

## Seznam příloh

Příloha č. 1 MKN/ICD-10 WHO .....	2
Příloha č. 2 Poruchy psychického vývoje (F80–F89) dle MKN 10 .....	3
Příloha č. 3 DSM IV (1994) .....	4
Příloha č. 4 Charakteristiky autistických obtíží.....	5
Příloha č. 5 Triáda poškození (triad of impairments by Lorna Wing) .....	6
Příloha č. 6 Graf. znázornění kategorií pervazivních vývojových poruch (Thorová, 2006).....	7
Příloha č. 7 Projevy autismu.....	8
Příloha č. 8 Dotazníkový formulář ATEC ARI .....	10
Příloha č. 9 Příklad vyučování pomocí ABA .....	11
Příloha č. 10 Strukturovaná pracovní plocha .....	12
Příloha č. 11 Humanistická psychologie .....	13
Příloha č. 12 PŘÍSTUP ZAMĚŘENÝ NA OSOBU .....	14
Příloha č. 13 SON – RISE PROGRAM- Rozvoj sociálních dovedností.....	15
Příloha č. 14 SON – RISE PROGRAM - principy .....	16
Příloha č. 15 a) SON – RISE PROGRAM – Hry pro rozvoj- stádium 1 .....	17
Příloha č. 15 b) SON – RISE PROGRAM – Hry pro rozvoj- stádium 2.....	19
Příloha č. 16 SON – RISE PROGRAM - Postoj terapeuta .....	26
Příloha č. 17 a) Slovní zásoba základní verze komunikačního programu „Grid Player„ .....	27
Příloha č. 17 b) Slovní zásoba programu „Grid Player„ - rubrika “škola” .....	29
Příloha č. 18 Schéma komunikačního programu „Grid Player „.....	30
Příloha č. 19 Analýza výzkumných prací a institucionální péče.....	31
Příloha č. 20 SON RISE PROGRAM – dotazník.....	32
Příloha č. 21 SON – RISE PROGRAM - Variace aktivit .....	40
Příloha č. 22 SON- RISE PROGRAM – formulář.....	41
Příloha č. 23 SON – RISE PROGRAM - Tvorba nových aktivit.....	42
Příloha č. 24 SON – RISE PROGRAM – Herna (Playroom) a detail police s pomůckami a jmény aktivit. ....	43
Příloha č. 25a) SON RISE PROGRAM – přehled stádií socializace (stádia 1-5) .....	44
Příloha č. 25b) Příklady spontánní komunikace v upraveném prostředí (prosinec 2012).....	47
Příloha č. 26 Vyhodnocení Dotazníkový formulář ATEC ARI .....	48
Příloha č. 27a) Projev s využitím programu Grid Player v cizím prostředí (mimo domov) .....	49
Příloha č. 27b) Projev s využitím programu Grid Player v cizím prostředí (škola).....	50
Příloha č. 27c) Vyhodnocení projevu v cizím prostředí.....	51
Příloha č. 28 Schéma bezpečného místa ve třídě pro žáka s elektivním mutismem a sociální úzkostí.....	52

**Příloha č. 1 MKN/ICD-10 WHO**

(Mezinárodní klasifikace nemocí/ International classification of disease) Světové zdravotnické organizace

F84	PERVAZIVNÍ VÝVOJOVÉ PORUCHY
F84.0	Dětský autismus,
F84.1	Atypický autismus,
F84.2	Rettův syndrom,
F84.3	Desintegrační porucha v dětství,
F84.4	Hyperaktivní porucha sdružená s mentální retardací a stereotypními pohyby,
F84.5	Aspergerův syndrom,
F84.8	Jiné pervazivní vývojové poruchy,
F84.9	Pervazivní vývojová porucha nespecifikovaná (PVP-NOS),

## **Příloha č. 2 Poruchy psychického vývoje (F80–F89) dle MKN 10**

(Mezinárodní klasifikace nemocí)

F80-F89	PORUCHY PSYCHICKÉHO VÝVOJE
F80	Specifické vývojové poruchy řeči a jazyka
F81	Specifické vývojové poruchy školních dovedností
F82	Specifická vývojová porucha motorických funkcí
F83	Smíšené specifické vývojové poruchy
F84	Pervazivní vývojové poruchy
F88	Jiné poruchy psychického vývoje
F89	Neurčená porucha psychického vývoje

### Příloha č. 3 DSM IV (1994)

Klasifikace Poruch autistického spektra/ Pervazivních vývojových poruch vydávaná Americkou psychiatrickou asociací

Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, Fourth Edition (DSM-IV) 1994	Český ekvivalent
Autistic disorder	Autistická porucha
Rett's syndrom	Rettův syndrom
Childhood Disintegrative Disorder	Dětská dezintegrační porucha
Asperger Disorder	Aspergerův syndrom
Pervasive Developmental Disorder Not Otherwise Specified PDD-NOS	Pervazivní vývojová porucha dále nespecifikovaná

#### Příloha č. 4 Charakteristiky autistických obtíží

(DSM- IV – Americká psychiatrická asociace)

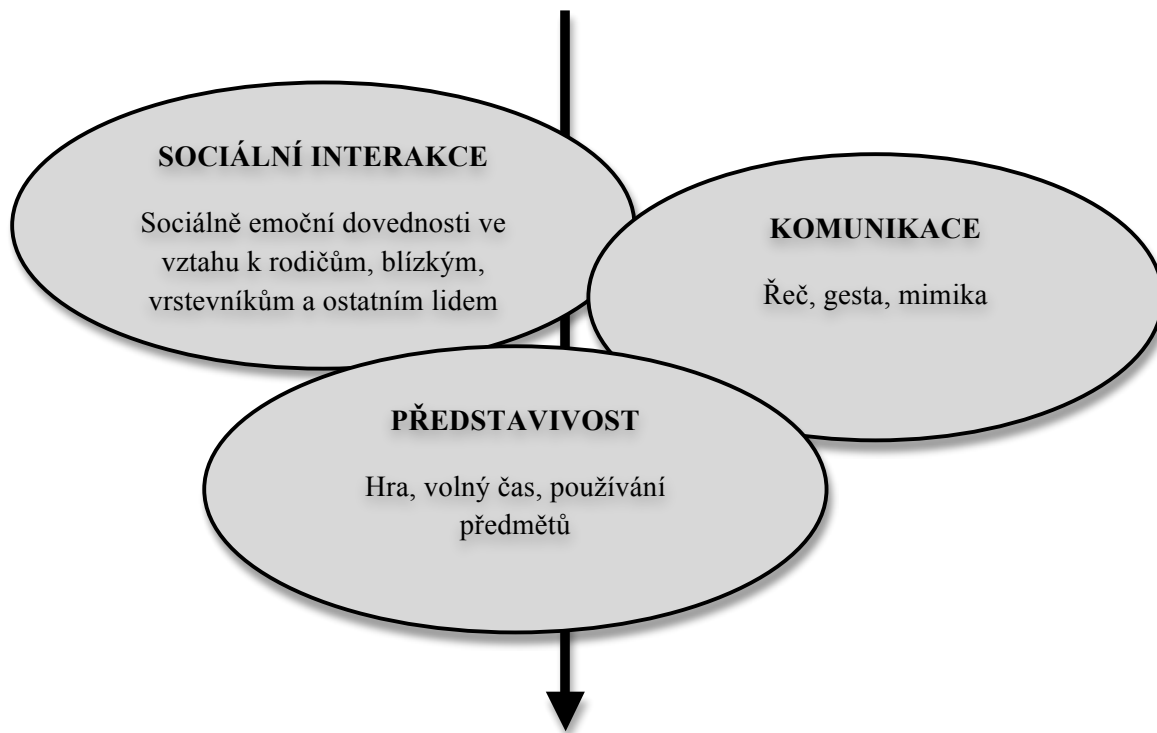
zdroj: <http://www.asd-os.cz/pages/o-nas/proc-autismus/>, 23.3.2013

<b>CHARAKTERISTIKY AUTISTICKÝCH OBTÍŽÍ (DSM- IV – Americká psychiatrická asociace)</b>	
<b>Oblasti obtíží</b>	<b>Charakteristiky obtíží</b>
<b>SOCIÁLNÍ VZTAHY</b>	<b>Nerozumí neverbálnímu chování a neumí ho správně používat</b>
	<b>Nevykazuje sociální kontakty přiměřené věku</b>
<b>KOMUNIKACE</b>	<b>Kvalitativní i kvantitativní postižení řeči</b>
	<b>Opožděný vývoj řeči a odlišný vývoj řeči</b>
	<b>Rozvinutou řeč nepoužívá běžným konverzačním způsobem (Monotónní řeč bez intonace, Echolálie)</b>
	<b>Nedostatky v napodobování, spontánnosti a variacích v použití jazyka, rozdíl v receptivním a expresivním jazyce (V raném věku bylo dítě tiché, nepláče, nebrouká)</b>
	<b>V batolecím věku přestalo používat naučená slova</b>
	<b>Nechápe abstraktní pojmy</b>
	<b>Snaha nahrazovat řečový nedostatek gesty, mimikou</b>
<b>ČINNOSTI A ZÁJMY</b>	<b>Repetitivní motorické manýry a stereotypní vzorce chování</b>
	<b>Přehnaný zájem o taktilní, čichové, zvukové podněty či jejich odmítání, přecitlivělost</b>
	<b>Abnormální zraková stimulace</b>

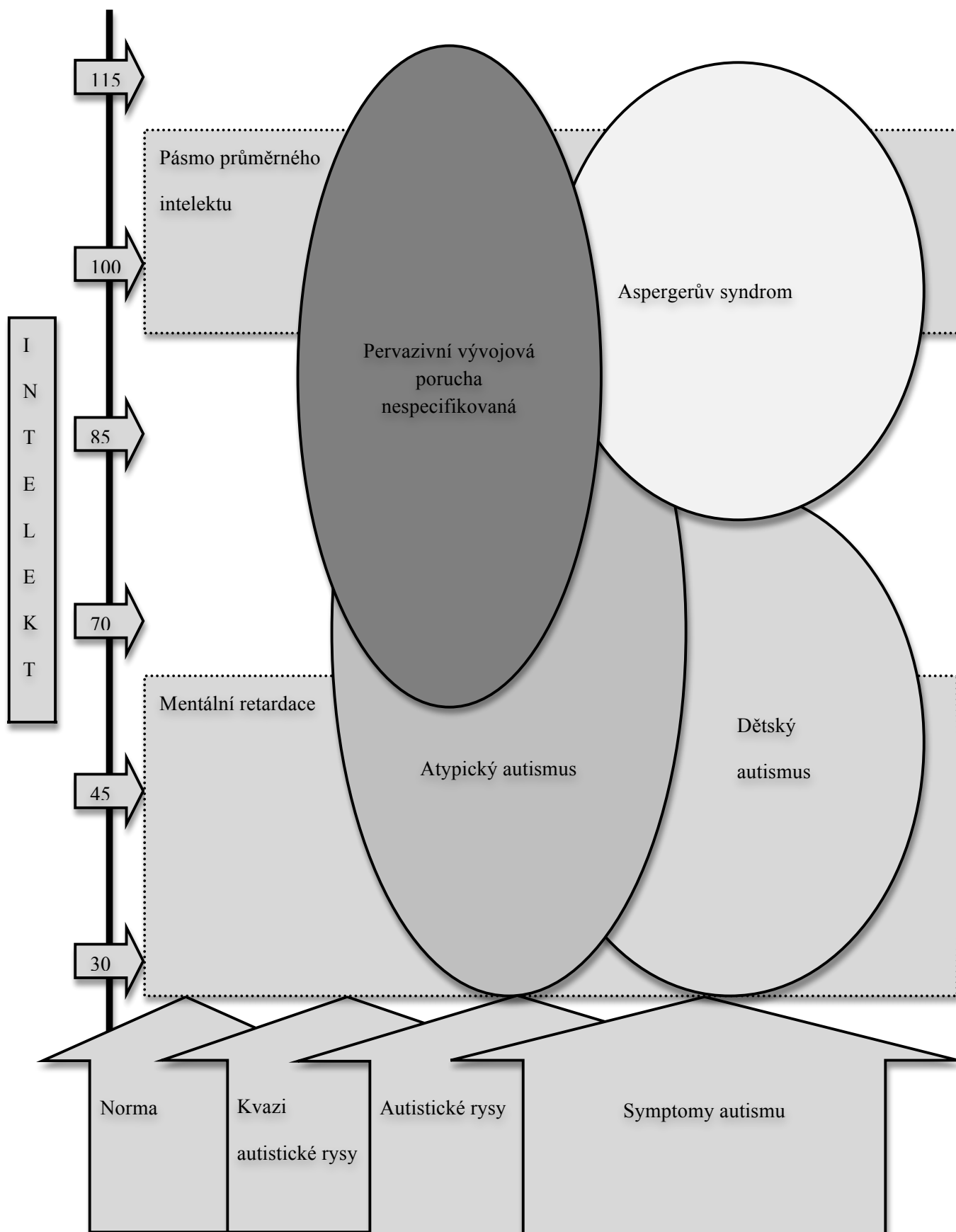
**Příloha č. 5 Triáda poškození (triad of impairments by Lorna Wing)**

– oblasti vývoje postižené u jedince s poruchou autistického spektra.

(Inspirace: Thorová, 2006)



Příloha č. 6 Graf. znázornění kategorií pervazivních vývojových poruch (Thorová, 2006)



## Příloha č. 7 Projevy autismu

PhDr. Kateřina Thorová, Ph.D.: Čeho si mohou rodiče všimnout už v raném věku dítěte

([http://www.autismus.cz/index.php?option=com\\_content&task=view&id=6&Itemid=2](http://www.autismus.cz/index.php?option=com_content&task=view&id=6&Itemid=2), 22.9. 2012)

<b>PROJEVY AUTISMU</b>
<b>Postřehy v komunikaci</b>
Nereaguje nebo málo reaguje na své jméno
Vyjadřuje hlavně křikem a afektem, že něco chce
Opožděný vývoj řeči
Nepružně nebo málo reaguje na pokyny
Často působí dojmem, že neslyší
Zdá se, že slyší, ale zejména na řeč reaguje velmi málo
Neukazuje ukazováčkem na zajímavé předměty
Nemává na rozloučenou
Nezapojí se aktivně do dětských hříček typu paci-paci
Nenapodobuje aktivně, často a s radostí
Říkal/a několik slov, ale přestal/a
Je obtížné ji/ho upozornit na vzdálené předměty
Špatný oční kontakt, nepodívá se „co my na to“.
<b>Postřehy v sociálním chování</b>
Málo používá nebo chybí sociální úsměv
Raději si hraje o samotě, neprojevuje radost při společné činnosti, nerozvíjí společnou hru
Dává přednost sebeobsluze, používá ruku druhé osoby
Nepožádá o pomoc vydáváním zvuků, očním kontaktem, vedením za ruku
Více se zajímá o své činnosti než o kontakt
Málo se zajímá o ostatní děti, nedokáže se zapojit
Je obtížné s ním sdílet pozornost (společné prohlížení obrázků, společná hra)
Ostatní lidi dokáže ignorovat, nerad navazuje kontakt s lidmi
Nespolupracuje (nepodá na výzvu, nevyhoví výzvě, netouží se předvést).



