

טיפול

הצעות להתערבות ואינטראקציה עבור ילדים עם הפרעה התפתחותית נרחבת

(דר' שרינה וידר, פורסם בחוברת Zero to three, תורגם ע"י יעל ברוק-ביניא)

המטרה היא ליצור אינטראקציות שיעודדו את הילד לגדול ולהתפתח ולעבור את השלבים ההתפתחותיים השונים. חשוב להבין שהתנהגויות רבות הנצפות בילדים עם קשיים בתקשורת הן במידה רבה התנהגויות הגנתיות המתפתחות באופן משני לקשיים בעיבוד של מידע חושי (שמיעתי, תנועתי, מגע וכו). זהו מידע שהילד אינו מסוגל להבין או שנקלט בצורה שונה וגורם לו לאי נעימות. הבנת הילד והקשיים שלו תאפשר לנו יותר אפשרויות למגע הדדי איתו.

1. לכו בעקבות הילד

חשוב להצטרף ליוזמתו של הילד ולהפוך את הפעילות לחוויה הדדית - יש להתחיל בהצטרפות אל פעילותו תהיה אשר תהיה. אם הוא מרים או מפיל חפצים, רץ הלוך וחזור, קופץ. עזרו לילד במה שהוא רוצה לעשות, כל זמן שהוא רוצה לעשות זאת. אין להפסיק פעילות הדדית כל זמן שהילד ממשיך בה. קשב משותף מתפתח דרך פעילות הדדית.

2. התייחסו אל כל מעשה של הילד כפעילות מכוונת ובעלת משמעות

התנהגות הילד יכולה להיראות לעיתים קרובות חסרת משמעות או אקראית כאשר הילד אינו יודע מהיכן להתחיל את פעילותו המכוונת (כתוצאה מבעיה בתכנון מוטורי כבר בשלב הרעיוני שלו). ילדים אלה עשויים להרים, להפיל או לאחוז חפצים, לרוץ ללא מטרה או פשוט לשכב באופן פאסיבי. דרך התייחסות לכל פעילות של הילד, אתה מעביר לילד מסר שכל פעילות שלו היא בעלת משמעות. לדוגמא - אם הילד מחזיק חפץ, תן לו להחזיק עוד חפץ דומה, ואחר כך עוד אחד ועוד אחד. אם הילד מנסה להתרחק, נסו להתייחס בנימה של "את זה אתה לא רוצה, בוא נראה מה אתה כן רוצה" ולכו אחריו יחד עם החפצים שהתענין בהם. חשוב להתייחס בטונים שונים כשמדברים עם הילד בכדי שיבין שהתנהגויות שונות מביאות לתגובות שונות.

אם הילד מפיל משהו, החזירו את זה ליד שלו ואמרו "בבקשה זה נפל לך!" אפילו אם זה ברור שהילד רצה להפיל את החפץ. על ידי החזרת החפץ לידו עוזרים לו להמשיך את המשחק גם אם הוא רק מפיל את החפץ שוב ושוב. יש לחזור על כך כל זמן שהילד ממשיך או, אפשר לקחת סל קטן ולתפוס מה שהוא מפיל עד שהוא שם לב שאתה אוסף את החפצים. (שוב, מתן משמעות לזריקות שלו.....), אל תופתעו לראות שהילד ימצא דרך להמנע מהניסיון שלכם לתפוס את החפצים, הוא יפנה לצד, יפנה עורף או יברח.

התנהגויות אלה הן ההתחלה של פתיחה וסגירה של מעגלי תקשורת. כלומר, הילד מתחיל פעולה (שאתם מייחסים לה משמעות), אתם מגיבים באמצעות החזרת החפץ והילד סוגר את המעגל דרך חזרה או דחייה של מה שאתם עשיתם. התנהגויות אלו באות לפני למידה של משחק לפי תור. כשהילד עושה ההיפך ממה שאתם תכננתם לעשות, זו גם אפשרות תגובה אך פחות טובה מחיקוי ומשחק על פי תורות שיבואו מאוחר יותר.

