

SCENARIJI ZA PLAN PODRŠKE PONAŠANJU (PPP)

Scenarij 1:

Marko je dječak od 5 godina. Kad ga se zamoli da pospremi prostor nakon igranja, Marko baca igračke i vrišti "Ne!". Njegov odgajatelj kaže da se ponašanje događa u 80% slučajeva kada se traži pospremanje i da je funkcija ponašanja bijeg od zadatka čišćenja i pospremanja.

Scenarij 2:

Jan je trogodišnji dječak s autizmom. Kad mu druga djeca uzmu igračku ili se previše približe za vrijeme igre, on ih udara šakama. Njegov odgajatelj je pratio ponašanje i došao do zaključka da se ponašanje javlja 2-3 puta dnevno, da je funkcija ponašanja pristup željenoj igrački ili osobnom prostoru.

Scenarij 3:

Tijekom igre na otvorenom, odgajatelji su primijetili da dijete pokazuje stalnu naviku bježanja od grupe i traženja mjesta za skrivanje iza drveća ili sprava na dječjem igralištu. Ponašanje se javilo 1-2 puta tijekom svake igre na otvorenom i postalo je očito da dijete pokušava pobjeći od grupne aktivnosti ili doživljava senzorno preopterećenje. Kao odgajateljima, cilj je bio potaknuti dijete da ostane unutar zadanih granica igre i aktivno sudjeluje u grupnim aktivnostima. Kako bi se to riješilo, postavljene su jasne granice za prostor za igru, a djetetu je omogućen izbor aktivnosti. Osim toga, ponuđene su česte stanke za senzorni poticaj, kao što je ljuljanje ili igra u pješčaniku. Kada bi dijete ostalo u grupi, dobivalo bi pohvale i pažnju, a ponuđene su i posebne aktivnosti za sudjelovanje. Međutim, kada bi dijete pokušalo pobjeći, korišteno je nježno preusmjeravanje natrag u grupu, a dijete se moralo odreći željene igračke ostatak dana. Kako bi vježbalo ostati unutar granica, dijete se uključilo u igru u ograničenom prostoru uz pomoć vizualnih znakova poput čunjeva i linija kredom za označavanje područja za igru. Tijekom ovog procesa, odgajatelji su marljivo pratili učestalost incidenata bijega kako bi procijenili učinkovitost primijenjenih strategija.

Scenarij 4:

Tijekom užine ili ručka, dijete baca hranu na pod ili na vršnjake. To se događa u 50% slučajeva i čini se da je funkcija ponašanja traženje pažnje ili izbjegavanje jedenja neželjene hrane. Poželjno alternativno ponašanje je da dijete pojede ponuđenu hranu ili da pristojno zatraži odlazak od stola. Ovo se ponašanje riješilo posluživanjem malih porcija hrane, nuđenjem izbora između dvije zdrave opcije i korištenjem verbalnih podsjetnika o ponašanju za stolom. Dijete se zatim pohvali za jelo ili se da dopuštenje da napusti stol i nagradi dodatnim vremenom za igru ili nekom drugom malom nagradom za završetak obroka prateći željeno ponašanje. Suprotno tome, ako se hrana baci, posljedica je gubitak deserta ili omiljene aktivnosti, zajedno s kratkim odmicanjem od stola na

određeno mjesto za "smirenje". Neke strategije poučavanja i vježbe uključuju uvježbavanje korištenja vilice i žlice, igranje uloga s lutkama ili lutkama za vrijeme obroka i korištenje socijalnih priča o isprobavanju nove hrane. Prikupljanje podataka o tome koliko je puta hrana uzeta prije i nakon ovog plana važno je kako bi osigurala učinkovitost strategija.

Scenarij 5:

Svaki dan za vrijeme popodnevno odmora netko od djece plače i vrišti kada moraju leći. Čini se da na taj način pokušavaju izbjeći spavanje ili traže pažnju. Cilj će biti da tijekom odmora dijete mirno leži na svojoj prostirci i odmara ili spava. Kako bi se pomoglo u tome, svjetla se prigušuju, pušta se tiha glazba, čita se umirujuća priča, a djetetova omiljena plišana životinja ili deka nalaze se u blizini. Kad legnu bez buke, dobiju pohvalu i izaberu posebnu aktivnost nakon spavanja. Mali protesti se ignoriraju, ali ako se vrištanje nastavi, dijete se iz prostora za spavanje ukloni u "tihi kutak" na vrlo kratko vrijeme. Kod kuće se uspostavlja rutina odlaska na spavanje, uvode se tehnike opuštanja i vizualni rasporedi koji prikazuju rutinu spavanja. Prati se ponašanje prije i nakon uvođenja plana podrške kako bi se uočila njegova učinkovitost u pogledu duljine i intenziteta epizoda plakanja.

SCENARIJI ZA FUNKCIONALNU PROCJENU PONAŠANJA (FPP)

Scenarij 1:

Ivan je četverogodišnji dječak s autizmom. Tijekom aktivnosti jutarnjeg kruga, Ivan vrišti i pokriva uši, posebno kada drugi pjevaju ili čitaju naglas. Intenzitet njegovog vrištanja je visok i traje nekoliko minuta. Ove epizode obično traju oko 5-10 minuta i javljaju se 3-4 puta tjedno.

Scenarij 2:

Marija je trogodišnja djevojčica s dijagnozom kašnjenja u razvoju govora. Tijekom slobodne igre Marija grabi igračke od druge djece i viče "Moje!" Kada se od nje traži da podijeli igračke, ponekad se toliko naljuti da udara i gura drugu djecu. Ponašanje se obično javlja 5-6 puta dnevno.

Scenarij 3:

Luka je 5-godišnji dječak sa sumnjom na dijagnozu ADHD. 1-2 puta dnevno Luka napušta učionicu bez dopuštenja, luta hodnicima ili drugim dijelovima škole. Ponekad ga nema i do 20 minuta!

Scenarij 4:

Četverogodišnja Lena baca igračke, kocke ili druge predmete na pod kada je frustrirana nekom aktivnošću ili prijelazom s jedne aktivnosti na drugu. Ponašanje je umjerenog intenziteta i može dovesti do lakših ozljeda ili materijalne štete. Ovi ispadi su kratki i javljaju se 2-3 puta dnevno.

Scenarij 5:

Erik je trogodišnji dječak s autizmom. On ili uglavnom ignorira upute odgajatelja ili odbija sudjelovati u aktivnostima ili ne sudjeluje u aktivnostima u skladu s uputama. Intenzitet: Njegovo ponašanje varira od slabog do umjerenog intenziteta, ovisno o specifičnom ponašanju. Trajanje varira i može trajati tijekom aktivnosti. Učestalost: više puta dnevno kroz različite aktivnosti.