

# 溝通矩陣



## 溝通技能評量表

- ■ 針對兒童最早期的溝通發展階段
- ■ 針對兒童可以使用的任何溝通形式，包括前符號期或使用任何的輔助溝通系統

本工具也有  
提供家長版



原著：Charity Rowland, Ph.D.  
©1990, 1996, 2004

中文繁體譯者：國立東華大學 楊熾康助理教授  
國立東華大學 王亞慧同學、李芷螢同學

中文繁體編輯：國立東華大學 呂怡蒂專任助理  
©2018

溝通矩陣實際上是由四個矩陣系列所組成，它代表溝通的四個基本目的和七個能力階層。能力階層可以用九個溝通行為來區分，從前意圖行為到使用兩、三個符號的短句。矩陣的建構是依據九個正常嬰兒在六至二十個月間，為其進行三次評估的發展樣本。矩陣是一種為確定兒童當前的溝通能力，並提供評估工具的框架，矩陣依據具體行為和溝通功能或意圖來進行判定，以確定其具有邏輯性的溝通目標。矩陣是為重度溝通障礙兒童所設計，這些兒童的障礙包括重度感官、運動及認知障礙。在矩陣評量工具中，受評估人被稱為“你的兒童”。請注意：矩陣同樣適用於溝通能力仍處於初始溝通階層的成年人。本矩陣對評估早期溝通發展階段的非重度障礙幼兒也是有用的。

矩陣主要分為兩大部分-一本工具說明手冊和一份剖面圖，它們將會在本評估工具中呈現。在讀完第1~2頁的介紹後會在第3頁做說明。你會找到四個矩陣，每個矩陣都是溝通的四個主要目的之一。每個矩陣都包括你所回答的一系列問題。完成矩陣後，你會得到兒童是如何作表達的具體資訊。

在完成第3~6頁的問題後，你將完成兒童溝通發展的剖面圖。剖面圖會總結第3~6頁所蒐集的資訊，透過剖面圖，你就可以一目了然看出兒童的溝通是如何發展的。

### 溝通的四個基本目的

在溝通的初始階段，我們可以很容易地看到兒童與他人溝通的四個基本目的。隨著年齡的成長，他們會成為越來越有經驗的溝通者，同時他們也會發展出更複雜的溝通目的，以滿足表達那些他們無法用早期溝通行為來傳達新資訊的需求。矩陣是由以下四個基本溝通目的所組成。

### 1. 拒絕不想要的...

就連新生兒都能知道他們不喜歡正在發生的事，他們可能是餓了、受傷了或有其他造成讓他們不舒服的事情。當他們年紀越來越大，他們會用更多方式去拒絕不想要的事以及在它出現前去迴避它。

### 2. 獲得想要的...

當遇到我們喜歡的事物時，我們會想要得到它或是讓它再出現一次。最初，嬰兒只能表現出他們喜歡正在發生的事。一段時間後，即使物品未被提供，他們也能學會如何吸引別人給他們想要的東西。

### 3. 參與社會互動

對多數人來說，社交是生活中極重要的一環。大量的交流純粹是為了保持與他人的互動。嬰兒對他人的注意力非常重視，並能迅速地學會如何吸引他人。最後他們也學會用更有禮貌，且用不羞澀的方式來持續吸引他人的注意。

### 4. 提供或尋找資訊

當兒童逐漸成長時，他們對自己之外事物的興趣也會隨著增加，他們學習尋找資訊、歸納問題並找到解答，然後提供資訊給溝通夥伴。起初，他們將這些資訊歸結為“對”或“錯”的問題，然後會詢問簡單的問題，把事物分類和發表評論。最重要的是，這些資訊需要經驗的內在表徵和使用符號去操弄它們。

### 溝通行為

隨著發展，我們變得能以更精確、更規範及更能被社會認可的方式來表達資訊。初期的溝通行為表現為非言語的發聲、肢體動作、手勢、臉部表情及凝視。有肢體障礙的兒童偶爾會使用簡單的輔具。之後我們學會了用符號來進行溝通，包括語音、手勢、書面語或點字、觸覺符號（例如：圖片或3D的符號）或結合這些符號系統的語音溝通器。

