

## VR Tréninkový scénář: Obohacení prostředí při sensoricky motivovaném chování v chudém domácím/školním prostředí

**Délka:** Přibližně 10 minut

**Prostředí:** Prázdný obývací pokoj/herna

**Cílová dovednost:** Obohacení prostředí pro sensoricky motivované chování

### Profil dítěte: Marcus

- **Věk:** 5 let
- **Diagnóza:** Porucha autistického spektra (diagnóza ve 2 letech)
- **Úroveň jazyka:** Mluví ve 2–3slovních frázích, rozumí jednoduchým pokynům
- **Aktuální dovednosti:**
  - Umí rozpoznat základní barvy a tvary
  - Začíná se učit písmena a čísla
  - Umí si vyžádat oblíbené předměty frázemi jako „chci sušenku“
  - Samostatný v základní péči o sebe
  - Dokáže pár minut počkat na oblíbený předmět nebo pozornost
- **Náročné chování:**
  - Opakované točení se, skákání
  - Časté houpání těla
  - Dotýkání se a tření ploch a předmětů
- **Posílení:**
  - Čas na iPadu
  - Hraní s bublifukem
  - Hudební hračky
  - Fyzické aktivity (skákání, točení)

### Postavy

- **Trenér/kouč/dítě:** BCBA / Marcus, 5letý chlapec s autismem
- **Učitel:** paní Rivera, RBT (registrovaný behaviorální technik) ve výcviku

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

This work is licensed under CC BY-NC-SA 4.0.



2023-1-DK01-KA220-HED-000153480

## Scéna 1: Úvod a instruktáž (2 minuty)

[Prostředí: Prázdna místnost s minimem nábytku]

**Trenér:** „Dnes se zaměříme na obohacení prostředí, abychom reagovali na sensoricky motivované chování Marcuse. Z hodnocení víme, že se často točí, skáče a dotýká povrchů – zejména v prostředí s nízkou stimulací.“

**Učitel:** „Všimla jsem si, že nejvíce vyhledává pohyb, když kolem není skoro nic, co by ho zaujalo.“

**Trenér:** „Přesně tak. Místo toho, abychom se snažili tato chování zastavit, zaměříme se na to, jak mu nabídnout vhodné sensorické alternativy a jak obohatit jeho prostředí.“

## Scéna 2: První praxe (2 minuty)

[Marcus chodí po místnosti a přejíždí rukama po stěnách]

**Učitel:** „Marcusi, chceš si hrát?“ [Podává jednoduchou fidget hračku]

**Marcus:** [Pokračuje v chůzi a dotýkání se stěn, hračku ignoruje]

**Trenér:** [Přeruší simulaci] „Zamysli se, jaký sensorický podnět mu stěny poskytují. Zkusme začlenit více hmatových podnětů do herního prostoru – cílem je nabídnout alternativy dříve, než začne sensorické chování. Nečekejme, až už se chování objeví, abychom pouze reagovali.“

## Scéna 3a: Návuk realizace (3 minuty)

[Učitel připraví sensorické stanoviště: fidget spinner, otáčivý glóbus, gumová slepice/mačkáci hračky]

**Marcus:** [Nevšimne si nových předmětů, opět chodí a sahá na stěny]

**Učitel:** „Marcusi, podívej se! Máme tu spinner, glóbus a mačkáci hračky.“ [Ukazuje na předměty]

**Marcus:** [Vezme gumovou slepici a začne ji mačkat]

**Učitel:** „Jedna, dvě, tři!“ [Rytmičky počítá]

**Trenér:** „Možná sis to neuvědomil, ale právě jsi Marcusovi poskytl pozornost i preferovaný předmět poté, co už se zapojil do sensorického chování. I když je to někdy v pořádku, je důležité si uvědomit, že tím můžeš nevědomky posilovat toto chování – může se pak opakovat častěji, aby získal tvou pozornost nebo přístup k oblíbeným věcem. Buďme proaktivní.“

### Scéna 3b: Pokračování v nácviku (3 minuty)

[Učitel připraví sensorické předměty a osloví Marcuse, ve chvíli, kdy se ještě nezapojuje do sensorického chování]

**Učitel:** „Marcusí, tady je spinner, který můžeš točit, glóbus, na který si můžeš sáhnout, a hračky, které můžeš mačkat.“ [Ukáže a demonstruje použití]

**Marcus:** [Přijde a dotkne se glóbu]

**Učitel:** „Ano, Marcusí! Cítíš ten hrbolavý povrch? Chceš si ho roztočit?“

**Marcus:** [Začne glóblem otáčet]

**Učitel:** „Skvělá práce! Počítejme, kolikrát obletíme svět – jedna, dvě, tři!“

**Trenér:** „To šlo opravdu dobře. Zkusme ale přemýšlet, jak by to mohlo fungovat bez tvé interakce. Cílem je, aby si Marcus své sensorické potřeby naplnil sám pomocí prostředí – bez tvého sociálního posilování.“

