

## 第六章

# 与孩子共舞

建立来回的互动模式

**本章目标：**帮助您在日常游戏和照顾中与孩子建立协作及来回的互动模式，以便孩子更加投入、更愿意沟通。

## 为什么来回的互动模式（轮流行为）如此重要？

孩子与他人互动时，最大的成就之一就是学会轮流行为。在给予和获取的交替中进行合作的能力，对培养社交和沟通能力来说至关重要。回想棋盘游戏、对话、超市结账、宗教仪式、会议、跳舞、假扮游戏等——所有这些社交互动都建立在轮流行为的基础上。您不妨抽一点时间来观察一下您与他人的社交互动，寻找在这过程中发生的轮流行为。此处指的并不是结构化互动——一方说“轮到我了”，另一方等着。这里所说的互动发生在成人的对话、亲子间的社交游戏，以及孩子间的玩耍嬉戏中。例如，一个孩子捡起了沙中的小桶然后往里面装沙，另一个孩子看到了也过去往桶里面装沙。观察两个人之间的互动，您会发现轮流行为的发生十分自然，且随处可见。

事实上，即使最年幼的孩子也有轮流行为的意识，这一点家长可以在与孩子玩耍时体验到。父母先扮了一个鬼脸，然后婴儿可能眼含笑意望向父母的眼睛，咯咯地笑起来——这就是婴儿的回应。接着轮到父母时，他们可能再做一次鬼脸。这种轮流行为的模式在声音互动中也会发生。婴儿觉得好玩，故意发出一些声音，作为回应父母会模仿这种声音。轮到婴儿时，他可能再次进行声音模仿，或笑着观察父母的反应，而后者也会再次回应。当婴

儿开始蹒跚学步时，他们在与成人或其他孩子玩模仿或互动游戏时会继续使用这种轮流模式。有一种游戏大家都很熟悉，2岁的孩子观察另一个孩子的行为然后进行模仿，此时那个孩子重复之前的动作，诸如此类。

在这些互动中，那些看起来轻松愉快的嬉戏实际上是认真的学习过程。每个人在互动中的反应都契合另一个人的反应，然后双方在来回过程中建立起他们的互动。一个小男孩在积木塔倒下时也许会张大嘴巴、高举双臂，而他的同伴故意推倒一座积木塔，然后摆出相同的姿势。第一个孩子很高兴看到有人模仿，于是下一次积木塔倒下时，他在原来的动作基础上加入跳跃行为。年幼的孩子通过这类行为能从他人身上学到很多。他们注意那些对自己来说重要或有趣的人，然后观察对方的言谈举止，理解后牢记在心里。孩子可能当场就模仿、练习、学习这种行为，也可能延迟进行。在没有人教的情况下，这种社交学习就是孩子求知的一种有效途径。

轮流行为还在人际互动中起着平衡作用。没有人固定是引领者，也没有人始终是跟随者。相反，双方轮流引领和跟随。一个人引领，另一个人就跟随；接下来跟随者可能引入新的事物，那么在新的模式中，之前的引领者就成了跟随者。在游戏中，我们称之为控制共享（sharing control）。当同伴分享控制权的时候，互动才会达到平衡。每一方既是引领者，也是跟随者。这就要求两者之间相互进行反复的沟通。没有人能够控制对方或活动；相反，他们往复地交换控制权和引领权。当您的孩子选择物品、玩玩具、拒绝玩具、紧张不安、伸手去拿，或者用眼睛、身体和表情沟通时，那就是她掌握控制权的时候。而您的控制权体现在提供选择、展示玩具、递东西或提出问题等方面。轮流的控制共享创造了需要相互协作的活动——一种分享型的活动。同伴间的权力平衡为孩子增加了更多可能的学习机会。通过给予孩子一定的控制权，孩子的主动性和自主性将得到开发。此外，当同伴扮演引领者角色时，这将促使孩子把注意力聚焦在同伴身上。对孩子来说，每一次关注焦点的转换都是一次全新的学习机会。

## 在孤独症孩子身上发生了什么？

在第五章，我们鼓励您与孩子建立的社交游戏常规——感觉社交常规，就是以轮流行为为基础的。您发起一个游戏，孩子通过发出享受游戏过程或要求更多游戏的信号做出回应，然后您继续发起游戏——这种来回的互动模式能够帮助孩子认识轮流行为和沟通的全部意义。这对大多数孩子来说都很简单，但孤独症的孩子会觉得这有难度。因为眼睛、面部、声音等传递的信息不易察觉，虽然大多数婴儿能够识别其中的含义，但 ASD 儿童可能无法识别——这些信息似乎无法吸引他们的注意力。

乔妮非常愿意和她 2 岁的儿子雅各布玩耍。他是乔妮的第一个孩子，而她一直盼望着成为孩子的好妈妈和好玩伴。她从旧货、二手市场收集了一些适合学步孩子的玩具，并在家庭活动室的电视机柜上清理出一块摆放玩具的空间。但雅各布始终只和他的小玩具车玩，推着它们沿茶几或地毯的边缘来回开动。乔妮尝试和雅各布一起玩，但孩子在她触碰玩具车的时候不太高兴，还要拿回去。乔妮还试着用玩具车向孩子展示如何使用玩具停车场，但雅各布对此不感兴趣。他只是侧躺着，推着玩具车在面前的地毡上来回开动。孩子不理睬她，独自玩耍的一幕让乔妮很伤心。她觉得自己是一个失败的妈妈，不知道怎么办才好。

## 为什么这是个问题？

如果 ASD 婴幼儿对父母的沟通不关注或不回应（轮流行为），他们就失去了掌握关键技能（模仿、分享情感）的机会，而这些技能有助于人际互动。由此引发的风险是 ASD 婴幼儿继续将大部分时间用于独自玩耍，而不是让父母参与或是从父母那里寻求社交回应。他们可能与身边的社交世界孤立开来，获得关键学习经验的机会也更加渺茫。这种早期的互动参与匮乏不仅干扰了婴幼儿的学习，而且出现在他们大脑发育极度敏感的时期——在此期间他们的大脑细胞网络完全准备好了要接收和加工社交和语言信息。在婴幼儿时期，这种敏感的状态仅仅持续几年，因此我们希望确保这些成长中的大脑网络能

够获得处理社交活动所需的输入信息。

幸运的是，现在有很多方法可以用来增加您的沟通内容，突出您为孩子提供的学习机会。在这一章，我们着重于玩玩具或其他物品，发起在其他日常活动中出现的轮流行为，使您的孩子不再错失社交互动中潜在的学习机会；相反，他们将学会期待您的反应，在游戏中模仿您的行为，运用示意动作和语言，以及亲身体验社交互动的趣味性。

