

דפים אלו מסכמים את ההרצאה האינטרנטית בנושא – "הדרכים בהן ניתן לדלות מידע מילדים בעת טיפול".
דפים אלו יעזרו לך **להטמיע את המידע והכלים** החשובים אשר הוצגו במהלך ההרצאה.

תודה רבה שהשתתפת בהרצאה אינטרנטית בנושא: **כיצד לדלות מידע מילדים בעת טיפול**

נושא השיחה:

- מה הם הגורמים המשפיעים על מידת השיתוף של ילדים בעת טיפול?
- למה קשה לילדים לשתף במידע הקשורה לקושי שלהם?
- איך ניתן לדלות מידע מילדים בעת עיסוק בנושאים קשים?
- אילו משחקים, ובאיזו דרך יכולים לעזור לנו כמטפלים לדלות מידע באופן יעיל וממוקד?

דוב רויטמן – מומחה ביצירת שינויים אצל ילדים ובני נוער ומפתח גישת דוב רויטמן המשלבת NLP ודמיון מודרך.
בעל הסמכה NLP Certified Trainer ומנחה בכיר בדמיון מודרך.
דוב בין הבודדים בארץ אשר הוסמך באוניברסיטת קליפורניה בארה"ה בתואר NLP University UCSC - Certified Coaching & Modeling with NLP
לאורך השנים הכשיר מאות מנחים בדמיון מודרך ו-NLP בחסות אוניברסיטת בר אילן ואוניברסיטת חיפה.
חלוץ בהמרה ובהעברת טכניקות NLP פרטניות לקבוצות.
דוב בעל קליניקה לטיפול פרטני, המהווה מקור השראה ליצירה ופיתוח של טכניקות ודרכי טיפול יחודיות, שהוא מלמד. ליווה מאות ילדים ובני נוער בתהליכים טיפוליים לעבר השגת מטרותיהם והתמודדות עם קשיים רבים



הרצאה אינטרנטית: "כיצד לדלות מידע מילדים בעת טיפול"

דפי סיכום:

גורמים המשפיעים על רמת השיתוף של הילדים, בעת טיפול.

- גיל
- בשלות רגשית
- התפתחות קוגניטיבית
- דרגת הקושי
- השפעת הסביבה
- התנגדות למנחה

כיצד ניתן לדלות מידע מילדים, בעת עיסוק בנושאים קשים?

- ציור
- פיסול
- פנטומימה
- יצירת סיפור
- משחקים

משחק – "בינגו" השלם את החסר

חומרים:

- לוחות בינגו עם שאלות חלקיות על כל משבצת
- ז'טונים

מטרות המשחק:

- ליצור כימיה עם המטופלים.
- לעזור למטופלים לבטא את עצמם.

הנחיות:

- המשתתפים מקבלים לוח בינגו ממוספר וג'טונים.
- המשתתפים ממלאים את המשבצת האמצעית של הלוח בה יש כוכב.
- מכניסים לשקית או לקופסא את הפתקיות עם המספרים מ 1 ל-25.
- בכל פעם מוצאים מספר מהשקית או הקופסא ומקריאים אותו בקול רם.
- אם המספר שהוקרא נמצא בלוח של המשתתף, הוא מכסה את המשבצת בעזרת ג'טון ומשלים את המשפט שבאותה המשבצת.
- ממשיכים לשחק עד שאחד המשתתפים מכסה את חמשת המספרים בשורה, בעמודה או באלכסון.

