

瑾心老師,真不好意思!我有三個小孩,其中老二是重度自閉。今年 他讀大班,他現只有簡單的仿說,情緒非常大,一生氣就打自己的臉 、或是會咬、打讓他生氣的人,理解与認知都很差,會亂跑亂爬不聽 指令,唯一好的是會運動(如兩輪腳踏車、直排輪)。

只要有時間上治療 課,例如語言、職能、認知、音樂、游泳, 該給他的,我都花錢給他了,但是進步沒有很大,有時覺得他累我也 累.....。

之前小、中班讀特教班,目前大班讀普通班,不是因為能力變好了, 而是我不想要他在特教班太久,沒有模仿的對象跟進步的空間,現在 我也每天去學校陪讀,可是他的表現只有兩個形容,就是「不乖」, 老師的臉是綠的,我也只能忍耐,現在我已經不知道學校跟家裡倒底 要怎麼帶他?





瑾心回覆 - ♥



孩子雖在正常班內, 父母若是以為孩子因跟正常的小朋友在一起, 就能正常化; 你可能忘了, 你的孩子也需要有模仿能力, 並且對人 有興趣的社交觀察能力。

任何教育就像在蓋房子一樣, 若是對肢體語言的認識, 和基本的 聽從能力基礎沒有穩健, 房子就不能往上蓋了, 否則倒塌的損壞會 更大。

「生命的裝備」這本書非常的重要,很多家長以為只要有第二本「生 命的執著」做教學就好了。事實上,孩子認知行為的評估,和動機表達 的鑑別, 行為科學介入的精華和概念都在「生命的裝備」這本書中。





第二本書「生命的執著」是心智成熟度的評估和操作,各階段年齡應有的成長指標,皆有明示的範例教授父母如何設計介入教育。

現在,在學校該怎麼帶他呢?

讓他去一般的幼兒園,要做到融合的目標有三步曲,一是他先願意身處在同伴當中「不躲避」;才能再引導他模仿其他孩子個別式的「玩耍行為」。最後是社交「語言互動」。

但,影響孩子行為的最大變數,其實是妳。

也就是妳是如何陪讀?是像保標般侍候他、保護他、守著他?還是遠 距離的觀察他?收集正常兒童的社交資料,是將妳的注意力放在正常 孩子的發展上。他們在說什麼?在玩什麼?在學什麼?對什麼話題有 興趣?這就是妳在家中設計孩子行為介入的家庭教育的內容和方向。

妳所提及有關孩子情緒表達的問題。都在「生命的裝備」的書中有解釋,孩子為什麼選擇用這種行為方式訴求他的動機。這個行為發生之後會不會得到你立即的注意力?若能,這些行為其實是他經歷到最有效的溝通方式,並且妳的反應是在他的期待之中,這個行為就會常常發生,最後泛化到學校的環境。



或是,這個行為發生之後會不會因此停止或延遲,甚至能改變大人對他原有的指令?若能,這些行為其實是他經歷到最有效的溝通方式,並且妳的反應也是在他的期待之中,這種逃避接觸或指令的問題行為就會常常發生。

美國的行為分析評估,就會在這個癥點上,要進一步觀察你和孩子之間的互動模式,以分析孩子為什麼選擇用這樣的行為與人溝通?如果這是他在家庭中經歷的固定溝通模式,那麼孩子的溝通訴求會用同樣的行為泛化、運用到同伴上。

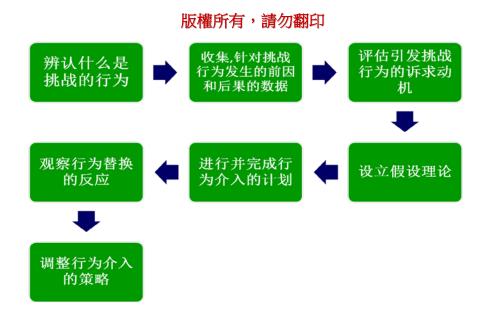
再清楚的說;一個孩子他會選擇某種的行為,來表達溝通,這取決於環境對他溝通方式的立即反應。也就是環境、周圍的人的反應會影響孩子選擇用什麼樣的方式來溝通自己的動機,為了能有效的達到他冀求的目的。

