

片段式角色游戏提升孤独症儿童语言沟通能力的实践研究

张小莉 成一

(湖南省残疾人康复研究中心, 湖南长沙 410300)

摘要: 随着时代发展, 我国对于孤独症儿童的关注度不断提升, 其教育问题受到了更多人的关注。其中, 语言沟通能力不足是孤独症儿童的一大特征, 它会在很大程度上给教师、家长带来困扰, 这也是我们应积极探寻培养孤独症儿童语言沟通能力的一大原因。结合当前的游戏教学理论框架, 我们可以尝试将片段式角色游戏引入到孤独症儿童语言能力沟通能力培养中, 以此助力孤独症儿童的语言表达水平进一步提升。鉴于此, 本文将针对片段式角色游戏在孤独症儿童语言沟通能力培养中的实践展开分析, 并提出一些策略, 仅供各位同仁参考。

关键词: 片段式角色游戏; 孤独症儿童; 语言沟通能力; 实践

语言是人们沟通信息、交流情感的基础, 在语言这一载体下, 人们能够更为高效地互相理解, 让自己更好地了解他人想法、分享自己见解, 这也是人们取得进步的一大核心要素。但是, 孤独症儿童缺乏相应的语言沟通能力, 他们常会自创出一些非常规词汇, 或者难以找到和现有情境对应的词语。比如, 孤独症儿童常会利用怪异的声音来表达自身情感、想法, 这样就导致其很难正常与他人展开交流, 这种语言沟通能力的缺失为家长、教师带来了极大困扰, 它也逐渐成为了特殊教育活动中的一个新课题。

孤独症儿童存在较大的个体差异, 他们中的大多数人更习惯于利用碎片化的方式来记忆、处理信息, 对于周围的事物、人与人之间的关系缺乏合理分析、整理、归纳的能力。教师在开展育人工作时, 要重视对不同儿童差异的分析, 结合其实际需求和特点, 帮助其形成更好的语言沟通协调能力。本文通过研究片段式角色游戏在孤独症儿童语言沟通能力培养中的应用, 能够大幅提升孤独症儿童的语言沟通能力, 这对提升育人效果意义重大。

一、研究方法

(一) 文献研究法

在本文的研究过程中, 首先在知网、万方、维普等专业学术网站进行了搜索, 搜集和片段式角色游戏、孤独症儿童、语言沟通能力等相关研究文献, 总结出优秀成果, 促进本课题研究进程。

(二) 问卷调查法

本课题是面向孤独症儿童语言沟通能力培养的研究, 希望借由分析孤独症儿童的语言沟通能力现状, 为当前的教学困境寻找新的出路, 切实提升教师的教学质量和孤独症儿童的语言沟通能力水平。例如, 本研究在孤独症儿童之间发放问卷, 了解他们

对教师管理、教学的评价, 对教学过程的理解等。

(三) 行动研究法

教师依据课题研究的不同进程, 需要分层次地解决具体问题, 在课题的研究中, 通过课题研究者不断学习、探讨或请教相关专家等方式, 不断纠正研究中的错误。

二、研究对象

本文的研究对象主要参照如下标准:

1. 生理年龄 3-6 岁的孤独症儿童。2. 患有语言沟通障碍或者语言发育迟缓的儿童。3. 有一定声母或者韵母发声基础的儿童。比如, 可以说出单字、单词、叠音。4. 征得家长同意的儿童。结合上述标准, 最终有 4 名儿童参与本次研究实验, 其具体情况如下:

嘟嘟: 男, 孤儿症, 中班 4 岁。能听基本指令, 但是经常出现无功能性的口语、自言自语等情况; 口语发音大多是单字、叠音; 在要求没有得到满足时, 情绪起伏很大。

点点: 男, 孤儿症, 中班 4 岁。能听懂并执行基本的一步指令; 会用简单的口语提要求; 非语言沟通理解和表达能力欠佳; 沟通需要大量提示。

小明: 男, 孤儿症, 大班 5 岁。口语表达清楚, 生活中会提出个人要求、寻求他人的帮助; 没有主动的发起式沟通行为; 不会主动观察他人行为; 不会主动加入社交游戏。

