

מידעונצ'יק – החוג לגיל הרך

האם וכיצד כיצד ניתן להשתמש במחשבי טאבלט בגיל הרך?

מחקרים רבים מראים כי שימוש במחשב תורם ללמידה, אך השאלה הנשאלת היא כיצד לעשות זאת? וכיצד להשתמש בטכנולוגיה זו בכדי לקדם ילדים בגיל הרך? מחקר זה בחן את אופן הציור בטאבלט בקרב ילדים בגיל הרך ומצא שהילדים שהסתגלו במהירות לטאבלט, העדיפו את הציור בטאבלט על פני הציור המסורתי והראו התמדה בפעילות.

השאלה שמחנכים שואלים היום היא לא האם ובאיזו מידה צריך לעשות שימוש בטכנולוגיה בגיל הרך, אלא כיצד לעשות זאת?

.....

במחקרים רבים שנעשו עד כה נמצא ששימוש במחשב בגיל הרך תורם ללמידה. למשל: נמצא ששימוש במחשבים מגביר את המוטיבציה לפיתוח הכתיבה בגיל הרך, ושפעילויות במחשב גורמות לילדים להיות ממוקדים יותר ובעלי מוטיבציה פנימית. עוד נמצא ששימוש במחשבים בגיל הרך משפר אינטליגנציה, ידע תבנית, פתרון בעיות ומיומנויות שפה ומגביר את העניין והמעורבות של הילדים בציור. במחקר הנוכחי נבדקה השאלה- האם טכנולוגיה במחשבי טאבלט יכולה להיות שימושית עבור ילדים בגיל הרך, כך שניתן באמצעותה ליישם תכניות לימודים לגיל הרך? המחקר הנוכחי ביקש לענות של שתי שאלות:

1. האם טכנולוגיית חריטה (stylus-interfaced technology) היא כלי טוב בחינוך לגיל הרך?
2. כיצד טכנולוגיית חריטה עולה בקנה אחד עם סטנדרטים של תכנית הלימודים בגיל הרך?

במחקר השתתפו 41 ילדים בגילאי 3-6. כל ילד קיבל טאבלט, תחילה פעלו הילדים בכדי להכיר את הטאבלט ואת מה שניתן לעשות אתו, ולאחר מכן הם התבקשו לצייר דיוקן עצמי בשימוש בטאבלט. בסיום חלק זה נערך ראיון עם הילדים שבו הם דיווחו על חוויית הציור בטאבלט וההעדפה שלהם לאופן הציור(בטאבלט או בצורה המסורתית).

מידעונצ'יק – החוג לגיל הרך

המסקנות שעלו מהמחקר הן:

- הילדים בגילאי 3-6 הסתגלו במהירות לטאבלט כאמצעי לביטוי רעיונותיהם ולמידה. כמעט כל הילדים הצליחו להשתמש בטאבלט כדי ליצור דיוקן עצמי שלהם.
- רוב הילדים הראו העדפה לשימוש בטאבלט על פני הציור המסורתי. למשל- הילדים אמרו שהצבעים בטאבלט בוהקים יותר, לא נגמר להם הדיו ולא צריך לשטוף את המברשת.
- הטאבלט אפשר לילדים להיות עקביים במשימה ללא תסכולים.
- השימוש במחשב בבית לא השפיע על ההתאקלמות של הילדים לטכנולוגיה החדשה.
- כאשר מפגישים את הילד עם טכנולוגיה חדשה יש חשיבות לנוכחות המבוגר ולעידודו.

מתוך המאמר:

A Tablet Computer for Young Children?

Exploring Its Viability for Early Childhood Education

Leslie J. Couse and Dora W. Chen

Journal of Research on Technology in Education, 43 (1) 75–98

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

באיזה גיל כדאי להציג לילד את הסמרטפון והטבלט?

כיוון שילדים חשופים לטכנולוגיית הטאבלט והסמרטפון כבר מגיל צעיר נשאלת השאלה מאיזה גיל כדאי להציג להם טכנולוגיה זו וכיצד ההורים יכולים לפקח על כך?

