תבנית תמלול

שירלי: שלום לכולם. ברוכים הבאים למפגש של המרכז ללימודי מוגבלות. הפורמט שלנו פתוח, מאפשר למתעניינים להגיע.

יש כמה פרצופים קבועים שבאים כל מפגש מחדש. היום יש כמעט כיתה שלמה, כל אלה שמתרחקות ממני מסיבה זו או אחרת, נדון בזה אחר כך, סטודנטיות במוסמך לגיל הרך, לא במקרה הגיעו. ברוכות הבאות שאתם פה.

אני אציג את הדוברים שלנו ואז מעבירה את שרביט הלאה. מבקשת כל מי שדובר, גם דוברים שלנו, אם יש לכם שאלה, יש פה שני מיקרופונים, כל השאלות להעביר במיקרופון לצורכי הנגשה. אתם לא אמורים לשמוע זאת כמיקרופון, אבל להקפיד לדבר במיקרופון.

אדוה: אני כבדת שמיעה, זה עוזר לי לשמוע אתכם יותר טוב. תודה.

שירלי: יש לנו שתי הרצאות היום. כותרת המפגש לכל מי שראה או לא, זכויות ילדים עם מוגבלות למשחק ומשחקיות. הדוברות ראשונות הן נעה ניצן ודיינה קאפל, הנושא הראשון מגיעות אלינו מבית איזי שפירא. ידברו על משחק לשם משחק בקרב ילדים עם מוגבלות.

נעה: צהריים טובים. אני נעה ניצן. מרפאה בעיסוק, שתינו מרפאות בעיסוק בבית איזי שפירא. תואר שני ממוסמך גיל הרך פה. מאז לא הייתי פה, 10 שנים. שמחה להיות פה. שתינו עובדות בבית איזי שפירא, בי"ס חינוך מיוחד וגם במרכז טכנולוגי. מניחה שחלק מכירים את בית איזי שפירא, זה עמותה ללא כוונת רווח עובדת לקידום איכות חיים של אנשים עם מוגבלות במשפחות. במגוון ערוצים. נדבר על תחום של משחק לשם משחק בקרב ילדים עם מוגבלות, גם איך טכנולוגיה יכולה לקדם את הנושא.

מילה על מרכז טכנולוגי. עוסקים בשימוש בטכנולוגיה מסייעת, בחלק שני של הרצאה תשמעו איך אנחנו עושים את זה לקידום משחק, בדגש על הטמעה בשטח. איך משתמשים בטכנולוגיה נכון. עוסקים בהפצת ידע, גם בבלוג שלנו שאתם מוזמנםי להיכנס. נקרא טכנולוגיה באיזי, בעברית, קיים גם באנגית ועברית. המטרה לשתף בניסיון שלנו בפעילויות שלנו, שכמה שיותר אנשים ייהנו. זה חינם, יש רשימת אפליקציות מומלצות. אנחנו מלווים וגם עוסקים בפיתוח רעיונות של יזמים וגם שלנו.. אנחנו מרפאות בעיסוק, משחק זה בדם שלנו. למזלנו לפני 4 שנים פנתה אישה מאיטליה לבית איזי שפירא, פרויקט בשם LUDI, לקידום משחק לשם משחק. זה בא לנו בול, כי באותה תקופה השתמשנו בטכנולוגיות, התגאינו להגיד שאנחנו משתמשים בטכנולוגיה לשם משחק. הצטרפונו לקבוצה עם עשרות משתתפים מאירופה, במטרה לקדם נושא זה. באינטרנט אפשר למצוא את אתר של LUDI נפגשנו פעמיים בשנה, יצאו תוצרים, כלי הערכה, מאמרים, הכל מקוון פתוח לראות. לצערי הסתיים הפרויקט הזה.

נעשה יישור קו על הנושא. אם מחפשים הגדרה למשחק יש הרבה, ולא סתם, זה נושא רחב, כל אחד מביא את המקום שלו. אנחנו אימצנו את הגדרה של גרבי שזה מגוון פעילויות שנובעות מבחירה ומוטיבציה פנימיית, מקושרות עם פנאי והנאה.

חשוב הנושא של playfulness, משחקיוּת, הרבה מאפיינים אחרים תופסים אותנו בתחומים אחרים, אבל משחקיוּת קיימת רק במשחק. את המושג הזה הביאה אניטה בונדי מאוסטרליה, היא גם פיתחה כלי שבודק את זה. גם פגשנו את זה. זה בעצם איכות של משחק, לא חשוב מה הילד לומד, אלא איך הוא עושה את זה. שתהיה מוטיבציה פנימית, שיוכל להתרחק מהמציאות וכו'.

דבר נוסף חשוב, שגם אותו למדנו ב-LUDI, זה הפרדה ל-play activity ול-play like. אם אני מרכיבה פאזל עם ילד זו פעילות משחק, הוא יוכל ליהנות וללמוד, אבל זו לא פעילות משחקית שאנחנו מחפשים. אנחנו מדברים על משחק שילד יוזם. שוב, אני לא אומרת שפעילות משחק זה לא טוב, כשאנחנו בוחרים משחק לא אומר שזה לא טוב, אבל צריך לדעת להפריד' בין שני מושגים. play activities זה משחק לשם משחק בלבד, יש לכך השפעה על צמיחה והתפתחות אבל לא בגלל זה אנחנו עושים את זה. אנחנו מדברים על play like.

רציתי להביא דוגמא מילדיי האישיים שממחישה את זה. זה קרה לפני שנה, יצאתי עם בנים לחוף הים, לא היה מתוכנן. אמרו איפה הדלי וזה וזה, אמרתי לא הבאתי כלום. לא לקח 10 שניות שמצאו לבד לשחק על החוף, לחפור ולבנות. כשאני מסתכלת על ילדים שלי מיום שנולדו, כל הזמן אני עם עיניים שלי, והמשחקיות מעניינית אותי. בגיל צעיר מאוד, כמו מתוקה שיושבת פה, רואים את זה, הנה דוגמא הבאה שלי, גדלה מאז, לא משנה איזה משחקים אביא, הכי מעניין לפתוח ארון של טפראואר לשחק עם קופסאות. בגיל כמה חודשים שהצליחה קצת לשלוט בתנועות, אהבתי לראות שהיא הופכת משהו, מסתכלת, חוקרת, המון משחקיות. וזה מה שאנו רוצים לראות וקשה לנו לראות בקרב ילדים עם מוגבלות. דבר נוסף חשוב כשמסתכלים על משחק זה הגרף הזה. הוא אומר שאנו צריכים להסתכל על 2 פרמטרים, רמת אתגר ורמה התפתחותית. אם נביא משהו קשה מדי, יהיה תסכול. משהו קל מדי, זה שעמום. צריך להיות במקום המאתגר וגם מתאים להתפתחות.

משחק נמצא בכל מקום בעולם. נמצא בכל הזמנים, יש עדויות שהיה קיים משחק. קיים בכל גיל, מקום אחר של משחק, תפקיד אחר בחיים שלנו, אבל בכל גיל יש משחק. מה קורה אצל ילד עם מוגבלות. רואים קשיים בהתפתחות המשחק כבר מחודשים ראשונים. דבר מאוד שממעותי, ככל שילד גדל הפער גדל. לעומת ילדים עם התפתחות תקינה. רואים מנעד מצומצם של משחקםיט ופעילות פנאי, צריך השגחה, קשה לגוון את משחקים. יש קושי בהתמדה משחקים ועוזבים. מעט יוזמה, מאוד קשה עם יוזמה בעיקר ילדים עם מש"ה. משחק לא תואם גיל, בילדים אצלנו בגנים גם ילדים עם מוגבלות אפשר להביא צעצועים וזה יותר קל, צעצועים קל להפעיל, יש כפתורים גדולים. בגיל 6 ילדים יכולים להפעיל אבל רוצים להביא להם דברים תואמי גיל, לא סתם צעצועים. הטכנולוגיה פתרה את הקושי הזה. רואים ילדים שלא מסוגלים ורוצים לשחק, לא יודעים איך לשחק. הם כמעט לא נשארים לבד ולא מפתחים מיומנויות של משחק חופשי כי הם עם הרבה השגחה.

