



Co-funded by
the European Union



**POVEȘTI SOCIALE DIGITALE PENTRU
DEZVOLTAREA SOCIO-EMOȚIONALĂ A
COPILOR CU TULBURARE DIN SPECTRUL
AUTIST: UN MANUAL ACADEMIC**

**EDITAT DE
JOANNA MADALIŃSKA-MICHALAK**

ANUL PUBLICĂRII: 2026

Informații editoriale

Povești Sociale Digitale pentru Dezvoltarea Socio-Emoțională a Copiilor cu Tulburare de Spectru Autist: Un ghid practic

Editat de

Joanna Madalińska-Michalak

Autori colaboratori

Universitatea din Varșovia, Polonia

Joanna Madalińska-Michalak

Universitatea din București, România

Elena Marin, Florentina-Ionela Linca

Universitatea Complutense din Madrid, Spania

Laura Camas Garrido, Ester Rodriguez Quintana, Gonzalo Jover

Universitatea Çanakkale Onsekiz Mart, Turcia

Sinan Kalkan, Fatma Erdoğan (Universitatea Fırat), Mustafa Yunus Eryaman

Mellis Eğitim Teknoloji Ticaret Limited Şirketi, Turcia

Elif Anda, Caner Anda

Universitatea Maria Grzegorzewska

Agnieszka Siedler, Anna Odrowąż-Coates, Ewa Odachowska-Rogalska, Krystyna Heland-Kurzak

Proiect: Îmbunătățirea competențelor profesorilor pentru a sprijini copiii mici cu tulburare de spectru autist prin povești sociale digitale

Număr proiect: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304

Coordonator de proiect: Universitatea din Varșovia, Polonia

Pachet de lucru: Pachet de lucru 4

Parteneri de proiect

Universitatea din Varșovia, Polonia

Universitatea din București, România

Universitatea Complutense din Madrid, Spania

Universitatea Çanakkale Onsekiz Mart, Turcia

Mellis Eğitim Teknoloji Ticaret Limited Şirketi, Turcia

Universitatea Maria Grzegorzewska, Polonia

Anul publicării:

2026

Capitole și autori

Introducere		Joanna Madalińska-Michalak
Capitolul 1	Copii cu TSA și dezvoltare socio-emoțională	Agnieszka Siedler, Ewa Odachowska-Rogalska, Anna Odrowąż-Coates
Capitolul 2	Povești sociale	Gonzalo Jover, Laura Camas Garrido, Ester Rodriguez Quintana, Joanna Madalińska-Michalak
Capitolul 3	Proiectarea Poveștilor Sociale Digitale: Principii, Tehnologii și Instrumente	Elif Anda, Caner Anda
Capitolul 4	Prezentarea Poveștilor Sociale Digitale în Sala de Clasă	Joanna Madalińska-Michalak, Sinan Kalkan, Mustafa Yunus Eryaman
Capitolul 5	Evaluarea eficacității poveștilor sociale digitale	Elena Marin, Fatma Erdoğan, Florentina-Ionela Linca, Sinan Kalkan
Capitolul 6	Aplicarea poveștilor sociale digitale în practică: modele și dezvoltare reflexivă	Sinan Kalkan, Joanna Madalińska-Michalak
Concluzie		Joanna Madalińska-Michalak

Licență:

Această lucrare este licențiată sub **Creative Commons Atribuire-Non-Comercial-Fără**

Derivate 4.0 Polonia (CC BY-NC-ND 4.0 PL).

DOI: <https://doi.org/10.5281/zenodo.20351923>

Recenzori:

- Prof. asociat Dr. Esmehan Özer – Departamentul de Educație Specială, Universitatea Gazi
- Asist. Prof. Dr. Mehtap Coşgun Başar – Departamentul de Educație Specială, Universitatea Burdur Mehmet Akif Ersoy
- Asist. Prof. Dr. Süheyla Demirkol Orak – Departamentul de Educație a Limbilor Străine, Universitatea Fırat

Citare sugerată

Madalińska-Michalak, J. (ed.). (2026). *Povești sociale digitale pentru dezvoltarea socio-emoțională a copiilor cu tulburare din spectrul autist: un ghid practic*. Proiectul Erasmus+: Dezvoltarea competențelor profesorilor în pregătire pentru a sprijini copiii mici cu tulburare din spectrul autismului prin povești sociale digitale (2024-1-PL01-KA220-HED-000246304).

Disclaimer

Finanțat de Uniunea Europeană. Totuși, opiniile și punctele de vedere exprimate aparțin exclusiv autorului (autorilor) și nu reflectă neapărat pe cele ale Uniunii Europene sau ale Fundației pentru Dezvoltarea Sistemului de Educație (FRSE). Nici Uniunea Europeană, nici Fundația pentru Dezvoltarea Sistemului de Educație nu pot fi trase la răspundere pentru acestea.

Cuprins

INTRODUCERE	9
-------------------	---

Ghid: Utilizarea poveștilor sociale digitale pentru a sprijini dezvoltarea socio-emoțională la copiii cu TSA	15
---	-----------

Prezentare generală a poveștilor sociale digitale	15
--	-----------

Implementarea pas cu pas a poveștilor sociale digitale	15
---	-----------

Pasul 1: Identifică focusul și obiectivul	15
--	-----------

Pasul 2: Alege un format potrivit de poveste	16
---	-----------

Pasul 3: Proiectează o poveste semnificativă și structurată	16
--	-----------

Pasul 4: Introduce și integrează povestea în context.....	16
--	-----------

Pasul 5: Observă, documentează și ajustează	17
--	-----------

Pasul 6: Implică-te în practica reflexivă.....	17
---	-----------

Pasul 7: Extinde și dezvoltă practica	18
--	-----------

Navigarea manualului	18
-----------------------------------	-----------

Principii de bază ale practicii eficiente PSD	18
--	-----------

Mesaj cheie	19
--------------------------	-----------

Navigarea resurselor digitale.....	19
---	-----------

1. Resurse de pornire rapidă	19
------------------------------------	----

2. Unelte și platforme	19
------------------------------	----

3. Povești Sociale Digitale (Rezultate ale Proiectelor)	19
---	----

CAPITOLUL 1	21
--------------------------	-----------

COPII CU TSA ȘI DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ.....	21
---	-----------

1.1. Fundamentele tulburării din spectrul autist	22
--	----

1.2. Dezvoltarea tipică a comunicării sociale	28
---	----

1.3. Profilul socio-emoțional al copiilor cu TSA	30
--	----

1.4. Contextul educației preșcolare	34
---	----

1.5. Implicațiile profilului ASD pentru obiectivele poveștilor sociale.....	36
---	----

1.6. Întrebări de reflecție.....	37
----------------------------------	----

CAPITOLUL 2	39
--------------------------	-----------

POVEȘTI SOCIALE.....	39
-----------------------------	-----------

2.1. Definiția poveștilor sociale	40
---	----

2.2. Componentele poveștilor sociale	42
--	----

2.2.1. Faza descriptivă	43
-------------------------------	----

2.2.2. Faza de perspectivă	43
----------------------------------	----

2.2.3. Faza Directivă	44
-----------------------------	----

2.2.4. Faza de control.....	44
2.2.5. Echilibrul propozițiilor și raționamentul pedagogic.....	45
2.3. Poveștile sociale ca practică bazată pe dovezi.....	47
2.3.1. Importanța practicilor bazate pe dovezi în educație.....	47
2.3.2. Povești sociale în contextul practicilor bazate pe dovezi.....	49
2.4. Procesul de creare a poveștilor sociale	52
2.4.1. Stabilirea unui cadru clar, crearea personajelor memorabile și alegerea unei linii de deschidere unice.....	53
2.4.2. Planificarea finalului dinainte, folosind un limbaj, ton și stil consecvent, inclusiv un punct de cotitură sau un climax.....	56
2.5 De la povești sociale tradiționale la digitale	59
2.5.1 Beneficiile poveștilor sociale digitale pentru copiii cu TSA.....	59
2.5.2 Principiile de proiectare ale poveștilor sociale digitale eficiente.....	60
2.6. Întrebări de reflecție.....	63
CAPITOLUL 3	65
PROIECTAREA POVEȘTILOR SOCIALE DIGITALE: PRINCIPII, TEHNOLOGII ȘI INSTRUMENTE	65
3.1.1. Povești sociale bazate pe video	69
3.1.2. Povești sociale bazate pe fotografii.....	70
3.1.3. Povești sociale bazate pe ilustrație	71
3.1.4. Povești sociale cu animație stop-motion	72
3.1.5. Povești sociale animate bidimensionale (2D) și tridimensionale (3D)....	73
3.1.6. Povești sociale interactive create pe platforme bazate pe programare .	74
3.1.7. Povești sociale interactive create de instrumente de inteligență artificială (IA)	75
3.2 Elemente multimedia adecvate: principii și unelte.....	76
3.2.1. Unelte de bază	77
3.2.2. Platforme pentru crearea poveștii	78
3.2.3. Platforme de editare video	79
3.2.4. Platforme de caricatură	80
3.2.5. Platforme de animație	80
3.2.6. Platforme de Dezvoltare a Poveștilor Susținute de Inteligența Artificială (IA)	81
3.2.7. Platforme interactive de dezvoltare a poveștilor bazate pe cod	82
3.2.8 Ghiduri de design vizual pentru povești sociale digitale.....	83
3.2.9 Considerații etice în utilizarea poveștilor sociale digitale.....	86
3.3. Întrebări de reflecție.....	88

CAPITOLUL 4	91
PREZENTAREA POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE ÎN CLASĂ.....	91
4.1 Selectarea subiectelor pe baza abilităților socio-emoționale țintă	92
4.1.1 Ghid pas cu pas: Crearea unei povești sociale digitale	94
4.2 Implicarea părinților și îngrijitorilor	97
4.3 Integrarea poveștilor sociale digitale în practica zilnică.....	98
4.3.1. Modelul de implementare PSD în clasă.....	100
4.3.2. Modelul de implementare pas cu pas al sălii de clasă PSD.....	101
4.3.3. Scenarii practice pentru clasă	106
4.3.4. Lista rapidă de verificare pentru profesori.....	107
4.4. Întrebări de reflecție.....	109
 CAPITOLUL 5	 111
EVALUAREA EFICACITĂȚII POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE	111
5.1 Dimensiuni de eficacitate	112
5.2. Listă de verificare de bază și instrumente de evaluare	115
5.2.1. Listă de verificare pentru Povești Sociale Digitale.....	115
5.2.2 Formular de evaluare colegială	116
5.2.3. Strategii de Utilizabilitate și Accesibilitate.....	119
5.3 Analiză grafică și observație.....	121
5.3.1 Formularul de observare a impactului poveștii sociale	121
5.3.2 Interpretarea datelor de observație și legarea constatărilor de practică	124
5.3.3 Revizuire colegială pentru îmbunătățire.....	127
5.4. Întrebări de reflecție.....	129
 CAPITOLUL 6	 131
APLICAREA POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE ÎN PRACTICĂ: MODELE ȘI DEZVOLTARE REFLEXIVĂ.....	131
6.1. Ciclul de implementare al poveștilor sociale digitale	132
6.2. Planificarea utilizării poveștilor sociale digitale	134
6.3. Strategii de implementare în medii de educație timpurie.....	135
6.3.1 Provocări comune ale implementării și posibile soluții.....	135
6.4. Învățare bazată pe cazuri și șabloane practice	136
6.4.1 Exemplu de caz: Susținerea abilității de a-ți aștepta tura	137
6.4.2 Exemplu de caz: Alăturarea jocului între egali	138
6.4.3 Exemplu de caz: Cererea de ajutor	139
6.4.4 Exemplu de caz: Gestionarea zgomotului în clasă	140

6.4.5 Exemplu de caz: Cum să faci față schimbărilor în rutina din clasă	141
6.4.6 Exemplu de caz: Navigarea regulilor sociale din pauza de prânz (vârste: 8–9 ani, școala primară)	141
6.4.7 Exemplu de caz: gestionarea schimbărilor neașteptate într-un mediu de liceu (12–13 ani, adolescență timpurie)	143
6.4.8 Exemplu de caz: Solicitarea unei pauze într-o clasă de educație specială (vârsta 6–7 ani, profil minim verbal)	145
6.5. Integrarea poveștilor sociale digitale cu practici de predare incluzive	147
6.5.1 Principiile Designului Pedagogic Digital	147
6.5.2 Adaptarea interculturală a poveștilor sociale digitale în contexte europene	148
6.6. Monitorizarea progresului și observarea schimbărilor	151
6.7. Reflecție structurată și creștere profesională	151
6.8. Dezvoltare continuă și adaptare	152
6.9. Întrebări de reflecție	153
CONCLUZIE	155
REFERINȚE	157
ANEXE	164
Anexa 1 – Povești Sociale Digitale Model	165
Anexa 2 – Descrierea cursului de bază pilot (28h)	168
Anexa 3 – Șablon de Certificat Micro-Acreditare	173
Anexa 4 – Capitolul 5 Instrumente de evaluare	174
Anexa 4.1 – LISTĂ DE VERIFICARE A POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE	174
Anexa 4.2 – Formular de evaluare colegială pentru povești sociale digitale dezvoltate	175
Anexa 4.3 – Indicele de Utilizabilitate și Accesibilitate	176
Anexa 4.4 – Formularul de observare a impactului poveștilor sociale	177
Anexa 4.5 – Evaluare colegială pentru îmbunătățire	178
Anexa 5 – Ghiduri pentru utilizarea întrebărilor de reflecție	180
Anexa 6 – Implementarea micro-acreditărilor și cadrul de asigurare a calității	182
Anexa 7 – Fișe de lucru pentru sarcinile participanților	184
Anexa 7.1 – Fișă de lucru: Studiu de caz	184
Anexa 7.2 – Fișă de lucru: Poveste de succes	186

INTRODUCERE

Acest ghid a fost elaborat în cadrul proiectului Erasmus+ EARLY-ASD: „Dezvoltarea competențelor viitorilor profesori pentru sprijinirea copiilor mici cu Tulburare de Spectru Autist prin utilizarea Poveștilor Sociale Digitale” (Nr. proiect: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304). Publicația reprezintă rezultatul colaborării dintre partenerii proiectului și are ca scop principal susținerea practicilor inovatoare, incluzive și îmbunătățite prin tehnologii digitale în formarea cadrelor didactice, cu accent pe dezvoltarea competențelor necesare pentru lucrul cu copiii cu Tulburare de Spectru Autist (TSA) în contexte educaționale diverse.

Ghidul are un caracter științific și pedagogic și este destinat sprijinirii atât a viitorilor profesori aflați în formare inițială, cât și a cadrelor didactice aflate în activitate, în proiectarea, implementarea și evaluarea Poveștilor Sociale Digitale (PSD) pentru copiii cu TSA.

Publicația se adresează în principal studenților din programele de formare a cadrelor didactice, educatorilor și profesorilor pentru învățământul preșcolar și primar, profesorilor de educație specială, precum și cadrelor didactice universitare.

Din perspectivă teoretică, ghidul prezintă fundamentele teoretice și empirice ale poveștilor sociale, cu accent deosebit pe dezvoltarea socio-emoțională a copiilor cu TSA și pe principiile proiectării unor Povești Sociale Digitale (PSD) eficiente, incluzând structura narativă, utilizarea suporturilor vizuale și adaptarea conținutului la nevoile individuale ale fiecărui copil.

Din perspectivă practică, ghidul urmărește dezvoltarea competențelor necesare pentru analiza nevoilor elevilor în raport cu dificultățile socio-emoționale, proiectarea și implementarea Poveștilor Sociale Digitale în concordanță cu obiectivele educaționale, integrarea elementelor multimedia în practica educațională, precum și planificarea implementării și evaluării acestora.

O componentă importantă a ghidului este reprezentată de practica educațională reflexivă, care include evaluarea și adaptarea Poveștilor Sociale Digitale pe baza rezultatelor educaționale observate și a nevoilor contextuale, precum și aplicarea principiilor etice în proiectarea și utilizarea instrumentelor digitale în educația incluzivă.

Dincolo de funcția sa instructivă, ghidul constituie și o sursă de cunoaștere pentru persoanele interesate de practici pedagogice incluzive, fundamentate științific și susținute

digital, orientate spre promovarea dezvoltării socio-emoționale a copiilor, în special a celor cu Tulburare de Spectru Autist.

Poveștile Sociale Digitale (PSD) în practica educațională

Poveștile Sociale Digitale (PSD) reprezintă o abordare educațională structurată, susținută vizual și fundamentată pedagogic, care urmărește dezvoltarea înțelegerii sociale, a autoreglării emoționale și a comportamentelor adaptative la copiii cu Tulburare de Spectru Autist (TSA). PSD își au originea în Poveștile Sociale tradiționale dezvoltate de Carol Gray în anii 1990. Acestea constituie o intervenție narativă concepută pentru a sprijini copiii și adolescenții cu TSA să înțeleagă situațiile sociale, așteptările și perspectivele celorlalți. Scopul lor este de a oferi explicații structurate și descriptive ale contextelor sociale, luând în considerare punctele de vedere ale participanților la interacțiune și evitând corectarea directă a comportamentului.

PSD extind acest concept prin utilizarea tehnologiilor digitale și a formatelor multimedia. Bazate pe teoria învățării sociale și pe practici educaționale fundamentate pe dovezi, acestea utilizează narațiuni personalizate care îi ajută pe copii să anticipeze situațiile sociale, să interpreteze indiciile contextuale și să dezvolte răspunsuri adecvate în mediile educaționale și sociale cotidiene. Prin oferirea predictibilității și a unui sprijin cognitiv și contextual clar, PSD promovează autonomia, participarea și implicarea incluzivă în educația preșcolară și în primii ani ai învățământului primar.

Integrarea tehnologiilor digitale în practica educațională a extins semnificativ posibilitățile de utilizare a Poveștilor Sociale, transformându-le în instrumente educaționale multimedia. PSD pot combina imagini, narațiuni audio și elemente interactive, sporind astfel accesibilitatea, implicarea și eficiența instruirii. Menținându-se în concordanță cu obiectivele pedagogice și nevoile de dezvoltare ale copiilor, formatele digitale păstrează caracteristicile esențiale ale Poveștilor Sociale tradiționale, crescând în același timp flexibilitatea, caracterul incluziv și relevanța acestora pentru mediile educaționale contemporane.

Structura și fundamentarea ghidului

Ghidul este construit pe baza unui cadru instructiv coerent care integrează fundamente teoretice, principii metodologice, proiectarea Poveștilor Sociale Digitale, aplicarea lor în

practică, monitorizarea și reflecția profesională. Structura sa a fost concepută în acord cu rezultate ale învățării clar definite, cu practica reflexivă și cu obiective orientate spre dezvoltarea cunoștințelor, abilităților și judecății profesionale. Astfel, cititorii nu doar dobândesc cunoștințe, ci își dezvoltă și competențele necesare pentru utilizarea responsabilă a PSD în lucrul cu copiii cu TSA.

Ghidul este alcătuit din șase capitole care formează un traseu progresiv de învățare, de la înțelegerea dezvoltării și funcționării socio-emoționale a copiilor cu TSA, la proiectarea și realizarea Poveștilor Sociale Digitale, implementarea, evaluarea și dezvoltarea profesională reflexivă. Această succesiune susține învățarea cumulativă prin integrarea teoriei cu practica și cu strategiile de intervenție bazate pe dovezi.

Fiecare capitol include:

- Introducerea capitolului, care oferă o prezentare sintetică a principalelor concepte, obiective și a relevanței pentru practica educațională;
- Obiectivele capitolului, care definesc clar rezultatele urmărite în termeni de cunoștințe, abilități și judecată profesională;
- Întrebări reflexive, care sprijină integrarea teoriei cu practica și dezvoltarea judecății profesionale.

Ghidul începe cu analiza funcționării copiilor cu TSA din perspectiva dezvoltării lor socio-emoționale. Primul capitol prezintă caracteristicile dezvoltării, profilurile socio-emoționale și tiparele de comunicare specifice copiilor cu TSA, plasând PSD în contextul educației preșcolare și al primilor ani de școlaritate. Este evidențiată importanța acestora pentru planificarea obiectivelor de învățare, proiectarea strategiilor didactice și implementarea practicilor educaționale incluzive.

Al doilea capitol prezintă fundamentele teoretice și metodologice ale Poveștilor Sociale. Sunt definite Poveștile Sociale, elementele lor esențiale și baza de dovezi care le susține eficiența, fiind analizate și principiile care stau la baza elaborării și utilizării lor în mediul educațional. O atenție deosebită este acordată tranziției de la formatele narative tradiționale la soluțiile digitale, evidențiindu-se beneficiile pedagogice ale narațiunilor multimedia, în special în ceea ce privește implicarea, înțelegerea și accesibilitatea pentru elevi.

Al treilea capitol se concentrează asupra proiectării Poveștilor Sociale Digitale, incluzând selectarea formatelor multimedia, a platformelor digitale și a instrumentelor tehnologice. Sunt oferite recomandări privind integrarea elementelor narative susținute prin videoclipuri, imagini, animații, funcții interactive și instrumente bazate pe inteligență

artificială. Capitolul prezintă, de asemenea, principii de proiectare menite să maximizeze accesibilitatea cognitivă, implicarea elevilor și coerența procesului educațional.

Al patrulea capitol este dedicat implementării Poveștilor Sociale Digitale în practică. Sunt discutate strategiile de integrare a PSD în activitățile educaționale curente, inclusiv selectarea temelor în concordanță cu obiectivele socio-emoționale, colaborarea cu familiile și îngrijitorii și promovarea unor practici educaționale durabile și incluzive. Capitolul subliniază faptul că PSD trebuie să facă parte dintr-o abordare pedagogică amplă și adaptată contextului, nu să funcționeze ca intervenții izolate.

Al cincilea capitol introduce modalități de evaluare a eficienței Poveștilor Sociale Digitale. Sunt prezentate instrumente de observație structurată, liste de verificare și instrumente de evaluare colegială destinate monitorizării rezultatelor implementării. Capitolul evidențiază importanța practicii bazate pe dovezi, a colectării sistematice a datelor și a reflecției profesionale ca fundament pentru adaptarea intervențiilor educaționale și luarea unor decizii pedagogice informate.

Al șaselea și ultimul capitol sintetizează conținutul anterior într-un cadru practic de implementare. Acesta prezintă un model ciclic care include planificarea, proiectarea, implementarea, monitorizarea, reflecția și adaptarea, susținute prin șabloane structurate, exemple bazate pe studii de caz și strategii de pedagogie incluzivă. Capitolul evidențiază importanța dezvoltării judecății profesionale, a adaptării practicilor la contexte educaționale specifice și a îmbunătățirii continue a procesului de predare și învățare.

Ghidul este completat de secțiunea „Ghid de inițiere rapidă”, concepută ca o introducere accesibilă pentru cititori. Aceasta oferă o prezentare generală a Poveștilor Sociale Digitale, instrucțiuni pas cu pas pentru implementarea lor, o descriere a structurii ghidului, principiile esențiale ale utilizării eficiente a PSD, mesajele-cheie și recomandări privind utilizarea resurselor digitale. Scopul acestei secțiuni este de a facilita orientarea rapidă în principiile PSD și pregătirea pentru aplicarea lor practică înainte de parcurgerea detaliată a capitolelor.

Pe lângă conținutul principal, ghidul include mai multe anexe care oferă instrumente practice și materiale complementare:

- Anexa 1 – Exemple de Povești Sociale Digitale;
- Anexa 2 – Descrierea cursului-pilot de bază (28 de ore);
- Anexa 3 – Model de certificat pentru micro-certificare;
- Anexa 4 – Instrumente de evaluare pentru Capitolul 5, inclusiv fișe de observație, instrumente privind utilizabilitatea și accesibilitatea și formulare de evaluare colegială;

- Anexa 5 – Ghid pentru utilizarea întrebărilor reflexive în sprijinirea gândirii critice, a raționamentului profesional și a reflecției privind planificarea, evaluarea și adaptarea Poveștilor Sociale în practica educațională;
- Anexa 6 – Cadru integrat pentru implementarea și asigurarea calității micro-certificării, care garantează coerența desfășurării cursurilor, a procedurilor de evaluare și a standardelor de certificare între instituțiile partenere;
- Anexa 7 – Fișe de lucru pentru activitățile participanților, menite să sprijine aplicarea practică a PSD, inclusiv analiza studiilor de caz și elaborarea unor exemple reflexive de bune practici.

Ghidul se încheie cu o sinteză a principalelor perspective conceptuale, metodologice și practice prezentate de-a lungul volumului, evidențiind contribuția generală a Poveștilor Sociale Digitale la educația incluzivă susținută de tehnologie și conturând direcții viitoare pentru practică, cercetare și dezvoltare profesională.

Secțiunea finală este reprezentată de bibliografie, care include lista completă a surselor științifice ce fundamentează cadrul teoretic și metodologic al ghidului.

Importanța și aplicabilitatea practică a ghidului

Ghidul este o publicație academică și pedagogică fundamentată pe cunoștințele actuale, pe cercetarea contemporană și pe practica educațională. Acesta nu funcționează doar ca lucrare de referință, ci și ca resursă educațională pentru instituțiile de învățământ superior, contribuind la dezvoltarea competențelor profesionale în domeniul educației speciale și al educației incluzive.

Ghidul susține diferite trasee de formare academică, inclusiv un program universitar complex de 60 de ore și un curs-pilot de micro-certificare de 28 de ore. Ambele trasee sunt aliniate descriptorilor Nivelului 6 din Cadrul European al Calificărilor (EQF) și se bazează pe abordarea centrată pe rezultate ale învățării, asigurând coerența dintre cunoștințe, abilități și competențe practice.

Publicația sprijină viitorii profesori, cadrele didactice din educația timpurie și învățământul primar, precum și profesorii de educație specială în dezvoltarea competențelor necesare pentru proiectarea, implementarea și evaluarea Poveștilor Sociale Digitale.

Ghidul promovează:

- practica educațională bazată pe dovezi;

- abordările pedagogice reflexive și incluzive;
- dezvoltarea judecății profesionale și a competențelor privind strategiile digitale de intervenție;
- integrarea cunoștințelor teoretice cu practica educațională.

Prin utilizarea ghidului, cititorii pot:

- înțelege dezvoltarea socio-emoțională a copiilor cu TSA;
- proiecta Povești Sociale Digitale;
- utiliza instrumente multimedia în practica educațională;
- implementa PSD în contexte educaționale;
- monitoriza și adapta intervențiile;
- aplica principii etice și incluzive în activitatea didactică.

Ghidul funcționează ca un instrument didactic pentru învățământul superior, integrând perspective teoretice, metodologice și practice și facilitând conexiunea dintre înțelegerea conceptuală și aplicarea acestora în contexte educaționale academice.

Ghid: Utilizarea poveștilor sociale digitale pentru a sprijini dezvoltarea socio-emoțională la copiii cu TSA

Prezentare generală a poveștilor sociale digitale

Acest Ghid oferă un punct de intrare structurat și practic în utilizarea Poveștilor Sociale Digitale (PSD) în practica educațională. Scopul său este de a sprijini profesorii în formare a serviciului, profesorii de educație timpurie și practicienii în inițierea și dezvoltarea activității lor cu PSD într-un mod clar, gestionabil și ancorat pedagogic.

Poveștile Sociale Digitale sunt o abordare bazată pe dovezi, care susține dezvoltarea social-emoțională și bunăstarea copiilor cu tulburare din spectrul autist (TSA). Prin narațiuni structurate, personalizate și susținute vizual, PSD ajută copiii:

- Înțelegeți situațiile sociale
- anticipează așteptările
- Reglează emoțiile
- Participă mai încrezător la interacțiunile de zi cu zi

În conformitate cu abordarea prezentată în acest manual, PSD nu sunt instrumente de unică folosință, ci fac parte dintr-un proces pedagogic ciclic și reflexiv, implicând: planificare → proiectare → implementare → observație → reflecție → adaptare.

Implementarea pas cu pas a poveștilor sociale digitale

Acest ghid introduce acești pași de bază într-un mod simplificat și orientat spre practică.

Pasul 1: Identifică focusul și obiectivul

Începe prin a identifica o situație sau o abilitate socio-emoțională specifică care este semnificativă pentru funcționarea și participarea zilnică a copilului.

Exemple includ:

- așteptând o tură
- Cerând ajutor
- Gestionarea schimbărilor de rutină
- Inițierea sau participarea la interacțiunea între colegi

Atunci când definiți obiectivul, luați în considerare trei dimensiuni interconectate ale stării de bine:

- emoțional (de exemplu, sentimentul de siguranță, gestionarea anxietății)
- social (de exemplu, interacțiune, apartenență, participare)
- educațional/funcțional (de exemplu, implicarea în activitățile din clasă)

PSD eficient se concentrează pe o situație sau un comportament clar definit la un moment dat, permițând sprijin ținut și progres observabil.

Pasul 2: Alege un format potrivit de poveste

Alege un format care să se potrivească experienței tale, resurselor disponibile și nevoilor copilului:

- Povești bazate pe fotografie (recomandate atât pentru începători, cât și pentru cei foarte conceți)
- Povești ilustrate (utile pentru generalizare și abstractizare)
- Povești bazate pe video sau multimedia (creșterea implicării și interactivității)

În etapa inițială, prioritizează simplitatea, claritatea și accesibilitatea în detrimentul complexității tehnologice.

Pasul 3: Proiectează o poveste semnificativă și structurată

Când se dezvoltă o Poveste Socială Digitală:

- Folosește un limbaj clar, concis și concret
- Descrie situația, indiciile sociale relevante și comportamentele așteptate
- include propoziții din perspectivă (ceea ce alții pot gândi sau simți) acolo unde este potrivit
- Menține un ton susținător, respectuos și fără judecăți
- Integrează elemente vizuale care sunt semnificative și nu copleșitoare din punct de vedere cognitiv

Povestea ar trebui să susțină:

- Previzibilitate (ce se va întâmpla)
- Înțelegere (de ce se întâmplă)
- Răspuns ghidat (ce poate face copilul)

Principiile de design, șabloanele și uneltele sunt prezentate în Capitolul 3 și Anexa 1.

Pasul 4: Introduce și integrează povestea în context

Utilizarea eficientă a PSD depinde de modul în care povestea este introdusă și integrată în practica de zi cu zi:

- prezintă povestea înainte ca situația să apară

- implicarea copilului prin lectură, vizionare sau interacțiune comună
- Repetă regulat pentru a întări înțelegerea
- integrează povestea în rutina zilnică și în contexte naturale

Unde este posibil, implicați părinții sau îngrijitorii. Consistența și relevanța contextuală sunt factori cheie în susținerea schimbării învățării și comportamentale.

PSD sunt cele mai eficiente atunci când sunt integrate într-o abordare educațională incluzivă și relațională mai largă, mai degrabă decât folosite ca intervenții izolate.

Pasul 5: Observă, documentează și ajustează

Observația sistematică este esențială, monitorizează cum reacționează copilul la poveste:

- Observă implicarea, înțelegerea și schimbările comportamentale
- folosiți instrumente structurate precum liste de verificare și formulare de observație (vezi **Capitolul 5**)
- Identifică ce funcționează și ce necesită ajustări

Întreabă:

- Copilul se implică în poveste?
- Există o schimbare observabilă în comportament sau participare?

Dacă este nevoie:

- simplifică povestea
- ajustează vizualul sau limbajul
- Schimbarea temporizării sau contextului de utilizare

PSD ar trebui tratat ca **instrumente adaptative**, rafinate continuu în funcție de răspunsurile și progresul dezvoltării copilului.

Pasul 6: Implică-te în practica reflexivă

Reflecția susține învățarea profesională și luarea deciziilor eficiente. Reflecția este o parte integrantă a implementării eficiente a PSD . Luați în considerare următoarea:

- În ce măsură povestea a susținut înțelegerea?
- A sporit confortul emoțional sau participarea?
- Ce a funcționat bine și ce s-ar putea îmbunătăți?

Utilizare:

- Întrebări de reflecție (în fiecare capitol)
- Discuție între colegi

- Revizuire colaborativă

Reflecția leagă practica de pedagogia informată pe dovezi. Sprijină învățarea profesională, luarea deciziilor pedagogice și practica bazată pe dovezi.

Pasul 7: Extinde și dezvoltă practica

Pe măsură ce încrederea și experiența cresc:

- experimentează cu diferite formate și instrumente de poveste
- adaptează poveștile la situații și contexte noi
- colaborează cu colegi, părinți și specialiști
- integrează PSD în strategii mai largi de incluziune și dezvoltare

În această etapă, PSD a devenit parte a unui sistem mai larg de sprijin, contribuind la educația incluzivă și bunăstarea copiilor. Aplicații avansate și modele ciclice de practică sunt prezentate în Capitolul 6.

Navigarea manualului

Acest Ghid de Pornire Rapidă este un punct de intrare. Pentru o înțelegere mai profundă:

- Capitolul 1 – înțelegerea TSA și dezvoltarea socio-emoțională
- Capitolul 2 – fundamentele teoretice și metodologice ale poveștilor sociale
- Capitolul 3 – principii, tehnologii și unelte de design
- Capitolul 4 – strategii de implementare în clasă
- Capitolul 5 – instrumente de evaluare și monitorizare
- Capitolul 6 – modele reflexive și dezvoltare profesională

Principii de bază ale practicii eficiente PSD

- Concentrat și cu scop (un obiectiv pe rând)
- Clar, structurat și accesibil
- Sensibil la context și individualizat
- Integrat în practica educațională de zi cu zi
- Observat, evaluat și adaptat continuu

Mesaj cheie

Poveștile Sociale Digitale sunt cele mai eficiente atunci când nu sunt tratate ca instrumente izolate, ci ca parte a unei **abordări pedagogice mai largi, reflexive și incluzive**, care susțin participarea, înțelegerea și bunăstarea copiilor în mediile educaționale.

Navigarea resurselor digitale

Acest manual este însoțit de un set de resurse digitale concepute pentru a susține implementarea practică a Poveștilor Sociale Digitale (PSD) în mediile educaționale. Toate materialele sunt accesibile prin platforma proiectului EARLY-ASD: <https://earlyasd.eu/web/>

Resursele sunt organizate în trei domenii tematice principale pentru a susține o progresie structurată a învățării, de la înțelegerea introductivă, prin instrumente metodologice, până la aplicarea practică și rezultatele proiectelor.

1. Resurse de pornire rapidă

Materiale introductive, exemple și șabloane care susțin familiarizarea inițială cu Poveștile Sociale Digitale.

Această secțiune include: • ghiduri introductive privind implementarea PSD • exemple și șabloane practice • acces la manualul proiectului și la materialele de bază

2. Unelte și platforme

O colecție de instrumente digitale recomandate pentru proiectarea și dezvoltarea Poveștilor Sociale Digitale.

Această secțiune susține: • crearea de povești sociale bazate pe multimedia • selectarea instrumentelor adecvate de autor • implementare pedagogică și tehnică

3. Povești Sociale Digitale (Rezultate ale Proiectelor)

Un depozit de exemple de Povești Sociale Digitale dezvoltate în cadrul proiectului EARLY-ASD.

Această secțiune oferă:• exemple de practică aplicată• modele de implementare PSD în contexte educaționale• materiale de referință pentru adaptarea în clasă

CAPITOLUL 1

COPII CU TSA ȘI DEZVOLTARE SOCIO-EMOȚIONALĂ

Prezentare generală a capitolului

Dezvoltarea socio-emoțională joacă un rol central în participarea copiilor mici la situațiile sociale cotidiene, inclusiv interacțiunile cu colegii, comunicarea cu adulții și implicarea în mediile de învățare. Pentru copiii cu tulburare de spectru autist (TSA), această zonă de dezvoltare poate urma o traiectorie diferită, ceea ce poate influența modul în care percep indiciile sociale, reglează emoțiile și răspund la așteptările sociale cotidiene.

Autismul nu este un "comportament rău", ci mai degrabă un profil neurodezvoltamental distinct care influențează înțelegerea situațiilor sociale, reglarea emoțională, toleranța la stimulii senzoriali și funcțiile executive (de exemplu, flexibilitatea cognitivă și inhibiția răspunsului) (APA, 2022). Deoarece cauzele comportamentelor la copiii de pe spectru sunt adesea mai puțin vizibile imediat, iar diferențele de comunicare pot face mai dificilă explicarea clară a reacțiilor lor, aceste comportamente sunt uneori interpretate greșit ca "răutate", "lene" sau "lipsă de motivație".

Dezvoltarea unei înțelegeri corecte a comportamentului copiilor cu TSA constituie, prin urmare, o bază crucială pentru crearea unor povești sociale adecvate și eficiente. O astfel de înțelegere poate susține ulterior mai mulți pași importanți în practică: (a) selectarea subiectului și scopului unei povești sociale, (b) proiectarea poveștilor sociale digitale, (c) implementarea poveștilor sociale în practică și (d) evaluarea eficacității acestora.

Scopurile Capitolului

Scopurile acestui capitol sunt:

- Să înțelegem condițiile dezvoltării socio-emoționale la copiii cu TSA și dificultățile lor potențiale, inclusiv în comunicarea socială, reactivitatea crescută și/sau problemele cu modularea emoțională și tiparele rigide de comportament (APA, 2022; Mazefsky et al., 2013).
- Să dezvoltăm capacitatea de a identifica inițial sursa dominantă a dificultăților în problemele de comunicare socială, problemele de reglare emoțională, problemele senzoriale sau dificultățile legate de funcțiile executive și să înțelegem că fiecare dintre

aceste căi necesită un scop diferit și tipuri diferite de sprijin (Demetriou et al., 2018; Robertson & Baron-Cohen, 2017).

- Să dezvoltăm capacitatea de a selecta scopul unei povești sociale astfel încât să fie specific, observabil și măsurabil, și să înțelegem că eficacitatea metodei aplicate depinde, printre alți factori, de precizia cu care este formulat scopul (Kokina & Kern, 2010).
- Să dezvolte abilitatea de a identifica "capcanele" din mediul educațional (inclusiv supraîncărcarea [senzorială sau socială], mascarea, violența colegilor/bullying și interpretarea greșită a comportamentelor) și să recunoască semnalele de avertizare astfel încât scopul intervenției să fie orientat corespunzător fie spre dezvoltarea abilităților, fie spre modificarea mediului (Halsall et al., 2021; Hull et al., 2017; Sreckovic et al., 2014).

1.1. Fundamentele tulburării din spectrul autist

Abordările contemporane descriu tot mai mult ASD ca o formă de neurodiversitate — un profil alternativ al dezvoltării și funcționării creierului care implică atât dificultăți reale, cât și potențiale puncte forte (Kapp et al., 2013; den Houting, 2019; Pellicano & den Houting, 2022). Conceptul de neurodiversitate nu neagă nevoia de sprijin; mai degrabă, mută atenția de la încercările de a "repara" copilul sau de a elimina toate trăsăturile autiste, către adaptarea mediului și predarea strategiilor adecvate de adaptare.

În mediul educațional, acest lucru se traduce în întrebări practice:

- Ce ajută copilul să înțeleagă situațiile sociale? (de exemplu, reguli clare, concretitate, modele comportamentale, suporturi vizuale).
- Ce îl suprasolicitează pe copil? (de exemplu, zgomot, haos, schimbări rapide, ambiguitate, cerințe comunicative).
- Care sunt punctele forte ale copilului? (trăsături sau abilități care pot fi folosite în contexte educaționale sau motivaționale) (Lai et al., 2014; Baron-Cohen et al., 2009).

Din perspectivă diagnostică, spectrul autist se bazează pe apariția a două grupuri de caracteristici: (1) dificultăți persistente în comunicarea și interacțiunea socială și (2) tipare restrictive și repetitive de comportament, interese sau activități, cu reactivitate senzorială atipică inclusă explicit în al doilea grup din DSM-5-TR (APA, 2022).

Înțelegerea acestor două domenii aduce adesea claritate asupra a ceea ce se observă în comportamentul cotidian al copiilor: pe de o parte, modul în care copilul înțelege și

desfășoară interacțiunea, iar pe de altă parte, modul în care copilul face față suprasolicitării, schimbării și imprevizibilității (Hirota & King, 2023; Lord et al., 2018).

Dificultățile de comunicare socială în ASD nu se limitează la problema vorbirii. Un copil poate vorbi fluent, poate folosi un vocabular bogat și are o gramatică corectă, și totuși poate întâmpina probleme semnificative în comunicarea socială, deoarece dificultatea de bază constă adesea în pragmatică — adică modul în care funcționează limbajul în relații: recunoașterea intențiilor, ajustarea enunțurilor la situație și ascultător, schimbarea rândurilor, înțelegerea implicațiilor, glumelor sau mesajelor indirecte (Tager-Flusberg & Caronna, 2007).

În mediile educaționale, acest lucru duce la fenomene aparent paradoxale, de exemplu: copilul răspunde corect într-o conversație calmă, unu-la-unu, dar își pierde firul sensului într-o discuție de grup rapidă; înțelege cuvintele, dar nu și funcția enunțului (de exemplu, dacă a fost o întrebare informativă, o glumă, ironie sau o mustrare); reacționează literal pentru că este mai dificil să integrezi conținutul cu tonul și contextul (American Psychiatric Association, 2022; Matthews et al., 2018). Pragmatica limbajului este adesea un instrument care susține reglarea — atunci când limbajul în uz social "nu funcționează", copilul este mai predispus să treacă direct de la tensiune la comportament (retragere, furie, evadare), decât să dezamorseze situația prin conversație (Tager-Flusberg & Caronna, 2007; Matthews et al., 2018).

Dificultățile de comunicare socială se referă și la probleme legate de reciprocitatea socio-emoțională. Aceasta înseamnă că interacțiunea poate semăna mai puțin cu un "schimb" lin și mai mult cu o succesiune de acțiuni paralele. Copilul poate iniția contactul spontan mai rar decât colegii, poate avea mai multe dificultăți în menținerea turnului și răspunsul flexibil la ceea ce contribuie cealaltă persoană (de exemplu, schimbări de subiect, semnale de plictiseală sau jenă), iar împărtășirea atenției și afectului poate fi mai puțin clară sau poate apărea doar în situații specifice (APA, 2022). În același timp, acest lucru nu este echivalent cu o "lipsă de dorință" sau o "lipsă de atașament". Copiii din spectru au adesea nevoie de relații sociale și interacțiune; totuși, înțelegerea regulilor interacțiunii, a normelor nespuse și adaptarea la ele poate necesita un efort considerabil (Cresswell et al., 2019; Cook et al., 2021). Semnalele sociale sunt mai puțin intuitive, procesate mai lent

sau implică un cost de reglementare mai ridicat, mai ales în condiții de stres și suprasarcină (Hirota & King, 2023; Lord et al., 2018).

Dificultățile descrise în comunicare și interacțiune socială sunt rezultatul învățării sociale; Prin urmare, caracteristicile mediului în care copilul se dezvoltă sunt cruciale, iar acel mediu poate constitui și baza pentru dezvoltarea acestor abilități. Nu este fără motiv că clasificările diagnostice subliniază dacă deficitul copilului au apărut, în ciuda numeroaselor oportunități de a dobândi abilitățile relevante în dezvoltare (APA, 2022). Prin urmare, diferențierea unui diagnostic de TSA sau identificarea posibilelor tulburări concomitente este, prin urmare, importantă pentru a lua în considerare aceste aspecte în procesul de ajutor (Odachowska-Rogalska et al., 2025).

În domeniul relațiilor sociale în TSA, dificultățile cheie nu se referă de obicei la simpla prezență a contactelor, ci la calitatea și "mecanica" relațiilor: ajustarea comportamentului la context (de exemplu, reguli diferite în timpul recreației, diferite în clasă), înțelegerea normelor nescrise ale grupului și menținerea relațiilor cu colegii în situații în care regulile se schimbă rapid și necesită negociere. Acest lucru poate determina copilul să experimenteze neînțelegeri mai frecvente, să se retragă din contact sau să caute relații în forme mai previzibile (de exemplu, în jurul unor interese comune), în ciuda unei nevoi reale de apartenență (APA, 2022; Lord et al., 2018). În practică, acest lucru înseamnă și o sensibilitate mai mare la presiunea grupului și un risc mai mare de consecințe secundare (de exemplu, anxietate crescută) atunci când mediul nu oferă o structură clară și protecție împotriva suprasolicitării sociale (Hirota & King, 2023).

Al doilea pilon, rigiditatea/repetitivitatea și interesele restrânse, se manifestă cel mai adesea printr-o nevoie puternică de predictibilitate și dificultăți în schimbarea planurilor, precum și prin comportamente repetitive care servesc o funcție de autoreglare (APA, 2022; Lord et al., 2018). Adulții descriu adesea acest lucru ca fiind "încăpățănare", dar în practică este frecvent o strategie pentru reducerea haosului: o secvență fixă de evenimente și reguli clare reduc incertitudinea, care la mulți copii din spectru escaladează rapid într-o excitație ridicată. De aceea, schimbările în activități sau instrucțiunile ambigue sunt puncte declanșatoare tipice — nu pentru că elevul "nu vrea", ci pentru că costul adaptării este ridicat și crește rapid odată cu creșterea sarcinii (Hirota & King, 2023; Lord et al., 2018).

O parte din mecanismele care explică supraîncărcarea în mediul școlar este procesarea senzorială atipică. Revizuirea realizată de Robertson și Baron-Cohen (2017) arată că procesarea senzorială atipică este o parte importantă a fenotipului autist și poate influența comportamentul copilului în multe domenii. În practică, asta înseamnă că zgomotul și aglomerația, iluminarea intensă, mirosurile, contactul fizic în mulțime sau "haosul stimulilor" din timpul muncii în grup pot crește excitația până în punctul în care copilul pierde accesul la comunicare fluentă, flexibilitate și inhibiții, ceea ce mediul poate interpreta ca un comportament provocator, retragere sau escaladare (Robertson & Baron-Cohen, 2017; APA, 2022). Prin urmare, dacă scopul este să sprijini dezvoltarea socio-emoțională, merită să întrebi în paralel:

1. dacă studentul înțelege logica socială a situației și intențiile celorlalți, și
2. dacă mediul și schimbarea au depășit pragul de toleranță al elevului, deoarece aceste două mecanisme interacționează aproape întotdeauna (Lord et al., 2018; Hirota & King, 2023).

Pentru mulți elevi, imaginea funcționării socio-emoționale rezultă din suprapunerea trăsăturilor autiste și a dificultăților suplimentare de dezvoltare sau emoționale. Studiile populaționale arată că problemele de sănătate mintală și de dezvoltare care apare împreună sunt frecvente la copiii din spectru, iar configurațiile lor diferă între indivizi (Simonoff et al., 2008). Una dintre cele mai frecvente și mai influente dificultăți comportamentale este anxietatea. O meta-analiză realizată de van Steensel și colegii săi indică faptul că o proporție substanțială de copii și adolescenți din spectru îndeplinesc criterii pentru cel puțin o tulburare de anxietate, cu un profil de anxietate divers (van Steensel et al., 2011). Anxietatea în ASD nu se manifestă întotdeauna în moduri tipice; adesea ia forma evitării (de exemplu, tăcere, "disparație" într-o parte), blocarea într-o anumită etapă a unei sarcini sau activități, izbucniri, perfecționism puternic sau plângeri somatice (Kerns et al., 2014).