請瀏覽 <https://www.designtolearn.com> 網站以獲得與本研究和培訓更多的相關資料。

## 溝通能力的七個階層

溝通能力的七個階層將會在以下的矩陣中進行說明。

階層一：前意圖行為（以及他們所反應的狀態）

這些行為是反射性或反應性而非有目的，但似乎與特定的狀態有關。父母將這些行為解釋為某些內在狀態的表達，例如：飢餓、舒適或疼痛。

階層二：意圖行為（類似溝通的功能）

這些行為是有意圖的，但未達到有意圖溝通行為的門檻。也就是說，兒童並沒有意識到可以用這些行為來控制他人。然而，其中某些行為的確提供了溝通的功能，因為父母將這些行為解釋為，這是兒童在和人溝通。在這個階層，兒童展現潛在的溝通行為之前，不會與他人有眼神接觸，也不會等待別人的反應。相反地，兒童會直接對人和物體進行操弄，而非是用物體來吸引他人的注意或是利用他人來獲得所期望的物品。

階層三：非傳統溝通（使用前符號行為）

這是一個關鍵的階層。現在兒童會用有意圖的溝通，但他們使用的是非傳統的溝通方式，如肢體動作、對他人和物體作動作、發聲（或按壓特殊開關）。這些行為被稱為非常規，是因為它們在成人世界中是不被接受的溝通方式。雖然它們非常有效，但通常最後仍會被傳統的方式所取代。

階層四：傳統溝通（使用前符號行為）

在這個階層，兒童會有意圖地使用傳統的（或被社會所接受的）手勢和發聲來進行溝通。這些傳統的手勢將會持續在兒童成長期間使用，以作為有效增強符號的行為。現在兒童表現出“雙重定向”：他（她）同時對一個人或主題的溝通做出行動或定義。雙重定向通常藉由手勢的組合來實現（例如：指向某物時看著某人），但視障的兒童可能不會發展出太多這種行為。

階層五：具體符號（代表具體所指）

在這個階層，兒童能透過使用具體的符號，例如：使用“自然的”或“描述性”的手勢（如我、坐、來的手勢），以及利用動作、物體或使用具體明確的符號（如圖片或物品作為符號）來表示一個環境中的實體（一個所指的對象）。這些具體的符號與環境實體相關有兩種形式。第一，它們與具體指示物有1:1的對應關係。第二，它們較難被感知到。與指示物的關係：它們的外觀、聲音、觸感或動作與指向的物體類似。重度肢體障礙兒童可以透過使用特殊開關或其他輔助設備，用指示、觸摸、凝視等方式來表示有形的符號。多數正常的兒童在第五階層和第六階層不會有明顯界線，而單獨成為一個獨立的階層。相反地，第五階層往往會穿插出現在第四和第六階層的溝通行為中。然而，第五階層可能會成為重度障礙兒童的單獨和關鍵的發展階層，具體符號可能是唯一有意義的符號。或它可作為對有難以獲得抽象符號能力的輕度障礙兒童之過渡階層。

階層六：抽象符號（代表具體所指）

在這個階層，兒童能透過使用抽象符號來表示環境的實體，例如：語音、手勢語、點字或書面語，抽象圖形符號或三維符號（如某種形狀或紋理，它可被任意指定代表一個物品的符號）。這些符號與他們所指有純粹的任意關係-也就是說，它們在感覺上並不相似。在這個階層，兒童一次使用一個抽象符號，而不是組合使用。重度肢體障礙兒童可以透過使用特殊開關或其他輔助設備，用指示、觸摸、凝視等方式來表示有形的符號。

階層七：語言（組合符號）

在這個階層，兒童可以依據語法規則來使用兩個或三個符號的組合。如果符號的順序改變，言語的涵義可能也會跟著變化。重度肢體障礙兒童可以透過使用特殊開關或其他輔助設備，用指示、觸摸、凝視等方式來表示有形的符號。

