

■儿童学习与发展

乐高团体疗法在自闭症谱系 障碍儿童社交技能干预中的应用

靳少举¹, 郭爱鸽²

(1. 重庆师范大学教育科学学院特殊教育系, 重庆 401331; 2. 郑州师范学院特殊教育学院, 河南郑州 450044)

摘要: 乐高团体疗法是根据自闭症谱系障碍儿童身心发展的优劣势专门设计的干预方法。它通过对团体成员的游戏经验与偏好、游戏发展层次、同伴关系发展等方面进行评估, 在此基础上进行角色的分配, 制定干预计划, 实施干预流程。大量的研究表明, 乐高团体疗法是一种对自闭症谱系障碍儿童的社交技能的提升、刻板行为的改善及象征性游戏能力的发展等方面有显著的成效的干预方法。

关键词: 乐高团体疗法; 自闭症谱系障碍儿童; 社交技能; 干预

中图分类号: G766

文献标识码: A

文章编号: 2095-770X(2017)01-0058-05

PDF 获取: <http://sxxqsfxy.ijournal.cn/ch/index.aspx>

doi: 10.11995/j.issn.2095-770X.2017.01.014

Application of Lego Group Therapy in the Intervention of Social Skills of Children with Autism Spectrum Disorder

JIN Shao-ju¹, GUO Ai-ge²

(1. Department of Special Education, School of Education Science, Chongqing Normal University, Chongqing 400047, China; 2. College of Special Education, Zhengzhou Normal University, Zhengzhou 450044, China)

Abstract: Lego Group Therapy is a method of intervention designed specifically for children with autism spectrum disorders based on the strengths and weaknesses of physical and mental development. It evaluates the game experience and preference, game development level, and peer relationship development of the members of the group. Based on this, it assigns the roles, formulates the intervention plan and implements the intervention process. A large number of studies have shown that Lego Group Therapy is a significant improvement in social skills, stereotyped behavior and symbolic play in children with autism spectrum disorders.

Key words: Lego Group Therapy; autism spectrum disorder children; social skills; intervention

一、引言

社交技能的缺损是自闭症谱系障碍儿童的核心障碍,也是自闭症患者诊断评估的基本指标之一^[1]。社交技能对于我们普通人并不需要专门的训练,但是对于自闭症儿童而言,社交技能的缺损则会影

他们生活的各个方面。自闭症儿童的社交技能缺损主要表现在缺乏社会性情感互动的能力、无法运用眼神等非言语行为进行交流、无法主动分享兴趣与情绪和解释社会性线索的缺失等^[2]。这些社交障碍直接影响了自闭症儿童无法开始或维持一段符合其年龄发展水平的社会关系。社会技能的缺乏不仅会

收稿日期:2016-11-07;修回日期:2016-12-05

基金项目:河南省教师教育课程改革研究重点项目(2015JSJYZD070)

作者简介:靳少举,男,河南汝州人,重庆师范大学教育科学学院硕士研究生。

通讯作者:郭爱鸽,女,河南郑州人,郑州师范学院特殊教育学院副教授,主要研究方向:特殊儿童康复。

对个体的社会适应行为产生影响,也会导致个体很难融入到学校、家庭、社区,进而影响个体的生活质量^[3]。因此,目前对于自闭症儿童的干预主要集中在改善其社会技能、提高其社会功能方面^[4]。

自闭症谱系障碍儿童的社交技能教学自20世纪60年代发展至今,主要有行为疗法的传统说话教学、扩大性及替代性的沟通训练、自然情境教学法,以及高度结构化的TEACCH教学法、社会故事法和同伴介入法等,对改善自闭症儿童的社交障碍都有明显的效果。以上的自闭症儿童社交训练方法,多强调单一情境下的互动,教学过程和教学内容主要是在成人主导下完成,虽然在当下情境可以减少不当行为,但是存在效果持续和情境泛化的问题,同时存在成人主导编写的互动技巧让儿童过度礼貌或者不够自然等应用问题^[5]。自闭症谱系障碍儿童的个别差异大,教学者对于学生教学内容强调个别化,他人教学设计无法复制,经济成本较高等问题也存在^[6]。

