مقالات

نماذج لألعاب تربوية هادفة مصمَّمة لخدمة أطفال متلازمة «الداون»

إعداد : أ. سوسن حبيب عباس
معلمة في قسم «الداون»
باحثة نفسية سابقة في وزارة التربية، دولة الكويت

يهدف هذا المقال إلى التعرف على مفهوم ممارسة اللعب عند تلاميذ فئة «الداون»، كما يهدف إلى حث المتخصصين في مجال خدمة أطفال «الداون» على الاتجاه إلى الابتكار في تصميم الألعاب التربوية المبتكرة والملائمة لخصائص هذه الفئة. ويعرض هذا المقال نموذجين لألعاب تربوية هادفة قامت الباحثة بإعداد وتصميم كل منها:

النموذج الأول: لعبة «الأونو» UNO المصورة لخدمة أطفال «الداون».

النموذج الثاني: لعبة «الدومينوز» DOMINOES المصورة لخدمة أطفال «الداون».

وقامت الباحثة في هذا المقال بتقديم عرض مفصّل ـ لكل من النموذجين ـ يتضمن وصف اللعبة، وأهدافها، والدافع إلى تصميمها، ومكوناتها، وطريقة ممارستها. وفي ختام المقال أشارت الباحثة إلى بعض التوصيات، أهمها: دعوة العاملين في مجال التربية بالبدء في التوجه إلى الابتكار والإبداع في تصميم نشاطات وبرامج تربوية وفعالة وهادفة تخدم الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة، كما أوصت بضرورة الالتزام بشروط تصميم اللعبة الجيدة من مثل الدقة في تحديد أهداف اللعبة من خلال التعايش مع بيئة التلميذ، والملاحظة العلمية الدقيقة لميوله واستعداداته وقدراته، وتوفير عناصر الإثارة والتشويق.

المشكلة والأهمية:

تمهيد:

تعد البرامج الترفيهية إحدى أهم النشاطات الإنسانية التي يتم اختيارها بدافع شخصي بهدف تنشيط الفرد ليصبح قادراً على ممارسة حياته اليومية بصورة طبيعية (يحيى، وعبيد، 2004: 203)، وإهمال هذا النوع من النشاطات ـ خاصةً الترفيهية منها ـ يعد من أبرز عوامل فشل المؤسسات الاجتماعية (الأسرة، المدرسة، ..إلخ) في تعاملها مع الفرد؛ لما تؤديه إليه من نتائج سيئة من مثل اكتئاب الأطفال (Stark, Bronic, Wong, Wells, & Ostrander, 2000: 298).

إن ممارسة النشاطات الترفيهية تعد أحد حقوق الإنسان، وينطبق ذلك ـ بصورة خاصة ـ على الأفراد من ذوي الاحتياجات الخاصة، لما لهذه النشاطات من أهمية في مساعدتهم على التكيف مع الحياة وقبول الذات. وينبغي على كل من الأسرة والمدرسة الالتفات إلى ضرورة توفير الجو المناسب لممارسة هذه النشاطات وما تشمله من وسائل وألعاب تربوية

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 74 12/13/10 12:35:26 PM

وترفيهية في صفوف الأطفال المعاقين عقلياً؛ وذلك بالطريقة التي تؤدي إلى مساعدتهم على اكتساب مهاراتهم الحياتية بصورة ممتعة، وغير مملة، وبسيطة، وتدريجية بحيث تلائم درجة الإعاقة، (يحيى، وآخرون، 2004: 203) كما تحقق الاستفادة العلمية من اللعبة في الوقت نفسه.

يندرج طفل متلازمة الداون تحت تصنيف الأطفال المعاقين عقلياً، وهو يتسم ببعض الخصائص الجسمية والعقلية التي تؤهله لكل من التعلم وتنمية القدرات المختلفة خاصةً إذا ما تم توفير بعض الوسائل والألعاب التربوية الهادفة والمشتملة على عناصر الإثارة والتشويق؛ لذلك وجدت الباحثة أنه من المناسب تصميم نماذج من تلك الألعاب بهدف تنمية بعض القدرات المعرفية والوجدانية والاجتماعية لطفل «الداون».

أهم المفاهيم التي يتضمنها المقال:

1 ـ أطفال متلازمة «الداون» Children with Dawn Syndrome:

هم الأطفال المصابون بمجموعة من الخصائص الجسمية والعقلية المميِّزة لحالة مرضية يتم تشخيصها بفحص عينة من دم الطفل، حيث تُظهر العينة وجود كروموسوم إضافي في الخلايا الجسمية للطفل. وسميت المتلازمة باسم «داون» Dawn نسبة إلى الطبيب الذي اكتشف الخصائص المميزة للحالة وكان ذلك في عام 1866م، حيث كان يُطلق على الاضطراب ـ قبل هذا التاريخ ـ اسم: «المنغولية» (العسعوسي، وبهبهاني، 1995: 11).

2 ـ ممارسة اللعب في تربية أطفال «الداون»:

ويمكن تصنيفها بمجموعة الألعاب المستمدة من النشاطات الترفيهية والتربوية، والتي تهدف إلى تنمية الجوانب المكوِّنة لشخصية طفل متلازمة «الداون»، ومنها الجوانب الجسمية، والوجدانية، والاجتماعية، والمعرفية.

3 ـ لعبة «الأونو» UNO المصوَّرة لأطفال «الداون»:

هي لعبة ترفيهية تربوية مصوَّرة قامت الباحثة بتطويرها من لعبة «الأونو» ـ الأصلية والشهيرة ـ لخدمة تلاميذ متلازمة «الداون».

