

Nela Grzegorzczuk-Dłuciak

Ewa Kuliga

SYSABA – PRZYJACIEL TERAPEUTY BEHAWIORALNEGO



Przewodnik użytkownika

Polskie Stowarzyszenie Terapii Behawioralnej

Kraków, 2018

*Książkę tę dedykujemy wszystkim osobom,
które wspierały zespół SYSABA w jej tworzeniu.
Przede wszystkim zespołowi terapeutów
z NS UMIEM w Krakowie i Raciborzu,
bez gigantycznej pracy których niemożliwe byłoby
wytestowanie i usprawnienie SYSABA.
Dziękujemy też całej obsłudze projektu
i wszystkim osobom, które wierzyły,
że SYSABA to dobry pomysł i że się nam uda!*

WSTĘP

czyli informacje o systemie, jego autorach, jego genezie i jego potencjale

Oddajemy w Twoje Czytelniku ręce coś – jak sądzimy – bardzo przydatnego. Książkę, która będzie Twoim przewodnikiem w korzystaniu z czegoś bardzo wyjątkowego. Z systemu SYSABA. I pozwalamy sobie wyrazić nadzieję, że z czasem sama książka nie będzie Ci do niczego potrzebna, ale za to SYSABA – stanie się Twoim nieodłącznym przyjacielem na całej drodze zawodowej!

Zanim jednak w dalszej części książki przedstawimy szczegółowo narzędzie, chcielibyśmy na razie przedstawić przede wszystkim system i wyjaśnić, dlaczego nie boimy się w stosunku do naszego dzieła używać określenia: „WYJĄTKOWE”.

CZYM JEST SYSABA?

SYSABA, jest owocem wieloletniej pracy interdyscyplinarnego zespołu naukowców: informatyków, pedagogów specjalnych, psychologów i terapeutów behawioralnych. Narzędzie to wydaje się być przełomowym, nie tylko ze względu na jego olbrzymią wartość praktyczną i możliwe spektrum zastosowań, ale przede wszystkim ze względu na nieograniczony nieomal potencjał badawczy w zakresie nauk o uczeniu.

SYSABA jest interaktywnym narzędziem, mającym na celu przede wszystkim praktyczną pomoc terapeutom behawioralnym w usprawnieniu przebiegu programowania i dokumentowania przebiegu terapii. Równocześnie jest też stale rosnącą bazą zanonimizowanych danych o przebiegu terapii uczniów/pacjentów korzystających z terapii behawioralnej.

Najprościej rzecz ujmując – SYSABA jest „przyjacielem” lub „asystentem” terapeuty behawioralnego. Pomaga usprawnić procesy dokumentowania terapii na każdym jej etapie. Dzięki niej stworzysz Terapeuta spójny program behawioralny, dostosowany do dowolnego ucznia oraz uzyskasz duże ułatwienie w bieżącym zbieraniu danych z przebiegu terapii. Zaoszczędzisz też wiele czasu, który był Ci dotychczas niezbędny na „rysowanie” wykresów. Teraz po prostu – SYSABA zrobi je za Ciebie, a z czasem też zasy-

gnalizuje Ci czy procesy uczenia przebiegają prawidłowo, czy też nie. Co więcej – dzięki korzystaniu z naszego systemu, uzyskasz też dużo całkiem nowych danych o przebiegu terapii, których uzyskanie dotychczas raczej w praktyce terapeutycznej nie było możliwe.

Od początku prac założono, że w ramach programu terapeuta musi mieć możliwość korzystania z ujednoliconej bazy programów, dzięki której mógłby w bardzo szybki sposób przygotowywać programy uczenia wielu umiejętności docelowych dla swojego ucznia. Ważne też na etapie planowania stało się stworzenie narzędzia pozwalającego w formie aplikacji tabletovej w łatwy sposób prowadzić dokumentowanie przebiegu uczenia. Ostatnim z pierwotnie założonych celów było wzbogacenie aplikacji o moduł analizujący dane i pozwalający na łatwe generowanie ich wizualnej reprezentacji (wykresu, tendencji, wykresu cząstkowego, wykresu porównawczego).

W toku intensywnych prac zdecydowano jednak o rozszerzeniu pierwotnego założenia o liczne funkcjonalności:

- rozszerzenie możliwości kontrolowania zmiennych pomiarowych,
- stały pomiar zachowań trudnych z nowymi danymi dla interpretacji, przy odrzuceniu pomiaru interwałowego (dotychczas wiodącego w notowaniach, pomimo swej niedokładności),
- łatwy dostęp do danych archiwalnych,
- integrację działań Rodzica/terapeuty/superwizora/dyrektora,
- kontrolę działań terapeuty poprzez system monitów/przypomnień/wymuszeń,
- w przyszłości – dzięki odkryciom nowych prawidłowości – również system podpowiedzi dla terapeuty w zakresie programowania.

Szczegółowy opis wszystkich tych funkcjonalności znajdziesz Czytelniku w dalszej części niniejszego podręcznika.

GENEZA POWSTANIA SYSABA

Stosowana Analiza Zachowania (SAZ) rozwija się w Polsce bardzo dynamicznie od 20 lat. Z roku na rok rośnie liczba terapeutów i ośrodków, wykorzystujących tę wysokoefektywną i opartą na dowodach naukowych metodę w codziennej praktyce terapeutycznej. Aktualnie szacujemy (dane na początek 2018 r.), że liczba terapeutów potencjalnie zainteresowanych wykorzystaniem w swojej pracy SYSABA, to grupa ok. 2 tys. osób.

Jedną z obowiązujących w SAZ zasad stosowania terapii, jest wymóg dokumentowania i rejestrowania efektów oddziaływań. Dzięki tej zasadzie jesteśmy w stanie

zauważyć nie tylko zmiany w zachowaniu, ale również uzyskać odpowiedź na pytanie dlaczego takie zmiany zachodzą i od czego zależą.

Równoczesna kontrola wielu zmiennych pomiarowych i bieżące gromadzenie danych (takich jak ilość prawidłowych reakcji ucznia w odpowiedzi na dany bodziec, ilość wygenerowanych przez niego zachowań niepożądanych objętych programem terapeutycznym, etc.), to jednak bardzo wymagające i obciążające zadanie dla terapeutów. W praktyce terapeuta częstokroć kontroluje i dokumentuje kilkadziesiąt zmiennych. Oczywiście równoległe prowadząc terapię. Ze względu na uciążliwość tego procesu (przygotowywanie kart obserwacji, notowanie czasu, liczenie reakcji, przeniesienie zgromadzonych danych ręcznie na wykresy, żmudne wykreślanie tendencji dla poszczególnych wykresów), częstokroć terapeuci ograniczają ilość kontrolowanych zmiennych do kilkunastu niezbędnych. Co oczywiście – w ogólnym rozrachunku – utrudnia znacząco też prowadzenie szeroko zakrojonych, uogólniających wnioskowań o przebiegu terapii.

I właśnie chęć usprawnienia procesu dokumentowania przebiegu terapii, a co za tym – uzyskania dużej bazy danych o przebiegu uczenia, pozwalających na przyszłe wnioskowanie badawcze – stała genezą rozpoczęcia prac koncepcyjnych na stworzeniem narzędzia SYSABA.

Pomysł narodził się podczas przypadkowego spotkania 4 członków przyszłego zespołu SYSABA. Do spotkania tego doszło, ponieważ jakiś czas wcześniej – dr inż. Ewa Adamus, zobaczyła w trakcie wizyty u swojej koleżanki – matki autystycznego chłopca – dokumentację behawioralną. Jako, że zawodowo zajmowała się i zajmuje analizą danych – zobaczyła i pomyślała, że to fascynujące, że ktoś gdzieś, dla dobra pojedynczego ucznia, gromadzi tak szczegółowe pomiary i analizuje je „na piechotę, ręcznie”. Opowiedziała o tym swojej koleżance – dr inż. Joannie Kołodziejczyk, z którą pracowała w zespole. Wspólnie doszły do wniosku, że „trzeba spróbować” skontaktować się z osobami, które taką dokumentację dla chłopca prowadziły. Tak doszło do kontaktu telefonicznego z dr Nelą Grzegorzczuk-Dłuciak, i ustalenia przełomowego spotkania w siedzibie Polskiego Stowarzyszenia Terapii Behawioralnej w Krakowie w styczniu 2011 r. Na tym etapie do zespołu dołączył też przyszły, czwarty członek zespołu – mgr Ewa Kuliga. I tak – przedstawicielki PSTB pokazywały grube tomy kilkuletniej już wtedy, papierowej dokumentacji ich pracy i opowiadały o trudnościach i marzeniach na ich zniwelowanie. Przedstawicielki WIZUT zaś... patrzyły i słuchały z zafascynowaniem i w głowie ich dojrzewała myśl, że TAKI potencjał badawczy nie może się marnować. I że chyba można „coś” z tym zrobić.

Owoce spotkania było głębokie przekonanie, że trzeba sformalizować współpracę, stworzyć wspólny projekt badawczy i zaprząć komputery do pomocy terapeutom behawioralnym i naukowcom behawiorystom, którzy będą dzięki temu zabiegowi mogli odkrywać nowe, fascynujące prawidłowości. Następane 2 lata pomysł dojrzewał

w trakcie częstych spotkań roboczych i w konsekwencji zaowocował złożeniem projektu grantowego w ramach programu „Innowacje Społeczne” Narodowego Centrum Badań i Rozwoju. Co więcej – w maju 2015 r. – ostatecznie uzyskał dofinansowanie! Wtedy tak naprawdę rozpoczęły się intensywne prace, których ostatnim etapem, jest napisanie tej książki i przekazanie jej do rąk Czytelników wraz z dostępem do SYSABA.

ZESPÓŁ SYSABA

Jak już wspomniano wyżej, SYSABA to wspólne dzieło wielu specjalistów, naukowców i podmiotów. Zaczątkiem realizacji projektu było powołanie konsorcjum podmiotów realizujących działania projektowe. Poniżej przedstawiono członków konsorcjum wraz z opisem zakresu działań w projekcie.



Polskie Stowarzyszenie Terapii Behawioralnej

lider konsorcjum, odpowiedzialny za część merytoryczną związaną z terapią behawioralną, rozliczanie oraz obsługę administracyjno-księgową projektu. Organizacja pożytku publicznego, w ramach działalności statutowej prowadząca czynną terapię behawioralną oraz zajmująca się jej popularyzowaniem. PSTB współzawiaduje systemem Polskiej Licencji Terapeuty Behawioralnego – tj. systemem kształcenia terapeutów w Polsce.

Wydział Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie

odpowiedzialny za stworzenie koncepcji informatycznej projektu.



Zachodniopomorski
Uniwersytet
Techniczny
w Szczecinie

Dolnośląska Szkoła Wyższa

Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu

konsultacja merytoryczna

Firma NADAM Nela Grzegorzczuk-Dłuciak

opracowanie szkoleń z zakresu stosowania SYSABA



Pisząc o podmiotach zaangażowanych w realizację projektu SYSABA, nie sposób nie wspomnieć jeszcze o dwóch niezwykle istotnych z punktu widzenia realizacji programu:



Niepubliczne Szkoły UMIEM

prowadzone przez Polskie Stowarzyszenie Terapii Behawioralnej – to aż 3 placówki w których prowadzony był pilotaż systemu (próbne wdrożenie i roczne testowanie). To dzięki temu system mógł zostać dooptymalizowany do rzeczywistych potrzeb terapeutów. W pilotażu brały udział placówki w Krakowie (Szkoła Podstawowa i Przysposabiająca do Pracy) oraz w Raciborzu.

Firma CODETON Software

wyłączny wykonawca systemu SYSABA i aplikacji tabletovej. Powstała w 2005 r. firma specjalizująca się w tworzeniu nowych zastosowań informatyki związanej z Internetem (tworzenie programów, aplikacji i serwisów internetowych).



Ale oczywiście projekt to przede wszystkim konkretni ludzie – autorzy i wykonawcy, którzy ciężko pracowali przez 3 lata budowania systemu. Chcielibyśmy zatem przedstawić teraz szczególnie zespół SYSABA wraz z zakresem prac przypadających każdemu z członków.



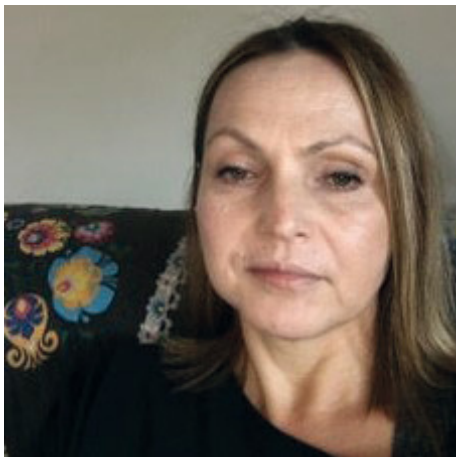
dr inż. Joanna Kołodziejczyk

kierownik zespołu SYSABA, współinicjator i główny autor projektu NCBiR, starszy wykładowca w Katedrze Metod Sztucznej Inteligencji i Matematyki Stosowanej Wydziału Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie, specjalista w zakresie analizy danych.

prof. dr hab. Małgorzata Sekułowicz

konsultant merytoryczny projektu, profesor zwyczajny, ekspert w dziedzinie autyzmu. Kierownik Katedry Nauk Społecznych i Promocji Zdrowia w AWF we Wrocławiu. Współpracownik Instytutu Psychologii w Akademii Pedagogiki Specjalnej w Warszawie. W latach 1997-2017 była zatrudniona w Dolnośląskiej Szkole Wyższej w Instytucie Pedagogiki Specjalnej. Od 2010 do 2017 roku była członkiem Rady Głównej Nauki i Szkolnictwa Wyższego, zastępcą przewodniczącego Komisji Kształcenia. W latach 2011-2018. była polskim przedstawicielem w European Network on Teacher Education Policies. Od 2015 jest członkiem Rady Naukowej Instytutu Badań Edukacyjnych. Od czerwca 2017r. jest koordynatorem przygotowania nowego standardu kształcenia nauczycieli. Jest autorką ponad 100 artykułów, 5 książek autorskich i 5 książek pod redakcją.



**dr inż. Ewa Adamus**

współinicjator projektu SYSABA, współtwórca struktury informatycznej SYSABA, współautor pilotażowej analizy danych SYSABA. Zawodowo: informatyk, programista, analityk danych, wykładowca akademicki. W pracach badawczych – skoncentrowana na analizie niekompletnych danych.

dr Nela Grzegorzczuk-Dłuciak

współinicjator i współautor projektu SYSABA oraz współautor całości koncepcji merytorycznej projektu na każdym etapie realizacji. Z wykształcenia – pedagog wieloprofilowego usprawniania i specjalny, terapeuta i superwizor behawioralny. Prezes Polskiego Stowarzyszenia Terapii Behawioralnej (od momentu założenia w 2002 r.) oraz właściciel w firmie NADAM. Dyrektor placówki behawioralnej – Niepublicznej Szkoły Przesposabiającej do Pracy UMIEM.

**dr inż. Magdalena Krakowiak**

współtwórca projektu informatycznego i autor struktury bazy danych SYSABA. Zawodowo: informatyk, projektant systemów informatycznych specjalizujący się w aplikacjach bazodanowych, wykładowca akademicki. Aktualnie związana z ZUT w Szczecinie oraz z Akademią im. Jakuba z Paradyża w Gorzowie Wlkp. W pracach badawczych skoncentrowana na modelowaniu danych oraz rozmytych językach zapytań.

mgr Ewa Kuliga

współinicjator i współautor projektu SYSABA oraz współautor całości koncepcji merytorycznej projektu na każdym etapie realizacji. Z wykształcenia – psycholog i oligofrenopedagog, terapeuta i superwizor behawioralny. Wiceprezes Polskiego Stowarzyszenia Terapii Behawioralnej. Dyrektor placówki behawioralnej – Niepublicznej Szkoły Podstawowej UMIEM w Krakowie.

**dr inż. Marcin Pluciński**

autor modułu analitycznego i współautor koncepcji informatycznej SYSABA. Zawodowo: informatyk, programista, nauczyciel akademicki. Kierownik Zakładu Metod Sztucznej Inteligencji na Wydziale Informatyki Zachodniopomorskiego Uniwersytetu Technologicznego w Szczecinie. W działalności naukowej zajmuje się głównie analizą danych, systemami wspomagającymi podejmowanie decyzji, modelowaniem procesów.

W naszym SYSAB-owym teamie, jest jeszcze jeden ważny członek. Nie jest autorem – dołączył do zespołu dopiero w fazie późniejszych fazach realizacji, a jednak bez niego, SYSABA nie nabrałaby dzisiejszego kształtu:

mgr Michał Bąkowski

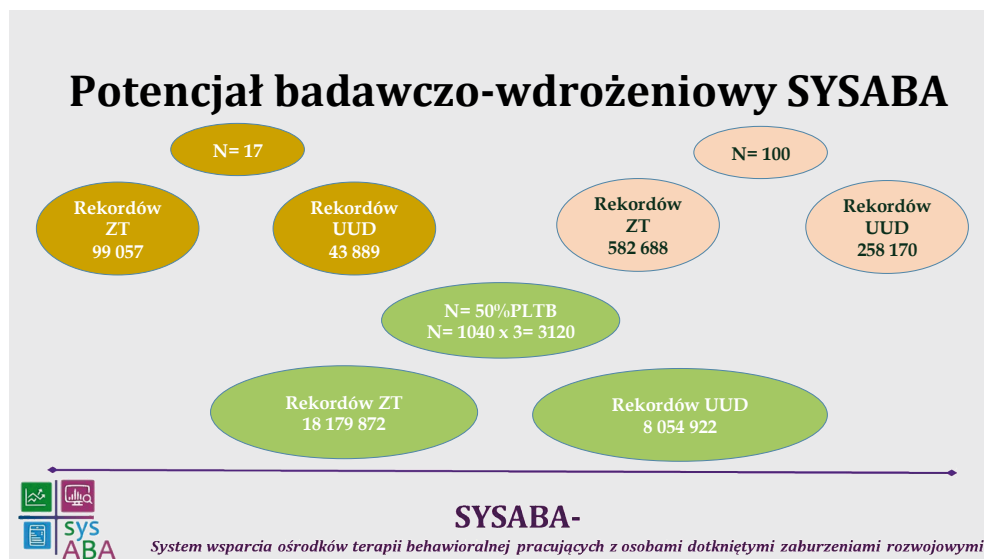
wykonawca systemu, programista, właściciel Codeton Software, człowiek kierujący zespołem informatyków, dzięki którym SYSABA nabrała kształtów na ekranach tabletów i komputerów.



POTENCJAŁ SYSABA

Najkrócej rzecz ujmując.... Jest ogromny i jeszcze nie do końca odkryty. Potęgą badawcza SYSABA wiąże się bowiem w ścisły sposób z zakresem użytkowania systemu. Ten z kolei wprost zależy od ilości użytkowników, którzy zaczną korzystać z SYSABA w codziennej praktyce terapeutycznej.

Potencjał badawczy SYSABA to zanonimizowane dane z procesów uczenia, które będą podlegały analizowaniu przez system. Jak wiele ich może być? Bardzo wiele! Spójrzmy:



Na rysunku przedstawiono symulację przyrostu danych z procesów uczenia w zależności od liczby uczestników.

W szarych okręgach – odniesiono się do liczby danych z pierwszego roku pilotażu (2016). Objętych nim zostały dane 17 uczniów. Przy rocznym zapisie terapii osiągnięto na skutek tego 99 057 rekordów danych pomiarowych dotyczących eliminowania zachowań trudnych oraz 43 889 rekordów danych dotyczących uczenia umiejętności docelowych.

W niebieskich okręgach przedstawiono szacunkową symulację ilości danych dla rocznego wykorzystania przez 100 terapeutów. W zielonych okręgach natomiast „ostrożnie optymistyczny” szacunek dla szerszego wykorzystania SYSABA przez osoby związane z Polską Licencją Terapeuty Behawioralnego. Aktualnie w PLTB zarejestrowanych jest blisko 2500 osób i liczba tak systematycznie rośnie. Do symulacji wykorzystano liczbę 2080 – odpowiadającą stanowi zarejestrowanych w systemie na dzień 1 września 2017 r. W naszym szacunku przyjęliśmy założenie, że SYSABA stanie się

wśród polskich terapeutów umiarkowanie popularna i tylko co 2 terapeuta będzie z niej korzystał. Założyliśmy też, że 1 terapeuta pracuje średnio z tylko 3 uczniami/pacjentami. Spowodowało to, że liczba rekordów urosła nam do wartości wielomilionowych.

A przecież powyższa symulacja dotyczy tylko rocznego przedziału czasowego! A zakładamy, że jeden terapeuta może używać jej przez całą swoją karierę zawodową. Więc 25 lat i dłużej. Spodziewamy się też, że liczba uczestników będzie rosła!

Jakie zatem liczby danych możemy osiągnąć za kilka lat? Jaką liczbę użytkowników? I w końcu jaką liczbę odkryć, o znaczeniu istotnym dla procesów uczenia możemy osiągnąć, dzięki możliwościom wnioskowania na licznych precyzyjnych i systematycznie gromadzonych danych?

Nie znamy odpowiedzi na te pytania.

Potencjalnie: olbrzymią!

A jak będzie w rzeczywistości? To będzie zależało od społeczności użytkowników SYSABA. Najprościej rzecz ujmując: im więcej użytkowników, tym więcej danych, tym szersze badania, tym bardziej wiarygodne wnioskowanie o prawidłowościach.

Plany rozwoju SYSABA obejmują włączenie sztucznej inteligencji dla poszukiwania prawidłowości w istniejących bazach danych. Prawidłowości, których istnienia być może nawet nie przewidujemy aktualnie. Dodatkowo z czasem system wyposażony zostanie w moduły podpowiedzi dla terapeutów – np. o najczęściej wybieranych przez terapeutów programach nowych umiejętności na danym etapie terapii czy też o najefektywniejszych strategiach uczenia danej umiejętności. Jednak, by stało się to możliwe konieczne jest szerokie wykorzystanie programu, a tym samym zgromadzenie baz danych pozwalających na rzetelne naukowo wnioskowanie.

Stąd też: na dzień dzisiejszy oddajemy w Twoje Czytelniku ręce narzędzie, które będzie pomocne w Twojej pracy. Mamy nadzieję, że z czasem uda nam się je udoskonalić do poziomu, w którym będzie nie tylko nieodzowne w Twojej pracy, ale także pozwoli na dokonanie wielu znaczących odkryć dotyczących praw uczenia.

Rozdział I

Wymagania startowe

W tym rozdziale przedstawione zostanie wszystko to, co niezbędne jest (zarówno w zakresie wiedzy jak i w zakresie wymagań sprzętowych) do rozpoczęcia pracy z systemem SYSABA.

DLA KOGO BĘDZIE PRZYDATNA SYSABA?

SYSABA jest bardzo rozległym i wielopłaszczyznowym systemem. Stąd potencjalnych użytkowników może być wielu. Różnić się będą zakresami kompetencji dostępowych do systemu.

Podstawowym założeniem autorów było, udostępnienie systemu osobom związanym z Polską Licencją Terapeuty Behawioralnego.

Docelowo oczywiście narzędzie może być wykorzystywane znacznie szerzej, jednak jasno trzeba podkreślić, że jest przeznaczone dla osób związanych ze Stosowaną Analizą Zachowania. Wiedza z tego zakresu jest bowiem nieodzowna do tego, by prawidłowo oprogramowywać czy interpretować uzyskiwane dane.

Kim jest użytkownik SYSABA?

Grupa I

- **czynnie korzystający**

- ✓TB
- ✓KTB

• Grupa II – biernie

(informacyjnie) korzystający

- SB
- Dyrektorzy ośrodków
- Rodzice
- Naukowcy



SYSABA-

System wsparcia ośrodków terapii behawioralnej pracujących z osobami dotkniętymi zaburzeniami rozwojowymi

Na powyższym rysunku przedstawiono potencjalnych użytkowników systemu. Podzielono ich ze względu na zakres kompetencji na dwie grupy (czynną i bierną):

Grupa I – to osoby, które w pełni korzystać mogą z systemu SYSABA. „Pełne korzystanie” oznacza w tym przypadku budowanie programu terapeutycznego ucznia, wdrażanie modyfikacji, interpretowanie danych oraz czynne gromadzenie danych. W grupie tej mamy dwa rodzaje użytkowników:

- ✓ TB – czyli licencjonowany terapeuta behawioralny,
- ✓ KTB – czyli kandydat na przyszłego terapeutę behawioralnego, innymi słowy specjalista, który nie zdobył jeszcze pełnych kwalifikacji behawioralnych, ale aktualnie uczy się i równocześnie stosuje już w swojej pracy terapię behawioralną. Przyjąć należy, że minimalnymi kwalifikacjami do korzystania z SYSABA jest: ukończenie kursu bazowego „Terapia behawioralna w teorii i praktyce”, zalogowanie na platformie www.terapeutabehawioralny.pl oraz zapoznanie się z systemem SYSABA poprzez udział w szkoleniu z tego zakresu bądź/i lekturę niniejszego podręcznika.

Grupa II – to osoby, które będą biernie korzystać z systemu, tj. będą miały w zależności od uprawnień, dostęp do określonych danych, będą je akceptować, interpretować, porównywać, ale nie mają możliwości dokonywania zmian w programach ani bezpośredniego gromadzenia danych. W grupie tej mamy cztery rodzaje użytkowników:

- ✓ SB – czyli licencjonowanych superwizorów behawioralnych,
- ✓ Dyrektorów ośrodków, w których terapeuci korzystać będą z systemu SYSABA,
- ✓ Rodziców uczniów/pacjentów korzystających z terapii behawioralnej, w dokumentowaniu i programowaniu której, wykorzystywany jest system SYSABA,
- ✓ Naukowców z różnych dziedzin – którzy nie posiadają żadnego dostępu do systemu SYSABA, jednak mają możliwość za zgodą administracji strony, do uzyskania wyciągu ze zanonimizowanych danych ilustrujących odpowiedź na zadane systemowi pytanie.

JAKIE WYMAGANIA SPRZĘTOWE STAWIA PRZED NAMI SYSABA?

SYSABA jest narzędziem do korzystania z którego potrzebne są trzy elementy: komputer, tablet i internet (ewentualnie można te elementy ograniczyć do wyłącznie do tabletu i internetu, pod warunkiem, że terapeuta zdecyduje się na pisanie programów na tablecie).

Cały system SYSABA składa się z dwóch współpracujących z sobą elementów:

- 1) Programu SYSABA – czyli bazy systemu. Korzystanie z niej odbywa się poprzez korzystanie z przeglądarki internetowej na komputerze z dowolnym systemem

operacyjnym. W programie SYSABA budowany i aktualizowany jest program pacjenta, przeprowadzana jest także weryfikacja, zatwierdzanie, modyfikacja i interpretowanie zgromadzonych programów i danych. Każdorazowo do korzystania z systemu SYSABA potrzebny jest dostęp do internetu.

- 2) Aplikacji SYSABA – czyli tableтового gromadzenia danych z przebiegu terapii. Ważnym dla podkreślenia jest, że aktualnie SYSABA nie jest przeznaczona do korzystania w systemie IOS. Nie współdziała również ze smartfonami. Stąd też rekomenduje się użycie tabletów z systemem operacyjnym Android. Tablet musi mieć połączenie z internetem tylko w dwóch sytuacjach: przy uruchomieniu aplikacji i przy jej zamykaniu. Stąd też – jeżeli terapeuta będzie się w swojej pracy przemieszczał (np. w trakcie zakupów czy spaceru) poza zasięg internetu – aplikacja i tak będzie pracować.

Rekomendujemy!

UŻYCIE OBUDOWY NA TABLET!!!



SYSABA-
System wsparcia ośrodków terapii behawioralnej pracujących z osobami dotkniętymi zaburzeniami rozwojowymi

Zdecydowanie chcemy zachęcić także użytkowników do zainwestowania w zakup obudowy na pasku do tabletu. Terapeuta musi w pracy mieć wolne ręce, ale musi mieć też dostępny w każdym momencie tablet z aplikacją SYSABA, by zapisać (kliknąć) na bieżąco reakcje pacjenta. Stąd też zakup obudowy na pasku umożliwiającym wygodne przewieszenie tabletu przez ramię i korzystanie z niego w dowolnym momencie, naprawdę zdecydowanie ułatwia bieżące użytkowanie.

CO O SYSTEMIE UŻYTKOWNIK MUSI WIEDZIEĆ PRZED ROZPOCZĘCIEM KORZYSTANIA?

SYSABA dla korzystającego, w pierwszych godzinach i dniach użytkowania, jest niewątpliwie sporym wyzwaniem. System po prostu trzeba poznać. Mamy nadzieję również, że: „poznać, więc i pokochać!”

Pożądane cechy Użytkownika SYSABA 😊

Użytkownik musi być otwarty na nowe technologie i nowe rozwiązania. Bo SYSABA to:

- ✓ nowa jakość pisania programu
- ✓ nowy standard notowania
- ✓ nowe pojęcia
- ✓ nowe możliwości



SYSABA-

System wsparcia ośrodków terapii behawioralnej pracujących z osobami dotkniętymi zaburzeniami rozwojowymi

Istotnie najważniejszym wyzwaniem w korzystaniu jest otwarcie umysłu na nowe technologie i nowe rozwiązania. Tworząc SYSABA, staraliśmy się jak najbardziej zbliżyć ją do znanego i stosowanego przez większość terapeutów standardu notowań czy pisania programów. Jednak wielokrotnie zdarzała się sytuacja, w której system otwierał nam nowe całkiem, niestosowane dotąd możliwości i stawaliśmy przed dylematem – czy wykorzystać je czy też „dociąć system” do wersji znanej polskiemu terapeutce behawioralnemu. Zazwyczaj wybieraliśmy to pierwsze. W konsekwencji – SYSABA wnosi do szeroko rozumianej dokumentacji behawioralnej – wiemy to już na pewno – kilkanaście nowych rozwiązań i pojęć.

Właśnie kwestia pojęć i jej ujednoczenie stały się jednym z dużych wyzwań, tak przy tworzeniu SYSABA jak i w pisaniu niniejszego podręcznika. Musieliśmy bowiem dokonać swoistego uspójnienia językowego pomiędzy językiem: behawiorystów i informatyków. Najprostszym przykładem jest pojęcie „programowanie”:

- ✓ dla behawiorysty to pisanie programu na umiejętność docelową, lub szerzej zestawu programów na różne umiejętności docelowe u ucznia
- ✓ dla informatyka – pisanie programu komputerowego,
- ✓ dla Użytkownika SYSABA – ustawienie zależności pomiędzy programem

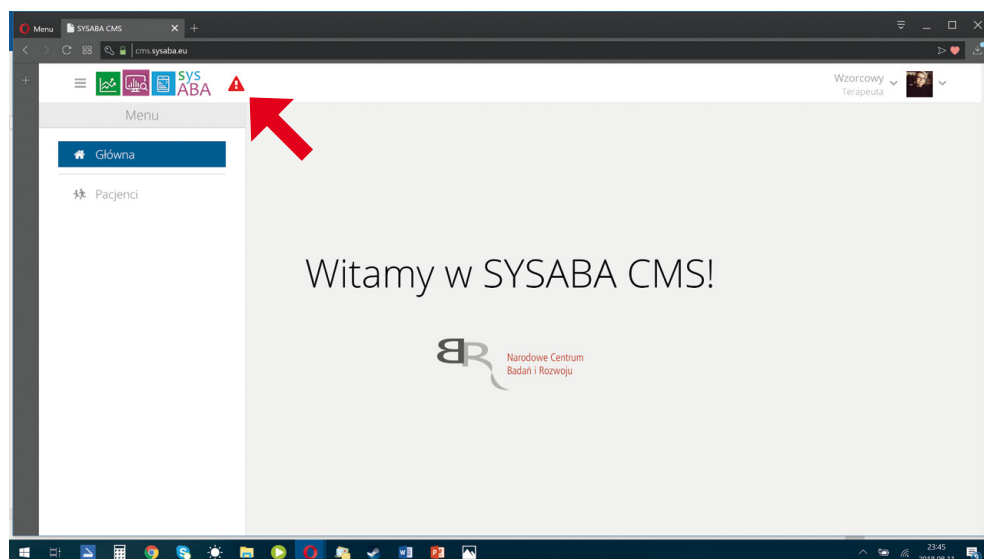
SYSABA a aplikacją, poprzez wypełnienie w programie SYSABA działu „Jak notujemy”.

Stąd w dalszej części podręcznika, co jakiś czas spotykają Państwo ramki „NOWOŚĆ”.

NOWOŚĆ!

Będziemy opisywać w nich, to co stanowi istotną zmianę w stosunku do dotychczas znanych i używanych: pojęć, definicji, sposobów notowań i innych.

Bardzo ważną informacją jest też, że ilekroć widzisz Użytkownika na ekranie migający znak „STOP” – konieczne jest odświeżenie strony.



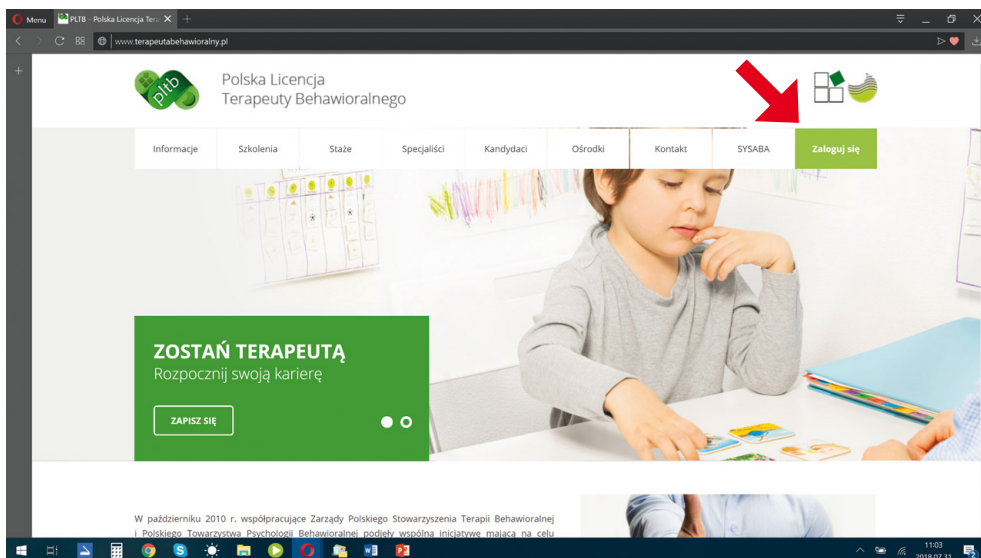
Pojawienie się znaku „STOP” oznacza zawsze (!), że w systemie zostały dokonane jakieś modyfikacje i aktualizacje. Być może – wynikać one będą nawet z Twoich zaleceń! Chodzi o to, że SYSABA ciągle jeszcze jest tworzona. Ciągle jeszcze ją udoskonalamy, stąd – zmiany w systemie relatywnie często będą jeszcze wprowadzane. Odświeżając stronę – aktualizujesz wersję z której korzystasz.

Żywimy głęboką nadzieję, że po pierwszych dniach użytkowania SYSABA, system ten stanie się dla Państwa przyjazny w użytkowaniu. Jeżeli jednak pojawiałyby się jakieś problemy wystarczy zgłosić je mailowo na adres: administracja@sysaba.eu Odpowiemy jak rozwiązać problem, bądź też przystąpimy do rozwiązywania go.

Rozdział II

TWORZENIE KONTA I LOGOWANIE SIĘ

Zazwyczaj, swoje użytkowanie systemu SYSABA rozpocząć musisz Czytelniku w zupełnie innym miejscu – na platformie Polskiej Licencji Terapeuty Behawioralnego (www.terapeutabehawioralny.pl). Pamiętaj! System dostępny jest tylko dla zalogowanych tam użytkowników, w przypadku których mamy możliwość potwierdzenia ich kwalifikacji. Wyjątek od tej reguły stanowią terapeuci, którzy logują się po raz pierwszy w chwili zatrudnienia w ośrodku behawioralnym korzystającym już z SYSABA. W takim przypadku co oczywiste, kwalifikacje terapeuty potwierdza dyrektor, on również posiada uprawnienia do utworzenia konta SYSABA dla swojego nowego pracownika. Stąd też kolejność kroków opisana poniżej dotyczy – w zakresie czynności wstępnych użytkowników „pozaośrodkowych” samodzielnie dokonujących logowania w systemie.



Po wejściu w zakładkę SYSABA i kliknięciu w wyświetlone na stronie kolejnej logo SYSABA zostaniesz Czytelniku poproszony o wypełnienie zawierającego dane osobowe formularza, który zostanie przesłany administracji systemu. Pamiętaj! Wyrażenie zgody na przetwarzanie przez Polskie Stowarzyszenie Terapii Behawioralnej danych osobowych, jest nieodzownym warunkiem do utworzenia Twojego konta dostępowego. Bardzo ważne jest też, byś na tym etapie określił już jako kto, będziesz chciał korzystać z SYSABA: jako pracownik ośrodka behawioralnego czy jako samodzielnie działający terapeuta korzystający lub nie korzystający z superwizji. Jest to o tyle istotne, że SYSABA skonstruowana została jako narzędzie do wykorzystywania przede wszystkim w ośrodkach behawioralnych. Stąd – jeśli pracujesz samodzielnie Twoje konto będzie musiało zostać uruchomione na nieco odmiennych zasadach. Dlatego informacja o Twoim statusie jest nam niezbędna do prawidłowej rejestracji.

Abym rozpocząć korzystanie z SYSABA wypełnij poniższy formularz zgłoszenia, dzięki któremu będziemy mogli stworzyć Twój indywidualny dostęp do SYSABA i zarejestrować Cię na bezpłatne szkolenie z zakresu.

Adres email:

Adres skype (jeśli posiadasz):

PESEL:

Imię:

Nazwisko:

Ulica:

Kod pocztowy:

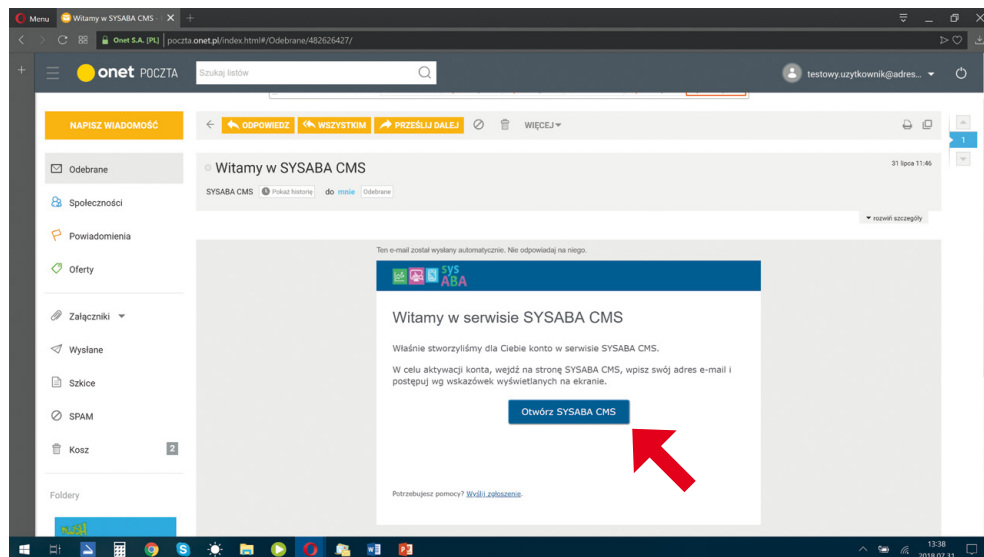
Miejscowość:

Czy jesteś terapeutą?:

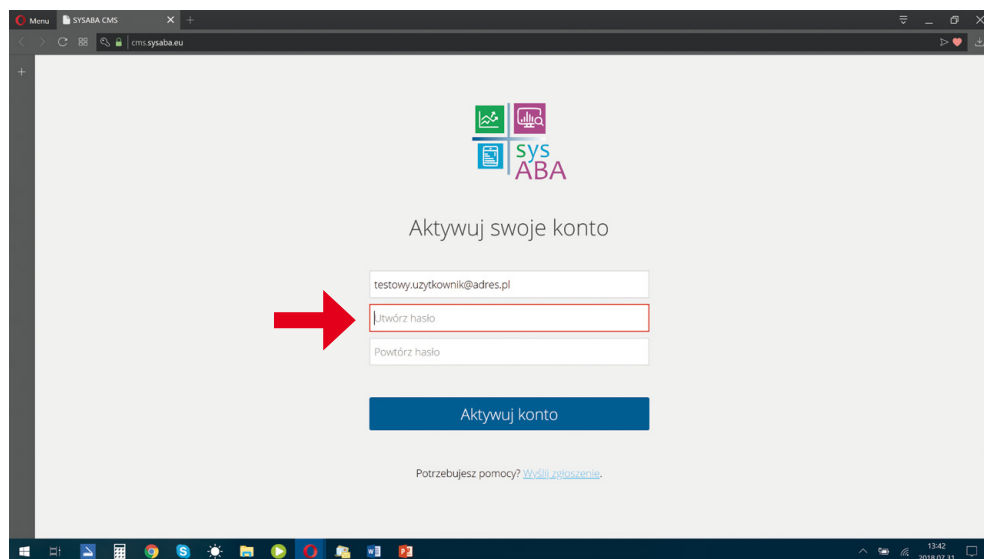
Telefon kontaktowy:

Wyrażam zgodę na przechowywanie i przetwarzanie przez PSTB moich danych osobowych na rzecz korzystania z narzędzia

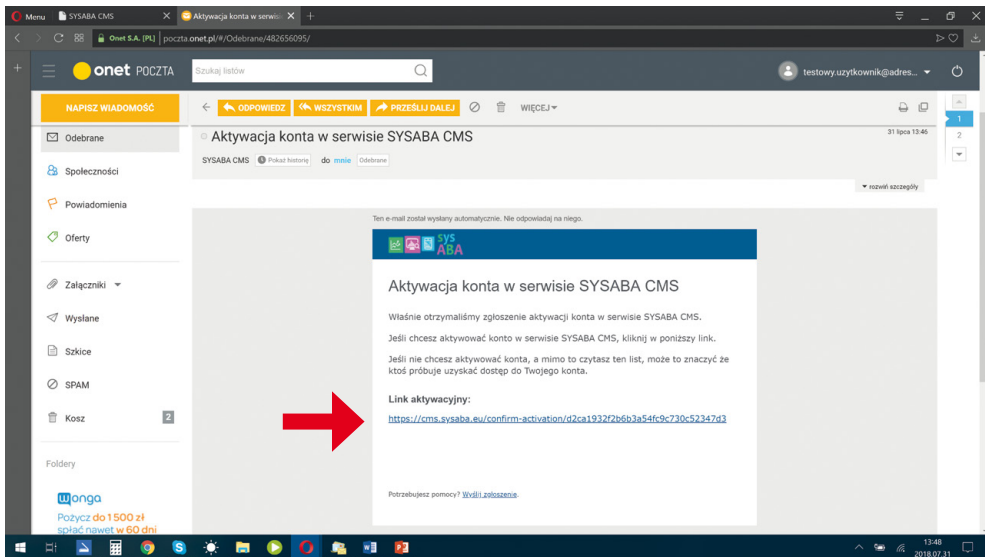
W ciągu kilku godzin (przypadku weekendu lub okresu urlopowego – do kilku dni), otrzymasz na swoją skrzynkę pocztową takiego maila:



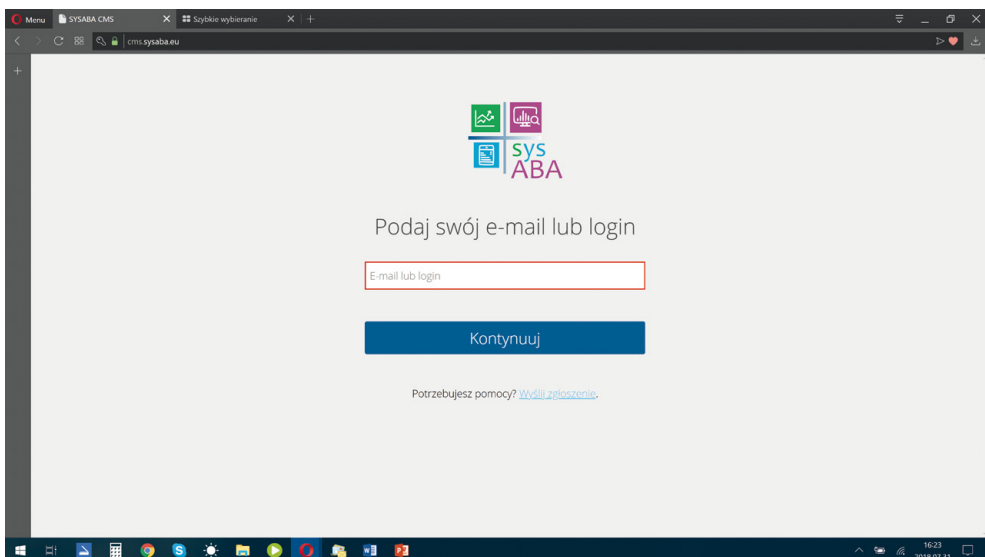
Wystarczy kliknąć w miejscu zaznaczonym strzałką, by przeglądarka przeniosła Cię na stronę SYSABA, gdzie dokonasz pierwszego zalogowania. Zostaniesz przy tym poproszony o podanie hasła składającego się z liter małych i dużych, cyfr i co najmniej jednego znaku specjalnego.



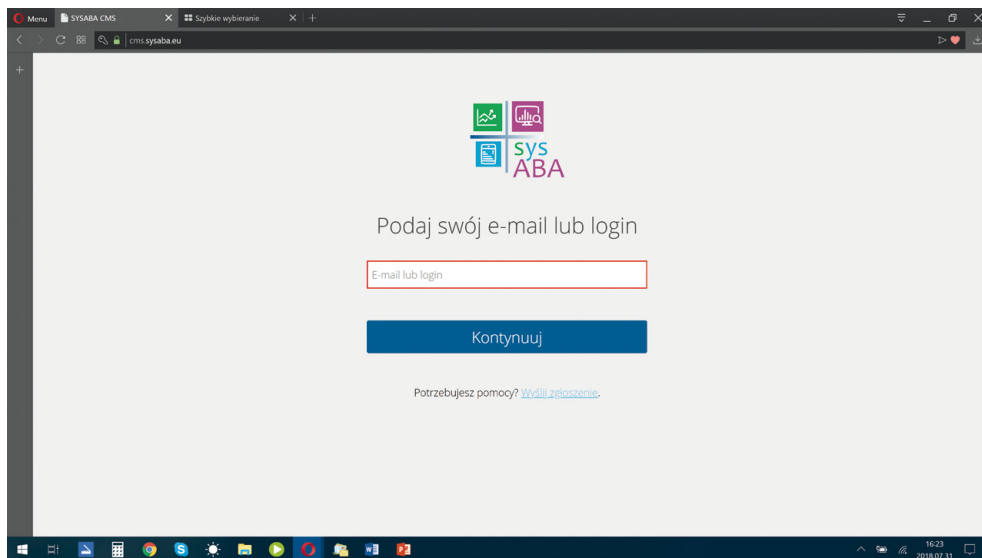
Po wpisaniu hasła system poinformuje Cię o wysłaniu na maila linku aktywacyjnego.



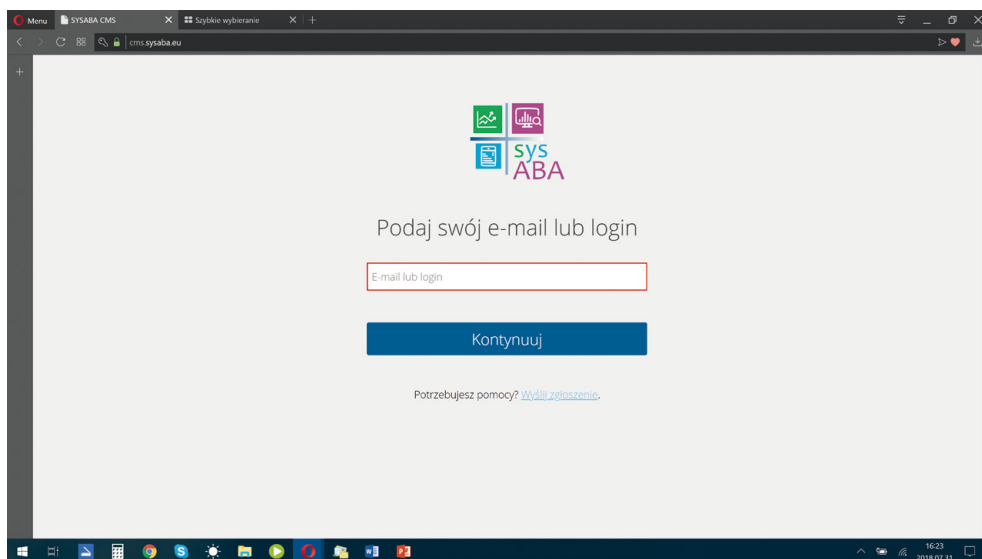
Po kliknięciu w link, Twoje konto jest już aktywne i zostaniesz poproszony o zalogowanie się do systemu. Używasz w tym celu swojego adresu e-mail jako loginu, oraz hasła, które ustawiłeś przy pierwszym logowaniu.



A następnie system poprosi Cię po podanie hasła:



Po wpisaniu i kliknięciu „załoguj” jesteś już w programie SYSABA!
Od teraz zaczniesz swoją pracę z systemem.

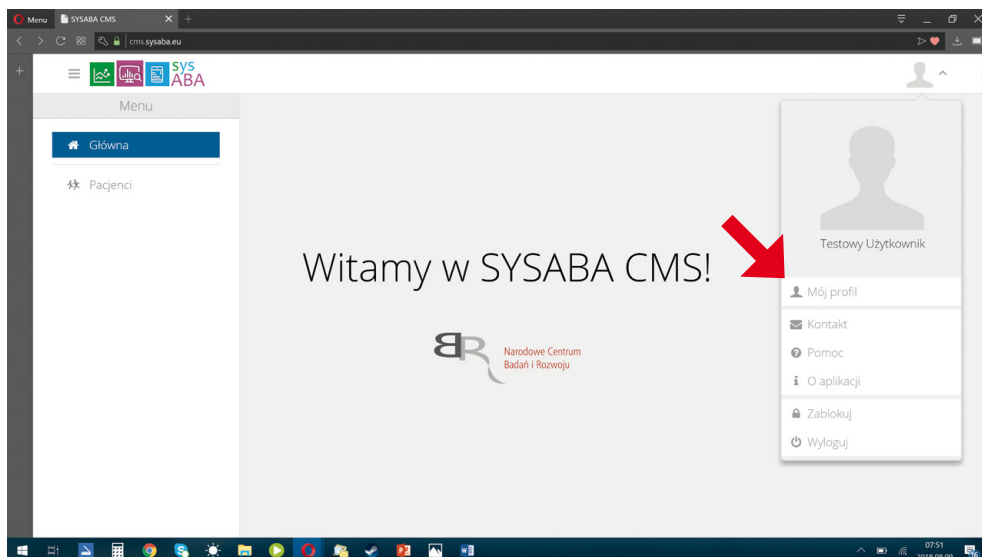


W przypadku terapeutów niezwiązanych z ośrodkiem w którym wykorzystywana jest SYSABA, startowo dane w ich panelu będą puste. Samodzielnie będą musieli zatem wprowadzać dane swoich pacjentów/uczniów i ich Rodziców. Szczegóły tego procesu opisano w rozdziale V.

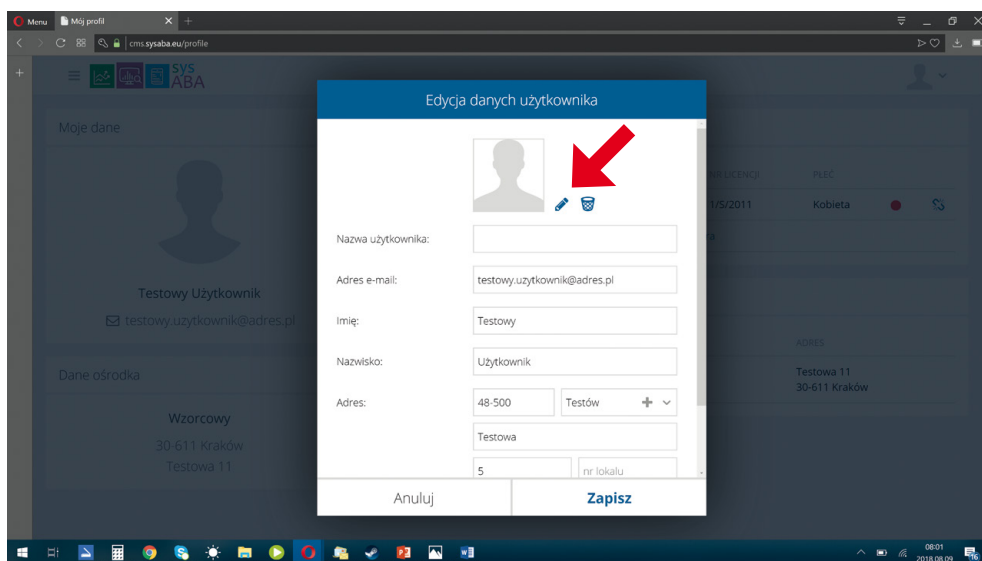
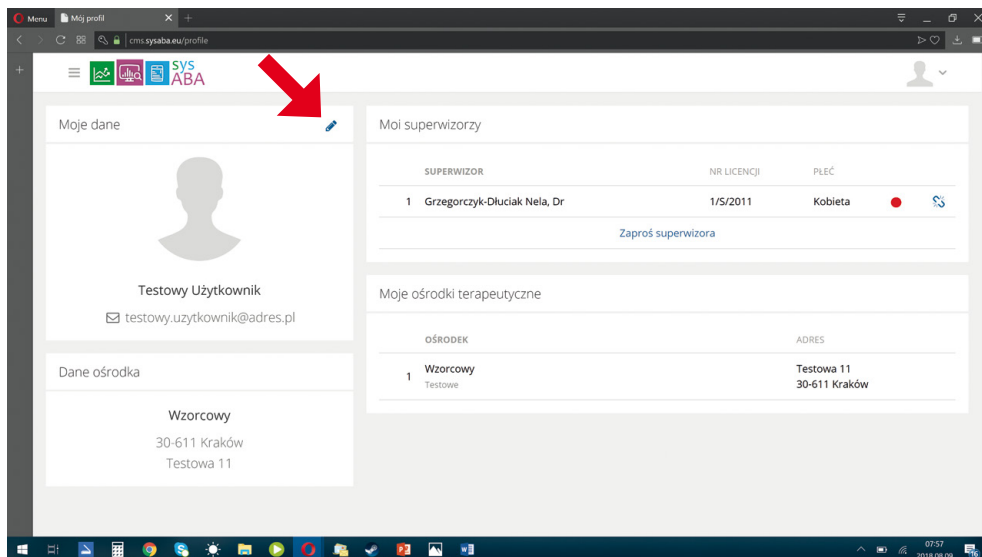
W przypadku jeżeli terapeuta pracuje w ośrodku w którym Stosowana jest SYSABA, od razu w momencie pierwszego zalogowania uzyskuje dostęp do danych wszystkich uczniów.

WAŻNE! Logowanie do aplikacji tabletovej SYSABA odbywa się z użyciem tych samych danych logowania co do programu SYSABA. Do aplikacji logujemy się przez przeglądarkę internetową na tablecie, pod adresem: <https://app.sysaba.eu>.

Jeżeli będziesz chciał Użytkownika uzupełnić lub edytować zwoje dane w profilu, kliknij w prawy górny róg ekranu:



a następnie wybrać należy oznaczony czerwoną strzałką element „Mój profil”. W konsekwencji działania rozwinie się strona informacji o Tobie, na której zobaczysz swoje dane, które możesz dowolnie edytować po kliknięciu w „długopis”.



Zachęcamy również do dodania zdjęcia profilowego (oczywiście nie jest to obowiązkowe) – ułatwi to wzajemne poznawanie się Użytkowników SYSABA. Zdjęcie dodajemy klikając w „długopis” oznaczony strzałką na powyższym obrazku i dodając zdjęcie z dysku. Po uzupełnieniu danych oczywiście klikamy „Zapisz”.

ROZDZIAŁ III

HIERARCHIA ZALEŻNOŚCI

W SYSABA ze względu na to, że system ten zaprojektowany został do wsparcia pracy w ośrodkach behawioralnych, zaplanowano strukturę użytkowników o różnych poziomach uprawnień, odzwierciedlającą rzeczywistą hierarchię obowiązującą w placówkach behawioralnych. Poniżej omówiono najważniejsze informacje dotyczące wszystkich typów użytkowników.

Jak wynika z poniższego rysunku, w SYSABA istnieje 5 typów użytkowników.

Użytkownicy SYSABA i ich kompetencje

- ✓ **terapeuta** – wprowadza nowych uczniów, pisze programy, gromadzi dane
- ✓ **dyrektor** – wprowadza nowych terapeutów, zatwierdza programy
- ✓ **superwizor** – zatwierdza programy
- ✓ **rodzic** – zatwierdza programy, gromadzi dane w S3
- ✓ **administrator** – wprowadza dane do programu, tworzy ośrodki, tworzy szablony programów, przyjmuje informacje o błędach



SYSABA-

System wsparcia ośrodków terapii behawioralnej pracujących z osobami dotkniętymi zaburzeniami rozwojowymi

Terapeuta – jest podstawowym użytkownikiem systemu. Korzysta z niego w najszerszym zakresie. Jego kompetencje obejmują:

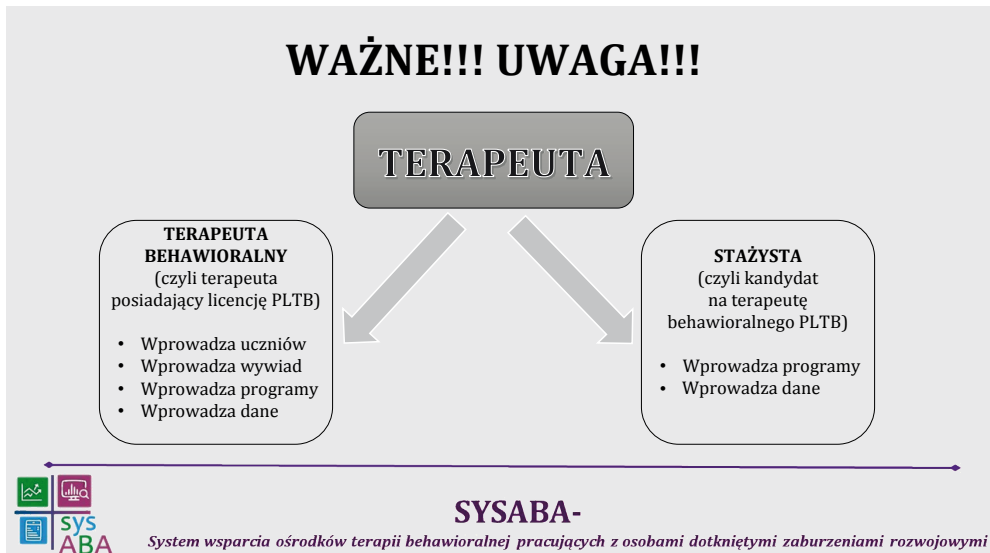
- ✓ wprowadzanie nowych uczniów,
- ✓ zbieranie wywiadu,
- ✓ pisanie programów uczenia i zachowań,

- ✓ modyfikowanie istniejących programów,
- ✓ bieżące gromadzenie danych z przebiegu terapii w aplikacji tabletowej,
- ✓ wprowadzanie do karty pacjenta/ucznia informacji o ważnych wydarzeniach mających wpływ na przebieg terapii,
- ✓ odczyt i interpretację danych z przebiegu terapii,
- ✓ korektę ewentualnych błędów w notowaniu.

Ważne dla podkreślenia jest, że terapeuta jest przypisany do ucznia (przez dyrektora). Tylko dla przypisanego do siebie ucznia może tworzyć programy. Jednakże – w sytuacji pracy w ośrodku – gromadzić dane może dla wszystkich uczniów w danej placówce. Dzięki temu w sytuacji ewentualnego zastępstwa, zmiany terapeuty, jego chwilowej przerwy w pracy, notowania mogą być płynnie przejęte przez dowolnego innego terapeutę.

W przypadku terapeutów pracujących samodzielnie, koniecznie należy pamiętać o tym, że wszyscy uczniowie muszą zostać w systemie powiązani z terapeutą.

Jeszcze jedna istotna informacja dotycząca terapeutów została przedstawiona poniżej:



Otóż, terapeuta w zależności od tego czy posiada czy nie posiada licencji PLTB, będzie miał w systemie SYSABA zróżnicowane kompetencje. W przypadku jeżeli licencji nie posiada, w rozumieniu systemu będzie stażystą, tj. jego uprawnienia będą ograniczone do tworzenia programów i gromadzenia danych.

Supervisor – to osoba odpowiadająca za jakość i prawidłowość programów, a także ich zgodność z rzeczywistymi potrzebami ucznia. To właśnie supervisor dokonuje pierwszego zatwierdzenia programu, sygnalizując w ten sposób pozostałym

uczestnikom procesu (terapeucie, dyrektorowi i Rodzicowi), że program jest formalnie i merytorycznie prawidłowy. Superwizor ma również możliwość wglądu w dane (tak osobowe, jak i z przebiegu terapii) wszystkich uczniów i wszystkich nauczycieli z nim powiązanych. W przyszłości – system zostanie wzbogacony również o interfejs komunikacyjny, pozwalający na łatwą wymianę informacji pomiędzy terapeutą a superwizorem, dzięki czemu swoje uwagi superwizor będzie mógł przekazywać na bieżąco.

Dyrektor – to kolejna z osób zatwierdzających wdrożenie napisanego przez terapeutę programu do realizacji. Kompetencje dyrektora są jednak szersze – on bowiem jest osobą, która tworzy konta terapeutom, wiąże uczniów z terapeutami a terapeutów z superwizorami. Sam dyrektor ma wgląd w pełne dane wszystkich uczniów w placówce.

Rodzic – to ostatnia z osób zatwierdzających program w SYSABA. Ma on wgląd wyłącznie w dane swojego dziecka, ale bez możliwości edycji (jedyna dostępna opcja dla programów, to zatwierdzanie). Rodzic nie ma możliwości korzystania z aplikacji tabletowej za wyjątkiem Rodziców uczniów/pacjentów, których dokumentacja tworzona jest w standardzie S3 (ambulatoryjno-gabinetowym). W takim przypadku autorzy programu założyli, że może się zdarzyć (ale nie musi), że terapeuta będzie zlecał Rodzicowi notowanie przebiegu terapii w domu.

Na poniższym rysunku przedstawiono kolejność zatwierdzeń programu w SYSABA, przez poszczególnych użytkowników.



Dodatkowo należy pamiętać o 2 bardzo ważnych informacjach:

WAŻNE!!! UWAGA!!!

- ✓ **Do tego, aby program wyświetlił się na aplikacji, konieczny jest zawsze komplet zatwierdzeń!!!**
- ✓ **W przypadku jeżeli Rodzic odmawia korzystania z SYSABA, ale zgadza się, by dokumentacja dziecka była prowadzona w tym standardzie, istnieje możliwość pominięcia zatwierdzeń Rodzica dla uruchomienia programu. W tym celu jednak, konto Rodzica NIE MOŻE zostać utworzone. Stąd Rodzic nie będzie już mógł mieć elektronicznego wglądu w zapis procesu terapii.**



SYSABA-

System wsparcia ośrodków terapii behawioralnej pracujących z osobami dotkniętymi zaburzeniami rozwojowymi

Na koniec chcielibyśmy omówić pewien szczególny wypadek. Otóż: w przypadku jeżeli terapeuta pracuje samodzielnie, poza ośrodkiem (np. w gabinecie prywatnym, czy w placówce nie korzystającej z SYSABA) musi pamiętać o tym, że w rozumieniu systemu będzie pełnił co najmniej podwójną rolę: terapeuty i dyrektora. O ile nie pracuje pod superwizją – również superwizora, gdyż programy muszą zostać zatwierdzone, by mogły być używane. Niestety procedury tej nie można ominąć, gdyż – jak już wspomniano uprzednio – system został zaprojektowany do obsługi ośrodków. Stąd w przypadku, gdy terapeuta jest podmiotem samodzielnym, wówczas będzie musiał zostać stworzony dla niego ośrodek (o nazwie odpowiadającej imieniu i nazwisku terapeuty) w momencie tworzenia konta. To właśnie dlatego administracja SYSABA przed założeniem konta, musi mieć dane o sposobie pracy terapeuty.

Rozdział IV

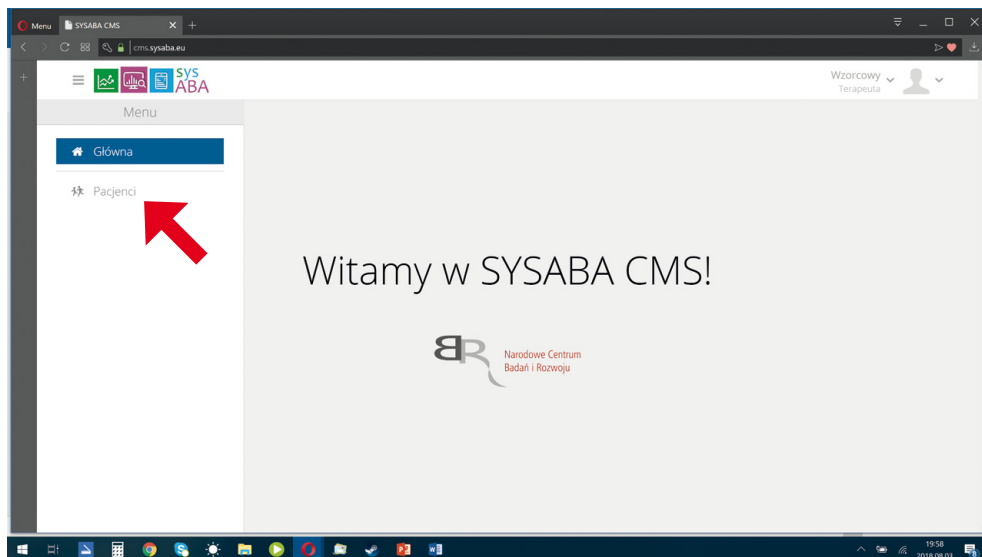
DODAWANIE UCZNIĄ I TERAPEUTY

Co oczywiste – najważniejszą, choć nie wymienioną w poprzednim rozdziale osobą w całej SYSABA – jest uczeń/pacjent. To przecież przebieg jego terapii program będzie monitorował. Nazwy: „ucznia” i „pacjenta” używane są wymiennie, gdyż część z użytkowników SYSABA, to nauczyciele przedszkolni lub szkolni, część natomiast to pracownicy gabinetów terapeutycznych, ośrodków terapeutycznych czy gabinetów terapeutycznych. W każdym razie – bez osoby która korzysta z terapii – nie byłoby terapii, a co dopiero jej zapisu.

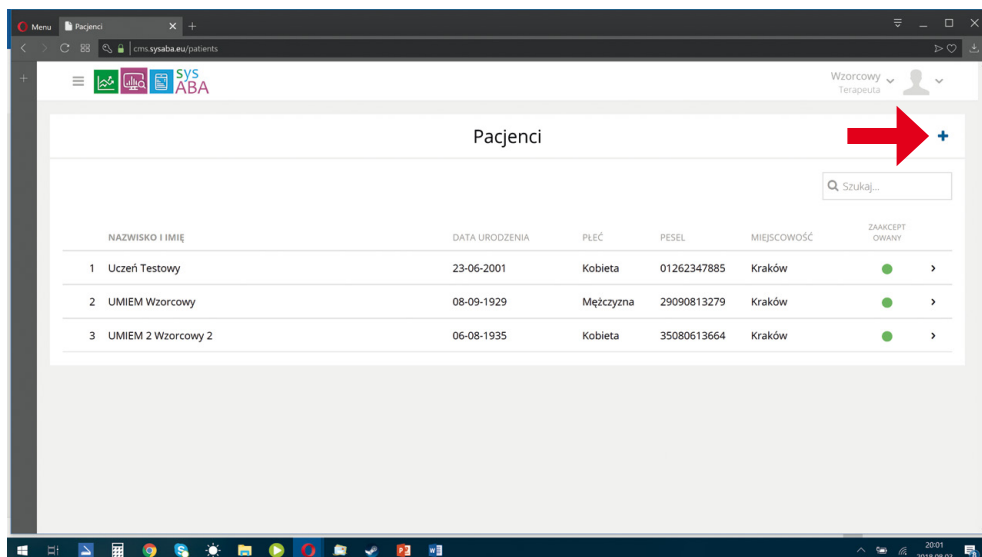
Stąd zawsze jednym z pierwszych działań, które muszą zostać w SYSABA podjęte, jest właśnie wprowadzenie uczniów. Należy to do wyłącznych kompetencji terapeuty behawioralnego lub dyrektora (każdy z nich może wprowadzać, a od wewnętrznego podziału obowiązków między nimi zależy, kto działanie to przeprowadzi. Podkreślić jednak należy bardzo wyraźnie, że jedyną osobą kompetentną do późniejszego powiązania terapeuty z uczniem jest Dyrektor. Stąd też – o ile to możliwe – rekomendujemy wprowadzanie nowych uczniów przez Dyrektora ośrodka). Wprowadzania uczniów nie może jednak dokonywać terapeuta z niepełnymi kwalifikacjami tj. stażysta.

DODAWANIE UCZNIĄ

Dodawanie pacjenta/ucznia jest prostą czynnością. Rozpoczynamy oczywiście od zalogowania się do systemu, a następnie wybieramy zakładkę „Pacjenci”:



Dzięki temu rozwija nam się lista uczniów naszego ośrodka, a na górze listy w prawym rogu znajduje się znak „+” umożliwiający dodanie pacjenta.



Po jego naciśnięciu otworzy nam się panel dodawania pacjenta, w którym należy uzupełnić po prostu dane i zatwierdzić przez kliknięcie „Zapisz”.

The screenshot shows a web browser window with the URL 'cms.sysaba.eu/patients'. A modal window titled 'Dodaj pacjenta' is open, displaying a form for adding a new patient. The form fields include: PESEL (with a text input), imię (first name), Drugie imię (second name), Nazwisko (last name), Nazwisko rodowe (family name), Płeć (gender dropdown), Data urodzenia (date of birth dropdown), and Adres (address) with sub-fields for 'kod pocztowy' (postal code) and 'miejscowość' (locality). At the bottom of the modal are two buttons: 'Anuluj' (Cancel) and 'Zapisz' (Save).

Po zapisaniu pacjent pojawi się na liście i możliwe będzie już dodawanie programów dla niego oraz podejmowanie innych działań.

Jeżeli osobą wprowadzającą jest dyrektor jego panel wprowadzania pacjenta będzie rozszerzony o 1 rubrykę – tj. „Terapeuta prowadzący”.

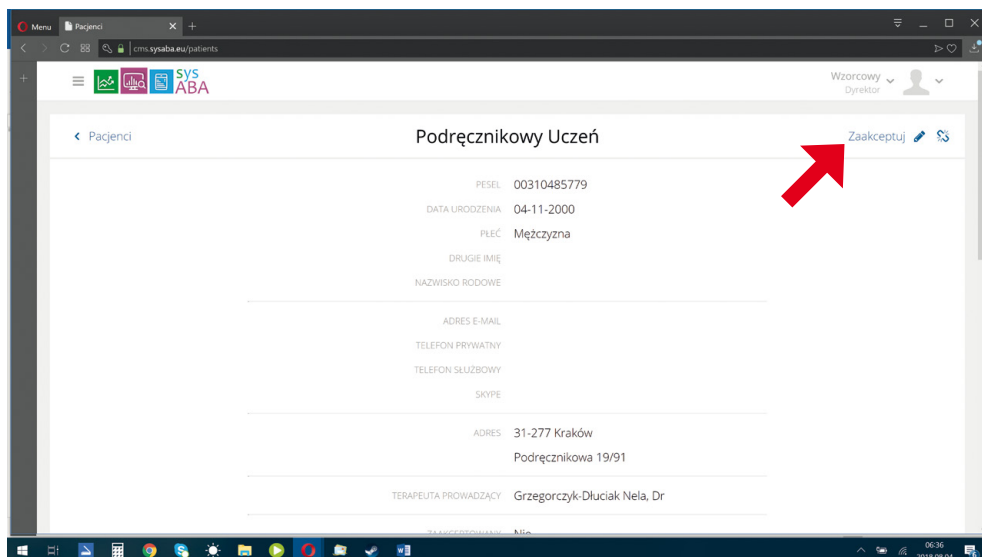
The screenshot shows the same web browser window, but the modal window is now titled 'Edytuj pacjenta' (Edit patient). The form fields are pre-filled with data: Płeć (female), Data urodzenia (2000-11-04), Adres (31-277 Kraków), Podręcznikowa (19 91), Adres e-mail (empty), Telefony (private and service), Skype (empty), and Terapeuta prowadzący (Użytkownik Testowy). The 'Zapisz' button is highlighted in blue.

Wypełnienie tej rubryki automatycznie wiąże terapeuta z pacjentem i natychmiastowo pozwala na podjęcie przez niego działań wobec ucznia.

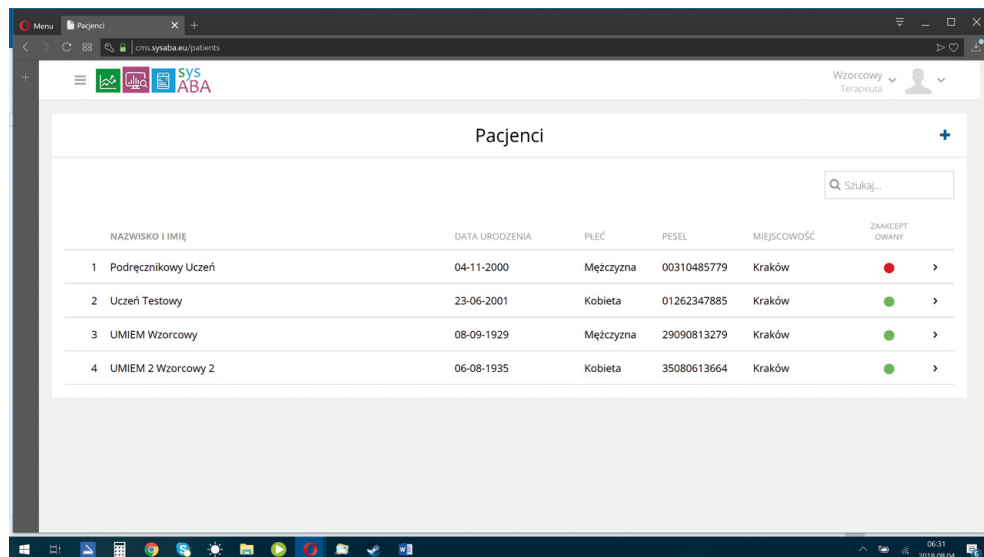
W przypadku jeżeli kartę pacjenta wypełniał terapeuta, będzie musiał powiadomić dy-

rektora o konieczności powiązania pacjenta z terapeutą i poczekać na przeprowadzenie tego działania.

Każdorazowo dyrektor ośrodka musi zaakceptować dane ucznia, zanim będą one aktywne w systemie (tak w przypadku wprowadzania pacjenta przez siebie jak i przez terapeutę). Akceptacja odbywa się poprzez kliknięcie przycisku „Akceptuj” w prawym górnym rogu karty pacjenta.



Jeżeli uczeń nie został jeszcze zaakceptowany przez dyrektora, wówczas na liście uczniów, będzie wyświetlał się z czerwonym znacznikiem oznaczającym brak akceptacji.



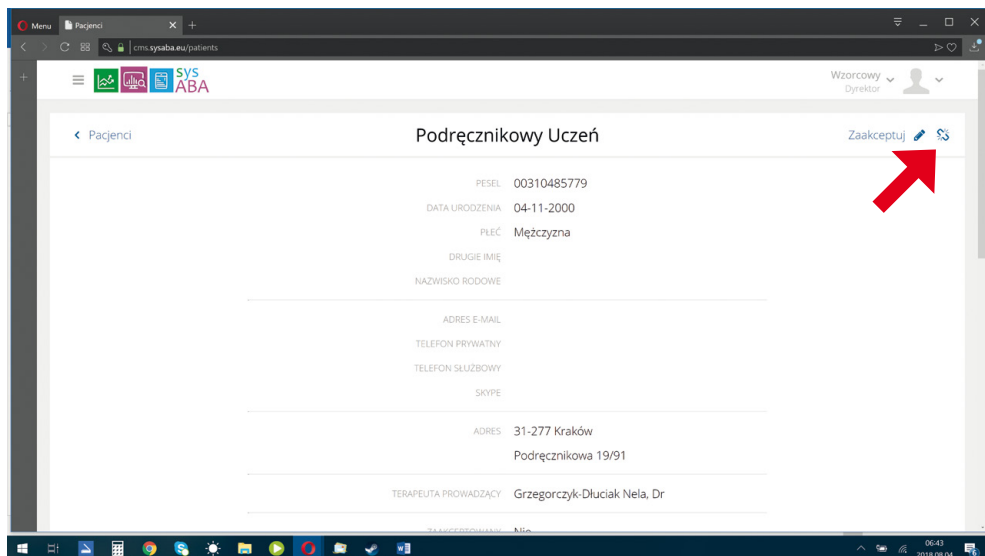
The screenshot shows a web browser window with the URL `cms.sysaba.eu/patients`. The page title is "Pacjenci" (Patients). There is a search bar labeled "Szukaj...". Below the search bar is a table with the following columns: NAZWIŚKO I IMIĘ, DATA URODZENIA, PLEĆ, PESEL, MIĘSCOWOŚĆ, and ZAKCEPTOWANY. The table contains four rows of patient data.

NAZWIŚKO I IMIĘ	DATA URODZENIA	PLEĆ	PESEL	MIĘSCOWOŚĆ	ZAKCEPTOWANY
1 Podręcznikowy Uczeń	04-11-2000	Mężczyzna	00310485779	Kraków	● >
2 Uczeń Testowy	23-06-2001	Kobieta	01262347885	Kraków	● >
3 UMIEM Wzorcowy	08-09-1929	Mężczyzna	29090813279	Kraków	● >
4 UMIEM 2 Wzorcowy 2	06-08-1935	Kobieta	35080613664	Kraków	● >

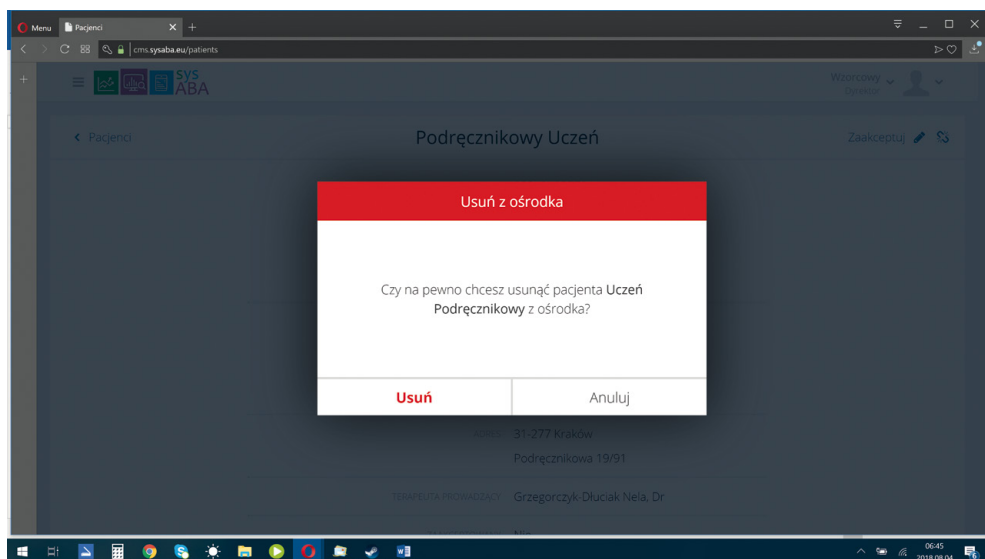
Brak akceptacji skutkuje brakiem uruchomienia aplikacji dla danego ucznia. Innymi słowy – dane z przebiegu jego terapii mogą być gromadzone dopiero po zaakceptowaniu ucznia przez dyrektora.

W przypadku jeżeli uczeń kończy korzystanie z danego ośrodka, obowiązkiem dyrektora jest usunięcie ucznia z listy uczniów. Dane ucznia nie zostają w ten sposób utracone z systemu, ale nie są już dostępne dla zespołu danego ośrodka. Będą natomiast dostępne dla dykcji i terapeutów kolejnego ośrodka, w którym uczeń będzie się uczył (oczywiście pod warunkiem, że ośrodek ten korzysta z SYSABA).

Usunięcia ucznia dokonuje dyrektor, poprzez kliknięcie znaczka rozłączania w prawym górnym rogu karty pacjenta:



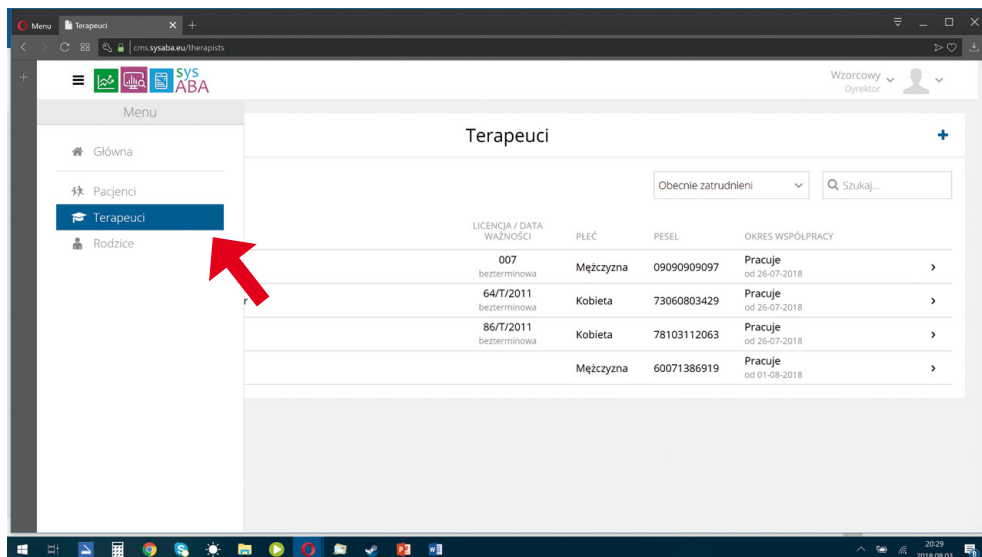
Po kliknięciu, system dodatkowo zapyta o prawidłowość decyzji o usunięciu:



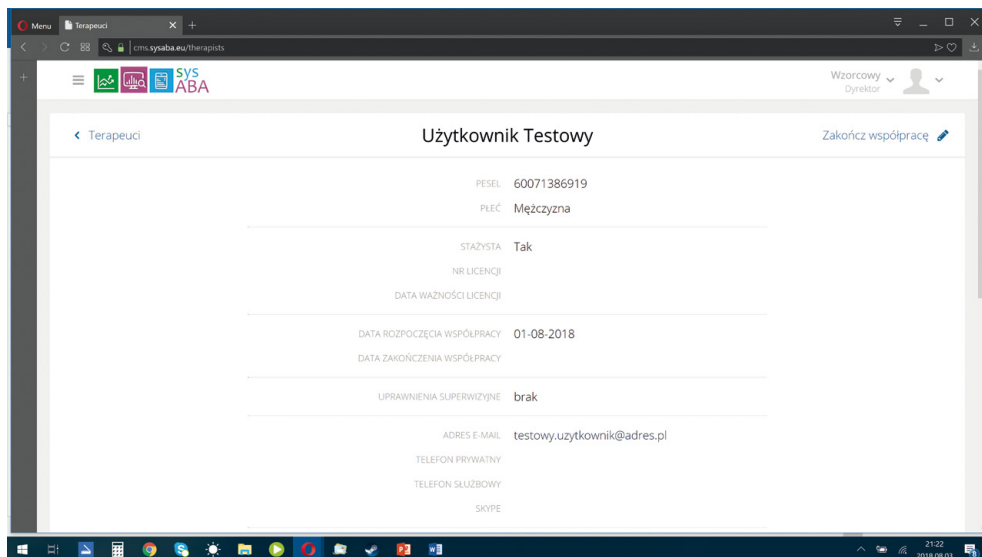
a po zaakceptowaniu (poprzez kliknięcie „Usuń”) – uczeń zostanie trwale usunięty z listy uczniów. Oczywiście – jeżeli w przyszłości wznowi edukację w danym ośrodku, będzie mógł zostać ponownie na listę włączony.

DODAWANIE TERAPEUTY

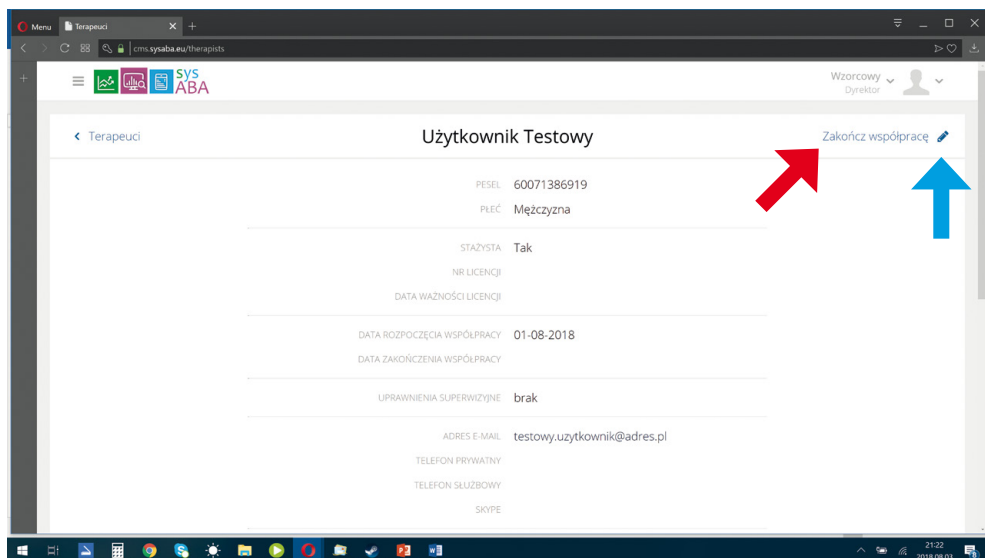
Dodawanie terapeuty odbywa się analogicznie jak wprowadzanie pacjenta, z tym, że dostępne jest wyłącznie z poziomu dyrektora. Przeprowadzane jest ono oczywiście w zakładce „Terapeuci”.



Ważne do podkreślenia jest, że dyrektor też zobowiązany jest do zakończenia współpracy z terapeutą w systemie SYSABA w momencie rozwiązania z nim umowy. Działanie to realizowane jest poprzez kliknięcie danego terapeuty w panelu „Terapeuci”, a następnie kliknięcie w prawym górnym rogu pola „Zakończ współpracę”.



Działanie to jest konieczne, ze względu na ochronę danych osobowych, gdyż w przypadku gdyby nie zostało podjęte, terapeuta również po zakończeniu współpracy miałby dostęp do wszystkich danych osobowych uczniów i terapeutów, w tym również danych z przebiegu terapii.



W przypadku, jeżeli dane osobowe terapeutów ulegają zmianie w trakcie trwania umowy, również dyrektor zobowiązany jest do aktualizacji tych danych, poprzez kliknięcie miejsca oznaczonego niebieską strzałką i uzupełnienie nowych danych w panelu nauczyciela.

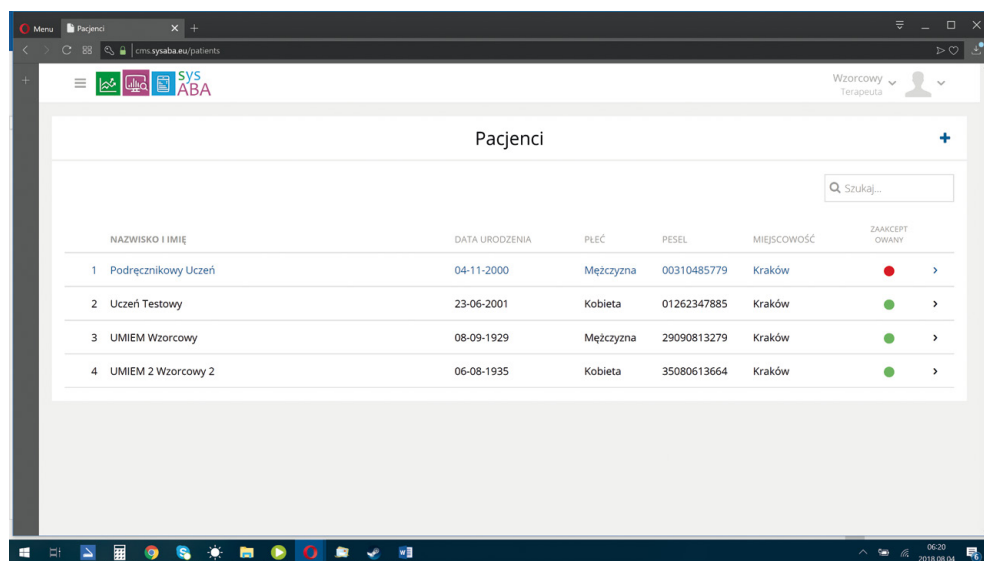
WYWIAD

Bardzo ważnym działaniem wstępnym (choć możliwym do przeprowadzenia na różnych etapach korzystania z systemu) jest uzupełnienie wywiadu ucznia/pacjenta. Jedyną osobą uprawnioną w SYSABA do jego wypełnienia jest terapeuta (nie stażysta).

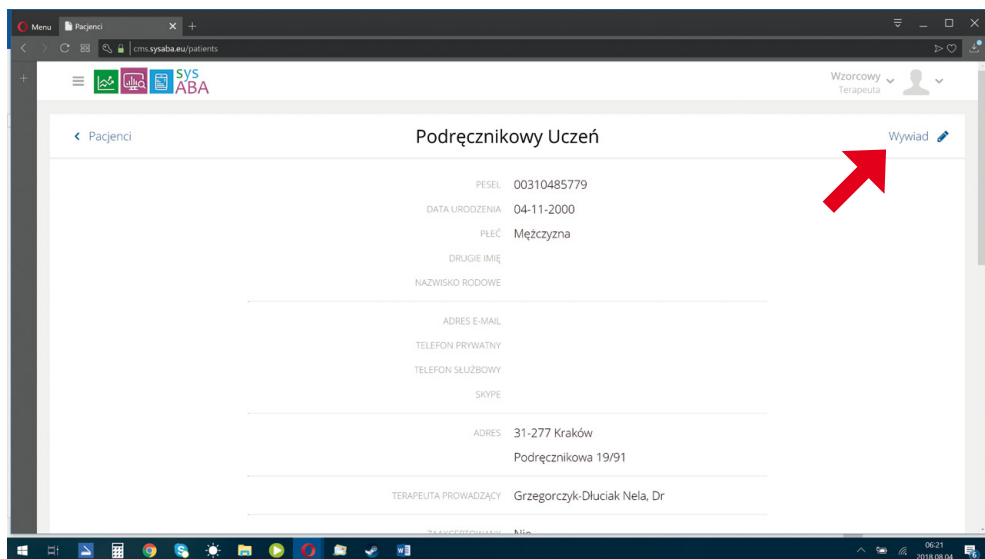
SYSABA została wzbogacona o wywiad z dwóch bardzo istotnych powodów. Po pierwsze – chodziło o zebranie maksymalnie dużej ilości danych o uczniach, ich sytuacji rodzinne, przebiegu terapii i oraz obrazie klinicznym ich problemów. Po drugie – autorzy SYSABA mają nadzieję, że być może w niedalekiej przyszłości na skutek analizy danych dużej ilości pacjentów, możliwym stanie się odkrycie i udowodnienie prawdziwości korelacyjnych (np. hipotetycznie: że zaburzenia snu w dzieciństwie korelują z rozwojem autoagresji w wieku 7 lat czy, że stereotypowa zabawa w dzieciństwie koreluje z rokowaniami na opanowanie umiejętności liczenia) w populacji. To oczywiście nadzieja autorów, która zależeć będzie przede wszystkim od ilości i rzetelności korzystających z SYSABA Użytkowników.

Natomiast niewątpliwie już dziś jest tak, że wywiad stanowi skarbnicę wiedzy o uczniu, co więcej – sukcesywnie aktualizowaną w toku jego terapii. To bardzo cenne. Załóżmy, że np. Uczeń przez 3 lata korzystał z przedszkola w Warszawie, a następnie przenosi się do szkoły w Poznaniu. W takim przypadku – szkoła w Poznaniu, po dodaniu pacjenta do grona swoich uczniów w SYSABA, uzyska dostęp nie tylko do informacji startowo podanych przez Rodzica w wywiadzie, ale także do informacji które aktualizowane były w nim na bieżąco, przez cały okres pobytu ucznia w Warszawie. Wywiad bowiem daje możliwość dodawania/aktualizacji danych w różnych momentach. To istotne. Dzięki temu wiem kiedy został włączony np. nowy lek przeciwpadaczkowy, kiedy podjęta została nowa terapia alternatywna i jak długo była ona stosowana, etc.

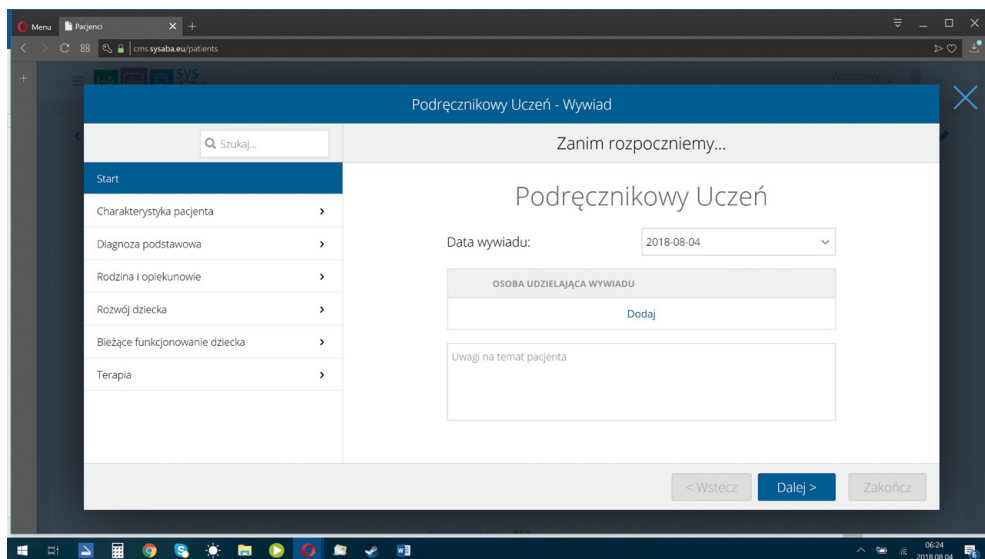
Wywiad wprowadza terapeuta w karcie pacjenta. W tym celu klika na liście „Pacjenci” w ucznia którego chce wprowadzić:



a następnie, po otwarciu karty pacjenta w jej prawym, górnym rogu klika pole „Wywiad”.



Na skutek tego działania otwiera się karta wywiadu, którą należy wypełnić jak najbardziej dokładnie, przechodząc między kartami, każdorazowo poprzez kliknięcie przycisku „Dalej”.



Po uzupełnieniu wszystkich kart, terapeuta zakończy wywiad, klikając przycisk „Zakończ”.

Wywiad nie jest częścią obowiązkową w SYSABA (bez jej wypełnienia, terapia może być prowadzona, można go też wypełnić czy zaktualizować w dowolnym momencie), jednak zachęamy do wypełnienia go jak najwcześniej po objęciu programu ucznia SYSABA. Dzięki temu zapis historii przebiegu terapii będzie pełniejszy.

Rozdział V

BAZA PROGRAMÓW

Niezwyczajnie cennym wymiarem SYSABA, jak sądzimy – bardzo atrakcyjnym w szczególności dla początkujących terapeutów – jest wzbogacenie narzędzia o szeroką (i sukcesywnie rosnącą) bazę programów szablonowych. W rozdziale opisano podstawowe informacje na jej temat.

Czym jest baza programów?

Baza programów jest szerokim zbiorem opracowanych przez superwizorów wzorcowych programów. Każdy z nich został przed wprowadzeniem do bazy oceniony przez co najmniej 2 superwizorów, pod względem poprawności i przydatności.

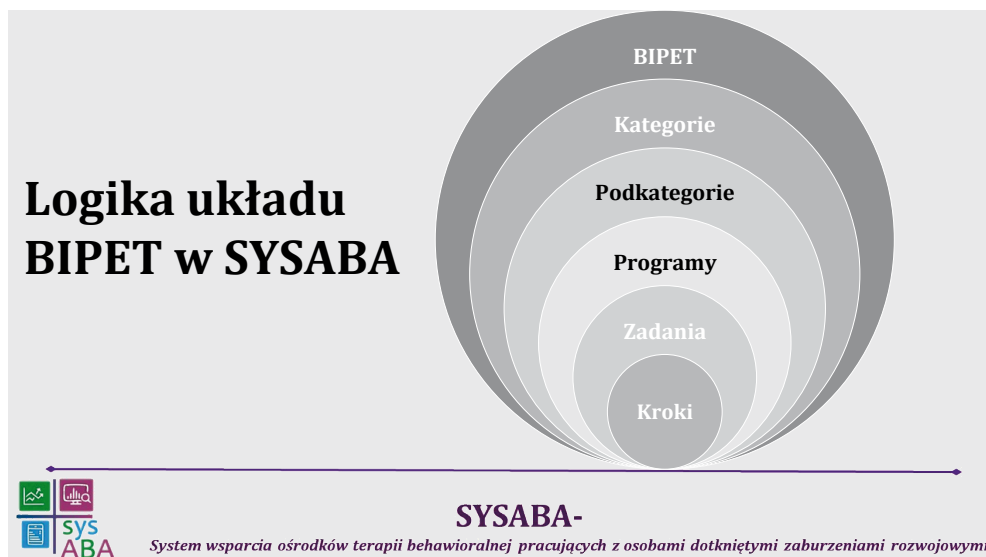
NOWOŚĆ!

BAZA PROGRAMÓW – to pierwsza w Polsce spójna baza behawioralnych programów uczenia, dostępnych terapeutom. Jest bezpłatna, szeroka, przydatna i stanowi wspólne dobro wszystkich użytkowników SYSABA.

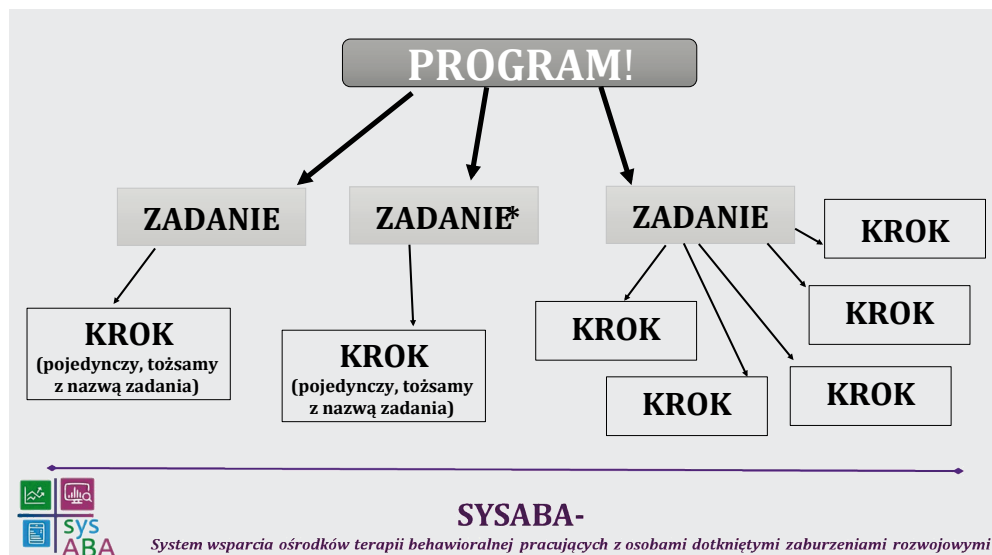
Dzięki bazie terapeuta w momencie pisania programu, będzie miał możliwość korzystania z gotowego rozwiązania, które bądź przyjmie w całości, bądź też zmodyfikuje dla swojego ucznia. Nie zamyka to oczywiście możliwości tworzenia nowych, autorskich programów przez terapeutów. Przeciwnie – terapeuci mają pełną możliwość działania poza szablonem. Co więcej – jeżeli stworzony przez terapeutę program jest dobry a dotyczy umiejętności, której szablon dotychczas w bazie nie istnieje, wówczas po zaakceptowaniu, superwizor może go zgłosić administracji SYSABA do uszablonowania (czyli dołączenia do bazy). Aktualnie proces zgłaszania odbywa się drogą mailową na adres administracja@sysaba.eu (zgłoszenie musi zawierać nazwisko terapeuty i symbol programu; zgłoszenie nie gwarantuje uszablonowania programu. Administracja może uznać bowiem za zasadne lub bezzasadne włączenie go do bazy). W niedalekiej przyszłości system zostanie wzbogacony o funkcjonalności pozwalający na automatyczne przesyłanie „jednym kliknięciem” wybranego programu do uszablonowania.

PRZYJĘTA LOGIKA BAZY

Żeby dobrze opisać logikę bazy, koniecznym jest zaprezentowanie najpierw układu całego BIPET (Behawioralnego Indywidualnego Programu Edukacyjno-Terapeutycznego) w standardzie SYSABA.



Jak widać na rysunku, BIPET podzielony jest na kategorie uczenie, te z kolei dzielą się na podkategorie, a do każdej z nich dopasowane są programy uczenia umiejętności docelowych, obejmujące zestawy. Zadania z kolei mogą obejmować wiele kroków. Dokładniej w SYSABA – każde zadanie musi być złożone z co najmniej 1 kroku (w takim przypadku nazwa zadania = nazwa kroku), ale oczywiście możemy określić dowolną ilość kroków do zadania. Konieczność dodawania pojedynczego kroku, jest podyktowana wyłącznie informatycznymi argumentami związanymi z oprogramowywaniem systemu, nie zaś, z logiką behawioralną. Innymi słowy – w proces terapii, działanie to nie wnosi niczego, jednak pozwoli na sprawne działanie systemu w toku procesu programowania programu ucznia.



SYSABA obejmuje 9 kategorii, dzielących się na podkategorie. Każdej z nich przypisano odpowiedni symbol i kolor. Kategorie różnią się pomiędzy poszczególnymi standardami dokumentacji.

Programy w bazie zostały podzielone przede wszystkim według kategorii i podkategorii. Ich układ jest analogiczny we wszystkich standardach, jednak różni się pomiędzy standardami – nazwami.

S1

**KODY KATEGORII OBOWIĄZUJĄCE
W STANDARDZIE DOKUMENTACJI BIPET**

Numer kategorii	Kod	Nazwa
I		DOKUMENTY OGÓLNE
II	UK	UMIEJĘTNOŚCI KLUCZOWE
	UKW	- współpraca
	UKI	- imitacja
	UKD	- dopasowywanie i sortowanie
III	MK	MOWA/KOMUNIKACJA
	MKR	- rozumienie
	MKP	- proszenie (mands)
	MKN	- nazywanie (tact)
	MKK	- konwersacje (intraverbal)
IV	SF	SAMODZIELNE FUNKCJONOWANIE
	SFS	- umiejętności samoobsługowe
	SFG	- umiejętności gospodarcze
	SFC	- spędzanie czasu wolnego
V	PSZ	UMIEJĘTNOŚCI PRZEDSZKOLNE/SZKOLNE/ ZAWODOWE
	P	- umiejętności przedszkolne
	S	- umiejętności szkolne
	Z	- umiejętności zawodowe
VI	FS	FUNKCJONOWANIE SPOŁECZNE
	FSG	- funkcjonowanie w grupie
	FSN	- wykorzystanie umiejętności w naturalnym środowisku
VII	KZ	ZACHOWANIE

S2

**KODY KATEGORII OBOWIĄZUJĄCE
W STANDARDZIE DOKUMENTACJI BIPET PP:**

Numer kategorii	Kod	Nazwa
I		DOKUMENTY OGÓLNE
II	UK	UMIĘTNOŚCI KLUCZOWE
	UKW	– współpraca
	UKI	– imitacja
	UKD	– dopasowywanie i sortowanie
	UKP	– podążanie za planami
	UKS	– samoobsługa
III	F	FUNKCJONOWANIE w ŚRODOWISKU
	FMK	– mowa i komunikacja
	FC	– czytanie
	FP	– pisanie
	FM	– matematyka
	FS	– umiejętności społeczne
IV	T	TECHNIKA
	TP	– umiejętności porządkowe
	TZ	– umiejętności prezawodowe i zawodowe
	TG	– prace gospodarcze
	TI	– umiejętności informatyczne
V	P	PLASTYKA
VI	M	MUZYKA z RYTMIKĄ
VII	WF	W-F
VIII	Z	ZACHOWANIE

S3

**KODY KATEGORII OBOWIĄZUJĄCE
W STANDARDZIE DOKUMENTACJI AMBULATORYJNEJ:**

Numer kategorii	Kod	Nazwa
I	UK	UMIEJĘTNOŚCI KLUCZOWE
	UKW	- współpraca
	UKI	- imitacja
	UKD	- dopasowywanie i sortowanie
II	MK	MOWA/KOMUNIKACJA
	MKR	- rozumienie
	MKK	- komunikowanie
III	SF	SAMODZIELNE FUNKCJONOWANIE
	SFS	- umiejętności samoobsługowe
	SFP	- umiejętności porządkowe
	SFZ	- umiejętności prezawodowe i zawodowe
	SFC	- spędzanie czasu wolnego
IV	UP	UMIEJĘTNOŚCI PRZEDSZKOLNE
V	US	UMIEJĘTNOŚCI SZKOLNE
VI	Z	ZACHOWANIE

Powyższe podziały kategorii będą niezwykle istotne przy wprowadzaniu nowych programów dla uczniów i przy zapisywaniu ich. Aby rozpocząć przeszukiwanie bazy trzeba bowiem wiedzieć w jakim standardzie tworzymy BIPET, oraz z jakiej kategorii i podkategorii chcemy napisać program. Z kolei przy zapisywaniu programu, dla łatwiejszego przeszukiwania bazy winniśmy opisać go nadając indywidualną nazwę programu, w skład której wchodzi także kod. Szczegółowo procesy tworzenia i zapisywania programów zostały opisane w kolejnym – VI rozdziale.

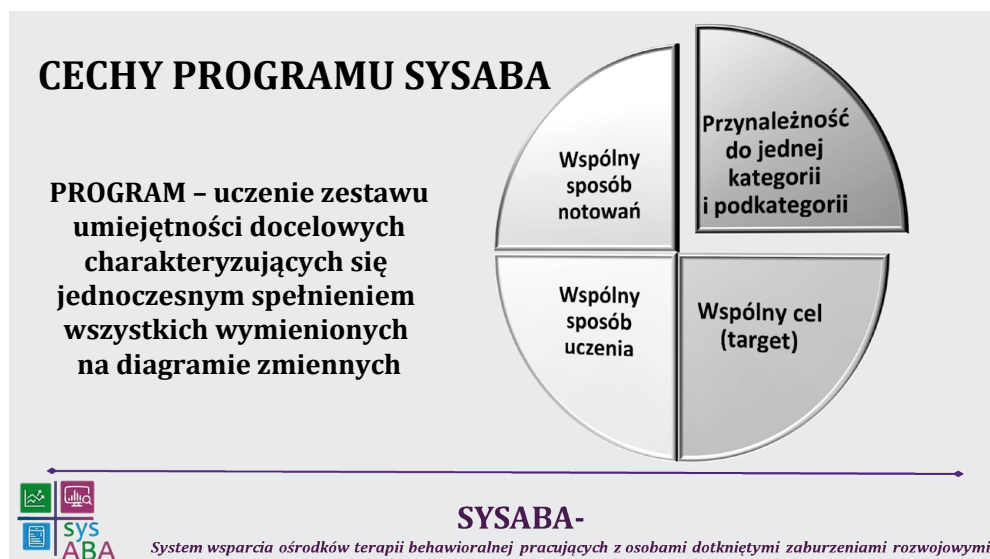
PROGRAMY W BAZIE

Jak już wielokrotnie wcześniej wspomniano, kluczowym elementem całego systemu SYSABA jest program uczenia umiejętności docelowej.

Zanim omówimy formalną strukturę programu, chcielibyśmy się skupić na czym jest sam program i umiejętność docelowa (*target behavior*).

Program jest dokumentem powstającym w toku oprogramowywania w SYSABA pojedynczej umiejętności docelowej. Składa się z odpowiedzi na 3 podstawowe pytania:

- 1) „Czego uczymy?” – czyli jaka umiejętność docelowa będzie objęta tym programem;
- 2) „Jak uczymy?” – czyli jaki sposób uczenia zastosowano w danym programie;
- 3) „Jak dokumentujemy?” – czyli jaki sposób notowań przyjęto dla monitorowania programu.



Pojęcie umiejętności docelowej w SYSABA rozumiane jest uczenie zestaw umiejętności aktualnie dla ucznia deficytowych, dla których planowane jest uczenie, charakteryzujących się:

- wspólnym celem,
- wspólną przynależnością do kategorii i podkategorii,
- wspólnym sposobem uczenia,
- wspólnym sposobem dokumentowania.

Jeżeli chociaż jedna z powyższych zmiennych nie zostanie spełniona dla umiejętności targetowych, wówczas program będą musiały być dla nich stworzone osobne programy.

Przykład:

Terapeuta chce napisać program rozwijający samodzielność ucznia w zakresie samoobsługi. Wie, że będzie uczył z wykorzystaniem łańcuchów czynności. Tworzy więc (zgodnie z krokami z rozdziału VI) program o nazwie „SFS/A Realizacja samoobsługowych łańcuchów czynności”. Program rozpiął z wykorzystaniem łańcuchów przez całkowitą prezentację. Po kontakcie z superwizorem, ustalono, że część zadań w programie powinna być jednak uczona z wykorzystaniem łańcuchów zachowań od początku. Dlatego też terapeuta nie może ich dalej kontynuować w notowaniu, tylko musi zawiesić te łańcuchy i stworzyć dla nich odrębny program pt. np. „SFS/A Realizacja samoobsługowych łańcuchów czynności od początku”. To konieczne gdyż w tym przypadku różnić się będzie sposób uczenia i sposób notowania.

Dokładnie w ten sposób, zostały podzielone programy w bazie programów SYSABA. Każdy z nich ma indywidualną nazwę, odpowiadającą targetowej umiejętności i symbol oznaczający odpowiednio: kategorię, podkategorię i sposób uczenia/notowania.



Symbole A-E używane w nazwie programu odpowiednio oznaczać będą sposoby uczenia i notowania. Szerzej ich implikacje omówiono w rozdziale VII.

Na razie tylko przedstawiamy ich znaczenie:



Baza programów SYSABA, będzie stale rozbudowywana. Startowo Obejmuje wiele wariantów programów, jednak ciągle jeszcze nie na wszystkie, spośród i tak – zamkniętego i na razie relatywnie ograniczonego – katalogu umiejętności docelowych.

Jednak niewątpliwie baza będzie dynamicznie rosła. Tym dynamiczniej, im więcej użytkowników będzie tworzyć programy i im więcej superwizorów będzie zgłaszać programy administracji (administracja@sysaba.eu) do uszablonowania.

PROGRAM W BIPET

Zakładamy, że większość korzystających z SYSABA terapeutów, poza elektroniczną wersją dokumentacji, tworzyć też będzie jej wersję papierową.

Przyglądnijmy się zatem jak wygląda pojedynczy program wykonany w standardzie SYSABA (co oczywiste – w BIPET obejmuje wiele takich pojedynczych programów). Poniżej przedstawiony, przykładowy program jest identyczny z drukowanym z SYSABA, jednak został wyedytowany graficznie (dla potrzeb tego przewodnika) i dołożono do niego na szarych polach definicje poszczególnych pól (te części nie są widoczne na wydruku).