由于众多的研究表明自闭症谱系障碍儿童具有视觉图像的学习优势,在记忆、拼图和美术等方面有超过正常儿童的水平。被评为改变世界的100项发明之一的乐高积木,是一种能开发儿童想象力、创造力和设计能力的玩具。乐高积木可以提供幼儿在肢体活动、角色扮演和创新性的建构,在儿童早期的学习过程中有着重要的教育价值^[7]。因此笔者从实际的教学经验出发,结合相关理论,介绍以乐高积木为媒介的乐高疗法模式,以期为家长和一线老师提供一种攻克自闭症谱系障碍儿童社交障碍的新思路。

二、乐高团体疗法概述

(一)乐高团体疗法的概念

LeGoff首先提出乐高团体疗法(Lego Group Therapy)的概念。乐高团体疗法主要是以乐高积木为媒介,自闭症儿童通过与同伴合作完成乐高作品的过程来不断提高其引发和维持社交沟通的技能^[8]。这些技能具体包括:口语和非口语沟通能力、主动沟通的能力、轮流等待的能力、主动分享的能力、假扮和象征性游戏的能力和解决问题的能力等^[9]。乐高团体疗法是以儿童为中心和同侪互动为本质的介入模式,乐高积木的结构化特性与自闭症孩子学习方式类似,能引燃孩童的好奇心,促发与人互动和削弱刻板行为和不适行为^{[6]4-5}。这是一种以儿童为中心的自然取向的自闭症社交技能介入方

案,充分利用儿童天生对游戏的兴趣来刺激自闭症儿童的沟通能力学习和行为的改变。

(二)乐高团体疗法的结构

1. 选择合适的团体成员及角色分配

乐高疗法治疗团体特定为学龄前到小学阶段的儿童所设计(大约3—11岁),团体成员性别不限,普通的儿童和自闭症谱系障碍的儿童均可。若小组成员为自闭症谱系障碍的儿童,需接受适当的教育或早期干预课程,有一定的社交互动、情绪、沟通和常规管理等基础能力^[10]。一个典型的乐高疗法方案是将任务分配给不同的角色,通过三人小组合作的方式完成作品的搭建^{[8]559}。如遇到小组成员的能力差异过大,也可加入一名成人作为提示者,协助三名小组成员完成任务。三个角色有:支持者、建设者和设计者,具体说明如下表1所示。

表1 乐高疗法团体成员角色介绍

角色分配	具体内容
乐高支持者	<p>(1)当自闭症儿童无法进行搭建和设计积木时,此角色就可以提供最基本的参与,达到同伴的接纳分享和问题解决等技能的培养。</p> <p>(2)协助团体任务的运作,帮助寻找所需要的不同形状和颜色的积木、进行积木的分类与归位、任务完成后负责清理疗法室等。</p> <p>(3)如果支持者将此角色完成的非常称职,可与其他同伴协商往上提升为建设者。</p>
乐高建设者	<p>(1)当协助者能建构100片以上的作品时,即能担任乐高建设者的角色。</p> <p>(2)建设者需要把支持者提供的不同的零件组装在一起,独立完成作品的部分内容。</p> <p>(3)此角色对自闭症儿童的要求较高,需要有较高的假扮游戏和象征性游戏的能力、问题解决的能力,还需要较高的专注力。</p>
乐高设计者	<p>(1)如果建设者可以自由建构出完整的作品时,即可提升为乐高设计者的角色。</p> <p>(2)设计者的角色需要很高的抽象逻辑思维能力和统整的能力、与他人良好互动分享和独立解决问题的能力。</p> <p>(3)当小组成员认可设计者的创意时,参与者将被授予设计者证书。</p>

2. 选择结构化的情景和合适的游戏空间

由于自闭症儿童需要在具有很高预测性的环境中学习,所以乐高疗法促进其社交互动进步的关键

在于治疗场所是否有一致性。固定的场所和情景将能够提供一定程度的外在结构化环境(external structure),如在幼儿园的游戏角、学校的游戏室、治疗室、家里等^[10]46-48。此外,还需对游戏的空间进行特别设计:(1)限制空间的容纳量和大小;(2)清楚界定空间范围;(3)主题式的摆放游戏材料;(4)声音、灯光、色彩、家具器材的摆设,减少分心的干扰物。