## 如何提高孩子的轮流技能

您可以采取以下六个具体步骤来增加孩子在轮流活动中的参与度：

**步骤1 了解轮流行为中的共同活动分四步进行。**

**步骤2 开始练习，以建立共同活动作为开始。**

**步骤3 设定主题。**

**步骤4 详细阐述共同活动——加入变化。**

**步骤5 结束共同活动并开始新的活动。**

**步骤6 开发其他日常活动中的共同活动，促进孩子多领域的发展。**

接下来，我们将详细介绍如何开展上述步骤，为您提供一些可供尝试的活动想法，并就如何解决可能出现的问题给出建议。

### 步骤1：了解轮流行为中的共同活动分四步进行

当您与年幼的孩子玩耍时，有一套特定的行为框架能够为社交和轮流行为提供异常丰富的学习机会。共同活动（joint activities），或称共同活动常规（joint activity routines），最初由一位极具影响力的语言学家<sup>①</sup>定义和命名。共同活动就像一场对话，建立在共享的基础之上，包括了您和孩子间的一系列轮流行为。在第五章，您已经学习了如何建立感觉社交常规，主要包括那些

<sup>①</sup>原注：Bruner, J. Early social interaction and language acquisition. In H. R. Schaffer(Ed.), *Studies in mother-infant interaction*(pp. 271-289). New York: Academic Press, 1977.

无须用到玩具或物品的活动。在这一章，您将学到利用玩具或物品做相同的活动，并设计出适合婴幼儿、能持续2~5分钟的共同活动常规。这个框架由以下四部分组成（本章将进一步详细说明）：

1. 任意一方选择一个玩具并开始玩这个玩具——活动开始（setup）。
2. 另一方做出相同动作，以便双方相互模仿，共同创造或者轮流完成同一个活动——活动主题（theme）。
3. 持续重复做同一件事可能无聊或刻板，所以一段时间后，您可以在游戏中加入新的要素——活动变化（variations）。在变化期间，轮流行为继续，但双方来回的动作区别于您一开始的动作。
4. 当孩子对活动的兴趣减退时，您应该知道是时候开始另一项活动了。双方结束持续进行的游戏——活动结束（closing）——开始着手新的活动/过渡（transition）到新的活动。

新的活动始于新一轮的发起，并将继续经历从设定活动主题，单个或多个活动变化，到活动结束的过程。

**原理** 同伴间角色平衡以及围绕共享主题设定的框架结构是共同活动的主要特色，两者均有助于增加学习机会。轮流地来回互动能够让一方一而再，再而三得到另一方的注意。一旦轮到您，孩子的注意力就会集中在您身上：他知道您接下来要做什么，聆听您说的话，观察您行为的影响，并从中学习。轮到孩子时，他可以立即实践所观察到的动作，听到的言语（在您的帮助下），成为这个过程中的积极学习者。跟随他的兴趣，挑选孩子理解的主题，让孩子明白您的行为意图，帮他推断您肢体动作和话语传达的信息。在活动变化的环节，转变行为，增加新的活动素材或动作将带来趣味性，以免活动过于刻板或无趣，从而使孩子保持参与的动力并继续学习、练习和巩固新技能。最后，并然有序地结束、过渡或开始新的活动，保持孩子在此期间的注意力，并学习如何预测接下来将发生的情况。结构化的共同活动框架有助于引导您的孩子学习多样化的早期社交技能：理解、运用日常语言；模仿同龄孩子的行为；灵活、富有创造性地与他人玩耍。

乔斯琳为3岁的拉希德买了件新玩具——一个圆形的木质趣味桩板，配有六个红色的大桩子，可以旋转。她觉得对孩子来说，这是一件好玩的工具。桩子的形状使它易于抓握，玩具的功能也很明确。但展示玩法的时候，她发现孩子的注意力很难持续集中。乔斯琳决定在孩子吃点心时再次尝试。因为那时他会在高脚椅上坐一会儿并看着她。因此在拉希德吃饼干时，乔斯琳就把玩具摆在他面前的餐桌上。她一边把桩子逐个放在底板上，一边对动作加以说明：“看呀，宝宝，这是一个桩子。放到这了。再来一个，再放一个。都放好了。”摆好之后，她旋转底板，让桩子转起圈来（开始环节）。拉希德嚼完了饼干，正专注地观察着这一切。接下来乔斯琳迅速地把桩子都拿出来，将底板放在他的餐盘上，并递给他一个桩子。拉希德费力地摆弄了一会，于是乔斯琳帮他把桩子放了上去（主题环节）。接下来她依次递给他另外两个桩子。乔斯琳在孩子有需要的时候就会帮忙，所以对拉希德来说一切进展顺利。孩子摆好三个桩子之后，乔斯琳自己放了一个（轮到她了），接下来又交给他一个。再轮到她时，乔斯琳迅速地把剩下的两个桩子都放上去，这样孩子就不会在游戏的进程中转移注意力。当全部的桩子都摆好了，乔斯琳把玩具旋转给他看（变化环节），拉希德也表现得很开心。之后，乔斯琳取出大部分的桩子并放进一个塑料盒里，但她特意留了两个让孩子自己拿出来。她帮孩子依次把桩子放进盒子里（结束环节）。最后乔斯琳把底板从餐盘上拿下来，并将孩子抱下高脚椅。在整个过程中，拉希德的注意力集中，并动手参与了游戏。这种新的游戏模式取得了成功，乔斯琳感觉棒极了！

## 步骤2：开始练习，以建立共同活动作为开始

**原理** 起步阶段很重要，因为它直接决定您能否抓住孩子的注意力。您可以从孩子的玩具入手，展示游戏主题，并引入您希望孩子理解、模仿的新行为。举个例子，您可以借助孩子喜欢的一套积木引入游戏。在孩子的注意力还未被占据的时候，您可以拿出盛积木的盒子作为活动开始（“我们来玩积木吧，我已经准备好积木了哦。坐下吧。把积木摆上去，再摆一块上去。”）。

然后拿出几块来搭积木塔。记住一开始的座位要选好，保证孩子和您面对面。良好的沟通取决于双方是否可以看到彼此的眼神、面部表情、示意动作和听到对方说的话。

设定好主题后，您可以递一些积木给孩子。作为回应，孩子可能会模仿您刚才的动作，例如再堆一块积木到塔上，或者边伸手边发出要积木的“啊”声——这些都是孩子有兴趣继续参与活动的信号。孩子也可能用积木做些别的活动。这时，请您鼓励她，并帮她往塔上搭积木或者让她重新开始搭。这就是活动主题。双方可以轮流搭积木。接下来加入变化——推倒积木！孩子们通常会觉得这一幕很有趣。然后双方可以重新搭。另一种变化可能是把积木排成行，作为玩具车行驶的“道路”；或者把积木排成方形，作为玩具动物的“房子”。当孩子开始失去兴趣或者您没有灵感了，就到了活动结束的时候了。您可以在孩子离开前就开始收拾，让孩子帮忙把积木收进盒子里并放回原处，接着就可以尝试另外的玩具了。这就是“四步走”的共同活动，并且有轮流行为贯穿始终。

