

## מהפכת האיפד

נועה ניצן, מרפאה בעיסוק, המרכז לייעוץ טכנולוגי, בית איזי שפירא.  
אפריל 2015

**מבחינת רוב האנשים, הטכנולוגיה מקלה את העשייה.  
לאנשים עם מוגבלויות, הטכנולוגיה הופכת את העשייה לאפשרית.**

בעשורים האחרונים מתרחשת בעולם מהפכה מואצת בתחום הטכנולוגיה. למהפכה זו כבר יש השלכות מרחיקות לכת על איכות החיים של אנשים עם מוגבלויות, ואין ספק שעוד יהיו לה השלכות רבות בעתיד.

במדינות רבות בעולם מתרחשת במקביל להתפתחות הטכנולוגית גם מהפכה תפיסתית- חברתית, המציעה חברות לקראת הכללתם של אנשים עם מוגבלויות בתחומי חיים רבים בקהילה. ערכים של שילוב, הכללה ונגישות מקבלים משנה תוקף במדינות, בחקיקה ובפרקטיקה בשדה, ומובילים לפריצות דרך משמעותיות בעשייה המקצועית בתחום הטיפול בבני אדם עם מוגבלויות.

הידע המתפתח עקב ההתקדמות הטכנולוגית המואצת מחד גיסא, וההתפתחות של תפיסות חברתיות נאורות כלפי אנשים עם מוגבלויות מאידך גיסא, מזמנים לאנשי המקצוע מגוון דרכים חדשות לקידום איכות החיים של אנשים עם מוגבלויות – ילדים ומבוגרים.

### **האמנה הבין-לאומית בדבר זכויות של אנשים עם מוגבלויות**

האמנה הבין-לאומית בדבר זכויות של אנשים עם מוגבלויות אומצה על-ידי העצרת הכללית של האו"ם בשנת 2006. מדינת ישראל אשררה את האמנה בספטמבר 2012. האמנה נועדה להבטיח שוויון זכויות לאנשים עם מוגבלויות ברחבי העולם, ובמרכזה עומדים עקרונות של השתתפות והכלה, כבוד לשונות, שוויון הזדמנויות, נגישות ועוד. האמנה מדגישה כי כדי לאפשר לאנשים עם מוגבלויות ליהנות מכל זכויות האדם וחירויות היסוד באופן מלא, חיוני להנגיש את הסביבה הפיזית, החברתית, הכלכלית והתרבותית בכל תחומי החיים, כמו בריאות, חינוך, מידע ותקשורת.

תרומת הטכנולוגיה לאנשים עם מוגבלויות וחובת המדינה לקדם טכנולוגיה כזו מצוינות באמנה באופן מפורש. סעיף 4 (ז) לאמנה מתייחס להתחייבות המדינה "ליזום או לקדם מחקר ופיתוח של טכנולוגיות חדשות, לקדם את זמינותן ואת השימוש בהן, לרבות טכנולוגיות מידע ותקשורת, עזרי ניידות, מכשירים וטכנולוגיות עזר המותאמות לאנשים עם מוגבלויות...". סעיף 9 (ח) לאמנה, העוסק בנגישות, מציין כי יש "לקדם את העיצוב, הפיתוח, הייצור וההפצה של טכנולוגיות ומערכות מידע ותקשורת נגישות בשלב מוקדם, כך שטכנולוגיות ומערכות אלו תהפוכנה לנגישות בעלות הנמוכה ביותר".

האייפד הוא אמצעי טכנולוגי נורמטיבי שהתאמתו לאנשים עם מוגבלויות שונות מקדם את השתתפותם בקהילה, מאפשר להם למצות טוב יותר הזדמנויות בתחומי חיים שונים ולפיכך מקדם שוויון זכויות.

