



РАСШИРЕНИЕ КРУГА ИНТЕРЕСОВ У РЕБЕНКА С РАС С ПОМОЩЬЮ МЕТОДА СОЧЕТАНИЯ (АССОЦИИИ) СТИМУЛОВ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ СПЕЦИФИЧЕСКОГО (ОСОБОГО) ИНТЕРЕСА

Евгения Дьяченко, АВА-специалист.

Исследование демонстрирует эффективность применения метода сочетания стимулов в паре для расширения сферы интересов у ребенка с РАС. Представленное вмешательство является частью обучающей программы для ребенка с диагнозом атипичный аутизм, у которого имеется единственный специфический интерес к маркам автомобилей.

Введение

Как известно, у большинства детей с расстройством аутистического спектра имеется ограниченный круг интересов (DSM V, 2013), что затрудняет формирование новых навыков у ребенка, в особенности социальных навыков и навыков группового взаимодействия.

Исследования в сфере прикладного анализа поведения говорят о возможности успешной работы над навыками социального взаимодействия и расширения круга интересов у детей с аутизмом. Существует множество исследований, доказывающих эффективность такого метода, как сочетание стимулов в паре (Pairing), как лабораторных, так и прикладных. Сочетание стимулов в паре (Pairing) представляет собой процедуру, при которой одновременно предъявляются два стимула, обычно многократно, что часто приводит к тому, что один из стимулов приобретает функциональные свойства другого. (Купер, Херон, Хьюард, 2016). Прикладная область применения данного метода касается в основном увеличения репертуара вокальных реакций (Ward, Osnes, Partington, 2007), есть работы о расширении пищевого репертуара с использованием данной процедуры (Tiger & Hanley, 2006).

Целью данного вмешательства было придать другим видам игры, которые не вызывали у ребенка интереса мотивационных свойств посредством процедуры сочетания стимулов в паре, что позволило бы расширить игровой репертуар ребенка и наладить эффективное взаимодействие со сверстниками в контексте игры.

Цели вмешательства

Расширить сферу интересов ребенка, включив в нее как минимум 3 новых вида деятельности (игры), основываясь на специфическом интересе ребенка. Использовать вновь сформированные игровые интересы для развития коммуникации со сверстниками в детском саду.

Участник эксперимента

В эксперименте принимал участие мальчик Игнат, 4-х лет, с диагнозом атипичный высоко функциональный аутизм. Медикаментозного лечения ребенок не получает. На момент начала исследования получает АВА-терапию в течение 1 года. Ребенок имеет специфический особый интерес (марки автомобилей). Игнат пользуется фразовой речью, готовится посещать детский сад.

Сильные стороны развития - академические навыки, чтение, счет, навыки визуального восприятия, навыки просьбы, наименования, условные дискриминации.



Развитие данных навыков значительно опережает возрастную норму и выходит за пределы оценки вех развития вербального поведения VB-MAPP (Сандберг, 2008).

Социальные, игровые и групповые навыки находятся на 2 уровне по оценке VB-MAPP:

-Игнат может спонтанно обращаться к сверстнику в какой-либо социальной игре, но только если игра касается его особого интереса.

-Игнат использует игрушки соответствии с их функцией, но репертуар игры ограничен только обозначением марки игрушечных машинок.

-Игнат может находиться в группе сверстников из трех человек в течении пяти минут без негативного поведения, но на инструкции и вопросы учителя не реагирует.

Ребенок отказывается беседовать или взаимодействовать со сверстниками, если взаимодействие или разговор не касаются сферы его интересов.

Сверстники, в свою очередь, отказываются поддерживать инициативу Игната на тему, касающуюся его особого интереса. Соответственно, поведение взаимодействовать со сверстниками не получало подкрепления.

Условия проведения эксперимента

Работа над расширением сферы интересов проводилась в течении 3-х летних месяцев в качестве подготовки к посещению детского сада специалистом АВА под супервизией, в контексте домашних занятий, 3 раза в неделю по 45 минут.

