

AUTIZAM

OSNOVE PRISTUPA PODUČAVANJU OSOBA SA AUTIZMOM



Autistična djeca mogu da uče!

Iako je usvajanje novih znanja i vještina prilično neizvjesno, a takođe nije uputno praviti prognoze toka i tempa napretka, uz adekvatno zalaganje svih strana pozitivne rezultate je realno očekivati. Sva autistična djeca su sposobna da uče. Cilj svih programa namenjenih osobama sa autizmom je prvenstveno učenje samopomoći i podsticanje što veće autonomije i samostalnog snalaženja. Učenje može biti dugo i naporno svima koji su u taj proces uključeni, ali su efekti takvog rada višestruko isplativi.

Autizam nije isto što i mentalna zaostalost. Kod jednog broja osoba sa autizmom, javlja se prosečna ili čak natprosečna inteligencija, kao i posebna nadarenost u nekim oblastima. Sva autistična deca su sposobna da uče, ali tempo zavisi od više faktora.(studiozan pristup, zainteresovanost i obučenost kadra, didaktička oprema, adekvatan prostor za obuku, itd.)

Na stranama koje sljede, u cilju promovisanja studioznog pristupa podučavanju osoba sa Autizmom, pronaći će te kratak osvrt na ABA (Applied Behavior Analysis), kao i na Funkcionalnu Analizu Ponašanja (Functional Behavior Analysis). Takođe su objašnjene i osnove DTT, (Discrete Trail Training) kao uvod u detaljne liste za vođenje evidencije napretka u učenju i praćenje, procjenu ponašanja osobe sa Autizmom.

A_{pplied}

B_{ehavioral}

A_{nalysis}

Primjenjena Analiza Ponašanja

Biheviorizam je ispitivanje ljudskog i životinjskog ponašanja pomoću principa znanosti: promatranje, reproduciranje, testiranje, objektivnost, itd. Primijenjena analiza ponašanja (ABA) je, dakle, *primjena* ove znanosti ponašanja kako bi se dostigli određeni ciljevi:

- za povećanje ili smanjenje intenziteta određenog ponašanja,
- kako bi se poboljšala kvaliteta ponašanja,
- da se zaustavi staro ponašanje, ili nauči novo.

Načela ABA se koriste već duže vrijeme, i pokazuju bezbroj koristi i izvan područja poučavanja djece s autizmom. ABA može biti temelj programa za rješavanje širokog spektra ljudskog ponašanja, od povećanja produktivnosti na radnom mjestu, precizne obuke vojnog osoblja, do, doista, podučavanja djece.

Važno je razumjeti da je ABA okvir za prakticiranje znanosti, a ne određeni program. To kažemo jer se možete naći pred nerješivim problemom kada počinete tražiti program za djecu s autizmom i naravno pri tome se redovito susrećete sa pričama ljudi koji su "radili ABA". Obično ti ljudi zapravo koriste Lovaas tipa programa ili neki drugi program koji se temelji na [discrete trials](#) ([discrete trials](#) zapravo, su važan element mnogih ABA-baziranih intervencija, no nisu cijeli ABA). Može se činiti kao semantički argument, ali treba zapamtiti da je ABA skup načela i smjernica na kojima se temelje obrazovni programi i ne smije se koristiti kao sinonim za određeni program.

U jednom od prvih radova o primijenjenoj analizi ponašanja, Baer, Wolf i Risely (1967) naglašeno sedam bitnih elementa ABA-baziranih programa:

- Program mora biti primijenjiv. Ponašanje na koje se odlučite usredotočiti trebalo bi imati neki društveni značaj. Okoliš i događaji bi trebali biti zabilježeni s preciznošću.
- Program mora biti analitičan. Trebao bi pružiti jasane i uvjerljive pokazatelje, kroz pažljivo prikupljene podatke, da je intervencija odgovorana za promjene u ponašanju.
- Program mora biti tehnološki. Tehnike koje se koriste bi trebale biti opisane dovoljno detaljno da bi mogle biti ponovljene od strane drugog pojedinca.
- Program mora biti konceptualno sustavan. Treba pridati značaj ustanovljenim i prihvaćenim načelima.
- Program mora biti učinkovit. Program treba nastojati promijeniti ciljano ponašanje do stupnja u kojem ponašanje ima smisla.
- Program bi trebao prikazati neke općenitosti. Promjene u ponašanju treba promatrati u raznim okruženjima, ili bi ih trebalo proširiti na široku paletu srodnih ili sličnih ponašanja.

Uvidjet ćete da okolo kruži šarenolikost pristupa ABA-baziranim intervencijama, za djecu s autizmom: the UCLA model, Intensive Behavior Intervention (IBI), Applied Verbal Behavior (slično ABA, ovo je istinski okvir za primjenu znanstvenog pristupa verbalnom ponašanju), Discrete-Trial Training, Pivotal Response Training, and Natural Environment Training (NET). Svaki od gore navedenih može koristiti jedinstveni sustav nastave, svaki može staviti različita ponašanja u fokus, ali svaki se temelji na ABA znanstvenom pristupu.

Funkcionalna Analiza ponašanja

Funkcionalna Analiza ponašanja

Kada razmatramo koje novo ponašanja naučiti dijete, obično moramo uzeti u obzir ponašanje koje dijete trenutno ispoljava. Često, cilj može biti uklanjanje trenutnog ponašanja, koje može biti neadekvatno, neodražava djetetove potrebe, ili je neprimjereno u trenutnom okruženju. Ovo se posebno odnosi na ona ponašanja koja su jako agresivna, ili samo-povrjeđujuća.

Izmjena tih ponašanja je najučinkovitija ako se može odrediti motivacija koja stoji iza ponašanja, jer, nakon što je motivacija prepoznata i kada je utvrđena potreba koju dijete pokušava ispuniti, može početi podučavanje zamjenskog, adekvatnog ponašanje koje će ispuniti djetetove potrebe na odgovarajući, najučinkovitij način.

Postoje dva alata koji se mogu koristiti kako bi se utvrdila motivacija iza određenog ponašanja, funkcionalna procjena ponašanja i funkcionalna analiza ponašanja.

Funkcionalna procjena ponašanja je precizan opis ponašanja, njegov kontekst, i njegove posljedice, s namjerom boljeg razumijevanja ponašanja i onih faktora koji utječu na njega.

Funkcionalna analiza ponašanja počinje kao procjena, ali uključuje dodatni korak sustavno mijenjanje uzroka i posljedica ponašanja da bi precizno odredili koja pokretačka snaga stoji iza određenog ponašanja.

Funkcionalna analiza ponašanja je, u suštini, primjena znanstvenih metoda u ispitivanju ponašanja. **Funkcionalna analiza ponašanja** može se rutinski koristiti za ispitivanje bilo kojeg ponašanja koje možda treba neke modifikacije.

Prvi korak u funkcionalnoj analizi ponašanja je pažljivo promatrati i točno opisivati ponašanje koje dijete izlaže, događaje i podražaje u okolini, i prije i nakon toga ponašanja. Često se pažljivi opis naziva utvrđivanje Abecede određenog ponašanja:

- **A** ntecedent - poticaj ili podražaj na koje dijete reagira
- **B** ehavior - ponašanje koje dijete ispoljava
- **C** onsequence - poticaj ili podražaji koje dijete dobije (ili kojih je prestao biti subjekt) kao za posljedicu njegova ponašanja

Treba rasporediti prilike, promatrati i opisati ponašanje u širokom uzorku okruženja i prigoda. Podaci koji se prikupljaju od tih opažanja treba zatim analizirati, treba istražiti trendove koji dovode do pojave ponašanja, tragati za podražajima koji prizivaju određeno ponašanje ili otkriti potrebe koje dijete pokušava ispuniti izlažući takvo ponašanje. Zatim, postaviti hipotezu o ponašanju i o funkciji koju ima u službi dijeta zatim možemo testirati hipotezu sustavno mijenjajući elemente okoliša, kako bi se sa sigurnošću utvrdilo koji utječu na ponašanje. Testiranje može pomoći da se zaključi što dijete pokušava postići sa svojim ponašanjem, što je motivacija, svrha tog ponašanja.

Ponašanje može služiti bilo kojoj od brojnih svrha. Ispod je popis nekih od tih motiva.

- **Kako bi dobili pozornost** od nekoga u okolini.
- **Da dobije opipljive posljedica:** liječenje, novac, omiljena igračka ili video.
- **Za dobitak senzorskih poticaja:** da se ugrije ako je hladno ili rashladi ako je vruće, da dobije nešto taktilno, okusno, zvučno, vizualno, proprioceptivno, ili vestibularno.
- **U svrhu reguliranja** svojih emocija: da se smiri, ako je nervozno, podizanje na veći stupanj budnosti ako je deprimiran.

- **Za bijeg ili izbjegavanje nepoželjne situacije.** Obično su ta ponašanja odgovor na zahtjev za rad, igru, ili komunikaciju, to jest mogu biti sredstvo da se izbjegne okruženje koje može imati neugodan podražaj. Bijeg i izbjegavanje su slične potrebe, ali je važno prepoznati razliku između njih, kao i to da se oni mogu se očitovati u različitim vremenima. Na primjer, ako netko radi s djetetom, koji postaje uznemireno svaki dan tijekom čitanja grupe, početna hipoteza može biti da je grupa za čitanje nepoželjna i pokušava pobjeći iz te situacije. Međutim, dijete možda, u stvari, pokušava da se *izbjegne* zadatak ili događaj koji dolazi *nakon* čitanja skupine. Ako grupa za čitanje dolazi neposredno prije ručka, ili užine koja je obično u restoranu, bučnom i nad-poticajnim za dijete, dijete može početi pokazivati negativno ponašanje kao protest jer zna da poslije mora provesti vrijeme u tom okruženju.
- **Da iznese komentar ili da izjavu,** percepciju, ili emociju o jednom okruženju.
- **Iz navike.** Tipično, međutim, većina ponašanja koja su označena kao navika, pokušavaju ispuniti jednu od gore navedenih potreba, ili su pokušavali nekad ali su u međuvremenu izgubile smisao. Naravno postoji mogućnost da je ponašanje ritual.