לוחות משחק לדוגמה:

גרסא 1:

המטרה שלי היא... 5	הקושי שלי הוא... 7	כשאשיג את המטרה שלי, אחשוב ש... 13	רגע לפני שהקושי מופיע, אני מתחיל לחשוב... 19	לאחר שאשיג את המטרה שלי ההורים יגידו לי... 25
כאשר הקושי מופיע אני... 3	אני רוצה לשנות... 10	כשאני מרגיש טוב אני חושב על... 11	הקושי שלי מתבטא ב... 16	כשלא טוב לי אני מרגיש... 22
מה שעוצר אותי הוא... 2	הקושי שאני חוזה התחיל... 9		כשאני חווה את הקושי, אני אומר לעצמי... 15	כשאשיג את המטרה שלי, אצליח... 20
כשאני..., לא הולך לי 1	מבקש שלוש משאלות לשנות את המצב... 6	כל פעם שאני חוזה את הקושי אני מרגיש... 12	כשהקושי ייעלם אני אתגעגע ל... 18	השגת המטרה שלי תשפיע על... 24
אני רוצה לשנות... 4	כשאצליח להתגבר על הקושי ארגיש... 8	בדרך כלל, מחשבות לא טובות גורמות לי... 14	מנחש שהצבע של הקושי שלי הוא... 17	הקושי שלי משפיע על... 21

גרסא 2:

המטרה שלי היא... 3	הקושי שלי הוא... 10	כשאשיג את המטרה שלי, אחשוב ש... 12	רגע לפני שהקושי מופיע, אני מתחיל לחשוב... 18	לאחר שאשיג את המטרה שלי ההורים יגידו לי... 21
כאשר הקושי מופיע אני... 1	אני רוצה לשנות... 6	כשאני מרגיש טוב אני חושב על... 13	הקושי שלי מתבטא ב... 15	כשלא טוב לי אני מרגיש... 24
מה שעוצר אותי הוא... 4	הקושי שאני חוזה התחיל... 7		כשאני חווה את הקושי, אני אומר לעצמי... 17	כשאשיג את המטרה שלי, אצליח... 25
כשאני..., לא הולך לי 5	מבקש שלוש משאלות לשנות את המצב... 8	כל פעם שאני חוזה את הקושי אני מרגיש... 14	כשהקושי ייעלם אני אתגעגע ל... 19	השגת המטרה שלי תשפיע על... 22
אני רוצה לשנות... 2	כשאצליח להתגבר על הקושי ארגיש... 9	בדרך כלל, מחשבות לא טובות גורמות לי... 11	מנחש שהצבע של הקושי שלי הוא... 16	הקושי שלי משפיע על... 20

גרסא 3:

המטרה שלי היא... 4	הקושי שלי הוא... 8	כשאשיג את המטרה שלי, אחשוב ש... 12	רגע לפני שהקושי מופיע, אני מתחיל לחשוב... 19	לאחר שאשיג את המטרה שלי ההורים יגידו לי... 24
כאשר הקושי מופיע אני... 2	אני רוצה לשנות... 7	כשאני מרגיש טוב אני חושב על... 14	הקושי שלי מתבטא ב... 15	כשלא טוב לי אני מרגיש... 20
מה שעוצר אותי הוא... 5	הקושי שאני חוזה התחיל... 9		כשחוזה את הקושי, אני אומר לעצמי... 17	כשאשיג את המטרה שלי, אצליח... 21
כשאני..., לא הולך לי 3	מבקש שלוש משאלות לשנות את המצב... 10	כל פעם שאני חוזה את הקושי אני מרגיש... 11	כשהקושי ייעלם אני אתגעגע ל... 16	השגת המטרה שלי תשפיע על... 25
אני רוצה לשנות... 1	כשאצליח להתגבר על הקושי ארגיש... 6	בדרך כלל, מחשבות לא טובות גורמות לי... 13	מנחש שהצבע של הקושי שלי הוא... 18	הקושי שלי משפיע על... 22

גרסא 4 (ללא מספרים):

המטרה שלי היא...	הקושי שלי הוא...	כשאשיג את המטרה שלי, אחשוב ש...	רגע לפני שהקושי מופיע, אני מתחיל לחשוב...	לאחר שאשיג את המטרה שלי ההורים יגידו לי...
כאשר הקושי מופיע אני...	אני רוצה לשנות...	כשאני מרגיש טוב אני חושב על...	הקושי שלי מתבטא ב...	כשלא טוב לי אני מרגיש...
מה שעוצר אותי הוא...	הקושי שאני חוזה התחיל...		כשאני חווה את הקושי, אני אומר לעצמי...	כשאשיג את המטרה שלי, אצליח...
כשאני..., לא הולך לי	מבקש שלוש משאלות לשנות את המצב...	כל פעם שאני חוזה את הקושי אני מרגיש...	כשהקושי ייעלם אני אתגעגע ל...	השגת המטרה שלי תשפיע על...
אני רוצה לשנות...	כשאצליח להתגבר על הקושי ארגיש...	בדרך כלל, מחשבות לא טובות גורמות לי...	מנחש שהצבע של הקושי שלי הוא...	הקושי שלי משפיע על...