#### ■ 活动：选择的玩具或物品要有助于引入游戏并能成为游戏主题

一般而言，我们选择的物品应该与其他同龄儿童习惯玩的物品相似（例如平底锅，盖子或其他厨房及卫浴用具）。这样一来，当您的孩子与同龄儿童相处时，就知道如何玩这些物品了。当然，您的孩子可能已经会自己挑东西玩了。但如果还没有，您可以选择一两件孩子感兴趣的玩具或其他物品来玩。

以下是关于如何在起步环节挑选物品或玩具的意见：

1. 您选择的物品或玩具应该具有多个部件，或孩子能用不同的玩法玩它。单一玩法或者无法组合的玩具很难用于开展轮流活动，也不容易对其设定主题和加入变化。如果玩具有多个部件或多种玩法（或两者兼具），您和孩子就可以轮流进行一些有趣的活动——这就是控制共享的概念。积木、书本、形状分类玩具、一桶动物玩具，以及内置可以滑落滚球的玩具等都可作为参考。

2. 警告！电子类玩具在共同活动中很难得到有效使用，因为孩子将趋向于重复相同的行为。这就难以实施轮流行为，引入活动变化或保持孩子注意力。

### 有益的建议

如果您的孩子已经自己在玩物品了，请遵循“进入聚焦灯”的所有步骤。最好的教育时机发生在孩子主导的时候，父母不应加以干扰。（这是真的——已经有研究证实了！）

3. 最后，如果孩子已经在玩玩具了，最好先加入孩子，而不是直接引入新的玩具。正如第五章讨论，加入孩子能够让您跟随孩子的兴趣，而不是诱导孩子转移注意力。因此，您应该选

好位置——处于孩子注意力焦点的范围之内，进行互动，并准备好进入主题。您可以加入孩子创设的主题，轮流互动，接着开始引入变化。

4. 警告！避免使用孩子极度迷恋或具有高度重复性和程式化玩法的玩具。如果孩子玩的玩具符合上述情况，或者孩子的玩法比较特殊，并表现出独占情绪，那么想要发展共同活动就会极度困难。有时孩子可能会配合——尝试总没有坏处——但如果孩子抵触您的参与，或者执意坚持自己的方式，那么这个行为模式对您的孩子来说就很难改变。

### 有益的建议

有时候，孩子会把偏爱的小东西一直握在手里，但会在玩其他玩具的时候放下。如果是这样，您仍可以将共同活动开展下去，这些物品并没有造成妨碍，您也无须控制它们。但如果孩子把所有的时间都花在拿着或操控所爱的玩具上，您也无法转移他的注意力，那么藏起这些令人沉迷的玩具也许是个好主意。把孩子偏爱的玩具放到他够不到的地方，只允许孩子在特定的时间玩，比如在车上、就寝、在高脚椅上等待开饭，或者您准备晚餐的时间。

5. 如果孩子对物品完全没有兴趣，怎么办？您可以回到第五章，尽您所能先建立起感觉社交常规。打好这个基础后，再开始引入因果型的物品游戏。这种游戏是指您对玩具做个动作，或者用玩具做一个“特效”——也就是说您利用玩具做有趣的事情。例如，您可以玩追逐游戏（一种感觉社交常规），但在快结束的时候捡个球，带着它继续追孩子，然后把球扔进篮子里！还可

以在进行与舞蹈有关的感觉社交常规中，摇晃一下您和孩子都喜欢玩的沙铃，然后作为游戏环节的一部分，把它递给孩子，让他摇晃。注意在描述这些利用物品的共同活动时，我们打破了在感觉社交常规中不允许孩子玩物品的规定。这是因为，我们现在是将轮流行为贯彻到基本的感觉社交常规中去，并培养孩子对共享式物品游戏的兴趣。换而言之，您可以利用熟悉的感觉社交常规发起活动和设定主题，接着用物品作为改变主题的道具（变化）。

## ■ 步骤 2 小结

如果您已经开展了上述活动，您将会发现物品或玩具游戏是共同活动的主旋律。检验下您是否同意下面活动清单里大部分的陈述内容。如果答案为是，那么您已经具备了在共同活动中实施轮流行为和教学的重要技能——这些知识将会在步骤 3 中用到。如果答案为否，您可以在日常游戏和照顾中展开实践，直到发现一些符合每一项陈述的活动为止。

### 活动清单：我是在和孩子进行共同活动吗？

- 孩子使用的玩具或物品其他同龄儿童也在用。
- 这些玩具或物品有多个部件，可供在游戏中共享。
- 这些玩具或物品有多种玩法，以防孩子重复同样的动作。
- 任何带有开关键的机械玩具或物品已移走并收好，或者已取出电池。
- 与孩子面对面，并让他保持舒适的坐姿或站姿——坐在地板上、合适的椅子上，或者站着时，桌子高度适合孩子玩耍。
- 在游戏过程中遵循孩子的兴趣，加入孩子，模仿或完善孩子的行为。
- 在活动过程中，我清楚地意识到这四个环节——活动开始、设定主题、加入变化和妥善结束。

凯莉的父母想到了那些孩子喜欢玩，而且有助于开发共同活动和轮流技巧的各种物品。他们决定只用有多个部件的玩具进行试验。他们重新整理了凯莉的玩具，把多部件的物品或玩具摆出来，其他的放到壁橱或储藏室里（暂时）。家里的游戏区就剩下塑料积木、动物拼图、记号笔、贴纸、橡皮泥、装扮娃娃的用品（项链、钱包、帽子、手链、太阳

镜)、农场动物玩具和玩具鼓了。凯莉的父母决定再加入她最喜欢的书和一些新书，因为他们希望和孩子一起开发、分享这一兴趣。他们预想可以和孩子一起轮流翻书。他们把每一件玩具都装进透明的塑料鞋盒里，这样各个部件都不会遗漏，而且在孩子和父母挑选玩具时也方便孩子看到。这样的话，他们可以鼓励凯莉在取东西的时候向父母求助，也避免孩子因一次有太多选择而不知所措。他们发现这种做法从一开始就有利于游戏的组织，因为父母和孩子可以一起挑选要带到桌子、沙发或地板上的鞋盒。同样，在收拾玩具的时候，父母也可以利用鞋盒近距离地展示如何收纳，并在挑选下一个玩具前把鞋盒放回架子上。

