

4 atvejis

Trikdančio (nepageidaujamo) elgesio sutrikimas (DBD) – tai psichikos sveikatos būklė, kuriai būdingas nuolatinis trikdantis, iššaukiantis ar agresyvus elgesys, dažnai pažeidžiantis kitų teises. Jis apima du pagrindinius tipus: opozicinis iššaukiančio elgesio sutrikimas (ODD) ir elgesio sutrikimas (CD). DBD gali smarkiai pakenkti asmens socialiniam ir akademiniam funkcionavimui, todėl dažnai reikalingas gydymas, kuris gali apimti terapiją, medikamentinį gydymą arba abiejų šių priemonių derinį.

- **Atvejo aprašymas:** Džeinė yra 10 metų mergaitė, kuri mokosi 5 klasėje. Ji buvo nukreipta pas mokyklos socialinę pedagogą dėl nuolatinio netinkamo elgesio klasėje. Džeinei sunkiai sekasi laikytis klasės taisyklių, ji priešinasi mokytojams ir bendraklasiams. Nepaisant daugkartinių intervencinių priemonių (pokalbių, konsultacijų ir pan.), Džeinės elgesys nepagerėjo, o jos tėvai išreiškė susirūpinimą dėl jos mokymosi sėkmės ir socialinių ryšių ateityje.
- **Raktiniai žodžiai:** netinkamas elgesys / intervencijos / nepaklusnumas

1 priemonė

1. **Pavadinimas:** Trikdančio elgesio sutrikimų (DBD) lygio nustatymo skalė (tėvams / mokytojams).
2. **Naudodami šią priemonę** galite nustatyti, ar vaikas atitinka DSM IV diagnozių – dėmesio deficito ir hiperaktyvumo sutrikimo, opozicinio nepaklusnumo sutrikimo arba elgesio sutrikimo – simptominius kriterijus, nustatytus DBD tėvų ir mokytojų vertinimo skalėje.
3. **Rekomendacijos kaip naudoti įrankį:**
Prie kiekvieno teiginio pažymėkite atsakymą, kuris geriausiai apibūdina jūsų vaiką. Šalia teiginių, į kuriuos nežinote atsakymo, įrašykite „nežinau“. Atsakymus vertinkite vadovaudamiesi vertinimo instrukcijomis

Trikdancio elgesio sutrikimu (DBD) vertinimo skalė (tėvams / mokytojams)

Vaiko vardas ir pavardė: _____

Formą užpildė: _____

Informacija apie vaiką:

Klasė: _____ Gimimo data: _____ Lytis: _____

Formos užpildymo data: _____

Pažymėkite stulpelį, kuris geriausiai apibūdina jūsų vaiką / mokinį. Šalia punktų, į kuriuos nežinote atsakymo, įrašykite „nežinau“.

	Visai ne	Šiek tiek	Gana daug	Labai daug
1. Dažnai pertraukia ar trukdo kitiems (pvz., įsiterpia į pokalbius ar žaidimus).				
2. Bent du kartus naktį pabėgo iš namų, kai gyveno tėvų arba surogatinių tėvų namuose (arba vieną kartą negrįžo ilgesniam laikui).				
3. Dažnai ginčijasi su suaugusiais.				
4. Dažnai meluoja, kad gautų prekių ar paslaugų arba išvengtų įsipareigojimų (t. y. „apgaukinėja“ kitus).				
5. Dažnai inicijuoja fizines muštynes su kitais namiškiais.				
6. Fiziškai žiauriai elgėsi su žmonėmis.				
7. Dažnai pernelyg daug kalba.				
8. Pavogė vertingus daiktus nesusidūręs su auka (pvz., vagystė iš parduotuvės, bet be įsilaužimo; klastojimas).				
9. Dažnai lengvai išsiblaško dėl pašalinių dirgiklių.				
10. Dažnai užsiima fiziškai pavojinga veikla, neįvertindamas galimų pasekmių (ne dėl to, kad norėtų patirti įspūdžių), pvz., išbėga į gatvę nežiūrėdamas.				
11. Dažnai nelanko mokyklos, nelankymo problemos pastabėtos anksčiau nei sukako 13 metų.				

