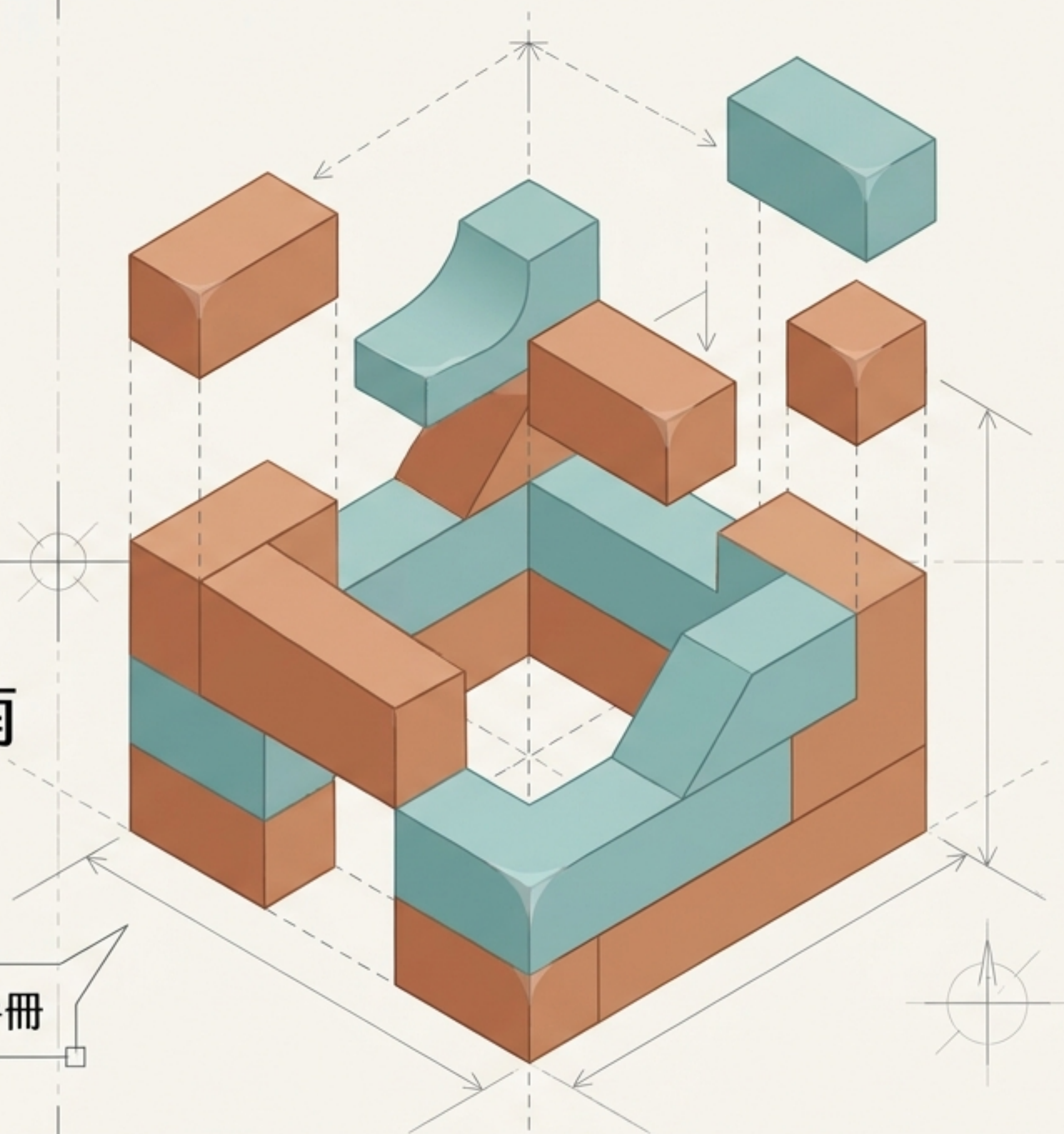


# 語言鷹架框架

突破三字停滯期，  
建構五字完整句的臨床引導指南

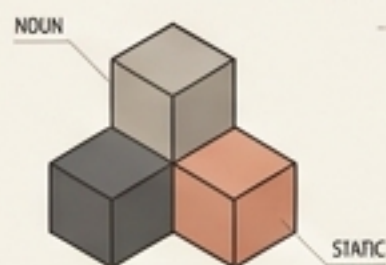
寫給家長、早療教育者與臨床治療師的視覺化操作手冊



# 現況與目標：跨越語句發展的瓶頸

現狀：三字停滯期

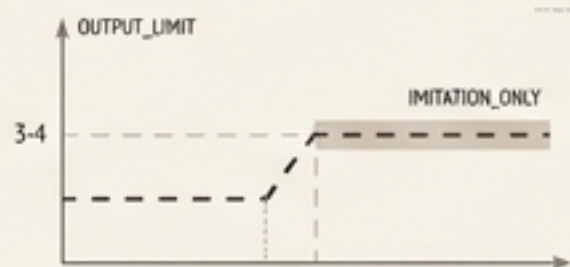
詞彙組成：大量名詞  
(如：高鐵、捷運、獅子)