拉希德怎么样了？在对照步骤2中的活动清单后，拉希德的父母决定把孩子的电子玩具收起来。当拉希德沉迷于这些玩具的声响和灯光时，父母很难吸引孩子的注意力；除此之外，孩子在这些玩具上花的时间越多，对手臂挥舞和身体摇摆的动作就越投入。但是，拉希德的父母已经意识到，儿子可能需要他们的鼓励和帮助来培养对非电子类玩具的兴趣。在开始共同活动之前，他们陈列了不同的玩具和物品来确定他的喜好。他们观察到拉希德玩了滚珠轨道玩具（把滚珠放在顶部，然后看着它顺着轨道滚下来），把桩子套到底板上去，以及触摸了有纹理的书页。孩子会注意到并似乎喜欢玩一些非电子类玩具，这一现象让拉希德的父母兴奋不已。此外，他选择的那些玩具含有多个部件（滚珠、桩子、书页），可供游戏时触摸、递交、轮流玩和模仿。现在拉希德的父母对如何与孩子开展共同活动有了初步的构想，并对照这些新模式重新回顾了步骤2中活动清单的问题。

### 步骤3：设定主题

**原理** 您需要在游戏中创设一个主题——您和孩子可以围绕着这个主题轮流活动，让游戏成为共享式的互动——以便游戏真正成为共同活动，轮流行为也得以出现。如果主题是孩子设定的（比如拿着擀面杖去滚橡皮泥，来

回开动玩具汽车，或者开始堆积木），您可以跟随孩子做相同的事。轮到您的孩子时候，您可以简单地用玩具的其他部分模仿孩子的行为。例如，您可以在孩子做完一个动作后，模仿他往积木塔上再放一块积木，用另一根擀面杖滚橡皮泥，或者把另一只球塞进管子里。

#### □ 孩子不愿意主动，怎么办？

如果您的孩子不愿意主动，或者您想展示一件新玩具，您可以先玩给孩子看，然后把玩具交给孩子。或者您演示了玩法之后，也给孩子一件同样的玩具，然后帮助孩子重复您刚才的动作。例如，在玩橡皮泥时，您可以用饼干模具压出一个形状，然后给它命名，“这是一颗星星。”在第一轮活动时，您已经设定了主题：向孩子展示如何用模具做出形状，并向孩子的词汇库提供新词。如果您的孩子喜欢泡泡，您可以鼓起腮帮吹出气泡，这样可以抓住孩子的注意力，并有机会展示这个动作。接下来，您可以先说出“吹”这个字为动作命名，然后在吹出泡泡之后说“泡泡”这个词。最终，您会找到可以和孩子轮流进行的共同活动。

#### □ 活动：在轮流行为中为物品和行为命名

大多数父母已经自发地在游戏中加入描述行为的词汇了。这种增加词汇、加入音效和命名物品、动作的方式值得赞扬。但对ASD孩子来说，保证语言的简单至关重要——最好和孩子的用语基本一致，这在本书第十三章中会有更详细的说明。如果您的孩子还不会说话，那您的语言要保证简短、直接。例如，如果活动中出现了橡皮泥，您可以用“泥”、“开”、“滚”、“推”、“戳”等词和饼干模具的造型（如“方形”、“圆形”、“树”、“飞机”）为物品和行为命名。合适的三字动作和短语可能包括“打开它”、“切开它”、“推方形”、“拿出来”、“放进去”、“蓝色的”和“放顶上”等。

### 有益的建议

为了学会轮流行为，您的孩子需要观察轮到您时您的动作。如果他看起来并不关注，您应该调整到与孩子面对面的位置。可能的话，把物品放到您的面前，这样孩子就可以同时看到您的脸和物品了。您可以迅速拿起一个玩具，说“轮到我了”，做好动作，再放回玩具。您无须担心后果，因为这通常会引起孩子的注意。一开始由于不知道游戏规则，您的孩子可能会紧张不安，但如果轮流行为的间隔短，加上您用完玩具马上放回去，您的孩子会逐渐适应这种轮流模式。

以下是进行共同活动时的参考用语：

1. 在玩玩具的过程中，当轮到孩子时，您先想好如何命名物品或活动素材，然后在孩子握着、触摸或伸手去够的时候，大声说出它的名字。您和孩子在对物品做些简单动作的时候，也可以这么做——“放进去”、“拿出来”、“摇”、“滚”、“撞”、“开”、“关”、“写”、“拍手”、“跳”、“往上”和“向下”等。轮到您使用物品的时候，也重复这些词。
2. 在玩不含物品的社交游戏时，您也可以这样做。在唱歌和运动游戏里，会出现哪些动作、姿势和身体活动呢？抓住机会，为这些动作命名吧。

#### ■ 步骤 3 小结

在最初几轮活动中，主题似乎有点重复，但这是必要的——如此孩子才能理解接下来发生的事，并学会在轮到您时耐心等待。然而，主题的设定应有趣，且不用等多久就能轮到孩子。一旦您和孩子掌握了要领，活动会带给人均衡感，即双方轮到的次数大致相当。在游戏中，同伴间是平等的关系。

检验下您是否同意下面清单里大部分的陈述内容。如果答案为是，那么您已经具备了在共同活动中实施轮流行为和教学的重要技能——这些知识将会在步骤 4 中用到。如果答案为否，您可以在日常游戏和照顾中展开试验，直到发现一些符合每一项陈述的方法为止。

### 活动清单：共同活动的主题是什么？

- 我在游戏时发现了一些物品和活动，它们可以为我和孩子的轮流行为创造条件。
- 轮到我时，我会跟随孩子并模仿他 / 她的行为。
- 轮到我时，孩子的注意力集中在我身上。
- 在游戏期间，我使用简单的词语来为物品和动作命名。
- 当我和孩子一起玩耍时，我们以平等的同伴身份轮流活动，创设主题。

凯莉怎么样了？对凯莉的父母来说，最大的挑战是如何在不惹恼孩子的前提下实施轮流行为。他们继续与凯莉练习开始环节——帮助她取下想玩的鞋盒，并在桌上或地板上摆好活动素材。凯莉逐渐习惯了这一模式，也意识到父母是来支持她的兴趣的——玩耍和享受乐趣！摆好素材之后，凯莉的父母不确定如何在活动中继续参与或做出回应。他们极度渴望和孩子一起玩，并向孩子展示她可能爱玩的东西，但他们不希望轮到自己时凯莉会不开心。

因此他们回顾了第四章，并仔细研究了跟随孩子和利用行为模仿拉近同伴关系的策略。玩具都已经装在鞋盒里了，取出来很容易；多部件的玩具可以让父母准确地模仿凯莉之前的动作：放入下一片拼图，堆上下一块积木，敲击玩具鼓或者用记号笔在纸上涂鸦。他们继续为物品以及动作命名：“奶牛，放进去。”“积木，叠上去。”“咚咚锵。”或者“马克笔。还有纸。取下笔盖。画，画，画。”他们还开始留意游戏节奏以及游戏带给凯莉的意义，因为他们想确保轮到自己时能够吸引凯莉的注意力，而不是让孩子觉得这是一次不愉快的经历。他们认为自己的轮流行为内容要有趣，节奏要快，目标要明确，因此轮到他们时，他们快速行动——放入一片拼图，在塔上堆一块积木，敲一次鼓，或者在纸上涂一次鸦。此外，他们还开始试验新的动作、姿势和音效，以期丰富轮流行为，例如拼图的时候发出动物声音，从地面“发射”积木并降落到塔上，或者在纸上画（凯莉最喜欢的）星星和爱心。