גרסא 5 (ללא מספרים):

הקושי שלי משפיע על...	הקושי שלי הוא...	המטרה שלי היא...	רגע לפני שהקושי מופיע, אני מתחיל לחשוב...	כשאשיג את המטרה שלי, אחשוב ש...
השגת המטרה שלי תשפיע על...	אני רוצה לשנות...	כאשר הקושי מופיע אני...	הקושי שלי מתבטא ב...	כשאני מרגיש טוב אני חושב על...
מה שעוצר אותי הוא...	הקושי שאני חוזה התחיל...		כשחוזה את הקושי, אני אומר לעצמי...	כשאשיג את המטרה שלי, אצליח...
כשלא טוב לי אני מרגיש...	מבקש שלוש משאלות לשנות את המצב...	כשאני..., לא הולך לי	כשהקושי ייעלם אני אתגעגע ל...	כל פעם שאני חוזה את הקושי אני מרגיש...
לאחר שאשיג את המטרה שלי ההורים יגידו לי...	כשאצליח להתגבר על הקושי ארגיש...	אני רוצה לשנות...	מנחש שהצבע של הקושי שלי הוא...	בדרך כלל, מחשבות לא טובות גורמות לי...

מספרים למשחק הבינגו:

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25

משחק – "לוח החוויות"

חומרים:

- *לוח משחק
- ז'טונים
- דמויות משחק (חיילי משחק)
- קוביה
- דף מיקוד

*במידה ומוצאים לנכון, אפשר ליצור את לוח המשחק יחד עם המטופל כך שמחד יהיה שותף לעשייה ומאידך יתאפשר לנו, המנחים, להתחיל ליצור כימיה ולפתח את הרצון לשתף

מטרת המשחק:

לעזור למטופל לבטא את עצמו, בהקשר של נושא או סיטואציה ספציפית.

הנחיות:

- מגדירים סיטואציה או נושא ספציפי הנוגע למטופל. (במטרה לדלות מידע באותו ההקשר).
- מטילים את הקובייה ומזיזים את דמות המשחק בהתאם למספר המופיע על הקוביה:
- מבקשים מהמונחה לשתף בהתאם לסימן המופיע על המשבצת אליה הגיעה "דמות המשחק" בהקשר לסיטואציה הספציפית או לנושא הנבחר:
 - מחשבות
 - הרגשות
 - צבע: הצבע המייצג את התחושה/המחשבה הלא נעימה או הצבע הרצוי של רגשות או מחשבות.
 - לכתוב מילה, שלדעתו, מתקשרת לאותו מצב שהוגדר
 - התנהגות: איך הוא התנהג באותו אירוע או איך הוא מתנהג בהקשר לנושא שהוגדר