Forme za prikupljanje podataka su u prilogu.

Discrete Trial

[autor [Jason M. Wallin](#)]

Sadržaj

- **Uvod u Discrete Trial Training (DTT)**3,4
- **Pojednostavljen Primjer**5
- **Diskriminativni poticaj -
*Discriminative stimuli (S^D)***6
- **Odgovor - *Response (R)***7
- **Pojačanje (ohrabrivanje) poticaja -
*Reinforcing Stimuli (S^R)***8,9,10
- **Raspored pojačanja -
*Schedules of Reinforcement***11,12
- **Odgovor na problematično ponašanje -
*Addressing Challenging Behaviors***13,14
- **Interval između DTT -
*The Inter-trial Interval (ITI)***15
- **Prompting (P)**16
- **Učenje kompleksnog ponašanja** ...17,18,19

Uvod u the Discrete Trial

Discrete trial je primarna nastavna metoda za brojne behaviorally-baziranih intervencija koje se koriste u nastavi djece s autizmom. U stvari, Applied Behavior Analysis (ABA) je često sinonim za Discrete Trial Training (DTT), iako bi tu praksu trebalo obeshrabrivati, jer su dvije vrlo različite stvari.

Djeca s autizam često se suočavaju s mnogim deficitima i poteškoćama u učenju (Romanczyk u Maurice, 1996). Discrete-trial training može pomoći pri kompenzaciji tih poteškoća.

- **Pažnja** - Mnoga djeca s autizmom započinju program sa vrlo kratkim rasponima pažnje. U DTT, zadatci su rasčlanjeni, na kratke i jednostavne djelove. Na početku programa, interakcija može biti u trajanju od samo nekoliko sekundi. Kako raste pažnja kod dijeta, duljina interakcije se povećava u skladu s tim.
- **Motivacija** - Djeca s autizmom ne mogu biti motivirani za rad na način kako su motivirana druga djeca. DTT pokušava izgraditi motivaciju nagrađivanjem obavljanja željenog ponašanja i dovršetak zadataka sa nečim opipljivim –reinforce (hrana, igračke, vrijeme za igru, itd.) Reinforce se koristi uporedo sa socijalnim pohvalama u nadi da će pohvale, vremenom, postati dovoljna motivacija.
- **Potica kontrola** - za djecu s autizmom često je teško razlikovati između podražaja koje želimo da usvoje kao važne- zahtjev učitelja / roditelja, pozivnica od vršnjaka, važni signali iz okoliša (školska zvona, alarm, vrijeme, itd.) - i svih ostalih "pozadinski" poticaja. U DTT predstavljeni podražaji (obično upute učitelja ili roditelja) su jasni i relativno dosljedni. Dijete nagrađujemo za ponašanja koja su odgovor na važne podražaje, tako da dijete vremenom dođe do spoznaje da određeni podražaji više zaslužuje njegovu pozornost od drugih (pozadinskih) podražaja.
- **Generalizacija** - za djecu s autizmom, obično je vrlo teška, primjena ponašanja ili vještine u različitim okruženjima ili na više povezanih ponašanja. Shodno tome, upute u dobrom DTT programu su dizajnirane da se mjenjaju tijekom vremena, u sadržaju (bujica riječi i uputa) i kontekstu (ko daje upute, gdje i kada su date).
- **Uzročno-posljedično učenje i učenje opažanja** - Djeca s autizmom obično imaju mnogo teškoća u "shvaćanju-kontanju stvari" iz njihovog okruženja. Iz tog razloga DTT uči vještine i ponašanja eksplicitno.
- **Komunikacija** - Često je u djece s autizmom, i izražajani i receptivni jezik manjkav. Nastava koja se oslanja na verbalna predavanja, je često previše teška za tu djecu. Upute u discrete trials su jednostavne, konkretne, i jasno pružaju samo najbitnije informacije, pogotovo na početku programa. Kako dijete napreduje, a njegov receptivni jezik postaje jači, ove upute mogu postati složenije.
- **Percipiranje i razumijevanje socijalni i bihevioralni očekivanja** - Iako su u malom broju slučajeva u DTT ugrađene lekcije koje se oslanjaju na percipiranje, razumijevanje socijalni i bihevioralni očekivanja, ipak DDT je u osnovi osmišljen da se uči izbjegavajući oslanjanje na ove vještine. Discrete trials je u biti dizajniran da eksplicitno podučava one sa nedostatkom gore navedenih vještina.

Discrete trial je jedna zaokružena instrukciona rutina usmjerena na ponašanje. Određeni DT se može ponoviti nekoliko puta uzastopce, nekoliko puta dnevno, tijekom nekoliko dana (ili čak dulje) dok ne ovlada vještinom. Postoje četiri dijela, i dodatni peti, za DT.

- the **discriminative stimulus** (S^D) (**diskriminativni poticaj** (S^D)) - upute ili poticaj iz okoliša na koje učitelj želi naučiti dijete da odgovara

- the **prompting stimulus** (S^P)-- **poticaj** (S^P) - poticaj ili natuknica od učitelja kao pomoć djetetu da odgovori ispravno
- the **response** (R)-- **odgovor** (R) - vještina ili ponašanje koja je cilj, ili dio nastave
- the **reinforcing stimulus** (S^R)--**pojačanje stimulacije** (S^R) - nagrada dizajnirana kako bi motivirali dijete da odgovori, reagira ispravno
- the **inter-trial interval** (ITI)-- **pauze između intervala** (ITI) - kratke pauze između uzastopnih ispitivanja

Dijelovi DT su često zastupljeni simbolično poput slike ispod, (i bit će zastupljeni kroz ovaj vodič):

$$S^D \text{ --> } R \text{ --> } S^R \text{ --> } ITI \text{ } S^D \text{ -> } R \text{ -> } R \text{ -> } ITI$$

$$(S^P) \text{ } (S^P)$$

osnovi, to ilustrira red DT. Prvo dolazi učiteljeva uputa (S^D). Ako učitelj misli da dijete možda treba neku pomoć da bi pravilno reagirao, on će mu dati poticaj, natuknicu, ili model kako da ispuni zadatak (S^P). Zatim, bilo uz pomoć ili bez, dijete daje neki odgovor(R) na upute. Ako dijete reagira na pogrešan način on ga može ispraviti, a zatim mu dati još jednu priliku. Ako on reagira ispravno, ili blizu ispravnog, učitelj mu može dati neku nagradu ili pohvalu kao ohrabrenje (S^R). Nakon što su završili, učitelj možda želi malo pauzirati(ITI) prije nastavka, da bi dao djetetu do znanja da su završili jedan set, i da prelaze na sljedeći.

Pojednostavljen Primjer

Postava: Džo uči boje. Učitelj želi da ga nauči samostalno odabrati kocku određene boje, koju učitelj zatraži od niza tri različito obojene kocke. Prije nego što je dizajnirao ovaj program, njegov mu je učitelj dao brzi test (početne procjene) i utvrdio da on nije u stanju identificirati plavu kocku, tako da učitelj zna da će Džo trebati pomoć pri pronalaženju tražene boje. Džo također ima problem praćenja dugih rečenica, pa će mu se u skladu sa tim davati kratke i jasne smjernice. Učitelj također zna da Džo voli pohvale te će ih koristiti u svrhu motivacije, također zna da obožava čoko bombone te će ih koristiti kao nagradu za tačne odgovore.

Ovaj primjer je nemaštovit i zastario te ga ne koristim prilikom svog predavanja, ali je odličan ako ne i najbolji primjer osnova DT-a.

Učitelj: "Džo, pokaži mi plavu".

Učitelj uzima njegovu ruku, pomaže mu da ispruži kažiprst, a zatim mu pomaže pronaći plave kocke.

Učitelj: ".. Da to je plava kocka bravo"

Učitelj označava na listu da Džo nije bio u mogućnosti samostalno identificirati plave kocke na ovom DT.

[Kraj prvog pokušaja.]

Učitelj: "Džo, pokaži mi plavu".

Džo ne reagira. Nakon nekoliko sekundi, učitelj uzima njegovu ruku, Džo samoinicijativno ispruži kažiprst, a zatim mu učitelj pomaže pronaći plave kocke.

Nastavnik: ". Daaa. To je plava kocka."

Učitelj označava na listu da Džo nije bio u mogućnosti samostalno identificirati plave kocke na ovom DT.

[Kraj drugog pokušaja.]

Učitelj: "Džo, pokaži mi plavu".

Džo ne reagira. Nakon nekoliko sekundi, učitelj pokušava uhvatiti Džoa za ruku, ali u tom trenutku Džo ispruži kažiprst i pokazuje na plave kocke.

Učitelj: "Bravooo. To je plava kocka."

Džoa je još uvijek potrebno malo potaknuti - učitelj koji pokušava da uzme Džoovu ruku - pa učitelj označava na listu da Džo nije bio u mogućnosti samostalno identificirati plave kocke na ovom DT.

[Kraj trećeg pokušaja.]

Učitelj: "Džo, pokaži mi plavu".

Džo pokazuje na plave kocke.

Učitelj: "! Da bravo. To je plava kocka."

Učitelj daje peticu (hi five) i nekoliko M & M bombona. Učitelj označava na listu da je Džo bio u mogućnosti identificirati plave kocke na ovom DT.

[Kraj četvrtog pokušaja.]

