

Сценарій навчання у віртуальній реальності: збагачення середовища для поведінки спрямованої на сенсорну стимуляцію в обмежених домашніх

Тривалість: приблизно 10 хвилин

Місце дії: вітальня/ігрова зона сім'ї Баррен

Цільова навичка: збагачення середовища для сенсорної поведінки

Профіль дитини: Маркус

- Вік: 5 років
- Діагноз: розлад аутистичного спектра (діагностовано у віці 2-х років)
- Рівень мовлення: говорить фразами з 2-3 слів, може виконувати прості вказівки
- Поточні навички:
 - Вміє розпізнавати основні кольори та форми.
 - Починає вивчати літери та цифри.
 - Вміє просити бажані предмети, використовуючи фрази на кшталт «хочу печиво».
 - Самостійно виконує основні завдання з догляду за собою.
 - Вміє чекати кілька хвилин, щоб отримати бажані предмети або увагу.
- Проблемна поведінка:
 - Повторювані обертання, стрибки, часте розгойдування тіла, дотик/потирання поверхонь
- Підсилювачі:
 - Час для iPad
 - Гра з бульбашками
 - Музичні іграшки
 - Фізичні вправи (стрибки, обертання)

Персонажі

- Тренер/коуч: ВСВА
- дитина: Маркус, 5-річний хлопчик з аутизмом
- Вчитель: пані Рівера, РВТ (сертифікований АВА-інструктор) на стажуванні

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

Сцена 1: Вступ та інструктаж (2 хвилини)

[Обстановка: порожня кімната з мінімальною кількістю меблів]

Тренер: «Сьогодні ми зосередимося на збагаченні середовища Маркуса, щоб вирішити проблему його сенсорної поведінки. Наша оцінка показує, що він часто крутиться, стрибає і торкається поверхні, особливо в цьому обмеженому середовищі».

Вчитель: «Я помітив, що він, здається, найбільше прагне руху, коли навколо нього мало стимулів».

Тренер: «Саме так. Замість того, щоб намагатися припинити цю поведінку, ми будемо працювати над тим, щоб надати йому відповідні сенсорні альтернативи та збагатити середу, яка його оточує».

Сцена 2: Початкова практика (2 хвилини)

[Маркус ходить по порожній кімнаті, проводячи руками по стінах]

Вчитель: «Маркусе, хочеш пограти?» [Простягає просту іграшку-антистрес]

Маркус: [Продовжує ходити і торкатися стін, ігноруючи іграшку]

Тренер: [Призупиняє симуляцію] «Подумайте, які сенсорні відчуття він отримує від торкання стін. Спробуймо додати більше тактильних відчуттів до його ігрової зони, щоб задовольнити його сенсорні потреби. Також давайте поміркуємо, як можна збагатити середовище, щоб запобігти такій поведінці, замість того, щоб давати йому доступ до улюблених предметів після того, як він уже почав займатися сенсорною діяльністю».

Сцена 3а: Практичне впровадження (3 хвилини)

Вчитель: [Встановлює сенсорні станції: фіджет-спінер, обертовий глобус, гумову курку/пищальки-м'які іграшки].

Маркус: [Не помічає нових предметів, доданих до середовища, починає ходити по порожній кімнаті, знову проводячи руками по стінах].

Вчитель: «Маркусе, дивись, дивись, тут є фіджет-спінер, глобус з текстурою, який можна крутити і торкатися, та іграшки, що пищать/м'які». [Показує на предмети]

Маркус: [Бере курку і починає її стискати].

Вчитель: «Чудово! Раз, два, три!» [Ритмічно рахує]

Тренер: «Можливо, ви цього не усвідомили, але ви щойно приділили Маркусу свою увагу і дали йому улюблені предмети після того, як він вже почав проявляти сенсорну

поведінку. Хоча іноді це може бути нормально, важливо враховувати, як послідовність подій може підсилити таку поведінку і надати їй функції пошуку уваги або матеріальних речей, тобто така поведінка може повторюватися в майбутньому, щоб привернути вашу увагу і отримати доступ до улюблених предметів. Тож давайте подумаємо про те, як бути більш проактивними».

Сцена 3b: Практичне впровадження (3 хвилини)

Вчитель: [Встановлює фіджет-спінер, обертовий глобус та гумову курку/пищалку. Потім, коли Маркус не займається сенсорними діями, підходить до нього, щоб показати йому предмети] «Маркусе, дивись, тут є спінер, який можна тримати і крутити, глобус, який можна торкатися і обертати, та іграшки, які можна м'яти і пищати». [Підходить до предметів і демонструє їх використання]

Маркус: [Підходить і торкається глобуса]

Вчитель: «Так, Маркусе! Торкнися нерівного глобусу. Хочеш його обертати?» [Показує на глобус]

Маркус: [Підходить до глобуса, починає його торкатися]

Вчитель: «Молодець, що дивишся на глобус! Давай порахуємо, скільки разів ми обернемося навколо всього світу, раз, два, три!» [Ритмічно рахує]

Тренер: «Добре, все пройшло дуже добре. Давай поміркуємо, як це може працювати без твоєї взаємодії, щоб Маркус міг задовольняти свої потреби за допомогою матеріалів у навколишньому середовищі, без твого соціального схвалення та взаємодії».

