

Priručnik školskih grupnih igara za socijalne vještine

Priručnik za učitelje osnovnih škola

GAMESS: Igre za autistične učenike kao učinkovita metoda u obrazovanju za razvoj
socijalnih vještina

Erasmus+. 2021 – 1 – DK01 – KA220 – SCH – 000034350



0

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stajališta autora, a Komisija ne može biti odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u istom.



Sadržaj

Uvod	2
1. Dio: Teorijska osnova	3
ŠTO JE AUTIZAM.....	3
INTERVENCIJE SOCIJALNIH VJEŠTINA KOD AUTISTIČNE DJECE I GRUPNE INTERVENCIJE ..	4
IGRA KAO STRATEGIJA INTERVENCIJE	5
ŠKOLE KAO PRIRODNO OKRUŽENJE ZA VRŠNJAČKE INTERAKCIJE	7
2. Dio: Smjernice	8
Savjeti i upute za nastavnike	10
3. Dio: Školske grupne igre	13
Bazične Vještine	13
Vještine Interakcije.....	28
Afektivne vještine	43
Kognitivne vještine	59
Literatura i izvori	74



Uvod

Ovaj priručnik osmišljen je u skladu s pristupima učenja socijalnih vještina (SSL) s ciljem unapređenja kognitivnih i socijalnih vještina kod autistične djece koja pohađaju nastavu u redovnim razredima. Njegovi su glavni ciljevi sigurno uključivanje autistične djece u školsko okruženje upotrebom prilagodljivih igara koje potiču socijalnu svijest i jedinstvo među vršnjacima. Pozitivni rezultati aktivnosti igre globalno su prihvaćeni i poželjni, posebno u nižim razredima osnovne škole, stoga je bilo potrebno stvoriti priručnik za nastavnike koji uključuje igre koje se mogu primijeniti u obrazovne svrhe.

Priručnik se sastoji od tri dijela:

1. Dio – Teorijska osnova

Teorija učenja kroz grupne igre, opseg i ciljevi

2. Dio - Smjernice

Informacije o tome kako provoditi igre, pravila koja treba slijediti, etički principi

3. Dio – Školske grupne igre

Grupne igre u učionici koje odgovaraju četirima područjima socijalnih vještina: Bazične vještine, Interakcijske vještine, Afektivne vještine, Kognitivne vještine

Unutar svake tematske oblasti pronaći ćete popis igara sa sljedećim informacijama:

- Metodološka podloga i pristupi
- Popis igara – s naslovima i referencama
- Smjernice – s ilustracijama
- Potrebni materijali
- Sažetak teme – s infografikama
- Liste za provjeru – koje se također mogu koristiti za samoprocjenu i praćenje svojih aktivnosti



1. Dio: Teorijska osnova

ŠTO JE AUTIZAM

Autizam je neurološki poremećaj karakteriziran deficitima u vještinama socijalne komunikacije, socijalnim odnosima te ograničenim repertoarom aktivnosti i interesa (Chung i sur., 2007). Danas se prepoznaje kao poremećaj „spektra“ zbog širokog raspona u vrsti i ozbiljnosti simptoma koje pojedinci doživljavaju.

Prema najnovijem izdanju Dijagnostičkog i statističkog priručnika mentalnih poremećaja (DSM-5), Poremećaj iz spektra autizma (PSA) neurološki je poremećaj koji utječe na način na koji pojedinci komuniciraju, ostvaruju interakciju s drugima, uče i ponašaju se (DSM-5; APA, 2013). Učinci i težina simptoma s PSA-om variraju kod svake osobe i mijenjaju se tijekom vremena. Iako je PSA cjeloživotno i trajno stanje, pojedinci mogu živjeti neovisno, nastaviti visoko obrazovanje i biti društveno produktivni.

Karakteristike PSA prema DSM-5 (2013) svrstane su u dvije kategorije: nedostaci u socijalnoj komunikaciji i u karakteristična ponašanja. Simptomatologija PSA nije jedinstvena i može varirati ovisno o obrazovnim, kulturnim i socijalnim čimbenicima.

Detaljnije, vještine socijalne komunikacije obuhvaćaju socijalnu interakciju (recipročnu razmjenu informacija, relacijske komponente i aspekte kao što su odnosi, prijateljstva, prihvaćanje, pripadnost, izolacija i usamljenost) te komunikaciju (interaktivni proces razmjene informacija putem različitih sredstava poput govora tijela, govora, izraza lica i gesta) (O’Keeffe i McNally, 2021). S druge strane, poteškoće u ponašanju mogu uključivati repetitivne obrasce ponašanja, repertoara interesa ili željenih aktivnosti.

Ove karakteristike obično se kategoriziraju u tri razine na temelju ozbiljnosti simptomatologije ili komunikacijskih vještina. Osobe na razini 3 obično zahtijevaju vrlo značajnu podršku, one na razini 2 trebaju značajnu podršku, a one na razini 1 zahtijevaju samo minimalnu podršku (DSM-5; APA, 2013).

U pogledu terminologije, Poremećaj iz spektra autizma uvriježen je u akademskim i medicinskim krugovima. Međutim, istraživanja su pokazala povećano razmatranje upotrebe različitih termina. Istraživanje koje je provela Bury ,S. M. i sur. (2020) na australskoj populaciji autističnih osoba otkrilo je značajne preferencije prema terminu "autistična osoba" od strane autističnih udruženja. Slični rezultati pronađeni su u studijama u Velikoj Britaniji (Kenny i sur. 2016) naglašavajući važnost upotrebe jezika u smanjenju pristranosti u etičkim, kulturnim i obrazovnim postavkama. U skladu s tim nalazima, u ovom priručniku koristit će se izrazi „autistični ljudi“, „autistični učenici“ ili „autistična djeca“ kada se referira na tu populaciju.

3

Razlike u vještinama socijalne komunikacije autistične djece vidljive su od ranog djetinjstva, odnosno dojenačke dobi te uključuju poteškoće u iniciranju i reagiranju na združenu pažnju, razumijevanje neverbalne komunikacije te poteškoće u odnosima s vršnjacima i u stvaranju prijateljstava.

Kroz sve faze života pojedinci se suočavaju s trajnim izazovima koji se očituju u socijalno-emocionalnoj uzajamnosti, neverbalnoj komunikaciji te razvoju i razumijevanju odnosa. Te poteškoće traju u različitim životnim fazama, utječući na način na koji pojedinci komuniciraju s drugima i snalaze se u složenim međuljudskim odnosima. Štoviše, poteškoće koje se doživljavaju u komunikaciji mogu biti očiglednije ili pod utjecajem složenih društvenih zahtjeva i očekivanja, što posebno utječe na odnose s vršnjacima i kvalitetu ili kvantitetu prijateljstava.

Općenito, uspjeh autističnih učenika u inkluzivnom okruženju poput školskog može biti pogođen na nekoliko načina njihovim specifičnim karakteristikama i preferencijama. Autistični učenici mogu naići na poteškoće kada pokušavaju aktivno sudjelovati u razredu (Keen, 2009), poput teškoća sa shvaćanjem i učinkovitom prilagodbom školskom okruženju zbog problema poput razlikovanja važnih i nevažnih informacija (Wainwright-Sharp i Bryson, 1996) ili suočavanja s izazovima pri promjeni fokusa pažnje (Ochs, Kremer-Sadlik, Solomon i Sirota, 2001). Ove osobe se mogu suočiti s teškoćama fokusiranja na važne aspekte školskog okruženja, posebno kada ti aspekti nisu jasno navedeni (Klin, 2000).

Autistični učenici često ostaju po strani u školskom okruženju. Društvene poteškoće perzistiraju tijekom školskih godina autistične djece i nastavljaju se u adolescenciji. Autistične osobe pokušavaju se snalaziti u kompleksnom društvenom svijetu oko sebe, sa slabijim sposobnostima stvaranja i održavanja prijateljstava, što dovodi do usamljenosti, zlostavljanja i viktimizacije (O’Keeffe i McNally, 2021). Stoga je nužno razviti priručnik koji sadrži različite aktivnosti kako bi učitelji prevladali obrazovne izazove unutar razreda dok unapređuju socijalnu svijest i vještine među učenicima.

INTERVENCIJE SOCIJALNIH VJEŠTINA KOD AUTISTIČNE DJECE I GRUPNE INTERVENCIJE

Postoji nekoliko primjera treninga socijalnih vještina koji su korišteni za autistične osobe, poput socijalnih priča, strategija koje uključuju vršnjake, video modeliranja, kognitivno-bihevioralnog treninga, poučavanje pivotalnih odgovora i teorije uma (Wang i Spillane, 2009).

Spillane (2009) napominje da je trening socijalnih vještina (TSS) široko prihvaćena intervencija specifična za djecu s različitim razvojnim teškoćama. Uključuje poučavanje određenih vještina poput održavanja kontakta očima i iniciranja razgovora putem bihevioralnog i socijalnog učenja. Grupni TSS posebno je koristan za autistične učenike, pružajući im priliku za prirodno vježbanje novostečenih vještina dok komuniciraju s vršnjacima (White i sur., 2006). Po



definiciji, grupne intervencije u ovom kontekstu uključuju više od jedne osobe i često se odvijaju u školskom okruženju gdje autistično dijete može biti u grupi s tipičnim vršnjacima, samo s drugom autističnom djecom ili u inkluzivnoj grupi (Alalet, 2018).

Postoji nekoliko primjera grupnih socijalnih interakcija za autističnu djecu. Najčešće korištena školska intervencija za tu populaciju je grupni trening socijalnih vještina (SSGT), koji uključuje nekoliko učenika slične dobi koji sudjeluju u maloj grupi s obučanim odraslim voditeljem, čija je odgovornost voditi sudionike u interakciji. Jedna od metoda korištenih u SSGT-u je da se vršnjaci angažiraju u zajedničkoj igri (Silveira-Zaldivara i sur., 2021).

Slično tome, grupne socijalne vještine (GSSI) često se preporučuju za autističnu djecu, obično klasificiranu unutar razina 1 i 2. GSSI se razlikuju u smislu sadržaja, metode poučavanja, načina provođenja i intenziteta terapije (Wolstencroft i sur., 2018). GSSI ciljaju na sljedeća područja socijalnih vještina: neverbalnu komunikaciju (kontakt očima, izrazi lica, držanje tijela, geste), verbalnu komunikaciju (ton glasa, humor i šale, prenesena značenja poput metafora, sarkazma, figura u govoru), socijalnu interakciju (prijateljstvo, pridruživanje, održavanje/napuštanje socijalne interakcije, razgovor, empatija) i/ili rješavanje socijalnih problema (sukobi u odnosima, zlostavljanje/zadirivanje, kontroliranje negativnih emocija, sportsko ponašanje). U GSSI neke intervencije mogu uključiti tipične vršnjake i/ili braću i sestre u istu grupu s autističnom djecom (McMahon i sur., 2013). Među nekoliko metoda poučavanja u GSSI, intervencije „izvođenja aktivnosti“ su ono što razvija socijalne vještine kroz igru (Wolstencroft i sur., 2018).

5

IGRA KAO STRATEGIJA INTERVENCIJE

Igra se smatra važnim aspektom djetetova razvoja. Igra je temelj za socijalno-emocionalni i kognitivni razvoj djeteta, kao i za obrazovanje i učenje. Definira se kao ugodna, dobrovoljna, intrinzično motivirana, fleksibilna i nedoslovno orijentirana, pri čemu je fokus igre na procesu, a ne na krajnjem proizvodu te zahtijeva aktivno sudjelovanje (Kossyvakis i Papoudis, 2016).

Igra pruža prirodnu platformu za razvoj socijalne komunikacije i društvenih odnosa unutar obrazovnih okruženja. To je primarno sredstvo društvene interakcije u ranom djetinjstvu. Igra je povezana s različitim aspektima društvenih interakcija i vještina komunikacije, uključujući izmjenjivanje i dijeljenje, suradnju, pregovaranje, društvenu uzajamnost, razvoj teorije uma, razvoj prijateljstava, prihvaćanje od strane vršnjaka, združenu pažnju, zajedničko sudjelovanje, geste i govor tijela (O’Keeffe i McNally, 2021).

Važno je napomenuti da se autistična djeca obično igraju drugačije u usporedbi s tipičnim vršnjacima budući da mogu imati ograničenja u igri. Konkretno, autistična djeca obično imaju poteškoće u igri, počevši od dojenačke dobi, u spontanoj interaktivnoj socijalnoj igri, a kasnije i u socijalnoj igri ili grupnoj igri. Ove poteškoće proizlaze iz prirode autizma koji uključuje

značajne poteškoće u socijalnoj interakciji, komunikaciji i simboličkom razmišljanju. Autistična djeca obično pokazuju interes za senzorne kvalitete predmeta u igri, a njihova igra može se smatrati stereotipnom i/ili ponavljajućom. Autistična djeca mogu imati teškoće u različitim aspektima igre, uključujući sudjelovanje u imaginativnoj igri, sklapanju prijateljstava, pokazivanju interesa za vršnjake, sudjelovanju u igri s vršnjacima, simboličkoj igri, funkcionalnoj igri (npr. guranje autića) i pretvaranju da se igraju (npr. imitiranje zvuka kotača automobila). Osim toga, autistična djeca mogu pokazati razlike u kvaliteti i količini svoje igre u usporedbi s vršnjacima i djecom s drugim razvojnim teškoćama. Autistična djeca rijetko će se uključiti u funkcionalno prikladnu igru bez specifičnog i eksplicitnog podučavanja (Kossyvak i Papoudi, 2016).

Unatoč tim ograničenjima igra kod autistične djece može se koristiti kao učinkovit alat u njihovom obrazovanju uz odgovarajuće vodstvo i mentorstvo, pomažući im u razvoju socijalnih vještina i poticanju njihovog sudjelovanja u inkluzivnom okruženju (Kossyvak i Papoudi, 2016). Igra je korištena kao intervencija temeljena na praksi za podršku vještinama socijalne komunikacije autistične djece (O'Keeffe i McNally, 2021), a provedena su istraživanja koja prepoznaju korist igre kao strategije intervencije za autističnu djecu u školskom okruženju (Kossyvak i Papoudi, 2016).

Općenito, intervencije za autističnu djecu temeljene na igri dijele se na dvije kategorije: (1) intervencije koje se usredotočuju na poboljšanje vještina socijalne igre i (2) intervencije koje koriste igru za razvoj drugih društvenih ishoda. Povezanost društvene igre i razvoja socijalnih vještina, razvoja jezika i vještina komunikacije, osnova je za nekoliko terapijskih intervencija za autizam (Gibson i sur., 2021).

Vršnjaci igraju važnu ulogu u razvoju socijalnih i komunikacijskih vještina autistične djece (Mastrangelo, 2009). Iskustvo igre s vršnjacima važno je za razvoj djeteta, socijalizaciju, kao i kulturalnu uključenost (Wolfberg i sur., 2015). Pokazalo se da djeca, u igri s vršnjacima, održavaju igru na jedinstvene načine koji se ne mogu replicirati od strane odraslih. Na primjer, djeca zajedno stvaraju društvene i imaginarne svjetove, dijeleći značenja unutar tih suradničkih okolina. Među nekoliko metoda, model Integriranih grupa za igru (IPG), koji se pojavio u svrhu uključivanja djece u zajednička iskustva igre s vršnjacima, također je prepoznat kao jedna od najboljih praksi za podršku autističnoj djeci. IPG-ovi uključuju autističnu djecu (početnike) s vršnjacima koji su iskusniji u igri (iskusni igrači), koji mogu biti tipični vršnjaci ili braća i sestre, u međusobno angažirajućim igrama pod vodstvom kvalificiranog odraslog u redovitom inkluzivnom socijalnom okruženju (Wolfberg i sur., 2012).

6

ŠKOLE KAO PRIRODNO OKRUŽENJE ZA VRŠNJAČKE INTERAKCIJE

Škole se, za razliku od kliničkih okruženja, mogu opisati kao okruženja koja potiču odnose i omogućuju prirodne vršnjačke interakcije za autističnu djecu (O’Keeffe i McNally, 2021). Međutim, dokumentirano je da samo izlaganje vršnjacima i uvjetima socijalne interakcije, možda nije dovoljno za razvoj socijalnih vještina primjerenih dobi kod autistične djece (Chung i sur., 2007). Bez dovoljne podrške, autistična djeca mogla bi biti u opasnosti od daljnje izolacije, što naglašava nužnost ranih intervencija kako bi se podržao razvoj njihove socijalne komunikacije unutar formalnog školskog okruženja (O’Keeffe i McNally, 2021). Dodatno, kako se sve više autistične djece uključuje u redovno obrazovanje, učitelji bi se trebali usredotočiti na načine poticanja i poboljšanja socijalne interakcije između autističnih učenika i njihovih tipičnih vršnjaka (Silveira-Zaldivara i sur., 2021).

Intervencije koje uključuju vršnjake (PMI - Peer Mediated Interventions) su bile učinkovite u poboljšanju socijalnih vještina i angažiranju autističnih učenika u školskom okruženju. PMI se može primjenjivati u kratkim razdobljima i malim grupama, tijekom razdoblja igre, poput odmora, putem intervencija za cijeli razred ili programa nakon škole (Silveira-Zaldivara i sur., 2021).

Važno je razmotriti vrijednost grupnog treninga socijalnih vještina i igre s vršnjacima unutar prirodnog školskog okruženja i istražiti načine poticanja vršnjačkih interakcija u inkluzivnom školskom okruženju. Iako je vrijednost igre u redovnom obrazovanju široko istražena, čini se da je nešto zanemarena u školskoj praksi. Mnogi nastavnici, bez obzira na to rade li u redovnom ili posebnom obrazovanju, često zanemaruju važnost igre nakon rane dobi i njezin doprinos učinkovitim poučavanju autistične djece (Kossyvaki i Papoudi, 2016).

Uključivanje autistične djece u igru postavlja dodatne izazove za učitelje (Kossyvaki i Papoudi, 2016). Stoga, učitelji mogu zahtijevati odgovarajuće smjernice, obuku i resurse kako bi implementirali strategije igre s vršnjacima u učionice u redovnim obrazovnim uvjetima. Ovaj priručnik ima za cilj biti vodič nastavnicima za implementaciju grupnih aktivnosti u učionici (školske igre) namijenjenih autističnoj djeci, olakšavajući razvoj njihovih socijalnih vještina u redovnom obrazovanju.

7

2. Dio: Smjernice

Osnovna ideja razvoja ovog priručnika jest prilagodba poznatih igara koje se često igraju u školskom okruženju među vršnjacima kako bi se omogućile dodatne koristi za autističnu djecu. Cilj je osnažiti autistične učenike različitim socijalnim vještinama, ne narušavajući njihov status među vršnjacima i ne izlažući ih stigmatizaciji, koristeći zabavne i jednostavne zadatke. Ove prilagođene igre omogućuju svim učenicima sudjelovanje bez isticanja njihovih razlika budući da se temelje na dobro uspostavljenim obrazovnim pristupima prilagođenim za inkluzivne obrazovne postupke.