O altă apariție comună legată de dificultăți de atenție și impulsivitate (un profil ADHD). Meta-analizele indică faptul că unii indivizi cu TSA îndeplinesc, de asemenea, criterii pentru ADHD (Rong et al., 2021). Acest lucru poate schimba semnificativ imaginea dificultăților socio-emoționale. Înseamnă că aceeași intervenție socială (de exemplu, "așteaptă-ți rândul") poate să nu funcționeze dacă nu este însoțită de strategii micro-executive (pași scurți, semnale clare de start/stop, structură previzibilă, opțiuni de

alegere), deoarece problema adesea nu este intenția în sine, ci controlul răspunsului în timp real. Alte dificultăți frecvente concomitente cu TSA includ, printre altele, depresia și tulburările de alimentație.

Funcțiile executive sunt un set de procese cognitive care permit controlul comportamentului în situații care necesită inhibiția impulsurilor, menținerea informației în memoria de lucru, planificare și comutarea între sarcini (Diamond, 2013). În TSA, cercetările indică constant dificultăți generale și moderate în acest domeniu, deși profilurile individuale variază (Demetriou et al., 2018; Hill, 2004). La copiii cu TSA, putem observa dificultăți în:

- Memoria de lucru – de exemplu, copilul are dificultăți cu instrucțiunile în mai mulți pași, "se îndepărtează" la jumătatea unei sarcini sau se ține de un singur pas pentru că nu poate ține minte întreaga secvență. Acest lucru poate părea lipsă de cooperare, deși în realitate este o suprasolicitare cognitivă (Diamond, 2013).
- Controlul inhibitor – dificultate în oprirea unei acțiuni, așteptarea turei tale, a nu întrerupe sau a nu reacționa imediat în conflict. Pe măsură ce excitația crește, dificultățile de inhibiție se pot intensifica (Diamond, 2013).
- Schimbarea / flexibilitatea cognitivă – schimbarea planurilor, schimbarea regulilor jocului sau o tranziție bruscă de la activitatea A la B pot genera rezistență sau reacții emoționale puternice (Lage et al., 2024).
- Planificare și monitorizare – în munca de grup, copilul poate să nu poată împărți independent o sarcină în pași, să evalueze progresul sau să schimbe strategia, ceea ce poate duce fie la acțiuni haotice, fie la control excesiv.

Când funcțiile executive sunt încărcate intens, rutinele și regulile fixe reduc costurile cognitive. "Încăpățânarea" observată de adulți este, prin urmare, adesea o încercare de a menține predictibilitatea și controlul într-o situație care pare haotică, prea rapidă sau ambiguă pentru copil. În literatură, acest lucru este descris ca o manifestare practică a dificultăților de flexibilitate și de inițiere/comutare a acțiunilor (Hill, 2004; Demetriou et al., 2018). Acest lucru se poate traduce în conflicte între colegi. În relațiile cu colegii, multe reguli sunt "nescrise" și se schimbă rapid. Acest lucru pune cerințe ridicate atât asupra funcțiilor executive, cât și asupra abilităților sociale. În joc, regulile sunt negociate și se schimbă dinamic; conflictele necesită inhibarea simultană a reacțiilor, ținerea în considerare a perspectivei celeilalte persoane și schimbarea strategiei; Cooperarea cu un grup necesită adesea interpretarea rapidă a situației și adaptarea rapidă.

Dificultățile în procesarea senzorială acționează adesea ca un declanșator ascuns al comportamentului—nu sunt ușor de observat, dar cresc semnificativ excitarea. În DSM-5, sensibilitatea senzorială a fost inclusă explicit în criteriile ASD ca hiper- sau hiporeactivitate la inputul senzorial și interes neobișnuit pentru aspectele senzoriale ale mediului (APA, 2022). Zgomotul, mirosurile, lumina puternică, aglomerarea, atingerea accidentală sau nevoia de a asculta și filtra simultan stimulii sociali pot duce la suprasolicitare rapidă. În cazul hiporeactivității, copilul poate căuta puternic un anumit tip de stimulare senzorială. Revizuirea realizată de Robertson și Baron-Cohen (2017) subliniază că diferențele în procesarea senzorială sunt o componentă esențială a autismului și pot afecta și alte domenii ale funcționării, inclusiv comportamentul și răspunsurile sociale.

Printre posibilele dificultăți de procesare senzorială sunt menționate și problemele legate de interocepție – abilitatea de a observa și interpreta semnalele din interiorul corpului (de exemplu, tensiune musculară, accelerarea bătăilor inimii, o senzație de "strângere" în stomac), care, în dezvoltarea tipică, ajută la recunoașterea emoțiilor în creștere și la activarea timpurie a strategiilor de autoreglare. Dacă interocepția este slăbită, copilul poate să nu observe mult timp că excitația crește — până când apare o prăbușire bruscă a controlului.

Cercetările sugerează că dificultățile interoceptive pot apărea în ASD (mai ales în copilărie), ceea ce se poate traduce printr-o recunoaștere mai slabă a stărilor emoționale și întârziere în răspunsuri reglatoare (Nicholson et al., 2019; Klein et al., 2025).

Mituri despre TSA vs. Realitate

MITUL 1: "Un copil pe spectru nu are empatie."

Realitate: Empatia are componente diferite (inclusiv, printre altele, luarea perspectivei versus împărtășirea emoțională și interpretarea corectă a informațiilor care provin din stări emoționale experimentate). Dificultățile copiilor din spectru țin cel mai adesea de înțelegerea perspectivei altei persoane. Unii oameni de pe spectru sunt descriși de cei apropiați ca fiind "excepțional de empatici" – împărtășind puternic emoțiile altora, fiind profund preocupați de situațiile altora și având o dorință foarte dezvoltată de a ajuta. Totuși, adesea le lipsește o înțelegere completă și adecvată a situației, a contextului

emoțional al celeilalte persoane și a perspectivei și nevoilor acesteia. În plus, conceptul așa-numitei "probleme a empatiei duble" este important – presupune că neînțelegerea este bidirecțională: persoanele neurotipice au dificultăți în a înțelege persoanele neurodivergente și invers (Bird & Viding, 2014; Milton, 2012).

MITUL 2: "Nu vor să aibă prieteni."

Realitate: Mulți copii autiști experimentează singurătatea și își doresc relații, dar găsesc mai dificil să le creeze și să le mențină (Bauminger & Kasari, 2000; Cresswell et al., 2019).

MITUL 3: "Ei manipulează / fac asta din răzbunare."

Realitate: Aceasta este adesea o reacție la suprasolicitare (senzorială, socială sau cognitivă) sau la anxietate. Comportamentul este un mesaj despre starea reglementării, nu o "strategie de dominanță". În loc să se întrebe despre scopul comportamentului, este mai util să ne concentrăm pe cauza sa (Robertson & Baron-Cohen, 2017; van Steensel et al., 2011).

MITUL 4: "Dacă vorbesc bine și au cunoștințe, nu au nevoie de sprijin."

Realitate: Un vocabular larg și o vorbire fluentă nu sunt echivalente cu o înțelegere adecvată a mesajelor sau cu flexibilitate în interacțiunile reale. Dificultățile pot să nu fie vizibile "la prima vedere", pot fi mascate sau pot deveni vizibile doar într-un grup, în conflict sau sub presiune temporală (Tager-Flusberg & Caronna, 2007; Boucher, 2012).

MITUL 5: "Trebuie doar să-i 'obișnuiești rapid' cu schimbarea și problema va fi rezolvată."

Realitate: Flexibilitatea poate fi dezvoltată, dar nu aruncând pe cineva în capul adânc. Fără predictibilitate și sprijin, anxietatea crește, iar autoreglarea scade (APA, 2022; van Steensel et al., 2011).

1.2. Dezvoltarea tipică a comunicării sociale

Dezvoltarea socio-emoțională între vârstele de 3 și 7 ani se referă în mare parte la capacitatea unui copil de a comunica adecvat în situații sociale, de exemplu: să participe la schimburi de schimburi de rând, să citească intențiile, să observe emoțiile, să negocieze

regulile jocului și să ceară ajutor într-un mod acceptabil. Comunicarea socială este o competență complexă rezultată din interacțiunea dintre limbaj, înțelegerea socială, reglarea emoțiilor și funcțiile cognitive (inclusiv funcțiile executive) (Hwa-Froelich, 2022).

În practică, este util să privim dificultățile de comunicare la trei niveluri:

- Nivel socio-lingvistic (de exemplu, vocabular, sintaxă, abilități narative, pragmatică – cerere, refuz, schimbarea subiectului) (Matthews et al., 2018),
- Nivel socio-cognitiv (de exemplu, înțelegerea perspectivei altei persoane, prezicerea reacțiilor, flexibilitatea; dezvoltarea teoriei minții) (Wellman & Liu, 2004),
- Nivel socio-emoțional (de exemplu, atenție comună, sincronizare socială, reglare emoțională reciprocă în interacțiune) (Jethava et al., 2022).

În plus, toate aceste niveluri sunt influențate de funcțiile executive (memoria de lucru, inhibiția, flexibilitatea), care determină adesea dacă un copil își amintește constant regulile conversației, așteaptă rândul și își schimbă strategia atunci când un plan nu funcționează (Diamond, 2013).

În dezvoltarea tipică, copiii învață să înțeleagă mesajele sociale prin relațiile cu adulții: mai întâi prin contactul vizual, gesturi, ritmul schimbării rândurilor și atenția comună, iar abia mai târziu prin utilizarea din ce în ce mai complexă a cuvintelor. Primele "proto-conversații" (schimbarea pe rând, răspunsul la semnale, acordarea) construiesc fundația pentru conversațiile verbale ulterioare (CDC, 2025).

Înțelegerea sensurilor mai subtile se dezvoltă treptat. Inițial, copiii încep să folosească intonația ca semnal (de exemplu, că ceva este "spus indirect"), iar odată cu vârsta integrează tot mai mult intonația cu contextul și intenția vorbitorului (Glenwright et al., 2014). Acest lucru este important deoarece atât adulții, cât și colegii comunică foarte des folosind scurături, glume sau ironie—lucruri pe care un copil poate nu le înțelege, deși știe cuvintele.

Mai jos, prezentăm un tabel care descrie tiparele tipice de dezvoltare a comunicării sociale. Absența unui singur comportament din listă nu indică automat TSA. Un profil similar poate rezulta, printre altele, din întârziere în vorbire și limbaj, dificultăți de auz, timiditate/anxietate socială, ADHD, reacții la stres sau variabilitate temperamentală.

Tabelul 1.1. Dezvoltare socio-comunicativă tipică (0–8 ani)

Vârsta (Aprox.)	Competența în comunicare socială	Comportamente tipice	Indicatori tipici ai dificultăților (pentru observație)
3 M.	Contact social, răspunsul la voce/față	Zâmbet social, calmare ca răspuns la vocea îngrijitorului, scurte "dialoguri" folosind expresii/sunete faciale	puține răspunsuri sociale, contact vizual slab / răspuns slab la voce
6 M.	Vocalizări + Răspuns la Indicii Sociale	bâlbâind, răspunzând la intonație, arătând bucurie în timpul contactului social	Bâlbâială limitată / răspunsuri limitate la interacțiune
9 M.	Schimbarea rândurilor și gesturi "prosociale"	răspunde la nume, schimbă sunete cu un adult, face gesturi precum "ridică-mă"	Niciun răspuns la nume, puțină schimbare
12 M.	Gesturi comunicative + Primele cuvinte	"Pa-pa," dând din cap "da/nu," urmează instrucțiuni simple, primele cuvinte fiind folosite pentru comunicare	puține gesturi comunicative (arătat, salutări), dificultăți cu instrucțiunile simple
18 ani, bărbat.	Atenție comună + "Arătând la cerere"	puncte pentru a crea atenție comună ("uită-te!"), imită, începe un joc simplu de prefăcătorie	lipsa sau foarte puțină indicare / "atenție comună", dificultăți cu imitația în joc
24 M.	Creștere rapidă a vocabularului + Pragmatică simplă	combină 2 cuvinte, face cereri, refuză, arată spre poze, începe să înțeleagă întrebări simple	Vocabular/vorbire foarte limitată "nu este folosită în scopuri sociale", frustrare puternică când nu este înțeleasă
36 m.	Conversație (scurtă) + Joacă cu colegii	2–3 schimburi conversaționale, participări la joacă, nume emoții de bază	dificultate cu turnul, conflicte frecvente "din senin" în timpul jocului
4 ani	Narațiune + Înțelegerea regulilor sociale	spune povești simple, înțelege regulile, începe să prezică mai bine reacțiile celorlalți	dificultăți în a spune povești (haotic, lipsită de coerență), frecvent "vorbind unul peste altul" în conversație
5–6 ani	Conversație în mai mulți pași + Înțelegerea "De ce" și "În ce scop"	menține subiectul, răspunde la întrebări despre cauze, participă la jocuri de rol, își cere scuze/se laudă	interpretare literală, dificultăți în flexibilitatea conversației, neînțelegerea glumelor sau a jocului social
7–8 ani	Adaptarea la The Listener + Urmarea regulilor de grup	capabil să "repare" conversația, citește mai bine contextul, începe să înțeleagă sarcasmul simplu atunci când este susținut de intonație	neînțelegeri frecvente în grup, "rigiditate" care se limitează la propriul subiect, probleme cu contextul și sensuri indirecte (aluzii)

Sursa: Auto-generat bazat pe: Centers for Disease Control and Prevention, 2021; Dave et al., 2018; Kliegman et.al., 2020; Landry et al., 2006; Malik, Marwaha, 2022; Menyuk, Brisk, 2005; Smith, 2020b).

1.3. Profilul socio-emoțional al copiilor cu TSA

Comportamentul unui copil în TSA nu este adesea un simplu rezultat al lipsei unei abilități specifice. Ceea ce observăm de obicei este o combinație de:

- o altă modalitate de a înțelege situațiile sociale,
- un prag diferit pentru suprasarcină (atât senzorială, cât și socială),
- dificultăți cu reglarea emoțională și flexibilitatea, și
- faptul că, sub stres, eficiența performanței scade chiar și atunci când copilul știe teoretic ce trebuie făcut.

Profilul funcționării socio-emoționale se poate schimba, de asemenea, în funcție de nivelul de încărcare, predictibilitatea zilei, sprijinul adulților și experiențele din grup (de exemplu, respingere, tachinare). Prin urmare, comportamentul unui copil ar trebui tratat ca informație despre starea sa actuală și despre cerințele situației, mai degrabă decât ca o trăsătură personală fixă (Mazefsky et al., 2013; Hanley, 2012).

În practică, este adesea crucial să se distingă clar între lipsa de cunoaștere a unei reguli și lipsa capacității de a o aplica în viața reală. Această distincție duce adesea la tipuri complet diferite de intervenții. Un copil poate să nu cunoască regula sau să nu o înțeleagă (de exemplu, nu înțelege intenția sau sensul regulii, nu citește corect semnalele, interpretează mesajele literal). În TSA, dificultățile pragmatice sunt descrise ca un element caracteristic al profilului de comunicare — chiar și în prezența unui vocabular bun și a unei gramatici corecte (Tager-Flusberg & Caronna, 2007).

Totuși, copilul poate descrie regula după fapt ("Știu că ar trebui să aștept"), dar într-un moment de tensiune nu poate să o aplice în practică pentru că, de exemplu, nu poate inhiba un impuls, comunicarea devine mai dificilă sub stres sau nu poate schimba flexibil strategiile între ele. În TSA, reglarea emoțională este adesea slăbită, iar excitația ridicată se traduce ușor în comportamente provocatoare (Mazefsky et al., 2013). În plus, anxietatea este adesea prezentă și poate reduce și mai mult funcționarea în situații reale (van Steensel et al., 2011). Astfel, neaplicarea unei reguli sau eșecul comportamentului corespunzător poate să nu rezulte din lipsă de cunoștințe, ci din lipsa resurselor executive sau de reglementare în situațiile pe care copilul le experimentează ca fiind stresante (Mazefsky et al., 2013).

Trebuie reținut și că, pentru copiii cu tulburare din spectrul autist, situațiile neutre pentru alții pot fi extrem de stresante. La aceasta se adaugă oboseala socială: monitorizarea intensivă a regulilor sociale și adaptarea constantă pot fi epuizante, mai ales atunci când

copilul folosește strategii de mascare (Cook et al., 2021; Zhuang et al., 2023). În practică, copilul poate urma reguli și poate răspunde corespunzător pentru o parte din zi sau o parte dintr-o interacțiune, iar apoi iritabilitatea, retragerea sau comportamentele opozante cresc. Același comportament poate avea funcții diferite, motiv pentru care planificarea intervențiilor ar trebui să înceapă cu formularea unei ipoteze despre cauza și funcția comportamentului (Hanley, 2012).

În acest context, este important să luăm în considerare dacă copilul are potențialul de a dobândi noi abilități în acest domeniu. Mulți copii prezintă deficite nu pentru că le lipsește competența ca rezultat direct al tulburării, ci pentru că nu au oportunități de a dobândi aceste competențe din cauza unui mediu nefavorabil dezvoltării sau a dificultăților legate de atașament (Odachowska-Rogalska, 2023). Acest lucru, la rândul său, poate fi legat de dificultăți suplimentare în funcționarea emoțională a copilului.

O dificultate semnificativă care poate apărea la copiii din spectrul autist este recunoașterea emoțiilor. În situații sociale, emoțiile apar în mișcare, în mulțimi, cu "zgomet" informațional și în contexte sociale în schimbare. Copiii cu TSA pot recunoaște corect emoțiile din poze, dar au dificultăți în a le numi în interacțiunile sociale reale. Cercetările arată că, la TSA, dificultățile în recunoașterea emoțiilor pot afecta nu doar acuratețea, ci și timpul de reacție (recunoaștere mai lentă) la copii și adolescenți (Masoomi et al., 2025).

Un alt factor complicat este necesitatea de a înțelege contextul pentru a eticheta corect emoțiile. Studiile privind percepția emoțională dependentă de context sugerează că, atunci când interpretarea corectă necesită inferență din context, diferențele pot fi mai mari (Ortega et al., 2023). Aceasta este o altă caracteristică împărtășită copiilor cu TSA și RAD, de aceea este necesară luarea în considerare a diagnosticului diferențial sau a diagnosticului dublu la copiii de pe spectru.

Reacțiile emoționale la copiii cu TSA sunt adesea descrise ca nepotrivite — fie nepotrivite de situație, fie în direcția lor emoțională, fie ca intensitate. Acestea sunt frecvent greu de înțeles și, prin urmare, interpretate ca intenționate, când, de fapt, rezultă adesea dintr-o pierdere a controlului asupra excitării (Mazefsky et al., 2013).

Reacțiile emoționale posibile pot include:

- Criză – o pierdere bruscă a controlului (împete, plâns, aruncat obiecte, uneori auto-vătămare), adesea după acumularea tensiunii.
- Opreire – un răspuns de îngheț; retragere, deconectare, tăcere, "închidere", uneori somnolență sau apatie.
- Comportamente de evadare, de exemplu, părăsirea bruscă a clasei, ascunzerea (aceasta este adesea o încercare de a te proteja de suprasolicitare, nu de a "scăpa de responsabilități").
- Conformare excesivă, "da" automat, acceptarea tuturor (ceea ce poate duce la o criză mai târziu).
- Reacții somatice – dureri de stomac, dureri de cap, greață, tremurături, hiperventilație.

Dificultățile în interpretarea comportamentului și emoțiilor, însă, funcționează în ambele direcții. Adulții fac adesea interpretări greșite ale comportamentului și reacțiilor emoționale ale copilului. Dacă un adult presupune o anumită intenție în spatele reacției emoționale a unui copil (de exemplu, "face asta ca să mă supere", "vrea să forțeze ceva"), acest lucru poate iniția o spirală de escaladare. Riscul ridicat la școală nu provine doar din dificultățile copilului, ci și din erorile interpretative ale adulților. Din acest motiv, o înțelegere adecvată a funcției comportamentului este crucială atunci când se planifică sprijinul (Mazefsky et al., 2013; Hanley, 2012).

Tabelul 1.2. Același comportament – cauze diferite

Comportamente observabile	Cauze posibile (exemple)
Evitarea contactului vizual	supraîncărcarea senzorială (stimuli faciali/lumină), anxietate, concentrarea pe conținut în detrimentul canalului nonverbal, normele culturale/familiale; uneori o strategie de autoreglare (Robertson & Baron-Cohen, 2017; van Steensel et al., 2011).
Retragerea de la contactul social, izolarea de grup, evadare/fuga	suprasolicitare cauzată de zgomot/aglomerare (senzorială), lipsă de predictibilitate, necesitatea unei pauze de reglementare, anxietate socială, conflicte/bullying între colegi, cerințe executive excesiv de solicitante (schimbare, inhibiții) (Robertson & Baron-Cohen, 2017; Mazefsky et al., 2013).
Tăcere / să nu vorbesc	anxietatea, lipsa unui "script de vorbire adecvat", procesarea lentă a informațiilor, supraîncărcarea, experiențe negative anterioare (Steffenburg et al., 2018; Haigh et al., 2018).
Furie, o izbucnire fără motiv vizibil	suprasolicitare, reglare emoțională scăzută, dificultăți legate de flexibilitate, neînțelegere a intențiilor/glumelor, reacție defensivă la o situație neclară; anxietatea (Mazefsky et al., 2013; Mashal & Lellouche, 2024; van Steensel et al., 2011).

Lipsa unui răspuns la o instrucțiune	viteză de procesare mai lentă, suprasolicitare cu stimuli auditivi, dificultăți de memorie de lucru (instrucțiuni prea lungi), concentrare pe detalii, "încrămenit" sub stres (Haigh et al., 2018; Robertson & Baron-Cohen, 2017).
Corectarea excesivă a altora, certuri despre reguli, rezistență la schimbare	nevoia de predictibilitate, frica de schimbare, rigiditatea cognitivă (Mazefsky et al., 2013).

Sursa: Auto-generat.

Atunci când evaluăm cauzele comportamentului unui copil în TSA, merită luate în considerare următoarele posibilități:

- supraîncărcarea senzorială și procesarea senzorială atipică (Robertson & Baron-Cohen, 2017),
- anxietate (frecventă în TSA) și răspunsuri de luptă, fugă sau blocaj (van Steensel et al., 2011),
- dificultăți cu reglarea emoțiilor (Mazefsky et al., 2013),
- viteză de procesare mai lentă / nevoie de mai mult timp pentru a răspunde (Haigh et al., 2018),
- dificultăți pragmatice și claritate redusă a intențiilor altora (Tager-Flusberg & Caronna, 2007; Mashal & Lellouche, 2024).

Alți factori care pot sta la baza comportamentului unui copil includ, de exemplu, situații de criză trăite, efectele tulburărilor atașamentului sau alte diagnostice asociate (Odachowska-Rogalska et al., 2025).

1.4. Contextul educației preșcolare

La grădiniță, dezvoltarea socio-emoțională are loc "în mișcare": în timpul jocului liber, a cooperării cu colegii, a conflictelor privind regulile și a situațiilor de supraîncărcare. Tocmai de aceea poveștile sociale sunt un instrument atât de des folosit și potrivit — ele descriu situații reale apropiate de experiența copilului și arată cum se desfășoară acestea.

La grădiniță, tachinarea rareori ia forma unei violențe stabile, planificate, și apare mai des ca o dominație recurentă în grup: excluderea din joacă, preluarea resurselor, "atribuirea" rolurilor, tachinarea și comentariile asupra comportamentului. Studiile observaționale arată că deja în copilăria timpurie pot apărea roluri similare cu cele cunoscute din hărțuire (făptaș, victimă, spectatori), iar genul și contextul de grup influențează forma agresiunii

față de colegi (de exemplu, o agresivitate relațională mai mare în rândul fetelor) (Monks et al., 2021). Este important de menționat că un copil care nu înțelege regulile din grup sau reacționează "atipic" poate deveni o țintă ușoară.

În timpul activităților preșcolare, un copil aflat pe spectru intră adesea în joacă fără un scenariu social clar sau cu propriul său scenariu rigid. Colegii lor, în schimb, negociază regulile rapid și flexibil. Într-o astfel de situație, copilul de pe spectru poate încerca să preia controlul (pentru că asta reduce incertitudinea) sau să se retragă (pentru că suprasarcina crește). Rezultatul sunt conflicte recurente care, de fapt, privesc:

- aparținând grupului,
- norme nescrise, și
- Toleranță la schimbare.

Masca este un set de strategii prin care un copil încearcă să "arate mai tipic" în situații sociale: copiază comportamentul altora, suprimă stimming-ul, forțează contactul vizual, folosește expresii "învățate", pretinde interes chiar și când este suprasolicitat. Revizuirile literaturii indică faptul că masca poate exista deja la copiii de vârstă preșcolară (Cook et al., 2021). La grădiniță, masca este adesea mai greu de recunoscut, deoarece copiii de la această vârstă rareori pot explica motivele din spatele comportamentului lor sau strategiile pe care le folosesc. În această etapă, poate lua, de exemplu, forma unei conformări excesive, supunere sau imitare a comportamentului altora. De asemenea, este adesea asociat cu costuri ridicate și o nevoie puternică de a elibera tensiunea după o zi întreagă la grădiniță.

Studiile calitative în școli arată că masca este descrisă atât ca o modalitate de "supraviețuire socială", cât și ca un efort semnificativ (Halsall et al., 2021). La grădiniță, mecanismul este similar, deși strategiile folosite sunt adesea mai simple. Există un accent tot mai mare în literatură pe faptul că profilul autismului poate fi recunoscut diferit la fete și băieți și că unele fete (și, mai larg, copiii cu motivație socială ridicată) pot folosi strategii compensatorii mai frecvent, ceea ce face dificultățile de observat mai greu în condiții naturale (Lai et al., 2015; Wood-Downie et al., 2021).

1.5. Implicațiile profilului ASD pentru obiectivele poveștilor sociale

Primul pas care leagă profilul funcțional socio-emoțional al unui copil de planificarea sprijinului este îndepărtarea etichetei de "comportament problematic" către o ipoteză precisă despre ce abilitate lipsește într-o situație dată și care factori de mediu blochează utilizarea abilităților pe care copilul le deține deja parțial. Este util să ne întrebăm: ce este prea dificil pentru copil în această situație și ce răspuns alternativ, ușor de învățat, ar putea îndeplini aceeași funcție cu un cost social mai mic?

Abordările comportamentale subliniază că intervențiile bazate pe înțelegerea funcției comportamentului sunt mai coerente și mai eficiente decât cele bazate exclusiv pe consecințe, deoarece vizează mecanismul, nu simptomul (Hanley, 2012). Poveștile sociale pot servi aici ca o intervenție orientată către abilități specifice în contexte specifice. Cercetările arată că eficacitatea poveștilor sociale variază în funcție de tipul de obiectiv (reducerea comportamentului nedorit vs. abilitățile de predare), calitatea pregătirii, procedurile de implementare și metoda de măsurare (Kokina & Kern, 2010; Qi et al., 2018).

Pentru a deduce un astfel de scop din profilul socio-emoțional al unui anumit copil, ar trebui mai întâi să ne organizăm observațiile în următoarele categorii: context, cerințe situaționale, bariere, comportament, funcție și abilități alternative.

În practică, obiectivele poveștilor sociale la grădiniță și la vârsta școlară timpurie sunt adesea grupate în domenii care provin direct din caracteristicile TSA, cum ar fi: recunoașterea emoțiilor și semnalelor sociale, comunicarea nevoilor, flexibilitatea și gestionarea schimbării, abilitățile sociale în relațiile cu colegii, gestionarea suprasolicității senzoriale și reglarea emoțională.

Recenziile recente de literatură despre poveștile sociale indică faptul că subiectele lor acoperă o gamă largă de obiective (de la comportamente provocatoare la abilități adaptative), dar în același timp subliniază importanța alinierii conținutului cu scopul și asigurarea calității și implementării adecvate (Como et al., 2024). Se subliniază, de asemenea, că, în contextul educației timpurii, obiectivele ar trebui să fie scurte, concrete și integrate în activitățile zilnice, de rutină (Zhou et al., 2024).

1.6. Întrebări de reflecție

1. Înțelegerea comportamentului și a cauzelor subiacente

- Reflectează asupra comportamentelor care uneori sunt interpretate ca "copilul nu vrea" sau "copilul este dificil". Cum ar putea fi înțelese aceste comportamente diferit atunci când se iau în considerare caracteristicile de dezvoltare ale copiilor cu TSA?
- Gândește-te la situațiile în care comportamentul unui copil poate fi influențat de provocări în comunicarea socială, reglarea emoțională, procesarea senzorială sau funcționarea executivă. Cum ar putea recunoașterea acestor factori subiacente să influențeze modul în care adulții răspund?

2. Factori de mediu și contextuali

- Reflectează asupra rutinei zilnice din mediul tău educațional. În ce momente ale zilei copiii cu TSA pot experimenta o tensiune crescută, incertitudine sau stres?
- Luați în considerare modul în care elemente ale mediului din clasă – cum ar fi zgomotul, organizarea fizică, tranzițiile între activități sau interacțiunile cu colegii – pot influența răspunsurile emoționale și comportamentale ale copiilor.

3. Interacțiunea cu adulții și stilul de predare

- Reflectați asupra modului în care adulții comunică cu copiii în mediile educaționale. Cum ar putea aspecte precum tonul vocii, viteza vorbirii, instrucțiunile complexe sau limbajul indirect să influențeze înțelegerea și răspunsurile emoționale ale copiilor?
- Luați în considerare modul în care ajustarea stilului de comunicare, instrucțiunilor sau așteptărilor ar putea susține o implicare mai mare și securitate emoțională pentru copiii cu TSA.

4. Motivație și pregătire pentru învățare

- Reflectați asupra modului în care copiii își exprimă curiozitatea, motivația sau pregătirea de a participa la activități. Cum ar putea educatorii să recunoască aceste semnale la copiii cu TSA?
- Luați în considerare condițiile care par să susțină cel mai eficient învățarea copiilor (de exemplu, rutine previzibile, sprijin vizual, ghidare structurată, acomodări senzoriale). Cum ar putea aceste condiții să influențeze deciziile de predare?

5. Puncte forte și profiluri individuale

- Reflectați asupra punctelor forte, intereselor și competențelor individuale pe care copiii cu TSA le aduc în mediul de învățare.
- Luați în considerare modul în care aceste puncte forte ar putea fi folosite pentru a sprijini învățarea socio-emoțională, participarea la activități din clasă sau proiectarea unor intervenții precum Social Stories.

CAPITOLUL 2

POVEȘTI SOCIALE

Prezentare generală a capitolului

Poveștile Sociale sunt intervenții bazate pe narațiuni, concepute special pentru a sprijini copiii și adolescenții cu tulburare de spectru autist (TSA) în înțelegerea situațiilor sociale, așteptărilor și perspectivelor celorlalți. Dezvoltat de Carol Gray în anii 1990, Social Stories își propune să ofere explicații structurate, descriptive și bazate pe perspectivă asupra contextelor sociale, mai degrabă decât să corecteze direct comportamentul.

Social Stories pun accent pe empatie, respect și o comunicare clară, adaptată nevoilor persoanelor cu TSA. Sunt instrumente personalizate, colaborative, create împreună cu copii, familii și profesioniști, și răspund la întrebările cheie – cine, ce, când, unde, de ce și cum – pentru a face explicite așteptările sociale, a reduce anxietatea și a stimula încrederea în sine.

Componentele de bază ale Poveștilor Sociale includ faza descriptivă (ce se întâmplă), faza de perspectivă (gândurile și sentimentele altora), faza directivă (posibile răspunsuri prezentate ca alegeri) și faza de control (strategii de coping și autoreglare). Poveștile Sociale Digitale extind aceste beneficii prin integrarea funcțiilor multimedia, interactivitate și accesibilitate pentru a spori implicarea, înțelegerea și fidelitatea implementării.

Dovezile indică faptul că Poveștile Sociale pot îmbunătăți eficient înțelegerea socială, reglarea emoțională și răspunsurile adaptative, cu condiția să fie dezvoltate cu atenție la calitatea narațiunii, individualizare și integritate educațională.

Scopurile Capitolului

Până la finalul acestui capitol, cititorii ar trebui să poată:

1. Înțelege definiția, scopul și baza teoretică a Poveștilor Sociale și cum diferă acestea de intervențiile comportamentale directive.

2. Recunoaște componentele structurale cheie ale Poveștilor Sociale — fazele descriptive, perspective, directive și de control — precum și raționamentul pedagogic pentru echilibrul propozițiilor.
3. Identifică procesul de creare a Poveștilor Sociale eficiente, inclusiv planificarea decorului, personajelor, replicilor de început, finalurilor, tonului consecvent și punctelor de cotitură.
4. Evaluați modul în care Social Stories funcționează ca practică bazată pe dovezi în educația pentru ASD și înțelegeți importanța fidelității, contextului și caracteristicilor elevilor.
5. Explorează beneficiile și principiile de design ale Poveștilor Sociale digitale, inclusiv multimedia, interactivitatea, accesibilitatea și co-designul cu copiii și familiile.
6. Reflectează critic asupra modului în care Poveștile Sociale susțin înțelegerea socială, reglarea emoțională și autonomia fără a se baza pe strategii coercitive sau directive.

2.1. Definiția poveștilor sociale

Poveștile sociale sunt unele dintre cele mai recunoscute intervenții narative, concepute pentru a sprijini copiii și adolescenții cu tulburare de spectru autist (TSA) în înțelegerea situațiilor sociale și culturale. Inițial, ele au fost dezvoltate de Carol Gray în anii '90, ca răspuns la observația că multe persoane cu TSA întâmpină dificultăți în interpretarea regulilor sociale implicite, a perspectivelor altora, și indicii sociale contextuale care sunt adesea luate de-a gata în interacțiunile cotidiene (Gray & Garand, 1993). Munca ei subliniază empatia, respectul și convingerea că persoanele autiste pot prospera atunci când comunicarea este adaptată nevoilor lor.

Potrivit lui Gray, Poveștile Sociale nu sunt menite să corecteze direct comportamentul, ci să îmbunătățească înțelegerea socială, ceea ce poate duce la răspunsuri mai adecvate și adaptative. Prin urmare, departe de tendința mai populară de intervenție comportamentală pentru persoanele cu TSA, poveștile sociale pun accent pe oferirea unei înțelegeri structurate și sistematice a situațiilor care sunt adesea socio-emoțional provocatoare. Acum, ce sunt poveștile sociale și cum sunt ele definite?

Gray (2010) definește o Poveste Socială ca "o povestire scurtă care descrie o situație, o abilitate sau un concept în termeni de indicii sociale relevante, perspective și răspunsuri comune, într-un stil și format specific definit" (p. 8). Această definiție evidențiază două caracteristici esențiale: natura descriptivă a Poveștilor Sociale și formatul lor structurat, ambele diferențiindu-le de alte intervenții narative sau comportamentale. În plus, Gray rafinează și mai mult conceptul descriind Social Stories ca "un instrument de învățare socială care susține schimbul sigur și semnificativ de informații între persoanele cu autism, familiile acestora și profesioniști" (Gray, 2023).

Această perspectivă subliniază natura colaborativă și respectuoasă a Poveștilor Sociale, poziționându-le ca mijloc de comunicare, mai degrabă decât de instruire sau corectare. Este important ca informațiile prezentate într-o Poveste Socială să fie corecte, liniștitoare și semnificative pentru cititorul individual. Schimbul de informații între profesori și persoanele cu TSA are loc prin crearea unor povești sociale personalizate. Poveștile sociale nu sunt povești standard, predefinite; ele sunt narațiuni construite din interesele și experiențele persoanelor cu TSA. Prin urmare, poveștile sociale trebuie create în colaborare cu persoane cu TSA, precum și cu membrii familiei, îngrijitorii și prietenii apropiați ai acestora.

Din punct de vedere academic, Poveștile Sociale au fost descrise ca narațiuni individualizate, scurte, care explică situațiile sociale răspunzând explicit la întrebări: cine, ce, când, unde, de ce și cum (Kokina & Kern, 2010). Aceste narațiuni urmăresc să facă lumea socială mai previzibilă pentru persoanele cu TSA, care adesea experimentează anxietate sau confuzie în situații în care așteptările sunt implicite sau se schimbă rapid. Prin clarificarea acestor așteptări, Social Stories poate reduce incertitudinea și crește sentimentul de control și, astfel, poate atinge bunăstare și încredere. Poveștile sociale folosesc un limbaj simplu și o structură clară pentru a explica la ce se poate aștepta o persoană cu TSA dintr-o anumită situație, cum ar fi mersul la doctor, așteptarea rândului sau începutul unei zile la școală. Fiecare poveste descrie situația din perspectiva copilului, conturează răspunsurile adecvate și reduce anxietatea făcând necunoscutul mai previzibil. Aceste povești includ adesea imagini și folosesc un ton calm și liniștitor pentru a facilita învățarea și înțelegerea.

Dincolo de a fi o simplă metodă pedagogică, această abordare se caracterizează prin luarea în considerare a modului în care persoanele cu TSA preferă să abordeze lumea. În mod specific, mai mulți autori subliniază că Social Stories sunt deosebit de potrivite pentru persoanele cu TSA datorită preferinței lor pentru structura vizuală, claritate și predictibilitate (Hutchins & Prelock, 2014). Combinația de limbaj simplu, propoziții structurate și uneori sprijinuri vizuale se aliniază cu profilurile cognitive și de învățare asociate frecvent cu TSA. Ca urmare, Social Stories sunt frecvent folosite în medii educaționale, clinice și de acasă.

Într-o revizuire cuprinzătoare, Smith și colab. (2020b) descriu Social Stories ca o intervenție cu intensitate scăzută, bazată pe dovezi, care este larg acceptată de educatori și familii. Deși eficacitatea Poveștilor Sociale în producerea unor schimbări comportamentale măsurabile variază între studii, există un acord constant că ele sporesc înțelegerea socială, reglarea emoțională și pregătirea pentru situațiile sociale. Acest lucru întărește accentul inițial al lui Gray pe înțelegere, nu pe conformare.

Este, de asemenea, important să distingem Social Stories de abordări narative similare, cum ar fi conversațiile din benzi desenate sau scenariile sociale. Spre deosebire de aceste abordări, Poveștile Sociale urmează criterii specifice de construcție, inclusiv tipurile de propoziții și raporturile, care prioritizează informațiile descriptive și bazate pe perspectivă în detrimentul instrucțiunilor directive (Gray, 2015). Acest lucru asigură că Social Stories rămân susținătoare, respectuoase și necoercitive.

În concluzie, Poveștile Sociale pot fi înțelese ca narațiuni structurate, personalizate, menite să crească înțelegerea socială prin explicitarea informațiilor sociale implicite. În rădăcinile în munca lui Carol Gray și susținute de un corp tot mai mare de cercetări, ele reprezintă un instrument pedagogic solid care face legătura între învățarea cognitivă, emoțională și socială pentru persoanele cu TSA.

2.2. Componentele poveștilor sociale

O caracteristică definitorie a Poveștilor Sociale este structura lor internă, care se bazează pe tipuri specifice de propoziții sau faze. Aceste componente lucrează împreună pentru a oferi o narațiune echilibrată care prioritizează înțelegerea, siguranța emoțională și

autonomia. Conform ghidurilor lui Gray, o Poveste Socială include de obicei patru faze: descriptivă, perspectiva, directivă și control. Aceste faze pot fi însoțite de diverse imagini și sunete care însoțesc scenele. Mai jos, vom explica atât teoria, cât și practica fazelor menționate anterior și vom oferi exemple.

2.2.1. Faza descriptivă

Faza descriptivă formează fundația oricărei Povești Sociale. Scopul său principal este să descrie obiectiv situația socială în care se poate afla individul. Propozițiile descriptive se concentrează pe fapte observabile și oferă informații contextuale despre locul unde are loc situația, cine este implicat, ce se întâmplă și când are loc de obicei.

Aceste propoziții sunt intenționat neutre și nejuducătoare. Ele nu implică așteptări, emoții sau acțiuni necesare, ci urmăresc să creeze o reprezentare mentală clară și exactă a situației. Acest lucru este deosebit de important pentru persoanele cu TSA, care pot avea dificultăți în a deduce informații contextuale sau pot interpreta greșit indicii sociale ambigue. Pentru a concepe propoziții care să se potrivească acestei faze descriptive, poți să-ți pui următoarele întrebări: "Ce/unde/cine/când/de ce se întâmplă asta?" și să descrii situația. Un exemplu al acestei faze ar putea fi: "La școală, elevii iau de obicei prânzul în cantină la prânz." Această propoziție oferă informații factuale fără a impune vreo solicitare cititorului. În termeni pedagogici, faza descriptivă susține conștientizarea situațională și reduce încărcătura cognitivă prin clarificarea așteptărilor de mediu.

2.2.2. Faza de perspectivă

Faza de perspectivă abordează una dintre principalele provocări sociale asociate cu TSA: înțelegerea gândurilor, sentimentelor și intențiilor celorlalți. Propozițiile de perspectivă descriu cum pot simți, gândi sau reacționa alți oameni în situația dată. De asemenea, uneori recunosc sentimentele individului însuși.

Aceste propoziții sunt formulate cu grijă folosind un limbaj probabilistic precum poate, poate sau uneori, pentru a evita prezentarea răspunsurilor sociale ca fiind fixe sau absolute. Această flexibilitate ajută la prevenirea interpretărilor rigide și susține o înțelegere socială mai nuanțată. Pentru a dezvolta propoziții care să se potrivească acestei faze de perspectivă, întreabă-te: "Cum se vor simți oamenii implicați în poveste?" și

descrie acele emoții simplu și direct. Un exemplu ar putea fi: "Unii elevi se pot simți fericiți când stau cu prietenii lor la prânz." Din perspectivă pedagogică, faza de perspectivă promovează teoria dezvoltării minții și empatia, fără a presupune că elevul va adopta automat aceste perspective. În schimb, introduce cu blândețe puncte de vedere alternative într-un mod susținător.

2.2.3. Faza Directivă

Faza directivă oferă îndrumare blândă privind posibilele răspunsuri sau strategii pe care individul le poate folosi în situație. Spre deosebire de instrucțiunile comportamentale tradiționale, propozițiile directive din Social Stories sunt prezentate ca opțiuni, nu ca comenzi. Adesea includ expresii precum Pot, Voi încerca sau Aș putea.

Rolul acestei faze nu este de a impune respectarea, ci de a împuternici individul cu strategii practice care să se alinieze cu înțelegerea sa asupra situației. Sentințele directive ar trebui să fie pozitive, respectuoase și realizabile, ținând cont de abilitățile și preferințele individului. Pentru a concepe expresii care să se potrivească acestei faze directive, întreabă-te: "Ce ar trebui să fac?" și stabilește linii directoare sau pași de urmat pentru a rezolva situația. Vezi următorul exemplu: "Pot căuta un loc liber și să întreb dacă pot să stau acolo." Din punct de vedere pedagogic, această fază susține autoeficacitatea și luarea deciziilor, permițând individului să repete acțiuni social adecvate într-un context cu presiune redusă.

2.2.4. Faza de control

Faza de control este concepută pentru a promova autoreglarea și proprietatea personală asupra Poveștii Sociale. Propozițiile de control sunt adesea scrise chiar de individ sau dezvoltate colaborativ, cu sprijinul unui adult. Acestea pot include mementouri personale, strategii de adaptare sau metafore care ajută individul să-și amintească și să aplice ceea ce a învățat. Aceste propoziții sunt foarte individualizate și reflectă vocea elevului, făcând Povestea Socială mai semnificativă și memorabilă. Pentru a concepe fraze care să se potrivească acestei faze de control, cereți copilului să verifice toate fazele poveștilor sociale. De exemplu: "Dacă mă simt nervos, îmi amintesc că respirațiile adânci mă ajută să mă simt calm." Din punct de vedere educațional, faza de control încurajează metacogniția și susține transferul învățării din poveste către situații reale.

2.2.5. Echilibrul propozițiilor și raționamentul pedagogic

Echilibrul dintre tipurile de propoziții este o caracteristică pedagogică fundamentală a Social Stories. Gray (2004) subliniază că Social Stories ar trebui să prioritizeze propozițiile descriptive și de perspectivă, limitând utilizarea propozițiilor directive și de control pentru a evita transformarea narațiunii într-un set de instrucțiuni comportamentale. Acest principiu reflectă scopul original al Social Stories ca mijloc de a împărtăși informații sociale, nu de a impune conformitatea.

Cercetările educaționale susțin această abordare subliniind că persoanele cu TSA beneficiază cel mai mult de intervențiile care promovează înțelegerea și predictibilitatea, mai degrabă decât managementul comportamental bazat pe reguli (Crozier & Tincani, 2007). Propozițiile descriptive și de perspectivă oferă claritate contextuală și explică variabilitatea socială, ceea ce poate reduce ambiguitatea și anxietatea. În contrast, un număr excesiv de propoziții directive poate duce la răspunsuri rigide, greu de generalizat în toate contextele.

Mai mult, acest echilibru al propozițiilor se aliniază cu modelele pedagogice centrate pe elev și incluzive, care pun accent pe autonomie, alegere și crearea activă a sensului. Leaf et al. (2009) susțin că intervențiile bazate pe explicație, mai degrabă decât pe instruire, sunt mai susceptibile să încurajeze un răspuns social flexibil și dezvoltarea abilităților pe termen lung. Prin menținerea unei proporții mai mari de propoziții informative, Social Stories încurajează persoanele cu TSA să se implice cognitiv în situațiile sociale și să selecteze răspunsuri care au sens pentru ele. În acest sens, echilibrul propozițiilor nu este doar un ghid structural, ci și o reflectare a valorilor etice și educaționale care stau la baza Poveștilor Sociale, susținând demnitatea, autonomia și participarea socială.

Figura 2.1.

Structura unei povești sociale eficiente

(Descriptiv – Perspectivă – Directivă – Model de Control)



O Poveste Socială Eficientă urmează un format narativ structurat, conceput pentru a sprijini înțelegerea situațiilor sociale, menținând în același timp un ton susținător și respectuos. Conform principiilor propuse de Carol Gray, Poveștile Sociale sunt de obicei compuse din patru tipuri de propoziții: descriptive, perspective, directive și propoziții control.

Propozițiile descriptive formează fundamentul poveștii, explicând contextul situației. Aceste propoziții răspund la întrebări precum *cine, unde, când* și *ce se întâmplă*. Scopul lor este să ofere informații clare și obiective despre mediul social.

Propozițiile de perspectivă introduc gândurile, sentimentele sau reacțiile altor persoane implicate în situație. Aceste propoziții îi ajută pe copii să înțeleagă că alții pot experimenta emoții sau perspective diferite de ale lor, sprijinind dezvoltarea înțelegerii sociale și a empatiei.

Propozițiile directive sugerează cu blândețe posibile răspunsuri sau strategii pe care copilul le-ar putea încerca în acea situație. Este important de menționat că aceste propoziții sunt prezentate ca opțiuni, nu ca comenzi, folosind adesea expresii precum "*Pot încerca...*" sau "*Aș putea...*". Această abordare menține natura susținătoare și non-coercitivă a Social Stories.

Propozițiile de control oferă strategii personale sau memento-uri care ajută copilul să-și regleze comportamentul și emoțiile. Aceste propoziții pot include strategii de adaptare sau reguli simple pe care copilul le poate reține atunci când se confruntă cu situații similare în viața reală.

Mentținerea unui echilibru adecvat între aceste tipuri de propoziții este esențială. Propozițiile descriptive și de perspectivă ar trebui folosite mai frecvent decât cele directive și de control, asigurând că Social Stories se concentrează în principal pe înțelegerea situațiilor sociale, mai degrabă decât pe impunerea conformării comportamentale.