比如他一生氣就打自己的臉或是咬別人; 那時, 環境周圍中人的反應 又是什麼呢?若是孩子的目的是為了要逃避完成某一個指令, 這樣的 行為可以讓他成功地逃避指令的話, 孩子就會用同樣的行為模式泛化 、運用到同伴上, 甚至學校的老師。



若是行為溝通的家庭模式沒有改善,就很難使孩子的認知進入到公共環境中社交規範的學習。行為分析的介入,觀察在每一個行為的背後,前因後果是什麼?孩子的動機又是什麼?是想得到注意力呢?還是想逃避呢?還是他有感官失調的特殊需要?(但一定做過測試,才能夠肯定是哪一個感官出了問題。)

要改變孩子的行為,必須要使孩子經歷原有的溝通行為失去控制環境、和人的反應的力量;但行為介入還要繼續分析和瞭解,孩子訴求的動機是什麼?才能有效地介紹替代行為,使孩子的溝通行為符合社交規範接受和理解的標準。

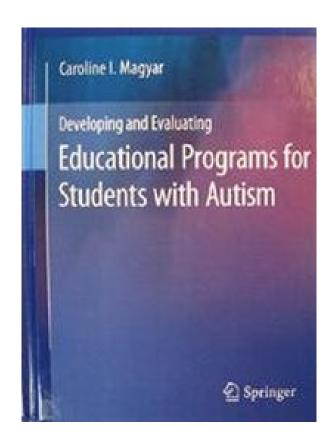




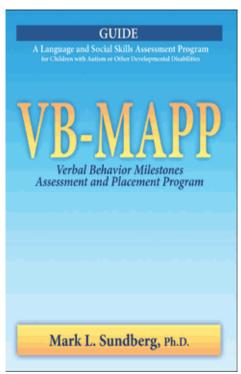
VB言語行為家庭教學設計~第二階段

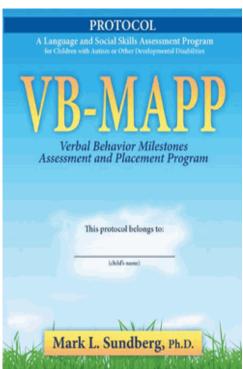
從簡易的單一標示,進入自發性語言、會話和社交的互動

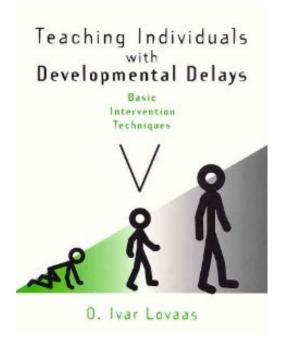
課程教學引用資料如下:

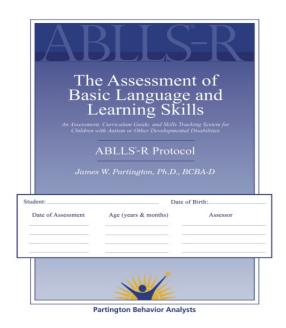














1. 要求行為

- 孩子從單純的生理需求,進展到社交娛樂的需求
- 教導孩子要求幫助,推理的啟蒙是「What is missing? (少了什麼?)」
- 要求行為的內容晉升到是「眼前沒有」的東西;例如給畫紙沒有 蠟筆在眼前、等著吃飯卻沒有湯匙
- 當父母問「What do <u>you want me</u> to do? (你『要我』做什麼?)」孩子的要求內容從名詞晉升到動詞; 例如"搔我癢"、"抱我轉圈"、"講故事"
- 孩子在良好的「動機操控」下,從「我要」的要求行為,晉升到「我不要」的會話,並使用有效的肢體語言加強語氣;例如用手 擋在胸前。例如,我不要穿外套。父母要建立溝通性的會話掌控 結果,(建立簡明扼要的因果觀念;不穿外套著涼會看醫生.