U prva tri pokušaja, prisutni su svih pet dijelova DT : *diskriminativan poticaj (discriminative stimulus)* (učitelj traži od Džoa da mu pokaže plavu boju), *poticaj (prompting stimulus)* (učitelj oblikuje odgovor, ili daje blagi znak u kojem pravcu da se ide) ; *odgovor (response)* (iako u prva tri pokušaja Džo nije mogao dati tačan odgovor, ipak uz prompting je dovršavao zadatak svaki put sa sve većom tačnošću), *pojačanje (reinforcing stimulus)* (učitelj verbalno pohvaljuje i potiče), *pauze između intervala (inter-trial interval)* (razdoblje između pokušaja u kojem je učitelj bio u mogućnosti da zabilježi podatke iz predhodnog pokušaja).

U četvrtom pokušaju, nije bilo poticaja *prompting stimulus*, što i jeste željeni ishod, da Džo obavlja zadatke samostalno. Također, kako je Džo učinio upravo ono što je učitelj htio tako je i motivator pojačan (bombone), u nadi da će djete sljedeći put imati motivaciju izvrši zadatak zbog nagrade.

Diskriminativni Poticaj (S^D)

Diskriminativni poticaj *discriminative stimuli* (S^D) je specifičan događaj ili stanje u okolišu (poticaj) na koje nastavnik želi naučiti dijete da odgovori određenim ponašanjem. Naša želja je da dijete počne razlikovati određene podražaje (zahtjev nastavnika / roditelja / druga , važne događaje u okolišu, itd.) od pozadinske buke svakodnevnog života, i u idealnom slučaju prepozna te podražaje kao nešto važnije od pozadinske buke.

U kontekstu nastavnog programa, diskriminativni poticaji *discriminative stimuli* (S^D) na koje želimo da dijete odgovori su obično upute ili zahtjev učitelja ili roditelja. Međutim, moguće je koristiti DT program oko drugih poticaja. To je često malo teže izvesti u praksi, i može zahtijevati malo više kreativnosti od strane instruktora, ali osim direktnih zahtjeva, i odgovori na mnoge druge događaje-poticaje iz okoline, su često vrlo važni. Na primjer, dijete može biti poučeno što učiniti kada čuje određeno školsko zvono. Da li da stane u red? Napusti autobus? Izvadi užinu? Ili djete može biti poučeno da stane u red kada vidi da su to uradili ostali, ili da otvori vrata ako čuje da neko kuca, itd.

Smjernice za projektiranje i korištenje Discriminative Stimuli (S^D)

- Treba privući djetetovu pozornost prije izlaganja prezentacije, bilo kakve vrste. To se možda čini očigledno, ali se često previdi, osobito u "afektu" u prepunom razredu ili kod kuće. Često vrlo jednostavno pridobijemo djetetovu pažnju tako što uz instrukcije izgovorimo djetetovo ime. Ali ako je dijete okupirano nekim drugim zadatakom, događajem ili nekim samo-stimulirajućim ponašanjem instruktor može:
ili sačekati da okupacija prestane sama od sebe (idealno, po mom mišljenju, učitelj bi se mogao uključiti u tu aktivnost s djetetom , prateći djetetovo vodstvo dok ustvari pokušava naučiti djete neke djelove prihvatljivog ponašanja , učitelj se zatim može vratiti na ciljane lekcije kasnije),
ili mogu pokušati odvojiti dijete od te okupacije, ako ona nije prikladna ili poželjna prije nego pokušaju sa lekcijom.
- Posebno obratiti pažnju da na samom početku programa, upute budu jednostavane i jasane, to jest treba sažeto komunicirati samo sa osnovnim informacijama. Naravno, kako dijete napreduje, instruktor može koristiti sve više uobičajenih i složenijih instrukcija.
- Diskriminativni poticaj *discriminative stimuli* (S^D) za određeni sat bi trebao biti dosljedan u početnim fazama (kao u ranije predstavljenom primjeru , gdje od Džoa uporno tražimo, "Pokaži mi plavu."). Međutim, što je prije moguće treba početi koristiti varijacije instrukcija i postavki, kao i ohrabrivati fleksibilnost i generaliziranje ciljane vještine ili ponašanja.
- Ponavljanje instrukcija treba izbjegavati. Kasnije u ovom priručniku će biti nekih rasprava o koracima koje treba poduzeti kako bi se izbjeglo ponavljanje instrukcija (prvenstveno postavljanje rokova na odgovore), ali u suštini, želimo izbjeći prigovaranje djeci koliko je god moguće.

Odgovor response (R)

Odgovor (R) response (R) je ponašanje koje dijete pokazuje nakon i kao rezultat diskriminativnog poticaja (discriminative stimulus). Ovo potonje je važno imati na umu, jer odgovor mora biti rezultat upute ili namještenih okolnosti. Ako dijete reagira na druge podražaje, osim onih koje nastavnik koristi u lekciji, upute bi trebalo razmotriti. Je li u okolini previše elemenata koji odvlače pažnju? Ima li dijete problema s kontrolom poticaja?

Kako bi se osiguralo da svatko ko radi s djetetom, a i dijete samo bude svjesno onoga što se smatra kao ispravan odgovor, kriteriji za očekivani odgovor bi trebao biti detaljno opisan prije nego započnemo DT. Razmislite o sljedećem cilju:

"Sarah će, na zahtjev, svjesno identificirati slovo."

Na prvi pogled to može izgledati kao točno opisano ponašanje, ali usudio bih se reći da je potrebna daljnja dorada. Kako točno očekujemo od Sarah da se ponaša? Je li pokazivanje prema slovu dovoljno točno? Da li je potrebno pokupi i preda nekome? Što ako se Sarah, nakon što je zamoljena da identificira slovo T, počne igrati sa svojom kosom 20 sekundi prije nego pokaže karticu? Ove nedoumice se mogu izbjeći ako se cilj specificira malo točnije:

"Sarah će pokupiti i donijeti učitelju karticu koja prikazuje tražene slovo u roku 5 sekundi od zahtjeva."

Postoje tri moguća odgovora ponašanja u određenom pokušaju: ispravan odgovor, netočan odgovor, i bez odgovora. Točan odgovor je obično praćen aktivnostima koje dijete smatra ugodnim ili uzbudljivim, u nadi da se djete motiviše da i dalje pruža tačan odgovor. To se zove [pojačanje-reinforcement](#) i to je predmet našeg sljedećeg odjeljka.

Pojačanje (ohrabrivanje) poticaja- Reinforcing Stimuli (S^R)

Reinforcing stimuli je poticaj iz okoliša koji dolazi poslije ispoljenog ponašanja u cilju da se to ponašanje ponovi u sljedećim vježbama. Pohvale, posebne povlastice, glazba, igračke, gotovo sve se može koristiti kao pojačanje, ako pomaže u jačanju određenog ponašanja.

Primarni i Sekundarni Reinforcing Stimuli

Razlikujemo dvije vrste: primarni i sekundarni reinforcing stimuli.

Primarni reinforcing stimuli su bezuvjetni, što znači da su to događaji ili nagrade koji imaju primarnu vrijednost: hrana, voda, toplina, itd.

Korištenje primarni pojačanja ima nekoliko prednosti. Primarno pojačanje je urođeno, to jest ne mora biti poučeo. Dok neka djeca još uvijek ne nalaze vrijednim zagrljaje i pohvale, te stoga još nisu spremni raditi previše ustrajno da ih dobiju, većina djece će za omiljenu užinu ili bombonicu potruditi se da obavi zadatak. Također, primarna pojačanja neće vremenom isčeznuti, nego će uvijek ostati pojačanja. Uvijek će postojati želja za hranom ili vodom. Primarno pojačanje ipak ima i neke nedostatke. Primarni pojačivači podliježu zasićenju nakon relativno kratkog vremenskog razdoblja. Vjerovali ili ne, možemo koristiti samo toliko M & M bombona koliko učenik može pojesti. A i primarna pojačanje rijetko se koriste u svakodnevnom okruženju.

Secondary reinforcing stimuli -Sekundarna pojačanja stimulacije su uslovljena. Postoje dvije vrste sekundarnih pojačanja. Prvi tip se sastoji od pohvale, osmjeha, osjećaj postignuća, itd. To su pojačanja koja imaju korjen u svakodnevnim društvenim odnosima.

Drugi tip sekundarni pojačanja je (**token economy**) **ekonomija žetonima-čipovima**. **Token economy sustav** je onaj u kojoj osoba zaradi token-žeton za poželjno ponašanje. Svaki token-žeton je korak prema stjecanju primarnih pojačanja. Novac je klasičan primjer token-žeton gospodarskog sustava. Više govora o token-žeton sistemu bit će u djelu vizuelna podrška.

Sekundarno pojačanje ima niz prednosti. Prvo, uvjetovani pojačivači motivacije su obično više praktični za korištenje od primarnih. Puno lakše je reći djetetu "Bravoo!" ili mu dati zvijezdu u svesku, nego u svakom trenutku nosati okolo pun džep čipsa ili bombona. U svakom slučaju, sekundarno pojačanje obično se puno bolje uklapa u svakodnevno okruženje. Sve nas motivišu, pohvale ili žetoni (novac) tijekom našeg svakodnevnog života. Sekundarna pojačanje smanjuje potrebu da budemo u neposrednoj blizini dijeteta. Ako netko stalno daje bombonicu ili igračku, kao pojačanje motivacije dijetetu, onda djete mora biti stalno na dohvata ruke. Nasuprot tome ako djetetu pojačavamo motivaciju osmjehom ili uzvikom "Bravoo!" to možemo raditi sa sasvim drugog kraja prostorije, što je daleko praktičnije i puno više reflektuje prirodno okruženje. Sekundarno pojačanje se može koristiti da se prošire interesi dijeteta. Konačno, pomoću sustava tokena-žetona možemo povećati vremenski razmak predstavljanja pojačivača (jer treba sakupiti nekoliko žetona da bi dobili pojačivač), omogućujući duže nastave, s manje prekida, a smanjuje se i vjerojatnost zasićenja.