小军: 男, 孤儿症, 大班 5 岁半。能较好地表达自己需求; 有简单的回应性对话行为; 喜欢参与游戏, 但不能较好地遵守游戏规则; 能听懂简单的二步动作指令并执行; 语言理解尚可, 但语言语句的组织和应用总是需要很多提示或示范; 在语言学习中, 经常会出现逃避行为。

表一: 研究对象语言与沟通能力基本信息

班级	姓名	年龄	听者反应	沟通方式	沟通功能
中班	嘟嘟	49 月	VB-MAPP 评分: 6 分	少量肢体动作和口语	要求强化物、表示拒绝
	点点	51 月	VB-MAPP 评分: 6.5 分	少量口语(单词、叠词)	要求强化物、帮助
大班	小明	62 月	VB-MAPP 评分: 7.5 分	口语	要求强化物、帮助
	小军	64 月	VB-MAPP 评分: 9 分	少量肢体动作和口语	要求强化物、引发关注

三、研究工具

在开展本次研究时, 所用到的主要研究工具有《孤独症儿童语言沟通行为调查问卷》《片段式角色游戏教学效果观察记录表》和《沟通目标泛化教学——家庭检测表》。

利用《孤独症儿童语言沟通行为调查问卷》这一工具能够帮助教师更好地了解孤独症儿童在日常生活、学习中遇到的各类问题, 对于后期的整理、分析、归纳等工作的开展有极大助力作用。这一调查问卷主要分为家长版、教师版两种, 他们可以从生活、学习两个维度对孤独症儿童展开调查, 以此更好地了解环境对于孤独症儿童语言沟通能力发展的影响, 帮助教师更好地找到孤独症儿童出现

语言沟通能力不足的原因, 对后续教学优化及目标设定提供指引。

《片段式角色游戏教学效果观察记录表》是开展本次研究工作的核心内容, 通过对孤独症儿童在片段式角色游戏中的表现展开合理观察、记录、分析, 能够大幅提升教师对孤独症儿童的了解深度, 这对其后续展开更高层次的沟通能力培养工作有极大助力作用。

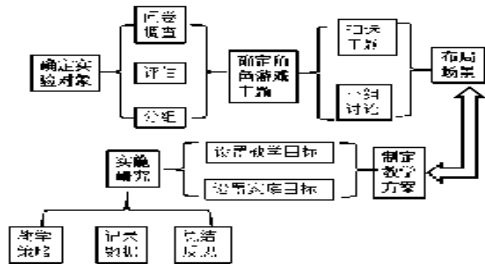
在实施本研究的过程中, 家长应紧跟教学步骤, 要结合教师制定的家长康复目标完善自身的家庭教育行为, 并利用《沟通目标泛化教学——家庭检测表》展开合理检测。通过结合不同的检测目标分析, 能够帮助家长更好地找到培养孤独症儿童语言沟通能力的措施, 更为高效地发挥自身在孤独症儿童教育中的优势,

助力片段式角色游戏教学效果得到进一步提升。

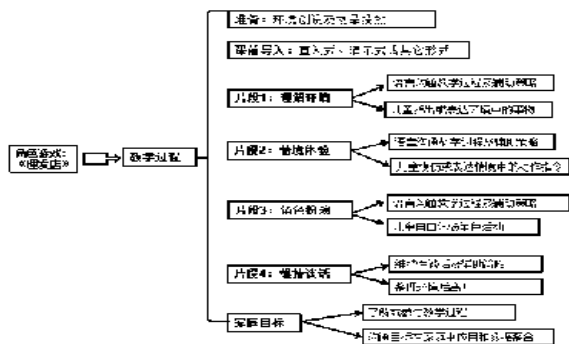
四、研究过程

(一) 研究路线

本实验有较为清晰的研究路线和框架，可以保证各阶段研究的顺利进行。简单来说，主要的研究路线为：确定研究对象——明确研究主题——布置主题场景——明确角色目标与内容——实施教学——展开反思。具体的路线如图一。



