

## 第六章 制定教学计划和框架

两岁多的多米尼克和她的父亲詹姆斯，正坐在地板上玩玩具。他们面前摆放着一袋积木，他们正在用这些积木搭建一座塔，建好后用玩具火车驶近并撞击木塔，击倒后再重新建塔。詹姆斯和多米尼克都在为这个建筑添加积木，詹姆斯想让女儿撞倒后再重新建塔，于是问：“火车在哪里？你能撞倒它吗？”同时示范火车朝积木推动的动作。然后，詹姆斯一边推动着火车，一边数着：“1, 2, 3。”这时多米尼克将木塔撞倒了。他们一起大声地欢呼：“撞倒喽！”接着彼此看着对方，微笑，继而大笑起来。多米尼克开始再次建塔，重复着游戏。随着游戏的继续进行，詹姆斯将塔精心地改建为桥，这样他和多米尼克就可以让火车从“桥下”开过去。她开始将积木排列成一条线，詹姆斯称之为“道路”，他们各自沿着“道路”开车，时快时慢，还时不时撞击一下以获得乐趣。但当多米尼克对此兴趣逐渐减退并转移到其他物品上时，詹姆斯发现她正注视着地板上的一本动物书，于是问她是否想读这本书。多米尼克站起来，走向那本书，并把它拿过来给父亲，转身坐在他膝盖上。他拿过那本书，并打开，评价封面上的那匹马。多米尼克指着那匹马，模仿那个词，詹姆斯回应道：“是的，那是一匹马。”然后开始学马叫。多米尼克也学着马叫声，詹姆斯笑了，反过来模仿她，他们相视而笑。父亲给了她小小的拥抱，然后她翻了一页，看到下一个动物。

他们刚刚完成了两个互动游戏（共同活动常规），一个是玩积木，一个是看书。这是我们在 ESDM 中创造出来的教学互动过程。以下是该过程的 8 个重要元素。

- (1) 孩子的兴趣引发游戏开始。
- (2) 成人用语言和积极态度指出游戏的主要方面，并在孩子的引导下加入游戏当中。

- (3) 成人通过角色互换，模仿孩子的动作，通过增加游戏的趣味效果，维持孩子对物品及动作的注意力和积极性，使游戏充满乐趣和互动性。
- (4) 游戏的“主题”通过参与者共同参与活动而得到发展，每个人都为整体“添砖加瓦”。
- (5) 成人用相应的主题和变化元素精心设计游戏，这样可以提高孩子的注意力，并扩展更多的技能。
- (6) 成人组织目标词汇，名词、动词和介词，促使孩子模仿，扩展游戏的象征意义，并将游戏作为二元及相互的社交活动。
- (7) 积极情感主导着成人和孩子的体验。
- (8) 儿童的沟通，包括语言和非语言沟通，在与成人的平等交流中，在表达多种功能（请求、评论、保持互动、抗议和分享情感）的过程中出现的频率很高。

我们如何营造与孤独症儿童进行的丰富的学习活动？这就是本章的重点所在。我们将教学进程分解为两个阶段。首先是“成为游戏参与者”，这包括先将自己定位为帮助者和强化者，然后在游戏中扮演较积极的角色。第二个阶段是让游戏发展为丰富多彩的共同活动常规，可以使用或不使用物品。本章结尾将描述治疗师为执行ESDM 所做的准备活动。

## 成为游戏参与者

### 儿童的动机

#### 儿童的兴趣是游戏的开始

当孩子对某物品高度感兴趣时，他们就会努力获得该物品，观察该物品，并重复交换行为。孩子处于“趋向模式”时，对于物品或游戏的精力及形成的积极情绪，为我们创造教学的“激励窗口”。在教学及与孩子的互动中，保持积极性至为关键，当与孤独症儿童活动时尤其需要关注这一点。相比正常同龄儿童，他们可能表现出迥然不同的动机模式。我们这里所说的“积极性”可以通过兴趣和趋向行为来解释：带着积极的情感或兴趣观看（而不是小心翼翼），向物品靠近或走过去，或者努力获取物品。

### 孤独症儿童的动机

相比之下，孤独症儿童尤其缺乏社交积极性。对他们来说，社会关注、社会认可，以及通过模仿与别人“相像”，并不能带给他们与其他同等程度的奖励或激励价值 (Dawson, Webb & McPartland, 2005a)。他们的兴趣主要聚焦在周围的物质环境。促使他们完成所有学习活动的“注意力焦点”尤其适应物质世界。然而，孤独症儿童具有高度获得物品的动机，他们喜欢玩喜爱的物品，创造乐趣，并从喜欢的物品中获得帮助。不同于孤独症患者的刻板行为，大部分孩子喜欢包括身体接触的社会活动：喧闹的嬉戏或打闹、音乐游戏、挠痒痒游戏、跑、跳和跳舞。对待 ESDM 中描述的儿童，我们需要借助相应教学材料和游戏激发孩子的兴趣、能量和积极的情感，创造快乐！采取一定方法创造学习所需的能量和注意力。

为了发现哪些因素可以激发孩子的积极性，可以把他 / 她置身于许多与其年龄相适应的情境中，这种情境应组织有序，并容易接近，然后静候孩子的反应。孩子的动作可以告诉你他 / 她认为什么物品或游戏有趣和有益。充满积极性的孩子通常是专注、好学的孩子。强烈的上进心支持积极的学习者而不是消极的学习者，积极的学习者具有主动性和自发性，这正是我们想要培养孤独症儿童具备的特性。

偶尔会有一些“驱动力低”的孩子，他们并不主动接近玩具。不过，这些孩子可能对物品展示感兴趣。这些物品包括那些可以制造有趣的实体或产生感官效果的玩具，如气泡、气球、机关炮、珠子、沙球、芦笛或钢琴、铃铛、振动器和纸风车。这些物品可以引起他们极大的注意力和兴趣，在 ESDM 中，我们称之为“感觉社交玩具”，本文稍后针对这方面会有更多的阐述。如果孩子对这些玩具没有任何反应，如表现出兴趣、微笑、注意和接近，那么可以把目标转移到孩子的身体。可以玩轻柔（或活泼）的身体游戏，如旋转、爬行手指、膝盖上跳跃、手脚游戏、蹦床或在小治疗球上弹跳、卷动或包裹在沙包中，或者拖着袋子绕着房间走，这些有助于帮助创造快乐。如果食物是激发积极性的唯一物品，那么和孩子一起吃小零食，同时延长小零食时间，并在其中加入这些小游戏。我们应当从寻找那些能够开启孩子的微笑和兴趣，以及创造积极能量和激发亲近动作的事物开始。为了能够教育这些孩子，你必须寻找可靠的方法来发现孩子的注意力焦点，开启其隐藏的积极性。

只有极少数孤独症幼儿对上述这些刺激因素没有积极反应 (Ingersoll & Schreibman, 2006; Sherer & Schreibman, 2005)。如果这些孩子由成人给予更多引导和教学，采用更多回合式教学方法来建立兴趣，并对他们使用物品及与人交流

的努力进行奖励，那么这些孩子会做得更好。在 ESDM 中，可以通过使用决策树管理这些孩子，本章稍后将介绍决策树。

## 吸引孩子的注意力

孩子的注意力仅集中在物品上还远远不够。为了让他们能够向成人学习，孩子的注意力也要放在成人身上。我们需要成为孩子关注焦点的一部分，我们需要逐步进入注意力的“聚光灯”内。因此，一旦我们发现了孩子感兴趣的物品或游戏，紧接着我们要将孩子的注意力吸引至我们的眼睛、脸、身体动作，以及我们的声音、声调及话语。我们也需要处于“聚光灯”中。那么如何做到呢？这里有一些策略。

### 消除竞争

自然环境可以成为吸引孩子注意力的强大驱动力。通过观察孩子，我们通常能够确定某个特定地方吸引他们注意力的“磁石”是什么。视频或电脑图像、玩具、移动的物体，对于要吸引孩子注意力的成人来说，具有强大竞争力。如果孩子的注意力从你身上转移到其他物品，那么你就无法掌控环境，也无法安排活动，因此你在吸引他 / 她的注意力方面就没有什么竞争力。将那些并非你现在要用的玩具移开或放在看不到的位置（比如可关上门的橱柜里或毯子下面）。比较理想的状态是，房间里只有一张桌子，一把凳子，一个可关上门的橱柜或架子。

其他人也是吸引孩子注意力的“磁石”或逃避的对象。如果在教学课程中有其他人存在，应当让他们担当家具的角色。如果孩子跑到家长那里，父母应完全不理会。他 / 她虽然对孩子的交流有回应，但不提供任何额外的东西。如果孩子想要妈妈给他递杯子，请让妈妈把杯子递给你，你再把杯子递给孩子。在这个房间中，你应当成为孩子的所有兴趣和渴望所在。

### 成为焦点

社会交往主要通过眼睛和面部进行交流。我们得让孩子看着我们，反复进行眼神交流，我们在说话的时候孩子可以通过我们的面部表情、注视模式和口部运动获取准确的信息。这就意味着，我们需要让孩子对我们的面部表情有非常清晰的认识，要通过这种方式建立和孩子的交流，我们需将孩子的注意力吸引到我们的面部和眼睛。我们要调整自己的位置，尽量处于和孩子面对面的状态，让我们的视线与他们的视线保持水平，并且在我们和孩子之间要有一些能够靠近面部的物品。当我们和

孩子一起玩玩具或进行社交性游戏的时候，我们都需要面对孩子。

然而，如果孩子回避凝视，转头，或者遮住自己的眼睛避免注视，那么就往回移动。自然的反应是向前移动，并“进入他们的视野”，以突出我们的面部。但就我们的经验看来，这样只会让孩子更加逃避注视。所以第一个调解方法是转动你的面部，远离孩子，然后评估效果如何。

有很多方法可以让你和孩子处在合适的位置，从而方便获得面对面的姿势。面朝对方一起坐在地板上，你们就可以面对面了。让幼小的孩子坐在儿童座位上或小梯凳上，而你面对着孩子坐在地板上，这是感觉社交常规活动中非常合适的姿势。如果是看书、日常问候和穿衣活动，让孩子面对着你坐在懒人沙发或幼儿椅中，这是一个不错的姿势。成人很喜欢在看书的时候让孩子坐在他们的膝盖上，这时也最好保持面对面的姿势。理想的办法是让孩子面对着你坐在懒人沙发或幼儿椅中，把书放在孩子的前面，你的脸和身体正对着他，准备模拟动物的声音，给出关键字，指着图画，给出提示点，提供声音效果。如果是“大腿椅子”游戏，孩子可以面对着你坐在你的膝盖上。成人坐在地上，孩子躺在成人腿上或两腿之间的地板上，这些姿势非常有利于眼神交流、社交游戏、手指游戏，以及伴随轻微身体活动的唱歌和日常活动。这些姿势还适合做“爬行手指”“小猪去超市”“躲猫猫”“拍手帮腔游戏”“绕着花园转啊转”“肚子抓痒”和“拇指人（手指游戏）”。