4 ـ لعبة «الدومينوز» DOMINOES المصورة لأطفال «الداون»:

وهي لعبة قامت الباحثة ـ أيضاً ـ بتطويرها وتطويعها لخدمة تلاميذ متلازمة «الداون»، وهي مستمدة من لعبة «الدومينوز» الشهيرة.

المشكلة والأهداف:

تحرص المؤسسات التربوية التي تتكفل رعاية الأطفال والتلاميذ من فئة «الداون» على توفير مختلف العوامل المساعدة للتحصيل العلمي والمعرفي، كما تسعى إلى مساعدتهم على مواصلة حياتهم بنوع من الاستقلالية والاعتماد على النفس، وبدرجة تتناسب مع

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 75 12/13/10 12:35:27 PM

خصائصهم الجسمية والعقلية (العميري، العسعوسي، المعتوق، 2005: 5).

ومن المفترض أن المؤسسة التربوية الناجحة تسعى إلى تحقيق الاستفادة العلمية من المهارات والخبرات المنهجية بأكبر قدر من الاستمتاع والإثارة، وذلك باستخدام النشاط واللعب الهادف.

لاحظت الباحثة ندرة الألعاب التربوية الحديثة والمبتكرة لخدمة أطفال «الداون»؛ وذلك من خلال بحثها في الكتب والمصادر العربية، والمواقع الإلكترونية، في حين أن الفكر المعاصر يتجه إلى تشجيع العاملين في المجالات المختلفة على الإبداع والابتكار والإنتاج الفردي.

ومن هذا المنطلق رأت الباحثة أنه من المناسب أن تقوم بإعداد وتصميم بعض الألعاب الهادفة والمستمدة من الألعاب الرائج تداولها بين الأطفال والشباب في المجتمع الكويتي، والتي تهدف - في الوقت نفسه - إلى تنمية جوانب شخصية تلميذ «الداون».

وتتلخص مشكلة المقال فيما يأتي:

1 - يصعب على طفل الداون ممارسة الألعاب الرائجة والمتداولة بأيدي الأطفال الأسوياء الذين يحيطون به.
2 - لا توجد ألعاب مصممة خصيصاً لأطفال «الداون» في المجتمع المحلي.
3 - ندرة الألعاب الحديثة والمصممة من قبل المعلم أو الباحث الكويتي للتلميذ من فئة «الداون».

ومن ثَمَّ فإن هذا المقال يهدف إلى ما يلي:

1 - التعرف على مفهوم ممارسة اللعب عند تلاميذ فئة «الداون»، وبعض المفاهيم المرتبطة.
2 - حث المتخصصين في مجال خدمة أطفال «الداون» على الاتجاه إلى تصميم الألعاب التربوية المبتكرة والملائمة لخصائص هذه الفئة.
3 - عرض نموذجين لألعاب تربوية وترفيهية من إعداد وتصميم الباحثة:
النموذج الأول: لعبة «الأونو» UNO المصورة لخدمة أطفال «الداون».
النموذج الثاني: لعبة «الدومينوز» DOMINOES المصورة لخدمة أطفال «الداون».

أهمية المقال:

تكمن أهمية المقال فيما يأتي:

1 - المبادرة في تصميم النشاطات التي تخدم الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة، والتمهيد للعاملين في هذا المجال، وحثهم على الإقبال على هذا العمل الإنساني.
2 - إثراء الجانب التطبيقي من التراث العلمي الخاص بالأطفال من فئة «الداون» نظراً لندرة الأعمال والنشاطات التطبيقية المقدَّمة لهذه الفئة.
3 - مساعدة الباحثين والمهتمين في مجال الإعاقة والاحتياجات الخاصة في تطوير الألعاب الرائجة والمشهورة في المجتمع المحلي أو العالمي وتطويعها لخدمة الأطفال المعاقين.

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 76 12/13/10 12:35:27 PM

الإطار النظري:

ممارسة اللعب الهادف في تربية التلاميذ من فئة «الداون»:

قدمت الجمعية الأمريكية للتخلف العقلي Mental Retardation تعريفاً يصف هذا المفهوم وهو: «نقص جوهري في الأداء الوظيفي للفرد، يظهر هذا النقص قبل سن الثامنة عشرة، ويتصف بأداء ذهني وظيفي دون المتوسط يكون مصاحَباً بجوانب قصور في اثنين أو أكثر من مجالات المهارات التكيفية الآتية:

1 ـ التواصل.
2 ـ العناية الشخصية.
3 ـ الحياة في المنزل.
4 ـ المهارات الاجتماعية.
5 ـ الاستفادة من مصادر المجتمع.
6 ـ التوجيه الذاتي.
7 ـ الصحة والسلامة.
8 ـ الجوانب الأكاديمية والوظيفية.
9 ـ قضاء وقت الفراغ.
10 ـ مهارات العمل والحياة الاستقلالية».

ومن الجانب التربوي يمكن تعريف الفرد المعاق عقلياً بأنه «الفرد الذي لا يقل عمره عن ثلاث سنوات ولا يزيد عن عشرين سنة، ويعيقه الاضطراب العقلي عن متابعة التحصيل الدراسي في مدارس التعليم العام، وتسمح له حالته بالتعلم والتدريب وفق أساليب خاصة» (يحيى، وآخرون، 2004: 15 ـ 16).