3. העמידו פנים שאינכם מבינים

חשוב להגיב מהר לכל בקשה שהילד מבטא, מבלי להתחשב בדרך שבה הוא מביע את רצונו (לוקח את ידכם, מסתכל, מביע קול, ואולי אפילו מצביע). אך לפעמים היענות מיידית לבקשה, גורמת לסיוסם של האינטראקציה. לכן, חשוב להשהות את רצון הילד ולנסות לפתח כמה שיותר פעילות גומלין סביב הבקשה למשל, לשאול את הילד האם הוא רוצה שירימו אותו כדי שיוכל להראות מה הוא מבקש..... לתת לו את החפץ הלא נכון, להעמיד פני "לא מבין" כמה פעמים, לתת עוד חפץ דומה כדי לראות אם הוא מבקש עוד או לתת אופציה לבחור מבין שתי אפשרויות.

4. הפרידו בין מעשיכם לאלו של הילד

לעיתים קרובות, הילד ייקח את ידו של ההורה במטרה להשיג משהו שהוא רוצה כאילו היתה זו ידו שלו שימוש כזה בידו של ההורה מצביע על קושי בתיכונן מוטורי וקושי להפריד בינו לבין האחר, ומקשה על התפתחות תפקודים מורכבים יותר. חשוב להרחיב הזדמנויות אלה כשהילד רוצה משהו ובו בזמן להפריד בין הפעולה שלכם לזו של הילד. לדוגמה נסו לשבת מול הילד כדי לאפשר קשר פנים אל פנים. (הילד בדרך כלל מעדיף לשבת עם הגב אליכם או אפילו להשען עליכם). כדאי לעבוד מול מראה כדי שתוכלו לראות את הבעת הפנים של הילד והילד יוכל לראות אתכם אם הילד משתמש בידכם ככלי, שימו את ידכם על ידו שלו, חזרו על הפעילות ולאחר מכן עשו את הפעולה בעצמכם כדי שהילד יפריד בין עשייתכם ועשייתו שלו.

5. עזרו לילד לעשות את שהוא רוצה

כשהילד עושה פעולה מכוונת אפילו באופן פרסברטיבי (חזרתי), הצטרפו אליו ועזרו לו לבצע את מה שהוא רוצה.

לדוגמא: אם הילד שם חפצים בשורה, הגישו לו את החפץ הבא בתור. בשלב הבא שימו את החפץ במקום שבו הילד היה שם אותו ובשלב שלאחר מכן, נסה לשים חפץ במקום הלא נכון, למשל בקצה השני של השורה. אם הוא מתנגד נודה בטעות ונתקן לפי רצון הילד.

המשיכו לאתגר את הילד על ידי הנחת חפצים במקומות שונים או הזזה של חפצים יש לעשות זאת בעדינות כדי שהילד לא יאבד שליטה או יעזוב את המשחק.

בשעה שעוזרים לילד, רצוי לנסות ולשלוט בחפצים כדי שתוכלו לתת אותם לילד. בדרך זו תגדילו את מספר הפעמים בהם הילד יתקשר איתכם. הוא יצטרך להראות לכם האם הוא רוצה חלק נוסף או חלק אחר.

6. השתמשו במשחקים המערבים תחושה, מתיחה, הפעלה, משחקי סיבה ותוצאה...

השתמשו במשחקים אשר מופעלים באמצעות מתיחה של כפתור אחד או קפיץ או משחקים פשוטים של סיבה ותוצאה אשר תופסים את תשומת ליבו של הילד – את יכולת הקשב שלו. פעמים רבות חשוב לאפשר לילד להתחיל במשחק ולשלוט במהלכים שלו ילדים יכולים לדחות משחק אותו אתם מציעים להם כשהוא אצלכם, אך ברגע שיונח, הם יגיעו אליו. עדיף למתוח קפיץ של משחק ולשחרר אותו, או לשים כדור ספוג על רגלי הילד או על כיסא – מקום אשר ידרוש את תגובתו של הילד (ידחוף או יזרוק את הכדור...), במקרים אלה, התייחסות בלתי ישירה אל הילד תהיה פחות מאיימת עבורו, ותיצור פחות התעלמות מצידו ויותר תגובה.

חשוב מאוד להעריך את ההגנתיות של הילד ולא לכפות או להעמיס עליו. זו גם הסיבה שמשחק אשר בו אתה מותח קפיץ והמשחק פועל לבדו (מבלי שאתה מעורב בהמשך הפעולה) הוא יותר "בטוח". לעולם אל תפחיתו בערך תגובתו של הילד, אפילו אם ראייתם ולו מעט התעניינות שלו במה שעשיתם. הוא יכול להתנגד למשחק אותו אתם מציגים בידיכם, אך רגע אחרי, הוא ייגש אל הכיסא או אל השולחן עליו הנחתם את המשחק ויקח אותו.

