

各位家长，这是我看了早期丹佛模式创始人 Sally J. Rogers 写的 2 本书（英文版，一本是写给专业人员的《Early Start Denver Model for Young Children with Autism》，一本是写给家长的《Early Start for Your Child with Autism》。）以后翻译的部分内容，因为觉得全部翻译出来太慢，就只翻了一部分，有的地方用词不一定准确，估计不会影响理解，写出来的这些应该已经能反映早期丹佛模式的理念和基本操作的方法了，个人认为这两本书写得非常好，能给孤独症儿童的家长特别是小龄儿童的家长很大帮助，如果有家长觉得对孩子无从下手的，建议可以买那本写给家长的书看一遍。下面我把早期丹佛模式的做法概括地说一下吧：

1. 早期丹佛模式是针对小龄儿童的，个人认为如果年龄大的儿童程度还不太好的话也可以参考使用。早期丹佛模式不排斥其他的理论和方法，实际上它综合了很多理论和方法，比如 ABA、地板时光、RDI、PCI。家庭生活的几乎所有场景都可以用来做教学，要充分利用日常生活中的机会。

2. 早期丹佛模式把儿童的早期发展分为 8 个领域：接受型沟通、表达型沟通、社交技能、玩的技能、认知技能、精细运动技能、大运动技能、自理技能。每个领域都分 4 个技能级别，分别大概对应于发展年龄阶段：12-18 个月、18-24 个月、24-36 个月、36-48 个月。每个领域的每个级别有若干个目标，这些目标从易到难顺序排列，达到这些目标的绝大多数或者全部就代表孩子已经在这个领域达到这个级别的水平了。（四个级别的不同领域要达到的目标清单请看附件：ESDMscore - (第一级)、ESDMscore - (第二级)、ESDMscore - (第三级)、ESDMscore - (第四级)) 这 8 个领域应该同步提升，不能偏废。

3. 先评估孩子在这 8 个领域都通过了哪个级别的哪几个目标，评估孩子在 8 个领域分别达到了哪个级别，一般来说多数会落在同一个级别上。
4. 定下从现在开始的 12 个星期，要帮助孩子完成 8 个领域里面最简单的还不会的目标，每个领域定 3 个左右目标，目标不能定得太容易，也不能太难，估计 12 个星期有可能全部完成。
5. 在接下来的 12 个星期里，设法帮助孩子完成定下来的这些目标，在过程里不断的评估，自己的教学是不是能帮孩子学会这些目标技能，如果没有进展或进度太慢，要考虑改变教学方法。（具体的做法要看那 2 本书，内容太多没法全部写出来。很多做法道理都是相通的，所以你会发现这些目标和很多理论或老家长讲的是相似的，做法也可以用以前学到的去做。）
6. 12 个星期后，总结成果，理想状态应该是已经完成或者超额完成当初定下的目标。
7. 再做一次评估，评估现在孩子在 8 个领域的能力级别……(不断重复步骤 3~6)
8. 8 个领域的 4 个级别的任务全部都做到了，孩子的能力已经就不错了，家长的能力应该也很强了，接下来该怎么做家长应该更有信心了。

看了这两本书以后的感觉是目标明确、可操作性强，自己的紧迫感也更强了，我正在按照这两本书的指导操作，目前感觉进展良好。把它发给大家，希望能对大家有所帮助，如果有什么疑问或者想了解更多细节，可以随时在网上沟通。

祝愿大家的宝贝都健康快乐地成长，和我们一起过幸福的生活。

深圳 1009 牛

牛爸 2013/5/31

qq: 254344704

交流群: 296673615

第一部分是写给专业人员的那本的部分翻译内容:

## 第二章

### ESDM 概述

ESDM: 对 3 岁以下的儿童的干预

Denver Model: 对学龄前儿童的干预。

ESDM 是建立在现有的婴幼儿学习的经验性的知识以及对孤独症对早期发展的作用的知识基础上的，它的目标是降低孤独症症状的严重程度，加快儿童的各方面的发展速度，特别是认知、社交情感、语言方面。在这一章里，我们概述一下 ESDM，描述它怎么达成目标，描述它和其他著名的模式之间的异同。我们从构成 esdm 的关键方法的讨论开始。

## Esdm 的基础

Esdm 的基础由几种互补的方法组成，包括早期的 denver model、PRT（核心响应训练）,ABA.

有 4 个方法达到 esdm 的个性化：1 成长课程，其目标是儿童在各个领域的个人学习需要。2. 集中在儿童的喜好和兴趣，这样可以找出适合不同儿童的东西和活动。3.联合家庭

4.利用决策树，治疗师可以在进步太慢的时候对教学课程做系统的修改，第 4 在第六章讨论。

Esdm 教育是嵌在玩乐中的，它有很多领域的目标，而且需要很高的频率。儿童需要学习很多东西，但时间很有限。

Esdm 的核心教学方法可以在附录 b 找到。

### ABA 的教学策略：

Aba 的 3 个必要组成部分：1 必须有一些刺激物可以暗示儿童做出反应，儿童必须注意到这刺激。 2 儿童必须立即刺激之后做出一个行为。 3 儿童在做对以后要得到一些反馈或结果，以表示作对了。时间长了以后，我们希望看到儿童更快、容易、频繁地对刺激做出反馈，在不同的场景使用新的技巧和行为----泛化。

## ESDM 用到的 PRT 原则：

- 1 强化儿童的尝试。不要期望儿童每次都做得很好。奖励尝试会提升动机和持久性，也可以减少挫败和不想要的行为。
2. 在现有的技能基础上提出新的要求，这些更难的任务也可以提升动机、减少挫败。
3. 强化刺激与儿童的反应或行为有直接关系。强化刺激从儿童的初始选择出发，立刻跟着希望的行为。比如孩子说“车？”，大人不要说“说得好”，要说：“车，车在这里”。
4. 在活动中轮流。找到平衡的互动，使得每个参与者都有机会领导和跟随一分享互动的控制权。
5. 指令要清楚地发出。必须得到孩子的注意力、确保刺激物是恰当的、在要求的行为之前发出。
6. 给孩子选择权，跟随他们的领导。使用孩子的选择可以练习目标技巧，大人可以建立孩子的动机，充分利用强化刺激，强化孩子的自发行为。

## 从丹佛模式引出的教学活动：

集中于治疗师有效的,基于关系的工作,强调发展玩的技巧和沟通干预原则的使用。

### 第三章 使用 esdm

Esdm 可以用在不同的环境:基于中心的幼儿园、综合型幼儿园、父母的干预、家庭干预。

Esdm 在以下情况成功过:一个星期 20 小时的 1 对 1 训练,由专门的干预师操作。这种做法不排斥群体幼儿园或别的治疗。一般这种 1 对 1 的训练一次 2 个小时,本章会讲到。

还有一种成功的做法:家长和孩子每个星期参加一次 1 到 2 个小时的治疗,治疗师在治疗的同时交给家长在家里的日常活动和玩乐中怎么教孩子。

#### Esdm 程序

##### 1. 规划教学目标

开始训练之前孩子要接受一个评估(用附录 A 的列表),组长在列表中的每个发展领域制定 2 到 3 个短期教学目标,这些目标是要在 12 个星期内完成的。教学

目标会根据课程中的数据调整，12 个星期过后，目标会根据新的列表评估作修改，会制定新的目标或修改旧的目标。第四章讲解。

## 2. 任务分析和教学步骤：

目标制定以后，每个目标被分为一系列的步骤，这些步骤作为中间目标，最终导致总目标的完成。每节课教这些步骤，教目标的“学习”步骤，同时提供“保持”步骤。在课间，干预师停 15 分钟在日记本（第五章解释）上记录孩子的表现。

### 在 ESDM 中使用通才模式

我们详细讲一下跨学科的小组，它的组织和成员。

最常见的教学问题是：

1. 前项不清楚。
2. 强化刺激没有及时跟上。
3. 不是目标行为被强化了，包括偶然的行为和不要的或不适当的行为。

4. 强化刺激缺乏强化价值或强度。
5. 恰当的行为没有被强化。
6. 小级别的技巧没有被塑造成成熟的、独立的、自发级别的技巧。
7. 强化刺激的清单没有系统地减少或转变成内在的强化刺激。
8. 太多时间花在已经掌握的技巧上，太少时间花在新技巧上。
9. 太多时间花在新技巧上，导致孩子的注意力和动机问题。
10. 提示没有很快消失，孩子依赖提示，或者提示和前项混淆了。
11. 当教行为的顺序时，没有教孩子所有的步骤。
12. 用口头的提示或者其他社交行为指导中间步骤，而这些步骤处于不包括语言的行为链中（穿衣服、洗手），而不是使用以下方式来教授技巧：每个行为变成下一个的前项。
13. 在一个活动中很少有真正教授上的磨难，治疗师可能给孩子愉快的活动，但是很少有教授行为。
14. 技巧的教授使用了非常人为的或者高度结构化和面向成人的背景，没有普及到自然的背景，没有发展成为自发的行为。
15. 没有收集数据，或者收集了没有用来计划下一个治疗单元的方法。

16. 教学机会被浪费了，因为治疗师没有注意到孩子在玩什么或者孩子在游戏中怎么用东西的。

当父母不适应 esdm 的哲学和程序

一些父母觉得 esdm 的互动的核心是不自然的和不恰当的。他们可能觉得孩子会从更结构化和面向成人的学习环境中学到更多。如果是这样，他们应该换不同的干预方法，使用更面向成人的方法，比如传统的分项训练。没有证据显示以孩子为中心的方法比面向成人的更好。父母要勇于选择自己认为最有效的干预方法。对于干预方法的有效性的信念是干预结果的一个重要部分。

第四章 制定短期学习目标

使用 esdm 课程清单的评估

Esdm 课程清单是一个引用标准的工具,它用来评估在以下方面的发展程度:接受型沟通、表达型沟通、社交技能、玩的技能、认知技能、精细运动技能、大运动技能、自理技能。清单组织为 4 个技能级别,分别大概对应于发展年龄阶段: 12-18 个月、18-24 个月、24-36 个月、36-48 个月。这个列表是为 asd 儿童制作的, 它包括相对更高的视觉运动技能和相对低的社交和沟通技能(相对于同年龄的正常

孩子)，而且在每个级别上，沟通和社交项没有精细和大运动项成熟。

和其他的覆盖了很大范围的技能的评估工具一起,目标是评估孩子现有的能力级别。在评估之后，评估者应该知道在每个领域这个孩子最成熟的技能、正在出现的技能、没有的技能。多数孩子的技能会在每个领域集中在一个级别。如果孩子的技能落在在一个级别的靠前的条目上，要确保看了前一个级别的靠后的条目，确定这个孩子的技能有没有落到前一个级别上。类似的，如果孩子通过了一个级别的大多数只有几个不通过，你需要看看下一个级别，评估最少前面那些条目，以确定孩子的真实水平。你的目标是确定孩子的水平下限和上限，特别是在每个领域中找到不通过的技能。这些将成为教学的目标。

使用评估列表是和干预的做法一样的----在群体活动的框架、以游戏为基础互动的方式。使用游戏活动在一个活动中可以评估多个领域，因为多数基于玩具的孩子和成人间的互动活动包括了运动技能、认知技能、沟通技能和社会技能。以游戏为基础的评估还可以检验孩子的典型的互动模式中的社交和沟通内容。评估者要让孩子参与到他有兴趣的游戏活动中，执行这个活动直到一个自然的结束点或者没有新的行为会再被引出，然后暂停一下记录在清单上被观察到的条目，同样地记录没有被引出的条目。评估者接着开始另一个活动，跟之前的做法类似。在每个完了活动之后，要暂停，记笔记，查条目，决定哪些条目还要执行。然后，评估者选择东西和完了活动来引出剩下的条目。不能观察到的条目，比如洗澡时间的，可以跟父母访谈。如果有其他治疗是的报告，可以综合使用。有很多信息来源：直接观察、父母的报告、别的治疗师或老师的报告。父母要在评估的过程中都在场，评估者决定父母的参与程度。