איריס: את מדברת על מוגבלות בכלל?

נעה: באופן כללי, לא מזהים מצבים של משחק בחפצים של משחק. כמובן לא הכל מתאים לכולם. יכולים לחשוש מסיטואציות של משחק, רואים ילדים על הרצף שלא יודעים מה מתבקש מהם. לא אוהבים דברים לא מוכרים, במשחק יש המון דברים לא מוכרים. ממבט ההורים – דברים שאספנו – בשלבים הראשונים ההורים מתעסקים הרבה בשיקום מוטורי, הם רוצים שהילד ישתקם, שמים לב לשיקום תקשורתי, לא פנויים לזמן חופשי, לא משקיעים בפנאי וזמן חופשי. לא מודעים לחשיבות של זה, לא יודעים איך לשחק עם ילד עם מוגבלות, כי ילד עם התפתחות תקינה מעסיק עצמו לבד, אין הרבה מה ללמוד, אבל אין צעצועים מתאימים. מוצאים שצעצועים מותאמים הם יקרים. זו היתה הרצאה מרתקת שהעבירה אמא באחד המפגשים, הילדים עם מוגבלות יש להם זכות לנוח. מה שאמרה, שהיא כבר הגיעה למסקנה שהילד צריך גם פנאי, ולא רק שיקום, יש קשיים כלכליים. כי אחד הורים עסוק בטיפול ובהרבה מקרים לא עובד, ואין את כל המשאבים למצוא ציוד מותאם. צעצועים מותאמים יקרים יותר. נקודה חשובה – בפועל הרבה פעמים המימון המגיע הוא מגיע לשיקום מוטורי או תקשורתי, גם מבחינת ציוד – למשל ילדים עם לקויות מוטוריות או ילדים שצריכים עזרי תקשורת יכולים לקבל ממשרד בריאות או חינוך, אבל שום אביזר למשחק לא קיים בסבסוד של משרדים ממשלתיים. זה ממש מידר את התחום הזה. אי אפשר לבקש צעצוע עם מתג, גם אם יש צעצוע מונגש זה לא מסובסד. סיפרה כשלפעמים היו עושים התרמה לפעילות לילדים, כשאמרו שזה פנאי או מוזיקה לא הצליחו להשיג מימון.

היא נתנה דוגמא של חוף ים,

יושבת עם הילד בחוף ים הוא בכיסא גלגלים רוצה לשחק בחול, אם רק היה שולחנות חול היה יכול לשחק. נשמע פתרון קל אך לא קיים.

כתוצאה חיים של ילדים עם מוגבלות מלאים טיפול תרגול אימון ומשחק נדחק הצידה. ויש להם אותה זכות לשחק. לפני שנעבור לתחום טכנולוגיה, מה שחשוב לדעת שהיום יש יותר דיבור ומודעות לזה, כמו פרויקט LUDI, שהיה ממומן על ידי איחוד אירופי. באו"ם יש יותר התייחסות לזה, גם מבחינת אמנה, יש סעיף 31, ממש מתייחס לזה. ברגע שזה מקובל

רוני: יש פה סטודנטים לא מהמרכז. נגיד משפט על האמנה. מדובר על אמנת האו"ם בדבר זכויותיהם של אנשים עם מוגבלות.

נעה: ברגע שזה קיבל תוקף של אמנה, זה מקפיץ ברמת מודעות. מה עושים עם זה, זה משהו אחד. אבל יש הצהרה שאנו כמדינה נותנים לכל ילד לשחק. יש ארגון IPA - International Play Association – שעושה המון בתחום הזה של משחק לילדים עם מוגבלות וזה תופס יותר מקום.

זה סעיף 31, אשלח לכם את זה, תראו ככה קצת יותר מפורט.

אנחנו עסוקות למצוא פתרונות לילדים שלנו, לאפשר להם עצמאות והתפתחות, וגם לאפשר להם הנאה. עושים את זה גם דרך לואו-טק וגם דרך היי-טק. עושים התאמות קוגניטיביות. אם חושבים על סוגי משחק, יש גני שעשועים, פארקים, יש יותר פארקים נגישים היום. ספורט זה דבר חשוב, יש יותר התאמות לספורט, בכלל ספורט זה משהו נורמטיבי שמעודדים גם מבחינת בריאות. בחצר יש לנו מקום למשחקי כדור, זה חלק מפתרונות שלנו. משחקי קופסה שילדים שלנו יוכלו לשחק עם האחים, משחקים רגילים שיוכלו לקנות בחנות – מחפשים משחקים שאפשר לעשות התאמות. טקי משחקים המון, קלפים ברורים, משתמשים במחזיקי קלפים, זה משחק עם חלקים גדולים. מחפשים משחקים שיהיה קל לשחק, פונים לחברות לנסות לעשות שינוי, לעצב משחקים בעיצוב אוניברסלי שיתאים לכולם. צעצועים הם יחסית נגישים, הם עושים מוזיקה, קל להפעיל, הם לילדים צעירים. הצעצועים הנגישים שמחוברים למתג או שלט, הם ברמה נמוכה ויקרים מאוד. אנחנו מתקשים בבית ספר למצוא משחקים מתאימים לילדים שלנו, יש לנון ילדים עם מגבלה מוטורית ומגבלה שכלית. משחקי דמיון יותר קשה להנגיש.

המשחקים הדיגיטליים – כאשר הגיע אייפד, הרגשנו שיש מהפך מדגדג בקצה אצבעות. נושא של משחקים, עם כמה שאנחנו מפחדים מהתקדמות ומה קורה לילדים במשחקים דיגיטליים, זה מנגיש מאוד את עולם המשחק. אני עובדת עם יללד עם דושאן, כל עולמו החברתי הוא בפלייסטיישן שמשחק מול חברים בבית דרך זה, וזה נורמטיבי, ילדים עושים את זה היום. גם ווטסאפ זה עולם חברתי שלו. לפני שבוע הייתי בכנס באלין על יזמות טכנולוגית. לפני כמה חודשים מייקרוסופט הוציאו שלט נגיש לאקס-בוקס, מדהים, עיצוב אוניברסלי בשיאו, השקיעו המון בעיצוב, התרגשנו מאוד לראות את זה. באתי לכנס, עמד שם אדם ישראלי שהיא אחראי לרעיון הזה, הרבה פעמים ישראלים עושים את הפיתוחים, החברה בארה"ב. השַלָט הזה נבע מזה שהיה בארץ, בא לבקר את הורים שלו, קרא כתבה של זיו שילון, חייל שנפצע, יש לו יד אחת פרוטזה, הוא כתב בכתבה שלו: האם יש מישהו שיכול לעזור לי לחזור לאקס בוס. הוא קרא את הכתבה, והחליט לפתח. נוצר קשר, הרצאה מרגשת מאוד, זיו שילון גם היה בקהל. ככה זה נוצר, וזה מדהים.

נעבור לדבר על טכנולוגיה.