### השתתפות חברתית כמשתנה מרכזי באיכות החיים של ילדים עם מוגבלויות

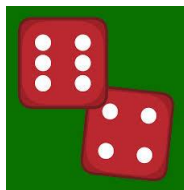
המודל העיקרי המנחה היום את אנשי מקצועות הבריאות הוא מודל ה-ICF (International Classification of Functioning, Disability and Health) שפורסם ב-2001 על ידי ארגון הבריאות העולמי (WHO, 2001). המודל מדגיש את החשיבות של "השתתפות" האדם, ילד או מבוגר, במארג החיים בקהילה, כמשתנה משמעותי בהערכת המטופל ובקביעת מטרות ההתערבות. במקום להתמקד במגבלות האדם, כפי שהיה נהוג בעבר, המודל מדגיש את ההתייחסות ליכולותיו, והוא מכונן את אנשי המקצוע למצוא דרכים לאפשר לאדם להשתתף בסביבתו החברתית על-ידי מתן כלים ויצירה של סביבה מותאמת.

בשוק קיימים טאבלטים רבים מסוגים שונים המבוססים על מערכות הפעלה שונות. לפני מספר שנים החלטנו בבית איזי שפירא להתמקד באייפד היות ומאפייניו התאימו לילדים שלומדים במסגרות שלנו.

### האייפד ככלי המאפשר השתתפות ומקדם אותה

האייפד מאפשר השתתפות ומקדם תחושת שייכות ושילוב חברתי קודם כול מעצם היותו כלי נורמטיבי ופופולארי.

בנוסף, הוא יכול לשמש ככלי עזר לאדם בפעילויות שונות ולאפשר לו להיות שותף להן. אחת



הדוגמאות הבולטות היא השימוש באייפד ככלי לתת"ח (תקשורת תומכת חלופית), כפי שמפורט בהמשך. דוגמה נוספת היא שימוש באייפד ככלי עזר לתלמידים עם קשיים בקריאה ובכתיבה. הם יכולים להשתמש בו כדי להקליד, כדי לצלם את הלוח בכיתה, כמקריא טקסטים ועוד. האייפד מסייע לאנשים עם מוגבלויות בהתארגנות,

ומציע לאנשים עם לקויות ראייה עזרים כמו זכוכית מגדלת, קוביות משחק על מסך האייפד, תוכנת הקראה ועוד.

בנוסף, לאייפד מגוון כלי עזר למשחק: אפליקציות המשמשות תחליף לקובייה או לסביבון חנוכה ואפליקציות רבות נוספות.

### יתרונות המעודדים שימוש באייפד

- **נורמטיביות ופופולאריות:** לראשונה אנו משתמשים במכשיר עזר שהמראה שלו והשימוש בו אינם "חריגים". מאפיין זה מקל על משפחות לרכוש את המכשיר וללמוד את אופני השימוש בו, ובנוסף מעודד אותן להשתמש בו. למאפיין זה חשיבות רבה גם מבחינת המשתמשים, ילדים ומבוגרים, אשר נהנים "להרגיש כמו כולם".
- **ניידות:** המכשיר קל יחסית ונוח לנשיאה ממקום למקום, ובכך הוא מאפשר שימושים נרחבים בסביבות רבות.

- **משוב מיידי ומשמעותי:** כל מגע במסך האיפד מוביל לתגובה, ולכן הוא מאפשר לאנשים עם מוגבלויות שונות להשתמש בו. כך הוא מחזק את תחושת המסוגלות ומעלה את המוטיבציה להשתמש בו.
- **נגישות:** באיפד קיימים מאפייני נגישות מובנים והוא קל לתפעול.
- **איכות גבוהה:** המכשיר עומד בסטנדרטים גבוהים מאוד, למשל רזולוציית מסך גבוהה, אשר מתאימה לשימוש של אנשים עם מוגבלויות.
- **מגוון אפליקציות:** אפשר להוריד בקלות ובאופן מיידי אפליקציות בתחומים שונים למכשיר אחד. במיפוי האפליקציות שעשינו, מצאנו כמה אפליקציות טובות מאוד בתחום החינוך והחינוך המיוחד שקיימות רק בחנות האפליקציות של "אפל".

