

שימוש ביישום ממוחשב להדגמה ולמידה באמצעות תרחישי וידאו לצורך שיפור מיומנויות חברתיות הדרושות לעבודה בקרב אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית

פרופ' תמר וייס, ד"ר שרון זלוטניק, גב' יפעת בן רפאל, ד"ר עינת גל

החוג לריפוי בעיסוק, הפקולטה למדעי רווחה ובריאות

אוניברסיטת חיפה

בשיתוף עם גב' יעל שדלובסקי פרס, משרד העבודה הרווחה והשירותים החברתיים.



מחקר זה נערך בסיוע מענק מחקר מקרן שלם
הקרן לפיתוח שירותים לאדם עם מוגבלות שכלית התפתחותית
ברשויות המקומיות

2019

תוכן עניינים

עמ'

1	 תוכן עניינים
3	 תמצית
4	 תקציר
5	 מילות מפתח
6	 רשימת איורים וטבלאות
7	 חלק א': מבוא
7	 א. 1 סקירת ספרות
8	 א. 2 מטרות המחקר
9	 פרק ב': פיתוח והנגשת הסרטונים
9	 ב. 1 תיאור הסרטונים ותהליך פיתוחם
9	 ב. 2 בסיס תיאורטי להתאמות עבור אנשים עם מש"ה בטיפול קוגניטיבי-התנהגותי
10	 ב. 3 התאמות לסרטוני המחקר
10	 ב. 4 ממשק הצגת הסרטונים : PowerMod
13	 חלק ג': מחקר שמישות
13	 ג. 1 מטרות מחקר והשערות
13	 ג. 2 אוכלוסייה
13	 ג. 3 כלים
14	 ג. 4 מהלך המחקר
15	 ג. 5. תוצאות המחקר
17	 חלק ד': מחקר התערבות
17	 ד. 1 מטרות המחקר
17	 ד. 2 השערות המחקר
18	 ד. 3 אוכלוסייה

18	ד. 4. כלים.....
19	ד. 5 תיאור ההתערבות.....
19	ד. 6 מהלך המחקר.....
19	ד. 7 עיבוד הנתונים.....
20	ד. 8. תוצאות המחקר.....
22	חלק ה': דיון ומסקנות בהתייחס לשני שלבי המחקר.....
22	ה. 1. מחקר השמישות.....
23	ה. 2. מחקר ההתערבות.....
23	ה. 3 מגבלות המחקר.....
24	ה. 4 משתתפי המחקר משתפים בחוויותיהם.....
24	ה. 5 סיכום, המלצות ומסקנות.....
25	ה. 6 ההשלכות היישומיות של המחקר.....
26	ה. 7 פורום/רשימת אנשי מקצוע והשטח להם רוצה החוקר להציג את התוצאות
27	ה. 8 המלצות למחקרי המשך.....
28	רשימת מקורות.....
32	נספחים.....
48	תמצית (English).....
49	תקציר (English).....

תמצית

אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית (מש"ה) קלה עד בינונית מתקשים, לעיתים, להשתלב בעולם העבודה. פרויקט זה כלל פיתוח סרטוני הדגמה ולמידה, בדיקת שמישותם ובחינת ההתערבות באמצעותם, לקידום מיומנויות חברתיות הנדרשות בעולם העבודה. במחקר השתתפו אנשים עם מש"ה קלה עד בינונית המראים קושי בהתנהגות מסתגלת. מדדי התוצאה כללו שאלונים ותצפיות התנהגותיות ונדגמו בארבע נקודות זמן: חודש לפני ההתערבות, סמוך לתחילת ההתערבות, בתום ההתערבות וחודש אחרי ההתערבות. נמצא שיפור מובהק בהתנהגות המסתגלת מיד לפני ההתערבות וכחודש לאחר ההתערבות, בה נצפה שיפור גם בהתנהגויות שלא היו במוקד המחקר. תוצאות אלה מהוות ראיות ראשוניות לשמישותם ויעילותם של הסרטונים בטיפול המשלב למידה באמצעות הדגמה, בשילוב גישת פתרון בעיות חברתיות, עבור אוכלוסייה זו.

תקציר

אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית (מש"ה) קלה עד בינונית עלולים לחוות קשיים ביכולת לסגל לעצמם התנהגות מותאמת במגוון תחומים, לרבות תעסוקה, בשל חסמים אישיותיים וסביבתיים שונים, המגבילים את מידת ההשתתפות שלהם בעולם העבודה. תוכניות חינוכיות לקידום בהקשר זה מראות תוצאות מוגבלות. לאור זאת, מטרת המחקר היו (א) פיתוח סרטוני VM מונגשים, העוסקים בקשיים שכיחים של התנהגות מסתגלת במקום העבודה, בסביבת השוק החופשי (תעסוקה נתמכת) ובמפעל מוגן, (ב) בדיקת שמישות הסרטונים בקרב אנשים עם מש"ה בהתייחס לרמת הבנה, קלות צפייה, רלוונטיות, הנאה, נינוחות ומציאותיות, ו (ג) לבדוק שיפור בהתנהגויות מסתגלות חברתיות הדרושות לעבודה, באמצעות התערבות משולבת הכוללת את סרטוני ה-VM, שיחה בגישה הקוגניטיבית-התנהגותית - פתרון בעיות חברתיות ומשחק תפקידים מצולם (VSM). המחקר נערך בשני שלבים: מחקר שמישות מקדים ומחקר התערבות. במחקר השמישות השתתפו 34 אנשים עם מש"ה קלה עד בינונית, המועסקים כולם תחת עמותת אלווין ישראל. ממצאי המחקר הראו כי שימושיות הסרטונים גבוהה: המשתתפים הבינו את תכני הסרטונים שפותרו וצולמו עבורם, טוב יותר, באופן מובהק, מאשר את תכני הסרטונים שהוכנו עבור אוכלוסייה אחרת. כמו כן הם דירגו את הסרטונים שצולמו עבורם כרלוונטיים ומייצגים את חיי היום יום שלהם, באופן מובהק, יותר מאשר הסרטונים האחרים ודיווחו כי נהנו והרגישו נינוחים בזמן הצפייה.

במחקר ההתערבות מסוג single case study design, הוצגו הסרטונים באמצעות VM בשילוב עם גישת פתרון בעיות חברתיות ו VSM - Video Self Modeling (הדגמה עצמית ולמידה באמצעות וידאו). במחקר השתתפו 17 אנשים עם מש"ה קלה עד בינונית שאותרו ע"י המדריכים כמתמודדים עם קושי בהתנהגות מסתגלת באחד או יותר מהנושאים שבמוקד הסרטונים. מדריכיהם הישירים של המשתתפים ענו על שאלונים בארבע נקודות זמן: 1. חודש לפני ההתערבות 2. סמוך לתחילת ההתערבות 3. מיד לאחר ההתערבות 4. חודש לאחר ההתערבות. בכל נקודת זמן מדריכי המשתתפים מילאו שאלונים העוסקים בתחום התנהגות ומיומנויות עבודה. לאורך ההתערבות המשתתפים צפו בסרטונים והתנסו גם ב-VSM תוך משחקי תפקידים מצולמים המלווים בדיון. ממצאי המחקר הראו שיפור מובהק בהתנהגות המסתגלת בשתי נקודות זמן: מיד לפני ההתערבות (לאחר חשיפה שניה לסרטונים וכחודש לאחר החשיפה הראשונה לסרטונים), ושיפור נוסף כחודש לאחר תום ההתערבות. בנקודת זמן זו נצפה שיפור גם

בהתנהגויות שלא היו במוקד המחקר. תוצאות אלו מלמדות כי יתכן מאוד שהמשתתפים לא רק שיפרו את התנהגותם בנושאים שהוצגו, אלא גם ביצעו העברה והכללה של התנהגויות מסתגלות שנלמדו במהלך ההתערבות גם לסיטואציות אחרות בעבודתם, לאחר תהליך של הפנמה.

תוצאות אלה מהוות ראיות ראשוניות לשמירתם של סרטוני Video Modeling ויעילותם בטיפול המשלב למידה באמצעות הדגמה (Video Modeling), למידה עצמית באמצעות הדגמה (Video Self Modeling) והתערבות בגישת פתרון בעיות חברתיות, עבור אנשים עם מש"ה קלה עד בינונית, הזקוקים לתמיכה ותיווך בלמידת התנהגות מסתגלת בסיטואציות חברתיות בעולם העבודה. מחקר זה עשוי להוות פריצת דרך לטיפול וקידום מיומנויותיהם החברתיות של אנשים עם מש"ה בגילאי העבודה והשתלבותם במארג החיים והקהילה. מומלץ לעשות שימוש ולהמשיך ולפתח שימוש בטכנולוגיות ייעודיות לאוכלוסיית מבוגרים עם מש"ה

מילות מפתח: מוגבלות שכלית התפתחותית, Video Modeling ו Video Self Modeling, גישת פתרון בעיות חברתיות, מיומנויות חברתיות.

רשימת איורים וטבלאות

עמ'	איורים
11	תמונה 1 - חלון צפייה בסרטונים.....
11	תמונה 2 - חלון בחירה בתגובה המתאימה ביותר.....
12	תמונה 3 – צפייה בסרטון במסך מלא
טבלאות	
טבלה 1 : הבדלים במדדים שנבדקו בין הסרטונים המותאמים ללא מותאמים בשתי קבוצות	
15	המחקר (N=34) באמצעות Wilcoxon Signed Ranks
טבלה 2 : הבדלים במדדי שאלון SWSQ בין נקודות הזמן השונות כפי שנמדדו באמצעות מבחן	
20	Wilcoxon Signed Ranks
טבלה 3 : הבדלים במדדי שאלון WPQ בין נקודות הזמן השונות כפי שנמדדו באמצעות מבחן	
21	Wilcoxon Signed Ranks
טבלה 4 : הבדלים בממוצע בחירה בהתנהגות המסתגלת ביותר כפי שנמדדו באמצעות מבחן	
21	פרידמן (חי בריבוע).....

חלק א': מבוא

א. 1 סקירת ספרות

תעסוקה מחזקת את זהותם ודימויים העצמי של אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית (מש"ה) קלה עד בינונית (Santilli, Nota, Ginevra, & Soresi, 2014), עם זאת, הם עלולים לחוות קשיים ביכולת לסגל לעצמם התנהגות מותאמת במגוון תחומים, לרבות תעסוקה (Ayres, 2013; Mechling, Sansosti, & Hall, 2013). בישראל, שיעורי האבטלה של אנשים עם מש"ה קלה עד בינונית בגילאי העבודה עומדים על מעל ל-50% (שלום, בן שמחון וגורן, 2014).

באוכלוסייה זו קיימים חסמים אישיותיים שונים, המגבילים את מידת ההשתתפות שלהם בעולם העבודה. אלא כוללים קושי ביכולת לתקשורת בין-אישית עם המעסיק, עם חברים לעבודה ועם אנשים להם הם מספקים שרות, קושי בלקיחת אחריות חברתית, מסוגלות חברתית נמוכה, קשיים בפתרון בעיות והבנת מצבים חברתיים, קושי ביכולת לעקוב אחר כללים ועוד (Watkins et al., 2016). חסמים מסוג אחר, העומדים בפני השתלבות בעבודה של אנשים עם מש"ה הם סביבתיים, וכוללים בעיקר סביבה אנושית לא מותאמת מבחינת ציפיות והתאמות.