一般课程列表会在一个 1 到 1.5 小时的游戏时间里完成。最好的设置是一个治疗室，里面有一张小桌子和一些椅子、沙包、地板、父母坐的舒服的椅子、用来引出课程列表中的技能的东西。在课程列表的开始列出了需要的东西。把评估不需要的东西拿走是很有帮助的，这样时间不会被浪费，孩子的注意力能集中在有用的东西上。拍录像不是必须的，但可以在以后提供信息，也可以作为治疗开始的档案。

打分的三个级别：P（通过）或者+（一贯的表现或者精通），P/F(通过和失败之间)或者+-(表现不稳定)，F（失败）或者-（没有看到例子或者行为很难被引出来）。

列表的条目描述定义了需要什么级别的反应才能通过这个条目。评估者在合适的栏位记录父母的报告和直接评估的分数，如果有别的小组成员提供的信息也可以用。对于通过和失败的条目，都需要知道孩子是在家还是别的地方有这些行为，一贯性怎么样。在评估结束后，评估者综合所有信息，在每个条目打一个最后的分数，它指明了孩子在这个领域的每个条目的掌握级别。（注意：精通或通过的技能是不会在教学目标里的，所以不要美化孩子的表现，这一点很重要。）当评估者很好地掌握了孩子的程度，课程列表清晰地反映了孩子在每个领域的技能水平，评估就完成了。下面描述 esdm 课程列表的使用。

例子:Isaac 的 esdm 评估:

Issac 是一个 26 个月大的拉美裔孩子,他上个星期被诊断出孤独症。他是一对高中学历的夫妇的第三个孩子。评估在一个诊所里进行，计划进行 75 分钟。下面的描述以 5 分钟的片断来进行，5 分钟代表着这个孩子愿意在一个活动中花费

的时间。治疗师完成一个活动，然后填好课程列表，再开始一个新的活动。举例：

根据 Isaac 的评估大致结果制定计划：

### IsaacESDM 评估概要

Isaac 的粗大和精细运动很好，他对事物和如何应用充满兴趣，这对治疗很有帮助。他对动手操作充满积极性，而且喜欢和镜像伙伴一起玩社交游戏。Isaac 可以专注相当一段时间，能玩一些互动游戏。他能很快模仿动作，有时会模仿语言。他说话有辅音、语调和音位。他会模仿一些词，至少会说出一个词。他能够玩一些包含一系列动作的游戏和一些常规游戏。他对事物的好奇和热心对治疗很有帮助。除了粗大运动（因为他没有完成踢球），他的技能落在水平 1，他已经为水平 2 做好了准备。

#### 接受交流

在前 6 个项目，包括看向声源并模仿，他能达到 P、P/F 水平，他能够对指令应答，根据手势“坐下来”。

#### 表达交流

他在音素和自助发声上表现出表达交流的优势，但是他不会用常见手势表达意图，也不理解别人交流的手势。

#### 社交技能

在社交技能方面，他能在同步游戏中看着模仿伙伴，还能做一些互动交流。他会让人抚摸，但他偶尔才会分享笑容和用眼神交流。他会模仿一些新的动作，包括对事物的动作，语言和发音的模仿，但是只有对事物动作的模仿是比较持久的。他的快速模仿能力使他拥有现有的技能。虽然他可以完成成组的游戏（小火车，绘画游戏），但他没有完成匹配游戏，我们希望他也能够快速发展这方面技能。几个开头的游戏都通过了，包括 1，2，4，5 和 7。他对结构类游戏玩得不错，但是他不能维持，也没有完成任务的目的性。这些是他的治疗计划的初级目标。因此，用更多的材料和步骤充实构成部分和清理部分将成为游戏活动的重点。

### 精细运动技能

他的精细运动不错,而且他不得分的活动大部分是因为他没有参与,比如环形推垛机,乐高堆叠和捞球。我们没有观察到他用指尖抓取,可以用麦圈点心观察。

### 粗大运动技能

他唯一没有通过的粗大运动是踢球,其他在家人叙述中已经通过了。

### 饮食、穿衣、梳理和家务

虽然他需要学着吃饭期间不要离开餐桌,但是他的自理能力还是不错的。睡眠时间需要调整,但是他易怒,自虐,有攻击性,家人很难教育他。为了解决他的发育行为问题,关键是完成对他行为问题功能评估和制定有效的支持计划。

## 制定学习目标

孩子的治疗团队和父母共同制定孩子未来 12 周的学习计划。学习计划是根据父母期望、ESDM 课程表所得信息并融合支持孩子和家庭的专业人士的信息。我们非常希望孩子在未来 3 个月能够熟练掌握这些目标。在 2-3 个月中完成这些目标是有一定难度的,所以要有些教授强度。

## 平衡各领域目标

ESDM 会使各方面领域的目标相互平衡,不会着重强度某一方面而牺牲其他。这样做有 2 方面原因。其一,我们希望能够打破孩子自然发展中的弱势。若将计划制定在孩子最弱的方面,进程会很慢且很难有成效,这样就会打击到治疗师、家长和孩子。其二,我们也不会只放到孩子擅长的方面,虽然大家都乐意看到孩子很快掌握。把重点放在强势方面容易忽略影响孤独症的核心领域,比如:社会互动。这种不平衡的模式只会强化优势和弱势,加重孤独症。在 ESDM 中,我们得计划兼顾弱势和强势方面,使得孩子能够在有潜力的方面和较弱的方面都得到发展。这样就能保证孩子和治疗师的活动是高度激励的。

## 目标数量

每个领域制定 2-3 个目标，总共有 20 多个目标，在 12 周的治疗中是易完成的。如果在某个领域中，找不到有信心让孩子通过的 ESDM 项目该如何处理呢？可以减少项目数量，或者将一个项目拆分成 2 个步骤。要计划让治疗师在治疗时想到更多的治疗目标。当某些基本技能在两个不同发育领域中出现，可以同时写入这两个领域。比如：某一目标是让孩子使用 10 个特定单词来表达语言发育，那么这个目标只有与孩子接收这 10 个单词的交流目标相结合才有意义。

### 技能选择

接下去的任务是为 12 周的治疗每个领域选择 2-3 个技能。评估课程表的信息有 2 个用途。首先，对每个领域的技能进行定义，指出孩子之前是否通过（P/F 和 F）。我们希望孩子能够在未来 12 周中学会这些技能。其次，团队领导者要引导孩子整个 3 个月的学习，并从家长和其他工作人员的日常教育中了解孩子能够完成的技能。有些 ASD 孩子学得很快，他们相对于其他同龄儿，在语言、认知、精细运动上更出色。对于这些孩子，不需要担心先前的目标技能的失败，因为在以后同水平的技能中也有对这些失败技能的训练。

比如：在 24 个月龄的 Nathan 的初始评估中，他在第 2 水平阶段接受交流项目 2 中失败了：“完成 8-10 个口头指令。”他只按时完成了 6 个：给我，过来，坐下，依据人名看人，举手击掌和再见。但是，对于一个没有接受过孤独症治疗的 24 月龄孩子来说，这些接受语言的技能已经很不错了，显然花 12 个周的日常教学再学习 2 个技能是绰绰有余的。那么课程表中该阶段的这些项目对他来说显然不合适，最好把标准提高到第 2 水平阶段末的项目，包括在现实生活中的地点、人事物，完成一些指令。这样，治疗师就能在 12 周中教授孩子所有第 2 水平的接受交流技能。

有些孩子在有些方面明显落后，Joshua 在项目 2 中跟 Nathan 表现得差不多，但他已经 38 个月龄，已经接受 12 个月的相当日常强度的 ESDM 干预，但是交流对来说还是很难。在过去 12 个月中，他掌握了第 1 水平阶段的接受交流技能，能够完成 6 个指令。他的治疗计划跟 Nathan 完全不同。对他来说，宜将目标定在项目 2，在 12 周中掌握 10 个指令。他需要花 12 周学习剩下的 4 个指令。

这样，就能根据对孩子评估所得的学习程度制定 12 周内基本能够掌握的技能。项目应该既有挑战性又是可完成的，这样才能激励孩子、治疗团队和父母，

治疗师也能充分发挥作用。

总而言之，要依据特定发育领域通过的和失败的技能来制定教授的技能。用孩子最好的稳定通过的机泵来界定孩子在某领域所处的水平。你制定的项目要着眼于该水平。你可以假设通过 12 周的日常教学，孩子能够熟练掌握所处水平的 P/F 的技能，那这些技能就可作为目标技能，然后可进一步关注 F 的技能。你要根据对孩子的了解及评估收集的资料去估计对他陌生领域的探索程度。犹豫时候要保守些！为什么？因为当孩子掌握了技能时，所有人包括孩子都会更有信心，若孩子没成掌握 12 周内的大部分技能，大家都会受挫。孩子对技能的掌握可以大大激励孩子、干预者和家长的教学，但这就需要选对合适的学习目标、教授方式并保证日常实施。

### 目标因素

每个阅读本书的专业人士以前很可能都写过教育或治疗计划。但是，ESDM 用独特巧妙的方式支持教学过程。每个确定下来的目标技能都是用可测量的行为形式定义的。每个 ESDM 项目都有 4 要素：（1）可引出目标行为（技能）的前期刺激；（2）观察测量行为（教授的技能）的说明；（3）评定掌握程度的标准；（4）一个目标技能功能上和总体表现的标准。具体书写指导如下。

### 前期刺激表述

行为的前期刺激或识别刺激(Sd)激发技能和行为。有些行为是对别人行为的反应（如看向呼叫的人，结果别的孩子递来的玩具），有些是对环境暗示的应答（如很多学前衔接是通过灯、铃、歌曲加上语言来暗示的），有些是对内在暗示的应答（如渴的时候去喝水，自由活动时间去找玩具玩，饿的时候想吃东西），最后，还有一些行为是一系列行为中的一部分，有前期行为暗示（比如洗完手关水龙头，离开浴室关灯，穿完大衣挂起来）。

界定前期刺激的原因有 2 个：首先，它有助于孤独症孩子对刺激对出应答，该刺激对正常孩子也有相同的刺激作用，其次，它能够指导干预者选择合适的前期刺激，提高教授的稳定性和孩子学习的速度。我们坚信恒定的前期刺激可以改善孩子学习效率，因而我们强调前期刺激。

如何选测前期刺激（Sd）？需考虑以下几点：首先，把 Sd 设置在自然环境

中，如家庭、学前班、日托，能够引出正常同龄儿的行为。假如对某个孩子不合适，那么就要想想怎么做可以知道这个年龄的孩子在自然环境下坐车这个行为，使用什么样的语言和手势。这就是 Sd 的要达到的目标。（注意：孩子不需要理解前期刺激。）

如下是前期刺激示例：“大人用眼神交流，挥手，说再见”（孩子会模仿回收等）；“当有另一个孩子伸手想要分享这个孩子手中的玩具”（这个孩子会给出玩具）；“当孩子走进厕所，在坐便器前 1218 英尺的位置，他会自动解开裤子”。（注意：最后一个前期刺激是自发行。自发行也有 Sd，无论是环境、内心还是先前的行为都是有序的。）