3. 建立课程表

乐高治疗团体都有固定成员,团体成员会固定地每周两次或两次以上的次数见面,治疗时间约为60-90分钟。LeGoff的研究发现,3个月的以乐高为媒介的疗程对提升自闭症社交发展有统计和临床上的显著成效,在持续6个月过后,改善效果仍然持续和增加。因此,每个治疗团体的课程时间不少于3个月的时程^[11]。乐高疗法的课程表是由和团体成员共同协商,使用扩大或创造个别化的视觉课程表(Personalized visual schedule)来描述将在何时、何地以及和哪些人一起开始。个别化的视觉课程表主要使用TEACCH模式所发展的,它的使用有助于给团体成员事前提示接下来要做的的事情,也可减轻其焦虑。

4. 建立团体公约

团体公约能增强自闭症儿童对同伴的注意,增加互动的次数,强化团体意识和对团体的认同。没有标准化的团体公约,公约内容的发展必须要能让孩子容易了解且遵守,须按照小组成员的特殊需要和特点来一起协商建立。一般来说,使用视觉形式(visual format)(如海报等)来设计公约能非常有效地同时帮助团体新手和高手双方了解内涵。2008年Gina Owens等人的研究制订的规则可供参考^[12]。(1)必须是同伴一起合作在搭建;(2)如果你破坏了它,你必须修复它;(3)如果你不能修复,要请求他人帮忙修复;(4)如果他人正在使用你需要的积木,先询问,不能拿;(5)不能在治疗室内大喊大叫;(6)学会礼貌用语;(7)积木使用完毕,请打扫干净,放回原处;(8)不能将积木放进嘴巴里。

(三) 乐高团体疗法的实施

1. 对个案的评估

如表2所示,在对自闭症谱系障碍儿童进行干预之前,需对自闭症谱系障碍儿童的游戏经验与偏好、游戏发展层次、同伴关系发展等方面进行评估。评估游戏经验与偏好在于了解自闭症谱系障碍儿童现有的游戏状况,以便根据其兴趣进行任务主题的确立;评估游戏的发展在于了解自闭症谱系障碍儿

童的游戏水平,为选择合适的干预目标提供依据;对同伴关系发展的评估在于了解儿童现有的沟通方式及沟通功能,便于找到社会沟通介入的起点^[13]。通过对文献的梳理总结出以下评估内容与评估方式。

表2 乐高疗法团体成员评估的内容与方式

评估领域	具体内容	评估方式
游戏经验	(1) 孤立式:典型的忽视、排斥,退出同伴行列。 (2) 被动式:允许同伴靠近,表现出对同伴少许兴趣。 (3) 主动怪异式:积极寻找同伴,但以笨拙、奇特的方式。	观察
游戏偏好	(1) 玩具偏好:对玩具或道具的入迷,如发条玩具、发亮物体等。 (2) 活动偏好:如偏爱肢体的、感官刺激的、艺术的、建构的或社交的活动。 (3) 主题偏好:如偏爱熟悉的生活活动或是幻想的虚构故事。 (4) 同伴偏好:如偏爱特定的同伴个体或是数量。	评估表
同伴关系发展	(1) 独自玩耍:没有注意或是察觉他人存在,注意力不持久。 (2) 注视同伴:可觉察同伴的存在,或是注视活动,但不参与。 (3) 平行-接近:可与同伴共用游戏材料与空间,但独自玩,不参与同伴。偶尔会有模仿行为,或向同伴展现物品、分享物品。 (4) 共同焦点:可与一名或以上的同伴互动,包括轮流、给予或接受帮助与指导、主动分享等,但不能组织活动。 (5) 共同目标:与同伴协商制定计划,被赋予创造的任务。	问卷、观察
游戏发展层次	(1) 不玩:不触碰任何玩具或物品,会有某些自我刺激行为。 (2) 感官操弄:以传统方式探索操弄玩具,以获得感官刺激。 (3) 功能性的:有目的地使用物品或玩具,将两个以上物品结合,让自己、玩偶或同伴遵守简单的游戏规则。 (4) 象征-假装:表现出某些代表性的特征,像是在做某件事或另一个人的意图。	问卷、观察