Priručnik je posebno dizajniran s naglaskom na jedinstvene karakteristike autističnih učenika. Glavni ciljevi su unaprijediti njihove komunikacijske sposobnosti i opskrbiti ih učinkovitim strategijama za suočavanje s izazovima unutar školskog okruženja, što im u konačnici pomaže u postizanju individualnih ciljeva i održavanju napretka. Njegova upotreba ključna je s obzirom na različite osobnosti svakog djeteta i iskorištavanje kolektivne snage grupe u školskom okruženju. Nastavnici imaju slobodu koristiti ove školske grupne igre na način koji smatraju najkorisnijim, uzimajući u obzir jedinstvenu dinamiku i razine znanja svojih učenika.

Važno je naglasiti da je ovaj priručnik namijenjen isključivo za obrazovne svrhe. Glavni ciljevi usmjereni su na unapređivanje društvene svijesti, njegovanje kognitivnih vještina i poticanje prihvaćanja među vršnjacima. Ni pod kojim okolnostima ne smije se smatrati terapijskom ili intervencijskom strategijom za djecu s autizmom ili produžetkom posebnog obrazovanja. Umjesto toga, treba služiti kao zbirka prijedloga igara, inspiriranih poznatim aktivnostima i prilagođenih za osnaživanje socijalnih vještina kroz igru. Glavni cilj mu je pomoći nastavnicima u promicanju zajedništva unutar učionice korištenjem alata koji pozitivno utječu na proces učenja. Sveukupno, igre su osmišljene s potencijalom da pomognu učenicima razvijati svoje socijalne vještine na zabavan i motivirajući način.

U sažetku, ovaj je priručnik vrijedan resurs za svakog nastavnika koji želi obogatiti društvenu svijest, poticati prihvaćanje, promicati zajedništvo i poticati društvenu interakciju među učenicima koristeći globalno prepoznate igre prilagođene za jačanje tih vještina. Također ima za cilj smanjiti predrasude i negativne stavove prema vršnjacima.

Igre predstavljene u ovom priručniku usklađene su sa socijalnim vještinama identificiranim u kurikulumu projekta koji obuhvaća četiri različita područja:

1. Bazične vještine: ukorijenjene u temeljnim socijalnim interakcijama, ove vještine uglavnom se oslanjaju na neverbalne znakove.
2. Interakcijske vještine: bitne za sudjelovanje u verbalnim interakcijama s drugima, ove vještine obuhvaćaju sposobnost učinkovite komunikacije govorom.



3. Afektivne vještine: ovo područje uključuje sposobnost prepoznavanja i razumijevanja emocija drugih, olakšavajući empatične i emocionalno usklađene interakcije.

4. Kognitivne vještine: potrebne za održavanje složenijih socijalnih interakcija, ove vještine uključuju procese poput rješavanja problema i kritičkog razmišljanja.

Igre ponuđene u ovom priručniku pažljivo su osmišljene kako bi ciljale i poboljšale specifična područja razvoja socijalnih vještina. U osnovi, cilj grupnih igara u ovom priručniku je pomoći autističnoj djeci da steknu socijalne vještine kroz vježbanje vještina u uvjetima koji nalikuju stvarnom životu.

Igre u ovom priručniku namijenjene su autističnoj djeci razine 1; međutim, neke igre također su primjenjive na razini 2. Igre razvijene u ovom priručniku mogu se primijeniti na niže razrede osnovne škole, a razina kompetencija može se prilagoditi od strane nastavnika, ovisno o dobi, razvijenosti socijalnih vještina i drugim faktorima, u skladu s dinamikom razreda.

Metodologija svake igre varira i uključuje spoznaje iz različitih prihvaćenih obrazovnih pristupa:

- **Strateško uvježbavanje:** ovaj pristup osmišljen je kako bi učenicima pomogao razvijati vještine samokontrole i suočavanja s pritiskom vršnjaka.
- **Prirodno okruženje i relevantnost u stvarnom svijetu:** ovaj pristup omogućuje učenicima prakticiranje asertivnog ponašanja u kontekstima koje mogu doživjeti u svakodnevnom životu.
- **Pristupi sistemskog razmišljanju:** ovaj pristup ima za cilj pomoći učenicima da razumiju kako različiti elementi međusobno djeluju i utječu jedan na drugoga.
- **Interakcija s vršnjacima:** intervencije temeljene na vršnjačkom modelu su prakse temeljene na dokazima i poučavaju tipične vršnjake strategijama kako bi im olakšali socijalnu interakciju s autističnom djecom.
- **Primjeri rasprava:** ovaj pristup omogućuje učenicima da shvate dinamiku međuljudskih interakcija i steknu uvid u emocije koje nastaju kada ih drugi ne čuju.
- **Pristupi igranja uloga:** igranje uloga omogućuje učenicima istraživanje različitih uloga i perspektiva, poboljšavajući njihovu kognitivnu fleksibilnost.
- **Vizualna podrška:** vizualne podrške, poput vizualnih znakova, rasporeda i vizualnih uputa koriste se radi poboljšanja razumijevanja i poticanja samostalnog sudjelovanja.



Savjeti i upute za nastavnike

U sljedećoj cjelini pružamo savjete i upute za maksimiziranje učinkovitosti ovog priručnika. Preporučuje se pažljivo razmotriti i primijeniti ove upute u učionici budući da su razvijene sa snažnim naglaskom na etička pitanja.

- Bitno je uvažiti da sudjelovanje u igrama mora biti dobrovoljno, a upute treba pružiti na način koji ne ističe razlike među učenicima. Ovaj princip treba se poštovati u svakoj fazi provedbe igara, uključujući i kada se traži povratna informacija od učenika.
- Dodatno, ključno je pridržavati se svih etičkih smjernica i načela, osiguravajući pravilnu uporabu terminologije poštivanja drugih prilikom razgovora o jedinstvenim osobitostima i snagama svakog učenika. Svaki učitelj treba pažljivo izbjegavati fraze i izraze koji bi potencijalno mogli narušiti ugled autističnih učenika.
- Vrlo je preporučljivo biti svjestan izazova s kojima se autistični učenici mogu suočiti tijekom provedbe ovih igara. Očekivanje je da se koriste na način koji ne uzrokuje štetu ili frustraciju nijednom članu razreda. Naglasak je stavljen na poticanje i poboljšanje vještina komunikacije, a ne samo na procjenu točnih ili netočnih odgovora.
- U slučaju poteškoća u provedbi, kada to učitelj ili edukator smatra potrebnim, preporučuje se privremeno zaustaviti ili završiti igru kako bi se spriječile eventualne štetne posljedice. Prevazilaženje ograničenja i poteškoća zahtijeva odgovarajući trening i pripremu školskog okruženja na način koji potiče i održava interes i entuzijazam učenika.
- Ove igre služe kao primjeri koje učitelji mogu nadograditi i prilagoditi ih svojim učenicima. Svaku igru mogu prilagoditi dobi, sposobnostima, preferencijama i potrebama učenika, kao i zahtjevima određene situacije. Učitelji imaju slobodu voditi igre na način koji smatraju najkorisnijim, a svojom fleksibilnošću mogu poslužiti kao uzor učenicima, podučavajući ih prilagodljivosti i toleranciji prema promjenama.
- Odgovornost učitelja ili voditelja igre je stvoriti okruženje koje potiče učenje socijalnih vještina kod svakog učenika i potiče sudjelovanje omogućavanjem svima da sudjeluju onoliko koliko im odgovara i na način koji im najbolje odgovara. Ovo je posebno korisno za autistične učenike jer ne želimo prenositi poruku da je pogrešno biti različit ili da se autistični učenici moraju maskirati ili prikrivati. Cilj je pomoći autističnim učenicima da se lakše snalaze u svom socijalnom okruženju. Stoga je fokus na učenju vještina koje omogućuju učenicima komuniciranje svojih želja i potreba na način koji njima odgovara, podučavajući vještine samozastupanja, proširujući razumijevanje jezika, prepoznajući i razumijevajući vlastite emocije, te razvijajući strategije samoregulacije i rješavanja problema. Naglasak igara za sve



učenike usredotočen je na jačanje razumijevanja da smo svi jedinstveni s različitim stilovima komunikacije. Kvalitetna komunikacija ostvariva je kada prihvaćamo i prilagođavamo se individualnim komunikacijskim potrebama svakoga.

- Ključno je izbjegavati postavljanje ciljeva za autistične učenike koji potiču ponašanja maskiranja i prikrivanja. Primjeri štetnih ciljeva socijalnih vještina mogu uključivati modificiranje tona glasa, prisiljavanje na kontakt očima, oponašanje govora tijela neurotipičnih osoba, oponašanje izraza lica neurotipičnih osoba, suzbijanje prirodnih stilova slušanja, pridržavanje normi interaktivne igre, poticanje na inicijaciju igre s vršnjacima, naglašavanje recipročne igre, zahtijevanje pretjerane tolerancije na promjene i obeshrabrivanje prekidanja.

Budući da su igre namijenjene učenju socijalnih vještina kod autističnih učenika, dobro je slijediti opća pravila koja su se pokazala učinkovitima:

- Razmotrite jedinstveni skup snaga i poteškoća svakog učenika kako biste postigli optimalne rezultate.
- Zajedno s učenicima postavite jasna pravila škole i razreda i osigurajte da ih svi razumiju i prihvate.
- Budite uzor svojim učenicima i postavite pozitivan primjer sa strpljenjem, mirnim tonom glasa i prijateljskim stavom prema drugima.
- Cijenite individualnost drugih ljudi.
- Ohrabrite svakoga da sudjeluje u igri onoliko koliko želi, da se zaustavi i napusti igru ako se osjeća nelagodno - treba uzeti u obzir osjećaje i senzacije svakoga.
- Koristite eksplicitne i jasne upute.
- Dajte im upute o tome što bi trebali raditi, umjesto što ne bi trebali raditi.
- Koristite vizualnu podršku kad god je to moguće. Za autistične učenike, slika vrijedi tisuću riječi ili više!
- Budite svjesni senzornih zahtjeva i izbjegavajte situacije koje bi mogle dovesti do senzorne preopterećenosti.
- Omogućite prilike za vježbanje i ponavljanje onoga što su naučili, u različitim okruženjima ako je moguće. Nemojte pretpostavljati da će autistični učenici generalizirati.

11

Na kraju, neki temeljni principi za provedbu ovog priručnika u školskom okruženju mogu uključivati:

- Potrebu da svi sudionici jasno razumiju smjernice zadatka.
- Uzimanje u obzir specifičnih preferencija pojedine djece ili grupe može poboljšati interes i motivaciju kako sugeriraju istraživanja (Koegel i sur., 2010).
- Prepoznavanje važnosti pripreme, pružanje odgovarajućih povratnih informacija i dobro razumijevanje svake obrazovne aktivnosti. To znanje može aktivirati



prethodno učenje i pomoći učenicima da uspostave veze s novim sadržajem u učionici (Koegel, Koegel, Frea i Green-Hopkins, 2003; Gately, 2008).

- Preporučljivo je slijediti ustaljeni raspored i učioničke rutine tijekom provedbe ovih igara. Dosljednost pruža osjećaj sigurnosti i poznatosti, što može biti posebno važno za autistične učenike koji mogu teško podnositi neočekivane promjene (McIntosh, Herman, Sanford, McGraw i Florence, 2004). Na početku svake aktivnosti pregledajte dnevni raspored i unaprijed obavijestite učenike o eventualnim promjenama u rasporedu, uključujući moguću zamjenu nastavnika.
- Smanjite nepovoljne okolinske uvjete i stvorite ugodnu učionicu. Mnogi autistični učenici imaju senzorne teškoće koje mogu utjecati na njihovu sposobnost koncentracije.
- U slučaju poteškoća tijekom primjene igara, preporučljivo je privremeno prekinuti ili završiti aktivnost kako bi se spriječila svaka emocionalna ili fizička šteta za učenike.
- Naposljetku, ako dođe do nelagode ili poteškoća tijekom provedbe ovih aktivnosti, snažno se preporučuje prilagodba igara na način koji potiče pozitivnu dinamiku grupe i pojedinca, umjesto naglašavanja negativnih aspekata.



3. Dio: Školske grupne igre

Bazične Vještine

Metodološka podloga i pristupi

Područje fokusa ovog dijela su bazične socijalne vještine, posebno usmjerene na kontakt očima, osobni prostor, geste i oponašanje. Ove bazične vještine igraju ključnu ulogu u olakšavanju socijalnih interakcija i uspostavljanju važnih veza s drugima, posebno za autistične učenike. Također je važno specificirati dobnu ili razrednu razinu.

Da bismo poboljšali bazične socijalne vještine, metode i pristupi korišteni u prezentaciji ovih igara obogaćeni su sa svakodnevnim, poznatim predmetima s kojima se učenici poistovjećuju, poput karata, vizualnih i auditivnih znakova te ručno izrađenih materijala (senzorna percepcija).

U razvoju učinkovitih igara i aktivnosti za razvoj socijalnih vještina koristimo sljedeće metode i pristupe:

Igranje uloga - igre poput „Prepoznavanje govora tijela“, „Ogledala“ i „Kazališta emocija“ omogućuju učenicima preuzimanje različitih uloga i perspektiva, poboljšavajući njihovu kognitivnu fleksibilnost i prepoznavanje gesti putem igranja uloga.

Interakcija s vršnjacima - prikazana kroz igru „Zajednički likovni projekt“, ove aktivnosti olakšavaju razvoj dječjih bazičnih vještina kroz interaktivna iskustva s vršnjacima, vizualnu stimulaciju i promatranje.

Strateško vježbanje - ovaj pristup je prikazan u igri „Statue“ koja pomažu učenicima razvijati vještine samokontrole i suočavanja s pritiskom vršnjaka.

Popis igara

1. Prepoznavanje govora tijela
2. Ogledalo
3. Zajednički likovni projekt
4. Kazalište emocija
5. Statue

Igra br. 1

Naslov: Prepoznavanje govora tijela (Igranje uloga)

Cilj igre: Podizanje svijesti o izrazima lica i ulozi govora tijela u osjećanju i izražavanju emocija, poticanje afektivnih vještina. Ova je igra dizajnirana za autističnu djecu na razini 1 i inkluzivna je te pogodna za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite pitanja ili koristite Empatijske kartice temeljene na dinamici razreda i potrebama.
2. Stvorite scenarij igranja uloga u kojem učenici moraju izraziti svoje osjećaje kao odgovor na zadatak.

Vođenje igre:

Upoznajte djecu s igrom i omogućite im situaciju planiranja i glumljenja putem pantomime kako bi djeca razumjela zadatak i izražavala emocije.

Učitelj može započeti vježbu objašnjavajući što je pantomima riječima: „Danas ćemo se zabavljati uz uzbuđljivu igru koja uključuje korištenje naših tijela i izraza lica za komunikaciju bez govora. Zove se *Pantomima*. Pantomima je poput glume, ali bez riječi. Umjesto toga, koristimo svoja tijela i izraze lica da ispričamo priču ili prenesemo poruku. To je sjajan način izražavanja emocija i ideja bez izgovaranja ijedne riječi“.

Primjeri pitanja uključuju:

Kako biste se osjećali da vam je danas rođendan?

Kako biste se osjećali da kasnite u školu?

Kako biste se osjećali da počne padati snijeg?

Kako biste se osjećali da slušate svoju omiljenu glazbu?

Kako biste se osjećali da vas učitelj opomene u razredu?

Kako biste se osjećali da počinju ljetni praznici?

U drugoj verziji možete koristiti Empatijske kartice. Svaka kartica potiče učenike da zamisle kako bi se osjećali pomažući im da budu više u dodiru sa svojim emocijama. Ako mogu pravilno prepoznati vlastite osjećaje, bit će bolje opremljeni za imenovanje osjećaja drugih u sličnim



situacijama. Kartice se mogu uključiti u aktivnost unutar kruga ili koristiti prilikom poučavanja učenika da više razmišljaju o sebi i svom ponašanju.

Razgovor nakon igre:

Održite grupnu raspravu o važnosti razumijevanja tuđih ili vlastitih osjećaja. Ovaj se korak lako može postići postavljanjem jednostavnih pitanja svakom djetetu poput:

Koji dio zadatka vam se najviše svidio?

Biste li nešto drugačije radili?

Jesu li se pojavile poteškoće pri izvođenju zadatka?

Ilustracije

Možete koristiti različite ilustracije karata kao što je prikazano ovdje.

Materijal

Određeno područje za igru

Empatijske kartice



Sažetak

1. Kreirajte ugodno okruženje.
2. Pripremite scenarij igranja uloga/pitanja ili Empatijske kartice.
3. Predstavite igru učenicima.



4. Zamolite učenike da sudjeluju u različitim situacijama glume.



Lista za provjeru

Jeste li jasno predstavili igru i istaknuli ciljeve učenja?

Jeste li pravilno pripremili materijale?

Jeste li kreirali ugodno okruženje?

Jeste li postavili odgovarajuća pitanja?

Jeste li im pružili odgovarajuće kartice?

Jeste li pružili podršku učenicima koji su trebali pomoć u prepoznavanju emocija?

Jeste li omogućili učenicima različite situacije za glumu?

Jeste li poticali pozitivan sportski duh i pomoć tijekom cijele igre?

16

Igra br. 2

Naslov: Ogledalo (Igranje uloga)

Cilj igre: Cilj igre "Ogledalo" je poboljšati samosvijest, empatiju i vještine neverbalne komunikacije kod sudionika. Posebno je dizajnirana za osobe na razinama 1 i 2 spektra autizma. Ova inkluzivna igra potiče osnovne vještine poput oponašanja i gestikulacije. Pogodna je za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite ugodan i otvoren prostor za igru, osiguravajući da sudionici imaju dovoljno prostora za slobodno kretanje.
2. Razvrstajte sudionike grupe u parove, idealno bi bilo između 4 i 20 sudionika.
3. Pripremite raznolike rekvizite ili jednostavne predmete koje sudionici mogu koristiti tijekom igre, poput šalova, šešira ili lopti.

Vođenje Igre:

- Počnite objašnjavajući pravila i ciljeve igre sudionicima rekavši da ova igra nije samo zanimljiva već i vrlo zabavna. Počnite su demonstracijom igre i pozovite sve da slijede vaše pokrete kao skupina. Nakon što ste zajedno vježbali, formirajte parove i nastavite igru u parovima.
- Zamolite svaki par da stane jedno nasuprot drugome.
- Uputite jednu osobu u svakom paru da bude „Vođa“, a drugu da bude „Ogledalo“.
- „Vođa“ počinje izvoditi niz sporih i namjernih pokreta. „Ogledalo“ mora točno replicirati te pokrete, kao da gleda u ogledalo. Potičite sudionike da se fokusiraju na govor tijela, izraze lica i geste partnera.
- Postupno povećavajte složenost pokreta uključujući rekvizite ako su dostupni i potičite sudionike da budu kreativni.
- Dopustite svakom paru da se izmjenjuje u ulogama „Vođe“ i „Ogledala“.
- Promatrajte interakciju sudionika, pružajući povratne informacije i vođenje prema potrebi.
- Naglasite važnost neverbalne komunikacije, usredotočujući se na govor tijela i izraze lica.

