



Info autism

Publicatie lunara, destinata parintilor si persoanelor care interactioneaza cu copii cu afectiuni din spectrul autist

Nevoia de informatie

Continuam in numarul acesta, asa cum am promis anterior, cu descrierea uneia din metodele de terapie comportamentala, bazata pe Analiza Comportamentala Aplicata (Applied Behavior Analysis -ABA). Cele doua articole pe care le gasiti in acest numar, pe acest subiect, se suprapun intr-o oarecare masura ca si continut. Motivele pentru care ambele articole si-au gasit locul aici ar fi, pe langa importanta temei abordate si faptul ca primul este cumva mai sec, prezentand in general elemente teoretice iar al doilea este scris chiar de un parinte care aplica ABA acasa de mai bine de noua luni. Prezentand elemente foarte

concrete si exemplificand in permanenta, ofera o alta perspectiva, aceea a parintelui care se lupta zi de zi pentru fiecare treapta pe care Radu o urca pentru a ajunge sa duca o viata normala.

"More than words" contine un ghid pentru parinti, care incearca sa va ajute sa va cunoasteti mai bine copilul—cum comunica, ce il motiveaza sa comunice, cum sa-i oferiti oportunitati de comunicare si cum sa-i dezvoltati abilitatile sociale.

"Carte de vizita", rubrica pe care intentionam sa o avem in fiecare numar, prezinta interviul cu Directorul Asociatiei Faenza din Timisoara, doamna Ioana Gutia.



Din cuprins

- Analiza comportamentala aplicata:
 - Analiza comportamentului functionalpag 2
 - Discrete trial
 - > Introducere in DT.....pag 3
 - > Instructiuneapag 4
 - > Raspunsulpag 5
 - > Recompensareapag 5
 - > Programarea recompenselor.....pag 7
 - > Abordarea comportamentelor problematicepag 8
 - > Promptingpag 9
 - > Invatarea comportamentelor complexepag 9
- ABA aplicata—experienta unui parintepag 11
- "More than words" - ghid pentru parintipag 20
- Carte de vizita: Asociatia Casa Faenza -Timisoara, Centru comunitar pentru copii autisti, interviu cu doamna Director Ioana Gutiapag 26

Noutati, studii

Este un lucru recunoscut faptul ca directiile actuale si identificarea ariilor prioritare pentru viitor in cercetarea autismului ar trebui sa reprezinte subiecte de dialog intre oamenii de stiinta, cei care decid alocarea de fonduri, persoanele cu autism si familiile acestora. In absenta unui astfel de dialog, nu se poate face o evaluare corecta nici a descoperirilor stiintifice pe diverse domenii, nici a motivatiei pentru care anumite programe de cercetare sunt continuate iar altele abandonate.

Exista riscul ca alocarea de fonduri, si implicit efortul pe anumite directii de

cercetare, fara a avea o imagine de ansamblu si fara consultarea comunitatii non-academice (incluzand aici si persoanele cu autism si familiile lor) sa fie neeficace.

Un studiu publicat in Anglia incearca sa arate aceasta imagine de ansamblu in cercetarea autismului, care sunt directiile de cercetare si alocarea de fonduri pentru ele si care sunt diferentele intre necesitatile de cercetare in opinia oamenilor de stiinta pe de o parte si a comunitatii non-academice de cealalta parte.

(continuare in pag 28..)



Analiza comportamentala aplicata

"If a child can't learn in the way that we teach, then we must teach in a way he can learn."

Ivar Lovaas

I) Analiza comportamentului functional

Cand se hotaraste ce comportamente noi sa fie predate copilului cei mai multi considera ca e vorba de comportamentele realizate curent de copil. Adesea scopul poate fi inlocuirea comportamentului curent, care poate fi inadecvat in satisfacerea efectiva a nevoilor copilului sau nepotrivit cu mediul mai ales daca aceste comportamente sunt neadaptive, agresive sau autoagresive. Modificarea comportamentelor este eficient realizata daca pot fi determinate cauzele lor, deoarece, odata motivatia cunoscuta, e cunoscuta si asigurata **nevoia** pe care copilul incearca sa o satisfaca, iar inlocuirea comportamentului poate fi predata in scopul satisfacerii mult mai bune si mai potrivite a nevoii respective. Exista doua tehnici ce se pot folosi pentru a determina motivatia unui comportament particular: evaluarea comportamentului functional si analiza comportamentului functional. **Evaluarea comportamentului functional** consta in descrierea minutioasa a comportamentului, contextul si consecintele acestuia in intentia unei mai bune intelegeri a comportamentului si a factorilor care-l influenteaza. **Analiza comportamentului functional** incepe ca o evaluare dar include mai multi pasi de modificare sistematica a antecedentelor si consecintelor comportamentului pentru a afla ce se afla in spatele manifestarii copilului. Analiza comportamentului functional consta in aplicarea metodei stiintifice de examinare a comportamentului. In timp ce analiza formala a comportamentului este adesea folosita, cand este ceruta, in cadru educational, mai ales pentru comportamentele grave expuse de unii copii, analiza informala poate fi folosita uzual pentru examinarea

comportamentelor care impun modificari.

Primul pas in analiza comportamentului functional consta in observarea atenta si descrierea exacta a comportamentului copilului si a evenimentelor si stimulilor mediului dinaintea si dupa comportamentul vizat. Adesea aceasta descriere atenta este baza in identificarea componentelor unui comportament particular:

- Antecedentul - stimulul sau stimulii la care copilul raspunde
- C o m p o r t a m e n t u l - comportamentul pe care il vedem expus de copil
- Consecinta - stimulul sau stimulii pe care copilul ii primeste (sau ceea ce el opreste astfel) ca rezultat al comportamentului sau

Trebuie programate oportunitati de observare si de descriere a comportamentului vizavi de o gama larga de medii si ocazii iar datele colectate din aceste observatii trebuie analizate. E necesar sa se caute dupa tendinte in producerea comportamentului, dupa stimulii evocati sau dupa necesitatile pe care copilul incearca astfel sa le satisfaca. Urmeaza elaborarea ipotezelor despre comportament si functia pe care o are pentru copil si se poate planifica modificarea acestor ipoteze prin schimbarea sistematica a elementelor mediului pentru a determina care dintre ele influenteaza comportamentul. Testele sunt de ajutor in incercarea de a afla ce incearca copilul sa realizeze prin comportamentul sau, care este motivatia si scopul actiunii in discutie. Un comportament poate servi la atingerea multor scopuri pentru fiecare individ. Iata o lista cu cateva dintre aceste motivatii:

- **A obtine atentia** cuiva din jur

- **A obtine o consecinta tangibila:** o placere, o lauda, bani, o jucarie sau vizionarea unui film, etc.

- **A obtine o consecinta senzoriala:** cald daca ii este rece, racoare daca ii este cald, sa primeasca consecinte tactile, gustative, auditive, vizuale, proprioceptive sau vestibulare.

- **Normalizarea emotionala:** sa se calmeze daca este agitat, sa creasca nivelul de stimulare daca este deprimat.

- **A evade din/a evita situatiile nedorite:** De obicei aceste comportamente apar ca raspuns sau in anticiparea cererilor de lucru, joaca, comunicare sau ca mijloc de evitare a mediilor care pot avea stimuli deranjanti. Evadarea si evitarea sunt nevoi similare dar este important sa se recunoasca diferenta dintre ele deoarece se manifesta individual si in perioade diferite de timp. De exemplu, daca se lucreaza cu un copil care devine agitat zilnic in timpul activitatii de citit s-ar putea emite ipoteza initiala ca acesta considera activitatea neplacuta si incearca sa scape din aceasta situatie. Este posibil ca, de fapt, copilul sa incerce sa evite sarcina sau activitatea care urmeaza dupa citit. Daca aceasta activitate este intotdeauna inaintea mesei si sala de masa este de obicei zgomotoasa si suprastimulativa, atunci copilul s-ar putea sa se comporte asa pentru a protesta la intentia de a fi obligat sa stea in acel mediu.

- **A face un comentariu sau o declaratie** despre mediul sau, perceptii sau emotii.

- **A satisface o nevoie obisnuita.** Cele mai multe comportamente care au fost etichetate ca obisnuite sunt intr-adevar incercari de satisfacere a nevoilor amintite sau au fost la un moment dat, dar nu mai sunt eficiente. In schimb s-ar putea ca un comportament sa fie doar un ritual.



II) Discrete Trial (DT)

Introducere in DT

“Discrete trial” este o metoda de predare primara pentru multe interventii comportamentale folosite in educarea copiilor cu autism. Deseori este considerata sinonima cu ABA, dar este de retinut ca DT si ABA sunt doua lucruri foarte diferite.

Copiii cu autism infrunta numeroase deficite si dificultati de invatare (Romancysk Maurice, 1996) si instruirea prin DT (DTT - Discrete Trial Training) poate compensa aceste dificultati.

- **Atentia** - Multi copii incep un program cu o durata destul de scazuta a atentiei. In DTT activitatile sunt impartite in probe scurte, simple. La inceputul programului interactiunea poate fi doar de cateva secunde. Proportional cu cresterea duratei atentiei copilului creste si timpul de interactiune.

- **Motivatia** - Este posibil ca copiii cu autism sa nu fie motivati sa lucreze la fel ca alti copii. DTT incearca sa construiasca motivatia recompensand comportamentele acceptate si completand sarcinile cu recompense exterioare (mancare, jucarii, timp de joaca, etc.). Ele sunt dublate de recompense sociale in speranta ca si acestea vor deveni la fel de intaritoare.

- **Stimulul de control** - Diferentierea intre stimulii pe care vrem sa-i consideram importanti: cererile profesorului/parintelui, invitatii de la parteneri, semnale importante din mediu (soneria de la scoala, alarma, vremea, etc.) si toti ceilalti stimuli de fundal este dificil de realizat de catre copiii cu autism. In DTT stimulii prezentati

(instructiunile tipice ale profesorului sau parintelui) sunt clari si relativ asemanatori. Copilul primeste recompense doar pentru comportamente ce raspund acestor stimuli, deci el va intelege ca acesti stimuli merita mai multa atentie decat altii.

- **Generalizarea** - Generalizarea, adica aplicarea unui comportament sau a unei indemanari vizavi de multimea mediilor si a comportamentelor asociate, este destul de dificil de realizat de copiii autisti. In consecinta, instructiunile unui bun program DTT sunt modificate mereu, in continut (al instructiunii) si in context (cine da instructiunea, unde si cand este expusa).

- **Invatarea cauza-efect si invatarea prin observare** - Copiii cu autism au dificultati foarte mari in „culegerea informatiilor” din mediile carora le apartin. In compensare, DTT preda priceperi si comportamente explicit, fara a se bizui pe aceste sfere de dificultate.

- **Comunicarea** - Adesea copiii cu autism au deficiente ale limbajului expresiv si receptiv. Invatarea acestor capacitati doar prin foarte multa verbalizare din partea profesorului este prea dificila pentru acesti copii. Instructiunile date in DT sunt simple, concrete si furnizeaza clar doar cele mai importante informatii, mai ales la inceput. Odata cu progresul copilului se imbogatesc si limbajul receptiv iar instructiunile pot deveni mai complicate.

- **Privirea de ansamblu si intelegerea asteptarilor sociale si comportamentale** - Deoarece structura instructiei in DT nu e prea potrivita pentru a se adresa

direct deficitelor in cunoasterea sociala si a unei vederi de ansamblu, ele sunt planificate sa evite sprijinirea pe aceste deficite. Probele individuale pot fi planificate sa predea explicit aceste indemanari deficitare.

O DT este un ciclu unic, dar care poate fi repetat de mai multe ori succesiv, de mai multe ori pe zi, cateva zile pana indemanarea este stapanita. Are patru parti iar cu cea optionala sunt cinci:

- **discriminative stimulus (S^D)** - instructiunea sau un semnal din mediu la care profesorul ar vrea sa raspunda copilul

- **prompting stimulus (S^P)** - o sugestie sau un semnal din partea profesorului pentru a ajuta copilul sa raspunda corect (optional)

- **response (R)** - raspunsul, este indemanarea sau comportamentul tinta al instructiunii sau o parte din acesta

- **reinforcing stimulus (S^R)** - consecinta, este o recompensa care sa motiveze copilul initial sa raspunda si apoi sa raspunda corect

- **inter-trial interval (I^{TI})** - o pauza scurta intre probe consecutive

Partile unei DT sunt reprezentate simbolic astfel (si vor fi reprezentate astfel in cele ce urmeaza):

$$S^D \rightarrow R \rightarrow S^R \rightarrow I^{TI} \\ (S^P)$$

In principal aceasta prezinta ordinea de desfasurare a unei DT. Prima este instructiunea profesorului (S^D). Daca el crede ca elevul are nevoie de ajutor pentru a raspunde corect, ii va da o usoara sugestie, un semnal sau un model pentru a-l ajuta (S^P). Apoi, cu ajutor sau fara, copilul da un raspuns la instructiune (R). Daca raspunde incorect copilul este



corectat si i se da inca o sansa. Daca raspunde corect sau aproape corect profesorul ii da o recompensa sau un premiu pentru a-l incuraja (S^R). Dupa aceasta profesorul ia o pauza mica inainte de a continua pentru a lasa copilul sa inteleaga ca au incheiat proba si vor incepe alta (1^{TI}).

Exemplu

Sarcina: Joey lucreaza la receptarea culorilor. Profesorul lui doreste ca el sa selecteze independent un cub de o anumite culoare dintr-un sir de trei cuburi colorate diferite. Inaintea programarii acestei sarcini profesorul l-a testat pe Joey pentru a vedea daca este capabil sa gaseasca un cub albastru cand i se cere, asa ca el stie deja ca copilul are nevoie de ajutor in identificarea acestei culori. Joey mai are greutati si in urmarirea vorbirii fluente asa ca el stie ca trebuie sa pastreze instructiunile consistente, scurte si clare. Mai stie ca Joey primeste recompense, deci se poate folosi de ele pentru a intari raspunsurile aproximative sau pe cele prompte. Copilului ii plac bomboanele M&M, asa ca vor fi folosite pentru recompensarea raspunsurilor independente.

Profesorul: „Joey, arata-mi albastru.”

Profesorul ia mana lui Joey, o aranjeaza astfel ca indexul sa fie intins si arata cubul albastru.

Profesorul: „Da! Acesta este cubul albastru. Bine!”

Profesorul noteaza pe foaia de observatie ca Joey nu a fost capabil sa identifice independent cubul albastru in aceasta proba.

[Sfarsitul primei probe]

Profesorul: „Joey, arata-mi albastru.”

Joey nu raspunde. Dupa cateva secunde profesorul il atinge pe Joey care intinde degetul singur si profesorul il ajuta sa indice cubul albastru.

Profesorul: „Da! Acesta este cubul albastru.”

Profesorul noteaza pe foaia de observatie ca Joey nu a fost capabil sa identifice independent cubul albastru in aceasta proba.

[Sfarsitul probei a doua]

Profesorul: „Joey, arata-mi albastru.”

Joey nu raspunde. Dupa cateva secunde, in timp ce profesorul vrea sa-i ia mana, Joey arata cubul albastru.

Profesorul: „Foarte bine! Acesta este cubul albastru.”

Deoarece Joey inca are nevoie de sugestie, miscarea profesorului de a-i prinde mana, profesorul noteaza pe foaia de observatie ca Joey nu a fost capabil sa identifice independent cubul albastru in aceasta proba.

[Sfarsitul probei a treia]

Profesorul: „Joey, arata-mi albastru.”

Joey arata cubul albastru.

Profesorul: „Da! Foarte bine! Acesta este cubul albastru.”

Profesorul il recompenseaza pe Joey cu o imbratisare si bomboane M&M si noteaza ca este capabil sa identifice independent cubul albastru in aceasta proba.

[Sfarsitul probei a patra]

In primele trei probe toate cele cinci parti sunt prezente: instructiunea (profesorul ii cere lui Joey sa-i arate albastru), sugestia (profesorul modeleaza un raspuns sau da o usoara sugestie pentru a

obtine raspunsul lui Joey), raspunsul (chiar daca Joey nu reuseste sa dea raspunsul tinta, adica selectia independenta a cubului albastru, in primele trei incercari el reuseste raspunsuri sugestionate de o acuretete crescanda), premiul, recompensa (recompensa verbala si incurajarea) si intervalul dintre probe (perioada dintre probe in care in care profesorul noteaza rezultatul fiecareia).

In a patra proba nu exista sugestia deoarece rezultatul asteptat de profesor este realizat independent de Joey. Cum Joey a facut exact ceea ce profesorul astepta de la el recompensa a fost exagerata in speranta ca copilul va dori si in viitor recompense la fel de generoase si va munci la fel.

Instructiunea

Instructiunea (the discriminative stimulus - S^D) este un eveniment din mediu sau o conditie (un stimul) la care profesorul doreste ca copilul sa raspunda prin expunerea unui comportament special. Dorinta noastra este ca copilul sa inceapa sa faca distinctie intre anumiti stimuli (cererile parintilor, profesorilor, colegilor, evenimente importante din mediu, etc.) si zgomotul de fond si, ideal, sa considere acesti stimuli ca fiind importanti.

In programele educationale instructiunile la care dorim ca copilul sa raspunda vin din partea parintelui sau a profesorului. Este posibil sa cream programe bazate pe probele individuale si in jurul altor stimuli dar este mai dificil si cere ceva mai multa creativitate din partea instructorului. Avantajele sunt clare deoarece este important a raspunde si la alte evenimente din mediu decat cererile. De exemplu, e



nevoie ca un copil sa fie invatat ce sa faca atunci cand aude un zgomot specific scolii. Sa se pregateasca pentru autobuz? Sa-si incheie masa? Trebuie sa fie invatat ce sa faca atunci cand isi vede colegii aliniindu-se, cand aude o bataie in usa, dupa ce incheie o sarcina, sau cand intra intr-o camera. Toate aceste evenimente si altele posibil a se intampla sunt stimuli la care dorim sa-i invatam pe copii sa le raspunda.