图一：研究路线图



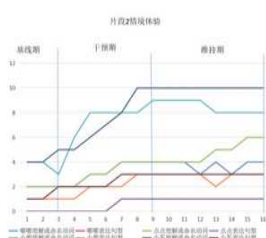
图二：《理发店》角色游戏教学过程

表二：《理发店》片段式角色游戏沟通目标

角色片段	语言沟通目标	功能	教学策略
片段1 理解环境	理解或命名：吹风机、假发、热水器、围兜、剪刀、剃刀、洗发水、精油、发夹、躺椅、镜子、烫发器、收银台、灯箱、毛巾、理发师、洗发师、造型师、烫发师、顾客。 表达句型：这里有XX有XX还有XX。这是XX。这不是XX。	表示肯定或否定	提示示范 - 提示社会性强化
片段2 情境体验	理解或命名动词：抹躺椅、抹躺椅、夹夹子、剪头发、吹头发、戴眼镜、穿围兜、插工具、挂毛巾、喷发胶。 表达句型：他在XX。我想要XX。先XX再XX。	表达肯定或否定、表达喜好	提示示范 - 提示自然强化
片段3 情境体验	理解或命名：你、我、他 表达句型：你好！谢谢！可以吗？好不好？请到这里XX！你想要哪个？好看/不好看。这个/那个！	表达拒绝表达发起性关注表示回应	提示示范 - 提示自然强化
片段4 情境体验	表达时间短句：刚才XX“明天XX，今天XX” 维持回应性谈话：谁？在哪里？做什么？为什么？你感觉怎么样？	表达回应 表达自我简介表达对他人的意见	提示示范 - 提示代币系统

五、结果与分析

针对被试儿童的基线期、干预期和维持期目标及学习情况展开分析，我们可以结合相应数据将孤独症儿童的表达沟通能力水平制成如下趋势图。



图三：片段1理解环境变化趋势图 图四：片段2情境体验变化趋势图

(二) 片段式角色游戏教学的研究要素及关系分析

在确定片段式角色游戏主题后，我们可以展开片段式的教学研究。简单来说，每个角色游戏的主题可以分为如下四个片段的研究内容：理解环境、情景体验、角色扮演、维持谈话。以《理发店》角色游戏主题为例：《理发店》这一角色游戏的主要教学过程可以分为四个片段，如图二。结合不同片段，教师可以设定相应的语言沟通能力培养目标，其中可以包括名词理解、简单句表达、动词理解等内容。通过搜集不同片段的沟通数据，我们可以更好地优化片段式角色游戏的主题。

(三) 研究程序

1. 基线期阶段。在基线期阶段，教师不需要对孤独症儿童做出过多干预，在明确一个日常角色游戏主题后，我们只需准确记录孤独症儿童在片段角色游戏中的表现即可，并尽可能地多收集一些数据，而后以此为基准展开数据评估。在本次教学中，主要培训了两名观察者、两名干预者。观察者需要对干预者的各类数据展开评估，并保证其操作步骤准确。以下的程度案例以中班、大班的四名儿童作为研究对象，以《理发店》这一角色游戏为研究主题，数据收集的时间为2天，每次收集的数据时长为30分钟，将在2次主题角色游戏中展开数据收集。

2. 干预期阶段。在此阶段，教师可以对参与角色游戏的孤独症儿童展开适当干预。每个片段可以设计不同的语言沟通能力培养目标，主要包括长短句、疑问句、动词、名词、多回合谈话等活动内容。在片段学习中，每天的学习时长为30分钟，每个片段的学习周期为6天，在此过程中，教师应做好相应的数据收集、整理活动。

3. 维持期阶段。在维持期阶段，家长和教师的培养目标应保持一致，教师应每周展开一次目标进度和对，以此保证实验过程与计划的相符。在教学结束后的一周内为维持期，在这一阶段，教师和家长不需要对孩子展开任何干预，并以此观察孤独症儿童的维持效果。表二是片段式角色游戏《理发店》的沟通目标：