## PROJEVY AUTISMU - pokračování

### Postřehy v chování

Záchvaty vzteku

Hyperaktivita/neschopnost spolupracovat/ negativismus/nesoustředěnost/u ničeho nevydrží

Nehraje si správně s hračkami

Zabývá se určitými věcmi stále dokolečka (řadí, točí, hází, otvírá-zavírá apod.)

Chodí po špičkách, točí se dokola, zvláštní pohyby

Třepe výrazně rukama např. při radosti

Neobvyklá fixace na určité hračky (neustále s sebou nosí nějaký předmět)

Reaguje přehnaně na určité podněty (zvuky, změny)

Celkově málo reaguje na okolní podněty

Fascinován detaily či určitými podněty (písmena, číslice, závory, značky aut)

### Absolutní indikace pro další vyšetření

do 12 měsíců nežvatlá

do 12 měsíců negestikuluje (nenatahuje ruku-neukazuje, nemává na rozloučenou)

do 15 měsíců nenapodobuje

do 16 měsíců neužívá slova

do 24 měsíců spontánně neužívá slovní spojení

ztráta jakýchkoli jazykových nebo sociálních schopností v jakémkoli věku

## Příloha č. 8 Dotazníkový formulář ATEC ARI

(The Autism Treatment Evaluation Checklist ) zdroj: (<http://www.autism.com/ari/atec/atec-online.htm> , 23.3.2013 in Strunecká,A: 2009, s.243)

ATEC ARI (The Autism Treatment Evaluation Checklist )				
	Řečová a jazyková komunikace	Sociální schopnosti	Smyslově poznávací	Zdraví a tělesné projevy
	Zaškrťává se: N- není Pravda, S-poněkud Pravda, T-rozhodně pravda	Zaškrťává se: N- neodpovídá to, S-poněkud to odpovídá, V-velmi dobře to odpovídá	Zaškrťává se: N- neodpovídá to, S-poněkud to odpovídá, V-velmi dobře to odpovídá	Zaškrťává se: N- není problém MI-menší problém, MO-stř. Prob., S- vážný pr.
1.	Zná své jméno	Zdá se být ve slupce – nemůžeme k němu/k ní	Odpovídá na vlastní jméno	Pomočuje se do postele
2.	Odpovídá na NE nebo PŘESTAŇ	Ignoruje jiné lidi	Odpovídá na prosbu	Nosí plenky na čůrání
3.	Dokáže provést některé povely	Nevěnuje pozornost tomu, když je osloven/a	Pohlíží na lidi a zvířata	Kaká do plen
4.	Mluví v jednoslovných větách (př. NE!JÍST, VODA apod.)	Nespolupracuje a neodpovídá	Dívá se na obrázky (a TV)	Průjem
5.	Mluví ve dvouslovných větách (př. NE!JÍST, VODA apod.)	Nemá oční kontakt	Kreslí, maluje	Zácpa
6.	Dokáže spojit tři slova (př. CHCI VÍCE MLÉKA apod.)	Dává přednost tomu být sám/sama	Hraje si přiměřeně s hračkami	Problémy se spaním
7.	Zná více než 10 slov	Neprojevuje žádné city	Odpovídající výrazy obličeje	Jí příliš mnoho/ málo
8.	Použije větu se čtyřmi nebo více slovy	Nezdraví rodiče	Chápe příběhy v TV	Mimořádně omezená dieta
9.	Vysvětlí, co chce	Odmítá kontakt s jinými	Chápe vysvětlení	Hyperaktivní
10.	Položí smysluplnou otázku	Nenapodobuje	Je si vědom/a okolí	Letargický/á
11.	Řeč má tendenci být smysluplná	Nemá rád/a držení nebo hlazení	Je si vědom/a nebezpečí	Zraňuje se, ubližuje si
12.	Často používá různé na sebe navazující věty	Nesdílí nebo neukazuje	Ukazuje představivost	Zraňuje a ubližuje druhým
13.	Vede docela dobrou konverzaci	Nezamává papa	Vyvíjí iniciativu	Je destruktivní
14.	Schopnost komunikace odpovídá věku	Nespolupracuje	Obléká se sám/sama	Citlivý/á na zvuky
15.		Záchvaty vzteku	Zvědavý/á, zajímá se	Strach a úzkosti
16.		Nemá kamarády	Dobrodružný/á- objevuje	Nešťastný/ plačtivý
17.		Zřídka se usmívá	Je dobře naladěný/á	Záchvaty křečí
18.		Necitlivý k pocitům jiných	Dívá se (na něco), když se dívají ostatní	Řeč je chorobně nutková
19.		Lhostejný/á k tomu, že ho/ji má někdo rád		Rigidní rutiny – pevně dané opakující se postupy
20.		Lhostejný/á k odchodu rodičů		Vykřikuje nebo vříská (vyrazí výkřiky)
21.				Vyžaduje samotu
22.				Často je vzrušený/á
23.				Necitlivý/á k bolesti
24.				Upoutaný/á nebo fixovaný/á na určitý object
25.				Opakované pohyby

## Příloha č. 9 Příklad vyučování pomocí ABA

Intervenčním programem APLIKOVANÉ BEHAVIORÁLNÍ ANALÝZY - ABA (Applied Behavior Analysis)

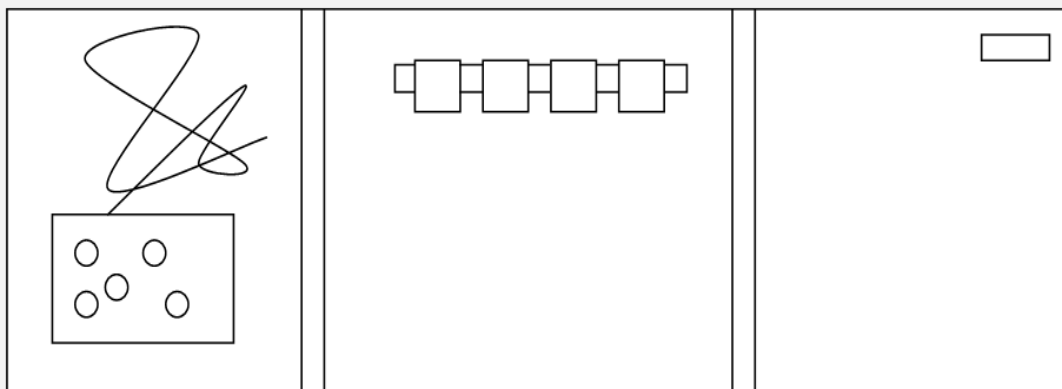
(<http://rsaffran.tripod.com/whatisaba.html>, 26.3.2013)

Nácvik konverzace na běžné téma - Komunikace učitele a žáka	
Komunikace s učitelem, který není vyškolen v ABA	Komunikace s učitelem, který je vyškolen v ABA
Učitel: "Ahoj Dane, těšíš se na Vánoce?"	Učitel: "Ahoj Dane, těšíš se na Vánoce?"
Žák: "neodpovídá"	Žák: "neodpovídá"
Učitel: "Co budeš dělat o Vánocích?"	Učitel: "Těšíš se na Vánoce?" "Řekni: ano, chci rozbalovat mé ..."
Žák: "nevím"	Žák: "Ano, chci rozbalovat mé dárky."
Učitel: "Dostaneš nějaké dárky?"	Učitel: <i>Smích</i> "Já take. Jaké dárky sis přál?"
Žák: "Ano"	Žák: "Přál jsem si dárky."
Učitel: "Co dalšího budeš dělat?"	Učitel: "Jaké dárky sis přál?" "Řekni: na Vánoce jsem si přál ..."
Žák: "neodpovídá"	Žák: "Přál jsem si kolo."
Učitel: "Máte stromek?"	Učitel: "Bezva" <i>Smích a polochtání</i> "Těšíš se na Vánoce?"
Žák: "Ano"	Žák: "Ano, přeji si kolo."
Učitel: "Kdo přinese o Vánocích dárky?"	Učitel: <i>Smích a větší polochtání</i> "Kolo!" "To je bezvadné" "Já už mám celý stromek ozdobený." "Dal jsem na něj spoustu ozdob." <i>Ukáže na žákův stromek.</i>
Žák: "nevím"	Žák: "Já jsem ozdobil stromek srdíčky."
Učitel: "Ježíšek?"	Učitel: "Dane, to je bezvadné."
Žák: "Ano"	Žák: <i>Smích.</i> "Skončíme už!"
Učitel: <i>Smích</i> "Děkuji Dane!"	

## Příloha č. 10 Strukturovaná pracovní plocha

(<http://www.asd-os.cz/pages/o-nas/dokumenty-ke-stazeni/>, 23.3.2013)

### Stůl s připravenou prací



*připravená práce*  
box s korálky  
provázek

dělicí  
páska

*pracovní prostor*  
návod práce  
pomocí piktogramů

dělicí  
páska

*prostor pro*  
*odložení dokončené*  
*práce*  
odměna

## **Příloha č. 11 Humanistická psychologie**

([http://cs.wikipedia.org/wiki/Humanistická\\_psychologie](http://cs.wikipedia.org/wiki/Humanistická_psychologie), 16.3.2013)

Čtyři principy poslání Společnosti pro humanistickou psychologii

### **Studium prožívajícího jedince**

(fenomenologická analýza prožívání konkrétního člověka se stává podstatou psychologického přístupu k osobnosti. Člověk není pouze objektem studia, je nutné ho pochopit z jeho subjektivního hlediska, tudíž psycholog se musí stát partnerem.)

### **Zdůrazňování individuálního významu objektu místo zájmu o samotný objekt.**

(i když to občas znamená použití méně přesné metody. Smysluplnost musí při výběru problému předcházet objektivitě. Hlediska, tudíž psycholog se musí stát partnerem.)

### **Zájem o vyšší lidské vlastnosti,**

(k nimž patří svoboda volby, hodnocení, seberalizace, kreativita aj. Lidé nejsou jednoduše motivováni primárními pudy (agrese, sex) či fyziologickými potřebami (hlad, žízeň), ale mají přirozenou potřebu rozvíjet své schopnosti.

### **Primární zájem o hodnocení lidského bytí, zejména o důstojnost, plnost existence a štěstí člověka.**

Cílem je pochopit nikoli určovat či kontrolovat chování lidí.

## Příloha č. 12 PŘÍSTUP ZAMĚŘENÝ NA OSOBU

Šest podmínek nutných k ustavení terapeutického vztahu, v němž může dojít k terapeutickému růstu a změně osobnosti (Rogers, 1957 in Casemore, 2008)

### **Psychický kontakt**

(Terapeut a klient jsou ve skutečném vztahu. Nejsou to jen dva lidé ve stejné místnosti)

### **Inkognuence klienta**

(Klient je ve stavu inkognuence/ nesouladu, je zranitelný nebo v úzkosti)

### **Kongruence terapeuta**

(Terapeut je ve vztahu kongruentní nebo integrovaný/ celistvý)

### **Bezpodmínečné pozitivní uznání**

(Terapeut pociťuje ke klientovi bezpodmínečné uznání a klient ho musí pociťovat.)

### **Empatie**

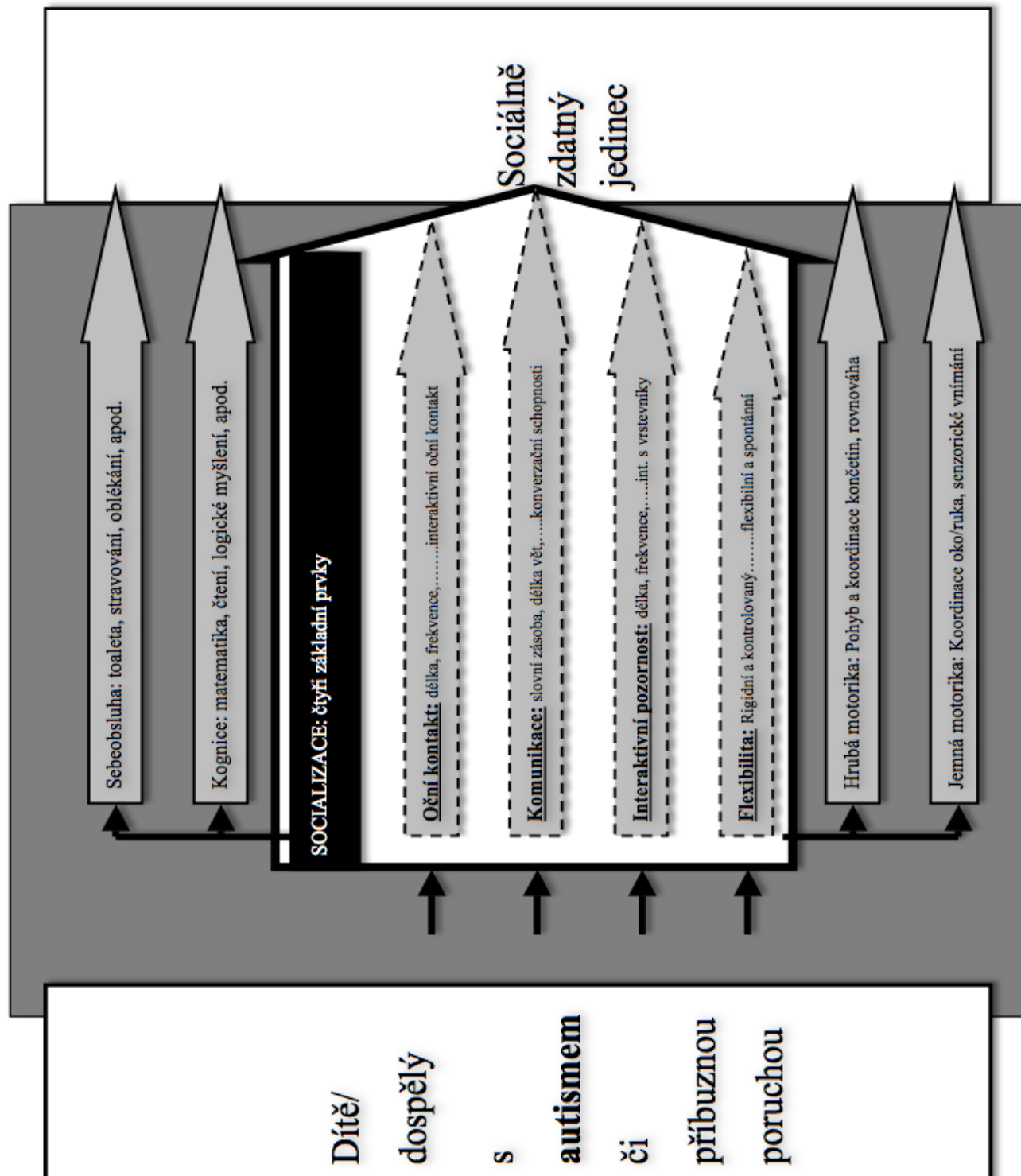
(Terapeut pociťuje empatické pochopení vnitřního úhlu pohledu klienta a snaží se tuto zkušenost klientovi sdělit.)