很快，当轮到父母时，凯莉开始更关注他们的行为，对游戏中发出的声音或特效报以微笑或大笑，最终在轮到自己时模仿父母的动作。她更喜欢父母的游戏。有时候，她还是会按照自己的方式玩玩具，也不会马上被父母的创意吸引，但这些已经不再困扰他们了。即使事态开始恶化，他们对自己的“补救措施”仍然很有信心，并在逐步实施更多有趣的轮流行为之前，采取提供帮助、模仿孩子和解说游戏的策略。试验成果是凯莉的父母开展了一系列常见的主题活动，并设计了自己和孩子都能完成并能从中享受乐趣的游戏动作。

#### **步骤4：详细阐述共同活动——加入变化**

**原理** 当我们玩耍时，我们选用一种想法或主题，并在玩的时候加以重复，但我们不能一直坚持或受限于用相同的方式重复同一个主题。游戏的自然规律是先设定主题，过段时间加入趣味或娱乐的要素，富有创造性地丰富这个主题。创造性游戏也正是基于此。前一分钟孩子们可能还在玩过家家，转眼间他们就成了挽救大局的动作片英雄，在房间里飞来飞去。或者一开始的游戏是用手挤橡皮泥，结果变成做橡皮泥动物，并让它们跑起来、跳起来或从桌子一端爬到另一端。孩子们的游戏通常随着时间推移开始升级，而我们希望ASD儿童可以与同龄人一样参与创造性游戏，并在游戏中贡献、实施他们的想法。这就是他们学习不同概念——假扮游戏、角色扮演，以及利用日常物品展现惯例或习惯的行为——的方式。向最初的主题加入活动素材、想法或行为的过程称为变化活动或丰富活动。它强调一项活动的不同方面，以便孩子学习不同的观念，包括有多种用法的物品（弹性游戏）；这有助于开发孩子的创造力和想象力，还能避免活动变得无聊，以便孩子继续学习。

##### **■ 活动：尝试不同的方式来变化、丰富主题**

变化、丰富主题时并没有所谓的正确方式。事实上，唯一“错误”的方式，是您开始主导游戏，并期待孩子模仿您引入的每一个新动作。您要做的先确保主题的合理设定（您做了反复的演示），您跟随孩子的次数也应该与

孩子模仿您的次数相当。如果不容想到如何变化活动，那么在孩子看着您们的时候，您可以用相同的活动素材做些不同的动作；如果孩子并不模仿您的行为或正做些其他尝试，那么帮助她做您刚才的动作。记得在孩子尝试时予以表扬。接下来，您可以让孩子利用活动素材尽情发挥。

以下是关于如何变化主题的意见：

1. 加入新的活动素材。在轮流玩过玩具或物品后，开始往游戏中加入更多物品，并向孩子展示如何利用它们来丰富主题。例如，假设主题是用记号笔在纸上涂鸦，您可以加入另一支不同颜色的记号笔；加入一些粘贴纸，粘在纸上，然后上色；或引入粉笔，并向孩子展示如何用粉笔做记号。
2. 变化动作。在轮流开展了某一行为后，对它稍微做些改变。例如，假设主题是堆积木，您也已经设定了轮流往积木堆上放积木的主题，那么接下来可以将积木排列开来，而不是继续堆。然后就可以把积木当作道路，在上面推着玩具汽车。
3. 为您的动作增加更多的步骤。例如，假设主题是拼拼图，您和孩子也一直轮流从盒子里取出一片拼图放上去，接下来您可以引入的变化是把拼图都拿出来摊在桌上，然后在放拼图之前相互展示、命名拼图。如果孩子已经可以提简单的要求和说出拼图的名字，那么另一种变化是，双方可以向对方要求某一片特定的拼图。

#### ■ 步骤 4 小结

如果您已经遵循要求开展了上述活动，那么您将获得改变、丰富共同活动的不同策略。检验下您是否同意下面清单里的大部分陈述内容。如果答案为是，那么您已经具备了在共同活动中实施轮流行为和教学的重要技能——这些知识将会在步骤 5 中用到。如果答案为否，您可以在日常游戏和照顾中展开试验，直到发现一些符合每一项陈述的方法为止。

### 活动清单：我是在变化、丰富共同活动吗？

- 我知道如何向最初与孩子一起设定的主题中加入新的活动素材。
- 我知道如何向最初的主题中加入新的动作。
- 我知道如何向最初的主题中加入新的步骤。
- 我的孩子看起来很适应这些变化——和物品玩耍，不时地微笑，专注于游戏，平静、感兴趣或开心/兴奋——而且愿意继续轮流行为。

拉希德怎么样了？为了替代电子类玩具，拉希德的父母摆出各式各样的其他玩具，以确认孩子可能喜欢的玩具类型。结果，拉希德选了滚珠轨道玩具、趣味桩板和一本触觉训练书。于是父母用这些玩具发起与拉希德的共同活动。每次由拉希德选择想玩的玩具，然后他的妈妈模仿他的动作以建立轮流行为，并确定最初的主题。在玩滚珠或桩板玩具时，双方可以轮流把物品放入洞里或从洞中推出；看书的时候，拉希德不停地翻页，乔斯琳则触摸书上的纹理，并在孩子翻页后指向书中的图画。此外，她还为游戏中出现的每一件物品、每一幅图画和每一个动作命名，“推滚珠”“放桩子”“更多滚珠”“翻开书”“翻页”“有一只老鼠”“摸着软软的”诸如此类。

接着，乔斯琳想到，延伸游戏主题可能会增加孩子对活动的兴趣，并延长活动的时间。她决定从加入游戏素材开始，这样就不会打断或改变拉希德已经习惯并觉得有趣的行为。轮到她玩滚珠轨道玩具的时候，乔斯琳向拉希德演示了如何用榔头击打让滚珠滚下斜坡。每次轮到自己时，乔斯琳都会用新素材重复这个动作，但拉希德还是照旧用手把滚珠推下来，因此她加入了音效来夸大动作，并在滚珠击打速度和力道上分别做了快、慢、轻、重的变化。示范了几轮榔头的用法后，她把榔头递给拉希德，并帮他握着榔头快速地击打滚珠。她让孩子交替地使用手和榔头，这样拉希德就不会因为新主题过难而失去兴趣。乔斯琳还不时地让孩子在“滚珠”和“榔头”，“敲”（用榔头）和“推”（用手）之间做选择，以便让拉希德感觉到互动和轮流行为之间的平衡。乔斯琳继续在游戏中命名每一件物品和每一个动作，以帮助拉希德理解并模仿那些与他想做的事有关的简单词语。