小桌子很重要。孩子们常常喜欢坐在或站在小桌子旁玩拼图或弹出式玩具，那么成人就可以坐在桌子对面的地板或小椅子上，与孩子面对面。安顿孩子坐好，让椅子支撑他／她，使孩子不容易走开。帮助孩子在位置上坐好时，需确认孩子的脚平放在地上，而且背部要有支撑（大腿、膝盖及脚踝处于90°位置）。椅子合适时，孩子会觉得更舒服，而且坐的时间更长。椅子两侧有扶手，有利于孩子稳定地坐在椅子上。但是，请不要用安全带将孩子固定在椅子上。我们希望孩子因为喜欢这个游戏而自愿坐着。如果孩子不愿意固定坐着或站着，那么孩子能够为他／她喜欢的游戏坐着就成了他们的学习目标（这是ESDM课程核对表上的项目，参见附录一）。

参与到孩子的游戏当中，这样你在孩子心中就成了游戏的组成部分，这需要与孩子有敏感的接触。我们想要加入孩子的游戏中，但是所采用的方法不可降低孩子的积极性。一旦孩子对我们比较熟悉，我们就可以更灵活地参与到游戏中。然而，开始的时候，孩子要么对我们的存在保持警惕，要么对此毫无察觉。成人要敏锐地观察孩子的提示，调整自己在游戏中的参与程度，最大程度降低不适感。我们希望我们的存在可以增加孩子的舒适感，帮助孩子更容易达成目标或使游戏更具趣味性。

以增加孩子对游戏的积极性，从而构建我们存在的强化值。

### 观察和评论

你要在孩子的面前，在孩子感觉舒服的范围内，尽可能地靠近孩子。然后，饶有兴趣地看着孩子，发出一些简单的词语和音效，同时以自然而赞赏的姿态点头、微笑，表明你的存在及关注。带着生动的感情，用适合孩子语言水平的词语或短语来描述孩子的动作。注意增加音效。观察孩子的目标，并用词语予以描述。用这种方法开始，会使你的存在不会带来任何不良效果。描述孩子的游戏（不干扰或改变孩子的注意力）有助于维持孩子对游戏的注意，同时为他们提供语言学习的机会。

### 积极主动帮助孩子

你亲近孩子，坐在孩子前面，赞美他，让孩子确实感到舒服，帮助孩子达成他／她的目标，而且不向孩子索要任何东西。如果孩子伸手去拿某个东西，那么就给孩子这个东西的一部分，或者把东西推给孩子。固定物品，将东西移近，打开容器，提供玩具，灵活地帮助孩子处理困难，如此，你的存在可以切实帮助他／她达成目标，你对玩具的处理也不会干扰孩子。你现在正在创造具有强化作用的正向价值。如果孩子乐意接受你的帮助，就继续做一个助人的玩伴，发表评论，赞美他／她，帮助他／她。有的玩具包装很难打开，这时你就可以予以帮助。使用自封袋或不易打开的封盖容器时，帮助孩子打开，而不让孩子失望或灰心。

前面所描述的方法为第一次治疗课程提供了各种不同的脚本。有些孩子会因你的存在感到愉快，这会促使你更加积极地参与到几分钟的互动活动中。而对于其他孩子，尤其是那些具有逃避或拒绝倾向的孩子，就需要你延长适应及促进时间，30分钟甚至更长，在后续的治疗阶段可能也需要你在每次教学开始的时候采用这种方式，然后逐渐变得积极活跃。当孩子对你的存在及你对玩具的操作做出愉快的反应时，意味着你可以参与到游戏当中了。

### 在游戏中扮演角色

当孩子欣然接受你的存在及你对玩具的操作时，当孩子可以自如地从你这里拿东西，并且未表现回避或谨慎态度时，你就可以更加积极地参与游戏。这个阶段可以让你证明游戏是多么有趣，你可以积极参与，为孩子的游戏添加主题，与孩子共同完成游戏。这里介绍几个技巧，帮助你成为积极的参与者。

### 模仿孩子

拿起相应的玩具，孩子做什么你就跟着做什么。通过模仿，你与孩子一起玩平行游戏 (parallel play)。平行游戏是指你在孩子的正对面，用自己的玩具进行与孩子相同的游戏。在群体中，当孤独症儿童被模仿时，会表现出积极的反应 (Dawson & Adams, 1984; Dawson & Galpert, 1990)。某些儿童非常精于此道，而其他儿童则希望自己控制所有的玩具。如果孩子想要你的玩具，直接给他们，你可以重新使用其他的玩具。避免在玩具上陷入“权力”斗争，只要玩就好。

另一种模仿方法是通过与孩子一起，设立共同的目标或模仿孩子使用玩具的方式，帮助孩子实现目标。如果孩子正在搭积木，你可以在孩子放下一块积木之前，在塔上加一块积木。如果孩子在玩撞车游戏，你可以轻轻地推动一辆车撞向孩子的车。如果孩子在玩拼图，你可以为他／她拼一两块。这种模仿孩子的游戏，以及一起分享孩子目标的方法，有助于建立同伴意识及互动游戏框架。

如果孩子抗议怎么办？有些孩子喜欢被模仿，喜欢共同建构，而有些孩子不喜欢你碰他／她的玩具，这种情况下你得返回平行游戏阶段。避免陷入对玩具的争夺中，在治疗早期阶段尽量避免冲突。你要尝试与孩子建立关系，使得你在游戏中变得越来越积极。千万不要做那些会导致孩子忽略或回避你的事情。冲突不可避免，如果发生冲突，应设法在问题行为出现前尽快解决。成为孩子的合作者，建立合作关系，可以很快帮助你为孩子提供更好的新机会。玩游戏时要做陈述，制造生动的声音及物品效果，用有趣的方式给予评论，吸引孩子的注意力。

### 为游戏“添砖加瓦”

最后一个获取游戏角色的办法是增加一些使游戏变得更加有趣的事物。如果你们一起搭建火车轨道，你可以添加一座桥。如果你们在建塔，你可以将你自己的塔撞倒（不可破坏孩子的塔）。如果你在开自卸车，你可以往车上装东西。如果你正在按压橡皮泥，那么可以加一个“擀面杖”。精心准备游戏，保持游戏的趣味性及新颖性，以延长你和孩子共同玩游戏的时间。

### 设法变得更加活跃

一旦孩子不再心存疑虑，愿意接受你成为有趣的玩伴，你就能够在游戏中变得更为活跃。这种转变所需的时间常因人而异。有些孩子可能需要更多环节的游戏课程，才会与你相处得足够舒适，然后你才可以变得更加积极。在这个阶段中，你需要为

游戏提供两项技术支持——控制教学材料和轮流操作，如此才能更多地参与和控制，以利于你将教育融入游戏当中。

### 控制教学材料

当孩子选择玩具，开始游戏时，把余下的玩具拿过来。他们可能会玩拼图、球、火车轨道、马克笔等。把玩具放在你这里，孩子需要的时候递给他们，这样你就可能有力地掌控游戏，从而确立你的关键性地位。这是一大进步，所以要确保毫无保留地给孩子玩具，直到孩子在任何情况下都能够完全接受你对玩具的控制为止。

### 轮流游戏

轮流游戏包括传递玩具和独立完成游戏步骤。但是“轮流”游戏比我们前面所谈到的游戏更具侵入性。在这之前，通过你先前所完成的所有平行游戏和玩具传递，让孩子做好准备。若孩子正在一个人做游戏，“轮流”游戏就可以开始了，例如：用锤子敲击迷宫球，用记号笔做记号，摇沙球等。等孩子玩1~2分钟之后，就说“轮到我了”，然后快速地进行轮替：伸出你的手，接着迅速拿玩具，照着孩子刚刚的玩法，然后，再非常快速地把玩具还给孩子，说“轮到你了”。当然，当你玩的时候，要描述你的动作。

这种物品轮流活动很有必要，但容易和孩子产生对物品的争夺。刚开始，必然存在一定程度的争夺，如此，可以让孩子明白玩具可以很快归还。如果孩子不肯把玩具给你，可以递给他／她一个替代品做短暂的交换，让孩子意识到被你拿走的玩具很快就会归还。临床医生需要对此进行评估，如果孩子把玩具留下或拒绝继续互动，这并非一筹莫展的境况，可以恢复到低干扰性的合作模式，重新建立互动的基础。然而，如果前述步骤缓慢进展，孩子很可能喜欢你及你玩的玩具，如此，你就可以在愉快的情况下进行“轮流”游戏。在游戏中频繁进行轮替是教新技能的关键，接下来我们会继续讨论（注：不可通过“轮流”游戏拿走东西或结束游戏，这是对孩子的惩罚。如果有些活动需要结束，那么得在“全部完成”或“做完”的时候结束。如果你请求轮流游戏，也要给孩子多一次机会）。

### 互动游戏：教学框架

互动游戏即由两名同伴参与合作的各项活动（Bruner, 1975, 1977）。参与者

可以彼此模仿、一起搭建模型，或者轮流参与，他们共同完成这个游戏。互动游戏的流程可以作为 ESDM 的教学框架，同时互动游戏中的社交元素则是最丰富的教学手段。在互动游戏中，搭档们彼此观察、模仿对方，互相交流，共同分享微笑与快乐。开始通常以简单的游戏开场，渐渐地，大家就开始欢笑。游戏目标也可能是一系列的动作，比如：一起搭建一座高塔，在轨道上开火车等。

## 互动游戏的不同阶段

目前为止，我们仅讨论弹跳、搭建、拼图等简单的游戏活动。对于互动游戏，我们主要讨论整个游戏的各个环节。在 ESDM 中，我们一般将互动游戏的流程分成以下几部分。

- (1) 暖场阶段：包括第一个共享游戏活动建立之前所进行的活动，即游戏情境。
- (2) 主题环节：孩子与成人们参与事先讲明规则的游戏，可能是以物品为中心的游戏，比如：搭积木、舀水、蜡笔涂画；或者是社交游戏，比如：唱歌、随音乐跳舞和捉迷藏等。
- (3) 拓展阶段：在主题游戏的基础上，通过适当的变化来保持游戏的趣味性或展现游戏的不同精彩玩法。在不断重复的过程中，也会不断地发现越来越多包含技巧的地方。变化与拓展活动使成人更多地去帮助小孩提高专注力、灵活性和创造力，同时发现更多需要技巧的地方。
- (4) 结尾阶段：这是最后一个环节，当大家的注意力开始下降或游戏已不具备教学价值时，则该将东西归位，然后过渡到下一游戏。其实结束是一个活动到另一个活动的过渡阶段，往往伴随着时间与空间的转换。将此前游戏的物品归位，然后选择并开始另一个游戏，这样就完成了不同互动游戏的轮替，即从一个游戏结束到新游戏的开始。

ESDM 治疗包括一系列的互动游戏，一般从问候开始，然后进入各种不同类型的游戏，可能有些游戏更加活跃，有些则需要坐在桌前，有些更专注于物品，有些则是社交类游戏，最后以问候环节来结束整个治疗过程。

## 互动游戏中的教学

在以下三种互动游戏情况下需要教学：①成人对孩子的主动性做出反馈时，如成人提供一个示范、一个单词、一个姿势或一些其他的暗示，以此作为儿童行为的刺激因素，接着孩子需要做出行为反应；②在提示过程中，必要情况下，要确保孩