若目标行为属于自发行，前期刺激就很难定义了。什么是自发问好的前期刺激呢？就是某天，某时某刻第一次见熟人的时候。熟人看到你也会微笑，这就是自发问候的前期刺激。“当 Jason 刚进入治疗室，治疗师用眼神交流和微笑迎接他，那么他也会说‘hi’或者招手。”比如一个自发要求的前期刺激：“Jason 走进厨房，想要一个显眼的但是够不到的水壶，他会对大人请求，‘请给我水。’”在这些情况下，都是有一个自然环境前期刺激的，对于自发行来说就是前期刺激或 Sd。

注意：

我们经常误把环境设置当成前期刺激。但是环境设置指示行为发生的情境，比如“教室里”，“1 对 1 治疗中”和“讲课时”。这些都只是情境，不是前期刺激。它们有助于定义行为发生的情境，但不是前期刺激，它们不能引出目标行为。

要引出一个行为，一个刺激是不够的。上述例子中，目标技能要定义集中合适的情境（比如，“在一下 3 中情况下 Sara 会对她的伙伴用眼神交流并说‘帮帮我’：给她一个她打不开的容器；当她扣不上衣服扣子时；当她完不成拼图时。”）。

## 目标行为表述

孩子学习所成的唯一证明就是观察到的行为。我们不知道孩子对色彩的掌握程度，但是我们可以通过着色，说出颜色和根据颜色名字选择颜色这些方法观察到孩子对色彩的匹配和分类能力。我们常考虑孩子发育的抽象术语，但是一个发育的概念，像“具何知识”或“有何概念”或“能作什么”，很难转化成易于观

察的行为。

每个项目都要描述孩子特定的行为。孩子会给予，指向，说话，踢，匹配，分类，骑车，叫名字，跳跃。他们通过给予、展现、看、指向和跟从表现出共同关注的行为。他们用行为应答——转动头部和身体，眼神交流，说话和手势。观察孩子展现目标行为。孩子做出了什么？哪些肌肉活动了？触发了什么行为？这些都是你想要达到的目标行为。

某个项目可能包含了几个行为，原因有二。首先，可能这些行为是一系列的动作，比如清理包含了整理归类东西放入架子或抽屉。更高水平的联合技能包括指向，跟从，或展示，包含了眼神交流，由物到人的注视转换，常伴有语言。穿衣和上厕所包含了很多的动作行为，像这种一系列的动作会同时教授，因而一个项目就被定义成许多动作的集合。比如，如下例包含了 2 个联合行为，注视转移和跟从。

当大人指着约 10 英尺外的架子或地上的东西说：“Johnny，看！”，Johnny 会跟着看向那个东西，然后跟大人眼神交流，在 20 分钟内有 3 次，都很连贯，不同的大人引导。

在上述例子中，Johnny 做了 3 个一系列的动作：眼睛和头部跟从指向的方向，看到东西，然后回头眼神交流。大人的很多动作，比如转向，指向和说出，都能刺激引出这样的应答。孩子在 20 分钟内每次都要第一时间做出这些完整的动作，独立完成 3 次才能通过这项目标。

其次，一个项目中包含了同一类的几个动作，比如叫出名字，指向或模仿，诸如此类。动词的应用就是很好的例子：以同伴的示范为例，或者自主叙述自己的活动，Shannon 要在 1 个小时的游戏时间中用 10 个不同的合适的动词描述自己、别人或物体的动作。

这个项目不需要罗列特定的动词就可衡量。孩子只要罗列出任意 10 个动词就可通过。但是，若有些词对这个孩子来说很难或者对交流很重要，那就要在项目中罗列出来。比如：要求 Shannon 在连续 3 天的点心时间，由刺激下或自发地说出 2 连词的“给你，求助，上去，下来和完成”这 5 个词。

## **掌握标准的定义**

每个项目都要定义学习掌握的标准，有 2 个切实目的。首先，教授过程可专

注于明确的完成水平，其次，可明确孩子是否掌握并对孩子所学进行反馈。

要根据治疗团队活的的孩子的发育水平制定合适难易程度的掌握标准。如前所述，我们制定标准不仅是为了定义某个技能的掌握，也是期望孩子能够在 12 周内顺利通过。设置标准包括对孩子学习速度、教授量以及适当的期望。如前所述，若对孩子 12 周内成功掌握的把握不大，那么就把标准定得保守一点。失败会严重打击每个人，包括孩子、家长、教授人员和整个团队，所以宁可简单不要太难。力求能够达到掌握水平，鼓舞每个人。

通过的标准要量化技能（如说出 8 中颜色）或明确的应答潜伏期（如孩子要在 1 秒内对朋友打招呼做出应答，做出转身，看过去和说“Hi”）。通过标准要设定独立完成一系列动作的特定程度（如，孩子在未提示下独立完成 70% 的洗手各个步骤）。他也可以包含一个时间段（在没有大人提示下，孩子独立并正确玩玩具 10 分钟）。要依据操作对象来制定合适的测量标准。

#### 注意陈述的百分比

对掌握标准的百分比制定的滥用是常见的问题。很多行为的掌握是不能用百分比来界定的。百分比较适用于花一定时间包含一定数量动作行为的项目，比如 1 小时内与大人的互动游戏中应答出 10 个动词。举例说明，某个项目可以这样写：15 分钟内，进行包含小车辆，玩巨人和小道具的表演游戏，Max 要用 10 个不同的动词对搭档的问题和意见进行应答或者描述自己的游戏过程，要完成全部的 80%，分成 5 个连续的部分。

如上，Max 要在连续 5 天的 4 天中完成 10 个不同的动词。但是，想眼神交流，协调注视和语言，等等，很多重要的技能都是不能用百分比来界定标准的。眼神交流不可能持续，所以在 1 小时语言治疗时间内 Max 在其中 80% 时间内进行眼神交流显然是不合理的标准。要求孩子整个过程中都有眼神交流是很难做到的。互动中眼神交流应该按合适的次数计量，以新的交流刺激为例，掌握标准应该是交流中眼神交流的应用形式：“Max 在 5 个要求中，至少 3 个用眼神联合语言或动作来应答。”

一系列的自发或独立行为也不适用百分比。像游戏后清理，把标准定为 85%（如 Johnny 要在自由活动后清理 85%），即要求孩子完成所有清理工作的 85%，

但对于小年龄儿来说，是不能要求他们独立清理的，要像要求正常孩子那样去教授和衡量孤独症孩子的清理能力更合适。例如，游戏活动结束后，大人对 Johnny 说：“让我们一起整理吧。” Johnny 会自发得或者模仿大人，一起捡起 4 个或更多的玩具放进收纳盒，在 1 小时的干预时间内有 4 个及以上的游戏，他能连续完成 4 次这样的整理。

另一个方法是衡量孩子的现有总体技能，包括对前期刺激的第一反应。第一反应是一个行为稳定性的表现。若是某项活动中，给予一个前期刺激，孩子第一次表现出一个技能，那么在接下来的几天活一系列活动中，孩子几乎都能稳定表现出这个技能。因而，可以用第一反应作为掌握标准。比如：当有人进来对 Becci 说“Hi”时，Becci 会第一时间在 1 秒内看向那个人，用眼神交流并回应“Hi”，连续 5 天都是这样。

除了数量、准确度、流利程度和潜伏期外，标准中还应定义孩子独立完成的水平。很多技能小年龄儿是无法独立完成的。典型的学龄前儿童能够接受提示和辅助，在很多情况下能够重复应用这些提示。所以，很多项目都要定义成人帮助的程度：如玩玩具 10 分钟，知道不超过 2 次；完成洗手的全部步骤，动作或语言提示不超过 2 次；阅读时第一反应指出 10 个或以上书中熟悉的不同的物体的照片（大人不能重复或者给予知道）；在 3 天内无提示下在幼儿园向熟人打招呼，有眼神交流并说：“Hi”，次数要占见到熟人次数的 80%。

（注意：根据同龄儿典型行为来帮助确定辅助的水平可以确保教授过程与年龄相符。当出现问题是，可以参考与患儿同龄的正常儿童的典型发育水平。）

掌握标准的设定离不开技能总体表现的说明，这就是第四个也是最后一个因素。

### 普遍性标准说明

我们希望孩子的新技能是稳定的，而不是仅出现于状态好的某一天或者是对喜欢的人或某种情境下。普遍化就是行为不仅仅字一种自然环境下下发，用多重物体材料都可引出，并且/或可由多人引出。一个可衡量的普遍化标准有助于我们知道孩子真实的对前期刺激的反应速度。有些一天中很少发生的行为，比如回应别人的问候，就要在连续 3 到 4 天内每次这种情境发生时，大部分的时候都能看到孩子的回应，这样才能确定他已掌握。对于经常发生的较复杂的行为，如洗

手，在 1 天或连续 2 天中看到孩子有典型的行为就可以了。一下给出一个普遍化标准的示例：“连续 2 天内，每次需要洗手时，在无帮助和提示的情况下完成 90% 的洗手的步骤。”

最后，普遍化的行为在不同的情境、物体和人都要出现。除非有些技能行为只能在特定的环境、物体或人中出现，其他目标行为设定标准时都要包含至少各 2 种环境、物体或人。

提出这样的要求有利有弊。优点是干预者和孩子要在多环境中与多人协作才能通过，这样的技能更加稳定持久。另一个优点是，这样就要求在各种环境、各个人并贯穿孩子的生活环境下学会技能。缺点是衡量的难度较大。你需要其他情境中的数据 and 可靠资料，需要投入更多的教授过程，费时更长。但是，利大于弊，这样做可以避免孩子常出现具有的总体能力出了治疗室就失用了。

### 目标技能要有功用

花费那么多时间去教授技能，我们想确保物有所值，孩子能够学到适应各种环境的能力。前期刺激应以行为的功能和适应性为目标。

这里以表达词汇方面的发育为例。孩子不会常在房间里说着物体的名字走来走去。我们用语言表达我们的需求，给别人他想要的东西，抗议，进行互动，与人分享我们的爱好、经历、感受和想法，表达的的需求，寻求别人的帮助。孩子要学会这些技能。以此制定目标技能能够确保教授过程有实效。要求孩子在治疗室里说出 25 张指认卡片的名字对于早期语言学习是没什么用的。更有效的方法是与都市说出故事书中几张图片的名字，或者吃饭时说出各种喜欢的事物，或者在主题游戏时提出他们最喜欢的主题，亦或是自由活动时间想别的孩子要喜欢的玩具。这样，孩子所学才能在现实生活中更好地发挥作用，教学过程也可以在家里、学前班和社区，与家人、朋友和老师一起，融入现实生活中。

如何确认一个技能的效果？如果是一个正常同龄儿做这个技能，是不是有什么典型的或者期望出现的表现？你希望这个行为在何处，同谁一起，用什么材料，给予什么刺激？若 ASD 患儿的表现与同龄儿在相同情境中的相似，那就说明有效。

多加实践，设置目标项目就简快多了。完成 ESDM 课程表后要尽快制定出目标计划，这样目标技能在你脑海中就会更清晰也更易完成。检查每个目标技能的

4 因素：前期刺激、行为、标准和普遍性。表 4.1 概括对本章进行了概括，为教育者的很多文档中有些教育目标计划的详细信息，比如 Cipani 和 Spooner。