## 使用說明

### 資料來源

使用觀察結果，與父母或教師的訪談，以及直接和兒童進行溝通，以確定兒童能夠表達哪些行為（第一階層），功能（第二階層）或意圖（第三~第七階層）。

### 評分

在每一個溝通矩陣中的“問這些問題”列下面問自己或問被調查者每一個問題。如果答案是“是”，那麼在兒童之“在此作答”下的相應列中用來表示狀態、功能或意圖的任何行為旁邊圈起一個字母。請務必使用與你回答問題相同編號的答案欄。“在此作答”列中的字對應於“溝通行為”列下的行為。只檢查兒童獨立產出（即沒有他人協助）和一致性（大多數有提供適當機會的時間都會發生）的行為。大多數的問題所指的意圖可能在其程度上會有所不同。由於大多數的兒童在溝通能力上會跨越兩個或多個階層，你需要在兩個或多個階層上去回答這些階層的每一個問題，以核實兒童的溝通行為。例如：兒童可能使用各種行為來請求新的物品，包括說出單詞“餅乾”（第六階層），遞給你一個餅乾的圖片（第五階層），或一邊看著你，一邊指著餅乾（第四階層）。

### 從哪裡開始

從“拒絕”開始，然後完成其他三個主要的溝通目的（獲得、社交及資訊）的矩陣問題。每一頁，你應該從第一個問題開始到完成最後一個問題。如果兒童很少或沒有類似有意圖的溝通反應，你可從每個頁面上的第一個問題填答，並以你的方式完成後續的問題，直到你能確認你的回答已經超出了兒童的能力。如果兒童使用任何形式的符號（如言語、標誌、圖片符號等）或如果兒童使用相當多的有意圖手勢，那麼回答第二甚至第三階層的問題，可能會不足以表現兒童目前的溝通水準。也就是說，兒童已經超越了這些溝通的水準。在這種情況下，你可以透過答案列來標記這些問題，以顯示它們已被更高階層的溝通技能所替代（或替換）。

## 逃避你不想要東西的方式

問這些問題	在此作答	溝通行為	階層
1. 表達不舒服 你能知道兒童什麼時候不舒服（疼痛、濕了、餓了、受驚嚇）嗎？ <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童做了什麼讓你認為他（她）不舒服？ 	1 a b c d e f	a) 改變姿勢(身體僵硬、扭動、轉身) b) 肢體動作(踢腿、揮動手臂) c) 頭部動作(轉頭) d) 臉部表情(作鬼臉) e) 發聲(哭、哼聲、尖叫) f) 其他行為 _____	I. 前意圖行為 表示個體狀態的前意圖或反射行為。照顧者可以解讀該狀態（例如：餓了、濕了）。
2. 抗議 你能發現兒童什麼時候不想要某些特定的事物，如某個食物、玩具、遊戲或搔癢嗎？ <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童做了什麼讓你認為他（她）不想要某件事物？ 	2 a b c d e f g	a) 頭部動作(轉頭、把頭抽回) b) 手部動作(揮動手臂、推、丟掉) c) 腿部動作(跺腳、踢) d) 臉部表情(皺眉、作鬼臉) e) 發聲(嗚咽、激動、尖叫) f) 遠離某人或某物 g) 其他行為 _____	II. 有意圖行為 行為是有意圖的，但未達有意圖溝通行為的門檻。照顧者需推測意圖，行為的作用是為了影響照顧者的行為。
3. 拒絕或抵抗 兒童是否會刻意向你表達他（她）不想要某種事情或一定的活動？ <input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童做了什麼拒絕或抵抗某件事情？ 	3 a b c d e f g h	a) 全身的動作(扭動、轉身) b) 把頭撇開 c) 手或手臂的動作 d) 腿部動作(踢、跺腳) e) 發聲(尖叫、嗚咽) f) 臉部表情(皺眉、作鬼臉) g) 推開物體或人 h) 其他非傳統的手勢 _____	III. 非傳統溝通 非傳統的手勢被有意圖地用來影響照顧者的行為。
	a b c d	a) 把不要的東西交給你 b) 搖頭說“不要” c) 特定的語調(“嗯嗯”) d) 其他傳統的手勢 _____	IV. 傳統溝通 傳統手勢用於有意圖地影響照顧者的行為。兒童表現出“雙重定向”。
	a b c	a) 拒絕不想要物品的照片或圖像 b) 拒絕代表不要物品的符號 c) 拒絕其他的具體符號 _____	V. 具體符號 有限地使用具體符號來代表實體。符號與具體指示物之間有1:1的對應關係。
	a b c d e f g	a) 口說(“不要”、“做完了”) b) 手勢(“不要”、“停”) c) 手寫(“不要”、“做完了”) d) 點字(“不要”、“停”) e) 抽象的3D符號(代表“不要”、“停”) f) 抽象的平面符號(代表“不要”、“停”) g) 其他的抽象符號 _____	VI. 抽象符號 有限地使用抽象符號來表示實體。兒童一次使用一個抽象符號。
	a b c	a) 兩個符號(“請停止”、“不要”) b) 三個符號(“不要出去”) 其他的符號 _____	VII. 語言 依照符號系統的規則使用符號。根據語法規定，將兩個或三個符號依序組合。