子对前面的刺激因素以目标行为做出反应；③在孩子做出反应之后，给出积极的结果。这三种行为属于教学行为，将会教授每个目标中相应的学习步骤。

教学始于你对孩子的主动行为做出回应。孩子可能会从走近某些玩具并伸手去拿开始。在这个时候，非常普遍的教学做法是将玩具递给孩，同时对玩具命名（语言示范），然后等待；或者在把玩具递过去之前，激发孩子的标志性交流行为（儿童沟通目标中指定的内容，如指向、单词、短语、发声和凝视），作为孩子沟通行为的强化物。如果有许多玩具零部件，你可以用其他零部件重复进行沟通交换及教学活动。

下一步，应用孩子手中所持的玩具和他／她进行互动游戏。为游戏设立主题，这个主题可以成为认知、模仿、游戏和运动目标的平台。你可以跟随孩子的行为，然后采用其中一个物品，根据孩子的学习目标设计目标行为，等待或提示孩子跟随你的示范，掌握目标技能。一旦孩子完成示范动作或指示动作，他／她就可以获得这个玩具，并且有机会照自己的想法来玩（强化执行关键动作）。接下来，进入另一轮教学，重复同样的技能或模仿其他目标行为，所有这些活动都要符合孩子的目标，并且在游戏中充分练习这些目标行为。

这种模式在拓展阶段还将继续，直到孩子的兴趣开始减退为止。两个成人用同样的玩具一起玩耍，将其他目标行为和（或）玩具融入游戏中，继续教学，使游戏丰富多彩，以进一步发展游戏主题，练习其他目标行为，并回到最为喜欢的模式。

互动游戏具有几种不同的模式，包括前面所列举的基于物品的游戏、感觉社交游戏、打招呼（“你好”和“再见”）游戏、整理及吃小零食。以下将讨论这些模式，以及其他互动游戏。

## 基于物品的互动游戏

基于物品的互动游戏中，玩具等物品为游戏提供了主题。孩子和成人的动作围绕物品进行，社交元素通过之前所描述的方法融入这些动作中：模仿、轮流、材料管理、主题、变化等。在以物品为基础的互动游戏中，社交层面极为重要，包括贯穿游戏始终的凝视及沟通等社会互动。这些游戏为共同注意力的培养提供基础，共同注意力是指两个人互相分享各自对物品的喜爱、关注及喜悦。儿童通过给予、分享、展现及指向物品，交替注视物品及玩伴，抬头对玩伴微笑，来表示他们对共同注意的认识（Mundy, Sigman, Ungever, et al, 1986）。年幼的孤独症儿童中，共同注意力的发育明显延迟。由于共同注意力是语言及社会发育的重要基础，在ESDM中，我们的物品互动游戏会强调共同注意力的培养（Mundy, 1987；Charman 1998；

Howlin, 2003)。

互动游戏包括所有我们在此之前讨论过的相同技能，另外还包括精心设计游戏及游戏之间的过渡。在计划阶段，一边跟随孩子的游戏引导，一边用简单的语言命名物品、动作及关系来描述游戏。在你和孩子设立游戏主题的时候，与孩子进行游戏轮替，或者交换玩具，或者用双份游戏玩具，或者示范新的动作，并且让孩子模仿你的动作，或者你模仿孩子的动作。这些轮替行为即社交沟通行为，能够培养将注意力从物品转移到人再从人转移到物品的能力——共同注意力。这种注意力的转移在以物品为基础的互动游戏中频繁出现，每分钟可达数次。当一种游戏主题或动作结束后，可转移到游戏设计阶段，有时做新的示范动作，鼓励孩子模仿（第七章会具体讨论有关模仿和游戏的内容）。游戏的主题及变化的质量允许你精心设计游戏，以教授更多的目标，使孩子的注意力维持更为长久。如果孩子对这些材料的兴趣逐渐消退，或者你已实现你所期望的结果，可通过整理阶段转移至另一种新的玩具，开始另一种互动游戏。

### 关注玩伴的互动游戏：感觉社交常规游戏

在互动游戏环节，我们已经提到“感觉社交常规游戏”的概念。在感觉社交常规游戏中，每个玩伴的注意力都聚焦在另一个玩伴身上（在以物品为基础的互动游戏中，注意力聚焦在物品上），互动及参与的快乐占主要位置。感觉社交常规游戏是二位一体（玩伴和自己）的互动游戏，而物品为基础的互动游戏则是三位一体（物品—玩伴—自己）的互动游戏。二位一体的感觉社交常规游戏中，两人采用交互的方式参与游戏：轮流，互相模仿，用语言、肢体动作和面部表情沟通，从事各自的活动。在感觉社交常规游戏中，物品是附属品，游戏的主题是社会交换。经典的感觉社交常规游戏包括：大脚椅子游戏，如“躲猫猫”“猫和老鼠”“高贵的约克公爵”“小马走的路”；伴随动作的唱歌游戏，如“小小蜘蛛”和“巴士的轮子”；地板唱歌游戏，如“摩托艇”和“绕着花园转啊转”；手指游戏，如“爬行的手指”和“绕着花园转啊转”；运动游戏，如“开飞机”“荡秋千”“追逐嬉戏”和“捉迷藏”。

基于物品的互动游戏重点在于物品上的平行动作，针对物品进行沟通，共同注意物品，轮流使用物品；而感觉社交常规游戏则是将孩子的注意力吸引到玩伴的面部、声音、身体运动及肢体动作。这些游戏中有许多与人际关系发展干预（RDI）（Gutstein & Sheely, 2002）、DIR/地板时光疗法（Greenspan, Kalmanson, Shahmoon-Shanok, et al, 1997）的游戏相似。不过，这些游戏独立创作于丹佛模

式发展的早期 (Rogers, Herbison, Lewis, et al, 1986; Rogers & Lewis, 1989), 远早于我们第一次接触 RDI 或 DIR 模式的时间。

### 感觉社交常规游戏所要达到的四个主要目标：

- 让孩子注意到其他人的社交沟通提示，尤其是眼神接触和面部，也包括肢体动作、姿势、预期动作和面部表情。
- 提高孩子对面部表情的认识及面对面与他人分享表情的能力。成人可以分享微笑、扮鬼脸，为各种各样的游戏添加声音效果和表情，让孩子的注意力集中在你的脸上。
- 增加孩子的沟通机会，主动发起和回应，通过眼神交流、面部表情、动作、声音、说话继续社会互动。
- 使孩子的兴奋度、状态、注意力最佳化。感觉社交常规游戏可以使处于消极状态的“疲惫”孩子兴奋起来，还可以使过度活跃和兴奋的孩子安静下来。感觉社交常规游戏可以改变孩子的情绪，安慰沮丧的孩子或让走神的孩子集中注意力。

### 感觉社交常规游戏有助于培养社会定向和沟通能力

感觉社交常规游戏让孩子了解他人的身体及面部能够“讲话”，并构成了沟通的重要资源。因此，在感觉社交常规游戏中，关键是要让孩子面对成人，处在合适的位置，以利于他 / 她注意成人的面部表情和姿势。让孩子面对着你坐在你的大腿上有助于面对面交流；也可以让孩子坐在小椅子上，而你坐在他 / 她的前面；或者孩子面对着你，坐在懒人沙发里；或者坐在大球上使他 / 她弹起来，你也可以坐在球上或站在前面，这些方法我们前面均有讨论。

感觉社交常规游戏教孩子有目的地进行社会互动，包括主动发起、维持及终止三个方面。有目的的沟通包括双方的肢体动作，如凝视、姿势、面部表情和发声，也包括说话。在感觉社交常规游戏中，大人设计有趣的活动，直至孩子参与进来，然后暂停，等待孩子示意他们继续。刚开始，孩子的示意信号可能相当不明显，包括看、伸手、发声、眼神交流或其他一些动作。然而，这种信号代表孩子的“转变”，成人应当予以回应，继续游戏。成人首先要从孩子的简单、单一的非语言沟通中提取信息，如凝视、手势或有意图的发声。接下来，孩子将这些信号组织成完整的沟通，即直接凝视的同时伴有动作和发声，继而进一步形成类似的语言及话语。许多孩子可以通过简单的感觉社交常规游戏进行沟通。有经验的治疗师，平均每 10 秒就能够带领孩子实现有目的的沟通或其他社会行为，甚至比基于物品的互动游戏更频繁。

在启动及继续游戏过程中，孩子积极参与是关键，以便于实现感觉社交常规游戏的潜在价值，从而为实现沟通和社交目标提供强有力的教学活动支持。

### 通过感觉社交常规游戏完善学习中的注意力及兴奋度

成人在感觉社交常规游戏中经常使用触摸、运动和节奏等，这些都将对孩子产生影响。一般而言，缓慢、安静、平静和有节奏的运动与模仿都会使人安静下来。通过实验，观察孩子被触摸时（如紧紧地熊抱、深度指压、挠痒、头部和背部揉搓、跳跃、游泳、伸展、弹跳等）的反应，了解对于特定的小孩而言，哪些行为对他构成刺激，哪些行为构成安抚。最终找到安抚与刺激他的游戏。如果这些概念对于他们很陌生，或者孩子们对你的努力并不配合，团队中的职业治疗师将提供很大的帮助。这些治疗技巧旨在帮助孩子获得并保持一种比较理想的学习状态，这是 ESDM 中治疗行为的重要方面，同时也是衡量治疗技巧的重要项目。

### 感觉社交常规游戏中的物品使用

感觉社交常规游戏中，通常不使用任何物品。不过，有时候物品很有帮助，能将小孩的注意力吸引到成人身上，尤其适用于那些还不习惯身体游戏的孩子。成人可以用泡泡、气球、风车，或类似的物品制造令人激动、有趣的效果，让孩子的注意力集中到成人面部，有助于维持二位一体的感觉社交常规游戏的精彩性，也有助于共同注意和共同注意行为的发育。

举个例子：治疗师丽莎和 18 个月患有孤独症的罗比，此时正认真地看着感觉社交常规游戏中的玩具盒。丽莎拿出一个气球。她说“气球”，然后把气球吹开，并放飞到空中，罗比感觉很高兴，于是她再拿一个气球，重复前面的过程。每次重复的时候，丽莎便等待罗比观看，并露出期待的表情。丽莎把气球放到嘴边却不吹，罗比看着她，充满期待，做出吹气球的嘴形。丽莎立刻说“吹”，于是开始吹气球，每吹一次，便停下来与孩子进行眼神交流，建立孩子的期待心理。游戏重复数次之后，丽莎再一次把气球吹满，一边引诱一边递给罗比，但并不放开，然后慢慢地说：“准备，放飞！”气球飞了。待她第三次这样做的时候，在说“放飞”之前先等待一会儿，等到罗比说“放飞”，丽莎这才把气球放飞了。这时，罗比跑过去抓气球，并把气球拿回来放在丽莎伸出的手中（丽莎很确信他不会把气球塞到嘴里）。丽莎抓着球，看着罗比，等待着罗比的反应。他对着丽莎微笑，进行眼神交流，做出吹气球的动作。丽莎再次把气球吹开，然后游戏又开始了。

