

10/21/2022  
2

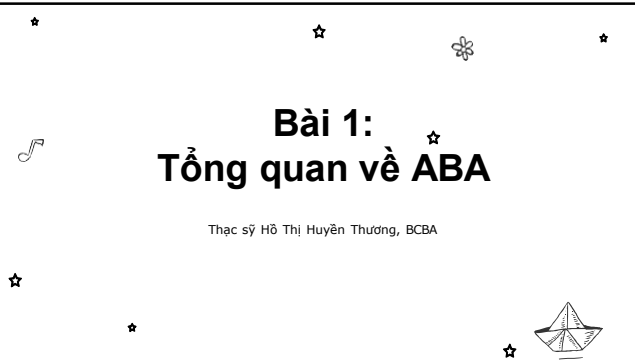
# Chuyên đề

## Phân tích hành vi ứng dụng (ABA)

Chương trình đào tạo Âm ngữ trị liệu, khóa 4, năm 2022.

*Thực hiện bởi trường Đại học Y Dược Huế, Đại học Huế  
và Trường Đại học JBNU Hàn Quốc, trong khuôn khổ dự án của  
KOICA.*

Thạc sỹ Hồ Thị Huyền Thương,  
BCBA


  
**Bài 1:**  
**Tổng quan về ABA**  
 Thạc sỹ Hồ Thị Huyền Thương, BCBA

1

---

---

---

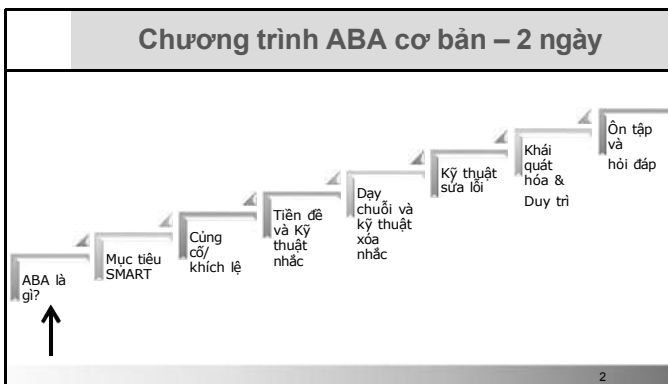
---

---

---

---

---



2

---

---

---

---

---

---

---

---

**Mục tiêu**

- 1** Trình bày định nghĩa ABA và Gọi tên được một số ứng dụng của ABA
- 2** Trình bày ví dụ về phân tích A-B-C cho các hành vi:  
• trong cuộc sống và trong can thiệp
- 3** Trình bày được các khái niệm về củng cố hành vi và giảm thiểu/phạt hành vi
- 4** Nêu được các ví dụ về củng cố hành vi và giảm thiểu/phạt các hành vi trong cuộc sống

3

---

---

---

---

---


---

---

---

Câu hỏi

ABA là gì?



4

---

---

---

---

---

---

---

---

**Khái niệm: ABA**

- Phân tích hành vi ứng dụng (ABA) là một cách tiếp cận khoa học nhằm:
  - Phân tích mối quan hệ giữa **hành vi** và **môi trường**
  - Thiết kế các phương pháp để thay đổi hành vi (dựa vào kết quả phân tích này)
  - Ứng dụng các phương pháp đó để thay đổi hành vi theo hướng tích cực, có ý nghĩa

5

---

---

---

---

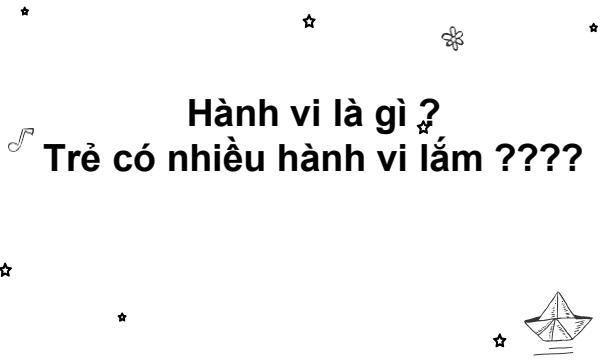
---

---

---

---

Hành vi là gì ?  
Trẻ có nhiều hành vi lắm ????



6

---

---

---

---

---

---

---

---

**Khái niệm:**  
**Hành vi và môi trường**

Cần loại trừ các yếu tố y tế và sức khỏe trước khi can thiệp

**Hành vi:**

- Bao gồm cả hành vi tốt (kỹ năng mong muốn), và hành vi không phù hợp
- VD: Hành động, lời nói, suy nghĩ, cảm xúc, v.v.

**Môi trường:**

- ABA không can thiệp về thực thể (uống thuốc, phẫu thuật, v.v.)

7

---

---

---

---

---


---

---

---

**Câu hỏi**

Phân tích A – B – C dùng để làm gì?



8

---

---

---

---

---

---

---

---

**Phân tích A – B – C**

**A: tiên đề** → **B: hành vi** → **C: kết quả**

**A và C:** Môi trường (mà người can thiệp sẽ tác động)  
**B:** hành vi đích ở khách hàng (trẻ)

9

---

---

---

---

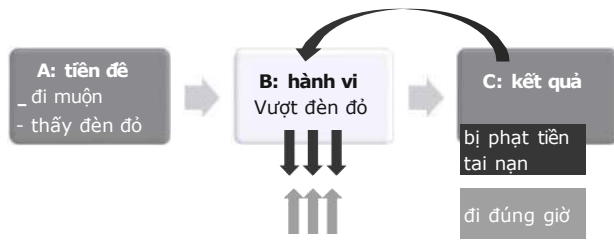
---

---

---

---

### Ví dụ về phân tích A-B-C: Vượt đèn đỏ



10

---

---

---

---

---

---

---

---

### Củng cố hành vi

11

---

---

---

---

---

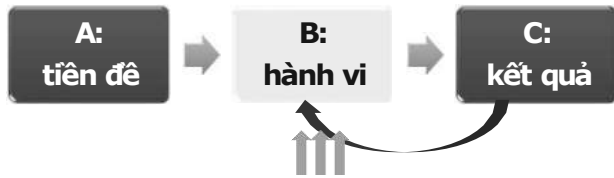
---

---

---

### Khái niệm: Củng cố hành vi

- Định nghĩa: **Một hành vi (B)** được củng cố nếu **kết quả (C)** của hành vi đó khiến hành vi đó **tăng lên** trong tương lai trong các **hoàn cảnh tương tự**



12

---

---

---

---

---

---

---

---

### Phân loại: Củng cố hành vi

<p>một yếu tố (<b>phần thưởng</b>) được <b>thêm vào</b> môi trường sau khi hành vi xảy ra</p>	<p><b>Củng cố dương tính:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Đi làm và được nhận lương</li> <li style="padding-left: 20px;">Lương là <b>phần thưởng</b> cho công việc</li> <li>- Đến hội thảo để học lấy thêm kiến thức</li> <li style="padding-left: 20px;">Kiến thức là <b>phần thưởng</b> cho việc đi hội thảo</li> </ul>	<p><b>Củng cố âm tính:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gãi khi ngứa</li> <li>- Uống thuốc để giảm đau đầu</li> <li>- Đến hội thảo để tránh bị Sếp mắng (nếu trốn ở nhà)</li> <li>- Đổ xăng trước khi hết để tránh phải dắt bộ</li> </ul>
---	--	---

một yếu tố được **loại ra** khỏi môi trường sau khi hành vi xảy ra

13

13

---

---

---

---

---

---

---

---

☆ ☆ ☆ ☆

### Nêu ví dụ về củng cố hành vi trong cuộc sống ?

☆ ☆ ☆ ☆

14

---

---

---

---

---

---

---

---

### Như vậy...

- Nếu có một hành vi nào đó diễn ra thường xuyên, chúng ta hành vi đó đang được củng cố, hoặc là:
  - Củng cố dương tính: Để đạt được điều mong muốn (phần thưởng)
  - Củng cố âm tính: Để tránh điều chúng ta không mong muốn
    - **Hành vi bù đắp của bố mẹ**
  - Hoặc là cả hai
- Với trẻ, việc hiểu mục đích hay yếu tố củng cố của hành vi sẽ giúp:
  - giảm các hành vi không mong muốn (quản lý hành vi)
  - dạy hiểu quả các kỹ năng mới một cách hiệu quả

15

15

---

---

---

---

---

---

---

---

**Giảm thiểu / phạt hành vi**

16

---

---

---

---

---

---

---

---

### Khái niệm: Phạt/giảm thiểu hành vi

- Định nghĩa: **Một hành vi (B)** bị phạt/giảm thiểu nếu **kết quả (C)** của hành vi đó khiến hành vi đó **giảm xuống** trong tương lai trong các hoàn cảnh tương tự

17

---

---

---

---

---

---

---

---

### Phân loại: Phạt/giảm thiểu hành vi

<p>Phạt dương tính:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Nói dối và bị mẹ đánh đòn</li> <li>Xả rác và bị phạt lao động công ích 1 tuần</li> </ul>	<p>Phạt âm tính:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Vượt đèn đỏ và bị phạt tiền</li> <li>Tranh giành đồ chơi và bị phạt không được chơi đồ chơi đó 1 tuần</li> <li>Nói chuyện và bị phạt đứng góc</li> </ul>	<p>một yếu tố được <b>loại ra</b> khỏi môi trường sau khi hành vi xảy ra</p>
---	--	--

18

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nguyên tắc nào đang được áp dụng?