### מגבלות האיפד

חשוב גם להכיר כי למכשיר האיפד יש מגבלות וביניהן נציין:

- **גודל המסך:** עבור משתמשים מסוימים המסך עלול להיות קטן מידי
- **השתקפות באור השמש**
- **שבריריות:** המוצר עדין ונוטה להינזק בקלות
- **מערכת הגברה:** אינה באיכות מספקת לשימושים כמו עבודה קבוצתית

### שימושי האיפד

לא מספיק להכיר את האיפד ומאפייניו; יש להגדיר איך להשתמש בו נכון (תדירות השימוש, רמת התיווך המתאימה, אינטראקציה עם הסובבים ועוד). חשוב שאנשי מקצוע (לדוגמה מרפא/ה בעיסוק או קלינאית/ת תקשורת) יהיו מעורבים בתהליך הטמעת השימוש באיפד, וייתנו הדרכה ממוקדת לגבי דרכי השימוש הנכונות והמתאימות באופן אינדיבידואלי לילד או למבוגר הלומדים כיצד להשתמש במכשיר. הדרכה "טכנית", כגון המלצה על סוג המכשיר, על מגן מתאים ועל אפליקציות, היא חשובה מאוד, אך אינה מספקת. יש לתת מקום מרכזי להדרכה לגבי שימוש נכון ומושכל. בנוסף, יש להתייחס לאופני השימוש במכשיר בסביבות השונות שבהן האדם משתמש בו. השימוש במסגרת שבה האדם נמצא (מסגרת חינוכית, טיפולית, פנאי דיור וכדומה) שונה מהשימוש בסביבת המשפחה, ועל אנשי המקצוע להדריך את האדם לגבי השימוש הנכון בכל סביבה וללוות את הטמעתו.

### משחק ופנאי

פעמים רבות נוהגים להתייחס לתועלת שילדים ומבוגרים עם מוגבלויות יכולים להפיק מאיפד רק או בעיקר בהקשר של תקשורת ולימוד. אולם אנו מצאנו כי לאיפד תועלות בתחומים נוספים. לרוב, מתייחסים למשחק באיפד כדרך לתרגל מיומנויות שונות (קוגניטיביות, שפתיות, מוטוריות ועוד), אך אנו רואים במשחק באיפד מטרה ולא רק אמצעי. למשחק תפקיד מרכזי בהתפתחות הילד, ולתעסוקה בשעות הפנאי יש השפעה על איכות החיים של ילדים ומבוגרים בגילים שונים. לכן השימוש באיפד למטרת משחק הוא חשוב ביותר.

ילדים רבים עם מוגבלויות קוגניטיביות ו/או מוטוריות מורכבות מראים דפוסי התנהגות פסיביים, וקשה למצוא עבורם חפצי משחק ש"יתפסו" אותם ויעוררו אצלם מוטיבציה לעסוק

במשחק באופן אקטיבי. לרבים מהילדים, האיפד משמש כלי לפעילות עצמאית ולחקירה שאינה מתרחשת בעת שימוש בעזרים או בחפצי משחק אחרים.

ראינו בשטח כי ילדים עם מגבלות מוטוריות חווים פעמים רבות תסכול גדול מהפער שבין יכולותיהם הקוגניטיביות הגבוהות יחסית ליכולותיהם הביצועיות. מבחינת חלק מהם, המשחק באיפד מאפשר פעילות תואמת גיל, מפחית את הצורך להיות תלויים בסביבתם ומאפשר להם חקירה שקודם לא היו מסוגלים לה. ילד עם מגבלה מוטורית (עקב שיתוק מוחין, למשל) הגורמת לקושי בתפקודי ידיים, כנראה לא יוכל לבנות בקוביות או לשחק משחק דמיוני עם בובות ומכוניות, כמו ילד עם תפקודי ידיים תקינים. אך יכול להיות שתפקודי הידיים שלו לא ימנעו ממנו לשחק באיפד במשחקי דמיון, במשחקי הרכבה וכדומה.