### **Sdělení uznání a porozumění**

(Musí být dosaženo sdělení empatického porozumění a bezpodmínečného pozitivního uznání alespoň v minimální míře)

# Příloha č. 13 SON - RISE PROGRAM- Rozvoj sociálních dovedností

(The Son-Rise Program Manual, 2001)



**Příloha č. 14 SON - RISE PROGRAM - principy**  
(The Son-Rise Program Manual, 2001)

**Připojení (Joining)**

(Stimulace a chování dítěte mají velký význam a výpovědní hodnotu. Připojením k rituálům dítěte najdeme klíč do jeho světa)

**Motivace**

(Odhalením motivace dítěte/ klienta a jejím využitím předáme dítěti schopnosti, které se má naučit.

**Energie, nadšení, entuziasmus (3E)**

(Být přesvědčivý, vítat jakoukoli interakci a podněcovat vztah.)

**Učení pomocí interaktivní hry**

(Snažíme se dítě něco naučit ve chvíli, kdy je interaktivní. Pro učení sociální ho kontaktu a komunikace využíváme hry, aby dítě mělo učební proces rádo.

**Optimistický přístup bez předsudků**

(Největším přínosem je terapeut pro dítě tehdy, když je s dítětem bez napětí a smýšlí o něm optimisticky)

**Rodič je pro dítě tím nejlepším zdrojem**

(Nikdo jiný nebude k dítěti tak pozorný, citlivý, obětavý a vytrvalý v péči, jako jeho rodič)

**Bezpečné a klidné prostředí**

(Ve vhodném prostředí může dítě dělat pokroky)



**Příloha č. 15 a) SON – RISE PROGRAM – Hry pro rozvoj- stádium 1**

Hry pro rozvoj (Play to grow) (Bernan, Rappaport, 2008)

<b>LEGRACE S LÍČIDLY</b>	
cíl	<b>OČNÍ KONTAKT</b>
pomůcky	Líčidla
Motivační prvek	líčidla, barvy, zraková stimulace
Jak hrát	Umístěte nějaká líčidla na poličku. Vezměte si jedno z nich a udělejte někde na svém obličejí tečku ( na tváři, čele nebo bradě) a vraťte ho na poličku. Potom své dítě požádejte, aby se na vás dívalo, než uděláte tečku na stejném místě jeho obličejí. Pokračujte ve hře, dokud nejste oba celí tečkovaní.
Variace	Pokud se vašemu dítěti více líbí písmena, čísla nebo tvary, můžete je kreslit místo teček. Pokud vaše dítě nechce, abyste kreslili na jeho obličej, můžete ho požádat, aby se na vás dívalo a poté přidat další značku na vlastní obličej.
Tip	Používejte hypoalergenní líčidla a dětské utěrky pro snadné odstranění. Mezi každým použitím vraťte líčidlo zpátky na poličku, aby se dítě nerozptylovalo.
Poznámky	
<b>ŘIDIČ ZÁVODNÍHO AUTA</b>	
cíl	<b>MLUVENÍ V JEDNOSLOVNÝCH VĚTÁCH</b>
pomůcky	velká kartonová krabice, fixy
Motivační prvek	jízda
Jak hrát	Vezměte krabici, která bude dost velká, aby si do ní dítě mohlo sednout, a namalujte na ní po stranách kola. Táhněte nebo tlačte krabici po místnosti. Několikrát dítě v krabicovém autě povozte a potom ho požádejte, aby řekl část slova jízda nebo celé slovo, abyste ho znovu povozili.
Variace	Na konci každé jízdy můžete dítě požádat, aby si vybral nového plyšáka, který se k němu na jízdu přidá. Pokud se vašemu dítěti líbí skotačení, udělejte jízdu kodrcovou. Při každé ostré zatáčce dítě vyklopte z auta a dívejte se, jestli se dokáže dostat zpátky.
Tip	Pro snadnější jízdu použijte krabici s uchy nebo do ní udělejte díрку a přivažte provaz k tahání
Poznámky	
<b>OKAMŽITÁ ZVÍŘÁTKA</b>	
cíl	<b>MLUVENÍ V JEDNOSLOVNÝCH VĚTÁCH</b>
pomůcky	3-5 zvířecích masek a/nebo zvířecích kostýmů
Motivační prvek	zvířátka, očekávání, velké pohyby
Jak hrát	Vyrobte nebo kupte 3-5 zvířecích masek nebo kostýmů (uši, nosy, ocasy). Každý si nasadte masku/kostým a předstírejte, že jste to zvířátko (skákejte po pokoji a drbejte se v podpaží jako opice nebo se zkuste plížit kolem a mňoukat jako kočka). Potom požádejte své dítě, aby řeklo část slova zvíře nebo celé slovo, abyste mohli pokračovat v napodobování dalšího zvířátka. Pokud se vašemu dítěti zvláště líbí určité zvířátko, nechte ho říct jméno toho zvířátka, než se pustíte do dalšího představení.
Variace	
Tip	Mezi použitím vračejte masky/kostýmy na poličku, aby tyty potřeby nerozptylovaly dítě.

<b>ZVUKOVÁ TRUBICE</b>	
cíl	<b>MLUVENÍ V JEDNOSLOVNÝCH VĚTÁCH</b>
pomůcky	plastová/kartonová trubice
Motivační prvek	lechtání, vibrace, směšné zvuky
Jak hrát	Vezměte si dlouhou trubici (papírová trubice z ručníku nebo plastová roura) a dělejte skrz ni legrační zvuky. Můžete přes ní také mluvit, když ji dítě bude držet u ucha. Potom požádejte dítě, aby řeklo část slova zvuk nebo celé slovo, aby uslyšelo zvuk znovu.
Variace	Dítě může přikládat jeden konec trubice k různým částem těla a vnímat lechtání vibrace, když do trubice budete foukat. Potom ho požádejte, aby řeklo lechtat, abyste znovu foukl.
Tip	
Poznámky	

<b>SVIŠTĚNÍ BALÓNKU</b>	
cíl	<b>MLUVENÍ V JEDNOSLOVNÝCH VĚTÁCH</b>
pomůcky	pestrobarevné nafukovací balónky
Motivační prvek	balónky, velké pohyby/zraková stimulace, očekávání
Jak hrát	Dejte sáček s barevnými balónky na policičku. Nafoukněte balónek, ale nezavazujte ho. Když je balónek plný, pusťte ho a pozorujte, jak létá po místnosti. Požádejte dítě, aby řeklo část slova balónek nebo celé slovo, aby uvidělo další balónek létat po místnosti.
Variace	Jako další úkol můžete požádat dítě, aby určilo barvu balónku, který chce.
Tip	Před nafukováním balonku požádejte dítě, aby řeklo, co máte dělat. – “foukej”
Poznámky	

<b>SPADNI!</b>	
cíl	<b>MLUVENÍ V JEDNOSLOVNÝCH VĚTÁCH</b>
pomůcky	Boty, plyšová zvířátka, hračky
Motivační prvek	Groteska, hrané pády, pohyby těla
Jak hrát	Doprostřed pokoje rozmístěte rekvizity. Chodte po místnosti jako byste se procházeli. Až budete padat, snažte se vypadat, co možná nejvíc směšně a dramaticky. Pak řekněte dítěti, aby vyslovilo část slova „spadni“ nebo slovo celé, abyste pád zopakovali.
Variace	Oblečte si veselý kostým, ať vaše pády působí ještě směšněji. Dítěti se budete při pádech líbit v klobouku, brýlích nebo s falešnými zuby.
Tip	Před nafukováním balonku požádejte dítě, aby řeklo, co máte dělat. – “foukej”
Poznámky	

**Příloha č. 15 b) SON – RISE PROGRAM – Hry pro rozvoj- stádium 2**

Hry pro rozvoj (Play to grow) (Bernan, Rappaport, 2008)

<b>PROJÍŽDKA</b>	
cíl	<b>INTERAKTIVNÍ UDRŽENÍ POZORNOSTI NA 2 MINUTY A DÉLE</b>
pomůcky	Hračky, velká krabice
Motivační prvek	Navigování při jízdě
Jak hrát	Do rohů místnosti rozmístíte hračky a jiné zábavné předměty, se kterými si budete pak hrát. Zajistěte, aby na ně dítě vidělo, ale nemohlo na ně dosáhnout. Můžete například použít bublifuk, pírkó na lechtání nebo balónek, který nafouknete a necháte odletět. Doprostřed místnosti postavte „auto“(krabice dost velká, aby se do ní mohlo dítě posadit). „Auto“ roztočte a nechte dítě, ať ukáže na hru, kterou si s vámi chce zahrát. Až si vybere, zavezte jej ke hře a společně si ji zahrajte. Pak dítě odvezte zpátky doprostřed pokoje a nechte jej vybrat si další hru.
Variace	Hračky můžete zabalit do papíru, aby hra byla napínavější a dítě si je mohlo rozbalit.
Tip	
Poznámky	

<b>NA ZAMRZLÍKA</b>	
cíl	<b>INTERAKTIVNÍ UDRŽENÍ POZORNOSTI NA 2 MINUTY A DÉLE</b>
pomůcky	Barevné stužky/šátky, píšťalka
Motivační prvek	Kontrola, pohyby těla, vizuální stimulace
Jak hrát	Na krk si dejte píšťalku a ruce si ovažte šátky a stužkami. Začněte tančit po pokoji a každých 20 až 30 sekund zapískejte na píšťalku a „zamrzněte“(v této pozici se pokuste vydržet, i když máte ruce nad hlavou a nohu ve vzduchu!). Potom opět pokračujte v tanci. Několikrát to celé zopakujte, než předáte píšťalku dítěti. Řekněte mu, ať samo zapíská, když vás bude chtít nechat „zamrznout“ a zase roztančit.
Variace	Sťídejte se s dítětem, aby si taky zkusilo tančit a „zamrznout“, když zapískáte. Pokud ještě nezvládne pískat na píšťalku, může místo toho bubnovat na bubínek.
Poznámky	

<b>ROZTLESKÁVAČKY</b>	
cíl	<b>INTERAKTIVNÍ UDRŽENÍ POZORNOSTI NA 2 MINUTY A DÉLE</b>
pomůcky	Krabice/kyblík, míček/plyšové zvířátko, lepicí páska, koule na roztleskávání
Motivační prvek	Fandění, basketball, vizuální stimulace
Jak hrát	Do rohu místnosti umístíte krabici nebo kyblík a strefujete se do něj míčkem. Pokaždé, když se trefíte, pořádně se zaradujte. Nechte vaše dítě, ať hází míčkem a vy mu budete při hodech fandit. Při každém jeho pokusu strefit se do koše, jej řádně podpořte.
Variace	Povzbuzujte pomocí koulí na roztleskávání. Hned po fandění koule vraťte do police, aby dítě nerozptylovaly. Kromě míčků můžete k házení použít také plyšová zvířátka.
Tip	Pomocí pásky udělejte na zemi čáru, aby dítě vědělo, kam si přesně při házení stoupnout.

<b>ZÁBAVNÉ PANENKY</b>	
cíl	<b>OČNÍ KONTAKT</b>
pomůcky	5 panenek, nákupní taška
Motivační prvek	Panenko, které dělají různé zábavné triky
Jak hrát	Sestavte malý "obchod" s 5 panenkami ve výkladě na prodej. Vysvětlete svému dítěti, že tyto panenky si nemůže koupit za peníze, nýbrž za "koruny očního kontaktu". Např. jedna malá panenka může stát třívteřinový pohled, zatímco jedna velká čtyřvteřinový. Zeptejte se dítěte, kterou panenku by si chtěl koupit, a pak ho vyzvěte, aby se Vám dívalo tak dlouho do očí, kolik je stanovená cena panenky. Když budete panenku vyndávat z výlohy, udělejte s ní nějaký zábavný trik, jako např. poskakování ve vzduchu nebo tancování. Dejte panenku do nákupní tašky a podejte ji dítěti. Pokračujte dokud dítě "nevykoupí" všechny panenky.
Variace	Hračky můžete zabalit do papíru, aby hra byla napínavější a dítě si je mohlo rozbalit.
Tip	
Poznámky	

<b>ZÁBAVNÉ PANENKY</b>	
cíl	<b>OČNÍ KONTAKT</b>
pomůcky	5 panenek, nákupní taška
Motivační prvek	Panenko, které dělají různé zábavné triky
Jak hrát	Sestavte malý "obchod" s 5 panenkami ve výkladě na prodej. Vysvětlete svému dítěti, že tyto panenky si nemůže koupit za peníze, nýbrž za "koruny očního kontaktu". Např. jedna malá panenka může stát třívteřinový pohled, zatímco jedna velká čtyřvteřinový. Zeptejte se dítěte, kterou panenku by si chtěl koupit, a pak ho vyzvěte, aby se Vám dívalo tak dlouho do očí, kolik je stanovená cena panenky. Když budete panenku vyndávat z výlohy, udělejte s ní nějaký zábavný trik, jako např. poskakování ve vzduchu nebo tancování. Dejte panenku do nákupní tašky a podejte ji dítěti. Pokračujte dokud dítě "nevykoupí" všechny panenky.
Variace	Hračky můžete zabalit do papíru, aby hra byla napínavější a dítě si je mohlo rozbalit.
Tip	

<b>POSLOUCHÁNÍ</b>	
cíl	<b>KOMUNIKACE, MLUVENÍ VE VĚTÁCH O 2-3 SLOVECH</b>
pomůcky	Magnetofon, prázdná magnetofonová páska
Motivační prvek	Hádání, legrační zvuky, očekávání
Jak hrát	Nahrajte 5-10 různých zvuků z venku a okolo domu (např. kroky, štěkot, auta, tok vody, kýchnutí, atd.) Dejte magnetofon na polici a přehrajte po jednom nahrané zvuky s tím, že má dítě poznat, o jaký zvuk jde. Chtějte, ať Vám odpovídá ve dvou až trojslovných větách (např. "Slyším auta") než přehrajete další zvuk.
Variace	Hračky můžete zabalit do papíru, aby hra byla napínavější a dítě si je mohlo rozbalit.
Poznámky	

