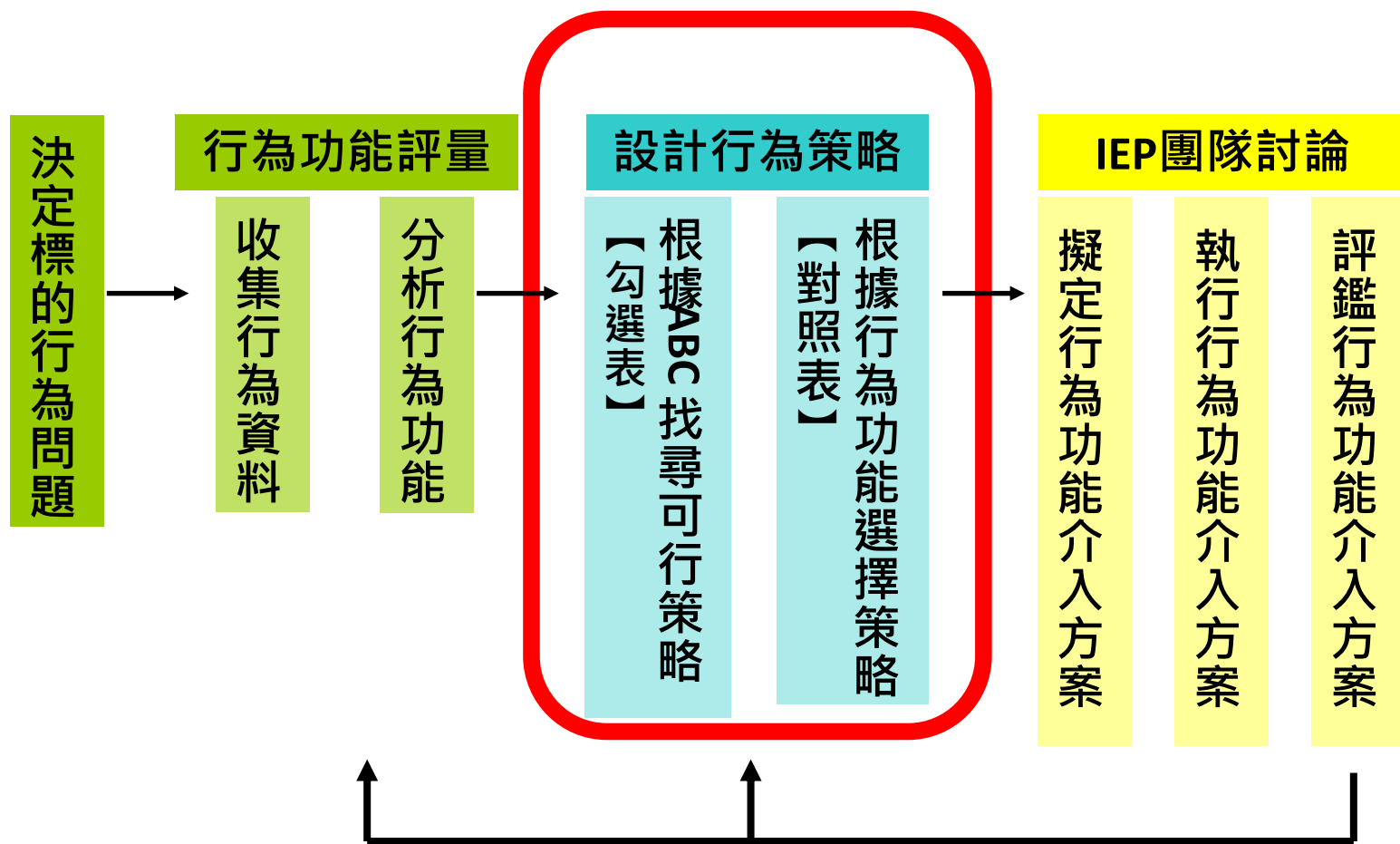


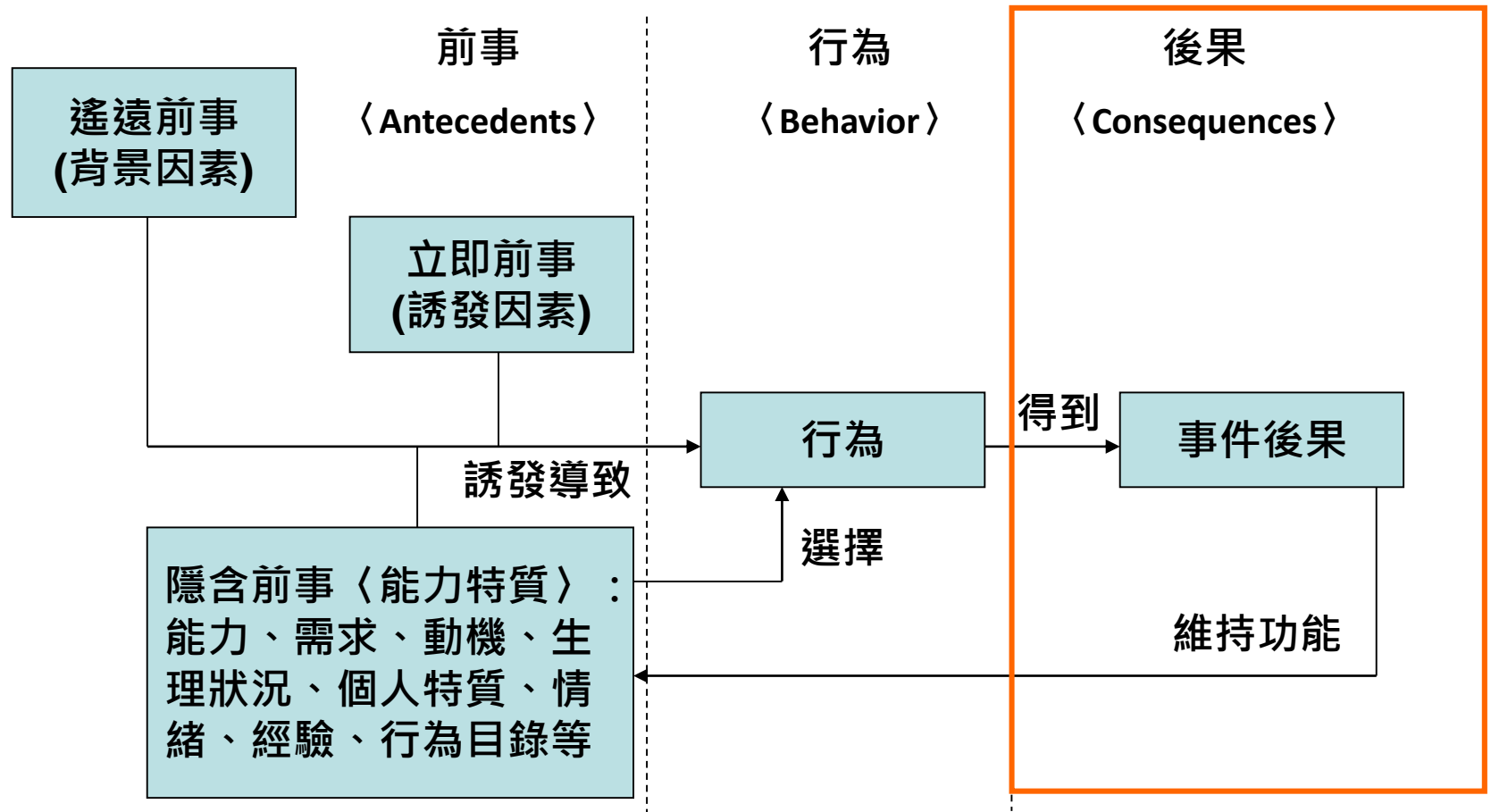
# 後果處理策略

新北市特教輔導團及支援教師

# 發展行為功能介入方案簡易流程



# 行為功能維持行為表現



若行為問題不斷發生，必定有維持其功能的後果

# 行為支持介入的常用策略種類

A 前事控制策略	B 行為訓練策略	C 後果處理策略
調整情境 調整課程/工作 調整互動 先兆中斷 生/心理治療	替代行為訓練 相關行為訓練 等	區別性增強 自然後果 消弱 反應代價 等
預防觀點	增加能力	給予明確規則