# 參與社交互動的方式

問這些問題	在此作答		溝通行為				階層	
<p>1. 表達對他人的興趣 你能察覺兒童對別人感興趣嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童做什麼會讓你覺得他（她）對你或其他人感興趣？</p>	1 a b c d e		<p>a) 姿勢變化(身體僵硬、放鬆) b) 肢體動作(踢腿、揮動手臂) c) 臉部表情(笑) d) 聲音(咕咕聲、尖叫) e) 其他的行為_____</p>				<p><b>I. 前意圖行為</b> 表示個體狀態的前意圖或反射行為。照顧者可以解讀該狀態（例如：餓了、濕了）。</p>	
<p>2. 引起注意 即使他（她）沒有故意試圖得到你的注意，兒童會做哪些能吸引你注意的事情？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是的話，兒童會用什麼行為來吸引你的注意呢？</p>	2 a b c d e f g h		<p>a) 靠近某人 b) 頭部動作(向前移動頭部、擺頭) c) 手臂動作(揮動手臂) d) 腿部動作(踢) e) 臉部表情(笑) f) 聲音(咕咕聲、尖叫、不安的聲音) g) 看著某人 h) 其他的行為_____</p>				<p><b>II. 有意圖行為</b> 行為是有意圖的，但偽嘔有意圖溝通行為的門檻。照顧者推測意圖，行為的作用是為了影響照顧者的行為。</p>	
<p>3. 要求關注 兒童會有意圖地吸引你的注意嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何獲得你的注意？</p> <p>4. 表達情感 兒童會有意圖的向你或他人表達情感嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童會做什麼來表達他（她）的情感？</p>	3 a b c d e f g	4 a b c d e f g	<p>a) 手臂動作 b) 聲音(咕咕聲、笑聲) c) 臉部表情(笑) d) 碰觸某人 e) 看著某人 f) 觸發呼叫設備 g) 其他的非傳統手勢_____</p>				<p><b>III. 非傳統溝通</b> 非傳統的手勢被有意圖地用來影響照顧者的行為。</p>	
<p>5. 向他人打招呼 有人到達或離開時，兒童會有意圖的向他人表示問好或再見嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何向他人打招呼？</p> <p>6. 提供或分享 兒童會有意圖地提供東西給你或與你分享，而且沒有期待回報嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是怎麼提供東西給你或是如何與你分享？</p> <p>7. 引導他人的注意 兒童是否會有意圖的將你的注意力引導到他（她）感興趣的東西上嗎？（像是說“看那個”）</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何引導你的注意力？</p> <p>8. 禮貌性的社交方式 兒童有時會有禮貌性的社會互動形式嗎？例如：在做某事之前要求你許可，表示“請”，“謝謝”或“對不起”。</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是使用什麼禮貌性的社交方式？</p>	a b c d e f g h i j	a b c d e f g h i j	a b c d e f g h i j	a b c d e f g h i j	a b c d e f g h i j	<p>a) 在你和想要的對象之間來回注視 b) 給你或讓你看某些東西 c) 招手要別人來 d) 揮手打招呼或說再見 e) 點頭或搖頭 f) 擁抱、親吻、輕拍某人 g) 舉手 h) 特定語調發聲(疑問的語調，如“可以嗎？”、“這是什麼？”) i) 指向某物或某人 j) 其他的傳統手勢_____</p>	<p><b>IV. 傳統溝通</b> 傳統手勢用於有意圖地影響照顧者的行為。兒童表現出“雙重定向”。</p>	
	a b	a b	a b	a b	a b	a b	<p>a) 表示社交概念的照片或圖片(如有人揮手的照片) b) 其他的具體符號(具社交概念的)_____</p>	<p><b>V. 具體符號</b> 有限地使用具體符號來代表實體。符號與具體指示物之間有1:1的對應關係。</p>
	a b c d e f g	a b c d e f g	a b c d e f g	a b c d e f g	a b c d e f g	a b c d e f g	<p>a) 口語詞(“請”、“看”、“嗨”) b) 手的指示(“請”、“看”、“嗨”) c) 手寫(“請”、“看”、“嗨”) d) 點字(“請”、“看”、“嗨”) e) 抽象的3D符號(“請”、“看”、“嗨”) f) 抽象的平面符號(“請”、“看”、“嗨”) g) 其他的抽象符號_____</p>	<p><b>VI. 抽象符號</b> 有限地使用抽象符號來表示實體。兒童一次使用一個抽象符號。</p>
	a b	a b	a b	a b	a b	a b	<p>a) 兩個符號(“愛你”、“走開”、“那裡”) b) 三個符號(“這給你”、“我愛你”) 其他的符號_____</p>	<p><b>VII. 語言</b> 依照符號系統的規則使用符號。根據語法規定，將兩個或三個符號依序組合。</p>