Ako sekundarno pojačanje ima nedostatak, to je da ono mora biti naučeno, i povremeno moramo povezivati sekundarno pojačanje sa osnovnim pojačanjem zbog održavanja interesa djeteta.

Kada podučavamo djecu s autizmom, bilo koje primarno pojačanje treba biti uporedo sa sekundarnim pojačanjem, to jest socijalnim pojačivačima: pohvale, kontakt očima, daj peticu, zagrljaj, kratke igre, itd. Neka od djece s autizmom neće uvijek doživjeti gore navedeno kao, strašno pojačanje stimulacije. Naš posao je da ih naučimo da uživaju u ovim stvarima koliko god je to moguće.

Pozitivna i negativna pojačanja

Osim Primarnog i sekundarnog pojačanja se mogu podijeliti na pozitivna i negativna.

Positive reinforcement (S^R and S^+) **Pozitivno pojačanje** (S^R i S^+) je predstavljanje pozitivnih događanja (pojačivača) nakon određenog ponašanje u svrhu povećavanja vjerojatnosti da se ponašanje ponovi u budućnosti. Primjeri koji su dati u cijelom ovom dijelu - Pažnja, zagrljaj, igračke, igre, itd. - su primjeri pozitivnog pojačanja.

Negative reinforcement (S^{-R} and S^{-}) **Negativno pojačanje** je uklanjanje neugodnog događanja nakon određenog ponašanje povećavajući vjerojatnost da će se ponašanje ponoviti u budućnosti. Pretpostavimo da je dijete preosjetljivo na zvuk i glasan govor mu pričinjava neugodnost. Trenutno, dijete viče na osobu "Tišinaaaa!" u pokušaj da ta osoba stiša glas. Nastavnik djeteta može iscenirati situaciju u kojoj on (učitelj) govori preglasno (blago negativno pojačanje), i čim dijete upotrijebi prihvatljiviju frazu kao "Možete li govoriti tiše, molim?" učitelj prilagođava glasnoću njegovog glasa. Ovo je primjer u kojem je željeno ponašanje rezultat uklanjanja neugodnog poticaja.

Također, treba biti svjestan da se pozitivna ili negativna pojačanja često nesvjesno koriste kada se djeca „zločesto ponašaju,“. Na primjer, ako dijete vrišti u dućanu sa igračkama za najnovijim Pokemon karticama, i njegovi roditelji trče kupiti igračku u cilju prekida djetetovog vrištanja, tada roditelji samo pozitivno pojačavaju takvo ponašanje, a dijete će se najčešće ponašati slično kad sljedeći put nešto poželi.

Differential Reinforcement Diferencijalno pojačanje

Pojačanje bi trebalo biti diferencijalno, to jest imati nivoe.

Diferencijalno pojačanje podrazumjeva veći intenzitet pojačanja što je odgovor tačniji.

Uzmite, na primjer, raniji scenarij nastave kada Džo pokušava identificirati plavu boju.

-Ako je potrebno da svojom rukom uzmemo Džoovu ruku i pokažemo na plavu kocku onda kao pojačivač koristimo frazu: "Da. To je plavo".

-Ako je Džou potreban samo dodir po ramenu kako bi ga podsjetili da očekujemo reakciju, nastavnik mu može dati peticu rukom i reći, "Tako je! Bravo."

-Ali, ako Džo samostalno pokaže kažiprstom na plavu kocku, nastavnik maksimalno koristi pojačivače uzvikom "Woo-hoo! Bravo!" Može mu dati veliki zagrljaj i nekoliko keksića. Naravno, ono što je za jedno dijete pojačanje za drugo može biti uzrok neugode. Kod neke djece drama i zvuk iz predhodnog primjera neće uopšte pojačati motivaciju. Za njih, jednostavna fraza, "Tako je, Džo", i ponuđen kreker (ili prilika igrati s igračkom vlakom) može se pokazati kao bolje pojačanje.

Ispravljanje pogrešaka

Postupak ispravljanja pogrešaka mora biti dobro definiran. Ako je dat netočan odgovor, obično se ispravlja sa jednostavnim, neutralnim "Ne," ili "Nije" i pokušaj se ponavlja pružajući djetu sljedeću priliku. Ako dijete čini niz netočnih odgovora, razina [promptinga](#) mora biti povećana. Ako dijete i dalje nedaje tačan odgovor, razina promptinga se povećava, i učinkovitost pojačivača motivacije mora biti preispitana.

Smjernice za reinforcement-pojačanje motivacije

Postoji nekoliko uobičajenih smjernica koje se mogu pokazati korisnima kada je riječ o pojačanjima:

Ako želimo da pojačanje bude dosljedno i učinkovito, kriteriji za tačan [odgovor](#) treba biti planiran u detalje, razumljivo, i moraju ga koristiti dosljedno svi koji su uključeni u djetetov program.

Posljedice točnih i netočnih odgovora trebaju biti lako prepoznatljive. Ovo se može činiti očigledno, ali je često teže nego što zvuči. Na primjer, ja imam veliki afinitet za nestašnu djecu. Tako, na primjer, kada James skine cipele u razredu, što on radi redovito, i znam da to radi jer je nestašan, najčešće će mi se oteti osmijeh, i reći ću mu "Hajde James. Obuj cipele." Je li ovo loš postupak?

Pa, ako stvarno želim da James zadrži cipele na nogama, onda vjerojatno nije najbolje što sam mogao učiniti. Budući da sam utvrdio da James skida cipele kako bi bio nestašan - to jest, da se pridobije pažnju odraslih – ja sam mu dao upravo ono što je htio, praveći zabavu od toga, smiješeći mu se, i sl. Da, ja sam zatražio da obuje cipele natrag, ali način na koji sam to učinio ustvari pojačava nepoželjno ponašanje (skidanje cipele). Ako mi je doista stalo da cipele ostanu na Jamesovim nogama, možda je bolji pristup reći, sa hladnim izrazom lica, i neutralnim tonom, "Ne James. Obuj cipele." Ovakav pristup kvari zabavu i smanjuje šanse da će se ponašanje ponoviti.

Ako je pojačanje motivacije korišteno nakon svakog pokušaja (vidi [raspored pojačanja](#)) onda bi trebali biti korišteni kratkotrajni pojačivači. Jedna bombonica, jedno duvanje balona od sapunice, petica rukom i "Bravoo!" sve su to dobri izbori. Dugotrajnije nagrade - vrijeme na računalu, priliku da se igraju s igračkom, itd- mogu odvući pažnju od uzastopnih zadataka. Ove nagrade su super, ali kao predah nakon niza zadataka, ili kao velika nagrada za skupljene tokene-žetone (**token economy**).

Sljedeći dio je brz pogled na [raspored pojačivača-schedules of reinforcement](#).

Raspored pojačanja - Schedules of Reinforcement

Raspored pojačanja su pravila kojima određujemo vrijeme i učestalost pojačanja za određenu aktivnost.

Postoje dvije glavne vrste rasporeda pojačanja:

Continuous Reinforcement Schedules - Kontinuirani Raspored pojačanja

Kontinuirani raspored pojačanja je onaj koji daje pojačanje nakon svakog točnog odgovora. Kontinuirani rasporedi su korisni za učenje novih ponašanja, kada je cilj naglasiti odnos između [diskriminativnog poticaja](#) i povezane [reakcije](#).

Partial Reinforcement Schedules - Djelomični Raspored pojačanja

Djelomični raspored pojačanja je onaj u kojem su samo od željenih [odgovora](#) pojačani (reinforced). Djelomični rasporedi pojačanja rezultiraju sa više odgovora i bržom reakcijom nego kontinuirani raspored. Ponašanja pojačana kroz djelomični raspored također imaju veću šansu da se održe, a i djete se bolje priprema za period kada neće biti pojačanja motivacije za određeno ponašanje. Djelomični rasporedi pojačanja su korisni za održavanje naučenog ponašanja, za upotrebu tih ponašanja nakon što su naučena, i za izradu pojačanja koja su više prirodna (rijetko se u svakodnevnim prilikama koristi pojačanje kada se izlaže poželjno ponašanje).

Djelomično pojačanje rasporeda temelji se ili na *intervalima* (vrijeme između prikaza i pojačanja) ili *omjer* (usporedba odnosa ponašanja sa i bez pojačanja), a omjeri i intervali mogu biti *fiksni* ili *varijabilni*.

Fixed interval schedules - Fiksni raspored intervala pojačanja (reinforce) kod pojedinca nastupa nakon fiksno određenog vremena. Fiksni interval rasporedi obično proizvode takozvani stair-stepped obrazac ponašanja, to jest, nakon reinforcer-pojačanja razina spremnosti za odgovor sve je manja do neposredno prije vremena za sljedeću prezentaciju pojačanja, tada se razina dobrog ponašanja brzo povećava, a zatim razina opet polako pada, i tako dalje. Kao nesavršeni primjer navest ćemo, kada studenti sjede na dosadnom predavanju i znaju da za sat se završava, u početku predavanja oni će apatično svaki 10 min pogledati na sat, ali kako osjećaju da se predavanje bliži kraju postat će sve zainteresiraniji i gledat će na sat sve češće i češće.

Variable interval schedules - Varijabilni rasporedi intervala podrazumjevaju pojačanja usmjerena ka pojedinca nakon slučajnog i nepredvidljivog vremenskog trajanja. Varijabilni interval rasporeda stvara redovne odgovore, ali ne na osobito visokoj stopi učestalosti. Kao na primjer, ako netko poziva prijateljev broj s gorućim pitanjem a telefon je zauzet, on će vjerojatno nazvati redovito, ali nakon svakih nekoliko minuta, a ne svakih nekoliko sekundi (jer bi shvatio vrijeme između dva poziva povećeva šansu da je linija slobodna, a ne količina pokušanih poziva).