وقام المتخصصون في علم النفس بتصنيف مفهوم الإعاقة العقلية على أساس كل مما يأتي:

1 ـ أسباب الإعاقة.
2 ـ شدة الإعاقة.
3 ـ المظهر الخارجي للمعاق (الجانب التشخيصي أو الإكلينيكي).
4 ـ الجانب التربوي والقابلية للتعلم.
5 ـ السلوك التكيفي (يحيى، وآخرون، 2004: 15 ـ 16).

وتم تحديد متلازمة «الداون» Dawns Syndrome كونها إحدى الإعاقات العقلية على أساس الجانب التشخيصي.

أولاً ـ أطفال متلازمة «الداون» Children with Dawns Syndrome:

تعريف المفهوم:

يتمثل اضطراب متلازمة «الداون» بمجموعة من الخصائص المميِّزة لحالة مرضية يتم تشخيصها بفحص عينة من دم الطفل، حيث تُظهر العينة وجود كروموسوم إضافي

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 77 12/13/10 12:35:28 PM

في الخلايا الجسمية للطفل. وسميت المتلازمة باسم «داون» Dawn نسبة إلى الطبيب الذي اكتشف الخصائص المميزة للحالة وكان ذلك في عام 1866م، حيث كان يُطلق على الاضطراب - قبل هذا التاريخ - باسم: «المنغولية».

الخصائص المرتبطة بمتلازمة «الداون»:

1 - **الخصائص الجسمية:**

وتتمثل فيما يأتي:

1 - ارتخاء العضلات والمفاصل وضعفها.

2 - صعوبات في النطق وقلة السمع.

3 - تسطُّح الجانب الخلفي للرأس.

4 - قصر الرقبة وزيادة الوزن.

5 - صغر حجم الأذنين، وانثناء قليل من الحافة العلوية لهما.

6 - عينان تشبهان حب اللوز في الشكل، و مائلتان باتجاه أعلى الأذنين.

7 - أنف عريض ومسطح الشكل، ويبدو اللسان كبيراً نسبةً إلى حجم الفم.

8 - عيوب خلقية في كل من الجهاز الهضمي والقلب.

9 - خط عرضي وحيد في راحة اليد.

10 - اضطرابات في الغدة الدرقية (العميري، والعسعوسي، والمعتوق، وبهبهاني، 1995:11).

2 - **الخصائص العقلية:**

تتراوح القدرة العقلية لأطفال فئة «الداون» مابين المتوسطة والبسيطة، وتتراوح نسبة الذكاء العام لديهم بين 45 - 70 درجة، وتعتبر هذه الفئة من الفئات القابلة للتعلم نظراً لقدرتهم على تعلم المهارات الأكاديمية البسيطة من مثل القراءة، والكتابة، والحساب، والمهارات الاجتماعية، ومهارات العناية بالذات، ومهارات التواصل مع الآخرين (يحيى، وآخرون، 2004: 25).

الأهداف العامة للتربية الخاصة لفئة متلازمة داون:

يعتمد بناء المنهج التربوي لفئة الداون على كل من الخصائص الجسمية والعقلية والاجتماعية المميِّزة لهذه الفئة، مما يتطلب تحديد أهداف سلوكية تختلف عن أهداف التربية المدرسية في التعليم العام، وفيما يلي أهم أهداف التربية الخاصة لفئة الداون:

1 - التعرف على الذات الجسمية والمحافظة عليها.

2 - تنمية الثقة بالنفس، والاعتماد عليها.

3 - تنمية الميول والاهتمامات عن طريق اكتساب بعض المهارات اليدوية والعملية البسيطة.

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 78 12/13/10 12:35:28 PM

4 ـ التدريب على بعض المهارات الحركية لتنشيط عضلات الجسم.
5 ـ تنمية القدرات العقلية.
6 ـ تنمية القدرة على النطق السليم، ورفع مستوى الحصيلة اللغوية.
7 ـ مساعدة التلميذ على قضاء حاجاته الأساسية بالصورة السليمة.
8 ـ اكتساب قدر من السلوك الاجتماعي اللائق في التعامل مع الآخرين (العميري، وآخرون، 1995: 10).

ثانياً ـ ممارسة اللعب عند أطفال متلازمة «الداون»:

تعد عملية ممارسة الطفل ـ السوي أو المضطرب ـ لألعابه بمختلف أهدافها (التربوية، الترويحية، الرياضية، ...إلخ) من أهم الحقوق التي ينبغي على الأسرة أن تهتم بها، وتحافظ على ضرورة مزاولتها، وتعزز ممارستها عند الطفل، كما ينبغي أن يلتفت الوالدان إلى أهمية توافر عناصر الإثارة والتشويق في لعبة الطفل؛ حيث يساعد ذلك على تنمية قدراته العقلية والوجدانية بشكل جيد (الشيخ، 2006: 19).

وتعتبر وسيلة اللعب إحدى أفضل الوسائل التي يمكن للوالدين أن يحققاها ـ من خلالها ـ المستوى المطلوب لتنشئة الطفل تنشئة سليمة بعيداً عن الاضطرابات النفسية والأعراض الاكتئابية؛ حيث إن قلة الألعاب الجيدة والهادفة قد تؤدي إلى حرمان الطفل من حقه في ممارسة اللعب وإصابته بالضيق، وعدم الشعور بالسعادة (بتصرف من المرجع السابق).

