

ITT (intenzivní výuka za stolečkem)

IVc304 Aplikace metod behaviorální změny
IVc512 Aplikace metod behaviorální změny

Vyučující: Mgr. et Bc. Lucie Mudroch Lukášová, M.Sc., BCBA a Mgr. Lucie Vozáková, BCBA

ITT - jak to má vypadat, rozvržení atd.

- Nechválit mezi kroky
- Nereagovat
- Posilovat, ale pozor ne po chybě
- Mít uklizené prostředí
- **TS jen jednou, pak už jen učíte**
- Posílení dle dítěte (žetony, nebo odměna hned)

Když se s ITT začíná

- Není to věc, kterou většinou začnete hned po začátku programu
- Je potřeba stoleček naposilovat
- Nejprve se u daného stolečku hraje-aby jej mělo dítě rádo
- Začíná se jednoduchými úkoly, které děti umí a na FR1 (fixed ration)-tedy po každém požadavku odměna (viz dále)
- Měla by být jen odměna na ITT, jinde by ji dostat neměl
- Postupně se přidává dle tolerance dítěte (viz ukázka)
- Ultimátní cíl: **dítě se chce učit a nepotřebuji odměnu, je tam rádo!**

PCH u ITT

-únik z ITT

Bezchybné učení

Ve 4 krocích (1 trial má 4 kroky):

1. PROMPT - pokus s promptem (SD+prompt)
2. PŘENOS (od pokusu s promptem k pokusu bez promptu, tedy SD + žádný nebo menší prompt)
3. ROZPTÝLENÍ (distraktor) – 2-3 známé/zvládnuté dovednosti
4. TEST (kontrola) (zjišťujeme, zda se podařil přenos)

Základní programy v ITT

- **Motorická imitace**

Učíte dle toho, co je v ITP (motorická imitace s předmětem, bez předmětu-hrubá jemná motorika, imitace více pohybů apod.)

Je to jedna z prvních věcí, co se na ITT učí

Procedura je jednoduchá, používají se fyzické prompty ze začátku, časem vizuální prompt

-ukázka

Základní programy v ITT

- **Přiřazování**

- Je to jeden z prvních programů, co se otevírá dle dovedností dítěte
- přiřazuje se 3D předmět ke stejnému 3D předmětu, poté stejné obrázky nebo podobné předměty v poli 4, 6, 8 atd. (opět dle ITP Vašeho klienta)
- prompt: fyzický případně gestem
- ukázka

Základní programy v ITT

- **Receptivní instrukce a receptivní identifikace**
 - pozor plete se!
- **Receptivní instrukce:** např. “(za)tleskej-bacha na zadupej, mávej atd.).
- Také se otevírá jako jeden z prvních programů
- Prompt je fyzický, posléze imitační
- Pozor na to, abyste při zvládnuté instrukci nepromptovali imitací (častá chyba)
- Viz: ukázka

Základní programy v ITT

- **Receptivní identifikace:** požadavek “ukáž, podej”- ze začátku doporučuji používat jeden druh Sd-plete se jim to.
- Dle dovedností dítěte pak přejdete na více druhů Sd (nebo nepřejdete)
- prompt je fyzický, gestem
- viz ukázka

Základní programy v ITT

- **Takt**

- Není to většinou jeden z prvních programů, který se otevírá
- Učí se takty podstatných jmen, sloves, takty přídavných jmen, povolání, míst atd. –záleží na tom, na jaké úrovni je klient (EFL versus VB Mapp/EBIC).
- Učení: Vokální prompt či prompt znakem

Základní programy v ITT

- **LRFFC**
- Pokročilejší program, učí se například kategorie, funkce, otázky co, který a kdo, části atd. (takt+receptivní identifikace) v poli karet
- Pro děti minimálně na levelu 2
- Učení: prompt gestem většinou stačí, případně vokální (dítě už musí umět takty např u funkce)

Základní programy v ITT

- **Intraverbál**
- Nejsložitější část řeči, může se učit např. funkce, každopádně teď se již používá manuál EBIC (The Early Behavior Intervention Curriculum), kde se to učí pomocí taktů a pak se přechází do intraverbálů)
- Již není úplně efektivní učit nazpaměť části, kategorie a dělat webbing (dítě to pak neumí generalizovat).