<b>ČÍ JE TO HLAS?</b>	
cíl	<b>KOMUNIKACE, MLUVENÍ VE VĚTÁCH O 2-3 SLOVECH</b>
pomůcky	Magnetofon, prázdná magnetofonová páska
Motivační prvek	Hádání, oblíbené písně, nesmyslné věty
Jak hrát	Nahrajte 5-10 různých členů rodiny nebo týmu, jak říkají jednu a tu samou nesmyslnou větu nebo zpívají oblíbenou píseň Vašeho dítěte. Postavte magnetofon na polici a přehrajte nahrávky jednu po druhé dítěti, s tím že má uhádnout čí hlas slyší. Chtějte, aby vyjádřil svůj odhad ve dvou až trojslovných větách (např. "Slyším tatínka") a přehrajete další hlas.
Variace	Hračky můžete zabalit do papíru, aby hra byla napínavější a dítě si je mohlo rozbalit.
Poznámky	

<b>HMATOVÁ KRABICE</b>	
cíl	<b>KOMUNIKACE, MLUVENÍ VE VĚTÁCH O 2-3 SLOVECH</b>
pomůcky	Středně velká lepenková krabice 5-10 různých předmětů na ohmatání
Motivační prvek	Záhada, očekávání
Jak hrát	Vezměte středně velkou lepenkovou krabici a na vrchu vystříhnete díru (dostatečně velkou aby jí mohlo dítě prostrčit ruku, ale ne tak velkou, aby bylo vidět dovnitř). Vložte dovnitř předmět (např. lžíci nebo šálek), který má dítě ohmatat. Vyzvěte dítě ať strčí ruku skrz díru a pozná předmět hmatem. Svůj odhad by měl vyjádřit větou o dvou až třech slovech ("Cítím lžíci"). Když uhádne, vložte do krabice další předmět. Pokračujte, dokud dítě nepozná všechny předměty.
Variace	Pokud má Vaše dítě rádo čísla nebo písmena, můžete do krabice vložit plastová čísla nebo písmena.
Tip	
Poznámky	

## HOŘ KOSTKOU

cíl	<b>INTERAKTIVNÍ POZORNOST V ROZSAHU 4 MINUT A DELŠÍ</b>
pomůcky	lepenková krabice, fixy
Motivační prvek	Tvary, barvy, dokončení obrázku
Jak hrát	Vezměte si krychlovou lepenkovou krabici a na každou stranu vepište různou motivující činnost (např. "Pětkrát vyskoč", "Zazpívej svou oblíbenou píseň", atd.). Střídejte se v házení kostkou a vykonávání činností, které Vám padnou.
Variace	
Tip	Doporučujeme kostku s průhlednými postraními kapsami na vkládání karet/instrukcí (např. The Move Cubes na <a href="http://www.sportime.com.au">www.sportime.com.au</a> ).
Poznámky	

## PŘÍŘAZOVÁNÍ TVARU

cíl	<b>INTERAKTIVNÍ POZORNOST V ROZSAHU 4 MINUT A DELŠÍ</b>
pomůcky	fixy, papír, lepicí páska
Motivační prvek	Tvary, barvy, dokončení obrázku
Jak hrát	Nakreslete obrázek, který bude mít více tvaru. Např. Nakreslete klaunský obličej z kruhů, trojúhelníků a čtverců. Přilepte obrázek páskou na zeď tak, aby na něj dítě vidělo, ale aby na něj nedosáhlo. Vedle obrázku přilepte papírové výstřižky stejných tvaru, z kterých jste vyrobili obrázek. Vyzvěte dítě, aby si vybralo vystřihnutý tvar a spárovalo ho z obrázkem na zdi (může Vám říci nebo na tvar ukázat, pokud ještě neví, jak se jmenuje). Vyzvěte ho, aby vybraný tvar vzal a donesl ho k obrázku, abyste mu mohli pomoci přilepit ho tam, kam patří. Poté dítě znovu usadíte. Pokračujte dokud není obrázek kompletní.
Poznámky	

## ČAJOVÝ DÝCHÁNEK

Cíl	SYMBOLICKÁ HRA
Pomůcky	Herní čajová souprava Plyšová zvířátka
Motivační prvek	groteska, pořádání čajového dýchánku
Jak hrát	Připravte herní čajovou soustavu a rozmístěte kolem stolu nebo na přikrývce na zemi několik plyšových zvířátek. Vyzvěte dítě, aby každému zvířátku nalilo šálek čaje. Jak se každé zvířátko napije, udělejte s ním něco legračního. Např. slon by mohl začít skákat kolem pokoje a medvídek by mohl usnout a chrápat. Řekněte dítěti, aby každému zvířátku opět nalilo, pokud ho chce vidět dělat legrační věci.
Variace	
Tip	
Poznámky	

## DOKTOR

Cíl	SYMBOLICKÁ HRA
Pomůcky	doktorské pomůcky
Motivační prvek	groteska, pořádání čajového dýchánku
Jak hrát	Přineste do hry doktorské vybavení s množstvím rozličných pomůcek. Můžete např. využít stetoskop, sklenici s "leky" (jako "lék" může posloužit Cheerios nebo jejich bezlepková náhražka, pokud Vaše dítě musí dodržovat bezlepkovou dietu a dietu bez mléka) a obvazy. Použijte kostýmů tak, abyste představovali pacienty s různými zdravotními problémy. Hrajte, že jste se pořezali na chodidle, že máte kašel nebo prudký záchvat škytavky! Vyzvěte dítě, aby Vás léčilo a vyšetřilo různými doktorskými pomůckami.
Variace	
Tip	Předved'te jak používat jednotlivé pomůcky nejdříve na některých plyšových zvířátkách v místnosti.
Poznámky	

### Příloha č. 15 c) SON – RISE PROGRAM – Hry pro rozvoj- stádium 3

Hry pro rozvoj (Play to grow) (Bernan, Rappaport, 2008)

#### Vyhledávání obrázků

Mnoho zajímavých obrázků najdete na [www.fotosearch.com](http://www.fotosearch.com), [www.funnypictureslady.com](http://www.funnypictureslady.com) nebo [www.acclaimimages.com](http://www.acclaimimages.com)

Pro vyhledání legračních grimas navštivte [www.fotosearch.com](http://www.fotosearch.com), [www.funnypictureslady.com](http://www.funnypictureslady.com) nebo [www.acclaimimages.com](http://www.acclaimimages.com)

Můžete si zakoupit CD s názvem 5000 Teaching Pix na [www.helpingtogrow.com](http://www.helpingtogrow.com), kde najdete obrázky různých předmětů (např. lopata a kbelík) nebo obrázky s chybějícími detail (např. stůl bez jedné nohy).

ŘEKNI MI, CO VIDÍŠ	
Cíl	POUŽITÍ VĚT O ČTYŘECH AŽ PĚTI SLOVECH
Pomůcky	10 obrázků, Stopky/ hodinky
Motivační prvek	zajímavé obrázky
Jak hrát	Přineste do hry doktorské vybavení s množstvím rozličných pomůcek. Můžete např. využít stetoskop, sklenici s "leky" (jako "lék" může posloužit Cheerios nebo jejich bezlepková náhražka, pokud Vaše dítě musí dodržovat bezlepkovou dietu a dietu bez mléka) a obvazy. Použijte kostýmů tak, abyste představovali pacienty s různými zdravotními problémy. Hrajte, že jste se pořezali na chodidle, že máte kašel nebo prudký záchvat škytavky! Vyzvěte dítě, aby Vás léčilo a vyšetřilo různými doktorskými pomůckami.
Poznámky	

Doporučená webová stránka: [www.fotosearch.com](http://www.fotosearch.com), [www.funnypictureslady.com](http://www.funnypictureslady.com) nebo [www.acclaimimages.com](http://www.acclaimimages.com)

HRAČKÁŘSTVÍ	
Cíl	POUŽITÍ VĚT O ČTYŘECH AŽ PĚTI SLOVECH
Pomůcky	5-10 hraček, stůl, páska, nákupní taška, hrací peníze, peněženka a dětská pokladna
Motivační prvek	hračky, hrací peníze
Jak hrát	Založte malý obchod. K tomu použijte stůl a dětskou pokladnu. Dejte dítěti peněženku s hracími penězi a nákupní tašku. Vyberte jeho některé nejoblíbenější hračky (nebo kupte nějaké nové, nemusí být drahé) a vystavte je na polici. Nebo přilepte na stěnu pět až deset obrázků postaviček, které má Vaše dítě rádo. Ujistěte se, že hračky nebo obrázky jsou v zorném poli dítěte, ale nejsou mu na dosah. Požádejte ho, aby vám ve čtyř až pětislovných větách řekl, kterou hračku by si chtěl koupit. (například: „Chtěl bych toho hnědého medvěda.“) Potom můžete pokračovat s 'prodejem' a podat mu hračku. Pokračujte, dokud vaše dítě nekoupí všechny hračky.
Poznámky	



## CO CHYBÍ NA OBRÁZKU?

Cíl	ODPOVĚDI NA OTÁZKY „CO?“
Pomůcky	10 obrázků, propiska
Motivační prvek	legrační obrázky
Jak hrát	Vyrobte nebo vytiskněte 10 obrázků s chybějícími detaily. Například si můžete vybrat jízdní kolo bez jednoho kola nebo slona bez chobotu. Položte obrázky na polici a každý z nich dítěti ukažte. Zeptejte se dítěte: „Co chybí na tomto legračním obrázku?“ Jakmile odpoví, vezměte další obrázek. Pokračujte, dokud nevyužijete všechny obrázky.
Poznámky	

## LEGRAČNÍ OBLIČEJE

Cíl	ODPOVĚDI NA OTÁZKY „CO?“
Pomůcky	papír, propiska, obálka, lepicí páska, nůžky
Motivační prvek	legrační obličeje, postavičky
Jak hrát	Budete potřebovat obrázky obličejů s chybějícími částmi (například obličej bez nosu). Vytřihněte tyto chybějící části obličejů a vložte je do obálky. Přilepte jeden obličej na stěnu a zeptejte požádejte dítě, aby si jej pozorně prohlédlo. Zeptejte se ho: „Co chybí na obrázku?“ Když odpoví, dejte mu chybějící část, aby ji přilepil k obrázku. Pokračujte, dokud nebudou všechny obličeje kompletní.
Poznámky	

## HÁDEJ

Cíl	ODPOVĚDI NA OTÁZKY „CO?“
Pomůcky	sáček/krabice, 10-12 obrázků
Motivační prvek	obrázky, zvířátka, jídlo
Jak hrát	Budete potřebovat obrázky obličejů s chybějícími částmi (například obličej bez nosu). Vytřihněte tyto chybějící části obličejů a vložte je do obálky. Přilepte jeden obličej na stěnu a zeptejte požádejte dítě, aby si jej pozorně prohlédlo. Zeptejte se ho: „Co chybí na obrázku?“ Když odpoví, dejte mu chybějící část, aby ji přilepil k obrázku. Pokračujte, dokud nebudou všechny obličeje kompletní.
Poznámky	

## **Příloha č. 16 SON - RISE PROGRAM - Postoj terapeuta**

Klíčová součást úspěchu aplikace Son-Rise Programu (The Son-Rise Program Manual, 2001)

### **Potěšení**

(Abychom dítě zaujali, musíme být sami nadšeni. Proto prosvičujeme pouze hry, které se nám jeví jako zábavné. Není nic nakažlivějšího, nežli opravdové nadšení)

### **Přesvědčení**

(Když dítěti nabízíme hru, věříme, že jej nalákáme a bude si chtít hrát.)

### **Houževnatost**

(Jestliže dítě hru odmítá, zkusíme ji obměnit, přizpůsobit, aby byla pro něj lákavější. Nenecháme se odradit odmítnutím.)

### **Přizpůsobivost**

(Je důležité nelpět příliš na výsledku. Cílem není, aby dítě hrálo hrálo každou hru, kterou mu nabídneme, dát mu příležitost k rozvoji interakce a sociálních dovedností.)