- Củng cố dương tính/âm tính
- Giảm thiểu âm tính/dương tính



19

19

---

---

---

---

---

---

---

---

## Như vậy, theo ABA:

- Hành vi của **một người** bị ảnh hưởng rất nhiều bởi môi trường xung quanh, gồm có tiền đề (A) và kết quả (C)
  - Thay đổi môi trường (A và C) sẽ dẫn đến thay đổi về hành vi(B)

20

20

---

---

---

---

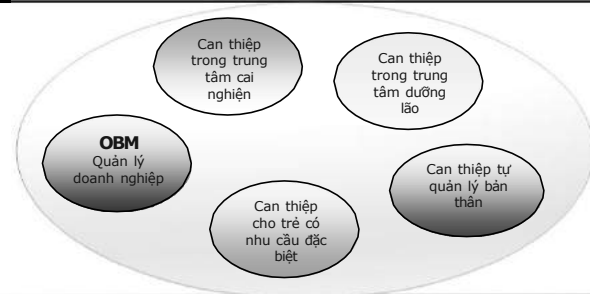
---

---

---

---

## Một số ứng dụng của ABA.



21

21

---

---

---

---

---

---

---

---



## Ví dụ về ứng dụng của ABA (1)

### ■ Quản lý hành vi trong doanh nghiệp

- Nguồn: Pampino Jr, R. N., Heering, P. W., Wilder, D. A., Barton, C. G., & Burson, L. M. (2004). The use of the performance diagnostic checklist to guide intervention selection in an independently owned coffee shop. *Journal of Organizational Behavior Management*, 23(2-3), 5-19.

22

22

---

---

---

---

---

---

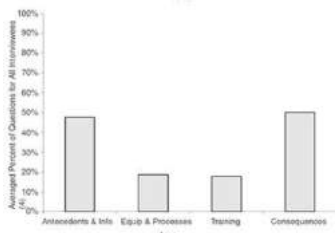
---

---

---

---

## Phân tích hành vi của doanh nghiệp



23

23

---

---

---

---

---

---

---

---

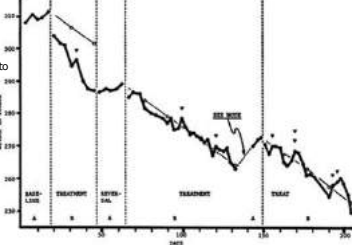
---

---

## Ví dụ về ứng dụng của ABA (2)

### ■ Mục tiêu giảm cân

- Nguồn: Mann, R. A. (1972). The behavior-therapeutic use of contingency contracting to control an adult behavior problem: weight control. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 5(2), 99-109. <http://doi.org/10.1901/jaba.1972.5-99>



24

24

---

---

---

---

---

---

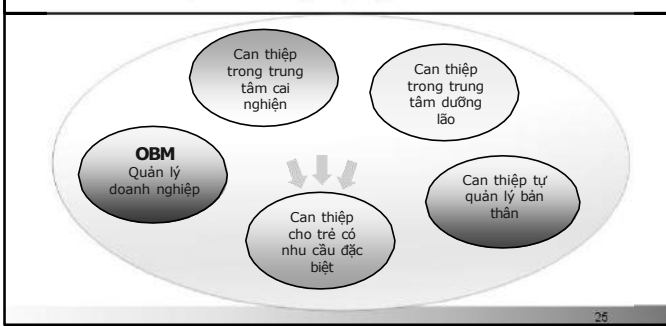
---

---

---

---

## Một số ứng dụng của ABA.



25

---

---

---

---

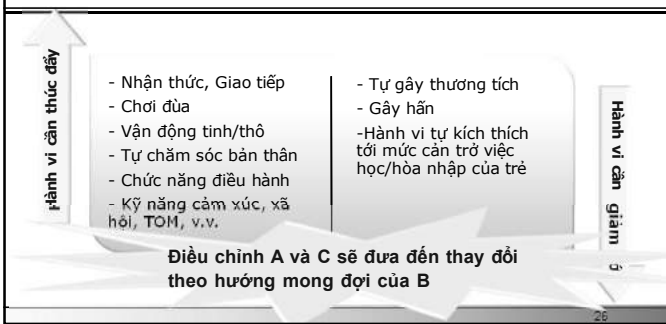
---

---

---

---

## 2 nhóm hành vi (B) đích chính ở trẻ



26

---

---

---

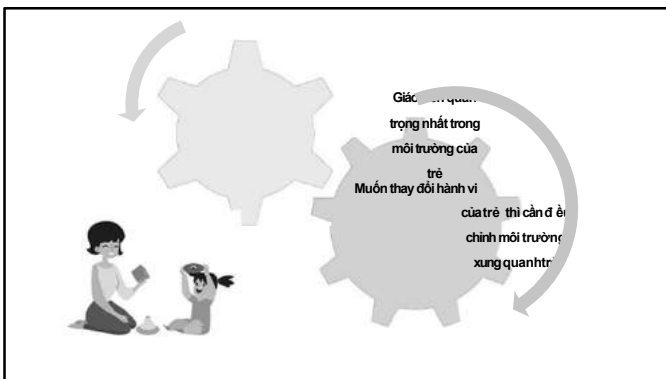
---

---

---

---

---



27

---

---

---

---

---

---

---

---

☆      ☆      ✿      ☆

## ♪ **Áp dụng ABA trong can thiệp cho trẻ có RLPTK**

☆      ☆      ☆      ✶

---

---

---

---

---

---

---

---

28

### Mô hình PDSA/ PDCA

29

---

---

---

---

---

---

---

---

29

### Mô hình PDCA trong can thiệp

**Plan**

Đánh giá và xây dựng chương trình can thiệp

Thực hiện Chương trình đã điều chỉnh

**Do**

Thực hiện can thiệp theo chương trình

Theo dõi kết quả, điều chỉnh kịp thời để đảm bảo chất lượng can thiệp

**Act**

Khóa đánh giá và xây dựng chương trình can thiệp (ABA/VB)

• Khóa ABA cơ bản  
• Chuyên đề chơi đùa  
• Chuyên đề Khái quát hóa

**Check**

• Khóa ABA cơ bản  
• Chuyên đề chơi đùa  
• Chuyên đề Khái quát hóa

• Chuyên đề quản lý hành vi  
• Chuyên đề giải mã cảm

30

---

---

---

---

---

---

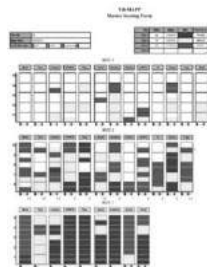
---

---

30

### Đánh giá trẻ và xây dựng chương trình can thiệp

- Các giáo trình ABA tổng thể trong can thiệp tự kỷ: VB-MAPP, ABLLS



31

---

---

---

---

---

---

---

---

### Các ứng dụng khác

- Giải mã cảm
  - cắt tóc, đeo kính/khẩu trang, khám bác sĩ/nha sĩ
    - Can thiệp ăn, uống (feeding interventions)
      - ăn uống (mở rộng đồ ăn, ngồi ăn tại bàn, v.v)
- Can thiệp bỏ bím
- Can thiệp các hành vi nghiêm trọng (severe behavior):
  - tự hành hung tới thương tích, gây hấn những người xung quanh
- Quản lý bản thân (self-management)
- Các hướng can thiệp mới (ESDM, PRT, JASPER, v.v.)

32

---

---

---

---

---

---

---

---

### Chương trình can thiệp toàn diện



33

---

---

---

---

---

---

---

---

**Chương trình can thiệp toàn diện**

**Nhận thức**

- Ghép giống 5 nhóm hình dạng
- Ghép giống 5 nhóm màu sắc
- Nhận ra và tìm kiếm vật bị thiếu
- Đếm vệt từ 1 đến 10

Vận dụng Kỹ năng

34

34

---

---

---

---

---

---

---

---

★

**Làm sao để dạy trẻ hiệu quả từng kỹ năng/ hành vi cụ thể này?**

★




★

35

---

---

---

---

---

---

---

---

**Để dạy trẻ hiệu quả từng kỹ năng cụ thể:**

- 01**  
Viết mục tiêu SMART cho kỹ năng đó
- 02**  
Thiết kế bài học cho giai đoạn tiếp nhận
- 03**  
Thực hiện can thiệp tới khi trẻ thành thạo kỹ năng
- 04**  
Duy trì và khái quát hóa kỹ năng mà trẻ đã học

36

36

---

---

---

---

---

---

---

---

★ ☆ ✨ ☆

**SMART**

1. Xây dựng mục tiêu can thiệp

★ ☆ ✨ ☆

---

---

---

---

---

---

---

---

37

**Tại sao cần có mục tiêu khi can thiệp cho trẻ**

- Không thể ghi bàn nếu không có khung thành
- Không thể tới đích nếu không có mục tiêu

38

---

---

---

---

---

---

---

---

38

**Mục tiêu can thiệp: SMART**

<b>S</b>	• <b>specific:</b> cụ thể, để người can thiệp có thể nhất quán về mục tiêu mong đợi từ trẻ	con <u>nói</u> được thêm 3 từ mới (ạ, bim, pat) để đưa ra <u>yêu cầu đúng hoàn cảnh</u> với mẹ, bà, bố
<b>M</b>	• <b>measurable:</b> đo lường được để có thể theo dõi tiến độ	
<b>A</b>	• <b>achievable:</b> tham vọng/khả thi, trên mức hiện tại của con, để có thể giúp con tiến bộ	
<b>R</b>	• <b>relevant:</b> quan trọng/ thực tế: tham vọng nhưng không quá khó khiến con không thể làm được, quan trọng cho trẻ và phù hợp mong đợi của gia đình	
<b>T</b>	• <b>time-based:</b> có tiêu chí thời gian rõ ràng	

Trong 1 tháng

39

---

---

---

---

---

---

---

---

39

### Mục tiêu can thiệp: SMART

VD 1: Trong 1 tháng, con nói được thêm 3 từ mới (a, bim, pat) để đưa ra yêu cầu đúng hoàn cảnh với mẹ, bà, bố

VD 2: Con nói được nhiều hơn, con đi học hòa nhập được, con tương tác tốt hơn, v.v.