דיינה: אני אדבר קצת על הטכנולוגיות שאנחנו משתמשות בהן להנגיש את המשחקים. העניין של שקופית הזאת זה רק חיפשתי בגוגל תמונות ל-play, דבר ראשון שעולה זה המשולש הזה. שמחפשים play. play עכשיו כל כך מחובר לנושא טכנולוגיה, שהיה לי קשה למצוא תמונות של ילדים משחקים... מאוד חשוב תמיד שמכניסים טכנולוגיה לעשות את זה בשימוש מושכל, שאנחנו עושים את זה במידה שאנחנו יודעים בדיוק למה אנחנו מכניסים את טכנולוגיה, לאיזה מטרה, כי יש הרבה מודעות עכשיו למסכים והמשמעות של זמן מסך להתפתחות של הילד. יודעים את זה, צריך לקחת את זה בחשבון, אבל לילדים עם מוגבלות לפעמים הטכנולוגיה זו הדרך היחידה לשחק ולתקשר. אז אנחנו צריכים לקחת הכל בחשבון. אנחנו משתמשים הרבה באייפד. והסיבה שאנחנו – סיבות שאנחנו משתמשות בזה כל כך הרבה. יש יתרונות רבים. הוא כלי נייד שאפשר לקחת לכל מקום, אינטואיטיבי להשתמש בו, כל המשחק נמצא במסך אחד. כל הלוח וכל החלקים והכל נמצא באזור הקטן הזה. הפידבק מאוד משמעותי, אודיטורי ויזואלי הוא מושך את המשתמש. גרפיקה אטרקטיבית. זה מביא מהילד המון מוטיבציה לשחק עם המכשיר. והכי חשוב לנו, שזה תואם גיל. כמו שאמרנו שצעצועים לילדים קטנים לא תואמים לילדים בוגרים, אייפד תואם לכל גיל. זה מתאים לכולם, זה נורמטיבי, יש - הילד יכול לצאת למסעדה ויש לאחיו או מישהו אחר בשולחן שני, בכל מקום. הוא לא נראה חריג.

הרבה פעמים משחק באייפד מנגיש את המשחק פיזית וקוגניטיבית. יש פה שתי דוגמאות. סרטון ראשון זה ילדה עם מוגבלות שכלית, הרבה פעמים יש להם קושי לפתח משחק דמיון ומוטיבציה לשחק, וילדה שלא היתה משחקת עם בובות, ניסינו עם משחק דמיוני באייפד.

זה פעם ראשונה שהיא משחקת, נראה לי.

(הבובה משמיעה קצת קולות, מדברת)

האייפד נותן פידבק למשחק. היא שומעת את הפידבק, רואה אותו, נותן לה אפשרות להבין את המשחק הדמיוני, כי עם בובה היא לא מקבלת משוב (הילדה צוחקת נהנית). אפשר לעזור לה לעבור למשחק עם בובות אמיתיות לפתח את הדמיון.

יש גם הנגשה פיזית. רוני ילדה אינטליגנטית עם דמיון מפותח, אבל קושי להשתמש בידיים. תמיד אהבה לשחק ולא יכלה להחזיק את הבובות, לא להזיז, היא הפעילה את כולם סביבה. ברגע שקיבלה אייפד, יכלה לשחק לבד, יש המון ערך למשחק עצמאי.

זה פעם ראשונה שהיא משחקת מטבח לבד.

*תמלול הסרטון:*

*תסתכלי קודם מה יש פה.*

*גזר.*

*תלחצי על הגזר. איפה הגזר? מה עושים עם הגזר? תראי.*

*הוא אוכל אותו.*

האמא מספרת שזה עשה שינוי כל כך גדול בבית, כי הילדה יכלה לשחק לבד, והאימא יכולה לעשות משהו אחר, לא צריכה לשחק איתה שעות כי דרשה שעות של משחק. עכשיו יש משחק עצמאי.

וזה גם עזר לה לפתח מיומנויות שימוש בטכנולוגיה שעכשיו מלווה אותה בבית ספר. זה מעניין.

גם ילדים שלא יכולים להשתמש בידיים, גם יכולים לשחק באייפד. אפשר להשתמש באייפד במתגים. הוא כלי נגיש אפילו לילדים שלא יכולים לשחק עם הידיים, אפשר לראות את שליטה פנימית, הילד משחק באופן אקטיבי ולא רק פסיבי.

נעה דיברה על משחקיות. זה נותן המון – יש הרבה אפליקציות מצחיקות שבמשחק העצמאי הם יכולים לפתח את משחקיות הזאת.

בגלל שזה מכשיר נגיש ואינטואיטיבי – תמורה מוזרה קצת – הילד משחק במשחק פעולה תגובה, נוגע במסך משהו קורה, נגע עם האף, לא יודעת אם בכוונה, יכול להיות שלא, זה לא משנה, כי מסביב הילדים חשבו שזה כל כך מצחיק שהתחילו גם לעשות זאת. זה איפשר לו להתחיל משהו משחקי שהוא יזם. והיה מאוד כיף לראות את זה, הילדים משחקים ביחד.

אפילו שאומרים שהאייפד זה דבר שמבודד ילדים, אנחנו מנסים כל הזמן לעודד משחק משותף אצל ילדים עם מוגבלות שכלית אנחנו רואים שהם משחקים כן ביחד, אפשר לראות סרטון חמוד על בנות משחקות בגן.

*בסרטון הילדות מדברות:*

*נכון, זה...*

*עכשיו את.*

*נכון. עכשיו את.*

*לא פה. זה פה.*

מה שחשוב זה לראות שכיוון שיש את המכשיר ואפשר להנגיש את הגישה למכשיר, זה מאפשר משחק ביחד שיכול להיות שלא יקרה בצעצועים אחרים.

ויש לנו גם ילדים שמשתמשים במיקוד מבט, זה אומר שעיניים שלהם מפעילות את המחשב, אפשר לראות את הילד הזה שמפעיל את המחשב עם עיניים והוא במרכז, הם משחקים ביחד.

*תמלול הסרטון:*

*עיניים, וואו איזה מצחיק.*

*צריך להפעיל את עיניים.*

*העגול השחור זה עיניים שלו.*

*הילדים מתלהבים צועקים. עיניים שלו!*

*היי! לא לא לגעת במסך.*

*לא לא.*

*ילדה צועקת.*

*איזה עוגה עכשיו?*

*לא לגעת. לא לגעת.*

*מה זה? איכס.*

*באיזה צבע הקצפת?*

*אדום, כתום.*

*תפסיק לגעת. די.*

*דגל אדום!!*

דיינה: בלי טכנולוגיה הזאת לא היה קורה בשום משחק.

מה שאנחנו פיתחנו זה דבר להנגיש משחקים אחרים, זה אפליקציית קוביות, אפשר להכין קובייה אישית עם תכנים אישיים, זה מאפשר לפחות פעילות במשחק שהילד יכול לעשות לבד. הוא נוגע במסך, מטיל קוביות, זה גם בגלל שאפשר להכניס תכנים אישיים, אפשר להשתמש בקובייה הזאת לכל מיני דברים ופעילויות בכיתה. בתמונה – יש פה ילדה שעומדת בעמידון, יש לה מחשב מיקוד מבט עם מספרים שהיא רואה, באייפד יש קובייה. ברקע יש משחק שכיתה משחקת, התור שלה, היא מטילה קובייה, כיוון שזה עדיין שם יכולה לראות את הקובייה, מספר שיש, להגיד לכולם מה יצא לה, לקחת חלק פעיל במשחק.

עוד שימוש באפליקציה הזאת זה מלחמה עם קוביות במקום עם קלפים. ולגבי אפליקציות משתמשים הרבה באפליקציות למשחק, תמיד אנחנו בחיפושים אחרי משחקים מתאימים. זה לא תמיד קל למצוא משהו שהוא נגיש, יש דברים מסוימים שאנו מחפשים. אנחנו מחפשים משחק חופשי, הרבה פעמים אין הרבה הוראות, מה שמאפשר לילד לחקור ולעשות מה שהוא רוצה. אנחנו מחפשים דרגות קושי או הגדרות שנותנות לנו להתאים את המשחק לכמה שיותר ילדים. פה דמויות עם מוגבלות זה תמיד טוב. המסך שיהיה ברור, משחקיוּת, דברים שהם מוזרים מצחיקים, ופידבק משמעותי. ואפילו משחקי חשיבה ודברים קצת יותר ברמה קוגניטיבית גבוהה, רוצים גם שהם יהיו יפים ומשחקיים. ובמשחקים האלה יש פידבק מצחיק ודמויות חמודות, גרפיקה מאוד יפה. זה מה שמושך את הילד לשחק.

