

# 第七章 模仿和游戏的发展

虽然在治疗课程中，需要针对所有发展目标进行集中教学，然而丹佛模式中有五个发展方面占据着举足轻重的地位：模仿、非语言交流（包括共同注意）、语言交流、社会交往和游戏。之所以特别强调这五个方面，主要有以下两个原因：①它们属于儿童期孤独症患者特有的基本性损伤（Rogers, 1998）；②它们是年幼儿童社交学习的基本手段（Bruner, 1972）。除游戏外，其他几方面作为社交学习的基本手段贯穿人的所有年龄段。本章主要讲述应用共同活动常规（Joint activity routine）进行模仿和游戏的教学方法。

## 教学模仿

模仿是人一生中重要的学习手段。一旦我们观察别人以某种方式行事，我们就可以通过学习理论家称之为观察学习的过程，把它变成自己的技能（Bandura, Ross & Ross, 1963）。模仿不需要刻意为之，我们通常下意识地自发仿照他人（变色龙效应）（Chartrand & Bargh, 1999；Niedenthal, Barsalou, Winkielman, et al, 2005），这个过程称为模仿。由于我们具有模仿能力，使得我们更容易传达情感和技能，甚至可以将想法从个人传递给社交伙伴，并实现跨代传递。模仿是文化和语言学习的基础（Carpenter & Tomasello, 2000）。通过脑细胞镜像神经元（mirror neuron），我们的大脑以一种特殊的方式为模仿建立网络联结，仅仅通过观察，就可以在其他人的动作与我们自己的动作模式之间建立关联（Iacoboni,

2005, 2006)。

### 模仿行为发生于多个领域

我们通常认为模仿行为涉及伴随物体的行为，但是实际上它涉及了多种不同类型的行为。通过面部模仿，孩子模仿他人的表情，促进情绪的协调 (McIntosh, 1996)。通过声音模仿，孩子逐渐发出和掌握新的语音和词汇，这些将构成孩子口语的基础 (Bates, Bretherton & Synder, 2001)。通过手势模仿，儿童掌握了使用手势交流的能力，并且能够利用肢体动作表达自己的想法，理解他人的交流动作。通过模仿操作物品的行为，儿童扩展了思考能力，了解人类如何应用物品与世界相互作用，表达自己的思想。通过伴随工具的模仿，孩子准备扮演包括工作、娱乐、日常生活在内的成人角色。

模仿行为还涉及轮流交换，这种模式是指学习者角色的更替或互换。在游戏互动中，幼儿和父母视模仿为分享相同主题的方式，精心地利用他们的模仿行为保持对游戏的兴趣。幼儿之间模仿交流中发生的这种轮流、情境和变化类似于成人之间的对话结构。因此，在儿童掌握足够的语言进行对话之前，游戏中的模仿能力在会话结构和一些语用学规则的构建上发挥着重要作用 (Nadel, Guerini, Peze, et al, 1999)。

### 孤独症患者的模仿行为

对于孤独症儿童来说，他们的模仿能力非常有限 (Rogers & Williams, 2006)。与同龄正常儿童相比，孤独症儿童很少模仿他人的语言、手势和行为 (Rogers, Hepburn, Charlifue-Smith, et al, 2006)。模仿能力的缺乏使他们的学习机会显著减少，如果这种缺乏持续存在，将成为孤独症儿童从父母、老师、治疗师或其他儿童那里获取学习能力的巨大障碍。我们不知道孤独症儿童为何存在如此多的模仿问题，但是我们知道孤独症儿童有能力学习模仿不同领域存在的多种行为。由于模仿是能力在社交、语言学习中扮演重要角色，因此，孤独症儿童模仿能力的建立是ESDM 干预中最核心的问题。对于这个问题，我们设立了以下几个目标：①操作物—品动作的模仿；②不伴随物品的身体运动模仿，这方面涉及肢体动作的模仿；③口部—面部模仿；④声音和词汇的模仿。对于模仿能力的教学，我们推荐按照上面的顺序进行。

## 怎样教授模仿能力

模仿教学最基本的方法是采用激励活动吸引孤独症儿童的注意力，在儿童获得奖励之前调整这个活动，促使他们模仿这个活动。接下来，我们根据发育科学中代表幼儿和学龄前儿童的典型发育模式，采取一系列步骤去教授如何进行动作模仿 (Piaget, 1963, McCune-Nicholich, 1997)。

ESDM 教学的整个过程都存在操作物品的活动，因此在游戏中有许多将模仿能力作为学习目标的机会。同样，语言和发声的模仿也贯穿于每节 ESDM 课程中，为孩子提供了大量模仿说话的机会。手势、身体姿势和面部运动则需要更多规划。面部表情可融入吃点心和涉及食物的假装游戏中：灿烂的微笑表示食物很“美味”，厌恶的表情表示食物很“难吃”。面部表情在讲故事中同样可以得到好的发挥，成人可利用声音和面部表情夸张地表达情感。使用书中的图画，画中的人物有着清晰的面部表情，治疗师可以根据图画对表情加以命名和模拟，并鼓励儿童模仿这种表情。做鬼脸也可以作为社交游戏。假装游戏中含有身体姿势和运动的模仿，如模仿不同动物（像狮子一样四脚行走，像袋鼠一样跳跃行走）。假装游戏同样允许表演性手势，这就涉及手势的模仿。

双套玩具对于教授新奇的模仿和建立对模型快速、自动反应的能力有非常大的帮助。使用两套玩具，让孩子直接坐在你的前面，这就给儿童提供了强有力的刺激，吸引孩子观察你对他 / 她的行为的模仿，关注并模仿你的动作 (Nadel & Peze, 1993)。对于某些儿童而言，采用双套玩具场景是模仿教学最有效的方法。然而，如果儿童过度关注自己的玩具，以致不再关注你玩耍玩具的过程，这时候，你要么使用轮流方式与儿童不断交换玩具，要么就把第二套玩具藏起来，直到第一套玩具的示范完成为止，然后再给孩子第二套玩具去学习模仿行为。

实际上，模仿并不依靠特定的语言指导。我们期望成人示范成为模仿的刺激因素，而非专门的语言指导。我们可能会说“看”“你就这样做”“轮到你了”，或者我们没有给予任何的指导，而是依靠示范中的非语言暗示向孩子传达模仿成人动作的意图。

