

# Построение индивидуального плана развития. Обучение навыкам

---

## ЗАНЯТИЕ 3

САВЧЕНКО И.А., к.псих.н., доцент  
каф. Проектного управления в  
сфере образования ИОН  
РАНХиГС

# Прикладной анализ поведения

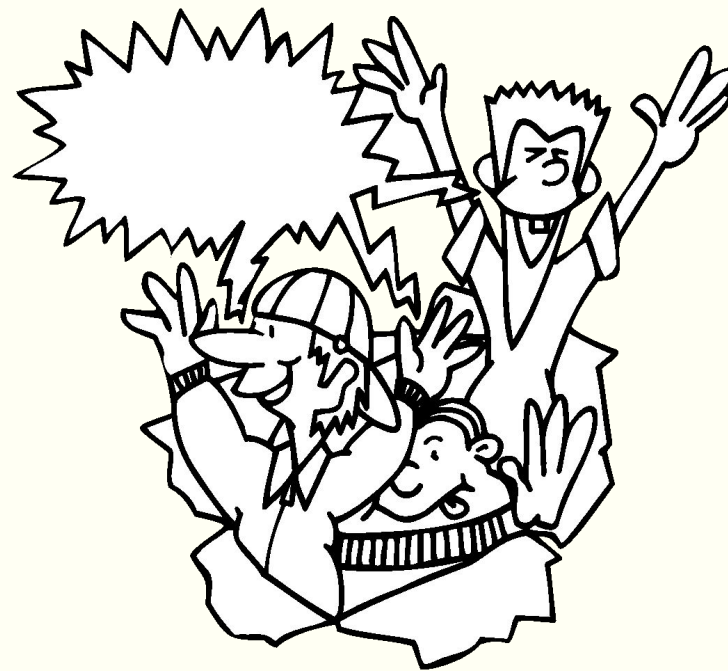
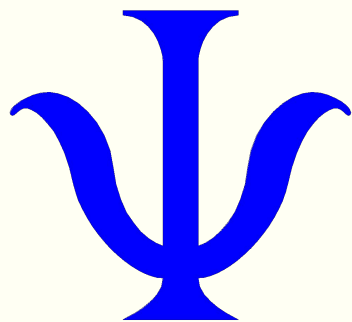
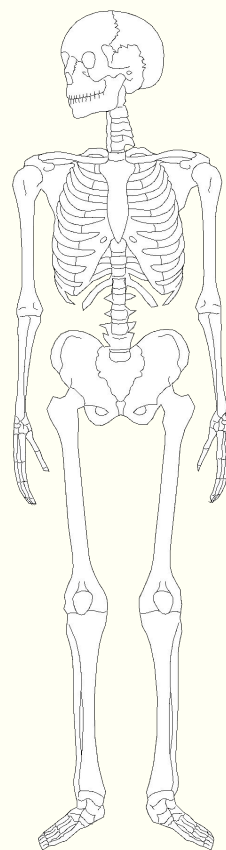
---

это дисциплина, которая изучает факторы окружающей среды, изменяющие поведение



# Правило «мертвеца»

---



# Трехкомпонентная модель поведения

---

**A-B-C**, где

- A – antecedent (предшествующее событие),
- B – поведение,
- C – последствие (последующее событие)





Четкость и понятность  
для всех



Объективность

Рабочее определение  
поведения должно  
соответствовать  
критериям



Полнота, законченность



Возможность измерения  
(операбельность)

# Поведение функционально

---

- Чтобы что-то **получить**
  - внимание;
  - доступ к какому-то предмету или занятию;
  - сенсорное удовлетворение;
- Чтобы чего-то **избежать**
  - боли;
  - трудной работы;
  - осуждения и др.





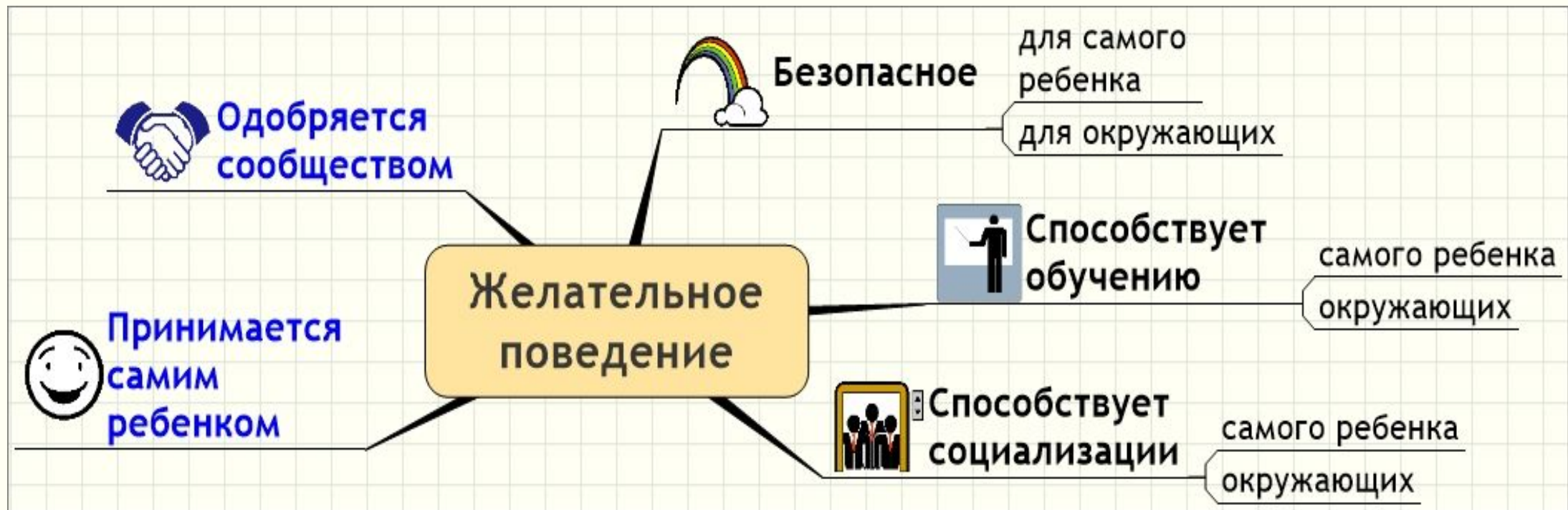
# Причины поведения ищем вовне!