זה קצת כמה דוגמאות איך אנחנו משתמשים בטכנולוגיה, חשוב לנו להעלות את מודעות הזאת. ושיש ממש מחסור במשחקים נגישים, ואנחנו מנסים ליצור את הקשרים להקטין את המחסור הזה. ואנחנו כן רואים שככל שהמשחק נגיש יותר, אפילו במיוחד משחק דיגיטלי, פחות משחקי. יש פה קושי לפתח דברים משחקיים, כי זה מעלה את הסיכוי שלא יהיה נגיש. אבל אנחנו עובדים על זה. זהו. זו העבודה שלנו. זה מה שאנחנו עושים.

תודה רבה. מחיאות כפיים.

שירלי: היה נחמד לראות את הסרטונים כי כל הילדים האלה היו בצהרון עם הבת שלי. היה נחמד לראות איך היו לפני שנים. נשאיר שאלות לאחר ההרצאה הבאה, הרצאה הבאה שלנו – ותודה שלכם – ד"ר אדוה אייכנגרין הגיעה היישר מכריסטמס, תדבר על חסמים בפני משחק ומשחקיות, היבטים נפשיים חברתיים ומחקריים. הזדמנות להגיד שאדוה זכתה במלגת המרכז לימודי מוגבלות במחקר שלה בפוסט דוק, ושמחה שהיא באה.

אדוה: שמחה לבוא לפה. מזכירה שאם כן יש שאלות, תיקחו את מיקרופון בבקשה.

הרקע שלי מפסיכולוגיה קלינית, אני מנסה לשלב את זה עם לימודי מוגבלות. אציג היבטים ממחקרים שלי בהמשך.

אדבר על משחק וחוויה משחקית. כשניסיתי לחשוב על משחקיות עלה לי השיר של סיימון וגורפינקל על בוקסר. אשמיע את זה.

סליחה שאני קוטעת את השיר הנפלא. הסיבה שבחרתי בקטע היא שחושבים על מתאגרף הזה שנושא עמו צלקות ממכות, לא משנה איך נגדיר את המכות, הוא בעצם נמצא בעמדה שהוא כל הזמן בעמדה תגובתית, בעמדה של מגננה. גם כשהוא כבר לא מקבל מכות, כשלא צריך להתאגרף, הוא עדיין נשאר ככה, לא מצליח להשתחרר. זה מנוגד לחוויה המשחקית.

עוד ככה ציטוט שעלה לי כשחשבתי על חוויה משחקית, של אדם חירש שמנסה להסביר איך זה בשבילו להסתדר לנסות להשתלב בחברה השומעת. הוא אומר: זה היה מאבק מתמיד להבין אנשים כי מכשיר שמיעה שלי וכישורי קריאת שפתיים לא תופסים הכל. אני עושה משחק ניחושים להבין מה אנשים אומרים. אם היינו מדברים על בייסבול, היתה לי רשימה מוכנה של מילות מפתח, עובר לנושא אחר, אני שומע מילים שהן בסתירה, אני מנסה לשמור על קוליות, להחליק למעבר הבא בלי להיראות טיפש. אני אדם שורד בעולם השומע, זו הגדרה שלי, אדם ששורד.

חושבת שזה מעביר מהמתח הזה של לנסות כל הזמן להשתלב בסביבה לא מותאמת. זה נוגד את חוויה משחקית. חוויה משחקית – מבחינה תיאורטית, לפני שאעבור להיבטים מחקריים. מניחה שחלק מכם מכירים את ויניקוט, זה פסיכואנליטיקאי דיבר הרבה על חוויה משחקית. כהיבט חשוב בהתפתחות העצמי של כולנו. החוויה העצמית לפי ויניקוט זה עצם התחושה של חיוּת, חיבור לתחושות ורגשות שלנו, יכולת לבטא אותם בצורה ספונטנית וחופשית. זה מקום שממנו נובעת יצירה, כבר מראשית החיים. היבט של חיוּת שמכיל גם אשליה של התינוק והילד שהוא בורא את העולם, הכל תחת שליטתו, כל מה שקורה – הוא מרגיש שהכל נוצר כתוצאה מהצרכים שלו. הוא רעב, יש חלב. יש מין חוויה של בועה אומניפוטנטית, שהיא מאוד בריאה לשלב זה, היא נשארת בתוכנו בתקווה כל החיים. היא המקום שאליו אנחנו חוזרים, המקום שמאפשר לנו להיות יצירתיים, להרגיש עצמנו באופן אותנטי לבטא עצמנו בצורה אותנטית ביחסים בין אישיים. אם הסביבה אינה מאפשרת לילד לחוות את עצמי אמיתי, את חוויה של משחקיות, הילד חש חרדה, מפתח הגנה נפשית של מגננה, של צורך להגיב לסביבה תוך ניתוק מהעולם הפנימי שלו.

אני אוסיף אלמנט שנותן לנו המשחק, השילוב של ביטחון יחד עם חופש מאפשר לילדים לקחת סיכונים במשחק, לחקור, ולגלות חלקים בעצמם שהם לא הכירו, שהמשחק מאפשר להרחיב ולפתח את חוויית העצמי. בדרך כלל מדברים על משחק מנקודת מבט פסיכולוגית אינדיבידואלית, נסתכל מנקודת מבט חברתית פוליטית של לימודי מוגבלות, כמו שנעה אמרה אפשר להתייחס למשחק כאל זכות אדם נפשית, שהיא חשובה וקריטית להתפתחות נפשית בהמשך. מעבר לחוויית עצמי, משחק מאפשר פיתוח כישורים חברתיים, יכולת התמודדות עם קונפליקטים, ויסות רגשות תסכולים, להכיר נקודת מבט של הזולת, כישורים חברתיים חשובים להמשך השתלבות בחברה והתפתחות האדם.

מושג שכדאי להכיר מתחום לימודי מוגבלות, זה היבטים השפעות פסיכו רגשיות של הַנכָיָה. זה מחירים נפשיים שאנשים עם מוגבלות עשויים לחוש כתוצאה מהחיים בחברה מדירה מגבילה, לא מותאמת. למשל בושה, ביטחון עצמי נמוך, בדידות, כל ההיבטים הנפשיים של הדרה. אפשר להתייחס לחוסר משחקיות – קושי להיכנס למשחקיות או לשחק – כסוג של היבטים נפשיים של הדרה של דיכוי אנשים עם מוגבלות, הנכיה.

מה החסמים שעשויים להיות בפני חוויה משחקית בקרב ילדים עם מוגבלות. אתן דגש, תחום המחקר שלי מתמקד בחירשים וכבדי שמיעה, אבל מה שאגיד רלוונטי לעוד מוגבלויות. כל נושא של שיקום נאמר, אוסיף שהילד נמצא בעמדה תגובתית להיענות לדרישות שיקומיות לימודיות, אם זה אימוני שמיעה ודיבור, אימוני תקשורת, לימודים, יש משהו שכל הזמן פונה כלפי חוץ. גם מאמץ תמידי של הילד להתאים עצמו לסביבה, כמו שראינו בציטוט של אדם החירש – יכול להיות אלמנט של דידקטיות וחודרנות ביחסים עם הורים, במיוחד שהורים עושים אימוני שמיעה עם הילד בבית, לא משאיר חוויה למשחקיות וחוויה אומניפוטנטית שחשובה להתפתחות חוויה משחקית. יש גם גוננות יתר, שלא מאפשרת לילדים ליזום להוביל, לחפש הזדמנויות וסיכונים באופן חופשי.

יכול להיות חסך בחשיפה לעולם חברתי, במיוחד שמדובר בילדים חירשים וכבדי שמיעה שגדלים במשפחות שומעות שלא מדברות שפת סימנים, יש חסך בחשיפה לשפה, אין שמיעה אגבית, ילדים יכולים להתקשות בהתפתחות כישורים שמאפשרים משחק, כמו יכולת להבין את הזולת, יכולת להבין משחק משותף שמעמידים פנים שבובה אחת היא המורה והשנייה היא תלמידה. אלה דברים שדורשים התפתחות שפתית קוגניטיבית, כל זה משפיע על יכולת של הילד לפתח משחק ברמה מורכבת ועם ילדים אחרים.