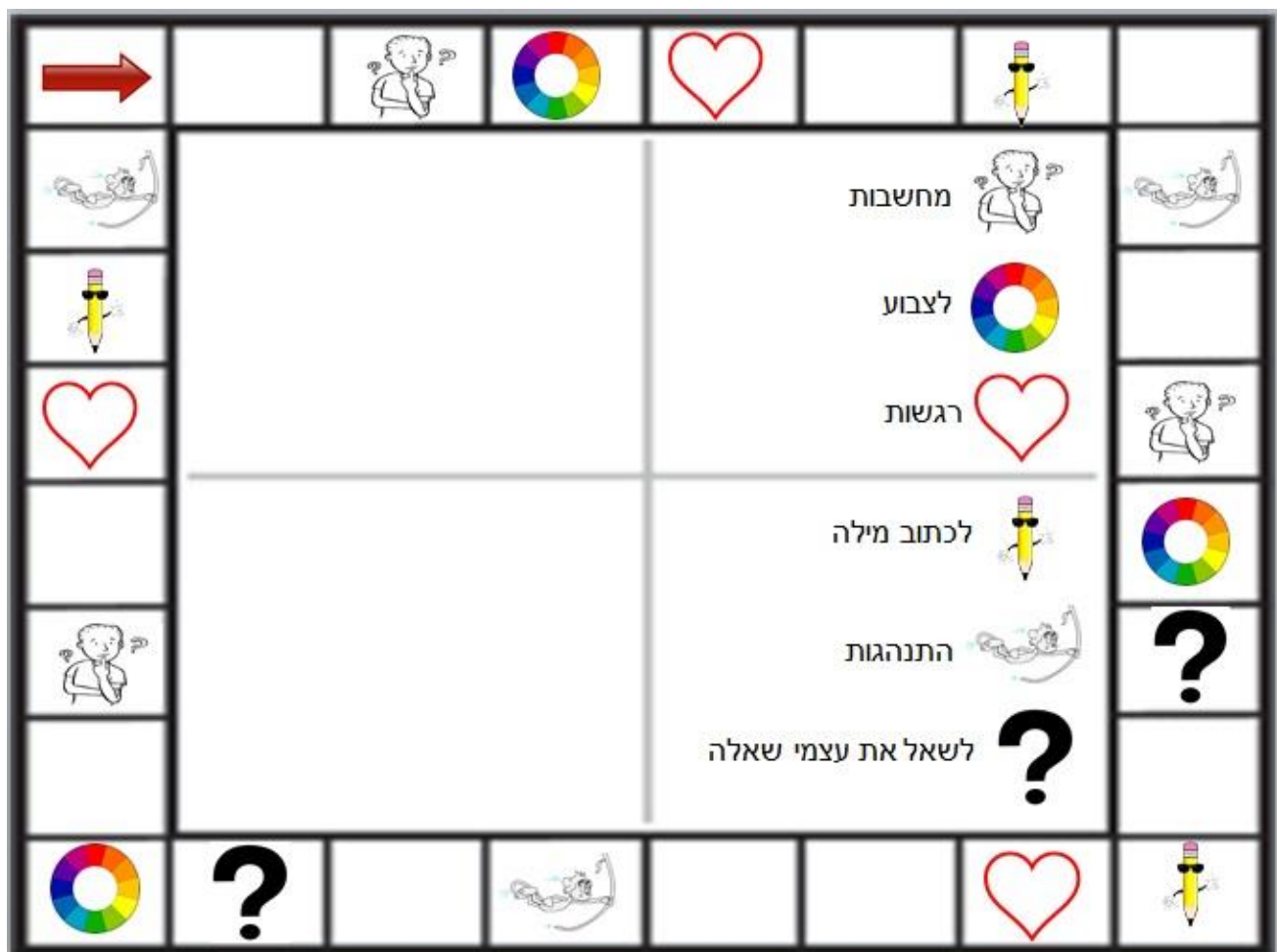
○ לשאול את עצמו שאלה: הכוונה שישאל את עצמו שאלה

בהקשר לאירוע או נושא שהוגדר.

