

基于多重范例的孤独症儿童假装游戏干预策略及效果分析

周潇禹

济南大学教育与心理科学学院, 山东 济南

收稿日期: 2025年12月2日; 录用日期: 2025年12月17日; 发布日期: 2025年12月30日

摘要

孤独症儿童是一类泛化能力较弱的群体, 这类儿童难以将所学知识或技能用到其他材料、个体等情境中, 容易阻碍儿童生活和自我发展。假装游戏是儿童认知与社交能力发展的关键载体, 但孤独症儿童的假装游戏行为与能力却存在显著缺失, 这种缺失影响了孤独症儿童的社交生活, 也制约着孤独症儿童的思维发展和心理健康。多重范例训练是一种以应用行为分析原理为基础的干预措施, 能够通过展现刺激物的多重范例帮助孤独症儿童强化假装游戏技能和泛化能力, 并在持续训练中完成巩固。基于此, 文章重点探究以多重范例训练为基础的孤独症儿童假装游戏干预策略和实施效果, 以期提高孤独症儿童的假装游戏能力, 为其全面发展提供支撑。

关键词

孤独症儿童, 多重范例训练, 假装游戏, 干预策略, 效果

Intervention Strategies and Effect Analysis for Pretend Play in Children with Autism Based on Multiple Paradigms

Xiaoyu Zhou

School of Education and Psychology, University of Jinan, Jinan Shandong

Received: December 2, 2025; accepted: December 17, 2025; published: December 30, 2025

Abstract

Children with autism are a group with relatively weak generalization abilities, making it difficult for them to apply learned knowledge or skills to other materials, individuals, or contexts, which can

hinder their daily lives and self-development. Pretend play serves as a crucial vehicle for the development of cognitive and social skills in children. However, children with autism exhibit significant deficits in pretend play behavior and abilities, which affect their social interactions and also constrain their cognitive development and mental health. Multiple exemplar training is an intervention measure based on the principles of applied behavior analysis, which can help children with autism enhance pretend play skills and generalization abilities by presenting multiple exemplars of stimuli, thereby achieving consolidation through continuous training. Based on this, the article focuses on exploring intervention strategies and implementation effects of pretend play for children with autism grounded in multiple exemplar training, aiming to improve their pretend play abilities and support their comprehensive development.

Keywords

Children with Autism, Multiple Exemplar Training, Pretend Play, Intervention Strategy, Effect

Copyright © 2026 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

孤独症谱系障碍是一种以社会沟通障碍、兴趣狭窄和重复刻板行为为特征的神经发育障碍性病症。依照《中国孤独症教育康复行业发展状况报告》可知，我国孤独症的患病率约为 0.7%，且患病人数表现为逐年增加趋势。假装游戏是以儿童模仿行为为基础，利用想象融合现实和虚拟情境的游戏模式，是发展儿童心理健康的重要窗口，更是帮助孤独症儿童重构社会认知、强化情绪理解和言语表达能力的有效途径(翟钰欣, 胡晓毅, 2021)。多重范例训练是应用行为分析中的主要干预技术，通过为孤独症儿童提供相同概念下不同的范例，能够有效培育孤独症儿童的泛化能力。多重范例能够通过多种实践案例的多样化呈现，帮助孤独症儿童获得相应技能(户秀美等, 2023)。因此，文章立足多重范例训练，面向孤独症儿童假装游戏能力的培养进行干预，通过多重范例的有效呈现帮助孤独症儿童逐步获得假装游戏行为并完成泛化，促使孤独症儿童能够改变自身症状，实现自我能力与认知的全面发展。

2. 基于多重范例的孤独症儿童假装游戏干预策略

2.1. 确定假装游戏目标

假装游戏需依托孤独症儿童现有表现拆解干预目标，确保每一个干预目标设计的可执行性和可测量性，为多重范例设计提供参考。假装游戏要素包括替代物识别、假装动作模仿等，以这些要素为基础，让孤独症儿童学会将“积木作为电话，将勺子作为画笔”，对假装喝水或梳头的动作进行模仿，这一目标通常被用在完全没有假装游戏能力的孤独症儿童群体中。对于已经初步掌握假装动作的孤独症儿童来说，需要聚焦于假装游戏的情境特性和连贯性特征，让孤独症儿童可以学会简单情境的发起、掌握角色分工。如孤独症儿童可以主动提出“给娃娃喂饭的情景，在家庭游戏中扮演父母和儿童的角色”，并完成相关的动作。对于具有一定情境游戏能力的孤独症儿童来说，需要以假装游戏的互动特性为基础，让孤独症儿童通过和同伴的合作完成超市购物、给病人看病的复杂游戏，并学会主动设计过生日的游戏场景，邀请其他成员参与其中。这种拆解性的目标充分尊重孤独症儿童的个体特征，通过观察、访谈或评估工具的应用确定孤独症儿童的基本表现能力，为孤独症儿童制定相匹配的假装游戏目标。

