

Odměnový systém pro dítě s poruchami autistického spektra (PAS)

Charakteristika:



Cílem je motivovat dítě pomocí odměnové „hry“ sbírání žetonů k tomu, aby vytrvalo například v plnění úkolů, upevňovalo pozitivní vzorce chování a s postupem času si osvojilo sociální a pracovní dovednosti, které jsou pro jeho osobní rozvoj žádoucí, a plnilo je i bez odměnového systému.



Čím menší skupina a třída, tím lépe pro dítě s PAS, ale tato technika se dá praktikovat i ve standardně velké třídě s 30 dětmi. Ideální věk je od 3 až 4 let do 2. stupně ZŠ. Ve věku 13 až 14 let začínají slábnout i méně akceptovatelné projevy dětí s PAS.



Dítě můžete sledovat po celý den. Žetony udělujte po vyučovací hodině, ale s pomocí asistenta pedagoga třeba i každých pět minut. Záleží, jaká je četnost problémového chování. V praxi je ale nejčastější hodnocení jedné klasické vyučovací hodiny. Celkový plán splnění stanovených pravidel můžete rozvrhnout i dlouhodoběji, například po dobu dvou měsíců. Po uplynutí dohodnuté doby celou aktivitu společně s dítětem vyhodnotíte.

Pomůcky:



Žetony si můžete vyrobit sami z jakéhokoliv materiálu, dobře poslouží zalaminovaný barevný papír ve tvaru kolečka nebo různé žetony ze společenských her (například Dostihy a sázky), samolepky, „smajlíky“.

Dále můžete využít i šablonu - tabulku se sloupci, pomocí které monitorujete problémové chování žáka. Abyste mohli výskyt problémového chování efektivně řešit, je třeba znát spouštěče tohoto chování. K nim vás dovede právě tato tabulka.

V tabulce evidujte tyto údaje:

- datum a čas
- co problémovému chování předcházelo
- popis problémového chování
- síla emoce dítěte od 1 do 10
- délka incidentu
- co zlepšuje/zhoršuje problémové chování
- přítomné osoby
- kontext (nálada dítěte, suplování)

Postup:



S dítětem zaved'te tzv. žetonové hospodářství:

Na začátku stanovte a dítěti sdělte jasná pravidla, která chcete, aby si osvojilo. Třeba že během hodiny dítě pracuje na zadaných úkolech, neruší ostatní, nekřičí, místo vztekání mačká balónek atd.

Určete frekvenci hodnocení - například vždy hodnot'te spolupráci za jednu vyučovací hodinu.

Určete, kolik žetonů dítě potřebuje k dosažení denní anebo týdenní odměny. Můžete zavést „herní plán“, na němž dítě postupuje (vybarvuje si jednotlivá pole), anebo dítě může plnit „odměnový“ válec nebo rozstříhat obrázek s odměnou a skládat ho postupně formou puzzle.

4. Stanovte typy odměn - materiální, zážitkové, sociální. Ideální je kombinovat všechny najednou.

Materiální (samolepky, sladkosti, obrázky) a zážitkové odměny (čas na počítači, sportovní aktivity, kino, sledování TV, volnočasové aktivity) by si mohl žák po získání určitého množství žetonů dopřát každý den.

Větší materiální odměna jednou za 2 měsíce nebo za delší období umožňuje dlouhodobější vytrvání v tomto systému.

Sociální odměny udělujte ve formě slovního hodnocení a pochval, slouží hlavně k odbourání pocitů méněcennosti a k posílení sebevědomí.

5. V průběhu dne si dělejte poznámky do monitorovacího deníku, který si založíte, a k nim přidělujte body (žetony). Na konci každého dne pak s dítětem krátce zhodnot'te, co se povedlo/nepovedlo, a předejte mu zasloužené žetony.

Varianty, komentáře:



Žetonový systém můžete obměnit pomocí bodového systému plusů a minusů/smajlíků. Dítě může mít třeba mapu s postavami oblíbených hrdinů (Lego, Star Wars) s políčky, které si za body/smajlíky může postupně vybarvovat.

V systému žetonového hospodářství můžou pracovat i rodiče a předávat si informace hlavně ohledně volnočasových aktivit dítěte mimo školu.

Ostatní spolužáky o systému odměn také informujte. Z praxe ale vyplývá, že většinou neprojevují zájem o to, aby byli také v režimu odměn.



FAKTORY ÚSPĚCHU:

Pokud je odměnový systém dobře nastaven - dítě dostává typy odměn, o které stojí -, může takto fungovat dlouhodobě. Největším úspěchem je potom opuštění systému odměn, které se přemění v konstruktivní motivaci, se kterou se dítě ztotožňuje. Dítě samo spolupracuje na nácviku sociálních dovedností a vidí, jak se zlepšuje jeho pozice v kolektivu. Dokáže pak samo zhodnotit, že je pro něj určité chování prospěšné. Čím starší dítě, tím více je tento progres patrnější.



RIZIKA:

1. Stupňování požadavků na množství žetonů/odměn - toto riziko se v praxi ale nenaplnilo.
2. Přesycení konkrétní odměny - v tom případě je dobré zamyslet se společně s dítětem a zvolit jinou alternativu.
3. Nezájem dítěte o žetonový systém - je třeba hledat příčinu, proč nechce pracovat. Nerozumí matematice? Chce vyvolat reakci?

Pak pracujte s dalšími variantami:

- a) Uved'te čas, dokdy musí být úkol splněn, použijte vizualizaci - přesýpací hodiny, dítě si na 5 minut oddechne a pak pracuje dál.
- b) Čas na plnění prodlužte a úkoly co možná nejvíce rozfázujte.
- c) Písemné plnění úkolu vyměňte za verbální.
- d) Pokud dítě nechce dělat nic, ale vyrušuje ostatní, odved'te ho z hodiny s asistentem pedagoga na jiné místo, kde může pracovat individuálně.

Vyhodnocení aktivity:



Hodnotit můžete krátce každý den při udílení žetonů nebo po dvou měsících, kdy můžete mnohdy i lépe zaznamenat pokrok, úspěchy nebo propady. Vyhodnocujte vždy společně s dítětem. Můžete pak stanovit nový cíl, popřípadě nová pravidla.

Zdroj: Bittman, J. Bittmanová, L. (nedatováno) Motivační systém. Speciálně pedagogické centrum při Národním ústavu pro autismus. Dostupné z:
<https://digifolio.rvp.cz/artefact/file/download.php?file=80356&view=13638> (staženo 25. 10. 2019)