وفي هذا الصدد يجدر بالذكر أن انخفاض اهتمام الطفل بالنشاطات والألعاب الترويحية بصورة ملحوظة يعد أحد أبرز أعراض اكتئاب الطفولة Childhood Depression، وذلك تبعاً لمجموعة الأعراض التي تم تحديدها من قبل رابطة الطب النفسي الأمريكية (Avenevoli & Steinberg, 2001:143)، ومن جهة أخرى يشير بعض المتخصصين في مجال الأسر المشتملة على أطفال مكتئبين أن معظم هذه الأسر تقل فيها ممارسة النشاطات المثيرة والترفيهية Activity level بالمقارنة مع الأسر التي لا تضم صغاراً مكتئبين (Stark, Bronic, Wong, Wells & Ostrander, 2000:301).

ويمكن تصنيف أنواع لعب الأطفال ـ بغض النظر عن إصابتهم بالاضطرابات أو عدمه ـ إلى ما يأتي:
1 ـ **اللعب الاستطلاعي:** وهو قيام الطفل ـ بصورة فطرية ـ بأولى محاولاته في ممارسة اللعب، ويهدف إلى تنظيم الخبرات الحسية التي يتلقاها الطفل في بداية إدراكه للمتغيرات الحسية المحيطة به.
2 ـ **اللعب التخيلي:** وهو اللعب الذي يمارسه الطفل من خلال اللغة أو السلوك الصريح باستخدام إشارات رمزية وبعض المواد المحسوسة، ويبدأ ظهور هذا النوع من اللعب في سن 18 شهراً، ويستمر حتى سن السابعة.
3 ـ **اللعب بالتقليد:** وهو اللعب الذي يقوم الطفل من خلاله بمحاكاة الأشخاص، وتقليد المواقف التي يدركها الطفل في عالم الكبار.

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 79 12/13/10 12:35:29 PM

4 ـ **اللعب الاجتماعي:** وهو اللعب الذي يُظهر الطفل من خلاله العادات الاجتماعية التي اكتسبها من أسرته ومدرسته، وفي هذا النوع من اللعب يُنمّي علاقاته الاجتماعية مع إخوته وأقاربه وأصدقائه، ويتم أيضاً في هذا النوع تعزيز بعض السمات الاجتماعية الحسنة في شخصية الطفل من مثل التشجيع على التعاون، وغرس روح المشاركة في البناء، ومراعاة الخلق الحسن في التعامل مع الآخرين (بتصرف من الشيخ، 11ـ16).

تصنيف الألعاب المستخدمة في التربية الخاصة لتلاميذ «الداون»:

سبق القول في مقدمة الموضوع أن ممارسة النشاطات والألعاب الهادفة تعد أحد أهم حقوق الطفل، وينطبق ذلك بخاصة على أطفال متلازمة «الداون» كونهم من ذوي الاحتياجات الخاصة.

وفي إطار التعليم التربوي لأطفال «الداون» وجدت الباحثة أنه من المناسب أن يتم تصنيف الأنشطة والألعاب التربوية في الصفوف الدراسية لهؤلاء التلاميذ بحسب حاجة المعلم إلى تحقيق الأهداف السلوكية المرتبطة بالمنهج الدراسي المتبع في تربية هذه الفئة، وتتمثل هذه الأهداف ـ عادةً ـ بتنمية الجوانب المختلفة لشخصية التلميذ، وهي كما يأتي:

1 ـ الجانب الجسمي:

يتمثل هذا الجانب من شخصية تلميذ «الداون» ببعض صفاته الجسمية، ومنها: ارتخاء العضلات والمفاصل وضعفها. ويتطلب نمو هذا الجانب ممارسة النشاطات الجسمية اللازمة لتنشيط عضلات الجسم وبخاصة عضلات كل من اليد والرقبة. ويهدف هذا النوع من النشاطات إلى تقوية الأداء الجسمي العام، والتقليل من خمول العضلات وخشونتها.

ومن أمثلة النشاطات الجسمية: كرة السلة ـ وكرة القدم ـ تمارين رياضية سهلة وبسيطة. ومما لا ينبغي أن يستهين المعلم به ضرورة أن يبذل تلميذ الداون جهداً بسيطاً تحسباً لأي ضرر قد يصيبه بسبب ضعف عضلات القلب (عند نسبة كبيرة من أطفال الداون).

2 ـ الجانب الانفعالي والوجداني:

ويتمثل هذا الجانب بالانفعالات والحالات المزاجية التي تظهر في شخصية الطفل من مثل انفعالات الابتهاج، والضحك، والحماس، أو حالات الضيق، والغضب، والحزن. ويتطلب نمو هذا الجانب ممارسة النشاطات الترفيهية والترويحية التي تهدف إلى تعزيز الحالة المزاجية للتلميذ وتوجيهها نحو المسار الإيجابي من جهة، كما تهدف إلى التقليل من التعرض للحالات المزاجية السلبية من جهة أخرى، ويمكن للمعلم أن يختار في هذا الجانب الألعاب الشعبية أو الرائجة في مجتمع التلميذ من مثل: لعبة «الغمّيضة» (تغطية عينَيْ أحد التلاميذ، ثم محاولة اصطياده بقية المشاركين بحسب سماعه لأصواتهم)، ولعبة «اللبَّيدة» (اختباء أحد التلاميذ في مكان آمن، ثم قيام المشاركين بمحاولة إيجاده)، ولعبتي «الأونو» أو «الدومينوز» المصورتين، واللتين قامت بإعدادهما الباحثة (سيتم عرضهما لاحقاً).