Описание процедуры вмешательства

Фоновые условия

Перед проведением вмешательства была проведена предварительная оценка базового уровня поведения «рассказывать про марки автомобилей, искать информацию о них, задавать вопросы, касающиеся марок авто» в контексте игровой, досуговой деятельности Игната, а также поведения в группе. Сбор данных был произведен с помощью прямого подсчета количества инициатив в день и отдельно во время 45-минутного занятия игровой и досуговой деятельностью с Игнатом. По данным общее количество инициатив оказалось близким к возрастной норме (около 100 во время досуга ребенка в течении 4 часов) , но за счет преобладания инициатив, касающихся специфического интереса, количество которых превышало даже бытовые инициативы. В течении 45-минутного занятия Игнат проявлял до 19 инициатив, касающихся марок автомобилей.

Для сбора данных в процессе вмешательства использовался прямой подсчет количества инициатив к желаемой деятельности и к специфическому интересу во время занятия.

Процедура вмешательства

В начале вмешательства Игната было сложно привлечь к новым видам деятельности, так как единственной мотивационной деятельностью было обсуждение марок автомобилей, а остальные стимулы являлись нейтральными. Поэтому было запланировано, что для расширения поведенческого репертуара ребенка будет использован метод сочетания стимулов.

На 1 этапе было запланировано научить Игната новой игре, не связанной с его особым интересом, используя интерес ребенка к символам (марки авто) и через другие



виды символов (флаги стран), научить Игната игре в «путешествие по странам на автомобилях», где обязательным было, наклеенные на игрушечные машинки марки.

Новая группа стимулов, а именно флаги, обозначающие страны мира, была обусловлена в качестве подкрепителей при помощи процедуры сочетания стимулов в паре, при предоставлении их в паре с автомобилями различных марок.

Игра «путешествие по странам на автомобилях»

Описание игры: на игровом поле из кинетического песка куличиками-формочками обозначались страны, в центре каждого «куличика» мы помещали самостоятельно изготовленный из бумаги флаг соответствующей страны. В повествовательной форме Игнату сообщали о том, в какой стране была произведена данная марка автомобиля, например: Япония- Судзуки, Италия-Феррари, Франция- Пежо.

Машинка ехала сначала в одну страну, затем в другую. Судзуки ехала в Японию, а Мерседес в Германию. На этом этапе количество стран соответствовало количеству машинок. Использовались 4 машинки и 4 страны. В качестве целевого критерия установили появление не менее 4-х инициатив к игре в «путешествие по странам на автомобилях» в течении 3-х последовательных занятий.

Генерализация

Обобщение вновь сформированных навыков проводилось в несколько этапов: на первом этапе использовано придание условиям обучения сходства с условиями генерализации, на втором этапе – обучение на множестве образцов, затем произошло обучение новым игровым навыкам для различных условий и с разными людьми (Stokes, & Baer, 1977).

На 1ом этапе к путешествиям по странам на песке была добавлена игра в путешествие по странам с помощью игры с фишками и кубиками в качестве обобщения, где также использовались марки авто и флаги стран.

Игнат ранее был обучен играм с фишками и кубиком, где нужно было кидать кубик и делать количество ходов, соответствующее выпавшей на кубике цифре. Но игра касалась исключительно марок авто и сопровождалась репликами на эту же тему.

Фишками служили те же марки авто, но ходы делались по сюжету путешествия по странам. В игре появились новые страны и машины стали ездить «в гости друг к другу». Сопровождалась игра рассказами о странах и диалогом на тему путешествия по странам.

На 2-м этапе игры запланировано было добавить железную дорогу. Так как, железная дорога предполагает наличие поездов, то, автомобили, с, наклеенными на них марками, заменили на поезда. Игра с поездами также проводилась на поле из кинетического песка и на поле для игр-бродилок. Страны с флагами остались, как уже сформированный привлекательный стимул для Игната. Полное устранение этих символов могло спровоцировать потерю интереса ребенка к данному виду деятельности.

Далее в качестве обобщения к поездам добавили другие виды транспорта: самолеты, корабли, велосипед.

На 3-м этапе было запланировано убрать из игры флаги стран, как символы, так как сама игра в путешествия по странам стала являться привлекательным стимулом.

