

同伴介入式体育游戏干预对学前孤独症儿童社交沟通的干预研究

何雪婷

新疆师范大学 教育科学学院，乌鲁木齐，830017；

摘要：为探究在融合情境中同伴介入式体育游戏干预对学前孤独症儿童的社交沟通的影响，采用单一被试实验设计对一名就读于融合幼儿园的孤独症儿童进行了 30 次的干预。研究结果显示：（1）同伴介入式体育游戏干预能够增加孤独症儿童的社交沟通的频次，对孤独症儿童社交沟通有良好的改善作用。（2）同伴介入式体育游戏干预后孤独症儿童能将所学技能泛化到幼儿园的日常生活中。研究还对同伴介入式体育游戏设计、正常同伴对孤独症儿童的作用和干预中的泛化训练进行了阐述。

关键词：同伴介入式；孤独症儿童；社交沟通；泛化

DOI:10.69979/3029-2735.25.4.003

1 前言

社交沟通障碍是孤独症儿童的主要特征之一^[1]。改善社交沟通也是孤独症儿童进行融合教育最重要的干预目标之一^[2]。泛化是指个体能将所学到的技能、知识或行为应用到新的环境或情境中去的能力^[3]。泛化对于将学习到的技能应用到日常生活中至关重要，如果在干预后，不能将所学技能泛化出来，干预效果将大打折扣。孤独症儿童的干预的最终目标就是将所学技能泛化到不同的环境和人身上，能够采用恰当的方式与不同的人和环境和谐相处，这是孤独症干预效果的重要体现。

同伴介入法是指培训具备良好社交能力能力的普通儿童作为孤独症儿童的干预伙伴以帮助孤独症儿童建立适当的社交模式^[4]。随着实践的深入，越来越多研究人员将同伴介入法与其他干预方法进行组合对孤独症儿童进行干预^[5]。体育游戏具备的趣味性、竞争性、简易性的特点使得其不容易被孤独症儿童排斥^[6]。本研究采用同伴介入式体育游戏干预方式，探讨其对孤独症儿童社交沟通的影响以及干预后对孤独症儿童在融合情境中的泛化效果。

2 研究设计

2.1 研究对象

本研究的研究对象由两名儿童组成（一名孤独症儿

童和一名普通同伴），孤独症儿童林林（化名），男孩，今年 6 岁，两岁被医院诊断为中重度自闭症，目前就读于某融合幼儿园小班，其心理教育量表的社会互动原积分为 15、百分比级数为 35，判定其社会互动发展程度为中度。在沟通方面的标准分总和为 28，百分比级数为 37，判定其沟通发展程度为中度。结合被试的评估量表和对被试父母和老师进行访谈确定，林林的语言表达能力较差，只能听从一些简单的指令，会主动向大人简单表达自身需求，需求范围较为狭隘，很少使用微笑、点头、手势等体态语言去表达需求；与大人有简单互动，但与同伴几乎无互动。

2.2 研究变量

2.2.1 自变量

（1）同伴介入法

依据同伴介入法的要求和教师提名，选择了 1 名化名宁宁的男童作为被试的游戏同伴。尽管宁宁只有 4 岁，但其社交沟通和社会互动能力均明显优于孤独症儿童。本研究采用同伴介入的同伴辅导行书，教授同伴相关社交技能，促进孤独症儿童社会沟通行为的发生。

2.2.2 体育游戏

体育游戏的教学内容根据被试和同伴的体育游戏偏好并结合《特殊儿童体育游戏》中符合自闭症幼儿的发展进行设计，共设计 15 个体育游戏课程设计，每个

课程设计包含 2~3 个游戏,每个课程进行 2~3 次课时教学,每课时为 35 分钟,每周一至周三上课,共 30 个课时。

2.2.3 因变量

本研究主要考察是基于同伴介入式体育游戏干预对自闭症幼儿社交沟通的影响,因而其因变量主要是孤独症儿童社交沟通的次数,具体是指被试主动社交发起和主动社交回应的次数。

2.3 研究工具

《孤独症儿童社交沟通记录表》

本研究自编《孤独症儿童社交沟通记录表》来记录林林干预时期社交回应和社交发起的发生频次。同时在整个研究阶段也使用此表来记录林林在幼儿园中的社交互动情况,探究被试基于同伴介入法的体育游戏干预前、干预中和干预后在幼儿园社交沟通的泛化情况。

