Kreativna terapija kod djece s intelektualnim teškoćama

Maskaljević, Kristina

Master's thesis / Diplomski rad

2016

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, Faculty of Education and Rehabilitation Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:158:577094

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**



Repository / Repozitorij:

Faculty of Education and Rehabilitation Sciences - Digital Repository







Sveučilište u Zagrebu
Edukacijsko - rehabilitacijski fakultet

Diplomski rad

Poticanje socijalnih vještina i adaptivnog ponašanja putem igre kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma

Kristina Manjkas

Zagreb, rujan 2016.

Sveučilište u Zagrebu
Edukacijsko - rehabilitacijski fakultet

Diplomski rad

Poticanje socijalnih vještina i adaptivnog ponašanja putem igre kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma

Ime i prezime studentice:
Kristina Manjkas

Ime i prezime mentorice:
prof.dr.sc. Jasmina Frey Škrinjar

Zagreb, rujan 2016.

Izjava o autorstvu rada

Potvrđujem da sam osobno napisala rad (***Poticanje socijalnih vještina i adaptivnog ponašanja putem igre kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma***) i da sam njegova autorica.

Svi dijelovi rada, nalazi ili ideje koje su u radu citirane ili se temelje na drugim izvorima jasno su označeni kao takvi te su adekvatno navedeni u popisu literature.

Ime i prezime: Kristina Manjkas
Mjesto i datum: Zagreb, rujan 2016.

Zahvala

Prvenstveno se zahvaljujem svojim roditeljima na podršci, usmjeravanju i razumijevanju tijekom studija. Hvala ti mama na povjerenju koje si mi ukazala tijekom svih ovih godina i što si uvijek bila tu za mene, bez obzira da li se radilo o teškim ili sretnim trenutcima. Bez tebe ovo sve što sam do sada postigla ne bi bilo moguće. Hvala ti na svakoj lijepoj riječi i savjetu, a iznimno vam hvala na financijskoj podršci bez koje ne bi bila ovdje gdje jesam.

Hvala ti M. što si bio uz mene svaki ispit, bio mi podrška u svakom teškom trenutku i vjerovao u mene onda kada ja nisam.

Veliku zahvalnost dugujem svojoj mentorici prof.dr.sc. Jasmini Frey Škrinjar koja mi je svojim strpljenjem, stručnim savjetima i vodstvom pomogla u izradi diplomskog rada.

Zahvaljujem se također dr.sc. Nataliji Lisak na toploj i stručnoj podršci tijekom pisanja istraživačkog dijela rada te dr.sc. Jasmini Stošić i mag.rehab.educ. Asji Dubravčić na dodatnoj pomoći i savjetima koji su mi pomogli prilikom planiranja i pisanja ovog rada.

Zahvaljujem se svim svojim kolegama i prijateljima koji su uvijek bili tu da me saslušaju, nasmiju i oraspolože. Bez njih studij ne bi prošao tako lako i zabavno.

Također, hvala obitelji Z. što su pristali postati dijelom mog diplomskog rada i veliko hvala A. što je na poseban način obilježio završetak mog studija.

Naposljetku, najveću zahvalnost za ono što sam postigla pripisujem svom voljenom braci. Bez tebe ovo ništa ne bi bilo moguće na ovakav poseban način. Hvala ti što si mi pomogao oko odabira mog životnog puta i nadahnuo me onda kada mi je to bilo potrebno iako možda to nisi ni znao. S tobom sam shvatila prirodu ljubavi. Shvatila sam zašto je dobrostiva i zašto se ne nadima. Hvala ti što postojiš i što si me naučio jednostavnosti života.

Velika HVALA svima!

Poticanje socijalnih vještina i adaptivnog ponašanja putem igre kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma

Kristina Manjkas

Prof.dr.sc. Jasmina Frey Škrinjar

Odsjek za inkluzivnu edukaciju i rehabilitaciju

Sažetak

Igra je prirodna i dobrovoljna dječja aktivnost pomoću koje dijete uči i razvija se. Istraživanja utjecaja igre na poticanje socijalnih vještina kod djece s poremećajem iz spektra autizma potvrdila su njenu učinkovitost pa je cilj ovog istraživanja bio usmjeren na poboljšanje socijalnih i adaptivnih vještina djeteta podučavanjem primjerenih oblika ponašanja upravo putem igre s ciljem smanjenja nepoželjnih ponašanja te podučavanja socijalnih vještina. Kod planiranja programa rane intervencije potrebno je uvažiti individualne potrebe djeteta i njegove obitelji jer se takva praksa pokazala uspješnom u radu s djecom s poremećajem iz spektra autizma. U istraživanju je sudjelovao dječak u dobi od četiri godine s dijagnozom teškoća u socijalnoj komunikaciji te njegova majka sa kojom je proveden intervju kojim se želio dobiti uvid u svakodnevni život i odnose u obitelji te stav majke o samom istraživanju. Potrebni podaci za kreiranje programa prikupljeni su listama procjene „Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley“ i „Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)“ na temelju kojih su formirani podciljevi individualiziranog programa. Istraživanje donosi rezultate mjerenja učestalosti iniciranih socijalnih interakcija i igrovnih aktivnosti u dječaka kroz tri vremenske točke te interpretaciju i prikaz rezultata provedenog intervjua s majkom. Rezultati potvrđuju učinkovitost igre u podučavanju socijalnih vještina i adaptivnog ponašanja kod dječaka te ukazuju na potrebu za implementacijom igre u daljnje ciljeve za dijete kao i na potrebu uključivanja obitelji u rehabilitacijski proces socijalizacije djece s poremećajem iz spektra autizma.

Ključne riječi: poremećaj iz spektra autizma, visokofunkcionirajući autizam, socijalne vještine, igra, procjena.

Encouraging social skills and adaptive behavior through play in children with autistic spectrum disorder

Kristina Manjkas

Jasmina Frey Škrinjar, PhD

Department of Inclusive Education and Rehabilitation

Abstract

Play is a natural and voluntary children's activity by which a child learns and develops. Researches on impact that children's play has on social skills in children with autism spectrum disorder have confirmed its effectiveness. Hence the goal of this research was to improve the children's social and adaptive skills by teaching them appropriate behavior through play in order to reduce undesirable behaviors and to teach social skills. When planning a program of early intervention it is necessary to take into account the individual needs of the child and its family, as such practice has proven successful in working with children with autism spectrum disorder. This study included a child at the age of four, with a diagnosis of social communication disorder. An interview was made with the child's mother in order to get an insight into its everyday life, family relationships and mother's opinion regarding this study. Required data for the assessment were collected through valuation tests "Pre-school services curriculum, Bromley" and "The Assessment of Basic Language and Learning Skills (ABLLS)" that were used to form individualized program goals. The study presents measured results regarding the frequency of initiated social interactions and playing activities by the child in three – time points and the interpretation and presentation of the interview results with mother. The results confirm the effectiveness of play in teaching social skills and adaptive behavior. In conclusion, the study strongly implies that treatment of the child through play yields good results so further treatment is recomended, as well as the involvment of the child's family into the rehabilitation process.

Key words: autism spectrum disorder, high – functioning autism, social skills, play, evaluation.

SADRŽAJ

1. UVOD 1

1.1 Dječja igra 2

1.1.1 Igra djece tipičnog razvoja 2

1.1.2 Igra djece s teškoćama u razvoju 4

1.2 Poremećaj iz spektra autizma 9

1.2.1 Visokofunkcionirajući autizam 11

1.2.2 Igra djece s poremećajem iz spektra autizma 12

2. PROBLEM ISTRAŽIVANJA 15

2.1. Cilj istraživanja 16

3. METODE ISTRAŽIVANJA 18

3.1. Uzorak ispitanika 18

3.2. Sudionici istraživanja 18

3.3 Metoda prikupljanja i obrade podataka 19

3.4. Opis ispitnog materijala 20

3.4.1. Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley ... 20

3.4.2. Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU) 20

3.5. Postupak istraživanja 21

3.6. Provedba intervjua 23

3.7. Rezultati inicijalne procjene 25

3.7.1. Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley ... 25

3.7.2. Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU) ... 28

3.8. Individualizirani edukacijsko – rehabilitacijski program ... 31

4. GRAFIČKI PRIKAZ I KVANTITATIVNA ANALIZA REZULTATA MJERENJA .. 33

4.1. Interpretacija kvantitativnih rezultata istraživanja ... 35

5. KVALITATIVNA ANALIZA PODATAKA ... 36

5.1. Tablica indeksiranja i kodiranja ... 36

5.2. Tablica tematskih područja ... 38

5.3. Interpretacija kvalitativnih nalaza istraživanja ... 39

5.4. Povezivanje ključnih nalaza kvalitativnog istraživanja ... 43

6. ZAKLJUČAK I PREPORUKE ... 45

7. LITERATURA ... 47

8. PRILOZI ... 51

Prilog 1: Tablice indeksiranja i kodiranja ... 51

Prilog 2: Sličice korištene prilikom provedbe individualiziranog edukacijsko – rehabilitacijskog programa ... 55

Prilog 3: Potvrda o poštivanju etičkih načela ... 56

Prilog 4: Sporazum istraživača i sudionika istraživanja ... 57

1. UVOD

Civilizacija i kultura razvijaju se i proizlaze iz igre, a igra je, kao i kultura, jedna od ljudskih karakteristika koja služi za rekreaciju, zabavu i učenje (Johan Huizing, 1992). Važna je za dječji socio – emocionalni, spoznajni, intelektualni i fizički razvoj. Kroz igru dijete uči, razvija se, otkriva svijet oko sebe te eksperimentira različitim materijalima i ulogama (Oreški, 2004). Igrovna aktivnost kao neopterečujuća, spontana i dobrovoljna aktivnost je najizrazitiji oblik dječje aktivnosti koja kod djeteta potiče maštu, radoznalost, kreativnost, motoričku aktivnost te potrebu za suradnjom i zajedništvom[1].

Kod djece s teškoćama iz spektra autizma neke od glavnih karakteristika su nedostatak imitacije i teškoće u iniciranju združene pažnje još od najranije dobi, što dovodi do nerazumijevanja društvenih normi te teškoća pri uključivanju u odnose s vršnjacima (Burnette i Mundy, 2005). Prema istraživanjima usmjerenima na osobe s poremećajem iz spektra autizma možemo primjetiti da uključivanje u intervencijske programe i programe podrške putem igre pridonosi poboljšanju njihovih socijalnih, jezičnih i adaptivnih vještina (Stahmer C., A. 1995; Ratto i sur. 2011). Zbog toga, intervencija druge osobe poželjna je u slučaju ako dijete ne inicira igru pretvaranja ili igru uloga, ako dijete ima teškoća u socijalnoj razmjeni s drugom djecom i vršnjacima te ako je igra repetitivna i nefunkcionalna (Johnson i sur., 1987, prema Ward, 1994) što su često slučajevi kod djece s poremećajem iz spektra autizma (Bujas Petković i Frey Škrinjar, 2010). Uključivanje odrasle osobe u igru s djetetom poželjno je kako bi se motivacijsko svojstvo koje se stvara za vrijeme igre moglo iskoristiti za odgojno – obrazovnu svrhu te stvaranje i razvijanje djetetove svjesti o sebi i svijetu (Ćurko i Kragić, 2009).

Uz motivacijsko svojstvo, kao multifunkcionalna aktivnost, igra je usko povezana i sa kognitivnim razvojem djeteta što je moguće iskoristiti u poticanju razvoja kod djece s poremećajem iz spektra autizma (Duran, 2003). Upravo zbog tog razloga u sljedećim poglavljima biti će prikazana dječja igra djece bez poremećaja iz spektra autizma te djece s poremećajem iz spektra autizma, kao i terapijski učinci koje igra ima za djecu bez teškoća u razvoju kao i za djecu sa teškoćama u razvoju.

[1] http://www.roda.hr/portal/djeca/zdravo-odrastanje/djecja-igra.html, preuzeto 12.04.2016.

1.1 Dječja igra

Kako bi promatrali i opisivali igru kod djeteta s teškoćama važno je prvo opisati igru djece različitih okvira razvoja te ju tada više približili populaciji na koju se odnosi istraživanje koje provodimo.

1.1.1 Igra djece tipičnog razvoja

Igra je kod djece tipičnog razvoja proces u kojem se uživa u određenom prostoru i vremenu. Ona je složena, multifunkcionalna, vrlo spontana i samomotivirajuća aktivnost koja proizlazi iz unutrašnje djetetove potrebe te na taj način odgovara području djetetovog trenutnog razvoja. Dijete tipičnog razvoja u igru ulazi slobodno i dobrovoljno jer se igrajući osjeća zaštićeno i ugodno pa je ono rado sămo potiče i organizira. Dijete u igri zadovoljava svoju potrebu za druženjem i sudjelovanjem s drugim osobama i vršnjacima (Petrović-Sočo i Rajić, 2015).

U simboličkoj igri, dijete pomoću mašte simulira stvarnost sukladno svom doživljaju realnosti stvarajući novi svijet u kojem postaje ono što u stvarnosti još ne može biti (Duran, 2003). Ono u igri jača svoje samopouzdanje jer se oslobađa frustracija nastalih u realnom životu koje putem igre ponovno proživljava te ih na taj način uklanja. Igrom se izražava, svladava probleme, intelektualno razvija, sazrijeva emocionalno i socijalno kroz razvoj moralnih osobina poput prijateljstva, suradnje i samodiscipline te motorički napreduje putem pokretnih i didaktičih igara (Moscarda, 2015).

„Karakteristike igre kod djeteta tipičnog razvoja:

- Igra je spontana aktivnost djeteta;
- Igra ne obuhvaća dostizanje nekog specifičnog cilja jer je sam proces igre važniji od rezultata;
- Tijek igre i njezin ishod su uvijek neizvjesni;
- Igra je sažeto i skraćeno ponašanje (npr. djevojčica kaže da ide kupiti kruh, napravi dva koraka, vrati se i kupila ga je);
- Propisana je, u smislu prihvaćanja međusobnih dogovora i pravila koji vrijede do trenutka kad se uvode i vrednuju nove zakonitosti;
- Igru karakterizira divergentnost, odnosno ponašanje organizirano na nov i neobičan način, gdje sve može biti i naopačke, a svaka komponenta igre je prihvatljiva;

- Igra je fiktivna u odnosu na stvarni svijet;
- Igra se odvija uglavnom zbog zadovoljstva koje pruža, a dijete se u igri osjeća nesputano i otvoreno, slijedi svoju koncepciju i zamišljeni tijek igre stoga je nije potrebno prekidati nepoželjnim intervencijama;
- Dijete igru doživljava kao nešto ozbiljno jer u njoj zapravo istražuje, kombinira, isprobava i koristi različite strategije, a odrasli može biti poželjan suigrač ako i sam tako doživljava igru te uvažava zamisli i ideje djeteta i nenametljivo mu nudi nove mogućnosti;
- Sukladno razvoju djeteta, i njegove igre postaju složenije“ [2]

Dječje igre možemo razlikovati po sadržaju, broju učesnika, mjestu izvođenja, načinu organizacije i mnogim drugim karakteristikama. U predškolskoj dobi možemo navesti sljedeću podjelu igara:

1) Funkcionalna igra – određuje se kao igra karakteristikama objekta igre i funkcijama kojima dijete ovladava (motoričkim, senzornim, perceptivnim). Javlja se oko osmog mjeseca života, a postupno se smanjuje u drugoj godini života kada zbog djetetovog razvoja jača intenzitet stvaralačkih i igara s pravilima.

2) Simbolička igra – imaginativna igra ili igra uloga koja spada u stvaralačke igre, a kao razvojni fenomen utječe na psihički razvoj djeteta. U ranijoj fazi radi se o imitaciji zvukova pojedinih predmeta, a kasnije s razvojem djeteta postaje sadržajno sve bogatija (Petrović–Sočo i Rajić, 2015). Od mnogih oblika igre, igra zamišljanja ili simbolička igra zahtijeva najviše socijalnog umijeća (Šimunović i Škrbina, 2004).

3) Konstruktivna igra – predstavlja stvaralačku igru djeteta u kojoj dijete razvija percepciju, finu motoriku, maštu i kreativnost[3]. Dijete u konstruktivnoj igri oblikuje materijal, slaže i gradi kako bi postiglo određeni cilj, dok rezultat može biti nešto funkcionalno ili može imati jednostavno estetski učinak (Mahmutović, 2013).

[2] http://www.roda.hr/portal/djeca/zdravo-odrastanje/djecja-igra.html, preuzeto 12.4.2016.
[3] http://www.roda.hr/portal/djeca/zdravo-odrastanje/djecja-igra.html , preuzeto 12.4.2016.

4) Igre s pravilima –prihvaćanje gotovih ili stvorenih pravila jedan je od osnovnih uvjeta koji mora biti ispunjen kako bi se igre s pravilima mogle realizirati. Da bi sudjelovalo u igri s pravilima, dijete mora razumjeti i percipirati ostale igrače pored svoje vlastite uloge. Kroz igru s pravilima dijete razvija svijest o drugima te uči društvena pravila i norme koje reguliraju ponašanje (Petrović–Sočo i Rajić, 2015).

S obzirom na dob djeteta s poremećajem iz spektra autizma (PSA) koje je sudjelovalo u ovom istraživanju (4) igru možemo podijeliti prema razvojnim fazama, pa je tako faza od 2 – 4 godine faza simboličke igre gdje se javljaju igre „improvizacije" i igre pretvaranja u kojima dijete gradi jednostavne konstrukcije koje predstavljaju neki predmet ili situaciju. U četvrtoj godini započinje faza stvaralačkog razdoblja gdje se prelazi sa usporedne igre (djeca se igraju pokraj druge djece sa sličnim materijalom, ali bez druženja ili suradnje) na društvenu igru, a dramatske igre uloga prikazuju djetetova svakodnevna iskustva (Šimunović i Škrbina, 2004).

Kako bi bolje razumjeli kontekst i širinu igre kao i njenu intuitivnu primjenu kod djece različitih okvira razvoja svakako je potrebno spomenuti način provođenja i izgled igre kod djece s teškoćama u razvoju.

1.1.2 Igra djece s teškoćama u razvoju

Kroz igru uz pomoć roditelja ili terapeuta dijete uči kako da se ponaša na adekvatan način u određenim situacijama i uspostavlja primjerene socijalne kontakte. Bez obzira na teškoće djeteta, igra je najprirodniji i najlakši način učenja jer igrajući se dijete spontano aktivira svoju kogniciju, oslobađa emocije, razvija maštu i socijalne odnose te uz podršku i potporu kreće se i djeluje (Suzić, 2006, prema Mahmutović, 2013).

Djeca s teškoćama za razliku od djece tipičnog razvoja u procesu igre većinom ne postavljaju sami ciljeve aktivnosti i ne poštuju pravila, dok se neka djeca ponašaju potpuno pasivno. Zato je djecu potrebno poticati na igru te ih ohrabrivati i naučiti da sami preuzmu inicijativu tijekom igre (Mahmutović, 2013). Iako je najprirodnija stvar u djetetovom životu igra, kod neke djece s teškoćama potrebno je uz pomoć odraslog postupno stjecati kontrolu djeteta nad onim što bi tijekom igre moglo izvesti (Ćurko i Kragić, 2009).

