**个案研究设计在特殊儿童行为管理中的运用**

**——读《特殊儿童行为管理》有感**

张莉莉

**一、本书概要**

特殊儿童由于功能受损，在社会适应的过程中出现了各种各样的问题，这些问题影响着他们的身心全面发展，也影响着他们的社会适应，特殊儿童要获得身心的全面发展，其行为管理应格外重视。本书重点阐述了如何应用行为科学的方法和技术来管理特殊儿童在生活、学习与康复中的行为。我重点阅读了本书第二篇特殊儿童行为资料收集与评估，包括第三、四、五章，全篇从行为科学研究的角度阐述行为管理中行为资料收集的方法，用观察、记录的资料和数据来分析问题，确定解决问题的方法，明确问题是否解决，解决问题的方法是否有效等。

**二、个案研究设计的意义**

个案设计与我们的工作息息相关。班主任每学期都要写班级学生的个案跟踪，部分老师要写德育导师记载，部分老师要上个训课、对学生进行评估、制定计划和康复训练方案。除此以外，在行为改变、常规教育和课堂成绩评估中都可以采用个案研究法。

如果教师想要说明某种行为改变方案与个别儿童或者一小群儿童在行为上发生的变化之间的关系，个案设计是最理想的方法。其目的就是帮助教师来证明实验控制和干预对一个儿童或几个儿童的影响。通过一学期以来的干预，这个孩子某方面的问题有没有得到改善，某方面的能力有没有得到提高，你都可以通过个案研究设计来实现。因而，个案研究设计非常适合在特殊儿童的行为管理中加以使用。

**三、个案研究设计的三个阶段**

无论是哪种设计模式，它们都具有共性的三个基本阶段。行为改变程序可以分为基线期、处理期和追踪期三个基本阶段来进行，因而三种设计模式也是围绕这三个阶段设计，以求做到：1.有利于老师了解和比较目标行为在实施处理策略前、后的变化情况。2.目标行为经过处理后，能遵循管理者假设（终点行为）的方向发生变化。

**1.基线期**

在行为处理策略正式展开之前，应通过观察、记录来收集儿童的目标行为资料，通过收集到的数据来评估受训儿童的目标行为表现情况，这一阶段被称为基线期，一般可持续一周左右，多数是在2-5天之间。

管理者在决定使用行为处理策略或辅导措施之前，先要客观、系统地观察、记录和测量受训儿童目标行为的真实情况，并以此建立一项行为基线，这样做的目的和意义有以下两点：

(1)能直接认识和了解目标行为的真相，为进一步采用行为处理策略和制订行为管理方案提供参考。

(2)可以确定目标行为的现状，以便在行为管理程序结束后，对行为改变的效果进行评估时，作为比较的依据。

例如，要消除一位儿童在课堂上随便说话的不良习惯，养成其安静听课的好习惯，那么在目标行为尚未得到处理之前，就要选择某段时间来观察、记录和测量其在上课时随便说话的次数或持续的时间，并借助获得的次数资料或时间资料建立一项行为基线。

**2.处理期**

运用行为处理策略或其他辅导措施针对受训儿童的目标行为实施处理的整个阶段，被称为处理期，通常应持续2-4周或更长的时间。

在整个处理期中，一种最理想的可能是，日标行为顺利地朝着终点行为的方如期发生改变，并很快达到终点行为的目标，这是我们所期望的最完美结局。另一种可能测是，随着行为处理措施的介入，目标行为并不因此而改变；或虽有改变，但有波动或反复。这就要求管理者要善于审时度势，适当调整或更改处理策略，直至处理获得成功为止。不管出现何种可能，在行为处理的整个阶段，管理者自始至终都必须持续、精确、直接地做好有关目标行为的观察记录工作，确保全面、客观地显示实验结果。可以说，处理期是行为管理程序中最具实质意义的阶段。

例如，处理上述儿童在课堂上随便说话的行为经研究拟定了以积分、表扬等策略来强化其上课时安静听课的行为，那么这样的措施是否奏效，得依赖于处理过程中的观察和记录的结果来加以评估。

**3.追踪期**

当终点行为的标准已达到并停止处理策略后，仍需继续保持一段时间观察和记录，以验证行为处理的效果能否在自然情境中保持稳定，这一阶段被称为追踪期，通常应坚持1—2周或更长的时间，有些甚至是1-2年。

