



World Autism Awareness

United States | Canada | United Kingdom | Australia | **Hong Kong** | Korea | Singapore | Philippines | Kuwait | Beijing

Improving Motivation in Learning of Children with ASD Как повысить мотивацию к обучению у учеников с РАС

Raymond FUNG

Реймонд Фанг



**Respect/
Уважение**

**Reward/
Награда**

**Know your
child/
Узнайте
вашего
ребенка**

**Motivation/
Мотивация**

**Fun/
Веселье**

**Successful/
Успешность**

Reinforcement/Поощрение

- Ongoing reinforcement development/Постоянное развитие поощрений
- Rotation of reinforcement/Ротация поощрений
- System/Системный подход
- Format/Формат
- Schedule/Расписание



Reward/
Награда

Different Classes of Reinforcement/Различные классы поощрений



Reinforcement Systems/Системы поощрений



Reinforcement delivery/Предоставление поощрений



Examples/Примеры

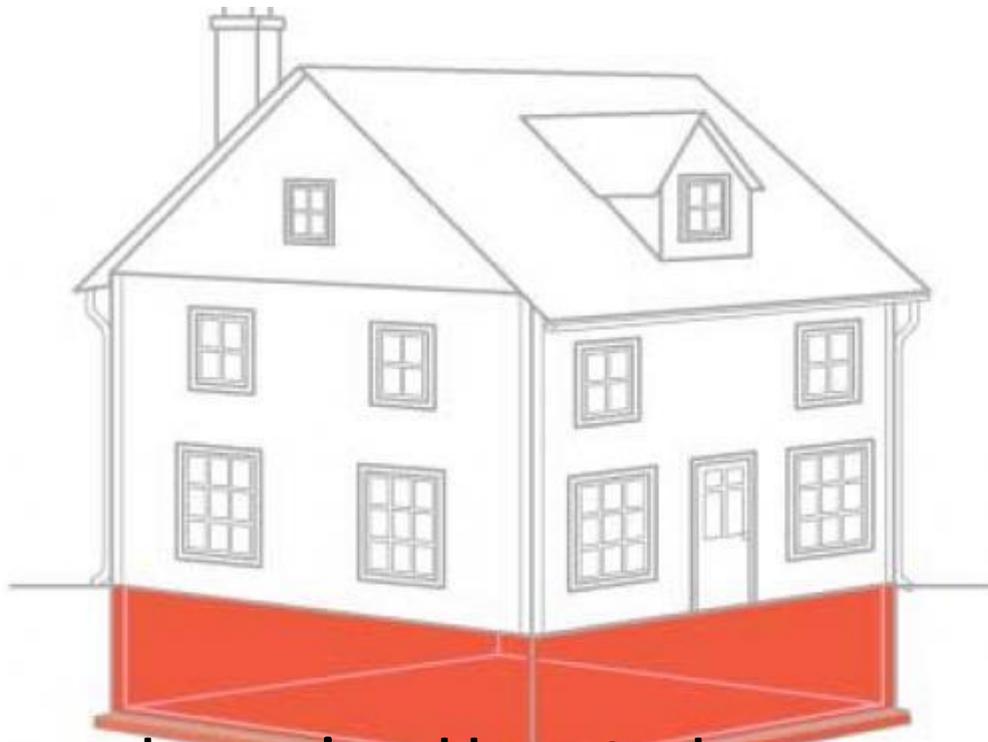
Reinforcement/ Поощрение	Toys, activities, social interaction, group attention, technology, edible, escape/Игры, активности, социальное взаимодействие, групповое внимание, гаджеты, вкусняшки, избегание
System/Системы поощрений	Token system, activity token, competitive token economy, completion/Жетоны, Жетоны-активности, Соревновательная система жетонов, Завершение задания
Format/ Формат	Direct, lucky draw, reinforcement menu/Прямой, «Счастливый розыгрыш», «Меню поощрений»
Schedule/ График	Continuous, predictable, unpredictable/Непрерывный, предсказуемый, непредсказуемый