Razgovor nakon igre:

Na kraju igre okupite sudionike u krug i potaknite grupnu raspravu. Zamolite sudionike da podijele svoja iskustva, uvide i izazove s kojima su se suočili, strategije koje su koristili za neverbalnu komunikaciju i utjecaj aktivnosti oponašanja.

Ovaj korak lako se može postići postavljanjem svakom djetetu jednostavnih pitanja poput:

Koje strategije ste koristili za učinkovitu neverbalnu komunikaciju?

Jesu li vam određeni poticaji bili korisniji od drugih?

Kako je aspekt oponašanja utjecao na vaše razumijevanje komunikacije?

Jeste li poboljšali svoju empatiju ili samosvijest?

Ilustracije

<https://www.youtube.com/watch?v=pgfRHOAh9Ik>

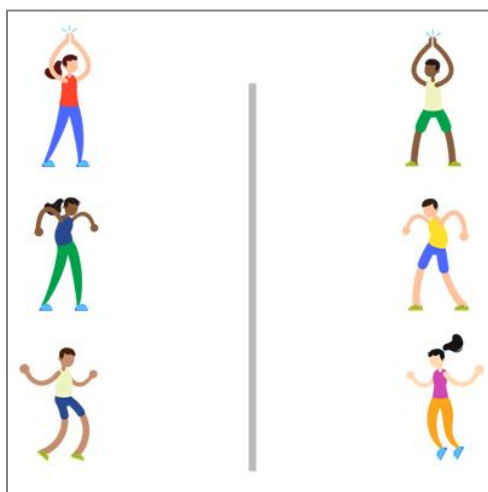
Materijal

Otvoren prostor za kretanje.

Rekviziti (šalovi, šeširi, lopte, itd.)

Sažetak

1. Pripremite ugodan prostor i okupite sudionike u parove.
2. Objasnite pravila i ciljeve igre.
3. Odredite „Vođu“ i „Ogledalo“ u svakom paru.
4. Pokrenite igru i postupno povećavajte složenost pokreta te potičite kreativnost.
5. Dopustite svakom paru da mijenja uloge.
6. Promatrajte i pružite povratne informacije tijekom igre.
7. Razgovarajte nakon igre.



(<https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-game-mirror-mirror>)

Lista za provjeru

- Jeste li postavili stolce u parove, okrenute jedan prema drugom?
- Jeste li jasno objasnili cilj igre?
- Jeste li osigurali da sudionici održavaju kontakt očima tijekom igre?
- Jeste li odredili uloge „Vođe“ i „Ogledala“ za svaku rundu?
- Jeste li mijenjali uloge između sudionika za svaku rundu?
- Jeste li poticali sudionike da razmišljaju o svojim iskustvima?
- Jeste li održali raspravu o empatiji i njezinoj primjeni u svakodnevnom životu?

Igra br. 3

Naslov: Zajednički likovni projekt (Suradnja s vršnjacima)

Cilj igre: Cilj ove igre je potaknuti timski rad, kreativnost i suradnju među sudionicima. Suradničkim pristupom na zajedničkom likovnom radu sudionici će naučiti surađivati, izražavati svoje ideje i doprinositi zajedničkom stvaranju. Ova aktivnost namijenjena je



poboljšanju naprednih vještina neverbalne komunikacije i interakcije čime je prikladna za autističnu djecu na razinama 1 i 2, a primjerena je za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite likovni materijal: skupite materijale poput papira, boja, kistova, markera, olovaka u boji ili bilo kojeg drugog likovnog materijala koji želite koristiti.
2. Napravite grupe od 3-5 učenika, osiguravajući uravnoteženu mješavinu sposobnosti i osobnosti unutar svake grupe kako biste potaknuli raznoliku suradnju.
3. Organizirajte stolove ili određena područja s likovnim materijalom za svaku grupu.

Vođenje igre:

- Objasnite zajednički likovni projekt naglašavajući važnost timskog rada, dijeljenja ideja i poštivanja doprinosa drugih.
- Istaknite važnost poštivanja likovnog stila svakog učenika i poticanje pozitivnog i uključivog kreativnog okruženja unutar tima ili učionice.
- Dodijelite temu ili naziv likovnog projekta. To može biti priroda, prijateljstvo ili tema povezana s određenim predmetom koji učite u razredu.
- Potaknite grupnu „oluju ideja“ tako da svaka grupa raspravlja i predlaže ideje vezane uz temu. Potičite kreativnost i različite perspektive.
- Dodijelite uloge unutar svake grupe, poput vođe, čuvara vremena i odgovornog za materijale. Rotirajte ove uloge za iduće likovne projekte.
- Dopustite svakoj grupi da započne s radom na zajedničkom likovnom djelu. Potičite ih da komuniciraju, dijele ideje i učinkovito surađuju.
- Pomozite i vodite prema potrebi, istovremeno dopuštajući učenicima da preuzmu inicijativu nad kreativnim procesom. Pružite prijedloge i potičite rješavanje problema kad se pojave.

Razgovor nakon igre:

Nakon određenog vremena, učenici stavljaju stolice u krug okrenute prema unutra i dijele svoje iskustvo sudjelovanja u igri. Učitelj može postaviti sljedeća pitanja:

Kako ste se osjećali radeći kao grupa?

Jeste li napravili greške koje nisu bile u skladu s uputama?

Što biste radili drugačije kada biste imali priliku ponovno sudjelovati?



Ilustracije

<https://www.youtube.com/watch?v=n52qEAxaZ8M>



<https://www.etsy.com/listing/1501082065/summer-collaborative-art-poster-i-end-of>

<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Summer-Collaborative-Art-Poster-I-End-of-the-Year-Craftivity-I-Bulletin-Board-9616019>

20

Materijal

Papir (različitih veličina i vrsta)

Boje, kistovi i posude s vodom

Markeri, olovke u boji ili flomasteri

Ljepilo, škare i drugi likovni materijali po želji

Likovna mapa ili drvena podloga za crtanje (po želji, za veće likovne radove)



Sažetak

1. Pripremite materijal i radna mjesta.
2. Rasporedite učenike po grupama.
3. Predstavite igru.
4. Potaknite „oluju ideja“ o temi likovnog projekta.
5. Dodijelite uloge unutar svake grupe i dopustite svakoj grupi da započne s radom na suradničkom likovnom djelu.
6. Razmotrite i pružite podršku tijekom igre.
7. Povedite razmatranje nakon igre reflektiranjem o iskustvu timskog rada.

21



Lista za provjeru

Jeste li jasno objasnili upute i očekivanja za zajednički likovni projekt?

Jeste li odredili grupe s uravnoteženom mješavinom sposobnosti i osobnosti?

Jeste li osigurali odgovarajući likovni materijal za svaku grupu?



Jeste li predstavili i raspravili temu ili naziv projekta s učenicima?

Jeste li podržali učenike u učinkovitom dijeljenju ideja tijekom „oluje ideja“?

Jeste li rotirali vođenje i uloge unutar grupa radi jednakog sudjelovanja?

Jeste li pružili vođenje i pomoć omogućujući istovremeno učenicima da preuzmu inicijativu nad kreativnim procesom?

Jeste li potaknuli razmatranje nakon igre kako biste reflektirali suradničko likovno iskustvo?

Igra br. 4

Naslov: Kazalište emocija (Igranje uloga)

Cilj igre: Unaprijediti socijalne interakcije vježbanjem promatranja i imitacije. Ova je igra osmišljena kako bi potaknula naprednu neverbalnu komunikaciju i osnovne vještine te je prikladna za autističnu djecu na razini 1. Ona je inkluzivna i primjerena za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite učionicu da bude ugodan i otvoren prostor za igru te podijelite učenike u dvije grupe.
2. Naglasite važnost pažljivog promatranja i istaknite značaj pažljivog bilježenja pokreta, gesti i radnji tima.

Vođenje igre:

- Upoznajte djecu s igrom objašnjavajući da ćemo danas sudjelovati u *Kazalištu emocija* i pružite kratak pregled pristupa imitaciji i komunikaciji putem gesti.
- Objasnite djeci različite emocije, na primjer, „Radost je topao i sretan osjećaj koji doživljavate kada se nešto divno dogodi, poput pobjede u igri, primanja komplimenta ili provođenja vremena s osobama koje volite“.
- Osigurajte da svako dijete potpuno razumije upute za igru te načine izražavanja određenih emocija.
- Pružite svakoj ekipi scenarij s dominantnom emocijom i zamolite ih da izvedu igru temeljenu na tome. Druga ekipa ima zadatak otkriti koja je emocija opisana.

Scenariji mogu biti:

- Sretni scenarij:



Kada se ekipa odluči za izvođenje „sretnog scenarija“, opišite situaciju rekavši „Zamislite prekrasan sunčan dan i ispunjeni ste radošću. Pokažite nam kako biste hodali i izražavali svoju sreću“.

Potaknite grupu da izvede scenarij koristeći govor tijela, izraze lica i geste. Podsjetite ih da se smiješe i kreću živahno i veselo.

- Tužni scenarij:

Kada se ekipa odluči za izvođenje „tužnog scenarija“, opišite situaciju rekavši „Zamislite da se niste složili s prijateljem i osjećate se stvarno tužno. Pokažite nam kako biste se ponašali kad ste tužni“.

Potaknite grupu da izvede scenarij prenoseći tugu govorom tijela i izrazima lica. Mogu prikazati tugu hodanjem polako, spuštanjem ramena i izbjegavanjem osmijeha.

Učitelj može prilagoditi igru fokusirajući se na različite emocije i scenarije.

Razgovor nakon igre:

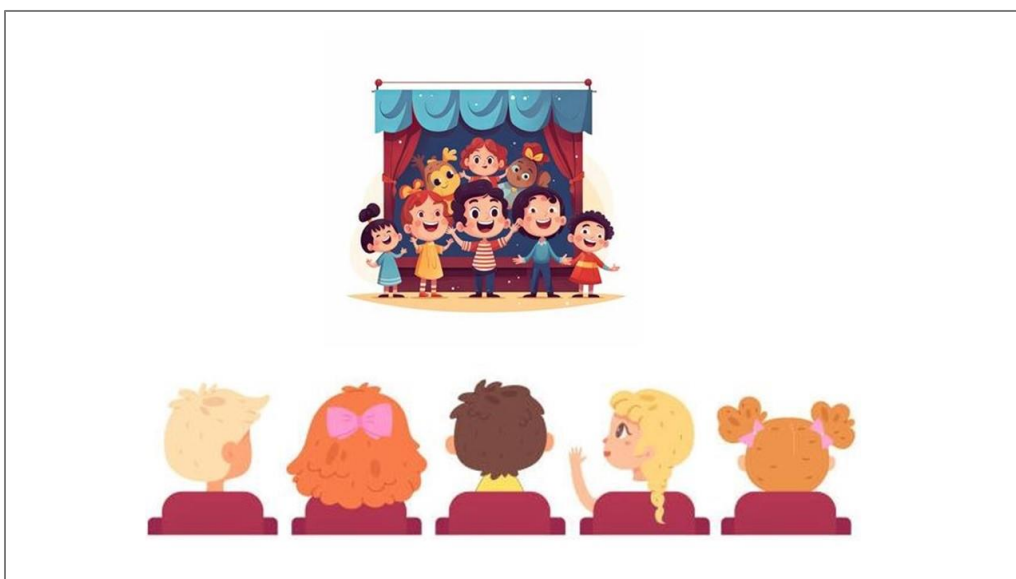
Nakon određenog vremena, učenici postavljaju stolice u krug okrenute prema unutra i sjedaju kako bi podijelili iskustvo sudjelovanja u ovoj igri. Učitelj može postaviti sljedeća pitanja:

Što biste radili drugačije kada biste ponovno igrali?

Što ste primijetili u vezi načina na koji izražavamo različite emocije?

Koja je emocija bila teža za izražavanje?

Ilustracije





Materijal

Otvoren prostor

Rekviziti

Sažetak

1. Pripremite ugodan prostor za djecu koja će glumiti.
2. Podijelite razred u dvije grupe.
3. Predstavite igru.
4. Pružite svakoj ekipi scenarij.
5. Dopustite svakoj ekipi da izvede scenarij koristeći govor tijela, izraze lica i geste.
6. Dopustite drugoj grupi da promatra i otkrije opisanu emociju.
7. Analiza igre.

Lista za provjeru

Jeste li pravilno spojili učenike, uzimajući u obzir njihove sposobnosti?

Jeste li pružili jasne upute za igru?



Jeste li potaknuli aktivno promatranje i točnu imitaciju tijekom igre?

Jeste li pratili i pružili podršku učenicima koji su imali poteškoća s promatranjem ili imitacijom pokreta svojih partnera?

Jeste li istaknuli važnost promatranja i imitacije u socijalnim interakcijama?

Jeste li stvorili pozitivno i inkluzivno okruženje kako bi svi učenici mogli sudjelovati u igri?

Igra br. 5

Naslov: Statue (Strateško vježbanje)

Cilj igre: Poticanje fokusa, samokontrole i kreativnog izražavanja među sudionicima, ova igra osmišljena je kako bi razvila napredne neverbalne komunikacijske i bazične vještine. Pogodna je za autistične učenike na razinama 1 i 2, uključujući učenike svih dobničkih skupina, ne zahtijeva čitanje ili kompleksne komunikacijske vještine.

Smjernice

Postavljanje igre:

1. Pripremite prostor za slobodno kretanje sudionika.
2. Odaberite temu igre (npr. životinje, priroda, emocije).
3. Pripremite raznovrsne položaje ili radnje vezane uz temu kako bi ih sudionici mogli imitirati.

Vođenje igre:

- Objasnite cilj igre učenicima.
- Podijelite odabranu temu i demonstrirajte položaj ili radnju vezanu uz nju.
- Naredite učenicima da se razmjestite po prostoriji.
- Počnite s reprodukcijom glazbe ili upotrijebite *tajmer* kako biste označili trajanje svakog kruga.
- Kada glazba počne ili *tajmer* krene, sudionici se moraju slobodno kretati i izražavati.
- Prema nasumičnim intervalima pauzirajte glazbu ili zaustavite *tajmer*.
- Kad glazba stane ili *tajmer* završi, sudionici se moraju zamrznuti u položaju ili radnji vezano uz temu.
- Šetajte po prostoriji i promatrajte smrznute položaje ili radnje sudionika.
- Ponovno pokrenite glazbu ili *tajmer* kako biste nastavili igru, omogućujući sudionicima ponovno slobodno kretanje i izražavanje.
- Ponovite nekoliko krugova svaki put uključujući različite položaje ili radnje.



Razgovor nakon igre:

Nakon igre, okupite učenike u krug radi razgovora. Zamolite ih da razmisle o svojem iskustvu igranja igre i postavite pitanja poput:

Što biste radili drugačije kada biste ponovno igrali?

Kako ste se osjećali obavljajući vježbu bez razgovora?

Koji dio zadatka vam se najviše svidio?

Ilustracije

(<https://www.youtube.com/watch?v=7xIZgsN1jk>)

(<https://www.youtube.com/watch?v=7xIZgsN1jk>)



(www.Centervention.com)

26

Materijal

Označeni prostor za igru

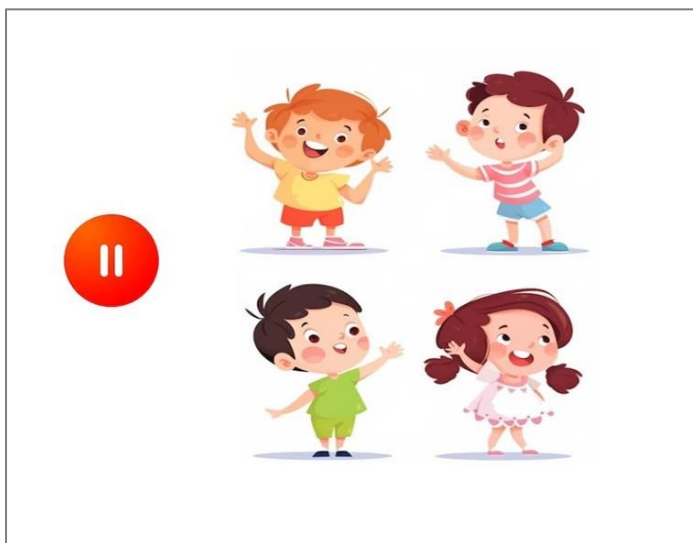
Glazbeni uređaj ili *tajmer* za označavanje trajanja rundi

Sažetak

1. Pripremite prostor za igru i glazbeni uređaj.
2. Odaberite temu i pripremite raznolike položaje ili radnje za učenike vezane uz temu.
3. Rasporedite učenike po prostoru za igru i objasnite pravila igre.
4. Pokrenite i zaustavite glazbu u intervalima.



5. Promatrajte kako se učenici zamrzavaju u položaju svaki put kad glazba stane.



6. Razgovarajte nakon igre.

Lista za provjeru

Jeste li račistili određeno područje za igru s dovoljno prostora za slobodno kretanje sudionika?

Jeste li odabrali temu za igru i pripremili niz povezanih poza ili radnji?

Jeste li jasno objasnili cilj i pravila igre?

Jeste li osigurali glazbeni uređaj ili *tajmer* za označavanje trajanja svake runde?

Jeste li kao primjer pokazali pozu ili radnju povezanu s temom?

Jeste li osigurali da se sudionici rasporede po prostoriji prije početka igre?

Jeste li pauzirali glazbu ili zaustavili *tajmer* u nasumičnim intervalima kako bi se sudionici zamrznuli?

Jeste li hodali okolo i promatrali zamrznute poze ili radnje sudionika tijekom igre?

Jeste li paveli raspravu o iskustvima sudionika i važnosti samokontrole i kreativnog izražavanja?



Vještine Interakcije

Metodološka podloga i pristupi

Vještine interakcije, koje obuhvaćaju sposobnost iniciranja, održavanja i zaključivanja razgovora, aktivnog slušanja, odgovaranja na pitanja, snalaženja u društvenim pravilima, izražavanja zajedničkih interesa i prilagođavanja različitim situacijama, igraju ključnu ulogu u oblikovanju naših društvenih života.

Ove vještine su temeljne za uspostavljanje važnih veza i prijateljstava. Područje naglaska usmjereno je na korištenje igara dizajniranih za poticanje i poboljšanje vještina interakcije. Ove igre stvaraju poticajno okruženje za učenje, promiču toleranciju i potiču prihvaćanje raznolikosti.

