

## Σενάριο εκπαίδευσης VR: Συμπεριφορές που αναζητούν την αισθητηριακή διέγερση

Διάρκεια: Περίπου 10 λεπτά

Περιβάλλον: Άδειο σαλόνι/χώρος παιχνιδιού

Στόχος: Συμπεριφορές που αναζητούν την αισθητηριακή διέγερση

Προφίλ παιδιού: Μάρκους

- Ηλικία: 5 ετών
- Διάγνωση: Διαταραχή του αυτιστικού φάσματος (διαγνώστηκε σε ηλικία 2 ετών)
- Γλωσσικό επίπεδο: Μιλάει με φράσεις 2-3 λέξεων, μπορεί να ακολουθήσει απλές οδηγίες

### Τρέχουσες δεξιότητες:

- ο Μπορεί να αναγνωρίσει βασικά χρώματα και σχήματα
- ο Αρχίζει να μαθαίνει γράμματα και αριθμούς
- ο Μπορεί να ζητήσει τα αγαπημένα του αντικείμενα χρησιμοποιώντας φράσεις όπως «θέλω μπισκότο»
- ο Ανεξάρτητος σε βασικές δεξιότητες αυτοεξυπηρέτησης
- ο Μπορεί να περιμένει λίγα λεπτά για τα αγαπημένα του αντικείμενα ή για προσοχή
- Προκλητικές συμπεριφορές:
  - ο Περιστροφές, άλματα, κούνημα του σώματος, άγγιγμα/ τρίψιμο επιφανειών

### Ενισχυτές:

- ο iPad
- ο Παιχνίδι με φούσκες
- ο Μουσικά παιχνίδια
- ο Σωματικές δραστηριότητες (άλματα, περιστροφές)

### Χαρακτήρες

- Εκπαιδευτής/Προπονητής/Παιδί: BCBA/Marcus, 5 ετών με αυτισμό
- Δασκάλα: Κα Rivera, RBT (Εγγεγραμμένη Τεχνικός Συμπεριφοράς) σε εκπαίδευση

### Σκηνή 1: Εισαγωγή και σύντομη ενημέρωση (2 λεπτά)

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



Co-funded by the  
European Union



[Σκηνικό: Άδειο δωμάτιο με ελάχιστα έπιπλα]

Εκπαιδευτής: «Σήμερα θα επικεντρωθούμε στον «εμπλουτισμό» του περιβάλλοντος του Μάρκου, προκειμένου να αντιμετωπίσουμε τις συμπεριφορές που αποσκοπούν στην αναζήτηση αισθητηριακών ερεθισμάτων. Η αξιολόγησή μας δείχνει ότι συχνά περιστρέφεται, πηδά και αγγίζει επιφάνειες, ιδιαίτερα σε αυτό το «άδειο» περιβάλλον».

Δάσκαλος: «Έχω παρατηρήσει ότι φαίνεται να αναζητά κίνηση κυρίως όταν υπάρχει λίγη διέγερση γύρω του».

Εκπαιδευτής: «Ακριβώς. Αντί να προσπαθήσουμε να σταματήσουμε αυτές τις συμπεριφορές, θα προσπαθήσουμε να του προσφέρουμε κατάλληλες αισθητηριακές εναλλακτικές λύσεις και να εμπλουτίσουμε το περιβάλλον του».

### Σκηνή 2: Αρχική εξάσκηση (2 λεπτά)

[Ο Μάρκος περπατάει στο άδειο δωμάτιο, περνώντας τα χέρια του κατά μήκος των τοίχων]

Δάσκαλος: «Μάρκος, θέλεις να παίξεις;» [Του δείχνει ένα απλό παιχνίδι για να παίξει με τα χέρια του]

Μάρκος: [Συνεχίζει να περπατάει και να αγγίζει τους τοίχους, αγνοώντας το παιχνίδι]

Εκπαιδευτής: [Παύση προσομοίωσης] «Σκεφτείτε τι αισθητηριακές εισροές αναζητά από τους τοίχους. Ας προσπαθήσουμε να ενσωματώσουμε περισσότερα απτικά ερεθίσματα στον χώρο του, με στόχο να ικανοποιήσουμε τις αισθητηριακές του ανάγκες. Επίσης, ας σκεφτούμε πώς μπορούμε να εμπλουτίσουμε προληπτικά το περιβάλλον για να μην επιτρέψουμε την εμφάνιση της συμπεριφοράς».