40

40

---

---

---

---

---

---

---

---

### Bài tập nhóm: 15 phút

- Mỗi người đưa ra một mục tiêu SMART cho trẻ ở hiện tại
- Trao đổi trong nhóm về mục tiêu của mình: đáp ứng được mục tiêu SMART ?
- Mục tiêu này sẽ được dùng để thảo luận cách dạy trong 3 ngày tới

41

41

---

---

---

---

---

---

---

---

### Để dạy trẻ hiệu quả từng kỹ năng cụ thể:

01  
Viết mục tiêu SMART cho kỹ năng đó

02  
Thiết kế bài học cho giai đoạn tiếp nhận

03  
Thực hiện can thiệp tới khi trẻ thành thạo kỹ năng

04  
Duy trì và khái quát hóa kỹ năng mà trẻ đã học

42

42

---

---

---

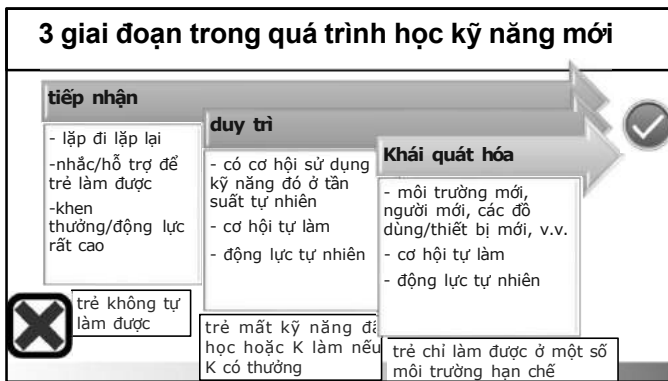
---

---

---

---

---



43

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Can thiệp dựa trên đặc điểm từng trẻ (2)

- Với từng mục tiêu dạy, quyết định điều chỉnh cách can thiệp (cách nhắc, cách sửa lỗi, v.v.) là tùy vào tiến độ trên chính trẻ
- Ví dụ:
  - Can thiệp cắt tóc:
    - Chèn thêm chơi giả vờ
  - Lựa chọn kỹ thuật dạy dựa trên từng trẻ, tùy vào từng bài tập
    - Ví dụ về dạy nhận biết hình ảnh
    - Ví dụ về dạy không lỗi (errorless learning)

44

---

---

---

---

---

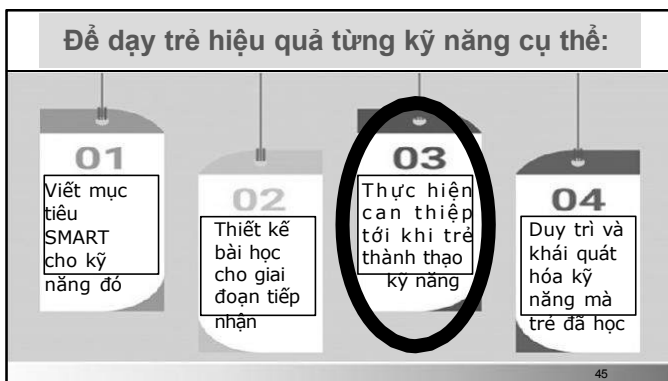
---

---

---

---

---



45

---

---

---

---

---

---

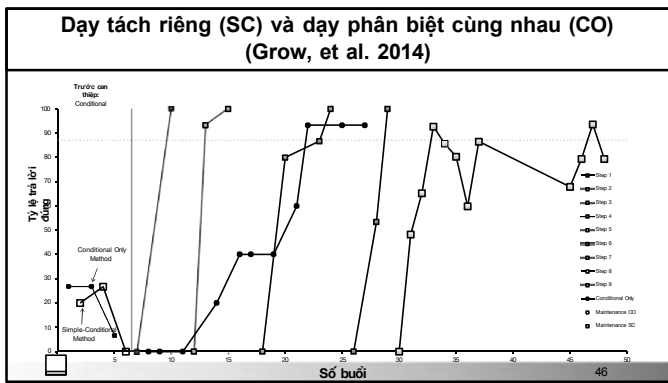
---

---

---

---





46

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### 3. Thu thập dữ liệu và điều chỉnh chương trình dạy

- Mẫu thu thập dữ liệu
- Nhập và vẽ biểu đồ tiến triển của trẻ sau mỗi buổi can thiệp

47

47

---

---

---

---

---

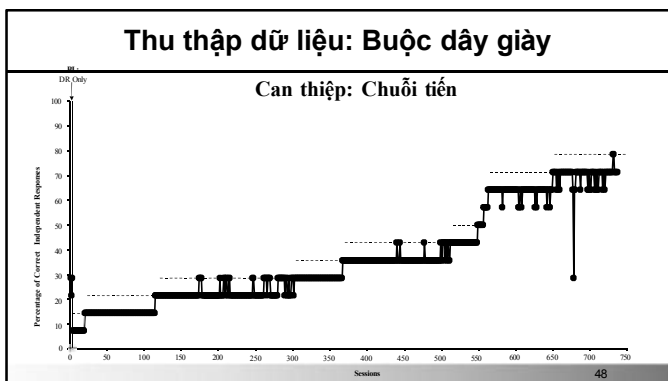
---

---

---

---

---



48

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---



49

---

---

---

---

---

---

---

---



50

---

---

---

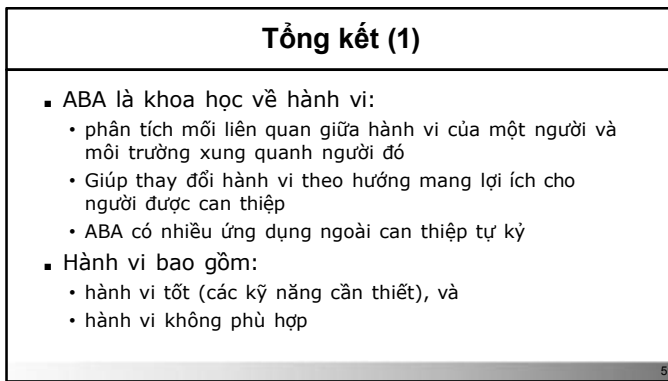
---

---

---

---

---



51

---

---

---

---

---

---

---

---

## Tổng kết (2)

### ▪ Một hành vi (B):

- được củng cố nếu **kết quả (C)** của hành vi đó khiến hành vi đó **tăng lên** trong tương lai trong các hoàn cảnh tương tự
  - bị phạt nếu **kết quả (C)** của hành vi đó khiến hành vi đó **giảm xuống** trong tương lai trong các hoàn cảnh tương tự
- Củng cố và phạt/giảm thiểu được gọi là:
- Dương tính nếu kết quả là tác nhân nào đó được thêm vào
  - âm tính nếu là kết quả là tác nhân nào đó bị loại bỏ đi

52

52

---

---

---

---

---

---

---

---

## Tổng kết (3)

- Hành vi thay đổi khi điều chỉnh môi trường của hành vi:
  - Dùng phân tích A-B-C được để dạy kỹ năng mới và quản lý các hành vi không mong muốn
  - Bố mẹ và người can thiệp là yếu tố môi trường quan trọng nhất để giúp con tiến bộ
- Can thiệp cần toàn diện các lĩnh vực, mỗi mục tiêu trong từng lĩnh vực cần đạt cả 3 mức:
  - Thành thực (tiếp nhận)
  - Duy trì
  - Khái quát hóa

53

53

---

---

---

---

---

---

---

---

Cảm ơn các anh, chị!  
Câu hỏi

54

---

---

---

---

---

---

---

---

### Tài liệu tham khảo

- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). Applied behavior analysis.
- Granpeesheh, D., Tarbox, J., Najdowski, A. C., & Kornack, J. (2014). *Evidence-based treatment for children with autism: the CARD model*. Elsevier.
- Sundberg, M. L. (2008). *VB-MAPP Verbal Behavior Milestones Assessment and Placement Program: a language and social skills assessment program for children with autism or other developmental disabilities: guide*. Mark Sundberg.

55

---

---

---

---

---

---

---

---

## Bài 2: Khích lệ trẻ học kỹ năng mới

Hồ Thị Huyền Thương, BCBA

1

---

---

---

---

---

---

---

---

### Mục tiêu

- Trình bày khái niệm phần thưởng trong ABA
- Tìm được phần thưởng hiệu lực cho trẻ và sử dụng hiệu quả khi cần thiết
- Thực hành củng cố hành vi trong khi dạy kỹ năng mới
- Hiểu và tránh được một số lỗi thường gặp liên quan tới thưởng/phạt khi cần thiết

ABA cơ bản

2

2

---

---

---

---

---

---

---

---

### Khái niệm và phân loại phần thưởng

3

---

---

---

---

---

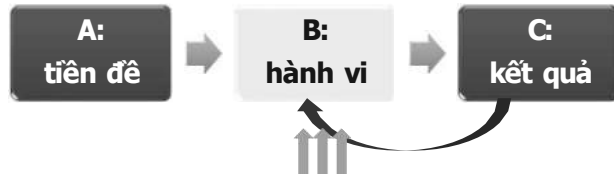
---

---

---

## Ôn tập: Khái niệm củng cố hành vi

- Định nghĩa: **Một hành vi (B)** được củng cố nếu **kết quả (C)** của hành vi đó khiến hành vi đó **tăng lên** trong tương lai trong các hoàn cảnh tương tự



ABA cơ bản

4

4

---

---

---

---

---

---

---

---

## Khái niệm phần thưởng / yếu tố động lực

- Kết quả (C)** của hành vi đó khiến hành vi đó **tăng lên** trong tương lai trong các hoàn cảnh tương tự được gọi là yếu tố động lực (reinforce) của hành vi đó.
  - Cách gọi trong cuộc sống hàng ngày là phần thưởng
  - Cách gọi này quen thuộc và dễ hiểu hơn, nhưng cũng **dễ gây hiểu nhầm** hơn

ABA cơ bản

5

5

---

---

---

---

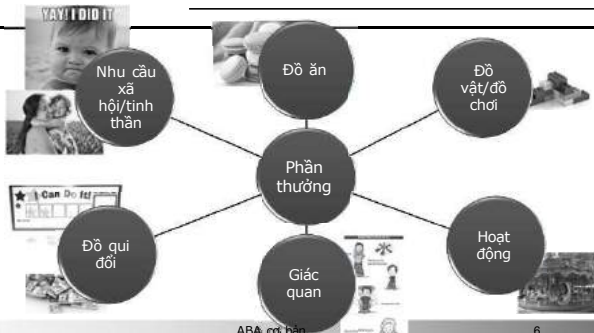
---

---

---

---

## Các loại phần thưởng/động lực



ABA cơ bản

6

6

---

---

---

---

---

---

---

---



## Hoạt động: Phân tích video

7

---

---

---

---

---

---

---

---

### Củng cố dương tính & phần thưởng/động lực

- Quan trọng:
  - để dạy kỹ năng mới
  - để duy trì kỹ năng đã học được
  - và giúp kỹ năng học được có thể khái quát
  - Chiếu video minh họa
- Khi phần thưởng dùng sai:
  - VD: Pecs
- Cách sử dụng phần thưởng hiệu quả?