**Příloha č. 17 a) Slovní zásoba základní verze komunikačního programu „Grid Player„**

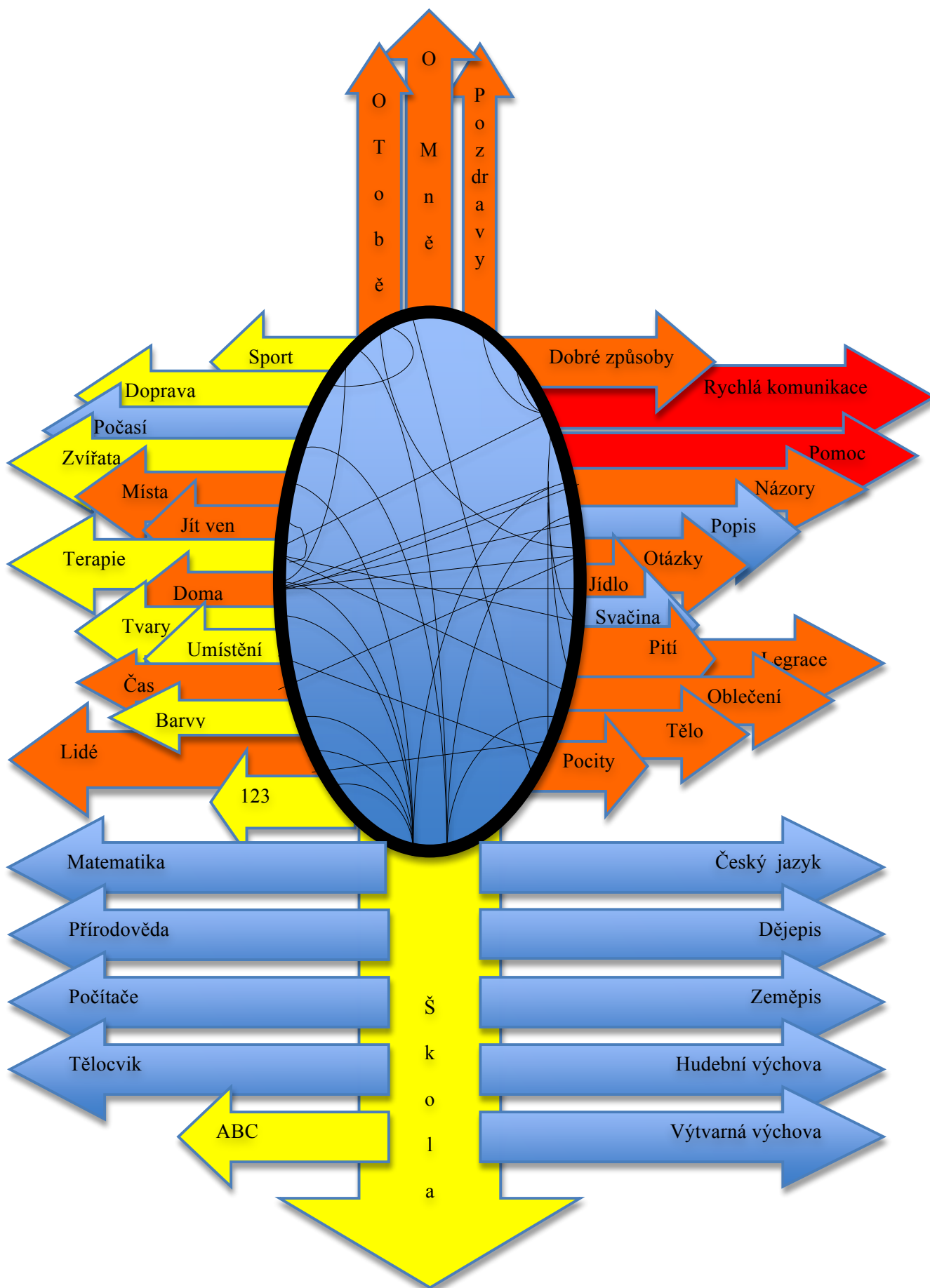
Rubrika	Slovní zásoba
1 Rychlá komunikace	Ano, ne, možná, prosím, děkuji, chci ukázat, konec, chci víc, chci se dívat na TV, chci něco jiného, stop, vím odpověď, komunikační knihu
2 Pomoc	Je mi špatně, odpočinek, lékaře, rozbité, omyl, chci záchod, nerozumím, tlačí mne boty, odpočinek, hádej, nápověda, nemůžu najít slovo, opak slova
3 Názory	Miluji to, nesnáším to, dobré, úžasné, fantastické, nic moc, nesmysl, ok, špatné, příšerné
4 Popis	To je, to není, snadné, složité, čisté, špinavé, hlasité, tiché, nové, stare, rychlé, pomalé, rozbité, krásné
5 Otázky	Co, jak, kdo, kdy, proč, kde, opakuj, zeptat, kolik, kdy jíst, kdy je
6 Jídlo	Mám hlad, chci, nemám rád, masa, přílohy, zelenina (fazole, brokolice kapusta, lilek, hrášek, rajče, brambory, rýže, salát, cibule), dezerty (pudding, dort, koláč, šlehačku, ovocný salát, zmrzlinu jogurt perník)
7 Svačina	mám rád, nemám rád, chci, sušenku chipsy, koláč, čokoládu, zmrzlinu, jogurt, ořechy, sladkosti, sendvič, ovoce (jablko, banán, třešně, pomeranč, hruška, rozinky, maliny, víno, grapefruit, broskev, meloun, citron, švestka, jahoda)
8 Pití	Chci, mám žízeň, nemám rád pití, vodu, mléko, koktejl, čokoládu džus, limonádu, kolu, brčko, led, příchut' ovoce (jablko, banán, třešně, pomeranč, hruška, rozinky, maliny, víno, grapefruit, broskev, meloun, citron, švestka, jahoda)
9 Oblečení	Chci si vzít, nový, mám rád, šaty, sukně, kahoty, triko, kabát, ponožky, boty, klobouk, rukavice, plavky, žebky, tenisky, vzory
10 O mně	Věk, jméno, narozeniny, bydlím, chodím, zvířátka, sport, TV, zájmy (autíčka, vařit, rybařit, kreslit, fotit, číst, jezdit na koni, plavat, jóga, hudba, filmy, sport)
21 O tobě	Věk, jméno, narozeniny, bydlím, chodím, zvířátka, sport, TV, zájmy
2 Pocity	Já jsem, jsi, je mi, spokojený, nadšený, smutný, naštvaný, nemocný, zmatený, unavený, unuděný, znepokojený, vyčerpáný, horko, zima
3 Tělo	Bolí mne, pohnout, svědí mne, břicho, záda, paže, ruka, noha, chodidlo, zadek, krk, hlava, kůže, části těla(obličej, ucho, oči, ústa, zuby, nos, jazyk, brada, čelo, vlasy), orgány(bolí mne, srdce, plíce, ledviny, játra, břicho, hrud', kůže)
4 Lidé	Mám rád, to je, mám, muže, chlapce, otce, bratra, ženu, děvče, mámu, sestru, miminko, rodinu, mě, přítel(kde, je, to je, můj kamarád/ka, nejlepší kamarád/ka, přítel, přítelkyně, miluji ho/ji)
5 Pozdravy	Dobrý den, vítejte, nashledanou, dobré ráno, dobré odpoledne, dobrou noc, uvidíme se, hezký den, vypadáte hezky, jak se máte?, pití, víkend, mám se dobře
6 Čas	Uvidíme se, teď je, dnes, dopoledne, odpoledne, večer, noc, teď, brzy, pozdě, čas, dny (po, út, st, čt, pá, so, ne), měsíce(leden, únor...) datum, svátky (Vánoce, Velikonoce), prázdniny, jaro, léto podzim, zima, země
7 Legrace	Technika (Tv, počítač, iPad, telefon, foťák, nabíječka, sluchátka), hračky (panenku, dům pro panenku, loutky, medvídko, autíčka, garáž, zvířátka na farmě, modelínu, kostky, lego, bublifuk, barvy), TV(kreslené filmy, komedie, sport, počasí, názory-viz rubrika "názory"), knihy(pohádku, časopis, komiks, noviny), výtvarné činnosti(kreslit, malovat, udělat, barvy, tužku, gumu, nůžky, fixy, pastelky, lepidlo, papír, blahopřání, barvy), zájmy(baví mne kolo, autíčka, vařit, rybařit, kreslit, fotografovat, číst, jezdit na koni, plavat, poslouchat hudbu, venčit psa, sport- viz rubrika "sport", o mně- viz rubrika "o mně
8 Místa	Chci jít, šli, jel jsem, do města, na ulici, do přírody, do lesa, na kopec, na hory, k jezeru, k řece, k moři, budovy (na letiště, do banky, na zámek, do kostela, do kina, k doktorovi, do nemocnice, do školy, do tělocvičny, do bytu, do domu, do hotelu, obchody (nakupovat, do pizzerie, k Mac Donaldovi, do restaurace, do pekárny, do řeznictví, do kavárny, k holiči, na poštu)
9 Doma	Místnosti (jsem rád, pokoj, ložnice, obývací, WC, kuchyň, zahrada, jídelna), technika (TV, počítač, foťák, software, iPad, telefon), hračky (panenka, méďa, autíčka, lego, bublifuk, barvy (viz rubrika "barvy"), TV (chci se dívat, mám rád, nemám rád, filmy, kreslené filmy, MTV, zprávy, sport, počasí, názory (viz rubrika "názory")) knihy (chci číst, mám rád, nemám rád, knihu, komiks, časopis, noviny, pohádku)
10 Jít ven	Chci jít, oni šli, do přírody, do parku, do školy, na pláž, kempovat, jezdit na koni, nakupovat, plavat, dovnitř, ven, něka, jinam, obchody (nakupovat, do pizzerie, k Mac Donaldovi, do restaurace, do pekárny, do řeznictví, do kavárny, k holiči, na poštu), restaurace (zamluvit stůl, jídelní lístek, účet, vodu, ubrousek, jít na záchod, sůl, pepř), jídlo – viz rubrika "jídlo, svačina – viz rubrika "svačina)
1 Terapie	Můžeme procvičovat, můžeme upravit, terapeut, cvičení, sezení, vozík, stojan, Logopedie (kreativní psaní, tvorba vět, rýmy, rychlé dorozumění, pomoc, názory, popis, otázky – viz příslušné rubriky), tělo – viz rubrika "tělo")

Slovní zásoba "Grid Player" - pokračování		
	Rubrika	Slovní zásoba
2	ABC	Písmena pro psaní textu
3	123	Čísla, matematika – viz rubrika "matematika", tvary, míry, peníze, počítání
4	Umístění	To je, to není, nahoře, dole, vlevo, vpravo, uvnitř, venku, na, pod, mezi, vespodu, na vrcholku
5	Sport	Hraji, dělám, koukám na, aerobik, basketball, bowling, box, tanec, kolo, běh, cvičení, lyže, plavání
6	Doprava	Mám, nemám, jedu do školy, auto, autobus, letadlo, člun, kolo, vlak, nákladník
7	Zvířata	Mám, nemám, moc chci mít, psa, kočku, koně, králíka, morče, křečka, ptáčka, rybičky, psa Bibu, divoká zvířata(žirafa, lev, tygr, leopard, slon, hroch, opice, zebra, krokodýl, medvěd, užovka, kobra, tučňák, had, domácí zvířata(kráva, kůň, prase, ovce, jehně, koza, kachna, slepice, krocan, tele, sele, kuře) mám rád, viděl jsem
8	Tvary	To je, kruh, čtverec, trojúhelník, obdélník, čára, velký, malý, dlouhý, krátký, vysoký, nízký, silný, tenký, barvy – viz rubrika "barvy".
9	Barvy	To je, oblíbená, červená, modrá, žlutá, fialová, oranžová, černá, vzory (puntíkatý, pruhovaný, kostkovaný, vícebarevný, duhový, jasný, tmavý), tvary - viz rubrika "tvary"., malý, velký
10	Škola	Viz příloha č. 17b)
1	Počasí	Je, slunečno, zamračeno, mlha, déšť, vítr, bouřka, sníh, zima, horko, počasí
2	Popis	To je/není, rozbité, snadné, složité, krásné rychlé, pomalé, stare, nové, čisté, špinavé, hlasité, tiché, nahoře, dole, vlevo, vpravo, uvnitř, venku, na, pod, mezi, vespodu, na vrcholku
3	Svačina	Mám rád, nemám rád, chci, ovoce, sušenku, chipsy, koláč, čokoládu, zmrzlinu, jogurt, ořechy, sladkosti, sendič, ovoce(maliny, rozinky, hruška, pomeranč, třešně, banán, jablko, vine, grapefruit, broskev, meloun, citron, jahoda, svestka

**Příloha č. 17 b) Slovní zásoba programu „Grid Player„ - rubrika “škola”**

Škola	Český jazyk	Příběhy	Kdysi dávno, byl jeden, šťastně až do smrti, dobrodružný, kouzelný, statečný, hodný, zlý, strašidelný, hezký, legrační, a, postavy (byl to, byla to, potkal, mimozemšťan, víla, kovboj, obluda, čarodějnice, indián, drak, kouzelník, upír, hrdina, robot, a, lidé (viz rubrika “lidé”), království (královna, král, princ, princezna, šlechtic, rytíř)
		Věty	Podmět, přísudek, předmět
		rýmy	Hledat slova, která se rýmují
	Matematika	Čísla, tvary, míry, peníze, počítání	
	Přírodověda	vesmír	
		rostliny	
		Plavou nebo neplavou	
	Zeměpis	Státy	Chci jet, prázdniny, moje země, G.B., Anglie, Evropa, Slovensko, ČR, Polsko, Maďarsko, Chorvatsko, francie...
		Budovy	Chci jít, oni šli, na letiště, do banky- viz rubrika “místa”
		Moře	Mám rád, nemám rád, vidím, moře. Pláž, útesy, písek, hrad z písku, zmrzlinu, mušle, kraba, racka, rybu, maják, vodní rostlinu
		Místa	Viz rubrika “místa”
	Dějepis	Období	To vynalezli, to bylo, před, staří řeckové, římané, vikingové, středověk, moderní doba, válka
		Království	Byl to, byla to, šlechtic, král/ovna, princ/ezna, rytíř
		Země	Viz státy v rubrice “Země”
		Čísla	Viz rubrika “matematika”
	Tělocvik	Viz rubrika “sport”	
	Hudební výchova	Nástroje	Hraju na, slyším, činely, buben, příčnou flétnu, kytaru, klavír, flétnu, saxofon, chrastidlo, tamburínu, triangel, housle, xylofon
		Názory	Viz rubrika “názory”
		Popis	Viz rubrika “Popis”
	Počítače	Chci, prosím nabijte mi, prosím zapněte mi, technika (TV, počítač, foťák, software, iPad, telefon)	Více technologie ( radio, videokamera, herní konzoli, DVD, CD, flashku, myš, tiskárnu, klávesnici, spínač) Software (podívat se na, chci na, pokračovat, google, facebook, skype, twitter, e-mail, sms, internet, poslat obrázek)
Výtvarná výchova	Chystám se, potřebuji, malovat kreslit udělat barvy, tužku, gumu, nůžky, fixy, pastelky, lepidlo, papír, blahopřání, barvy		
	Barvy viz rubrika “barvy”		
Lidé	Miluji ho, kde je, to je, můj učitel, můj asistent, můj kamarád, můj spolužák	Viz rubrika “lidé”	
Svátky	Viz svátky v rubrice “čas”		
	Země viz zeměpis		

Příloha č. 18 Schéma komunikačního programu „Grid Player „



**Příloha č. 19 Analýza výzkumných prací a institucionální péče**

<b>Terapie autismu v České republice</b>			
<b>Zdroj informace/ název zařízení</b>	<b>Terapie 1</b>	<b>Terapie 2</b>	<b>Terapie 3</b>
Komendová, G.: Rettův syndrom – Bakalářská práce. Brno, 2006.	TEACCH program	Bazální stimulace	Muzikoterapie
Hemmerová, M.: Autismus a strukturované učení- Bakalářská práce. Praha, 2011.	Strukturované učení	Alternativní komunikace VOKS	
Vošická, E.: Autismus, použití systémů AAK u jedinců s poruchou autistického spektra- Bakalářská práce. Praha, 2012.	-	Alternativní komunikace	Bazální stimulace
Bažantová, E.: Atypický autismus, integrace v období školního věku- Bakalářská práce. Praha, 2010.	Strukturované učení, ABA	Logopedie	Výlety, skautský oddíl
<a href="http://www.asd-os.cz/pages/o-nas/proc-autismus/">http://www.asd-os.cz/pages/o-nas/proc-autismus/</a> , 23.3.2013)	Strukturované učení	Kurz sociálních dovedností	
ZŠ Ružínovská, Praha 4 ( <a href="http://www.ruzinovska.cz/spoluprace.php">http://www.ruzinovska.cz/spoluprace.php</a> , 12.4.2013)	Strukturované učení		
ZŠ Vlčkova, Praha 3 ( <a href="http://www.zsvlkova.cz">http://www.zsvlkova.cz</a> , 12.4.2013)	Strukturované učení	Nácvik komunikace a sociálních dovedností	
ZŠ Kolín ( <a href="http://www.zskolin.cz/zs-specialni-info-autisticka-trida.php">http://www.zskolin.cz/zs-specialni-info-autisticka-trida.php</a> , 12.4.2013)	Strukturované učení		
ZŠ Sluneční, Hostinné ( <a href="http://www.zs-slunecni.cz/text-autisticke-tridy.htm">http://www.zs-slunecni.cz/text-autisticke-tridy.htm</a> , 12.4.2013)		Nácvik komunikace a sociálních dovedností	
ZŠ Opařany ( <a href="http://www.dpjs.net/view.php?cislocclanku=2008090801">http://www.dpjs.net/view.php?cislocclanku=2008090801</a> , 12.4.2013)	Strukturované učení		

## Příloha č. 20 SON RISE PROGRAM – dotazník

Hry pro rozvoj (Play to grow) – (inspirace dle Berman, T., Rappaprot, A., 2008).