מרבית ההתערבויות המגיעות מן החינוך המיוחד והריפוי בעיסוק, המיועדות לאוכלוסייה זו ועוסקות בנושא העבודה, מכוונות בעיקר לשיפור כישורי חיים, פעילויות יום יום בסיסיות ואינסטרומנטליות, שימוש בכסף, לימוד מיומנויות של עבודה ספציפית, התאמות סביבה וטכנולוגיה מסייעת, ואבחון והתאמת תעסוקה. מאחר ואין ההגדרה של הלכות מתייחסת לקשיים באינטראקציה חברתית, כמו למשל במקרה של לקויות על רצף האוטזם, הרי שרוב ההתערבויות הייעודיות לאוכלוסייה זו אינן שמות דגש על מיומנויות חברתיות, למרות שלא אחת נוקקים אנשים עם מש"ה לתמיכה לצורך שיפור מיומנויות חברתיות בכלל, ובפרט לצורך פירוש המידע המתקבל בסיטואציות חברתיות. עם זאת כאמור אין נושא זה מוטמע במטרותיהם ובתפקידם של מרפאים בעיסוק העובדים עם אנשים עם מש"ה (בן דור, כהן ושמשי, 2016; ילון חיימוביץ, סלניקו, ארצי, פריגל ופישמן, 2009).

כלי מבוסס ראיות שנמצא הולם את צרכי הקליניקה, הוא (VM) Video Modeling – הדגמה ולמידה באמצעות וידאו (Corbett & Abdullah, 2005). טכנולוגיות אינטראקטיביות העושות שימוש ב-VM, מאפשרות שיפור יכולות בתחום המוטורי, הקוגניטיבי, והמטה-קוגניטיבי, כאשר היישומים השונים מאפשרים דירוג, גיוון, ומעוררים מוטיבציה, באמצעות תרגול בסביבה

וירטואלית בטוחה המדמה תרחישים יומיומיים. אמצעי נוסף העושה שימוש בסרטוני וידאו הוא ה (VSM) Video self-modeling. ב VSM הנבדק מעורב בתהליך מוסרט של משחק תפקידים אל מול הבודק, כאשר הנבדק משחק את עצמו, והבודק משחק דמות שמעלה קונפליקט בעבודה. לאחר מכן הנבדק צופה בסרטון של עצמו, ומנתח את תגובתו יחד עם הבודק (Rosen, Weiss, 2017; Zancanaro, & Gal).

התערבות מבוססת ראיות נוספת, המקובלת בקליניקה לצורך שיפור אינטראקציה חברתית בקרב ילדים עם ASD, קרויה "פתרון בעיות חברתיות", וכוללת ניתוח סיטואציות חברתיות, משחק תפקידים ושאלות רפלקטיביות (Gumple, 1994).

VSM, VM וגישת פתרון בעיות חברתיות, כל אחת בנפרד, נמצאו יעילות בשיפור מיומנויות חברתיות ותפקודיות בקרב אנשים עם מגוון הפרעות ולקויות, לרבות עם אנשים עם מש"ה (Dowrick & Ward, 1997; Van Laarhoven & Van Laarhoven-Myers, 2007; Norman, 2007; Collins & Schuster, 2001; D'Zurilla & Nezu, 2007). לאחר למידה מעמיקה הוחלט במחקר זה לשלב את שלוש גישות הללו לכדי יישום, Power-mod, שישמש לצורך שיפור מיומנויות חברתיות בסביבת העבודה של אנשים עם מש"ה. פיתוח היישום נעשה בליווי מחקרי לצורך בנייתו ובדיקת השמישות והיעילות של הכלי.

א. 2 מטרות המחקר

מטרות המחקר היו (א) פיתוח סרטוני VM מונגשים, העוסקים בקשיים שכיחים של התנהגות מסתגלת במקום העבודה, בסביבת השוק החופשי (תעסוקה נתמכת) ובמפעל מוגן, (ב) בדיקת שמישות הסרטונים בקרב אנשים עם מש"ה בהתייחס לרמת הבנה, קלות צפייה, רלוונטיות, הנאה, נינוחות ומציאותיות, ו (ג) לבדוק שיפור בהתנהגויות מסתגלות חברתיות הדרושות לעבודה, באמצעות התערבות משולבת הכוללת את סרטוני ה VM, שיחה בגישה הקוגניטיבית-התנהגותית - פתרון בעיות חברתיות ומשחק תפקידים מצולם (VSM).

פרק ב': פיתוח הסרטונים והנגשתם

1.1 תיאור הסרטונים ותהליך פיתוחם

במהלך המחקר נכתבו וצולמו 8 קבצים של סרטוני Video Modeling (VM) שהותאמו לאנשים עם מש"ה ומדמים קונפליקטים נפוצים בסביבת עבודתם בחלוקה הבאה:

- ארבעה קונפליקטים בסביבת מפעל מוגן, להצגה למשתתפים המועסקים בו (קבוצת מרכז תעסוקה),

- ארבעה קונפליקטים בסביבת חנות בשוק החופשי, לאנשים המועסקים דרך תעסוקה נתמכת (קבוצת תעסוקה נתמכת).

עבור כל קונפליקט צולמו ארבעה סרטונים המשוויכים לו: (א) סרטון המציג את הבעיה, ו (ב) שלושה סרטוני תגובה, עם פתרונות המייצגים רמות שונות של התנהגות מסתגלת.

בסביבת המפעל המוגן, אתרי הצילום כללו חדר אוכל ומחלקה. בחנות בה מועסקת קבוצה של אנשים עם מש"ה, אתרי הצילום כללו מחסן, משרד מנהל ואת רחבי החנות.

לשם פיתוח התרחישים, בוצע איסוף מידע מאנשי הצוות במקום, ולאחר מכן נערכה קבוצת מיקוד שכללה ארבעה אנשי טיפול המדריכים ומלווים את המשתתפים הפוטנציאליים וארבעה מומחים בתחום ה VM מאוניברסיטת חיפה. קבוצת המיקוד דנה בהתאמת הנושאים והשפה לאנשים עם מש"ה.

2.2 בסיס תיאורי להתאמות עבור אנשים עם מש"ה בטיפול קוגניטיבי-התנהגותי

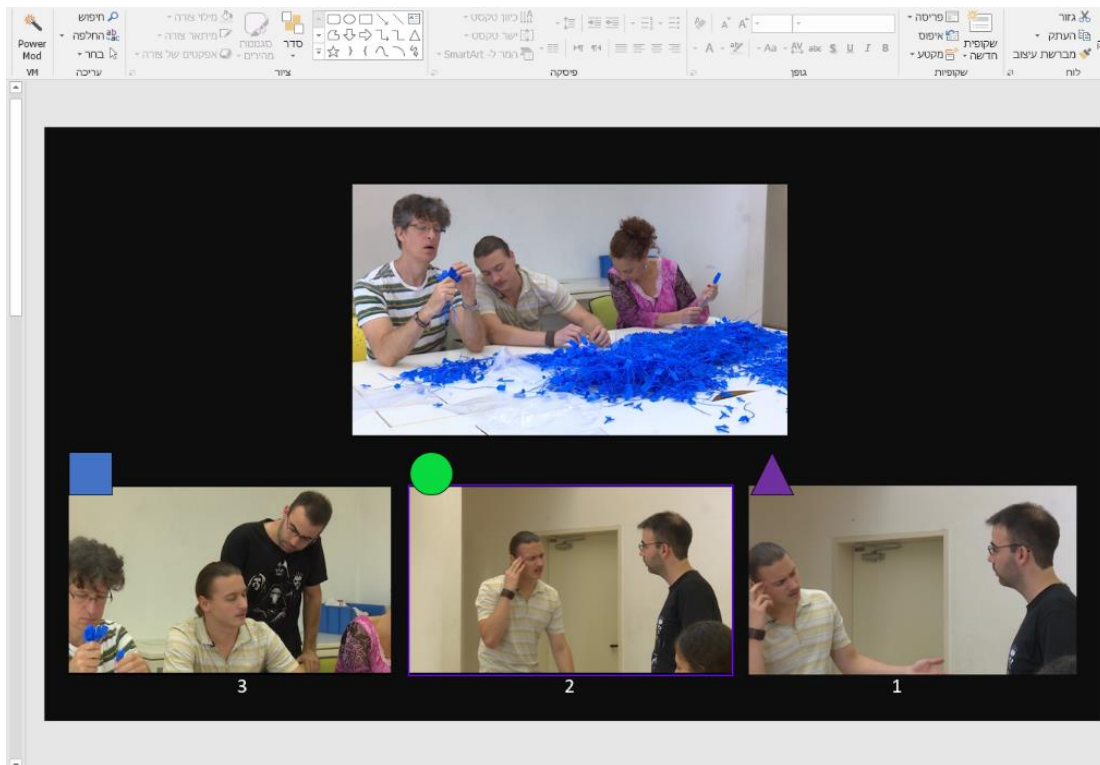
על מנת להשלים את המחקר המקדים, נאסף מידע מהספרות. ווילנר ולינדזי (Willner and Lindsay, 2016) סקרו מספר מחקרים המתייחסים לקושי של אנשים עם מש"ה בעיבוד של אינפורמציה רבה, וכללו התאמות שהגבירו את יכולתם להשתתף בהתערבות קוגניטיבית התנהגותית. התערבויות מותאמות שנחקרו ונמצאו יעילות עבור אנשים עם מש"ה, מכילות משפטים קצרים ומילים פשוטות ושימוש בטכניקות לא ורבוליות, כמו למשל תמונות ומחוות. שימוש בסרגל של 3-5 צורות לתיאור מדויק של חוויה מסייע גם כן לאנשים עם מש"ה (Marshall & Willoughby-Booth, 2010). בנוסף, לאנשים רבים עם מש"ה יש אוצר מילים מוגבל בנושא רגשות, מה שמביא להבעת רגשות נמוכה, וכן לקושי להביע מחשבות בהקשר זה. שיטה שנמצאה יעילה ואפשרה לשיחה הטיפולית להימשך ללא תקיעות, היא מתן אפשרויות שונות לתשובה במהלך התשאול (Willner & Goodey, 2006).

3.ב התאמות לסרטוני המחקר

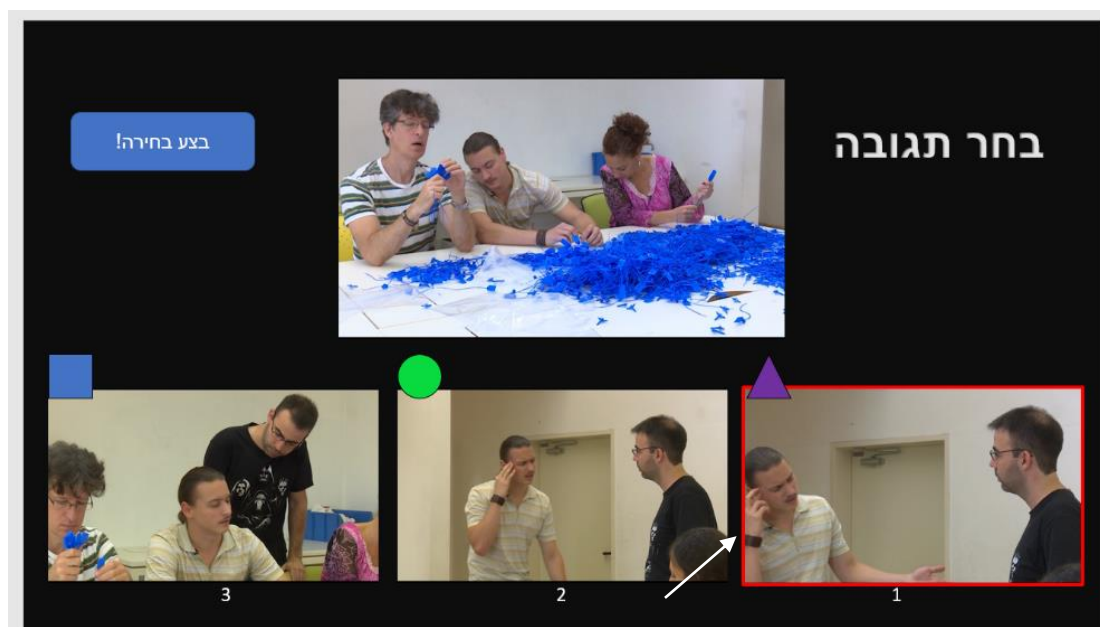
הסרטונים הקצרים שפותחו והותאמו כללו דיבור בקצב איטי, ללא צורך בקריאת כתוביות, בהתייחס לביטויים נפוצים של מש"ה בעבודה. פתרונות מסתגלים רבים נכתבו לפי גישת סנגור עצמי. סנגור עצמי הינה תפיסה חדשנית המאפשרת לאנשים עם מש"ה את החופש לקבל החלטות עבור עצמם, להשפיע על השירותים הניתנים להם, ובעיקר ללמוד כיצד לדבר בעד עצמם (צוות מכלול, 2017). באופן זה, הדמות הראשית בסרטון מבקשת מידע נוסף או הכוונה מהמדריך, ולא מצייתת או מוותרת. כמו כן, הם צולמו במקום העבודה של אוכלוסיית המחקר, על מנת לדמות ככל שניתן את סביבת העבודה האמיתית ולהקטין את הצורך בהקשה והעברה מהקשר להקשר. עריכת הסרטונים כללה התאמות כגון הוספת שקופית מקדימה, אפשרות להוספת כתוביות ויציאה מדורגת. לאחר מכן הסרטונים המוכנים שולבו במצגות ייעודיות לקראת הצפייה על גבי ממשק PowerMod שהינו בעל מראה ויזואלי פשוט וסמנים המאפשרים התמצאות. לבסוף, על מנת להקל על היכולת לבחור מתוך מגוון, המשתתפים התבקשו לבחור סרטון פתרון אחד מתוך שלושה סרטונים בלבד.