Indrumari pentru proiectarea si prezentarea instructiunilor

- Atentia copilului trebuie obtinuta inaintea oricarui fel de prezentare. Acest lucru pare evident dar adesea este scapat din vedere, mai ales intr-o clasa galagioasa sau acasa. Uneori este suficient a preceda cererea sau instructiunea cu numele copilului pentru a-i atrage atentia. Dar daca el este deja intr-o alta sarcina, actiune sau intr-un comportament autostimulator profesorul poate astepta pana cand aceasta inceteaza (se poate interveni in activitatea copilului si, urmand regulile lui, se poate exercita practic un comportament apropiat) sau poate incerca sa opreasca din activitate copilul daca ceea ce face este nepotrivit.

- La inceputul unui program instructiunile trebuie sa fie simple, clare si sa comunice doar cea mai importanta informatie. Odata cu progresul copilului se pot folosi instructiuni mai naturale si mai complexe.

- Instructiunile folosite pentru o lectie anume trebuie sa fie consecvente in etapele de inceput (ca in exemplul prezentat anterior unde lui Joey i se cere consecvent „Arata-mi albastru.”). Cand devine posibila modificarea instructiunilor si a sarcinilor trebuie facuta pentru a incuraja flexibilitatea si

generalizarea indemanarii sau comportamentului tinta.

- Repetarea instructiunilor trebuie evitata. In principiu dorim sa evitam cicalirea copilului.

Raspunsul

Raspunsul (the response - R) este un comportament pe care copilul il etaleaza dupa si ca rezultat al instructiunii. Foarte important de retinut este ca raspunsul care ne intereseaza este doar acela care vine ca rezultat al instructiunii. Daca reactia la stimul este alta decat ceea ce asteapta profesorul s-ar putea sa fie necesara regandirea instructiunii.

Pentru a ne asigura ca toti cei care lucreaza cu copilul, chiar copilul insusi, stiu exact ce poate fi considerat un raspuns corect, criteriile pentru valabilitatea raspunsului asteptat trebuie descrise in detaliu inainte ca proba sa inceapa. Astfel, urmatorul raspuns tinta:

„Sarah va identifica receptiv o litera cand i se cere.”

pare, la prima vedere, un comportament descris exact, dar consider ca e nevoie de mai mult. Cat se presupune ca Sarah va identifica comportamentul? Gestică este destul de exacta? Are voie sa-l ridice si sa-l dea cuiva? Dupa ce a identificat litera are voie Sarah sa se joace cu parul timp de 20 secunde? Aceste neclaritati pot fi evitate prin reformularea raspunsului cu ceva mai multa specificitate:

„Sarah va ridica si va da profesorului cartonul cu litera ceruta in mai putin de 5 secunde.”

Exista doar trei comportamente ce raspund la proba: un raspuns corect, un raspuns gresit, nici un raspuns.

Raspunsurile corecte sunt urmate de o activitate sau o recompensa, care sa fie placuta si interesanta pentru copil, ca stimulent pentru a mai da raspunsuri corecte.

Recompensarea

Recompensele (reinforcing stimuli = intaritori, stimuli de intarire) sunt evenimente care se intampla dupa un comportament si au rolul de a creste probabilitatea ca acest comportament sa apara si in viitor. Gustarile, laudele, privilegiile speciale, muzica, jucariile, orice poate fi folosit ca intaritor, daca serveste aparitia crescanda a comportamentelor particulare.

Intaritori primari si secundari

Exista doua tipuri de recompense: recompensele primare si recompensele secundare.

Recompensele primare (primary reinforcing stimuli - S^R) sunt neconditionate, de aceea ele sunt evenimente sau recompense a caror valoare e realizata intrisec: mancare, apa, sex, caldura, etc. (Hotarati singuri care dintre ele nu sunt acceptate in sarcinile educationale.)

Folosirea recompenselor primare prezinta cateva avantaje. Fiind intriseci nu e nevoie sa fie invatate. Cat timp copiii nu considera prea valoroase imbratisarile si laudele, nu sunt dispusi sa lucreze intens pentru a le obtine. Cei mai multi au o gustare favorita sau o placere pentru care sunt dispusi sa faca ceva. Aceste recompense raman totdeauna intaritoare ale comportamentelor. Exista si dezavantaje la recompensele primare: dupa perioade scurte de timp apare satietatea si nu sunt reprezentative pentru mediul natural. Este mica probabilitatea de



a fi recompensat cu un biscuit la fiecare folosire a expresiei corecte de descriere a unui desen.

Recompensele secundare (secondary reinforcing stimuli – S^r) sunt conditionate. Intrinsec ele sunt stimuli neutri care doar asociati cu cei primari sau cu alti stimuli secundari devin intaritori. Exista doua tipuri de recompensare secundara. Primul tip consta in laude, zambete, sentimentul de realizare, fiind intaritori care au ceva social la origine. Sunt stimuli neutri care devin intaritori prin asocierea lor cu intaritori primari. Al doilea tip de recompensare secundara este simbolul. Un sistem de simboluri este acela in care o persoana castiga simboluri pentru comportamente dezirabile. Fiecare simbol este un pas catre achizitionarea unei recompense primare sau a uneia secundare mai puternice. Bani sunt exemplul clasic. Nu este nici o recompensa in bucatile mici si verzi de hartie, dar suntem dispusi sa lucram pentru aceste bucati deoarece ele ne permit sa obtinem lucruri care chiar sunt recompense: mancare, o casa, un DVD player, toate lucrurile care ni se par frumoase din vitrinele magazinelor.

Recompensele secundare au mai multe avantaje. Intaritorii conditionati sunt mai usor de folosit decat cei primari. E mult mai usor sa-i spui unui copil „Foarte bine!” sau sa-i dai o steluta pe caietul de matematica, decat sa plimbi cu tine pachetul de biscuiti sau punga de bomboane tot timpul. Recompensele secundare tipice se potrivesc mult mai bine mediului natural deoarece toti primim incurajari, laude sau simboluri toata viata. Aceste recompense scad nevoia de proximitate a copilului. Daca cineva

ofera constant gustari sau jucarii copilului cand se lucreaza, aceasta persoana trebuie sa ramana aproape tot timpul langa copil. Cand cineva ofera zambete sau spune „Foarte bine!” din partea cealalta a camerei este mai convenabil si mai reprezentativ pentru mediul natural. Recompensele secundare pot fi folosite pentru a largi interesul copilului. Dubland activitatile noi sau mai putin recompensatoare cu mancare sau obiecte, ele devin singure mai placute pentru copil. Folosind un sistem de simboluri creste timpul intre recompense permitand perioade mai lungi de instructie, cu mai putine intreruperi si cu probabilitate mai mica de saturatie. Dezavantajul recompenselor secundare este in fapt ca ele trebuie invatate si, ocazional, mentinute prin asocierea periodica cu recompense primare pentru restabilirea interesului. Cand se lucreaza cu copiii cu autism orice furnizare a recompenselor primare trebuie asociata cu recompense secundare, mai ales intaritori sociali: laude, contact vizual, batem palma, imbratisari, jocuri scurte. Unii dintre acesti copii nu considera multe dintre acestea ca fiind intaritori. Este datoria voastra sa-i invatati sa se bucure de aceste lucruri atat cat este posibil.

Recompensarea pozitiva si cea negativa

Recompensarea poate fi pozitiva sau negativa.

Recompensarea pozitiva (S^R si S^r) consta in prezentarea de actiuni pozitive dupa un anume comportament pentru a creste probabilitatea ca acesta sa se intample si in viitor. Exemplele date mai sus: gustari, imbratisari, jucarii, jocuri, etc., sunt exemple de

recompensare pozitiva.

Recompensarea negativa (S^{-R} si S^{-r}) consta in prezentarea de actiuni aversive dupa un anume comportament pentru a creste probabilitatea ca acesta sa se intample si in viitor. Cuvantul aversiv deranjeaza pe buna dreptate in unele cazuri. Aversivii fizici folositi ca pedepse trebuie evitati dar aversivi mai putin extremi isi au locul in educatie. De exemplu, intru in parcare a scolii dimineata si inchid masina dar nu imi spune nimeni ca am uitat sa inchid lumina. La ora 5,45 dimineata cel mai neplacut eveniment se intampla cand ceasul desteptator se opreste. Fiecare dintre acesti stimuli este neplacut, dar cu siguranta nu este daunator. Acesti stimuli nu apar daca realizez raspunsul asteptat: economisesc bateria masinii oprind luminile, respectiv ma trezesc si ma pregatesc pentru serviciu. Presupunand ca un copil este destul de sensibil la sunete si considera inconfortabil daca cineva vorbeste cu voce zgomotoasa, striga la acesta „Taci!” in speranta ca vocea va deveni mai slaba. Profesorul copilului poate aranja situatii in care vorbeste prea tare (stimul aversiv moderat). Indata ce copilul foloseste o fraza mai politicoasa „Ai putea sa vorbești mai incet, te rog?” profesorul va ajusta volumul vocii sale. Acesta este un exemplu in care comportamentul dorit se produce ca rezultat al indepartarii stimulilor mai putin placuti.

Trebuie sa fiti siguri ca recompensare pozitiva si cea negativa sunt prezente chiar si atunci cand copilul se poarta urat. Daca un copil urla intr-un magazin de jucarii dupa cel mai nou joc Pokemon si parintii cedeaza cumparand jocul pentru ca acesta sa



nu mai tipe, inseamna ca parintii tocmai au fost pozitiv recompensati pentru acest comportament si a crescut simtitor probabilitatea ca copilul sa se poarte tot asa data viitoare cand doreste sa obtina ceva. Exista multa recompensare negativa in acest scenariu. Copilul expune stimuli pe care parintele il considera destul de neplacut (tipatul). Odata cu indeplinirea cereri copilului de catre parinte , copilul se opreste din tipat, intarind negativ comportamentul parintelui si probabil ca parintele va proceda la fel in viitor.

Recompensarea diferentia

Inseamna intarirea celor mai bune raspunsuri (apropierea succesiva de comportamentul corect) si recompensarea puternica atunci cand copilul realizeaza comportamentul sau indemanarea tinta. Ca exemplu, in scenariul anterior de invatare a lui Joey identificarea receptiva a culorii albastre. Daca el are nevoie de ajutor maxim si a este ajutat sa arate cubul albastru, este recompensat cu „Da. Acesta este albastru.” Daca are nevoie doar de o atingere pe umar profesorul poate sa bata palma cu el si sa spuna „Ai reusit! Foarte bine!” Daca Joey reuseste independent sa arate cubul albastru profesorul isi arata bucuria, il imbratiseaza si-i spune „ Ai dreptate. Excelent!”, oferindu-i si o gustare. Ceea ce un copil considera a fi recompensator ar putea fi neplacut pentru altul. Unii copii nu considera recompensatoare manifestarea profesorului din acest exemplu. Pentru acestia un simplu „ Foarte bine, Joey!” si un biscuit (sau posibilitatea de a se juca cu un trenulet sau altceva) pot fi mult mai placute si recompensatoare.

Corectarea erorilor

Procedurile de corectare a erorilor trebuie sa fie bine definite. Daca se primeste un raspuns gresit de obicei se raspunde cu un „Nu.” simplu, neutru si proba este repetata pentru a-i mai da copilului o sansa. Daca apar prea multe raspunsuri incorecte nivelul sugestiei trebuie sa creasca. Daca copilul nu reuseste sa dea nici un fel de raspuns adecvat nivelul sugestiei trebuie crescut din nou si reexaminata eficacitatea intaritorului.

Reguli pentru recompensare

Daca recompensa este consistenta si eficace criteriul pentru raspuns trebuie planificat detaliat, inteles si folosit consistent de toti cei implicati in programul copilului.

Consecintele pentru pentru raspunsurile corecte si incorecte trebuie sa fie usor de deosebit. Pare usor dar se intampla sa fie dificil uneori. De exemplu, James se descalta in clasa de obicei si face asta doar pentru a fi sacaitor. Daca zambesc si-i spun cu mimica vesela „ Haide, James. Incalta-te!” este oare un lucru rau? Daca vreau ca el sa se incalte nu este cea mai potrivita alegere dar i-am dat ceea ce dorea: un zambet, atentie (pentru ca s-a descaltat pentru a atrage atentia). I-am spus sa se incalte dar felul in care am facut-o este un intaritor pentru comportamentul nedorit (descaltarea) si nu pentru cel dorit. Daca vreau sa se incalte trebuie sa-i spun pe un ton neutru, cu o mimica rigida „Nu, James. Incalta-te!” Aceasta indeparteaza toata distractia scazand probabilitatea de recidiva. Daca acest comportament a fost intarit mult timp, constient sau nu, copilului ii poate lua un timp egal pentru a intelege ca nu va mai fi recompensat pentru asta. Dar putem alege sa nu fim atat de preocupati de descaltatul pantofilor

incat sa eliminam orice sansa de distractie.

Daca recompensarea are loc dupa fiecare proba e indicat sa se foloseasca intaritori care sa se consume repede. O bombonica, suflatul in balonase de sapun, batem palma rapid sau „Foarte bine!” ar trebui sa fie suficient. Recompensele mai lungi - calculatorul, modelino, pot distraze copilul de la relationarea intre probe consecutive. Aceste recompense sunt bune pentru pauzele dintre seriile de probe sau ca premiu „platit” cu simbolurile castigate.

Programarea recompensarii

Un program de recompensare este o care specifica sincronizarea si frecventa recompensarii pentru o activitate speciala. Exista doua tipuri mari de programe de recompensare: continua si partiala.

Un **program de recompensare continua** este acela in care se da recompensa dupa fiecare raspuns corect. Acest tip este folositor la invatarea comportamentelor noi, cand scopul este accentuarea relatiei dintre instructiune si raspunsul asociat. Feedback-ul continuu dat de acest program va intari aceasta relatie.

Un **program de recompensare partiala** este acela in care doar unele etape ale raspunsului asteptat sunt recompensate. Acest tip conduce la raspunsuri mai multe si mai dese decat recompensarea continua. Comportamentele induse prin acest program au o mai mare rezistenta la disparitie deoarece copilul s-a obisnuit cu faptul ca nu e recompensat tot timpul. Programele de recompensare partiala sunt folositoare pentru intretinerea



comportamentelor invatate, pentru cresterea ratei de aparitie a acestora odata ce au fost insusite si pentru a face recompensarea mai naturala (rareori in viata reala cineva este recompensat ori de cate ori are un comportament acceptat). Programele de recompensare partiala se bazeaza pe intervale (timpul intre recompense) si pe rata (comparatii intre comportamente recompensate si comportamente nerecompensate), care, la randul lor, se impart in fixe si variabile.

Programele cu interval fix intaresc un comportament individual dupa un timp fix. Aceste programe produc un model stair-stepped (urcat - coborat pe scara) al comportamentului, dupa prezentarea recompensei producerea raspunsurilor scade pana inaintea timpului pentru urmatoarea prezentare, cand nivelul creste rapid, apoi scade iar si tot asa. Ca exemplu, nu chiar cel mai potrivit, cand elevii participa la o lectie mai putin interesanta, despre care stiu ca va tine o ora, verifica ceasul la inceput doar la fiecare 5 sau 10 minute. Odata cu apropierea de sfarsitul orei incidenta comportamentului de verificare a ceasului creste.

Programele cu interval variabil intaresc un comportament individual dupa un timp aleatoriu. Aceste programe produc raspunsuri normale dar nu la o rata prea mare. Ca exemplu, daca cineva suna un prieten doar ca sa-l tina ocupat probabil ca va suna regulat la cateva minute nu la cateva secunde (deoarece stie ca nu numarul de apeluri ci lungimea conversatiei este cea care-i va aduce recompensa).

Programele cu rata fixa intaresc un comportament individual dupa un numar fix de raspunsuri corecte.

Aceste programe produc un model stair-stepped asemantor cu cel din programele cu interval fix dar cu o rata mare de productie a comportamentului. Ca exemplu, daca unui muncitor i se da un bonus pentru fiecare 1000 piese el va lucra destul de repede prima mie de piese dupa care va incetini lucrul si se va relaxa putin, apoi va lucra iarasi foarte intens pana va termina urmatoarea mie si tot asa.

Programele cu rata variabila intaresc un comportament individual dupa un numar variabil de raspunsuri corecte. Aceste programe produc un model puternic al comportamentului la o rata mare. Jocurile la automatele cu fise sunt un exemplu clasic, acestea sunt castigatoare dupa un numar aleatoriu, nepredictibil de incercari.

Abordarea comportamentelor problematice

In timp ce recompensarea consta in introducerea stimulilor pozitivi si indepartarea celor negativi pentru a creste incidenta unui comportament particular, pedepsirea inseamna introducerea stimulilor negativi si indepartarea celor pozitivi cu scopul descresterii incidentei unui comportament particular.

Tipuri de pedepse

Exista patru tipuri de pedepse:

Time out inseamna indepartarea copilului de orice stimuli pozitivi. Este important sa se afle motivatia comportamentului pe care cineva spera sa-l descurajeze inainte de introducerea in time out. De exemplu, daca un copil tipa de fiecare data cand i se cere sa lucreze, punerea in time out (indepartarea din situatie) ii va da exact ceea ce doreste. Astfel data viitoare cand va dori sa scape dintr-o situatie neplacuta va tipa din nou.

Extinction inseamna descurajarea unui comportament prin incetarea recompensarii sale (ignorarea comportamentului). Aceasta pedeapsa are succes in descresterea sau chiar eliminarea comportamentelor dar poate fi dificil de aplicat. De obicei atunci cand se lucreaza la extinctia unui comportament se intampla ca incidenta acestuia sa creasca pentru o perioada (cat este de lunga depinde de cat de puternic a fost intarit comportamentul). Prin urmare, daca cineva vrea sa sprijine o modalitate de extinctie a unui comportament trebuie sa fie destul de atent la recompensarea comportamentului care poate determina copilul sa incerce tot mai mult sa obtina recompensari aditionale pentru comportament.

