自闭症早期干预教学的重点在于家长能抓住孩子的注意力，顺利与孩子建立配合关系。有了配合，才能进一步展开教学互动。

在实操教学中，家长可以具体参考以下做法：

① 控制强化物

在一个行为之后，跟随一个刺激，能让行为日后的发生频率增加，这个过程就是强化。家长想帮助孩子建立好的行为，或者维持好的行为，行为之后必须要有强化。这个强化可以是活动自身所带来的结果，也可以是额外给的零食、玩具、活动、夸奖或者特权，不管是什么形式，这个反馈一定要有。所以，建立配合的第一步，就是控制强化物。

在建立配合阶段，先了解我们有哪些选择。可以借助清单的形式，列出孩子喜欢的东西，并且进行分类以及等级划分。把强化物放在孩子无法触及但是可以看到的地方，控制好它们。可以借助盒子、箱子、抽屉、柜子等收纳工具，保证了干预环境的干净整洁，也避免孩子抢走玩具的意外情况发生。控制好强化物，孩子无法自己获得，只能家长“给”，那么就等于控制好了家长的武器。

② 强化物配对

把强化物与家长自己做配对，才能让强化物发挥作用。首先，让孩子知道你很有趣，或者说，跟你在一起很有意思。利用强化物，跟孩子进行互动。

如果家长控制的强化物是有效的，可以先免费给孩子玩儿，让孩子来主导，自己作为小跟班儿，做好配合工作。比如孩子喜欢吃零食，家长就递食物；孩子喜欢玩儿泡泡，家长就是吹泡泡的人；孩子喜欢推汽车，家长可以在旁边夸讲“车开得好快”；孩子喜欢捏橡皮泥，就在旁边模仿他做一模一样的造型。

由于很难从孩子手里拿走他们想要的东西，为了避免发生抢夺行为。所以在建立配合初期，家长最好使用可消耗的，比如泡泡、食物，容易控制的视频、音乐，需要他人配合完成的活动，比如举高高、挠痒痒等。

其次，要关注孩子兴趣的变化。准备了一箱子的强化物，可是如果期间孩子想要跑去找其他的东西，除了阻挡住孩子外，还要去发现孩子跑向哪里，他的目标就是我们可以控制的新的强化物。

③ 保持指令和回应的一致性

建立配合的过程，就是建立教学控制的过程。为了建立在教学阵地的威信，第三点需要做到的就是一致性。

考虑到孩子的理解力，给出的指令不要拐弯抹角，应该是直接的、简洁的，孩子能够理解和能够做到的。比如跟孩子把“不能这么大声说话，吵到别人不礼貌”，换成一个“嘘”的手势；把“穿上鞋子，你怎么又脱鞋子了”换成直白的“穿上鞋子”，必要时提供辅助。

给出合理的指令，一定要保证孩子的执行。比如让孩子扔垃圾，可是垃圾拿了一半就随手松开，马上辅助孩子弯腰捡起来然后扔进垃圾桶；让孩子安静，孩子依旧停不下来，可以阻挡孩子的活动，并且抿住嘴巴，让孩子模仿；发了指令“过来”，孩子还不放弃手里的玩具，最恰当的做法是马上过去拉孩子过来。

当孩子没有执行指令时，要给与及时的辅助，并且尽量一次辅助成功，坚持让孩子完成。如果知道孩子很抗拒某些指令或很难进行辅助，家长在建立配合的初期，就要避免发这样的指令。

④ 多强化好的行为

孩子一直表现出不配合，家长不知道应该强化什么的时候，应该多观察孩子。比如在不给指令的情况下，看孩子有哪些行为是恰当的，看他喜欢什么，经常做什么，这些就是建立配合时可以发的指令。

还有一种方法是从孩子的已会技能库里寻找，孩子觉得简单的任务会更愿意配合执行和完成，也就有较多的机会去获得强化。或者发指令让孩子做他喜欢的事情。比如听指令吹泡泡，听指令打开iPad，听指令找数字，听指令打开食物包装，听指令选零食。完成指令的本身，就是一件美好的事情，自带强化功能。

简单的或孩子喜欢的任务，每执行一次，就是一次强化，一点一点就能累积出最初的配合。

⑤ 逐渐降低强化频率

利用孩子的喜好，累积出一点一点的配合之后，需要适当逐渐降低强化频率。当孩子能够很好地执行出某些任务之后，接下来要做的就是区别强化。对于孩子已经配合的简单任务，不再是每完成一次强化一次，可以降低强化频率；对于孩子已经配合的简单任务，可以尝试加点料，提高难度。

比如指认物品时，物品不在放在桌面上，而是放在距离孩子1米远的柜子上，孩子需要走过去找。孩子走过去找到，那么马上要夸奖或者奖励;当孩子已经能够配合完成了，那么孩子找到之后，需要自己拿回来，再给予夸奖和奖励。

当孩子能配合简单的任务，就可以适当增加教学项目。比如当孩子愿意配合着一起玩玩具时，家长可以偷偷藏起一些零部件，让孩子提要求；当孩子能够执行一些动作指令，就插入一些目标指令，即孩子不会的新指令；当孩子配合着在桌面玩拼图了，那么就一点点加一些新的拼图任务或者搭建任务。

⑥ 维持配合

建立起配合，紧接着要做好维持工作。分配好强化物，对孩子来说做到收支平衡，这样才能维持长期的配合。

了解孩子的喜好排序，把强化物做好等级划分：哪些是最喜欢的，哪些是比较喜欢的，哪些是一般喜欢的。不同等级的不同强化物轮番使用，保证其新鲜感。每隔一段时间调换玩具，避免孩子在产生饱足感或厌烦。对于不同难度的任务，应该使用不同等级的强化物。可以把任务分成非常困难、一般难和容易三个等级，那么分别配上三个等级的强化物，区别强化就会更加直观。