4.ב ממשק הצגת הסרטונים : PowerMod

התרחישים הוצגו באמצעות יישום ייחודי, PowerMod שנבנה לצורך המחקר ומופעל על גבי התרחישים הוצגו באמצעות יישום ייחודי, PowerMod שנבנה לצורך המחקר ומופעל על גבי PowerPoint (Microsoft Office) בגרסת 2013 ומעלה. יישום זה מכיל תבנית לבנייה קלה ומהירה של מצגות. הכוללות שילוב של סרטוני VM ב PowerPoint, ונבנה על בסיס מפרטים של מערכות אחרות שנבחנו בסדרת מחקרים ונמצאו שמישות ויעילות בשיפור מיומנויות חברתיות, מיומנויות פתרון בעיות וקונפליקטים וכן מוכנות לעולם העבודה, עבור מבוגרים, מתבגרים וילדים עם אוטיזם בתפקוד גבוה, המתקשים ברכישת מיומנויות אלו (Hochhauser, Gal, & , 2017; Weiss, 2015; Hochhauser, Weiss, & Gal, 2015; Rosen, Weiss, Zancanaro & Gal, 2017). היישום כולל סימונים ותצוגה פשוטה המותאמת לאנשים עם מש"ה על בסיס המלצות מחקריות וקליניות. המצגות מאפשרות הפעלה אקטיבית ובחירה של התגובות. בנוסף הופעלו במערכת פקודות מאקרו המתעדות את בחירות המשתתפים והנתונים נאספים לקובץ Excel (ראה תמונות בעמוד הבא).



תמונה 1 - חלון צפייה בסרטונים. עוד בתמונה: לסרגל הבית נוסף כפתור PowerMod שמפעיל את בניית המצגות (למעלה משמאל); מעל כל סרטון מופיעה צורה צבעונית המסמנת ומייחדת אותו משאר הסרטונים, להתמצאות במסך; צפייה בסרטון מסמנת מסביבו מלבן סגול (ראה חץ), כך יודעים המשתתפים במה כבר צפו ובמה טרם צפו.



תמונה 2 - חלון בחירה בתגובה המתאימה ביותר. עוד בתמונה: מלבן אדום מופיע מסביב לסרטון שהקליקו עליו. בחירה סופית נעשית באמצעות הכפתור ונרשמת בקובץ Excel.



תמונה 3 – צפייה בסרטון במסך מלא. עוד בתמונה: צורה מופיעה למעלה משמאל של המסך לאורך כל זמן הקרנת הסרטון, ומסמנת את הסרטון הנצפה.

התרחישים המוצגים נועדו לאפשר לאנשים עם משי"ה ללמוד כיצד להתמודד עם אתגרים חברתיים ומקצועיים בחיי היום יום. הסרטון הראשון המוצג כולל קונפליקט או דילמה חברתית, ושלושה סרטונים נוספים כוללים שלוש אסטרטגיות לפתרון הקונפליקט, המייצגות פתרון אחד של התנהגות מסתגלת, ושני פתרונות המציגים התנהגות שאינה מסתגלת. המערכת מסודרת כך, שלאחר הצגת הבעיה, המשתתפים מתבקשים לצפות בשלושת הפתרונות ולבחור בפתרון המועדף עליהם, כאשר כל הפעולות מתועדות ונשמרות במאגר הנתונים. בחירות המשתתפים בכל פגישה תועדו ושולבו בניתוח הסטטיסטי. PowerMod הינו ממשק חינמי, ומוצהר בדו"ח זה כי ניתן להשתמש בו באופן חופשי לרבות בכל מסגרת של קרן שלם. [הסרטונים יופיעו בלחיצה על קישור זה.](#)

חלק ג': מחקר שמישות

1.ג. מטרות מחקר והשערות

מטרות מחקר זה, היו ליצור ולבדוק את שמישותם של סרטונים מותאמים לאנשים עם מש"ה בנושאי תעסוקה, על מנת להשתמש בהם ככלי טיפולי בהתערבות לשיפור התנהגות מסתגלת בסביבות עבודתם. מדדי השמישות של הסרטונים היו: מידת הבנה של הסרטונים, מידת הנינוחות, קלות השימוש, הרלוונטיות ומידת המציאותיות שהם משקפים.

השערות המחקר היו שיימצא הבדל מובהק בין מידת השמישות של המשתתפים לסרטונים שצולמו עבורם, לבין מידת השמישות של הסרטונים שהותאמו לאוכלוסיות אחרות, לפי המדדים שצוינו לעיל, כך שציוני המדדים לסרטונים שהותאמו עבור אנשים עם מש"ה יהיו גבוהים יותר.

2.ג. אוכלוסייה

אוכלוסיית המחקר כללה 34 מבוגרים (16 גברים, 18 נשים, ממוצע גילאים 36.4 ± 11.8 שנים) עם מש"ה קלה עד בינונית, המועסקים במפעל מוגן או בשוק החופשי עם תמיכה (תעסוקה נתמכת), תחת עמותת אלווין ישראל. כולם בעלי ראייה תקינה או מתוקנת, שמיעה תקינה או מתוקנת ויכולת הבעה מילולית בסיסית בעברית.

3.ג. כלים

Weiss, Bialik, &) Short Feedback Questionnaire for Children - SFQ-Child

(Kizony, 2003; Kirshner, Weiss, & Tirosh, 2011) - גרסה מותאמת

שאלון זה פותח במקור להערכת תגובות של ילדים לסביבה וירטואלית. הוא פותח במטרה להעריך את חוויית הסביבה הוירטואלית של הלקוח, לפי גישת "הלקוח במרכז". השאלון המקורי כולל סולם בן שמונה פריטים המספקים הערכה כוללת של מידת שימושיות הממשק, בראייה סובייקטיבית של המשתמש. בבדיקת מהימנות פנימית קיבל השאלון ציון $\alpha = .71$, המעיד על מהימנות פנימית בינונית-גבוהה, כלומר- השאלון אכן בודק את תחום השמישות של סביבות וירטואליות שונות.

במחקר הנוכחי השאלון הותאם לאוכלוסיית היעד של מבוגרים עם מש"ה. במסגרת ההתאמה, מספר הפריטים צומצם משמונה לחמישה (נספח א'). כמו כן, בשונה מהסולם המיועד לילדים, הכולל סולם ליקרט בן שלש רמות, שיטת הדירוג הנוכחית מתייחסת לחמש רמות. המאפשרות

שונוות גבוהה יותר בתשובות מחוסר הסכמה מוחלט עד להסכמה מוחלטת, כאשר כל פריט יקבל ערך בין 1 ל-5, כאשר 1- לא מסכים כלל, 2- לא כל כך מסכים, 3- לא יודע, 4- די מסכים, 5- מסכים מאוד. על מנת להנגיש את הסולם המורכב יותר מקודמו לאוכלוסיית מש"ה, במקום שימוש במספרים נעשה שימוש ברצף "חייכנים" על סרגל חיצוני מוגדל המאפשר לחשוף אפשרויות בודדות בכל פעם ומונע עומס חזותי באופן הבא: מענה על השאלון התבצע בשני שלבים: בשלב הראשון הוצגה בחירה מבין שלוש אפשרויות. באם נבחרה אחת מאפשרויות הקיצון (2 או 4), ניתנה אפשרות נוספת של בחירה מתוך שתי אפשרויות ספציפיות יותר, לדוגמה אם נבחר מספר 4, הוצעו 4 או 5 תוך הסתרה של 3-1. אופן הצגה מדורג זה, מפחית גירויים מסיחים בתהליך הבחירה של הנבדק.

שאלת הבנה

שאלת הבנה נכתבה לצורך מחקר זה ע"י צוות המחקר. לאחר כל צפייה בסרטון שהציג בעיה, נשאלו המשתתפים מה הם ראו בסרטון. כאשר 1- תשובה שאינה מכילה אף פרט בסרטון או את משמעותו ו-5 תשובה המכילה את תמצית הסיטואציה והקונפליקט שעלה.

ג.4 מהלך המחקר

המשתתפים ענו על שאלון דמוגרפי שנכתב לצרכי המחקר הנוכחי וכלל שאלות על שימוש בטלפון חכם ומחשב. לאחר מכן הם צפו בארבע קבוצות סרטוני VM שהותאמו להם במיוחד ובארבע קבוצות של סרטוני VM שהותאמו לאוכלוסיות אחרות. [הסרטונים יופיעו בלחיצה על קישור זה](#). בהמשך, המשתתפים התבקשו לענות על שאלות קצרות שבדקו את מידת השמישות של היישום. על מנת לבחון את רמת הבנה, נשאלו המשתתפים "מה ראית בסרטון?/ מה קרה בסרטון?". על מנת לבחון את רמת הנאה, נשאלו "האם נהנית מהסרטונים או שלא נהנית?". כדי לבחון את קלות הצפייה, נשאלו המשתתפים "האם היה לך קל או קשה לצפות בסרטון?". על מנת לבחון עד כמה הם חשו נינוחים, נשאלו "האם הרגשת נוח או מתוח בזמן הצפייה בסרטונים?". בכדי לדעת עד כמה רלוונטיים הסרטונים, נשאלו "האם מה שקרה בסרטון קורה במחלקה שלך?". לבסוף, על מנת לדעת עד כמה הנושא הינו חלק ממציאות חייהם של המשתתפים, הם נשאלו "האם מה שקרה בסרטון קורה לך?".

המענה התבצע באמצעות סולם ליקרט 1-5, כאשר 5 תיאר הסכמה מלאה עם ההיגד ו-1 תיאר חוסר הסכמה מוחלט.

5.ג תוצאות המחקר

תוצאות המחקר הראו כי הסרטונים המותאמים שהוצגו הם בעלי שמישות גבוהה יותר עבור אנשים עם מש"ה קלה עד בינונית, לעומת הסרטונים שאינם מותאמים למש"ה (ראה טבלה 1). נמצאו הבדלים מובהקים ברמת הבנת הסרטונים המותאמים לעומת הסרטונים שאינם מותאמים, בקרב כלל המשתתפים ($Z=-2.36, p<0.02$). בנוסף, נמצא הבדל מובהק גם במדד הרלוונטיות ($Z=-2.71, p<0.007$). כפי שמצוין בטבלה 1, רוב המשתתפים דירגו את הסרטונים המותאמים כסיטואציות המתרחשות במחלקה או במקום עבודתם באופן תדיר, כך שהשערות אלו אוששו.