你要被打針和吃苦藥),千萬不要逕用命令句抹殺繼續對話的互動良機

- 父母營造生活狀況的動機操作,以使孩子能類化頻繁的要求行為 ;例如,給孩子奇臭的榴槤,使他摀鼻問「What is this?
 (這是什麼?)」、等媽媽出現才能看電視,使他問「Where is mommy?(媽咪在哪?)」、拿他心愛的玩具或甜食, 使他抗議「This is mine!(這是我的!)」、「I'm telling my dad!(我會跟爸爸說!警告式的要求注意力!)」
- 一般正常2歲的孩子,會產生要求幫助的言語行為,「Help me! How to do it?(幫我!怎麼做?)」正式進入邏輯的步驟概念
- 若自閉兒的要求行為,僅停留在向父母或陪讀者(aide)表達,而父母或陪讀者(aide)總是扮演自閉兒和同儕間的「傳達人」;那麼,孩子的要求行為成熟度,仍停留在尚未類化的第一階段。我們若仔細觀察有話語能力的「高功能」自閉症兒童,他們能表達自己的需求,但其要求行為若仍無法直接與同儕產生對話,是社交行為獨立性和團體性學習的警鐘。
- 自閉兒的要求行為教學設計,此階段是著重在得著同儕注意力的 會話能力;



- 例如,「我要球!」、「Share! (一起玩)」、「Don't push!
 (不要推我)」、「What are you doing?
 (你在幹嘛?)」、「May I join you?
 (我跟你一起玩,好嗎?)」
- 藉由第一階段「視覺評估」、「動詞標示」和「動作模仿」的泛 化為基礎,此時第二階段的要求行為可以擴展到表達好奇心的需 求;運用動詞」以「描述」所看見的;例如,看見有人在滑翔翼 上,小孩不知道滑翔翼的稱呼,會要求注意力,說或指著,「我 要飛那個!」

2. 標示能力

- 進入這階段的教導以前,需要確認孩子在第一階段名詞和動詞的「認知」基礎,才能適時教導回應的言語描述,「動作提示之後」問孩子,「我在做什麼?」
- 標示從對自己身體部位的認識,常見的親人和同伴的名字, 到認識專有職業們稱呼(例如警察、醫生、護士、老師、郵差 、軍人、法官、太空人等)



- 一定要在名詞和動詞的言語描述基礎穩固後,(請詳閱「生命的執著」107個名詞標示與64個動詞標示表)才能加入代名詞的介紹
- 動作的回應問題,從說出自己「我在做什麼?」,才再加入眼睛直接看到的對象,問「你在做什麼?」,最後再分開介紹男性和女性他和她 (he/she) 的代名詞
- 代名詞的動作題示(言語行為)非常重要;例如,「我」按自己 胸口、「你」用手指著對方的心、「他」是不站在自己身旁的 人
- 衍生第一階段的視覺觀察基礎,由分辨相同與不一樣的觀念 (same vs. different),教導大小、高矮、寬窄等形容詞的觀念
- 強化聽覺和嗅覺的認知能力,以聲音和感官的資訊,細節化對標示內容的認識和運用
 - http://www.youtube.com/watch?v=t99ULJjCsaM&feature=relmfu
 - http://www.youtube.com/watch?v=OWW5IaDCj1g



- 類化歸納基本的分類認識如下:
 - 根據動物棲息的環境分類:例如森林動物、魚類、鳥類、 農村動物、北極動物
 - 根據其屬性的顏色或形狀分類
 - 根據動詞的用途分類:例如食物是吃的、玩具是用來玩的、 衣服是穿的、交通類是搭乘的。
 - 更細節的分類:例如蔬菜類、水果類、游水的動物 (例如烏龜、河馬、狗);有羽毛的、有鬍鬚的、有翅膀的、 有腮的、夏天的穿的衣服、冬天穿的衣服