为了检验行为处理的长期效应，在终点行为已经实现或接近实现时，应逐渐取消或改变处理措施，以使受训儿童的终点行为能在较为自然的情境中稳定地表现。但对受训儿童的行为变化仍要继续维持一段时间的观察和记录，这实际上是一种追踪性的研究。如果观察及记录的结果显示，行为处理的长期效果是稳定的，就可以结束行为管理的方案；如果观察及记录的结果表明，受训几童原有的问题行为又死灰复燃，则应考虑继续追加处理，直至最后成功为止。

例如，对上述在课堂上随便说话的儿童，在撤销了一切处理策略之后，其安静听课的行为能否保持，应对其进行跟踪观察和记录，为下一步是否继续处理提供参考。

**四、个案研究设计的模式**

特殊儿童个案研究设计的核心模式主要有三种，即倒返设计、多重基线设计、逐变标准设计。在这里我想结合自己在班级中进行的行为管理重点介绍两种设计模式。

**1.倒返设计**

倒返设计也称A—B—A—B设计或还原—复制设计。它是个案研究设计中最基本、最常用的设计模式。它之所以被称作倒返设计，是因为在第一个处理阶段之后，研究者撤销处理期，返回到基线期。

学生的分心行为、捣乱行为是教室里常见的不适应行为，举一个利用正强化原理处理我班何同学上课时注意力不集中问题的例子，目的是培养他专心听课的行为。（1）基线期。为期5天，每天在语文课的时候观察和记录他上课专心的行为。每一分钟记录1次，以计算其专心听课行为的百分率，结果是35%左右。教室环境是：每当他专心时，不予理睬。每当他分心捣乱时，比如说哈哈哈笑、转身，教师加以注意。（2）处理期。为期24天。行为处理策略是：对其专心行为加以注意，对其分心工作则不予理睬，即运用正强化原理。结果是增强了其专心行为，专心上课时间提高到60%。（3）还原期。共3天。让何同学恢复到基线期环境，结果其专心行为降至30%。（4）再处理期。维持了4天。再次运用正强化原理，注意其专心行为，忽视其分心动作。结果是其专心行为的百分率再度提高。

处理的结果显示，用正强化原理来处理何同学的注意力不集中行为、培养其专心行为是成功的，教师要巧妙地运用具有区别性的强化手段来处理，多注意与关心学生良好的行为表现，而对学生的不好行为可以故意不加理睬。

**2.多重基线设计**

所谓多重基线设计，就是指在同一行为改变方案中，必须同时建立和测量两项或两项以上的行为基线。这些行为基线可以针对不同的对象，也可以针对不同的目标行为，或者针对不同的情境。由于针对性的不同，故多重基线设计可依此又分为多重对象设计、多重行为设计和多重条件设计三种不同的设计模式。

多重基线设计不仅类型多样，操作起来也远比倒返设计要复杂。那么在实际运用中该如何选择呢？（1）几位个案同时存在同一类目标行为，且可以在相同的情境中同时进行处理的，则应选用多重对象设计。（2）同一案同时存在着几种在功能上不同的目标行为，可以在相当的情境中同时进行处理的，则可选用多重行为设计。（3）同一位个案存在某种特定的目标行为，而这种行为又是发生于几种不同的具体情境或条件下，若要对这样的目标行为进行处理，最好选用多重条件设计。（上课随便讲话行为在语文课、数学课、音乐课等中的表现）

例举一个多重行为设计的案例，利用过度矫正策略来处理班中管同学乱摸乱碰的行为。该学生的行为问题主要有：（1）常把手指放在嘴里。（2）经常推、其他同学。3）擅自拿教室里的东西。处理策略是口头警告和过度矫正措施。其具体的操作方法是：当患者出现问题行为时，立即先用口头警告：“不可以，把手指放进嘴里是不允许的！”然后，实施3分钟的过度矫正，即把他带到教室的一个特定的角落，让他坐着，双手放于桌面上，双掌心合握，再用胶布象征性地粘住双掌，称为“好双手”。针对四种行为，通过观察和记录建立四项行为基线。当行为基线稳定之后，则按照多重基线设计的实施细则，运用拟定好的处理策略，分别针对四种目标行为先后进行处理和矫正。该方案最终取得了显著的成效。

总之，对特殊儿童进行行为管理时，首先要对学生的行为进行界定，做好观察、记录并选择观察、记录的方法，对搜集到的数据资料以价值判断和功能分析，建立有效的干预策略进行科学干预。