גם חוסר נגישות של הסביבה, דיברו על זה נעה ודיינה. בדידות, כתוצאה מסביבה לא מותאמת ברמה פיזית או תקשורתית, גם הדרה חברתית - סטיגמות, שאת השפעות נפשיות שלהן יכולות להיות להן השלכות ארוכות. גם כשהילד נמצא בסביבה מאפשרת או פתוחה יותר, הוא יתקשה להרגיש ביטחון, ליזום, ליצור קשרים עם ילדים אחרים כמו המתאגרף הזה.

אציג שני כלים. אם רוצים לשנות משהו בעולם, רוצים לאפיין אותו קודם, לראות מה קורה בשטח. אפשר להגיד מבחינה אמפירית מחקרית. איך אפשר לבדוק משחק וחוויה משחקית. אציע שני כלים, אחד כלי לבדוק את הגנת העצמי הכוזב, שהוא מדוקטורט שעשיתי באוניברסיטה העברית עם פרופ' דני הופיין ופרופ' איתן בכר. הכלי השני זה sensor data שאדבר עליו בהמשך. מה שעשינו בנושא של הגנת עצמי כוזב, היה להמשיג את הגנת עצמי כוזב בשאלונים למבוגרים, יכול להיות מעניין להתאים אותם לילדים. כל מי שרוצה, אשלח את השאלונים בשמחה. אנחנו – תיכף אתן דוגמאות מהשאלונים. השווינו בין קבוצה של 88 סטודנטים כבדי שמיעה וחירשים לבין 88 סטודנטים שומעים. עשינו ראיונות עומק עם כבדי שמיעה וחירשים לאתר גורמי סיכון אפשריים מהילדות שיכולים להיות קשורים להגנת עצמי כוזב מוגברת בבגרות. חילקנו את הגנת עצמי כוזב למכוונות לעצמי או לסביבה. מכוונות לעצמי מצביעה על תחושת ניתוק ברמה אישית ובינאישית, למשל דוגמאות – לפעמים אני חש שהכל מעורפל, לא ברור לי מה אני מרגיש. לא מסוגל לבטא רגשות באופן ספונטני, מרגיש מנותק לילד אנשים, מה שאני עושה לא מה שהייתי בוחר. מין חוויה של ניכור. מכוונות לסביבה זה צורך לרצות את הסביבה להשיג תחושת אישור. לעתים אני מרגיש שקשה להבחין בין ציפיות אחרים לבין מה שאני מרגיש. אני ער לתגובות של אחרים, אחר כך לעצמי. נוטה לשפוט עצמי לפני איך שאני חושב שאחרים רואים אותי, לדכא את הרגשות שלי כדי להתאים לסביבה.

תוצאות של המרכז היה שלא מצאנו הבדלים במכוונות לעצמי בין כבדי שמיעה והחירשים לשומעים מבחינת חיבור לעולם הפנימי. כקבוצה, סטודנטים כבדי שמיעה דיברו על מכוונות לסביבה, צורך מוגבר לרצות, להיענות לציפיות הסביבה, קשר מוגבר לסביבה, כדי לחוש קבלה עצמית.

זה היבט של הגנת עצמי כוזב, שמקשה על מקום המשוחרר המשחקי בחוויה בוגרת. ומצאנו תיווך בין גורמי סיכון מהילדות דרך מכוונות נמוכה לעצמי והסביבה והאופן שסטודנטים אלה מתייחסים ללקות שמיעה, אם מקבלים אותה חיובית או מתביישים ולא מראים את זה לסביבה.

שאלה: מה זה גורמי סיכון מילדות?

אדוה: אציג. מה קשור בקרב חירשים וכבדי שמיעה לחוויה של ניכור וניתוק. זה אותם אנשים שבילדות היו בודדים, לא ציינתי שכל מרואיינים היו מראש בחרנו אנשים שלמדו בשילוב אינדיווידואלי בכיתות רגילות לכל אורך שנות בית הספר, אופנות תקשורת מרכזית היא שמיעה ודיבור, לא שפת סימנים. אותם אנשים שהיו בודדים בבית ספר, והרגישו שהלקות היא מרכזית בזהות עצמית שלהם, זה היה קשור אחד לשני. חוויה של חריגות שנמשכת לאורך שנים, דיווחו על חוויה נפשית של ניתוק וניכור. הסבר שנתנו נשען על מושג של טראומה מצטברת, מושג של פסיכואנליטיקאי ויניקוטיאני, בדידות של שנים יכולה להביא לאפקט טראומתי של ניתוק וניכור.

מה נמצא כקשור למכוונת מוגברת לסביבה. תוכנית שיקום אינטנסיבית אפיינה את אלה שהראו מכוונת מוגברת לסביבה, תוכנית שעירבה את בני המשפחה, גם יחס הורים שקראנו לו אובר נורמטיבי, הורים שהתקשו לתת מקום לצרכים של הילד שקשורים בלקות שמיעה. רוב מוחלט של מרואיינים היו הורים שחשבו שאין סיבה שלא יצליחו בחיים, הכוונה למרואיינים שהורים שלהם רצו לראות את הילד כנורמלי גם כשלא היה כך, כשלילד היו קשיים חברתיים, אמרו אל תתפנק, לכולם יש בעיות כאלה, תתגבר. או שדיברו בשפה זרה בבית, ולילד היה קשה להשתלב בארוחות משפחתיות. ההורים שלא נתנו לגיטימציה לצורכי הילד שקשורים בלקות השמיעה, והילד לא היה מסוגל לתת לעצמו לגיטימציה. זה הפוך על הפוך, המטרה של הורים שהילד יהיה חזק ויהיה כמו כולם ולא ירחם על עצמו, אבל זה מקשה על הילד לתת לעצמו לגיטימציה בהמשך החיים.

אעבור לשיטה אחרת לגמרי מכיוון אחר. איך אנחנו יכולים להעריך משחק חופשי אצל ילדים. זה מאוד יפה, שיטה טכנולוגית משנים אחרונות שהיא תוצאה של שילוב בין פסיכולוגיה למדעי המחשב.

קודם כל משחק חופשי, למה? הזכרתם את זה, למה משחק חופשי חשוב להתפתחות. משחק מונחה ילד, לא לשם מטרה. אגודה אמריקאית לרפואת ילדים פרסמה הנחיות לשמר ולייצר לילדים הזדמנויות למשחק לא מבונה, משחק חופשי שתורם להתפתחות. מבחינה אמפירית יש יחסית מעט מחקר על משחק חופשי, קשה לעשות זאת, מחקר על משחק חופשי שנעשה בתנאי שטח בחוץ במגרש משחקים למשל, לא קל לעשות. במחקר נוטים להשתמש בשאלונים או תצפיות, יש להם את החסרונות שלהם.

כאן מגיעה טכנולוגיית סנסורים, חיישנים. זה דוגמא לסנסור שמוצמד לדש החולצה, זה תקשורת עם גלי רדיו, אם לוקחים קבוצת ילדים או אנשים שכל אחד עם חיישן כזה, ברגע שיש חיישן אחר מולו, פנים אל פנים במרחק של מטר, מטר וחצי, במקרה של RFID, הוא מאותת משדר אות שיש נקודת מפגש, עם נקודת המפגש נמשכת יותר מ-20 שניות. החיישן מזהה אינטראקציה, משדר לתחנת ממסר או קולטן במתחם שאנשים מסתובבים גם בשטח פתוח. זו דוגמא למפה שמקבלים בשימוש שנעשה עם סנסורים. הנקודות הצהובות זה אנשים, קווים בין הנקודות הם יותר עבים ככל שיש יותר אינטראקציות בין אנשים. כך אפשר להשתמש בנתוני זמן ומיקום כדי לראות כמה – לראות מפה של דינמיקות של אינטראקציות בתוך קבוצה.