על שאלות אלה עונה הכתבה הבאה.

מהרגע שילדים יכולים לאחוז חפץ בידיהם, הם מגיעים לגאדג'טים אלקטרוניים מכל הסוגים, במיוחד טלפונים ניידים ומחשבים, אך רק משום שפעוטות אוהבים ללחוץ על כפתורים ולצפות בווידאו, לא אומר שהם מוכנים למחשב.

מומחים ממליצים לחכות עד שהילד יהיה בגיל הגן.

על פי ד"ר קרולין ג'יינס (Carolyn Jaynes), מעצבת תכניות לימודים: "ילדים מתחת לגיל שנתיים לומדים הכי טוב מאינטראקציות והתנסויות בעולם האמיתי, וכל דקה שהילד מבלה מול מסך היא דקה שבה הוא לא חוקר את העולם ולא משתמש בחושיו, שהם חשובים מאוד בתהליך ההתפתחות".

למרות זאת, בגיל 3 ילדים רבים משתמשים במדיה בצורה פעילה והם יכולים להפיק תועלת ממדיה אלקטרונית בעלת תוכן חינוכי. תוכן זה משתמש לעיתים באסטרטגיות כגון: חזרה על רעיונות, ייצוג דמויות וצלילים שמושכים תשומת לב ומדברים בקולות של ילדים ולא של מבוגרים.

ג'ני גלינדו (Jeannie Galindo), מפקחת על הוראת הטכנולוגיה בפלורידה, טוענת שבסביבה שבה קיים פיקוח על השימוש בטכנולוגיה, ילדים בגילאי 4-5 יכולים להיות מעורבים בפעילויות למידה המשתמשות בסמרטפונים וטבלטים, אך בסביבה שאיננה מפוקחת, היא לא ממליצה לרכוש לילדים סמרטפונים וטאבלטים מתחת לגיל 11.

להלן מספר דרכים שבאמצעותן ניתן לפקח על השימוש בטכנולוגיה חדשה:

הדרכה הורית:

- מומחים ממליצים להורים להיות מאוד מעורבים בניסיון של ילדם בטכנולוגיה חדשה, במיוחד בגיל הצעיר, במטרה שהחשיפה והשימוש בטכנולוגיה יהיו מפוקחים.

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

מעורבות זו יכולה לבוא לידי ביטוי בשאלת שאלות על המשחק והדגשת אלמנטים שונים.

- מומלץ שהורים יציבו את מסכי הטלוויזיה והמחשבים באזור המשפחה כך שהשימוש של הילד במדיה יהיה מפוקח.
- טלוויזיה ומחשבים צריכים להיות מחוץ לחדרי השינה.

למרות זאת, רופאים מזהירים לא להמעיט בערך של קריאת ספר משותפת עם הילד ובילוי בסביבה שמחוץ לבית.

הגבלת זמן המסך:

ג'ני גלינדו ממליצה לא יותר מחצי שעה ישיבה מול מסך לילדים בגילאי 4-5, ולא יותר משעה עבור ילדים בגילאי 6-7. ככל שהילד גדל ניתן להרשות לו יותר חופש.

חשיבות התוכן:

חשוב לשים לב לתוכן ולמסרים כאשר בוחרים את המדיה. על ההורים להבחין בין תכנים חינוכיים לתכנים בידוריים. ישנם משחקים רבים ופעילויות אינטראקטיביות בתוכנות למחשב, אשר אינן בהכרח לגבי נושאים הנלמדים בבית הספר, אך הן עדיין שימושיות עבור ילדים, למשל: משחקים ופעילויות שמערבים מיומנויות חשיבה של הילדים (משחקי זיכרון, פאזלים, פעילויות של הסקת מסקנות), פעילויות יצירתיות (ציור, ומוסיקה) ועוד.

מתוך הכתבה:

When to Introduce Your Child to a Smartphone or Tablet?