---

---



# Критерии желательного поведения





# Методы сбора информации о поведении

---

- **Прямые (основные)**
  - Непосредственное наблюдение
- **Косвенные (вспомогательные)**
  - Интервью
  - Опрос
  - Тесты



# АВС-форма

---

---

Поведение (определение):

---

Дата, время	Место, присутст вующие	Антецедент (До)	Поведение	Последствия (После)	Интенсивн.

# Временная сетка (2)

---

---

Ребенок \_\_\_\_\_ Даты \_\_\_\_\_ -  
\_\_\_\_\_

Целевое поведение  
\_\_\_\_\_

Отметить: + =поведение наблюдалось (происходило), 0 = поведение не происходило, / = наблюдение не проводилось

		Даты									
Время	Активность										

Всестороннюю оценку собранной информации, направленную на **определение функции поведения**, называют

## **ФУНКЦИОНАЛЬНОЙ ОЦЕНКОЙ ПОВЕДЕНИЯ**

Она может включать:

- ✓ Сбор информации (косвенный),
- ✓ Непосредственное наблюдение (прямой сбор информации)
- ✓ Функциональный анализ поведения (эксперимент)

# Задачи

---

- Долгосрочные (на 1-5 лет, сложное поведение)
- Среднесрочные (ступеньки к долгосрочным)
- Краткосрочные (простые мелкие навыки)

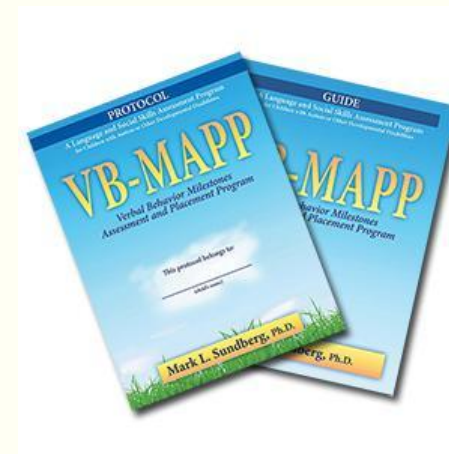
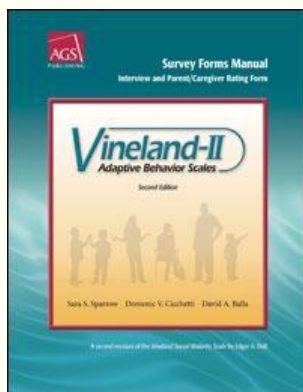