当我们进行模仿教学时，成人应运用语言或不同类型的声音效果去模仿行为。成人通常按照与描述其他物品游戏活动相同的方式，讲述他们在模仿任务中应采取的行动（详见后面章节）。模仿行为通常与动作相关，虽然在某些任务中，它属于名词。用一个词汇或短语描述行为最突出的方面，这个词汇或短语的复杂程度应与孩子掌握的语言水平相符。常用的词语有：在里面、放进去、拿出来、砰砰、跳、摇。

扔、滚、搭、建、快、慢、大、小、拍手、握手，以及其他词语。当没有适合的词汇表示动作时，诸如“撕裂声”的声音效果就比较好。比如：当模仿如何摇晃啦啦球（译者注：啦啦队表演用的绒球）时，成人会说：“卢克，摇、摇、摇。”并有节律地示范这个动作。然后，把啦啦球递给孩子，说：“轮到你了。”或“就这样做。”然后在孩子摇动啦啦球的时候，成人说：“对的，摇、摇、摇。”孩子就可以模仿成人的动作和语言：“摇、摇。”这时成人应该做出回应：“是的，摇啦啦球。”在接下来的章节，我们会详细讨论这些方法。

## 物品模仿

对于模仿能力不强的孩子，在物品模仿学习过程中通常会较快取得进展，因为该过程对孩子来说意义最大（孩子能体验到行动过程产生的效果），而且容易取得进步。相反，声音模仿比较困难。当开始物品模仿时，应使用一些孩子熟悉的动作。你可以通过简单观察孩子在游戏中如何处理、操作物品或材料来决定采用哪些动作。

例如，如果孩子正在使用榔头锤击，你就转动榔头，然后把榔头还给孩子。你可以说“轮到我了”，接着拿起榔头，表演锤击的动作，同时发出“梆、梆、梆”的声音。接下来再把榔头还给孩子。如果孩子继续玩榔头，你就应该积极响应，并说“就是这样，梆、梆”，让孩子继续用榔头做敲打动作，但不要把榔头马上要回来。如果马上要回榔头，终止孩子继续玩耍，对于模仿学习非常不利。相反，如果孩子没有玩榔头，那么你可以迅速采用身体动作伴随相应的声音提醒，提示孩子拿着榔头，然后去强化这个动作。孩子是否模仿你并不重要，尽管他 / 她可能会继续以自己的方式玩耍，却体验了两个人做相同事情的同步性感受，这预示着模仿行为的开始。

你应该一直维持这种技能水平，直到在你首先模仿他 / 她之后，孩子能稳定地模仿你的不同动作为止。将模仿 8 ~ 10 个不同行为作为进行下一级模仿水平教学的标准，这是一个好的原则。

在孩子首先模仿你的行为之后，如果能始终模仿你示范的 8 ~ 10 个，甚至更多动作，就可以进行下一级别的训练。这个训练过程就是让孩子针对开始的动作，模仿自己已有技能体系中的动作（比如：在先前步骤中，孩子首先发起这个动作）。现在，当你首次拿出榔头，在孩子有机会接触榔头之前，你就示范榔头锤击的动作（孩子选择榔头的时候，你就知道他 / 她想要玩榔头）。然后，把榔头递给孩子，说“你来敲”或一些类似短语。如果孩子模仿榔头敲击的动作，他 / 她可能会拿着榔头玩一会儿。如果他 / 她不玩榔头，你应该把榔头拿回来，重新表演一次，并确定孩子

模仿你的动作，然后让孩子继续玩榔头。模仿训练应该继续维持在该级水平，直到孩子能模仿符合年龄的 8~10 个动作为止。这就代表在 ESDM 第一阶段，模仿项目 1 已完全掌握（见附录一）（参见 Ingersoll & Schreibman, 2006，应用于动作模仿的自然情境教学效果的描述和证据）。

物品模仿的下一阶段是模仿针对该物品的新行为。这涉及示范并非常见（但是简单）的物品使用动作：将一根小棍插入橡皮泥球，用棍子轻敲振动器，把球放在迷宫洞口的底部而非顶部，这是简单、不常见，但是比较有趣的动作。可采用与前述同样的方法教授这些动作。在模仿新动作的阶段，能够发挥良好作用的材料包括橡皮泥、手工或美术材料、轨道小火车和卡车之类，以及能够进行复杂排列的物品，如积木和小汽车、组装玩具和假装游戏道具。这也是你可以拿出新玩具的绝好时机，因为孩子还没有建立固定的玩具玩耍模式，你示范的任何动作都很新奇。如果孩子有固定的玩耍方式，那么用玩具去教授物品模仿能力的效果欠佳。一旦孩子能较好地模仿，那么你就可以将重复操作的玩具进行组合，引入更加多样、灵活的方式玩耍玩具。然而，当第一次进行模仿教学时，如果你选择孩子更容易灵活处理的动作和物品，则孩子更有可能灵活地学习。

一旦孩子能模仿一些简单动作，那么动作变化多样时，模仿行为将变得更加有趣。在模仿中添加新的元素具有很强的吸引力。这包含最初模仿孩子的行为，然后引入新的元素，以延长游戏的互动时间，并鼓励他们模仿。这也支持使用多种多样的模式进行模仿和玩耍各种物品。

例如，作为治疗师，孩子在模仿来回驾驶小汽车时，治疗师首先开着小汽车接近孩子，并加入一些声音（比如：汽车发动机和喇叭的声音）。成人也可以改变驾驶方式，驾驶小汽车时使用急停方式快速运动，或者撞击孩子的小汽车和其他障碍物。另一个例子是啦啦球游戏：成人先示范啦啦球动作，然后孩子模仿。重复几次后，成人把啦啦球放在孩子的头部，然后说出这个身体部位的名称（理解性语言目标），从而促进模仿。然后，治疗师把啦啦球放在孩子的腹部，说出这个身体部位的名称并提示，之后再把球放在孩子的足尖。孩子模仿一系列的动作。最后治疗师把球放在孩子面前，移开，并说“躲猫猫”，让孩子模仿，与孩子一起玩“躲猫猫”。孩子能模仿一系列动作，每一个动作都与过去的动作不同，这说明孩子能快速灵活地模仿成人，这一水平的表现代表 ESDM 课程评估表第二阶段的水平，即模仿项目 6 的水平。除此之外，主题和变化模仿游戏已成为极富强化作用的感觉社交常规活动。

总之，你需要为某个孩子制定个体发展任务分析 (individual development

task analysis, IDTA), 该分析决定着物品模仿的教学步骤。对于那些无法模仿操作物品的孩子, 可能需要分解上述的每个既定步骤。然而, 通常的教学步骤如下。

