

## Príklad techniky hodnotenia žiakov s autizmom, inými pervazívnymi poruchami a mentálnym postihnutím (odmeňovanie).

V prípade opakovaného zlyhávania žiaka je nutné zistiť príčinu neúspechu, nakoľko žiak najmä s mentálnym postihnutím nie je schopný retrospektívne vnímať a vyhodnotiť svoje konanie a nedokáže preto z hodnotenia ani adekvátne vyvodit' dôsledky. Pozitívna motivácia, ktorej žiak rozumie, patrí k základným kritériám pedagogickej činnosti so žiakmi.

K pozitívnej motivácii cez odmeňovanie patrí:

- odmena obľúbenou aktivitou;
- materiálna odmena;
- žetónová odmena (žiak zbiera žetóny a po určitom počte dostane odmenu);
- sociálna odmena (úsmev, pochvala, môžeme ju poskytnúť ihneď po vykonanej práci alebo sérii splnených úloh).

Systém odmeňovania je potrebné prispôbiť tak, aby zodpovedal mentálnej úrovni žiaka. Žiak by mal systém pochopiť a využívať ako motiváciu vo vzdelávacom procese. Inak efektivita hodnotenia zlyháva.

Odmenu poskytuje pedagóg žiakovi priamo po vykonaní danej aktivity, činnosti s cieľom, že žiak bude do budúca túto aktivitu opakovať. Zvýšime tým účinnosť osvojenia si danej vedomosti, zručnosti, prípadne želaného správania. Spôsob odmeňovania pri vzdelávaní a posilňovaní dobrých výsledkov žiaka závisí vždy na pedagógovi.

**Žetónový systém odmeňovania** je najčastejšie používaný a je vytvorený pre každého žiaka osobitne tak, aby čo najviac motivoval žiaka k činnosti. Napr. žiak s autizmom má obľúbené postavičky vojačikov, pre možnosť hrania sa s nimi je ochotný vždy spolupracovať. Motivácia začínala hrou s klasickými hračkami spôsobom, že po každej, aj najjednoduchšej činnosti, má možnosť zahrať sa s nimi presne určený čas. Neskôr sme hračky vymenili za obrázok vojačikov, tzv. žetóny, a systém odmeňovania sme posunuli na vyššiu úroveň. Za každú činnosť dostane žetón – obrázok vojačika, ktorý si nalepí na vopred pripravený panel. Po nazbieraní potrebného počtu vojačikov ( 5 – 8 ) si môže za odmenu vybrať odmenu. Odmeny sú znázornené na obrázku a žiak má vyhradený čas na hranie – na odmenu. Po zavedení takéhoto motivačného systému sa u žiaka výrazne upravilo správanie k lepšiemu. Pred zavedením odmeňovania žiak nebol ochotný spolupracovať, nerozumel, prečo musí danú úlohu vždy dokončiť, odmietal spolupracovať pri náročnejších úlohách. Nefungovali žiadne motivačné ani povzbudzujúce slová, ani pozitívny prístup pedagógov. Negatívne prejavy správania boli sprevádzané vykrikovaním, rozhadzovaním pomôcok, pokusmi odchádzať z triedy.

Hodnotenie formou žetónového systému malo výrazne pozitívny vplyv na všetky vzdelávacie aktivity žiaka, ktoré mal vopred pripravené na dennom režime, bol ochotný dokončiť všetky úlohy. Čas zbierania žetónov sa upravil na celé vyučovanie a hodnotenie – odmena bola upravená tak, aby časovo nenarúšala vyučovací proces. To znamená že, počas vyučovania si zbieral obrázky vojačikov, nalepil si ich na panel a po nazbieraní dostal odmenu. Pri zavádzaní odmeňovania bolo veľmi dôležité upraviť správnu úmeru počtu žetónov a odmeny. Na

začiatku mu stačili 3 žetóny a dostal odmenu. Ku koncu prvého polroku musel nazbierať až 8 žetónov, aby bol hodnotený a mohol dostať odmenu – hru.

Žetónový systém odmeňovania je v našej škole zaužívaný. Je výhodný pre žiakov pre dobrú variabilitu, možnosť vizualizácie, ktorej žiak s autizmom s MP najlepšie rozumie. Formy odmeny sú nastavené podľa individuálnych potrieb žiaka. Môže ísť o rôzne formy obľúbených aktivít daného žiaka, napr. hračka, hra na Ipade, sledovanie rozprávky, hra v suchom bazéne, prechádzka, potravinová odmena (čokoláda, chips, keksík, džús a pod.)