	Visai ne	Šiek tiek	Gana daug	Labai daug
12. Dažnai maskatuoja rankomis ar kojomis arba sukinėjasi kėdėje.				
13. Dažnai būna piktas arba kerštauja.				
14. Dažnai keikiasi arba vartoja necenzūrinę kalbą.				
15. Dažnai kaltina kitus dėl savo klaidų ar netinkamo elgesio.				
16. Tyčia sunaikino svetimą turtą (išskyrus padegimą).				
17. Dažnai aktyviai priešinasi suaugusiojo prašymams ar taisyklėms arba atsisako jų laikytis.				
18. Dažnai atrodo, kad nesiklauso, kai su juo kalbama tiesiogiai.				
19. Dažnai atsako dar nebaigus atsakyti į klausimus.				
20. Dažnai inicijuoja fizines muštynes su kitais asmenimis, kurie negyvena jo namuose (pvz., bendraamžiais mokykloje ar kaimynystėje).				
21. Dažnai pereina nuo vienos nebaigtos veiklos prie kitos.				
22. Dažnai patiria sunkumų ramiai žaisdamas ar užsiimdamas laisvalaikio veikla				
23. Dažnai neatkreipia dėmesio į detales arba daro neatsargių klaidų mokykloje, darbe ar kitoje veikloje.				
24. Dažnai pyksta ir piktinasi.				
25. Dažnai palieka vietą klasėje arba kitose situacijose, kai prašoma likti ir sėdėti.				
26. Dažnai būna jautrus arba lengvai susierzina dėl kitų.				
27. Dažnai nevykdo nurodymų ir nebaigia mokyklinių darbų, namų ruošos darbų ar pareigų darbo vietoje (ne dėl opozicinio elgesio ar nurodymų nesupratimo).				
28. Dažnai praranda nuovoką.				
29. Dažnai sunkiai išlaiko dėmesį atliekant užduotis ar žaidžiant.				
30. Dažnai susiduria su problemomis laukdamas savo eilės (veikti, pasisakyti, atsakinėti ir pan.).				
31. Privertė ką nors užsiimti lytiniais santykiais.				
32. Dažnai tyčiojasi, grasina arba gąsdina kitus.				
33. Dažnai „važiuoja“ arba dažnai elgiasi taip, tarsi būtų „varomas variklio“.				
34. Dažnai pameta daiktus, reikalingus užduotims				

	Visai ne	Šiek tiek	Gana daug	Labai daug
atlikti ar veiklai vykdyti (pvz., žaislus, mokyklinės užduotis, pieštukus, knygas ar įrankius).				
35. Dažnai bėgioja arba pernelyg daug laipioja situacijose, kuriose tai yra netinkama (paaugliams arba suaugusiems gali apsiriboti subjektyviu neramumo jausmu).				
36. Fiziškai žiauriai elgėsi su gyvūnais.				
37. Dažnai vengia, nemėgsta arba nenoriai atlieka užduotis, reikalaujančias ilgalaikių protinių pastangų (pvz., mokyklinius ar namų darbus).				
38. Dažnai būna lauke naktimis, nepaisydamas tėvų draudimų, pradėdamas anksčiau nei sukako 13 metų.				
39. Dažnai sąmoningai erzina žmones.				
40. Apvogė susidūręs su auka (pvz., apiplėšė, pagrobė rankinę, išviliojo pinigus, įvykdė ginkluotą apiplėšimą).				
41. Tyčia sukėlė gaisrą, siekdamas padaryti didelės žalos.				
42. Dažnai susiduria su sunkumais organizuojant užduotis ir veiklą.				
43. Įsilaužė į svetimą namą, pastatą ar automobilį.				
44. Dažnai pamiršta kasdienę veiklą.				
45. Naudojo ginklą, galintį sukelti rimtą fizinę žalą kitiems (pvz., lazda, plytą, sudaužytą butelį, peilį, pistoletą).				

4. Trikdančio elgesio sutrikimų vertinimo skalės vertinimo instrukcijos:

Yra du būdai nustatyti, ar vaikas atitinka DSM IV diagnozės – dėmesio deficito ir hiperaktyvumo sutrikimo, opozicinio iššaukiančio elgesio sutrikimo arba elgesio sutrikimo – kriterijus. Pirmuoju metodu skaičiuojami kiekvieno sutrikimo simptomai pagal trikdančio elgesio sutrikimų vertinimo skalę. Antrasis metodas apima tiriamojo vaiko veiksmų balų pagal DBD vertinimo skalę palyginimą su nustatytomis normomis. Faktorių balų metodas yra priimtinesnis diagnozuojant mergaites (pvz., naudojant 2 SD ribą), nes taikant simptomų skaičiavimo metodą dažnai nepakankamai diagnozuojamos mergaitės. Atkreipkite dėmesį, kad 10, 14 ir 21 punktai yra iš DSM-III-R ir nėra įtraukti į DSM-IV diagnozės įvertinimą balais.

1 metodas: simptomų skaičiavimas

Norėdami nustatyti, ar vaikas atitinka DSM IV diagnozės dėmesio stokos ir (arba) hiperaktyvumo sutrikimo, opozicinio iššaukiančio elgesio sutrikimo arba elgesio sutrikimo simptomų kriterijus, nustatytus DBD tėvų ir mokytojų vertinimo skalėje, suskaičiuokite simptomų, kuriuos tėvai arba mokytojai kiekvienoje iš šių kategorijų įvertino „gana stipriai“ arba „labai stipriai“, skaičių. Atkreipkite dėmesį, kad, be simptomų skaičiaus, turi būti vertinami ir sutrikimai bei kiti kriterijai.