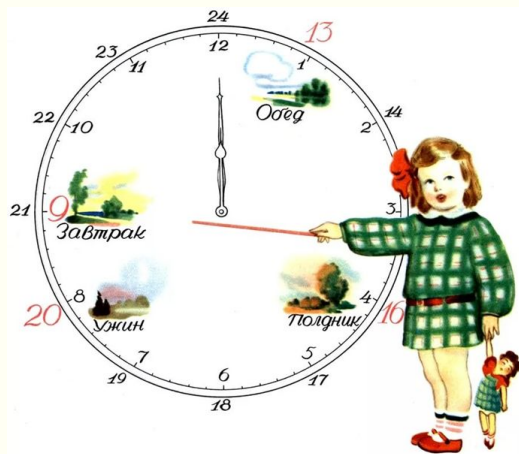


# Диагностические методики

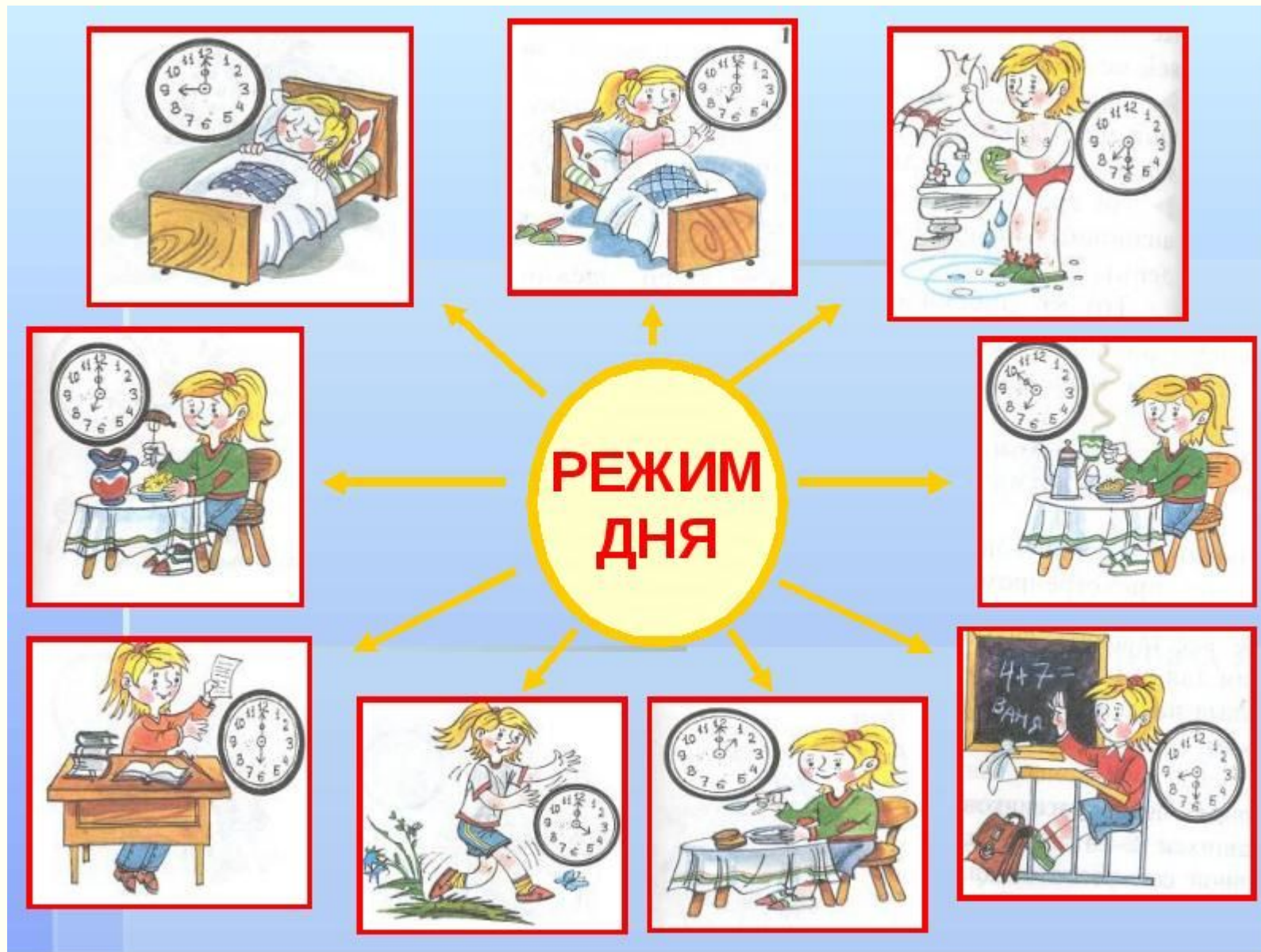
---

- "Шкала адаптивных навыков Вайнленд",
- "ПЛАН" - проверочный лист адаптивных навыков,
- **VB-MAPP,**
- **ABLLS-R,**
- ADOS и другие.





**Использовать  
естественные  
условия  
жизни и  
возможности  
окружающей  
среды!**



# Основные сферы научения:

---

- **Двигательная сфера** (крупная и мелкая моторика)
- **Познавательная сфера** (когнитивные, академические навыки – подбор предметов и картинок, сортировка, математика, чтение, письмо)
- **Самообслуживание** (гигиенические навыки, самостоятельность)
- **Вербальное поведение, коммуникация**
- **Социальные навыки** (поведение среди людей), игровые навыки
- **Трудовые** (профессиональные) навыки

# Базовые (подготовительные) навыки:

---

- Стоять без поддержки,
- Приходить, когда зовут,
- Сидеть некоторое время,
- Брать, отпускать
- Держать (например, чашку),
- Координировать движения глаз с движениями ног, рук, пальцев,
- Выполнять простые инструкции

# Подкрепление - это

---

- событие,
- которое следует сразу же за поведением и
- повышает вероятность возникновения этого поведения снова





# Подкрепления могут быть

---

- **Безусловными (первичными)** – еда, питье, сон и др.
- **Условными (вторичными)** – конфета, игрушка, похвала, время игры на компьютере и др.

## Reinforcement Menu



Computer



DVD



MP3 Player



Video Games



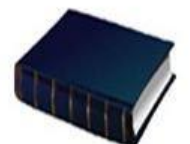
Toys



Cards



TV



Book

# Подкрепления могут быть

---



- Пищевые
- Сенсорные
- Предметные
- Двигательные
- Социальные



# Принцип Примака

---

- поведение, которое происходит **часто**,
- можно рассматривать как **подкрепление** для
- поведения, которое происходит **реже**.



# Подкрепления могут быть

---

- **Положительными** – стимул увеличен или добавлен в окружающую среду.
- **Отрицательными** – стимул уменьшен или изъят (удален) из окружающей среды.
- В любом случае, если это **подкрепление**, то поведение усиливается, возникает **чаще**





# Эффективность подкрепления зависит от

- обусловленности,
- незамедлительности,
- размера и
- депривации.