學習載體：靜態認知圖卡  
(水果、交通工具)

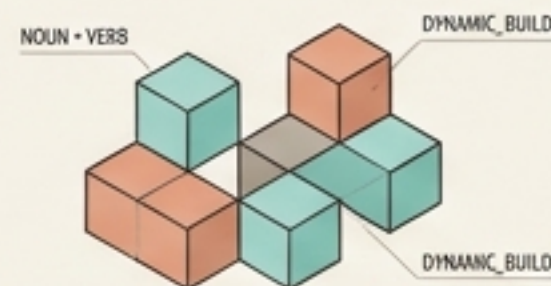


表現特徵：  
可仿說 3-4 字，但無法自  
發性穩定產出長句



目標：五字完整句

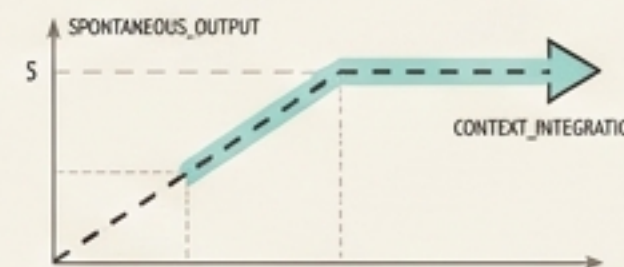
詞彙組成：名詞 + 動作詞  
(動詞)



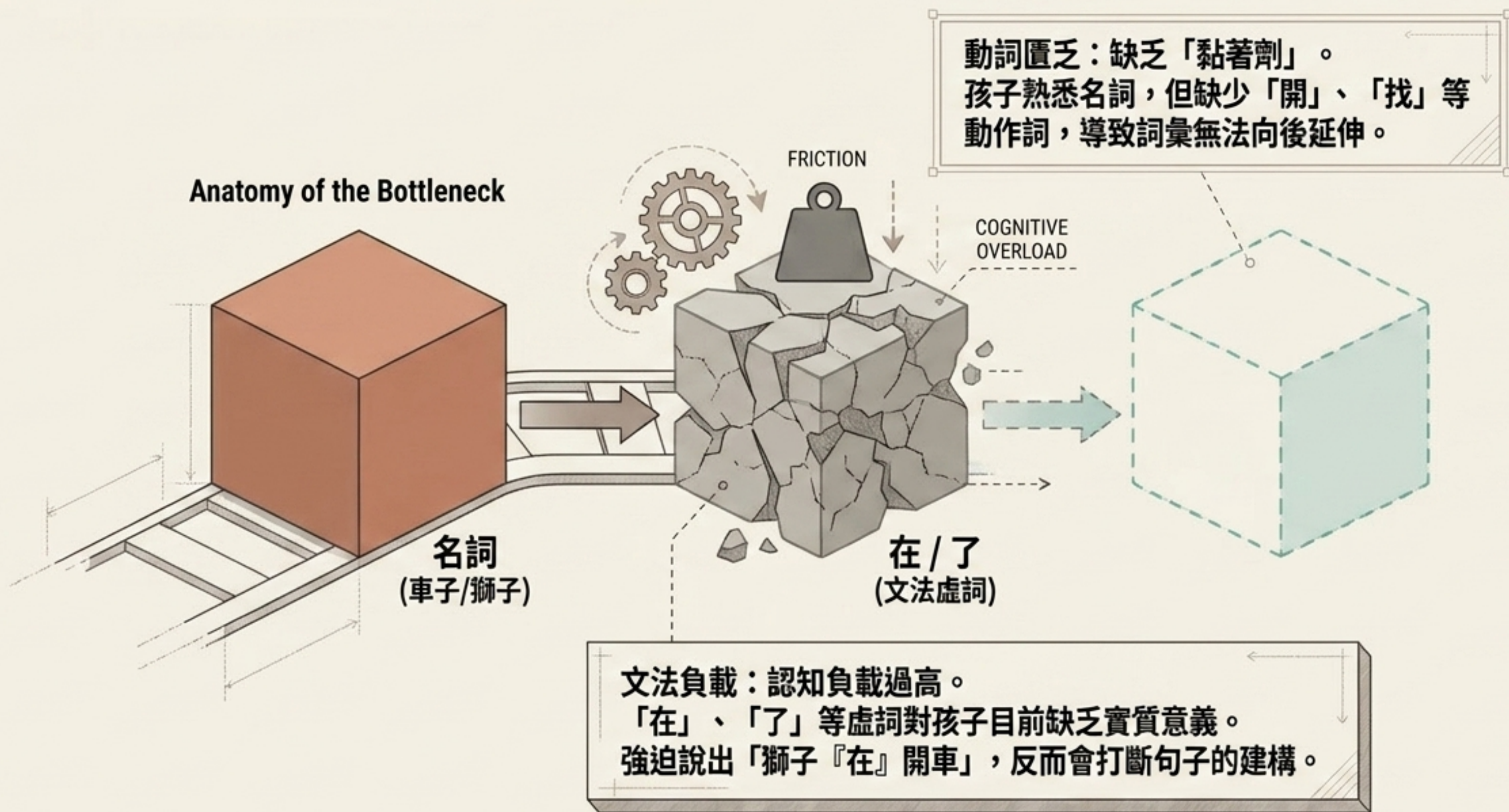
學習載體：  
動作圖卡、情境繪本  
(如：熊貓警察、紅綠燈)