Response cost este o pedeapsa bazata pe sistemul de simboluri. Simbolurile sunt luate pentru manifestarea comportamentelor neplacute. De exemplu, daca vreau sa trisez la plata taxelor (un comportament pe care statul il considera neplacut) voi fi amendat cu o suma considerabila (ceea ce eu voi considera neplacut). Este putin probabil sa repet acest comportament in viitor. Trebuie multa grija cand se foloseste aceasta pedeapsa. In cadrul educational sistemele de simboluri sunt instrumente foarte valoroase, dar este dificil sa inveti si sa indrumi copilul sa aiba incredere. Programul bazat pe response cost poate atrage o reducere in eficacitatea sistemului de simboluri care il pot zapaci si supara foarte tare pe copil si-i creaza neincredere in sistem. Deci trebuie bine cantarita posibila reusita in descresterea comportamentului cu posibilitatea pierderii complete a



sistemului de simboluri ca instrument de învățare.

Aversive stimuli sunt stimuli foarte negativi introdusi după un comportament nedorit. Palmuitul și certatul sunt exemple clasice de stimuli aversivi dar nu este necesar ceva atât de sever. Ca regula generală ar trebui evitați, mai ales în cadrul școlar (dacă nu cu implicare parentală completă sub reguli foarte bine definite), deoarece fac mai mult rău decât bine. Aversivii ca pedepse suprimă uneori comportamente bune de teama pedepsei, tind să încurajeze evitarea, evadarea și retardul emoțional, pot modela comportamente necorespunzătoare ca soluții la probleme și pot forma negativitate între adult și copil.

Alternative la pedepse

Cum scopul instruirii cu probe individuale este învățarea comportamentelor pozitive nu este necesar ca pedepsele să fie implicate. Faptul că comportamentele problema nu sunt recompensate ar trebui să fie suficient pentru a le descuraja în favoarea comportamentelor care primesc atenție. Uneori este necesar să fie predate comportamente în afara sesiunii cu probe individuale. Primul pas este găsirea motivației comportamentelor și odată găsită funcția sa se poate crea un plan de învățare a unor mijloace mai bune de satisfacere a nevoilor.

Există patru alternative la pedeapsă pentru reducerea comportamentelor dificile și încurajarea comportamentelor adecvate.

Recompensarea diferențială a altor comportamente - întărirea oricărui alt comportament decât cel dificil.

Recompensarea diferențială a comportamentelor alternative - întărirea comportamentelor ce sunt alternative ale comportamentului dificil, mai ales alternative mijloace de comunicare. Exemplu: un copil poate fi învățat să arate profesorului un simbol PECS pentru a cere o pauză

de la lucru în loc să se infurie ca să evadeze.

Recompensarea diferențială a comportamentelor incompatibile - întărirea comportamentelor ce sunt incompatibile cu cel dificil dar pe care copilul nu le poate executa simultan. Exemplu: dacă un copil își atinge constant vecinii în timpul ... poate fi recompensat dacă-și ține mâinile în poală sau sta pe ele.

Recompensarea diferențială a ratelor mai mici ale comportamentelor - recompensarea perioadelor de timp în care copilul realizează comportamentul la o rată mai scăzută. Exemplu: dacă un copil vorbește de circa 10 ori la fiecare cinci minute, în timp ce se găsește cu clasa la bibliotecă, poate fi recompensat dacă vorbește de cinci ori în cele cinci minute.

Intervalul dintre probe

Este o pauză scurtă (3 până la 5 secunde este suficient) între două probe consecutive care indică terminarea probei și permite copilului și profesorului să se pregătească pentru următoarea. Permite distribuirea și primirea sau consumarea, interacțiunea cu ceea ce a fost oferit ca recompensă și da profesorului timp pentru notarea datelor despre proba precedentă.

Ajutorul (Prompting-ul)

Prompting înseamnă prezentarea unui stimul ce ajută copilul în producerea răspunsului tinta după primirea instrucțiunii.

Unii copii devin repede dependenți de prompt și așteaptă ca adultul să o furnizeze înainte ca ei să încerce orice tip de răspuns. De aceea ajutorul trebuie diminuat cât mai curând, gradat până când copilul poate realiza comportamentul singur.

Tipuri de prompting

Promptul verbal furnizează o

instrucție verbală, un semnal sau un model, accentuând cuvântul corect dintr-o listă. Un ajutor verbal complet poate însemna că adultul spune tot cuvântul sau propoziția pe care încearcă să le smulga copilului, pe când o sugestie verbală parțială poate da doar primul sunet sau prima silabă pentru a arăta copilului cum să procedeze.

Promptul de imitație înseamnă simularea comportamentului tinta de către adult sau alt copil, pentru ca copilul să imite.

Promptul fizic implică atingerea copilului. Un prompt fizic complet implică mișcarea directă a copilului pe toată durata acțiunii (de exemplu, ghidarea mâinii pentru a selecta corect cartonul din șir și apoi ghidarea mâinii pentru a-l da adultului). Un ajutor fizic parțial constă în atingerea mâinii sau umărului copilului pentru ca el să înceapă comportamentul.

Promptul gestural include arătutul, privitul sau atingerea itemului sau a zonei pentru a indica un răspuns corect.

Promptul pozițional include aranjarea materialelor probei astfel încât obiectul corect să fie într-o poziție avantajoasă pentru copil. De exemplu, dacă proba constă în alegerea imaginii obiectului numit dintr-un grup de trei imagini, inițial poate aranja ca alegerea corectă să se afle chiar în fața copilului în timp ce variantele gresite să fie așezate în alta parte a mesei. Pe măsură ce copilul progresa celelalte cartoane sunt mutate treptat până când sunt la același nivel cu alegerea corectă.

Învățarea comportamentelor complexe

În timp ce majoritatea discuțiilor de până acum au fost centrate pe comportamente simple, alegerea unei variante, o propoziție particulară, multe dintre comportamentele pe care



copilul are nevoie sa le invete sunt comportamente complexe, alcatuite din mai multe deprinderi simple.

Sunt doua tehnici pentru invatarea comportamentelor complexe: modelarea si inlantuirea.

Modelarea (shaping)

Modelarea este procesul de intarire a aproximatiilor succesive ale unui comportament. Modelarea permite planificarea unor scopuri rezonabile si da copilului multe sanse de succes in procesul de invatare a unui comportament nou.

Modelarea incepe cu analiza pasilor.

Aceasta inseamna impartirea

comportamentului tinta in pasi mai mici si mai usor de prelucrat care conduc copilul tot mai aproape de comportamentul dorit. Pentru copil scopul este de a exersa primul pas pana cand reuseste sa-l realizeze si este recompensat. Odata ce stapaneste acest pas urmatorul devine noul obiectiv si copilul este recompensat diferential pana il stapaneste si pe acesta, si tot asa.

Exemplul 1

Nivelul curent: John poate sa se joace independent pentru 3 minute dar are nevoie de trei sau patru sugestii pentru a sta in zona de joaca.

Scop: John se va juca independent 10 minute cu trei sau patru sugestii.

Analiza pasilor:

1. John se va juca 2 minute cu trei sau patru sugestii.
2. John se va juca 4 minute cu trei sau patru sugestii.
3. John se va juca 6 minute cu trei sau patru sugestii.
4. John se va juca 8 minute cu trei sau patru sugestii.
5. John se va juca 10 minute cu trei sau patru sugestii.

Exemplul 2

Nivelul curent: Emily poate completa independent pana la un sfert de pagina la matematica dar face cam opt greseli de fiecare data.

Scop: Emily va completa lucrarea cu 5 sau mai putine erori.

Analiza pasilor:

1. Emily va completa 1/5 din lucrare cu 5 sau mai putine erori.
2. Emily va completa 2/5 din lucrare cu 5 sau mai putine erori.
3. Emily va completa 3/5 din lucrare cu 5 sau mai putine erori.
4. Emily va completa 4/5 din lucrare cu 5 sau mai putine erori.
5. Emily va completa toata lucrarea cu 5 sau mai putine erori.

Exemplul 3

Nivelul curent: Mark nu-si stie adresa.

Scop: Mark isi va invata adresa.

Analiza pasilor:

Cand va fi intrebat „Unde locuiesti?” Mark va:

1. Spune primele 2 cifre ale numarului casei (eventual numarului blocului).
2. Spune urmatoarele 2 cifre ale numarului casei (eventual numarului apartamentului).
3. Spune toate cifrele numarului casei (numarul blocului si numarului apartamentului).
4. Spune numarul casei (numarul blocului si numarul apartamentului) si numele strazii.
5. Spune numarul casei (numarul blocului si numarul apartamentului), numele strazii si numele orasului.

Inlantuirea (chaining)

Inlantuirea consta in legarea comportamentelor simple intr-unul complex. Procedul este folositor pentru invatarea acelor comportamente care se intampla in aceeasi ordine de fiecare data si in special pentru invatarea abilitatilor de autoservire.

Inlantuirea foloseste analiza sarcinii , ceea ce inseamna impartirea

comportamentului in componentele sale.

Exemplu

Scop : Rachel se va spala pe dinti.

1. Ia peria de dinti
2. Ia pasta de dinti
3. Da drumul robinetului
4. Misca peria de dinti sub apa
5. Indeparteaza dopul pastei de dinti
6. Pune dopul pe marginea chivetei
7. Pune pasta de dinti pe peria de dinti
8. Perie dintii
9. Scuipa
10. Clateste peria de dinti
11. Umple paharul cu apa
12. Clateste gura
13. Scuipa
14. Inchide robinetul
15. Pune capacul pastei de dinti
16. Pune pasta de dinti la locul ei
17. Pune peria de dinti la locul ei

Nu toti copiii au nevoie de acest grad de specificitate iar altii ar putea avea nevoie de mai mult. Copilul poate avea nevoie sa invete sa foloseasca un cronometru pentru a se spala pe dinti o perioada potrivita de timp. Sau trebuie sa invete sa-si spele dintii intr-o ordine speciala pentru a nu lasa nici unul nespalat.

Exista doua feluri de inlantuire :

- **Inlantuirea inainte** - copilul este invatat sa execute prima portiune a sarcinii si ajutat in continuare pentru indeplinirea in totalitate a sarcinii. Dupa ce acest pas este insusit se invata al doilea. Dupa ce sunt stapaniti primii doi pasi impreuna se trece la al treilea si tot asa.

- **Inlantuirea inapoi** - copilul este invatat prima data ultimul pas (ultima portiune a sarcinii). Este ajutat la toti pasii pana cand se ajunge la ultimul, pe care trebuie sa-l execute singur. Aici profesorul se opreste si asteapta de la copil sa incheie sarcina. Dupa insusirea acestui pas profesorul il invata pe copil penultimul pas si sa lege in executie ultimii doi pasi, etc.



ABA aplicata (Applied Behavior Analysis) - experienta unui parinte

ABA in traducere inseamna analiza comportamentala aplicata si se refera la analiza autismului strict din punct de vedere comportamental, este o abordare care se bazeaza in principiu si pe factorul practic in care autismul este in fapt o afectiune diagnosticata doar pe baza observatiilor de comportament fara a analiza cauza biologica. Din acest punct de vedere comportamentele autiste se impart in doua mari categorii : comportamente in exces (autostimulare , automutilare , agresiune , hiperkinetism , istericale , comportamente obsesive sau asa numitele stereotipii) si comportamente deficitare (limbaj , abilitati sociale, abilitati de joaca , abilitati academice si abstractizari , abilitati de autoajutor si autoservire). Scopul terapiei este de a descreste comportamentele excesive si de a creste si modela comportamentele deficitare. Terapia aba are doua sectiuni si trei etape :

- Sectiunile se refera la metodele de invatare si ele sunt: o sectiune care inseamna programe curente in care copilul este invatat pur si simplu niste lucruri (in cea mai mare parte aproape mecanic), respectiv sectiunea de generalizare in care aceste lucruri invatate se transpun in viata de zi cu zi si care devin parte a sistemului sau de valori.

- Etapele se refera la modul cum se pune in practica terapia si sunt urmatoarele:

1. etapa de pretratament care presupune o schimbare a comportamentului vis a vis de copil a familiei si mediului inconjurator si care nu reprezinta in fapt decat o ajustare comportamentala a copilului si preluarea controlului asupra comportamentelor acestuia - in general etapa aceasta este facuta de parinti

in mediul familiar si se refera exclusiv la motivarea copilului sa isi dezvolte anumite abilitati si comportamente si descurajarea copilului de a mentine anumite comportamente negative.

2. etapa de terapie in sine care are o multitudine de programe si care inseamna in fapt invatarea unei multitudini de cunostinte si dezvoltarea tuturor "comportamentelor deficitare" precum si trecerea acestora in generalizare astfel incat copilul sa poata folosi la modul concret ceea ce invata in programele curente.

3. ultima etapa o reprezinta **socializarea si incercarea de integrare in comunitate si in scoala a copilului** ; in general aceasta etapa apare dupa o anumita perioada de terapie (6 luni -2 ani) , perioada in care copilul a capatat destule abilitati de viata , sociale si de limbaj astfel incat in momentul in care este integrat intr-o gradinita sa aiba cat mai putine frustrari legate de imposibilitatea lui de a se alinia cu ceilalti copii ... in aceasta etapa copilul se duce la scoala/gradinita cateva ore pe zi insotit de un "shadow" (un tutor special pregatit pentru jobul asta), care il ajuta sa se integreze in comunitate iar in paralel acasa se continua atat programele curente din terapie cat si generalizarea cunostintelor.

In interventiile comportamentale exista trei modele de invatare care pot fi identificate :

- conditionarea simpla,
- conditionarea operationala,
- invatarea prin observatie.

Relatia dintre comportamente si mediul inconjurator este descrisa de principiile conditionarii operationale care are 3 componente:

1. Antecedentele - care reprezinta

un lucru care s-a intamplat inainte sa apara un anumit comportament la un individ si care ii declanseaza acestuia acest comportament (purtare)

2. Comportamentul (purtarea) in sine pe care un individ o are ca raspuns la antecedent

3. Consecinta - care reprezinta consecinta pe care respectiva purtare/comportament a unui individ o declanseaza ulterior

Niste exemple vis a vis de inlantuirea de mai sus in viata de zi cu zi ar putea fi :

1. antecedent : telefonul suna - comportament : raspunzi la telefon - consecinta : o voce de persoana este la capatul firului

2. antecedent : parintele spune copilului sa curete camera sa - comportament : copilul face curat - consecinta : parintele il lauda si eventual il premiaza

3. antecedent : parintele atentioneaza copilul sa nu manance mancarea pentru ca este stricata - comportament : copilul o mananca totusi - consecinta : copilului ii vine rau si o vomita

Pentru a dezvolta programe care sa schimbe cu succes comportamentele copiilor este foarte important de inteles cum anume influenteaza antecedentele si consecintele comportamentele si cum opereaza acestea. Astfel fiecare consecinta are un efect asupra unui viitor antecedent ...adica daca telefonul suna si nimeni nu ne raspunde la capatul celalalt al firului, dupa cateva incercari cel mai probabil ca o sa ignoram sunatul telefonului sau o sa-l scoatem pur si simplu din priza. In mod uzual acesta este tipicul dupa care ne conducem viata si de asemenea este tipicul (antecedent-actiune-



consecinta) dupa care invatam ori-care dintre noi din mediu. ...la modul practic si copii (autisti sau nu) invata dupa acelasi tipic singura diferenta relevanta este aceea ca in cazul copiilor normali consecintele pozitive pot si si consecinte pur sociale care pe ei ii bucura, pe cand in cazul copiilor autisti consecintele pozitive sociale (cel putin in prima faza) nu inseamna nimic si nu reprezinta o consecinta neaparat pozitiva pentru ca ei nu o inteleg ca atare.

Pentru a folosi aceasta succesiune in modul de invatare al unui copil autist s-a apelat la o tehnica numita "discrete trial" (DT), care la modul concret reprezinta unitatea de invatare care utilizeaza teoria conditio-narii operationale. Aceasta metoda de invatare este foarte des folosita in cazurile copiilor cu autism si alte dizabilitati de invatare. DT relateaza direct cu conditiile de operare descrise mai sus si se compune din :

SD (cerinta) - Raspunsul (comportamentul) - Consecinta (incurajarea sau premiul sau dezaprobarea care inseamna consecinta negativa sau asa numitele aversive)

Utilizand modelul de invatare DT:

1. comportamentele pot fi manipulate si schimbate lucrând într-un mod sistematic
2. copilului ii poate fi foarte clar ceea ce urmarim si ceea ce se asteapta de la el astfel incat momentele de deruta si de frustrare sunt din ce in ce mai rare
3. se poate controla consistenta si directia tuturor celor care intra in contact cu copilul si au valente de profesori, acestea pot fi modelate in asa fel incat sa fie aceasi pentru toti si astfel copilul sa beneficieze cat

mai mult de metoda

4. se pot colecta date, astfel incat sa poti tine evidenta a ceea ce face si care sunt evolutiile copilului, astfel cunosti in fiecare clipa ceea ce copilul stie si ceea ce nu stie

5. progresele copilului sunt simplu de urmarit si de asemenea carentele (zonele in care trebuie insistat cu lucrul) ies in evidenta.

Componentele "discrete trial" si amanunte despre acesta:

1. SD (discriminative stimulus) sau cerinta

- reprezinta instructiunea sau intrebarea adresata copilului ...de exemplu "ce este asta?"

- este semnalul adresat copilului ca un raspuns este asteptat si ca premiul sau "reinforcementul" este disponibil

- trebuie dat cu voce un pic mai inalta si mai autoritara decat vorbirea uzuala, mai ales in stadiile incipiente ale terapiei

- nu trebuie adaugate alte cuvinte in momentul in care se da SD-ul ... tendinta oricarui profesor (mai ales in cazul copiilor normali) va fi sa adauge in fata SD-ului si numele copilului de genul : "Radu, ce este asta ?" ... sau " Radu, spune-mi te rog ce este asta ? " ...ambele variante sunt gresite; desi este foarte dificil mai ales la inceput, SD-ul inseamna doar "ce este asta ?" si atat. Nici un alt cuvânt nu trebuie adaugat pentru ca pentru un copil autist fiecare din cele trei exemple de mai sus este total diferit de celelalte - desi pentru noi pot inseamna acelasi lucru.

