

---

# הגישה הניירו-גיאומטרית וכלים טיפוליים יחודיים

## מה המטרה של הגישה הניירו-גיאומטרית?

הגישה הניירו – גיאומטרית מאפשרת לילדים לבנות מפה פנימית תלת מימדית שמקבילה לאינטראקציות ולחוויות בעולם החיצוני. מפה זו מאפשר עיבוד וויסות רגשי, והיא תומכת ומקדמת חשיבה ומשחק סימבולי.

## על מה היא מבוססת

הגישה הניירו-גיאומטרית מבוססת על מודל ה- DIR, תיאוריות פסיכולוגיות מגוונות (פסיכואנליטיות, התייחסויות והתפתחותיות) ומחקרים בתחום הניירו-פסיכולוגי והניירו-ביולוגי. היא גם על הבנה של הפרופיל הסנסו – מוטורי של הילד ורגישויותיו השונות, למשל קושי של ילד לעבד בצורה שווה את כל הגירויים, אשר יוביל אותו למיקוד יתר חזותי. מהצד השני היא נשענת על הצרכים הרגשיים והפסיכולוגיים, הראשוניים של הילד למשל לקבל בטחון ועונג מהסביבה ולהמנע מכאב (פרויד) ובהמשך על צרכים וחוויות מורכבות יותר כמו לעבד כאב, קינאה או פחד.

## למי היא מתאימה

הגישה מתאימה לילדים, בעיקר לכאלו עם צרכים מיוחדים, כגון: ילדים עם הפרעה על הספקטרום האוטיסטי (ASD), ילדים עם קשיי חרדה, קשב וריכוז ועוד.

## מטרות עיקריות

- תמיכה בוויסות הרגשי של הילד
- הרחבת יכולת ההסמלה של הילד תוך מיפוי חיצוני ופנימי של החוויות הרגשיות היומיומיות.

## השקת הגישה הניירו-גיאומטרית בהרצאה טד של העמותה ישראלית להתפתחות הילד ושיקומו:

סרטון בסגנון טד המתאר את הגישה מושגים בסיסיים בגישה

## נקודות:

מתארות את החוויות הראשונות של תינוקת בעולם שהן חושיות, מפורקות ומקוטעות. התינוק שומע צלילים או רואה קולות אך לא בהכרח מחבר ביניהם. לדוגמא, התינוק רואה את היד שלו אך לא מבין שהיא חלק מגופו. הוא

שומע את קולה של אימו, או מרגיע את מגע עורו בעורה, אך לא מזהה שהקול והמגע שייכים לאותה ישות "האם". דוגמא נוספת בשלב מאוחר יותר, תינוק שרואה את אמא במטבח, רגע לאחר מכן יראה בקבוק לידו- ללא היכולת לראות את הרצף בין הכנת הבקבוק של האמא במטבח והבאתו אל התינוק.

## קו:

- מתאר חוויות ואינטראקציות בקשר בין תינוק/ ילד למטפל/ הורה. למשל – אמא עושה "קוקו" והתינוק מסתכל עליה ומחייך. באופן כזה נוצר קו וירטואלי בין האמא לתינוק. דוגמא נוספת – אבא מנדנד את הילדה בנדנדה ושר "נדנד, נדנד, נדנד, רד עלה עלה ו....." ועוצר. הילדה משלימה "רד" = קו. התרחשות של הרבה קווים בעולם האמיתי מייצרים במוח את הייצוג המנטלי הרגשי של ההורה אצל התינוקת. תינוקת שלא רואה את אמה, אך מחפשת אותה מעיד על כך שיש בדימונה את התמונה של אמא בזיכרון (הייצוג). תמונה זו נוצרה מכל אותם קווים שנוצרו בעבר באינטראקציה בין האם לתינוקת לאורך הקשר שלהן. לקווים מאפיינים שונים כמו מרחק, רצף, תנועה וכדומה (ראה מאמר).
- תינוק עם קושי באחת ממערכות החוש יתקשה למקם את אימו במרחב, למשל קושי למקם את צליל האם בחלל, קושי למצא אותה כאשר היא בתנועה. במקרה כזה הקו עלול להישבר או להתפוגג; קושי של תינוק למקד את מבטו כאשר עיניו עוברות בין דברים שונים שרואה בחדר (נקודות).

## משולשים:

משולש, או במילים אחרות קשב משותף, מופיע כשהילדה פונה להורה שלה (שהוא דמות במוחה), ומעבירה את הקשב שלה הלוך ושוב דרך המרחב והזמן על מנת לשתף את ההורה בחוויה החדשה. זהו למעשה קו בין ההורה לילד שנוספת לו נקודת התייחסות נוספת. לדוגמא ילד שרואה כדור, מצביע על הכדור ומסתכל על האב- מצב זה מייצר משולש בין הילד, החפץ וההורה. הדגש בטיפול במידה והמשולש לא נוצר באופן טבעי זה על יצירת הקו בין הילד וההורה, בדומה לתיאוריות ההתפתחותיות כאשר ההיקשרות של הילד עם ההורה אינה מבוססת דיה והייצוג הפנימי של ההורה עוד לא מפותח, ולאחר מכן הכנסת חפץ נוסף לאינטראקציה, על מנת לעזור לילד לשמור על הקו (הקשר) עם ההורה.