By Laura Lewis Brown

שפורסמה באתר: <http://www.pbs.org/parents/childrenandmedia/article-when-introduce-child-smartphone-tablet.html>

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

שימושי האינטרנט בגן הילדים

כיצד ניתן לשלב את השימוש באינטרנט בגן הילדים, ומה הילדים לומדים מכך?

במסגרת תכנית התערבות שבה פעלו הילדים באינטרנט נמצא שפעילות מסוג זה יכולה לזמן לילדים התנסות חווייתית בנושאי הלימוד, ואפשרות לבטא את עצמם במגוון דרכים יצירתיות.

כיום יש אי הסכמה בין החוקרים לגבי הגיל שבו כדאי לחשוף את הילדים לאינטרנט ולתכניו. עד היום תחום המחקר בנושא האינטרנט בגיל הרך עסק בעיקר בנושאים כלליים או בחקר ומקרה, ופחות נבדק השימוש באינטרנט. מטרת המחקר המוצג הייתה לבדוק כיצד הילדים תופסים את פעילותם באינטרנט בכל הנוגע לעיבוד מידע.

במחקר זה השתתפו 34 ילדי גן חובה וטרום חובה בארץ.

נעשתה תכנית התערבות אחת לשבוע במשך שלושה חודשים במסגרת סדנא מתוקשבת. תכנית ההתערבות כללה פעילויות במחשב ופעילויות באינטרנט, במשך כ- 30 דקות.

במהלך תכנית ההתערבות השתמשו הילדים באינטרנט כמקור מידע, ופעילותם כללה: סיור וירטואלי בתערוכת איורים של ילדים לסיפורי התנ"ך, סיור וירטואלי בתערוכת "המנורה", חקר הביצה וחקר הצב.

במהלך הפעילות נחשפו הילדים למגוון אתרי אינטרנט העוסקים בתכנים ויזואליים ותכנים רלוונטיים וגם נחשפו לתכנים אלה בצורה מוחשית. הילדים שאלו שאלות, העלו השערות וערכו השוואות בין המוצג באינטרנט לבין האובייקטים המוחשיים.

הילדים פעלו בזוגות וקיבלו תיווך על פי חמשת עקרונות התיווך (מיקוד, משמעות, הרחבה, מתן תחושת יכולת וויסות התנהגות (Klein, 1996) מסטודנטיות שהוכשרו לכך.

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

לאחר הפעילות באינטרנט ביקשה הגננת מהילדים לספר על פעילותם באינטרנט ותיעדה את סיפוריהם. בנוסף, סיפרו הילדים להוריהם בבית על פעילותם באינטרנט והורים תיעדו את שנאמר.

דיון ומסקנות:

- במחקר נמצא שההתנסות האוטנטית והחוויתית במידע הוויזואלי (תמונות) היה משמעותי עבור הילדים מעבר לפעילות עצמה באינטרנט.
- הילדים הראו יכולת לתאר את מה שהם ראו במושגים קונקרטיים (תמונה, מחשב), אך לא היו מסוגלים לתפוס את משמעות המושג אינטרנט.
- בנוגע לתהליך עיבוד המידע החזותי מהאינטרנט דיווחו הילדים על עיבוד טקסט (תמונות) כתהליך כולל של בחירת תמונה מתאימה, בחירת תמונה מתוך כל התמונות שראו, העברת תמונות (העתק/הדבק), כתיבה, צביעה ויצירה של טקסט.
- הפעילות באינטרנט זימנה לילדים התנסות חווייתית משמעותית בתחום העניין שלהם.
- נמצא שהילדים תופסים זאת כיצירה חדשה שלהם והם מבטאים את עצמם במגוון ייצוגים. כלומר- כלי הכתיבה הדיגיטליים מאפשרים לילדים לעקוף את מגבלות הכתיבה הגרפית.
- כדי שהעבודה תהיה איכותית ומועילה, יש צורך במבוגר מתווך.