2. 乐高团体疗法的干预

在对自闭症谱系障碍儿童游戏能力及同伴发展评估的基础上,制定个别化的干预计划,进行角色的分配,实施干预流程。对相关文献的整理,梳理出干预过程如表3所示。

表3 乐高团体疗法的干预流程

干预过程	具体内容
开始仪式	(1)在结构化的游戏空间集合;(2)呈现课程的视觉次序图;(3)引发成员动机。
复习团体公约	(1)用适当的视觉支持系统呈现公约;(2)旧有成员带领新成员共同学习。
教导社交沟通策略	引导新成员建立分享式注意力;(2)教导儿童如何准确表达要求和意图;(3)视觉形式呈现社会沟通策略(如可以怎么说、可以怎么做);(4)持续并扩充同伴间的互动。
确定团体任务主题	(1)引导成员围绕团体任务进行协商讨论,提供不同选择的机会,直至达成共识。
分派成员角色和任务	结合评估结果引导成员选择适当的角色。
提供鹰架支持	(1)引导和示范提供最大化的支持;(2)口语和视觉提示提供中度的支持;(3)不介入,让成员进行自由互动和创作。
进行乐高创作	主题确定和角色选择完成之后,引导团体成员进入乐高创作阶段。
分享作品	分享评价乐高作品,为下个课程做计划。
结束仪式	复习公约,总结评价,说再见。

三、乐高团体疗法的干预成效相关研究

目前,已有不同的研究者通过各种实验设计来探讨乐高团体疗法对不同能力、不同年龄、不同性别的自闭症谱系障碍儿童的干预成效。整理相关研究发现乐高团体疗法的主要成效体现在以下几点。

(一)提升社交互动和沟通能力

2004年LeGoff对47名被鉴定为自闭症谱系障碍儿童进行对照研究和非随机对照实验,实验周期12-24周,以重复量数设计和等待控制组设计来取得实证结果^{[8]567-568}。研究结论表明,受试者在自发性社会接触在临床上有显著差异;不同年龄和性别不会影响研究成效且乐高为治疗媒介确实能提升

自闭症谱系障碍的社会互动能力。2008年Owens等人通过对比乐高团体治疗和社交语言应用教学对31名自闭症谱系障碍儿童被试的教学成效,依照年龄、智力和自闭症症状程度随机分派入实验组和控制组,实验周期18周^{[12]1948}。结果表明,乐高治疗使用自然的合作游戏方法,提升被试的社会互动能力显著增加于其他两组;在人际关系、游戏与休闲和应对进退技巧等方面有显著提高;在情境泛化能力上,乐高治疗组比社交语言组进行社会互动持续时间长。Emilia I. Barakova等人在2014年使用基于乐高疗法的机器人为干预媒介对6名自闭症儿童进行干预^[14]。研究发现其在自发性的社会互动和回应性社会互动行为方面都有显著提升,在共同注意和象征游戏能力方面也有进步,取消干预后仍能维持和迁移。Bibi Huskens等人在2015年的研究也得到了类似结果^{[9]3753}。

(二)降低刻板行为和不适应行为

自闭症谱系障碍儿童的刻板行为和不适行为是研究者们考察的另一重点。2006年,LeGoff和Sherman使用乐高疗法对117名自闭症儿童进行了实验组和控制组的长期研究,实验周期3年^{[11]326-328}。结果发现,在GARS-SI(Gilliam Autism Rating Scale social interaction subscale)量表中,实验组前后测的自闭症刻板 and 冷漠行为较控制组减缓许多;在文兰适应行为量表,实验组前后测的改善分数为控制组的2倍。LeGoff在2004年的研究中使用GARS-SI量表对实验组进行自闭症儿童冷漠与刻板行为的测量,结果证实乐高治疗能减缓自闭症儿童的僵化和刻板行为,同时强化同伴互动的动机和持续性^{[8]568-569}。在2008年Owens等人的研究中证实乐高疗法和社交语言实验组比未治疗控制组有较少社会不适应行为^{[12]1955}。

四、乐高团体疗法的发展

乐高团体疗法是以乐高积木为媒介,通过与同伴合作完成乐高作品的过程来不断提高其引发和维持社交沟通技能,对自闭症谱系障碍儿童的社会互动的提高和刻板行为的改善有良好成效。随着对乐高疗法研究不断深入,其显示出以下特点。

(一)与人工智能技术和其它干预方法相结合应用

随着人工智能科技的发展,乐高积木逐渐向智能化方向发展^[15]。鉴于机器人可以更多地模拟真人真实情景和易于操控的特性对于自闭症儿童的社

会交往可以起到辅助发展的作用,未来可更多探索基于乐高疗法的机器人为媒介的干预方式对自闭症儿童的效果。同时,由于乐高积木本身是一种游戏材料,未来可探讨与不同的干预方法结合。如乐高疗法与社会故事法结合探究学龄期自闭症儿童日常行为的成效;与视频、电影、动画相结合等。