התחום הזה התפתח על קבוצות גדולות של מבוגרים, למשל מאות אנשים שמסתובבים אנשים שמסתובבים בכנסים, במוזיאונים. בין היתר חשבו שיכול לעזור במניעת התפשטות של מגיפות, כל מיני מחשבות, כיוון אחר שעושים בפסיכולוגיה ארגונית, עבודות צוותים. למשל הרצאה מעניינת פסיכולוג ארגוני של נאס"א, אומר שמכשירים אנשים לאסטרונאוטים, שמים אותם במקום סגור תקופה ארוכה, עוקבים אחרי דינמיקת הצוות בתנאים מדמים תנאים של חללית. לכל אחד יש סנסורים, זה מאפשר מעקב לאורך זמן לראות באיזה שלב – בהתחלה הצוות מאוחד יותר, באיזשהו שלב הוא מתפזר ויכולות להיות בעיות, אפשר לזהות מתי מתחיל לקרות, מה מוביל להתפרקות עבודת הצוות, כדי להבין מה יכול לשפר עבודת צוותים בהמשך.

שירלי: תמונה שמתקבלת היא נקודת זמן ספציפית. או תמונת זמן דינמית ואנשים מתניידים במרחב.

אדוה: שאלה טובה, לא עד הסוף מבינה לעומק כי אנחנו עוד לא בשלב זה. לוקחים פרק זמן למשל במחקרים על ילדים, לוקחים הפסקה בבית ספר חצי שעה, מכמתים, עושים מיצוע. זה שאלה טובה.

שירלי: כל ילד צריך להיות עם הסנסור.

אדוה: כן. מה באמת היתרונות של השיטה הזאת. היא מכמתת התנהגות בזמן אמת, לא שאלונים ודיווחים אלא התנהגות בפועל בשטח. זו אפשרות יחסית אובייקטיבית למפות אותה, היא לא נתונה לפרשנות.

דבר מאוד חשוב, בהקשר של משחק חופשי, שאין פה מבוגר שמתַצפת על הילדים. ממחקרים שעשו עם ילדים, נמצא שילדים שוכחים מהגלאים האלה תוך זמן קצר, זה מאפשר דימוי של משחק ללא התערבות חיצונית. זה פחות חודרני, לא מצריך עבודת קידוד שמצריכה זמן וכוח אדם, מאפשר התמודדות על דינמיקות של קבוצה בו זמנית.

ממש בשנים אחרונות – כל הנושא חדש, בשנים אחרונות התחילו לעבוד גם עם ילדים. עשו מחקר אחד בצרפת, בבית ספר יסודי רצו לראות איך הילדים מסתובבים בבית ספר, כמה הם עוברים בין הכיתות בהפסקה, כמה בוחרים להיות עם בני מינם או לא, בגילאים שונים. אבל כל הרעיון של משחק חופשי הוא באמת פותח בליידן, איפה שאני עושה פוסט דוקטורט, בשיתוף עם מחלקת מדעי המחשב, ואני אציג ממש בקצרה כמה מחקרים שעשו, המחקרים עצמם נעשו בפורטוגל, על ילדים בשלב טרום בית ספר, בגילאי 4 עד 6, זה לא גן, הם עוברים לשטח בית ספר, אבל ממשיכים במסגרת כמו גן. משהו בין גן לבית ספר. חטיבה צעירה. וכל הילדים הצמידו להם סנסורים, בדקו מספר אינטראקציות שהיו לכל ילד, אחוז מתוך סך זמן הפסקה, כמה זמן נמשכה כל אינטראקציה בממוצע, מה גודל הקבוצה שהילד הסתובב איתה. כל זה נתונים כמותיים שמשיגים מנתוני זמן ומיקום.

הם בדקו למשל ביקשו ממורים לתת הערכות לכישורים חברתיים של ילדים, ראו שילדים שהוערכו כבעלי כישורים חברתיים טובים הם הסתובבו בקבוצות קטנות יותר למשך זמן ארוך יותר של אינטראקציה.

דוגמא אחרת, רצו לבדוק אם יש משתנים שמנבאים התבודדות, לקחו בתחילת השנה – ממש שלב קריטי בחטיבה צעירה, שמתחילים להתארגן חיי החברה של הכנה לבית ספר, שלב משמעותי בגילאים אלו – באו בתחילת השנה, מדדו כל מיני כישורים חברתיים ורגשיים אצל הילדים, תצפיות על משחק בודד. ילדים ששיחקו בנפרד מאחרים, בדקו מה סוגי המשחק השונים שהיו להם. יכול להיות משחק שילד רץ ומטפס על מגלשה, או משחק בבובות במשחק דמיון. באו חצי שנה מאוחר יותר עם סנסורים, וראו אלו ילדים מתבודדים יחסים לאחרים. מה אחוז זמן התבודדות מתוך ההפסקה, משך הזמן הממוצע של רגעי התבודדות. וראו שהתבודדות בתחילת השנה לא מנבאת התבודדות בהמשך השנה. אצל בנות מצאו שמשחק דמיון כן מנבא התבודדות בהמשך. מדדו גם אמפתיה – מדדו כישורים רגשיים וראו שאמפתיה אצל בנות משפיעה. בנות יותר אמפתיות פחות התבודדו חצי שנה מאוחר יותר. אצל בנים לא מצאו קשרים אלה, אולי זה אומר משהו שונה על סוציאליזציה שונה שבנים ובנות עוברים כבר בשלב הזה. מבנות מצופה להיות אמפתיות כדי להשתלב חברתית, בעוד שאצל בנים אלה לא כישורים הנדרשים להשתלבות חברתית.

יש עוד מחקר שממש התפתח במקביל – חוקרים מאוניברסיטת קיימברידג' – שכחתי לומר שקבוצת המחקר של ליידן ופורטוגל, עשו מחקר על שילוב של ילדים חירשים וכבדי שמיעה בכיתות רגילות, רציתי להציג את הממצאים אבל עוד לא ניתחו אותם.

במחקר של קיימברידג' השתמשו בסנסורים שגם יכולים לבדוק כיווניות, זווית שהילד עומד וסינכרוניזציה בתנועה בין ילדים. זה מאפשר שאלות מחקר חדשות.

אראה דוגמא מה אפשר לראות עם סנסורים. סוגי משחק שונים, אלה ילדים שמשחקים הנגאאוט, הם ביחד כל הפסקה, הייצוג המרחבי נראה כך, הם מאוד צמודים.

רוני: נראה כמו רכבת.

שירלי: קבוצת בנות 12.

אדוה: אני חושבת שזה שני ילדים.

רוני: הולכים מכות.

אדוה: ילדים שהם בתופסת, משחק מרדף כלשהו, יש מרחק בין הקווים, זה בעצם מישהו אחד תמיד מקדים את השני. זה דוגמא לילדים. יש לכם רעיון מה זה.

אומרים מחבואים.

זה משהו שילדים מביאים משהו לאותה נקודה, כולם הולכים וחוזרים, רואים את זה פשוט.

זה מאוד יפה, כמו מה שהראיתי קודם של ייצוג של אינטראקציות בין בנים, כחולים זה בנים אדומים זה בנות. יש פה כמה בנות בצד, לא באינטראקציה עם ילדים אחרים, הבנות יותר עם הבנות, קשה לראות את חוזק הקווים, אבל הבנות יותר עם בנות, בנים יותר עם בנים. עשו תוכנית התערבות ובדקו מה קורה. אפשר לראות שיש יותר אינטראקציה בין בנים לבנות, אותה ילדה שהיתה בצד בצהוב, עכשיו היא כן באינטראקציה עם חבורת הבנות. עוד דרך יפה לשימוש בסנסורים.