Primarni cilj je rješavanje i poboljšanje socijalne kompetencije uključene djece, s posebnim naglaskom na poboljšanju ukupne kvalitete života autističnih učenika. Ključne vještine ciljane u ovom kontekstu uključuju:

- Iniciranje i odgovaranje na društvene interakcije
- Sudjelovanje u razgovorima, što uključuje ostajanje na temi i izmjenjivanje redoslijeda
- Tumačenje neverbalnih znakova i razumijevanje nepisanih društvenih pravila
- Prihvaćanje perspektive druge osobe
- Učenje suradnje i zajedničkog rada
- Dijeljenje trenutaka uživanja

28

Baveći se ovim vještinama u okviru interaktivnih igara, cilj nam je stvoriti pozitivno i poticajno okruženje za učenje koje pogoduje socijalnom razvoju sve djece uključujući i onu s autizmom.

Metode i pristupi korišteni u prezentaciji ovih igara osmišljeni su kako bi poboljšali vještine interakcije. To postizemo korištenjem svakodnevnih, poznatih predmeta koji učenici poznaju, uključujući karte, vizualne i auditivne znakove, kao i ručno izrađene materijale.

Kako bismo razvili vještine interakcije unutar ovog paketa, koristimo različite pristupe:

- Interakcija s prijateljima: ovaj pristup demonstriran je kroz igre poput „Pokvarenog telefona“, „Nacrtajmo pizzu zajedno“ i „Tajno mjesto“. Ove aktivnosti olakšavaju razvoj učinkovitih vještina komunikacije djece kroz interaktivna iskustva s njihovim vršnjacima.
- Rasprave o temama: ovaj pristup je prikazan u igri „Dobar i loš slušatelj“. Ova igra omogućuje učenicima da shvate dinamiku međuljudskih interakcija i steknu uvide u emocije koje se javljaju kada ih drugi ne slušaju.



- **Sistemska razmišljanje:** igra „Dvorac“ usklađena je sa sistemskom pristupom razmišljanja. Pomaže učenicima da shvate kako različite komponente međusobno djeluju i utječu jedna na drugu unutar šireg konteksta.

Popis igara

1. Pokvareni telefon
2. Nacrtajmo pizzu zajedno
3. Tajno mjesto
4. Dobar i loš slušatelj
5. Dvorac

Igra br. 1

Naslov: Pokvareni telefon (Interakcija među vršnjacima)

Cilj igre: Poboljšati komunikacijske vještine i vještine slušanja te potaknuti suradnju putem izmjenjivanja redoslijeda, praćenja pravila i poštivanja komunikacijskih normi. Uključiti učenike u raspravu kako bi identificirali pogreške u prepričavanju priče.

Ova igra pogodna je za učenike razine 1 ili 2 spektra autizma s fokusom na napredne komunikacijske, suradničke vještine i vještine poštivanja pravila. Prilagodljiva je za djecu svih dobnih skupina sa sadržajem i duljinom priče prilagođenim dinamici grupe i dobi.

29

Smjernice

Postavljanje igre:

1. Pripremite ugodan prostor i okupite sve učenike u učionici.
2. Pripremite priču primjerenu učenicima.
3. Objasnite pravila igre učenicima.

Vođenje igre:

- Učitelj odabire jednog učenika koji ostaje sam u učionici dok ostali izlaze.
- Učenici biraju brojeve (ili izvlače iz šešira) kako bi odredili redoslijed povratka u učionicu.
- Učitelj čita, po mogućnosti nepoznatu priču, prvom učeniku (primjere možete pronaći u dijelu *Materijal*) i zamoli ga da je zapamti.
- Taj učenik prepričava priču drugom učeniku s brojem 2.
- Postupak se nastavlja dok zadnji učenik ne čuje priču.
- Učitelj promatra i vodi učenike potičući poticajno okruženje.



- U završnom dijelu učitelj čita originalnu priču svim učenicima.
- Učenici uspoređuju konačnu priču s originalnom.
- Učitelj vodi grupnu raspravu naglašavajući cilj igre prepoznavanja i razumijevanja pogrešnih tumačenja u komunikaciji. Pojasnite da nehomična buka i smetnje mogu utjecati na komunikaciju - ono što se kaže može se razlikovati od onoga što se čuje, čak i uz pažljivo slušanje.

Napomena: Možete prilagoditi duljinu i sadržaj priče u skladu s dobi i dinamikom razreda.

Razgovor nakon igre:

Učitelj može postaviti sudionicima pitanja:

Kako ste se osjećali surađujući?

Što biste učinili drugačije da igrate ponovno?

Kakve ishode očekujete od igre?

Ilustracije

Primjer ilustracije koja predstavlja odabranu priču

Obiteljski ručak



(gettyimages)

Materijali

Primjeri priča

Čarobni ključ

U čarobnoj šumi postojao je skriveni vrt s posebnim ključem. Taj ključ mogao je otključati vrata svijeta iznenađenja. Mudra sova, Eva čuvala je ključ.



Jednog dana znatiželjna vjeverica imenom Bela pronašla je ključ. Kako bi se dokazala, morala je rješavati zagonetke postavljene od strane Eve. Usput je sklopila prijateljstvo s leptirom imenom Tin koji joj je pomogao u snalaženju po vrtu.

Suradnjom su Bela i Tin otključali vrata, otkrivajući vrt čuda. Nekada skriveni ključ sada je pozivao druga stvorenja da otkriju njegovu magiju.

Priča o Petru Pletikosi

Osamnaest ljudi sjedi u čekaonici Zdravstvenog centra u Copacabani. Najveći broj ljudi sjedi ispred vrata na kojima piše: „Dr. Petar Pletikosa, liječnik, medicinska sestra: Marija Kovač“. Ljudi koji sjede u čekaonici su: general u civilnoj odjeći, čovjek u crnim cipelama, žena s trogodišnjim dječakom, žena s uvijačima na glavi, nekoliko mladića i djevojaka, te čovjek s velikim nosom. Odjednom se čuje oštar zvuk brzih koraka u hodniku, a ulazi zgodna četrdesetogodišnja žena, praćena debelim, ali namrgođenim muškarcem. Žena plače. Ulaze u ordinaciju bez kucanja. Čuje se zvuk automobila i vjetra izvana. Jesen je. General u civilnoj odjeći upravo je glasno zakašljao kada je jedan od mladića u čekaonici pomislio da je čuo čudan zvuk. Četrdesetogodišnja crvenokosa žena izlazi iz ordinacije. Dr. Pletikosa počinje trčati za njom držeći se za glavu. Trogodišnji dječak počinje plakati.

Obiteljski ručak

Ivanova mama priprema obiteljski ručak. Ujak Marko, njegova supruga Edita i njihova djeca Josip, Šimun i Marta dolaze u posjet. Josip ima puno igračkica autića, a njegov omiljeni je sladoledarski kamion. Šimun voli igrati nogomet i nikad ne ide nigdje bez svoje lopte. Marta voli pjevati i uživa u nastupima pred publikom. Ujak Marko ima veliki srebrno-crni kombi. Ivan se voli igrati s rođacima i uvijek igraju igre poput „Simon kaže“, „Sakrij se“, „Zamrznuti ples“, „Iks-oks“, i „Preskakanje konopa“.

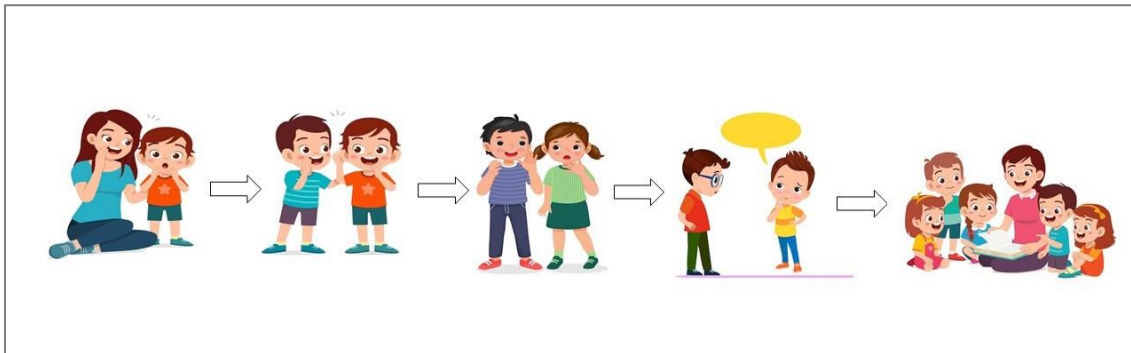
Ivanova mama odlučila je pripremiti patku s narančastim punjenjem od lješnjaka, tjesteninu s dimljenom pastrvom, zelene mahune s češnjakom i pizzu s piletinom za djecu. Za desert je odlučila napraviti pitu od jabuka. No, shvaća da joj nedostaju potrebni sastojci. Zamoli Ivanovog tatu da svrati do dućana i kupi zelene mahune, češnjak, jaja, mlijeko, šećer i šlag. No, nema jabuka u dućanu, pa tata umjesto toga kupuje borovnice. Pita je bila ukusna svima osim Šimunu, koji ne voli borovnice.

Sažetak

1. Organizirajte ugodan prostor i pripremite priču.
2. Odaberite jednog učenika i ispričajte mu/joj priču.
3. Dopustite učenicima da jedan drugome redom prepričaju priču.
4. Okupite učenike i pročitajte im originalnu priču.

5. Raspravljajte o nesporazumima u komunikaciji uspoređujući konačnu priču s originalnom pričom.

6. Zaključak.



Lista za provjeru

Jeste li odabrali priču primjerenu učenicima?

Jeste li postavili učionicu i materijale?

Jeste li jasno objasnili pravila i ciljeve igre?

Jeste li osigurali okruženje koje potiče i ne osuđuje?

Jeste li potaknuli sudionike da razmišljaju o vlastitim iskustvima?

Jeste li povelili raspravu o tome kako komunikacija funkcionira i o njejoj primjeni u svakodnevnom životu?

32

Igra br. 2

Naslov: Igra zajedničkog crtanja pizze (Interakcija među vršnjacima)

Cilj igre: Cilj ove igre je poticanje suradnje, međusobnog razumijevanja i tolerancije među učenicima. Igra ima za cilj podučiti učenike vrijednostima njihovih jedinstvenih perspektiva i vrijednosti u suradničkim aktivnostima. Posebno je osmišljena za autistične učenike razine 1 ili 2 u dobi od 6 i 7 godina, igra se fokusira na poboljšanje komunikacijskih, suradničkih i interakcijskih vještina.

Smjernice

Postavljanje igre:

1. Uredite učionicu i posložite stolove tako da svaki učenik ima određeno mjesto za sjedenje.
2. Formirajte grupe sudionika, idealno u rasponu od 4 do 20 sudionika.
3. Pripremite A3 papire s predloškom pizze bez sastojaka na vrhu za svaku grupu ili par učenika. Dodatno im pripremite bojice i niz pisanih „Pravila za crtanje pizze s

partnerom(ima)“. Ako želite dodatno uključiti učenike u proces, možete ih također zamoliti da nacrtaju predložak pizze i zajednički smisle „pravila za pizzu“.

4. Podijelite sudionike u parove ili male grupe od tri ili četiri osiguravajući svakoj grupi mirno mjesto za zajedničko crtanje.

Vođenje igre:

- Započnite objašnjavajući svakoj grupi ili paru da imaju predložak pizze bez ikakvih sastojaka i napisana „Pravila za crtanje pizze s partnerom(ima)“. Njihov zadatak je suradnički dizajnirati i nacrtati pizzu, uključujući umak i dodatke, te joj dati ime.
- Objasnite upute prije podjele materijala za crtanje osiguravajući da svi učenici razumiju upute.
- Glasno pročitajte „Pravila za crtanje pizze s partnerom(ima)“ i pružite svakoj ekipi kopiju pravila.
- Održite kratku demonstraciju uloga ističući upotrebu podržavajućih riječi i pitanja.
- Jasno navedite zabranjene izraze i izjave potičući upotrebu fraza poput „Slažeš se?“ ili „Što misliš?“ te obeshrabrite kritiku ili umanjivanje nečijeg doprinosa.
- Istaknite važnost zajedničkog rada, planiranja i rasprave o idejama prije crtanja. Odvratite sudionike od dijeljenja pizze na „moj dio i tvoj dio“.
- Nakon dovršetka zadatka dopustite timovima da predstavljaju svoje crteže drugima i potaknite ih da podijele dojmove o svom zajedničkom radu.

33

Razgovor nakon igre:

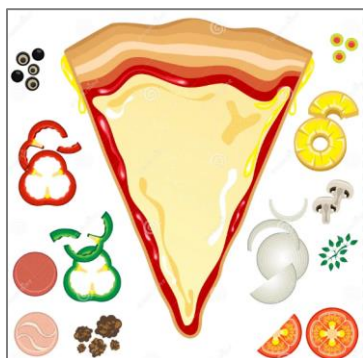
Na kraju igre uključite sudionike u raspravu o izazovima s kojima su se suočili:

Pitajte ih o poteškoćama koje su imali tijekom igre.

Pitajte ih o aspektima koji su im se najviše sviđali.

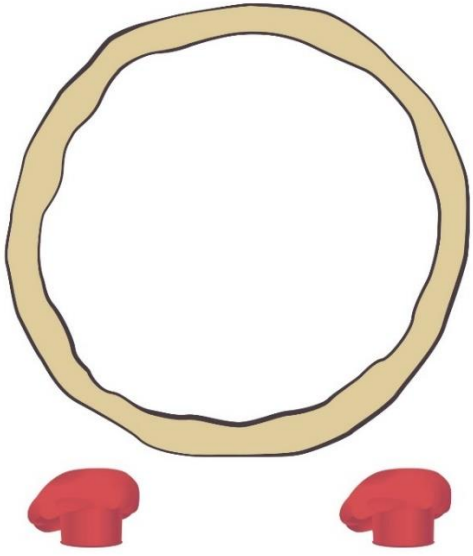

Potaknite razmišljanje o tome bi li pristupili nečemu drugačije u budućim suradničkim aktivnostima.

Ilustracije



(dreamstime.com)

Materijal

<p>Nacrtajte pizzu zajedno</p>  <p>Ime kuhara: Ime kuhara:</p>	<p>"Pravila za crtanje pizze s partnerom/ima"</p> <p>Radite zajedno. Nitko nije nadređen drugima.</p> <p>Razgovarajte i planirajte prije nego počnete crtati.</p> <p>Dogovorite se što je na pizzi - umak i nadjev.</p> <p>Koristite ove i slične izraze prilikom planiranja i dogovaranja:</p> <p>Što misliš?</p> <p>Koje su tvoje ideje?</p> <p>Što kažeš na...?</p> <p>Kako bi bilo da mi...?</p> <p>Slážeš li se?</p> <p>Ne slažem se. Što ako pokušamo...?</p> 
---	--

34

A3 papiri sa slikom pizze bez ikakvih sastojaka na vrhu za svaku grupu ili par učenika

Bojice

Pisana „Pravila za crtanje pizze s partnerom(ima)“:

- Nitko nije glavni. Radite zajedno.
- Razgovarajte i planirajte prije nego počnete crtati.
- Morate se složiti oko toga što će biti na pizzi - umak i dodaci.
- Koristite riječi poput ovih kad razgovarate i planirate:

Što misliš?

Koje su tvoje ideje?

Kako bi bilo ako bismo...?

Slážeš li se?

Ne slažem se. Kako bi bilo da pokušamo...?

Sažetak

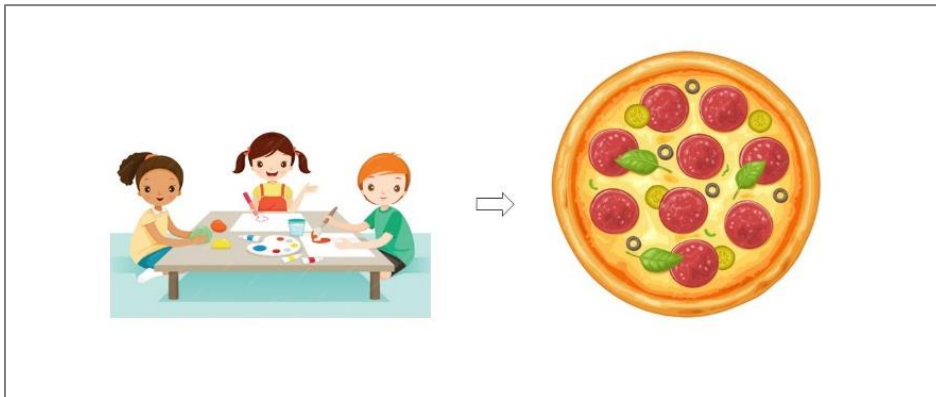
1. Pripremite materijale za crtanje, radna mjesta i pravila.
2. Grupirajte učenike i objasnite igru.

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stavove autora, a Komisija nije odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u njemu. Broj projekta: 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350.



3. Dopustite svakoj grupi da crta zajedno.

4. Analizirajte igru.



Lista za provjeru

Jeste li pripremili učionicu i materijale?

Jeste li jasno objasnili cilj igre?

Jeste li podijelili sudionike u parove ili male grupe?

Jeste li osigurali da sudionici crtaju zajedno u miru bez prekida?

Jeste li poticali sudionike da koriste i vježbaju podržavajuće riječi i pitanja?

Jeste li potaknuli sudionike da razmišljaju o svojim iskustvima?

Jeste li proveli vrednovanje refleksijom o njihovu doprinosu tijekom rada i radu u timovima?

35

Igra br. 3

Naslov: Tajno mjesto (Interakcija među vršnjacima)

Cilj igre: Poboljšati suradnju i međusobno razumijevanje među učenicima. Naučiti surađivati promatranjem i slušanjem onoga što nam drugi govore neverbalno - pokretima, držanjem tijela i pogledom. Naučiti kako prenijeti poruku i svoje želje drugima bez korištenja riječi. Postati strpljiviji (čekati svoj red ili dati prednost drugima).

Ova igra pogodna je za autistične učenike razine 1 jer se fokusira na napredne vještine razgovora, empatije i percepcije. Preferira se za djecu u dobi od 6 i 7 godina jer ne zahtijeva vještine čitanja ili pisanja.

Smjernice

Postavljanje igre:

1. Formirajte grupe od 4-5 učenika uputivši ih da se drže za ruke s jednom rukom izdignutom u sredini kruga i otvorenim šakama okrenutim prema podu.
2. Učitelj može demonstrirati uz pomoć jednog ili dva učenika.

3. Nakon formiranja grupa, nastavite s uputama.

Vođenje igre:

- Učitelj objašnjava zadatak: „Imate 30 sekundi da zamislite tajno mjesto u učionici koje biste željeli pokazati članovima svoje male grupe. Nemojte riječima odati koje mjesto ste zamislili“.
- Nakon 30 sekundi, učitelj nalaže: „Imate 5 minuta za izvođenje vježbe i odvođenje grupe na vaše tajno mjesto. Tijekom ovog razdoblja, razgovor nije dopušten, a ruke moraju ostati spojene. Izbjegavajte gruba ponašanja poput povlačenja ili guranja drugih“.
- Nakon 5 minuta, sudionici sjednu u krug i podijele svoja iskustva i opažanja tijekom igre i grupnog rada.
- Učitelj potiče međusobnu razmjenu iskustava kroz pitanja tijekom analize igre.