## מצולעים:

מצולעים נוצרים מארבע או יותר נקודות, ושלושה או יותר חפצים או אינדיבידואלים אחרים. לדוגמא, היכולת ליצור אינטראקציה משחקית בין שלושה ילדים וכדור, בהמשך משחק כדורגל או כדורסל.

## זמן:

מימד נוסף באינטראקציות מגדיר את משך החוויה האינטראקטיבית. מימד הזמן קשור לתפיסה, למרחב החזותי, ואלמנטים חושיים רגשיים נוספים. הוא מתקשר לכל אחד מהמושגים שהוזכרו קודם לכן: נקודה, קו ומשולש. תפיסת הזמן משמעותית ומתפתחת באופן שמשמפיע על העולם הרגשי של הילדה והיכולת שלה המוח ליצור משמעויות וסימבוליות מורכבים יותר. משך הזמן מאפשר העשרה והעמקה של האינטראקציה. לדוגמא, ילד שמסתכל לאורך מספר דקות על ההורה יוכל לראות שינויים במנחי גוף, כוונות, רגשות וכן את הרצף ביניהם. לדוגמא, הוא יראה במרחב את האב מכין לו ארוחה ובהמשך מגיש לו אותה. היכולת להיות ברצף בקווים ומשולשים לאורך זמן תאפשר הרחבת יכולת ההבנה. אמירה כמו "אמא תגיע עוד מעט!" או "מחר נלך לרופא שיניים" תקבל משמעות כיוון שלזמן מתחילה בהדרגה להיות משמעות. תחושת הזמן המתפתחת אצל הילדה, מאפשרת לה לבטא אירועים מהעבר, כאלו שצפויים להגיע או דמיוניים במשחק שלה.

## אבני דרך להתפתחות סימבוליות

### שלבים בהתפתחות ההסמלה

סמלים בסיסיים:

היכולת של הילדים ליצור ייצוג רגשי של המטפלים הראשיים בחייהם. הילד מדמיין את ההורה גם כאשר הוא לא רואה אותו. לדוגמא, הוא שומע את קולו מהמטבח ומבין שעוד רגע יגיע הבקבוק.

### כלים טיפוליים אפשריים:

מיכל אפקטיבי: מושג זה מתאר את תפקידו של ההורה או המטפל ביצירת סביבה המפחיתה את החרדה ומרחיבה את רמת האינטגרציה והסנכרון באמצעות כלים אפקטיביים כולל – משחקיות, דרמטיזציה, קוליות וכדומה.

מוקד אפקטיבי: מתאר את תפקידו של המטפל להתאים את קולו, מבטו, קרבתו ותנועתו ביחס לילד כדי לווסת ולמקד את הילד על מנת לייצר קו. המטפל מתמקד בקשב של הילד ובאיכות האינטראקציה

סמלים אפיזודיים:

מתארים את היכולת לתפוס, לעבד ולהשתמש בייצוגים פנימיים שכוללים את העצמי ואת המטפל במעורבות רגשית בהתרחשויות פשוטות ויומיומיות כשמימד הזמן מתחיל לקבל משמעות. מדובר על תרחישים פשוטים.

דוגמא 1: לחכות בשקיקה לאוכל כשאמא מבשלת.

דוגמא 2: בביקור אצל הרופא, להכיר את הרצף של החוויה הרגשית, והפיזית ועוד, וכתוצאה מכך לחשוש מביקור אצל הרופא.

## כלים טיפוליים אפשריים:

משחק דימוני – מרחבי: זהו משחק שמעודד תנועה במרחב. מטרת המשחק הן:

- א. הגברת הניידות והמודעות לגוף ולסביבה.
- ב. בשלב מאוחר יותר, מודעות לסביבה ולאחרים שנעים במרחב שלי והיחס בינינו.

מנח כוח

## סמלים מורכבים, רבי אופנויות וחשיבה מופשטת

סמלים אלו מתארים יכולת עיבוד רגשי של הילד של מצבים מורכבים המשלבים מרכיבים סנסומוטורים, אפקטיבים הגדלים בהדרגה לאורך זמן. לדוגמא, ילד שמרגיש מאוים למשל במסגרת החינוכית לאורך זמן יוכל להמציא לו דמות שתעזור לו להתגבר על הקשיים, או לשחק את סופרמן, וישאב כוחות מן הדמות המורכבת הזו. ילד שמתמודד עם קשיי פרידה של הוריו, יוכל לשחק זאת במשחק דימוני.

## כלים טיפוליים אפשריים:

ציור דינאמי:

המטפל עוזר לילד לעבד ולסמל רגשות פשוטים ואף מורכבים יותר כמו שמחה, חרדה, כעס, מוצפות וכו' דרך השיח והציור אשר משתנה בזמן אינטראקציה. הציור מאפשר לילד "לשאת את הרגע", את הסמל ולהמחיש לו בצורה חזותית דברים מופשטים כמו רגשות, רצפים ומחשבות של האחר.

## הגישה הנוירו-גאומטרית