גם לילדים ומבוגרים עם מוגבלות שכלית התפתחותית יש פעמים רבות קושי במשחק. הקושי עשוי להתבטא ברמת משחק נמוכה, יוזמה נמוכה וקושי בהתמדה. מאפייני האיפד (לדוגמה המשוב החזותי והשמיעתי המיידי, נידודת המכשיר, אפליקציות מגוונות ועוד) מעודדים שימוש וחקירה. בשטח ראינו ילדים ומבוגרים שלא גילו עניין במשחקים אחרים, או שרמת המשחק שלהם במשחקים רגילים הייתה נמוכה (משחק חזרתי ולא מכוון, למשל), מגלים עניין במשחקים באיפד. לעתים זה בא לידי ביטוי בכך שהם גילו יוזמה, שיחקו משחק באופן מכוון (לפי המטרה, מההתחלה ועד הסוף), ואף חקרו ולמדו לבד איך לתפעל את המכשיר. היו מקרים שבהם הם הפגינו יכולות שלא באו לידי ביטוי קודם לכן, כמו למשל במשחקים קוגניטיביים של התאמות ופאזלים. בסביבה הטיפולית, פעמים רבות אנו שואפים להעביר את המיומנויות הנלמדות עם האיפד לשימוש בחפצי משחק רגילים. לדוגמה, לאחר חשיפה לאפליקציית משחק דמיוני באיפד ותרגולו, המטפל נותן לילד בובות ומשחקים של אותו משחק בעולם הלא וירטואלי.

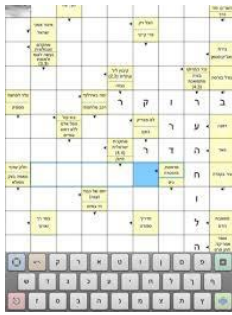


אפליקציה של משחק דמיוני

אפליקציות של סיפורים (או הכנת סיפורים באפליקציות פתוחות) הן אמצעי נהדר ונורמטיבי לתעסוקה בשעות הפנאי, והן יכולות לתת מענה למשתמשים שאינם יכולים להשתמש בספר מוחשי (עקב מגבלה מוטורית או קוגניטיבית).

### משחק תואם גיל

בדרך כלל, ככל שהילד גדל, כך גדל האתגר להתאים לו משחקים. מהיבט זה האיפד הוא פתרון נפלא, מאחר שהוא מתאים לכל גיל. ילדים או מבוגרים בכל גיל יכולים לשחק בו ולהרגיש כמו כולם.



כשמתאימים משחקים למבוגרים, חשוב להקפיד על משחקים תואמי גיל הלוקחים בחשבון את תחומי העניין של כל אדם. לדוגמה כאשר לאשם יש קושי להשתמש בחפצים מוחשיים כמו קלפים או כלי כתיבה, ניתן להשתמש באפליקציות של משחקי קלפים או תשבצים. לצערנו חסרות כיום אפליקציות מותאמות למבוגרים עם מוגבלות שכלית התפתחותית, והאתגר להתאים להם אפליקציות משחק הוא גדול במיוחד. קבוצת אוכלוסייה זו זקוקה לאפליקציות שמחד גיסא הולמות את רמתה ויכולותיה הקוגניטיביות, ומאידך גיסא אינן "ילדותיות". כך לאדם הבוגר יש אפשרות לשחק באפליקציית משחק ברמה נמוכה יחסית אך אשר מתאימה לגילו. בשל המחסור הבולט בתחום זה, לעתים אנו משתמשים באפליקציות "פתוחות" שאפשר לייבא אליהן תמונות, טקסט והקלטות, ובאופן זה להתאים את המשחק למבוגרים. בנוסף, יש מגוון אפליקציות המבוססות על משחקים אמתיים, כמו משחקי קלפים, תשבצים וכו', אשר יכולות להתאים לשימושם של מבוגרים בגילאים שונים בשעות הפנאי כאשר יש קושי להשתמש בחפצים מוחשיים.

## תקשורת

אפילו יישומים בסיסיים כמו שיחות וידאו (למשל "סקייפ") ושליחת הודעות או מיילים, אשר עבור כולנו מקלים על התקשורת היום יומית, יכולים להיות משמעותיים מאד בחייהם של אנשים עם מוגבלות.