表 4.1 学习目标书写指南

---

选择学习技能

- 包含现有 P/F 项目
- 关注完成较好的恒定通过的领域
- 超越 F 项目到 P/F，测量孩子的学习速度
- 有怀疑是，务求保守些

选择前期刺激

- 使用行为的自然暗示（另一个行为，环境暗示，内在暗示或前期行为）
- 如有需要，一个行为可由多个前期刺激
- 警惕把环境设置当成前期刺激

明确行为——学习的目标技能

- 必须是明确的，可观察可测量的
- 可以不只一个行为

明确掌握标准

- 数量
  - 准确性
  - 流利程度
  - 表现得潜伏期
  - 第一反应
  - 独立水平
  - 时间
-

---

## 明确普遍性标准

- 在各种情境中使用
  - 和/或用不同的对象、材料
  - 和/或与不同的人一起
- 

### Isaac 的 12 周的学习目标

早在本章节,我们已经描述了 issac 在 26 月龄的评估以及 ESDM 的大体测试。接下来,我们即将为 issac 制定 12 周的学习目标。所有的目标均在第一等级(level 1)上,并且涵盖了七项领域中的六项,包括:表达交流、感受交流、社交、模仿、认知、玩耍技能。考虑到这些完全由家庭成员进行干预,且 issac 并没有运动迟缓,我们并没有将运动列为目标。然而,我们制定了一个额外的行为规划目标用于缓解他的易怒以及咬啮习惯。等级领域的词首缩写以及课程目录的序号均以括弧的形式注释在每个目标的后面。对于前 3 个目标,我们都已经列好了四项基本元素。

#### 表达交流:

1. 前提:在诊所或者家中,对 issac 进行发声游戏或发音教学的期间;行为:他将会自主发声 2-3 个不同元辅音,并且可以重复 5 次以上;掌握标准:每次维持 10 分钟;推广:连续 3 次以上。(表达交流【EC】12)

2. 前提:向 isaac 描述一项行为或物体;行为:他将通过直接的手势、语言或眼神交流答应搭档;掌握标准:90%的答应率;推广:连续 3 次的 10 分钟维持,可以与至少 3 人以上有交流,并且在至少两个不同的环境下。(【EC】1、2、3、10)

3. 前提:在诊所或家中的交流中,家长提供 issac 不同的材料,包括 issac 想要的、不想要的以及需要他人帮助才能利用的;行为:他将通过手势或眼神来表述自己的想法,如推开东西表示不满、伸手要自己想要的东西、把东西拿给他人寻求帮助;掌握标准:连续 3 天以上,在 45 分钟的玩耍期间中,能有 3 次以上的交流;推广:在 2 个以上的背景环境下和 2 人以上交流。(【EC】7、8、9)

### 感受交流:

4. 在房间的一侧,或 Issac 的视线之外,当他听到大人叫自己的名字的时候,会转向大人,并且有眼神交流。要是他在诊所或家中,能有连续 3 次以上不同时段,在 20 分钟内可以有 3 次的回应,说明他达到了掌握标准。(感受交流【RC】3、7)

5. 当大人指向远于 3 步的某个方向、图画或物体,issac 会循着手指的方向,并作出相应的行为。如果他在诊所或家中,能有连续 3 次不同时段,在 10 分钟内可以有 3 次以上的回应,说明他达到了掌握标准。(【RC】5、8、9)

6. 不管大人是否使用手势,当大人口述表达要求时,issac 能表达 5 种不同的指示,包括坐下、站起、打扫、伸手拿东西、伸手要东西。如果他在诊所,能有 2 次不同时段,在 1h 内可以有 90%的答应率,或者在家中成功回应父母长辈,说明他达到了掌握标准。(【RC】13、14、15)

### 社交:

7. 在诊所或家中进行日常歌唱、读书、感知社交的训练时,当大人按例行程序进行或停止时,issac 会通过眼神及手势交流来表达自己的意愿。如果他能与 3 个不同的人,表达自己的意愿,表达自己的意愿,如唱歌、玩游等,说明他达到了掌握标准(社交【SI】2、3、4、5、6;【RC】10、11;【EC】1、9)

8. 在复杂的环境下,当大人向 issac 近距离的挥手打招呼或再见时,他会挥手表示回应。如果他能在 2 个不同的环境下,与 2 个不同的人,连续 2 天以上,达到 90%的答应率,说明他达到了掌握标准。(【SI】8、9;模仿【IM】2)

### 模仿:

9. 在诊所或家中玩耍时,当大人作出不同的动作时,issac 会自主的进行模仿。如果他能在 3 个连续的时段、无论熟悉的或是新鲜的,能模仿 80%以上相似度或 10 个以上的动作的时,说明他达到了掌握标准。(【IM】1、2;【SI】7)

10. 在诊所、演讲治疗或家中,当进行歌唱、手指游戏、感知社交训练时,issac 会自主的模仿 5 个以上的身体运动,只要求接近,不一定是完美的相似。如果他能在连续 3 个时段,在没有手握物体的情况下模仿约 1 秒的动作,说明他

达到了掌握标准。（【IM】2、3；【SI】7）

11. 在诊所、演讲治疗或家中，当 issac 练习辅音-元音-辅音-元音（CVCV），并且有大人模仿他的发音时，issac 会重复 CVCV 的发音。如果他能在 3 次不同的 10 分钟期间内回应 80%以上，说明他达到了掌握标准。（【IM】4；等级二【IM】1）

**认知：**

12. 在诊所、日常护理或家中，当进行打扫、积木或其他恰当的活动时，issac 会随着大人一样，给东西进行分类。如果他能在连续 3 次以上的机会，将 8 种不同材料的東西进行分类，并且准确度达到 90%，说明他达到了掌握标准。（认知【CG】1；【IM】1；【RC】10、14；玩耍【PL】8）

**玩耍技能：**

13. 当进行球类或布袋类（beanbag-type）游戏时，issac 会通过仍或来回的转东西来回应搭档的语言或手势上的要求和意愿。如果他能在 2 个以上的环境，和 2 个以上的人，连续 3 次以上的来回 3-5 次的回应，说明他达到了掌握标准。（【PL】1；【IM】1；【SI】3、5、7；【RC】10、14；【GM】7、8）

14. 在诊所或家中，当在建立养好的作息时下（如吃饭时间、洗浴时间、洗漱时间或床上时间）进行含有 5 种以上实体的活动时，issac 会模仿并且自主着手作出动作。如果他能在连续 3 次不同时段着手 5 项以上的恰当的动作，说明他达到了掌握标准。（【PL】1、4、7；【IM】1）

15. 在诊所、日常护理或家中，当玩耍建筑或者艺术类的材料时，issac 能在 5 分钟内完成 5 项以上相应的行为，包括转弯，重新建造，模仿，或在分享活动中被模仿。如果他能在连续 3 次不同时段有 2 次的回应，说明他达到了掌握标准。（【PL】1、4；【IM】1、12；【SI】3、5、7、11）

issac 和家人一同参与了我们每周一次的“父母-孩子”课程，并坚持了 12 周，之后 issac 进入到公共学前班项目。issac 在“父母-孩子”课程中表现的很好，能够进行连续单个字的演讲，甚至有时候可以讲 2 个字的短语。同样，在行为方面也进展的很优秀，达到了良好的社交、玩耍、模仿发展。如今，issac 已有 4 岁，能够完成连续的、精心的演讲，和同伴良好的社交能力，并且没有明显的行为问

题。他关爱他的小弟弟，并能够很好的相处玩耍。他在学前班的小班表现的很好，并没有表现出孤独症患者该有的行为。

## 结论

一篇好文章可以涵盖教学的内涵，并且可以用来评估教学的效果。因此写好一篇文章是需要时间的，而且还需要恰当的利用时间。如何去教育、何时需教育--当这样问题摆在面前时，需要培训者快速地行动起来，细心的进行教育。ESDM课程目录提供了一系列综合性的教学目标，而这些目标也是 ESDM 课程教育中的基石。

和孤独症孩子相处的每个人之间的交流同样是很重要的。孩子获得更多的练习，也将学习的更快。在理想的条件下，不但干预小组可以从目标中获益，而且可以获益至所有与孩子接触的人。家长可以在日常生活中，将这些目标融入与孩子的日常交流训练中。不仅如此，其他的干预者同样可以将相关的目标融入至彼此的交流，包括学前老师、演讲治疗师、OT、音乐治疗师、周末辅导老师、日常护理者。当 ESDM 课程干预者更多的与他人分享治疗经验，以及帮助他人日常交流中融合教学，孤独症孩子将会有更快的进展。

通过观察对象如何执行学习步骤以及描述其每一个动作可完成基本任务分析。但是，ESDM 学习目标的任务分析是一个更为广泛的过程。当你任务分析一个学习目标，需要根据原先教授孩子的经验和关于发育的知识来设想或预测这一技能在教学期间的进展情况，这就是发展任务分析，它融合了各种典型能力的发育和学习理论。执行一个目标的发展任务分析需要制定供孩子学习的步骤，这些步骤可能涉及独立性能的逐步提高、日益逼真的模仿行为、有许多典范的技能的表演或者对人、环境和其他事物的概括。让我们以共同关注分享反应这一技能为例。28 个月大的 Joshua 目前用偶尔的目光接触来表达想要某物的请求、与人交流以及分享兴趣。他有下列表达沟通目标，这些任务已经分析为如下学习步骤。

**表达沟通目标：**在参与带有物体(如泡沫、噪音发生体)的社交游戏中，Joshua 将与他的搭档一起关注标的物，并以目光交流、10 分钟内变换微笑和凝视次数的方式来分享反应。重复 3 次，搭档数和物体数大于等于 2。

(请注意他的搭档未明确示范，因为我们需要自发、独立的社会行为。)这一目标将任务分析为以下 6 个步骤：

## 学习步骤:

1. 用偶尔的目光交流进行沟通。
2. 用重复且连续的目光交流进行沟通。
3. 以偶尔微笑结合目光交流的方式进行沟通。
4. 以持续微笑结合目光交流的方式进行沟通。
5. 在活动期间，对着搭档和物体或凝视或微笑，凝视与微笑轮流进行，重复两次以上。
6. 在活动期间，对着两名或两名以上的搭档和两三个物体或凝视或微笑，凝视与微笑轮流进行，重复三次以上。

第一步为描述 Joshua 目前具有的底线技能，这是他需要在 ESDM 课程清单中填写的一个项目。最后一步表示完全实现目标。制定各学习步骤展现了不太熟悉到掌握该技能的每一个进度。尽管没有确定的步骤数，但一般我们写 4-6 个步骤。我们最好设置较为明细的步骤，以便于每周可以记录进度。假设该技能持续教授。

## 从末端开始

在 Sacramento ESDM 站点中，最常用的任务分析某一目标的方法是“从末端到中间”的研究方法。从孩子目前的底线表现开始。第一步描述了孩子在当前时刻对外来刺激作出的反应。如果孩子对刺激鲜有反应行为，则在这一步注明此行为不常或很少发生。如果孩子对完全刺激有反应，那么在低层水平步骤注明完全刺激。第一步必须是孩子目前在刺激下所表现的、与目标行为有关的行为。Joshua 目前相对于目标的行为技能是“用偶尔的目光交流进行沟通”，这也是任务分析中的第一步。

接下来，我们要写最后一步，经过这一步孩子将掌握目标技能，他的行为符合目标技能的若干标准。最后一步通常设计对目标的概括，比如多种材料、环境和人员。在 Joshua 案例的第六步描述了目标的总体标准。最后一步通常描述了掌握该项技能所要达到的指标，每个指标都定量给出，如 Joshua 的例子。倒数第二步也可能需要明确行为的持久性（如在三个连续期间的 85% 的机会）、行为的频率（如 15 分钟内 2-3 次）或者对示例反应的持久增加（如三分之一、三分之二、三分之三的机会）。总之，它反应了掌握某一目标的定量标准。