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 80 12/13/10 12:35:29 PM

3 ـ الجانب المعرفي:

يتمثل الجانب المعرفي من شخصية تلميذ «الداون» بقدراته العقلية العامة، ويتطلب نمو هذا الجانب ممارسة النشاطات التي تهدف إلى تعزيز عمليات التفكير، والتذكر، والربط بين الأفكار أو التمييز بينها، والعمليات الحسابية، والنشاطات التي تهدف إلى خفض مستوى الجمود العقلي والتبلد عند التلميذ، ومن الألعاب المستفاد منها في هذا الجانب: ألعاب إكمال الصور الناقصة، وتركيب الألغاز والأحجيات المصوَّرة، والتوصيل داخل المتاهات المرسومة، وجميع الألعاب التي تتضمن الأشكال الهندسية، بالإضافة إلى لعبتي «الأونو» أو «الدومينوز» المصورتين.

4 ـ الجانب الاجتماعي:

ويعد هذا الجانب من أهم الجوانب التي يطمح تلميذ «الداون» إلى تطويره، بسبب ميله ـ طبيعياً ـ إلى تنمية علاقاته مع الآخرين، وينبغي أن تهدف الألعاب التي ترتبط في هذا الجانب إلى تربية التلميذ على أصول وآداب التواصل الاجتماعي مع الآخرين، كما يجب أن ترمي إلى نبذ السلوك الاجتماعي السلبي كالعناد، والعدوانية، والانطوائية، وكذلك التقليل من ممارسة السلوك غير المقبول اجتماعياً كالفوضى وعدم المسؤولية في التعامل.

ومن النشاطات المفيدة لهذا الجانب: ألعاب العرائس المتحركة، ورسم اللوحات الجماعية، واشتراك التلميذ في الأعمال الجماعية التي يطلبها المعلم وفقاً للمنهج الدراسي (مثل عمل بيئة للمسجد أو الغابة أو المنزل، ...إلخ)، بالإضافة إلى لعبتي «الأونو» أو «الدومينوز» المصورتين.

وينبغي عند إعداد اللعبة أو تصميمها لخدمة تلميذ «الداون» الالتزام بالشروط الآتية:

1 ـ أن تهدف اللعبة إلى تنمية جانب ـ على الأقل ـ من جوانب نمو شخصية التلميذ.
2 ـ أن يراعى في التصميم والإعداد جميع شروط أمن التلميذ وسلامته.
3 ـ يفضل أن تكون اللعبة مستمدة من الألعاب الشعبية، أو الرائجة، أو تلك التي يشاهدها التلميذ في البيئة الاجتماعية المحيطة.
4 ـ أن تكون اللعبة مصوَّرة أو ملوَّنة، وعلى درجة من الجودة والإثارة والتشويق بحيث تجذب التلميذ وتُشعره بالمتعة أثناء اللعب.
5 ـ أن ترتبط ـ بطريقة أو بأخرى ـ بما يتطلعه التلميذ للمستقبل، وميوله، واستعداداته مما يرفع من مستوى التحدي والإرادة لديه.

تصميم الألعاب الهادفة لخدمة أطفال «الداون»:

أولاً ـ الحث على الاتجاه إلى التصميم والإنتاج الفردي:

إن إقبال العاملين في مجال التربية الخاصة على التصميم والإنتاج الفردي لوسائل التعليم الخاصة بذوي الاحتياجات الخاصة يُعَدُّ ذا فائدة عظيمة، فمن الجانب الإنساني؛ يلاحظ كل منا أن حصول تلميذ «الداون» على لعبة تتلاءم وتفضيلاته يؤدي إلى زيادة شعوره بالمتعة والرضا، كما يؤدي إلى تقليل شعوره بالملل والضجر إزاء رتابة النشاطات

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 81 12/13/10 12:35:30 PM

الأخرى، ومن جهة أخرى فإن استمتاع تلميذ «الداون» بلعبةٍ اعتاد على رؤيتها في متناول أقرانه الأسوياء يرفع من مستوى تأكيد الذات عنده؛ بخاصةً عندما يدرك أن بإمكانه الفوز في نهاية هذه اللعبة مثل بقية التلاميذ.

ومن جانب آخر فإن تقديم لعبة مسلية وهادفة يدخل السرور إلى قلب الطفل المعاق، وقد أوصى ديننا الحنيف بالرفق بالمريض، ومواساته، وإدخال السرور إلى قلبه، حتى احتل هذا العمل الصالح منزلة عظمى عند الخالق عز وجل كما يقول نبينا الأكرم (ص): «إن أحب الأعمال إلى الله إدخال السرور على المؤمنين»(المجلسي، ج16:145)، ويقول أيضاً (ص): «من سَرَّ مؤمناً فقد سَرَّني، ومن سَرَّني فقد سَرَّ الله» (المجلسي: 144).

ومن الجانب الاجتماعي يُعَدُّ إنتاج الألعاب الهادفة لطفل «الداون» وسيلة جيدة للتواصل بين الطفل وأسرته؛ حيث إن ممارسته للّعبة وفوزه بها بمرأىً من أفراد أسرته يمنحهم الأمل، ويدفعهم إلى مساعدته في تحقيق مزيد من الإنجاز. وتحتاج أسرة المعاق التي تتكون من أبناءٍ عدة (أسوياء) إلى وجود مواد ونشاطات يشترك في ممارستها الطفل المعاق مع أخوته، ويفهم الطرفان فنونها؛ وذلك حتى لا يشعر الطفل المعاق بالتفرقة أو عدم السعادة. ومن الجدير بنا أن نذكر أن قبول الأسرة للأبناء ومشاركتهم اللعب يساعد على خفض شعور الأبناء بالاكتئاب (عباس، 2004).