(1) 示范某个动作之后, 孩子能够继续模仿这个动作。成人参与到孩子的玩具玩耍游戏中, 模仿孩子的动作, 把玩具还给孩子, 让孩子模仿同样的动作。目标: 孩子能模仿 8~10 个不同的动作。

(2) 首先模仿成人示范的熟悉动作。成人用玩具先示范一个孩子熟悉的动作(孩子以前没有使用过这个玩具), 然后把玩具交给孩子玩。目标: 孩子能模仿 8~10 个不同的动作。

(3) 模仿简单的新动作。成人示范孩子能力范围内的简单动作, 但是孩子并未在玩耍这个专门物品时执行过这个动作, 然后把物品交给孩子。目标: 孩子能模仿 8~10 个不同的新动作。

(4) 模仿一系列不同但相关的动作。成人提供 3~4 个不同的单一步骤动作, 每个动作之间稍作停顿, 以便孩子模仿(使用两套玩具更有效)。目标: 孩子能依次模仿每个动作, 并能把这些动作组合在一起(注意: 动作应该与物品的功能相匹配或方便使用这个物品)。

(5) 模仿一些非常规的行为。这是我们教学龄前孩子学习的最成熟的物品模仿水平。这个过程中模仿的动作稀奇古怪, 与物品的实际功能或传统的使用方法不同。学龄前儿童不喜欢做这些动作, 他们可能在一些“刻板模式”动作方面表现得更好, 比如: 在使用碟子、勺子、杯子和玩具娃娃的假装吃饭的情景中, 在某个时间点, 把碗放在头上当帽子用。

## 肢体动作模仿

在一些有意义的活动中, 我们教授肢体动作模仿或身体运动模仿能力。这两种模仿情况下, 手势模仿通常在感觉社交常规活动(尤其是唱歌)和传统的沟通性肢体动作中进行教学(如点头、摇头和指向等)。随着孩子整体技能的不断发展, 可以在操作物品的游戏中使用和理解描述性的肢体动作, 告诉他人操作各种物品的方法。典型的描述性交流肢体动作有: 放入、取出、放置、转向、等待、放这儿、高、矮、长、大、少。

在游戏中建立孩子喜欢的仪式化肢体动作, 比如:“躲猫猫”“如此大”“拍手掌”“开启和关闭游戏”, 以及一些简单的歌曲。一旦孩子熟悉和喜欢歌曲或日常活动, 就提示孩子与你一起参与到游戏中, 并使用歌曲本身作为模仿动作的“奖励”。通过

在所有唱歌步骤中充分利用孩子的双手来小心帮助孩子完成肢体动作。这样做可以快速掌握积极的活动常规，但是如果孩子胆小或不喜欢被控制，则会导致逃避。尝试几个动作后，某时专注于一个动作，快速从全身活动转换至部分肢体活动。除了手部的提示，来自手腕、肘部或上臂的提示也有助于避免提示依赖性。

如果孩子们在唱歌过程的某个时间点向你伸手（而非试图做出正确的手势），而你通常总在这个时候手把手地提示，你知道发生了什么事？这是缺乏提示消退！一种提示消退的方法是将你的手沿着孩子的手臂向上移动，从他／她的手上移开。只要你已经移动过他／她的手几次，就快速地这样做。

切勿通过不断提示让孩子模仿得更准确。孩子独立但不准确的模仿与需要较长时间的准确模仿相比，前者优于后者。你通常可以随后塑造随意的模仿。让孩子尽可能快地独立模仿手势是教学初期最重要的部分。

当教孩子将肢体动作融入唱歌活动时，在示范肢体动作之后停止唱歌，然后在继续唱歌之前，等待孩子模仿（必要的时候给予提示），这样继续唱歌就成为模仿行为的强化物。注意选择孩子喜欢的歌曲。孩子往往会展开跟着哼唱和模仿一些歌词，发出一些声音。当他们开始说出某些词语时，我们可以提示他们模仿一个单词或在唱歌中暂停，让孩子继续，在继续之前等待他们说话，这可以作为在歌曲中教授语言及手势的模仿常规。

等待孩子反应时，可小心地拖延唱歌过程。放慢歌曲的节奏并等待，这样做可能比较枯燥，孩子可能失去兴趣。你可以在唱歌的时候，快速地提示，或者在唱歌中稍微提前一点提示，让孩子在正确的节律中模仿。这样，你就不必停下来等待。

## 口腔-面部模仿

口腔-面部模仿学习对绝大多数孤独症幼儿来说比较困难。然而，对于无法自发进行发声模仿的孩子而言，我们认为它们对于发声模仿来说至关重要。必须小心谨慎地锻炼孩子的口腔-面部模仿能力。

## 始于肢体动作模仿之后

我们发现，在孩子流畅、独立、连贯地模仿8~10个或更多的肢体动作之后，再强调面部模仿非常有效。开始时，我们提供一些面部模仿的刺激物：夸张地吹泡泡、唱歌、看书活动中做搞笑的表情或发出动物的声音，以及镜子游戏等。如果孩子模仿这些动作，它们就会始终得到强化。

## 利用身体部位的活动

初期教授口腔 - 面部运动模仿的简单框架是利用涉及身体部位的游戏和活动。教孩子摸鼻子、舌头、面颊、嘴、耳朵、头，触摸牙齿，或者把飞吻作为歌曲或身体部位游戏的一部分。它们可发展为一系列动作支持的共同活动，这些活动以身体部位为主题，比如：读书，给玩具或动物洗澡，唱歌（可以引入“如果你快乐，请摸你鼻子”）。一些治疗师发现镜子是教授口腔 - 面部运动模仿能力的有用工具，但其他的治疗师则发现用镜子教孩子面部 - 面部模仿比较困难，因为存在刺激因素——治疗师及孩子的面部表情均呈现在镜子里。如果模仿活动进展较慢，无论如何还是应该尝试使用镜子。同样，如果孩子已使用镜子进行面部模仿，你可以把镜子作为培养面部模仿能力的辅助性工具。

使用感觉社交玩具教授特定的口腔 - 面部模仿能力，首先应要求孩子去模仿。在吹气球、泡泡、纸风车或羽毛之前做鼓腮和吹气等示范动作。随着时间的推移，一般情况下大多数孩子会在要求做吹的动作时，开始模仿这些面部动作。大多数孤独症儿童喜欢你做一些傻瓜式的表演：舌头扭动，咂嘴（在吃饭的时候），做猪鼻子游戏时吸鼻子，这些动作可作为面部模仿优先考虑的动作。在日常生活中，分别的时候做飞吻和拥抱动作，这是模仿接吻和其他亲密行为的较好范例。

