



低功能自闭症谱系障碍 言语治疗 社交沟通能力评估表

香港中文大学医学院
耳鼻咽喉-头颈外科学系
言语治疗科



2014年10月版

** 此表格需与《沟通及语言评估表》同时使用 **



儿童及评估资料

儿童姓名： _____ 性别： _____ 男 / 女

出生日期： _____ 年龄： _____

评估日期： _____ 评估人员： _____

评估总结

情绪调控	
互联注意	
沟通动机	
游戏技巧	
视线追踪	
语言理解	
语言表达	

情绪调控评估

情绪调控问题的行为		
引起情绪调控问题的因素		
先兆		
人物/事物		
时间及环境		
情绪调控的现有策略		
	自我调控	相互调控
行为策略	策略：_____ <input type="checkbox"/> 成效 <input type="checkbox"/> 常规性 <input type="checkbox"/> 可被接纳性	策略：_____ <input type="checkbox"/> 成效 <input type="checkbox"/> 常规性 <input type="checkbox"/> 可被接纳性
语言策略	策略：_____ <input type="checkbox"/> 成效 <input type="checkbox"/> 常规性 <input type="checkbox"/> 可被接纳性	策略：_____ <input type="checkbox"/> 成效 <input type="checkbox"/> 常规性 <input type="checkbox"/> 可被接纳性
元认知策略	策略：_____ <input type="checkbox"/> 成效 <input type="checkbox"/> 常规性 <input type="checkbox"/> 可被接纳性	策略：_____ <input type="checkbox"/> 成效 <input type="checkbox"/> 常规性 <input type="checkbox"/> 可被接纳性

互联注意评估

回应互联注意

行为	能力	类化能力
互动时望向导师	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境
望向导师指向的物件/玩具	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境
追踪导师的视线望向物件/玩具	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境

引发互联注意

行为	能力	类化能力
交替望向物件及人	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境
主动与别人分享物件/玩具	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境
主动指向物件/玩具给别人看	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境
先获得别人的注意才分享事物	有 / 没有	人物 / 活动 / 环境

沟通动机评估

沟通动机		沟通动机		沟通动机	
<input type="checkbox"/> 命名	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 要求 (对象)	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 要求 (动作)	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法
<input type="checkbox"/> 要求 (信息)	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 回答	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 指挥/展示 / 通知/注意力 索求	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法
<input type="checkbox"/> 回应/确应	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 迎接/送别	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 拒绝	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法
<input type="checkbox"/> 反对/抗议	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 炫耀	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法	<input type="checkbox"/> 情感流露	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性 <input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法
<input type="checkbox"/> 意见/评语	<input type="checkbox"/> 口语 / 鹦鹉语 / 动作 / 其他 <input type="checkbox"/> 灵活性	<input type="checkbox"/> 沟通环境 <input type="checkbox"/> 修补方法			

游戏技巧评估

游戏类别/技巧	能力
游戏技巧	<input type="checkbox"/> 模仿游戏 <input type="checkbox"/> 感官运动性游戏 <input type="checkbox"/> 功能性游戏 <input type="checkbox"/> 建构性游戏 <input type="checkbox"/> 前期假想性游戏 <input type="checkbox"/> 后期假想性游戏 <input type="checkbox"/> 社交戏剧性游戏 <input type="checkbox"/> 规则限定性游戏
社交游戏技巧	<input type="checkbox"/> 单独性游戏 <input type="checkbox"/> 旁观性游戏 <input type="checkbox"/> 并行性游戏 <input type="checkbox"/> 交往性游戏 <input type="checkbox"/> 合作性游戏
游戏技巧分析	<input type="checkbox"/> 时间： _____ <input type="checkbox"/> 完整性： _____ <input type="checkbox"/> 延伸： _____ <input type="checkbox"/> 人物： _____ <input type="checkbox"/> 变化： _____ <input type="checkbox"/> 语言使用： _____

视线追踪评估

项目	不能	甚少	间中	大部份时间	经常
在没有指令下，对周围环境的各项对象有适当的眼光注射。					
在提示下，能望向别人所望的对象。（近距离）					
在没有提示下，能望向别人所望的对象。（近距离）					
在提示下，能望向别人所望的对象。（远距离）					
在没有提示下，能望向别人所望的对象。（远距离）					