Fixed ratio schedules - Fiksni raspored omjera prezentuje pojačanje pojedincu nakon fiksnog broja točnih odgovora. Fiksni raspored omjera proizvodi stair-stepped uzorak sličan fiksnom rasporedu intervala, samo s većom stopom pozitivnih odgovora. Kao na primjer, ako na tekućoj vrpici radniku dajemo bonus za svakih sklopljenih 1000 predmeta, on će raditi prilično brzo prvih tisuću, zatim će usporiti proizvodnju i opustiti se malo, da bi počeli raditi jače i jače kako se približava sljedećim tisućama, i tako dalje.

Variable ratio schedules - Varijabilni raspored omjera pojačanje se prezentuje pojedincu nakon slučajnog broja točnih odgovora. Varijabilni raspored omjera proizvode stalni obrazac ponašanja na visokoj stopi. Slot strojevi su klasičan primjer varijabilnog omjera rasporeda pojačanja, oni će isplatiti dobitak nakon slučajnog i nepredvidljivog broja povlačenja.

Sljedeći dio je pogled na rješavanje problematičnog ponašanja .

Odgovor na problematično ponašanje

Kao što je [pojačanje-reinforcement](#) uvođenje pozitivnih ili uklanjanje negativnih poticaja za pojačanje određenog ponašanja, tako je **kazna** uvođenje negativnih ili uklanjanje pozitivnih poticaja u cilju smanjenja određenog ponašanja.

Vrste kazne

Postoje četiri osnovne vrste kazne.

Time out je odvođenje djeteta od bilo kakve pozitivne stimulacije. Prije nego uvedemo Time out važno je da se utvrdi motivacija koja stoji iza ponašanja koje pokušavamo smanjiti, (pogledajte [Funkcionalna analiza ponašanja](#)). Na primjer, ako dijete vrišti svaki put kad bi pokušali raditi sa njim, koristeći Time out zapravo možemo potaknuti takvo ponašanje. Dijete vjerojatno vrišti u cilju bjega od zahtjeva, pa ako ga stavite u Time-out, (vadite ga iz situacije) u stvari mu upravo dajete ono što on želi. Stoga, sljedeći put kada bude željelo pobjeći od neželjene situacije, dijete će ponovno pokušati vrištanjem, jer se vrištanje pokazalo uspješnim prošli put.

Isčezavanje-Extinction je odvratanje od ponašanja tako da prestanemo sa prezentacijama pojačanja, (u suštini ignoriranje ponašanja). Isčezavanje je često uspješano u smanjenju ili čak uklanjanju ponašanja, ali može biti poteškoća. Obično, kada počnemo primjenjivati isčezavanje kao put za regulisanje određenog ponašanja, to se ponašanje neko vrijeme zapravo pogoršava (koliko dugo ovisi od situacije kakva je bila prije pojačanje ponašanja-reinforcer). Dakle, ako se odlučimo za **Isčezavanje-Extinction** u cilju odvratanja od ponašanja, treba pristupiti sa određenim stupnjem budnosti, jer ako prerano vratimo pojačanja-reinforcer (čak i nakon vrha lošeg ponašanja) možemo uzrokovati povećanje djetetovih pokušaja, starim ponašanjem, da dobije dodatna pojačanja-reinforce.

Odgovor trošakom- Response cost je kazna koja se temelji na **ekonomiji žetonima**. Tokeni-žetoni bivaju oduzeti od pojedinca zbog pojave nepoželjnih ponašanja. Slično kao u stvarnom životu, kazna za neki prekršaj bi smanjila vaš račun. Zbog toga, bi bilo manje vjerojatno da će se ponašanje koje je izazvalo prekršaj ponoviti u budućnosti. U obrazovnom okruženju, sustav ekonomije žetonima može biti vrlo vrijedan alat, ali će vjerovatno biti vrlo teško za naučiti i pridobiti povjerenje djeteta. Po mome iskustvu **Odgovor trošakom- Response cost** može pomoći kod uklanjanja neželjenog ponašanja, ali takođe mogu zbuniti i uznemiriti dijete, te može dovesti do gubitka povjerenja u sustav. Prema tome, moramo vagati relativnu vrijednost možda smanjenja određenog ponašanja s cijenom od gubitka **ekonomija žetonima** kao izvrsnog alata za učenje.

Aversive - averzivni poticaji su jako negativni podražaji uvedeni nakon nepoželjnog ponašanja. Pljuska ili prigovaranje su klasični primjeri averzivnih podražaja, ali ima i lažih primjera. Kao opće pravilo, averzivne poticaje treba izbjegavati, osobito u školi (osim u potpunom sudjelovanju roditelja i sa vrlo dobro definiranim smjernicama), jer oni često učine više zla nego dobra. **Averzivni poticaji** kao kazna često potiskuju čak i dobro ponašanje zbog straha od kazne, potiču izbjegavanje, bjeg, i jaku emocionalnu reakciju. **Averzivni poticaj** može postati modelom neprimjerenog ponašanja kao rješenja za sve probleme, i može poticati negativnost između odraslih i djeteta.

Alternative za kazne

Kako je svrha DDT naučiti *pozitivno ponašanje*, ne bi trebalo biti potrebe za kaznom kada su djeca uključena u DTT. Činjenica da problematično ponašanje nije pojačano-reinforced trebala bi biti dovoljna da ih obeshrabri u korist ponašanja na koje se fokusiramo. Međutim, može biti potrebno ukloniti pojedina ponašanja izvan DDT časova. Prvi korak u tom procesu je utvrditi motivaciju iza trenutnog ponašanja (vidi [Funkcionalna analiza ponašanja](#) za više informacija). Nakon što je funkcija ponašanja utvrđena, može biti izrađen plan kojim ćemo naučiti dijete bolji način zadovoljavanja tih potreba koje uzrokuju neželjeno ponašanje.

Postoje četiri osnovne alternative kazni u svrhu uklanjanja lošeg ponašanja i poticanje više odgovarajućeg ponašanja:

Diferencijalno Jačanje Ostalih ponašanja- Differential Reinforcement of Other Behaviors (DRO) je pojačanje *bilo kojeg* ponašanje osim ispoljenog lošeg ponašanja.

Diferencijalno Jačanje alternativnih ponašanja- Differential Reinforcement of Alternative Behaviors (DRA) je pojačanje -reinforce ponašanja koji služe kao alternativa lošem ponašanju, osobito alternativni načini komunikacije. Kao na primjer, dijete može biti podučavano predstaviti učitelju PECS simbol za odmor, umjesto tantrumming-vriske bježanja.

Diferencijalno Jačanje Nekompatibilnih ponašanja- Differential Reinforcement of Incompatible Behaviors (DRI) je pojačanje ponašanja koje su nespojiva s lošim ponašanjem, što znači ponašanje koje dijete ne može raditi istovremeno sa lošim ponašanjem. Na primjer, ako dijete stalno dodiruje svoje susjede na zajedničkom času, pojačanje bi trebalo dobiti za držanje ruku u krilu ili sjedenju na njima.

Diferencijalno Jačanje Manje stope ponašanja- Differential Reinforcement of Lesser Rates of Behavior (DRL) je metoda u kojoj se pojačanje daje djetetu ako u određenom vremenu ispolji ponašanje manje puta od unaprijed definisane stope. Na primjer, ako dijete trenutno pravi buku otprilike deset puta svakih pet minuta, a u posjeti je knjižnici sa svojom grupom, trebao bi biti pojačan-reinforced, ako se suzdrži da pravi buku pet puta u pet minuta.

Interval između DTT- The Inter-trial Interval (^{ITI})

Pauza između dva DTT je kratka (Obično je prikladno tri do pet sekundi) dajući djetetu nagovještaj da je vježba završena, kao i pružajući nastavniku priliku da pripremi sljedeću vježbu. Pauza između dva DTT također omogućava djetetu vrijeme da iskoristi reinforcers-pojačanje, a daje i instruktor priliku da upiše podatke iz prethodne vježbe.

Prompting (P)

Prompting-Poticanje predstavlja poticaj kako bi se pomoglo djetetu u postizanju ciljanih odgovora nakon određenog discriminativnog poticaja .

Neka djeca, na žalost brzo postaju ovisna o poticanju, i čekaju na poticanje prije nego što daju bilo koju vrstu odgovora. Dakle, poticanje-prompting treba polako isključivati što je prije moguće. To jest, poticaj treba postupno smanjivati dok dijete ne počne obavljati ponašanje samostalno.

Vrste Promptinga-poticanja

Postoji pet osnovnih vrsta prompta:

Verbalno poticanje je pružanje verbalne upute, natuknice, modela, odnosno sufliranje ispravne riječi u polje izbora. Puni verbalni prompt može uključivati da nastavnik kaže cijelu riječ ili izraz koji pokušava izvući od djeteta, dok djelomično verbalni prompt može pružiti samo prvi zvuk ili slog kao mig djetetu za nastavak.

Modeliranje je gluma ciljanog ponašanja od strane odraslih ili drugog djeteta u nadi da će nas dijete koje poučavamo početi imitirati.

Fizički prompt zapravo uključuje dodirivanje djeteta. Puni fizički prompt može uključivati da dijete fizički vodite kroz cijeli zadatak (na primjer, vođenje ruke da odabere pravu karticu iz niza, a zatim ga vodite dalje da preda karticu nastavniku). Djelomično fizički prompt može biti samo dodirivanje ruke ili ramena da bi dijete počelo izvršavati zadatak.