(二)探究在其他方面的干预效果

目前乐高团体疗法的研究主要集中在社会交往能力和刻板行为的干预效果。鉴于游戏与其他领域都有密切关系,未来可探讨乐高团体疗法在象征与假扮的能力、心智理论及情绪管理等方面的成效。此外,还可以探讨不同年龄、不同发展水平的自闭症儿童在这些方面的具体差异。

(三)创建不同文化背景下的乐高团体疗法模式

目前的乐高团体疗法是基于美国的文化背景发展起来的,由于不同的游戏文化使游戏材料、游戏主题、游戏的环境上都有显著差异,可创建不同文化背景下的乐高团体模式。虽然自闭症儿童个别差异大,但是用乐高积木堆砌成任何想得到的东西,是在全世界任何文化中都可通行的概念。同时,近年来乐高玩具逐渐走向世界,也为不同文化背景的乐高团体模式的推广与创建提供了便利条件。

五、结论

综上所述,乐高团体疗法可以利用自闭症谱系障碍儿童视觉图像的学习优势,针对其在象征游戏能力、沟通能力、社交互动和刻板行为等方面的缺损,采用角色分配团体介入的方式进行干预。如此以来乐高积木的结构化特性与自闭症谱系障碍儿童的学习方式相结合,引发了其学习兴趣和动机。众多的实证研究表明,乐高团体疗法作为一种以儿童为中心的自然取向的社交技能介入方案,对自闭症谱系障碍儿童的社会互动能力、刻板行为和不适行为有显著的成效,对于自闭症谱系障碍儿童的干预有一定的借鉴意义。

[参考文献]

[1] American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders [M]. 5th ed. Washington, DC: Author, 2013.

[2] Weiss M J & Harris S L. Teaching social skills to people with autism[J]. Behavior Modification, 2001(25):

785—802.

[3] Barakova E, Gillissen J. Social training of autistic children with interactive intelligent agents[J]. Journal of Integrative Neuro science, 2009(8):23—34.

[4] 魏寿洪,王雁. 自闭症儿童社会技能评估的研究进展[J]. 中国特殊教育, 2010(10):52—53.

[5] 刘素妹. 以乐高积木为媒介提升幼儿口语能力之研究[D]. 台东:台东大学, 2008.

[6] 陈淑玲,曾文志. 乐高治疗在提升自闭症儿童社交发展介绍与应用[J]. 谘商与辅导, 2011(308):2—3.

[7] 曹桂莲. 乐高积木玩具在幼儿发展中的教育价值[J]. 泉州幼儿师范高等专科学校学报, 2013(4):17—18.

[8] LeGoff D B. Use of Lego® as a therapeutic medium for improving social competence[J]. Journal of Autism and Developmental Disorders, 2004(34):557—558.

[9] Bibi Huskens, Annemiek. Palmén, et al. Improving Collaborative Play Between Children with Autism Spectrum Disorders and Their Siblings: The Effectiveness of a Robot—Mediated Intervention Based on Lego® Therapy[J]. Journal of Autism and Developmental Disorders, 2015(45):3746—3755.

[10] 游戏融合与自闭症. 引导儿童社会化与想像力的艺术[M]. 曹纯琼,等译. 台北:华腾文化股份有限公司, 2010:121—123.

[11] LeGoff D B & Sherman M. Long-term outcome of social skills intervention based on interactive LEGO play[J]. Autism, 2006(10):319—320.

[12] Owens G, Granader Y, Humphrey A & Baron-Cohen S. Lego® therapy and the social use of language programme: An evaluation of two social skills interventions for children with high functioning autism and Asperger syndrome[J]. Journal of Autism and Developmental Disorders, 2008(38):1945—1946.

[13] 魏寿洪,王雁. 美国整合性游戏团体疗法在自闭症谱系障碍儿童干预中的应用[J]. 中国特殊教育, 2015(3):40—42.

[14] Emilia I Barakova, Prina Bajracharya, et al. Long-term Lego® therapy with humanoid robot for children with ASD[J]. Expert Systems, 2015(32):698—709.

[15] 周艳,李青. 我国智能玩具研究现状述评——基于2002—2014年中文文献[J]. 北京邮电大学学报, 2016(2):113—114.

[责任编辑 朱毅然]