Контекст игры также изменился. Во время игры путешествия по разным странам на разных видах транспорта, педагог рассказывал Игнату о традиционных играх народов мира. Например: во Франции любят устраивать автомобильные гонки (Париж-Дакар), а в



Италии очень популярны велогонки, ну а в Индии изобрели шахматы. Также использовались книги на тему традиционных игр в разных странах, детские альманахи, энциклопедии, в контексте и вне контекста занятий. Таким образом удалось сместить мотивационный акцент от автомобильных марок к изучению игр, появившихся в разных странах мира.

Когда появились инициативы к новым видам игр, а именно к шахматам, картингу, велосипедному спорту, и было отмечено значительное снижение инициатив к особому интересу Игната, вмешательство в контексте занятий прекратилось.



График 1. Общее количество инициатив, касающихся целевой игры и специфического интереса Игната в течение 45-минутной сессии.

Описание результатов

Результаты эксперимента, отображенные на графике, свидетельствуют об эффективности проведенного вмешательства: до начала вмешательства, количество инициатив к желаемой деятельности был равен 0-1. В конце вмешательства, с помощью сочетания стимулов в паре, удалось расширить сферу интересов ребенка до 3 новых игр. Количество инициатив к играм в «путешествие по странам» на автомобилях, к играм в поезда и другие виды транспорта, к играм народов мира возросло от 0-1 до начала вмешательства до 14 в течение 45-минутного занятия в конце вмешательства.

Снижение количества инициатив к маркам авто не являлось целью вмешательства. Однако нужно отметить, что их количество снизилось с 19 до 10, что позволило улучшить социальную коммуникацию со сверстниками. Игнат не только освоил новые навыки и расширил сферу интересов, но и стал проявлять меньшую настойчивость к обсуждению специфического интереса.



Мы предположили, что интерес Игната к маркам авто был основан на «символах», и применили метод сочетания стимулов в паре, добавив другие «символы» (флаги стран) для плавного перехода ребенка к другим видам деятельности.

Выводы

Данное вмешательство проводилось с целью расширения сферы интересов ребенка с РАС на основе специфического, особо привлекательного для ребенка интереса, методом сочетания стимулов в паре.

В результате проведения вмешательства удалось существенно расширить круг интересов ребенка, а также обобщить и закрепить полученные навыки в естественной среде – детском саду, при посещении кружков и секций.

Целенаправленный сбор данных о просьбах ребенка после проведения вмешательства не проводился, но родители отмечают расширение репертуара спонтанных просьб ребенка. Интерес Игната к маркам авто сохранился, но на значительно более низком уровне, что можно увидеть на графике. Устранение специфического интереса и не являлось целью нашего вмешательства. Игнат стал посещать детский сад, шахматный клуб 1 раз в неделю, картинг центр 1 раз в неделю и обучаться велоспорту с тренером. Также Игнат стал вовлекать в новую деятельность сверстников.

Родителям даны рекомендации по привлечению к новым занятиям Игната сверстников в детском саду, шахматном клубе, в картинг центре. Также рекомендовано работать над поиском новых видов деятельности, предполагающих участие сверстников и продолжать на постоянной основе подсчет количества инициатив к новым интересам в детском саду.

Список литературы:

1. Купер Джон О., Херон Тимоти Э., Хьюард Уильям Л. (2016) Прикладной Анализ Поведения. Издательство «Практика».
2. Сандберг М.Л. (2008) Программа оценки навыков речи и социального взаимодействия для детей с аутизмом и другими нарушениями развития. Издательство «Медиал»
3. Tiger, J. H., & Hanley, G. P. (2006). Using Reinforcer Pairing and Fading to Increase the Milk Consumption of a Preschool Child. *Journal of Applied Behavior Analysis*, **39**(3), 399–403.
4. Ward, Steven J.; Osnes, Pamela J.; Partington, James W. (2007). The Effects of a Delay of Noncontingent Reinforcement during a Pairing Procedure in the Development of Stimulus Control of Automatically Reinforced Vocalizations. *Analysis of Verbal Behavior*, **23**, 103-111.
5. Stokes, T. F., & Baer, D. M. (1977). An implicit technology of generalization. *Journal of Applied Behavior Analysis*, **10**(2), 349–367.
6. American Psychiatric Association. Diagnostic and statistical manual of mental disorders, 5th ed. Arlington: American Psychiatric Association, 2013.