Modrou barvou X je označen stav, v němž se proband nacházel při zahájení výzkumného šetření v březnu 2009.

Černou barvou X je označen stav, v němž se proband nacházel při ukončení výzkumného šetření v prosinci 2012.

Symbolem \*X je označena aktivita, na které v současné době proband intenzivně pracuje.

<b>STÁDIUM 1</b>		
<b>Oční kontakt</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Dívá se na ostatní 1x/min. a vícekrát		X
Udrží oční kontakt po dobu 2 sekund a více		X
<b>Komunikace: řeč</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Má slovní zásobu 21-50 slov a více		X
Mluví v jednoslovných větách a více		X
Používaná slova jsou zpravidla vyslovována jasně a srozumitelně	XX	
V řeči užívá podstatná jména a slovesa nebo více	X	X
<b>Interaktivní pozornost (Interaktivní = zahrnutí jiné osoby do hry nebo aktivity)</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Je interaktivní v délce trvání 2 minuty a déle		X
Během aktivity je interaktivní 3x za hodinu nebo vícekrát	X	X
<b>Flexibilita</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Nevadí mu vaše společná přítomnost v herně (místnosti pro Son Rise Program)		X
Dovolí vám asistovat (pomáhat) s jeho aktivitou		X
<b>Co můžeme dítě učit</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Je zábava být v herně/ místnosti pro soustředění		X

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.



## STÁDIUM 2

<b>Oční kontakt</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Dívá se na ostatní 2-3x/min. a víckrát		X
Udrží oční kontakt po dobu 3-4 sekund a více		X
<b>Komunikace: řeč</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Má slovní zásobu 51-150 slov a více	-	X
Mluví v 2-3 slovných větách a více	-	X
Používaná slova jsou zpravidla vyslovována jasně a srozumitelně	X	
V řeči užívá podstatná jména a slovesa a příd. jm. nebo více	-	X
Vede konverzaci v délce jednoho cyklu nebo více	X	X
Spontánně (bez pobízení) komunikuje o tom, co chce a nechce	-	X
Používá „milý“ tón pro zdůraznění toho, co chce/ nechce	-X	
Zdraví (např.: ahoj, čau, nashle apod.)	X	X
<b>Interaktivní pozornost (Interaktivní = zahrnutí jiné osoby do hry nebo aktivity)</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Je interaktivní v délce trvání 4 minuty a déle	X	X
Během aktivity je interaktivní 4x za hodinu nebo vícekrát (pokud délka trvání interakce je 9 min. a méně.	-	X
Užívá představivost: „Symbolickou hru“ (používá rekvizity/ hračky pro znázornění věcí/ zvířat/ lidí apod.)	-	X
Dovolí fyzickou náklonnost a fyzickou interakci		X
Umí udržet fyzický kontakt po dobu 30 sekund nebo více		X
Jemně se druhých dotýká		X
<b>Flexibilita</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Připustí okrajovou změnu své aktivity (změna nebo střídání nevýznamných aspektů své aktivity) Jeho interaktivní pozornost musí rovněž být ve stádiu 2 nebo výše v obou ukazatelích „délka“ a „frekvence“		X
Fyzicky se účastní interakce		X
Verbálně se účastní interakce		X
Klidně a snadno zvládá limity a hranice		X
<b>Co můžeme dítě učit</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Můžeš být šťastný a radovat se, i když nedostaneš, to, co chceš	-X	
Je zábava něco zkoušet a můžeš zkoušet mnohokrát a různými způsoby	-X	

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

### STÁDIUM 3

<b>Oční kontakt</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Dívá se na ostatní 4x/min. a víckrát		X
Udrží oční kontakt po dobu 5-6 sekund a více		X
<b>Komunikace: řeč</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Má slovní zásobu 151-500 slov a více		X
Mluví v 4-5 slovných větách a více		X
Jasně a srozumitelně vyjadřuje co chce a nechce (chci balon z police X balon nahore)	X	
V řeči užívá podstatná jména, slovesa, příd. jm. a předložky nebo více		X
Vede konverzaci v délce dvou cyklů nebo více		X
Odpovídá na jednoduché otázky „co“, „kdo“ a „kde“, vyžadující konkrétní odpověď (např.: „Jak se jmenuje?“ „Kdo drží květinu?“ „kde je kniha?“)		X
Klade jednoduché otázky „co“, „kdo“ a „kde“ (typu: „Jak se jmenuje pes?“ „Co je to?“ „kde je balon“)	X	
Spontánně tvoří vlastní věty oproti pouhému opakování naučených vět		X
Vhodně komunikuje, když chce změnit nebo ukončit aktivitu		X
Žádá o potřebné svolení před vykonáním aktivity		X
Udržuje sociálně přijatou vzdálenost od osoby se kterou hovoří		X
Mluví sociálně přijatou hlasitostí	X	
Mluví sociálně přijatelnou rychlostí	X	
<b>Interaktivní pozornost (Interaktivní = zahrnutí jiné osoby do hry nebo aktivity)</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Je interaktivní v délce trvání 9 minut a déle		X
Během aktivity je interaktivní 4x za hodinu nebo vícekrát (pokud délka trvání interakce je 9 min. a méně.)		X
Vyžívá představivost: „Hraje role“ (používá rekvizity/ hračky pro znázornění věci/ zvířat/ lidí)	X	
Iniciuje fyzickou náklonnost a fyzickou interakci		X
Umí udržet fyzický kontakt po dobu 60 sekund nebo více		X
Je interaktivní se dvěma dospělými osobami na úrovni sociálních dovedností odpovídajících stádiu 3		X
<b>Flexibilita</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Připustí zásadní změnu své aktivity (změna nebo střídání významných aspektů své aktivity) Jeho interaktivní pozornost musí rovněž být ve stádiu 3 nebo výše v obou ukazatelích „délka“ a „frekvence“		X
Je spontánní, během aktivity alespoň jednou (uvádí nové nápady/ pravidla)		X
Vyjadřuje zájem o aktivitu druhého		X
Iniciuje hry a aktivity s druhou osobou		X
Střídá se ve vedení během aktivit		X
Hraje hry a aktivity, které mají jednoduchá pravidla a strukturu		X
Dělí se o své věci nebo hračky (dovolí používat jeho hračku po část hry/aktivity ne delší, než jedno kolo)		X
Je možné s ním vyjednávat/ domlouvat se („uzavírat dohodu“)	X	

### **STÁDIUM 3 - pokračování**

#### **Co můžeme dítě učit**

	Naznačeno	Osvojeno
Můžeš být zodpovědný za své činy, a při tom být šťastný (např. Když rozliješ pití, je snadné a zábavné to utířit)		X
Můžeš být šťastný a radovat se, i když nevyhraješ, nebo neskončíš první		X
Je zábava čekat na něco, po čem toužíš	X	

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

## STÁDIUM 4

<b>Oční kontakt</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Dívá se na ostatní 5x/min. a víckrát	X	
Udrží oční kontakt po dobu 7 sekund a více	X	
Přiměřeně se spontánně dívá při vyprávění druhému do očí	X	
Přiměřeně se spontánně dívá při naslouchání druhému do očí	X	
<b>Komunikace: řeč</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Vyjadřuje se srozumitelně (při vyprávění příběhu používá kontext)	X	
Je schopen zodpovídat/ klást otázky a popsat minulé a budoucí události	X	
Odpovídá na jednoduché otázky „proč“ na základě toho, co právě prožívá, sleduje (např.: Proč ten muž spadl?, proč si máma vzala deštník?)	X	
Pokládá otázky „proč“ (př.: proč přišla pozdě?)	X	
Zodpovídá jednoduché otázky vyžadující v odpovědi jeho/její názor (př.: „Která postava je nejlegračnější?“ „Jaká je tvá nejoblíbenější kniha?“)		X
Zajímá se o ostatní (pokládá jednoduché otázky týkající se jiné osoby (př.: „Kde bydlíš?“ „Máš bratra?“))	X	
Mluví v 6-8 slovných větách	X	
Vede konverzaci v délce 3-5 cyklů nebo více	X	
V řeči užívá podstatná jména, slovesa, příd. jm., předložky a zájmena nebo více	X	
Chápe a používá základní sociální náznaky (př.: sociálně vypovídající – výraz obličeje, tón hlasu, řeč těla, zúčastněná pozornost)	X	
Střídá se ve vyprávění a naslouchání	X	
Umí iniciovat (začít) konverzaci		X
Umí slušně požádat o pozornost člověka, který je zaneprázdněn	X	
Udržuje sociálně přijatou vzdálenost od osoby se kterou hovoří		X
Mluví sociálně přijatou hlasitostí	X	
Mluví sociálně přijatou rychlostí	X	
<b>Interaktivní pozornost (Interaktivní = zahrnutí jiné osoby do hry nebo aktivity)</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Je interaktivní v délce trvání 20 minut a déle	X	
Během aktivity je interaktivní 2x za hodinu nebo vícekrát (pokud délka trvání interakce je 20 min. a více.)	X	
Má „typickou“ délku trvání interakce během jednoduché aktivity, kterou si zvolí (na rozdíl od typického „rozsahu interaktivní pozornosti“ tvořeného mnoha aktivitami)	X	
Celkově je slušný a zdvořilý	X	
Umí utěšovat člověka, který je zraněn nebo rozrušen.	-	
Má přiměřený fyzický kontakt (př.: objímá pouze členy rodiny a kamarády, nedotýká se cizích lidí apod.)		X
Přiměřeně se chová ke svým vrstevníkům	X	

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

<b>STÁDIUM 4 - pokračování</b>		
<b>Flexibilita</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Je flexibilní během své aktivity (snadno přijímá povrchní i zásadní změny své aktivity) Jeho interaktivní pozornost musí rovněž být ve stádiu 4 nebo výše v obou ukazatelích „délka“ a „frekvence“	X	
Je spontánní, během aktivity alespoň jednou (uvádí nové nápady/ pravidla)	X	
Účastní se aktivity druhých	X	
Dovolí okrajové změny v aktivitě druhých (změny/ střídání méně významných aspektů)	X	
Dělí čas interakce mezi svou aktivitu a aktivitu druhých Jeho interaktivní pozornost musí rovněž být ve stádiu 4 nebo výše v obou ukazatelích „délka“ a „frekvence“	X	
Během interakce s druhými umí projevit vzrušení	X	
<b>Co můžeme dítě učit</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Být schopen odříct okamžitou odměnu pro dlouhodobější odměnu	X	
Je v pořádku být jiný, nežli druzí lidé	X	
Ne každý tě má rád, a to je v pořádku	X	
Nešťěstí druhých vypovídá vše o nich a nic o tobě	X	
Nejdůležitější je cítit mezi přáteli důvěru a podporu	X	
<b>Příprava pro vstup do školy nebo do zaměstnání</b>		
	Naznačeno	Osvojeno
Zachovává si 75% dovedností získaných ve stádiu 4, alespoň jednu hodinu denně při pobytu v prostředí plném podnětů (př.: společenské akce, narozeninové oslavy apod.)	-	
Schopnost interakce s vrstevníkem na úrovni dovedností stádia 3 nebo výše, po dobu 20 min a více/den	-	
Účastní se aktivit v malé skupině se dvěma vrstevníky	-	
Dokáže dodržet strukturu ( rozvrh) dne v herně/ upravené místnosti		X
Dokáže sedět u stolu po určitou dobu v herně/ upravené místnosti		X
Poslechne a následuje instrukce člověka, který nepracuje v jeho Son Rise programu		X
Samostatně používá toaletu a vhodně komunikuje v případě potřeby použít toaletu	X*	
Dokáže číst a psát na úrovni potřebné pro školu nebo práci, do níž nastupuje	X	
Zná matematiku na úrovni potřebné pro školu nebo práci, do níž nastupuje	X	

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

## STÁDIUM 5

### Oční kontakt

	Naznačeno	Osvojeno
Má „typický“ oční kontakt v délce trvání aktivity nebo interakce Jeho interaktivní pozornost musí rovněž být ve stádiu 4 nebo výše v obou ukazatelích „délka“ a „frekvence“		
Má pozorný a soustředěný oční kontakt		

### Komunikace: řeč

	Naznačeno	Osvojeno
Zodpovídá jednoduché otázky týkající se jeho pocitů a jednání (př.: „Jak jsi se cítil, když...?“, „Proč jsi křičel? apod.		
Iniciuje a popisuje emotivní informace (př.: „Právě jsem hrál vzrušující hru s Julií“)		
Vede konverzaci v délce 6 cyklů nebo více		
Mluví ve více než 8 slovných větách		
Pokládá otázky týkající se toho, co jiná osoba právě řekla		
Tvoří formulace jasně související s tématem konverzace		
Zodpovídá otázky jiných lidí		
Zhrnuje svůj názor do rozhovoru. (př.: co si myslí a cítí oproti reálným informacím)		
V řeči užívá rozmanité intonace (není monotónní)		
Umí iniciovat (začít) konverzaci odpovídající sociálnímu kontextu		
Umí ukončit konverzaci sociálně akceptovatelným způsobem		
Je schopen sledovat a přidat se ke konverzaci dvou dalších lidí		
Během konverzace se dvěma a více lidmi má správné načasování		
Rozumí vtipu		
Rozumí hovorovým výrazům (př.: „to je hic“, „padají trakaře“)		
Dokáže vyjádřit pochvalu a ocenění druhých (př.: „mám tě rád“ )		

### Interaktivní pozornost (Interaktivní = zahrnutí jiné osoby do hry nebo aktivity)

	Naznačeno	Osvojeno
Jeho interakce se dvěma a více vrstevníky je přiměřená věku		
Má „typickou“ délku trvání interakce během jednoduché aktivity, kterou zvolí druhá osoba (na rozdíl od typického „rozsahu interaktivní pozornosti“ tvořeného mnoha aktivitami)		

### Flexibilita

	Naznačeno	Osvojeno
Je flexibilní během aktivity, kterou zvolil někdo jiný (snadno připustí povrchní i zásadní změny aktivity zvolené někým jiným) Jeho interaktivní pozornost musí rovněž být ve stádiu 4 nebo výše v obou ukazatelích „délka“ a „frekvence“		
Je spontánní, během aktivity zvolené někým jiným, alespoň jednou (uvádí nové nápady/ pravidla)		

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

## STÁDIUM 5 - pokračování

### **Co můžeme dítě učit**

	Naznačeno	Osvojeno
Každý má své silné a slabé stránky. Není nic špatného na tom, mít s něčím potíže (když pro jiného je to snadné) – je to další příležitost k učení		
Když měníš něco na sobě, můžeš to dělat s přijetím sám sebe, a nadšením z toho, že se měníš		
Je zábavné říkat ostatním, co si myslíš nebo cítíš, a ptát se jich na jejich myšlenky a pocity		

