

Ερωτήσεις για αξιολόγηση μέρους 4:

Ερωτήσεις	Απαντήσεις
Ποιοι είναι οι σημαντικότεροι στόχοι των κοινωνικών ιστοριών; :	<ul style="list-style-type: none"> ● Να ενθαρρυνθεί το παιδί να κατανοήσει καλύτερα τις συγκεκριμένες δυσκολίες ● Να μάθει πώς να συμπεριφέρεται. ● Να μάθει το παιδί να παίρνει την απόφαση που πρέπει σε μια συγκεκριμένη περίπτωση ● Να μάθει πώς να παίζει παιχνίδια ● Να κατανοεί τη θεραπεία στο νοσοκομείο. <p>(Όλες οι απαντήσεις είναι σωστές)</p>
Η παρουσίαση των κοινωνικών ιστοριών γίνεται χρησιμοποιώντας :	<ul style="list-style-type: none"> ● φωτογραφίες, ● εικόνες, ● σύμβολα, ● μόνο σημειώματα, ● κείμενο. ● Μόνο προφορική επικοινωνία. <p>(Όλες οι απαντήσεις είναι σωστές εκτός από την τελευταία (προφορική επικοινωνία))</p>
Για την καλύτερη κατανόηση των καθημερινών δραστηριοτήτων συστήνεται να χρησιμοποιείται :	<ul style="list-style-type: none"> ● Η προφορική επικοινωνία, ● Ατομικό πρόγραμμα, ● Πρόγραμμα με κείμενο, ● Να μην χρησιμοποιείται κανένα πρόγραμμα. <p>(Σωστή απάντηση : Ατομικό πρόγραμμα)</p>
Συνιστώμενη διάρκεια προφορικών εργασιών	<ul style="list-style-type: none"> ● Πρόταση, ● 2-3 λέξεις, ● Περιγραφή, ● 1 λέξη, ● Καθόλου προφορικές εργασίες <p>(Σωστή απάντηση : 2-3 λέξεις)</p>
Το παιδί πρέπει να κατανοήσει ότι θα κερδίσει..... μετά την ολοκλήρωση της εργασίας.	<p>Ποια είναι η κατάλληλη λέξη :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Εμπύχωση, ● Βοήθεια, ● Αγκαλιές, ● Άλλη εργασία, ● Δώρο <p>(Σωστή απάντηση : Εμπύχωση. Επίσης μπορεί να κερδίσει : Αγκαλιές, Δώρο)</p>
Η προβληματική συμπεριφορά μπορεί να οφείλεται στους παρακάτω λόγους :	<ul style="list-style-type: none"> ● Εάν δεν καταφέρνει αυτό που θέλει ● Εάν πρέπει να περιμένει ● Όταν δεν θέλει να κάνει αυτό που του λένε ● Να πετύχει το στόχο, να καταφέρει τη δραστηριότητα

	<ul style="list-style-type: none"> • Πολύ λαμπερό φως • Όταν δεν θέλει να συμμετέχει στη δραστηριότητα που προτείνεται • Για να αποφύγει την εργασία • Πάρα πολύς θόρυβος <p>(Σωστή απάντηση : όλες σωστές)</p>
Ο στόχος της διαχείρισης της μη κοινωνικά αποδεκτής συμπεριφοράς είναι :	<ul style="list-style-type: none"> • Να αλλάξει • Να σταματήσει, • Να καθοδηγήσει/εκπαιδεύσει • Να τιμωρήσει <p>(Σωστή απάντηση : Να αλλάξει και να καθοδηγήσει/εκπαιδεύσει)</p>
Η Token Economy χρησιμοποιείται ως : επιβράβευση με ένα αριθμό αστεριών, αυτοκόλλητων ή ψεύτικων νομισμάτων (tokens) που συγκεντρώνει το παιδί.	<ul style="list-style-type: none"> • Επιβράβευση για τις σχολικές ικανότητες • Επιβράβευση για την απόκτηση νέων δεξιοτήτων με στόχο την αλλαγή της συμπεριφοράς. • Μόνο για διασκέδαση <p>(Σωστή απάντηση : η δεύτερη)</p>
Τι είναι αυτό που διδάσκει ένα αυτιστικό παιδί να αναγνωρίζει τα συναισθήματα (βαθμολογήστε από το πρώτο μέχρι το τελευταίο):	<ul style="list-style-type: none"> • Το παιχνίδι σύμφωνα με την αρχή Loto. • Το παιδί μαθαίνει να βρίσκει τη φωτογραφία με το ίδιο συναίσθημα • Να συσχετίζει ένα σύμβολο με μια εικόνα που περιγράφει το συναίσθημα • Να αναγνωρίζει ένα πρόσωπο με τη βοήθεια οδηγιών • Να επιλέγει την κάρτα που δείχνει το συναίσθημα που ταιριάζει στην περίπτωση • Χρησιμοποιούνται ιδιαίτερα σύμβολα. <p>(Σωστή απάντηση: Το παιδί μαθαίνει να βρίσκει την εικόνα με το ίδιο συναίσθημα. Χρησιμοποιούνται σύμβολα. Συσχετίζει ένα σύμβολο με μια εικόνα που περιγράφει το συναίσθημα. Παιχνίδι σύμφωνα με την αρχή Loto. Το παιδί επιλέγει μια κάρτα που δείχνει ένα συναίσθημα που ταιριάζει στην περίπτωση. Αναγνωρίζει το πρόσωπο με τη βοήθεια οδηγιών.)</p>
Ο ενήλικας ανταποκρίνεται στη δραστηριότητα του παιδιού ενισχύοντας τις ενέργειες του (για παράδειγμα, το παιδί κουνάει το κεφάλι του, περιστρέφει το αντικείμενο, και το ίδιο κάνει	<ul style="list-style-type: none"> • Επιβράβευση, • Ερέθισμα των αισθήσεων, • Μέθοδος εντατικής επικοινωνίας (Intensive interaction), • Έκφραση συναισθημάτων • Παράδειγμα ενθάρρυνσης.

Situation is happy.
Lina's dad brings a sweet for her.
How does Lina feel when she receives a sweet?
Why does she feel like that?

και ο ενήλικας), επαναλαμβάνοντας τα λόγια του παιδιού. Αυτό σημαίνει :	(Σωστή απάντηση: Μέθοδος εντατικής επικοινωνίας - Intensive interaction)
---	---

Διάρκεια 4^{ου} μέρους - 12 ώρες ??????????

Kommentar [1]: changed to 12. ok??