

Vítejte – náš 2. den  
– dneska se budeme zabývat  
pedagogikou 😊

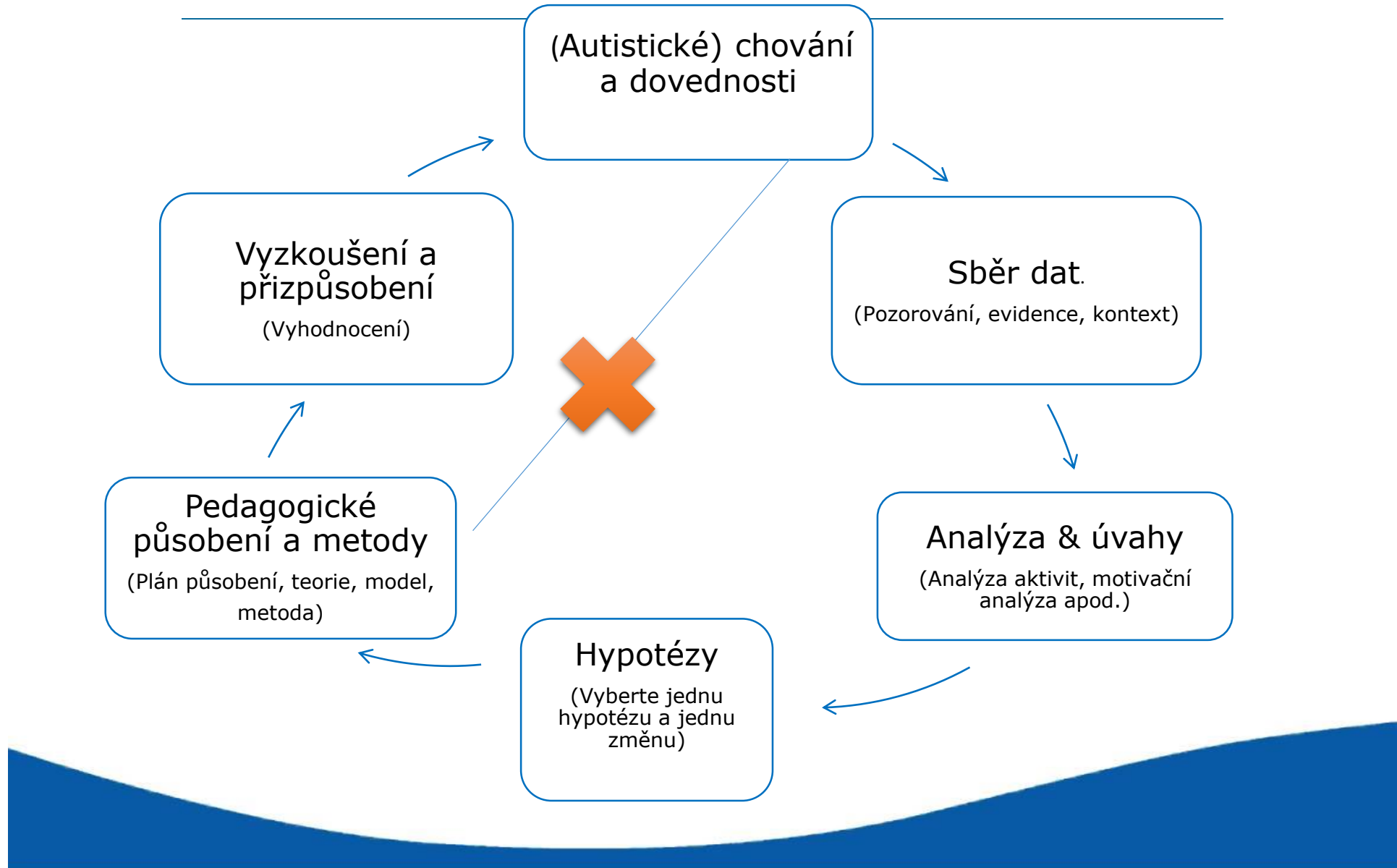
Na chvíli se zamyslete, co byste si z dneška rádi odnesli. 😊

# Přístupy a hodnoty

Pomoci klientovi pro mě znamená tři věci:

- 1: Musím rozumět, proč se chová tak jak se chová.
2. Musíme si vzájemně důvěřovat, aby klient nebyl na pochybách, že pro něho chci jen to dobré.
3. Čas a trpělivost.

# Kruh cílené sociální pedagogiky



## Evidence 2

Nevhodné chování: strká do zaměstnanců a utíká od mytí/mytí vlasů

| Datum a čas.<br>Časový horizont chování | Jak byl připravený na aktivitu | Zvláštní aktivity /změny v ten den | Jaký ručník jste měli?<br>-----<br>Sprcha nebo vana? | Kde se fyzicky nacházel<br><br>& a s kým byl | Co se dělo před agresivním chováním?<br>Vteřiny / minuty před tím | Co se dělo bezprostředně po agresivním chování? (co dělali zaměstnanci) |
|---|--------------------------------|------------------------------------|--|--|---|---|
|   |                                |                                    |  |  |   |   |
|   |                                |                                    |  |  |   |   |
|   |                                |                                    |  |  |   |   |
|   |                                |                                    |  |  |   |   |

Bezprostřední podněty

↓

Motivace

Analýza, úvaha

Hypotéza

Motivační analýza

Pedagogické pokyny

# Zkoumání motivace

| Prozkoumání věcí z všedního života, které má daná osoba ráda  | Prozkoumání vnitřních faktorů, které danou osobu motivují  | Prozkoumání aktivit, které osoba vykonává, když je sama. Kde a co?  | Prozkoumání nových motivačních faktorů  |
|---|--|---|---|
| <p>Např.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Káva</li><li>➤ Fastfood</li><li>➤ Kino</li><li>➤ Počítačová hra WOW</li><li>➤ Autobusy</li><li>➤ Vlastní andulka</li><li>➤ Hrát si s vodou</li></ul> | <p>Např.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Předvídatelnost</li><li>➤ Opakování</li><li>➤ Soutěže</li><li>➤ Být na něco expert</li><li>➤ Klidné hlasy</li></ul> | <p>Např.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Spí</li><li>➤ Dívá se na televizi</li><li>➤ Volá matce</li><li>➤ Chodí nakupovat</li><li>➤ Třepe s věcmi</li><li>➤ Koupe se</li><li>➤ Prohlíží si časopisy</li></ul> | <p>Např.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>➤ Hračky s vodou</li><li>➤ Vyrobit si knihu o zvířatech</li><li>➤ Připravovat jídlo (burger)</li><li>➤ Vyrobit věci na třepání</li><li>➤ Fontánka</li><li>➤ Krmení pro ptáky / krmítko</li><li>➤ Rodinné fotoalbum</li></ul> |

