



Intro to Nhân Văn [ttnv.org](http://ttnv.org)

TT GD Hòa Nhập Nhân Văn  
Humanities Autism Center  
March 2018 training (internal)

# Vài lời với giáo viên

*Ở đời có dại mới ra khôn  
Khôn ở ngoài đường là khôn dại  
Dại ở Nhân Văn ấy dại khôn  
Láu cá là khôn nhưng hóa dại  
Thành thật là dại lại hóa khôn*

# Các PP Hành vi

PP kiểm chứng xem can thiệp hành vi vậy đúng ko?

Các PP can thiệp hành vi.

Các lý thuyết hành vi áp dụng vào can thiệp.

# #1 Kiểm tra hoán chuyển

Mục đích: Kiểm chứng mình can thiệp hành vi một cách khoa học là chúng ta làm đúng, không phải do hên.

Phase-1: Đo baseline without environmental change.

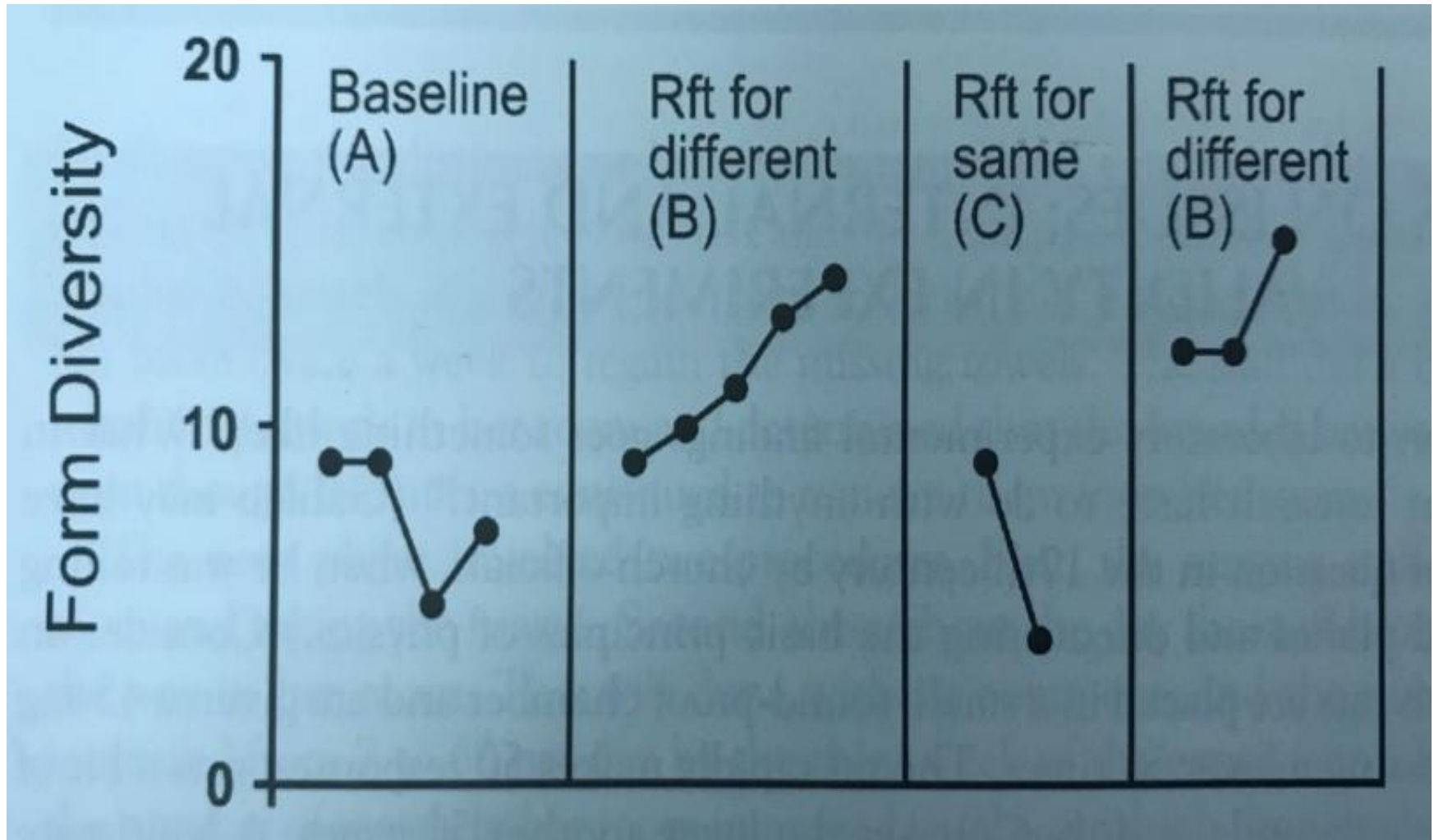
Phase-2: Introduce environmental change, đo hành vi.