ABA cơ bản

8

8

---

---

---

---

---

---

---

---

### Đặc điểm của phần thưởng

- Mỗi hoạt động chúng ta thực hiện hàng ngày đều được duy trì bởi phần thưởng/yếu tố củng cố
- Mỗi người một động lực khác nhau
- Với cùng một người
  - Thời điểm khác nhau, động lực với cùng 1 điều khác nhau
  - Cùng một thời điểm, với các hoạt động khác nhau cần các động lực khác nhau

ABA cơ bản

9

9

---

---

---

---

---

---

---

---

**Làm sao để biết, ngay tại lúc này,  
cái gì là phần thưởng hiệu quả để  
khuyến khích trẻ?**

---

---

---

---

---

---

---

---

10

**Cách chọn phần thưởng**

- Hỏi bố mẹ trẻ
- Quan sát trẻ trong tự nhiên
- Cho trẻ lựa chọn
- Hỏi trẻ

ABA cơ bản

11

---

---

---

---

---

---

---

---

11

**Sử dụng phần thưởng  
hiệu quả**

---

---

---

---

---

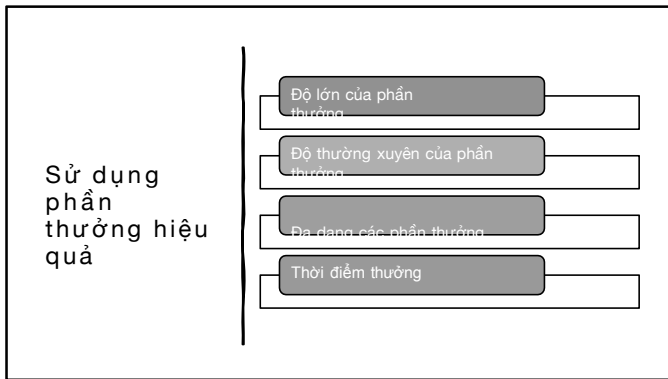
---

---

---

12





13

---

---

---

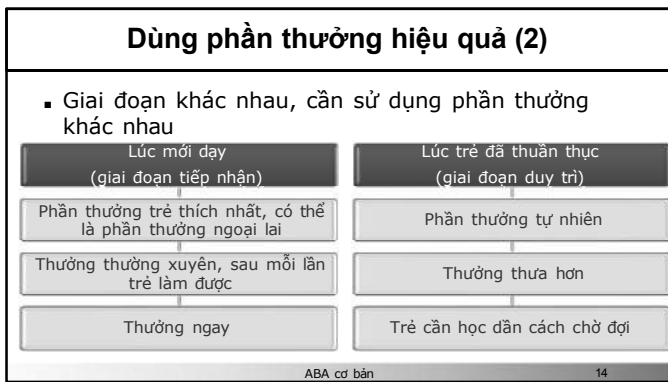
---

---

---

---

---



14

---

---

---

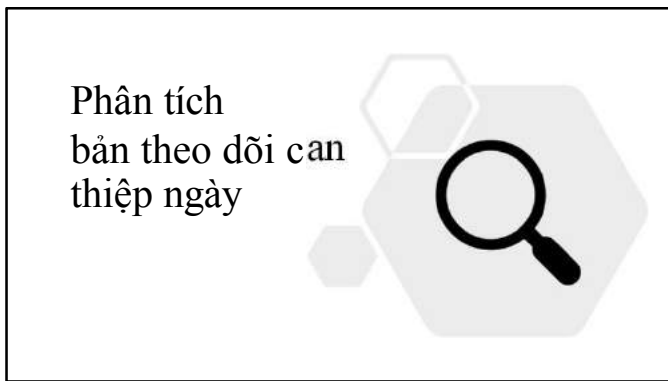
---

---

---

---

---



15

---

---

---

---

---

---

---

---

### Một chương trình can thiệp hiệu tích cực

1. Sử dụng rất nhiều củng cố tích cực, thay vì quá chú tâm tới các hành vi không phù hợp hay khó khăn của trẻ
2. Trẻ được học trong môi trường tích cực, khích lệ nơi mà trẻ thành công và tự tin về chính mình
  - Từ đó con mong muốn được tự phát triển bản thân (growth seeking)

ABA cơ bản

16

16

---

---

---

---

---

---

---

---

### Giới thiệu các kỹ thuật tạo động lực trong chương trình PRT



17

---

---

---

---

---

---

---

---

### PRT – Can thiệp hành vi tạo đà

- Chú trọng các nhóm:
  - **Can thiệp liên quan tới động lực của trẻ**
  - Can thiệp về khả năng khởi xướng
  - Can thiệp về khả năng tự quản lý bản thân
  - Can thiệp hồi đáp với nhiều gợi ý của môi trường

ABA cơ bản

18

18

---

---

---

---

---

---

---

---

## Cách tạo động lực theo phương pháp PRT

Thu hút sự chú ý của trẻ để có sự chú ý đồng thời:

1. Cho trẻ được lựa chọn
2. Sử dụng các phần thưởng tự nhiên lồng vào hoạt động
3. Đan xen hoạt động can thiệp
4. Ghi nhận nỗ lực của trẻ
5. Khen thưởng khi trẻ chủ động thực hiện

ABA cơ bản

19

19

---

---

---

---

---

---

---

---

## 1. Cho trẻ được lựa chọn

Tại sao nên cho trẻ được lựa chọn ?

- Trẻ được tự quyết nên thấy được chủ động và tham gia tốt hơn
- Giảm các hành vi không phù hợp

Dạy trẻ lựa chọn như thế nào ?

ABA cơ bản

20

20

---

---

---

---

---

---

---

---

## 2. Sử dụng các phần thưởng tự nhiên lồng vào hoạt động

### • Hoạt động thực hành

1. Dạy trẻ đặt câu hỏi “cái gì”/ “ở đâu”/“ai”
2. Dạy trẻ đếm/nghe hiểu số
3. Dạy trẻ to/nhỏ, ít/nhiều
4. Dạy trẻ kể chuyện
5. Dạy trẻ biết “đưa”
6. Bắt chước
7. Giao tiếp mắt
8. Dạy trẻ trả lời có/không

21

---

---

---

---

---

---

---

---

**3. Lông tỷ lệ bài đã thành thực và bài mới vừa tầm trẻ**

Đảm bảo trẻ học được nhiều nhất các kỹ năng mới

Đảm bảo trẻ thành công với nhiều mục tiêu học

---

Nếu tiến độ trẻ học nhanh:  
Nhiều bài mới > bài duy trì

Nếu trẻ học chậm:  
Nhiều bài duy trì > bài mới

**Nếu ngược lại**

ABA cơ bản22

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

22

**4. Ghi nhận nỗ lực của trẻ dù trẻ chưa làm đúng**

- Để củng cố hành vi kiên trì của con, nhất là với các hoạt động con không thích
  - Các chức năng khác của giao tiếp ngoài đưa ra yêu cầu
  - Xử lý tình huống
- Phân biệt với dạy không lỗi

ABA cơ bản23

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

23

**5. Khen thưởng phân cấp**

- Mức khen thưởng cao nhất khi trẻ chủ động, tự thực hiện
- Khen thưởng không nhất thiết là bánh kẹo, iPad, tốt nhất là các cách ghi nhận, khen thưởng tự nhiên:
  - Nụ cười
  - Đáp lại trẻ
  - "cảm ơn con" ,v.v.

ABA cơ bản24

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

24

## Lưu ý

25

---

---

---

---

---

---

---

---

### Một số sai lầm thường gặp khi sử dụng phần thưởng/hình phạt

- PECS:
  - Trẻ muốn hay cô muốn?
- Sử dụng sai động lực dẫn tới khó khái quát hóa hoặc duy trì kỹ năng đã học
  - Dạy trẻ đặt câu hỏi "Cái gì đây?"
  - Dạy kỹ năng xã hội
- Sử dụng sai động lực dẫn tới thất bại trong can thiệp
  - Phạt góc hay "nghỉ mát"
- Mua chuộc trẻ
- Leo thang yêu cầu và vô tình củng cố hành vi không phù hợp

ABA cơ bản

26

26

---

---

---

---

---

---

---

---

### Một số ví dụ về vận dụng động lực tự nhiên khi dạy

Giới thiệu video của A365  
- dạy trẻ học viết - vẽ

27

---

---

---

---

---

---

---

---

### Tổng kết

- Có rất nhiều loại phần thưởng, tốt nhất là đưa được về phần thưởng tự nhiên khi cần thiết
- Sử dụng các kỹ thuật của PRT sẽ giúp môi trường họ có nhiều động lực tự nhiên, trẻ sẽ tham gia tốt hơn

ABA cơ bản

28

28

---

---

---

---

---

---

---

---

### Tài liệu tham khảo

- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). Applied behavior analysis.
- Koegel, R. L., & Kern Koegel, L. (2006). *Pivotal Response Treatments for Autism: Communication, Social, and Academic Development*. Brookes Publishing Company. PO Box 10624, Baltimore, MD 21285.
- Rogers, S. J., & Dawson, G. (2010). *Early start Denver model for young children with autism: Promoting language, learning, and engagement*. Guilford Press.