# Přestávka na kávu



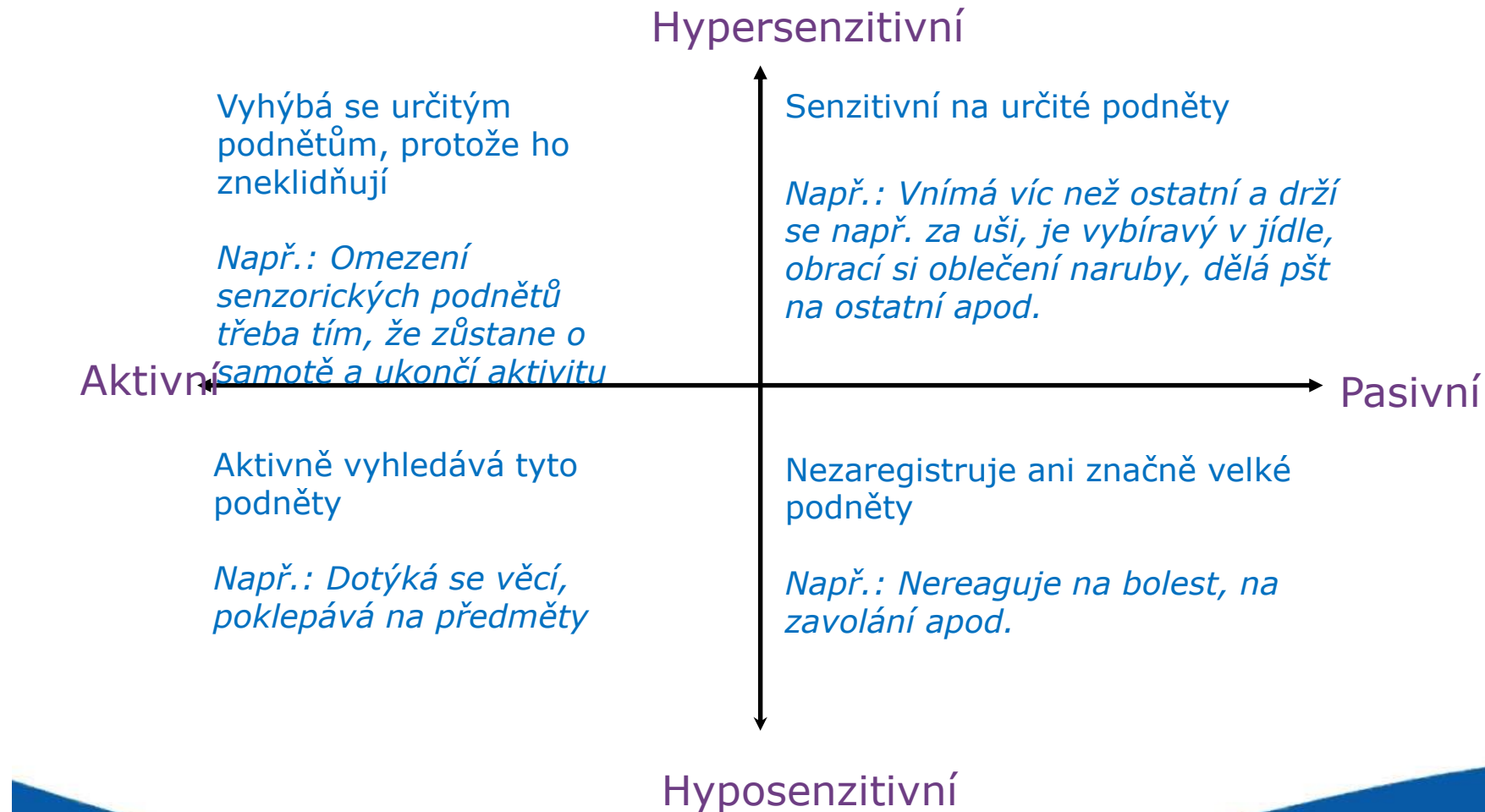
# Sedm smyslů

---





# Senzorický profil



# Smyslový profil

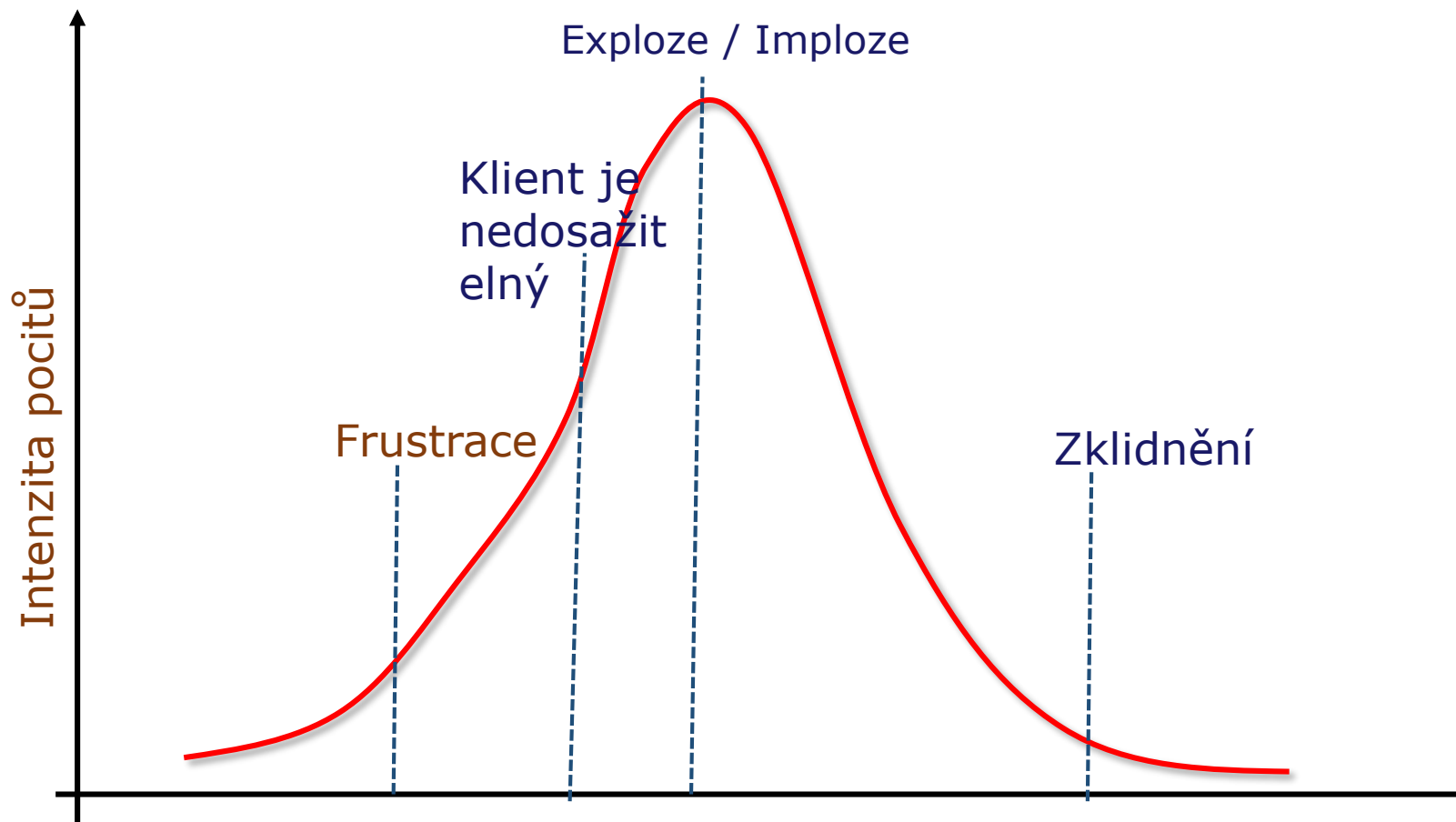
Ergoterapeuté mají vzdělání k vytvoření smyslových profilů a právě jejich služeb v Dánsku využíváme, když klienta potřebujeme vyšetřit. Menší profily jako je ten předchozí si umíme vytvořit sami.