在活动素材（如榔头）的加入取得成功后，乔斯琳决定尝试引入其他新动作。一开始，她向孩子演示了与桩子有关的动作。比如，她并没有用榔头敲桩子，而是示范了如何用两端的接头将桩子堆叠成塔，并在达到合适规模后，将塔从桌子的一边推到另一边。拉希德没有预料到这个变化，但他专注地观察着五颜六色的塔从妈妈那一边的桌子推到他面前。乔斯琳念了“推”这个词，然后帮孩子把塔推回她的位置。接着她又往塔上加了一个桩子并开始推起来，这一次她帮孩子做出相同动作。这样经过了几轮后，拉希德开始兴高采烈地边笑边自己推起塔来，直到塔太高以至于推不动，散成了几块为止。但乔斯琳一点也不担心，因为现在她有另一个可以命名的动作——“啊哦，桩子散掉了”——以及重新发起多主题的共同活动的机会了！

### 步骤5：结束共同活动，并过渡到另一个活动

**原理** 您和孩子玩了一段时间后，肯定会发生下面三种情况中的一种。不是孩子的兴趣减弱，就是您的兴趣减弱，或者您想不出其他可以做的事，游戏也变得重复乏味了。如果再没有什么可教孩子，或者您和孩子已经失去了兴趣，就到了收拾玩具并过渡到其他活动的时候了。这就是结束环节。理想的结束方式是，双方中有一方表现出结束的意愿，而您作为玩伴需要配合：在结束过程中跟随孩子，但也要提供引导。

#### ■ 活动：在活动结束和过渡环节保持平衡的伙伴关系

以下是关于如何结束共同活动并开始新活动的建议：

1. 如果您发现活动出现了失去教育潜能的迹象，您可以做出类似“都做完了吗？我们要不要结束？”的提议，并拿出装玩具的盒子，把一件物品放进去，同时鼓励孩子也这么做。您和孩子一起把所有物品收好，一起扣上盒子，并把盒子放回原处，接下来就可以过渡到新活动了。
2. 或者您的孩子会自己示意他已经玩够了。如果您的孩子拒绝继续玩物品，把它们推开，开始要离开，变得无精打采、不感兴趣，或者重复同一动作，导致轮流行为无法继续，这就意味着到了结束活动、帮忙清理的时候了。

一些孩子在学会常规流程后，可能会自己说“结束了”，或者开始收拾玩具并与您一起完成结束环节。

3. 如果共同活动变得相当重复乏味，但您的孩子还想继续玩，您可以提供一个吸引孩子的新活动，以保持她与您玩耍的积极性。在孩子仍在重复玩第一件玩具的时候，您可以向她展示新玩具。把玩具递给她，示范玩法，让孩子感觉玩具非常好玩。观察孩子是否会伸手要玩具——如果会，做个交易，递给她新玩具并收走旧玩具（快速离开孩子视线）。这一方法很可能会奏效，这样您就处于新一轮共同活动的起步阶段了。如果这个方法不管用，您的孩子抗议，不要放弃，再给她一两件物品（但必须是最少的量），过几分钟再用另一件玩具进行尝试。最终您的孩子就会玩厌旧玩具。

4. 当您过渡到下一项活动时，怎么判断是用物品开展感觉社交常规还是基于物品的共同活动常规呢？我们建议您可以反复进行感觉社交常规和基于物品的共同活动常规以保证活动的生动、多变。在您想要激发、优化孩子的学习动力时，感觉社交常规是最好的选择。但有时，孩子会偏好其中的一种形式。如果孩子更喜欢基于物品的共同活动常规，您可能需要尽量增加感觉社交常规；如果孩子不喜欢物品，您需要逐渐增加基于物品的共同活动常规。随着时间的推移，孩子的游戏会变得更加成熟、复杂，您会发现自己开始自然而然地在基于物品的共同活动常规中，融入越来越多的社会性沟通。长此以往，这两种常规活动自然会变得越来越相似。想想学前班孩子所玩的假扮和人偶游戏，游戏过程中的社交要素数量并不少于基于物品的行为。不管怎样，从学前班到幼儿班，学校课程对两种类型的活动均有涵盖。自由活动通常包括更多基于物品的行为，而圆圈时间一般包括唱歌、手指游戏和其他感觉社交常规。看书活动和假扮游戏通常会将两者结合。您要确保孩子使用的游戏模式，其他同龄儿童也在使用。无论是感觉社交常规还是基于物品的共同活动常规，您都要在此期间让孩子为获得团队学习经验做好准备。

## ■ 步骤 5 小结

如果您已经遵循要求开展了上述活动，那么您已经开发了共同活动中的

所有阶段和步骤，并且准备好了几个可供您和孩子进行日常玩耍和分享的活动模式。检验下您是否同意下面清单里的大部分陈述内容。如果答案为是，那么您已经具备了在共同活动中实施轮流行为和教学的重要技能。如果答案为否，您可以在日常游戏和照顾中展开试验，直到发现一些符合每一项陈述的方法为止。

### 活动清单：我是在结束共同活动并过渡到下一个活动吗？

- 我知道在共同活动中孩子何时开始失去兴趣。
- 我知道对于孩子的学习而言何时活动变得太重复或过度，或者刺激不足。
- 我的孩子会在共同活动结束时帮我清理。
- 如果我的孩子抗拒结束活动，我会采取补救措施（提供选择、启用新玩具和交换活动素材）来帮助孩子过渡到下一个共同活动。
- 我可以帮助孩子过渡到新的共同活动，并保持孩子的注意力和互动。

凯莉怎么样了？凯莉对感觉社交常规缺乏兴趣，这一点让她的父母很担忧。没有玩具玩的时候，凯莉似乎对什么都不在意。但父母注意到用物品挠凯莉痒痒时，她非常喜欢，而且最近当父亲在拼动物拼图之前模拟动物叫声时，她也显得很高兴。他们从第五章的阅读中学到，在建立游戏模式时，可以利用物品来增加孩子对人面部和身体的注意力，因此妈妈开始和凯莉轮流用小棒或手敲玩具鼓。几轮交替之后，妈妈用玩具鼓遮住脸，开始玩躲猫猫的游戏。她夸大“嘘”的声音，甚至从鼓后探出脸，伸手挠凯莉的痒痒，这样重复了好几遍。接着，妈妈把鼓放到凯莉的面前，然后边说“嘘”边把鼓拿开，并挠她的痒痒。凯莉高兴地玩了一会游戏，但几分钟后开始往后退，像是在示意自己已经玩够了。妈妈做出回应，表示知道凯莉“玩够躲猫猫了”，并拿出一支小喇叭吹了起来。凯莉从没见过这个玩具，所以马上靠近了妈妈，想来拿小喇叭。妈妈示范了几次。每次，她先唱“如果感到幸福，你就吹吹小喇叭”，然后吹出“嘟嘟”声。接着，她把喇叭拿在手里让凯莉去吹，每次凯莉吐气的时候，妈妈就会吹响喇叭并唱一段歌。虽然妈妈还不确定凯莉是否