針對口語能力低的孩子,我們採用傳統的 DTT 桌上教學,以相配和歸類 (matching and sorting) 的方法教導分類觀念。





針對有口語能力的高功能自閉兒,可以自然地告訴孩子你要談 的動物:「我們談談動物。告訴我一些動物。」

剛開始我們可以用圖片作提示。一旦孩子顯示能獨立標示出動物類,要儘快褪去提示。若要測試孩子是否真的理解這個概念,問問孩子一些從來沒有圖片提示過的動物。並類化在房子周圍內尋找屬於某一類別的物品,然後把它們說下來。例如「讓我們看房子內可以找到什麼傢俱呢?」小孩能回覆,「我看到家俱!這把椅子是傢俱。」等。

• 名詞字庫有系列的擴張;分類 3個 Wh-的相連性和問句概念:

what - (是什麼)是問東西 (things)

who - (是誰) 是問人(people)

where - (在哪) 是問地方 (place)

因時間 (When) 是抽象的認知觀念, 在此階段我們不教導

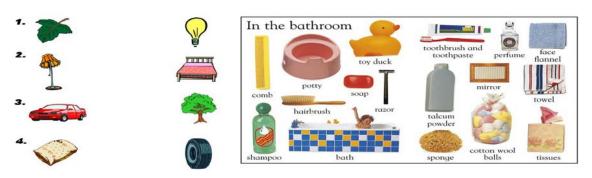
- 形容詞的標示教導,是為了細節和特徵的描述,從相反的對比 ,例如黑白、快慢、大小、好壞、甜苦、怒樂的生活認知上開 始教
- 自然環境中的類化運用,是為立下孩子踏上獨立思考和觀察能力的踏腳石
- 言語行為針對回話和回應指令的「流暢速度」非常重視。

•



3. 「聽的人」的回應

- 不但能「聽懂」,並要「聽從」不同領導人的指令
- 孩子脫離限於一對一的桌上教學,運用視覺搜索能力,並按照細節 描述的線索,起身去尋找「項目」;例如,「找要剝皮才能吃的水果」
- 運用視覺的特癥觀察能力,應証「聽」的指令線索;例如,「找有 4隻腳的動物、找能飛的、找是紅色的」
- 類化模仿能力,以介紹「假想玩」,和進深「玩耍」技能的教導
- 給予不同的「形容詞」和「場所」的線索,以訓練孩子「聽」的組織能力;最佳的家庭教育,是訓練「小小勤務兵」操作簡易的家務活動;例如「給媽媽3顆黃色蕃茄,給爸爸2顆紅蕃茄」、「去廁所拿小毛巾給媽媽」
- 此階段的預達目標,要徹底整合「聽從」和第一階段「視覺觀察」 兩項技巧的發展,以能順利踏上第三階段「反向推理」的思維能力
 - ;例如功能 (function) 的觀念、要用什麼 (with what)
 - 、共存的意義(go together)觀念。



Respect Copy Right @2013 www.autismawakening.org



- 4. 視覺感知評估,和樣本配對(掃瞄環境,預備進入社交的肢體解讀)
 - 增加視覺評估的分辨項目
 - 衍生第一階段找「一樣的」認知觀念,晉升到細節的「特癥」(fe atures)相同的配對;例如有鳥喙的、有細長尾巴的、要剝皮吃的水果等等
 - 從2D-2D的圖片配對,類化到2D-3D的結合,再運用到3D-3D的生活經歷;
 - 例如一樣的白襪子、同樣尺寸的鞋子、和長相一樣的雙胞胎等等
 - 整合「形容詞」標示能力的認知,和「特癥和功能(features and function)」視覺評估的運用,介紹分類與歸納(sorting)
 的觀念;例如是能飛的交通工具、能游泳的四腳動物等等
 - 藉著雷同卻不相似的混淆圖片,加強孩子生活上視覺觀察的「理解能力」;例如紅玫瑰、金盞花和白菊花,雖然顏色和形狀不一樣,因著特徵都是花
 - 連續和規律的模式(patterns)。例如三角形-圓形-三角形 ?(指令是接下去是什麼?「What is next?」),這是建立孩子邏輯推理的基礎教學
 - 擴張(遙指)視覺掃瞄的空間範圍,訓練孩子解讀「肢體語言」 的提示,以過濾尋找的方向