وفيما يرتبط بخدمة الوطن فإن إقبال الأفراد العاملين في المجتمع على الإنتاج الفردي وتنافسهم في هذا المجال يؤدي إلى ارتقاء المجتمع وتطوره في مسيرة المواكبة مع الدول المتقدمة.

أما من الناحية العلمية والتطبيقية فمما لا شك فيه أن ابتكار البرامج والوسائل العلاجية والتنموية يؤدي إلى تطوير البحث وإخراجه من الحالة النظرية إلى الحالة التطبيقية، وهذا يؤدي إلى تحقيق أسمى أهداف العلم والمعرفة.

مما سبق نستخلص أن اهتمام المجتمعات قد تزايد في العصر الحاضر بمشكلة الإعاقة العقلية، وأن الحث والمناشدة لمساعدة فئة المعاقين بمختلف الوسائل مبدأ لا يدعو إليه المتخصصون فقط؛ بل ينادي به أهل الضمير من باب الفطرة الإنسانية.

ثانياً ـ نماذج لألعاب هادفة من تصميم الباحثة:

النموذج الأول: لعبة «الأونو» UNO المصورة لخدمة أطفال «الداون»:

تتشابه لعبة «الأونو» المصوَّرة (انظر الشكل 1) مع اللعبة الأصلية في الشكل والألوان وحجم البطاقات، وتتشابه معها أيضاً بوضعية جلوس المشاركين في أثناء اللعب، في حين يتمثل الاختلاف بين اللعبتين في الأهداف، والمحتوى (صور الأطفال ورسومات أخرى سيتم شرحها)، كما تختلف اللعبة المصورة عن الأصلية بأنها تصلح لكل من أطفال الداون والأطفال الأسوياء.

الدافع من تصميم اللعبة:

أجرت الباحثة لقاءات مع تلاميذ قسم «الداون» (5 تلاميذ) الذين تقوم بتعليمهم في

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 82 12/13/10 12:35:30 PM

إحدى المدارس الحكومية (المرحلة الابتدائية) بوزارة التربية في دولة الكويت، والتي تتبع سياسة دمج التلاميذ من ذوي الاحتياجات الخاصة بتلاميذ التعليم العام، وكان من أهم أهداف هذه اللقاءات الكشف عن أفكار التلميذ واتجاهاته، وطموحاته؛ ومن ثم اتباع الإجراءات المنهجية اللازمة لمساعدته على تحقيق القدر المستطاع من هذه الطموحات. أسفرت بعض تلك اللقاءات (بعنوان: ما المركبة التي تحبها؟) عن نتائج عدة أبرزها ما يأتي:

1 ـ يفضل كل تلميذ وسيلة من وسائل التنقل أو المَرْكبات (سيارة سباق، دراجة نارية، ...إلخ)، ويتطلع إلى الحصول عليها في المستقبل.
2 ـ يفضل كل تلميذ أن تكون مركبته ذات لون محدد (أحمر ـ أصفر ـ أخضر ـ أسود ـ أزرق).
3 ـ كان كل تلميذ يربط فكرة حصوله على مركبته المفضلة بالخبرات السارة المتعلقة في حياته الشخصية، وكانت فكرة حصوله على المركبة في المستقبل ـ بمميزاتها التي اختارها بنفسه ـ تشعره بالسعادة والحماس.

ومن جهة أخرى لاحظت الباحثة (المعلمة) أن التلاميذ يميلون إلى ممارسة لعبة «الأونو» الأصلية بشدة، ويلحّون على ممارستها بصورة متكررة، وفي نهاية كل حصة دراسية بشكل خاص.

من هذا المنطلق وجدت الباحثة أنه من المناسب استغلال النتائج السابقة (بالإضافة إلى ميل التلاميذ إلى ممارسة لعبة «الأونو») في تصميم نشاط أو لعبة مسلية، وتهدف ـ في الوقت نفسه ـ إلى تنمية الجوانب المعرفية والاجتماعية والوجدانية لشخصية التلميذ.

أهداف اللعبة:

تتمثل أهداف إعداد لعبة «الأونو» المصورة في ما يأتي:

أولاً ـ الأهداف المرتبطة بنمو الجانب المعرفي لشخصية تلميذ «الداون»:

1 ـ تنمية قدرة التلميذ على التمييز بين الألوان.
2 ـ تنمية القدرة على الربط بين الأفكار (ربط الصورة الشخصية بكل من اللون المفضل والمركبة المفضلة).
3 ـ تدريب التلميذ على نطق لفظ اللون (أحمر ـ أخضر ـ ...إلخ) بالصورة السليمة، وذلك بالتعاون مع اختصاصية النطق في القسم.

ثانياً ـ الأهداف المرتبطة بنمو الجانب الاجتماعي من شخصية التلميذ:

1 ـ تدريب التلميذ على آداب التعامل مع زملائه بالصورة اللائقة.
2 ـ تشجيع الطفل على نبذ الانطواء والمشاركة في اللعب الجماعي.

ثالثاً ـ الأهداف المرتبطة بنمو الجانب الوجداني من شخصية التلميذ:

1 ـ إضفاء جو من المرح والمتعة.
2 ـ إدخال السرور إلى قلب التلميذ، ومساعدته في مقاومة الشعور بالخمول والملل أثناء الدوام المدرسي.