Phase-3: Remove environmental change, đo hành vi.

Nếu can thiệp đúng  $\rightarrow$   $Hvi-phase1 == Hvi-phase3 \ \&\& \ Hvi-phase1 \neq Hvi-phase2$ .

$\neq$  means hvi increases or decreases or created or disappear.

# Kiểm tra hoán chuyển



# #2 Deprivation

Use case: HS thích sữa nhưng không chịu uống, tự lấy sữa. Trước khi can thiệp, để cho HS thêm sữa một thời gian.

Vd: Không chịu cắt đồ chơi?

Vd: ???

*Discuss cases của HS ở mỗi Lớp.*

# #3 Positive / Negative reinforcement

Positive là “+ cộng”. Negative là “- trừ”.

Reinforcement là cái mình làm với HS sau khi hành vi xảy ra.

Positive reinforcement: Cái reinforcement mình làm, làm cho behavior đó tăng lên.

Negative reinforcement: Cái reinforcement mình làm, làm cho behavior đó giảm đi.

\* Coi chừng ...

# #4 Nguyên lý Premacks

A: Hvi xảy ra thường xuyên

B: Hvi xảy ít hơn

Premacks: Làm B trước, A sau

Ví dụ: <GV cho>

Question:

Eating rice (ghét) và Sound the alarm (thích), làm cái nào trước?



# #4 Nguyên lý Premacks (cont)

Nói nôm na như vậy: Có 2 việc A và B cần làm. Mình thích A hơn B. Vậy thì nên làm B trước rồi làm A.

Tại sao?

Thuyết Hành vi giải thích rằng: Khi làm B  $\rightarrow$  A, chúng ta đã biến 2 sự việc không liên quan A và B thành ra có liên quan. Liên quan ra sao? A trở thành phần thưởng cho B.

Cuối tuần cần giặt đồ và nghe nhạc, làm cái nào trước?

# T3

Chúng ta thưởng cho HS để reinforce một hành vi nào đó.  
Khi HS làm đc rồi, có nên tiếp tục thưởng?

# T3

Tại sao máy này gây nghiện?



# T3

Tại sao máy này gây nghiện?



