

כלי מחקר זה נלקח מתוך מאגר **כלי המחקר** של מחקרי 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.

לקרן שלם אין זכויות על הכלים המוזכרים באתר זה.

שם הכלי: שאלון תצפית שימוש בטאבלט למשחק (TIC)

פותח (בעברית) בשנת: 2014 על ידי: קלר, א., פרוש, ש. ווינטראוב, נ. (2014)

1	מטרת הכלי	התצפית המאפשרת להעריך את יכולת המשתתפים לבצע את השלבים החיוניים להפעלת משחקים בטאבלט.
2	סוג כלי המחקר	שאלון למילוי בעת תצפית
3	אוכלוסיית היעד	התצפית מכוונת להתנהגות הדיירים
4	אופי הדיווח	שאלון התצפית ימולא על ידי מאבחנת מוסמכת
5	מבנה הכלי	התצפית כוללת 18 התנהגויות, מחולקות ל- 4 תחומים: התעניינות בטאבלט (5 התנהגויות), הפעלת הטאבלט (5 התנהגויות), בחירת משחק (5 התנהגויות), והתאמות למשחק (3 התנהגויות). בכל תחום ההתנהגויות מופיעות בצורה היררכית מהקל לקשה.
6	סוג סולם המדידה	ה TIC כולל ציון לכל תחום (הציון שווה למספר התנהגויות בתחום) וציון כולל לשאלון. הציון הכי גבוה הוא 18.
7	סוג הפריטים בכלי	בחירה מבין אפשרויות
8	אורך הכלי	כ- 30 היגדים/שאלות
9	מהימנות	לציון הכולל של ה TIC יש מהימנות פנימית גבוהה ($\alpha = .84$), מהימנות מבחן חוזר טוב ($Kendall W; \chi^2 = 0.03$) ומהימנות בין שופטים גבוהה ($ICC = 0.976$).
10	תקיפות	לא דווח

רשימת מחקרי קרן שלם אשר עשו שימוש בכלי:

מק"ט	שם המחקר
מק"ט 890-283-2020	אביבה קלר (2021). השתתפות בפנאי של אנשים עם מוגבלות שכלית התפתחותית בינונית המתגוררים בדיר בקהילה. בהנחיית: פרופ' נעמי וינטראוב.

למאגר המחקרים של קרן שלם

מיקום באתר הקרן (לשימוש פנימי)

כלי מחקר < איכות חיים של אנשים עם מש"ה < פנאי < שאלון תצפית שימוש בטאבלט TIC

תצפית שימוש בטאבלט למשחק

קלר, א., פרוש, ש. ווינטראוב, נ. (2014)

השאלון נכתב בלשון זכר אך מתייחס לגברים ונשים כאחד

תאריך המפגש: _____ שם הדירה: _____ מספר נבדק/ת: _____

הפעילות התקיימה ב: _____

האם הוא בקש את הטאבלט מחוץ להתערבות: _____

ביצוע לפני ההתערבות: 1 2

ביצוע במפגש- לפני ההתערבות (לסמן ב X) אחרי התערבות (לסמן ב ✓): 1 2 3 4 5 6

ביצוע אחרי ההתערבות: 1 2

ביצוע בפגישת המעקב (לאחר חודש): 1 2

משחק שבחר בתחילת השיעור (באמצעות התמונות): _____

יישומים בהם השתמש המשתתף:

שם היישום	תדירות	משך השימוש ביישום	מה נצפה במהלך הפעילות

הפעלת הטאבלט

סעיף	פריטים	כן	לא	ציון	בלי תיווך	תיווך מילולי (1-4)
1	<u>התעניינות בטאבלט</u> בחדר ההתערבות כאשר הטאבלט מונח על השולחן בפני המשתתף, הוא					
	רק מסתכל על הטאבלט			1		
	מביע עניין בטאבלט (שואל "מה זה", נוגע בו וכדומה)			2		
	אבל לא נוגע בו					
	מרים את הטאבלט אבל לא מחפש לפתוח			3		
	מחפש איך לפתוח את הכיסוי אך לא מצליח			4		
	מרים ופותח את הכיסוי			5		
ציון סעיף 1						

2	<u>הפעלת הטאבלט</u> כאשר המשתתף רוצה להפעיל את הטאבלט, הוא	כן	לא		בלי תיווך	תיווך מילולי (1-4)
	מחפש את כפתור ההדלקה			1		
	לוחץ על כפתור ההדלקה אך לא מצליח להדליק			2		
	לוחץ על כפתור ההדלקה ומצליח להדליק			3		
	נוגע במסך אך לא מצליח לפתוח את הנעילה			4		

4	<u>התאמות למשחק ויציאה מהמשחק</u>	כן	לא	בלי תיווך	תיווך מילולי (1-4)
	כאשר המשתתף פתח את משחק,				
	לפני שמתחיל לשחק, מבצע התאמה אחת או יותר			1	
	מתחיל לשחק במשחק שפתח			2	
	יודע לצאת ממשחק ולהיכנס למשחק נוסף			3	
ציון סעיף 4 –					

לא	כן	<u>משחק שני משחקים (מאותו משחק או ממשחקים שונים) ברצף</u> <u>במשחקי ציור וחיבור נקודות</u>	5
		בוחר קטגוריה של המשחק	
		בתוך הקטגוריה, בוחר לוח	
		משחק את המשחק לפי הכללים	
		מסיים את הלוח כולו (עד שרואה את התמונה)	5
		עובר ללוח הבא או חוזר לדף הבית	
		בוחר קטגוריה או משחק חדש	