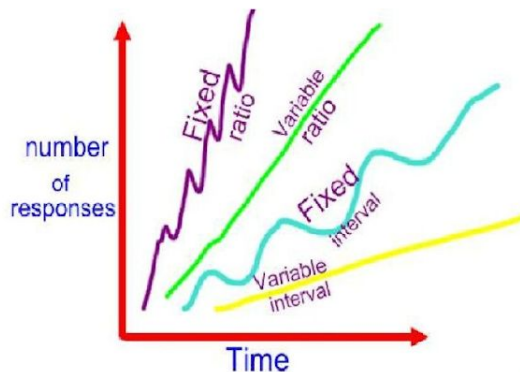
# Режимы (расписания) подкреплений

---

- **Непрерывное** – после каждого эпизода поведения
- **Прерывистые** – после некоторых эпизодов поведения

# Режимы (расписания) подкреплений

НЕПРЕРЫВНЫЙ



ПРЕРЫВИСТЫЕ

по количеству

Фиксированное количество (FR)

Переменное количество (VR)

по времени

Фиксированный интервал (FI)

Переменный интервал (VI)

# Гашение поведения

---

- состоит в том, что подкрепления прекращаются для всех топографий поведения одной функциональной группы



# Типы дифференциального (выборочного) подкрепления:

---

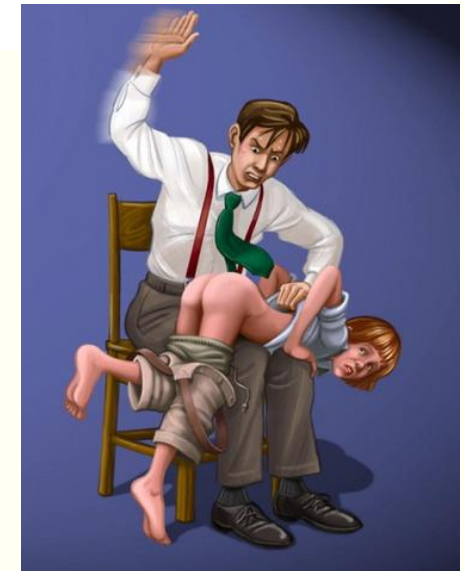
1. **DRI** - выборочное подкрепление поведения, **несовместимого** с нежелательным.
2. **DRA** - выборочное усиление **альтернативного** поведения
3. **DRO** - дифференциальное подкрепление **другого** поведения.
4. **DRL** - дифференциальное подкрепление поведения с **низкой частотой проявления**
5. **DRH** - дифференциальное подкрепление поведения с **высокой частотой проявления**
6. **NCR** - подкрепление **независимое** от поведения

# Наказание -

---

- событие, которое следует сразу за поведением и останавливает его или приводит к тому, что поведение становится менее интенсивным по своим параметрам







# Наказания бывают

---

Безусловными



Условными



Обобщенным  
и





# Причины отказа от наказаний в ПАП

---

- Побочное поведение хуже наказанного
- Условия эффективности трудно обеспечить
- Останавливает поведение, но не научает другому
- Эффект только временный, пока есть угроза
- Разрушает контакт, ослабляет возможность влияния
- Наказания кончаются

# Вместо наказания

---

- выборочное усиление альтернативного (желательного) поведения,
- предупредительные методики и
- методики реагирования

# Варианты стимулов

---

- Стимул, который начинает осуществлять контроль над поведением, называют отличительным стимулом (Discriminative stimulus {**Sd**}).
- Стимул, который сигнализирует, что поведение будет поставлено на вымирание - называется останавливающий стимул (**S-delta** или **SΔ**).
- Стимулы, которые сигнализируют, что поведение будет подвергнуто наказанию, называются отрицательные стимулы (**Sd-**)

# Предшествующие поведению события, объекты, стимулы – **антецеденты**

---

- можно разделить на
- различительные (дискриминативные) стимулы ( $S^d$ ,  $S^\Delta$ ,  $S^{d-}$ ) и
- мотивационные условия (иногда говорят «мотивационные операции»).

# Мотивационные условия

---

- - внешние переменные, влияющие на
  - значимость (эффективность) подкрепления («подкрепляющую способность» какого-то стимула)
    - повышающее условие
    - понижающее условие
  - частоту поведения, которое подкреплялось ЭТИМ СТИМУЛОМ
    - повышающее влияние
    - понижающее влияние

# Повышающие безусловные мотивационные условия (операции)

Безусловн. мотивац-е условия	Повышение значимости подкрепления	Повышение текущей частоты поведения
Лишение еды	Повышает значимость еды как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось едой
Лишение сна	Повышает значимость сна как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось возможностью поспать
Лишение возможн. двигаться	Повышает значимость движения как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось возможностью двигаться
Усиление боли (физич. раздраж.)	Повышает значимость уменьшения боли (избегания боли) как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось уменьшением боли



# Понижающие безусловные мотивационные условия (операции)

Безусловн. мотиваци-е условия	Понижение значимости подкрепления	Понижение текущей частоты поведения
Прием пищи	Снижает значимость еды как подкрепления	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось едой
Предоставление возможности подвигаться	Снижает значимость движения как подкрепления	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось движением (участием в подвижных видах деятельности)
Ослабление боли (физического раздражен.)	Снижает значимость уменьшения боли (избегания боли) как подкрепления	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось уменьшением боли (физического раздражения)

# Повышающие условные мотивационные условия (операции)

Условные мотивац-е условия	Повышение значимости подкрепления	Повышение текущей частоты поведения
Лишение внимания окружающих	Повышает значимость внимания окружающих как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось вниманием окружающих
Трудное задание	Повышает значимость избегания трудного задания как отрицательного подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось избеганием трудных заданий или прекращением работы над ними
Лишен.подкрепл-х материальных объектов (жетонов, денег, игрушек)	Повышает значимость этих объектов как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось доступом к этим объектам (например, кражи, или выпрашивание)
Лишение подкрепляющих занятий	Повышает значимость участия в определенном занятии как подкрепления	Повышает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось участием в определенном занятии