Razgovor nakon igre:

Učitelj može potaknuti raspravu postavljajući pitanja poput:

Kako ste se osjećali tijekom vježbe bez razgovora?

Na koji način ste prenijeli svoju ideju drugima?

*Postoji li neka grupa koja nije posjetila sva „tajna mjesta“ koja su članovi grupe zamislili?
Možete li objasniti zašto?*

Kako možete povezati ovu vježbu sa svojim ponašanjem u svakodnevnom životu?

Ilustracije



Materijal

Prostorija u kojoj se sudionici mogu slobodno kretati.

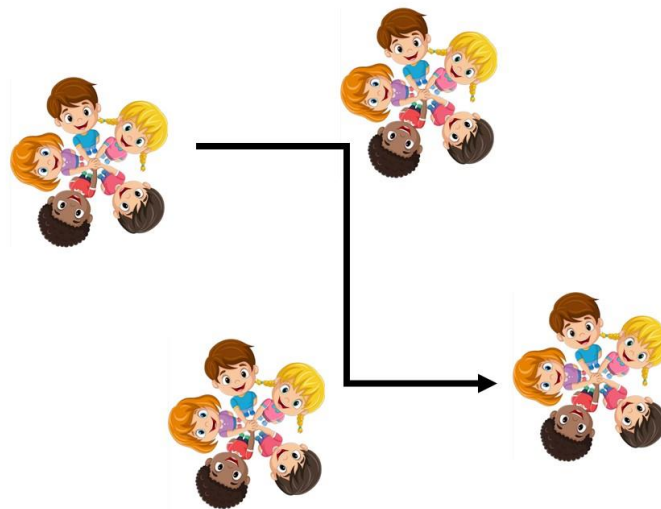
Sažetak

1. Pripremite prostrano područje za kretanje i formirajte grupe učenika.
2. Objasnite igru i dopustite učenicima da se grupno kreću po učionici.

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stavove autora, a Komisija nije odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u njemu. Broj projekta: 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350.



3. Zaključite igru kroz raspravu o neverbalnoj komunikaciji.



Lista za provjeru

Jeste li podijelili sudionike u timove od 3-5 članova?

Jesu li se sve grupe uspjele spojiti rukama u sredini kruga?

Jeste li pružili jasan uvod prije početka igre?

Jeste li pojasnili koje vrste ponašanja nisu dopuštene?

Jeste li postavljali pitanja koja potiču učenike da daju povratne informacije o igri?

37

Igra br. 4

Naslov: Dobar i loš slušatelj (Debata)

Cilj igre: Naučiti učenike pravilnoj komunikaciji, slušanju/odgovaranju na pitanja i izmjenjivanju. Potaknuti učinkovitu komunikaciju među učenicima. Postati svjestan osjećaja kada vas netko ne sluša.

Ova igra osmišljena je kako bi potaknula napredne komunikacijske i interakcijske vještine i prikladna je za autistične učenike razine 1 jer zahtijeva složenije komunikacijske vještine, poput empatije. Ona je inkluzivna i prikladna za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Postavljanje igre:

1. Kroz ovu se aktivnost na zabavan način uči kako se komunikacija može podijeliti u smislu slušanja i neslušanja. Također pruža učenicima priliku da raspravljaju o verbalnoj i neverbalnoj komunikaciji.



2. Postavite učionicu kao ugodan i otvoren prostor za igru i podijelite učenike u dvije kolone (A i B).
3. Svi bi trebali imati partnera s kojim razgovaraju.

Vođenje igre:

- Igra je osmišljena kako bi pokazala različite aspekte komunikacije kroz različite izmišljene situacije.
- Učitelj počinje objašnjavanjem ključnih termina vezano uz debatu i zdravu komunikaciju. To može uključivati pojmove poput aktivnog slušanja, prekidanja, empatije i učinkovite komunikacije.
- Učenici se dijele u dvije kolone, A i B. Svaki učenik u koloni A uparen je s učenikom u koloni B.
- Pridruživanje izmišljenih situacija: Učitelj dodjeljuje svakom paru izmišljenu situaciju.
- Ukupno ima četiri situacije:
 - Situacija 1 - Ignoriranje: U ovoj situaciji učenik iz kolone A priča o „Mom jutru danas“, a učenik iz kolone B namjerno ne sluša i ignorira ga. Nakon kratke rasprave, zamjenjuju uloge.
 - Situacija 2 – Istovremeno govorenje: Oboje učenika iz kolone A i kolone B pričaju istovremeno „Kako sam proveo (prošli vikend, Novu godinu, praznike)“. Nakon toga zamjenjuju uloge.
 - Situacija 3 - Konstantno prekidanje: Učenik iz kolone A priča o „Mom omiljenom filmu“, a učenik iz kolone B ga namjerno prekida svakih nekoliko sekundi. Nakon toga zamjenjuju uloge.
 - Situacija 4 - Aktivno slušanje: Učenik iz kolone A govori „Što želim za sebe ove godine?“, dok učenik iz kolone B pažljivo sluša bez prekidanja. Zatim zamjenjuju uloge.
- Učenici sudjeluju u ovim izmišljenim situacijama nekoliko minuta, slijedeći upute za svaki scenarij. To im omogućuje da promatraju i dožive različite komunikacijske dinamike.
- Nakon nekoliko minuta, učitelj daje signal za prekid, a učenici se vraćaju u veliki krug na zaključak.

Razgovor nakon igre:

Učitelj treba okupiti sudionike u krug za razgovor i analize igre.

Zamolite sudionike da razmisle o svom iskustvu igre.

Pitajte kako se komunikacija može podijeliti u smislu slušanja i neslušanja (kako bismo dobili odgovor na to što je dobra i loša komunikacija).

Pitajte učenike kako su se ponašali i što su radili kad ih drugi učenik nije slušao ili ih je prekidao (povezivanje s verbalnom i neverbalnom komunikacijom).

Potaknite učenike da izraze osjećaje koje doživljavaju kada ih se ne sluša dok govore.

Potaknite učenike da dobiju što više opažanja o tome što pripada verbalnoj i neverbalnoj, dobroj ili lošoj komunikaciji (npr. pogledao sam sat, okrenuo glavu, počeo se, razlika između ne slušanja, ignoriranja i prekidanja), itd.

Povedite grupnu raspravu o važnosti učinkovitog i aktivnog slušanja.

Ilustracije



39

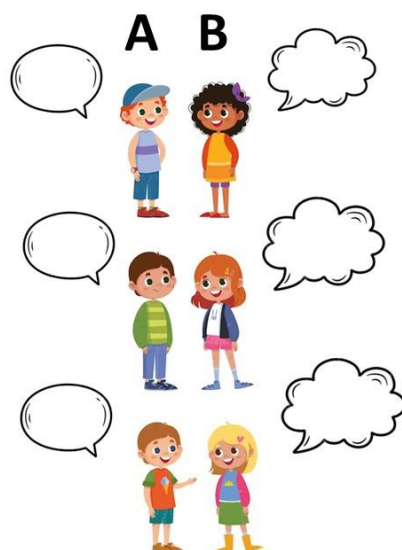
Materijal

A4 papir s velikim slovima A i B

Scenariji za igranje uloga

Sažetak

1. Pripremite prostrano područje i podijelite učenike u dvije kolone (A i B), tako da su učenici iz svake kolone upareni jedan s drugim.
2. Predstavite igru učenicima.
3. Dajte svakom paru scenarij.
4. Dopustite učenicima da komuniciraju međusobno na temelju njihovog scenarija i kasnije zamijene uloge.
5. Okupite učenike radi zaključka.



Lista za provjeru

Jeste li pripremili učionicu i materijale?

Jeste li jasno objasnili ciljeve i pravila igre?

Jeste li podijelili učenike u stupce A i B te objasnili učenicima iz stupca A da razgovaraju kratko sa svojim parom iz stupca B o dodijeljenoj izmišljenoj situaciji?

Jeste li osigurali da učenici zamijene uloge?

Jeste li pripremili četiri izmišljene situacije kako bi učenici vježbali i igrali uloge?

Jeste li osigurali da su svi sudjelovali u vježbi u izmišljenim situacijama?

Jeste li povel raspravu o igri?

40

Igra br. 5

Naslov: Dvorac (Sistemsko razmišljanje)

Cilj igre: Promicanje suradnje - rad ili igra s partnerima ili u grupama - sudjelovanje, izmjenjivanje, pridržavanje pravila i dijeljenje (interesa ili predmeta). Iskusiti važnost neverbalne komunikacije.

Ova igra namijenjena je razvijanju naprednih vještina neverbalne komunikacije i interakcije i prikladna je za autistične učenike na razini 1 ili 2. Ona je inkluzivna i prikladna za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Postavljanje igre:



1. Ova aktivnost predstavlja zabavan način za učenje suradnje i rada u malim grupama. Također pruža priliku učenicima da komuniciraju neverbalno i shvate važnost neverbalne komunikacije i interakcije.
2. Organizirajte školske klupe u nekoliko zona ovisno o broju učenika i podijelite ih u male grupe (3-5).
3. Pripremite materijale i objasnite pravila igre.

Vođenje igre:

- Učitelj treba podijeliti učenike u male grupe ovisno o broju učenika i odrediti trajanje igre.
- Dajte svakoj grupi pet listova B1 papira različitih boja, ljepilo, olovke, škare, traku i ravnala.
- Nakon podjele potrebnih materijala, učitelj treba uputiti učenike da im je zadatak napraviti trodimenzionalni (3D) dvorac od papira koji će moći samostalno stajati.
- Najvažnija uputa je da, od trenutka kada dobiju signal za početak, moraju obaviti cijeli zadatak u potpunoj tišini i smiju komunicirati samo neverbalno. Za manju djecu, zadatak može biti izgradnja dvorca od blokova.
- Ako je potrebno, učitelj im može pokazati videozapis kao primjer neverbalne komunikacije.
- Kada učenici započnu igru, preporučljivo je da učitelj hoda oko i pažljivo promatra grupe učenika. Obratite pažnju na njihovu neverbalnu komunikaciju, suradnju i strategije rješavanja problema dok rade na izgradnji svojih 3D dvoraca ili struktura.
- Nakon nekoliko minuta, učitelj daje signal za zaustavljanje, a učenici se vraćaju u veliki krug za zaključak.

41

Razgovor nakon igre:

Učitelj treba okupiti sudionike u krug za razgovor i analizu igre.

Pitajte sudionike da razmisle o svojem iskustvu igre.

Razgovarajte o tome kako su se osjećali dok su obavljali vježbu bez međusobnog razgovora i jesu li bili zadovoljni izgrađenim dvorcem.

Istražite jesu li svoje suigrače doživljavali kao protivnike i istražite kako uspostavljaju međusobno razumijevanje putem neverbalne komunikacije.

Raspravljajte o tome kako su sudionici pronašli zajednički jezik u neverbalnoj komunikaciji i ostvarili suradnju u izgradnji dvorca.

Potaknite sudionike da podijele svoje strategije za održavanje pažnje te pokazivanje kreativnosti i suradnje.

Organizirajte grupnu raspravu o važnosti neverbalne komunikacije.

Ilustracije

https://www.youtube.com/watch?v=hNleqD_RZOM-

Materijal

Papiri različitih boja, ljepilo, olovke, škare, traka, ravnala.

Sažetak

1. Pripremite radna mjesta, materijale i grupe učenika.
2. Objasnite igru učenicima.
3. Dopustite svakoj grupi da napravi svoj dvorac.
3. Hodajte oko i promatrajte učenike.
4. Raspravljajte o neverbalnoj komunikaciji.



(dreamstime.com)

(<https://www.itsalwaysautumn.com/how-to-make-a-paper-or-cardboard-castle.html>)

Lista za provjeru

Jeste li pripremili učionicu i materijale?

Jeste li jasno objasnili cilj i pravila igre?

Jeste li podijelili učenike u male grupe?

Jeste li demonstrirali radnju vezanu uz zadatak kao primjer?

Jeste li hodali oko i promatrali sudionike pazeći da nitko ne koristi verbalnu komunikaciju tijekom igre?

Jeste li potaknuli raspravu o iskustvima sudionika i važnosti neverbalne komunikacije?

Afektivne vještine

Metodološka podloga i pristupi

Afektivne vještine ključne su za poticanje osobne i interpersonalne svijesti. Ove vještine obuhvaćaju sposobnost prepoznavanja i priznavanja osjećaja drugih, pokazivanje empatije, tumačenje govora tijela i izraza lica te procjenu pouzdanosti.

Vještine obrađene u ovom poglavlju:

- Identificiranje vlastitih osjećaja
- Prepoznavanje tuđih osjećaja
- Dekodiranje govora tijela i izraza lica
- Pokazivanje interesa za druge, iskazivanje empatije i ponašanja koja podržavaju zajednicu te poštivanje sebe i drugih
- Prihvatanje individualnih i grupnih razlika (tolerancija i raznolikost)
- Posvećenost zadatku i vježbanje strpljenja
- Izražavanje emocionalnih reakcija prikladnih situaciji, izražavanje misli i osjećaja verbalno i neverbalno
- Sposobnosti prilagodbe i fleksibilnost
- Nošenje sa stresom – izgradnja otpornosti na stres i kontrola impulzivnosti
- Nošenje s pritiskom ili zadirkivanjem od strane vršnjaka

43

Metode i pristupi primijenjeni u prezentaciji ovih igara osmišljeni su kako bi poboljšali afektivne vještine koristeći svakodnevne, poznate predmete bliske učenicima, poput karata, vizualnih ili auditivnih znakova te crteža.

Za razvoj afektivnih vještina unutar ovog dijela koriste se različiti pristupi:

- Igranje uloga: igre poput „Glazbenih emocija“, „Binga emocija“ i „Prihvatanja individualnih i grupnih razlika“ uključuju elemente igranja uloga kako bi potakle sudjelovanje i interes igrača. Igranje uloga je učinkovita metoda za poticanje kreativnosti, empatije i vještina rješavanja problema zahtijevajući od igrača da razmišljaju i reagiraju kao da su likovi koje tumače.
- Vizualna podrška: u igrama poput „Empatije“ vizualni znakovi potiču interes i obradu informacija. Vizualna podrška, uključujući vizualne znakove, rasporede i upute, integrirana je kako bi poboljšala razumijevanje i poticala na samostalno sudjelovanje.
- Prirodno okruženje i relevantnost u svakodnevnom životu: igra „Identifikacija vlastitih osjećaja“ koristi scenarije koji odražavaju stvarne životne situacije. Ovaj pristup omogućuje učenicima vježbanje asertivnog ponašanja u kontekstima s kojima se mogu susresti u svakodnevnom životu.

Popis igara

1. Prepoznavanje vlastitih osjećaja
2. Empatija
3. Prihvatanje individualnih i grupnih razlika
4. Glazbene emocije
5. Emocionalni Bingo

Igra br. 1

Naslov: Prepoznavanje vlastitih osjećaja (Primjeri iz stvarnog života)

Cilj igre: Definirati osjećaje koje osoba može doživjeti u različitim situacijama i povećati prepoznavanje tih osjećaja.

Povežite ovu aktivnost sa situacijama koje su se dogodile tijekom tjedna u razredu, a koje su zabilježili ili učitelji ili sami učenici te ih potom komentirajte.

Ova igra osmišljena je kako bi potaknula napredne verbalne komunikacijske i afektivne vještine te je pogodna za autistične učenike koji su na razini 1 ili 2. Inkluzivna je i primjerena za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Priprema igre:

1. Podijelite učenicima kartice s licima, bojice i kartice s „čudovištima“ u boji.
2. Pojasnite da igra uključuje crtanje pojedinačnih emocija.
3. Za one koji ne mogu ili ne žele crtati nastavnik može koristiti slike „čudovišta“ u boji, potičući učenike da odaberu boju koja predstavlja njihove osjećaje.

Vođenje igre:

- Učitelj treba osigurati potrebni materijal učenicima u skladu s njihovim preferencijama ili željama.
- Pokrenite raspravu o važnosti razumijevanja emocija za bolje međuljudske odnose.
- Koristite vizualna pomagala poput izraza lica, slika ili dijagrama kako biste učinkovito prikazali različite emocije.
- Postavljajte pitanja u skladu s uputama i uvažite teškoće vezano uz izražavanje osjećaja.
- Učitelj treba unaprijed odrediti vrijeme predviđeno za vježbu.

- Kada učenici završe s crtanjem ili odabirom „čudovišta“ u boji, nastavnik može svakog učenika zamoliti da predstavi svoj crtež ili kartice i prezentira ih razredu.
- Nakon prezentacija, učenici mogu pokušati prepoznati emocije na crtežima.
- Učenici se izmjenjuju u prikazivanju osjećaja govorom tijela i izrazima lica, dok ostali pogađaju.

Razgovor nakon igre:

Dopunite igru: izradite kocke s izrazima lica nacrtanim na kartici i koristite ih kao resurs za izražavanje kako se osjećaju tijekom nastave.

Ilustracije

Dajte učenicima karticu s licem kako bi nacrtali emocije ili „čudovišta“ u boji.

Nakon završetka, možete stvoriti kocke s crtežima ili „čudovištima“ u boji.

Materijal

Kartice

Flomasteri ili markeri

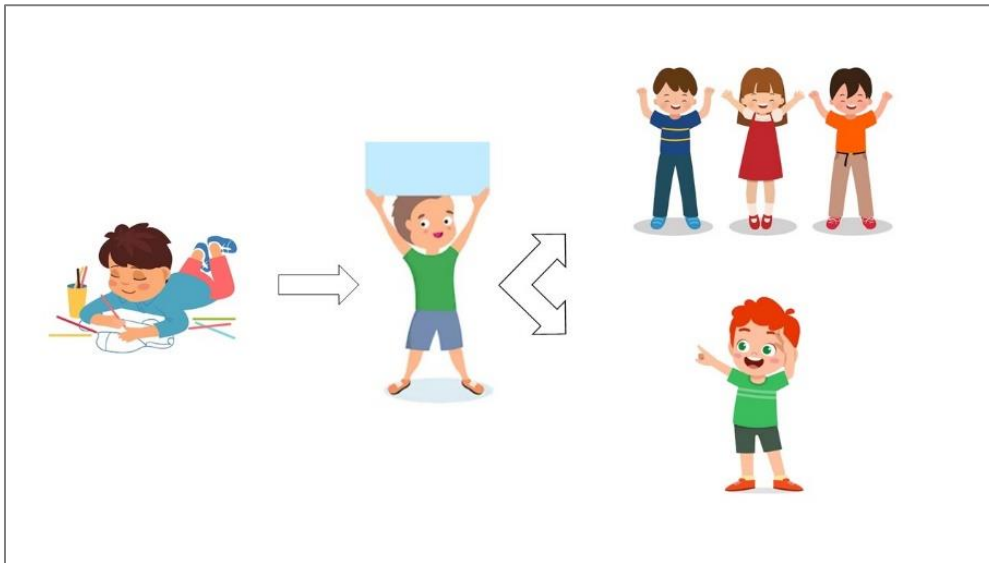
Slike „čudovišta“ u boji



Sažetak

1. Pripremite i podijelite materijal za svakog učenika.
2. Pojasnite igru.
3. Neka svaki učenik crta emocije.

4. Dopustite učenicima da prepoznaju osjećaje nacrtane od strane drugih ili ih prikažu govorom tijela i izrazima lica dok ostali pogađaju.
6. Analizirajte igru pomoću igre kockama.