5. 獨立的一人玩耍行為

- 由主動性的玩耍動機
- 設計有想像內容的遊戲
- 確認孩子的喜好玩具,訓練獨自玩耍技能的成熟度,以預備在社 交玩要上,能得到同儕的注意力
- 建立遊戲的規則觀念;例如,撲克牌配同色(紅心1和紅方塊1; 黑桃1和黑花1)「配對」的一人桌上遊戲、或同花數目連續的「 接龍」
- 教導幼兒園教室的一人靜態活動;例如,堆積木、拚圖、著色、 串珠子等
- 教導一般兒童應有的一人假想角色;例如,圍披風成「蝙蝠俠」 、載領巾成「牛仔」、載上領帶是「爸爸」、踢腿打拳假裝是「 成龍」



- 收集幼兒園同齡正常兒童的操場遊戲內容,例如跳沙坑、踢足球 、吊單槓等等,操練孩子個別的技能以助融合於其他的兒童
- 6. 社交行為和社交玩耍
 - 第一階段中 FBA 的評估,能更有效的幫助孩子以正面的社交行為 引起同儕的注意和接納(請詳閱「生命的裝備」第五章)



評估孩子的玩耍行為

- ➤ ABLLS (Assessment of Basic Language and Learning)
 - 發現孩童目前的玩耍技巧,
 - 「父母的參與」是否是孩子玩耍的正面激勵物?
 - 發現吸引孩童進入功能玩耍技巧的「正面激勵物」(例如搔 癢、追逐和尋寶)
 - 孩童的玩耍技巧發展,是不是現在(2-5歲)發展里程的關鍵技能?





ABLLS的主要十項評估

- 玩耍啟萌的第一階段:孩童會在身處的環境中,「探索實驗」可以玩的東西?
- 2) 玩耍行為晉升的第二階段:按照被教導的方式操作玩具 (不需要提示,至少能操作二樣玩具。例如玩洋娃娃、玩具 車、機器人、樂高等等)
- 3) 玩耍行為的第三階段:模擬生活經驗的假想法(推小車子 壓過鑰匙,假想是過漥洞;扮家家酒;至少能模擬5種不同 的假想玩)
- 4) 玩耍行為的第四階段:獨立自娛且有假想的自編台詞(假 裝是媽媽, 與生病的維尼熊對話。至少有10句話)
- 5) 玩耍行為的第五階段:能與其他孩童互動玩玩具(至少10分鐘)
- 6) 玩耍行為的第六階段:能與其他孩童互動玩玩具並交談(例如,「看我在做....」);10分鐘內有10次的回應
- 7) 玩耍行為的第七階段:假扮角色的假想玩;能假扮至少10 種角色



- 8) 玩耍行為的第八階段:能獨立在室內玩耍(例如,看圖畫書、看電視、聽音樂啍歌、玩拼圖、畫圖塗色)
- 9) 玩耍行為的第九階段:與同儕在室內有結構性的互動玩耍 (例如:道具裝扮、骰子比大小、跳棋)
- 10) 玩耍行為的第十階段:與同儕在戶外有結構性的互動玩耍 (例如:捉迷藏、跳房子、躲避球、輪流溜滑梯等)



- 若孩子尚不知如何與同儕相處,是否會藉著負面行為或負面情緒的訴求,引起大人的注意以將同儕帶開(A-B-C),這是行為介入勝於玩耍技巧訓練的分界重點;以行為的訴求方式為優先的目標
- 要教導的4種要求「融入社交」的言語行為(VB)。例如
 - 邀請:跟我一起玩拍球,好嗎?
 - 要求停止不友善的舉止:你用很久了,輪我了。
 - 迅速回應同伴的邀請, 在3秒鐘內回覆「好啊!」
 - 懂得回應同伴要求自己停止不正當的玩耍行為, 能說「對不 起。」