《社交反应量表》

社交反应量表(SRS)量表包括基本信息、主要内容、评分表三部分,可量化评估 4~18 岁儿童社交能力情况。SRS 由 5 个亚量表共 65 个项目混编组成,5 个亚量表分别为社交知觉、社交认知、社交沟通、社交动机及孤独症行为方式。总分>60 分则诊断为孤独症,分数越高社交障碍越严重。该量表由被试的父母在干预前后对其社交障碍程度变化进行评估,记录被试的社交程度变化。

2.4 研究设计

本研究采用单一被试倒返实验设计,研究包括基线期、干预期和维持期。基线期,研究者使用《孤独症儿童社交沟通记录表》收集被试的基线期数据,观察被试在无干预状态下目标行为的情况,作为干预后变化的参照,基线期持续为 2 周,每周 3 次,观察时间为 35 分钟。被试的社会互动行为进入稳定水平后进入干预期,组织体育游戏活动,教师引导同伴与被试进行互动,每次干预时间为 35 分钟,观察并记录此阶段被试儿童在体育游戏的社交互动情况。在干预效果趋于稳定时撤出干预方案,进入维持期,继续收集被试在体育游戏中社交互动情况,维持期持续 2 周,每周 3 次,观察时间为 30 分钟。

3 结果

3.1 社交沟通次数分析

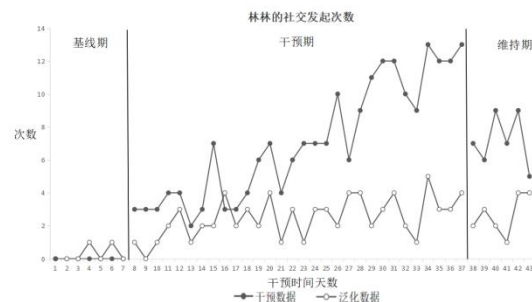


图 1 孤独症儿童主动社交发起次数折线图

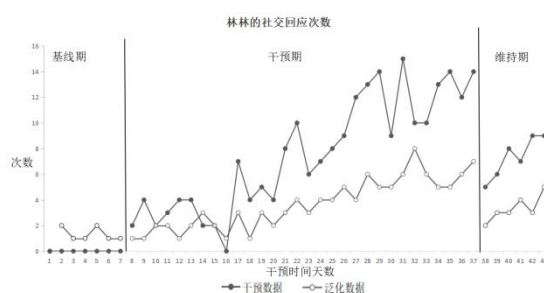


图 2 孤独症儿童主动社交回应次数折线图

由上图可知,图 1 和图 2 分别呈现了被试在基线期、干预期、维持期的频次变化图。在基线期,被试对同伴的主动社交发起和主动社交回应行为均为 0 次。数据稳定后进入干预期,林林的主动社交发起行为呈现逐渐上升趋势,最低 2 次,最高达 13 次,在整个干预期平均主动社交发起次数为 7 次;被试林林的主动社交回应行为在干预开始后也在稳步增加,在前 8 次维持在 2~4 次之间,第 9 次跌至 0 次后开始逐步上升,并保持在 6 次以上,最高达到 15 次。由此可见,林林在干预期主动社交发起行为和主动回应行为明显比基线期增多,整体均呈现稳步上升状态。这表明,干预期的同伴介入式体育游戏干预对孤独症儿童的主动社交发起行为和主动社交回应行为有显著的促进作用。在维持期,被试林林对同伴主动社交发起和社交回应次数有所下降,主动社交发起和主动社交回应次数均保持在 5~9 次之间,虽然比干预期有所减少,但仍比基线期的主动发起次数要高,这表明维持期在一定程度上保持了干预期的干预效果。

3.2 阶段间数据分析

图 1 和图 2 还呈现了基线期、干预期和维持期不同阶段之间的数据模式,即干预效应的即时性和阶段间数据的重叠。干预即时性是指在阶段发生改变后,数据模式非常快速地发生了变化。在图 1 中,数据在被试进行

干预的第1天就开始发生了变化,并在干预的第8天达到了干预期的平均水平,反应体育游戏干预方案见效快,对孤独症儿童主动社交发起行为的影响明显。在图2中,数据在被试进行干预第一天也开始发生了变化,但在14天干预后才达到干预期的平均水平,对孤独症儿童主动社交回应的行为影响相对较弱。同时,在结束干预进入维持期后,主动社交发起和主动社交回应的次数有所下降,证明了此干预的有效性。重叠是指相邻两个阶段之间数据有相似的量化值的百分比或程度。图1的基线期和干预期之间没有重叠,图2的基线期和干预期之间重叠了一个数据点。反应了因变量与自变量较强的功能关系,即该干预方案对被试社交沟通行为有显著的干预效果。图1和图2的干预期和维持期之间完全重合,反映该干预方案对主动社交发起和主动社交回应的干预效果较为稳定。