מה שאנחנו בליידן עושים זה מחקר בתמיכת המרכז ללימודי מוגבלות ובשיתוף עם אוניברסיטת תל אביב, אנחנו הולכים לשילוב של ילדים חירשים וכבדי שמיעה בכיתות רגילות, בודקים משתנים בסביבה בית ספרית שיכולים לעודד שילוב חברתי. שילוב חברתי כגון מה הכיתה או סביבה אקוסטית, מתייחסים לכל סביבת בית ספר, מסדרונות, בהולנד זה אזור חניה של אופניים שמסתבר שזה גם אזור חברתי ולא פשוט לשמוע בו. ננסה להתייחס לסביבה, ולצרכים של הילדים בהקשר של שילוב חברתי. זו דוגמא לפלייר שהפצנו כדי לגייס משתתפים למחקר. נשתמש בסנסורים מסוג אחר, מתקדמים, שיש להם אפשרות כיווניות, הם יותר מדויקים. אנחנו מעלים שאלות מחקר מעניינות – כמה אינטראקציות היו, כמה זמן, כמה זמן הילד היה לבד. מה גודל הקבוצה שהילד מסתובב בה. אין מידע מה קורה לילדים בהפסקות, איפה הם רוצים להיות, עם מי הם משחקים. שאלה שאולי נוכל לבדוק זה מצב שהילד לכאורה כן נמצא עם קבוצת ילדים, אולי כי לא נעים לו להיות לבד או רוצה להשתלב ולהיראות ביחד או להרגיש ביחד, אבל קשה לו לשמוע ואז הוא לא באמת באינטראקציה עם אחרים. מעניין אם אפשר לראות לזה היבטים בזוויות או תנועה שונה מילדים אחרים. מעניין איך טכנולוגיה יכולה לפתח שיטות מחקר אחרות. סוגי אינטראקציות אפשר לבדוק, כמה קשרים יציבים עם אותם ילדים או שמחליף ואין לו חברים קבועים. מרחבים בבית ספר, איפה ילדים מעדיפים להיות בהפסקה, איפה נמצאים בפועל. ובכלל הילדים כולם איפה מעדיפים להיות בבית ספר. אם יש אזור פופולרי במגרש משחקים, - המחקר בשיתוף גם עם הפקולטה לארכיטקטורה באוניברסיטת דלפט, כל בית ספר שישתתף במחקר, יבוא ארכיטקט ויבדוק לעומק את שטח בית הספר. אם יש אזור שהוא פופולרי אך לא מונגש, למשל אזור על יד תנועת מכוניות, אפשר לחשוב על פתרונות שינגישו לילד ובכלל לכולם את האזור הזה, כי נושא של רעש רלוונטי לכולם, לא רק לילדים כבדי שמיעה וחירשים.

זה אתר של המעבדה שאני עובדת בה, מוזמנים ליצור קשר, תודה על הקשבה (מחיאות כפיים).

שירלי: השאלה עיקרית שלי זה איפה משיגה כזה כדי לעקוב אחרי הבת שלי. אנחנו פתוחים לשאלות, אשמח אם תצביעו ותעבירו את מיקרופון מי שרוצה לשאול.

שונית: אני רוצה לשאול את אדוה, היה מאוד מעניין, באמת מיפוי של תחום חברתי הוא מאוד קשה, מה שאני מכירה למחקר או הערכה. כן נשמע שיש מדדים מוערכים שכן – את או המחקר מחשיב כטובים או עדיפים, לי כזה כן עלה מתוך משהו שאני מתלבטת בו גם, נגיד למה הקשרים יציבים עדיפים על מתחלפים. למה קבוצה גדולה עדיף על קטנה. מה שאת מחשיבה עדיף או נחשב יותר. יש ילדים שאולי צורך שלהם הוא אחר, אז השאלה אם את עובדת לפי מדדי הערכה של טוב יותר או טוב פחות ולפי מה את מחליטה.

אדוה: מה שאני מציגה, זה שיטה לבדוק משחק חופשי. אין כאן – התוצאות של מה עדיף גודל קבוצה, כמה אינטראקציות – אולי אלך רגע לדוגמא של המחקר. המחקר הזה למשל. הסנסורים נותנים לנו – לא אומרים מה הערך של התוצאות אלא כמה אינטראקציות היו לכל ילד וכו'. השאיפה לתקף את זה, לראות מה משמעות של דברים אלה, כדי שתוכלי להגיד משהו על העולם החברתי. אז מה משמעות של משך אינטראקציה ארוך יותר, קבוצות קטנות יותר. מה שהם עשו כאן, ביקשו ממורים לתת הערכה על כישורים חברתיים של הילד, והיא נעשתה באופן עצמאי מסנסורים, באמצעות שאלונים תקפים מוכרים, שיטה מקובלת במחקר להעריך כישורים חברתיים של ילדים. ראו שילדים עם כישורים חברתיים טובים לפי הערכה, יש להם משך אינטראקציות ארוך יותר, לא הרבה אינטראקציות קצרות אלא אינטראקציות ארוכות יותר, הסתובבו בקבוצות קטנות יותר. אפשר עכשיו לשבור ראש למה יצאו ממצאים אלה.

דיינה: השוואה בין שאלונים לסנסורים.

אדוה: עשו קישור סטטיסטי בין תוצאות משאלונים לתוצאות של סנסורים. זה תוצאות שהתקבלו. מקווה שזה עונה.

רוני: אקח מה ששונית אמרה, אולי התכוונה בנוסף, אולי לכולכם, כולכן התייחסתן למשחק כמשמעותי. לפחות נרמז לפעמים, באופן שהתייחסתן לזה, שיש דרך מסוימת יחסית למה זה משחק, והמטרה שלנו כאנשים שמנסים לקדם זכויות אנשים עם מוגבלות איך להסיר חסמים בדרך לאותו משחק, שזה מטרה משמעותית ומשהו שרוצים בלימודי מוגבלות להסיר חסמים בדרך לשילוב, כולל משחק. גם שואלים אם אפשר לחשוב אחרת על משחק, רוצים לשלב אנשים בעבודה, האם אפשר לא רק לשלב בעבודה כמו שאנו מבינים אלא האם אפשר לחשוב אחרת על עבודה. יש משהו בדרך שאנו חושבים על משחק שהוא כשלעצמו חסם בפני הרבה אנשים עם מוגבלות, אם היינו מרחיבים את זה, היינו יכולים לשלב יותר במשחק ילדים רבים יותר. אצל ילדים אוטיסטים, משחק מהנה הוא לא תמיד הכרח באינטראקציה של קבוצה, או קבוצה יותר קטנה. האם אפשר לחשוב על זה גם במסגרת הטכנולוגיה או המחקר. זה אמירה ושאלה.

אדוה: שאלה מעניינת. אני חושבת שהיא רלוונטית כשחשובים על חירשים וכבדי שמיעה, אוטיסטים וכבדי שמיעה בסוף זה דומה.

רוני: לחירשים יש קהילה, תחושת זהות גדולה, גם לאוטיסטים יכול להיות דבר כזה, זה מתחבר לשפה, איך הכחדה של קהילתיות והשפה יכולה גם לפגוע במשחק בהמשך, להוביל לאני עצמי כוזב.

אדוה: כל היבט של תקשורת. במחקר, כל הזמן, מה שהבאתי זה חשיבות של משחק חופשי ולא מובנה. זה דגש שתיאורטיקנים וחוקרים שמים. בהחלט כאילו דיברנו על יתרונות של משחק חופשי ולא מובנה. תיקח ילד אוטיסט או חירש וכבד שמיעה למשחק חופשי ולא מובנה, לא בהכרח ייכנס לחוויה משחקית, אם מסכלים על חוויה זו ש'אנו שואפים אליו ברמת הנאה וחופש וחיות, מה יאפשר לו להגיע לחוויה הזאת. זה היה לי מרתק לראות את דרכים השונות שילדות בסרט הגיעו לחוויה משחקית. קודם כל חשוב נקודת מבט של ילדים עצמם, מה הם מגדירים ככיף, הרבה תוכניות התערבות אולי לא ייהנו מהן אותם ילדים. הרבה פעמים עם אוטיסטים עוזר שיש חוקים, גם חירשים וכבדי שמיעה נעזרים במשהו מובנה, אז השאלה איך אפשר לעשות הבניה של משחק חופשי. זה שאלה מעניינת.