### Σκηνή 3α: Πρακτική εφαρμογή (3 λεπτά)

Δάσκαλος: [Εγκαθιστά αισθητηριακούς σταθμούς: fidget spinner, περιστρεφόμενη υδρόγειο, λαστιχένιο κοτόπουλο και άλλα αισθητηριακά παιχνίδια.]

Μάρκος: [Δεν φαίνεται να βλέπει τα νέα αντικείμενα που έχουν προστεθεί στο περιβάλλον, αρχίζει να περπατάει στο άδειο δωμάτιο, περνώντας ξανά τα χέρια του κατά μήκος των τοίχων]

Δάσκαλος: «Μάρκος, κοίτα, κοίτα, δες τι λεχει εδώ!». [Δείχνει τα αντικείμενα]

Μάρκος: [Παίρνει το κοτόπουλο και αρχίζει να το πιέζει.]

Δάσκαλος: «Τέλεια! Ένα, δύο, τρία!» [Μετράει ρυθμικά]

**Εκπαιδευτής:** «Μπορεί να μην το συνειδητοποίησες, αλλά μόλις έδωσες στον Μάρκο την προσοχή σου και τα παιχνίδια, αφού είχε ήδη αρχίσει να εκδηλώνει την αισθητηριακή συμπεριφορά του. Αν και αυτό μπορεί να είναι εντάξει σε ορισμένες περιπτώσεις, είναι σημαντικό να σκεφτείς πώς μια τέτοια ακολουθία γεγονότων μπορεί να ενισχύσει τη συμπεριφορά και να της προσδώσει λειτουργίες αναζήτησης προσοχής ή απτών αντικειμένων, δηλαδή ότι αυτή η συμπεριφορά μπορεί να επαναληφθεί στο μέλλον για να κερδίσει την προσοχή σου και να αποκτήσει πρόσβαση στα αγαπημένα του παιχνίδια. Ας σκεφτούμε λοιπόν πώς να γίνουμε πιο προληπτικοί».

### Σκηνή 3β: Πρακτική εφαρμογή (3 λεπτά)



Δάσκαλος: [Ετοιμάζει τα αισθητηριακά παιχνίδια. Στη συνέχεια, όταν ο Μάρκος εμπλέκεται σε αισθητηριακές δραστηριότητες, τον πλησιάζει για να του δείξει τα αντικείμενα] «Μάρκος, κοίτα, τι λεχω εδώ». [Πλησιάζει τα αντικείμενα και δείχνει πώς χρησιμοποιούνται]

Μάρκος: [Πλησιάζει και αγγίζει την υδρόγειο]

Δάσκαλος: «Ναι, Μάρκος! Θέλεις να τον γυρίσεις;» [Δείχνει την υδρόγειο]

Μάρκος: [Πλησιάζει την υδρόγειο και αρχίζει να την αγγίζει]

Δάσκαλος: «Μπράβο! Ας μετρήσουμε πόσες φορές κάνουμε τον γύρο του κόσμου, ένα, δύο, τρία!» [Μετράει ρυθμικά]

Εκπαιδευτής: «Εντάξει, πήγε πολύ καλά. Ας σκεφτούμε όμως πώς μπορεί να λειτουργήσει χωρίς την αλληλεπίδρασή σου, ώστε να μπορέσουμε να βοηθήσουμε τον Μάρκος να ικανοποιήσει τις ανάγκες του με τα υλικά που υπάρχουν στο περιβάλλον, χωρίς την προσθήκη της κοινωνικής επιδοκιμασίας και αλληλεπίδρασής σου.»