UKI/B Imitacja motoryczna

Nazwa programu**1. UMIEM WZORCOWY****Imię i nazwisko ucznia****2. Kategoria uczenia (obszar IPET)**

Symbol kategorii: UK/UK_I

Numer programu: 1

3. Cel programu

Celem programu jest opanowanie przez ucznia umiejętności **Imitacja motoryczna**.

OPIS STOSOWANEGO SPOSOBU UCZENIA**4. Pomoce do zadania**

Przed przystąpieniem do uczenia zadań w obrębie tego programu terapeuta musi przygotować:

- wzmocnienia zgodne z indywidualnym systemem wzmocnień

5. Bodźce rozpoczęcia zadania

Bodźcem rozpoczynającym realizację zadań z tego programu jest:

- 1) skoncentrowanie na sobie uwagi wzrokowej
- 2) werbalny bodziec ze strony terapeuty w postaci polecenia: „Zrób tak samo” + demonstracja ruchu

6. Technika uczenia

Uczenie zadań w tym programie odbywa się **w wyodrębnionych próbach nieciągłych**.

7. Sposób uczenia

Uczenie odbywa się poprzez **pojedyncze ćwiczenia – typ B**.

8. Startowe reakcje terapeuty

Po bodźcu wywołującym terapeuta: oczekuje na prawidłową reakcję 5 sek

9. Reakcje pacjenta

Prawidłowa reakcja ze strony ucznia obejmuje: imitację za wzorem/ terapeutą/filmem

10. Sposoby podpowiedzi terapeuty

Jeżeli uczeń nie przejawia w ustalonym okresie prawidłowej reakcji, wówczas terapeuta stosuje podpowiedź: fizyczną, którą stopniowo wycofuje najszybciej jak jest to możliwe.

11. Wzmocnienia

Jeżeli uczeń reaguje zgodnie z oczekiwaną reakcją, wówczas terapeuta wzmacnia go zgodnie z ind. systemem wzmocnień. Występują również specyficzne wzmocnienia społeczne!

12. Wykorzystywane mechanizmy generalizacji nabytej umiejętności

Generalizacja będzie prowadzona przez **(opis sposobów syntetyczny)**: osoby i miejsca.

JAK DOKUMENTUJEMY PRZEBIEG UCZENIA W OBREBIE TEGO PROGRAMU?

13. Sposób pomiaru

Terapeuta prowadzi bieżące zbieranie danych, odnotowując kolejne założone pomiarem próby jako prawidłowe lub nieprawidłowe.

Notowanie jest prowadzone **przez wybrane ćwiczenia**. W trakcie sesji należy wykonać **10 prób**.

14. Częstotliwość realizacji pomiaru

Pomiar realizowany jest raz na **7 dni**.

15. Pretest

Pretest jest formą sprawdzenia poziomu aktualnych umiejętności ucznia w zakresie realizacji programu. W trakcie terapeuta wydaje uczniowi SD i oczekuje przez **5 sekund**.

Następnie odnotowuje prawidłowość bądź nieprawidłowość reakcji ucznia. W trakcie pretestu **nie dopuszcza** się stosowania **podpowiedzi i wzmocnień**.

Podczas pretestu wzmacnianiu nie podlega mierzone zachowanie, natomiast terapeuta może wzmacniać inne zachowania takie jak: kontakt wzrokowy, spokojne zachowanie, prawidłowe reakcje na polecenia dystrakcyjne, etc.

16. Planowane okresy weryfikacji Czyli jak często będzie wprowadzana linia trendu i ewentualnie modyfikowany

program

Skuteczność działań będzie weryfikowana co **90 dni**.

17. Kryterium zaliczenia programu

Zadanie jest zaliczone gdy **co najmniej 70%** z wszystkich wykonanych prób zostało zaliczonych. Zadanie jest zakończone gdy zostanie zaliczone **2 razy** z rzędu. Program uważa się za zaliczony gdy wszystkie jego zadania są zakończone.

18. IOA

Test zgodności wykonywany jest **1x w semestrze** wg następującej definicji:

(Liczby zgodnych ocen obu osób zbierających dane/liczba ocen zgodnych + niezgodnych) * 100%

19. Zadania programu

Celem programu jest opanowanie przez ucznia umiejętności:

	ZADANIE	KROKI
1	UKI/B – Naśladowanie ruchów motoryki dużej – podniesienie rąk	1. Podniesienie rąk
2	UKI/B – Naśladowanie ruchów motoryki dużej – uderzanie rękami w uda	2. Uderzenie rękami w uda
3	UKI/B – Naśladowanie ruchów motoryki dużej – klaśnięcie	3. Klaśnięcie
4	UKI/B – Naśladowanie ruchów motoryki dużej – wstanie	4. Wstanie
5	UKI/B – Naśladowanie sekwencji dwóch ruchów motoryki dużej – wstanie i klaśnięcie	5. Wstanie i klaśnięcie
6	UKI/B – Naśladowanie sekwencji dwóch ruchów motoryki dużej – tupnięcie i pomachanie	6. Tupnięcie i pomachanie

20. Metryczka programu

Program przygotowuje **mgr Ewa Kuliga** w ośrodku terapeutycznym **Niepubliczne Szkoły Umiem** od dnia **20-09-2004**.

Przy wydruku programu trzeba pamiętać o kilku ważnych zasadach:

WAŻNE!!!

- Niektóre pola programu, będą przed wydrukiem wymagać edycji (stylistycznej lub graficznej). Zawsze należy sprawdzić całość!
- Sugerujemy ujednoczenie czcionek
- Sugerujemy rozkład programów w BIPET wg wzornika (zał. płyta CD)
- Sugerujemy opatrzenie przed wydrukiem programów logo ośrodka w górnym nagłówku
- Wydruk wersji papierowej wymaga zebrania podpisów zgód (terapeuta, dyrektor, superwizor, rodzic) na wersji papierowej!
- WYDRUK JEST OPCJĄ, A NIE KONIECZNOŚCIĄ!!!



SYSABA-

System wsparcia ośrodków terapii behawioralnej pracujących z osobami dotkniętymi zaburzeniami rozwojowymi

Przede wszystkim: bogactwo języka polskiego oraz – mimo wszystko – ograniczenia i sztywności programu komputerowego, nie pozwoli autorom na stylistyczne ujednoczenie wszystkich pól programu. Stąd program przed wydrukiem winien być zawsze wyeksportowany do Worda i wyedytowany tak pod względem stylistycznym jak i graficznym.

Ma to również dużą zaletę, polegającą na tym, że po przeniesieniu programu terapeuta może opatrzyć go własnym logo, czy adresem ośrodka (poprzez wklejenie danych w górny margines). Taki program wygląda bardzo profesjonalnie i pozytywnie wpływa na wizerunek ośrodka!

W przypadku części ośrodków, wydruk wersji papierowej będzie wymaganym standardem (ze względu na konieczność tworzenia dokumentacji oświatowej ośrodka), jednak należy pamiętać o tym, że z punktu widzenia SYSABA, wydruk ten absolutnie nie jest potrzebny. Konstruowanie, dokumentowanie programu oraz procesy akceptacji uczonych umiejętności przez wymagane strony (terapeutę, rodzica, dyrektora i superwizora) odbywają się przecież w formie elektronicznej i jako takie, tak w kontekście merytorycznym jak i prawnym – są wystarczające!

Rozdział VI

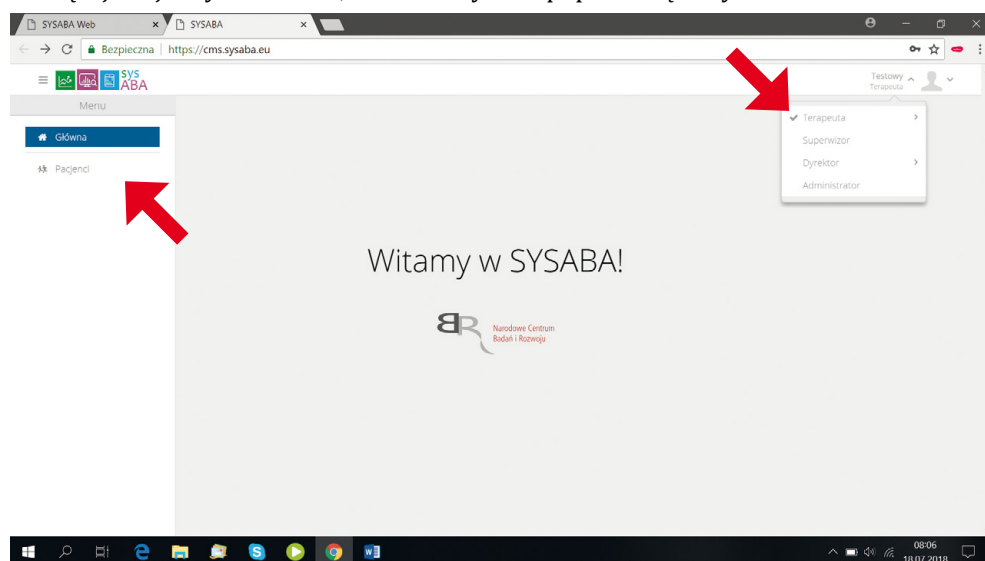
TWORZENIE NOWEGO PROGRAMU

Niezależnie od istniejącej w SYSABA bazy programowej, masz Użytkownika również możliwość samodzielnego tworzenia autorskich programów lub dowolnego modyfikowania istniejących do potrzeb Twojego ucznia. Stąd w tym rozdziale przedstawimy procesy tworzenia i modyfikacji tak programów uczenia jak i programów eliminowania zachowań trudnych.

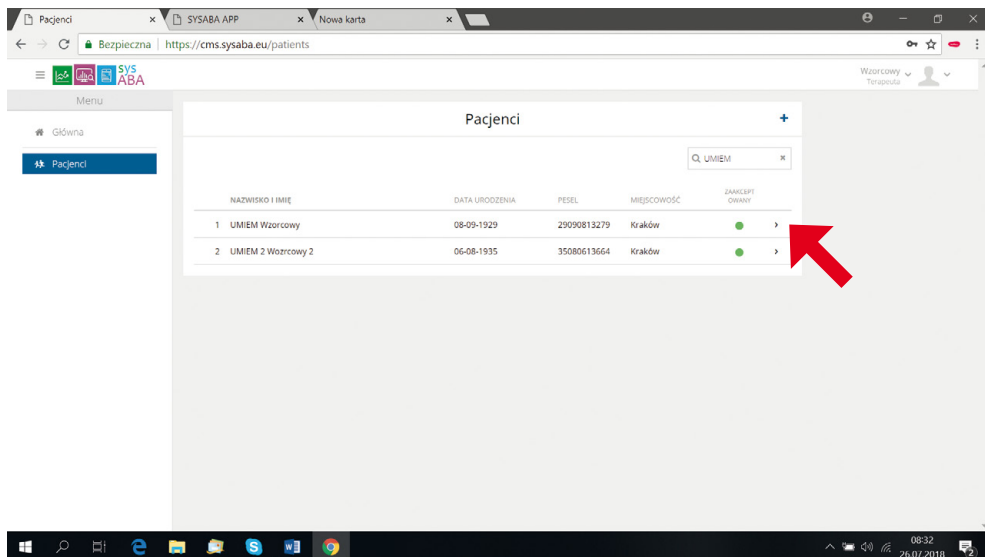
TWORZENIE NOWEGO PROGRAMU UCZENIA

W poniższym podrozdziale zostało opisane samodzielne przygotowywanie nowego programu uczenia.

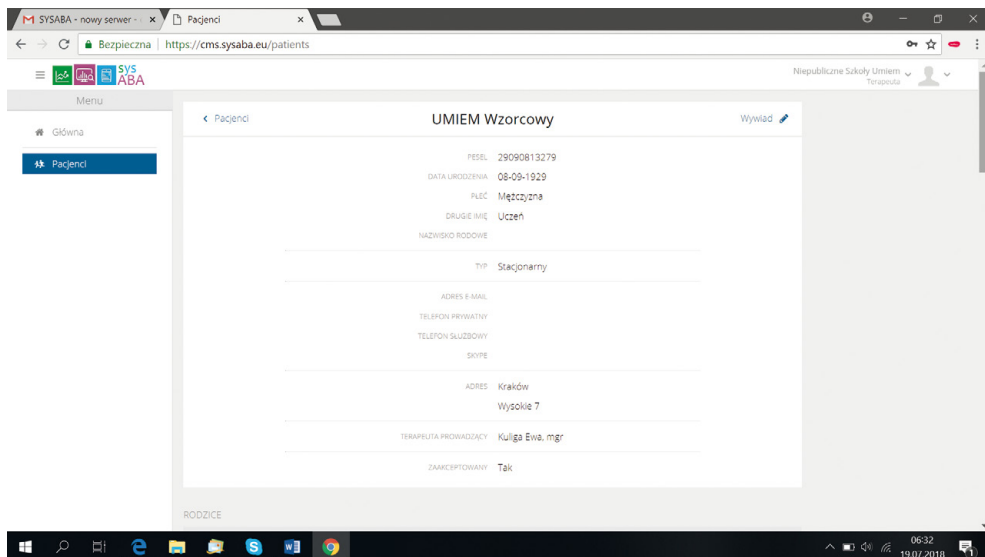
Aby stworzyć nowy program należy zalogować się w systemie jako TERAPEUTA. Oczywiście – jeżeli to jedyna przypisana Ci Użytkownikowi rola, system automatycznie zaloguje Cię w ten sposób. Natomiast jeżeli masz więcej przypisanych ról, lub pracujesz w więcej niż jednym ośrodku, wówczas system poprosi Cię o wybór tożsamości.



Następnie z zakładki „Pacjenci” musisz wybrać ucznia, dla którego będzie przygotowywany program. Wyboru dokonujemy klikając na strzałkę w linijce danego Ucznia.



W konsekwencji rozwinie się tablica wybranego ucznia.



Poniżej danych informacyjnych dotyczących pacjenta znajdują się odpowiednio programy uczenia:

The screenshot shows the 'PROGRAMY UCZENIA' section of the SYSABA system. The table below represents the data shown in the interface:

NUMER / CEL	NAZWA	OKRES
1	Czekanie	UKW/C Czekanie od 01-09-2017
1	Dopasowywanie pojedynczych elementów	Dopasowywanie pojedynczych elementów DTT nieciągłe od 02-01-2000
8	Imitacja motoryczna	UKI/B Imitacja motoryczna od 01-09-2017
2	Imitacja motoryczna	UKI/D Imitacja motoryczna w zestawach od 01-09-2017
1	Imitacja motoryczna	UKI/B Imitacja motoryczna od 20-09-2004
9	Imitacja w obrębie głowy	UKI/B- Imitacja ruchów w obrębie głowy od 01-09-2017
7	Imitacja w obrębie głowy	UKI/D- Imitacja ruchów w obrębie głowy od 01-09-2017
6	Imitacja w obrębie głowy	UKI/B- Imitacja w obrębie głowy od 01-09-2017
10	Imitacja werbalna	Imitacja werbalna od 20-09-2001
3	Imitacja werbalna	UKI/B - Imitacja werbalna - w pojedynczych ćwiczeniach od 31-08-2017

jak też i programy zachowań

The screenshot shows the 'PROGRAMY ZACHOWAŃ' section of the SYSABA system. The table below represents the data shown in the interface:

NR	NAZWA	OKRES
4	Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności	Z/A Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności - skręcanie śrub od 01-09-2017
3	Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności	Z/A Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności - skręcanie dilugopisów od 01-09-2017
2	Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności	Z/A Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności - laminowanie od 01-09-2017
1	Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności	Z/A Wykonywanie prezerwodowych łańcuchów czynności od 01-09-2017

Chcąc utworzyć nowy program uczenia naciśnij przycisk „Dodaj” w odpowiednim polu (w tym przypadku w polu dotyczącym programów uczenia), co spowoduje otwarcie się okienka tworzenia programu. Od tego momentu oprogramowujemy daną umiejętność

docelową – czyli tworzymy program uczenia. Innymi słowy: będziesz musiał Użytkownikowi wypełnić bardzo wiele pól!

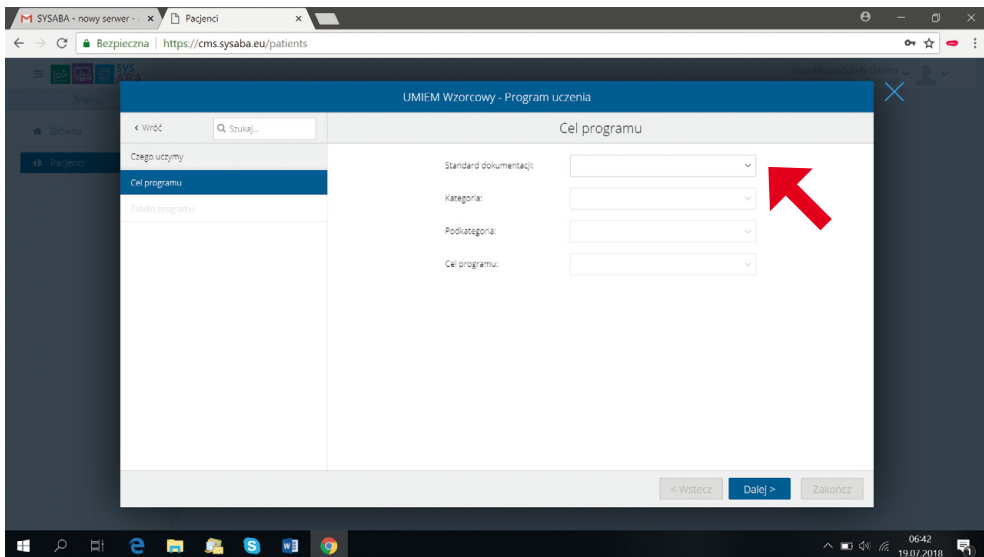
Już na wstępie – na pierwszej stronie przywita Cię nowość.

NOWOŚĆ!

Terapeuta w momencie pisania programu, musi wiedzieć w jakim standardzie będzie tworzył dokumentację. Całą dokumentację dla 1 ucznia tworzymy zawsze w tym samym standardzie!

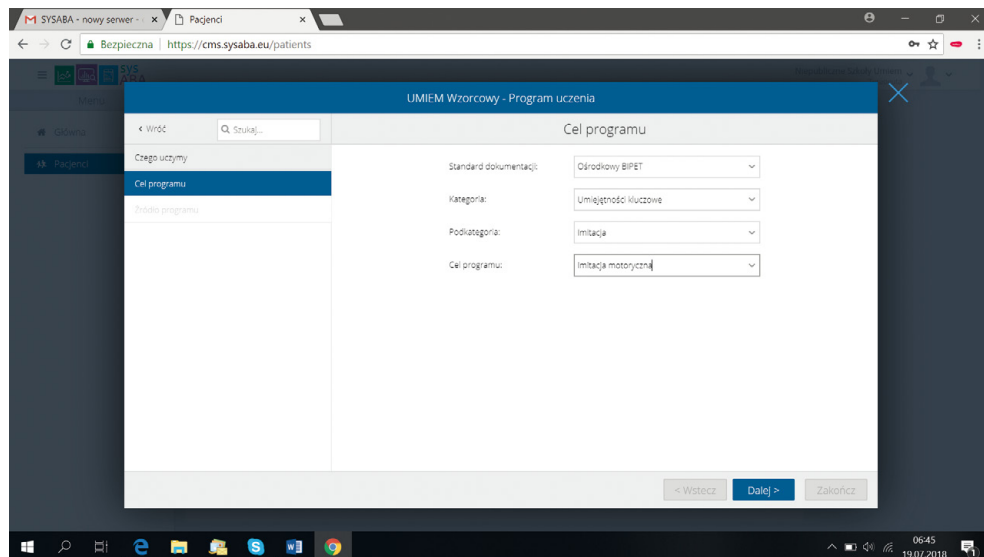
Standard warunkuje wybór kategorii i celów uczenia!

Szczegóły poszczególnych standardów i przyporządkowanie kategorii wraz podkategoriami, opisano w poprzednim – V rozdziale tego podręcznika.



Wszystkich wyborów dokonujemy w SYSABA poprzez kliknięcie w strzałkę rozszerzalnej listy wyborów. Następnie wybierasz Użytkownika standard dokumentacji, w której przygotowywany jest program, kategorię i podkategorię, których dotyczy oraz cel programu.

Ważną informacją jest, że cały podręcznik, który trzymasz w rękach Użytkownikowi, opracowany został na najbardziej rozbudowanym standardzie, czyli S1 – OŚRODKOWY BIPET. Tworząc w pozostałych standardach, korzystasz z analogicznego schematu postępowania (w 100% poza nazwami kategorii dla S2; S3 natomiast będzie uboższe o kilka pól wyboru).



Bardzo ważnym polem jest pole wyboru celu programu. Aktualnie stanowi ono zamknięty katalog kilkuset celów (oczywiście w przypadku poszczególnych standardów, kategorii i podkategorii wyświetlać się będą nie wszystkie, tylko odpowiadające wybranym wyżej zmiennym).

NOWOŚĆ!

Katalog celów jest katalogiem zamkniętym. Terapeuta nie ma możliwości swobodnego dopisywania celów. W przypadku zatem, jeżeli chce stworzyć program na umiejętność docelową spoza listy – wówczas musi wysłać maila na adres administracja@sysaba.eu z prośbą o dodanie celu.

Zostanie on dodany, lub zostanie mu wskazany w odpowiedzi inny zgodny cel. Prosimy o cierpliwość – weryfikacja dokonywana jest ręcznie, stąd na odpowiedź administracja potrzebuje co najmniej kilka godzin.

Proponowane przez nas rozwiązanie, może wydawać Ci się Użytkowniku, uciążliwym i niepraktycznym. Jednak, taka decyzja autorów została głęboko prze-myślana. Jak pamiętasz – już na wstępie podręcznika, informowaliśmy o tym, że SYSABA docelowo jest także narzędziem badawczym pozwalającym na wychwyce-nie prawidłowości w uczeniu. By takie badania były możliwe konieczne jest, by sto-sowane przez różnych użytkowników programy, charakteryzowały się tymi samymi nazwami i logiką konstrukcyjną. Wówczas pól porównań jest maksymalnie dużo.

Dotychczas w praktyce terapeutów behawioralnych cele programów były swobodnie ustanawiane przez nich samych. Stąd dokonywanie porównań w obrębie efektywności uczenia było – w sensie informatycznym, niewykonalne.

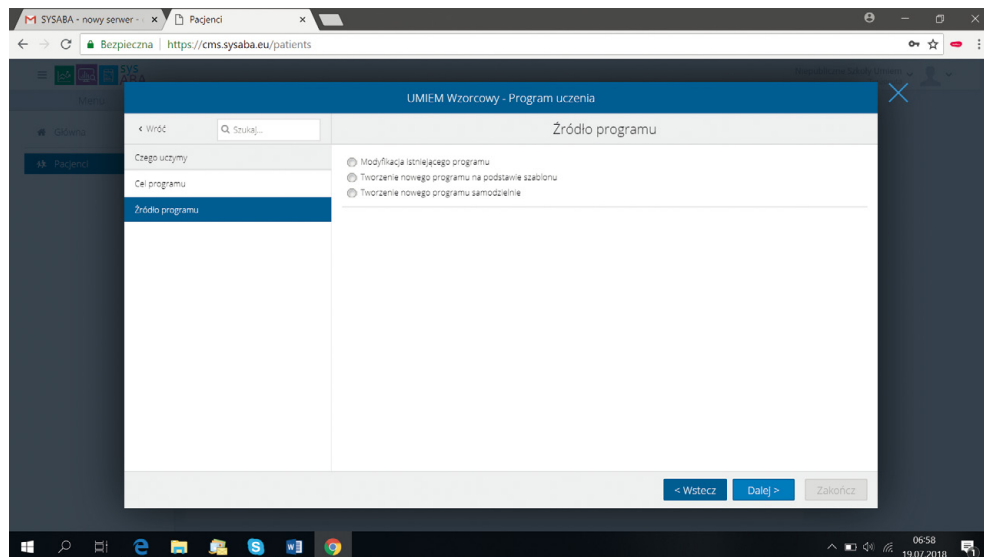
Na przykład: terapeuta 1 tworzył program o nazwie „Trening poleceń”, w tym samym czasie terapeuta 2 pisał program „Wykonywanie poleceń 1-, 2- i 3-etapowych”, a terapeuta nr 3 pisał kilkanaście programów typu „Rozumienie i wykonywanie `tupnij/kłaśnij`”; „Rozumienie i wykonywanie `obrót i odłożenie misia do koszyka`”, etc. Właściwie wszystkim im chodziło o to samo. Ale język i podejście do samej czynności pisania programów (ktoś wolał tworzyć szerokie programy dla wielu zadań, a ktoś wąskie na pojedyncze umiejętności) powodowały, że nie można było wyprowadzać zależności dla ich programów. A już na pewno nie mogły tego wykonać programy komputerowe, dla których, każdy z tych programów był po prostu innym celem!

Ten sam problem dotyczył również przyporządkowania uczonych umiejętności do kategorii i podkategorii. Na przykład: weźmy umiejętność „rysowanie prostych rysunków”. I ponownie: terapeuta 1 przyjmował, że to umiejętność przedszkolna (kwalifikował jako P), terapeuta 2, że uczy z wykorzystaniem imitacji (kwalifikował jako UKI), terapeuta 3 – przyjmował, że uczy z albumem i docelowo włączy w plan samodzielnych aktywności (kwalifikował jako SFC), a terapeuta 4 przyjmował, że to umiejętność często wykorzystywana w przedszkolu (kwalifikował jako FSG). Tak jak w poprzednim przypadku, sam pewnie rozumiesz Czytelniku, że w sensie informatycznym, wyłapanie, że programy te dotyczą tego samego, było niemożliwe.

Stąd właśnie przyjęto, że nowe cele będą dodawane do SYSABA wyłącznie z poziomu administratora. I dlatego właśnie o potrzebie nowego celu, zawsze musisz administrację Użytkownika, poinformować mailowo. Na pewno – odpowiemy tak szybko, jak to tylko będzie możliwe.

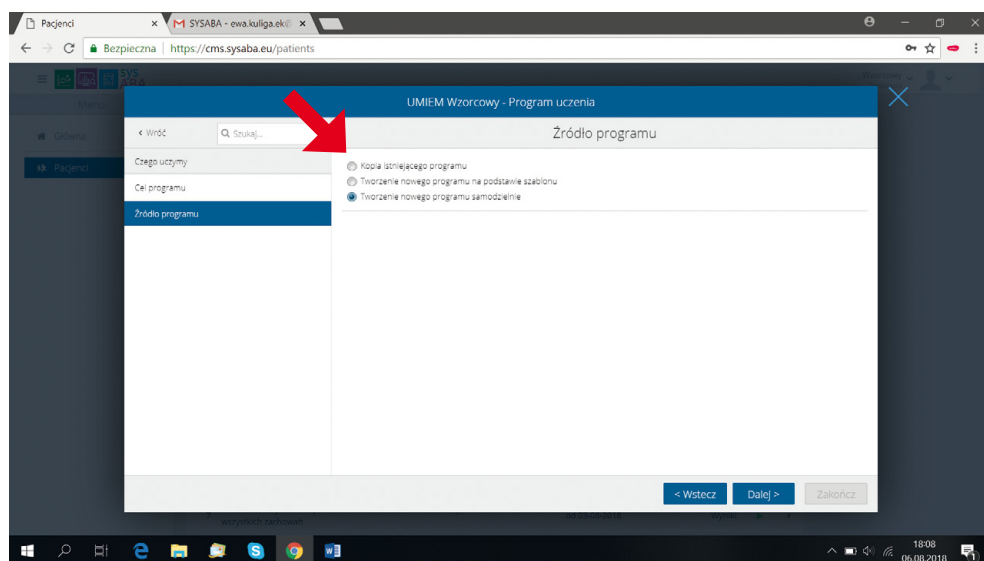
Powróćmy do pisania programu:

Po wybraniu wszystkich elementów na karcie „cel programu” należy przejść do kolejnego etapu tworzenia programu, poprzez przyciśnięcie przycisku „Dalej”. Ogólnie – nawigacja w całym pisaniu będzie się właśnie odbywać poprzez użycie tego przycisku.

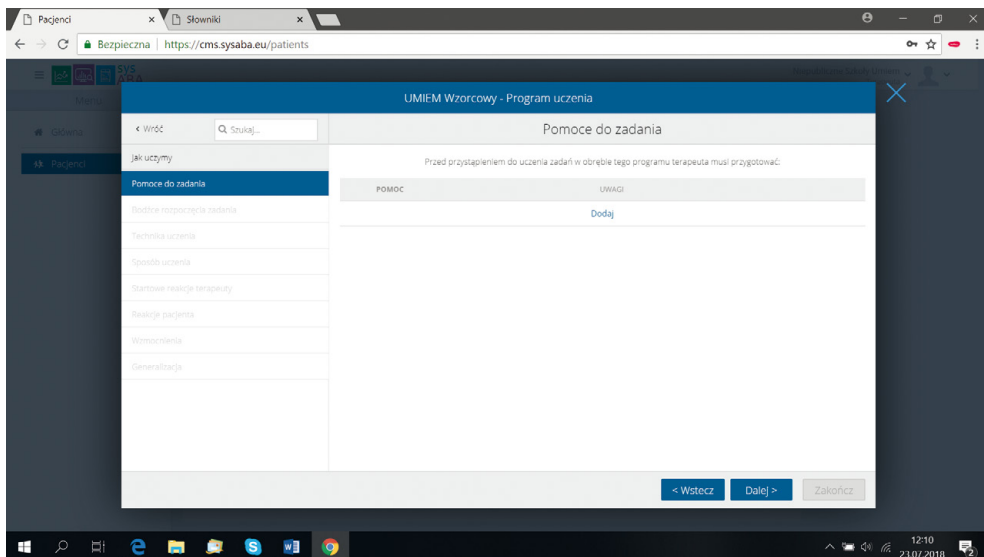


Na kolejnej stronie pojawia się zapytanie o źródła programu. Tu musisz podjąć Użytkownikowi decyzję czy przygotujesz swój program samodzielnie od początku, czy wolisz skopiować któryś z programów, z których korzysta lub korzystał Twój pacjent, czy też wykorzystasz gotowy szablon z bazy programów.

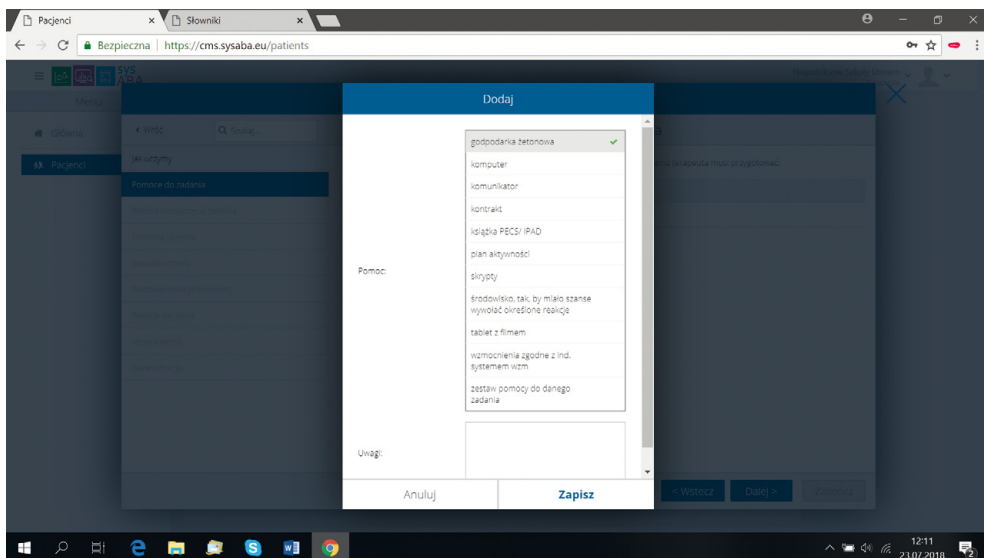
Wyboru dokonujesz, poprzez kliknięcie w punkt obok wybranej opcji. Dla potrzeb tego rozdziału wybraliśmy najpierw samodzielne tworzenie programu.



Po kliknięciu przycisku „dalej” zostaniesz poproszony o określenie pomocy dydaktycznych jakie wykorzystywane będą w programie.



Wybór pomocy do zadania odbywa się poprzez przycisk „Dodaj”. Kliknięcie go otwiera nowe okno, w którym pojawiają się możliwe opcje wyboru poszczególnych pomocy, koniecznych do przygotowania w ramach uczonego programu.



Aby wybrać daną formę pomocy musisz Terapeuta zaznaczyć daną opcję, klikając w nią. Co ważne: to pole pojedynczego wyboru. Jeżeli chcesz wybrać więcej niż jedną pomoc –

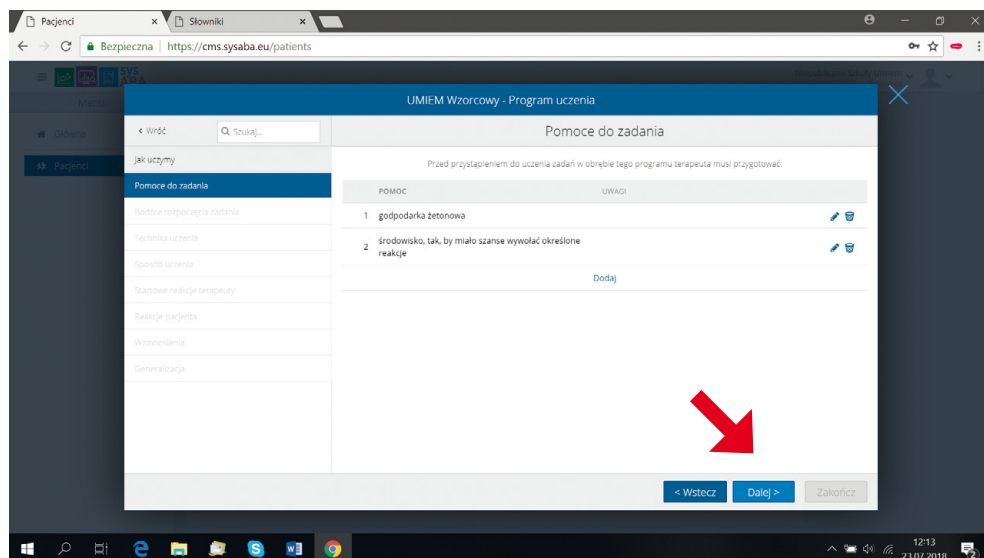
wówczas po prostu powtarzasz czynności, klikając ponownie „Dodaj”. Od tego momentu na niektórych kartach będzie nam towarzyszyć pewna nowość, a mianowicie pole „Uwagi”, które służy do uzupełniania ręcznego. Tu możesz rozszerzyć opis, tak by stał się np. zrozumiały dla Rodzica. Możesz też wskazać też coś, spoza zamkniętego katalogu w danym polu.

NOWOŚĆ!

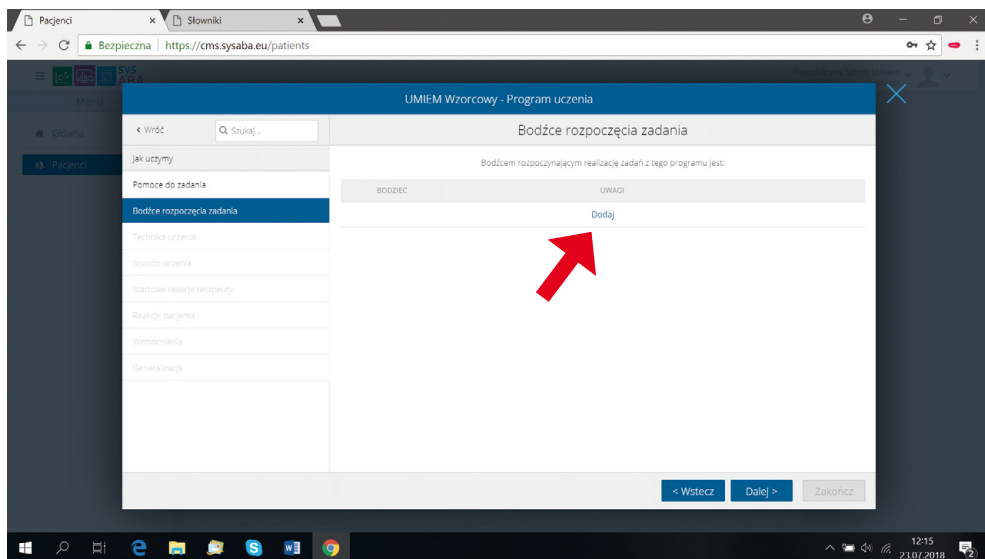
Uzupełniając pole „Uwagi” na każdym etapie tworzenia dowolnego programu, musisz pamiętać, że informacje zawarte w tym polu, będą pozbawione znaczenia badawczego. Ponieważ uzupełniasz to pole „własnymi słowami” – program nie będzie w stanie tych danych porównywać z innymi. Stąd pole to traktowane być musi wyłącznie jako „kosmetyka programu” i stosowane wyłącznie wtedy, gdy katalog nie uwzględnia zbliżonego hasła.

Jeżeli zauważasz w katalogu bardzo istotny brak – powiadom nas mailowo na adres administracja@sysaba.eu. O ile będzie to możliwe postaramy się uzupełnić katalog o Twoją sugestię.

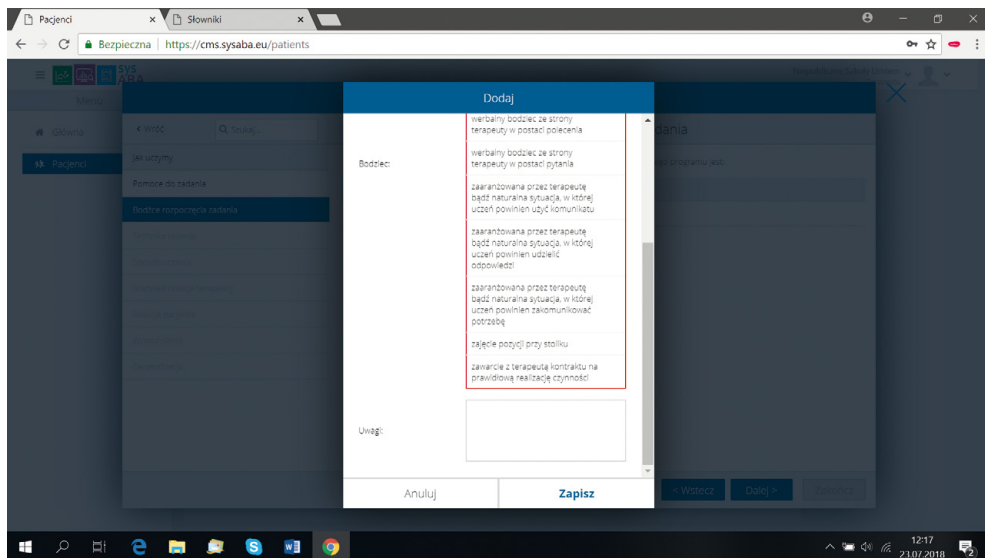
Po wybraniu wszystkich niezbędnych pomocy przejdź Użytkownika do kolejnego etapu przygotowywania programu, poprzez przycisk „Dalej”.



Kolejnym etapem budowania programu terapeutycznego jest informacja na temat bodźców (SD) koniecznych do rozpoczęcia zadania.

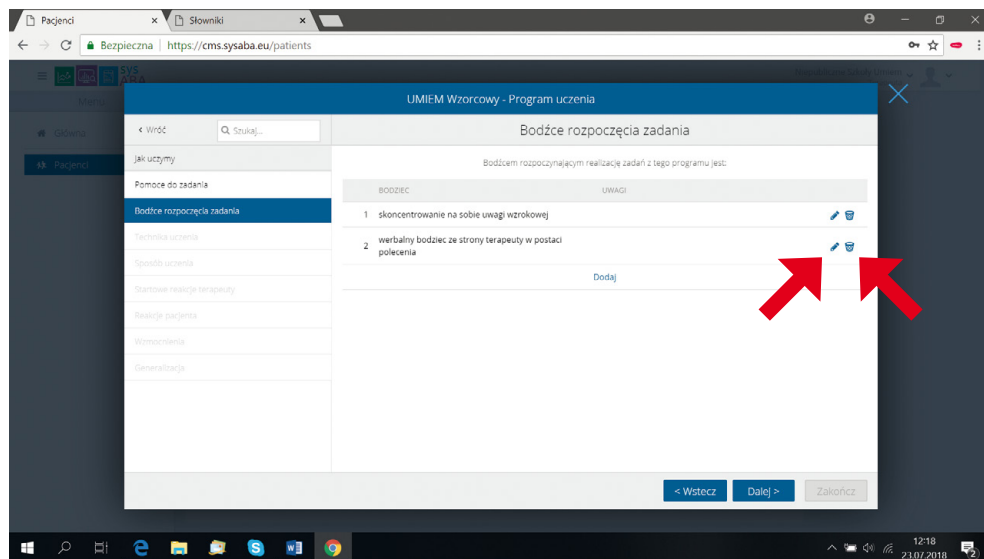


Wyboru poszczególnych bodźców dokonujesz poprzez zaznaczenie opcji „Dodaj”, znajdującej się w środkowej części ekranu. Kliknięcie go, każdorazowo otworzy nowe pole informujące o możliwych bodźcach rozpoczynających uczenie.

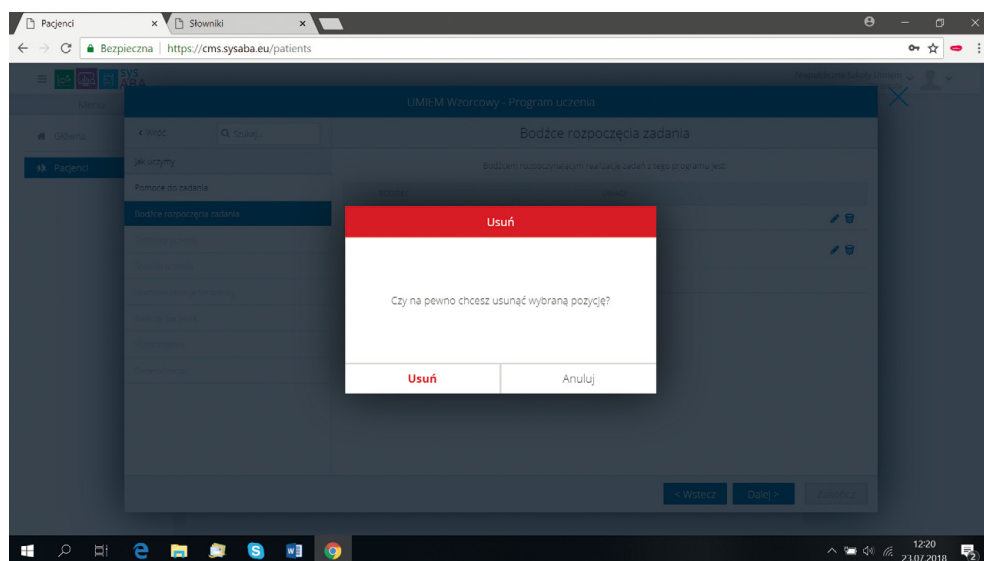


Wybór poszczególnych bodźców odbywa się poprzez zaznaczenie danego elementu (po prostu kliknij w wybrany element), ewentualne uzupełnienie pola „Uwagi” i zaznaczenie opcji „Zapisz”.

Po dokonaniu wszystkich wyborów możesz edytować stworzoną listę poprzez naciśnięcie ikony „pisaka” (umożliwia modyfikację opcji) lub „kosza” (usuwa wybraną opcję).

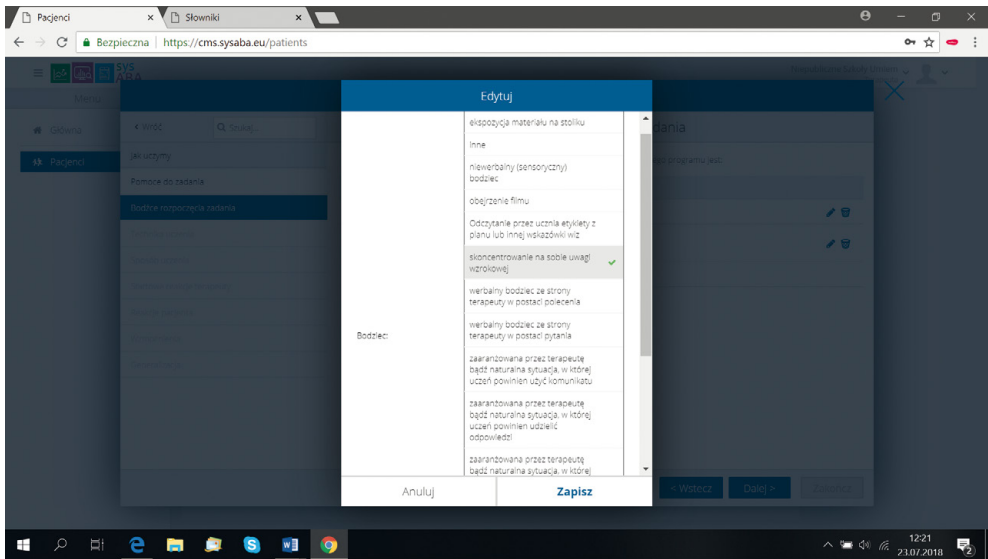


W przypadku wybrania ikony „kosza” (usuń), zawsze pojawi się Ci się pole z zapytaniem, czy jesteś Użytkowniku zdecydowany na usunięcie wcześniej wybranej opcji.



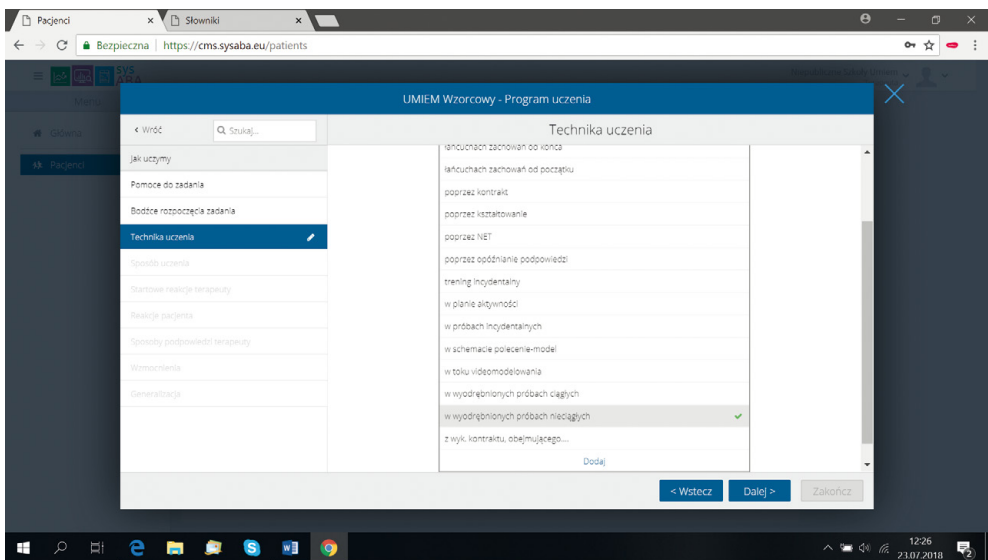
Zaznaczenie opcji „Anuluj” przerywa zmianę, zaznaczenie opcji „Usuń” powoduje usunięcie wcześniej wprowadzonego elementu.

Wybranie opcji modyfikacji (zaznaczenie ikony „pisaka”), powoduje pojawienie się nowego okna z edycją.



Postępowanie w przypadku edycji jest takie same, jak w przypadku dodawania nowego elementu.

Po zakończeniu prac nad określeniem bodźców startowych, przejdź kolejnej karty (oczywiście przez kliknięcie „Dalej”). Teraz zostaniesz poproszony o wybranie technik uczenia.



Wybór techniki uczenia jest jednokrotny i odbywa się poprzez zaznaczenie danej techniki (chodzi oczywiście o „techniki” behawioralne). To logiczne, gdyż jak już przeczyta-

łość w V rozdziale – technika uczenia jest jedną z 3 jednostki warunkujących odrębność programów.

NOWOŚĆ!

TECHNIKA UCZENIA – jest jedną z jednostki charakteryzujących program. Innymi słowy jeżeli będziesz chciał Użytkownika uczyć tej samej umiejętności docelowej z wykorzystaniem różnych sposobów uczenia – musisz zawsze stworzyć odrębne programy!

Przykładowo: Terapeuta chce uczyć ucznia samoobsługi w zakresie prostych czynności higienicznych z użyciem łańcuchów zachowań (SFS/A). Ale: nie ma pewności w toku jakiego uczenia jego uczeń najłatwiej będzie opanowywał umiejętności. Chce zatem wprowadzić uczenie poprzez: plan aktywności, łańcuch od początku, łańcuch przez całkowitą prezentację i videomodelowanie. Stąd też tworzy 4 odrębne programy dla uczenia umiejętności w obrębie tego samego targetu. Czyli tworzy następujące programy:

- „SFS/A Wykonywanie prostych czynności higienicznych przez łańcuch od początku” – i tu np. daje zadanie: „mycie rąk”;
- „SFS/A Wykonywanie prostych czynności higienicznych przez łańcuch przez całkowitą prezentację” i tu np. daje zadanie „mycie zębów”;
- „SFS/A Wykonywanie prostych czynności higienicznych przez videomodelowanie” i tu np. daje zadanie „użycie dezodorantu”;
- „SFS/A Wykonywanie prostych czynności higienicznych przez plan aktywności” i tu np. daje zadanie „użycie toniku do twarzy”.

Oczywiście po pewnym czasie (po okresie weryfikacji tempa uczenia), będzie mógł swobodnie zawiesić niektóre z programów, jeżeli uzna, że uczenie uzyskiwane w innych technikach uczenia jest u ucznia skuteczniejsze. Wówczas może zawiesić np. 3 programy i zostawić jeden ujednolicając uczenie wszystkich umiejętności samoobsługowych, i dołączając po prostu nowe zadania do programu. Ważne: notowanie w tych zadaniach rozpocznie się od początku (tj. od dnia zmiany techniki uczenia).

Po zakończeniu prac nad wyborem sposobu uczenia, kliknij „Dalej”, przez co przejdziesz, do kolejnego istotnego etapu tworzenia programu, a mianowicie wyboru „sposobu uczenia”.

NOWOŚĆ!

SPOSÓB UCZENIA – to określenie tego w jaki sposób będą grupowane zadania w programach. W ramach wyboru sposobu uczenia użytkownik ma możliwość uczenie umiejętności poprzez:

- ✓ łańcuchy zachowań (typ A),
- ✓ pojedyncze ćwiczenia (typ B),
- ✓ pojedyncze ćwiczenia w krokach (typ C),
- ✓ pojedyncze zestawy zadań (typ D)
- ✓ zestawy w krokach (typ E).

Jak rozumiesz Czytelniku – musieliśmy, tworząc SYSABA, dokonać pewnego uporządkowania w możliwościach tworzenia programów uczenia. Ponieważ terapeuci behawioralni stosowali dotychczas bardzo różne formy zapisu uczonej umiejętności (często prowadzące do tego same efektu w zapisie), pogrupowaliśmy możliwości. Ważne byś dobrze rozumiał czytelniku, jak skutkuje każda z nich:

Typ A – czyli łańcuch czynności – włączamy tu dowolny łańcuch, uczonej za pomocą dowolnej techniki uczenia; dla każdego łańcuch będzie sporządzany osobne notowanie, wykres i będzie przeprowadzana odrębna weryfikacja efektywności w czasie (wykreślanie tendencji).

Typ B – pojedyncze, równoległe zadania – włączamy tu zadania, które będą uczone bez czasowego powiązania ze sobą. Dla każdego zadania będzie sporządzone osobne notowanie, osobny wykres i będzie przeprowadzana odrębna weryfikacja efektywności w czasie (wykreślanie tendencji).

Typ C – pojedyncze zadania w krokach uczenia – włączamy tu zadania, które rozpisane będą w krokach uczenia. Zadań może być wiele i każde z nich może mieć wiele kroków. Kroki ustanawiane będą hierarchicznie, zadania mogą być uczone równoległe. Wszystkie kroki dla danego zadania będą przedstawiane na jednym wykresie, ale przedzielone pretestami i weryfikacja efektywności w czasie (wykreślanie tendencji) możliwe będzie zarówno dla każdego kroku osobno jak i dla całego zadania.

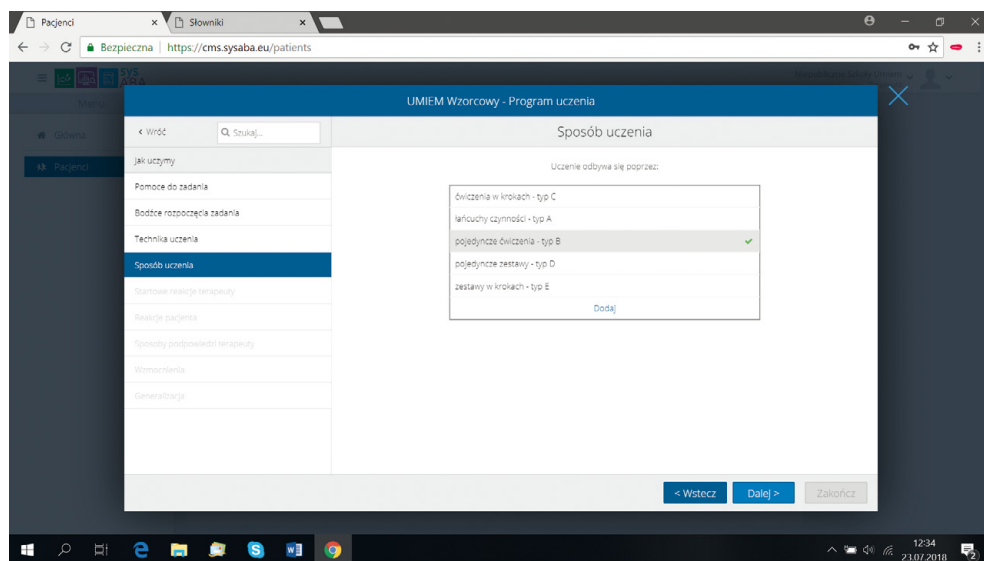
Typ D – równoległe zestawy zadań – włączamy tu zadania, które będą uczone w zestawach (po kilka reakcji), ale bez czasowego powiązania pomiędzy zadaniami. Dla każdego zestawu w zadaniu będzie sporządzone osobne notowanie, osobny wykres i będzie przeprowadzana odrębna weryfikacja efektywności w czasie (wykreślanie tendencji).

Typ E – równoległe zestawy zadań w krokach uczenia – włączamy tu zadania, w których uczenie będzie odbywać się w zestawach, które rozpisane będą w krokach uczenia. Zadań może być wiele i każde z nich może mieć wiele zestawów i wiele kroków. Kroki i zestawy ustanawiane będą hierarchicznie, zadania mogą być uczone równole-

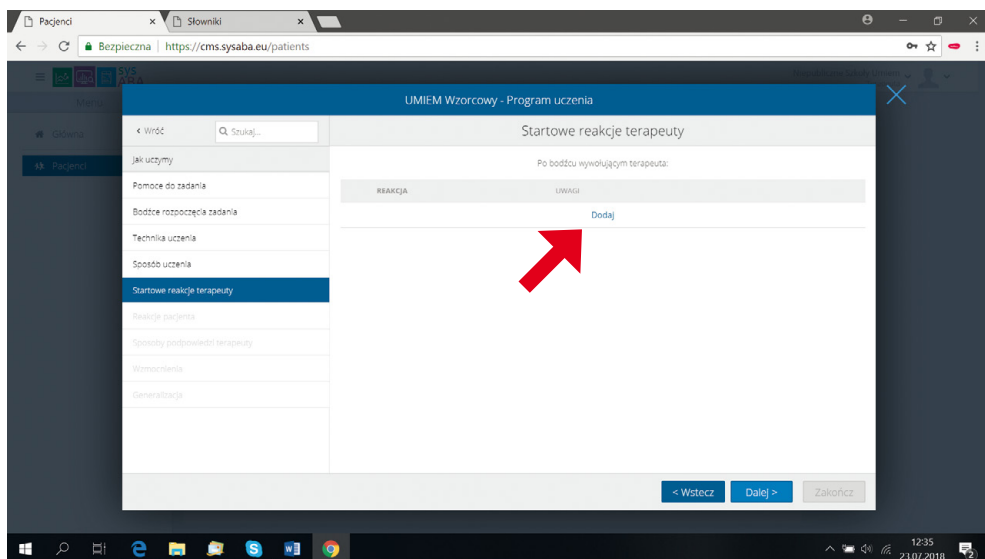
gle. Wszystkie kroki dla danego zadania będą przedstawiane na jednym wykresie, ale przedzielone pretestami i weryfikacja efektywności w czasie (wykreślanie tendencji) możliwe będzie zarówno dla każdego kroku osobno jak i dla całego zadania.

Wybór sposobu uczenia jest jednokrotny i warunkuje znaczną część dalszego programowania. Dlatego jeżeli na tym etapie popełnisz błąd – może on być brzemien-ny w skutki (nie będziesz mógł zaplanować właściwie notowań, gdyż ustalony sposób uczenia będzie miał przełożenie na tabelową rejestrację danych oraz na sekwencję próby, która jest jednym z kolejnych elementów tworzenia programu terapeutycznego).

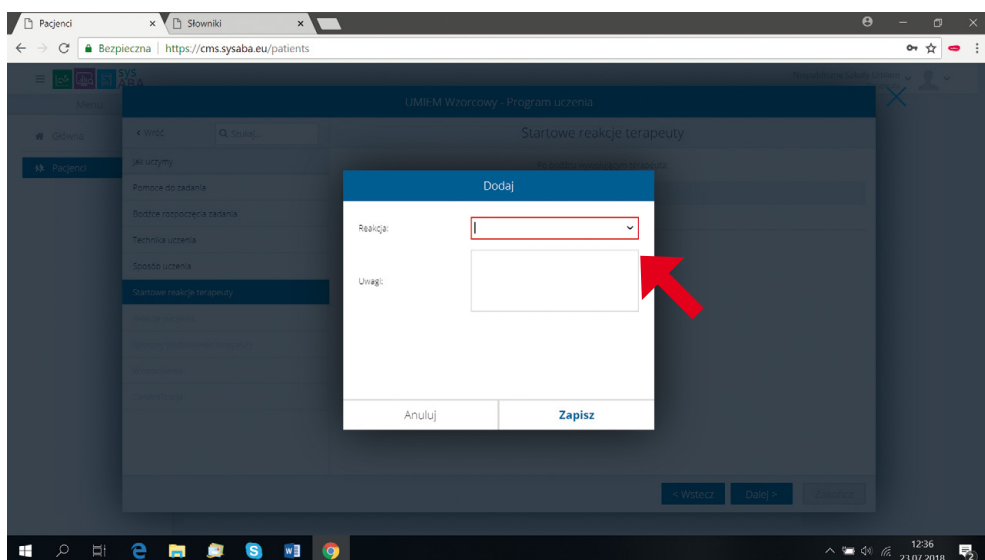
Wybór sposobu uczenia dokonywany jest poprzez zaznaczenie danej opcji.



Po wybraniu sposobu uczenia i kliknięciu przycisku „Dalej” przeniesiony zostaniesz Użytkownika do planszy wyboru startowych reakcji terapeuty.

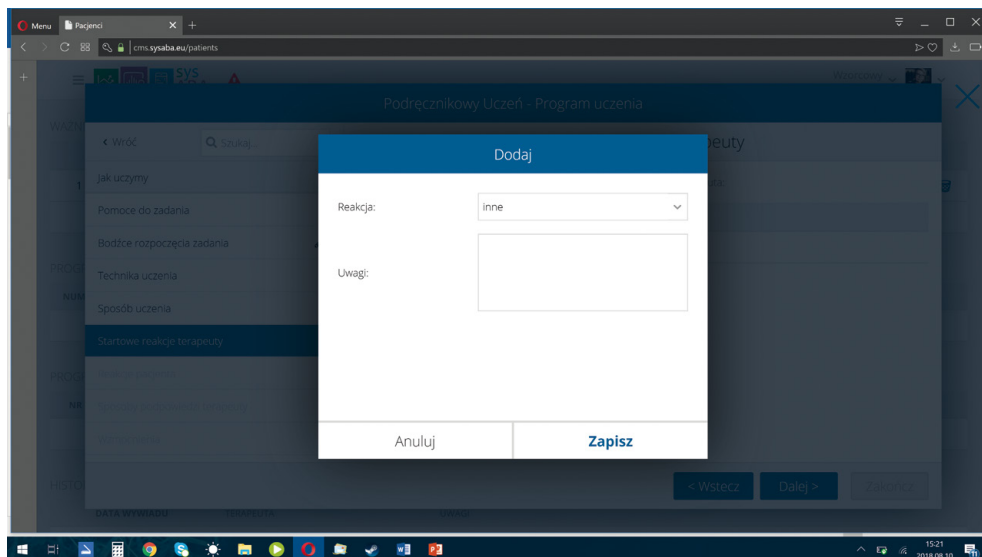


Wyboru odpowiednich reakcji dokonujesz Użytkownika w tym polu przy wykorzystaniu opcji „Dodaj”, która (podobnie jak uprzednio przy wyborze pole dodaj) otwiera nam nowe pole z możliwością wyboru reakcji i ewentualnym jej uzupełnieniem w polu „Uwagi”.

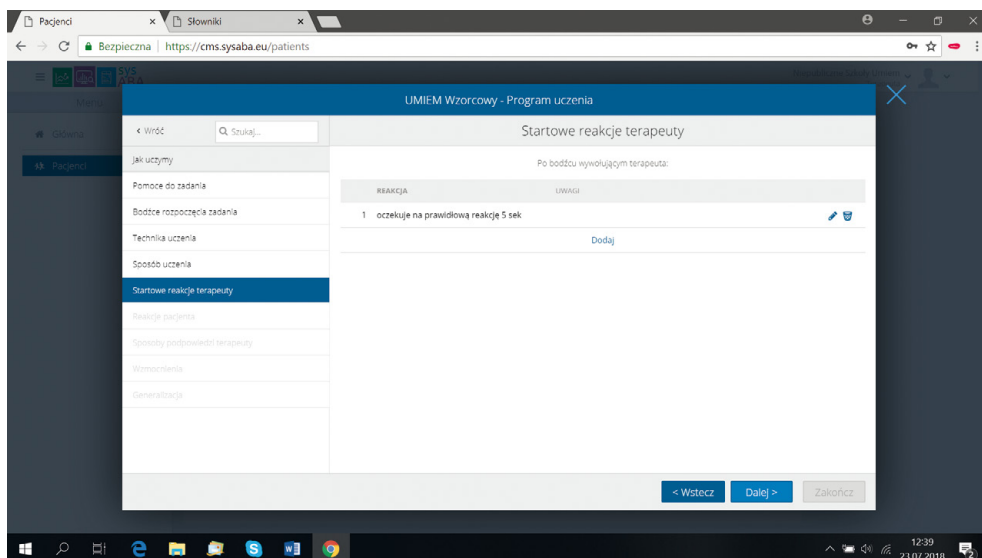


Kiedy klikniesz w znacznik menu rozwijalnego pola „Reakcje” zobaczysz zamknięty katalog kilkunastu przykładowych reakcji. Wybór reakcji jest zatwierdzany poprzez przycisk „Zapisz”. Możesz wybrać oczywiście wiele reakcji za każdym razem klikając

pole „Dodaj” i powtarzając kolejne kroki. Co ważne: jeśli w zamkniętym katalogu nie znajdziesz właściwej reakcji, wybierz „Inne” i następnie opisz reakcję w polu „Uwagi”.

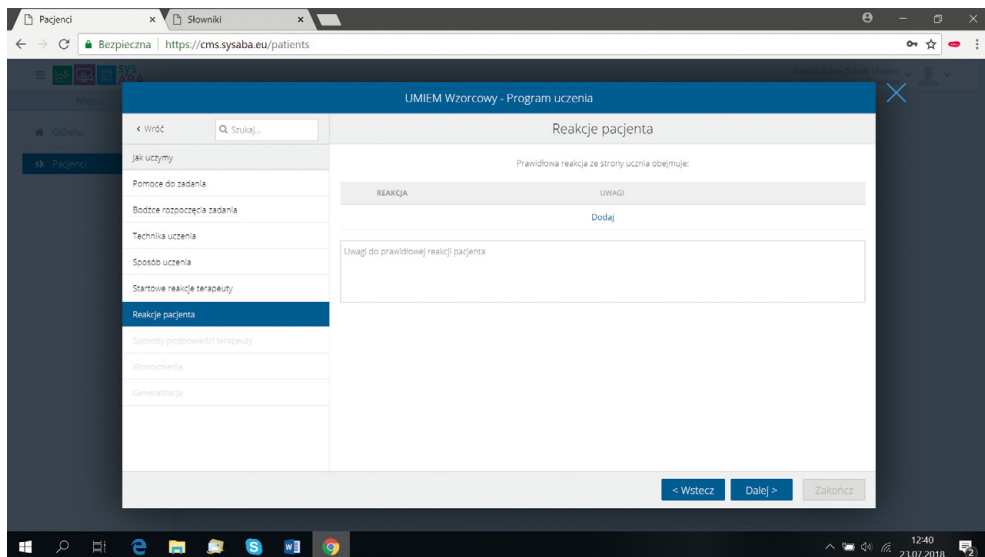


Po wybraniu wszystkich reakcji, kliknij jak zawsze „Dalej”.

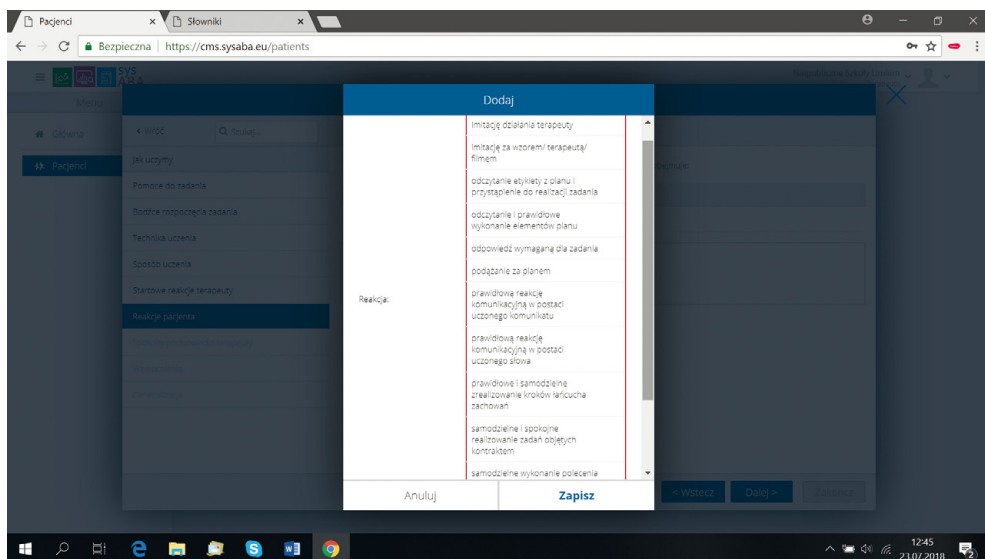


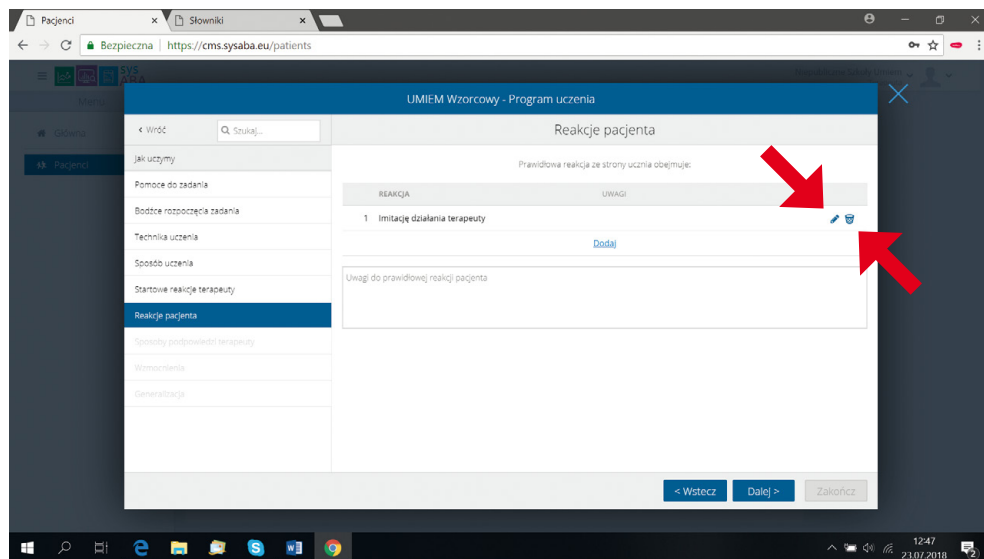
Przy okazji – przypominamy, że zarówno na tym etapie, jak też i w każdym innym momencie przygotowywania programu masz Użytkownika możliwość powrotu do poprzednich kroków poprzez użycie przycisku „Wstecz”.

Kolejnym etapem przygotowywania programu jest opis oczekiwanych reakcji ucznia.



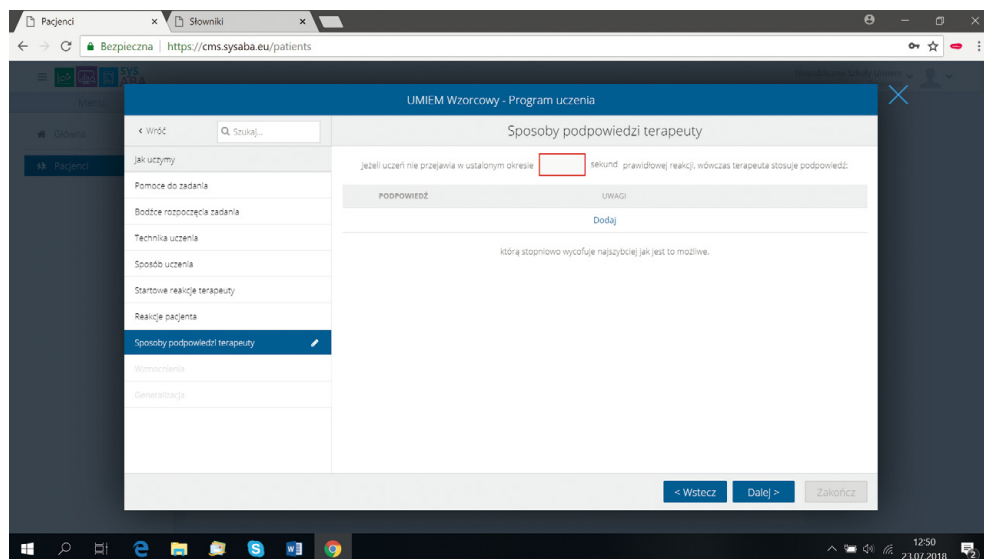
Także i w tym przypadku wybór reakcji odbywa się poprzez naciśnięcie przycisku „Dodaj”, który otwiera nowe okno z możliwością wyboru reakcji pacjenta i ewentualnym uszczegółowieniem jej poprzez uzupełnienie pola „Uwagi”. Pamiętaj Użytkowniku, że także i tutaj, masz możliwość wyboru kilku reakcji pacjenta. Każdą z wybranych musisz jednak zatwierdzić poprzez przycisk „Zapisz”.





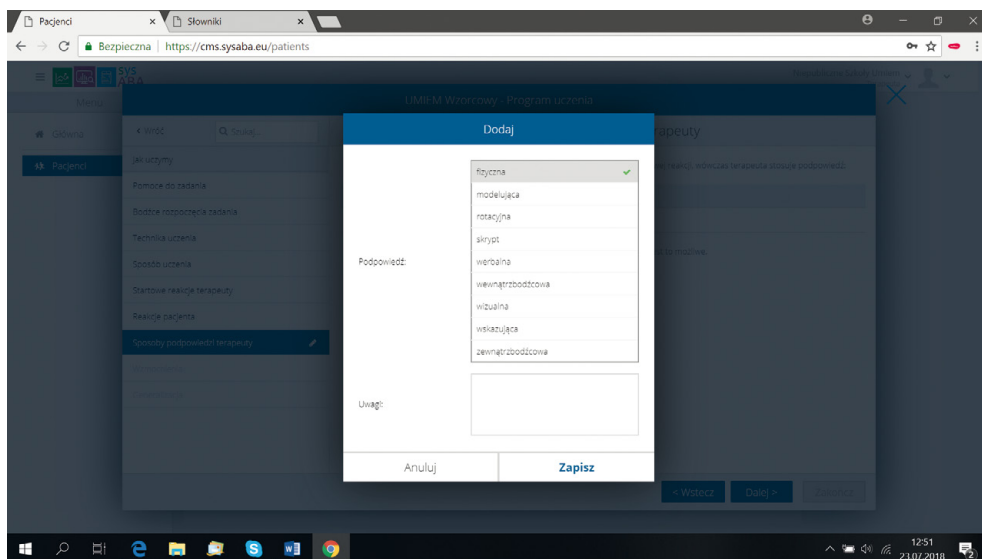
Pamiętaj, że w razie popełnienia błędu – nic złego się nie dzieje! Wybraną wcześniej opcję terapeuty zawsze może zmienić lub usunąć poprzez odpowiednie ikony „pisaka” i „kosza”, znajdujące się po prawej stronie ekranu, w polu odpowiadającym danemu elementowi.

Kiedy ustalisz już prawidłową listę „reakcji pacjenta” kliknij przycisk „Dalej”, by przejść do kolejnego etapu tworzenia programu. Określisz na nim sposoby podpowiedzi terapeuty i czas ich udzielania.

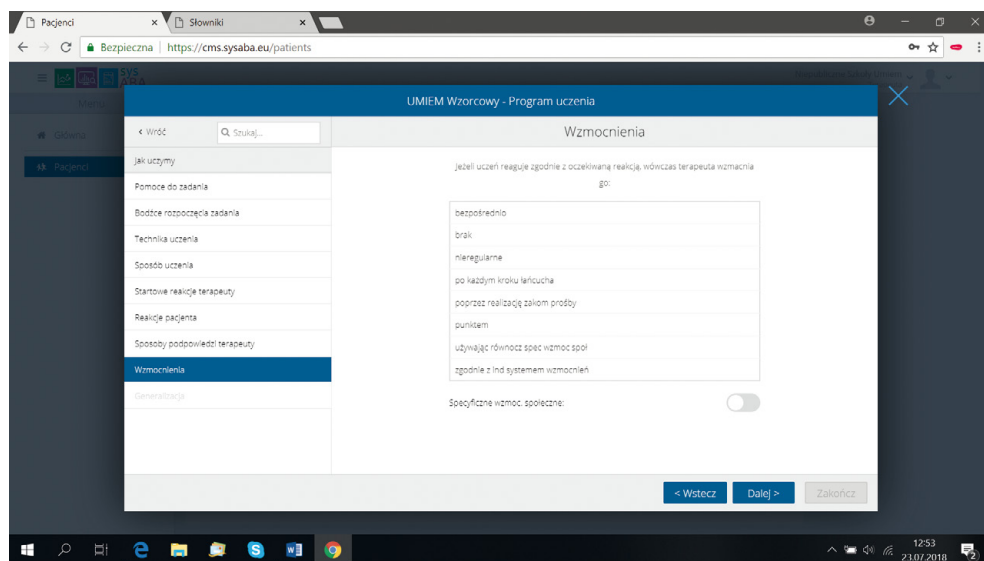


Wybór czasu dostarczania podpowiedzi uzupełniasz poprzez wpisanie w okienku odpowiedniej wartości liczbowej. Należy pamiętać o tym, aby czas dostarczania podpowiedzi był powiązany z reakcjami startowymi terapeuty (czyli wybrany czas musi być taki sam w obu przypadkach).

Wybór rodzaju podpowiedzi jest możliwy po zaznaczeniu opcji „Dodaj”, która rozwija możliwości wyboru odpowiednich form podpowiedzi.

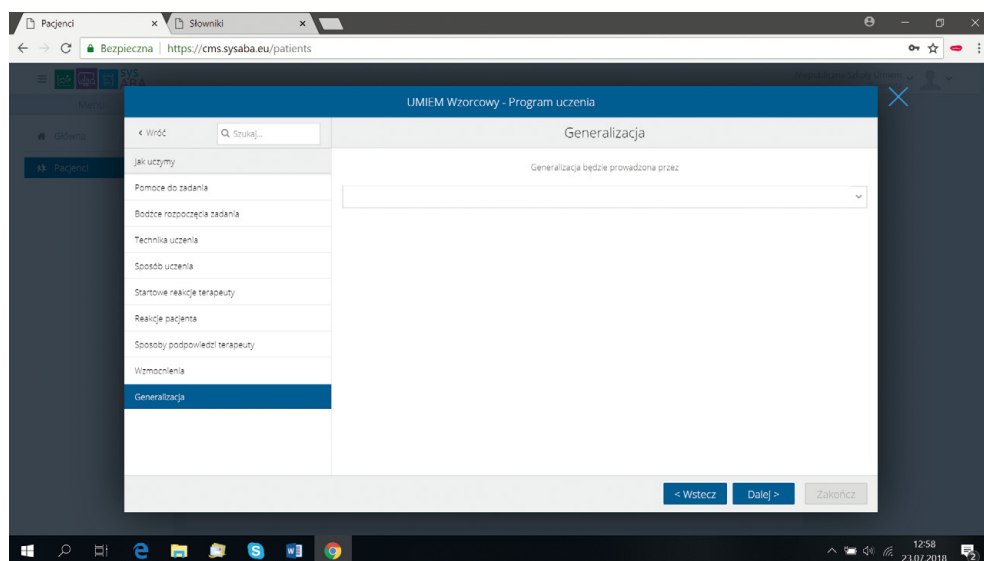


Po ustaleniu danej formy podpowiedzi i ewentualnym opisaniu jej w polu „Uwagi”, tradycyjnie już – zapisujemy ją poprzez przycisk „Zapisz”. Ponownie – wybór ma charakter wielokrotny (bo przecież terapeuta może rotacyjnie stosować różnego typu podpowiedzi). Każdy kolejny typ podpowiedzi możesz zatem Użytkownikowi dodać pamiętając oczywiście o zapisaniu każdej z nich. Po zakończeniu – wybierz przycisk dalej. Dzięki temu dokonasz wyboru rodzaju wzmocnień.



Wybór systemu wzmocniania jest jednokrotny (dokonujesz go poprzez kliknięcie w wybrany typ wzmocnienia) z możliwością zaznaczenia, że w trakcie uczenia możliwe są do stosowania wzmocnienia społeczne, lub też nie. Zaznaczenie to odbywa się poprzez odblokowanie suwaka znajdującego się przy polu „specyficzne wzmocnienia społeczne”. Szary kolor suwaka oznacza, że nie są one możliwe, zielony – że są stosowane podczas uczenia danej umiejętności.

Następnie poprzez przycisk „Dalej” przechodzisz Użytkownika do kolejnego kroku, jakim jest ustalenie sposobów generalizacji uczonej umiejętności.



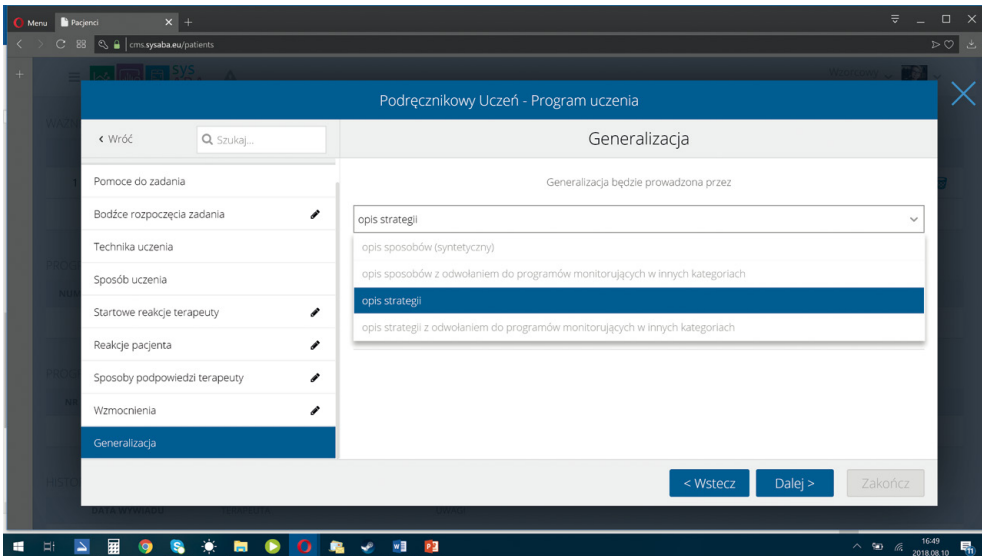
Opis generalizacji, choć sam w sobie nie jest niczym dla terapeutów behawioralnych nowym, to jednak w takiej formie i przedstawieniu jak w SYSABA, na pewno dla wielu Użytkowników stanowić będzie nowość.

NOWOŚĆ!

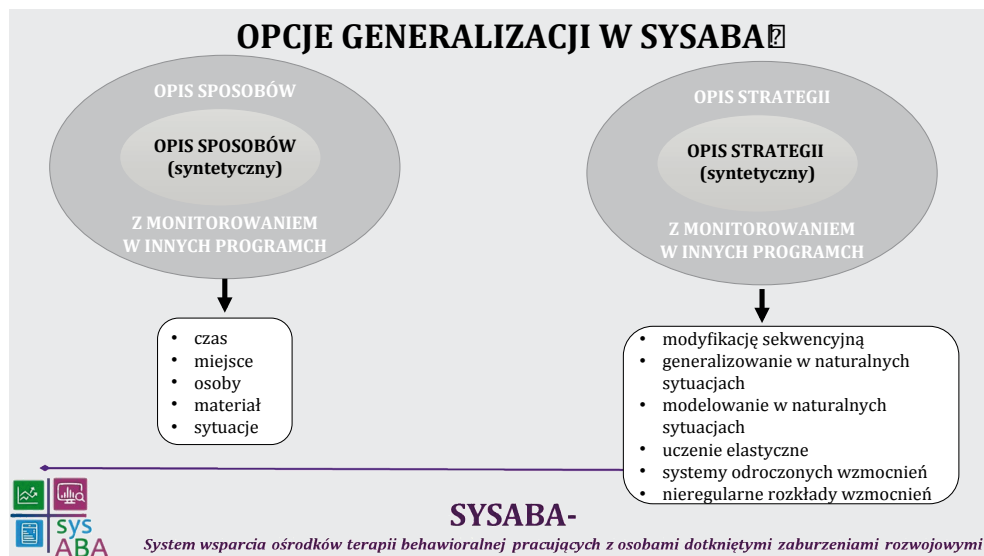
Sama generalizacja nowością nie jest, nie wprowadzono do SYSABA, także żadnej innowacyjnej, nieznannej dotychczas formy generalizacji.

Nowością natomiast jest to, że masz Użytkownika przedstawionych do wyboru wiele możliwości generalizacji, dodatkowo z opcją zapisu jej przebiegu lub też nie.

Pierwszym etapem opisu generalizacji jest wybór samego typu jej opisu z menu rozwijalnego:



Jak zorientujesz się na tym etapie, SYSABA wprowadza 4 typy możliwego opisu generalizacji:

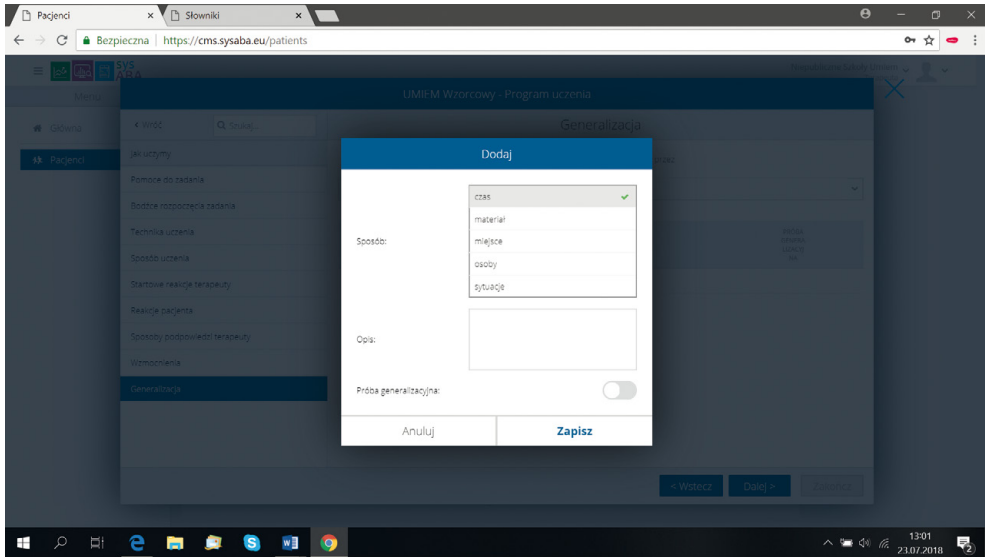


Zatem generalizację możemy opisać w programie syntetycznie – wymieniając jedynie sposób i dokonując wyboru czy będziemy dokumentować ją czy też nie; albo możemy powiązać z programami monitorującymi w innych kategoriach.

Przykładowo: Terapeuta 1 pisze prosty program np. „MKN/C – Nazywanie miejsc”. Wie, że program może być trudny dla ucznia i że ma on kłopoty z generalizacją. Dlatego zaplanowuje generalizację syntetyczną (przez materiał) z pomiarem. Wówczas po każdym ustanowionym kroku uczenia system wymusi na nim przeprowadzenie próby generalizacyjnej na innym materiale. Jeżeli uczeń nie przejdzie próby wówczas materiał z próby generalizacyjnej zostanie włączony jako kolejny krok w uczeniu.

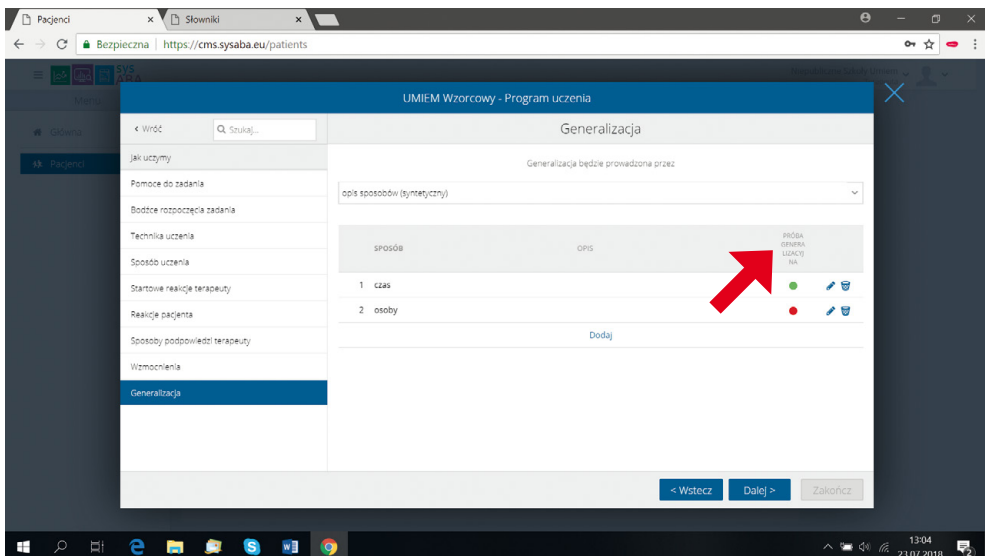
Przykład: Terapeuta 2 opracowuje program „SFG/A Wykonywanie prostych czynności porządkowych”. Od razu zakłada, że po opanowaniu zadań w szkole, nie będzie miał szansy na codzienne utrwalanie umiejętności. Stąd w generalizacji planuje strategię (w tym przypadku: generalizowanie w naturalnych sytuacjach) z odniesieniem do programu w innej kategorii. Dodatkowo pisze kolejny program – „FSN/D – Wykonywanie prostych czynności porządkowych w domu” w którym monitoruje np. 1x w miesiącu postępy domowe ucznia. Programy te zostają powiązane poprzez wpisanie nazwy programu w okienku „Opis” przy polu wyboru strategii generalizacyjnych.

W chwili pisania programu, gdy Użytkownik ustalił już, jak będziesz opisywał generalizację programu, to po wyborze zawsze wyświetli Ci się okno kolejnego wyboru – tym razem już szczegółowych form generalizacji.



Wyboru dokonujesz oczywiście klikając we właściwy wiersz.

Na tym etapie, będziesz też Użytkownikowi musiał ustalić, czy po zrealizowaniu zadań w danym programie będzie przeprowadzana próba generalizacyjna. Odblokowanie suwaka przy próbie generalizacyjnej (po odblokowaniu widoczny jest on na zielono), będzie równoznaczne z koniecznością przeprowadzania próby. To czy jest zaplanowana próba generalizacyjna, czy też nie widoczne będzie w okienku „generalizacja” (zielona kropka oznacza przeprowadzanie próby, czerwona – nieprzeprowadzanie).



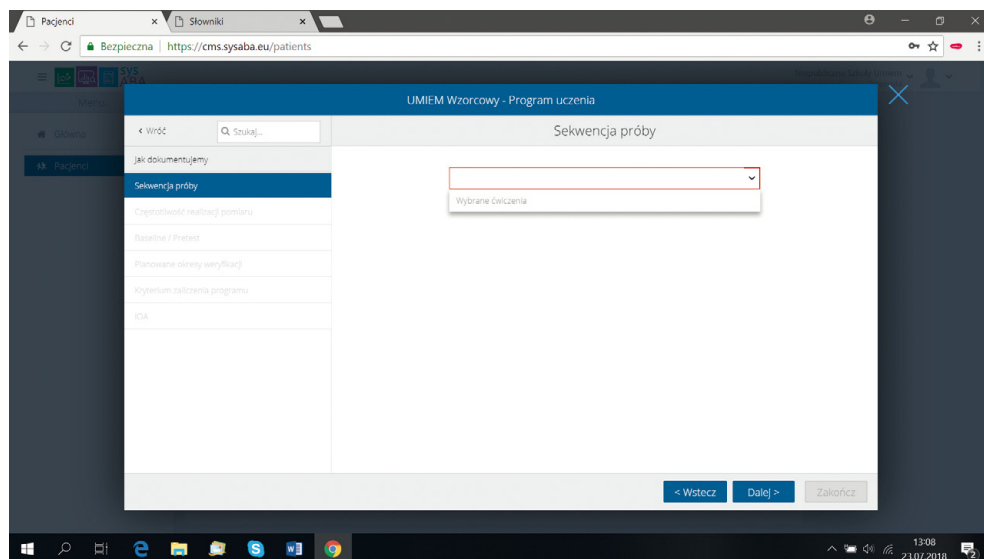
Po ustaleniu sposobów generalizacji, kliknij „Dalej”, by przejść do kolejnego kroku przygotowywania programu, którym jest sekwencja próby.

Oczywiście samo pojęcie „sekwencja próby” jest już dla Ciebie zapewne nowością. Nic dziwnego – to jedna z nowych nazw, które musieliśmy wprowadzić do SYSABA, celem uporządkowania danych.

NOWOŚĆ!

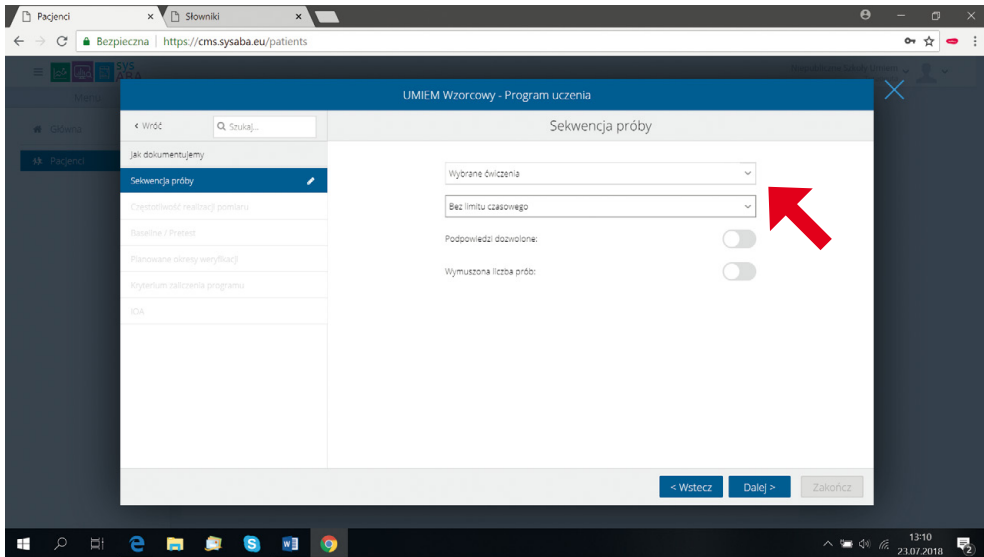
SEKWENCJA PRÓBY – to pojęcie określające ogół działań oprogramowanych w SYSABA, podejmowanych przez terapeutę w toku tworzenia programu uczenia umiejętności docelowej, definiująca sposób notowań, przyjęty dla danego programu.

Innymi słowy „Sekwencja próby” to serce notowań.



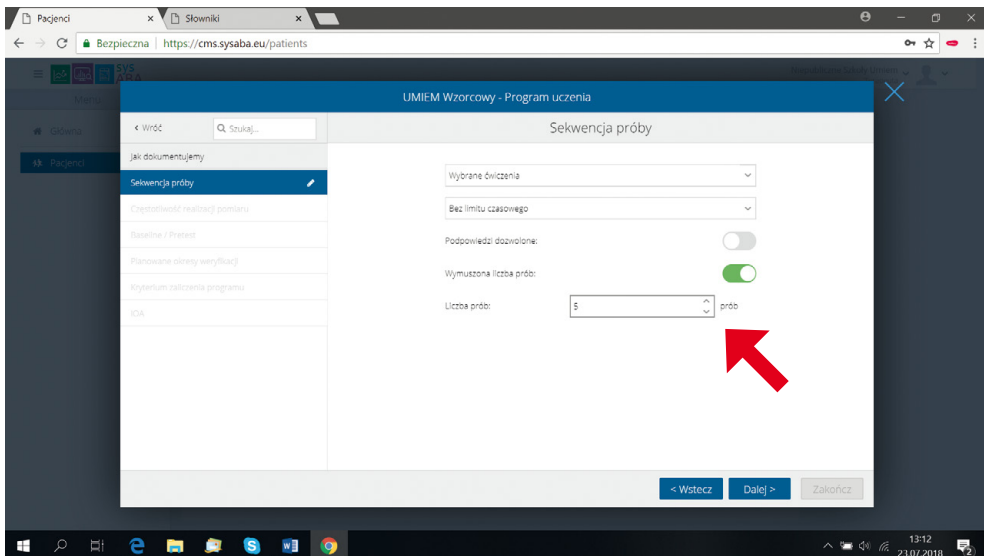
Możliwości w sekwencji próby zależne są od sposobu uczenia, a ich konfiguracje będą wpływały na pojawianie się zadań w aplikacji tabletovej. Ze względu na złożoność i mnogość możliwości, które na tym etapie otwierają się przed użytkownikami SYSABA, poszczególnym zależnościom poświęcono osobny – VII rozdział. Na tym etapie chcemy omówić zatem jedynie sposoby nawigacji na karcie.

Otóż: wybór sekwencji próby odbywa się poprzez zaznaczenie opcji w okienku, która powoduje pojawienie się kolejnych elementów.

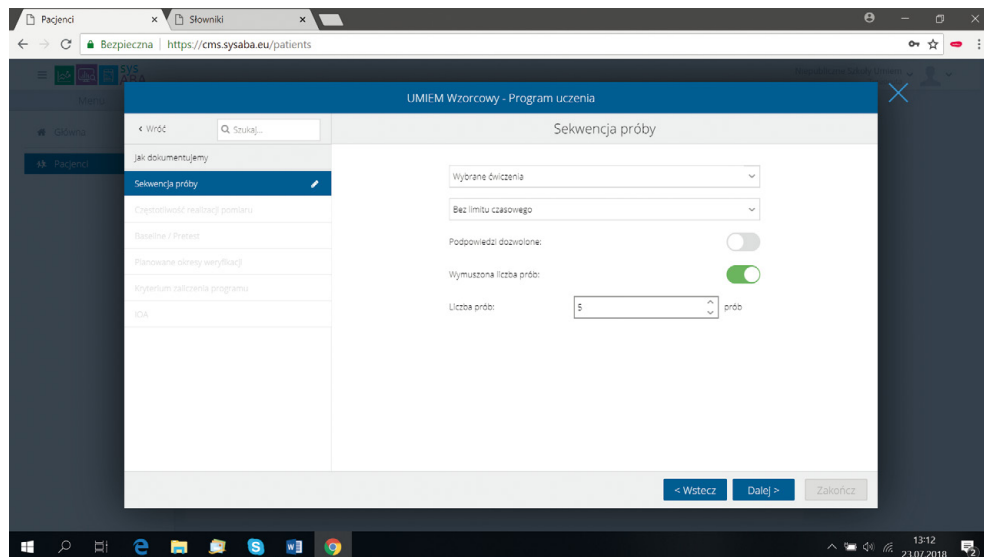


Zaznaczenie czy są stosowane podpowiedzi oraz czy jest ustalona niezbędna liczba prób do wykonania w trakcie realizacji programu, odbywa się poprzez odznaczenie suwaka (po odznaczeniu widoczny jest on na zielono).

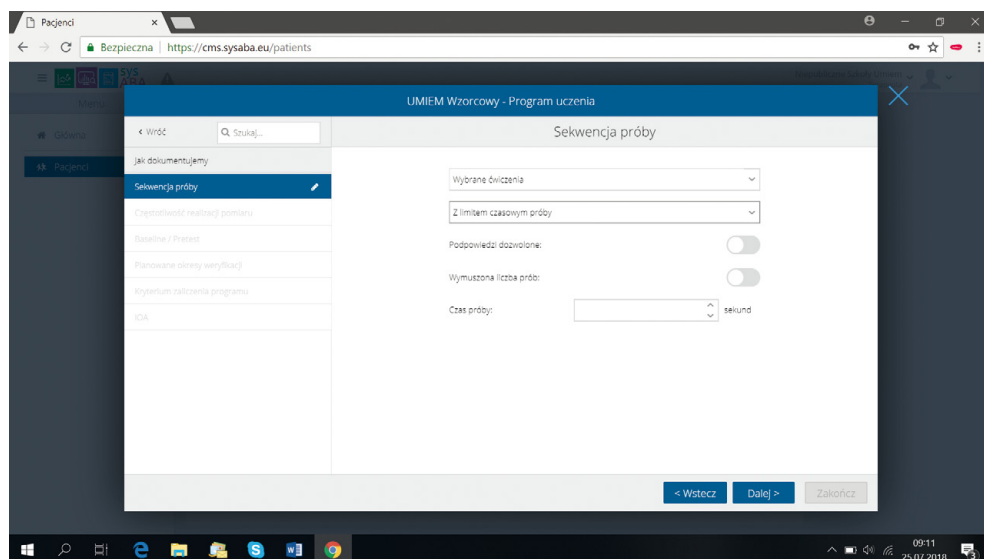
W przypadku zaznaczonej niezbędnej liczby prób pojawi się kolejne okienko z koniecznością uzupełnienia jej liczby.



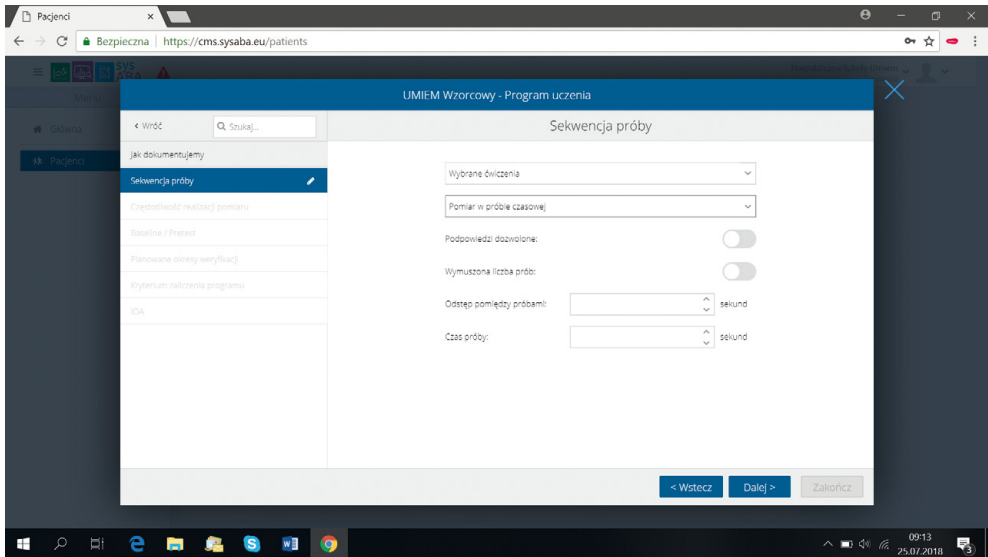
Wybór „Bez limitu czasowego” będzie oznaczał, że przeprowadzenia próby nie będzie w żaden sposób zależne od czasu.



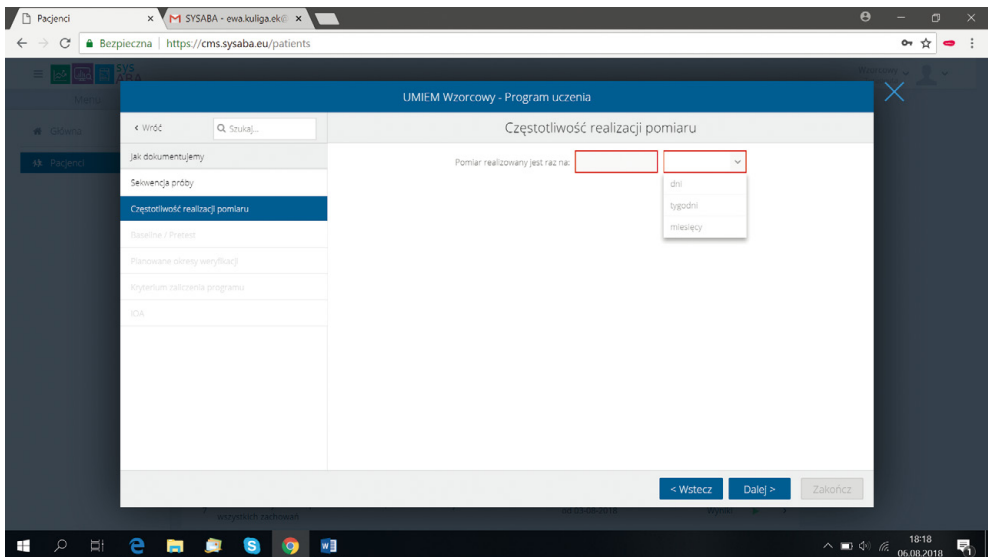
Wybór „Z limitem czasowym próby” będzie oznaczał, że dana próba będzie musiała trwać odpowiedni czas.



Wybór „Pomiar w próbie czasowej”, będzie oznaczał, że notowanie będzie uruchamiane co określony w programie czas.

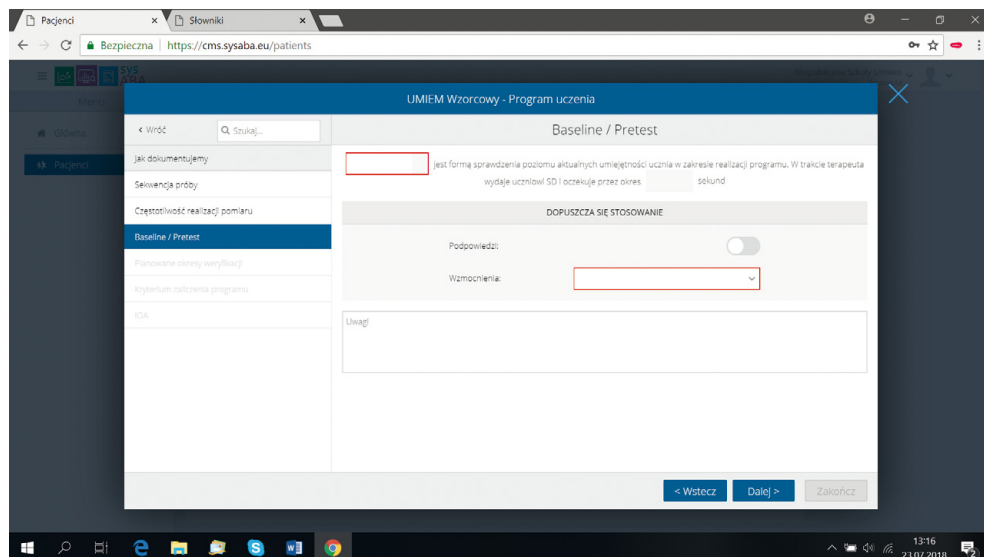


Kolejnym etapem, do którego przejdzie Użytkownik poprzez przycisk „Dalej” jest ustalenie jak często jest dokonywany pomiar umiejętności.



Wybranie częstotliwości pomiaru odbywa się poprzez wybranie (i wpisanie z klawiatury wartości cyfrowej) co ile dni, tygodni lub miesięcy, będzie ten pomiar dokonywany. Ważne: wybór „pomiar dokonywany jest raz na 1 dzień” oznacza, że będzie dokonywany codziennie, a „raz na 7 dni” – raz w tygodniu.

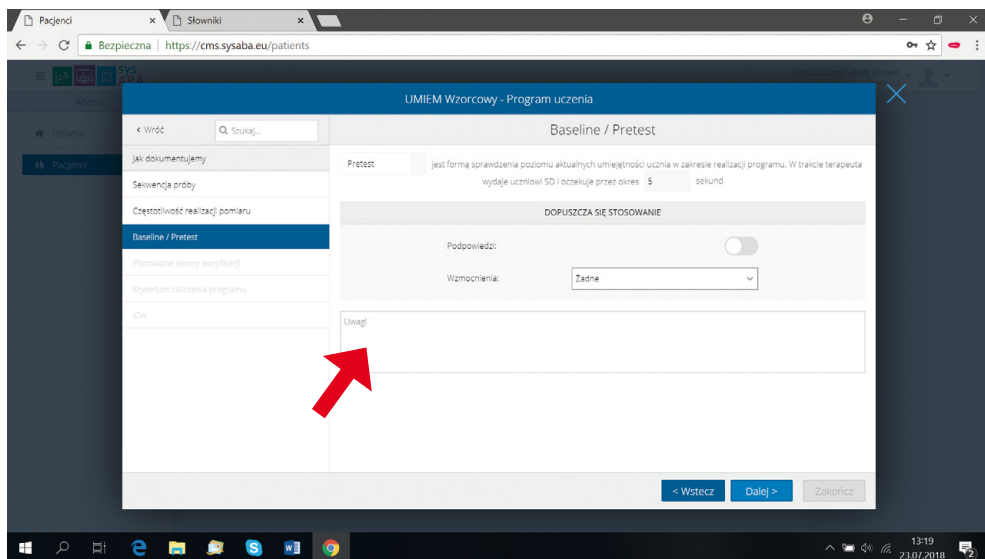
Kolejnym krokiem, do którego przejdziesz Czytelniku poprzez przycisk „Dalej”, jest wybranie formy określenia poziomu startowego umiejętności, poprzez uzupełnienie niezbędnych pól.



Przed uzupełnieniem pola musisz podjąć Użytkownikowi decyzję czy:

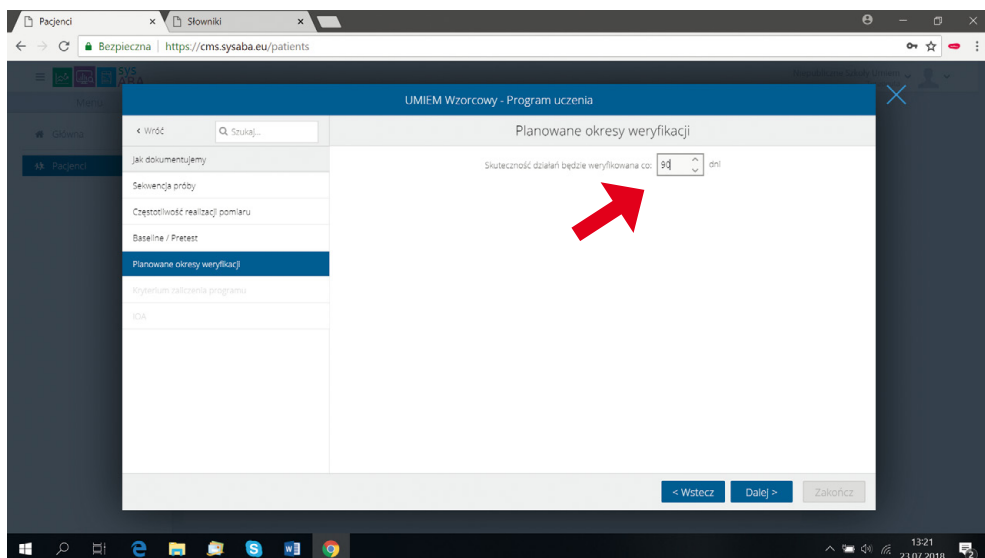
- w pomiarach danego zadania, realizować planujesz pretest czy baseline,
- jak długo planujesz czekać na reakcję ucznia w trakcie pomiaru startowego,
- czy w trakcie pretestu/baseline planujesz stosowanie wzmocnienia (jakiego) i podpowiedzi (jakich).

Sposób (opisowo, uwzględniając wszystkie ważne informacje) przeprowadzania pretestu/baseline uzupełnić powinieneś w polu „Uwagi”.

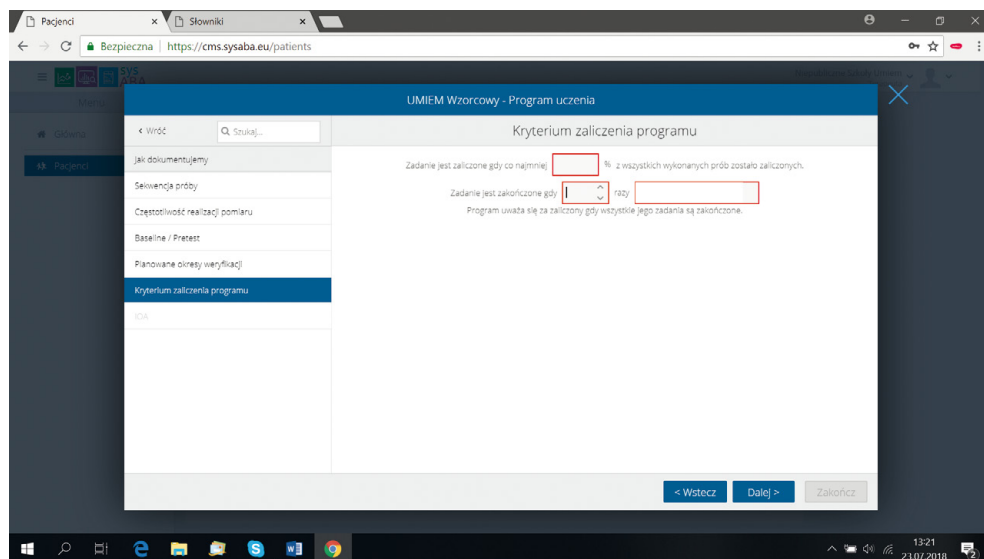


Po zakończeniu i kliknięciu przycisku przejścia „Dalej”, ustalony zostanie okres weryfikacji skuteczności procesu uczenia (czyli jak często program będzie oceniany pod względem kierunku linii trendu na wykresie i modyfikowany w zależności od kierunku).

Po przejściu dalej, będziesz jeszcze musiał Użytkownika z kolei ustalić, jak często chcesz weryfikować skuteczność uczenia w danym programie. Wpisz po prostu, korzystając z klawiatury liczbę dni, co które weryfikowana będzie efektywność prowadzonych oddziaływań. Rekomendowany okres dla programów uczenia to zazwyczaj między 20 a 90 dni. Wybór powinien korelować z wiekiem dziecka – im starszy uczeń, tym dłuższy okres uczenia możemy przyjąć.