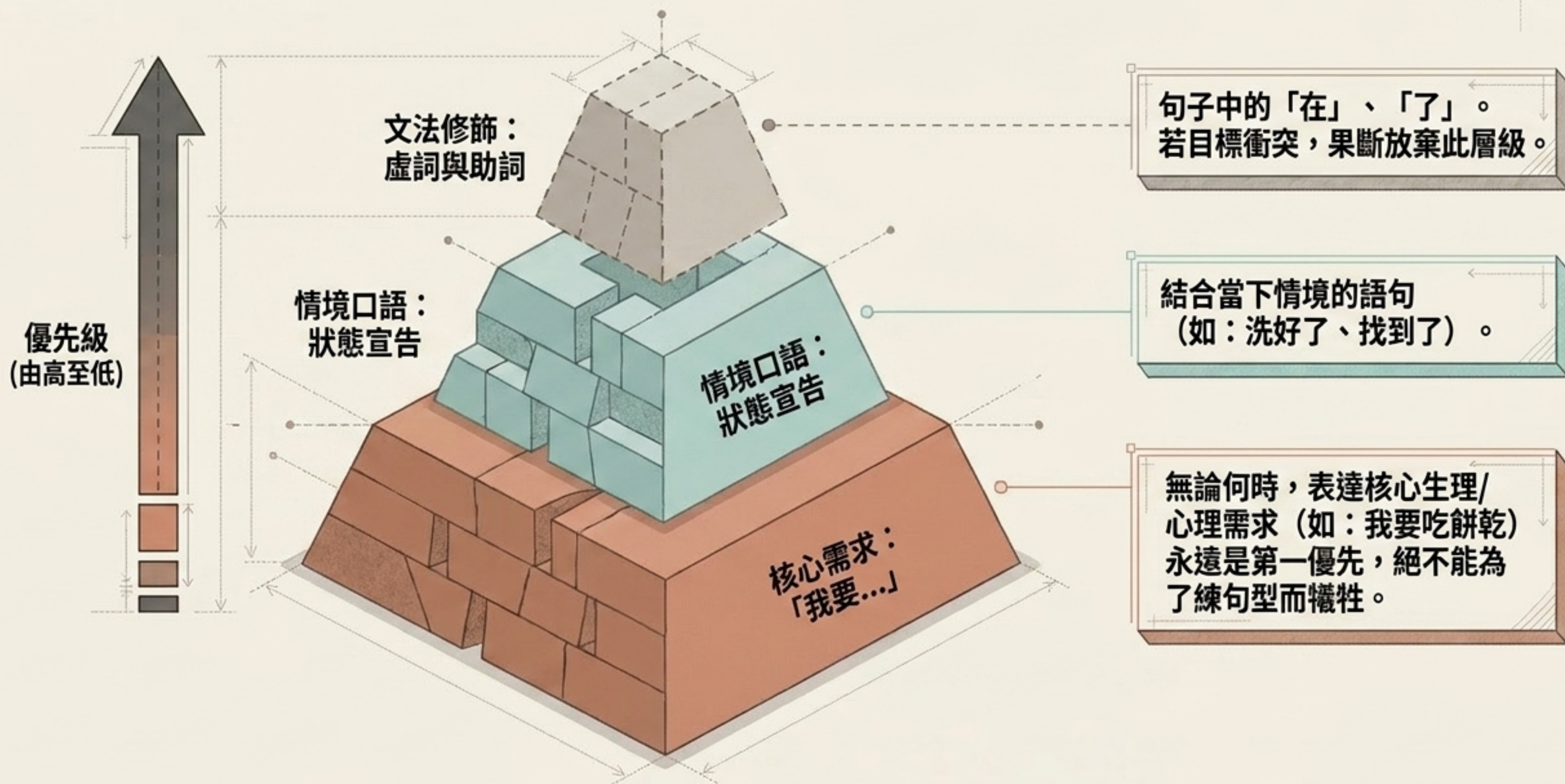
表現特徵：能結合情境，  
自發且穩定地使用 5 字句  
表達需求與狀態



# 為什麼句長卡住了？



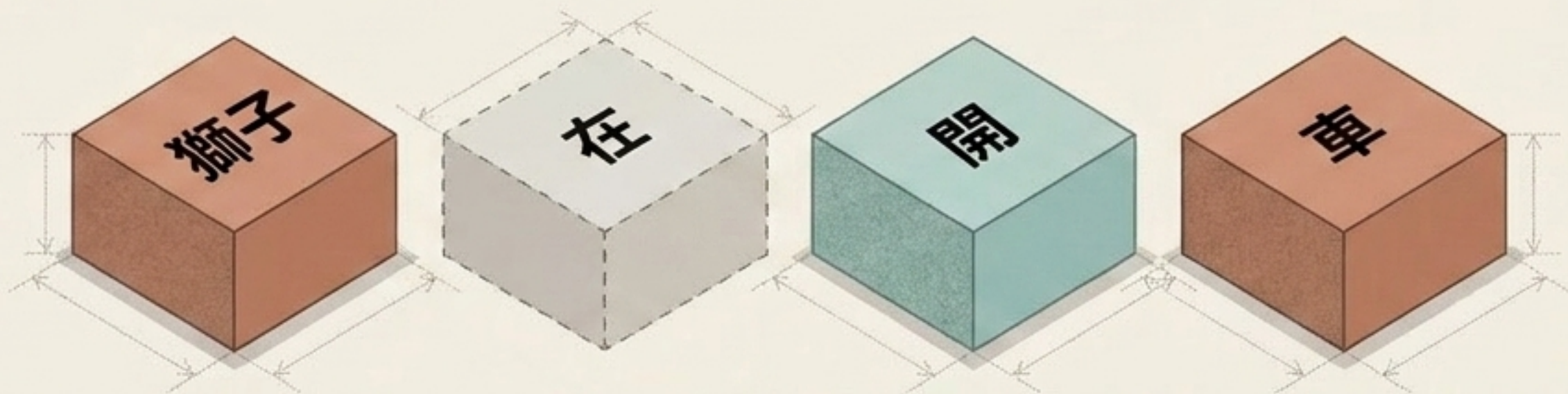
