



# Razvojni model temeljen na razlikama i odnosima

**RIO (u izvorniku: DIR), razvojni model temeljen na individualnim razlikama i odnosima) ili floor time pristup, pruža sveobuhvatan okvir za razumijevanje, poučavanje i ophođenje s djecom, uključujući i djecu s autizmom i s njime povezanim teškoćama. Ovaj se model usredotočuje na pomoć djeci u svladavanju osnovnih elemenata odnosa, komunikacije i mišljenja, a ne samo na simptome.**

Prof. dr. sc. Stanley Greenspan,  
dr. med. i dr. sc. Serena Wieder

Što znači skraćenica RIO (u izvorniku DIR)?

- **'R'** ('D' u engleskom izvorniku) označava Razvoj. Shvaćanje djetetovog razvojnog stupnja od ključne je važnosti za planiranje programa. 'Šest razvojnih milijokaza' predstavljaju razvojne stupnjeve koje svako dijete treba svladati da bi se moglo emocionalno i intelektualno zdravo razvijati.
- **'I'** označava individualne razlike. Svako dijete ima jedinstven način percepcije svijeta – prizora, zvukova, dodira itd. – i odgovora na podražaje. Biološki izazovi predstavljaju različite aspekte obrade koji čine individualne razlike među djecom i koje mogu predstavljati prepreku njihovoj sposobnosti rasta, razvoja i učenja.
- **'O'** ('R') označava odnose. Izgradnja odnosa s primarnim skrbnicima ključni je čimbenik za pomoć djetetu pri povratku na zdrav razvojni put. Učenje o tehnici floor time, središnjem dijelu RIO-pristupa, potiče roditelje i druge važne osobe u djetetovu životu da s njime uspostave interakciju koja će mu pomoći u razvojnom napretku.

Šest razvojnih razina koje obuhvaća floor time pristup su:

- Prva je razina sposobnost samo-regulacije i usmjeravanja pažnje na okolinu, koja je nužna kao osnova za sljedeću razinu.
- Druga je razina stupanje u topao i intiman odnos.
- Treća je razina dvosmjerna, svrhovita komunikacija – otvaranje i zatvaranje krugova dvosmjerne komunikacije, uz mnogo afektivnih i mikroafektivnih gesta – smjeshanja, osmijeha, kimanja glavom; sposobnost obrade tih gesta i njihovog organiziranja u svrhu rješavanja problema. Na ovoj razini dijete je u stanju uzeti mamu za ruku, odvesti je do hladnjaka, lupiti po vratima i pokazati na sok. Može se raditi o 10 ili 20 interaktivnih gesta koje su sve usmjerene na rješavanje problema.
- Četvrta razina jest interaktivno rješavanje problema/kontinuirano korištenje gestama.
- Peta razina jest funkcionalno korištenje idejama. Na primjer: 'Žedan, molim sok', ili, u igri pretvaranja, hranjenje i grljenje lutaka.
- Šesta razina je sposobnost izgradnje mostova među idejama, tako da se jezik može koristiti logično i realistično kako bi se ostvario odnos

između stvarnosti i mašte. Kad dijete kaže: 'Hoću van', a vi pitate: 'Zašto?', dijete je u stanju odgovoriti: 'Zato što se hoću igrati! Ili: 'Lutka ima čajanku.' 'Zašto lutka želi imati čajanku?' 'Jer je gladna.' Ili 'Njoj je rođendan, a lutke vole čajanke za rođendan.' Na ovoj razini susrećemo logičko korištenje ideja koje pružaju potporu izmišljenim igrama. Pregovori i rješavanje stvarnih problema odvijaju se putem debate, a rasprave kojima se rješavaju problemi mogu se odigravati i na simboličkoj razini.