#### **Σκηνή 4α: Κλιμάκωση συμπεριφοράς (2 λεπτά)**

[Ο Μάρκος βρίσκεται στον χώρο με πολλαπλά αισθητηριακά αντικείμενα]

Δάσκαλος: [Όταν ο Μάρκος δεν επιδίδεται σε συμπεριφορά αναζήτησης αισθητηριακών ερεθισμάτων, ο δάσκαλος τον προσεγγίζει και του δείχνει ένα οπτικό πρόγραμμα με εικόνες στο iPad] «Μάρκος, κοίτα το πρόγραμμα στο iPad, αυτά είναι πράγματα με τα οποία μπορείς να παίζεις μόνος σου».

Μάρκος: [Πλησιάζει το fidget spinner]

Δάσκαλος: [Πλησιάζει τον Μάρκος] «Ωραία, Μάρκος, θέλεις να σου δείξω πώς λειτουργεί;»

Μάρκος: [Φαίνεται να χάνει το ενδιαφέρον του για το fidget spinner και κινείται προς την υδρόγειο]

Δάσκαλος: [Πλησιάζει τον Μάρκος] «Όχι, Μάρκος, θα σου έδειχνα πώς λειτουργεί το fidget spinner.»

Μάρκος: [Φαίνεται να αναστατώνεται και αρχίζει να χοροπηδάει και να λικνίζεται]

Δάσκαλος: [Πλησιάζει τον Μάρκος] «Όχι, Μάρκος, ηρέμησε, ηρέμησε, δεν πειράζει, μπορείς να πας να παίζεις με την υδρόγειο σφαίρα».

Εκπαιδευτής: «Εντάξει, ας μιλήσουμε για το τι συνέβη μόλις τώρα. Η αρχική προετοιμασία ήταν καλή – έδειξες στον Μάρκος το οπτικό πρόγραμμα στο iPad και του παρουσίασες τα παιχνίδια. Ωστόσο, σε αρκετές περιπτώσεις οι αλληλεπιδράσεις σου διέκοψαν την ελεύθερη ενασχόλησή του:

- Όταν επέλεξε το fidget spinner, προσφέρθηκες να το χρησιμοποιήσεις μαζί του - αυτό πρόσθεσε κοινωνική αλληλεπίδραση όταν δεν ήταν απαραίτητο.
- Όταν έστρεψε την προσοχή του στην υδρόγειο σφαίρα, προσπάθησες να τον επαναφέρεις στο fidget spinner.
- Όταν αναστατώθηκε, πρόσθεσες περισσότερη κοινωνική αλληλεπίδραση λεκτικά.

Να θυμάσαι, ο στόχος μας είναι να αφήσουμε το ίδιο το περιβάλλον να κρατήσει το ενδιαφέρον του. Ο Μάρκος έδειξε πραγματικά μεγάλη ανεξαρτησία στις επιλογές του, επιλέγοντας δραστηριότητες. Την επόμενη φορά:

- Αφησέ τον να εξερευνήσει μόνος του.



Co-funded by the  
European Union



- Μείνε πίσω, εκτός αν υπάρχει θέμα ασφάλειας.
- Άφησε τις δραστηριότητες να εναλλάσσονται φυσικά.
- Απέφυγε να προσθέσεις λεκτικά επαίνους ή οδηγίες.
- Άφησε την αισθητηριακή ανατροφοδότηση από τις δραστηριότητες να είναι η ενίσχυση.

#### **Σκηνή 4β: Κλιμάκωση συμπεριφοράς (2 λεπτά)**

[Ο Μάρκος βρίσκεται στον χώρο με πολλαπλά αισθητηριακά αντικείμενα]

Δάσκαλος: [Όταν ο Μάρκος δεν επιδίδεται σε συμπεριφορά αισθητηριακής αναζήτησης, ο δάσκαλος αλληλεπιδρά μαζί του και του δείχνει το οπτικό πρόγραμμα στο iPad] «Μάρκος, κοίτα το iPad, αυτά είναι πράγματα με τα οποία μπορείς να παίξεις μόνος σου».