3.3 干预前后被试的泛化情况分析

为探究被试在幼儿园的融合教育中的泛化情况,研究者通过非参与式观察的方式观察被试在幼儿园中与同班同学之间的沟通互动情况,并使用《孤独症儿童社交沟通记录表》进行记录。图1和图2分别也呈现了被试林林在基线期、干预期和维持期三个阶段期间,其在幼儿园与同班同学之间的社交沟通频次变化情况。由图1和图2可知,在基线期林林在幼儿园对同班同学之间主动社交发起的次数为0,主动社交回应的次数也较低,表明林林在幼儿园与同学之间较少进行社交互动。进入干预期后,林林在幼儿园的主动社交发起和主动社交回应均有所提升,在同一时间段内,林林主动社交发起最高达5次,主动社交回应最高达8次,表明林林在幼儿园与同学之间的社交互动次数提高。进入维持期,林林在幼儿园与同学之间的主动社交发起保持在1~4次之间,主动社交回应保持在2~5次之间。通过数据可知,被试林林能将干预中学到的社交技能泛化到幼儿园的日常生活中,改善其在幼儿园中与同学之间的社交状态。由此说明,基于同伴介入式的体育游戏干预对孤独症儿童在幼儿园的社交沟通有很好的泛化作用。

3.4 干预前后被试社交障碍程度的变化分析

表3 林林 SRS 得分变化情况

变量	前测	后测
社交知觉	14	14
社交认知	23	17
社交沟通	40	22
社交动机	18	12
行为方式	14	9
总分	109	74

从表3可知,除开被试的社交知觉在干预前后没有发生变化外,被试林林的在社交认知、社交沟通、社交

动机以及其孤独症行为方式的分数均有所下降,社交认知从23分下降至17分,降低了6分;林林的社交沟通改善最为明显,从40分下降到22分,骤减18分;社交动机从18分降至12分,降低6分;孤独症行为方式从14分降低至9分,降低5分;社交反应量表总分从109分下降到74分,共减35分,孤独症儿童的社交障碍程度显著减轻。由此说明,基于同伴介入式的体育游戏干预能有效改善孤独症儿童的社交障碍程度。

4 讨论与启示

4.1 讨论

本研究对同伴介入式体育游戏干预效应进行考量,并根据孤独症儿童的特点,设计了30次体育游戏干预课程。通过上述数据分析可知,同伴介入式体育游戏干预能有效提高孤独症儿童的社交沟通频率,对其社交能力发展有显著的促进作用,其影响效应不只是在与同伴游戏的干预课程中出现,也泛化到幼儿园生活活动和其他同伴身上。本研究不仅验证了同伴介入式体育游戏干预在学前融合幼儿园的作用,也为学前融合教育实践提供一定的参考。

4.1.1 重视同伴介入式的体育游戏设计

从干预结果看,干预效果虽然较为稳定,但从图1和图2观察可发现,在相对稳定的状态中存在多次波动情况,尤其是第9次干预中,林林的主动社交回应跌至0次,主动社交发起为3次,明显低于一般水平。这节课的游戏内容对被试和同伴来说难度较大。在干预中后期游戏难度适中,两名被试的主动社交发起和主动社交回应行为稳定增加。干预效应即时性和重叠率显示,主动社交发起和主动社交回应行为的干预效应即时性较好,但干预效果均不稳定。由此可见,游戏设计是影响孤独症儿童社交互动表现的主要原因之一。游戏设计必须考虑孤独症儿童的能力水平、兴趣偏好,激发孤独症儿童社交沟通的动机,那么孤独症儿童与同伴的社交互动频率会大大提高。

4.1.2 重视同伴的选择和作用

同伴也是影响孤独症儿童社交互动的主要原因之一。以往研究中,有研究选取普通儿童作为同伴^[7],也有研究选取智力障碍等有缺陷的儿童作为同伴^[8],或者选择有志愿者经验和与被试交往较多的同伴^[9]。总的来说,研究者倾向于选择与孤独症儿童年龄相当、社交能力较强、能够听从指令和按时出勤的同伴。根据需要进行选择合适的同伴后,还需教导同伴相关社交技能。在本研究中,研究者作为主导者,教导同伴伴随游戏中进行。主要教导内容包括示范游戏;如何给予孤独症儿童鼓励;分享游戏材料;提供辅助和帮助等。