### בתחום התקשורת נתייחס לשלושה היבטים:

**תקשורת תומכת חלופית (תת"ח) – מבחינת ילדים ומבוגרים עם קשיים בתחום התקשורת,** ובעיקר בתחום הדיבור והשפה, אפליקציות ייעודיות לתת"ח הן אפשרות נפלאה. אפליקציות תת"ח מאפשרות לילדים ולמבוגרים לתקשר באמצעות לוחות עם סמלים או מילים כתובות. באפליקציות יש מנוע דיבור, כך שאפשר לשמוע את המסר בנגיעה בתמונה/סמל/מילה כתובה (בחירת השימוש בתמונה מצולמת, סמל או מילה כתובה תלויה ברמת המשתמש). אפשר להכניס כמה סמלים בהתאם לרמת המשתמש, וליצור לוחות דינמיים (פעולת הלחיצה על הסמל מעבירה ללוח אחר).



שימוש באייפד אחד מעודד אינטראקציה

**אינטראקציה – המשחק באייפד הוא כלי נורמטיבי ופופולארי העוזר לשילוב בקהילה.** הורים רבים מדווחים על שיפור במשחק המשותף בין הילד לאחיו, וכן שיפור במשחק שלו עם ילדים אחרים. עובדה זו נכונה בכל הגילאים.

האייפד עלול להיות כלי מבודד. מאחר שחשוב לעודד אינטראקציה חברתית וליצור תנאים המעודדים שימוש במיומנויות חברתיות שונות, על אנשי המקצוע לחשוב כיצד ליצור סביבה כזאת. אפשר לעשות זאת על-ידי שימוש במשחקים המיועדים לכמה משתתפים, או להשתמש באייפד אחד בקבוצה. בעבודתנו מצאנו

כי המוטיבציה שהאיפד מעודד בקרב המשתמשים, מובילה לשימוש חברתי בסיטואציות שלא צפינו בהן קודם לכן במשחקים אחרים.

**שיתוף חוויות** – האיפד מאפשר לילדים ולמבוגרים עם מוגבלויות שונות להעביר מסרים לבני משפחותיהם ולאנשים אחרים באמצעות תמונות, סרטונים ואפליקציות ייעודיות של אלבומים (שאפשר להוסיף בהן טקסט והקלטה). באופן זה הם משתפים אחרים בחוויותיהם ומביעים את רגשותיהם. השימוש במצלמה ובאפליקציות קל מאוד ומיידי. הוא מאפשר לילד לשתף את בני משפחתו בחוויות שהוא חווה במסגרת החינוכית, ולשתף חברים מהמסגרת החינוכית ואנשי צוות בחוויות שהוא חווה עם בני משפחתו או בקהילה. מבוגר שחי במסגרת דיור מחוץ לבית, או שמועסק או מבלה מחוץ לבית, יכול לשתף בחוויותיו בני משפחה או חברים אחרים שאינם נמצאים עמו באותו רגע.

## למידה

במסגרות רבות, ובמיוחד בגנים ובבתי ספר, האיפד משמש להעברת תכנים לימודיים המועברים באמצעות אפליקציות ייעודיות (לדוגמה אפליקציות ללימוד חשבון ועברית).



אפליקציות ללימוד אותיות וחשבון

קיימות גם אפליקציות למידה "פתוחות" המאפשרות לגנת/מורה לבנות את מערך השיעור באיפד כך שיהיה אינטראקטיבי ומעניין. אפשר להעביר חומרים אלה למכשירים של הורים ואנשי צוות.