Expectations/Ожидания

- Appropriate to student's functioning level-Соответствует функциональному уровню развития ученика
- Broken down into learnable units/Разделены на уровни обучения
- Student's performance and behaviors/Успеваемость и поведение учеников
- Always, sometimes, rarely/Всегда, иногда, редко

Know your
child/
Узнайте
вашего
ребенка

Contingencies/Обусловленности



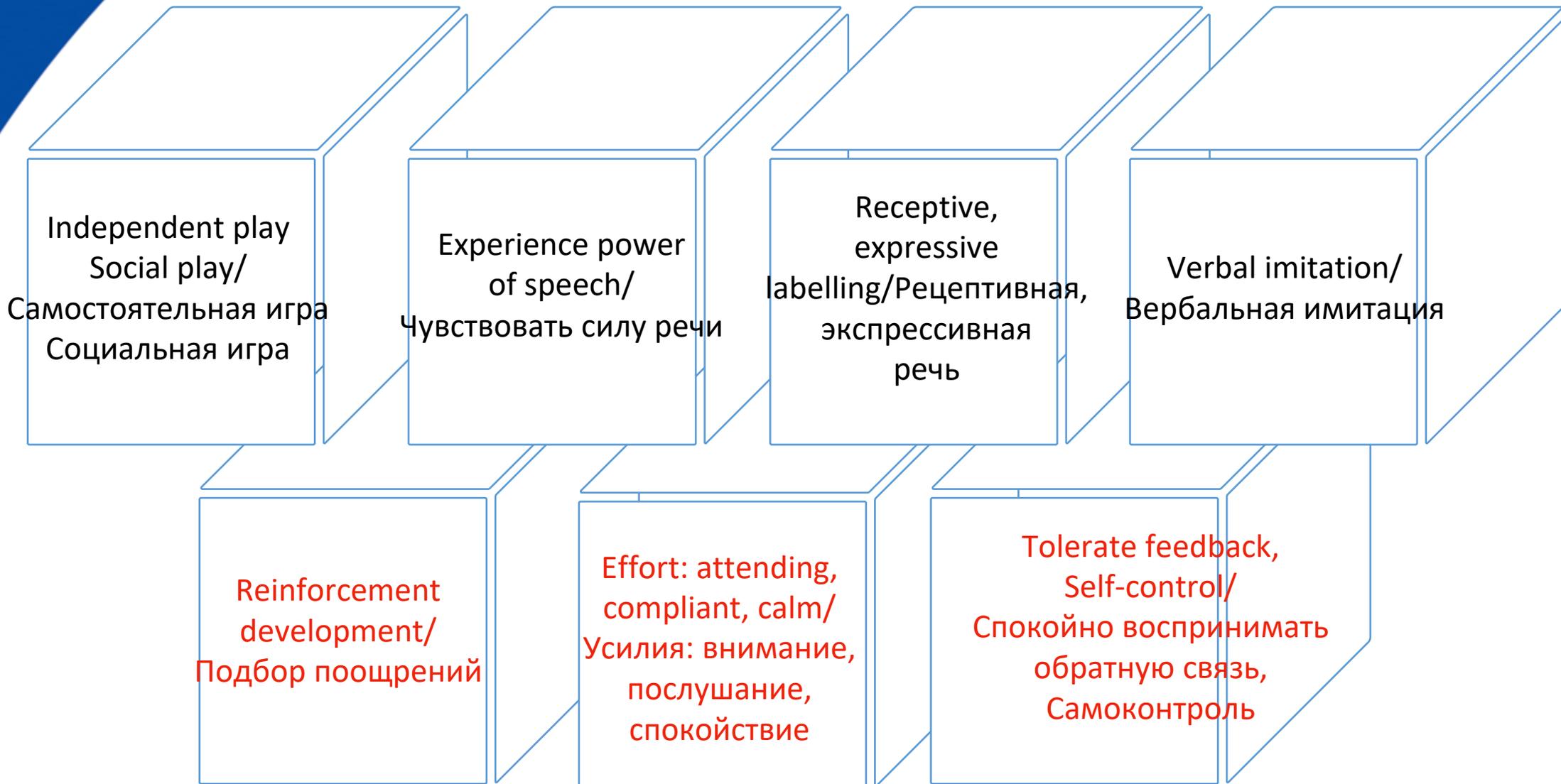
Learning How to Learn
Обучение «Умению
обучаться»