# Понижающие условные мотивационные условия (операции)

Условные мотивац-е условия	Понижение значимости подкрепления	Понижение текущей частоты поведения
Необусловленное внимание окружающих	Снижает значимость внимания окружающих как подкрепления	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось вниманием окружающих
Снижен треб-й к выполнению задания	Снижает значимость избегания выполнения задания	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось избеганием выполнения заданий
Облегчен. доступа к материальным объектам, играющим роль подкреплений	Снижает значимость этих объектов как подкрепления	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось доступом к этим объектам
Облегчен. доступа к занятиям, играющим роль подкреплений	Снижает значимость участия в определенном занятии как подкрепления	Снижает текущую частоту поведения, которое ранее подкреплялось участием в определенном занятии

# Другие примеры условных мотивационных условий

---

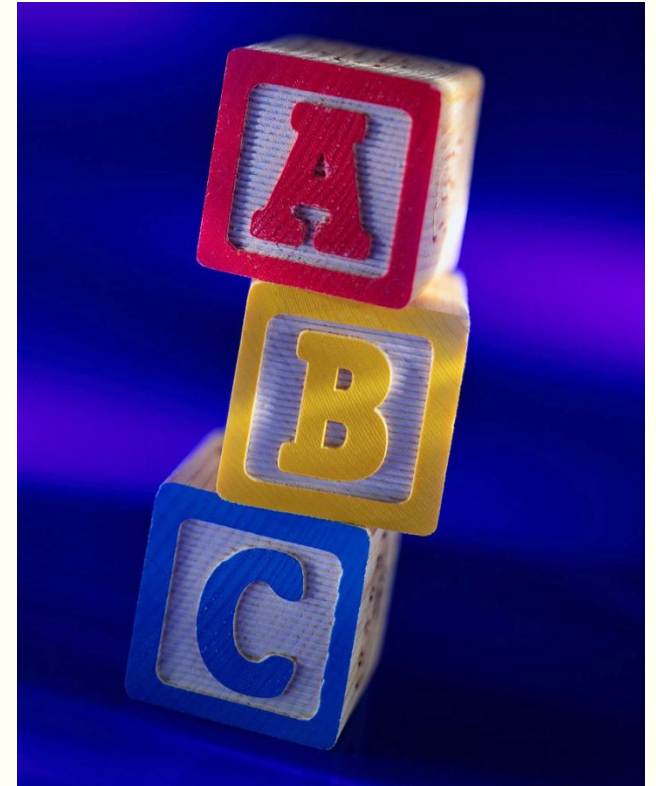
- Ребенок долго ехал в автобусе в школу и устал
- На перемене поспорил с другим учеником
- История академической неуспеваемости
- Неприятности дома
- Отсутствие личного помощника
- Некоторые одноклассники
- Деятельность, при которой нет строгого контроля учителя и др.

***Являются ли перечисленные мотивационные условия  
повышающими или понижающими?***

# План обучения новому поведению должен включать:

---

1. Описание организации рабочего места и выбора материалов
2. Установление правил и выбор стратегии обучения
3. Установление критериев, за что хвалить ребенка
4. Выбор стратегий по увеличению мотивации ребенка к обучению



# Когда, где и с кем заниматься?

---

## ■ время суток

## ■ место занятий

- не садиться около отвлекающих предметов
- стул и стол не ставить на проходе
- проверить, чтобы ребенку было удобно сидеть
- не должно быть шумно
- у вас есть возможность наблюдать за ребенком при выполнении задания

## ■ кто будет вести занятия







# Ситуации, когда среда останавливает поведение:

---

- болит голова
- инструкция озвучена громче обычного
- перед инструкцией ребенок увлекся игрой



# Установление правил и выбор стратегии для обучения

---

---

- Правила для занятий нужно установить с первого дня,
- Заранее определить:
  - как будет происходить переход от одного упражнения к другому,
  - как ребенок будет уходить на перерыв,
  - какие материалы будут доступны ребенку во время занятий и какие нет
- Ребенок должен знать, за что его хвалят
- Ребенка вовлекают в составление правил перед началом занятий

# Установление правил и выбор стратегии для обучения (продолжение)

---

- Хорошо, если для начала занятий придуман какой-то небольшой ритуал
- Заранее определяют структуру занятий - когда и сколько будет перерывов, в какой форме будет проводиться перерыв
- Решают, как ребенок может попросить о перерыве или ему надо поесть, попить или отлучиться, как попросить о помощи при выполнении задания,
- Задания подбираются по способностям,
- Заранее вводятся критерии того, что считается сделанным правильно
- Продумать способ предупреждения о переходе к следующему уроку, например, переходить от урока к уроку можно при помощи расписания,
- Должно быть расписание на день.