טבלה 1: הבדלים במדדים שנבדקו בין הסרטונים המותאמים ללא מותאמים בשתי קבוצות

המחקר (N=34) באמצעות Wilcoxon Signed Ranks

משתתנים תלויים		סרטונים מותאמים		סרטונים לא מותאמים		
		<i>Mdn</i>	<i>M (SD)</i>	<i>Mdn</i>	<i>M (SD)</i>	<i>P</i>
ציון רמת הבנה		4	3.8 (.14)	3.6	3.5 (.12)	0.018**
ציון רלוונטיות ("קורה במחלקה")		3.7	3.5 (.20)	2.6	2.9 (.18)	0.007**
ציון קלות צפייה		4.6	4.3 (.16)	4.5	4.3 (.15)	0.86
ציון הנאה		5	4.7 (.15)	5	4.7 (.16)	0.78
ציון נינוחות		5	4.5 (.15)	5	4.4 (.17)	0.95
ציון מציאותיות ("קורה ליי")		3	2.9 (.28)	2	2.4 (.26)	0.13

הערה. ** $p<0.01$. M = ממוצע; Mdn = חציון; SD = סטיית תקן.

המשתתפים דירגו את תחושות ההנאה, הקלות והנינוחות כגבוהות במיוחד הן מצפייה בסרטונים המותאמים והן מצפייה בסרטונים הלא מותאמים. לא נמצא הבדל מובהק בין ציון תחושת ההנאה הממוצעת מצפייה בסרטונים המותאמים (4.7 ± 0.15), ובין הסרטונים הלא מותאמים (4.7 ± 0.16) ($Z = -0.28, p < 0.78$). כמו כן, לא נמצא הבדל מובהק בין ציון תחושת הנינוחות הממוצעת מצפייה בסרטונים המותאמים (4.5 ± 0.15), ובין הסרטונים הלא מותאמים (4.4 ± 0.17) ($Z = -0.66, p < 0.95$). לבסוף, לא נמצא הבדל מובהק בין ציון תחושת קלות הצפייה הממוצעת מצפייה בסרטונים המותאמים (4.3 ± 0.16), ובין הסרטונים הלא מותאמים (4.3 ± 0.15) ($Z = -0.18, p < 0.86$). השערות אלו לא אוששו.

בתחום המציאותיות בקבוצת מרכז התעסוקה, לא נמצא הבדל מובהק בין הסרטונים המותאמים ובין סרטוני ההשוואה ($Z = 0, p < 1.0$), אולם בקבוצת התעסוקה הנתמכת, נמצא הבדל מובהק ($Z = -2.32, p < 0.02$), כאשר המשתתפים דירגו את הסרטונים המותאמים כסיטואציות שהם מתמודדים איתן באופן אישי, כך שהשערה זו אוששה באופן חלקי.

חלק ד': מחקר התערבות

1.1 מטרות המחקר

מטרת מחקר זה הייתה לבדוק האם קיים שיפור במיומנויות חברתיות הדרושות במסגרת תעסוקתית אצל אנשים עם מש"ה, בעקבות שימוש בסרטוני Video Modeling מותאמים לאוכלוסייה שהוצגו דרך היישום הממוחשב PowerMod, יחד עם גישת פתרון בעיות חברתיות (VSM) Video Self Modeling.

מבנה המחקר היה AABAA (Graham, Karmarkar & Ottenbacher, 2012).



באופן זה, כל משתתף נבדק במדדי תוצאה ב-4 נקודות זמן. A_1 חודש לפני ההתערבות A_2 מיד לפני ההתערבות A_3 מיד אחרי ההתערבות ו- A_4 חודש אחרי ההתערבות. B היא תקופת ההתערבות, בה המשתתפים צפו בסרטונים אחת לשבוע על פני פרק זמן של כ-4 שבועות.

2.2 השערות המחקר

(א) לא ימצאו הבדלים מובהקים בין הנקודות A_1 ל- A_2 , ובין A_3 ל- A_4 , כלומר- ללא שיפור ספונטאני בהתנהגות לפני תחילת ההתערבות, ושיפור תוצאות ההתערבות לאחר חודש. (ב) ימצא הבדל מובהק בין נקודה A_2 ו- A_3 הנוגע לשיפור בהתנהגותם של המשתתפים בעקבות ההתערבות, ספציפית להתנהגויות שבמוקד הסרטונים ובאמצעות שאלון SWSQ. (ג) ימצא הבדל מובהק בין נקודות A_3 ל- A_4 הנוגע לשיפור בהתנהגותם של המשתתפים במדדים: הופעה, דיוק, אחראיות, קשר עם קולגות וקשר עם בעלי סמכות באמצעות שאלון WPQ, כלומר- יהיה שיפור ספונטאני בהתנהגויות שאינן במוקד הסרטונים, כחודש לאחר תום ההתערבות. (ד) ימצא הבדל מובהק בין נקודות המדידה A_2 ל- A_3 ביחס לבחירות המשתתפים את הפתרון המתאים ביותר לדעתם, קרי שההתערבות (B) תעזור למשתתפים לבחור בפתרונות מסתגלים יותר, לעומת חשיפה בלבד.

3.4 אוכלוסייה

המחקר כלל 17 מבוגרים (8 גברים, 9 נשים) עם מוגבלות שכלית התפתחותית קלה עד בינונית (ממוצע גילאי 10.8 ± 36.06), המועסקים במפעל מוגן. כולם בעלי ראייה תקינה או מתוקנת, שמיעה תקינה או מתוקנת ויכולת הבעה מילולית בסיסית בעברית. כל המשתתפים נטלו חלק גם במחקר השמישות, כשהחשיפה לסרטונים במסגרתו, מהווה את נקודה A_1 של מחקר זה.

המשתתפים אותרו באמצעות דיווח של אנשי הצוות על התנהגות שאיננה מסתגלת באחד מהנושאים: דחיית סיפוקים, קבלת בקורת עמיתים, מיניות והתנהגות נאותה בחדר האוכל.

4.4 כלים

מדדי השינוי כללו התנהגויות ספציפיות בנושאים של: יציאה להפסקות, קבלת ביקורת עמיתים, מיניות והתנהגות בחדר האוכל. בנוסף, נבדקו גם מדדים התנהגותיים כלליים יותר כגון הופעה, אחראיות וקשר עם קולגות (נספחים ב' וג'). כמו כן בחירת הסרטון המתאים ביותר לדעת המשתתף נשמרה ונמדדה באמצעות הממשק PowerMod.

שאלון מיומנויות חברתיות בעבודה – (SWSQ) Social Work Skills Questionnaire

שאלון מיומנויות חברתיות בעבודה נכתב לצרכי המחקר (נספח ב'), יועד למילוי על ידי המדריכים ובדק את התמודדות המשתתף עם הקונפליקטים הספציפיים שהועלו בסרטונים מנקודת מבטו של המדריך. השאלון מכיל 20 היגדים המחולקים לארבעה נושאים: יציאה להפסקה, קבלת ביקורת מעמיתים, מיניות והתנהגות בחדר האוכל. התשובות דורגו על סולם תדירות בין 1 ל-5, כאשר 5 מתאר התנהגות שנצפית תמיד ו-1 מתאר התנהגות שאיננה נצפית כלל.

שאלון תפקוד בעבודה – (WPQ) Work Performance Questionnaire (גל, כץ, ויסמן-ניצן

ושרויאר, 2017) שאלון זה בודק את מיומנויות הביצוע בעבודה במגוון עבודות (נספח ג'). הוא פותח במקור עבור אנשים עם אוטיזם ומכיל 5 תחומים של מיומנויות הדרושות לעבודה. השאלון נועד להעריך התערבויות טיפוליות במקום העבודה ומיועד למילוי הן על ידי המנהל הישיר והן על ידי העובד. התשובות מדורגות על פני שני סולמות בין 1-5: סולם תדירות, הזהה לסולם בשאלון מיומנויות חברתיות בעבודה, וסולם תיווך, כאשר 5 מתאר עצמאות מלאה, 4-2 מתארים רמות תיווך שונות המאפשרות את הביצוע ו-1 מתאר חוסר יכולת לביצוע.

מחקר תיקוף שבוצע בישראל על ידי Gal, Hadley, Schreur, Weissman-Nitsan, Bury, Selnikyo & Katz וטרם פורסם, מצא כי השאלון מאפשר לזהות תחומי התערבות בדגש על דיווח עצמי (על ידי העובד) כמבטא את צרכיהם ותפיסותיהם של מועסקים עם אוטיזם. במסגרת המחקר הנוכחי נבחרו שני תחומים המתאימים למשייה ולמחקר הנוכחי- (א) אחראיות, דיוק והופעה ו(ב) קשרים עם המעסיק והקולגות. תחומים אלו אוצרים בתוכם הן את נושאי התרחישים במחקר הנוכחי, והן הקשר רחב יותר של התנהגויות דומות מהן ניתן ללמוד על העברה והכללה.

5.4 תיאור ההתערבות

במהלך שלב ההתערבות (B) המשתתפים הגיעו לארבעה מפגשים שבועיים של כ-45 דקות, כשכל מפגש עסק בנושא אחר. כל מפגש התנהל לפי פרוטוקול ספציפי המצורף בחוברת, שבמהלכו התבקשו המשתתפים לחשוב על פתרונות נוספים לבעיה שהוצגה, וכן תאר התנהגויותיהם או התנהגות חבריהם במצבים אלו ולהביאם כדוגמה לפתרון רצוי או להפך. לאחר מכן המשתתפים חשבו יחד עם הבודקת על תגובה מסתגלת ורצויה לבעיה שהוצגה וצילמו את עצמם במשחק תפקידים (VSM). לבסוף צפו המשתתפים בסרטון, חוו דעה על תגובתם לבעיה והביעו את מידת שביעות רצונם מתגובה זו.

6.4 מהלך המחקר

בכל נקודות המדידה פרט ל-A₄, המשתתפים נחשפו לסרטונים, צפו בהם ובחרו את הסרטון המציג את הפתרון המתאים ביותר לדעתם לסוגיה שהוצגה בהם, והמדריכים הישירים ענו על שאלון WPQ ועל שאלון SWSQ (ראה מעלה בתיאור הכלים) עבור כל אחד מהמשתתפים במחקר. בנקודה A₄, המדריכים הישירים ענו על שאלון WPQ ועל שאלון SWSQ עבור כל אחד מהמשתתפים במחקר בלבד.

7.4 עיבוד הנתונים

תוצאות המחקר עובדו באמצעות תוכנה סטטיסטית SPSS גרסה 21. על מנת לבדוק את השערות א', ב' וג', בהן נטען כי יהיה שיפור בהתנהגות המסתגלת של המשתתפים לאחר ההתערבות, בוצע מבחן Wilcoxon א-פרמטרי, בשל התפלגות נתונים אב-נורמלית. על מנת לבדוק את השערה ד' בה נטען כי יבחרו יותר פתרונות מסתגלים לאחר ההתערבות, בוצע מבחן פרידמן המשויך למבחני חי בריבוע.