**Sensory Profile** je skupina testů, které jsou zacílené na všechny věkové skupiny, jak děti tak i dospělí. **Sensory Profile** odhalí schopnost osoby zpracovat smyslově motorické vjemy a vykonávat každodenní aktivity.

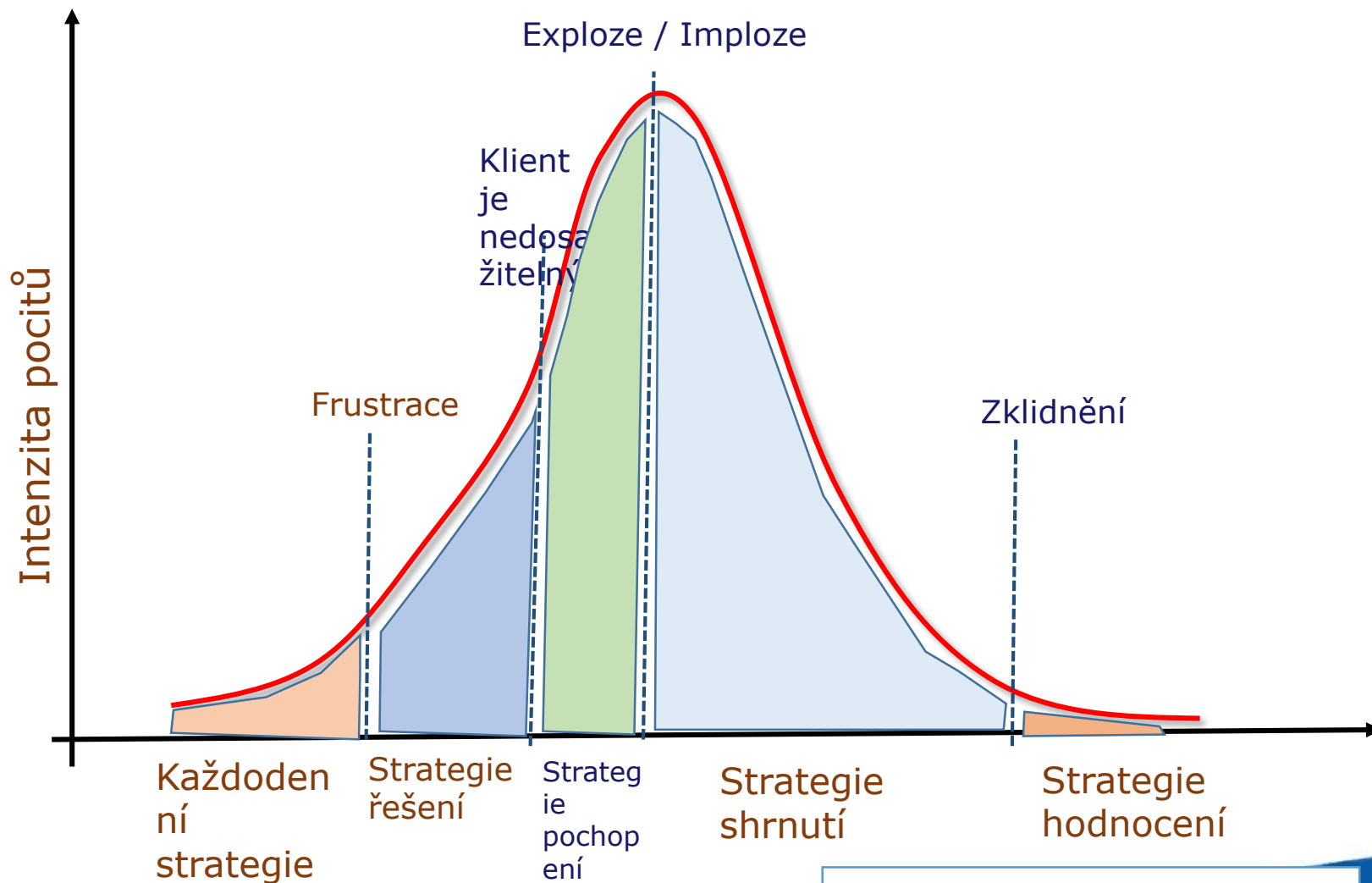
*Pozor na to, že autistický mozek reaguje trochu jinak ohledně spánkového a temenního laloku – tudíž může být jiné vnímání bolesti / pohody, tepla / zimy.*