Gestualni prompt uključuje pokazivanje smjera prstom, gledajući ka pravom odgovoru, kretnja ka tačnom odgovoru, dodirivanje stavke ili područja koja ukazuju na ispravan odgovor.

Pozicijski prompt uključuje uređenje materijala za vježbu, tako da je ispravan odgovor u boljoj poziciji u odnosu na pogrešne odgovore. Na primjer, ako se vježba sastoji od traženja slike imenovanog objekta iz skupine od tri slike, možemo u početku organizirati vježbu, tako da ispravan izbor stoji neposredno ispred djeteta, dok su dva pogrešna izbora, na drugoj strani stola. Kako dijete napreduje, druge kartice postupno premještamo bliže dok ih ne dovedemo u istu poziciju.

Učenje kompleksnog ponašanja

Dok je većina teksta dosad oko učenja jednostavnog ponašanja - ispravan izbor, određeni izraz, itd. - mnoga ponašanja koja dijete trebamo podučavati su složenija, sastavljena od mnogo jednostavnih vještina.

Postoji par tehnika koje se mogu koristiti za podučavanje složenijih ponašanja.

Oblikovanje

Oblikovanje je proces kojim se ponašanje najbliže željenom ponašanju nagrađuje-reinforced. Oblikovanje omogućuje da budu postavljeni razumni ciljevi i daje djetetu više šansi za uspjeh na putu prema učenju novog ponašanja.

Oblikovanje počinje s postepenom analiza. **Postepena analiza** je razbijanje ciljanog ponašanja u manje, lakše usvojive korake koji dovode djete korak po korak bliže željenom ponašanju. Cilj je da dijete radi na završetku prvog koraka, za koji će biti nagrađen-reinforced. Kada dijete usvoji prvi korak, sljedeći korak postaje novi cilj i dijete dobiva sljedeću nagradu-reinforce, i tako do potpunog postizanja cilja

Primjer 1

Trenutna razina: Ivan se trenutno može igrati samostalno tri minute, ali treba tri ili četiri poticaja-prompta da ostane u igri.

Cilj: Ivan će se igrati samostalno deset minuta s dva ili manje prompta.

Analiza koraka:

1. Ivan će se igrati dvije minute s dva ili manje prompta.
2. Ivan će se igrati četiri minute s dva ili manje prompta.
3. Ivan će se igrati šest minuta s dva ili manje prompta.
4. Ivan će se igrati osam minuta s dva ili manje prompta.
5. Ivan će se igrati deset minuta s dva ili manje prompta.

Primjer 2

Trenutna razina: Emily trenutno može samostalno dovršiti četvrtinu svojih zadataka iz matematike, ali svaki put čini oko osam pogrešaka.

Cilj: Emily će završiti zadatke iz matematike s pet ili manje pogrešaka.

Analiza koraka:

1. Emily će završiti 1 / 5 zadataka iz matematike sa 5 ili manje pogrešaka.
2. Emily će završiti 2 / 5 zadataka iz matematike sa 5 ili manje pogrešaka.
3. Emily će završiti 3 / 5 zadataka iz matematike sa 5 ili manje pogrešaka.

4. Emily će završiti 4 / 5 zadataka iz matematike sa 5 ili manje pogrešaka.
5. Emily će završiti sve zadatke iz matematike sa 5 ili manje pogrešaka.

Primjer 3

Trenutna razina: Marko ne zna svoju adresu.

Cilj: Marko će naučiti svoju adresu.

Analiza koraka:

Kada bude upitan: "Gdje živi?" Marko će:

1. Reći prve dvije znamenke svog kućnog broja.
2. Reći prve četiri znamenke svog kućnog broja.
3. Reći svih šest znamenki svog kućnog broja.
4. Reći svoj kućni broj i ime ulice.
5. Reći svoj kućni broj, naziv ulice, i ime grada.

Chaining Uvezivanje

Uvezivanje je povezivanje osnovnih komponenti ponašanja u složenije, kompozitno ponašanje. Povezivanje je korisno za poučavanje onih ponašanja koja se javljaju u osnovi istim redoslijedom svaki put, a posebno je korisno za poučavanje vještina samopomoći.

Gdje oblikovanje koristi analizu koraka, uvezivanje koristi analizu zadataka. **Analiza zadataka** je rasčlanjivanje ponašanja u njegove osnovne komponente.

Primjer 1

Cilj: Rachel će prati zube.

1. Uzeti četkicu za zube
2. Uzeti pastu za zube
3. Otvoriti hladnu vodu
4. Ispiranje četkice za zube pod vodom
5. Skinuti kapicu s paste za zube
6. Spustiti kapicu na rub umivaonika
7. Nanesite pastu za zube na četkicu za zube
8. Četkanje
9. Ispljuniti
10. Isperite četkicu za zube
11. Napunite čašu s vodom
12. Isperite usta
13. Ispljuniti
14. Isključite vodu
15. Stavite poklopac na pastu za zube
16. Odložite pastu za zube
17. Odložite četkica za zube

Naravno, neće sva djeca trebati ovaj stupanj detaljisanja. Neka djeca, će međutim, trebati čak i detaljnije upute. Na primjer, dijete će možda trebati tajmer, tako da zna koliko treba četkati. Ili dijete možda treba biti poučeno da četka svoje zube u određenom redoslijedu, tako da nesmije preskakati određene zube.

Postoje dvije vrste uvezivanja:

Uvezivanje ka naprijed.

U **uvezivanju ka naprijed** dijete se uči da samostalno obavi prvi dio zadatka, a zatim se navodi-prompt dalje kroz ostatak. Nakon što je korak usvojen, dijete se uči da samostalno obavi prvi i drugi korak i opet se navodi kroz ostale. Nakon što ovlada ta dva koraka zajedno on uči treći, itd.

Uvezivanje unazad.

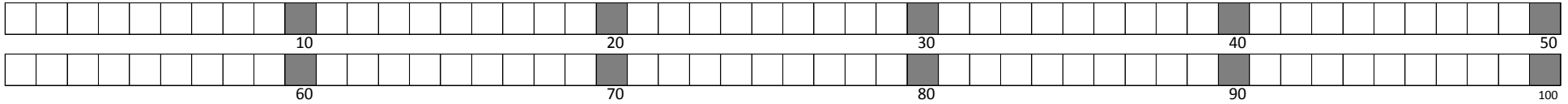
U **uvezivanju unazad** dijete prvo uči završni korak. On je potaknut kroz sve korake do posljednjeg, na kojem se nastavnik zaustavlja i čeka dijete završiti zadatak samostalno. Nakon što usvoji taj korak, nastavnik prelazi drugi na predzadnji korak, i tako dalje.

STRANICA ZA ZBRAJANJE PODATAKA

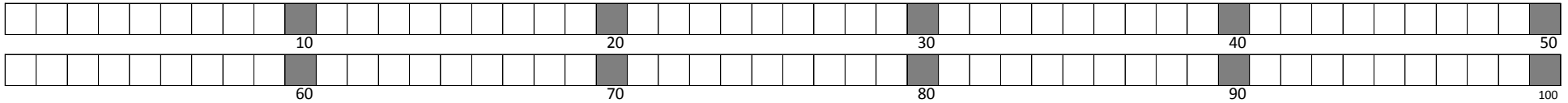
STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

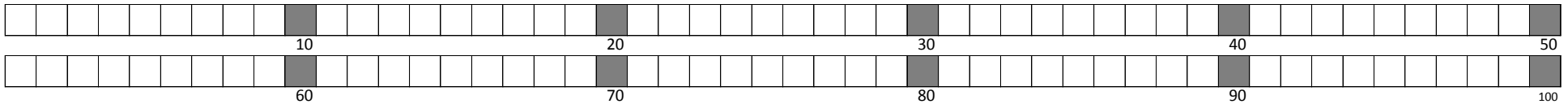
Datum: _____ Prva greška/prompt _____ Ukupno grešaka/prompt _____ Ukupan broj pokušaja _____ Procenat tačnosti: _____ %



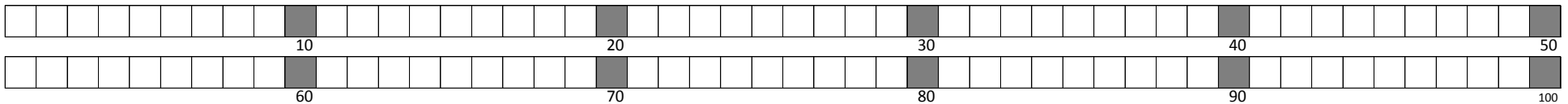
Datum: _____ Prva greška/prompt _____ Ukupno grešaka/prompt _____ Ukupan broj pokušaja _____ Procenat tačnosti: _____ %



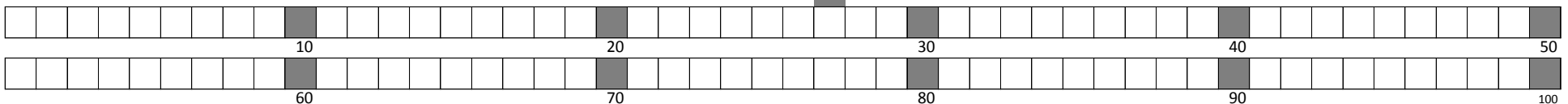
Datum: _____ Prva greška/prompt _____ Ukupno grešaka/prompt _____ Ukupan broj pokušaja _____ Procenat tačnosti: _____ %



Datum: _____ Prva greška/prompt _____ Ukupno grešaka/prompt _____ Ukupan broj pokušaja _____ Procenat tačnosti: _____ %



Datum: _____ Prva greška/prompt _____ Ukupno grešaka/prompt _____ Ukupan broj pokušaja _____ Procenat tačnosti: _____ %



STRANICA ZA ZBRAJANJE A

KORISTITE OVU FORMU PRIKUPLJANJA PODATAKA ZA PITANJA KOJA IMAJU UVJEK ISTI ODGOVOR. NPR KONTAKT OČIMA, KAKO SE ZOVEŠ, DAJ MI CRVENU LOPTU ITD. OVA STRANICA SADRŽI POLJA ZA UNOS PODATAKA OD KOJI SVAKO POLJE BILJEŽI OD 1 DO 20 POKUŠAJA. U ZAGLAVLJU POPUNJAVAMO POLJA: ZADATAK (S^d), ODGOVOR (R) KOJI NAM JE CILJ, , IZABRANE POJAČIVAČE MOTIVACIJE (S^r), MATERIJAL KOJI KORISTIMO U VJEŽBI KAO I UNAPRED ODŠTAMPANA SLOVA ZA MOGUĆE ODGOVORE. IZNAD SVAKOG POLJA SU DATUM, VRIJEME, INICIJALI ISPITIVAČA, KAO I VRLO VAŽAN PROCENAT TAČNOSTI.