נועה: קודם כל אחד המושגים שחשובים מאוד ולא התייחסנו אליהם פה, זה נושא של השתתפות, זה דבר שיש לנו נגד עיניים תמיד. מודל ICF הביא את זה. כשאני מדברת על משחק לשם משחק, לעומת לייק משחק, שזה לא המטרה שלנו, אני רוצה שהילד ישתתף במשחק. בתוך המושג השתתפות יש מושגים כמו איכות חיים, יוזמה, בחירה. התייחסנו למשחקיות, זה מה שאנחנו רוצים לראות, לראות הנאה, דילגנו על שקופית של מתן משחק בטאקי, רואים שם ילד ששיחק קודם עם מיקוד מבט, משחק טאקי, יש לוח תקשורת עם מה שצריך לטאקי, מתקן קלפים. דיינה מרפאה בעיסוק שלו, העבודה שלה לעשות את כל התאמתו שיהיה בהשתתפות. הוא נהנה. דיינה מכירה אותו מספיק טוב לראות שהוא נהנה ויוזם, אבל לא מלמדת אותו טאקי כדי ללמוד מספרים, היא רוצה שהוא יוכל לשחק עם חברים, הוא ילד עם כישורים חברתיים טובים. רוצים לזהות את משחקיות והנאה, לא משנה מאיזה משחק. בתוך זה ייכנסו משחקים שמכבדים את הילדים ותואמי גיל, אצלנו במסגרת אביא משחקים אלה. אנסה לחשוף אותם למשחקים – בשנים אחרונות בגלל ICF ונושא של השתתפות, מנסים פחות להכין משחקים, להתאים. אנחנו אוהבות לעשות התאמות. אבל אנחנו רוצים משחקים שיוכלו לשחק עם אחים בבית, זה מה שמביא אייפד. משחק זיכרון – בחיים לא ישחקו, אבל בגלל שזה באייפד הם משחקים, זה שיא השתתפות ונורמטיביות. אנחנו מנסים במשחק להשיג הנאה, דברים אותנטיים חווייתיים. המושג השתתפות הוא ממש חשוב. כל הזמן אומרים אנחנו עושים את זה כדי שתהיה השתתפות. משחק חופשי ולא מובנה להרבה ילדים, זה קשה להרבה ילדים. למה הדר משחקת עם אייפד, כי קשה לה לשחק משחק חופשי דמיוני עם בובות, אבל כאשר היה באייפד, ושמעה את זרם המים, הקלינאית תקשורת אמרה פעם ראשונה שלומדת משהו חדש, הבינה רצף פעילויות. מצאנו דרך לאפשר לה משחק, בסרטון של הדר משחקת באייפד, רואים את הנאה שלה. מה שהיה יפה זה הנאה יוזמה התמדה, דברים שחסרים הרבה פעמים, ומוכיחים שיש שם משחק.

תמר טאוב: גם אני מרפאה בעיסוק. קודם כל לדיינה ונועה, מי שלא יודע, כל מי שעובד עם ילדים עם מוגבלות אסירי תודה לבית איזי שפירא ועבודה מדהימה שאתן עושות בהנגשה וכל המידע שאתם חולקים עם כולנו. עוד רגע אחזור למה שהצגתם, רוצה להגיב לרוני, חושבת שבשאלה שלך זו שאלה מאוד רחבה בהקשר של אוכלוסייה עם מוגבלות. כמי שעבדה עם ילדים מאוד-מאוד מורכבים מוגבלים מוטורית ושכלית, כאילו מדירים אותם משיחה הזאת, אני אומרת ממקום שלי כמרפאה בעיסוק, מצאתי עצמי עושה בשביל ילדים שירצו לשחק וימצאו דרך, מול הדרייב שאין. זה מעלה שאלה לגבי אוכלוסייה שמודרת מאוד מהמחקר,

רוני: שאלה שלי, מסכים עם התשובה וגם אם לא הייתי מסכים זה תשובה אפשרית – מתייחסת לדרייב. מי אמר שהפרה אולי רוצה להיניק יותר מאשר העגל רוצה לינוק. זה במקרה שהתקשורת לא ברורה.

תמר: כאשר יזמנו והגענו לדבר הקטן הזה, ראית זיק בעיניים ו"וואו" שאתה אומר הוא לא יכול להראות את זה, אם ננסה להרחיב את המנעד ונעבוד מספיק קשה, קורה משהו. מעבר לאמירה הזאת של זכות, זה צורך של ילדים. משחק זה העבודה של ילדים. זכות זה משהו שרוצים להעניק, אבל זה הרבה מעבר בעיניי, בתפיסה שלי זה צורך. לכן גם לנו יש אחריות הזאת. אני חוזרת שוב לאמירה של שימוש מושכל, אני חושבת שבניסיון שלי גם ובאמת הטכנולוגיה פתחה אשנב מדהים לילדים עם מוגבלות.

נועה: ומבוגרים.

תמר: כן. כל מה שהתפתח בעקבות ALS. אי אפשר להזניח את כל התיאוריות הפסיכולוגיות של התפתחות, משחק סנסומוטורי, שאין באייפד. האייפד נותן פידבק ויזואלי אודיטורי, הוא מגניב, יש בו שינויים שלפעמים לילדים מסוימים זה מציף, אבל בחוויה של לגעת, זה גם. גם אני יכולה להגיד – שני מקרים שאני זוכרת משנה שעברה, של ילד אחד עם תסמונת עם אוטיזם, שלא היה שום דבר אחר חוץ מאייפד. היינו צריכים לעבוד על זה שכאשר לוקחים את אייפד יש לו תגובה מסתגלת. הפער בין מוטיבציה שהראה עם אייפד לבין מה שקרה בחדר, זה עצום. מצד שני, ילד עם CP שגם יש לו פגיעה בקוגניציה, בפירוש מדברים על מוגבלות קוגניטיבית, אבל באמת היכולת שלו לעבוד עם אייפד היתה מוגבלת, כמעט אפסית. דווקא החוויה של להיכנס לחדר עם מטפלת, חוזר לשאלה שאני שואלת עצמי כל השנים של פרה שרוצה להיניק – הורים אמרו תחשבו על רעיונות למשחק, תעסוקה, אין לנו דרך להעסיק אותו, אפילו ברמה של ללכת לשירותים. הגעתי למסקנה שיש ילדים שלא יהיה להם משחק עצמאי, תמיד המשחק יהיה בתיווך, לעולם לא לבד, גם עם אייפד. כשיש מוגבלות שכלית יותר קלה, הם לומדים איך לעשות זאת, עם נעילת מסכים, ולא נשארים שם. אבל לילד הזה, כשהיה משחק סנסומוטורי עם דמיון, עם מטפל, היה שם התעלות. שוב, יש ילדים שכן צריכים תיווך.

אדוה: קודם כל מאוד חשוב לבדוק מה החוויה של ילדים ומבוגרים עם מוגבלות לגבי משחקים או התערבות. בליידן יש ילדים אוטיסטים בחינוך רגיל, הרעיון לעשות קבוצות מיקוד עם מתבגרים שיבנו את תוכנית התערבות. דבר שני, לגבי הנושא של דרַייב, זה נורא מסובך. זה כמו לשאול על רצון חופשי. האם מייחסים הכל ללקות, או השוני שקשור לאוטיזם למשל או כל מיני היבטים קוגניטיביים, או שיש גם השפעת הסביבה שמגיל אפס הילד נמצא בסביבה לא מותאמת מבחינת גירויים או סביבה שמכוונת אותו להיבט שיקומי, ואין לו מספיק זמן ללמוד את הנעה והנאה של משחק. השאלה מה זה הדרייב הזה.

איריס: זה מרתק.

שירלי: המפגש היום רק פתח לעוד שאלות, גם לגישה ביקורתית של לימודי מוגבלות, לשמחתי אוכל אחר כך לשאול אתכן שאלות בהמשך הדרך. תודה רבה. מחיאות כפיים.