2.2. 搭建多重范例体系

多重范例训练中的核心环节便是范例设计，这一设计过程应以拆解后的目标为基础，分别从刺激、难度、呈现方式三大角度搭建范例体系，确保范例的多重性(畅盼盼, 2024)。在刺激层面，应增加材料、情境、对象三个范例维度。材料范例是在同一游戏行为中选择不同的材料，以假装打电话游戏为例，可为孤独症儿童提供积木、玩具电话，或者手势模拟电话的材料；情境范例则是将相同游戏行为放置在不同情境中，以假装吃饭游戏为例，可增加家庭餐桌、户外野餐等多种情境；对象范例是在相同游戏行为下面向不同的互动对象，例如，在假装喂饭游戏中，将喂饭的个体设置为娃娃、同伴或教师等。通过不同维度的刺激范例帮助孤独症儿童掌握假装游戏行为的本质，增强孤独症儿童泛化能力。在难度层面应按照由简到繁的顺序，逐步增加范例难度。以假扮扮演医生游戏为例，较为基础的范例是让孤独症儿童使用听诊器为娃娃听诊，这个过程动作简单且无语言交流；提升层面的范例则是由孤独症儿童开口询问“你有哪些不舒服的地方？”并进行听诊，这一范例是动作和简单语言的叠加；拓展层的范例则是将病情询问、开具药方等过程连续起来，形成连贯的动作和复杂的语言(陈丽丽, 关文军, 2024)；在呈现层面，需要依托孤独症儿童认知结构，使用视觉和具象融合的呈现方式。例如，使用图片展示假装游戏的步骤，用真实的玩具作为假装游戏的材料，干预者采用夸张动作与表情展示范例，让孤独症儿童从中理解范例具体内容。范例数量应准确控制，较为基础的范例一般为2~3个，其他范例可增加到4~5个，这样可以规避范例过多导致的孤独症儿童认知负载过大问题。

2.3. 确定假装游戏实施流程

以多重范例训练为基础的孤独症儿童假装游戏干预需按照“示范-模仿-强化”的流程开展，融入孤独症儿童特征，选择多种训练方法，保障干预效果。示范讲解阶段需发挥干预者的榜样作用，详细展示范例行为，用简洁语言讲述假装游戏的规则和作用(刘艳虹, 2022)。在假装打电话游戏中，干预者使用右手拿起积木电话，并做出和耳边贴近的动作，用语言讲解，“这是电话，我们用它给妈妈打电话，这时要说‘妈妈，我想你了’。”这时需确保干预者的动作和语言一致，重点突出假装游戏行为的关键特征，让孤独症儿童可以将重心集中在关键信息中。面对认知能力较弱的孤独症儿童，干预者可通过范例分解的方法讲解，将复杂的范例动作拆分为简单的步骤进行一一示范。完成示范后，干预者需引导孤独症儿童模仿范例训练。干预者结合孤独症儿童表现，为其提供辅助，辅助过程需从手把手引导过渡到语言或手势提示，再到最终的孤独症儿童自主完成。在假装喂饭游戏中，若孤独症儿童不能将勺子放到宝宝嘴边，干预者就需要先手把手地引导孤独症儿童完成递勺子的动作，等到孤独症儿童完全熟悉之后，将辅助改为语言提示，如“将勺子慢慢地放到娃娃嘴里”，根据孤独症儿童的表现，逐渐减少辅助强度，使其形成自主能力。强化是帮助孤独症儿童获得行为的有效措施，当孤独症儿童可以准确模仿范例行为时，干预者需要立马做出强化，其中包括正向(用语言表扬，如“你真是太棒了”)、物质(奖励小贴纸或玩具)和活动(让孤独症儿童玩自己喜欢的游戏)方面的强化。面对孤独症儿童的错误行为，干预中应规避批评和指责，需要采用重新示范和提示的方法，帮助孤独症儿童纠正错误，让其掌握正确行为并做好强化。干预次数和时长控制需要根据孤独症儿童年龄与能力来调整，通常来讲，3~6岁的孤独症儿童，干预时长为30~45分钟，每周可进行3~5次干预，这样可以保障干预的有效性。