## 常见肢体动作的模仿

在掌握模仿面部、头部和身体的新姿势后，孩子就有条件通过模仿来学习常用肢体动作。教会他们使用交流性行为配合肢体动作表达实用性的需求（如果孩子无法应用自然的手势去表达基本的交流，如抗议、要求、兴趣和社会互动，则应该首先考虑培养这些能力，参见第八章）。设定一个场景，激发孩子使用交流性手势表达他们的需求（如推开不喜欢的食物）。一旦孩子产生了交流意愿，则可以取回强化物，示范孩子渴望的肢体动作（夸张地表现），并迅速提示孩子模仿你。立即强化这个过程。现在你结合孩子现有的肢体动作，利用传统的新肢体动作去强化随之而来的传统肢体动作。反复试验后，一旦孩子能轻松地模仿这个肢体动作，你应该减少示范（提示），但是要确保在交流中频繁地使用手势。交流意图是肢体动作的实际前提。不要在任何场合都要求使用肢体动作，这样会非常不自然。

例如，当看见不喜欢的食物时，尼基已经学会说“不”。我们的目标是教会表达“不”的传统动作，即摇头。享受食物期间，凯拉给尼基一份胡萝卜（其实他不喜欢），问他：“你喜欢胡萝卜吗？”尼基回答：“不喜欢。”这时凯拉就可以用夸张

的摇头方式示范不喜欢胡萝卜，同时继续给他一份胡萝卜。然后他再次说“不喜欢”，并轻轻地摇头，这时凯拉立即收回胡萝卜，同时摇头说：“尼基，不、不，不吃胡萝卜。”请注意：拿回胡萝卜是一种负强化模式。

如果尼基没有模仿摇头的动作，凯拉将再次迅速提醒一下。如果他再次说“不”，而没有摇头，凯拉应立即给予一个摇头的模仿教学动作。然后对着孩子说：“尼基，这样做。”同时用力地摇头。只要他模仿摇头，就应该立即拿走胡萝卜，如果孩子学会用摇头表示不喜欢胡萝卜，凯拉就可以提供给孩子喜欢的食物。

### 声音模仿

声音模仿能力也许是我们需要教不会说话孩子掌握的最重要的单项技能，但对于那些不会模仿声音的孩子来说，这却是最难教的技巧之一。发声模仿是学会说话的必需条件。对于相当沉默无语的孩子来说，要通过一系列的步骤才能逐步进行发声模仿。

### 提高发声能力

具有高度唤醒作用的感觉社交活动通常是刺激任何类型发声的最好方法。手指爬行游戏和其他包含高悬念的游戏通常可刺激孩子发声。当孩子发声时，立即模仿孩子，并提供一个具有强化作用的动作。如果你在感觉社交常规活动中能刺激发声，则可以将孩子的声音模仿加入到游戏中。对于相对沉默的孩子而言，一定要强化任何发声，除了哭、大声尖叫和烦躁外，对发声行为的奖励应比其他儿童行为的奖励更强（发声的差别强化）。确保发声会得到最强、最快速的奖励，奖励可以是孩子喜欢的物品或游戏。即使孩子似乎无意识地发出声音，也要这样做。对于几乎不发声的孩子，教授发声模仿时，首先就要求你增加发声频率，并且发展有目的的发声。

### 模仿孩子的动作和发声

当孩子在玩耍物品和发声时，去模仿他。当我们模仿他们时，我们应吸引孩子的注意，并创造机会让孩子和成人在模仿游戏中相互模仿。他们似乎越来越意识到他人的存在，而且当他人模仿他们的时候，他们似乎更倾向于模仿他人（Dawson & Galpert, 1990）。一旦熟悉了这个游戏，成人可以构架模仿游戏的基础，并让孩子参与其中。通过反复交流，孩子学会模仿越来越多的行为和发声。

## 增加发声模仿的轮次

随着孩子发声次数的增加，你持续模仿他们，你会意识到开始出现轮流发声，孩子发声时，你发声作为回应，之后孩子会再一次发声。这是非常好的训练方法，当然你可以利用孩子喜欢的物品或动作去强化这种行为。然而，你对孩子做出的发声回应，本身可能就是一种最好的强化。如果孩子看着你，期望你去模仿，你应该快速回应，并且你知道对于孩子来说，你的回应本身就是一种奖励。请注意：该步骤与行为模仿教学的初始步骤平行，其中治疗师会模仿孩子刚刚做过动作。一旦发声模仿持续存在，你应准备进入下一步骤的训练，即模仿孩子发声能力范围内的发声。

## 发出准确的声音

到现在为止，孩子已开始声音的模仿。下一步涉及治疗师的声音模仿，治疗师和孩子之间相互模仿发出某种声音，然后观察孩子最后是否会去模仿这种声音。为了主动发起轮流发声训练，请使用以前支持这些发声的身体游戏和肢体动作。为孩子在活动中的角色进行定位，吸引孩子的注意，发出声音，做出期盼的动作。如果孩子不去模仿，就再试一次，并在发声的同时伴随肢体动作。如果孩子仍没有反应，应该继续如前的轮流发声训练。最终，孩子将会回应并模仿你的发声。

## 增加发声的多样性

为了让孩子模仿说话，我们需要频繁和多样性的发音，需要元音和辅音，这些发音应该是日常生活中孩子所关注物体的发音（表 5-1）。在每个会话中，聆听和记录你所听到的孩子发音中的元音、辅音。对于刚刚达到孩子能力范围内的新发音，使用能吸引孩子的物品或动作区别强化它们。除了模仿孩子的发声外，试着把孩子的新发音融入叙述中。在孩子喜欢的活动中，尝试着加入适合孩子的常用词汇发音。如果你正在玩卡车游戏，而孩子正在发出“砸、砸”的声音，迅速模仿他后，一边快速把小汽车移向孩子，一边把声音变成“嗡嗡声”。在游戏中，发声的部分应该与相应的动作行为匹配。如果孩子发了“吧、吧、吧”的声音，我们可以把它理解为发了类似于“ball（球）”“balloon（气球）”或“bubble（泡泡）”的声音，模仿后立即给予孩子喜欢的玩具，并开始相应的游戏。如果你示范了很多类似的模仿行为，你的模仿示范已从“啊”音过渡到“是啊”音，你就应试着教孩子学会其他的模仿发音，然后强化。