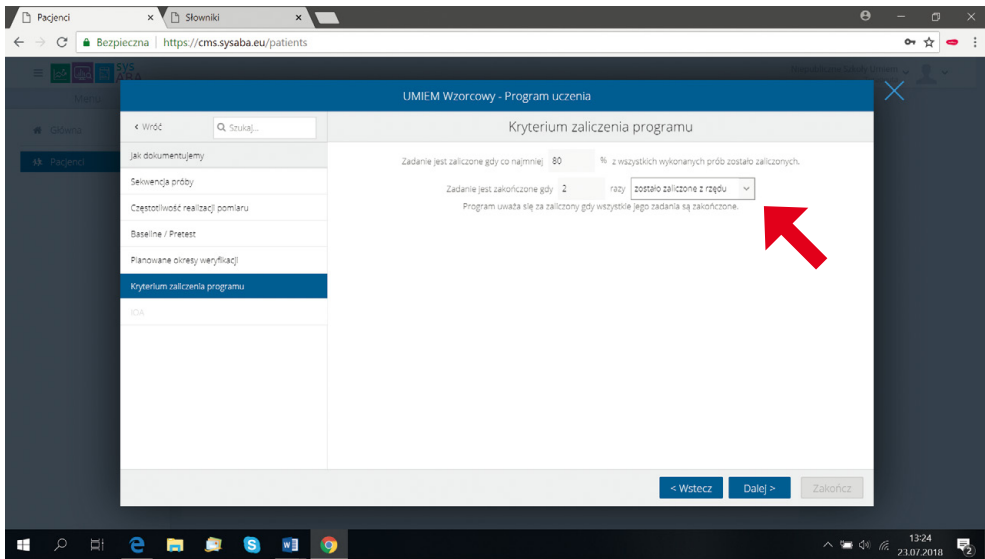


Po ponownym kliknięciu przycisku „Dalej”, podjąć będziesz musiał następną istotną decyzję, a mianowicie – jakie będą kryteria zakończenia danego programu. Pamiętaj! Kryteria zaliczenia w obrębie danego programu są równocześnie kryteriami zaliczenia (ustanowienia) każdego zadania i kroku. Cały program zostanie zaś ustanowiony, dopiero w momencie gdy wszystkie uczone w nim zadania, zostaną ustanowione.

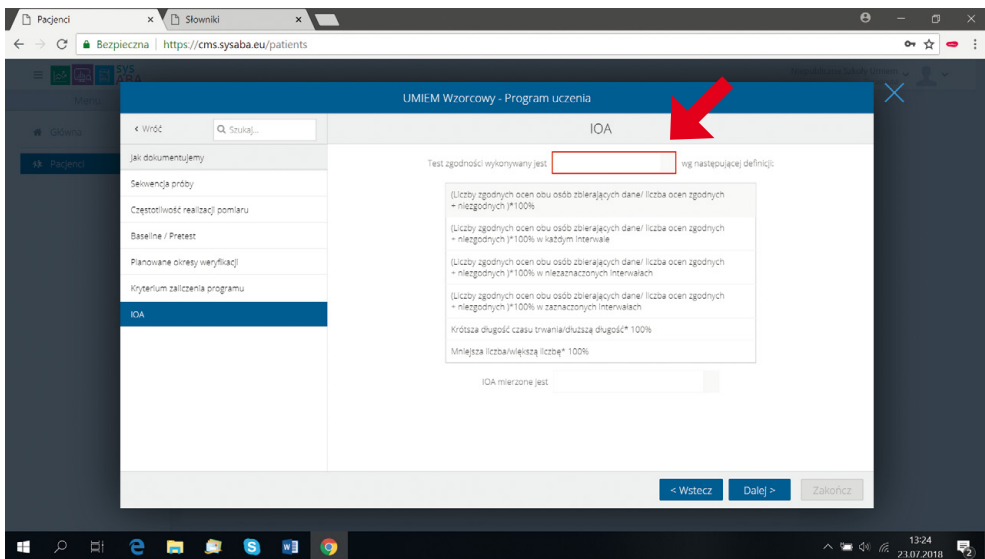


W punkcie powinieneś uzupełnić wszystkie niezbędne pola, czyli:

- % prób koniecznych do zaliczenia zadania – wypełniamy wpisując wartość z klawiatury,
- ile razy zadanie musi osiągnąć wskazany procent – wypełniamy wpisując wartość z klawiatury,
- w jakim okresie/częstotliwości zadanie musi osiągnąć wskazany procent – wypełniamy wybierając odpowiednie sformułowanie z menu rozwijalnego (w miejscu oznaczonym strzałką na poniższym foto).

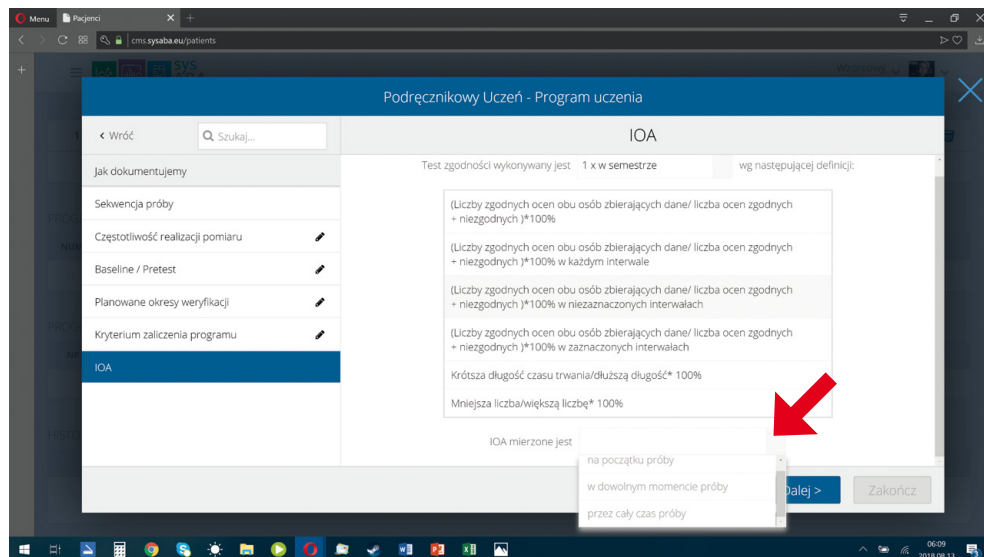


W kolejnym kroku musimy ustalić sposób przeprowadzenia testu zgodności czyli IOA (opcja dostępna tylko w S1 i S2).



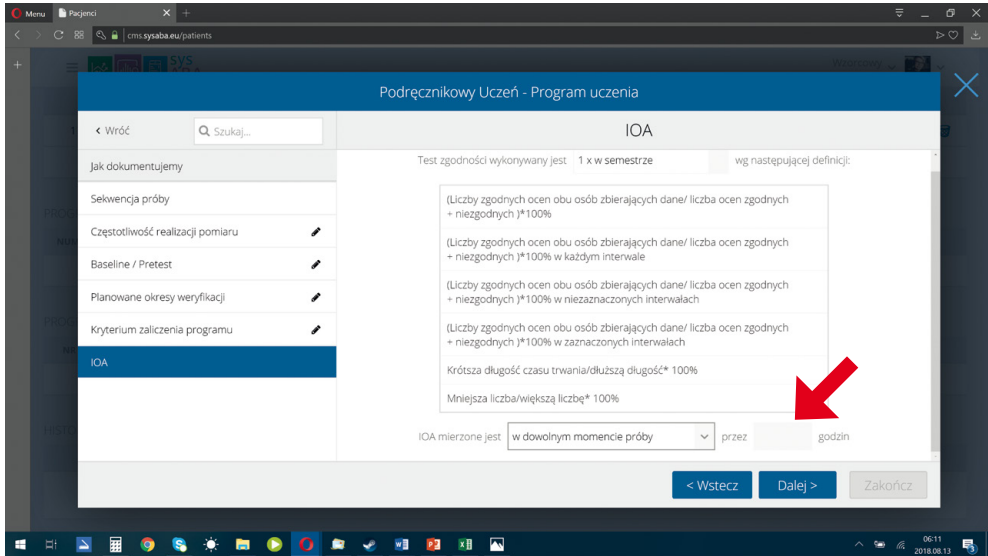
Ustalenie to dotyczyć powinno częstotliwości (wybieramy z menu rozwijalnego w miejscu oznaczonym strzałką) oraz sposobu przeprowadzania IOA – czyli według jakiego algorytmu IOA będzie dla danego programu ustalane (wybieramy poprzez kliknięcie właściwej opcji na liście).

Ostatnim zadaniem przy ustaleniu testu zgodności będzie ustalenie warunków/sytuacji, w których będziesz przeprowadzał IOA.



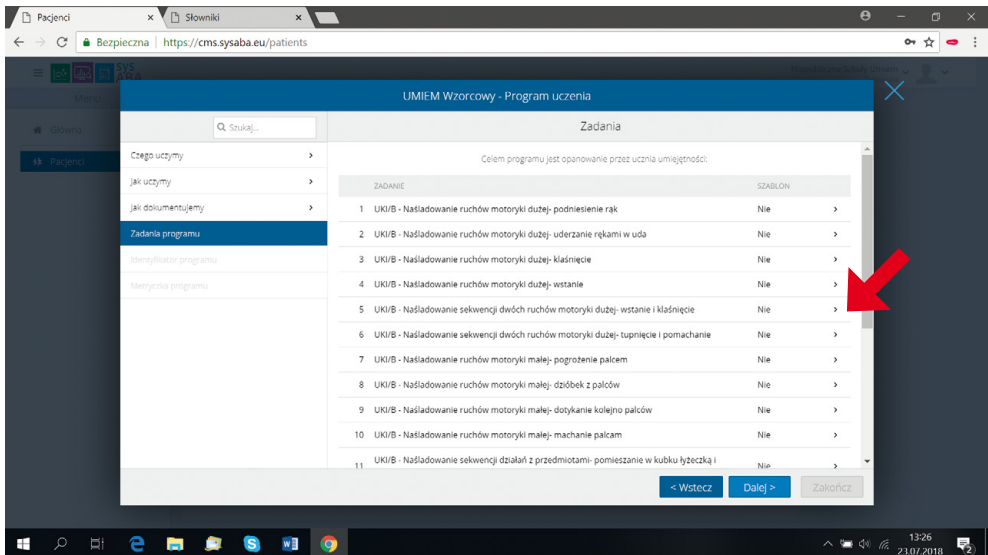
Jeżeli wybierzesz opcję:

- „na początku próby” – wówczas IOA będzie możliwe do przeprowadzenia wyłącznie w momencie rozpoczęcia pomiaru dla danego zadania (jeżeli klikniesz przed rozpoczęciem IOA choć 1 pomiar dla danej umiejętności, wówczas przeprowadzenie IOA w danym dniu nie będzie już możliwe),
- „przez cały czas próby” – wówczas IOA prowadzone będzie zawsze przez cały dzień, lub dla 100% założonych dla zadania pomiarów,
- „w dowolnym momencie próby” – wówczas pomiar IOA będzie dostępny w każdej chwili, jednak będziesz musiał dodatkowo określić (okienko rozwinie się po dokonaniu wyboru), przez jaki czas pomiar będzie prowadzony:

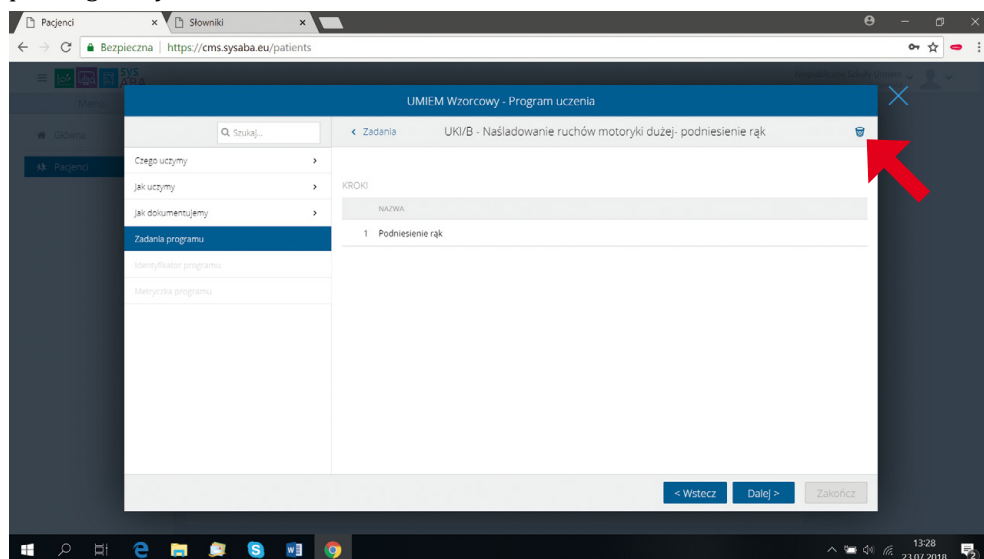


Zatwierdzenie przez kliknięcie „dalej”, przeprowadzi Cię teraz do jednego z najważniejszych (bo określających co obejmuje dany target) działań, czyli określenia listy zadań, które będą realizowane w danym programie.

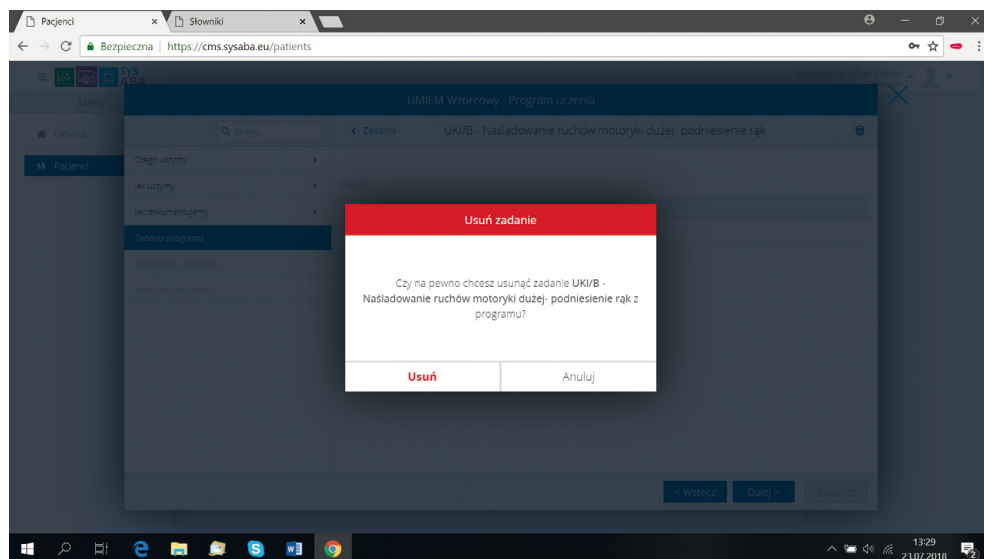
W przypadku wielu programów (w sytuacji, gdy program pisany jest na bazie szablonu) mogą Ci się pojawić proponowane zadania. Oczywiście – pamiętaj, że zawsze masz możliwość usunięcia ich bądź edycji. Działania tych dokonujesz poprzez rozwinięcia znajdującego się przy każdym z nich.



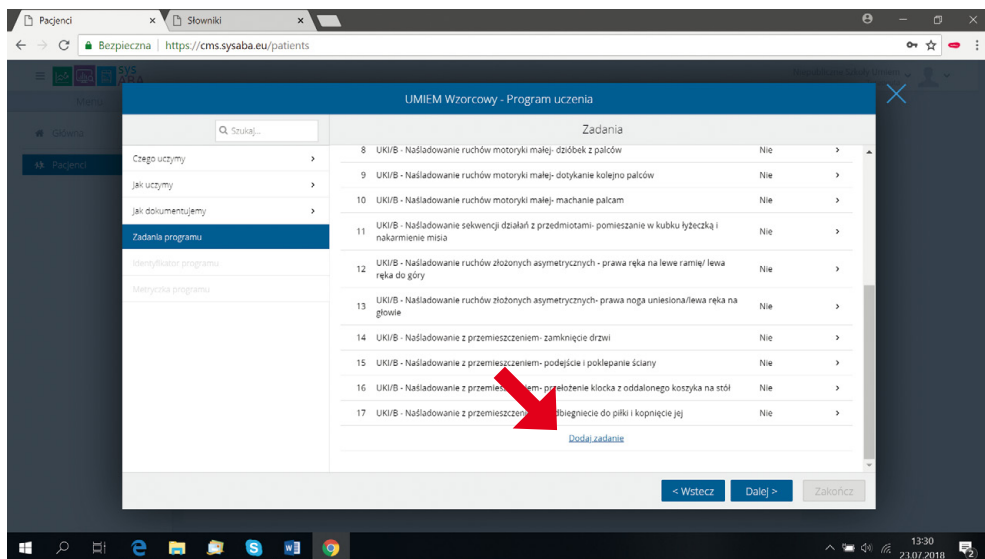
a następnie kliknięcie ikonki kosza, co spowoduje usunięcie zadania i możliwość zastąpienia go innym.



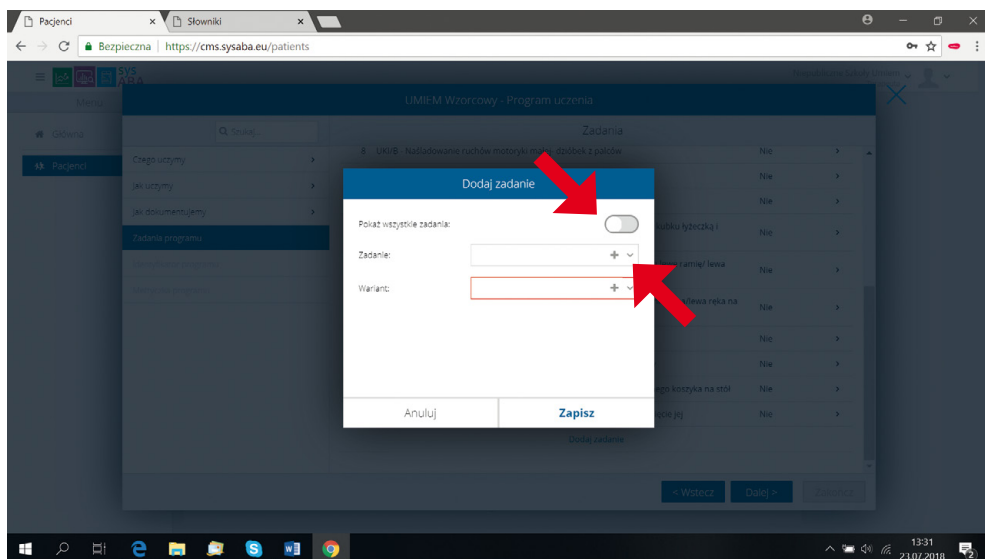
Oczywiście każdorazowo SYSABA upewni się czy przemyślałeś swoją decyzję:



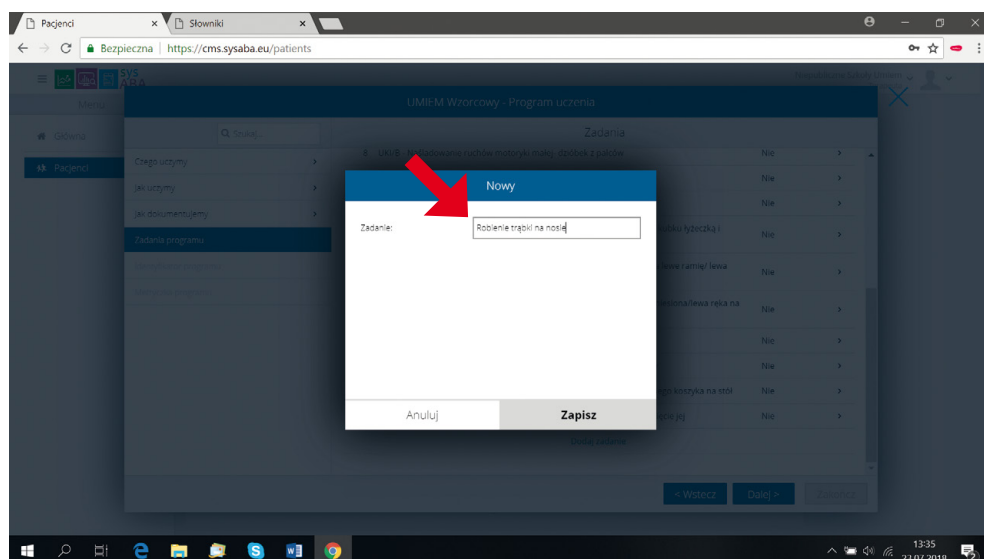
Nowe zadania będziesz z kolei dodawać poprzez przycisk „Dodaj zadanie”, znajdujący się pod wszystkimi istniejącymi zadaniami.



W momencie naciśnięcia go otworzy się okienko dodawania:



Teraz poprzez odblokowanie suwaka „Pokaż wszystkie zadania” (oznaczony strzałką, po przesunięciu stanie się zielony), możesz uzyskać dostęp do gotowych zadań z wzorcowej listy. Możesz także dodać nowe zadania poprzez rozwinięcie pola „Zadanie”, w którym po prostu wpisujesz ustaloną przez siebie nazwę zadania.

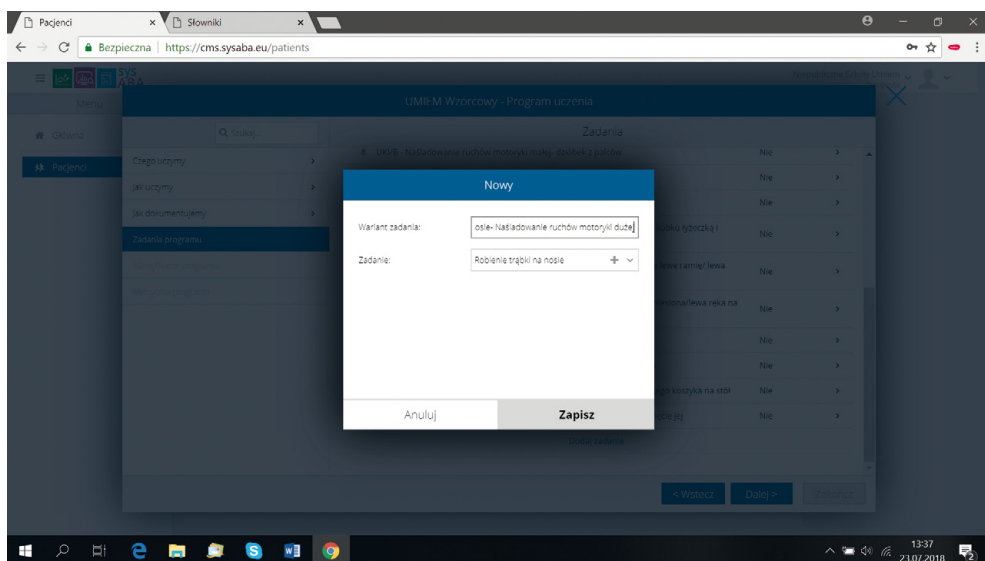
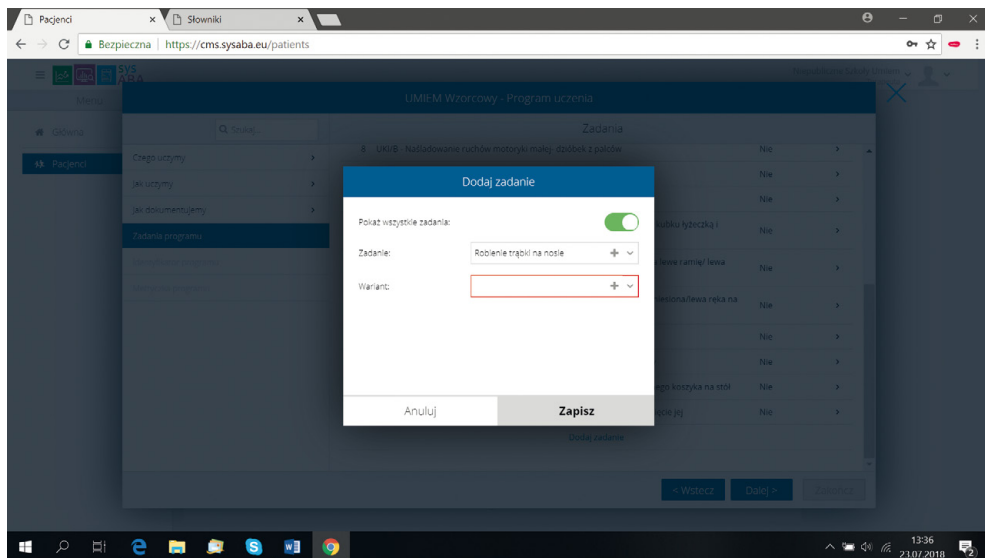


Dopisanie nowego zadania wymaga każdorazowo zatwierdzenia poprzez pole „Zapisz”. Po zapisaniu zadania pojawi się konieczność ustalenia wariantu zadania, które to pole stanowi zapewne dla Ciebie Użytkownika nowość.

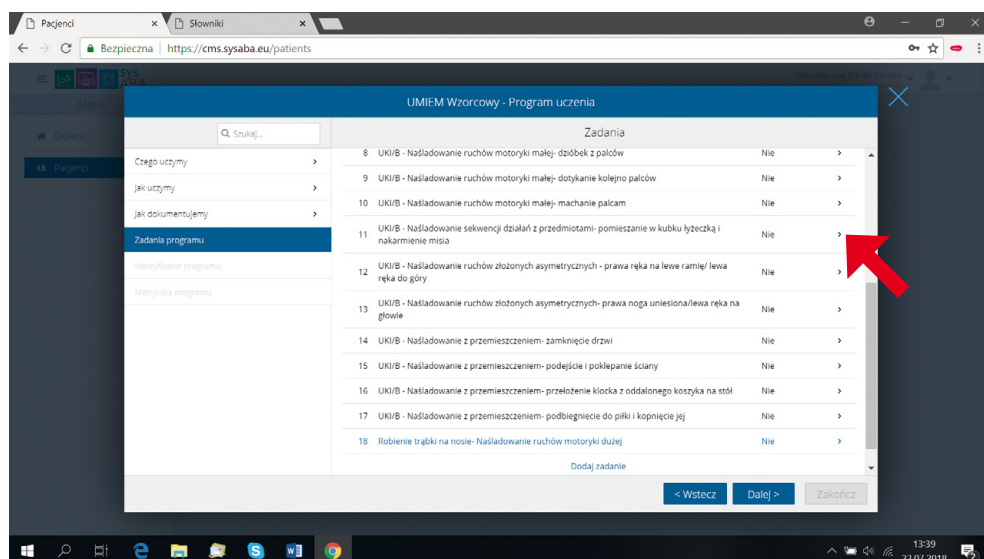
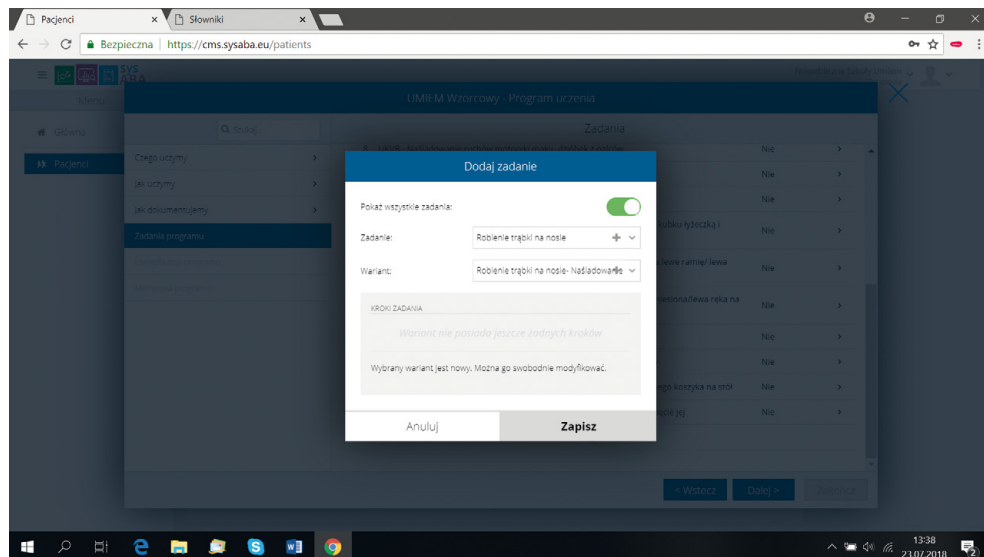
NOWOŚĆ!

WARIANT ZADANIA – to uniwersalna nazwa nadana zadaniu przez użytkownika SYSABA (widocznej później w spisie zadań w danym programie). Wariant nie ma znaczenia w kontekście prowadzonej terapii behawioralnej, a jedynie pozwala na uporządkowanie katalogów w programach SYSABA.

Sugerujemy, by wariant zadania był zgodny z nazwą zadania i dodatkowo opatrzone symbolem kategorii, podkategorii i uczenia np. „UKI/B Imitacja klaskania” lub – jak poniżej na slajdzie – opisem targetu.



Zapisanie go spowoduje pojawienie się nowego okna, w którym ostatecznie zostanie dodane nowe zadanie.

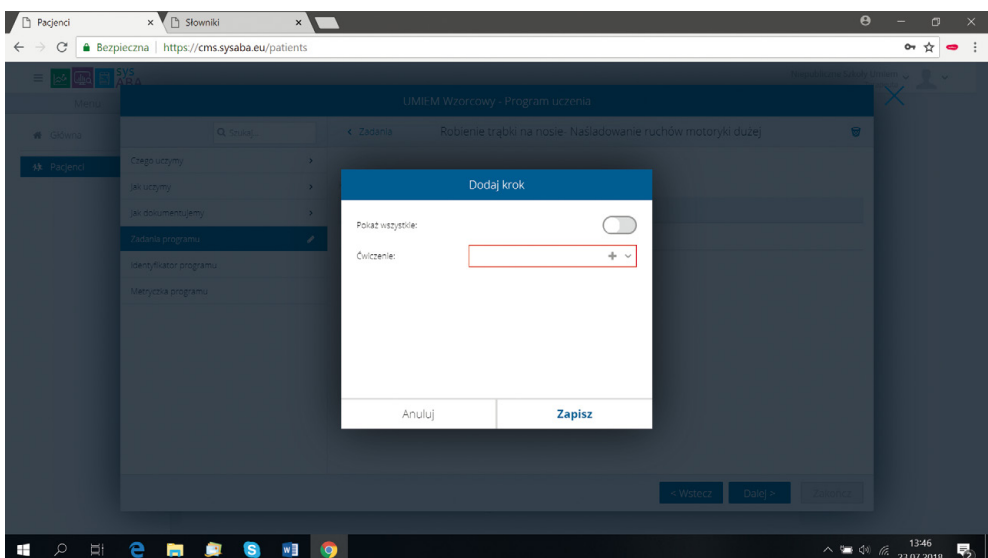
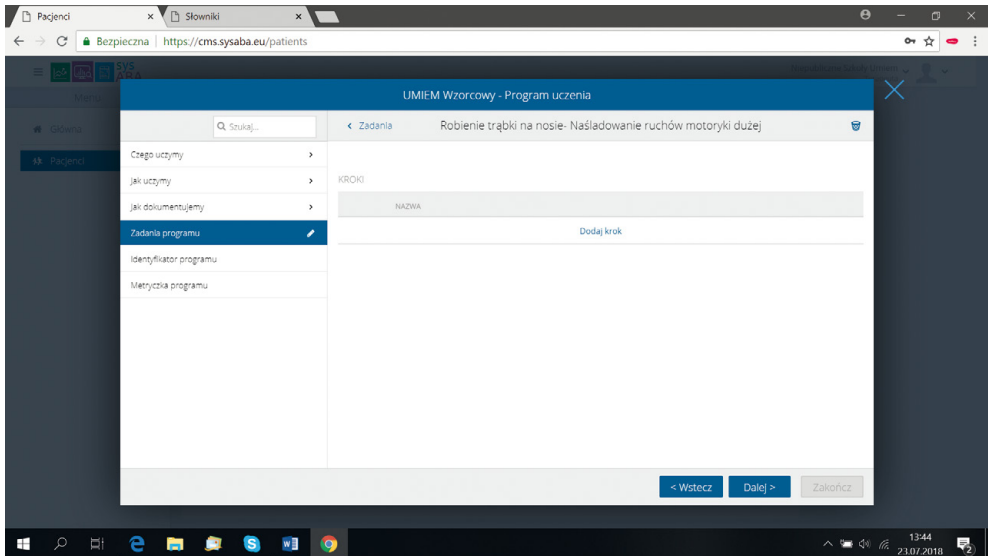


Ważne! w przypadku każdego programu konieczne jest dopisanie przynajmniej jednego kroku w danym zadaniu. Ustalanie kroków dokonuje się poprzez naciśnięcie strzałki znajdującej się po prawej stronie zadania.

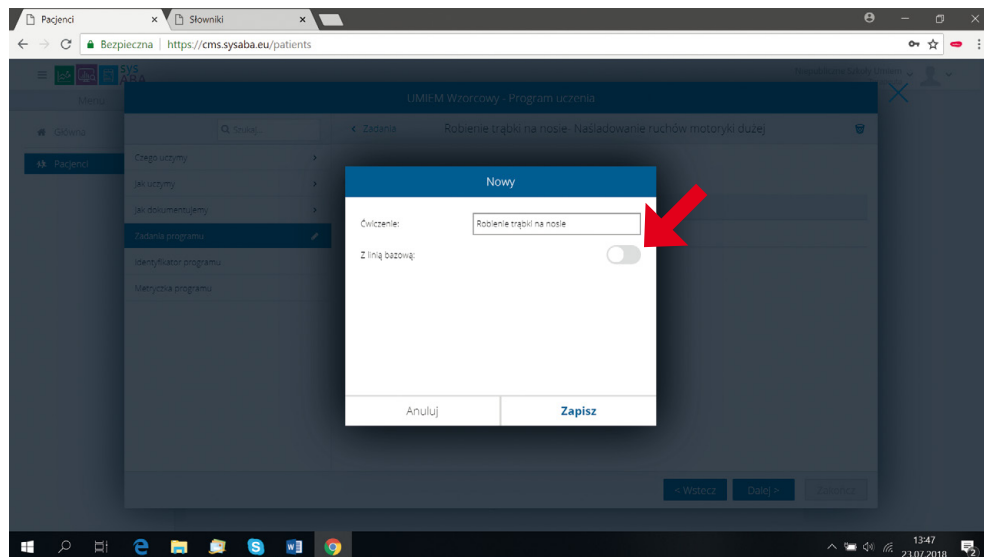
NOWOŚĆ!

W SYSABA każde zadanie musi mieć co najmniej 1 krok. Taki pojedynczy krok (zazwyczaj o nazwie tożsamej z zadaniem, nie ma żadnego znaczenia dla przeprowadzonej terapii czy jej zapisu, a jedynie pozwala na prawidłowe zapisanie i skatalogowanie w SYSABA kroku.

Krok dodajesz – postępując analogicznie jak w przypadku dodawania zadania.



Także w przypadku kroków, możesz skorzystać z gotowej bazy (przez odblokowanie suwaka).

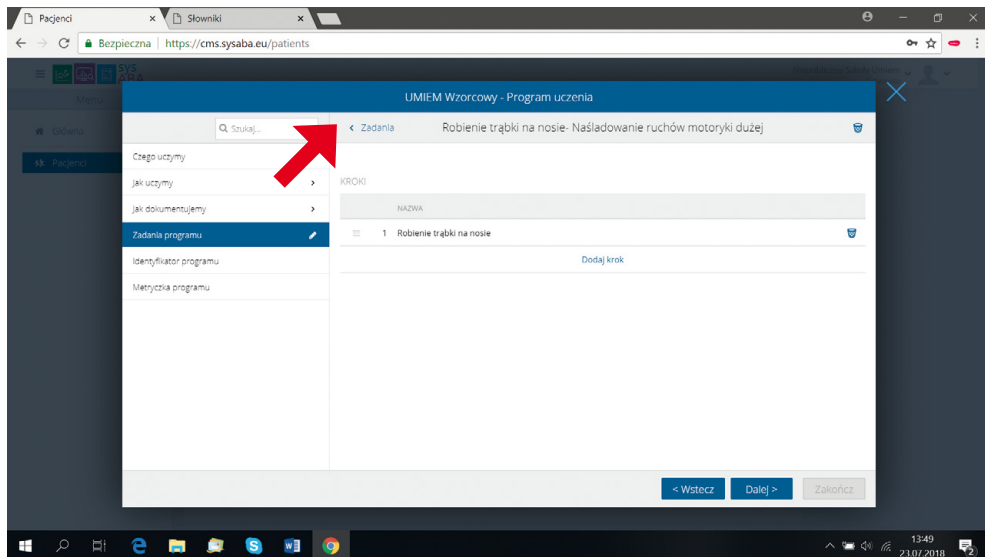


W przypadku niektórych zadań (ustalonych przez Administratora) pod ćwiczeniem możesz odblokować opcję „z linią bazową”, która będzie miała swoje znaczenie w aplikacji tabletovej.

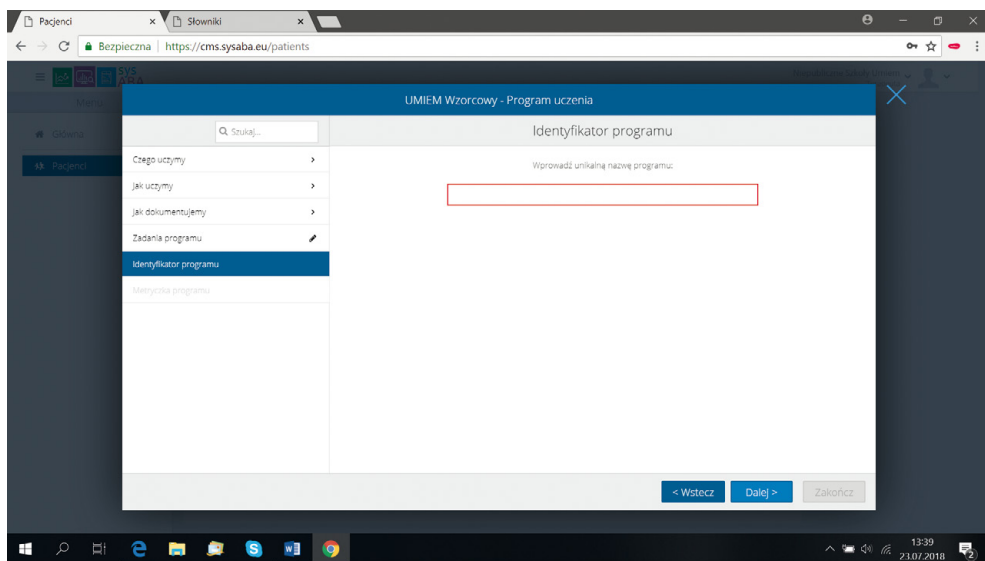
NOWOŚĆ!

LINIA BAZOWA (nie mylić z baseline!!!) – jest elementem wykresu uczonej umiejętności, określającą całkowitą ilość reakcji koniecznych do ustanowienia zadania/kroku. Ten typ zapisu najczęściej stosowany jest przy uczeniu w krokach zestawów (typ E) dla zadań ze zmienną ilością komponentów.

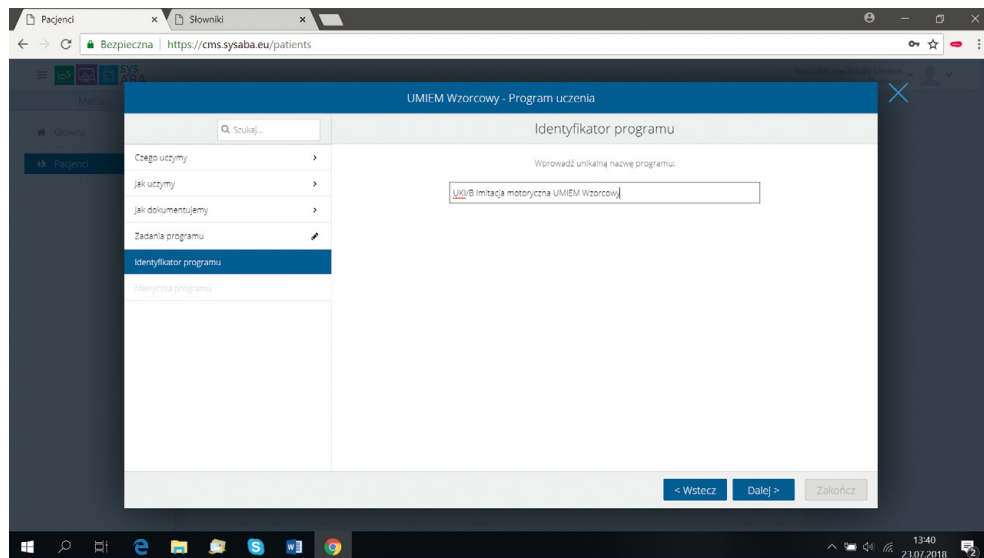
Pamiętaj, że nawigacja na kartach zadań i kroków zadań odbywa się nie poprzez przycisk wstecz, ale przez znacznik danej listy tematycznej (na rysunku poniżej w miejscu oznaczonym strzałką).



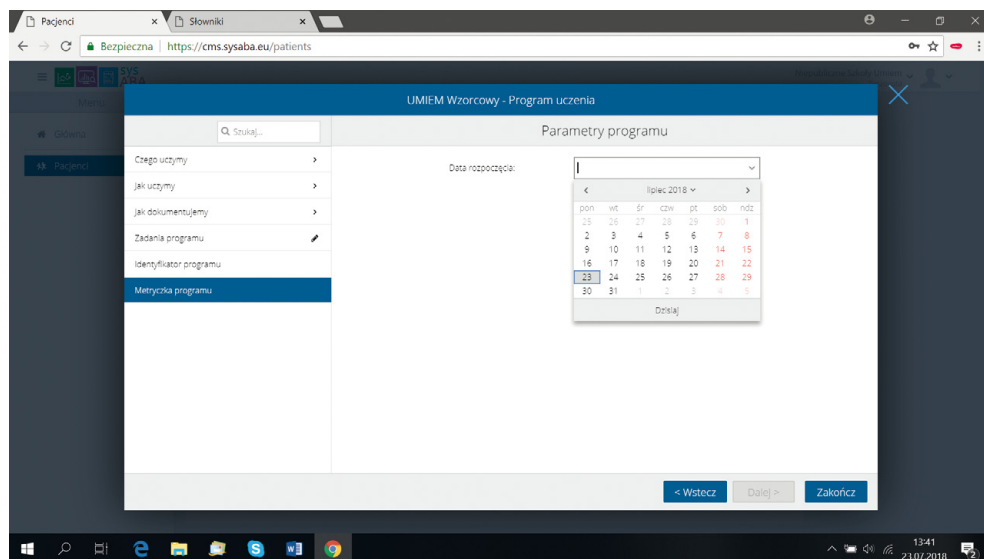
Po zakończeniu tworzenia listy zadań, Twój program jest już właściwie gotowy! Teraz pozostało tylko prawidłowo go zapisać.



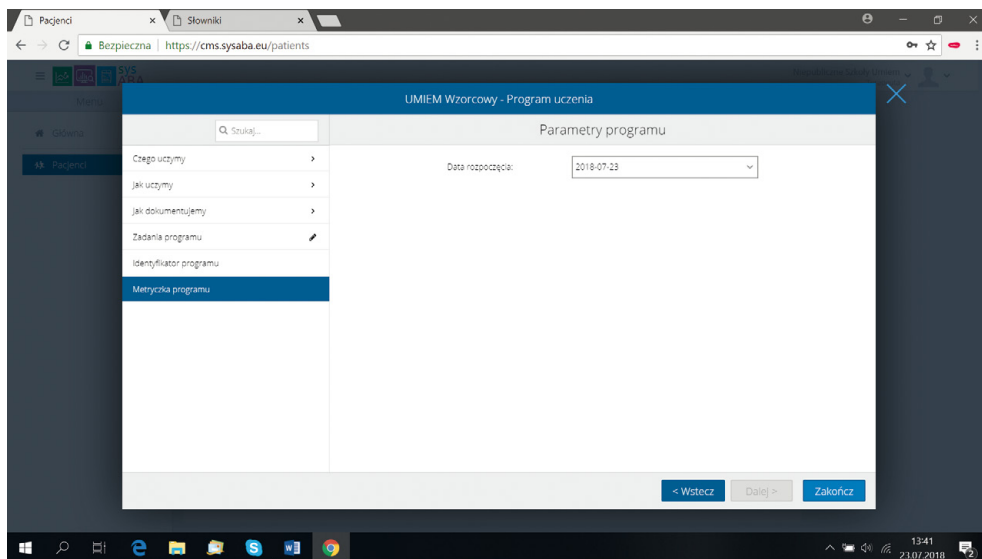
Najpierw zatem musisz nadać identyfikator programu, czyli unikalną nazwę programu, która widoczna będzie w bazie programów pacjenta. Sugerujemy wykorzystywanie zestawu: kategoria i podkategoria/typ uczenia/target/sylaby inicjałów ucznia (lub pełne nazwisko). Czyli np. „UKW – Reagowanie na swoje imię – JaKo”



Ostatnim działaniem jakie musisz podjąć, jest ustalenie daty rozpoczęcia realizacji zadania, poprzez wybór daty z kalendarza.

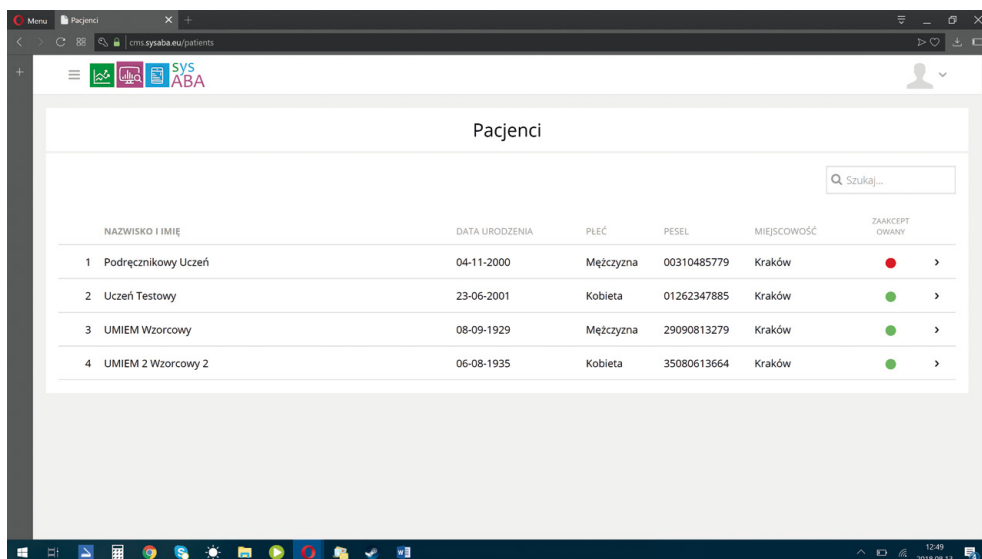


Teraz pozostało Ci tylko naciśnięcie przycisku „Zakończ”.

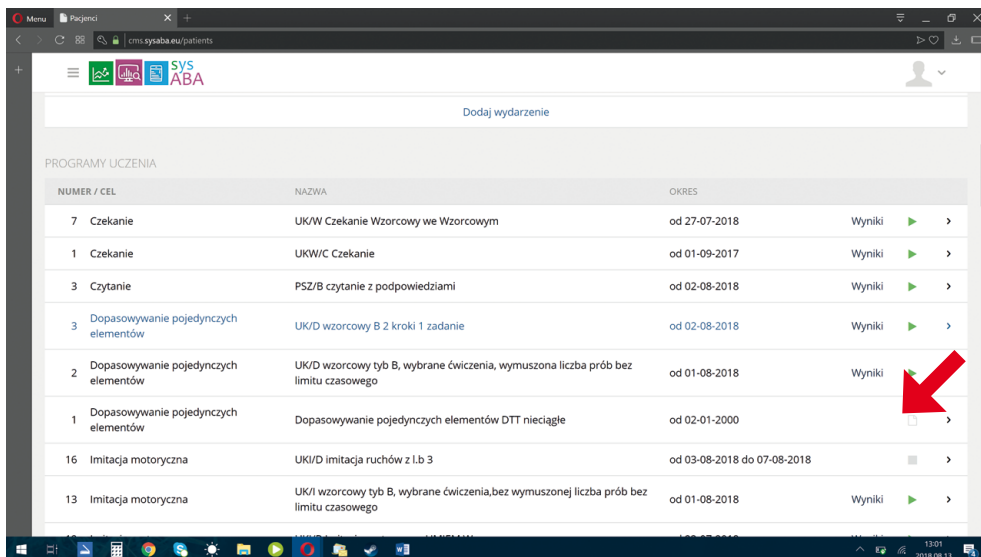


Od tego momentu Twój program jest gotowy. Ale pamiętaj! By był widoczny w aplikacji potrzebne jest jeszcze uzyskanie koniecznych zatwierdzeń: superwizora, dyrektora i rodzica. Proces zatwierdzania zawsze zaczynasz od superwizora, stąd po napisaniu programu **ZAWSZE** powinieneś pamiętać o powiadomieniu superwizora o tym (wyjątek stanowi sytuacja, w której pracujesz samodzielnie i w SYSABA łączysz funkcje terapeuty, dyrektora i superwizora)– w takim przypadku oczywiście nie musisz powiadamiać.

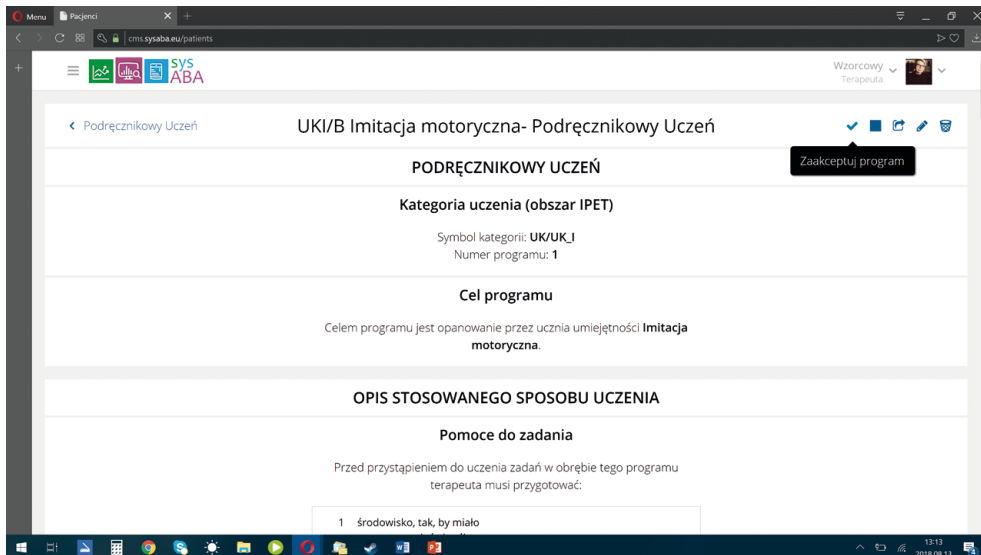
By powiadomić superwizora wejdź na kartę danego ucznia, wybierając go z listy pacjentów:



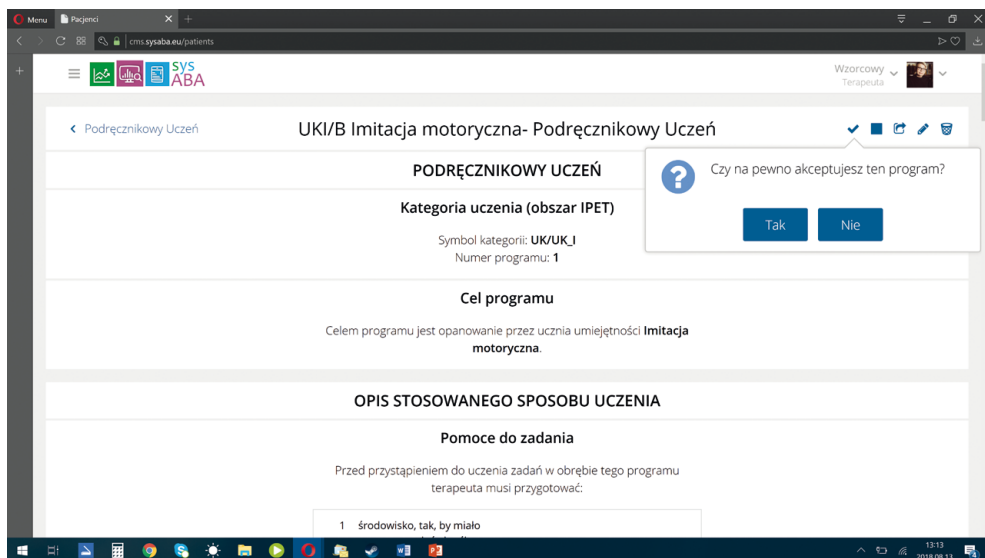
a następnie zjedź w dół karty aż do listy zadań, znajdź właściwy program (który właśnie napisałeś) i otwórz go klikając w strzałkę przejścia. Dla ułatwienia ikonka czystej kartki (obok strzałki przejścia) pokazuje Ci programy nowe, które nie zostały jeszcze zatwierdzone.



Na karcie programu w prawym górnym rogu zobaczysz ikony zadań. Kliknij w ikonę powiadomienia:



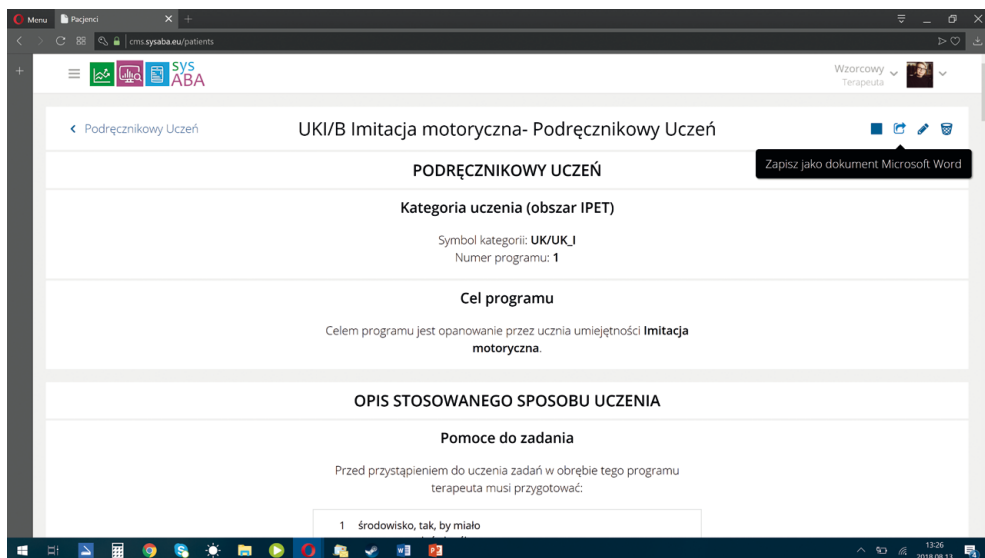
Po kliknięciu „ptaszka akceptacji”, SYSABA upewni się, czy na pewno chcesz wysłać już program do akceptacji:



A po potwierdzeniu (przez kliknięcie „Tak”), ptaszek akceptacji zniknie, a Twój supervisor zostanie powiadomiony o programie oczekującym na jego akceptację.

Teraz już naprawdę Twój program jest gotowy!

Co więcej – po uzyskaniu wszystkich koniecznych zgód, będziesz go automatycznie widział w aplikacji pozwalającej na bieżące notowanie. Możesz także wydrukować go, po uprzednim eksporcie do programu Word i edycji językowej:

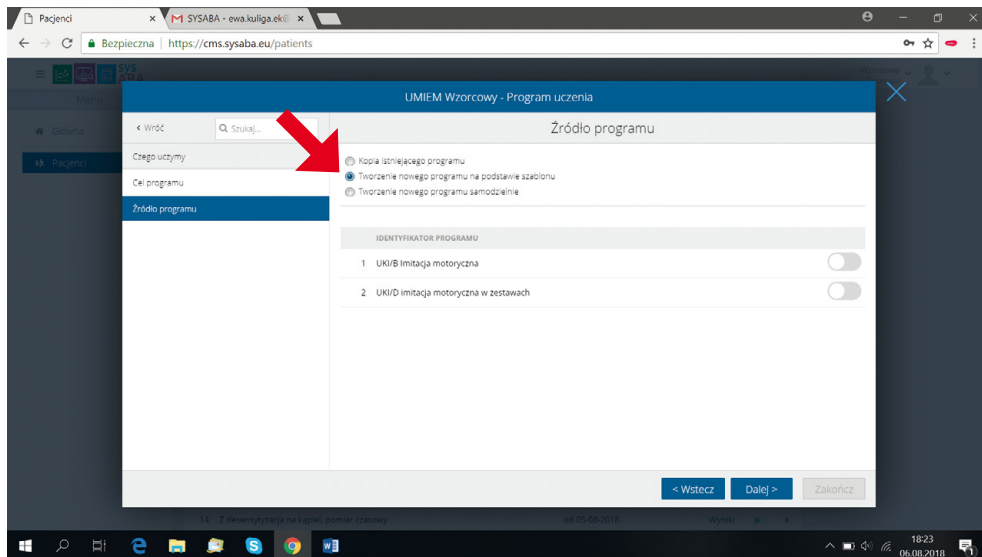


Jeżeli jednak zauważyłeś Użytkownika, że Twój program wymaga zmian – zaloguj się do jednego z kolejnych podrozdziałów: „Modyfikacja istniejącego programu uczenia” lub „Zawieszenie programu”.

TWORZENIE NOWEGO PROGRAMU NA PODSTAWIE SZABLONU

Jak zostało już wspomniane na wstępie tego rozdziału, SYSABA daje użytkownikom możliwość przygotowania programów terapeutycznych na podstawie istniejących szablonów. Szablon programu, to wzorcowy program dotyczący rozwijania danej umiejętności. Przygotowanie programu na podstawie szablonu daje Ci Użytkownikowi możliwość pracy na bazie danych zapisanych w szablonie oraz dokonywanie w programie zmian, tak aby był on jak najbardziej dostosowany do indywidualnych potrzeb pacjenta.

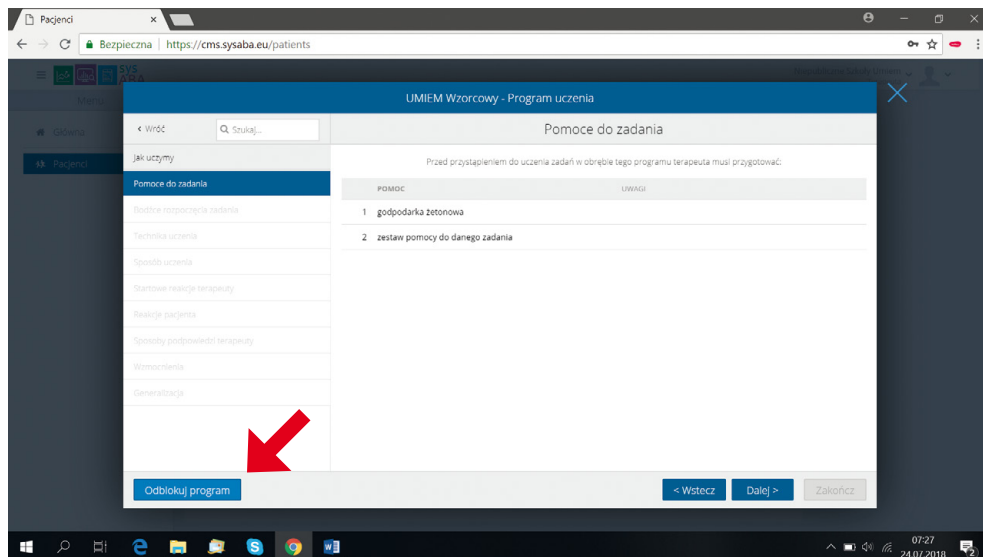
Pierwsze kroki tworzenia nowego programu na podstawie szablonu są identyczne jak przy przygotowywaniu nowego programu. A więc: powinieneś zalogować się w systemie jako TERAPEUTA, wybrać pacjenta dla którego będziesz przygotowywać program, dodać program, wybrać standard dokumentacji, kategorię, podkategorię oraz cel programu. W punkcie dotyczącym informacji na temat źródła programu, musisz jednak zaznaczyć opcję „Tworzenie nowego programu na podstawie szablonu”.



a następnie wybierać z którego szablonu chcesz skorzystać (wyboru dokonujesz poprzez przesunięcie suwaka).

Po wybraniu programu kliknięciu „Dalej” (zarówno pierwszym, jak i każdym następnym), śledzić będziesz Użytkownikowi gotowy program. Chcąc jednak dokonywać

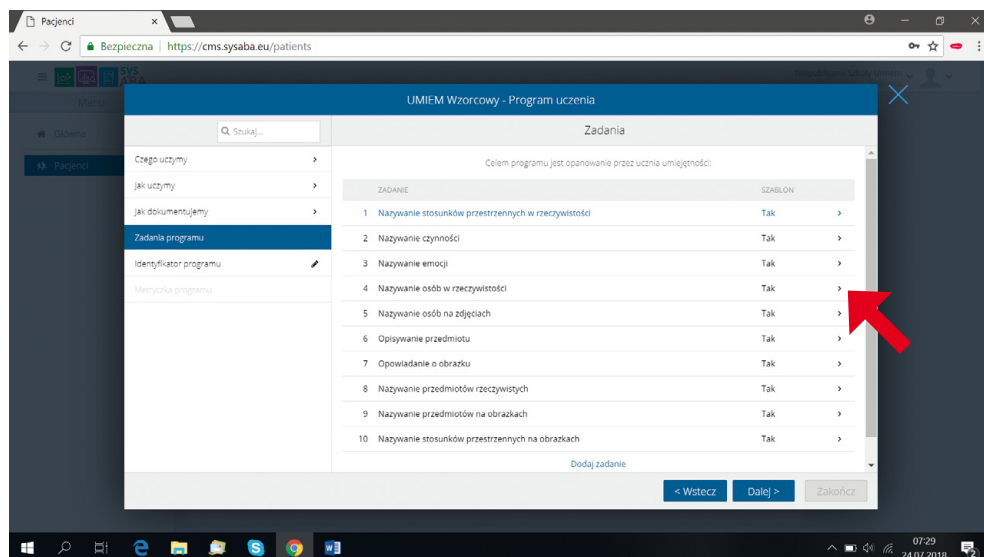
w nim jakichkolwiek zmian, musisz najpierw kliknąć przycisk „Odblokuj program”, znajdujący się w lewym dolnym rogu ekranu.



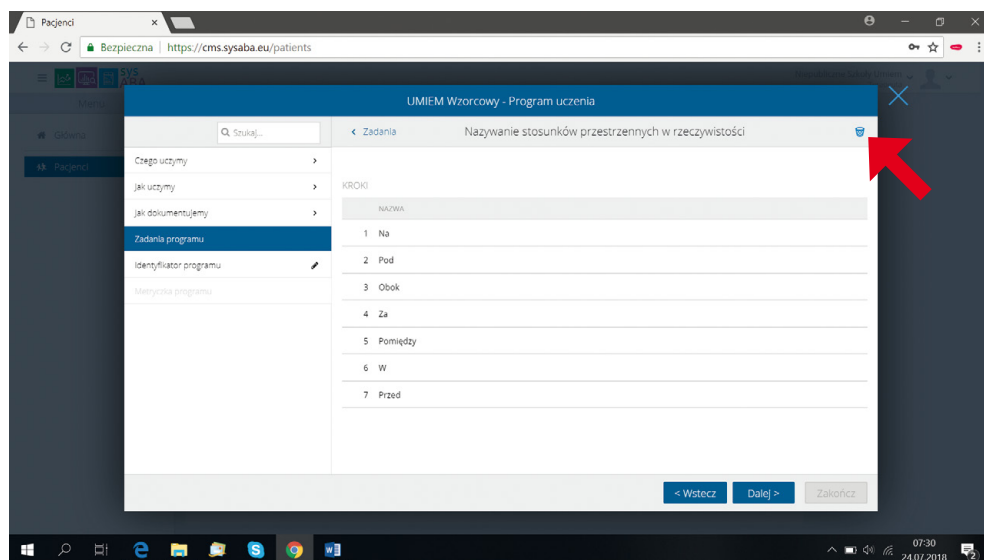
Wszystkie etapy przygotowywania programu na podstawie szablonu, za wyjątkiem sposobu uczenia i sekwencji próby (części która jest powiązana ze sposobem uczenia) są identyczne, jak te, które dotyczą samodzielnego tworzenia programu.

Wybór sposobu uczenia i sekwencji próby, w przypadku tworzenia programu na podstawie szablonu jest narzucony z góry i możliwy do zmiany tylko i wyłącznie po usunięciu wszystkich istniejących zadań w szablonie, które znajdują się w końcowej części procesu przygotowywania programów uczenia. Można do nich dojść albo poprzez klikanie znajdujących się w dolnym rogu przycisków „Dalej”, albo poprzez stopniowe przechodzenie przez kolejne kroki programu.

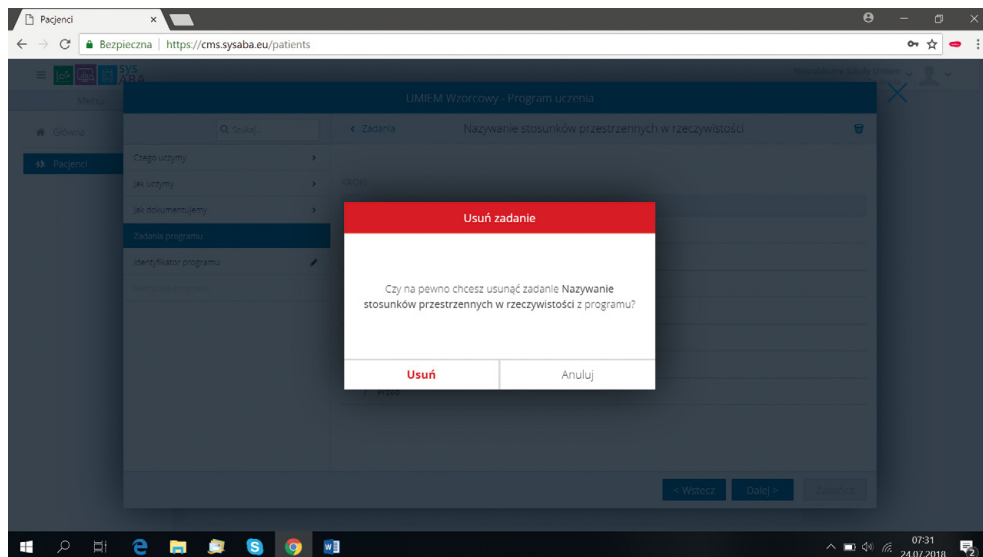
Usuwanie zadań odbywa się poprzez rozwinięcie pola dotyczącego danego zadania poprzez naciśnięcie strzałki,



a następnie naciśnięcie ikony kosza, znajdującej się w prawej, górnej części ekranu.



Po naciśnięciu ikony kosza, wyświetli Ci się okno z potwierdzeniem usunięcia danego zadania.

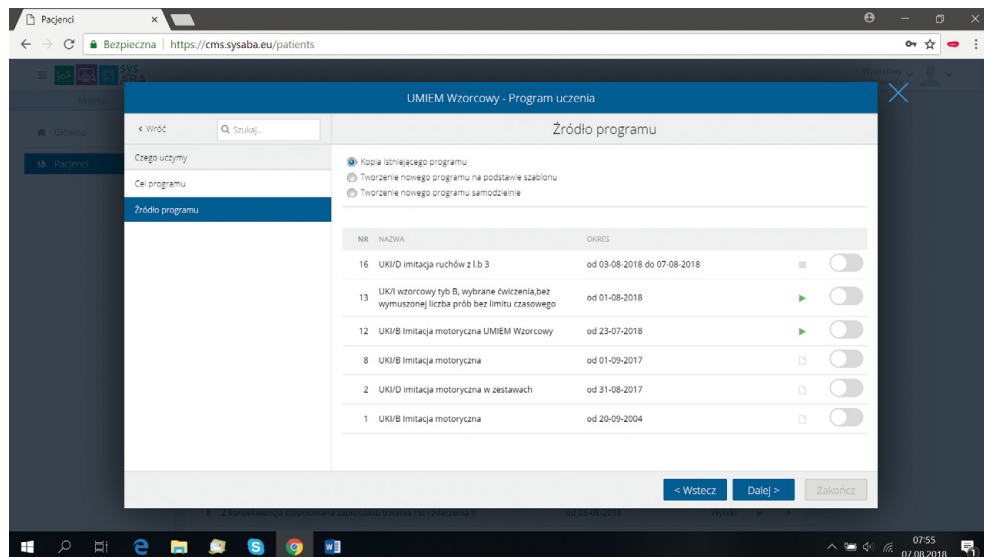


Zaznaczenie „Usuń” powoduje usunięcie zadania, zaznaczenie „Anuluj” zaś powoduje powrót do poprzedniego okna.

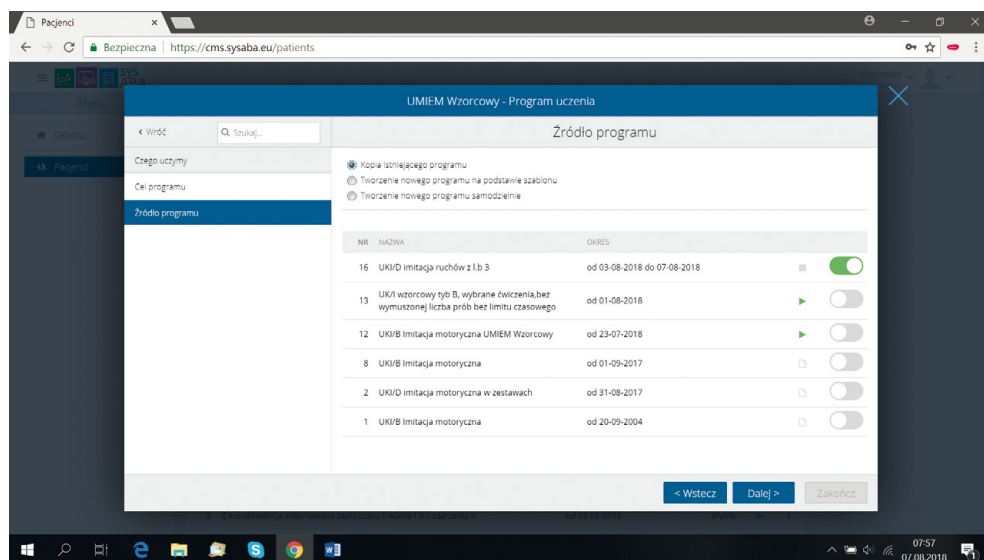
Pamiętaj również Użytkowniku, że korzystając z szablonu również będziesz musiał zapisać program pod unikalną, właściwą dla niego nazwą (którą sam nadajesz przez zapisaniem).

KOPIA ISTNIEJĄCEGO PROGRAMU

Istnieje możliwość skopiowania każdego programu (programu, który nie został zaakceptowany, który był realizowany przez pacjenta i został zamknięty, zakończony, lub też jest przez niego realizowany).



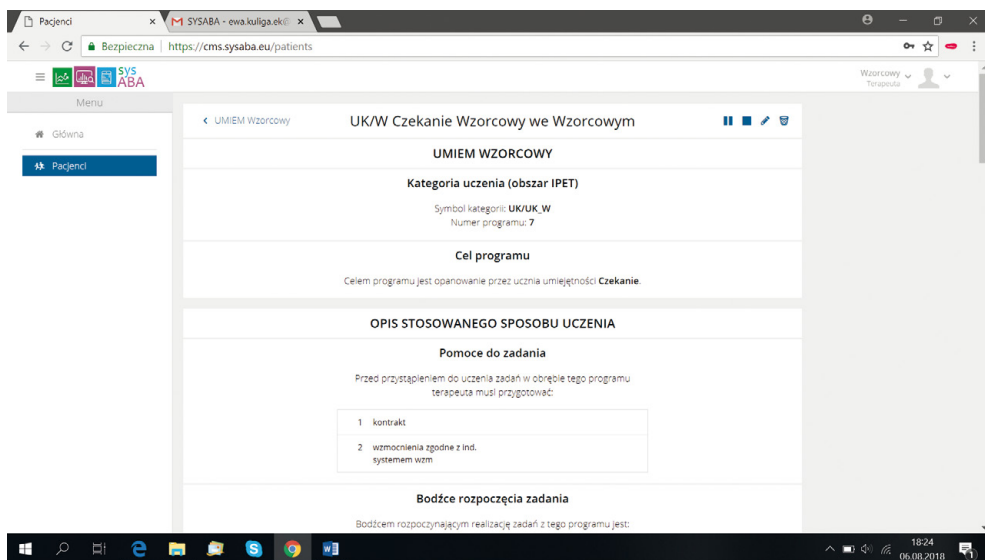
Kopiowanie programu, jest możliwe po jego odblokowaniu, które odbywa się poprzez przesunięcie suwaka.



Po skopiowaniu programu możesz Użytkownik zacząć go realizować we wcześniejszej formie lub też – swobodnie modyfikować.

MODYFIKACJA ISTNIEJĄCEGO PROGRAMU UCZENIA

Jeszcze przed zatwierdzeniem programu przez superwizora, dyrektora i rodzica istnieje możliwość dokonywania w nim zmian. Aby zmodyfikować istniejący program uczenia należy otworzyć dany program, a następnie nacisnąć ikonę „pisaka”, znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu.



Jeżeli jest to program szablonowy, to kolejnym krokiem jest odblokowanie programu poprzez naciśnięcie pola „Odblokuj program”, znajdującego się w lewym dolnym rogu ekranu. Jeżeli nie jest to program szablonowy, to aplikacja przekierowuje użytkownika do kolejnych kroków programu. Wszystkie elementy programu, za wyjątkiem sekwencji próby (części połączonej ze sposobem uczenia) i sposobu uczenia użytkownik może dowolnie modyfikować. Natomiast sposób uczenia i sekwencję próby, dopiero po usunięciu zadań w programie.

ZAWIESZANIE PROGRAMU

SYSABA daje możliwość czasowego zawieszenia programów, które podlegają realizacji. Jeśli zatem chcesz z jakiegoś powodu zawiesić program powinieneś go otworzyć, a następnie użyć ikony „pauza”, która znajduje się w prawym górnym rogu okna.

Po zawieszeniu programu, na miejscu ikony „pauza” pojawi się ikona „strzałki”, za pomocą której będzie możliwe ponowne wznowienie programu.

Zawieszone programy w dokumentacji (na wykazie programów) są opatrzone również ikoną „pauzy”.

ID	Opis	Data	Status	
5	komunikowanie swoich próśb	Prośenie o zaspokojenie potrzeby	od 20-09-2001	
4	liczenie	S/C przeliczanie z linią bazową	od 06-08-2018	Wyniki
2	liczenie	PSZ/ C wzorcowy kroki flość prób 3	od 02-08-2018	Wyniki
1	liczenie	S/E Liczenie do 20	od 10-10-2017	Wyniki
4	Podążanie za planem	UKWA - Podążanie za planem	od 01-09-2017	
11	Podążanie za znanymi poleceniami	UKWE proste polecenia zest. w krokach 2 kroki i 2 zadania	od 02-08-2018	Wyniki
9	Podążanie za znanymi poleceniami	UKW wzorcowy tyb B, wybranie ćwiczenia, wymuszona liczba prób z limitem czasowym	od 01-08-2018	Wyniki
3	Podążanie za znanymi poleceniami	UKWD - Podążanie za znanymi poleceniami	od 31-08-2017	
6	Prośenie o informację	MKP/E Prośenie o informację	od 01-09-2017	Zawieszony
10	Prośenie o nagrody	MKP/C prośenie o nagrody z linią bazową	od 05-08-2018	Wyniki
4	Prośenie o nagrody	MKP/C Prośenie o nagrody	od 01-09-2017	
9	prośenie o pomoc	MKP/B pomiar w próbie czasowej bez wymuszonej liczby prób	od 01-08-2018	Wyniki
3	prośenie o pomoc	MKP/C Prośenie o pomoc	od 19-09-0004	
1	Prośenie o potrzebne przedmioty	MKP/C - Prośenie o potrzebne przedmioty	od 31-08-2017	Wyniki

TRYB ZMIAN W AKTYWNYCH PROGRAMACH UCZENIA

W aktywnych programach uczenia istnieje możliwość dokonywania zmian, tylko i wyłącznie w obrębie istniejących zadań i kroków. Jeśli chcesz zmodyfikować istniejący program uczenia, powinieneś otworzyć dany program, a następnie nacisnąć ikonę „pisaka”, znajdującą się w prawym górnym rogu ekranu.

Po naciśnięciu ikony otworzy Ci się program w punkcie dotyczącym zadań w danym programie. Ich modyfikacja, usuwanie i dodawanie odbywają się w identyczny sposób, jak w przypadku tworzenia programu.

TWORZENIE NOWEGO PROGRAMU ZACHOWAŃ

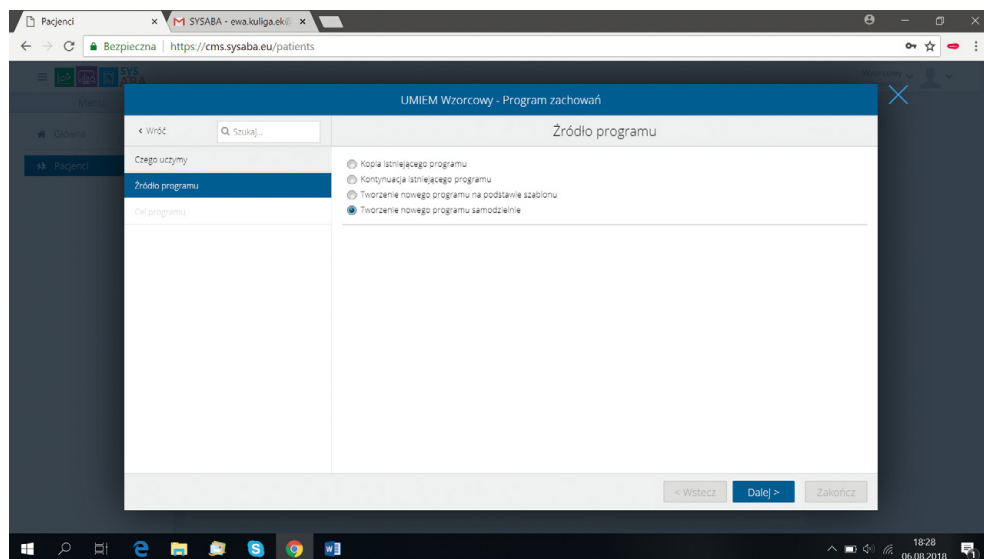
Osobne wyzwanie stanowić będzie zbudowanie (oprogramowanie) programu eliminowania zachowań trudnych. Tworzenie programów zachowań, podobnie jak programów uczenia jest możliwe na kilka sposobów. Aktualnie możesz: samodzielnie utworzyć program, może kontynuować istniejący, zrobić kopię istniejącego programu.

W tym podrozdziale, będziemy chcieli jednak przede wszystkim pokierować Cię Użytkownika, poprzez samodzielne przygotowywania programu zachowań.

Aby utworzyć nowy program zachowań powinieneś zalogować się w systemie jako TERAPEUTA, a następnie wybrać pacjenta z listy i zaznaczyć „Dodaj”, przy programach zachowań (kroki te identyczne są jak w programie uczenia, jedyną różnicą stanowi wybór z listy programów zachowań, znajdującej się poniżej programów uczenia w karcie pacjenta).

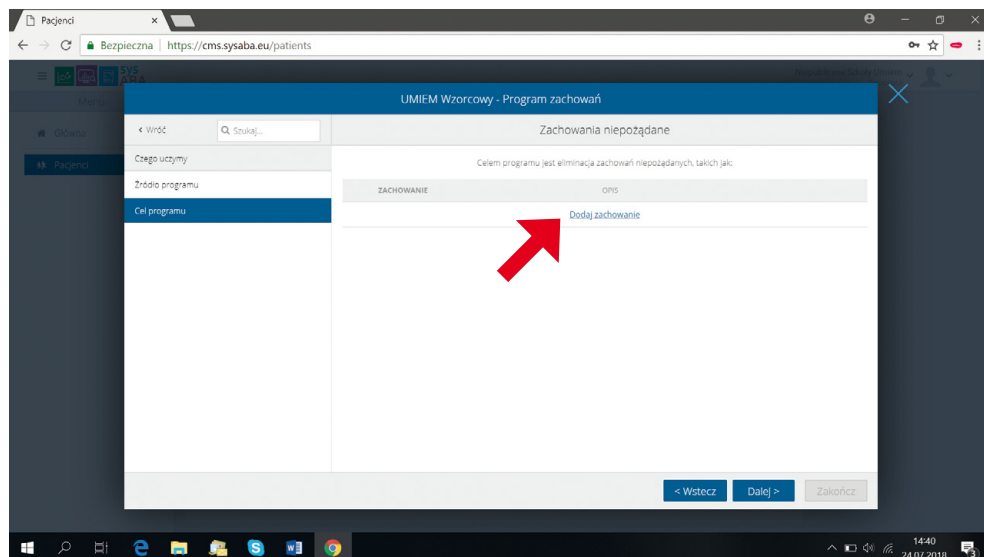
The screenshot displays a web application interface for patient management. The browser address bar shows the URL <https://cms.sysaba.eu/patients>. The page title is "Pacjenci". A sidebar menu on the left has "Pacjenci" selected. The main content area shows a table of programs for a patient. The table has columns for "nr", "nazwa", and "okres". Below the table is a "Dodaj" button. A red arrow points to the "Dodaj" button. Below the table is a section for "PROGRAMY ZACHOWAŃ" with a table header "NR NAZWA OKRES" and a "Dodaj" button. Below that is a section for "HISTORIA WYWIADU" with a table header "DATA WYWIADU UWAGI" and the text "Brak wywiadu".

Podobnie jak poprzednio rozpoczynamy od wyboru sposobu pisania programu; nasz podręcznikowy opis oprzemy oczywiście o wersję najpełniejszą – czyli „Tworzenie nowego programu samodzielnie”.



Przycisk „Dalej” przeniesie się Cię Użytkownika do karty opisu zachowań, które chcesz objąć programem. To jedno z dwóch najważniejszych zadań w tworzeniu i bodajże – najbardziej złożone.

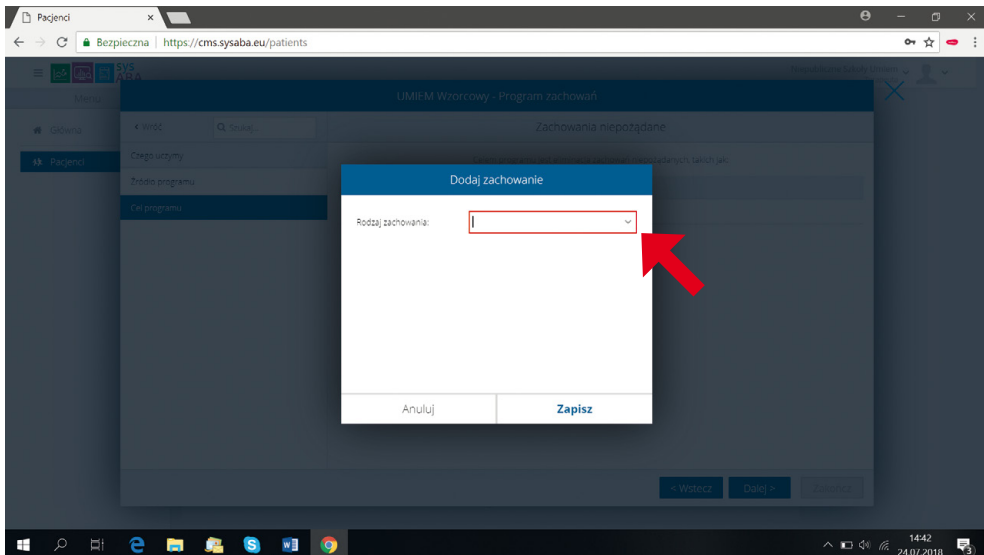
Ustalanie listy zachowań jest realizowane każdorazowo poprzez przycisk „Dodaj zachowanie”, znajdujący się pośrodku okna.



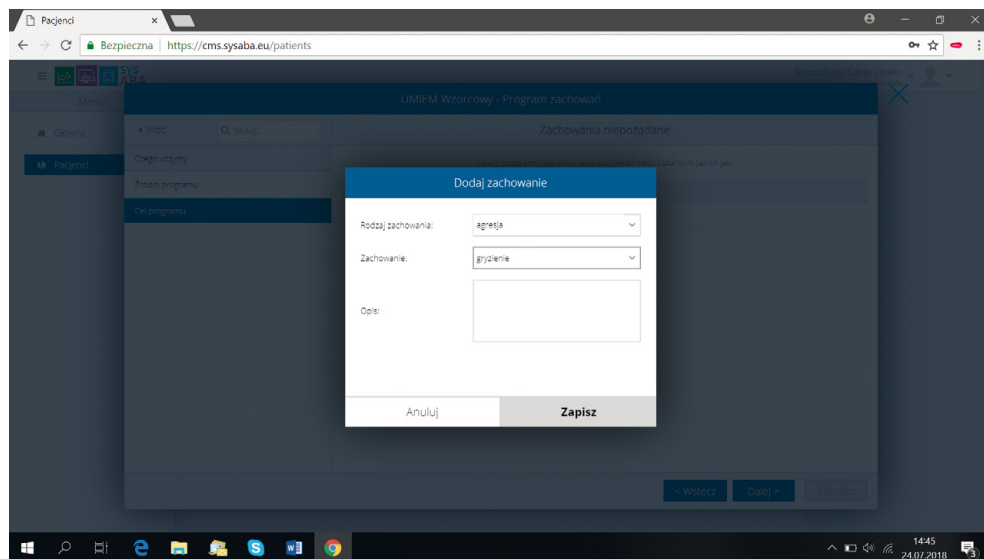
Kliknięcie otworzy Ci okno wybory zachowań trudnych. Zostały one pogrupowane w rodzaje zachowań, obejmujące następujące grupy:

- agresja,
- autoagresja,
- destrukcja,
- zachowania zakłócające,
- autostymulacje,
- stereotypie i manieryzmy,
- fobie,
- natręctwa,
- trudności z jedzeniem,
- zaburzenia rytmu potrzeb fizjologicznych,
- nieprawidłowa mowa,
- zachowania seksualne,
- opór,
- inne (przycisk inne otwiera okno opisu, które uzupełniasz samodzielnie; Pamiętaj jednak, że nie rekomendujemy użycia tej wersji, gdyż program Twój w tym momencie, z opisanych wcześniej przyczyn, przestanie mieć znaczenie badawcze).

Wybór rodzaju zachowań dokonywany jest poprzez użycie strzałki menu rozwijalnego.



Gdy dokonasz wyboru właściwej grupy zachowań, automatycznie SYSABA rozszerzy spektrum zapytań o temat. Teraz będziesz musiał wybrać także rodzaj zachowań (poprzez ich wybór z menu rozwijalnych), pojawiający się po rozszerzeniu okna. Zachowania te zawsze możesz dookreślić poprzez samodzielne opisanie ich w okienku „Opis”. Każdorazowo, zachowanie musi zostać zapisane poprzez użycie przycisku „Zapisz”.

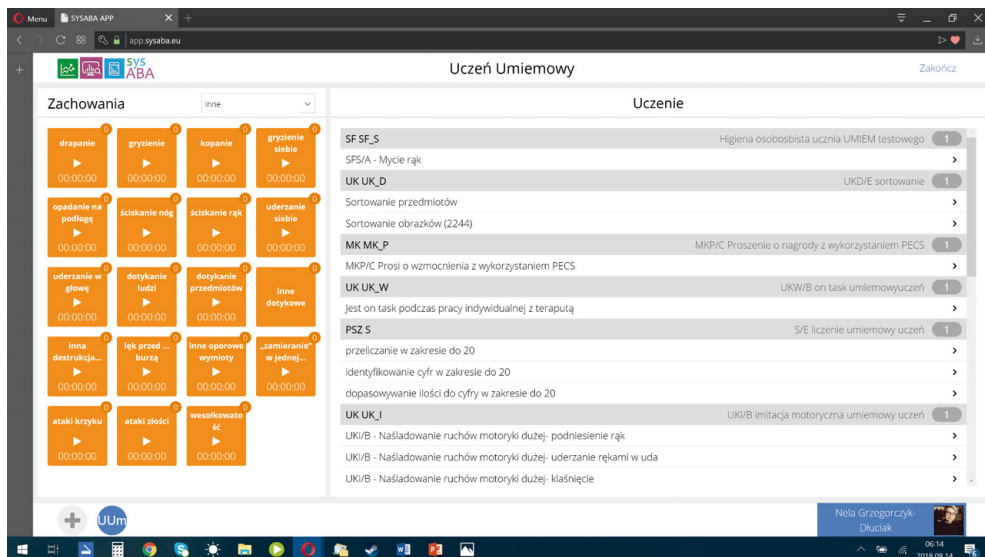


Przy opisie zachowań, należy pamiętać o ważnej zależności. Wybór determinuje to, co znajdzie się w grafice aplikacji tabletovej w jej dziale „Zachowania trudne”.

NOWOŚĆ!

Wybór grup i rodzaju zachowań w bezpośredni sposób wpływa na listy w aplikacji tabletovej. Stąd rekomendujemy, by scharakteryzować zachowanie ogólnie, a uszczegóławiać poprzez opis. Zalecamy też, by unikać tworzenia programów, w których zawartych jest bardzo wiele zachowań równocześnie (w opisie).

Wyjaśnijmy to. Otóż wyobraźmy sobie, że mamy ucznia, który ma bardzo szerokie spektrum zachowań: gryzie innych, kopie innych, uderza głową w ścianę, zanieczyszcza się, śmieje się, wymiotuje, rzuca przedmiotami w innych i..... np. ma jeszcze 20 innych form zachowań. Oczywiście terapeuta tworząc program – ma możliwość (techniczną) opisanie każdego z tych zachowań. Powstanie wówczas długa lista, co wpłynie zapewne korzystnie na wizualny odbiór dokładności programu. Jeżeli decydujesz się Użytkownik na to – nie ma problemu – SYSABA daje taką możliwość. Jednak zaskutkuje to tym, że w aplikacji tabletovej zobaczysz również bardzo długą listę co bardzo utrudni Ci szybkie znajdowanie właściwego zachowania do pomiaru w momencie jego wystąpienia:

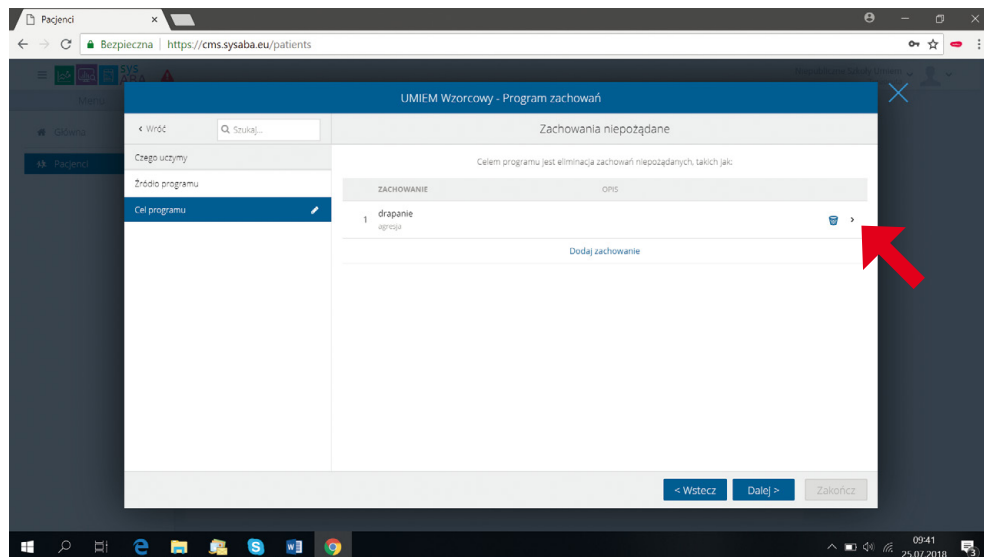


Stąd rekomendujemy przedstawianie w programie zachowań pogrupowanych w ten sposób, że szukamy szerokiej grupy (np. Agresja) i jako pierwszego opisywanie zachowania takiego, którego nazwa jednoznacznie zidentyfikuje nam później program w liście zachowań (np. atakowanie innych – rozszerzone w ręcznym opisie do: „uderzanie, kopanie, rzucanie przedmiotami w innych, drapanie” etc.)

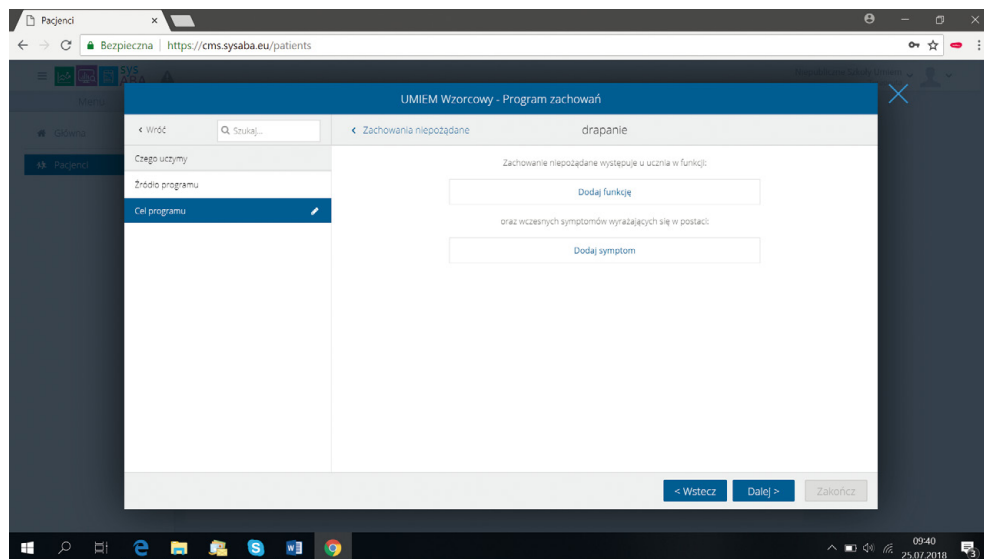
Prosimy byś pamiętał, że to co rekomendujemy jest tylko propozycją! Możesz dokonać opisu zachowań zgodnie z własnymi oczekiwaniami i potrzebami. Nasza sugestia, podyktowana jest wyłącznie dbałością o Twój komfort późniejszego korzystania z aplikacji. Ale jeżeli nie posłuchasz jej i opiszesz odrębnie bardzo wiele zachowań – to po prostu: będziesz miał więcej pracy i mniejszy komfort korzystania z aplikacji, natomiast w nagrodę uzyskasz bardziej dokładne wyniki!

Powróćmy do opisu działań.

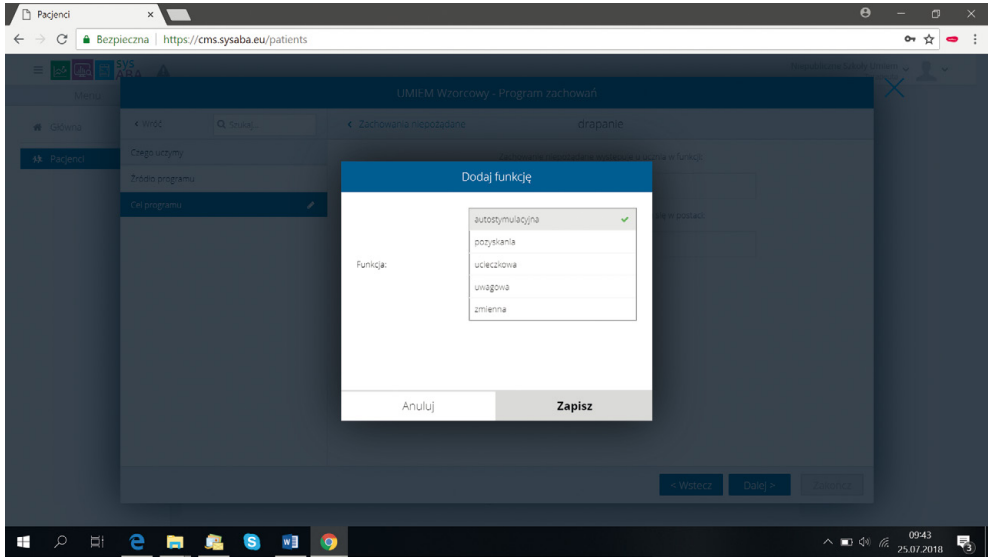
Każde z wybranych zachowań możesz (nie musisz, ale powinieneś) uszczegółowić poprzez ustalenie funkcji zachowania i jego wczesnych symptomów. W tym celu kliknij strzałkę znajdującą się z prawej strony danego zachowania.



Wybór funkcji i wczesnych symptomów, odbywa się poprzez użycie przycisków „Dodaj funkcję/symptom”,

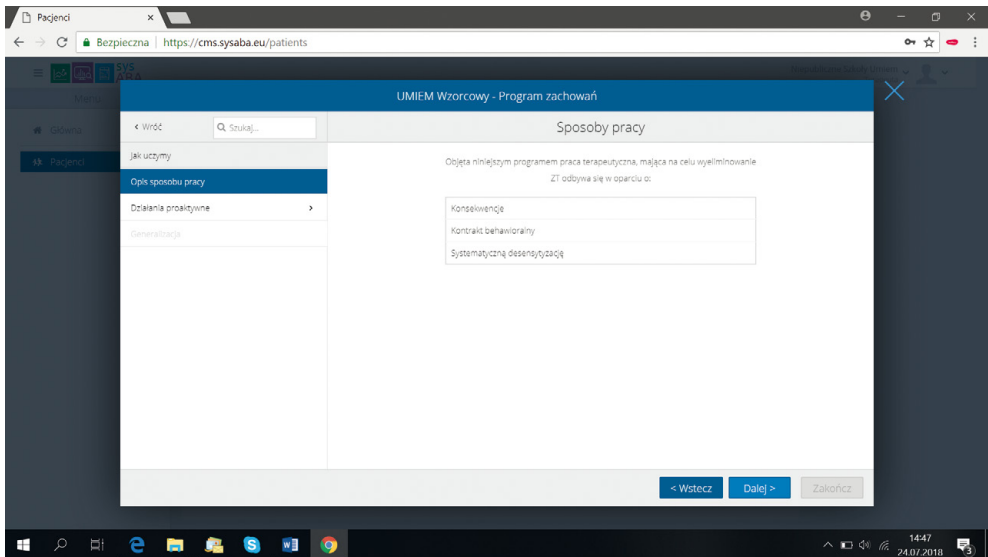


Kliknięcie każdego z nich spowoduje rozwinięcie okienka potencjalnych wyborów, których dokonujesz poprzez kliknięcie we właściwy.



Wybór tradycyjnie zatwierdzasz po przez przycisk „Zapisz”.

Kolejny etap dotyczy będzie wyboru sposobu pracy, w oparciu o który będziesz realizować program.



W programach zachowań masz do wyboru 3 grupy sposobów pracy:

- w oparciu o konsekwencje,
- w oparciu o kontrakt,
- w oparciu o systematyczną desensytyzację.

Takie podejście do pisania programu zachowań, na pewno stanowić może dla Ciebie Użytkownikowi nowość.

NOWOŚĆ!

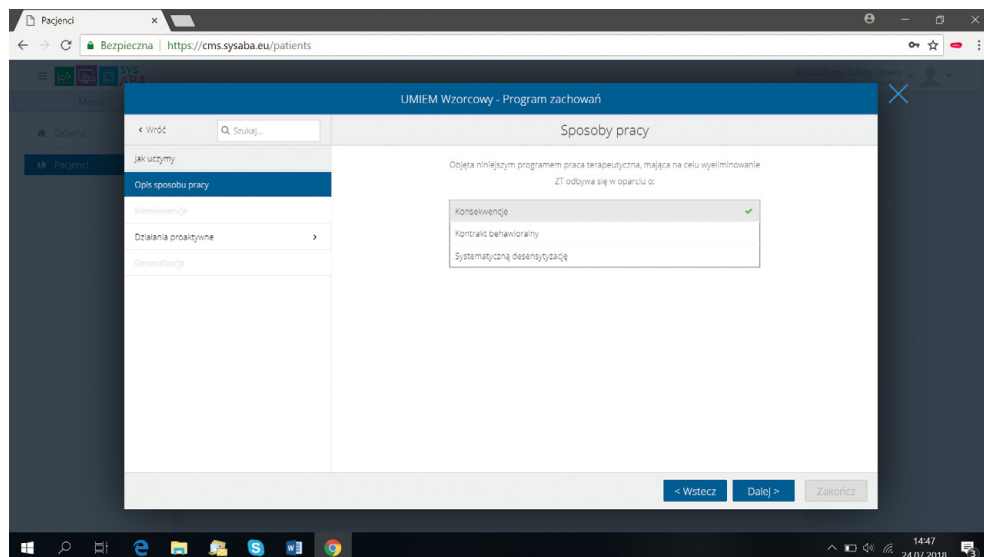
W ujęciu SYSABA program zachowań musi, być związany z konkretną techniką pracy nad zachowaniem trudnym, które będziemy w stanie opisać poprzez:

- wzmocnienie negatywne
 - karę negatywną
 - wygaszanie
 - karę pozytywną
 - kontrakt behawioralny
 - systematyczną desensytyzację
- } konsekwencje

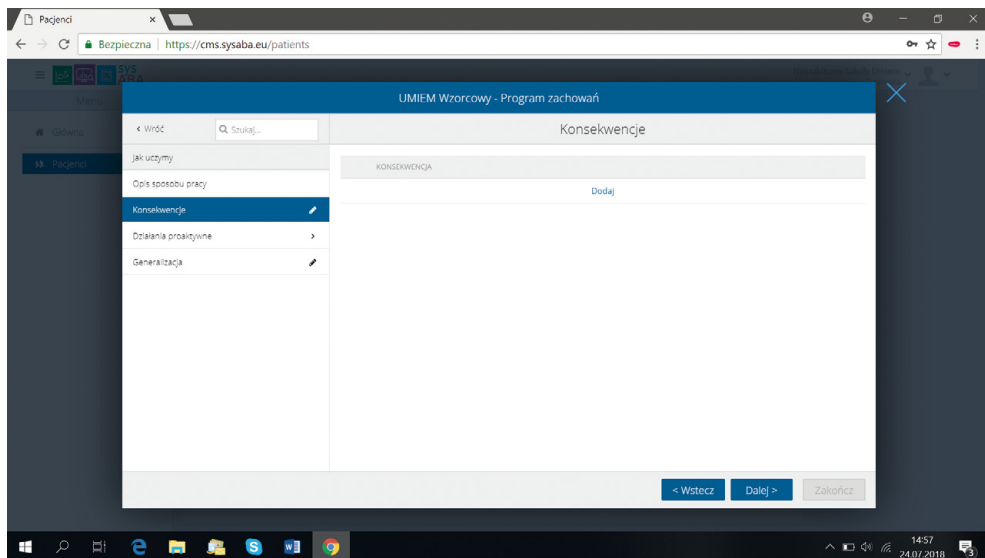
Jeżeli zatem chcesz np. kształtować prawidłowe zachowanie poprzez wzmacnianie pozytywne (technika spoza listy) braku zachowania, taki program będziesz musiał opisać jako program uczenia (np. „UKW – spokojne zachowanie w szkole”).

Logikę taką przyjęliśmy w SYSABA tworząc ją, ze względu na konieczność zróżnicowania opisów i przyszłych notowań dla każdej z tych sytuacji uczenia.

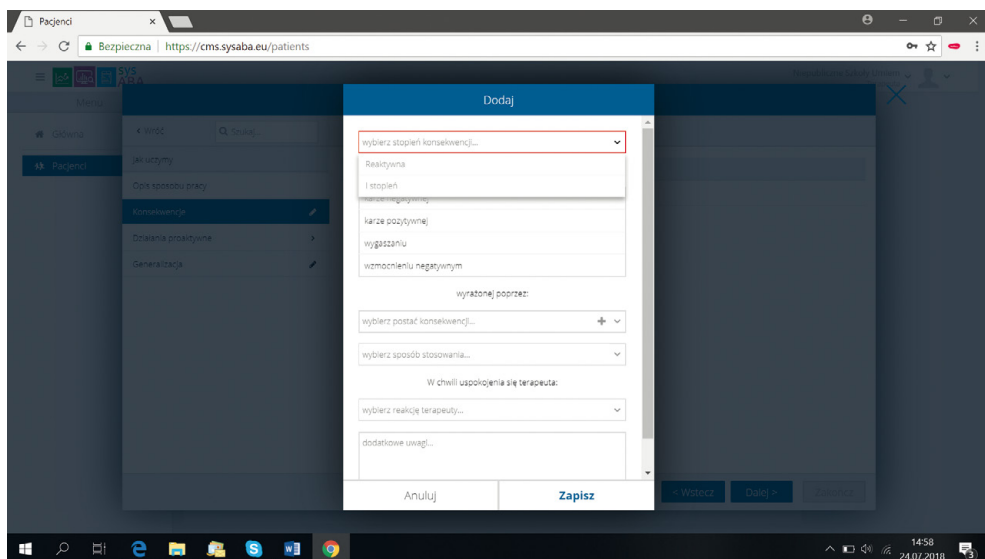
Po zaznaczenie właściwego sposobu pracy, zostaniesz przekierowany użytkownika do kolejnych etapów tworzenia programu i wiąże się z koniecznością opisu innych elementów. W każdym z nich, wybór następuje poprzez zaznaczenie elementów z listy i uzupełnienie brakujących danych. Zaznaczenie jednej z możliwości, odbywa się poprzez kliknięcie wybranej opcji.



W przypadku pracy z wykorzystaniem konsekwencji, w kolejnym etapie zostanie poproszony o wybór jej rodzaju, który odbywa się poprzez przycisk „Dodaj”.



Pracując w oparciu o konsekwencje użytkownik powinien wybrać, czy jest to konsekwencja reaktywna, czy stopniowana.



Dla części Czytelników taki podział również stanowić może nowość. Dlatego poniżej przedstawiamy Ci definicje obu tych działań:

NOWOŚĆ!

SYSABA wprowadza rozdział pojęciowy w obrębie konsekwencji zachowań trudnych na konsekwencję reaktywną i stopniowaną. I tak:

KONSEKWENCJA REAKTYWNA – definiowana jest jako zastosowanie dla danego zachowania 1 techniki terapeutycznej

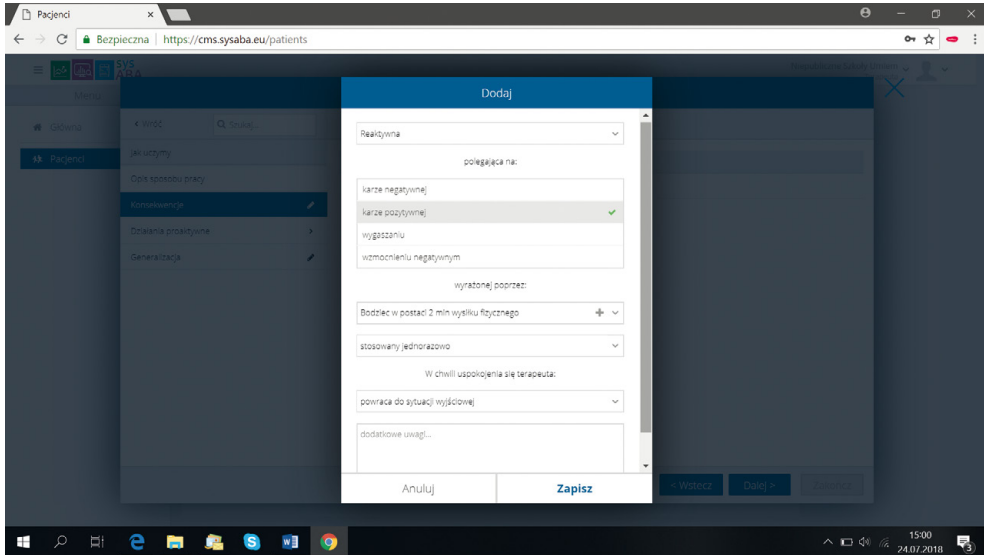
KONSEKWENCJA STOPNIOWANA – definiowana jest jako szereg logicznie powiązanych z sobą działań terapeuty, obejmujących odrębne techniki dla odrębnych zachowań, stosowana zazwyczaj w przypadku eskalujących zachowań.

Czyli w przypadku 3-stopniowej konsekwencji zależność ta wyglądałaby następująco:

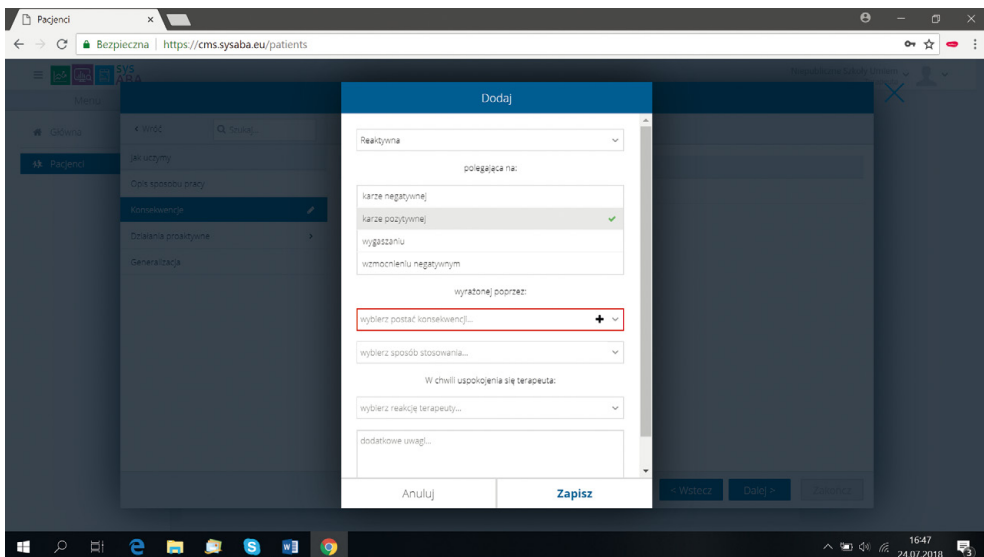
wczesny symptom – technika /przerwanie lub eskalacja zachowania /zachowanie trudne – technika /przerwanie lub eskalacja zachowania /wyeskalowane zachowanie – technika

Oczywiście mamy świadomość, że w sensie aparatu pojęciowego SAZ, przyjęty przez nas podział pojęciowy nie jest do końca szczęśliwy, ponieważ w sensie terapeutycznym obie te konsekwencje: reaktywna i stopniowana są konsekwencjami reaktywnymi – działania terapeuty bowiem podejmowane są po zachowaniu (czyli reaktywnie na zachowanie). Co więcej – „konsekwencja reaktywna” to technicznie – po prostu konsekwencja z wyłącznie 1 stopniem (1 działaniem). Jednak dla wewnętrznej logiki SYSABA, wprowadzenie rozdziału pomiędzy nimi było koniecznością. Stąd właśnie zdecydowaliśmy się na przyjęcie takiego rozdziału pojęciowego.

Wyboru typu konsekwencji dokonujesz poprzez zaznaczenie jednej z opcji. Każdy wybór otworzy i okno „Dodaj” w który zostaniesz zapytany o ważne informacje na temat planowanej konsekwencji: sposób ucznia, jak ona będzie wyglądała, jak długo będzie stosowana i co się będzie działo po jej zakończeniu. W polu „dodatkowe uwagi” możesz (uważamy, że nawet powinieneś – dla lepszego rozumienia przez Rodziców Ucznia) zawrzeć opis proponowanych działań.



