

# **BIBLIOTERAPIE**

## **Intervence 2**

# INTERVENČNÍ METODA

- využívá knih a příběhů za účelem pomoc čtenářům či posluchačům orientovat se a získávat pohled na osobní problémy,
- příběhy vytváří bezpečné prostředí pro řešení citlivých obtížně vyslovitelných témat,
- příběhy slouží jako katalyzátor pro vyjádření emocí,
- příběhy nabízejí i alternativní možnosti řešení problémů.



# FÁZE BIBLIOTERAPIE

- *Vnitřní zaujetí - angažovanost (involvement)* – příběhu vyvolává zájem
- *Identifikace* – nastává v momentě, kdy si posluchač začne hledat vztah s postavami v příběhu, identifikuje se s postavami, které jsou mu blízké věkem a situací, v níž se nacházejí
- *Katerze* - intervenovaný je konfrontován se situací příběhu, má možnost vcítit se do postav a zažít zprostředkovaně jejich pocity . V okamžiku, kdy je nalezeno řešení problému postav, i on zažívá pocit uvolnění emocionální tenze.
- *Vhled* - intervenovaný začíná přemýšlet o tom, co se stalo v příběhu a aplikují to ve svém vlastním životě. Problémy, které se zdály být nezvladatelné, se stávají řešitelnými v situaci, kdy máte vzor v někom, kdo podobnou situaci zvládl. Během této fáze může dítě řešit potíže, které osobně prožívá.
- *Univerzalizace* je finální fází, během níž intervenovaný pociťuje, že není se svými problémy sám. Dostává se z izolace, jakmile zjistí, že jiní mají podobné potíže.



# SOCIÁLNÍ PŘÍBĚHY

- Formy – komiks, psaný příběh, video, foto
- Situace – životní scénáře
- Děj – jasná linka
- Role – jasné vymezení sociálních rolí
- Překvapení
- Radost
- Nabídka a výběr řešení
- Nedokončené věty, příběhy, otázky a odpovědi



# PRINCIPY

- odpovídá na základní otázky týkající se situace,
- je psán z pohledu potřebné osoby,
- je psán pozitivním jazykem, včetně popisu reakcí a chování,
- je doslovně přesný,
- text příběhu je konkrétní a srozumitelný, respektuje věková a osobnostní specifika dítěte
- může být podpořen ilustracemi, fotografiemi nebo objekty,
- dobré je, když se na něm podílí samotné dítě,
- styl a úprava by měly být motivující a měly by zohledňovat zájmy dítěte



# STRATEGIE PRO SOCIÁLNÍ PŘÍBĚHY

- Používají věty
  - *popisné* (faktický základ sociální situace),
  - *perspektivní* (popis vnitřního stavu, myšlenek, pocitů a motivace osob),
  - *direktivní* (navrhující reakci na situaci)
  - *přisvědčující* (zvýrazňující důležitý bod nebo společenský názor).
- Základní poměr vět sociálního příběhu určuje dvě až pět vět popisného, perspektivního a / nebo přisvědčujícího typu vět na jednu nebo žádnou větu typu direktivního.
- Podle Attwooda (2006) i Reynhoutové a Cartera (2006) spočívá úspěch Sociálních příběhů ve větách perspektivního typu, protože jsou zaměřeny na sociálně kognitivní deficit jedinců s problémem v chování.



Sociální příběh	Typ věty	Účel
<i>Někdy prší.</i>	popisný	uvádí fakt
<i>Když prší, nemůžu si jít hrát ven.</i>	popisný	předává informaci
<i>Když někdo jde v dešti ven, zmokne a je mu zima.</i>	perspektivní	popisuje pocity, fyzický stav a názor
<i>Nevadí, že nemůžu jít ven.</i>	přisvědčující	ujišťuje čtenáře
<i>Můžu si hrát s legem, na počítači nebo s něčím jiným.</i>	direktivní	navrhuje možnosti reakce
<i>Nemusím být smutný.</i>	???	???
<i>Brzy přestane pršet.</i>		
<i>Potom budu moci jít zase ven.</i>		
<i>Ne zrovna teď, ale to nevadí.</i>		