# 溝通的優先層級：功能大於形式



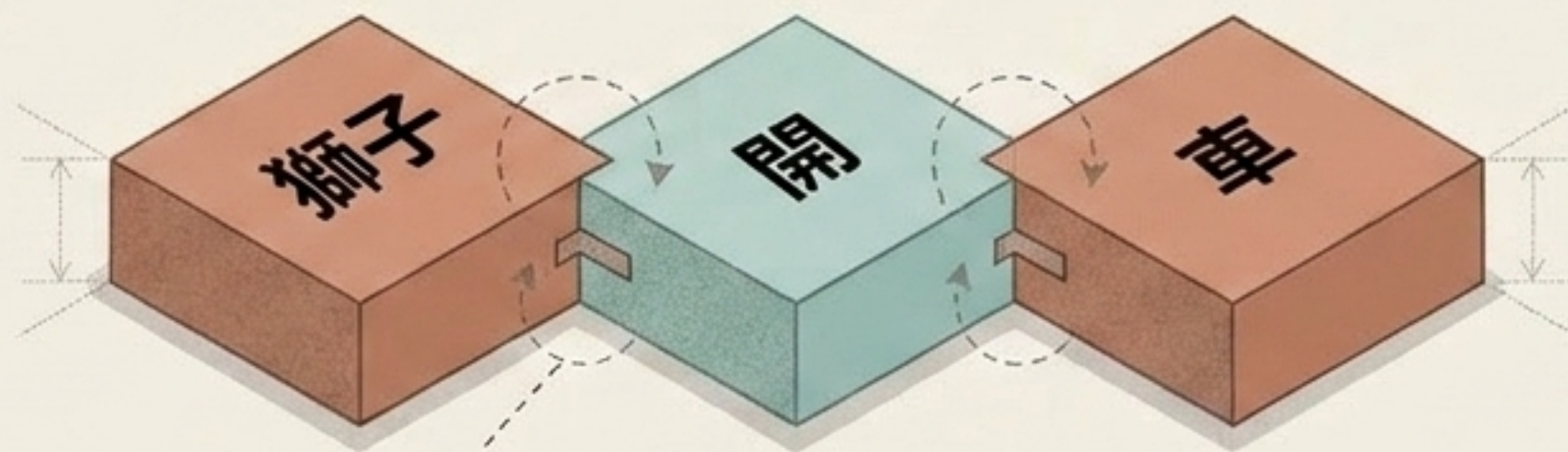
# 原則一：意義大於文法



大人示範  
(目標完整句)



孩子產出  
(接受省略)