# 後果處理

## 目的：安排適當行為後果

- 增強正向（替代）行為，使正向行為養成、維持
- 避免行為問題加劇（減少不當行為）

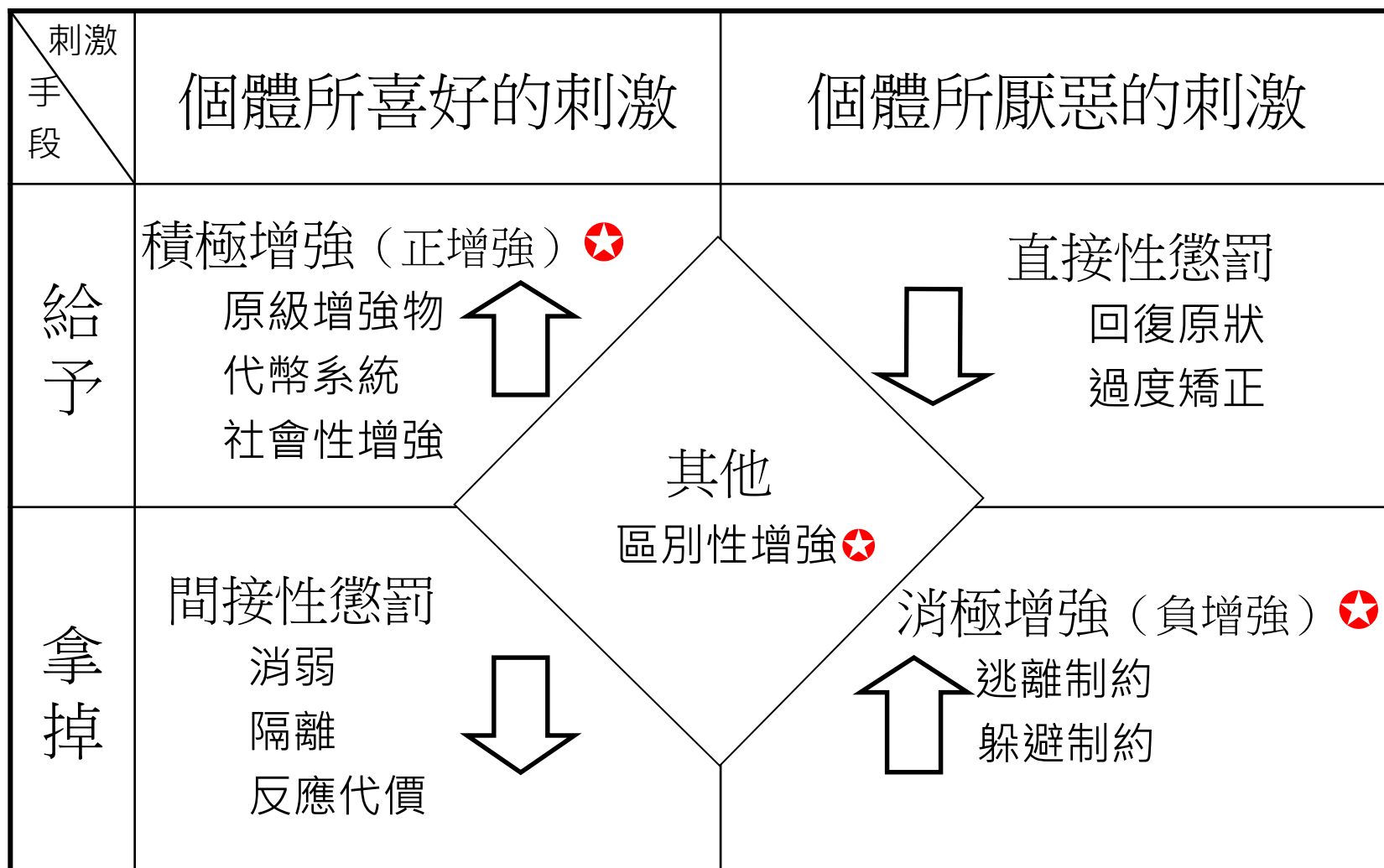
## 準備：

- 了解行為問題（包括行為頻率、強度等）
- 了解行為功能

# 後果處理策略的目標及作法

目標	作法	策略
減少行為問題的出現	減少行為問題的頻率	消弱
		自然後果（自然懲罰）
		邏輯後果（反應代價、隔離、回復原狀、過度矯正）
		區別性增強
增加正向行為的使用	增加正向行為的頻率	積極增強
		區別性增強
		消極增強