8.4 תוצאות המחקר

תוצאות השערה א' המתוארות בטבלה 2, מראות שיפור התנהגותי מובהק שנמדד באמצעות שאלון SWSQ בין נקודת זמן A₁ ל A₂ ($Z=-2.39, p<0.01$), קרי, שכבר לאחר החשיפה הראשונית לסרטונים נצפו התנהגויות מסתגלות יותר בנושאי המחקר. כמו כן לא נמצא שיפור התנהגותי על בסיס שאלון זה בין הנקודות A₃ ל A₄ ($Z=-1.81, p<0.71$), קרי ללא שינוי חודש לאחר סיום ההתערבות. לאור תוצאות אלו, השערה זו אוששה חלקית. ממצאי השערה ב' מראים כי בין הנקודות A₂ ל A₃, לא נמדד שיפור התנהגותי ($Z=-0.68, p<0.49$), כלומר לא נמדדה התנהגות מסתגלת יותר בנושאי המחקר מיד לאחר ההתערבות. בדיקת תוצאות השערה ג' המתוארות בטבלה 3 העלו שיפור התנהגותי מובהק בין נקודת זמן A₃ ל A₄ ($Z=-3.35, p<0.001$) בשאלון WPQ, כלומר שיפור התנהגותי בהקשר רחב יותר נצפה כחודש לאחר סיום המחקר. באופן זה השערה ג' אוששה. על מנת לבדוק את השערה ד' בוצע מבחן פרידמן לנתוני תוצאות בחירות המשתתפים בהתנהגות המסתגלת ביותר לדעתם. התוצאות העלו כי קיים הבדל מובהק בבחירת המשתתפים לפני ההתערבות ומיד לאחריה ($\chi^2_{(3,N=16)}=7.57, p\leq .05$), קרי במהלך ההתערבות ולאחריה אכן סימנו המשתתפים יותר פתרונות מסתגלים כפתרונות הנתפסים בעיניהם כנכונים לעומת תחילת ההתערבות (ראה טבלה 4).

טבלה 2 : הבדלים במדדי שאלון SWSQ בין נקודות הזמן השונות כפי שנמדדו באמצעות מבחן

Wilcoxon Signed Ranks

<i>p</i>	<i>Z</i>	נקודה מאוחרת		נקודה מוקדמת		הבדלים
		<i>Mdn</i>	<i>M (SD)</i>	<i>Mdn</i>	<i>M (SD)</i>	
.017**	-2.39	4.5	4.2 (.71)	3.9	3.8 (.35)	A ₂ -A ₁
.49	-0.68	4.3	4.3 (.48)	4.5	4.2 (.71)	A ₃ -A ₂
.71	-1.81	4.6	4.4 (.54)	4.3	4.3 (.48)	A ₄ -A ₃

הערה. ** $p<0.01$; *** $p<0.001$. M = ממוצע ; Mdn = חציון ; SD = סטיית תקן.

טבלה 3 : הבדלים במדדי שאלון WPQ בין נקודות הזמן השונות כפי שנמדדו באמצעות מבחן

Wilcoxon Signed Ranks

<i>p</i>	<i>Z</i>	נקודה מאוחרת		נקודה מוקדמת		הבדלים
		<i>Mdn</i>	<i>M (SD)</i>	<i>Mdn</i>	<i>M (SD)</i>	
.44	-0.77	4.1	3.9 (.89)	3.7	3.7 (.82)	A ₂ -A ₁
.73	-0.34	3.8	3.8 (.75)	4.1	3.9 (.89)	A ₃ -A ₂
.001***	-3.35	4.5	4.4 (.61)	3.8	3.8 (.75)	A ₄ -A ₃

הערה. **p<0.01 ; ***p<0.001 . M = ממוצע ; Mdn = חציון ; SD = סטיית תקן.

טבלה 4 : הבדלים בממוצע בחירה בהתנהגות המסתגלת ביותר כפי שנמדדו באמצעות מבחן

פרידמן (חי בריבוע)

p	χ^2	ממוצע בחירה בהתנהגות המסתגלת ביותר (%)	נקודות מדידה
.05*	7.57	69	A ₁
		69	A ₂
		78	B
		84	A ₃

הערה: * $p < .05$.

חלק ה': דיון ומסקנות בהתייחס לשני שלבי המחקר

ה.1 מחקר השמישות

מתוצאות מחקר השמישות ניתן ללמוד כי מדדי ההנאה, הקלות והנינוחות מעידים על כך שצפייה בסרטונים היוותה פעילות מהנה עבור משתתפי המחקר, ועולה בקנה אחד עם תצפית על סיטואציות דומות מחיי היום יום שלהם. על כן פעילות זו עשויה להעלות את המוטיבציה להשתתף בהתערבות מסוג זה.

כמו כן, ניתן להניח כי רמת ההבנה, שנמצאה גבוהה יותר בסרטונים המותאמים, הינה תוצאה רצויה של פיתוח מותאם ומונגש של הסרטונים לאוכלוסייה זו, לרבות בניית תסריטים לפי עקרונות הנגשה קוגניטיבית לשונית ודיוקם באמצעות קבוצת מיקוד, בהשתתפות אנשי טיפול מכל הדרגים ואנשי אקדמיה מומחים בתחום ה-VM. בנוסף, דירוג הרלוונטיות בשאלון הייעודי העלה כי הסרטונים המותאמים רלוונטיים יותר באופן מובהק מאלו שאינם מותאמים, הן בקבוצת מרכז התעסוקה והן בקבוצת התעסוקה הנתמכת. ממצא זה עולה בקנה אחד עם הספרות המתארת סיטואציות רלוונטיות דומות בקרב אוכלוסייה זו (שרעבי ומרגלית, 2012), ומחזק את הצורך באיסוף מידע מהשטח לגבי התנהגויות שכיחות שאינן מסתגלות, וזאת באמצעות המדריכים והרכזים של עובדי המפעל והתעסוקה הנתמכת.

מדד המציאותיות התייחס לשאלה "האם מה שקרה בסרטון קורה לך?". בקבוצת מרכז התעסוקה הוא דורג כנמוך. ניתן להסביר תוצאה זו בכמה מישורים, על ידי התייחסות למאפיינים האישיותיים של אנשים עם משי"ה. ראשית, יתכן שהם נטו לרצות את הבודקת, שנתפשה כדמות סמכותית, לכן ייצרו מצג של התנהגות טובה מצידם, וסימנו את הסיטואציות ככאלו שלא קורות להם באופן אישי. אכן הספרות מדווחת על נטייה לרצות דמויות סמכותיות שעלתה כתמה מרכזית מתוך דברי המשתתפים במחקרם האיכותני של McDonald, Schwartz, Gibbons & Olick (2015). שנית, יתכן כי חלק מהמשתתפים מתמודדים עם הקונפליקטים שהוצגו בעבודה, אך סימנו את הסיטואציות ככאלו שלא קורות להם, משום שאינם מודעים להתנהגותם. מתוך הספרות עולה כי מודעות עצמית אכן מהווה חסם בולט במסגרת הקשיים שברכישה והפנמה של מיומנויות חברתיות בתהליך ההתבגרות של צעירים עם מוגבלויות, לרבות משי"ה (Reiter, 2015), אי לכך, ממצא זה עולה בקנה אחד עם ממצאי מחקרים קודמים.

ה.2 מחקר ההתערבות

מתוצאות מחקר ההתערבות ניתן ללמוד כי נמצא שיפור התנהגותי בשני מישורים; ראשית, נצפה שיפור התנהגותי בנושאים בהם התמקד המחקר דרך שאלון SWSQ, בין שתי נקודות הזמן שלפני ההתערבות, כלומר, יתכן שבעקבות החשיפה לנושא המוצג בסרטון, עוד לפני ההתערבות באמצעות Video self-Modeling, המודעות להתנהגות הבלתי מסתגלת עלתה. שנית, נצפה שיפור בהתנהגותם של המשתתפים בנושאי דיוק, אחראיות, הופעה, קשרים עם המעסיק וקשרים עם קולגות, כפי שנצפו ודווחו באמצעות שאלון WPQ. תוצאות אלו מלמדות כי יתכן שהמשתתפים לא רק שיפרו את התנהגותם בנושאים שהוצגו, אלא בנוסף ביצעו העברה והכללה של ההתנהגויות המסתגלות שנלמדו בטיפול לסיטואציות אחרות בעבודה, לאחר תהליך של הפנמה.

ה.3 מגבלות המחקר

בסרטונים מסוימים בסביבת הצילום היו רעשי רקע שהיו עלולים להפריע להאזנה לדמויות בתרחיש, או תאורה לא מתאימה. אלו עלולים היו להביא לתוצאות נמוכות יותר בהבנת הסרטונים המותאמים. עם זאת, נראה שגורמים אלו לא הפריעו למשתתפים במחקר זה להבין את השיחה בין הדמויות ולציין את תמצית הקונפליקט. סרטונים אלה עברו בהמשך עריכה נוספת של סאונד ותמונה.

גודל המדגם במחקר השמישות היה קטן לאור ההתייחסות לשתי קבוצות שונות ($n=24$ בקבוצת מרכז תעסוקה ו $n=10$ בקבוצת תעסוקה נתמכת) ולכן יש להתייחס לממצאים, להכללתם ופרשנותם בזהירות. בנוסף, הדגימה של שתי קבוצות התעסוקה נעשתה בשיטת מדגם נוחות, כשכולם מלווים תחת אותה עמותה ועובדים באותו האזור, ובפרט עובדי קבוצת מרכז התעסוקה שעובדים כולם באותו המפעל.

איסוף הנתונים במחקר ההתערבות נעשה על ידי שתי בודקות כשהמשתתפים חולקו בין שתיהן, בשל אילוצי זמן. הבדל באופן ביצוע ההתערבות עלול לגרום להטיה בתוצאות. יחד עם זאת, הפרוטוקול עיגן את רמות התיווך ואפשר על אחידות בפרשנות והליך קבלת החלטות. בנוסף, כדי למנוע הטיה, יצרנו ממשק משותף ביניהן ובין חוקרת בלתי תלויה לצורך תיאום בין הבודקות וליווי מקצועי שלהן. על כן, החשש להטיה בתוצאות, גם אם צריך להילקח בחשבון, הינו נמוך.

למחקר הנוכחי נבחרו 4 תרחישים בלבד לכל מסגרת, בשל אילוצי תקציב, מתוך רבים וחשובים שעלו על ידי הצוות המטפל, כגון התמודדות עם עובד שהגיע עם מצב רוח רע, עובד שלא רוצה לעבוד ועובד שמעליב עובד אחר. מומלץ על ביצוע מחקר נוסף שיכלול גם תרחישים אלו לבחינת שינויים נוספים בהתנהגותם של המשתתפים.

ה. 4. משתתפי המחקר משתפים בחוויותיהם:

משתתף 12 תרחיש "חדר אוכל", מתאר התנהגותו לאחר התערבות :

"ביקשתי מיצחק מאוד יפה 'אני יכול לקבל עוד קצת?' נתן לי. הוא המדריך שלי הוא

מכיר אותי, כשאני אומר מתוך נימוס - קיבלתי"

משתתפת 9 תרחיש "ביקורת עמיתים" :

"(לפני ההתערבות) הגבתי בעצבים, אוף אני לא עובדת יותר, ויוצאת מהסדנא." והיום

היית מתנהגת ככה או אחרת? "הייתי פותרת את הבעיה עם המדריכה. הייתי קוראת לה"

משתתפת 15 תרחיש "יציאה להפסקה", מתארת מצב בשבוע הקודם בו הוזמנה להשתתף

במחקר, ביקשה בנימוס להמשיך לעבוד, ומבוקשה כובד :

"הרגשתי טוב, לפעמים אני לא מצליחה לענות ככה."

משתתפת 15 תרחיש "ביקורת עמיתים" :

"בדרך כלל אני לא מבקשת עזרה, לפעמים גם מתעצבנת או בוכה.. (היישום) גרם לי

לחשוב לא רק על עצמי גם מה שטוב לאחרים. אני רוצה לעשות טעות ולא להאשים

אחרים."

ה. 5. סיכום, המלצות ומסקנות

במסגרת מחקר זה תואר פיתוח כלי להצגת VM ייחודי לאנשים עם מש"ה ונבדקה שמישותו

והאפקטיביות שלו בשיפור התנהגויות בסביבת העבודה. סרטוני ה VM נמצאו כמשקפים

התנהגויות אופייניות לאנשים עם מש"ה, המציגים פתרונות מסתגלים, המשלבים מודעות עצמית

וחברתית, וכן סגור עצמי. עד כה קיימים מעט מאוד מחקרים המתייחסים לצרכים הייחודיים

של אנשים עם מש"ה בתחום המיומנויות החברתיות הנדרשות לעבודה, ובעיקר כאלו העושים

שימוש ב VM. מחקר זה הינו אחד המחקרים הראשונים המדווח על פיתוח כלי לשם מטרה זו.

