

משוב לתרפיסטית, תכנית ביתית:
באדיבות שרון ארבל

תאריך: 10.5 שם מטפלת: מיכל נותנת המשוב: רכזת צוות

משימות:		מערך מחזקים:		ארגון הסביבה:	
העברת נכון את המשימות השונות. הערות לגבי תכניות ספציפיות בסיכום.	העברה נכונה של המשימה	את מרבה לחזק את ד' הרבה על התנהגויות נאותות.	חיזוקים על התנהגויות נאותות	לרוב הכנת בצורה טובה את החומרים לתכניות השונות.	חומרים מאורגנים מראש ללמידה
תכנת מראש סיטואציות מתאימות ללמידה. חשוב לגוון ברעיונות במהלך התרגולים.	תכנון מראש של סיטואציות מתאימות ללמידה	באופן כללי, התמודדת יפה בסיטואציות בהן ד' התעסק עם חפץ והצלחת לגרום לו להניחו בצד ולשתף עמך פעולה. שימי לב כאשר אינו מגיב לך ודאגי לכך שיתייחס אליך.	הפחתת התנהגויות לא נאותות	תרגלת בעיקר בחדר, אך היה גם תרגול במטבח (מזדמן) וכן, שיחקתם בסלון.	הכללת סביבות
יפה מאוד. ניצלת הזדמנויות רבות לצורך תרגול של תכניות שונות. לדוג': המצאת סיפור על קלף שהוא הוציא במשחק קופסא והחל לדבר עליו.	ניצול סיטואציות טבעיות המתאימות לתרגול מטרות	השתמשת במהלך כל השיעור בשתי הלוחות. שימי לב להמשיך לתת חיזוקים על יוזמות גם לקראת סוף השיעור.	שימוש בכלכלת אסימונים/מערך מחזקים	אלתרת חומרים לתכניות השונות יפה. כגון: רגשות על פי ספר שהביא.	אתור חומרי לימוד
טוב מאד	הבנת המטרה של המשימה	הכנת אסימונים חדשים ו-ד' התעניין בהם. כמו כן שאלת אותו מה רוצה לעשות בגמר המשימות. במידה ואת רואה כי הוא מבקש לשחק במשהו מסוים, שלא מתאים לתכנית, את יכולה להשתמש בזה כחיזוק בסיום המשימה/סשן (digty) .dog	שימוש במחזקים אפקטיביים		
השתדלת לגוון ברעיונות.	יצירתיות/גוון בהעברת המשימות	לא תמיד חיזקת על כך וחשוב לשים לב לחזק כשיוצר קשר עין ולדאוג לכך כאשר פונה אליך.	חיזוק קשר עין		
הספקת את רוב התכניות.	הספק של תכניות במהלך השיעור				
רישום:		אינטראקציה עם הילד:		רמזים:	
בשלב זה, עדיין לא רכשת את המיומנות הזו. כדאי שתתחילי ברישום	רישום מדויק בקלסר במהלך הפגישה באופן שוטף וללא המתנה	יפה. שיחקת עם ד' כל השיעור והעברת את השיעור בצורה נעימה וכיפית אשר גרמה לשתוף הפעולה שלו.	הפעלה/ משחק/כף במהלך השיעור	שימי לב להתחיל ברמזים הפחות מתעבים ואם זה לא יעיל, לעבור לרמז מתעב יותר.	תזמון מתאים של רמזים
		לרוב ד' שיתף פעולה היטב. פרט למקרה בו היה עסוק בספר של תומאס, אולם	אינטראקציה פעילה והדדית	לרוב כן. כאשר את רואה שאת חוזרת על הרמז יותר מפעמיים	רמזים יעילים להצלחת