### Scéna 4a: Nácvik eskalace (2 minuty)

[Marcus je v obohaceném prostředí s více sensorickými prvky]

**Učitel:** [Když Marcus není v sensorickém chování, ukazuje mu vizuální rozvrh na iPadu] „Marcusí, podívej se na rozvrh – tady jsou věci, se kterými si můžeš sám hrát.“

**Marcus:** [Přistoupí ke spinneru]

**Učitel:** „Marcusí, chceš, abych ti ukázala, jak to funguje?“

**Marcus:** [Ztrácí zájem o spinner a jde ke glóbu]

**Učitel:** „Ne, Marcusí, chtěla jsem ti ukázat spinner.“

**Marcus:** [Začne být rozrušený, skáče a houpe se]

**Učitel:** „Marcusi, klid, je to v pořádku, můžeš si hrát s glóblem.“

**Trenér:** „Pojďme si to rozebrat. Začátek byl dobrý – představila jsi rozvrh a prostředí. Ale tvoje interakce přerušily Marcusovo přirozené zapojení:

- Když si vybral spinner sám, nabídla jsi sociální interakci
- Když přešel k jinému předmětu, pokusila ses ho přesměrovat zpět
- Když se rozrušil, přidala jsi další sociální interakci

Pamatuj, že naším cílem je, aby prostředí udrželo jeho zapojení samo o sobě. Marcus ukázal krásnou nezávislost. Příště:

- Nech ho prozkoumávat samotného
- Zasahuj jen při riziku
- Dovol přirozené přechody mezi aktivitami
- Vynech verbální pochvalu a pokyny
- Nech sensorickou aktivitu působit jako samotné posílení“

## Scéna 4b: Správná praxe (2 minuty)

[Marcus je v obohaceném prostředí s více sensorickými prvky]

**Učitel:** [Když Marcus neprojevuje žádné sensorické chování, ukazuje mu rozvrh na iPadu] „Marcusi, tady jsou věci, se kterými si můžeš sám hrát.“

**Marcus:** [Přistupuje ke gumové slepici]

**Učitel:** [Ustoupí a sleduje jeho bezpečnost]

**Marcus:** [Mačká hračku, pak bere spinner]

**Trenér:** „Výborně – dobře jsi Marcuse připravil na úspěch. Vidíš, jak se s prostředím zapojuje sám. Není potřeba sociální chvála.“

## Scéna 5: Shrnutí (1 minuta)

**Trenér:** „Skvělá práce. Klíčem je vytvořit prostředí, které samo o sobě uspokojuje Marcuse a jeho sensorické potřeby – aby si mohl vybrat, čemu se bude věnovat, místo aby se uchýlil k nevhodnému sebestimulování. Přístup ke vhodným předmětům, vizuální podpora a tvoje příprava mu pomáhají být úspěšný i bez tvé přítomnosti.“

**Učitel:** „Vidím rozdíl oproti situacím, kdy ho nechám samotného a nijak s ním neinteraguji. Máme ho naučit, jak si vytvořit vlastní vizuální rozvrh a sám si brát věci z jiných míst?“

**Trenér:** „Přesně tak – to je náš další krok. Cílem je, aby bylo prostředí posilující samo o sobě a aby se Marcus naučil obohacovat si ho sám a hrát si nezávisle.“

## Scéna 6: Samostatná praxe / Generalizace (2 minuty)

**Trenér:** „Teď si to vyzkoušíš samostatně. Budu hrát Marcuse a ty budeš reagovat pouze na mé chování – bez mého vedení. Pamatuji: vyhýbej se posilování sensorického chování a buď proaktivní.“

[Učitel a trenér hrají role učitele a dítěte a nacvičují reakce na sensorické chování.]

### Klíčové body učení

1. Vytvářej prostředí, které samo podporuje zapojení
2. Minimalizuj sociální posilování
3. Používej vizuální pomůcky pro samostatné přechody
4. Uspořádej prostředí tak, aby předcházelo sensorickému chování
5. Nech dítě přirozeně se zapojit do vhodných aktivit

### Kritéria úspěchu

- Prostředí podporuje samostatné zapojení
- Není potřeba časté interakce dospělého
- Jsou k dispozici vizuální pomůcky
- Dítě je připraveno před vstupem do prostředí
- Jsou dostupné vhodné sensorické alternativy

- Nedošlo k neúmyslnému posílení senzorickeho chování sociální nebo hmotnou odměnou