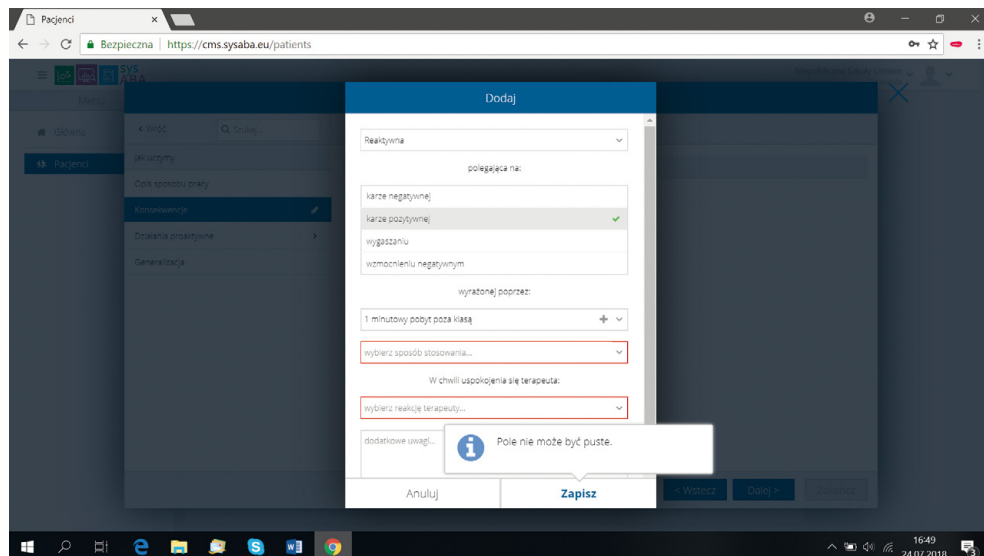
W przypadku wyboru postaci konsekwencji możesz skorzystać z opcji zapisanych w bazie (wybór poprzez rozszerzenie), lub też dopisać własny sposób poprzez naciśnięcie znaku „+”, który spowoduje pojawienie się nowego okna „Dodaj”.



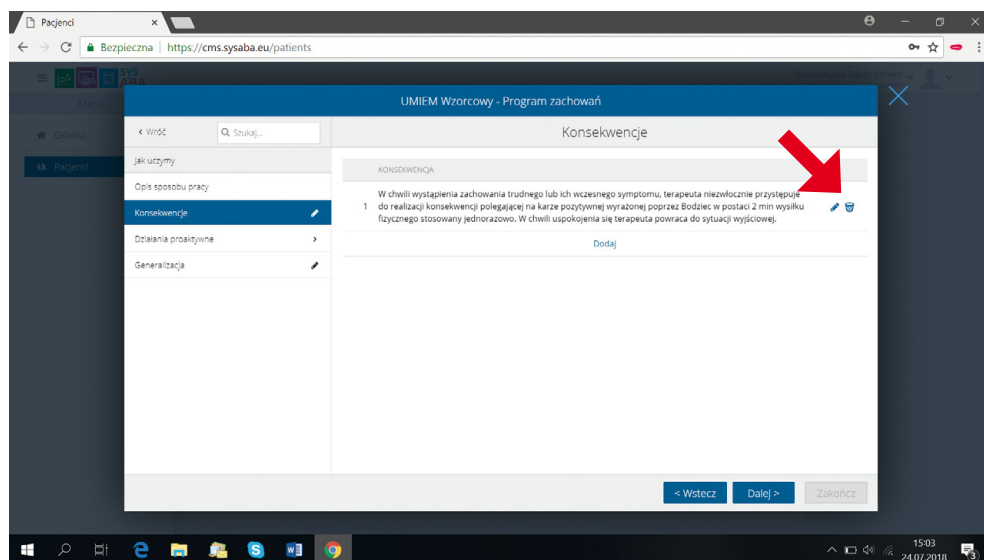
Dodanie nowej formy konsekwencji musi zostać zatwierdzone poprzez przycisk „enter” na Twojej klawiaturze.

Na każdym etapie tworzenia programu w przypadku ominięcia jakiegoś elementu, ze strony systemu pojawi się komunikat „Pole nie może być puste”, wraz z zaznaczeniem

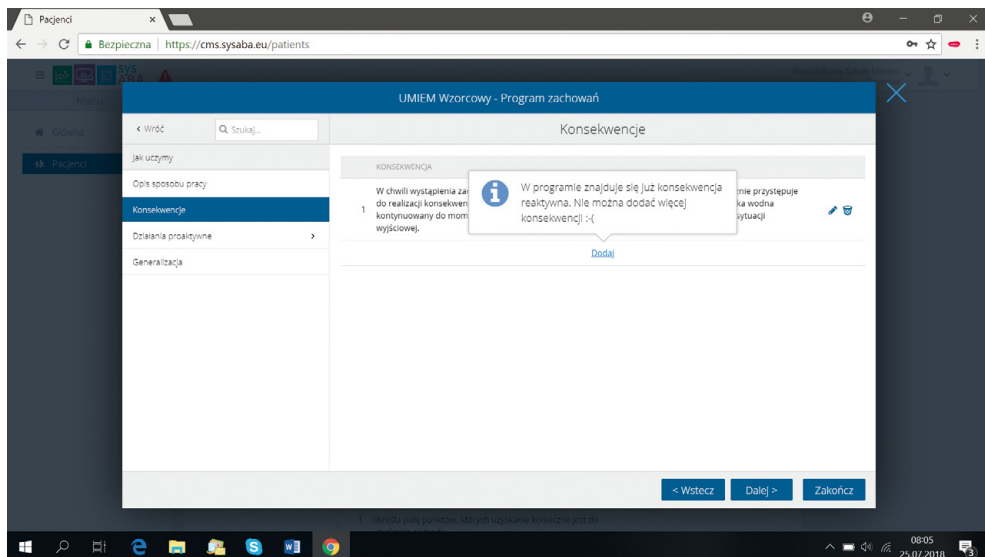
na kolor czerwony brakujących elementów. W takim przypadku po prostu – uzupełnij niekompletne pola.



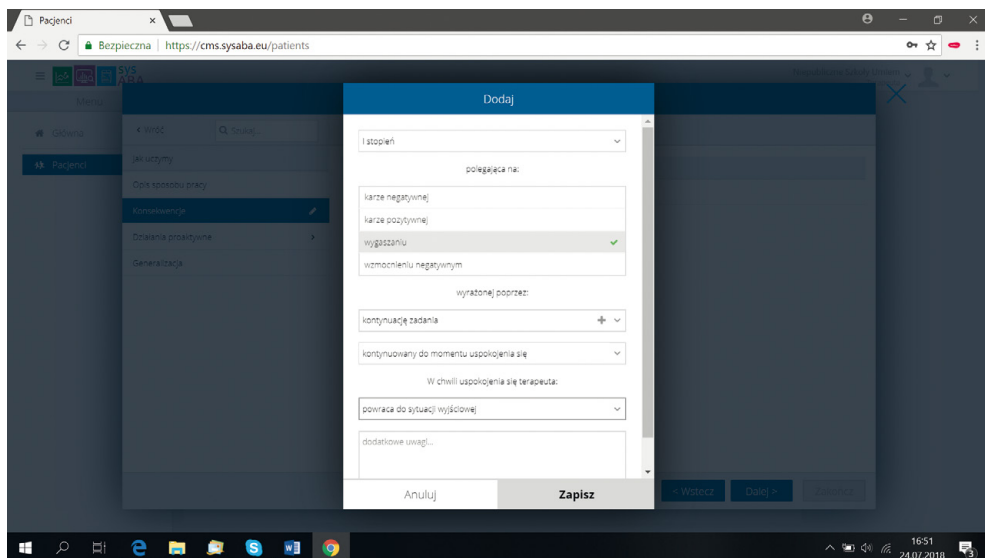
Po zapisaniu automatycznie wrócisz do pola konsekwencji i zobaczysz skrót Twego opisu. Jeżeli coś się nie zgadza stylistycznie lub językowo – nie martw się tym! Pamiętaj, że zawsze będziesz mógł dokonać edycji, przed wydrukiem, po wyeksportowaniu programu do Worda.

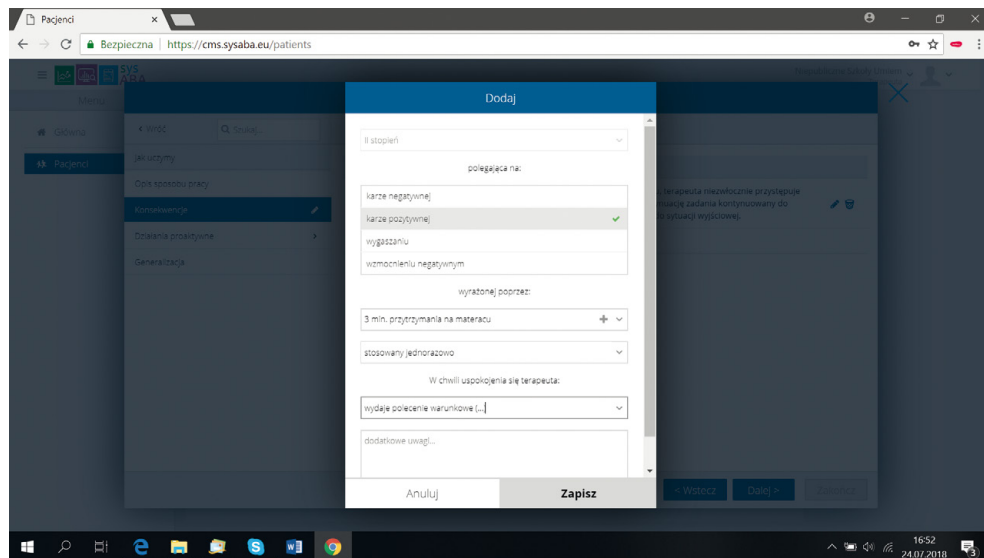


Zawsze też możesz usunąć opisaną konsekwencję lub ją zmodyfikować poprzez użycie odpowiednio ikony „kosza” i „pisaka”, znajdujących się obok opisanej konsekwencji. W przypadku konsekwencji reaktywnej, pomimo tego że na ekranie widoczny jest przycisk „Dodaj”, nie jest możliwym dodanie większej liczby konsekwencji niż jedna.

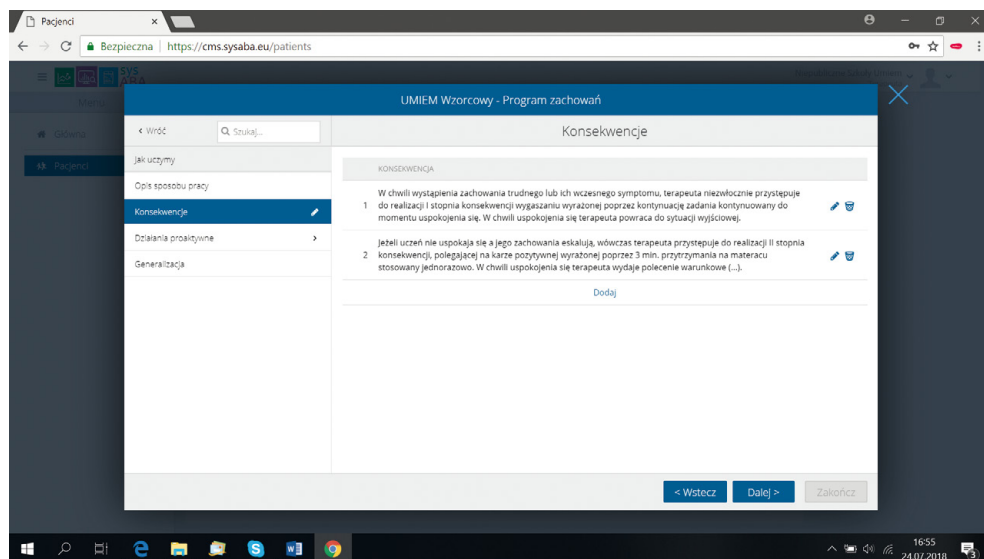


W przypadku wyboru konsekwencji stopniowanej, postępowanie jest analogiczne jak w przypadku konsekwencji reaktywnej, tylko dotyczy wszystkich stopni konsekwencji.

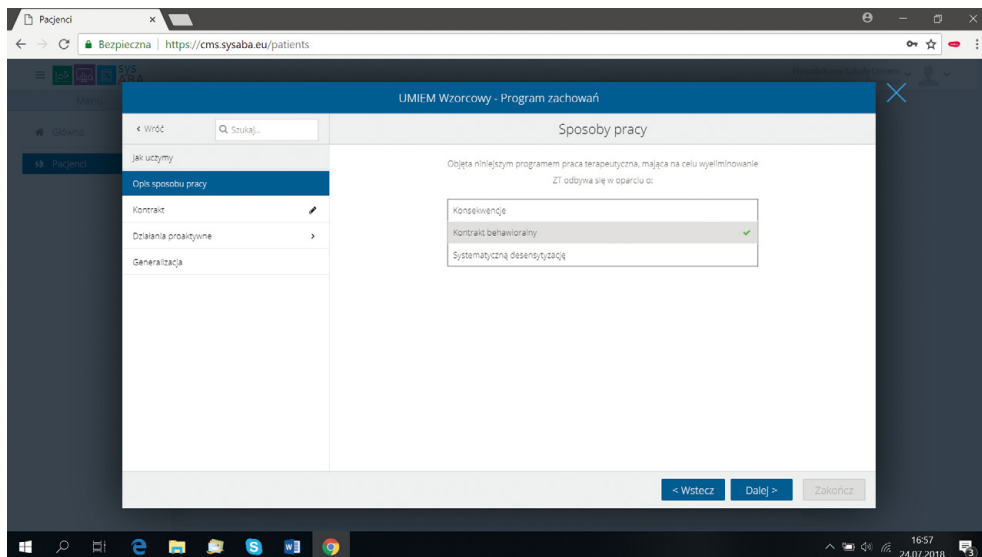




Po zapisaniu ustaleń każdorazowo wracasz do okna wyjściowego. W przypadku konsekwencji stopniowanych dodawanie kolejnych stopni konsekwencji odbywa się poprzez przycisk „Dodaj”, widoczny na głównym ekranie.



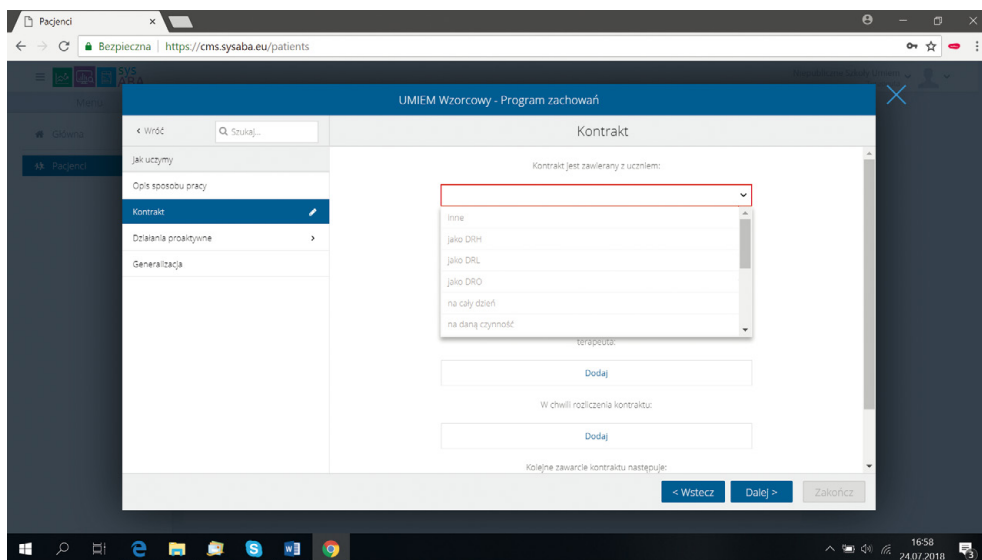
Zajmijmy się teraz kontraktem behawioralnym. W przypadku wyboru przez Ciebie tej techniki pracy, zaznaczasz tę opcję na ekranie wyboru „Sposoby pracy”:



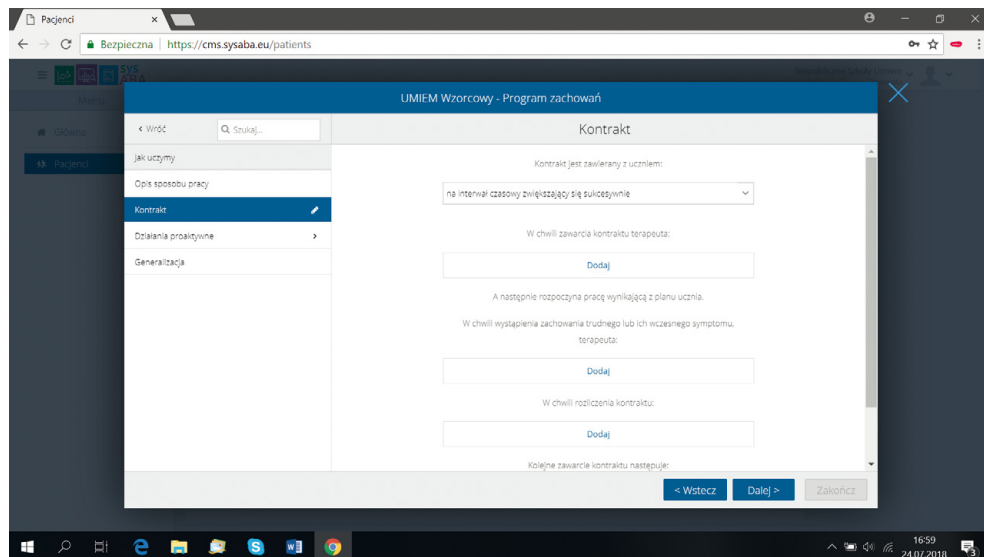
aby następnie poprzez przycisk „Dalej”, przejść do kolejnego etapu opisywania kontraktu.

Kolejne okno dotyczy formy kontraktu oraz szczegółów związanych z ich rozliczeniem.

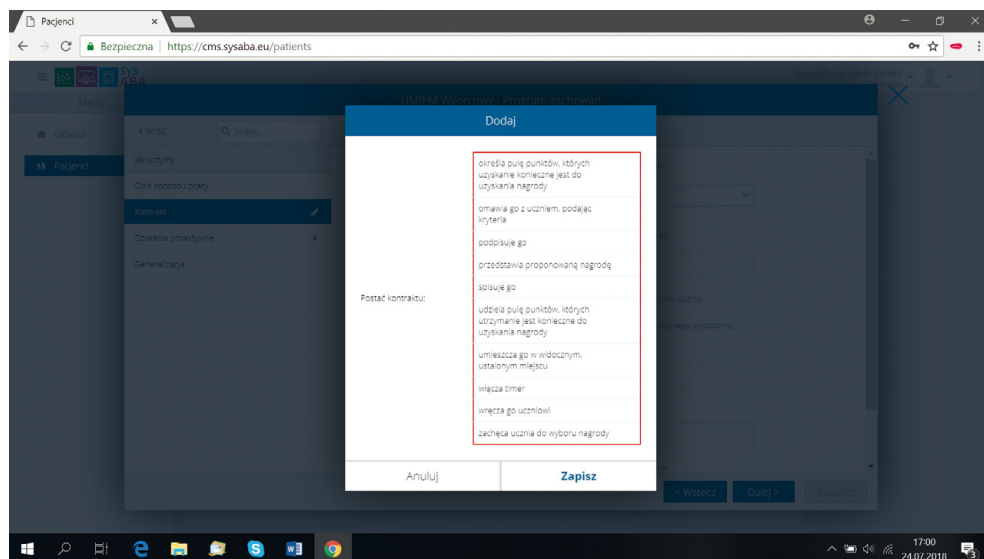
Wybór formy kontraktu odbywa się poprzez rozszerzenie okienka.



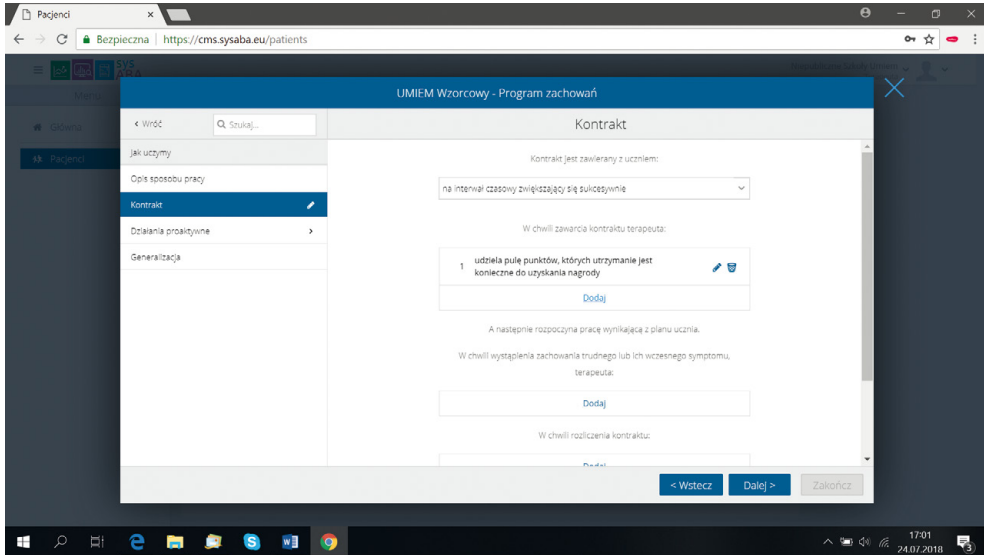
Opisu dotyczącego oddziaływań związanych z zawarciem kontraktu dokonujesz poprzez przycisk „Dodaj”,



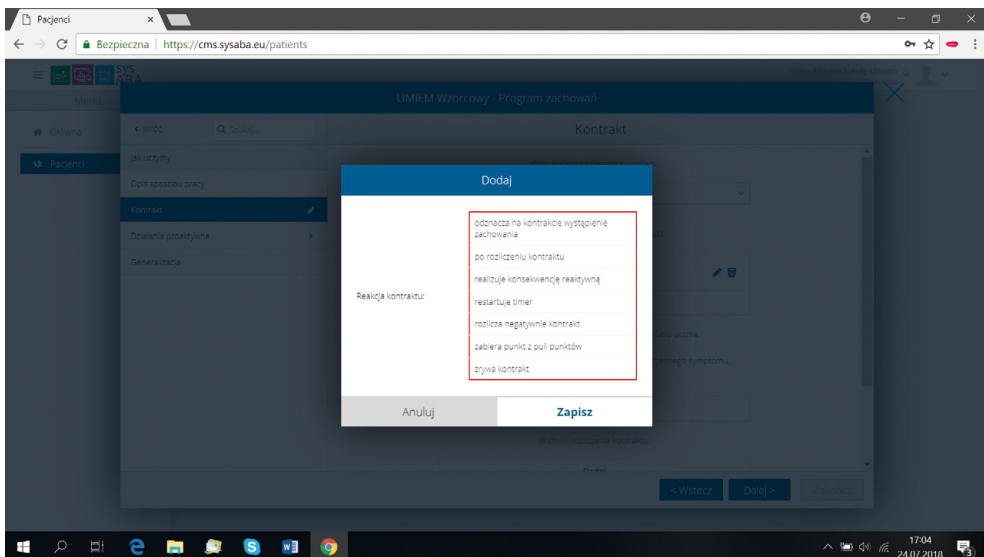
który otwiera nowe okno, zawierające możliwości wyboru:



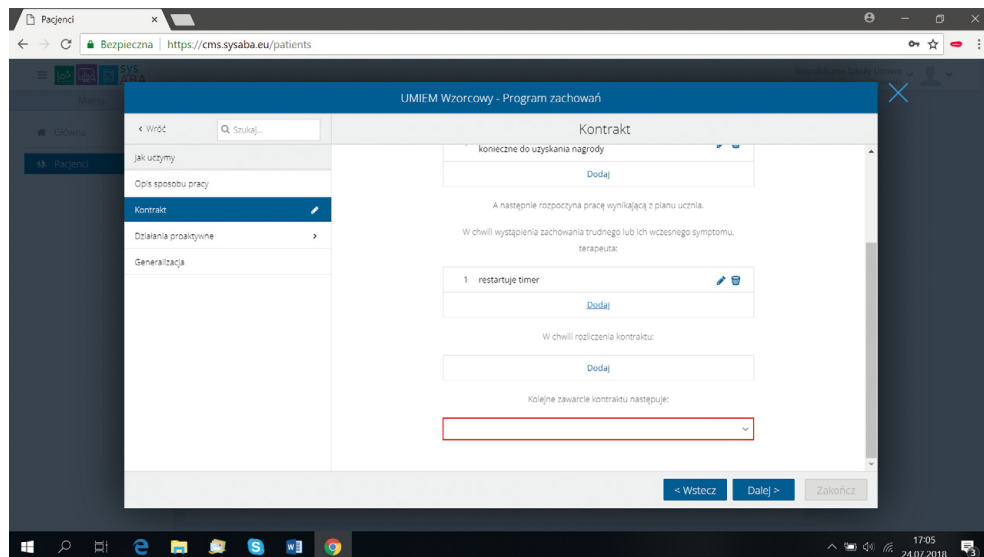
Wybór potwierdzasz przyciskiem „Zapisz”. Po zapisaniu zostaniesz przekierowany do poprzedniego okna, na którym widoczna jest wcześniej opisana forma kontraktu, możliwość jej modyfikacji/usunięcia oraz możliwość dodania kolejnych.



W kolejnym kroku powinniś Użytkownika ustalić, co się będzie działo w momencie, gdy pojawią się zachowania trudne. Dzięki przyciskowi „Dodaj” otworzy Ci się nowe okno, z możliwościami wyboru.

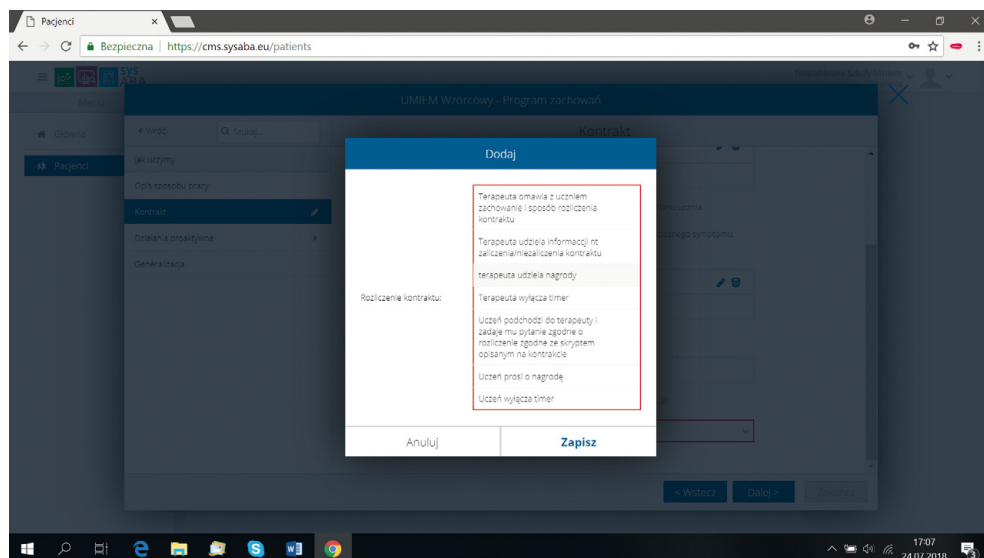


Wybór odbywa się poprzez zaznaczenie opcji i zatwierdzenie przyciskiem „Zapisz”.



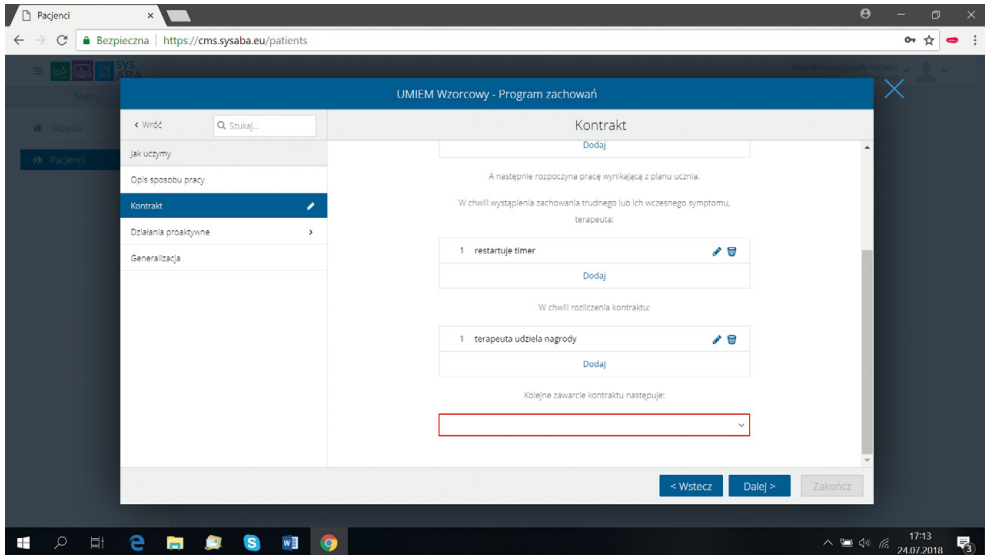
Wybrana przez Ciebie forma reakcji pojawia się w oknie głównym, w którym masz też możliwość dodawania kolejnych form.

Kolejny punkt na karcie dotyczy działań w momencie rozliczenia kontraktu, które są wybierane poprzez opcję „Dodaj”. Opcja ta otwiera nowe okno z możliwościami wyboru.

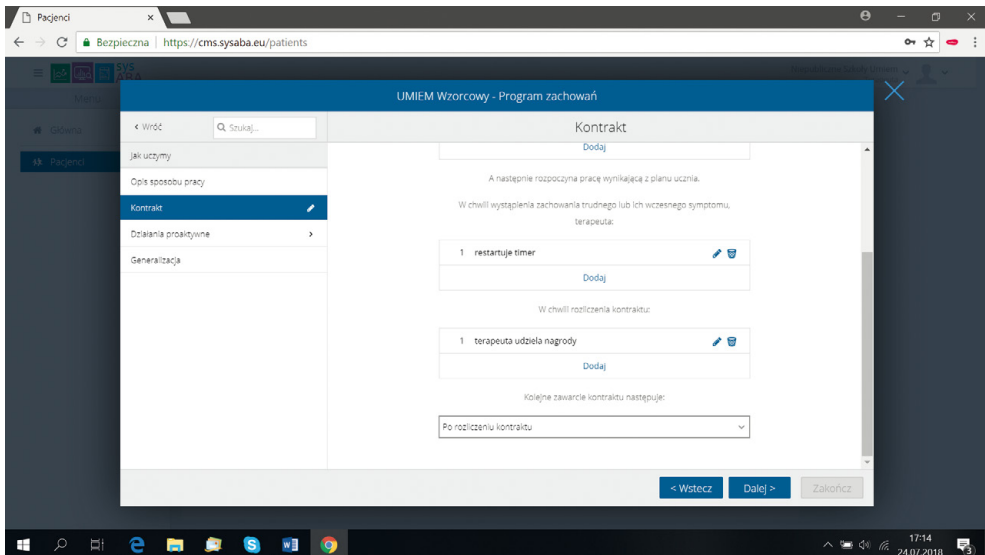


Wybór zatwierdzasz tradycyjnie przyciskiem „Zapisz”. Po zapisaniu program przekieruje Cię do głównego okna, w którym będziesz miał możliwość zmodyfikowania, usunięcia lub dodania nowych form reakcji.

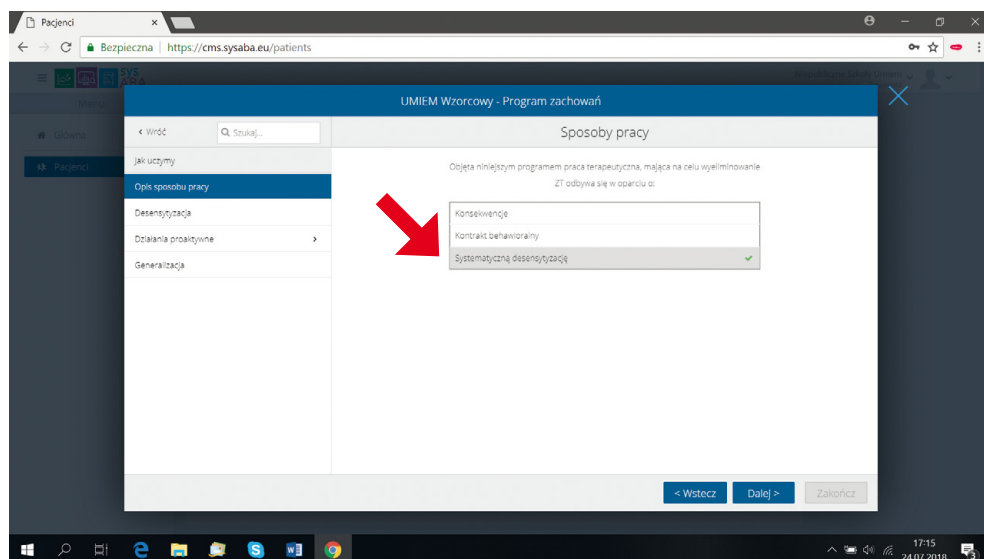
Ostatni etap związany z opisem kontraktu, obejmuje ustalenie, kiedy następuje zawarcie kolejnego kontraktu.



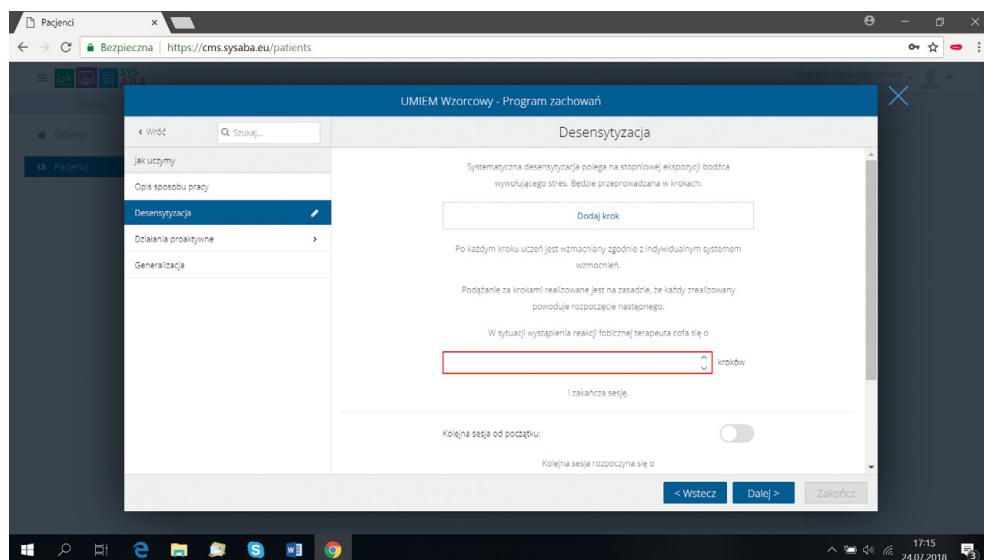
Wyboru dokonujesz poprzez wybór z listy (kliknięcie właściwej opcji).



Ostatnią z opcji wyborów sposobu pracy jest systematyczna desensytyzacja. To oczywiście sposób pracy zdecydowanie różniący się od pozostałych, zarezerwowany do pracy z fobiami oraz zachowaniami oporowymi i lekowymi. W przypadku jej wyboru, musisz Użytkownika najpierw wybrać tę opcję z listy.

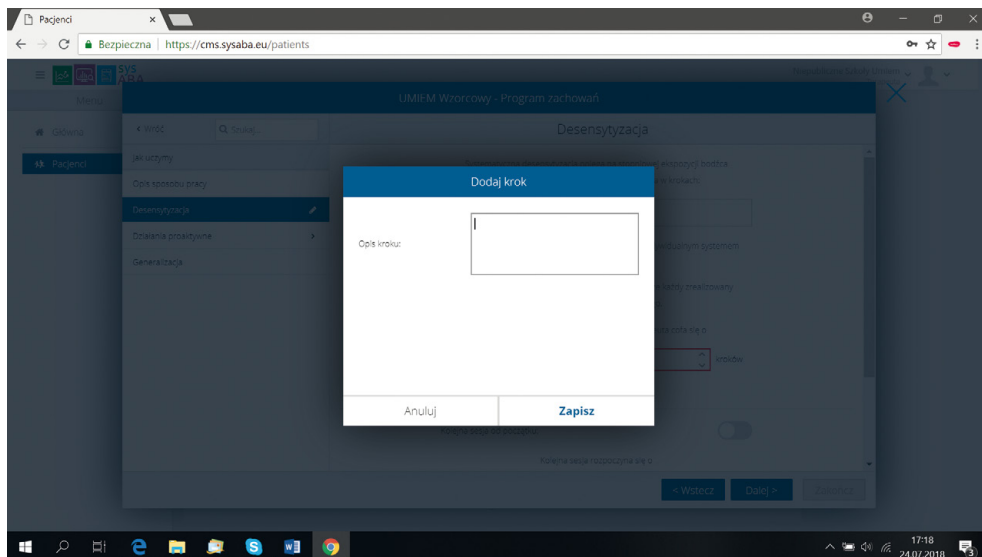


Wybór ten otworzy Ci oczywiście okno uszczegółowienia „Desensytyzacja”.

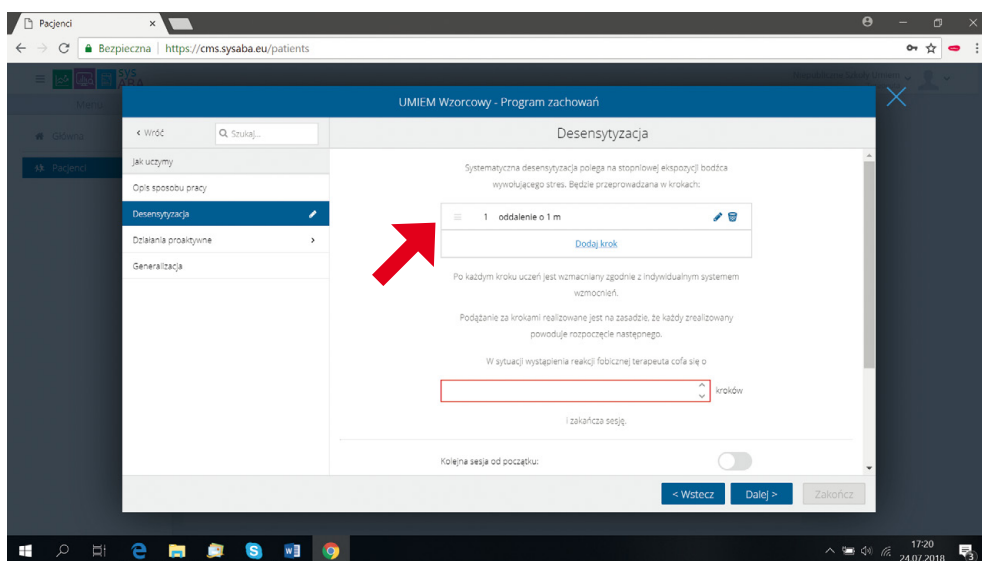


Twoim zadaniem tym razem będzie: ustalenie w jakich krokach będzie ona przebiegać, co się dzieje w momencie pojawienia się zachowań trudnych oraz ustalenie od czego zaczyna się kolejna sesja.

Dodawanie kroków desensytyzacji odbywa się poprzez przycisk „dodaj krok”, który każdorazowo otwiera nowe okno.

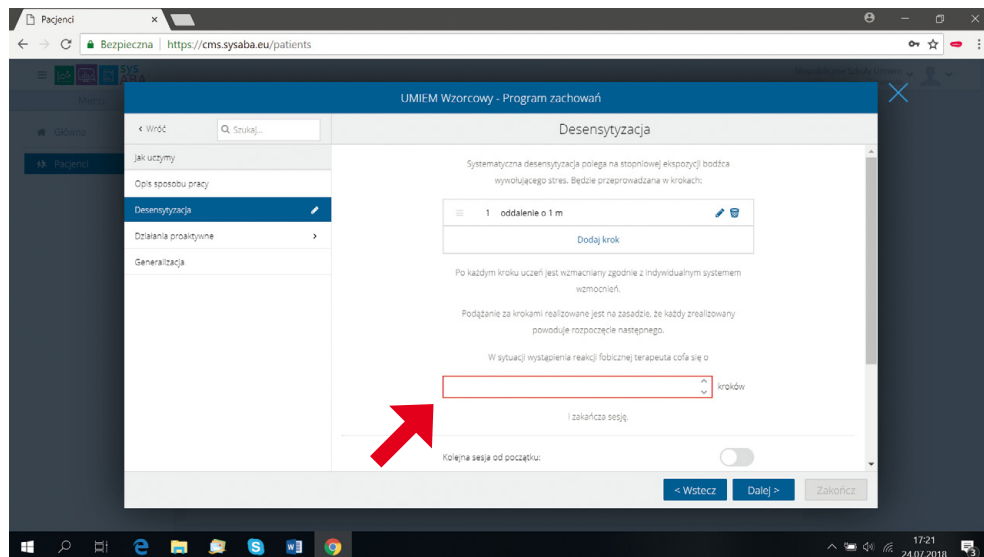


W oknie tym powinieneś opisać każdy kolejny krok desensytyzacji. Uwaga! W jednym oknie opisujesz tylko jeden krok. Dla każdego kolejnego kroku powtarzasz czynności. Opis ten zatwierdzany jest przez przycisk „Zapisz” oraz widoczny jest w oknie głównym.

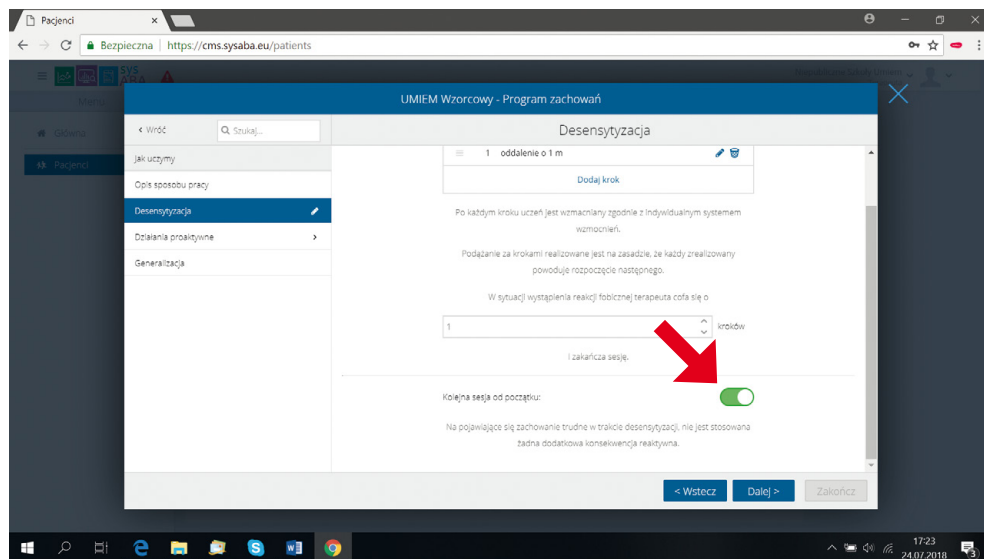


Użytkownik może krok modyfikować lub usunąć (poprzez ikony „pisaka” i „kosza”) oraz dodawać kolejne kroki.

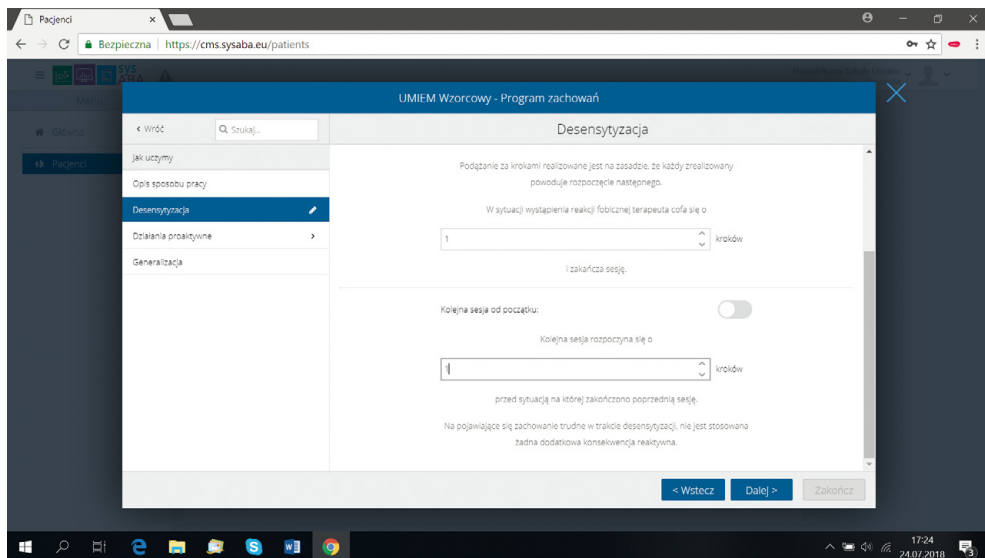
W kolejnym elemencie opisu, poprzez uzupełnienie pola musisz ustalić, o ile kroków cofa się terapeuta w przypadku wystąpienia niewłaściwej reakcji.



Ostatni etap konfigurowania programu dotyczy kroku, od którego rozpoczyna się kolejna sesja. W przypadku rozpoczynania sesji od początku, musisz odblokować suwak.



Użytkownik może również ustalić od którego kroku będzie zaczynała się kolejna sesja.



Ostatnim działaniem w opisie kontraktu jest oczywiście przycisk przejścia „Dalej”, znajdujący się w dolnej części ekranu.

Kolejnym etapem, wspólnym już dla wszystkich sposobów pracy jest wymóg opisanego podejmowanych działań proaktywnych w stosunku do danego zachowania.

Choć działania proaktywne stosowane są przez terapeutów behawioralnych w XXI w. właściwie w standardzie postępowania, o tyle często w opisowych programach eliminowania zachowań trudnych ich znaczenie gubiło się (nie było opisywane). Stąd dla niektórych Czytelników, włączenie działań proaktywnych, ich uszczegółowienie i powiązanie z konkretnym zachowaniem, może stanowić pewną nowość.

NOWOŚĆ!

W programach ZT SYSABA istnieje wymóg szczegółowego opisanego podejmowanych działań proaktywnych.

W opisie zostały pogrupowane na 3 podstawowe grupy:

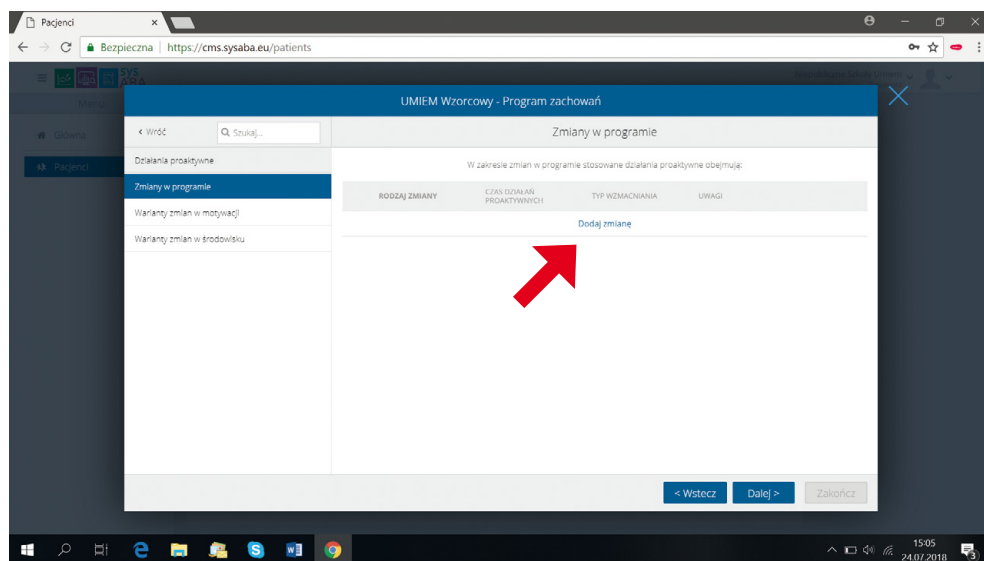
- zmiany w środowisku
- zmiany w programie
- zmiany w systemie motywacyjnym.

Do każdej z tych grup terapeuta może przypisać wiele działań, może też pozostawić daną grupę pustą (bez przypisanych działań) o ile oczywiście nie pracuje w jej obrębie.

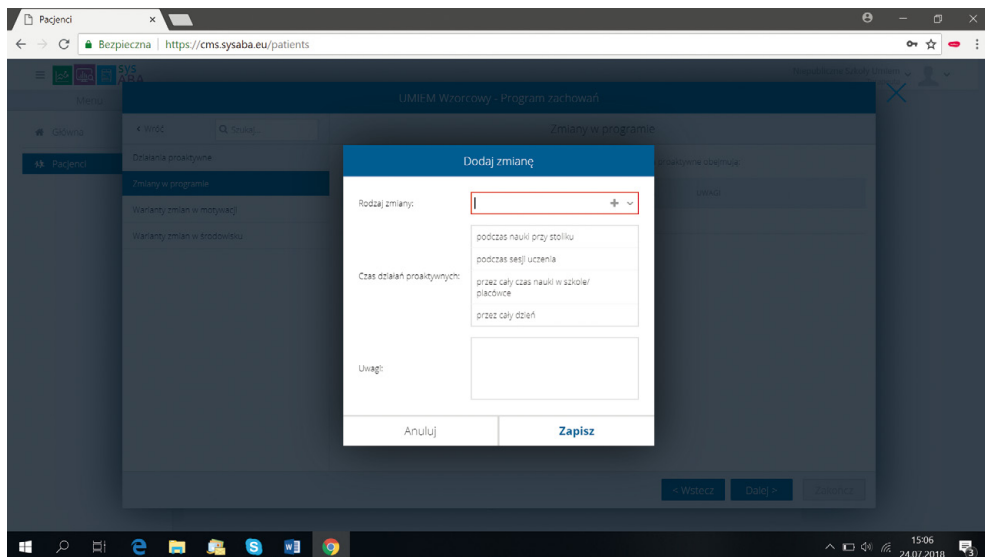
Na takie rozwiązanie zdecydowaliśmy się, chcąc zwiększenia świadomości wszystkich zaangażowanych w proces terapii Ucznia stron, w zakresie ważności tych technik i bezpośredniej korelacji działań proaktywnych z podejmowanymi działaniami reaktywnymi.

Co nie bez znaczenia – mamy też przekonanie, że w przyszłości uda się nam dzięki temu badawczo uchwycić i udowodnić silną korelację pomiędzy działaniami proaktywnymi (pytanie którymi?) a efektywnością i tempem eliminowania zachowań trudnych objętych programem (pytanie: jakich? Może wszystkich?).

Opis działań proaktywnych otwiera nam najpierw konieczność opisanie zmian w programie.



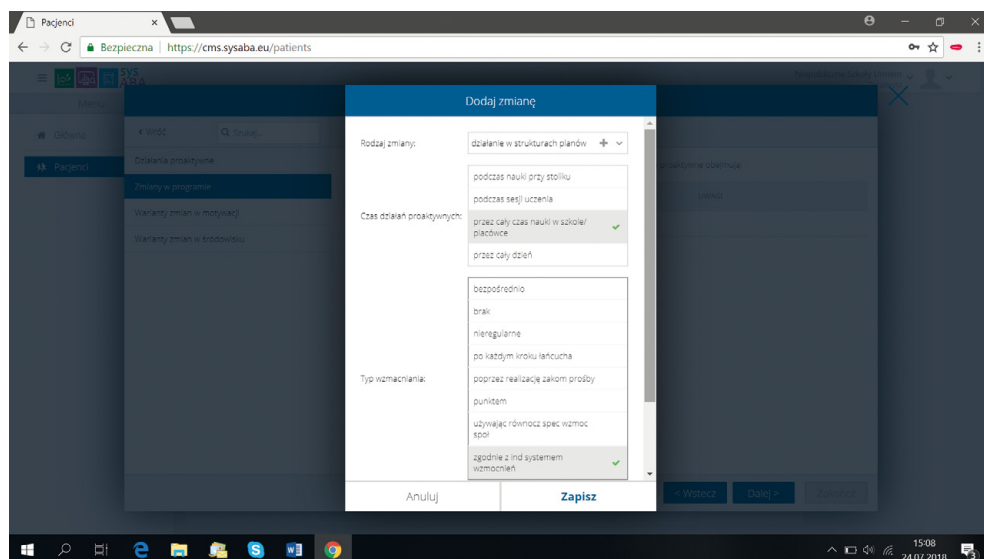
Ich dodawanie odbywa się zawsze poprzez użycie przycisku „Dodaj zmianę”.



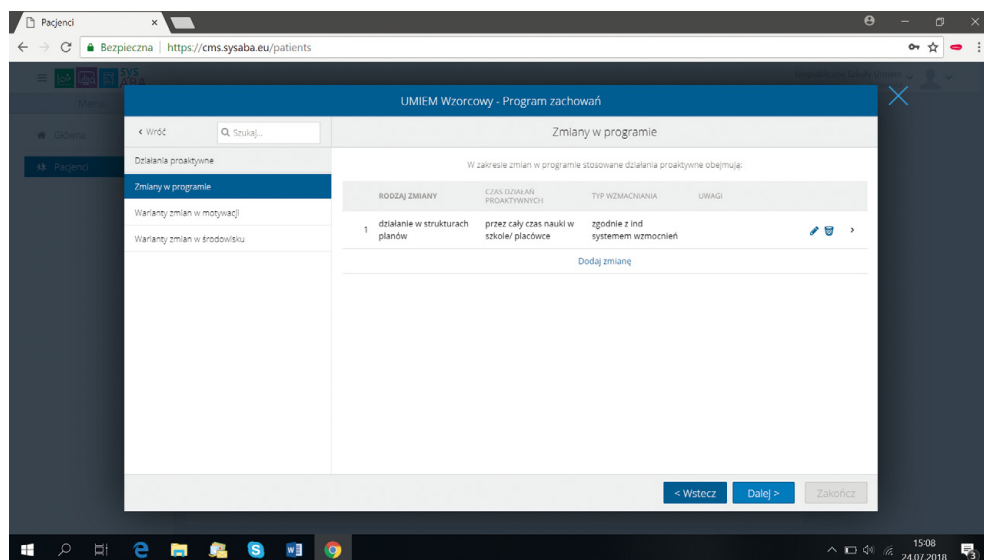
Przycisk ten otwiera nowe okno, w którym powinieneś ustalić jakiego rodzaju będzie to zmiana i przez jaki czas będzie obowiązywała. W razie konieczności możesz skorzystać z okna „Uwagi”, w którym możliwe jest dopisanie ważnych informacji, dotyczących omawianego obszaru, które nie zostały uwzględnione w poprzednich punktach. Pamiętaj jednak, że zawarty tu opis nie ma istotnego znaczenia badawczego.

Każdorazowo – w oknach opisu zmian zostaniesz też poproszony o określenie stosowanego sposobu wzmacniania w obrębie danego działania proaktywnego.

Jeżeli katalog zmian (rodzaj lub cel) nie są wystarczające i brakuje Ci w nim Użytkownikowi jakiegoś hasła/nazwy – prosimy zawiadom nas o tym na adres: administracja@sysaba.eu – uzupełnimy katalog najszybciej, jak będzie to możliwe.



Po zapisaniu zmian pojawią się one w głównym oknie.

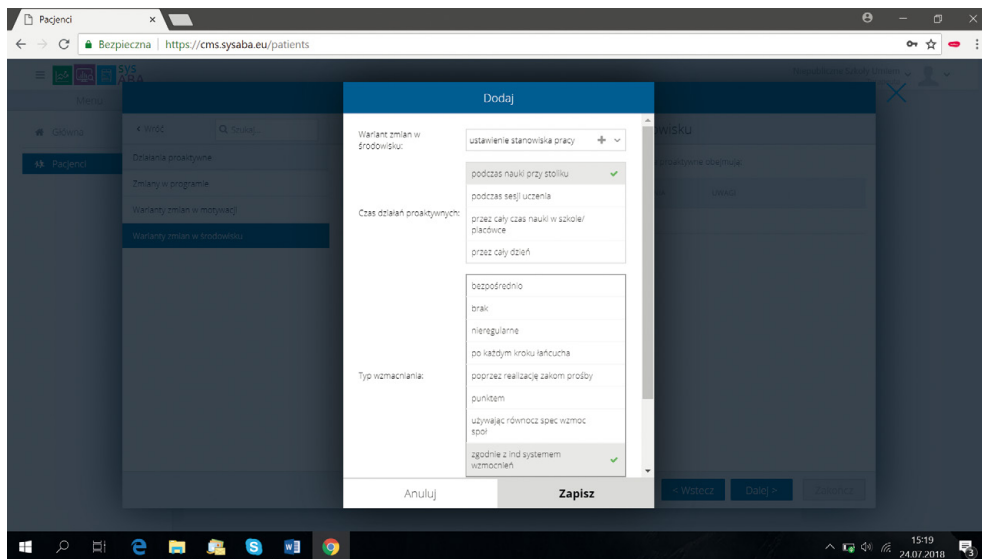


Przy każdej zmianie widoczne są ikony „pisaka” i „kosza”, które umożliwiają edycję lub usunięcie wcześniej ustalonych zmian.

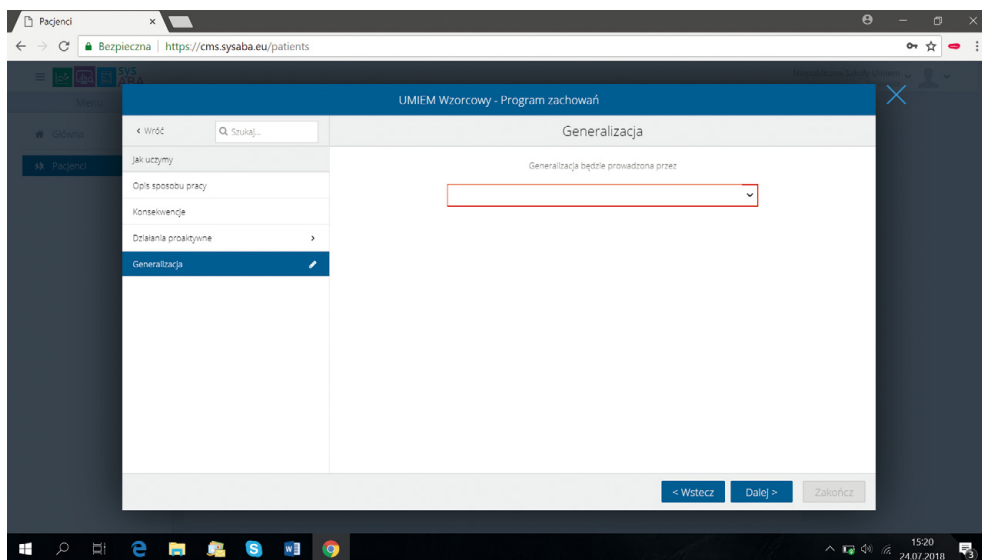
Po przyciśnięciu przycisku „Dalej” zostaniesz Użytkowniku przeniesiony kolejno na pola: zmian w obrębie motywacji oraz zmian w środowisku. Każdorazowo powtarzasz wyżej opisane działania.

Działania w tym oknie odbywają się na takiej samej zasadzie jak w punkcie poprzed-

nim. Dodawanie zmian odbywa się poprzez przycisk „Dodaj”, otwierający nowe okno, w którym użytkownik powinien należy ustalić jakiego rodzaju są to zmiany, jak długo obowiązują i czy wiążą się ze specyficznym rodzajem wzmocnienia.

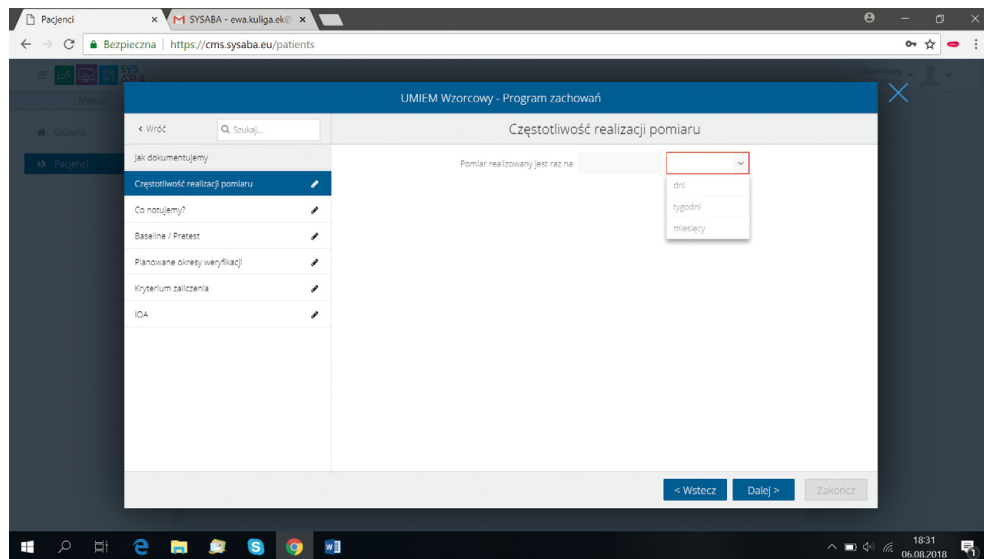


Po zakończeniu pełnego opisu działań proaktywnych i kliknięciu przycisku dalej, zostaniesz przeniesiony Użytkownika, do opisu zaplanowanej generalizacji.

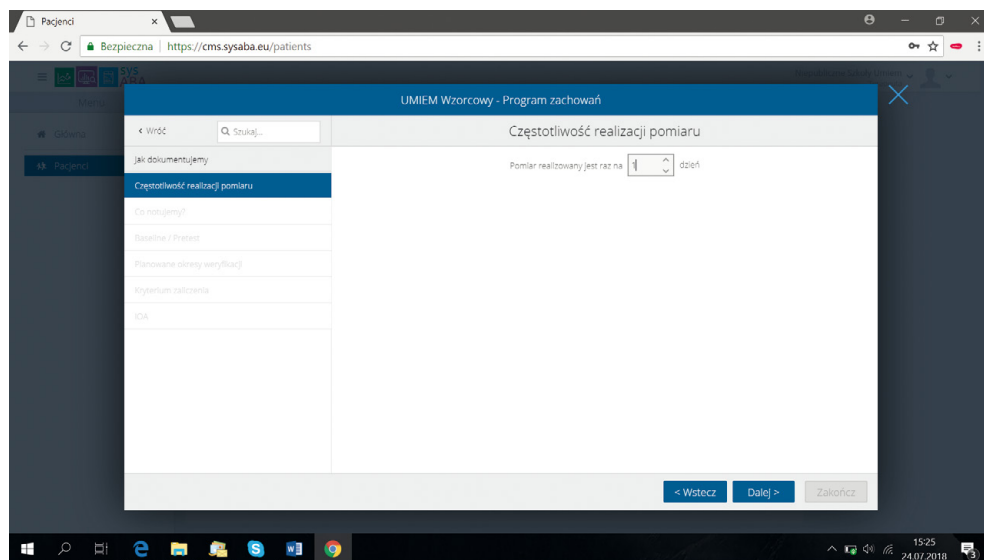


Sposób opisanie generalizacji jest analogiczny jak w przypadku programów uczenia (opisany na str. 77-78 tego podręcznika), stąd nie będziemy go tu ponownie przedstawiać.

Po zakończeniu opisu generalizacji, w kolejnym etapie tworzenia programu (do którego przechodzisz jak zawsze – poprzez przycisk „Dalej”), będziesz musiał ustalić jak często będzie realizowany pomiar zachowań objętych tym programem.



Podobnie jak w programach uczenia wybór „raz na 1 dzień” – będzie oznaczał pomiar codzienny, natomiast: „raz na 7 dni” – pomiar raz w tygodniu.



Kolejnym krokiem będzie ustalenie, co będzie podlegało pomiarowi. Tu wprowadzone zostało w SYSABA ważne nowe pojęcie:

NOWOŚĆ!

OBIEKT POMIAROWY – to przyjęty dla potrzeb SYSABA termin określający sposób pomiaru.

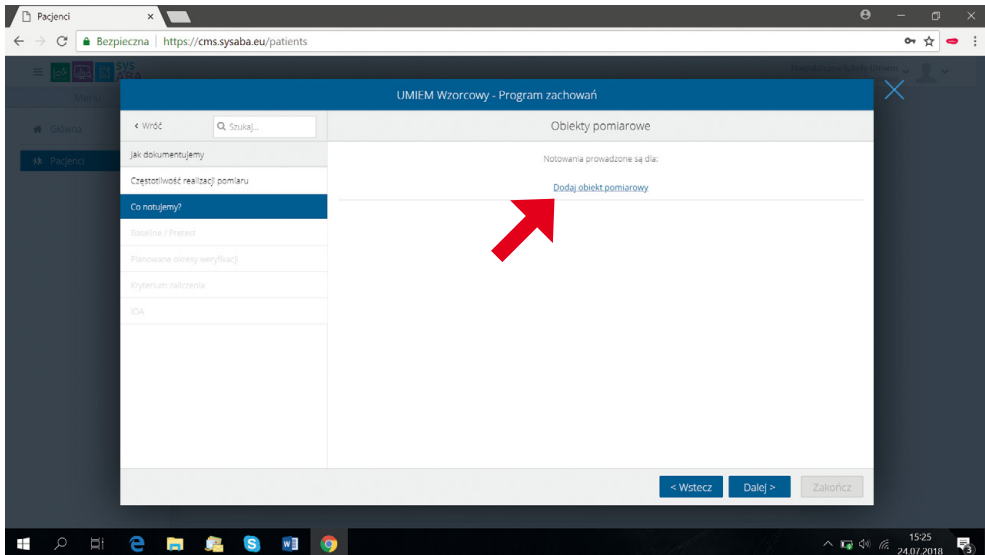
Sposoby te są zamkniętym katalogiem pomiarów i obejmują:

- notowanie konsekwencji,
- notowanie zachowań (wszystkich bądź wybranych)

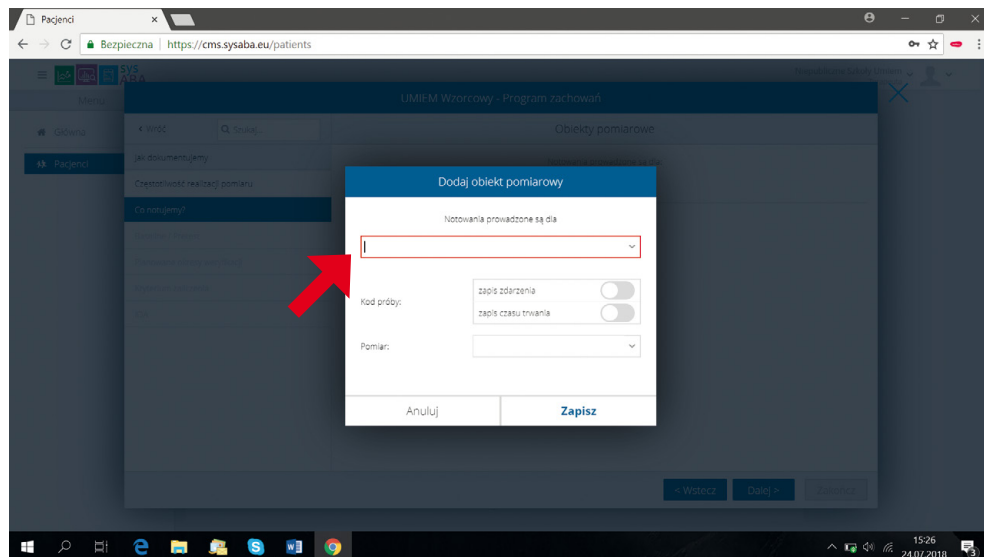
Jako wyłącznie:

- zapis zdarzenia,
- zapis czasu trwania.

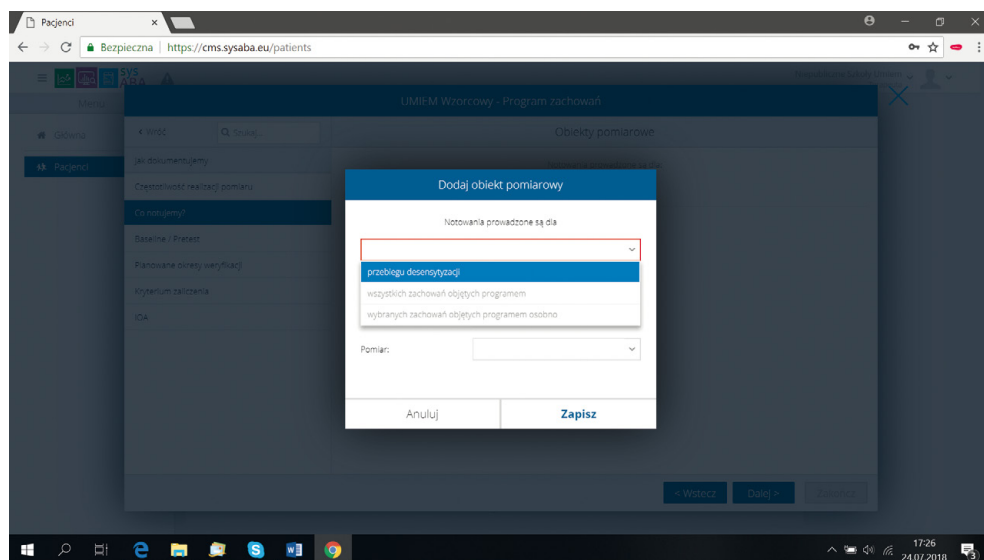
NOWOŚCIĄ jest w SYSABA brak notowań interwałowych. W kontekście dokładności narzędzia jakim jest SYSABA, straciły one bowiem rację bytu – program bowiem po jednym kliknięciu odnotowuje nie tylko fakt wystąpienia zachowania, ale także godzinę wystąpienia i powiązanie z terapeutą. Stąd też notowania interwałowe, jako z gruntu niedokładne – zostały odrzucone.



Poprzez zaznaczenie „Dodaj obiekt pomiarowy” otworzysz nowe okno, w którym będziesz mógł ustalić szczegóły dotyczące pomiarów.

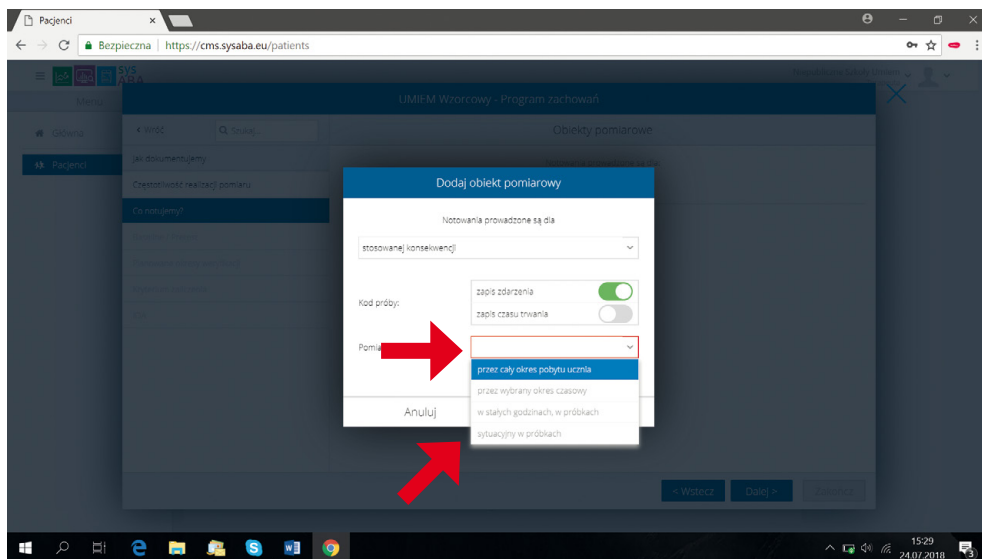


Jak już wspomnieliśmy, w tym punkcie dobierany jest obszar notowań. Postawione przed Tobą Użytkowniku ewentualności, stanowią zamknięty katalog. Tym razem będziesz musiał zdecydować się na jedną z proponowanych ewentualności. Możesz ustalić: rejestrację konsekwencji/kontraktów/desensytyzacji, wszystkich zachowań w sumie lub wszystkich zachowań objętych pomiarem osobno.

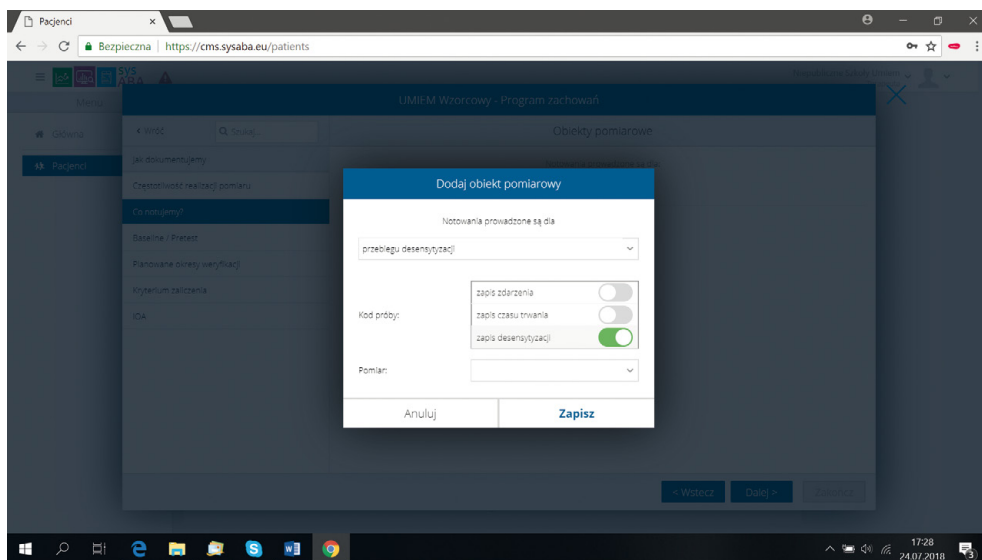


Po ustaleniu powinieneś podjąć kolejną decyzję – a mianowicie ustalić sposób rejestracji. Czyli, czy będzie to: ilość zachowań/konsekwencji/kontraktów/desensytyzacji, czy

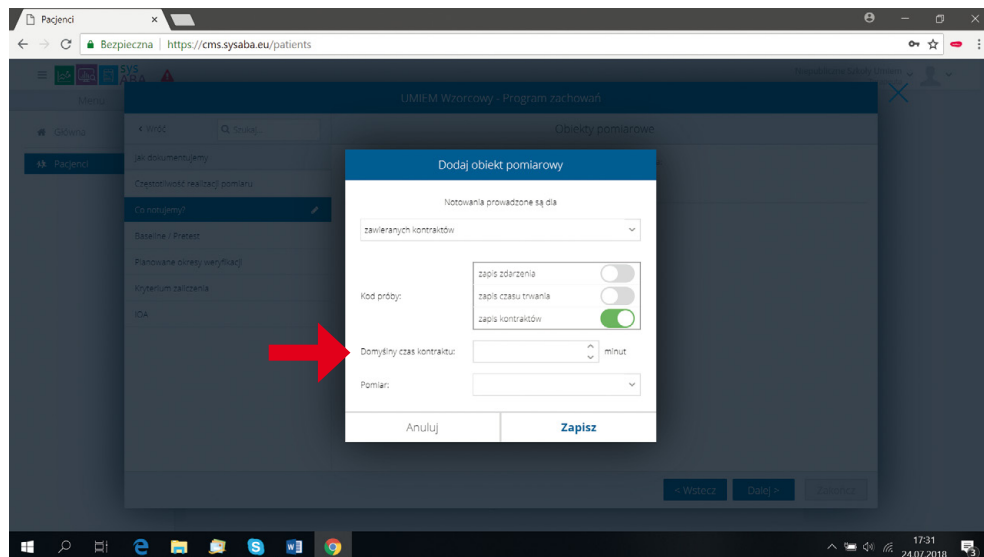
ich czas trwania oraz w jakim okresie czasowym (przez wybrany okres czasowy, przez cały dzień, etc.). Musisz pamiętać o tym, że to, co zostanie wybrane w tych punktach, będzie miało bezpośrednie przełożenie na aplikację tabletową.



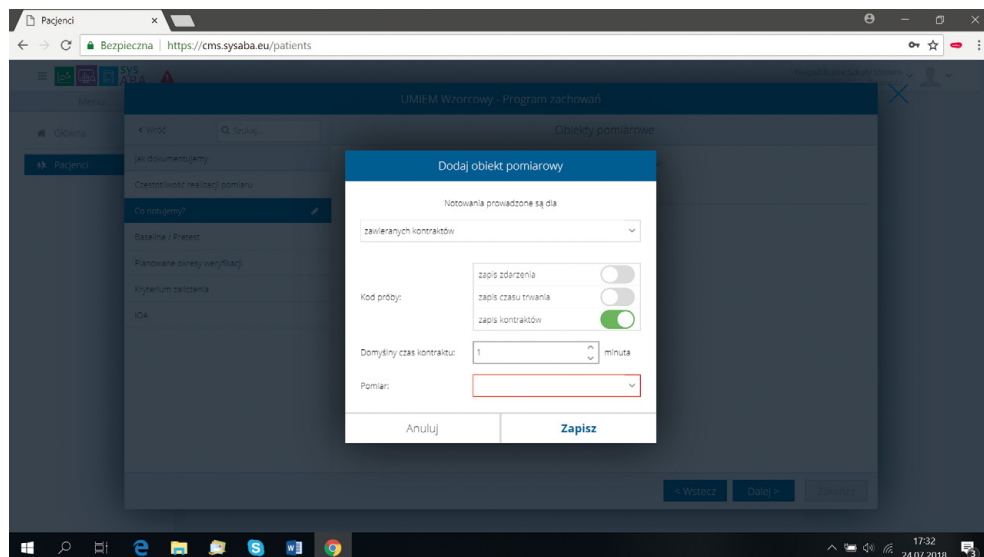
Analogicznie działania Twoje powinny wyglądać w przypadku desensytyzacji



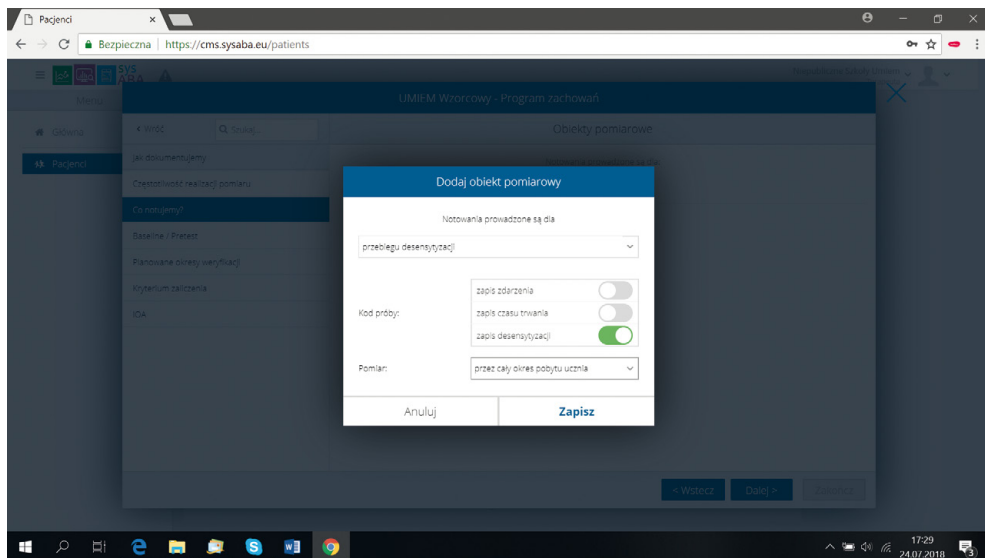
oraz kontraktów, z tą jednak różnicą, że przy kontraktach zostaniesz poproszony dodatkowo o określenie czasu kontraktu.



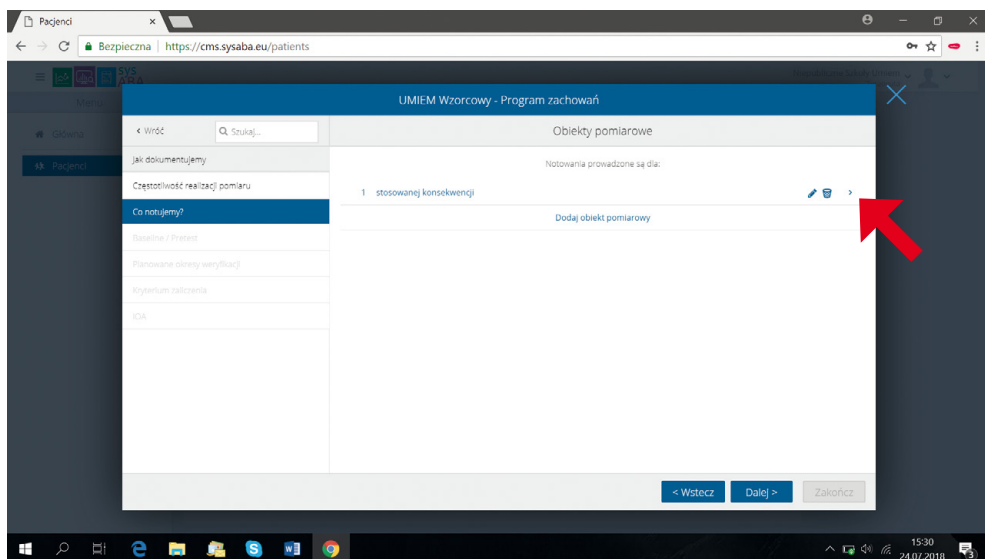
Szczegółowe implikacje poszczególnych pól, w kontekście aplikacji tabletovej – zostały opisane w kolejnym, VII rozdziale.

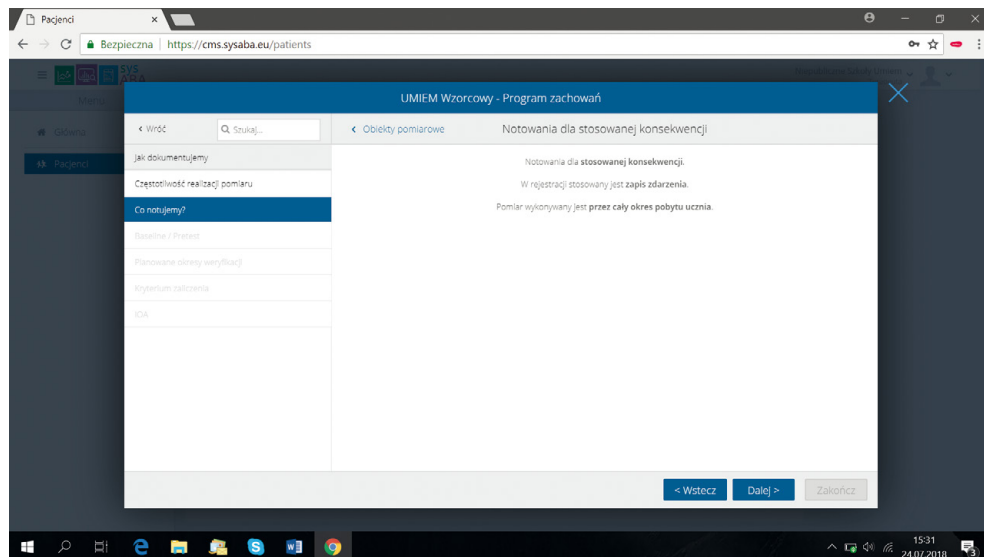


Niezależnie od celów notowań, powinieneś też zawsze ustalić, w jakich warunkach będzie prowadzone notowanie, a jeżeli nie przez cały czas w danym środowisku, to także w jakim czasie.

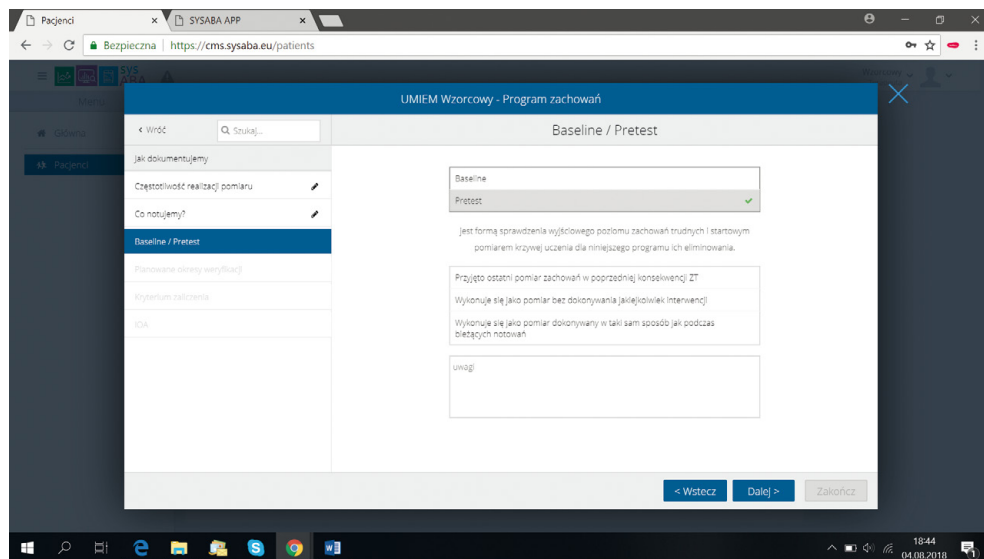


Wybrany przez Ciebie sposób pomiaru, będzie widoczny w oknie głównym. Szczegóły dotyczące obiektów pomiarowych będą widoczne w oknie głównym, po naciśnięciu strzałki znajdującej się z prawej strony opisu.

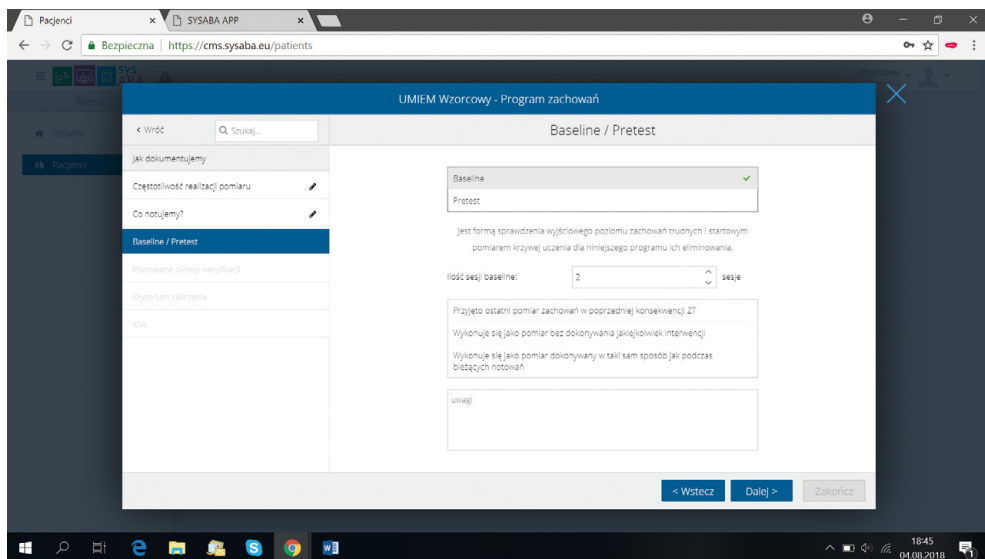




Po zaznaczeniu wszystkich obiektów pomiarowych i użyciu przycisku „Dalej”, zostaniesz poproszony o określenie warunków baseline/pretest.

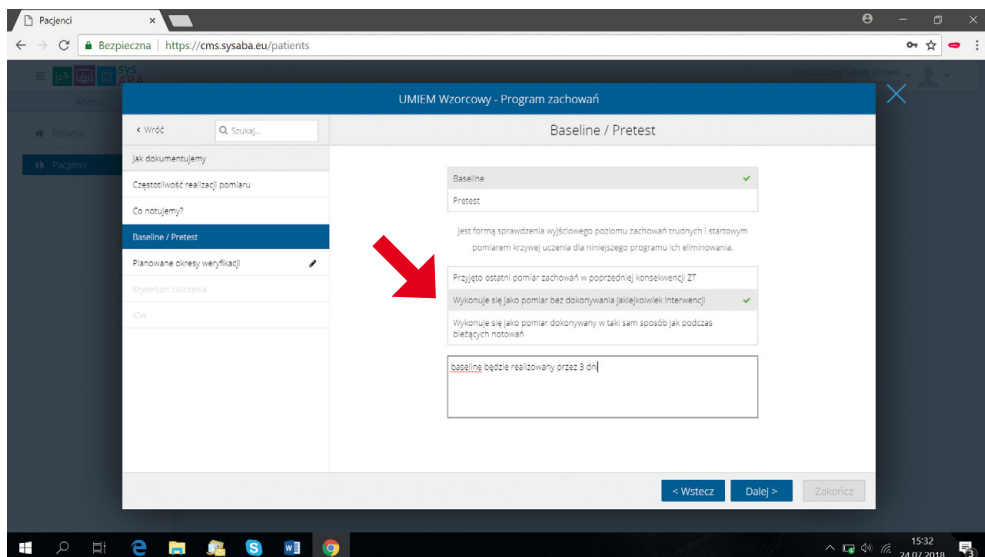


Oznaczenie „pretest”, będzie oznaczało wykonanie pojedynczego pierwszego pomiaru (widocznego później w aplikacji jako PT).

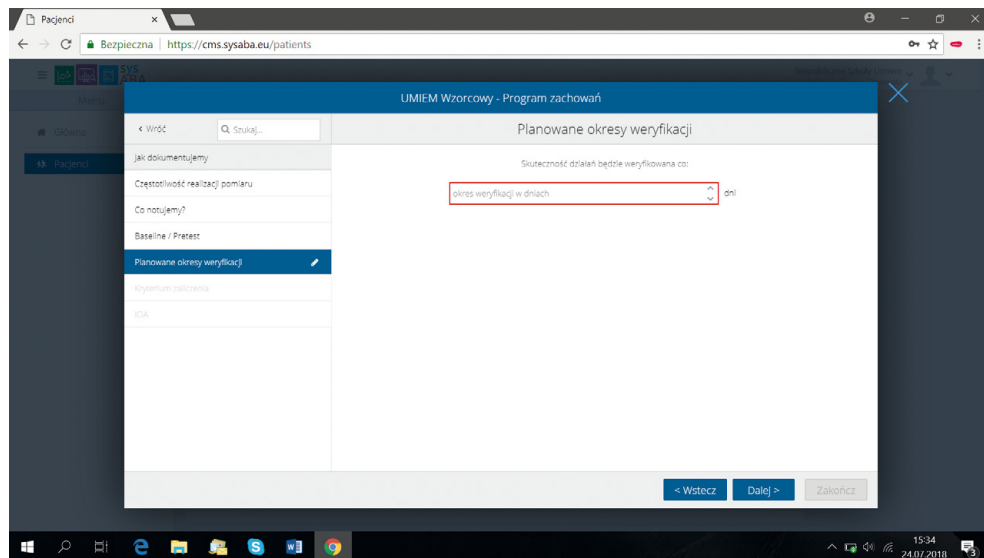


Wybranie „baseline” (widoczny później w aplikacji jako BL), będzie wiązało się koniecznością podania przez Ciebie ilości prób przeprowadzanych jako baseline (co najmniej 2 próby).

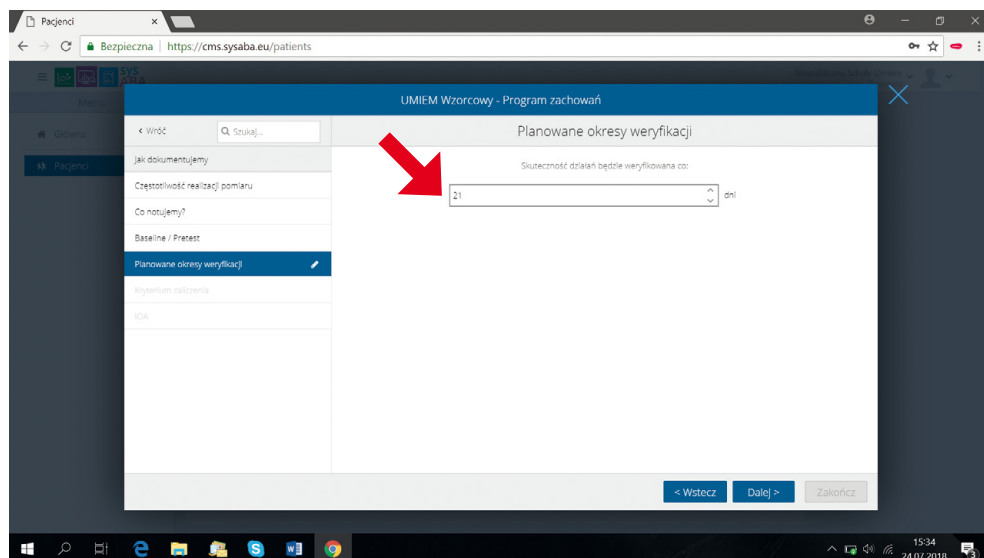
Dodatkowo powinieneś zdecydować w jaki sposób pretest /baseline będzie realizowany i ewentualnie dodać ważne informacje w polu „Uwagi”. Jeżeli proponowany przez nas katalog form pomiaru startowego jest w Twoim odczuciu niewystarczający, powiadom nas o tym koniecznie na adres: administracja@sysaba.eu – o ile Twoja prośba będzie uzasadniona – rozszerzymy katalog najszybciej jak będzie to możliwe.



Następnie, podobnie jak w programach uczenia, również i tu zostaniesz poproszony o ustalenie okresów weryfikacji efektywności oddziaływań.



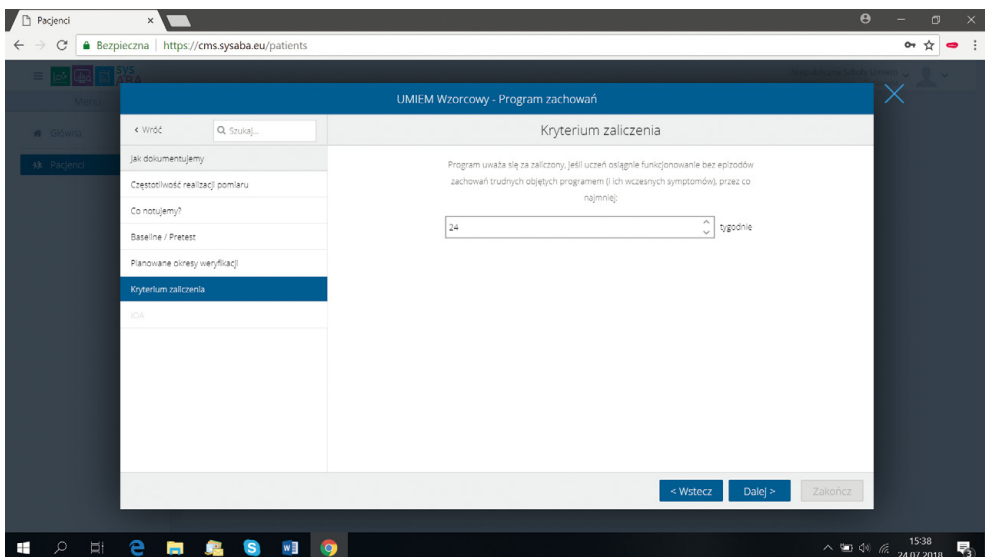
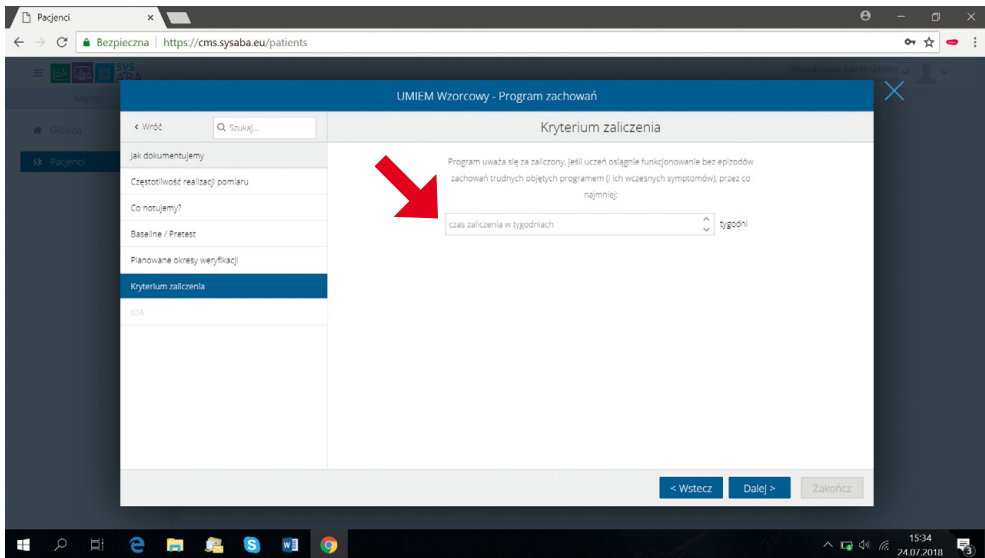
Ustalenie to odbywa się poprzez uzupełnienie (z wykorzystaniem klawiatury) szarego pola.



Sugerujemy, by trzymać się ogólnie przyjętego standardu, zakładającego weryfikację z częstotliwością:

- co 3 tygodnie do co 3 miesiące dla procedur nieawersyjnych,
- co 1 dzień do maksymalnie 3 tygodni dla procedur awersyjnych.

W kolejnym etapie będziesz musiał opisać, kiedy program jest uznany za zakończony. Zgodnie z behawioralnymi zasadami sugerujemy, by zachowanie nawet po wygaśnięciu, było monitorowane przez okres co najmniej kilkumiesięczny (najczęściej przyjmowanym okresem jest 24-25 tygodni, a więc pół roku).



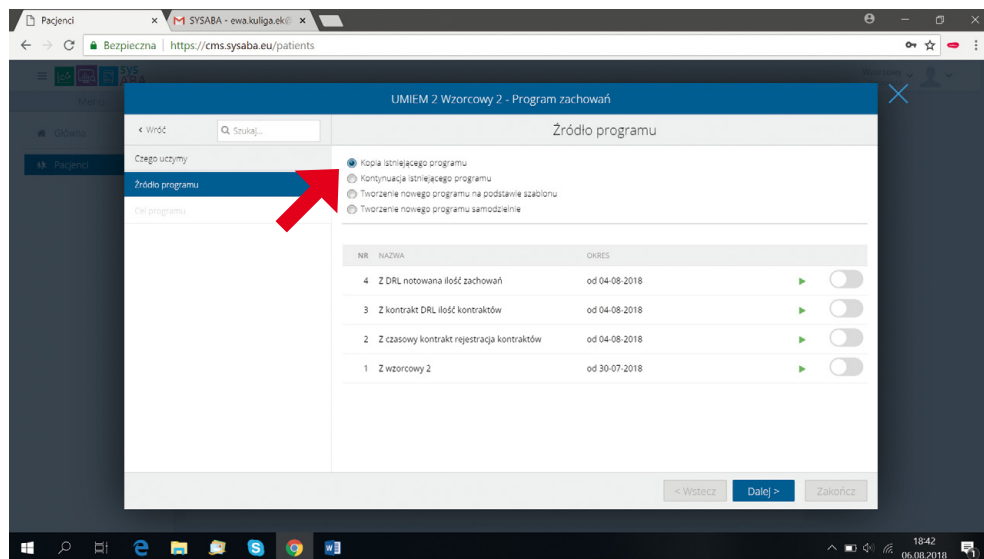
Po ustaleniu, jak zawsze przez przycisk „Dalej” przejdziesz do określenia:

- w jaki sposób i jak często będzie realizowany test zgodności,
- nazwy programu,
- daty rozpoczęcia programu.

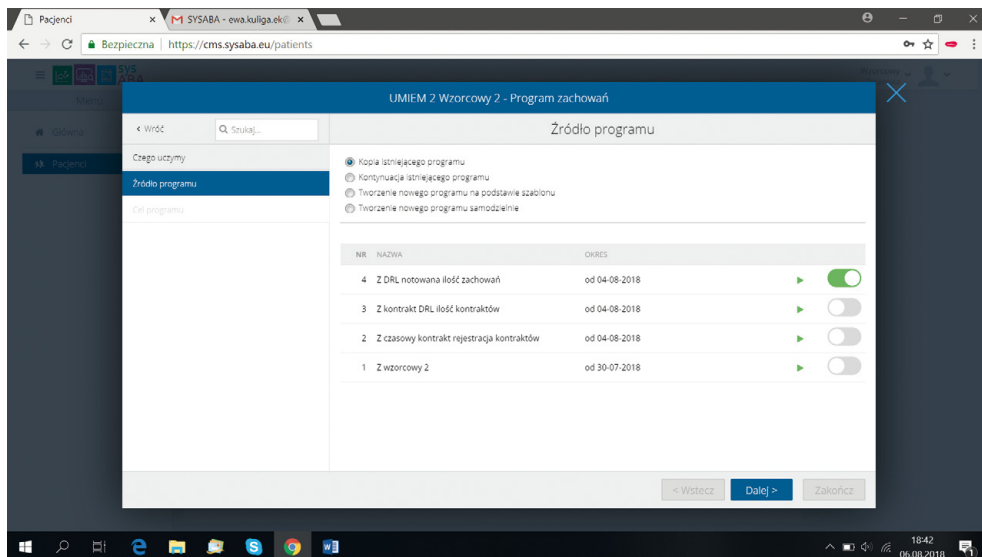
Działania w tym zakresie są identyczne jak dla programów uczenia, co opisaliśmy na stronach 88-90 dla IOA i 998-102 – dla pozostałych kroków.

KOPIA PROGRAMU ZACHWAŃ

Podobnie, jak w przypadku programów uczenia, możesz skopiować każdy program zachowań. Aby skopiować program musisz otworzyć nowy program zachowań, wybrać „Kopia istniejącego programu”, która z kolei otworzy programy pacjenta, które będą mogły być skopiowane.



Kopiowania programu dokonujesz poprzez odblokowujące przesunięcie suwaka (stanie się zielony). Następnie weryfikujesz bądź edytujesz kolejne pola wg kolejności jak przy tworzeniu programu.

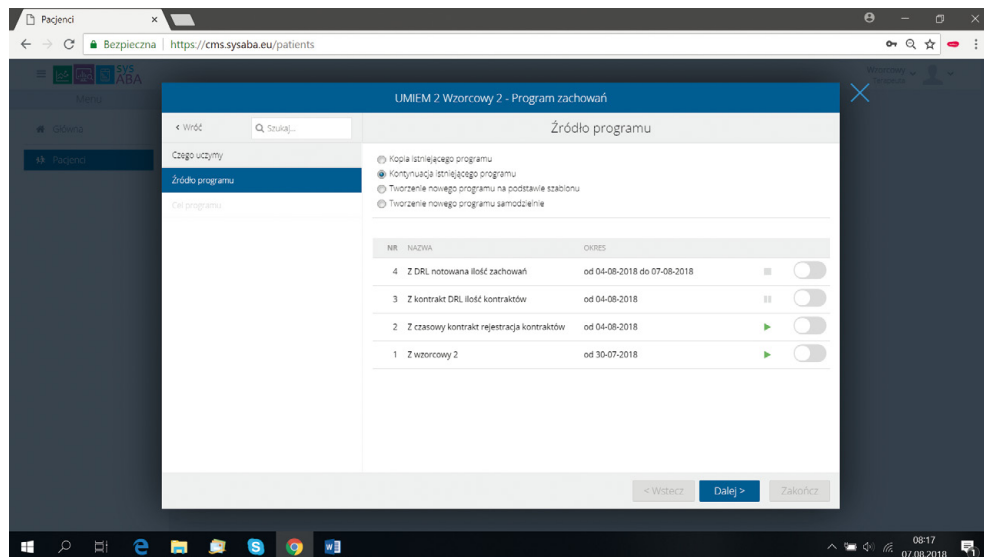


Pamiętaj, że zawsze po skopiowaniu programu możesz wykorzystać wszystkie istniejące elementy programu lub też je dowolnie zmodyfikować.

KONTYNUACJA PROGRAMÓW ZACHOWAŃ

SYSABA daje Ci Użytkownikowi również możliwość kontynuacji programów zachowań (tylko tych, które zostały zaakceptowane do realizacji; zamknięte lub zakończone).

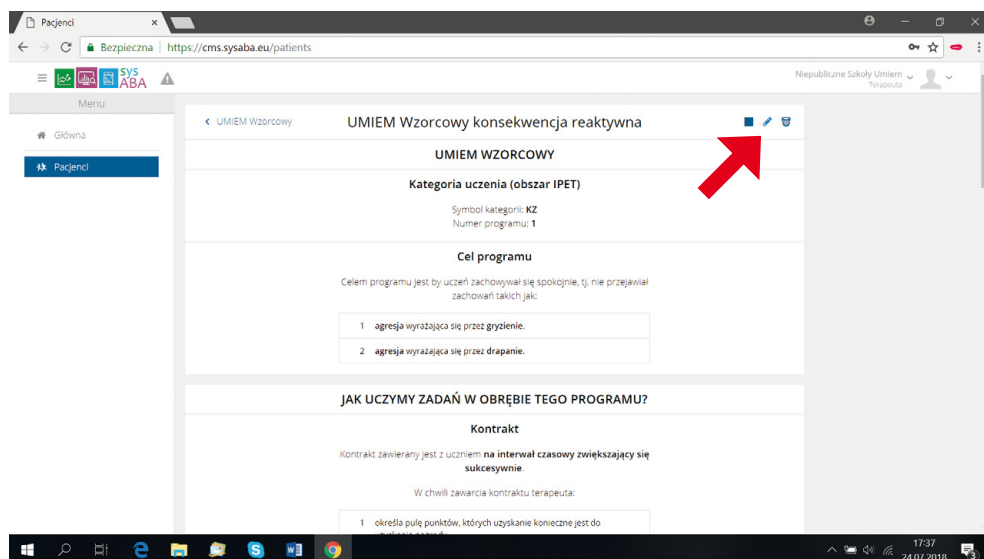
Aby kontynuować dany program, powinieneś przesunąć suwak znajdujący się obok danego programu (zmienić jego kolor na zielono), a następnie postępować wg wskazówek systemu. Musisz jednak pamiętać o tym, że przy wyborze kontynuacji programu oryginalny program zostanie zamknięty.



W kontynuowanym programie możesz swobodnie dokonywać zmian.

MODYFIKACJA ISTNIEJĄCEGO PROGRAMU ZACHOWAŃ

Jeżeli Twój program nie został jeszcze zatwierdzony przez superwizora/dyrektora/rodzica – zawsze masz możliwość jego modyfikacji. W celu dokonania zmian powinieneś po prostu otworzyć program i poprzez ikonę „pisaka”, znajdującą się w prawym górnym rogu rozpocząć modyfikowanie programu.



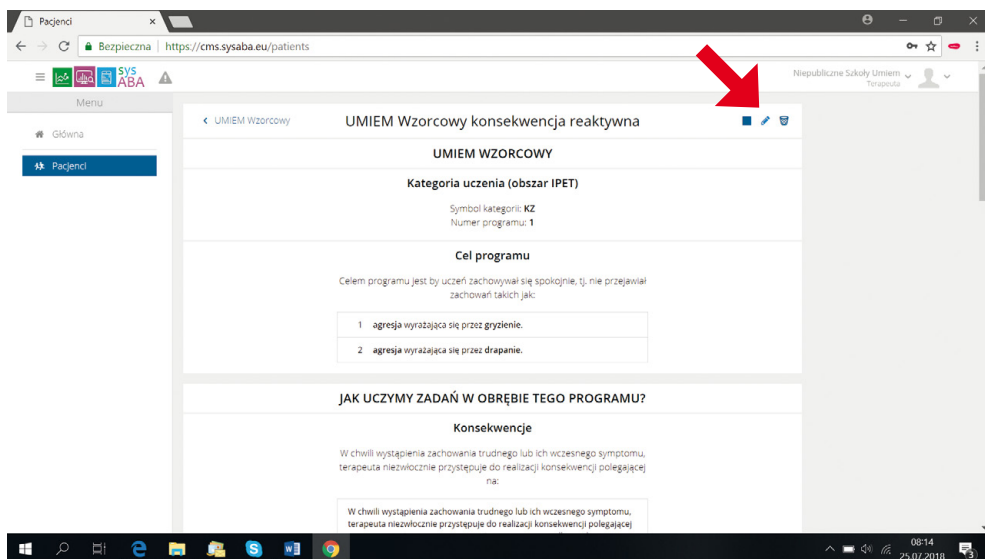
Po naciśnięciu, uzyskasz możliwość edycji każdego z elementów programu. Proces ten jest identyczny jak przy tworzeniu nowego programu – do wprowadzania zmian wykorzystujesz:

- ikony „pisaka” oraz/lub „kosza” znajdujących się obok danych elementów,
- przyciski „Dodaj”,
- zmianę wartości z użyciem klawiatury komputera,
- kliknięcie właściwej wartości w katalogach wyborów.

TRYB ZMIAN W AKTYWNYCH PROGRAMACH ZACHOWAŃ.

SYSABA daje Ci też możliwość wprowadzania zmian w aktywnych (realizowanych) programach zachowań.

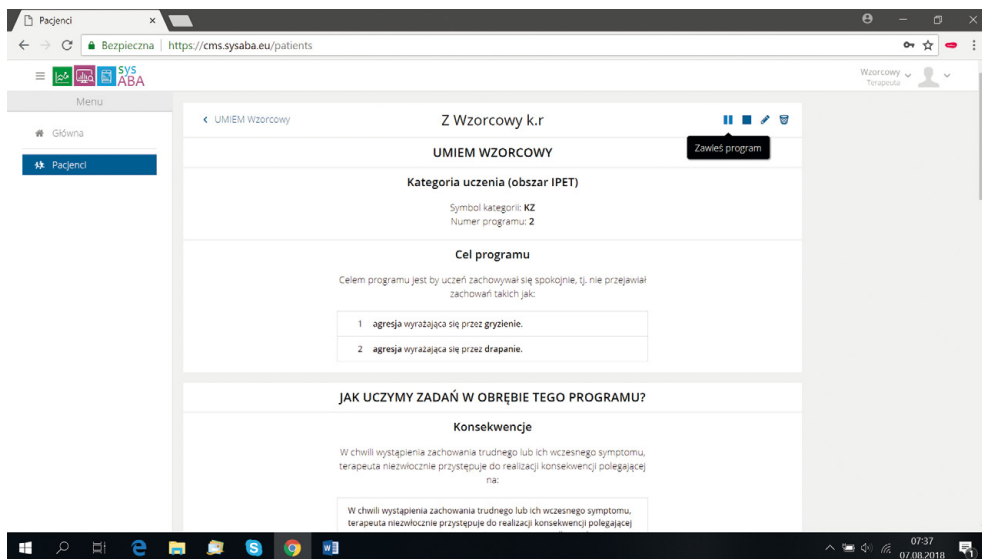
Aby ich dokonać, powinieneś się zalogować w systemie i otworzyć program, który będzie podlegał modyfikacji. Aby zmodyfikować program powinien użyć ikony „pisaka” znajdującej się w prawym górnym rogu okna. Należy pamiętać o tym, że ikona „kosza” usuwa program, a ikona „kwadratu” trwale zamyka program. Trwałe zamknięcie programu oznacza, że nie będzie on aktywny, nie będzie wyświetlał się na aplikacji i nie będzie można dokonywać w nim zmian. Program ten będzie znajdował się jednak w historii programów danego pacjenta.