# О правилах для занятий

---

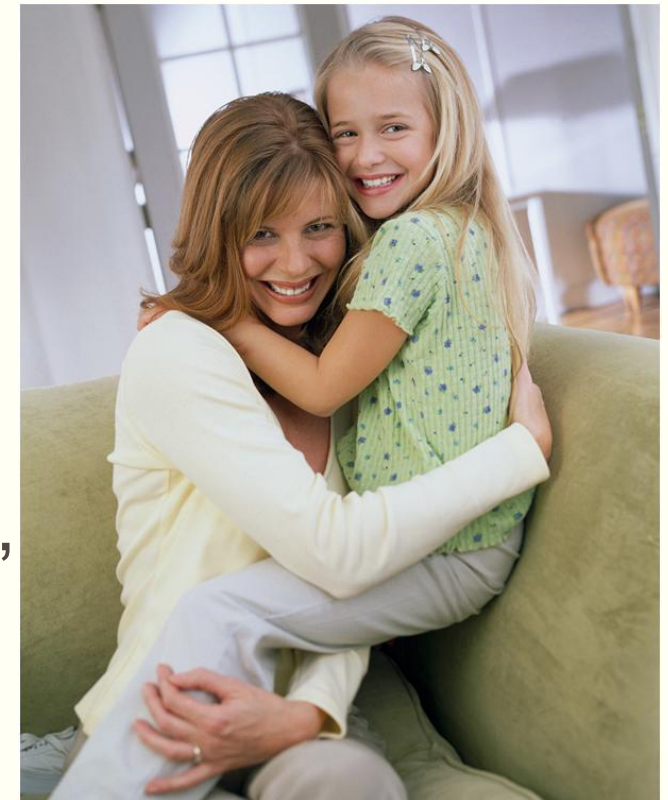
- правила должны быть короткие, четкие, говорящие, что делать, а не что не делать, и их не должно быть много (3-5 самое оптимальное).
- можно их повесить рядом со столом (в виде картинок или пиктограмм)
- для того, чтобы ребенок следовал правилам - надо его поощрять за это (например, жетоны, но еще лучше - конкретная похвала)

*Чем лучше ребенок знает правила и ожидания взрослых от него, тем меньше у него тревожности по этому поводу.*

# Установление критериев, за что хвалить ребенка. Подкрепления

---

- Подкрепления выбираем заранее.
- Помним, что подкрепление должно быть
  - незамедлительным,
  - оптимальным по размеру,
  - соответствующим количеству энергии, затраченной на поведение.
- Подкрепление, должно быть максимально приближено к естественному.





# Установление критериев, за что хвалить ребенка. Применение подкреплений

---

- Выберите оптимальное расписание (режим) для предоставления подкреплений.
- Отмечайте успехи ребенка визуально.
- Подкрепляйте следование правилам.
- Используйте подкрепления для уменьшения количества эпизодов проблемного поведения во время занятий.
- Используйте жетоны или баллы для подкрепления или для перехода от одного действия к другому.



# Выбор стратегии по увеличению мотивации ребенка к обучению

---

- Увеличение внимания, предоставляемого ребенку
- Использование похвалы и одобрения/грамоты, сертификаты
- Использование позитивной обратной связи
- Похвала другому ребенку (*стратегия имеет определенные риски*)
- Возможность обмена жетонов на дополнительное время для игры и отдыха
- Включение дополнительных людей для увеличения мотивации

# Некоторые методики и приемы обучения

---

- подсказка,
- шейпинг,
- обучение по цепочке (цепочка прямая и обратная),
- отдельные пробы,
- социальные истории,
- поведенческий импульс и др.



# Подсказка -

---

- это стимул (вспомогательный, до начала поведения), который мы добавляем и который увеличивает вероятность того, что желаемое поведение произойдет



# Виды подсказок:

---

- полная физическая подсказка
- частичная физическая подсказка
- жестовая подсказка
- моделирование
- прямая вербальная подсказка
- непрямая вербальная подсказка
- визуальная подсказка



# Шейпинг

---

- заключается в том, что систематически усиливаются поведения, которые являются успешными приближениями к идеальному поведению.
- можно объединять с другими процедурами, такими как
  - выборочное поощрение,
  - моделирование,
  - физическая подсказка и другими.
- Наказание никогда не является частью шейпинга!



# Примеры шейпинга. Возможности использования

---

- «Пить» – «Дай попить» – «Я хочу пить»
- Держать ножницы – Держать ножницы правильно – Держать ножницы и сделать один надрез – Сделать два надреза – и т.д.

## **Усиливать (тренировать) можно:**

- форму поведения (правильно держать ручку, выполнять спортивное упражнение и др.)
- частоту поведения (скорость печати, скорость письма, количество рабочих операций за определенное время и др.)
- продолжительность поведения (время работы за столом, период работы и др.)
- интенсивность поведения (громкость речи, высоту прыжка и др.)
- латентность



# Обучение по цепочке

---

- сложное действие разбивается на мелкие действия, которые должны происходить только в определенной последовательности.
- Каждый шаг является  $S_d$  (дискриминантным, различительным стимулом) для следующего



# Как определить нужные шаги?

---

- понаблюдайте и запишите эти шаги,
- проконсультируйтесь со специалистом или профессионалом в этой области,
- сделайте это сами и запишите за собой.



# Утреннее одевание

## Протокол

Имя: Коля

Дата:

Начало работы по протоколу: \_\_\_\_\_ (вписать число).

Цель протокола:

Научить Колю самостоятельно одеваться после того, как кто-то из родителей говорит ему, что пора одеваться.

Материалы:

- Одежда должна быть подготовлена и лежать в определенном порядке перед тем, как звучит инструкция «одевайся». Ближе всего к Коле лежат трусы, потом носки, майка и в самом конце штаны.
- Токены и поощрения.

Участники:

Мама, папа и все остальные, кто находится с Колей утром, когда он просыпается и одевается.

## Программа обучения:

Для обучения одевания мы будем использовать методику обратной цепочки.

Одевание – это цепочка, которая состоит из четырех звеньев:

- первое звено – одевание трусов
- второе звено – одевание носков
- третье звено – одевание кофты
- четвертое звено - одевание штанов

Каждое звено будет еще разбито на этапы (см. список ниже). Обучать этому навыку будем с последнего звена (четвертое звено – одевание штанов).