## Model intervencije i spontana interakcija

Proces intervencije odražavat će upravo opisane okvire, što uključuje i spontanu interakciju, floor time. Floor time model podrazumijeva da se šest do osam puta dnevno obitelj upušta u interakcije u kojima dijete vodi glavnu riječ, a koje traju 20-30 minuta ili onoliko koliko je moguće. Ovakva interakcija znači spuštanje na pod i pružanje međusobne potpore u funkcionalnim razvojnim sposobnostima. Ovdje je najvažnije održati protok interakcije, zadržati dijete emocionalno angažiranim i pomagati mu da nauči prepoznati socijalne signale i sudjelovati u interakciji. To je znatno važnije



od samoga sadržaja. U ovome dijelu svoga rada, doista nastojimo izgraditi odnos, izgraditi komunikaciju, izgraditi afektivni i emocionalni raspon te doista ustrajati u tome. To možda djeluje zahtjevno, ali vrlo je važno ulagati vrijeme u provođenje ove komponente. Ona doista stvara temelje za djecu koja možda imaju razvijene neke druge vještine, ali ih ne mogu doista učinkovito i funkcionalno koristiti u odnosima s ljudima, u komunikaciji ili igrati s drugom djecom. Uzimajući u obzir različite profile djece, možemo za svako dijete koristiti drukčiji pristup. Zato članove obitelji poučavamo kako ostvariti učinkovitiju interakciju s djetetom, a to je zadaća koja se doista mora obavljati kod kuće, veći dio dana, svakoga dana. Kad jednom odredimo koje su djetetove jače i slabije strane, koristimo razvojni model za izgrađivanje strukture. Ako uočimo slabosti u područjima zdržene pažnje i stupanja u odnos, možemo raditi samo emocionalnim signalima. Želimo ostvariti uzajamnost. Želimo izgraditi osjećaj zadovoljstva. Želimo pomoći roditeljima da se dulje usredotoče na bilo koji oblik interakcije, na bilo koji način koji je djetetu blizak.

Ako dijete ne reagira dovoljno

na dodir i zvuk, privlačit ćemo ga vrlo nježno. Ako se osjeti preopterećeno, (ako je preosjetljivo ili pojačano reagira), bit ćemo opuštajući i umirujući, ali ako reakcija nije zadovoljavajuća, moramo unijeti znatno više energije i afekta. To ne znači da moramo biti glasni i govorljivi, nego da vrlo pažljivo moramo čitati te signale i poticati dijete. Koristimo svoj glas, poglede i pokret te zadržavamo dijete unutar odnosa. Ako dijete jače reagira i trči posvuda, lako se uznemiri ili je taktilno osjetljivo ili pretjerano reagira na zvuk, ako je neorganizirano ili su mu misli i radnje rastresene ili se jednostavno ne može usredotočiti, onda bismo trebali koristiti opuštajući i smirujući pristup. U svakom od tih slučajeva imat ćemo povećane iste ciljeve. Želimo dobru angažiranost, održavanje interakcije i postizanje lijepe uzajamne povezanosti jer bez toga nadogradnja na višim simboličkim razinama, na razini ideja i razmišljanja, neće odvesti baš jako daleko.

Tijekom *floor time* s djetetom koje je jako verbalno usmjeren, možda već zna i čitati, ali je vrlo kruto i nefleksibilno i nije do kraja uspostavilo odnose, možemo raditi na višim

razinama – igrati maštovite igre ili čak razgovarati o nečemu iz knjige, ali pritom moramo biti vrlo zainteresirani, angažirani i interaktivni. Tako u *floor time* radimo na svih šest razina. Neki ljudi misle: 'Oh, igranje s djetetom je zabavno, ali moram dijete nečemu i naučiti.' Ali kad se sve izmjeri, minutu po minutu, više se može naučiti i podučiti kad radite na svih šest razina istovremeno, na ovakav, vrlo interaktivan način, jer možete s djetetom raspravljati: 'Zašto bi moj lutak vozio autobus?' On želi voziti zrakoplov. 'Moraš voziti autobus jer ja određujem pravila, a ja sam rekao autobus.' 'Zašto ti određuješ pravila?'

**U** U toj vrsti rasprave angažiramo, širimo i radimo na svih šest razina odjednom. Dijete vodi glavnu riječ. Ako ga zanimaju Disneyjevi filmovi, ako želi biti astronaut, ako želi dinosaure – možemo ići kamo god dijete želi. Ono što je doista važno jest sâm proces, a kad dijete vodi glavnu riječ, valja upamtiti da roditelj ili terapeut ili odgajatelj postaje igrač. Nećemo samo šetati uokolo i postavljati pitanja. Nećemo samo šetati uokolo i opisivati što dijete radi. Slijedit ćemo njega i postati suigrač. Roditelj se mora uključiti u dramu. Roditelj mora postati dio akcije, bilo da postane jedan od likova u izmišlje-



*Primjena floor time pristupa u logopedskom kabinetu 'Logos', Pomerio 21 u Rijeci*



## suvremeni trenuci u predškolskom odgoju

noj igri uloga, ili objekt djetetove ljubavi u interakciji privlačnja, ili zabavan bukač kad dijete pritisne mamin nos i proizvodi zvukove trube.