# 後果處理策略的種類



# 積極增強VS消極增強

※目的：增加行為的出現率

**積極增強**：表現好行為→給予個體所喜好的刺激

◎準備好上課用品，立即讚美並給好表現點數

**消極增強**：表現好行為→拿掉個體所厭惡的刺激

◎補交作業，下課恢復自由活動（逃離）

◎準時繳交抽查的作業，以免被記警告（躲避）



# 區別性增強

**目的**：主要在增加行為表現出現率，同時減少行為問題的出現率。

**使用方式**：

- (1)DRO : 區別性增強**其他行為**
- (2)DRL : 區別性增強**低頻率行為**
- (3)DRH : 區別性增強**高頻率行為**
- (4)DRI : 區別性增強**不相容行為**
- (5)DRA : 區別性增強**替代行為**

# 增強物的選用 (對照附錄)

**增強物**：足以吸引個體改變行為頻率的刺激物，例如：食物、玩具、活動、代幣、權利、社會性增強。

**增強物的選擇**：

- (1) 以個體喜好、興趣、生理年齡與需求為考量
- (2) 提供多樣化選單、個體有選擇的機會
- (3) 方便給予、不干擾作息(代幣尤佳)
- (4) 考量增強物對個體的易得性

# 原級增強和次級增強

**原級增強物**：可直接使個體滿足的事物。

如：食物、飲料、玩具、文具、活動等

**次級增強物**：代替兌換原級增強物的籌碼。

如：代幣、便利商店點數等

# 社會性增強

**目的**：以利個體社會性需求的滿足

**方式**：口頭讚美、公開表揚、給予注意、微笑、身體接觸、說謝謝等

**注意事項**：視個體喜好與生理年齡做調整

**例子**：

◎口語讚美 〈「表現很棒!」、「按N個讚!」〉

◎身體接觸 〈擁抱、拍肩、擊掌〉

# 自我增強

**目的**：個體激勵或酬賞自己的好表現

**方式**：口頭讚美、視覺化檢核並安排獎勵等

**例子**

◎口語讚美(耶!我做到了!)