# Co je výbuch afektu?

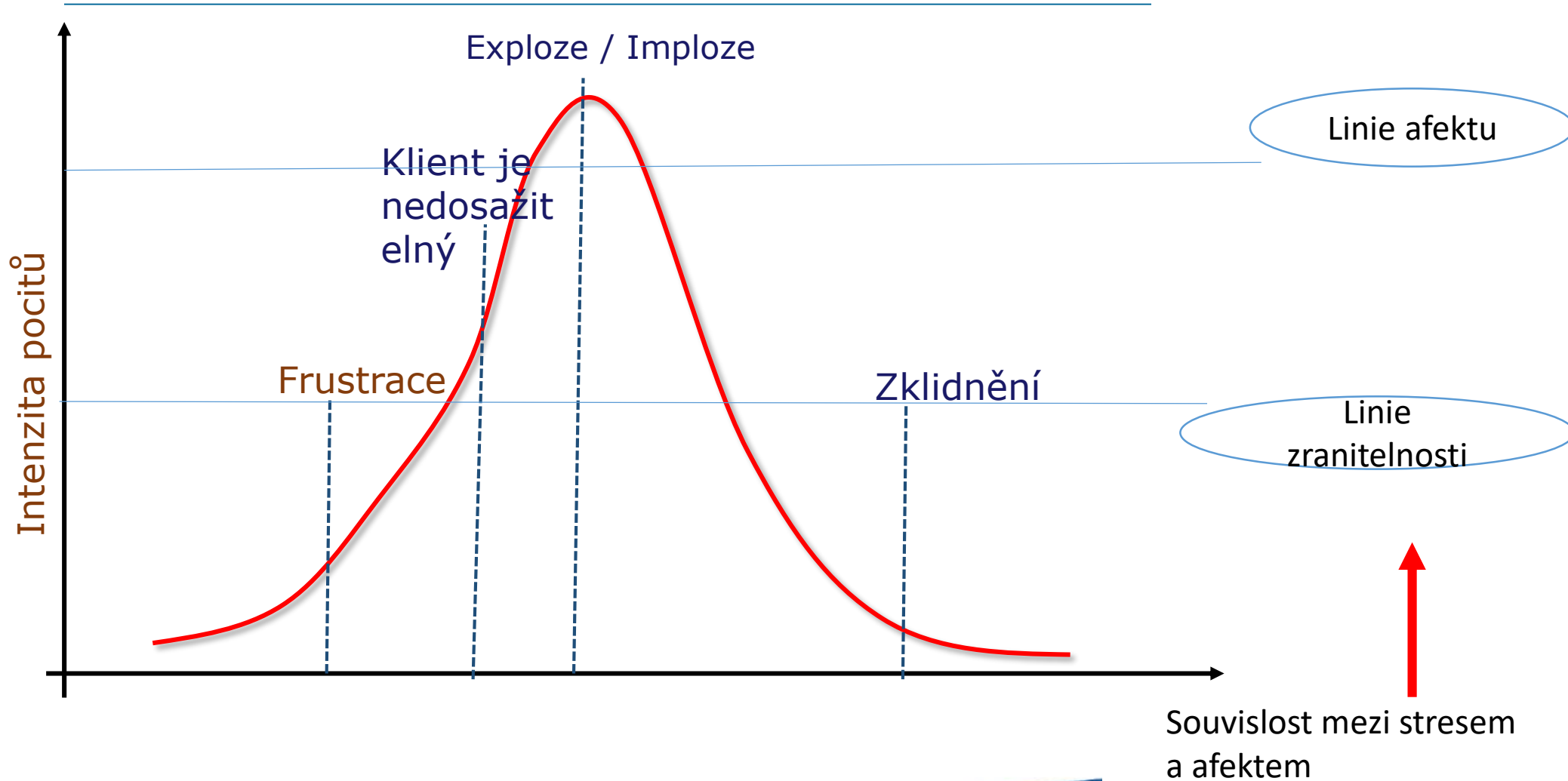


# Co je výbuch afektu?



Zdroj : Grandbohuset.dk

# Co je výbuch afektu?



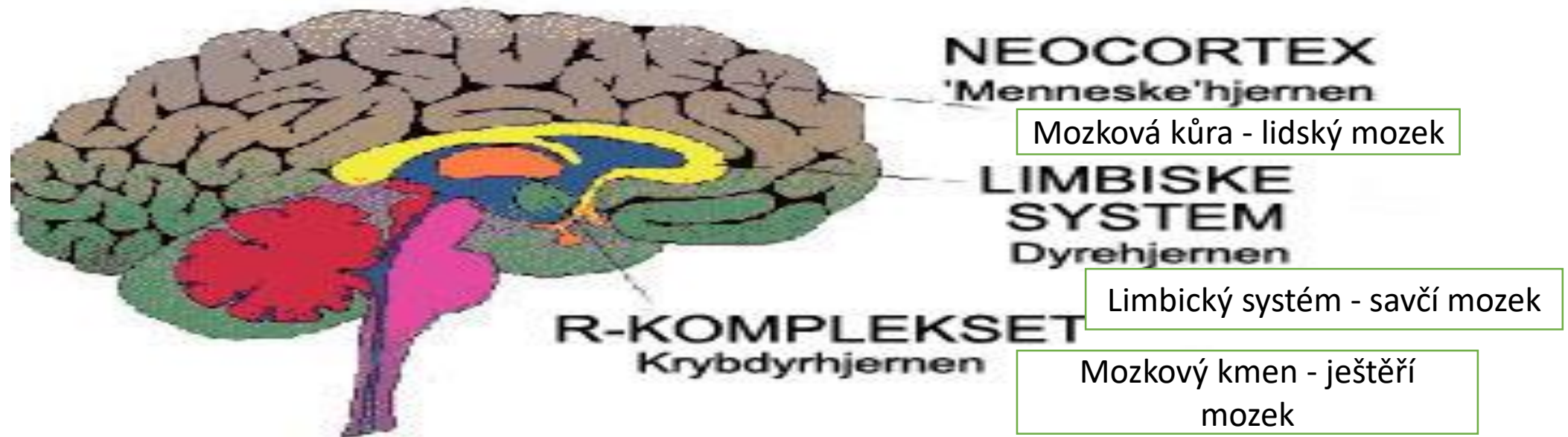
# Kdy se jedná o zvládnutí?

---

- Zvládnutí něčeho obtížného
- Když je problém příliš velký, není zvládnutí možné
- Když je problém malý, není zvládnutí potřeba



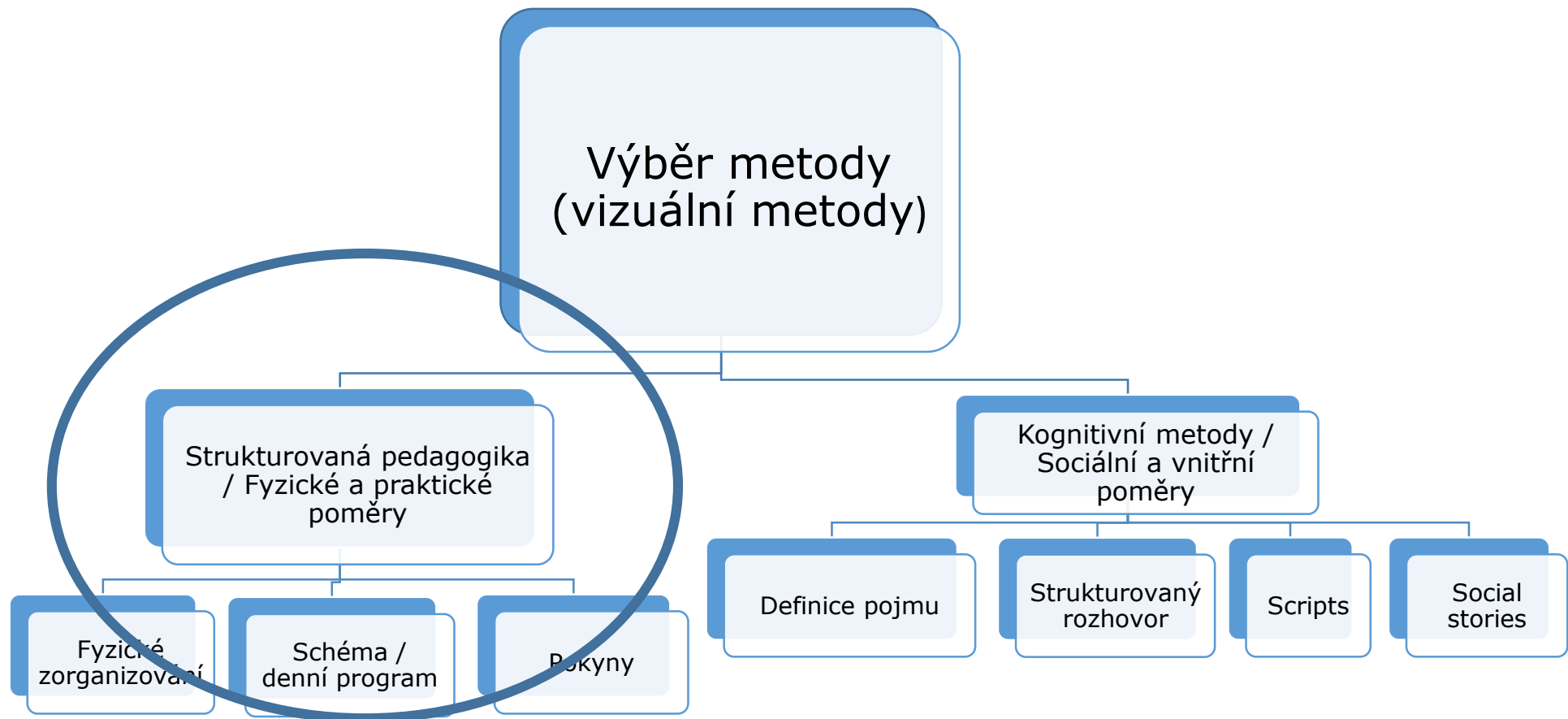
# Úzkost – ještěří mozek







# Výběr metody



# Vizualizace coby kompenzace

---

Kompenzovat:

- **Představivost** tím, že vizualizujeme něco, co není konkrétní.
- **Oslabenou centrální koherenci** tím, že vizualizujeme podrobnosti, které jsou součástí nějakého celku.
- **Exekutivní problémy** tím, že vizualizujeme posloupnost, pořadí atd. (přehled & flexibilita)
- **Dlouhou latenční dobu** tím, že informaci udržujeme během zpracovávání, např. komunikace - výzva
- **Slabé soustředění (odklon)** tím, že udržujeme zaměření na právě probíhající činnost

# Vizualizovaná strukturovaná pedagogika

---

## 3 ústřední pojmy:

- Fyzické zorganizování
- Schéma / denní program
- Pokyny

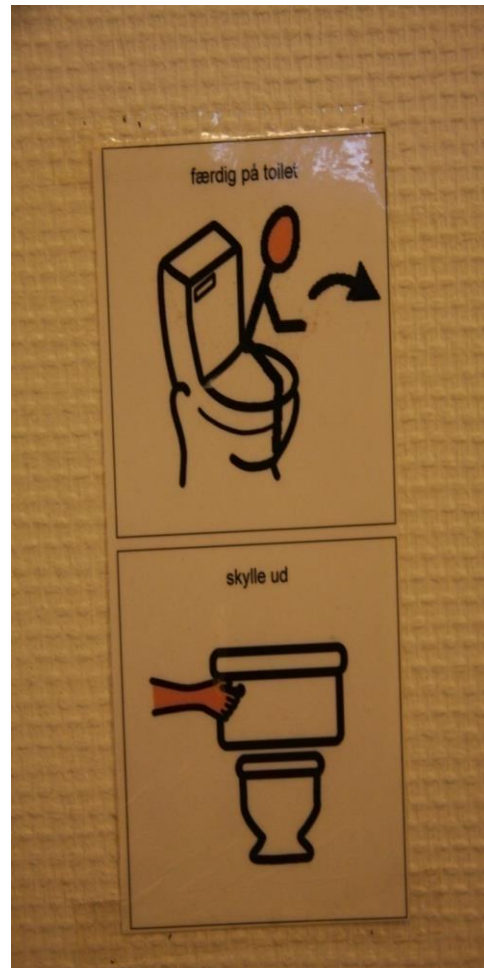
# Fyzické zorganizování

---

Zorganizovat fyzický rámec tak, aby:

- bylo zřetelné, jakou funkci má každé místo
- se vytvořily jasné hranice
- se minimalizovalo rozptýlení

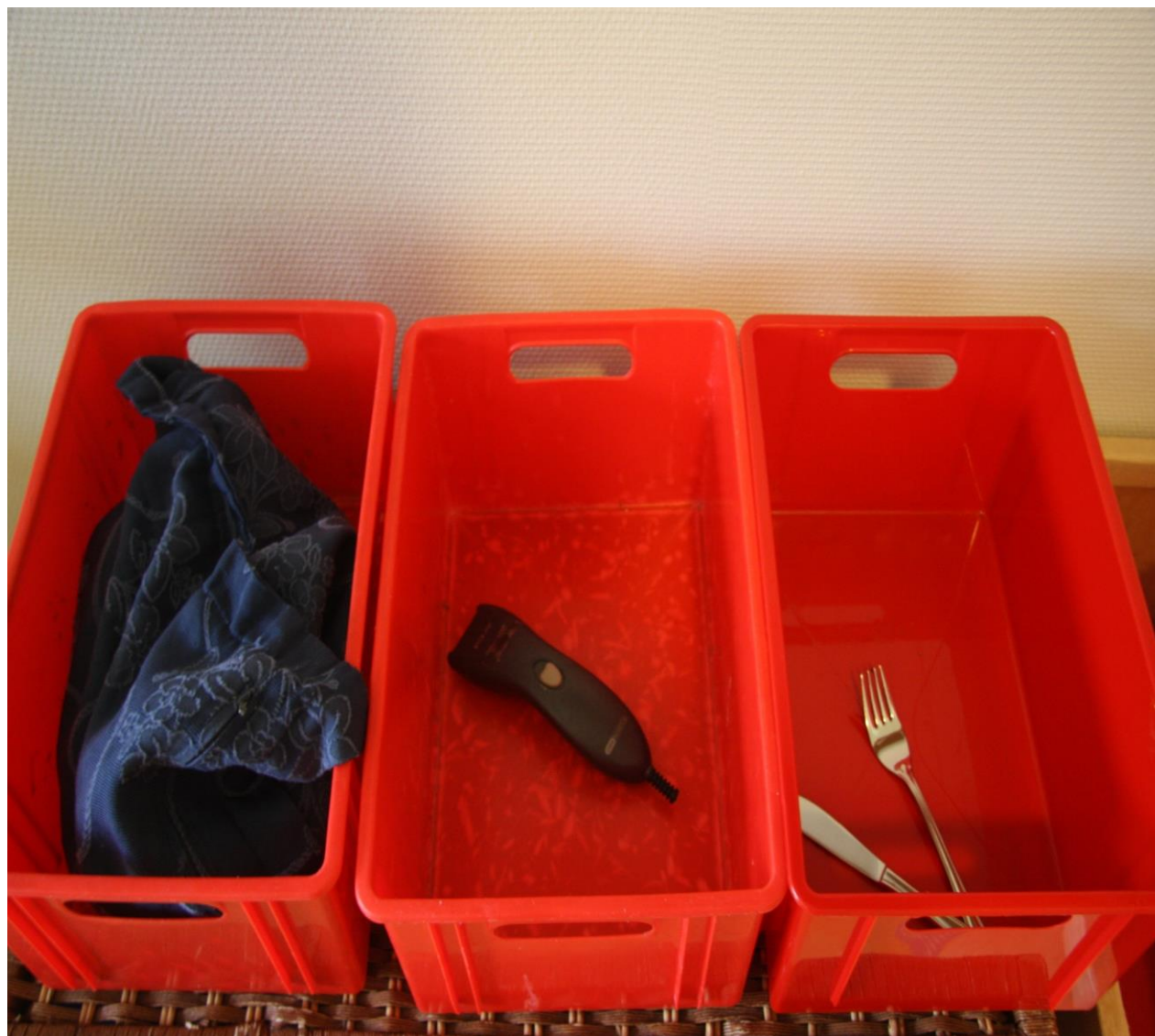




|  | Personale gør   | Personale siger     | Henrik gør                                       |
|--|---|---------------------|--|
|  <p>vaskeklud</p> | <p>Du finder vaskeklude og sæbe i skabet, lægger 5 gange 2 klude op i vasken, gør dem våde, hælder sæbe på og stiller sæben tilbage<br/>Du giver ham 2 klude, peger på tavlen og siger:</p> | <p>Vask dig</p>     | <p>Henrik vasker sig efter vaskevejledningen</p> |
|                   | <p>Du peger og siger:</p>   | <p>På halsen</p>    | <p>Henrik vasker sig på halsen.</p>              |
|                   | <p>Du peger og siger:</p>   | <p>På armene</p>    | <p>Henrik vasker sig på armene.</p>              |
|                   | <p>Du peger og siger:</p>   | <p>Under armene</p> | <p>Henrik vasker sig under armene.</p>           |
|                 | <p>Du peger og siger:</p>   | <p>På maven</p>     | <p>Henrik vasker sig på maven</p>                |









# Přenosné pokyny

➤ Mobilní telefon

➤ Laptop

➤ Ledvinka

➤ Klíčenka

➤ Kalendář

➤ Ipad

➤ Jiné



# Různé pedagogické nástroje



# Pedagogické nástroje

CO budu dělat

KDY to budu dělat

JAK dlouho to budu dělat

S KÝM to budu dělat

CO budu dělat potom

Půjdeš na návštěvu k mamě a tátovi.