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 83 12/13/10 12:35:31 PM

مكونات اللعبة:

تتكون اللعبة من نوعين من البطاقات:

البطاقات الصغيرة:

وتستخدم في اللعب بوضعية الجلوس، وهي عبارة عن 45 بطاقة بحجم (8.5x6 سم) مصنفة بحسب الألوان وكما يلي:

1. **البطاقات الحمراء: وهي 9 بطاقات تحمل صورة التلميذ عبدالرحمن عيسى مقترنة بمركبته المفضلة (دراجة نارية بحرية jet ski).**
2. **البطاقات الزرقاء: وهي 9 بطاقات تحمل صورة التلميذ محمد عبدالعزيز مقترنة بمركبته المفضلة (الدراجة النارية).**
3. **البطاقات الصفراء: وهي 9 بطاقات تحمل صورة التلميذ محمد ناصر مقترنة بمركبته المفضلة (الباجي أو البانشي).**
4. **البطاقات الخضراء: وهي 9 بطاقات تحمل صورة التلميذ حمد عدنان مقترنة بمركبته المفضلة (سيارة من نوع الـ «جيب» jeep).**
5. **البطاقات السوداء: وهي 9 بطاقات تحمل صورة التلميذ حامد عبد اللطيف مقترنة بمركبته المفضلة (سيارة سباق برتقالية اللون).**

البطاقات الكبيرة:

وهي عبارة عن 5 بطاقات كبيرة شبيهة بالصغيرة، يحمل كل منها لوناً من الألوان السابقة، وتستخدم في طريقة اللعب على لوحة الفصل.

طريقة اللعب:

أولاً ـ اللعب الجماعي بوضعية الجلوس:

وتستخدم في هذه الطريقة البطاقات الصغيرة فقط، حيث تقوم المعلمة بترتيب وضعية جلوس التلاميذ عل شكل حلقة، ثم تضع أمامهم خمس بطاقات مختلفة اللون، ومن ثم يتم خلط البطاقات وتوزيعها عشوائياً وبالتساوي، بعد ذلك يطلب من كل تلميذ أن يأخذ بطاقة واحدة من بطاقاته، ويضعها على البطاقات الموجودة أمامه بحسب اللون، بشرط أن يذكر في كل مرة: لون البطاقة، واسم صاحب الصورة الموجودة على البطاقة، واسم المركبة (مثال: حمد عنده جيب أخضر ـ محمد عنده «سيكل» أزرق، وهكذا.. إلخ). وبعد ذلك يطلب من التلميذ الذي يليه أن يلعب بالطريقة نفسها، إلى ينتهي اللعب بفوز أحد التلاميذ، ويتم تذكيره بنطق كلمة «أونو» إعلاناً عن فوزه باللعبة، وأخيراً يستمر بقية التلاميذ باللعب حتى تنفد البطاقات، ويفوز التلاميذ، الواحد تلو الآخر .

ثانياً ـ اللعب الجماعي باستخدام لوحة الصف:

وهي طريقة مماثلة للطريقة السابقة، ولكن تختلف عنها بأن توضع البطاقات الكبيرة

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 84 12/13/10 12:35:31 PM

على لوحة الصف، ويطلب من التلاميذ تصنيف البطاقات ـ بالترتيب ـ على اللوحة.

مميزات اللعبة:

تتميز لعبة «الأونو» المصورة ـ التي أعدتها الباحثة الحالية ـ عن كل من اللعبة الأصلية وغيرها من الألعاب التربوية والترفيهية الأخرى في المميزات الآتية:

1 ـ ترمي إلى تحقيق أهداف شاملة (معرفية، واجتماعية، ووجدانية)، كما يمكن استخدامها في تحقيق أهداف أخرى من مثل تعليم الأرقام في مادة الرياضيات، أو تعليم الأرقام باللغة الإنجليزية.

2 ـ يصلح استخدامها للأطفال الأسوياء والأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة.

3 ـ تحمل صفات اللعبة الجيدة من حيث توافر شروط الأمن والسلامة، وتوافر عوامل التشويق والإثارة والمتعة لما تحتويه من ألوان جذابة، وصور شخصية، ورسومات لمركبات ووسائل تنقل يستهويها الطفل والشاب المعاصر.

4 ـ تحمل اللعبة صوراً لسيارات أو مركبات نعدّها بسيطة، ولكنها تمثّل لهم الكثير مما يرتبط برغباتهم وطموحاتهم.

5 ـ تم ربط صورة التلميذ (بعد الاستئذان من ولي أمره) بصورة المركبة التي يفضلها، وذلك بهدف ترسيخ فكرة الارتباط بين شخصية التلميذ ورغباته، ورفع مستوى التحدي لتحقيق تلك الرغبات.

النموذج الثاني: لعبة «الدومينوز» DOMINOES المصورة لخدمة أطفال «الداون»:

تشبه لعبة «الدومينوز» المصورة (انظر الشكل 2) اللعبة الأصلية من حيث الفكرة والهدف العام، وهو الربط بين القطع المكونة للعبة بحسب الصور المتشابهة، ولكنها تختلف عن الأصلية من حيث مادة التصميم (الفلين)، وحجم القطع، والصور المرسومة عليها.

الدافع من تصميم اللعبة:

لاحظت الباحثة من خلال ممارستها مهنة التعليم في فصول «الداون» نجاح لعبة «الأونو» المصورة في تحقيق الأهداف المرجوة، مما دفعها إلى تصميم لعبة «الدومينوز» المصورة، وذلك عن طريق تحويل صورة المركبة المفضلة عند كل من التلاميذ من لعبة «الأونو» إلى لعبة أخرى يستهويها الطفل أو المراهق الكويتي، وقد لاقت هذه اللعبة ـ فعلاً ـ إعجاب تلاميذ «الداون».