2.3. Poveștile sociale ca practică bazată pe dovezi

2.3.1. Importanța practicilor bazate pe dovezi în educație

Mișcarea către practica bazată pe dovezi (EBP) joacă un rol crucial în educație și servicii sociale, în special în domeniul sprijinului pentru copiii și adolescenții aflați pe spectrul autist. Programele educaționale, terapeutice și de intervenție concepute pentru această populație ar trebui să se bazeze pe dovezi empirice fiabile care să confirme eficacitatea lor. Această cerință este deosebit de importantă având în vedere complexitatea nevoilor de dezvoltare ale copiilor cu TSA și susceptibilitatea ridicată a familiilor lor la promisiunile unor intervenții rapide și spectaculoase.

Așa cum au subliniat Siri și Lyons (2014), piața serviciilor terapeutice include numeroase programe etichetate drept "terapii", ale căror creatori susțin îmbunătățiri semnificative în funcționarea copiilor cu autism și, în unele cazuri, sugerează chiar posibilitatea vindecării TSA. Lipsa unui sprijin științific pentru astfel de afirmații poate duce la utilizarea unor intervenții ineficiente sau chiar dăunătoare, generând costuri emoționale și financiare nejustificate pentru familii. În acest context, practica bazată pe dovezi servește ca un mecanism de protecție, permițând selecția unor intervenții cu o eficiență susținută empiric.

Mișcarea EBP în educație și servicii sociale s-a dezvoltat analog cu medicina bazată pe dovezi, punând accent pe utilizarea sistematică a rezultatelor cercetării în procesele practice de luare a deciziilor. După cum au remarcat McGrew și colegii săi (2016), în ciuda dezbaterilor terminologice și metodologice în curs, există un consens larg în comunitatea științifică privind necesitatea implementării unor intervenții a căror eficiență a fost demonstrată empiric.

În același timp, identificarea unei practici bazate pe dovezi nu este un scop în sine, ci mai degrabă primul pas în procesul de tranziție a cercetării în practică (Steinbrenner et al., 2020). Un rol cheie în acest proces îl joacă luarea deciziilor de către profesioniști — profesori, terapeuți sau furnizori de servicii medicale. Conform cadrului clasic propus de Sackett și colegii săi (1996), aplicarea eficientă a practicilor bazate pe dovezi necesită integrarea a trei elemente de bază: cele mai bune dovezi empirice disponibile, expertiza și experiența profesională a practicianului, precum și caracteristicile și nevoile individuale ale copilului.

Odom și colegii săi (2013), precum și Centrul Național de Dezvoltare Profesională pentru Tulburarea Spectrului Autist (2017), subliniază că practicile bazate pe dovezi trebuie implementate flexibil, ținând cont de contextul intervenției (de exemplu, școală sau mediul de acasă), caracteristicile copilului (de exemplu, vârsta, nivelul de funcționare, profilul senzorial) și variabilele legate de persoana care efectuează intervenția, cum ar fi instruirea profesională, preferințe și resurse disponibile.

În acest sens, practica bazată pe dovezi nu implică implementarea mecanică a unei singure "metode optime", ci mai degrabă luarea deciziilor conștiente și responsabile, bazate pe cunoștințe științifice. Așa cum au observat Kasari și Smith (2016), interpretările greșite ale recenziilor de cercetare anterioare au condus adesea la o înțelegere prea simplificată a EBP ca un catalog rigid de tehnici, mai degrabă decât ca un proces dinamic de adaptare a intervențiilor la nevoile individuale ale copilului.

Semnificația mișcării EBP în educație nu constă doar în eliminarea intervențiilor pseudoștiințifice, ci și în îmbunătățirea calității sprijinului, creșterea transparenței în practică și consolidarea responsabilității etice față de copiii cu TSA și familiile acestora. În acest context, definițiile precise ale intervențiilor și determinarea clară a statutului lor ca practici bazate pe dovezi constituie o bază pentru considerații științifice și practice suplimentare. În același timp, simpla identificare a EBP-urilor nu garantează implementarea lor adecvată în practică.

Identificarea practicilor bazate pe dovezi reprezintă doar etapa inițială a tranziției rezultatelor cercetării în activitatea profesională de zi cu zi (Steinbrenner et al., 2020). În practica profesională, scopul identificării EBP-urilor și influenței lor asupra utilizării

informațiilor științifice despre intervenții eficiente pentru copii și adolescenți cu autism este adesea înțeles greșit (Kasari & Smith, 2016). Este nerealist să ne așteptăm ca simpla identificare a unui set de practici bazate pe dovezi să ducă automat la schimbări în implementarea lor de către profesioniști (Odom, 2009). În schimb, cercetarea prin intervenție și revizuirile sistematice joacă un rol crucial — ele sunt pași necesari, deși nu suficient de independente, în procesul de introducere a științei în practică.

În contextul educației copiilor și adolescenților pe spectrul autismului, Social Stories oferă un exemplu ilustrativ al unei intervenții al cărei statut de practică bazată pe dovezi a trecut printr-un proces științific critic și în mai multe etape. Dezvoltarea lor, utilizarea pe scară largă și evaluarea empirică treptată demonstrează cum evoluează procesul de identificare a EBP-urilor în practică — de la popularitatea inițială, prin cercetarea eficacității, până la implementarea informată și flexibilă în activitățile educaționale și terapeutice cotidiene.

2.3.2. Povești sociale în contextul practicilor bazate pe dovezi

În cadrul mișcării pentru practica bazată pe dovezi, se acordă o importanță deosebită analizei metodelor educaționale și terapeutice specifice utilizate în munca cu copii și adolescenți pe spectrul autist. O astfel de intervenție este Social Stories, care — în ciuda utilizării lor larg răspândite în practica educațională și terapeutică — a fost mult timp subiectul dezbaterii privind amploarea și calitatea dovezilor empirice care susțin eficacitatea lor.

Poveștile sociale au fost concepute ca un instrument pentru a sprijini înțelegerea situațiilor sociale, normelor și așteptărilor, precum și ca o metodă de dezvoltare a comportamentelor adaptative și reducerea comportamentelor problematice la persoanele cu ASD. Natura lor intuitivă, ușurința de implementare și potențialul de individualizare au contribuit la adoptarea rapidă a acestora în rândul profesorilor, terapeuților și părinților. Totuși, în conformitate cu principiile mișcării EBP, utilizarea pe scară largă nu poate justifica recomandarea unei metode date; mai degrabă, existența unor cercetări sistematice și metodologic riguroase care să confirme eficacitatea acestora este esențială (McGrew et al., 2016).

Dezbateră privind statutul Social Stories ca practică bazată pe dovezi reflectă provocări mai largi cu care se confruntă educația specială. Primele revizuiți ale literaturii și meta-analizele au sugerat că Social Stories ar putea fi considerată, în cel mai bun caz, o intervenție "promițătoare", indicând limitări metodologice precum lipsa controlului experimental, date insuficiente privind fidelitatea implementării și dimensiuni mici ale eșantioanelor (Reynhout & Carter, 2006; Kokina & Kern, 2010; Test et al., 2011). În consecință, timp de mulți ani, această metodă a ocupat o poziție între practica recomandată și o intervenție care necesită validare empirică suplimentară.

Din perspectiva practicii bazate pe dovezi, evaluarea Poveștilor Sociale nu poate fi limitată doar la numărul de studii publicate, ci trebuie să ia în considerare și calitatea lor metodologică și interpretarea rezultatelor. Adoptând cadrul clasic EBP propus de Sackett și colegii săi (1996), eficacitatea acestei intervenții ar trebui analizată în raport cu condițiile specifice în care este aplicată. În cazul Poveștilor Sociale, aceasta implică luarea în considerare nu doar a eficacității metodei în sine, ci și a caracteristicilor participanților, contextului educațional și competențelor celor care implementează intervenția.

Un progres semnificativ în evaluarea Poveștilor Sociale ca practică bazată pe dovezi a fost realizat de meta-analiza și analiza descriptivă aprofundată realizate de Olçay, Kızıyaka și Topper (2022). Autorii au încercat să rezolve o dezbateră de lungă durată în literatură privind dacă Social Stories îndeplinește criteriile pentru practica bazată pe dovezi sau ar trebui să continue să fie clasificată doar ca o intervenție "promițătoare".

În studiul lor, au fost aplicate criterii riguroase de calitate bazate pe standarde de cercetare cu caz unic propuse de Kratochwill și colegii săi (2013), extinse pentru a include și o analiză a fidelității intervențiilor. Combinarea unei analize descriptive detaliate cu o meta-analiză folosind indicii de mărime a efectului Improvement Rate Difference (IRD) a permis o evaluare mai precisă și metodologic solidă a eficacității Social Stories decât în recenziile anterioare.

Olçay și colegii săi indică faptul că inconsistențele din descoperirile anterioare proveneau în mare parte din diferențe metodologice dintre meta-analize. Unele studii au sugerat dovezi științifice insuficiente (Reynhout & Carter, 2006; Kokina & Kern, 2010; Sani-

Bozkurt & Vuran, 2014), în timp ce instituții precum National Autism Center (2009), National Professional Development Center on Autism Spectrum Disorder (2014) și National Clearinghouse on Autism Evidence & Practice Review Team (Steinbrenner et al., 2020; Hume et al., 2021, 2023) au clasificat Social Stories ca o practică bazată pe dovezi. Autorii subliniază că aceste discrepanțe au rezultat din includerea unor studii care nu au îndeplinit standardele de calitate, neglijarea în considerare a fidelității implementării și dependența de un singur indice de mărime a efectului, cel mai frecvent Procentajul de Date Nesuprapuse (PND).

Ca răspuns la aceste limitări, Olçay et al. (2022) au aplicat criterii stricte de includere bazate pe standardele de cercetare pentru caz unic propuse de Kratochwill et al. (2013), suplimentate de o analiză a fidelității intervențiilor — anterior identificată ca o limitare critică (Reynhout & Carter, 2006). Au fost analizate doar studiile în care Poveștile Sociale au fost implementate ca intervenție independentă, permițând o evaluare mai precisă a eficacității lor reale.

Analiza a inclus un total de 32 de studii de caz individuale, dintre care doar nouă au îndeplinit standardele de calitate complete sau condiționate. Dintre aceștia, șase au demonstrat efecte puternice de intervenție în analiza vizuală. Spre deosebire de meta-analizele anterioare, s-a folosit indicele Diferența de Rată de Îmbunătățire (IRD), deoarece este considerat mai stabil și mai apropiat de analiza vizuală decât PND (Parker et al., 2009). Toate studiile clasificate ca demonstrând efecte puternice au atins valori IRD care depășesc 70%, indicând o eficiență ridicată a Social Stories atât în creșterea comportamentelor adaptive, cât și în reducerea comportamentelor problematice.

Un element cheie al analizei a constat în evaluarea dacă Social Stories îndeplinea criteriul 5–3–20 propus de Kratochwill et al. (2013). Olçay și colegii săi au demonstrat că intervenția a îndeplinit toate condițiile necesare: cel puțin cinci studii de înaltă calitate care au arătat efecte moderate sau puternice, realizate de cel puțin trei echipe independente de cercetare din diferite regiuni geografice, cu un eșantion total care a depășit 20 de participanți. Pe această bază, autorii au clasificat fără echivoc Social Stories ca o practică bazată pe dovezi.

În acest fel, Social Stories exemplifică o intervenție care se aliniază pe deplin cu principiile mișcării practicii bazate pe dovezi, ilustrând totodată natura sa dinamică. Metoda a evoluat de la un instrument educațional intuitiv și larg utilizat, printr-o perioadă de evaluare științifică critică, până la atingerea statutului de practică susținută de dovezi empirice actuale și riguroase. O astfel de abordare oferă o bază solidă pentru analize suplimentare ale structurii Poveștilor Sociale, principiilor construcției lor și condițiilor pentru implementarea lor eficientă, care vor fi discutate în capitolele următoare ale acestei cărți.

În același timp, autorii subliniază că recunoașterea Social Stories ca practică bazată pe dovezi nu îi scutește pe cercetători de obligația de a desfășura studii suplimentare, în special cele care implică persoane cu diagnostic diferit de TSA, din diferite grupe de vârstă și folosind proceduri de măsurare mai precise.

În concluzie, în lumina analizei realizate de Olçay et al. (2022), Poveștile Sociale îndeplinesc criteriile cheie ale practicii bazate pe dovezi: demonstrează o eficiență replicabilă, sunt susținute de cercetări metodologic de înaltă calitate și îndeplinesc standardele internaționale pentru evaluarea intervențiilor. Această lucrare constituie un punct de referință important pentru cercetări ulterioare și oferă o justificare solidă pentru includerea Social Stories printre metodele recomandate de sprijin pentru copii și adolescenți cu tulburări din spectrul autist.

2.4. Procesul de creare a poveștilor sociale

Crearea unei povești sociale nu este un proces aleatoriu, ci necesită o planificare atentă dinainte. Promotorul ideii, Carol Gray, a oferit îndrumări valoroase în această privință (Gray, 2010 și 2015). Ea crede că poveștile sociale ar trebui să urmeze o serie de criterii sau standarde "pentru a asigura o calitate generală pacientă și de susținere, precum și un format, o 'voce', conținut și o experiență de învățare care să fie descriptive, semnificative, respectuoase și sigure fizic, social și emoțional pentru publicul Story (copil, adolescent sau adult)" (Gray, 2015, p. 1). Aici, ne vom concentra pe câteva condiții care trebuie luate în considerare atunci când planificăm poveștile. Le vom grupa în două secțiuni, în funcție dacă se referă mai mult la începutul procesului sau la dezvoltarea acestuia.

2.4.1. Stabilirea unui cadru clar, crearea personajelor memorabile și alegerea unei linii de deschidere unice

Printre cele mai importante elemente atunci când începi să planifici o poveste socială se numără: a) stabilirea unui cadru clar, b) crearea unor personaje memorabile și c) alegerea unei linii de deschidere unice. Fiecare dintre aceste componente joacă un rol particular în construirea sensului, conexiunii emoționale și clarității comunicative în povești. Stabilirea unui cadru clar oferă contextul care ghidează înțelegerea; crearea unor personaje memorabile permite cititorului să se conecteze emoțional; Și, în final, alegerea unei linii de deschidere unice ajută la stârnirea interesului și captarea atenției.

Stabilirea unui cadru clar

Decorul este contextul în care are loc povestea. Într-o poveste socială, decorul nu descrie doar o locație fizică, ci și atmosfera emoțională și circumstanțele sociale în care are loc interacțiunea. Un cadru clar ajută cititorul să contextualizeze comportamentele, așteptările și acțiunile viitoare.

Potrivit lui Carol Gray, "o poveste socială răspunde la întrebări relevante de 'WH' care descriu contextul" (2015, p. 3). Cititorul trebuie să știe ce, când, unde și de ce evenimentul social pe care povestea îl narează înainte de a-l înțelege pe deplin.

Un cadru bun într-o poveste ar trebui să includă:

- *Descrierea locației fizice.* Unde are loc situația?

Exemplu: "Suntem în cantina școlii, într-o sală mare cu mese și scaune."

- *Timpul.* Când are loc?

Exemplu: "E ora prânzului, imediat după ora de științe."

- *Circumstanțe anterioare.* Ce s-a întâmplat înainte?

Exemplu: "Elevii au lucrat în echipă toată dimineața."

- *Așteptări sociale.* Ce reguli sau comportamente sunt tipice acolo?

Exemplu: "În cantină, elevii stau împreună și vorbesc cu colegii lor în timp ce mănâncă."

Decorul poate fi consolidat prin includerea elementelor vizuale și senzoriale. Aceste elemente includ ilustrații, fotografii, hărți simple sau descrieri senzoriale (cum miroase locul, ce sunete pot fi auzite etc.). De exemplu, o descriere senzorială ar putea fi: "În cantină, aud râsete ușoare și sunetul tăvilor așezate pe mese. Mirosul sandvișului cu curcan îmi amintește că acesta este momentul meu preferat de pauză."

Crearea personajelor memorabile

Personajele sunt inima oricărei povești. Într-o poveste socială, personajele ajută cititorul să identifice, să empatizeze și să modeleze comportamente și răspunsuri sociale. Un personaj bine construit poate face o situație socială complexă mai accesibilă.

Un personaj memorabil iese în evidență în mintea cititorului cu o identitate clară și distinctivă, cineva care nu este confundat cu ceilalți și își lasă propria amprentă. Este un personaj capabil să stârnească interes emoțional care invită la înțelegere. Comportamentul lor este în concordanță cu motivațiile și contextul în care există, ceea ce le conferă credibilitate și profunzime. Dincolo de rolul pe care îl joacă în poveste, sunt recunoscuți pentru trăsăturile lor unice, acele detalii care îi fac unici și le permit să fie amintiți după ce povestea se încheie.

Componentele personajelor memorabile din poveștile sociale sunt:

- *Nume și trăsături identificabile.* Personajele trebuie să aibă nume care să sune natural și trăsături ușor de descris. Acest lucru permite cititorilor să asocieze idei, emoții și acțiuni cu un nume, facilitând înțelegerea narativă.

Exemplu: "Lucas, un băiat curios de nouă ani, purta mereu un rucsac albastru cu embleme de stele."

- *Emoții și motivații clare.* Personajele trebuie să aibă emoții și motivații care să le ghideze acțiunile în poveste. Aceste motivații trebuie să fie înțelese în contextul social narat.

Exemplu: "Lucas a vrut să participe la piesa școlii pentru că îi plăcea să joace, deși uneori se simțea nervos când vorbea în fața multor oameni."

- *Dezvoltare și evoluție.* Chiar și în povestirile scurte, un personaj se poate schimba sau poate învăța ceva. Această dezvoltare face povestea mai semnificativă pentru cititor.

Exemplu: "Până la sfârșitul săptămânii, Lucas nu mai era atât de nervos. A exersat de mai multe ori cu colegii săi și a primit cuvinte de încurajare care i-au dat încredere."

Nu toate personajele trebuie să fie protagoniști. Există și personaje secundare care ajută la îmbogățirea poveștii și oferă perspective sociale diferite. Aceste personaje trebuie să fie la fel de consecvente și funcționale în cadrul universului. Un personaj secundar poate îndeplini și o funcție emoțională sau educațională. Un exemplu de descriere de personaj secundar ar putea fi: "Profesoara Ana, cu zâmbetul ei mereu prietenos, încuraja elevii să se exprime și să-și exerseze abilitățile sociale."

Selectarea unei linii de deschidere unice

Frasul *de început* este probabil cel mai decisiv fragment al întregului text al poveștii. Funcția sa este să capteze atenția cititorului încă de la început, să stabilească tonul emoțional care va pătrunde povestea și să definească clar abordarea din care va fi spusă. În același timp, ar trebui să sugereze ce urmează, pregătind cititorul pentru călătoria narativă care îl așteaptă. Prin urmare, o primă replică bună nu trebuie doar să fie de impact, ci și clară și semnificativă. Carol Gray sugerează că poveștile sociale ar trebui să folosească de preferat un limbaj descriptiv, nu unul directiv (Gray, 2015, p. 3). Acest sfat se aplică și la replicile de început.

Replicile de început pot eșua dacă uită scopul lor esențial. Uneori sunt prea lungi, devin complexe și ajung să dilueze impactul pe care ar trebui să-l aibă. În alte ocazii, acestea nu au o relație clară cu tema centrală a poveștii, ceea ce dezorientează cititorul încă de la început. De asemenea, eșuează atunci când sunt încărcate cu informații irelevante, date care nu adaugă sens sau nu stârnesc curiozitate. Dar, mai presus de toate, o frază de început își pierde puterea atunci când nu reușește să stabilească acea conexiune inițială — emoțională sau cognitivă — care invită cititorul să se implice în poveste.

Câteva opțiuni de luat în considerare atunci când stabilești linii de deschidere eficiente sunt:

- *Întrebări care stârnesc curiozitate.* Începerea cu o întrebare poate implica direct cititorul și poate stârni reflecție.

Exemplu: "Te-ai simțit vreodată nervos înainte să vorbești în fața unui grup?"

- *Afirmații simple, clare.* O declarație clară poate atrage atenția cititorului fără ambiguitate.

Exemplu: "Lucas era gata să învețe ceva nou despre cum să-ți faci prieteni la pauză."

- *Descrieri scurte ale situației.* Descrierea unei situații specifice poate plasa cititorul în contextul poveștii încă de la prima frază.

Exemplu: "Soarele strălucea în curtea școlii în timp ce elevii formau grupuri pentru a se juca după ore."

2.4.2. Planificarea finalului dinainte, folosind un limbaj, ton și stil consecvent, inclusiv un punct de cotitură sau un climax

Spre deosebire de alte tipuri de narațiuni, poveștile sociale nu urmăresc divertismentul ca obiectiv principal, ci înțelegerea socială, anticiparea evenimentelor și învățarea răspunsurilor adaptive. Pentru a realiza acest lucru, procesul lor de creație necesită, după cum am văzut, o planificare atentă, în care fiecare element narativ să îndeplinească o funcție specifică.

Mai jos, vom analiza alți trei piloni fundamentali ai acestui proces care permit poveștii să fie coerentă, previzibilă, accesibilă emoțional și pedagogic eficientă: a) Planificarea finalului dinainte; b) Folosirea unui limbaj, ton și stil consecvent; și c) Incluzând un punct de cotitură sau un punct culminant

Planificarea finalului în avans

În narațiunea tradițională, finalul este de obicei rezultatul unui proces creativ progresiv. Totuși, în poveștile sociale, finalul trebuie planificat de la început, deoarece are o funcție cheie: să ofere securitate, predictibilitate și un exemplu clar de rezolvare socială.

Unul dintre principalele obiective ale poveștilor sociale este "să abordeze anumite reguli sociale și să ilustreze modurile adecvate de a reacționa în diferite contexte sociale" (Sani-Bozkurt, Vuran, & Akbulut, 2017, p. 3). Povestea ar trebui să ajute la anticiparea rezolvării unui eveniment social. Incertitudinea provoacă adesea anxietate, mai ales la persoanele cu dificultăți de interacțiune. Un final planificat acționează ca o "hartă" care ghidează cititorul către o rezolvare previzibilă și ușor de înțeles, oferind o concluzie care reduce anxietatea în situații sociale complexe.

Planificarea finalului în avans permite crearea unei structuri circulare, unde începutul și sfârșitul sunt legate tematic. Această coerență întărește mesajul și îmbunătățește înțelegerea emoțională.

Deși poveștile sociale nu includ de obicei finaluri dramatice, ele pot lua forme diferite în funcție de scopul intenționat:

- *Un final descriptiv.* Descrie ce se întâmplă de obicei la finalul situației, consolidând rutina și predictibilitatea.

Exemplu: "După întâlnire, studenții se întorc la orele lor."

- *Finalul emoționant*. Se concentrează pe cum se simte protagonistul, lucrând la emoții și încurajând auto-reflecția.

Exemplu: "Mă simt mândru că am încercat ceva nou."

- *Sfârșitul învățării*. Evidențiază o abilitate sau o înțelegere dobândită, consolidând obiectivul educațional al poveștii.

Exemplu: "Acum știu că pot cere ajutor când am nevoie."

Folosirea unui limbaj, ton și stil consecvent

Consistența lingvistică este esențială în poveștile sociale deoarece facilitează procesarea cognitivă. Carol Gray (2018) sugerează că poveștile folosesc un limbaj clar și literal, descriptiv, nu prescriptiv, pozitiv și respectuos, adaptat nivelului cognitiv al cititorului.

Tonul ar trebui, de asemenea, să rămână constant pe tot parcursul textului. În general, tonul va fi calm, neutru, empatic și încrezător. O schimbare bruscă de ton (de exemplu, de la un ton liniștitor la unul autoritar) poate rupe coerența narativă și poate genera rezistență emoțională.

Din perspectiva naratorului, poveștile sociale sunt de obicei scrise astfel:

- Persoana întâi, pentru a facilita identificarea.

Exemplu: "Pot încerca să respir adânc."

- *Persoana a treia*, când se caută o distanță mai mare.

Exemplu: "Carlos poate încerca să respire adânc."

Consistența este de asemenea importantă aici. Schimbarea persoanei narative fără justificare poate crea confuzie.

Inclusiv un punct de cotitură sau un punct culminant

În teoria narațiunii clasice, punctul culminant este momentul de cea mai mare tensiune din poveste, când dificultatea situației atinge apogeul. Adesea, implică o întorsătură narativă sau un punct de cotitură care duce povestea spre rezolvarea finală.

Deși poveștile sociale evită drama intensă, ele pot include un climax blând, adaptat scopului lor educațional. Spre deosebire de ficțiunea tradițională, punctul culminant în

poveștile sociale nu caută să genereze surpriză, ci mai degrabă înțelegere. Trebuie să fie calm și neamenințător, clar și explicit, și direct legat de obiectivul poveștii. Astfel, în poveștile sociale, climaxul coincide de obicei cu o decizie importantă a protagonistului, o schimbare emoțională sau aplicarea unei abilități sociale.

Câteva exemple de puncte de cotitură pot fi:

- *Exemplul 1. Povestea despre așteptarea virajelor*
 "Când simt că vreau să vorbesc, îmi amintesc că pot număra până la trei și să aștept."
- *Exemplul 2: Poveste despre gestionarea frustrării*
 - o "În acel moment, trag aer adânc în piept și strâng mingea antistres."

Climaxul pregătește scena pentru finalul planificat. Odată ce protagonistul aplică abilitatea sau înțelegerea în joc, finalul arată consecințele pozitive ale acțiunii. De exemplu: "După ce inspir adânc, mă simt mai calm." Această structură întărește relația cauză-efect, care este esențială pentru înțelegerea socială.

Tabelul 2.1. Elemente cheie în crearea poveștilor sociale

Element	Funcție	Descriere	Exemplu
Cadru	Oferă context	Definește contextul fizic, social și emoțional	Cantina școlii
Personaje	Identificarea suportului	Permite conexiunea emoțională și modelarea	Lucas, un băiat curios
Linia de deschidere	Captarea atenției	Introduce tonul și accentul poveștii	"Te-ai simțit vreodată nervos înainte să vorbești?"
Finalul	Oferă predictibilitate	Oferă rezolvare și reduce anxietatea	"Sunt mândru că am încercat ceva nou."
Punct de cotitură / Climax	Momentul cheie evidențiat	Reprezintă decizia sau schimbarea emoțională	"Trag adânc aer în piept."
Limbaj, Ton și Stil	Asigură coerența	Menține claritatea, consistența și accesibilitatea	Ton calm, neutru

Sursa: Auto-generat bazat pe Gray 2010, 2015 și 2018

Pentru a încheia această secțiune, putem spune că procesul de creare a poveștilor sociale necesită o planificare atentă care depășește simpla scriere. Am observat că unele elemente esențiale pentru asigurarea eficacității narative și pedagogice a acestor povești sunt: stabilirea unui cadru clar; crearea unor personaje memorabile; selectarea unei linii de deschidere unice; planificarea finalului din timp; folosirea unui limbaj, ton și stil consecvent; și includea un punct de cotitură sau un climax. Urmându-l pe Jerome Bruner, narațiunea nu este doar o modalitate de a spune povești; este o modalitate de a cunoaște (Goldin, 2019). În acest sens, poveștile sociale devin o formă puternică de cunoaștere socială.

2.5 De la povești sociale tradiționale la digitale

2.5.1 Beneficiile poveștilor sociale digitale pentru copiii cu TSA

Poveștile sociale în format digital pot integra imagini, audio, video, animație sau interactivitate. Prin urmare, ele oferă avantaje în ceea ce privește accesul, motivația și controlul ritmului de învățare (Camilleri et al., 2024; Camilleri și colab., 2022). Principalele beneficii sunt rezumate mai jos:

- **O adaptare mai bună la schimbare, o înțelegere mai bună și reducerea anxietății**
Smith și colab. (2020a) au constatat că, conform evaluărilor profesorilor și designurilor de urmărire, poveștile sociale mediate digital în școală și în contexte realiste duc la îmbunătățiri în înțelegerea situației și la reducerea anxietății legate de schimbările sau evenimentele viitoare.
- **Îmbunătățirea comportamentelor țintă și reducerea comportamentelor problematice (în unele profiluri)**

Hanrahan et al. (2020), într-un studiu pilot randomizat folosind o platformă digitală, au descris schimbări comportamentale care au fost menținute în timpul urmăririi. Într-un studiu pilot în școli, unde profesorii au implementat povești sociale digitale timp de câteva săptămâni, s-au observat îmbunătățiri semnificative în indicatorii legați de obiectivele țintă, inclusiv comportament, înțelegere și anxietate, unele efecte fiind menținute în timpul urmăririi (Smith et al., 2020a).

- **Atenție crescută și comportament "concentrat" în sarcinile din clasă (rezultate eterogene)**

Prezentarea pe iPad a fost asociată cu creșteri ale comportamentului la sarcină la copiii mici cu autism, deși nu uniform la toți participanții (Vandermeer et al., 2015).

În mod similar, un studiu pilot cu povești sociale pe iPad a raportat îmbunătățiri comportamentale în clasă, reflectate, de exemplu, într-o reducere a cantității de redirecționare necesară de către profesori (Bordoff-Gerken & Asaro-Saddler, 2021).

- **Îmbunătățirea abilităților de comunicare socială**

Când poveștile sociale sunt integrate într-un format digital de modelare video, s-au observat îmbunătățiri în anumite comportamente sociale (de exemplu, salut, invitație la joacă, răspuns contingent), cu generalizare către medii, materiale și persoane diferite, precum și creșteri concomitente ale comunicării și implicării sociale (Litras et al., 2010). Îmbunătățiri ale abilităților sociale și reducerea comportamentelor nedorite (sau creșterea comportamentelor dorite) au fost raportate și prin povești sociale digitale în modele cu caz unic (Safi et al., 2022).

- **Motivație crescută (mai ales cu formate interactive)**

Designul interactiv (luarea deciziilor în cadrul poveștii, feedback imediat) a fost asociat cu percepții ale unei motivații mai mari, încurajarea utilizabilității și participării, precum și detectarea îmbunătățirilor nu doar în comportamentele țintă, ci și în unele abilități non-țintă (Sani-Bozkurt et al., 2017). Într-un studiu cu un volum mare de date colectate printr-o aplicație (SOFA), s-a observat că poveștile sociale digitale pot fi deosebit de eficiente pentru copiii autiști mai mici, verbali (de exemplu, în evaluările adulților privind apropierea de țintă), iar copiii autiști au evaluat poveștile ca fiind mai plăcute comparativ cu alte grupuri (Camilleri et al., 2024).

- **Beneficii "indirecte" prin îmbunătățirea fidăciunii aplicației de către părinți și profesioniști**

Variabilitatea rezultatelor în poveștile sociale este adesea legată, printre altele, de diferențele în modul în care acestea sunt dezvoltate și aplicate. Natura digitală a poveștilor sociale poate ajuta la îmbunătățirea competenței și atitudinilor părinților și profesioniștilor în dezvoltarea poveștilor sociale (Camilleri et al., 2022) și poate încuraja profesorii să le implementeze cu fidelitate ridicată în mediile școlare obișnuite (Smith et al., 2020a). Acești factori sunt relevanți deoarece o implementare mai consecventă maximizează beneficiile (Camilleri et al., 2022; Smith et al., 2021).

2.5.2 Principiile de proiectare ale poveștilor sociale digitale eficiente

Poveștile sociale digitale pot oferi beneficii semnificative copiilor cu autism, mai ales dacă sunt concepute corespunzător, cu obiective clare și implementate într-un mod care

profită de caracteristicile potențial diferențiatore ale acestui sistem (Camilleri et al., 2024; Smith et al., 2020a).

Caracteristicile generale stabilite ca "bune practici" se referă atât la calitatea narativă (ceea ce face o poveste socială eficientă), cât și la calitatea digitală (ceea ce aduce formatul digital, concentrându-se în principal pe îmbunătățirea înțelegerii, motivației și fidelității utilizării).

Caracteristici de calitate narativă

Caracteristicile calității narative includ:

- Un obiectiv clar pentru fiecare poveste, evitând amestecarea mai multor obiective comportamentale sau sociale (Hanrahan et al., 2020).
- Colectarea anterioară de informații și perspective din partea copilului pentru a încadra și înțelege contextul din punctul său de vedere (Hanrahan et al., 2020).
- Structură adecvată, constând în titlu, introducere, corp și concluzie (Hanrahan et al., 2020; Pane et al., 2015).
- Contextualizare completă, inclusiv răspunsuri la cât mai multe întrebări relevante (unde, când, cine, ce, cum și de ce) pentru a reduce ambiguitatea și a anticipa situația (Hanrahan et al., 2020).
- Echilibru între tipurile de propoziții și raportul recomandat, prioritizând propozițiile descriptive/perspective/afirmative în detrimentul celor directive (de exemplu, 2–5 din primele pentru fiecare 0–1 din cele din urmă), astfel încât povestea să informeze și să ghideze fără a deveni un set de ordine (Bucholz, 2012; Pane et al., 2015; Hanrahan et al., 2020).
- Revizuirea și rafinarea poveștii prin iterație, adică revizuirea și ajustarea până când criteriile sunt îndeplinite (Hanrahan et al., 2020).

Adaptare individualizată

Cercetările subliniază că individualizarea nu este doar estetică, ci trebuie să influențeze și aspecte substanțiale precum:

- Ajustarea abilităților, stilului de învățare și intereselor (Hanrahan et al., 2020).
- Imagini/fotografii personalizate și realiste (de exemplu, fotografii ale copilului, ale clasei sau materiale reale), integrate cu semnificație (Hanrahan et al., 2020; Pane et al., 2015).

- Format consecvent (folosind același șablon pentru a facilita predicția) și controlul încărcăturii lingvistice (Pane et al., 2015).

Conținut aliniat cu funcția și predarea alternativă (când scopul este reducerea sau creșterea comportamentelor)

Când poveștile sociale sunt folosite pentru a modifica comportamentul, conținutul lor ar trebui să fie legat sistematic de funcția comportamentală și alternativele instrucționale.

- Legarea poveștii de o ipoteză funcțională (bazată pe evaluarea funcțională), astfel încât situația descrisă și acțiunile recomandate să fie consistente cu funcția comportamentului (Pane et al., 2015).
- Includerea unui comportament alternativ adecvat (de exemplu, solicitarea funcțională) și verificarea înțelegerii prin întrebări (Pane et al., 2015).

Decizii privind designul instrucțional

În formatele digitale, sunt necesare considerente suplimentare de design pentru a asigura că tehnologia îmbunătățește, nu distrage atenția de la învățare.

- Utilizarea intenționată a multimedia, combinând textul cu suporturi vizuale (statice/dinamice) și audio pentru a crește accesul și motivația, evitând înfrumusețările irelevante (Sani-Bozkurt et al., 2017; Hanrahan et al., 2020).
- Interactivitate semnificativă, permițând navigarea autonomă, luarea deciziilor, feedback-ul sistemului și învățarea prin încercare și eroare într-un mediu sigur (Sani-Bozkurt et al., 2017).
- Interfață prietenoasă pentru persoanele cu autism, caracterizată prin simplitate, consistență, predictibilitate și distrageri reduse; decizii de proiectare bazate pe nevoile identificate de familii și profesori și rafinate prin cicluri de îmbunătățire (Sani-Bozkurt et al., 2017).
- Funcții de accesibilitate, precum funcțiile text-to-speech, modurile de citire, controlul ritmului și instrumentele care susțin fidelitatea în construcție și implementare (Camilleri et al., 2022; Camilleri et al., 2024).

Calitatea proceselor (Cum sunt construite și validate)

În cele din urmă, poveștile sociale digitale de înaltă calitate necesită procese sistematice de dezvoltare și validare pentru a asigura relevanța și utilizabilitatea în contexte reale.

- Co-proiectare care implică familii, profesori, experți și copii cu autism pentru a asigura adecvarea și utilizabilitatea în contexte reale (Sani-Bozkurt et al., 2017; Hanrahan et al., 2020).
- Validarea conținutului, în special pentru bibliotecile de povești, prin consens experți/utilizator (de exemplu, procedurile Delphi) și acoperirea unor contexte diverse (acasă, școală, comunitate) și variații emoționale (Ghanouni et al., 2019).

2.6. Întrebări de reflecție

1. Scriere și ton

- Reflectează asupra procesului de scriere a primei tale Povești Sociale. Care aspecte ale menținerii unui ton respectuos, clar și non-directiv ar putea părea cele mai provocatoare și care ar putea părea mai naturale?
- Gândește-te cum diferite moduri de formulare a propozițiilor influențează tonul unei povești. Cum ar putea propozițiile descriptive sau bazate pe perspectivă să afecteze înțelegerea copilului comparativ cu afirmațiile directive?

2. Componente descriptive și de perspectivă

- Reflectați asupra valorii de a descrie ce se întâmplă într-o situație (cine, unde, când și de ce) în loc să îi spuneți pur și simplu copilului ce să facă. Cum ar putea această abordare să sprijine o înțelegere mai profundă a situațiilor sociale?
- Gândește-te cum includerea gândurilor și emoțiilor altor persoane ar putea influența capacitatea copilului de a înțelege perspective diferite de ale sale.

3. Structură, planificare și predictibilitate

- Reflectați asupra modului în care structura unei povești sociale, cum ar fi un început clar, o succesiune previzibilă și un punct de cotitură blând, poate influența sentimentul de siguranță și înțelegere al unui copil.
- Gândește-te cum elemente precum personaje memorabile, situații familiare sau o frază de început captivantă pot susține atenția, motivația și conexiunea emoțională cu povestea.

4. Personalizare și colaborare

- Reflectați asupra modului în care interesele, experiențele și stilul de comunicare al unui copil pot influența designul unei Povești Sociale. Cum ar putea personalizarea să crească implicarea și relevanța?

- Gândiți-vă cum colaborarea cu părinții sau îngrijitorii poate îmbogăți conținutul și autenticitatea unei povești, respectând în același timp limitele etice și confidențialitatea.

5. Considerații de design digital

- Reflectați asupra rolului caracteristicilor digitale precum imaginile, audio, animația sau interactivitatea. În ce moduri aceste elemente ar putea susține înțelegerea și implicarea și în ce situații ar putea deveni deranjante?
- Gândește-te cum instrumentele digitale ar putea permite adaptarea poveștilor la profiluri individuale de învățare, inclusiv ritmul, claritatea vizuală și accesibilitatea.

6. Practică pedagogică și reflexivă

- Reflectați asupra ideii că Poveștile Sociale urmăresc să susțină înțelegerea socială, nu doar să corecteze comportamentul. Cum ar putea această perspectivă să influențeze abordarea dumneavoastră în predare sau sprijinire a copiilor?
- Gândește-te cum ai putea recunoaște că o Poveste Socială susține dezvoltarea unui copil. Ce tipuri de schimbări în comportament, participare sau răspunsuri emoționale ar putea sugera un impact pozitiv?

CAPITOLUL 3

PROIECTAREA POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE: PRINCIPII, TEHNOLOGII ȘI INSTRUMENTE

Prezentare generală a capitolului

Acest capitol se concentrează pe dezvoltarea, designul și implementarea **poveștilor sociale digitale** pentru copiii cu TSA. Bazându-se pe fundamentele teoretice și raționamentul educațional discutate în capitolele anterioare, evidențiază modul în care poveștile sociale tradiționale pot fi îmbunătățite prin tehnologii digitale, menținând în același timp integritatea pedagogică.

Capitolul acoperă:

- Principalele tipuri de povești sociale digitale sunt cele bazate pe video, foto, ilustrații, stop-motion, animație 2D/3D, povești interactive bazate pe programare și povești susținute de AI.
- Elemente și instrumente multimedia care pot fi folosite pentru a crea povești sociale digitale, de la software de prezentare de bază până la animație avansată și platforme susținute de AI.
- Principii pedagogice și considerente de design care ghidează selecția și integrarea componentelor multimedia, asigurând că poveștile sunt adecvate dezvoltării, accesibile și captivante.
- Pași practici de implementare, exemple și referințe la resurse online pentru a sprijini crearea practică a poveștilor sociale digitale.

Până la finalul acestui capitol, cititorii vor înțelege cum să alinieze posibilitățile tehnologice cu obiectivele educaționale și nevoile individuale ale cursanților, permițând crearea unor povești sociale digitale eficiente și personalizate.

Obiectivele capitolului

După finalizarea acestui capitol, cititorii vor putea:

1. **Identificați și distingeți** între diferite tipuri de povești sociale digitale și scopurile lor educaționale respective (de exemplu, video, fotografie, ilustrație, animație, bazate pe programare, asistate de AI).

2. **Aplică principiile pedagogice** atunci când selectezi elemente multimedia pentru a susține înțelegerea, motivația și implicarea la copiii cu TSA.
3. **Planifică, proiectează și produce** povești sociale digitale folosind o gamă largă de platforme și instrumente, adaptând conținutul la profilurile și contextele individuale ale cursanților.
4. **Integrează eficient interactivitatea și personalizarea** , ținând cont de nevoile cognitive, senzoriale și de comunicare ale fiecărui copil.
5. **Evaluăți și reflectați** asupra calității educaționale a poveștilor sociale digitale, asigurând alinierea cu obiectivele de învățare socio-emoțională.

3.1. Tipuri de povești sociale digitale, caracteristici și principii de design

Povești sociale digitale pot fi create și transmise printr-o gamă largă de formate digitale, permițând educatorilor și practicienilor să aleagă abordări care se aliniază cel mai bine nevoilor cognitive, senzoriale și de comunicare ale copiilor cu tulburare din spectrul autist (TSA).

Aceste povești sunt implementate prin diverse platforme, inclusiv aplicații independente, sisteme web și software bazat pe tablete (Boşnak & Turhan, 2020). Ei integrează componente multimedia precum text, imagini, narațiuni audio, animații, modelare video și fotografii personalizate (Almutlaq & Martilla, 2018; Lau & Win, 2018; Sansosti & Powel-Smith, 2008; Smith et al., 2021). Din perspectivă pedagogică, fiecare element ar trebui selectat intenționat pentru **a susține obiective specifice de învățare** și pentru a acomoda profilurile individuale ale cursanților.

Principii cheie de design pentru poveștile sociale digitale

1. **Perspectivă centrată pe copil** – Poveștile ar trebui scrise din perspectiva copilului, concentrându-se pe înțelegere, înțelegere socio-emoțională și strategii de adaptare, nu doar prescrierea comportamentului (Hanrahan et al., 2020).
2. **Claritate și structură** – Informațiile vizuale și textuale trebuie să fie concise, concrete și ordonate logic pentru a minimiza povara cognitivă. Elementele multimedia ar trebui să întărească pașii cheie sau indiciile sociale.
3. **Personalizare și relevanță** – Poveștile ar trebui adaptate intereselor copilului, nivelului de dezvoltare și experiențelor cotidiene. Personalizarea poate include

personaje familiare, decoruri sau avataturi personalizate pentru a crește implicarea (Tian Ying, Mat Sah, & Lim Abdullah, 2016).

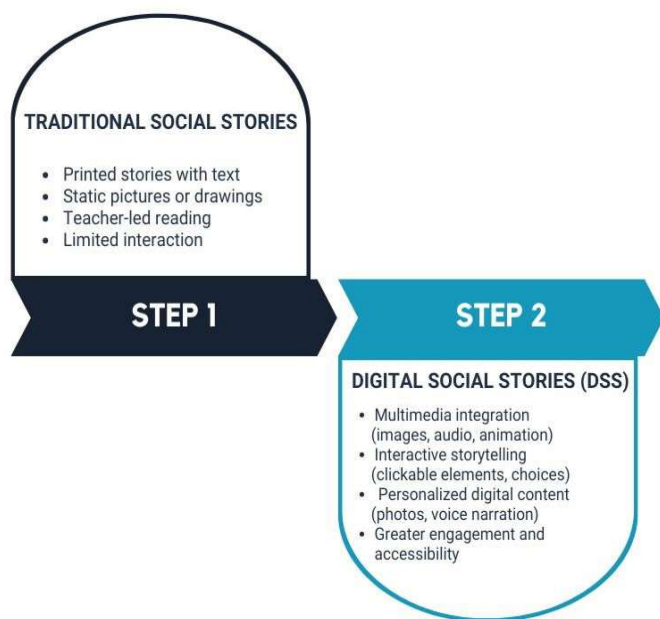
4. **Implicare interactivă și multisenzorială** – Când este cazul, interactivitatea ar trebui concepută intenționat pentru a promova implicarea și practica repetată a abilităților țintite. Aceasta include navigarea bazată pe atingere, oportunități de răspuns, feedback audio sau elemente cauză-efect, în special pentru formatele bazate pe tabletă (Lau & Win, 2018).
5. **Consistență și predictibilitate** – Poveștile digitale ar trebui să mențină un stil, un ton și o structură consecvente. Repetarea pașilor sau indiciilor sociale cheie susține învățarea și reduce anxietatea la copiii cu TSA.
6. **Alinierea cu obiectivele de învățare** – Îmbunătățirile multimedia (animații, videoclipuri sau elemente interactive) ar trebui să fie intenționate, întărind abilitatea socială sau emoțională vizată de poveste, nu incluse doar pentru atractivitate tehnologică.
7. **Colaborare și flexibilitate** – Platformele web ar trebui să permită contribuții din partea profesorilor, îngrijitorilor sau colegilor, facilitând resurse comune și practici adaptive în medii educaționale incluzive (Lau & Win, 2018).

În toate studiile, poveștile sociale digitale combină de obicei text, suporturi vizuale și componente audio. Unele cercetări raportează utilizarea elementelor animate integrate cu ghiduri instrucționale structurate (Smith et al., 2021), în timp ce altele descriu povești sociale combinate cu strategii de modelare video (Sansosti & Powel-Smith, 2008). Aceste exemple arată cum formatele digitale pot extinde poveștile tradiționale pe hârtie, oferind **experiențe de învățare dinamice, interactive și bazate pe modelare**.

Personalizarea rămâne un principiu central în designul poveștilor digitale. Multe aplicații specifice poveștilor sociale oferă medii structurate cu repetiție, feedback imediat și ritm controlat, toate adaptate pentru cursanți individuali (Smith et al., 2021). Prin selectarea celor mai potrivite elemente multimedia și caracteristici de interactivitate, educatorii pot maximiza **implicarea, înțelegerea și rezultatele de învățare socio-emoționale** pentru copiii cu TSA.

Figura 3.1

De la povești sociale tradiționale la povești sociale digitale



Integrarea tehnologiilor digitale în practica educațională a extins posibilitățile Poveștilor Sociale, transformându-le din instrumente narative statice în resurse de învățare dinamice și interactive. Poveștile sociale tradiționale erau de obicei prezentate ca texte tipărite însoțite de ilustrații simple sau fotografii și erau adesea citite cu voce tare de un profesor, terapeut sau părinte.

Deși aceste formate tradiționale rămân valoroase și eficiente, progresele în tehnologiile digitale au permis dezvoltarea Poveștilor Sociale Digitale (PSD) care încorporează elemente multimedia și interactive. Formatele digitale permit poveștilor să includă narațiuni audio, animații, imagini interactive și conținut personalizat, cum ar fi fotografii ale clasei copilului sau înregistrări vocale ale adulților cunoscuți.

Aceste funcții digitale pot spori înțelegerea și implicarea, în special pentru copiii care beneficiază de sprijin vizual și medii de învățare multimodale. Elementele interactive pot încuraja, de asemenea, participarea activă, permițând copiilor să exploreze povestea, să revină la momente cheie și să înțeleagă mai bine așteptările sociale.

