

团体游戏在自闭症儿童语言康复中的应用研究

李秀珍

粤北人民医院儿童康复科, 广东 韶关

收稿日期: 2025年8月9日; 录用日期: 2025年9月2日; 发布日期: 2025年9月11日

摘要

目的: 探究团体游戏在自闭症儿童语言康复中的干预效果及作用机制。方法: 采用随机对照试验设计, 选取符合诊断标准的自闭症谱系障碍儿童60例为研究对象, 随机分为实验组(团体游戏干预)和对照组(传统语言训练), 干预周期为12周。结果: 实验组儿童在语言理解、表达、社交互动及情感回应能力上显著优于对照组($p < 0.05$), 且干预效果与儿童功能发育水平(FDL)呈正相关。结论: 团体游戏通过多感官刺激、结构化社交情境和自然强化机制, 优于传统的语言训练, 可提升自闭症儿童的语言理解与表达能力, 促进其社交沟通技能发展, 可作为语言康复的有效补充手段。建议临床实践中将团体游戏融入综合干预方案。

关键词

自闭症儿童, 团体游戏, 语言康复, 社交互动, 功能发育水平

Research on the Application of Group Games in Language Rehabilitation for Children with Autism

Xiuzhen Li

Department of Pediatric Rehabilitation, Northern Guangdong People's Hospital, Shaoguan Guangdong

Received: Aug. 9th, 2025; accepted: Sep. 2nd, 2025; published: Sep. 11th, 2025

Abstract

Objective: To explore the intervention effect and mechanism of group games in the language rehabilitation of children with autism. **Method:** A randomized controlled trial design was adopted. Sixty children with autism spectrum disorder who met the diagnostic criteria were selected as the research subjects and randomly divided into the experimental group (group play intervention) and

文章引用: 李秀珍. 团体游戏在自闭症儿童语言康复中的应用研究[J]. 临床医学进展, 2025, 15(9): 594-598.

DOI: 10.12677/acm.2025.1592531

the control group (traditional language training). The intervention period was 12 weeks. Result: The children in the experimental group were significantly better than those in the control group in terms of language comprehension, expression, social interaction and emotional response ability ($p < 0.05$), and the intervention effect was positively correlated with the functional development level (FDL) of children. Conclusion: Group games, through multi-sensory stimulation, structured social situations, and natural reinforcement mechanisms, are superior to traditional language training in enhancing language comprehension and expression abilities of children with autism, promoting their social communication skills development, and can be used as an effective supplementary approach to language rehabilitation. It is recommended that group games be integrated into comprehensive intervention programs in clinical practice.

Keywords

Children with Autism, Group Games, Language Rehabilitation, Social Interaction, Level of Functional Development

Copyright © 2025 by author(s) and Hans Publishers Inc.

This work is licensed under the Creative Commons Attribution International License (CC BY 4.0).

<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



Open Access

1. 引言

自闭症谱系障碍(Autism Spectrum Disorder, ASD)属于神经发育障碍范畴,其核心临床特征表现为沟通交流缺陷、兴趣范围狭窄及重复刻板行为[1]。语言障碍是自闭症儿童的核心症状之一,表现为语言发育迟缓、语用能力缺陷及非语言沟通障碍[2]。据《中国自闭症教育康复行业发展状况报告》统计,我国自闭症儿童数量已超过 300 万,其中 70%存在显著语言障碍[3]。掌握语言是自闭症儿童融入社会、实现有效沟通的前提。3~6 岁作为语言发展的关键阶段,及时有效的康复训练至关重要。它能有效提升孩子的语言理解和表达能力,使其得以更充分地表达需求、情感与想法,增进与他人的互动交流,从而全面促进认知、社交等能力的发展。

传统语言康复模式主要依赖一对一训练形式。尽管该方式有助于提升特定语言技能(如发音、词汇),但其干预效果在自然情境中的泛化性较弱,且易忽视社交互动这一语言的核心功能。近年来,团体游戏疗法凭借其趣味性、强互动性及高生态效度,逐渐发展为自闭症干预的热点方向。其作用机制在于通过同伴互动改善患儿行为表现,促使儿童在治疗师创设的游戏环境与团体氛围中,主动激发表达动机及社交参与意愿[4]。已有研究表明,团体游戏可显著提升自闭症儿童的社交动机、共同注意能力和情绪调节能力[5]-[7]。例如,毛颖梅等研究发现,游戏治疗阶段个案的沟通回合增加;游戏治疗能有效减少个案的刻板行为,有利于增进孤独症个案的沟通意向,提高其沟通主动性,并且可以有效减少其刻板行为[6]。朱萌萌等研究也认为,通过游戏为自闭症与正常幼儿之间社会互动的发生、社会关系的形成以及友谊的建立提供机会,可促进自闭症儿童社会性的发展[7]。然而,现有研究多聚焦于社交技能训练,对语言康复的针对性研究仍显不足。本研究以功能发育水平(FDL)理论为框架,系统探讨团体游戏对自闭症儿童语言康复的干预效果,为临床实践提供理论支持。