Сцена 4a: Практика ескалації (2 хвилини)

[Маркус знаходиться в збагаченому просторі з декількома сенсорними предметами]

Вчитель: [Коли Маркус не займається сенсорною діяльністю, вчитель взаємодіє з ним і показує йому візуальний графік з картинками на iPad] «Маркус, поглянь на графік на iPad, це речі, з якими ти можеш гратися самостійно».

Маркус: [Підходить до фіджет-спінера]

Вчитель: [Підходить до Маркуса] «Молодець, Маркус, хочеш, я покажу тобі, як це працює?»

Маркус: [Здається, втрачає інтерес до фіджет-спінера і рухається до глобуса]

Вчитель: [Підходить до Маркуса] «Ні, Маркус, я хотів показати тобі, як працює фіджет-спінер».

Маркус: [Здається, засмучується і починає стрибати та гойдатися]

Вчитель: [Підходить до Маркуса] «Ні, Маркусе, заспокойся, заспокойся, все гаразд, ти можеш піти погратися з глобусом».

Тренер: «Гаразд, давайте поговоримо про те, що щойно сталося. Початкова ситуація була хорошою — ви показали Маркусу візуальний розклад на iPad і познайомили його з оточенням. Однак було кілька моментів, коли ваші дії фактично перервали його природну взаємодію:

- Коли він самостійно вибрав фіджет-спінер, ви запропонували йому погратися разом з ним – це додало соціальної взаємодії, коли вона не була потрібна.
- Коли він природно перейшов до глобуса, ви спробували повернути його до фіджет-спінера.
- Коли він засмутився, ви додали більше соціальної взаємодії, заспокоюючи його словами.

Пам'ятайте, наша мета полягає в тому, щоб саме середовище підтримувало його зацікавленість. Маркус насправді продемонстрував чудові самостійні рішення, вибираючи заняття. Наступного разу:

- Дозвольте йому досліджувати самостійно
- Не втручайтеся, якщо немає загрози безпеці
- Дозвольте природний перехід між видами діяльності
- Уникайте словесних похвал або вказівок
- Нехай сенсорний зворотний зв'язок від діяльності буде підкріпленням

Сцена 4b: Практика ескалації (2 хвилини)

[Маркус знаходиться в збагаченому просторі з декількома сенсорними предметами]

Вчитель: [Коли Маркус не займається сенсорною поведінкою, вчитель взаємодіє з ним і показує йому візуальний графік на iPad] «Маркус, поглянь на iPad, це речі, з якими ти можеш грати самостійно».

Маркус: [Підходить до гумової курки/іграшок]

Вчитель: [Відступає, дозволяючи дитині самостійно займатися, одночасно стежачи за безпекою]

Маркус: [Стискає іграшку, потім бере в руки фіджет-спінер]

Тренер: «Гарна робота, ви налаштували Маркуса на успіх. Зверніть увагу, як саме середовище підтримує його зацікавленість. Соціальна похвала не потрібна».

Сцена 5: Підсумок (1 хвилина)

Тренер: «Відмінна робота. Ключовим моментом є створення середовища, яке природним чином задовольняє його сенсорні потреби, щоб хлопець сам вирішив брати участь у активностях у цьому середовищі, а не вдаватися до самостимулюючих дій. Забезпечення йому доступу до альтернативних предметів, матеріалів для їх використання (таких як візуальні засоби), а також ваші зусилля з підготовки Маркуса до успіху, коли він потрапляє в це середовище, допоможуть хлопцю досягти більшого успіху в іграх наодинці та в ігрових середовищах».

Вчитель: «Я бачу різницю порівняно з тими моментами під час наших занять, коли він залишається сам і я не взаємодію з ним. Чи слід нам навчити його створювати власний візуальний графік і знаходити улюблені матеріали в інших місцях?».

Тренер: «Саме так, це наш наступний крок. Мета полягає в тому, щоб зробити саме середовище підсилюючим, не вимагаючи взаємодії з дорослими, і навчити Маркуса з часом збагачувати своє середовище, шукаючи улюблені предмети та граючись з ними самостійно».

Сцена 6: Самостійна практика/узагальнення (2 хвилини)

Тренер: «Тепер ви будете практикуватися більш самостійно. Я буду виступати тільки в ролі дитини, а ви будете змінювати свої дії на основі реакцій дитини, а не моїх підказок. Пам'ятайте, що потрібно уникати потенційного підкріплення поведінки, спрямованої на сенсорну стимуляцію і бути більш проактивними у своїх підходах».

[Тренер і вчитель практикують у ролях вчителя і дитини для узагальнення, орієнтуючись на ту саму поведінку, спрямовану на пошук сенсорних відчуттів, і узгоджені реакції].

Ключові моменти навчання:

1. Створіть самодостатнє сенсорне середовище
2. Мінімізуйте соціальне підкріплення
3. Використовуйте візуальні засоби підтримки для самостійних переходів
4. Організуйте середовище таким чином, щоб запобігти поведінці, спрямованої на сенсорну стимуляцію
5. Дозвольте природну взаємодію з відповідними видами діяльності

Критерії успіху:

- Середовище сприяє самостійній взаємодії



Co-funded by the
European Union



- Мінімальна необхідність взаємодії з дорослими
- Наявність чітких візуальних підказок
- Підготовка перед тим, як залишити дитину саму
- Наявність відповідних сенсорних альтернатив