Sociální příběh	Typ věty	Účel
<i>Někdy prší.</i>	popisný	uvádí fakt
<i>Když prší, nemůžu si jít hrát ven.</i>	popisný	předává informaci
<i>Když někdo jde v dešti ven, zmokne a je mu zima.</i>	perspektivní	popisuje pocity, fyzický stav a názor
<i>Nevadí, že nemůžu jít ven.</i>	přisvědčující	ujišťuje čtenáře
<i>Můžu si hrát s legem, na počítači nebo s něčím jiným.</i>	direktivní	navrhuje možnosti reakce
<i>Nemusím být smutný.</i>	přisvědčující	ujišťuje čtenáře
<i>Brzy přestane pršet.</i>	popisný	uvádí fakt
<i>Potom budu moci jít zase ven.</i>	přisvědčující	ujišťuje čtenáře
<i>Ne zrovna teď, ale to nevadí.</i>	přisvědčující	ujišťuje čtenáře



# KONVERZACE V KOMIKSOVÉM FORMÁTU

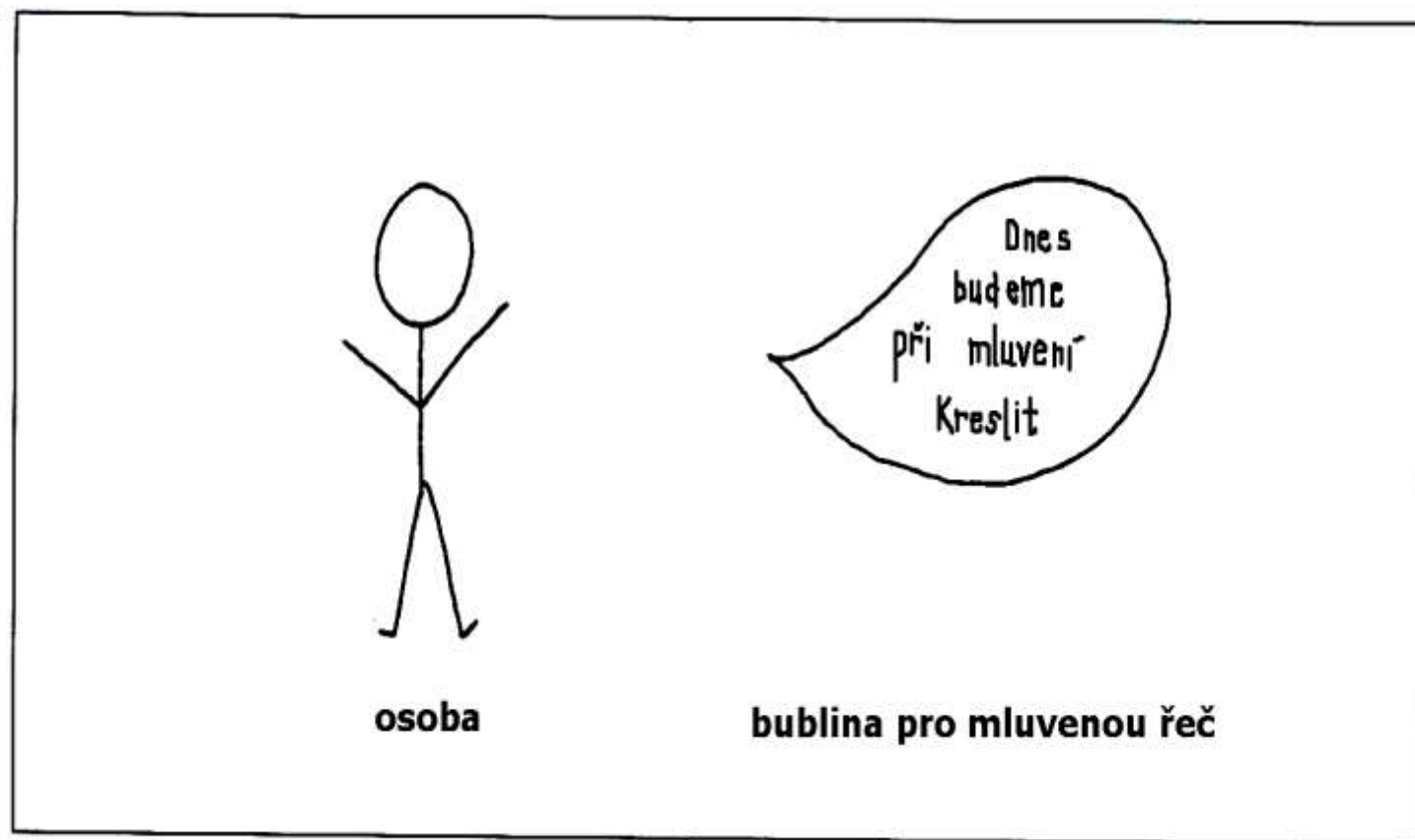
- konverzace mezi dvěma lidmi, která spojuje rozhovor s jednoduchými kresbami
- zpomalením a zobrazením sociální situace – zprostředkuje podstatu a smysl
- nejprve vede dítě, pedagog provází konverzací a pomáhá s vyjadřováním myšlenek a chápáním pocitů. Kreslí oba dva, ale žák je podporován k tomu, aby psal, kreslil a mluvil po většinu času.
- Nejprve může mít konverzace spíše dotazovací charakter, kdy se pedagog ptá nebo píše otázky a dítě odpovídá kresbou, psaním nebo verbálně.
- Cílem je postupně se propracovat směrem k formátu, který je méně dotazovací a více konverzační.
- Je vhodné ze začátku iniciovat Konverzaci v komiksovém formátu jednou denně, žák se tento způsob vyjadřování naučí a další rozhovory tohoto typu potom již sám iniciuje.