לסיכום כותבות המחברות-

"נראה שאין הילדים תופסים את ההתנסות שלהם באינטרנט בהקשר לשימוש בכלי באמצעותו הם גולשים ומאתרים מידע (תמונות). כלומר, העיקר הוא עצם חוויית ההתנסות של הילדים המידע הוויזואלי הספציפי עצמו, שהוא משמעותי עבורם, ולא הפעילות באינטרנט בפני עצמה" (ניר- גל ודרורי, 2004).

מתוך הכתבה:

מה למדת היום באינטרנט, ילד מתוק שלי? על שימושי האינטרנט בגן הילדים
עפרה ניר-גל וג'ורג'ט דרורי (2004). מעוף ומעשה, 10, ע' 161-178.

מידעונצ'יק – החוג לגיל הרך

פיתוח סביבה ממוחשבת בגיל הרך בתיווך המבוגר

המחקר המוצג בחן את השפעת הנחיית המבוגר על התפתחותם של ילדים בגיל הרך המשתמשים במחשב.

במחקר נמצא שיש להתאים את התוכניות לרמת התפתחותו של הילד וכי תיווך המבוגר בעת פעילותו של הילד במחשב תורמת לו בתחומים רבים, למשל: תכנון, השהיית תגובה, מודעות לתהליכי עבודה ועוד.

מטרת המחקר הייתה לבדוק את השפעת סוגים שונים של הנחיית המבוגר על פיתוח יכולות קוגניטיביות בגיל הרך בקרב ילדים המשתמשים במחשב.

במחקר נבדקו שלושה סוגים של הנחיית המבוגר בפעילות ילדי גן חובה המשתמשים במחשב:

1. תיווך המבוגר- הנחיית המבוגר בתהליך האינטראקציה בין הילד למחשב, הכולל: מיקוד, משמעות, הרחבה, עידוד וויסות התנהגות (עקרונות הלמידה המתווכת) (Klein, 1996).
2. ליווי המבוגר- הנחיית המבוגר הנעשה מתוך שיגרה ללא הנחייה מיוחדת של תיווך.
3. קבוצת ביקורת ללא הנחיית מבוגר.

במחקר זה השתתפו 150 ילדי גן חובה בגילאי 5-6 שנים, אשר חולקו באופן אקראי לשש קבוצות, על פי שני משתנים בלתי תלויים: (א) סוג ההנחיה (תיווך מבוגר, ליווי מבוגר, ללא הנחית מבוגר); (ב) סוג התוכנה (תוכנת לוגו, תוכנת משחק).

בכל סוג ההנחיה פעלו הילדים בשני סוגי תוכנה.

השערת המחקר הייתה שפעילותם של ילדים בגיל הרך במחשב בתיווך המבוגר תשפר את רמת ההפשטה, יכולת התכנון, אוצר המילים, הקואורדינציה ורמת החשיבה הרפלקטיבית, יותר מאשר פעילות במחשב בליווי מבוגר או ללא הנחיית מבוגר.

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

תכנית ההתערבות נמשכה 17 שבועות, הנבדקים חולקו באקראי לשש קבוצות, ועברו הערכה אינדיווידואלית אשר כללה את כל המדדים הקוגניטיביים והתגובתיים. לכל ילד ניתנה האפשרות לפעול במחשב במשך כעשרים דקות ביום, שלוש פעמים בשבוע.

בתחילת המחקר ובסופו נתבקשו הילדים לבצע שלוש מטלות במחשב, שבמהלכן נערכו תצפיות בעת ביצוע המטלות בכדי להעריך את אסטרטגיות הפעולה שבה השתמש הילד לביצוע המטלה.

תוצאות המחקר:

נמצא שחל שיפור ניכר במדדים קוגניטיביים ובמדדים תגובתיים בקרב הקבוצה שקיבלה תיווך, לעומת הקבוצה שקיבלה ליווי וקבוצת הביקורת. כלומר, הקבוצה שקיבלה תיווך השיגה את הציונים הגבוהים ביותר במדדים קוגניטיביים: מדדי חשיבה מופשטת, יכולת תכנון, אוצר מילים וקואורדינציה, ובמדדים תגובתיים הכוללים חשיבה רפלקטיבית, לעומת הקבוצה שקיבלה ליווי של מבוגר ולעומת קבוצת הביקורת.