真的喜欢这首歌，但现在也没什么关系，因为妈妈至少已经可以在更多与物品有关的游戏间隙开展两种感觉社交常规活动了。妈妈同样意识到一天中多次练习这些常规游戏的重要性，这样凯莉会对游戏模式更熟悉，久而久之也会更喜欢它们。

## 步骤 6：开发其他日常活动中的共同活动，促进孩子多领域的发展

**原理** 所有的日常照顾都具有共同活动的框架。比如说，吃饭时有开始（让孩子坐进椅子里、系上围嘴儿、擦干净手），主题（摆好食物让孩子吃），单个或多个变化（最后您通常在孩子旁边坐下来；与孩子互动；自己吃一些，也可能与孩子分享食物；对孩子的要求和拒绝做出回应；提供杯子以及不同的食物），和结束（问道，“你吃完了吗？”；擦干净脸和手；解下围嘴儿；收回餐盘；将孩子抱下）。

在第五章，我们讨论了在日常照顾期间设法与孩子建立尽可能多的简短社交互动的重要性。把每天的常规都当作发起共同活动的机会，这样有助于您构思开展这些互动的新方式。有时候您很难空出时间，好好坐下来与孩子玩，因此需要弄清楚如何在照顾常规中创建共同活动，确保孩子得到充分的锻炼和足够的学习机会。我们刚刚回顾了吃饭的四个环节，它们分别对应开展共同活动的四个步骤。您可以花几分钟时间，仔细回想一下给孩子洗澡的情况。检验下您能否将这四个步骤（开始 / 发起共同活动，设定主题，丰富 / 变化主题以及结束活动 / 过渡到下一个）与洗澡的过程对应起来。思考清楚后，您再往下读，看看您的理解和我们的“剧本”有何相似与不同之处：

**活动开始 / 发起**：进入浴室，放水，脱衣服。

**活动主题**：入水，擦肥皂并冲洗。

**活动变化 / 丰富**：边洗澡边告诉孩子不同的身体部位名称；玩肥皂泡和泡沫；玩浴室玩具；倒水和甩水；戏水、踢腿和吹泡泡；诸如此类。

**活动结束 / 过渡**：出浴缸，擦干身体并穿睡衣

那么如何创建我们之前描述的那种互动，以保证孩子在洗澡时真正地参

与其中，并实施轮流行为呢？在开始阶段，您的孩子可以通过以下方式参与：跟您一起走进浴室（而不是被您抱着），帮忙拧开水龙头，伸手感受水温；把浴室玩具扔进浴缸；自己脱衣服，即使只是把上衣拉到头顶，扯掉袜子，或把衣服放进脏衣篮里；她会伸出手或者通过简单几句话来要求您抱她进浴缸（而不是您从背后抱起孩子放进浴缸）。

在主题阶段，您的孩子又该如何参与呢？参考方式：和您轮流用毛巾洗肚子、胸、手臂和腿；递给您肥皂；把洗发乳抹到头上；拿着杯子，方便您装水；把水倒在满是肥皂泡的胸或肚子上。伴随着您的语言和示范，这些都是实施轮流行为的机会。

变化阶段可能最容易构想，因为洗澡通常与玩耍一起进行。这是以来回方式共同玩耍的绝妙时机。试着把肥皂放在孩子的头上，而不是肚子上。有橡胶鸭子玩的时候，还可以把肥皂放在鸭背上（“鸭背上的肥皂！”）。

结束阶段，您的孩子可以：把浴室玩具收好；把肥皂放进肥皂盒；坐下等待擦干；在您要擦干她的手脚的时候，乖乖配合；帮忙用毛巾轻轻拍湿头发；在肚子或腿上擦身体乳；帮忙梳头发；诸如此类。您可以和孩子一起完成这些常规，帮助孩子丰富语言和社交学习经验。

这会不会需要花更多的时间呢？当然——因为它把您所有的常规都变成了来回的游戏，以及您的孩子能够获益的教学机会。不受框架束缚提供照顾了日常活动的四个步骤和轮流行为的框架融入您和孩子的日常活动中时，您事实上为孩子提供了很多重要的学习要素。您在帮孩子了解接下来会发生的事，整个活动如何开展，什么时候开始，以及什么时候结束。对孩子来说，这就使得日常活动更容易预见，她可以用不同的方式参与其中，而不是被动地接受您的照顾。您在教孩子学习语言、示意动作的含义和日常生活的框架。您在教孩子学习如何模仿，如何观察、实践，如何关注他人，以及有人跟她说话时如何回应。

几乎所有您和孩子一起参与的活动都可以变成共同活动常规：刷牙，让

孩子帮忙做饭做菜，穿脱衣服，散步，睡前仪式和郊游。在您或其他照顾者与孩子互动时，很多的学习机会会出现——当它们充斥了孩子的日常生活，您的孩子得到的是全天候的行为干预。可能您也会觉得这样很有趣，因为在互动中您将看到孩子的笑脸，而对家长来说，没有比看到一个快乐、有活力的孩子更令人满足的事了！以下的活动可以帮助您在与孩子的日常玩耍和照顾中，识别潜在的共同活动步骤。

### ■ 活动：在日常活动中挖掘共同活动框架

第四章已经讨论过以下六类活动，接下来几天您可以花几分钟的时间观察您和孩子如何进行这些活动：

1. 玩具或其他物品游戏
2. 社交游戏
3. 吃饭
4. 照顾（洗澡 / 穿衣 / 换尿片 / 睡觉）
5. 看书
6. 做家务

以下的建议可以帮助您从共同活动的角度思考日常活动：

1. 想一想您在开展上述六类活动时，如何运用“四步走”共同活动框架。哪些活动包括了开始、主题、变化和结束 / 过渡环节？哪些活动缺乏这个框架，可以进一步完善？当您确定有些活动可以通过共同活动框架得以完善时，请参考第 136 页的表格，充分考虑并规划如何为它们制订共同活动框架。（如果您需要更多的空间，可以复印此表）先从列出一张潜在主题清单表开始——包括您在每一步开展的、孩子也可能喜欢的活动。如果您不确定孩子会如何反应，也无须担心。您可以先尝试，弄清楚哪些有效，哪些无效，并据此做出调整。在您确定主题后，发现这个主题的变化因素。接着设想结束环节。您和孩子应该如何结束活动，并让孩子也参与到这个环节中？最后，用相同的方式考虑开始环节。如果您想要孩子期待接下来发生的事并乐意参