2. 资料与方法

2.1. 一般资料

选取符合诊断标准的自闭症谱系障碍儿童 60 例为研究对象,在我院疾病就诊时间为 2023 年 9 月至

2024年6月。将儿童随机分为实验组和对照组,每组30例。实验组男18例,女12例,平均年龄(4.3 ± 0.7)岁;对照组男16例,女14例,平均年龄(4.4 ± 0.6)岁。两组基线资料差异无统计学意义($p > 0.05$)。经过本院报备医务科,并获取医学伦理委员会批准后开展。

2.2. 纳入标准和排除标准

纳入标准:①符合DSM-5自闭症诊断标准;②年龄3~6岁;③语言年龄<24个月;④经家属签署知情同意后自愿入组,治疗及随访期间全程依从性良好。

排除标准:①合并听力障碍、脑瘫等严重器质性疾病;②不能配合完成训练项目及不愿意签署知情同意书的患儿。

2.3. 治疗方法

对照组:采用传统语言训练,包括构音器官训练、指物命名训练和句法模仿训练,每次30分钟,每周5次,共12周。

实验组:在传统训练基础上增加团体游戏干预,根据功能发育水平(FDL)理论,儿童语言能力分为FDL1-2(感知觉游戏)、FDL3-4(双向交流游戏)、FDL5-6(符号象征游戏)三个层级。具体设计游戏内容:

FDL1-2层级:以感知觉刺激为主,设计“音乐按摩”“气球铃铛”等游戏。例如,在儿童手腕系彩色氢气球,通过气球摆动和铃铛声吸引注意力,同时配合面部表情模仿和简单发音(如“a”“o”)。

FDL3-4层级:引入双向交流任务,设计“传声筒”“两人三足”等游戏。例如,在“传声筒”游戏中,治疗师通过管道传递声音,引导儿童模仿发音并传递信息,强化语言回合能力。

FDL5-6层级:增加符号象征和假装游戏,设计“过家家”“茶话会”等情境。例如,在“茶话会”游戏中,儿童需使用语言邀请同伴、分配玩具,并回应情感表达(如“谢谢”“不客气”)。

干预频率:每次45分钟,每周3次,共12周。

2.4. 评估工具

语言能力:采用《汉语版S-S语言发育迟缓评定法》,评估理解、表达、操作和交流四个维度。

社交互动:使用《自闭症儿童社交互动量表(SCIS)》,包含目光接触、主动发起互动、回应他人等子项目。

情感回应:通过《儿童情感回应能力评定量表(ERAS)》,评估对他人情绪的识别和回应能力。

2.5. 统计学分析

采用SPSS 26.0进行统计分析。计量数据以均值 $\pm$ 标准差($\bar{x} \pm s$)描述,组间差异比较使用独立样本t检验;计数资料用频数与百分比表示,组间比较采用 χ^2 检验;变量间相关性采用Pearson系数分析[8]。 $P < 0.05$ 为差异有统计学意义[8]。

3. 结果

3.1. 干预前后语言能力比较

干预后,实验组儿童语言理解得分(12.3 ± 2.1)显著高于对照组(9.7 ± 1.7)($t = 5.12, p < 0.01$),语言表达得分(10.6 ± 1.9)亦优于对照组(8.1 ± 1.5)($t = 4.87, p < 0.01$)。分析发现,FDL5-6层级儿童的语言提升幅度(28.6%)显著高于FDL1-2层级(15.3%)($p < 0.05$),表明团体游戏对高功能自闭症儿童的语言干预效果更佳。

3.2. 社交互动能力变化

实验组儿童在目光接触($t = 4.23, p < 0.01$)、主动发起互动($t = 3.98, p < 0.01$)和回应他人($t = 4.11, p < 0.01$)三个子项目上得分均显著高于对照组。典型案例显示,一名4岁男性儿童在干预前仅能通过拉手表达需求,干预后能使用简单句子(如“我要玩汽车”)主动发起互动,且互动回合数从1~2次增加至4~5次。

3.3. 情感回应能力改善

实验组儿童情感回应得分(14.3 ± 2.3)显著高于对照组(11.4 ± 1.9) ($t = 4.65, p < 0.01$)。实验组儿童在干预后能更准确地识别治疗师的情绪表情(如微笑、皱眉),并作出适当回应(如拥抱、分享玩具),而对照组儿童仍以自我刺激行为(如拍手、旋转)为主。