המסקנות העולות מהמחקר הן:

- כדי לחשוף את הילד לסביבת מחשב איכותית והולמת, יש צורך בתוכנות איכותיות מתאימות לרמתו של הילד, אך כדי שיהיה אפקט מרבי יש צורך בתיווך המבוגר.
- הנחיית המבוגר, ללא תיווך, בסביבה ממוחשבת אינה מספיקה לשיפור יכולתו הקוגניטיבית של הילד.
- הילדים שפעלו במחשב עם הנחייה תיווכית שיפרו את אסטרטגיות הפעולה שלהם במחשב- מאסטרטגיה של ניסוי וטעייה לאסטרטגיה של תכנון, בהשוואה לילדים שפעלו במחשב ללא הנחייה כזו.
- הילדים שקיבלו תיווך למדו להשהות את תגובתם כדי לשקול פתרונות אפשריים, השקיעו מאמץ בבחירת התגובה המתאימה והיו מודעים לתהליכי העבודה והחשיבה שלהם.
- לא נראו הבדלים בין ילדים שהייתה להם התנסות במחשב בבית לבין ילדים שלא התנסו במחשב בבית.

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

- לא נמצאו הבדלים בהישגים בין ילדים אשר פעלו בלוגו, לבין ילדים אשר פעלו בתוכנות משחק.

לסיכום כותבת ניר- גל (1999): "ממצאי המחקר ניתן להסיק כי ניצול המחשב לקידום של ילדים בגיל הרך מצריך שינוי בתפקיד המורה בסביבה הממוחשבת לגיל הרך- ממורה המהווה מקור ידע למורה מנחה ומתווך לחשיבה".

מתוך המאמר:

מחשבים לגיל הרך בתיווך מבוגר – משמעויות לפיתוח סביבות למידה ממוחשבות מושכלות לגיל הרך. עפרה ניר- גל (1999), כתב עת לעיון ומחקר 5, ע' 119-135

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

הספר האלקטרוני כמקדם אוריינות

מהו ספר אלקטרוני, כיצד ניתן לבחור ספר אלקטרוני טוב, כיצד הוא תורם לפיתוח אוריינות בגיל הרך, ומה ההשפעה שלו לעומת ספר מודפס?

על שאלות אלה עונה הכתבה הבאה.

המאמר עוסק באיכות הספר האלקטרוני ותרומתו לפיתוח אוריינות בגיל הרך, ומסכם שני מחקרים שנעשו בתחום.

מחקר 1- עסק בשאלה האם ספרים אלקטרוניים בעברית מפתחים אוריינות בגיל הרך?

במחקר זה נבחנו 43 ספרים אלקטרוניים בעברית שהיו למכירה בשוק בין השנים 1995-2003.

רוב הספרים היו גרסה אלקטרונית של ספרי ילדים ידועים למשל: איתמר מטייל על קירות, מעשה בחמישה בלונים ועוד, והשאר היו ספרים שתורגמו מאנגלית לעברית לדוגמא: מפצח האגוזים, הנסיכה והצפרדע ועוד.

ברוב הספרים האלקטרוניים בעברית נמצא שיש טקסט כתוב המלווה בקריינות, קיימת אפשרות להעברת מסכים קדימה ואחורה ויש עושר של אנימציות, אך ברוב הספרים הטקסט לא מואר באופן סינכרוני בעת קריאת הקריין, ולכן לילד קשה יותר להתמקד בטקסט הכתוב. רק במספר מצומצם של ספרים היו "נקודות חמות" להפעלה אינטראקטיבית של הטקסט. מתוך 43 הספרים, רק באחד מהם היה מילון.

מחקר 2- בחן את הספר האלקטרוני כמקדם אוריינות לעומת ספר מודפס.

במחקר זה השתתפו 128 ילדי גן חובה ממיצב בינוני וממיצב נמוך בארץ.

