

- GARS – Gilliam Autism Rating Scale



GARS-2

Gilliam Autism Rating Scale—Second Edition
Summary/Response Booklet

Section I. Identifying Information

Individual's Name _____ Male Female Grade _____

Year Month Day

Date of Rating _____ Rater's Name _____

Date of Birth _____ Examiner's Name _____

Age _____ Examiner's Title _____

Section II. Score Summary

Subscales	Raw Score	Standard Score	%ile	SEM
Stereotyped Behaviors	_____	_____	_____	1
Communication	_____	_____	_____	1
Social Interaction	_____	_____	_____	1
Sum of Standard Scores	_____			
Autism Index	<input type="text"/>	<input type="text"/>		4

Section IV. Profile of Scores

Standard Score	Subscales			Autism Index
	Stereotyped Behaviors	Communication	Social Interaction	
85				85
80				80
75				75
70				70
65				65
60				60
55				55

Section III. Interpretation Guide

Subscale Standard Score	Autism Index	Probability of Autism
7 or Higher	85 or Higher	Very Likely
4 to 6	70 to 84	Possibly
1 to 3	69 or Less	Unlikely

Gilliam Autism Rating Scale-Second Edition (GARS-2)

- 3 subscales
 - Stereotyped behaviors (核板行為)
 - Communication
 - Social interaction

自閉症學生的學習特點

學習被動

理解和思考力弱

特別的感知和學習方式

不明白事物的相關性

過分執著事物的枝節

專注力較差

較難掌握抽象的概念

個案

- 樂樂和哥哥在逛街，忽然，一隻大狗在街角轉出來，並向著哥哥吠，哥哥嚇得大叫，「嘩！嚇到我個心都跳左出嚟呀！」樂樂疑惑地對哥哥說：「你個心無可能會跳出嚟。」

- 樂樂的邏輯：哥哥說他的心跳了出來使她覺得很奇怪，因為她知道心臟是身體其中一個器官，絕對不可能跳出來，她需要別人明確的解釋，才明白哥哥是用一種抽象的方式去表達他的驚慌。

個案

- 威威的家離他就讀的幼稚園很近，媽媽每天早上都帶他走同一路線上學。一天，媽媽知道上學途中的一段路有維修工程，所以便帶威威繞另一條路上學，但威威不肯，大發脾氣，還在街上哭鬧起來，無論媽媽怎樣解釋也不能安撫他。

- 威威的邏輯：威威每天上學都走同一條路，突然的改變會令他不知所措，他來不及也不懂得怎去面對新的環境，便以大哭大鬧去表達他的不安感。

真相：難適應環境和生活習慣的改變

個案

- 小輝自小便十分喜歡巴士，他不單愛玩巴士玩具，對每一款巴士的型號和行走路線十分熟悉，還可以背出某些路線的每一個站名。幾個月甚至幾年內，他只對一切有關巴士的資料感興趣，甚至連談話內容也離不開它，好像從不感到厭倦。

- 小輝的邏輯：小輝很喜歡有關巴士的所有資料，還會花很多時間去搜集和背誦有關巴士的數據，這會使他感到很高興。與別人談話時，小輝往往忍不住討論巴士，即使讓別人感到不耐煩，他也留意不到，也不大理會。

真相：興趣偏狹

個案

真相？

- 晴晴八歲，一天乘坐地鐵時，一位面上有明顯疤痕的叔叔坐到她隔鄰的座位上，她看看叔叔的臉，然後說：
「你好醜樣！」
- 另一次，她到護老院探望爺爺，和院內一位老婆婆談天。談了一會，晴晴好奇地問：「婆婆，請問你幾時死呀？」

個案

- 晴晴：「你好醜樣！」
- 晴晴：「婆婆，請問你幾時死呀？」
- 晴晴的邏輯：晴晴看見叔叔面上的疤痕，便直接說出對她的感受，但她卻不知道這樣會使叔叔尷尬。同樣地，當她和老婆婆談天時，看見婆婆年紀很大，就想知道她什麼時候會死，但她不知道與人談話時，我們通常忌諱談及死亡。

