

הסבר למילוי דף מעקב רצפים התפתחותיים - פרטני

דף מעקב רצפים התפתחותיים (ד.מ.ר.ה) פרטני ימולא עבור דמות ספציפית אחת בעיירה. המילוי יתבצע לאחר כל מפגש, כך שלכל מפגש יהיה דף מעקב אחד. מטרתו הראשונה של דף מעקב זה היא למקד את ראיית השחקן/ית-מטפלת, לקבל הבנה בסיסית על הסטאטוס המטאלי של השחקן/ית ולאבחן את מצבו/ה הרגשי-חברתי ברגע נתון. דף זה מאפשר ללכוד בקצרה, בנקודת זמן ספציפית, מהות כלשהי על השחקן/ית ועל אופן התנהלותו/ה במפגש מסוים.

מטרתו השנייה של דף זה היא לאפשר לשחקן/ית-מטפלת לחדד את מטרותיו/ה, לכוון אל התשתית הרגשית (להלן קטגוריה 1 – רצפים התפתחותיים) ולהבדילן ממטרות הלקוח (להלן קטגוריה 2 – סימפטומים). ההפרדה בין הקטגוריות מזכירה לשחקן/ית-מטפלת לאפשר לשחקן לטפל בסימפטומים שלו בכוחותיו הוא. מטרתו השלישית היא שבסוף הטיפול יהיה ניתן לעקוב אחר התהליך שעבר/ה השחקן/ית אותו/ה אתם מלווים. המילוי בפעמים הראשונות לוקח זמן רב יותר עד שמתייצבת התמונה הכללית. לאחר מכן, בפעמים הבאות נדרש רק לעדכן את הדף מידי מפגש. בשלבים מתקדמים יכולה השחקן/ית-מטפלת למלא מידי מפגש דף מעקב גם עבור הדמות אותה הוא משחק בעצמו.

הנחיות כלליות:

- קראו ומלאו את הטבלה כשורות – באופן אופקי, מימין לשמאל ולא כטורים. קיימים 5 סעיפים: (1) רצפים התפתחותיים וסגנון מעבר, (2) סימפטומים וסמנים, (3) מצב רוח ואפקט, (4) סטאטוס חברתי, (5) מערכת יחסים עם השחקן מטפל.
- כל סעיף מחולק לשתי שורות. שורה עליונה לציון הסטאטוס ושורה תחתונה להדגמה.
- בשורות העליונות ציינו בקצרה את הסטאטוס. בשורות התחתונות הסבירו והדגימו את כתיבתכם על ידי פעילות, התנהגות או התרחשות שהראה במשחק. הקפידו לא לתת את אותה דוגמה עבור סעיפים שונים. על דף להיות עשיר, ברור ויחד עם זאת מדויק ממצא.

שם אינדיאני – שם תיאורי קצר, בן מילים בודדות, המתאר את הדמות. לדוגמה: "שורשים נעוצים", "להבה יוקדת". הקפידו להבדיל שם זה מהרצפים ולא לכתובו כאוקסימורון.

- (1) רצפים התפתחותיים – שלב א:** כתבו רצף ראשי אחד ושני רצפים משניים. לכל קוטב יש לתת שם העומד בפני עצמו ולא לכתובו על דרך השלילה. לדוגמה במקום: פחדן.....חסר פחד, כתבו: פחדן.....אמיץ. במהלך המפגשים הראשונים בדקו האם בחירת הרצפים מדויקת, זכרו כי תמיד ניתן לדייקם ולשנותם. **שלב ב:** בין שני הקטבים איירו את סוג המעבר הרלוונטי לאותו מפגש בהתאם למקרא המופיע בתחתית דף המעקב: תקוע, פתאומי, מהסס או הרמוני.
- בשלבים מתקדמים יותר, לכל רצף - ראשי או משני, ניתן להוסיף תתי רצפים וכן לציין את מידת המרחק בין קוטב לקוטב.

(2) סימנים וסימפטומים – (א) הסימפטומים הם התלונות בגינן מתרחש הטיפול: חוסר ביטחון, שתלטנות, התפרצויות זעם וכדומה. קיימים שלושה סוגי סימפטומים - I של השחקן: לדוג', איני מצליח לקיים קשר זוגי, איני מתפתח מקצועית, איני מצליח לבוא לידי ביטוי וכדומה; II של הסביבה על השחקן או במילים אחרות "סיבת ההפניה": לדוג', אשתי שלחה אותי אחרת תפרק את הקשר, יועצת החושבת שהנער מסתגר, ילד שהוריו חושבים כי הוא זקוק לעזרה וכדומה; III של המטפל: לדוג', איני מצליח ליצור

קשר משמעותי, הכול טוב בנינו אך יש תחושה שהטיפול לא מתקדם, הוא מציף אותי ואיני מצליח להפסיק לחשוב על כך במהלך השבוע וכדומה.