הספר האלקטרוני שהוצג לילדים מבוסס על הספר של מאיר שלו "הטרקטור בארגז החול".

לספר האלקטרוני היו שלושה ערוצי תוכנה:

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

1. קרא את הסיפור- סיפור הוקרא על ידי קריין, הופיע טקסט בהתאם להקראה והמילה הוארה בהתאם לטקסט שנקרא. הוכנסו אנימציות ומוסיקת רקע, והילד היה יכול לנוע בין עמודי הספר.
2. קרא את המילון- היה מילון שכלל פירוש של מילים קשות. במחצית מהעמודים ניתן פירוש למילה הקשה וניתן איור למילה.
3. קרא ושחק- לפיתוח מודעות פונולוגית והבנה מעמיקה של הסיפור.

מסקנות:

- מתוצאות המחקר הראשון עולה שהספרים האלקטרוניים בעברים שקיימים היום בשוק אינם מקדמי אוריינות בקרב ילדים צעירים.
- מהמחקר השני עולה שספרים אלקטרוניים חינוכיים שפותחו כדי לקדם אוריינות אכן עושים זאת.
- ספר אלקטרוני חינוכי תורם לפיתוח השפה הדבורה (אוצר מילים והבנת הסיפור), אך הוא פחות תורם לפיתוח מודעות פונולוגית וקריאת המילים.
- עוד נמצא שהתרומה הגדולה ביותר של הספר האלקטרוני נמצאה בקרב ילדים מהמיצב הנמוך.

במחקר מוקדם יותר שנערך על ידי סגל-דרורי, קורת, שמיר וקליין (2003), אשר בחן את השפעת קריאת ספרים אלקטרוניים ומודפסים בשילוב תיווך המבוגר ובלעדיו על פיתוח ניצני הקריאה של ילדים בגן נמצא שתוכנות מחשב חינוכיות המותאמות ליכולותיו של הילד אינן מספיקות כשלעצמן לקידום ניצני האוריינות בגיל הרך. היעילות הרבה ביותר תהיה כאשר המבוגר יתווך. שילוב של ספר אלקטרוני חינוכי ותיווך המבוגר מקדמים במידה הרבה ביותר את ניצני הקריאה של הילד.

מתוך המאמר:

הספר האלקטרוני ככלי לקידום ניצני אוריינות: עדויות ממחקר בקרב ילדים דוברי עברית. עפרה קורת ועדינה שמיר (2010), אוריינות ושפה 3, ע' 71-89.

מידעונצ'יק – החוג לגיל הרך

שימוש בטכנולוגיות מתקדמות לקידום אוכלוסיות בעלות צרכים מיוחדים

ב- 7.1.13 נערך באוניברסיטת בר אילן הכנס "חינוך קוגניטיבי, השתנות, למידה, מוח ומה שביניהם" לרגל שנת ה-90 של פרופ' ראובן פוירשטיין.

במסגרת הכנס ניתנו שתי הרצאות בנושא טכנולוגיות מתקדמות שיכולות לקדם אוכלוסיות בעלות צרכים מיוחדים.

כתבה זו נותנת תקציר לשתי הרצאות שניתנו בכנס.

.....
ההרצאה הראשונה ניתנה על ידי ד"ר אורית חצרוני מאוניברסיטת חיפה, אשר עסקה בטכנולוגיות לקידום מיומנויות חברתיות בסיסיות בקרב ילדים על הרצף האוטיסטי.

במחקר זה נבדקו המיומנויות התקשורתיות והמיומנויות החברתיות של ילדים על הרצף האוטיסטי בעקבות שימוש פאסיבי ואקטיבי במחשב.

נעשתה תכנית התערבות שכללה 30 מפגשים שבהם הילד פעל עם מחשב. נעשתה הערכה לתפקודו של הילד לפני תכנית ההתערבות ובסיומה, בשלוש מטלות:

1. משחק בכדור עם ילדים נוספים.

2. שיחה בטלפון.

3. אמירת שלום במסדרון.

