



שימוש במערכות אסימונים:

- ✓ אסימונים מהווים תחליף למחזק מסוג אחר, בהנחה שצבירתם מקדמת את הילד לעבר קבלת המחזק המוחשי.
- ✓ מערכת אסימונים היא מערכת בעלת שקיפות לשני הצדדים – למטפל ולילד. לשני הצדדים ברור כמה נדרש ממנו לבצע עד לקבלת המחזקים.
- ✓ המערכת באה לתת מענה על בעיות שונות ולהן מותאמת אישית – לצורך העניין – בעיה של חוסר הבנה מתי ניתן לקום בשיעור, או חוסר מוטיבציה בשיעור או בביצועים, בעיה של חוסר תגובתיות חוזרת או בעיה של קושי בדילול של לוח המחזקים מחיזוק 1:1 על כל תגובה לפחות מזה.
- ✓ מערכת אסימונים היא כלי יעיל לתת מענה על הבעיות, אך במקביל היא כלי מלאכותי ללמידה. אנחנו נשאף להדהות את השימוש במערכת בכדי להביא את הילד להבנת הלמידה ושיתוף פעולה עם הדרישות ממנו באורח יותר טבעי.
- ✓ הילד מקבל הסבר מראש, גם אם אינו "מבין" מספיק, לגבי התהליך של האסימונים ומה הוא יקבל. הכל מוצג לפניו ויזואלית ולא מוסתר בידיים שלנו. הצגה ברצף על השולחן תוכל לקדם גם את הבנת הרצף של הילד, גם נושא של "קודם, אח"כ" וגם תסייע להבנה של ההתקדמות שלו לעבר השגת המטרה.
- ✓ אנחנו מתייחסים לאסימונים תו"כ המשימה גם כן. מציינים מדי פעם כמה נשארו. בדר"כ נאמר לילד שנשארו רק X... כדי להגביר את המוטיבציה לשתף פעולה לקראת הסיום...
- ✓ אנחנו מפרידים בין מערך אסימונים לפגישה ומערך אסימוני שולחן פר תוכנית.

אסימוני פגישה –

- ✓ מערכת אסימונים זו כוללת התייחסות בפתק ללמידה ולהפסקות או הפוגות. כל אסימון מהווה משימה אחת. הילד צובר מספר משימות עד לקבלת ההפסקה.
- ✓ המערכת מבוססת על חיזוק שלילי – הסרת הלמידה ויציאה להפסקה היא ה"פרס" שעבורו הילד יעבוד, ואולי ישאף להגביר את קצב הלמידה כדי לקדם את הגעת ההפסקה.
- ✓ עם זאת, אנחנו רוצים להסתמך על חיזוקים חיוביים בנוסף לחיזוק השלילי, לכן נבקש להוסיף לפתק ההפסקה עם פעילות חיובית ונעימה, למשל גישה לפעילות מהנה כגון נדנדוד בנדנדה.
- ✓ גם כאן, נושא ה"צבירה" הוא חשוב. הילד צובר משימות בדרך לקבלת ההפסקה. כל משימה שווה אסימון אחד.
- ✓ אם הוגדרו 2 פתקים של למידה ואחריהם הפסקה, אז מדובר בשתי משימות רצופות ואחריהן הפסקה.
- ✓ השאיפה היא להגביר בהדרגה את משך הזמן שהילד יכול לשבת רצוף ליד השולחן, כך שמתחילים עם 2-3 משימות רצופות ועולים בהדרגה.

אסימוני שולחן –

- ✓ מערכת אסימונים אלה מוגדרת פר משימה. לכל משימה נבחר מספר אסימונים בהתאם לרמת הקושי שלה, הזמן שלוקח לילד לבצע כל טרייל, הרמה של הילד במשימה (אם הרוב מרומז או הרוב עצמאי).
- ✓ כך למשל, אם מדובר במשימה קלה וזורמת, נוכל "להרשות לעצמנו" לקחת יותר אסימונים והמשימה "תרוץ". אם מדובר במשימה קשה, כגון מדרש תמונה, כל תמונה לוקחת זמן רב ולכן נעדיף מספר מועט של אסימונים.
- ✓ מסבירים לילד מראש לגבי האסימונים – יש כאן 8 פרחים. כשכל הפרחים יהיו מחוברים, תוכל לקבל גם פרס (צעצוע או שוקולד) וגם פתק של למידה. אחרי שתוריד את כל הפתקים של הלמידה תקבל הפסקה עם נדנדה.
- ✓ נותנים אסימון על כל ביצוע מוצלח. מה יחשב למוצלח?
כאן נכנס יותר שיקול דעת של המטפלת – יכול להיות שבמשימה מסוימת בה הרמה של הילד עדיין ביצוע עם רמזים בלבד, הוא יקבל אסימון על ביצועים מרומזים.
אם הרמה גבוהה, יקבל רק על ביצוע עצמאי ולא יקבל על מרומז, גם אם ענה נכונה.
עדיין הצוות צריך לשמור על רמה של עקביות בין המטפלות בכדי שלא ייווצר מצב בו מטפלת אחת מגישה אסימון על כל טרייל ואחרת נוקשה במתן האסימונים שלה.

חיזוקים נוספים – חיזוקי אוכל או צעצועים משולבים לתוך 2 המערכות –

- ✓ בחלק מהמקרים נגדיר כי הילד יקבל את השוקולד/ צעצוע רק עם תום המשימה, כלומר רק אחרי שסיים את כל אסימוני השולחן ובצמוד להסרת הפתק של למידה.
- ✓ ישנם מקרים בהם נרצה להוסיף עוד חיזוק מוחשי באמצע מערכת האסימונים. למשל אם הגדרנו כי הילד יקבל שוקולד בתום 8 אסימונים ובטרייל הרביעי הוא נתן ביצוע יפפה שאנחנו רוצים לחזק דיפרנציאלית, אז נעניק לו שם שוקולד "אקסטרה".

דגשים נוספים –

- ✓ נשאף שאסימוני השולחן יהיו מגוונים. חלקם יהיו אסימונים שהילד מתפעל וחלקם אסימונים שהמטפלת מתפעלת, בהתאם לסוג המשימה ורמת הריכוז הנדרשת בה.
- ✓ ישנם משימות בהן הכרטיסים יכולים להוות אסימונים טבעיים יותר. למשל, במשימה כמו פעלים, אני יכול להציג לילד כמניפה את 5 הכרטיסים בהם אנחנו נעשה שימוש. ולומר – כשתסיים את כל אלה, אז תוכל לקבל את האסימון ולהסיר פתק למידה.
- ✓ ישנן משימות בהן לא מתאים לעשות שימוש באסימוני שולחן – למשל במשימה של משחק עצמאי. אז יש להגדיר לילד שיוכל לזכות באסימון הפגישה אחרי סיום כל דרישת המשחק והשלמתו.