## 中间学习步骤

中间步骤的本质取决于所涉及的技能。大多数为孩子设定的目标属于以下四类之一，这四类分别是（1）发育序列，（2）行为链和行为“束”，（3）增加行为发生的频率和内容以及（4）联系已存在行为与新例。我们将依次逐个进行讨论。

### 发育序列

孩子学习的有些方面遵循一个系列，该序列包含发育中的孩子所具有的典型特征。患有孤独症的年轻孩子常常遵循其中的许多相同序列，甚至在对他们来说较有难度的语言和象征游戏中亦是如此（Tager-Flusberg et al.,1990; Lifter, Sulzer-Azaroff, Anderson, Coyle&Cowdery,1993;McCleery, Tully, Slevc,&Schreibman,2006）。对于这些如典型发育所示的发育步骤，跨学科的团队常常成为优秀的资源。S-LP 们是典型语言发育步骤的专家。小儿科 OT 们对动作控制的发育非常了解。早期儿童特殊教育者，和许多发育心理学家一样，熟悉多个发育领域。因此，我们可以向团队中的各学科专业人员征求意见。

发育序列的第二个来源是 ESDM 课程清单。它制定了多层次的发育序列。其他早期儿童课程也是较为成熟的序列，可供我们参考。

### 行为链和行为“束”

很多技能由一系列动作连接而成，前一个动作刺激后一个动作，使后一个动作发生。当目标涉及一个行为链，像自理技能，学习步骤需要包含掌握每一个分解动作以及整个行为链或序列。在这种类型的技能中，中间步骤的任务分析要说明计划教授的某一技能的各分解动作的顺序（比如，从头上、脖子、两臂、腹部脱下衬衫）。第二种方法，这些步骤可以表示单独完成动作的步骤数，此法适用于行为链中的各动作相互之间没什么关联（如设表：一步完成、两步独立完成……五步独立完成）。下面这个教授如何脱掉没拉拉链的夹克衫的例子涉及了后向链。

**个人独立目标：**Joshua 脱掉敞开的夹克衫，并将它挂到他房间的挂衣钩上，成功率为 90%。

学习步骤：

1. 独立将夹克衫挂在钩子上
2. 从第二手腕上脱下夹克衫挂到钩子上
3. 独立从第二手臂上脱下夹克衫挂到钩子上
4. 从第二肩膀上脱下夹克衫挂到钩子上
5. 从第一手腕上脱下夹克衫挂到钩子上
6. 从第一手肘上脱下夹克衫挂到钩子上
7. 从第一肩膀上脱下夹克衫挂到钩子上
8. 在指导下，将拉链拉开的夹克衫挂到钩子上，成功率为 90%
9. 将拉链拉开的夹克衫以一种以上的设定挂到钩子上，成功率为 90%

用第二种方法描述为：

1. 学习步骤：
2. 在部分提示下完成 1-2 步
3. 独立完成 1-2 步
4. 在部分物理提示下完成 3-4 步
5. 独立完成 3-4 步
6. 在部分提示下完成 5-6 步
7. 独立完成 5-6 步
8. 在不多于 2 个提示下完成所有任务
9. 一种设定，完成率达到 90%
10. 2-3 种设定下，完成率达到 90%

一个相关的技能包含多个行为，这些行为常在某一特定情况下共同发生——行为束。在典型发育中，这些束比较常见于初期交流行为。此时目光交流、手势、发声和讲话已合成为一独立的交流行为。想象一个刚学会走路的孩子够不到水壶里的果汁。他或她会指着水壶，回头看着你或发出小的声音来传递他或她非常明确的想法。一些交流行为裹成一个包。下面这个例子就是针对行为束的一个发育任务分析。

28 个月大的 Joshua 目前可以指他想要的物品、偶尔目光示意和发声。但他不能将手势、示意大人和发声结合到一起。

**表达沟通目标：** 做好准备工作后，Joshua 向他的搭档们示意他想参与的活

动或他想要的物品。在 30 分钟内，Joshua 每隔十分钟用手势、发声和目光交流的方式表达他的请求，要求成功率达到 80%。

学习步骤：

1. 在指导下做抓取或示意物品的动作
2. 偶尔加入发声
3. 结合手势和发声来表达请求
4. 在发声或手势中偶尔加入凝视
5. 将凝视与手势或发声结合起来表达请求
6. 将凝视、手势与发声三者结合起来表达请求
7. 结合三者表达请求，成功率为 80%
8. 向两名及以上拍档表达情求（通过凝视、手势和发声三种方式），成功率为 80%

（注意：对搭档传达凝视和发声信号，用手势示意物品。）

增加行为发生的频率和内容

此类目标包括增加某一老行为发生的频率、精心设计孩子的知识库或关于某一技能的行为系统（比如，说出九种颜色、指出 10 处身体部位、画出 5 种几何图形）。课程清单上的语言和认知领域均包含很多此类项目。对于这些目标，孩子们已经掌握了目标行为的基础——他或她能说出物体的名字，按要求提供物品以及复制一块设计或一个条简单的直线。他或她所欠缺的是范本的数量或内容。

当写出这些目标的学习步骤时，定量分解这些步骤有时是比较有效的。举个例子，如果最准标准是说出 8 种或 8 种以上颜色，那么学习步骤可分解为：说出 1-2 种颜色，说出 3-4 种颜色，说出 5-6 种颜色，说出 7-8 种颜色。在不同步骤中说出新加入的颜色是比较合适的做法（如红、蓝、绿、黄、白、黑、棕、紫）。说出每一个新加入颜色可引起指导性教学，而不是我们在 ESDM 所支持的更为灵活的教学方式。但是，方法无所谓对或错；我们做决定要基于这样的原则，帮助孩子最快最好地掌握技能。教学内容，不管实在目标、学习步骤，还是数据单、程序单里，都需要写的清晰明了。选择产生最好教学效果的方法进行教授。

举一个学习步骤例子，该例子的目标为增加某一行为的频率。仍然拿 28 个月大的 Joshua 做实验对象。我们想增加他的发声。目前他只能发元音，且每次发声间隔少于 10 分钟。

**表达沟通目标：**在感知社会常规期间，在面对多位拍档和多种设定的情况下，Joshua 在 10 分钟内发 5 次以上的元音和辅音，连续重复 3 次。

学习步骤：

1. 每 10 分钟发 1 次元音声
2. 每 10 分钟发 2-3 次元音声
3. 每 10 分钟发 2-3 次声，其中包含 1-2 个辅音
4. 每 10 分钟发 2-3 次声，其中包含 3 个或 3 个以上辅音
5. 每 10 分钟发 5 声，其中包含 3 个或 3 个以上辅音
6. 面对 2 名及以上拍档，在 2 种及以上设定下，每 10 分钟发 5 声，其中包含 3 个或 3 个以上辅音

联系已存在行为与新例

在这一教学情境下，目标行为存在于孩子的全部技能中——他或她能坐、取、看、微笑、大笑、发声、抓和触摸物体等。但在特定前例（歧视性刺激，或者 Sd）面前，这些行为却不常发生。（许多 1 级技能属于这类）学习步骤将通过提示引出已经习得的行为，再淡化提示，由刺激来控制行为的发生。教学技巧中涉及大量提示。但孩子的学习步骤将照终于独立能力。我们一般不在学习步骤中写下提示程度，因为我们希望提示越早淡化越好。我们停留在某一学习步骤的教学中，直到练习几日都达到这一步骤的要求。因此，如果提示写在步骤里，我们不可能尽快淡化提示，因为之前我们做了上述规定。通过着眼于实现独立能力，我们可以尽快去掉提示。

Joshua 可以拾起一个叉子或调羹，用它盛食物，再将食物送入口中，但她很少这么做，而是由人喂食或用手抓食物吃。

**自理目标：**进餐时，Joshua 在绝大多数时间里自己用餐具吃饭，连续三餐都可以做到这点，并且无论在家或幼儿园都可以做到。（注意不需要 100%做到，因为对于 28 个月大的孩子，偶尔用手抓饭吃或由大人喂着吃是很正常的事情。）

学习步骤:

1. 在大人的协助下，用勺子和叉子（餐具）吃 5-10 口饭
2. 自觉独立地用餐具吃 5-10 口饭
3. 25%的吃饭时间由自己用餐具吃饭
4. 50%的吃饭时间由自己用餐具吃饭
5. 75%的吃饭时间由自己用餐具吃饭
6. 90%的吃饭时间由自己用餐具吃饭，面对 2 名或 2 名以上人士或设定

在上述目标和计划中，并未限定使用的餐具，因为这个孩子使用勺子和叉子方面没有障碍，只是很少用。对于只能使用勺子和叉子其中一种餐具的孩子，目标中可以限定使用哪种餐具。

建立一个全新的技能

教授一个全新的技能——踢球、示意请求、在歌曲中模仿动作，包含许多教学策略，如提示、淡化、成形和链。你写下的学习步骤可能包括增加行为的准确率、减少提示和其他帮助。

28 个月大的 Joshua 有下列游戏目标，该目标包含借助熟悉物体自发地做一些机能游戏动作。他目前不能自发地做机能游戏，只能偶尔借助物体模仿一些相似的动作。我们从模仿技能中建立技能游戏，这一建立过程中的每一步骤有各自的目标。

**游戏目标：**在假装游戏需要餐具、浴具或寝具，Joshua 借助合适的 3 件或以上物品（试管、项链、太阳镜、梳子、帽子、被子、调羹、碗等）与自己、搭档或娃娃自发地做 3 个或 3 个以上技能游戏，连续重复三次。

学习步骤:

1. 间或对 1 物品模仿技能游戏
2. 持续对 1-2 件物品模仿技能游戏
3. 持续对 2-3 件物品模仿 1-2 个技能游戏
4. 自发对 1 件物品模仿 1-2 个技能游戏
5. 对 2 件物品模仿 1-2 个技能游戏

## 6. 对 3-4 件物品模仿 1-2 个技能游戏

（提示：如果你不确定某一技能的各步骤应是什么样的，不要太纠结在这上面。尽你所能地教学，赶快开始教。如果步骤不正确，你将在教学前了解这点。然后根据你的教学经验和教学要求，对步骤进行修改。熟知学生的学习进度是我们教学的本质。）

上面这些将一个目标分解成几个小教学目的的学习步骤为主治疗师和组长提供了详细的计划，它涵盖了在未来 12 周的教学中所需的教学目标。在这章的尾声，我们用一个完整的例子来进一步阐述进度。

### 跟踪进度

通过在学习步骤列表（表 5.1）中添加起讫日期列，我们可以跟踪孩子的学习进度。这张表列示了 Isaac 为实现某一目标所需要经过的学习步骤，Isaac 这个孩子我们已在第四章中讨论了他的情况。Isaac 的学习目标及相关学习步骤的全部列表可在本章最后的附录部分找到。我们发现，在萨克拉曼多 ESDM 网站上使用起讫日期格式的总结表格有助于跟踪孩子学习步骤的学习进度。“起始日期”表示我们开始教授该学习步骤的日期。“结束日期”指孩子首次达到该学习步骤要求的日期。使用这些列可为学习进度提供一个简单的按年代顺序排列的记录。更详细的进度跟踪情况，请使用每日数据表。

### 每日数据表

每日数据表（如表 5.2 所示）用于干预阶段，它记录孩子某一段时间的表现，并为干预者线索。每日数据表通常以图表形式来表示学习目标和步骤，双面誊写，使它容易使用、便于浏览和携带。