Lista za provjeru

- Jeste li jasno predstavili igru i istaknuli ciljeve učenja?
- Jeste li pripremili prostor?
- Jeste li pravilno pripremili materijal?
- Jeste li dali učenicima alternativu u slučaju da ne mogu crtati?
- Jeste li pružili podršku učenicima koji su trebali pomoć u prepoznavanju emocija?
- Jeste li poticali pozitivno sportsko ponašanje i poticajne interakcije tijekom cijele igre?
- Jeste li povelu analizu igre kako biste razgovarali o emocijama i potaknuli dijeljenje?
- Jeste li jačali učenje sažimanjem ključnih koncepata i pružanjem pozitivnih povratnih informacija?

46

Igra br. 2

Naslov: Empatija (Vizualna potpora)

Cilj igre: Cilj je ove aktivnosti pomoći djeci da prepoznaju i razumiju osjećaje drugih te potaknuti empatiju. Ova igra, usmjerena na razvoj afektivnih vještina, prilagođena je autističnim učenicima na razini 1 i inkluzivna je te prikladna za djecu svih dobnih skupina.

Smjernice

Postavljanje igre:



Ova se igra temelji na dva materijala, ovisno o vizualnoj stimulaciji s korištenjem kratkih videa ili karata.

Vođenje igre:

- Učitelj treba objasniti djeci da će igrati igru usmjerenu na emocije i empatiju te ih uputiti objašnjavajući im što znači empatija i „staviti se u tuđe cipele“.
- Zatim, korištenjem vizualnih materijala (videa i karata) potaknut će se učenike da dalje raspravljaju o onome što su vidjeli.
- Učitelj im može postavljati pitanja kako bi ih potaknuo da izraze svoje dojmove i misli.

Neki primjeri mogu biti:

Jesu li vam se svidjele priče i što mislite da je poruka tih priča?

Biste li nešto drugačije radili da ste vi bili u tim situacijama?

Jeste li vjerovali u ispravnost postupaka naših junaka?

Razgovor nakon igre:

Nakon završetka igre, potaknite učenike na raspravu o različitim svakodnevnim situacijama s kojima se susreću.

Predstavite dodatne scenarije i pitajte učenike da nagađaju kako bi se drugi mogli osjećati u tim situacijama. Ovaj razgovor nakon igre proširuje istraživanje empatije izvan same igre potičući kontinuirano razumijevanje i razmišljanje.

Ilustracije

Videa i karte za tumačenje različitih osjećaja.

Materijal



(<https://coloringhome.com/coloring-page/1995752>)



(<https://coloringhome.com/coloring-page/1936314>)

(<https://www.bestcoloringpagesforkids.com/kindness-coloring-pages.html>)

Ivan često udara Olivera. Što misliš kako se Oliver osjeća?	Na Markovu rođendansku zabavu nitko nije došao. Što misliš kako se Marko osjeća?
Možeš li se uživjeti u Oliverove osjećaje? Je li se nešto slično dogodilo tebi?	Možeš li se uživjeti u Markove osjećaje? Je li se nešto slično dogodilo tebi?

Julija je osvojila prvo mjesto na atletskom natjecanju. Što misliš kako se Julija osjeća?	Marija se posvađala s najboljom prijateljicom. Što misliš kako se Marija osjeća?
Možeš li se uživjeti u Julijine osjećaje? Je li se nešto slično dogodilo tebi?	Možeš li se uživjeti u Marijine osjećaje? Je li se nešto slično dogodilo tebi??

Animirani filmovi i TV ili računalo za njihovo gledanje:

<https://www.youtube.com/watch?v=27sho6s2eK8>





<https://www.youtube.com/watch?v=8yICTKBm538>



https://www.youtube.com/watch?v=iMZO_zshz1Q

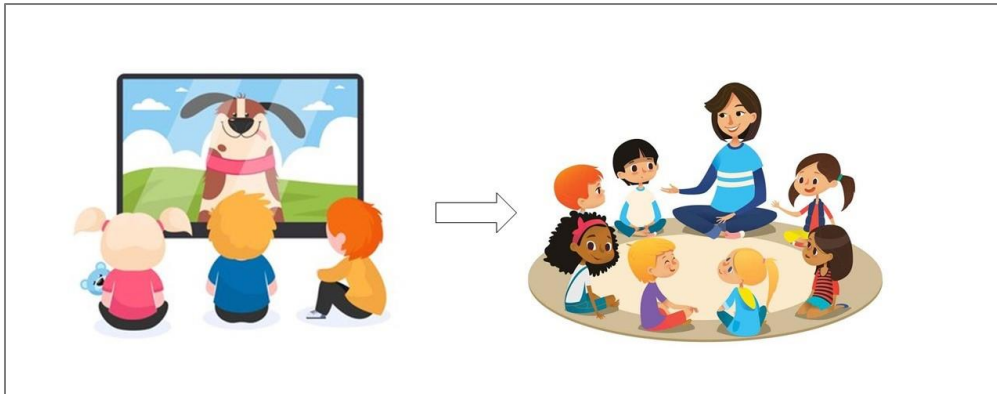


49

Sažetak

1. Pripremite videa ili karte.
2. Okupite učenike i objasnite im igru.
3. Pokažite im videa ili karte.
4. Potaknite učenike da opišu što su vidjeli u smislu emocija, osjećaja, misli i dojmova.
5. Povedite razgovor nakon igre.

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stavove autora, a Komisija nije odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u njemu. Broj projekta: 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350.



Lista za provjeru

Jeste li jasno predstavili igru i istaknuli ciljeve učenja?

Jeste li pripremili ugodan prostor?

Jeste li pružili podršku učenicima koji su trebali pomoć u prepoznavanju emocija?

Jeste li poticali pozitivno sportsko ponašanje i podržavajuće interakcije tijekom igre?

Jeste li povelili razgovor nakon igre kako biste poticali razmišljanje o emocijama i dijeljenje?

Jeste li ojačali učenje sažimanjem ključnih pojmova i pružanjem pozitivnih povratnih informacija?

Igra br. 3

50

Naslov: Prihvatanje individualnih i grupnih razlika (Igranje uloga)

Cilj igre: Cilj ove igre igranja uloga je pomoći djeci da razumiju poruke koje šalju njihova tijela te prepoznaju neverbalne znakove koji izražavaju osjećaje drugih. Ova aktivnost osmišljena je za razvijanje učinkovitih vještina i pogodna je za autističnu djecu na razini 1, osiguravajući uključivost djece svih dobnih skupina, a ne zahtijeva nikakve vještine pisanja ili čitanja.

Smjernice

Postavljanje igre:

Postavite učionicu kao ugodno i prostrano okruženje za igru osiguravajući aktivno sudjelovanje svakog učenika dok ostatak razreda pažljivo promatra njihove reakcije.

Vođenje igre:

- Potaknite istraživanje emocija tako da učenici odaberu emociju s popisa (sretan, zbunjen, razočaran, ljut, šokiran, uplašen, iznenađen, ponosan) ili putem karata s emocijama.



- Vodite učenike u odgovaranju na pitanja o odabranoj emociji istražujući aspekte poput izraza lica, tona glasa, jačine glasa, držanja tijela i gesti. Učitelj može učinkovito prenijeti tu emociju ili potaknuti učenike da je izvedu.
- Svi su učenici pozvani da sudjeluju, dok ostali promatraju.
- Nakon ove faze ponudite dodatne aktivnosti u kojima učenici mimikom i glumom prikazuju situacije predložene od učitelja ili od strane samih učenika.
- Primjer: igranje situacije primanja poklona na rođendanskoj zabavi, dok drugi komentiraju izvedbu i govor tijela.
- Zaključite igru razgovorom u krugu gdje će učenici podijeliti svoja razmišljanja o sudjelovanju, o svojim iskustvima i promatranjima.

Razgovor nakon igre:

Potaknite razgovor postavljajući djeci pitanja:

Koji dio zadatka vam se najviše svidio?

Postoji li nešto što biste učinili drugačije?

Kako mislite da se naš prijatelj osjećao tijekom izvođenja situacija?

Ova refleksivna rasprava potiče samosvijest i empatiju jačajući ciljeve učenja igre.

51

Ilustracije

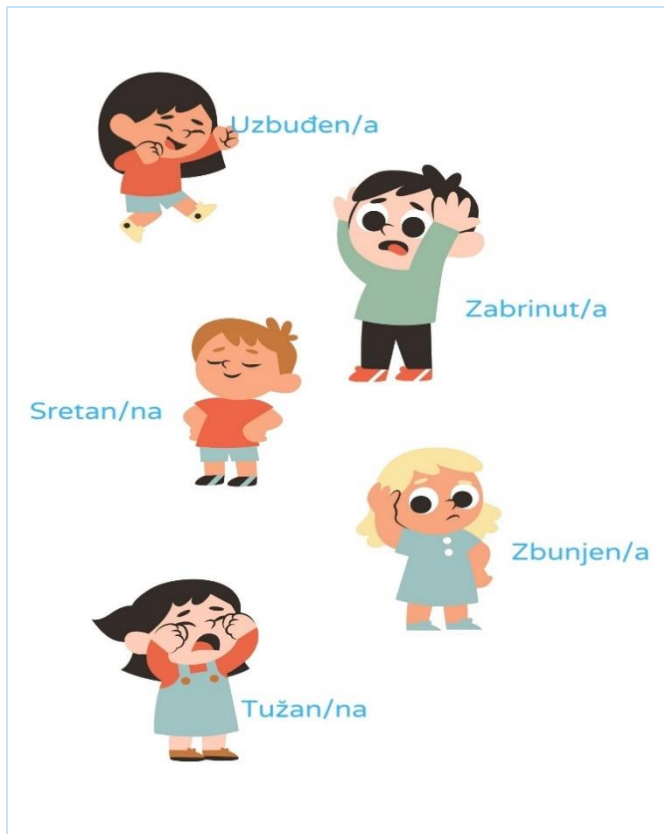
U nastavku pronađite kartice koje prikazuju neke od emocija koje bi djeca mogla glumiti.

Materijal

Označeno područje za igru

Karte s emocijama

Pitanja za vođenje razgovora o emocijama kroz držanje tijela, ton glasa, izraze lica itd.

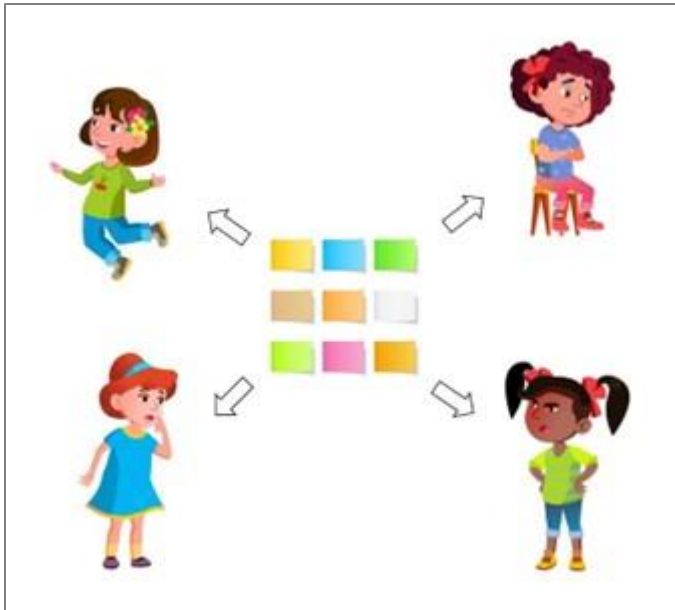


(<https://www.himama.com/learning/child-activities/activity/feelings-chart-for-calming-corner>)

52

Sažetak

1. Pripremite područje za igru, karte s emocijama/listu emocija i pitanja za vođenje razgovora o emocijama kroz držanje tijela, ton glasa, izraze lica itd.
2. Pojasnite djeci pravila igre.
3. Dopustite djeci da odaberu kartu s emocijom, razgovaraju o emociji i izvedu je.
4. Razgovarajte o emocijama koje su drugi nacrtali ili ih odigrajte koristeći držanje tijela i izraze lica dok drugi pogađaju.
6. Razgovarajte nakon igre.



Lista za provjeru

Jeste li jasno predstavili igru i naglasili ciljeve učenja?

Jeste li pripremili ugodan prostor?

Jeste li pružili podršku učenicima koji su trebali pomoć u prepoznavanju emocija?

Jeste li omogućili učenicima različite situacije za izvođenje?

Jeste li učenicima pružili dovoljno vremena za razmišljanje o situacijama koje trebaju izvesti?

Jeste li poticali pozitivno sportsko ponašanje i poticajnu interakciju tijekom igre?

Jeste li vodili razgovor nakon igre kako biste razgovarali o emocijama i potaknuli dijeljenje?

Jeste li jačali učenje sažimanjem ključnih pojmova i pružanjem pozitivnih povratnih informacija?

53

Igra br. 4

Naslov: Glazbene emocije (Igranje uloga)

Cilj igre: Cilj ovog auditivnog igranja uloga je naučiti da se komunikacija može ostvariti i putem neverbalnih sredstava kao što su izrazi lica, govor tijela pa čak i ples. Ovaj sveobuhvatan pristup pomaže pojedincima da učinkovito razumiju i izraze emocije dok istovremeno poboljšava njihovu sposobnost interpretacije emocija drugih putem neverbalnih znakova.

Ova igra je osmišljena kako bi potaknula afektivne vještine i pogodna je za autistične učenike na razini 1. Sveobuhvatna je i primjerena za djecu svih dobnih skupina jer ne zahtijeva vještine čitanja ili pisanja.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite učionicu osiguravajući dovoljno prostora za kretanje.
2. Osigurajte aktivno uključivanje svakog učenika uz dovoljno prostora za kretanje.
3. Prikupite potrebne glazbene materijale.

Vođenje igre:

- Demonstrirajte različite aspekte komunikacije tijelom fokusirajući se na pokrete i izraze lica.
- Uvedite relevantnu terminologiju i pružite primjere izraza tijela i lica učenicima.
- Poučite učenike da glazba može izazvati različite emocije navodeći primjere poput *klasične* glazbe za opuštanje i smirenost te *heavy metal* glazbe za ljutnju.
- Potaknite učenike da izraze emocije plesom ili kretanjem po učionici.
- Završite igru raspravom u krugu u kojem učenici mogu podijeliti svoja iskustva.

Razgovor nakon igre:

Pitajte učenike što misle o različitim vrstama glazbe. Objasnite da uz glazbu možete osjećati različite emocije ovisno o tekstovima, ritmu i sl.

Potaknite raspravu o različitim emocijama postavljajući pitanja poput:

Što vas čini sretnima/tužnima/ljutima/uznemirenimima?

Kako se ponašate kada se tako osjećate?

Kako tumačite pokrete drugih?

Napomena učiteljima:

- Ojačajte ideju da je u redu ne osjećati se dobro i da je doživljavanje različitih emocija normalan dio života.
- Pitanja za analizu igre imaju cilj produbiti učenikovo razumijevanje emocija i načina na koji ih drugi izražavaju, potičući samosvijest i empatiju.

Ilustracije



(www.alamy.com)

Materijal

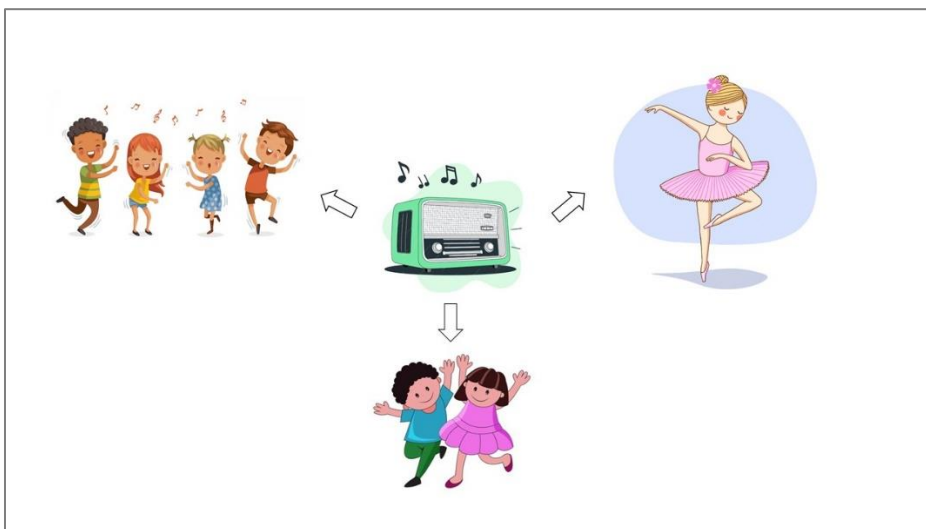
Prostor za ples

Različite vrste glazbe

Sažetak

1. Pripremite ugodan prostor i uređaj za reprodukciju glazbe.
2. Objasnite igru učenicima.
3. Reproducirajte različite vrste glazbe.
4. Pustite učenike da plešu izražavajući emocije pokretima prema vrsti ili tonu glazbe.
5. Povedite raspravu u krugu.
6. Analizirajte igru.

55



Lista za provjeru

Jeste li jasno predstavili igru i naglasili ciljeve učenja?

Jeste li pripremili ugodan prostor?



Jeste li puštali različite vrste glazbe?

Jeste li pružili podršku učenicima koji su trebali pomoć u prepoznavanju emocija?

Jeste li promovirali pozitivno sportsko ponašanje i pružili podršku tijekom igre?

Jeste li objasnili učenicima kakve osjećaje glazba može izazvati?

Igra br. 5

Naslov: Emocionalni bingo (Igranje uloga)

Cilj igre: Cilj ove igre je poboljšati emocionalnu svijest te prepoznavanje i komunikaciju među sudionicima. Sudjelovanjem u zajedničkim scenarijima i razgovorima sudionici razvijaju sposobnost prepoznavanja, razumijevanja i izražavanja emocija. Igra potiče empatiju, samosvijest i povezanost s drugima; pogodna je za autistične učenike na razini 1, s naglaskom na komunikacijskim, suradničkim i interakcijskim vještinama, a poželjna je za djecu mlađe dobi, oko 6 i 7 godina.