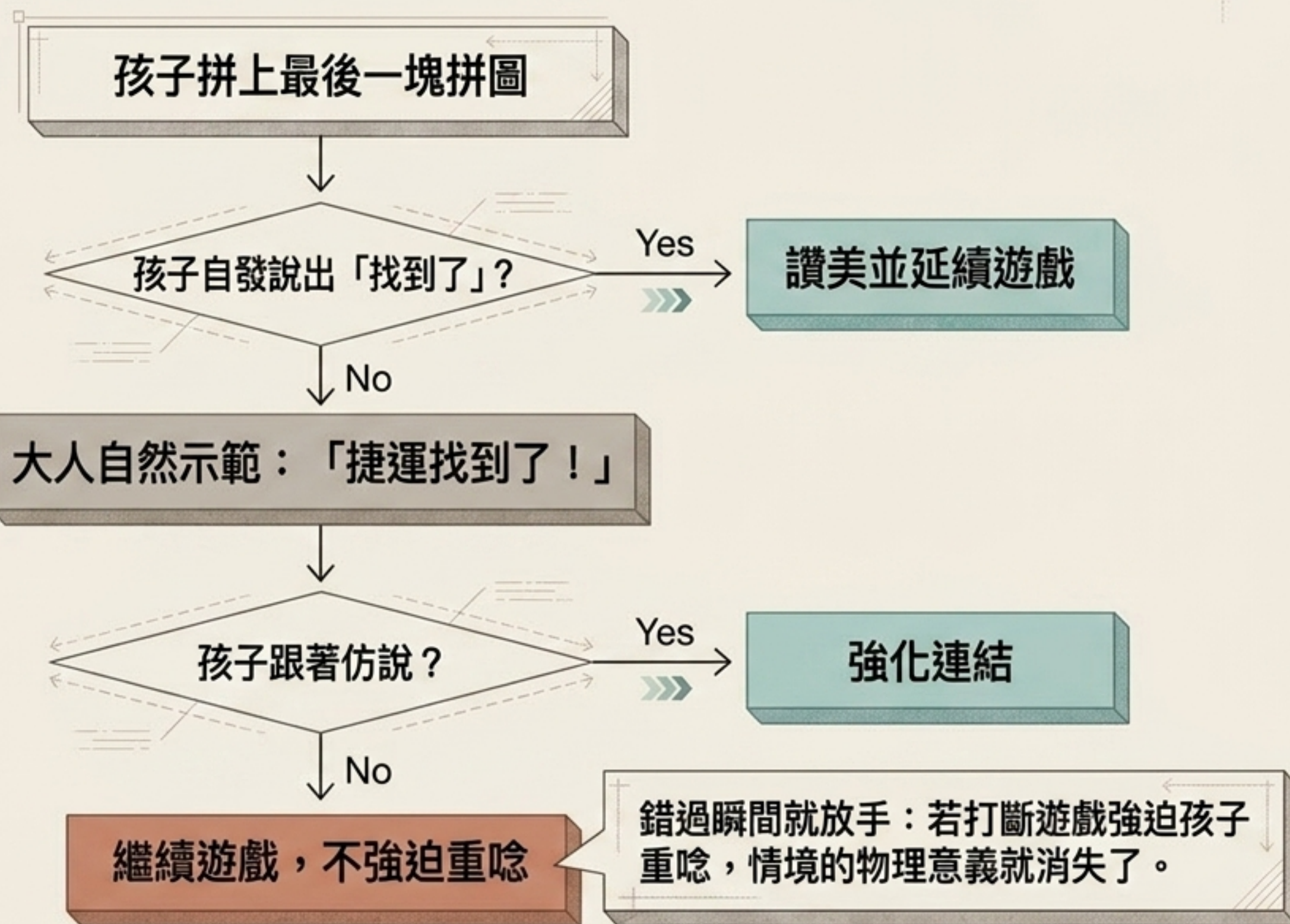
接受省略，降低門檻。大人在示範時可以給予完整句（獅子在開車），但只要孩子能講出核心意義（獅子開車），即視為達標。現階段「拼湊出意義」比「文法正確」更重要。