Μάρκος: [Πλησιάζει το λαστιχένιο κοτόπουλο/τα παιχνίδια]

Δάσκαλος: [Κάνει ένα βήμα πίσω, επιτρέποντας την αυτονομία του μαθητή, ενώ παρακολουθεί απο μακριά για την ασφάλειά του]

Μάρκος: [Σφίγγει το παιχνίδι και μετά παίρνει το fidget spinner]

Εκπαιδευτής: «Μπράβο! Παρατήρησε πώς το ίδιο το περιβάλλον διατηρεί το ενδιαφέρον του. Δεν χρειάζεται κοινωνική επιδοκιμασία».

#### **Σκηνή 5: Ανασκόπηση (1 λεπτό)**

Εκπαιδευτής: «Εξαιρετική δουλειά. Το κλειδί είναι να δημιουργήσεις ένα περιβάλλον που να ικανοποιεί με φυσικό τρόπο τις αισθητηριακές του ανάγκες, έτσι ώστε να επιλέξει να συμμετάσχει στις δραστηριότητες του περιβάλλοντος, αντί να επιδίδεται σε αυτοδιεγερτικές συμπεριφορές. Εξασφαλίζοντας ότι έχει πρόσβαση σε αυτά τα αισθητηριακά παιχνίδια, και σε βοηθητικά υλικά, όπως οπτικά βοηθήματα, θα βοηθήσετε τον Μάρκος να παίζει αυτόνομα».

Δάσκαλος: «Βλέπω τη διαφορά από τις φορές στις συνεδρίες μας όπου τον αφήνουμε μόνο του και δεν ασχολούμαστε μαζί του. Πρέπει να του μάθουμε να δημιουργεί το δικό του οπτικό πρόγραμμα και να παίρνει τα αγαπημένα του αντικείμενα από άλλα μέρη;»

Εκπαιδευτής: «Ακριβώς, αυτό είναι το επόμενο βήμα μας. Ο στόχος είναι να κάνουμε το ίδιο το περιβάλλον ενισχυτικό χωρίς να χρειάζεται η αλληλεπίδραση των ενηλίκων και να διδάξουμε στον Μάρκος να εμπλουτίζει τελικά το δικό του περιβάλλον αναζητώντας τα προτιμώμενα αντικείμενα και παίζοντας με αυτά αυτόνομα».

#### **Σκηνή 6: Αυτόνομη εξάσκηση/γενίκευση (2 λεπτά)**

Εκπαιδευτής: «Τώρα θα εξασκηθείς πιο αυτόνομα. Εγώ θα υποδύομαι μόνο το ρόλο του παιδιού και εσύ θα αλλάζεις τις δικές σου ενέργειες με βάση τις αντιδράσεις του παιδιού, όχι τις οδηγίες μου. Θυμήσου να αποφεύγεις να ενισχύεις τις συμπεριφορές αναζήτησης αισθητηριακών ερεθισμάτων και να είσαι πιο προληπτικός στις προσεγγίσεις σου».

[Ο εκπαιδευτής και ο δάσκαλος εξασκούνται ]

#### **Βασικά σημεία μάθησης**





Co-funded by the  
European Union



1. Δημιουργήστε αισθητηριακά περιβάλλοντα που υποστηρίζουν την αυτονομία
2. Ελαχιστοποιήστε την κοινωνική ενίσχυση
3. Χρησιμοποιήστε οπτικά βοηθήματα
4. Διαμορφώστε το περιβάλλον έτσι ώστε να αποτρέπετε συμπεριφορές αναζήτησης αισθήσεων
5. Επιτρέψτε τη φυσική συμμετοχή σε κατάλληλες δραστηριότητες

### Κριτήρια επιτυχίας

- Το περιβάλλον υποστηρίζει την αυτόνομη συμμετοχή
- Απαιτείται ελάχιστη αλληλεπίδραση με ενήλικες
- Υπάρχουν σαφή οπτικά βοηθήματα
- Γίνεται προετοιμασία του μαθητή (priming)
- Διαθεσιμότητα κατάλληλων αισθητηριακών εναλλακτικών λύσεων
- Αποφυγή της πιθανής παροχής κοινωνικής ή απτής ενίσχυσης για τις συμπεριφορές αναζήτησης αισθητηριακών ερεθισμάτων



Co-funded by the  
European Union



---

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