不要期望孩子模仿新奇的发音。发音的模仿总是建立在孩子能力范围之内。从孩子能力范围内已经存在的发音中，挑选一个作为你训练发音模仿的目标，目标中允许孩子在特定的情境下发出相似的音。

### 当孩子不能发音时

如果孩子不能自发地发音（如同时包含类似元音和辅音音节的发音），你应该帮助他们建立音素。尽可能地利用他们自己的能力去模仿一些发音，并结合口腔、面部模仿帮助他们发出新的音素。在这些情况下，言语病理学家会为孩子选择最佳的发音（注意：如果孩子需要加大帮助发音的力度，他们会从某种言语治疗方法中受益，如促进重塑口音目标，即 PROMPT）。把孩子推荐给某位擅长治疗发音特别困难孩子的言语病理学家，然后，你可以把言语病理学家的建议融入音素开发治疗中。

### 有意义的情景和声音的使用

建立声音模仿的目的是让孩子掌握与活动相关的有意义的语言。声音模仿应该结合其表达的意义融入互动活动中。声音模仿应突出与日常活动相关的字词或音效。如果培训的内容是利用物品进行互动，这个发音应与某个字词或它的音效类似，并与常规的发音保持一致。当然，用发声模仿的游戏来训练语言模仿能力对于大多数幼儿来说比较受欢迎，发声的本身也可能是一种感觉社交常规活动。培训者应牢记利用孩子喜欢的物品或动作行为去强化各种类型的发音。

### 不必过度强调发音的清晰度

刚开始学说话的幼儿在发音的准确性方面存在很大的跨度。不能一开始就希望孩子拥有成熟、清晰的发音，对发声模仿相似性高的孩子应予以大力奖励。应该了解正常发育儿童需要多久才能清晰地发音。儿童治疗小组中的语言病理学家应该知晓儿童从开始发音到清晰发音的正常时间范围。对于言语病理学家来说，他们主要关心的是孩子发音的清晰度，他们评估孩子的发音清晰度，指导发音清晰度治疗。通过不断的发音累积，发音的清晰度随着时间的推移而逐渐改善。对于初学说话的幼儿来说，通过不断学习，模仿并掌握更多的发音和字词，是提高发音清晰度的主要方式。

## 对于初学说话的幼儿，不应强调多字发音模仿

对于具有优秀语言模仿技巧的孩子，利用他们的模仿能力将多个字构成的句子组合在一起颇具吸引力。而对于开始模仿说话的孩子则不能这样做，你可以做的最重要的事情是主动地发出单个字词音。应遵循的规则是，治疗师的平均句子长度 (mean length of utterance, MLU) 应等于孩子的平均句子长度加 1，即  $MLU+1$ 。这参考了孩子自发、原生性的发音，而不是重复模仿短语。我们发现，对于模仿语言的幼儿来说，用模仿来构建句子的长度实际上是强化了重复，这样反而阻碍了孩子学习语言交流的能力。

## 重复但不要“机械训练”

运动行为要求重复模仿，这是为了建立和强化他们潜在的神经反射联系 (Vidoni & Boyd, 2008 ; Remy, Wenderoth, Lipkins, et al, 2008)。肢体动作和发声模仿也要求几次快速的重复。然而，如果对于孩子来说任务比较难以完成，就不应让孩子马上重复模仿，应该换一个简单点的任务（记住：学习任务和维持任务应交替进行）。不要担心孩子需要提示才能完成比较困难的任务，一旦他们能够独立完成，同样给予高强度的奖励。使用有吸引力的玩具或动作去保持孩子的积极性。如果孩子的积极性下降，不要继续去模仿。你的焦点应转移到建立孩子的积极性上。尽量避免再次失败，增加提示或把标准放低一点，让孩子立即继续模仿。对于孩子来说，模仿是非常重要的技能，然而我们不应该把它变成枯燥或难度较大的活动。

## 游戏技能的教学

游戏技能的教学实际上是物品模仿的一个分支。我们使用模仿作为游戏技能教学的首选工具，与上文所述相同，采取儿童主动发起形式。感觉运动游戏是教授物品模仿能力不可缺少的部分，然而感觉运动游戏和物品模仿游戏在使用物品的互动活动中可以有机地结合在一起。

### 自发感觉运动游戏的教学

感觉运动游戏训练的具体步骤与上文所述的物品模仿教学方法相似。唯一的区别是感觉运动的目标是孩子对动作模式的模仿，而物品模仿的目的则仅仅针对模仿本身。专门的感觉运动游戏教学具体步骤如下。

(1) 首先，利用上述的物品模仿模式去教孩子怎样把操作物品的动作作为目标动作进行模仿。

(2) 一旦孩子能模仿目标动作行为，在没有示范的情况下，把物品摆放在孩子面前，这是为了让他们有机会自发模仿操作物品的动作。如果孩子能这样做，给予其他的物品，帮助并模仿孩子，然后提供一些社交性的注意，强化该行为，使游戏继续下去。

(3) 如果孩子无法模仿目标行为，应该做简短的动作示范或打手势，或者只做初始的动作，这时你正在应用孩子完成这个动作所需的最少的提示信息：从低到高的提示等级。继续使用玩具进行游戏是对孩子表现目标行为的奖励。

## 功能性游戏活动的教学

功能性游戏活动涉及使用某个物品，并且从社会性上来说，是以传统的方式使用这个物品。这是游戏中至关重要的一步，因为它意味着孩子通过观察他人和（或）对他人行为的自我体验而掌握某些行为（比如：通过观察父母给孩子梳头）。因此，在功能性游戏中，孩子通过利用玩具或其他物品去完成这些社会性的动作行为，而非基于感觉的行为（比如：用手指触摸刷子毛）。现在这个物品对于孩子来说已具有文化的内涵，而非仅具有感官的意义。

以餐巾纸为例。对于孩子来说，餐巾纸最有趣的感觉特性在于，它很容易撕破，或者从餐巾盒里抽出一张，另外一张跟着拉出，然后也抽出来。因此，当正在学步的孩子抽出一张餐巾纸，并把它盖在自己的鼻子上而不是做某个感觉动作，我们看到孩子正在使用餐巾纸做出传统意义的社会行为。这个例子说明了功能性游戏的定义（Ungerer & Sigman, 1981）。