表 5.2 展示了 2007 年 3 月 8 日为教授 Brittany 填写的每日数据表。每一个目标以 3-5 个词概括，并填列在表中。之后，在表列中填写每个学习步骤，数据将记录在空格中（P1，P2 等）。PX 表示计划中某一学习阶段的编号。在 Brittany 的例子中，数据每 15 分钟记录一次。数据表和 12 周目标、教学任务分析以及孩子表现放在一起，便于跟踪了解每一个干预期间的教学内容和孩子的表现。

### 表达沟通

1、通过在家里和诊所练习声乐练习和有意发声，Isaac 可自发地发 2-3 个元

辅音混合的音节，且每 10 分钟内发 5 个及以上的音，重复 3 次。

开始日期	结束日期	步骤
		1、在 30 分钟内随机地发几个元音。
		2、在 30 分钟内随机地发几个辅音。
		3、在 30 分钟内发 2-3 个不同的元辅音混合音
		4、在 15 分钟内发 2-3 个不同的元辅音混合音
		5、在 10 分钟内发 4-5 个元辅音混合音

表 5.1 带有起讫日期格式的学习步骤的例子

行为代码

15 分钟	30 分钟	45 分钟	1 小时	最后 代码

- 1、严重行为（如攻击、自残行为，频繁发生且行为激烈）
- 2、温和行为（如不服从、发脾气但仍能参与活动）
- 3、一些行为（如生气、烦躁、有时候不服从但大部分时间能参与活动）
- 4、没有问题行为但任务进度停滞不前
- 5、顺从
- 6、孩子的表现中等偏上：快乐、积极地参与活动

1、有目的地使用 5 个辅音（目标要点）

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、够物品，没有目光交流
				2、20 分钟内在充分提示下凝视 3 次
				3、在部分提示下，以凝视表达请求
				4、在声音提示后，以凝视表达请求
				5、在够不到物品的时候，自发地以凝视表达请求

				6、在一次活动中，3次自发地以凝视表达请求
--	--	--	--	-----------------------

## 2、用凝视表示自发请求

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、发 1-2 个辅音
				2、有感应地发 1-2 个辅音
				3、在 10 分钟内发 1-2 个辅音
				4、有感应地发 3-4 个辅音
				5、在 10 分钟内发 3 个辅音
				6、有感应地发 5 个辅音

## 3、用声音进行有目的的交流

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、没有目的、自发地发出声音
				2、偶尔有目的地发声
				3、在一些活动中，有目的地发声
				4、在大多数活动中，有目的地发声
				5、在每个活动中，有目的地发声

## 4、使用三个及以上会谈手势

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、抓取物品
				2、使用 2 种不同的手势
				3、结合 1 种手势和凝视
				4、使用 3 种不同的手势
				5、结合 2 种不同的手势和凝视
				6、20 分钟内，结合 3 种不同的手势和凝视

### 5、持续地听人的声音

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、间或听某物体产生的噪声
				2、距离 3 英尺，偶尔听到人声
				3、距离 3 英尺，常常听到人声
				4、距离 10 英尺，偶尔听到人声
				5、距离 10 英尺，常常听到人声
				6、每分钟听一次持续地人声

### 6、持续看名字

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、很少看名字
				2、距离 3 英尺，偶尔看名字
				3、距离 3 英尺，经常看名字
				4、距离 10 英尺，偶尔看名字
				5、距离 10 英尺，经常看名字
				6、每分钟看一次名字

### 7、对某些指示有手势和声音的回应

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、很少对指示做出回应
				2、在部分提示下，对 1 个指示做出回应
				3、在部分提示下，对 2-3 个指示做出回应
				4、对 1 个指示做出回应，20%情况下没有借助提示
				5、在部分提示下，对 3-4 个指示做出回应
				6、对 2-3 个指示做出回应，20%情况下没有借助提示

## 8、跟随临近点

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、很少跟随临近点
				2、跟随临近点，30分钟1次
				3、跟随临近点，30分钟2次
				4、跟随临近点，30分钟3次
				5、跟随距离末梢4英寸的点，每30分钟1-2次
				6、跟随距离末梢4英寸的点，每30分钟3次

## 9、结合凝视、手势和声音回应问候

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、偶尔用凝视回应问候
				2、50%的情况下用凝视、手势或声音回应
				3、70%的情况下用凝视、手势或声音回应
				4、偶尔用凝视加手势或声音回应
				5、50%的情况下用凝视加手势或声音回应
				6、70%的情况下用凝视加手势或声音回应问候

## 10、使用凝视加手势或声音回应日常待人接物

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、只用凝视回应日常社交
				2、只用凝视回应日常待人或接物
				3、用凝视加手势或声音回应日常待人或接物
				4、用凝视加手势或声音回应1-2种日常待人接物行为
				5、用凝视加手势或声音回应3种日常待人接物行为
				6、用凝视加手势或声音回应10种日常待人接物行为

## 11、模仿10种与物品相关的常见行为

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、模仿 1-2 种常见行为
				2、模仿 3-4 种常见行为
				3、模仿 5-6 种常见行为
				4、模仿 7-8 种常见行为
				5、模仿 9-10 种常见行为

### 12、模仿 3 种用于社交场合的身体动作

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、在感知社交常规中观察身体动作
				2、在部分提示下，模仿 1 种身体动作
				3、在没有提示的情况下模仿 1 种身体动作
				4、在部分提示下，模仿 2 种身体动作
				5、在没有提示的情况下模仿 2 种身体动作
				6、在部分提示下，模仿 3 种身体动作

### 13、模仿 3-5 种不同的语言模式

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、模仿元音轮廓
				2、模仿 1-2 个低元音
				3、模仿 2 个辅音
				4、模仿 1-2 种动物的声音
				5、模仿 3-5 种不同的声音

### 14、模仿 3 种不同的面部运动

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、对着镜子看自己摆动舌头

				2、模仿搭档模仿别人摆动舌头
				3、模仿搭档摆动舌头
				4、偶然模仿第 2 种面部活动
				5、偶然模仿第 3 种面部活动
				6、在 30 分钟内模仿 3 种不同的面部活动

#### 15、正确使用几个小道具

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、偶然使用 1 个小道具
				2、在稍微提示下稳定地使用 1 个小道具
				3、在稍微提示下使用 2-3 个小道具
				4、独立地使用 2-3 个小道具
				5、在稍微提示下自己或和别人一起使用 4 个或以上小道具
				6、独立地自己或和别人一起使用 4 个或以上小道具

#### 16、对成套的玩具的重复操作

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、独立完成 2 个部分，1-2 个玩具
				2、独立完成 2 个部分，3-4 个玩具
				3、独立完成 3-4 个部分，1-2 个玩具
				4、独立完成 3-4 个部分，3-4 个玩具
				5、独立完成 5-6 个部分，3-4 个玩具
				6、独立完成 5-6 个部分，5-6 个玩具

#### 17、完成一系列游戏动作

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、对 1 个对象做 1 个游戏动作

				2、对几个对象做 2 个游戏动作
				3、做 2 套游戏动作
				4、偶然结合 3 个或以上游戏动作
				5、在 1-2 个玩具上稳定结合 3 个或以上游戏动
				6、在 3-5 个玩具上稳定结合 3 个或以上游戏动作

### 18、根据模板匹配物体

P1	P2	P3	P4	步骤
				1、给出全部提示，匹配 2 个相同的物体
				2、部分提示下匹配 2 个物体
				3、独立匹配 1 组相同的物体
				4、偶然结合 3 个或以上游戏动作
				5、分类 2 组相同的物体，允许少量错误
				6、分类 3-5 组相同的物体，基本不允许错误

## Isaac 的学习目标计划和学习步骤

### 表达交流

1. 在家和诊所的声音游戏和自主发音中，Isaac 要在连续 3 个学习过程的 10 分钟时间内至少 5 次自发地使用 2-3 种元音-辅音组合。

起始日期	通过日期	步骤
		1.在 30 分钟内自助发音中产生几次元音
		2.在 30 分钟内自助发音中产生几次辅音
		3.在 30 分钟内产生 2-3 次不同的元音-辅音组合
		4.在 15 分钟内产生 2-3 次不同的元音-辅音组合
		5.在 10 分钟内产生 5 个或以上的元音-辅音组合

起始日期	通过日期	步骤
		1.张开手给予来求助
		2.推开东西来抗议、拒绝
		3.给予来求助，不张开手
		4. 推开东西来抗议、拒绝，不焦躁
		5.给予来求助，包含眼神，不张开手

2. 当 Isaac 想要做的活动将开始或看到想要的东西时,他会用手势/发音和/或眼神交流,向搭档表达想要的医院,连续 3 个 10 分钟的学习时间,在至少 2 种情境中,与至少 3 个不同的人,多次机会中完成 90%。

起始日期	通过日期	步骤
		1.用手势表达要求
		2.用眼神交流表达要求
		3.用发音表达意愿
		4.结合 2 种（眼神交流、手势、发音）
		5.结合眼神交流、手势、发音

3. 在家里和诊室的社会交流中,当大人给 Isaac 他想要的、不想要的和需要求助的东西时,他能用手势和眼神表达出抗议、拒绝、请求、求助:把东西推开(抗议、拒绝),直接过来请求,把东西给大人(求助)。在连续 3 天中,45 分钟游戏时间内完成至少 3 次。

### 接受交流

4. 在家里和诊室里,当大人在房间那头或视线之外叫 Isaac 的名字时,他能够转过去,看向大人,在连续 3 个学习时间的 20 分钟时间内能完成 3 次。

起始日期	通过日期	步骤
		1.看向呼叫名字的声源——无干扰——搭档在身边
		2.转过身去看向呼叫名字的声源——无干扰分散注意力
		3.游戏时看向呼叫名字的声源

		4.游戏时转过身去看向 5 英尺外呼叫名字的声源
		5.游戏时转过身去看向房间那头呼叫名字的声源

5. 在家里和诊室里，当大人指向 3 英尺外的某处、图片或物体时，Isaac 能够跟着指向做出合适的反应，在连续 3 个 10 分钟的时间内完成至少 3 次。

起始日期	通过日期	步骤
		1.跟随附近（3 英尺内）对着物体的指向
		2.跟随附近对着图片的指向
		3.跟随远处（3 英尺外）对着物体的指向
		4.跟随远处对着某处指向

6. 当大人用语言和自然手势表达要求时，Isaac 能对 5 种不同的指令（包含肢体活动）做出应答：坐下，站起来，清理，拿（东西）和给予（东西）。在诊室中 2 次 1 小时的学习时间内和在家里跟父母或祖父母的 2 个不同游戏中，出现上述机会时完成 90%。

起始日期	通过日期	步骤
		1.应答 1-2 个指令：完全肢体提示
		2.应答 1-2 个指令：部分肢体提示
		3.应答 3-4 个指令：部分肢体提示
		4.应答 1-2 个指令：只有手势提示
		5.应答 3-4 个指令：只有手势提示
		6.应答 5-6 个指令：只有手势提示

### 社交互动

7. 在诊室和家里的歌曲、书本或日常感官社交中，当大人开始或中断一个日常活动时，Isaac 能与至少 3 个人用眼神交流和手势稳定地表达要求，或能继续 5 种不同的日常活动（比如歌曲、书本。体感游戏）。