Mai mult, instrumentele digitale permit profesorilor să adapteze și să actualizeze cu ușurință poveștile pentru a reflecta situații în schimbare din clasă, făcând Poveștile Sociale Digitale mai flexibile și mai receptive la nevoile individuale de învățare.

Astfel, Poveștile Sociale Digitale păstrează principiile pedagogice de bază ale Poveștilor Sociale tradiționale, extinzându-le în același timp potențialul prin învățare multimedia, accesibilitate și personalizare.

3.1.1. Povești sociale bazate pe video

Unul dintre cele mai utilizate formate este povestea socială bazată pe video. În această abordare, videoclipurile scurte sunt înregistrate folosind telefoane mobile, tablete sau camere video, urmând un scenariu planificat anterior. Povestea poate fi filmată fie ca o singură secvență continuă, fie în segmente separate. Când sunt folosite segmente separate, acestea pot fi ulterior combinate folosind software de editare video de bază.

Poveștile sociale bazate pe video sunt deosebit de eficiente deoarece prezintă situațiile sociale într-un mod concret și realist. De asemenea, le permit copiilor să observe direct comportamentele adecvate, expresiile faciale, tonul vocii și indiciile relevante din mediu, ceea ce poate susține înțelegerea și generalizarea.

Sugestii pentru pregătirea unei povești sociale bazate pe video

1. Decide cum va fi înregistrat videoclipul (alegerea dispozitivului și dacă va fi filmat într-o singură secvență sau în etape separate).
2. Planifică cu atenție scenariul înainte de a înregistra.
3. Pregătește propozițiile conform principiilor de scriere socială a poveștilor.
4. Repetă scenariul cu participanții și înregistrează versiunile de studiu dacă este nevoie.
5. Filmează povestea și selectează cele mai potrivite înregistrări.
6. Dacă povestea este înregistrată în segmente separate, folosește software de editare video pentru a le combina într-un videoclip coerent.
7. Adaugă muzică de fundal la volum scăzut dacă este considerat potrivit și asigură-te că nu interferează cu narațiunea sau înțelegerea.

Exemplu de pe Internet: <https://www.youtube.com/watch?v=KiZSUcnyyzw> **Canalul:** <https://www.youtube.com/@socialstories9001>

3.1.2. Povești sociale bazate pe fotografii

Un alt tip de poveste socială digitală folosit frecvent sunt poveștile bazate pe fotografie cu narațiune vocală, denumite și povești foto-voce. În acest format, sunt realizate sau colectate fotografii relevante din viața reală.

Apoi sunt aranjate secvențial astfel încât să creeze o poveste folosind software simplu de video sau prezentare. Se adaugă narațiune vocală pentru a explica situația socială, iar muzica de fundal poate fi inclusă dacă este cazul.

Poate fi folosit fie un software de editare video, fie un software de prezentare pentru a aranja fotografiile, vocea și muzica de fundal. Această metodă este relativ ușor de implementat și este deosebit de utilă pentru copiii mai mici sau pentru cei care beneficiază de referințe vizuale reale, combinate cu sprijin auditiv.

Sugestii pentru pașii de pregătire a poveștilor sociale bazate pe fotografii

1. Decide asupra subiectului în care vei crea o poveste.
2. Planifică-ți scenariul.
3. Ia fotografiile și adună-le.
4. Pregătește-ți frazele în conformitate cu principiile de scriere a poveștilor sociale aliniate cu fiecare fotografie pe care o vei folosi în povestea ta.
5. Înregistrează-ți fișierele audio.
6. Folosește un software de editare video sau un software de prezentare pentru a combina fotografiile și fișierele audio.
7. Adaugă o muzică de fundal la volum scăzut dacă consideri potrivit.

Exemplu de pe Internet care include șabloane de povești sociale bazate pe fotografii

PDF: <https://undivided.io/resources/undivideds-school-visual-stories-library-3224>

3.1.3. Povești sociale bazate pe ilustrație

Un alt tip larg utilizat de poveste socială digitală sunt poveștile sociale bazate pe ilustrații. În acest format, desenele sau imaginile ilustrate sunt folosite în locul fotografiilor reale pentru a reprezenta situații sociale, rutine sau comportamente.

Aceste ilustrații pot fi create de profesor, selectate din biblioteci de ilustrații existente sau generate folosind instrumente digitale de desen și software de ilustrație. Odată ce imaginile sunt pregătite, ele sunt aranjate într-o secvență semnificativă folosind software simplu de editare video sau prezentare pentru a forma o poveste coerentă. Se adaugă apoi o narațiune vocală pentru a explica situația socială, iar muzica de fundal poate fi inclusă atunci când este cazul.

Poveștile sociale bazate pe ilustrații oferă o flexibilitate mai mare decât cele bazate pe fotografii, deoarece permit educatorilor să simplifice mediile, să evidențieze acțiuni sau emoții cheie și să evite detaliile vizuale inutile. Acest format poate fi deosebit de util pentru copiii care se pot simți distrași de fotografii reale sau care răspund mai bine la imagini simbolice și stilizate. Similar poveștilor bazate pe fotografie, poveștile sociale bazate pe ilustrații combină sprijinul vizual și auditiv, făcându-le potrivite pentru copiii mici și cursanții care beneficiază de reprezentări clare și structurate ale experiențelor sociale.

Sugestii pentru pregătirea unei povești sociale bazate pe ilustrații

1. Decide asupra subiectului și planifică cu atenție scenariul.
2. Creează sau selectează ilustrațiile sau imaginile într-un mod care să reprezinte clar fiecare pas al situației.
3. Scrie propoziții scurte și clare, în conformitate cu principiile de scriere socială a poveștilor, potrivite cu fiecare ilustrație.
4. După înregistrarea narațiunii, combinați imaginile și fișierele audio folosind software de editare video sau prezentare.
5. Dacă preferi, poți adăuga muzică de fundal blândă la un volum scăzut, astfel încât să nu distragă atenția de la narațiune.

Exemple de șabloane de povești sociale bazate pe ilustrații și resurse vizuale pentru povești sunt larg disponibile online. Acestea includ biblioteci vizuale de povești bazate

pe PDF, precum și colecții de povești animate sau ilustrate concepute pentru a susține înțelegerea socială și comunicarea. Exemple de astfel de resurse includ:

<https://www.youtube.com/playlist?list=PLOUQCTegHBlxCsZcKlDe3TLwh3ZvQ1SXf>

<https://autismlittlelearners.com/autism-little-learners-social-stories/>

3.1.4. Povești sociale cu animație stop-motion

Poveștile sociale cu animație stop-motion oferă o alternativă mai creativă, dar consumatoare de timp.

Aceste povești pot fi create prin desenarea de imagini sau realizarea de scene cu obiecte fizice precum jucării, figurine de plastilină sau obiecte casnice de zi cu zi. Pentru a crea astfel de povești sociale, ar trebui făcute mai multe fotografii în timp ce se fac mici mișcări între cadre și se aranjează secvențial.

Obiectele, așadar, vor părea să se miște când sunt redade ca un videoclip, ceea ce înseamnă că toate fotografiile ar trebui combinate folosind un software de editare video. Deși această tehnică necesită răbdare, versiunile simplificate pot demonstra eficient acțiuni, emoții sau rutine de bază, cum ar fi statul jos, mersul pe jos sau așteptarea.

Sugestii pentru pașii de pregătire a poveștii sociale pentru animația stop-motion

1. Decide asupra subiectului în care vei crea o poveste.
2. Planifică-ți scenariul.
3. Fă poze după fiecare mică mișcare și adună-le pe toate.
4. Pregătește-ți propozițiile în conformitate cu principiile de scriere socială a poveștii alinate cu fiecare storyboard (inclusiv un set de fotografii) pe care îl vei folosi în povestea ta.
5. Înregistrează-ți fișierele audio.
6. Folosește un software de editare video pentru a combina fotografiile cu fișierele audio.
7. Aduagă o muzică de fundal la volum scăzut dacă consideri potrivit.

Exemplu de pe Internet care include o poveste socială creată cu animație stop

motion: <https://www.youtube.com/watch?v=kyLCPeHI1Ic> canalul:

<https://www.youtube.com/@launchpodlittlelearners6384>

3.1.5. Povești sociale animate bidimensionale (2D) și tridimensionale (3D)

Poveștile sociale animate 2D și 3D reprezintă o altă categorie importantă pentru crearea poveștilor sociale digitale. Cel mai preferat tip de povești sociale digitale se află în această categorie pe platformele online.

Aceste animații sunt adesea produse profesional, dar profesorii pot crea și animații simple cu experiență anterioară limitată, folosind instrumente digitale accesibile și aplicații mobile. Unele platforme de animație 2D prietenoase cu utilizatorul și interfețele drag-and-drop fac posibilă crearea de personaje și scenarii animate prin care profesorii pot crea povești care reprezintă vizual reguli și așteptări sociale. Poveștile animate sunt deosebit de utile pentru copiii mici, care pot interacționa mai ușor cu imagini stilizate decât cu imagini reale.

Sugestii pentru pașii de pregătire a poveștii sociale animate 2D și 3D

1. Decide asupra subiectului în care vei crea o poveste.
2. Planifică-ți scenariul.
3. Pregătește-ți propozițiile în conformitate cu principiile de scriere socială a poveștii, aliniate cu fiecare storyboard pe care îl vei folosi în povestea ta.
4. Proiectează-ți storyboard-urile în scris sau desen, incluzând personaje din poveste, emoții, fundaluri, mișcări etc.
5. Înregistrează-ți fișierele audio.
6. Folosește un software de animație pentru a crea storyboard-urile, adaugă fișierele audio și pregătește animația.
7. Adaugă o muzică de fundal la un volum scăzut dacă consideri potrivit.

Exemplu de pe Internet (inclusiv o poveste socială creată cu animație 2D/3D)::

https://www.youtube.com/playlist?list=PLCCP2Vzt_o61i-cUnOdsuB5jIetXKQLY9

Canal: <https://www.youtube.com/@autismlearningworlds>

3.1.6. Povești sociale interactive create pe platforme bazate pe programare

Poveștile sociale digitale pot fi create și prin platforme bazate pe programare precum Scratch, Scratch Junior sau code.org.

Aceste platforme permit profesorilor să creeze povești interactive folosind codare bazată pe blocuri, unde personajele se pot mișca, vorbi și reacționa la acțiunile utilizatorilor. Deși educatorii pot avea nevoie de puțină practică inițială sau învățare autodirijată pentru a folosi aceste instrumente confortabil, ele oferă oportunități valoroase de a crea povești captivante și personalizate.

Această abordare este deosebit de potrivită pentru copiii cu TSA care sunt curioși de tehnologie și care se bucură să înțeleagă relațiile cauză-efect. Trebuie menționat că există și alte platforme unde pot fi create povești sociale interactive fără codare, așa cum este explicat în Secțiunea 3.2.

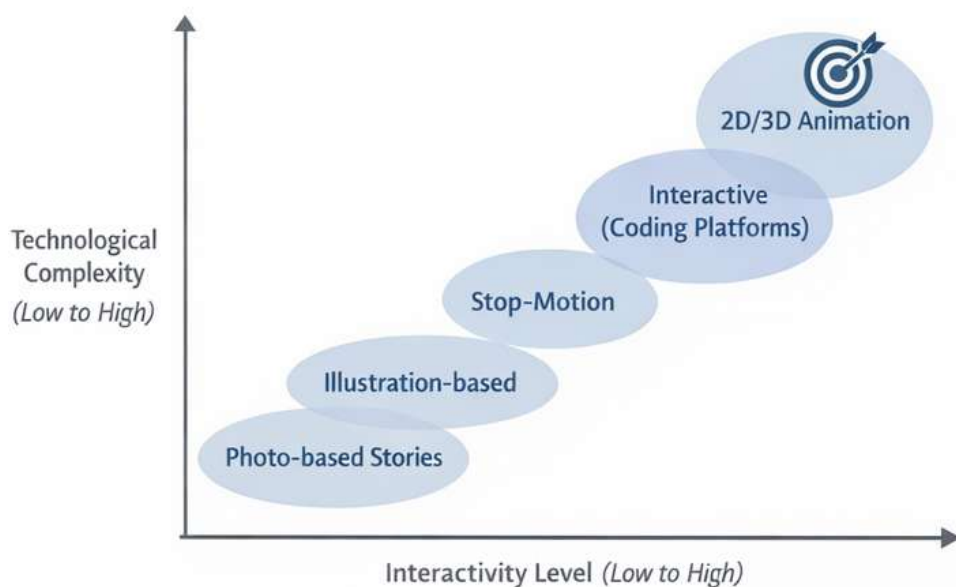
Sugestii pentru pașii de pregătire a poveștii sociale interactive

1. Decide asupra subiectului în care vei crea o poveste.
2. Planifică-ți scenariul.
3. Pregătește-ți propozițiile în conformitate cu principiile de scriere socială a poveștii, aliniate cu fiecare storyboard pe care îl vei folosi în povestea ta.
4. Decide în ce puncte va fi implicată interacțiunea.
5. Proiectează-ți storyboard-urile în scris sau desen, incluzând personaje din poveste, emoții, fundaluri, mișcări etc.
6. Înregistrează-ți fișierele audio. (Poți include sunete precum mingea lovind pământul, un clopot care sună, un ciripit de pasăre etc. pentru a crește interactivitatea dacă este necesar)
7. Folosește o platformă de codare bazată pe blocuri pentru a crea storyboard-urile prin coduri bazate pe blocuri drag and drop, adaugă fișierele audio și pregătește povestea socială interactivă.

Exemplu de pe Internet care include povești sociale create de utilizatorii platformei: <https://scratch.mit.edu/search/projects?q=social%20stories>

Figura 3.2

Tipuri de povești sociale digitale și nivelul lor de interactivitate



3.1.7. Povești sociale interactive create de instrumente de inteligență artificială (IA)

Mai recent, instrumentele de dezvoltare a poveștilor sociale susținute de AI au atras atenția. Aceste platforme asistă educatorii prin generarea de povești în draft, povești sau sugestii vizuale bazate pe input al utilizatorilor.

Poate fi util, mai ales când profesorii au nevoie de ajutor pentru a iniția o poveste, a pregăti conținutul sau a se asigura că mesajele sociale cheie sunt transmise clar. Conținutul generat poate fi de obicei editat și adaptat pentru a permite profesorilor să se asigure că limbajul, lungimea și mesajul corespund nevoilor individuale ale copiilor cu TSA.

Sugestii pentru pașii de pregătire a poveștilor sociale susținute de AI

1. Decide asupra subiectului în care vei crea o poveste.
2. Pregătește un prompt pentru instrumentul AI pentru a te asigura că povestea generată de AI va fi potrivită.

3. După ce scenariul și povestea socială bazată pe animație sau ilustrație sunt create, revizuieste conținutul și introdu un alt prompt pentru a ajusta unele părți, dacă este necesar.

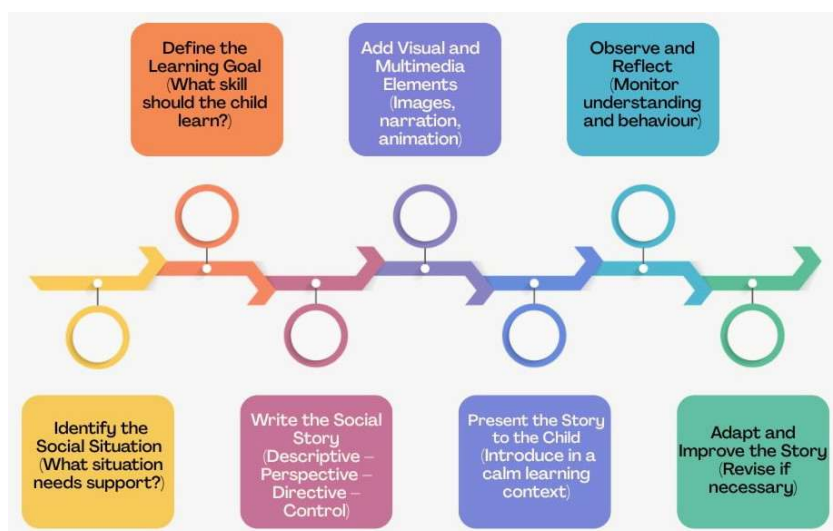
Exemplu de pe Internet care include povești sociale create de AI (versiuni editabile și storyboard-uri care pot fi create de la zero): <https://ozzystory.com/>

3.2 Elemente multimedia adecvate: principii și unelte

Designul eficient al poveștilor sociale digitale se bazează nu doar pe conținutul poveștii, ci și pe selecția atentă și integrarea elementelor multimedia. Aceste elemente – text, imagini, audio, video, animație și interactivitate – pot spori înțelegerea, motivația și implicarea atunci când sunt folosite intenționat. Secțiunile următoare descriu principalele tipuri de instrumente multimedia, pașii practici de implementare și principiile pedagogice asociate.

Figura 3.3

Pași pentru crearea unei povești sociale digitale



Proiectarea unei Povești Sociale Digitale eficiente implică un proces structurat care combină planificarea pedagogică, dezvoltarea narativă și utilizarea atentă a mediilor digitale. Procesul începe cu identificarea unei situații sociale specifice care poate fi provocatoare pentru copil. Această situație ar trebui să reflecte un context real din experiențele cotidiene ale copilului în clasă sau în mediul școlar.

Odată ce situația a fost identificată, profesorul definește un obiectiv clar de învățare, cum ar fi așteptarea turei, cererea de ajutor sau alăturarea jocului între colegi. Obiectivele clar formulate ajută la asigurarea faptului că povestea rămâne concentrată și semnificativă.

Următorul pas implică scrierea narațiunii, urmând principiile construcției Poveștii Sociale. Acestea includ, de obicei, propoziții descriptive care explică situația, propoziții de perspectivă care descriu cum se simt ceilalți, propoziții directive care sugerează posibile răspunsuri și propoziții de control care susțin strategii de autoreglare.

După ce textul poveștii este pregătit, se adaugă elemente vizuale și multimedia pentru a spori înțelegerea și implicarea. Acestea pot include fotografii, ilustrații, narațiuni vocale sau animații simple care ajută la ilustrarea situației într-un mod clar și accesibil.

Povestea este apoi prezentată copilului într-un mediu de învățare susținător, adesea prin lectură comună sau vizionare cu un profesor sau îngrijitor. În această etapă, scopul este de a sprijini înțelegerea, nu de a schimba imediat comportamentul.

În final, profesorul observă răspunsurile copilului și reflectează asupra eficienței poveștii. Dacă este necesar, povestea poate fi revizuită sau adaptată pentru a se potrivi mai bine nevoilor copilului sau contextului din clasă. Acest proces structurat ajută la asigurarea faptului că Poveștile Sociale Digitale rămân instrumente semnificative, individualizate și pedagogic eficiente pentru susținerea învățării socio-emoționale în medii educaționale incluzive.

3.2.1. Unelte de bază

Instrumentele de bază, precum software-ul de prezentare, permit educatorilor să combine textul, imaginile și audio într-un mod simplu și accesibil. Sunt deosebit de potrivite pentru introducerea poveștilor sociale digitale copiilor și pentru abordarea situațiilor sociale cotidiene.

Principii pedagogice:

- **Simplitate:** Evitați stimulii vizuali sau auditivi excesivi care ar putea copleși copilul.
- **Alinierea cu obiectivele:** Fiecare alunecare sau ecran ar trebui să corespundă unui pas social concret sau unei abilități.
- **Consecvență:** Menține un layout, un stil și un font uniforme pe tot parcursul poveștii pentru a susține previzibilitatea.

Unealtă selectată: Google Slides

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Deschide Google Slides și creează o nouă prezentare goală.
2. Decide situația socială care va fi abordată (de exemplu, "Să mergi la locul de joacă").
3. Creează un slide pe fiecare pas al situației sociale.
4. Inserați imagini (fotografii sau ilustrații) care să reprezinte clar fiecare pas.
5. Adaugă propoziții scurte și clare, urmând principiile scrierii de povești sociale.
6. Folosește opțiunea "Insert → Audio" pentru a adăuga narațiune înregistrată, dacă este necesar.
7. Păstrează configurația consecventă și vizual simplă.
8. Prezintă povestea direct pe ecran sau export-o ca PDF sau video pentru utilizare ulterioară.

Instrucțiuni pentru utilizarea Google Slides în detaliu:

<https://www.youtube.com/watch?v=Y5q-ObSGQFY>

Canal: <https://www.youtube.com/@SimonSezIT>

3.2.2. Platforme pentru crearea poveștii

Platformele de creare a poveștilor sunt instrumente specializate concepute pentru a facilita povestirea digitală. Acestea includ adesea layout-uri gata făcute, personaje și elemente vizuale, permițând educatorilor să se concentreze pe conținutul pedagogic.

Principii pedagogice:

- **Coerență narativă:** Platformele susțin secvențierea logică și povestirea clară.
- **Implicare:** Personajele vizuale și layout-urile personalizabile cresc motivația.
- **Accesibilitate:** Interfețele ușor de folosit permit educatorilor cu experiență tehnică limitată să producă povești eficiente.

Unealtă selectată: Creator de carte

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Creează un cont gratuit de Creator de Cărți și începe o carte nouă.
2. Alege o structură simplă de carte potrivită pentru copii mici.
3. Adaugă o pagină pentru fiecare pas al poveștii sociale.

4. Inserează imagini, desene sau icoane care ilustrează situația.
5. Scrie propoziții scurte, descriptive, folosind un limbaj pozitiv.
6. Înregistrează narațiunea audio direct pe fiecare pagină.
7. Revizuieste povestea pentru claritate și adecvare emoțională.
8. Distribuie cartea digital sau export-o sub formă de video sau PDF.

Instrucțiuni detaliate despre cum să folosești Book Creator:

<https://www.youtube.com/watch?v=Mlap3afudKk>

Canal: <https://www.youtube.com/@JenJonson>

3.2.3. Platforme de editare video

Software-ul de editare video permite combinarea fotografiilor, clipurilor video, narațiunii și muzicii. Acest lucru este deosebit de eficient pentru povești sociale bazate pe fotografie sau ilustrație și pentru metodele de modelare video.

Principii pedagogice:

- **Modelare concretă:** Videoclipurile reale sau animate oferă demonstrații clare ale comportamentelor sociale.
- **Ritm controlat:** Tranzițiile lente și secvențierea atentă reduc supraîncărcarea cognitivă.
- **Aliniere audio-vizuală:** Sincronizează narațiunea cu imaginile pentru a întări înțelegerea.

Instrument selectat: Canva

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Deschide Canva și selectează un șablon "Video" sau "Prezentare".
2. Alege un design curat și minimalist.
3. Încarcă fotografii, imagini sau scurte clipuri video legate de contextul social.
4. Dacă este cazul, poți folosi imaginile sau clipurile video existente din biblioteca platformei.
5. Aranjează vizualurile într-o ordine logică.
6. Adaugă subtitrări folosind propoziții simple și directe.
7. Încărcați sau înregistrați narațiunea vocală.
8. Adaugă muzică de fundal ușoară, dacă este cazul, menținând volumul scăzut.
9. Exportă povestea finală ca fișier video.

Instrucțiuni detaliate despre cum să folosești editorul video Canva:

<https://www.youtube.com/watch?v=AlrC-XaKwew>

Canal: <https://www.youtube.com/@PrimalVideo>

3.2.4. Platforme de caricatură

Platformele de caricatură și benzi desenate permit prezentarea poveștilor sociale cu personaje ilustrate și baloane de vorbire/gândire, sporind înțelegerea emoțiilor și perspectivelor.

Principii pedagogice:

- **Simplificare vizuală:** Personajele stilizate reduc distragerile.
- **Predarea emoțiilor:** Bulele indică clar gândurile și sentimentele.
- **Interesul copilului:** Deosebit de eficient pentru copiii cărora le plac benzile desenate sau caricaturile.

Exemplu de unealtă: Pixton

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Creează un cont Pixton și începe o bandă desenată nouă.
2. Creează personaje care seamănă cu copilul sau cu persoane familiare.
3. Alege fundaluri simple legate de situația socială.
4. Creează un panou de bandă desenată pentru fiecare pas al poveștii.
5. Folosește baloane de vorbire sau de gândire pentru a explica acțiunile și emoțiile.
6. Păstrează textul scurt și concret.
7. Revizuieste claritatea vizuală și acuratețea emoțională.
8. Exportă banda desenată sub formă de imagini sau PDF pentru utilizare digitală.

Instrucțiuni despre cum să folosești benzile desenate Pixton în detaliu:

https://www.youtube.com/watch?v=T_dThbYBGeU

Canal: <https://www.youtube.com/@pixtonedu4231>

3.2.5. Platforme de animație

Platformele de animație susțin povestirea vizuală dinamică cu personaje și scene în mișcare, ajutând copiii să înțeleagă concepte sociale abstracte.

Principii pedagogice:

- **Modelare dinamică:** Acțiunile animate clarifică secvențe de comportamente sociale.
- **Sarcina cognitivă controlată:** Animațiile lente și simple previn supraîncărcarea.
- **Integrare narativă:** Aliniază narațiunea/subtitrările cu acțiuni vizuale.

Instrument selectat: Powtoon

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Deschide Powtoon și alege un șablon animat simplu.
2. Planifică secvența poveștii înainte de a începe animația.
3. Adaugă personaje și scene care reprezintă situația socială.
4. Animă acțiunile încet pentru a evita supraîncărcarea cognitivă.
5. Introduceți explicații scurte sau subtitrări.
6. Înregistrează sau încarcă narațiunea aliniată fiecărei scene.
7. Revizuieste ritmul și claritatea vizuală.
8. Exportă animația ca video.

Instrucțiuni despre cum să folosești Powtoon Animation Platform în detaliu:

<https://www.youtube.com/watch?v=IEQiZQi-aGY>

Canal: <https://www.youtube.com/@JenJonson>

3.2.6. Platforme de Dezvoltare a Poveștilor Susținute de Inteligența Artificială (IA)

Platformele susținute de IA generează schițe, imagini sau sugestii de povești bazate pe sugestii, oferind inspirație pentru profesori și necesitând o revizuire și adaptare atentă.

Principii pedagogice:

- **Acuratețea conținutului:** Tot materialul generat de IA trebuie evaluat pentru adecvarea dezvoltării.
- **Personalizare:** Modifică limbajul, imaginile sau scenariile pentru a se potrivi nevoilor copilului.
- **Precizie promptă:** Intrarea clară asigură ieșiri relevante și utilizabile.

Instrument selectat: Storywizzard.ai

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Intră pe platformă și selectează generarea poveștii.
2. Oferă un prompt care să descrie situația socială.
3. Revizuieste varianta de poveste generată de AI.
4. Editează limbajul pentru a se alinia cu principiile poveștii sociale.
5. Ajustează vocabularul și lungimea propozițiilor în funcție de nivelul copilului.
6. Selectează sau modifică ilustrațiile generate.
7. Exportă povestea în format digital.

Instrucțiuni detaliate despre cum să folosești platforma Storywizardai:

<https://www.youtube.com/watch?v=cU4l8dtMM9w>

Canal: <https://www.youtube.com/@storywizardai>

3.2.7. Platforme interactive de dezvoltare a poveștilor bazate pe cod

Platformele de codare bazate pe blocuri (de exemplu, ScratchJr) permit povești interactive cu secvențe de mișcare, sunet și cauză-efect, favorizând învățarea activă.

Principii pedagogice:

- **Implicare activă:** Interactivitatea susține atenția și motivația.
- **Învățarea cauză-efect:** Secvențele de codare întăresc raționamentul logic.
- **Personalizare practică:** Copiii experimentează control asupra rezultatelor poveștii.

Unealtă selectată: ScratchJr

Utilizare pas cu pas a poveștilor sociale digitale

1. Deschide aplicația ScratchJr pe un dispozitiv tabletă.
2. Creează un proiect nou și alege un fundal simplu care să reprezinte contextul social.
3. Aduă personaje care reflectă persoane sau roluri familiare din viața de zi cu zi a copilului.
4. Folosește codarea bazată pe blocuri pentru a programa acțiuni de bază precum mișcarea, vorbirea sau așteptarea.
5. Aduă mesaje vocale scurte înregistrate sau indicii text pentru a explica fiecare pas social.

6. Aranjează blocurile de cod astfel încât să reflecte secvența corectă a situației sociale.
7. Testează povestea pentru a te asigura că acțiunile și mesajele sunt clare și previzibile.
8. Folosește povestea interactivă împreună cu copilul și revizuieste-o dacă este nevoie.

ScratchJr permite profesorilor să prezinte situațiile sociale într-un mod jucăuș și structurat. Controlând când personajele se mișcă sau vorbesc, copiii pot înțelege mai bine secvențele sociale și așteptările. Această platformă este deosebit de potrivită pentru tinerii care sunt interesați de tehnologie și beneficiază de interacțiunea practică.

Instrucțiuni pentru cum să folosești ScratchJr în detaliu:

<https://www.youtube.com/watch?v=D-nW4jvzRr8> (General)

<https://www.youtube.com/watch?v=WGhart5oFck> (Pentru crearea de povești sociale)

Canale:

<https://www.youtube.com/@ZonxScratch>

<https://www.youtube.com/@learnwithhirday7835>

3.2.8 Ghiduri de design vizual pentru povești sociale digitale

Când proiectează Povești Sociale Digitale, profesorii ar trebui să ia în considerare cu atenție modul în care elementele vizuale și multimedia influențează înțelegerea, atenția și implicarea emoțională a copiilor. Deși instrumentele digitale oferă multe posibilități, elemente vizuale excesive sau excesiv de complexe pot crea suprasolicitare cognitivă, în special la copiii cu tulburare de spectru autist (TSA).

Din acest motiv, educatorii sunt încurajați să reflecteze asupra mai multor întrebări cheie de design atunci când creează Povești Sociale Digitale.

Lungimea poveștii

Poveștile Sociale Digitale ar trebui să rămână scurte, clare și concentrate pe o singură situație socială sau o singură abilitate. Poveștile prea lungi pot reduce atenția și pot face mai dificilă înțelegerea mesajului central pentru copii. Profesorii pot lua în considerare:

- Povestea se concentrează pe o situație specifică?
- Propozițiile sunt simple și ușor de urmărit?
- Povestea poate fi înțeleasă în câteva minute?

În multe cazuri, 5–10 diapozitive sau scene pot fi suficiente pentru a explica o situație tipică de clasă.

Complexitate vizuală

Elementele vizuale ar trebui să sprijine înțelegerea, nu să distragă atenția. Profesorii pot reflecta asupra următoarelor întrebări:

- Sunt imaginile clare și ușor de interpretat?
- Vizualurile se leagă direct de situația descrisă în poveste?
- Este limitat numărul elementelor vizuale de pe fiecare slide?

Designurile vizuale simple și consecvente sunt, în general, mai eficiente pentru copiii care beneficiază de medii de învățare structurate și previzibile.

Utilizarea narațiunii vocale

Narațiunea vocală poate îmbunătăți accesibilitatea pentru copiii care beneficiază de sprijin auditiv sau care încă își dezvoltă abilitățile de citire. Când se folosește narațiunea, profesorii pot lua în considerare:

- Este narațiunea clară și calmă?
- Este ritmul vorbirii suficient de lent pentru ca copilul să poată urmări?
- Se potrivește narațiunea cu conținutul vizual?

În unele cazuri, auzirea vocii unui profesor sau îngrijitor familiar poate crește sentimentul de confort și implicare al copilului.

Animație vs. Imagini statice

Atât elementele vizuale animate, cât și cele statice pot fi eficiente, în funcție de contextul de învățare. Profesorii pot reflecta asupra următoarelor considerente:

- Animațiile ajută la ilustrarea situației mai clar?
- Ar putea animația să creeze distragere sau suprasolicitare senzorială?
- Ar face imaginile statice povestea mai ușor de urmărit?

În multe situații, imagini statice simple sau fotografii ale mediilor reale pot fi cea mai eficientă opțiune, în special pentru copiii mai mici sau pentru cei care preferă structuri vizuale previzibile.

Pentru a asigura că Poveștile Sociale Digitale rămân clare, susținătoare și accesibile, elementele vizuale și multimedia ar trebui să servească întotdeauna scopul pedagogic al poveștii, nu să devină principalul punct central al activității de învățare.

Când proiectează Povești Sociale Digitale, profesorii pot introduce neintenționat elemente care fac povestea mai dificil de înțeles sau de urmărit. Tabelul de mai jos rezumă câteva greșeli comune de design și oferă recomandări practice pentru a ajuta educatorii să creeze Povești Sociale Digitale clare, accesibile și pedagogic eficiente.

Tabelul 3.1. Greșeli comune de design în poveștile sociale digitale și cum să le eviți

Greșală comună de proiectare	De ce poate fi problematic	Practică recomandată
Povești prea lungi	Poveștile lungi pot reduce atenția și pot face dificilă înțelegerea ideii principale pentru copii.	Concentrează-te pe o situație specifică și păstrează povestea scurtă (de obicei 5–10 scene).
Prea multe elemente vizuale pe o singură diapozitivă	Informațiile vizuale excesive pot crea suprasolicitare cognitivă și pot distra atenția de la mesajul cheie.	Folosește elemente vizuale simple, cu elemente limitate pe fiecare slide.
Imagini abstracte sau neclare	Copiii cu TSA pot găsi imaginile abstracte dificil de interpretat.	Folosește ilustrații clare, fotografii sau grafice simple care să reflecte direct situația.
Animații rapide sau mișcare excesivă	Mișcarea vizuală rapidă poate distra atenția sau poate crea disconfort senzorial.	Folosește animații minime și lente doar atunci când susțin înțelegerea.
Nepotrivire între narațiune și imagini	Când narațiunea și imaginile nu corespund, copilul poate avea dificultăți în a urmări povestea.	Asigură-te că narațiunea corespunde clar cu ceea ce este afișat pe ecran.
Prea multe culori sau elemente decorative	Aranjamentele foarte decorative pot face mai dificilă concentrarea copilului asupra informațiilor principale.	Folosește culori consistente și aranjamente simple care să susțină claritatea vizuală.
Limbaj prea directiv	Poveștile care sună ca comenzi pot reduce implicarea și pot crește rezistența.	Folosește un limbaj susținător, cum ar fi "Pot încerca..." sau "Uneori poate..."

3.2.9 Considerații etice în utilizarea poveștilor sociale digitale

Integrarea instrumentelor digitale în dezvoltarea Social Story oferă oportunități semnificative de personalizare, accesibilitate și implicare. Totuși, utilizarea mediilor digitale în mediile educaționale ridică, de asemenea, considerente etice importante. Când creează Povești Sociale Digitale pentru copiii cu tulburare de spectru autist (TSA), profesorii ar trebui să reflecteze cu atenție asupra problemelor legate de intimitate, consimțământ și reprezentare incluzivă. Abordarea acestor aspecte etice ajută la asigurarea faptului că Poveștile Sociale Digitale nu sunt doar eficiente din punct de vedere pedagogic, ci și respectuoase față de drepturile, demnitatea și identitățile individuale ale copiilor.

Confidențialitate și protecția datelor

Poveștile Sociale Digitale includ adesea fotografii, videoclipuri sau înregistrări vocale din medii reale de clasă. Când folosesc astfel de materiale, educatorii trebuie să se asigure că intimitatea copiilor este protejată. Profesorii ar trebui să ia în considerare următoarele întrebări:

- Sunt folosite imagini identificabile cu copii în povești?
- Materialele digitale sunt stocate în siguranță?
- Cine are acces la povestea digitală?

Ori de câte ori este posibil, profesorii ar trebui să evite să împărtășească Povești Sociale Digitale care includ informații identificabile ale elevilor în afara contextului educațional în care au fost create.

Consimțământ informat

Când Poveștile Sociale Digitale includ fotografii, videoclipuri sau înregistrări vocale ale copiilor, este esențial să se obțină consimțământul informat din partea părinților sau tutorilor legali.

Procedurile de consimțământ ar trebui să explice clar:

- scopul Poveștii Sociale Digitale,
- cum vor fi folosite materialele,
- unde povestea va fi stocată sau împărtășită.

În unele cazuri, poate fi potrivit să implicăm copilul în procesul decizional, explicând procesul de creare a poveștii într-un mod adecvat dezvoltării.

Reprezentare incluzivă

Poveștile Sociale Digitale ar trebui să reflecte diversitatea și incluziunea în modul în care personajele, mediile și situațiile sociale sunt reprezentate. Profesorii sunt încurajați să se asigure că poveștile:

- reprezintă copii cu abilități, medii și identități diferite,
- Evită stereotipurile,
- Prezintă interacțiunile sociale într-un mod respectuos și de susținere.

Reprezentarea incluzivă poate ajuta copiii să se simtă recunoscuți și apreciați în mediul de învățare.

Utilizarea etică a instrumentelor digitale

Când se folosesc platforme digitale sau instrumente susținute de AI pentru crearea poveștilor, profesorii ar trebui să ia în considerare și aspecte precum securitatea datelor, fiabilitatea platformei și utilizarea responsabilă a tehnologiei. Profesioniștii din educație sunt încurajați să aleagă instrumente care:

- respectă standardele de protecție a datelor,
- sunt potrivite pentru uz educațional,
- Permite depozitarea și editarea în siguranță a materialelor.

Utilizarea etică a tehnologiilor digitale este o componentă esențială a practicii educaționale responsabile. Prin luarea în considerare a confidențialității, consimțământului și reprezentării incluzive, profesorii pot asigura că Digital Social Stories sprijină nu doar dezvoltarea socio-emoțională, ci și medii de învățare etice și respectuoase.

Adaptarea culturală în designul vizual

Elementele vizuale din poveștile sociale digitale — inclusiv imagini cu oameni, decoruri, alimente, haine, mobilier de clasă și comportamente de salut — sunt înrădăcinate cultural. Când proiectează un PSD pentru copii din medii lingvistice sau culturale diverse, educatorii ar trebui să se asigure că reprezentările vizuale reflectă mediul familiar al copilului, în loc să revină la valori implicite dominante cultural. Atunci când se folosesc

materiale fotografice, imaginile trebuie selectate sau produse pentru a reflecta diversitatea etnică, culturală și contextuală a populației din clasă. Această considerație se aliniază cu principiile mai largi ale designului incluziv și este deosebit de relevantă în mediile educaționale europene multilingve și multiculturale.

3.3. Întrebări de reflecție

1. Principii de design și selecția formatului

- Reflectați asupra modului în care obiectivele pedagogice influențează alegerea unui format digital (video, foto, ilustrație, animație, programare sau susținut de AI)?
- Ia în considerare caracteristicile elevului (nivel cognitiv, profil senzorial, stil de comunicare, interese) care ar trebui să ghideze selecția unei tehnologii specifice?
- Cum vă puteți asigura că formatul ales susține obiectivele de învățare, nu doar să adauge atractivitate vizuală?

2. Alinierea cu principiile poveștii sociale

- Cum pot poveștile sociale digitale să mențină fidelitatea principiilor fundamentale ale scrierii poveștilor sociale (claritate, percepție a perspectivei, limbaj structurat)?
- În ce moduri ar putea elementele multimedia să întărească înțelegerea și în ce moduri ar putea crea distragere?
- Cum poți evalua dacă o adaptare digitală păstrează în continuare integritatea educațională a metodei originale?

3. Personalizare, accesibilitate și incluziune

- Cum pot instrumentele digitale să îmbunătățească individualizarea, menținând în același timp structura și predictibilitatea?
- Ce strategii pot fi folosite pentru a asigura accesibilitatea copiilor cu nevoi senzoriale sau de comunicare diferite?
- Ce considerente etice ar trebui luate în considerare atunci când se folosesc fotografii personale, avataruri sau materiale generate de AI?
- Cum poate colaborarea cu familiile să sprijine designul poveștii adecvat cultural și contextual?

4. Interactivitate și implicare

- Când susține interactivitatea învățarea (de exemplu, atenție, motivație, practică a abilităților) și când ar putea crește această încărcătură cognitivă?
- Cum pot elementele cauză-efect din platformele bazate pe codare să sprijine înțelegerea secvențelor sociale?
- Cum ai echilibra caracteristicile de implicare cu simplitatea și claritatea?

5. Selecția uneltelor și implementarea practică

- Ce criterii ar trebui să ghideze alegerea unei platforme sau software specifice?
- Cum pot educatorii cu experiență tehnică limitată să dezvolte treptat competența în crearea de povești digitale?
- Ce provocări practice pot apărea în timpul implementării în educația timpurie sau în medii incluzive?

6. Evaluare și reflecție critică

- Utilizarea tehnologiei îmbunătățește automat eficiența unei povești sociale? De ce sau de ce nu?
- Cum ai evalua impactul unei povești sociale digitale asupra învățării socio-emoționale a unui copil?
- Ce indicatori (comportamentali, emoționali, bazați pe implicare) ar putea fi folosiți pentru a evalua eficacitatea în practică?

În timp ce Capitolul 3 se concentrează pe aspectele de design și tehnologice ale Poveștilor Sociale Digitale, următorul capitol analizează modul în care aceste povești pot fi integrate în practica de zi cu zi din clasă.

CAPITOLUL 4

PREZENTAREA POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE ÎN CLASĂ

Prezentare generală a capitolului

Acest capitol se concentrează pe integrarea practică a Poveștilor Sociale Digitale (PSD) în practica educațională de zi cu zi. În timp ce capitolele anterioare au introdus fundamentele teoretice ale Social Stories și principiile designului digital, acest capitol abordează modul în care educatorii pot folosi eficient PSD în rutina de clasă și în mediile de învățare incluzive.

PSD sunt cele mai eficiente atunci când sunt integrate în contexte autentice și legate de obiective clar definite de învățare socio-emoțională. Capitolul prezintă astfel strategii pentru selectarea subiectelor potrivite bazate pe nevoile de dezvoltare și socio-emoționale ale copiilor cu TSA. De asemenea, explorează importanța colaborării cu părinții și îngrijitorii, ale căror perspective pot susține relevanța și consistența intervențiilor în mediul de acasă și școală.

În plus, capitolul discută abordări practice pentru integrarea Poveștilor Sociale Digitale în rutina zilnică din clasă. În loc să fie folosite ca activități izolate, PSD poate funcționa ca parte a unei strategii pedagogice mai largi care susține predictibilitatea, comunicarea și reglarea emoțională. Prin exemple, ghiduri practice și sugestii reflexive, educatorii sunt încurajați să ia în considerare cum Poveștile Sociale Digitale pot deveni un element sustenabil al practicii de predare incluzivă.

Obiectivele capitolului

După finalizarea acestui capitol, cititorii vor putea:

- Identificați subiectele potrivite pentru Poveștile Sociale Digitale, bazate pe nevoile de învățare socio-emoționale ale copiilor.
- Recunoaște situațiile în care Poveștile Sociale Digitale pot susține eficient comportamentul și înțelegerea socială.

- Înțelegeți valoarea colaborării cu părinții și îngrijitorii atunci când proiectați și implementați Povești Sociale Digitale.
- Integrează Poveștile Sociale Digitale în rutinele zilnice ale clasei și în strategiile de predare incluzive.
- Reflectați asupra modului în care Poveștile Sociale Digitale pot susține participarea, comunicarea și reglarea emoțională la copiii cu TSA.

Principii cheie pentru utilizarea poveștilor sociale digitale în mediile educaționale

Utilizarea eficientă a Poveștilor Sociale Digitale în mediile educaționale este ghidată de câteva principii pedagogice fundamentale:

- **Claritatea scopului** – Fiecare poveste ar trebui să abordeze un obiectiv social-emoțional clar definit.
- **Conexiunea cu contexte reale** – Poveștile ar trebui să reflecte situațiile care apar în experiența cotidiană a copilului din clasă.
- **Simplitatea designului** – Elementele vizuale și narative trebuie să rămână clare, previzibile și minim deranjante.
- **Integrarea în rutina clasei** – Poveștile Sociale Digitale sunt cele mai eficiente atunci când sunt folosite ca instrumente pregătitoare sau de sprijin în activitățile cotidiene.
- **Consecvență și repetiție** – Expunerea repetată ajută copiii să internalizeze semnificația socială prezentată în poveste.
- **Reflecție și adaptare** – Profesorii ar trebui să monitorizeze reacția copilului și să adapteze povestea atunci când este necesar.

4.1 Selectarea subiectelor pe baza abilităților socio-emoționale țintă

Eficiența unei Povești Sociale Digitale depinde în mare măsură de alegerea unui subiect care reflectă experiențele reale și nevoile de dezvoltare ale copilului. Poveștile sociale ar trebui să abordeze situații care sunt semnificative, provocatoare sau confuze pentru copil, în special cele care implică interacțiune socială, tranziții sau reglare emoțională.

În clasele de clasă din copilăria timpurie, copiii cu TSA pot întâmpina dificultăți în interpretarea indiciilor sociale, anticiparea schimbărilor de rutină sau înțelegerea

perspectivelor altora. Poveștile Sociale Digitale pot ajuta la clarificarea așteptărilor și pot oferi îndrumări structurate pentru gestionarea acestor situații.

Când aleg un subiect, educatorii ar trebui mai întâi să identifice abilitatea **socio-emoțională țintă** pe care doresc să o susțină. Aceasta poate include:

- Așteptând rândul în timpul activităților de grup
- Cerând ajutor când este nevoie
- Înțelegerea rutinelor din clasă
- Participarea la jocul cooperativ
- gestionarea tranzițiilor între activități
- Recunoașterea și exprimarea emoțiilor în mod adecvat

Observațiile comportamentului copiilor în situațiile zilnice din clasă pot oferi perspective valoroase asupra subiectelor care pot fi cele mai benefice. Profesorii pot lua în considerare și situațiile recurente care generează stres, confuzie sau frustrare pentru un copil.

Un subiect eficient ar trebui să îndeplinească mai multe criterii:

- Reflectă o situație reală și frecventă
- se concentrează pe un singur obiectiv social sau comportamental clar
- Este relevant pentru mediul zilnic al copilului
- Oferă oportunități pentru modelare comportamentală pozitivă

Prin selectarea atentă a subiectelor care sunt atât semnificative, cât și realizabile, educatorii pot asigura că Poveștile Sociale Digitale susțin învățarea treptată și dezvoltarea abilităților.

Tabelul următor prezintă exemple de situații frecvente din clasă în mediile de copilărie timpurie și posibile subiecte de Poveste Socială Digitală pe care profesorii le pot dezvolta pentru a sprijini dezvoltarea socio-emoțională a copiilor. Identificarea subiectelor potrivite pentru Poveștile Sociale Digitale este un pas esențial în sprijinirea dezvoltării socio-emoționale a copiilor. În mediile educaționale timpurii, poveștile sociale sunt adesea folosite pentru a aborda situații recurente din clasă care pot fi dificile pentru copiii cu TSA.