Dėmesio deficito / hiperaktyvumo sutrikimas

Dėmesio sutrikimas ir hiperaktyvumas – dėmesio stokos simptomai (9, 18, 23, 27, 29, 34, 37, 42, 44 punktai)

6 ar daugiau elementų turi būti įvertinti „gana daug“ arba labai daug“, kad atitiktų **dėmesio stokos ir hiperaktyvumo sutrikimo, daugiausia neatidus tipo**, kriterijus. Šie šeši elementai gali būti patvirtinti mokytojo DBD ir tėvų DBD arba gali būti abiejų vertinimo skalių elementų derinys (pvz., 4 simptomai, patvirtinti mokytojo DBD, ir 2 atskiri simptomai, patvirtinti tėvų DBD). Tas pats simptomas **neturėtų būti** skaičiuojamas du kartus, jei jis nurodytas abiejose vertinimo skalės versijose (tėvų ir mokytojo).

Dėmesio trūkumo / hiperaktyvumo sutrikimas – hiperaktyvumo / impulsyvumo simptomai (1, 7, 12, 19, 22, 25, 30, 33, 35 punktai)

Kad atitiktų **dėmesio stokos ir (arba) hiperaktyvumo sutrikimo, daugiausia hiperaktyvaus-impulsinio tipo**, kriterijus, 6 ar daugiau punktų tėvų ir (arba) mokytojų DBD turi būti įvertinti „gana daug“ arba „labai daug“. Jei 6 ar daugiau elementų yra patvirtinti kaip dėmesio trūkumo ir (arba) hiperaktyvumo sutrikimas – neatidumas ir 6 ar daugiau elementų yra patvirtinti kaip dėmesio trūkumo ir (arba) hiperaktyvumo sutrikimas – hiperaktyvumas ir (arba) impulsyvumas, tai atitinka **kombinuoto tipo dėmesio trūkumo ir (arba) hiperaktyvumo sutrikimo** kriterijus.

Tam tikri simptomų sutrikimai turi pasireikšti dviejose ar daugiau aplinkų (pvz., mokykloje, namuose).

Opozicinis iššaukiantis sutrikimas

Opozicinis iššaukiantis sutrikimas (3, 13, 15, 17, 24, 26, 28, 39 punktai).

Iš viso 4 ar daugiau punktų turi būti įvertinti „gana daug“ arba „labai daug“ pagal tėvų arba mokytojų DBD, kad atitiktų **opozicinio nepaklusnumo sutrikimo** kriterijus.

Elgesio sutrikimas

Elgesio sutrikimas – agresija prieš žmones ir gyvūnus (6, 20, 31, 32, 36, 40, 45 punktai).

Veikos sutrikimas – turto niokojimas (16, 41 punktai).

Veikos sutrikimas – apgaulė arba vagystė (4, 8, 43 punktai).

Veikos sutrikimas – šiurkštus taisyklių pažeidimas (2, 11, 38 punktai).

Iš viso 3 ar daugiau bet kurios kategorijos arba bet kurio kategorijų derinio punktų turi būti įvertinti „gana daug“ arba „labai daug“ pagal tėvų arba mokytojo DBD, kad atitiktų **elgesio sutrikimo** kriterijus.

2 metodas: dviejų ADHD ir ODD dimensijų faktorių balų naudojimas mokytojų vertinimams pagal DBD pateiktas Pelham ir kt. (1992), "DSMIII-R simptomų, susijusių su trikdančio elgesio sutrikimais, mokytojų vertinimai": Journal of the American Academy of Child and Adolescent Psychiatry, 31, 210-218. DSM IV veiksmų faktorių įvertinimai yra tokie patys, kaip ir tame straipsnyje pateiktų DSM III-R veiksmų.

Norėdami nustatyti, kaip vaiko balai lyginami su normatyviniais duomenimis, apskaičiuokite kiekvieno veiksmo elementų (išvardytų toliau) įvertinimo vidurkį, naudodami šią vertinimo sistemą:

visai ne = 0,

šiek tiek = 1,

gana daug = 2,

labai daug = 3.

Tada, remdamiesi pridedamoje normų lentelėje pateikta informacija, nustatykite, kurioje vietoje vaikas yra kitų vaikų atžvilgiu. Galima naudoti įvairius ribinius balus (pvz., 2 standartiniai nuokrypiai nuo vidurkio).

Veiksniai

_____	Pozityvumas / iššaukiantis elgesys (3, 13, 15, 17, 24, 26, 28, 39 punktai).
_____	Dėmesingumas (9, 18, 23, 27, 29, 34, 37, 42, 44 punktai).
_____	Impulsyvumas / perdėtas aktyvumas (1, 7, 12, 19, 22, 25, 30, 33, 35 punktai).