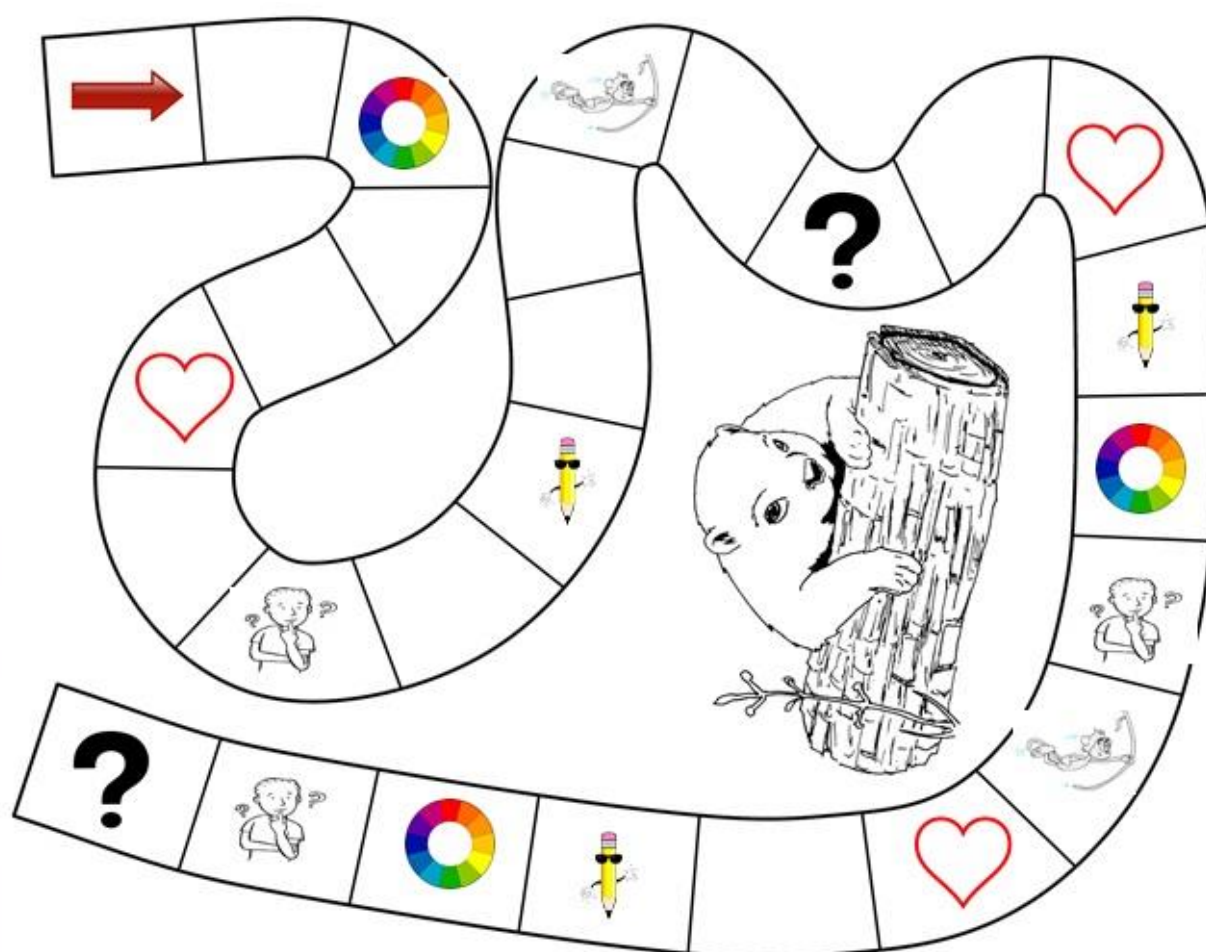
- אפשר להמשיך לשחק עד שהתקבל המידע הנדרש או עד שהמטופל מרגיש מספיק בנוח כדי לשתף ולענות על השאלות ללא צורך במשחק.

חשוב לי לציין, שתראו את המשחק בגדר הצעה. אלה רק סימנים ושאלות שאני מציע. לכן, בדפי העבודה, מעבר ללוחות המשחק והסימנים שאני מציג כאן תוכלו למצוא גם לוחות ריקים המאפשרים לכם להגדיר את הסימנים שלכם וליצור את המשחק המתאים לכם.