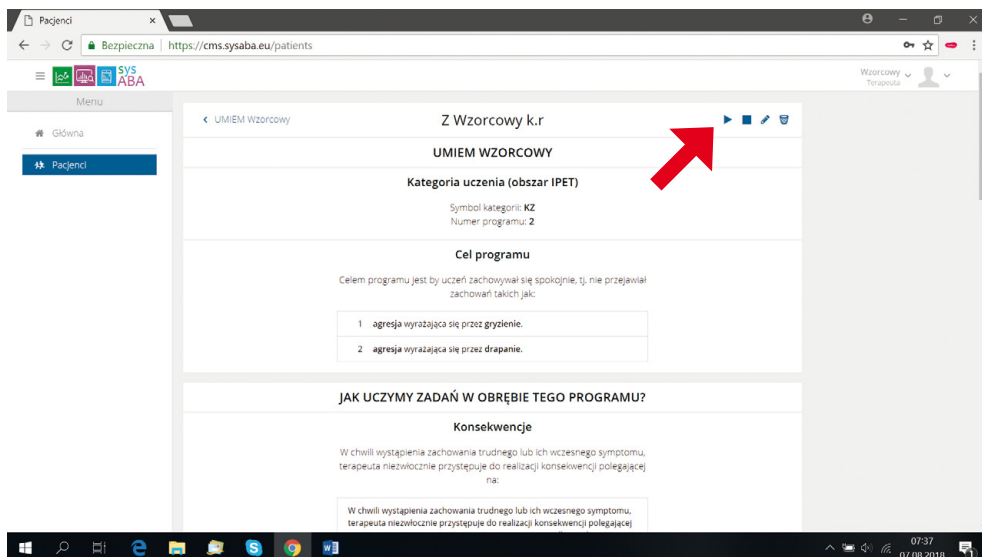
Dokonywanie zmian w aktywnym programie jest możliwe w zakresie każdego parametru programu. Poszczególne elementy można zmienić, usunąć albo dodać nowe, posługując się wskazówkami opisanymi na każdym etapie przy tworzeniu nowego programu.

ZAWIESZANIE PROGRAMÓW ZACHOWAŃ

Podobnie, jak w przypadku programów uczenia ma również możliwość zawieszania programów zachowań na każdym etapie ich realizacji. Aby zawiesić program wystarczy, że go otworzysz, a następnie użyjesz ikony „pauza” znajdującej się w prawym górnym rogu okna.



Zawieszony program zachowań można w każdym momencie aktywować poprzez ikonę „strzałki”, znajdującą się w lewym górnym rogu okna.



ZAMYKANIE PROGRAMÓW

Zarówno w przypadku programów uczenia, jak też i w przypadku programów zachowań istnieje możliwość zamknięcia programu. Zamknięcie programu jest nieodwracalne i powoduje to, że nie jest on możliwy do użycia w tej samej formie. Możliwe będzie korzystanie z niego wyłącznie poprzez funkcję „kopiuj program” a następnie wyedytowanie i zapisanie pod nową nazwą.

Aby zamknąć program, należy w prawym górnym rogu okna zaznaczyć ikonę „kwadratu”.

The screenshot shows the 'Zamykanie programu' (Closing program) interface. The main heading is 'Z zapis opóźnienia' (From recording delay) under the category 'UMIEM WZORCOWY'. A 'Zamknij program' button is located in the top right corner. The page content includes the category 'Kategoria uczenia (obszar IPET)', the symbol 'KZ' and number '6', the program goal, and consequences.

Zamknięty program widoczny będzie w programach ucznia jako program „zakończony”.

The screenshot shows a list of programs in the 'Pacjenci' system. The program 'Z zapis opóźnienia' is marked as 'Zakończony' (Completed) with a black square icon. The list includes the following programs:

Id	Nazwa programu	Okres	Status
11	Z desensytyzacji na ciemność, pomiar desensytyzacji w sytuacjach	od 04-08-2018	Wyniki
10	Z kontrakt pomiar kontraktów	od 04-08-2018	Wyniki
9	Z II st notowane wybrane zach i Czas trwania II stopnia	od 03-08-2018	Wyniki
8	Z konsekwencja stopniowana zapis czasu trwania I st i zdarzenia II	od 03-08-2018	Wyniki
7	Z konsekwencja dwustopniowa notowania I, II st konsekwencji i czasu trwania wszystkich zachowań	od 03-08-2018	Wyniki
6	Z zapis opóźnienia	od 03-08-2018 do 07-08-2018	Wyniki
5	Z czas trwania konsekwencji	od 03-08-2018	Wyniki
4	Z ilość wybranych zachowań osobno	od 03-08-2018	Wyniki
3	Z ilość wszystkich zachowań	od 03-08-2018	Wyniki
2	Z Wzorcowy kr.	od 28-07-2018	Wyniki
1	UMIEM Wzorcowy konsekwencja reaktywna	od 24-07-2018	Wyniki

ROZDZIAŁ VII

Implikacje działu „Jak notować”

Przed Tobą Czytelniku rozdział, który jak sądzimy będzie Ci najbardziej i najdłużej przydatny. Pozostałe części pracy z SYSABA (logowanie, tworzenie programów, korzystanie z baz, a nawet – odczyt wykresów) są bardzo intuicyjne. Najprawdopodobniej – po nie więcej niż trzech użyciach, będziesz poruszał się w nich swobodnie. Natomiast prawidłowe ustalenie (oprogramowanie) serca systemu, czyli notowań jest dość trudne i zapewne przez jakiś dłuższy czas, będziesz często sięgał do naszych podpowiedzi.

Dzieje się tak dlatego, że samo sztywne powiązanie programu z aplikacją tabletową, jest w swojej istocie nowością.

NOWOŚĆ!

W SYSABA stworzony program uczenia czy zachowań, w sposób sztywny (wg stałych algorytmów) powiązany jest z aplikacją tabletową. Innymi słowy: to, co zawrzesz w programie, w dziale „Jak notować?”, będzie zawsze warunkowało to, co widzisz w danym programie na tablecie.

Jeżeli zatem widzisz coś, co nie jest zgodne z Twoimi oczekiwaniami, oznacza to, że popełniłeś błąd i musisz wyedytować go w programie.

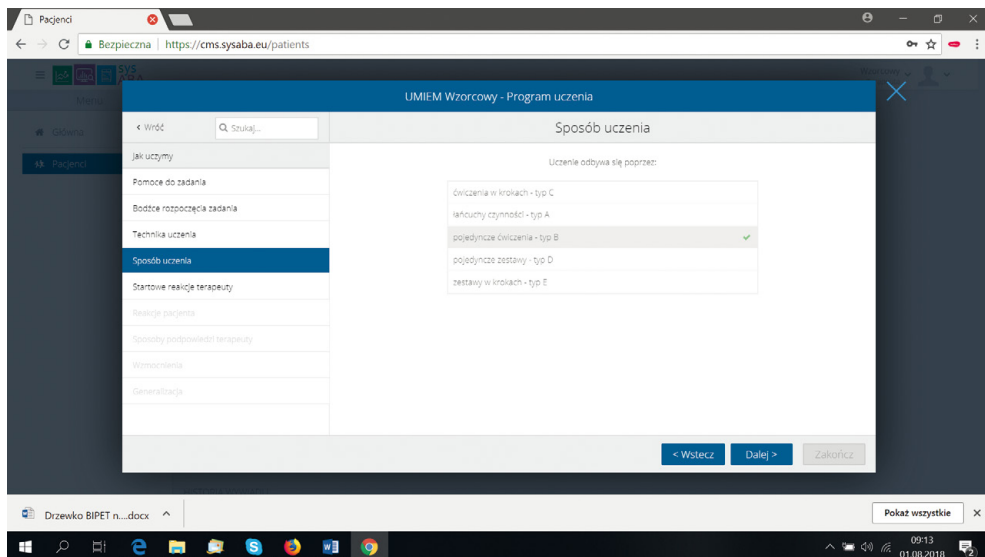
Dlatego właśnie napisaliśmy ten rozdział. Żeby pokazać Ci różne warianty zależności pomiędzy programem a notowaniami. Mamy nadzieję, że będą Ci przydatne.

POWIĄZANIA POMIĘDZY DZIAŁEM „JAK NOTOWAĆ?” A APLIKACJĄ W PROGRAMACH UCZENIA

To, co zostało zawarte w niniejszym podrozdziale ma pomóc Ci zrozumieć najważniejsze zależności pomiędzy programowaniem w SYSABA, a późniejszymi ustawieniami notowań w aplikacji. Poniżej przedstawiliśmy najważniejsze (najczęściej wybierane przez użytkowników), choć nie wszystkie ustawienia programów i ich zależności.

Kody oznaczeń (A-E)

W momencie przygotowywania programów terapeutycznych musiałeś zdecydować o sposobie realizowania zadań w aplikacji. Decyzję tę musiałeś podjąć w momencie przygotowywania programu:



Szerzej o możliwościach A – E pisaliśmy wcześniej na stronach 50-51 oraz 69-71, gdyż związane są one z logiką bazy programów.

Teraz chcemy Ci tylko zaznaczyć, że od momentu wyboru sposobu notowań, zapisane ustawienie nie jest już niemal możliwe do zmiany (aby dokonać zmiany musiałbyś przednio usunąć wszystkie zadania z programu).

DEFINICJE POJĘĆ

Aby móc dobrze rozpisać program powinieneś Użytkownika, rozumieć zależności pomiędzy poszczególnymi elementami programu. Chcemy zatem, przedstawić Ci przyjmowane przez nas definicje, gdyż mamy przekonanie, że ujęcie niektórych może stanowić dla Ciebie nowość.

NOWOŚĆ!

Przyjęte przez nas definicje:

TARGET – to cel programu (uczona umiejętność docelowa).

PROGRAM – opis sposobu uczenia i dokumentowania dla jednego targetu.

ZADANIE – aktualnie uczona lub planowana do uczenia umiejętność w danym programie.

KROK – narastająca hierarchicznie składowa zadania.

Powinieneś wiedzieć również o kilku istotnych zależnościach:

- program musi być spójny pod względem sposobu uczenia i sposobu notowań (tzw. sekwencji próby);
- w każdym programie zawsze musisz mieć co najmniej jedno zadanie;
- każdy program musi mieć co najmniej jeden krok;
- zadania zorganizowane w danym programie są od siebie niezależne w przypadku typów A, B, D (są uczone niezależnie od siebie, mogą być dodawane w każdym momencie realizacji programu) natomiast są powiązane hierarchiczną zależnością w przypadku typów C i E;
- zaliczenie (ustanowienie) programu jest równoznaczne z ustanowieniem wszystkich zadań w programie;
- zadanie może zawierać w sobie również kroki budujące to zadanie; na poziomie kroków występuje hierarchiczna zależność (nie masz możliwości przejścia do kolejnego kroku, bez ustanowienia wcześniejszego na liście kroków dla danego zadania).

WARIANTY KONFIGURACJI NOTOWAŃ DLA PROGRAMÓW

Jak już wspominaliśmy kilkakrotnie – to, w jaki sposób skonfigurujesz Użytkownika notowania w programach, będzie miało bezpośrednie przełożenie na to co, w jaki sposób i jak często będziesz miał możliwość notować w aplikacji. W poprzednich podrozdziałach tłumaczyliśmy, jakie rodzaje notowań występują w SYSABA i co one oznaczają. W tym podrozdziale spróbujemy Ci przybliżyć najczęstsze sposoby konfiguracji poszczególnych programów i ich znaczenie dla aplikacji tabletovej.

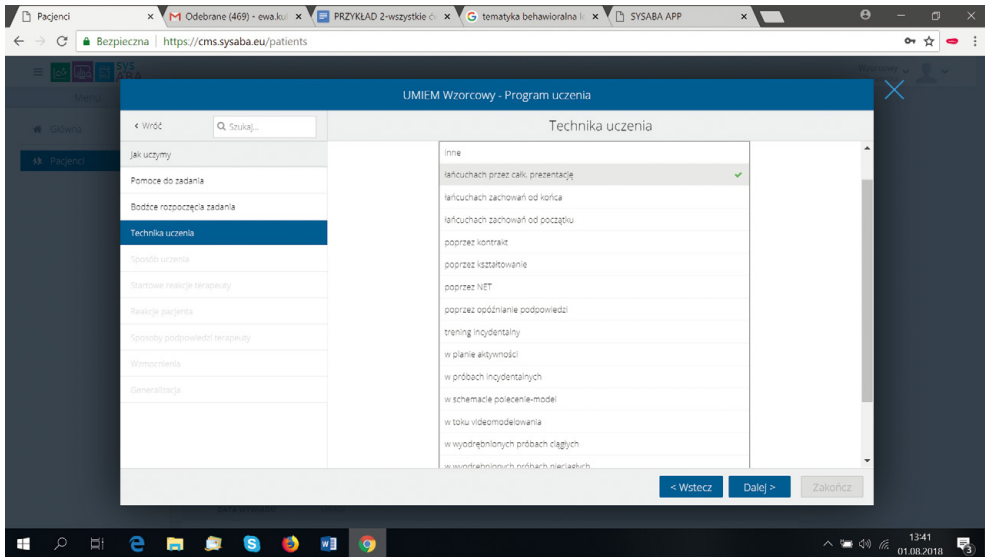
1. ŁAŃCUCHY ZACHOWAŃ – TYP A

W przypadku uczenia umiejętności w oparciu o łańcuch, zawsze w momencie pisania programu będziesz musiał zdecydować od razu, jakiego rodzaju łańcuch to będzie. Do wyboru masz jak zawsze 3 możliwości:

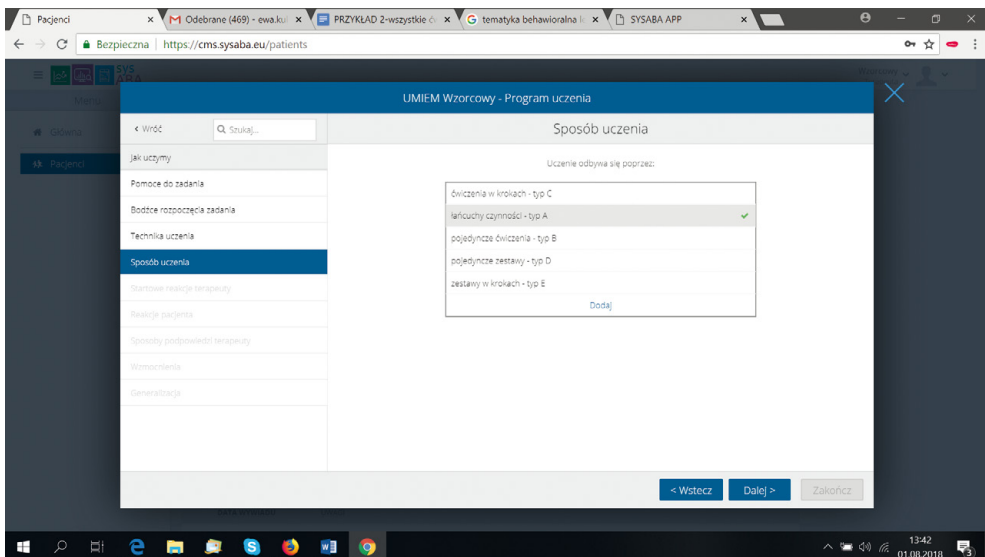
- od początku,
- od końca,
- przez całkowitą prezentację.

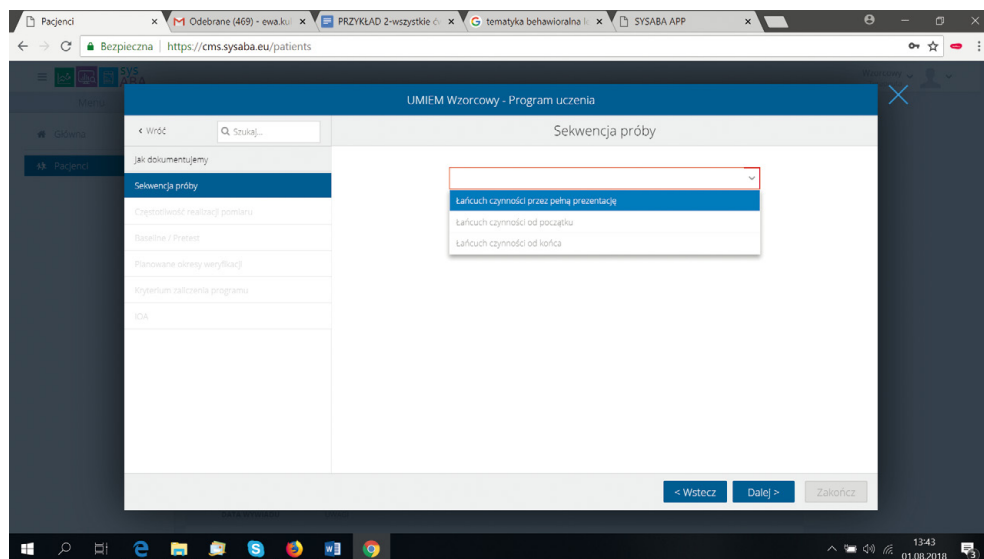
Chcemy teraz omówić Ci jak poszczególne rodzaje będą prezentować się w aplikacji tabletowej.

Łańcuch przez całkowitą prezentację

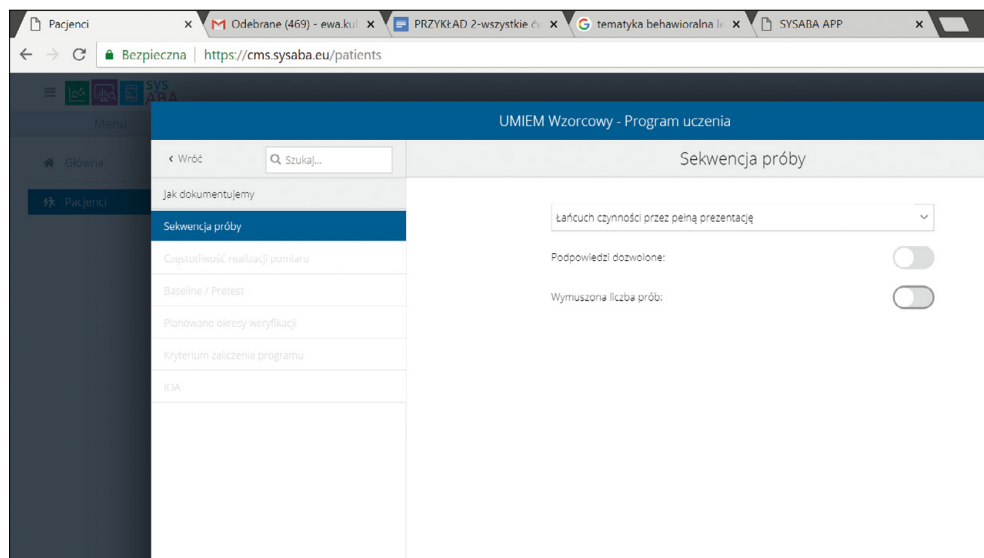


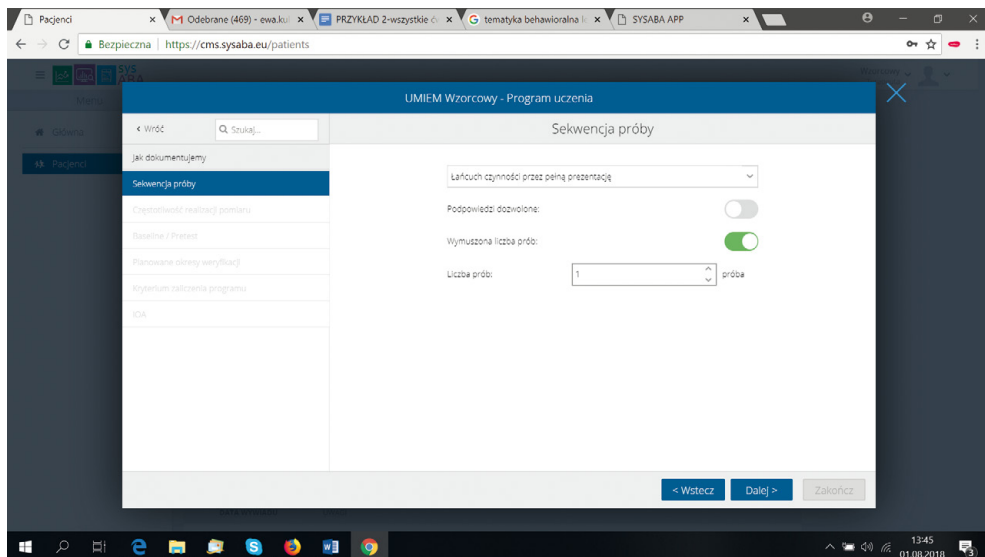
W przypadku wyboru łańcucha przez całkowitą prezentację powinieneś w sposobie uczenia zaznaczyć: „łańcuchy czynności”, a w sekwencji próby: „łańcuch przez całkowitą prezentację”.



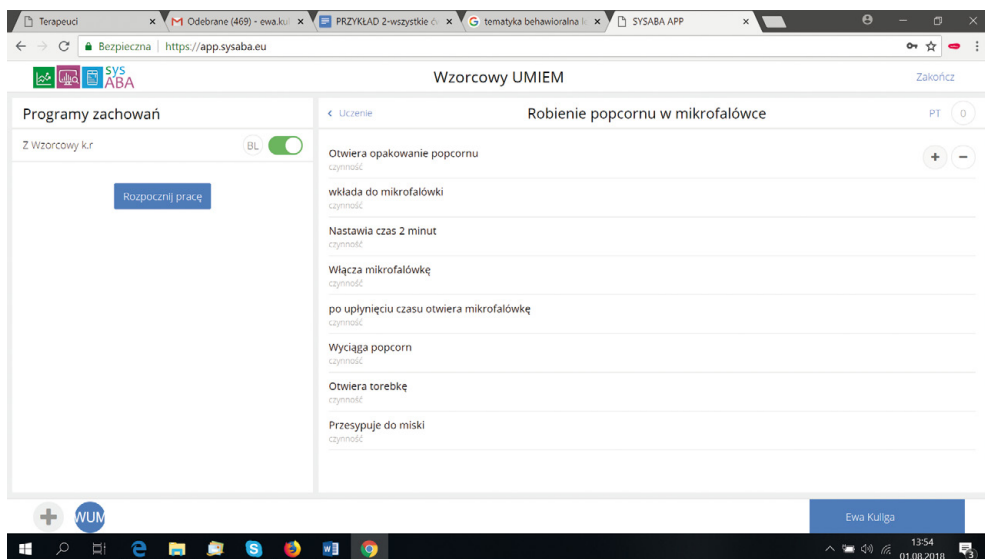


W kolejnym kroku system poprosi Cię o określenie (albo nieokreślenie) koniecznej liczby prób w ramach jednego notowania oraz oznaczenia możliwości stosowania (albo niestosowania) podpowiedzi podczas notowania.

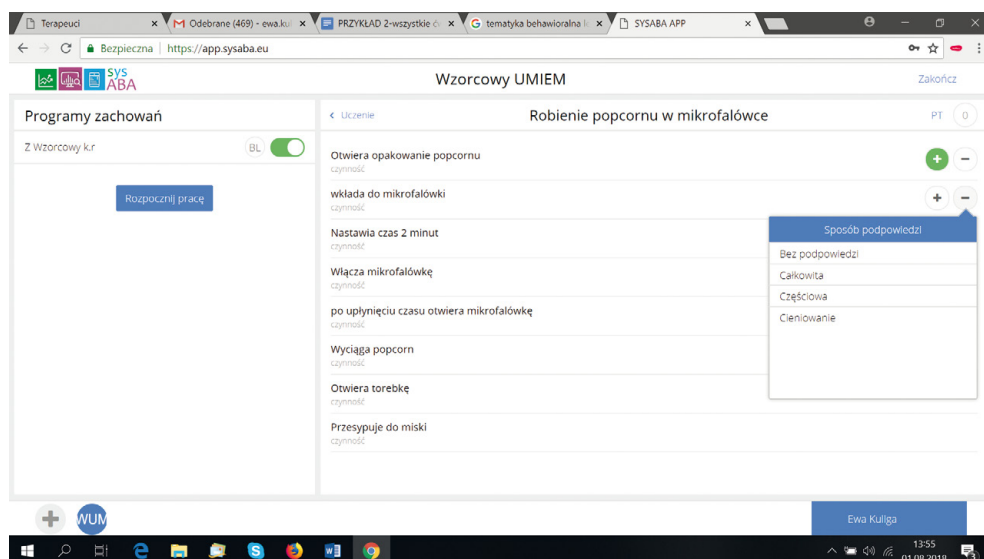
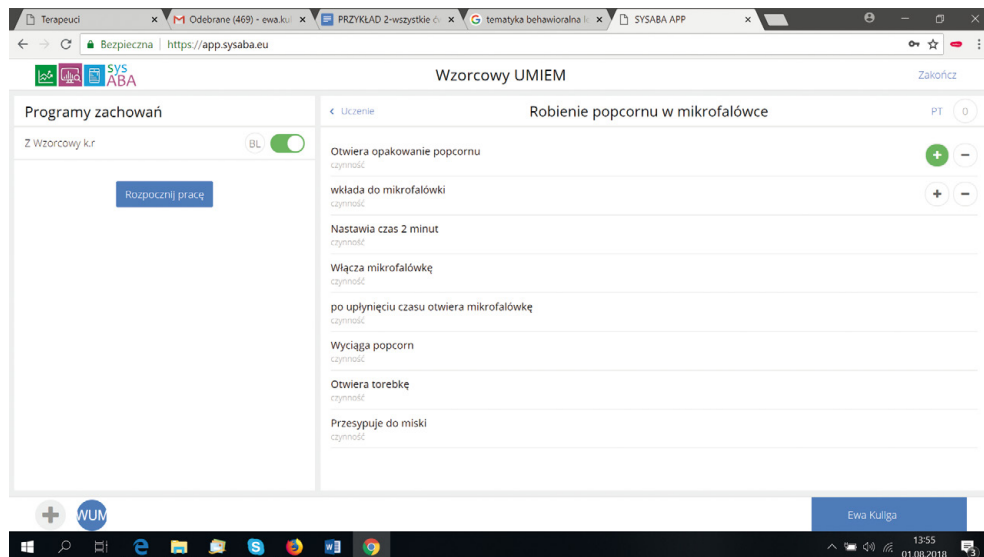




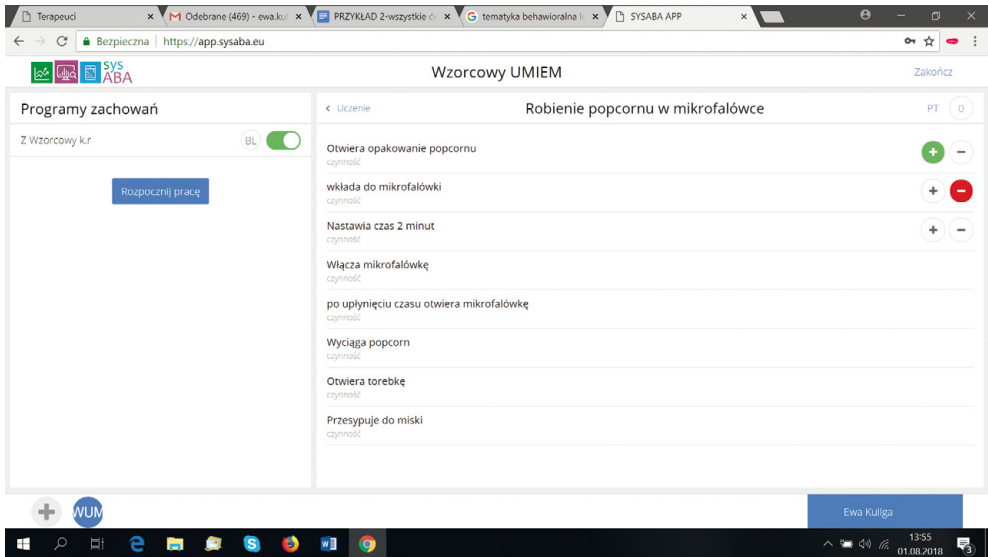
W przypadku wyboru sposobu uczenia umiejętności w oparciu o łańcuch przez całkowitą prezentację, z wymuszoną liczbą prób w aplikacji widoczne będzie dane zadanie, wraz z jego krokami. Wymuszona (określona) liczba prób będzie wiązała się z ilością notowań łańcucha, które będziesz musiał przeprowadzić.



Przy kroku, który podlega notowaniu widoczna jest ikona „+”/„-”. W przypadku łańcucha przez całkowitą prezentację, zarejestrowanie danego kroku uruchamia notowanie kolejnego.

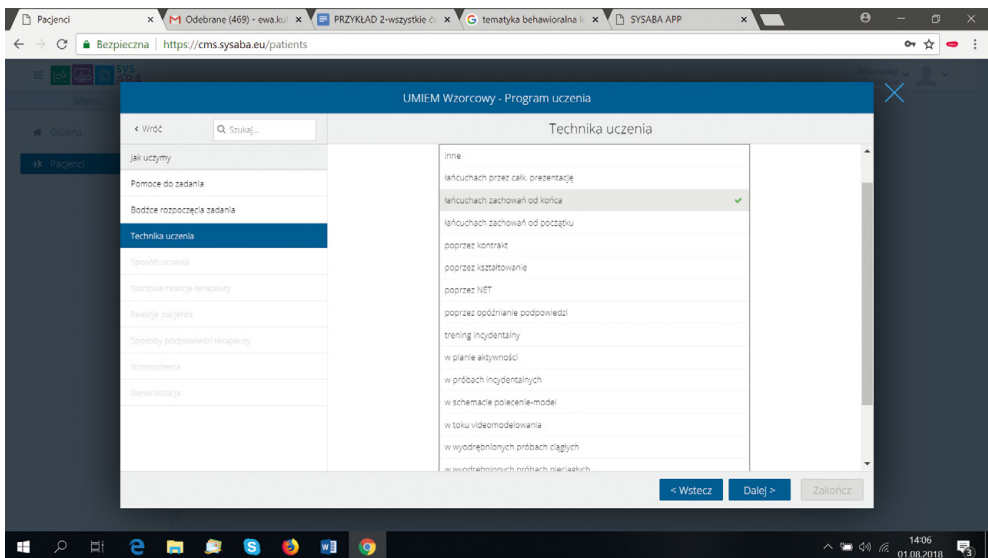


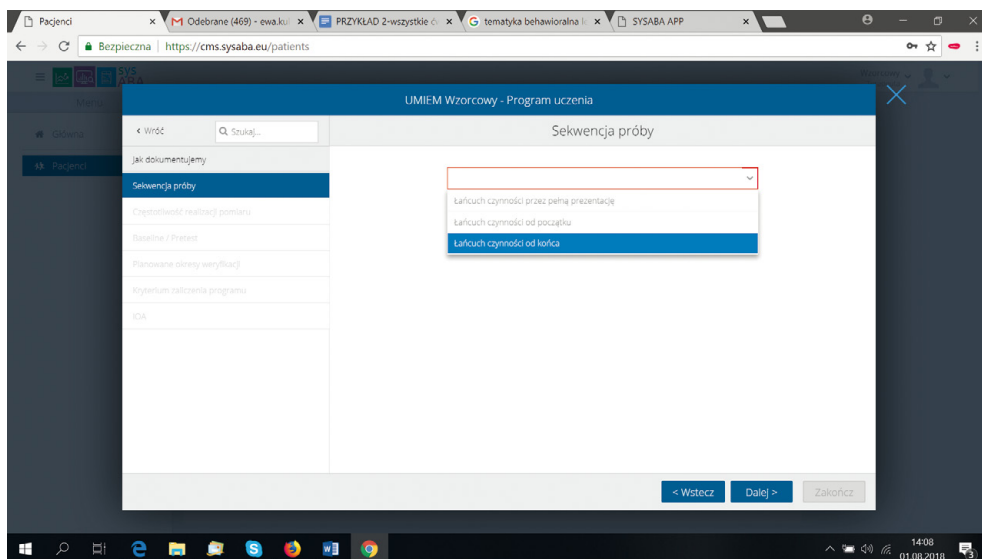
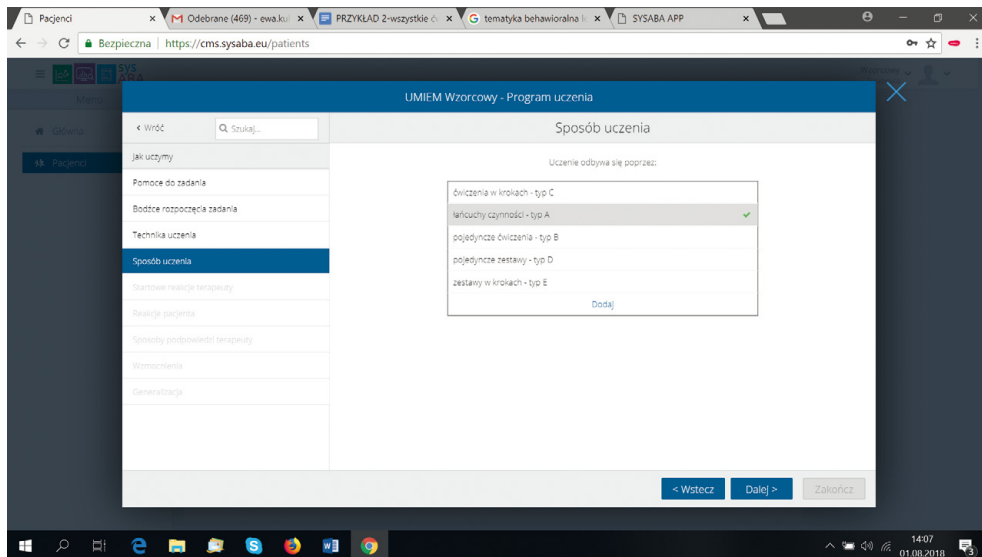
W sytuacji zarejestrowania danego kroku, jako „-”, pojawi się w aplikacji prośba o zaznaczenie poziomu wypowiedzi, który był stosowany podczas realizacji tego kroku.

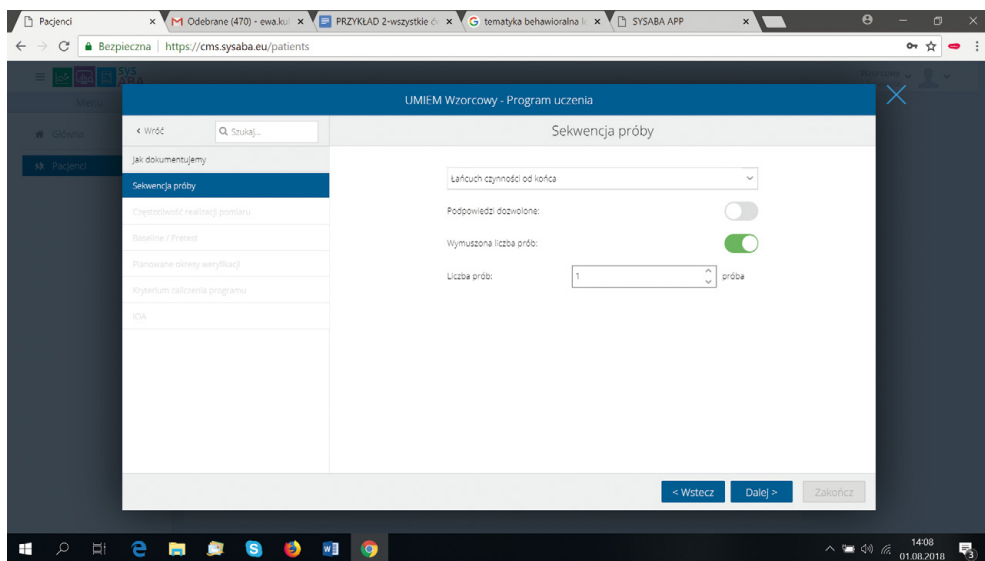
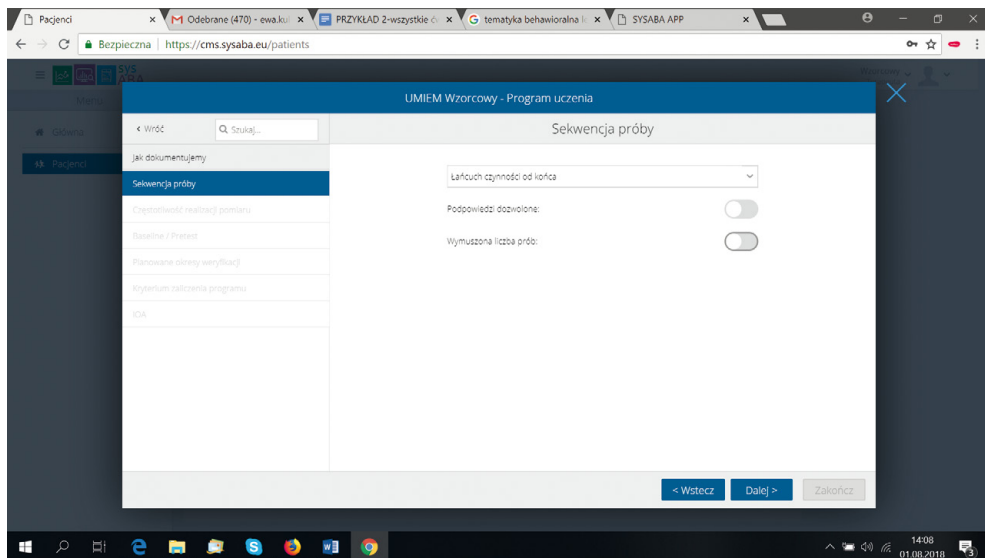


Łańcuch zachowań od końca

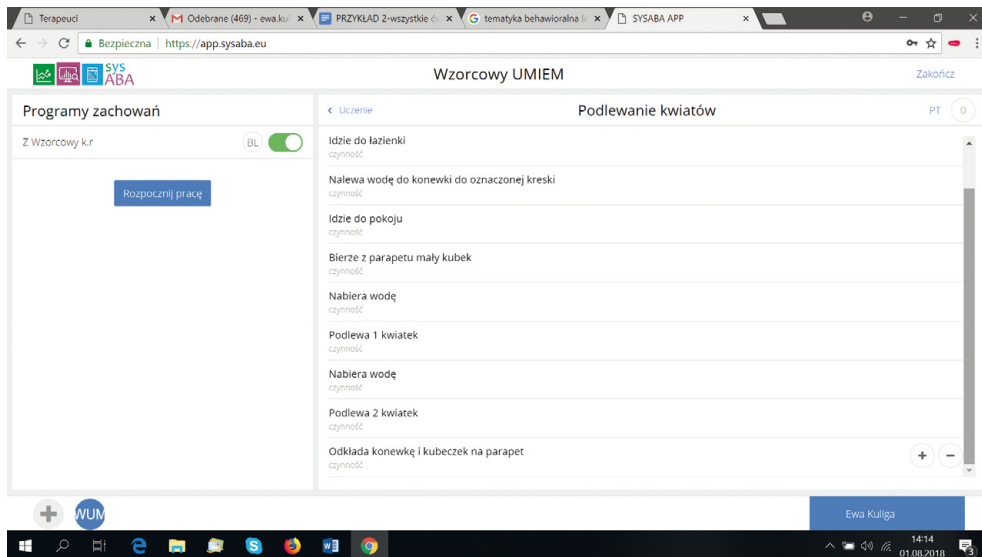
W przypadku łańcucha od końca postępowanie wygląda analogicznie, jak w przypadku łańcucha przez całkowitą prezentację. W technice uczenia musisz wybrać łańcuch zachowań od końca, w sposobie uczenia – łańcuch czynności, a w sekwencji próby – łańcuch czynności od końca.







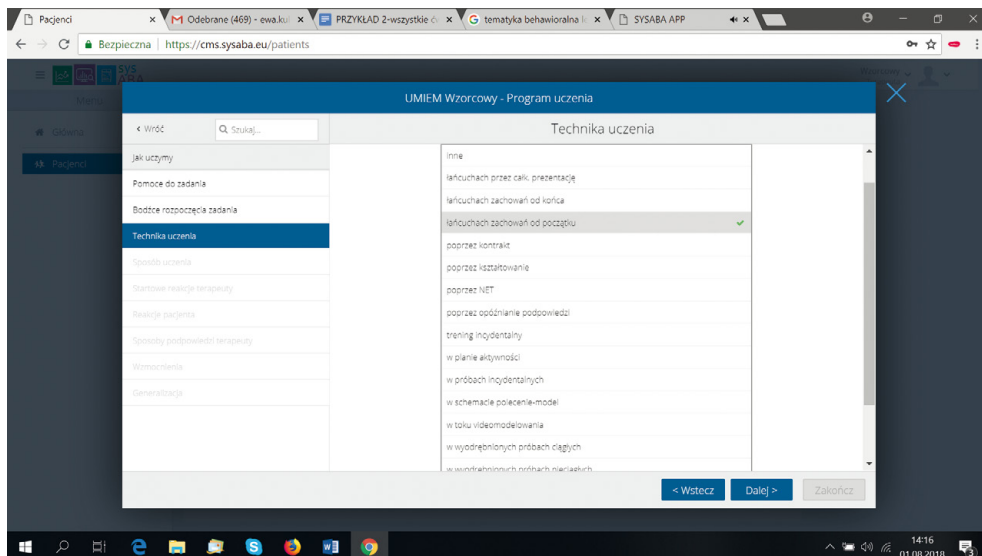
Wybór uczenia poprzez łańcuch zachowań od końca spowoduje, że w aplikacji widoczne będą wszystkie kroki łańcucha, a możliwość zanotowania będzie dotyczyła tylko ostatniego kroku.

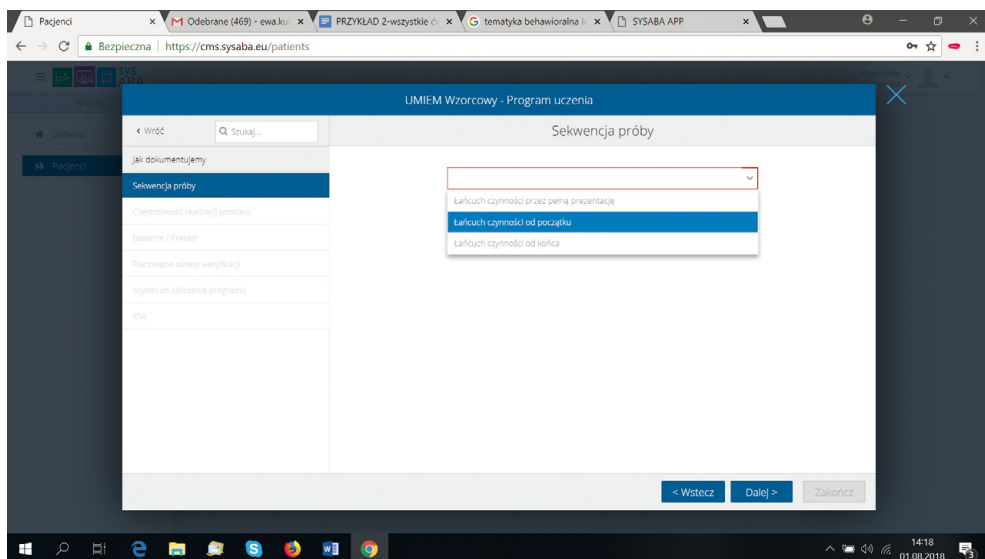
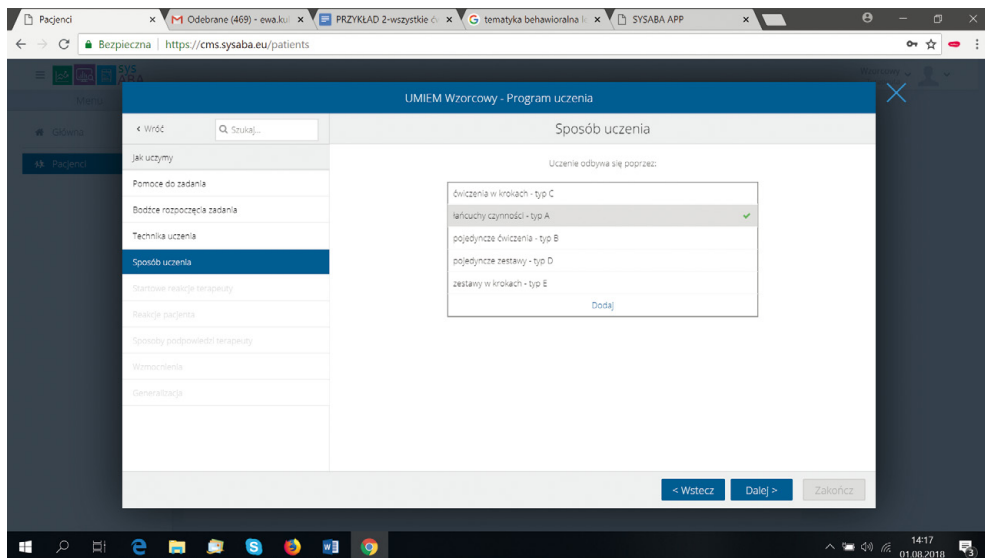


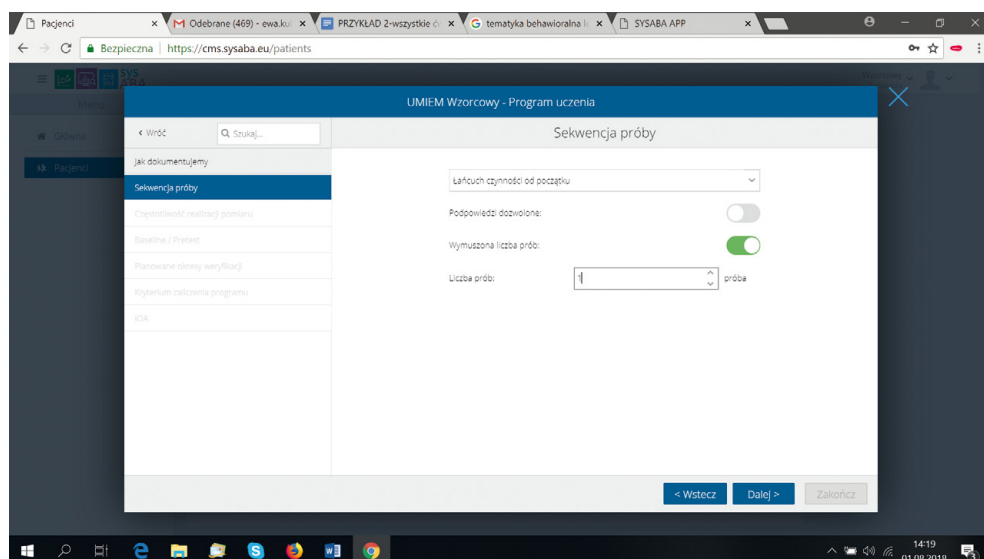
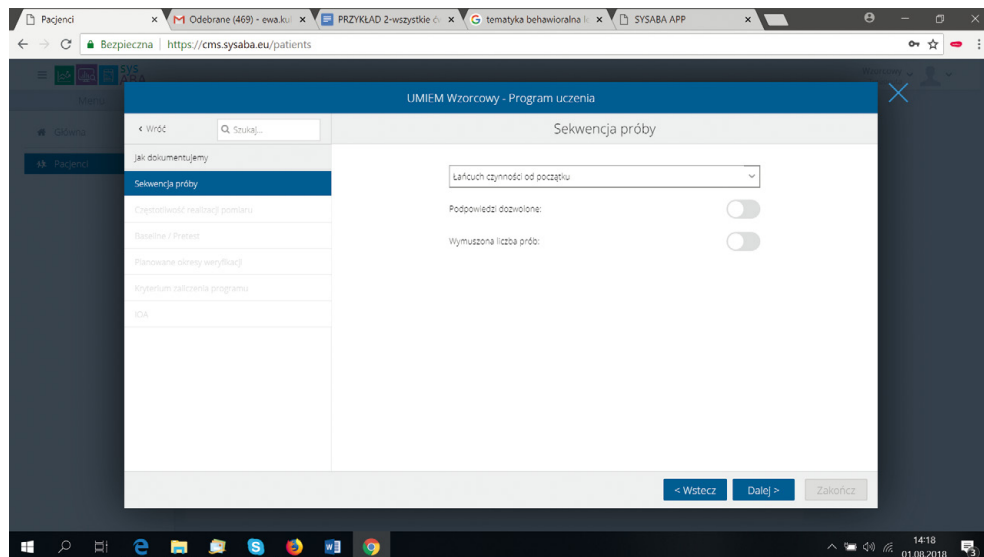
Przejsie do kolejnego kroku notowań, będzie możliwe dopiero po spełnieniu wszystkich wymagań założonych w programie.

Łańcuch zachowań od początku

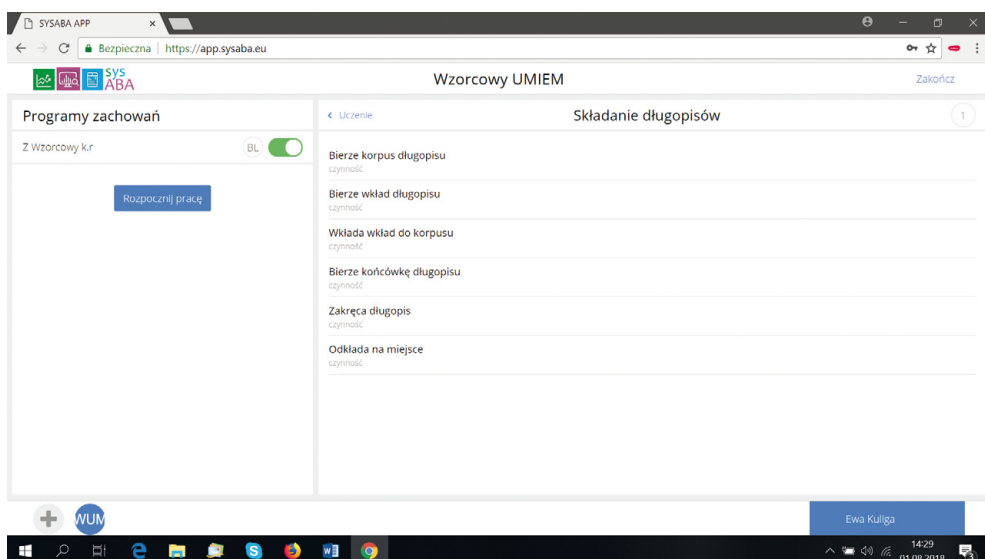
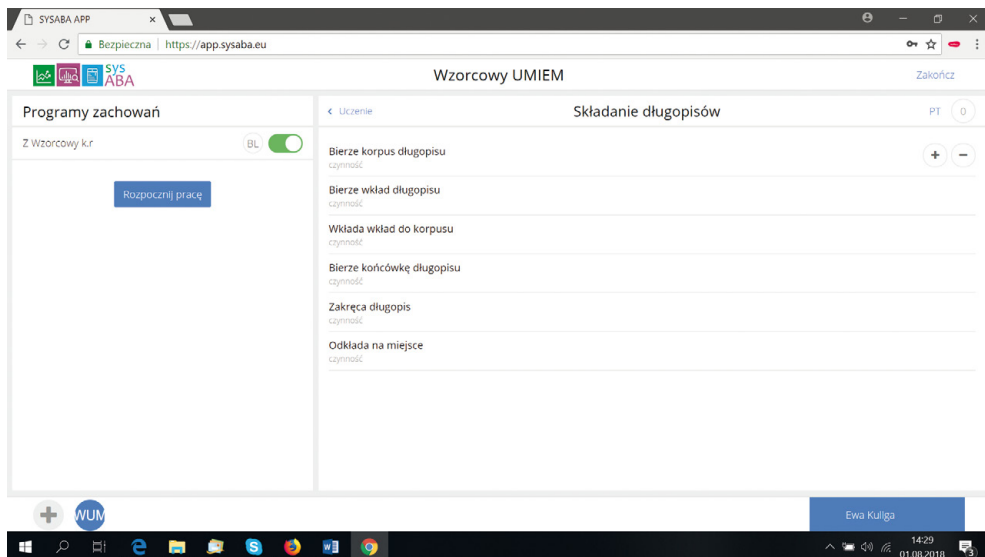
Kroki postępowania w przypadku łańcucha zachowań od początku są identyczne, jak w poprzednich przykładach. W technice uczenia musisz w tym wypadku wybrać – łańcuch zachowań od początku, sposobie uczenia – łańcuch zachowań, w sekwencji próby – łańcuch zachowań od początku.







Takie skonfigurowanie sposobu uczenia spowoduje, że w aplikacji widoczne będą wszystkie kroki łańcucha, ale możliwość notowania będzie dotyczyła tylko pierwszego z nich (co oczywiste – po ustanowieniu pierwszego, odblokowana zostanie możliwość notowania dla kolejnego, itd.).



W przypadku pozostałych typów uczenia (typ B, C, D, E) będziesz Użytkownika musiał ustalić:

- czy dane ćwiczenia będą powiązane z próbą czasową (wybór w sekwencji próby notowania: w „limicie czasowym próby” oraz „pomiar w próbie czasowej”) czy też nie (wybór w sekwencji próby „bez limitu czasowego”),

- czy do przeprowadzenia notowania konieczna jest stała ilość prób czy też nie (zaznaczenie /niezaznaczenie w sekwencji próby „wymuszonej liczby prób” oraz określenie jej ilości),
- czy notowanie odbywa się z wypowiedziami, czy też nie.

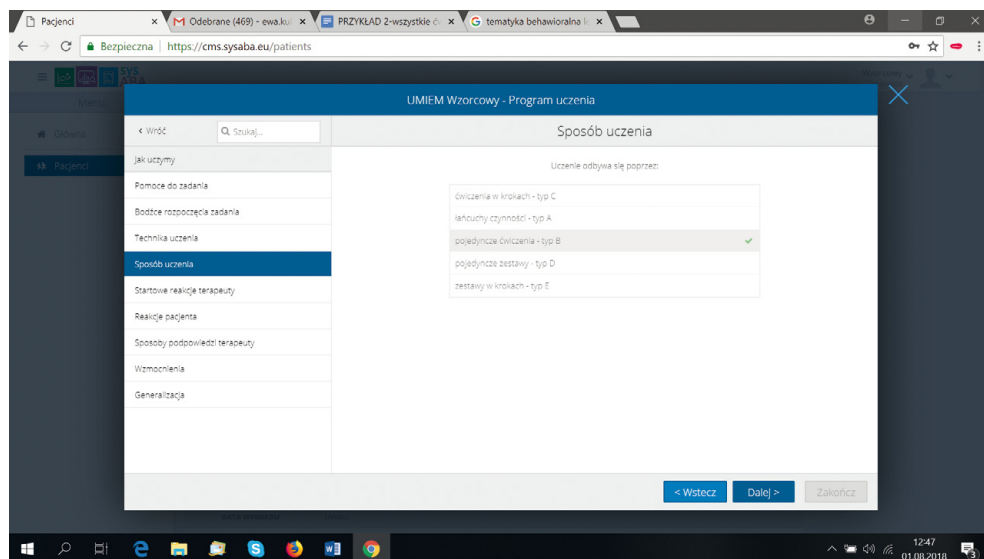
Wszystkie te konfiguracje oraz ich przełożenie na aplikację zostaną opisane w poniższej części w powiązaniu z zadaniami typu B (pojedynczymi ćwiczeniami).

2. POJEDYNCZE ĆWICZENIA – TYP B

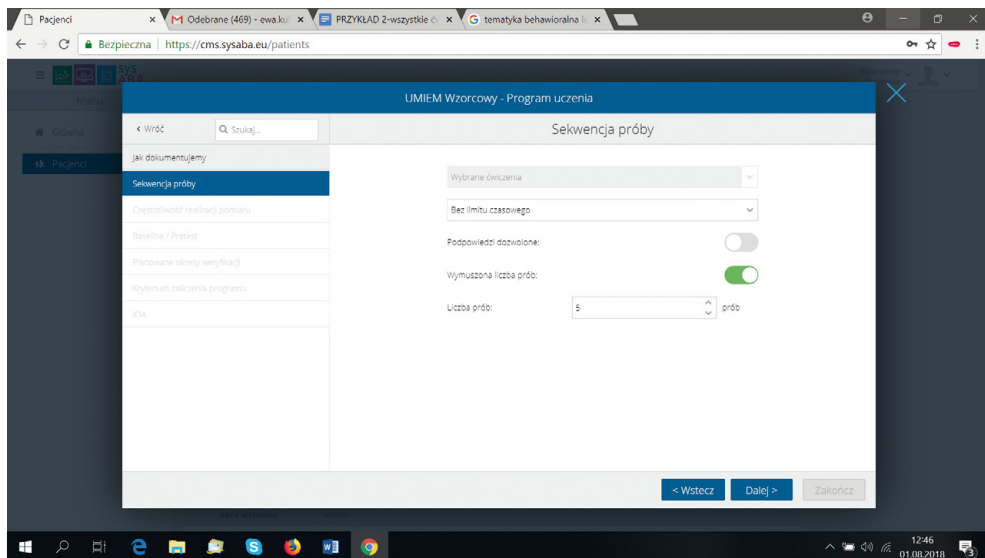
Przeanalizujmy zatem poszczególne możliwości konfiguracji dla typu B.

Pojedyncze ćwiczenia – typ B; wybrane ćwiczenia; bez limitu czasowego; wymuszona liczba prób.

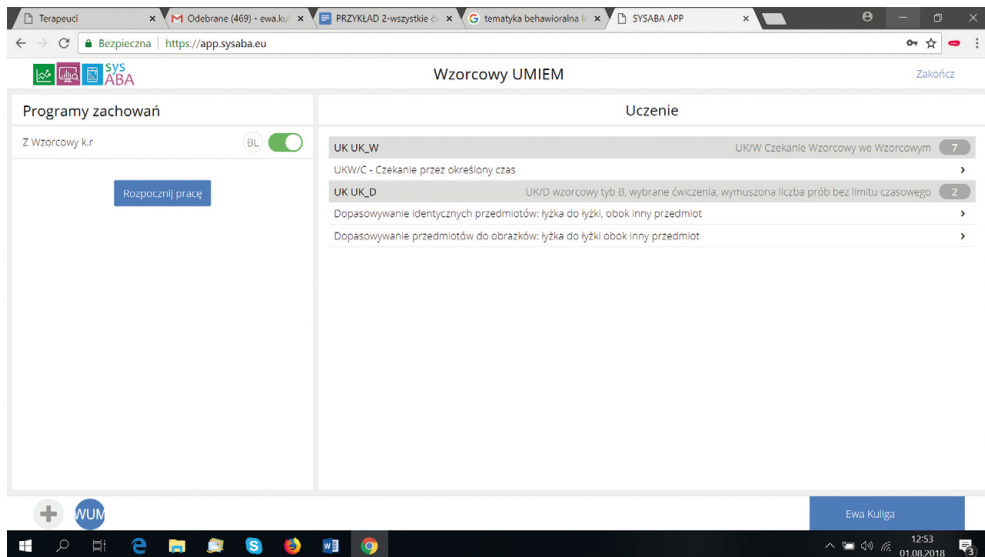
W przypadku zadań uczonych jako pojedyncze ćwiczenia, wybierasz w sposobie uczenia „pojedyncze ćwiczenia – typ B”,

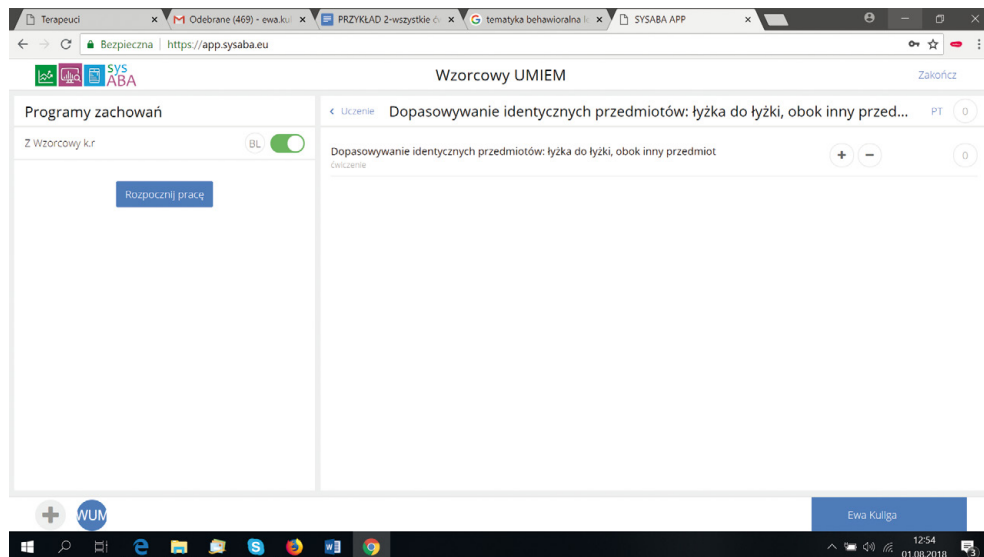


a następnie w sekwencji próby „wybrane ćwiczenia” (jest to ustawienie narzucone przez aplikację w tym rodzaju zadania), „bez limitu czasowego”, „z wymuszoną liczbą prób” oraz zaznaczasz – jaka to będzie liczba prób.



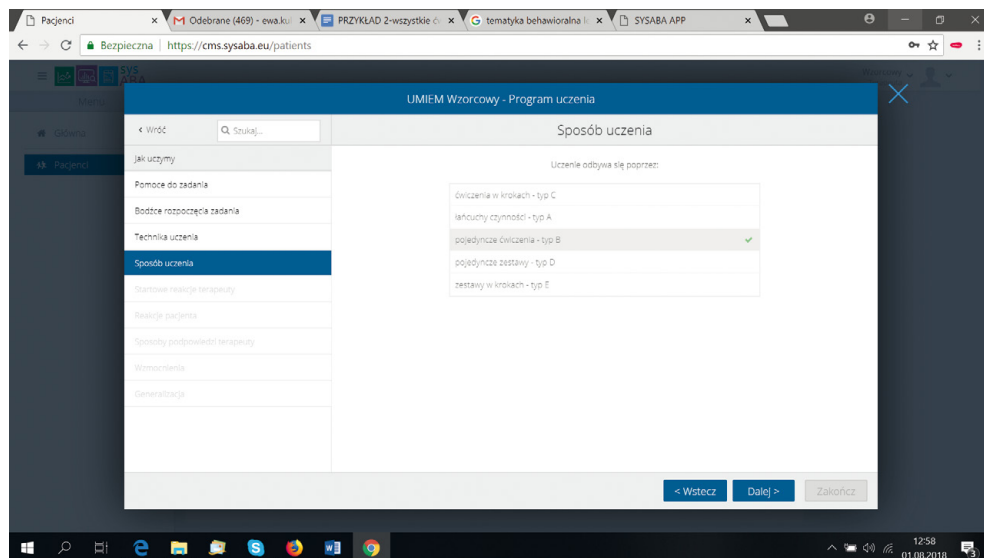
Takie ustawienie notowań, daje w aplikacji możliwość zanotowania wszystkich zadań opisanych w programie, określoną poprzez „wymuszoną liczbę prób” ilość razy.

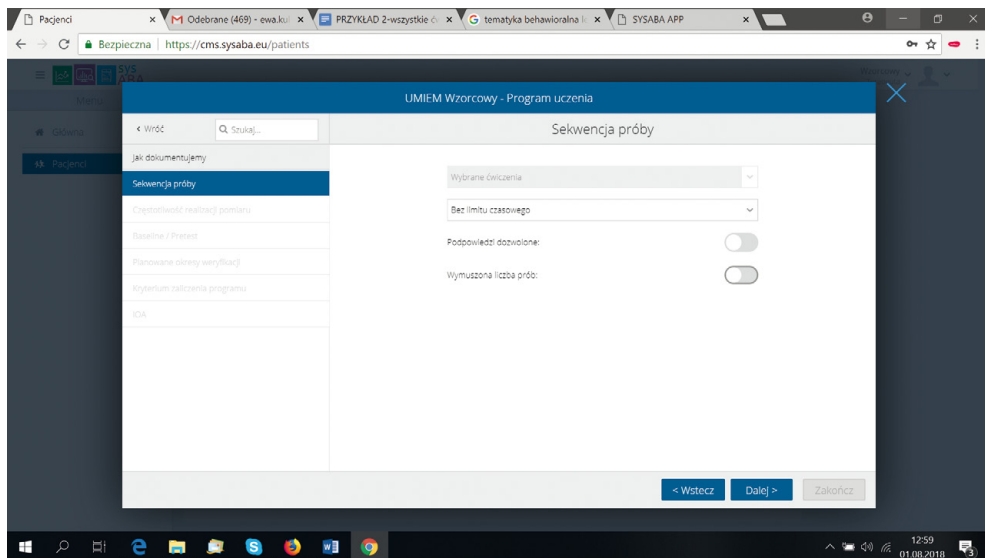




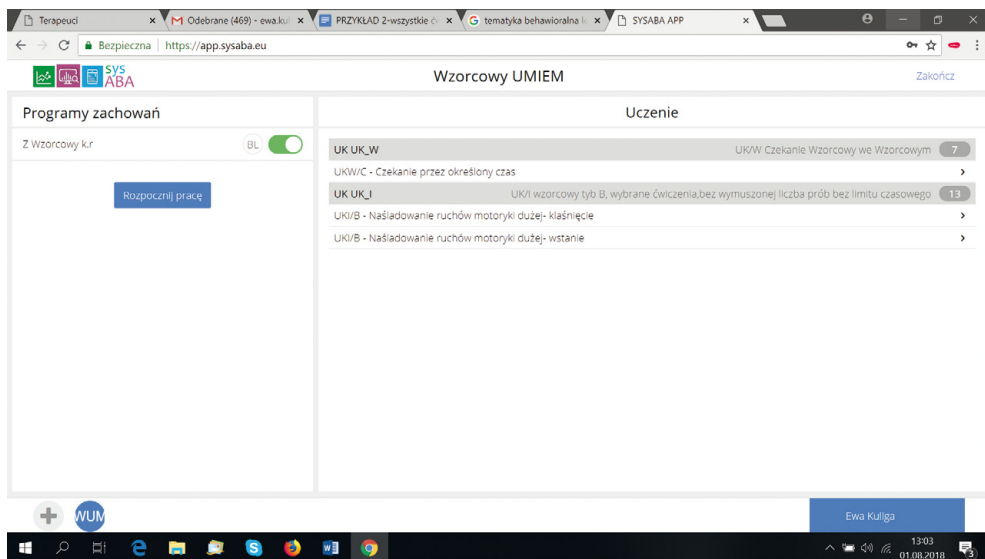
Pojedyncze ćwiczenia typ B; wybrane ćwiczenia; bez limitu czasowego; bez wymuszonej liczby prób.

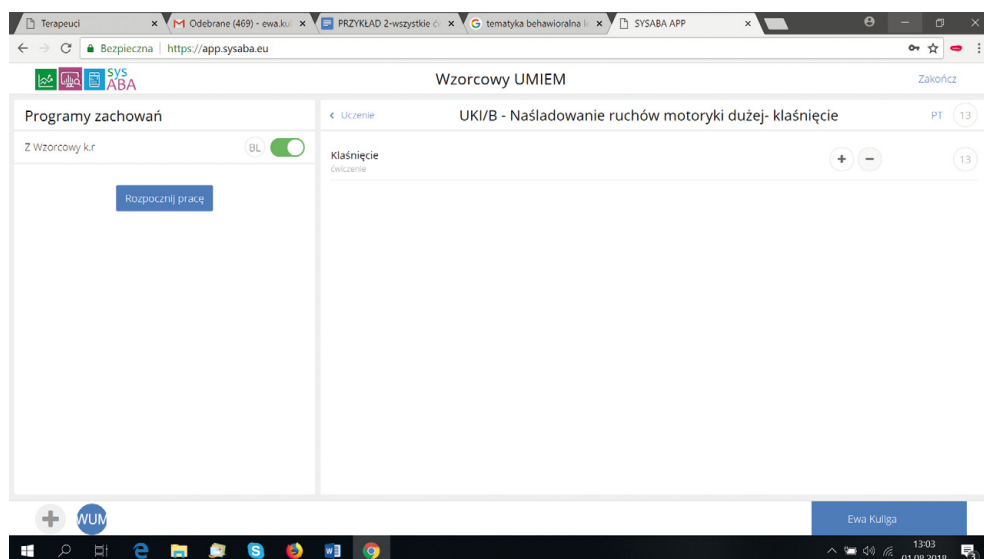
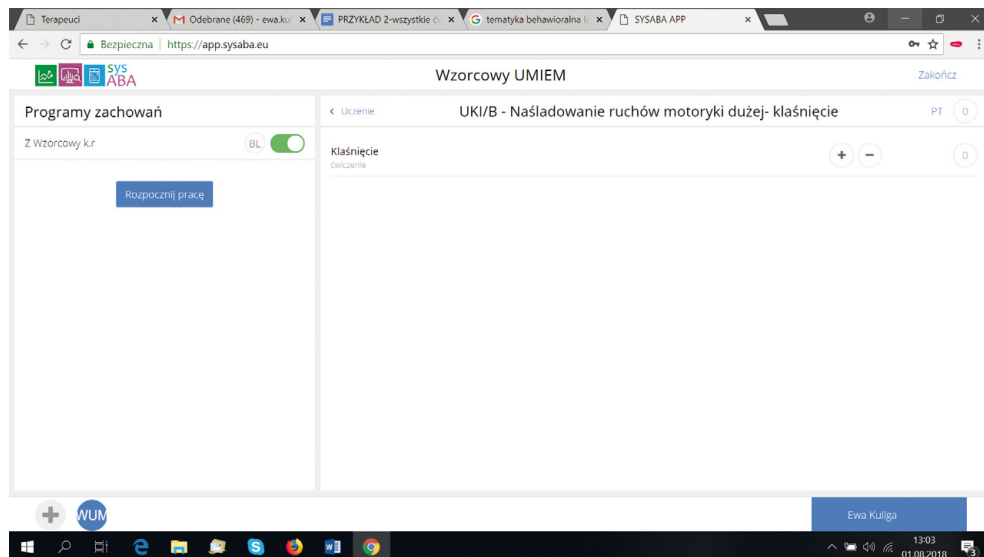
W tej sytuacji (podobnie jak w poprzedniej), w sposobie uczenia powinieneś zaznaczyć „pojedyncze ćwiczenia – typ B”, a następnie w sekwencji próby: „wybrane ćwiczenia”, „bez limitu czasowego”, bez „wymuszonej liczby prób”.





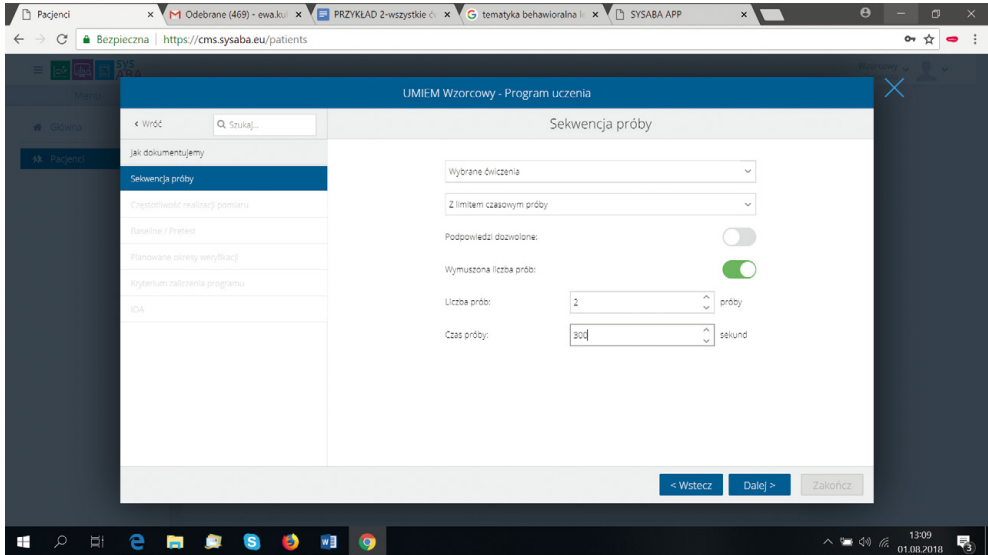
Takie ustawienie notowania daje w aplikacji nieograniczoną możliwość zarejestrowania danego zadania (możesz zanotować 100 % reakcji danego dnia).



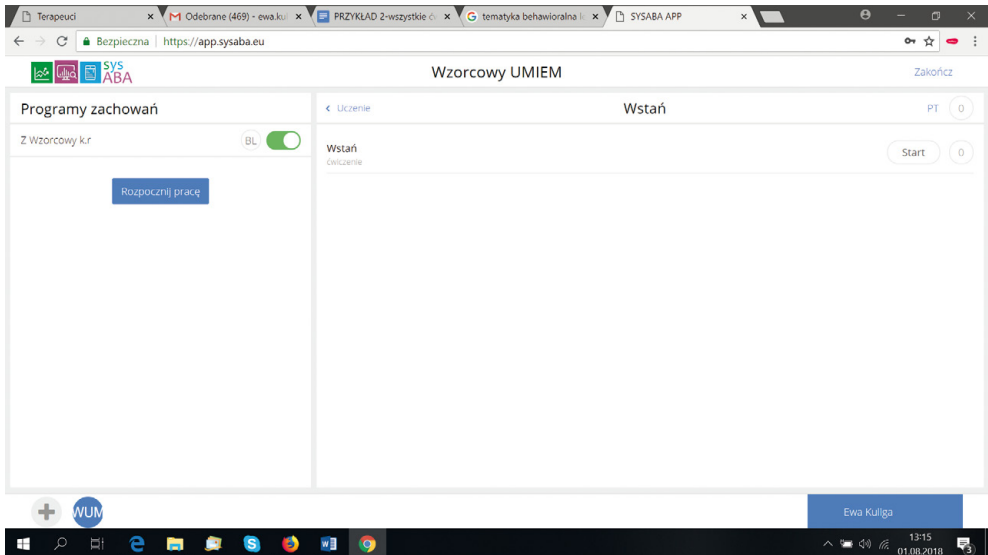


Pojedyncze ćwiczenie, typ B, wybrane ćwiczenia, w limicie czasowym próby, wymuszona liczba prób (w przykładzie pokazanym poniżej czas trwania próby to 5 minut, a ilość prób – 2).

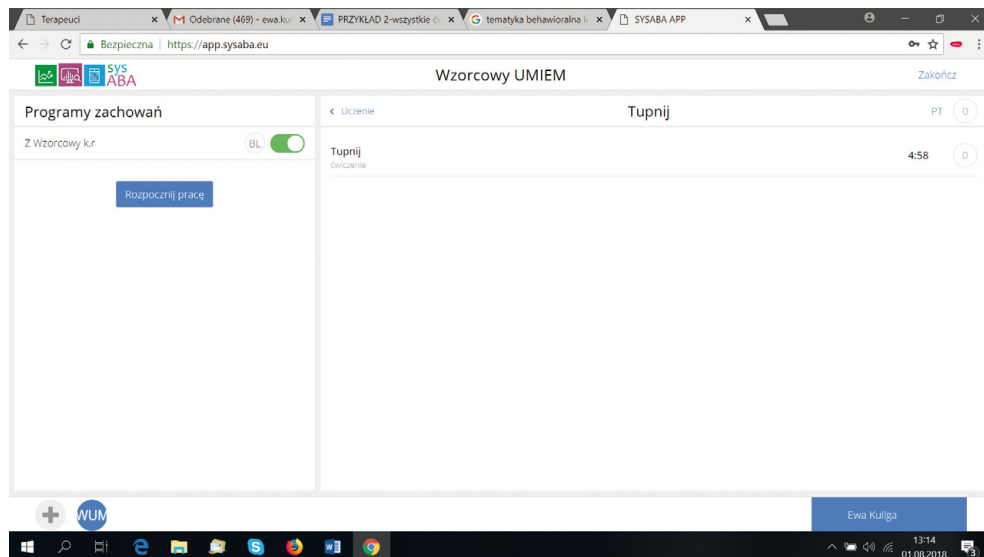
W kolejnym przykładzie, w sposobie uczenia powinieneś zaznaczyć „pojedyncze ćwiczenia – typ B”, a następnie w sekwencji próby „wybrane ćwiczenia”, „z limitem czasowym próby” oraz z „wymuszoną liczbą prób”.



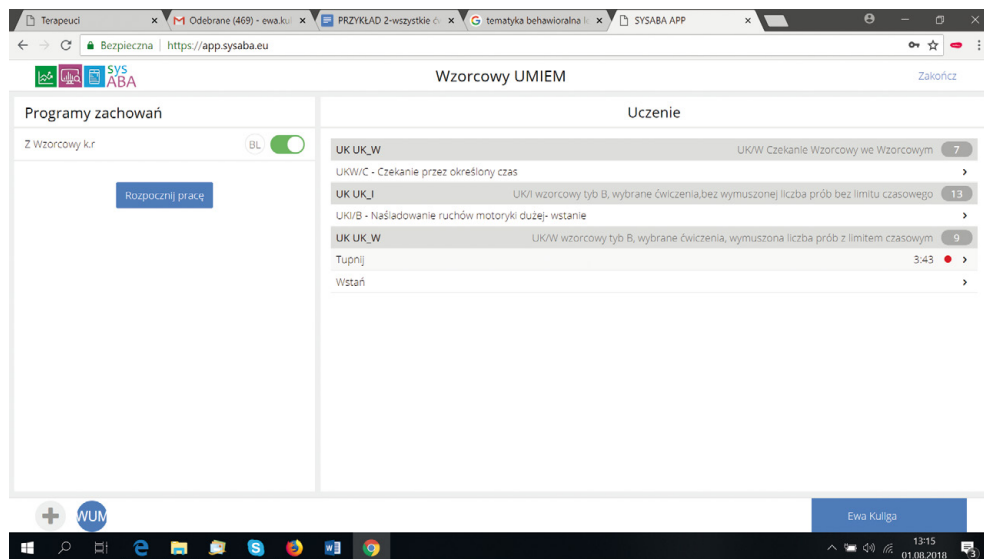
Takie zaplanowanie notowań daje w aplikacji konieczność użycia przycisku „Start”, który rozpoczyna będnie notowanie.



Po naciśnięciu start, aplikacja rozpoczyna odmierzenie czasu do wykonania pomiaru.

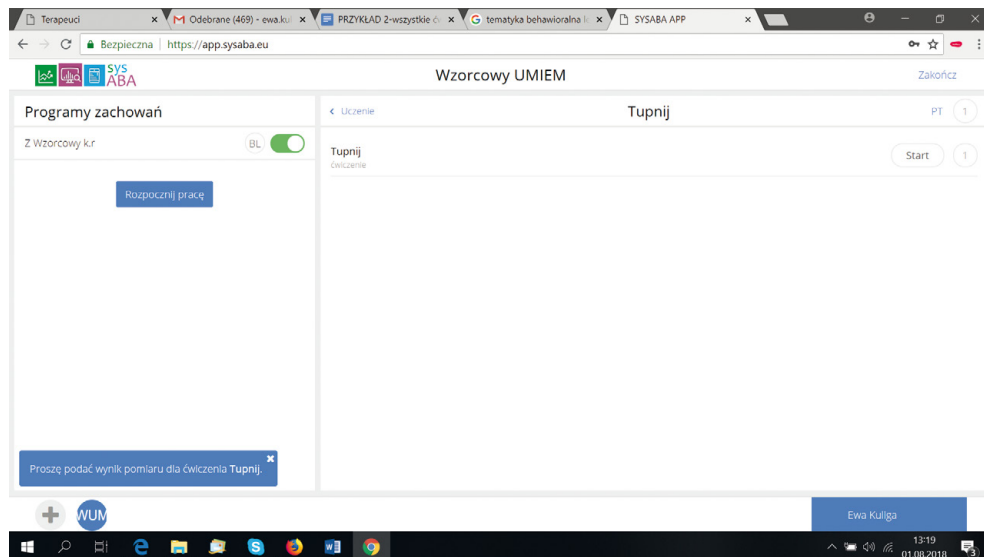


Upływający czas jest również widoczny w głównym oknie aplikacji (czerwone kółko obok zadania oznacza, że zadanie jest rejestrowane).

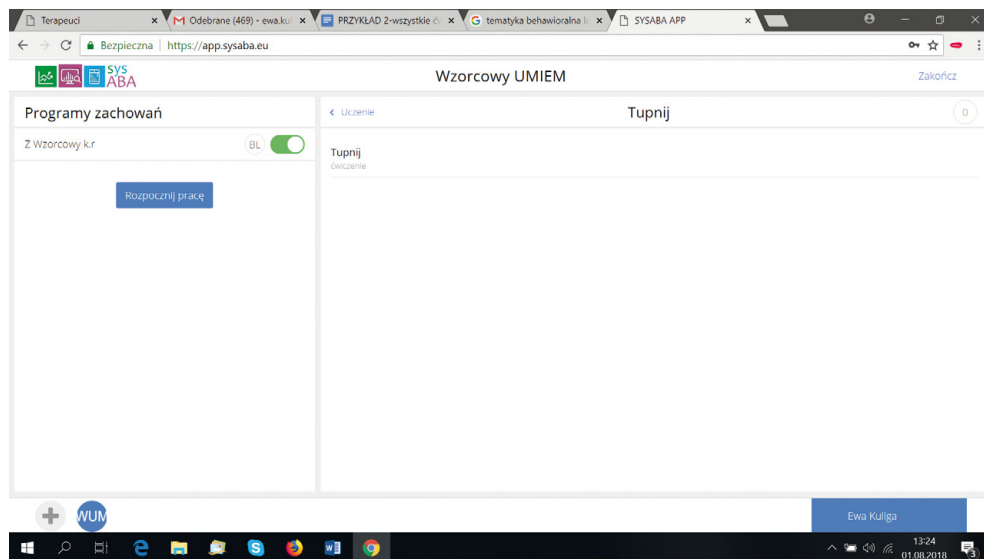


Po upływie czasu ze strony aplikacji pojawi się powiadomienie, informujące o tym, że trzeba wykonać pomiar.

Po zanotowaniu zadania (poprzez ikonę „+”/„-”) celem aktywowania kolejnego pomiaru, konieczne jest kolejne wciśnięcie przycisku „Start”.

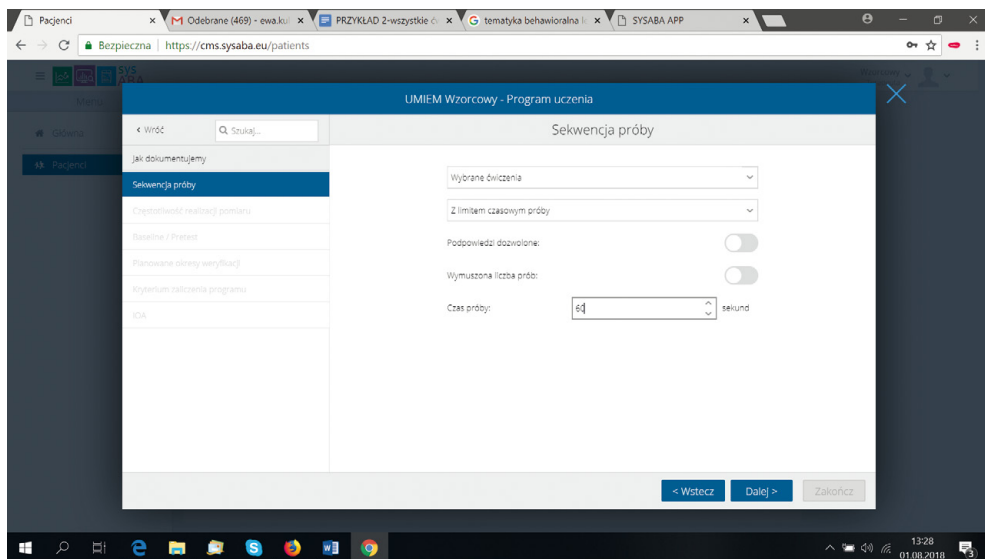


Po zakończonych notowaniach (zgodnie z założoną ilością prób) w okienku nie widać żadnej możliwości przeprowadzenia notowań.

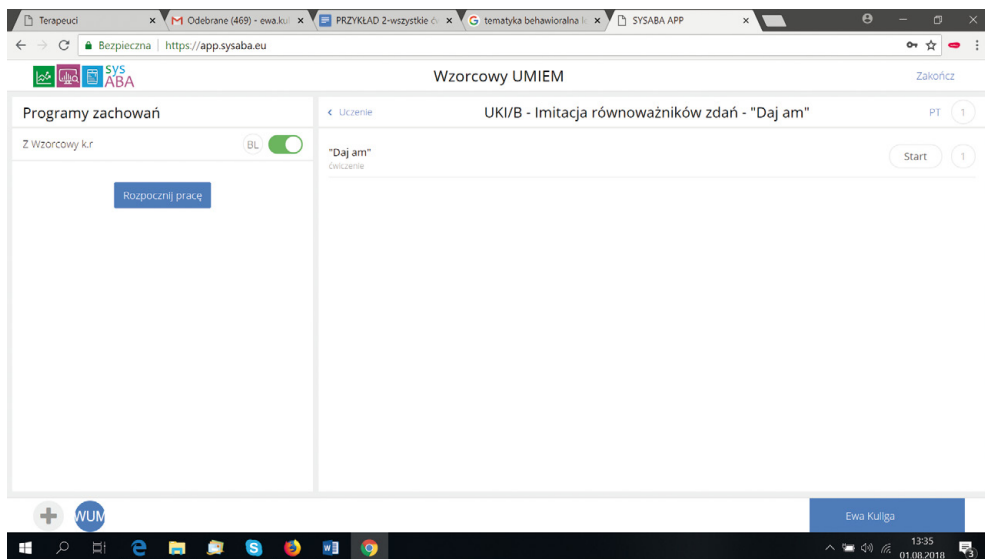


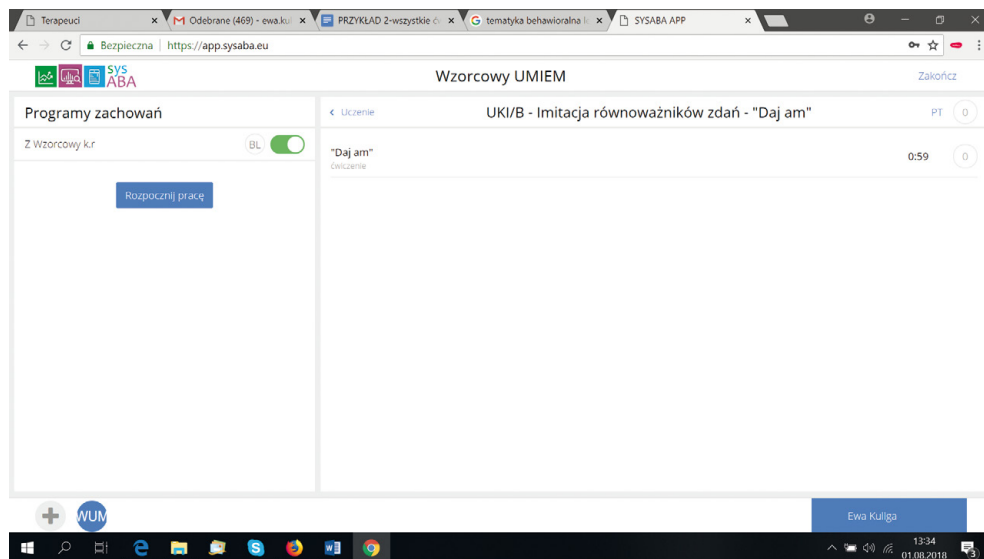
Pojedyncze ćwiczenie, typ B, wybrane ćwiczenia, w limicie czasowym próby, bez wymuszonej liczby prób (w poniższym przykładzie czas trwania próby to 1 minuta).

W kolejnym przykładzie, w sposobie uczenia powinieneś zaznaczyć „pojedyncze ćwiczenia – typ B”, a następnie w sekwencji próby: „wybrane ćwiczenia”, „z limitem czasowym próby” oraz bez „wymuszonej liczby prób”.



Ponieważ pomiar dotyczy próby czasowej, to podobnie jak w poprzednim przykładzie konieczne będzie uruchomienie w aplikacji przycisku „Start”, widocznego z prawej strony zadania, który uruchamia notowanie.



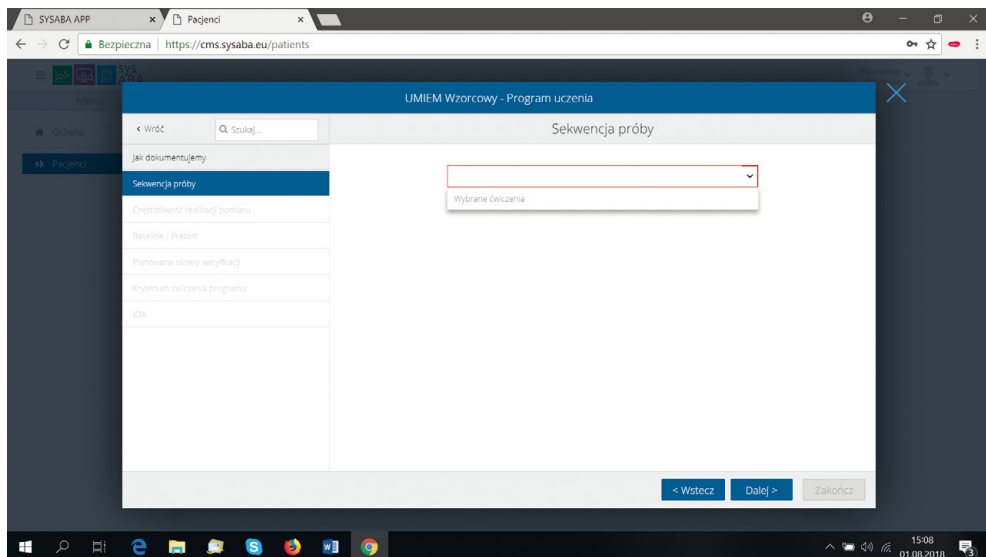
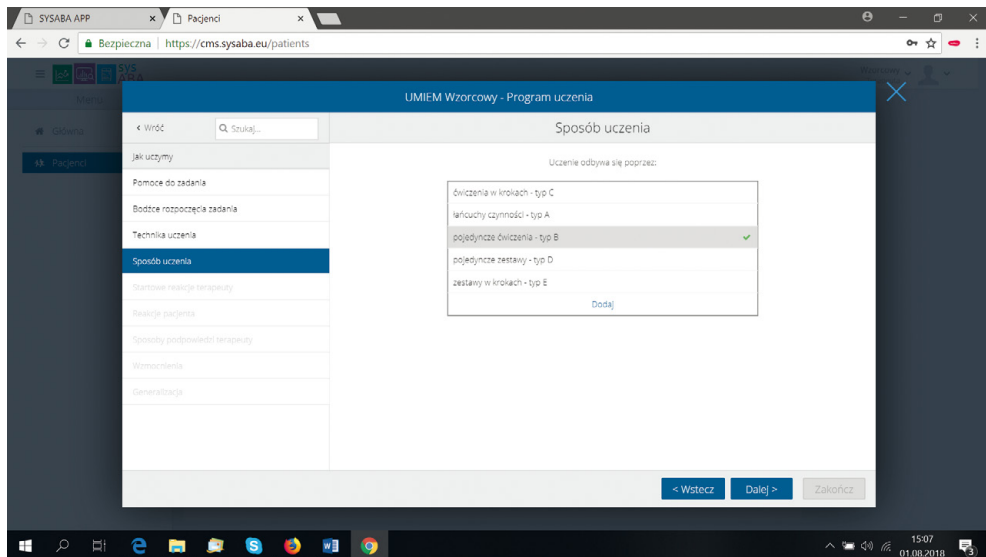


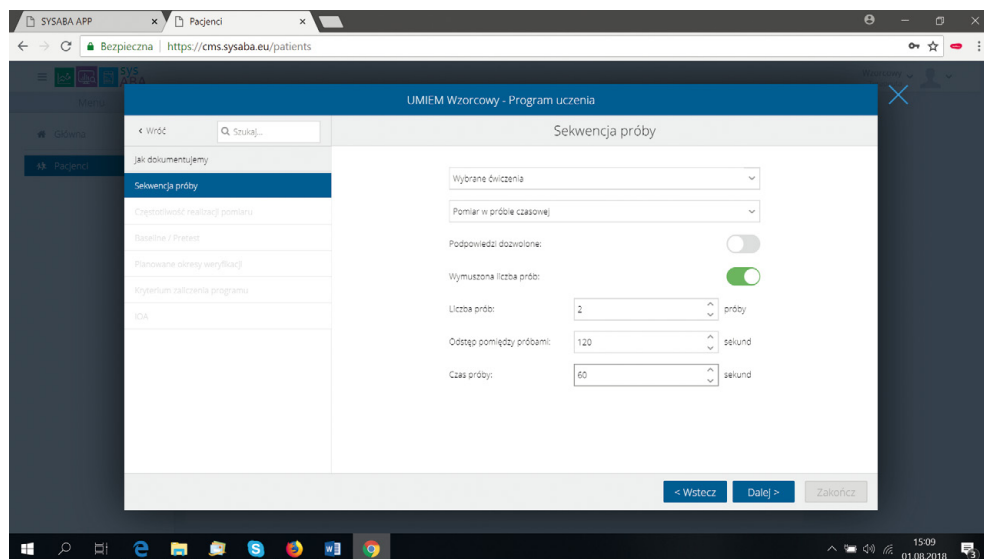
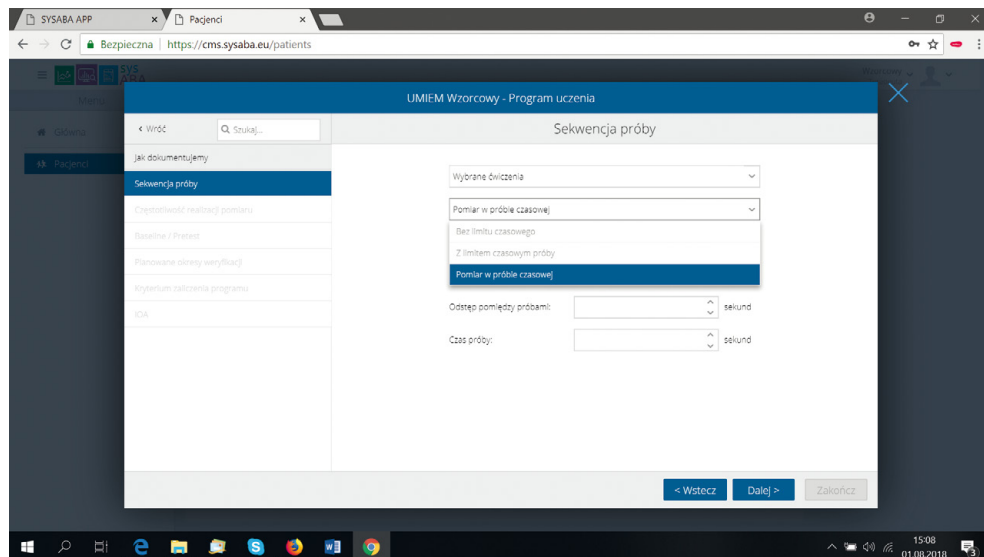
Po upływie czasu ze strony aplikacji pojawi się powiadomienie, że trzeba zanotować wynik.

Po zanotowaniu wyniku, ze strony aplikacji pojawi się znowu możliwość rozpoczęcia notowania. Ponieważ w programie nie została określona liczba prób, koniecznych do przeprowadzenia notowania, możliwość prowadzenia notowań będzie się pojawiała niezliczoną ilość razy, aż do momentu zamknięcia sesji.

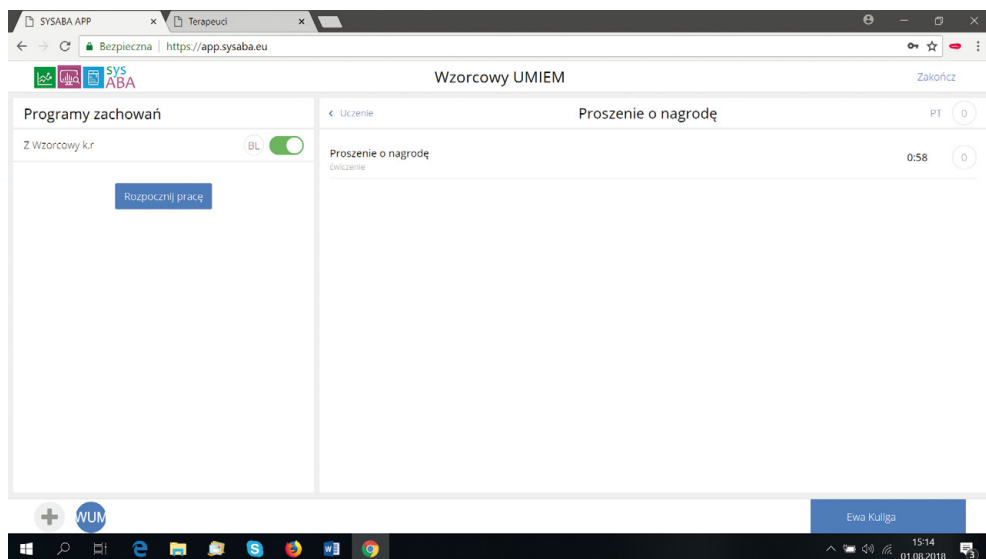
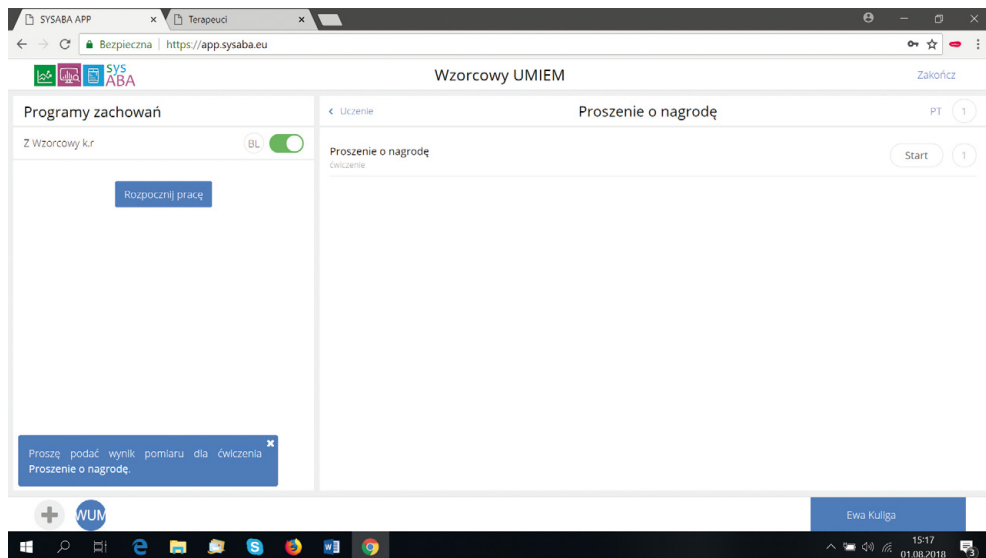
Pojedyncze ćwiczenia – typ B, pomiar w próbie czasowej z wymuszoną liczbą prób (w poniższym przypadku ilość prób będzie wynosiła 2, czas trwania próby to 1 minuta, a odstęp pomiędzy poszczególnymi próbami to 2 minuty).

W analizowanym teraz przykładzie, w sposobie uczenia musisz zaznaczyć „pojedyncze ćwiczenia – typ B”. A następnie w sekwencji próby „wybrane ćwiczenia”, „pomiar w próbie czasowej” oraz z „wymuszoną liczbą prób”.

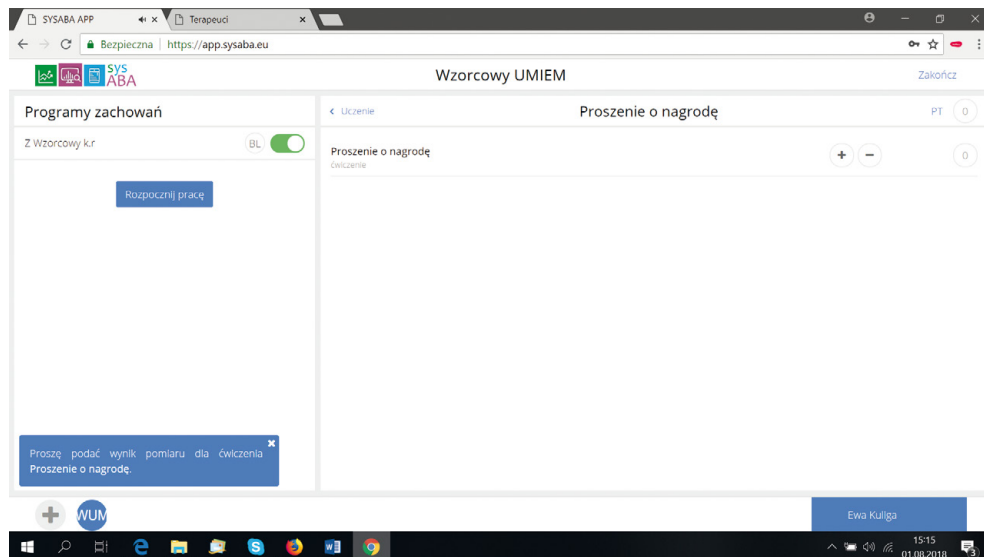




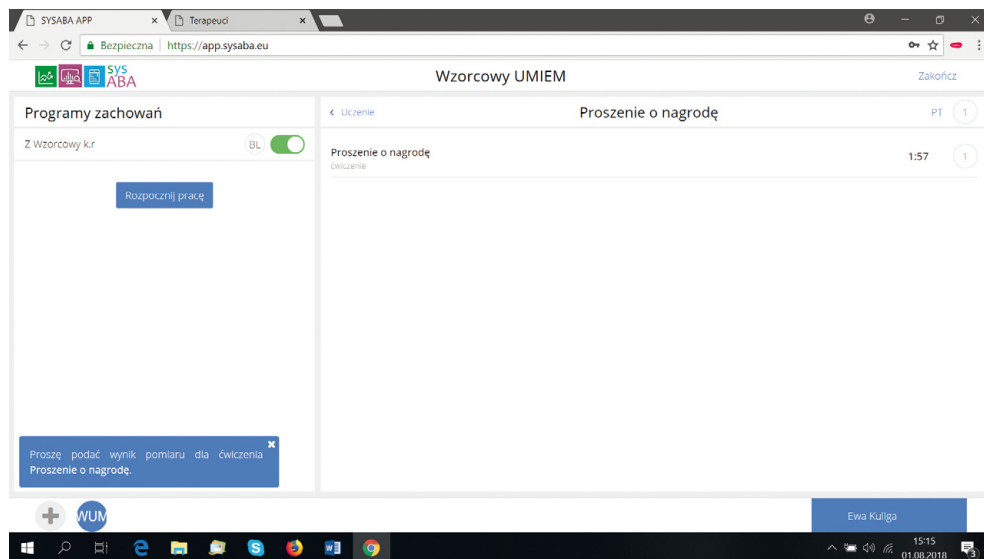
Takie ustawienie notowań w aplikacji wiąże się z koniecznością uruchomienia notowań poprzez „Start” (znajdujący się obok zadania).



Kiedy minie czas oznaczony w programie, użytkownik zostanie poproszony o dokonanie pomiaru poprzez powiadomienie pojawiające się z lewej strony aplikacji.



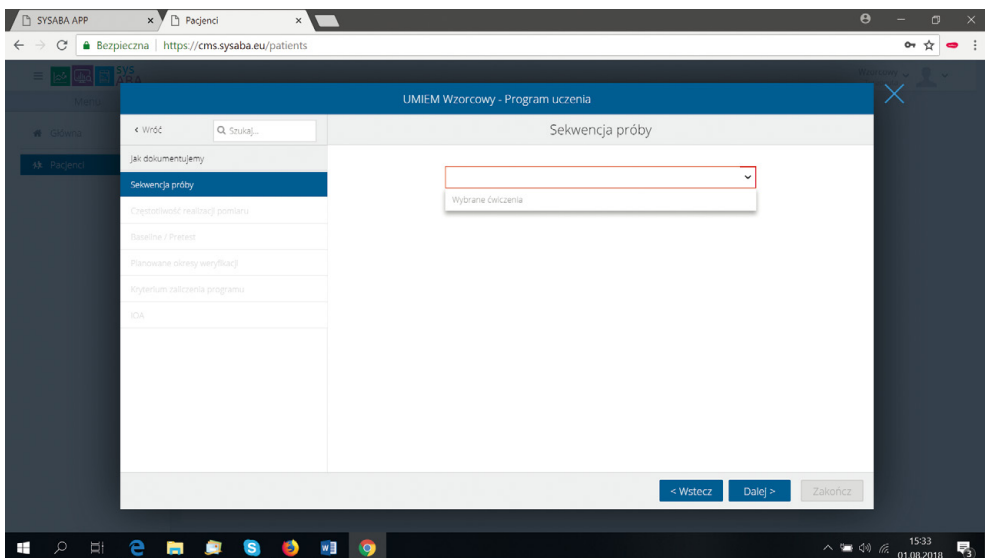
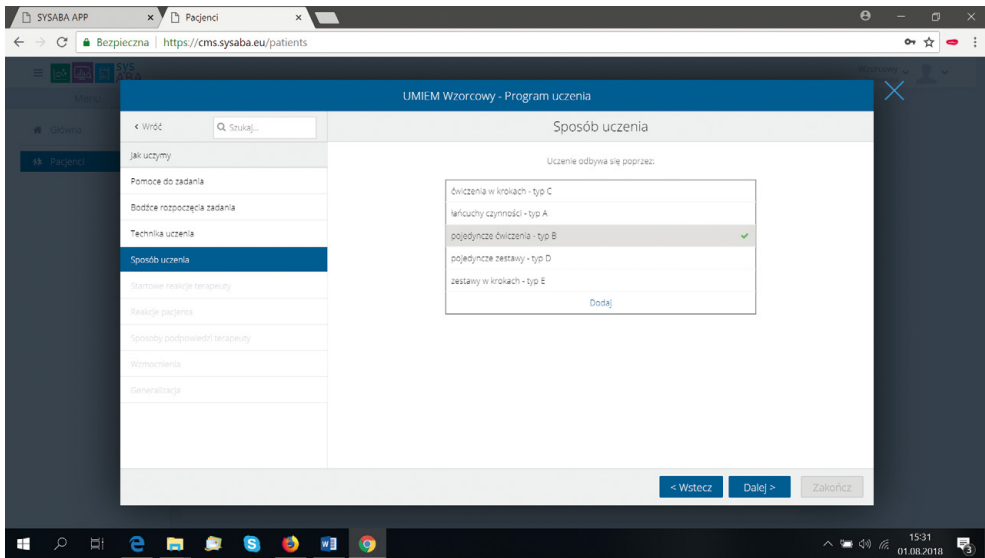
Po zanotowaniu wyniku, aplikacja automatycznie zacznie odliczać ustalony wcześniej interwał czasowy, do wystartowania kolejnego pomiaru.

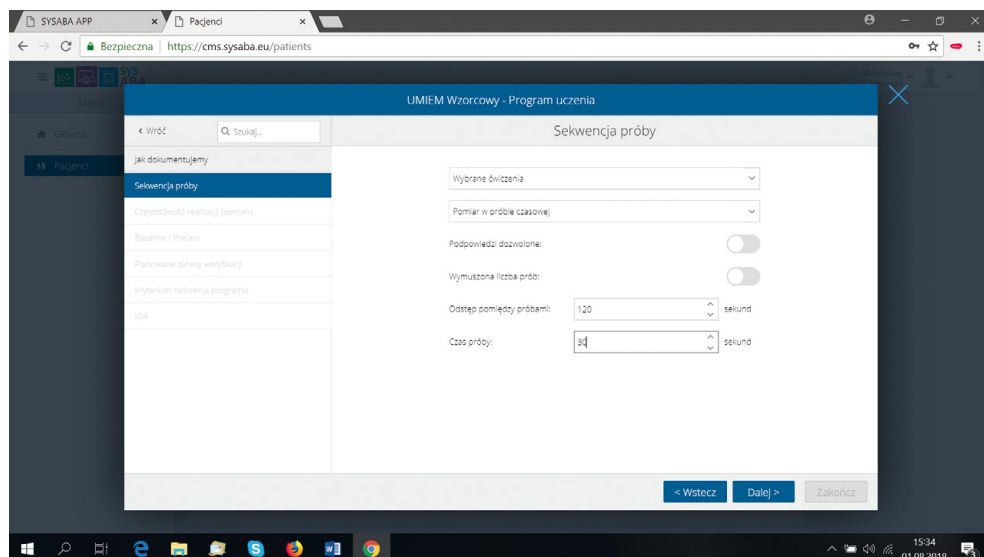
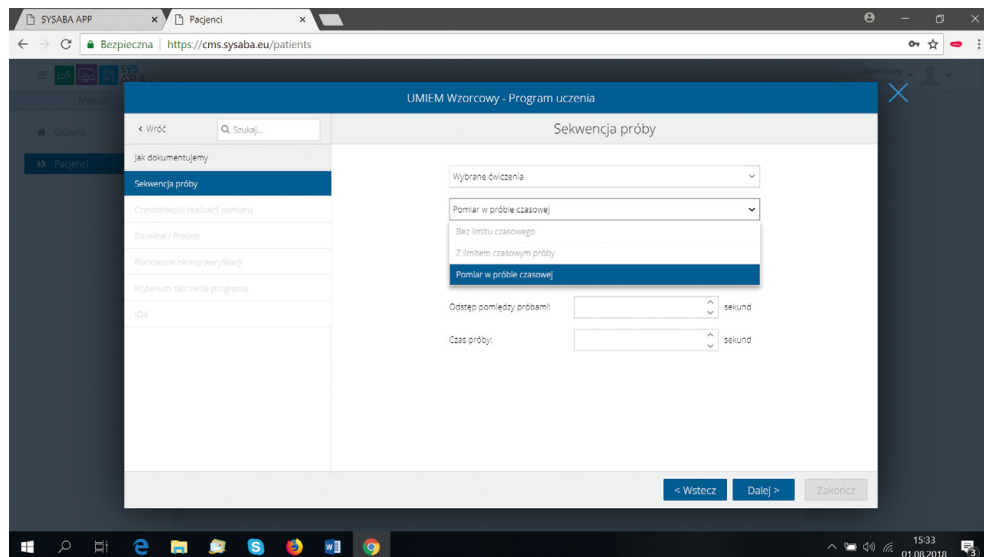


Po wykonaniu kolejnego pomiaru koniecznym jest naciśnięcie przycisku „Start”, rozpoczynający kolejny pomiar. Ilość prób, o przeprowadzenie których będzie prosiła aplikacja, zależy jest od wcześniejszego określenia ich w programie.

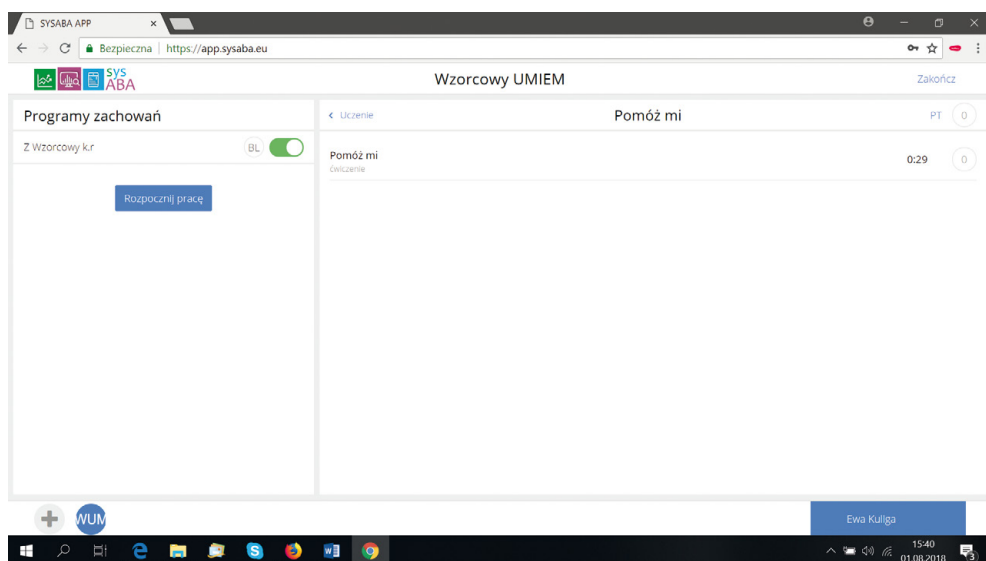
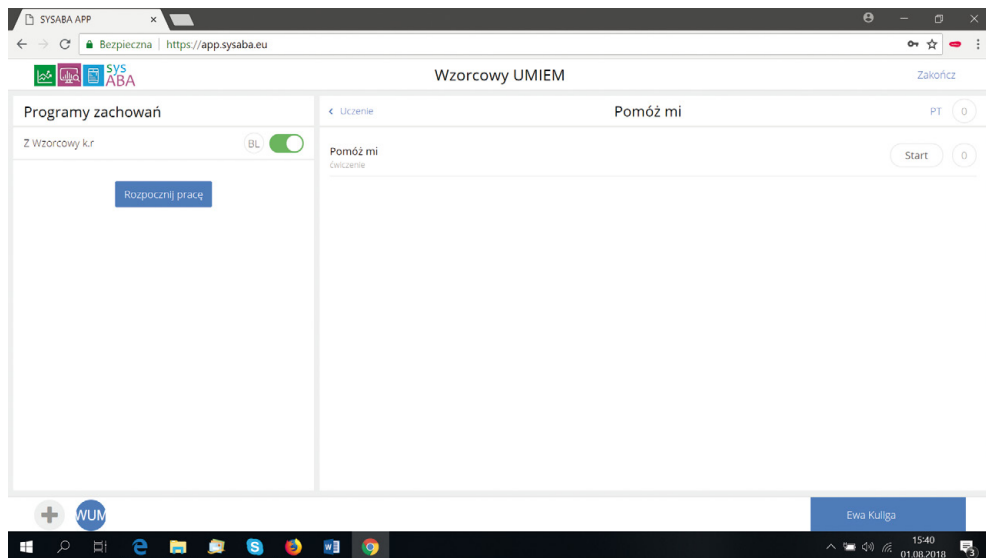
Pojedyncze ćwiczenie, typ B, pomiar w próbie czasowej, bez wymuszonej liczby prób (w przykładzie podawanym poniżej czas trwania próby 30 sekund, odstęp pomiędzy próbami 120 sekund).