# 提供或尋求資訊的方式

問這些問題	在此作答	溝通行為	階層																																																																
			<p><b>I. 前意圖行為</b> 表示個體狀態的前意圖或反射行為。照顧者可以解讀該狀態（例如：餓了、濕了）。</p> <p><b>II. 有意圖行為</b> 行為是有意圖的，但未達有意圖溝通行為的門檻。照顧者推測意圖，行為作用是為了影響照顧者的行為。</p> <p><b>III. 非傳統溝通</b> 非傳統的手勢被有意圖地用來影響照顧者的行為。</p>																																																																
<p>1. 回答是或不是的問題 兒童會有意圖地表達是或否或不知道來回答問題嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何回答是或不是的問題？</p> <p>2. 問問題 兒童會向你提問(但不一定要使用字詞)，並明確地想從你那裡得到答案嗎？</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何問問題？</p> <p>3. 命名事物/人物 兒童會為物品、人物或動作命名或貼標籤嗎？或是自發地向你提問(如“那是什麼？”)</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何為某物命名？</p> <p>4. 做評論 兒童會向你提問(在沒被詢問的狀況下)，提供有關評論的資訊給你嗎？(如“那很漂亮”，“熱”...)</p> <p><input type="checkbox"/> 否 <input type="checkbox"/> 是 如果是，兒童是如何做評論？</p>	<table border="1"> <tr> <th>1</th> <th>2</th> </tr> <tr> <td>a</td> <td>a</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>b</td> </tr> <tr> <td>c</td> <td>c</td> </tr> <tr> <td>d</td> <td>d</td> </tr> <tr> <td>e</td> <td>e</td> </tr> <tr> <td>f</td> <td>f</td> </tr> <tr> <td>g</td> <td>g</td> </tr> </table>	1	2	a	a	b	b	c	c	d	d	e	e	f	f	g	g	<p>a) 在你和想要的物品之間來回注視 b) 點頭說“是” c) 搖頭說“不” d) 聳肩 e) 面部表情(笑、伸舌頭) f) 特定的聲調(發問的聲音，如哼聲) g) 其他_____</p> <table border="1"> <tr> <th>3</th> <th>4</th> </tr> <tr> <td>a</td> <td>a</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>b</td> </tr> <tr> <td>c</td> <td>c</td> </tr> <tr> <td>d</td> <td>d</td> </tr> <tr> <td>e</td> <td>e</td> </tr> </table> <p>a) 表示物品、人物、地方、活動、品質、是或不是的照片或圖片 b) 表示代表物品、人物、地方、活動、是或不是的物品符號 c) 手勢動作、物品或品質 d) 模仿聲音或物品 e) 其他的具體符號_____</p> <table border="1"> <tr> <td>a</td> <td>a</td> <td>a</td> <td>a</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>b</td> <td>b</td> <td>b</td> </tr> <tr> <td>c</td> <td>c</td> <td>c</td> <td>c</td> </tr> <tr> <td>d</td> <td>d</td> <td>d</td> <td>d</td> </tr> <tr> <td>e</td> <td>e</td> <td>e</td> <td>e</td> </tr> <tr> <td>f</td> <td>f</td> <td>f</td> <td>f</td> </tr> <tr> <td>g</td> <td>g</td> <td>g</td> <td>g</td> </tr> </table> <p>a) 用口說(“不要”、“做完了”) b) 用手比劃(“不要”、“停”) c) 用手書寫(“不要”、“做完了”) d) 點字表達(“不要”、“停”) e) 抽象的3D符號(代表“不要”、“停”) f) 抽象的平面符號(代表“不要”、“停”) g) 其他的抽象符號_____</p> <table border="1"> <tr> <td>a</td> <td>a</td> <td>a</td> <td>a</td> </tr> <tr> <td>b</td> <td>b</td> <td>b</td> <td>b</td> </tr> </table> <p>a) 兩個符號(“請停止”、“不要”) b) 三個符號(“不要出去”) 其他的符號_____</p>	3	4	a	a	b	b	c	c	d	d	e	e	a	a	a	a	b	b	b	b	c	c	c	c	d	d	d	d	e	e	e	e	f	f	f	f	g	g	g	g	a	a	a	a	b	b	b	b	<p><b>IV. 