## 原則二：情境口語的錨定



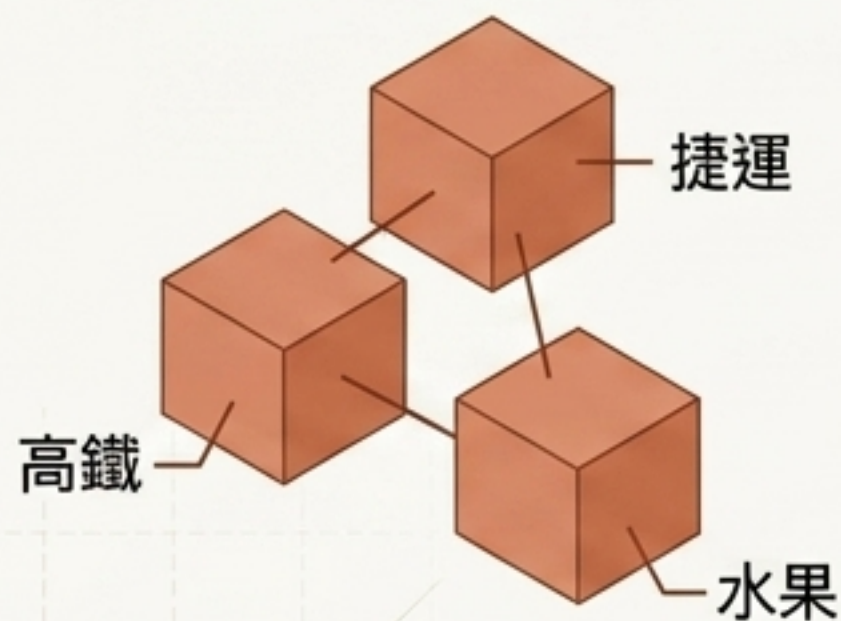
情境口語高度依賴物理環境。脫離了洗手台去教「洗好了」，孩子無法連結詞彙與意義。必須在情境內 (In Situ) 進行練習，精準捕捉完成的瞬間。