שיתוף פעולה שנעשה במסגרת המחקר בין מרפאים בעיסוק, מתכנתים ומטפלים ישירים, בא לידי ביטוי ראשית, בזיהוי של מוקדי ההתערבות ובהתאמות הנדרשות, ושנית, יצר הזדמנות לפיתוח כלים חדשניים, שימושיים ורלוונטיים לטיפול וקידום אוכלוסייה זו.

תוצאות המחקר מהוות ראיות ראשוניות לשמישותם של סרטוני VM ויעילות טיפול המשלב למידה באמצעות הדגמה (VM), למידה עצמית באמצעות הדגמה (VSM) והתערבות בגישת פתרון בעיות חברתיות (SPST), ולכן מומלץ להשתמש בהם עבור אנשים עם משי"ה קלה עד בינונית, הזקוקים לתמיכה בלמידת התנהגות מסתגלת בסיטואציות חברתיות בעולם העבודה.

ה.6. ההשלכות היישומיות של המחקר

סרטוני ה Video Modeling שפותחו במסגרת מחקר זה בשימוש עם היישום הממוחשב PowerMod הינם כלים המכוונים לטיפול במיומנויות חברתיות הנדרשות לשם תפקוד מוצלח בעולם העבודה עבור אנשים עם משי"ה. אחד התפקידים של מרפאים בעיסוק במערך התמיכה התעסוקתית באנשים עם משי"ה הוא אימון כישוריהם החברתיים, נורמות התנהגות והרגלי עבודה. ממצאי המחקר הנוכחי מעידים על שמישות ואפקטיביות הכלים בטיפול בנושאים אלו, וכן הם מהווים בסיס ראיות ראשוני העשוי לשמש למחקרי התערבות בהמשך.

הראיות לשמישותם של סרטוני VM ויעילותם בטיפול המשלב למידה באמצעות הדגמה (VM), למידה עצמית באמצעות הדגמה (VSM) והתערבות בגישת פתרון בעיות חברתיות (SPST), מאפשרות להרחיב ולמקד את ההתערבות עבור אנשים עם משי"ה קלה עד בינונית, בתחום המיומנויות שכיום המענה עבורה חלקי בלבד. השיפור שנצפה בהתנהגותם של המשתתפים בתחומי חיים שלא הוצגו באופן ישיר בסרטונים, עשוי להעיד על היכולת של המשתתפים לבצע העברה והכללה של ההתנהגויות המסתגלות שנלמדו בטיפול לסיטואציות אחרות בעבודה, לאחר תהליך של הפנמה. ממצא חשוב זה מהווה פריצת דרך בהבנת תרומתם הייחודית של הסרטונים לשינוי ההתנהגותי בהקשרים תפקודיים רחבים.

מחקר זה מוסיף נדבך לידע הקיים בספרות על הקשיים של אנשים עם משי"ה לסגל לעצמם התנהגות מותאמת, לרבות במקומות תעסוקה (Huang & Rubin, 1997; Santilli, Nota, & Ginevra, & Soresi, 2014), עם דגש על קשיים במיומנויות חברתיות, ובהן היכולת לתקשורת בין-אישית עם מעסיק, עם חברים לעבודה ועם אנשים להם מספקים שרות (Watkins et al.,

2016). כאמור, העסקה של אנשים עם מש"ה הינה גורם מנבא לאיכות חייהם (Renty & Roeyers, 2006), תורמת לשילוב בחברה ולשיוויון אזרחי (רייטר, שלומי וצדר, 1999).

נראה כי השילוב בין תכנים רלוונטיים ומותאמים קוגניטיבית עבור אנשים עם מש"ה, ממשק נוח, זמין וקל להצגה הן למשתמש והן למטפל, וטיפול קוגניטיבי-התנהגותי בגישת פתרון בעיות חברתיות (SPST) יוצרים יחד את השמישות והאפקטיביות הגבוהה של כלי VM זה. כיום בשטח קיימות יוזמות המאפשרות למטפלים להשתמש ב-VM בקליניקה, לדוגמה היישום See2Action. זהו אתר בעל ספרייה של Video Modeling בנושא שיפור מיומנויות חברתיות בעולם העבודה, בפנאי ובלימודים עבור מתבגרים ובוגרים על הרצף האוטיסטי, וכתובתו <https://www.videomodeling.site/>. יתכן ובעתיד יוקמו גם אתרים המיועדים לאוכלוסיות נוספות לרבות אנשים עם מש"ה.

ה. 7. פורומים ואנשי מקצוע שהמחקר הנוכחי רלוונטי עבורם

מחקר זה מציג גישת טיפול משולבת טכנולוגיה בתחום הקוגניטיבי-התנהגותי, עבור אנשים עם מש"ה קלה-בינונית בגילאי העבודה, שפותחה על ידי מרפאות בעיסוק. משום כך, אנשי מקצוע רלוונטיים הם כל אנשי הטיפול המשתמשים בגישות קוגניטיביות-התנהגותיות בקרב אנשים עם מש"ה או הנמכה קוגניטיבית וכוללים מרפאים בעיסוק, עובדים סוציאליים, מורים לחינוך מיוחד, פסיכותרפיסטים ופסיכולוגים. פרויקט זה ראוי להצגה בכל מפעל עבודה שיקומי ומערכי תעסוקה נתמכת שירצו לשפר את איכות המערך הטיפולי במקום ולכן מיועד גם עבור הדרג הניהולי, לרבות רכזי טיפול בשטח. פרויקט דומה יכול להתבצע גם במערכי הדיור למבוגרים עם מש"ה, ולכן נכון להציג את המחקר גם למנהלים ולרכזים בעמותות המספקות עבורם דיור. באופן דומה, גם מסגרות החינוך המיוחד הרלוונטיות במשרד החינוך (גילאי 16-21) יוכלו להיתרם מהצגת הפרויקט וגישה לחומרים. גישה לחוברת ולמצגות ה-Video Modeling, תתאים לכל מי שמטפל באופן ישיר באנשים עם מש"ה מעל גיל 21 במסגרות התעסוקה השונות, עד כה, הוצג הפרויקט בכנס של מלב"ת אביליטק, למרפאים בעיסוק. כמו כן, בספטמבר הקרוב (2019) תוצאות המחקר יוצגו במסגרת סדנה בכנס של החברה הישראלית לריפוי בעיסוק.



בתמונה- הצגת הפרויקט בכנס "אביליטק" 2019

בנוסף, באביב 2020 הפרויקט יוצג במסגרת כנס בינלאומי של ריפוי בעיסוק בארה"ב.

(AOTA).

8. המלצות למחקרי המשך

מומלץ לבצע מחקר המשך בקרב מדגם גדול והטרורני יותר בסביבות עבודה נוספות כגון קבוצות עבודה בשוק הפתוח ומרכזי תעסוקה תעשייתיים וחקלאיים, יחד עם פיתוח סרטונים בנושאים חברתיים נוספים. מחקר המתמקד בנושאים הרלוונטיים בהכנה לתעסוקה, כגון ראיון עם המעסיק, יוכלו לתת מענה עוד לפני היציאה ממסגרות משרד החינוך, להשתלבות קלה ומהירה יותר. כמו כן, במחקר השתתפו מספר קטן של אנשים שהוגדרו עם הנמכה קוגניטיבית (לא הוגדרו כאנשים עם משי"ה) שלמחקר הייתה השפעה חיובית על התנהגותם, לכן יתכן כי הטיפול המשולב שמוצע בפרויקט זה, עשוי להועיל לאנשים עם הנמכה קוגניטיבית. בנוסף, מחקר השוואה בין טיפול קבוצתי לעומת אישי יוכל להעמיק את ההבנה לגבי צורת ההתערבות היעילה ביותר.

המלצה נוספת היא התאמת הממשק PowerMod לשימוש עצמאי של אנשים עם משי"ה. במחקר זה עורכת המחקר החזיקה בעכבר המחשב והעבירה את המסכים, כמו גם ביצעה את הבחירה לאחר שהמשתתף הצביע על הסרטון המתאים ביותר לדעתו. מספר התאמות בממשק יוכלו לתת מענה לשימוש עצמאי על ידי המשתתף, כשהמטפל מבצע רק תיווך להבנה, לדוגמה עכבר גדול ובולט, הקלטה המקריאה את שם סרטון הפתרון במעבר העכבר על התמונה הרלוונטית, ובקשת המערכת לאישור כפול של בחירת הסרטון תוך הקראת הבחירה שוב והקראת הבקשה לאשרור חוזר.

רשימת מקורות

- בן דור, נ', כהן, נ' ושמש, א'. (2016). אוגדן למפקח/ת חדשה: שירותים ותכניות לטיפול באדם עם מוגבלות שכלית התפתחותית (מש"ה). ירושלים: משרד הרווחה והשירותים החברתיים.
- ילון חיימוביץ, ש', סלניקיו, א', ארצי, נ', פריגל, י' ופישמן, ר' (2009). ריפוי בעיסוק ומוגבלות שכלית והתפתחותית לאורך מעגל החיים נייר עמדה.
- כתב עת ישראלי לריפוי בעיסוק, 18(2), 91-96.
- רייטר, ש', שלומי, ד' וצדר, ש' (1999). לקראת בגרות ל"ב 21: תכנית לימודים למתבגרים ולמבוגרים בני 16-21 בחינוך המיוחד. יחידה ב: חינוך לעבודה. ירושלים: משרד החינוך המנהל הפדגוגי. האגף לתכנון ולפיתוח תכניות לימודים.
- שלום, ג', בן שמחון, מ' וגורן, ה' (2014). סקירת השירותים החברתיים חלק א': אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית. ירושלים.
- Ayres, K. M., Mechling, L., Sansosti, F. J., & Hall, A. (2013). The use of mobile technologies to assist with life skills/independence of students with moderate/severe intellectual disability and/or autism spectrum disorders: Considerations for the future of school psychology. *Psychology in The Schools, 50*(3), 259-271. <https://doi.org/10.1002/pits.21673>
- Corbett, B. A., & Abdullah, M. (2005). Video modeling: Why does it work for children with autism? *Journal of Early and Intensive Behavior Intervention, 2*(1), 2.
- Dowrick, P. W., & Ward, K. M. (1997). Video feedforward in the support of a man with intellectual disability and inappropriate sexual behaviour. *Journal of Intellectual and Developmental Disability, 22*(3), 147-160.
- Graham, J. E., Karmarkar, A. M., & Ottenbacher, K. J. (2012). Small sample research designs for evidence-based rehabilitation: issues and methods. *Archives of physical medicine and rehabilitation, 93*(8), S111-S116.

- Gumpel, T. (1994). Social competence and social skills training for persons with mental retardation: An expansion of a behavioral paradigm. *Education & Training in Mental Retardation & Developmental Disabilities*.
- Hochhauser, M., Gal, E., & Weiss, P. L. (2015). Negotiation strategy video modeling training for adolescents with autism spectrum disorder: a usability study. *International Journal of Human-Computer Interaction*, 31(7), 472–480.
- Hochhauser, M., Weiss, P. L., & Gal, E. (2015). Enhancing conflict negotiation strategies of adolescents with high functioning autism spectrum disorders through technology supported collaboration. *Research in Autism Spectrum Disorders*, 10, 7–14.
- Huang, W., & Rubin, S. E. (1997). Equal access to employment opportunities for people with mental retardation: An obligation of society. *Journal of Rehabilitation*, 63(1), 27.
- Norman, J. M., Collins, B. C., & Schuster, J. W. (2001). Using an instructional package including video technology to teach self-help skills to elementary students with mental disabilities. *Journal of Special Education Technology*, 14(3), 5–18.
<https://doi.org/10.1177/016264340101600301>
- Renty, J. O., & Roeyers, H. (2006). Quality of life in high-functioning adults with autism spectrum disorder. *Autism*, 10(5), 511–524.
<https://doi.org/10.1177/1362361306066604>
- Rosen, R., Weiss, P. L., Zancanaro, M., & Gal, E. (2017). Usability of a video modeling computer application for the vocational training of adolescents with autism spectrum disorder. *British Journal of Occupational Therapy*, 80(4), 208–215.
- Marshall, K., & Willoughby-Booth, S. (2010). Modifying the Clinical Outcomes in Routine Evaluation measure for use with people who have a learning disability. *British Journal of Learning Disabilities*, 35, 107–112.