图三是孤独症儿童在片段式角色游戏的第1个片段结束后，其语言沟通能力的变化趋势。结合这一图像我们可以看到，基线期内4名孩子对理发店这一环境中的事物有初步认知，中班的两名儿童能够命名1-2件物品，大班的小军能够命名4件物品。但是，在基线期内，这些儿童的语句表达能力为0，均不能利用完整语句表达自己想法。在干预期内，4名儿童有了非常明显的进步，嘟嘟的理解和命名事物得到了一定提升，点点的理解、命名事物数量到了11个、小明13个、小军16个；在维持期内，目标达成率有1-2个数的下降，整体态势趋于平稳。

进入片段2的研究阶段后，整个实验的操作性逐渐增强，几名被试儿童的学习兴趣也有了大幅提升。在基线期，实验人员手机的数据较为有限，嘟嘟和点点在理解和命名上有2个动词，句

型表达为0,小明和小军都出现了4个动词命名和1个句型表达。在干预期后,小明和小军的动词命名数量达到了9个和10个,句型表达完成了既定的目标。中班的2名儿童的动词命名达成数在4-5个之间浮动,句型表达也出现了1个,距离预期目标3个还有一些差距。维持期和干预期的数据几乎持平。

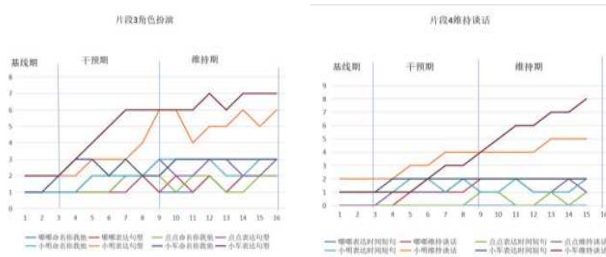


图5: 片段3角色扮演变化趋势图 图6: 片段4维持谈话变化趋势图

基线期,嘟嘟和点点只会用“我”第一人称回应谈话;干预期后,能在我、他之间转换,在维持期不稳定。点点的句型有2-3个并较好地维持。嘟嘟出现1-2个句型但不稳定。基线期,小明和小军达到命名目标,并能较好地在你、我、他之间转换维持效果良好。干预期句型的表达小军由最初的2个达7个并较好地维持,小明在5-6个浮动。

针对图6展开分析我们可以看到,在基线期阶段,中班的两名儿童不会理解和使用相应的时间短语,分值为0分。在进入干预期之后,点点能够掌握1个时间短语的表达,在维持谈话的基本线阶段,点点和嘟嘟的分值为0,并伴有出现过回应性谈话的行为;小明的时间短语表达从基线期的1个上升到了干预期和维持期的2个,并得到了有效保持,回应性维持谈话从基线期的2个增长到了后来的5个;小军的时间短语从原来的1个到了后续的2个,并得到了良好保持,回应性维持谈话基线期出现了1个,干预期到了3个,维持期的进步较为明显,在6-8个上下浮动。

六、结论分析

针对这一研究展开分析我们可以发现,将片段式角色游戏引入到孤独症儿童语言沟通能力培养中会出现如下结论:

(一) 有效提升了孤独症儿童的听觉反应能力

在测试的几名儿童中,他们普遍存在听能注意力缺陷等问题。在传统的角色游戏中,通常是儿童自行开展游戏体验与互动,教师通常是展开观察和指导,这恰恰是孤独症儿童的核心障碍,其学习技能的效率较为低下,从而影响他们在角色游戏中的参与效果。在片段式角色游戏中,教师会至少设计一个片段,以此增强儿童的听觉反应能力,为其语言沟通能力提升打下坚实基础。通过此方式,能够让儿童在游戏中得到能力强化,让他们在丰富的教具中形成良好兴趣,这样可以逐渐减低他们的重复性、无意识性语言,使其能够更好地达成相应的学习目标。针对研究结果分析我们可以发现,被试儿童干预期的听觉反应行为次数会比基线期有明显增加,为维持期也会保持在较高的水平,这也充分体现了教师对孤独症儿童干预的效果。