起始日期	通过日期	步骤
		1.用眼神交流表达要求或做日常活动
		2.用手势交流表达要求或做日常活动

		3.在 15 分钟内，1-2 次结合眼神交流和手势表达要求
		4.在 15 分钟内，3-4 次结合眼神和手势
		5.稳定地结合眼神和手势

8. 在多种环境中，当旁边的大人招手并说“Hi”向 Isaac 打招呼时，他能招手并注视来回应。在连续 2 天，与不同人和处于不同情境中，出现上述情况时，他要完成 90%。

起始日期	通过日期	步骤
		1.当大人招手打招呼时有眼神交流
		2.打招呼时在部分提示下模仿招手
		3.在近旁打招呼时模仿招手
		4.在近旁打招呼时模仿注视着招手
		5.自发地想 5-8 英尺外招手回应

### 模仿

9. 当在诊室和家里玩游戏，大人对物体做各种动作时，Isaac 能够自发地模仿 80% 或至少 10 个动作，不论是熟悉的还是新颖的动作，在连续 3 个学习实践中。

起始日期	通过日期	步骤
		1.部分提示下模仿 1-2 个动作
		2.自发地模仿 1-2 个动作
		3.自发地模仿 3-4 个动作
		4.自发地模仿 5-6 个动作
		5.自发地模仿 7-8 个动作
		6.自发地模仿 9-10 个动作

10. 在家里的歌曲、手指游戏和日常感官社交中，语言治疗中，和诊室内，Isaac 能自发地在 1 秒内模仿至少 5 种不同的不包含物体的肢体活动，在连续 3 个学习过程中（模仿到相似即可，不需要精确）

起始日期	通过日期	步骤
		1.部分提示下模仿 1 个肢体活动

		2.自发地模仿 1 个肢体活动
		3.自发地模仿 2 个肢体活动
		4.自发地模仿 3 个肢体活动
		5.自发地模仿 4 个肢体活动
		6.自发地模仿 5 个肢体活动

11. 在家里、诊室和语言治疗时，当 Isaac 用元音和辅音结合起来发音，大人模仿他的发音，他就会重复他的元音辅音发音，在 3 个人 10 分钟的时间内的多次机会中，能完成 80%。

起始日期	通过日期	步骤
		1.偶尔重复元音
		2.稳定重复元音
		3.偶尔重复辅音
		4.稳定重复辅音
		5.偶尔重复元音辅音结合
		6.稳定重复元音辅音结合

### 认知技能

12. 在日托、家里和诊室，当整理、玩积木或其他活动时，Isaac 要在大人示范后对 8 中材料匹配、分组或分类，在 3 个连续机会中正确率大 90%。

起始日期	通过日期	步骤
		1.示范后匹配/分类 1-2 种物体
		2.示范后匹配/分类 3-4 种物体
		3.示范后匹配/分类 5-6 种物体
		4.示范后匹配/分类 7-8 种物体

## 游戏技能

13. 在球类和豆袋类游戏中，Isaac 要对搭档口头和手势的要求和启蒙做出反应，在连续 3 次机会中，他要与搭档来回仍或滚动物体至少 3-5 个回合，在至少 2 种情境，与至少不同的 2 个搭档。

起始日期	通过日期	步骤
		1.应答出一个回合
		2.保持 2 个回合
		3.保持 3 个回合
		4.保持 4 个回合
		5.保持 5 个回合

14. 家里和诊室的连续 3 个学习时间内，在游戏活动中使用至少 5 种日常生活中（如进餐时、沐浴时、刷牙时或睡觉时）的物体，Isaac 要在自己或搭档身上模仿开始至少 5 种日常活动。

起始日期	通过日期	步骤
		1.自发地对自己或搭档模仿 1-2 种活动
		2.自发地对自己或搭档模仿 3-4 种活动
		3.自发地对自己或搭档模仿 5 种活动
		4.自发的对自己或搭档做 1-2 种活动
		5.自发的对自己或搭档做 3-4 种活动
		6.自发的对自己或搭档做 5-6 种活动

15. 在日托、诊室和家里，玩结构类或艺术类游戏，Isaac 能在 3 个连续学习时间内，在 5 分钟共享活动时间内完成至少 5 个互动动作，包括轮流、共建或模仿及被模仿，每个学习时间内各 2 次。

起始日期	通过日期	步骤
		1.1 个活动中 1-2 次互动
		2. 1 个活动中 3-4 次互动
		3. 1 个活动中至少 5 次互动
		4. 2 个活动中至少 5 次互动

第二部分是写给家长的《Early Start for Your Child with Autism》的简要翻译(未完待续):

## 第一章 建立你孩子的早期干预计划

略

## 第二章 照顾好你自己和你的家庭

略

## 第三章 你的早期干预怎样帮助你的孩子与别人交往并促进他的学习

略

## 第四章 走进聚光灯: 捕捉你孩子的注意力。

你需要怎么提高孩子对人的关注:

### 第1步: 找出孩子注意的焦点。

用几天的时间观察孩子, 找出(或者开发出)孩子在以下6类活动中喜欢什么物件或游戏, 并记录下来:

1. 玩玩具或别的什么物件
2. 社交游戏
3. 吃饭
4. 生活起居(洗澡、换衣服、穿衣服、睡觉)
5. 读书活动
6. 家务事

提示: 不需要找更有趣的玩具, 用他正在用的东西来当玩具和创造游戏更简单和有效, 比如“用掸子挠身体”的游戏比顺从地指身体部位更有趣、有效。

### 第2步: 步入“舞台”, 获取你的位置。

和孩子面对面坐着读书、玩, 有助于他集中注意力。(把自己想象成幼儿园老师, 而不是奶奶, 你需要获取孩子的注意力而不是拥抱他。)

活动: 找到把你置于聚光灯下的位置

在照顾孩子或者玩的时候要让孩子能很清楚地看到你的脸和眼睛, 这非常重要, 可以增加孩子对人的注意力和学习机会。

注意要让孩子觉得舒服, 不要和孩子并排坐。

活动: 利用吃饭时间

- (1) 和孩子一起吃饭, 趣谈食物。
- (2) 吃完一部分, 等到他的表示后才给另外一部分。
- (3) 张嘴让他喂你。
- (4) 拿着杯子问他要不要, 回答了才给他。每次只给一点饮料, 等他表示了才再倒给他。
- (5) 吃完饭唱手指歌, 帮助孩子做动作。

### 第3步: 消灭竞争物。

活动: 注意干扰物并处理它们

注意事项:

- (1) 玩游戏的时候, 把不玩的玩具收起来不让孩子看到。
- (2) 除非有人在积极地看电视, 否则应该关掉电视。
- (3) 在玩的时候要关掉电脑和电视。
- (4) 玩人际游戏的时候, 如果环境不好, 可以到另外一个房间, 一张大床常常是玩人际游戏的好地方。
- (5) 独自帮孩子洗澡(如果可以的话), 你可以和他有更多互动。

(6) 多人一起吃饭的时候，要注意关注自闭孩子。当然不是说一定要单独喂他，多人一起吃饭是很重要的经验。

经验：把玩具收到箱子里是有很多好处，除了可以减少干扰，还能联系收拾的能力，还能教认知、指的能力、表达能力。

其他人该怎么做？

孩子刚开始的时候能力不足以同时和 2 个人玩，所以先一个人和他玩，别人不要加入，等孩子能力强了再多人一起玩。

多人干预的注意事项：

- (1) 要让全家人都明白孩子关注人的重要性。
- (2) 一个人在干预的时候，别人不要打扰。
- (3) 对于 nt 的大孩子也要求不要打扰干预。
- (4) 别人在干预的时候，你也不要不要去干扰或者教他该怎么干预，每个人都有自己的方法，需要的时候他们会求助于你。

经验：我的儿子非常喜欢看电视，不过我发现 3 岁以后可以利用这一点。我们精心挑选节目，在看的时候讨论里面的任务的情绪，“她高兴吗？”“谁不高兴？”，之后问“她为什么不高兴？”强化物就是看一个精彩的节目。

第 4 步：识别孩子的交往舒适范围。

活动：读懂孩子关于他的交往舒适范围的信号。

最重要的不是你跟孩子多近，而是他有多关注你。

注意事项：

- (1) 在面对面的活动中，注意你离孩子有多近，孩子的反应。
- (2) 如果孩子扭头不看你，你要退后一点观察。人的本能是要再凑近一点来吸引注意力，其实这个时候应该退后，还不行的话要再退后。
- (3) 如果孩子情绪变化很快或者慢热，你可以离得稍微远一点，用活动中他最喜欢的部分跟他玩。

第 5 步：跟随孩子的指引来加入他。

研究表明，孩子在他喜欢的活动中更容易学习语言。

活动 1：积极倾听

在孩子玩的时候，走近他，观察他、微笑、点头、做手势。

活动 2：描述

积极倾听的同时，可以做描述，要用简单的语言（就像你是个现场直播的解说员一样），注意一直要让你自己处在孩子能很容易地看到你的脸的位置

活动 3：提供帮助

然后就可以提供帮助了，在递给孩子他需要的东西的同时说出它的名称。如果你的孩子不喜欢寻求帮助，你要创造一些机会，比如把吃的东西放在透明的罐子里。也可以给他玩需要大人帮助的玩具，比如有发条的玩具。

活动 4：模仿你的孩子

提示：如果你的孩子抗拒你的加入，不要着急，先在他的交往舒适范围里用活动 1、2 玩几天，让他习惯你的出现，再用活动 3 玩几天，然后再模仿他。

最后一个活动：把活动 1、2、3、4 混合起来。

在六类日常活动中都可以这样做，每次活动做 5 分钟左右，然后想一想这个过程，记录下活

动 1、2、3、4 都做了些什么。

第五章 找到微笑！ 在感官社交活动中寻找乐趣

笑得越多，一起玩得就越久，学习机会就越多。

进行这一章之前，请确认你已经掌握了第四章的技能，并在以后不断提高。

为什么在一起有乐趣那么重要

本章讲怎样提高你和孩子一起做的活动的快乐商(fq)，快乐对孩子的学习非常重要，原因很多，最重要的有：

1. 更多的乐趣=更快地学习。
2. 更多的乐趣=更多的学习机会。
3. 没有情绪上的意义的活动学习效果不好。
4. 孩子的喜欢哪个游戏的线索是你教他交流的最好机会。
5. 喜欢的活动是他最好的奖励。自然的奖励使得游戏教学更有力。
6. 你总是很有趣，会提高孩子对你的关注度，这样他就有更多的沟通、参与、学习的机会。

孤独症的孩子是怎么样的？

孤独症的孩子从人际互动中得到的乐趣很少，但这是可以改变的。

本章集中讲 2 个人之间的社交游戏---肢体游戏套路，套路的意思是把它做到很熟。

怎么提高快乐商（fq）

步骤 1 找到肢体游戏套路的主旋律

步骤 2 建立一个游戏库，并优化这些套路。

步骤 3 改善孩子在的兴奋程度，以保证学习效果。

步骤 1 找到肢体游戏套路的主旋律

肢体游戏套路的特征是相互性，双方交替带领和跟随。一般没有玩具，双方的注意力都在对方身上。

原理：肢体游戏套路让你的孩子知道别人的身体和脸是会“说话”的---他们是沟通的重要资源，人们可以面对面地发送和接收情绪。

活动：选一个感官刺激丰富的活动，找到微笑！

首先，选一个肢体活动---比如挠痒、跳、飞、荡秋千、做鬼脸---任何能捕获孩子兴趣和注意力、让他大笑的活动。

找到微笑的办法：

（1） 做一些动作邀请孩子注意你，当他没事做的时候，接近他、问候她、碰碰他、压压他，或做一些别的有趣的事情。

（2） 孩子注意你以后，玩一轮游戏（短的）或部分游戏（长的），停下来等他要求你继续。

（3） 在“大事件”之前停下来。“大事件”是指游戏里最有戏剧性的一刻，比如挠痒，那“大事件”就是你的指头落到他身上的那一刻，在“大事件”发生之前停下来，看着孩子，得到孩子的注意以后，go！大事件发生了，然后一定要暂停、大笑，强调“大事件”的乐趣。