为何说这属于感觉社交常规游戏而非物品游戏呢？成人用物品来营造令人兴奋的效果，同时，孩子频繁地发出交流信息，努力注意成人的面部、声音和身体。孩子并不直接操作物品，他们与物品的沟通仅仅局限于从成人手中拿取和还至成人手中。大部分孩子的注意力会放在成人身上。有时候，以物品为基础的游戏和感觉社交常规游戏的界限并不那么清楚。重要的是游戏本身所包含的强烈的社会性。

**注意：**使用物品的时候，要将孩子大部分的注意力保持在你身上，而非只关注物品，这一点至关重要。也就是说成人必须始终掌控这个物品。即使孩子要求拿物品，你依然要控制物品，一边玩一边给孩子看，这样才能让孩子的注意力维持在你身上。将孩子的要求作为让你操作物品而非将物品传递给他的要求。

感觉社交常规游戏中并不轮流使用物品，相反，这个过程是孩子与成人分享微笑及其他交流动作的过程。一旦孩子对游戏感兴趣，成人立即停止，等待孩子与成人沟通他们想继续游戏的想法。如果孩子积极地拿取物品，那么这种交流就开始变得消极，这时应改变游戏项目。

### 开始新的感觉社交常规游戏

第一次引导孩子玩新的感觉社交常规游戏时，成人需要反复多次开始和停止游戏，只有这样孩子才能知道游戏规则及期待的目标。引入新的游戏时，孩子不会马上感兴趣，开始可能会充满疑虑或心神不安。尽管孩子看似不积极，仍有必要快速重复游戏3次，以深入诱导孩子接受游戏。几天后，孩子会认为游戏变得越来越有趣。不过，如果孩子明显感觉不自在或强烈反对，就应当停止游戏或做些改变来消除负面的体验。需注意观察微小的负面信号，比如：快速眨眼、焦虑的眼神、积极性受挫、吃惊、沉默与回避、身体逃避，以及寻找父母等，所有这些信号都暗示孩子处于不自在的状态。如果你看到这些负面信号，应当立刻减少刺激的强度。在3次示范之后，如果每次负面信号都没有减少，则应停止当天的游戏。在接下来的几次活动中，再做尝试，不过需要更加精心地设计游戏。如果孩子持续表现消极的情绪，那就只好停止，去进行新的游戏。

### 感觉社交常规游戏中的轮换

感觉社交常规游戏中，两个参与者之间有许多交流或轮换，这与以物品为焦点的互动游戏不同，这里的轮换只包含社交或沟通行为。孩子需要成为积极的社交伙伴，进行来回多次的要求、继续、模仿或暗示之间的轮换。让游戏充满互动性，

游戏中每个参与者都积极地回应对方，孩子大约每隔 10 秒就传递某些社交或沟通行为。

与其他游戏中成人来取悦孩子而让孩子被动地观察成人不同，整个游戏中，成人和孩子之间通过动作、姿势、眼神交流、声音、语言或其他动作来反复进行交流，这种双向互动性相当平衡。谨记这个游戏的目的，是让孩子注意成人的面部和身体，并与孩子进行沟通，表达开始、回应或继续感觉社交常规游戏的意图。成人通过开始停止或持续等待，给孩子提供交流性轮换的机会。

### 建立孩子的游戏体系

我们希望建立孩子的感觉社交常规游戏体系。一旦孩子掌握某种游戏中的一组社交技能，我们就会开始另一个游戏。尤其需要重点开发伴随简单手势的唱歌游戏，因为这里包含程序化的语言、共享的社交内容及动作模仿。当孩子安静地坐着或躺着约 1 分钟时，一旦发现孩子开始看着你，你就给他唱歌并伴随肢体动作。可以使用电子设备播放歌曲，用以强化肢体动作，如果孩子感兴趣，就多放几遍。每次治疗环节中都重复这首歌，直到它们成为孩子熟悉的快乐源泉及参与活动为止。然后，播放一首新歌。在干预阶段前 12 周建立的目标包含孩子喜爱的 10 ~ 12 个不同感觉社交常规游戏库，孩子可以交流和积极参与这些游戏。

### 基于物品的互动游戏和感觉社交常规游戏的交替

在 ESDM 治疗环节，我们在以物品为基础的互动游戏和感觉社交常规游戏之间交替进行。以物品为基础的游戏为认知技能、模仿、交流、语言、运动技能及玩具游戏技能提供教学平台，而感觉社交常规游戏则注重于社交技能、交流、语言技能和模仿技能。感觉社交常规游戏带领孤独症孩子进入社交世界并享受社交的快乐，调节孩子的兴奋度，让他们将注意力集中到成人身上。感觉社交常规游戏是这个干预模式里极其重要的组成部分，有些与年龄相适应的感觉社交常规游戏适用于所有的孩子（包括年长和高功能的学龄前儿童），需在每个治疗时段（如生日聚会游戏）加以应用。

### 其他常规的互动活动

还有许多其他的互动活动没有在上文讨论，比如：开始和结束游戏、吃点心、打扫卫生和转换活动。这些并非经典的游戏活动，所以也不能将其直接转变为互动

游戏形式。不过，这些活动在学前教育和家庭生活中相当重要，随着时间的推移，  
这些活动将成为教学活动中非常重要的互动游戏。

### “你好”和“再见”

治疗环节需以问候开始和结束，问候活动也是互动游戏的组成部分。在第一次或第二次课程中，这些活动仅用来获得孩子的注意，比如：招手说“你好”和“再见”，并提示孩子挥手回应。不过，这些活动很快就可以细化为系列的活动，包括：坐下，脱鞋子和袜子，把鞋袜放在小箱子里，招手和说话，或者用问候歌和模仿动作来唱“你好”，这些活动也许可以带领孩子进入感觉社交常规游戏。“你好，再见”及书本游戏可以为学龄前教育中的圆圈教学（circle teaching）活动提供准备。如果孩子即将进入幼儿园，有必要将幼儿园中的“圆圈教学”活动加入到治疗计划中，为学前教育转型提供有力支持。理解性语言目标也很容易加入到问候活动中，比如：发出“坐下”“站起来”“击掌”“脱鞋”“穿袜子”等指令。包括问候及关注另一个人在内的社交目标也需要借助“你好，再见”的常规流程实现。

### 享受点心

对于绝大多数孩子而言，吃点心是一项极好的交流活动，对于强化孩子心理活动具有很重要的价值，而对于刚刚开始接受治疗的孩子，你可以让他们的话题很快谈及点心。在下面的ESDM练习中，我们把食物作为活动的主线，也就是说，治疗师与孩子们面前都放着食物，他们在一起倾倒和搅拌，甚至用手指或汤匙、叉子来共同享用点心和饮料。在此过程中，你可以服侍小朋友，也可以让小朋友服侍你。然后，用一个词概括说明活动中的每个步骤。通过索要餐巾、叉子、盘子等有针对性地复习理解性语言。通过不同的餐具使用技巧来展现良好的动作技能。采用孩子们可以模仿的肢体动作，比如：当吃饭或喝水时，发出“好吃极了”和“啊”等感叹。

一旦孩子们懂得了用语言或象征性的动作来表达内心需求，食物的作用就会下降，但它仍可以发挥其他的功效。比如：将动物玩偶等加入到吃点心活动中，可以通过扮演动物吃饭及发起玩偶茶话会，使食物成为话剧表演中的重要组成部分。而如果你增加了多步骤烹饪和食物准备活动，那么吃点心也会成为复杂且有趣的活动。对于大龄学前儿童来说，食物还可以帮助他们培养恰当的生活能力，比如：打扫卫生、收拾桌子、倾倒、搅拌、用刀涂果酱和切菜等。

## 整理活动

每次活动后，都需要将物品整理好并收拾干净。整理的环节很重要，因为整理的最初目的是让空间相对宽敞，这样你在开展活动时，可以保证孩子的注意力不会被其他东西吸引。开始治疗的时候，治疗师整理物品，无非就是把这些东西放到一个更大的箱子里，然后移到一旁。当孩子们开始乱动周围的东西时，你就得快速地把东西收好，才能保证新活动的顺利进行。

整理的另一个目的是增加活动的难度，为你提供更多的教学机会。先打开箱子，把东西放进去，再把箱子盖起来，然后搬到存放的地点。可能需要根据形状或颜色对物品分类。每一次这样的活动都将提供一次语言教学机会，同时训练认知技巧，包括分类、配对、轮流拿取和角色分享。在将物品放进箱子时，可以让他们练习数数。语言练习会自然地穿插在整理过程中，比如：“把积木递给我”“把锤子放到箱子里，然后把箱子搬到书架上”“绿色的放这边”“按照标识放到书架上”等。整理的过程也是训练分类和配对的自然过程，而对于部分治疗师而言，“创意包装”则包含着很多分类和配对的概念。各种认知配对活动都可以通过整理活动实现：物品分类（盘子放这里，汤勺放那边）；识别颜色（将彩色盖子盖在橡皮泥容器或记号笔上，然后将它们合起来）；识别代表物品的图片（用图画标记容器或盖子：钢笔在这边，铅笔在那边；圆形木块在这边，方形木块在那边）；区别大小和形状（大的动物在大盒子里，小动物在小盒子里）。

整理的第三个主要目的是锻炼时间排序及规划能力。整理包含时间排序——首先这个，然后那个：我们首先整理，然后开始新的游戏；我们首先把物品放在箱子里，然后把箱子放在架子上。在时间排序中，我们告诉孩子未来时间的概念：“我们整理好积木后该干嘛呢？”“下一个是什么？手工还是三轮车？”“你想拿橡皮泥做什么？”“今天你想读哪一本书？”“我们要不要给这个孩子洗澡？”这一类的口头期望可以让孩子想象未来的行为，并制定相应的计划。整理过程可以在整个教学过程中为下一个游戏计划提供机会。孤独症儿童非常关注当前的情况，当他/她的注意力被视觉或听觉刺激吸引时，就会从一个游戏转到另一个游戏。整理活动要求孩子抑制将注意力跳跃、转移到其他东西上的冲动，让他们等待并为当前的认知计划努力工作。如果孩子明确表达了想要进行另一个游戏的欲望，那就让他/她把新（游戏）目标牢记于心中或记在工作备忘录中，同时将他/她的思绪带回来，继续完成整理工作。

这种牢记新目标并为之等待，同时完成其他活动的行为，需要掌握非常特别的认知技能组合——执行功能技巧，这是非常复杂的心理技能，包括牢记目标及为达到新目标而安排一系列行动步骤（Russell, 1997；Hughes, Russell & Robbins, 1994；Pennington & Ozonoff, 1996）。执行功能技巧由额叶调控，而孤独症儿童的额叶通常受到影响，尤其是年长的儿童（Ozonoff, Pennington & Rogers, 1991；Griffith, Pennington, Wehner, et al, 1999）。整理过程中所包含的基本序列涉及关键的执行功能技巧：制定目标、工作记忆、目标形成和定势转换。