### Stvaranje prilika za učenje

Polustrukturirani dio našeg programa doista je različit po tome što ovdje mi stvaramo prilike za učenje. Ne čekamo nužno da ih dijete inicira, lako možemo iskoristiti djetetove interese (ukoliko dijete voli slagati puzzle, ili ga osobito zanimaju kocke za slaganje, ili knjige, ili bilo što drugo). No ovdje mi stvaramo prilike. Tome ćemo prići uz razumijevanje pitanja obrade koja se odnose na pomoć djetetu pri razvoju boljih jezičnih i komunikacijskih vještina, pomoć pri vizualnom razmišljanju (kao što su igre potrage za blagom, sposobnost igranja džepnom svjetiljkom), pomoć pri senzomotoričkim aktivnostima, bez obzira igraju li se loptom, igraju li lovice ili lanca probjanca. U svemu tome, mi stvaramo igre. Potičemo dijete da se igra samo, sa svojom braćom i sestrama, možda s prijateljima, ali pritom imamo određenu namjeru. Odabrat ćemo igre tako da ispunjavaju više svrha. Na taj način moramo aktivirati dijete četiri do šest puta dnevno, igrajući se onih igara koje će potaknuti bar jednu od tih osnovnih sposobnosti.

Možemo raditi na osnovnim sposobnostima obrade i možemo raditi na kognitivnim vještinama u razvoju na polustrukturiran način, a povremeno čak i donekle strukturirano. To može biti naša namjera, za razliku od djetetove namjere, ali želimo djetetovu motivaciju iskoristiti tako da igru pretvorimo u pristup rješavanju problema. Taj se pristup može koristiti s bilo kojim novim konceptom, ili novom riječju kojoj želimo naučiti dijete, kao što je 'otvoreno'. Na primjer, omiljenu igračku stavimo s druge strane vrata i pomognemo mu da izrazi pojam 'otvoreno', bilo verbalno bilo pokretima, sve dok doista ne otvori vrata. Tako otvara stvarna vrata da dođe do stvarnog slatkiša ili stvarne igračke, umjesto da samo određuje sliku, što za dijete nema isto značenje i ne do-

vodi do tako brzog uočavanja. Kad dijete rješava problem i uči novu riječ na takav način, uočavanje se događa smjesta. S druge strane, ako dijete uči mehanički ili napamet, tada tek treba doći do stadija uočavanja, tj. do primjene tog znanja kako bi ono bilo smisljeno i uporabno.

Sve što je unutar raspona djetetovih sposobnosti, može se podučavati na polustrukturiran ili strukturiran način ukoliko stvorimo interakciju u rješavanju problema. Na primjer, ako dijete želimo naučiti riječ 'gore', omiljenu mu igračku stavimo na policu. Možemo se igrati igara oponašanja, kao što su *dotirni si glavu, dotirni si nos*. Možemo koncept količine podučavati kroz pregovore o slatkišima. Ako čitamo i

### U modelu intervencije najvažnije je održati protok interakcije, zadržati dijete emocionalno angažiranim i pomagati mu da nauči prepoznati socijalne signale i sudjelovati u interakciji.

radimo na čitanju ili drugim predškolskim vještinama, možemo čitati, zatim igrati uloge, a onda raspravljati o pročitanome. Na taj način, sve postaje rješavanje problema i dobiva značenje, u suprotnosti s izoliranim otocima kognitivnosti.

**O**d presudne je važnosti da sve čemu podučavamo dijete bude relevantno, korisno i da posjeduje svoje značenje. Ne podučavamo, tako reći, samo sadržaj, već zapravo podučavamo proces učenja. Podučavamo jezik rješavanja problema: 'U čemu je problem?' i 'Što ne valja?'. Posređujemo u procesu pronalazanja rješenja i na taj način osnažujemo djetetovu sposobnost samostalnog učenja i neovisnijeg funkcioniranja. Dijete uči specifične kognitivne ili motoričke elemente, ali uvijek ih uči kao dio šireg učenja ili rješavanja problema

(ili, što se kasnije kod neke djece naziva) izvršnih funkcija. Tako pomažemo djetetu da stalno razmišlja i rješava probleme.