# 遊戲中的引導時機：以拼圖為例

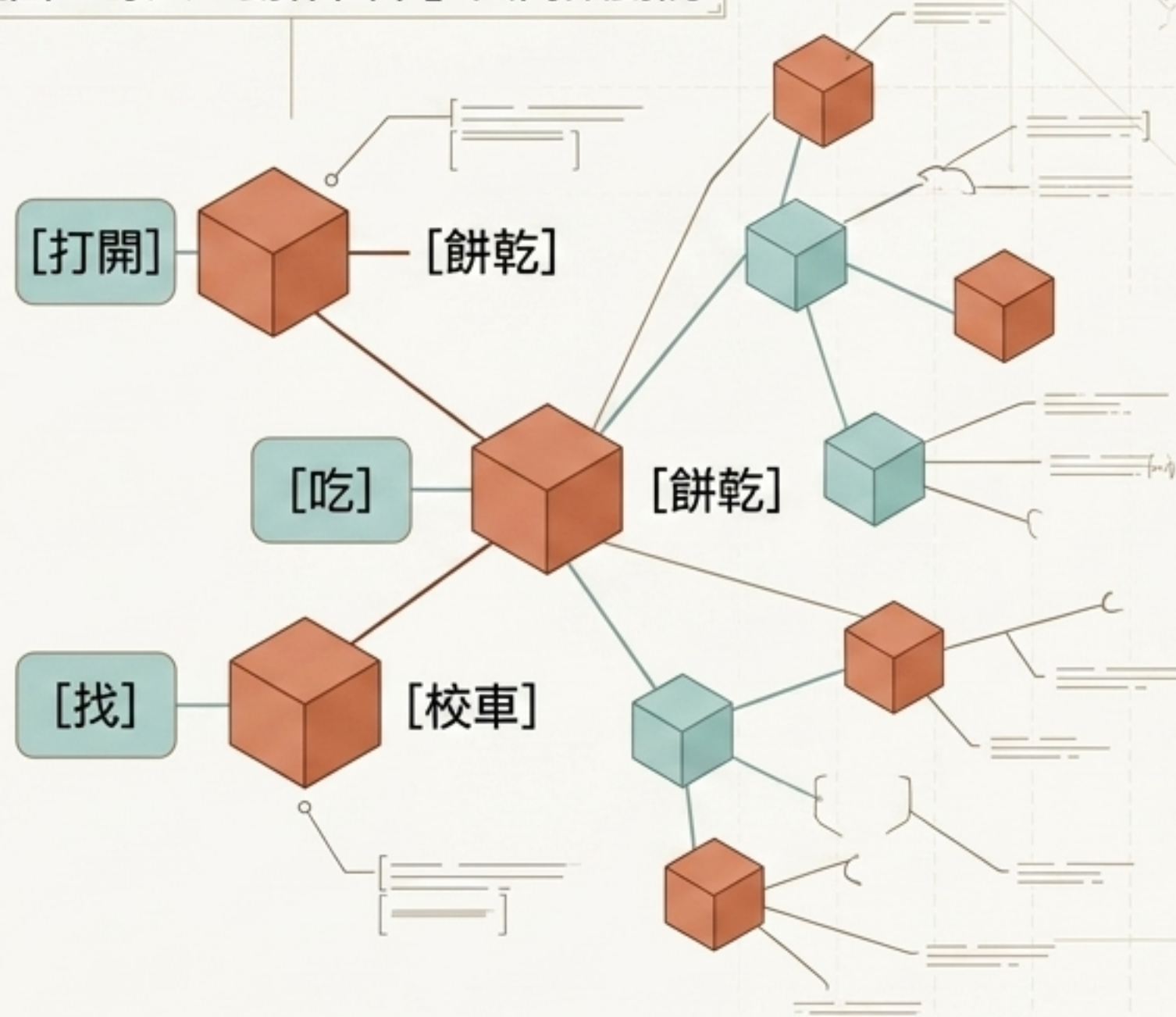


# 原則三：從靜態名詞跨越至動態連結

舊舒適圈：熟悉且單一的認知圖卡



新藍圖：導入「動作圖卡」與高頻動詞



## Strategy Note

利用孩子高興趣的物品（如高鐵、餅乾）作為載體，加入動作詞。藉此打破純名詞記憶，擴展詞彙網絡。

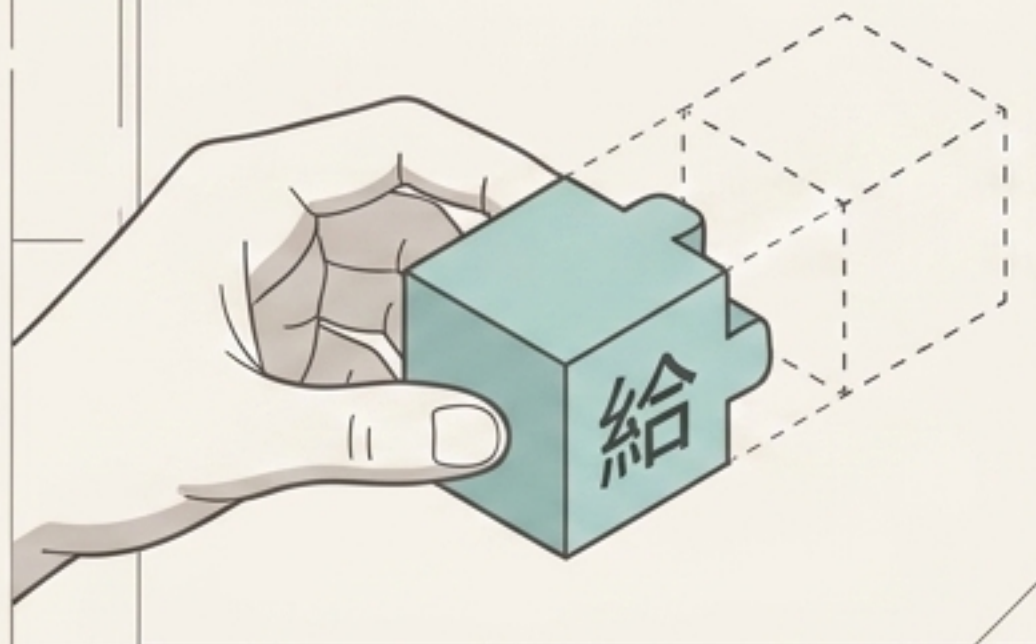
## 大人的引導藝術：半作與鷹架

### 情境控制



大人掌握目標物，創造溝通需求。

### 搭建鷹架 (半作)



語言提示前半段，例如大人說：「給...」，提供結構。

### 引導完成



孩子接續完成：「媽媽」。合體成為「給媽媽」。