在收起玩具时，整理过程还提供了复习刚刚发生的行为序列的绝佳机会：“我们刚刚拿卡片做什么呢？”“首先给它涂颜色，然后把它剪成一片一片，再涂上胶水，然后撒上亮片”“现在它们正在变干”，这就为孩子提供了描述的方法，这样他／她就可以和其他人分享。

整理的第四个目的是促使语言成为自我调控的手段。整理过程中，成人应用语言进行自我调节，为孩子做示范。用简单的语言伴随每个步骤：首先这个，然后那个；做完这个，再做那个。成人为孩子提供一个脚本，孩子可以随后学习，并将之用作自我调节和计划的手段，这就是内化语言的重要功能。

整理的最后一个目的是为希望回归家庭或进入幼儿园的孩子做好准备。在集体教学状态中，整理是游戏与游戏间过渡的重要环节，在这当中，期待孩子在一定程度上独立执行整理功能。在治疗环节中，我们通过培养孩子适当的整理能力，开始下一个环境的教学。

### 整理能力的学习

整理是一项复杂的活动，在重复的治疗环节中进展缓慢。对于一个刚开始接受治疗的孩子，在孩子观看或“忙碌”的过程中，整理步骤通常由成人来执行，快速地挪走玩具等物品，为走开的孩子清理出空间。这是整理教学的第一步。整理的第二步，涉及那些已经学习了足够的治疗课程，且对治疗节奏比较适应的孩子：一起从这个游戏转换到下一个游戏。治疗师现在期待孩子能够在整理活动中完成一个或多个步骤，比如：将几样东西放进容器，将盖子盖到盒子上，或者把容器放到架子上。治疗师通常先做示范，然后把东西递给孩子来完成，必要时可再次示范提示（这就是模仿操作物品的任务）。在这个阶段可以用一些关键语言来强调“整理”这两个字：“整理时间到了”“我们开始整理吧”“请帮忙整理噢”，标志活动的开始。治疗师也可以用简单的语言叙述整理活动，该语言应符合孩子平均的句子表达长度，

比如：“放进来”“盖盖子”“滚进来”。这是三个经典的描述性短语，但我们要强调的是，整理的更通俗定义是收拾物品，而不管是什么物品。所以通常在游戏快结束时，先让孩子来完成其中的一些步骤，然后由治疗师完成剩余的步骤，这样孩子就能够看到整理的步骤，最终帮助治疗师将东西收起来，放在架子上或抽屉里。

### **整理过程的安排**

尽可能地将架子上或选择区域的材料打包放在袋子或容器里。把包装好的材料递给孩子。在打开包装的过程中，孩子可以事先了解整理步骤及材料的组成情况。如果你第一次打开包装，那么重新包装意义就更大了，可以使整理过程少了成人引导及一些人为要求，多了游戏及材料的本质方面。

### **通过链锁法教授整理过程**

整理属于多步骤的活动，类似穿衣、洗手和上厕所等活动，可以采用与其他多步骤游戏同样的办法进行教学。如果孩子有一定的注意广度，我们可以在整理的一系列过程中让孩子部分参与 (Ferguson & Baumgart, 1991)。“部分参与”可以是带着孩子经历每一步的过程，提示他／她在每一步中执行的动作，采用由低到高的等级提示方法，让孩子参与到每一个步骤中。如果有很多东西需要整理，如果孩子注意力非常短暂或缺乏跟随示范、模仿操作物品的技能，如果孩子实在很想更换游戏，我们可以让孩子只执行其中的几个步骤。对于不能足够长时间地停留在整理阶段来完成部分参与和正向链锁的孩子，可以采用反向链锁的方法或通过由高到低的提示来教授相应的序列。

### **注意强化物**

需谨慎考虑整理过程的强化物。整理过程并非首选的游戏活动（尽管有些孩子喜欢将材料放进容器中，有些步骤可能包含内在的强化作用），非首选的游戏活动需要外在的强化物。整理的外在强化物为新游戏选择机会。已经了解整理活动的孩子，他们知道整理活动之后会有下一个游戏选择，所以对新的有趣游戏的期待可以促进整理活动的进行。不过，对于那些不够熟悉整理活动的孩子，必须帮助他们建立这种联系。治疗师需要通过孩子的选择激发孩子进入下一个游戏的积极性。当孩子完成一个整理步骤时，治疗师可以将新游戏的材料放在手中或孩子刚好够不着的地方，如此，孩子就表现出来对新物品的期望，并且这种期望得到强化，进而促进整理活动的进行。这里举个普利马克 (Premack) 原理的例子：一个更有趣的游戏紧跟在相对不那么有趣的游戏之后，可以为后者提供强化作用。“首先整理，然后……”这句话可以强调这个关系。

## 活动转换

整理活动开始于一个游戏向另一个游戏的过渡过程中。在之前所描述的情景中，孩子做好准备迎接新的游戏，而成人则在旧、新游戏中穿插整理活动。一般情况下，我们希望孩子在做不同游戏时可以转换场地。有的游戏在桌子上进行，有的在图书角进行，有的在“你好，再见”情景下进行，或者在地板上做身体活动。我们希望孩子能够独立走动，而不需要引导。如果带领孩子从一个地方走到另一个地方，往往表明孩子不知道自己要往哪里走，以及为什么走向那里。能够独立且以一种目标导向的方式穿过特定的空间，表明这个孩子有目标，知道他／她要往哪里走及为什么，从心理上已经进入游戏中，准备好参与游戏，并向你学习。

治疗师为治疗活动设立节奏，孩子从中知道在哪里开始游戏。美术活动通常在桌子上进行，球类游戏在运动区域进行，读书游戏在懒人沙发处进行，“你好，再见”游戏在门口的凳子上进行。孩子经过特定空间应与这些游戏活动的转换有关。如果孩子选择美术箱，治疗师可将箱子放到桌子上，并让孩子帮忙抬箱子。这样就可以把孩子带到桌子旁。或者，孩子选择了美术箱后，治疗师说：“我们一起去拿箱子。”然后把箱子放在桌子上，这样孩子就跟随物品坐在桌子旁。这两个例子中，孩子自己挪到桌子边，并开始做游戏，物品成为游戏过渡的“磁石”。如果孩子已经历了一定时间的治疗，孩子可能会选择美术箱，把物品搬到桌子上，让他／她自己坐在桌子上，不再需要进一步的提示，这就是整个过渡的过程，也是我们此刻所希望看到的结果。

## 注意事项

以下情形表明孩子未独立参与游戏的过渡：成人带领孩子从一个地方到另一个地方，成人把孩子放到座位上，而不是他们自己坐到座位上，或者成人抱起孩子走动。还有一个情形表明孩子未在心理上参与游戏的过渡：成人让孩子坐在一个空桌子前，孩子坐着、等着，不知道将要发生什么事情。应尽量避免把孩子放在空桌子前，应让孩子清楚知道游戏材料及选择，这样孩子才能了解应该期待什么，即将进行的游戏也可以激发孩子的积极性。

## 重复性游戏中的过渡

有时候孩子不想更换游戏，这样游戏过渡就面临不同的挑战。有时候孩子会从重复性游戏中获取很多乐趣。什么时候停止这个游戏，什么时候进入下一个环节？

当你想不出任何其他方式可以让这个游戏成为学习活动，或者你无法忍受再做同样的游戏时，你可以进行下一步。虽然我们尽可能让他们轻松地过渡，孩子们仍可能因为强制性的过渡感到难过。不过，可能出现的失望并非阻止游戏过渡的理由。我们的工作目的并不是让孩子始终保持开心，而是教他们游戏的目的。对于那些注意范围广，可持续长时间重复游戏的孩子，或者那些不容易转移注意力的孩子，灵活地进行游戏转换是非常重要的目标。注意力转换的灵活性是一种认知技能，而孤独症儿童中，如同执行技能一样，这项技能常常受影响。在别人的要求下，学会转移注意力对我们所有人来说都至关重要。

### 如何帮助具有抗拒心理的孩子过渡

如果孩子对更换游戏和材料相当抗拒，通常可采取以下教学步骤。

- (1) 停止参与游戏，这样社会注意力不再继续强化游戏。
- (2) 努力让游戏索然寡味。如果重复活动包含的玩具含有许多组件（如建积木塔或将圆环挂在挂钩上），把剩余的组件收走，这样就只剩下一两块组件，使得游戏缺乏趣味。
- (3) 在孩子的视野中引入其他一两种游戏，正对着孩子，吸引孩子的注意力，并使游戏玩具富有吸引力。当孩子的注意力转移到新的玩具时，就把玩具递给他／她，并尽力使孩子能够拿得到。
- (4) 当孩子拿到新的玩具时，偷偷地将前面的玩具拿走，离开孩子的视野（这并非进行整理活动的适宜时间）。

随着治疗过程的推进及一系列高度受欢迎的游戏常规的建立，帮助孩子从一个游戏转移到另一个游戏也就会变得简单得多。当然，整理过程也会成为过渡阶段的标志。

### 其他物品干扰问题

有时候孩子非常喜欢一种玩具，你虽然尽了最大的努力，却没能将他／她的注意力转移到另一个游戏上。如果某些玩具开始干扰治疗过程，在下一个治疗课程开始前，把这个玩具从房间移走。如果对现有的治疗阶段干扰很大，以致无法教学，应尽可能采用各种方法过渡，你可以将玩具放在够不到的地方或门外。这个时候，孩子通常会发脾气或有一阵子的情绪失落，如果控制得好，这种失落将很快过去，你可以慢慢地转回到教学上。宁可花费 10 分钟的时间调整失望的情绪，也不要让教

学材料干扰 40 分钟。有些孩子得到有趣的新玩具后就会从失望情绪中走出来。不过，对于失望的孩子，当你开始另一个游戏的时候，他们常常会变得更加失望。在这种情形中，如果你避免提供其他玩具给失望的孩子，则可以更好地缓解失望，不过这时需要把玩具挪走，用有趣的玩具做些有趣的事情可能更好。孩子最终会安静下来，并开始注视你或你正在进行的游戏，接近你或表现出感兴趣，这样你就可以接近这些玩具了。

## 问题行为的管理

问题行为，即某些对孩子学习及发展的结果产生不良社会影响的行为。如何帮助孩子采用能被社会所接受，被其他人所认可的适当行为来取代问题行为至关重要。对于他们来说，我们一直谈论的教学原理及活动经验是很强的干预措施，不仅能够帮助很多孩子减少问题行为，而且可以用更加适宜的行为来取代问题行为。

在这个模式中，我们首先观察孩子的问题行为，并收集行为发生频率等方面的数据。针对有破坏性的危险行为，我们应立即请求行为分析师或训练有素的人员利用功能性评估法先评估该问题行为，然后提供正向行为对他予以支持。对于问题行为暂时不会产生危害的孩子来说，我们则倾向于采取家长训练及鼓励治疗的措施，同时持续跟踪该行为的发生频率。如果该问题行为在第一个月未明显减少，那么下一步则需要特别关注该问题行为，采取相应的阻断措施。而此时，行为分析师则会制定该问题行为的功能性评估方法及培养正向行为的管理计划。