- VB 的教學精華,在於訓練兒童在「說話的人」和「聽從的人」 角色之間,自然的互換和調整
- 懂得使用並解讀肢體語言,引起同儕的社交回應
- 要求幫助和資訊的行為對象,能從成人(父母或陪讀的助教)轉 移到同儕身上
- 類化活用「聽的人」的回應在同伴的團體遊戲之間
- 孩子尋求肯定的激勵物,由大人的報酬轉移到同伴的接納
- 能活用「視覺觀察」和「模仿能力」的整合,即時且迅速的加入 由同伴領導的一對一社交互動
- 加強自閉兒本身能給予同伴「社交動機」的注意力;例如一個是 會攻的勇士、一個是願挨認輸的鬥劍客假想玩
- 從同伴的融合中,訓練自主的行為模仿、社交要求和回應;藉著 假想玩,互動的言語交談成為語言字彙和內容的學習目標

7. 肢體模仿

• 著重模仿和揣摩的速度



- 進入正式運動姿勢的3步驟動作模仿
- 生活化的肢體動作;例如作鬼臉、模擬他人行為特癥、聳肩
- 生活經歷的想像力模仿;例如動物聲加動作、車輛聲加動作
- 日常生活的獨立照料行為學習;例如,刷牙、穿外套、脫鞋、餵 食和洗手等
- 小肌肉和手腕的互動操練,為要預備寫字的技巧
- 手指和指關節的細膩動作模仿,以預備運動技能的細節基礎
- 類化3步驟動作的習得,以運用在幼兒美勞的功能,和團體活動的技能
- 建立孩子主動「觀察模仿」的環境;例如,打跆拳、彈琴和作畫
- 大肌肉和細緻小肌肉的成熟模仿技巧,能幫助孩子在短時間內「 複製所觀察」的同儕行動,以能融入社交
- 成功的「肢體模仿」和「視覺評估」教學,是奠下孩子未來獨立學習新技能的重要基礎



- 1-5歲的孩子, 重要的肢體運用成長功能
- 肢體語言(情緒)的模仿和認識





- 小肌肉技巧:畫圖和寫字的手眼和執行技巧

- 大肌肉的運用技巧:社交團體活動的參與能力

8. 語言仿說

• 學齡前英文大寫字母、數字和動物的認識

字母 - http://www.youtube.com/watch?v=IIW9Xq83gRk

數字 - http://www.youtube.com/watch?v=pbRU3lsGS0M

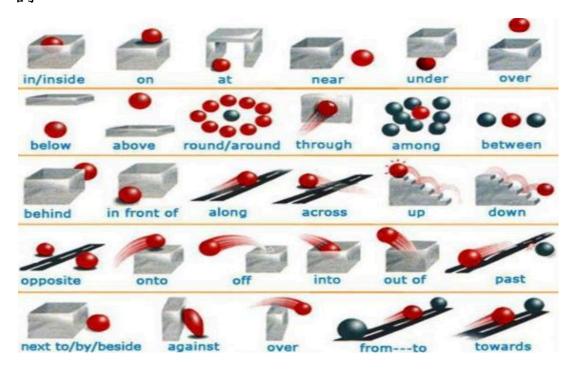
動物 - http://www.youtube.com/watch?v=x-V8aAQZ0Q0



• Phonic song

http://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_26835&feature=iv&src_vid=Z6gGxshWj9E&v=rnLv9GgEnVQ

- 仿說進步到兩個音節以上
 - http://www.youtube.com/watch?v=Vm4rESpmWE4
- 生活功能中常見的名詞字彙要挪去提示
- 教導生活經歷的「現在式」動詞字彙
- 為擴充語句內容的空間與名詞的連用教導;運用兒歌教導
 - http://www.youtube.com/watch?v=6jE5NMRNAAs
- 進一步教導描述人事物的形容詞字彙,類化名詞、動詞、位置介詞