Smjernice

Postavljanje igre:

1. Izradite bingo kartice s tablicom emocija, gesti i imitacija prilagođene potrebama i sposobnostima učenika.
2. Osigurajte oznake ili žetone kako bi učenici mogli pokriti kvadrate na svojim bingo karticama.

Vođenje igre:

- Objasnite pravila i ciljeve igre ističući da je cilj igre prepoznati različite emocije, geste i radnje te uputite učenike prema potrebi.
- Podijelite bingo kartice i oznake/žetone svakom učeniku.
- Počnite igru imenovanjem kartice ili verbalnim opisom potičući učenike da pokriju odgovarajući kvadrat na svojim bingo karticama. Potaknite učenike da izraze emociju, izvedu gestu ili oponašaju radnju u skladu s njihovim mogućnostima.
- Nastavite igrati, izvlačite i imenujte različite kartice dok sudionik ne postigne pobjednički rezultat, npr. popunjenu ravnu liniju ili cijelu karticu.
- Nakon igre potaknite učenike na raspravu o emocijama, gestama i radnjama koje su iskusili tijekom igre.
- Potaknite grupnu raspravu o važnosti razumijevanja vlastitih ili tuđih osjećaja koristeći jednostavna pitanja za poticanje individualnih promišljanja.



Razgovor nakon igre:

Potaknite razmišljanje pitanjima poput:

Koji dio zadatka vam se najviše svidio?

Jeste li naišli na poteškoće u izvođenju zadatka?

Jeste li neke geste primijetili po prvi puta?

Ova pitanja nakon igre imaju cilj potaknuti promišljanja o igri i njezinom utjecaju na emocionalnu svijest i komunikaciju.

Ilustracije

<https://wyqualitycounts.org/project/emotions-bingo/>

Materijal

Bingo kartice s emocijama, gestama i imitacijama (prilagođene učenicima)

Oznake ili žetoni (npr. mali objekti poput gumbića ili novčića)



Sažetak

1. Pripremite bingo kartice i materijale.

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stavove autora, a Komisija nije odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u njemu. Broj projekta: 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350.

2. Podijelite ih svim učenicima.
3. Počnite igru imenovanjem kartica ili verbalnim opisivanjem.
4. Dopustite učenicima da pokriju odgovarajući kvadrat/sliku na svojim bingo karticama.
5. Nastavite igrati, izvikujte različite kartice dok sudionik ne postigne pobjednički uzorak, poput ravne linije.
6. Raspravite i analizirajte igru.



Lista za provjeru

Jeste li pripremili prilagođene bingo kartice s odgovarajućim emocijama, gestama i imitacijama?

Jeste li osigurali oznake ili žetone kako bi učenici mogli pokriti kvadrate?

Jeste li jasno predstavili igru i istaknuli ciljeve učenja?

Jeste li učinkovito izvikivali kartice koristeći verbalne opise ili slikovne upute?

Jeste li pružili podršku učenicima kojima je bila potrebna pomoć u prepoznavanju emocija, izvođenju gesti ili sudjelovanju u oponašanju aktivnosti?

Jeste li promovirali pozitivno sportsko ponašanje i podržavajuće odnose tijekom igre?

Jeste li proveli analizu igre kako biste razgovarali o emocijama, gestama i radnjama te potaknuli dijeljenje?

Jeste li ojačali učenje sažimajući ključne pojmove i pružajući pozitivne povratne informacije?



Kognitivne vještine

Metodološka podloga i pristupi

Odabrano područje usmjereno je na igre koje razvijaju i potiču socijalno-kognitivne vještine, promičući učenje u prirodnom i opuštenom okruženju zajedno s vršnjacima koji mogu poslužiti kao modeli ili ponuditi pomoć. Cilj je poticati toleranciju i prihvaćanje različitosti kod sve djece.

Baveći se ovim vještinama, cilj nam je poboljšati socijalnu kompetenciju sve uključene djece i ukupnu kvalitetu života autističnih učenika.

Kroz bavljenje ovim vještinama cilj nam je poboljšati socijalnu kompetenciju sve uključene djece i opću kvalitetu života autističnih učenika.

Vještine koje obrađujemo u ovom poglavlju:

- Samopraćenje i samosvijest
- Socijalna percepcija i uvažavanje perspektive
- Razumijevanje tuđe perspektive
- Sposobnost analiziranja informacija i alternativnih rješenja
- Sposobnost donošenja odluka
- Vještine rješavanja problema
- Razumijevanje normi zajednice, pridržavanje pravila
- Združena pažnja
- Zastupanje vlastitih interesa
- Granice

59

Metode i pristupi korišteni u predstavljanju ovih igara osmišljeni su kako bi poboljšali kognitivne sposobnosti. To se postiže upotrebom svakodnevnih, poznatih predmeta poput karata, vizualnih znakova i crteža koji su poznati učenicima.

Kako bismo razvijali kognitivne vještine unutar ove cjeline koristimo različite pristupe:

Strateško vježbanje: ovaj pristup prikazan je u igri „Samokontrola i vršnjački pritisak“. Ova igra pomaže učenicima razvijati vještine samokontrole i suočavanja s vršnjačkim pritiskom.

Postavke prirodne okoline i relevantnost u stvarnom životu: u igri „JA-PORUKE i Asertivno ponašanje“, stvorili smo scenarije koji oponašaju situacije iz stvarnog života. To pomaže učenicima u vježbanju asertivnog ponašanja u situacijama koje mogu doživjeti i u svakodnevnom životu.

Pristupi sistemskog razmišljanja: igre poput „Igra perspektive“ i „Kako se uklapamo – slagalica“ osmišljene su kako bi potaknule sistemsko razmišljanje. Ove igre pomažu učenicima razumjeti kako različiti elementi međusobno djeluju i utječu jedan na drugoga.



Korištenjem ovih pristupa i uključivanjem u svakodnevne nastavne predmete cilj nam je pružiti privlačan i učinkovit način razvoja kognitivnih sposobnosti učenika.

Popis igara

1. Samokontrola i pritisak vršnjaka
2. JA-poruke
3. Perspektive
4. Kako se uklapamo - slagalica
5. Rješavanje sukoba

Igra br. 1

Naslov: Samokontrola i pritisak vršnjaka (Strateške vježbe)

Cilj igre: Razviti samokontrolu, kontrolu impulsa i pažnju tijekom igre. Povećati svijest o drugima i naučiti surađivati s vršnjacima u postizanju ciljeva. Ova igra je pogodna za autistične učenike na razini 1, usredotočujući se na napredne komunikacijske i organizacijske vještine te vještine planiranja; prikladna je za djecu u dobi od 6 i 7 godina.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite dva ili tri balona različitih boja.
2. Obavijestite učenike da je njihov zadatak spriječiti padanje balona radeći u parovima, držeći se za ruke i zajedno se kreću po prostoriji. Ako želite pustite veselu glazbu.
3. Osigurajte da je područje igre očišćeno od prepreka.
4. Slučajnim odabirom podijelite učenike u parove pružajući svakom paru usmenu ili pismenu uputu. Upute bi trebale biti predstavljene tiho kako bi se omogućio faktor iznenađenja.

Primjeri uputa mogu uključivati:

Dodirujte balone samo rukama.

Šutirajte balone samo nogama.

Dodirujte plavi balon rukama, a crveni nogama.

Ometajte druge grupe.



Upute mogu biti iste za različite parove, a nastavnik može uvesti dodatna pravila ili balone ovisno o broju sudionika.

Vođenje igre:

- Podijelite balone učenicima.
- Naglasite da nisu dopuštena nepristojna ponašanja.
- Nasumično odaberite učenike koji će formirati timove koristeći slučajni odabir.
- Dopustite pitanja u vezi s uputama.
- Djeci naglasite da je suradnja ključ uspjeha igre.
- Pokrenite igru i pratite neželjena ponašanja.
- Uklonite balon iz igre ako dotakne pod.
- Završite igru kada svi baloni dotaknu pod ili istekne dogovoreno vrijeme.

Razgovor nakon igre:

Nakon određenog vremena, navedite učenike da poslože stolice u krug okrenute prema unutra i podijele svoja iskustva. Učitelj može voditi raspravu postavljajući pitanja poput:

Kako ste se osjećali radeći kao par?

Kako ste se osjećali kad ste vidjeli druge parove koji čine „nedozvoljene“ poteze?

Što biste drugačije napravili kada biste ponovno igrali?

61

Ilustracije



(<https://darcymillerdesigns.com/from-the-studio/camp-darcy-balloon-crafts-and-games/>)

Materijal

Pripremite dva ili tri (ili više) balona različitih boja.

Pripremite listiće papira s uputama za svaki par u igri.

Račistite prostoriju kako bi se igrači mogli slobodno kretati.

Sažetak

1. Pripremite prostrano područje (i po želji pustite glazbu), pripremite balone i upute na papirićima te rasporedit učenike u parove.
2. Objasnite igru učenicima i dajte svakom paru napisanu uputu.
3. Pokrenite igru i završite je kada svi baloni dotaknu pod ili kada istekne dogovoreno vrijeme.
4. Nakon dovršetka raspravljajte o igri.



62

Lista za provjeru

- Jeste li pripremili dovoljno balona različitih boja?
- Jeste li podijelili učenike u parove?
- Je li svaki par primio i tiho pročitao uputu?
- Jeste li jasno objasnili cilj i pravila igre?
- Jeste li se dogovorili s učenicima o trajanju igre?

Igra br. 2

Naslov: Ja-poruke i Ti-poruke (Primjeri iz stvarnog života)

Cilj igre: Povećati svijest o različitim perspektivama i naučiti različite stilove komunikacije. Osnažiti učenike za upotrebu asertivne komunikacije, poput korištenja Ja-poruka, vježbajući samozastupanje. Korištenje Ja-poruka potiče asertivnu komunikaciju pomažući učenicima da izraze svoje osjećaje tijekom sukoba ili teških situacija.



Ova igra je pogodna za autistične učenike na razini 1 i usredotočuje se na napredne komunikacijske i emocionalne vještine. Preferira se za djecu u dobi od 7 do 8 godina zbog uključivanja vještina pisanja i čitanja.

Smjernice

Priprema igre:

1. Posložite stolice u krug kako bi učenici sjeli okrenuti prema unutra.
2. Pripremite listove s formulom Ja-poruka i listiće papira koji sadržavaju jednu (agresivnu ili pasivnu) rečenicu za svakog učenika.
3. Ukratko im objasnite i pokažite razliku između Ja i Ti-poruka, pružajući učenicima list s formulom Ja-poruka i primjerom.
 - Ja-poruke izražavaju osobne osjećaje, poput „Osjećam se tužno kad uzmeš moje bojice bez pitanja“.
 - Ti-poruke okrivljuju, prosuđuju ili kritiziraju drugu osobu, poput „Uzeo si moju olovku bez pitanja“.
4. Podijelite listiće papira s tri rečenice u obliku Ti-poruka. Učenici moraju svaku rečenicu pretvoriti u Ja-poruku.

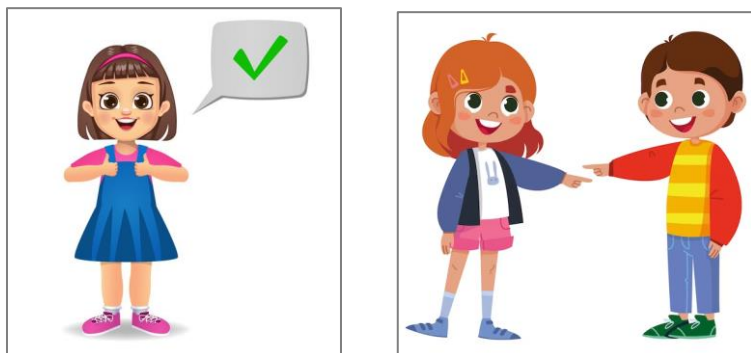
Provođenje igre:

- Objasnite učenicima da se igra fokusira na emocije i stilove komunikacije pružajući primjere asertivnog, agresivnog i pasivnog ponašanja.
- Ponovno naglasite razliku između Ja i Ti-poruka, ističući da Ja-poruke izražavaju osobne osjećaje dok Ti-poruke kritiziraju druge bez izražavanja osobnih emocija.
- Raspravljajte o različitim stilovima komunikacije s učenicima, potičući pitanja i razmatranja.
- Podijelite list s primjerom formule Ja-poruke svakom učeniku.
- Podijelite listiće papira s tri rečenice uputivši učenike da svaku Ti-poruku pretvore u Ja-poruku.
- Osigurajte dovoljno vremena za izvršavanje zadatka.
- Potaknite učenike da naglas pročitaju originalnu Ti-poruku i nakon toga istu rečenicu, ali pretvorenu u Ja-poruku, redosljed čitanja može biti u smjeru kazaljke na satu.
- Nakon završetka potaknite učenike da usporede odgovore, raspravljaju o razlikama i razmisle o svojim osjećajima kad slušaju originalne i pretvorene rečenice.

Rasprava nakon igre:

Učitelj i učenici također mogu razmišljati o idejama o prednostima asertivne komunikacije za njih i napisati svoje odgovore na veliki list papira ili zidni poster.

Ilustracije



(freepik.com)

Materijal

JA PORUKE

KADA TI

OSJEĆAM SE

ZATO ŠTO

I ŽELIO/ŽELJELA BIH...

64

Stolice posložene u krug.

Listići papira s formulom Ja-poruka za svakog učenika.

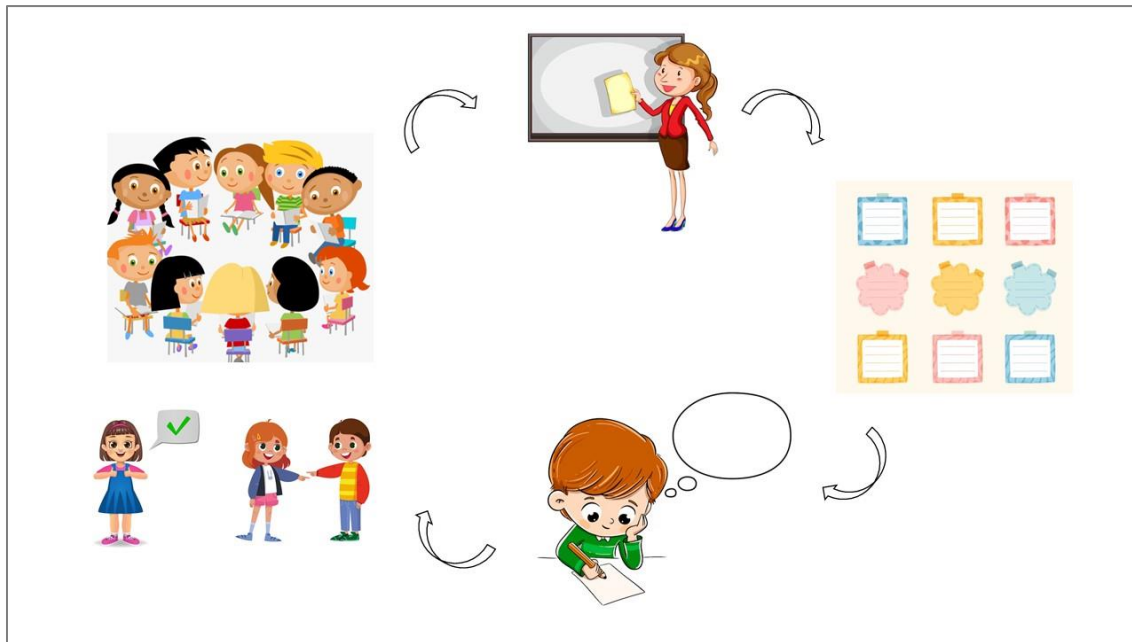
Listići papira s jednom (agresivnom ili pasivnom) rečenicom za svakog učenika.

Sažetak

1. Pripremite listiće papira s formulom Ja-poruka.
2. Okupite učenike u krugu i objasnite im igru.
3. Podijelite materijale i dopustite učenicima da završe svoje zadatke.
4. Dopustite učenicima da naglas pročitaju svoje odgovore u smjeru kazaljke na satu.

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stavove autora, a Komisija nije odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u njemu. Broj projekta: 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350.

5. Raspravljajte i analizirajte zadatak.



Lista za provjeru

Jeste li postavili stolice u krug, okrenute prema unutra?

Jeste li pripremili listiće papira s formulom Ja-poruka za svakog učenika?

Jeste li pripremili listiće papira s jednom (agresivnom ili pasivnom) rečenicom za svakog učenika?

Jeste li jasno objasnili ciljeve i pravila igre?

Jeste li osigurali da sudionici redom izražavaju mišljenje u smjeru kazaljke na satu?

Jeste li analizirali zadatak kako biste raspravljali o međusobnim razlikama i idejama o Ja-porukama?

Jeste li poticali učenike da sudjeluju u usporedbi odgovora, samoprocjeni i raspravi o međusobnim razlikama i idejama o Ja-porukama?

Jeste li poticali učenike da razmišljaju o prednostima asertivne komunikacije i zapisuju svoje odgovore na velikom listu papira?

Igra br. 3

Naslov: Perspektive (Sistemsko razmišljanje)

Cilj igre: Naučiti kako različite perspektive mogu utjecati na našu percepciju, način razmišljanja i osjećanja te potaknuti toleranciju i prihvaćanje drugih. Ova je igra prikladna za autistične učenike razine 1 jer se fokusira na napredne komunikacijske i emocionalne vještine te vještine imitacije. Preferira se za djecu u dobi od 6 i 7 godina jer ne zahtijeva čitanje niti pisanje.

Smjernice

Priprema igre:

1. Podijelite učenike u jednake grupe od 3-5 članova.
2. Uputite svaku grupu da odabere jednog predstavnika.
3. Pripremite sliku konstrukcije nazvane *Swing* koju je 1977. izradio Arie Berkulin (Materijali).
4. Objasnite pravila igre ističući da je cilj promatrati sliku, a zatim prenijeti potrebne informacije timu.

