

כלי מחקר זה נלקח מתוך [מאגר כלי המחקר](#) של קרן שלם התומכת במחקר שמטרתו שיפור איכות החיים של אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית והסובבים אותם.

כל המעוניין להשתמש באחד מכלי מחקר מתבקש לפנות לחוקר שערך את המחקר הרלבנטי ולוודא את אישור השימוש בכלי מבחינת זכויות יוצרים.

שם הכלי: מבחן משחקיות- TOP - Test of Playfulness

פותח במקור בשנת: 2000 על ידי: Bundy

תורגם לעברית בשנת: לא צוין על ידי: לא צוין

1	מטרת הכלי	בחינת יכולת המשחקיות של ילדים בגיל 6 חודשים עד 18 חודשים עם התפתחות תקינה וילדים עם עיכובים בהתפתחות ועם מגוון אבחנות קליניות.
2	סוג כלי המחקר	דף קידוד עבור תצפית.
3	אוכלוסיית היעד	במחקרם של ד"ר רינת פניגר-שאל ופרופ' עתי ציטרון (2019), הורים לילדים עם מש"ה בגילאי 3-7.
4	אופי הדיווח	דיווח של הורי הילדים.
5	מבנה הכלי	היגדים המייצגים את ארבעת הממדים של המשחקיות: 1. מוטיבציה פנימית, 2. מוקד שליטה פנימי 3. חופש ממגבלות המציאות 4. יכולת לקרוא רמזים.
6	סוג סולם המדידה	ההיגדים נמדדים על סקאלה של 4 נקודות (0 עד 3) בקריטריון אחד או יותר מקריטריוני ההערכה: א. משך (פרופורציה של זמן), כאשר 0 = לעיתים נדירות או אף פעם ו=3 כמעט תמיד; ב. עוצמה, כאשר 0 = לא קיים ו=3 גבוהה, ג. רמת מיומנות, כאשר 0 = חסר מיומנות ו=3 גבוהה. במידה ואחד מההיגדים לא נצפה הדבר צוין על ידי האותיות "לנ" = לא נצפה. לצורך המחקר נעשה שימוש בממוצע של כל ההיגדים ליצירת ציון אחד למשחקיות הילד/ה.
7	סוג הפריטים בכלי	היגדים לדירוג.
8	אורך הכלי	30 פריטים
9	מהימנות	לא צוין
10	תקיפות	לא צוין

רשימת מחקרי קרן שלם אשר עשו שימוש בכלי:

שם המחקר	מק"ט
ד"ר רינת פניגר-שאל ופרופ' עתי ציטרון (2019), ליצנים רפואיים בגנים של ילדים עם מש"ה. ביה"ס לטיפול באמצעות אומנויות והחוג לתאטרון, אוניברסיטת חיפה.	890-68-2018 למחקר המלא



דף קידוד למבחן משחקיות

Table 2. ToP protocol sheet.

TEST OF PLAYFULNESS (ToP) (Version 4.0 -- 9/04)				
Child (#): _____ Age: _____ Rater: _____ In Out Video Live (Circle)	EXTENT 3 = Almost always 2 = Much of the time 1 = Some of the time 0 = Rarely or never NA= Not Applicable	INTENSITY 3 = Highly 2 = Moderately 1 = Mildly 0 = Not NA= Not Applicable	SKILLFULNESS 3 = Highly skilled 2 = Moderately skilled 1 = Slightly skilled 0 = Unskilled NA= Not Applicable	
ITEM	EXT	INT	SKILL	COMMENTS
Is actively <u>engaged</u> .				
<u>Decides</u> what to do.				
Feels sufficiently <u>safe</u> to keep playing.				
Tries to overcome barriers or obstacles to <u>persist</u> with an activity.				
<u>Modifies</u> activity to maintain challenge or make it more fun.				
Engages in playful <u>mischief</u> or <u>teasing</u> .				
Engages in activity for the <u>process</u> rather than primarily for the end product.				
<u>Pretends</u> (to be someone else; to do something else; that an object is something else; that something else is happening).				
Incorporates objects or other people into play in <u>unconventional</u> or <u>variable</u> ways.				
<u>Negotiates</u> with others to have needs/desires met.				
Engages in <u>social play</u> .				
<u>Supports</u> play of others.				
<u>Enters</u> a group already engaged in an activity.				
<u>Initiates</u> play that others take up.				
<u>Clowns</u> or <u>jokes</u> .				
<u>Shares</u> (toys, equipment, friends, ideas).				
<u>Gives</u> readily understandable <u>cues</u> (facial, verbal, body) that say, "This is how you should act toward me."				
<u>Responds</u> to others' cues.				
Demonstrates positive <u>affect</u> during play.				
<u>Interacts with objects</u> .				
<u>Transitions</u> from one play activity to another.				

*Prof Anita Bundy, ScD, OTR, FAOTA
Occupational Therapy, University of Sydney*