Tabelul 4.1. Exemple de subiecte de povești sociale digitale în medii educaționale pentru copii timpurii

Situația sălii de clasă	Țintă a abilităților sociale	Exemplu de subiect de poveste socială	Elemente digitale posibile
Tranziția activități	între Cum să faci față schimbării	"Când vine timpul să fac curat și să începem o activitate nouă"	și animație, cronometru vizual
Așteptarea în timpul activităților de grup	Autoreglare	"Aștept rândul meu în timpul cercului"	narațiune, ilustrații simple
Alăturarea jocului între egali	Inițiere socială	"Cum pot să mă alătur jocului prietenilor mei"	Poveste bazată pe fotografie
Partajarea materialelor	Cooperare	"Împărțășind jucării cu prietenii"	Imagini interactive
Gestionarea zgomotului	Reglarea senzorială	"Ce pot face când e gălăgie în clasă"	Indicii audio
Cerând ajutor	Abilități comunicare	de "Cum pot să-i cer ajutorul profesorului"	Narațiune vocală
Pierderea unui meci	Reglarea emoțională	"E în regulă să nu câștigi fiecare meci"	emoții animate
Respectând regulile clasei	Înțelegerea așteptărilor	"Regulile clasei noastre ajută pe toată lumea să învețe"	Simboluri vizuale

4.1.1 Ghid pas cu pas: Crearea unei povești sociale digitale

Proiectarea unei Povești Sociale Digitale eficiente necesită o planificare atentă care să țină cont de profilul de dezvoltare al copilului, contextul social și obiectivele educaționale ale poveștii. Următorul ghid pas cu pas oferă profesorilor un cadru practic pentru crearea de Povești Sociale Digitale clare, susținătoare și cu o semnificație pedagogică.

Pasul 1: Identifică situația socială

Primul pas este să identifici o situație socială specifică care poate fi dificilă pentru copil. Această situație ar trebui să fie legată de experiențele zilnice ale copilului în clasă sau în mediul școlar.

Exemple de situații comune includ:

- așteptând rândul cuiva
- Alăturarea jocului între egali
- Gestionarea tranzițiilor între activități
- Cerând ajutor
- Urmarea rutinei din clasă

Definirea clară a situației ajută la asigurarea faptului că povestea răspunde unei nevoi reale și semnificative de învățare.

Pasul 2: Definește scopul de învățare

După identificarea situației, profesorii ar trebui să determine abilitatea socio-emoțională țintă pe care povestea își propune să o susțină.

Scopul de învățare ar trebui să fie:

- specific
- Observabil
- relevantă pentru funcționarea zilnică a copilului

De exemplu:

În loc de un obiectiv general precum *"îmbunătățirea abilităților sociale"*, scopul poate fi definit astfel:

"Copilul va aștepta rândul său în timpul activităților de grup."

Obiectivele clare de învățare ajută la ghidarea atât a designului poveștii, cât și a evaluării eficacității acesteia.

Pasul 3: Adună informații relevante

Înainte de a crea povestea, este util să aduni informații despre situație și despre experiențele copilului.

Profesorii pot lua în considerare:

- când situația apare de obicei
- Cine este implicat
- Ce se întâmplă de obicei
- Ce găsește copilul dificil
- Ce strategii ar putea sprijini copilul

Acest pas asigură că povestea reflectă situații autentice din clasă și se aliniază nevoilor individuale ale copilului.

Pasul 4: Scrie povestea socială

Următorul pas este să scrii narațiunea folosind un limbaj clar, simplu și susținător.

Urmând principiile Poveștilor Sociale, textul ar trebui să includă:

- propoziții descriptive care explică situația
- propoziții de perspectivă care descriu cum se pot simți alții
- propoziții directive care sugerează posibile răspunsuri
- Sentințe de control care susțin autoreglarea

Tonul poveștii ar trebui să fie calm, liniștitor și respectuos.

De exemplu:

"Uneori, în timpul cercului, mulți copii vor să vorbească. Învățătoarea mea alege câte un copil pe rând. Pot să-mi aștept rândul. Când aștept, toată lumea poate asculta și să-și împărtășească ideile."

Pasul 5: Adaugă elemente digitale

Poveștile Sociale Digitale pot fi îmbunătățite prin includerea elementelor multimedia care susțin înțelegerea și implicarea.

Elemente digitale posibile includ:

- fotografii ale mediilor reale ale sălii de clasă
- Ilustrații simple
- Narațiune vocală
- Animații
- Elemente interactive

Aceste elemente pot face povestea mai captivantă și accesibilă, în special pentru copiii care beneficiază de sprijin vizual și învățare multimodală.

Pasul 6: Prezintă povestea copilului

Povestea ar trebui prezentată într-un mediu de învățare calm și susținător.

Profesorii pot:

- Citiți povestea împreună cu copilul
- discută evenimentele descrise în poveste
- Pune întrebări simple și reflexive
- Permiteți copilului să exploreze elementele digitale

În această etapă, scopul este de a sprijini înțelegerea și familiaritatea cu situația, în loc să se aștepte la o schimbare imediată de comportament.

Pasul 7: Folosește povestea în situații reale

După introducerea poveștii, profesorii ar trebui să ofere copilului oportunități de a aplica strategiile descrise în poveste.

Aceasta poate include:

- amintindu-i copilului povestea înainte ca situația să apară
- referindu-se la elemente vizuale din poveste
- Încurajarea copilului să încerce strategiile sugerate

Expunerea repetată la povești ajută la consolidarea legăturii dintre narațiune și experiențele reale.

Pasul 8: Observă și reflectă

În final, profesorii ar trebui să observe comportamentul copilului și să reflecteze dacă povestea susține scopul de învățare dorit.

Profesorii pot lua în considerare:

- A înțeles copilul situația mai bine?
- A încercat copilul comportamentul țintă?
- Povestea are nevoie de ajustări?

Pe baza acestor observații, Povestea Socială Digitală poate fi revizuită sau extinsă.

4.2 Implicarea părinților și îngrijitorilor

Colaborarea cu părinții și îngrijitorii poate spori semnificativ eficiența Poveștilor Sociale Digitale. Familiile au adesea perspective valoroase asupra stilului de comunicare al copilului, a răspunsurilor emoționale și a rutinei zilnice în afara clasei. Includerea acestor perspective permite educatorilor să creeze povești mai personalizate și cu o semnificație contextuală.

Părinții pot contribui în mai multe moduri:

- Furnizarea de informații despre situațiile care sunt dificile acasă
- sugerând limbaj familiar sau expresii folosite de copil
- Împărtășirea fotografiilor sau videoclipurilor care pot fi integrate în povești
- consolidarea poveștii acasă prin vizionări și discuții repetate

Consistența dintre mediul de acasă și cel școlar este deosebit de importantă pentru copiii cu TSA. Când o Poveste Socială Digitală este folosită atât în clasă, cât și acasă, copilul primește expunere repetată la aceleași așteptări narative și comportamentale. Această repetiție poate întări înțelegerea și susține generalizarea abilităților învățate în contexte diferite.

Comunicarea dintre educatori și părinți poate lua forme diferite, inclusiv întâlniri scurte, platforme digitale de comunicare sau jurnale de învățare partajate. Scopul nu este transferarea responsabilității către familii, ci crearea unui parteneriat colaborativ care să susțină dezvoltarea socială și emoțională a copilului.

Prin implicarea părinților și îngrijitorilor în acest proces, Poveștile Sociale Digitale devin parte a unui sistem de sprijin mai larg care înconjoară copilul.

4.3 Integrarea poveștilor sociale digitale în practica zilnică

Pentru ca Poveștile Sociale Digitale să fie eficiente, ele ar trebui integrate natural în rutina clasei, nu folosite doar ca intervenții ocazionale. Utilizarea constantă le permite copiilor să se familiarizeze cu structura poveștii și să aplice strategiile prezentate în narațiune în situații reale.

Educatorii pot introduce Povești Sociale Digitale în diferite momente ale zilei de școală, de exemplu:

- înainte să apară o situație dificilă (de exemplu, înainte de activități de grup sau tranziții)
- În timpul perioadei de învățare structurată, ca parte a activităților de învățare socio-emoțională
- După un eveniment, pentru a reflecta asupra a ceea ce s-a întâmplat și a discuta răspunsurile potrivite

Sesiunile scurte și concentrate de vizionare sunt de obicei cele mai eficiente, în special pentru copiii mici. Povestea poate fi prezentată pe o tabletă, o tablă interactivă sau un computer, în funcție de resursele disponibile. Educatorii pot însoți povestea cu explicații scurte sau sugestii pentru a sprijini înțelegerea.

Pe lângă vizionarea poveștii, profesorii pot întări mesajul cheie prin interacțiunile cotidiene. De exemplu, când apare situația relevantă, profesorul îi poate reaminti copilului strategia prezentată în poveste. În timp, stimulările pentru adulți ar trebui să scadă treptat pentru a încuraja utilizarea independentă a comportamentului învățat.

Integrarea cu succes a Poveștilor Sociale Digitale include adesea:

- Repetiția în mai multe contexte
- Limbaj consecvent și indicii vizuale
- Întărirea comportamentului pozitiv
- Oportunități pentru copii de a exersa abilitatea țintă

Când sunt folosite consecvent, Poveștile Sociale Digitale pot deveni un element natural și de susținere al rutinei din clasă, promovând incluziunea și bunăstarea emoțională.

Exemplu de caz: Folosirea unei povești sociale digitale pentru a susține schimbarea de rând

Într-o clasă de grădiniță, educatoarea a observat că un copil de cinci ani cu TSA a avut dificultăți în a-și aștepta rândul în timpul activităților de grup. În timpul cercului și în timpul jocurilor împărtășite, copilul încerca frecvent să vorbească în afara rândului sau devenea frustrat când un alt copil era ales primul.

Pentru a susține această situație, profesorul a dezvoltat o **Poveste Socială Digitală axată pe luarea rândurilor**. Povestea a inclus imagini simple cu copii așezați împreună, propoziții scurte care descriau rutina din clasă și indicii vizuale care ilustrau cum copiii așteaptă rândul lor. Narațiunea pune accent pe așteptarea calmă, ridicarea mâinii și vorbitul când era invitat.

Povestea Socială Digitală a fost prezentată pe o tabletă cu puțin timp înainte de ora cercului. Învățătoarea a discutat pe scurt mesajul cheie al poveștii și l-a încurajat pe copil să-și amintească strategia prezentată în narațiune.

În săptămânile următoare, povestea a fost folosită regulat înainte de activitățile de grup. Profesorul a consolidat strategia, amintindu-i copilului cu blândețe povestea atunci când apăreau situații de schimb. Treptat, copilul a început să aștepte mai mult înainte de a vorbi și a arătat o conștientizare crescută a regulilor de schimbare a turelor din clasă.

Acest exemplu ilustrează cum un PSD atent conceput poate ajuta copiii să înțeleagă așteptările sociale și să practice comportamente adecvate în rutina de zi cu zi din clasă. Tabelul următor și ciclul de integrare oferă exemple suplimentare și îndrumări practice pentru integrarea consecventă a PSD în practica didactică.

Tabelul 4.2. Exemple de subiecte și abilități țintă pentru povești sociale digitale

Situația sălii de clasă	Țintește abilitățile socio-emoționale	Posibilă concentrare pe poveste
Așteptarea în timpul activităților de grup	Schimbarea și răbdarea	"Pot să-mi aștept rândul."
Tranziția de la timpul de joacă la munca în clasă	Gestionarea tranzițiilor	"Când se termină joaca, mă mut la masă."

Situația sălii de clasă	Țintește abilitățile socio-emoționale	Posibilă concentrare pe poveste
Cerând ajutor	Comunicare și auto-advocacy	"Pot să-i cer ajutorul profesorului meu."
Împărtășirea jucăriilor cu colegii	Cooperare și interacțiune socială	"Putem împărți jucăriile când ne jucăm."
Participarea la activități de grup	Participare socială	"Pot să mă alătur prietenilor mei în joc."
Gestionarea frustrării	Reglarea emoțională	"Când mă simt supărat, pot să respir adânc."
Urmând rutina de clasă	Înțelegerea așteptărilor	"Aceasta este rutina noastră de dimineață."
Colaborarea cu un partener	Colaborare	"Putem lucra împreună."

Aceste exemple ilustrează modul în care Poveștile Sociale Digitale pot aborda o gamă largă de obiective de învățare socio-emoțională întâlnite frecvent în clasele de clasă a copilăriei timpurii.

Sfat pentru profesor

Introduceți Povestea Socială Digitală puțin înainte de situația pe care o descrie. Acest lucru îi ajută pe copii să conecteze narațiunea cu experiențele reale și crește probabilitatea ca strategia să fie aplicată în practică.

4.3.1. Modelul de implementare PSD în clasă

O abordare structurată pentru introducerea poveștilor sociale digitale în medii educaționale

Utilizarea eficientă a Poveștilor Sociale Digitale (PSD) în mediile educaționale necesită un proces structurat care să ajute profesorii să conecteze nevoile copilului, situația socială și intervenția pedagogică. Pentru a sprijini profesorii în introducerea sistematică a PSD în practica din clasă, este propus următorul Model de Implementare PSD în Clasă. Acest model conturează o succesiune de pași practici care îi ghidează pe profesori de la identificarea nevoii de învățare socio-emoțională până la monitorizarea schimbărilor comportamentale și rafinarea intervenției. Modelul pune accent pe predarea reflexivă, observația continuă și adaptarea la profilul individual al copilului.

Modelul de implementare PSD pentru sălile de clasă

1. Identifică comportamentul sau abilitatea țintă

2. Definește contextul social
3. Proiectează povestea socială digitală
4. Prezintă povestea copilului
5. Exersează prin interacțiune ghidată
6. Observă schimbarea comportamentală
7. Ajustează și rafinează povestea

Acest proces ciclic asigură că Poveștile Sociale Digitale nu sunt folosite ca activități izolate, ci ca parte a unei strategii de predare receptivă și reflexivă.

4.3.2. Modelul de implementare pas cu pas al sălii de clasă PSD

1. Identificarea comportamentului sau abilității țintă

Primul pas este să identifici un comportament sau o abilitate socio-emoțională specifică pe care copilul trebuie să o dezvolte. Acest comportament ar trebui să fie observabil, semnificativ în mediul de zi cu zi al copilului și legat de situațiile care apar frecvent în clasă.

Exemple pot include:

- Așteptând rândul în timpul activităților de grup
- Cerând ajutor în mod corespunzător
- Alăturarea jocului între egali
- Gestionarea tranzițiilor între activități
- gestionarea frustrării în timpul sarcinilor dificile

Identificarea clară a comportamentului țintă ajută la asigurarea faptului că Povestea Socială Digitală este concentrată și relevantă. Profesorii ar trebui, de asemenea, să ia în considerare posibilele cauze subiacente ale comportamentului, cum ar fi neînțelegerea socială, supraîncărcarea senzorială, anxietatea sau dificultățile de funcționare executivă.

2. Definirea contextului social

Odată ce comportamentul țintă a fost identificat, următorul pas este analizarea contextului social în care are loc acest comportament.

Profesorii ar trebui să ia în considerare întrebări precum:

- Când apare situația?
- Unde are loc?
- Cine este implicat?

- Ce așteptări există în această situație?
- Ce dificultăți experimentează copilul?

Înțelegerea contextului ajută la asigurarea faptului că Povestea Socială Digitală reflectă situații reale care sunt familiare și semnificative pentru copil. Acest pas susține, de asemenea, alinierea poveștii cu experiențele zilnice ale copilului din clasă.

3. Proiectarea poveștii sociale digitale

Pe baza comportamentului identificat și a contextului social, profesorul dezvoltă Povestea Socială Digitală. În această etapă, povestea ar trebui să includă:

- o descriere clară a situației
- Perspectivele altor persoane implicate
- Strategii posibile pe care copilul le poate folosi
- Limbaj susținător și liniștitor

Elementele digitale pot include:

- fotografii sau ilustrații
- Animații simple
- Narațiune vocală
- Elemente interactive

Când proiectezi povestea, este important să menții claritatea, simplitatea și predictibilitatea, asigurându-te că povestea rămâne accesibilă și susținătoare emoțional pentru copil.

4. Introducerea poveștii copilului

După ce povestea a fost creată, aceasta ar trebui prezentată copilului într-un mediu calm și susținător. Introducerea poate include:

- citind sau urmărind povestea împreună
- discutând situația descrisă în poveste
- Răspunsul la întrebările copilului
- încurajând copilul să povestească în legătură cu propriile experiențe

În această etapă, scopul nu este de a cere o schimbare imediată a comportamentului, ci de a sprijini înțelegerea situației sociale și a așteptărilor.

5. Practică prin interacțiune ghidată

După introducerea poveștii, profesorul ar trebui să ofere copilului oportunități de a exersa comportamentul țintă în situații reale sau simulate. Practica ghidată poate include:

- Activități de joc de rol
- Situații structurate în clasă
- Modelare de către profesor sau colegi
- Prompturi verbale sau memento-uri vizuale

Acest pas ajută la reducerea distanței dintre înțelegerea narativă a situației și aplicarea în viața reală a comportamentului.

6. Observarea schimbărilor comportamentale

Observația joacă un rol cheie în evaluarea eficacității Poveștii Sociale Digitale. Profesorii ar trebui să monitorizeze:

- dacă copilul încearcă comportamentul țintă
- cât de frecvent apare acest comportament
- Indiferent dacă copilul are nevoie de sugestii sau sprijin
- Cum reacționează copilul emoțional în această situație

Notele scurte de observație sau listele de verificare pot ajuta la documentarea progresului comportamental în timp.

7. Ajustarea și rafinarea poveștii

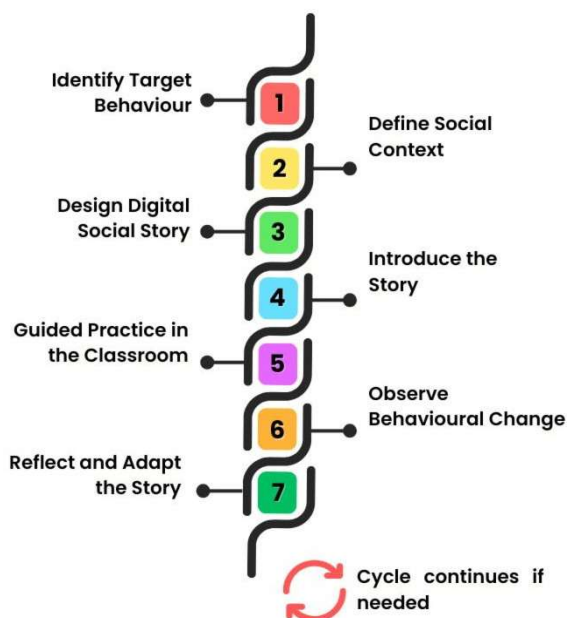
Poveștile Sociale Digitale ar trebui tratate ca instrumente flexibile de învățare care evoluează în funcție de nevoile copilului. Dacă povestea nu duce la schimbarea așteptată, profesorii pot lua în considerare:

- Simplificarea poveștii
- adăugarea suporturilor vizuale
- Clarificarea așteptărilor sociale
- Ajustarea contextului poveștii
- Creșterea oportunităților pentru practica ghidată

Acest pas final întărește natura reflexivă a modelului și susține îmbunătățirea pedagogică continuă.

Figura 4.1.

Ciclul de implementare PSD în clasă



Ciclul de Implementare în Clasă PSD ilustrează un proces structurat de integrare a Poveștilor Sociale Digitale în practica din clasă. În loc să trateze poveștile sociale ca activități izolate, acest model pune accent pe o abordare ciclică și reflexivă care susține ajustarea continuă la nevoile copilului și la contextul clasei.

Ciclul începe cu identificarea unui comportament țintă specific sau a unei abilități socio-emoționale pe care profesorul intenționează să o susțină.

Acest comportament ar trebui să fie clar observabil și legat de situațiile care apar în mod regulat în mediul educațional.

Următoarea etapă implică definirea contextului social, inclusiv contextul, participanții și așteptările prezente în situație. Înțelegerea contextului ajută la asigurarea faptului că povestea socială digitală reflectă cu acuratețe experiențele reale pe care copilul le întâlnește în clasă. Pe baza acestei analize, profesorul continuă să proiecteze povestea socială digitală, încorporând descrieri clare ale situației, perspectivele altora și posibilele strategii pe care copilul le-ar putea folosi.

Elemente digitale precum imaginile, narațiunea și animațiile simple pot spori implicarea și înțelegerea. Odată creată, povestea este introdusă copilului într-un mediu calm și de susținere, adesea prin lectură comună sau vizionare cu profesorul. Această etapă se concentrează pe construirea înțelegerii, nu pe așteptarea imediată a schimbării comportamentale.

După introducere, copilul participă la exerciții ghidate în cadrul activităților din clasă, unde profesorul oferă oportunități de a aplica strategiile prezentate în poveste. Jocurile de rol, modelajul și memento-urile vizuale pot susține copilul în această etapă. Profesorul observă apoi schimbările comportamentale, documentând dacă comportamentul țintă apare, cât de des apare și dacă copilul are nevoie de indicații sau sprijin suplimentar.

Figura 4.2

Model de implementare a Poveștilor Sociale Digitale în Sala de Clasă



În final, profesorul se angajează în reflecție și adaptare, revizuind povestea digitală sau strategia de implementare dacă este necesar. Această etapă de reflexie întărește natura ciclică a modelului și asigură că Poveștile Sociale Digitale rămân receptive la nevoile de dezvoltare ale copilului. Urmând acest ciclu structurat, educatorii pot integra Poveștile Sociale Digitale în practica zilnică din clasă într-un mod intenționat și reflexiv, susținând dezvoltarea socio-emoțională și participarea incluzivă a copiilor cu tulburare de spectru autist.

4.3.3. Scenarii practice pentru clasă

Pentru a-i ajuta pe profesori să înțeleagă cum pot fi folosite Poveștile Sociale Digitale în contexte educaționale reale, următoarele scenarii din clasă ilustrează situații tipice care pot apărea în mediile timpurii ale copilăriei. Aceste exemple demonstrează cum educatorii pot folosi Poveștile Sociale Digitale pentru a sprijini dezvoltarea socio-emoțională a copiilor cu tulburare de spectru autist (TSA). Scenariile sunt concepute ca exemple practice, nu ca proceduri fixe. Profesorii sunt încurajați să adapteze aceste strategii în funcție de nevoile individuale ale copilului, mediului din clasă și obiectivelor specifice de învățare socială.

Scenariul 1 – Așteptarea turei

Situație

În timpul cercului, copiii sunt încurajați să vorbească pe rând. Un copil cu TSA îi întrerupe frecvent pe ceilalți și devine frustrat când i se cere să aștepte.

Strategia profesorilor

1. Profesorul dezvoltă o scurtă Poveste Socială Digitală intitulată *"Aștept Rândul Meu"*.
2. Povestea explică faptul că, în timpul cercului, fiecare copil are ocazia să vorbească în timp ce ceilalți ascultă.
3. Elementele vizuale ilustrează copiii ridicând mâinile și așteptând.
4. Învățătoarea revizuieste povestea împreună cu copilul înainte de începerea activității.
5. În timpul activității, profesorul îi amintește cu blândețe copilului strategia prezentată în poveste și întărește comportamentul de așteptare reușit.

Scenariul 2 – Alăturarea jocului între egali

Situație

În timpul activităților de joc liber, un copil cu TSA tinde să-și observe colegii, dar rareori se alătură jocurilor lor. Când copilul încearcă să participe, uneori apar neînțelegeri.

Strategia profesorilor

1. Profesorul creează o Poveste Socială Digitală intitulată *"Cum pot să mă alătur jocului prietenilor mei."*
2. Povestea descrie strategii simple, cum ar fi să întrebi "Pot să joc cu tine?" sau să aștepți o tură.

3. Povestea include poze cu copii care împart jucării și se joacă împreună.
4. Profesorul revizuieste povestea înainte ca jocul liber să înceapă.
5. În timpul jocului, învățătoarea încurajează copilul să încerce expresiile sau acțiunile descrise în poveste.

Scenariul 3 – Să faci față tranzițiilor între activități

Situație

Un copil cu TSA se supără când activitățile din clasă se schimbă brusc, de exemplu când vine momentul să se oprească din joc și să înceapă o sarcină structurată de învățare.

Strategia profesorilor

1. Profesorul pregătește o Poveste Socială Digitală intitulată *"Când este timpul să schimbăm activitățile."*
2. Povestea explică faptul că activitățile se schimbă uneori în timpul zilei de școală.
3. Suporturile vizuale ilustrează strângerea jucăriilor și trecerea la următoarea activitate.
4. Profesorul revizuieste povestea cu puțin timp înainte de perioada tranziției.
5. Profesorul întărește rutina folosind aceleași indicii vizuale prezentate în poveste.

Aceste scenarii ilustrează modul în care Poveștile Sociale Digitale pot sprijini înțelegerea situațiilor cotidiene din clasă de către copii și pot ajuta profesorii să traducă principiile teoretice în strategii practice de predare.

4.3.4. Lista rapidă de verificare pentru profesori

Este eficientă povestea mea socială digitală?

Profesorii pot folosi următoarea listă de verificare pentru a evalua dacă o Poveste Socială Digitală este clară, susținătoare și potrivită nevoilor copilului. Lista de verificare poate fi folosită în timpul dezvoltării poveștii sau după implementarea în clasă.

1. Claritatea situației

- ☐ Povestea descrie o situație specifică și realistă.
- ☐ Contextul situației (unde și când se întâmplă) este explicat clar.
- ☐ Personajele implicate în situație sunt ușor de recunoscut pentru copil.

2. Alinierea cu nevoile copilului

☐ Povestea abordează o dificultate reală sau o nevoie de învățare experimentată de copil.

☐ Limbajul folosit în poveste corespunde nivelului de dezvoltare al copilului.

☐ Povestea ia în considerare interesele și experiențele copilului.

3. Structura poveștii sociale

☐ Povestea include propoziții descriptive care explică ce se întâmplă.

☐ Povestea include propoziții de perspectivă care descriu cum se pot simți alții.

☐ Povestea include îndrumări de susținere privind posibilele răspunsuri.

☐ Tonul poveștii este pozitiv, respectuos și liniștitor.

4. Utilizarea elementelor digitale

☐ Elementele vizuale (fotografii, ilustrații sau animații) ajută la clarificarea situației.

☐ Elementele digitale sunt simple și nu copleșitoare vizual.

☐ Audio sau narațiune susțin înțelegerea copilului atunci când este potrivit.

☐ Formatul digital este ușor de navigat pentru copil.

5. Implementarea în clasă

☐ Povestea a fost introdusă într-un mediu calm și susținător.

☐ Învățătoarea a discutat povestea cu copilul.

☐ Copilul a avut ocazia să exerseze comportamentul în situații reale.

6. Observație și reflecție

☐ Învățătoarea a observat reacțiile copilului după ce a folosit povestea.

☐ Învățătoarea a analizat dacă povestea l-a ajutat pe copil să înțeleagă mai bine situația.

☐ Povestea poate fi adaptată sau îmbunătățită dacă este nevoie.

Această listă de verificare sprijină profesorii în reflecția asupra calității și eficacității Poveștilor Sociale Digitale. Prin revizuirea clarității narațiunii, a relevanței pentru nevoile copilului, a utilizării elementelor multimedia și a procesului de implementare, profesorii pot asigura că Poveștile Sociale Digitale rămân instrumente semnificative și receptive pentru susținerea dezvoltării socio-emoționale în medii de clasă incluzive.

4.4. Întrebări de reflecție

1. Selectarea subiectelor adecvate

- Reflectați asupra situațiilor din clasă în care copiii pot experimenta confuzie, frustrare sau dificultăți în timpul interacțiunilor sociale. Care dintre aceste situații ar putea fi subiecte potrivite pentru o Poveste Socială Digitală?
- Gândește-te cum identifice de obicei abilitățile socio-emoționale care necesită sprijin în clasă. Cum ar putea aceste observații să ghideze alegerea unui subiect pentru o Poveste Socială Digitală?
- Gândește-te la importanța de a te concentra pe un singur obiectiv comportamental. Cum ar putea influența restrângerea focalizării unei povești înțelegerea și învățarea copiilor?

2. Înțelegerea contextului din clasă

- Reflectează asupra rutinei zilnice din clasa ta. Ce momente ale zilei pot fi deosebit de dificile pentru copiii care au nevoie de sprijin suplimentar în înțelegerea așteptărilor sociale?
- Luați în considerare modul în care structura clasei, tranzițiile sau activitățile de grup influențează comportamentul și răspunsurile emoționale ale copiilor. În ce moduri ar putea Poveștile Sociale Digitale să ajute copiii să anticipeze și să navigheze aceste situații?
- Gândiți-vă cum sprijinurile vizuale și narrative ar putea contribui la crearea unui mediu de învățare mai previzibil și mai sigur pentru copiii cu TSA.

3. Colaborarea cu părinții și îngrijitorii

- Reflectați asupra potențialului rol al părinților și îngrijitorilor în dezvoltarea Poveștilor Sociale Digitale. Cum ar putea perspectivele lor să îmbogățească designul și relevanța unei povești?
- Gândește-te cum informațiile din familii despre rutine, interese sau stiluri de comunicare pot influența personalizarea unei povești.
- Gândește-te cum colaborarea cu familiile ar putea susține consistența dintre mediul de acasă și cel școlar. În ce moduri ar putea această consecvență să întărească înțelegerea și utilizarea abilităților socio-emoționale de către copii?

4. Integrarea în practica zilnică din clasă

- În ce momente ale zilei de școală ar putea fi introduse cel mai eficient Digital Social Stories (de exemplu, înainte de activități, în timpul tranzițiilor sau după evenimente)?

- Cum pot educatorii să integreze Poveștile Sociale Digitale în rutinele existente din clasă fără a perturba fluxul activităților de învățare?
- Ce strategii pot folosi profesorii pentru a reduce treptat provocările și a încuraja aplicarea independentă a strategiilor prezentate în poveste?

5. Sprijinirea învățării socio-emoționale

- Cum pot Poveștile Sociale Digitale să ajute copiii să înțeleagă așteptările sociale, emoțiile și răspunsurile adecvate în interacțiunile cotidiene?
- În ce moduri pot repetiția și consistența să susțină internalizarea comportamentelor prezentate în poveste?
- Cum ar putea profesorii să întărească mesajele unei Povești Sociale Digitale prin interacțiunile zilnice din clasă?

6. Monitorizarea și reflecția asupra practicii

- Reflectați asupra modului în care observați și interpretați de obicei schimbările în comportamentul copiilor în timpul activităților din clasă. Cum ar putea aceste observații să informeze evaluarea unei Povești Sociale Digitale?
- Gândește-te ce tipuri de schimbări în participare, răspunsuri emoționale sau independență ar putea sugera că o poveste susține dezvoltarea copilului.
- Gândește-te cum educatorii ar putea adapta sau redesena o Poveste Socială Digitală atunci când nu pare să producă rezultatele așteptate.
- Reflectați asupra modului în care reflecția și observația continuă pot susține îmbunătățirea continuă a strategiilor de predare care implică Povești Sociale Digitale.

CAPITOLUL 5

EVALUAREA EFICACITĂȚII POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE

Prezentare generală a capitolului

Poveștile sociale digitale sunt tot mai folosite ca sprijin structurat, mediat de tehnologie, pentru copiii cu tulburare de spectru autist (TSA). Ele combină predictibilitatea narativă cu elemente multimedia controlate, permițând personalizarea, accesul repetat și monitorizarea sistematică a rezultatelor. Spre deosebire de poveștile tipărite, formatele digitale permit adaptarea flexibilă, integrarea suporturilor audio-vizuale și colectarea structurată a datelor pentru evaluarea impactului.

Totuși, tehnologia singură nu garantează eficiența. Impactul poveștilor sociale digitale depinde de alinierea lor cu obiective clare, calitatea narațiunii, fidelitatea implementării și sensibilitatea față de profilul de dezvoltare și senzorial al copilului. Prin urmare, evaluarea trebuie să depășească impresiile subiective și să includă observație structurată, comparație de bază și analiză reflexivă.

Acest capitol prezintă un cadru multidimensional pentru evaluarea poveștilor sociale digitale, concentrându-se pe:

- implicare și utilizabilitate,
- înțelegere și dezvoltare a abilităților,
- Rezultate comportamentale și emoționale,
- fidelitatea implementării,
- utilizabilitate și accesibilitate,
- Observație structurată și instrumente de evaluare între colegi.

Capitolul introduce, de asemenea, instrumente practice dezvoltate în cadrul proiectului EARLY ASD pentru a sprijini evaluarea sistematică în mediile educaționale.

Obiectivele capitolelor

Până la finalul acestui capitol, cititorii vor putea:

1. Înțelege dimensiunile cheie ale eficacității în poveștile sociale digitale (implicare, înțelegere, rezultate comportamentale, fidelitate).
2. Aplică instrumente structurate pentru a evalua comportamentul de bază și impactul intervenției.
3. Evaluați funcționalitățile de utilizare și accesibilitate în raport cu profilul copilului.
4. Folosiți formulare de observație pentru a documenta rezultatele pe termen scurt și cele ulterioare.
5. Implicați-vă în evaluări reflexive bazate pe colegi pentru a îmbunătăți designul și implementarea poveștilor sociale digitale.
6. Luați decizii bazate pe date despre revizuirea, continuarea sau adaptarea unei povești sociale digitale.

5.1 Dimensiuni de eficacitate

Eficiența poveștilor sociale digitale este cel mai bine înțeleasă printr-o lentilă multidimensională care ia în considerare implicarea, înțelegerea, rezultatele comportamentale și calitatea implementării, bazată pe dovezi empirice (Camilleri, Maras, & Brosnan, 2022).

Din perspectiva implicării și accesibilității, poveștile sociale digitale se aliniază bine cu profilurile cognitive și senzoriale comune asociate cu TSA. Secvențierea vizuală, aranjamentul consistent și ritmul ajustabil reduc incertitudinea și susțin înțelegerea anticipatorie. Elementele multimedia, precum imaginile, narațiunea și interactivitatea limitată, pot spori atenția atunci când sunt direct legate de obiectivele instrucționale (Seker, 2016).

Cercetări ample bazate pe aplicații folosind platforma SOFA au constatat că copiii mai mici și cei cu abilități verbale mai puternice au raportat o plăcere și o înțelegere mai

ridicată, cu răspunsuri deosebit de pozitive în rândul femeilor autiste și a participanților cu diversitate de gen (Smith et al., 2023). Aceste constatări indică faptul că caracteristicile de design adaptiv sunt centrale pentru accesibilitate și că implicarea variază semnificativ între grupurile de utilizatori.

Înțelegerea și dobândirea abilităților constituie o a doua dimensiune cheie a eficienței. Platformele digitale permit repetiția structurată combinată cu răspunsuri active prin chestionare, sugestii și verificări de înțelegere (Nichols, Hupp, Jewell, & Zeigler, 2005). Datele pre- și post-intervenție arată că astfel de trăsături sunt asociate cu câștiguri măsurabile în înțelegerea așteptărilor sociale. Dovezile din cercetările anterioare bazate pe SOFA sugerează că copiii mai mari beneficiază în special de instrumentele de evaluare integrate, care promovează reflecția și întăresc învățarea prin feedback imediat (Smith et al., 2021). Acest lucru susține ideea că poveștile sociale digitale funcționează nu doar ca narațiuni explicative, ci și ca medii de învățare ghidată.

Rezultatele comportamentale și sociale oferă un sprijin puternic pentru impactul aplicat. Studiile experimentale cu un singur subiect și pe scară mică au documentat creșteri ale comportamentelor țintite în timpul intervențiilor de poveste socială digitală (Reynhout & Carter, 2007). De exemplu, un studiu pilot realizat în Emiratele Arabe Unite a raportat îmbunătățiri în comportamentele legate de clasă, cum ar fi ridicarea mâinilor și împărțirea jucăriilor, între doi elevi cu TSA în faza de intervenție (Safi et al., 2021). În mod similar, un studiu controlat randomizat care a implicat nouă copii a găsit îmbunătățiri semnificative ale comportamentului social, menținute la un follow-up de șase săptămâni (Swaggart et al., 2021). Studiile de teren indică, de asemenea, o anxietate redusă și o înțelegere mai bună a situației în timpul evenimentelor reale, când poveștile sociale digitale sunt folosite ca sprijin pregătitor (Camilleri, Maras, & Brosnan, 2024).

Fidelitatea implementării și competența practicienilor influențează substanțial rezultatele. Instrumentele digitale pot susține livrarea consecventă prin furnizarea de șabloane structurate și procese de dezvoltare ghidate (Qi, Barton, Collier, Lin și Montoya, 2018). Cercetările care au examinat experiențele educatorilor și părinților care au folosit povești sociale mediate digital au găsit o încredere mai mare și atitudini mai pozitive față de utilizarea lor, sugerând că aceste instrumente pot îmbunătăți calitatea livrării intervențiilor, precum și rezultatele elevilor (Swaggart et al., 1995; Karal & Wolfe, 2018).

Acest efect dual distinge poveștile sociale digitale de abordările tradiționale mai puțin structurate.

Tabelul 5.1. Dimensiuni ale eficacității

Dimensiune	Descriere	Indicatori cantitativi	Indicatori calitativi
Implicare și accesibilitate	Nivel de atenție și utilizabilitate	Durata implicării în poveste (minute); Numărul de sesiuni finalizate	Child și-a exprimat interesul; revenirea voluntară la poveste; Răspunsuri emoționale în timpul vizionării
Înțelegere și dobândirea abilităților	Înțelegerea conținutului social	Răspunsuri corecte la întrebările de înțelegere încorporate; Scoruri de cunoștințe pre-post	Explicația verbală a conținutului poveștii de către copil; Aplicarea spontană a vocabularului poveștii
Rezultate comportamentale și sociale	Schimbare observabilă a comportamentului	Frecvența comportamentului țintă înainte și după intervenție; Frecvența solicitărilor pentru adulți	Calitatea interacțiunii sociale; tonul emoțional al copilului; răspunsuri ale colegilor; Îngrijitorii raportează
Fidelitatea implementării	Consistența și calitatea livrării	Respectarea programului de implementare; Ratele de finalizare a listei de verificare	Reflecții educatorilor asupra provocărilor; adaptări contextuale observate; Feedback-ul familiei

Sursa: Auto-generat pe baza literaturii citate; indicatori calitativi adaptați după Camilleri, Maras & Brosnan (2022) și Kratochwill et al. (2013).

În ciuda acestor beneficii, provocările de design și acces persistă. Conținutul prost structurat, animația excesivă sau limbajul neclar pot copleși utilizatorii și pot reduce eficiența. În plus, accesul limitat la dispozitive și instruirea insuficientă pentru îngrijitori și educatori continuă să restricționeze adoptarea pe scară largă (Safi et al., 2021). Aceste constrângeri evidențiază necesitatea unor standarde clare de design, dezvoltare profesională și acces echitabil.

Per ansamblu, dovezile actuale sugerează că poveștile sociale digitale reprezintă un sprijin robust și flexibil pentru copiii cu TSA atunci când sunt atent concepute, individualizate și implementate cu fidelitate. Eficiența lor nu derivă doar din formatul digital, ci din modul în care tehnologia este folosită pentru a susține implicarea, înțelegerea și schimbarea semnificativă a comportamentului.

5.2. Listă de verificare de bază și instrumente de evaluare

Proiectul EARLY ASD a dezvoltat o serie de liste de verificare pentru a se asigura că poveștile digitale create reflectă principii bazate pe dovezi ale designului narativ și accesibilității digitale înainte de a fi folosite cu un copil. Poveștile sociale digitale sunt instrumente structurate, individualizate, care explică situațiile sociale și așteptările într-un mod clar și de susținere pentru copiii cu tulburare din spectrul autist (TSA). Eficiența lor depinde de o atenție atentă la limbaj, structură, personalizare, vizual și rezultate măsurabile (Camilleri, Maras, & Brosnan, 2022).

5.2.1. Listă de verificare pentru Povești Sociale Digitale

Elementele listei ghidează dezvoltatorii să mențină o narațiune pozitivă și simplă; potrivește conținutul cu vârsta, nevoile și preferințele copilului; folosește personaje familiare și vizuale realiste; și să selecteze platforme digitale care se aliniază cu abilitățile senzoriale și motorii ale copilului. De asemenea, pune în prim-plan implementarea intenționată, punând accent pe obiective măsurabile și funcții accesibile, cum ar fi narațiunea audio pentru cei care nu citesc.

Elementele cheie ale unei liste digitale de verificare pentru povești sociale sunt prezentate mai jos. Lista de verificare conturează criteriile folosite pentru a evalua calitatea și adecvarea unui draft digital de poveste socială înainte de implementare (vezi Anexa 4.1). Se concentrează atât pe conținutul narativ, cât și pe caracteristicile de design digital, reflectând cele mai bune practici pentru dezvoltarea poveștilor sociale.

Primul grup de elemente abordează limbajul și tonul. Lista de verificare pune accent pe menținerea unui ton constant pozitiv și pe folosirea unui limbaj simplu și clar pe tot parcursul poveștii. Aceste criterii asigură că conținutul este accesibil și nu introduce o încărcătură emoțională inutilă. Se acordă, de asemenea, atenție adecvării vârstei și alinierii cu nevoile și preferințele individuale ale copilului, subliniind importanța designului individualizat, nu a poveștii generice.

Mai multe elemente se concentrează pe integritatea structurală a poveștii. Se așteaptă ca titlul să reflecte clar scopul poveștii, în timp ce distribuția celor patru tipuri de propoziții sociale este revizuită pentru a asigura echilibrul. Lista de verificare evidențiază și evitarea

termenilor absoluti precum "întotdeauna" sau "niciodată", care pot crește anxietatea, și încurajează utilizarea unei perspective la persoana întâi pentru a susține relevanța de sine și înțelegerea. Personalizarea este consolidată și mai mult prin alinierea cu provocările specifice și experiențele zilnice ale copilului.

O altă secțiune a listei evaluează realismul și claritatea vizuală. Utilizarea personajelor, locațiilor și rutinei familiare este evaluată pentru a promova transferul învățării în situații reale. Elementele vizuale sunt așteptate să fie simple, fără fundaluri care deranjează atenția și organizate astfel încât fiecare celulă de storyboard să prezinte o singură idee sau pas. Includerea imaginilor reale sau cu care se poate identifica este încurajată pentru a întări înțelegerea și recunoașterea.

Sunt abordate și aspectele digitale și senzoriale. Lista de verificare analizează dacă este inclusă o narațiune audio adecvată pentru a sprijini copiii care încă nu sunt cititori și dacă platforma digitală selectată este potrivită pentru abilitățile senzoriale și motorii ale copilului. Identificarea platformei folosite adaugă transparență și permite reflecția asupra alegerii uneltelor în raport cu profilul copilului.

În final, lista de verificare ia în considerare rezultatele întrebând dacă povestea susține obiective emoționale, comunicative sau comportamentale măsurabile. Acest criteriu asigură că povestea socială digitală nu este doar bine concepută, ci și cu un scop, cu legături clare către rezultate observabile și semnificative pentru copil.

5.2.2 Formular de evaluare colegială

Un nou instrument de evaluare este formularul de evaluare colegială conceput pentru a susține evaluarea sistematică a poveștilor sociale digitale dezvoltate înainte de a fi folosite cu copiii cu tulburare din spectrul autist (vezi Anexa 4.2). Evaluarea colegială are un dublu scop în acest context. În primul rând, funcționează ca un mecanism de asigurare a calității, ajutând la identificarea punctelor forte și a zonelor de rafinare în conținutul, structura și designul digital al poveștii. În al doilea rând, promovează practica reflexivă în rândul studenților și practicienilor, încurajându-i să evalueze poveștile sociale în funcție de criterii comune, bazate pe dovezi, mai degrabă decât preferințe personale.

Poveștile sociale digitale sunt cele mai eficiente atunci când sunt clare, previzibile și strâns alinate cu nivelul de dezvoltare, nevoile și experiențele zilnice ale copilului. Chiar

și poveștile bine intenționate își pot pierde eficiența dacă limbajul este prea complex, vizualurile deranjează atenția sau elementele multimedia copleșesc în loc să susțină înțelegerea. Prin urmare, formularul de peer-review se concentrează atât pe calitatea narațiunii, cât și pe adecvarea digitală, asigurând că poveștile rămân susținătoare, accesibile și cu scop. Prin invitarea recenzorilor să judece fiecare criteriu ca "Da", "Parțial" sau "Nu", formularul permite feedback nuanțat și recunoaște că dezvoltarea poveștii este adesea un proces iterativ.

Ultima provocare reflexivă îi încurajează pe recenzori să gândească dincolo de conformitate și să ia în considerare cum povestea ar putea fi îmbunătățită prin revizuire sau reorganizare. Astfel, formularul susține îmbunătățirea continuă și întărește principiul că poveștile sociale digitale ar trebui să evolueze ca răspuns la feedback-ul informat și la nevoile în schimbare ale copilului.

Au fost luate în considerare mai multe elemente la dezvoltarea evaluării colegiale. Primul criteriu examinează dacă propozițiile din poveste sunt simple, clare și adecvate din punct de vedere al dezvoltării. Această componentă asigură că complexitatea limbajului corespunde abilităților cognitive și lingvistice ale copilului. Propozițiile clare reduc neînțelegerile și încărcătura cognitivă, permițând copilului să se concentreze pe sensul social în loc să descifreze limbajul.

Al doilea criteriu evaluează dacă povestea abordează o problemă specifică, o rutină sau o abilitate socială relevantă pentru nevoile copilului. Poveștile sociale sunt cele mai eficiente atunci când sunt concentrate în restrângere. Acest element verifică dacă povestea are un scop clar și răspunde unei situații identificabile din viața copilului, în loc să abordeze comportamente abstracte sau fără legătură.

Se evaluează apoi adecvarea titlului, cu o atenție deosebită evitării referințelor directe la probleme care provoacă anxietate. Un titlu neutru sau de susținere ajută la conturarea pozitivă a poveștii și reduce stresul anticipator înainte ca copilul să se implice cu conținutul.

Utilizarea perspectivei la persoana întâi este revizuită pentru a determina dacă povestea susține identificarea și empatia. Scrisul din perspectiva copilului ajută la personalizarea narațiunii și întărește legătura dintre poveste și propriile experiențe ale copilului.

Consistența tonului este un alt element cheie. Acest criteriu asigură că povestea păstrează un ton pozitiv și susținător pe tot parcursul, ajutând copilul să se simtă în siguranță și înțeles. Un ton calm și liniștitor este deosebit de important pentru copiii care experimentează anxietate în situații sociale.

Strâns legată este evitarea cuvintelor care exprimă certitudine, precum "întotdeauna" sau "niciodată". Acest element verifică dacă povestea permite flexibilitate și recunoaște că situațiile pot varia. Evitarea limbajului strict reduce presiunea și ajută la prevenirea gândirii rigide.

Lista de verificare evaluează, de asemenea, dacă povestea include o distribuție echilibrată a celor patru tipuri de propoziții: descriptivă, perspectivei, directivei și controlului. Acest echilibru este central în metodologia poveștii sociale, asigurând că povestea explică situațiile, recunoaște sentimentele, oferă îndrumare blândă și susține autoreglarea fără a deveni prescriptivă.

Designul vizual este abordat prin două criterii. Primul examinează dacă imaginile reale sau cele cu care se poate relaționa sunt folosite pentru a îmbunătăți înțelegerea, susținând recunoașterea și generalizarea în contexte reale. Al doilea se concentrează pe simplitatea vizuală, asigurându-se că fundalurile și detaliile nu distrag atenția de la mesajul principal.

Narațiunea audio este evaluată pentru a confirma că povestea este accesibilă pentru necititori sau cititori în devenire. Narațiunea adecvată sprijină înțelegerea și le permite copiilor să se implice în poveste independent sau cu mediere redusă a adulților. Rolul multimedia este analizat mai larg, evaluând dacă sunetul, video-ul și imaginile sporesc claritatea și implicarea fără a copleși copilul. Această componentă pune accent pe utilizarea intenționată a funcționalităților digitale, mai degrabă decât pe noutate.