*Konverzační symboly - rychlost.*

Ustálené symboly (např. osoba, bublina pro mluvenou řeč, apod.)

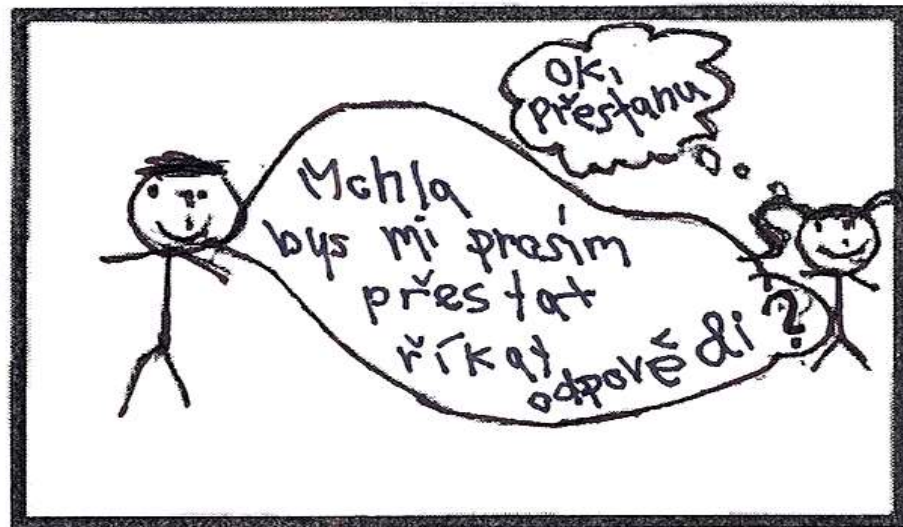
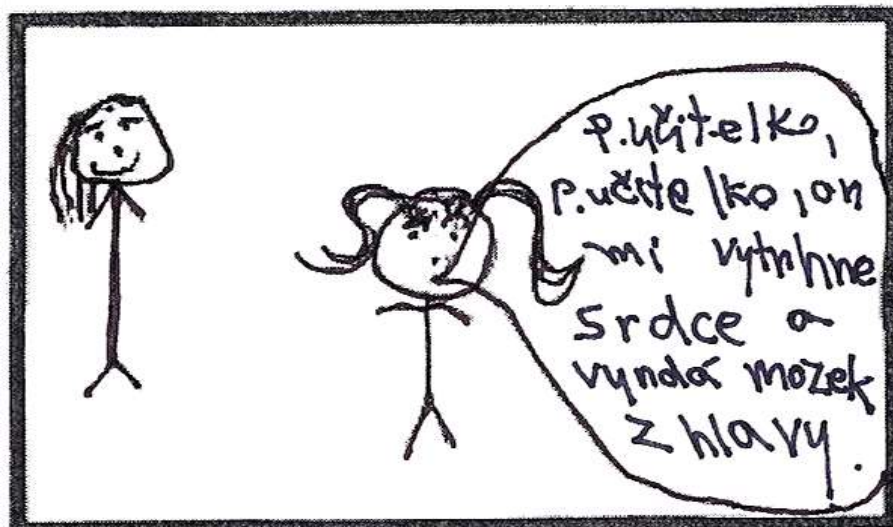
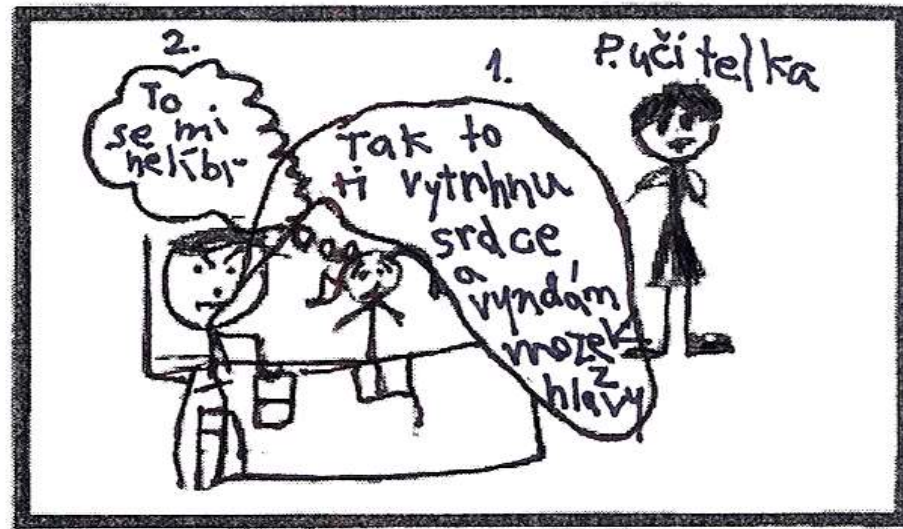
Osobní konverzační symboly - pro určité lidi, místa a pojmy, které jsou součástí jeho osobních zážitků.