### **Příprava pro vstup do školy nebo do zaměstnání**

	Naznačeno	Osvojeno
Zachovává si 75% dovedností získaných ve stádiu 4, v průměru 2 hodiny denně při pobytu ve třídě nebo na pracovišti.		
Během přestávek/ oběda je schopen interakce s vrstevníkem na úrovni sociálních dovedností stádia 4 nebo výše, po dobu 20 min a více/den		
Ve třídě nebo na pracovišti komunikuje přiměřeně (př.: zvedne ruku, mluví se supervisorem, když je mu k dispozici)		
S nadno se zúčastní školních/ pracovních aktivit v malé skupině 2-4 vrstevníků		
Je schopen řídit se rozvrhem dne ve škole či v práci		
J schopen sedět ve školní lavici nebo stát na určeném pracovním místě po danou dobu		
Poslouchá a následuje pokyny vyučujícího/ supervisory		
Vhodně komunikuje v případě potřeby použít toaletu ve škole nebo v práci		

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

## Příloha č. 21 SON – RISE PROGRAM - Variace aktivit

Hry pro rozvoj (Play to grow) – (inspirace dle Berman, T., Rappaprot, A., 2008)

Úprava hry „Co chybí?“ za účelem zvýšení motivace dítěte

CO CHYBÍ?		
	Z knihy “Play to grow” (Bernan, Rappaport, 2008)	Variace pro konkrétní dítě
Pomůcky	4-5 obrázků předmětů/hraček	4-5 figurek zvířat ze ZOO (lev, tygr, opice, tuleň, medvěd)
Cíl	Mluvení ve větách o 2-3 slovech	Mluvení ve větách o 2-3 slovech
Motivační prvek	očekávání	očekávání
Jak hrát	Na zeď přilepte obrázky 4-5 předmětů/hraček seřazených do řady. Ujistěte se, že jsou v dohledu dítěte, ale mimo jeho dosah. Vyzvěte dítě, aby si pečlivě prohlédlo všechny obrázky na zdi a zavřelo oči (nebo se otočilo a počítalo do pěti). Zatímco se nedívá, odejměte jeden obrázek ze zdi. Pak ho nechte hádat, který obrázek chybí. Mělo by odpovědět 2-3 slovy (např. "Chybí míč"). Potvrďte nebo vyvráťte jeho odhad tím, že mu ukážete schovaný obrázek. Pokračujte ve hře a pokaždé odjítejte různý obrázek.	Na polici, kam dítě nedosáhne postavte 4-5 figurek zvířat ze ZOO. Ujistěte se, že jsou v dohledu dítěte, ale mimo jeho dosah. Vyzvěte dítě, aby si pečlivě prohlédlo všechny figurky a zavřelo oči (nebo se otočilo a počítalo do pěti). Zatímco se nedívá, odejměte jednu figurku z police. Pak ho nechte hádat, která figurka chybí. Mělo by odpovědět 2-3 slovy (např. "Chybí lev"). Potvrďte nebo vyvráťte jeho odhad tím, že mu ukážete schovanou figurku. Pokračujte ve hře a pokaždé odjítejte různou figurku.

**UPOZORNĚNÍ:** Před zahájením práce s dítětem je třeba mít na paměti pravidla pro obměňování her

PRAVIDLA PRO OBMĚŇOVÁNÍ HER	
<u>Představení nové hry</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bezprostředně po příchodu do herny (taška, oblek)</li> <li>Po chvíli, kdy si hrajeme s dítětem “jeho” hru</li> <li>Hrajeme si naši hru sami a čekáme, zda si nás dítě všimne</li> </ul>
<u>Používání pomůcek</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>Pomůcky slouží k maximálnímu zvýšení interakce dítěte, ne k odvedení pozornosti!</b></li> <li>Je vhodné je připevňovat na zeď, předvádět postupně, vyvolat napjaté očekávání.</li> <li>Na závěr nechat dítě pomůcku osahat, aby ji poznalo.</li> </ul>
<u>Úprava motivace</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Jakmile zájem dítěte o hru opadá nebo nevznikl, musíme hru změnit tak, aby byla zajímavá.</li> <li>Vkládáme různé druhy legráček – kýchanec, padání, vrážení, pitvoření...</li> </ul>
<u>Úprava obtížnosti</u>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Přílišná obtížnost – dítě vzdává pokusy (př. jestliže 3x za sebou nesplní/neřekne požadované slovo “bublina”, snížíme požadavek na “bu”</li> <li>Nedostatečná obtížnost dítě se nudí (př. jestliže 3x za sebou splní bezchybně/řekne slovo “bublina”, umocníme jej na větu “bublina letí” nebo “velká bublina”)</li> </ul>



**Příloha č. 22 SON- RISE PROGRAM – formulář**  
pro evaluaci bezprostředně po terapeutickém sezení.

<b>ZÁZNAM Z TERAPIE SON- RISE PRO .....</b>
Délka sezení:
Datum:
Oční kontakt v sekundách (cca kolik sekund se na nás vydržela dívat během interakce)
Řeč: jak moc se snažil/a mluvit sám/a a jak čistě mluvil/a, co říkal/a včetně toho, čemu nebylo rozumět
Délka a druh interakce/ komunikace s člověkem
Motivace: co fungovalo k udržení interaktivní pozornosti, co zaujalo jeho/její pozornost.

### Příloha č. 23 SON – RISE PROGRAM - Tvorba nových aktivit

Hry pro rozvoj (Play to grow) – (inspirace dle Berman, T., Rappaprot, A., 2008)

Tvorba vlastních hry „Pátrání po tygrovi“

PÁTRÁNÍ PO TYGROVI	
pomůcky	4-5 obrázků tygra, nůžky, lepicí páska
cíl	Mluvení ve větách o 2-3 slovech, př. otázka typu “Kde je tygr?”
Motivační prvek	Obrázky oblíbeného zvířete, očekávání
Jak hrát	<p>Vyberte 4-5 obrázků oblíbených hraček dítěte . Než vstoupíte do místnosti na hraní, ukryjte tyto obrázky na různých místech svého těla. Ukryjte obrázek například pod košili. Další pak pod čepici, jiný vložte do ponožky. Dítěti řekněte, že se na vašem těle ukrývají různé tygři.</p> <p>Povzbuzujte jej, aby se ptalo „Kde ten tygr je?“ (procvičovaná oblast), aby zjistilo, kde se nachází. Předejte obrázek dítěti, jakmile vytvoříte odpověď „Tygr je pod čepicí.“ Poté dítě přimějte k vyřčení otázky, kde je další tygr. Takto pokračujte, dokud dítě nenalezne a nezíská všechny tygry.</p>
Poznámky	

**UPOZORNĚNÍ:** Při tvorbě nových aktivit a během provádění aktivit dítětem je důležitá sebereflexe (vyhodnocení toho, co mi jde a co je třeba zlepšovat)

**Příloha č. 24 SON – RISE PROGRAM – Herna (Playroom) a detail police s pomůckami a jmény aktivit.**



## Příloha č. 25a) SON RISE PROGRAM – přehled stádií socializace (stádia 1-5)

(Kaufman, B., 2007)

Modrou barvou je označeno stádium socializace, v němž se proband nacházel při zahájení výzkumného šetření v březnu 2009

Červenou barvou je označeno stádium socializace, v němž se proband nacházel při ukončení výzkumného šetření v prosinci 2012

Oční kontakt					
	Stádium 1	Stádium 2	Stádium 3	Stádium 4	Stádium 5
frekvence	< 1x/min. 1x/min.	2-3x/min.	4x/min.	5x/min.	• Typický oční kontakt v délce trvání aktivity • Kvalita: pozorný a zaměřený
délka	Letmé pohledy (2 sek. a méně)	3-4 sek.	5-6 sek.	7 sek. a více	

„Frekvence“ a „délka“ očního kontaktu jsou považovány pouze během doby, kdy je dítě v interakci s druhou osobou

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

Komunikace						
	Stádium 1		Stádium 2	Stádium 3	Stádium 4	Stádium 5
<b>Slovní zásoba</b>	řeč – jako zvuky – 5 slov	6-20 slov	21-50 slov	51-150 slov	151-500 slov	Více než 500 slov
<b>Délka vět</b>	1 slovné		2-3 slovné	4-5 slovné	6-8 slovné	Více, než 8 slovné
<b>Výslovnost</b>	Částečně srozumitelná		Většinou srozumitelná		Trvale srozumitelná	
<b>Obsah</b>	Podstátná jména		Slovesa	Příd. Jm	Předložky	Množné číslo, spojky, zájmena
<b>Konverzační cykly</b>	N/A		1 cyklus	2 cykly	3-5 cyklů	6 cyklů a více
<b>Řeč</b>			<b>Stádium 2</b>			
<b>Obsah konverzace</b>	Pobízený (vyžádaný někým jiným)		Spontánně (bez pobízení) vyjadřuje co chce/ nechce			
			<b>Stádium 3</b>			
			Odpovídá na jednoduché otázky „co“, „kdo“, „kde“			
			Klade jednoduché otázky „co“, „kdo“, „kde“			
			Spontánně tvoří vlastní věty			
			<b>Stádium 4</b>			
			Zodpovídá/klade otázky a popisuje co bylo a bude			
			Zodpovídá/klade jednoduché otázky „proč“			
			Zajímá se o své okolí; klade jednoduché ot. týkající se lidí kolem			
			<b>Stádium 5</b>			
			Klade ot./ jasně formuluje sdělení související s tématem konverzace			
<b>Křik/vzteky/jekoty</b>	<b>Frekvence</b>	Více než 4x/hod.	1-4x/hod.	Méně, než 1x/hod.	3-4x/den	Méně, než 3x/den
	<b>Délka trvání</b>	Děle než 1 hod.	30-60 min.	15-30 min.	10-15 min.	5-10 min.
	<b>Popis</b>	Křičení/hulákání; házení věcmi; bouchání hlavou; bití sebe nebo druhých; apod.		Křičení/hulákání	Křičení	Křik/jekot
<b>Gesta</b>	<b>Typy</b>	Fyzická manipulace s vámi, mluvení k vám prostřednictvím rukou, apod. Ukazování Manipulace s předměty (přinášení, ukazování) Symboly, obrázkový komunikační systém/ PEC's, apod.				Využ. řeč ke komunikaci

Příklad základní slovní zásoby	Konverzační cykly
<u>Citoslovce</u> : Haf, bé, mňau, apod.	Rodič: Chceš pastelky?
<u>Podst. Jm.</u> : Máma, táta, auto, balon, nána, apod.	Dítě: Ano .....Jeden cyklus
<u>Slovesa</u> : chci, dej, koukej, tlač, tahej, jed', lechtej, apod.	Rodič: Chceš papír, nebo omalovánky?
<u>Příd. Jm.</u> : velký, dlouhý, modrý, měkký, studený, apod.	Dítě: Omalovánky .....Dva cykly
<u>Předložky</u> : v, na, do	Rodič: Tady je máš. Já bych chtěl malovat s tebou.
<u>Spojky</u> : a, nebo, ale, když	Dítě: Maluj strom .....Tři cykly
	Atd.

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

<b>Interaktivní pozornost</b> (Interaktivní = zahrnutí jiné osoby do hry nebo aktivity)							
	Stádium 1		Stádium 2	Stádium 3	Stádium 4	Stádium 5	
<b>Délka*</b>	<20 sek.	20-60 sek.	1-2min.	3-4 min.	5-9 min.	10-20 min	Odpovídající věku nebo více (typické 3-5 min. za každý rok věku dítěte)
<b>frekvence</b>	< 1x/ hod. (napište přesnou hodnotu)		1-3x/hod.	4x/hod.	5-2x/hod	<délka 10 min. nebo více>	Kontinuálně interaktivní
	<-----délka až 9 minut----->						

<p><b>*Délka trvání interaktivní pozornosti</b> Čas strávený v interakci aniž by došlo k zastavení či přerušení hry/ aktivity na více než 30 sekund</p>	<p><b>„Typická“ délka trvání interakce</b> „Typická“ interaktivní pozornost (délka trvání) je v průměru 3-5 minut za každý rok věku dítěte:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 2leté dítě: 6-10 min</li> <li>• 5leté dítě: 15-25 min</li> <li>• 12leté dítě: 36-60 min</li> </ul>
---	---

<b>Flexibilita</b>	
	<p><b>Stádium 1</b></p> <p>Snadno souhlasí s vaší přítomností v Son-Rise Program místnosti</p> <p>Souhlasí s tím, abyste mu asistovali (pomohli) při jeho aktivitě</p>
	<p><b>Stádium 2</b></p> <p>Připustí okrajovou změnu své aktivity</p> <p>Fyzicky se účastní interakce</p> <p>Verbálně se účastní interakce</p> <p>Klidně a snadno zvládá limity a hranice</p>
	<p><b>Stádium 3</b></p> <p>Připustí zásadní změnu své aktivity</p> <p>Během své aktivity je spontánní</p> <p>Projeví zájem o jinou aktivitu</p>
	<p><b>Stádium 4</b></p> <p>Během své aktivity je flexibilní</p> <p>Účastní se aktivity druhých</p> <p>Připustí okrajovou obměnu během aktivity druhých</p> <p>Dělí čas interakce mezi svou aktivitu a aktivitu druhých</p>
	<p><b>Stádium 5</b></p> <p>Během aktivity druhých je flexibilní</p> <p>Během aktivity druhých je spontánní</p>

<p>Definice termínů používaných pro základy <b>flexibility</b></p> <p><b>Aktivita:</b> hra, projekt, konverzace apod.</p> <p><b>Okrajová změna:</b> změna nebo střídání nevýznamných aspektů aktivity</p> <p><b>Zásadní změna:</b> změna nebo střídání významných aspektů aktivity</p> <p><b>Flexibilní:</b> snadno svolný řídit se pokyny (okrajovými a zásadními změnami) druhých</p> <p><b>Spontánní:</b> Uvádí nové nápady/ pokyny během aktivity</p>
---

**UPOZORNĚNÍ:** Žádné dítě nebude demonstrovat výše uvedené dovednosti na 100% po celou dobu.

Příloha č. 25b) Příklady spontánní komunikace v upraveném prostředí (prosinec 2012)

SPONTÁNNÍ KOMUNIKACE	
Odpovědi na položené otázky	
Otázka terapeuta	Odpověď probanda
Jak se máš?	Dobře. Není dobře.
Jak se jmenuješ? Jak se jmenuje tvá sestra, matka, otec, babička, teta...	Jméno a příjmení.
Kolik je ti let?	11
Kde bydlíš?	V Praze ..
Bolí tě něco?	Břicho, noha, ruka, hlava, ucho, tady (ukáže či jmenuje části těla)
Co chceš dělat?	Malovat. Kolečko, mašinu, kolo.* Nic.
Co maluješ?	Tygra tátu. Tygr má pruhy. Psa Bibu. Biba má balon.
Kam pojeděš o víkendu?	Budu doma. Pujdeme do ZOO.
Co budeš dnes dělat ?	Pudu do školy. Přejde Kája, Martina (jména známých). Cvičit s Adamem.
Iniciace rozhovoru	
Iniciační výrok probanda	Odpověď terapeuta a následná komunikace
Kde je tygr?	Ty víš, kde. – Tady je. – Co tu děláš? - Ona sedí. To je holka. Je malá, mimino. Tygr má pruhy
Nový papír.*	Ty chceš malovat? – Jo. Budu malovat tygra. Je malý. Má malé uši, nos, ocas, nohy.. – A co mu ještě chybí? – Pruhy, ocas, oči, vousy..
Prosím pítí.	Máš žízeň? – ano.- Pila jsi ve škole?- Ne. Chceš vodu?- ne džus. -Jaký máš ráda?- jahodu
Káťa není malá.	To je pravda, už potřebuje mít svůj pokoj. – Bude sama. – Ano, ona chce mít klid na učení.- Bude mít novou postel. Je velká.
Ahoj!	Ahoj, Jak se máš? – Dobře. Kde je taška?- ty chceš dárek?- Ano. Prosím. – tady ho máš, poděkuješ mi?- Díky. Deme si hrát.
Biba pije.	A co pije?- Vodou.- Máš ji ráda?- Jo.- Je to pes? – Ne, fena. Ona je velká. Nemá štěňata.- Je hodná? - Jo.
Zítřejší přijede babička Zdena.	Ano, těšíš se na ni? – Ano. Přiveze jahody.- Ty máš ráda jahody, že?- Jo. A zmrzlinu. – Jahodovou zmrzlinu?- Jo.
Hana.	Ty chceš, aby přišla Hana?- Ano.- A co je dnes za den? – úterý.- A chodí k nám Hana v úterý?- Ne. – A kdo k nám dnes přijde?- Kája.