2.4. 基于评估结果调整干预方案

以多重范例训练为基础的干预方案应依照最终的评估结果和反馈做好调整，所以需要搭建完善的评估体系。其中过程评价主要是通过观察和记录的方法进行，干预者在孤独症儿童的每次干预中都需记录孤独症儿童对多个范例的了解与掌握情况，如是否可以准确识别具体的范例、模仿范例中的行为、行为

模仿的准确性等，并制定相应的记录表格，完成量化记录。按照0~2分的标准进行评分，其中0分代表完全不能模仿，1分表示可以在干预者的辅助下完成模仿，2分表示孤独症儿童可以自主地完成范例准确模仿，通过最终评分可判断孤独症儿童的多重范例训练进度。每四周组织一次终结评估，选择量化评估工具和自然情境观察评定孤独症儿童的假装游戏能力提升情况，其中包括孤独症儿童主动发起假装游戏的频率、游戏的层次性和互动等。采用访谈形式收集孤独症儿童家长对干预者的反馈，了解孤独症儿童在家庭和不同环境中的假装游戏行为泛化状态。结合最终评估结果，从目标、范例设计和方法角度进行调整。在目标方面，当孤独症儿童掌握前一层级的目标后，才能进入下一层级的训练目标中，若目标难以达成需要调整目标难度或者训练时长。范例设计方面需依照孤独症儿童对范例的掌握情况调整范例难度程度和数量，也需根据孤独症儿童泛化能力调节情境和对象的范例数量。若是孤独症儿童在视觉化范例方面的反应较好，可以增加图片和视觉等辅助材料的应用，如果缺少训练动力，则需拓展范例种类，增加多重范例对孤独症儿童的吸引力。

3. 基于多重范例的孤独症儿童假装游戏干预案例及效果分析

选取一名6岁的男性孤独症儿童作为案例对象，该儿童已被诊断为孤独症谱系障碍，没有语言和发育迟缓，但是社交能力较弱。经综合评估后，其假装游戏能力属于基础水平，可以进行简单的搭积木、玩汽车等功能性游戏，不能自主进行假装游戏，经过引导后可以模仿假装喝水等较为单一的动作，但不能掌握假装游戏的具体意义，并和他人互动。因此，结合评定结果为其制定干预方法。

3.1. 干预方案

依照孤独症儿童的综合能力，将干预周期设为16周，4次/周，40分钟/次。1~4周期间让这名患儿学习识别替代物并模仿较为简单的假装动作，学会用积木代替电话、用玩偶代替宝宝等，学会用玩具梳子完成假装梳头，用杯子完成家中喝水等动作。每次干预时讲解两个动作，逐步过渡到孤独症儿童的自我完成，并奖励这名儿童所喜爱的机甲贴纸。5~12周时主要训练儿童的假装游戏情境发起能力和角色分工能力，让孤独症儿童学会发起在家庭餐桌，或是户外野餐中喂娃娃吃饭的情景，并完成妈妈喂饭或是爸爸夹菜的角色扮演。干预中也可以增加互动内容，由干预者扮演孤独症儿童的同伴，让其主动发起假装游戏的邀请(如“你想和我一起玩野餐游戏吗？”)并与同伴玩5分钟以上的游戏。13~16周时是泛化能力巩固阶段，需要训练孤独症儿童在多种情境中的假装游戏应用技能，通过设计与妈妈逛超市的游戏情境减少干预者的提示和辅助，利用自然过渡让孤独症儿童学会回应同伴。