Vođenje igre:

- Pojasnite učenicima da će igrati igru promatranja i komunikacije.
- Pozovite svakog predstavnika grupe jednog po jednog i pokažite im sliku konstrukcije nazvane *Swing* koju je 1977. izradio Arie Berkulin.
- Prikažite svakom učeniku različitu sliku konstrukcije (ako ima više od 4 grupe dva ili više predstavnika vidjet će istu sliku).
- Nakon što svi učenici vide slike, dopustite im da se vrate u svoju grupu i opišu drugim članovima što su vidjeli.
- Zatražite od drugog člana tima da nacrtaj sliku na temelju opisa.
- Tijekom uputa osigurajte da osoba koja je vidjela sliku okrene leđa grupi i ne može vidjeti što rade.
- Pratite da li proces teče glatko i svi članovi surađuju poštujući pravila.
- Nakon što završe crtanje potaknite grupe da pokažu što su nacrtali i provjerite s osobom koja je vidjela sliku koliko su crteži točni dok ostatak grupe nagađa o čemu se radi.
- Na kraju postupka crtanja i procjene, potaknite grupe da usporede svoje crteže.
- Otkrijte da su sve grupe vidjele i nacrtale slike istog objekta - konstrukcije *Swing* - i objasnite da oblik konstrukcije ovisi o položaju promatrača.
- Prikažite učenicima video koji prikazuje promjene u strukturi ovisno o perspektivi:
<https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>

66

Rasprava nakon igre:

Na kraju, učitelj može potaknuti učenike da podijele situacije iz svojih života u kojima je došlo do nesporazuma zbog razlika u percepciji.

Ilustracije

<https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>



Materijal

Četiri različite slike konstrukcije nazvane SWING, autora Arie Berkulina 1977.

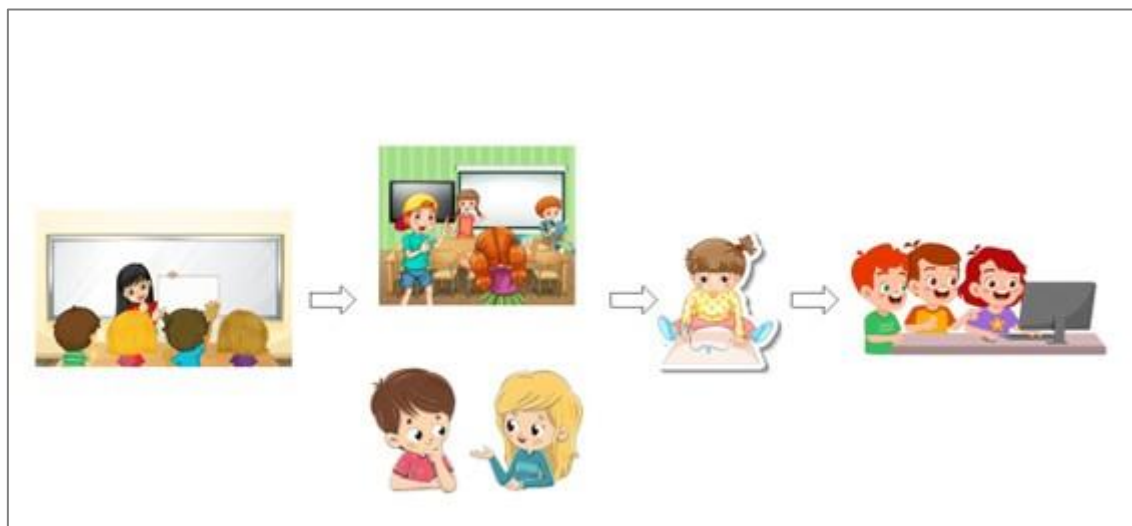
Prazan list papira za svaku grupu.

Uređaj (tablet, prijenosno računalo ili mobilni telefon) povezan s internetom na kojem možete pogledati video s poveznice.

Sažetak

1. Pripremite materijal, podijelite učenike u grupe i predstavite igru.
2. Pozovite jednog predstavnika svake grupe (jednog za drugim) i pokažite svakome od njih različitu sliku konstrukcije koju je 1977. stvorio Arie Berkulin pod nazivom Swing.
3. Pustite predstavnike da se vrate u svoje grupe, opišu što su vidjeli, a jedan član svake grupe crta prema opisu.
4. Pustite sve grupe da raspravljaju i uspoređuju što su vidjele kao i njihove crteže.
5. Otkrijte izvornu sliku koju ste im pokazali.
6. Rasprava.

67



Lista za provjeru

Jeste li podijelili učenike u jednake grupe od 3-5 članova?

Je li svaka grupa odabrala jednog predstavnika između sebe?

Jeste li pripremili slike konstrukcije pod nazivom *Swing* koju je izradio Arie Berkulin i pokazali ih predstavnicima grupa?



Jeste li jasno objasnili ciljeve i pravila igre?

Jeste li osigurali da učenici redovito mijenjaju mjesta u smjeru kazaljke na satu?

Jeste li proveli analizu zadatka kako biste raspravljali o međusobnim razlikama i idejama o perspektivama?

Jeste li potaknuli učenike da sudjeluju u uspoređivanju svojih odgovora, samoprocjeni i raspravi o međusobnim razlikama i idejama o perspektivama?

Jeste li potaknuli učenike da razmišljaju o situacijama u svojim životima gdje su doživjeli razlike u percepciji među ljudima koje poznaju?

Igra br. 4

Naslov: Kako se uklapamo (Sistemska razmišljanje)

Cilj igre: Ova aktivnost ima za cilj jačati povezanost i svijest među djecom kroz vježbu grupnog crtanja. Cilj je pomoći djeci da shvate kako se zajedno „uklapaju“ kao grupa ili razred unatoč njihovim individualnim razlikama. Ova je igra prikladna za autistične učenike razine 1 ili 2 jer se fokusira na razvoj komunikacijskih veza među vršnjacima. Poželjna je za djecu u dobi od 6 do 7 godina budući da ne zahtijeva čitanje ni kompleksne komunikacijske vještine.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite veliki list slagalice izrezan u male, prazne dijelove slagalice.
2. Odredite područje za crtanje pojedinačno i drugo područje za sastavljanje dijelova slagalice (na podu ili na stolovima).

Vođenje igre:

- Predstavite aktivnost naglašavajući njezine ciljeve. Učitelj može početi izjavom: „*Kao članovi grupe, važno je razumjeti kako se svi zajedno uklapamo. Dobar rad u grupi znači prepoznavanje i naših sličnosti i razlika*“.
- Podijelite po jedan prazan komad slagalice svakom učeniku.
- Zatim učitelj treba dati upute učenicima rekavši: *Zadatak je napisati ime na vlastiti komad slagalice i ukrasiti ga prema vlastitom izboru, s bojicama, crtežima ili ilustracijama.*
- Vrijeme predviđeno za ovu fazu može varirati (5-15 minuta) ovisno o dobi učenika ili procjeni učitelja.
- Kada su pojedinačni dijelovi slagalice ukrašeni, zadatak učenika je da surađuju kako bi sve dijelove spojili u cjelinu.
- Tijekom ove faze učenici rade zajedno dok posljednji komad slagalice ne postane integralni dio cijele slike.



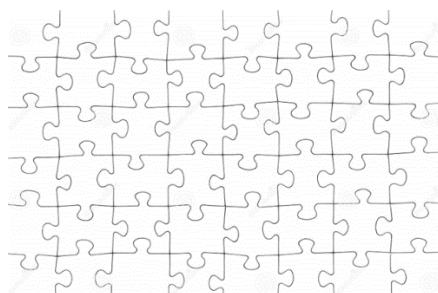
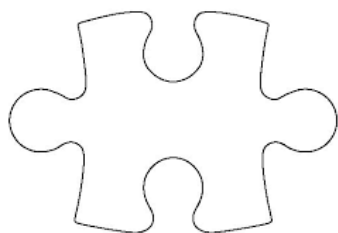
Razgovor nakon igre:

Na kraju, učenici sjedaju u krug i dijele misli o svojem sudjelovanju kao i o radu koji su stvorili.

Ilustracije



Materijal



69

Jedan veliki list slagalice izrezan na male dijelove (prazne slagalice) - po jedan komad za svakog učenika.

Mjesto gdje svaki učenik može crtati.

Bojice, olovke, naljepnice.

Mjesto gdje učenici mogu složiti sve dijelove slagalice u jednu cjelinu.

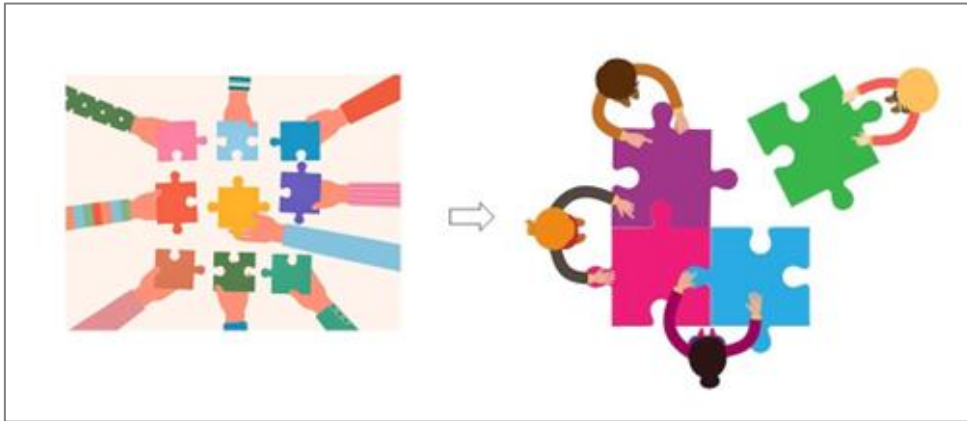
Stolice postavljene u krug.

Sažetak

1. Pripremite prostrano područje, komade slagalice i ostali materijal.
2. Objasnite igru učenicima.
3. Dajte svakom učeniku komad slagalice.
4. Dopustite djeci da ukrase vlastiti komad slagalice, a zatim da sve dijelove složite u cjelinu.

Ovaj projekt financiran je uz podršku Europske komisije. Ovaj materijal odražava samo stavove autora, a Komisija nije odgovorna za bilo koju upotrebu informacija sadržanih u njemu. Broj projekta: 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350.

5. Razgovarajte o igri.



Lista za provjeru

Jeste li pripremili prazan komad slagalice za svakog učenika?

Jeste li osigurali dovoljno bojica, olovki ili naljepnica za učenike?

Jeste li pružili jasno uvodno objašnjenje prije početka igre?

Jesu li svi učenici uspješno uklopili svoj dio slagalice u cjelinu?

Jeste li postavili pitanja koja potiču učenike da pruže povratne informacije o svakom dijelu aktivnosti?

70

Igra br. 5

Naslov: Rješavanje Sukoba (Igra uloga / debata)

Cilj igre: Cilj ove aktivnosti je razvijanje vještina donošenja odluka, rješavanja problema i analitičkog razmišljanja. Osim toga, igra teži promicanju svijesti, tolerancije i suradnje među učenicima. Ova je igra prikladna za autistične učenike razine 1 jer se fokusira na razvoj komunikacijskih i suradničkih veza među vršnjacima. Preporučljiva je za djecu u dobi od 6 do 7 godina jer ne zahtijeva vještine pisanja ili čitanja.

Smjernice

Priprema igre:

1. Pripremite različite predmete koje učenici mogu „ponijeti“ sa sobom na pusti otok.
2. Smislite scenarij igranja uloga u kojem učenici moraju riješiti problem ili donijeti odluke. Na primjer, zamolite učenike da zamisle da su zaglavljani na pustom otoku i da trebaju odlučiti koje predmete će ponijeti sa sobom kako bi preživjeli.



3. Učitelj može predstaviti scenarije s višestrukim rješenjima, a učenici, radeći u grupama, biraju najbolju opciju ili osmišljavaju novu ako smatraju da ponuđena rješenja nisu prikladna.
4. Osigurajte da je broj predmeta neparan kako bi grupa koja prva bira dobila jedan predmet manje od druge grupe.
5. Grupe zajedno odlučuju žele li prve birati. Ako obje grupe preferiraju isti redoslijed, odluka se može donijeti pomoću igre s kockama pri čemu viši broj pobjeđuje.

Vođenje igre:

- Prije uputa, učitelj treba objasniti učenicima da ovu igru igraju dvije grupe i da se odluke donose grupno.
- Podijelite učenike u dvije grupe, ističući timski rad i zajedničko donošenje odluka unutar svake grupe.
- Pojasnite da su ponuđeni raznoliki predmeti za imaginarni pusti otok ističući važnost poštovanja ideja i mišljenja drugih bez kritiziranja i nepristojnog ponašanja. Odgovorite im na sva pitanja o pravilima igre.
- Grupe biraju predmete koji im se čine najvažnijima za preživljavanje na pustom otoku izmjenjujući se.
- Igra se nastavlja dok se svi predmeti ne podijele između grupa.
- Tijekom igre potaknite učenike da raspravljaju o ponuđenim predmetima i njihovoj potencijalnoj upotrebi na pustom otoku.
- Nakon što su svi predmeti podijeljeni, potaknite svaku grupu da razmisli o dodatnim idejama za preživljavanje na pustom otoku.

71

Razgovor nakon igre:

Na kraju, učenici sjedaju u krug i dijele svoje misli o sudjelovanju u grupnom procesu. Učenici mogu podijeliti svoja razmišljanja o igri i razmišljati o svom sudjelovanju te izraziti zadovoljstvo odlukama grupe. Učitelj može postavljati pitanja koja potiču učenike da izraze svoje dojmove i misli.

Je li bilo lako donositi odluke kao grupa?

Koji dio zadatka vam se najviše svidio?

Biste li nešto napravili drugačije?

Ilustracije



(vectorstock.com)

Materijal

Niz predmeta iz svakodnevnog života (npr. šibice, plastični nož, uže, sapun, papir, metla, žlica, vreća, četkica za zube, plastična boca, sat, lampa, zdjela, sol, deka...)

Sažetak

1. Pripremite scenarij i odgovarajuće predmete koje učenici mogu „ponijeti“ sa sobom na pusti otok te podijelite razred u dvije grupe.
2. Objasnite igru učenicima.
3. Pustite svaku grupu da odabere jedan po jedan predmet izmjenjujući se dok se svi predmeti ne podijele.
4. Dopustite grupama da raspravljaju o svojim odabirima tijekom igre.
5. Razmišljajte o dodatnim idejama i raspravljajte o igri

72





Lista za provjeru

Jeste li pripremili različite predmete iz svakodnevnog života koje učenici mogu „ponijeti“ sa sobom?

Jeste li pripremili scenarij uloga s problemom koji učenici trebaju riješiti?

Jeste li podijelili učenike u dvije grupe?

Jeste li pružili jasno uvodno objašnjenje prije početka igre?

Jeste li pojasnili koje vrste ponašanja nisu dopuštene?

Jeste li potaknuli sve učenike da sudjeluju u procesu donošenja odluka?

Jeste li postavili pitanja koja potiču učenike da daju povratne informacije o aktivnosti?



Literatura i izvori

- American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). Philadelphia: American Psychiatric Publishing.
- Alalet, R. (2018). A Limited Review of Social Skills Training for Children with ASD. *International Journal of Autism & Related Disabilities, 2*.
- Bury, S. M., Hedley, D., Uljarević, M., & Gal, E. (2020). The autism advantage at work: A critical and systematic review of current evidence. *Research in Developmental Disabilities, 105*, 103750.
- Chung, K., Reavis, S., Mosconi, M. W., Drewry, J., Matthews, T., & Tassé, M. J. (2007). Peer-mediated social skills training program for young children with high-functioning autism. *Research in Developmental Disabilities, 28*(4), 423–436.
- Gately, S. E. (2008). Facilitating reading comprehension for students on the autism spectrum. *Teaching Exceptional Children, 40*(3), 40-45.
- Gibson, J. L., Pritchard, E., & De Lemos, C. (2021). Play-based interventions to support social and communication development in autistic children aged 2–8 years: A scoping review. *Autism & Developmental Language Impairments, 6*, 239694152110158.
- Keen, D. (2009). Engagement in children with autism in learning. *Australian Journal of Special Education, 33*(2), 130-140.
- Kenny, L., Hattersley, C., Molins, B., Buckley, C., Povey, C., & Pellicano, E. (2016). Which terms should be used to describe autism? Perspectives from the UK autism community. *Autism, 20*(4), 442-462.
- Klin, A. (2000). Attributing social meaning to ambiguous visual stimuli in higher functioning autism and Asperger syndrome: The social attribution task. *Journal of Child Psychology, Psychiatry and Allied Disciplines, 33*, 763–769.
- Koegel, L., Koegel, R. L., Frea, W., & Green-Hopkins, I. (2003). Priming as a method of coordinating educational services for students with autism. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools, 34*(3), 228-235.
- Koegel, L. K., Singh, A. K., & Koegel, R. L. (2010). Improving motivation for academics in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders, 40*, 1057-1066.
- Kossyvaki, L., & Papoudi, D. (2016). A Review of Play Interventions for Children with Autism at School. *International Journal of Disability Development and Education, 63*(1), 45–63.
- Mastrangelo, S. (2009). Harnessing the Power of Play. *Teaching Exceptional Children, 42*(1), 34–44.

- McIntosh, K., Herman, K., Sanford, A., McGraw, K., & Florence, K. (2004). Transitions: Techniques for promoting success between lessons. *Teaching Exceptional Children, 37*(1), 32-38.
- McMahon, C. M., Lerner, M. D., & Britton, N. (2013). Group-based social skills interventions for adolescents with higher-functioning autism spectrum disorder: a review and looking to the future.
- Ochs, E., Kremer-Sadlik, T., Solomon, O., & Sirota, K. G. (2001). Inclusion as social practice: Views of children with autism. *Social Development, 10*(3), 399-419.
- O’Keeffe, C., & McNally, S. (2021). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders, 10*(1), 51–81.
- Silveira-Zaldivara, T., Özerk, G., & Özerk, K. (2021). Developing Social Skills and Social Competence in Children with Autism. *International Electronic Journal of Elementary Education, 13*(3), 341–363.
- Vivanti, G. (2020). Ask the editor: What is the most appropriate way to talk about individuals with a diagnosis of autism? *Journal of Autism and Developmental Disorders, 50*, 691–669.
- Wainwright-Sharp, J. A., & Bryson, S. E. (1996). Visual–spatial orienting in autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 26*, 423–438.
- Wang, P., & Spillane, A. (2009). Evidence-Based Social Skills Interventions for Children with Autism: A Meta-analysis. *Education and Training in Developmental Disabilities, 44*(3), 318–342.
- White, S. W., Keonig, K., & Scahill, L. (2006). Social Skills Development in Children with Autism Spectrum Disorders: A Review of the Intervention Research. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 37*(10), 1858–1868.
- Wolfberg, P., DeWitt, M., Young, G. S., & Nguyen, T. N. (2015). Integrated Play Groups: Promoting Symbolic Play and Social Engagement with Typical Peers in Children with ASD Across Settings. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 45*(3), 830–845.
- Wolfberg, P., Jia, W., & DeWitt, M. (2012). Including Children with Autism in Social and Imaginary Play with Typical Peers: Integrated Play Groups Model. *American Journal of Play, 5*(1), 55–80.
- Wolstencroft, J., Robinson, L., Srinivasan, R., Kerry, E., Mandy, W., & Skuse, D. (2018). A Systematic Review of Group Social Skills Interventions, and Meta-analysis of Outcomes, for Children with High Functioning ASD. *Journal of Autism and Developmental Disorders, 48*(7), 2293–2307.