	Autistic Disorder	Asperger's Disorder	ADHD
Inattention (不專注)	*	*	
Impulsivity (衝動)	*	*	
Abnormal Activity Level	*	*	
Aggressiveness	-	-	
Violation of Rules	-	-	
Isolation/Withdrawal/Avoidance	+	+	
Inability to Form/Maintain Relationships	+	+	
Disturbances of Affect/Mood	+	+	
Anxiety	-	-	
Depression	-	-	
Delusions/Hallucinations	-	-	
Somatic Complaints	-	-	
Oddities of Behavior	+	+	
Language Impairment	+	*	
Impaired Cognition	+	*	
Significant Distress/Impairment in Important Areas of Functioning	+	+	

應用行為分析 (Applied Behavioral Analysis, 簡稱ABA)

應用行為理論，以**操作制約**的原理和方法為核心去更易學生的行為。按學生的學習目標，設計情境和選定可影響該目標行為的**增強物**，並以他們自發的反應行為，建立新的適應行為，消除或改善因自閉症徵狀而引致的不當行為。

Functional Analysis (功能行為分析)

Antecedent Event (有關事件)



Behavior (行為)



Consequence (結果)

Functional Analysis (功能行為分析)

Antecedent Event (有關事件)	Behavior (行為)	Consequence (結果)
事件	行為	正面/負面強化
近因	感受	
遠因	情緒	正面/負面懲罰

Functional Analysis

(功能行為分析)

Antecedent Event (有關事件)	Behavior (行為)	Consequence (結果)
<p>近因: 耀輝在 周末吃了不潔的食物，身體不適而沒有把功課做好</p> <p>遠因: 老師管教嚴格，把欠交功課的學生當眾罰企</p>	<p>行為: 耀輝每個星期一都稱肚痛不能上學</p> <p>感受 / 情緒: 害怕給老師罰企</p>	<p>正面強化: 母親整天留在家陪他 母親替耀輝完成功課，使他第二天上學時不用被老師罰</p> <p>正面懲罰 欠交功課的學生當眾罰企</p>

案例一：不善社交的小弘

案例一：不善社交的小弘

就讀小學二年級的小弘上經常未得到同學們的同意，就任意闖進他們正在進行的遊戲活動中，也常出現以手拍打同學的肩膀或碰撞同學等身體行為，造成同學們不高興甚至因此而爭吵或打架。



林暉澄



林暉澄有上學嗎？



不喜歡做訓練時，通常首先會打人



因為你打人，所以要罰站

暉澄的學習需要

- 影片開始時，有哪些自理事情是爸爸替他做的？

刷牙、穿衣服、梳頭

- 老師向暉澄發問了哪兩條問題？

暉澄有冇返學呀？瑋澄有冇朋友呀？

- 暉澄在什麼時候發脾氣？

不想練習、不想吃飯(要飲橙汁)

4.04 – 9.00

HQ755.8 .T53 2005 TV no.1

DS796.H75 H756 2008 TV Sep16

Lovaas 課程

- 針對個別自閉症兒童**問題行為**的訓練課程
- 相關專業人員為自閉症兒童**進行評估**
 - 檢查兒童有哪些問題行為，這些行為出現了多久
 - 探討這些行為出現的可能原因，兒童有哪些異常行為
- 然後設計個別化教育計劃，並以**一對一的方式進行**

Lovaas 課程 (9:00)

<http://www.youtube.com/watch?v=pAntLmXpKhg>

Lovaas 課程

一般而言，課程內容圍繞特定的範圍

- 著重去除或降低自閉症兒童的問題行為
- 及訓練兒童具有說話的能力，例如：
 - 模仿成人的發音練習
 - 遵循成人的口語指令

Type of Stimulus	Specific Details About Stimulus	Likes	Neutral	Dislikes	Comments
Social					
Praise					
Hugs					
Strokes					
Kisses					
Tickling					
Rough play					
Songs					
Other					
Food					
Sweets					
Salty					
Sour					
Drinks					
Other					
Toys					
Puzzles					
Cars					
Trains					
Dolls					