- un SD nu trebuie niciodata repetat pana "discrete trial" nu s-a incheiat - asta inseamna ca nu o sa repetam SD-ul de mai multe ori cu speranta ca la un moment dat copilul va fi atent la noi si va raspunde la o intre-

bare/cerinta pe care i-am repetat-o de 10 ori; ideea este ca el sa raspunda de la prima cerinta (intodeauna "discrete trial" inseamna SD-Raspuns-consecinta si nu trebuie sa mai punem nici o intrebare pana nu a existat o consecinta pentru intrebarea deja pusa - cu alte cuvinte am sa dau SD : "ce este asta?" , copilul nu o sa spuna nimic (asta este raspunsul/comportamentul/actiunea copilului) si consecinta este ca ii spun un scurt "NU" si abia apoi dau din nou SD-ul)

- SD-ul trebuie stabilit dinainte si orice parinte/profesor trebuie sa foloseasca acelasi SD pentru aceasi sarcina - nu se admite nici macar o mica modificare fata de SD-ul stabilit de comun acord (exista o singura exceptie care se intampla mai tarziu in cadrul generalizarii si in care copilul este invatat ca toate cele trei SD-uri de mai sus inseamna in fapt acelasi lucru - asta vine insa mult mai tarziu)

2. Raspunsul / Actiunea/ Comportamentul copilului

- acesta este raspunsul pe care copilul trebuie sa-l dea ca raspuns al unui SD si trebuie intodeauna sa fie precedat de SD si intodeauna urmat de o consecinta

- raspunsul corect la un SD este stabilit dinainte de catre cei care formeaza echipa de terapie a copilului (intodeauna si familia copilului) - astfel, se va accepta ca raspuns corect acel raspuns pe care echipa considera ca copilul il poate da si nu este subiectiv lasat la latitudinea fiecarui profesor sau a celui care lucreaza in acel moment cu copilul - este un lucru absolut obiectiv si este stabilit inainte chiar de a fi introdus o anumita cerinta (SD) in programul copilului

- copilul are la dispozitie pana la 3 (maximum 4) secunde secunde ca sa



raspunda – daca nu s-a incadrat in acest interval raspunsul nu se va lua in considerare ca fiind corect si se va inchide DT (discrete trial) cu consecinta “NU” tare si raspicat si se va repeta SD-ul
- nu trebuie aprobat nici un alt comportament in timpul cat trebuie dat un raspuns – de exemplu comportamentele isterice sau autostimulatoare nu pot fi acceptate odata cu raspunsul fie el si corect.

3. Reinforcing Stimulus (stimuli de intarire a comportamentului)

Exista mai multe tipuri de reinforcementuri precum exista si mai multe feluri de consecinte : pozitive (pentru a creste un anumit comportament si frecventa aparitiei acestuia) sau negative (pentru a scadea frecventa aparitiei altora neplacute) precum exista reinforcementuri primare (care sunt cele materiale) si reinforcementuri secundare (cum sunt reinforcementurile verbale/ sociale).

Intaritorii primari sunt cunoscuti si ca intaritori neconditionati deoarece nu au nevoie sa fie conditionati de un sistem de invatare. Intaritorii neconditionati sunt cei pe care copilul ii asimileaza cu "placerea" fara a mai fi nevoie sa ii explicam ceva despre "premiul " respectiv. In general intaritorii neconditionati (primari) sunt placerile copilului din viata de zi cu zi, cele mai uzitate reinforcementuri/intaritori sunt alimentele si bauturile. Trebuie avut in vedere si faptul ca acesti intaritori nu sunt neaparat intaritori tot timpul - spre exemplu daca un copil tocmai a mancat o masa copioasa sau tocmai si-a potolit setea este putin probabil ca orice inseamna bautura sau alimente o sa devina intaritori pentru el in acel moment. In general intaritorii primari/neconditionati se folosesc foarte tare la inceputul unui program

pentru ca sunt foarte usor de administrat si de asemenea pentru ca copilul va sti exact la ce sa se astepte.

Stimuli de intarire pozitivi

- aceasta este consecinta pozitiva care se intampla atunci cand copilul da un raspuns corect si poate reprezenta un premiu de orice fel; in cele mai multe cazuri la copii autisti este foarte greu, mai ales la inceput, de asociat un premiu social ca o consecinta pozitiva si atunci se recurge la un premiu material fie el o bucatica de mancare (o bucatica de mancare inseamna ca exemplu un tic-tac taiat in 4 sau 8 bucati sau o farama de chips), fie un premiu fizic (gadilaturi, joaca sau orice ii face placere copilului). Reinforcementul este un lucru extrem de important pentru ca el este motorul si motivatia copilului de a invata lucruri noi mai ales in stadiile de inceput ale programului atunci cand el nu este motivat prin insasi dorinta de a invata lucruri noi. Ulterior copilul se automotiveaza prin lucrurile pe care le invata si de asemenea devine din ce in ce mai dornic inclusiv de consecinte pozitive sociale (de exemplu de a fi aplaudat, de a i se spune “BRAVO”, de a i se zambi, de a se juca cu cineva sau a fi luat in seama)
- reinforcementul urmeaza imediat dupa un raspuns corect; nu trebuie sa existe nici o intarziere in a oferi copilului premiul, mai ales in fazele incipiente ale programului
- astfel, aceste premii sau reinforcementuri vor avea ca si consecinta imediata cresterea frecventei unui anumit comportament
- un premiu stabilit pentru lectii sau in cadrul programului in general nu va fi folosit decat in cadrul programului de invatat - pentru a mentine motivarea pentru premiul respectiv cat mai mare si a nu creea artificial o “satietaate” pentru un anumit pre-

miu.

- este foarte important a avea in minte faptul ca fiecare copil este diferit si ca reinforcementurile sau premiile nu sunt aceleasi la fiecare copil; ceea ce il place fiecarui copil in parte trebuie stabilit luand in considerare copilul respectiv
- Ceea ce mai trebuie luat in considerare in cazul reinforcementurilor este ca trebuie sa fie scurte ca durata, pentru a permite desfasurarea programului. Timpul din momentul in care este dat premiul (consecinta pozitiva) si urmatorul SD nu trebuie sa depaseasca 5 - 6 secunde.
- De fiecare data cand este oferit un reinforcement material trebuie oferit si un reinforcement verbal de genul “bravo” , “foarte bine” sau orice altceva de acelasi gen astfel incat la un moment dat copilul sa asocieze orice bravo cu premiile materiale (intaritorii primari) si astfel in sistemului lui de valori sa isi creeze ideea de placere pentru orice “bravo” care apare chiar daca ulterior se va scoate intaritorul primar si va ramane doar intaritorul secundar. Acest lucru se bazeaza pe mai multe motivatii, printre care : in viata reala nimeni nu-i va oferi un premiu material pentru un raspuns corect si totusi el va trebui sa stie cand a raspuns corect ci cel mai probabil un “bravo” ; o a doua motivatie este ca pe masura ce programul se deruleaza se va renunta treptat la reinforcementurile materiale si se va pune din ce in ce mai mult accent pe reinforcementurile verbale, care vor fi asociate din ce in ce mai mult cu consecintele pozitive de ordin social. Un amanunt important este faptul ca reinforcementul verbal trebuie spus cu o alta tonalitate decat tonalitatea folosita la SD astfel incat copilul sa faca diferenta; la reinforcementul verbal se va folosi o tonalitate teatrala, o voce extrem de fericita si pe



un ton mai tare.

- Reinforcementul material nu trebuie dat in cantitati mari pentru ca desi o bucata mai mare poate crea o satisfactie mai mare a copilului pericolul de satietate pentru premiul respectiv si pierderea motivatiei sunt aproape certe

- Din aceasi cauza a motivatiei, reinforcementurile trebuie sa nu fie de un singur fel astfel incat pe parcursul unei zile o sa folosesc in mod aleator cel putin 4-5 feluri de reinforcementuri (tic tac / chipsuri / napolitane / sticksuri / gadilaturi / o carte cu imagini ...etc.)

Stimuli de intarire negativi

Intaritorii negativi se refera la cresterea frecventei unui anumit comportament prin dorinta copilului de a nu i se mai intampla un anumit lucru si anume respectivul intaritorul negativ care se intampla de fiecare data dupa ce a executat o anumita actiune intr-un anumit fel. Astfel, intr-o situatie in care copilul se va confrunta cu o situatie neplacuta urmare a unei actiuni a sa si reuseste sa evite situatia respectiva printr-un anumit comportament, data viitoare aflat fiind intr-o postura asemanatoare va alege calea prin care va putea sa evite ca situatia neplacuta din punctul lui de vedere sa nu se mai repete. Ideea este ca acesti intaritori negativi sa duca catre o crestere a frecventei unui anumit comportament pe care noi incercam sa o facem, daca nu creste frecventa aparitiei respectivului comportament pe care noi il dorim inseamna ca respectivul intaritor negativ nu este de fapt intaritor negativ si din punctul de vedere al copilului. Iata cateva exemple din viata de zi cu zi: parintele incepe sa tipe la copil (situatie neplacuta) sa-si stranga jucariile si copilul le strange (comportament), parintele se va opri din tipat

(intaritor negativ). Astfel, o multime din comportamentele noastre ca si parinti pot deveni intaritori negativi pentru copiii normali sau autisti. Un alt exemplu ar putea fi in felul urmat (acesta este un exemplu pe care am sa-l dau aici doar ca sa subliniez cat de mult putem gresi in anumite situatii si cat de important este si comportamentul nostru vis a vis de copii): un copil plange si tipa langa un parinte si isi intinde mainile sa fie luat in brate (situatie neplacuta din punctul de vedere al parintelui pentru ca copilul plange), parintele ia copilul in brate (actiune/comportament), iar copilul se opreste din plans (intaritor negativ pentru parinte care se bucura ca a rezolvat o problema care il facea sa se simta prost, respectiv plasetele copilului ...). Partea cea mai proasta a intamplarii este ca foarte probabil atunci cand copilul va vrea din nou in brate va incepe din nou sa planga si sa tipe pentru ca el a primit la randul sau un intaritor pozitiv din partea parintelui atunci cand a plans - a fost luat in brate. Exista o vorba care spune ca orice invat are si dezvat - nimic mai adevarat, dar efortul depus pentru a dezvata ceva este infinit mai mare decat efortul si atentia depuse pentru a nu oferi copilului intaritori pozitivi in situatii de genul celei descrise mai sus.

Cel mai folosit Reinforcement negativ (sau consecinta negativa) este cuvantul "NU" astfel incat sa se creeze o consecinta negativa care se poate arata copilului fara a folosi consecinte negative materiale (asa numitele aversive); acest "NU" cu voce tare se va folosi imediat ce copilul da un raspuns incorect sau nu da nici un fel de raspuns; se va folosi doar in momentul in care pentru o anumita cerinta suntem absolut convinsi ca copilul poate raspunde si stie raspunsul; folosind "NU" il ajutam pe

copil sa faca diferenta intre raspunsurile corecte si cele incorecte; de asemenea folosirea lui "NU" ii face pe toti cei care intra in contact cu copilul sa fie consecventi in atitudinea lor in fata copilului si de asemenea il va ajuta pe copil sa isi creeze comportamentul necesar sa discearna intre corect si incorect; acest "NU" trebuie spus tare si cu o voce neutra, cu foarte mult calm astfel incat copilul sa nu se sperie ci doar sa stie ca nu poate primi premiul pentru ca raspunsul sau a fost unul gresit.

Folosirea reinforcementurilor pozitive si negative este foarte importanta pentru ca sunt motorul de mers inainte al copilului. Ajustarea lor trebuie facuta incontinuu astfel incat sa ramana din punct de vedere motivational la fel de importante pentru copil. De cele mai multe ori este preferabil sa se utilizeze intaritori pozitivi pentru cresterea anumitor comportamente si tot intaritori pozitivi pentru descresterea altora, ceea ce nu inseamna insa ca nu va trebui sa fim atenti tocmai la folosirea intaritorilor negativi in mod nativ de catre copii si folosirea lor ca sa-si atinga scopurile pe care ei considera ca le au la un moment dat iar noi ca parinti de foarte multe ori din pacate cadem in plasa.

Ceea ce ar mai trebui spus si mie mi se pare foarte important este ca trebuie avuta mare grija cand si cum ne folosim de intaritori pentru a avea cat mai mare efect pe termen lung astfel, un raspuns aproximativ corect (chiar daca este departe de a fi ceea ce speram noi sa ajunga raspunsul respectiv), mai ales daca este undeva la inceputul programului, trebuie sa fie premiat din plin astfel incat copilul sa fie motivat foarte tare; la fel, un raspuns mai departe de raspunsul corect dar totusi



corect va fi premiat dar nu asa de tare ca un raspuns corect - aici toate lucrurile se fac "simtind" copilul si aportul parintilor este extrem de important. Cea mai corecta exprimare a toate de mai sus ar fi ceva de genul : trebuie din plin recompensat cel mai bun raspuns pe care il poate oferi copilul la data respectiva si trebuie recompensat mai putin orice raspuns care este sub posibilitatea din acel moment a copilului. De exemplu la un copil care abia acum invata sa vorbeasca si il fortiez sa-mi ceara apa iar el va spune "aaaa..." il voi recompensa cat de mult pot, astfel incat sa-l incurajez sa-mi spuna si data viitoare. La fel, la un copil (poate fi acelasi copil dupa un interval de timp) pe care l-am auzit spunand corect "apa" nu am sa il mai recompensez asa de tare decat daca imi spune "apa" cel putin la fel de corect ca atunci cand l-am auzit spunand-o corect (de pilda daca imi spune "ap...") daca imi spune din nou "aaaa..." desi eu stiu ca poate "ap..." sau "apa" fie am sa il premiez mult mai putin si am sa-i spun "hmm , bine ...dar poti si mai bine" fie daca deja l-am auzit cu apa si el imi spune aaaa.... n-am sa-l premiez deloc si am sa-l pun sa spuna din nou. Metoda asta se poate aplica la orice sarcina, dar este foarte important ca toti cei implicati in ajutorul copilului sa stie tot timpul exact care sunt limitele acestuia, ca nu cumva dintr-o eroare un parinte sa considere ca copilul stie asta si celalalt parinte sa accepte si mai putin pentru ca nu stie ca copilul poate executa cu succes o sarcina. Ceea ce inseamna la modul practic ca toti cei implicati: parinti, bunici, tutori, etc. vor comunica tot timpul despre ceea ce face si ceea ce nu face copilul - in caz contrar este foarte probabil ca copilul sa devina confuz, pentru ca lui ii este greu sa inteleaga de ce unul ii da

bomboane si il gadila pentru ca a spus sau a facut ceva si celalalt sau altii nu.

Programele de terapie comportamentala au trei parti : o parte initiala care se numeste pretratament, o parte de mijloc (si cea mai importanta) care este terapia propriu-zisa sau programul curent si o parte finala a fiecarui program care se numeste generalizare.

Terapia incepe cu o perioada de cateva saptamani de pretratament, aici nu exista un program concret de lucru, nu exista sittinguri si aproape totul este la "liber". Ideea pretratamentului este aceea de a il invata pe copil ca exista "consecinte" placute si mai putin placute ale actiunilor lui si de a lua controlul practic asupra lui. Cu siguranta cei mai importanti oameni in cadrul pretratamentului sunt parintii si familia copilului, pentru ca ei sunt cei care trebuie sa-si modifice complet comportamentul vis a vis de copil; dupa un timp foarte scurt si copiii vor reactiona la aceasta schimbare de comportament si isi vor adapta si ei comportamentul astfel incat sa le fie cat mai usor. Poate ca termenul de a "prelua controlul" asupra copilului o sa li se para unora prea dur si unii o sa spuna : "ok , copilul meu face lucrul ala sau celalalt ...", ideea este ca copilul sa faca acel lucru nu doar din cand in cand si nu doar atunci cand are el chef ...si cu siguranta nu doar dupa ce ii repetam de 10 ori sa faca un lucru.

Dupa discutiile fata in fata din ultimele saptamani cu cativa parinti am realizat ca sunt unii parinti care sunt foarte tentati de spune : " ok , cam asta fac si eu cu copilul ...", sau " hm, pai eu detin controlul copilului, executa cam tot ce ii spun eu " - din discutiile ulterioare insa am ajuns la concluzia impreuna cu parintii ca asta

este mai mult ca sa ne linistim noi constinta decat ca sa vedem adevarul asa cum este el. Controlul asupra unui copil (autist sau nu) este atunci cand executa toate sarcinile (pe care voi ca parintii stiti ca le poate executa si numai pe acelea pentru ca o raportare la alte sarcini pe care nu le stie nu are sens) de fiecare data cand cereti ca o sarcina sa fie indeplinita, sau macar in noua cazuri din zece copilul indeplineste sarcina si nu doar din cand in cand atunci cand vrea el - poate ca este surprinzator dar cei mai multi din copii autisti (mai ales cei cu autism nu foarte sever) stiu exact ce ar trebui sa faca ca sa indeplineasca o sarcina si de asta si tentatia parintelui de a spune "hm , copilul meu stie sa faca asta". Realitatea este un pic diferita: copilul stie intr-adevar sa duca la capat o sarcina atunci cand in minim 80% din cazuri executa o sarcina din prima incercare, pana atunci oricat ne-ar place sa credem ca stie ramanem ancorati la capitolul "face atunci cand vrea el ". O mama imi povestea cum lucreaza cu copilul dar ca la un moment dat (dupa doar cateva minute) copilul se plictiseste si refuza pur si simplu sa mai faca ceva sau pur si simplu pleaca de langa mama lui - asta este in opinia mea una din cele mai mari greseli in modul de a vedea lucrurile, pentru ca odata ce copilul ne controleaza va invata atat si cand va vrea el iar posibilitatile reale de progres ale unui copil in cazul dat sunt mici. Practic, cel mai simplu mod este de a lua mai intai controlul asupra copilului (in cazul dat copilul ar trebui pur si simplu obligat sa nu plece si sa-si continue sarcina ajutat fizic de mama) desi s-ar putea sa ne lovim de multe tipete si istericale pe tema asta -cel putin la inceput in mod sigur. Foarte repede copii se vor adapta si vor vedea ca este mai simplu sa execute



sarcina sau macar sa incerce sa o faca decat sa incerce sa plece sau sa refuze sa o faca.