为了教会孩子如何执行功能性游戏动作，需要引入功能性游戏模式作为感觉运动游戏的分类或细化。给孩子一个容器，其中装有支持功能性游戏的物品，如小汽车、动物玩具、梳子、刷子、杯子、叉子、丝巾、帽子、珠子、镜子、太阳镜、牙刷、玩具和食品等。在容器里准备两套物品比较有效，以便于你使用同种物品做示范，这是“成套玩具”或平行游戏的方法。如果孩子对此有兴趣，让他／她选择物品并去探究，就和玩耍其他物品一样。如果孩子能够按照常规使用物品，成人应称赞他，并模仿他。如果孩子不能，接下来，成人应该示范物品的常用功能，与此同时说出与该动作有关的字，或者发出相应的声效（比如：梳头发的声音；快速滚动小汽车时的嗡嗡声；模拟用杯子喝饮料的声音，并说太好喝了），然后把物品递给孩

给予提示，帮助他模仿，接下来就如同教孩子其他物品模仿能力一样，慢慢减少提示，直到孩子能轻松和独立地完成模仿为止。

一旦孩子通过模仿能轻松地完成游戏，就可以训练自发性功能动作，训练方法与我们刚刚提及的自发感觉运动游戏相似。把一个物品拿出来给孩子，然后等待或给予一个声效提示。如果孩子能做出功能性的动作，这时培训者应充满热情，并去模仿孩子，或者把它加入到两人的游戏中（使用双套玩具非常有帮助）。如果孩子未能做出自发性的功能动作，接下来，应该给予短暂的示范，然后把物品交给孩子。在孩子主动探索任务的过程中，给予示范，以促进孩子自发地执行功能性动作，此过程中给予的提示应遵循从低到高的等级原则。如果孩子能做出自发性功能的动作或行为，利用声效或奖励去提高他们的热情，利用你自己的回应使游戏更加完善，或者在玩具娃娃或动物身上表演这个动作，并把它作为游戏设计的一种方法。

## 功能性游戏中的角色转换

你示范功能性游戏动作的同时，也是对你自己和孩子做示范的过程。当孩子拿着物品时，迅速提示他／她模仿你的动作，以及按照他／她自己的想法去做。在游戏中鼓励角色转换，比如：你给孩子戴帽子，然后孩子再给你戴帽子。帽子、珠子、刷子、杯子和勺子均适用于角色转换游戏。使用双套玩具做试验，观察是否有效。当你应用这些物品练习角色转换游戏时，根据孩子游戏领域的目标，赋予这些物品合适的名称或代称。孩子能成功模仿这些动作，并且自己或与你共同发起这些物品操作的功能性游戏后，可以将大的洋娃娃、泰迪熊或其他动物玩具加入到游戏中。在示范这些玩具功能的同时，使用一些简单的描述性语言，然后鼓励并提示孩子模仿这些动作，比如：“给娃娃吃东西”“给泰迪熊梳头”“给娃娃和你自己戴帽子”等。现在你已掌握了象征性游戏和简单互动游戏的教学基础，你同样也拥有了代词使用和人物－行为－物品关系的良好框架。

## 平行游戏技能

平行游戏是一种同伴玩耍的游戏类型，这类游戏在幼儿中的玩耍频率比较高，需要两个孩子参与。游戏中，孩子们用相同的玩具做相同动作（Parten, 1933）。这种游戏在课程中属于三级技能水平，在模仿教学中使用双套玩具方案时，你就是在教孩子玩平行游戏。你在教授熟悉动作、新动作和系列动作模仿的过程中，就已经教授孩子如何在平行游戏中与成人共同完成这些动作了。一旦孩子在此基础上获

得进展，你就可以转移游戏或将这些技能泛化，把注意力集中在作为游戏搭档的另一个孩子身上。

使用双套玩具场景让孤独症儿童与伙伴在玩耍中集中注意力非常有效，这是正常儿童平行游戏的自然教育方式。让孤独症儿童坐在正常儿童对面，以便两个孩子相互看得见，并且能接触彼此的玩具。这样孤独症儿童在观察同伴时，视觉注意力转换的难度就会降低，对于孤独症儿童来说，可以更明显地观察同伴的动作。孩子选择玩具后，给予他们相同的玩具。培训者应减少他们的活动，以便摒除干扰彼此注意力的因素。稍微等一会儿，观察他们怎样玩。为正常孩子提供一些小道具或游戏主题，如果在游戏开始后，他们重复单调动作或表现不耐烦，那么在必要情况下，需要帮助孤独症儿童集中对同伴的注意力。如果正常儿童对玩具表现出高度兴趣，二级教学中，孩子与成人已很好地掌握了该技能。如果孩子对此没有兴趣，随后可并用有趣的方法把玩具组合在一起，孤独症儿童可能会自发性地模仿，因为一、以使用与前面相同的方法，培训者提示孩子进行模仿，通过给予孩子自由使用玩具的权利奖赏孩子，并对孩子的自发性模仿行为进行区别奖赏。确保孤独症儿童在平行游戏中，“领导者”和“追随者”之间可以顺畅地转换角色。

### 象征性游戏教学

象征性游戏涉及建立更多传统游戏的抽象代表性属性 (McCune-Nicolich, 1977)，你将使用相同的方式进行象征性游戏教学，这种方式与我们刚刚在功能性游戏中提及的方式差不多。有三类象征性游戏：①使用娃娃或动物玩具作为人物；②用象征性符号代替物品，把它当作其他物品使用；③象征性组合，就是采用有意义的方式，把包含几种不同象征意义的动作按秩序组合在一起。教授象征性游戏时，需要有用并有趣的道具和大娃娃，以及毛绒动物玩具，以便用足够的物品创造有趣的场景。使用多种不同的物品促进泛化。你可以教孩子在小场景中穿插道具的能力，创建比孩子目前有能力创造的更为丰富的场景。如同其他自然的教学一样，你可以把教学活动融入你与孩子创造场景的互动游戏中。

### 使用玩具娃娃作为人物

教孩子玩耍玩具娃娃或毛绒动物玩具时，成人首先要示范功能性的动作，并且这个动作应属于孩子认知能力范围之内。对成人来说，这个动作首先包括功能性的

行为，然后才是其他特定的行为，接下来成人可以对两者进行命名（比如：“给凯迪喂东西”“给娃娃喝饮料”“给普梳头发”）。下一步，把玩具递给孩子，然后使用包括口头提示在内的由低到高的提示顺序：“约书亚喂凯迪吃东西”“约书亚给娃娃喝饮料”。如果孩子对口头要求无应答，随后给予提示，再慢慢撤消提示，直至孩子能独立完成这些动作为止。