ABA cơ bản

29

29

---

---

---

---

---

---

---

---

**Cảm ơn các anh chị!  
Câu hỏi**

30

---

---

---

---

---

---

---

---

## **Bài 3: Tiền đề và Nhắc**

Hồ Thị Huyền Thương, BCBA

1

---

---

---

---

---

---

---

---

### **Mục tiêu**

- Hiểu được 2 nhóm tiền đề của hành vi, và thực hành được việc đưa ra hiệu lệnh, tình huống rõ ràng cho trẻ thực hiện hoạt động
- Giải thích được tầm quan trọng của nhắc
- Thực hành được các phương pháp nhắc
- Nêu được ưu và nhược điểm của các phương pháp nhắc

2

2

---

---

---

---

---

---

---

---

### **Tiền đề**

3

---

---

---

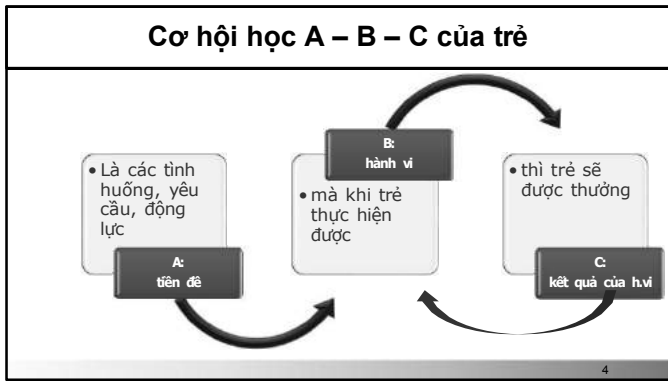
---

---

---

---

---



4

---

---

---

---

---

---

---

---

**SD: Tác nhân gợi ý phần thưởng**

- Có thể là:
  - Chỉ dẫn lời nói (yêu cầu, câu hỏi, cử chỉ điệu bộ)
    - Chiếu video và phân tích
  - Tình huống
    - Rửa tay khi tay bẩn, đánh răng buổi sáng, v.v.
- Lưu ý: nếu không có SD, hành vi xảy ra nhưng không có kết quả C củng cố giúp con thực hiện các hành vi đúng hoàn cảnh

5

---

---

---

---

---

---

---

---

**Ứng dụng về điều chỉnh tiền đề trong can thiệp**

6

---

---

---

---

---

---

---

---



### Sử dụng SD hiệu quả (1)

- Chuẩn bị môi trường phù hợp (tài liệu, đồ chơi, sắp đặt nơi rửa tay, v.v.)



7

7

---

---

---

---

---

---

---

---

### Phòng học



8

---

---

---

---

---

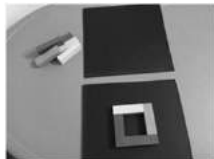
---

---

---

### Sử dụng SD hiệu quả (2)

- Các hỗ trợ trực quan để trẻ hiểu:
  - Khái niệm hoàn thành (timer) (chấp nhận không, chấp nhận cắt tóc, v.v.)
  - Vị trí thao tác
    - Bắt chước có trì hoãn:



9

9

---

---

---

---

---

---

---

---

### Sử dụng SD hiệu quả (3)

- Rõ ràng khi đưa ra yêu cầu với trẻ:
  - Trẻ hiểu yêu cầu được đặt ra / hiểu mọi người muốn trẻ thực hiện điều gì
  - Cách thực hiện:
    - Ngắn gọn
    - Rõ ràng, có hỗ trợ trực quan nếu cần (tùy mức độ của trẻ để áp dụng nguyên tắc +1)
    - Trực tiếp:
      - Thay câu phủ định bằng câu khẳng định
      - Nếu không định dạy trẻ trả lời câu hỏi, thì không ra yêu cầu bằng câu hỏi
- Nhưng trong môi trường hòa nhập????

---

---

---

---

---

---

---

---

10

### Sử dụng SD hiệu quả (4)

- Nhịp độ phù hợp:
  - Can thiệp 1/1 (DTT, can thiệp tự nhiên): 30s/cơ hội học
    - Tăng số lượng và chất lượng học của con
    - Giúp trẻ chú ý tốt hơn
    - Chiếu video can thiệp mẫu
- Nhưng nếu là môi trường hòa nhập?????

---

---

---

---

---

---

---

---

11

### Sử dụng SD hiệu quả (3)

- Nguyên tắc "không quá tam ba bận":
  - Lý do ? Chiếu video minh họa

A	B	C
Con đang chơi, mẹ nói: "Lại đây"	Trẻ ?	Trẻ vẫn được chơi
Con vẫn đang chơi tiếp, mẹ lại nói "lại đây"	Trẻ lờ đi	Trẻ vẫn được chơi

- Nhắc tăng dần & thưởng phân cấp

---

---

---

---

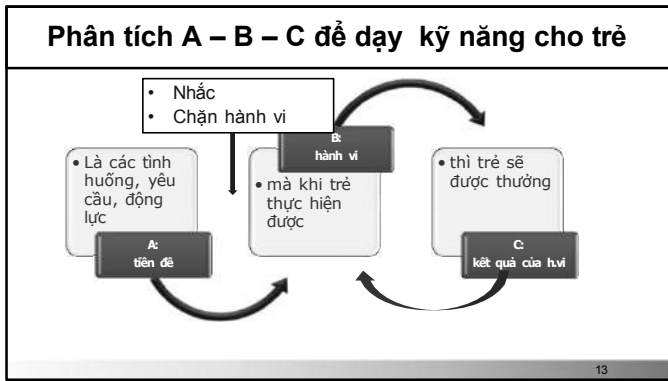
---

---

---

---

12



13

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc

14

---

---

---

---

---

---

---

---

### Tại sao cần nhắc trẻ ?

- Một hành vi chỉ được củng cố nếu nó đã xảy ra, và được tiếp xúc với phần thưởng
- Nhắc để giúp hành vi có thể xảy ra:
  - ra hiệu/nhắc/gợi ý cho trẻ cách làm hoặc đáp án để trẻ thực hiện được kỹ năng
- và trẻ được nhận phần thưởng sau khi thực hiện, **chỉ khi đó hành vi mới được củng cố:**
  - Phần thưởng ngoại lai (bánh kẹo, iPad, v.v.)
  - **Phần thưởng tự nhiên** (sự khen ngợi, ghi nhận, trẻ thấy tự tin về bản thân, trẻ thích hoạt động đó hơn, trẻ hoàn thành vì đó là việc của trẻ)

15

15

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc

- Nhắc tốt: mức độ nhắc tối thiểu để đảm bảo cho trẻ thành công



16

16

---

---

---

---

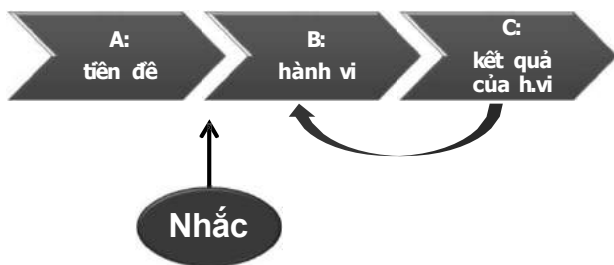
---

---

---

---

## Nhắc lúc nào



17

17

---

---

---

---

---

---

---

---

## Hoạt động nhóm

- Chọn mục tiêu SMART đã viết ở buổi 1
  - Nêu đặc điểm trẻ:
    - Khả năng nghe hiểu, bắt chước
  - Nêu cách nhắc
  - Nêu phần thưởng
- Diễn sâu!!!!
- Các gợi ý chọn bài tập:
    - Dạy chỉ tay
    - Dạy chơi giả vờ
    - Dạy cho bố mẹ can thiệp với trẻ một mục tiêu nào đó
    - Dạy trẻ nói
    - Dạy trẻ bắt chước
    - Dạy trẻ tự chăm sóc bản thân (rửa tay)
    - V.v.

18

18

---

---

---

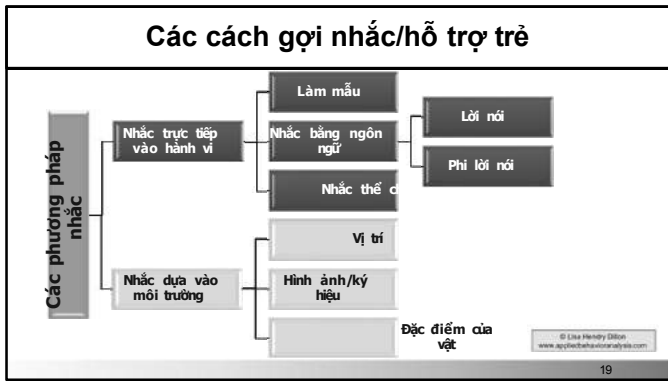
---

---

---

---

---



19

---

---

---

---

---

---

---

---

### Nhắc trực tiếp vào hành vi

- **Nhắc thể chất**
- **Làm mẫu**
- **Nhắc bằng ngôn ngữ:**
  - Lời nói
  - Phi lời nói

20

---

---

---

---

---

---

---

---

### Nhắc thể chất

- **Nhắc thể chất:** cầm/chạm vào người trẻ
  - Tay cổ tay khuỷu tay chạm vào người trẻ, v.v.
- **Ví dụ:**
  - Dạy trẻ bắt chước vỗ tay
  - Dạy trẻ chỉ tay gần/xa
  - Dạy trẻ đưa đồ vật
  - PECS
- **Vị trí nhắc trẻ?**

21

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc thể chất: ưu và nhược điểm

### Ưu điểm

- Khả năng thành công cao với các hoạt động mà có thể cầm tay chỉ việc
- Dễ giảm nhắc hơn (tay, cổ tay, cánh tay, chạm vào, v.v.)