La fel , consecventa este o parte cumplit de importanta a acestei lupte de a avea controlul asupra copilului. Una din greselile pe care le facem in mod uzual este aceea de a repeta de cateva ori (cateodata si de 10 ori) o comanda pana cand copilul se hotareste sa faca ceva cu speranta ca o data macar copilul va fi atent si va executa. Cel mai simplu insa este ca pe de o parte sa ne asiguram atentia copilului inainte de a ii da o comanda si apoi a lucra cu copilul pentru ca acesta sa-mi raspunda de prima data. Ultimul lucru este o chestiune de durata dar care porneste din aceasi preterapie si scopul acesteia - preluarea controlului asupra copilului; odata acest lucru realizat salturile pe care copilul le va face la toate capitolele va fi infinit mai rapid. Vorbeam un pic mai devreme despre consecventa : ... desi poate in foarte multe cazuri ne vine foarte greu sa nu cedam (fie si din motivul meschin sa ne lase in pace si sa nu-l mai auzim plagand sau tipand si sa ne putem vedea de treaba noastra), din diverse motivatii -ca sa nu mai spun de mila- nu asta este atitudinea care ii va aduce beneficii pe termen lung copilului. De asemenea cateodata ne punem problema de genul : " ok ...lasa ca ii fac placerea acum si asta este ultima oara" ...sau altfel de argumente interioare pe acelasi calapod. Pe masura ce trece timpul si copilul se invata ca la un moment dat cedati, oricat de fermi ati fi la inceput copilul o sa-si prelungeasca tipetele si plansetele pentru ca el stie ca la un moment dat dvs o sa cedati. Cu cat o sa lungiti perioada in care cedati (spunand mai intai "nu" de o suta de ori), cu atat copilul o sa prelungeasca si el perioada in care va plange sau va fi is-

teric pentru ca el stie ca in cazul 101 se poate sa cedati - si atunci de ce sa nu incerce pana la limita ?!

Pana la capat totul tine de determinarea cu care priviti problema, de cat de mult va doriti ca copilul sa se schimbe si cat de mult alocati pentru acest lucru, precum si de nivelul de consecventa pe care il adoptati.

La modul practic, nu mai capata nimic ca urmare a unui planset sau unui semn; noi ca parinti ne-am invatat "sa ghicim" cam ce ar vrea copilul din doar cateva semne pe care le face, sau in functie de ceea ce face sa intuim cam ce anume ar vrea sau ce anume il deranjeaza si sa reactionam ca atare , respectiv sa il ajutam sa obtina ceea ce vroia - este cel mai gresit lucru pe care il facem. Desi nu pare, cei mai multi dintre ei pot face o gramada de lucruri si cere o gramada de lucruri, respectiv sunt apti de a deschide o cale de comunicare dar de foarte multe ori noi suntem cei care obturam calea respectiva ajutandu-i de fiecare data. Totul trebuie inceput de la capat si comportamentul nostru fata de ei trebuie sa fie unul in care ei trebuie sa dea ceva in schimbul ajutorului nostru; astfel , in primul rand de fiecare data cand imi cere ceva am sa-i cer si eu ceva in schimb: ma ia de mana si ma duce sa-i dau apa - il pun sa-mi dea un lucru de pe masa (ideea este nu doar sa-l pun verbal ci sa-l si invat cum sa-mi dea lucrul acela de pe masa ajutandu-l fizic sa mi-l dea) si imediat dupa ce a executat ceea ce l-am rugat ii dau apa...si continui schimbul - ii cer din nou acelasi lucru de pe masa si iar il ajut sa mi-l dea si iar ii dau apa. Nu va sperati de faptul ca o sa planga si o sa tipe ca nu ii dati apa ... iar voua o sa vi se smulga inima din piept cand o sa-l vedeti; daca insa ati cedat o data ati pierdut tot ceea ce ati inceput sa lucrati, mai

mult decat atat, s-ar putea ca incapatanarea si tipetele/plansetele sa dureze ore. In final va face ceea ce l-ati cerut sa faca, cand insa executa din proprie initiativa aplaudati-l , spuneti-i "bravoooo" , bucurati-va ca si cand ar fi rezolvat cea mai grea problema de matematica si dati-i din belsug ceea ce isi dorea ... poate fi prima batalie castigata ! Incercati sa faceti acelasi lucru pentru aproape orice lucru pe care si-l doreste : nimic nu mai are voie sa capete gratis, pentru fiecare comportament bun premiati-l si material si verbal din belsug ca sa-i intariti respectivul comportament.

Acelasi procedeu se aplica pentru comportamente negative: niciodata nu trebuie sa obtina ceva daca are un comportament nelalocul lui (si aici o sa vi se rupa inimadar cea mai sigura cale spre a ajunge acolo unde va doriti este sa nu cedati). Cel mai simplu mod de a scapa de un comportament isteric si de tipete este sa il ignorati COMPLET ! De cele mai multe ori cand nu obtine ceva il apuca plansul si tipetele si se tranteste pe jos (cel putin asa facea copilul meu) ... cam dupa 1-2 ore de plansete si istericale in continuu isi revenea si se oprea. In momentul in care 5 min nu tipa si se linistea incepeam sa-l bagam in seama si sa-i spunem: "bravo, foarte bine, Radu nu mai plange; Radu este un baiat foarte bun pentru ca nu plange" ...daca o lua de la capat o luam si noi de la capat cu ignorul, daca se potolea in continuare ne jucam impreuna , etc. Una peste alta desi este cumplit de greu (mai ales prin prisma faptului ca toti cei care stau in jurul lui trebuie sa aiba acelasi tip de comportament) este calea prin care el incepe sa se adapteze si sa-si schimbe comportamentul. La modul practic insa va castiga ascultandu-va si comportandu-se frumos si dandu-va ceva in schimbul a



ceea ce cere, puteti sa mergeti si mai departe si sa il obligati sa spuna cuvinte - la fel, nimic nu i se da pana nu cere in cuvinte simple : apa, da - sunt unele din cele mai simple cuvinte dar si cele mai aducatoare de profituri din punctul lui de vedere; la inceput nici nu este nevoie sa le spuna ca atare, este de ajuns sa balmajeasca ceva care sa semene...Radu la inceput spunea apa intr-un fel de tipat de genul "aaaaa..." si primea apanu spunea - nu primea.

Ceea ce pot sa va spun este ca dupa cam o luna de astfel de comportament din partea parintilor si a familiei in general copilul se adapteaza si cu siguranta o sa aiba un contact vizual mai bun decat inainte si aproape sigur o sa auziti primele cuvinte sau macar incercari de cuvinte. Pana in acest moment toti copii (fara exceptie) pe care i-am cunoscut si ai caror parinti au fost fermi pe pozitie si si-au schimbat comportamentul (nota bene : fara nici un fel de program curent sau terapie efectiva) au obtinut in mai putin de o luna progrese remarcabile. In toate lucrarile de specialitate mai noi sau mai vechi sunt amintite asa numitele "aversive" care inseamna niste "consecinte negative" ceva mai dure si care acum nu se mai folosesc pentru ca se considera ca nu mai este cazul; de altfel in toate lucrarile noi, inclusiv in ultimele editii despre ABA ale lui Lovaas (lucru valabil si pentru oricare alt autor) aversivele sunt scoase pentru ca se poate si fara ele si sunt considerate in cea mai mare parte destul de dure.

La copilul meu am folosit si eu odata un "aversiv" - situatia statea cam asa : Radu avea deja 5 ani si 4 luni si inca era cu pampers! Pana la vreo 4 ani si 8 luni statea cu pampersul cam tot timpul, ulterior am incercat aproape totul: bomboane si ciocolata la baie si o gramada de premii daca facea pipi la baie in loc de pe el, zile intregi de lectii in baie, dus la baie din jumatate in

jumatate de ora ...etc. Practic am cam incercat totul, inclusiv ceea ce apare in ultima editie a manualului lui Lovaas despre ABA unde trainingul de toaleta este un proces lung de cam 2 saptamani. Singurul lucru pe care l-am reusit a fost sa ii scoatem pampersul in timpul zilei si cine statea cu el il ducea in mod regulat la baie cam odata pe ora (moment in care facea sau nu in functie de nevoile lui fiziologice); daca insa uitam si nu ajungeam cu el la baie - facea pe el. Practic daca vroiam sa iesim afara pentru un timp mai indelungat sau noaptea trebuia sa apelam la pampers cu siguranta, sau la un schimb de haine in permanenta la noi . Toate astea pana am recitit primul manual al lui Lovaas "the ME book ", acolo unde in trainingul de toaleta apare un "aversiv". Ne-am sicut si invartit ocolind trainingul respectiv vreo 5 luni cu speranta ca o sa dea rezultate oricare alta metoda. In ce consta respectivul training : o zi petrecuta in baie cu copilul si joaca sau lectii ...si ca premiu orice suc care lui ii place in cantitati nelimitate, astfel incat mai tot timpul sa-i vina sa faca pipi - si dus in prima parte pe toaleta odata la jumatate de ora, astfel incat sa faca de cel putin doua ori pipi acolo unde trebuie si premiat din belsug cu tot ceea ce isi doreste el de fiecare data. Dupa aceea din nou suc in cantitati mari si lasat sa faca pe el. In momentul respectiv (in care face pipi pe el), luat asa imbracat si pus in baie si pus dusul rece pe el 5-10 secunde, dupa care scos din baie si schimbat si de la capat. Radu a luat in ziua cu pricina 4 dusuri de genul asta; a doua zi s-a scapat o singura data pe el si iar a avut parte de un dus la felsi gata! Din acea zi nu mai poarta pampers nici macar noaptea. Nu s-a mai scapat niciodata pe el si de fiecare data cand ii vine (chiar daca suntem in masina sau intr-un loc public) ne spune : "vreau faca pipi" si daca nu are unde in acel moment se

abține pur și simplu. Nici noaptea nu se mai scapa pe el - se trezeste , se duce la baie si apoi se intoarce singur inapoi in pat. De atunci au trecut exact 4 saptamani si Radu al meu se duce singur sa-si faca nevoile sau spune ca are nevoie ceea ce aproape ca nu mai speram noi parintii. Este foarte adevarat ca zilele alea doua au fost cam de cosmar pentru toata familia - de altfel pe seara eu si sotia am fugit pur si simplu de acasa pentru ca ni se rupea inima si nu mai puteam suporta....dar am trecut si peste asta si ne-am vazut visul cu ochii : dupa 5 ani si 4 luni de pampers Radu face singur la baie !!

PROMPTING

Un alt punct important din ABA se numeste "prompting" sau in traducere "ajutor". Promptingul este modalitatea prin care il invatam pe copil sa indeplineasca o sarcina. Il ajutam (prompt) pe copil sa indeplineasca o sarcina si atunci intaritorul /recompensa poate fi data astfel incat copilul sa inteleaga ca a indeplinit sarcina cu succes. in general dupa cateva ajutoare in a indeplini o sarcina si dupa ce l-am recompensat pe copil de fiecare data pentru ca a indeplinit sarcina cu succes, copilul va incerca si el sa indeplineasca sarcina chiar si fara ajutor. In momentul in care macar incerca sa indeplineasca sarcina (chiar daca nu o face corect ci doar incerca) copilul va trebui recompensat din plin pentru incercare astfel incat sa-l incurajam sa mai incerce, mai ales la inceput marea majoritate a sarcinilor vor fi non-verbale si ajutorul/promptul in consecinta va fi tot non-verbal (deci fizic). Astfel , marea majoritate a sarcinilor vor fi indeplinite in mod mecanic, odata ce insa va fi recompensat pentru chestia asta copilul va intelege (si o sa fiti surprinsi cat de repede intelege) ca primeste o recompensa pentru sarcina pe care tocmai a executat-o si incet,



incet va introduce executia sarcinii respective in viata sa de zi cu zi. Ca sa aveti o imagine mai clara incercati urmatorul experiment simplu cu copilul (mai ales daca nu v-ati apucat sa faceti nici o terapie cu el): tineti in mana sau puneti pe masa ceva care stiti ca copilului dvs ii place extrem de mult (in principiu ceva de mancare) si pe care sa fiti la fel de siguri ca copilul l-a vazut, apoi luati un obiect despre care stiti sigur ca copilul nu stie ce este si puneti-l si pe el pe masa ... apoi asezati-l langa copil si cereti-i : "arata-mi X (numele obiectului)" si in aceleasi timp luati mana copilului cu mana dvs si puneti-o peste obiectul cu pricina si de fiecare data cand atinge obiectul cu mana lui dati-i o bucatica din mancare preferata. Continuati la fel de 6-7 ori : "arata-mi X" - mana dvs peste mana copilului atinge obiectul respectiv - imediat bagat in gura o bucatica din mancarea preferata; daca veti incerca aceasi comanda a opta oara fara sa mai tineti mana dvs peste cea a copilului s-ar putea sa fiti surprinsi sa vedeti ca copilul va incerca sa atinga obiectul singur fara ajutor - in momentul respectiv recompensati-l pe copil din plin. Foarte important este ca timpii sa fie foarte scurti : ati dat SD - "arata-mi X" si in momentul urmator duceti mana copilului sa atinga obiectul X, apoi imediat ce mana a atins obiectul ii bagati in gura (nu ii dati in mana !!) o bucatica (o bucatica foarte mica, care doar sa-l faca sa simta gustul) din mancarea preferata, apoi dupa alte 3-4 secunde repetati identic de la capat totul. O sa fiti si mai surprinsi daca dupa un anumit interval de timp (poate fi ore sau zile) o sa-i cereti sa va arate sau sa va aduca obiectul X sa stie exact ce trebuie sa faca - si sa astepte recompensa. Exact in acelasi fel se pot invata aproape toate obiectele.... asa incepe un program numit "receptive labels" si care are ca scop ca copilul sa invete toate obiectele din

jurul lui.

Tipuri de prompting

1) prompt fizic care este asa cum am aratat si in exemplul de mai sus modul cum il invatam pe copil sa execute o sarcina si in general se face cu mana noastra peste mana lui in cele mai multe cazuri

2) promptul demonstrativ sau imitativ este atunci cand executa o sarcina pe care copilul va trebui sa o imite - in cazul dat in general copilul va trebui mai intai sa invete ceea ce este aceea imitatie ca sa poata avea un efect cat mai mare imitatie sau promptul demonstrativ (Cel mai simplu mod de a il invata pe copil imitatie este sa se lucreze in tandem - cel care da SD , executa si sarcina in fata copilului iar un alt tutore/parinte sta in spatele copilului si il ajuta pe copil sa execute si el sarcina - de exemplu :cerinta/ SD - "pune mainile pe cap" si in acelasi timp pun si eu mainile pe cap iar un tutore/parinte sta in spatele copilului si ii pune el mainile pe cap asa cum se face promptul fizic adica mana peste mana)

3) promptul/ajutorul pozitional se foloseste mai ales la inceputurile diferitelor programe si mai ales la inceputul terapiei si se refera la faptul ca "targetul" sau obiectul despre care vrem sa-l invatam pe copil se afla intodeauna foarte aproape de acesta (la indemana lui)

4) promptul/ajutor legatura cu o cunoscuta deja avuta - de exemplu incercam sa-l invatam pe copil culorile la modul verbal imediat dupa ce le-a invatat la modul receptiv : in loc sa-l pun sa-mi spuna ce culoare are un obiect il voi pune sa faca ceva ce stiu sigur ca stie "atinge rosu" iar in momentul in care o face am sa-l intreb "ce culoare este ? " "rosu" ... cel mai probabil o sa fac un astfel de prompt verbal la inceput

5) promptul/ajutor verbal care are mai multe caracteristici si mai multe

moduri de uzitare - in principiu o sa il folosesc cel mai des la fel ca si pe promptul fizic pentru a il invata mecanic (la inceput) un lucru pe copil. Exact ca in exemplu cu "arata-mi X" pot face la fel pentru numele unui obiect doar schimband SD - : "ce este ?" iar raspunsul va trebui sa fie "masina". In general prompturile verbale apar mai tarziu in programul copilului pe masura ce el incepe sa devina verbal si introducem in terapie programele verbale . De asemenea asa cum am spus exista si un alt mod de a folosi promptul verbal si anume acela de a oferi indicatii care sa-l faca sa ajunga la executarea corecta a sarcinii. Este foarte important insa sa folositi acest fel de prompt verbal atunci cand o sa fiti destul de experimentati astfel incat sa nu daunati copilului, in caz contrar s-ar putea ca copilul sa astepte in mod constant de la voi un "hint" sau o "sugestie" pentru a isi indeplini sarcina

6) un alt fel de prompt/ajutor este cel de inflexiune verbala si se refera la faptul ca in momentul in care dam un SD putem sa subliniem verbal un anumit cuvânt din propozitie , de exemplu : "arata-mi cana MARE !" Mai exista o multitudine de prompturi/ajutoare ca de pilda gesturi, aratat cu degetul sau prin directia privirii, etc. Pe masura ce dezvoltati abilitatile copilului o sa fiti nevoiti sa folositi o multitudine de prompturi diferite pentru ca sarcinile devin din ce in ce mai diferite.