בחלק ממשחקי המחשב הילד היה אקטיבי ובוחר בעצמו את האפשרויות ובחלק ממשחקי המחשב הילד היה פאסיבי ורק צפה בהתרחשות.

במסגרת משחק המחשב שבו הילד היה אקטיבי הוא צפה בקטע ולאחר מכן היה צריך להמשיך את ההתרחשות. ניתנו לו מספר אפשרויות להתרחשויות והוא היה צריך לבחור את ההתרחשות שרצה.

מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

תוצאות ודין:

- תוצאות המחקר הראו שכל הילדים שהשתתפו במחקר הצליחו לקדם את יכולות התקשורת והמיומנויות החברתיות הבסיסיות שנבדקו והצליחו להעביר את המיומנויות הנרכשות לסביבה הטבעית.
- נמצא הבדל מובהק בביצוע מיומנויות תקשורתיות וחברתיות לפני ואחרי ההתערבות.
- נראתה עליה במטרות התקשורתיות.
- לא נמצא הבדל מובהק בין שימוש פאסיבי במחשב לשימוש אקטיבי במחשב.
- בכל אחת משלוש הסיטואציות לאחר ההתערבות הצליחו הילדים להפנים וליישם מטרות תקשורתיות וללמוד מיומנויות הולמות לביצוע האינטראקציות החברתיות הנדרשות.

הרצאה נוספת שניתנה בכנס עסקה בקידום קוגניציה חברתית של ילדים עם אוטיזם באמצעות טכנולוגיה מתקדמת אותו הציגו ד"ר סיגל עדן וד"ר נירית באומינגר מאוניברסיטת בר-אילן.

מטרת המחקר הייתה לשפר את ההבנה והיכולת לאינטראקציה עם בני גילם של ילדים עם אוטיזם אך עם תפקוד גבוה.

במחקר השתתפו ילדים בגילאי 8-12.

נעשה השימוש בכלים הבאים:

1. משחק מחשב לקידום הבנה חברתית.
2. משחק מחשב לקידום מיומנויות חברתיות.

נעשה שימוש בתרפיה קוגניטיבית התנהגותית (CBT- Cognitive Behavioral Therapy), שבה יש שינוי בתפיסת המציאות ושינוי בהתנהגותו של המטופל, ולכן מדובר גם בהקניה של מיומנויות וגם בהתנסות במיומנויות אלה.



מידעונוצ'יק – החוג לגיל הרך

במחקר זה נעשה שימוש ב- SAS- Shared Active Surfaces - שאלה הם לוחות מגע אינטראקטיביים שבהם הילדים משחקים, וללוח ישנה אפשרות לזהות מי מבין שני הילדים משחק ברגע נתון.

ניתנו לילדים משימות שבהן הם היו צריכים לפתור בעיה מסוימת, אך כדי להצליח בפתרון הבעיה על שניהם לפעול בשיתוף פעולה. למשל: לפתע יורד גשם, הילדים שבתמונה רוצים לאסוף את הטיפות כדי להשקות את הגינה. מה כדאי להם לעשות?

זוג הילדים היו צריכים למצוא פתרון. הפתרון כלל מיכל אותו הילדים היו צריכים להזיז יחד בכדי לתפוס את טיפות הגשם שיורדות.

משימה נוספת לדוגמא הייתה לאסוף כוכבים בסירה ולהביאם לחללית כדי שהחללית תוכל לטוס. ילד אחד היה צריך ללחוץ על הכוכבים שירדו והילד השני היה צריך להזיז את הסירה בכדי לתפוס את הכוכבים שיורדים. הילדים היו צריכים להיות מתואמים ולדבר ביניהם כדי להצליח לבצע את המשימות.

משימה נוספת שניתנה לילדים כללה ניהול שיח חברתי בכדי לפתור את הבעיה.

תוצאות המחקר:

- נראתה התקדמות בקוגניציה החברתית.
- נראתה התקדמות חלקית ב- theory of mind.
- נראתה התקדמות באינטראקציה חברתית.