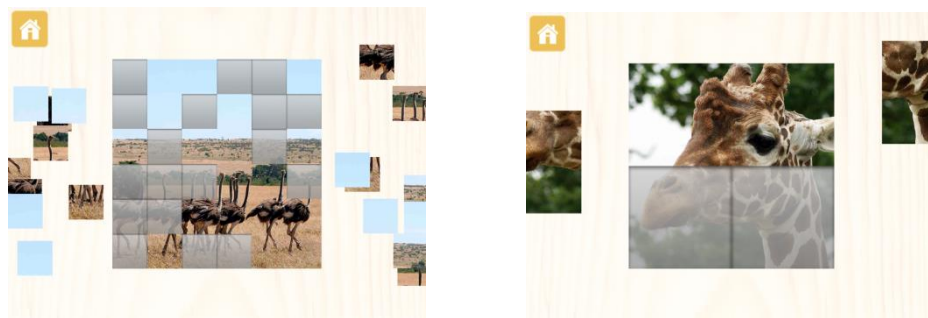
השימוש באיפד להעברה של תכנים לימודיים מאפשר הנגשה של חומרי לימוד לרמת המשתתפים באמצעות התאמת התוכן ואופן העברתו למשתמש. השימוש יכול להתבצע בשיעור קבוצתי או פרטני. מורה המשתמש באיפד בשיעור יכול להשתמש בו ככלי להעברת התוכן הנלמד או ככלי עזר לתרגול. חשוב להתייחס לאופן השימוש באיפד במהלך השיעור ולבחור בדרך הנכונה לאותו מצב (שימוש במכשירי איפד אחדים בו-זמנית, חלוקה לקבוצות, שימוש במסך טלויזיה וכו'). אפשר גם להשתמש באפליקציות מסוימות כתחליף לתרגול דפי עבודה עבור תלמידים שאינם יכולים להשתמש בדפי עבודה קונבנציונליים.

בעזרת האיפד, הגנת או המורה יכולות לבנות מפגשים ושיעורים, לארגן סדר יום חזותי ולנהל יומן נוכחות הכולל את מי שהגיע באותו יום לגן/לכיתה. השימוש במצלמה של האיפד ובאפליקציות של אלבומים יעיל בעיבוד חוויות של הילדים או המבוגרים מפעילויות שונות כמו טיול, מסיבה ואירועים נוספים.

באייפד יש מגוון אפליקציות לתרגול מיומנויות שונות כגון זיכרון, תיאום עין-יד, שפה ופעילויות יום-יום (ADL). אפשר להשתמש באפליקציות האלה בזמן שיעור, בעבודה פרטנית או קבוצתית וכמובן בשעות הפנאי. מאחר שבקרוב ילדים ומבוגרים רבים המוטיבציה להשתמש באייפד גבוהה יותר מאשר בכלים אחרים, כדאי לנצל זאת לתרגול מיומנויות שונות. כמו שציינו קודם לכן, אפשר להשתמש באפליקציות פתוחות ליבוא תוכן, ולשלב בהן תכנים המתאימים למשתמשים.

להלן דוגמאות אחדות לשיפור מיומנויות שונות:

- **מיומנויות קוגניטיביות:** ילדים ומבוגרים שאינם מגלים עניין או שאינם מסוגלים לשחק במשחקים קוגניטיביים "אמתיים" כמו משחקי התאמה או פאזלים, עשויים לגלות מוטיבציה לשחק במשחקים אלו באייפד. קיימות כיום אפליקציות רבות של משחקים מסוג זה ברמות שונות. יש להקפיד על התאמה של רמת המשחק ומאפייניו לכל משתמש.



פאזלים: אפשר להגדיר את רמת הקושי

- קיימות אפליקציות רבות לתרגול של מיומנויות זיכרון, מיון והסקת מסקנות ברמות שונות.
- **תפקודי ידיים –** קיימות אפליקציות ייעודיות לתרגול פעולות כמו הצבעה, תיאום עין-יד, מתיחת קווים, כתיבת אותיות ומספרים על המסך, ציור וצביעה. אפשר להשתמש בתרגול זה לפני המעבר לחומרים האמתיים – הדף וכלי הכתיבה.