### Nhược điểm

- Không dùng được nếu trẻ gặp phản ứng phòng vệ xúc giác
- Không phù hợp trong một số hoàn cảnh
- Trẻ ít quan sát môi trường hơn
- Một số kỹ năng không thể nhắc thể chất:

- \_\_\_\_\_
- \_\_\_\_\_

22

22

---

---

---

---

---

---

---

---

## Làm mẫu

### ▪ Làm mẫu

#### • Làm mẫu:

- Vị trí làm mẫu
- Cách làm mẫu

#### • Video mẫu

- Tự chăm sóc bản thân/việc nhà
- Kỹ năng xã hội

#### • Bạn bè làm mẫu

23

23

---

---

---

---

---

---

---

---

## Làm mẫu: ưu và nhược điểm

### Ưu điểm

- Trẻ học qua quan sát (observational learning)
  - Trẻ cần chú ý hơn tới môi trường quanh trẻ để chủ động tham gia
- Video modelling: giúp giảm áp lực lên trẻ, đặc biệt là các tình huống xã hội

### Nhược điểm

- Chỉ hiệu quả khi trẻ có khả năng bắt chước
  - Trẻ cần có kỹ năng tiên đề: bắt chước
- Trẻ hợp tác tốt

24

24

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc bằng ngôn ngữ

### Lời nói

- Các dạng:
  - "nói mẫu"
    - ABA/VB: nói nhại trả lời câu hỏi
  - Lời hướng dẫn trực tiếp
    - VD: \_\_\_\_\_
  - Đưa ra lựa chọn
    - VD: \_\_\_\_\_
  - Câu hỏi gợi ý
    - VD: \_\_\_\_\_

### Phi lời nói:

- Cử chỉ (chỉ tay, tay để gần, chạm vào vật)
- Ánh mắt
- Gật/lắc

25

25

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc bằng ngôn ngữ: ưu và nhược điểm

### Ưu điểm

- Tự nhiên hơn, không quá "xâm lấn" tới trẻ

### Nhược điểm

- Khó giảm nhắc với lời nói
- Trẻ cần khả năng nghe hiểu lời nói và cử chỉ điệu bộ tốt

26

26

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc dựa vào sắp xếp môi trường, học liệu

- Vị trí học liệu
- Gợi ý về hình ảnh/ký hiệu
- Làm nổi bật đặc điểm nào đó của vật

27

---

---

---

---

---

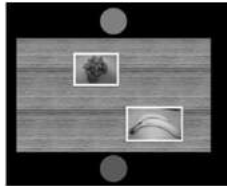
---

---

---

### Nhắc dựa vào vị trí học liệu

- Để học liệu/đáp án đúng gần với trẻ hơn
- Ví dụ về PECS giai đoạn 3



28

28

---

---

---

---

---

---

---

---

### Nhắc bằng hình ảnh

- Dùng các hình ảnh gợi ý cho câu trả lời
  - ABA/VB: từ nhận biết tên (tacting) trả lời câu hỏi (intraverbal)
  - Làm nổi bật chi tiết/mục tiêu học
    - Ví dụ: dạy trẻ nhận ra mặt trái mặt phải qua việc tìm móc của áo
    - Ví dụ: dạy trẻ viết có hàng lối



29

29

---

---

---

---

---

---

---

---

### Nhắc dựa vào sắp xếp môi trường, học liệu: ưu và nhược

#### ƯU ĐIỂM

Dễ xoá hơn nhắc bằng từ ngữ vì vật liệu học tập có thể được biến đổi ở các mức độ khác nhau  
Dễ thực hiện  
Trẻ được làm quen với nhiều kiểu, hình dạng vật liệu học tập -> có thể nhận rộng kiến thức dễ hơn

#### NHƯỢC ĐIỂM

- Với phương pháp nhắc vị trí, trẻ có thể học tính chất của gợi ý thay vì tính chất của vật mục tiêu
- Tốn thời gian chuẩn bị và sử dụng vì phải tính toán thời điểm có thể xoá nhắc nhanh
- Phải chú ý xoá nhắc

30

30

---

---

---

---

---

---

---

---



### Một số lưu ý khi nhắc (1)

- Nhắc ít nhất có thể (trong mức độ nhắc) để đảm bảo trẻ chủ động, tránh lạm dụng nhắc
- Nếu được, ưu tiên các cách nhắc càng tự nhiên và dễ giảm nhắc càng tốt, thậm chí là tạo môi trường để trẻ tự làm

31

31

---

---

---

---

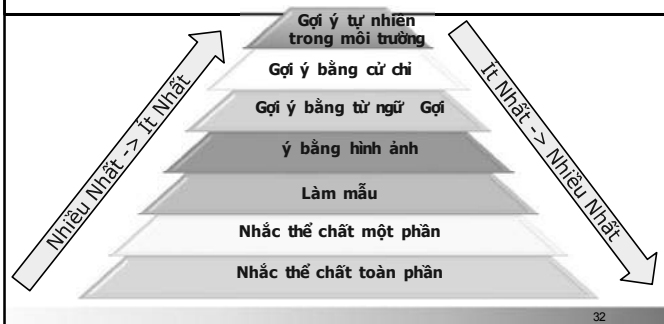
---

---

---

---

### Các mức độ nhắc



32

32

---

---

---

---

---

---

---

---

### Một số lưu ý khi nhắc (2)

- Không quá tam ba bận cho SD
  - Tối đa đến lần thứ 3 là trẻ cần phải thực hiện được yêu cầu: cân tăng mức độ nhắc
- Để nhắc thành công:
  - Phải biết đáp án để nhắc
  - Đảm bảo trẻ chú ý khi nhắc
  - Lựa chọn mức độ nhắc phù hợp với trẻ, tăng mức độ nhắc nếu cần để đảm bảo tối đa lần thứ 3 trẻ làm được
  - Nhắc rõ ràng

33

33

---

---

---

---

---

---

---

---

## Nhắc khác với hỗ trợ

- Không cần xóa ra khỏi môi trường của trẻ
- Ví dụ:
  - Danh sách đồ đi chợ;
  - hỗ trợ trực quan (chuỗi trình tự rửa tay), v.v.



34

34

---

---

---

---

---

---

---

---

## Tổng kết

- Tạo tiền đề thuận lợi cho trẻ học:
  - Hiệu lệnh rõ ràng, ngắn gọn
  - Môi trường sắp đặt tối ưu
- **trẻ hiểu được mình cần làm gì**
- Nhắc để giúp trẻ có thể làm được các kỹ năng, mục tiêu đặt ra và nhận phần thưởng để kỹ năng đó được củng cố
- Mỗi trẻ phù hợp với các phương pháp nhắc khác nhau
- Cùng 1 trẻ:
  - mỗi giai đoạn cần các phương pháp nhắc khác nhau
  - cùng một giai đoạn, nhưng các kỹ năng khác nhau, cần nhắc khác nhau

35

35

---

---

---

---

---

---

---

---

**Cảm ơn các anh chị!  
Câu hỏi ?**

36

---

---

---

---

---

---

---

---

**Bài 4:**  
**Dạy chuỗi, xóa nhắc và sửa lỗi**

Hồ Thị Huyền Thương, BCBA

1

---

---

---

---

---

---

---

---

**Mục tiêu**

- Viết được chuỗi với các bài tập cụ thể
- Sử dụng được chuỗi tiến hay chuỗi lùi trong can thiệp
- Giải thích được tầm quan trọng của xóa nhắc
- Hiểu được ưu nhược điểm của từng phương pháp xóa nhắc
- Thực hiện được các phương pháp xóa nhắc
- Thực hiện được các phương pháp sửa lỗi

MOSAIC 2

2

---

---

---

---

---

---

---

---

**Chuỗi**

- Khi nào cần dạy chuỗi?
  - Kỹ năng phức tạp, cần chia nhỏ
    - Chia nhỏ tới mức nào?
      - Tùy trẻ, và tùy kỹ năng
        - Bài tập quan sát
          - Dạy trẻ mặc áo

MOSAIC 3

3

---

---

---

---

---

---

---

---

**Bài tập quan sát và viết các bước trong chuỗi**

4

---

---

---

---

---

---

---

---

**Các cách dùng chuỗi**

- Các cách dùng chuỗi
  - Chuỗi tiến
  - Chuỗi lùi
  - Toàn chuỗi

MOSAIC 5

5

---

---

---

---

---

---

---

---

**Nhắc khi dùng chuỗi**

<p><b>Nhắc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Nhắc trực tiếp vào hành vi           <ul style="list-style-type: none"> <li>• Thể chất</li> <li>• Lời nói</li> <li>• Phi lời nói</li> </ul> </li> <li>▪ Nhắc dựa vào môi trường</li> </ul>	<p><b>Giảm nhắc</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Ít nhắc</li> <li>▪ Nhiều nhắc</li> <li>▪ Nhắc linh hoạt</li> <li>▪ Tăng thời gian chờ</li> <li>▪ Thường phân cấp</li> </ul>
--	--

MOSAIC 6

6

---

---

---

---

---

---

---

---

Chuỗi lùì				
Bước 1	Bước 2	Bước 3	Bước 4	Bước 5
Làm giúp trẻ/nhắc				Nhắc
Làm giúp trẻ/nhắc			Nhắc	Trẻ tự làm được
Làm giúp trẻ/nhắc		Nhắc	Trẻ tự làm được	
Giúp trẻ/nhắc	Nhắc	Trẻ tự làm được		
Nhắc	Trẻ tự làm được			
Trẻ tự làm được				

7

---

---

---

---

---

---

---

---



8

---

---

---

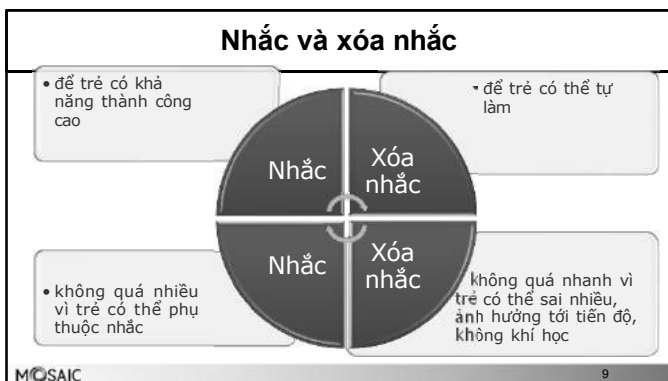
---

---

---

---

---



9

---

---

---

---

---

---

---

---

### Các chiến lược xóa nhắc (1)

- Nhiều tới ít
  - Dạy kỹ năng mới, các trẻ học chậm
  - Nguyên tắc 4 tiến: 2 lùi
  - Các trẻ có khả năng sai rất cao, và khi sai thì có các phản ứng tiêu cực (ăn vạ, gây hấn, v.v.) dạy không lỗi (errorless learning)
    - Sau giai đoạn đầu, đưa thêm mục tiêu trẻ chấp nhận sai và tự sửa sai ở mức thấp rồi nâng dần

MOSAIC

10

10

---

---

---

---

---

---

---

---

### Các chiến lược xóa nhắc (2)

- Ít tới nhiều:
  - Dừng khi đánh giá khả năng của trẻ hoặc hỗ trợ nếu trong giai đoạn duy trì, khái quát hóa trẻ không thực hiện
  - Thường dùng cho tất cả các giai đoạn ở các trẻ học nhanh, trong dạy kỹ năng xã hội