### Važnost tjelesnih aktivnosti i igre s vršnjacima

Treći element koji ovaj program primjenjuje, jest serija fizičkih aktivnosti koja uključuje trčanje, skakanje, vrtanju, dubok taktilni pritisak, osnovnu senzoričku integraciju/okupacijsku (radnu) terapiju (SI/OT). Tu su i druge tjelesne aktivnosti koje se odnose na perceptivne/motoričke igre, igre u kojima se gleda/čini: bacanje, hvatanje, traženje, doseganje, a zatim i treća tjelesna aktivnost, ona koja se odnosi na rješavanje problema u prostoru. Ona uključuje igre potrage za blagom i igre skrivača. Ove aktivnosti uče djecu rješavanju problema putem onoga što vide i koordinaciji motoričke aktivnosti s onim što vide. One se ne bi trebale raditi samo pomoću OT-a, već i svakodnevno, više puta dnevno, jer većina djece s kojom se susrećemo ima ozbiljne teškoće u motoričkom planiranju ili ozbiljne teškoće s modulacijom osjeta, te im ovaj pristup izgrađuje osnove koristi.

Ovo je snažan program koji bi, po našem uvjerenju, trebao biti osnovica kako kućnog programa tako i programa dječjeg vrtića. Uza sve to, često dodajemo i logopedsku, radnu i/ili fizikalnu terapiju više puta tjedno, ovisno o potrebama pojedinih djeteta. Ne trebaju sve te intervencije svoj djeci, ali mnogima trebaju. Neka će djeca trebati posebne vizualno-prostorne aktivnosti sa specijalistom, ili druge vrste stručnog rada. Odgajatelji mogu raditi na određenim kognitivnim vještinama, ali preporučujemo da se to radi kroz pristup rješavanja problema. Kad djeca primaju individualne terapije, važno je da terapeut pomogne pri razradi kućnog programa. Kućni program može se spojiti s onim što nazivamo polustrukturiranim programom, tako da ga raditelji mogu kontinuirano provoditi sa svojom djecom.



Polustrukturirana komponenta trebala bi se odvijati timski, a tim bi se sastojao od roditelja, različitih terapeuta, odgajatelja i posebnih odgajatelja, te razvojnih pedijagoga ukoliko su uključeni u pojedini slučaj. U takvom timskom pristupu ciljevi se određuju svakog tjedna i mogu se tjedno modificirati, ovisno o tome što se s djetetom događa. Roditeljsko sudjelovanje u terapiji od ključne je važnosti, tako da ostvarimo doista dobre povratnu spregu, s jasnom zamisli o tome što su nam ciljevi za sljedećih tjedan-dva.

**J**oš jedna komponenta intervencijskog programa jest i igra s vršnjacima. Kad se djeca jednom uključe u kontinuiranu interakciju s odraslima, kad počnu redovno koristiti geste, simbole i jezik – to je savršen trenutak za uvođenje igre s vršnjacima, tako da s njima mogu vježbati te vještine u razvoju. Trebalo bi se raditi o verbalno interaktivnom vršnjaku, a roditelj ili terapeut možda će trebati posredovati. Igru s vršnjacima treba uvoditi tri, četiri pa čak i pet puta tjedno, tako da se djeca naviknu na dodatne interakcije koje su obuhvaćene ovim programom.

### Biomedicinska komponenta

Kao što smo i prije spomenuli, uvijek se mora uključiti biomedicinska komponenta. Potrebno je provesti pregled da se isključe tjelesne tegobe i da se vidi postoje li neke biomedicinske intervencije koje bi mogle pomoći. Nekoj djeci jako pomažu određeni lijekovi, a to treba procijeniti za svako dijete pojedinačno. Neka djeca možda, paradoksalno, moraju prvo razviti određene vještine, razviti jezik i interaktivne vještine da bi postigli stupanj napretka pogodan za uzimanje lijekova. Ponekad lijekovi mogu pomoći izoliranom problemu, ali ne i općem stanju. Kako djeca napreduju, lijekovi mogu imati ograničenu ulogu. Smatramo da je to važan dio sveukupnog programa.