- McDonald, K. E., Schwartz, N. M., Gibbons, C. M. & Olick, R. S. (2015). "You Can't be Cold and Scientific" Community Views on Ethical Issues in Intellectual Disability Research. *Journal of Empirical Research on Human Research Ethics*, 10(2), 196-208.
- Reiter, S. (2015). Meaningful Learning in Special Education Teaching and Learning Based on the Cycle of Internalized Learning: A Review. *Open Journal of Social Sciences*, 3(09), 103.
- Santilli, S., Nota, L., Ginevra, M. C., & Soresi, S. (2014). Career adaptability, hope and life satisfaction in workers with intellectual disability. *Journal of Vocational Behavior*, 85(1), 67–74. <https://doi.org/10.1016/j.jvb.2014.02.011>
- Van Laarhoven, T., & Van Laarhoven-Myers, T., Zurita, L. M. (2007). The Effectiveness of Using a Pocket PC as a Video Modeling and Feedback Device for Individuals with Developmental Disabilities in Vocational Settings. *Assistive Technology Outcomes and Benefits*, 4(1), 28-45.
- Watkins, L., Kuhn, M., O'Reilly, M. F., Lang, R., Sigafos, J., & Lancioni, G. E. (2016). Social skills. In Singh, N. N. (Ed.) *Handbook of Evidence-Based Practices in Intellectual and Developmental Disabilities* (pp. 493-510). Switzerland: Springer.
- Weiss, P.L., Bialik, P. and Kizony. R. (2003). Virtual reality provides leisure time opportunities for young adults with physical and intellectual disabilities. *CyberPsychology & Behavior*, 6, 335–42.
- Willner, P., & Goodey, R. (2006). Interaction of cognitive distortions and cognitive deficits in the formulation and treatment of obsessive-compulsive behaviours in a woman with an intellectual disability. *Journal of Applied Research in Intellectual Disabilities*, 19, 57-63.

Willner, P., Lindsay, W. R. (2016). Cognitive Behavioral Therapy (283).

In Singh, N. N., *Handbook of Evidence-Based Practices in Intellectual and Developmental Disabilities* (283-307). Switzerland: Springer.

נספח א'

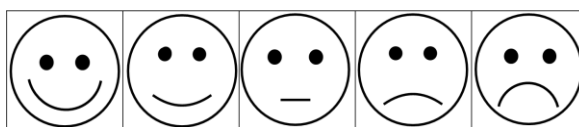
שאלון משוב בסיום צפייה בתרחיש ופתרונותיו SFOCHILD- VIMOD

מספר נבדק _____ תאריך _____

סרטונים מותאמים

תרחיש 1

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



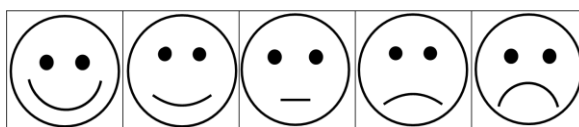
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה.

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



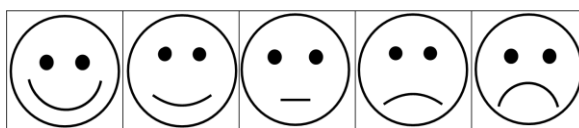
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

תרחיש 2

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



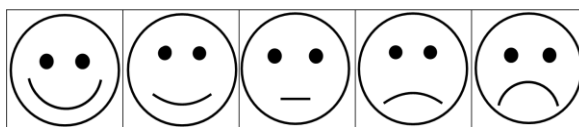
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

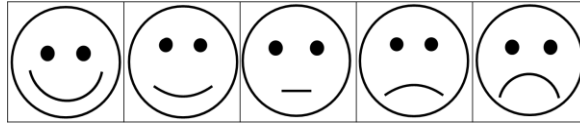
פירוט במידה והיה קשה.

2. מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



תרחיש 3

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



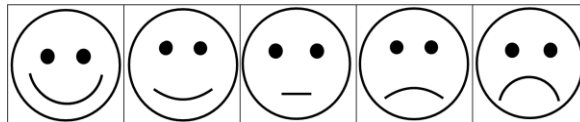
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה.

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



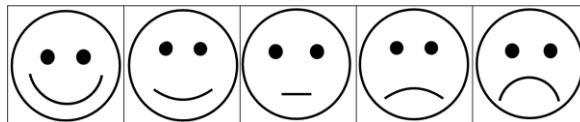
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

תרחיש 4

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



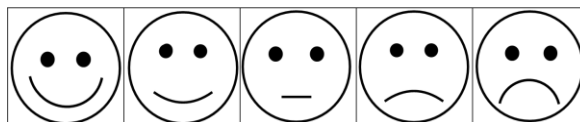
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה.

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



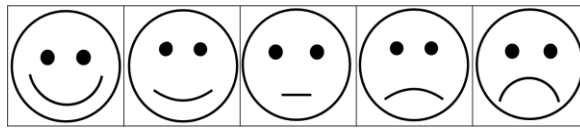
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

שאלון משוב בסיום הצגת סרטונים מותאמים SFOCHILD- VIMOD

1. האם נהנית מהסרטונים או שלא נהנית?

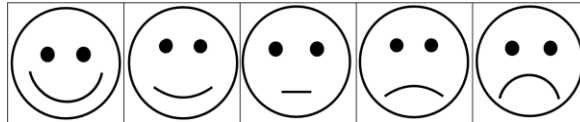


מאוד נהנית

לא יודע

בכלל לא נהנית

2. האם הרגשת נח או מתוח בזמן הצפייה בסרטונים?



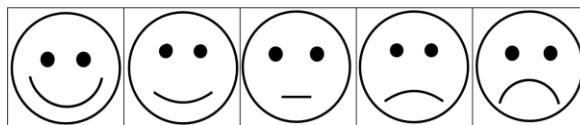
הרגשתי נח

הרגשתי בסדר

הרגשתי מתוח

פירוט במידה והרגיש מתוח

3. האם מה שקרה בסרטון קורה לפעמים לך או שזה לא קורה לך?



מאוד מרגיש ככה

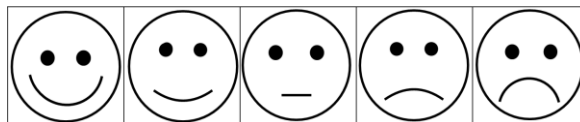
לא יודע

בכלל לא מרגיש ככה

סרטונים לא מותאמים

תרחיש 1

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



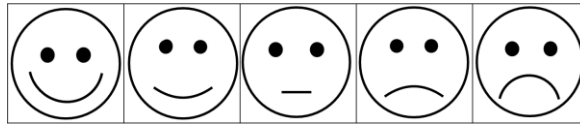
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



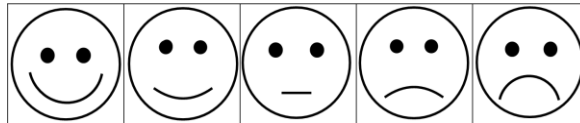
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

תרחיש 2

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



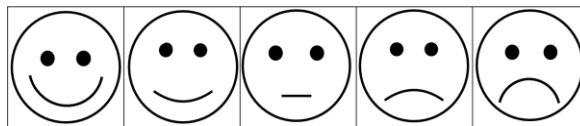
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה.

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



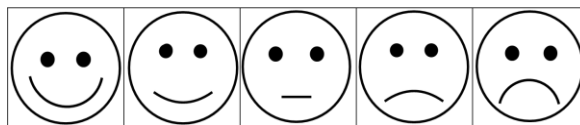
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

תרחיש 3

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



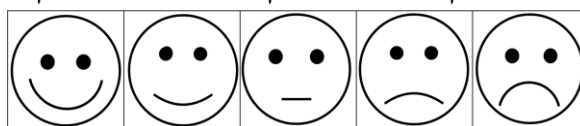
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה.

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



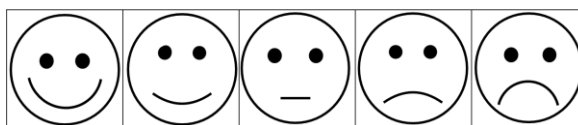
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

תרחיש 4

1. האם הצפייה בסרטונים היתה לך קלה או קשה?



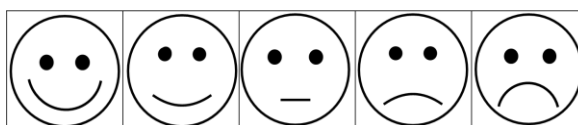
היה לי קל

היה לי בסדר

היה לי קשה

פירוט במידה והיה קשה _____

2. האם מה שקרה בסרטונים קורה לפעמים במחלקה או שזה לא קורה?



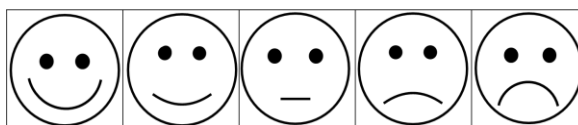
מאוד אמיתיים

לא יודע

בכלל לא אמיתיים

SFOCHILD - VIMOD שאלון משוב בסיום הצגת סרטונים לא מותאמים

1. האם נהנית מהסרטונים או שלא נהנית?

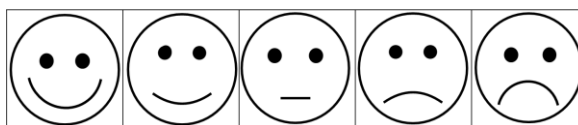


מאוד נהנתי

לא יודע

בכלל לא נהנתי

2. האם הרגשת נח או מתוח בזמן הצפייה בסרטונים?



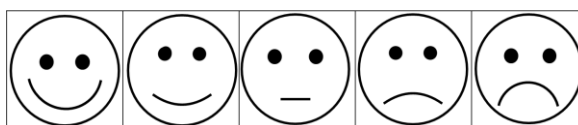
הרגשתי נח

הרגשתי בסדר

הרגשתי מתוח

פירוט במידה והרגיש מתוח _____

3. האם מה שקרה בסרטון קורה לפעמים לך או שזה לא קורה לך?



מאוד מרגיש ככה

לא יודע

בכלל לא מרגיש ככה

נספח ב' שאלון מיומנויות חברתיות בעבודה

Social Work Skills Questionnaire - SWSQ

למילוי ע"י החוקרות:

יש לדרג את ההתנהגות כפי שבאה לידי ביטוי ב (הקף בעיגול):

☐

נקודת זמן 1. לפני ההתערבות א' תאריך: _____

נקודת זמן 2. מיד לפני ההתערבות. חודש אחרי המילוי הקודם. תאריך: _____

☐

נקודת זמן 3. מיד אחרי ההתערבות. תאריך: _____

☐

נקודת זמן 4. חודש אחרי סיום ההתערבות. תאריך: _____

☐

מדריכה יקרה,

שאלון זה חובר לצורך מחקר בנושא מיומנויות עבודה של אנשים עם מש"ה. הינך מתבקש למלאו

מספר פעמים במהלך המחקר. השאלון מתייחס לנושאים שמשותפי המחקר נחשפים אליהם

בהתערבות שעושה שימוש בסרטונים ממוחשבים הנוגעים בסיטואציות הקשורות לעבודה.