Type of Stimulus	Specific Details About Stimulus	Likes	Neutral	Dislikes	Comments
Toys (cont.)					
Balls					
Cause-effect toys					
Construction toys					
Fantasy games					
Other					
Sensory Toys					
Bubbles					
Balloons					
Foam					
Water					
Sand					
Spinning objects					
Sound makers					
Musical instruments					
Vibrating objects					
Tactile objects					
Other					
Action Reinforcers					
Trampoline					



TEACCH方案 結構教學法

§美國北卡羅來納大學「自閉症與溝通障礙兒童治療與教育」方案(The Division for the Treatment and Education of Autistic and Communication handicapped Children, 簡稱**TEACCH**方案)

結構教學法之要素

1. 環境之結構
2. 作息時間表
3. 個別化作業系統
4. 視覺結構

想法解讀 (Theory of Mind)



自2000年開始，引入想法解讀的原理於教導自閉症學童方面，已超過十年的時間，第一輯有關想法解讀 (Theory of Mind) 的教材套主要根據Howlin, Baron-Cohen and Hadwin (1999) 的Teaching Children with Autism to Mind Read : a Practical Guide for Teachers and Parents作為藍本而編寫，主要把故事內容本地化，以適應本地學生的需要。「想法解讀」其中一個解釋是理解別人心中的想法，從而作出適當的反應，要知道別人的想法，可從面部表情得知。因此，這一輯教材套集中教導四個基本情緒，即開心、不開心、憤怒及害怕。但第一輯只著重認識情緒，如何作出適當的反應則未有論及。對自閉症兒童來說，實在不能期望他們會辨別不同的情緒，能自然地作出適當的反



想法解讀3

教導自閉症兒童認識及處理情緒
教材套



情境九：家裡的電腦壞了

事情：

美美在家裏的電腦壞了，她習慣每天回家後，都會上「臉書」看同學和朋友的動態。

願望	想法	實際情況
美美希望爸爸放工回來會把電腦修理妥當，她便可以上網，繼續與同學和朋友通消息，想到此，她便感到興奮。	但美美認為，爸爸未必會立即為她維修電腦，因她知道爸爸放工回來時，會很疲倦，這使美美感到很苦惱。	爸爸回家後，雖然很疲倦，但知道美美很希望能上網，便立即把電腦修好。美美便顯得很興奮。

引發情緒

主角：

美美想到爸爸未必會替她立即維修電腦時：不開心〈苦惱〉

爸爸替美美維修好電腦時：興奮

其他角色：

解決方法

若想到爸爸未必會立即為她維修電腦，可先做其他事情，如：做功課、看電視或找朋友等活動。

出現情緒

不開心〈苦惱〉、興奮

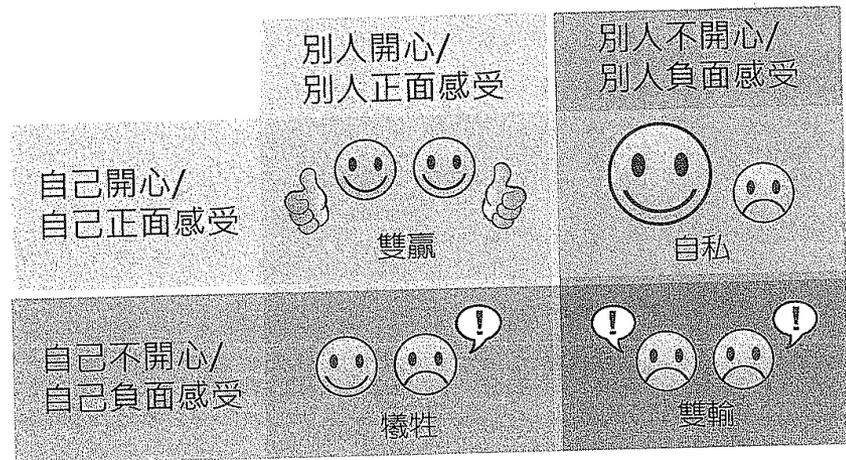
六何法

- 何時 (時間) =When
- 何地 (地點) =Where
- 何人 (人物) =Who
- 何事 (做什麼) =What
- 何因 (為什麼) =Why
- 如何 (怎樣做/結果怎樣) =How