### 积极行为支持

在 ESDM 中，针对不正当行为的治疗方法，我们主要遵循积极行为支持原理 (Carr, Dunlap, Horner, et al, 2002 ; Duda, Dunlap, Fox, et al, 2004)。这是一种基于 ABA 原理的方法，通过强化策略，教导孩子们在有心理需求或期望表达时，懂得采用正规合理的表达方式。同时也可提高他们的独立意识。20 年前，人们对问题行为主要采用强调负面结果的方法进行纠正，包括惩罚（口头批评、过度批评、暂停和反应代价）、任其自生自灭（不仅对改善行为无益，而且根据消退曲线，在该行为没有减少的情况下，如果没有干预，则会增加行为的反弹）。如今，积极正面的干预已经成为治疗问题行为的主要措施。

积极行为支持包括：识别孩子们问题行为的目的，确定正向的行为（通常是沟

通行为)，帮助孩子们通过这个行为来达到他们之前想要达到的目的（说“不”，而不是喊叫；要求休息，而不是跑开；说出想要更多，而不是去抢；请别人让道，而不是推搡）。一旦确定了这些新的行为，接下来老师应积极地教授新行为，且不断地在模拟环境下教育孩子执行该行为，帮助他们逐渐减少并取代问题行为。不断地强化新的行为，同时弱化问题行为，两者相结合有助于自然而然地逐步培养新的行为。

使用积极行为支持法存在两大挑战：第一，如何识别这些问题行为的目的，以及引发问题行为的环境因素；第二，如何选择替代行为，最好是在孩子既有的行为中选择，且能够比较简单、快速、有效地使用。孩子们之所以会产生问题行为，是因为这是他们能够表达自己需要或达到目的最有效的方法。所以替代行为必须要比问题行为更简单、更有效地得到强化，否则教学过程会很困难。

下面是我们在 ESDM 中管理问题行为的循序渐进的方法。

(1) 根据父母的报告或直接的观察，描述孩子的问题行为，并收集行为发生频率等数据。

(2) 评估是否有可能造成伤害，或者物品损坏？有的话，就马上处理。如果存在有可能对自己或他人造成伤害的行为，或者在近期有过危险行为，则需要行为分析师来完成功能评估（参考 1977 年 O’Neal 等设计的用来指导功能性评估的方法）。这种评估能够明确到底出现了哪种问题行为，以及这些问题行为的影响、强化因素和频率等。

(3) 对于有严重自伤倾向或突发自伤的小孩，在评估过程中，需要邀请他们之前的保健医师参与。必要时，还应邀请熟悉生长发育方面的儿科医生一起参与。自伤或突然的行为改变往往是身体变化的一个信号，提醒我们去关注、重视和治疗。

(4) 一旦行为计划出炉后，就应在实施生长发育及学习目标的教学过程中同步落实，然而这个计划需要单独执行，因为行为治疗师需要通过定期收集的数据进行回顾分析来监测行为的改变。这个计划要根据需要不断地修订，并且持续执行到成功地减少问题行为强度及频率为止。这个过程中，需要认真的监控、积极的预防，避免孩子和他人受到伤害。如果发生意外情况，则需要客观记录，必要时甚至采取调整措施。

(5) 如果孩子的行为不具有人身危害性和财产破坏性，治疗师可以制定成长教学计划，该教学计划制定时还未有现成或执行过的计划。应该在每张每日数据表中的行为部分注明发生的问题行为。治疗师们需要关注这些发现的问题行为，避免在治疗过程中强化该行为。每周检查相关数据，包括父母在家中及你在治疗过程中采

集的数据。如果孩子的问题行为在两种情境下都不断减少，且开始更多采用正向行为来达到目的，那么就应继续执行成长治疗计划。

(6) 应至少每周一次对孩子进行跟踪。如果8~12周后，问题行为仍未得到改善，那么就需采用新的计划来取代原来的计划。问题行为可能会一直存在，因为这些行为能够表达很多的功能，而我们在先前的阶段评估中，并未完全予以评估。这时候就需要团队行为专家再次制定计划，并指导进一步干预。

孤独症是很特殊的异常行为，它的主要症状往往并非源于社交缺乏，而更像心理紊乱后的继发症状或相关表现。一些人表现为语言表达障碍、肌张力异常、抑郁、癫痫、严重的自虐和意向性震颤。每一种情况都需要凭借专业的知识来诊断与治疗，而癫痫或语言表达障碍则更加复杂。这就是我们建议团队需要行为学专家的原因。他们可以与其他成员一同参与评估，制定更加符合儿童需求的行为治疗计划，同时指导计划的实施。在团队中发挥专业人士的作用，使治疗计划更完整、更有重点，方便家长与治疗团队建立联系。由于无需在治疗阶段将孩子移交给新的治疗师，从而避免了由于人员不同而在评估与治疗阶段造成沟通不便。

## 积极关心有严重行为问题的孩子

以前，有严重行为问题的孩子由于会搅扰周围的人，通常家人、老师或他人对他们的关怀与重视会慢慢地减少。而现在，干预计划需要提供持续、高强度的积极接触，保证孩子们能够从生活及周围的人群中，得到更多正面的社会关注。帮助家长及孩子身边的人在日常生活中抽出时间，与孩子做一些不会导致矛盾或问题行为的有趣活动。在对严重问题行为孩子进行治疗的过程中，提供无条件的积极关怀与交流起着非常重要的作用，这一点也应该推广到其他干预计划中。

## 刻板行为

刻板行为是另一类问题行为，虽然不具有破坏性，但会影响学习与注意力。刻板行为即身体不断重复着某些行为，它会影响孩子的注意力，使他们不再关注学习，同时也影响新技能的训练与掌握。刻板行为是一种无明显效用的行为，不会给孩子带来新信息和新能量，对提高学习能力毫无益处，而且常常让其他孩子和成人对他们敬而远之，容易造成社交障碍。目前普遍认为，刻板行为其实是孩子努力尝试让自己安静下来，或者表达内心诉求的一种方式，但这种观点目前还没有得到确切的实证证据支持。

在 ESDM 治疗中，我们尝试着用更容易被大家接受的模式来取代刻板行为模式。如果这个刻板行为有针对对象，那么我们就针对这个物品，教孩子模仿一些比较符合规范的行为。我们一般这样做：我们拿出这个物品，示范期望的行为（可以接受的行为），帮助孩子模仿示范的行为，然后强化孩子的模仿，这其实与没有刻板行为时，我们学习其他方面类似。

我们希望，对于这些孩子来说，相比单纯地执行刻板行为，应为他们提供更多强有力强化物。由于刻板行为是孩子的行为目标，可能没有其他的行为内在强化物有着如此强大的力量。所以，我们需要使用外在奖励，提供一些比刻板行为更有吸引力的事物。当你针对某个对象用强化刺激来教授替代行为时，会让孩子们培养出新的行为模式，然后通过针对该对象不断练习新行为模式，就可以弱化刻板行为。因为，在这当中刻板行为并未像其他行为那样得到强化。

通常很难找到比孩子喜欢的刻板行为更强烈的强化物。这种情况下，需要将导致刻板行为的物品从治疗中拿走。然而，如果孩子正在玩耍各种各样的小东西，那么将其拿走几乎不可能。因为对于他们来说，控制他们想要的物品，然后做出刻板行为，本身就属于强化刺激。所以，你需要孩子模仿你的动作，然后奖励他们，让他们继续拥有这个物品，而且“享用”一段时间（注：这通常是最后的办法，一般在 ESDM 中，大部分孩子的治疗都不需要用到这种办法）。

想要彻底消除刻板行为是非常困难的事情。我们的目标也并非消除所有的刻板行为，而是提高孩子们自发重复适当有效行为的能力。随着有效行为重复性的增加，刻板行为在孩子的物品使用过程中将出现得越来越少。

行为问题往往被认为是孤独症的组成部分。然而，通过辅以更多的关注、奖励和沟通技巧，以孩子的需求为导向，提高并强化有价值的社会交往，这些措施都将对减少孩子的问题行为起到长远的作用。因为这种干预方法将教会孩子如何寻找满足他们需求的适宜方式。

## 治疗课程的组织及规划

之前所讨论的互动游戏只是学习的框架或步骤，其中包含教学层面。本节将讨论如何组织活动，以及每节治疗课程的教学目标。

## 为课程活动排序

ESDM 干预治疗环节包含一系列的互动游戏。治疗开始时，每个游戏需要做 2~5 分钟，随着时间的推移，游戏时间可延长至 10 分钟。在 2 小时的治疗课程中，通过游戏活动，可以针对所有适合孩子的学习目标进行活动安排，包括复习已掌握的技能（维持技能），以及反复练习正在学习的目标技能。

我们采用多项指导原则来决定提供什么游戏及游戏顺序。治疗课程通过问候流程开始和结束，其中就包含了互动游戏。治疗师在治疗课程中交替进行感觉社交常规游戏和以物品为基础的互动游戏，以实现孩子的多种目标。正如前面所述，治疗师在房间的不同位置组织不同的游戏：带鞋盒的问候椅子，用于精细运动游戏的桌子及椅子，用于读书游戏的懒人沙发，用于粗大运动游戏的地板，以及用于玩耍玩具的地板空间（比如：从问候椅子到地板，到桌子，到懒人沙发，再到地板）。随着游戏的变换，场地也频繁更换，以维持孩子的最佳精力及兴趣水平。一般来说，尽管并未要求，但每变更一个游戏活动，就需要更换一次位置，每个游戏的步骤也不一样。专注于某对象的静坐游戏之后，通常会在地板上做更生动的游戏。而在高度刺激的运动后，接下来就做相对较少身体刺激的活动，如静坐游戏。成人根据孩子当时的兴趣水平，以及学习及参与的最佳状态，决定活动量及每个活动应保持的兴奋度。

表 6-1 是 18 个月兰德勒早期治疗阶段 1 小时治疗课程的正常顺序。在兰德勒的治疗安排中，你可以看到，许多游戏属于物品互动游戏及感觉社交常规游戏。互动游戏可以用来改善粗大及精细运动目标，以及社交、认知、游戏和沟通目标。对于经历长时间治疗，熟悉游戏常规的孩子来说，可以通过体验及提高技巧，正常地延长游戏时间。请记住，关键治疗技巧在于精心设计适合孩子的游戏，教他们如何实现更多领域的更多目标。因此，通过精心设计，可以将常规游戏转变为顺序更为复杂的游戏。

举例来说，绘画模仿游戏，最初涉及 3~5 分钟使用记号笔和纸的活动，如贴纸、胶水和用来装饰的荧光粉。但一年以后，绘画目标可能需要定位于有一定代表意义的画面，画画游戏可能涉及简单的动物绘画（圆圈代表身体，粗线代表腿，圆点代表眼睛），这些动物是孩子喜欢的动物书或歌曲中描述的动物（如“老麦当劳有一个农场”）。这个游戏开始时可以先画一只猫或狗，然后模仿动物的声音唱“老麦当劳”，之后继续画动物，可接着画另一种动物，然后继续唱歌和画画等游戏，最后可以画篱笆或畜棚。这样，我们进行了 10~15 分钟的游戏活动，这个活动涵盖了