W kolejnym przykładzie, w sposobie uczenia programując wybierasz Użytkownika: „pojedyncze ćwiczenia – typ B”, a następnie w sekwencji próby „wybrane ćwiczenia”, „pomiar w próbie czasowej” oraz bez „wymuszonej liczby prób”.

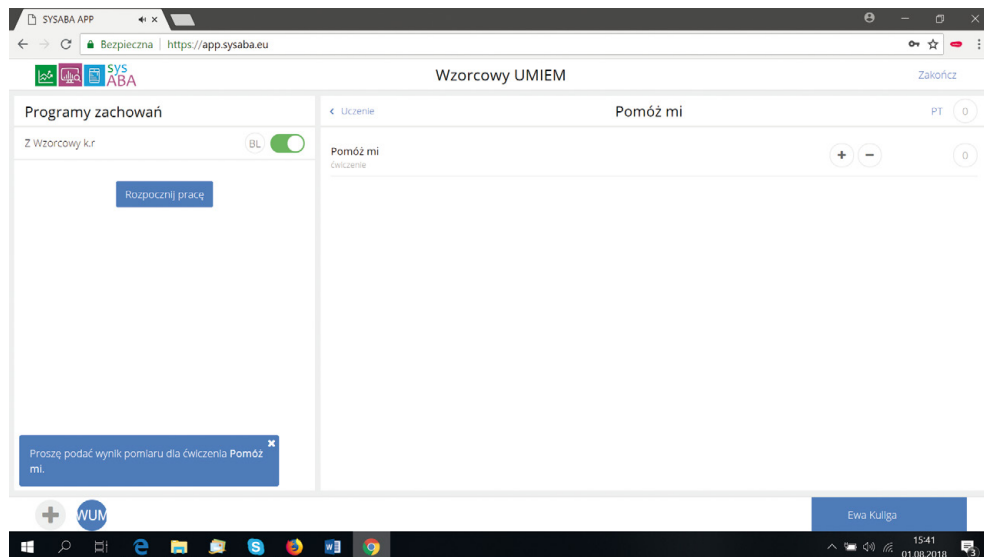




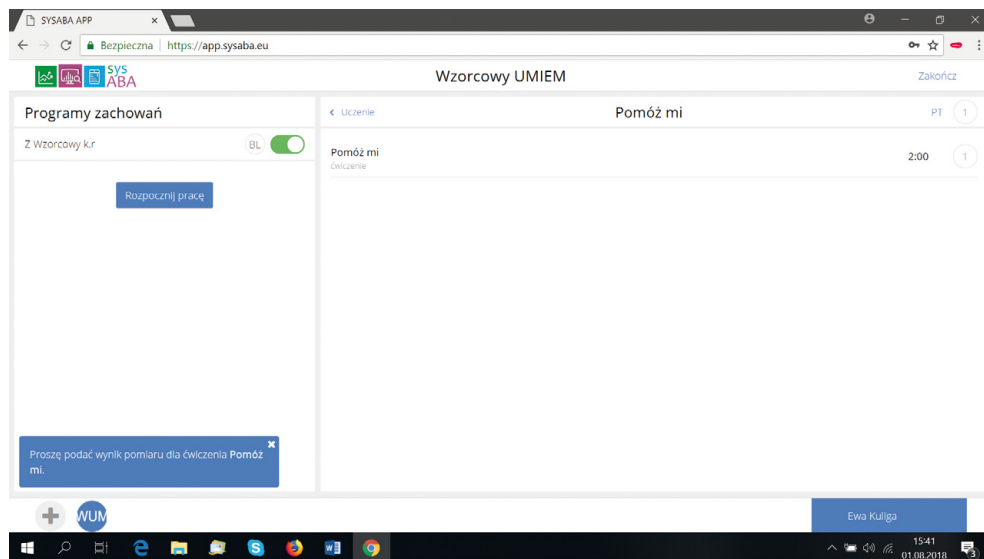
Takie ustawienie notowań, wiąże się w aplikacji z koniecznością uruchomienia notowań (podobnie jak w przykładzie opisywanym powyżej) poprzez przycisk „Start”,



i przeprowadzenie notowań w momencie, kiedy upłynie czas (i powiadomi użytkownika o tym aplikacja), poprzez zaznaczenie „+”/„-”.



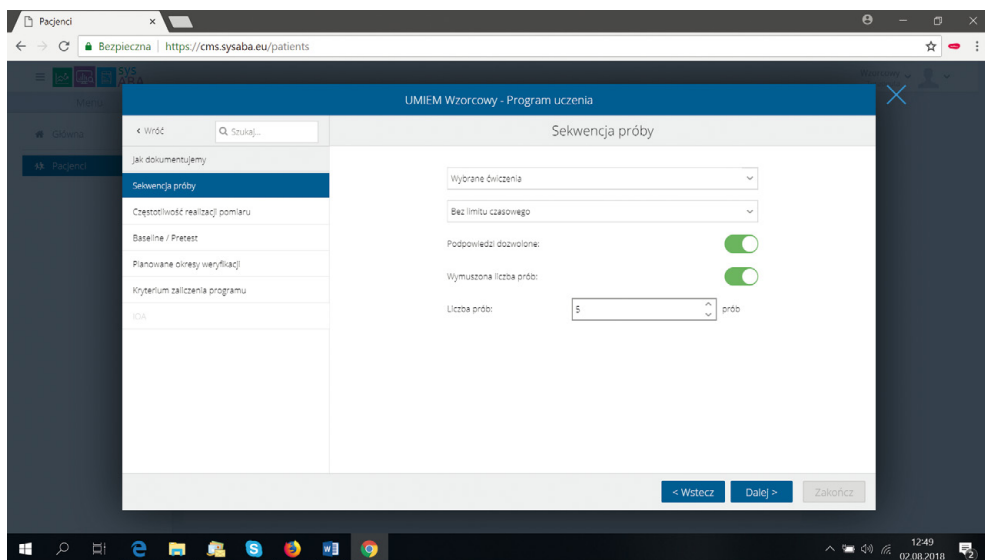
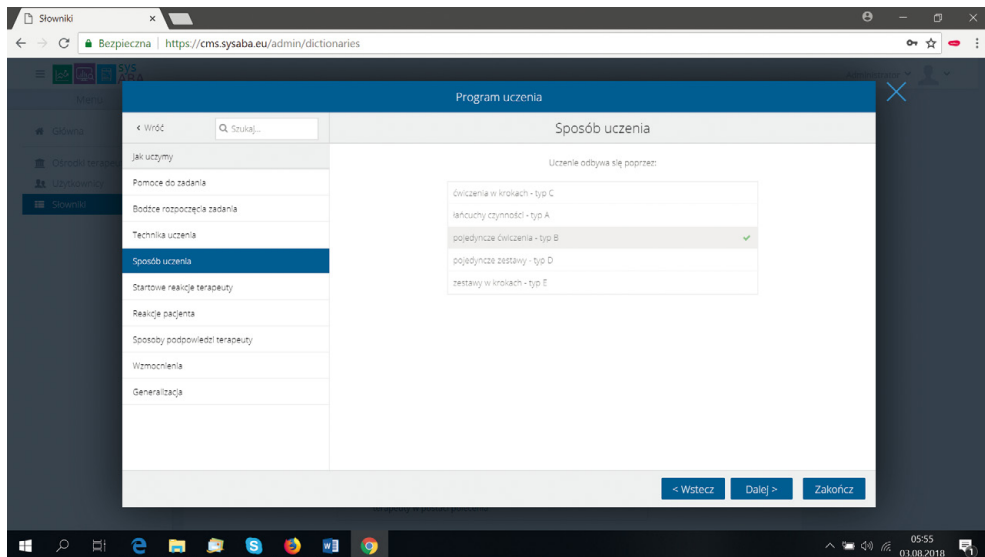
Po podaniu wyniku automatycznie aplikacja rozpoczyna naliczanie czasu do rozpoczęcia kolejnej próby.



Powyżej opisane postępowanie może być powtarzane niezliczoną ilość razy (ze względu na wybranie opcji notowań „bez wymuszonej liczby prób”). Do przeprowadzenia kolejnych notowań koniecznym jest uruchomienie notowania przyciskiem „Start”.

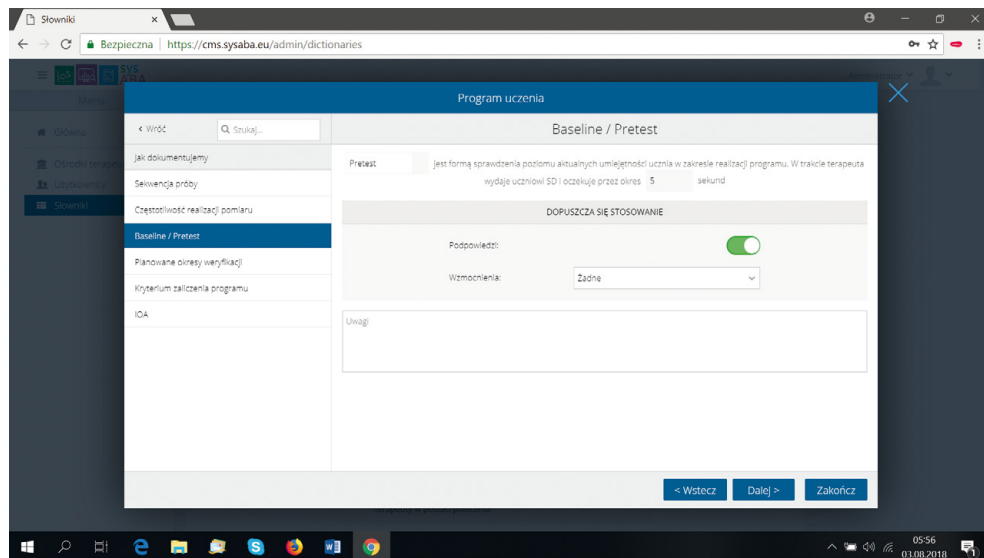
Pojedyncze ćwiczenie, typ B, z określeniem podpowiedzi.

Jak zostało wspomniane powyżej, w przypadku każdego wybranego rodzaju notowań możliwym jest oznaczenie notowania podpowiedzi (zapis procesu uczenia z zapisem podpowiedzi).

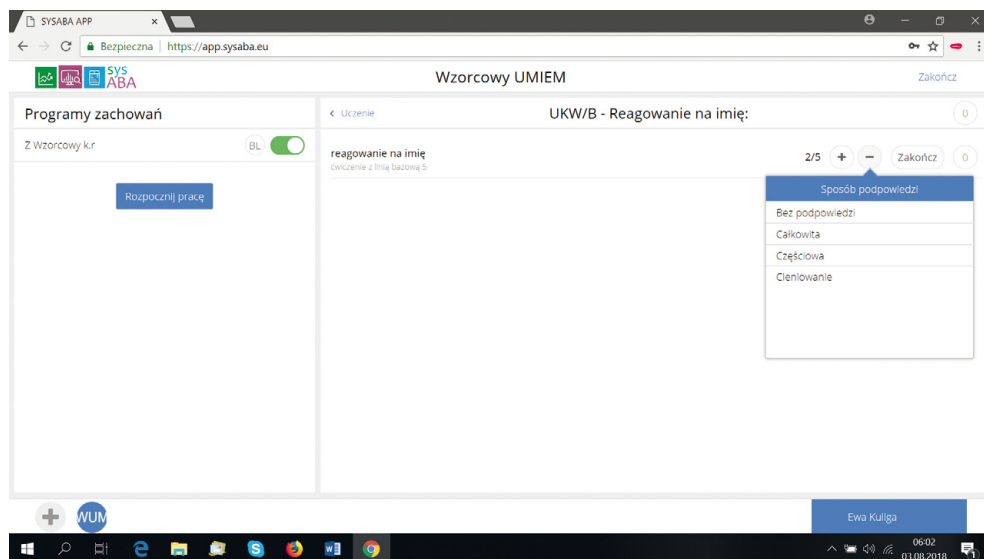


W przypadku rejestrowania podpowiedzi, pamiętaj również o tym, aby zaznaczyć je także przy preteście/baseline. Zaznaczenie, że podpowiedzi są rejestrowane odbywa

się poprzez przesunięcie „suwaka” obok podpowiedzi. Aktywne podpowiedzi podświetlone są na kolor zielony.



Rejestrowanie podpowiedzi widoczne będzie w aplikacji w momencie, gdy zostanie zaznaczony „-”.

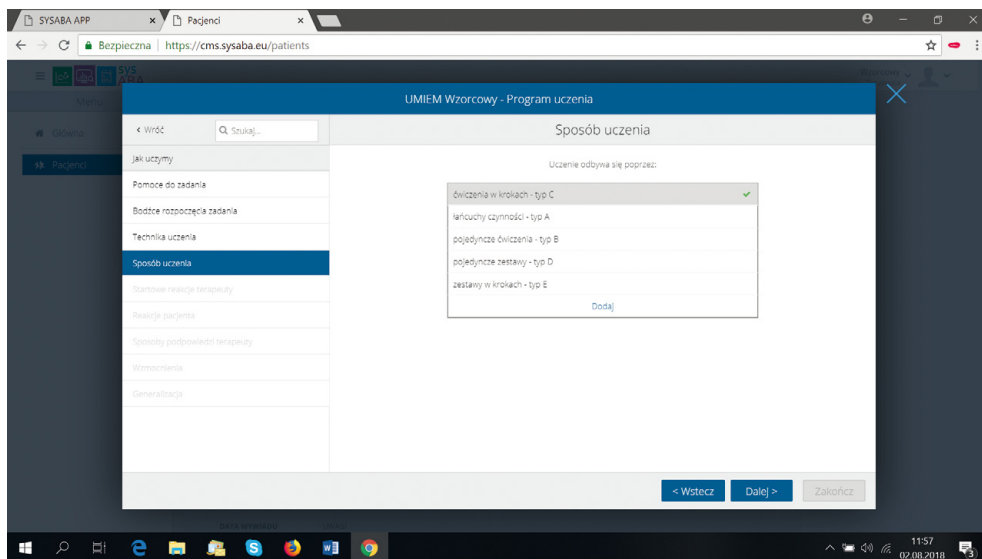


Pojawi się wtedy ze strony systemu prośba o zaznaczenie stopnia podpowiedzi. Wyboru dokonujesz poprzez kliknięcie we właściwy typ podpowiedzi.

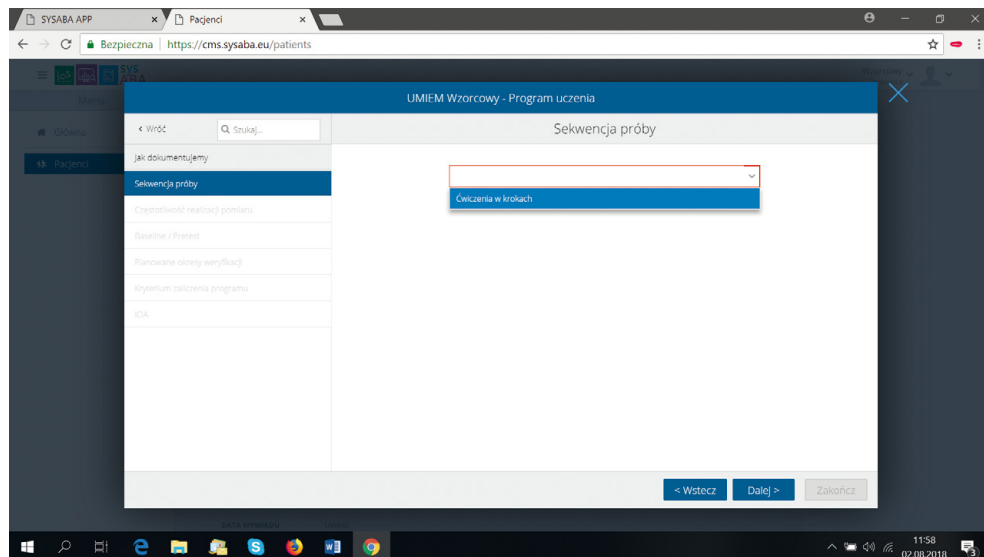
3. **POJEDYNCZE ĆWICZENIE W KROKACH – TYP C**

Kolejny rodzaj uczenia nowych umiejętności, jaki chcemy Ci przedstawić, to typ C – pojedyncze ćwiczenie w krokach.

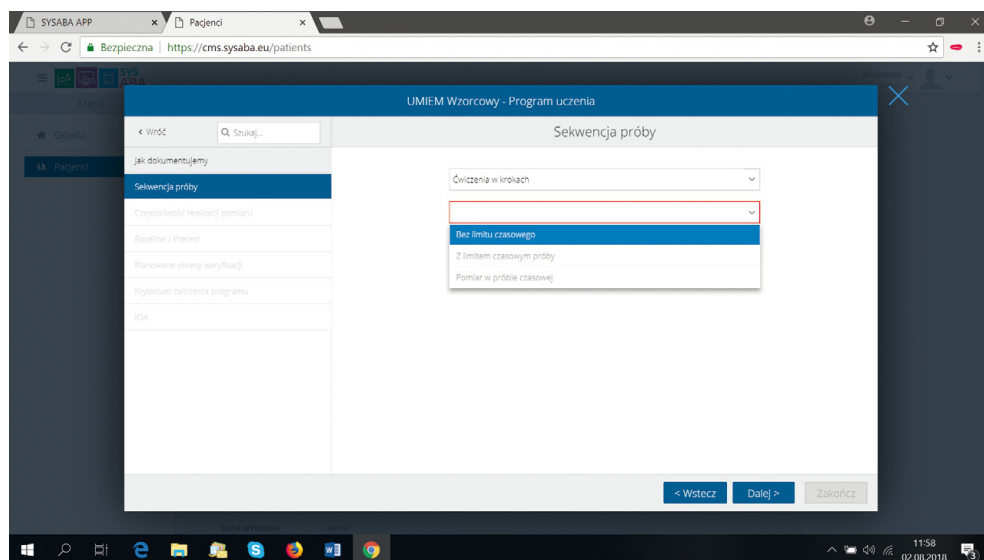
Aby w taki sposób rejestrować umiejętność musisz w sposobie uczenia wybrać: „ćwiczenia w krokach – typ C”.

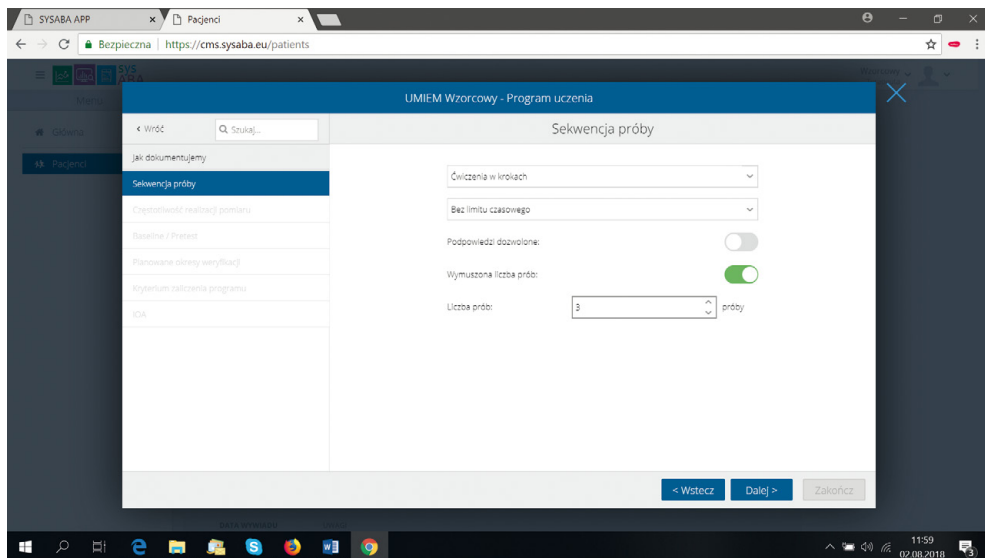


Taki wybór sposobu uczenia powiązany jest z określoną przez system sekwencją próby „Ćwiczenia w krokach”.

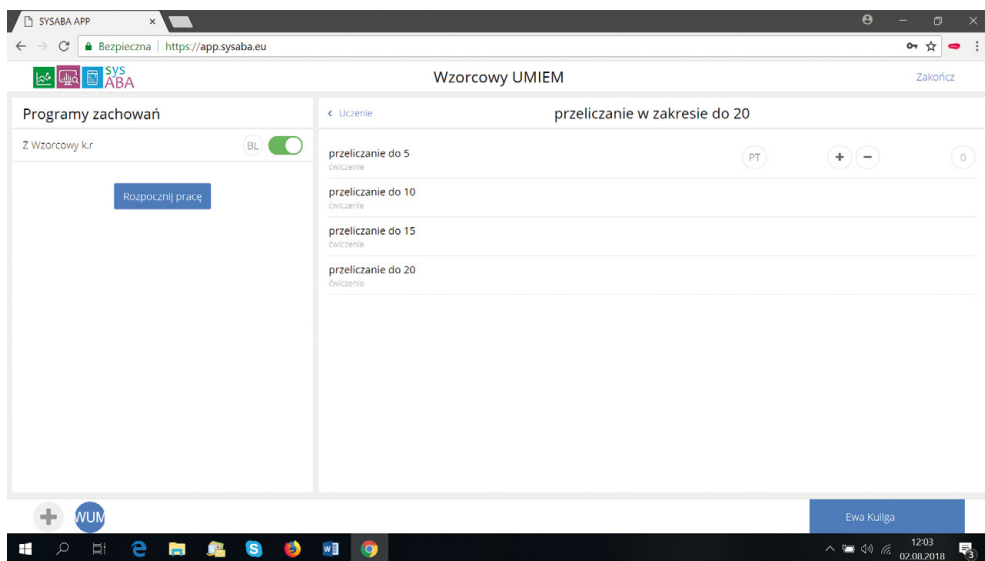


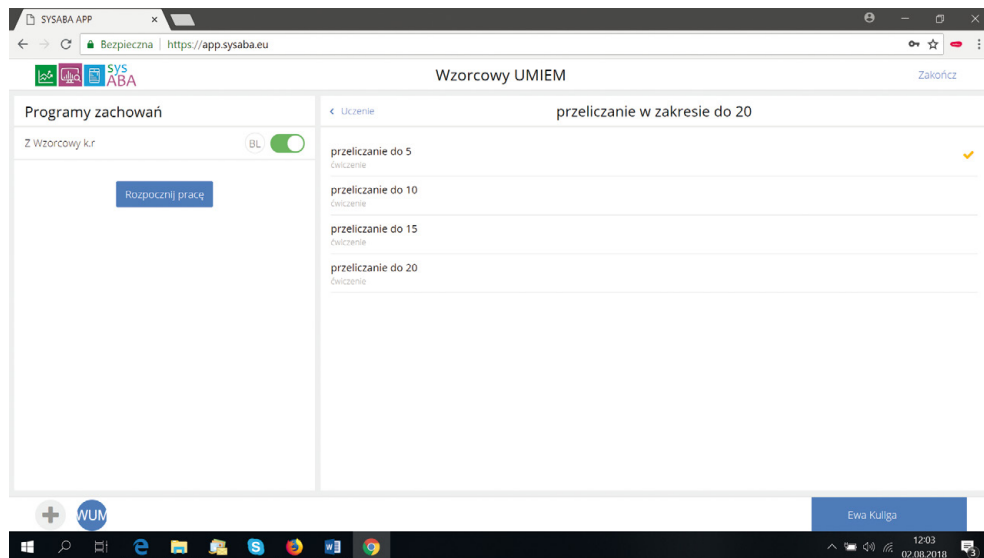
Następnie musisz ustalić czy: pomiar będzie się wiązał z próbą czasową, rejestracją podpowiedzi i określoną liczbą prób (podobnie, jak miało to miejsce w przypadku poprzedniego typu zadania).





Wybór uczenia poprzez pojedyncze zadanie realizowane w krokach, w aplikacji wiąże się z widokiem na wszystkie kroki w danym zadaniu, ale z możliwością zarejestrowania tylko tego, który aktualnie jest realizowany.

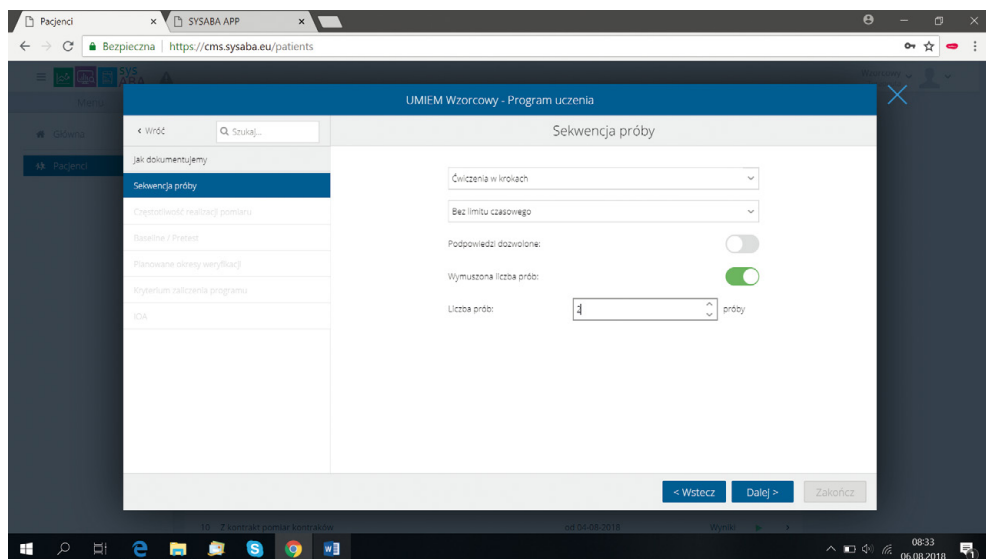
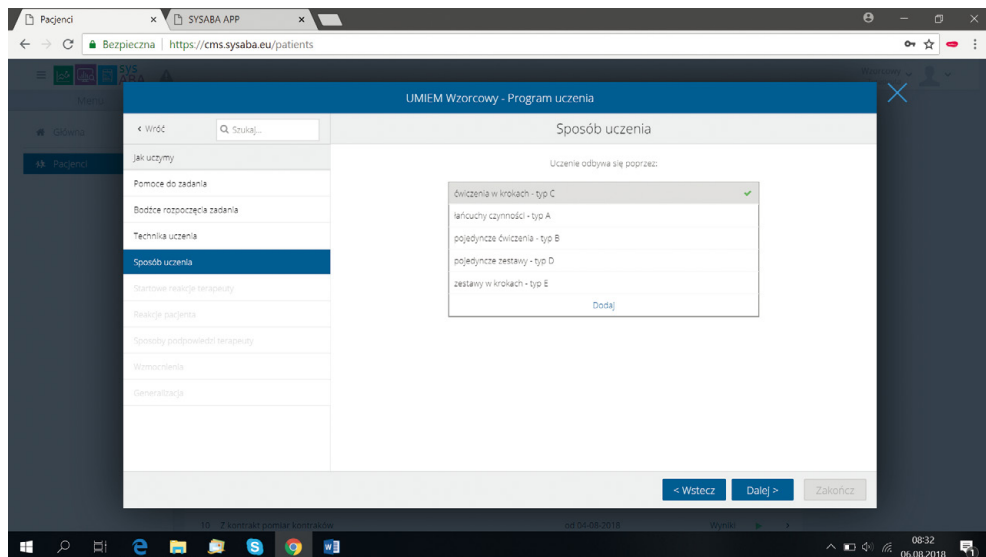




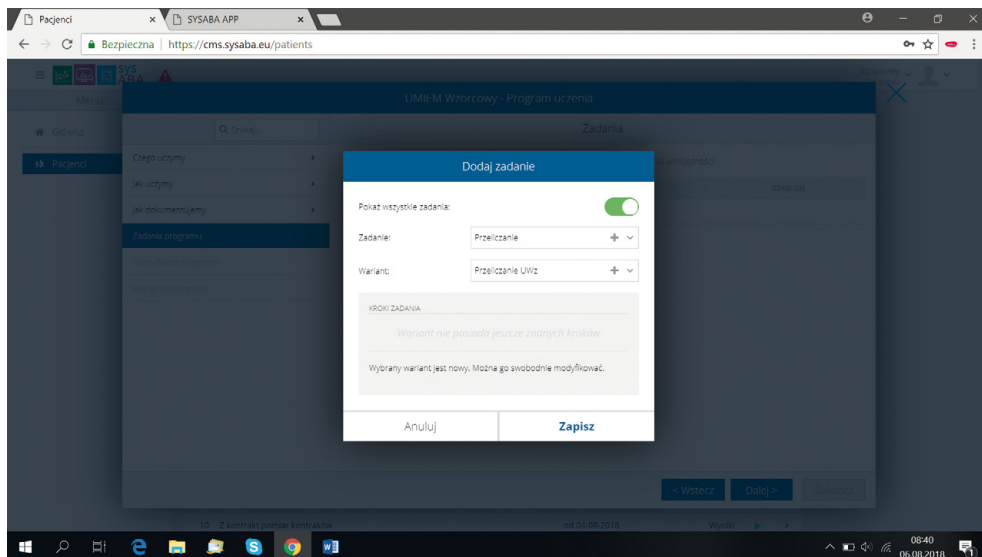
4. ***ĆWICZENIE W KROKACH Z OKREŚLENIEM LINII BAZOWEJ – TYP C I E***

W przypadku niektórych programów będziesz miał Użytkownika możliwość wyboru jeszcze innego sposobu notowania, niż te, które zostały przedstawione powyżej. Mówimy tu o notowaniu z określeniem linii bazowej. W przypadku tego rodzaju notowań, dostępne one będą tylko w przypadku notowania ćwiczeń w krokach (typ C) lub zestawów w krokach (typ E). Konfigurowanie takiego programu wygląda w sposób następujący.

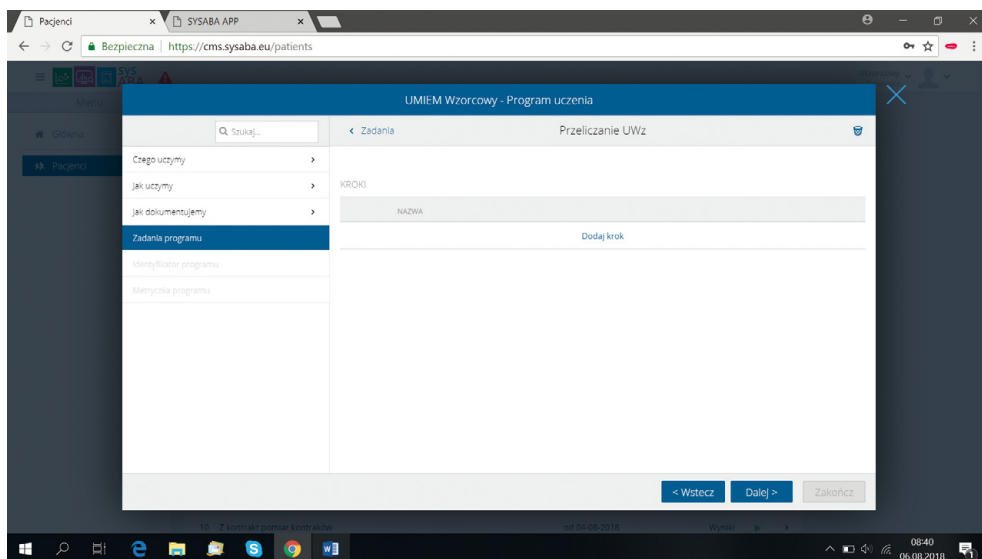
Najpierw wybrać powinieneś odpowiedni sposób uczenia (typ C – ćwiczenia w krokach), które będą wiązały się z podobnymi możliwościami wyboru sekwencji próby, jak opisane w poniższym przykładzie.

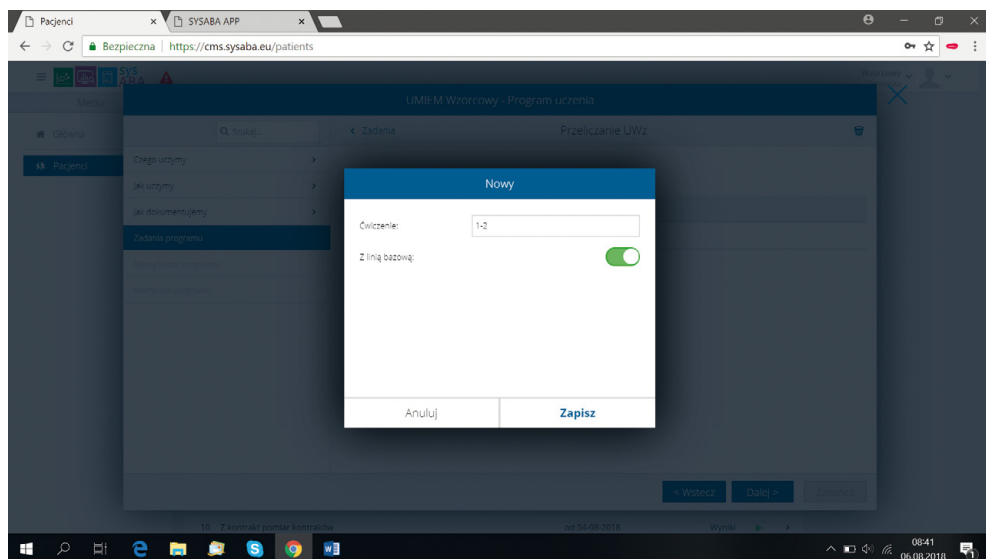
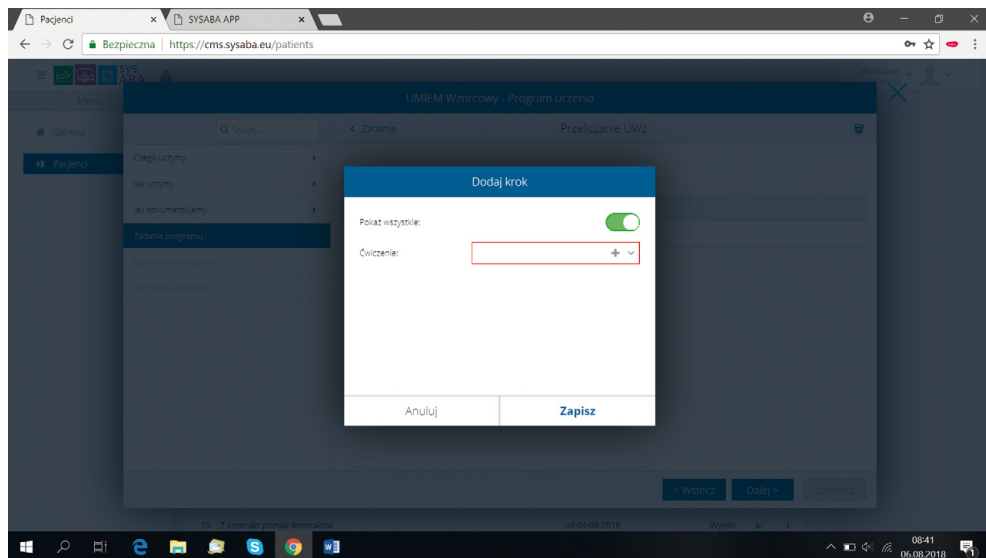


W zadaniach, które będą realizowane w programie, w przypadku nowych, ustalonych przez użytkownika zadań, powinieneś wybrać „Dodaj zadanie”.

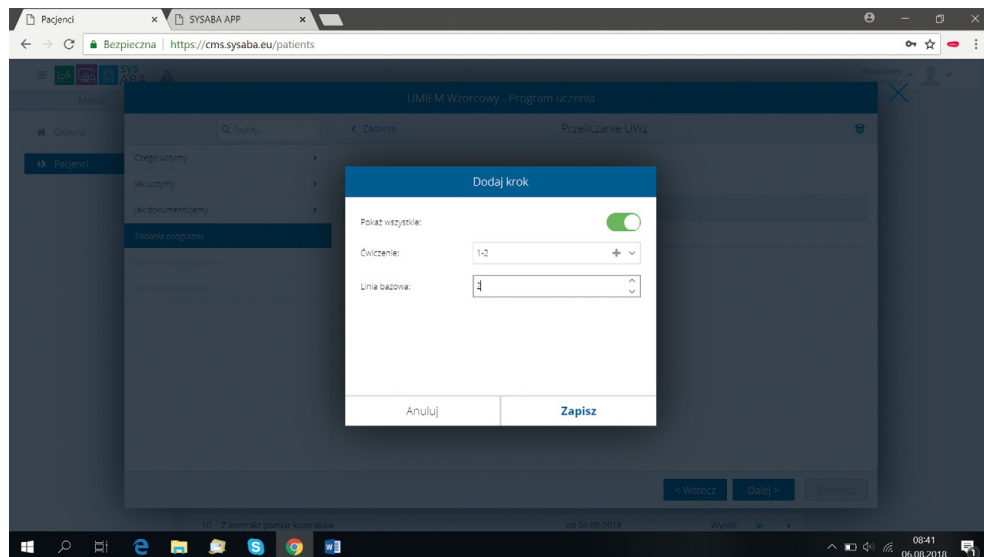


A po dodaniu zadania i jego odpowiedniego wariantu – dodanie kroku.

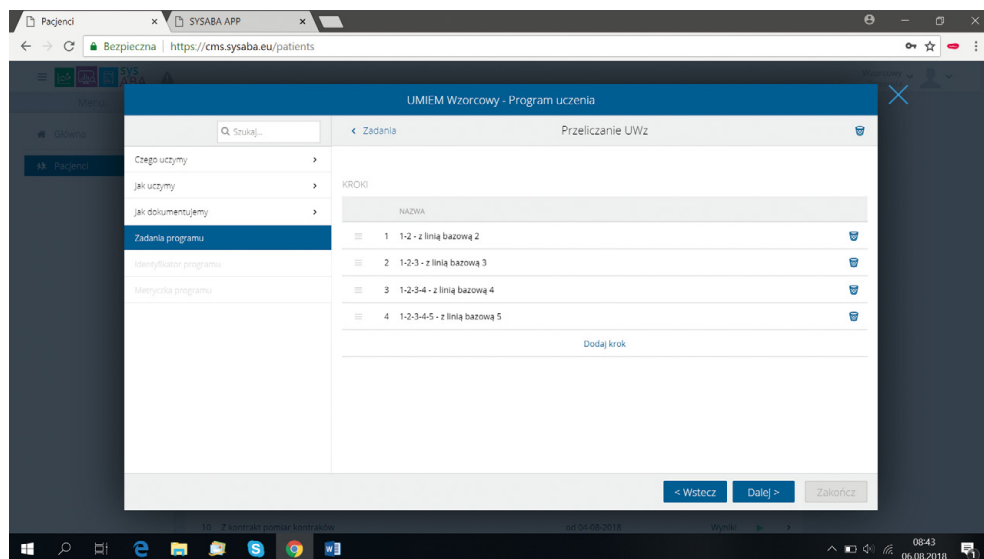




Odblokowanie linii bazowej polega na przesunięciu „suwaka” (widocznym po odblokowaniu w kolorze zielonym).



Wybór notowania z linią bazową wiąże się z koniecznością określenia poziomu linii bazowej (osiągnięcie linii bazowej jest konieczne do zaliczenia zadania). Linia bazowa dla kolejnych zadań kroków może być na różnym poziomie.



Tak ustawione notowanie, w aplikacji wiąże się z koniecznością rozpoczęcia notowań poprzez przycisk „Start”.

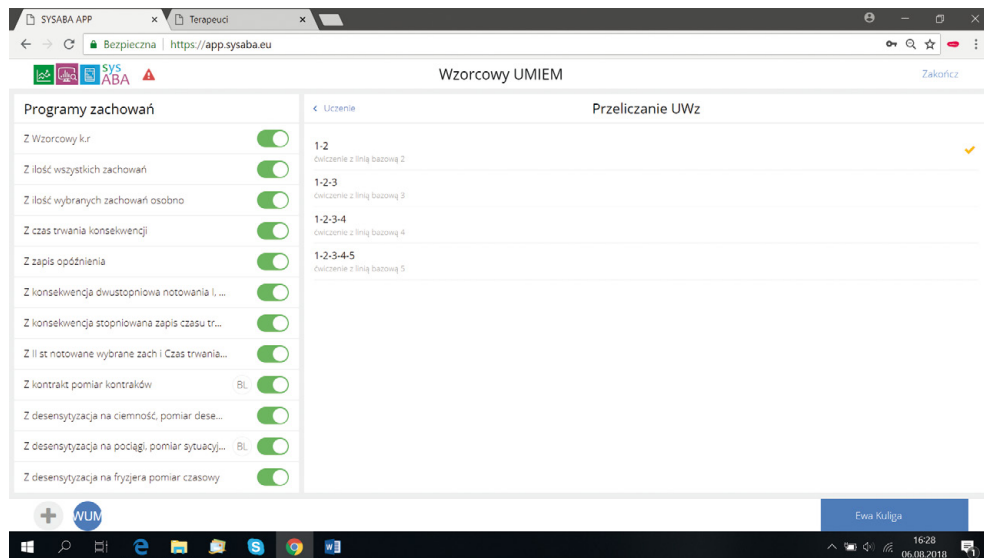
The screenshot displays the 'Wzorcowy UMIEM' interface. On the left, under 'Programy zachowań', there are 12 items, each with a green toggle switch turned on. On the right, under 'Przeliczenie UWz', there is a list of items: 1-2 (Odczucie z linią bazową 2), 1-2-3 (Odczucie z linią bazową 3), 1-2-3-4 (Odczucie z linią bazową 4), and 1-2-3-4-5 (Odczucie z linią bazową 5). A 'Start' button is visible next to the first item. The user's name 'Ewa Kułaga' is shown in the bottom right corner.

Po rozpoczęciu notowań poprzez „+”/”-” zaznaczasz reakcję pacjenta.

This screenshot shows the same interface as the previous one, but with the '1-2' item in the 'Przeliczenie UWz' section updated to show '1+2/2' and a red minus sign, indicating a patient reaction. A 'Zakończ' button is now visible next to the '1-2' item. The user's name 'Ewa Kułaga' remains in the bottom right corner.

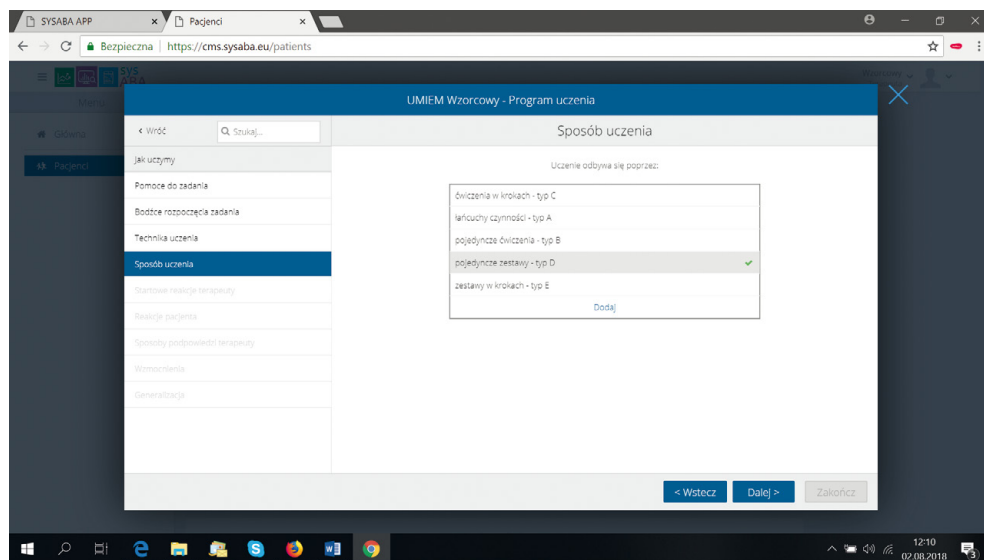
Obok przycisków „+”/”-” widoczna jest zawsze informacja, ile prób zostało wykonanych poprawnie (czarna cyfra), a ile niepoprawnie (czerwona)/w stosunku do wszystkich prób.

Koniec notowania danej próby jest związany z koniecznością naciśnięcia przycisku „Zakończ”.

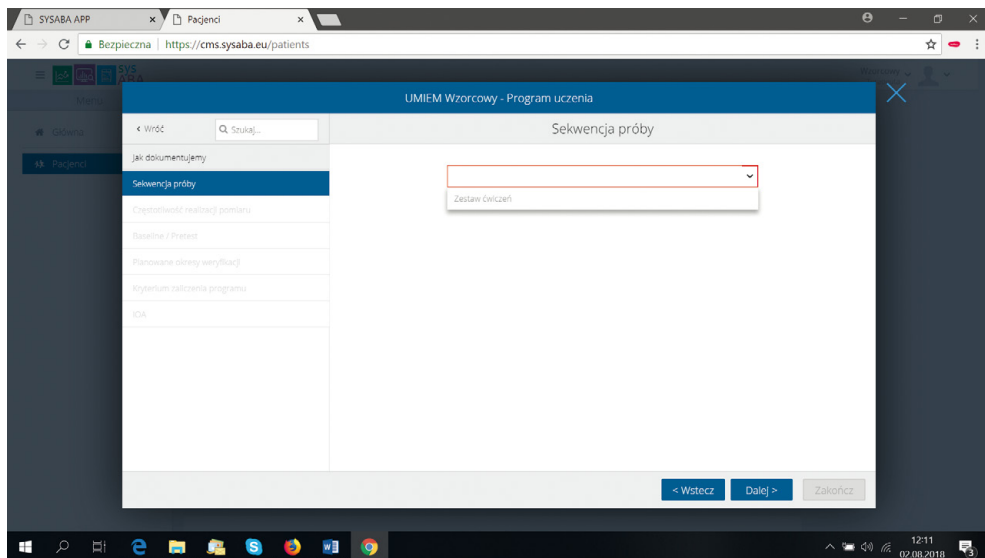


5. POJEDYNCZE ZESTAWY – TYP D.

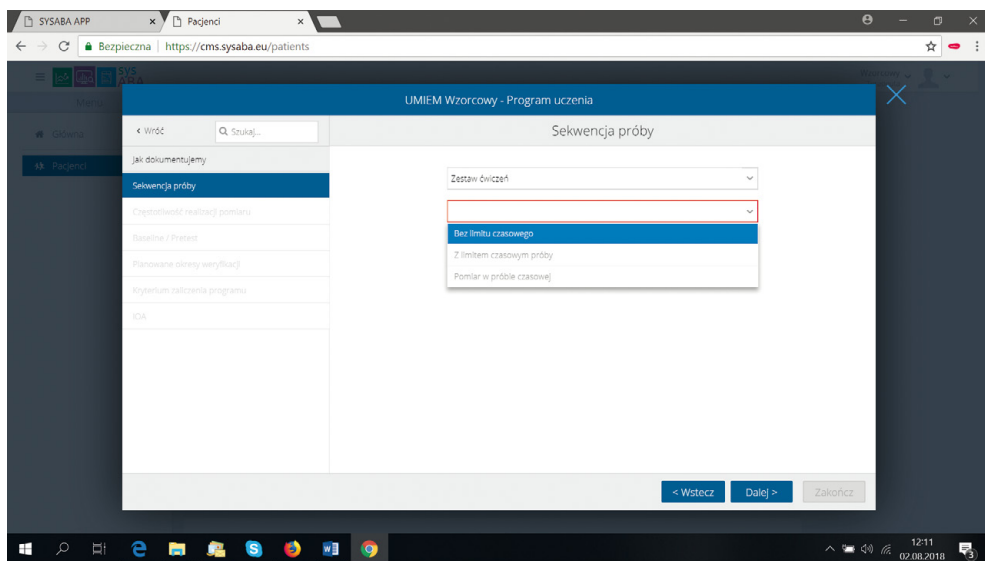
W przypadku uczenia umiejętności w zestawach (zestawy składają się z kilku elementów), w sposobie uczenia powinieneś zaznaczyć: „pojedyncze zestawy – typ D”.

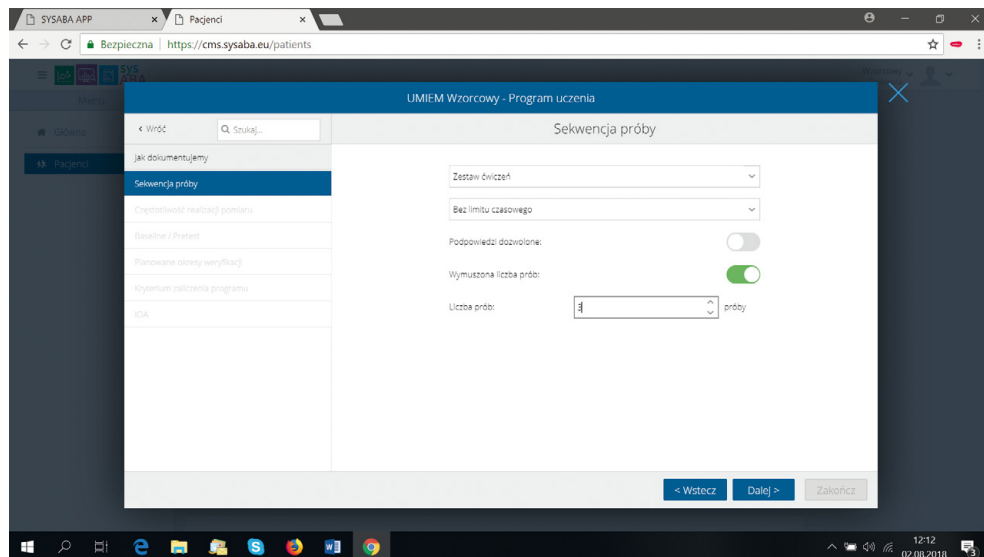


Taki wybór uczenia powiązany jest z sekwencją próby „Zestawy ćwiczeń”.

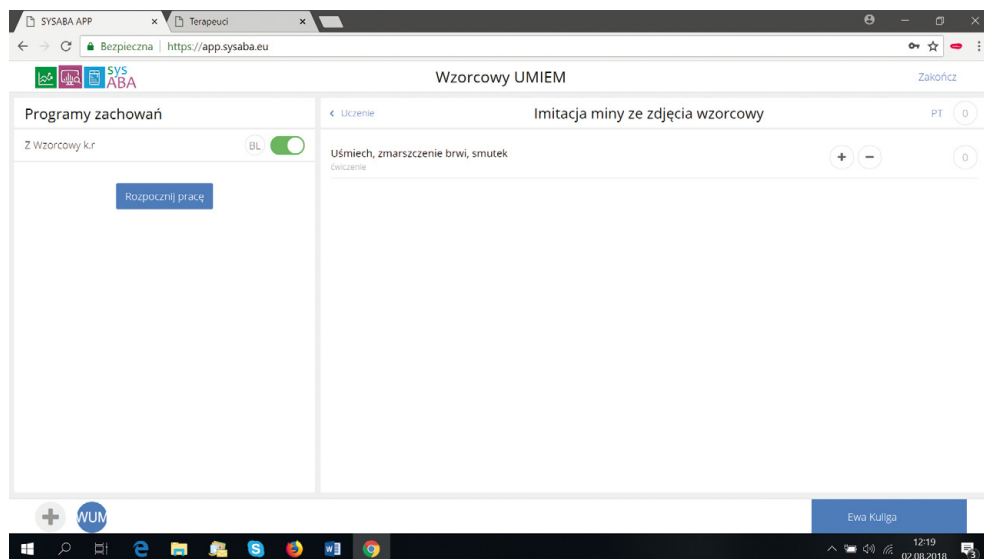


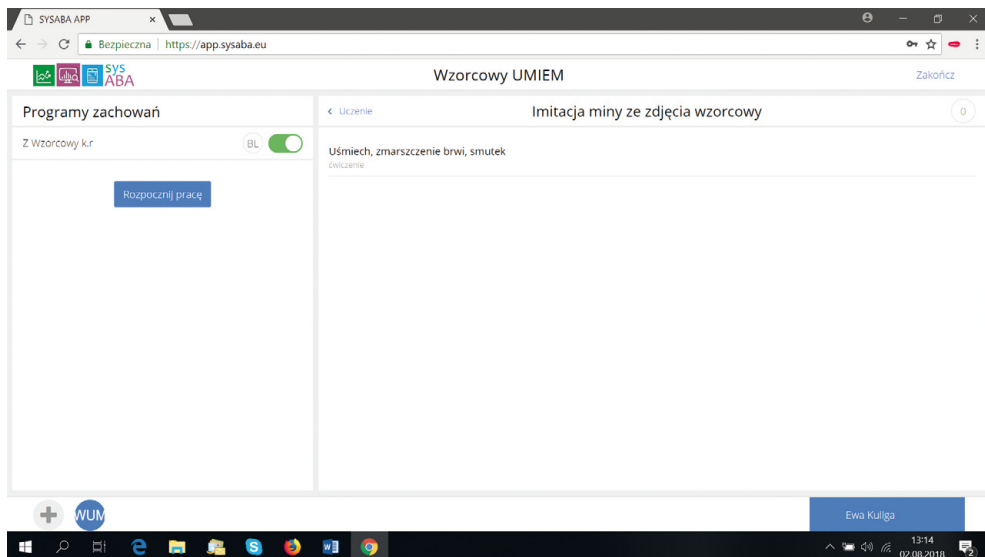
Podobnie jak w poprzednich typach zadań, także i tu możesz Użytkownika uczyć umiejętności w próbie czasowej, rejestrować podpowiedzi oraz określić rejestrowana liczbę prób.





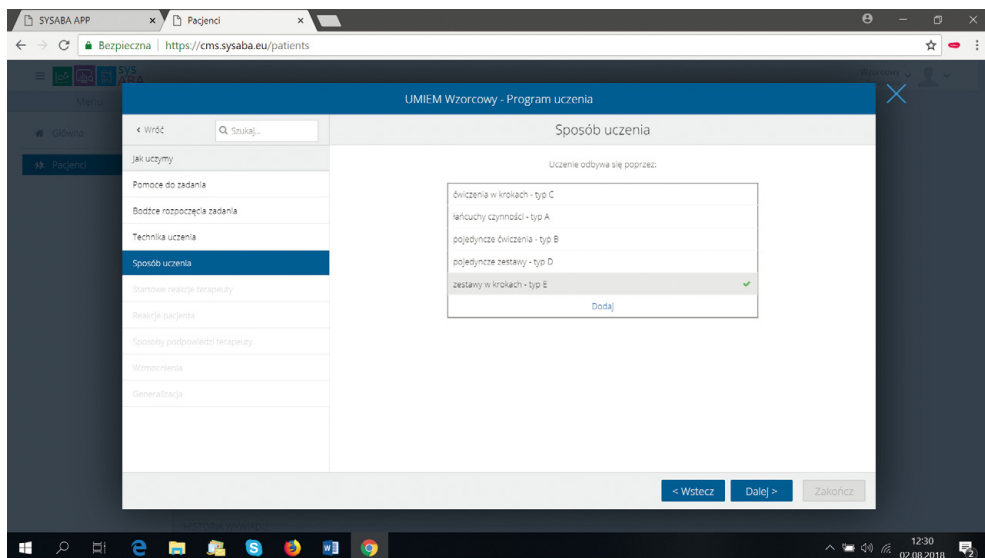
Taki wybór uczenia w aplikacji daje podobny widok, jak w poprzednich typach uczenia.

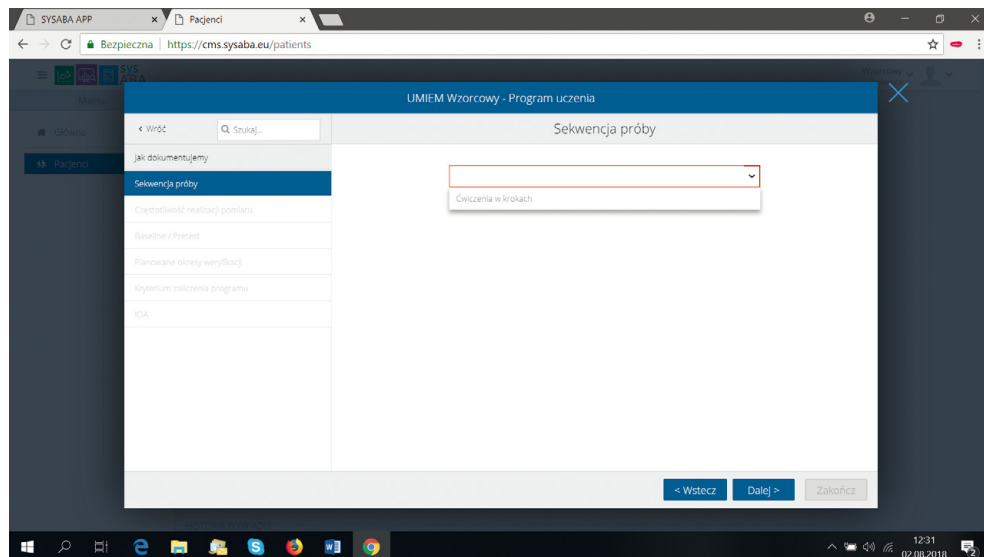




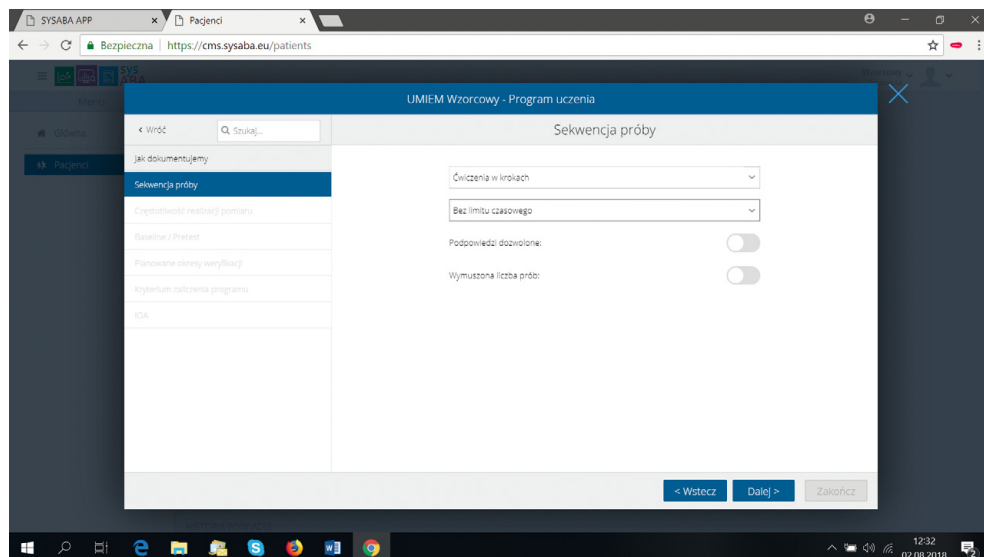
6. Zestawy w krokach – Typ E

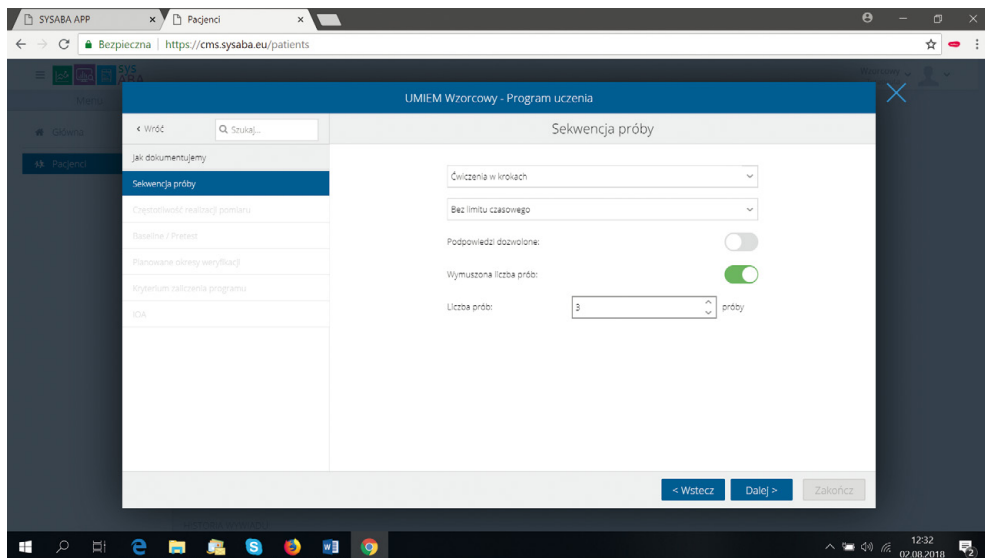
Uczenie umiejętności w zestawach ćwiczeń możliwe jest również poprzez podzielenie ich na kroki. Taki wybór sposobu uczenia wiąże się z koniecznością wyboru: „zestawów w krokach – typ E” i powiązany jest z sekwencją próby: „Ćwiczenia w krokach”.



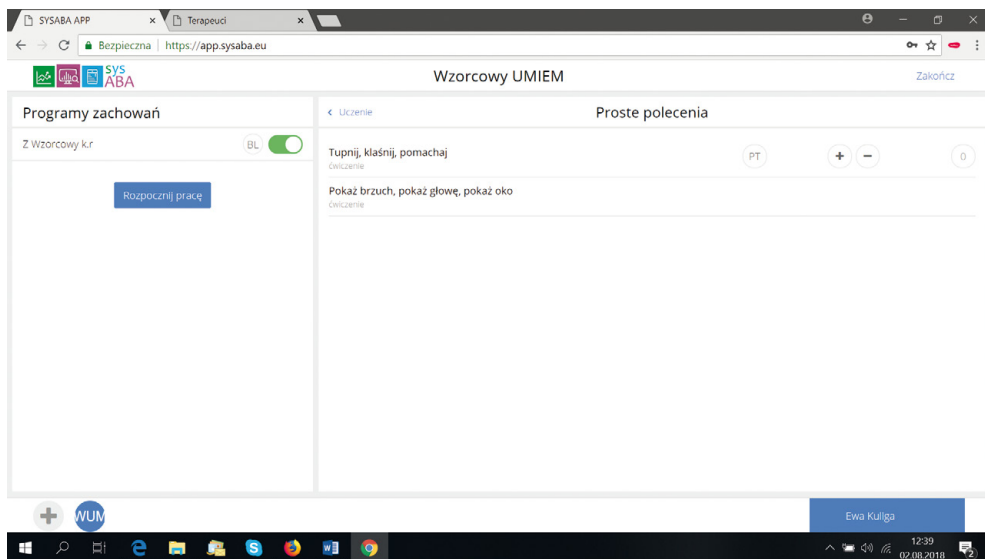


Podobnie jak w poprzednich typach uczenia, możesz zaprogramować uczenie w próbie czasowej, z rejestracją podpowiedzi z określoną liczbą prób.

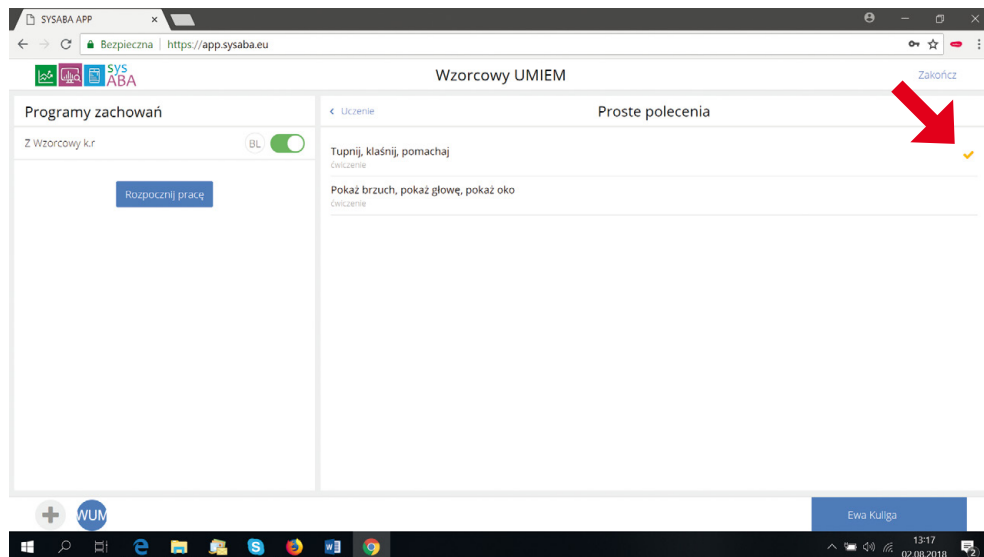




Uczenie zestawów w krokach daje w aplikacji widok na wszystkie kroki zestawu, z możliwością zarejestrowania tylko tego, który aktualnie jest w notowaniu.



Zanotowanie zadania, podobnie jak w innych typach uczenia powiązane jest z informacją w postaci „ptaszka”.



WARIANTY KONFIGURACJI NOTOWAŃ DLA PROGRAMÓW ZACHOWAŃ

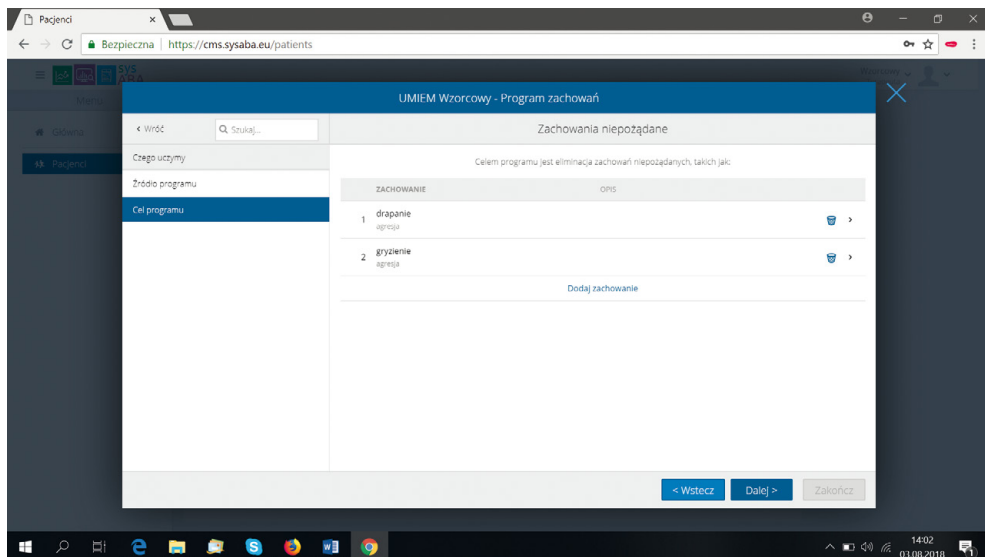
W tym podrozdziale przedstawimy Ci Czytelniku, najważniejsze konfiguracje dotyczące programów zachowań trudnych i ich widoki w aplikacji tabletovej. Podział poszczególnych możliwości został oparty o możliwe w SYSABA sposoby pracy i ich powiązanie z: konsekwencjami (reaktywną i stopniowaną), kontraktami i desensytyzacją.

Chcemy zaznaczyć, że poniższe opisy przykładowych możliwych konfiguracji, ilustrują jedynie najpopularniejsze notowania, natomiast niewątpliwie nie zamykają katalogu możliwości.

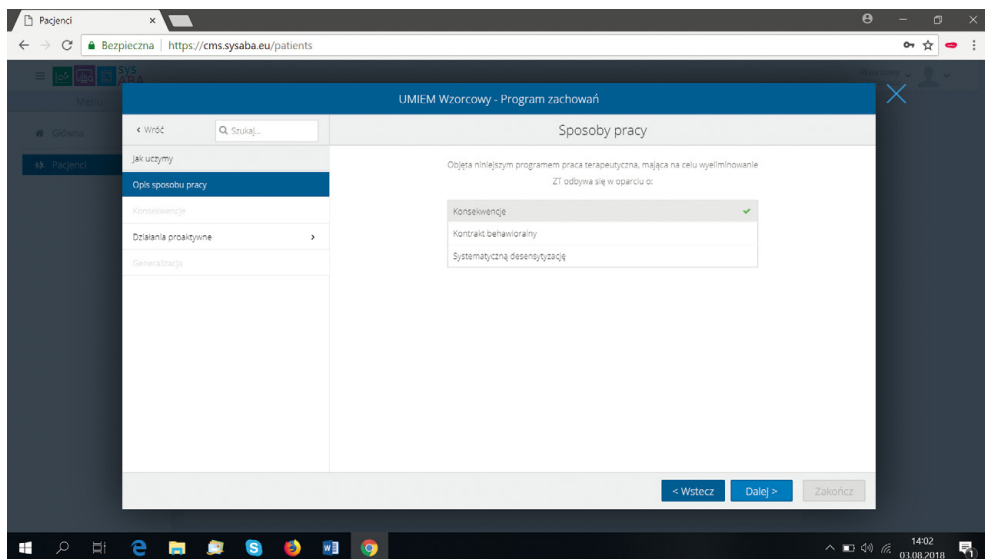
1. **KONSEKWENCJA REAKTYWNA**

Pomiar zapisu zdarzenia dla wszystkich zachowań w programie opartym o konsekwencję reaktywną (w przykładzie rejestrowana jest ilość zachowań).

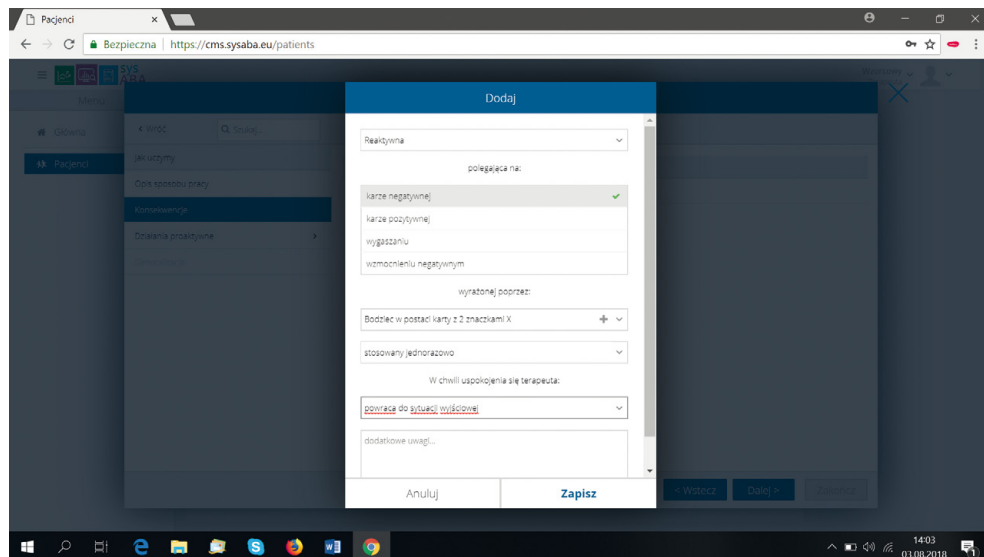
Podczas pisania programu (szczegółowo opisane w poprzednim – VI rozdziale) byłeś proszony o określenie zachowań, które będą podlegały modyfikacji.



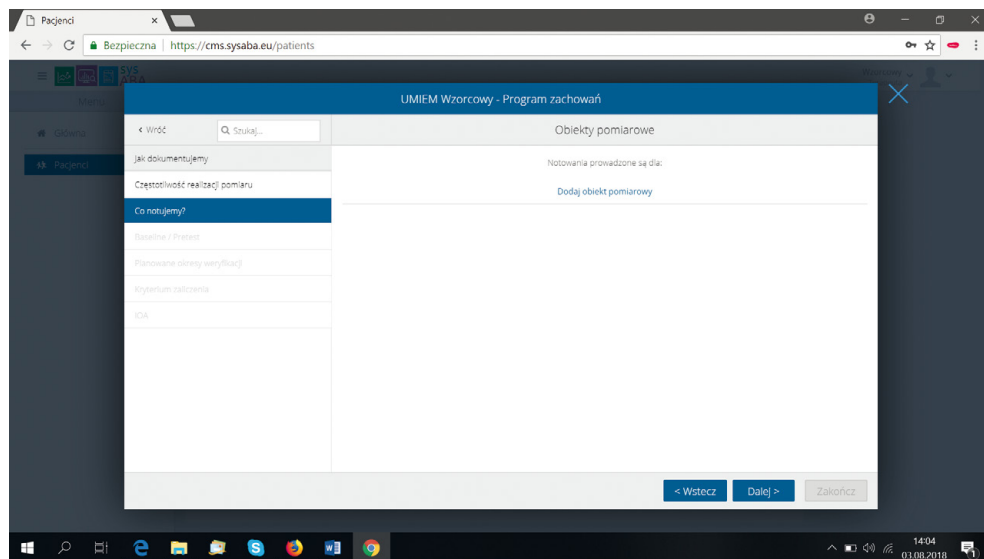
A następnie wybierzesz, jaki sposób pracy w stosunku do wybranych zachowań będzie używany:



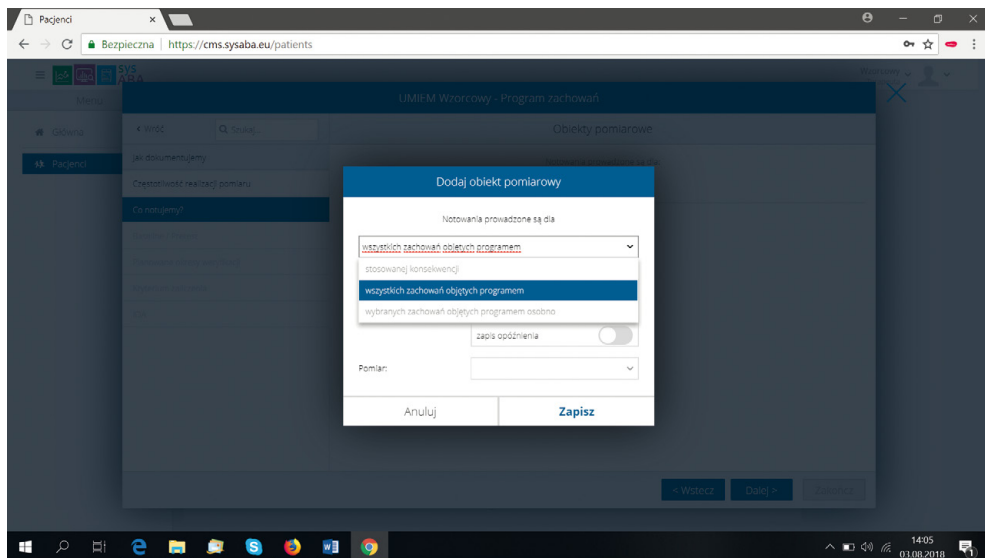
a także dokonasz też dookreślenia działań:



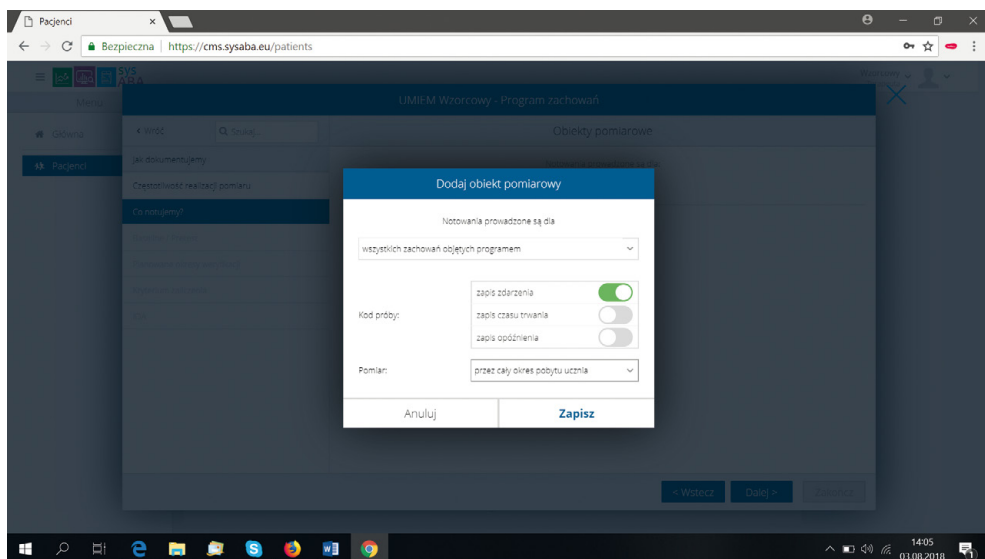
Następnie stanęło przed Tobą zadanie ustalenia, jakie parametry będą podlegały pomiarowi (określenie „objektu pomiarowego”).



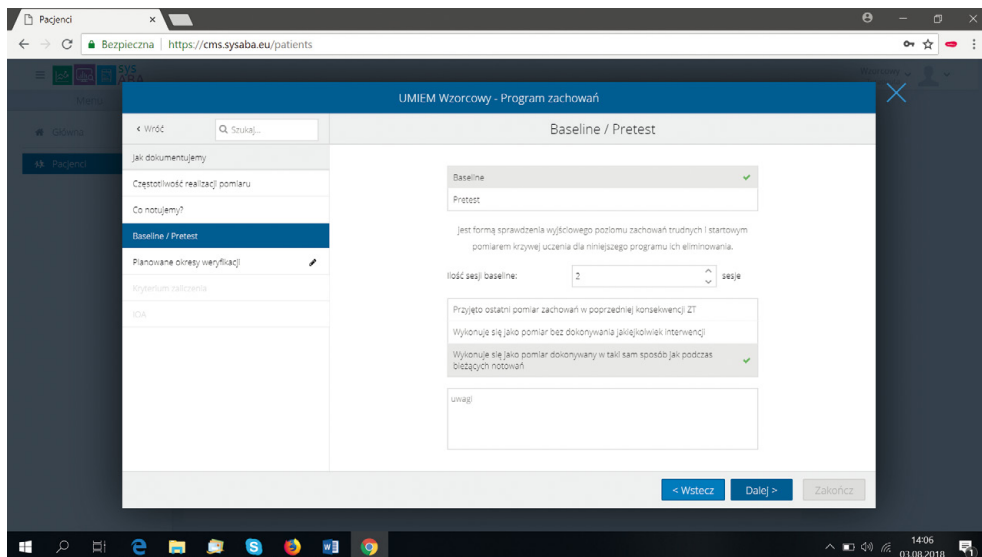
Notowania mogą być prowadzone dla stosowanej konsekwencji oraz wszystkich lub wybranych zachowań.



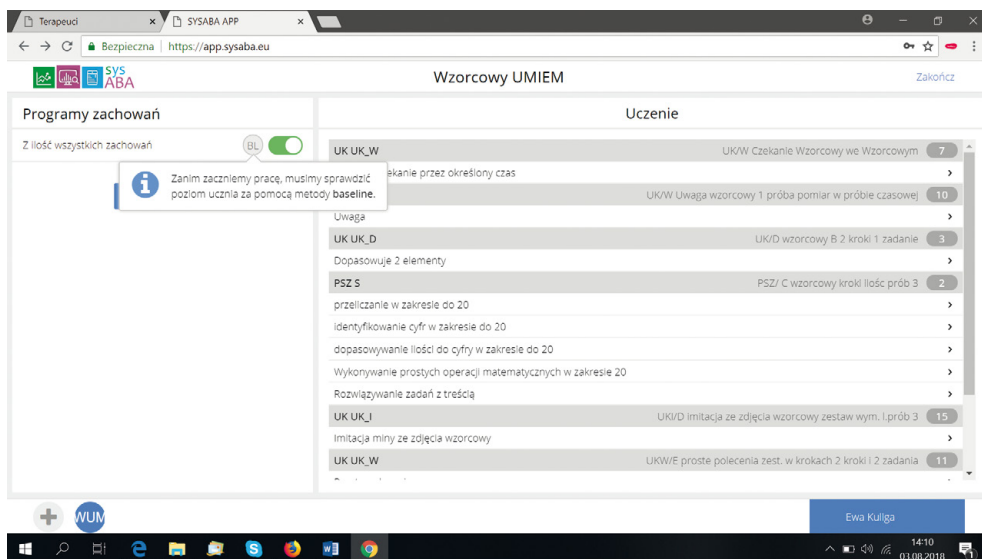
W przykładzie, który chcemy teraz omówić, pomiar dotyczy wszystkich zachowań, które objęte są programem. Dla zachowań tych prowadzony będzie zapis zdarzenia (czyli każde wystąpienie = 1). W tym przypadku konfiguracja powinna wyglądać następująco:



Dodatkowo, w opisywanym przez nas przykładzie, wybraliśmy taki sposób konfiguracji baseline:



Przy takim ustawieniu, pracę z aplikacją będziesz musiał rozpocząć od wystartowania notowania baseline („suwak” obok baseline widoczny w kolorze zielonym), poprzez przycisk „Rozpocznij”.

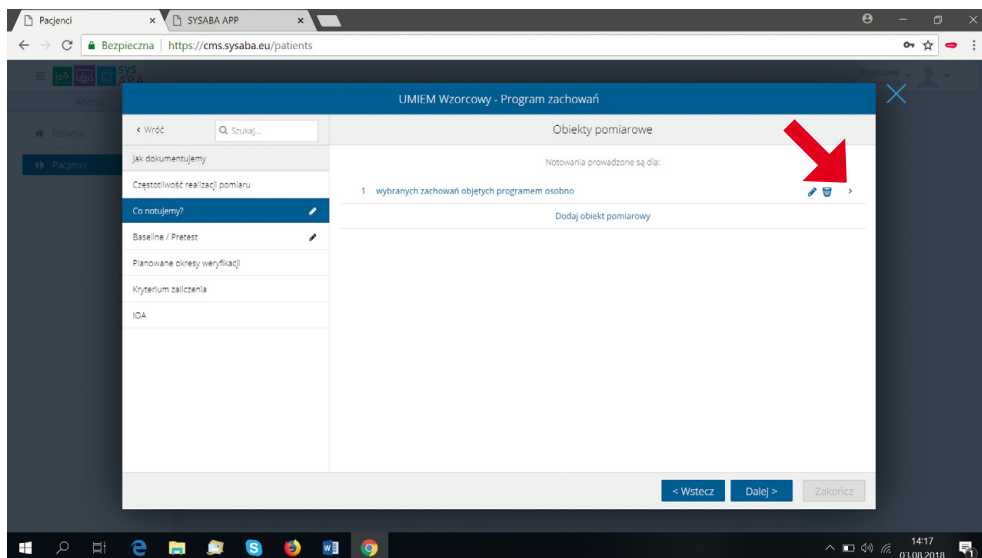
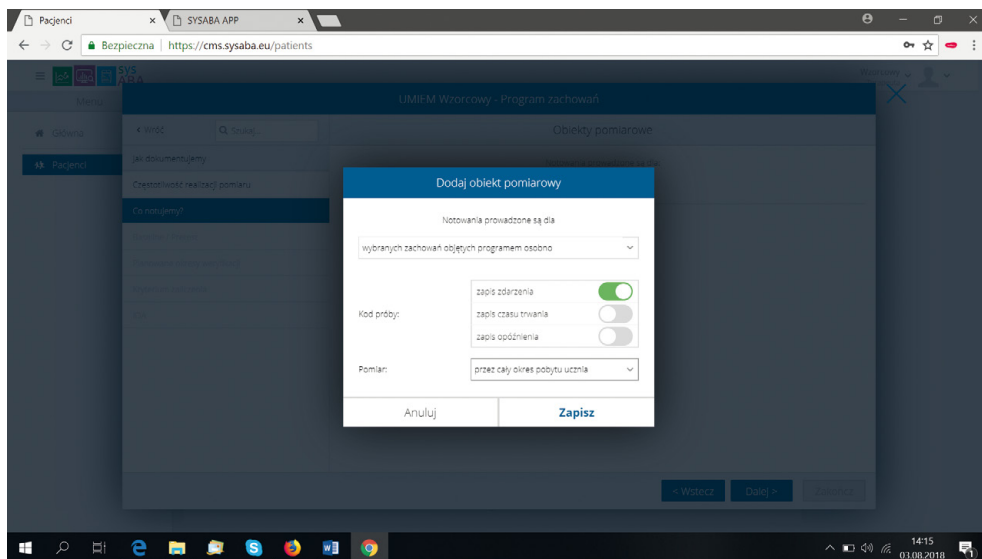


Po uruchomieniu notowań w polu zachowań aplikacji widoczne będą poszczególne zachowania, które zostały opisane w programie.

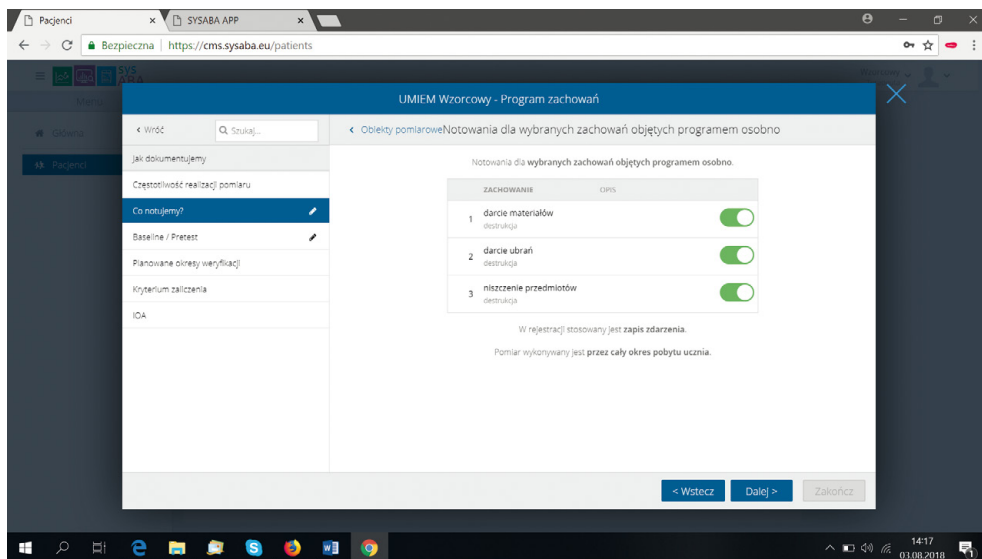
Notowanie w aplikacji przy tym sposobie notowania, który aktualnie opisujemy (zapis zdarzenia dla wszystkich zachowań, przez cały dzień) jest proste. Polega po prostu na kliknięciu w pomarańczowy kwadrat. Ilość zarejestrowanych już zachowań widoczna jest w prawym górnym rogu pomarańczowego kwadratu.

Pomiar zapisu zdarzenia dla wybranych zachowań w przypadku konsekwencji reaktywnej.

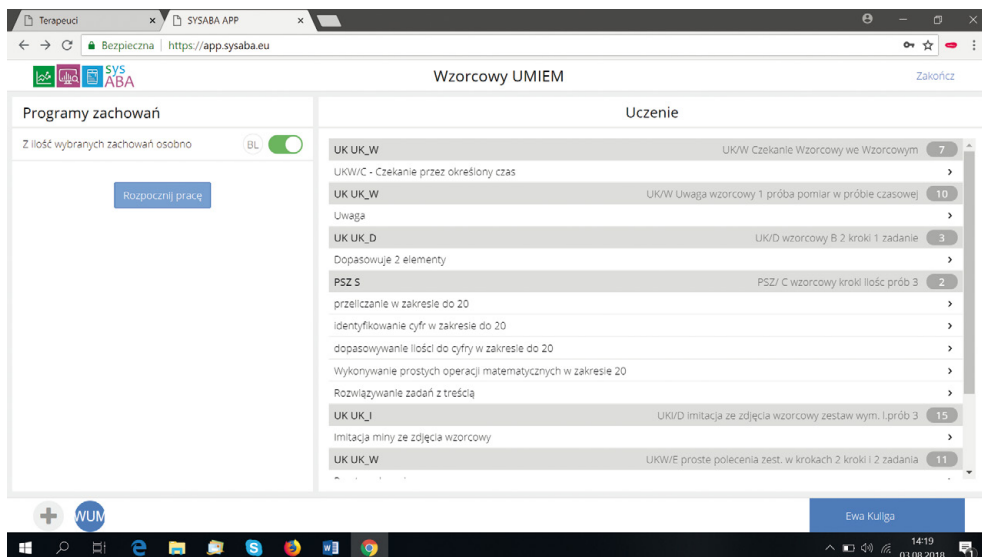
Pierwsze etapy konfigurowania programu (w tym i kolejnych przykładach) są identyczne z opisanymi powyżej (w przykładzie a)). Dlatego zaczniemy opis od „Obiektu pomiarowego”. W tym przypadku nasza konfiguracja powinna wyglądać następująco:

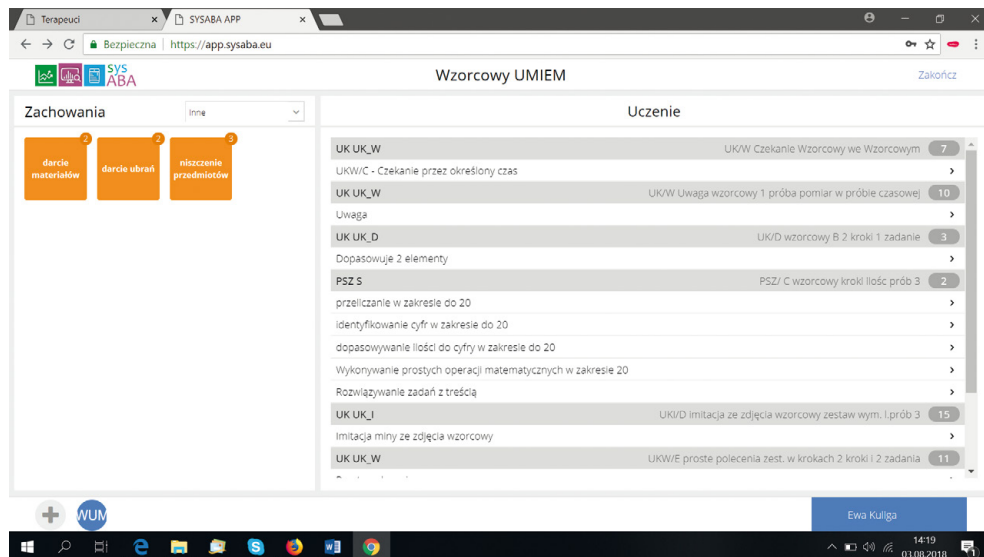


Po określeniu zachowań i sposobu pomiaru w oknie „Obiekty pomiarowe” widoczne są ustalone przez Ciebie sposoby rejestracji. Obok „wybranych zachowań” widoczne są ikony („kosz”, „pisak” i „strzałka”). Poprzez strzałkę powinieneś rozwinąć to okno do planszy, na której dokonujesz ustalenia, które zachowania będą podlegały pomiarowi. Pamiętaj – możesz dowolnie wybrać zachowania. Odblokowujesz je poprzez „suwak” (podświetlasz na zielono).



Takie ustawienie notowań, zaowocuje w aplikacji tym, że każde zachowanie, które podlega pomiarowi określone jest w osobnym kwadracie.

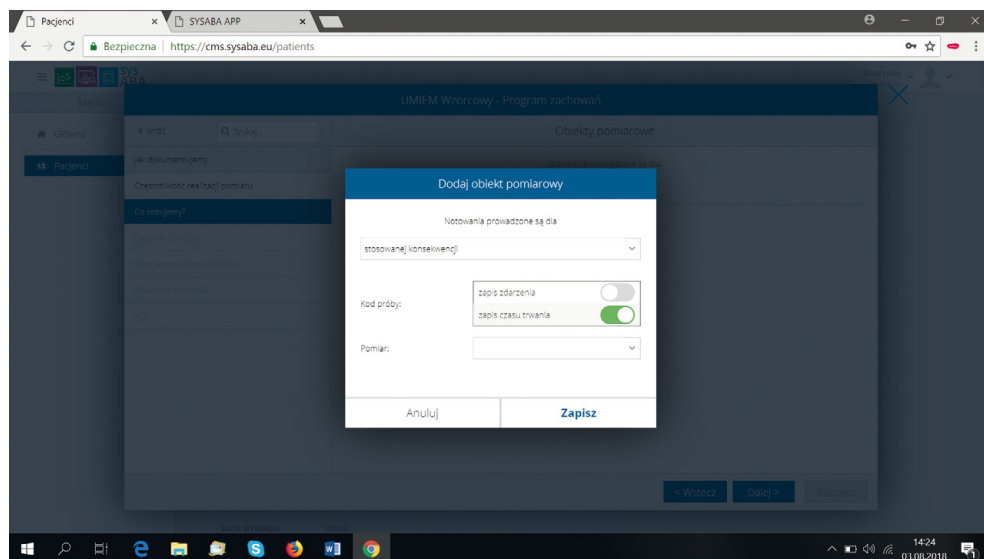




Natomiast samych pomiarów dokonujesz jak poprzednio – przez kliknięcie.

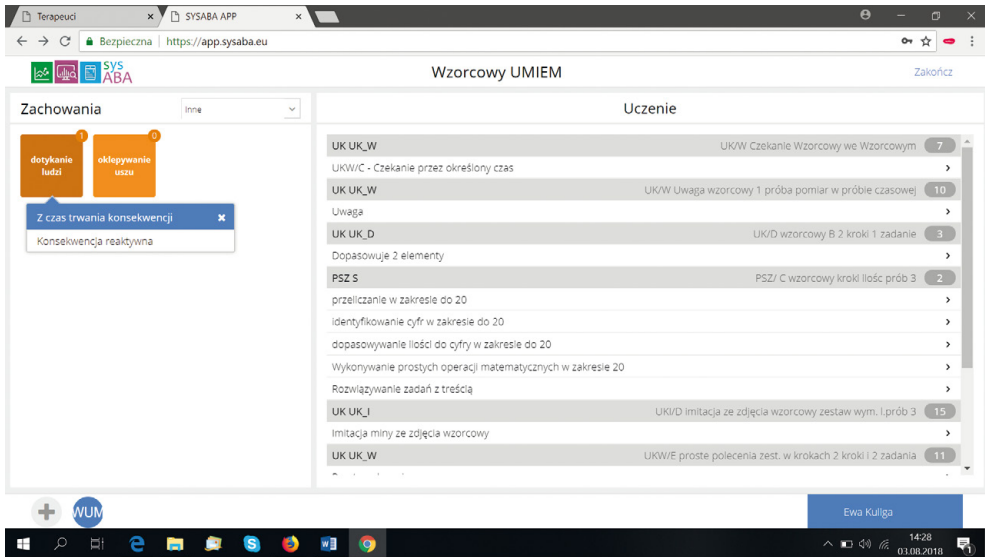
Zapis czasu trwania konsekwencji w programie z konsekwencją reaktywną

W tym przypadku „Obiekt pomiarowy” powinien zostać skonfigurowany następująco:

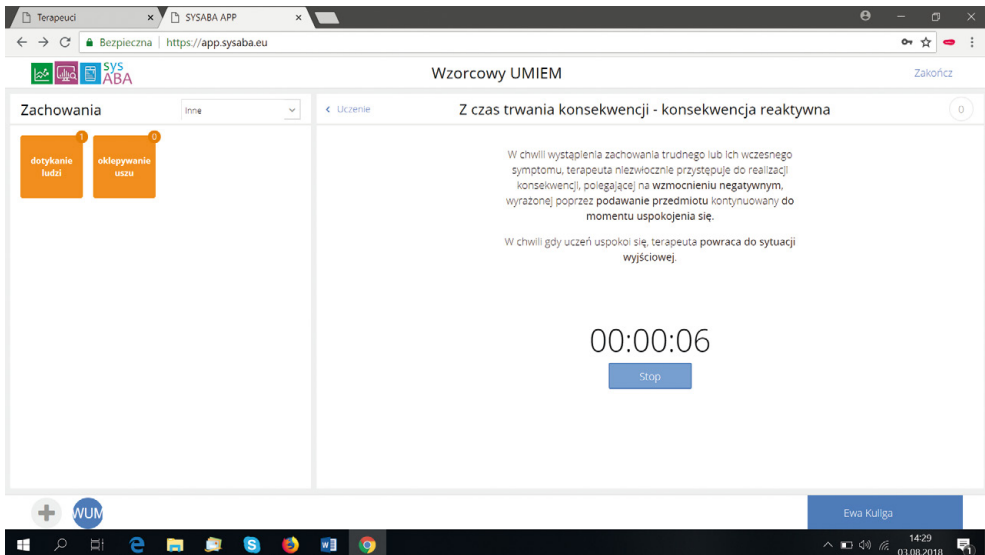


W prezentowanym przypadku użytkownik będzie notował czas trwania konsekwencji reaktywnej. Ten typ notowania stosowany jest właściwie wyłącznie do wygaszania i konsekwencji opartych o wzmacnianie negatywne.

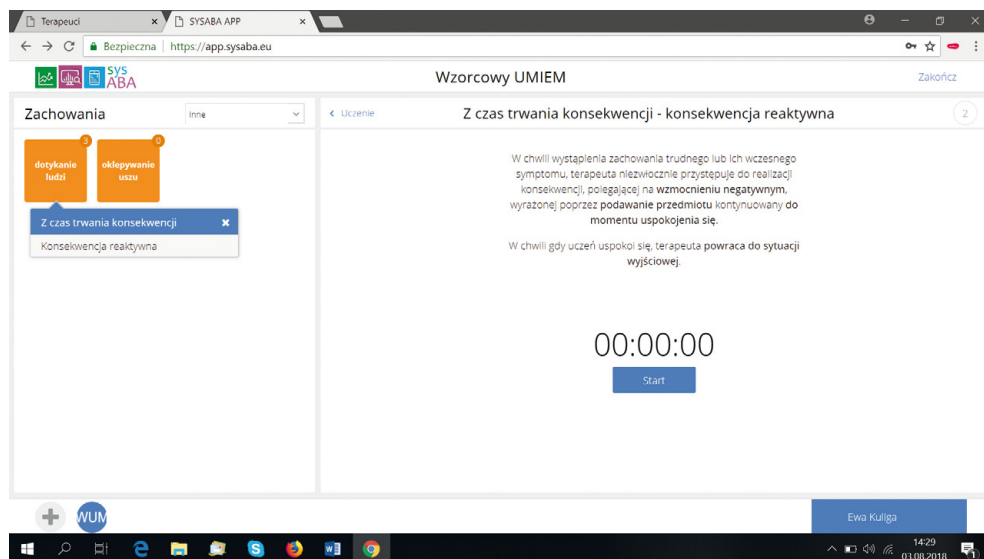
Takie ustawienie notowań w aplikacji zaowocuje tym, że w momencie pojawienia się i zaznaczenia zachowania, pojawi Ci się możliwość rozszerzenia notowania do czasu trwania konsekwencji reaktywnej.



W przypadku zaznaczenia notowania konsekwencji reaktywnej, widoczna będzie ona w polu obok, gdzie pojawi się krótka informacja na jej temat oraz przycisk „Start”, który należy uruchomić w momencie rozpoczęcia działania konsekwencji,



oraz „Stop” – po jej zakończeniu.



W tym momencie musimy zwrócić Twoją uwagę na jeszcze jeden element. Pewnie nawet swoisty „bonus” od programu SYSABA.

Zwróciłeś pewnie uwagę Użytkownikowi, że, pomimo, iż w programie chciałeś notować tylko konsekwencję, grafika aplikacji była de facto identyczna jak ta, którą stosujemy w przypadku zapisu zdarzenia wszystkich zachowań, co więcej – w tym przypadku również odnotowywane jest wystąpienie zachowania. To:

NOWOŚĆ!

W SYSABA, niezależnie od przyjętego sposobu notowań, zapis zdarzenia dla zachowania prowadzony jest ZAWSZE!

Wynika to z przyjętej logiki, zakładającej, że Sd dla konsekwencji jest zachowanie trudne. Dlatego uruchamiasz pomiar wychodząc z pojedynczego zachowania. Więc... nawet jeżeli programem objąłeś tylko pomiar czasu trwania konsekwencji, jako bonus od SYSABA dostaniesz też informację ile razy konsekwencja ta została wywołana przez którą formę zachowań trudnych Ucznia.

Innymi słowy – przyjąć możemy, że pomiar określony w programie jest po prostu wiodącym sposobem pomiaru dla danego programu (także tym, na podstawie którego będzie weryfikowana skuteczność działań). To bezcenne!

Egzemplifikując:

Przykład: wyobraźmy sobie, że Uczeń ma objęte programem 5 różnych form zachowań. Np. plucie, gryzienie, drapanie, kopanie i destrukcję. Zaplanowano konsekwen-

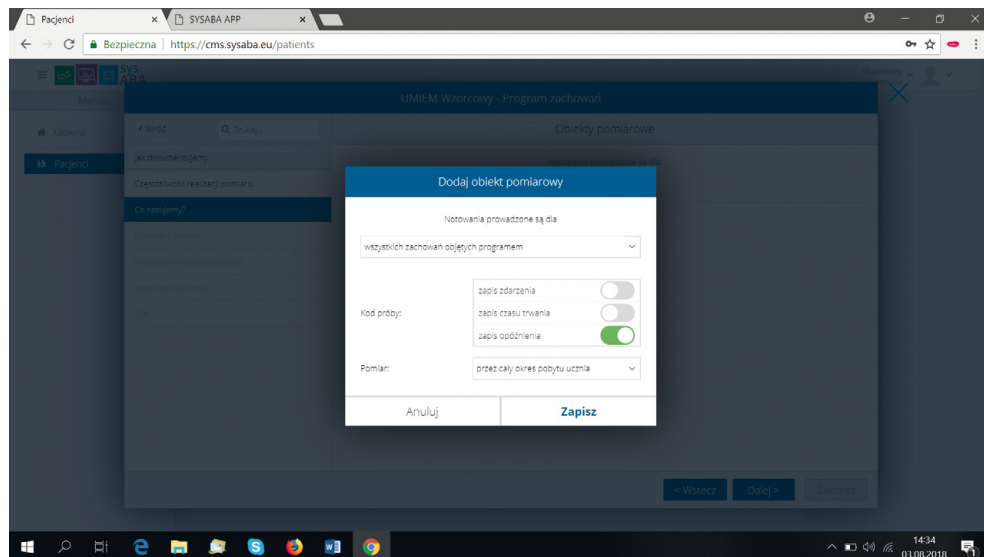
cję reaktywną polegającą na wydawaniu poleceń warunkowych w formie wzmocnienia negatywnego. Jako pomiar zaplanowano: czas trwania konsekwencji. Po 3 miesiącach, linia trendu dla wykresu jest minimalnie spadkowa i terapeuta musi podjąć decyzję, co dalej zrobić z kontynuacją programu. Co więcej – jest wyraźnie zaskoczony niemal płaską linią trendu, bo widzi u ucznia wyraźną poprawę (już np. nie pamięta, kiedy uczeń wykazał wobec niego agresję). W takim przypadku dotychczas zazwyczaj terapeuta decydował się na kolejny 3 miesięczny okres, a gdy tendencja utrzymywała się – zmieniał program. Aktualnie dzięki SYSABA ten sam terapeuta będzie miał jeszcze inną możliwość: przy wątpliwym odczycie trendu w pomiarze głównym, może odczytać jeszcze dane dla poszczególnych zachowań. I okazać się może, że np. dla: gryzienia, drapania, kopania i destrukcji – linie trendu jednoznacznie wskazują na spektakularny spadek zachowania (a więc słuszność konsekwencji), natomiast dla plucia – linia trendu wskazuje na wyraźny wzrost zachowań (a więc konieczność zmiany konsekwencji). Dzięki temu Terapeuta będzie mógł podjąć jedyną słuszną w tej sytuacji decyzję, a mianowicie: że kontynuuje program dla gryzienia, drapania, kopania i destrukcji, natomiast dla plucia, tworzy nowy program oparty o inny sposób działania.

To nie było możliwe przed erą SYSABA! A teraz już jest!

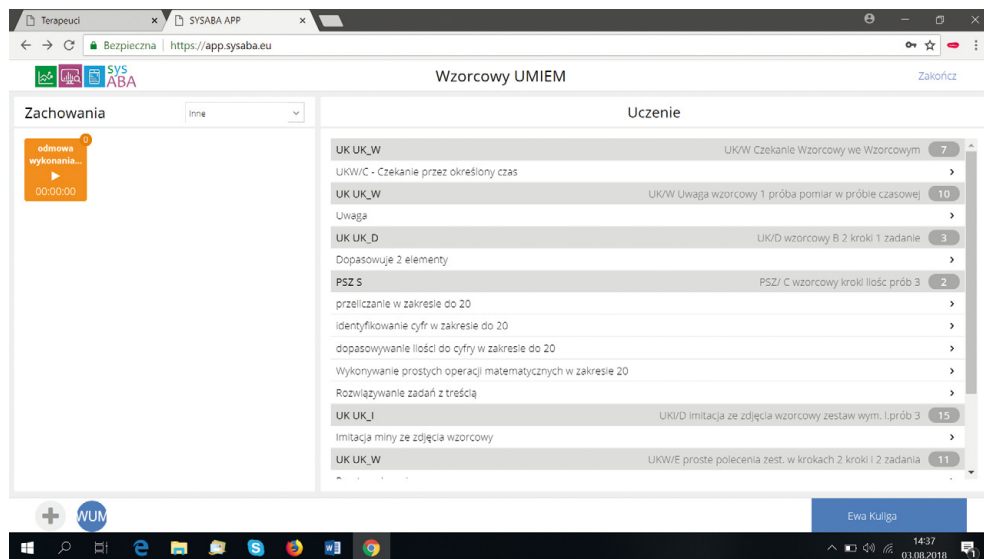
Zapis opóźnienia

W przypadku SYSABA możliwym jest również wybranie notowania zapisu opóźnienia. Co oczywiste – ten rodzaj notowań, stosować będziemy w praktyce przede wszystkim do zachowań oporowych (będziemy mieć dzięki nim bowiem obraz czasu od np. SD nauczyciela do prawidłowej reakcji ucznia).

W tym przypadku konfiguracja „Obiektu pomiarowego” powinna wyglądać następująco:



Takie ustawienie notowań w aplikacji skutkuje widokiem kwadratu oznaczającego zachowanie oraz strzałki odmierzające czas.



Notowanie prowadzi się poprzez kliknięcie w kwadrat w momencie pojawienia się zachowania trudnego (kliknięcie jednocześnie odnotowuje zachowanie oraz uruchamia czas jego trwania) i ponownie w momencie jego zakończenia. Jednocześnie w prawym górnym rogu kwadratu widoczna będzie ilość pojawiających się zachowań.

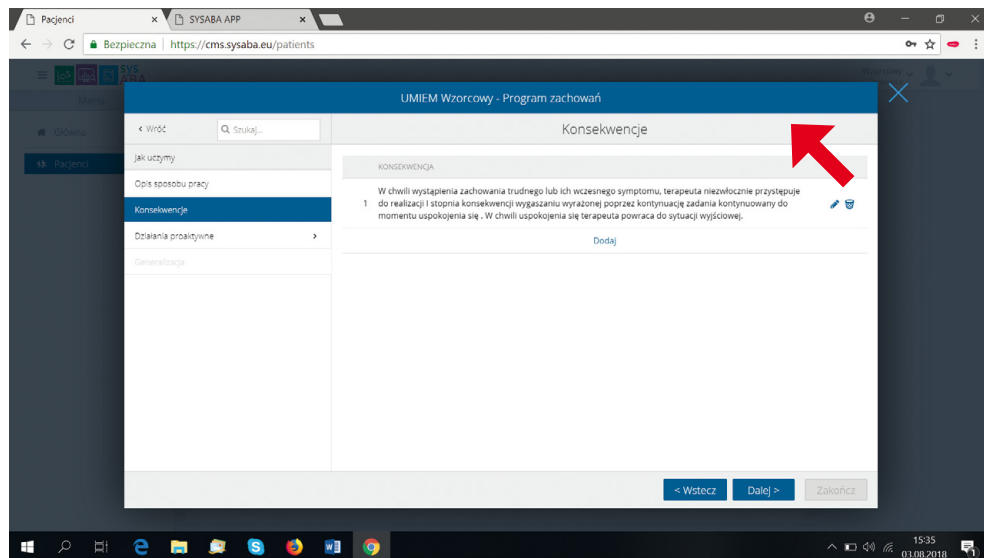
The screenshot displays the 'Wzorcowy UMIEM' (Model Behavior) interface. It features two main panels: 'Zachowania' (Behaviors) on the left and 'Uczenie' (Learning) on the right. The 'Uczenie' panel lists various tasks with their corresponding codes and counts, such as 'UKW/C - Czekanie przez określony czas' (7) and 'UKW/E proste polecenia zest. w krokach 2 kroki I 2 zadania' (11). The interface also includes a search bar, a 'Zakończ' (End) button, and a user profile section at the bottom right.

2. *KONSEKWENCJA STOPNIOWANA*

W przypadku konsekwencji stopniowanej będziesz mógł Użytkownikowi ustalić analogiczne ustawienia notowań, jak w przypadku konsekwencji reaktywnej. Bo przecież konsekwencja stopniowana, to nie co innego, jak kilka konsekwencji reaktywnych zawartych w programie. Jedyną o czym musisz startowo pamiętać, to, że pisząc program musisz zawsze wybrać konsekwencję stopniowaną:

The screenshot shows the 'Dodaj' (Add) dialog box in the SYSABA APP. The dialog box is used to set up a 'konsekwencja stopniowana' (graded consequence). It includes several fields for configuration: 'wybierz stopień konsekwencji...' (select degree of consequence), 'wybierz postać konsekwencji...' (select form of consequence), 'wybierz sposób stosowania...' (select application method), and 'Wybierz reakcję terapeuty...' (select therapist reaction). The dialog box also has 'Anuluj' (Cancel) and 'Zapisz' (Save) buttons.

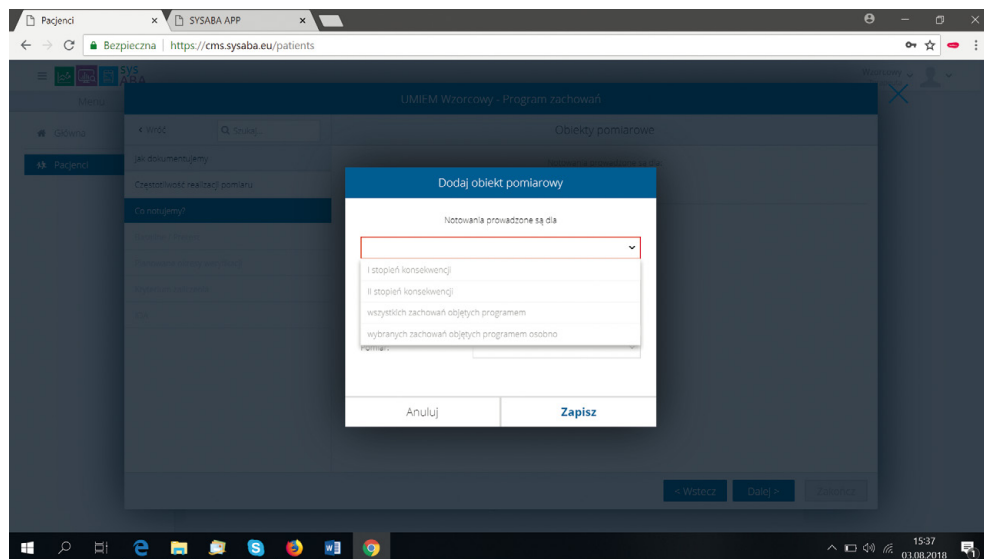
a następnie opisać wszystkie zmienne włącznie z obiektem pomiarowym, osobno dla każdego stopnia, poprzez pole „Dodaj”, znajdujące się na środku pola.