5. **Raktiniai žodžiai:** DBD / Trikdančio elgesio sutrikimai / ADHD / ODD / CD
6. **Nuorodos, kur galima rasti daugiau informacijos:**
<https://ccf.fiu.edu/research/assets/dbd-rating-scale.pdf>
<https://www.psychtools.info/dbdrs/>
<https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/ijamh-2017-0134/html>

2 priemonė

1. **Pavadinimas:** Vaidmenų vaizdo žaidimas „Hall of Heroes“ (liet. „Didvyrių salė“).
2. **Naudodami šią skaitmeninę priemonę** galite rasti bet kurį DBD. Taip yra todėl, kad "Hall of Heroes" daugiausia dėmesio skiriama geriems santykiams svarbiems socialiniams įgūdžiams, pavyzdžiui, bendravimui, bendradarbiavimui ir socialiniam inicijavimui, taip pat emocinio sąmoningumo ir emocijų reguliavimo įgūdžiams, kurie tiesiogiai paveiktų jaunuolio afektinius gebėjimus.

3. Rekomendacijos, kaip naudotis priemone:

Hall of Heroes yra socialinio ir emocinio mokymosi žaidimas anglų kalba, skirtas 10–14 metų jaunuoliams. Mokiniai pradeda kurti savo pritaikomus *superherojų* avatus. Netrukus po to stoviškas ir didvyriškas direktorius Shieldsas greitai supažindina mokinius su jų mokykla. Mokiniai skatinami bendrauti su veikėjais pasirinkdami vieną iš trijų galimybių, kurios rodomos kalbos burbuluose, kuriuos galima skaityti garsiai. Šie atsakymai registruojami ir vėliau pateikiami pedagogams skirtoje vertinimo ataskaitoje; mokytojų skydelyje pateikiami duomenys apie visos grupės ir atskirų mokinių pažangą. Mokiniai gali gauti pagalbą spustelėję kairiajame apatiniame ekrano kampe esantį klausimo ženklą, kuris arba pakartoja pamoką, arba pateikia rašytines instrukcijas. Žaidėjai pereina lygius, kuriuose mokosi, kaip patekti prie spintelių, išsiaiškinti, kur sėdėti valgykloje, išmokti padėti bendraklasiams atlikti namų darbus ir kt. Šiems lygiams įveikti gali prireikti nuo 15 iki 35 minučių. Kai kurioms papildomoms užduotims atlikti reikia smulkiosios motorikos įgūdžių, pavyzdžiui, gebėjimo valdyti pelę ar jutiklinį kilimėlį, todėl gali prireikti papildomos personalo pagalbos. Mokytojai gali naudoti žaidimą *Hall of Heroes* socialinio mokymo sąvokoms įtvirtinti, kai mokiniai pereina į vidurinę mokyklą. Naudokite ją pirmosiomis savaitėmis mokykloje, kad supažindintumėte besimokančiuosius su socialiniais niuansais, kurių jiems prireiks per metus ir vėliau. Leiskite besimokantiems žaisti individualiai ir savarankiškai. Arba rodykite žaidimą per visos grupės mokymą, kad grupė galėtų aptarti ir pasipraktikuoti problemų sprendimo įgūdžius. Pasiteiraukite apie mokinių ankstesnes žinias apie perėjimus

mokykloje ir pasakojimusi apie tai, kada jie buvo patekę į panašias situacijas kaip jų avatarai. Apsvarstykite galimybę naudoti šį žaidimą kaip dar vieną paramos lygį kelioms gyventojų grupėms, susiduriančioms su socialinio ir emocinio mokymosi sąvokomis. Mokytojai gali išnagrinėti atskirų mokinių ar grupių duomenis, kad pamatytų, kur reikia iš naujo mokyti ar įtvirtinti tam tikras sąvokas.

4. Rezultatų analizė:

Mokytojų informaciniame skydelyje pateikiami duomenys apie visos grupės ir atskirų mokinių pažangą. Mokytojai gali išnagrinėti atskirų mokinių ar grupių duomenis ir nustatyti, kur reikia iš naujo mokyti ar įtvirtinti tam tikras sąvokas.

5. **Raktiniai žodžiai:** Socialinis emocinis mokymasis / internetinis įrankis / interaktyvus

6. **Nuorodos, kur rasite daugiau informacijos:**

<https://www.hindawi.com/journals/ijcgt/2019/6981698/>

<https://www.youtube.com/watch?v=J-QgDftUm84>

<https://www.thetechedvocate.org/product-review-of-hall-of-heroes/>

Žaidimą rasite čia: <https://www.common sense.org/education/reviews/hall-of-heroes>