## Алгоритм:

- Родитель дает инструкцию Коле “Пора одеваться” или “Одевайся”
- Сразу после инструкции родитель помогает ребенку одеть трусы, носки, кофту и частично штаны.
- Самый последний момент одевания штанов (натягивание штанов от бедер до пояса) родитель перестает помогать, но присутствует еще очень близко для того, чтобы в случае ошибки помочь ребенку закончить цепочку правильно.
- Если Коля натянул штаны самостоятельно или приложил к этому усилия, то родитель поощряет его за проделанную работу.
- Родитель записывает результаты тренинга в специальную форму.
- Когда Коля с уверенностью заканчивает этап, над которым он работает, три дня подряд, родитель переходит к следующему этапу. И так далее до начала цепочки.

Не повторяйте тренинг в течении дня – проводите тренинг только утром, когда Коля встает и когда ему надо одеваться.

## Звенья и этапы:

### **Четвертое звено - одевание штанов**

- 4-4 Коля натягивает штаны от бедер до пояса
- 4-3 Коля просовывает ногу во вторую штанину
- 4-2 Коля просовывает ногу в первую штанину
- 4-1 Коля берет штаны с кровати для того, чтобы одеть

### **Третье звено – одевание кофты**

- 3-4 Коля поправляет/расправляет одетую футболку
- 3-3 Коля просовывает руки в рукава
- 3-2 Коля просовывает голову в футболку
- 3-1 Коля берет кофту с кровати для того, чтобы одеть

### **Второе звено – одевание носков**

- 2-4 Коля натягивает второй носок до конца
- 2-3 Коля просовывает вторую ногу в носок
- 2-2 Коля просовывает первую ногу в носок и натягивает носок
- 2-1 Коля берет первый носок с кровати для того, чтобы его одеть

### **Первое звено – одевание трусов**

- 1-2 Коля натягивает и поправляет трусы
- 1-1 Коля берет трусы с кровати для того, чтобы одеть

## Подробное описание тренинга:

### Этапы:

#### 4-4

- Родитель готовит поощрение для Коли (что-то вкусненькое, но небольшое) и кладет его в комнате, где будет происходить тренинг. Положите поощрение так, чтобы Коля не мог его сам достать.
- Родитель подготавливает всю одежду перед началом тренинга.
- Когда одежда готова, родитель говорит Коле «одевайся».
- Сразу после инструкции одеваться, родитель начинает одевать Колю.
- Не повторяйте инструкцию «одевайся» пока вы его одеваете.
- Одевая Колю, не говорите, что он молодец, что надел, например, носки, потому что это вы одели ему носки. Можно говорить следующие вещи: «Носки», «Так надевают носки», «После трусов надо одеть носки», и т.п.
- Когда остался последний штрих – натянуть штаны от колен до талии, остановитесь. Не говорите ничего. Не помогайте. Дайте Коле самому натянуть штаны.
- Если через 5 секунд он не натянул штаны, то сделайте это сами за него и скажите, что в следующий раз у него получится. Если вы сами закончили за него, то он не получает своего поощрения. Не акцентируйте на этом внимания, продолжайте день, как обычно.
- Если три дня подряд Коля не заканчивает те звенья, над которыми он работает, то свяжитесь со мной, чтобы мы решили, на какой предыдущий шаг нам возвращаться или что нам еще изменить.
- Если Коля заканчивает одевание в течении 5 секунд, то похвалите его «Молодец, ты оделся!». И дайте ему то, что вы приготовили в качестве поощрения.
- Запишите результаты.



### 4-3

- Когда этап 4-4 успешно пройден три дня подряд, то переходите с этапа 4-3.
- Родитель готовит поощрение для Коли (что-то вкусненькое, но небольшое) и кладет его в комнате, где будет происходить тренинг. Положите поощрение так, чтобы Коля не мог его сам достать.
- Родитель подготавливает всю одежду перед началом тренинга.
- Когда одежда готова, родитель говорит Коле «одевайся».
- Сразу после инструкции одеваться, родитель начинает одевать Колю.
- Остановитесь после того, как вы одели Коле штаны на одну ногу. Не говорите ничего. Не помогайте. Дайте Коле самому просунуть вторую ногу в штанину и натянуть штаны.
- Таким образом он уже делает две вещи самостоятельно – просовывает вторую ногу и натягивает штаны.
- Если через 5 секунд он не просунул вторую ногу, то сделайте это за него и скажите, что в следующий раз у него получится. В этом случае Коля не получает поощрения.
- Если и штаны он не натягивает в течении 5 секунд, то помогите ему и скажите, что завтра у него получится лучше.
- Если Коля самостоятельно просунул вторую ногу и натянул штаны, то похвалите его «Молодец, ты оделся!». Сразу дайте Коле то, что вы приготовили в качестве поощрения.
- Запишите результаты.

***Далее так же до этапа 1-1***

## Запись результатов:

Для записи результатов используйте форму «Утреннее одевание».

Каждый раз, когда Коля самостоятельно прошел этап одевания, над которым он работает, родитель ставит «+» в соответствующей графе.

Если Коля прошел этап одевания с помощью родителей, родитель ставит «п» (подсказка) в соответствующей графе. В конце недели присылайте мне эту форму по e-майлу.

## Утреннее одевание

дата	4-4	4-3	4-2	4-1	3-4	3-3	3-2	3-1	2-4	2-3	2-2	2-1	1-2	1-1
1														
2														
3														
4														
5														
6										*				
7														
8						*								
9														
10														
11														
12														
13													*	
14														*
15														
16														
17														
18														
19								*						

# Упражнение: доделать протокол

---

---

## Приготовление напитка

### Протокол

Имя: \_\_\_\_\_ Дата: \_\_\_\_\_ Дата начала работы по протоколу: \_\_\_\_\_

Ребенок должен знать и уметь до начала работы по протоколу:

- уметь физически поднимать чашку с водой; уметь переливать из одной ёмкости воду в другую и не проливать, уметь следовать простым инструкциям.