4.1.3 重视孤独症干预中的泛化训练

泛化能力是孤独症儿童康复训练中不可或缺的一部分,越来越多研究探究孤独症儿童干预后的泛化效果^[10]。泛化有不同的维度,泛化的维度包括跨环境、材料的泛化、跨人、主体的泛化和反应泛化^[11]。从本研究的干预泛化情况来看,被试林林在维持期保持着良好的社交沟通频率并且能将所学泛化到幼儿园活动中、不同的同伴中,侧面说明了同伴介入式体育游戏干预的有效性。这也表明,在干预中要重视孤独症儿童干预中泛化的作用,注意泛化策略的应用,例如在干预是通过不同的人担任干预者的角色,对同一材料多样使用,在不同环境中教授多种社交反应等。

4.1.4 本研究的创新与不足

本研究的创新之处包括了两个方面,即干预方式和泛化效果。一方面,同伴介入式体育游戏干预利用了同伴作为干预的陪同者,利用普适性较高的体育游戏作为载体,直接将社交技能应用到社交对象,因而在社交干预方面更具优势。另一方面,干预效果不仅是在干预课程中体现,更重要的是孤独症儿童能将学习到的社交技能泛化迁移到幼儿园和其他同伴身上。本研究利用幼儿园作为探究基于同伴介入式体育游戏干预泛化的场所,不仅为干预有效性提供辅证,也有利于探究干预后的泛化情况。

本研究虽然取得积极的效果,但也存在许多不足。首先是研究对象少。本研究只对一名孤独症儿童进行干预,干预结果的代表性存在异议。其次是研究设计存在缺陷。本研究采用单一被试倒返设计,自变量与因变量之间的功能关系缺乏更有利的证明。再次是体育游戏的整体设计需进一步优化,本研究中的游戏主要是二人游戏,以后可以设计集体游戏模式。

4.2 启示

本研究对学前融合教育的教学活动设计具有启示性。首先要重视游戏设计。游戏是儿童的天性,因此在设计游戏活动时需兼顾特殊儿童的特点和偏好同时兼顾正常儿童的兴趣,确保二者在游戏活动中均有所获。其次是重视同伴的参与。教师应该有意识地通过活动来加深普通同伴对孤独症儿童的认识与接受,教导孤独症儿童和同伴一定的引导策略,塑造孤独症儿童恰当的社交沟通行为,引导同伴给予恰当的示范与帮助,促进孤独症儿童社会交往丰富化。最后是,重视孤独症儿童干预中的泛化训练。泛化训练有助于其在不同情境下能够自发运用所学技能,逐渐将这些技能内化为自然行为的一部分,使其可以在更广泛的环境中展示自己的能力,并更好地融入社会。

参考文献

- [1]Tager - Flusberg H,Kasari C.Minimally verbal school - aged children with autism spectrum disorder: The neglected end of the spectrum[J]. Autism research,2013,6(6):468-478.
- [2]Paul R,Orlovski S M,Marcinko H C,et al.Conv ersational behaviors in youth with high-functioning ASD and Asperger syndrome[J]. Journal of autism and developmental disorders,2009,39:115-125.
- [3]Stokes T F,Baer D M. An implicit technology of generalization 1[J]. Journal of applied behavior analysis,1977,10(2):349-367.
- [4]田金来,张向葵. 同伴介入法在自闭症儿童社交能力中的应用[J]. 中国特殊教育,2014,(01):35-40.
- [5]沙鹏,邵瀚玉,雷江华. 基于同伴介入法的气排球运动干预对小学阶段随班就读孤独症儿童社交能力发展的影响[J]. 中国特殊教育,2023,(04):59-69.
- [6]励建安主编;唐久来,高品副主编.特殊儿童物理治疗.南京:南京师范大学出版社,2015.01.
- [7]沙鹏,邵瀚玉,雷江华. 基于同伴介入法的气排球运动干预对小学阶段随班就读孤独症儿童社交能力发展的影响[J]. 中国特殊教育,2023,(04):59-69.
- [8]胡晓峰. 同伴介入结合体育游戏提升自闭症儿童社交技能的应用研究[D]. 华东师范大学,2023.
- [9]Chung K M,Reavis S,Mosconi M,et al.Peer-mediated social skills training program for young children with high-functioning autism[J]. Research in developmental disabilities,2007,28(4):423-436.
- [10]Carruthers S, Pickles A,Slonims V,et al.Beyond intervention into daily life:A systematic review of generalisation following social communication interventions for young children with autism[J]. Autism Research,2020,13(4):506-522.
- [11]Chandler L K,Lubeck R C,Fowler S A. Generalization and maintenance of preschool children's social skills:A critical review and analysis[J]. Journal of applied behavior analysis,1992,25(2):415-428.

作者简介:何雪婷(1996—),女,汉,广东广州,新疆师范大学,新疆乌鲁木齐,830017,硕士研究生在读,研究方向:孤独症儿童心理教育。