（4） “大事件”之后，停下来看着孩子，等他发出邀请继续的信号，任何指示---扭动、眼神、小的声音---都可以，一旦他表示了就把游戏完成，然后再暂停等待他的另一个信号，这样一直继续指导你们的体力或注意力开始消退。等待孩子的暗示能够把孩子带进游戏里面来，并且能平衡互动，现在这就是一个双人参与的游戏，而不是一个人表演，另外一个作观众。

(5) 一旦你或孩子的兴趣开始消失，说：“\*\*\*游戏结束了。”，拥抱孩子，结束游戏。

(6) 玩游戏的时候你应该说什么？可以充满激情地唱歌，也可以用一些固定的短句，比如“我要来抓你了。”“\*\*\*在哪里啊？”“1,2,3，飞”，这样可以帮助孩子学习游戏和语言，孩子说的第一个字常常就是游戏里说的话。

小窍门：重复是一个关键。重复越多，越容易变成一个固定节目，孩子就越能全部地参与。

(7) 刚开始，孩子如果不喜欢，可以重复3次，可能会越来越有趣。如果确实不喜欢，就换游戏。

如果孩子没有喜欢的套路，你就要建立一些，以下是一些建议：

(1) 洗澡的时候：把澡盆里的泡泡放到他胳膊上，再用倒水冲掉；用干的洗澡擦擦干他；用一个杯子装睡倒到他的手上。

(2) 换尿布或穿衣服：用尿布或者衣服做躲猫猫；穿袜子、脱袜子、在盆子里洗脚之前挠几下脚趾头。

(3) 用护肤液给孩子的手和胳膊按摩，看他觉得舒服吗？

(4) 在懒骨头里面轻轻压孩子，在床上抱着孩子跳，在床上玩的时候把枕头放到孩子的肚子上。

步骤1的总结：

肢体游戏的主旋律是：来回的特征，开始、停顿、继续可以使得游戏具有交互性。随着时间的推移，你最好能把孩子的肢体游戏套路从5个增加到10个、20个。

步骤2 建立一个套路库，并且改良它们。

原理：孩子玩厌了要及时发现并改良游戏，保证孩子的全身心投入，如果有帮助的话，可以果断地加入玩具。

活动：在建立和改变肢体游戏库的时候要有创造性。

(1) 把每个回合缩短，让孩子有多一点响应的机会。理想情况下，孩子可以每隔5到10秒响应一次。你如果做得太多，孩子会参与度不够、感觉厌倦。

(2) 一定不要自己表演，孩子看，一定要有互动。等待孩子反应的时候要耐心。

(3) 当孩子认识和学会了一个肢体游戏后，加入另外一个。简单的歌同时有简单的手部动作是一种很重要的形式：重复的语言、游戏里的社会含义、可以模仿的手势。最好可以建立10-20种肢体游戏，而且孩子喜欢和不同的人玩。

(4) 在各类日常活动中发掘肢体游戏套路。比如和孩子一起吃同样的东西，喂他，要他喂你。有些孩子觉得这样很有趣：大人拿着孩子的奶瓶要喝，孩子飞快地抢回去。

(5) 一旦游戏变得重复了，就加一些变化进去。让孩子觉得惊讶，加入新的版本、新的声音效果、新的步骤、新的道具、新的参与者。变化可以使游戏持久，孩子学到更多。

(6) 如果确实玩厌了也没有什么可变化的了，就结束，如果孩子过于兴奋，就要减慢节奏，或者停下来玩别的。

活动：知道什么时候在肢体游戏中加入玩具

## P289

怎样帮助孩子建立表达的谈话和语言。

第一步 建立孩子的发音集合

要出语言，孩子先要能发出很多声音，并且能频繁地、应答你而发出。

原理：自闭孩子常常发音很少，特别是辅音。元音（比如“a”，“o”，“e”）对于相对于辅音-元音（比如“ba”，“mo”，“he”）组合要容易一些，第一步是要孩子能频繁地发出很多元

音，而且是应答你的相似发音或其他发音。

活动：象对待单词一样对待发音，并且重复孩子的发音

一个最有效的策略是应答孩子的声音像是他们是单词一样：通过回答孩子、模仿孩子、说一些跟孩子说的相象的话。如果孩子在自言自语，走近他并模仿他的声音。找到一个合适的位置，吸引他的注意力，重复孩子发出的声音，暂停一下。孩子可能会又发出声音，如果发了，你再回应他。看看你们能来回多少个回合。这是一个小的对话，它显示了孩子能控制他的声音，能选择发音或者停止，知道轮流发出声音。如果孩子停止发音了，没关系，不代表你做错了什么或者孩子不喜欢。可能对孩子来说选择现在发出声音比较困难，可能是对孩子来说是个新体验需要时间想想，可能他很惊奇。你做的是对的，继续做下去。有了足够的经验以后，孩子可能会开始用发音回应你，坚持会得到回报。

## 第二步 用孩子的发声发展发声游戏

一旦你和孩子能容易地来回发声，你就可以自己尝试发起发声游戏，等待孩子发出声音。

活动：用一个日常活动作为一个制造孩子常常发出的声音的机会。

你要和孩子面对面，孩子要注意着你。看着孩子，发出一个声音（你知道他能来回重复的），等待他“回答”你，如果他回答了，你答回去，开始你们的小对话。尝试用各种声音做这个练习，当他能在他发起的交互中维持下去，当他能在你发起的“对话”中用不同的声音“回答”你，你们就已经在向对话的路上进了一大步。

（小窍门：能回声或传递声音的玩具麦克风可能会鼓励“安静”的孩子试验他们的声音。当孩子看着你的时候，对着麦克风发出类似于“oh-oo-oh-oo”、“la-la-la-la-la”的声音，然后把麦克风递给他，他可能会看着它、咬它、或者送到你嘴边要求你继续。你过一下拿回来，再发出声音，再递给他。你也可以用你的指头拍他的嘴来鼓励发声。先在你自己身上试，再在他的身上试。每次连着做几遍，每天都玩单人或双人的游戏。过几天，你会发现孩子开始对着麦克风发音或者拍你的嘴来发起一个发声游戏。）

如果孩子不回应你，不要担心，在某个时间点他可能会回应的。继续模仿孩子、用孩子的发声建立小的交互回合，每天尝试发起几次，孩子很可能在很快会跟随你。

## 第三步增加听到和回应别人的声音的机会

另外一个技巧是通过非语言的声音、歌、咏唱来增加提供给他声音的范围。

原理：在游戏过程中发出的动物的叫声、汽车的声音和其他类型的声音效果是通向对话的重要步骤，虽然它们不是对话的声音。包含了唱歌和肢体游戏的活动常常会包含一些词，这些词会被仪式化、快乐地使用，能吸引孩子。

活动：增加孩子听到非对话的声音的次数。

当你和孩子一起玩玩具的时候，加进声音效果。

以下是一些建议：

- （1） 拿起电话的时候夸张地说“铃铃铃”
- （2） 当你玩或者、汽车、飞机，或者当你做关于交通工具的读书或拼图的时候，发出引擎的声音。
- （3） 当你做关于动物的读书或拼图的时候，发出动物的叫声。
- （4） 在换尿布、吃饭、玩玩具、玩肢体游戏（比如举高高）的时候发出搞笑的声音，比如咂舌头、嘘等等，只要你能想到的有趣的声音都可以。

看孩子有什么反应，重复这些吸引他注意力的声音效果。每次发出声音以后耐心等待他模仿你。不管他回应没有，进行下一个回合。你的声音的可预见性会帮孩子学习发出这些声音。

活动：增加孩子听到单词的次数。

有一些活动包含了单词和声音，我们用快乐的方式在咏唱、游戏、唱歌中使用它们。你可以用这些“婴儿游戏”把单词和手势结合起来，比如躲猫猫、追逐，我们也可以在活动中加入歌唱，在吹泡泡里加入“吹、打”，在球类游戏、跳、游泳、滑滑梯中加入“预备，起”、“1、2、3”，以有节律和可预见的方式提供孩子听到单词的机会。

孩子特别容易被这类有节律的社交声音（比如“跳、跳、跳”）和活动吸引，而且这些可能是他说的第一个词。每天尝试去建立很多有趣的肢体游戏，在这些游戏中加入声音、单词、歌，这会帮助孩子建立更多的声音，学到这些声音更多的社会意义和一些单词的意思。

#### 第四步 用促进语言发展的方式跟孩子说话

原理：父母跟孩子说话的方式对孩子的语言发展有很大的影响，包括自闭孩子。那些经常跟孩子说话（面对面用简单的语言，说的话是关于孩子正在做的、看到的、体验到的）、说出孩子的动作和物件的名称、叙述自己正在做的事情的家长帮助孩子说更多的话、发展出更大的词汇量。那些用对话主要是给孩子指令和纠错的家长限制孩子的语言学习。你要确保随时都和孩子说话，不管是在游戏还是别的活动里，而且你说话的时候要孩子注意你。

说什么？最简单的就是说孩子在做什么。“你要这个球？”“给你球。”“球向右边滚了。”，跟随孩子注意力的焦点。你知道孩子正在注意什么也就是他正在想的事情。加入词句：“床在那边。”“你想上床？”“上床去。”“该睡觉了。”，你希望孩子说什么就对他说什么。说出孩子的动作和物件的名称。如果孩子看着你做事情，你就描述它。如果孩子看着你，对他点什么。就像你是孩子的解说员或翻译一样。

你的语言的复杂度应该怎么样？对于还没有说话的孩子，你的句子要很短、很切题。把语言限制在简单的单词和短语上，要包括孩子活动中关键的名词和动作。

活动：使你的语言比孩子的只复杂一点点。

一般来说，要使你的语言比孩子的只复杂一点点。如果孩子还不会说话或者刚开始说话，就用1到3个单词的短语。

以下是一些建议：

- （1） 人：“那是妈妈”“爸爸好”“奶奶在那里，奶奶好”
- （2） 物件：“那是一个球，看那个球。”“那是一只小狗。”“那是一盏灯。”
- （3） 活动：“敲、敲、敲鼓”“跳、跳、跳”“哗、哗”（在澡盆里）  
“倒水”（在水槽里从一个杯子到另一个杯子） “开水”“关水”（水龙头）

（小窍门：你的语言比孩子的只复杂一点点：比孩子的语言长一个词。如果孩子还不会说话或者刚开始说话，就用1到3个单词的短语。如果孩子可以说几个词的短语，比如“敲鼓”、“大车”，你就用稍长一点的短语，比如：“是的，快一点敲鼓。”“那是一个大的红卡车。”你可以想出一个希望孩子学会单词的集合，然后每天频繁地用这些单词，知道孩子学会为止。在开始的时候集中于孩子活动中的物品名称、动作名称，不需要考虑颜色、数数、字符，那些以后再说。

#### 第五步 在动作中加入声音

为了帮助孩子在动作中加入单词或声音，你需要持续地建立他的这种能力。以下是操作的步骤：

1. 选择一个动作和孩子经常用的单词或者像单词一样的声音，把他们结合在一起。
2. 在孩子的所有动作中加入声音或简单的单词。
3. 如果孩子在动作中只是发出声音而没有单词，在简单的声音中加入不准确的单词。