Još jedna važna komponenta jest procjena i evaluacija prehrane. Neka djeca trebaju eliminacijske dijete koje im pomažu pri

samoregulaciji, poboljšavaju razvoj jezika i interaktivnosti. Pristup nutricionističkoj evaluaciji također mora biti strogo individualan i mora se temeljiti na potrebama svakog pojedinog djeteta.

Moramo imati otvoren stav prema procesu intervencije i razmatrati što će djetetu posebno pomoći. Često su od velike pomoći posebni sati gimnastike ili glazbe i ritmičke aktivnosti. Što god mislimo ili namjeravamo učiniti, uvijek želimo da to bude povezano s onim bitnim. Moramo se stalno pitati: Kako će ovo pomoći djetetu da se uspne po ljestvici razvoja, u smislu svojih razvojnih sposobnosti? Kako će mu

---

**Što god mislimo ili namjeravamo učiniti, uvijek želimo da to bude povezano s onim bitnim. Moramo se stalno pitati: Kako će ovo pomoći djetetu da se uspne po ljestvici razvoja, u smislu svojih razvojnih sposobnosti? Kako će mu to pomoći da razriješi ili poboljša neke od svojih sposobnosti obrade, uključujući i samu sposobnost bolje regulacije?**

---

to pomoći da razriješi ili poboljša neke od svojih sposobnosti obrade, uključujući i samu sposobnost bolje regulacije? Ne gledamo na stvari zatvoreno i sve stavljamo u odnos s temeljnim problemom, a ništa ne činimo fragmentirano niti izolirano.

### Procjena napretka

Stalna procjena sveukupnog tempa napretka u ovom je programu nezaobilazna. Neka djeca reagiraju brzo i mogu iskazati vrlo brz napredak, a druga djeca rade sporije. Osobito je važno ustrajati, čak i s djecom koja su sporija, u ovom sveobu-

hvatnom planu. Sa sprijom djecom lako bismo mogli oslabiti napore ili se prebaciti na znatno strukturiranije pristupe koji bi im mogli oduzeti priliku za razvijanje njima najkorisnijeg raspona razvoja.

Ne ustrajete li u sveobuhvatnom pristupu zbog sporog napretka djeteta pa primijenite strogo strukturiran pristup, mogli biste poništiti sva dotadašnja postignuća. To je pomalo kao da zajedno s vodom od kupanja izbacite i dijete. Učinkovitije je dodavati strukturu polustrukturiranoj komponenti. Ustanovili smo da dijete koje ne može naučiti oponašati, obično ne vlada motoričkim planiranjem pa ga poučavamo upornim uvježbavanjem. Ali to je samo jedna komponenta koja pomaže djetetu da svlada oponašanje i motoričko planiranje, dok se istovremeno još uvijek bavimo dinamičkom interakcijom. Na taj način ne gubimo stvari koje djetetu trebaju za rast i razvoj, ali dodajemo više strukture djeci kojoj je ona potrebna. Zbog toga neka djeca u polustrukturiranoj komponenti počinju s vrlo izrazitom strukturom u toj trećini svoga programa, a zatim napreduju do dinamičnijeg rješavanja problema. Moramo biti otvoreni, integrirati i spajati različite nove spoznaje i intervenciju. U ovoj vrsti intervencijskog modela ne moramo isključiti ni jednu mogućnost. Tijekom otkrivanja novih spoznaja, učenja novih načina interakcije s djecom, učenja novih obrazovnih i jezičnih pristupa i tijekom novih radnih i fizikalnih terapija, vidimo kako se oni odnose prema temeljnom problemu i unosimo one elemente koji su u skladu s djetetovim profilom.

**G**ovorili smo o ovom pristupu u vrlo općenitom smislu, ali u akciji, u stvarnome svijetu, svi se ti principi primjenjuju vrlo specifično, ovisno o individualnom profilu djeteta. Svako je dijete drukčije, na osnovi našeg pristupa procjenjivanju, i svaki će se intervencijski plan, premda će imati neke zajedničke elemente, primjenjivati na bitno specifičan i osobit način.