MOSAIC

11

11

---

---

---

---

---

---

---

---

### Các chiến lược xóa nhắc (3)

- Tăng thời gian chờ
  - Trẻ học được hành vi qua tác động từ môi trường trước khi được nhắc
  - Nhược điểm: dễ gây phụ thuộc nhắc (trẻ chờ đến khi được nhắc mới hồi đáp)
- Nhắc & giảm nhắc linh hoạt: dạy toàn chuỗi
  - Thường được dùng khi dạy trong môi trường tự nhiên
  - Nếu tiến độ học của trẻ chậm hoặc bị tắc tại một bước, cần nhắc kết hợp các phương pháp khác, đặc biệt là củng cố

MOSAIC

12

12

---

---

---

---

---

---

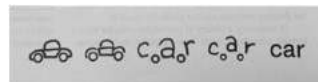
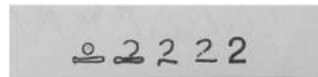
---

---

### Các chiến lược xoá nhắc (3)

- Giảm mức độ nổi bật đã thêm vào trong môi trường về mức độ tự nhiên:

- Nếu chiến lược nhắc là làm nổi bật đặc điểm của vật



MOSAIC

13

13

---

---

---

---

---

---

---

---

### Các chiến lược xóa nhắc (3)

- Thường/củng cố phân cấp:

- Cố gắng chuyển từ củng cố các hành vi được nhắc sang củng cố các hành vi mà trẻ tự làm được

- Ôn lại:

- Giảm nhắc
- PRT
- Định hình hành vi mới

MOSAIC

14

14

---

---

---

---

---

---

---

---

Nhắc: lời nói

"Cô đọc tiếp đi ạ"

Xóa nhắc:

"cô"

Nhiều tới ít

"cô đọc tiếp đi"

"cô đọc tiếp"

"cô đọc"

"cô"

đạt +++

MOSAIC

15

15

---

---

---

---

---

---

---

---

### Lưu ý khi lựa chọn phương pháp nhắc và xóa nhắc

- Nhắc luôn phải đi kèm với chiến lược xóa nhắc
  - Khi thiết kế chương trình dạy, cần có chiến lược nhắc, xóa nhắc và sửa lỗi đi cùng nhau
- Luôn ghi nhớ:
  - Mỗi trẻ phù hợp với những cách nhắc và xóa nhắc khác nhau
  - Cùng một trẻ, nhưng những kỹ năng khác nhau có thể cần sử dụng các cách nhắc khác nhau
  - Điều chỉnh cách nhắc và giảm nhắc dựa trên tiến độ của trẻ trong từng mục tiêu học

MOSAIC

16

16

---

---

---

---

---

---

---

---

### Ví dụ về cách nhắc chưa phù hợp

- Trẻ "ạ" như mắng
- Trẻ nói thì thầm
- Trẻ không thể xóa nhắc
  - Con gì đây ?
    - Con chó con... ..
  - Chào cô đi con
    - Con chào cô ạ "ạ"

MOSAIC

17

17

---

---

---

---

---

---

---

---

### Bài tập nhóm

- Chọn mục tiêu SMART (đã có hoặc theo chủ đề gợi ý)
  - Nhận biết số/ số lượng
  - Giữ tay khi biết trả lời/ không giữ tay khi không biết
  - Chú ý cùng lúc tới nhiều kênh thông tin
  - Ghép giống
  - Nghe hiểu theo đặc điểm, chức năng, phân loại
  - Chuỗi trình tự
  - V.v.
- Lên kế hoạch:
  - Cách nhắc
  - Cách xóa nhắc
  - Cách sửa lỗi

MOSAIC

18

18

---

---

---

---

---

---

---

---



**Sửa lỗi khi trẻ sai**

19

---

---

---

---

---

---

---

---

<b>Sửa lỗi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Định nghĩa: là cung cấp phản hồi cho trẻ sau khi trẻ đã làm sai</li> <li>▪ Cách thực hiện:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ngôn ngữ (lời nói, cử chỉ, điệu bộ, v.v.)</li> <li>• Làm mẫu</li> <li>• Yêu cầu trẻ thực hành</li> <li>• Có thể kết hợp cả 3 cách trên</li> </ul> </li> </ul>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>MOSAIC</span> <span>20</span> </div>

20

---

---

---

---

---

---

---

---

<b>Lưu ý khi sửa lỗi</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Sửa càng sớm càng tốt               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tại sao???</li> </ul> </li> <li>▪ Khi sửa lỗi, cần phải đưa lại SD               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tại sao???</li> </ul> </li> <li>▪ Không bao giờ kết thúc bài với hoạt động lỗi               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tại sao???</li> </ul> </li> </ul>
<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <span>MOSAIC</span> <span>21</span> </div>

21

---

---

---

---

---

---

---

---

## Chọn bài dạy

### Nội dung

- Mục tiêu:
- Khả năng hiện tại của trẻ:
- Cách nhắc:
- Cách xóa nhắc:
- Cách sửa lỗi:

### Một số ví dụ về mục tiêu dạy

- Dạy trẻ tìm vật khác
- Nghe hiểu theo đặc điểm, chức năng và loại
- Dạy trẻ kể chuyện

MOSAIC

22

22

---

---

---

---

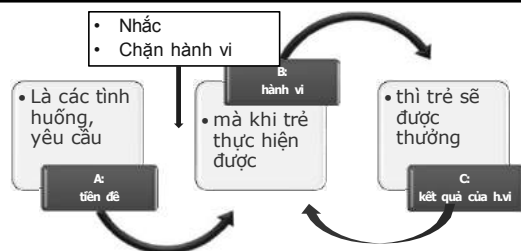
---

---

---

---

## Cơ hội học A – B – C của trẻ



MOSAIC

23

23

---

---

---

---

---

---

---

---

## Tổng kết

- Với các kỹ năng phức tạp nên được chia nhỏ thành nhiều bước trong một chuỗi
- Nhắc cần được xóa để trẻ có thể chủ động thực hiện, tránh bị lệ thuộc nhắc
- Mỗi trẻ phù hợp với các phương pháp khác nhắc khác nhau
- Khi xóa nhắc, có nguy cơ trẻ sẽ gặp lỗi, cần lựa chọn cách sửa lỗi phù hợp

MOSAIC

24

24

---

---

---

---

---

---

---

---

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

☆ **Cảm ơn các anh chị!** ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

☆ **Câu hỏi ?** ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆



25

---

---

---

---

---

---

---

---

**Tài liệu tham khảo**

- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). Applied behavior analysis.
- Granpeesheh, D., Tarbox, J., Najdowski, A. C., & Kornack, J. (2014). *Evidence-based treatment for children with autism: the CARD model*. Elsevier.

MOSAIC 26

26

---

---

---

---

---

---

---

---

☆                      ☆                      ☆

**Ôn bài: A - B → C**

Làm cách nào để tối ưu môi trường học của trẻ

☆                      ☆                      ☆

1

---

---

---

---

---

---

---

---

**Vai trò của A (tiền đề) trong phân tích A-B-C**

<p>▪ <b>Ví dụ trong cuộc sống:</b> hành vi đi mua gạo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A1: đang có bộ phim hay đến đoạn cao trào</li> <li>• A2: nhà có khách quan trọng cần đãi cơm</li> </ul>	<p>▪ <b>Ví dụ trong can thiệp:</b> hành vi dạy trẻ nhìn khi được gọi tên</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• A1: trong phòng có ti vi đang bật hoặc đang chơi iPad</li> <li>• A2: trong phòng không có vật gây xao nhãng</li> </ul>
--	--

2

2

---

---

---

---

---

---

---

---

**Vai trò của B (hành vi) trong phân tích A-B-C**

<p>▪ <b>Ví dụ trong cuộc sống:</b> hành vi đi mua gạo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• B1: Đi 3km mới mua được</li> <li>• B2: Đi mua ngay đầu ngõ</li> </ul>	<p>▪ <b>Ví dụ trong can thiệp:</b> hành vi dạy trẻ nhìn khi được gọi tên</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• B1: cô ngồi ngang tầm trẻ, trẻ chỉ cần quay sang nhìn</li> <li>• B2: Trẻ phải ngước đầu lên</li> </ul>
--	--

3

3

---

---

---

---

---

---

---

---

**Vai trò của C (Kết quả) trong phân tích A-B-C**

<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Ví dụ trong cuộc sống:</b> hành vi đi mua gạo</li> <li>• C1: Người bán hàng khó tính, cau có</li> <li>• C2: người bán hàng dễ chịu, có thể tích điểm và được hoàn tiền hoặc đổi thưởng`</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Ví dụ trong can thiệp:</b> hành vi dạy trẻ nhìn khi được gọi tên</li> <li>• C1: trẻ nhìn mẹ xong mẹ không có phản ứng hoặc mẹ mắng trẻ chơi xong không dọn đồ</li> <li>• C2: mẹ đến chơi và trò chuyện cùng trẻ</li> </ul>
--	--

4

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

4

**Tạo điều kiện thuận lợi cho trẻ học (3)**

- Là người dạy, cần thiết kể cả A – B – C phù hợp giúp:
  - trẻ học nhanh nhất ở giai đoạn tiếp nhận
  - duy trì tốt và khái quát hóa tốt sau khi đã xong tiếp nhận
  - **Giảm các hành vi không phù hợp vì:**
    - Trẻ tham gia tốt, chủ động và tích cực
    - Đã ngăn ngừa tốt hành vi không phù hợp

5

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

5

☆ ☆ ☆



☆

**Bài 5: ☆**

**Duy trì kỹ năng**

Hồ Thị Huyền Thương, BCBA

☆ ☆ ☆

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

6

Mục tiêu
<ul style="list-style-type: none"> <li>Trình bày được các khái niệm duy trì và khái quát hóa</li> <li>Nêu được các phương pháp giúp trẻ duy trì kỹ năng</li> </ul>

7

---

---

---

---

---

---

---

---

**3 giai đoạn trong quá trình học kỹ năng mới**

tiếp nhận	duy trì	Khái quát hóa
<ul style="list-style-type: none"> <li>- lặp đi lặp lại</li> <li>- nhắc/hỗ trợ để trẻ làm được</li> <li>- khen thưởng/động lực rất cao</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- có cơ hội sử dụng kỹ năng đó ở tần suất <b>tự nhiên</b></li> <li>- cơ hội tự làm</li> <li>- động lực <b>tự nhiên</b> v.v.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- môi trường <b>tự nhiên</b>: người mới, các đồ dùng/thiết bị mới,</li> <li>- cơ hội tự làm</li> <li>- động lực <b>tự nhiên</b></li> </ul>
<p>trẻ không tự làm được</p>	<p>trẻ mất kỹ năng đã học hoặc K làm nếu K có thưởng</p>	<p>trẻ chỉ làm được ở một số môi trường hạn chế</p>

8

---

---

---

---

---

---

---

---

**Đích đến của can thiệp:**

trẻ sử dụng, duy trì và khái quát hóa trong nhiều môi trường nhất có thể

9

---

---

---

---

---

---

---

---

## Rửa tay: Thiết kế của người dạy

	A			B	C
	Sd	Môi Trường	Người can thiệp		
<b>Tiếp nhận</b>	"An ơi, rửa tay", và tạo nhiều cơ hội nhất có thể	Bồn rửa ở lớp học	Cô	Nhắc (tùy trẻ) + xóa nhắc + sửa lỗi để trẻ rửa tay được	Thưởng cao (iPad, sticker, ôm hôn) tùy trẻ
<b>Khái quát hóa</b>	ay bồn Sau khi đi vệ sinh Trước khi ăn "An ơi, rửa tay"	Bồn rửa ở nhà, bồn rửa ở quán ăn, ở nhà họ hàng	Bố mẹ, ông bà hoặc không có ai khác	Trẻ không cần nhắc và làm được cả	Phần thưởng cao và đưa về tự chủ để nhiên: - Tay sạch - Hoặc được ghi nhận, "à con rửa tay rồi à, ăn thôi" - V.v.
<b>Duy trì</b>	Như trên	Như trên	Cô và cả nhà		Phần thưởng tự nhiên

10

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Giải mã cảm cắt tóc

	A			B	C
	Sd	Môi Trường	Người can thiệp		
<b>Tiếp nhận</b>	"An ơi, cắt tóc", ngày 3 lần	Cắt tại nhà	Mẹ	Nhắc (tùy trẻ) + tăng dần các bước, thời gian để trẻ có thể làm được	Thưởng cao (iPad, sticker, ôm hôn) tùy trẻ
<b>Duy trì</b>	"An ơi, cắt tóc" Ngày/lần 3 ngày/lần tuần/lần tháng/lần	Cắt tại nhà	Mẹ	Trẻ tự làm	Thưởng tự nhiên: Con ngoan lắm, cắt tóc gọn gàng, mẹ rất vui (tùy trẻ) hoặc tích điểm qui đổi
<b>Khái quát hóa</b>	An ơi, cắt tóc 1 tháng/lần	Hiệu cắt tóc	Mẹ bố thợ cắt tóc		Thưởng rất cao Phần thưởng tự nhiên

11

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

## Hoạt động nhóm

Đặt mục tiêu SMART và thiết kế chương trình duy trì và khái quát hóa cho trẻ

12

---

---

---

---

---

---

---



---

---

---

☆                                 ☆                                 ☆                                 ☆

## Chiến lược giúp trẻ duy trì kỹ năng đã học

☆                                 ☆                                 ☆                                 ☆

13

---

---

---

---

---

---

---

---

### Từ tiếp nhận tới duy trì

Tiếp nhận	Duy trì
<ul style="list-style-type: none"> <li>lặp đi lặp lại càng nhiều càng tốt</li> <li>nhắc/hỗ trợ để trẻ làm được</li> <li><b>khen thưởng/động lực rất cao</b></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>có cơ hội sử dụng kỹ năng đó ở tần suất tự nhiên</li> <li>cơ hội tự làm</li> <li><b>động lực tự nhiên</b></li> </ul>

14

14

---

---

---

---

---

---

---

---

### Động lực “tự nhiên”

- Khác nhau tùy từng hoạt động:
  - Giao tiếp mắt
  - Bắt chước
- PRT: thiết kế từ đầu
- Những động lực phổ biến và ít cản trở con hòa nhập hơn:
  - Động lực xã hội và tinh thần (khen, ôm hôn, đập tay, cảm giác bản thân mình có năng lực, v.v.)
  - Phần thưởng qui đối

15

15

---

---

---

---

---

---

---

---



**Làm sao để động lực xã hội có hiệu lực hơn với con ?**

- Can thiệp về mối quan hệ
- Biến chính mình thành phần thưởng
- Ghép cặp lời khen và các động lực xã hội với động lực nguyên phát (bánh kẹo, hoạt động ưa thích, đồ chơi ưa thích)
  - Nguyên lý của "pairing" – ghép cặp

16

---

---

---

---

---

---

---

---

**Làm sao để động lực tinh thần có hiệu lực hơn với con ?**

- Giả thuyết "learned helplessness"
- Cho con cơ hội và môi trường để con thành công nhiều hơn, để con biết mình có thể làm được
  - Nhắc
  - Dạy không lỗi
- Đưa các bài học có ý nghĩa trong cuộc sống
- Ghi nhận:
  - Con làm được rồi
  - Cảm ơn con đã giúp

17

---

---

---

---

---

---

---

---

**Làm sao để mở rộng sở thích (phần thưởng) của con**

- Mở rộng từ sở thích hiện tại: nương theo con
- Thử và thử và thử
  - Cho con được cảm nhận an toàn
  - Làm mẫu sinh động
  - Bắt chước và mở rộng
- "thúc đẩy con một chút" – nguyên tắc Premack

18

---

---

---

---

---

---

---

---

### Qui tắc Premack

- Sử dụng để tăng sự hợp tác của trẻ
- Mở rộng sở thích/các hoạt động
- “Con làm xong A thì được B” hoặc “con sẽ được B sau khi làm xong A”
  - B - là hoạt động hay phần thưởng yêu thích

19

19

---

---

---

---

---

---

---

---

### Hệ thống tích điểm thưởng: phần thưởng qui đổi

- Lợi ích:
  - Dẫn mật độ thưởng phần thưởng nguyên phát
  - Trẻ học cách chờ đợi
  - Trẻ biết rõ hơn liệu mình đúng/sai trong các hoạt động
  - Ít cần phần thưởng nguyên phát --> ít bị “no xôi chán chè”
  - Gần với thưởng tự nhiên hơn phần thưởng nguyên phát --> thuận lợi cho con hòa nhập
  - Tăng tốc độ dạy
  - Trò tin tưởng cô hơn vì thỏa thuận rõ ràng >< leo thang yêu cầu

20

20

---

---

---

---

---

---

---

---

### Để duy trì các kỹ năng

- Cho trẻ được sử dụng kỹ năng đã thành thực
  - Dùng các mẫu chương trình đánh giá toàn diện, mà các bậc kỹ năng cao hơn được xây dựng trên nền kỹ năng đã học
    - Nhiều giáo trình toàn diện như vậy: VB\_MAPP, từng bước nhỏ một, một công việc đang tiến triển, xây dựng kỹ năng cho trẻ tự kỷ, ESDM
  - Dùng kỹ thuật lồng bài thành thực và cùng với bài mới trong PRT

21

21

---

---

---

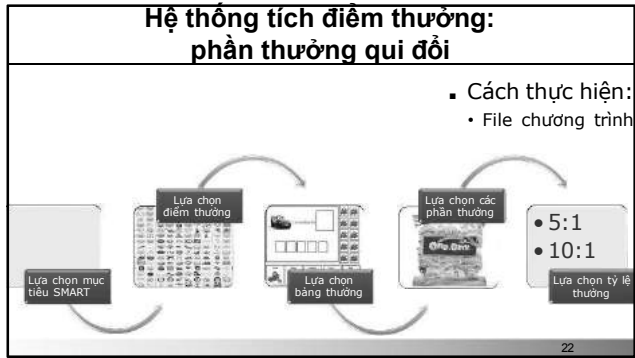
---

---

---

---

---




---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

22




---

---

---

---

---

---

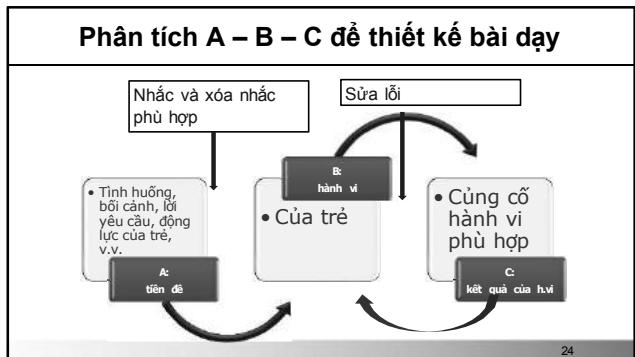
---

---

---

---

23




---

---

---

---

---

---

---

---

---

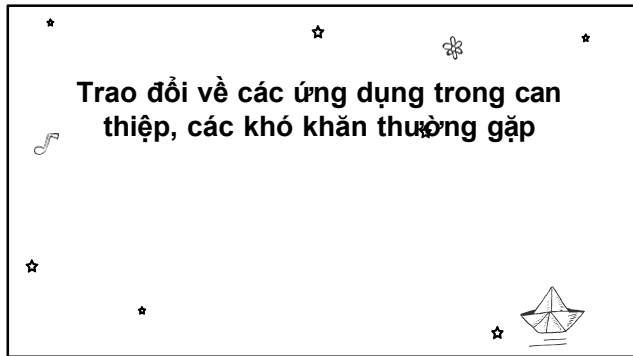
---

24

☆ ☆ ☆

**Trao đổi về các ứng dụng trong can thiệp, các khó khăn thường gặp**

☆ ☆ ☆



25

---

---

---

---

---

---

---

---

**Tóm tắt**

- Ngay từ lúc lên mục tiêu, cần thiết kế và lên kế hoạch cho cả giai đoạn duy trì và khái quát hóa của trẻ
- Các chiến lược để mở rộng sở thích (phần thưởng cho trẻ), chuyển từ phần thưởng nguyên phát sang thứ phát

26

26

---

---

---

---

---

---

---

---

**Tài liệu tham khảo**

- Cooper, J. O., Heron, T. E., & Heward, W. L. (2007). Applied behavior analysis.
- Granpeesheh, D., Tarbox, J., Najdowski, A. C., & Kornack, J. (2014). *Evidence-based treatment for children with autism: the CARD model*. Elsevier.

27

27

---

---

---

---

---

---

---

---