不要一次要求完整輸出。透過「半作」方式，大人提供前半段的句型結構，讓孩子補上關鍵詞，降低認知阻力。

# 建構語言的實體工具包



**實體互動**  
(拼圖、零食)

用途：誘發「我要...」、「找到了」、「打開」等核心需求與情境口語。



**動作圖卡**

用途：打破純名詞記憶，練習「誰 + 正在做什麼」的結構 (如：青蛙吃蟲)。

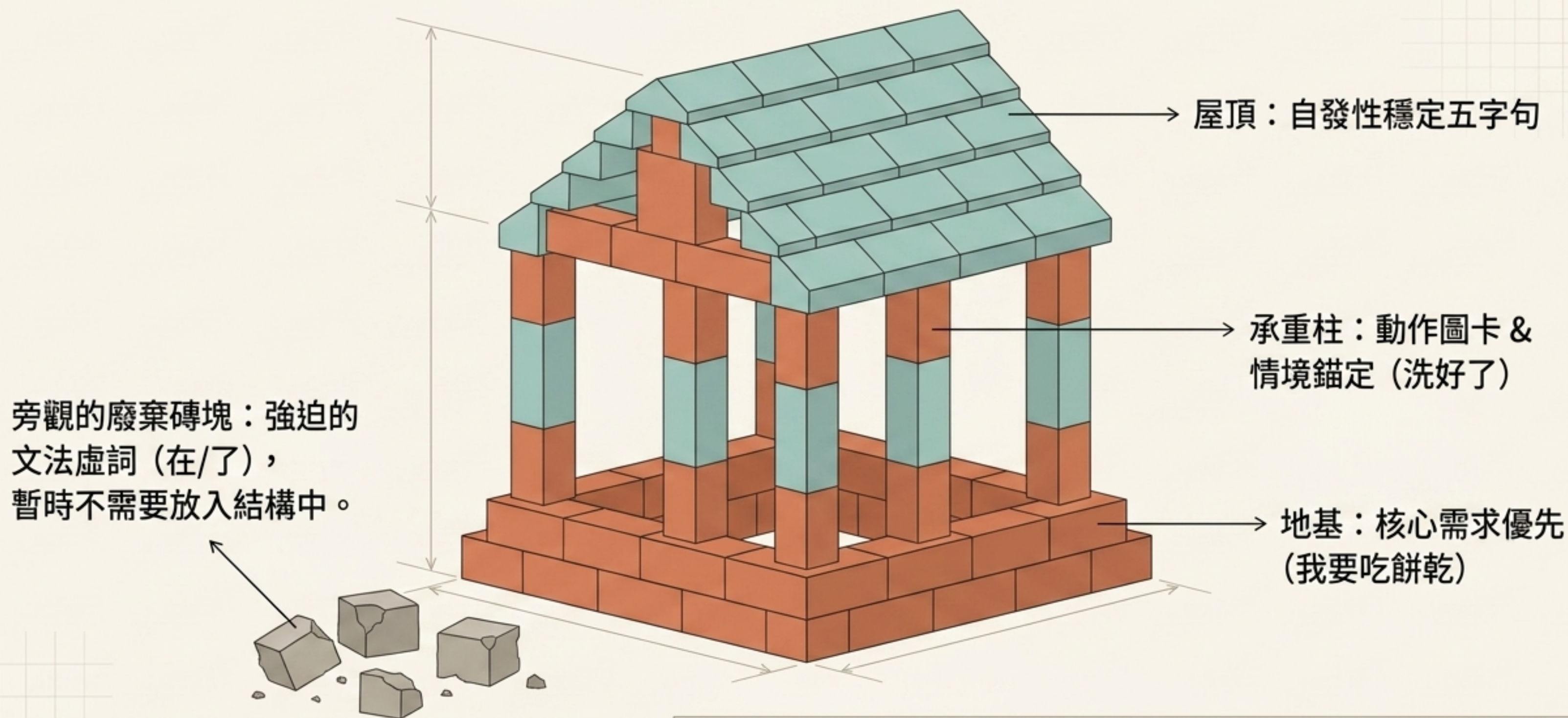
**生活經驗與  
詞彙擴展**



**情境繪本**

用途：無法親臨現場時，擴展日常認知詞彙 (如：馬路、路燈)，為未來句型儲備原料。

# 總結：語言鷹架的完工藍圖



語言不是背誦出來的，是透過有意義的情境一塊塊建構出來的。