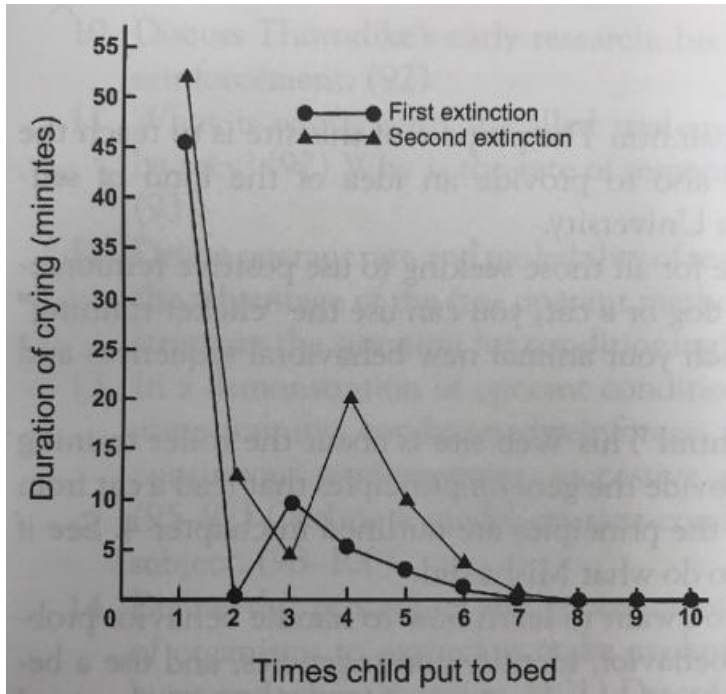
- *Máy này nếu chơi không bao giờ trúng, bảo đảm không ai chơi.*
- *Nếu chơi lúc nào cũng trúng thì cũng chẳng ai nghiện. Vì sao? Vì khi nào cần tiền, ra kéo cho đủ rồi đi. Tại sao phải ngồi chơi cả ngày?*

*Nhưng máy này lúc trúng lúc không trúng. Chính vì vậy máy này gây nghiện, cho nên người Mỹ gọi nó là one-arm bandit (tên cướp một tay).*

*Hành vi cũng vậy. Nếu can thiệp không nhất quán, lúc cho lúc không cho, hay cha/mẹ không đồng nhất, thì con sẽ bị “nghiện”. Trẻ sẽ liên tục có hành vi tương tự như người chơi máy liên tục kéo để hy vọng lần tới sẽ trúng.*

# #5 Extinction

Williams (1959), HS khóc đòi ngủ chung với Mẹ.



Ba/mẹ can thiệp theo CG, 45' → 0 → 10' → 0  
Dì Tư chen vào làm hỏng phương án, can thiệp  
lần 2: 55' → 5' → 20'...

Đây là một chứng minh rõ ràng: nếu PH can thiệp hành vi ở nhà theo Trường mà làm không tới, chỉ một lần làm hỏng thì chi phí can thiệp hành vi (tính theo đơn vị thời gian) sẽ tăng vọt.

# #6 Ratio and Interval

## Ratio và Interval

Ratio schedules are response based (deliver reinforcement after a series of responses)

Interval schedules are response based (after a certain amount of time). Có 4 loại:

1. Fixed ratio
2. Variable ratio
3. Fixed interval
4. Variable interval

## #6 Ratio and Interval (cont)

Nếu có 20 bài tập toán cho HS làm, chúng ta chia làm 2 xấp, mỗi xấp 10 bài thì HS sẽ tự động làm 1 xấp, nghỉ chút (break), rồi làm tiếp.

Còn như chúng ta chia thành 4 xấp, mỗi xấp 5 bài, thì HS sẽ nghỉ 4 lần.

Tại sao vậy (nhìn từ góc hành vi)? Nên chia sao cho hợp lý?

# #7 DRO

**DRO** - this procedure entails delivering reinforcement whenever the problem behavior does not occur during a predetermined amount of time.

Example: Julie pulls strands of hair out of her head when she is completing independent work. Her teacher decides to use DRO in order to reinforce the absence of pulling her hair. Using this procedure, the teacher sets a timer for three minutes on Julie's desk. If Julie does not pull her hair for the entire three minutes then she is reinforced. If Julie does pull her hair, she is not reinforced and the timer is reset.

Dùng cho giao tế, làm việc nhà, vệ sinh cá nhân, chơi với bạn đồng  
hoàng, học hành đồng hoàng ...



# Video về DRO

<https://study.com/academy/lesson/differential-reinforcement-theory-definition-quiz.html>

# Thảo luận

Mỗi Lớp trình bày case Hành vi học sinh lớp mình (case khó nhất).  
GV đưa PP can thiệp. CG phản biện.

XONG/FINISH