Cateva reguli pentru prompting :

- folosim promptul/ajutor atunci cand introducem o sarcina noua sau un obiect nou pentru copil si atunci (asa cum am prezentat exemplul cu obiectul pe masa) folosim promptingul de foarte multe ori una dupa alta (poate fi de 8-9 ori sau mai mult). Procedeu se numeste "mass prompting" si experienta proprie imi spune ca este cea mai simpla cale de a invata pe un copil



autist ceva. Este foarte adevarat ca este foarte mecanic si ca pare nenatural dar surpriza vine mai tarziu cand aproape fara exceptie toate lucrurile care le-a invatat mecanic incep sa devina parte din viata lui si toate cunostintele acumulate intr-o prima faza mecanic realizam ca stie exact la ce anume ii folosesc.

- in general un prompt se face imediat dupa ce s-a formulat SD-ul sau in acelasi timp cu formularea acestuia, in consecinta si in cuvinte mai simple cerinta si promptul sunt simultane sau urmeaza imediat una dupa cealalta (nu exista timpi morti intre ele)

- cand un raspuns la o cerinta a fost prompt/ajutat de foarte multe ori nu se renunta brusc la prompt ci se foloseste "pierderea de prompt". Exemplu : sa consideram ca ii dau copilului un SD de genul "pune mainile pe cap" si in acelasi timp cineva ii pune mainile pe cap mana peste mana la inceput (pentru primele 3-4 dati), apoi ii face prompt 1/2 ,adica ii pune mainile pe coate si ii ridica mainile fara a ii mai pune efectiv mainile pe cap (alte 2-3 ori) si apoi ii face prompt 1/3 , adica ii atinge doar coatele si ii le impinge un pic in sus ca sa ii dea un impuls copilului si acesta duce sarcina singur pana la capat (inca 1-2 ori) si abia apoi il lasa pe copil sa execute singur sarcina. La fel cel care a dat SD continua sa execute si el sarcina de fiecare data cand da SD-ul (adica sa isi puna mainile pe cap el insusi) chiar daca copilul a ajuns sa execute singur sarcina si nu mai are nevoie de prompt din spate. Renuntarea la promptul de imitatie a celui care da SD se face doar dupa ce copilul executa singur sarcina fara prompt fizic din partea altei persoane si se face in acelasi fel in care s-a renuntat la promptul fizic, adica putin cate putin - procedeul se numeste "prompt fading"

- o alta regula se numeste NU-NU-PROMPT si se refera la momentul

cand se foloseste promptul. Astfel, atunci cand copilul are o sarcina cunoscuta si pe care nu o executa (nu conteaza motivatia) se foloseste consecinta negativa "NU" de doua ori unde in prealabil s-au dat doua SD-uri si nu s-a raspuns la sarcina, apoi se foloseste un "prompt". De exemplu ii cer copilului ceva - SD : " arata-mi X", el nu executa (desi eu stiu exact ca stie pentru ca am considerat sarcina cunoscuta) si atunci spun "NU", mai stau 3 secunde si apoi repet SD astept 3 secunde si el tot nu-mi raspunde si iar zic "NU". Apoi dau SD si imediat nu mai astept nici un raspuns ci fac direct prompt pe sarcina respectiva; copilul nu trebuie niciodata sa aiba mai mult de doua raspunsuri incorecte sau doua non-raspunsuri fara sa primeasca un prompt/ajutor. Dupa ce am facut "NU-NU-PROMPT" urmatoarea miscare este sa ii repet din nou SD si daca din nou imi da un raspuns incorect sau un non-raspuns (adica nu face nimic) reiau din nou acelasi procedeu "NU-NU-PROMPT" si daca nici la a saptea oara nu-mi raspunde corect la SD ma intorc si la sarcina respectiva trec din nou la "mass prompting", pentru ca asta inseamna ca fie copilul nu a masterat (nu stapaneste) ceea ce eu credeam ca a masterat, fie pur si simplu a uitat si atunci trebuie sa consider ca sarcina cu pricina o iau de la inceput. O sarcina/"target" se considera masterata daca copilul reuseste sa raspunda corect la 4 din 5 intrebari in doua sitinguri diferite la cateva ore distanta unul de celalalt)

- incercati ca de fiecare data sa folositi cel mai putin intruziv fel de prompt; daca spre exemplu copilul stie sa imite este preferabil sa folositi promptul prin imitatie mai degraba decat un prompt fizic pentru o sarcina - incercati sa fiti atenti si sa "fade the prompt" (micsorati nivelul de prompt) atat cat de repede se poate

in sensul in care sa incepeti intotdeauna sa renuntati la promptul full dupa a treia sau a patra oara in felul descris mai sus. Un ajutor full pe termen lung il va face pe copil sa devina dependent in indeplinirea sarcinii de un prompt de la voi.

- nu uitati ca atunci cand folositi "nu-nu-prompt" atunci cand ati facut prompt si l-ati ajutat sa execute sarcina sa ii dati si recompensa (fie ea si numai una de genul "bravo") pentru a ii incuraja sa execute sarcina si a ii demonstra de fapt ca acela este raspunsul corect; la fel intodeauna dupa un "no-no-prompt" dati un SD si lasati copilul sa incerce sa-l execute singur fara ajutor

- asa cum am mai spus : daca faceti "mass prompting" atunci cand il invatati pe copil o sarcina noua recompensati-l din plin, recompensati-l mult mai putin la promptul de la "nu-nu-prompt"

- daca copilul a avut nevoie la un moment dat de "nu-nu-prompt" pentru un anumita sarcina, dupa ce ati verificat daca copilul poate executa sarcina respectiva imediat dupa "nu-nu-prompt" nu uitati sa verificati si mai tarziu (adica dupa macar 1/2 h) daca copilul stie intr-adevar sa execute sarcina sau nu - in cazul in care tot nu stie intorceti-va la mass prompting pentru ca este clar ca copilul nu a masterat sarcina respectiva desi ati crezut altceva

- incercati sa evitati ajutoare inconstiente pe care le dati copilului, mai ales atunci cand introduceti sarcini noi. De exemplu evitati chestii de genul: "arata-mi masina" si voi va uitati insistent la masina in momentul respectiv, copii in general si copii autisti in particular sunt profesori in a gasi ajutor inconstient in gestică dvs. si asta este ok pe termen scurt dar pe termen lung nu este bine pentru ca copilul va deveni dependent de "ajutoarele" inconstiente ale dvs chiar si atunci cand stie sigur ceva.



“More than words” (mai mult decat cuvinte) - ghid pentru parinti

“More than words” este un ghid pentru parinti cu copii cu tulburari din spectrul autist, avand totusi o prezentare vasta, realista si usor de folosit (pus in practica). Strategiile sunt inspirate din tendintele cercetarilor actuale si a fost elaborat pentru a-i ajuta pe copii sa-si dezvolte abilitatile de comunicare, axandu-se in special pe atingerea urmatoarelor 4 scopuri:

1. imbunatatirea inter-relatiunii (interactiunii sociale in ambele sensuri)
2. modalitati „mature” si

conventionale de comunicare
3. dezvoltarea abilitatilor de comunicare in sens social

4. imbunatatirea intelegerii limbajului.

Parcursul ghidului are ca scopuri directe sa aflati:

- cum comunica copilul dvs. si care ar fi urmatoarele etape de urmat
- care sunt modalitatile prin care copilul dvs invata cel mai bine
- ce il motiveaza pe copilul dvs. sa comunice
- cum sa transformati activitatile zilnice in

oportunitati de a-l invata sa comunice

- cum sa folositi imaginile si fotografiile pentru o mai buna intelegere a acestora de catre copil
- cum sa vorbiti astfel incat copilul sa va inteleaga
- cum sa dezvoltati abilitatile ludice (de joc) ale copilului
- de ce copilul se comporta intr-un anumit fel si ce puteti face referitor la aceste comportamente
- cum sa va ajutati copilul sa-si faca prieteni.

Lucruri de stiut

Ca parinte, iti doresti sa ii oferi copilului oportunitati pentru a-si dezvolta si atinge potentialul. Specialisti, precum logopezii, terapeutii prin ocupatie, psihologii si alti educatori, pot sa te ajute, dar tine cont ca:

1. *Tu stii ce e mai bine pentru copil.*
2. *Tie iti pasa cel mai mult.*
3. *Tu esti cea mai constanta si importanta persoana din primii ani de viata ai copilului.*

Comunicarea este o parte esentiala a vietii. Comunicand, luam legatura cu ceilalti, ne facem cunoscute dorintele, impartasim idei si sentimente.

Pentru copiii cu autism, comunicarea este la fel de importanta ca si pentru alti copii. Oricum, ei au o dificultate in plus, datorita modului in care invata si preferintelor senzoriale, care adesea ingreuneaza interactiunea si comunicarea. Din fericire, exista metode care faciliteaza invatarea, inclusiv invatarea comunicarii.

Copilul tau va invata sa comunice

cand:

- iti acorda atentie
- se bucura de comunicarea bidirectionala
- imita lucruri pe care le spui sau faci
- intelege ce spun altii
- interactioneaza cu alti oameni
- se distreaza
- repeta ceea ce a invatat
- are structura, repetitie in viata, poate sa prevada ce va urma.

Sa intelegem cum comunica copilul

Ex: Benjamin are 3 ani si nu pare interesat de alti oameni. Prefera sa se joace singur, cu trenul inainte si inapoi, pe calea ferata. Cand nu se joaca cu trenul, este intr-o continua miscare, alearga din sufragerie in bucatarie si inapoi. Parintii lui Benjamin sunt ingrijorati deoarece copilul nu vorbeste si nu raspunde cand este chemat.

Ce ii place si ce nu-i place copilului
Parintii lui Benjamin nu stiu cum sa il ajute sa comunice. Ei nu stiu nici macar daca Benjamin ii aude cand ii vorbesc. Dar cu siguranta stiu multe lucruri despre el. Stiu ce activitati, ce jucarii si ce mancaruri ii plac. Desi parintii lui

Benjamin nu realizeaza, aceasta este o informatie importanta, pe care o pot utiliza pentru a-l ajuta.

Stiind ce ii place copilului, stii ce il motiveaza sa comunice.

Care e jucaria preferata a copilului?

Care e mancarea lui preferata?

Ce joc fizic ii place?

Cu cine ii place sa stea cel mai mult?

Unii copii dau indicii clare despre preferintele lor. De exemplu, copilul tau poate sa se joace intotdeauna cu aceeasi jucarie sau sa te traga in fata usii, iar si iar. In aceste situatii, este usor de realizat ce-i place. Dar uneori este nevoie sa observi mai indeaproape copilul pentru a-i descoperi preferintele. Asa poti afla ca-i place sa sara sus-jos, sa alerge inainte si inapoi sau sa se inghesuie sub mobila, chiar mai mult decat ai crezut.

Preferintele copilului pot fi greu de inteles.

De ce Ben este in continua miscare?

De ce Cristofer se uita asa de mult la televizor?

De ce Patrick miroase lucrurile?



De ce Lynsey se inghesuie intre canapea si perete?

Si refuzurile copilului pot fi greu de inteles.

De ce Justin uraste sa se spele pe cap?

De ce Michael se teme de scarile rulante?

Ma intreb de ce aspiratorul il deranjeaza atat de mult...

Am crezut ca tuturor copiilor le plac pastele. De ce nu si lui Katie?

Copilul tau poate face alte lucruri greu de inteles.

Pare sa nu ma auda.

Nu poate sa pedaleze.

De ce isi priveste degetele tot timpul?

De ce inchide ochii cand iesim afara?

Actiunile copilului arata cum simte lumea - prin miscare, atingere, vizualizare, sunet si miros

Multi copii cu autism raspund la lumea inconjuratoare in mod neobisnuit. Asta din cauza ca nu simt lucrurile in acelasi mod ca mine si ca tine. Copilul tau poate percepe mai puternic anumite senzatii, ceea ce inseamna ca o usoara senzatie poate sa il stimuleze puternic. Daca copilul tau percepe puternic, atunci acest lucru devine agasant pentru el si incearca sa evite senzatiile care il deranjeaza. De exemplu, un copil care percepe puternic zgomotul aspiratorului, isi va acoperi urechile, ca sa diminueze zgomotul.

In acelasi timp, copilul poate percepe cu greutate anumite senzatii si le cauta pe acestea, deoarece are nevoie de senzatii puternice pentru a-l stimula. Copiii care de-abia percep miscarea sunt activi in mod deosebit, pentru ca alergand incearca sa gaseasca senzatiile de care au nevoie. Pe de alta parte, sunt si copii care de-abia percep o senzatie, dar sunt pasivi. Ei nu interactioneaza cu lumea inconjuratoare pentru ca nu gasesc suficienta stimulare in ea.

Este posibil ca acelasi copil sa aiba reactii diferite la senzatii diferite - poate percepe puternic unele, iar pe

altele cu mare greutate. Multi copii cu autism percep cu greutate vorbirea si nu raspund cand cineva li se adreseaza, desi alte sunete pot sa ii deranjeze. In cazul in care copilul tau are dificultati sa auda/ asculte limba vorbita, va fi greu pentru el sa fie atent la ce spui.

Copilul care nu stie sa pedaleze tricicleta are dificultati cu planificarea miscarii, adica ii este greu sa planifice si sa execute miscari. In cazul in care copilul tau are dificultati cu planificarea miscarii, se poate arunca peste lucruri, de exemplu. Ori se poate juca in mod repetitiv, deoarece ii este mai usor sa invete un singur set de actiuni. Vorbirea este dificila pentru unii copii cu autism, deoarece necesita in mare masura planificare miscarii buzelor, limbii si a cavitatii bucale.

Preferintele senzoriale ale copilului

a) Miscarea

Copilul tau percepe cu greutate miscarea daca:

- sare
- se invarte
- ii place sa fie aruncat in aer
- alearga inainte si inapoi.

Percepe puternic miscarea daca:

- ii este teama de scarile rulante
- teama de leagan topogan
- are rau de masina.

Are probleme cu planificarea miscarii daca:

- sare peste lucruri
- nu foloseste jucariile corespunzator
- se joaca intruna cu aceeasi jucarie
- nu imita lucrurile pe care le faci
- executa o activitate o singura data (ex. se da pe topogan doar o data)
- sta mult intins pe jos
- ii este greu sa sufle peste lumanari
- ma intelege, dar nu vorbeste
- are probleme cu gasirea unui cuvnt pe care l-a rostit altadata
- poceste cuvintele pe care le spune
- are o voce neobisnuita.

b) Atingerea

Percepe cu greutate atingerea daca:

- isi doreste lungi imbratisari

- se infasoara in paturi
- se ingramadeste in locuri stramte (de ex. in spatele canapelei)
- isi doreste sa imbrace lucruri stranse
- se intinde pe podea
- se arunca peste oameni
- bate din palme
- tine obiecte in mana
- baga lucruri in gura
- strange din dinti
- plange rar cand se raneste.

Percepe puternic atingerea daca:

- nu ii plac lucrurile lipicioase pe mana (plastelina, noroi, vopsea...)
- ii plac sau ii displac anumite materiale
- nu ii place sa poarte manusi sau caciula
- nu ii place sa se spele pe cap sau sa fie tuns
- nu ii place sa mestece mancarea.

c) Sunetul

Percepe cu greutate sunetul daca:

- pare sa nu auda ce spun oamenii
- ii place muzica sau anumite sunete
- ii plac jucariile care scot anumite zgomote
- ii place sa i se vorbeasca in mod animat.

Percepe puternic sunetul daca:

- isi acopera urechile
- plange cand se folosesc aparatele electrocasnice (ex. masina de spalat, aspirator, uscator de par)
- ii place sa i se vorbeasca in soapta.

d) Vederea

Percepe cu greutate ceea ce vede daca:

- aprinde si stinge lumina
- priveste la miscari repetitive (rasfoitul cartilor, deschide si inchide usa, isi misca degetele - in dreptul fetei)

- aliniaza obiectele

- priveste lucrurile cu coada ochiului.

Percepe puternic ceea ce vede daca:

- prefera intunericul
- clipeste adesea
- evita soarele.

e) Miros si gust

Percepe cu greutate unele mirosuri si



gusturi daca:

- exploreaza obiectele mirosindu-le sau cu limba
- ii place mancarea foarte sarata.

Percepe puternic unele mirosuri sau gusturi daca:

- ii place mancarea gen piure
- este sensibil la unele mirosuri (ex. parfum).

Sa intelegem stilul de invatare al copilului

Diferite tipuri de invatare

Stilurile de invatare au la baza modul in care achizitionam informatia. Putem invata vizual, prin atingere sau auzind. De asemenea, avem tipuri diferite de memorie - unii dintre noi isi amintesc mai usor decat altii. Iar unii dintre noi invata detaliat, pe cand altii isi formeaza o privire de ansamblu. Cei mai multi oameni au un stil preferat de a invata - modul in care invata cel mai bine. Copilul tau are si el un stil preferat.

Invatatul pe de rost

Multi copii cu autism, precum Michelle, achizitioneaza informatia invatand pe de rost. Acesti copii isi amintesc o multime de lucruri - ca numere si cifre - cand sunt mici, si multe detalii despre un subiect cand sunt mai mari. Desi pot recita informatia cuvânt cu cuvânt, adesea nu inteleg ce spun.

Ex: Michelle poate numara de la 1 la zece, dar nu intelege conceptul de numar.

Invatarea propozitiilor ca un intreg

Multi copii cu autism memoreaza propozitiile ca un intreg, fara a sti intelesul cuvintelor. De exemplu, daca ii dai copilului o jucarie plutitoare si ii spui "Pune-o in apa", este posibil sa faca ce ii spui. Pe de alta parte, daca ii dai aceeasi jucarie si ii spui "Pune-o in ser-tar", este posibil sa o puna tot in apa. Copilul face aceasta greseala deoarece asociaza orice propozitie care contine "Pune-o" cu o anume actiune, fara sa tina cont de restul cuvintelor din propozitie. Spre deosebire de ceilalti copii, care invata sa vorbeasca folosind

cuvinte separate si trec treptat spre expresii formate din doua cuvinte si propozitii scurte, acesti copii incep sa vorbeasca repetand propozitii intregi.