Naime procenat tačnosti, osim što koristimo kao marker koje smo vježbe usvojili, je važan pokazatelj vježbi koje nedaju rezultat , i kojima trebamo promjeniti pristup.

STRANICA ZA ZBRAJANJE **A**

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Program: _____

Discriminative stimuli (S^d)	Odgovor-Response (R)	Pojačanje-Reinforcers (S^R)	Materijal-Materijals

Prompt kod	V	DV	P	DP	F	DF
	Verbalno	Djelimično V	Primjerom	Djelimično P	Fizički	Djelomično F

Označite sa: + (tačno), -(netačno), NO (nema odgovora), ili koristite gore priližene kodove

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
+/-/NO/P																				

STRANICA ZA ZBRAJANJE B

OVA LISTA JE U OSNOVI IDENTIČNA LISTI A, OSIM ŠTO NAM JE OLAKŠAN UNOS PODATAKA TAKO ŠTO SU ODGOVORI UNAPRIJED ODŠTAMPANI TE IH JE POTREBNO SAMO ZAOKRUŽITI.

STRANICA ZA ZBRAJANJE B

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Program: _____

Discriminative stimuli (S ^d)	Odgovor-Response (R)	Pojačanje-Reinforcers (S ^R)	Materijal-Materijals

Prompt kod	V	DV	P	DP	F	DF
	Verbalno	Djelimično V	Primjerom	Djelimično P	Fizički	Djelimično F

Označite sa: + (tačno), -(netačno), NO (nema odgovora), ako je prompt upišite odgovarajuću prompt kod

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

Datum:	Vrijeme:					Inicijali:					Tačnost :					%				
Pokušaj	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
Odgovor	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+	+
	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO	NO
	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P	P
Prompt k.																				

STRANICA ZA ZBRAJANJE C

KORISTITE OVU FORMU ZA PRIKUPLJANJE PODATAKA KADA RADITE SISTEMATSKI, VIŠE PITANJA/ZAHTJEVA. NPR. PROČITATI ODRĐENA SLOVA JEDNO ZA DRUGIM, IMENOVATI JEDNOG ZA DRUGIM UČENIKE U RAZREDU, IMENOVATI JEDNU ZA DRUGOM ODREĐENE BOJE, DODATI JEDNU ZA DRUGOM ODREĐENE BOJE ITD. OBIČNO SE PITANJA/ZAHTJEVI PIŠU SA LIJEVE STRANE A IZNAD POLJA SE PIŠE DATUM ILI VRIJEME AKO SE RADI VIŠE PUTA U JEDNOM DANU.

STRANICA ZA ZBRAJANJE C

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Program: _____

Discriminative stimuli (S ^d)	Odgovor-Response (R)	Kriterij, vještina usvojena	Materijal	Pojačanje-Reinforcers (R)

Prompt kod	V	DV	P	DP	F	DF
	Verbalno	Djelimično V	Primjerom	Djelimično P	Fizički	Djelimično F

Označite sa: + (tačno), - (netačno), NO (nema odgovora), ako je prompt upišite odgovarajuću prompt kod

MJESEČNI GRAFIKON

OVAJ JEDNOSTAVAN ALI KORISTAN GRAFIKON KORISTITE ZA MJESEČNO PRAĆENJE REZULTATA PROGRAMA
U FORMI GRAFIKONA

STRANICA VEZIVANJA PODATAKA

NA OVOJ STRANICI VEZUJEMO VIŠE JEDNOSTAVNIH KOMPONENATA PONAŠANJA U JEDNO KOMPLEKSNO, SLOŽENO PONAŠANJE.

Opišite svaki korak u lancu ponašanja. Onda za svaki datum kada je ponašanje vježbano, zabilježite nivo samostalnosti.

STRANICA UVEZIVANJA PODATAKA

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Ciljana vještina ili ponašanje: _____

Opišite svaki korak u lancu ponašanja. Onda za svaki datum kada je ponašanje vježbano, zabilježite nivo samostalnosti. Koristite simbole iz tabele ispod.

+	Tačno
M	Modelirano

V	verbalni prompt
F	fizički prompt (uobličeno)

Korak	Opis koraka	Datum:	Datum:	Datum:	Datum:	Datum:	Datum:
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
11							
12							
13							
14							
15							

PROGRAM USVAJANJA VJEŠTINA

KORISTITE OVU FORMU ZA DEFINISANJE CILJEVA, VJEŠTINA ILI DJELOVA VJEŠTINA UKLUČUJUĆI DATUM KAD SU PREDSTAVLJENI I KADA SU USVOJENI. NA PRIMJER MOŽETE STAVITI LISTU RIJEČI KOJE ŽELIMO DA DJETE NAUČE ČITATI, LISTU ZVUKOVA KOJE ŽELIMO NAUČITI-PREPOZNATI, DRUŠTVENE IGRE, ITD.

PROGRAM USVAJANJA VJEŠTINA

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Program: _____

Ciljana vještina ili ponašanje: _____

	Ciljana vještina ili ponašanje	Datum početka	Datum usvajanja
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			

DNEVNE NESLUŽBENE ZABILJEŠKE

Ova stranica je dizajnirana za dopisivanje školskog osoblja sa roditeljima (i obratno), u fascikli koja putuje od kuće do škole i natrag UZ djetE. Međutim, zamišljeno je da se OVA (ili prilagođena verzija) može koristiti u kućnom programu, ako netko radi sa različitim članovima tima. Forma nije osmišljena kako bi se vodio detaljni play-by-play tip dnevnika, koji sadrži popis svih aktivnosti, vježbi, itd. Umjesto toga, namjera je dobiti opći pregled nekih od važnijih dnevnih događanja i kratak pogled na pravila ponašanja i učenja.

DNEVNE NESLUŽBENE ZABILJEŠKE

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Dolazak		Inicijali
Jutro		Inicijali
Ručak		Inicijali
Poslijepodne		Inicijali
Odmor		Inicijali
Prvi	Drugi	Treći
Specijalist		
Prvi specijaist	Drugi specijaist	
Odlazak		Inicijali

Roditelji molimo da na poleđini ove stranice upišete vaša pitanja ili komentare.

Planiranje matrica A: individualni zadatci

KORISTITE OVU MATRICU ZA PLANIRANJE INDIVIDUALNI ZADATAKA U PET OBLASTI

Planiranje matrica A: individualni zadatci

STUDENT: _____

STRANA : _____ OD _____

Komunikacija	Samo-pomoć/Prilagođavanje	Socijalizacija	Motorika	Kognitivne sposobnosti (akademske/pro-akademske)

Planiranje matrica B: GRUPISANJE CILJEVA

OVA FORMA JE KORISNA ZA GRUPISANJE CILJEVA VIŠE DJECE-AUTISTA U JEDNOJ UČIONICI.
SVRHA OVE FORME JE POMOĆI U PLANIRANJU AKTIVNOSTI KOJI SE ODNOSE NA VIŠE DJECE.

Planiranje matrica B: GRUPISANJE CILJEVA

STRANA : _____ OD _____

DOMEN Dijete (autista)	KOMUNIKACIJA	SAMOPOMOĆ/ ADAPTACIJA	SOCIJALIZACIJA	MOTORIKA	KOGNITIVNE

Planiranje matrica C: GRUPISANJE DOGAĐAJA

KORISTITE OVU FORMU DA GRUPIŠETE CILJEVE ZA VIŠE DJECE A KOJI SE ODNOSU NA TIPIČNE DNEVNE DOGAĐAJE U UČIONICI. OVA FORMA MOŽE POMOĆI PRI ODLUCI KADA DA SE USMJERIMO NA UČENJE ODREĐENE VJEŠTINE , PONAŠANJA ILI KADA JE NAJPOVOLJNIJE PRIKUPLJATI PODATKE.

Planiranje matrica C: GRUPISANJE DOGAĐAJA

STRANA : _____ OD _____

Događaj Dijete (autista)	Jedan na jedan	Mala grupa	Velika grupa	Slobodne aktivnosti	Užina/ručak	Odmor

Instrukcije za korištenje forme

Observacija ponašanja

Ovi obrasci za promatranje ponašanja su dizajnirani za učitelje, roditelje i ostale koji učestuju u školskom ili kućnom programu sa djecom problematičnog ili netipičnog ponašanja. Forma pruža zgodan i relativno temeljan način prikupljanja podataka o ponašanju koje dijete ispoljava a o kojem tim želi prikupiti više podataka.

Prikupljanje relativno detaljnih informacija je prvi korak u obavljanju funkcionalne procjene i analize ponašanja, i može pružiti osnovne podatke za izradu programa modificiranja neželjenog ponašanja. Možda će te poželjeti dokumentovati na više lokacija i u različitim okruženjima (ako se ponašanje ispoljava u različitim okruženjima) u svrhu dobijanja boljeg uvida u različite faktore (uzrok, posljedica) koji mogu uticati na ponašanje.