Un alt criteriu examinează dacă instrumentul sau platforma digitală este potrivită pentru abilitățile senzoriale și motorii ale copilului. Aceasta include aspecte precum ușurința navigației, răspunsul și intensitatea senzorială, care pot afecta semnificativ ușurința utilizării.

Coerența narativă este abordată prin evaluarea fluxului poveștii. O secvență simplă și intuitivă ajută copilul să urmărească scenariul pas cu pas, consolidând predictibilitatea și

înțelegerea. De asemenea, este revizuită și posibilitatea de a pune pauză, relua sau revizui povestea. Această funcție susține repetiția, învățarea în ritm propriu și reglarea, permițând copilului să revină la părți ale poveștii după necesitate.

În final, elementul reflexiv deschis invită recenzenții să sugereze modificări sau rearanjări pe care le-ar face dacă ar fi creat singuri povestea. Această componentă încurajează feedback-ul constructiv și implicarea mai profundă în procesul de design, întărind ideea că poveștile sociale digitale beneficiază de colaborare, reflecție și rafinare continuă.

5.2.3. Strategii de Utilizabilitate și Accesibilitate

În crearea indexului de utilizabilitate și accesibilitate al poveștilor sociale digitale, ne-am concentrat pe utilizabilitate și accesibilitate ca condiții de bază pentru utilizarea eficientă a poveștilor sociale digitale cu copii mici cu tulburare din spectrul autist. Deși acuratețea conținutului și personalizarea sunt esențiale, o poveste socială poate atinge impactul dorit doar dacă este ușor de folosit, adaptabilă și compatibilă cu nevoile senzoriale, cognitive și contextuale ale copilului. Această listă de verificare traduce aceste principii în criterii practice care susțin revizuirea consecventă și asigurarea calității a poveștilor sociale digitale înainte de implementare.

Lista de verificare este strâns aliniată cu obiectivele proiectului EARLY ASD, o inițiativă Erasmus+ care promovează sprijinul timpuriu, bazat pe dovezi, pentru copiii cu TSA prin utilizarea poveștilor sociale digitale în medii educaționale. Proiectul pune accent pe rolul profesorilor și educatorilor în pregătire în proiectarea și aplicarea unor instrumente digitale care sunt atât solide din punct de vedere pedagogic, cât și accesibile în sălile de clasă reale. În acest cadru, utilizabilitatea și accesibilitatea nu sunt tratate ca accesorii tehnice, ci ca caracteristici integrale care determină dacă o poveste socială digitală poate fi integrată cu adevărat în rutina zilnică, activitățile didactice și practicile de intervenție timpurie.

Prin abordarea unor aspecte precum claritatea limbajului, compatibilitatea senzorială, adaptabilitatea și integrarea rutinei, această listă susține practica reflexivă între educatori și îngrijitori. Încurajează dezvoltatorii să ia în considerare nu doar dacă o poveste este bine scrisă, ci și dacă poate fi reutilizată, scalată și susținută în contexte, copii și medii de

învățare. Astfel, contribuie la obiectivul mai larg al EARLY ASD de a consolida sprijinul digital incluziv, practic și adecvat dezvoltării în educația timpurie.

Structura criteriilor pentru povestea socială digitală, utilizabilitatea și accesibilitatea constă din mai multe componente (vezi Anexa 4.3). Prima componentă examinează dacă șablonul de poveste este util și reutilizabil pentru alte creații narative. Un șablon clar și bine structurat permite educatorilor să dezvolte eficient mai multe povești sociale fără a redesena formatul de fiecare dată. Reutilizabilitatea susține consistența între povești, reduce timpul de pregătire și se aliniază cu practicile sustenabile, mai ales în mediile educaționale timpurii și incluzive, unde timpul și resursele sunt limitate.

A doua componentă se concentrează pe utilizarea unui limbaj clar, simplu și adecvat vârstei. Acest criteriu asigură că structura propozițiilor, vocabularul și tonul corespund nivelului de dezvoltare al copilului. Limbajul simplu reduce încărcătura cognitivă, susține înțelegerea și minimizează riscul de interpretări greșite. Adecvarea vârstei ajută, de asemenea, la menținerea relevanței și implicării, în special pentru copiii mici în contexte de intervenție timpurie.

A treia componentă evaluează compatibilitatea cu profilul senzorial al copilului. Copiii cu TSA au adesea sensibilități senzoriale crescute sau reduse, ceea ce face ca sunetele bruște, tranzițiile rapide sau animațiile vizual încărcate să fie potențial stresante. Acest element asigură că elementele auditive, vizuale și interactive sunt previzibile, calme și ajustabile, susținând reglarea emoțională și atenția susținută.

A patra componentă evaluează dacă lungimea poveștii corespunde cu durata de atenție a copilului. Poveștile sociale digitale trebuie să fie suficient de concise pentru a menține concentrarea, transmitând totodată informațiile necesare. Poveștile prea lungi pot duce la dezangajare, în timp ce poveștile prea scurte pot duce la lipsă de claritate. Acest criteriu încurajează dezvoltatorii să echilibreze completitudinea cu concizia, în funcție de capacitatea individuală de atenție.

Ultima componentă ia în considerare ușurința cu care povestea poate fi integrată în rutinele zilnice sau activitățile didactice. Poveștile sociale digitale sunt cele mai eficiente atunci când sunt integrate natural în tranziții, activități din clasă sau pregătire pentru

evenimente specifice. Acest element asigură că povestea este practică pentru a fi folosită în contexte reale, susține consistența și poate fi reluată ca parte a învățării de rutină, nu tratată ca o intervenție izolată.

Împreună, aceste componente oferă un cadru concentrat pentru evaluarea utilizabilității și accesibilității poveștilor sociale digitale. Ele întăresc principiul că sprijinurile digitale eficiente trebuie să fie ușor de folosit, adaptabile și receptive la realitățile trăite de copiii cu TSA, ale educatorilor lor și ale mediilor lor de învățare.

5.3 Analiză grafică și observație

5.3.1 Formularul de observare a impactului poveștii sociale

Formularul de Observație a Impactului Poveștii Sociale (vezi Anexa 4.4) este conceput pentru a susține evaluarea sistematică, bazată pe practică, a unei povești sociale digitale folosită cu un copil individual. Deși poveștile sociale digitale sunt larg folosite ca sprijin pregătitor și educațional pentru copiii cu tulburare din spectrul autist (TSA), eficiența lor nu poate fi presupusă. Evaluarea semnificativă necesită observație structurată care să surprindă schimbările în timp, să lege comportamentul de conținutul specific al poveștii și să țină cont de factori contextuali precum mediul, starea emoțională și sprijinul adulților.

Acest formular de observație oferă un cadru coerent pentru documentarea comportamentului de bază, implicarea în povestea digitală, răspunsurile comportamentale imediate și rezultatele pe termen lung după expunerea repetată. Este destinat utilizării de către educatori, terapeuți sau îngrijitori instruiți în interacțiuni reale cu un copil, mai degrabă decât ca o judecată retrospectivă sau impresionistă. Prin separarea observației în faze clar definite, forma ajută la distincția dintre tiparele de comportament preexistente, efectele pe termen scurt ale expunerii la povești și generalizarea sau independența emergente.

Structura formularului reflectă principiile de bază ale practicii bazate pe dovezi. Aceasta pune accent pe comportamentul observabil, obiectivele funcționale și consecvența între ședințe, rămânând totodată suficient de flexibilă pentru a acomoda diferențele individuale între copiii cu TSA. Când este folosit consecvent, formularul susține luarea deciziilor

informate, inclusiv dacă o poveste trebuie revizuită, continuată sau înlocuită și cum poate fi mai bine aliniată cu nevoile copilului.

Componentele acestei forme sunt alcătuite din cinci părți diferite. Prima parte necesită informații generale unde se stabilește fundația contextuală pentru observație. Înregistrarea numelui și datei observatorului asigură responsabilitatea și permite compararea observațiilor în timp sau între profesioniști. Folosirea inițialelor copilului sau a unui cod protejează confidențialitatea, menținând în același timp continuitatea între dosare. Vârsta și mediul oferă un context esențial de dezvoltare și mediu, deoarece comportamentul și implicarea pot diferi semnificativ între casă, clasă sau mediul de terapie.

Documentarea titlului poveștii sociale și a comportamentului sau abilității țintă specifice clarifică focusul observației și ancorează toate judecățile ulterioare într-un scop de intervenție definit. A doua parte surprinde comportamentul copilului înainte de expunerea la povestea socială digitală. Frecvența comportamentului țintă stabilește o bază de referință față de care pot fi măsurate modificările ulterioare. Aceasta poate include cât de des apare un comportament provocator sau cât de constant este demonstrată o abilitate dorită.

Înregistrarea stării emoționale tipice a copilului ajută la contextualizarea comportamentului, deoarece anxietatea, oboseala sau suprastimularea pot influența răspunsul. Identificarea factorilor declanșatori sau a situațiilor problematice evidențiază factorii de mediu sau situaționali pe care povestea este menită să îi abordeze. Secțiunea de notițe permite observatorului să înregistreze detalii contextuale suplimentare care pot influența interpretarea, cum ar fi schimbări recente în rutină sau indicații pentru adulți. A treia parte se concentrează pe modul în care copilul interacționează cu povestea socială digitală în sine. Implicarea este o condiție prealabilă pentru învățare, iar această secțiune surprinde mai mulți indicatori ai atenției și implicării. Observatorii observă dacă copilul manifestă interes, cum ar fi atenție susținută sau disponibilitatea de a rămâne cu povestea.

Urmărirea vizualului sau a narațiunii reflectă înțelegerea de bază și accesibilitatea senzorială. Răspunsurile verbale sau nonverbale, inclusiv gesturi, comentarii sau expresii faciale, sugerează procesare activă, nu expunere pasivă.

Criteriul final examinează dacă copilul leagă conținutul poveștii de experiența personală, ceea ce reprezintă un mecanism cheie pentru transferul învățării. Scala Da, Parțial sau Nu permite o judecată nuanțată, în timp ce secțiunea de notițe susține o descriere calitativă.

În a patra parte se examinează rezultatele comportamentale imediate după expunerea la povești. Observatorii documentează dacă copilul demonstrează comportamentul țintă după poveste, indicând eficacitatea pe termen scurt. Aplicarea unei strategii sau soluții prezentate în poveste reflectă înțelegerea funcțională, nu amintirea mecanică. Schimbările în reglarea emoțională, cum ar fi reducerea stresului sau creșterea calmului, oferă o perspectivă asupra impactului emoțional al poveștii.

Ultimul punct reflectă nivelul de sprijin pentru adulți necesar, făcând distincția între aplicarea independentă și dependența de solicitări. Împreună, acești indicatori ajută la determinarea dacă schimbările observate sunt semnificative și atribuite poveștii. Nu în ultimul rând, Follow-Up (După Mai Multe Sesiuni) abordează impactul pe termen lung și generalizarea, care sunt esențiale pentru evaluarea valorii intervenției.

Schimbările în frecvența comportamentului țintă de-a lungul timpului indică dacă progresul este susținut și nu temporar. Generalizarea în alte contexte evaluează dacă copilul poate aplica comportamentul învățat dincolo de contextul original. Independența comportamentală reflectă capacitatea copilului de a se auto-iniția și de a se autoregla fără indicii de adulți. Secțiunea finală invită sugestii pentru pașii următori, cum ar fi revizuirea conținutului poveștii, ajustarea vizualurilor, scăderea suportului pentru adulți sau vizarea unei noi abilități. Acest lucru asigură că observația conduce direct la o planificare instrucțională informată.

Împreună, aceste componente formează un cadru cuprinzător de observație care leagă designul poveștilor sociale digitale de rezultatele din lumea reală. Atunci când este folosit consecvent, formularul de Observație (vezi Anexa 4.4) susține practica reflexivă, adaptarea informată de date și utilizarea mai eficientă a poveștilor sociale digitale în intervențiile timpurii și continue pentru TSA.

5.3.2 Interpretarea datelor de observație și legarea constatărilor de practică

Colectarea datelor structurate de observație este o condiție necesară, dar nu suficientă, pentru o practică bazată pe dovezi. Pasul interpretativ — a da sens din ceea ce s-a observat — este la fel de important și adesea mai provocator. Această secțiune oferă îndrumări practice despre cum să citiți, să interpretați și să acționați pe baza datelor colectate prin instrumentele de observație introduse în acest capitol.

Trecerea de la Date la Decizie

Formularele de observație descrise în acest manual generează atât informații cantitative, cât și calitative. Indicatorii cantitativi — cum ar fi frecvența comportamentului unei ținte înainte și după expunerea la PSD — oferă un indice util al schimbărilor în timp. Totuși, doar numărătoarea de frecvență nu spune întreaga poveste. Un copil poate reduce numărul episoadelor de izbucnire în timpul tranzițiilor, de exemplu, manifestând simultan anxietate crescută sau retragere socială — schimbări care ar fi vizibile doar printr-o observație calitativă atentă.

Educatorii sunt, prin urmare, încurajați să interpreteze datele de frecvență alături de notele calitative de teren, documentând nu doar *dacă* a avut loc un comportament, ci *și modul în* care a apărut copilul în timpul situației: starea sa emoțională, nivelul de auto-inițiere, nevoia de stimulare a adulților și calitatea interacțiunii sociale (nu doar prezența sau absența acesteia). Această imagine mai bogată reflectă mai precis dezvoltarea competenței copilului.

Tipare comune în datele de observație și ce sugerează acestea

Următoarele ghiduri sunt oferite ca un cadru pentru interpretarea tiparelor comune care pot apărea în timpul observației PSD :

Tabelul 5.2 Observații, interpretări și răspunsuri sugerate

Modelul de observație	Interpretare posibilă	Răspuns sugerat
Comportamentul țintă crește doar când adulții îl îndemnă	Copilul înțelege comportamentul așteptat, dar încă nu a interiorizat strategia	Menține povestea și estompează treptat prompturile; Introduceți o scurtă practică de joc de rol
Comportamentul țintă se îmbunătățește în contextul poveștii, dar nu și în situații reale	Narațiunea nu s-a transferat încă în contextul de viață	Prezintă povestea imediat înainte de situația relevantă; Folosirea unui limbaj consecvent al indiciilor în ambele contexte

Modelul de observație	Interpretare posibilă	Răspuns sugerat
Copilul se implică atent în poveste, dar nu prezintă nicio schimbare de comportament	Povestea poate să se refere mai degrabă la înțelegere decât la abilitate	Revizuiți dacă sentințele directive sunt suficient de concrete și acționabile
Îmbunătățire rapidă urmată de regresie	Progresul poate fi sensibil la schimbările de rutină, consistența adultă sau condiții senzoriale	Revizuiți factorii contextuali; Verifică dacă există schimbări în mediul clasei sau medierea adulților
Îmbunătățire susținută care se generalizează și în alte contexte	Strategia a fost internalizată și este aplicată flexibil	Ia în considerare extinderea țintei sau introducerea unui nou PSD axat pe o abilitate conexasă

Rolul perspectivei calitative în evaluare

Datele cantitative surprind *ce* este schimbarea comportamentală; perspectiva calitativă surprinde *de ce* și *cum*. În evaluarea PSD, dovezile calitative pot include:

- comentariile verbale ale copilului despre poveste ("Știu ce să fac acum" sau "Nu-mi place partea asta");
- schimbări observate în tonul emoțional, expresia facială sau limbajul corpului în timpul și după prezentarea poveștii;
- referința spontană a copilului la conținutul poveștii în situații reale ("Ca în poveste!");
- părinții sau îngrijitorii raportează schimbări la domiciliu care corespund ariei de interes PSD;
- răspunsuri ale colegilor care sugerează o incluziune socială crescută sau o calitate îmbunătățită a interacțiunilor.

Aceste semnale calitative preced adesea schimbarea comportamentală măsurabilă, iar absența lor poate fi la fel de informativă — sugerând că povestea nu s-a conectat încă semnificativ cu experiența copilului. Educatorii sunt încurajați să includă note calitative scurte alături de date de frecvență, folosind câmpul "note" al formularului de observație pentru a înregistra impresii contextuale, auto-raportări ale copiilor și factori de mediu.

Legarea rezultatelor evaluării de deciziile instrucționale

Datele de evaluare ar trebui să informeze direct următorul ciclu de implementare. Următoarele prompturi de luare a deciziilor pot susține acest proces:

- *Dacă copilul arată implicare, dar un transfer comportamental limitat:* revizuieste povestea pentru a include propoziții directive mai explicite și acționabile; prezintă povestea mai aproape în timp de situația țintă.

- *Dacă copilul manifestă o implicare limitată față de poveste:* revizuieste formatul digital (ritmul animației, calitatea audio, complexitatea vizuală) și gradul în care povestea este personalizată în funcție de interesele și experiențele copilului.
- *Dacă copilul arată îmbunătățiri care stagnează:* gândește-te dacă comportamentul inițial țintă a fost suficient de consolidat și dacă o poveste nouă care abordează o abilitate înrudită, mai complexă, ar putea fi potrivită.
- *Dacă copilul arată o îmbunătățire care nu este menținută:* investighează dacă condițiile din clasă s-au schimbat (adult nou, rutină modificată, schimbări în grupul de colegi) și ia în considerare dacă strategiile de întărire trebuie consolidate sau adaptate.

Acest ciclu interpretativ — observă, reflectă, decide, adaptează — reflectă ciclul mai larg de implementare reflexivă prezentat în Capitolul 6 și ar trebui înțeles ca o practică profesională, nu ca o sarcină birocratică de raportare. Scopul evaluării nu este de a produce o judecată despre dacă PSD "a funcționat", ci de a genera cunoștințele specifice și acționabile necesare pentru a continua să sprijine copilul eficient.

Notă de practică: De la cifre la narațiune — Integrarea dovezilor cantitative și calitative

Evaluarea eficientă a Poveștilor Sociale Digitale nu este doar o chestiune de numărare a comportamentului. Cercetările privind designul intervențiilor pentru un singur caz subliniază constant că analiza vizuală a tendințelor datelor — atentă la direcția, magnitudinea și stabilitatea schimbării — oferă o imagine mai bogată și mai fiabilă decât numărătoarele izolate de frecvență (Kratochwill et al., 2013; Parker et al., 2009). În practică, aceasta înseamnă să trasezi comportamentele țintă pe parcursul sesiunilor, să cauți tipare de îmbunătățire, stabilitate sau regresie și să întrebi dacă schimbările din date corespund semnificativ cu schimbările din experiența calitativă a copilului.

Notițele calitative înregistrate împreună cu datele de frecvență — inclusiv starea emoțională a copilului, comentariile verbale și condițiile prezente în orice zi — nu sunt suplimentare procesului de evaluare. Ei sunt o parte integrantă a ei. Un copil care crește numărul adecvat de ture de la una la trei ori pe ședință, devenind în același timp mai relaxat și mai inițiat în situații sociale, arată o imagine mai bogată a progresului decât ar sugera doar numărătoarea de frecvență. În schimb, un copil care atinge o țintă de frecvență

în timp ce prezintă o stresare crescută sau o spontaneitate redusă poate executa acest comportament fără a interioriza înțelegerea socială de bază.

Educatorii sunt încurajați să aducă atât date cantitative, cât și calitative la orice revizuire colaborativă — cu colegi, cu familii sau cu specialiști în sprijin — pentru a se asigura că deciziile didactice sunt fundamentate într-o imagine completă și contextuală a dezvoltării copilului.

5.3.3 Revizuire colegială pentru îmbunătățire

Evaluarea Colegială pentru Îmbunătățire (vezi Anexa 4.5) este concepută pentru a structura feedback-ul reflexiv, bazat pe dovezi, privind utilizarea poveștilor sociale digitale în mediile preșcolare. În intervenția timpurie pentru autism, observația singură este insuficientă. Îmbunătățirea semnificativă depinde de reflecție sistematică, criterii comune și dialog constructiv între practicieni.

Această fișă de feedback a colegilor susține acest proces, ghidând elevii să analizeze practicile didactice într-un mod concentrat, profesional și responsabil din punct de vedere etic. Formularul este aliniat cu principiile promovate în inițiativele timpurii de educație pentru TSA, inclusiv accentul pus pe designul intenționat, capacitatea de a răspunde copilului și rezultatele măsurabile. Prin prezentarea evaluării colegiale ca un instrument de îmbunătățire, nu de evaluare, anexa încurajează gândirea critică, învățarea colaborativă și creșterea profesională. De asemenea, reflectă accentul proiectului EARLY-ASD pe pregătirea viitorilor educatori să folosească cu atenție poveștile sociale digitale, legând deciziile pedagogice de răspunsurile observabile ale copiilor și de reglarea comportamentală pe termen lung.

Structura fișei de feedback a colegilor asigură că evaluatorii țin cont atât de punctele forte, cât și de limitările unui experiment preșcolar. Echilibrează recunoașterea practicii eficiente cu sugestii țintite pentru rafinare, ajutând elevii să învețe cum să evalueze intervențiile digitale nu doar în funcție de calitatea tehnică, ci și de impactul lor real asupra implicării, înțelegerii și comportamentului copiilor.

Prima secțiune identifică evaluatorul și stabilește responsabilitatea pentru feedback-ul oferit. Includerea numelui recenzorului întărește profesionalismul și încurajează comentarii gândite și respectuoase. De asemenea, permite beneficiarului să solicite clarificări sau discuții ulterioare, susținând dialogul între colegi și învățarea comună.

Secțiunea punctelor forte îi îndeamnă pe recenzori să identifice două-trei aspecte pozitive ale practicii de predare a poveștilor sociale digitale. Această componentă atrage atenția asupra a ceea ce funcționează bine, ceea ce este esențial pentru consolidarea strategiilor eficiente. Recenzenții sunt încurajați să ia în considerare modul în care a fost folosit instrumentul digital, calitatea povestirii interactive și nivelul de interes și promptitudine al copilului în timpul activității. Observațiile pot include, de asemenea, dovezi ale unei îmbunătățiri ale reglării comportamentului după poveste și, acolo unde este posibil, indicii că comportamentul țintă a persistat dincolo de sesiunea imediată. Concentrarea pe punctele forte ajută la normalizarea practicii reflexive și previne ca feedback-ul să devină orientat spre deficit.

A treia secțiune, domeniile de îmbunătățire, invită recenzorii să identifice două-trei domenii în care practica didactică ar putea fi consolidată. Accentul este pus pe a fi specific și constructiv, nu pe critici sau vagi. Recenzenții pot comenta aspecte precum ritmul, claritatea limbajului, alinierea dintre poveste și nevoile copilului sau modul în care a fost gestionată platforma digitală. Prin izolarea zonelor concrete de îmbunătățire, această secțiune susține reflecția acționabilă și îi ajută pe colegi să înțeleagă cum ajustările în design sau livrare ar putea îmbunătăți rezultatele.

Ultima secțiune traduce reflecția în acțiune. Recenzorii sunt rugați să propună cel puțin o sugestie clară, practică, pe care colegul să o poată implementa. Aceasta poate implica modificarea structurii poveștii, ajustarea elementelor vizuale sau audio, creșterea oportunităților de interacțiune sau rafinarea obiectivului comportamental țintă. Această componentă este centrală pentru scopul anexei, pe măsură ce trece dincolo de analiză spre îmbunătățire. Sugestiile bine formulate demonstrează judecată profesională și contribuie direct la dezvoltarea unor practici digitale mai eficiente de povești sociale.

Per ansamblu, aceste componente creează un cadru coerent pentru evaluarea colegială care susține învățarea, responsabilizarea și îmbunătățirea continuă în intervențiile timpurii pentru TSA folosind povești sociale digitale.

5.4. Întrebări de reflecție

1. Implicare și înțelegere

- Cum poți să-ți dai seama dacă un copil este activ implicat într-o poveste socială digitală?
- Ce strategii ajută la evaluarea dacă conținutul poveștii este înțeles și aplicat de copil?
- Cum influențează repetiția și feedback-ul integrat înțelegerea și dobândirea abilităților?

2. Rezultate comportamentale și sociale

- Ce comportamente observabile sau răspunsuri sociale indică faptul că povestea are un efect? Cum ai distinge o schimbare semnificativă de un răspuns temporar sau specific contextului?
- Cum poți distinge reacțiile pe termen scurt de schimbările de comportament durabile? Ce strategii de observație te-ar putea ajuta să urmărești schimbările pe parcursul mai multor săptămâni, în loc să te bazezi pe impresii într-o singură sesiune?
- Ce rol joacă sprijinul adulților în facilitarea unor rezultate comportamentale semnificative? În ce moment ar putea stimularea adultului să înceapă să mascheze progresul independent al copilului?
- Ce ar putea însemna dacă un copil arată un comportament îmbunătățit în situații structurate, dar nu și în cele nestructurate? Cum ți-ai ajusta abordarea?
- Pe lângă numărătoarea de frecvențe a comportamentelor țintă, ce semnale calitative — cum ar fi schimbările în tonul emoțional al copilului, utilizarea auto-inițiată a strategiilor sau referințele spontane la conținutul poveștii — ar putea indica faptul că PSD are un impact semnificativ?
- Cum ar putea observațiile părinților sau îngrijitorilor acasă să completeze datele de observații din clasă? Ce structuri colaborative de partajare a informațiilor ar putea susține acest lucru?

3. Fidelitatea implementării și uzabilitatea

- Cum pot educatorii să se asigure că povestea digitală este livrată în mod consecvent și conform intenției?
- Ce caracteristici de design sau platformă influențează uzabilitatea și accesibilitatea pentru diferiți copii?
- Cum pot observația și feedback-ul colegilor să ajute la rafinarea livrării poveștii și a conținutului?

4. Reflecție și îmbunătățire

- Când ar trebui o poveste revizuită sau adaptată pe baza observațiilor?
- Cum pot revizuirea structurată între colegi și practica reflexivă să îmbunătățească eficiența poveștilor sociale digitale?
- Ce considerații etice sau practice apar atunci când se implementează și se evaluează intervențiile digitale?

5. Perspectivă critică asupra tehnologiei

- Utilizarea tehnologiei crește automat eficiența? De ce sau de ce nu?
- Ce condiții trebuie îndeplinite pentru ca instrumentele digitale să susțină cu adevărat învățarea socio-emoțională?
- Cum pot educatorii să echilibreze inovația cu rigoarea pedagogică?

CAPITOLUL 6

APLICAREA POVEȘTIILOR SOCIALE DIGITALE ÎN PRACTICĂ: MODELE ȘI DEZVOLTARE REFLEXIVĂ

Prezentare generală a capitolului

Acest capitol face legătura între teorie, evaluare și practica în clasă. În timp ce capitolele 1–5 acoperă fundamentele, principiile de design, tehnologiile, evaluarea și strategiile practice pentru utilizarea în clasă a Digital Social Stories (PSD), acest capitol se concentrează pe implementarea reflexivă PSD în mediile timpurii și incluzive, precum și pe învățarea profesională.

Prezintă un model ciclic de implementare care pune accent pe planificare, proiectare, introducere, monitorizare, reflecție și adaptare. PSD sunt poziționate ca parte a unui cadru pedagogic incluziv mai larg, mai degrabă decât ca activități independente.

Caracteristici cheie includ:

- Integrare sistematică în clasă,
- Învățare bazată pe cazuri,
- monitorizarea progresului elevilor,
- Reflecție structurată,
- adaptare profesională și dezvoltare continuă.

Capitolul este organizat în jurul unui model ciclic de implementare care structurează planificarea, utilizarea în clasă, monitorizarea, reflecția și adaptarea.

Capitolul se aliniază cu cadrul proiectului EARLY-ASD, susținând atât căile de formare a profesorilor pre-servicii, cât și cele de micro-acreditare și conectează instrumente practice cu capitolele teoretice și de evaluare anterioare.

Obiectivele capitolului

Până la finalul acestui capitol, cititorii vor putea:

1. Implementează Povești Sociale Digitale în contexte educaționale reale, folosind un proces structurat și ciclic.
2. Integrați PSD în rutinele zilnice din clasă și în strategiile de predare incluzive.

3. Aplică șabloane bazate pe cazuri pentru a susține raționamentul profesional și deciziile pedagogice.
4. Monitorizează progresul cursanților folosind instrumente structurate de observație.
5. Implică-te într-o reflecție structurată pentru a îmbunătăți implementarea și a adapta poveștile.
6. Identificați și răspundeți eficient provocărilor comune de implementare.
7. Înțelege cum reflecția profesională și colaborarea îmbunătățesc utilizarea PSD în timp.

6.1. Ciclul de implementare al poveștilor sociale digitale

Utilizarea eficientă a Poveștilor Sociale Digitale nu ar trebui conceptualizată ca o procedură liniară, ci mai degrabă ca un proces ciclic și iterativ. Prin urmare, implementarea nu ar trebui să se limiteze la prezentarea unei singure povești în contextul clasei; În schimb, ar trebui abordată ca un proces pedagogic recursiv care să cuprindă etapele de planificare, implementare, observare, reflecție și adaptare. O astfel de abordare nu doar că sporește eficacitatea Social Stories ca intervenție, dar întărește și judecata profesională a profesorilor și luarea deciziilor bazate pe dovezi.

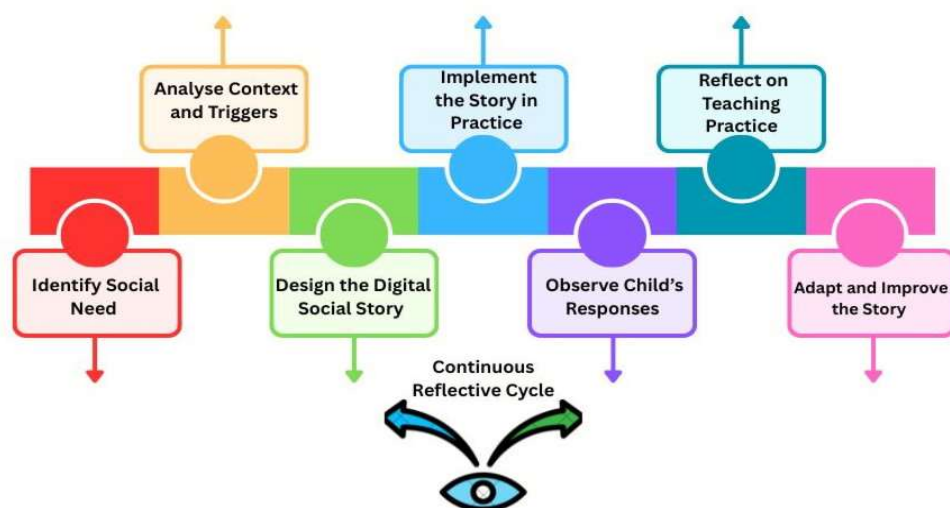
Ciclul de implementare al poveștilor sociale digitale

1. **Planul:** Identificați abilitatea socio-emoțională țintă și definiți contextul situațional în care se așteaptă ca această abilitate să apară.
2. **Design:** Structurează povestea în aliniere cu caracteristicile de dezvoltare, lingvistice și senzoriale copilului.
3. **Introduce:** Prezintă povestea la momentul potrivit, într-un context previzibil de rutină sau într-un context instrucțional structurat.
4. **Implementează:** Sprijină aplicarea abilității țintă în mediul natural al clasei și oferă modelare atunci când este necesar.
5. **Monitorizează:** Observă implicarea copilului, nivelul de înțelegere și schimbările în comportamentul țintă.
6. **Reflectă:** Analizează procesul de implementare analizând ce a fost eficient, ce provocări au apărut și care decizii pedagogice s-au dovedit a fi cele mai potrivite.

7. **Adaptează:** Revizuieste povestea, modul de prezentare, elementele vizuale, sincronizarea sau nivelul de sprijin al adulților pe baza observațiilor obținute.

Acest model ciclic se aliniază cu literatura contemporană, sugerând că Poveștile Sociale tind să fie mai eficiente în contextele copilăriei timpurii atunci când sunt legate de obiective concrete, clar definite și integrate în situații autentice de învățare. Mai mult, cercetările evidențiază faptul că narațiunile sociale nu funcționează uniform la toți copiii; Prin urmare, monitorizarea sistematică și adaptarea contextuală sunt componente esențiale pentru o implementare eficientă. Secțiunile următoare operează acest model ciclic în planificarea clasei, învățarea bazată pe cazuri, integrare, monitorizare și reflecție.

Figura 6.1. Ciclu de implementare reflectivă a poveștilor sociale digitale



Implementarea Poveștilor Sociale Digitale (PSD) în practica educațională ar trebui înțeleasă ca un proces reflexiv și adaptiv, nu ca o intervenție instructională unică.

Ciclul de Implementare Reflectivă a Poveștilor Sociale Digitale oferă un cadru structurat care sprijină profesorii în planificarea, implementarea și evaluarea sistematică a utilizării poveștilor sociale digitale în contexte reale de clasă.

Ciclul începe cu identificarea unei nevoi socio-emoționale observate în comportamentul copilului sau în interacțiunea cu colegii și adulții. Profesorii pot observa dificultăți legate de așteptare, împărtășire, înțelegerea regulilor sociale, gestionarea schimbărilor sau gestionarea reacțiilor emoționale. În a doua etapă, profesorii analizează contextul și

potențialii factori declanșatori ai comportamentului. Aceasta include examinarea condițiilor de mediu, așteptărilor sociale, factorilor senzoriali și cerințelor de comunicare prezente în situație.

Înțelegerea acestor variabile contextuale îi ajută pe educatori să proiecteze intervenții mai relevante și de susținere. Pe baza acestei analize, profesorii continuă să proiecteze Povestea Socială Digitală, asigurându-se că narațiunea descrie clar situația, recunoaște perspectivele celorlalți și prezintă posibile strategii de adaptare într-un format susținător și accesibil.

Următorul pas implică implementarea poveștii în practică, de obicei prin lectură comună, prezentare digitală sau discuții ghidate cu copilul. Profesorii pot, de asemenea, să integreze povestea în rutina zilnică sau să o folosească înainte de situații care pot fi dificile pentru copil.

După implementare, educatorii observă răspunsurile copilului, concentrându-se pe schimbările comportamentale, reacțiile emoționale și nivelul de implicare al copilului în poveste. Observația este urmată de o reflecție asupra practicii didactice, unde profesorii evaluează dacă povestea susține eficient înțelegerea și comportamentul copilului. Această etapă îi încurajează pe educatori să ia în considerare dacă ar fi necesare ajustări ale poveștii sau mediului de învățare.

În cele din urmă, povestea poate fi adaptată și îmbunătățită pe baza acestor observații și reflecții. Ciclu se repetă apoi, susținând îmbunătățirea pedagogică continuă și sprijinul individualizat pentru învățare. Acest ciclu reflexiv evidențiază faptul că Poveștile Sociale Digitale funcționează cel mai eficient atunci când sunt integrate în observație, reflecție și adaptare continuă în medii educaționale incluzive.

6.2. Planificarea utilizării poveștilor sociale digitale

Implementarea eficientă începe cu o planificare intenționată și fundamentată pedagogic. Poveștile Sociale Digitale ar trebui să fie întotdeauna aliniate cu obiective clar definite de învățare socială și emoțională și bazate pe înțelegerea profilului de dezvoltare al copilului. Planificarea implică:

- identificarea unei abilități sau comportamente țintă specifice,
- analizând punctele forte, nevoile și factorii contextuali ai cursantului,
- asigurarea adecvării dezvoltării și claritatea conținutului,
- alinierea poveștii cu rutinele din clasă și obiectivele educaționale,
- luând în considerare principiile etice, accesibilitatea și incluziunea.

Planificarea sistematică asigură coerență între obiective, structura narativă și practica în clasă. Crește probabilitatea ca Povestea Socială Digitală să funcționeze ca un sprijin educațional semnificativ, nu ca o activitate izolată.

6.3. Strategii de implementare în medii de educație timpurie

Implementarea se referă la utilizarea structurată a Poveștilor Sociale Digitale în practica educațională zilnică. În contextele copilăriei timpurii, poveștile pot fi introduse în timpul tranzițiilor, activităților structurate, interacțiunilor de grup sau sesiunilor individuale de sprijin.

Principiile cheie ale implementării eficiente includ:

- consistență în prezentare și limbaj,
- integrare previzibilă în rutine,
- Mediere de susținere a adulților atunci când este necesar,
- întărirea înțelegerii sociale pozitive,
- sensibilitatea față de reacțiile emoționale ale copilului.

Poveștile Sociale Digitale ar trebui să facă parte dintr-un cadru pedagogic mai larg, incluziv. Eficiența lor crește atunci când sunt integrate într-un mediu de clasă stabil, susținător și receptiv la dezvoltare.

6.3.1 Provocări comune ale implementării și posibile soluții

Eficiența Poveștilor Sociale Digitale depinde nu doar de conținutul poveștii în sine, ci și de fidelitatea implementării și adecvarea contextuală. Unele provocări întâmpinate în timpul implementării nu indică neapărat că metoda este inefficientă.

În multe cazuri, dificultatea provine din factori precum momentul poveștii, modul de prezentare, încărcătura senzorială a formatului digital sau o conexiune slabă între poveste

și comportamentul țintă. În acest context, pot fi identificate mai multe provocări comune și posibile soluții:

- **Copilul arată puțin interes pentru poveste:** povestea poate fi prea lungă, supraîncărcată vizual sau insuficient legată de interesele copilului. În astfel de cazuri, povestea ar trebui scurtată și redesenată folosind imagini mai captivante și mai semnificative pentru copil.
- **Povestea pare a fi înțeleasă, dar nu se traduce în comportament:** legătura dintre narațiune și situația reală poate fi slabă. Povestea ar trebui, prin urmare, prezentată imediat înainte de situația țintă și susținută de scurte sugestii pentru adulți în contextul natural.
- **Copilul poate aplica strategia doar cu provocări pentru adulți:** Acest lucru poate indica faptul că utilizarea independentă a strategiei nu s-a dezvoltat încă. În astfel de cazuri, ar trebui planificate repetiții mai scurte și o diminuare treptată a prompturilor pentru a susține dezvoltarea independenței.
- **Prezentarea digitală suprastimulează copilul:** tranzițiile rapide, sunetele neașteptate sau ecranele foarte animate pot crește încărcătura senzorială. Prin urmare, ar trebui preferate designuri digitale mai simple, mai lente și mai previzibile.
- **Abilitatea apare doar într-un singur context:** generalizarea poate fi limitată. Aceeași poveste ar trebui reutilizată sistematic în mai multe contexte, cum ar fi acasă, în zona de joacă, în timpul activităților în grupuri mici sau în medii individuale de lucru.

În intervențiile educaționale, fidelitatea implementării — adică măsura în care o intervenție este livrată așa cum a fost proiectată inițial — reprezintă o variabilă critică în interpretarea rezultatelor. În mod similar, Poveștile Sociale tind să fie mai eficiente atunci când nu sunt folosite ca instrumente izolate, ci integrate în rutina de zi cu zi și susținute de strategii complementare în situații autentice de învățare.

6.4. Învățare bazată pe cazuri și șabloane practice

Această secțiune oferă exemple structurate bazate pe cazuri care susțin documentarea sistematică și gândirea profesională reflexivă. Împreună, aceste cazuri reprezintă o gamă largă de contexte de implementare, inclusiv săli de clasă preșcolare și de educație timpurie, medii obișnuite de primare și secundare, precum și medii specializate de

intervenție timpurie. Cazurile ilustrează, de asemenea, o diversitate a profilurilor TSA, de la copii minim verbali cu nevoi semnificative de procesare senzorială până la copii fluenti verbal cu prezentări camuflate și anxietate concomitentă. Această diversitate este intenționată: reflectă eterogenitatea spectrului autist și respinge orice presupunere de profil unic care altfel ar putea limita aplicabilitatea abordării PSD .

Fiecare caz este prezentat folosind o structură consecventă care include contextul implementării, profilul TSA, obiectivul socio-emoțional, caracteristicile cheie de design, strategia de implementare, observarea și reflecția. Utilizarea șabloanelor structurate încurajează raționamentul analitic și susține dezvoltarea judecății profesionale. Învățarea bazată pe cazuri întărește legătura dintre teorie și practică prin promovarea analizei contextuale și a luării deciziilor intenționate. Cititorii sunt încurajați să identifice deciziile specifice de design și implementare din fiecare caz care sunt cele mai relevante pentru contextul lor profesional și să folosească întrebările de reflecție de la finalul acestui capitol ca un motiv pentru transfer.

6.4.1 Exemplu de caz: Susținerea abilității de a-ți aștepta tura

Context:

Un copil de cinci ani diagnosticat cu Tulburare de Spectru Autist (TSA) întâmpină dificultăți în a-și aștepta rândul în timpul activităților de grup. În special, în timpul activităților la masă comună, copilul tinde să întindă mâna spre materiale înainte de rândul său, să întrerupă colegii în timp ce vorbesc sau să se retragă complet din activitate.

Abilitate de țintire:

Să dezvolte abilitatea de a aștepta turul în timpul activităților scurte de grup și de a folosi o expresie verbală adecvată în timpul așteptării.

Scopul Poveștii Sociale Digitale:

Povestea Socială Digitală își propune să ajute copilul să înțeleagă când este așteptat comportamentul de așteptare, să recunoască că și alții au nevoie de o tură și să învețe ce acțiuni pot fi întreprinse în timp ce așteaptă. Povestea comunică aceste informații printr-un limbaj clar, susținut vizual și liniștitor.

Caracteristici de design:

- Au fost folosite propoziții scurte și elemente vizuale simple.
- Povestea constă din șase scene/pagini.

- Fiecare scenă comunică un singur mesaj cheie.
- Scena finală prezintă două strategii concrete, cum ar fi: *"În timp ce aștept, pot să-mi țin mâinile pe genunchi"* și *"Când va fi rândul meu, pot începe să vorbesc."*

Implementare:

Povestea a fost prezentată pe o tabletă imediat înainte de activitatea de grup, cu îndrumarea profesorului. Ulterior, profesorul a conectat narațiunea cu contextul real al clasei folosind promptul *"Acum este timpul să așteptăm rândul nostru."*

Observație:

În prima săptămână, copilul a manifestat comportament de așteptare doar cu memento-uri de adulți. În a doua săptămână, copilul a așteptat independent rândul în timpul a două activități. Până în a treia săptămână, copilul a început să aplice parțial aceeași strategie în colțul de joacă.

Reflecție:

Povestea socială s-a dovedit a fi mai eficientă atunci când a fost combinată cu momentul potrivit, indicii explicite și sprijin scurt pentru adulți, în loc să fie folosită ca o intervenție independentă. Prin urmare, Povestile Sociale ar trebui integrate în rutinele din clasă și folosite ca instrument pregătitor înainte de activitățile relevante, nu ca materiale didactice izolate.

Învățarea bazată pe cazuri sprijină viitorii profesori în reducerea prăpastiei dintre cunoștințele teoretice și aplicarea practică, promovând totodată raționamentul pedagogic sensibil la context. Cercetările privind formarea cadrelor didactice indică faptul că abordările bazate pe cazuri sunt deosebit de eficiente pentru dezvoltarea abilităților de luare a deciziilor și a judecății situaționale în contexte educaționale complexe.

6.4.2 Exemplu de caz: Alăturarea jocului între egali

Situație

În timpul jocului liber, un copil cu tulburare de spectru autist (TSA) adesea privește colegii jucându-se, dar rareori se alătură activității. Când copilul încearcă să intre în situația de joacă, pot apărea neînțelegeri, iar colegii pot să nu știe cum să răspundă. Ca urmare, copilul se poate retrage sau poate deveni frustrat.

Obiectiv socio-emoțional

Scopul intervenției este de a sprijini copilul să învețe cum să inițieze interacțiunea cu colegii și să participe la activități de joacă într-un mod social adecvat.

Focus pe Povești Sociale Digitale

Este creată o poveste socială digitală intitulată "*Cum pot să mă alătur jocului prietenilor mei*". Povestea explică faptul că uneori copiii se joacă împreună și că este posibil să ceri să participi la activitate. Introduce strategii simple, cum ar fi să spui "Pot să joc cu tine?" sau să aștepti un moment potrivit pentru a intra în joc.

Povestea include fotografii sau ilustrații cu copii jucându-se împreună, punând accent pe cooperare, turnul și interacțiunea pozitivă cu colegii.

Strategia de implementare

Profesorul introduce Povestea Socială Digitală înainte de începerea jocului liber. Povestea este revizuită împreună cu copilul într-un cadru calm și de susținere. În timpul jocului, învățătoarea observă încercările copilului de a se apropia de colegi și îi sugerează cu blândețe strategiile prezentate în poveste atunci când este necesar.

Observație și reflecție

Profesorul observă dacă copilul încearcă să se apropie de colegi, să ceară să se alăture jocului sau să rămână implicat în joc pentru o perioadă mai lungă. Observațiile sunt înregistrate pentru a evalua progresul și a determina dacă Povestea Socială Digitală trebuie adaptată sau consolidată.

6.4.3 Exemplu de caz: Cererea de ajutor

Situație

Un copil cu TSA devine uneori frustrat când întâmpină dificultăți în timpul sarcinilor din clasă. În loc să ceară ajutor, copilul poate înceta să mai lucreze, să se retragă din activitate sau să manifeste semne de stres.

Obiectiv socio-emoțional

Scopul este de a ajuta copilul să dezvolte o strategie clară și accesibilă pentru a solicita ajutor atunci când este nevoie.

Focus pe Povești Sociale Digitale

O poveste socială digitală intitulată "*Cum pot cere ajutor*" explică faptul că uneori sarcinile pot fi dificile și că profesorii și colegii pot oferi sprijin. Povestea introduce expresii simple precum "Mă poți ajuta?" sau "Am nevoie de ajutor cu asta."

Elementele vizuale ilustrează un copil ridicând mâna sau apropiindu-se de învățătoare.

Strategia de implementare

Profesorul prezintă Povestea Socială Digitală înainte de activitățile de învățare care pot necesita asistență. În timpul sarcinilor din clasă, profesorul încurajează copilul să folosească strategiile prezentate în poveste și oferă întărire pozitivă atunci când acesta solicită cu succes ajutor.

Observație și reflecție

Învățătoarea observă dacă copilul începe să ceară ajutor mai frecvent și dacă frustrarea în timpul sarcinilor dificile scade. Se pot face ajustări la poveste pentru a reflecta mai bine experiențele copilului.

6.4.4 Exemplu de caz: Gestionarea zgomotului în clasă

Situație

În mediile de clasă aglomerate, nivelul de zgomot poate crește în timpul muncii în grup, tranzițiilor sau jocului liber. Un copil cu TSA poate experimenta suprasolicitare senzorială în aceste situații și poate răspunde acoperindu-și urechile, retrăgându-se sau devenind stresat.

Obiectiv socio-emoțional

Scopul este de a sprijini copilul în recunoașterea și gestionarea disconfortului senzorial legat de zgomot.

Focus pe Povești Sociale Digitale

O poveste socială digitală intitulată *"Ce pot face când clasa este zgomotoasă"* explică faptul că sălile de clasă pot deveni uneori zgomotoase și că acest lucru poate fi inconfortabil. Povestea introduce strategii precum mutarea într-un colț liniștit, folosirea căștilor sau cererea profesorului pentru o scurtă pauză.

Sprijinurile vizuale ilustrează strategiile disponibile copilului.

Strategia de implementare

Profesorul introduce Povestea Socială Digitală într-un moment liniștit al zilei. Înainte de situațiile care pot implica creșterea nivelului de zgomot, profesorul îi amintește copilului strategiile descrise în poveste.