当孩子能模仿熟练掌握的动作时，就可以从模仿过渡到自发性行为。给孩子提供玩具和其他实用性小道具，在没有示范的前提下，观察一会儿，看孩子是否有兴趣。提供一些口头脚本（比如：“到吃饭时间了”“娃娃已经饿了”“娃娃想吃东西了”）。如果孩子产生自发性行为，对它进行评价，并加入一些相关的动作。如果孩子没有自发产生功能性的行为，给予提示，使用从低到高的口头提示顺序，然后做出简短的示范等。这种行为构成了象征游戏的开始。

一旦孩子在玩耍玩具娃娃或动物玩具时，可以轻松做出多种自发性的动作，那么就可以示范“他人”的游戏方法。现在，给娃娃或动物做喂食、梳理、玩耍、着色等动作，并做出恰当的描述。按照上述相同步骤教孩子，首先教孩子掌握模仿这些动作的能力，然后培养孩子的自发性行为，当涉及其他物品时，设想它们具有生命力。

## 替代物品教学

为了教授替代物品的使用，选择孩子能够完全理解的某种情境和道具。勺子、杯子、奶瓶是极普通的物品，但在开始教学时，这些东西都非常实用。通过首先使用合适的物品及人物确立游戏的主题（如娃娃、动物、自己、妈妈和孩子），设置游戏的场景，让孩子使用设定游戏主题的实物自发或通过模仿表现出目标行为。然后，使用微型但高度逼真的物品加以重复。

如果孩子能轻松地把微型物品作为现实的替代物使用，则立即使用中性物品或替代用品重复目标行为，但是，这个物品本身并不具备特定的功能，大致上与所代表的物品具有相同的尺寸及形状。圆柱形的木块属于中性的物品，圆柱形的杯子则不是，因为它有喝水的功能。当你使用中性物品重复目标行为时，同时也应描述这个行为。例如，如果目的是让孩子把小的圆柱形木块当成奶瓶，可以拿出木块、瓶子和玩具娃娃。首先，示范用真的瓶子喂娃娃，然后让孩子模仿，接下来使用微型的瓶子。如果孩子能模仿使用微型瓶子，接下来就可以使用替代用品，然后才用小木块当奶瓶喂玩具娃娃，打开瓶子，让孩子模仿。在假装游戏中混合使用上述三种

道具，使象征性游戏教学变得更加容易。

孩子能轻松使用中性物品作为实际物品的代用品后，从使用中性物品到哑剧表演——中性物品的使用仅凭借肢体动作表示（想象一个2岁的孩子从盘子里拿不存在的甜点喂你，这就是哑剧表演），你可以按照相同的程序执行这些行为。操作时首先使用的是实际生活用品，让孩子模仿，然后手把手为孩子示范哑剧表演，最后让孩子用手势模仿这个情景。对于学龄前儿童来说，把某人的手作为榔头、牙刷、娃娃、梳子、刷子、勺子或钥匙来使用属于常见的初期哑剧表演。孩子在模仿教学课程中学会了肢体动作模仿，并且成人在课程教学中一直谨慎地应用这些概念，那么这就不属于很大程度的跳跃，在教授ESDM三级和四级课程中，孤独症儿童应按照这个顺序平稳地过渡。

为了从被模仿向自发性行为发展，应提供孩子一套玩具，其中大多数玩具是逼真的道具，但缺少最为关键的玩具，这些缺少的玩具可以使用相似物品替代（比如：在表演吃东西的情景中，可能没有勺子，但是会提供压舌板）。给孩子道具去构建相关的游戏场景。随着游戏的开展，应该观察孩子是否象征性地使用相似物品。如果没有，把相似物品递给孩子，要求孩子给娃娃喂东西、梳头等。一般情况下孩子偏向于使用逼真的道具而非相似物品，因此你可以设置一个小的舞台，鼓励孩子使用道具作为替代品。你可以装着不知道，比如：“我们需要勺子给娃娃喂东西，这儿没有勺子，我们使用什么？”表现出期盼的表情及眼神，孩子可能会提供道具。如果没有反应，你可以拿着一个道具，然后问孩子：“这个能当勺子用吗？”观察孩子是否使用它。

### 象征组合的教学

最后一类象征性游戏是象征组合或结合生活主题游戏的相关游戏序列。孩子掌握了模仿能力，能够自发性针对特定物品执行几种不同的简单象征性动作，这是组合的先决条件，之后就可进行象征组合教学。接下来，示范两个有关联的动作行为，你在场景中组合表演这两个动作（比如：把罐子里的水倒进杯子里，然后拿起杯子喝水），同时口头叙述“倒果汁，喝果汁，嗯，太好喝了”，然后给孩子一些道具，并暗示他“想喝果汁”，使用提示可确保成功。双套玩具对于提示孩子模仿比较有利。既然你在所有象征性行为中使用主题游戏作为互动活动，那么你就要在相当长的一段时间里，一直给孩子演示组合游戏。从单一的行为到序列行为对于孩子来说并非很大的跳跃，尤其在他们持续观察和参与复杂游戏一段时间以后。

通过这些活动，有意地丰富活动内容，让活动多样化，孩子会因此学会很多适当的假装游戏模式，这些模式在复杂的假装游戏中可以得到灵活的运用。通过增加更多的道具和布置更富特色的场景，将活动变得更加丰富多彩，比如：吃东西和喝饮料时，会涉及倒水、搅拌饮料和上菜等。你可以通过增加一些相关的场景使活动多种多样，比如：吃饭之前，摆放餐具；吃饭之后，清洗盘子（在塑料盆里放上水和肥皂，然后观察怎样做才能让孩子觉得有趣）。

### 选择象征性及功能性游戏主题

孩子必须经历过某种场景，并了解现实生活中的物品及动作行为，这样他们才能知晓物品和动作在游戏中的意义。选择适合现实生活主题的物品，将孩子多次经历的生活事件作为主题，比如：吃饭、洗澡、做饭、睡觉、梳头、刷牙、唱歌、做手指游戏，以及用玩具做游戏都可以作为主题，孤独症儿童对这些主题比较熟悉。幼儿与兄弟姐妹在家玩耍的时候，玩具娃娃游戏对他们来说具有特定的含义。应了解孩子在现实生活中参加过哪些活动，帮助他们建立相应的技能。如果孩子去过动物园，在游戏中可以以动物园活动作为主题。孩子去医院做过常规体检，可安排就医的场景。过完生日，安排生日宴会的场景。孩子将知道他们喜爱的书籍中讲述的故事。在学前机构或治疗中，能够用于教学的常规活动包括教学过程、点心时间和各种各样的歌曲。