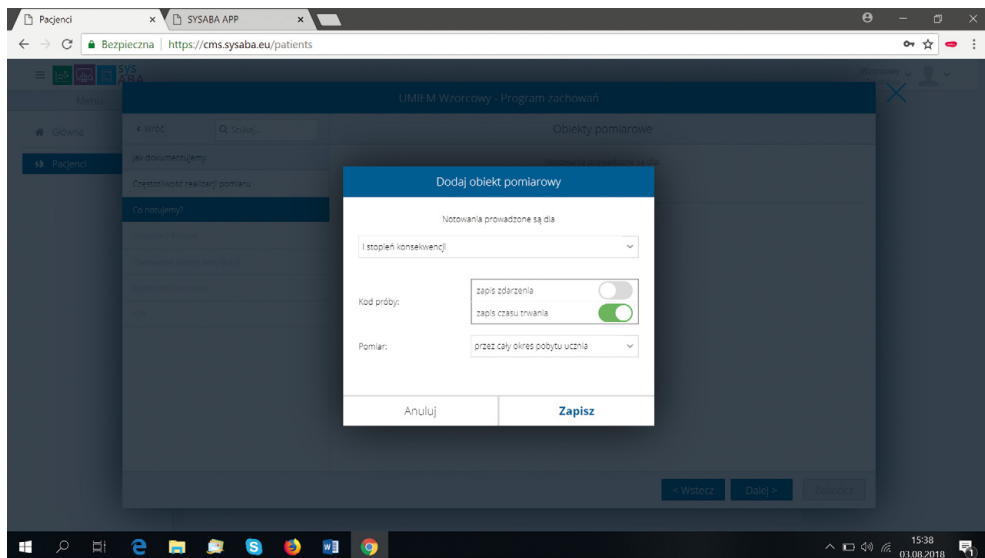
Poniżej zostały przez nas opisane przykładowe ustawienia notowań związanych z realizowanymi kilkoma stopniami konsekwencji.

Pomiar I i II stopnia konsekwencji – ze zróżnicowanym sposobem pomiaru dla każdego ze stopni.

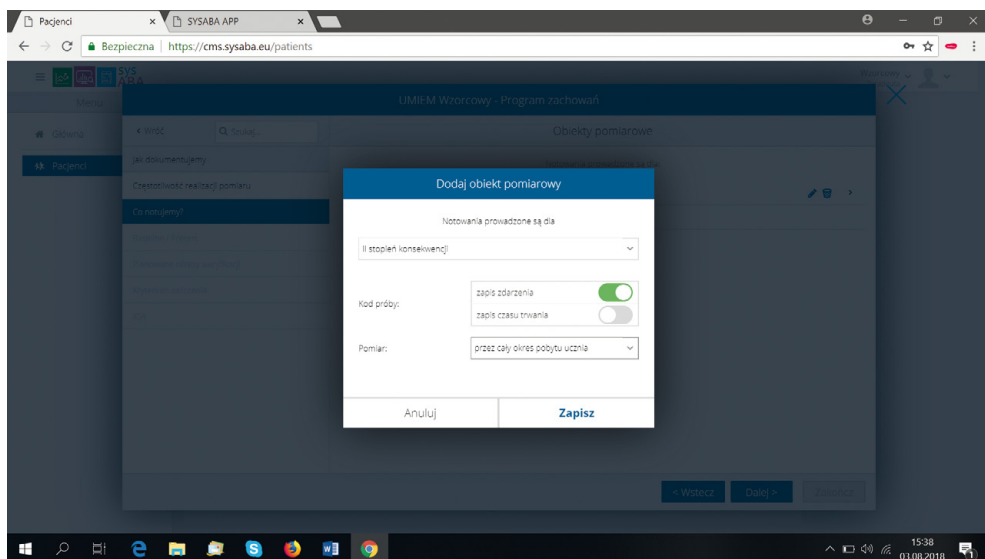
W przypadku stopniowanej konsekwencji SYSABA zawsze zada Ci pytanie, dla którego ze stopni chcesz oprogramować pomiar:



Program bowiem daje możliwość ustalenia wielu obiektów pomiarowych. Stąd w opisywanym przypadku „Obiekt pomiarowy” dla I stopnia może wyglądać np. tak:



a dla II stopnia – tak:



W tej sytuacji uzyskamy w aplikacji tabletovej możliwości zaznaczenia zachowania poprzez zaznaczenia kwadratu oraz zaznaczenia odpowiedniego pomiaru (dla I lub II stopnia konsekwencji), po wybraniu opcji pojawiającej się w rozwinięciu.

The screenshot shows the 'Wzorcowy UMIEM' application interface. The top navigation bar includes the text 'Wzorcowy UMIEM' and a 'Zakończ' button. The main content is divided into two panels: 'Zachowania' (Behaviors) on the left and 'Uczenie' (Learning) on the right. The 'Zachowania' panel shows two categories: 'drapanie' (scratching) and 'popychanie' (pushing), with a dropdown menu for 'Inne'. A tooltip is visible over the 'drapanie' category, containing the text: 'Z konsekwencja stopniowana zapis czasu trwania I st i zdarzenia II', 'Konsekwencja 1. stopnia', and 'Konsekwencja 2. stopnia'. The 'Uczenie' panel displays a list of tasks with their respective IDs and durations, such as 'UK UK_W' (7), 'UKW/C - Czekanie przez określony czas', 'UK UK_W' (10), 'UKW/Uwaga wzorcowy 1 próba pomiar w próbie czasowej', 'UK UK_D' (3), 'UK/D wzorcowy B 2 kroki 1 zadanie', 'PSZ S' (2), 'PSZ/ C wzorcowy kroki ilość prób 3', 'UK UK_J' (15), 'UK/D imitacja ze zdjęcia wzorcowy zestaw wym. 1 prób 3', and 'UK UK_W' (11), 'UKW/E proste polecenia zest. w krokach 2 kroki 1 2 zadania'. At the bottom, there is a 'WUM' logo and a user name 'Ewa Kuliga'.

The screenshot shows the 'Wzorcowy UMIEM' application interface in a detailed view. The top navigation bar includes the text 'Wzorcowy UMIEM' and a 'Zakończ' button. The main content is divided into two panels: 'Zachowania' (Behaviors) on the left and 'Uczenie' (Learning) on the right. The 'Zachowania' panel shows two categories: 'drapanie' (scratching) and 'popychanie' (pushing), with a dropdown menu for 'Inne'. The 'Uczenie' panel displays a detailed view of a task: 'Uczenie: Z konsekwencja stopniowana zapis czasu trwania I st i zdarzenia II - konsekw...'. Below the task title, there is a paragraph of text: 'W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wczesnego symptomu, terapeuta niezwłocznie przystępuje do realizacji I stopnia konsekwencji, polegającej na wygaszaniu, wyrażonej poprzez kontynuację zadania kontynuowany do momentu uspokojenia się.' and another paragraph: 'W chwili gdy uczeń uspokoi się, terapeuta powraca do sytuacji wyjściowej.' Below the text, there is a large digital timer showing '00:00:01' and a 'Stop' button. At the bottom, there is a 'WUM' logo and a user name 'Ewa Kuliga'.

Wzorcowy UMIEM

Zachowania: inne

Uczenie: Z konsekwencją stopniowaną zapis czasu trwania I st i zdarzenia II - konsekw...

W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wczesnego symptomu, terapeuta niezwłocznie przystępuje do realizacji I stopnia konsekwencji, polegającej na wygaszeniu, wyrażonej poprzez kontynuację zadania kontynuowany do momentu uspokojenia się.

W chwili gdy uczeń uspokoi się, terapeuta powraca do sytuacji wyjściowej.

00:00:00

Start

Ewa Kułiga

Wzorcowy UMIEM

Zachowania: inne

Uczenie: Z konsekwencją stopniowaną zapis czasu trwania I st i zdarzenia II - konsekw...

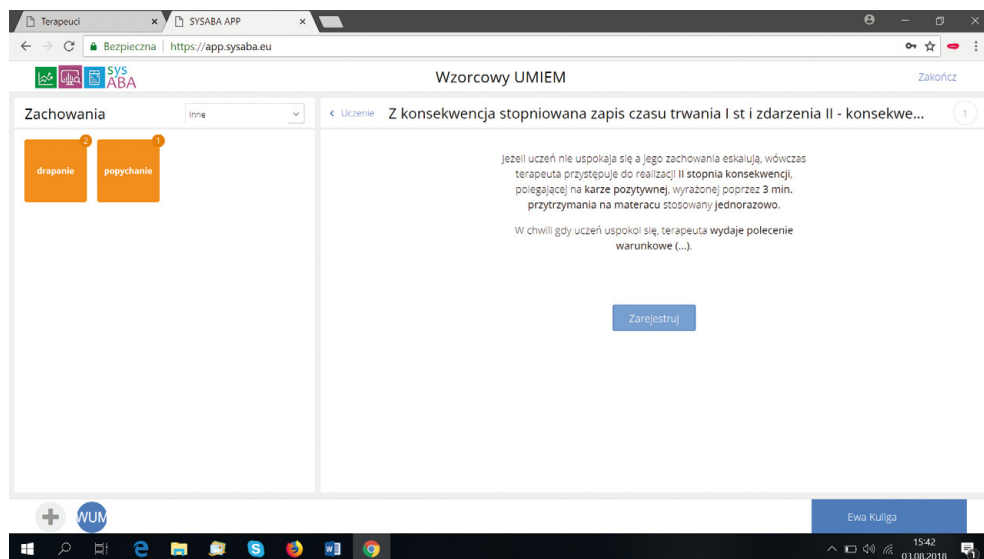
Jeżeli uczeń nie uspokaja się a jego zachowania eskalują, wówczas terapeuta przystępuje do realizacji II stopnia konsekwencji, polegającej na karze pozytywnej, wyrażonej poprzez 3 min. przytrzymania na materacu stosowany jednorazowo.

W chwili gdy uczeń uspokoi się, terapeuta wydaje polecenie warunkowe (...).

Zarejestruj

Ewa Kułiga

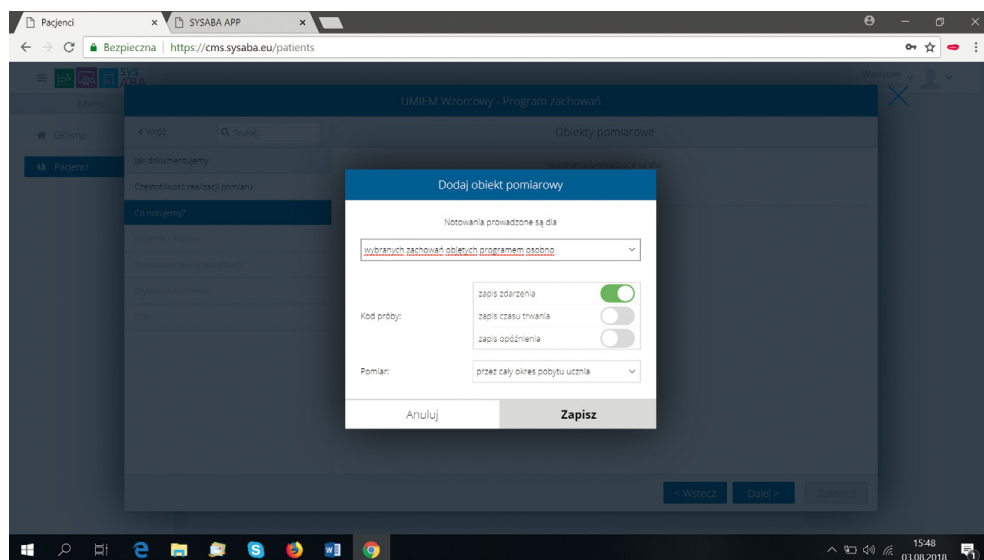
W przypadku wystąpienia II stopnia konsekwencji (ustalanej jako zapis zdarzenia) powinniśmy zaznaczyć „Zarejestruj”, pojawiające się w prawej części okna aplikacji.

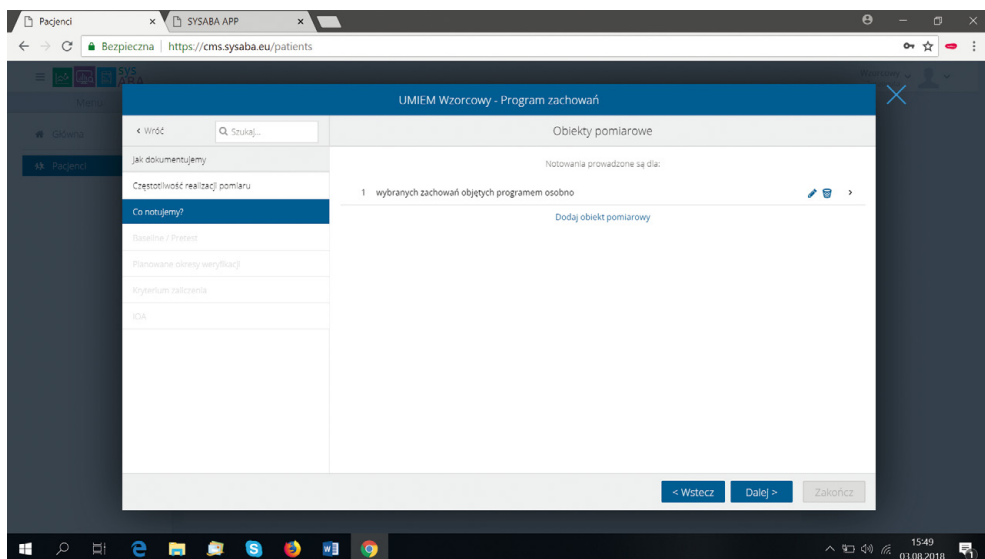
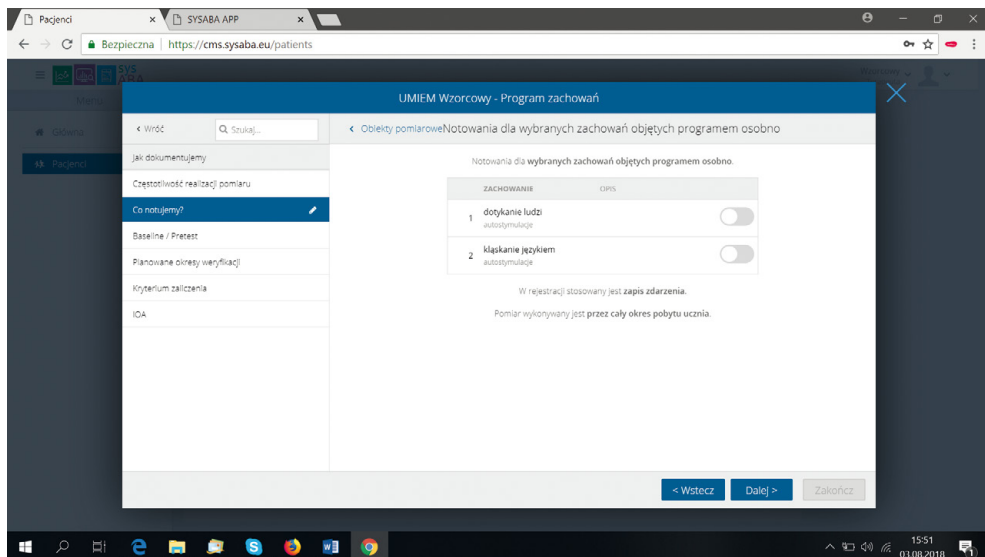


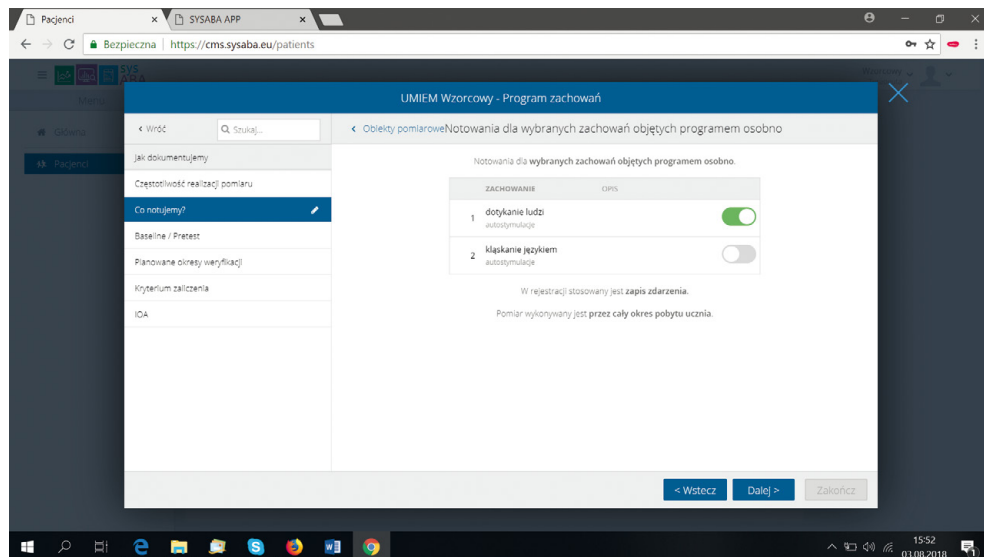
Pomiar wybranych zachowań objętych programem osobno i czasu trwania II stopnia konsekwencji

Jak już powyżej wspomniano, SYSABA daje wiele różnych możliwości konfiguracji pomiarów. Kolejny przykład będzie dotyczył notowania wystąpienia zachowań oraz tylko II stopnia konsekwencji (z pominięciem pierwszego).

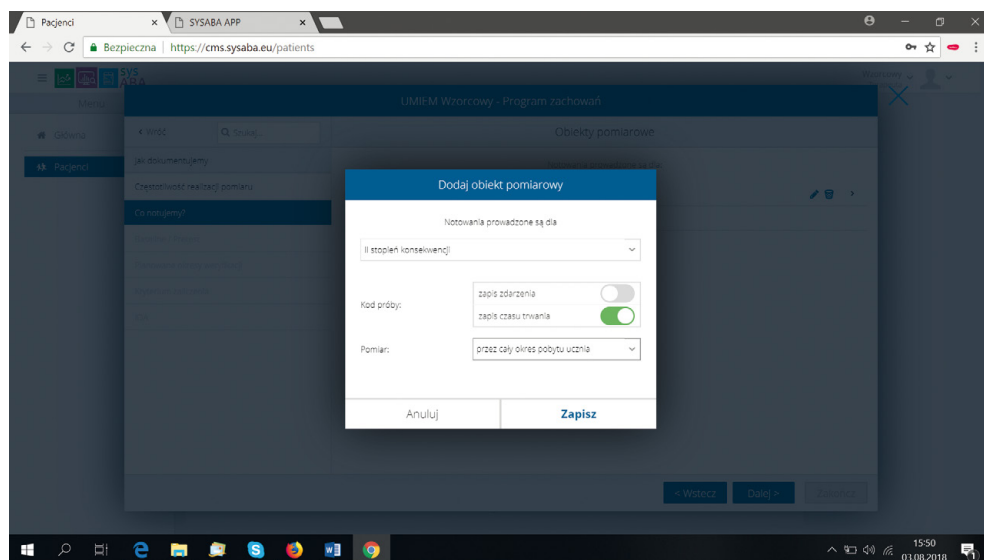
W tej sytuacji pierwszy obiekt pomiarowy powinien skonfigurować następująco:







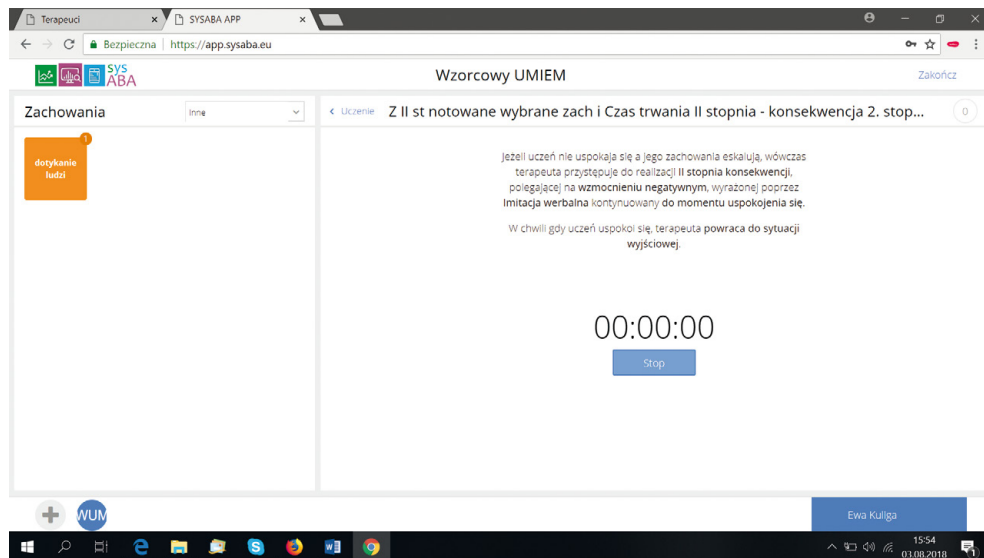
Natomiast kolejny obiekt pomiarowy oprogramować powinieneś w ten sposób:



Takie ustawienie notowań (wybrane zachowania i czas trwania II stopnia konsekwencji), w aplikacji zaskutkuje koniecznością zanotowania wybranego zachowania.

oraz zanotowania zastosowania II stopnia konsekwencji (jej czasu trwania).

Po wybraniu II stopnia, SYSABA rozwinie przed Tobą pomiar:

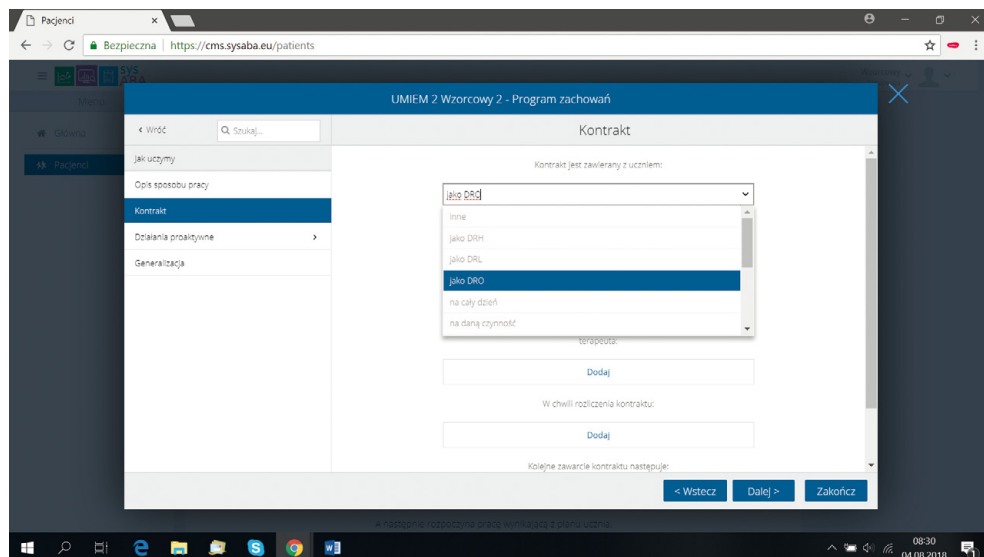


Który uruchamiasz i zawieszasz poprzez przyciski „Start” i „Stop.”

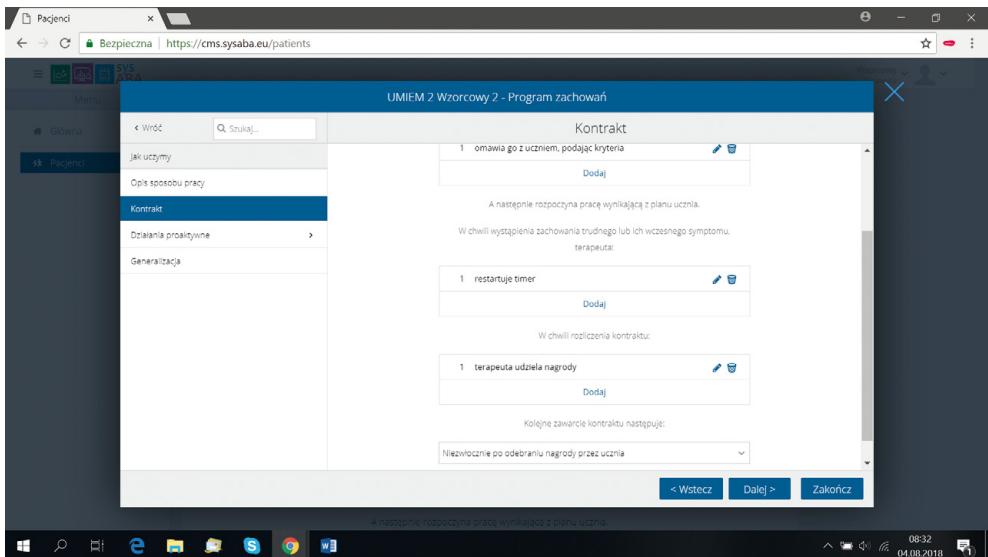
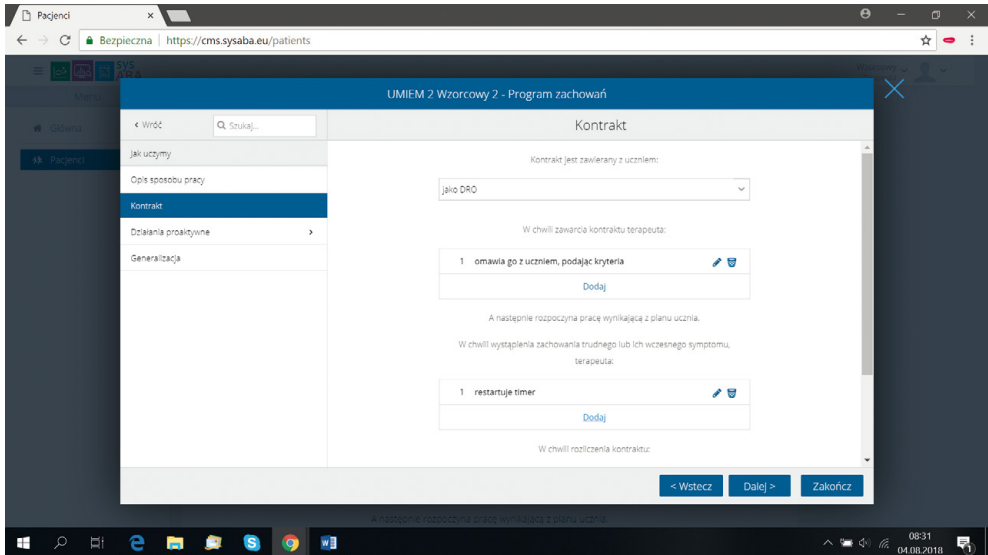
KONTRAKTY

Kontrakt czasowy

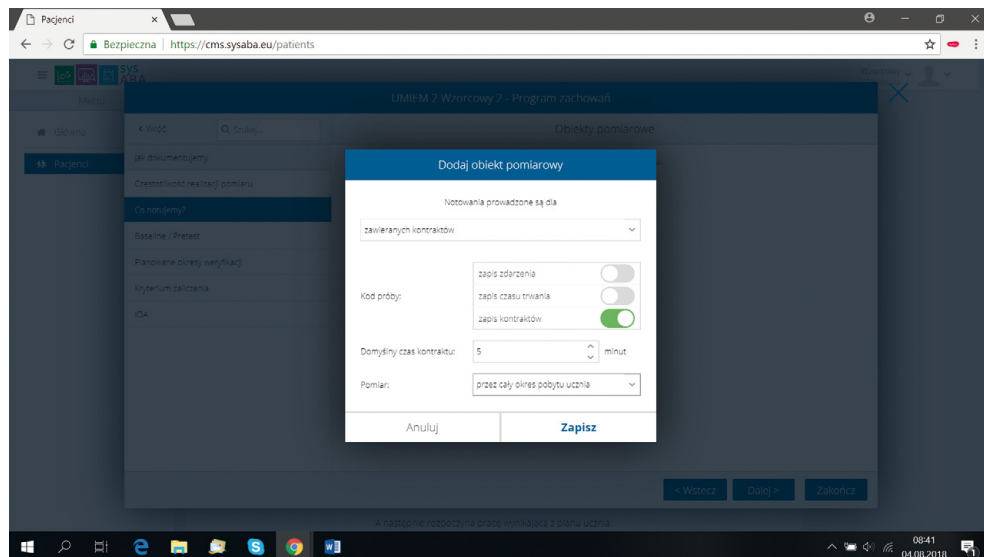
W przypadku jeżeli ustaliłeś kontrakt jako sposób pracy nad danym zachowaniem trudnym, musisz wybrać oprogramowując również rodzaj stosowanego kontraktu:



oraz co będzie się działo w momencie zaliczenia/niezaliczenia kontraktu (te pola bowiem, będą mocno korelować z działaniem aplikacji).

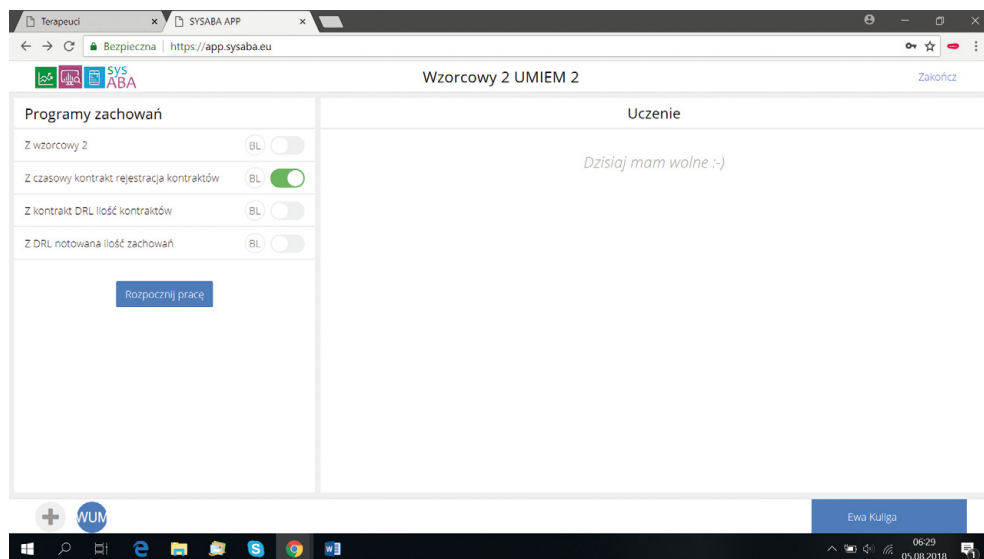


W opisywanym przypadku, „Obiekty pomiarowe” powinnyś skonfigurować następująco:

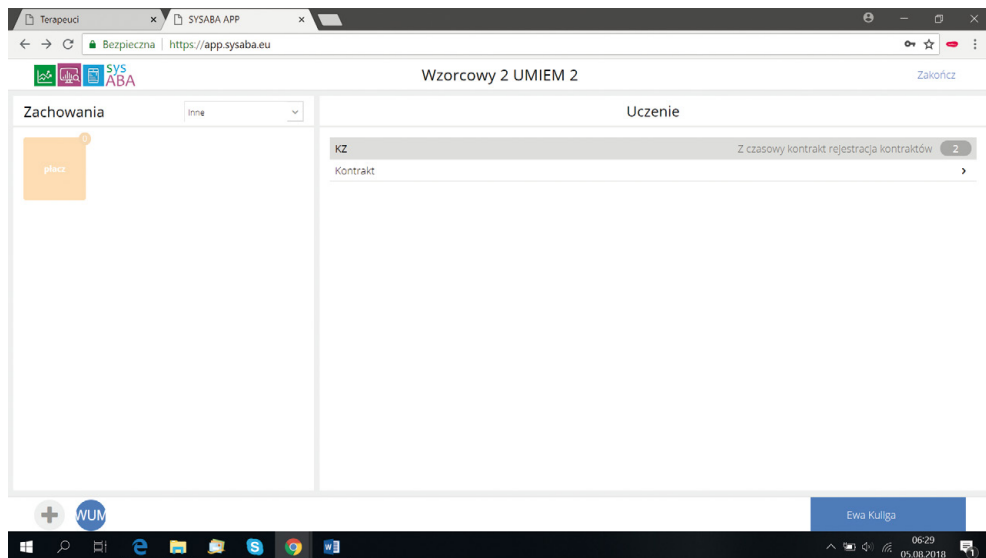


W przypadku kontraktu czasowego, wybór powinien dotyczyć „zawieranych kontraktów”, jako „zapis kontraktów” i ustalenie interwału czasowego.

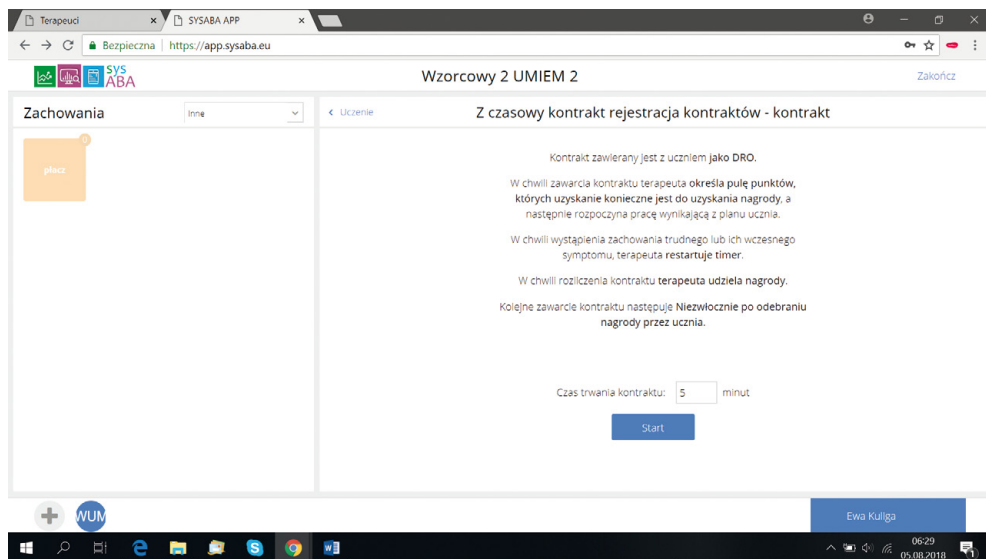
Takie ustawienie notowań, w aplikacji powodować będzie konieczność rozpoczęcia notowań (dokładnie w taki sam sposób, jak opisywany w innych przykładach) poprzez przycisk: „Rozpocznij pracę”.

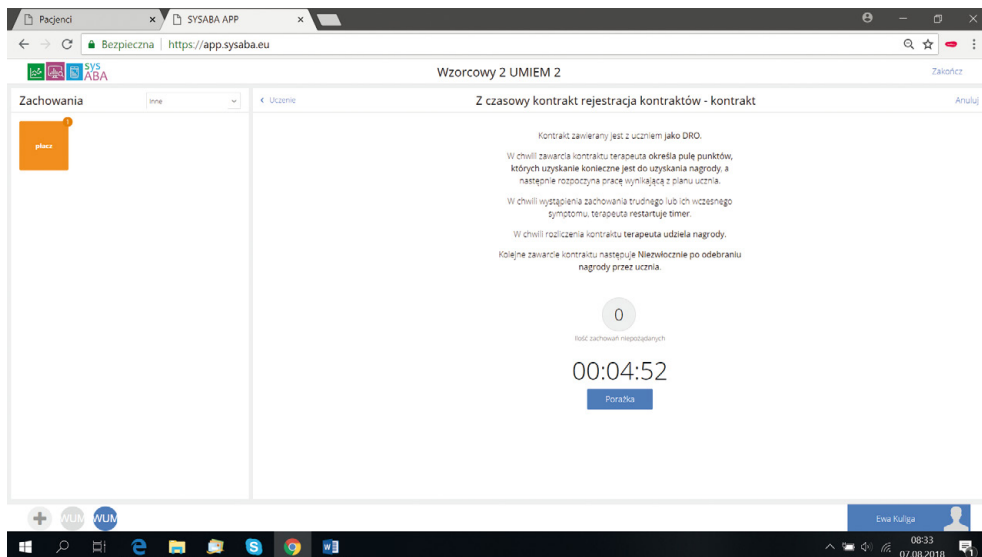


Po rozpoczęciu pracy, koniecznym będzie rozwinięcie notowań w prawej części okna.

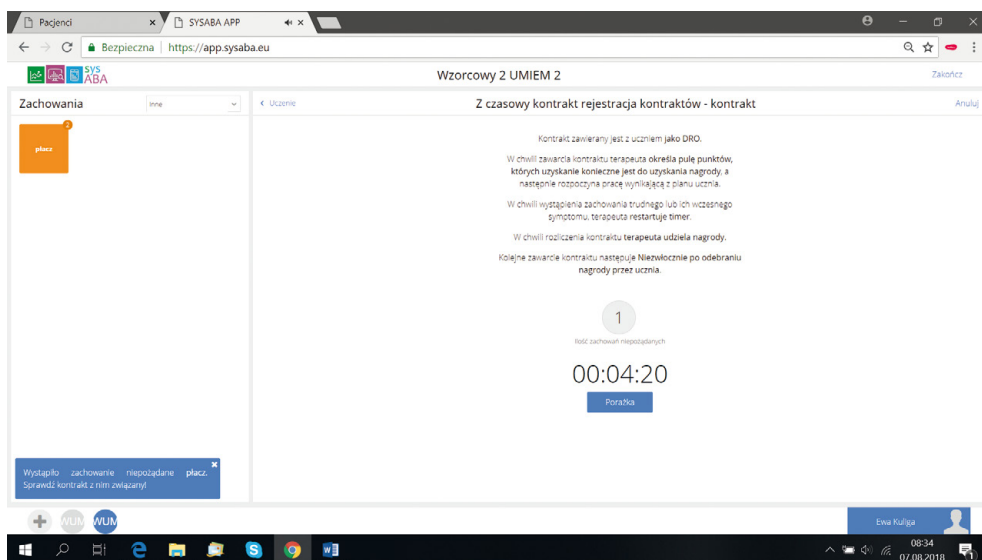


Aby rozpocząć notowania musisz wcisnąć przycisk „Start”, który rozpoczyna pracę z kontraktem i odmierzenie czasu.



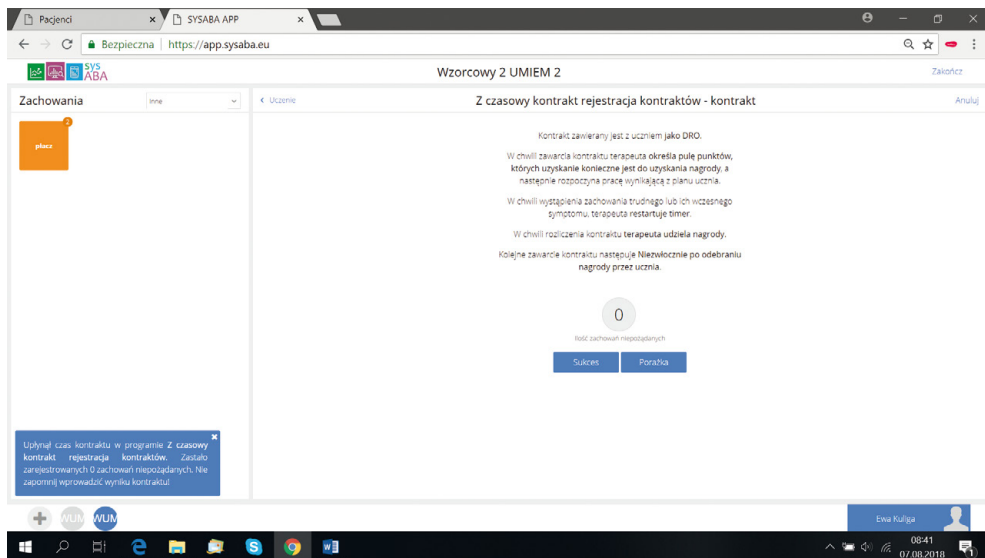


Zaznaczenie wystąpienia zachowania (poprzez zaznaczenie kwadratu) powoduje pojawienie się ze strony systemu komunikatu informacji o zachowaniu, wraz z prośbą o sprawdzenie kontraktu (istnieje możliwość przerwania kontraktu poprzez przycisk „Porażka”).

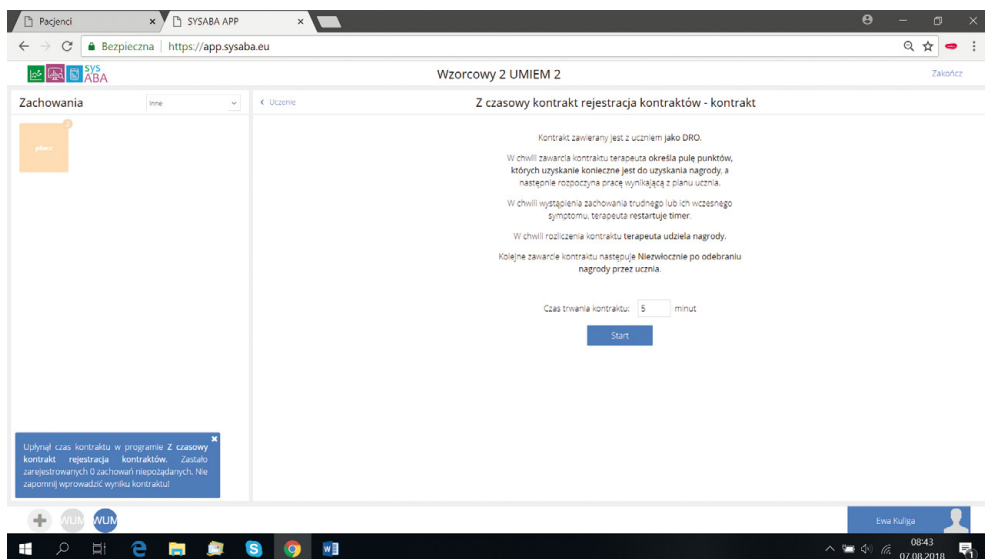


W polu kontraktu, w szarym kółku pojawia się informacja o ilości zachowań trudnych, które pojawiły się w trakcie trwania tego kontraktu. Zaznaczenie „porażka” powoduje przerwanie naliczania czasu trwania kontraktu i konieczność rozpoczęcia pracy z kontraktem od nowa.

Po upływie czasu, aplikacja zapyta Cię o wynik kontraktu (pozytywnie rozliczony – „Sukces”; negatywnie – „Porażka”).



Aby rozpocząć pracę z kolejnym kontraktem, musisz po prostu kliknąć ponownie „Start”.



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://app.sysaba.eu>. The page title is "Wzorcowy 2 UMIEM 2". The main content area is titled "Z czasowy kontrakt rejestracja kontraktów - kontrakt". It contains the following text:

Kontrakt zawierany jest z uczniem jako DRO.

W chwili zawarcia kontraktu, terapeuta określa pulę punktów, których uzyskanie konieczne jest do uzyskania nagrody, a następnie rozpoczyna pracę wynikającą z planu ucznia.

W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wznowienia symptomu, terapeuta restartuje timer.

W chwili rozliczenia kontraktu, terapeuta udziela nagrody.

Kolejne zawarcie kontraktu następuje filizależnie po odebraniu nagrody przez ucznia.

Below the text is a large circular counter showing "0" and the text "Ilość zachowań mierzonych". A timer below that shows "00:04:58" and a blue button labeled "Poradka".

Kontrakt sytuacyjny

W przypadku pracy z wykorzystaniem kontraktu, masz również możliwość rejestracji kontraktów zawieranych na konkretne sytuacje.

The screenshot shows a web browser window with the URL <https://cms.sysaba.eu/patients>. The page title is "UMIEM Wzorcowy - Program zachowań". The main content area is titled "Kontrakt". It contains the following text:

Kontrakt jest zawierany z uczniem:

na daną sytuację

W chwili zawarcia kontraktu terapeuta:

1 omawia go z uczniem, podając kryteria

Dodaj

A następnie rozpoczyna pracę wynikającą z planu ucznia.

W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wznowienia symptomu, terapeuta:

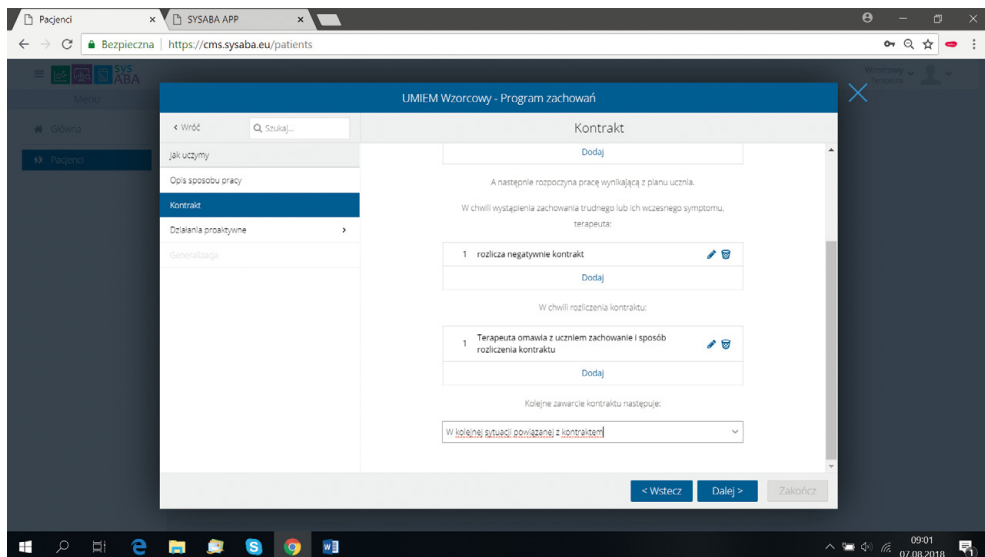
1 rozlicza negatywnie kontrakt

Dodaj

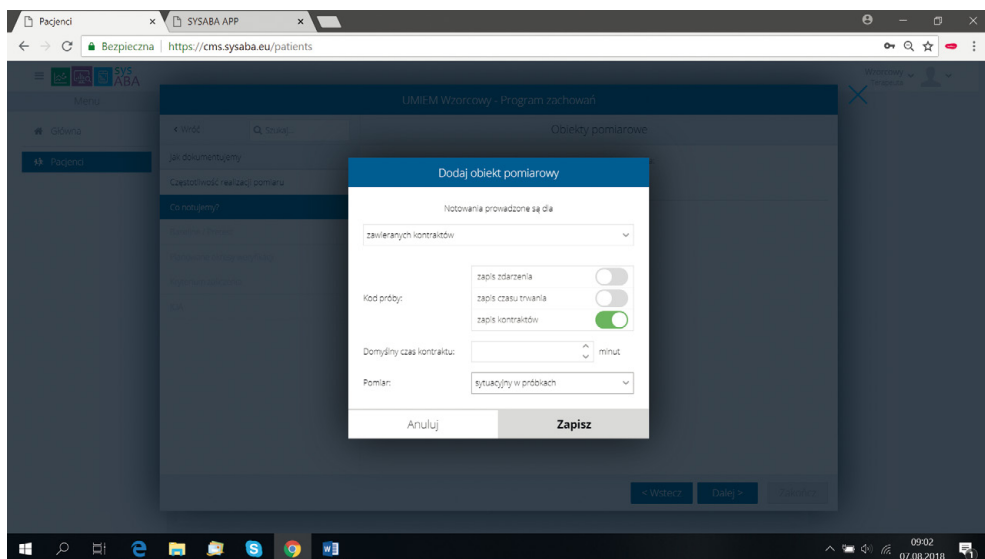
W chwili rozliczenia kontraktu:

Dodaj

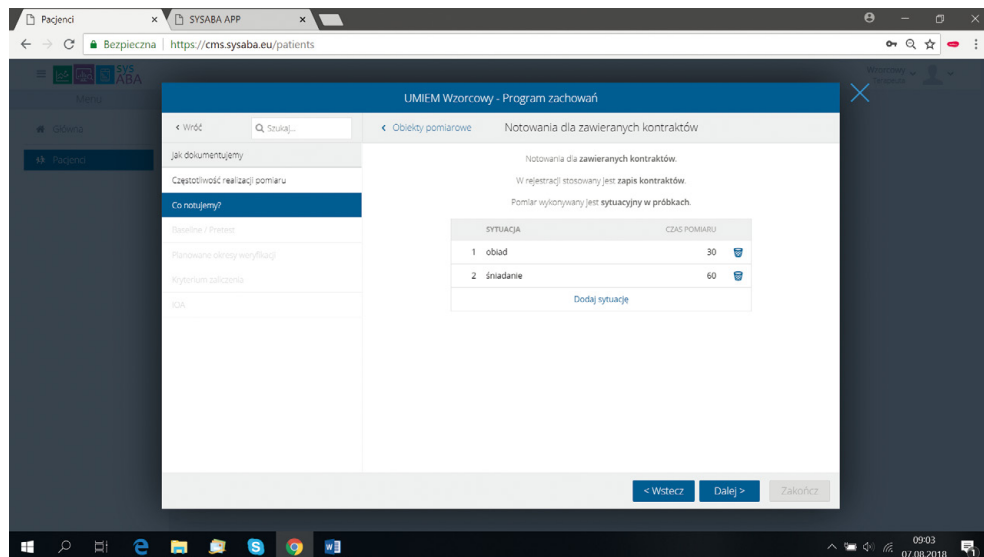
At the bottom of the form are buttons: "< Wstecz", "Dalej >", and "Zakończ".



W takim wypadku Twój „Obiekt pomiarowy” może zostać oprogramowany następująco:

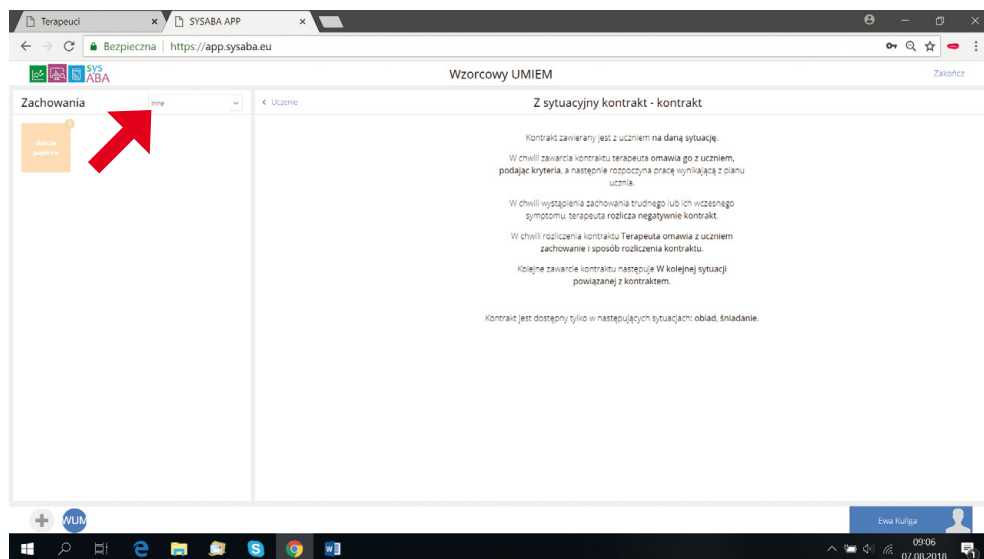


W takim przypadku w polu „Dodaj obiekt pomiarowy”, musisz pamiętać o wybraniu opcji: „pomiar sytuacyjny w próbkach”,

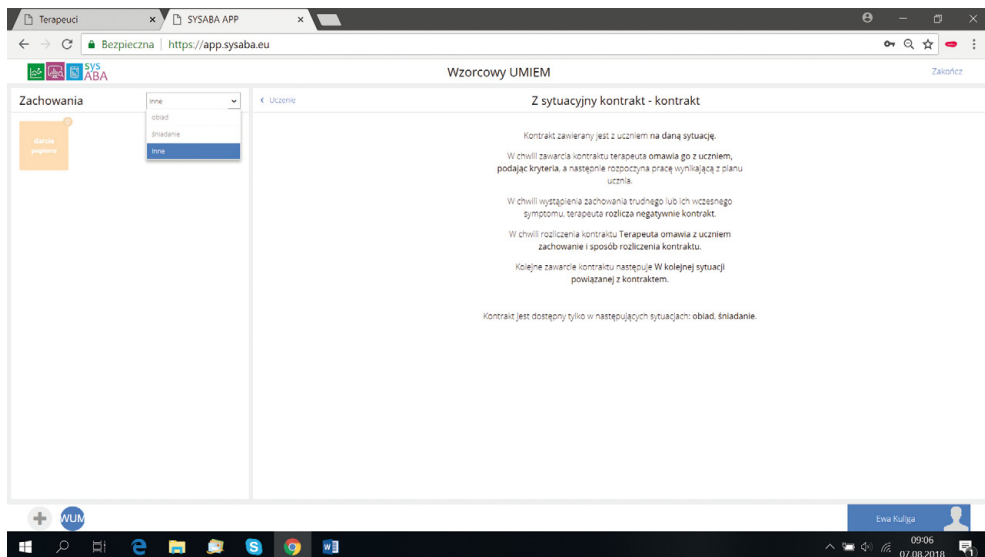


a w polu „Obiekty pomiarowe” uszczegółowić sytuacje, w których będą zawierane kontrakty.

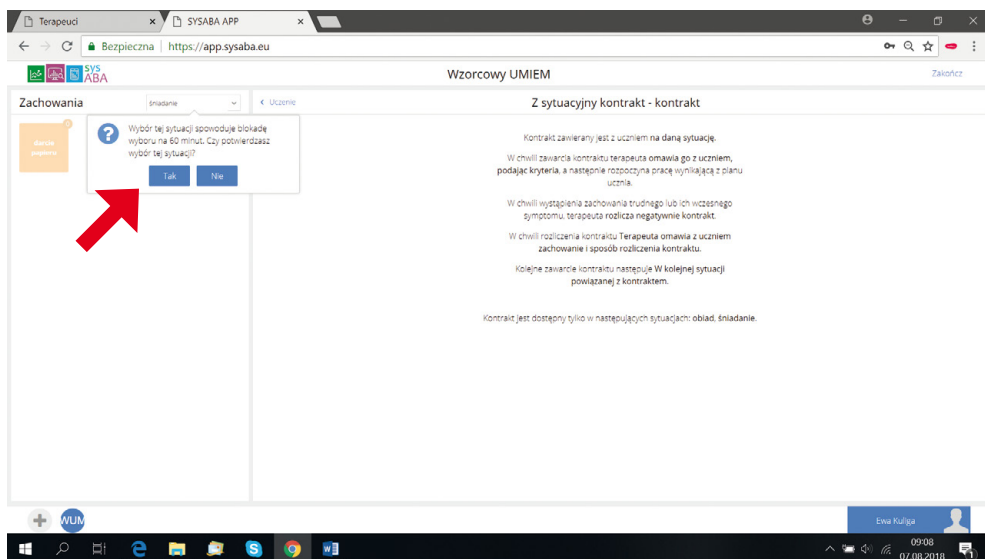
Takie ustawienie programu, w aplikacji spowoduje konieczność uruchomienia go poprzez rozwinięcie pola „inne”.



Po rozwinięciu pola powinieneś Użytkownika wybrać sytuację, w której będzie realizowany kontrakt.



Wybór sytuacji uruchomi powiadomienie ze strony aplikacji, dotyczące braku możliwości dokonania innego wyboru przez określony w programie czas. Zatwierdź przez przycisk „Tak”.



Rozpoczęcie notowań wiąże się z koniecznością użycia przycisku „Start”.

Terapeuci x SYSABA APP x

Bezpieczna | https://app.sysaba.eu

Wzorcowy UMIEM Zakończ

Zachowania 09:08 00:59:55 < Uczenie

Z sytuacyjny kontrakt - kontrakt

Kontrakt zawierany jest z uczniem na daną sytuację.

W chwili zawarcia kontraktu terapeuta omawia go z uczniem, podając kryteria, a następnie robotycznie prace wynikające z planu ucznia.

W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wczesnego symptomu, terapeuta rozlicza negatywnie kontrakt.

W chwili rozliczenia kontraktu Terapeuta omawia z uczniem zachowanie i sposób rozliczenia kontraktu.

Kolejne zawarcie kontraktu następuje w kolejnej sytuacji powiązanej z kontraktem.

Start

WUM

Ewa Kuliya

09:08 07.08.2018

Terapeuci x SYSABA APP x

Bezpieczna | https://app.sysaba.eu

Wzorcowy UMIEM Zakończ

Zachowania 09:08 00:59:58 < Uczenie

Z sytuacyjny kontrakt - kontrakt Anuluj

Kontrakt zawierany jest z uczniem na daną sytuację.

W chwili zawarcia kontraktu terapeuta omawia go z uczniem, podając kryteria, a następnie robotycznie prace wynikające z planu ucznia.

W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wczesnego symptomu, terapeuta rozlicza negatywnie kontrakt.

W chwili rozliczenia kontraktu Terapeuta omawia z uczniem zachowanie i sposób rozliczenia kontraktu.

Kolejne zawarcie kontraktu następuje w kolejnej sytuacji powiązanej z kontraktem.

0
0/100 zachowań niepowodzonych

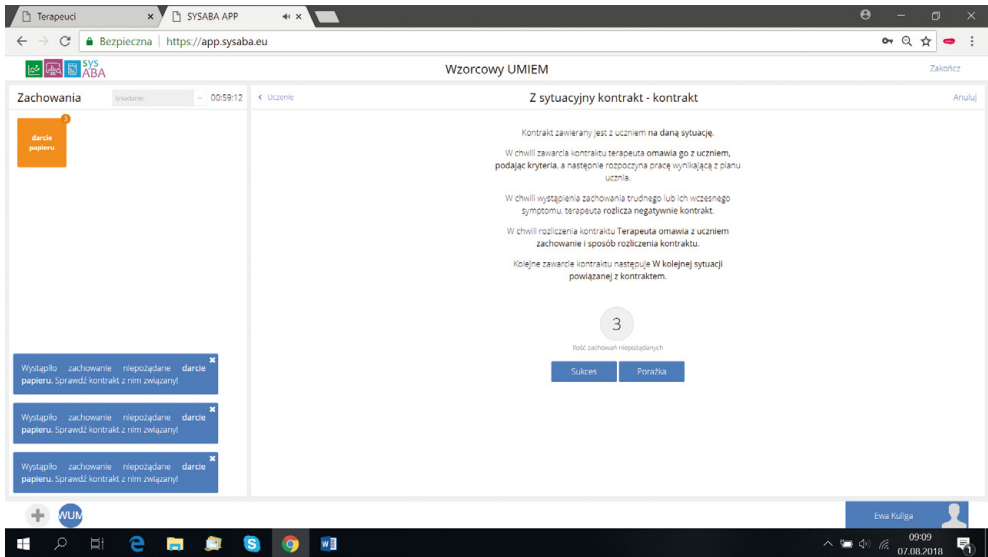
Sukces Porażka

WUM

Ewa Kuliya

09:08 07.08.2018

Podobnie jak w poprzednim przypadku, po rozpoczęciu pracy z kontraktem będziesz mieć możliwość zaznaczenia wystąpienia zachowania trudnego (pomarańczowy kwadrat). Zaznaczenie zachowania uruchamia powiadomienie, przypominające Ci o notowaniu kontraktu.



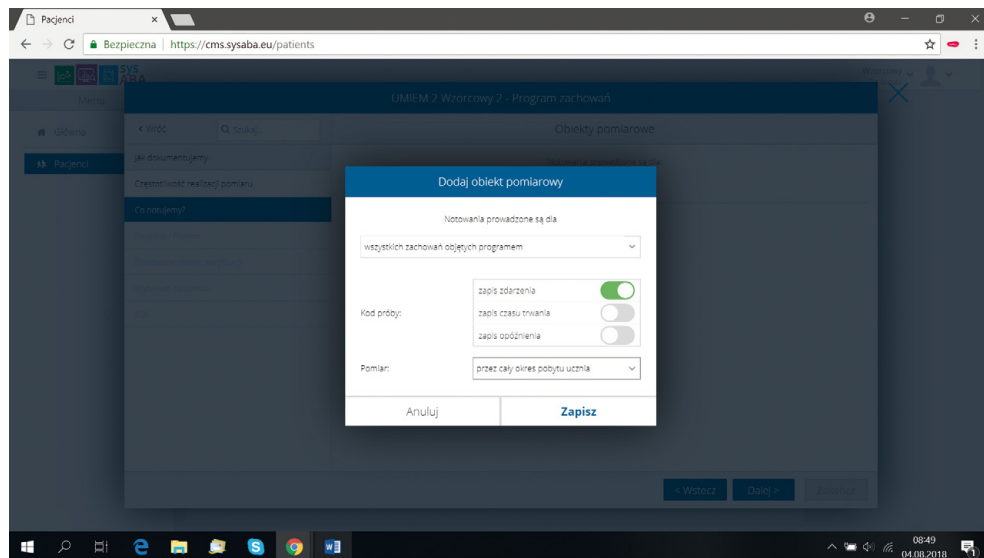
Zaznaczenie przycisku „Sukces”/„Porażka”, przerywa notowanie kontraktu.

Kontrakt z rejestrowaną ilością zachowań lub czasem trwania zachowań

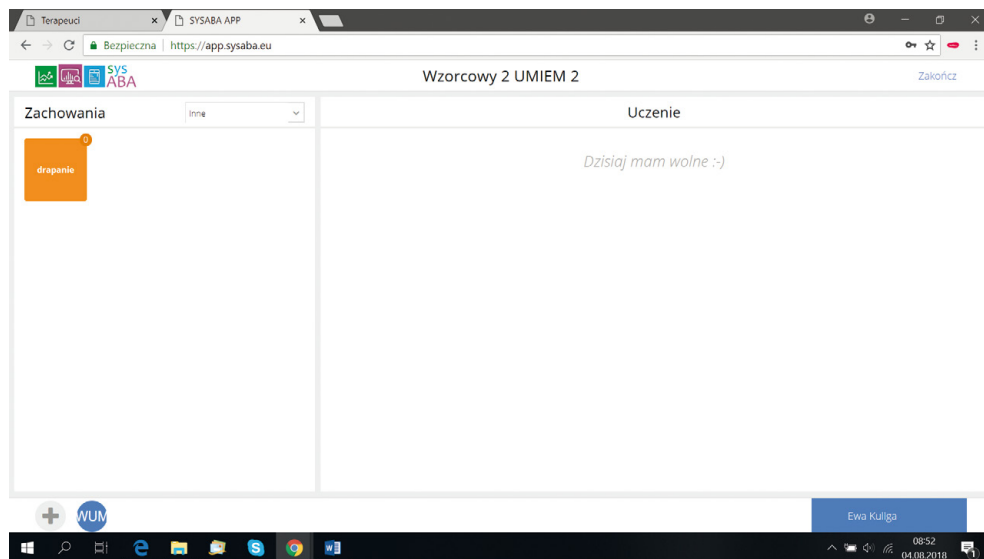
W przypadku pracy z wykorzystaniem kontraktu masz również możliwość rejestrowania ilości wystąpień zachowań trudnych i czasu trwania zachowań trudnych (podobnie jak zostało to opisane w przypadku konsekwencji).

W takiej wersji koniecznym jest ustalenie w obiekcie pomiarowym, że pomiar dotyczy zachowań (wybranych lub wszystkich opisanych w programie), jako zapis zdarzenia lub odpowiednio – czasu trwania.

W poniższym przykładzie zobaczymy rejestrowanie ilości zachowań, w przypadku pracy w oparciu o kontrakt. Notowanie przez czas trwania konfigurowane jest analogicznie.



Takie ustawienie notowań w aplikacji daje widok rejestrowanych zachowań. Zanotowanie wystąpienia zachowania odbywa się poprzez zaznaczenie kwadratu.



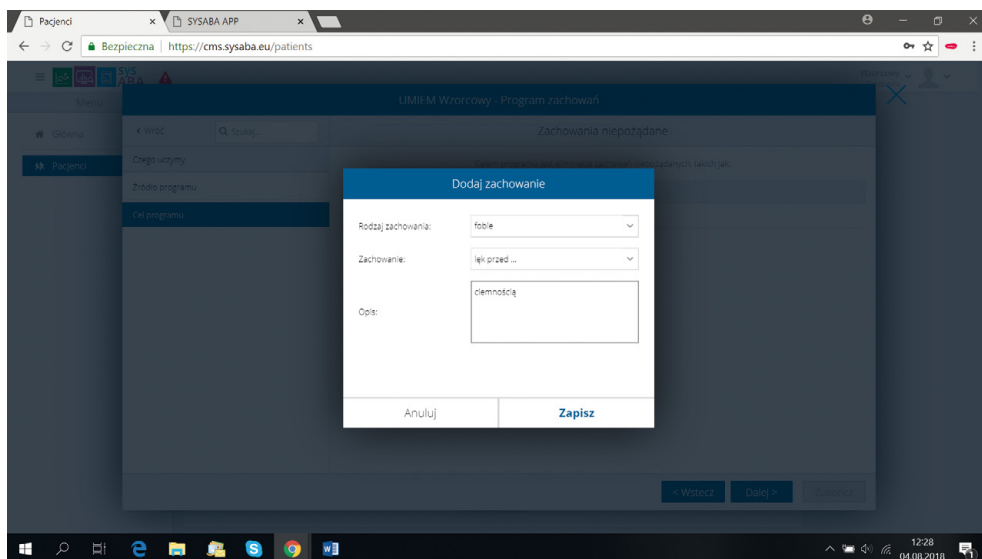
SYSTEMATYCZNA DESENSYTYZACJA

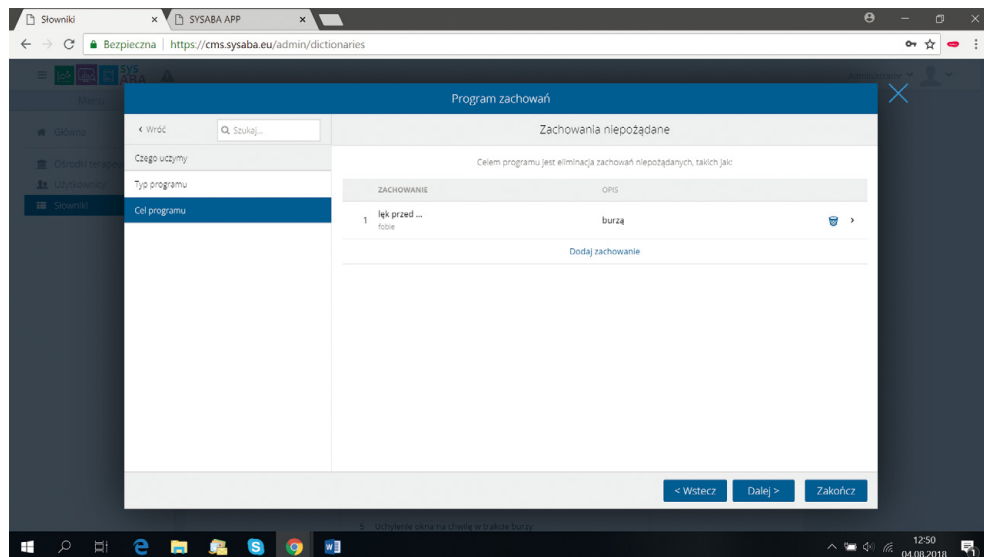
Z „Systematycznej desensytyzacji”, jako sposobu pracy, oczywiście najczęściej będziesz korzystał w przypadku zachowań fobicznych. Analogicznie jak w przypadku wcześniej opisanych sposobów pracy, tutaj także będziesz mógł wybrać różne formy dokumentowania i przedstawiania danych (poprzez wybór w polu „obiekt pomiarowy”). Ze względu na to, że niektóre formy (notowanie wszystkich/wybranych zachowań) zostały już przez nas wcześniej opisane, w tej części przewodnika przedstawimy różne możliwości związane z samą desensytyzacją, jako sposobem pracy. Głównym obiektem pomiarowym będzie przebieg desensytyzacji (bo tego dotyczy program), chociaż powinienś pamiętać o tym, że inne obiekty pomiarowe również są tu dostępne.

Systematyczna desensytyzacja z zapisem przebiegu desensytyzacji; pomiar dokonywany przez cały okres pobytu ucznia

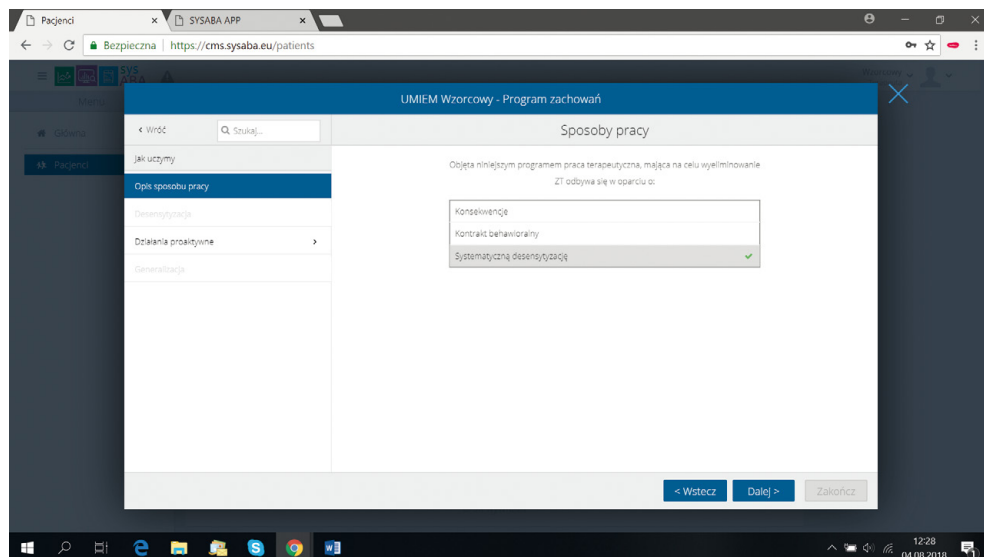
Przez początkowe etapy programu przechodzisz w podobny sposób, jak przypadku innych programów.

W pierwszej fazie powinienś wybrać zachowania.

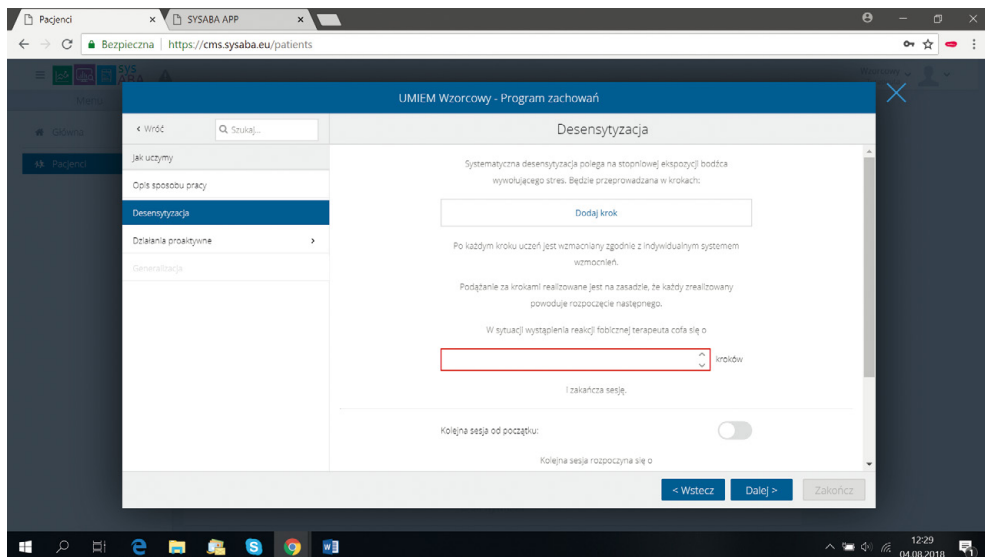




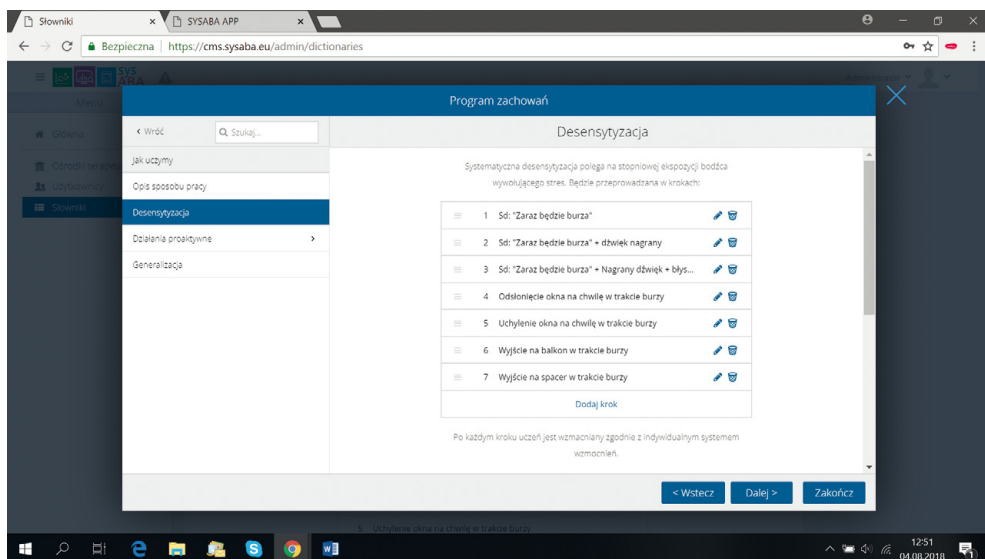
W następnym etapie powinieneś jako sposób pracy zaznaczyć „Systematyczną desensytyzację”.



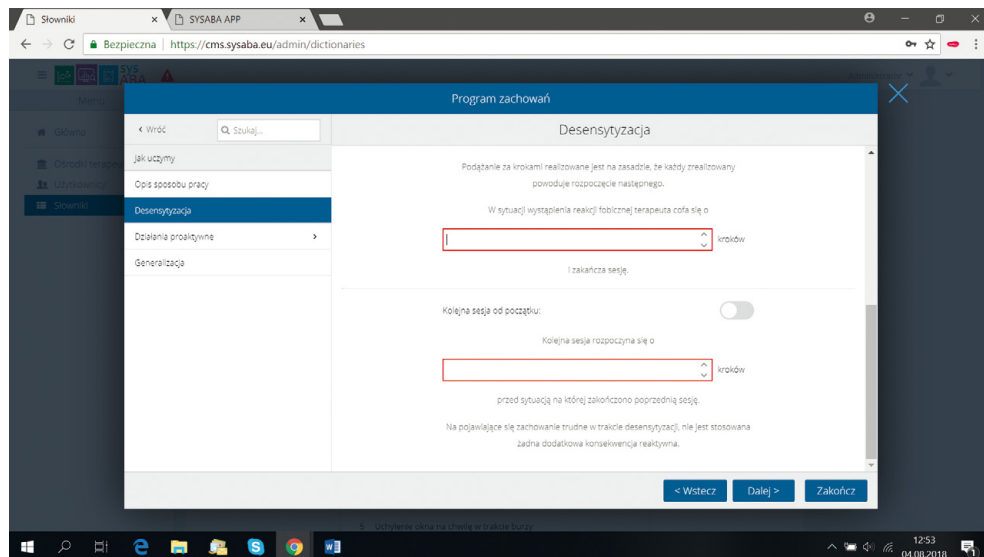
Wybór desensytyzacji przekieruje Cię do pola, w którym powinieneś ją dokładnie opisać.



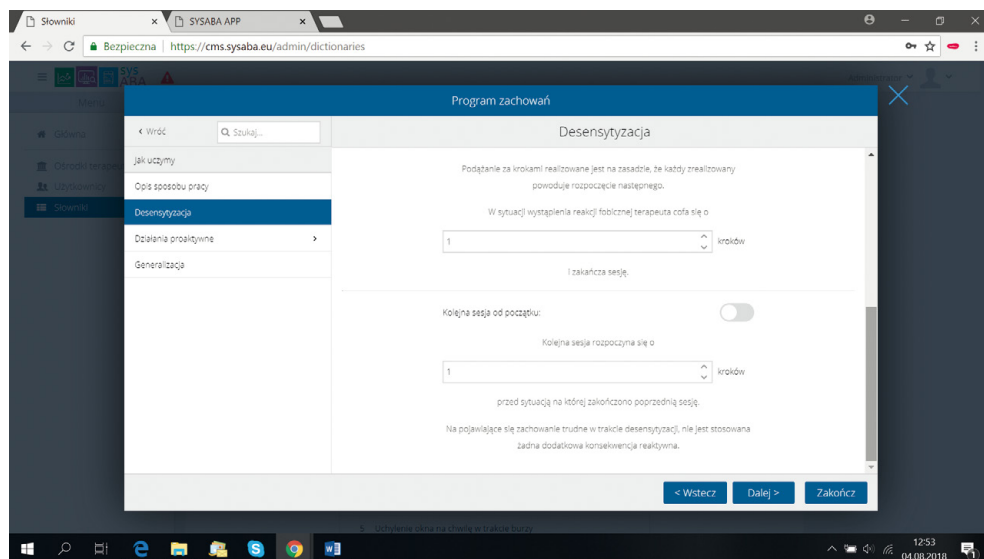
Kolejnym Twoim zadaniem będzie– ustalenie z ilu kroków desensytyzacja będzie się składała w obrębie tego programu. Kroki dodajemy tak, jak np. przy krokach łańcucha zachowań.



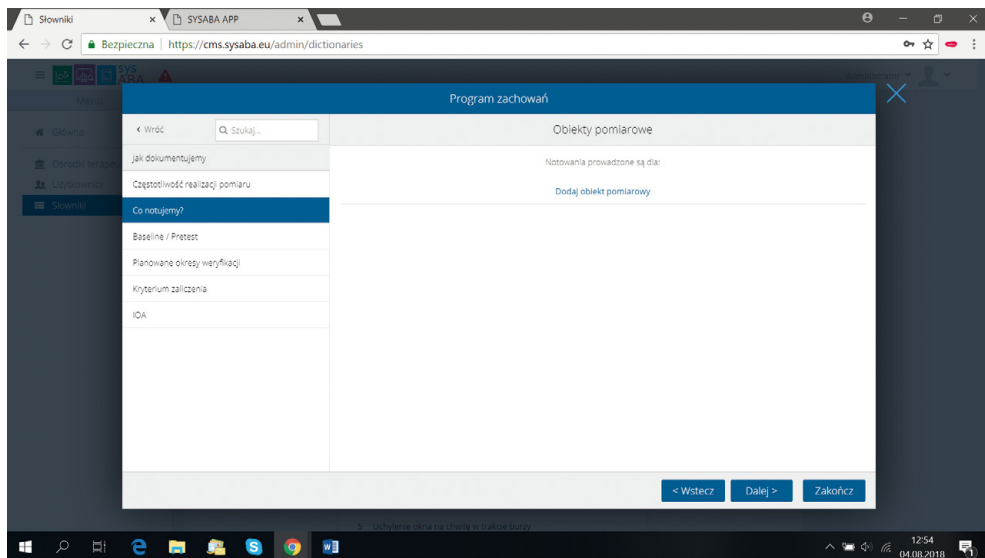
Kolejnym Twoim działaniem będzie ustalenie, co się dzieje w momencie pojawienia się zachowania trudnego,



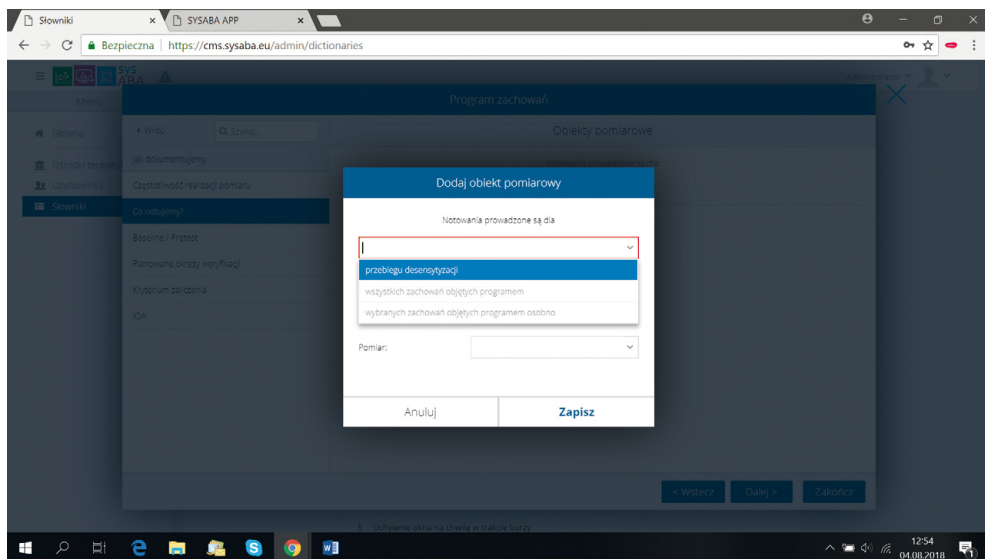
a także – od czego zaczyna się kolejna sesja.

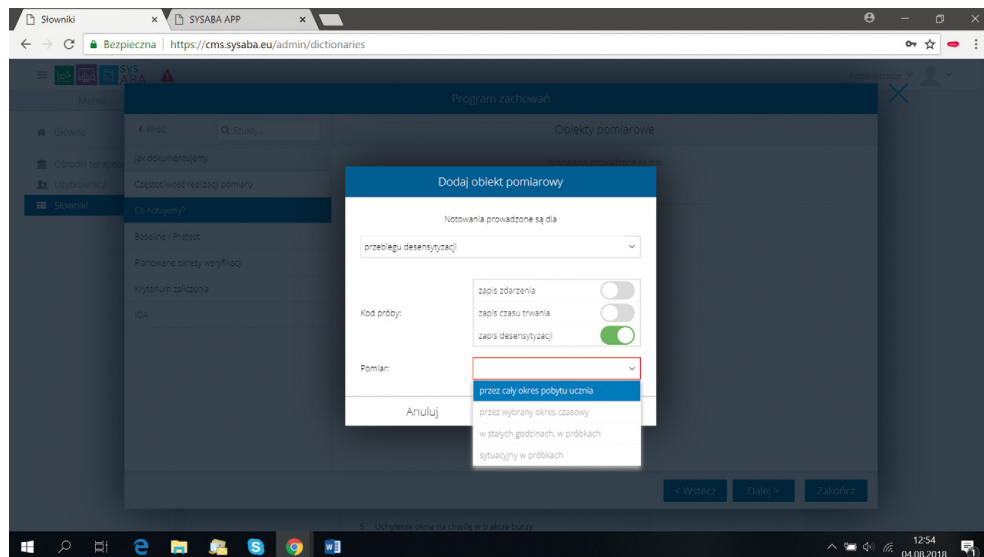


W kolejnym oprogramujesz już to, co będzie podlegało pomiarowi (czyli ustawisz „obiekt pomiarowy”).

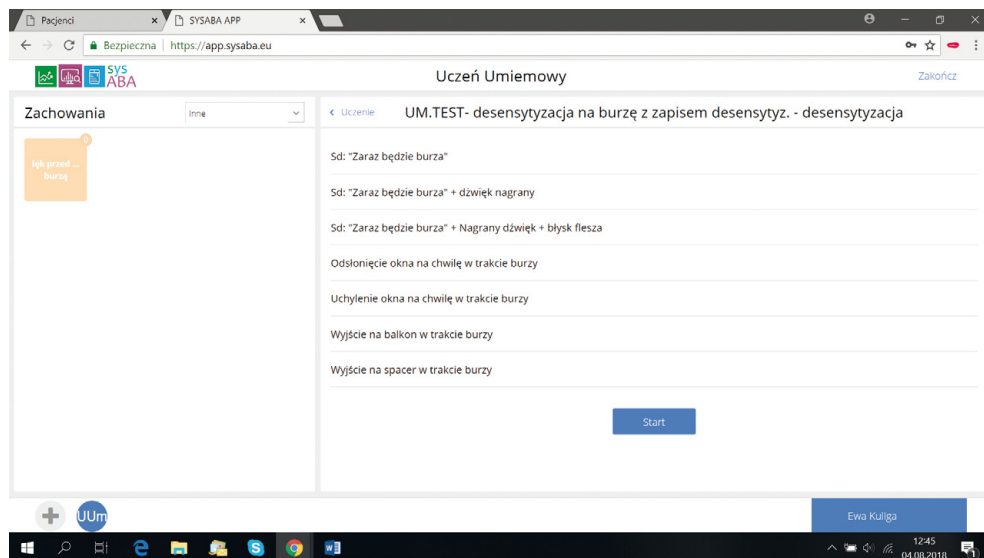


Jak już wyżej wspomniano, w niniejszym przykładzie skupimy się na rejestracji przebiegu desensytyzacji. W tej sytuacji „Obiekt pomiarowy” powinien wyglądać następująco:

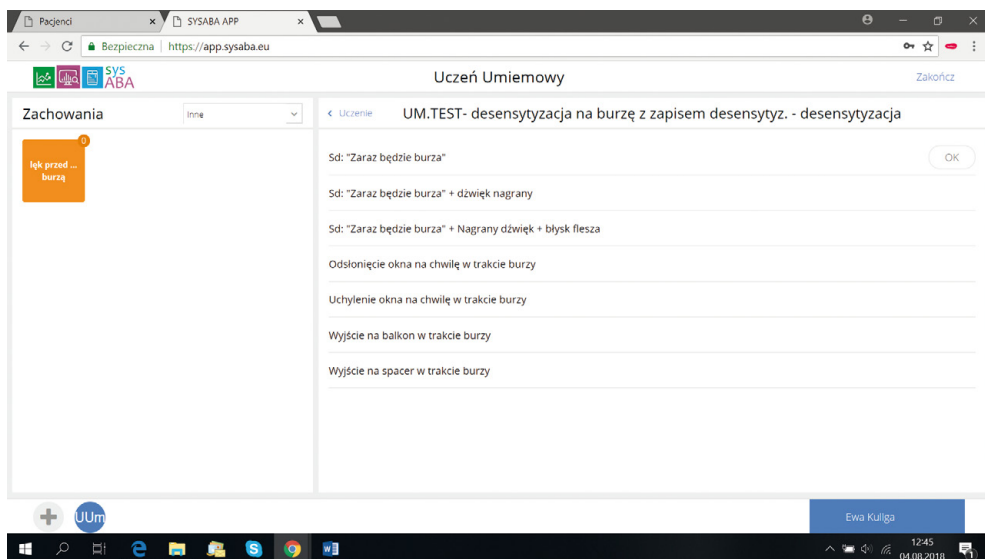




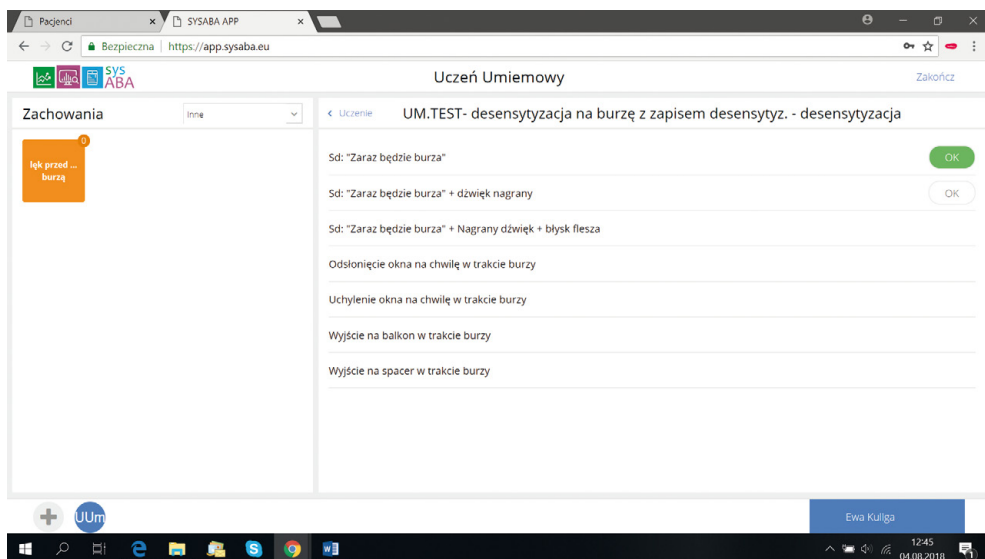
W kolejnym etapie powinieneś określić, jak długo będzie trwał pomiar (czy przez cały czas, wybrany czas, w stałych próbkach godzinowych, czy w określonych sytuacjach). Każdy wybór będzie wiązał się z koniecznością dookreślenia niektórych elementów. Ustalenie notowań jako pomiaru desensytyzacji przez cały okres czasu warunkuje w aplikacji pojawienie się odpowiedniego pola (w przestrzeni dotyczącej zachowań), a po rozpoczęciu notowań również i kroków, z jakich desensytyzacja się składa.



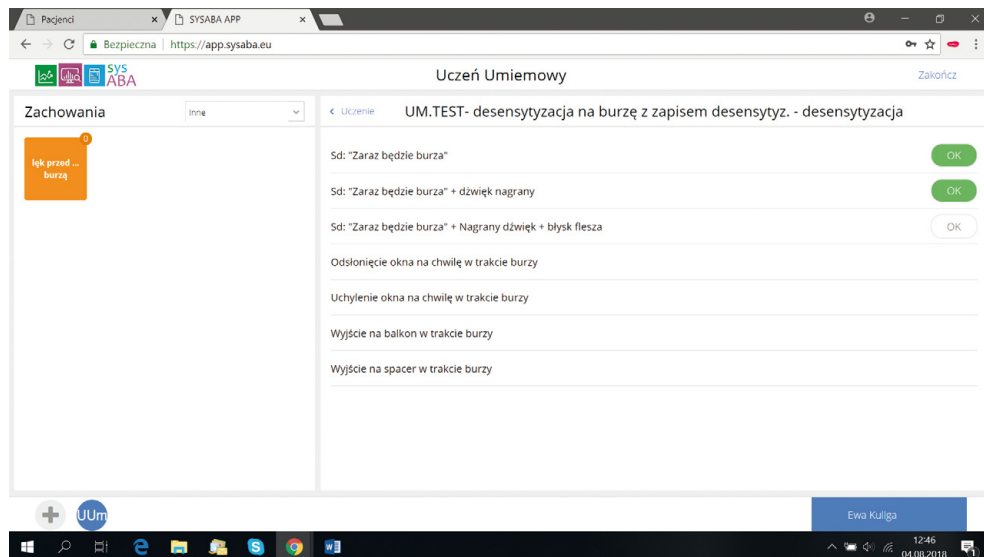
Rozpoczęcie notowań wiąże się z naciśnięciem przycisku „Start”.



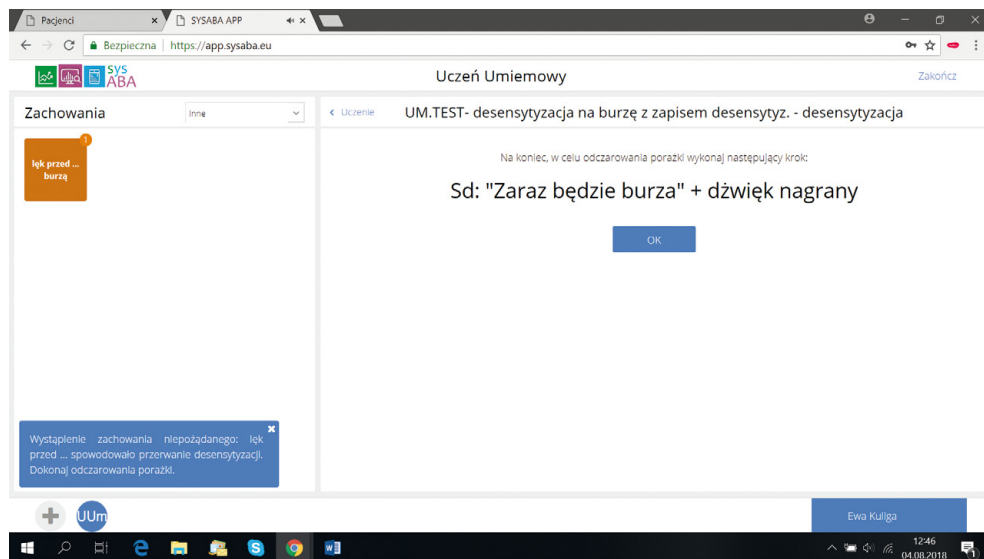
Po uruchomieniu notowań w pierwszym, ustalonym w programie polu, pojawi się możliwość zanotowania procesu poprzez przycisk „OK”.



Po naciśnięciu OK, pojawi się możliwość zanotowania kolejnego kroku.



W momencie pojawienia się zdefiniowanego zachowania, powinieneś zaznaczyć go, poprzez naciśnięcie pomarańczowego kwadratu, w lewej części okna.



Zaznaczenie wystąpienia przerywa notowanie i przekieruje Cię do takiego kroku, jaki został określony w programie.

Pałac Pacjenci SYSABA APP

Bezpieczna https://app.sysaba.eu

Uczeń Umiemowy Zakończ

Zachowania inne

Uczenie UM.TEST- desensytyzacja na burzę z zapisem desensytyz. - desensytyzacja

Sd: "Zaraz będzie burza"

Sd: "Zaraz będzie burza" + dźwięk nagrany

Sd: "Zaraz będzie burza" + Nagrany dźwięk + błysk flesza

Odsłonięcie okna na chwilę w trakcie burzy

Uchylenie okna na chwilę w trakcie burzy

Wyjście na balkon w trakcie burzy

Wyjście na spacer w trakcie burzy

Wystąpienie zachowania niepożądanego: lęk przed ... spowodowało przerwanie desensytyzacji. Dokonaj odczarowania porażki.

UUm Ewa Kulińska

12:47 04.08.2018

Pałac Pacjenci SYSABA APP

Bezpieczna https://app.sysaba.eu

Uczeń Umiemowy Zakończ

Zachowania inne

Uczenie UM.TEST- desensytyzacja na burzę z zapisem desensytyz. - desensytyzacja

Sd: "Zaraz będzie burza"

Sd: "Zaraz będzie burza" + dźwięk nagrany

Sd: "Zaraz będzie burza" + Nagrany dźwięk + błysk flesza

Odsłonięcie okna na chwilę w trakcie burzy

Uchylenie okna na chwilę w trakcie burzy

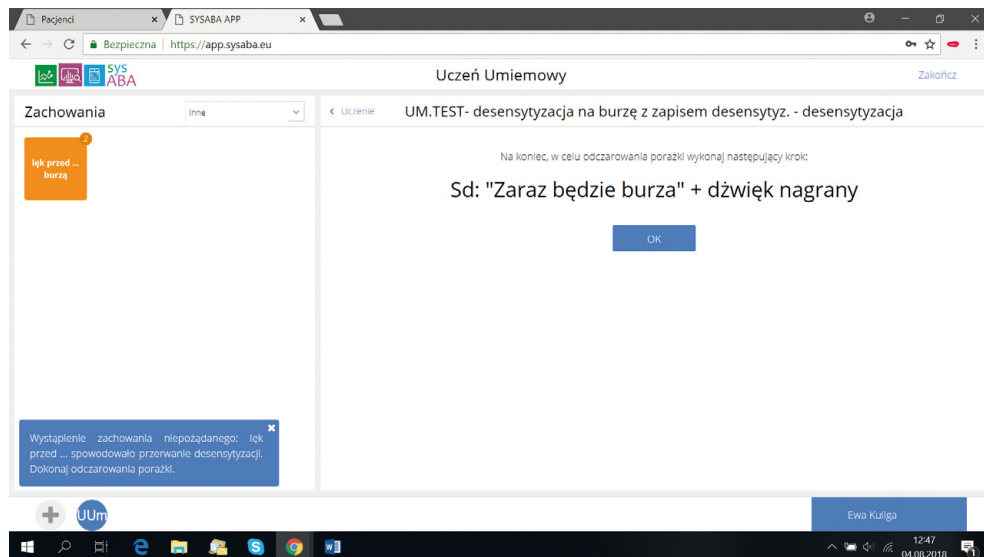
Wyjście na balkon w trakcie burzy

Wyjście na spacer w trakcie burzy

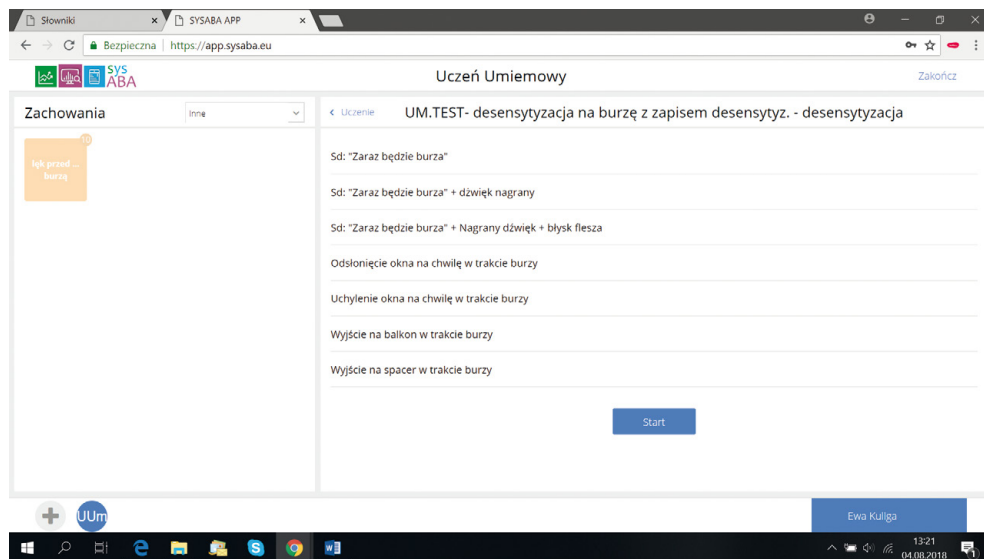
Wystąpienie zachowania niepożądanego: lęk przed ... spowodowało przerwanie desensytyzacji. Dokonaj odczarowania porażki.

UUm Ewa Kulińska

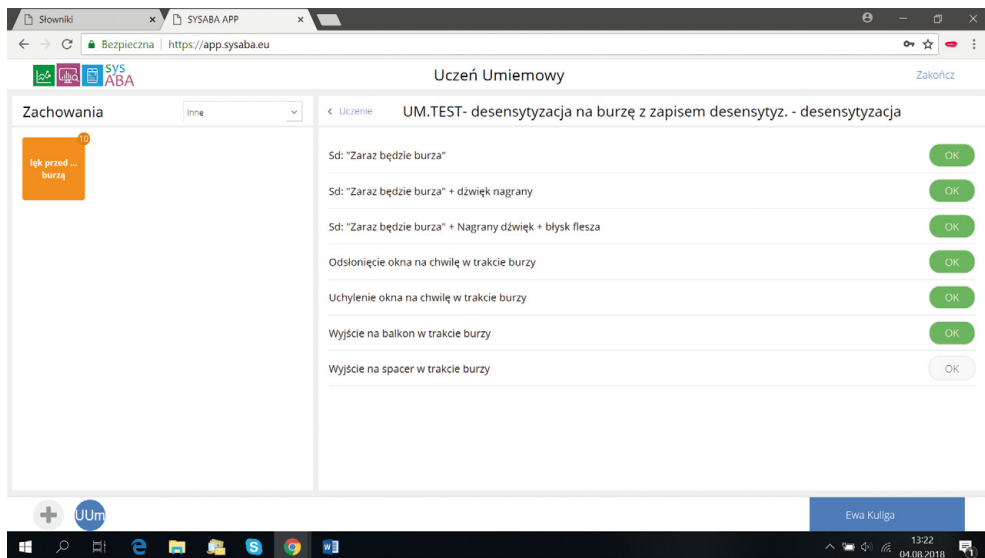
12:47 04.08.2018



Aby zakończyć notowania należy wcisnąć „Zakończ”. Zakończenie notowania możliwe jest albo po niepowodzeniu (wystąpieniu zachowania trudnego, przy danym kroku)



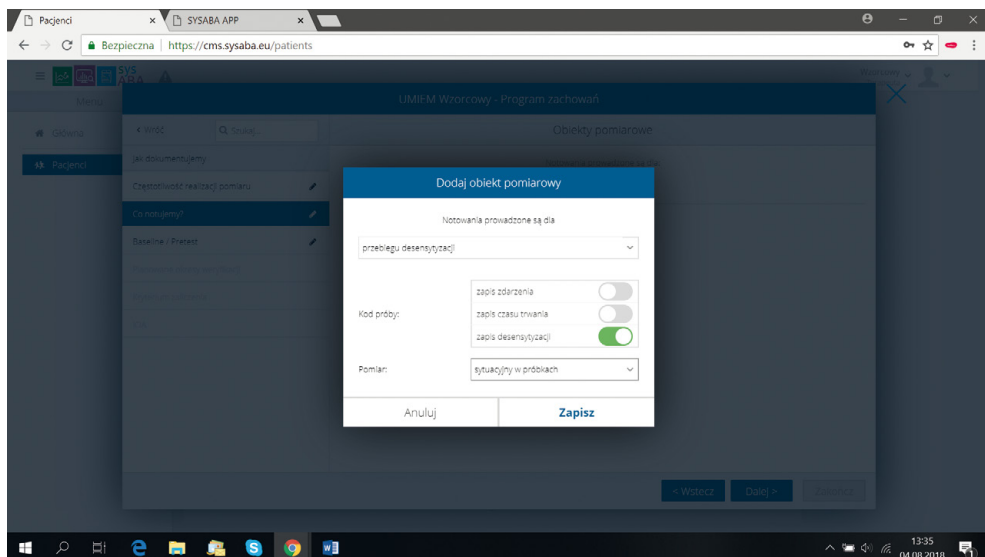
albo po zanotowaniu jako poprawne wszystkich kroków w desensytyzacji.



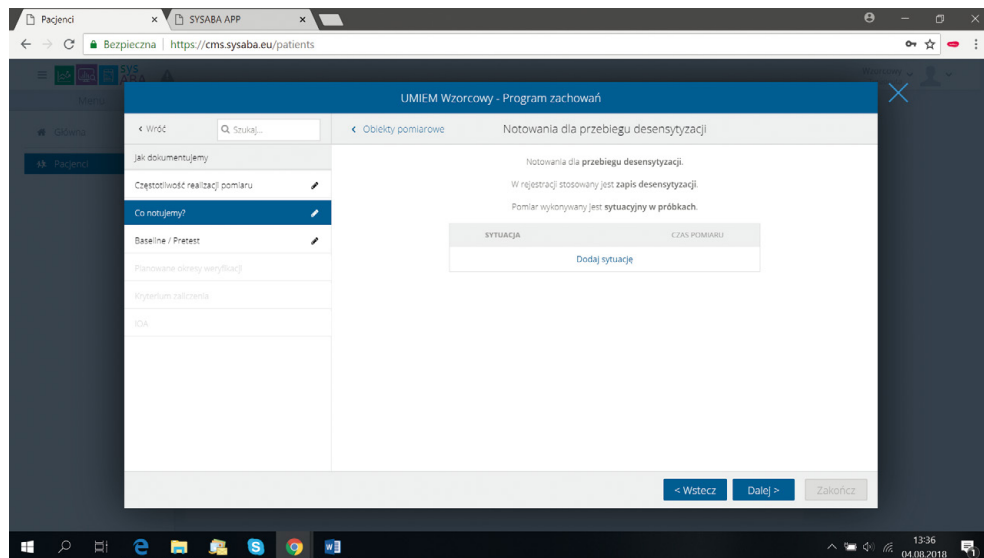
Systematyczna desensytyzacja z zapisem przebiegu desensytyzacji; pomiar sytuacyjny w próbach.

Pierwsze etapy przygotowywania programu będą takie same, jak w przypadku przykładu opisanego powyżej. Użytkownik powinien wybrać zachowania oraz jako sposób pracy – systematyczną desensytyzację, a następnie ją dookreślić.

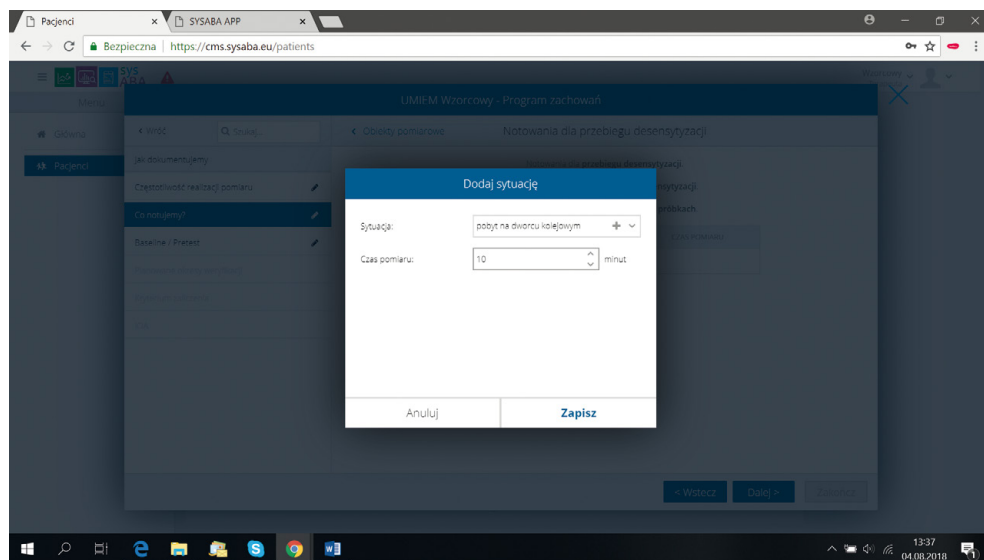
W opisywanym przez nas przypadku, „Obiekt pomiarowy” powinien być skonfigurowany następująco:



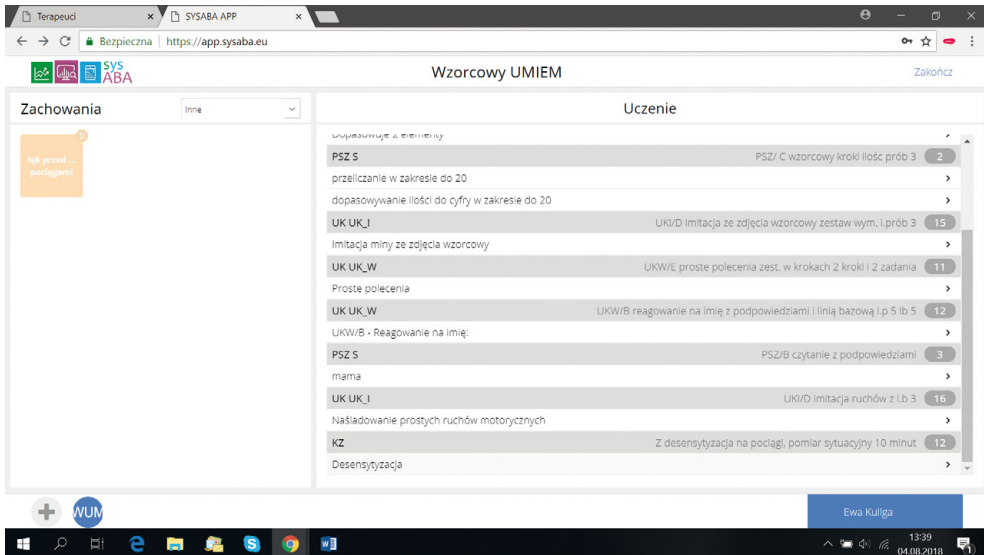
Wybranie pomiaru realizowanego w inny sposób, niż przez cały dzień wiąże się z koniecznością dookreślenia sposobu pomiaru.



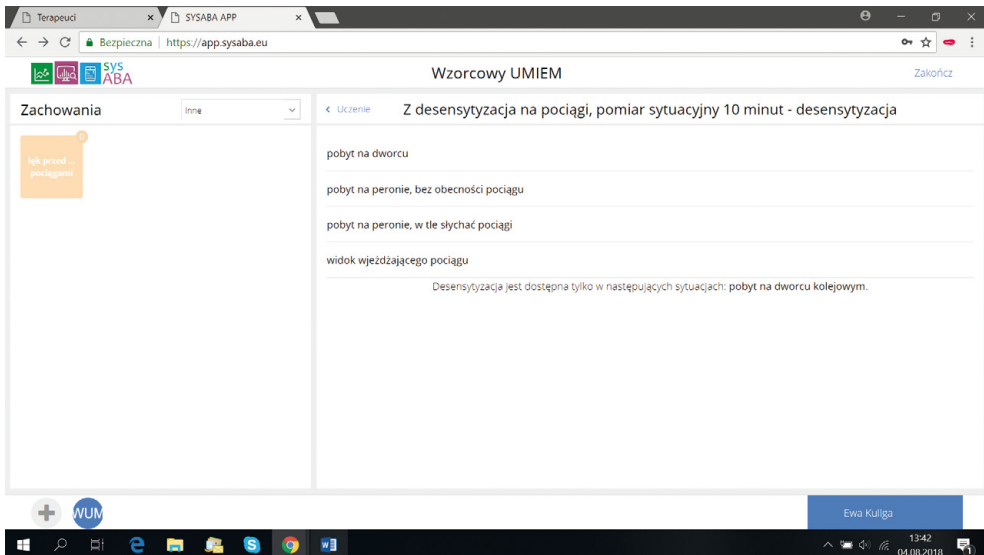
W takiej sytuacji po rozwinięciu pola „obiekty pomiarowe”, zostaniesz przekierowany do okna „Dodaj sytuację”, w którym może dokładnie określić w jakich sytuacjach będzie realizowany pomiar.



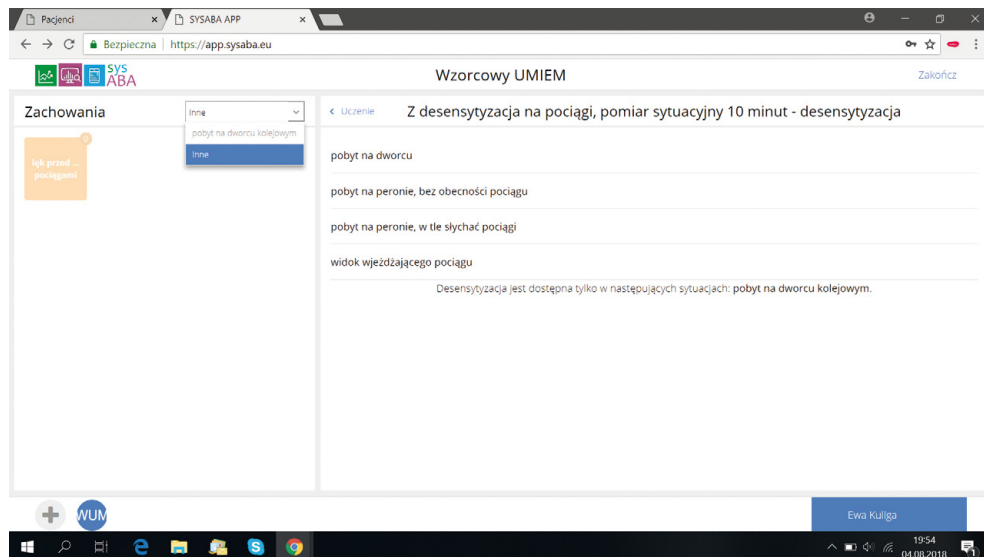
Takie zapisanie notowań w aplikacji spowoduje następujący układ elementów:



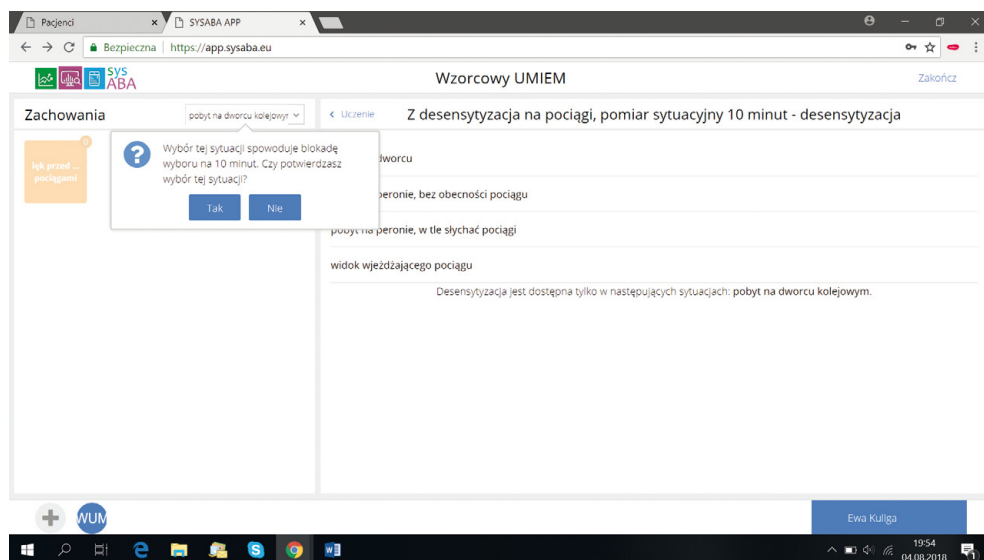
Po rozpoczęciu notowań w lewej części okna będziesz widział zachowania, a z prawej – informację dotyczącą samej desensytyzacji. Rozwinięcie informacji pojawiającej się po prawej stronie przekieruje Cię do kroków, z których składa się desensytyzacja.