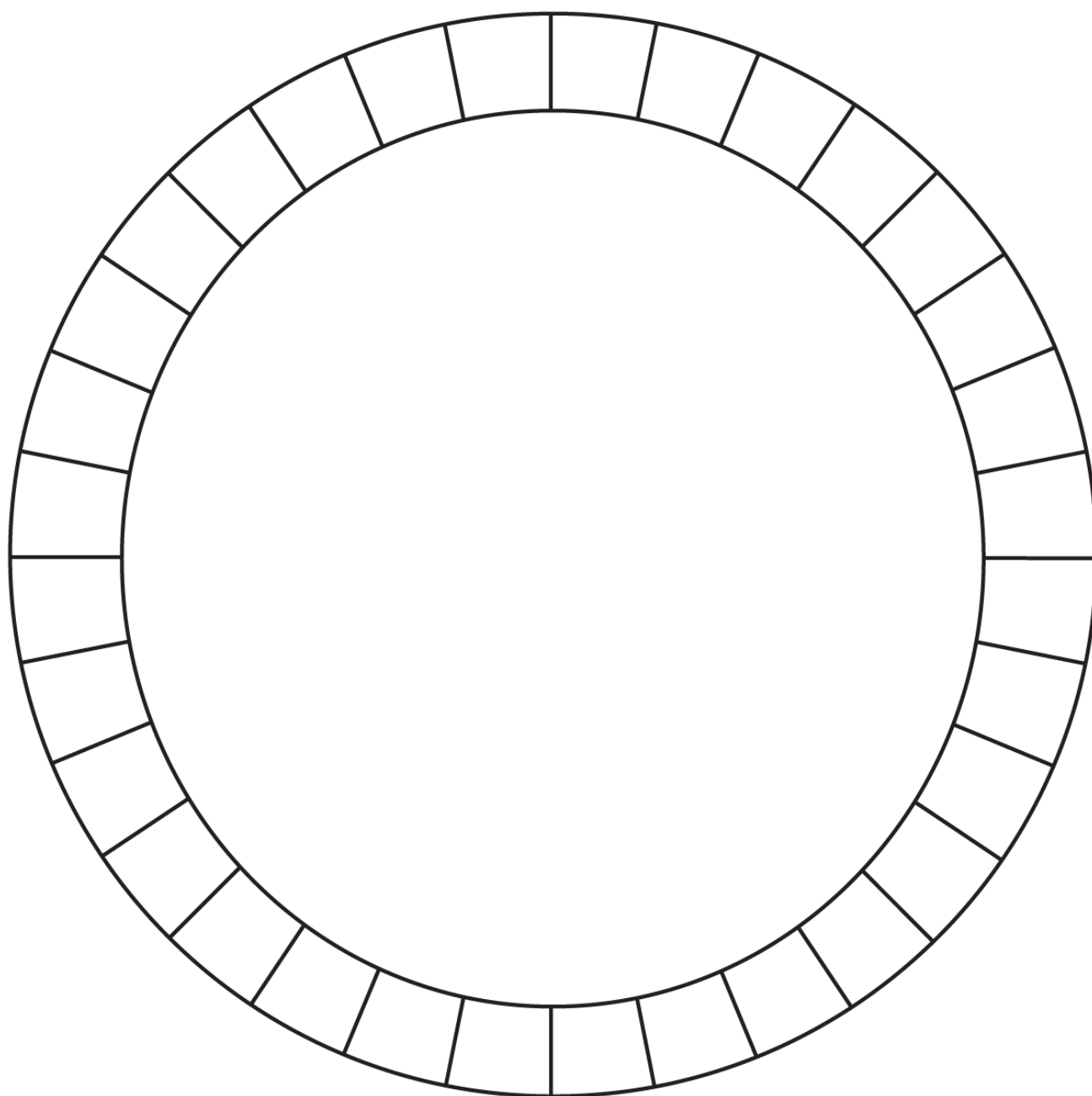
לוח לדוגמה מס. 1



לוח לדוגמה מס. 2

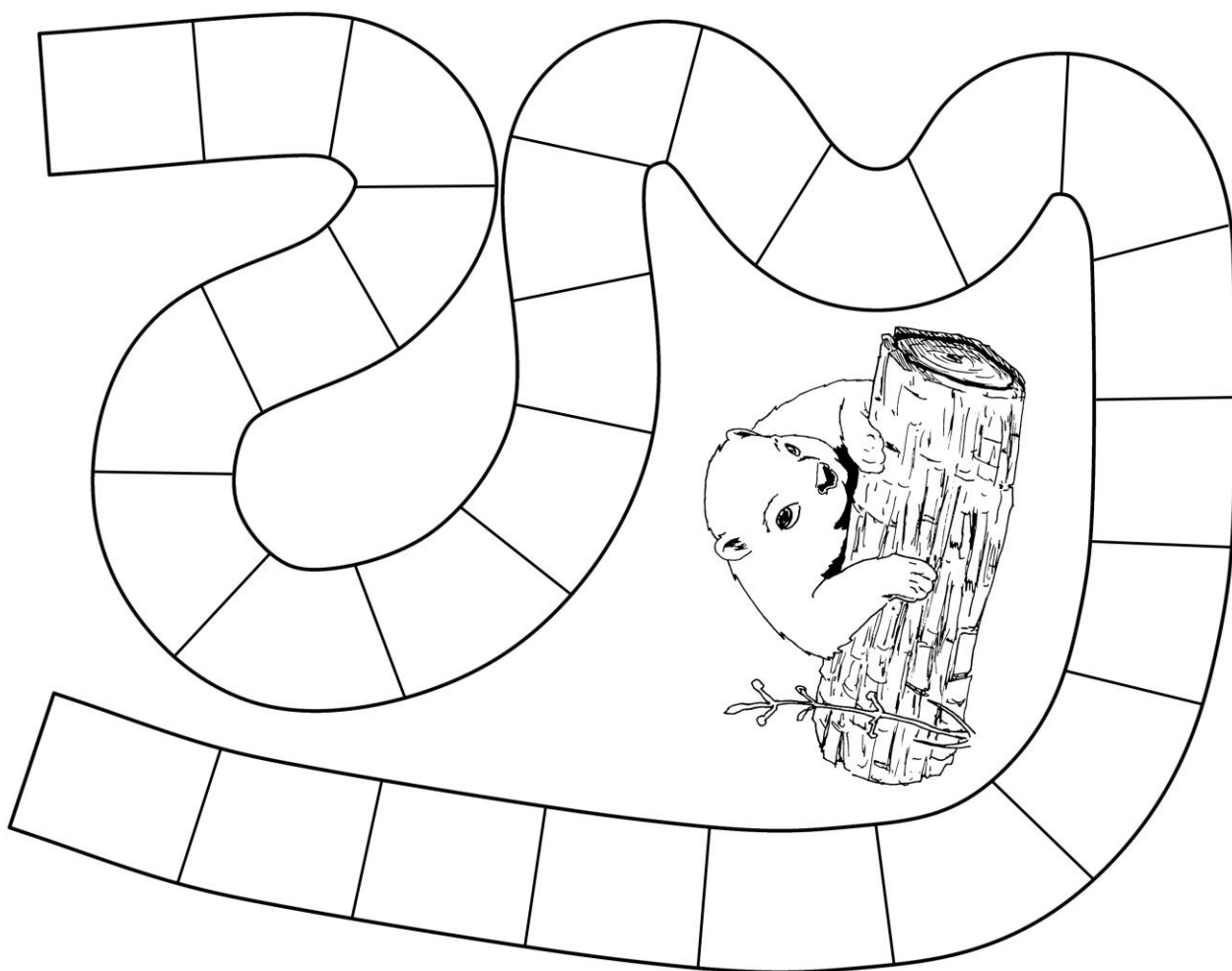


לוח לדוגמה מס. 3



לוח לדוגמה מס. 4

לוח לדוגמה מס. 5



סמלים למשחק:

מחשבות	
לצבוע	
רגשות	
לכתוב מילה	
התנהגות	
לשאל את עצמי שאלה	

טופס הגדרת משחק "לוח החוויה"

נושא או סיטואציה ספציפית: _____

מטרות המשחק:

1. _____

2. _____

3. _____

חוקי המשחק:

- _____
- _____
- _____
- _____

סמלים של המשחק:

משמעות	סמל