3.2. 效果分析

采用孤独症儿童假装游戏行为记录表进行量化分析，这名孤独症儿童的假装游戏能力从基本的动作模仿和识别逐步提升到自主行为。在干预之前，这名孤独症儿童没有自主的假装游戏能力，在引导下仅能完成单一的动作模仿，不会主动关注他人的行为并发起互动，在言语表达方面，仅是单个字词或简短的语句。经过16周干预之后，孤独症儿童可以在家庭和幼儿园情境中使用假装游戏技能和他人完成角色扮演游戏，也学会了在干预者的提示下主动回应他人的游戏邀请，如通过点头的方式表示自己同意参与游戏，并主动向同伴发起假装游戏，与同伴在游戏中完成简单的语言交互和动作配合。这名孤独症儿童在多重范例训练过程中也逐步形成了一定的语言表达能力，如“阿姨，我想要一根棒棒糖，但是拿不到，可以帮我一下吗？”可以看出，孤独症儿童学会了在不同情境的语言表达方式，提升了语言应用的流畅性(刘艳虹，2021)。

4. 结语

研究依托多重范例训练搭建以孤独症儿童假装游戏为主要内容的干预策略，通过实践案例进行了验

证。相较于既往研究来说，研究在干预过程中采用了更加系统化的干预方法(孙梦，2023)。案例分析也指出以多重训练为支撑的孤独症儿童假装游戏训练可以在替代物识别、情境发起等方面获得显著结果，让孤独症儿童的假装游戏行为从被动转向主动。

但研究整体内容也有局限：仅对单个案例进行了设计，虽然提供了较为深入的过程描述，但研究结论的普适性较为局限，未来研究应增加案例数量，采用更为严谨的组件实验，增强研究说服力；此外，研究干预效果的长期性和进一步泛化效果仍需进行追踪考察。研究所采用的多重范例训练设计方法与呈现形式对孤独症儿童假装游戏干预效果的具体影响尚不明确，需要进行更深层次的探究(陈聪毅，2023)。

基于研究结论与局限，未来研究可从以下方面进行深化：采用多样本多中心的实验进行论证，将多重范例训练为支撑的孤独症儿童假装游戏干预和其他干预方法进行对比，如关键反应训练或视觉示范，探究不同训练模式在孤独症儿童假装游戏技能提升方面的具体应用效果。分析多重范例训练和创新技术结合的可能性(白童，2024；周游，2024)，同时也应加强对干预效果相关影响因素的分析，探究不同范例在呈现方式、儿童能力和干预效果之间的关系，以期获得更加准确的干预结果。

假装游戏是孤独症儿童突破自我认知局限和社交能力限制的重要关卡，多重范例训练可为干预措施的实施提供理论支撑。通过设定多重范例干预目标、范例内容等，可以有效增强孤独症儿童的假装游戏能力与泛化技能。未来研究与实践工作也应结合现有研究成果，增强孤独症儿童假装游戏技能干预的准确性，以便从中获得长久的干预效果，帮助孤独症儿童实现全面发展。

参考文献

- 白童(2024). 多重范例教学对孤独症儿童共情能力的干预研究. 硕士学位论文, 济南: 济南大学.
- 畅盼盼(2024). 多重范例教学干预孤独症儿童知名能力的个案研究. 硕士学位论文, 武汉: 华中师范大学.
- 陈聪毅(2023). 假装游戏对孤独症儿童社交技能的干预研究. 第十七届全国小儿脑瘫康复第六届世界中联小儿脑瘫诊疗与康复学术会议暨国际学术论坛论文集(pp.1098-1104).
- 陈丽丽, 关文军(2024). 多重范例训练在孤独症儿童康复中的运用. 中国儿童保健杂志, 32(5), 516-521.
- 户秀美, 胡晓毅, 金宁(2023). 多重范例教学应用于孤独症儿童干预的实证研究综述. 中国特殊教育, (1), 45-53.
- 刘艳虹, 任媛, 胡晓毅(2021). 孤独症儿童假装游戏技能的干预研究——以玩偶为中介的虚构客体游戏为例. 中国特殊教育, (3), 33-38, 45.
- 刘艳虹, 任媛, 胡晓毅(2022). 视频示范对孤独症儿童虚构客体游戏技能的干预研究. 现代特殊教育, (6), 55-61.
- 孙梦(2023). 关键反应训练对学龄前孤独症儿童假装游戏的干预研究. 硕士学位论文, 济南: 济南大学.
- 翟钰欣, 胡晓毅(2021). 孤独症儿童的游戏技能教学研究综述. 现代特殊教育, (14), 46-51, 80.
- 周游(2024). 多重范例教学对孤独症儿童个体量词习得的干预研究. 硕士学位论文, 成都: 四川师范大学.