# STRATEGIE

- *Symbol určení místa* – může být v každém políčku komiksu. Kreslí se v levém horním rohu, určuje, kde se děj odehrává např. symbol hřiště – houpačka
- Při změně prostředí, sledu různých událostí, naplnění kresebné plochy se pokračuje v dalším, čistém rámečku. Postup je zleva doprava.
- Obvykle začínáme se čtyřmi panely (rámečky) na jednu situaci.
- Poslední rámeček je pro vhodné řešení situace.
- Starší děti budou potřebovat listy s více rámečky
- Volné rámečky můžeme nakopírovat a nechat pro potřebu dítěte.





Tato komiksová kresba ilustruje situaci, kdy Dana opakovaně svému spolužákovi říká řešení úkolů.

Poslední čtvrtý obrázek ukazuje vlastní řešení situace, která navrhla sama.



# POSÍLENÍ ÚČINNOSTI

- Pro lepší orientaci v emočním obsahu a motivaci, která stojí za sdělením jednotlivých aktérů situace, můžeme využít různých barev.
- Např. zelenou barvou pro dobrou náladu a přátelskost, červenou pro vztek, zlobu, žlutou pro strach, apod.
- Na závěr Konverzaci v komiksovém formátu shrneme a probereme klíčové body situace.
- Dítě se snažíme podpořit, aby shrnul konverzaci sám. Pro určení posloupnosti můžeme do políček ohraničených rámečky přidat čísla.
- Reflexe
  - shrnutí konverzace zdůrazňuje důležité faktory a dává věci do souvislostí (Gray, 1994).
  - identifikujeme nové způsoby řešení situace, probereme všechny možné pohledy a do posledního políčka můžeme znázornit vybrané nejvhodnější řešení.



## ZDROJE

- GLAESER, B. C., PIERSON, R. M., FRITSCHMAN, N. Comic strip conversations. *Teaching Exceptional Children*, 2003, 2, s. 14-19.
- ALI, S., FREDERICKSON, N. Investigating the Evidence Base of Social Stories. *Educational Psychology in Practice*, 2006, 4, s. 355-377.
- GRAY, C. *Comic Strip Conversations*. Arlington: Future Horizons, 1994. ISBN 978-1-885477-22-4.
- GRAY, C. *The New Social Story™ Book*. Arlington: Future Horizons, 2000. ISBN 978-1-885477-66-8.