Specifičnosti igre djeteta s teškoćama u razvoju su (Oreški, 2004):

- Djecu s teškoćama u razvoju se često prezaštićuje u rizičnim situacijama;
- Osnovna iskustva vezana uz igru dijete najčešće stječe u obitelji ili u segregiranim uvjetima;
- Djeca s teškoćama u razvoju često trebaju pomoć odrasle osobe;
- Djeca s teškoćama u razvoju trebaju senzorička iskustva i vrlo je važna spoznaja da dijete raste, da više nije beba;
- Djecu s teškoćama u razvoju potrebno je poticati na igru i učiti ih kako se igrati.

Kod odabira igračaka za dijete s teškoćama važno je uzeti u obzir njihovu sigurnost i motivacijsku vrijednost, a pažljivi odabir igračaka koje odgovaraju dobi i razvojnoj razini djeteta omogućiti će djetetu s teškoćama u razvoju sudjelovanje u mnogim aktivnostima bez obzira na spomenute barijere. Ukoliko bude potrebno neke igračke će se morati adaptirati dok će se neke moći koristiti takve kakve jesu.

Što se tiče okoline u kojoj se igra odvija, potrebno je voditi računa o sljedećim čimbenicima (Oreški, 2004):

1) *Vrijeme*

   Najbolje se igrati s djetetom kada je ono spremno za igru i kada znamo da igra neće biti ometena nekim drugim vanjskim čimbenicima. Bolji učinak na dijete će imati dva ili tri kraća perioda igrovne aktivnosti nego jedan duži period.

2) *Ugoda*

   Sjedenje na podu je u većini slučajeva djetetu mnogo zabavnije nego sjedenje za stolom. Ukoliko je potrebno, dijete treba udobno smjestiti u njemu najpovoljniji položaj u kojem će biti opušteno kako bi se moglo slobodno igrati i koncentrirati na usvajanje novih vještina.

3) *Ometanje pažnje*

   Iz prostora za igru trebalo bi ukloniti sve nepotrebne igračke i sve ono što bi djetetu moglo ometati pažnju. Najbolje je u djetetovoj blizini ostaviti samo onu igračku koja će mu trebati za igru. Također, poželjno je da se u kući napravi prikladni „igrovni kutak“ za dijete.

4) *Buka*

   Potrebno je za vrijeme igre ugasiti sve moguće izvore zvuka u okolini (radio, televizor) kako bi se dijete što bolje moglo koncentrirati na igru i kako se ne bi ometala djetetova pažnja za vrijeme igre.

5) *Pozicija u igri s djetetom*

   Potrebno je sjediti nasuprot djeteta kako bi dijete moglo uspostaviti kontakt očima za vrijeme igre. To je poželjno zbog toga kako bi dijete vidjelo izraze lica i aktivnosti osobe s kojom se igra te kako bi mu se omogućila prilika za imitaciju.

6) *Dostupnost aktivnosti*

   Kod djeteta s teškoćama u razvoju potrebno je aktivnosti podijeliti na više manjih dijelova te početi s onim što je jednostavnije kako bi se dijete motiviralo i kako bi mu se omogućio osjećaj uspjeha. Kasnije je potrebno postepeno uvoditi igre koje djetetu predstavljaju izazov uz vođenje računa o razvojnoj razini djeteta.

Igračke za dijete u trećoj i četvrtoj godini života poželjno je da budu od prirodnih materijala, poput pijeska, koji pomažu djetetu u upoznavanju materijalnog svijeta. U toj dobi se pojavljuju igre građenja i imitativne igre gdje su prikladne igračke tada životinje, kocke u bojama, pribor za igre u pijesku, plastelin ili glina za modeliranje te razne slikovnice. U četvrtoj godini života počinje prevladavati igra uloga ili imitativna igra gdje su prikladni didaktički materijali za ovu dob lutke, kuhinjsko posuđe, pribor za jelo, kutija za spremanje igračaka, kocke za građenje, autići i druga vozila, glina za modeliranje te slikovnice s kratkim tekstom. Uz važnost odabira adekvatnih igračaka potrebno je obratiti pozornost i na mogućnosti asistivne tehnologije (kompjuteri, softveri, razne igrice i mobilne aplikacije) koje mogu pomoći u igri kod djece s teškoćama u razvoju (Šimunović i Škrbina, 2004).

Brojna istraživanja na području dječje igre kod djece s teškoćama u razvoju (Dimić i sur. 1989; Ray i sur. 2001; Juras, 2004; Bratton i sur. 2005; Ivon, 2013) ukazala su na prednosti koje igra ima za dijete i njegov razvoj pa se tako zbog nedostatka primjene igre kod djece s teškoćama u razvoju ukazala potreba za terapiju igrom čije su prednosti primjene prikazane u sljedećem poglavlju.

1.1.3 Terapija igrom

Terapija igrom predstavlja korištenje teorijskog modela igre u radu s djecom od treće do 12–te godine života s ciljem uspostavljanja interpersonalnog procesa kod djeteta kroz koji terapeut koristi terapeutske snage igre kako bi pomogao djetetu u proradi negativnih emocija te prevenciji i uklanjanju psihosocijalnih teškoća. Igrovne seanse obično u prosjeku traju između 45 i 60 minuta, a mogu biti individualne ili grupne. Glavni cilj seansi je pomoći djetetu u razvijanju učinkovitih strategija suočavanja s problemom u svrhu postizanja optimalnog rasta i razvoja[4].

Strukturirana terapija igrom bila je prvi formalni model terapije igrom kojeg su razvile Anna Freud (1928) i Melanie Klein (1932), a karakterizirao ju je psihoanalitički pristup u terapiji gdje je terapeut zadužen za tijek terapije. Terapeut tijekom igre može zauzeti dva osnovna stava (Sekušak – Galešev, 2014/2015):

1. *Stav aktivnog promatrača* koristi se kod starije djece bez dubljih regresija. Terapeut promatra djetetovu igru sve dok dijete ne zatraži terapeutovu asistenciju prilikom koje terapeut prati djetetove fantazije, osjećaje i aktivnosti.

2. *Stav aktivnog sudionika* koristi se kod mirnije djece koja se boje ili ne znaju započeti igrovnu aktivnost. Terapeut prihvaća djetetovu igru no mora paziti da se ne upliče previše u igru djeteta kako ona ne bi postala više igra terapeuta nego samog djeteta.

„Moguće je izdvojiti šest različitih pristupa primjene igre u terapijske svrhe. S obzirom na kronološko pojavljivanje, njihov redoslijed je sljedeći (Schaefer, 1981, prema Sekušak – Galešev, 2014/2015, str. 3):

1) psihoanalitički pristup terapiji igrom;
2) terapija opuštanja ili pražnjenja;
3) terapija odnosa;
4) grupna terapija igrom;
5) terapija ograničavanjem;
6) bihevioralna terapija igrom.“

[4] http://www.a4pt.org/?page=ptmakesadifference, preuzeto 21.08.2016.

Prva dva pristupa proučavaju sadržaj dječje igre tijekom terapije, dok ostali pristupi koriste igru kako bi se interveniralo u prevenciji i uklanjanju nepoželjnih oblika ponašanja ili poboljšavanju međuljudskih odnosa i komunikacije (Sekušak – Galešev, 2014/2015).

Uz navedene pristupe primjene igre u terapijske svrhe postoje neke strategije učenja koje se primjenjuju u terapiji igrom (Kaduson i Schafer, 2000):

1. *Modeliranje* je metoda koja se bazira na principu imitativnog učenja. Prateći demonstraciju igrovne aktivnosti modela, djetetu je pružena prilika da uvježbava igrovnu vještinu;

2. *Operantno uvjetovanje* je metoda gdje pozitivnim i negativnim potkrepljenjima postepeno osnažujemo primjerena ponašanja (sudjelovanje i interakciju) a preveniramo, ublažujem i otklanjamo nepoželjne oblike ponašanja (npr. agresivni oblici ponašanja).

U terapiji igrom simbolička funkcija igre je ono što je važno jer omogućuje djeci način izražavanja njihovog unutarnjeg svijeta, a upotreba igračaka omogućuje djeci prijenos tjeskobe, straha ili krivnje na stvari (igračke) umjesto na ljude. Sam proces terapije igrom možemo promatrati kao vezu između terapeuta i djeteta u kojoj dijete upotrebljava igru kako bi istražilo svoj vlastiti svijet te uspostavilo kontakt s terapeutom. Upravo ta terapijska veza omogućuje dinamičan rast i ozdravljenje za dijete (Šimunović i Škrbina, 2004).

Nakon što smo opisali igru kod djece različitih okvira razvoja (djeca sa i bez teškoća u razvoju), te objasnili značaj terapije igrom kod djece sa teškoćama u razvoju, u poglavljima koja slijede orijentirat ćemo se na karakteristike osoba i igre kod populacije s poremećajem iz spektra autizma na koju se istraživanje koje provodimo odnosi.

1.2 Poremećaj iz spektra autizma

Poremećaj iz spektra autizma (PSA) je razvojni poremećaj koji se javlja u djetinjstvu, većinom u prve tri godine života, a traje cijeli život. Češće se javlja kod dječaka nego kod djevojčica, a sindrom je prvi opisao 1943. godine američki psihijatar Leo Kanner (Bujas – Petković, 1995). Sindrom se odnosi na široki spektar neurorazvojnih poremećaja koji prema DSM–IV: Diagnostical and Statistical Manual of Mental Disorders (American psychiatric association, 1993) i MKB – 10 (Međunarodna klasifikacija bolesti, ICD - International Classification of Desease) imaju tri osnovne značajke:

1) oštećenje ili poremećaj u području socijalnih interakcija;
2) teškoće u području verbalne i neverbalne komunikacije;
3) prisutnost suženih i repetitivnih, ponavljajućih oblika ponašanja.

Manifestacije poremećaja razlikuju se prema razvojnom stupnju i kronološkoj dobi, a neki od simptoma poremećaja iz spektra autizma su nedostatak emocionalnog odgovora prema ljudima i stvarima (nedostatak socijalne interakcije), nedostatak verbalne i neverbalne interakcije, bizarna ponašanja, grimase, duhovna odsutnost, čudni pokreti, povlačenje u sebe te eholalije i stereotipije (Bujas – Petković, 2000). Govor djece s PSA–om, ukoliko je prisutan, svodi se na konkretno, a ako djetetu damo izbor ono izabire zadnje od ponuđenog umjesto onoga što mu je draže (eholalije). Prevencija, rano otkrivanje i tretman veliki su izazov za stručnjake i istraživače jer sve navedene karakteristike osoba s autizmom koje ih čine drugačijima od prosječne populacije u suprotnosti su sa njihovim fizičkim izgledom koji po ničemu nije drugačiji od svih ostalih ljudi (Bujas – Petković, Frey – Škrinjar i sur., 2010).

Poremećaj je prema DSM–IV uključivao sljedeće podkategorije (American Psychiatric Association, 1994, prema Dukarić i sur., 2014):

1) Autistični poremećaj F84.0;
2) Rettov poremećaj F84.2;
3) Dezintegrativni poremećaj u djetinjstvu F84.3;
4) Aspergerov sindrom F84.5;
5) Nespecificirani pervazivni razvojni poremećaj F84.9 – prema DSM–V mijenja se u poremećaj socijalne komunikacije.

Dok se prema petom izdanju DSM–a (American psychiatric association, 2013) uvodi jedinstveni termin „Poremećaji iz spektra autizma“ koji uklanja navedene podkategorije te ih razlikuje prema stupnju težine teškoća na području socijalne komunikacije i ograničenih, repetitivnih ponašanja (Sekušak – Galešev, Frey – Škrinjar i sur., 2015):

1) Nedostatak socioemocionalne povezanosti s drugima, neuobičajen društveni pristup i nemogućnost djeljenja interesa;
2) Nedostatak neverbalne komunikacije i nerazumijevanja gesti od slabo integrirane komunikacije i abnormalnosti u kontaktu očima do potpunog nedostatka izraza lica i neverbalne komunikacije;
3) Teškoće u razumijevanju i održavanju odnosa, prilagodbi ponašanja socijalnom kontekstu određene situacije te izostanku igrovne aktivnosti i interesu prema vršnjacima;
4) Stereotipni motorički pokreti i repetitivan govor koji ometaju funkcioniranje u jednom ili više životnih situacija te teškoće na području planiranja i organizacije aktivnosti (kognitivni procesi);
5) Teškoće nošenja s promjenama, nefleksibilno i ponavljajuće ponašanje praćeno tjeskobom i otežanim mijenjanjem fokusa ili akcije;
6) Vrlo ograničeni, fiksirani interesi abnormalnog intenziteta koji utječu na sve aspekte funkcioniranja uz prisutnost tjeskobe pri pokušaju preusmjeravanja na određeni interes.

Kako bi poticali razvoj djeteta s poremećajem iz spektra autizma potrebno je kod djeteta krenuti sa edukacijsko – rehabilitacijskim radom što ranije u obliku rane intervencije, treba ga učiti i pružati iskustva korak po korak, a kao najbolji način učenja poželjno je koristiti igru uz osnaživanje komunikacijskih vještina kroz poticanje interakcije u svakodnevnim aktivnostima (Attwood, 2010).

Zbog teškoća osoba s poremećajem iz spektra autizma na polju socijalizacije te iniciranja i održavanja komunikacije u edukacijsko – rehabilitacijskom radu koriste se programi sa specifično strukturiranom vizualnom okolinskom podrškom (TEACCH), te sustav komunikacije razmjenom slika (PECS) koji se koristi za djecu i odrasle s teškoćama u govoru te služe osobama s PSA–om kao oblik potpomognute komunikacije (Bujas Petković, Frey – Škrinjar i sur., 2010).

1.2.1 Visokofunkcionirajući autizam

Visokofunkcionirajući autizam je poremećaj iz spektra autizma kojeg osim socijalnih, komunikacijskih i ponašajnih komponenti uobičajenih za poremećaje iz spektra autizma karakteriziraju normalne intelektualne sposobnosti te mogućnost verbalnog izražavanja uz prisutnost kašnjenja u ranoj fazi jezičnog razvoja (Dukarić i sur., 2014).

Osobe s visokofunkcionirajućim autizmom iako većinom pohađaju redovnu osnovnu i srednju školu, zbog neujednačene razine intelektualnog i kognitivnog funkcioniranja velike teškoće imaju na području iniciranja i održavanja socijalnih kontakata te održavanja prijateljstva sa drugim osobama. Neki pojedinci mogu prepoznati značenja riječi, koristiti jednostavne gramatičke strukture i obavljati numeričko računanje, dok istovremeno ne mogu upotrijebiti govor za socijalne i interaktivne potrebe ili funkcionalno upotrijebiti matematiku (npr. kupovina, telefoniranje i sl.). Zbog ovih specifičnih karakteristika njihove teškoće često nisu na vrijeme prepoznate, a dijagnosticirane mogu biti tek godinama kasnije nakon manifestacije prvih simptoma, pa se zbog toga često moraju nositi sa socijalnim interakcijama u realnom svijetu bez odgovarajuće podrške (Gray, 1997). Osim toga, sustav podrške nije jednak u svim područjima Republike Hrvatske što dovodi do isključivanja djece s poremećajem iz spektra autizma ne samo u obrazovnom procesu nego i na području socijalnih odnosa (Sekušak – Galešev, Frey – Škrinjar i sur., 2015).

Ono što se još veže uz karakteristike osoba s visokofunkcionirajućim autizmom uz karakteristične sužene, vrlo specifične interese i sklonost rutinama je njihov specifičan pristup drugim osobama koji je često neprikladan i ekscentričan zbog smanjene sposobnosti percipiranja misli i osjećaja drugih osoba (*teorija uma*) (Sekušak – Galešev, Frey – Škrinjar i sur., 2015). Iako osobe s visokofunkcionirajućim autizmom nisu povučene i nesvjesne prisutnosti drugih osoba, zbog teškoća u prepoznavanju, razumijevanju i primjeni funkcionalnog jezika (humora, laži, fraza te figura riječi i misli poput metafora, ironije i sarkazma), socijalnih normi, zbog doslovnog tumačenja iskaza drugih osoba i nerazumijevanju vlastitih i tuđih emocija imaju teškoća u povezivanju s vršnjacima te održavanja odnosa s drugim osobama. Također, specifičnosti reakcija na senzorni podražaj kod pojedinaca sa visokofunkcionirajućim autizmom mogu se protezati od niske osjetljivosti do preosjetljivosti. Osobama neki podražaji iz okoline (taktilni, vizualni, auditivni) mogu biti ometajući ili čak bolni, pa mogu dovesti do problema u ponašanju, razdražljivosti ili izolacije (Dukarić i sur., 2014).

Također, kod osoba s visokofunkcionirajućim autizmom karakteristične su teškoće na dva kognitivna procesa *centralnom koherencijom* i *izvršnim funkcijama*. Osobe s PSA–om zbog svoje slabe centralne koherencije usredotočuju se na detalje i specifične informacije, a ignoriraju kontekst i smisao cjeline, dok su teškoće na području izvršnih funkcija (niz procesa potrebnih za svrhovito, prema cilju usmjereno ponašanje) vidljive na području planiranja aktivnosti, prebacivanja pažnje, donošenja odluka i rješavanja problema na planski način. Osim poteškoća na navedenim područjima djeca s PSA–om i djeca s visokofunkcionirajućim autizmom mogu učiti i napredovati ukoliko im je pružena adekvatna podrška u obliku individualiziranih odgojno – obrazovnih i edukacijsko – rehabilitacijskih programa. Kod djeteta s visokofunkcionirajućim autizmom primjereni individualizirani pristup kojim će se poticati socijalizacija, simbolička igra, senzorička integracija, komunikacija, interakcija s vršnjacima i smanjivanje problema u ponašanju, pomoći će djetetu u ublažavanju osnovnih teškoća vezanih uz simptome poremećaja iz spektra autizma i prevenirati nastajanje sekundarnih teškoća (Sekušak – Galešev, Frey – Škrinjar i sur., 2015). Kako bi dijete s visokofunkcionirajućim autizmom podučavali vještinama socijalne komunikacije potrebno je poticati kontakt očima, geste pokazivanja, traženja, igre i imitacije jer takve teškoće kasnije utječu na njihovo samopoštovanje te mogu dovesti do razvitka simptoma poput poremećaja raspoloženja, anksioznosti i depresije (Attwood, 2010).

1.2.2 Igra djece s poremećajem iz spektra autizma

Djeca s poremećajem iz spektra autizma većinom se uključuju u nefunkcionalne i repetitivne obrasce ponašanja koji su prisutni i u igri. Ne koriste simboličku igru ili igru uloga (pretvaranja) zbog poteškoća u apstraktnom razmišljanju, a kao rezultat tih poteškoća ne iniciraju igru te ne razumiju način i oblik igre svojih vršnjaka. Socijalna igra, odnosno igra sa drugim osobama i vršnjacima kod djece s poremećajem iz spektra autizma otežana je zbog nedostatka združene pažnje, teškoća u komunikaciji, nerazumijevanju socijalne situacije i izražavanju emocija što dovodi do pojave frustracija i teškoća pri uživljavanju u ulogu druge osobe. Djeca s poremećajem iz spektra autizma ne znaju da drugo dijete ima svoje individualne misli i osjećaje, a zbog suženog raspona interesa i aktivnosti nezanimljiva su svojim vršnjacima[5].