Základní programy v ITT

Echoický program

-učení: můžete použít posílení během echa-dáváte 3 krát šanci, pokud dá -posílení, pokud nedá zvládnutá dovednost, předtím to může být v ARP

Některé důležité termíny

Co je baseline-neopravuje se a neposiluje

Co je test za studena

Denní list dovedností

Prompty-snižovat snižovat a snižovat-ZÁKLAD a ČÁSTÁ CHYBA!

Test uchování

Odlišné posilování-domluvit s rodinou

Některé důležité termíny

- Chyba-co je chyba
- Jak často ITT a délka
- Různé barvy kartiček
- Bezchybné učení a proč

Formuláře na ITT

- Viz disk

TRÉNINK!

Rozvrhy posílení

- jaké reakce budou posíleny, jak často
- důležité je posílit pokaždé u učených/nových položek
- nepřetržité (continuous) vs střídavé (intermittent)
- nepřetržité rozvrhy vytváří silné pouto mezi instrukcí a reakcí (používá se u nových)
- častěji použijete střídavý rozvrh posilování (silnější udržení dovednosti, vyšší míra odpovědí
- ratio vs interval

4 nejčastější rozvrhy posílení (střídavé)

	FIXNÍ	VARIABILNÍ
RATIO	FR (přesný počet reakcí)	VR (neurčitý počet reakcí)
INTERVAL	FI (přesně daný čas)	VI (neurčitý čas)

- nejčastěji využíváme VR

Cvičení

dodržování rozvrhu posílení

vypočítání VR

- neignorujte VR!

Token systém (žetonový systém)

- odměnový systém, navržený pro behaviorální změnu, který identifikuje specifická chování k posílení, médium výměny (tokeny, body, apod.) a finální posílení
- token = žeton
- Materiály: tokeny, token tabule, finální žeton, menu/konkrétní posílení

NENÍ TO VIZUALIZACE ÚKOLŮ

- Tokeny fungují pouze tehdy, pokud jsou konzistentně párovány s finálním posílením, pro které musí mít student motivaci. Stávají se posílením, které může být vyměněno za “dobré věci” (hry, aktivity, jedlé, atd.)

Pravidla

- Žetony jsou na token tabuli umísťovány různě (nemusíte zaplnit celý řádek a pokračovat na druhý, žetony dáváte vlevo i vpravo, nahoru i dolů atd.)
- Studentovi neříkáme dopředu, za co pracuje – dáváme vybrat z MENU až po nasbírání tokenů (více odpovídá aktuální motivaci)
- Během práce nepřipomínáme, že pracuje, aby získal MENU/posílení (nechceme uplácet)
- Kolik je potřeba nasbírat tokenů určuje terapeut, student neví – chceme dosáhnout konstantní práce díky variabilitě, ne pomalých reakcí, ztráty pozornosti nebo motivace v počátcích práce a navýšení až ke konci tabulky.