	情境故事	發現問題	先冷靜	找辦法
活動名稱： (請圈出)	思考窗一 (分析自行提出的解決方法)	討論及投票	角色扮演	總結

- 自己開心，別人開心 = 雙贏
- 自己開心，別人不開心 = 自私
- 自己不開心，別人開心 = 犧牲
- 自己不開心，別人不開心 = 失敗

「改變想法，再找方法」



方法一 美美打電話給爸爸，要求爸爸立即回來修理電腦。

方法二 美美可以做一些其他活動：做功課、睡覺、吃茶點……

方法三 美美可以玩遊戲機和平板電腦。

方法四 美美可以找其他人幫忙，例如：哥哥、鄰居、打電話給同學詢問……

活動名稱： (請圈出)	情境故事	發現問題	先冷靜	找辦法
	思考窗	討論及投票	角色扮演	總結

請寫出六個解決方法，然後投票。

1. 哥哥、鄰居、打電話給同學詢問……

票數：

3. 美可以做一些其他活動：做功課、睡覺、吃茶點……

票數：

5.

票數：

2. 美美可以玩遊戲機和平板電腦。

票數：

4. 美美打電話給爸爸，要求爸爸立即回來修理電腦。

票數：

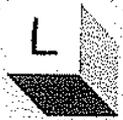
6.

票數：

社交思考 Social Thinking



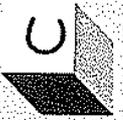
Initiation of Communication
啟動 (溝通)



Listening With Eyes and Brain
聆聽 (運用眼睛及腦袋聆聽)



Abstract and Inferential Language/Communication
推敲 (抽象及推論語言/溝通)



Understanding Perspective
想法解讀 (了解別人的想法及立場)



Gestalt Processing/Getting The Big Picture
整體觀 (完整分析/取得大圖畫)



Humor and Human Relatedness
幽默 (幽默感與人際脈絡)

Michelle 亦同時發展了「想法解讀的四個階段」，幫助我們更深入了解在不同的社交場合與人共處時，如何思考他人的想法。

階段一

我試想你，你試想我

當兩個人身處於同一個環境時，他們便開始對對方有一點想法。

階段二

我試想為什麼你走向我，你也試想為什麼我走近你。

當想法開始產生，他們便會思量對方的動機。例如：為何他開始向我走近？他想怎樣呢？

階段四

我調整我的行為令你對我有好印象。

階段三

我試想你究竟在念到我的哪一方面？

「印象」就好像一個「自動評分機」，每當人看到另一個人時，就算那人只是擦身而過的陌生人，腦袋都會自動的作一個印象評分。

（請按下列項目，為_____作出評分。）

項目	1	2	3	4	5
	不能接受	麻麻	一般	幾好	非常好
1. 外表					
個人衛生					
服飾					
髮型					
其他：					
2. 說話					
用詞					
內容					
維持話題的技巧					
聲線					
語調的抑揚頓挫					
速度					
其他：					
3. 行為					
注視對話者					
眼神					
面部表情					
手勢					
坐姿/站姿					
與人的距離					
其他：					