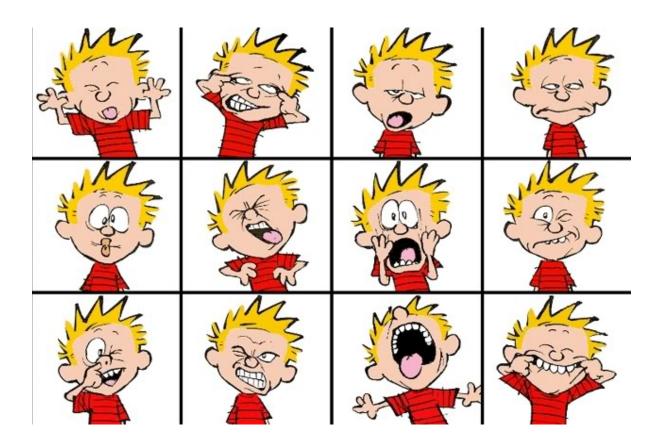


• 介紹描述感受/表情的語句; happy face, sad boy, excited man, loving grandma, angry bird, frightened kitty, scared crowd…; 其他參考字彙: glad, pleased, unhappy, fearful, mad, proud, joyful, cheerful, depressed, lonely, frustrated, annoyed, energetic, lazy, motivated, confused, inspired, interested, brave, friendly, inspired, uninspired, calm, contented。

『快樂的臉,傷心的男孩,興奮的男人、可愛的奶奶、 憤怒鳥, 受驚的小貓,可怕的人群; 其他參考字彙: 很高興的、欣慰的、不開心的、 恐懼的、瘋狂的、自豪的、快樂的、開朗的、沮喪的、孤獨的、 沮喪的、惱人的、精力充沛的、懶的、有動力的、困惑的、啟發的、 咸興趣的、勇敢、友善的、平靜的、知足的』



Calvin and Hobbes (值得推薦的人物表情特質介紹)





9. 「聽的人」根據功能、特徵和類別(Function、Features、Categories)的線索而給予回應

詳細教學請閱「生命的執著」第九章)

- 功能化的字句運用和聯想自然科學的生態概念
- 内化「視覺觀察」的記憶力
- 內化物體特質的邏輯定理
- 內化聽覺資訊吸收的過濾能力
- 強化「聽受」和「視察」的整合能力,以預備順序步驟的時間邏輯推理能力;例如之後、之前
- 自然操練「聽的人」的回應在不同的環境運用;例如在超級市場 裡,要求孩子找「I want you to get rabbit's favorite orange veggie (找兔子愛吃的橘色蔬菜)」
- 10. 互動交談:以加入幼兒園的團體遊戲內容為目標 例如:
 - Where 的兒歌「Where is Thumkin?」
 - Who的兒歌「Who let the dogs out?」

•

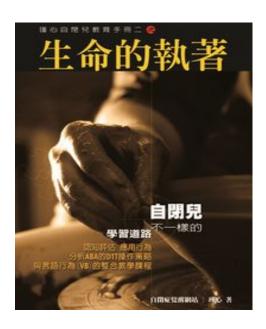


- 動物兒歌「Old McDonald has a farm」
- Mother Goose 朗頌學英文
- 中文的「小兔乖乖」- 教導安全意識

故事敘述: http://www.youtube.com/watch?v=9DiakAvkUdM

兒歌對唱:http://www.youtube.com/watch?v=iP4dMKQzFu0

- 基本的個人資料回答,名字、幾歲、喜好等
- 沒有圖片提示,能連接主要生活機能的話題
- 類化「順序」和想像力的概念,能看圖說簡單的故事
- 類化「標示內容」人物和地方 (people and place) 的功能 (function)





「生命的執著」遵循*言語行為*(VB)的兒童發展類疇,不是按照實際年齡, 是按照兒童的「心智學習成熟度」,一共有四大階段的教學設計:

- ⇒ 第一階段 0到18個月大的認知發展教學重點設計
- ⇒ 第二階段 18到30個月大的認知發展教學重點設計
- ⇒ 第三階段 30到48個月大的認知發展教學重點設計
- ⇒ 第四階段 48到60個月大的認知發展教學重點設計