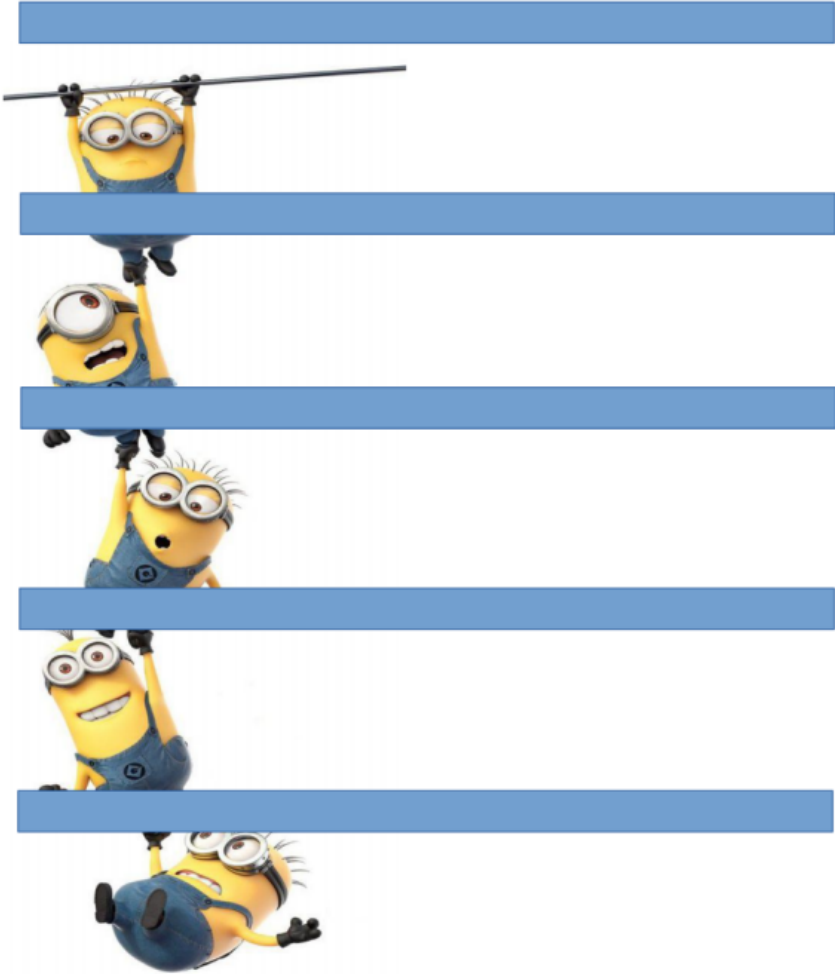
Pravidla

- V průběhu opravy chyby tokeny nedáváme, pokud se jedná o zvládnutou dovednost (po opravě chyby dáme ještě jinou instrukci, jejíž splnění můžeme posílit tokenem)
- Za výjimečně dobrou odpověď můžeme dát bonusový token, při posilování nových/učených cílů můžeme posílit větším množstvím tokenů (2-3 žetonky)
- Každé doručení tokenu doprovázíme sociálním pozitivním komentářem (dobrá práce, anooo, je to lev, paráda, vynikající)
- Tokeny nikdy neodebíráme za chybu (to by byl trest)
- Během času, po který má student posílení se snažíme s ním interagovat (pokud se nejedná vyloženě o aktivitu, kterou chce dělat sám a to je posilující) a účastnit se (zpíváme společně, komentujeme video s nadšením, kreslíme si s ním apod.)

Pravidla

- Tokeny z tabule se snažte odstraňovat hned po předání posílení, klidně nenápadně pod stolem (aby odebrání tokenů neznačilo konec času s posílením a nebylo tedy averzivní)
- Jestliže zjistíme, že si student nedokáže z nabízených posílení vybrat, zařadíme více párování v NET a hledáme nové motivátory, případně zmenšíme počet nabízených posílení (někdy mnoho stimulů může blokovat rozhodování)
- Terapeut může měnit nabídku, aby se vyhnul výběru pouze jednoho konkrétního posílení (snažíme se o variabilitu) a zároveň, aby se nesnižovala síla nabízených posílení
- Dávejte si pozor, abyste token doručovali skutečně za správnou odpověď/reakci (u nově učících může být s promptem), stejně tak nedoručovat token za reakci doprovázenou problémovým chováním (opravit jako chybu)

Token tabule



Tokeny

Finální Token



Tokeny:



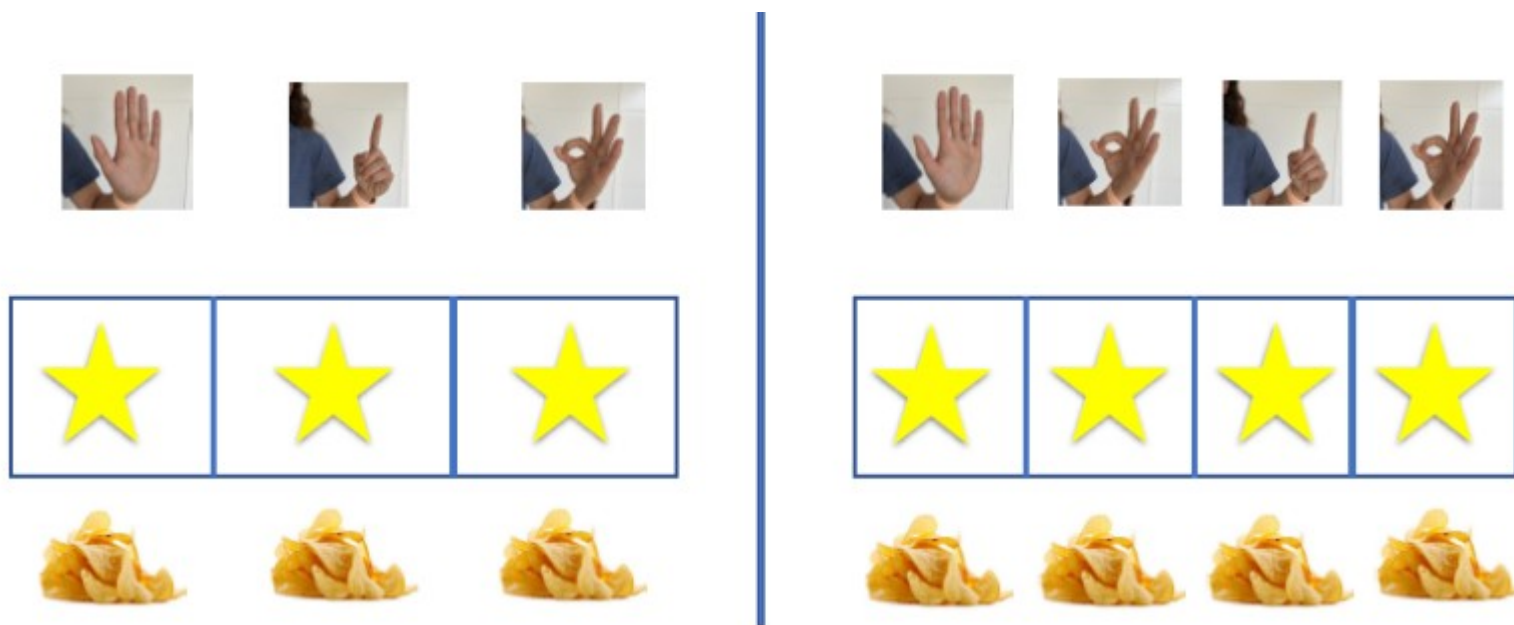
Zavedení tokenů - kroky

- 1) Zavedení MENU (tác s posíleními) - výběr + vrácení zpět / připravená pozice (tác nejprve na stole, poté pod stolem)
- 2) Zavedení finálního tokenu - signál pro předání tabule a možnost výběru z MENU, ze začátku ne víc než 5 dalších žetonů + finální
- 3) Zavedení dalších žetonů (pro získání připravení pozice), alespoň 5x před zvýšením kritéria
- 4) Zavedení instrukcí - 1-3 žeton na tabuli, 4 získá za přípravu, finální za 1 instrukci + připravení se/odevzdání tabule >> 1 instrukce = 1 žeton

POZOR s navyšováním tokenů je vhodné navýšit také odměnu.

...

poté již navyšujeme počet instrukcí, které student musí zvládnout, aby dosáhl na žeton





- jakmile se však dostaneme na určitý počet žetonů, už je těžké přidávat posílení (50 kousků oříšků? To je moc) - přidáme poté na menu posílení cenovku, takže telefon s písničkou bude stát například 30 žetonů, sliz bude za 20 žetonů apod.)

Tipy

- nenechávejte tokeny na stole tak, aby student věděl, kolik jich musí získat (mějte je schovány například v hrníčku)
- ruku do hrníčku pro tokeny dávejte až ve chvíli, kdy student zareaguje a znovu se připraví
- ujistěte se, že student vždy přichází do kontaktu s tokeny, které jsou mu doručovány (sám si je přilepí) - alespoň ze začátku
- za cílovou položku musí vždy následovat žeton, využijte diferenciální posílení (lepší reakce, samostatnější, bez promptu, bez chyb = dostane 2 žetony)