傳統溝通</b> 傳統手勢用於有意圖地影響照顧者的行為。兒童表現出“雙重定向”。</p> <p><b>V. 具體符號</b> 有限地使用具體符號來代表實體。符號與具體指示物之間有1:1的對應關係。</p> <p><b>VI. 抽象符號</b> 有限地使用抽象符號來表示實體。兒童一次使用一個抽象符號。</p> <p><b>VII. 語言</b> 依照符號系統的規則使用符號。根據語法規定，將兩個或三個符號依序組合。</p>
1	2																																																																		
a	a																																																																		
b	b																																																																		
c	c																																																																		
d	d																																																																		
e	e																																																																		
f	f																																																																		
g	g																																																																		
3	4																																																																		
a	a																																																																		
b	b																																																																		
c	c																																																																		
d	d																																																																		
e	e																																																																		
a	a	a	a																																																																
b	b	b	b																																																																
c	c	c	c																																																																
d	d	d	d																																																																
e	e	e	e																																																																
f	f	f	f																																																																
g	g	g	g																																																																
a	a	a	a																																																																
b	b	b	b																																																																

## 完成剖面圖

此剖面圖旨在總結你在第3~6頁上所輸入的矩陣資料。透過剖面圖你就可以一目了然看出兒童的溝通是如何發展。

使用螢光筆在剖面圖上的單元格中塗上底色，來顯示兒童的溝通能力。如果兒童在既定的階層中使用至少一種行為（獨立且一致地）來表達特定的資訊（狀態、功能或意圖），則能力就會被核實。你還可以使用不同的顏色來指出你是考量此資訊正在出現或是已達精熟。如果你認為階層一和階層二兒童已完全習得，則不需要特別在該單元格中塗上底色。