表 6-1 1 小时治疗课程中的正常活动顺序

活 动	位 置	活 动	项 目
打招呼	椅子	在歌曲中(结合手势)打招呼并脱鞋	社会交流、自理、模仿
实践活动 1		拼图——物品活动常规	精细运动、认知、游戏、交流活动
感觉社交 1	在地毯上活动	“玫瑰光环”——感觉社交常规	社交、模仿、交流活动
运动 1	站在地毯上	向“波波”玩偶扔球——身体粗大运动	模仿、粗大运动、活动
实践活动 2	坐在桌子旁	配色积木塔——目标活动常规	模仿、精细运动、认知、交流活动
感觉社交 2	站在地毯上	吹泡泡、弄碎泡泡——感觉社交常规	社交、模仿、交流活动
点心	坐在桌子旁	点心——用叉子吃水果	自理、交流、社交、运动
运动 2	站在地毯上	来回滚动治疗球——物品常规	社交、交流、模仿、运动
阅读	坐在懒人沙发旁	触碰动物及发音——阅读常规	交流、共同注意、社交活动
实践活动 3	坐在地毯上	听音乐, 打节奏	交流、社交、模仿、游戏
告别	椅子	结束唱歌并穿鞋	自理、社交、交流、模仿

所有的目标。

“你好,再见”及物品游戏,持续的时间将会更长,因为这些游戏包含一系列冗长的步骤,而整理及过渡环节也会成为每个游戏的组成部分。因此,物品游戏发展成为5~10分钟的游戏,而感觉社交常规游戏可以包含熟悉的歌曲、舞蹈及圆圈游戏,所用的小道具、物品、诗歌、音乐和其他道具也增多。对于年长儿童及能力更好的学龄前儿童来说,游戏活动变少了,也更复杂了,且包含多个步骤,这和经典学前班课程采取的方法非常类似,可为融入正常的学前教育提供支持。

## 计划支持学习目标的活动

实现最佳教学目标需要充分的计划和准备,然而ESDM缺乏“教学计划”模板,这是教学中最富有吸引力,也是最困难的方面。若每日数据表的发育技能分析显示需要教授某项技能,治疗师可根据孩子的喜好选择合适的共同活动常规。换句话说,

通过自然而然地改进游戏常规，就能创造出涵盖目标技能的学习机会。经验丰富的治疗师慢慢会以此为习惯，而对经验相对不足的治疗师而言，可在学习过程前 15 分钟开始设计安排，以完成更多的活动。

请牢记，在每个学习过程中都要考虑以下几项要求。

首先，如前所述，每个学习过程都要为目标设置学习步骤和维持步骤（当然还要记录相关数据）。

其次，每个活动都要涵盖多领域的目标，这是 ESDM 治疗准确度评估系统（附录二）项目。当设计活动项目时，要尽量寻找该活动范围内来自不同领域的多个目标。

最后，每个活动都必须涵盖至少 1 个交流目标。

## 计划课程中的共同活动流程

首次应用 ESDM 时，ESDM 有助于为你希望从事的活动制定大致计划。我们为此编制了表格，如表 6-2 所示，留出了干预课程计划的空白部分，可供你复制并作为模板使用。

(1) 根据孩子的干预课程计划、教学步骤和每日数据表，制定孩子的干预计划，在计划中的每个活动板块都大致选择 1 ~ 2 个可行活动。如表 6-2 中，兰德勒 1 小时的课程学习包含 11 个活动板块。此次课程学习以打招呼开始和收尾，中间有点心时间、阅读活动、桌上和地板活动的交替，以及物品或感觉社交共同活动常规。对于幼小儿童和刚开始治疗的孩子，每个活动持续 2 ~ 5 分钟，对于大龄儿童和有经验的孩子，每个活动持续 5 ~ 10 分钟，其中也包含了整理、布置、休息、记录和家长座谈活动。

(2) 核实每日数据表的每个课程目标，并用彩色荧光笔突出显示孩子当前每个目标的学习步骤（注意每个目标学习步骤前的掌握步骤，这两个步骤的目标是教学和数据收集）。

(3) 将每个目标强调的学习步骤融入每个活动板块的各项活动中。逐一将每个目标项目融入至少 1 个活动中，并在活动板块计划中加以记录。牢记每个活动中的项目涵盖多个领域，这样每个活动就能包含 2 ~ 3 个目标项目，其中一定要包括交流练习。比如：穿脱衣服的时候，既可以融入打招呼等常规活动，也可以融入玩水活动；点心时间可包含洗手和进食活动；阅读活动可包含图片阅读；画画这样的精细活动中也可包含交流（说出所画图形的名称）；而搭积木这样的精细运动可包含认知和交流练习，搭建不同颜色的塔时需要根据颜色对积木进行配对和分类，并按照

表 6-2 干预计划

姓名\_\_\_\_\_ 日期\_\_\_\_\_

所需材料

问候：问好

物品活动 1

感觉社交常规 1

物品活动 2

地面上运动：球类活动

物品活动 3

运动

阅读

点心时间

物品活动 4

感觉社交常规 2

问候：结束活动

积木颜色名称对接受型或表达型词汇目标做出回应。

要积极完善干预计划，直到：①每个活动空白处都填写 2 个可行的活动计划；②每个活动都含有至少 2 个目标技能，以确认维持步骤并教授学习步骤；③计划的活动可涵盖所有目标技能。这时，你已基本完成了干预计划。最后，列出活动所需的材料，该列表有助于孩子学习前的房间布置。可将此记录在计划表的最上面，方便在组织项目和安排课程所需素材时参考。

将该计划和你用颜色突出显示的每日数据表加入到相应的部分。孩子可能不会按照你的预期选择活动顺序，然而，由于你已认真思考过如何运用提供的每件材料，以及如何运作以实现所有的目标，所以顺序的变更并不重要。遵从孩子的兴趣，改变活动的进展速度、地点和类型，按照每日数据表追踪活动情况，这样就能确保教授对于教学至关重要的技能。

## 房间准备

计划完成后，就可以布置治疗室。将列出的物品放置在房间、容器、抽屉中和架子上，将某个活动所需的物品聚集在一起，放在孩子够得到的地方。拿走与本次治疗无关的物品：孩子以比较死板的方式玩耍的玩具、孩子很难一起分享的玩具、与学习目标无关的玩具，或者明显低于或高于孩子能力水平的玩具。你希望拥有这样的环境：在这个环境中，针对孩子选择的任何一个物品，你都可以创造出一项活动，该活动有助于实现孩子的某些目标。通常房间里多处位置都要布置一两个物品，保证每处都有可供选择的物品，这样可让孩子自发地开始活动。大部分材料要放在孩子视线之外而我们自己看得到的地方。

## 物品不宜太多

对于有些孩子，治疗室中玩具太多容易使他分心，从一个玩具到另一个玩具不停转换，孩子无法留出足够的时间来做活动。因而需要拿走玩具，每个活动中拿走两个。每当完成某种物品的游戏，就拿走该物品，必要时可放到房间外。这样一来，这些物品就不会在随后的活动中干扰孩子的注意力。

## 创建活动区域

按照干预计划的游戏板块将空间和设施在活动区域内组织起来。桌旁活动要安排适合孩子的桌椅，桌旁放置一辆推车，用来放置活动物品。地板活动要有小毯子

或小垫子和治疗球。阅读处要有懒人沙发、毯子和书本。这些区域可能还需要架子或抽屉，这样所需的物品触手可及。当幼龄儿童第一次使用某种物品时，若他在不同房间走动，就容易忘记游戏目标。这时你就要趁着孩子还有兴趣，迅速地引导他，当然，要保持孩子的依从性和兴趣，需要经常变换游戏地点。

## 如果孩子未取得进步：决策树

没有一种教学方案适用于每个孩子。本章最后部分，我们就来讨论孩子未取得理想进步时，如何进行决策，改变教学方案。ESDM 中，我们开始对年幼的孩子采取自然教学方法，因为这种方法不仅可以培养适合孩子的人际关系、社会交流和游戏发展能力，而且可以影响孩子的启蒙、激励、积极效应、稳定性和泛化等。但是，干预的核心目标是提高孩子的学习能力，促进他们获得成功。若在特定时间内应用 ESDM 教学方法后，孩子进步不佳，就要改变教学方法，以提高学习效率。每个学习步骤都要采用可测量的方法进行定义，并在每日数据表中加以记录。个别教授时间为每周 3~5 天，至少 20 小时，或者历时 1~2 周，每天 1~2 小时。我们的目标是培养孩子的学习能力，如果实施一个方案超过 2 周，孩子却没有进步，则必须改变教学计划。

当某项目中的某个步骤停滞不前时，我们设计了指导 ESDM 治疗师改变教学方法的决策树（图 6-1），下面就分步指导大家如何使用决策树。初始决策的制定要考虑教授的技能和活动是否包含内在强化物。

### 明确是否包含内在强化物

如果包含内在强化物，则在自然教学中运用内在强化物比较适当。我们可应用前述教学方法相关章节中叙述的基本方法，只要表明孩子获得理想的学习效率，就可以继续自然教学过程。

许多自理技能都不包含内在强化物（如穿衣、上洗手间和整理），这些技能往往需要外在强化物，对此，有 3 种独立的元素可供使用，以尽可能地使教学过程更为自然。我们通过提高教学强度，完善有趣味的结构和概念内容来调整教学，同时增强视觉或空间支持。以下将逐一陈述。

## 判断是否存在可评估的进步

让我们详细道来。何谓进步？在每周1次的治疗过程中，可评估的进步可以表示为孩子在2个疗程内完成1个学习步骤。假设每个目标含有4~6个步骤，若孩子在2周内完成每个项目的每个步骤，那他就仅需要用12周学习时间就能完全掌握。我们希望在每日的高强度治疗中，在2天内的2~3个学习时间内，孩子能掌握1个步骤。每个应用ESDM的治疗小组都要明确适宜的进步定义，然后建立针对实现目标的每个步骤所取得进步的评估间隔期（注意：不要出现超过2周多还没有取得任何进展，却未更改教学计划的情况）。在未学有所成的情况下，依然继续原方案会影响孩子和成人的积极性。

## 没有取得进步时的处理方法

若孩子在某学习步骤未取得可评估的进步，可依据图6-1中间的圆圈部分来调整计划，主要有3种形式：在教学过程中改变强化强度，增加结构框架和密集试验(mass trials)，提高视觉支持，增加趣味性。调整过程从某级强度的强化开始，可以寻找一些更有激励作用的自然强化物，也可以提高强度等级，寻找强有力的强化物来激励孩子。

## 强化物强度

首先要考虑应用能激发孩子积极性的强化物。图6-1“强化”栏中列有强化物等级。孩子对物品或活动是否有强烈的积极性？若是，那就属于强化的一级水平：基于自然活动的强化物（孩子的初始目标）和社会关注。若孩子积极性不强，可能出现学习问题。