7. תנו לילד לפתור בעיה

זה יכול להיות באמצעות הצבת מכשול קל כשאתם חוסמים את דרכו כשהוא צריך להגיע לצד השני של החדר או עושים משהו בצורה לא נכונה ושונה ממה שהוא מכיר או רגיל כדי שהוא יתקן אותו – לדוגמא לשים כוס הפוכה על השולחן, להלביש לו חולצה על הרגליים כשמתלבשים, לתת לו את הנעליים הלא מתאימות או לתת לו לאכול עם מזלג הפוך. דרך עשיית דברים לא מתאימים ומפתיעים תופסים את תשומת ליבו של הילד. הילד ירצה להחזיר את הדברים למצב רגיל או לעבור אתכם אם אתם חוסמים אותו. אלה זמנים אשר בהם הילד יגיב, מאחר וכולם סביבו הופכים להיות טקסיים ואוטומטיים.

חישובו על הדברים שאתם עושים שוב ושוב.. ועשו אותם בכל פעם בצורה שונה. בשלבים מאוחרים יותר ניתן לעסוק בפתרון בעיות על ידי תיקון דברים שנשברו הן במישור הסימבולי והן במישור המצאותי. הצורך בסביבה קבועה שחוזרת על עצמה נובע מצורך לדעת למה לצפות –סביבה צפויה אינה מאיימת; בעוד שאם אינך מבין את שאתה שומע, או מדוע דברים מסויימים קורים, אתה לא בטוח ומפתח צורך בריטואלים קבועים.

8. אל תקבלו "לא" כתשובה

Undoing – פירוק, של הנעשה הוא גם תגובה! כשהילד דוחה או מתעלם מפעולתכם, התייחסו לזה כאל טעות שלכם. כלומר, אתם עשיתם את הפעולה הלא נכונה ועליכם לנסות שוב לעיתים קרובות דחייה היא תגובה ובאמצעות ההתייחסות אליה כאל "תגובה לא נכונה" תוכלו להמשיך ולנסות משהו אחר.

לדוגמא: "אה, אתה לא רוצה את זה, אני מצטער תנסה משהו אחר". התמדתכם בתגובה תשתלם כי הילד יבין שאתם לא תעזבו אותו ולא תפסיקו להתייחס אל דבריו כאל דברים מכוונים..... כשהוא זז אמרו לו, "אה, אתה זז ומה נעשה עכשיו?"

9. עודדו חקירה ובחירה של הילד

במקום לבנות ולהציג לילד משימות וצעצועים חשבו יותר על איך לפעול ולהמשיך את יוזמתו של הילד – תנו לו להתחיל דברים, יהיו אשר יהיו.

ילד נהנה ולומד כשאנחנו משקיעים במה שהוא יזם וחוקר גם אם הוא מאוד פשוט ניתן להתחיל לשחק במשהו שמענין אותו ולתת לילד לחוש את הרגשותינו כדי לעודדו לחקות אותנו. כשהילד סובל מבעיות קשות בתיכנון מוטורי, אך כן מראה עניין, זה עוזר. זה עוזר לעשות פעילויות של hands over hands - זהו שלב שעוזר לילד לעבור ולהשתמש בכלים, עצמים וצעצועים.אם כל הזמן שמים משחקים במקום, "מסדרים" - הזדמנויות הולכות לאיבוד עבור הילד. חשוב מאוד לשמור על מגוון צעצועים עבר הילד. ילדים רבים נוטים להגביל את התפיסה שלהם בעצמם וחשוב ליצור להם סביבה מגרה יותר.

01. תנו משמעויות חדשות להתנהגויות ישנות

אמירה זו היא בהמשך לאסטרטגיה שהוצגה לעיל לגבי הפתעה וחידוש

לדוגמא: אם הילד מתחיל לסובב כך את ידו, רקדו איתו ושירו (עוגה עוגה וכו'). אם הילד רץ קדימה ואחורה, שחקו איתו תופסת, או "יש לנו תיש", או אימרו "היכון הכן צא!". אם הילד שוכב על הרצפה, או על מיזרון, עמעמו את האורות או תנו לו שמירה וכרית ושירו לו שיר ערש. כשיקום אמרו לו "בוקר טוב".