當你再次填寫溝通矩陣時，你可以使用不同的顏色來表示所獲得的新能力，以便讓你可以輕鬆審視兒童的溝通能力，自上次填寫以後出現的成長或進步。

### 剖面圖的詮釋

此剖面圖包含了正常兒童前兩年的溝通發展。審視剖面圖中有塗上底色的區域將讓你知道關於你兒童的發展跟正常兒童相比的狀況。更重要的是，它顯示了兒童在溝通行為上需要加強的部分，以及兒童在表達能力範圍資訊中可能存在的困難。

### 利用矩陣結果來擬定介入計畫

這種對溝通發展精細的分析，旨在幫助正在緩慢進步的兒童擬定出介入計畫。此矩陣結果將有助於教育工作者訂定眼前的溝通目標，並進行長期規劃。對每個兒童，你應該確立一個通用的介入目標（要達到哪一個階層的溝通能力），以及具體的介入目標（要達到什麼樣的溝通行為或功能或目的）。一般來說，應該可以依據兒童目前溝通能力的表現，同時穩定地推向下一個溝通能力階層。相反地，表格僅提供了在每個階層兒童表現能力的通用介入目標。要做的第一個決定是，是否要側重於提高當前兒童的能力水準（如果兒童在當前溝通階層上有非常小的進步，你會做出如何的決定？）或是否開始瞄準下一個更高的階層。下一個決定是應該訂定哪個具體的溝通行為作為介入目標。你的目標應該只是針對現有的，還是努力邁向新的行為呢？這個決定必須考量到兒童的肢體、精細動作和聲音能力以及任何可能使兒童難以或不可能產生某些行為的限制。

此外，應考量任何可能阻礙兒童理解某些特定類型符號的認知限制。最後，你必須決定要以哪一個資訊（狀態、功能或意圖）為目標。請參閱剖面圖以確定兒童表現能力存在的困難，並考量針對兒童真正需要表達的新資訊來訂定目標。

### 溝通能力的七個階層以及通用的介入目標

階層	顯著行為	介入目標
I.前意圖行為	表示個體狀態的前意圖或反射行為。照顧者可以解讀該狀態（例如：餓了、濕了）。	藉由創建高回應性環境來建立有目的的溝通行為。
II.意圖行為	行為是有意圖的，但未達有意圖溝通行為的門檻。照顧者需推測意圖，行為的作用是為了影響照顧者的行為。	回應潛在的溝通行為，使兒童意識到他們的溝通目的。
III.非傳統溝通	非傳統的手勢被用來有意圖地影響照顧者的行為。	將非傳統手勢轉成傳統手勢或使用目標符號。
IV.傳統溝通	傳統手勢用於有意圖地影響照顧者的行為。兒童表現出“雙重定向”。	用符號（具體或抽象）和指示物之間用1：1對應來教導。
V.具體符號	有限地使用具體符號來代表實體。符號與具體指示物之間有1:1的對應關係。	用抽象符號和指示物之間用1：1對應來教導。
VI.抽象符號	有限地使用抽象符號來表示實體。兒童一次使用一個抽象符號。	教導二個或三個符號組合的短句。
VII.語言	依照符號系統的規則使用符號。根據語法規定，將兩個或三個符號依序組合。	擴展語義和語法能力。



# 溝通矩陣剖面圖

原著：Charity Rowland, Ph.D.  
©1990, 1996, 2004

中文繁體譯者：國立東華大學 楊熾康助理教授  
國立東華大學 王亞慧同學、李芷螢同學

中文繁體編輯：國立東華大學 呂怡蓀專任助理

©2018



Oregon Health & Science University  
888-909-4030  
www.designtolearn.com

## 溝通矩陣 -專業人員版

它是為評量個案在最早期之  
溝通發展技能而設計。  
它整合了各種人類的表達方式，  
且它對評量非傳統的溝通方式也有所助益。  
本評量工具有提供英文家長版，  
可以在  
<https://www.designtolearn.com>  
的網站下載。  
若需要更多有用的資訊和教材，  
請瀏覽以上網站。