小計
總分

關鍵提示

■ 印象幾好

■ 覺得怪怪㗎

需用物資

透明杯數個、紅色小珠、黑色小珠、印象清單（附件一）、社交情景圖片（附件二）

發展自閉症兒童社交能力的 教學和訓練

1. 社交故事

2. 電腦輔助教學

3. 實際情境學習 / 體驗學習

4. 情境化教學、角色扮演

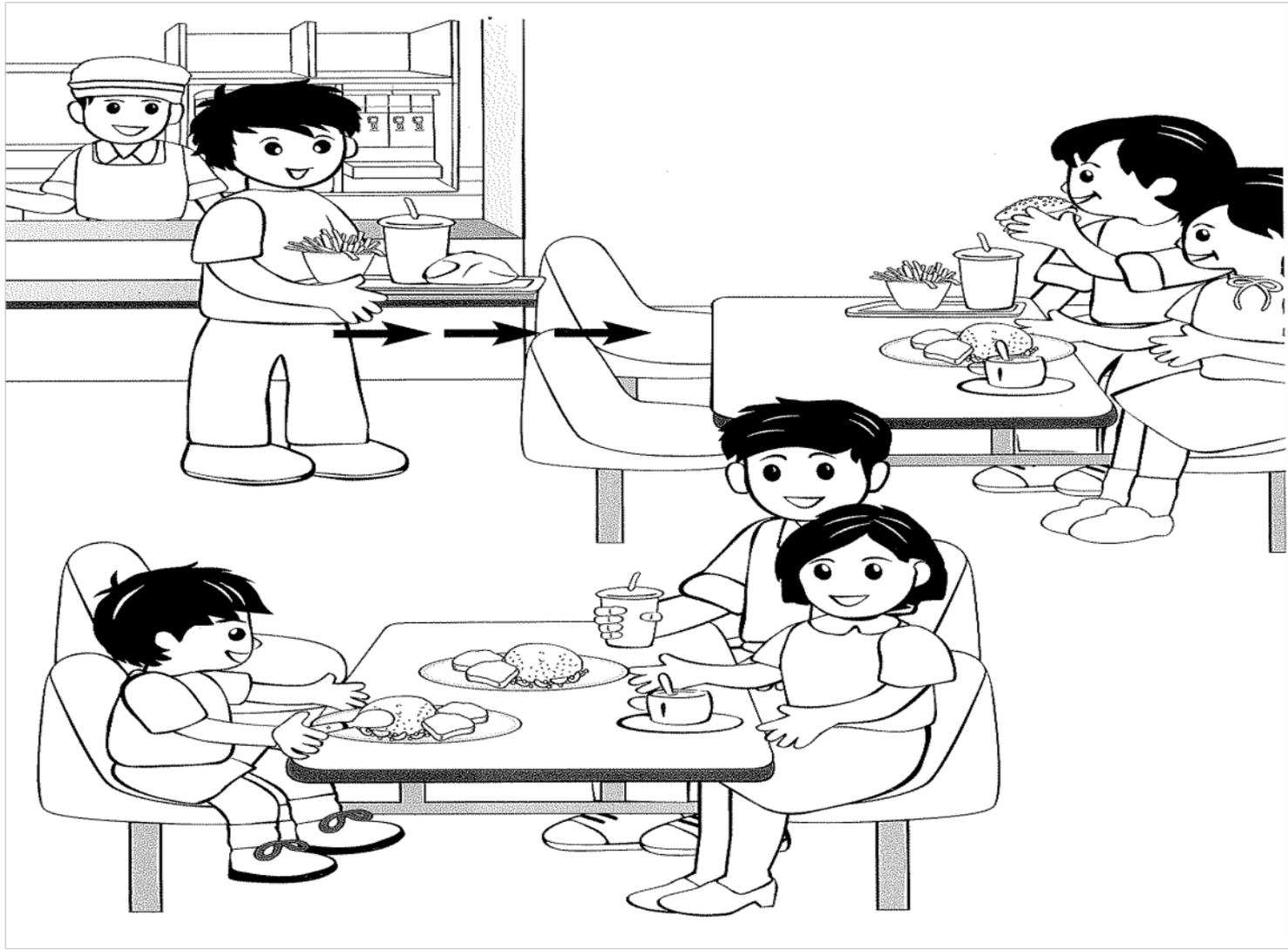
5. 小組訓練

1. 社交故事 social story

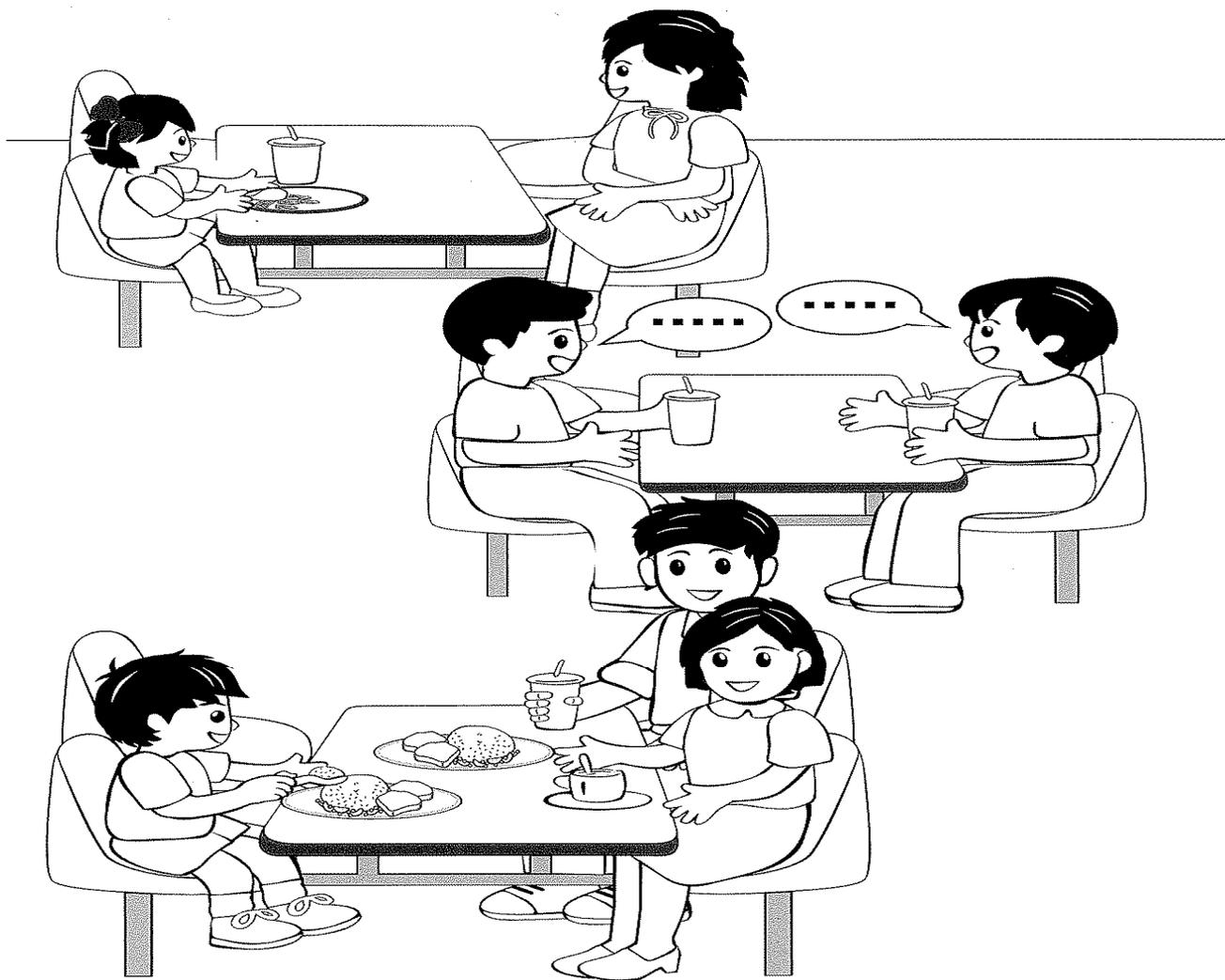
例子：去Supermarket(家長創作)