若不存在针对教学目标的高度激励性内在强化物，可从“强化”的第2点开始首次调整，即“外来且相关+社交强化物”。根据普利马克原理，我们首选将游戏活动作为强化物。普利马克原理(Premack, 1959)认为可用高频率行为强化低频率行为，即在孩子不太喜欢的活动后安排喜欢的活动，可强化活动之间的联系。众所周知的祖母规则也是如此：出去玩耍前，先做作业；吃甜点前，先吃蔬菜。或者说，像脱衣服这样的技能，可在其后安排孩子喜欢的活动，如玩水。同样，可以在吃点心前学习穿衣，吃东西前先洗手，玩游戏前先上洗手间。对于治疗了一段时间，期待并喜欢课程活动的孩子来说，在不太喜欢的活动后面紧跟喜欢的活动很有效。

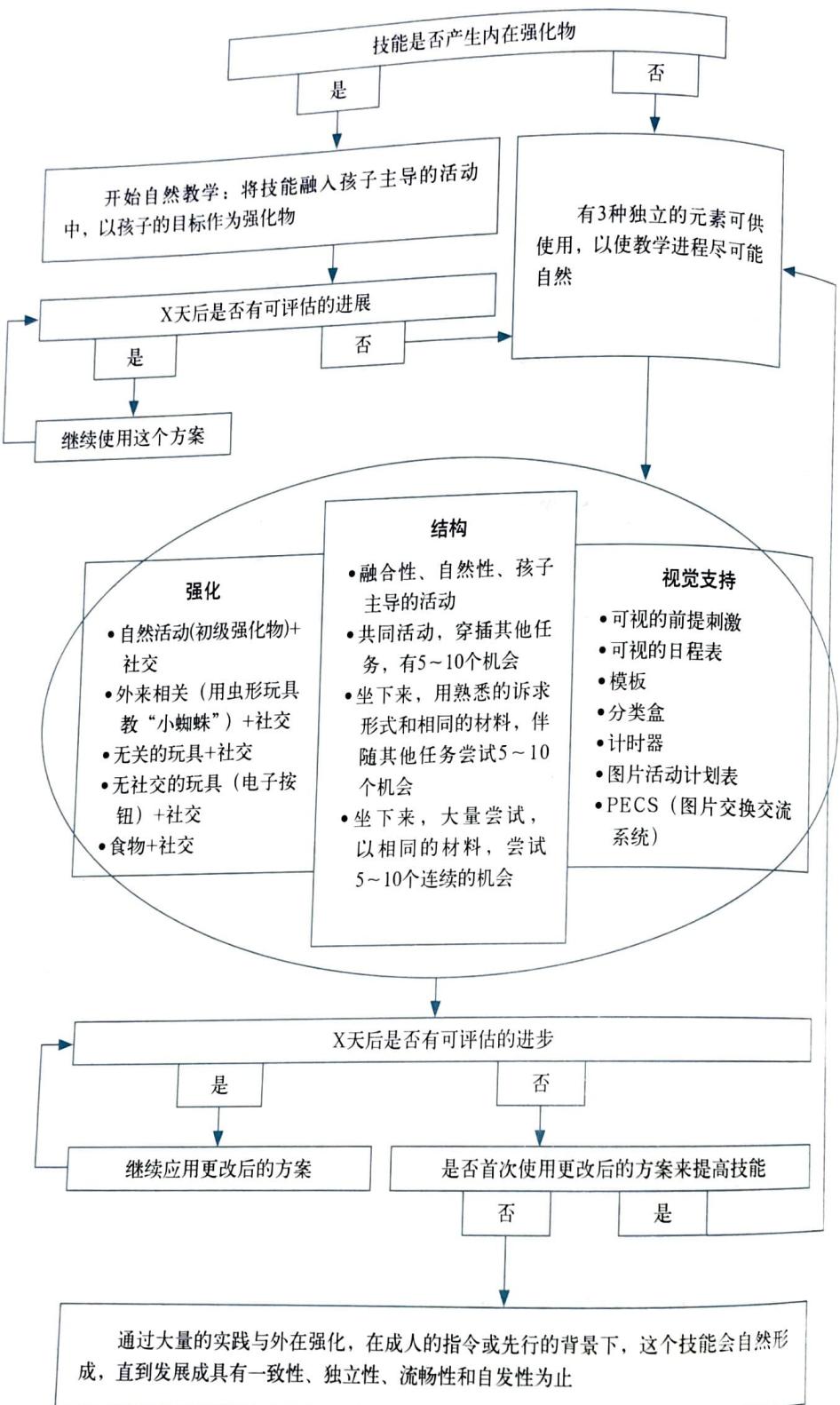


图 6-1 用于选择最初教学程序（具体技能）的决策树

但是在治疗初期，孩子还没有找到期待或喜欢的活动之前，若给予他们喜欢的物品，他们也会进步很快。这些步骤涉及“无关的玩具 + 社交强化物”或“电子玩具 + 社交强化物”，并以强化物强度作为选择标准。有些孩子对物品不太感兴趣，但对点心很有兴趣，就可用少量营养性点心与社交强化物结合起来。通过上述例子，我们要依据普利马克原理，将外来强化物和社交强化物相结合来组织活动。在孩子学习某技能各个步骤的过程中，可以调整强化物和强化过程。根据上述的强化等级，制定可供下节课使用的提高强化强度的计划，并将计划记录在每日数据表内。假如孩子对强化物很感兴趣，且强化物能够保证孩子表现出稳定的维持步骤，那么教学问题可能出现在其他方面。

## 教学结构

教学结构指教学常规中的结构水平。我们通过增加练习次数，减少物品和使用的前提刺激种类，减少共同活动的动作项目数量来强化教学结构。我们希望通过减少多样性，增加稳定性来提高孩子的学习效率。每个步骤都提高成人的参与程度。调整时，首先要完成进步不佳项目层级的顶端项目，而进展理想的项目结构无需调整。所做调整要在下周学习计划中标注出来。完成3~4个学习过程中的新步骤，并检验学习效率，若仍未取得进展，则继续按上述方法调整，直到有进展为止。若尝试了所有步骤，仍然没有任何进展，就开始下一栏：视觉支持。

## 视觉支持

这是教学调整的最后方法。只有在尝试了教学结构方法后，仍然没有取得进展的情况下才应用这一步骤。此次调整中，要考虑如何改变教学刺激物，如何让孩子进一步掌握教学步骤中所要求的辨别能力，增添来自另一个感知模式的信息是否有效。对于听觉辨认任务，可融入视觉或触觉信息；对于视觉任务，可融入触觉或动觉信息；对于抽象的纸牌类游戏，可融入视频模型。可否在任务中提高视觉清晰度？对于理解语言类任务，是否可融入视觉符号？对于发育顺序，是否可融入孤独症及相关交流障碍儿童治疗和教育（TEACCH）类工作平台或图片安排法（Schopler, Mesibov & Hearsey, 1995；Hodgdon, 1995）？对于分类、配对和计数类任务，是否可融入视觉模板？如果是，这时就可以运用图片、文字或符号表、图片和图片交换沟通系统（PECS）（Bondy & Frost, 1994）、TEACCH和其他支持系统来培养自理或独立能力（Koegel, Koegel, Hurley, et al, 1992；Stahmer &

Schreibman, 1992; Kern, Marder, Boyajian et al, 1997)。

长时间等待之后才增加视觉支持，进行大量尝试或引入外来强化物似乎并不合理。然而，我们想教授有助于孩子在日常生活及各种情境下与不同人交往的技能。我们的目标并非只让孩子在治疗期间才表现良好的技能，我们希望孩子学习的技能同样便于在家庭、主日学校和幼儿园应用。因此，我们首先教授孩子在日常生活情境的自然环境中用到的材料、强化物和前提刺激。我们认为这样可以将参与环境的能力最大化（不断实践各个技能），通过环境中的自然强化物培养稳定和泛化的技能。

一开始未借助图片学习语言的原因之一是仍希望提高孩子语言学习中的听力辨别能力。若提供图片，那么图片就成为刺激物，而与之伴随的语言既非刺激物，也非提示，变得可有可无。通过将语言、手势或一些其他典型社交作为刺激物，谨慎地减少提示，我们就能发现孩子正在学会如何辨别语言。尽管有些孤独症孩子应用基于图片的系统来学习口头语言，然而却无法证明采用 PECS 的孩子比采用语言系统的孩子学习语言的速度更快 (Yoder & Laydon, 1988; Yoder & Stone, 2006)。

同样，要想完成视觉系统也需要耗费大量的时间。运用 PECS 或 TEACCH 教学方法需要数月的教学，耗费的时间相当可观。并无证据表明这些方法在语言或其他技能培养上优于其他方法。这些方法可能的不良影响是其中包含了非自然材料，这些材料对孩子应用技能的环境会有所限制。其次，视觉系统学习需要花费时间，而通过语言和手势学习不需花费这些时间。我们认为如果孩子有进步，还是要把时间直接投入到语言学习上更为合理。用 ESDM 方法得到的语言发育数据比较可信，通过 ESDM 和丹佛模式治疗的孩子至少有 80% 能够运用语言。在最近对于采用 ESDM 治疗的 2 岁及以下孩子的研究发现，至少 90% 的孩子在 5 岁前就达到了 ESDM 要求的语言交流能力 (Dawson, Rogers, Munson, et al, 2010)。而对于那些未取得理想进步的孩子，决策树可引领我们使用视觉系统来激励其发展。因此，视觉或其他支持和替代交流系统只对少数而非全部幼龄孤独症儿童有效。

## 小 结

包含物品和不包含物品的共同活动为 ESDM 教学提供了平台。这些先期步骤能培养特定类型的人际关系，在孩子的游戏中，你成为他们有趣的搭档，由于你的存在，游戏变得更加有趣。你的参与、活动和描述吸引孩子的注意力，对孩子的游戏来说相当于二重奏里的独奏。这些都充满乐趣。共同活动以良好的人际关系为基础，要

有创造性。若某个活动很无趣，要立即调整。可在以物品为基础的活动和感觉社交常规活动中加以选择。要经常改变活动地点，比如：在地板、桌旁、懒人沙发旁经常转换。同样也要改变游戏水平，从坐着到走动，从专注到活跃。要根据感觉社交常规活动改变速度、物品和地点，这样才能保证孩子的警觉、注意力和参与性。当孩子注视你，给你物品寻求帮助，并等你完成游戏转换时，说明你成功了。随着互动性、趣味性和分享调控的进行，游戏活动慢慢演变成共同社交常规，活动框架慢慢形成。良好的人际关系、注意力和互动性形成后，要更加关注这些常规中的活动指导，在教授目标技能方面加大力度。

制定治疗过程计划，确保材料有助于活动目标和共同社交常规的发展，将之作为教授目标技能的框架。通过该计划，治疗师可思考治疗活动是否能涵盖每日数据表的所有项目，包括现有的维持任务和应掌握的学习任务。各个共同活动之间顺利、独立的转换锻炼了孩子的决策能力、游戏后整理和计划能力，培养了孩子的学习观念、时间意识，以及自理和独立能力。

“自然”治疗的基础结构已经清晰可见。对观察者而言，治疗过程随着孩子和成人的互动而自然发展。但是，游戏活动往往与游戏中的计划和准备程度，以及游戏中的积极教学活动不符。

不过，最起码要确保孩子学有所得。若孩子学习进展不稳定，就要调整教学方案，以求获得最大进步。为了改变教学框架，以尽可能实现最快发展，我们提供了支持性的系统方法——决策树。