Observație și reflecție

Profesorul observă dacă copilul începe să folosească strategii de coping independent sau cu un minim de stimulare. Observațiile ajută la determinarea dacă strategiile susțin eficient reglarea copilului.

6.4.5 Exemplu de caz: Cum să faci față schimbărilor în rutina din clasă

Situație

Copiii cu TSA pot experimenta stres atunci când rutina zilnică se schimbă neașteptat. De exemplu, o activitate planificată poate fi anulată, un profesor suplinitor poate fi prezent sau programul cursurilor poate fi schimbat.

Obiectiv socio-emoțional

Scopul este de a sprijini copilul în înțelegerea faptului că uneori apar schimbări și de a dezvolta strategii de adaptare la acestea.

Focus pe Povești Sociale Digitale

O poveste socială digitală intitulată "*Uneori planurile noastre se schimbă*" explică faptul că programul se poate schimba ocazional la școală. Povestea îl liniștește pe copil că profesorii îi vor explica schimbările și îi vor ajuta pe elevi să înțeleagă ce se va întâmpla în continuare.

Povestea introduce și strategii de adaptare, cum ar fi punerea de întrebări sau verificarea unui program vizual.

Strategia de implementare

Profesorul introduce Povestea Socială Digitală atunci când discută rutinele din clasă și reia povestea atunci când se așteaptă schimbări viitoare. Povestea ajută copilul să se pregătească pentru flexibilitate în activitățile zilnice.

Observație și reflecție

Profesorul observă reacțiile copilului la schimbările de rutină și evaluează dacă povestea ajută la reducerea anxietății și la îmbunătățirea adaptării la situații noi.

6.4.6 Exemplu de caz: Navigarea regulilor sociale din pauza de prânz (vârste: 8–9 ani, școala primară)

Context:

Un băiat de opt ani cu tulburare de spectru autist frecventează o școală primară obișnuită în al treilea an. Abilitățile sale de limbaj și cognitive sunt potrivite vârstei; totuși, întâmpină dificultăți semnificative în a interpreta regulile sociale nespuse în momentele

neorganizate ale zilei, în special în pauza de prânz. Adesea stă la marginea grupurilor de egali, încearcă să participe la conversații în momente neașteptate sau răspunde la glume cu confuzie, ceea ce duce la neînțelegeri sociale și conflicte ocazionale între colegi.

Profesorul său observă că provocările copilului sunt mai puțin vizibile în timpul lecțiilor structurate, unde regulile sunt clare și mediate de adulți. Cele mai semnificative dificultăți apar în medii semi-structurate sau nestructurate, unde așteptările sociale implicite guvernează interacțiunea.

Profil ASD:

Copilul demonstrează abilități verbale și academice puternice, îndeplinind sau depășind așteptările la nivel de clasă în literație și matematică. Cu toate acestea, dificultățile legate de utilizarea limbajului pragmatic, inferența socială și adoptarea perspectivei sunt evidente. Acest profil — uneori descris în literatură ca reflectând o capacitate cognitivă ridicată alături de o dezvoltare inegală a comunicării sociale — subliniază importanța de a nu confunda competența academică cu pregătirea socială (Haigh et al., 2018; Lai et al., 2014). Intervențiile care vizează situații sociale observabile, mai degrabă decât "reguli" sociale abstracte, au astfel șanse mai mari să fie eficiente.

Obiectiv socio-emoțional:

Să sprijine copilul în a înțelege cum să inițieze și să mențină o scurtă conversație între colegi în pauza de prânz, inclusiv recunoașterea schimburilor conversaționale, răspunsul la umor cu indicii adecvate și ieșirea politicoasă a unei conversații.

Accent pe povești sociale digitale:

O Poveste Socială Digitală intitulată "*Vorbind cu prietenii mei la prânz*" este creată folosind fotografii ale cantinei școlii sau ale curții de joacă, ilustrând interacțiuni realiste cu colegii. Povestea introduce conceptul că conversațiile au un început, un mijloc și un sfârșit — și că oamenii adesea se alternează la vorbire. De asemenea, explică blând că glumele și tachinările între prieteni sunt de obicei prietenoase și oferă două strategii simple: să te oprești înainte să răspunzi și să întrebi "Glumești?" dacă nu ești sigur.

Povestea folosește un format digital cu ecran împărțit: un panou arată scena socială, celălalt prezintă perspectiva copilului printr-o simplă ilustrație în formă de bulă de gândire. Acest format susține dezvoltarea luării perspectivei și inferenței sociale fără a necesita o explicație abstractă (Ghanouni et al., 2019).

Strategie de implementare:

Povestea Socială Digitală este introdusă de consilierul școlii într-o sesiune unu-la-unu, apoi reluată pe scurt de profesorul înainte de prânz. Un scurt cartonaș tipărit (un rezumat

vizual condensat al celor două strategii) este oferit copilului pentru ca acesta să-l țină în buzunar. Profesorul și consilierul își coordonează abordarea pentru a asigura consistența limbajului și a provocărilor pe parcursul zilei.

Observație și reflecție:

Pe parcursul a trei săptămâni, profesorul înregistrează notițe scurte de teren după pauzele de prânz. Observațiile inițiale documentează preferința continuă a copilului pentru poziționarea periferică, dar încercările treptate de a folosi strategia pauzei. Până în a treia săptămână, copilul folosește cu succes expresia "Glumești?" într-o interacțiune între colegi, stârnind râsete și un răspuns pozitiv din partea colegilor. Profesorul reflectă că integrarea poveștii într-un scurt ritual zilnic — un memento de două propoziții înainte de prânz — pare mai eficientă decât prezentările ocazionale și izolate ale poveștii.

Perspective cheie pentru practică:

Acest caz ilustrează faptul că PSD poate fi eficient dincolo de anii preșcolari, cu condiția ca narațiunea, complexitatea vizuală și vocabularul să fie calibrate corespunzător la stadiul de dezvoltare și profilul cognitiv al copilului. Pentru copiii mai mari de vârstă generală, scenariile sociale mai nuanțate — inclusiv interacțiuni ambigue cu colegii — pot fi abordate productiv prin PSD, atunci când sunt combinate cu scurte pregătiri pentru adulți și sprijinuri vizuale portabile.

6.4.7 Exemplu de caz: gestionarea schimbărilor neașteptate într-un mediu de liceu (12–13 ani, adolescență timpurie)

Context:

O fetiță de doisprezece ani, cu un diagnostic confirmat de TSA, frecventează o școală primară obișnuită. Este capabilă din punct de vedere academic și apreciată de profesori, dar experimentează o anxietate intensă ca răspuns la schimbări neanunțate de program, suplینitori sau modificări ale aranjamentului locurilor. În astfel de ocazii, poate deveni în lacrimi, poate părăsi sala de clasă fără permisiune sau poate refuza să se implice în lecție pentru restul perioadei. Aceste răspunsuri sunt adesea înțelese greșit de colegi și, ocazional, de personalul didactic nefamiliarizat cu profilul ei.

Părinții ei raportează reacții similare acasă când planurile se schimbă neașteptat. Coordonatorul de incluziune al școlii, în consultare cu psihologul familiei și școlii, identifică o intervenție narativă structurată ca un instrument potențial util pentru construirea unor strategii flexibile de adaptare.

Profil ASD:

Copilul prezintă ceea ce literatura de cercetare descrie ca un profil "camuflat": a dezvoltat strategii sofisticate de mascare socială care pot determina adulții să subestimeze efortul cognitiv și emoțional necesar pentru menținerea participării sociale (Cook et al., 2021; Hull et al., 2017). Anxietatea este o caracteristică coexistentă proeminentă, cu o sensibilitate crescută la imprevizibilitate care reprezintă o vulnerabilitate cheie (Kerns et al., 2014). Acest profil este deosebit de important pentru profesori, deoarece natura sa mai puțin vizibilă poate duce la întârzieri sau absență a sprijinului.

Obiectiv socio-emoțional:

Pentru a sprijini copilul în dezvoltarea unui cadru intern de adaptare pentru gestionarea schimbărilor neașteptate, inclusiv strategii de autoreglare pe care să le poată folosi independent, fără a necesita intervenția vizibilă a unui adult.

Accent pe povești sociale digitale:

O poveste socială digitală intitulată *"Când lucrurile sunt diferite astăzi"* este co-dezvoltată împreună cu copilul, asigurând că limbajul, scenariile și strategiile reflectă propriile preferințe și experiențe ale sale. Povestea recunoaște că schimbările neașteptate pot fi inconfortabile sau chiar înfricoșătoare și validează această experiență înainte de a introduce trei strategii de coping alese de ea: (1) verificarea unui program vizual pe telefon, (2) folosirea unei tehnici scurte de respirație și (3) scrierea unei note scurte pentru ea însăși care spune *"Asta va trece. Pot să mă descurc cu asta."*

Povestea este prezentată într-un format ales de copil: un slideshow simplu, cu text, fără animații intense, reflectând preferința ei senzorială pentru conținut previzibil, vizual calm.

Strategie de implementare:

Povestea este prezentată într-o sesiune dedicată cu psihologul școlii și reluată cu coordonatorul de incluziune o dată pe săptămână. O versiune digitală este stocată pe tableta școlii copilului, permițând acces discret în timpul tranzițiilor. Personalul didactic este informat — printr-un scurt rezumat scris — despre existența poveștii și strategiile de adaptare pe care le prezintă, astfel încât să poată oferi mementouri consecutive, neintruzive.

Observație și reflecție:

Pe o perioadă de șase săptămâni, coordonatorul de incluziune observă o reducere treptată a episoadelor de ieșire din clasă (de la o medie de trei la două săptămâni la unul). Copilul raportează că are o încredere crescută în gestionarea evenimentelor neașteptate. Important este că ea identifică actul de co-creare a poveștii ca fiind în sine terapeutic: "Am simțit că

sentimentele mele au sens." Acest răspuns calitativ evidențiază valoarea designului participativ — implicarea copilului ca un colaborator activ, nu ca un destinatar pasiv al intervenției.

Perspective cheie pentru practică:

Pentru adolescenții cu TSA, în special cei cu profiluri camuflate și anxietate concomitentă, eficiența PSD poate fi sporită de: (a) dezvoltarea colaborativă a poveștilor care să pună în centru vocea și preferințele copilului; (b) acces discret și autodirecționat la povești, nu prezentare mediată de adulți; și (c) coordonarea întregii școli pentru a asigura coerența personalului. Acest caz demonstrează, de asemenea, relevanța PSD dincolo de copilăria timpurie, contestând presupunerea comună conform căreia narațiunile sociale sunt potrivite exclusiv pentru copiii mici sau cu funcționare redusă.

6.4.8 Exemplu de caz: Solicitarea unei pauze într-o clasă de educație specială (vârsta 6–7 ani, profil minim verbal)

Context:

Un copil de șase ani cu tulburare de spectru autist urmează un curs specializat de intervenție timpurie într-o școală primară. Copilul are un profil minim verbal, comunicând în principal printr-o combinație de vocalizări, gesturi și un dispozitiv de Comunicare Augmentativă și Alternativă (CAA). Are o înțelegere receptivă puternică a instrucțiunilor vizuale simple, dar are un limbaj expresiv limitat. Profesorul ei de educație specială identifică o nevoie prioritară: sprijinirea copilului în comunicarea nevoii de o pauză senzorială înainte de a ajunge la o stare de dereglare.

Profil ASD:

Profilul copilului reflectă o variabilitate semnificativă între domenii de dezvoltare — un tipar bine documentat în literatura mai largă despre TSA (Lord et al., 2018). Limbajul ei receptiv depășește semnificativ capacitatea expresivă, iar diferențele de procesare senzorială sunt proeminente, în special în ceea ce privește stimulii auditivi și tactili. Această discrepanță subliniază importanța proiectării PSD care să nu necesite răspunsuri verbale și care să fie strâns integrate cu sistemele de comunicare existente (CAA).

Obiectiv socio-emoțional:

Să sprijine copilul în folosirea dispozitivului AAC pentru a iniția o cerere de "pauză" înainte de a fi copleșit, reducând frecvența episoadelor de dereglare în timpul activităților de grup.

Accent pe povești sociale digitale:

O Poveste Socială Digitală intitulată *"Pot cere o pauză"* este dezvoltată folosind fotografiile reale ale copilului și simboluri vizuale familiare, în concordanță cu vocabularul ei AAC. Povestea este foarte scurtă (patru scene) și nu folosește niciun text în afară de etichete de un singur cuvânt care oglindesc simbolurile AAC. Scena 1 arată clasa; Scena 2 arată un copil care arată și se simte copleșit (folosind un semnal vizual simplu, compatibil cu programul existent de recunoaștere a emoțiilor al copilului); Scena 3 arată copilul apăsând simbolul "break" pe dispozitivul AAC; Scena 4 arată copilul într-un colț liniștit, cu legenda *"Eu am reușit."*

Narațiunea audio este inclusă într-un ritm calm și lent, cu o scurtă pauză între scene pentru a permite timpul de procesare.

Strategie de implementare:

Povestea este prezentată zilnic timp de două săptămâni, mereu în același punct al rutinei de dimineață, pentru a stabili previzibilitatea. Profesorul de educație specială și asistentul de clasă coordonează pentru a se asigura că atunci când copilul folosește simbolul "pauză" — fie că este declanșat de poveste sau spontan — reacția este imediată și consecventă. Această consistență este esențială pentru consolidarea funcției comunicative a cererii.

Observație și reflecție:

Datele de bază (colectate cu peste două săptămâni înainte de intervenție) documentează în medie 2,3 episoade de dereglare pe zi. În faza de intervenție, acest număr scade la o medie de 0,8 pe zi. Copilul începe să folosească simbolul pauzei spontan până la sfârșitul celei de-a doua săptămâni. Învățătoarea reflectă că alinierea poveștii cu vocabularul AAC existent al copilului a fost esențială: *"Povestea a funcționat pentru că nu a introdus nimic nou — doar i-a arătat ceea ce știa deja, într-o ordine liniștitoare."*

Această observație este în concordanță cu cercetările care subliniază că, pentru copiii minim verbali, integrarea PSD cu sprijinul comunicării existente crește substanțial eficacitatea (Karal & Wolfe, 2018).

Perspective cheie pentru practică:

PSD poate fi adaptat semnificativ pentru copiii minim verbali atunci când deciziile de design prioritizează: (a) text minim cu etichete bazate pe un singur cuvânt sau simboluri; (b) alinierea cu vocabularul și simbolurile AAC existente; (c) narațiuni foarte scurte (patru până la șase scene); (d) narațiune audio calmă, lentă, cu pauze de procesare; și (e) un răspuns adult consecvent pentru a asigura întărirea comunicativă. Acest caz ilustrează

că aria de acțiune a PSD depășește cu mult profilurile cu dominanță verbală care domină literatura de cercetare.

6.5. Integrarea poveștilor sociale digitale cu practici de predare incluzive

Poveștile Sociale Digitale sunt cele mai eficiente atunci când sunt integrate într-o abordare cuprinzătoare și incluzivă de predare. În loc să funcționeze independent, ele ar trebui să completeze alte strategii pedagogice și să susțină continuitatea între mediile de învățare.

Integrarea poate include:

- colaborare cu familii și îngrijitori,
- coordonare cu alți educatori și profesioniști de sprijin,
- aliniere cu obiectivele curriculare și rutinele din clasă,
- combinație cu suporturi vizuale, modelare și practică ghidată,
- Întărirea abilităților în diferite medii.

O astfel de integrare sporește consistența, sprijină generalizarea învățării și contribuie la un impact educațional durabil.

6.5.1 Principiile Designului Pedagogic Digital

Poveștile Sociale Digitale nu ar trebui privite doar ca "povești prezentate pe un ecran". Valoarea tehnologiei digitale constă în capacitatea sa de a îmbunătăți obiectivele pedagogice, nu doar de a replica materialele tipărite în format digital. Din acest motiv, selecția și designul instrumentelor digitale ar trebui ghidate de aspecte precum accesibilitatea, capacitatea de atenție, reglarea senzorială, implicarea elevilor și oportunitățile de repetiție semnificativă.

În practică, acest lucru implică faptul că Social Stories digitale ar trebui să folosească scene vizuale concise, pagini cu un singur mesaj, narațiune clară și calmă și tranziții controlate între ecrane. Elementele de design ar trebui să rămână previzibile și minim stimulative pentru a evita încărcătura senzorială inutilă. În plus, funcțiile simple de interacțiune care permit copilului să progreseze independent prin poveste pot susține autonomia și pot întări implicarea în narațiune.

În acest cadru, abordarea Designului Universal pentru Învățare (UDL) oferă o bază pedagogică utilă. UDL conceptualizează cursanții ca indivizi intenționați și reflexivi, care

se implică activ în resursele de învățare și aplică cunoștințele în contexte semnificative. Prin urmare, Poveștile Sociale Digitale ar trebui concepute conform principiilor multiplelor mijloace de reprezentare, multiple mijloace de implicare și multiple mijloace de acțiune și exprimare, crescând astfel accesibilitatea și participarea pentru cursanții diverși.

Recenziile recente ale instrumentelor digitale care susțin funcționarea executivă sugerează, de asemenea, că obiectivele clare de instruire, activitățile de învățare scurte și structurate și posibilitatea de a înregistra și monitoriza rezultatele de învățare pot fi deosebit de benefice pentru elevii cu nevoi educaționale speciale. Atunci când sunt proiectate conform acestor principii, mediile digitale pot oferi un suport suplimentar pentru planificare, atenție și autoreglare, consolidând astfel potențialul educațional al Digital Social Stories în contexte de învățare incluzivă. În plus, Poveștile Sociale Digitale pot susține instruirea diferențiată în săli de clasă incluzive. Prin ajustarea lungimii narațiunii, complexității vizuale, ritmului și caracteristicilor de interacțiune, profesorii pot adapta poveștile la nevoile individuale, profilurile de comunicare și preferințele senzoriale ale elevilor cu TSA.

6.5.2 Adaptarea interculturală a poveștilor sociale digitale în contexte europene

Manualul EARLY-ASD a fost dezvoltat printr-un parteneriat transnațional care acoperă Polonia, România, Spania și Turcia — fiecare țară reprezentând sisteme educaționale distincte, așteptări culturale și norme sociale care modelează modul în care copiii cu TSA sunt înțeleși și susținuți. Această diversitate este un punct forte: reflectă relevanța pan-europeană a abordării PSD . Totuși, ridică și o obligație profesională importantă — necesitatea de a adapta poveștile sociale digitale la contextul cultural, lingvistic și instituțional specific în care vor fi folosite.

Adaptarea interculturală nu este doar o chestiune de traducere. O poveste socială care descrie comportamentul din clasă într-un context național poate codifica presupuneri despre normele sociale, relațiile adult-copil, arhitectura școlii sau rutinele zilnice care sunt necunoscute sau înșelătoare într-un alt context (Almutlaq & Martella, 2018; Safi et al., 2021). Următoarele considerații sunt relevante pentru educatorii care lucrează în contexte europene și multiculturale.

Norme sociale și așteptări comportamentale

Comportamentele pe care un PSD urmărește să le susțină nu sunt neutre din punct de vedere cultural. De exemplu, contactul vizual în timpul conversației, distanța adecvată dintre vorbitori, utilizarea adresării formale versus informale cu adulții și modurile așteptate de a exprima dezacordul sau de a cere ajutor variază semnificativ între culturile europene. În unele contexte educaționale, afirmația verbală directă (de exemplu, "Am nevoie de ajutor") este încurajată activ; în altele, semnalizarea indirectă sau indiciile non-verbale sunt mai normative. Educatorii ar trebui să revizuiască propozițiile directive și cele de perspectivă din orice poveste socială pentru a se asigura că așteptările pe care le codifică sunt în concordanță cu normele culturale ale familiei și mediului școlar al copilului.

Exemplu practic: În mediile turce din copilăria timpurie, utilizarea adresării formale cu profesorii (hoca) este o așteptare socială importantă. Un PSD proiectat pentru un copil turc ar trebui să se asigure că limba cererilor și interacțiunii prezentate în poveste reflectă acest registru. În schimb, un PSD dezvoltat în context spaniol sau românesc poate pune un accent mai mare pe colaborarea între egali și participarea în grup, care poate primi o greutate socială diferită față de contextele mai individualiste.

Structuri familiale și colaborarea acasă–școală

Capitolul 4.2 al acestui manual abordează implicarea părinților și a îngrijitorilor în procesul PSD. În contextul european, configurațiile familiale sunt diverse: mulți copii sunt crescuți în familii multigeneraționale, bilingve sau multilingve sau de îngrijitori a căror limbă principală nu este limba de predare. Când proiectează un PSD pentru un copil dintr-o familie migrantă sau cu limbi minoritare, educatorii ar trebui să ia în considerare:

- dacă povestea poate fi pusă la dispoziție în limba maternă a familiei, alături de limba școlii;
- dacă elementele vizuale reflectă structuri familiale care sunt familiare și recunoscutibile copilului;
- dacă așteptările sociale prezentate în poveste sunt în concordanță cu cele apreciate acasă sau dacă o scurtă consultare în familie ar putea rezolva eventuale discrepanțe.

Exemplu practic: O poveste despre "cum îmi salut învățătoarea dimineața" poate trebui să reflecte norme diferite de salut, în funcție de faptul dacă originea familială a copilului

pune accent pe interacțiunea formală sau informală între adult și copil. Familiile pot fi colaboratori valoroși în identificarea unor alternative cu sens cultural.

Medii de învățare diverse în Europa

Contextele fizice și instituționale în care sunt utilizate PSD variază substanțial între țările partenere EARLY-ASD și peisajul european mai larg. Educația timpurie poate avea loc în preșcolari cu program întreg, grădinițe cu jumătate de zi, grădinițe integrate sau la domiciliu. Vârstele de tranziție la școala primară și așteptările curriculare diferă. Prezența și instruirea personalului de sprijin (profesori specializați, profesori de umbră, asistenți didactici, psihologi școlari) nu sunt uniforme între sisteme.

Prin urmare, educatorii sunt încurajați să contextualizeze modelele de implementare descrise în acest manual în funcție de contextul lor național și instituțional specific. Modelul de Implementare în Clasă PSD (vezi Secțiunea 4.3.1) și Ciclul de Implementare Reflexivă (vezi Secțiunea 6.1) sunt concepute să fie cadre flexibile, nu proceduri fixe, tocmai pentru că contextele în care vor fi aplicate sunt diverse.

Un cadru pentru revizuirea poveștilor interculturale

Înainte de a implementa un PSD în contexte culturale sau lingvistice, educatorii pot considera util să aplice o scurtă revizuire interculturală, abordând următoarele întrebări:

- Scenariile sociale prezentate în poveste reflectă situații familiare copilului în *acest* context cultural și instituțional?
- Sunt așteptările comportamentale codificate în propozițiile directive în concordanță cu normele atât ale școlii, cât și ale mediului de acasă?
- Sunt personajele, decorurile și elementele vizuale recunoscutibile și adecvate cultural?
- A fost consultată familia despre conținutul poveștii și potrivirea culturală?
- Este nevoie să producem povestea în mai multe limbi sau cu adnotări bilingve?
- Există credințe sau practici culturale relevante pentru experiența copilului cu ASD care ar trebui reflectate sau respectate de poveste?

Acest scurt proces de revizuire poate ajuta la asigurarea faptului că poveștile sociale digitale servesc ca instrumente cu adevărat incluzive și sensibile cultural, în loc să importeze presupuneri care poate nu servesc mediului social real al copilului.

6.6. Monitorizarea progresului și observarea schimbărilor

Monitorizarea este o componentă esențială a practicii profesionale. Aceasta permite educatorilor să evalueze dacă Povestea Socială Digitală susține obiectivele socio-emoționale intenționate.

Monitorizarea poate implica:

- observație structurată a comportamentului și implicării,
- utilizarea unor liste simple de verificare aliniate cu obiectivele de învățare,
- Documentarea răspunsurilor cursanților,
- Comparatie a observațiilor pre- și post-implementare,
- Note reflexive despre schimbările de înțelegere sau comportament.

Observația sistematică susține luarea deciziilor bazate pe dovezi și permite ajustări în proiectare sau implementare atunci când este necesar.

6.7. Reflecție structurată și creștere profesională

Practica reflexivă este centrală pentru dezvoltarea competențelor în educația incluzivă. După implementarea unei Povești Sociale Digitale, educatorii sunt încurajați să se angajeze într-o reflecție structurată pentru a-și evalua deciziile și rezultatele pedagogice. Reflecția poate aborda:

- claritatea și relevanța obiectivelor,
- eficacitatea structurii narrative și a elementelor multimedia,
- implicarea și înțelegerea cursanților,
- integrarea în rutinele din clasă,
- domenii potențiale de îmbunătățire sau adaptare.

Prin reflecție, experiența practică devine cunoaștere profesională. Acest proces întărește gândirea analitică, susține îmbunătățirea continuă și promovează autonomia pedagogică.

Tabelul 6.1. Forma de reflexie structurată

Întrebare de reflecție	Note
Care a fost abilitatea social-emoțională țintă?	
Povestea a fost clar aliniată cu acest obiectiv?	
Cum a reacționat copilul la poveste?	

Ce elemente multimedia (audio, vizual, ritm) au fost de ajutor?	
Povestea a fost integrată corespunzător în rutina clasei?	
Ce provocări au apărut în timpul implementării?	
Ce nivel de sprijin pentru adulți era necesar?	
S-a observat o schimbare pe termen scurt în comportamentul țintă?	
Ce ar trebui modificat în următoarea implementare?	

Reflecția structurată nu transformă automat experiența în învățare. Pentru ca reflecția să contribuie la dezvoltarea profesională, profesorii trebuie să adopte o gândire bazată pe dovezi, ghidată de întrebări specifice. Prin urmare, procesul de reflecție nu ar trebui să se bazeze doar pe impresii generale, ci să fie structurat în jurul unor dimensiuni cheie precum obiectivul educațional, deciziile pedagogice, răspunsul copilului, contextul clasei și nevoile potențiale de adaptare.

Instrumente precum formularele structurate de reflecție pot ajuta profesorii în formare să transforme impresiile pedagogice intuitive în cunoștințe profesionale explicite. În educația profesorilor, s-a subliniat de mult timp că practica reflexivă devine mai eficientă atunci când este susținută de cadre clar definite și întrebări ghidate care atrag atenția către aspecte critice ale proceselor de predare și învățare.

6.8. Dezvoltare continuă și adaptare

Poveștile Sociale Digitale trebuie înțelese ca instrumente pedagogice adaptabile și în continuă evoluție. Eficiența lor pe termen lung depinde de învățarea profesională continuă, răspunsul contextual și rafinarea iterativă.

Dezvoltarea continuă poate include:

- revizuirea poveștilor bazate pe progresul elevilor,
- adaptarea conținutului la noi contexte educaționale,
- explorând îmbunătățiri digitale responsabile și justificate pedagogic,
- implicându-se în dialog și colaborare profesională,
- integrarea feedback-ului din practică în deciziile viitoare de design.

Această perspectivă adaptativă asigură sustenabilitatea și susține inovația continuă în educația incluzivă.

6.9. Întrebări de reflecție

1. Implementarea ca proces

- Reflectați asupra procesului de implementare a unei Povești Sociale Digitale într-un cadru educațional. În ce moduri acest proces ar putea implica o ajustare și adaptare continuă, mai degrabă decât o singură intervenție?
- Luați în considerare modul în care planificarea, observația și reflecția interacționează în timpul implementării. Cum ar putea aceste elemente să influențeze eficiența unei Povești Sociale Digitale?
- Gândește-te la rolul reflecției profesionale în practica educațională. Cum poate gândirea reflexivă să susțină îmbunătățiri în implementarea Poveștilor Sociale Digitale?

2. Planificare și aliniere a obiectivelor

- Reflectați asupra modului în care o Poveste Socială Digitală poate fi legată de un obiectiv socio-emoțional clar definit. Cum ar putea această claritate să influențeze eficacitatea intervenției?
- Gândește-te la importanța de a lega povestea de rutinele familiare din clasă și de experiențele cotidiene. Cum ar putea această conexiune să sprijine înțelegerea și implicarea copiilor?
- Gândește-te cum caracteristicile de dezvoltare și nevoile de învățare ale copiilor influențează deciziile de planificare atunci când proiectezi și implementezi o Poveste Socială Digitală. Cum poți asigura că o Poveste Socială Digitală este clar aliniată cu un obiectiv socio-emoțional specific?

3. Integrarea în clasă

- Reflectează asupra propriului tău context de predare. În ce momente din rutina zilnică de clasă ar putea fi introducerea unei Povești Sociale Digitale cea mai semnificativă?
- Gândiți-vă cum Poveștile Sociale Digitale ar putea deveni parte a practicii incluzive în clasă, mai degrabă decât intervenții ocazionale. Ce condiții din mediul de clasă ar putea susține această integrare?
- Gândește-te la rolul ghidării adulților în timpul implementării. Cum ar putea educatorii să echilibreze sprijinul cu oportunitățile pentru copii de a acționa independent? Care este cel mai bun moment să introduci o Poveste Socială Digitală într-o rutină zilnică?

4. Provocări de implementare

- Reflectați asupra posibilelor provocări care pot apărea în timpul implementării, cum ar fi implicarea limitată sau dificultatea de a aplica comportamentul prezentat în poveste. Cum ar putea răspunde educatorii la astfel de situații?
- Gândește-te cum ar putea fi adaptate Poveștile Sociale Digitale dacă schimbarea comportamentală așteptată nu are loc. Ce elemente ale poveștii sau ale procesului de implementare ar putea fi reconsiderate?
- Gândește-te cum formatele digitale pot influența experiențele senzoriale ale copiilor. Cum ar putea educatorii să creeze povești care să rămână captivante, evitând în același timp suprasolicitarea senzorială?
- Reflectați asupra modului în care abilitățile prezentate într-o poveste pot fi susținute în diferite contexte, ajutând copiii să le aplice dincolo de situația inițială de învățare.

5. Monitorizare și evaluare

- Reflectați asupra modului în care profesorii observă și interpretează răspunsurile copiilor în timpul activităților din clasă. Cum ar putea astfel de observații să ajute la determinarea eficienței unei Povești Sociale Digitale?
- Gândiți-vă cum instrumentele sau șabloanele de observație structurată ar putea susține reflecția sistematică asupra progresului și învățării copiilor.
- Gândește-te la situațiile în care o Poveste Socială Digitală ar putea necesita revizuire sau adaptare. Ce fel de observații din clasă ar putea informa astfel de decizii?

6. Reflecție și creștere profesională

- Reflectați asupra modului în care analizarea cazurilor reale din clasă poate sprijini dezvoltarea judecății profesionale în educația incluzivă.
- Luați în considerare ce perspective pot obține educatorii din proiectarea, implementarea și analiza unei Povești Sociale Digitale. Cum ar putea această experiență să influențeze practica viitoare în predare?
- Gândește-te la rolul reflecției structurate în învățarea profesională. În ce moduri poate contribui practica reflexivă la îmbunătățirea continuă a strategiilor de predare?
- Reflectați asupra modului în care colaborarea cu colegii și familiile ar putea consolida implementarea Poveștilor Sociale Digitale în mediile educaționale.

CONCLUZIE

Acest manual oferă un cadru structurat, bazat pe dovezi și orientat spre practică pentru dezvoltarea și implementarea Poveștilor Sociale Digitale (PSD), menite să sprijine dezvoltarea socială și emoțională a copiilor cu tulburare din spectrul autist (ASD). Organizarea sa internă urmează o progresie pedagogică coerentă, trecând de la fundamentele teoretice, prin designul metodologic și aplicarea în clasă, până la monitorizare, reflecție și dezvoltare profesională. Publicația întruchipează secvența conceptuală care stă la baza întregului volum: , oferind o foaie clară atât pentru învățare, cât și pentru practică. **Teorie → Proiectare → Aplicare → Monitorizare → Reflecție → Dezvoltare Profesională**

Prin integrarea cunoștințelor de dezvoltare, principiilor metodologice, ghidului de design digital, strategiilor de clasă, instrumentelor de evaluare și cadrelor reflexive, manualul asigură continuitatea dintre înțelegerea conceptuală și implementarea practică. Fiecare capitol contribuie la dezvoltarea treptată a competenței profesionale, sprijinind cititorii în dezvoltarea atât a abilităților tehnice, cât și a raționamentului pedagogic. Capitolul final consolidează această cale de învățare prin accentuarea modelelor structurate de implementare și a practicii reflexive ca componente esențiale ale inovației educaționale durabile. Profesorii și educatorii sunt împuterniciți să transpună teoria în acțiune în clasă, sprijinind eficient abilitățile socio-emoționale ale copiilor prin strategii informate de dovezi și incluzive.

Dezvoltat în cadrul proiectului Erasmus+ **EARLY-ASD** (Număr de proiect: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304), acest manual reflectă un efort academic colaborativ între universitățile partenere din contexte naționale și instituționale diverse. Cooperarea transnațională a permis integrarea perspectivelor complementare, a expertizei împărtășite și a tradițiilor pedagogice variate, contribuind la robustețea conceptuală și adaptabilitatea manualului. Acest proces colectiv de construire a cunoștințelor îi consolidează relevanța pentru instituțiile de învățământ superior care urmăresc să îmbunătățească pregătirea profesorilor în practici educaționale incluzive și susținute digital.

Este important de menționat că manualul este conceput ca o **resursă pedagogică** , nu ca un raport de cercetare. Este conceput pentru a susține învățarea structurată în diferite

formate de cursuri, inclusiv programul cuprinzător de învățământ superior de 60 de ore și modelul pilot de micro-acreditare de 28 de ore dezvoltat în cadrul EARLY-ASD. Ambele formate se bazează pe o filozofie comună bazată pe competențe, punând accent pe practica reflexivă, predarea incluzivă și aplicarea bazată pe dovezi.

Prin designul său structurat și aplicabilitatea flexibilă, această publicație contribuie la inovația durabilă în educația profesorilor. Promovează pedagogii reflexive și incluzive, consolidează competența profesională în practicile de intervenție digitală și sprijină dezvoltarea mai largă a răspunsurilor educaționale timpurii de înaltă calitate pentru copiii cu TSA. Prin conectarea teoriei cu practica, manualul își propune să servească drept punct de referință pe termen lung pentru educatori, formatori și instituții dedicate mediilor digitale de învățare incluzive.

Privind spre viitor, edițiile viitoare ar putea rafina și extinde acest cadru prin integrarea unor experiențe suplimentare de clasă, reflecții ale practicienilor și instrumente digitale emergente. Dialogul continuu dintre pregătirea academică, aplicarea practică și colaborarea internațională asigură evoluția continuă a Poveștilor Sociale Digitale ca un instrument dinamic pentru susținerea educației incluzive. În cele din urmă, acest manual aspiră să inspire educatorii să creeze medii de învățare în care copiii cu TSA să poată prospera social, emoțional și academic, împuterniciți prin strategii de predare bine gândite, susținute de tehnologie.

REFERINȚE

- Acar, I. H., Hong, S.-Y., & Wu, C. (2017). Examinarea rolului prezenței profesorilor și al structurii în interacțiunile cu colegii de la grădiniță. *Jurnalul European de Cercetare în Educația Timpurie a Copilăriei*, 25(6), 866–884.
- Almutlaq, H., & Martella, R. C. (2018). Învățarea elevilor de vârstă primară cu tulburare de spectru autist să ofere complimente folosind o poveste socială livrată printr-o aplicație iPad. *International Journal of Special Education*, 33(2), 482-492. Preluat de la: <https://eric.ed.gov/?id=EJ1185588>
- Asociația Americană de Psihiatrie (APA). (2022). *Manual de diagnostic și statistică al tulburărilor mentale* (ediția a V-a). <https://doi.org/10.1176/appi.books.9780890425596>
- Baron-Cohen, S., Ashwin, E., Ashwin, C., Tavassoli, T., & Chakrabarti, B. (2009). Talent în autism: hiper-sistematizare, hiper-atenție la detalii și hipersensibilitate senzorială. *Tranzacții filosofice ale Royal Society of London. Seria B, Științe biologice*, 364(1522), 1377–1383. <https://doi.org/10.1098/rstb.2008.0337>
- Bauminger, N., & Kasari, C. (2000). Singurătatea și prietenia la copiii cu funcționare înaltă și autism. *Dezvoltarea copilului*, 71(2), 447–456. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.00156>
- Beauchamp, C. (2015). Reflecție în educația profesorilor: Probleme care apar dintr-o revizuire a literaturii actuale. *Practica Reflexivă*, 16(1), 123–141. <https://doi.org/10.1080/14623943.2014.982525>
- Belvis, E., Pineda, P., Armengol, C., & Moreno, V. (2013). Evaluarea practicii reflexive în formarea profesorilor. *European Journal of Teacher Education*, 36(3), 279–292. <https://doi.org/10.1080/02619768.2012.718758>
- Bird, G., & Viding, E. (2014). Modelul de empatie de la sine către altul: oferirea unui nou cadru pentru înțelegerea deficiențelor de empatie în psihopatie, autism și alexitimie. *Neuroștiințe și recenzii biocomportamentale*, 47, 520–532. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2014.09.021>
- Bordoff-Gerken, S., & Asaro-Saddler, K. (2021). Folosirea Social Stories™ pe iPad pentru a îmbunătăți comportamentul în clasă al elevilor cu tulburare din spectrul autist: un studiu pilot. *Jurnalul de ucenicie în educația specială*, 10(1), 1–11.
- Boşnak, Ö., & Turhan, C. (2020). Prezentarea poveștilor sociale cu tablete în instruirea abilităților sociale pentru elevii cu tulburare din spectrul autist. *Ilkogretim Online*, 19(4). <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2020.763781>
- Boucher J. (2012). Recenzie de cercetare: limbaj structural în tulburarea de spectru autist - caracteristici și cauze. *Jurnalul de psihologie și psihiatrie a copilului, și discipline conexe*, 53(3), 219–233. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2011.02508.x>
- Bucholz, J. L. (2012). Povești™ sociale pentru copiii cu autism: O trecere în revistă a literaturii. *Jurnalul de Cercetare în Educație*, 22(2), 1–26.
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2022). Impactul utilizării poveștilor sociale mediate digital asupra competenței percepute și atitudinilor părinților și practicienilor care sprijină copiii cu autism. *PLOS ONE*, 17(1), e0262598. <https://doi:10.1371/journal.pone.0262598>
- Camilleri, L. J., Maras, K., & Brosnan, M. (2024). Sprijin digital eficient pentru autism: Povești sociale digitale. *Frontiere în psihiatrie*, 14 ani, 1272157. <https://doi:10.3389/fpsy.2023.1272157>
- DISTRIBUȚIE. (2024). Ghidurile UDL 3.0. <https://udlguidelines.cast.org>
- Centrele pentru Controlul și Prevenirea Bolilor. (2021). Momente importante: Reperete contează! https://www.cdc.gov/ncbddd/actearly/pdf/parents_pdfs/milestonemomentseng508.pdf
- Centrele pentru Controlul și Prevenirea Bolilor. (11 iunie 2025). Reperete de dezvoltare ale CDC. Învăță semnele. Acționează devreme. <https://www.cdc.gov/act-early/milestones/index.html>
- Como, D. H., Goodfellow, M., Hudak, D., & Cermak, S. A. (2024). "O revizuire de scoping: Povești sociale care susțin schimbarea comportamentului pentru persoanele cu autism". *Jurnalul de terapie ocupațională, școli și intervenție timpurie*, 17(1), 154–175. <https://doi.org/10.1080/19411243.2023.2168824>
- Cook, J., Hull, L., Crane, L., & Mandy, W. (2021). Camuflarea în autism: o revizuire sistematică. *Recenzie de psihologie clinică*, 89, 102080. <https://doi.org/10.1016/j.cpr.2021.102080>

- Cresswell, L., Hinch, R., & Cage, E. (2019). Experiențele relațiilor cu colegii în rândul adolescenților autiști: o revizuire sistematică a dovezilor calitative. *Cercetare în tulburările din spectrul autist*, 61, 45–60. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2019.01.003>
- Crozier, S., & Tincani, M. (2007). Efectele poveștilor sociale asupra comportamentului prosocial al copiilor preșcolari cu tulburări din spectrul autist. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 37(9), 1803–1814. <https://doi.org/10.1007/s10803-006-0315-7>
- Demetriou, E. A., Lampit, A., Quintana, D. S., Naismith, S. L., Song, Y. J. C., Pye, J. E., Hickie, I., & Guastella, A. J. (2018). Tulburări din spectrul autist: o meta-analiză a funcției executive. *Psihiatrie moleculară*, 23(5), 1198–1204. <https://doi.org/10.1038/mp.2017.75>
- den Houting, J. (2018). Neurodiversitate: O perspectivă din interior. *Autism*, 23(2), 271–273. <https://doi.org/10.1177/1362361318820762>
- Diamond, A. (2013). Funcții executive. *Recenzie anuală a psihologiei*, 64, 135–168. <https://doi.org/10.1146/annurev-psych-113011-143750>
- Feagans Gould, L., Dariotis, J. K., Greenberg, M. T., & Mendelson, T. (2016). Evaluarea fidelității implementării (FOI) pentru intervențiile de mindfulness și yoga bazate pe școală: o revizuire sistematică. *Mindfulness*, 7(1), 5–33. <https://doi.org/10.1007/s12671-015-0395-6>
- Ghanouni, P., Jarus, T., Zwicker, J. G., Lucyshyn, J., Mow, K., & Ledingham, A. (2019). Povești sociale pentru copiii cu tulburare din spectrul autist: Validarea conținutului unui program de realitate virtuală. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 49(2), 660–668. <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3737-0>
- Glenwright, M., Parackel, J. M., Cheung, K. R., & Nilsen, E. S. (2014). Intonația influențează modul în care copiii și adulții interpretează sarcasmul. *Jurnalul limbajului copilului*, 41(2), 472–484. <https://doi.org/10.1017/S0305000912000773>
- Goldin, D. (2019). Narațiunea ca mod de a cunoaște. *Ancheta Psihanalitică*, 39(7), 512–524. <https://doi.org/10.1080/07351690.2019.1659030>
- Gray, C. (2010). *Noua carte de povești sociale*. Orizonturi viitoare.
- Gray, C. (2015). *Criteriile Social Stories 10.2*. Povești sociale cu Carol Gray.
- Gray, C. (2023). Ce este o poveste socială? Preluat din <https://carolgraysocialstories.com>
- Gray, C., & Garand, J. (1993). Povești sociale: Îmbunătățirea răspunsurilor elevilor cu autism cu informații sociale corecte. *Concentrează-te pe comportamentul autist*, 8(1), 1–10. <https://doi.org/10.1177/108835769300800101>
- Gunnars, F. (2024). O revizuire sistematică a intervențiilor educaționale speciale pentru atenția elevilor: funcția executivă și tehnologia digitală în școala primară. *Jurnalul Tulburărilor de Atenție*, 28(4), 635–649. <https://doi.org/10.1177/01626434231198226>
- Haigh, S. M., Walsh, J. A., Mazefsky, C. A., Minshew, N. J., & Eack, S. M. (2018). Viteza de procesare este afectată la adulții cu tulburare din spectrul autist și se referă la abilitățile de comunicare socială. *Jurnalul de autism și tulburări de dezvoltare*, 48(8), 2653–2662. <https://doi.org/10.1007/s10803-018-3515-z>
- Halsall, J., Clarke, C., & Crane, L. (2021). "Camuflarea" de către adolescente autiste care participă atât la cursuri obișnuite, cât și la cele specializate: Perspectivă fetelor, mamelor lor și educatorilor lor. *Autism: revista internațională de cercetare și practică*, 25(7), 2074–2086. <https://doi.org/10.1177/13623613211012819>
- Hanley G. P. (2012). Evaluarea funcțională a comportamentului problematic: demontarea miturilor, depășirea obstacolelor de implementare și dezvoltarea de noi lore. *Analiza comportamentului în practică*, 5(1), 54–72. <https://doi.org/10.1007/BF03391818>
- Hanrahan, R., Smith, E., Constantin, A., Johnson, H., & Brosnan, M. (2020). Un studiu pilot randomizat controlat al poveștilor sociale mediate digital pentru copii din spectrul autist. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 50(12), 4243–4257. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04490-8>
- Helleve, I., Eide, L., & Ulvik, M. (2023). Pregătirea profesorilor bazată pe cazuri pentru judecata diagnostică. *European Journal of Teacher Education*, 46(4), 546–561. <https://doi.org/10.1080/02619768.2021.1900112>
- Hill, E. L. (2004). Disfuncția executivă în autism. *Tendențe în științele cognitive*, 8(1), 26–32. <https://doi.org/10.1016/j.tics.2003.11.003>

- Hirota, T., & King, B. H. (2023). Tulburarea Spectrului Autist: O recenzie. *JAMA*, 329(2), 157–168. <https://doi.org/10.1001/jama.2022.23661>
- Hull, L., Petrides, K. V., Allison, C., Smith, P., Baron-Cohen, S., Lai, M. C., & Mandy, W. (2017). "Îmi pun cea mai bună normalitate": Camuflare socială la adulți cu afecțiuni din spectrul autist. *Jurnalul despre autism și tulburări de dezvoltare*, 47(8), 2519–2534. <https://doi.org/10.1007/s10803-017-3166-5>
- Hume, K., Steinbrenner, J. R., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, S., & Savage, M. N. (2021). Practici bazate pe dovezi pentru copii, tineri și tineri adulți cu autism: revizuire a celei de-a treia generații. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 51(11), 4013–4032. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04844-2>
- Hume, K., Steinbrenner, J. R., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yücesoy-Özkan, S., & Savage, M. N. (2023). Corecție la: Practici bazate pe dovezi pentru copii, tineri și tineri adulți cu autism: Generația a treia. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 53(1), 514. <https://doi.org/10.1007/s10803-022-05438-w>
- Hutchins, T. L., & Prelock, P. A. (2014). Folosirea Social Stories și a conversațiilor din benzi desenate pentru a promova rezultate social valide pentru copiii cu tulburare din spectrul autist. *Seminarii în vorbire și limbaj*, 35(3), 211–222. <https://doi.org/10.1055/s-0034-1389104>
- Hwa-Froelich, D. A. (Ed.). (2022). *Dezvoltarea și tulburările comunicării sociale* (ediția a 2-a). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003197096>
- Jethava, V., Kadish, J., Kakonge, L., & Wiseman-Hakes, C. (2022). Atașamentul timpuriu și dezvoltarea comunicării sociale: o abordare neuropsihologică. *Frontiers în psihiatrie*, 13, 838950. <https://doi.org/10.3389/fpsy.2022.838950>
- Kapp, S. K., Gillespie-Lynch, K., Sherman, L. E., & Hutman, T. (2013). Deficit, diferență sau ambele? Autism și neurodiversitate. *Psihologia dezvoltării*, 49(1), 59–71. <https://doi.org/10.1037/a0028353>
- Karal, M. A., & Wolfe, P. S. (2018). Eficacitatea poveștilor sociale asupra interacțiunii sociale pentru elevii cu autism: o revizuire a literaturii. *Educație și formare în autism și dizabilități de dezvoltare*, 53(1), 44–58.
- Karkhaneh, M., Clark, B., Ospina, M. B., Seida, J. C., Smith, V., & Hartling, L. (2010). Povești TM sociale pentru îmbunătățirea abilităților sociale la copiii cu tulburare din spectrul autist: o revizuire sistematică. *Autism: revista internațională de cercetare și practică*, 14(6), 641–662. <https://doi.org/10.1177/1362361310373057>
- Kasari, C., & Smith, T. (2016). Pădurea pentru copaci: Practici bazate pe dovezi în TSA. *Psihologie clinică: știință și practică*, 23(3), 260–264. <https://doi.org/10.1111/cpsp.12161>
- Kerns, C. M., Kendall, P. C., Berry, L., Souders, M. C., Franklin, M. E., Schultz, R. T., Miller, J., & Herrington, J. (2014). Prezentări tradiționale și atipice ale anxietății la tinerii cu tulburare din spectrul autist. *Jurnalul despre autism și tulburări de dezvoltare*, 44(11), 2851–2861. <https://doi.org/10.1007/s10803-014-2141-7>
- Kokina, A., & Kern, L. (2010). Intervenții Social StoryTM pentru elevii cu tulburări din spectrul autist: O metaanaliză. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 40(7), 812–826. <https://doi.org/10.1007/s10803-009-0931-0>
- Kratochwill, T. R., Hitchcock, J. H., Horner, R. H., Levin, J. R., Odom, S. L., Rindskopf, D. M., & Shadish, W. R. (2013). Standarde de proiectare a cercetării pentru intervenții individuale. *Educație remedială și specială*, 34(1), 26–38. <https://doi.org/10.1177/0741932512452794>
- Lage, C., Smith, E. S., & Lawson, R. P. (2024). O meta-analiză a flexibilității cognitive în tulburarea din spectrul autist. *Neuroștiințe și recenzii biocomportamentale*, 157, 105511. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2023.105511>
- Lai, M. C., Lombardo, M. V., & Baron-Cohen, S. (2014). Autism. *Lancet (Londra, Anglia)*, 383(9920), 896–910. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(13\)61539-1](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(13)61539-1)
- Lai, M. C., Lombardo, M. V., Auyeung, B., Chakrabarti, B., & Baron-Cohen, S. (2015). Diferențele de sex/gen și autismul: pregătind terenul pentru cercetări viitoare. *Jurnalul*