[5] http://www.iidc.indiana.edu/pages/Play-Time-An-Examination-Of-Play-Intervention-Strategies-for-Children-with-Autism-Spectrum-Disorders, preuzeto 13.04.2016.

Također kod djece s poremećajem iz spektra autizma prisutna je smanjena sposobnost imitacije tako da su njihove igre nemaštovite i stereotipne, uz rituale i kompulzivne fenomene, a u igri ne imitiraju životne situacije kao ostala djeca (Bujas – Petković, 1995).

Neki od intervencijskih postupaka prije kojih je potrebno procijeniti djetetove specifične vještine i teškoće kako bi program mogli individualizirati i prilagoditi djetetu su primjenjena analiza ponašanja (ABA) za otklanjanje nepoželjnih oblika ponašanja (Stošić, 2010, prema Bujas Petković, Frey – Škrinjar i sur., 2010), razvojni, na odnosima utemeljen model RIO – floortime, program s vizualnom okolinskom podrškom (TEACCH – Treatment and Education of Autistic and related Communication handicapped Children) (Frey – Škrinjar, 2010, prema Bujas Petković, Frey – Škrinjar i sur., 2010), terapija senzorne integracije i tehnike društvenih priča autorice Carol Grey koje se odnose na osmišljavanje kratke slikovne priče u svrhu prepoznavanja i razumijevanja socijalnih normi i situacija (Attwood, 2010). Djeci s PSA–om potrebno je pružiti što više vizualnih informacija jer im vizualno okolinska podrška pomaže ne samo u učenju nego i u socijalizaciji (Sekušak – Galešev, Frey – Škrinjar i sur., 2015). Proces socijalizacije djece kroz igru također je jedan od intervencijskih programa i programa podrške za djecu s poremećajem iz spektra autizma jer interes za igru s vršnjacima, kooperativnost i vještine potrebne za igru koje dijete tipičnog razvoja intuicijski stvara svojim razvojem kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma izostaju (Weiss, 2010).

Igru i interakciju kod djece s poremećajem iz spektra autizma potrebno je naučiti, a kako bi mogli poticati vještine potrebne za uključivanje u igru sa drugom osobom i poučiti ih iniciranju i započinjanju igrovne aktivnosti potrebno je raditi na nekim od ovih strategija poučavanja (Brereton, 2008):

1) *Društvene priče*

   Sadrže detaljan opis kako se priključiti igri, kako reagirati u određenoj situaciji i kako reagirati u slučaju kada drugo dijete odbije djetetov zahtjev za ulaskom u igru.

2) *Igra uloga*

   Odrasla osoba može komentirati igru koju uočava kod djeteta s teškoćama u razvoju kako bi dijete postalo svjesno svoje igre i svojih aktivnosti. Kroz igru uloga moguće je poticati socijalne i komunikacije vještine kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma.

3) *Vježbanje igre u svakodnevnim, prirodnim, neometajućim situacijama*
   Potrebno je igru provoditi s djetetom u njemu prirodnom okruženju i okolini gdje se dijete osjeća ugodno i sigurno.

Također, dijete s poremećajem iz spektra autizma treba navješćivanje i kontrolu igre (Marjanović Umek i dr., 2004, prema Weiss, 2010) od strane mentora zbog poteškoća u započinjanju i razumijevanju igrovne aktivnosti. Djetetov prvi mentor je obično roditelj ili terapeut koji za razliku od vršnjaka ima više strpljenja i razumijevanja te mora naučiti dijete kako izraziti svoje želje i poštivati pravila u igri s drugima (Weiss, 2010).

Zbog teškoća u prepoznavanju kada je vrijeme za završetak igre dijete s poremećajem iz spektra autizma može postati frustrirano i destruktivno te mu je tada potrebna pomoć odrasle osobe. Moguće je osigurati djetetu vizualnu podršku za završetak igre koja će mu pomoći generalizirati vještine završavanja igre na prihvatljiv način. To možemo ostvariti aktivnostima poput zajedničkog pospremanja igračaka u kutiju uz verbaliziranje djetetovih osjećaja kao npr. "Vidim da ti je dosta igranja, što bi sada želio raditi?", kako bi dijete znalo ubuduće prepoznati kada je potrebno završiti igru u skladu sa svojim emocijama i osjećajima. Strukturirano učenje im omogućuje predočavanje informacije vizualnim putem pa je svakako potrebno strukturirati prostor i vrijeme za učenje i svladavanje neke vještine. Postavljanje rasporeda i individualni sistem rada uz vizualnu predodžbu uputa čine učenje mnogo razumljivijim i omogućavaju im da uče što lakše i samostalnije. Svako poželjno i prihvatljivo ponašanje koje je rezultat napretka, razvoja i učenja kod djeteta s PSA–om potrebno je pohvaliti ili nagraditi kako bi kod djeteta osvjestili prikladne obrasce ponašanja i ohrabrili takav oblik ponašanja u drugim, budućim aktivnostima (Brereton, 2008).

2. PROBLEM ISTRAŽIVANJA

Istraživanje je provedeno s dječakom kod kojeg su prisutne teškoće poremećaja iz spektra autizma. Dječaku su sa nepune tri godine (2,10) na temelju procjene u Centru za rehabilitaciju Edukacijsko – rehabilitacijskog fakulteta dijagnosticirane teškoće socijalne komunikacije. Dječak je u vrijeme provođenja ovog istraživanja imao četiri godine te su roditelji kao problem u inicijalnom razgovoru istaknuli kako dječak ne inicira te ne pokazuje interes za igrovnom aktivnošću, a većinu vremena provodi pred televizorom i računalom. Prema testovima „Opservacijski profil za djecu s tepkoćama socijalne komunikacije, Bromley“ i „Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)“ igra kod dječaka ne poprima oblik funkcionalne i strukturirane aktivnosti već je usmjerena na stereotipne radnje te u većini slučajeva u potpunosti izostaje.

U području podučavanja djece s poremećajem iz spektra autizma navedenim spoznajama u uvodnom djelu ukazalo se na potrebu organiziranja rane intervencije uz osobno usmjereni, individualizirani plan podrške djetetu i roditeljima te na potrebu uporabe igre kao jednog od intervencijskih programa i programa podrške za djecu s poremećajem iz spektra autizma. Vještine potrebne za igru koje dijete tipičnog razvoja intuicijski stvara svojim razvojem kod djeteta s poremećajem iz spektra autizma izostaju, pa je igru i proces socijalizacije kroz igru djecu s poremećajem iz spektra autizma zbog tog razloga potrebno ciljano, individualizirano i strukturirano podučavati.

Prema već navedenim saznanjima o prednosti dječje igre, znamo da je ona važna za dječji emocionalni, socijalni, intelektualni i fizički razvoj jer kroz igru dijete uči, razvija se, otkriva svijet oko sebe, zadovoljava svoju potrebu za druženjem i sudjelovanjem s drugim osobama i vršnjacima te eksperimentira svojom okolinom. Kod djece s poremećajem iz spektra autizma to nije slučaj. Ona ne imitiraju i ne iniciraju združenu pažnju još od najranije dobi što kasnije dovodi do poteškoća u načinu igre koji je repetitivan i nefunkcionalan (npr. zaokupljenost predmetima i njihovim dijelovima), razumijevanju društvenih normi, nedostatka socijalne razmjene i uspostavljanju odnosa s vršnjacima. Istraživanjima je ukazano na to da osim što djecu s poremećajem iz spektra autizma treba poticati na igru te ohrabrivati i učiti preuzimanju inicijative tijekom igre, važno je također odabrati adekvatne igračke kod djece s teškoćama u razvoju s obzirom na okolinu u kojoj dijete boravi i s obzirom na ciljeve koje igrom kod djeteta želimo postići (Whalen, C. and Schreibman, L. 2003; Ratto i sur., 2011).

U istraživanjima je također vidljivo da osobe s visokofunkcionirajućim autizmom većinom nemaju dovoljnu podršku okoline s obzirom na osobe s težim stupnjevima poremećaja iz spektra autizma te se često moraju nositi sa socijalnim interakcijama u realnom svijetu kao da nemaju nikakve teškoće. Posljedično tome, kod osoba s visokofunkcionirajućim autizmom prisutni su veliki problemi u socijalnim interakcijama (Bartolucci, G. i sur., 1989; Gillberg, C. 1991).

Uvažavanje perspektive obitelji i suradnja s roditeljima (Gray, 1997; Ozonoff i sur., 2002) djeteta s poremećajem iz spektra autizma pokazala se ključnom u realizaciji podrške djetetu, jer roditelji najbolje poznaju navike i potrebe djeteta te uz stručnjaka mogu pružati sustavnu i kvalitetnu podršku djetetu u obiteljskom domu kako bi napredak djeteta bio što bolji te kako bi se moglo djelovati na specifičnim područjima pružanja podrške koja će imati pozitivne ishode za djetetov napredak. Ovaj rad upravo problematizira uvažavanje perspektive obitelji, odnosno roditelja djece s poremećajem iz spektra autizma te potrebe i očekivanja od programa intervencije putem igre za njihovo dijete te ukazuje na potrebnu podršku djetetu u njegovoj svakodnevnoj okolini kroz najprirodniji mogući pristup kognitivnom razvoju i socijalnom učenju putem igre, u kojoj svako dijete, pa i dijete s teškoćama, može pronaći svoj način izraza, komunikacije i socijalizacije s okolinom.

2.1. Cilj istraživanja

Cilj ovog istraživanja bio je dobivanje uvida u način na koji zajednička igra kao osnovna dječja aktivnost doprinosi razvoju djeteta s poremećajem iz spektra autizma na području socijalnih i adaptivnih vještina kroz poticanje ponašanja na području imitacije, interakcije, razumijevanja emocija te socijalnog kontakta u procesu igre između djeteta i edukacijskog rehabilitatora (terapeuta), uvažavajući perspektive roditelja, u razdoblju od tri mjeseca (od 19. veljače, 2016. do 29. svibnja, 2016.godine, 22 termina u trajanju od jedan sat i 30 minuta) kroz 44 školska sata, odnosno 33 sunčana sata.

U skladu s općim ciljem istraživanja pomoću opservacije dječaka, inicijalne procjene i razgovora s roditeljima dječaka postavljeno je osam podciljeva na kojima se u razdoblju od tri mjeseca radilo na poticanju socijalnog ponašanja i adaptivnih vještina putem igre kod dječaka s poremećajem iz spektra autizma.

Podciljevi edukacijsko – rehabilitacijskog programa za dijete:

1. Dječak će od dvije vizualno i verbalno ponuđene igračke (igre) odabrati željenu barem tri puta u jednom terminu;
2. Dječak će imenovati četiri ponuđene igračke;
3. Dječak će šest igračaka razvrstati u dvije kategorije;
4. Dječak će oponašati motoričke pokrete edukacijskog rehabilitatora tri puta za redom;
5. Dječak će uspostaviti pogled sa edukacijskim rehabilitatorom tri puta prilikom igre socijalnih uloga;
6. Dječak će sudjelovati u jednoj igri sa edukacijskim rehabilitatorom 30 minuta;
7. Dječak će u suradnji sa edukacijskim rehabilitatorom izgraditi raketu od kocaka ili prugu za igru vlakićem uz čekanje na red do šest puta;
8. Dječak će diskriminitari i upariti sličicu izraza lica „sretan“ i „tužan“ sa emocionalnom situacijom tijekom igre tri puta.

Također, u skladu s ciljem istraživanja postavljeno je nekoliko istraživačkih pitanja koja su predstavljala bazu za osmišljavanje pitanja u okviru intervjua provedenog s majkom dječaka s poremećajem iz spektra autizma.

U skladu s ciljem istraživanja postavljena su sljedeća istraživačka pitanja:

1. Kako roditelji definiraju i planiraju svoje slobodno vrijeme provedeno u igri s djetetom?
2. Na koji način okolina ostvaruje kontakt s djetetom i obrnuto?
3. Koje bi dodatne aktivnosti roditelj želio poticati kod svog djeteta?

3. METODE ISTRAŽIVANJA

3.1. Uzorak ispitanika

U istraživanju je sudjelovao dječak A.Z. (4) s dijagnozom teškoća socijalne komunikacije (procjena: *Kabinet za poremećaje iz autističnog spektra Centra za rehabilitaciju Edukacijsko – rehabilitacijskog fakulteta (24. veljače, 2015.)).* Dijete je rođeno iz četvrte uredne trudnoće (tri starije sestre), urednih intelektualnih sposobnosti. Pokazuje značajne teškoće u suradnji i interakciji. Komunicira u imperativne svrhe (kada nešto treba), a ne u deklarativne svrhe (kako bi podjelio pažnju s drugima). Ne odaziva se na ime, ali se odaziva na zvuk poznate reklame ili crtića. Sudjeluje u socijalnim rutinama (npr. puhanje sapunice) gdje uz kraću zadršku željenog predmeta ostvaruje kontakt očima što je potrebno dalje poticati kako bi naučio svrhu gledanja u drugoga. Ukoliko mu nije potrebna pomoć vrlo rijetko skreće pažnju odraslih na svoje aktivnosti i ne provjerava sa drugom osobom da li gledaju istu stvar. Igračkama manipulira i promatra njihove određene dijelove, a funkcionalna igra je tek u začetku. Istražuje igračke na način da ih razbacuje iz kutije, no na nalog ne posprema igračke. Na zahtjev ne imitira aktivnosti s predmetima. Suradljiv je ako se radi o njemu zanimljivim materijalima te ako se odrasli prilagodi. Ne koristi kontakt očima kako bi zadržao i održao socijalnu interakciju, a ulazi u kraći socijalni kontakt ako se radi o njemu zanimljivoj aktivnosti uz odsutstvo kontakta očima. Često trčkara i hoda na prstima. Voli rutinu i predvidivost u svakodnevici iz čega je vidljivo da dječak dobro pamti. Povremeno je prisutna eholalija. Pokazuje interes za računalnu tehnologiju (laptop, tablet, mobitel). Pažnja i koncentracija smanjenog su opsega i trajanja. Nije selektivan pri hranjenju, a ritam spavanja i budnosti je uspostavljen. Dječak nije uključen u redovan vrtić, no uključen je u logopedsku terapiju te terapiju neurofeedbackom.

3.2. Sudionici istraživanja

Namjerni odabir sudionika u kvalitativnim istraživanjima predstavlja vrlo važnu komponentu planiranja istraživanja jer je usmjeren na pronalaženje i uključivanje najinformativnijih ispitanika koji imaju veliko iskustvo s predmetom istraživanja. Namjerno uzorkovanje je pristup pri odabiru sudionika u kojem se koristi strategija odabira sudionika po kriteriju koji je relevantan konceptualnom okviru istraživanja, koji osigurava veću homogenost i bolju informiranost sudionika o temi razgovora te bolju generalizaciju nalaza istraživanja (Miles i Huberman, 1994).

U istraživanju je sudjelovao bliski član obitelji (majka) djeteta s poremećajem iz spektra autizma s kojim se istraživanje provodi. Kriteriji za izbor sudionika u istraživanju bili su:

1. Osoba provodi većinu svog vremena u interakciji s djetetom;
2. Osoba je u bliskim odnosima s djetetom i dobro poznaje dijete;
3. Osoba je upućena u terapije koje se s djetetom provode.

Prema opisu sudionika vidljivo je da je na intervju pristala majka, njegovateljica djeteta s poremećajem iz spektra autizma. Majka potječe iz cjelovite obitelji te ima podršku šire obitelji (baka, djed). Majka i otac dječaka s poremećajem iz spektra autizma (4) imaju još troje starije djece (tri sestre) o kojima brinu te koja im pomažu oko dječaka. Obitelj je visokog socio – ekonomskog statusa te žive u užem središtu grada.

3.3 Metoda prikupljanja i obrade podataka

S obzirom na cilj i program istraživanja te postavljena istraživačka pitanja u ovom je istraživanju korišten kvantitativni i kvalitativni pristup prikupljanja podataka, a rezultati istraživanja obrađeni su programom Microsoft Excel (2016) te prikazani grafikonima i tablicama. Korišten je polustrukturirani intervju kao tehnika prikupljanja podataka i liste procjene „Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley (Pre–school services curriculum, Pre-school Centre Bromley, London Borough of Bromley, 2001)“ te „Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)“ (Behavior Analysts, 1998, prema Paklec, 2006) koji se koriste kao osnova individualiziranog edukacijskog programa.

Istraživanje je planirano tjednima prije provođenja intervjua, a uključivalo je proučavanje literature za sastavljanje teorijskog koncepta istraživanja, definiranje cilja istraživanja i istraživačkih pitanja intervjua, izradu individualnog edukacijsko – rehabilitacijskog programa, potpisivanje sporazuma istraživača i sudionika intervjua, planiranje provedbe intervjua sastavljanjem pitanja, praktičan rad sa djetetom s poremećajem iz spektra autizma te planiranje mjesta provedbe istraživanja.

3.4. Opis ispitnog materijala

3.4.1. Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley

Procjena Bromley opservacijskog profila sastoji se od niza tvrdnji koje ispitivač može ocijeniti ocjenama: "Usvojeno", "Djelomično usvojeno" i "Nije usvojeno". Lista se sastoji od sljedećih područja: *1. Komunikacija, jezik i pismenost, 2. Matematičke vještine, 3. Osobni, socijalni i emocionalni razvoj, 4. Kreativni razvoj, 5. Fizički razvoj, 6. Znanje i razumijevanje okoline, 7. Socijalna interakcija, 8. Komunikacija i 9. Igra i mašta* od kojih je inicijalno prikupljanje podataka provedeno na odabranim područjima i njihovim odgovarajućim podpodručjima: *Matematičke vještine* („Rani razvoj - istraživačka igra"), *Razvoj kreativnosti* („Igre pretvaranja i imaginativna igra", „Istraživanje materijala"), *Znanje i razumijevanje okoline* („Istraživačke vještine", „Konstruktivne vještine"), *Osobni, socijalni i emocionalni razvoj* („Rana socijalna osviještenost", „Razvoj pažnje", „Emocionalni razvoj"), *Socijalna interakcija* („Spontano korištenje pogleda", „Spontano održavanje blizine", „Imitacija", „Čekanje na red/Izmjenjivanje redoslijeda u igri", „Inicijativa", „Emocionalna ekspresija i razumijevanje", „Razvoj selfa"), *Komunikacija* („Razumijevanje jednostavnih verbalnih i neverbalnih uputa", „Strategije kojima dijete zahtjeva željene predmete", „Uključivanje u socijalne interakcije", „Strategije združene pažnje"), *Igra i imaginacija* („Manipulacija i istraživanje predmeta", „Organizacija igre", „Strukturiranje i konstrukcija", „Interakcija" i „Igre pretvaranja").

3.4.2. Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)

„Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)" sastoji se od dva dijela: *POJVU protokola* u kojem se nalaze tablice koje omogućavaju promatranje i bilježenje razvojnih rezultata i djetetovog napretka te *POJVU priručnika* u kojem se nalaze upute za bodovanje i izradu individualiziranog edukacijskog plana (IEP) (Paklec, 2006). POJVU protokol se sastoji od sljedećih područja: *Suradnja i učinkovitost pojačanja, Vizualne sposobnosti, Receptivni jezik, Imitacija, Verbalno ponašanje/glasovna imitacija, Zahtjevi, Imenovanje, Jezična interakcija, Spontana vokalizacija, Sintaksa i gramatika, Igra i slobodno vrijeme, Socijalne interakcije, Vještine grupe, Rutine u razredu, Generalizirani odgovori, Vještine čitanja, Matematičke vještine/sposobnosti, Vještine pisanja, Sricanje/pravilno pisanje, Vještine oblačenja, Vještine hranjenja, Vještine brige o sebi, Toalet, Vještine grube motorike i Vještine fine motorike.* Pri odabiru metoda učenja i zadatka koji će ući u IEP uzima se u obzir više čimbenika zato što POJVU služi samo kao pomoć pri odabiru edukacijskih ciljeva za dijete.

U POJVU koristimo tablice za praćenje vještina po razvojnim područjima te s obzirom na vještine djeteta bojimo kockice u tablici koje se odnose na kriterije koje je dijete usvojilo, a koji su raspoređeni u rasponu od 0, 1, 2, 3 i 4. Nakon prikupljenih podataka ispitivač bazira izradu individualiziranog edukacijskog programa na "djelomično usvojenim" ocjenama. Inicijalno prikupljanje podataka provedeno je na područjima: *Suradnja i učinkovitost pojačanja, Imitacija, Zahtjevi, Imenovanje, Igra i slobodno vrijeme te Socijalna interakcija.*

Putem navedenih lista procjene izrađen je program rada sa dječakom kroz osam podciljeva na osam područja socijalnog razvoja koja su bila temeljna vodilja tijekom poticanja socijalnih ponašanja putem igre kod dječaka s poremećajem iz spektra autizma.

Područja socijalnog razvoja:

1. Vršenje izbora/zahtjevanje;
2. Imenovanje;
3. Uparivanje i razvrstavanje objekata prema određenom kriteriju;
4. Imitacija;
5. Interakcija;
6. Razvoj pažnje i suradnje;
7. Razumijevanje redoslijeda;
8. Razumijevanje i razlikovanje emocija.

3.5. Postupak istraživanja

Istraživanje je provedeno u domu dječaka u Zagrebu, uz suglasnost majke, u trajanju od tri mjeseca. U radu s dječakom primjenjivane su metode poučavanja socijalnih i adaptivnih vještina putem igre. Cilj rada s dječakom bio je ispitivanje učinaka dječje igre na vještine socijalne interakcije, budući da je kod dječaka utvrđena smanjena učestalost i kvaliteta iniciranih socijalnih interakcija kao i smanjena učestalost i kvaliteta igrovnih aktivnosti. Najveći naglasak stavljen je na vještine socijalne interakcije putem funkcionalne i strukturirane igre koja prati interese djeteta. Ciljana ponašanja (Tablica 1) identificirana su na osnovu opservacije dječaka, inicijalne procjene te razgovora s roditeljima dječaka. Kriterij za odabir ciljanih ponašanja bile su vještine socijalne interakcije u kojima izostaje odgovor ili dolazi do neprimjerenih odgovora od strane dječaka (npr. nepoželjni oblici ponašanja poput vikanja i razbacivanja te izostanak reakcije na poziv u interakciju).

U prvoj fazi istraživanja u prvih tjedan dana provedena je inicijalna procjena, tri puta po jedan sat i 30 minuta dnevno za vrijeme slobodne igre u domu dječaka. Procjena se temeljila na opservaciji dječakovih ponašanja prema odabranim kategorijama opservacijskih lista za procjenu vještina „Bromley“ i „POJVU“ na temelju kojih je izrađen program rada kroz tri mjeseca, realiziran kroz osam podciljeva navedenih u Tablici 1.

Nakon toga, uslijedio je period podučavanja socijalnih ponašanja putem igre pomoću igara koje je dječak smatrao zanimljivima. Igre su se sastojale od igre uloga (igra kuhinje, igra s lutkom, igra doktora, mame u kuhinji, imitiranje životinja npr.“Žaba skače“, „Pas laje“), simboličke igre (gradnja rakete od kockica, rezanje plastelina za igru kuhanja, sintetički pijesak), funkcionalne igre (gradnja pruge/ceste za igru vlakićem/autićem, rezanje kuhinjskih igračaka plastičnim nožem, gradnja rakete od kockica), poticanje imenovanja, kategoriziranja igračaka (uparivanje plastelina po bojama, „Angry birds“ igračaka, lego kockica, životinja) te razumijevanje emocija koje su bile prezentirane na dvije sličice izraza lica koje dječak izražava u svakodnevnim situacijama („tužan“, „sretan“). Sličice su bile korištene osim u igrovnoj aktivnost i prilikom ispoljavanja nepoželjnog ponašanja što je imalo pozitivan učinak na smanjenje nepoželjnog ponašanja kod dječaka. Personalizacija životinjskih likova i igračaka vršena je i odabrana prema dječakovim interesima, budući da dječak pokazuje specifičan interes prema likovima iz crtića („Angry birds“, transformersi). Svaka igra bila je odabir interesa dječaka, a aktivnim stavom vođenja, vođena je od strane ispitivača te konstruirana u smjeru praćenja dječakovog interesa.

U središnjem djelu faze podučavanja te po završetku faze podučavanja, slijedila je ponovljena (kontrolna) i finalna procjena programa rada odnosno ciljeva, svaka u trajanju od tjedan dana, po tri termina tjedno, u trajanju od jedan sat i 30 minuta za vrijeme igrovne aktivnosti u domu dječaka. Korišten je princip opservacije i bilježenja istovjetan onom u inicijalnoj procjeni opserviranja kako bi se zabilježio napredak djeteta na području socijalnih i adaptivnih vještina ponašanja.

3.6. Provedba intervjua

„U društvenim istraživanjima naglasak je na provođenju studija s ljudima, a ne na ljudima. Tako je jedna od najčešće korištenih empirijskih kvalitativnih metoda intervju – komplicirani društveni pristup koji predstavlja neponovljivu interakciju između dvoje ljudi – intervjuera, odnosno istraživača, te ispitanika“ (Tea Marasović, 2007).

Svrha i glavni cilj intervjua je prikupljanje korisnih informacija koje će unaprijediti znanje o problemu istraživanja vodeći pritom računa o znanstvenim zadaćama opisivanja i objašnjavanja. Istraživački intervju je umjetno stvorena situacija koju inicira intervjuer s ciljem prikupljanja informacija putem razgovora, važnih za neki istraživački problem (Žentil Barić, 2016). Polustrukturirani intervju je način prikupljanja podataka u okviru kojeg istraživač ima unaprijed pripremljen podsjetnik za intervju koji sadrži teme i okvirna pitanja, ali slijedi logiku razgovora i slobodu sudionika istraživanja u odgovaranju na postavljena pitanja te ostavlja mogućnost da se otvore neke nove teme koje su važne za sudionika (Tkalac Verčić i sur., 2010).

Polustrukturirani intervju koji se provodio sa članom obitelji (majka dječaka) sadržavao je pitanja strukturirana iz istraživačkih pitanja intervjua i orijentirana prema članu obitelji te njegovom djetetu koje predstavlja središte istraživanja. Kontaktirana je osoba sa kojom je intervju bio planiran te je prije početka snimanja intervjua uspostavljeno povjerenje i dobar odnos sa sudionikom istraživanja. Komunikacija je bila primjerena sudioniku kako bi on u najvećoj mogućoj mjeri shvatio cilj i smisao snimanja njegovih odgovora. Također, prije provedbe samog intervjua sudioniku je prikazana lista pitanja te objašnjen pristup te kronologija kojom će se intervju provoditi.

Za potrebe ovog istraživanja oblikovana su sljedeća pitanja intervjua sa majkom dječaka:

1. Koje aktivnosti slobodnog vremena koristite sa djetetom?
   → Koliko puta tjedno provodite aktivnosti slobodnog vremena?
2. Koje oblike prilagodbe koristite pri uključivanju i sudjelovanju u igri kod djeteta?
3. Kojim metodama potičete igru i kooperativnost kod djeteta?
4. Na koji način sudjelujete i razvijate igru kod dječaka?
5. Kako dijete pristupa nepoznatim osobama u svojoj okolini?
6. Kako dijete pristupa poznatim osobama u svojoj okolini i članovima obitelji?
7. Na koji način nepoznate osobe ili vršnjaci pristupaju igri sa dječakom?

8. Na koji način roditelj pristupa igri sa dječakom?
   → pr. aktivan stav u igri ili pasivan?
9. Opišite način igre djeteta sa mlađim osobama i vršnjacima u svojoj okolini?
10. Opišite način igre djeteta sa starijim osobama u svojoj okolini?
11. Koja područja razvoja bi željeli poticati kod Vašeg djeteta?
    → pr. na području imitacije, suradnje, imenovanja, korištenja gesti, vršenja izbora, sortiranja, interakcije, razumijevanja redoslijeda, razumijevanja emocija?
12. Koje dodatne aktivnosti bi željeli da se provode sa Vašim djetetom?
13. Kako biste opisali svoje zadovoljstvo aktivnostima koje se provode putem igre sa Vašim djetetom?

Intervju je proveden tijekom jednog susreta (19.03.2016.) na štokavskom narječju kojim sudionik intervjua govori te je tako i transkribiran. Proveden je u ugodnoj prostoriji ispitanikova doma u popodnevnim satima u trajanju od 1 sat i 30 minuta, s time da se neformalni razgovor nastavio nakon gašenja mobilnog uređaja kojim je razgovor sniman. Kod majke je primjećena suradljivost, opuštenost i spontanost tijekom intervjua. Vedre je naravi tako da je cijeli razgovor praćen smijehom što je rezultiralo domaćom i opuštenom atmosferom. Tijekom intervjua uočen je zaštitnički odnos i ljubav prema djetetu s poremećajem iz spektra autizma te je dobivena realnija slika djeteta u pogledu njegovih odnosa sa članovima obitelji i ostalim osobama koje ga okružuju.

Nakon provođenja intervjua istraživač je bilježio svoje dojmove u obrazac konstruiran za potrebe istraživanja. Provedeno istraživanje u svojoj fazi planiranja, provedbe i prikazivanja rezultata slijedi načela Etičkog kodeksa Odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju (Odbor za etiku u znanosti i visokom obrazovanju, 2006), a temeljilo se na dobrovoljnom sudjelovanju ispitanika te anonimnosti podataka o ispitaniku.

3.7. Rezultati inicijalne procjene

3.7.1. Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley

Matematika

Rani razvoj - istraživačka igra

Dječak ne pokazuje interes za prostorom oko sebe već mu je interes fokusiran na uzak raspon predmeta. Ne manipulira okolinom kroz igrovne aktivnosti. Slobodno se kreće po prostoru, no ne istražuje ga. Traži sakrivene predmete u prostoru ako su oni dio njegovog trenutnog interesa. Igračke i predmete ne koristi na funkcionalan način te iskazuje potrebu za rutinom u prostoru koji ga okružuje (traži igračke koje nisu na svom mjestu).

Razvoj kreativnosti

Igre pretvaranja i imaginativna igra

Ne upušta se u nikakav oblik igre pretvaranja i imaginativne igre (samostalno hranjenje lutke, korištenje rekvizita).

Istraživanje materijala

Koristi se rukama u igri s plastelinom (udaranje, stiskanje), potrebno ga je usmjeravati kod korištenja predmeta (valjak, plastični nož) za obradu plastelina (ne koristi se alatom).

Znanje i razumijevanje okoline

Istraživačke vještine

Ne istražuje prostor i predmete koji se nalaze u njemu. Ne postavlja pitanje "Zašto?".

Konstruktivne vještine

Ne slaže kocke i različite slagalice. Ne koristi se škarama i ne presavija papir po modelu.

Osobni, socijalni i emocionalni razvoj

Rana socijalna osviještenost

Gleda odraslu osobu kako bi joj privukao pažnju ukoliko nešto treba, no ne odgovara kada ga se pozove. Ne maše „Pa-pa“, pokazuje kratak interes za predmete koje su mu predstavile odrasle osobe te djelomično imitira jednostavne pokrete. Tolerira prisutnost djece ili odrasle osobe tijekom igre ali djelomično dopušta intervenciju odrasle osobe u igri. Ne pozdravlja spontano odrasle osobe.

Razvoj pažnje

Ne slijedi upute i ne zadržava pažnju dulje od nekoliko minuta pri prezentaciji neke aktivnosti. Igru djelomično zaustavlja nakon prekida (netko spomene njegovo ime).

Emocionalni razvoj

Ne voli biti u vidnom polju odrasle osobe, ne igra se samostalno te baca igračke na pod uz prisutne tantrume. Izražava svoje osjećaje (plać, smijeh, ljutnja), no ne izražava osjećaje prema drugima (nema razumijevanja osjećaja) te ne pokazuje brigu za druge u nevolji.

Socijalna interakcija

Spontano korištenje pogleda

Dječak spontano koristi pogled kada mu je potrebna pažnja druge osobe, no ne gleda osobu direktno u oči. Kada mu se odrasla osoba obraća također ju ne gleda u oči, no djelomično i vrlo kratko gleda osobu u oči kako bi izazvao ponavljanje neke akcije u igri ili pjesmi.

Spontano održavanje blizine

Dječak dopušta članovima obitelji fizički kontakt, no djelomično im dopušta sudjelovanje u aktivnosti ili posredovanje u igri (koja je nefunkcionalna). Dječak djelomično tolerira drugu djecu koja se igraju usporedno uz njega, no ne tolerira intervencije nepoznate djece u igri.

Imitacija

Kod dječaka nije pristuna imitacija jednostavnih i složenih gesti, radnji ili akcija te nije prisutna socijalna igra.

Čekanje na red/Izmjenjivanje redoslijeda u igri

Dječak ne čeka i ne izmjenjuje red u igri sa odraslima ili ostalom djecom. Ne vodi odraslu osobu kako bi došao do željenog predmeta te kod dječaka nije prisutno spontano mahanje „pa-pa“.

Inicijativa

Dječak koristi geste kako bi privukao pažnju druge osobe te prilazi osobi kada treba pomoć, no ne nudi aktivnost ili predmet. Dječak ne inicira jednostavne igre sa odraslom osobom (npr. tapšanje lutke, igra lovice).

Emocionalna ekspresija i razumijevanje

Dječak ne prepoznaje i ne imitira izraze lica (tužan, ljut, iznenađen) te na izraze lica druge osobe ili crteža ne odgovara.

Razvoj selfa

Dječak djelomično reagira kada ga netko pozove (okrene se prema osobi koja ga je pozvala, no često ne dolazi do nje). Pokazuje zanimanje za predmete, no ne za igre i igračke.

Komunikacija

Razumijevanje jednostavnih verbalnih i neverbalnih uputa

Dječak djelomično slijedi upute da pokaže nešto u blizini ili daljini. Na nalog donosi stvari iz druge prostorije ukoliko mu je to u interesu.

Strategije kojima dijete zahtjeva željene predmete

Dječak uglavnom samostalno uzima željene predmete, no ponekad plače i viče dok mu odrasla osoba ne pomogne u dohvaćanju predmeta. Djelomično koristi govor (dvočlani iskazi) kako bi došao do željenog predmeta („Daj dudu“ ili vikanje/plač). Nezadovoljstvo izražava ljutnjom i plačem te razbacivanjem stvari u prostoriji.

Uključivanje u socijalne interakcije

Dječak ne kima glavom za „Da“ i ne trese glavom za „Ne“. Ne koristi pozdrav, ne maše i ne inicira pozdrav „Pa-pa“. Ne koristi imena kako bi pridobio pažnju.

Strategije združene pažnje

Dječak ne koristi ekspresivne geste kao npr. pljesak rukama. Na predmet interesa ne pokazuje prstom i pritom ne gleda u drugu osobu.

Igra i imaginacija

Manipulacija i istraživanje predmeta

Dječak se igra predmetima na neadekvatan način (razbacivanje). Novu igračku istražuje vrlo kratko uz izostanak interesa za funkcionalnom igrom.

Organizacija igre

Kod dječaka nije prisutno sistematično kombiniranje predmeta (grupiranje, nizanje).

Strukturiranje i konstrukcija

Ne postoji zanimanje za igru puzzlama ili lego kockama. Ne imitira tijekom igre i ne čeka na red, no pokazuje kada želi da se neka aktivnost nastavi vikanjem „Još!“ ili „Opet!“.

Interakcija

Tolerira blizinu odrasle osobe u igri te djelomično dopušta intervenciju u igru od strane odrasle osobe. Prihvaća igru skrivanja iza deke od strane odrasle osobe ali je ne inicira samostalno. S iščekivanjem čeka nastavak igre (npr. „Tri, četiri, sad!), no ne zahtjeva ga pogledom u oči.

Igre pretvaranja

Igra kod dječaka nije funkcionalna te izostaje igra pretvaranja i igra uloga. Simbolička igra je tek u začetku (nije razvijena). Na nalog i poticanje imitira radnje s poznatim predmetima (auto, raketa). Djelomično je prisutno hranjenje lutke, no tek u potaknutoj igrovnoj aktivnosti. Predmetima ne daje emocionalnu komponentu (npr. lutka plače).

3.7.2. Procjena osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)

Suradnja i učinkovitost pojačanja

Dijete uzima predmet ukoliko je ono pojačanje (željeni predmet ili hrana). Diskriminira pojačanje od neutralnog predmeta. Ne obraća pozornost na predmete koji ga ne interesiraju. Sudjeluje vrlo kratko u aktivnostima ako mu ponudimo pojačanje u obliku aktivnosti (kompjuter, TV), a najviše voli pojačanja u obliku slatkiša. Na pojačanja čeka do 10 sekundi dok pohvala kao pojačanje ne pobuđuje reakciju kod djeteta.

Imitacija

Kod dječaka nije prisutna imitacija drugih osoba. Spontano imitira nedefinirane pokrete grube motorike koje je vidio na crtiću odmah ili po principu odgođene imitacije.

Zahtjevi

Dječak ponekad tijekom dana spontano zahtjeva pokazivanjem bez gledanja osobe u oči (ponekad je pristuno plakanje i vrištanje ukoliko predmet ili aktivnost ne može dobiti, npr. slatkiši ili daljinski od televizora). Često uzima željeni predmet sam, a tek ukoliko ga ne može doseći traži pomoć. Od drugih osoba ne zahtjeva pažnju ni izvođenje određenih aktivnosti u obliku igre. Od odgovora „Da“ ili “Ne“ dječak govori „Ne“ ukoliko nešto ne želi i udaljava se od osobe koja od njega zahtjeva aktivnost. Zahtjeva prestanak aktivnosti od drugih osoba ignoriranjem te nepoželjnim oblicima ponašanja (npr. udaranje, vikanje, udaljavanje, razbacivanje). Ne postavlja pitanja („Tko?“, „Što?“, „Gdje?“, „Kada?“, „Kako?“, „Zašto?“...), ne zahtjeva buduće aktivnosti i predmete te ne koristi pridjeve (veliki, mali) ni prijedloge (u, na). Ako mu se pružio predmet koji ne želi negodovati će, vikati „Ne!“ ili ignorirati osobu koja mu je pružila predmet.

Imenovanje

Dijete ne imenuje aktivnosti, slike, pojačanja, neutralne predmete, predmete prema funkciji, kategoriji, obilježjima, boji ni kategorijama. Također ne imenuje situacije i emocije. Iz svoje okoline spontano imenuje „Mama“ i „Nika“ (članovi obitelji). Ponekad imenuje životinju uz audio prezentaciju glasanja životinje te pitanja „Tko je to?“. Često imenuje na engleskom jeziku (likovi i predmeti iz crtića). Ukoliko mu se prezentiraju slike uobičajenih aktivnosti koje su djetetu zanimljive ono će od četiri ponuđene igračke ili sličice predmeta ili aktivnosti imenovati jednu, no ne uz korištenje cijelih rečenica (ljuljačka – „ljuljati“, „lopta“, „svinja“...) dok neutralne predmete i sličice neće imenovati.

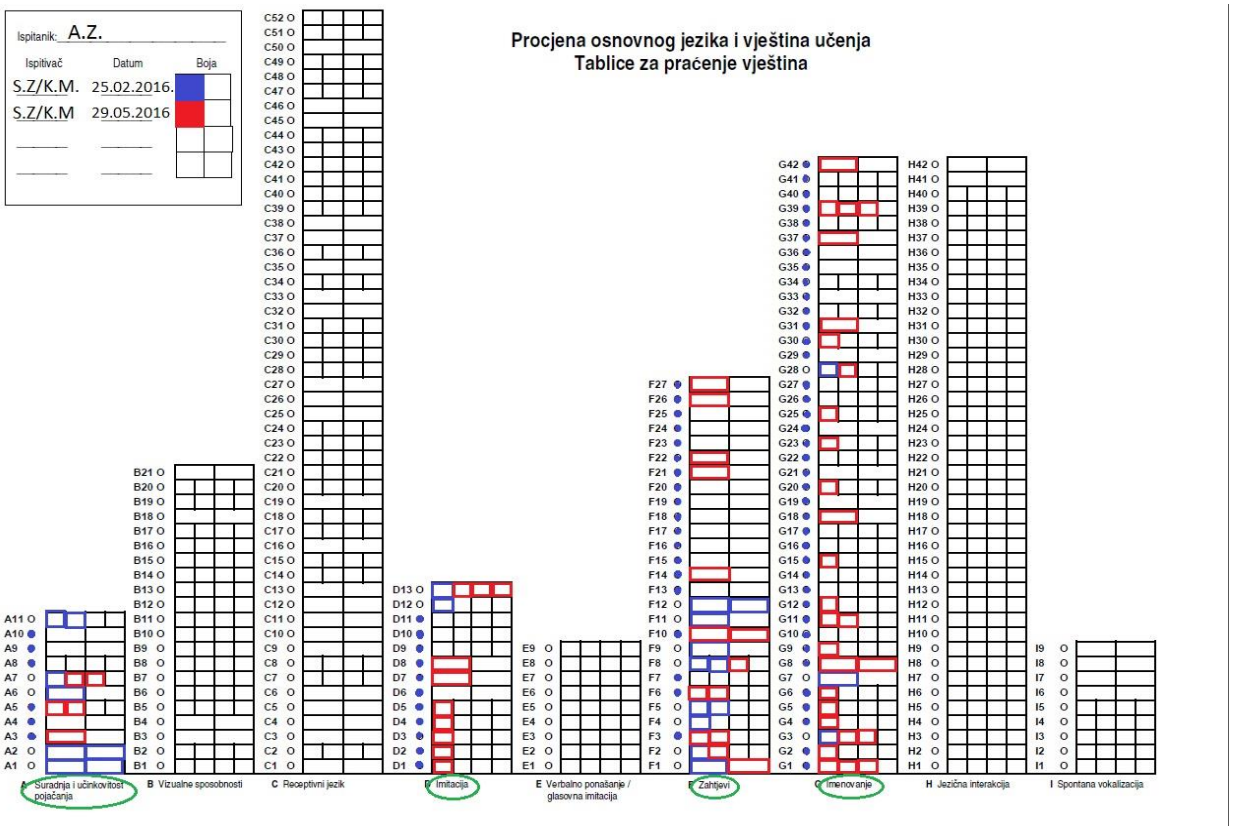
Igra i slobodno vrijeme

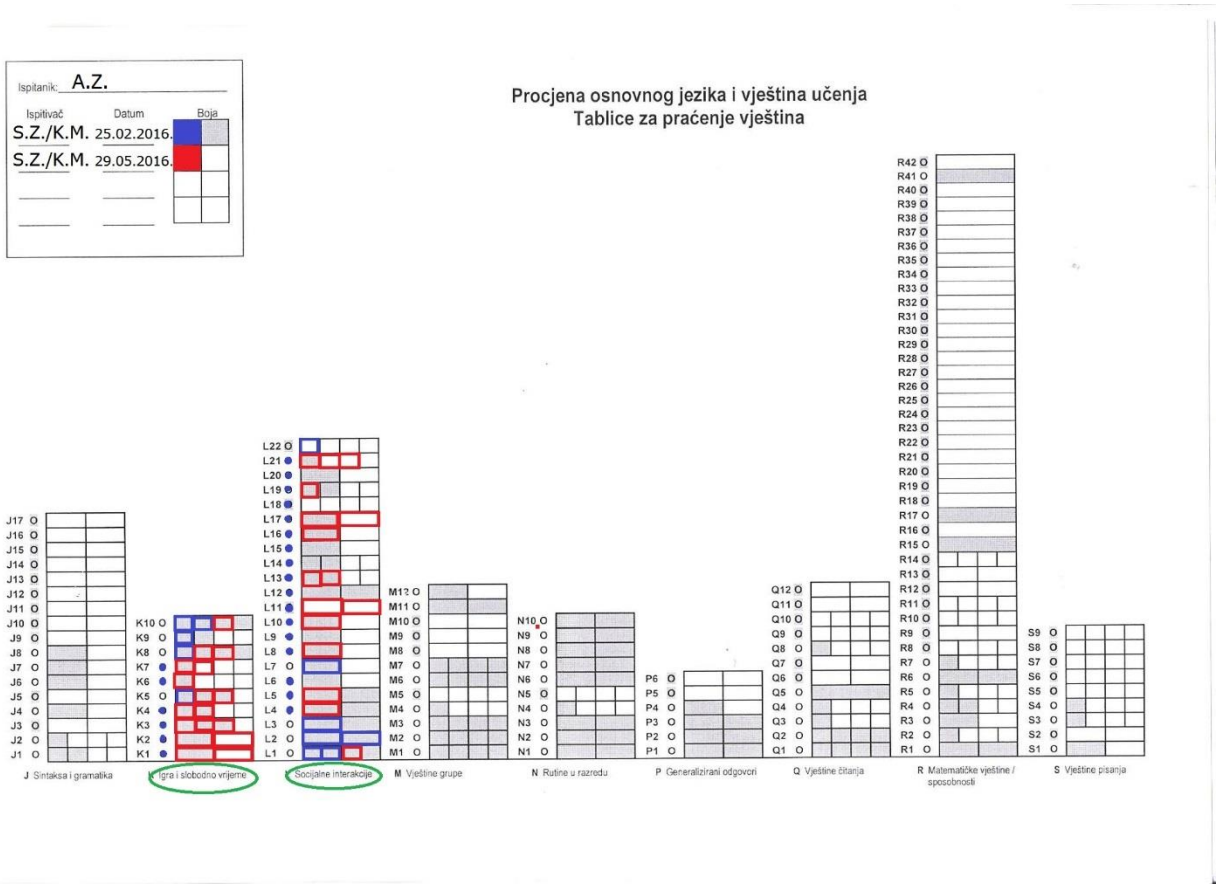
Dječak proučava igračke u svojoj okolini vrlo kratko. Ne započinje samostalnu igru i ne sudjeluje u igri sa drugom djecom. Ne igra se uloga (igre pretvaranja). Od samostalnih aktivnosti slobodnog vremena u zatvorenom prostoru gleda video materijale (tablet) i TV. Izvan kuće ljulja se i spušta niz tobogan.

Socijalne interakcije

Dijete može biti do 15 minuta u fizičkoj interakciji s članovima obitelji bez nepoželjnih ponašanja. Obraća pažnju na fizička ponašanja vršnjaka, no ne ulazi u interakciju s drugom djecom bez posebnog pristupa, a trajanje interakcije je vrlo kratko (igranje istom igračkom par sekundi, spuštanje toboganom, lovice). Dijete ponekad slijedi jednostavne upute. Ne imitira vršnjake, ponuđene predmete ne uzima uvijek te ne uspostavlja kontakt očima (gleda predmet, a ne osobu). Ne inicira pozdrav, no odvraća ga uz direktnu podršku odrasle osobe. Dijete ne uključuje druge u interakciju, a ako želi neki predmet bez pitanja će doći i uzeti ga iz ruke vršnjaka.

Prikaz rezultata Procjene osnovnog jezika i vještina učenja (POJVU)





3.8. Individualizirani edukacijsko – rehabilitacijski program

Učinak poticanja socijalnog i adaptivnog ponašanja putem igre praćen je mjerenjem učestalosti (frekvencija) i kvalitete socijalnih interakcija na područjima socijalnog razvoja kroz osam podciljeva u razdoblju od tri mjeseca (22 termina u trajanju od jedan sat i 30 minuta) kroz 44 školska sata, odnosno 33 sunčana sata, koji su nastali na temelju procjene „Opservacijske liste za djecu s teškoćama u razvoju, Bromley“ te POJVU testa na početku rada s djetetom uz asistenciju majke dječaka.

Detaljan opis programa rada ovog istraživanja nalazi se u *Tablici 1*.

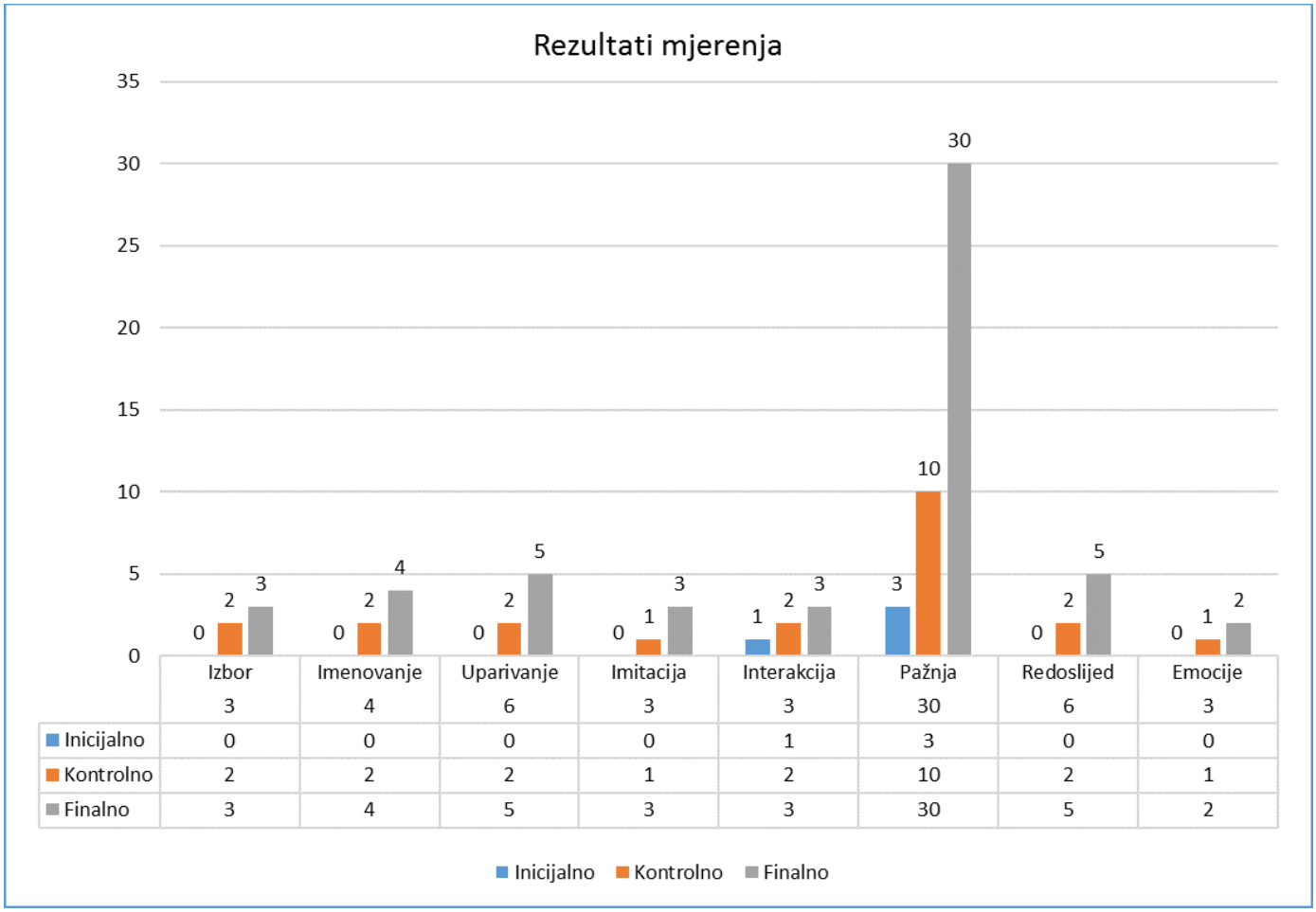
CILJEVI	**PODRUČJE SOCIJALNOG RAZVOJA**	**POSTUPCI / IGRE**	**MJERENJE**
Dječak će od dvije vizualno i verbalno ponuđene igračke (igre) odabrati željenu barem tri puta u jednom terminu	Vršenje izbora / zahtjevanje (igračke i aktivnosti)	Igra uloga (igra kuhinje, lutke),simbolička igra (gradnja rakete od kockica), funkcionalna igra (gradnja pruge/ceste za igru vlakićem/autićem)	Koliko puta je dječak tijekom jednog termina odabrao željenu aktivnost ili igračku?
Dječak će imenovati četiri ponuđene igračke	Imenovanje	Poticanje odgovora na pitanje „Tko / što je to?“	Koliko je igračaka dijete točno imenovalo?
Dječak će šest igračaka razvrstati u dvije kategorije	Uparivanje i razvrstavanje objekata prema određenom kriteriju	Kategorija igračaka za igru kuhinje i kategorija igračaka životinja	Koliko je igračaka dijete sortiralo?
Dječak će oponašati motoričke pokrete edukacijskog rehabilitatora tri puta za redom	Imitacija	Igra uloga (npr. imitiranje životinje: „žaba skače“), funkcionalna igra (rezanje kuhinjskih igračaka plastičnim nožem)	Koliko puta je dijete imitiralo pokrete edukacijskog rehabilitatora?

Dječak će uspostaviti pogled sa edukacijskim rehabilitorom tri puta prilikom igre socijalnih uloga	Interakcija	Igra uloga (hranjenje lutke, igra doktora, igra mame u kuhinji)	Koliko puta je dijete uspostavilo kontakt očima tijekom igre?
Dječak će sudjelovati u jednoj igri sa edukacijskim rehabilitatorom 30 minuta	Razvoj pažnje i suradnje	Simbolička igra (kuhanje: rezanje plastelina za igru kuhanja, izgradnja priče te razvoj igre gradnjom zgrade ili rakete od kockica te ceste i pruge)	Koliko dugo dijete sudjeluje u igri?
Dječak će u suradnji sa edukacijskim rehabilitatorom izgraditi raketu od kocaka ili prugu za igru vlakićem uz čekanje na red do šest puta	Razumijevanje redoslijeda (čekanje na red)	Funkcionalna igra (gradnja rakete ili pruge/ceste)	Koliko puta je dijete poštivalo pravilo čekanja na red tijekom igre?
Dječak će diskriminirati i upariti sličicu izraza lica „sretan“ i „tužan“ sa emocionalnom situacijom tijekom igre tri puta	Razumijevanje i razlikovanje (diskriminacija) emocija	Uz prezentaciju emocionalne situacije dječak će uzeti odgovarajuću sličicu „sretnog“ ili „tužnog“ izraza lica (Igra uloga: „Ježu je jako fino jaje koje smo ispekli! Jež je sretan!“ – uzimamo sličicu sretnog izraza lica)	Koliko puta je dijete uspješno dikriminiralo i uparilo izraz lica sa emocionalnom situacijom?

Tablica 1: *Program rada i ciljevi edukacijsko - rehabilitacijskog programa*

4. GRAFIČKI PRIKAZ I KVANTITATIVNA ANALIZA REZULTATA MJERENJA

S obzirom na cilj istraživanja, postavljena istraživačka pitanja i problem istraživanja u ovom je istraživanju korišten kvantitativni i kvalitativni pristup prikupljanja podataka, a rezultati istraživanja obrađeni su programom Microsoft Excel (2016) te prikazani grafikonima i tablicama.



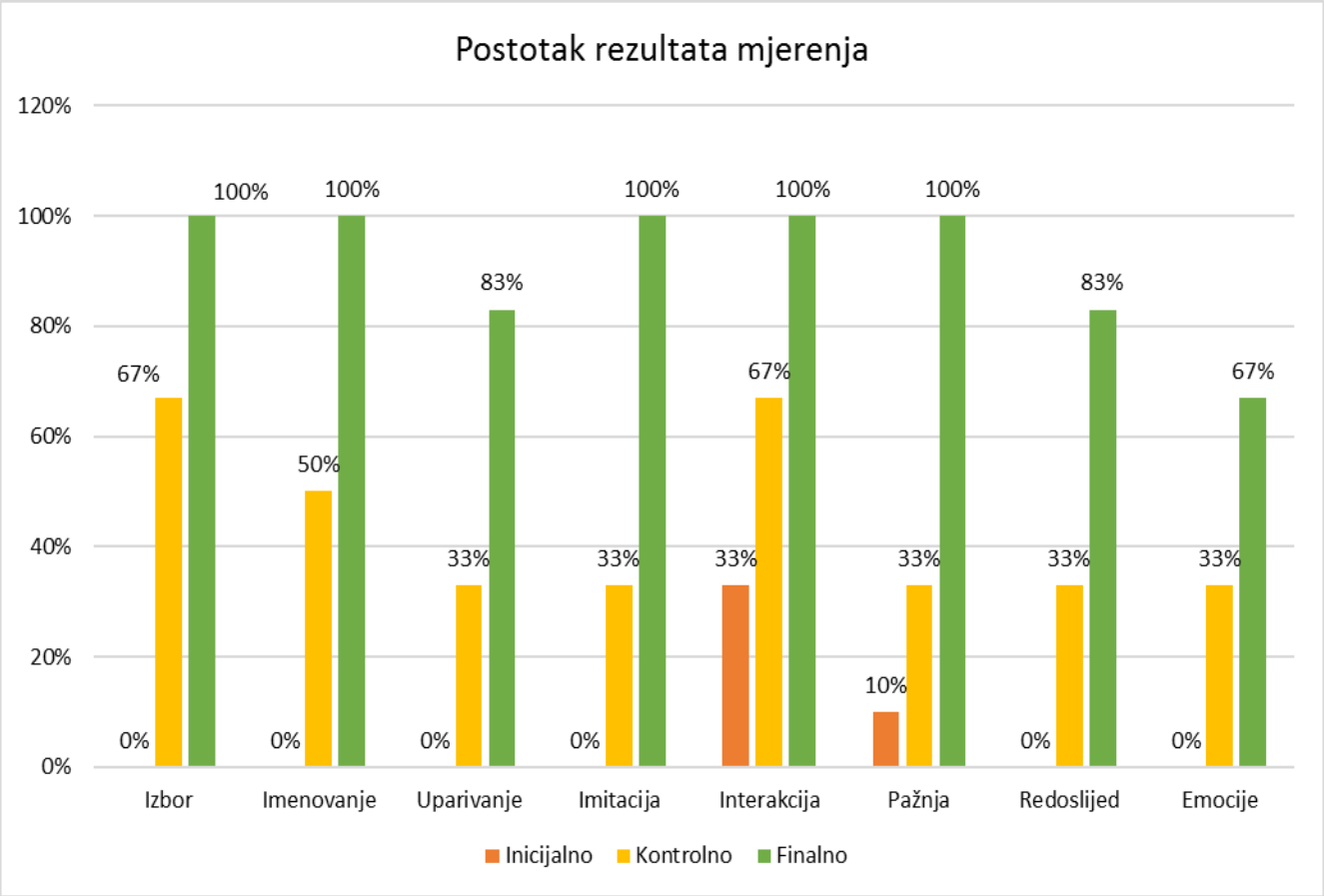
	Izbor	Imenovanje	Uparivanje	Imitacija	Interakcija	Pažnja	Redoslijed	Emocije
	3	4	6	3	3	30	6	3
Inicijalno	0	0	0	0	1	3	0	0
Kontrolno	2	2	2	1	2	10	2	1
Finalno	3	4	5	3	3	30	5	2

***Tablica 2**: Rezultati mjerenja*

U *Tablici 2* vidljivi su rezultati mjerenja osam glavnih podciljeva istraživanja na inicijalnoj, kontrolnoj i finalnoj procjeni kroz osam područja socijalnog razvoja: *Izbor, Imenovanje, Uparivanje, Imitacija, Interakcija, Pažnja, Redoslijed te Emocije.*

Na inicijalnoj procjeni frekvencija rezultata mjerenja na područjima socijalnog razvoja *Izbor, Imenovanje, Uparivanje, Imitacija, Redoslijed* te *Emocije* iznosila je 0 dok su područja *Interakcija* i *Pažnja* iznosili 1 za interakciju te 3 za pažnju.

Na kontrolnoj i finalnoj procjeni frekvencija rezultata mjerenja na područjima socijalnog razvoja *Izbor* iznosila je 3 na obje procjene, *Imenovanje* rezultat 2 na kontrolnoj, 4 na finalnoj procjeni, *Uparivanje* rezultat 2 na kontrolnoj, 5 na finalnoj procjeni, *Imitacija* rezultat 1 na kontrolnoj, 3 na finalnoj procjeni, *Interakcija* rezultat 2 na kontrolnoj, 3 na finalnoj procjeni, *Pažnja* rezultat 10 (min) na kontrolnoj, 30 (min) na finalnoj procjeni, *Redoslijed* rezultat 2 na kontrolnoj te 5 na finalnoj i područje socijalnog razvoja *Emocije* sa rezultatom 1 na kontrolnoj i 2 na finalnoj procjeni.



Tablica 3: *Postotak rezultata mjerenja*

U Tablici 3 možemo vidjeti raspon rezultata mjerenja na inicijalnoj, kontrolnoj i finalnoj procjeni na područjima socijalnog razvoja *Izbor, Imenovanje, Uparivanje, Imitacija, Interakcija, Pažnja, Redoslijed i Emocije* u postocima.

Na inicijalnoj procjeni postotak rezultata mjerenja na područjima socijalnog razvoja *Izbor, Imenovanje, Uparivanje, Imitacija, Redoslijed te Emocije* iznosio je 0% dok su područja *Interakcija i Pažnja* iznosili 33% za interakciju te 33% za pažnju.

Na kontrolnoj i finalnoj procjeni postotak rezultata mjerenja na područjima socijalnog razvoja *Izbor* iznosio je 100% na obje procjene, *Imenovanje* sa rezultatom 50% na kontrolnoj, 100% na finalnoj procjeni, *Uparivanje* rezultat 33% na kontrolnoj, 83% na finalnoj procjeni, *Imitacija* rezultat 33% na kontrolnoj, 100% na finalnoj procjeni, *Interakcija* rezultat 67% na kontrolnoj, 100% na finalnoj procjeni, *Pažnja* rezultat 33% na kontrolnoj, 100% na finalnoj procjeni, *Redoslijed* rezultat 33% na kontrolnoj te 83% na finalnoj i područje socijalnog razvoja *Emocije* sa rezultatom 33% na kontrolnoj i 67% na finalnoj procjeni.

4.1. Interpretacija kvantitativnih rezultata istraživanja

Rezultati finalne procjene pokazuju ostvaren napredak na svim područjima obuhvaćenim individualiziranim podciljevima postavljenim u istraživanju. Na područjima socijalnog razvoja *Izbor, Imenovanje, Imitacija, Interakcija i Pažnja* postignut je maksimalan rezultat frekvencija u postavljenim podciljevima, dok je na područjima socijalnog razvoja *Uparivanje, Redoslijed i Emocije* ostvaren napredak, no nije dostignut predviđen maksimalan rezultat. Bez obzira na rezultat dječak je ostvario uspjeh na svim zadanim ciljevima igrovnih aktivnosti. Gestom i riječima dječak zahtjeva predmet. Povećao je rječnik (češće korištenje cijelih rečenica) te počeo imenovati boje, predmete, slike ili situacije. Češće odgovara na pitanja, počeo je čitati kraće riječi i više koristiti hrvatski jezik u govoru umjesto engleskog jezika. Znatan napredak se vidi na području socijalne interakcije gdje je dječak usvojio vještine imitacije, interakcije i pažnje. Na području razmjene redoslijeda tijekom igre postignut je značajan uspjeh iako nije postignut maksimalni očekivani rezultat. Trajanje i iniciranje igrovne aktivnosti se znatno povečalo (tri minute na inicijalnoj procjeni, 30 minuta na finalnoj procjeni) te je prema iskazu majke počeo prakticirati samostalnu igru koje prije nije bilo. Napredak se očituje i na području razumijevanja emocionalnih ekspresija (uparivanje i prepoznavanje izraza lica na slici u određenoj igrovnoj aktivnosti, npr. „Lutka plače“, „Jež je sretan“). Na području komunikacije dječak je uspješno usvojio vještine zahtjevanja koje su rezultat boljih vještina na području imenovanja i interakcije što je sigurno olakšalo svakodnevno funkcioniranje. Ovaj rad govori u prilog korištenja igre u podučavanju djece s PSA–om na području socijalnih i adaptivnih vještina te sugerira provođenje načela dobre prakse u radu s djecom s visokofunkcionirajućim autizmom. Teorijska polazišta i metodološki principi korišteni u radu mogu biti dobar putokaz u izradi programa za djecu s visokofunkcionirajućim autizmom te dobro polazište za buduća istraživanja utjecaja igre na ponašanja i vještine osoba s poremećajem iz spektra autizma.

5. KVALITATIVNA ANALIZA PODATAKA

5.1. Tablica indeksiranja i kodiranja

Za potrebe ovog istraživanja u analizi je korišten pristup poznat u literaturi kao analiza okvira. „Za razliku od drugih kvalitativnih metoda prikupljanja i analize kvalitativnih podataka, kod analize okvira ključne teme za koje želimo dobiti odgovore unaprijed su definirane. Istraživanje se u pravilu provodi jednokratno i u vremenski ograničenom razdoblju. Prikupljanje podataka je strukturiranije nego što je to tipično za kvalitativna istraživanja, a analiza podataka je jednostavnija“ (Lacey i Luff, 2007, prema Ajduković i Urbanc, 2010, str. 330).

Tablica 4: *Primjer tablice indeksiranja i kodiranja*

Istraživačko pitanje: **„Kako roditelji definiraju i planiraju svoje slobodno vrijeme provedeno u igri s djetetom?“**				
Tematsko područje: **Slobodno vrijeme roditelja i djeteta**				
Izjave sudionika	**Kod prvog reda**	**Kod drugog reda**	**Kategorija**	**Tema**
„Idemo jedanput tjedno u ***Suvag, kod logopeda***. Jedanput tjedno idemo na ***Goljak u senzorički kabinet***. Jedanput tjedno idemo na ERF al sad neko vrijeme ne idemo, znači to je treća aktivnost i idem barem dvaput tjedno na ***neurofeedback,*** to je ***privatno***.“ (S.Z.)	Aktivnosti slobodnog vremena podrazumijevaju terapijske procese kao što su odlazak u Suvag kod logopeda, na Goljak u senzorički kabinet te privatno na neurofeedback.	Provedbe logoterapije, senzoričke terapije i neurofeedbacka	Uključenost djeteta u terapijske procese u slobodno vrijeme	Terapijske aktivnosti roditelja i djeteta
„U slobodno vrijeme mi najčešće ***šećemo***. ***Idemo u park*** makar se ***ja još tog parka bojim jer A. ne primjećuje opasnost. Planinarenje*** obavezno k***ad god stignemo.*** On prvo malo tamo vrišti, ali se opusti.	Kada dijete nije na terapiji aktivnosti slobodnog vremena uključuju svakodnevne šetnje jer dječak voli prirodu, odlazak u park, planinarenje te odlazak u kino.	Boravak u prirodi, rekreacijske aktivnosti i aktivnosti slobodnog vremena	Provedbe aktivnosti slobodnog vremena izvan termina terapijskih procesa	Aktivnosti slobodnog vremena izvan terapijskih aktivnosti

Neki dan smo bili u Maksimiru. ***Voli prirodu. Ode s curama u kino***.“ (S.Z.)				
„*Podilazim mu* na neki način da bi on uopće ušao sa mnom u neku komunikaciju i igru. ***Kad ga skužiš nije teško, samo mu trebaš ić niz ruku***, čim mu počneš kontrirat on poludi i ne da se s njim više raditi. Njega stvarno treba skužiti,tak da mi je ta ***prilagodba za započet neku igru s njim mi je teško***.“ (S.Z.)	Potrebno je shvatiti način razmišljanja kod djeteta te djetetu podilaziti kako bi se prilagodili djetetu pri započinjanju zajedničke igre što majci nije uvijek lako	Stvaranje motivacije i interesa kod djeteta putem vlastite prilagodbe na dijete kako bi se zajednička aktivnost ostvarila	Prilagodba roditelja dječakovoj osobnosti i aktivnostima sa ciljem ostvarivanja interakcije	Prilagodba roditelja pri uključivanju u igru djeteta
„***Nadodajem neke segmente***. Recimo kombiniramo 2-3 vrste igara ***da bi ga zainteresirali za neko dulje vremensko razdoblje***. Treba mu ***nudit nešt novo, pratit*** njegov ***interes*** ali ***nadograđivat***.“ (S.Z.)	Nadograđivanje igre kod dječaka putem dodatnih segmenata i igara u određenoj igrovnoj aktivnosti uz praćenje trenutnog interesa djeteta zbog održavanja interesa za igrovnu aktivnost.	Prilagodba dječakovim interesima u okviru zajedničkih igrovnih aktivnosti	Poticanje i održavanje zajedničke igre sa djetetom	Metode poticanja igrovne aktivnosti

5.2. Tablica tematskih područja

Temeljem kvalitativne analize okvira u ovom poglavlju prikazani su nalazi istraživanja koji su oblikovani u tematska područja „Slobodno vrijeme roditelja i djeteta“, „Pristup, odnos i igra između okoline i djeteta“ i „Želje i ciljevi roditelja s obzirom na djetetove aktivnosti“. Za navedena tematska područja prikazane su specifične teme koje ih objašnjavaju, a koje su opisane kroz kategorije koje pripadaju pojedinoj specifičnoj temi.

U Tablicama 6, 7 i 8 prikazana su navedena tematska područja iz perspektive majke dječaka sa pripadajućim specifičnim temama i njihovim kategorijama. Tablice 9, 10 i 11 prikazuju kodirane izjave sudionice istraživanja te kategorije, a poslužile su kao izvor za kreiranje tablica tematskih područja (Tablice 6, 7 i 8). Tablice 9, 10 i 11 nalaze se u poglavlju „Prilozi“.

Prikazani nalazi kvalitativne analize okvira odgovaraju na postavljena istraživačka pitanja intervjua:

1. Kako roditelji definiraju i planiraju svoje slobodno vrijeme provedeno u igri s djetetom?
2. Na koji način okolina ostvaruje kontakt s djetetom i obrnuto?
3. Koje bi dodatne aktivnosti roditelj želio poticati kod svog djeteta?

Tablica 5*: Primjer tablice tematskih područja*

TEMATSKO PODRUČJE: **SLOBODNO VRIJEME RODITELJA I DJETETA**	
Teme	**Kategorije**
1. Terapijske aktivnosti roditelja i djeteta	Uključenost djeteta u terapijske procese u slobodno vrijeme
2. Aktivnosti dječaka tijekom njegovog slobodnog vremena	Aktivnosti slobodnog vremena kod dječaka
3. Prilagodba roditelja pri uključivanju u igru djeteta	Prilagodba roditelja pri uključivanju u igru djeteta
4. Metode poticanja igrovne aktivnosti	Metode poticanja igrovne aktivnosti

5.3. Interpretacija kvalitativnih nalaza istraživanja

Temeljem kvalitativne analize podataka u ovom poglavlju prikazani su nalazi istraživanja koji su oblikovani po tematskim područjima te koji će u ovom poglavlju biti interpretirani. Za navedeno tematsko područje prikazane su specifične teme koje ga objašnjavaju i koje su opisane kroz kategorije koje pripadaju pojedinoj specifičnoj temi.

U Tablici 6 prikazano je navedeno tematsko područje **Slobodno vrijeme roditelja i djeteta.**

Interpretacija nalaza istraživanja odnosi se na prvo postavljeno istraživačko pitanje: *„Kako roditelji definiraju i planiraju svoje slobodno vrijeme provedeno u igri s djetetom?“*.

Tablica 6: *Slobodno vrijeme roditelja i djeteta*

TEMATSKO PODRUČJE: **SLOBODNO VRIJEME RODITELJA I DJETETA**	
Teme	**Kategorije**
1. Terapijske aktivnosti roditelja i djeteta	Uključenost djeteta u terapijske procese u slobodno vrijeme
2. Aktivnosti dječaka tijekom njegovog slobodnog vremena	***Provedbe aktivnosti slobodnog vremena izvan termina terapijskih procesa***
3. Prilagodba roditelja pri uključivanju u igru djeteta	Prilagodba roditelja dječakovoj osobnosti i aktivnostima sa ciljem ostvarivanja interakcije
4. Metode poticanja igrovne aktivnosti	***Poticanje i održavanje zajedničke igre s djetetom***

Sudionica istraživanja kao važan oblik razvijanja kvalitetnih odnosa i napretka djeteta navodi ***aktivnosti dječaka tijekom njegovog slobodnog vremena***. Pri tome navodi neke od najdražih djetetovih aktivnosti koje su osim čestih šetnji, odlazak u park, planinarenje te odlazak u kino, gdje pri tome navodi *veliku ljubav dječaka prema prirodi*. *Provedbe aktivnosti slobodnog vremena izvan terapijskih procesa* uključuju uglavnom rekreacijske aktivnosti i boravak u prirodi što vrlo povoljno utječe na dječaka i njegov razvoj interakcije sa članovima obitelji.

Majka navodi kako pri korištenju aktivnosti slobodnog vremena mora često paziti na dječaka i biti fokusirana na njegovu sigurnost zbog toga što dječak prema njenim riječima ne primjećuje opasnost (*„Makar se ja još tog parka bojim jer A. ne primjećuje opasnost.*“). Zato je vrlo važno potaknuti kod djeteta svijest o okolini koja ga okružuje putem poticanja propriocepcije kroz zajedničke igrovne aktivnosti.

Sljedeća tema koju sudionica istraživanja prepoznaje kao važnu su ***metode poticanja igrovne aktivnosti***, gdje ističe značaj poticanja i održavanja zajedničke igre sa djetetom koju smatra važnom za razvitak djetetovih socijalnih i adaptivnih vještina. Sudionica smatra da je potrebno shvatiti način razmišljanja djeteta te mu podilaziti kako bi mu se lakše osoba mogla prilagoditi i započeti zajedničku igru. Također ističe značaj *prilagodbe roditelja dječakovoj osobnosti i aktivnostima sa ciljem ostvarivanja interakcije* te napominje kako to nije uvijek lako. Smatra da je stvaranje motivacije i interesa kod djeteta putem vlastite prilagodbe na dijete od iznimne važnosti kako bi se zajednička aktivnost ostvarila te održala interakcija.

U Tablici 7 prikazano je tematsko područje **Pristup, odnos i igra između okoline i djeteta.** Interpretacija nalaza istraživanja odnosi se na drugo postavljeno istraživačko pitanje: *„Na koji način okolina ostvaruje kontakt s djetetom i obrnuto?“*

Tablica 7: *Pristup odnos i igra između okoline i djeteta*

TEMATSKO PODRUČJE: **PRISTUP, ODNOS I IGRA IZMEĐU OKOLINE I DJETETA**	
Teme	**Kategorije**
• ***Pristup djeteta nepoznatoj okolini i osobama***	***Kontakt između djeteta i nepoznatih osoba***
• Pristup djeteta poznatoj okolini i članovima obitelji	Kontakt između djeteta i poznatih osoba
• ***Pristup mlađih osoba i vršnjaka dječaku***	***Održavanje kontakta sa dječakom od strane mlađih osoba i vršnjaka***
• ***Pristup igri sa dječakom od strane članova obitelji***	***Stav roditelja i poznatih osoba prema interakciji i igri sa dječakom***

• ***Način i metode igre dječaka sa starijim osobama***	***Princip igre i održavanje igrovne interakcije sa dječakom od strane starijih osoba***

Kao jednu od prvih tema tematskog područja *Pristup, odnos i igra između okoline i djeteta* sudionica istraživanja navodi ***pristup djeteta nepoznatoj okolini i osobama*** gdje navodi kako dječak s obzirom na svoju nepoznatu okolinu i osobe u njoj ima opušten i jednostavan pristup drugima, no kontakt inicira samo ukoliko on to smatra potrebnim. *Iniciranje i održavanje kontakta djeteta i nepoznatih osoba* ostvaruje se bez srama i pritiska od strane dječaka, no samo u slučaju ako je dječaku nešto potrebno od strane nepoznatih osoba.

Kao sljedeću važnu temu sudionica naovodi **pristup mlađih osoba i vršnjaka prema dječaku** gdje napominje kako mu vršnjaci pokušavaju pristupiti, no vrlo često se uplaše dječaka jer ih on udaljava od sebe svojim ponašanjem koje je njegovim vršnjacima strano i nepoznato. *Održavanje kontakta s dječakom od strane mlađih osoba i vršnjaka* se događa, no vrlo je kratko, dok je kod mlađih osoba u obitelji situacija bitno drugačija. Dječak ih tolerira te održava interakciju kada su u pitanju mlađi članovi obitelji.

Sudionica navodi ***pristup igri sa dječakom od strane članova obitelji*** kao važnu stavku pri razvitku dječakove socijalizacije i odnosa sa drugim ljudima. Kao jedno od važnih obilježja navodi *stav roditelja i poznatih osoba prema interakciji i igri s dječakom* gdje su roditelji ti koji iniciraju igru kod dječala te ju održavaju jer u suprotnom do interakcije ne dolazi. Pristup igri je aktivan te članovi obitelji zauzimaju aktivan stav u igri kao i u svakodnevnim aktivnostima s djetetom što je vidljivo po izjavi majke koja glasi: *„Ako si pasivan A.neće ništa poduzimati“*.

Kao zadnju važnu temu sudionica ističe ***način i metode igre dječaka sa starijim osobama*** gdje ističe konfliktne situacije u igri kao čest oblik interakcije kojeg dječak preferira i voli. *Princip igre i održavanje igrovne interakcije sa dječakom od strane starijih osoba* često se ostvaruje uz igre koje uključuju jak fizički kontakt kao što su na primjer igra lovice, skakanje, igra skrivača te sve one aktivnosti koje su koncipirane s obzirom *na senzoričke potrebe dječaka prilikom igre.*

U posljednjoj tablici tematskih područja (Tablica 8) prikazano je tematsko područje **Želje i ciljevi roditelja s obzirom na djetetove aktivnosti.**

Interpretacija nalaza istraživanja odnosi se na treće postavljeno istraživačko pitanje: *„Koje bi dodatne aktivnosti roditelj želio poticati kod svog djeteta?“*

Tablica 8: *Želje i ciljevi roditelja s obzirom na djetetove aktivnosti*

TEMATSKO PODRUČJE: **ŽELJE I CILJEVI RODITELJA S OBZIROM NA DJETETOVE AKTIVNOSTI**	
Teme	**Kategorije**
1. ***Razumijevanje emocija te razvoj suradnje između roditelja i djeteta***	***Poticanje usredotočenosti i motivacije za suradnjom i razvojem emocionalne inteligencije djeteta***
2. ***Integracija u društvo i razvoj akademskih vještina***	***Uključivanje djeteta u društvo i razvoj interesa prema vježbanju grafomotorike***
3. Kontinuirani terapijski rad	Redovita interakcija i igrovna aktivnost u svrhu razvoja djeteta

Razumijevanje emocija te razvoj suradnje između roditelja i djeteta sudionica istraživanja navodi kao prvu i vrlo važnu temu posljednjeg tematskog područja istraživanja. Poticanje razumijevanja i razlikovanja emocija kod djeteta navodi kao bitnu stavku kako bi bolje mogla surađivati sa djetetom te uspostaviti odgovarajuću socijalnu interakciju. *Poticanje usredotočenosti i motivacije za suradnjom i razvojem emocionalne inteligencije djeteta* moguće je ostvariti učenjem razlikovanja negativnih od pozitivnih emocija.

Kao posljednju važnu želju i cilj sudionica navodi dječakovu ***integraciju u društvo i razvoj akademskih vještina.*** Kao važan preduvjet *uključivanja djeteta u društvo* navodi pružanje mogućnosti djetetu za socijalne kontakte kroz *uključivanje dječaka u vrtičku skupinu* te razvoj motivacije samog dječaka prema socijalnoj interakciji u socijalnoj okolini. Dodatan cilj koji se navodi u kategoriji navedene teme je razvoj interesa dječaka prema vježbanju grafomotorike, odnosno *razvoj motivacije za likovnim i pismenim izražavanjem* te učenje pisanja i crtanja radi što lakšeg uključivanja u školu te samim time i u socijalnu okolinu dječaka u bliskoj budućnosti.

5.4. Povezivanje ključnih nalaza kvalitativnog istraživanja

Temeljem interpretacije podataka povezati će se ključni nalazi ovog kvalitativnog istraživanja uzimajući u obzir promišljanja sudionika istraživanja, odnosno člana obitelji o poticanju socijalnih ponašanja te interakcije putem igre kod dječaka s poremećajem iz spektra autizma.

Prema nalazima istraživanja **aktivnosti slobodnog vremena kod dječaka koje su povezane s odnosom između dječaka i roditelja** predstavljaju veliki utjecaj na razvoj socijalnih ponašanja kod dječaka s poremećajem iz spektra autizma.

Poboljšanje interakcije i igre između dječaka i roditelja vrlo je važno za dijete s teškoćama iz spektra autizma. U današnje vrijeme puno više pažnje se posvećuje odnosu koje roditelj ima sa svojim djetetom te se proučava na koji način *kvaliteta odnosa roditelja i djeteta* utječe na napredak djeteta s obzirom na adaptivne vještine (Shu-Ting, L. i sur., 2014). Mnoga istraživanja su potvrdila *važnost interakcije između roditelja i djeteta kao i važnost intervencijskih programa* koji podržavaju razvijanje odnosa između roditelja i djeteta. Dokazano je da je interakcija roditelja i djeteta visoko povezana sa djetetovim socijalnim sposobnostima i ponašanjima (Crouter i McHale, 2005, prema Shu-Ting, L. i sur., 2014).

Provedbe aktivnosti slobodnog vremena izvan termina terapijskih procesa te poticanje i održavanje zajedničke igre sa djetetom *uz prilagodbu roditelja dječakovoj osobnosti i aktivnostima s ciljem ostvarivanja interakcije* pokazalo se da utječe na poboljšanje djetetovog emocionalnog funkcioniranja u smislu dvosmjerne komunikacije, organizacije i kontrole ponašanja te formiranja i uspostavljanja odnosa kroz uočen pozitivan pomak na području adaptivnih i socijalnih vještina djeteta (Shu-Ting, L. i sur., 2014).

Kada je dijete u sigurnoj okolini i u relativno sretnom raspoloženju tada se kod djeteta javlja potreba za istraživanjem okoline što možemo primjetiti kod navoda majke dječaka koja napominje koliko dječak voli istraživati u prirodi te na igralištu. Promjene u okolini koje su djetetu pozitivne aktiviraju specifične emocije koje onda motiviraju dijete da započne neka određena ponašanja kroz niz pozitivnih interakcija i ponašanja upravo zbog toga što se dijete osjeća dobro i sretno. Zbog toga je vrlo bitno pratiti dijete, njegove interese i aktivnosti te se kroz njegov interes uključiti u interakciju i igru. Važan kriterij za igru je ponašanje djeteta koje je spontano, dobrovoljno, planirano, zadovoljavajuće te nagrađujuće (Olčar, D., 2013).

U ovom istraživanju navedena je interakcija između djeteta i članova obitelji kroz *fizički pristup osoba prema dječaku i razumijevanje poznatih osoba prema senzornim potrebama djeteta* u njegovoj poznatoj okolini. Takozvana RTP (rough and tumble play) igra u kojoj se koristi puno prevrtanja, skakanja i fizički grubljeg kontakta, potiče poseban set emocija u mozgu sisavca prema znanstvenim istraživanjima (Panksepp, 1998., prema Olčar, D., 2013). RTP uključuje razna energična ponašanja kao što su hrvanje, hvatanje, skakanje i prevrtanje koje se odvija u kontekstu igre. Takva fizički grublja i aktivnija igra stvara priliku za dijete da prilagodi svoje ponašanje bitnom kontekstu igre te utječe na mehanizme svog središnjeg živčanog sustava koji potiče socijalne vještine (Pellis i Pellis, 2009, prema Olčar, D., 2013).

Kao posljednji bitan cilj za svoje dijete sudionica istraživanja navodi želju za *integracijom dječaka u društvo kroz uključivanje djeteta u vrtićku skupinu* te razvoj akademskih vještina koje će pridonijeti boljoj ***socijalnoj integraciji djeteta*** u školskom okruženju. Učenje i uvježbavanje socijalnih vještina na adekvatan i proaktivan način, kao i njegovo prakticiranje u igri s drugom djecom iznimno je važno u ranom razvoju i odgoju djeteta (Rinaldi, 2006, prema Juričević – Lozančić, A., 2014). Učenje socijalnih vještina može se poticati u heterogenim edukacijskim i vršnjačkim grupama, a omogućava djetetu kooperativnost, uzajamno uvažavanje, učenje i spontatno grupiranje u kojem djeca različite dobi napreduju i uče s obzirom na njihove individualne sposobnosti i vještine. Naposljetku, odrasla poznata osoba ili *član obitelji* je taj koji je poželjan *prvi partner za igru* kod djeteta ukoliko prati pravila igre koje dijete samo postavlja s obzirom na svoje vlastite želje i interese (Jurčević – Lozančić, A., 2014).

Nalazi intervjua sa članom obitelji (majka dječaka) o poticanju socijalnih ponašanja i adaptivnih vještina putem igre ukazali su na sljedeće važne odrednice:

- Provedba aktivnosti slobodnog vremena kod dječaka izvan termina terapijskih procesa;
- Poticanje i održavanje zajedničke igrovne aktivnosti s djetetom;
- Ostvarivanje i održavanje socijalnih kontakata između djeteta i njegove okoline;
- Stav aktivnog sudionika prilikom igre s dječakom od strane roditelja i poznatih osoba;
- Načela, metode i postupci održavanja igrovne interakcije sa dječakom od strane starijih osoba;
- Poticanje razumijevanja emocija i motivacije za suradnjom između roditelja i djeteta;
- Uključivanje djeteta u vrtićku skupinu zbog razvitka socijalnih i akademskih vještina potrebnih za upis u školu i lakšu integraciju u društvo.

6. ZAKLJUČAK I PREPORUKE

Ovaj rad koji u svom praktičnom djelu sugerira provođenje načela dobre prakse u radu s djecom s poremećajem iz spektra autizma predškolske dobi, ima i svoju dodatnu vrijednost jer predstavlja opis slučaja u kojem su postignuti postavljeni ciljevi individualiziranim programom kojim su se koristila načela i postupci podučavanja primjereni specifičnim potrebama ovog dječaka kao i relevantnom evaluacijom postignuća kroz razvoj vještina vršenja izbora, zahtijevanja, imenovanja, uparivanja (razvrstavanja prema kriteriju), imitacije, interakcije, pažnje i suradnje, razumijevanja redoslijeda, razumijevanja i diskriminacije emocija te vještina igre. Iako je napredak vidljiv u navedenim vještinama, on je tek dobar temelj i smjernica za izradu narednih individualiziranih programa za ovog dječaka.

Dječaku je potrebno pružiti okruženje, tj. češće ga izlagati situacijama u kojima mora zahtijevati angažman odrasle osobe i pri tome mu davati podršku kako bi što bolje razvio vještine iniciranja interakcije te naučio na koji način je primjereno nešto tražiti od druge osobe (npr. otvorenim dlanom, pogledom). Potrebno je slijediti igru dječaka, uključivati se u njegovu igru i polako uvoditi nova pravila igre i nove ideje kako bi se igra razvijala zajedno sa maštom djeteta. Preporuča se korištenje svakodnevnih aktivnosti i rutina kroz koje bi dječak učio funkciju predmeta, imitirao, slijedio i razumijevao jednostavne upute, ali i vježbao usmjerenost na drugu osobu. S obzirom na to da je A. dječak kojem je potrebna daljnja intenzivna i kontinuirana rehabilitacija (edukacijski rehabilitator, logoped, suradnja obitelji...) te poticanje kroz svakodnevne aktivnosti, preporuča se aktivno provođenje igrovnih aktivnost kod kuće te u aktivnostima sa članovima obitelji izvan kuće. Potrebno je uključiti dijete u nove edukacijsko – rehabilitacijske programe u vrtiću i školi kako bi se iskoristili svi potencijali djeteta u svakodnevnim situacijama te kako bi se naučeno moglo generalizirati. Buduća suradnja svih stručnjaka kao i vrlo važna uloga roditelja te obitelji dječaka u rehabilitacijskom procesu važan je faktor za što bolju integraciju dječaka u zajednicu.

Temeljem dobivenih nalaza istraživanja proizlaze preporuke za poboljšanje poticanja socijalnih ponašanja i adaptivnih vještina putem igre:

- Uključenost djeteta u primjerene terapijske procese temeljene na znanstvenim dokazima učinkovitosti;
- Provedbe aktivnosti slobodnog vremena izvan termina terapijskih procesa;
- Prilagodba roditelja dječakovoj osobnosti s ciljem ostvarivanja interakcije;
- Poticanje zajedničke igre s djetetom;

- Uspostavljenje i održavanje kontakta djeteta s poznatim i nepoznatim osobama u svojoj okolini;
- Zauzimanje *stava aktivnog sudionika* prilikom igre s dječakom od strane roditelja i poznatih osoba;
- Održavanje igrovne interakcije s dječakom od strane starijih osoba;
- Poticanje motivacije djeteta za suradnjom i razvojem razumijevanja emocija;
- Uključivanje djeteta u društvo i razvoj akademskih vještina;
- Redovita interakcija, igrovna aktivnost i kontinuirani terapijski rad u svrhu razvoja djeteta.

U budućim istraživanjima na ovu temu potrebno je usmjeriti se na perspektivu drugih važnih sudionika u procesu poticanja socijalnih ponašanja putem igre kao što su vršnjaci, daljnji članovi obitelji, stručnjaci poput odgajatelja i učitelja koji imaju svakodnevni kontakt u interakciji s djecom i njihovim vršnjacima, djeca s teškoćama u razvoju i starije osobe iz djetetove blizine kao što su susjedi i obiteljski prijatelji koji dolaze u interakciju s djetetom te svojim ponašanjem mogu utjecati na igrovne aktivnosti djeteta. Na taj način dobiti će se cjelovitiji uvid u promišljanja o poticanju socijalnih ponašanja i adaptivnih vještina putem igre kod djece s poremećajem iz spektra autizma.

7. LITERATURA

1. Ajduković, Urbanc, (2010): Kvalitativna analiza iskustva stručnih djelatnika kao doprinos evaluaciji procesa uvođenja novog modela rada u centre za socijalnu skrb, Ljetopis socijalnog rada, 17 (3), 319-352.
2. Attwood, T. (2010). Aspergerov sindrom - vodič za roditelje i stručnjake. Jastrebarsko: Naklada Slap.
3. Bartolucci, G., Bremner, R., Szatmari, P. (1989), Asperger's Syndrome And Autism: Comparison Of Early History And Outcome. Developmental Medicine & Child Neurology, 31: 709–720.
4. Bratton, S., Ray, D., Rhine, T., Jones, L. (2005): The Efficacy of Play Therapy With Children: A Meta-Analytic Review of Treatment Outcomes. Professional Psychology: Research and Practice, Vol 36 (4): 376-390.
5. Brereton, A. (2008): Developing social skills for children with High Functioning Autism in the Preschool environment, Department od Education and Early Childhood Development.
6. Bujas – Petković, Z. (1995): Autistični poremećaj. Zagreb: Školska knjiga.
7. Bujas – Petković, Z. (2000): Autizam i autizmu slična stanja (pervazivni razvojni poremećaji). Paediatria Croatica, Vol 44 (1), 217 – 222.
8. Bujas – Petković, Z., Frey Škrinjar, J. i sur. (2010): Poremećaji autističnog spektra – značajke i edukacijsko-rehabilitacijska podrška. Zagreb: Školska knjiga, Sveučilište u Zagrebu.
9. Cohen, D., Klin, A. i sur. (2005): Handbook of Autism and Pervasive Developmental Disorders. U Burnette, C., Mundy, P.: Joint Attention and Neurodevelopmental Models of Autism (650-681). Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc.
10. Čurko, B., Kragić I. (2009): Igra – put k multidimenzioniranom mišljenju, Filozofska istraživanja, 29 (2), 303-310.
11. Dimić, Z. i sur. (1989): Značaj terapije igrom u defektološko-pedagoškom i logopedskom tretmanu kod djece s kliničkim znacima oštećenja središnjeg živčanog sustava. Fizikalna i rehabilitacijska medicina, Vol 6 (1-2): 21-26.
12. Dječja igra. Posjećeno 12.04.2016. na mrežnoj stranici Roditelji u akciji: http://www.roda.hr/portal/djeca/zdravo-odrastanje/djecja-igra.html

13. Dukarić, M., Pavliša, J., Šimleša, S. (2014): Prikaz poticanja komunikacije i jezika kod dječaka s visokofunkcionirajućim autizmom, Logopedija, 4 (1), 1-9.
14. Duran, M. (2003): Dijete i igra. Zagreb: Naklada Slap.
15. DSM–IV (1994): Dijagnostičko - statistički priručnik za duševne poremećaje. Američka psihijatrijska udruga. Jastrebarko: Naklada Slap.
16. Etički kodeks odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju (2006). Na osnovi Zakona o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju (Narodne novine, br. 123/03., 198/03., 105/04. i 174/04.).
17. Frey-Škrinjar, (2010): Metode i postupci u podučavanju djece s poremećajem iz autističnog spektra. U Bujas – Petković, Z., Frey Škrinjar, J. i sur.: Poremećaji autističnog spektra – značajke i edukacijsko-rehabilitacijska podrška (str. 239-247). Zagreb: Školska knjiga, Sveučilište u Zagrebu.
18. Gillberg, C. (1991): Outcome in Autism and Autistic-like Conditions. Journal of the American Academy of Child & Adolescent Psychiatry, Vo 30 (3): 375-382.
19. Gray, D. (1997): High functioning autistic children and the construction of "normal family life". Social Science & Medicine, Vol 44 (8): 1097-1106.
20. Huizing, J. (1992): Homo ludens: o podrijetlu kulture u igri. Zagreb: Naprijed.
21. Ivon, H. (2013): Features of Children's Play and Developmental Possibilities of Symbolic Puppet Play, Croatian Journal of Education, Vol 16 (1), 161-180.
22. Juras, Z. (2004): Igra uloga i dječja osobnost, Metodički ogledi, Vol 11 (2), 21-38.
23. Jurčević – Lozančić, A. (2014): Pedagogical aspects of socializing processes in children's play, Croatian Journal of Education, Vol.16 (1), 81-93.
24. Kaduson, H., Schaefer, C. (2000): Short – term play therapy for children. New York: The Guilford Press.
25. Mahmutović, A. (2013): Značaj igre u socijalizaciji djece predškolskog uzrasta, Metodički obzori 8, 18 (2), 21-33.
26. Marasović, T. (2007): Izvođenje intervjua (prednosti i nedostaci). Metodološki esej. Filozofski fakultet Sveučilišta u Splitu.
27. Miles, M. B. & Huberman, M. A. (1994). Qualitative data analysis: An Expanded Sourcebook. London: SAGE Publications, Inc.
28. MKB–10 (1999): Medicinska klasifikacija bolesti. Medicinska naklada, Zagreb.
29. Moscarda, N. (2015): Igra djece predškolske dobi. Završni rad. Fakultet za odgojne i obrazovne znanosti Sveučilišta Jurja Dobrile u Puli.

30. Olčar, D. (2013): The role of positive emotions in play and exploration, Napredak, 154 (1-2), 47-60.
31. Oreški, M. (2004): Igre i igračke za djecu s posebnim potrebama – savjeti za roditelje. Magistarski rad. Edukacijsko - rehabilitacijski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
32. Ozonoff, S., Dawson, G., McPartland, J. (2002): A Parent's Guide to Asperger Syndrome and High-Functioning Autism, First Edition: How to Meet the Challenges and Help Your Child Thrive. London, Guildford Press.
33. Paklec, A. (2006): Procjena osnovnog jezika i vještina učenja, Diplomski rad: Edukacijsko - rehabilitacijski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
34. Petrović-Sočo, B., Rajić, V. (2015): Dječji doživljaj igre u predškolskoj i ranoj školskoj dobi, Rasprave i članci, 603-620.
35. Play Therapy Makes a Difference. Posjećeno 21.08.2016. na mrežnoj stranici Association for Play Therapy: http://www.a4pt.org/?page=ptmakesadifference
36. Play Time: An Examination Of Play Intervention Strategies for Children with Autism Spectrum Disorders. Posjećeno 13.04.2016. na mrežnoj stranici Indiana university Bloomington:https://www.iidc.indiana.edu//index.php?pageId=Play-Time-An-Examination-Of-Play-Intervention-Strategies-for-Children-with-Autism-Spectrum-Disorders
37. Pre-school services curriculum (2001): Opservacijski profil za djecu s teškoćama socijalne komunikacije, Bromley. Pre-school Centre Bromley, London Borough of Bromley.
38. Ratto i sur. (2010): Development of the Contextual Assessment of Social Skills (CASS): A Role Play Measure of Social Skill for Individuals with High-Functioning Autism, Journal of Autism and Developmental Disorders, Vol 41, 1277-1286.
39. Ray, D., Bratton, S. i sur. (2001): The effectiveness of play therapy: Responding to the critics. International Journal of Play Therapy, Vol 10 (1): 85-108.
40. Sekušak - Galešev, S. (2014/2015): Praktikum iz terapije igrom. Interni materijal. Edukacijsko-rehabilitacijski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.
41. Sekušak – Galešev, S., Frey Škrinjar, J., Masnjak, L. (2015): Ispitivanje socijalne uključenosti i kvalitete podrške u sustavima predškolskog, osnovnoškolskog i srednjoškolskog obrazovanja za djecu i učenike s poremećajem iz autističnog spektra (PAS) i deficitom pažnje i hiperaktivnim poremećajem (ADHD). Izvješće o istraživanju. Edukacijsko – rehabilitacijski fakultet Sveučilišta u Zagrebu.

42. Schreibman, L., Whalen, C. (2003): Joint attention training for children with autism using behavior modification procedures. Journal of Child Psychology and Psychiatry, 44: 456–468.
43. Shu-Ting, L., Yea-Shwu, H. i sur. (2014): Home-based DIR/Floortime Intervention Program for Preschool Children with Autism Specrum Disorders: Preliminary Findings. Physical & Occupatonal Therapy In Pediatrics, Vol 34 (4), 356 – 367.
44. Stahmer, A. (1995): Teaching symbolic play skills to children with autism using Pivotal Response Training. Journal of Autism and Developmental Disorders, Vol 25 (2), str. 123–141.
45. Stošić, J. (2010): Bihevioralni tretmani. U Bujas – Petković, Z., Frey Škrinjar, J. i sur.: Poremećaji autističnog spektra – značajke i edukacijsko-rehabilitacijska podrška (str. 260-276). Zagreb: Školska knjiga, Sveučilište u Zagrebu
46. Šimunović, D., Škrbina, D. (2004): Terapijska intervencija kroz igru. Zagreb: D. Škrbina (vlastita naklada).
47. Terapija igrom (play therapy). Posjećeno 13.04.2016. na mrežnoj stranici Psihoportal: http://www.psihoportal.com/index.php/hr/str-prilozi/298-terapija-igrom-play-therapy
48. Tkalac Verčić, A. i sur. (2010): Priručnik za metodologiju istraživačkog rada – kako osmisliti, provesti i opisati znanstveno i stručno istraživanje. M.E.P. d.o.o., Zagreb.
49. Ward, C. (1994): Adult intervention: Appropriate strategies for enriching the quality of children's play. Annual Conference of the Southern Early Childhood Association, 14 (1-14), 11.-16.04.1994. New Orleans.
50. Weiss, S. (2010): Posebnosti socijalnog razvoja dječaka s Aspergerovim sindromom – studija slučaja, Napredak, 151 (3-4), 482-498.
51. Žentil Barić, Ž. (2016): Primjena intervjua kao istraživačke metode u knjižničarstvu. Diplomski rad. Odjel za informacijske znanosti Sveučilišta u Zadru.

8. PRILOZI

Prilog 1: Tablice indeksiranja i kodiranja

Tablica 9: *Kako roditelji definiraju i planiraju svoje slobodno vrijeme*

Istraživačko pitanje: **„Kako roditelji definiraju i planiraju svoje slobodno vrijeme provedeno u igri s djetetom?“**				
Tematsko područje: **Slobodno vrijeme roditelja i djeteta**				
Izjave sudionika	**Kod prvog reda**	**Kod drugog reda**	**Kategorija**	**Tema**
„Idemo jedanput tjedno u ***Suvag, kod logopeda***. Jedanput tjedno na ***Goljak u senzorički kabinet***. Pa na ERF al sad neko vrijeme ne idemo, znači to je treća aktivnost i idem barem dvaput tjedno na ***neurofeedback,*** to je ***privatno***.“ (S.Z.)	Aktivnosti slobodnog vremena podrazumijevaju terapijske procese kao što su odlazak u Suvag kod logopeda, na Goljak u senzorički kabinet te privatno na neurofeedback.	Provedbe logoterapije, senzoričke terapije i neurofeedbacka	Uključenost djeteta u terapijske procese u slobodno vrijeme	Terapijske aktivnosti roditelja i djeteta
„U slobodno vrijeme mi najčešće ***šećemo***. ***Idemo u park*** makar se ***ja još tog parka bojim jer A***. ***ne primjećuje opasnost. Planinarenje*** obavezno ***kad god stignemo.*** On prvo malo tamo vrišti, ali se opusti. Neki dan smo bili u Maksimiru. ***Voli prirodu. Ode s curama u kino***.“ (S.Z.)	Kada dijete nije na terapiji aktivnosti slobodnog vremena uključuju svakodnevne šetnje jer dječak voli prirodu, odlazak u park, planinarenje te odlazak u kino.	Boravak u prirodi, rekreacijske aktivnosti i aktivnosti slobodnog vremena	Provedbe aktivnosti slobodnog vremena izvan termina terapijskih procesa	Aktivnosti slobodnog vremena izvan terapijskih aktivnosti
„*Podilazim mu* na neki način da bi on uopće ušao sa mnom u neku komunikaciju i igru. ***Kad ga skužiš nije teško, samo mu trebaš ić niz ruku***, čim mu	Potrebno je shvatiti način razmišljanja kod djeteta te djetetu podilaziti kako bi se prilagodili djetetu pri započinjanju zajedničke igre što	Stvaranje motivacije i interesa kod djeteta putem vlastite prilagodbe na dijete kako bi se zajednička aktivnost ostvarila	Prilagodba roditelja dječakovoj osobnosti i aktivnostima sa ciljem ostvarivanja interakcije	Prilagodba roditelja pri uključivanju u igru djeteta

počneš kontrirat on poludi i ne da se s njim više raditi. Njega stvarno treba skužiti,tak da mi je ta ***prilagodba za započet neku igru s njim mi je teško***.“ (S.Z.)	majci nije uvijek lako			
„***Nadodajem neke segmente***. Recimo kombiniramo 2-3 vrste igara ***da bi ga zainteresirali za neko dulje vremensko razdoblje***. Treba mu ***nudit nešt novo, pratit*** njegov ***interes*** ali ***nadograđivat***.“ (S.Z.)	Nadograđivanje igre kod dječaka putem dodatnih segmenata i igara u određenoj igrovnoj aktivnosti uz praćenje trenutnog interesa djeteta zbog održavanja interesa za igrovnu aktivnost.	Prilagodba dječakovim interesima u okviru zajedničkih igrovnih aktivnosti	Poticanje i održavanje zajedničke igre sa djetetom	Metode poticanja igrovne aktivnosti

Tablica 10: *Na koji način okolina ostvaruje kontakt s djetetom i obrnuto?*

Istraživačko pitanje: **„Na koji način okolina ostvaruje kontakt s djetetom i obrnuto?“**				
Tematsko područje: **Pristup, odnos i igra između okoline i djeteta**				
Izjave sudionika	**Kod prvog reda**	**Kod drugog reda**	**Kategorija**	**Tema**
„Nema srama, ***ako nešto treba on samo ode i uzme.*** Nema problema, A. ***pristupa svima bez srama i pritiska*** bez očito nekakvih negativnih misli, ali ***bez problema zatraži***.“ (S.Z.)	Dječak nepoznatoj okolini pristupa bez srama i pritiska te zatraži bez problema ukoliko mu je nešto potrebno.	Opušten i jednostavan pristup okolini te iniciranje kontakta ukoliko je potrebno.	Iniciranje i održavanje kontakta djeteta i nepoznatih osoba	Pristup djeteta nepoznatoj okolini i nepoznatim osobama
„***Pristupa s ljubavlju***. Jako voli stisak i senzoriku kad ga se drma.. tak ***da s nama doma ima poseban odnos***, i on se ***voli grliti i maziti***. Ali dođe, da pusu. U biti je on ***pažljiv***.“ (S.Z.)	Dječak poznatoj okolini i osobama pristupa sa ljubavlju te ima poseban odnos sa obitelji. Voli blizak fizički kontakt.	Vrlo topao i blizak odnos sa obitelji uz ostvarivanje bliskih fizičkih kontakata	Bliskost djeteta u odnosu s poznatim osobama	Pristup djeteta poznatoj okolini i članovima obitelji

„***Pokušavaju mu pristupit.*** Pogotovo klinci ali A. ima svoj neki način razmišljanja i igre ***pa ih obično uplaši***. a ***odrasle osobe***? paa... pokušavaju ga, najčešće razgovorom. Ante ne kuži, kad ga nešto netko pita i tada ti odrasli prekidaju taj kontakt, znači ***pokušali su uspostavi kontakt, nije išlo i onda se maknu***, dok mu P.može čubiti na glavi i njemu ne smeta.“ (S.Z.)	Nepoznate osobe i vršnjaci dječaku pokušavaju pristupiti no obično ih udaljava svojim ponašanjem. Kontakt se uspostavlja no ne održava se, osim kada su u pitanju mlađi članovi obitelji	Upostavljanje kratkotrajnog kontakta s dječakom od strane nepoznatih i mlađih osoba, te dužih i kvalitetnijih kontakata sa mlađim članovima obitelji	Održavanje kontakta sa dječakom od strane mlađih osoba i vršnjaka	Pristup mlađih osoba i vršnjaka dječaku
„Pa zapravo je ***aktivan*** da. Ne baš previše ali postoji pokušaj prema njemu. On preuzme inicijativu ali je zapravo aktivan stav. Jer ***ako si pasivan A. neće ništa poduzimati.*** On će buljit u svoj kompjuter i dalje u šta ga interesira.“ (S.Z.)	Roditelji prvi iniciraju igru kod dječaka te ju održavaju jer u suprotnom dječak neće sam inicirati igru	Aktivan pristup roditelja prema djetetu u igri i svakodnevnim aktivnostima	Stav roditelja i poznatih osoba prema interakciji i igri sa dječakom	Pristup igri sa dječakom od strane članova obitelji
„Sa starijim osobama, cure se pokušavaju s njim igrati na razne načine, lovice, skakanje, igranje skrivača... ***najviše njega i privlači taj neki konflikt.*** Ali on jako ***voli taj fizički kontakt*** i zapravo ga moraš prisiliti da se igra.“ (S.Z.)	U igri sa sestrama i članovima obitelji dječak voli konfliktne situacije te čest i jak fizički kontakt (igra lovice, skakanje, igra skrivača...)	Igra sa starijim članovima obitelji koncipirana je s obzirom na afinitete i senzoričke potrebe dječaka prilikom igre	Princip igre i održavanje igrovne interakcije sa dječakom od strane starijih osoba	Način i metode igre dječaka sa starijim osobama

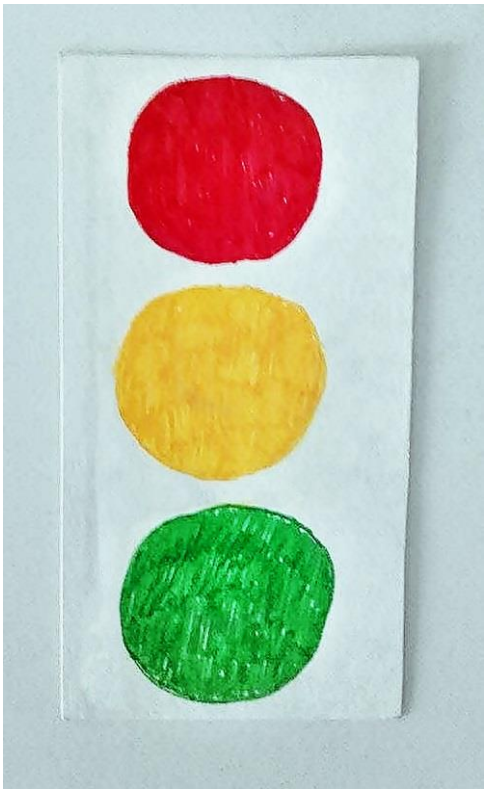
Tablica 11: *Koje bi dodatne aktivnosti roditelj želio poticati kod svog djeteta?*

Istraživačko pitanje: **„Koje bi dodatne aktivnosti roditelj želio poticati kod svog djeteta?“**				
Tematsko područje: **Želje i ciljevi roditelja s obzirom na djetetove aktivnosti**				
Izjave sudionika	**Kod prvog reda**	**Kod drugog reda**	**Kategorija**	**Tema**
„***Emocije*** u svakom slučaju. ***Da možemo odredit kad smo ljuti***, kad ***veseli***, kad plačemo... ja mislim da on to uopće ne kuži. ***To bi htjela, bolju suradnju s njim.“*** (S.Z.)	Poticanje razumijevanja i razlikovanja emocija kod djeteta te veće suradnje i usredotočenosti na interakciju	Razlika negativnih od pozitivnih emocija kroz češću socijalnu interakciju i suradnju	Poticanje usredotočenosti i motivacije za suradnjom i razvojem emocionalne inteligencije djeteta	Razumijevanje emocija te razvoj suradnje između roditelja i djeteta
„Htjela bi da ide u vrtić, da se što više druži da ima tu neku ***socijalnu okolinu*** koju trenutno nema. ***Pokušavam s njim pisati, ali to ne ide***, njega ne interesira ni bojice ni flomasteri, ni temepere, ***nije on s tim baš oduševljen***.“ (S.Z.)	Pružanje mogućnosti djetetu za socijalne kontakte kroz uključivanje u vrtićku skupinu te učenje pisanja i crtanja	Razvoj motivacije kod djeteta prema socijalnoj interakciji u socijalnoj okolini i motivacija za likovnim i pismenim izražavanjem	Uključivanje djeteta u društvo i razvoj interesa prema vježbanju grafomotorike	Integracija u društvo i razvoj akademskih vještina
„***To mi je super***. Š***to više aktivnosti, ja bi voljela da ti dođeš svaki dan*** (smijeh). Mislim da njemu to jako puno znači. Imam previše djece, previše drugih poslova, ne mogu se usredotočit na njega.“ (S.Z.)	Poticanje djetetovog razvoja uz što češći socijalni kontakt i iniciranje aktivnosti	Provođenje što više vremena sa djetetom zbog njegove vlastite dobrobiti	Redovita interakcija i igrovna aktivnost u svrhu razvoja djeteta	Kontinuirani terapijski rad

Prilog 2: Sličice korištene prilikom provedbe individualiziranog edukacijsko – rehabilitacijskog programa



Slika 1*: Izrazi lica korišteni pri poučavanju razumijevanja i razlikovanja emocija*



Slika 2: *Tri osnovne boje korištene pri poučavanju imenovanja i diskriminacije boja, te poučavanju funkcionalne i simboličke igre (gradnja pruge/ceste za igru vlakićem/autićem)*

Prilog 3: Potvrda o poštivanju etičkih načela

Potvrda o poštivanju etičkih načela

(Ime i prezime studenta/ice), studentu/ici (naziv studijskog programa), odobrava se provođenje istraživanja u svrhu izrade diplomskog rada pod naslovom:

Temeljem uvida u nacrt istraživanja i instrumente, potvrđujem da je istraživanje usklađeno s aktualnim etičkim načelima provođenja istraživanja koja uključuju osobe u svojstvu sudionika/ispitanika.

Zagreb, 9. rujna 2016.

Mentor:

_____

prof.dr.sc.

Prilog 4: Sporazum istraživača i sudionika istraživanja

Sporazum istraživača i sudionika istraživanja

Datum:
Istraživač:
Sudionik:

U svrhu pojašnjavanja cilja istraživanja, Vaše uloge i prava u ovom istraživanju navodimo odgovornosti istraživača u ovom istraživanju.

Prije svega želimo vam zahvaliti na Vašem odazivu za doprinos ovom istraživanju! Naglašavamo kako je osnovno polazište u osmišljanju i provedbi ovog istraživanja **slušanje Vašeg glasa i iskustva, te uvažavanje Vašeg mišljenja!**

Cilj ovog istraživanja je _____
_____
_____
_____

1. **Prava i uloga sudionika u istraživanju:**
   - sudioniku istraživanja pripadaju sva prava i zaštita temeljem Kodeksa istraživanja u znanosti i visokom obrazovanju
   - sudionik ima pravo reći na glas koje teme su prihvatljive da na njih odgovora u intervju, a koje nisu
   - u svakom trenutku sudionik može prekinuti istraživača, postaviti potpitanja ako postavljeno pitanje nije dovoljno pojašnjeno
   - sudionik ima pravo zatražiti pauzu u intervjuu ili zamoliti da ranije završi razgovor ako osjeća da više nije spreman razgovarati te se može dogovoriti nastavka intervjua za neki drugi dan
   - kroz sporazum s nama želimo osigurati da ste nam sudionik u provedbi istraživanja, zbog toga *nam je jako važno* da se osjećate ugodno i da ste otvoreni ste za davanje iskrenih odgovora
   - ostalo: _____
     _____

2. **Odgovornost istraživača u istraživanju:**
    - istraživač se obvezuje da će poštivati sva načela Etickog kodeksa Odbora za etiku u znanosti i visokom obrazovanju (2006)
    - istraživač se obvezuje da će poštivati prava Vas kao sudionika kroz: slobodu izbora (želite li odgovarati na neka pitanja ili ne, smatrate li neku temu preintimnom za iznošenje, želite li pauzu ili prekid intervjua
    - istraživač će u skladu s interesom istraživanja pitati Vas određene teme koje su mu značajne, u slučaju da u Vašem izlaganju naiđe na još neke zanimljive teme koje ste Vi sami iznjeli, istraživač će s Vama razgovarati o iznjetim temama, koje sada unaprijed ne može definirati jer su rezultat tijeka razgovora
    - istraživač zadržava pravo da Vas u nekom dijelu priče prekine potpitanjima i usmjeri na neku podtemu

Važan nam je Vaš doprinos u ovom istraživanju, jer bez Vašeg mišljenja, iskustava i preporuka *nemamo dovoljno* informacija i znanja o temi te smatramo da se potrebne promjene trebaju planirati i događati kroz uključenost onih na koje su usmjerene!

Unaprijed zahvaljujemo!

Istraživač *Sudionik istraživanja*

_____ _____