Конечная цель обучения:

Ребенок правильно заканчивает все шаги этого задания без посторонней помощи в 80% случаев через месяц при условии проведения занятия три раза в неделю.

## Обучение шагам:

- Для обучения будет использована методика прямой цепочки. Сначала все шаги будут показаны ребенку, потом родитель будет помогать ребенку закончить все шаги.
- Родитель будет использовать подсказки, которые необходимы, чтобы ребенок сделал минимальное количество ошибок.
- Похвалите ребенка после окончания занятия. Используйте дополнительное поощрение, если необходимо.

Инструкция: *Налей попить*

## Шаги:

1. Берет чашку в шкафу, где она обычно стоит
2. Ставит ее на стол
3. Закрывает шкаф
4. Открывает дверь холодильника
5. Берет оттуда сок
6. Ставит сок на стол
7. Закрывает дверь холодильника
8. Открывает сок
9. Наливает его в стакан
10. Закрывает сок
11. Открывает дверь холодильника
12. Ставит в холодильник сок
13. Закрывает дверь холодильника
14. Берет чашку и пьет сок
15. Ставит чашку в раковину

## **Проверка на обобщение:**

- Ребенок делает напиток самостоятельно после того, как другой человек дал инструкцию «налей попить».
- Ребенок делает напиток самостоятельно после того, как другой человек дал инструкцию «возьми сам попить» или какую-то другую.
- Ребенок наливает себе попить в гостях и/или в школе после разрешения взрослого.

## **Запись результатов:**

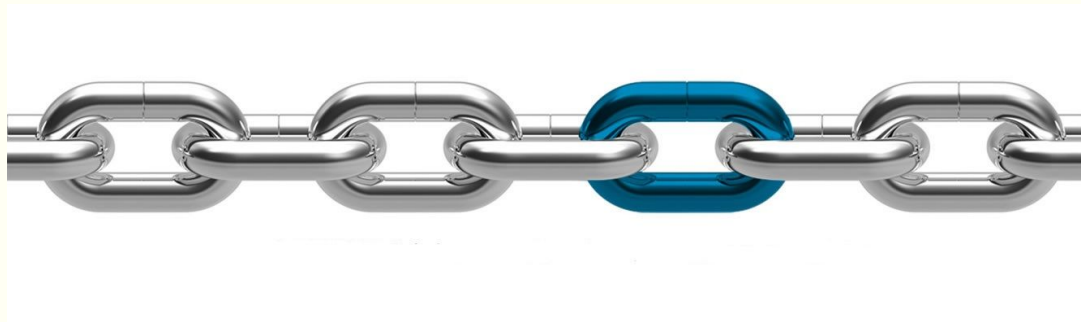
Родитель должен записывать результаты каждого занятия, используя специально подготовленную форму.



# Приведите примеры цепочек:

---

- Мыть руки
- Накрывать на стол
- Застилать кровать
- Чистить зубы



# Отдельные пробы (отдельные блоки)

---

- Инструкция
- Действие (поведение) ученика
- Подкрепление
  
- Если необходимо, исправление ошибок

# Исправление ошибок

---

- Инструкция
- Ошибочное действие (поведение)
- Повторение инструкции и сразу же подсказка (постепенно снижать – ПФ, УЖ и т.д.)
- Отвлекающая инструкция
- Снова исходная инструкция
- Правильное действие (поведение) ученика
- Подкрепление

# Пример:

---

- **Специалист** – дай зеленую машинку (инструкция)
- **Ученик** – дает красную машинку (ошибка)
- **Специалист** – дай зеленую машинку (полная физическая подсказка: берет руку ребенка и ею берет зеленую машинку и протягивает в свою сторону, забирает у ребенка машинку, отпускает руку, машинку ставит обратно на стол)
- **Специалист:** похлопай в ладоши (отвлекающая инструкция)
- **Ученик:** хлопает
- **Специалист** – дай зеленую машинку (инструкция)
- **Ученик:** дает зеленую машинку
- **Специалист:** дает подкрепление

# Критерии мастерства

---

- Критерий мастерства того или иного навыка зависит от поставленной цели
- Что вы хотите видеть в итоге?
  - Сколько раз?
  - С кем?
  - В каких местах?



# Коротко обучение навыку методом ДТТ

---

- Обучение различению цветов
- Обучение различению форм
- Обучение моторной имитации
- Обучение новым словам



# Поведенческий импульс

---

- начинаем с легких и интересных заданий, постепенно переходя к более сложным





# ЛИТЕРАТУРА:

---

1. Альберто П., Траутман Э. Прикладной анализ поведения. Учебное пособие - М.: Оперант, 2015.
2. Джон О. Купер, Тимоти Э. Херон, Уильям Л. Хьюард Прикладной анализ поведения Пер. с англ. - М : Практика, 2016.
3. Ресурсный класс. Опыт организации обучения и внеурочной деятельности детей с аутизмом в общеобразовательной школе. Практическое пособие / Рук. Авторского коллектива: Козорез А.И. – М.: АНО Ресурсный класс, 2015.
4. Шаповалова О. Введение в прикладной анализ поведения. - М.: Триумф, 2015

# СЕГОДНЯ ВЫ

---

---

## УЗНАЛИ:

- .....
- .....
- .....



## НАУЧИЛИСЬ:

- .....  
.
- .....  
.
- .....  
.