- **העשרה שפתית –** אפליקציות רבות באייפד משלבות מידע מילולי המקושר בדרך כלל לתמונה המוצגת על מסך האיפד. באמצעות שני אמצעים אלו – המילולי והחזותי – נלמד הקשר שבין מילה או משפט לבין משמעות. ילדים רבים בעלי קשיים התפתחותיים

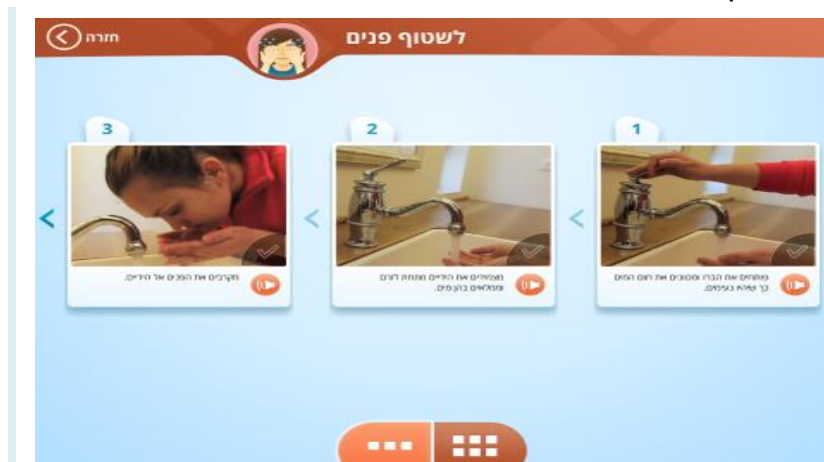
נחשפים פחות לחפצים בסביבתם בשל קושי מוטורי או קוגניטיבי, ועל כן הם מחמיצים את המידע השפתי הקשור אליהם. האיפד מכיל ייצוגים חזותיים של רוב הסביבות שהילד חשוף אליהן, וכך, בהינף אצבע, גם ילדים עם קשיים התפתחותיים נחשפים למידע מילולי רב שעד כה היה נגיש פחות מבחינתם. גם שימוש באפליקציות של סיפורים נותן מענה בתחום זה.

- **מיומנויות ראייה** – המשוב החזותי החזק עשוי להיות משמעותי מאוד מבחינת ילדים ומבוגרים עם לקות ראייה, לצורך תרגול מיומנויות ראייה כגון מיקוד מבט ומעקב. לעומת שימוש באביזרים מאירים אחרים (כמו פנס), השימוש באיפד מאפשר תרגול משמעותי יותר, מאחר שנוצרת תגובה חזותית ולעתים גם שמיעתית למגע היד של המשתמש. יש אפליקציות המיועדות לתרגול עבור לקויי ראייה, ומומלץ במקרים אלה להשתמש באיפד בחדר חושך או בסנוזלן.



גירוי חזותי משמעותי

**מיומנויות יום יום** – ישנן אפליקציות המיועדות לתרגול של מיומנויות יום-יומיות. לילדים ולמבוגרים עם מוגבלויות יש פעמים רבות קשיים בתפקוד עצמאי בפעולות היום-יום. אפליקציות אלה מלוות בתמונות ובסרטונים המיועדים להדגים למשתמש את רצף שלבי הפעולה. בחלקן אפשר להכניס תמונות וסרטונים של האדם עצמו, ואפשר להשתמש באפליקציות פתוחות ולהתאים רצף פעולות לפי רמת המשתמש. בשטח אנו רואים יעילות רבה לשימוש ב-video modeling, ואם אפשר, מומלץ להכין את הרצפים יחד עם האדם, כולל הקלטות.



גורם מוטיבציוני (לדוגמה כתומך בתרגול מוטורי)

כשהמטרה היא תרגול מוטורי ויש קושי המתבטא בהימנעות, אפשר לנצל את ההנאה והסקרנות שהאיפד מעורר ולהשתמש בו כגורם מוטיבציוני, ולעתים אף כגורם המסיח מקושי; לדוגמה, כדי לעודד הליכה בהליכון או עמידה בעמידון, שהן לעתים משימות קשות מאוד לילדים ולמבוגרים.



המרכז לייעוץ טכנולוגי קם בעקבות התובנה כי חשוב לפתח מענים טכנולוגיים לצרכים השונים של ילדים ומבוגרים עם מוגבלויות ושל משפחותיהם. בבית איזי שפירא הצטבר ניסיון רב בתחום זה.

הראשונים שיזמו שימוש באייפד בבית איזי שפירא היו אנשי מקצוע שסברו כי הילדים הלומדים במסגרות החינוכיות-טיפוליות יוכלו להתקדם בתפקודם באמצעות המכשיר.

באותה עת פנו כמה הורים לאנשי הצוות וביקשו לבחון כיצד אפשר להשתמש במכשיר לטובת ילדיהם. כבר מההתנסויות הראשונות למדנו כי האייפד הוא כלי שימושי ויעיל מאוד לאנשים עם מוגבלויות, וביכולתו לתת מענה לקשיים ולאתגרים שאנו מתמודדים איתם בתחומים שונים כמו תקשורת, משחק ולמידה.

לאור ההתנסויות היה ברור כי חשוב להעמיק ולהרחיב את השימוש באמצעי זה באופן מתוכנן ומקצועי, תוך תיעוד ואיסוף מידע כדי לפתח מאגר ידע ומודלים לעבודה.

בשלב הבא ביצענו שתי משימות במקביל:

- א. בחנו את העשייה בתחום במקומות אחרים בארץ ובחו"ל ומיפינו את האפליקציות והמכשירים הקיימים.
- ב. העשרנו את ההתנסויות שלנו בתחום בקרב אוכלוסיית הילדים של בית איזי שפירא, והרחבנו את עשייתנו גם למסגרות נוספות. בנוסף, תיעדנו את הניסיון והלמידה שצברנו ועיצבנו מודל עבודה המופץ כיום לאנשי מקצוע ולמשפחות בארץ ובחו"ל.

מודל העבודה מתמקד בהטמעת השימוש באייפד במסגרת חינוכית תוך התייחסות לסוגיות מגוונות שעולות בשטח (מקצועיות וטכניות) בכמה תחומים עיקריים:

- מינוי אנשי צוות לתפקידים שונים הקשורים לתהליך ההטמעה.
- מציאת דרך נכונה ויעילה להדריך את הצוות וללוות אותו.
- מציאת דרך נכונה ויעילה להדריך הורים ובני משפחה אחרים וללוות אותם.
- קביעת נהלים מקצועיים (למשל מתי נכון ומתי לא נכון להשתמש במכשיר).
- קביעת נהלים לתחזוקת הציוד (למשל הטענת המכשיר ושמירה עליו).
- קביעת נהלים מול הורים.

ההתפתחות הטכנולוגית מתרחשת כל הזמן ובמהירות רבה. האיפד הוביל לשינוי משמעותי בחייהם של אנשים עם מוגבלויות: הוא מסייע בהסרה של מחסומים וקשיים ומאפשר השתתפות במצבים מגוונים בחייהם. נראה כי העובדה שהאיפד הוא כלי נורמטיבי שלא הומצא במקור עבור אנשים עם מוגבלויות, קשורה להצלחה הרבה שלו בקרב אנשים אלה. בהיותו כלי נורמטיבי, האיפד מקל על השתלבות חברתית, ומאחר שהוא אמצעי זמין ופשוט לתפעול, קל למשתמשים להשיגו ולהשתמש בו, הן מבחינה טכנית והן מבחינה פסיכולוגית.

הניסיון שצברנו מלמד כי לאיפד יתרונות רבים בהנעה למשחק ובלמידה של ילדים ומבוגרים עם מוגבלויות שונות, והוא מאפשר תקשורת במגוון דרכים. כפי שהדגשנו, יש לתת מקום לפיתוח האפשרויות הרבות שהאיפד מזמן למשחק, ובנוסף להתייחס למשחק כמטרה ולא רק כאמצעי לתרגול מיומנויות.

כמו בכל כלי, לצד היתרונות הרבים קיימים גם חסרונות (כגון שימוש מוגזם ולא מושכל). משום כך יש לתת הדרכה נאותה לשימוש מותאם ומושכל ולא להסתפק בהדרכה טכנית בלבד. כמו כן, חשוב להמשיך להעמיק את הידע בתחום ולספק עוגן מחקרי לממצאים העולים בעבודה בשטח.