אנא מלא השאלון תוך התייחסות להתנהגות מקבל השירות בשבוע האחרון, והתייחס לתדירות

של כל אחת מההתנהגויות המוצגות (באיזו שכיחות מתרחשת ההתנהגות).

שם ממלא השאלון: _____

שם מקבל השירות: _____

מקום העבודה:

☐ מרכז תעסוקה ע"ש ברסין

☐ אחר

מחלקה: _____

עיסוק/תפקיד _____

הערות	אף פעם	לעיתים רחוקות	לפעמים	לעיתים קרובות	תמיד	א. יציאה להפסקות	
						אינו מבקש הפסקות "מיותרות". עובד עד להפסקה המוגדרת	1
						יוצא/ת להפסקות ללא בקשת רשות שלא בזמנים המוגדרים להפסקה *	2
						יוצא להפסקות בזמנים לא מוגדרים לאחר שביקש רשות ולמרות שלא קיבל אותה*	3
						יוצא להפסקות בזמנים לא מוגדרים לכך עם סיבה שנתפשת בעיניך כלא אמינה*	4
						מבקש הפסקות מרובות ומוחה אם לא מקבל אותן*	5
						מבקש הפסקות בזמנים לא מוגדרים לכך, אבל אם אינך מסכים, הוא מקשיב וחוזר לעבוד	6
	אף פעם	לעיתים רחוקות	לפעמים	לעיתים קרובות	תמיד	ב. התמודדות עם ביקורת עמיתים	
						מתפרץ/צועק/מרים יד או חפץ כשמקבל שירות אחר מבקר את עבודתו*	7
						מסתגר בעצמו כשמקבל שירות אחר מבקר את עבודתו*	8

						מתעלם כשמקבל שירות אחר מבקר את עבודתו	9
						מקבל ביקורת "מוצדקת" על עבודתו בהבנה ומנסה לתקן	10
						מבקש ממך או מגורם סמכות אחר הדרכה/ עזרה לאחר קבלת ביקורת	11
	אף פעם	לעיתים רחוקות	לפעמים	לעיתים קרובות	תמיד	ג. הפגנת מיניות בסביבת המפעל	
						נוגע באופן לא מקובל בחברה/ בסביבת מקום העבודה*	12
						מטריד מינית מקבלי שירות אחרים*	13
						מקיים קשר רומנטי באופן הולם עם מקבל/ת שירות במקום העבודה	14
	אף פעם	לעיתים רחוקות	לפעמים	לעיתים קרובות	תמיד	ד. התנהגות בחדר האוכל – בקשת תוספת מזון	
						מבקש תוספת מזון בצורה מנומסת	15
						מבקש תוספת מזון בדרכים המקובלות (למשל ממך ולא ממנהל המטבח)	16
						חוטף מזון ממקבל שירות אחר*	17

						לוקח תוספת מזון מצלחת "עזובה" *	18
						חוטף/לוקח אוכל מעמדת ההגשה ללא רשות *	19
						מתפרץ כשמבקש עוד ונענה בשלילה. *	20

סיכום הציונים:

ממוצע	טווח הציונים	פריטים
	8-40	פריטים חיוביים: 1, 6, 9, 10, 11, 14, 15, 16
	12-60	פריטים שליליים: 2, 3, 4, 5, 7, 8, 12, 13, 17, 18, 19, 20

סיכום התרשמות והערות:

נספח ג' - Work Performance Questionnaire

מחברים: עינת גל, מיכל ויסמן-ניצן, נעמי שרויאר, אוניברסיטת חיפה, החוג לרפוי בעיסוק, אוניברסיטת חיפה ישראל

נעמי כץ, הקריה האקדמית אונו

בשיתוף עם:

Darren Hedley & Mirko Uljarević, Olga Tennison Autism Research Centre/La Trobe University, Melbourne, Australia

Jennifer Spoor – La Trobe University Business School, Melbourne, Australia and Cathryn Masters from Hewlett Packard Enterpris

*מבוסס על טופס הערכה EPE, בית אקשטיין.

הוראות:

עבור כל אחת מההתנהגויות המוצגות בהמשך, יש למלא את השאלון תוך התייחסות לתדירות (באיזו שכיחות מתרחשת ההתנהגות) ולעצמאות (האם ובאיזו מידה אתה/המעסיק שלך זקוקים לעזרה או לתיווך על מנת לסיים את המשימה).

שלושה חודשים אחרונים

חודשיים אחרונים

יש לדרג את ההתנהגות כפי שבאה לידי ביטוי ב (הקף בעיגול): חודש האחרון

שם העובד: _____ עיסוק/תפקיד _____

ממלא השאלון: _____ קשר אל העובד: _____

מיקום העבודה: _____ מיקום: _____

התנהגות	תדירות					עצמאות				הערות
	תמיד	לרב	לפעמים	לעיתים	אף פעם	עצמאי	זקוק לתיווך מועט	זקוק לתיווך רב	לא מסוגל לבצע	
א. הופעה, דיוק ואחריות בעבודה										
1. מגיע בזמן לעבודה										אם מאחר : בכמה זמן? _____

											2. מודיע על העדרויות בהתאם למדיניות מקום העבודה
אם מאחר : בכמה זמן? _____											3. יוצא וחוזר מהפסקות בזמן
											4. מתנהל בעבודה בהתאם לחוקי והנחיות הבטיחות
											5. מקפיד על הופעה מסודרת ונקיה המותאמת לדרישות/ צפיות מקום העבודה
											6. לבוש באופן התואם ציפיות ודרישות מקום העבודה
											7. שומר על סביבת עבודה נקייה ומסודרת

התנהגות	תדירות					עצמאות					הערות
	תמיד	לרב	לפעמים	לעתים	אף פעם	עצמאי	זקוק לתיווך מועט	זקוק לתיווך	זקוק לתיווך רב	לא מסוגל לבצע	
ב. קשר עם קולגות ובעלי סמכות											
1. מסוגל להתמודד עם קונפליקטים באופן מותאם לדרישות סביבת העבודה											
2. מסוגל להתמודד עם ביקורת באופן מותאם לדרישות סביבת העבודה											
3. מקבל ומכבד סמכות והיררכיה											
4. יודע לבקש עזרה מאחרים (לדוגמא כשלא בטוח איך לפתור בעיה מסוימת)											

											5. מסוגל לעבוד בצוות בשיתוף פעולה
											6. נענה לתקשורת עם עמיתים לעבודה
											7. יוזם תקשורת עם עמיתים לעבודה
											8. מתנהג באופן שאינו מפריע לאנשים בסביבת העבודה

סיכום התרשמות והערות: _____

סיכום הציונים:

ממוצע	טווח הציונים עצמאות	טווח הציונים תדירות	פריט
	7-35	7-35	א. הופעה, דיוק ואחראיות בעבודה
	8-40	8-40	ב. קשר עם קולגות ובעלי סמכות

הערכת השיפור:

פריט						תדירות					עצמאות				
באיזו מידה חל שינוי ב_____						הדרדרות	ללא שינוי	שיפור מועט	שיפור רב	לא ניתן לישום	הדרדרות	ללא שינוי	שיפור מועט	שיפור רב	לא ניתן לישום
מאז ההערכה האחרונה															
א. הופעה, דיוק ואחריות בעבודה															
ה. קשר עם קולגות ובעלי סמכות															

Use of a computerized application for demonstrating and learning through video scenarios to improve the social skills required for being employed among people with Intellectual and Developmental Disabilities

Short abstract

People with mild to moderate Intellectual and Developmental Disabilities often find it difficult to integrate into the workplace. This project included the development of demonstration and learning videos, examining their usability and their use for intervention to promote the social skills required in the work world. The study examined people with mild to moderate Intellectual and Developmental Disabilities who exhibited difficulty in adaptive behavior. The outcome measures included behavioral questionnaires and observations of performance and were sampled at four time points: one month before the intervention, immediately prior to the intervention, after the intervention and one month after the intervention. There was a significant improvement in adaptive behavior immediately after, and one month after the completion of the intervention. Improvement in behaviors not addressed during the intervention were found as well. These results provide preliminary evidence of the usability and effectiveness of video modelling during an intervention that combines learning by demonstration along with a social problem-solving approach for this population.

Abstract

People with mild to moderate Intellectual and Developmental Disabilities (IDD) may experience difficulties in adaptation in a variety of settings, including employment, due to a range of personal and environmental barriers that restrict their participation in the work world. Educational programs to assist them have had limited results. Thus, the objectives of this study were threefold: (1) to develop relevant video model scenarios that illustrate frequently-encountered difficulties relating to adaptive and mal-adaptive behaviors in the workplace, both in free market supported employment and in sheltered work settings; (2) to examine the usability of video scenarios for people with IDD that included their understanding of the portrayed situations, their comfort (ease), enjoyment, and satisfaction with the scenarios as well as the extent to which they found them to be relevant and authentic with their daily life experiences; and (3) to evaluate the effectiveness of an intervention in which video modelling, a cognitive-behavioral approach, social problem solving and role-playing was used to improve the participants' socially adaptive behaviors required for work.

The study was conducted in two stages, a preliminary usability study and an intervention study. Participants in the stage 1 usability study included 34 young adults with mild to moderate IDD, all employed by the Elwyn Israel association. The results demonstrated high levels of usability for the video scenarios; the participants showed significantly greater understanding of the scenarios whose content was relevant to their work experiences and rated these scenarios as significantly relevant and more representative of their daily lives. Finally, they reported that they enjoyed and felt comfortable while they viewed them.

Stage 2 utilized a multiple single-case-study design. The intervention included presentation of the videos in combination with a social problem-solving approach and video self-modeling (i.e., self-demonstration and video-based learning). Seventeen young adults with mild to moderate IDD participated in the study. They had all been identified by their caregivers as experiencing difficulty in adaptive behaviors in one or more of the work-

related topics addressed in the videos. The participants' direct supervisors completed questionnaires relating to their behavioral and work skills at four points in time: 1. one month before the intervention, 2. immediately prior to the intervention, 3. immediately after the intervention, and 4. one month after the completion of the intervention.

Throughout the intervention, the participants watched the videos and practiced tasks via video self-modeling which included role-playing the situations depicted in the video scenarios accompanied by discussions with the clinician. The results showed a significant improvement in adaptive behavior at two time points: immediately before the intervention begun, and one month after the first viewing of the videos, and an additional improvement was found about one month after the intervention ended. At this point in time an improvement was also observed in behaviors that were not focused on during the intervention. These results indicate the likelihood that participants may have internalized what they learned regarding adaptive behavior in the specifically presented topics. Thus, they appeared to be able to transfer and generalize the adaptive behaviors learned during the intervention to other situations they experience at work.

These results provide preliminary evidence of the usability of the video-modeling scenarios and their effectiveness in treatment that integrates learning via video self-modeling, and social-problem-solving interventions for people with mild to moderate IDD. These individuals require support and mediation in developing adaptive behaviors when faced with different social situations in the work environment. This study may represent a breakthrough in the treatment and acquisition of social skills among working-age people with IDD, thereby supporting their integration into the fabric of life and the community. It is recommended to make use of and continue to develop appropriate technologies for the advancement of adults in this population.

Key words: Intellectual and Developmental disabilities, video self-modeling, video modeling, social problem-solving approach

Using a computer application to demonstrate and learn through video scenarios to improve the social skills needed to work among people with Intellectual and Developmental Disabilities

Prof. Tamar Weiss, Dr. Sharon Zlotnik, Mrs. Yfat Ben Refael, Dr. Eynat Gal

Dept. of Occupational Therapy

Faculty of Social Welfare and Health Sciences

University of Haifa

In collaboration with

Mrs. Yael Shidlovsky Peres

Ministry of Labor, Welfare and Social Services and Keren Shalem



**This study was conducted with the assistance of a research grant from the Shalem
Foundation: Foundation for the Development of Services for People with
Developmental Mental Disabilities for Local Authorities**

2019

קרן שלם/2019/181