(二) 有利于增强孤独症儿童的语言沟通行为

在本次研究中,研究内容符合儿童的最近发展目标,通过开展功能化教学的方式,能够利用某一片段对儿童展开重点干预。比如,对于一些年龄较小的儿童,我们可以将角色游戏的片段1和片段2作为教学重点。对于中班阶段的儿童,我们可以将情景体验作为教学重点。对于大多数的孤独症儿童来说,角色扮演是整个游戏活动中最困难的一个环节,也是我们开展角色游戏教学的难点。

在教学过程中,我们可以采用动作示范、口语提示等方式展

开育人活动,必要时可以利用语言与儿童展开互动沟通,帮助他们更好地理解角色。在维持谈话阶段,我们应尽可能要求儿童表达清楚角色游戏的内容,明确游戏时间、地点、人物、环境等因素,以此提升他们的语言组织能力。通过一个个片段教学,能够大幅提升孤独症儿童的命名能力、沟通能力等,对其后续发展意义重大。

(三) 有利于强化孤独症儿童的词汇积累和句式应用

对于孤独症儿童来说,若想提升自身的语言沟通能力,必须要重视对词汇的积累,这样方可为后续与他人的沟通交流打下坚实基础。但是,现阶段很多孤独症儿童在词汇积累过程中会遇到很多困难,他们在理解环境、命名事物等过程中会受到较大阻碍。因此,本研究在理解环境阶段,会重视对儿童理解、认知能力的发展,帮助他们找到对事物命名的方法。

在这一学习过程中,教师会用到如下核心教学模式:示范、提示、强化、设定特定语境等。在儿童掌握一定的词汇后,我们应重视对语言应用能力的提升,帮助他们更好地将所学词汇按照一定逻辑组合起来,从而表达出意义准确的语句,实现语言的沟通作用。在研究中我们可以发现,角色游戏中开展的句子训练对于大班的孩子有较大促进作用,其语言结构有了明显的逻辑性。

(四) 结合家庭环境,增强语言维持效果

本研究的主要目标在于,让孤独症儿童能够掌握相应的语言沟通能力,使其能够正常和他人展开交流。因此,我们应重视对家庭教育的引入,这样方可实现家庭、教师双方力量的融合,提升育人效果。首先,家长应重视对研究内容的分析,结合教师制定的语言培训目标,创设一个优质的家庭教育环境,以此帮助儿童更好地参与知识学习与能力培养中。在日常生活中,家长要重视对儿童社交性语言的教授,使其能够在正确的时间点表达自己的观点。在引导家长做好课后沟通目标的同时,我们应指导家长更多的和儿童展开互动,让他们在一起游戏中发生更多语言交流,以此帮助儿童进一步提升自身的沟通能力、理解能力,让他们从父母身上感受到语言中蕴含的情感内涵,使其在家庭沟通中获得温暖与关爱。

七、总结

综上所述,若想提升分段式角色游戏在培养孤独症儿童语言沟通能力中的实践效果,我们可以从将角色环境共享;将不同年龄的儿童融合等层面入手分析,以此在无形中促使分段式角色游戏在培养孤独症儿童语言沟通能力的质量提升到一个新的高度。

参考文献:

- [1] 刘南. 敢说·爱说·能说——关于培养幼儿口语表达能力的思考[J]. 教育导刊(幼儿教育), 2008(03): 27-30.
- [2] 张焱, 鹿培丹, 曾慧琴. 自然情境教学法干预特殊需要幼儿口语沟通行为的个案研究[J]. 中国特殊教育, 2022(01).
- [3] 孙佳雯. 中班主题背景下语言区游戏开展的误区与对策[J]. 新课程(综合版), 2018(07).
- [4] 陈爱兰. 浅谈如何培养中班幼儿的语言表达能力[J]. 学周刊, 2016(34).

本文系湖南省语言文字应用研究专项课题《片段式角色游戏提升孤独症儿童语言沟通能力的实践研究》(项目编号:XYJ2021ZB04)的研究成果。