לכל סימפטומים יש סימנים חיוביים או שליליים. (ב) סימן חיובי הוא התנהגות שנמצאת בעודף, לדוגמה דיבור יתר ללא הפסקה. (ג) סימן שלילי הוא התנהגות שנמצאת בחוסר או בנסיגה, לדוגמה לשהות בחדר שעות ולא לעשות דבר. המדדים חיובי/שלילי אינם מתייחסים לטוב או רע אלא מציינים מידה גבוהה או מידה נמוכה של פעילות כלשהי. לדוגמה, סימן חיובי לסימפטום של שתלטנות הוא לקיחת החלטות חד צדדיות במשחק וקביעת עובדות הנוגעות לכולם; סימן שלילי לסימפטום של קושי ביצירת קשרים חברתיים הוא שוטטות בעיירה בחוסר אונים וחוסר מעש.

הסימנים השליליים מעידים על דרגת חמורה גבוהה יותר מאלו החיוביים מאחר והם אינם בולטים לעין, חמקמקים ונוטים "לדגור" לאורך זמן. פעמים הם משמשים שלב מקדים להתפרצות מחלה. בהיותם שקטים ניתן לדמות אותם למחלות קרות וכרוניות כגון אסטמה, סכרת וכדומה. כאשר מופיעים סימנים אלו יש להגביר ערנות. לסיכום, ניתן לומר שלסימפטומים יש חשיבות גבוהה בנפש האדם. לאקאן מסביר שאל למטפל למהר ולהפטר מהם מאחר וחסמתם עלולה להוביל להידרדרות נפשית של הפצינט.

(3) מצב רוח ואפקט – (א) מצב הרוח הוא הרגש עליו מדווח השחקן: "אני מרגיש נהדר, הכול טוב". רמתו יכולה לנוע בין גבוהה לנמוכה. (ב) האפקט הוא הרגש הנצפה על ידי השחקן/ית-מטפלת. לדוגמה, השחקן נראה בעיני השחקן/ית-מטפלת/ת מדוכדך. רמתו יכולה לנוע בין גבוהה לנמוכה. (ג) כאשר השחקן מדווח שהוא מבסוט וגם השחקן/ית-מטפלת/ת מתרשם/ת כך, אזי מצב הרוח תואם לאפקט. אך, כאשר השחקן טוען שמצב רוחו תקין והשחקן/ית-מטפלת/ת מזהה כי השחקן מדוכדך, אזי מצב הרוח אינו תואם לאפקט. במצב זה עלינו להגביר את מידת הערנות כלפי מצבו של השחקן. פעמים אי התאמה עלולה להעיד על חומרת הסימפטום.

(4) מערכת חברתית – (א) ציין מה הסטאטוס החברתי של השחקן. האם הוא מקובל על חבריו במשחק? האם הוא דחוי? האם הוא מתבודד? האם מבקשים את חברתו והוא דוחה את ההצעות? האם הוא מתזר אחר שחקנים אחרים? וכדומה. (ב) מי חבריו במשחק ומי מתנגד אליו? האם יש שחקנים שהוא מעורר את חמתם? (ג) מה איכות הקשר שהוא יוצר? האם מתקרב ואז מתרחק לפתע? האם הקשרים הם שטחיים או עמוקים? האם הוא יוצר קרבת יתר? וכדומה.

(5) מערכת היחסים עם השחקן/ית-מטפלת/ת – (א) ציינו את איכות וסוג מערכת היחסים עם השחקן/ית-מטפלת/ת. לדוגמה, קרבה, אמון, דחיה, חשדנות וכדומה. (ב) ציינו את סוג התמיכה הנדרשת מהשחקן/ית-מטפלת/ת. ליווי מרחוק, ליווי צמוד, תלות, קרבת יתר, ריחוק, מתן עצות, תיווך עם דמויות אחרות, תמיכה בהשמעת קולו, שיחות אישיות, הקשבה וכדומה. (ג) ציינו את רצפיה ההתפתחותיים של דמות השחקן/ית-מטפלת/ת העולים אל מול השחקן ואת סוג המעבר ביניהם.