一旦孩子学会使用替代物，可以把各种情景结合在一起，利用玩具娃娃完成一些动作表演，我们为此提供给儿童更多象征性游戏活动的情景或脚本，以便他们能参加到其他幼儿的游戏中去。

### 角色扮演游戏教学

对于某些成人来说，创造象征性的游戏脚本非常容易，采用什么道具，说什么话，示范什么样的动作并没有什么难度。但对其他人来说却是比较艰巨的任务。然而，在治疗师看来，他们可以自己制定某些步骤。随着时间的推移和经历的增加，会越来越容易体验到多种不同的场景。以下提供一些建议作为象征性游戏准备活动的参考。

## 故事情节的发展

怎样构建故事情节或游戏脚本？从孩子的角度出发，脚本展示了生活事件。动作、物品、文字、人物，以及它们相互之间的关系为活动做了定义，让它区别于其他活动。注意通过孩子的视角去了解。准备去麦当劳的场景至少涉及3个人：孩子、父母和收银员。主要的活动包括：①进门；②站在其他人后面排队；③点餐，把订单给收银员；④把钱递给收银员；⑤从收银员那里拿食物；⑥拿着食物走到桌子前，然后坐下；⑦打开食物开始吃；⑧站起来扔掉垃圾；⑨离开。其中的每一步骤都涉及几句话、几个物品和另外的人。结合必要的道具和语言，标记每个行为，并亲自对每个步骤进行记录。如果孩子能够完成所有这些日常行为，说明他们已学会包括角色扮演在内的更多复杂的主题游戏。对于教学而言，可以采取下述步骤。

## 构建记事板

结合孩子绘制的记事板或软纸板故事（译者注：记事板是电影、电视节目或商业广告等的情节串连图板，软纸板是覆有绒毡的硬板），我们将上述麦当劳情景作为例子，这是让孩子进行体验的良好方式。以孩子、其他人或相关物品为主题，画9幅画或拍摄9张照片，每幅画或照片都用短语或句子描述其中的每个行为。描述的短语和句子难易程度应符合孩子当前的语言水平。现在，你为假装游戏情景制作了一个脚本。

为孩子准备简单的记事板，就为复杂的象征性游戏场景创造了良好的基础，同时你也为孩子准备了社交故事（Gray & Garand, 1993）。在书中把图片组织起来，让孩子反复看，熟悉它们的顺序。一旦孩子了解了内容，就拿走图片，然后把它们混合起来。接下来，让孩子按顺序排列图片，使用“首先”“其次”“最后”等词语，“我们第一步应该做些什么呢？首先，我们走进麦当劳餐厅，然后去排队买东西”等。图画排序应着重强调时间顺序。

## 利用人物角色进行表演

在治疗中，你可以利用各种人物角色和道具表演故事。最初，为孩子表演这个故事，可使用一些代表人物的小玩偶，玩偶之家的家具，然后堆叠道具。在与孩子一起浏览记事板几次后（在孩子学习故事的过程中，允许孩子填写单词并记述），根据各种人物角色和道具，按照记事板的情节进行表演。尽可能快地吸引孩子的注意。

孩子可能会讲述脚本，与你一起推动故事情节的发展。使用你在书中用过的相同的仪式化短语。如果你第一次表演，那么需要严格按照书中的要求做。孩子观看几次后，可以开始改变一些脚本及道具。在孩子逐渐取代一些孩子的角色后，你就扮演收银员或父母的角色。孩子了解角色的基本常识后，再让孩子扮演收银员的角色，并讲述这两个脚本和动作行为。你可以在描述图片中使用“首先”“其次”和“最后”等语言。

### 成人亲自表演

布置治疗房间，里面摆设一些必要的道具：一个收银机柜台、托盘、装有道具的袋子、桌子、椅子和垃圾桶。孩子通过这些道具进入场景，成人在父母和收银员之间进行角色转换，同时孩子需承担与自身相符的角色。为语言脚本和事件顺序进行提示。确保孩子最终学会扮演3个角色。孩子还要学会扮演父母的角色，这时使用玩具娃娃作为孩子。

### 迎接新的体验

一旦孩子理解象征性游戏，掌握一些语言，能独立完成一些表演，你就可以应用这种象征性游戏为孩子切入不熟悉的现实生活事件做准备。练习如何举办生日宴会，如何看牙医和其他医生，如何在玩偶之间打招呼，这样孩子可以学会一些社交礼仪，并把它应用到日常生活中。当玩具娃娃受伤时，培养“同情心”。假装游戏同样可以用于制造恐怖情节，从而对恐惧症进行脱敏：第一次坐飞机、去医院的途中、新节目的第一天、去教堂、家里来了陌生的孩子，或者更换了新的宠物。象征性游戏同样适用于帮助孩子练习集体游戏和活动。了解丢手绢、抢座位等游戏规则比较有趣，把它写在记事板上，在与玩具娃娃玩耍或与家人一起进行角色扮演时会很有帮助。孩子可通过模仿来学习语言及行为脚本（我们就是这样去学习社会知识的，但是大多数孩子对社会的理解来源于自然生活案例。与正常儿童相比，孤独症儿童在这方面需要更多的练习）。学龄前儿童喜欢玩具小屋和家具设备，对于正常发育儿童来说，可以使用这些物品来模拟日常生活中的各种事件。

象征性游戏一旦取得进展，将对正常儿童及孤独症儿童起着相同的作用，即透彻理解现实生活的情况。

## 小 结

我们详细地论述了操作物品、肢体语言、口部—面部模仿和声音模仿的主要教学方法，并探讨了如何应用这些模仿技能去构建感觉运动、功能性和象征性游戏。教学方法中使用了孩子喜欢的有意义的活动，结合适当的语言和谨慎应用前提—行为—结果（ABC）教学方法，强化训练结果（包括获得喜欢的物品）。我们始终没有强调需要保持热情和积极性，也没有强调需要将孩子的兴奋度和注意力维持于最佳学习水平，因为我们认为所有的读者都了解这属于ESDM治疗的组成部分。