3.4. 干预效果与 FDL 层级的相关性

Pearson 相关分析显示,干预效果与 FDL 层级呈显著正相关($r = 0.72, p < 0.01$),即功能发育水平越高的儿童,团体游戏干预的语言提升效果越显著。这主要与高功能儿童具备更强的认知灵活性和社交动机有关。

4. 讨论

团体游戏通过多感官整合与结构化社交场景,为自闭症儿童构建自然化语言习得环境[9]。以“气球铃铛”游戏为例,彩色气球(视觉)、铃铛声响(听觉)及气球摆动触感(触觉)构成多通道输入,显著增强对语言刺激的感知灵敏度;在“过家家”角色扮演中,儿童需通过语言协商规则与分配物品,直接促进语言应用能力发展。此外,同伴互动与即时反馈(如正向强化)共同形成“刺激-反应-强化”循环机制,有效巩固言语行为。

本研究证实,团体游戏对高功能自闭症个体的语言改善效果尤为显著,契合功能发育水平(FDL)理论的核心原则[10]。该理论主张干预难度需精准匹配儿童功能发育阶段:对 FDL1-2 层级应以感知觉刺激为主,目标设定为简单发音与目光接触响应;而 FDL5-6 层级因具备符号表征能力,可通过假装游戏训练复杂句法及情感表达[10]。任务难度与发育阶段的失配将显著削弱参与动机,故需基于 FDL 动态调整游戏复杂度以实现个性化康复。

相较于传统语言训练依赖的一对一桌面教学模式,其常因干预场景脱离真实社交环境导致技能泛化困难、内容枯燥引发儿童习得性倦怠,以及同伴互动缺失致使社交动机培育不足问题[11]。团体游戏凭借生态效度优势,通过模拟茶话会、竞赛等真实情境促进技能迁移;凭借趣味性任务(如吹泡泡、躲猫猫)激发参与动机;并利用同伴互动构建语言模仿与反馈的自然模型。本研究中实验组的语言能力提升幅度显著超越对照组,实证该模式的干预优越性。

本研究也存在不足之处,包括样本量有限且未覆盖多年龄段,制约结论外推性;12周干预周期未能验证长期效果;未区分合作型与竞争型游戏的干预差异。未来需扩大样本量、延长追踪时间,并探究不同游戏类型的效能分化,为临床提供精细化指导。

5. 结论

团体游戏通过多感官刺激、结构化社交情境和自然强化机制,可显著提升自闭症儿童的语言理解、表达、社交互动及情感回应能力。干预效果与儿童功能发育水平呈正相关,提示临床需根据 FDL 层级设计个性化游戏方案。本研究为自闭症儿童语言康复提供了新的干预模式,未来可结合智能技术(如 VR 游戏、眼动追踪)进一步优化干预方案。

参考文献

- [1] 谭亚琼, 胡继红, 罗伟, 等. 孤独症谱系障碍儿童维生素 D 与水溶性维生素水平分析[J]. 中国中西医结合儿科学, 2020, 12(5): 395-399.
- [2] 陈顺森, 白学军, 张日昇. 自闭症谱系障碍的症状、诊断与干预[J]. 心理科学进展, 2011, 19(1): 60-72.
- [3] 五彩鹿自闭症研究院. 中国自闭症教育康复行业发展状况报告[M]. 北京: 华夏出版社, 2017.
- [4] 沈朱逸, 严文静, 宋佳婧, 等. 自闭症儿童社交技能干预方法研究综述[J]. 教育观察, 2023, 12(24): 118-121.
- [5] 刘一. 自闭症儿童团体游戏治疗的实践研究[D]. 上海: 华东师范大学, 2012.
- [6] 毛颖梅, 田赛, 李博, 等. 两种游戏治疗干预孤独症幼儿沟通行为案例[J]. 中国特殊教育, 2012(10): 43-49, 37.
- [7] 朱萌萌, 蔡红梅. 游戏治疗在学前融合教育中的应用研究[J]. 教育与教学研究, 2016, 30(12): 124-129.
- [8] 栾玉丹, 李一琛. 游戏联合语言认知训练对语言发育迟缓患儿语言沟通能力及发育商的影响[J]. 反射疗法与康复医学, 2024, 5(22): 180-182, 186.
- [9] 广州市教育研究院. 中国特殊教育的广州模式[M]. 广州: 华南理工大学出版社, 2019.
- [10] 刘巧云, 候梅. 康复治疗师临床工作指南[M]. 北京: 人民卫生出版社, 2020.
- [11] 赵贇. 多维交互下的 ASD 儿童指称行为干预的体验设计研究[D]: [硕士学位论文]. 杭州: 杭州电子科技大学, 2024.