 / 雙唇聲母

發音：ㄅ，ㄆ，ㄇ  
成功詞彙：麵包、媽(媽)、奶  
(ㄇ，ㄅ音頻繁出現)

## 已穩固 / 基礎韻母

發音：ㄚ，ㄜ，ㄛ，ㄨ (下層音)  
狀態：發音清晰，基礎穩固。

# 表達進度對比

## Before & Now

過去：單一詞彙點擊。  
按完即認為溝通結束。

現在：句型變長（短句型）。  
但過度依賴 APP 語音，按完立刻關畫面，常需大人提醒「句子要給我哦」。

# 目標訓練迴路



## 大人的文法邏輯 (動詞 + 名詞)

[動詞：要 / 不要]

[名詞：汽車玩具]

理解：將「不要」視為拒絕的動作。

## 孩子的認知邏輯 (我要 + [名詞化圖卡])

[動詞：我要]





[名詞物件：『不要』這張圖卡]

解密：孩子將「不要」當成一張獨立存在的物品圖卡。當他想拒絕時，他的腦內斷句是：「我要（點擊）+ 『不要』這張卡」。



⚠️ 因為「要」與「不要」在同一階層且排列過近，孩子順手連按，將「不要」誤用為名詞。

# AAC 溝通板介面優化矩陣

系統功能	當前狀況	修改指令	訓練目的
播放後停留機制	 點擊後立刻跳出/清除。	 設定為「停留/暫停」在該畫面。	逼迫孩子看著圖卡把字講完，大幅增加口語練習比例。
語音播放速度	已調為「更慢」版本。	 維持現狀。	確保孩子能聽清細節並有充裕時間跟讀。
圖卡編輯限制	 無法直接替換局部圖案。	需直接「刪除」舊卡，重新建立新卡片。	-
版面順序與分流	 頁面無法左右交換；「要」與「不要」過近。	將「要」與「不要」在版面上徹底物理分開。	打破孩子「連按」的錯誤階層認知。

## 情境 A：分心與不收玩具

觀察：孩子玩水或不收「切菜玩具」時。



引導策略：避免冗長說教。直接使用 AAC 圖卡搭配明確指令（如點擊並說出：「收東西」、「生氣」），建立清晰的情境界線與規範。

## 情境 B：探索圖卡與實體物件的落差

觀察：孩子會為了好玩，故意貼反向的圖卡，或為了拿後面的東西而隨意撕貼。



引導策略：釐清真實意圖。不要將此視為遊戲，需引導他對應正確的圖卡，確保圖卡（虛擬/實體）與他的真實需求保持一致。

# 下一步：居家共讀與操作守則

## 延遲滿足，強化仿說

點擊 APP 後，家長需把持住畫面。要求孩子「看著圖形，嘴巴講一次」才算完成溝通，建立口語輸出的習慣。

## 物理隔離易混淆詞

在實體圖卡或 APP 版面上，強制將「要」與「不要」分開放置。打破錯誤的語法連結，重塑正確的動詞認知。

## 持續融入生活詞彙

將近期學過的屬性詞（顏色、形狀、組織）持續加入系統。在日常共讀與遊戲中，不斷擴充孩子的溝通廣度與精準度。