◎視覺化檢核並安排獎勵

作業1完成

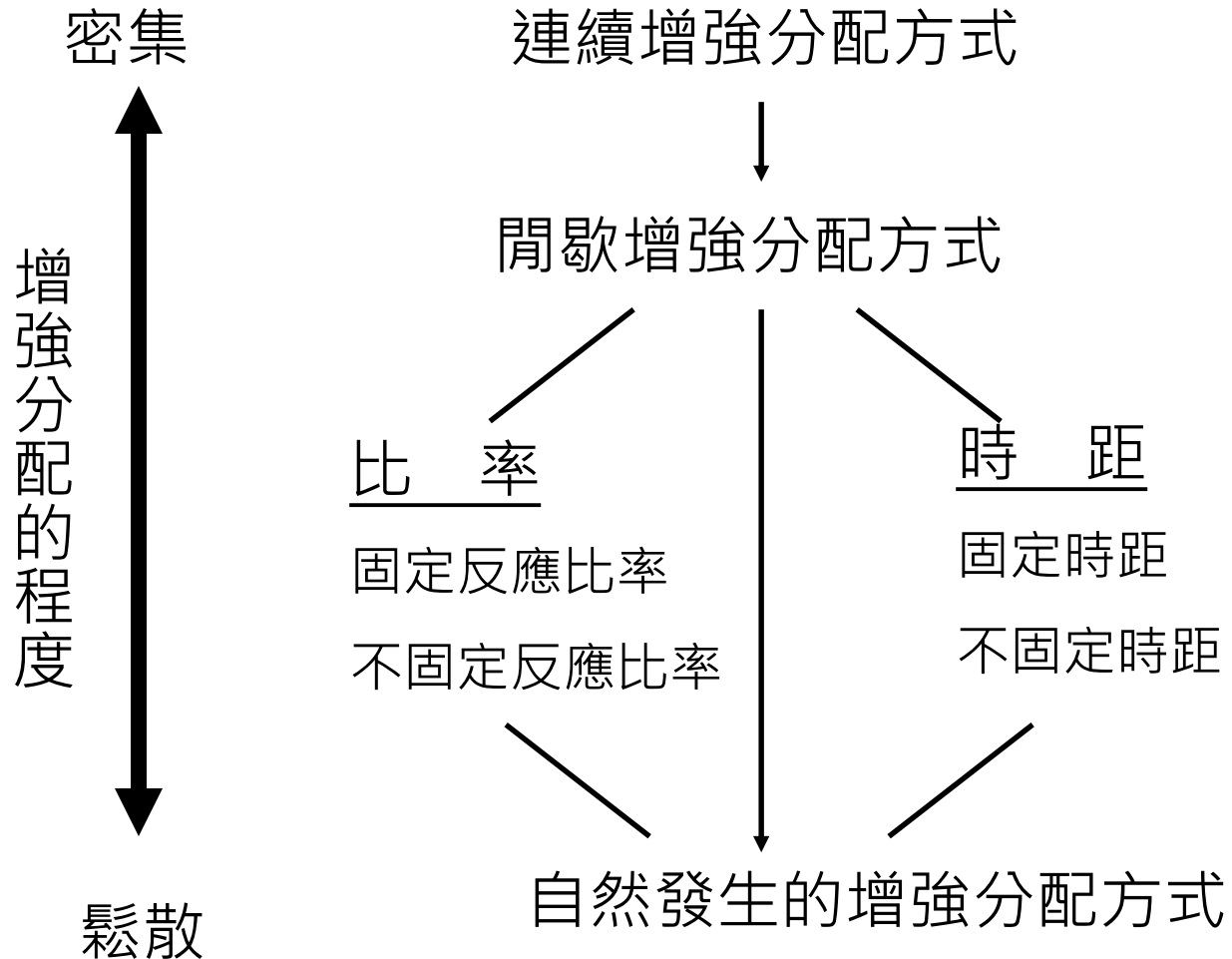
作業2完成

作業3完成

作業都完成！我可以打電動了。

**注意事項**：視個體年齡、能力及特質選用

# 增強分配原則



# 行為契約

- 目標決定：

  - 3~4個行為問題的正向或替代理行為

  - 依個體狀況提供參與討論和選定目標的機會

- 記錄方式：

  - 視覺化的紀錄（提供回饋並練習自我增強）

  - 建議只算加分不記扣分（扣分不能超過加分）

- 獎勵方式

  - 增強物的選定

  - 增強物的兌換制度

  - 增強物的給予時機

# 契約實例 (對照附錄)

小新是個ADHD學生，下課經常作弄同學，常對著後頸哈氣，或亂碰觸同學，所以常和同學起衝突。小新上課時，課本常沒拿出來、沒翻到上課的進度，也不做作業。常常離座，與同學聊天說話，垃圾亂丟，作弄同學發生衝突，老師罵他他就頂嘴還會跑出教室…

於是老師決定將下列「上課時的好行為」列為增強契約的目標：

1. 鐘響後自動回自己的座位坐好。
2. 上課時桌上有上課用品。
3. 做老師指定的作業。
4. 幫老師的忙。

並且設計視覺化的行為紀錄表，提醒小新作到好行為。



# 增強成功的因素

- 選擇個體能做得到的目標
- 增強物是個體喜歡且需要的
- 一開始給予較密集的增強，建立個體對行為與增強間的連結
- 視覺化的增強紀錄（行為紀錄表）
- 有做到就依約定給增強，不因非約定的行為而扣除或取消增強

# 嫌惡性後果處理策略 (對照附錄)

## 依背景顏色呈現嫌惡程度

消弱

反應代價

隔離

回復原狀

過度矯正

身體制服

# 不採用嫌惡性後果策略的理由

使用後果處理策略是為了要：

- 獎勵好行為，不是懲罰壞行為。
- 幫助建立信任關係，不是破壞關係。
- 幫助建立成功經驗，不是記錄犯錯次數。