W dolnej części prawej części okna widoczna jest informacja, że desensytyzacja przebiega w określonych sytuacjach.



Pomiar będzie możliwy do dokonania dopiero wtedy, gdy użytkownik rozszerzy okienko „inne”, znajdujący się przy zachowaniach (lewa strona okna). Po rozszerzeniu pojawi się informacja na temat wyboru m.in. sytuacji.



Po wybraniu sytuacji pomiarowej będziesz miał możliwość dokonanie pomiaru desensytyzacji.

Wzorcowy UMIEM

Zakończ

Zachowania: pobyć na dworcu kolejowym 00:09:56

Uczenie: Z desensytyzacja na pociągi, pomiar sytuacyjny 10 minut - desensytyzacja

Ięć przed ... pociągami!

pobyć na dworcu

pobyć na peronie, bez obecności pociągu

pobyć na peronie, w tle słychać pociągi

widok wjeżdżającego pociągu

Start

Ewa Kulińska

19:55 04.08.2018

Pomiar odbywa się dokładnie w taki sam sposób, jak opisany w poprzednim przykładzie.

Wzorcowy UMIEM

Zakończ

Zachowania: pobyć na dworcu kolejowym 00:08:12

Uczenie: Z desensytyzacja na pociągi, pomiar sytuacyjny 10 minut - desensytyzacja

Ięć przed ... pociągami!

pobyć na dworcu OK

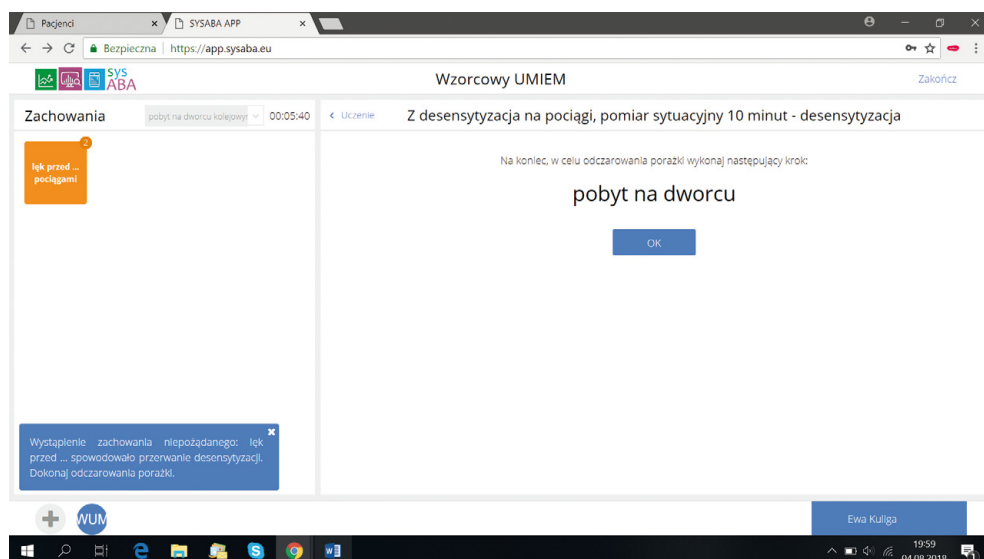
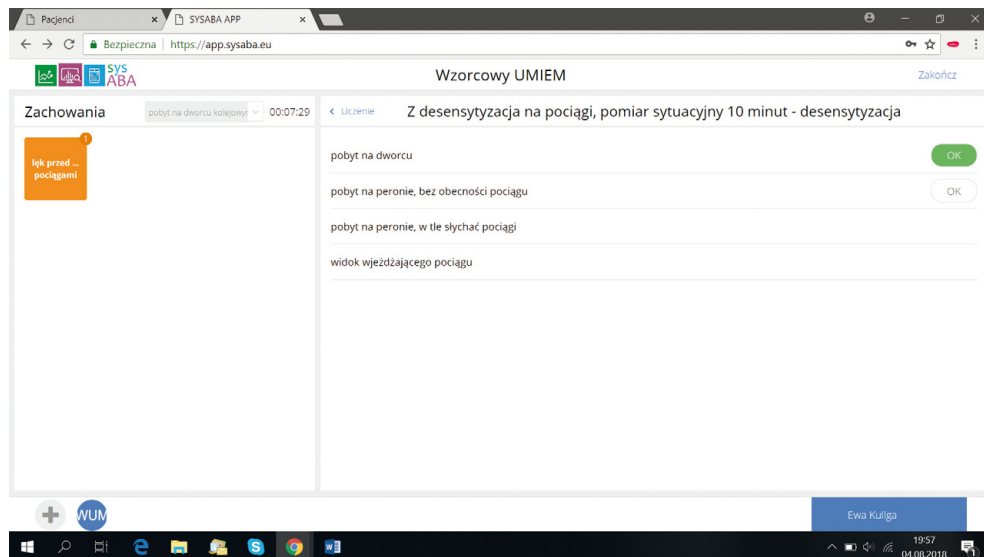
pobyć na peronie, bez obecności pociągu

pobyć na peronie, w tle słychać pociągi

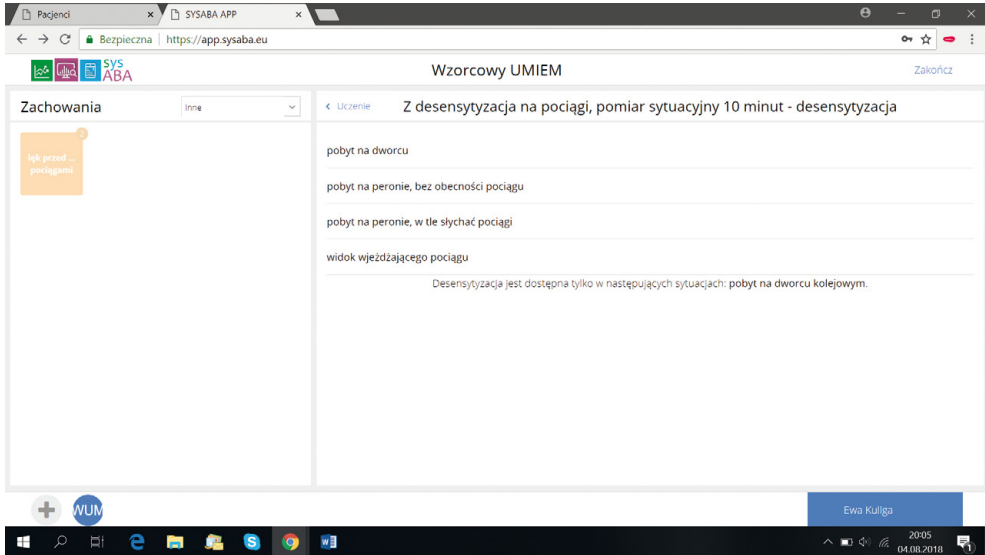
widok wjeżdżającego pociągu

Ewa Kulińska

19:55 04.08.2018



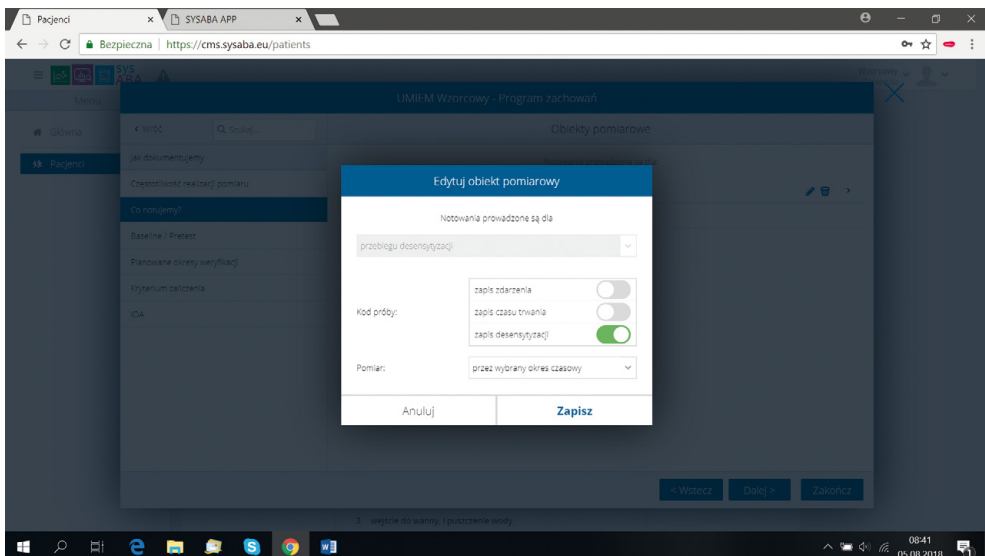
Ponieważ w programie został zaplanowany pomiar w określonej sytuacji i przez określony czas, po upływie tego czasu, pomiar będzie możliwy znów dopiero po odblokowaniu pomiaru w okienku „inne”.



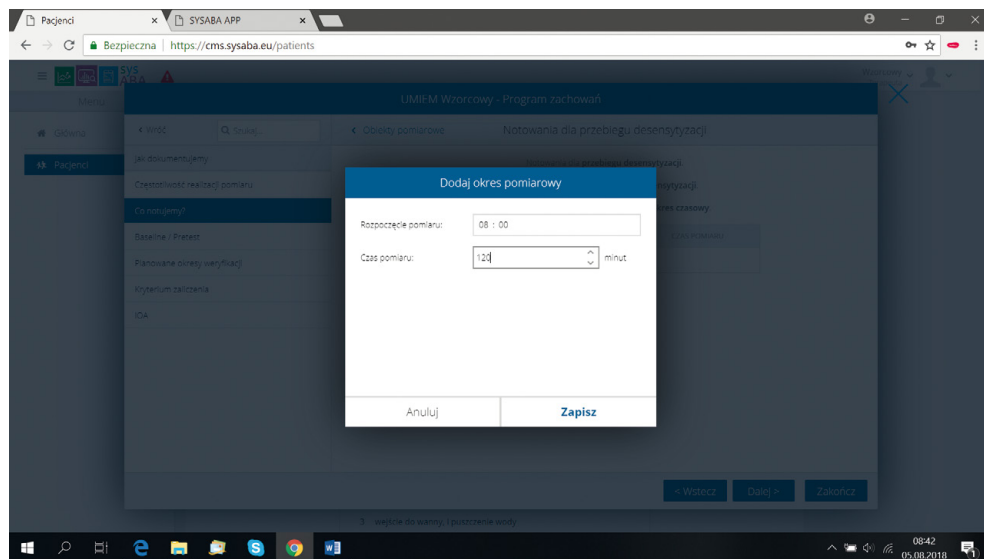
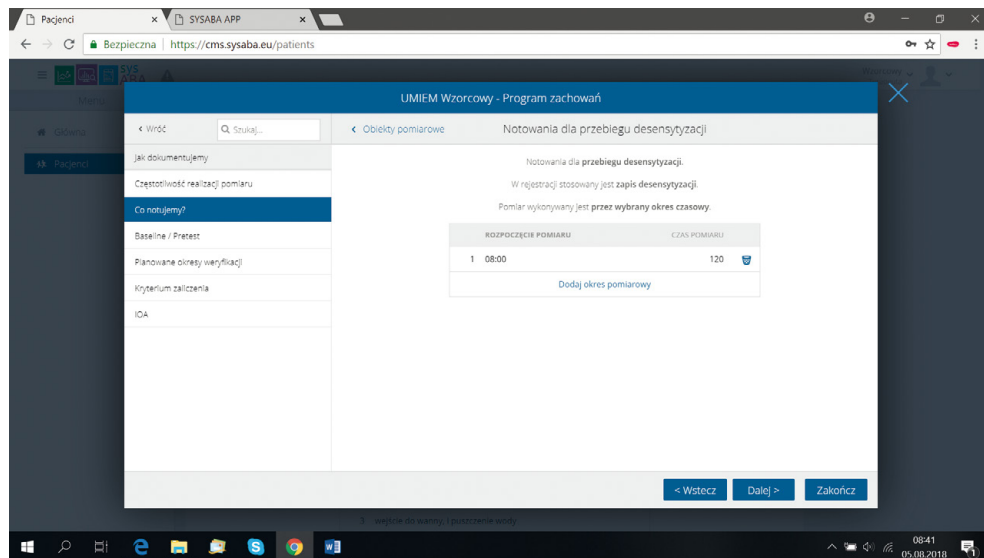
Systematyczna desensytyzacja z zapisem przebiegu desensytyzacji; pomiar dokonywany przez określony czas.

Tradycyjnie, przez początkowe etapy programu przechodzisz Użytkownika, jak przypadku innych programów.

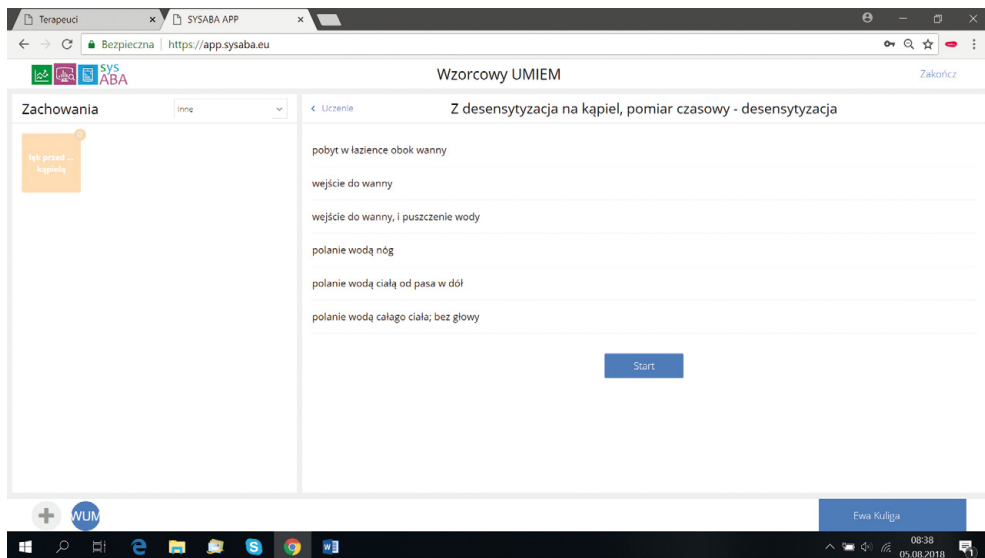
Ponieważ pomiar desensytyzacji jest dokonywany przez określony czas, dlatego też w „Obiekcie pomiarowym” powinieneś określić zapis przebiegu desensytyzacji „przez określony czas”.



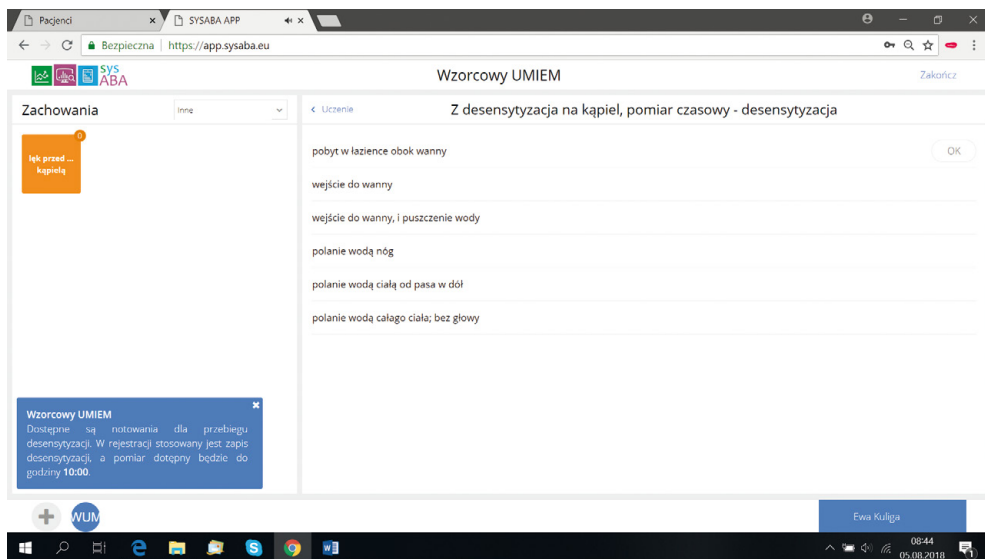
Taki wybór przekieruje Cię do kolejnego pola, w którym konieczne będzie dodanie okresu pomiaru.



Takie ustawienie notowań (możliwe notowanie przez 120 minut, od godziny 8.00) spowoduje, że w aplikacji będzie możliwe do zrealizowania tylko w takim okresie czasu.



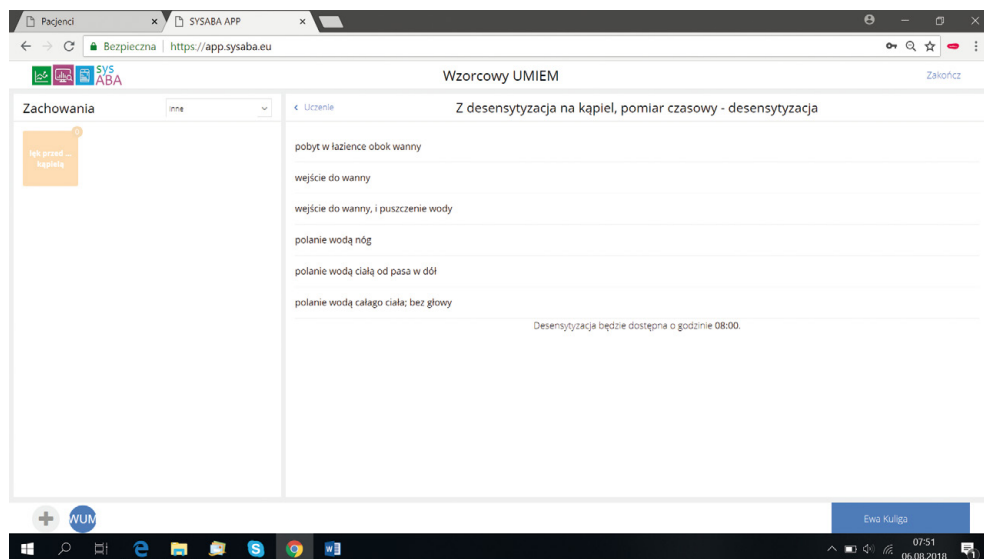
Jeżeli jest możliwe notowanie, to będzie ono widoczne z możliwością rozpoczęcia notowań przyciskiem „Start”.



Po rozpoczęciu notowań, ze strony aplikacji pojawi się komunikat o możliwości przeprowadzenia notowań przez określony czas.

Notowanie prowadzić będziesz w analogiczny sposób, jak w przypadku opisanych wcześniej przykładów desensytyzacji.

W momencie, kiedy użytkownik będzie znajdował się poza wcześniej ustalonym przedziałem czasowym, pomiar nie będzie możliwy, a ze strony aplikacji pojawi się taki komunikat.

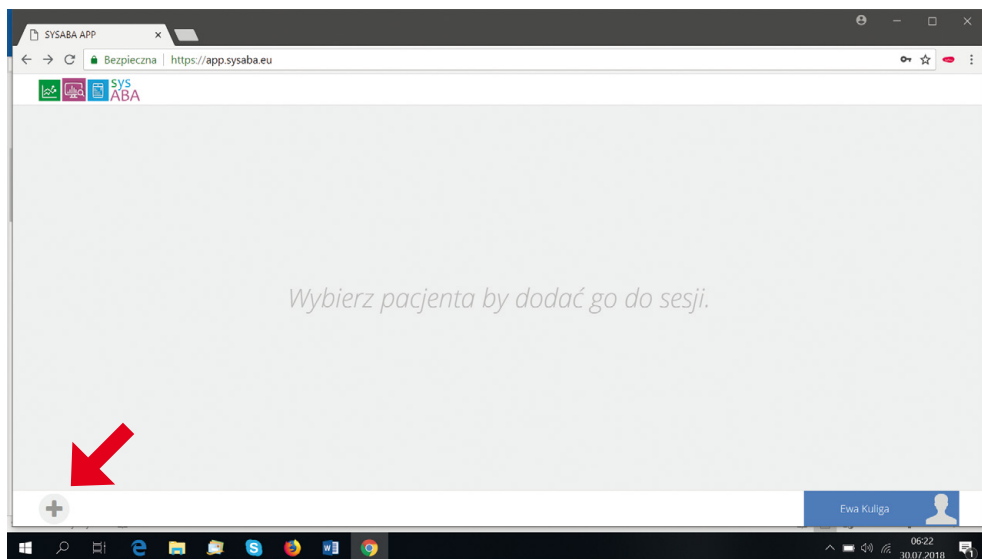


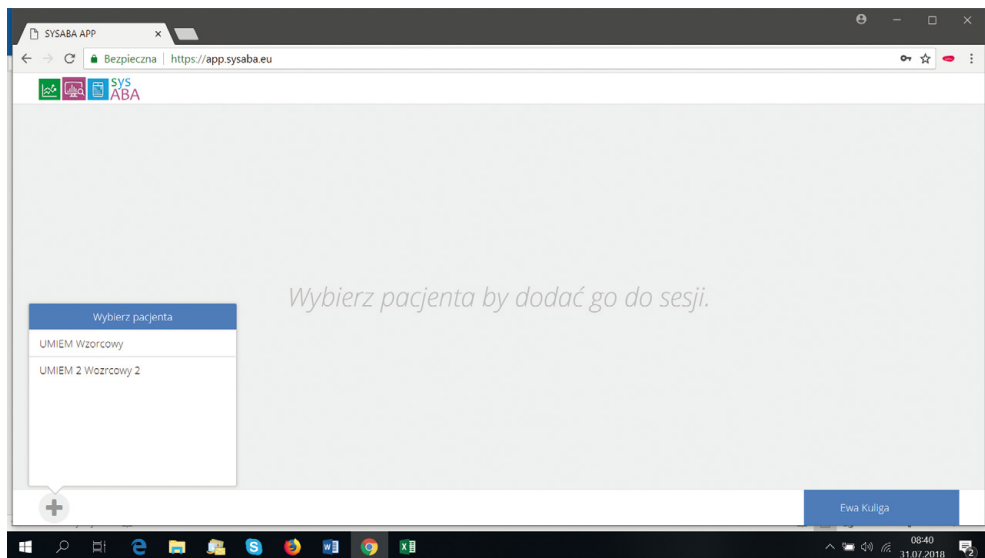
Rozdział VIII

APLIKACJA TABLETOWA CZYLI NOTOWANIE NA CO DZIEŃ

Jak już wspominaliśmy wcześniej logowanie w aplikacji realizowane jest z użyciem tych samych danych, co w całym programie SYSABA, tj. poprzez podanie e-maila/loginu oraz hasła.

Po zalogowaniu się zostaniesz poproszony o dokonanie wyboru pacjenta, dla którego będziesz prowadził notowania z listy, pojawiającej się po naciśnięciu znaku „+”, w lewym dolnym rogu.





Po wybraniu pacjenta możesz już rozpocząć notowanie. Możesz również dodać kolejnego ucznia.

NOWOŚĆ!

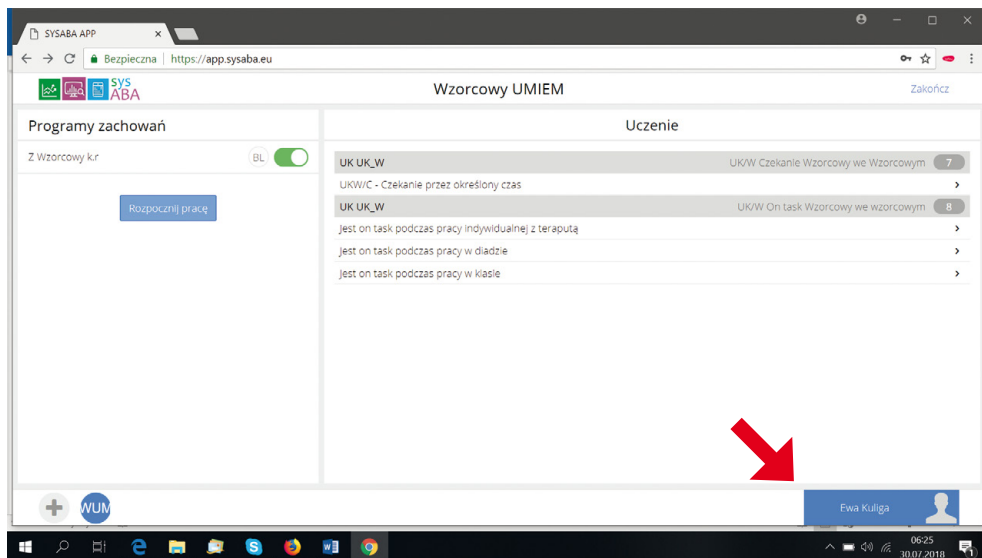
W SYSABA możliwe jest zarówno prowadzenie notowań dla kilku uczniów równocześnie, jak i prowadzenie notowań dla jednego ucznia przez kilku nauczycieli w tym samym czasie (dla następujących po sobie zachowań lub dla IOA).

Rozwiązanie takie przyjęliśmy, ze względu na naszą wiedzę o tym, że w wielu ośrodkach behawioralnych, uczniowie pracują w zespołach/grupach, a nauczyciele w pracy – według wewnętrznego grafiku. Stąd jakiegokolwiek inne rozwiązanie wyraźnie utrudniłoby ich pracę.

OTWIERANIE/ZAMYKANIE SESJI

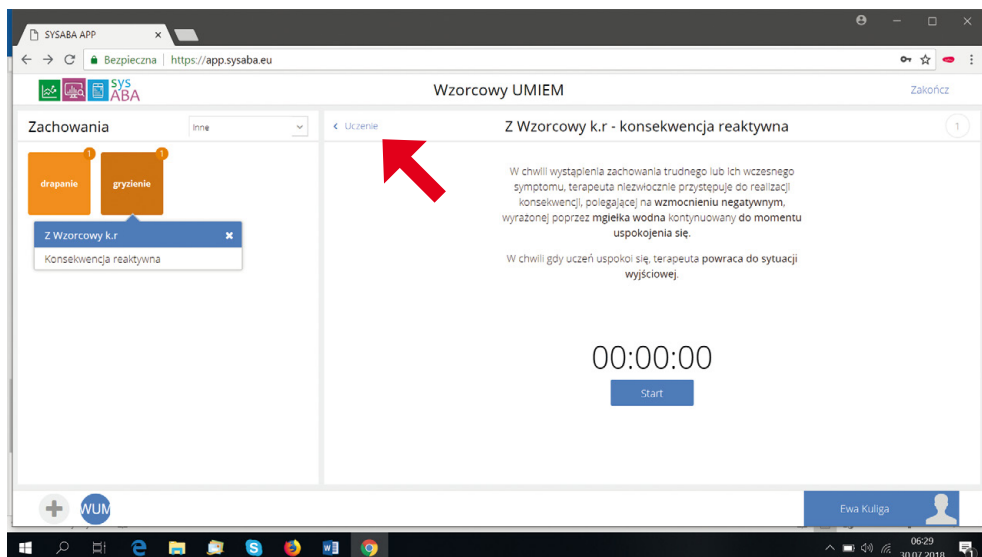
Aby otworzyć sesję notowań, musisz zalogować się do aplikacji poprzez swoje konto, wybrać pacjenta, a następnie rozpocząć notowanie. Aby rozpocząć notowanie zachowań trudnych będziesz musiał zaznaczyć opcję: „Rozpocznij pracę”, znajdującą się w lewej części okna. Aby móc notować zachowania „suwak” znajdujący się przy zachowaniach powinien być widoczny w kolorze zielonym.

Na ekranie, w jego prawym dolnym rogu, widoczna jest informacja na temat użytkownika prowadzącego notowanie, w lewym dolnym rogu – na temat pacjenta.



W momencie pojawienia się danego (określonego w programie) zachowania po prostu klikasz w pomarańczowy kwadrat.

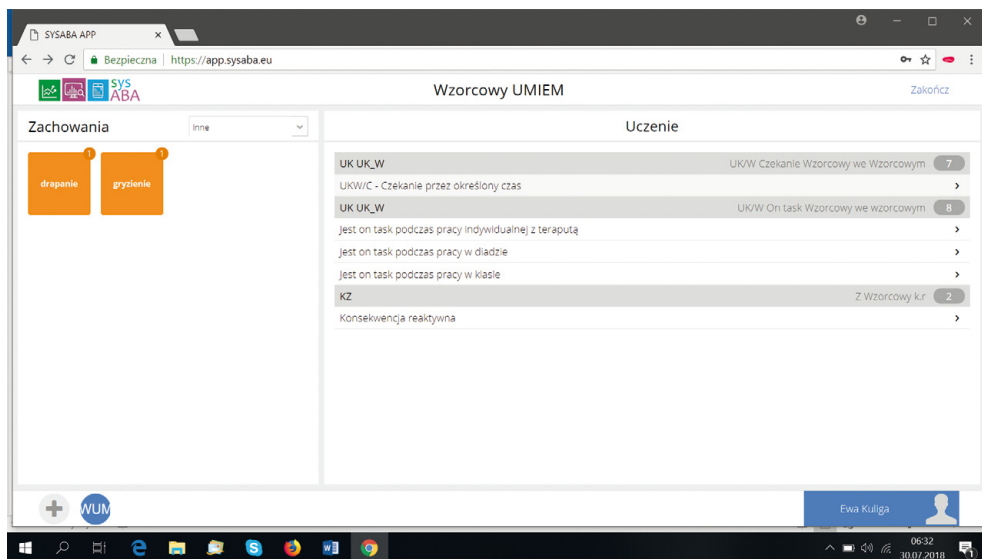
W zależności od opisanych w programie sposobów i form rejestracji zachowań trudnych, po zaznaczeniu wystąpienia zachowania (ilość wystąpień pojawi się w prawym górnym rogu pomarańczowego kwadratu) może Ci się pojawić się informacja na temat ustalonej formy reagowania (rozszerzenie poniżej pomarańczowego kwadratu). Twoje kliknięcie w okienko z informacją dotyczącą sposobu reagowania, spowoduje pojawienie się z prawej strony okna dokładnej informacji na temat stosowanej reakcji.



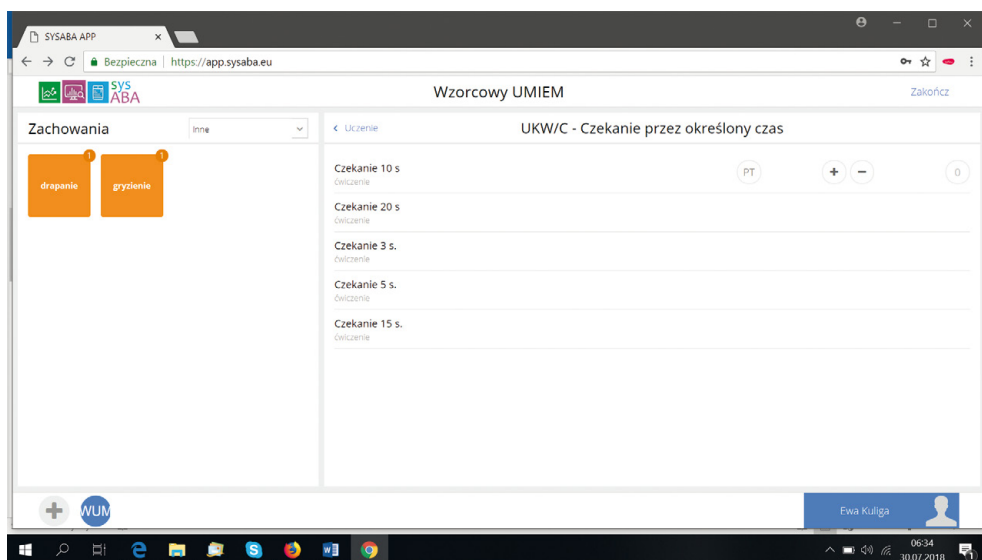
Aby wrócić do głównego okna aplikacji musisz zaznaczyć „Uczenie”, znajdujące się w górnej części okna.

Aby prowadzić notowanie umiejętności edukacyjnych, po prostu kliknij w zadanie, które chcesz w danym momencie notować.

Skrót „PT” obok rejestrowanych zadań oznacza, że jest to pierwszy pomiar (pretest).

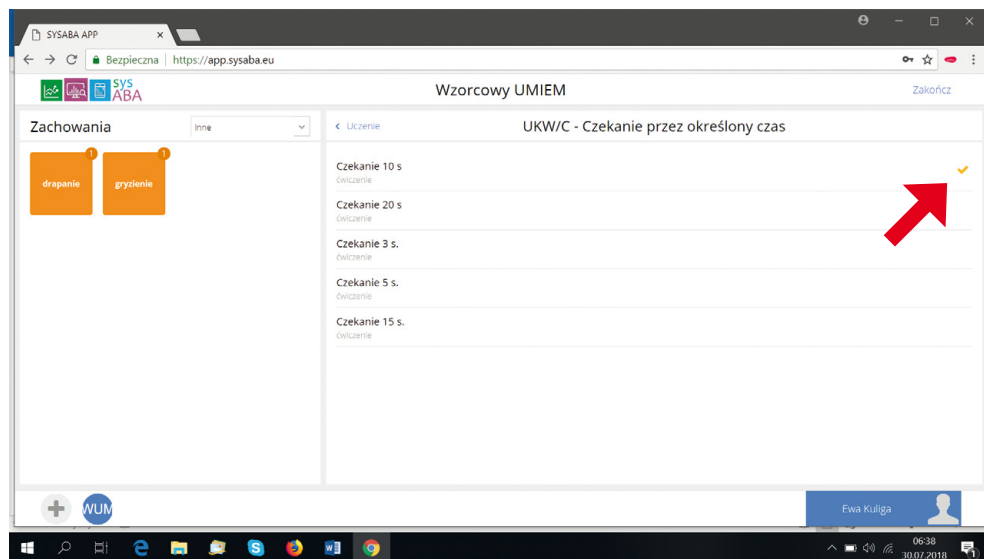


Po wybraniu zadania otwiera się okno, pokazujące jakie zmienne są notowane dla tego zadania.



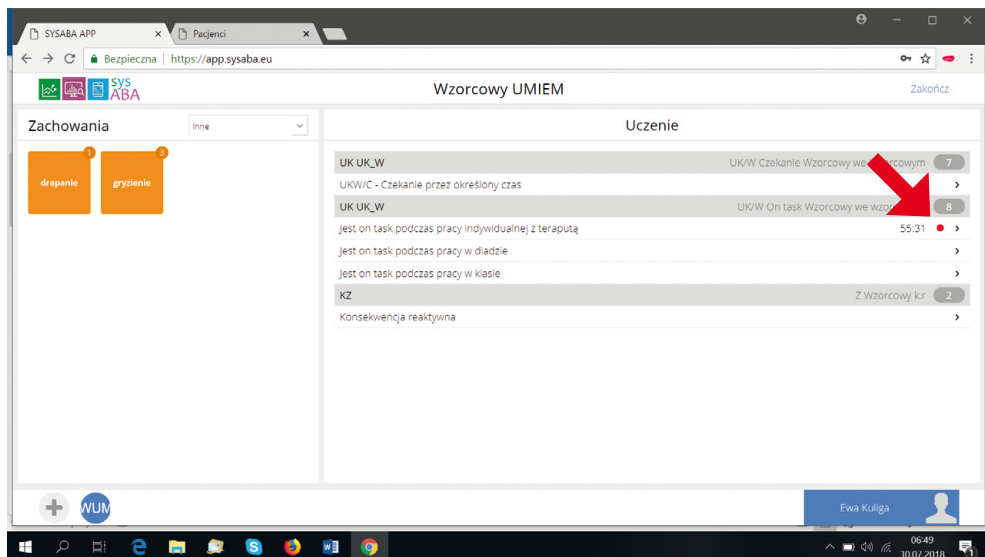
Notowanie odbywa się poprzez zaznaczanie ikony „plusa” (poprawnie wykonane zadanie) lub „minusa” (niepoprawnie wykonane zadanie).

Zarejestrowane zadanie zostanie odznaczone na liście zadań poprzez ikonę pomarańczowego ptaszka. Pojawienie się ikony ptaszka oznacza, że została wykonana ilość pomiarów przewidzianych w danym okresie pomiarowym (np. na dany tydzień).

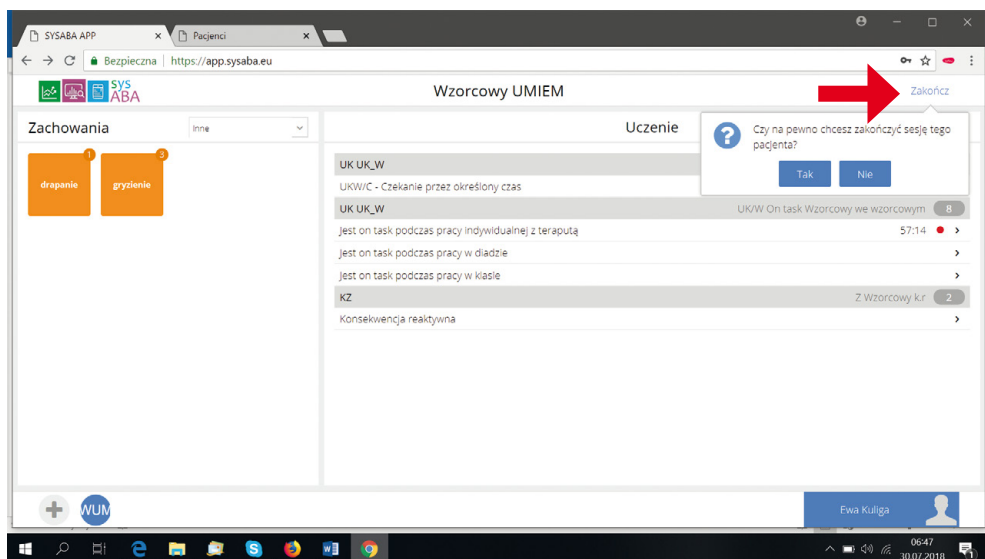


Wykonanie przewidzianej liczby pomiarów na dany dzień (ale nie na cały okres pomiarowy) oznaczone jest w aplikacji jako pusta przestrzeń w miejscu, w którym widoczne były wcześniej ikony „+”/„-”.

Czasami, terapeuci prowadzą równoczesne pomiary dla wielu zadań. Dlatego jeżeli rozpoczniesz notowanie, a nie zakończysz go jeszcze (pracujesz np. na próbach nieciągłych), w aplikacji będzie Ci o tym przypominać „czerwone kółko”. Gdy je widzisz – oznacza, że powinieneś jeszcze dokończyć notowanie dla zadania. Ale oczywiście – masz na to czas do końca sesji!

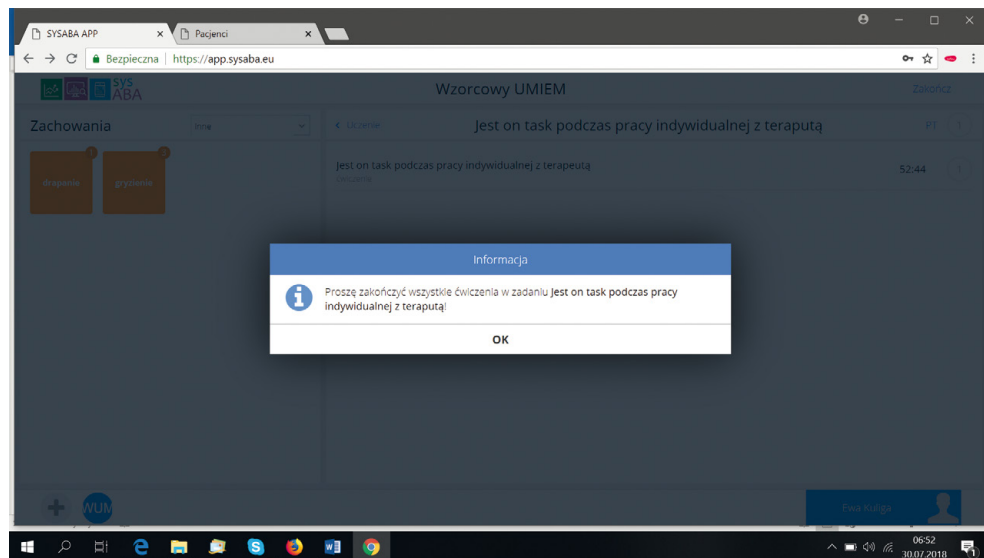


Bardzo ważne jest prawidłowe zakończenie notowań w danym dniu. To właśnie podczas zamykania sesji bowiem, dane będą przesyłane przez aplikację do głównego programu. Dlatego zawsze musisz mieć dostęp do internetu w momencie kończenia sesji. Prawidłowe zakończenie realizujesz poprzez kliknięcie ikony zakończenia:

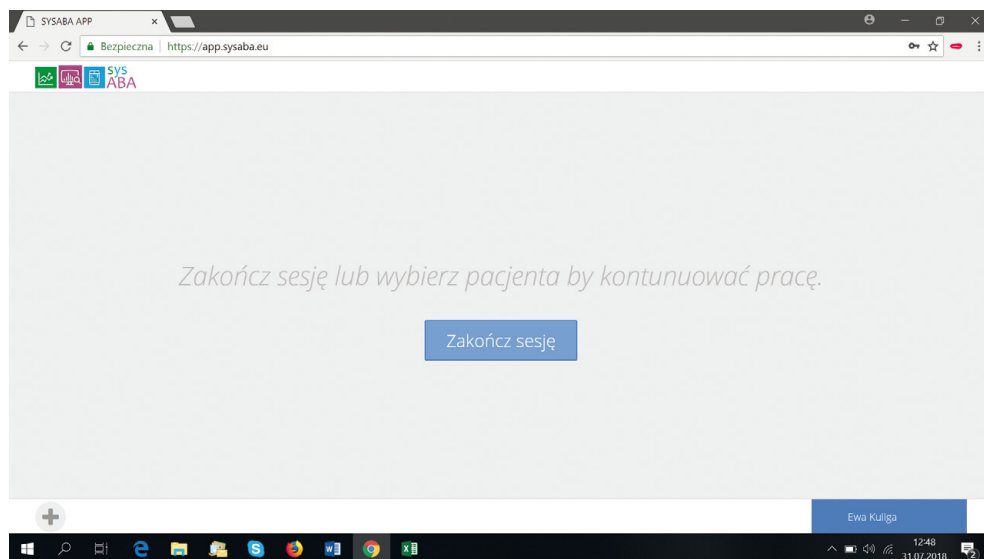


Po zaznaczeniu, ze strony systemu pojawi się prośba o potwierdzenie zakończenia notowań danego pacjenta. „Tak” – zamyka prawidłowo sesję, „Nie” natomiast – spowoduje powrót do okna notowań aplikacji.

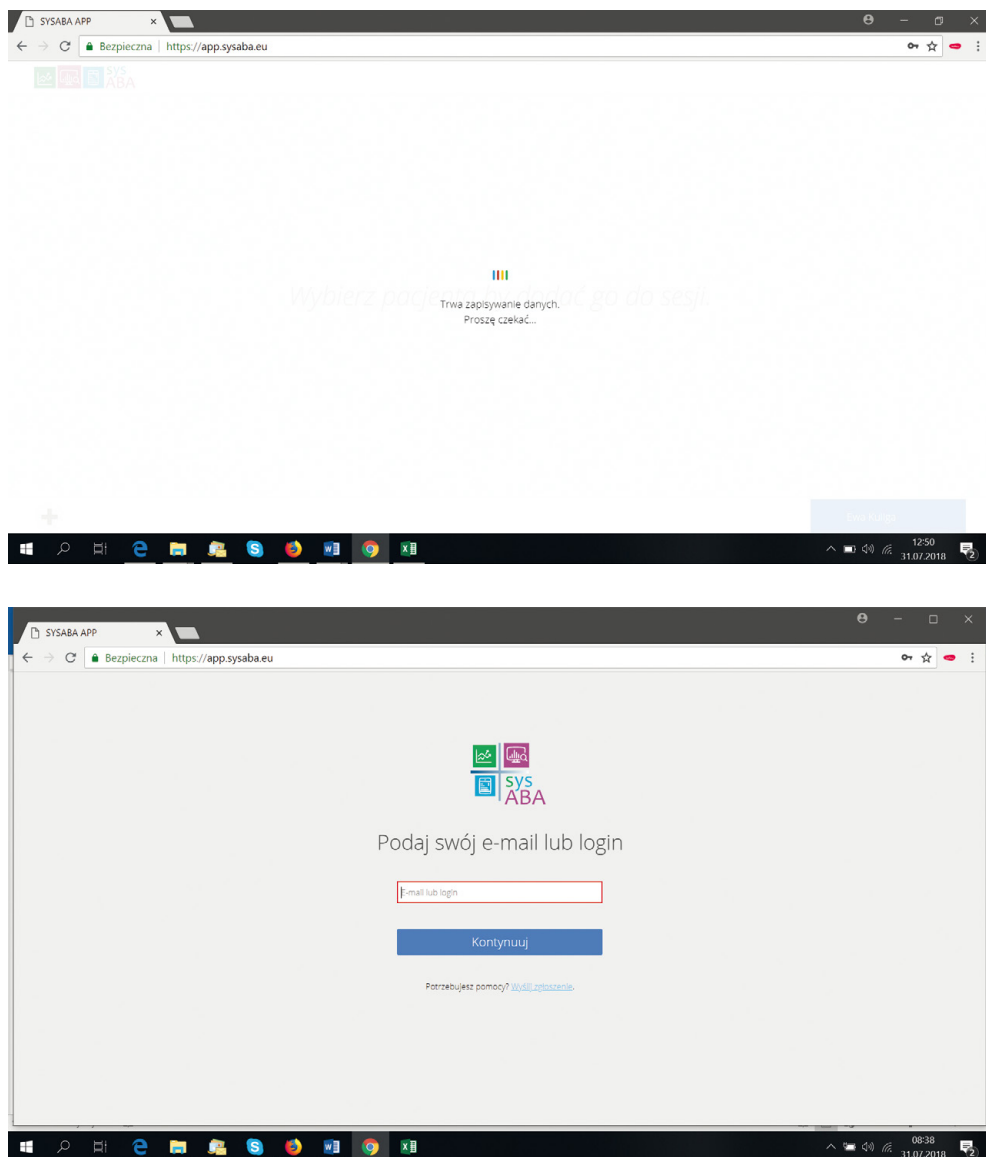
Zakończenie może być jednak niemożliwe, jeżeli nie zakończyłeś wszystkich rozpoczętych notowań. W takim przypadku ze strony aplikacji pojawi się monit.



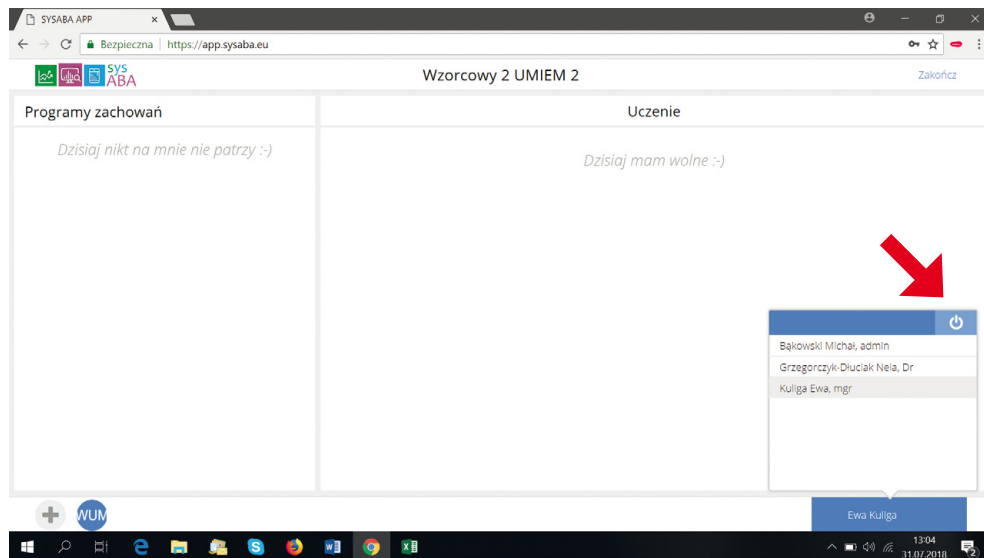
Jeżeli wszystkie notowania zostały zakończone, po zatwierdzeniu zakończenia sesji pojawi się komunikat z prośbą o wybór innego pacjenta, lub też zakończenia sesji.



W przypadku zakończenia sesji, dane zostaną zapisane, a użytkownik zostanie przekierowany do głównego okna aplikacji.



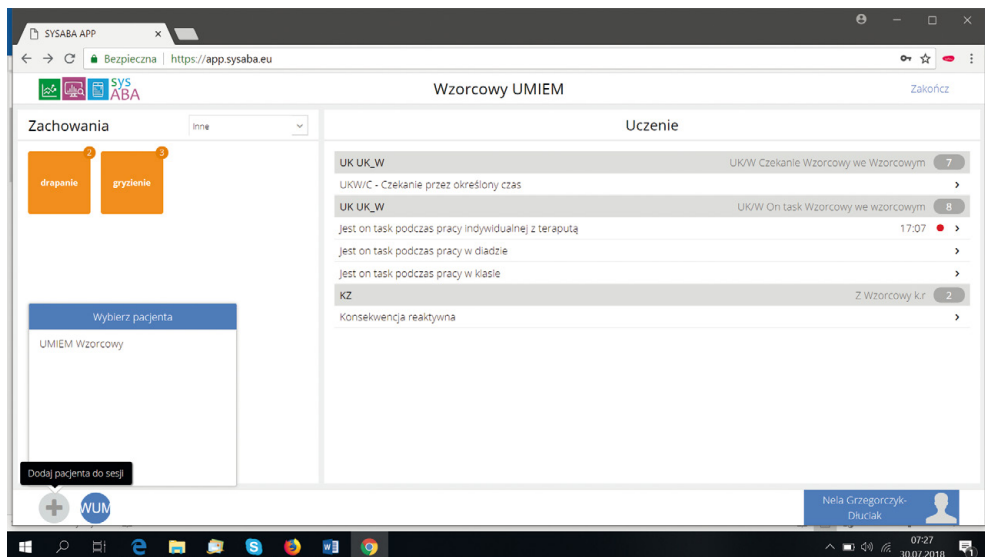
Zakończenie sesji u wszystkich pacjentów tożsame jest z Twoim wylogowaniem się. Wylogować możesz się również w każdym momencie, poprzez kliknięcie w ikonę zakończenia, znajdującą się w niebieskim polu w prawej dolnej części ekranu (widoczne po rozwinięciu listy terapeutów, którego dokonujesz klikając we własne nazwisko).



Użytkownik powinien pamiętać o tym, że wylogowanie nie zamyka notowań danego pacjenta. Sesja notowań kończy się dopiero w momencie prawidłowego zamknięcia sesji.

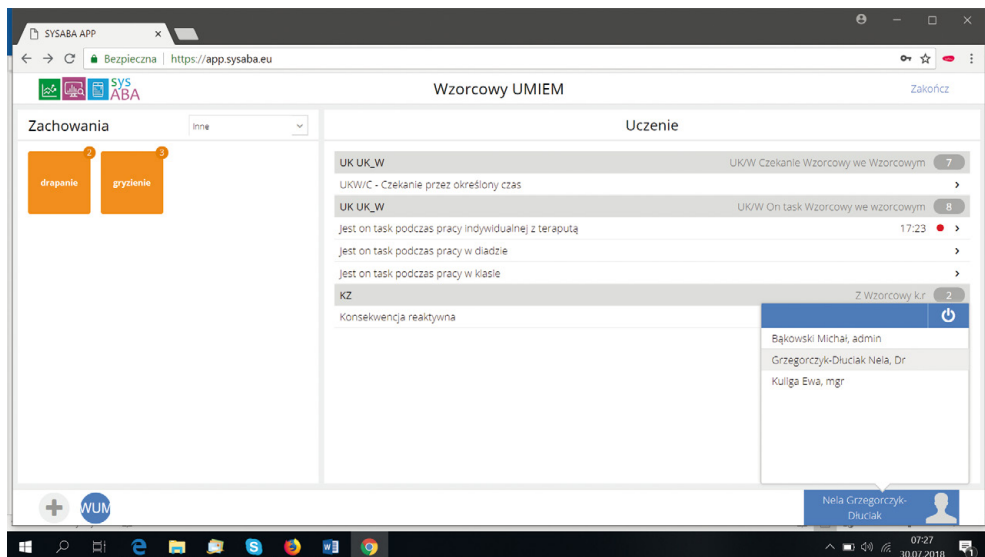
KORZYSTANIE Z APLIKACJI W OŚRODKU BEHAWIORALNYM

Korzystanie z aplikacji w ośrodku behawioralnym wiąże się z możliwością prowadzenia notowań u kilku podopiecznych oraz z możliwością zmian użytkowników korzystających z jednego urządzenia, na którym są prowadzone notowania. Wyboru ucznia, u którego odbywa się notowanie, dokonujesz poprzez zaznaczenie ikony „plusa” znajdującej się w prawym dolnym rogu aplikacji.

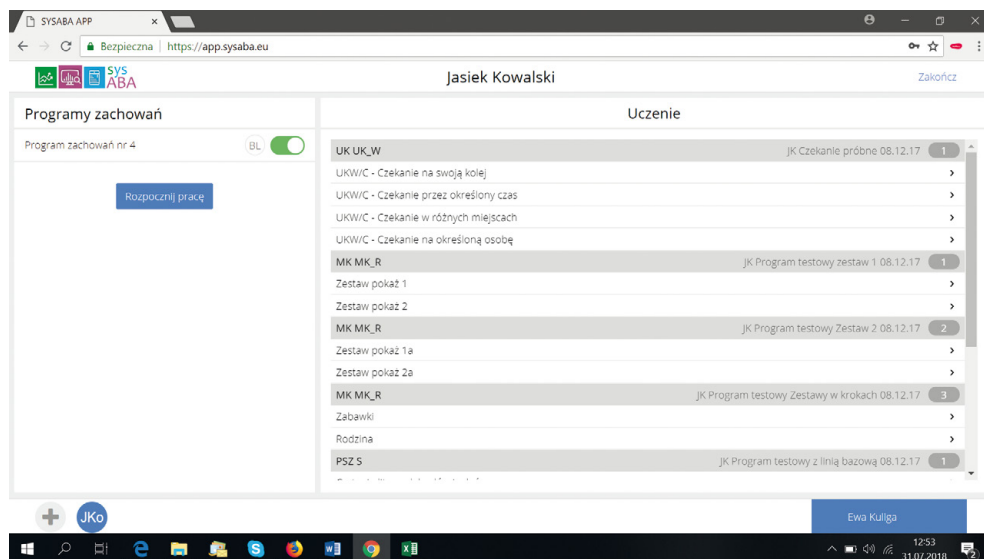
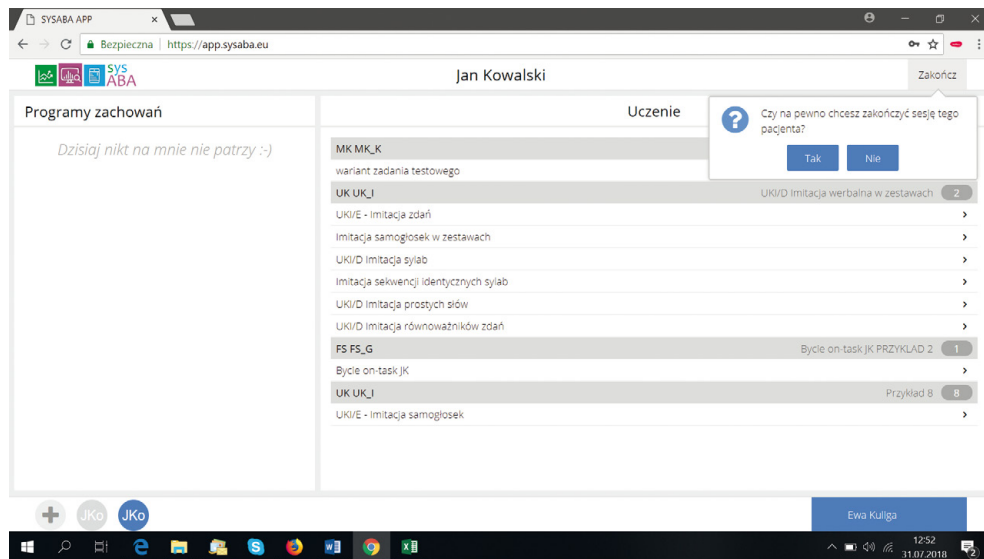


Korzystanie z aplikacji w ośrodku behawioralnym daje również możliwość przelogowywania się użytkowników. To istotne, jeśli terapeuci przekazują sobie tablet notowań w trakcie pracy.

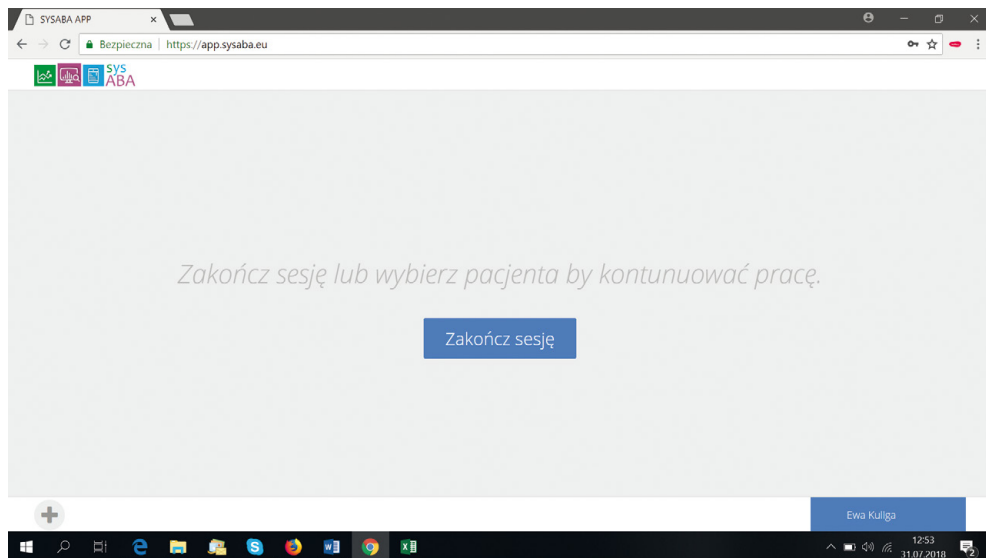
W prawym dolnym rogu aplikacji zawsze widoczny jest aktualnie korzystający z aplikacji użytkownik. W celu zmiany użytkownika musisz kliknąć swoje nazwisko, na liście nazwisk.



W przypadku korzystania z aplikacji w ośrodku behawioralnym i prowadzenia przez notowań dla kilku pacjentów, w momencie zakończenia notowań dla jednego pacjenta, zostaniesz przekierowany do kolejnego ucznia.



Dopiero po zakończeniu sesji notowań wszystkich pacjentów dla których je prowadziłeś, możliwe będzie zamknięcie sesji.



Rozdział IX

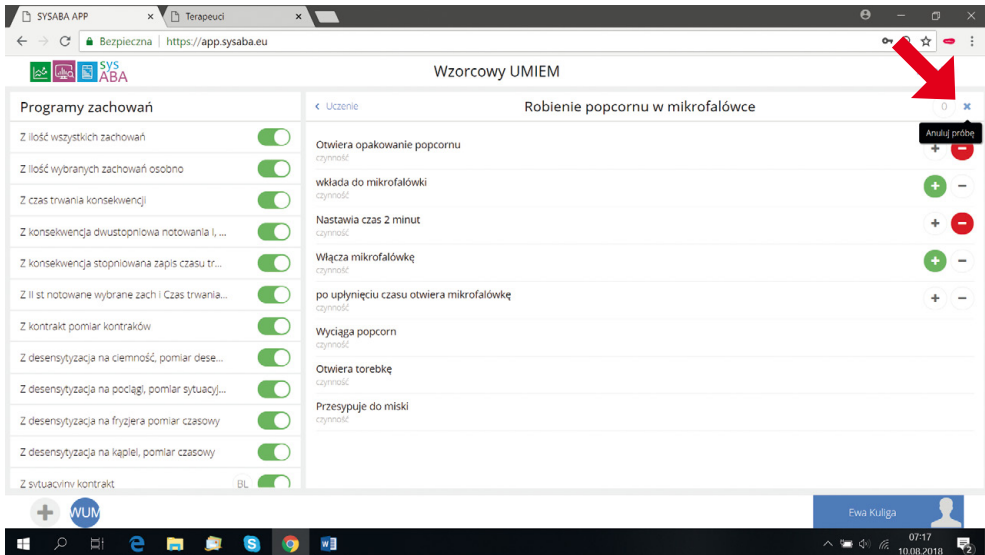
Inne ważne informacje

W tym podrozdziale zawarliśmy wszystkie informacje, które mogą Ci być jeszcze przydatne, gdy będziesz pracował z SYSABA. Pozwoliliśmy też sobie napisać o naszych planach i lękach – bo przecież SYSABA to w dalszym ciągu prototyp, nad poprawami i udoskonaleniem którego – długo jeszcze będziemy pracować. Mamy nadzieję, że pomożesz nam w tym Czytelniku – zgłaszając nam swoje ewentualne uwagi i zastrzeżenia.

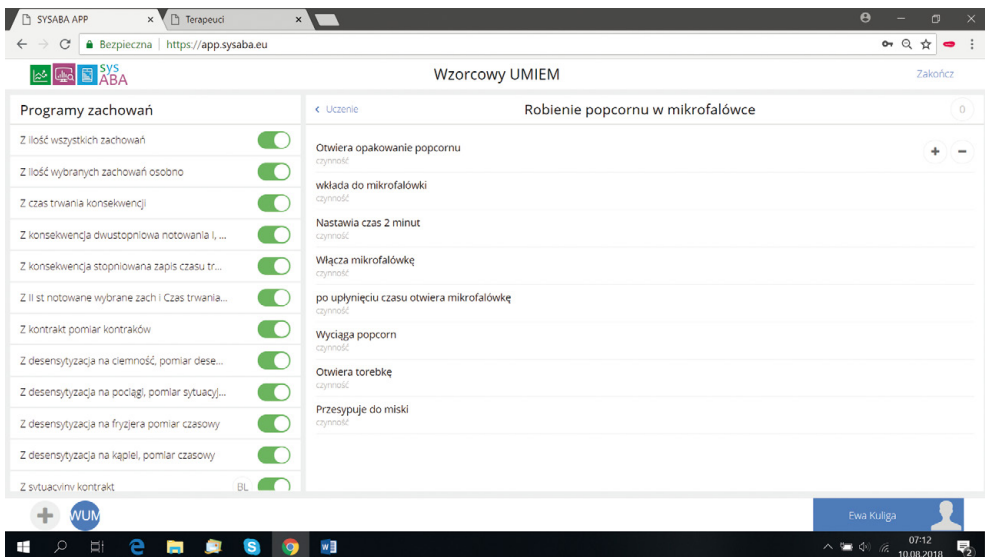
POPRAWA BŁĘDÓW

Oczywistym jest, że w sytuacji bieżącej, codziennej i intensywnej pracy terapeutycznej (szczególnie np. w konfrontacji z trudnymi zachowaniami ucznia), terapeuta może popełnić błąd w notowaniu.

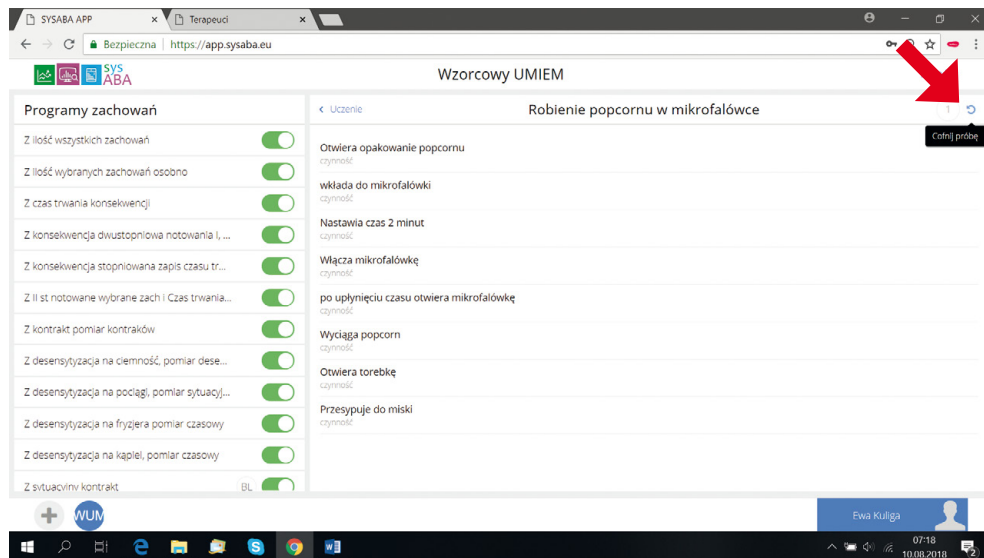
Tworząc SYSABA wzięliśmy to pod uwagę i do aplikacji dodaliśmy moduł poprawy danych. Dzięki temu aktualnie istnieje możliwość anulowania wprowadzonych notowań zarówno w zakresie programów zachowań, jak też i programów uczenia. Aby anulować próbę powinieneś zaznaczyć ikonę „anuluj próbę” (krzyżyk), znajdującą się w prawym górnym rogu aplikacji.



Po naciśnięciu ikony, masz już możliwość rozpoczęcia notowań od początku.



Istnieje również możliwość cofnięcia już wykonanych notowań, poprzez użycie ikony „cofnij próbę” (strzałka), która pojawia się po wykonaniu notowania.



SYSABA APP x Terapeuci x

Bezpieczna | https://app.sysaba.eu

Wzorcowy UMIEM

Programy zachowań

- Z ilość wszystkich zachowań
- Z ilość wybranych zachowań osobno
- Z czas trwania konsekwencji
- Z konsekwencja dwustopniowa notowania l, ...
- Z konsekwencja stopniowana zapis czasu tr...
- Z il st notowane wybrane zach | Czas trwania...
- Z kontrakt pomiar kontraktów
- Z desensytyzacja na ciemność, pomiar dese...
- Z desensytyzacja na pociągi, pomiar sytuacj...
- Z desensytyzacja na fryzjera pomiar czasowy
- Z desensytyzacja na kaplel, pomiar czasowy
- Z sytuacynv kontrakt BL

Uczenie

Robienie popcornu w mikrofalówce

Otwiera opakowanie popcornu czynność

wkłada do mikrofalówki czynność

Nastawia czas 2 minut czynność

Włącza mikrofalówkę czynność

po upłynięciu czasu otwiera mikrofalówkę czynność

Wyciąga popcorn czynność

Otwiera torebkę czynność

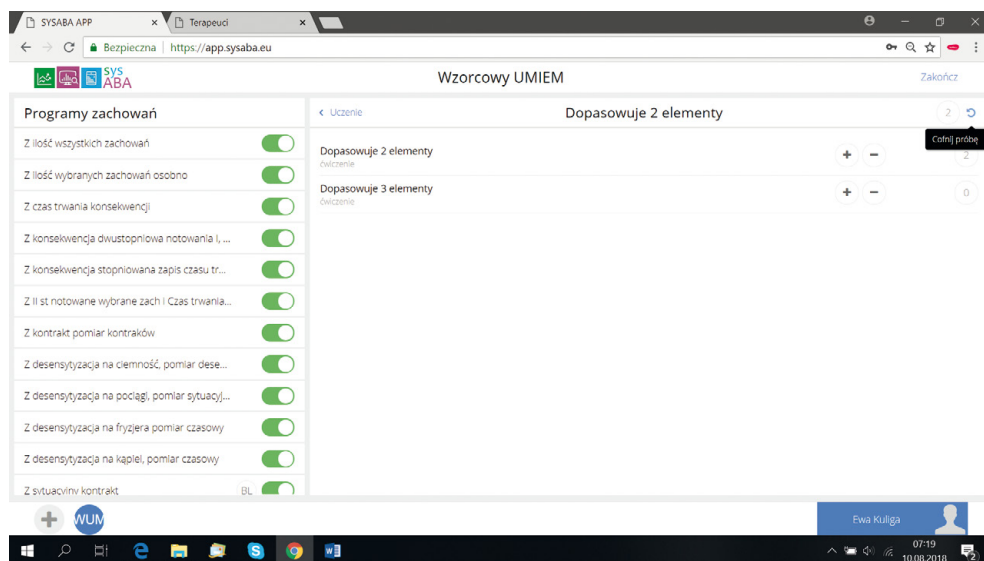
Przesypuje do miski czynność

Craknij próbę

WUM

Ewa Kulliga

07:18
10.08.2018



SYSABA APP x Terapeuci x

Bezpieczna | https://app.sysaba.eu

Wzorcowy UMIEM

Programy zachowań

- Z ilość wszystkich zachowań
- Z ilość wybranych zachowań osobno
- Z czas trwania konsekwencji
- Z konsekwencja dwustopniowa notowania l, ...
- Z konsekwencja stopniowana zapis czasu tr...
- Z il st notowane wybrane zach | Czas trwania...
- Z kontrakt pomiar kontraktów
- Z desensytyzacja na ciemność, pomiar dese...
- Z desensytyzacja na pociągi, pomiar sytuacj...
- Z desensytyzacja na fryzjera pomiar czasowy
- Z desensytyzacja na kaplel, pomiar czasowy
- Z sytuacynv kontrakt BL

Uczenie

Dopasowuje 2 elementy

Dopasowuje 2 elementy ćwiczenie + -

Dopasowuje 3 elementy ćwiczenie + - 0

Craknij próbę

WUM

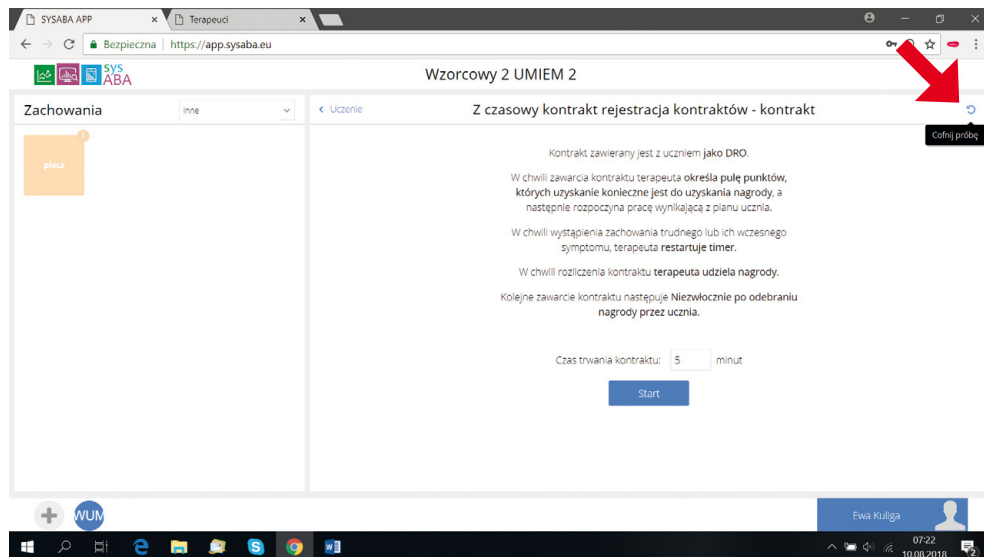
Ewa Kulliga

07:19
10.08.2018

The screenshot displays the 'Wzorcowy UMIEM' interface. On the left, under 'Programy zachowań', there are 13 items with green toggle switches. The main content area is titled 'Uczenie' and 'przeliczenie w zakresie do 20'. It lists four practice items: 'przeliczenie do 5', 'przeliczenie do 10', 'przeliczenie do 15', and 'przeliczenie do 20'. A 'Cofnij próbę' button is located at the top right of the list.

W przypadku rejestracji zachowań trudnych, również możesz anulować oraz cofnąć próbę, według identycznego schematu działania – poprzez ikonę „anuluj próbę”/„cofnij próbę”.

The screenshot shows the 'Z czasowy kontrakt rejestracja kontraktów - kontrakt' screen. The left sidebar has 'Zachowania' and 'inne' tabs. The main area contains text explaining the contract rules: 'Kontrakt zawierany jest z uczniem jako DRO. W chwili zawarcia kontraktu terapeuta określa pulę punktów, których uzyskanie konieczne jest do uzyskania nagrody, a następnie rozpoczyna pracę wynikającą z planu ucznia. W chwili wystąpienia zachowania trudnego lub ich wczesnego symptomu, terapeuta restartuje timer. W chwili rozliczenia kontraktu terapeuta udziela nagrody. Kolejne zawarcie kontraktu następuje niezwłocznie po odebraniu nagrody przez ucznia.' Below the text is a counter '1' and 'liczba zachowań niepożądanych', a timer '00:04:47', and a 'Porażka' button. A red arrow points to the 'Anuluj próbę' button in the top right corner.



Ważne! Prosimy byś pamiętał, że edycja danych powinna być stosowana tylko w sytuacji absolutnej konieczności. Każde użycie bowiem minimalnie przekłamuje dane (o kilka – kilkadziesiąt sekund opóźnienia, bo odnotowany zostanie czas poprawionej a nie pierwotnej próby).

ODCZYT WYKRESÓW

Co oczywiste – terapeuci behawioralni analizują dane z procesów terapii na wykresach. Śmiało można powiedzieć nawet, że terapeuci behawioralni kochają wykresy. Więc oczywiście w SYSABA nie mogło ich zabraknąć. Program został wzbogacony w moduł graficznej prezentacji danych, a sporządzane wykresy są czytelne i co nie bez znaczenia – można je generować na kilka różnych sposobów w obrębie każdego programu.

Żeby mieć dostęp do wykresu, musisz najpierw oczywiście mieć zebrane jakiegokolwiek dane (nawet jednorazowy pomiar zaowocuje już pojedynczym punktem na wykresie).

Poniżej prześledzimy z Tobą, kolejne etapy odczytu danych na wykresach, jednak najpierw chcemy wyjaśnić, że ze względu na konieczność zaprezentowania wykresów z dłuższego okresu terapii, wszystkie poniższe screeny to autentyczne notowania uczniów Niepublicznych Szkół UMIEM. Stąd – ukryliśmy na nich dane personalne (zasłoniłymi żółtym polem).

Aby zobaczyć graficzną prezentację danych Twojego ucznia, musisz zalogować się do programu SYSABA jako terapeuta, a następnie wybrać z listy ucznia, którego wy-

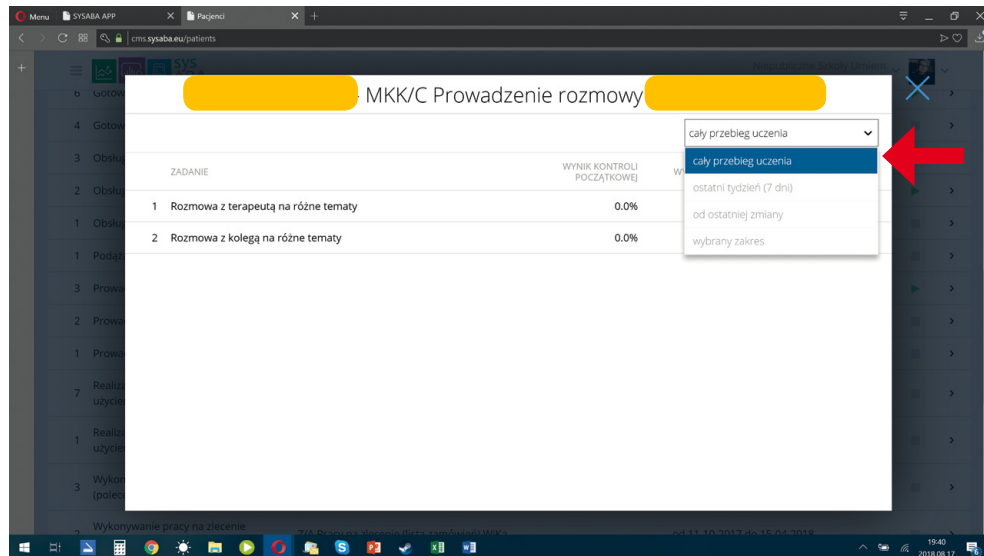
kresy chcesz zobaczyć, wejść na jego kartę i zjechać w dół strony do listy programów uczenia (lub odpowiednio – programów zachowań):

NUMER / CEL	NAZWA	OKRES	Wyniki	
6	Gotowanie	SFG/A Gotowanie	od 16-04-2018	Wyniki
4	Gotowanie	SFG/A Gotowanie	od 08-11-2017 do 15-04-2018	
3	Obsługa komputera	SZ/A Obsługa komputera	od 28-05-2018	Wyniki
2	Obsługa komputera	SZ/C Obsługa komputera	od 16-04-2018	Wyniki
1	Obsługa komputera	SZ/C - obsługa komputera	od 18-10-2017 do 15-04-2018	
1	Podążanie za znanymi poleceniami	UKW/B - podążanie za znanymi poleceniami	od 01-12-2017 do 26-02-2018	
3	Prowadzenie rozmowy	MKK/C Prowadzenie rozmowy	od 16-04-2018	Wyniki
2	Prowadzenie rozmowy	MKK/C - prowadzenie rozmowy	od 13-11-2017 do 15-04-2018	
1	Prowadzenie rozmowy	MKK/E Rozmowa	od 30-10-2017 do 15-04-2018	
7	Realizacja czynności gospodarczych z użyciem sprzętu AGD	SFG/A Realizacja czynności gospodarczych z użyciem sprzętów AGD	od 09-04-2018 do 18-05-2018	

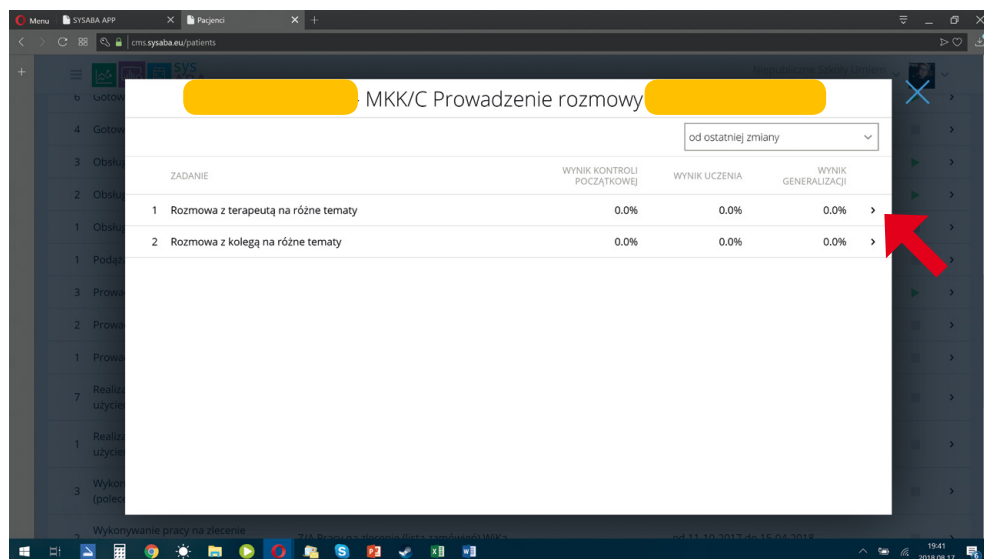
Najpierw przeanalizujemy działania i wykresy dla programów uczenia. Programy przy których widzisz zieloną strzałkę, to zatwierdzone programy, w których aktualnie prowadzone są notowania. Automatycznie, pojawia się przy nich napis „Wyniki”. To właśnie po kliknięciu w to pole, przejdziesz do modułu wykresu.

ZADANIE	WYNIK KONTROLI POCZĄTKOWEJ	WYNIK UCZENIA	WYNIK GENERALIZACJI
1 Rozmowa z terapeutą na różne tematy	0.0%	0.0%	0.0%
2 Rozmowa z kolegą na różne tematy	0.0%	0.0%	0.0%

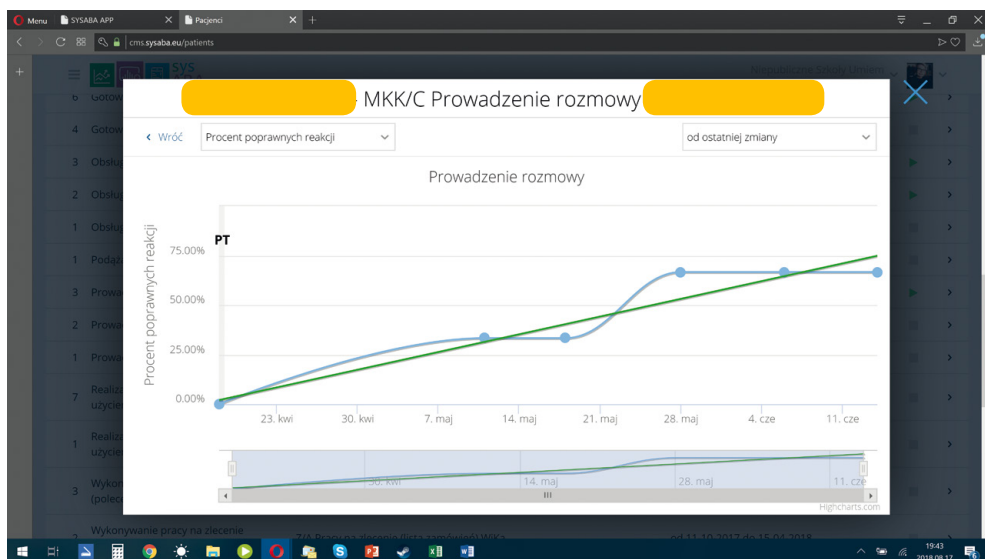
W prawym rogu (oznaczone strzałką) znajduje się menu wyboru okresu dla którego generować chcesz wykres:



Wyboru dokonujesz poprzez naciśnięcie. Do kolejnego etapu, właściwego odczytu wykresu przechodzisz poprzez kliknięcie ikony (w miejscu oznaczonym czerwoną strzałką).

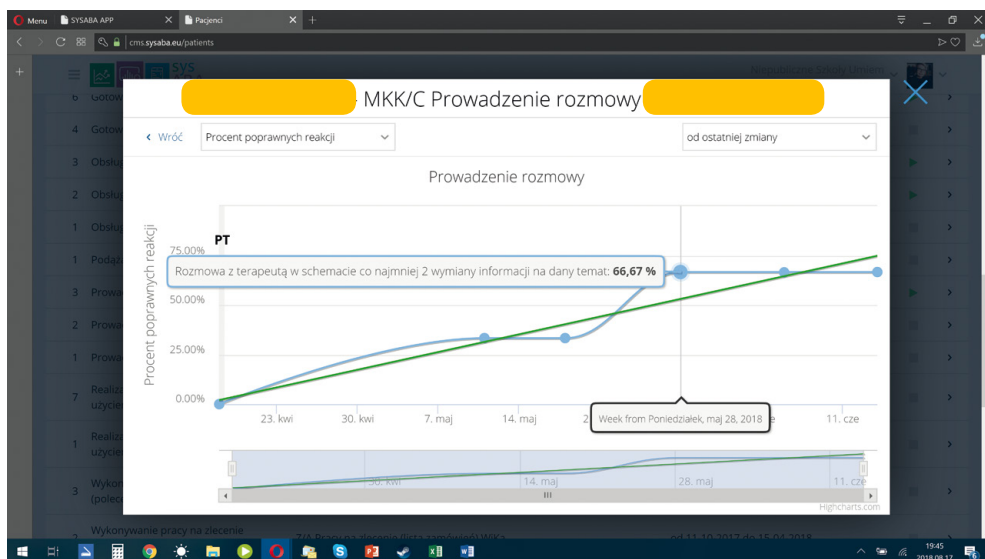


Po naciśnięciu rozwinie Ci się wykres:



W powyższym przykładzie niebieska linia to zapis przebiegu uczenia, natomiast zielona – to linia trendu.

Najeżdżając myszką na punkt na wykresie, może poznać szczegółowe dane:



Nieco inaczej Twoje działania przebiegać muszą dla programów eliminowania zachowań trudnych. W tym przypadku oczywiście też rozpocznasz od wybrania napisu „Wy-niki” w dziale programów zachowań.

Wykonywanie pracy na zlecenie (polecenie) Z/A Praca na zlecenie od 16-04-2018 do 28-05-2018

Wykonywanie pracy na zlecenie (polecenie) Z/A Pracy na zlecenie od 11-10-2017 do 15-04-2018

Wykonywanie zawodowych łańcuchów czynności Z/A Realizacja pr od 02-11-2017 do 15-04-2018

Zakupy SFG/A Robienie z od 16-04-2018 Wyniki

Zakupy SFG/A Robienie z od 08-11-2017 do 15-04-2018

PROGRAMY ZACHOWAŃ

NR	NAZWA	OKRES	
3	Z - konsekwencja III stopnia	od 16-11-2017	Wyniki
2	KZ Zachowania kompulsywne - DRL	od 05-09-2017	Wyniki
1	KZ Długostopniowa konsekwencja (polecenia warunkowe i wzmocnienie nagatywne- układanie książek)	od 05-09-2017 do 15-04-2018	Wyniki

HISTORIA WYWIADU

DATA WYWIADU TERAPEUTA LWAGI

Kliknięcie rozwija Ci okno:

Z - konsekwencja III stopnia

Postępy

Zachowania - wystąpienia

Zachowania - czas trwania

Zachowania - wystąpienia i czas trwania

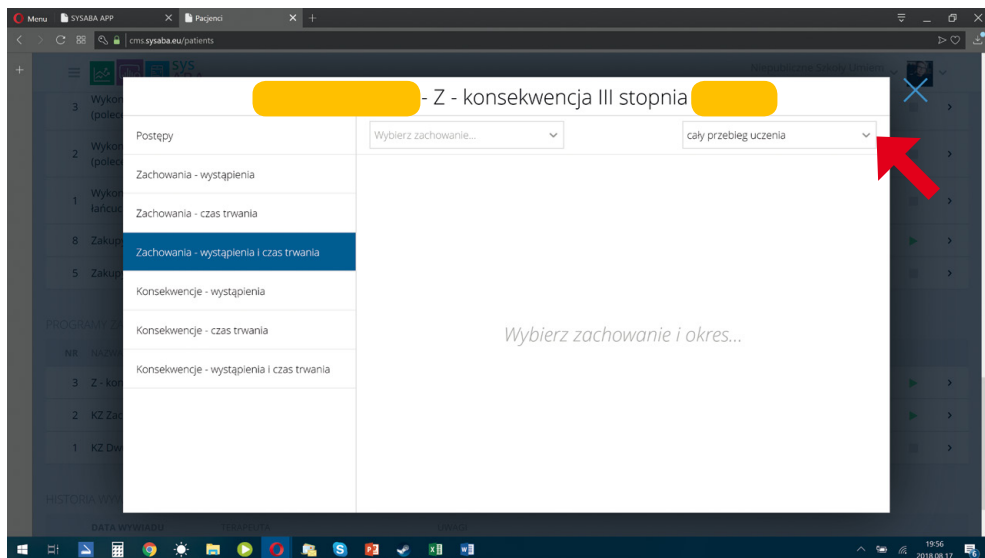
Konsekwencje - wystąpienia

Konsekwencje - czas trwania

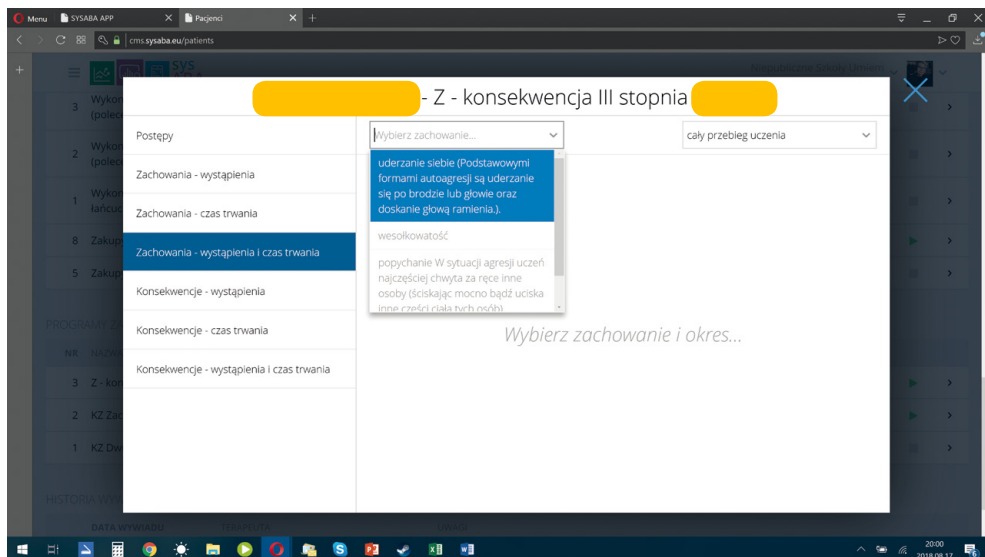
Konsekwencje - wystąpienia i czas trwania

ZACHOWANIE NIEPOŻĄDANE	WYSTĄPIEŃ	CZAS TRWANIA [S]
1 uderzenie siebie (Podstawowymi formami autoagresji są uderzanie się po brodzie lub głowie oraz doskanie głową ramienia.).	42	0
2 wesołkowatość	755	0
3 popychanie W sytuacji agresji uczniów najczęściej chwytza za ręce inne osoby (ściskając mocno bądź uciska inne części ciała tych osób)	10	0

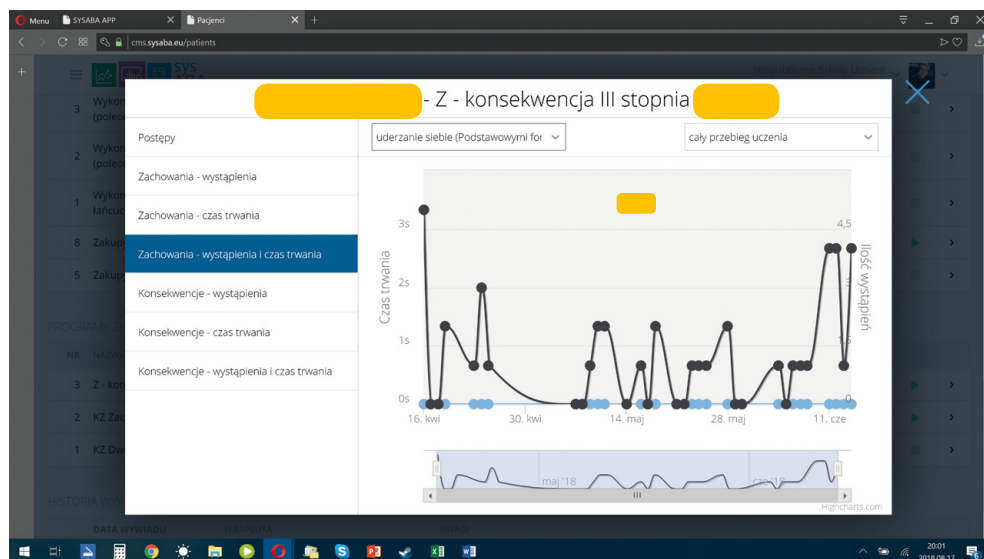
Do samego wykresu przechodzisz z menu bocznego, zaznaczając jaki rodzaj danych Cię interesuje.



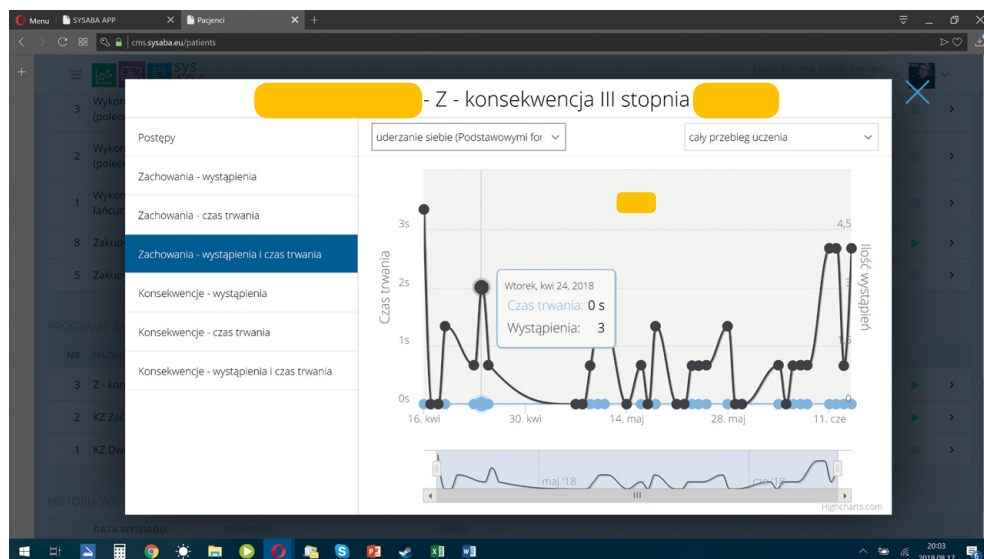
Na tym etapie aplikacja prosi Cię o doprecyzowanie tego, czego oczekujesz. Analogicznie jak w programach uczenia określasz zatem, jakim okresem jesteś zainteresowany (w miejscu oznaczonym czerwoną strzałką). I dodatkowo wybierasz zachowanie dla którego ma być wygenerowany wykres:



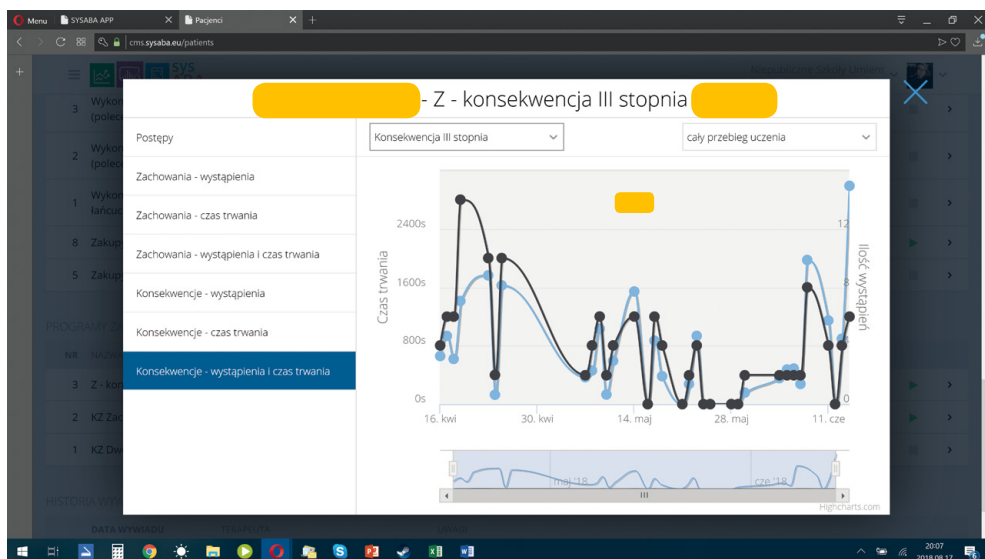
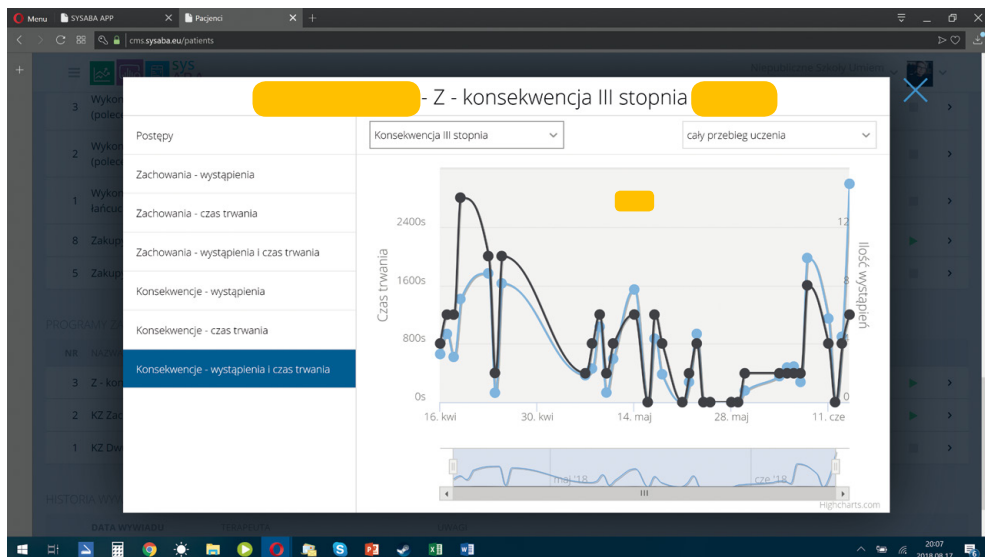
Kliknięcie generuje Ci graficzną prezentację danych.



Podobnie jak poprzednio możesz na najjeżdżając na punkt odczytać szczegółowe dane dla niego.



W tym przypadku – czas trwania nie był mierzony więc wartość wynosi zero. Wykonując analogiczne kroki odczytujesz też inne dane dla tego i innych programów.



Na przykładzie powyższego wykresu, chcemy zwrócić Ci uwagę na jeszcze jedną ważną nowość.

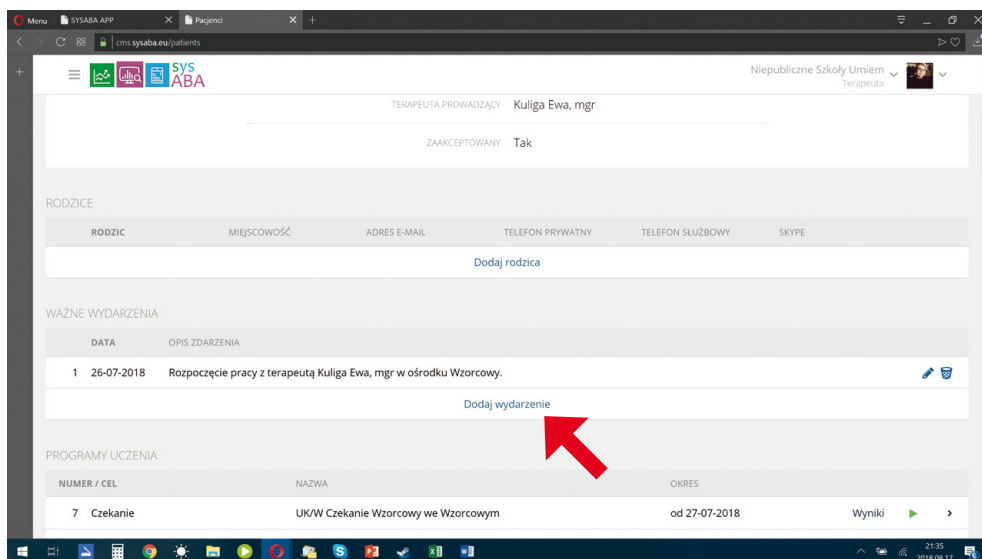
NOWOŚĆ!

W SYSABA terapeuta ma możliwość wprowadzania informacji o zmieniającej się sytuacji pacjenta. Działanie to przeprowadza:

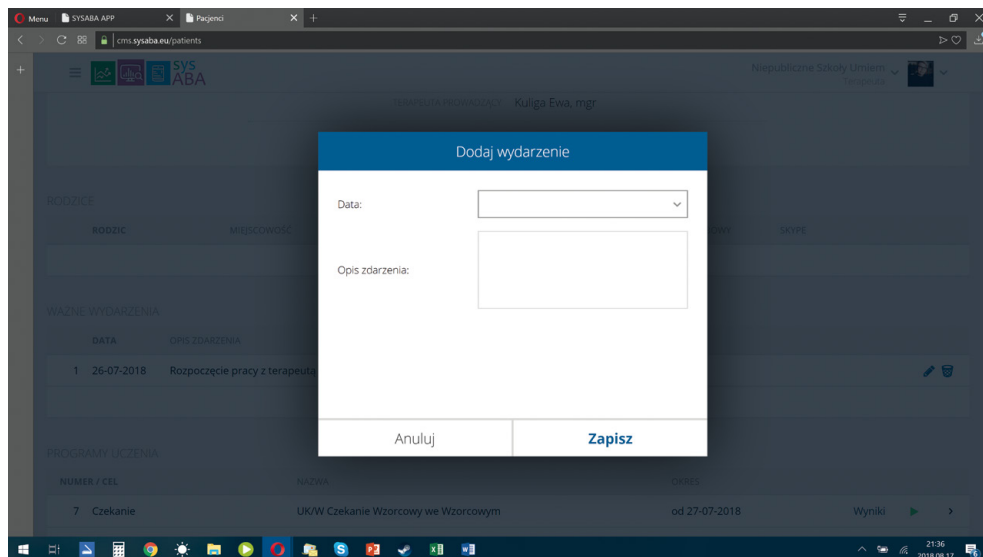
- wprowadzając aktualizację do wywiadu (zmieniając lub dodając dane w wywiadzie: np. nowy lek, nowa terapia, rozwód rodziców, etc)
- wprowadzając informacje do działu „Ważne wydarzenia w karcie pacjenta” (w sposób opisany poniżej- tu zazwyczaj wprowadzamy dane dotyczące samej terapii.

W obu przypadkach informacja ta zostanie odnotowana na wykresach ucznia, w postaci czerwonej pionowej linii z informacją, gdyż fakt ten może mieć znaczenie dla interpretacji wykresów.

Wprowadzenia „Ważnych informacji” w karcie pacjenta, dokonujesz poprzez wejście na kartę pacjenta, zjechanie w dół strony do działu „Ważne wydarzenia i kliknięcie „Dodaj wydarzenie”.



Kliknięcie powoduje rozwinięcie okna, w którym z kalendarza wybierasz datę oraz samodzielnie wpisujesz treść wydarzenia. PO uzupełnieniu po prostu klikasz „Zapisz”.



Zachęcamy do skrupulatnego uzupełniania tych informacji. Tworzą one bowiem historię ucznia, która będzie mogła być poznana przez Twoich następców, nawet za kilka lat. Jest też bardzo ważna dla interpretacji danych.

PLANY NA PRZYSZŁOŚĆ

SYSABA, w wersji, którą przedstawiamy Ci w tym podręczniku, to narzędzie, które jeszcze ciągle podlega zmianom/udoskonaleniom.

Tak naprawdę stanowi ubogą kuzynkę w stosunku do tej, nad którą zamierzamy pracować w najbliższych miesiącach i latach. Nasze plany zakładają między innymi:

- rozszerzenie spektrum alertów powiadomień/przypomnień dla terapeuty, dyrektora i superwizora;
- zbudowanie komunikatora za pomocą którego terapeuta będzie mógł się wzajemnie komunikować z superwizorem i dyrektorem;
- sukcesywne rozbudowywanie bazy programów;
- korzystanie z wyników pracy sztucznej inteligencji, między innymi poprzez przekazywanie przez system sugestii, co do kolejnych programów (zadań, kroków, konsekwencji, etc) w BIPET ucznia;
- inne.

Tempo i kierunek prac będą zależały od wielu zmiennych. Głównie chyba jednak od:

- zakresu koniecznych zmian/poprawek, które stwierdzimy po szerokim wdrożeniu SYSABA,
- potrzeb zgłaszanych przez Was – terapeutów,
- posiadanych środków.

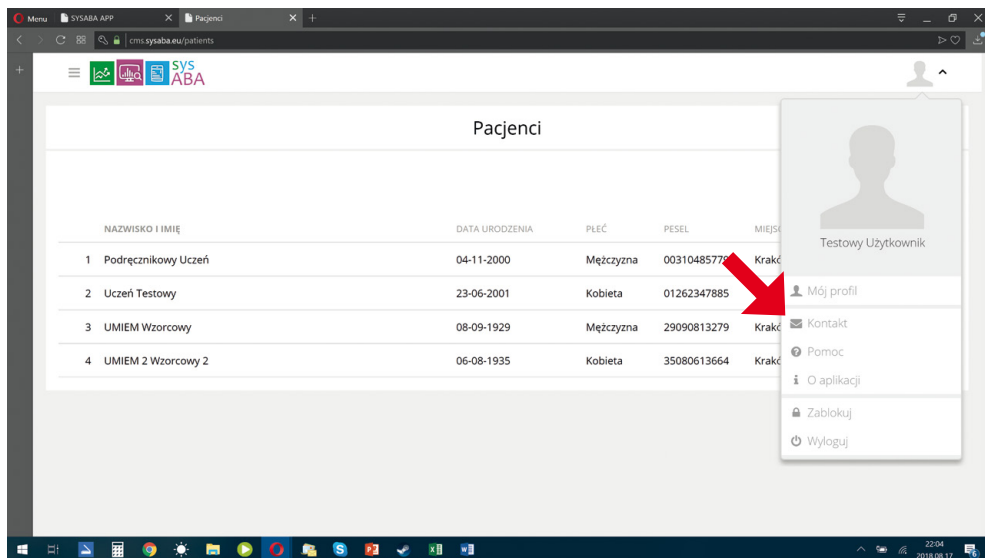
Tak, tak.... Gotowość i siłę mamy, jednak prace nad SYSABA to też olbrzymie nakłady finansowe. Stąd jeśli znasz Czytelniku osoby, które byłyby gotowe wnieść swój wkład finansowy w nauki informatyczne i społeczne, poprzez sponsorowanie SYSABA... **KONIECZNIE** skontaktuj go z nami! (administracja@sysaba.eu).

CO W PRZYPADKU PROBLEMÓW?

Oczywiście może się zdarzyć, że SYSABA zgłosi błąd lub nie spełni Twoich oczekiwań.

Jeżeli sam system zgłasza problem, zazwyczaj jest to informatyczny, wewnętrzny problem systemowy. Nie jest to częsty przypadek. Jednak jeżeli się wydarzy zobaczysz okno dialogowe z informacją o błędzie i prośbą o wysłanie powiadomienia lub ewentualnie opisanie w jakiej sytuacji trudność ta wydarzyła się. Prosimy! Wyślij powiadomienie. Dzięki temu będziemy mogli system usprawnić.

Drugą wersją jest sytuacja, kiedy „coś” idzie nie po Twojej myśli, brakuje potrzebnej Ci informacji w menu rozwijalnych, etc. W takiej sytuacji bardzo prosimy o wysłanie maila. Możesz to uczynić na dwa sposoby, tj.: korzystając z własnej skrzynki i wysyłając maila na adres administracja@sysaba.eu albo też wchodząc w automatyczną wysyłkę informacji z poziomu Twojego profilu:



The screenshot displays the SYSABA APP interface. At the top, there is a navigation bar with the SYSABA logo and a user profile icon. Below the navigation bar, the title "Pacjenci" is centered. A table lists patients with columns for "NAZWISKO I IMIĘ", "DATA URODZENIA", "PŁEĆ", "PESEL", and "MIEJSKOŚĆ". The table contains four rows of patient data. To the right of the table, a user profile menu is open, showing a silhouette icon and the text "Testowy Użytkownik". The menu options are "Mój profil", "Kontakt", "Pomoc", "O aplikacji", "Zablokuj", and "Wyloguj". Two red arrows point to the "Mój profil" and "Kontakt" options.

NAZWISKO I IMIĘ	DATA URODZENIA	PŁEĆ	PESEL	MIEJSKOŚĆ
1 Podręcznikowy Uczeń	04-11-2000	Mężczyzna	00310485772	Kraków
2 Uczeń Testowy	23-06-2001	Kobieta	01262347885	Kraków
3 UMIEM Wzorcowy	08-09-1929	Mężczyzna	29090813279	Kraków
4 UMIEM 2 Wzorcowy 2	06-08-1935	Kobieta	35080613664	Kraków

Jeszcze jedno: jesteśmy behawiorystami jak Ty. I kochamy wzmocnienia! Więc.... Nie pisz do nas tylko, gdy pojawią się problemy. Napisz także, jeżeli będziesz miał przekonanie, że SYSABA pomaga Ci w pracy, oszczędza czas, czy też – jeżeli będziesz chciał nas wzmocnić za zrobienie SYSABA! 😊

WSTĘP	
CZYLI INFORMACJE O SYSTEMIE, JEGO AUTORACH, JEGO GENEZIE I JEGO POTENCJALE	5
Czym jest SYSABA?	5
Geneza powstania SYSABA	6
Zespół SYSABA	8
Potencjał SYSABA	13
ROZDZIAŁ I	
WYMAGANIA STARTOWE	15
Dla kogo będzie przydatna SYSABA?	15
Jakie wymagania sprzętowe stawia przed nami SYSABA?	16
Co o systemie Użytkownik musi wiedzieć przed rozpoczęciem korzystania?	18
ROZDZIAŁ II	
TWORZENIE KONTA I LOGOWANIE SIĘ	21
ROZDZIAŁ III	
HIERARCHIA ZALEŻNOŚCI	29
ROZDZIAŁ IV	
DODAWANIE UCZNIĄ I TERAPEUTY	33
Dodawanie ucznia	33
Dodawanie terapeuty	39
Wywiad	40
ROZDZIAŁ V	
BAZA PROGRAMÓW	43
Przyjęta logika bazy	44
S1	46
S2	47
S3	48
Programy w bazie	49
Program w BIPET	51

ROZDZIAŁ VI

TWORZENIE NOWEGO PROGRAMU	57
Tworzenie nowego programu uczenia	57
Tworzenie nowego programu na podstawie szablonu	103
Kopia istniejącego programu	106
Modyfikacja istniejącego programu uczenia	108
Zawieszanie programu	108
Tryb zmian w aktywnych programach uczenia	110
Tworzenie nowego programu zachowań	110
Kopia programu zachowań	147
Kontynuacja programów zachowań	148
Modyfikacja istniejącego programu zachowań	149
Tryb zmian w aktywnych programach zachowań.	150
Zawieszanie programów zachowań	151
Zamykanie programów	152

ROZDZIAŁ VII

IMPLIKACJE DZIAŁU „JAK NOTOWAĆ”	153
Powiązania pomiędzy działem „Jak notować?” a aplikacją w programach uczenia	153
Definicje pojęć	154
Warianty konfiguracji notowań dla programów	155
Warianty konfiguracji notowań dla programów zachowań	203
Kontrakty	225
Systematyczna desensytyzacja	238

ROZDZIAŁ VIII

APLIKACJA TABLETOWA CZYLI NOTOWANIE NA CO DZIEŃ	259
Otwieranie/zamykanie sesji	260
Korzystanie z aplikacji w ośrodku behawioralnym	267

ROZDZIAŁ IX

INNE WAŻNE INFORMACJE	271
Poprawa błędów	271
Odczyt wykresów	275
Plany na przyszłość	284
Co w przypadku problemów?	285