Acesti copii au capacitatea de a-si aminti absolut tot despre o situatie, dar nu pot sa deosebeasca ce este important si ce nu.

Ex: Nathan foloseste o propozitie memorata dintr-un cantec pentru a-i spune tatalui ca este trist. El nu intelege cuvintele, dar stie ca propozitia este despre tristete. Pentru Nathan este dificil sa formeze singur o propozitie despre cum se simte.

Invatarea vizuala

Un copil caruia ii place sa se uite prin carti sau la televizor poate invata in mod vizual. Cei mai multi copii cu dificultati de limbaj invata mai bine vizualizand decat auzind. Deoarece vazul este cel mai puternic simt, multi dintre acesti copii sunt atrasi de carti sau casete video.

Invatarea prin atingere

Daca pustiului tau ii place sa apese butoane, sa miste usile inainte si inapoi, ori poate descifra cum functioneaza jucariile complicate, probabil ca invata cel mai bine prin atingere.

Invatarea auditive

Daca pustiului ii place sa vorbeasca si sa-i asculte pe altii, poate invata auditiv si retine cel mai bine informatia auzind-o. Este neobisnuit pentru un copil cu autism ca invatarea auditive sa fie primordiala.

Observa-ti copilul

Daca invata pe de rost, va invata cel mai bine din activitatile care se desfasoara tot timpul in acelasi mod, inclusiv activitatile care contin numere si litere.

Daca invata propozitiile ca un intreg, sarcina ta este sa ii ajuti sa inteleaga la ce se refera fiecare cuvânt.

Daca invata vizual, prezinta-i informatia prin lucruri pe care le poate vedea. De exemplu, cand rostesti un cuvânt, arata-i lucrul real sau o imagine a acestuia. Oferă-i posibilitatea de a invata din carti ilustrate sau casete video.

Daca invata prin atingere, lasa-l sa ma-

nipuleze si sa atinga lucrurile. Alege jucarii pe care le poate opera cu mainile lui.

Sa intelegem ce este comunicarea

Comunicarea

Comunicarea apare cand o persoana trimite un mesaj altei persoane. Mesajul poate fi trimis in mai multe moduri: expresia fetei, gesturi sau cuvinte. Mesajul poate fi trimis din diverse motive: pentru a cere ajutor sau a impartasi o idee.

Interactiunea

Interactiunea apare ori de cate ori tu si copilul tau faceti lucruri impreuna si va raspundeti unul altuia. Este baza comunicarii bidirectionale. Datorita stilurilor de invatare si nevoilor senzoriale, toti copiii cu autism au intr-o oarecare masura dificultati in a interactiona cu ceilalti.

Ex: Carl este fascinat de invaritul rotilor. Va fi greu pentru tatal sau sa interactioneze cu el.

Evan repeta denumirile autovehiculelor in timp ce priveste pozele unei carti. Nu va asculta la mama sa care ii arata cel mai mare camion. Desi Evan poate vorbi, fara interactiune, el si mama lui nu pot avea o conversatie.

Pentru a avea o interactiune reusita, copilul trebuie sa raspunda celor care ii abordeaza si sa initieze interactiuni, la randul sau. A raspunde poate fi mai usor decat a initia o actiune de comunicare. Daca intelege ce ii spui, poate raspunde indicatiilor tale sau unor intrebari simple. In orice caz, e posibil ca el sa aiba initiativa doar pentru a cere ajutorul. Poate lua mult timp pana sa ajunga sa initieze o interactiune doar pentru a-ti arata ceva sau a fi sociabil.

Ex: Tatal lui Victor ii cere acestuia camionul. Victo i-l da. Victor a raspuns indicatiilor parintelui sau.

Andrea vrea sa fie legata la sireturi. Ii arata mamei sale piciorul si spune "pantof". Andrea a initiat o interactiune pentru a cere ajutor.

Robin se invarte in jurul mamei sale, Ea



interactiunea doar pentru a fi sociala.

Capacitatea unui copil de a interactiona depinde si de personalitatea sa, de care este inconjurat si de lucrurile pe care le face. Cunoscand modul in care copilul interactioneaza, poti planifica mai bine cum sa il ajuti sa participe la interactiuni sociale.

Cum si de ce comunica micutul tau
Copilul tau poate sa nu spuna nici un cuvânt, dar comunicarea inseamna mai mult decat cuvinte. Când copilul tau te trage către frigider, iti spune ca vrea sa bea suc. Când plange sau da din picior, iti spune ca este suparat sau frustrat. Când iti zambeste, te lasa sa afli ca esti special pentru el. Chiar când isi misca degetele, iti spune ceva despre cum se simte.

Copiii comunica prin actiuni, sunete si cuvinte. Observand cum comunica, te va ajuta sa ii dezvolti punctele tari si sa il inveti alte forme de comunicare, putin cate putin. De exemplu, dacă el nu scoate nici un sunet, poate nu este încă gata sa vorbeasca. Va trebui sa ii arati un mod mai simplu de a comunica - poate prin gesturi.

Luarea aminte la modul de comunicare al copilului nu este suficienta. Trebuie sa afli si de ce comunica. Odata ce ai aflat scopul comunicarii, dacă este o cerere, un comentariu sau doar sa iti spuna cum se simte, poti sa iti ajuti copilul sa gaseasca mai multe moduri si motive pentru a comunica.

Copilul tau poate comunica in urmatoarele moduri:

- plange sau tipa
- se deplaseaza catre oamenii si lucrurile care il intereseaza ori se indeparteaza de acestea
- foloseste gesturi sau expresii ale fetei
- intinde mana catre lucrurile pe care si le doreste
- te ia de mana sa faci ceva pentru el
- se uita la lucrurile pe care le vrea
- arata cu degetul catre obiecte, dar nu se uita la tine
- se uita sau arata cu degetul ce vrea,

apoi se uita la tine. Asta inseamna ca el poate comunica cu tine despre lucrurile care il intereseaza.

- poate folosi poze
- poate scoate sunete
- poate folosi cuvinte
- poate folosi propozitii
- poate avea echolalie

Ex: Mai intai copilul arata ceva cu degetul fara sa se uite la tine, apoi se uita la tine pentru a fi sigur ca te uita la acelasi lucru.

Copilul poate sa iti spune ce vrea, aratand cu degetul catre o poza sau oferindu-ti o poza a lucrului pe care il vrea.

Echolalia

Echolalia este termenul ce descrie repetarea cuvintelor spuse de catre altcineva. Este des intalnita la copiii cu autism.

La inceput, copilul poate repeta cuvintele auzite, fara sa le inteleaga. Poate face acest lucru dintr-o multime de motive, altele decat dorinta de a comunica cu tine. E posibil chiar sa fie singur in camera. Repetand cuvinte si expresii, copilul incearca sa se calmeze, sa se concentreze pe o activitate sau pur si simplu sa practice vorbirea.

Echolalia este un semn bun. Arata ca se dezvolta comunicarea copilului. Curand ar putea folosi aceste cuvinte si expresii pe care le repeta pentru a-ti comunica ceva. De exemplu, după ce repeta ce spui, te poate privi sau apropia de un obiect. Ori poate isi aminteste cuvintele pe care le-ai folosit pentru a-l întreba dacă vrea suc, si apoi le foloseste pentru a pune o întrebare.

Motivatia comunicarii la copilul tau

Copilul tau poate comunica neintentionat. El poate face sau spune lucruri fara a intentiona sa aiba vreun efect asupra celor din jur. De exemplu, poate repeta cuvinte pe care le stie când nu mai este nimeni in camera, ori poate încerca sa ajunga la jucaria favorita când nimeni nu il priveste. In orice caz, poti interpreta aceste actiuni ca si cum ar comunica direct cu tine.

Copilul poate comunica neintentionat

pentru:

- a se calma când face ceva
- a exersa ceva
- a se concentra
- a reactiona la o experienta placuta sau suparatoare
- a ajunge la obiectele pe care si le doreste
- a protesta sau a refuza.

Primele proteste ale copilului sunt raspunsuri automate la lucruri care nu ii plac. Când plange, isi intoarce capul sau iti da mana la o parte, te evita mai degraba decât iti spune cum se simte. Comunicarea poate fi intentionata. Comunicarea va fi mai usoara când copilul va intelege ca ceea ce face ii afecteaza si pe ceilalti. Comunicarea in scopul de a trimite un mesaj este intentionata si reprezinta un mare pas înainte pentru copilul tau.

Motivele comunicarii intentionale

Protest sau refuz

Protestele sau refuzurile neintentionate devin intentionate când copilul iti trimite tie direct un mesaj. De exemplu, in loc sa iti impinga mana direct, se uita intai la tine.

Sau, in loc sa planga sau sa se indeparteze de tine când ii oferi ceva ce nu vrea, poate da din cap in semn de "nu". Protestele sau refuzurile intentionate te instiinteaza ca:

- el nu vrea ceea ce ii dai
- nu vrea sa inceapa o activitate
- vrea sa inceteze o activitate.

Cerere

Copilul poate cere pentru a te instiinta ca vrea:

- mancare sau bautura
- o jucarie, un obiect sau o activitate
- ajutorul tau
- permisiunea de a face ceva.

Când copilul incepe sa comunice pentru alte motive decât cele de a-si satisface nevoile, face un mare pas înainte spre a deveni un comunicator adevarat. De exemplu, copilul poate face o cerere in scopul de a socializa, ca:

- cererea de a continua jocuri fizice, denumite "jocuri cu oameni", cum ar fi calaritul pe genunchii tatalui. Pentru a-



ti arata ca vrea sa continui, iti poate trage mana catre el sau sa isi miste corpul.

- cererea de informatii
 - cererea de a se juca cu alti copii
- ex: Paul isi misca trupul pentru a-i cere mamei sa continue jocul, un semn clar ca incepe sa comunice in scopuri sociale.*

Pe masura ce copilul devine mai social, comunica din mai multe motive

- Copilul comunica pentru a raspunde altora, pentru a urma o cerere, face o alegere sau raspunde la intrebari.
- Copilul poate comunica pentru a saluta.
- Copilul poate comunica pentru a-ti atrage atentia asupra lui.
- Poate comunica pentru a-ti arata ceva sau a face un comentariu asupra unui lucru.
- Poate comunica pentru a pune intrebari.
- Poate comunica pentru a vorbi de prezent si trecut.
- Poate comunica pentru a-si exprima sentimentele, a-ti spune ca este fericit, trist sau speriat.
- Poate comunica pentru a pretinde sau imagina.

Sa aflam stadiul de comunicare al copilului

Stadiul de comunicare al copilului depinde de:

- abilitatea de a interactiona cu tine
- cum comunica
- de ce comunica
- intelegerea sa.

Odata ce identifici stadiul de comunicare, poti sa iti stabilesti scopuri pentru copil.

Exista 4 stadii de comunicare:

- *In lumea lui*
- *Capabil sa ceara*
- *Comunicator in faza incipienta*
- *Partener*

Nu toti copiii trec prin toate stadiile, dar multi dintre ei pornesc din stadiul "In lumea lui", progreseaza si ajung in stadiile "Capabil sa ceara" si "Comunicator in faza incipienta" si, eventual, ajung la stadiul de "Partener", pe masura ce inainteaza in

varsta.

Alti copii pot prezenta caracteristici de la mai multe stadii. Copiii fac lucruri diferite in functie de persoanele in compania carora se afla, de situatie si personalitatea lor.

Stadiul "In lumea lui"

Rebeca, in varsta de 2 ani si jumatate, este destul de independenta. Ii place sa faca singura cele mai multe lucruri, desi nu se joaca cu jucarii. Cel mai mult ii place sa se joace in parc. Ori de cate ori isi vede mama pregatita sa iasa afara, Rebeca sare in sus si in jos, plina de incantare. De multe ori, incearca sa deschida singura usa, dar deoarece nu poate sa ajunga la clanta devine frustrata si plange. Mama se intreaba adesea de ce fetita ei nu ii cere ajutorul. Un copil aflat la acest stadiu nu va trimite mesaje direct catre altcineva. Ii place sa se joace singur si nu pare interesat de persoanele din jurul lui. El inca nu a inteles ca poate actiona asupra celorlalti, trimitandu-le mesaje, deci modul lui de a comunica este neintentionat. Afli cum se simte observandu-i miscarile, gesturile, tipetele si zambetele. Multi copii cu autism se afla in acest stadiu cand sunt diagnosticati.

Un copil aflat in stadiul "In lumea lui":

- interactioneaza sumar cu tine si aproape niciodata cu alti copii
- vrea sa faca lucrurile de unul singur
- priveste sau incearca sa ajunga la ceea ce vrea
- nu comunica intentionat
- se joaca in mod neobisnuit, nu stie inca sa foloseasca jucariile
- scoate sunete pentru a se calma
- tipa sau plange in semn de protest
- zambeste
- rade
- nu intelege aproape nici un cuvint.

Stadiul "capabil sa ceara"

Kevin are 3 ani, comunica in special aratandu-le celorlalti ce doreste, eventual ii ia de mana pana la locul respectiv; cand vrea sa mearga afara, o aduce pe mama lui in fata usii. De asemenea, le arata parintilor cand vrea o prajitura. Copilul incepe sa inteleaga ca

poate sa iti ceara sa faci lucruri pentru el. Ii plac jocurile fizice, cum ar fi carlaritul pe genunchii parintilor, ridicatul in sus; cand te opresti, e posibil sa se uite la tine sau sa isi miste corpul in semn ca vrea sa continui.

Un copil capabil sa ceara:

- interactioneaza sumar cu tine
- foloseste sunete pentru a se calma sau a se concentra
- poate avea cateva cuvinte pe care le foloseste pentru a se calma
- incearca sa ajunga la ceea ce doreste
- comunica atunci cand doreste ceva, conducandu-te sau luandu-te de mana
- iti cere sa continui un joc fizic, prin miscari ale corpului, contact vizual sau zambet
- cateodata poate urma comenzi familiare, daca poate vedea ce are de facut
- intelege etapele unei rutine familiare.

Stadiul de comunicator incepator

Jake se joaca de-a prinselea cu parintii si cu fratele sau, fara sa dea semne de oboseala. Mama il tine de umeri si ii spune "Pe locuri, fiti gata...", asteapta ca el sa se uite la ea si sa strige "Start!" pentru a incepe urmarirea. De obicei mama oboseste inaintea lui Jake. Cateodata Jake incepe jocul si cu alte persoane spunand "Start!" Jake foloseste si alte cateva cuvinte. De obicei isi roaga mama sa ii deschida cutia cu stafide folosind semnul "deschide", invatat la gradinita, dar cateodata spune si "Deschide".

Copilul aflat in stadiul de inceput al comunicarii poate folosi gesturi, sunete, imagini sau cuvinte pentru a cere lucruri in situatii foarte motivante, cum ar fi sa ceara mancarea favorita sau jucarii.

La acest stadiu, interactiunea sociala dureaza mai mult. Comunicarea este intentionata, desi comunica in principal pentru a cere sa faci lucruri pentru el. Dar acum a inteles ca poate folosi in mod consistent aceeasi forma de comunicare. De exemplu, poate sa iti ceara intotdeauna suc dandu-ti o pictograma sau folosind un cuvint. In acelasi timp, e posibil sa te traga de mana pentru a-ti cere alte lucruri, cum ar fi sa iasa



afara.

Un copil aflat la acest stadiu e posibil sa imite ceea ce aude, cateodata chiar pentru a comunica cu tine. El va intelege o mare parte din ceea ce ii spui, daca are indicii vizuale si folosesti propozitii simple si scurte.

Un copil aflat in faza de inceput a comunicarii:

- interactioneaza cu tine si cu persoane familiare, in situatii cunoscute
- isi asteapta randul in jocurile fizice si se joaca pentru mai mult timp
- cere sa continui jocul favorit, folosind aceleasi actiuni, cuvinte, sunete, de fiecare data cand te joci cu el
- uneori cere sau raspunde repetand ceea ce ai spus tu
- foloseste pictograme, gesturi, cuvinte pentru a cere lucruri
- incepe sa protesteze, refuze folosind aceleasi actiuni, sunete, cuvinte
- ocazional, foloseste miscari ale corpului, gesturi, sunete, cuvinte pentru a-ti atrage atentia ori pentru a-ti arata ceva
- intelege propozitii simple, familiare
- intelege numele obiectelor familiare, chiar fara indicii vizuale
- spune "Buna", "Pa"
- raspunde la intrebari cu Da/Nu sa la intrebari de genul "Ce e asta?"

Stadiul "Partener"

Jerry este partener de comunicare si de joaca. Ii place sa interactioneze cu altii si este capabil sa poarte scurte conversatii despre ce il intereseaza.

Totusi, se intampla adesea ca sa intrerupa conversatia pentru ca nu intelege ce i se spune sau pentru ca nu isi poate aminti cuvintele de care are nevoie.

Partenerul comunica mai bine decat copiii aflatii in celelalte stadii. Daca nu are dificultati legate de producerea cuvintelor, poate vorbi si conversa. Poate folosi trecutul si viitorul. De-seori acesti copii se bazeaza pe cuvinte si expresii memorate. Acest fenomen apare mai ales in situatii nefamilare sau cand nu sunt capabili sa inteleaga ce se spune.

In momentul in care comunica despre ce il intereseaza, nu mai are dificultati. Partenerului ii place sa se joace cu tine sau cu alti copii, dar adesea se joaca singur, nefiind sigur de ce trebuie sa spuna sau sa faca, mai ales in jocurile imaginare. Prefera jocurile fizice, ca alergatul sau leganatul, sau jocurile structurate, in care poate invata regulile.