- 我去Supermarket買嘢會擺手落衫袋，
會慢慢行，慢慢睇，
想買乜野就問過人先，
擺左嘢就排隊俾錢，
D嘢擺番屋企先至拆，
個個都讚我叻仔。

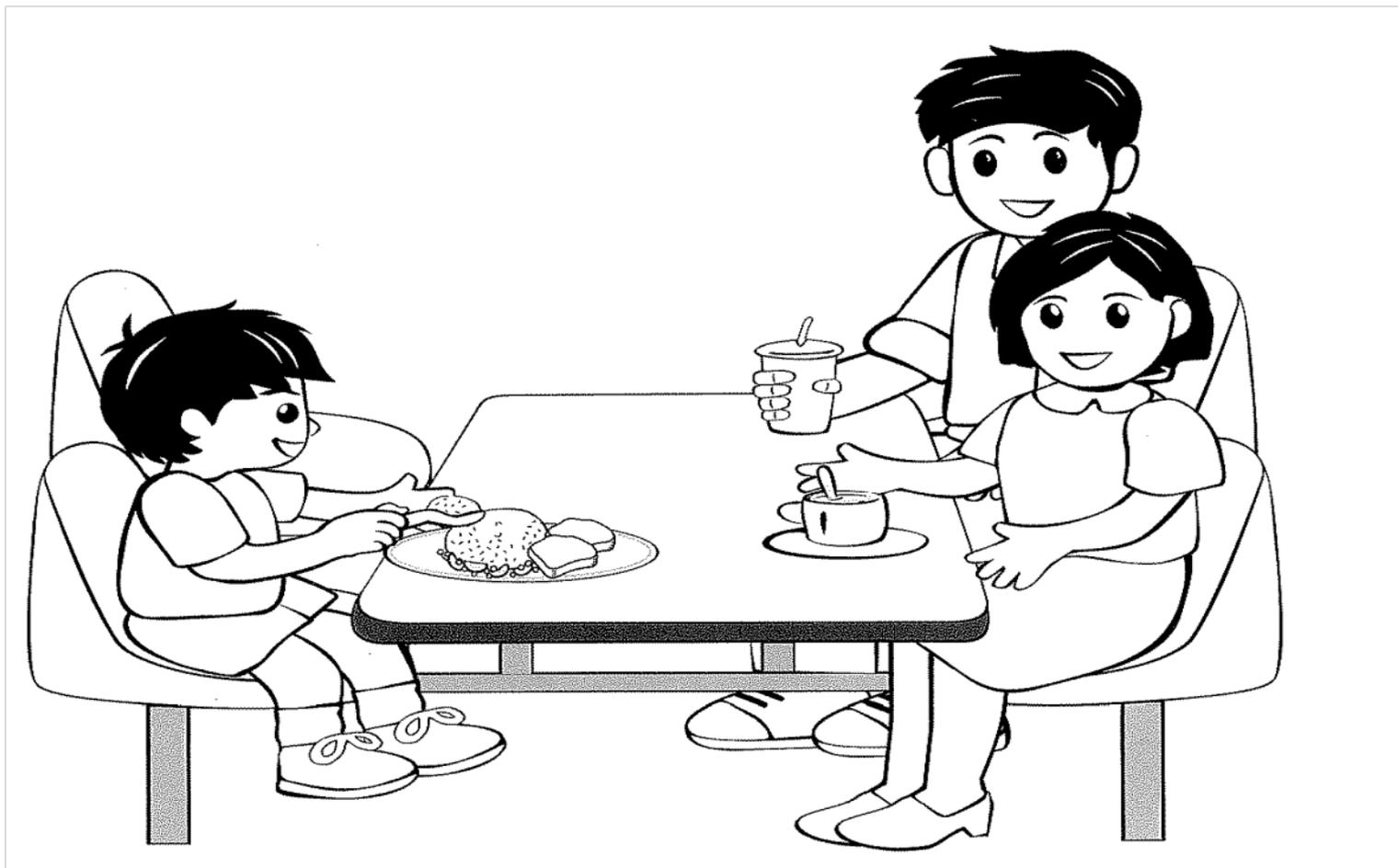
如果顧客打算在快餐店裡進餐，
當購買完食物後，便會找沒有人的座位坐下。



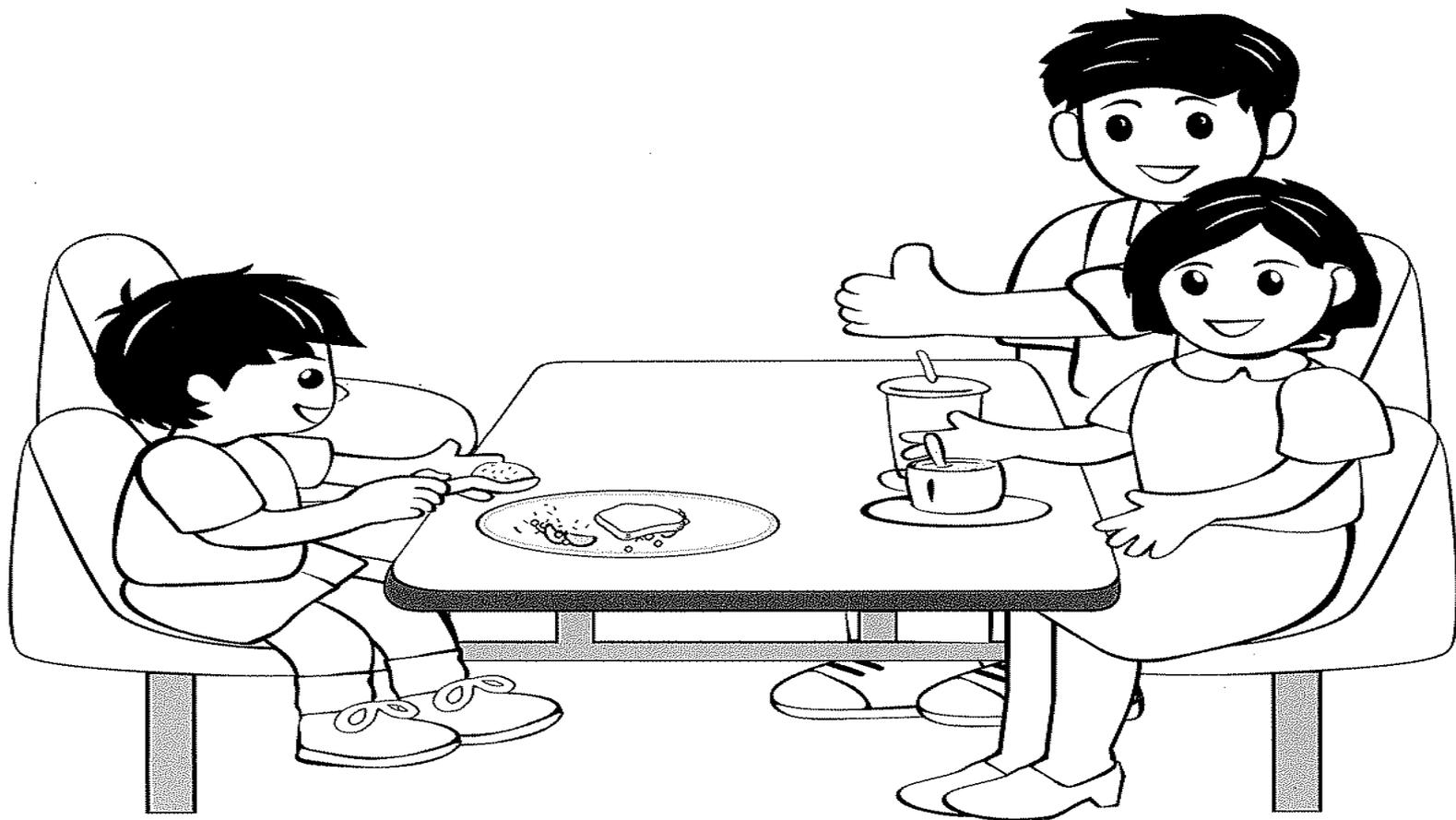
坐着的時候，他們可能會吃食物，又可能會低聲
談話，也可能只是靜靜地坐着等別人吃完食物。



人人都嘗試坐在自己的座位上，
雙腳放好，保持安靜。



這樣做爸爸媽媽也可以安靜地進餐，
他們都會讚我乖。





對學童有心



雲信：

急起直追的第一步，往往是步履蹣跚，
捱過了這一步，以後的路也就輕鬆多了。
學懂擁抱你最害怕的東西，
你距離戰勝它的日子不遠了。

艾施

林老師 2013年夏



Colour for Hotspots