בטופס המקוצר ותעבירי בסוף את הנתונים לקלסר. אני מאמינה שתרכשי את המיומנות אשר חשיבותה רבה בכדי לתת תמונה מדויקת על אופן התקדמותו של ד'.		התמודדות עם זה טוב והצלחת להסיטו מן הספר לאחר שעיינתם בו מעט. הגבת והתייחסת ליוזמות של ד'. כפי שציינתי לעיל, כאשר ד' יזום רעיונות שאינם מתאימים לתכנית (משחק קופסא שאנו לא מתרגלים) ניתן להתייחס לבקשתו ולהשתמש בזה כמחזק.	תגובה ליוזמות של הילד	וזה לא עוזר, סימן שהרמז איננו אפקטיבי ועלייך לשנותו. לא כל כך היה. תמיד כדאי לנסות להמתין מספר שניות לפני מתן הרמז בכדי לעודד יוזמות עצמאיות של ד'.	המשימה ניסיון להדהות רמזים
כללי:					
שימי לב למקרים בהם יי נתקל בקושי ונסי להעלות איתו מספר פתרונות ולא מיד לתת את הרמז.	לימוד פתרון בעיות		עידוד התנהלות עצמאית	יישמת את ההחלטות של ישיבות הצוות.	יישום החלטות משיבות צוות
					הפעלת שיקול דעת נכון
לסיכום..					
<p>מיכל, באופן כללי היה שיעור טוב מאוד. העברת את התכנים בצורה נעימה, חווייתית וכיפית אשר גרמה לשיתוף פעולה מצד ד' לכל אורך השיעור וניתן היה לראות כי הוא נהנה מהמשחק עמך. חשוב שתשימי לב לסוג הרמזים בהם הינך משתמשת ותזכרי שכדאי תמיד להתחיל ברמזים הפחות מתערבים ומעוררי החשיבה. בנוסף, עליך לשים לב למצבים בהם הוא מתעסק במשהו ואינו מתייחס ו/או מגיב לדבריך ותדאגי שיגיב בהתאם. יש לחזק בכל סיטואציה בה ד' מתקשר בצורה מותאמת ואיכותית וכאשר יוצר קשר עין.</p> <p>דגשים לביצוע משימות :</p> <p><u>ידע וחשיבה</u>- שימי לב שלא רואה מה את מסתירה בטרם עשית זאת.</p> <p><u>פתרון בעיות טכניות</u>- כאשר ד' נתקל בבעיה טכנית (לא מצא דפים), יש לגרום לו לזהות שלא יוכל לבצע את מה שרוצה בלי זה ולדאוג להעלות פתרונות מתאימים.</p> <p><u>משחק קופסא</u>- כחלק מארגון המשחק, יש גם לסדר ולהחזירו לקופסא בסיומו.</p> <p><u>ניחוש וניבוי</u>- כדאי להחביא דברים שאנו יודעים בוודאות שמכיר את שמם (לא ידע איך קוראים למהדק).</p> <p><u>רגשות</u>- חשוב שמעבר לזיהוי הרגש יציין על פי מה ידע (הבעות פנים)</p> <p><u>משחק דמיוני</u>- שימי לב לתאר מה הדמות שלך עושה בכדי לתת לד' רעיונות ומודלינג אשר יסייעו במשחק הספציפי בפרט ובמשחקים הסימבוליים בכלל.</p> <p>חשוב לדאוג לכך שגם ד' ייזום במהלך המשחק ולכן כדאי לא תמיד לתת רעיונות ולהמתין מעט. במידה ואינו הגיב לאחר מספר שניות כדאי לתת רמז מינורי כגון: השמעת קול או טענה מצד הדמות שלך "אוף, משעמם לי", "בוא נעשה משהו כיפיי" ולחכות לרעיון שלו.</p> <p>כמו כן, חשוב לתרגל מצבים מעוררי רגשות.-מצב הדורש תגובה מותאמת מצד הדמות שלו.</p> <p><u>מתן הוראות</u>- שימי לב לכך שמשתמש במילת ציווי ולא בהוראה כללית.</p>					



שיחה תוך כדי פעילות - ניתן לראות כי לעיתים די מצהיר הצהרות ומדבר אך לא באמת מתקשר עם הזולת ומוודא שמקשיבים לו ("יתראי יצא לי כתוס", אך לא הסתכל לראות אם אחותו אכן ראתה). חשוב לשים לב לכך שבאמת ישנה תקשורת הדדית עם מי שהוא מדבר (איתך/אחותו).

אשמח לענות על כל שאלה/בעיה שתעלה.
שיהיה המון בהצלחה!