Materijal je slobodan za kopiranje pod uslovom da podnožje dokumenta ostane nepromjenjeno.

Instrukcije za popunjavanje forme ponašanja

Ovdje su priložene dvije forme za observaciju ponašanja, obje forme prikupljaju identične informacije, jedina razlika je u tome da forma A ima veća polja za unos opažanja, dok forma B ima više unosa po stranici. Ako bilježite detaljnije observacije vjerovatno će vam odgovarati forma A. Ako imate ogromni količinu unosa vjerovatno će te poželjeti koristiti formu B. Ukoliko broj unosa varira možete mjenjati forme po potrebi.

Pri svakoj observaciji popunite sva polja forme. Pojašnjenja polja su u nastavku teksta. Primjeri se odnose na tipične školske situacije, ali forma se može jednostavno koristiti bilo gdje u zajednici.

Datum:

Datum unosa

Zabilješka#:

Može biti zgodno ako svakoj observaciji pridodate redni broj zbog lakšeg snalaženja poslije, zabilješka rednog broja stranice takođe može ubrzati naknadnu pretragu.

Intenzitet skala br#:

Ukoliko imamo više skala upisujemo redni broj skale na koju se intenzitet odnosi. Poželjno je kreirati skalu intenziteta za nadgledano ponašanje (1-10), tako da kasnije samo upisujemo broj koji se podudara sa intenzitetom u skali.

Početak i kraj:

Unesite vrijeme (što je tačnije moguće) kada je nepoželjno ponašanje počelo i prestalo.

Intenzitet:

Na osnovu izrađene skale ponašanja unosimo broj koji odgovara unaprijed definisanoj skali.

Vaše ime:

Za većinu programa različiti odrasli mogu raditi sa Autističnom osobom. Unos imena nadglednika će eliminisati moguću zabunu u smislu ko je vidio šta. Takođe je važno unijeti ime promatrača jer se može primjetiti trend da se određena ponašanja dešavaju samo kod određenih promatrača što može biti od pomoći u uvid u prirodu problematičnog ponašanja.

Mjesto dešavanja:

Gdje se ponašanje dogodilo? Naprimjer:

- Kupatilo
- Sala za fizičko
- Igralište
- Prodavnica
- Učionica

Prisutni:

Osobe koje bi trebalo spomenuti su oni koji su uključeni u aktivnosti sa djetetom ili oko djeteta za vrijeme ponašanja. Posebno navesti osobe koje su učestvovalе prije, poslije i za vrijeme ponašanja. Forma B ne uključuje sekciju Osobe ali to se može navesti u rubrici mjesto dešavanja.

Aktivnost:

Kada je primjećeno djetetovo ponašanje? Aktivnosti su naprimjer:

- Dolazak/odlazak sa časa
- Ostajanje nasamo sa jednom osobom
- Dolazak u grupu ljudi
- U igri
- Ručak
- Čekanje
- Prelaz između zadataka

Uzrok:

Šta se desilo prije ponašanja a da bi djete moglo odgovoriti na to ponašanjem? Naprimjer:

- Prekid rutine
- Zahtjev upućen prema djetetu
- Gubitak privilegije
- Određeni zvuk
- Zahtjev
- Poteškoće sa obavljanjem zadatka
- Pažnja usmjerena na neku drugu osobu
- Fizički kontakt

Ponašanje:

Kako se tačno djete ponaša? Budite što detaljniji u opisu ponašanja, kako izgleda, zvuči i kome čemu je usmjereno itd.

Posljedice:

Šta se desilo nakon što je ponašanje ispoljeno? Posljedice nemoraju biti nužno reakcije učitelja, roditelja izazvane ponašanjem, zato se potrudite da osmotrite i zabilježite što više detalja o reakciji osoba u okruženju i bilo koje promjene u okolišu.

Komentari:

Upišite bilo koji komentar koji će pomoći pri observaciji djeteta. Možete iskoristiti ovu rubriku da unesete pretpostavku kakvu korist izvlači djeteta iz ovakvog ponašanja.

Instrukcije za popunjavanje skale za ocjenu intenziteta:

Ukoliko želite, možete stvoriti skalu za objektivnije ocjenjivanje pojedinog ponašanja ili skupine ponašanja. Uobičajeno je da takve skale idu od 1 do 5 ili od 1 do 10, ali u praksi se može koristiti bilo koji raspon. Uzmimo na primjer sljedeću skalu kao odgovor djeteta na zahtjev za početak izvođenja zadatka:

1. Djeteta počinje raditi odmah bez odbijanja
2. Djeteta pokazuje neke averziju prema zahtjevu (pogovara ili početno odbijanje), ali počinje raditi u roku od 10 sekundi
3. Djeteta i dalje raspravlja ili odbija nakon 10 sekundi zahtjeve od strane za odraslih
4. Djeteta pokušava da napusti radno područje
5. Djeteta baca stolice ili materijale
6. Djeteta čini fizički kontakt sa svojim nastavnikom ili vršnjakom

Većinom su ove skale napravljene da prikažu negativna ponašanja, međutim kao što se može vidjeti na početku skale iznad, mogu biti prikazana i pozitivna ponašanja. Postoje mišljenja da je jednako važno pratiti dobra ponašanja. Uključivanje praćenja dobrog ponašanja može baciti više svjetla na to koji okoliš izaziva dobra a koji loša ponašanja.

Iako je skala priložena kao zaseban dokument **nebi bilo loše kopirati je na poleđinu forme za praćenje ponašanja**, tako da kod incidenta je dovoljno samo okrenuti list da bi se mogla uporediti skala. Sekcije koje mogu biti popunjene su sljedeće:

Ponašanje:

Definirajte, što je moguće detaljnije, ponašanje na koje se ova skala primjenjuje.

Skala Broj

Ako koristite više različitih skala može biti zgodno da svaku skalu označite rednim brojem radi lakšeg povezivanja.

Numerirane rubrike:

U svakoj od numeriranih kocki definiraju se određene razine intenziteta za to ponašanje. Nivoi ponašanja se obično redaju bilo u uzlaznim ili silaznim redoslijedom intenziteta. (npr od najboljeg do najlošijeg)

Observacija ponašanje forma A

Student: _____

Strana _____ od _____

Datum: _____ Zabilješka broj# _____ Intenzitet skala br# : _____

Početak		Uzrok	Ponašanje	Posljedice
Kraj				
Intenzitet				
Vaše ime				
Mjesto dešavanja	Prisutni	Aktivnost	Komentar	

Datum: _____ Zabilješka broj# _____ Intenzitet skala br# : _____

Početak		Uzrok	Ponašanje	Posljedice
Kraj				
Intenzitet				
Vaše ime				
Mjesto dešavanja	Prisutni	Aktivnost	Komentar	

Datum: _____ Zabilješka broj# _____ Intenzitet skala br# : _____

Početak		Uzrok	Ponašanje	Posljedice
Kraj				
Intenzitet				
Vaše ime				
Mjesto dešavanja	Prisutni	Aktivnost	Komentar	

Datum: _____ Zabilješka broj# _____ Intenzitet skala br# : _____

Početak		Uzrok	Ponašanje	Posljedice
Kraj				
Intenzitet				
Vaše ime				
Mjesto dešavanja	Prisutni	Aktivnost	Komentar	

Datum: _____ Zabilješka broj# _____ Intenzitet skala br# : _____

Početak		Uzrok	Ponašanje	Posljedice
Kraj				
Intenzitet				
Vaše ime				
Mjesto dešavanja	Prisutni	Aktivnost	Komentar	

Observacija ponašanje forma B

Student: _____

Strana : _____ od _____

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Datum:		Mjesto	Aktivnost	Prisutni	Uzrok	Ponašanje	Posljedice	Komentar
Zabilješka#								
Početak								
Kraj								
Intenzitet								
Vaše ime								

Skala ocjenjivanja intenziteta

Student: _____

Strana _____ od _____

Ponašanje _____

Skala#: _____

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Ponašanje _____

Skala#: _____

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Ponašanje _____

Skala#: _____

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

Funkcionalna procjena ponašanja

Datum : _____

Sekcija 1: Opis

Djete : _____

Izvor podataka (označiti kružić)

Procijenjeno od: _____

Obzervacijom Ispitivanjem studenta Ispitivanjem roditelja

Opis ponašanja

Okruženje (mjesto) u kojem se ponašanje pojavljuje

Učestalost ponašanja

Dužina trajanja ponašanja

Posljedice za vršnjake, članove osoblja, ili instrukcijski okoliš

Opis ili reference u odnosu na prethodna intervencije

Funkcionalna procjena ponašanja

Sekcija 2: Analiza funkcija

Označite funkcije koje ste procijenili da su izražene i pojasnite

Datum : _____

Djete : _____

Procijenjeno od: _____

Privlačenje pažnje

Sticanje materijalne koristi

Pridobijanje senzorskog osjetilnog zadovoljenja

Bježanje ili izbjegavanje neželjene situacije

Afektivne ili emocionalne reakcije

Komentarisanje ili izjava

opuštanje napetosti

Ispunjavanje potreba po navici

Drugo

Funkcionalna procjena ponašanja

Sekcija 3: Plan intervencije za izmjenu ponašanja

Datum : _____

Djete : _____

Procijenjeno od: _____

	Očekivani rezultati / Izmjenjeno ponašanje	Vrsta & učestalost intervencija	Pregled bilješki	
1.				Odgovorna osoba
				1. _____ 2. _____ 3. _____ 4: _____
2.				Odgovorna osoba
				Datum pregleda 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4: _____
3.				Odgovorna osoba
				Datum pregleda 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4: _____
4.				Odgovorna osoba
				Datum pregleda 1. _____ 2. _____ 3. _____ 4: _____