- Jednoslovné vyjádření přání postavit vláčku, jezdit na kole, dostat papír na malování  
**UPOZORNĚNÍ:** Výslovnost jednotlivých slov není čistá a často ani srozumitelná.

**Příloha č. 26 Vyhodnocený Dotazníkový formulář ATEC ARI**

(The Autism Treatment Evaluation Checklist ) zdroj: (<http://www.autism.com/ari/atec/atec-online.htm>  
 23.3.2013 in Strunecká,A: 2009, s.243)

<b>ATEC ARI (The Autism Treatment Evaluation Checklist )</b>					
	Řečová a jazyková komunikace	Sociální schopnosti	Smyslově poznávací	Zdraví a tělesné projevy	
Mírné postižení	<b>Rozsah: 0-28</b>	<b>Rozsah: 0-40</b>	<b>Rozsah: 0-36</b>	<b>Rozsah: 0-75</b>	<b>Celkem rozsah 0-180</b>
0-9	0-2	0-4	0-5	0-8	0-30
10-19	3-5	5-7	6-8	9-12	31-41
20-29	6-7	8-10	9-11	13-15	42-50
30-39	8-10	11	12-13	16-18	51-57
40-49	11-12	12-13	14-15	19-21	58-64
50-59	13-15	14-15	16-17	22-24	65-71
60-69	16-19	16-18	18-19	25-28	72-79
70-79	20-21	19-21	20-21	29-32	80-89
80-89	22-24	22-25	22-25	33-39	90-103
90-99	25-28	26-40	26-36	40-75	104-179
Vážné postižení					

**POZNÁMKA:**

Čísla označená modrou barvou uvádějí stav dítěte ve věku osmi let

Čísla označená červenou barvou uvádějí stav dítěte ve věku dvanácti let let

**Čím nižší je skóre, tím lepší je stav dítěte.**



Příloha č. 27a) Projev s využitím programu Grid Player v cizím prostředí (mimo domov)

<b>KOMUNIKACE</b>				
Téma	Otázky které klade komunikační partner	Verbální projev probanda bez programu AAK v <b>DOMÁCÍM PROSTŘEDÍ</b>	Projev probanda s využitím programu AAK <b>GRID PLAYER</b>	Verbální projev probanda bez programu AAK v <b>CIZÍM PROSTŘEDÍ</b>
<b>PRÁZDNINY</b>	Kam jsi jela o prázdninách?	-	Do Chorvatska	-
	Kdo tam s tebou byl?	Jména	Babička, jména	Jména
	Co jste tam dělali?	Plavat	Plavat	-
	Kde jste plavali?	V moři	V moři	-
	Čím jste tam jeli?	Autobus	Autobus	-
	Jakou barvu měl autobus?	Žlutý	Žlutá	-
	Jaké to bylo?	Dobré	Dobré	Dobré
	Chceš tam jet znovu?		Ano	
<b>NAROZENINY</b>	Koho pozveš?	Táta, máma, jména	Táta, máma, jména	Jména
	Kolikáté narozeniny slavíš?	Třináct	13	-
	Kdo je Adam?	Kluk	Kamarád kluk	-
	Co budete jíst?	Dort	Dort, ovoce (ja?)	-
	Co budete pít?	Džus, Cola	Džus, Cola	-
	Kde bude oslava?	Chata	Chata	-
	Kdo slavil narozeniny?	Táta	Táta	Táta
	Čím si táta připil?	Pivo	Alkohol, víno, pivo	-
<b>MAZLÍČCI</b>	Máš doma nějaké zvířátko?	Psa	Pes	-
	Jak se jmenuje?	Biba	Biba	-
	Je to pes, nebo fena?	fena	/	-
	Je velká, nebo malá?	Velká	Velká	-
	Jak se o něj staráš?	Ven, ham	Venčit psa. Dát jídlo.	-
<b>DATUM</b>	Jaký je den?	Pondělí,...	Pondělí, úterý,...	-
	Jaký je měsíc?	-	Leden, únor, ....	-
	Kolikátého je?	1	1. březen	-
	Jaké je období?	Jaro, léto, /, zima	Jaro, léto, podzim, zim	-
	Jaký je rok?	-	2013	-
<b>PŘEDSTAVOVÁNÍ</b>	Jak se jmenuješ?	Jméno	Jméno a příjmení	-
	Kolik je ti let?	dvanáct	12	-
	Kde bydlíš?	Praha	Praha	-
	Máš sourozence?	Ano, jména	2 sestra	-
	Co děláš ráda?	Malovat	Kreslit, sport, plavat, číst, fotit	-
	Co jíš ráda?	Červená	Rajčata polévka	-
	Co piješ ráda?	Džus	Džus	-

**Příloha č. 27b) Projev s využitím programu Grid Player v cizím prostředí (škola)**

<b>KOMUNIKACE - škola</b>				
<b>Téma</b>	<b>Otázky které klade komunikační partner</b>	<b>Verbální projev probanda bez programu AAK v domácím prostředí</b>	<b>Projev probanda s využitím programu AAK GRID PLAYER</b>	<b>Verbální projev probanda bez programu AAK v cizím prostředí</b>
<b>KONVERZACE</b>	<b>Kam půjdeš v pondělí?</b>	<b>Do školy</b>	<b>Do školy</b>	-
	<b>Kdo tam s tebou bude?</b>	<b>jména</b>	<b>jména</b>	-
	<b>Jaké předměty máš/nemáš ráda?</b>	-	<b>předměty</b>	-
	<b>Jak tam pojedeš?</b>	<b>autem</b>	<b>autem</b>	-
<b>PŘÍRODOVĚDA</b>	<b>Jaké znáš ptáky?</b>	<b>Sýkora, vrabec, orel</b>	<b>Sýkora, vrabec, datel, orel, plameňák, tučňák</b>	-
	<b>Jak pomáháme ptákům v zimě?</b>	<b>Dáme jídlo</b>	<b>Krmítko</b>	-
	<b>Co ptáci umí jako jediná?</b>	<b>Létat</b>	<b>Létat</b>	-
	<b>Který pták nelétá?</b>	<b>Tučňák</b>	<b>Tučňák</b>	-
	<b>Jaké znáš hady?</b>	<b>Užovka</b>	<b>Užovka, kobra</b>	-
	<b>Který had je u nás nejrozšířenější?</b>	<b>Užovka</b>	<b>Užovka</b>	-
<b>ANGLIČTINA</b>	<b>Translate the word: Barvy (červená, žlutá, oranžová, zelená, modrá, černá, bílá), zvířata (pes, kočka, myš, tygr, opice, lev, slon, medvěd...)</b>	<b>červená, žlutá, oranžová, zelená, modrá, černá, bílá), zvířata (pes, kočka, myš, tygr, opice, lev, slon, medvěd...)</b>	<b>červená, žlutá, oranžová, zelená, modrá, černá, bílá), zvířata (pes, kočka, myš, tygr, opice, lev, slon, medvěd...)</b>	-
	<b>What is your name?</b>	<b>Jméno</b>	<b>Jméno</b>	-
<b>VÝTVARNÁ VÝCHOVA</b>	<b>Co maluješ?</b>	<b>Psa, tygra, dům, kočku, kytku, slona..</b>	<b>Psa, tygra, dům, kočku, kytku, slona..</b>	-
	<b>Jakou chceš barvu?</b>	<b>červená, žlutá, oranžová, zelená, modrá, černá, bílá</b>		- (ukáže)
<b>ZEMĚPIS</b>	<b>V jaké zemi žiješ?</b>	-	<b>Česká Republika</b>	-
	<b>V jakém městě žiješ?</b>	<b>Praha</b>	<b>Praha</b>	-
	<b>Jaká řeka protéká Prahou?</b>	-	<b>Vltava</b>	-

**Upozornění:**

- Verbální projev probanda není čistý pro většinu lidí nesrozumitelný vyjma nejbližších příbuzných a terapeutů.
- Počet konverzačních smyček je s užitím verbálního projevu nižší ze dvou důvodů:
  - Nižší motivace probanda
  - Vyšší nejistota probanda z důvodu nebezpečí selhání v komunikaci

**Příloha č. 27c) Vyhodnocení projevu v cizím prostředí**

<b>KOMUNIKACE - konverzační témata</b>				
<b>Téma</b>	<b>Zodpovězené otázky</b>	<b>Verbální projev probanda bez programu AAK v DOMÁCÍM PROSTŘEDÍ</b>	<b>Projev probanda s využitím programu AAK GRID PLAYER</b>	<b>Verbální projev probanda bez programu AAK v CIZÍM PROSTŘEDÍ</b>
<b>PRÁZDNINY</b>	Počet zodpovězených otázek	8	9	2
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$9/8 = 1,125$	$2/8 = 0,25$
<b>NAROZENINY</b>	Počet zodpovězených otázek	9	8	1
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$8/9 = 0,89$	$1/9 = 0,11$
<b>MAZLIČCI</b>	Počet zodpovězených otázek	5	4	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$4/5 = 0,8$	0
<b>DATUM</b>	Počet zodpovězených otázek	3	5	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$5/3 = 1,67$	0
<b>PŘEDSTAVOVÁNÍ</b>	Počet zodpovězených otázek	7	7	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	7	$7/7 = 1$	0
<b>KOMUNIKACE – školní témata</b>				
<b>Téma</b>	<b>Zodpovězené otázky</b>	<b>Verbální projev probanda bez programu AAK v domácím prostředí</b>	<b>Projev probanda s využitím programu AAK GRID PLAYER</b>	<b>Verbální projev probanda bez programu AAK v cizím prostředí</b>
<b>KONVERZACE</b>	Počet zodpovězených otázek	3	4	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$4/3 = 1,33$	0
<b>PŘÍRODOVĚDA</b>	Počet zodpovězených otázek	6	7	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$7/6 = 1,167$	0
<b>ANGLIČTINA</b>	Počet zodpovězených otázek	2	2	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$2/2 = 1$	0
<b>VÝTVARNÁ VÝCHOVA</b>	Počet zodpovězených otázek	2	2	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$2/2 = 1$	0
<b>ZEMĚPIS</b>	Počet zodpovězených otázek	2	3	0
	Poměr k projevu v domácím prostředí	1	$3/2 = 1,5$	0

**Upozornění:**

Počet otázek zodpovězených verbálně v domácím prostředí byl zvolen jako základ (hodnota 1), k němuž byl vztážen projev v cizím prostředí.

**Příloha č. 28 Schéma bezpečného místa ve třídě pro žáka s elektivním mutismem a sociální úzkostí**  
(McHOLM, A., a kol., 2005, s. 75)

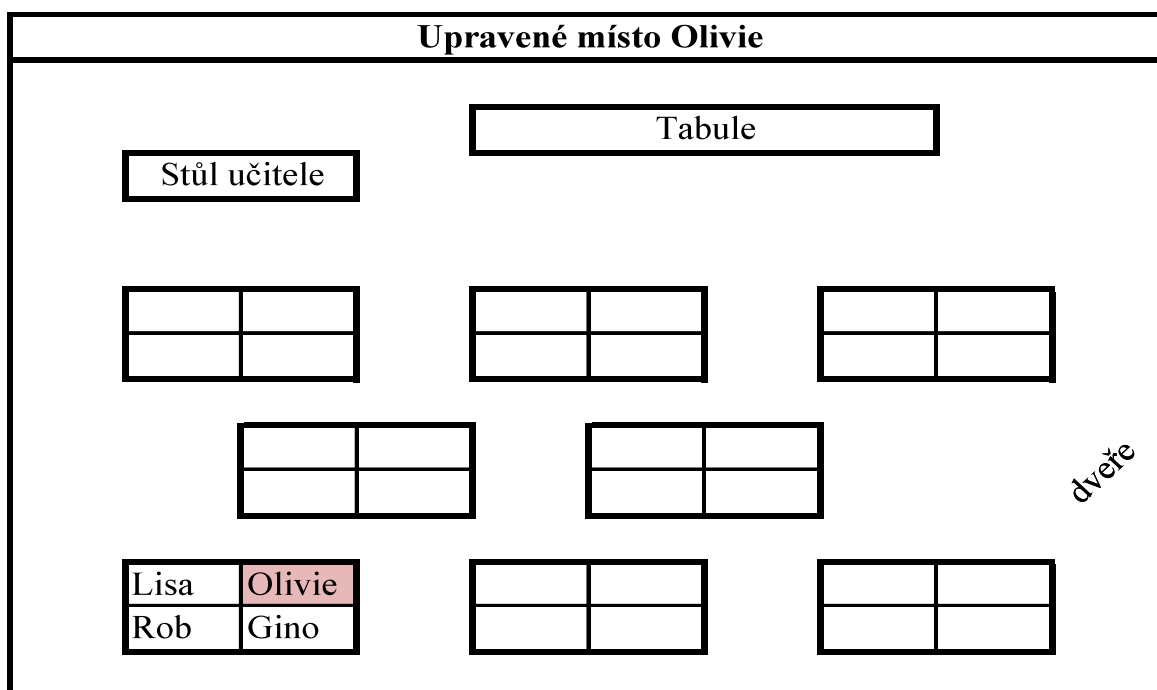


Schéma nejméně bezpečného místa ve třídě pro žáka s elektivním mutismem a sociální úzkostí  
(McHOLM, A., a kol., 2005, s. 75)