与，您和孩子应该如何开始活动？  
2. 接着，根据您在这个步骤的观察结果，回答以下问题。对六类活动中  
的每一项来说：

- 我和孩子应该如何发起共同活动？
- 共同活动的主题是什么？在这个主题下，我们应该如何展开轮流行为？
- 我该如何改变、拓展共同活动？在变化阶段，我们应该如何展开轮  
流行为？
- 我和孩子应该如何结束活动，并一起过渡到下一个共同活动？

以下的具体建议可以帮助您将日常活动建构为共同活动：

### 1. 看书

- 活动开始：从两本书中选一本，与孩子面对面地就位。
- 活动主题：（轮到孩子时）孩子翻开书，看着您一边用手指着一边命  
名图片。（轮到您时）您指向下一幅图片并命名。反复几次。
- 活动变化：您加入一些改变——读书时做个动作，或者加入音效，  
或者数鸭子，或者唱首相关的歌。变化还包括多读几页、增加书页、  
让孩子指东西、提问题。除非看书活动看起来太重复乏味了，否则  
您不用绞尽脑汁地去想如何变化。
- 活动结束 / 过渡：您的孩子帮忙把书放回原位，并选择另一件玩具。

### 2. 换尿片

- 活动开始：把尿片递给孩子（让孩子知道接下来会发生什么），手牵  
手一起走到换尿片的地方。在抱起孩子前先让他张开手。
- 活动主题：让孩子递过尿片，擦屁股等。
- 活动变化：当孩子换好尿片还躺着时，做个社交游戏（拍手游戏 / “小  
馅饼”、追逐游戏 / “我要抓到你啦”、小蜜蜂游戏等）。
- 活动结束 / 过渡：您的孩子坐起来，举起手，要您抱他下去；把脏尿  
片扔进垃圾桶；离开换尿片的地方。

### 3. 吃饭

- 活动开始：孩子举起手来，要您抱他坐到高脚椅上；帮忙系上围嘴

儿；先选好食物和饮料。

- 活动主题：先是孩子，接着是您开始吃饭或喝饮料。
- 活动变化：新食物、新选择，与您分享食物，模仿游戏，使用勺子或叉子，尝试新食物，假装给娃娃或动物玩偶喂食。
- 活动结束/过渡：让孩子把碟子、杯子和勺子递给您，帮忙擦干净手和脸，帮忙擦盘子，伸手要您把他抱下来。

#### 4. 户外活动

- 活动开始：准备好鞋袜，让孩子坐在门边，让孩子帮忙一起穿上外套和鞋袜，开门、关门。
- 活动主题：孩子所选的任何活动。轮流行为可能包括示意您推秋千（应该从前面而不是从后面推，这样您可以与孩子互动，摸到孩子的脚等），来回传球，一起在沙里挖洞，在滑滑梯底部接住孩子，诸如此类。
- 活动变化：下一项活动。
- 活动结束/过渡：把球、铲子或其他工具收好；手牵手进门；脱掉鞋袜、外套，并收好；洗干净手，喝水。

#### 5. 穿衣服

- 活动开始：拿出衣服，放在地板上、床上或其他穿衣服的地方。
- 活动主题：递给孩子上衣并帮他套在头上，等孩子把上衣拉下来穿好，诸如此类。
- 活动变化：新添加的每件衣服。
- 活动结束/过渡：穿好后唱首歌，鼓掌，关上抽屉、衣橱门，照镜子并命名衣服，或其他常规。

### ■ 步骤 6 小结

如果您已经遵循要求开展了上述活动，那您应该对哪些共同活动常规可以融入您的日常活动有了想法或“蓝图”。现在，您更加会觉得，这些活动是让孩子多多参与的机会。在您与孩子展开轮流行为或向孩子传授多种技能时，这些活动起到了框架作用。检验下您是否同意下面清单里的大部分陈述内容。

如果答案为是，那么您已经具备了使用共同活动框架制订计划的能力，可以在日常活动中为孩子创造更多的来回互动式学习机会。如果答案为否，您可以在日常游戏和照顾中展开试验，直到发现符合每一项陈述的方法为止。

### 活动清单：我可以和孩子开展哪些共同活动？

- 我知道如何用孩子喜欢的玩具或其他物品发起一些游戏，或者是不需要玩具的社交游戏。
- 我知道应该如何根据主题开展活动，或者做出游戏的关键动作，来逗孩子发笑。
- 我知道如何在活动中加入变化，或者加入孩子会喜欢的新素材或游戏动作。
- 我知道如何让孩子帮我结束活动，并选择下一项活动。
- 我知道在孩子吃饭时，如何应用“四步走”的共同活动框架。
- 我为如何在户外活动中应用“四步走”共同活动框架制订了计划。
- 我在看书活动中尝试了“四步走”的共同活动框架。
- 我会在给孩子洗澡和其他照顾活动中使用“四步走”的共同活动框架。

## 本章总结

本章着重于引导您在“四步走”共同活动中，利用玩具、社交游戏和日常照顾与孩子排练来回互动模式的“舞蹈”。开发这种与孩子轮流互动的方式，想出这些共同活动来设定日常游戏和照顾的框架，有助于增加孩子的学习机会，让孩子接触更多的知识，增加孩子的社交互动，并让孩子有机会参与、了解日常生活的细节。现在轮到您了——享受乐趣吧！

### “四步走”共同活动记录表

例子	活动开始	活动主题	活动变化	活动结束 / 过渡
玩具或其他物品游戏 玩具火车	选好用哪个火车玩具，坐在哪里。	轮流摆好轨道，连接车厢，并推着火车绕轨道前行。	火车可能翻车、上桥、下桥、穿过隧道，绕着轨道快速或缓慢前行。或者在车厢里或车顶放上人偶或动物玩偶。	把玩具火车和轨道收进盒子，并进行下一项活动。
玩具或其他物品游戏				
社交游戏				
吃饭				
照顾（洗澡 / 穿衣 / 换尿片 / 睡觉）				
看书				
做家务				

## 重要提示

**目标：**教会您的孩子在共同活动中的来回互动模式

**步骤：**

- ✓ 把重要的活动素材摆在您和孩子之间。
- ✓ 吸引孩子的注意力！确保在轮到您时，孩子的注意力在您身上。
- ✓ 解说；命名；加入简单的词语、歌曲和音效。
- ✓ 利用“四步走”共同活动框架来设计游戏和照顾活动：
  - 活动开始／发起
  - 活动主题
  - 活动变化
  - 活动结束／过渡
- ✓ 在共同活动的四个环节中，始终保持轮流、来回互动的状态。