Vyzvednou tě v pátek. (Zaškrtněte v kalendáři)

Dvakrát tam přespíš. Vrátiš se zpátky do svého bytu v neděli.

Budeš tam s mámou a tátou.

Dáš si večerní kafe tady u sebe doma a pak budeš spát zase ve své posteli.

Pokuste se udělat social story pro vycházku.

# Vizuální pokyny

## (Posloupnost, čas a množství)

---

Říkají vizuálně:

- Co budu dělat / případně s kým
- Kolik toho budu dělat
- Jak to budu dělat
- Kdy to začne / skončí
- Co budu dělat potom

# Vizuální symboly - úrovně

---

Příklad:      Hrát fotbal

Věty:

Hrát fotbal s Olem a Peterem na  
školním hřišti

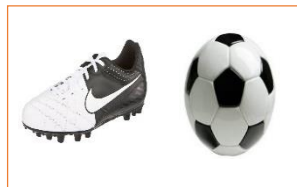
Slova:

Fotbal

Obrázek  
(piktogram,  
kresba, fotka)

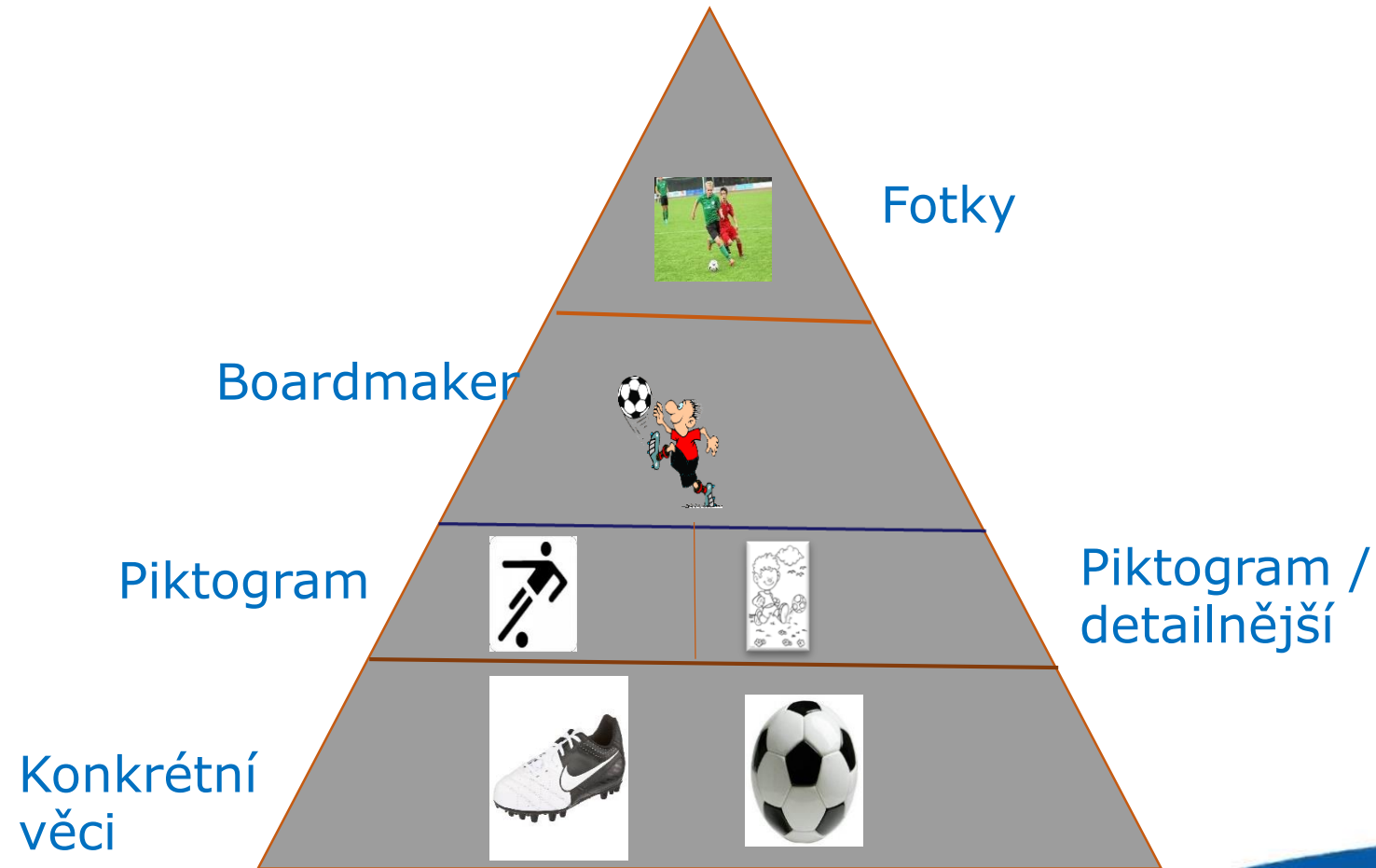


Konkrétní věc:



# Vizuální symboly - úrovně

---



# Stejná informace - odlišný vizuální symbol

---



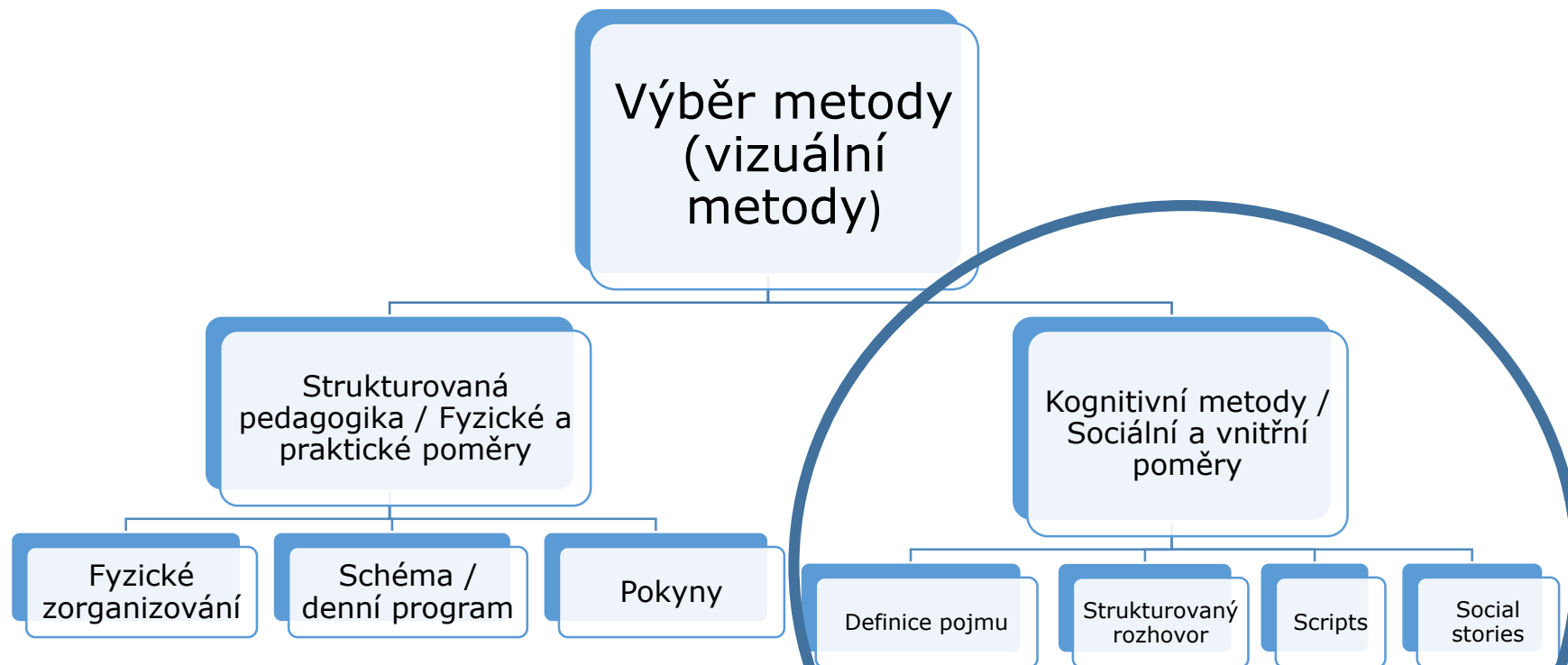
Příprava kávy

Káva pro 4 osoby:

- Voda v nádržce na 8
- 4 zarovnané odměrky kávy

# Výběr metody

---

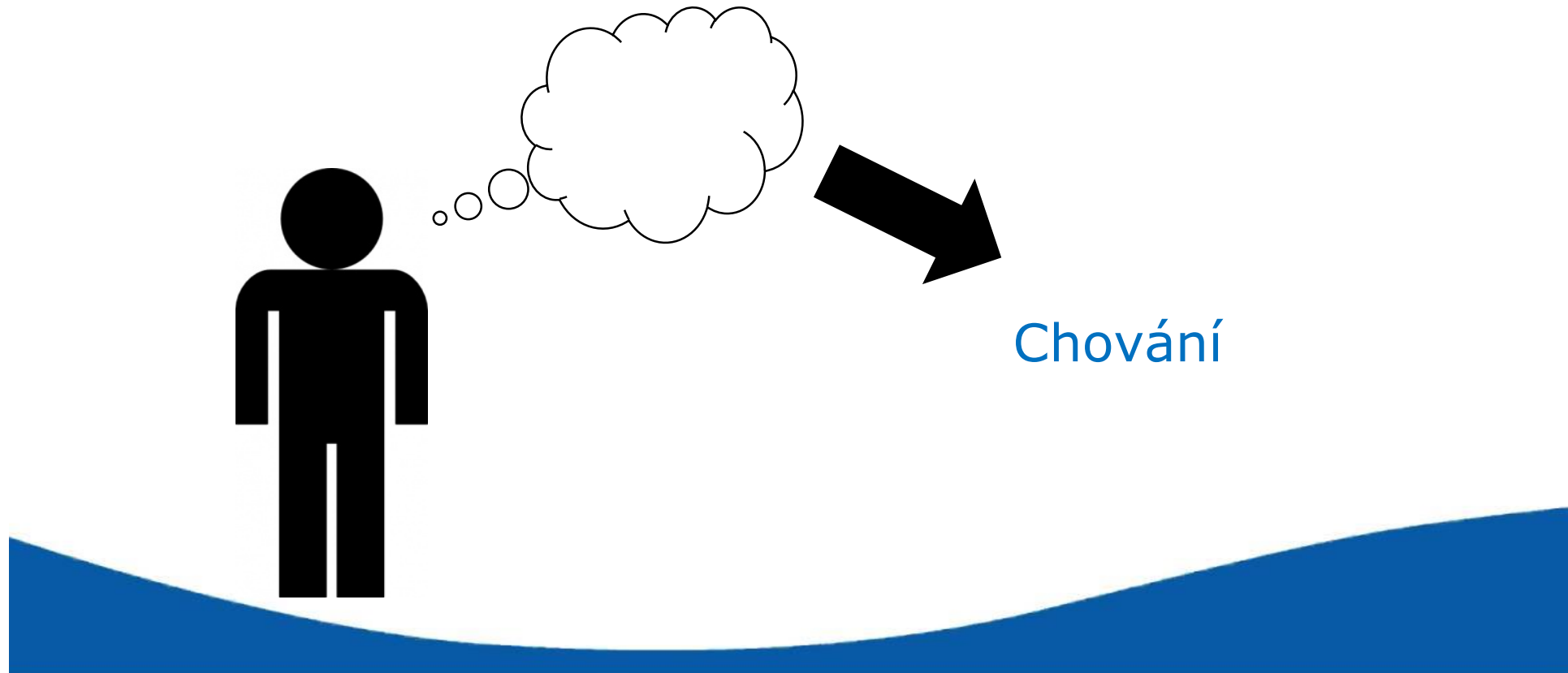




# Pracovat kognitivně

---

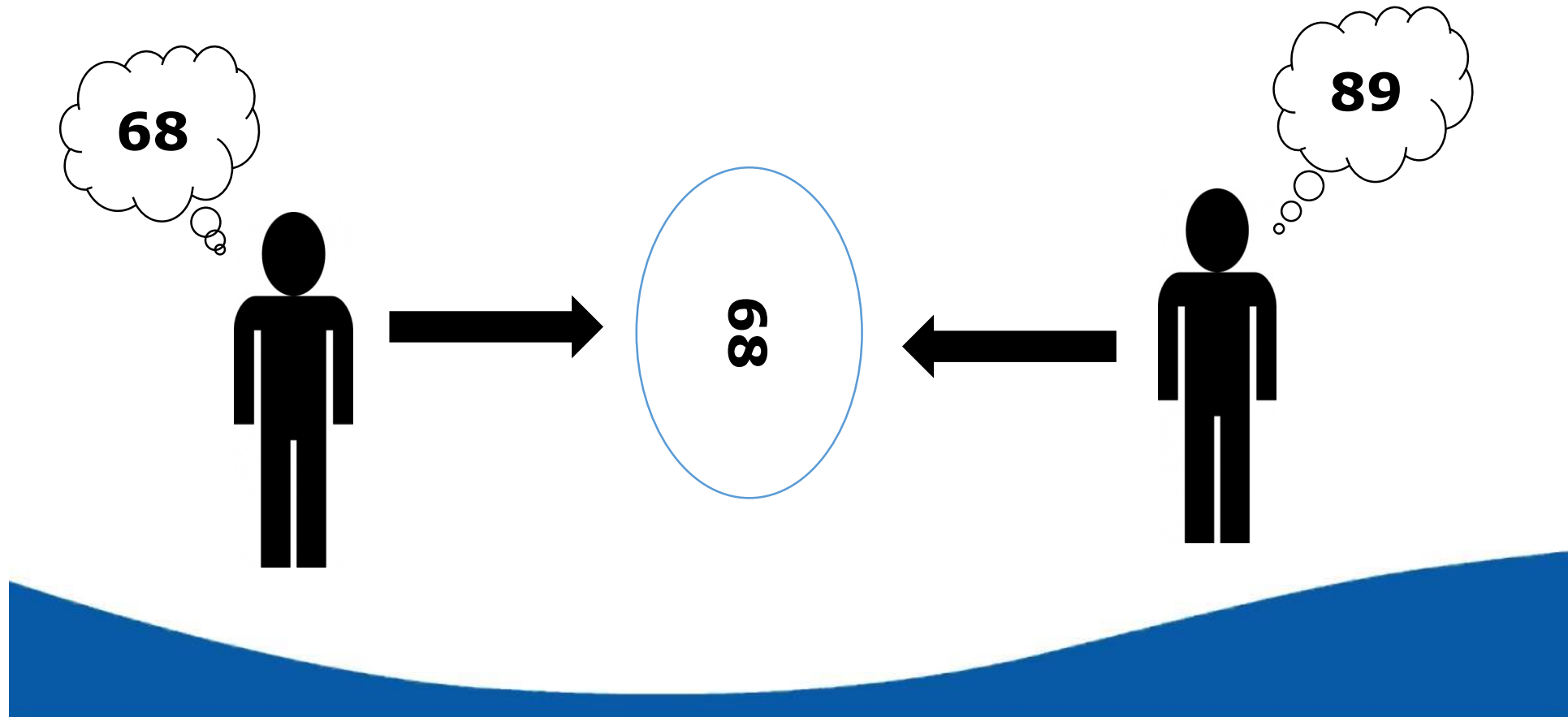
= pracovat cíleně s myšlenkami, které motivují nějaké chování



# Základní kognitivní model

---

Jak osoba vnímá, prožívá a chápe nějaké situace rozhoduje o tom, jak ta osoba zareaguje, a ne ta situace sama o sobě



# Definice pojmu

---

- Definovat pojem, který tvoří obsah v nějaké souvislosti nebo problematice, s kterou chcete pracovat.

Účel:

- Zkoordinování chápání pojmu
- Práce na společném základu
- Minimalizace chyb a nepochopení

# Definice pojmu

---

## Zkoordinování chápání pojmu

### Pizza pepperoni



# Script - příklad

---

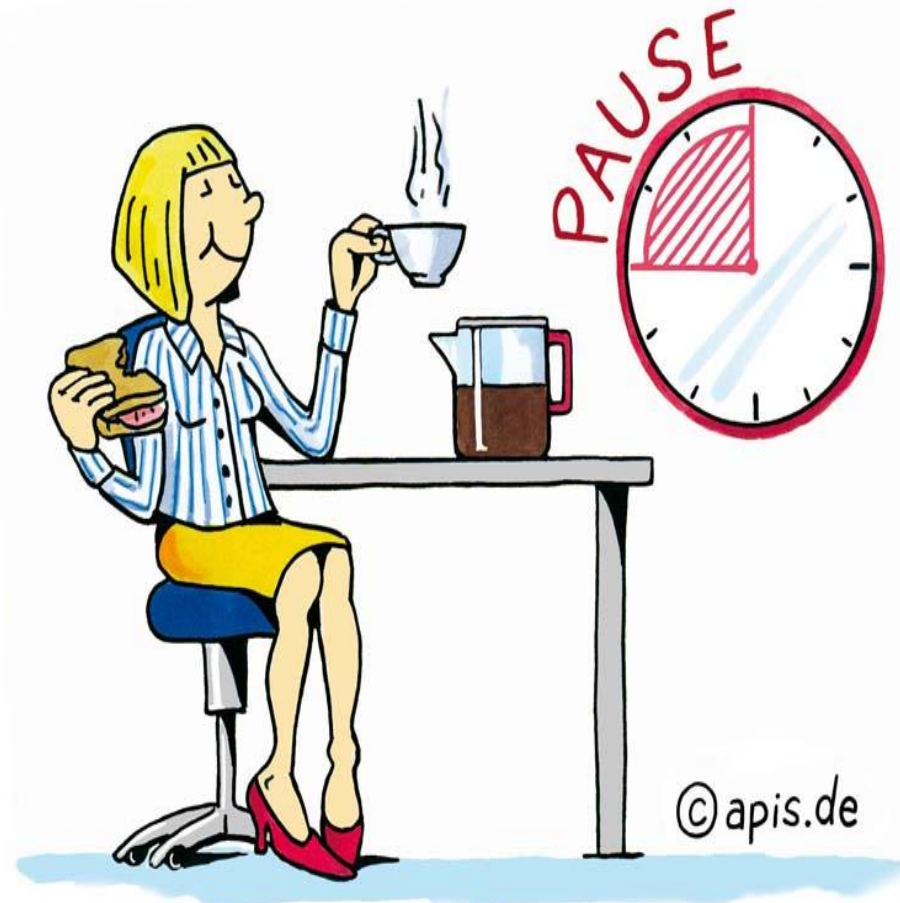
Kde se může čúrat?

Nemůže se čúrat na veřejnosti nebo v místech, kde se nacházejí ostatní lidé. Ani v keřících před McDonaldem.

Pokud potřebuješ na záchod, když jsi zrovna ve městě, použij veřejné toalety nebo záchody v knihovně.

# Přestávka

---



# Úzkost

Všechny úzkostné procesy mají počátek v ještěřím mozku

# Low arousal – nízké nabuzení

## **Zásada odpovědnosti: Osoba, která má odpovědnost, může ovlivňovat:**

Pokud věříme tomu, že se lidé v zásadě snaží dělat maximum, musíme coby profesionálové převzít odpovědnost za ovlivňování lidí, se kterými pracujeme. V opačném případě zvýšíme riziko konfliktů, násilí a opatření omezující pohyb. Místo toho, abychom se na klienta dívali jako na agresivního, musíme myslet na to, že je to klient, který má potíže se zvládnutím svého arousalu. S tím mu můžeme pomoci tím, že změníme rámec, strukturu a pedagogické nástroje.

Zdroj: Bo Hejlskov





# Low arousal – nízké nabuzení

**Zásada odpovědnosti: osoba, která má nad sebou kontrolu, může spolupracovat:**

Když osoba ve složité situaci ztratí kontrolu nad sebou a svými vzorci jednání, objeví se nevhodné chování. Pokud tedy hrozí konfliktní situace, musí profesionál pomoci klientovi znovu získat kontrolu například odvedením pozornosti.



# Low arousal – nízké nabuzení

## **Zásada nakažlivosti afektu:**

Lidé jsou ovlivňováni emocemi, které je obklopují. To platí obzvlášť pro lidi, se kterými pracujeme v sociální pedagogice. Proto je důležité být v práci co nejklidnější a nejmírnější.



Co nejdůležitějšího si z dneška odnesete?

Díky moc za dnešek 😊 a uvidíme se zase zítra