כל ילד יזהה פעילויות אלו וזה פותח דלת למשמעויות סימבוליות. ככל שהילד מבין יותר סיטואציות סימבוליות ומשתמש בהן, מסוגל ליותר פעילויות ברצף - יתווספו למשחקו משמעויות חדשות.

לדוגמא: תור המתנה יכול להיות תור לאוטובוס, שלוקח אותו ללימודים, או תור לבריכה, או תור למגלשה.

11. הצטרפו אל הילד לדברים מהם הוא נהנה

חשוב מאוד להצטרף לילדים לחוויות מהנות. אין זה יוצא דופן להצטרף למשחקים של קטנים – משחקי "תינוקות" שהילד אוהב כמו דיגדוגים, קוקו, סבתא בישלה דייסה וכו'.

לעולם אין להפסיק פעילויות שגורמות להנאה משותפת, גם אם הפעילות נמשכת זמן רב!!!! הדבר החשוב הוא שהילד נהנה ורוצה שהפעילות תימשך. השתמשו במשחק מסוג זה כהזדמנות לסמן לכם שהילד רוצה שזה ימשך, שהוא רוצה עוד, או יותר מהר, או יותר לאט וכו'.

סביר להניח, שבהתחלה הילד לא יקבל בברכה את המעורבות שלכם משום שאין לזה את אותה משמעות עבורו כלומר זה לא יותר כיף לשחק איתכם. על כן, ניסיונות ראשונים יכולים להיות מפורשים כמתערבים ויכולים לעורר כעס שיתבטא בתגובות ולעיתים אף במילים. ניסיונותיכם עלולים לעורר עצבנות, התעלמות מכוונת ואפילו התפרצויות (בכי, יללות, חוסר מנוחה, ואפילו התקפי כעס). אל תפחדו או תיסגו בעקבות הכעס הזה, במיוחד מכיוון שזה לעיתים מקדם את יכולתו של הילד להביע את רצונותיו ותחושותיו כעס היא תגובה וחשוב להתייחס אליה כאל כל תגובה אחרת תראו לילד שאתם מבינים אותו. חקו את הטון של הילד גם אם אינו מבין את המילים, ואז עיברו לטון שקט ומפוייס, במטרה לחזק את הילד להמשיך בדרכו. אל תברחו מאירועים אמוציונאליים קשים – גם הם הזדמנויות לתקשר עם האחרים ולהתמודד באינטראקטיביות, תוך תיקון המעשה שעשיתם שגרם לילד לאי שקט וניחומ.

21. פתחו את דלת למשחקים סימבוליים

ככל שהאינטראקציה מתרחבת נסו להגיב לרצונות אמיתיים דרך משחק.

לדוגמא: אם עושה רושם שהילד צמא או רעב, הציעו לו סוכריה, כוס או פרי, "בכאילו". אם הילד רוצה ללכת הציעו לו את המפתחות. אם מכבה את האור תנו לו שמיכה... אם הילד מטפס על הרמפה ורוצה להתגלש – התייחסו לזה כאל מגלשה ואמרו "היכון הכן צא....."

צריך לעודד כל הזדמנות כדי לחבר פעילויות סימבוליות אפילו באמבטיה בה הילד הוא מעין "קהל שבוי" בסביבה מוכרת ותומכת מבחינה תחושתית.

רצוי להחזיק חפצים המתאימים לחיי היום יום של הילד (ערכת רופא, ערכת אחות, כלי עבודה וכו'). תנו לבובות שמות של בני הבית וכו'.

לילד שנהנה משמיעת מוזיקה או יודע בעל פה חלקים של סיפורים של דיסני או קלטות שלמות, יכולה להיות יכולת סימבולית יותר טובה על סמך ידיעותיו אלה, אך הרבה פעמים תהיה זו סימבוליות של פעולה אחת שכן יכולת לרצף מוטורי היא קשה מאוד.

31. עיבדו במספר מישורים במקביל והיו עקביים בהם

בשלבם הראשונים של התפתחות אינטראקטיבית והתנהגות מכוונת, צריך לנסות לתפוס את תשומת ליבו של הילד. כשהילד מתחיל להיות יותר סימבולי חשוב לשמור על תשומת הלב והפעילות ההדדית – mutual attention - קשב משותף.

חשוב להבין שתמיד יותר חשוב מהכל - זה להיות מחובר ואינטראקטיבי.