Copilul partener:

- interactioneaza mai mult timp
- se joaca cu succes cu alti copii, in jocuri familiare, de rutina
- foloseste cuvinte sau alta metoda de comunicare pentru
- a cere
- a protesta
- a saluta
- a atrage atentia asupra unui lucru
- intreaba si raspunde la intrebari
- incepe sa foloseasca cuvinte sau alta metoda de comunicare pentru

- actiuni din trecut si viitor
- sentimente
- a pretinde
- isi construiesc propozitii
- are conversatii scurte
- uneori se poate corecta, daca nu este inteles
- intelege multe cuvinte

Dificultati:

- nu indrazneste sa se joace cu alti copii cand nu intelege ce are de facut
- foloseste echolalia atunci cand nu intelege ce i se spune sau cand nu-si poate construi propria propozitie
- dificultati in a participa in conversatii. Mai degraba raspunde, decat sa initieze o conversatie. Incearca sa pastreze conversatia asupra subiectului preferat. Face greseli de gramatica, mai ales legate de folosirea pronumelor.
- Este incurcat de conversatii complexe.
- Este posibil sa aiba dificultati cu regulile de conversatie. S-ar putea sa nu stie sa inceapa si sa sfarseasca o conversatie, sa nu asculte la ceilalti, sa nu poata ramane la un subiect, sa nu atentioneze ca nu intelege
- nu intelege subtilitatile sociale, transmise prin expresia fetei sau limbajul corpului
- nu intelege umorul sarcastic, ia literal ce i se spune.

Pe masura ce s-au facut mai multe descoperiri despre natura autismului, noi strategii au fost dezvoltate pentru a-i ajuta pe copiii afectati. In acest articol au fost revizuite nu doar dificultatile pe care copilul le-ar putea avea, dar si strategii pentru a-l ajuta, astfel incat tu, parintele, sa poti

invata sa gasesti in viata de toate zilele oportunitati de a-l invata sa comunice.

Autor: Fern Sussman, BA, DSPA, Toronto, Ontario

- coordonator in cadrul „More than words”, programul Hanen pentru familii cu copii cu tulburari din spectrul autist
- peste 25 de ani de

experienta in munca directa cu copii cu probleme de comunicare si familiile acestora

- a infiintat si dezvoltat Programul „More than words” pentru Centrul Hanen. Multe multumiri Casandrei, pentru traducerea materialului de mai sus



Carte de vizita: Asociația "CASA FAENZA" Timisoara - Centru Comunitar pentru Copii Autisti. Interviu cu Doamna Ioana Gutia, Directorul Centrului.



I. Va rog sa ne faceti o scurta prezentare a asociatiei Faenza.

R. Probabil ca multi dintre parinti stiu deja despre existenta noastra si despre activitatile pe care le desfasuram. De altfel, cateva informatii le pot gasi pe site-ul dumneavoastra la prezentarea asociatiilor.

Pe scurt as putea spune ca Asociația Casa Faenza - Centrul Comunitar pentru copii autisti Timisoara a aparut ca urmare a bune colaborari dintre Primaria Municipiului Timisoara si Primaria orasului Faenza- Italia, orase infratite. Impreuna au hotarat sa finanteze acest proiect pentru a veni in ajutorul unei categorii de copii, si ma refer aici la copiii cu tulburare din spectrul autist, pentru care nu existau servicii specializate la acel moment. Asociația s-a infiintat in luna mai a anului 2001 iar centrul a fost deschis in luna august a aceluasi an. Cel care a mediat si coordonat in prima etapa construirea centrului a fost presedintele Comitetului de Prietenie Faenza-Timisoara, domnul Vittorio Maggi. Cele trei institutii mentionate reprezinta de altfel si cei trei membrii fondatori ai asociatiei.

Si ca sa revin la intrebarea Dv., scopul asociatiei noastre este de a imbunatati conditiile de viata si adaptabilitate sociala a copiilor cu tulburare din spectrul autist din Municipiul Timisoara, prin abilitarea si integrarea sociala a copiilor cu sindrom autist, accentu-

andu-se importanta interventiei precoce.

Punem accentul pe interventie precoce pentru ca suntem constienti de faptul ca sansele copilului cresc in momentul in care el beneficiaza de terapie la o varsta cat mai mica (daca este posibil imediat dupa diagnosticare), dar in acelasi timp cel mai important este sa lucram simultan in planul interventiei sociale. Cu alte cuvinte, dorim sa ajutam familia sa faca fata situatiei de criza prin care trece, sa nu se izoleze social si incercam sa prevenim eventualele disfunctii la nivelul acesteia. Ma refer la eventuale conflicte intre parinti determinate de sentimentul de „vina”, la dezorganizarea familiei sau chiar divort, la neglijarea copilului sau uneori la maltratarea acestuia. Nu sunt foarte frecvente cazurile, dar am intalnit si asemenea situatii in care copilul era abuzat fizic. Sau dimpotriva, era hiperprotejat ceea ce nu il ajuta sa progreseze.

Interventia noastra sociala cuprinde atat abordarea familiei, cat si a comunitatii si la nivel scolar. Pregatim comunitatea si o informam cu privire la aceasta tulburare si cu privire la specificul ei pentru a facilita integrarea copiilor in comunitate. Incercam sa pregatim educatorii si invatarii (ceea ce ridica adesea multe probleme!) cu privire la modul in care se poate lucra cu micutii nostri si accentuam importanta integrarii scolare a acestora.

Ca asistent social si manager, daca doriti, va pot spune ca nu este absolut deloc usor sa realizezi, chiar si partial cele afirmate. Dar intrebarea la care am incercat sa raspundem in urma cu doi ani era: La ce foloseste abilitarea copilului daca acesta va sta inchis in casa?

I. Ce sprijin aveti de la autoritatile

statului si cum colaborati cu acestea pentru desfasurarea activitatii asociatiei pe care o conduceti ?

R. As putea spune ca suntem un caz fericit: pe langa faptul ca finantarea noastra este asigurata in cea mai mare parte de catre Primaria Municipiului Timisoara, primim o suma de bani si de la Primaria Faenza. La toate acestea se adauga finantarile pe care le-am obtinut pe diverse proiecte. Pentru ca suntem o echipa de specialisti deja bine structurata, am castigat proiecte cu fonduri europene (Program Phare), MATRA (finantare olandeza) cat si de la Autoritatea Nationala pentru Persoane cu Handicap. Aceste proiecte ne-au permis sa ne diversificam serviciile oferite, sa ne imbunatam cunostiintele despre terapiile utilizate international in abilitarea copiilor autisti si sa organizam seminarii nationale. In prezent avem in derulare doua proiecte. Un nou proiect va incepe la sfarsitul lunii iunie si se adreseaza copiilor autisti cu varsta intre 12-18 ani din Timisoara, care nu beneficiaza de servicii la acest moment. Noutatea vine din faptul ca vom dezvolta servicii la domiciliu si dupa-amiaza in centrul nostru.

I. Puteti enumera pentru cititorii nostri cateva din serviciile pe care le oferiti copiilor cu autism, precum si parintilor acestora ?

R. Centrul Casa Faenza are o echipa multidisciplinara formata din: asistent social, psiholog, pedopsihiatru, kinetoterapeut, pedagogi de recuperare, logoped, jurist, ceea ce ne permite sa oferim ca servicii :

- „Screening” pentru populatia municipiului Timisoara, prin implicarea medicilor de familie - in vederea identificarii precoce a elementelor de autism - M-CHAT (Baron - Cohen);



- Observare clinica si diagnostic pentru tulburari pervazive de dezvoltare – prin colaborarea cu Clinica de Neurologie si Psihiatrie pentru Copil si Adolescent Timișoara (sunt utilizate ICD-10, DSM-4, ADI -R, ADOS-G);
- Evaluarea comportamentala si a abilitatilor in centrul nostru, de catre echipa multidisciplinara: psiholog, pedopsihiatru, logoped, pedagogi de recuperare, kinetoterapeut, asistent social.
- Programe individualizate de stimulare psiho-senzorio-motrica – in functie de simptome, varsta, IQ, analiza functionala a comportamentului, abilitatile, limbajului verbal si non-verbal al copilului, dificultatile sociale, comportamentele stereotipe, implicarea parintilor ca si co-terapeuti.



Dintre serviciile oferite copiilor as mentiona aici:

- Evaluare de specialitate realizata de catre o echipa multidisciplinara;
 - Programe individualizate de interventie, adaptate nevoilor si posibilitatilor copilului autist; programele sunt stabilite de catre echipa multidisciplinara dupa o perioada de cel putin o saptamana de evaluare si observare a copilului;
 - Stimulare psiho-senzorio-motorie a copilului;
 - Ergoterapie, meloterapie, kinetoterapie, logopedie, socializare, hidroterapie, farmacoterapie.
- Prin activitatile desfasurate in cele 3 grupe de copii, existente la nivelul centrului, se urmareste dezvoltarea la copilul autist a autonomiei perso-

nale si sociale, precum si a limbajului, psihomotricitatii, cognitiei si a gradului de socializare.

De asemenea, pentru parinti exista grupuri educationale si de suport, oferim consiliere parentala si avem in vedere includerea parintilor in procesul terapeutic. Un punct important in activitatea noastra este formarea, sau in cazul in care exista intarirea, retelei de suport social pentru familie, si oferim parintilor posibilitatea inscrierii intr-o asociatie a parintilor copiilor cu sindrom autist – Asociatia Anca.

I. Ce sfaturi puteti da unui parinte al carui copil a fost diagnosticat de curand cu autism.

R. Ca asistent social nu imi permit sa dau sfaturi, dar ceea ce pot face este ca manager. Ori in aceasta calitate pot recomanda parintilor sa identifice la copilul lor partile pozitive ale acestuia si sa-l considere un copil special si atat. Fiecare dintre noi are ceva special, iar ei – copiii autisti – sunt doar putin mai speciali. Ei sunt unici. A face o drama din acceptarea diagnosticului si a prezentei copilului in familie, nu rezolva nimic ci doar creeaza noi probleme. Stiu ca este foarte dificil sa faci fata situatiei. Trebuie sa-ti identifici resursele proprii ca individ (si ma refer aici la parinti) dar si resursele familiei. Relatiile bune dintre parinti, dintre familia nucleara si familia largita (rudele), relatia dintre copil si ceilalti frati ai lui, dintre familie si vecini – pot reprezenta surse de sprijin pentru depasirea situatiei. Copilul autist este important, dar sa nu uitam (in cazul in care acesta are frati) ca si ceilalti copii din familie au nevoie de mama si tatal lor. Toti au nevoie de familia lor, intr-o forma cat mai unita si functionala. Nu este vina nimanui cu privire la aparitia autismului. Aceasta este situatia de fapt iar parintii trebuie sa-si gaseasca puterea sa mearga mai departe iden-

tificand resursele pe care sunt sigura ca le au. Noi specialistii, reprezentam o sursa de sprijin pentru parinti. Ei nu sunt singuri.

I. Ce activitati desfasurati pe plan intern si international pentru a schimba cumva starea de fapt in problema autismului in Romania?

R. Pentru a raspunde la aceasta intrebare am sa va amintesc ca in luna martie (19-20 martie) a acestui an am fost organizatorii unei intalniri la nivel national cu doamna Donata Vivanti – Presedinta Autism Europa si Autism Italia, care ne-a vizitat. La intalnire au fost invitate toate organizatiile din tara de a caror existenta stiam. In acest moment incercam sa infiintam o Federatie Nationala pentru persoanele cu autism – care sa reuneasca toate eforturile parintilor si specialistilor din toata tara, federatie ce se doreste a pune la un loc asociatiile care activeaza in domeniul autismului pentru o mai buna promovare a drepturilor persoanelor cu autism si pentru a avea sanse reale de a obtine finantari de la Autism Europa.

As putea spune ca sunt destul de dezamagita pentru ca nu exista o asemenea dorinta si din partea celorlalte organizatii, dar aceasta este Romania la momentul actual.

In plan local si regional, organizam trimestrial conferinte de presa si intalniri cu mass-media pe aceste teme: informarea comunitatii cu privire la autism, pregatirea comunitatii, prezentarea activitatilor noastre etc. De altfel, avem o relatie foarte buna cu presa locala care ne-a ajutat enorm.



Noutati, studii (continuare din pag 1)

Directiile de cercetare includ:

- cauze /etiologie:

- genetice (incluzand transmiterea pe cale genetica, anomalitati cromozomiale, si identificarea posibilelor gene responsabile)

- mediu (toti ceilalti factori fara susceptibilitate genetica, incluzand factori obstetrici si perinatali, disfunctionalitati gastrointestinale si cauze imunologice)

- epidemiologie / prevalenta (numarul si

distributia cazurilor de autism)

- diagnostic (incluzand toate aspectele identificarii autismului, de la screening-ul initial pana la instrumente specifice folosite pentru identificarea gradului de afectare)

- simptome:

- neurologice (anomalitati ale creierului, tehnici de imagistica structurala si functionala, investigatii neurochimice)

- neuropsihologice (cum afecteaza anor-

malitatiile in procesele cognitiv si de dezvoltare comportamentul)

- de comportament (stereotipii, miscari repetitive, dificultati de somn)

- afectiuni medicale si psihiatrice asociate (incluzand epilepsia, anxietatea, depresia)

- interventie / tratament:

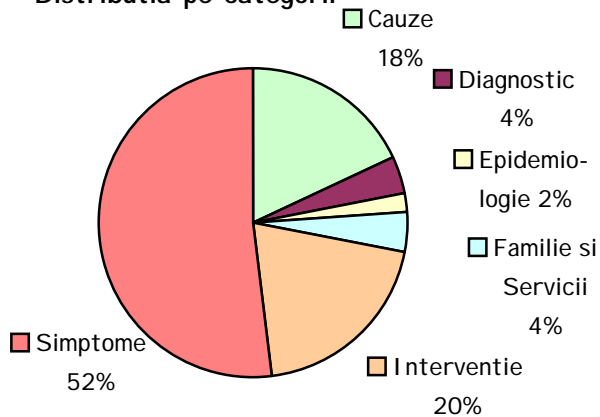
- psiho-educational (ex. ABA, TEACHH, PECS)

- psihofarmacaceutice (medicatie)

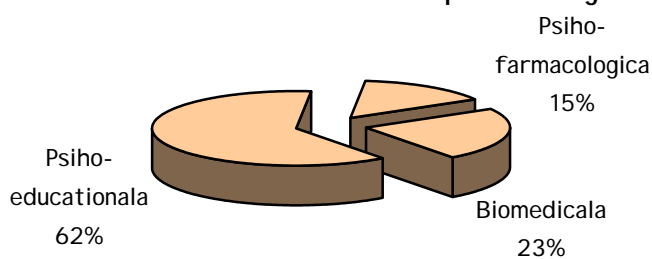
- biomedicale (tratamente complementare,

Cercetarea la nivel global in prezent:

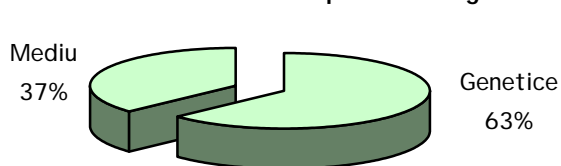
Distributia pe categorii



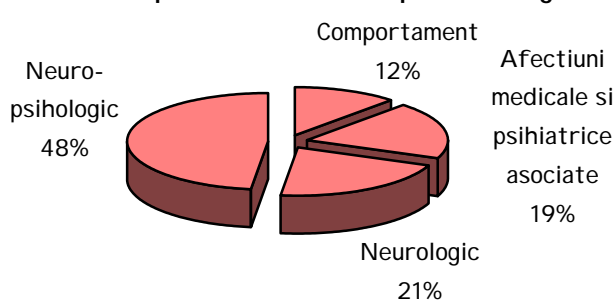
Interventie: distributia pe subcategorii



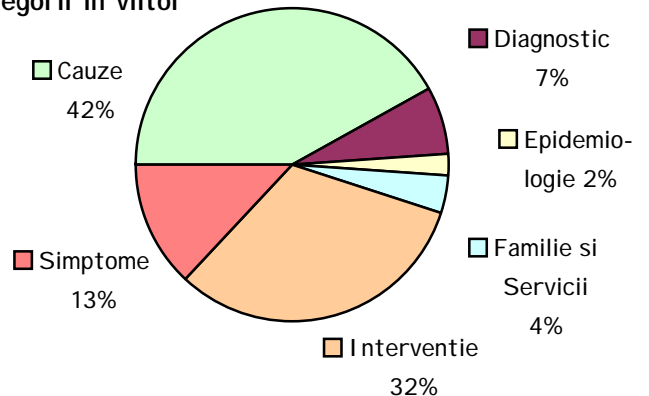
Cauze: distributia pe subcategorii



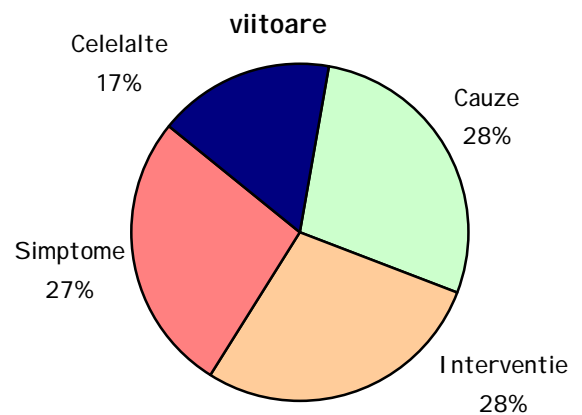
Simptome: distributia pe subcategorii



Cum cred medicii si familiile persoanelor afectate de autism ca ar trebui sa arate distributia cercetarii pe categorii in viitor



Cum cred cercetatorii ca ar trebui sa arate distributia pe categorii in proiecte de cercetare viitoare



cum ar fi terapia cu vitamine, eliminarea din organism a metalelor grele, diete, terapii de integrare senzoriala)

- familie si servicii (incluzand efectele asupra familiei celor afectati, suportul acordat de comunitate, etc)

Studiul se bazeaza pe consultarea uneia dintre cele mai mari baze de date continand rezultatele cercetarilor stiintifice din lume, Institute for Scientific Information (ISI) si include materialele publicate pe tema autism pe o perioada de 5 ani.

Studiu Publicat in martie 2004 de catre Institute of Child Health (Mapping autism research - identifying UK priorities for the future)