- Academiei Americane de Psihiatrie a Copilului și Adolescenților, 54(1), 11–24. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2014.10.003>
- Lau, B. T., & Win, K. M. (2018). Povești sociale animate diferențiate pentru a îmbunătăți dobândirea abilităților sociale la copiii cu tulburare din spectrul autist. În *Manualul de cercetare privind dezvoltarea umană în era digitală* (pp. 300-329). IGI Global Scientific Publishing. <https://doi.org/10.4018/978-1-5225-2838-8.ch014>
- Leaf, J. B., Oppenheim-Leaf, M. L., Call, N. A., Sheldon, J. B., Sherman, J. A., & Taubman, M. (2009). Comparatie între poveștile sociale și procedurile de predare a interacțiunii pentru copiii cu autism. *Journal of Applied Behavior Analysis*, 42(3), 703–708. <https://doi.org/10.1901/jaba.2009.42-703>
- Litras, S., Moore, D. W., & Anderson, A. (2010). Folosind povești sociale video auto-modelate pentru a preda abilități sociale unui copil mic cu autism. *Cercetarea și tratamentul autismului*, 2010, 834979. <https://doi.org/10.1155/2010/834979>
- Lord, C., Elsabbagh, M., Baird, G., & Veenstra-Vanderweele, J. (2018). Tulburare din spectrul autist. *Lancet (Londra, Anglia)*, 392(10146), 508–520. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(18\)31129-2](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(18)31129-2)
- Malik, F., & Marwaha, R. (2022). Stadiile de dezvoltare ale dezvoltării socio-emoționale la copii. În *StatPearls*. StatPearls Publishing.
- Mashal, N., & Lellouche, N. (2024). Cum contribuie înțelegerea situațiilor sociale și a intențiilor altora la înțelegerea idiomului și ironiei în tulburarea spectrului autist? *Științele creierului*, 14(10), 1034. <https://doi.org/10.3390/brainsci14101034>
- Masoomi, M., Saeidi, M., Cedeno, R., Shahrivar, Z., Tehrani-Doost, M., Ramirez, Z., Gandi, D.A., Gunturu, S. (2025) Deficite de recunoaștere a emoțiilor la copii și adolescenți cu tulburare din spectrul autist: o meta-analiză cuprinzătoare a acurateței și timpului de răspuns. *Frontiere în psihiatria copilului și adolescenților*, 3:1520854. DOI: 10.3389/frcha.2024.1520854
- Matthews, D., Biney, H., & Abbot-Smith, K. (2018). Diferențele individuale în capacitatea pragmatică a copiilor: O revizuire a asocierilor cu limbajul formal, cogniția socială și funcțiile executive. *Învățarea și dezvoltarea limbilor*, 14(3), 186–223. <https://doi.org/10.1080/15475441.2018.1455584>
- Mazefsky, C. A., Herrington, J., Siegel, M., Scarpa, A., Maddox, B. B., Scahill, L., & White, S. W. (2013). Rolul reglării emoțiilor în tulburarea din spectrul autist. *Jurnalul Academiei Americane de Psihiatrie a Copilului și Adolescenților*, 52(7), 679–688. <https://doi.org/10.1016/j.jaac.2013.05.006>
- McGrew, J. H., Ruble, L. A., & Smith, I. A. (2016). Tulburarea spectrului autist și practica bazată pe dovezi în psihologie. *Psihologie clinică: Știință și practică*, 23(3), 239–255. <https://doi.org/10.1111/cpsp.12160>
- Milton, D.E.M. (2012). Despre statutul ontologic al autismului: "problema empatiei duble". *Dizabilitate și Societate*, 27(6), 883–887. <https://doi.org/10.1080/09687599.2012.710008>
- Monks, C. P., Smith, P. K., & Kucaba, K. (2021). Victimizarea colegilor în copilăria timpurie; Observații ale rolurilor participanților și diferențelor de sex. *Jurnalul internațional de cercetare de mediu și sănătate publică*, 18(2), 415. <https://doi.org/10.3390/ijerph18020415>
- Centrul Național pentru Autism. (2009). *Raportul național de standarts al Centrului Național pentru Autism*. <https://www.nationalautismcenter.org/reports/>
- Centrul Național de Dezvoltare Profesională pentru Tulburarea Spectrului Autist. (2017). *Selectarea unui EBP. Resurse și module de intervenție axată pe autism*. <https://afirm.fpg.unc.edu/selecting-Ebp>
- Centrul Național de Dezvoltare Profesională pentru Autism. (2014). *Practici bazate pe dovezi*. <http://autismpdc.fpg.unc.edu/evidence-based-practices>
- Nichols, S. L., Hupp, S. D., Jewell, J. D., & Zeigler, C. S. (2005). Recenzie a intervențiilor Social Story pentru copiii diagnosticați cu tulburări din spectrul autist. *Jurnalul Practicilor Bazate pe Dovezi pentru Școli*.
- Odachowska-Rogalska, E. (2023). Różnicowanie diagnoz klinicznych zaburzeń ze spektrum autyzmu (ASD), zespołu nadpobudliwości psychoruchowej (ADHD) i zaburzeń po stresie

- traumatycznym (PTSD). *Jurnalul de Psihiatrie și Psihologie Clinică*, 23(4), 297-306. DOI: 10.15557/PiPK.2023.0037
- Odachowska-Rogalska, E., Siedler, A., Kruk-Rogucka, M. et al. (2023). Diagnoza wybranych zaburzeń dzieci i młodzieży. Monografia. Wyd. APS
- Odom, S. L. (2009). Legătura care leagă: Practică bazată pe dovezi, știința implementării și rezultatele pentru copii. *Subiecte în Educația Specială a Copilăriei Timpurii*, 29(1), 53-61. <https://doi.org/10.1177%2F0271121408329171>
- Odom, S. L., Cox, A. W., Brock, M. E., & Centrul Național de Dezvoltare Profesională privind TSA. (2013). Știința implementării, dezvoltarea profesională și tulburările din spectrul autist. *Copii excepționali*, 79(3), 233-251. <https://doi.org/10.1177/001440291307900207>
- Olçay, S., Kiyak, Ü. E., & Korkmaz, Ö. T. (2022). Este Social Story™ o practică bazată pe dovezi? un studiu de meta-analiză și analiză descriptivă cuprinzătoare. *Ankara Üniversitesi eğitim bilimleri fakültesi özel eğitim dergisi*, 23(2), 431-458.
- Ortega, J., Chen, Z., & Whitney, D. (2023). Urmărirea Emoțiilor Inferențiale relevă o procesare afectată a emoțiilor bazate pe context la persoanele cu scoruri ridicate de Quotient Autism. *Rapoarte științifice*, 13(1), 8093. <https://doi.org/10.1038/s41598-023-35371-6>
- Pane, H. M., Sidener, T. M., Vladescu, J. C., & Nirgudkar, A. (2015). Evaluarea poveștilor™ sociale bazate pe funcții cu copii cu autism. *Modificare comportamentală*, 1–20. <https://doi.org/10.1177/0145445515603708>
- Parker, R. I., Vannest, K. J., & Brown, L. (2009). Diferența de rată de îmbunătățire pentru cercetarea cu caz unic. *Copii excepționali*, 75(2), 135-150. <https://doi.org/10.1177/001440290907500201>
- Qi, C. H., Barton, E. E., Collier, M., Lin, Y.-L., & Montoya, C. (2018). O revizuire sistematică a efectelor poveștilor sociale: intervenții pentru persoanele cu tulburare din spectrul autist. *Accent pe autism și alte dizabilități de dezvoltare*, 33(1), 25–34. <https://doi.org/10.1177/1088357615613516>
- Reynhout, G., & Carter, M. (2006). Povești™ sociale pentru copii cu dizabilități. *Jurnalul de Autism și Tulburări de Dezvoltare*, 36(4), 445-469. <https://doi.org/10.1007/s10803-006-0086-1>
- Reynhout, G., & Carter, M. (2007). Eficacitatea Social Story™ la un copil cu tulburare din spectrul autist și dizabilitate intelectuală moderată. *Accent pe autism și alte dizabilități de dezvoltare*, 22(3), 173-181.
- Reynhout, G., & Carter, M. (2009). Utilizarea poveștilor sociale de către profesori și percepția lor eficacitate. *Cercetare în tulburările spectrului autist*, 3(1), 232-251. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2008.06.003>
- Robertson, C. E., & Baron-Cohen, S. (2017). Percepția senzorială în autism. *Nature Reviews, Neuroscience*, 18(11), 671–684. <https://doi.org/10.1038/nrn.2017.112>
- Rong, Y., Yang, C.J., Jin, Y., & Wang, Y. (2021). Prevalența tulburării de deficit de atenție/hiperactivitate la persoanele cu tulburare din spectrul autist: o meta-analiză. *Cercetare în Tulburările Spectrului Autist*, 83, Articolul 101759. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2021.101759>
- Sackett, D. L., Rosenberg, W. M. C., Muir Gray, J. A., Haynes, R. B., & Richardson, W. S. (1996). Medicina bazată pe dovezi: Ce este și ce nu este. *British Medical Journal*, 312(7023), 71-72. <https://doi.org/10.1136/bmj.312.7023.71>
- Safi, M. F., Alnuaimi, M., & Sartawi, A. (2021). Utilizarea poveștilor sociale digitale pentru a îmbunătăți abilitățile sociale la copiii cu autism: un studiu pilot experimental pe un singur subiect. *Progrese în autism, disponibil(a-print)*. <https://doi.org/10.1108/aia-02-2021-0013>
- Safi, M. F., Alnuaimi, M., & Sartawi, A. (2022). Utilizarea poveștilor sociale digitale pentru a îmbunătăți abilitățile sociale la copiii cu autism: un studiu pilot experimental pe un singur subiect. *Progrese în autism*, 8(3), 243–251. <https://doi.org/10.1108/AIA-02-2021-0013>
- Sani-Bozkurt, S., & Vuran, S. (2014). O analiză a utilizării poveștilor sociale în predarea abilităților sociale copiilor cu tulburări din spectrul autist. *Științe educaționale: Teorie și practică*, 14(5), 1875-1892. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1050428>

- Sani-Bozkurt, S., Vuran, S., & Akbulut, Y. (2017). Proiectarea și utilizarea poveștilor sociale interactive pentru copiii cu tulburare din spectrul autist (ASD). *Tehnologia Educațională Contemporană*, 8(1), 1-25. <https://doi.org/10.30935/cedtech/6184>
- Sansosti, F. J., & Powell-Smith, K. A. (2008). Utilizarea poveștilor sociale prezentate pe calculator și a modelelor video pentru a crește abilitățile de comunicare socială ale copiilor cu tulburări din spectrul autismului cu funcționare ridicată. *Jurnalul Intervențiilor Comportamentale Pozitive*, 10(3), 162-178. <https://doi.org/10.1177/1098300708316259>
- Seker, B. S. (2016). O evaluare a poveștilor digitale create pentru predarea științelor sociale. *Jurnalul de Educație și Practică*, 7(29), 18-29.
- Simonoff, E., Pickles, A., Charman, T., Chandler, S., Loucas, T., & Baird, G. (2008). Tulburări psihiatrice la copiii cu tulburări din spectrul autist: prevalență, comorbiditate și factori asociați într-un eșantion derivat din populație. *Jurnalul Academiei Americane de Psihiatrie a Copilului și Adolescenților*, 47(8), 921-929. <https://doi.org/10.1097/CHI.0b013e318179964f>
- Siri, K., & Lyons, T. (2014). *Terapii de ultimă oră pentru autism* (ediția a 4-a). Editura Skyhorse.
- Smith, E., Constantin, A., Johnson, H., & Brosnan, M. (2021). Poveștile sociale mediate digital sprijină copiii din spectrul autist să se adapteze la o schimbare într-un context "real". *Jurnalul despre autism și tulburări de dezvoltare*, 51(2), 514-526. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04558-5>
- Smith, E., Toms, P., Constantin, A., Johnson, H., Harding, E., & Brosnan, M. (2020a). Pilotarea unei intervenții de poveste socială mediată digital pentru copiii autiști, condusă de profesori în medii școlare naturaliste. *Cercetare în tulburările din spectrul autist*, 75, 101533. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2020.101533>
- Smith, J. D., Hand, B. N., & Dowrick, P. W. (2020b). Social Stories™: O analiză de scop. *Recenzie Journal of Autism and Developmental Disorders*, 7(1), 1-20. <https://doi.org/10.1007/s40489-020-00235-6>
- Sreckovic, M. A., Brunsting, N. C., & Able, H. (2014). Victimizarea elevilor cu tulburare din spectrul autist: O revizuire a prevalenței și factorilor de risc. *Cercetare în tulburările din spectrul autist*, 8, 1155-1172. <https://doi.org/10.1016/j.rasd.2014.06.004>
- Steffenburg, H., Steffenburg, S., Gillberg, C., & Billstedt, E. (2018). Copii cu tulburări din spectrul autist și mutism selectiv. *Boală neuropsihiatrică și tratament*, 14, 1163-1169. <https://doi.org/10.2147/NDT.S154966>
- Steinbrenner, J. R., Hume, K., Odom, S. L., Morin, K. L., Nowell, S. W., Tomaszewski, B., Szendrey, S., McIntyre, N. S., Yucesoy-Ozkan, S., & Savage, M. N. (2020). *Practici bazate pe dovezi pentru copii, tineri și tineri adulți cu autism*. Universitatea din Carolina de Nord la Chapel Hill, Institutul Frank Porter Graham pentru Dezvoltarea Copilului, Centrul Național de Informare pentru Dovezi și Revizuirea Practicii privind Autismul. <https://ncaep.fpg.unc.edu/sites/ncaep.fpg.unc.edu/files/imce/documents/EBP%20Report%202020.pdf>
- Swaggart, B. L., Gagnon, E., Bock, S. J., Earles, T. L., Quinn, C., Myles, B. S., & Simpson, R. L. (1995a). Folosirea poveștilor sociale pentru a preda abilități sociale și comportamentale copiilor cu autism. *Concentrează-te pe comportamentul autist*, 10(1), 1-16. <https://doi.org/10.1177/108835769501000101>
- Tager-Flusberg, H., & Caronna, E. (2007). Tulburări de limbaj: autism și alte tulburări de dezvoltare răspândite. *Clinicile pediatrie din America de Nord*, 54(3), 469-vi. <https://doi.org/10.1016/j.pcl.2007.02.011>
- Test, D. W., Richter, S., Knight, V., & Spooner, F. (2011). O revizuire cuprinzătoare și o meta-analiză a literaturii despre poveștile sociale. *Accent pe autism și alte dizabilități de dezvoltare*, 26(1), 49-62. <https://doi.org/10.1177/1088357609351573>
- van Steensel, F. J., Bögels, S. M., & Perrin, S. (2011). Tulburări de anxietate la copii și adolescenți cu tulburări din spectrul autist: o meta-analiză. *Recenzie clinică de psihologie a copilului și familiei*, 14(3), 302-317. <https://doi.org/10.1007/s10567-011-0097-0>
- Vandermeer, J., Beamish, W., Milford, T., & Lang, W. (2015). Povești sociale prezentate pe iPad pentru copiii mici cu autism. *Neuroreabilitatea dezvoltării*, 18(2), 75-81. <https://doi.org/10.3109/17518423.2013.809811>

- Wellman, H. M., & Liu, D. (2004). Scalarea sarcinilor de teorie a minții. *Dezvoltarea copilului*, 75(2), 523–541. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2004.00691.x>
- Wood-Downie, H., Wong, B., Kovshoff, H., Mandy, W., Hull, L., & Hadwin, J. A. (2021). Diferențe de sex/gen în camuflaj la copii și adolescenți cu autism. *Jurnalul de autism și tulburări de dezvoltare*, 51(4), 1353–1364. <https://doi.org/10.1007/s10803-020-04615-z>
- Ying, K. T., Sah, S. B. M., & Abdullah, M. H. L. (august 2016). Avatar personalizat pe povești sociale și povestire digitală: Dezvoltarea abilităților comportamentale pozitive pentru copiii cu tulburare din spectrul autist. În *2016, a patra Conferință Internațională despre Știința și Ingineria Utilizatorilor (i-USER)* (pp. 253-258). IEEE. <https://doi.org/10.1109/IUSER.2016.7857970>
- Zhou, N., Zhou, L., Ho, C. Y. T., McGrath, C., & Wong, H. M. (2024). Intervenție în poveste socială pentru antrenarea comportamentelor așteptate la copiii preșcolari: o revizuire sistematică și meta-analiză. *Jurnalul Internațional de Cercetare de Mediu și Sănătate Publică*, 21(7), 940. <https://doi.org/10.3390/ijerph21070940>

ANEXE

Anexa 1 – Povești Sociale Digitale Model

1. Titlu

Scop: Oferă un titlu clar și concis care să indice accentul poveștii sociale digitale.

Exemplu: *Așteptarea Turei Tale*

2. Context

Scop: Descrie clasa sau contextul situațional în care va fi folosită Povestea Socială Digitală.

Exemplu:

- Clasă pentru copii mici, grup de copii de 5 ani.
- Copilul cu tulburare de spectru autist (TSA) întâmpină dificultăți în a-și aștepta rândul în timpul activităților de grup, cum ar fi sarcinile la masă sau sesiunile de joacă.

3. Țintește abilitățile socio-emoționale

Scop: Definiți abilitatea sau comportamentul social-emoțional specific pe care Povestea Socială Digitală urmărește să o susțină.

Exemplu:

- Dezvoltă abilitatea de a-ți aștepta rândul și de a folosi expresii verbale potrivite în timp ce aștepți.

4. Designul poveștii

Scop: Conturează structura Poveștii Sociale Digitale, incluzând scene, imagini, texte și strategii.

Scena	Vizual	Text	Strategie
1	Copii așezați la masă	"E timpul pentru activitatea noastră de grup."	Introduce situația
2	Copil care privește un coleg	"Fiecare copil are rândul."	Învăță principiul de a lua rândul
3	Copilul așteaptă răbdător	"Acum aștept rândul meu."	Comportamentul de așteptare al modelului
4	Copil cu mâinile în poală	"Mâinile mele sunt liniștite în poală."	Promovarea autoreglementării
5	Copilul vorbește când e rândul lor	"Când va fi rândul meu, pot vorbi."	Exersează expresia verbală
6	Copilul participă cu succes	"Am așteptat și acum pot să mă alătur activității!"	Întărire pozitivă

Note:

- Păstrează propozițiile scurte și vizualurile simple.
- Fiecare scenă transmite un mesaj clar, acționabil.

- Încheie cu întărire pozitivă și strategii realizabile.
- Folosește funcții digitale (narațiune audio, tranziții simple, navigare interactivă) pentru a spori implicarea.

5. Note de implementare

Scop: Ghidează profesorii în prezentarea și susținerea Poveștii Sociale Digitale în practică.

- **Prezentare:** Folosiți o tabletă sau un ecran interactiv imediat înainte de activitatea țintă.
- **Sprijin pentru adulți:** Oferă scurte sugestii sau indicii după nevoie; reduce treptat sprijinul pentru a cultiva independența.
- **Frecvență:** Prezentă de 2–3 ori pe săptămână în contexte diferite.
- **Adaptare:** Ajustează imaginile, narațiunea sau indicațiile în funcție de reacția copilului.
- **Considerații digitale:** Minimizați suprasolicitarea senzorială folosind imagini calme, narațiune clară și tranziții previzibile ale ecranului.

6. Observație și reflecție

Scop: Evaluarea implicării, înțelegerii și comportamentului; informarea ajustărilor la Povestea Socială Digitală.

Dimensiune	Note
Logodnă	Era copilul atent și interesat?
Înțelegere	A înțeles copilul regulile de a lua rândul?
Comportament	A aplicat copilul strategia independent?
Sprijin pentru adulți	Ce nivel de îndrumare era necesar?
Pași următori	Ce modificări sau practici suplimentare sunt necesare?

Sfaturi pentru profesori:

- Prezintă povestea imediat înainte de activitate pentru relevanță maximă.
- Reduceți treptat provocările adulților pentru a încuraja independența.
- Folosește povestea în mai multe contexte pentru a susține generalizarea.
- Sărbătorește succesele pentru a întări comportamentul pozitiv.

7. Ghiduri cheie

1. Folosește propoziții scurte și imagini simple.
2. Conectează Povestea Socială Digitală direct la rutina reală din clasă.
3. Include strategii clare și concrete pentru ca copilul să le pună în practică.
4. Monitorizează implicarea și ajustează conținutul după nevoie.
5. Repetă și întărește povestea în toate contexte pentru o învățare consecventă.

6. Folosește cu atenție funcțiile digitale pentru a îmbunătăți interacțiunea și a menține concentrarea.

Anexa 2 – Descrierea cursului de bază pilot (28h)

Cursul de Micro-Acreditare Pilot de 28 de ore

Titlu: Povești Sociale Digitale pentru Sprijinirea Dezvoltării Sociale și Emoționale a Copiilor cu Tulburare din Spectrul Autist (TSA)

Dezvoltat în cadrul proiectului EARLY-ASD

Număr de proiect: 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304

Tip și domeniu:

- Tip: Inițiativă pilot de învățare micro-acreditațională bazată pe proiecte
- Volum de muncă: 28 de ore
- ECTS: 1 ECTS (echivalență indicativă bazată pe sarcini de lucru)
- Nivelul EQF: 6 (aliniat cu cadrul instituțional de referință)
- Mod de livrare: Învățare mixtă
- Evaluare: Evaluare bazată pe competențe
- Rezultat: Finalizare cu succes

Detalii despre calificare:

- Credit ECTS: 1 (echivalență indicativă bazată pe volumul de muncă)
- Nivel EQF: 6
- Tip de învățare: Educație superioară non-formală, continuă (micro-acreditare bazată pe proiecte)
- Tip de acreditare: Experiență de învățare micro-acreditațională bazată pe proiecte

Valoarea ECTS este oferită ca referință indicativă la echivalența sarcinii de muncă și nu constituie recunoaștere formală a creditului.

Scop

Acest curs este o inițiativă de învățare micro-acreditațională non-formală, bazată pe proiecte, dezvoltată în cadrul proiectului Erasmus+ EARLY-ASD. Se bazează pe Manualul EARLY-ASD și completează Curricula de Învățământ Superior de 60 de ore privind Povești Sociale Digitale pentru sprijinirea copiilor cu Tulburare de Spectru Autist (TSA).

Cursul sprijină participanții în dezvoltarea competențelor practice în proiectarea unei Povești Sociale Digitale (DDS) ca o abordare educațională bazată pe dovezi, care sprijină dezvoltarea socială și emoțională la copiii cu tulburare de spectru autist (TSA). Funcționează ca o experiență pilot structurată de învățare în cadrul proiectului EARLY-ASD.

Organizarea cursurilor

Volumul total de lucru: 28 de ore, inclusiv:

- 12 ore de sesiuni de contact (format de învățare sincron / mixt)
- 16 ore de studiu independent și activități practice

Munca independentă include finalizarea a două sarcini evaluate:

- Tema 1: Studiu de caz
- Tema 2: Povestea de succes

Participanții folosesc materiale educaționale disponibile pe platforma EARLY-ASD (<https://earlyasd.eu/web/>), inclusiv ghidul cursului.

Finalizarea ambelor teme este necesară pentru a promova cursul și confirmă atingerea rezultatelor dorite de învățare. Componenta de învățare independentă este direct legată de cerințele finale de finalizare a cursului.

Structură

Cursul urmează un traseu progresiv, bazat pe competențe:

1. Înțelegerea copiilor cu TSA
2. Înțelegerea poveștilor sociale
3. Proiectarea poveștilor sociale digitale
4. Implementarea în clasă
5. Monitorizare și evaluare
6. Practica reflexivă și dezvoltarea profesională

Rezultatele învățării

Rezultatele învățării sunt definite la nivelul 6 al EQF și reflectă cunoștințele, abilitățile și responsabilitatea necesare pentru proiectarea, implementarea și evaluarea Poveștilor Sociale Digitale în contexte educaționale incluzive.

Rezultatele învățării

Rezultatele învățării sunt definite la nivelul 6 al EQF și descriu ce se așteaptă ca participantul să știe, să înțeleagă și să poată face după finalizarea cursului.

Cunoaștere

- Participantul explică principiile cheie și fundamentele fundamentate pe dovezi ale Social Stories în educația incluzivă.
- Participantul descrie trăsăturile cheie ale dezvoltării sociale și emoționale la copiii cu tulburare din spectrul autist (TSA).
- Participantul recunoaște principii cheie de design pentru dezvoltarea unor Povești Sociale Digitale eficiente, inclusiv structura narativă, sprijinul vizual și adaptarea centrată pe elev.

Abilități

- Participantul analizează nevoile și factorii contextuali ai cursantului în raport cu dificultățile socio-emoționale.
- Participantul concepe și implementează o Poveste Socială Digitală aliniată obiectivelor de învățare socio-emoțională.
- Participantul integrează elemente multimedia adecvate pentru a susține învățarea incluzivă.
- Participantul planifică strategii de bază pentru implementarea și evaluarea PSD în practica din clasă.

Responsabilitate și autonomie

- Participantul reflectează, evaluează și adaptează Digital Social Stories bazându-se pe rezultatele cursanților și nevoile contextuale.
- Participantul aplică principii etice în practica educațională digitală și incluzivă.

Prezentare generală a evaluării

Finalizarea cursului se bazează pe o evaluare bazată pe competențe a rezultatelor de învățare orientate spre practică.

Participanții trebuie să finalizeze două teme notate în cadrul proiectului EARLY-ASD Erasmus+ (Proiect nr. 2024-1-PL01-KA220-HED-000246304):

- Tema 1: Studiu de caz
- Tema 2: Poveste de succes

Ambele teme evaluează capacitatea participantului de a aplica Digital Social Stories (PSD) pentru a sprijini dezvoltarea socială și emoțională a copiilor cu tulburare din spectrul autist (TSA).

Participanții pot lucra la cazuri educaționale sau terapeutice reale sau simulate.

Studiu de caz (Tema 1)

Tema include: • analiza contextului educațional (mediu, profilul copilului, dificultăți) • descrierea intervenției bazate pe PSD (implementare, metodă de livrare, scop) • reflecție asupra rezultatelor (schimbări comportamentale, emoționale sau sociale observate sau așteptate)

Poveste de succes (Tema 2)

Tema include: • descrierea situației inițiale și a nevoilor identificate • prezentarea intervenției PSD (subiect, conținut, mod de livrare) • analiza rezultatelor și îmbunătățirilor observate • explicarea eficacității (de exemplu, suport vizual, simplitate, repetiție, predictibilitate, personalizare)

Participanții sunt încurajați să folosească materiale educaționale disponibile pe platforma EARLY-ASD (<https://earlyasd.eu/web/>), inclusiv ghidul cursului și exemplele model PSD .

Ambele teme pot fi bazate pe același caz, cu condiția ca Povestea de Succes să demonstreze clar impactul pozitiv al intervenției.

Finalizarea ambelor teme este necesară pentru a finaliza cu succes cursul și confirmă atingerea rezultatelor dorite de învățare.

Certificare Participanții care finalizează cu succes cursul primesc un certificat de micro-acreditare bazat pe proiect, emis în cadrul proiectului EARLY-ASD și aprobat de Universitatea din Varșovia ca Instituție Parteneră Principală.

Finalizarea se bazează pe:

- participare activă în activitățile cursului
 - finalizarea a două sarcini de învățare independentă: Studiu de caz și Poveste de succes
- Certificatul este emis la finalizarea tuturor cerințelor cursului.

Anexa 3 – Șablon de Certificat Micro-Acreditare



Co-funded by
the European Union



CERTIFICAT DE FINALIZARE

Aceasta este pentru a certifica că

[Numele complet al participantului]

A finalizat cu succes micro-acreditarea în învățământul superior:

Povești Sociale Digitale pentru Sprijinirea Dezvoltării Sociale și Emoționale a

Copii cu Tulburare din Spectrul Autist (TSA)

Cursul de Micro-Acreditare Pilot de 28 de ore

livrat în cadrul Proiectului EARLY-ASD

ținut în [Loc], în [Date]

Detalii despre calificări

- Volum total de muncă: 28 de ore
- Credit ECTS: 1 (echivalență indicativă bazată pe volumul de muncă)
- Nivel EQF: 6 (în conformitate cu cadrul instituțional de referință)
- Tip de învățare: Educație superioară non-formală continuă (micro-acreditare bazată pe proiecte)
- Tip de acreditare: Experiență de învățare micro-acreditențială bazată pe proiecte

Finalizarea acestei micro-acreditări se bazează pe obținerea rezultatelor de învățare definite în documentația cursului.

Emis în cadrul consorțiului EARLY-ASD Project Consortium

Instituția parteneră principală: Universitatea din Varșovia

Prof. Joanna Madalińska-Michalak

Coordonator de Proiect Semnat în numele Consorțiului Proiectului EARLY-ASD

Data: _____

ID certificat: earlyasd-PSD -2026-PL-001



Anexa 4 – Capitolul 5 Instrumente de evaluare

Anexa 4.1 – LISTĂ DE VERIFICARE A POVEȘTILOR SOCIALE DIGITALE

Listă de verificare pentru schița poveștii sociale digitale			
	Da	Parțial	Nu
Eu/Am păstrat tonul pozitiv în toate propozițiile.			
Eu/Am păstrat limbajul simplu în toate propozițiile pe care le-am scris.			
Conținutul poveștii este potrivit pentru vârsta copilului.			
Conținutul poveștii este potrivit pentru nevoile copilului.			
Conținutul poveștii este potrivit preferințelor copilului.			
Titlul poveștii se referă la scopul poveștii.			
Eu/Noi am distribuit 4 tipuri de propoziții în poveste în mod echilibrat.			
Eu/Am evitat să folosim cuvinte care exprimă certitudine (mereu-niciodată, etc.) pentru a reduce anxietatea.			
Eu/Noi am preferat să folosim perspectiva la persoana întâi în principal în poveste.			
Eu/Noi am presonalizat povestea în funcție de provocările, nevoile și preferințele copilului.			
Personajele pe care le-am folosit seamănă cu personajele, locațiile și rutinele reale pe care copilul le cunoaște.			
Vizualurile pe care le-am folosit sunt simple și fără fundaluri deranjante.			
Fiecare celulă de storyboard include clar o idee sau un pas în scenariu.			
Am folosit imagini reale sau cu care să se poată identifica acolo unde a fost posibil pentru a îmbunătăți înțelegerea.			
Povestea mea include o narațiune audio adecvată pentru a sprijini copiii care nu citesc.			
Eu/Noi am folosit platforma să-mi creez povestea	Numele platformei:		
Instrumentul/platforma digitală pe care eu/noi am folosit-o este potrivită pentru abilitățile senzoriale și motorii ale copilului.			
Povestea susține obiective emoționale, comunicative sau comportamentale măsurabile.			

Anexa 4.2 – Formular de evaluare colegială pentru povești sociale digitale dezvoltate

Numele studentului recenzent:			
	Da	Parțial	Nu
Propozițiile din poveste sunt simple, clare și adecvate dezvoltării.			
Povestea abordează o problemă specifică, o rutină sau o abilitate socială relevantă pentru nevoile copilului.			
Titlul poveștii este potrivit (nu abordează direct problema care creează anxietate)			
Povestea folosește în principal perspectiva la persoana întâi pentru a susține identificarea și empatia.			
Tonul poveștii este constant pozitiv și susținător, reducând anxietatea și făcând copilul să se simtă în siguranță.			
Cuvintele care exprimă certitudine (de exemplu, "întotdeauna", "niciodată") sunt evitate.			
Povestea include o distribuție echilibrată a celor patru tipuri de propoziții: Descriptivă, Perspectivă, Directivă, Controlul			
Imagini reale sau ușor de identificat sunt folosite acolo unde este posibil pentru a îmbunătăți înțelegerea.			
Imaginile folosite sunt simple, cu fundaluri minime sau fără distragere.			
Povestea include o narațiune audio adecvată pentru a sprijini persoanele care nu citesc.			
Elementele multimedia (audio, video, imagini) sporesc claritatea și implicarea fără a copleși copilul.			
Instrumentul/platforma digitală folosită este potrivită pentru abilitățile senzoriale și motorii ale copilului.			
Curgerea poveștii este simplă și intuitivă.			
Povestea poate fi pusă pe pauză, reluată sau revizuită după necesitate.			
Dacă Eu/Am crea această poveste, am schimba/rearanja			

Listă de verificare pentru utilitatea și accesibilitatea poveștii sociale digitale revizuite			
	Da	Parțial	Nu
Șablonul de poveste este util și poate fi copiat și folosit pentru alte creații de poveste.			
Povestea folosește un limbaj clar, simplu și potrivit vârstei.			
Povestea este compatibilă cu profilul senzorial al copilului (de exemplu, fără sunete bruște, fără tranziții rapide).			
Lungimea poveștii corespunde cu capacitatea de concentrare a copilului.			
Povestea poate fi ușor integrată în rutinele zilnice sau activitățile didactice.			

Anexa 4.3 – Indicele de Utilizabilitate și Accesibilitate

Listă de verificare pentru utilitatea și accesibilitatea poveștii sociale digitale revizuite			
	Da	Parțial	Nu
Șablonul de poveste este util și poate fi copiat și folosit pentru alte creații de poveste.			
Povestea folosește un limbaj clar, simplu și potrivit vârstei.			
Povestea este compatibilă cu profilul senzorial al copilului (de exemplu, fără sunete bruște, fără tranziții rapide).			
Lungimea poveștii corespunde cu capacitatea de concentrare a copilului.			
Povestea poate fi ușor integrată în rutinele zilnice sau activitățile didactice.			

Anexa 4.4 – Formularul de observare a impactului poveștilor sociale

Formular de observație - Evaluarea eficacității unei povești sociale digitale (Experiment cu un copil)

Informații generale

Numele observatorului	
Data Observației	
Inițialele sau codul copilului	
Vârstă	
Cadru	
Titlul Poveștii Sociale	
Comportament/Abilități/Țintă	

Partea A – Comportamentul pre-poveste (de bază)

Frecvența comportamentului țintă înainte de poveste	
Starea emoțională tipică a copilului	
Declanșatori sau situații problematice observate	
Alte note relevante	

Partea B – Implicarea în poveste

Criterii	Da	Parțial	Nu	Note
Copilul arată interes și atenție față de poveste				
Copilul urmează imaginile sau narațiunea				
Copilul răspunde verbal/nonverbal pe parcursul poveștii				
Copilul leagă conținutul poveștii de experiența personală				

Partea C – Comportamentul post-poveste (răspuns pe termen scurt)

Criterii	Da	Parțial	Nu	Note
Demonstrează comportamentul țintă după poveste				
Aplică strategia sau soluția prezentată în poveste				
Starea emoțională pare mai reglementată				
Are nevoie de sprijin pentru adulți pentru a reaminti/aplica conținutul poveștii				

Partea D – Urmărire (dacă este cazul, după mai multe sesiuni)

Schimbarea frecvenței comportamentului țintei	
Generalizare către alte contexte	

Independență în comportament	
Sugestii pentru pașii următori	

Anexa 4.5 – Evaluare colegială pentru îmbunătățire

Fișă de feedback între colegi

Acest formular este conceput pentru a ajuta elevii să ofere feedback constructiv despre experimentul preșcolar din partea colegilor lor.

Informații generale

Numele recenzorului	
---------------------	--

Puncte forte

Listați 2–3 puncte forte ale practicii de predare a poveștilor sociale digitale în grădinița selectată. Luați în considerare utilizarea eficientă a instrumentului digital, povestirea interactivă, răspunsul și interesul copilului pentru poveste, reglarea/schimbarea comportamentului post-poveste și, dacă este posibil, permanența pe termen lung a comportamentului țintă.

- 1.
- 2.
- 3.

Domenii de îmbunătățire

Listați 2–3 domenii în care practica didactică ar putea fi îmbunătățită. Fii specific și constructiv.

- 1.
- 2.
- 3.

Sugestii specifice

Scrie cel puțin o sugestie specifică pentru a-ți ajuta colegul să își îmbunătățească munca.

Sugestie:

Anexa 5 – Ghiduri pentru utilizarea întrebărilor de reflecție

Acest anexă oferă sugestii structurate de reflecție, concepute pentru a sprijini profesorii în formă, educatorii timpurii și practicienii în conectarea teoriei, designului și practicii atunci când se folosesc Poveștile Sociale Digitale (PSD) cu copiii cu Tulburare de Spectru Autist (TSA). Aceste întrebări nu sunt destinate ca itemi de testare, ci ca instrumente pentru gândirea critică, raționamentul profesional și luarea deciziilor bazate pe dovezi.

1. Înțelegerea comportamentului și contextului

- Ce comportamente ale copiilor cu TSA ar putea fi interpretate greșit și ce explicații alternative le-ar putea explica?
- Cum influențează factorii de mediu (zgomotul, aranjamentul, interacțiunile cu colegii) răspunsurile socio-emoționale ale copiilor?
- În ce momente ale zilei sau în ce activități copiii pot experimenta stres sau incertitudine?
- Cum influențează stilul de comunicare a adulților și strategiile de instruire implicarea și pregătirea pentru învățare?

2. Designul și tonul poveștii sociale

- Care aspecte ale scrierii unei Povești Sociale sunt cele mai dificile pentru a menține un ton clar, respectuos și non-directiv?
- Cum influențează utilizarea limbajului descriptiv sau bazat pe perspectivă înțelegerea și dezvoltarea empatiei?
- De ce este valoros să incluzi gândurile și emoțiile altora într-o poveste?
- Cum pot perspectiva copilului, interesele și colaborarea familială să sporească personalizarea și relevanța?

3. Considerații privind designul digital

- Ce funcții digitale (multimedia, interactivitate, accesibilitate) îmbunătățesc înțelegerea fără a copleși copilul?
- Cum pot fi adaptate ritmul, selecția multimedia și interactivitatea profilurilor individuale de învățare?
- Ce considerente etice ar trebui să ghideze utilizarea fotografiilor personale, a avatarurilor sau a conținutului generat de AI?

4. Selecția subiectelor și relevanța în clasă

- Cum pot observațiile din clasă să identifice situațiile potrivite pentru intervențiile PSD ?

- Ce criterii ar trebui să ghideze selecția abilităților socio-emoționale țintă pentru o poveste?
- Cum poate fi aliniat PSD cu rutinele reale din clasă și nevoile de dezvoltare?
- În ce moduri poate colaborarea cu părinții și îngrijitorii să crească relevanța și generalizarea în toate contextele?

5. Implementare și integrare

- Când și cum ar trebui introdus un PSD în rutina zilnică a clasei?
- Cum pot fi poveștile integrate în practicile de predare continue, în loc să fie folosite ca activități izolate?
- Ce strategii încurajează aplicarea independentă și reducerea treptată a provocărilor pentru adulți?
- Cum pot repetiția, consistența și întărirea să întărească învățarea și dezvoltarea abilităților socio-emoționale?

6. Monitorizare, reflecție și adaptare

- Cum pot educatorii să observe dacă un PSD susține comportamentul țintit sau obiectivul socio-emoțional?
- Ce indicatori (comportamentali, emoționali, bazați pe implicare) sugerează eficiența?
- Cum ar trebui adaptate poveștile sau strategiile de predare dacă rezultatele dorite nu sunt atinse?
- Cum influențează reflecția structurată asupra experiențelor din clasă deciziile viitoare de design și implementare?
- Cum poate colaborarea cu familiile și colegii să întărească practica reflexivă și dezvoltarea profesională?

Utilizare practică

- Folosește aceste întrebări la fiecare etapă a planificării, implementării și evaluării PSD .
- Încurajați cursanții să documenteze perspectivele și planurile de acțiune bazate pe reflecțiile lor.
- Integrează întrebările în activitățile de curs, studii de caz sau ateliere de dezvoltare profesională pentru a consolida competența aplicată.
- Întrebările pot fi revizuite după implementarea reală în clasă pentru a ghida îmbunătățirea iterativă și practica informată pe dovezi.

Anexa 6 – Implementarea micro-acreditărilor și cadrul de asigurare a calității

1. Natura activității de învățare

Cursul EARLY-ASD de 28 de ore este o inițiativă de învățare micro-acreditețională bazată pe proiecte, implementată în cadrul unui cadru de proiect Erasmus+ KA220. Este o experiență de învățare continuă, non-formală, în învățământul superior și nu constituie o calificare formală sau un program de studiu acreditat.

2. Designul și structura învățării

Cursul este structurat astfel:

- 28 de ore totale de învățare
 - 12 ore de învățare prin contact (sesiuni mixte/sincrone)
 - 16 ore de învățare independentă bazată pe practică

Învățarea independentă include implicarea cu materiale digitale, dezvoltarea unei Povesti Sociale Digitale (DDS) și autoevaluarea reflexivă.

3. Rezultatul și evaluarea învățării

Finalizarea se bazează pe un **model de evaluare bazat pe competențe**, format din:

- un rezultat de învățare bazat pe practică: o Poveste Socială Digitală (DDS)
- o scurtă autoevaluare reflexivă

DDS funcționează ca un artefact bazat pe practică, demonstrând înțelegerea aplicată a metodologiei Social Stories.

4. Referință ECTS și EQF

- EQF Nivelul 6 (cadrul instituțional de referință)
- 1 ECTS (echivalență indicativă bazată pe sarcini de lucru)

ECTS este folosit exclusiv ca referință pentru echivalența volumului de muncă și nu reprezintă recunoașterea formală a creditului.

5. Model de certificare

La finalizarea cu succes, participanții primesc un certificat de micro-acreditare bazat pe proiect:

- emis în cadrul consorțiului proiectului EARLY-ASD
- susținută de Universitatea din Varșovia ca Instituție Parteneră Principală
- semnat de Coordonatorul de Proiect în numele consorțiului

Certificatul confirmă atingerea rezultatelor de învățare definite într-un context de învățare non-formal.

6. Asigurarea calității și consistența

Toate instituțiile partenere implementează cursul conform acestui cadru pentru a asigura:

- Consistența volumului de muncă și structura
- Alinierea rezultatelor de învățare și abordarea evaluării
- Standarde uniforme de certificare
- Comparabilitate între țările partenere

Acest lucru asigură coerență, transparență și asigurarea calității în cadrul consorțiului EARLY-ASD.

Anexa 7 – Fișe de lucru pentru sarcinile participanților

Munca independentă a participanților include finalizarea a două sarcini gradate:

Sarcina 1: Studiu de caz

Pregătirea unei descrieri a unei situații educaționale sau terapeutice în care a fost folosită sau ar putea fi folosită o Poveste Socială Digitală (PSD). Descrierea include contextul, desfășurarea intervenției și rezultatele observate sau așteptate.

Sarcina 2: Povestea de succes

O descriere a unei situații în care utilizarea PSD a adus rezultate pozitive, inclusiv caracteristicile poveștii folosite, modul în care a fost implementată și efectele asupra copilului.

- Participantul folosește materiale educaționale disponibile pe platforma EARLY-ASD.
- Finalizarea ambelor sarcini este necesară pentru a promova cursul și confirmă atingerea rezultatelor de învățare.

Anexa 7.1 – Fișă de lucru: Studiu de caz

Studiu de caz

1. Situație – context

- ☐ Unde a avut loc situația? (școală / grădiniță / terapie / altele)
- ☐ Vârsta copilului: _____
- ☐ Descrierea funcționării copilului (comunicare, comportament, nevoi):

- ☐ Ce dificultăți au existat? (bifează sau descrie)
- ☐ Emoții
- ☐ relații între colegi
- ☐ schimbări și noi situații
- ☐ , reguli și norme
- ☐ sociale altele: _____

Descrierea situației:

2. Intervenția – utilizarea PSD

☐ A fost folosit PSD într-un mod real sau ipotetic?

☐ Ipotetic real

☐ (planificat)

☐ Când a fost prezentat PSD -ul?

☐ Înainte de situația

☐ în timpul

☐ de după

☐ altele: _____

☐ Cum a fost prezentat PSD -ul?

☐ Versiunea

☐ tipărită pe

tabletă ☐

☐ conversație + poze

☐ altele: _____

☐ Care a fost scopul PSD ?

Descrierea intervenției:

3. Rezultat

☐ Ce s-a schimbat la copil?

☐ comportament

☐ , emoții

☐ , comunicare

☐ , relații cu ceilalți

Descrierea rezultatului (sau a rezultatului așteptat):

Anexa 7.2 – Fișă de lucru: Poveste de succes

Poveste de succes

1. Situația inițială

☐ Cum era situația la început?

☐ Ce dificultăți a avut copilul?

2. Intervenție – PSD

☐ Titlu / subiect al poveștii sociale:

☐ Forma PSD :

☐ imagini digitale (tabletă / calculator)

☐ + text

☐ video

☐ altele: _____

☐ Când și unde a fost folosit PSD -ul?

☐ Cum folosea copilul PSD -ul?

☐

☐ independent cu un profesor

☐ , cu un terapeut

☐ și cu un părinte

Descrierea intervenției:

3. Rezultat – schimbare

- ☐ Ce s-a îmbunătățit?
- ☐ Emoții
- ☐ comportament
- ☐ Relații
- ☐ sociale Comunicare

Descrierea rezultatelor:

4. De ce a funcționat?

- ☐ Suport vizual / imagini
- ☐ Limbaj
- ☐ simplu Repetiție
- ☐ Predictibilitate
- ☐ Personalizare
- ☐ Altele: _____

Justificare:
