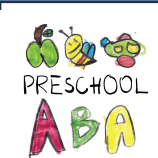


# Funkcije ponašanja

*ZAŠTO? iza svakog ponašanja*

For Primary and Preschool Teachers



# Do kraja ovog modula polaznici će moći:

- Identificirati i definirati primarne funkcije ponašanja, često kategorizirane akronimom TEAMS:
  - Predmet/aktivnost (Tangible)
  - Bijeg (Escape)
  - Pažnja (Attention)
  - Medicinska (Medical)
  - Senzorna (Sensory)
- Razumjeti kako analizirati izazovna ponašanja kako biste odredili njihove potencijalne funkcije.  
Prepoznajte da ponašanja mogu imati više funkcija i da kontekst može utjecati na funkciju.

# Uvod



Razmotrite nedavno ponašanje koje ste primijetili kod jednog od svojih učenika. **Što mislite što ga je moglo potaknuti?**

# Uvod

Sva ponašanja se događaju s razlogom.

# Uvod

Dvije glavne kategorije razloga za svako ponašanje:



Medicinska funkcija



Funkcija ponašanja

# Funkcija predmeta/aktivnosti



Pojedinac se upušta u ponašanje kako bi pristupio željenom objektu, aktivnosti ili stvari.

# Funkcija predmeta/aktivnosti

## *Primjeri*

Dijete više i plaće da dobije određenu igračku s kojom se igra drugo dijete.

Učenik ima izljev bijesa kako bi dobio slatkiše u trgovini.

Odrasla osoba sudjeluje u samoozljeđujućem ponašanju kako bi dobila željeni međuobrok ili piće.

# Funkcija bijega



Pojedinac se upušta u ponašanje kako bi pobjegao ili izbjegao neugodan zadatak, zahtjev, situaciju ili interakciju.

# Funkcija bijega

## *Primjeri*

Učenik trga radni listić kada se od njega zatraži da riješi matematičke zadatke.

Dijete bježi kada se od njega traži da se okupa ili ode u krevet.

Odrasla osoba napušta sobu ili odbija sudjelovati u grupnoj aktivnosti.

# Funkcija pažnje



Pojedinac se upušta u ponašanje kako bi privukao pažnju drugih, bilo pozitivnu ili negativnu.

# Funkcija pažnje

## *Primjeri*

Dijete izjavljuje neprimjerene komentare u razredu.

Učenik ustaje sa svog sjedala i hoda po sobi bez dopuštenja.

Odrasla osoba ispušta glasne zvukove ili ometa druge u javnom okruženju.

# Medicinska funkcija



Pojedinac se upušta u ponašanje zbog temeljnog fizičkog ili zdravstvenog stanja.

# Medicinska funkcija

## *Primjeri*

Dijete učestalo udara glavom kad ga boli zub.

Učenik se pretjerano češe kada ima osip na koži.

Odrasla osoba sudjeluje u vokalnim ispadima povezanim s temeljnim zdravstvenim stanjem.

# Senzorna funkcija



Pojedinac se upušta u ponašanje kako bi dobio senzornu stimulaciju ili izbjegao senzorni unos.

# Senzorna funkcija

## *Primjeri*

Dijete maše rukama ili se vrti u krug.

Učenik žvače svoju odjeću ili olovke.

Odrasla osoba prekriva uši ili postaje uznemirena u bučnom okruženju.

# Praktični primjer (1):

## *Učenik koji više tijekom grupnog čitanja*

- **Ponašanje:** Učenik dosljedno više i ometa grupu tijekom čitanja.
- **Moguće funkcije za istraživanje:**
  - **Bijeg:** Pokušava li učenik izbjeći težak zadatak čitanja?
  - **Pažnja:** Traži li učenik pažnju učitelja ili vršnjaka?
  - **Senzorno:** Je li okolina previše bučna ili pretjerano stimulativna za učenika?

# Praktični primjer (2):

## *Dječji ispad u trgovini*

- **Ponašanje:** Dijete ima ispad kad god roditelj kaže "ne" kupnji slatkiša na blagajni.
- **Moguće funkcije za istraživanje:**
  - **Predmet/aktivnost:** Želi li dijete dobiti slatkiš?
  - **Pažnja:** Traži li dijete pažnju, čak i ako je negativna?

# Zapamti:

## *Ponašanja mogu imati više funkcija*

- Ponašanja mogu istovremeno služiti više od jedne funkcije. Funkcija ponašanja može se mijenjati ovisno o kontekstu. Temeljita procjena ključna je za utvrđivanje svih potencijalnih funkcija.

# Zaključak

- Razumijevanje funkcija ponašanja ključ je učinkovitog upravljanja ponašanjem.  
Pristup TEAMS pruža koristan okvir za prepoznavanje potencijalnih motivacija.  
Zapamtite, ponašanja mogu biti složena i služiti višestrukim funkcijama.  
Suradnja između stručnjaka, roditelja i njegovatelja ključna je za uspješne intervencije.

# Zaključak te pitanja i odgovori

## *Pitanja?*



A decorative graphic consisting of approximately 15 circles of varying sizes and shades of blue and purple, arranged in a loose circular pattern around the central text.

# HVALA