- Attending/Участие в процессе
- Staying calm/Оставаться спокойным
- Waiting/Уметь ждать
- Hands still/Спокойные руки
- Compliant/Умение уступать
- Learning from prompt/Обучение через подсказки
- Respond to feedback/Восприимчивость к обратной связи
- Persistence/Настойчивость
- Effort/Усилия

Tasks/Задачи



- Clear objectives/Четкие цели
- Age-appropriate/Соответствие возрасту
- Functional/Функциональность



Behavioral Momentum/Поведенческий МОМЕНТ

Objectives/Цель:

- Get to learning state to learn difficult task/Оставаться вовлеченным в процесс обучения, чтобы выполнить сложное задание
- Reduce frustration/Уменьшение фрустрации

Successful
Успешно
СТЬ

Maintain a high success rate/
Поддерживайте высокий уровень успеха

75-80 %

- Warm up tasks (high probability instruction)/«разогревающие» задания (высокая вероятность выполнения)
- More prompt and reinforcement at the beginning/Больше подсказок и подкрепления в начале
- Use effective prompt to avoid prolonged failure/Используйте эффективные подсказки, чтобы избежать серии ошибок
- Intersperse difficult tasks with easy tasks / non-preferred tasks with preferred tasks/Чередуйте сложные задания с легкими/ непривлекательные задания с предпочтительными

Rhythm/Ритм

- Have the teaching materials and reinforcers organized and prepared, good lesson planning/Организируйте и подготовьте учебные материалы и подкрепления, хорошо спланируйте урок
- Optimal downtime and appropriate pacing/Оптимальное время отдыха и соответствующий темп
- Optimal inter-trial interval*/Оптимальный интервал между пробами
- Optimal duration of breaks or reinforcement*/Оптимальная продолжительность перерывов или подкрепления
- Appropriate session length, ended work session on a pattern of success*/Подходящая продолжительность сессии, окончание сессии, если ученик успешен

Approach is engaging/Стратегии для повышения привлекательности занятия

Fun
Веселье

- Setting/Окружение
- Location/Местоположение
- Position/Позиция
- Instruction/Инструкции
- Material/Материалы
- Feedback/Обратная связь
- Tone/Тон голоса
- Facial expression/Выражение лица
- Reinforcement/Подкрепление
- Program/Программа
- Task/Задания
- Prompt/Подсказки
- People/Люди
- Pace/Темп
- Distance/Расстояние
- Session length/Продолжительность сессии
- Structure/Структура
- Themes/Activities/Темы/Активности

<u>Token/Жетоны</u>	Sitting/Ученик сидит	Eye contact/Взгляд	Effort/За усилия	Correctness/За правильность
<u>Task/Задания</u>	Touch head/Потрогай голову	Touch mouth/Потрогай рот	Open mouth/Открой рот	Say 'ah' / Скажи «А»
<u>System/Система</u>	Token/Жетоны	Completion/Завершение задания	Timer/Таймер	Self monitoring/Само-мониторинг
<u>Setting/Место</u>	Sitting in room/В комнате	On floor/На полу	Other room/Другая комната	Outdoor/На улице
<u>Reinforcement/Подкрепление</u>	Immediate/Немедленно	Delay/С задержкой	Tangible/Материальное	Social/Социальное



Token/Ж
етоны

No token/Без жетонов

Task/Зад
ания

Any task according to student's
functioning level/Любое задание с
учетом уровня возможностей
ученика

System/Сис
тема

No explicit system/Нет
чёткой системы

Setting/М
есто

Group, school,
community/Группа,
школа, общество

Reinforcement/
Подкрепление

Natural outcome, social, embedded,
intrinsic/Естественное поощрение,
социальное, встроенное,
внутреннее



Respect/Ув
ажение

- Strengths/Сильные стороны
- Weaknesses/Слабости
- Preference/Предпочтения
- Choices/Выбор