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 85 12/13/10 12:35:31 PM

الشكل(1)
لعبة «الأونو»
المصورة لأطفال «الداون»
إعداد وتصميم: أ. سوسن حبيب عباس

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 86 12/13/10 12:35:37 PM

أهداف اللعبة:

1 ـ تنمية القدرة على الربط بين الصور المتشابهة.
2 ـ تشجيع طفل الداون على المشاركة في الألعاب الرائج تداولها في المجتمع الكويتي.
3 ـ إدخال السرور في نفس التلميذ عندما يجد لعبته المفضلة (الدراجة النارية أو سيارة السباق...) مرتبطة بلعبة «الدومينوز».
4 ـ إثارة جو من التشويق؛ مما يشكل حافزاً لتحقيق أهداف الدروس أو النشاطات المقبلة.

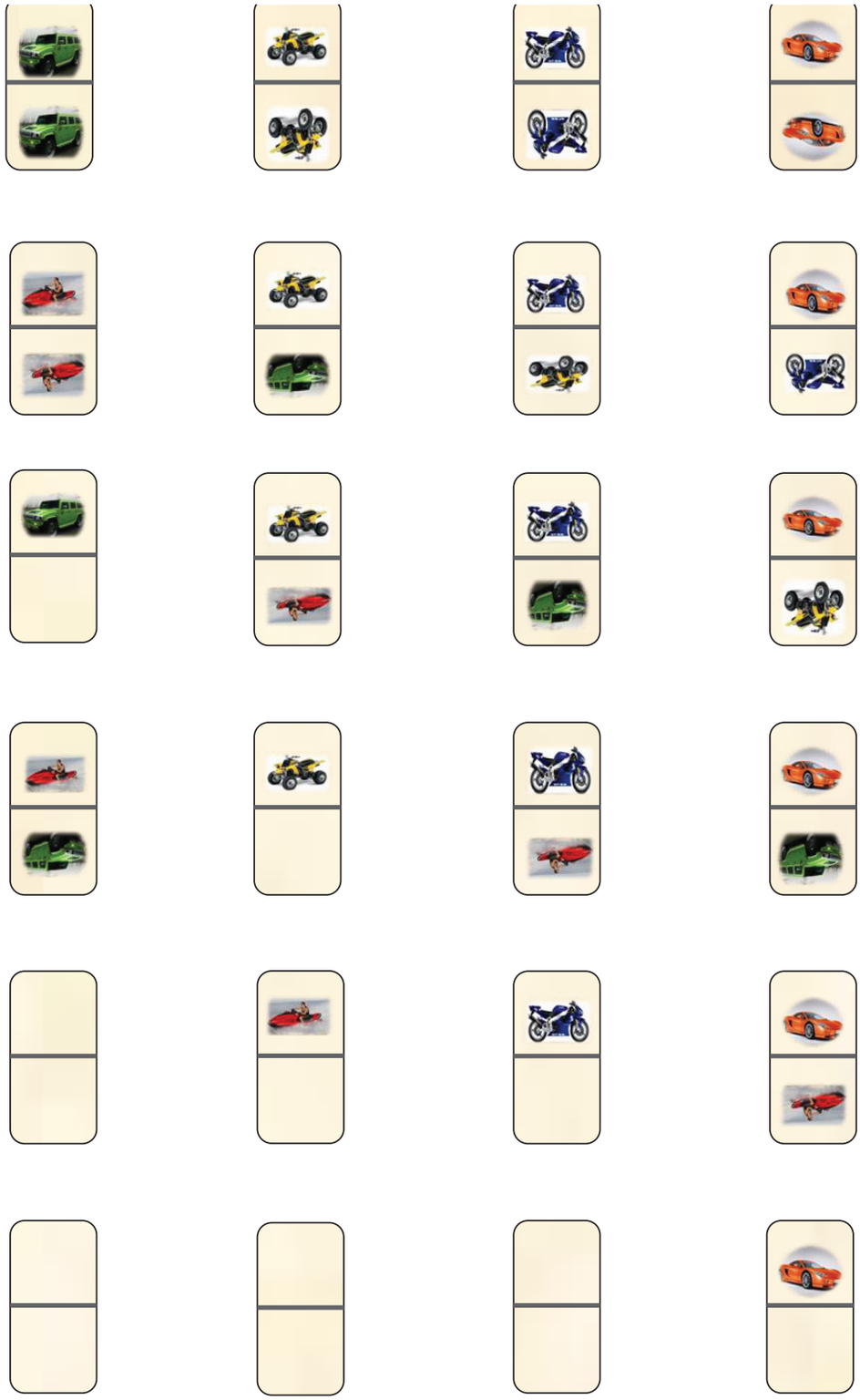
مكونات اللعبة:

تتكون «الدومينوز» المصورة من عدد من البطاقات الفلينية الكبيرة (24 بطاقة بحجم 10 ـ 20 سم) تحمل كل منها صوراً مختلفة للمركبات التي يفضلها التلاميذ.

طريقة اللعب:

يتم خلط بطاقات اللعبة ثم توزيعها بين التلاميذ بالتساوي، ومن ثم تضع المعلمة بطاقة واحدة على لوحة الصف، وتعلن ببدء اللعبة، بعد ذلك يطلب من كل تلميذ أن يختار مما بين يديه البطاقة التي تحمل صورة المركبة المشابهة للمركبة المرسومة على أحد طرفي البطاقة المعروضة على لوحة الصف، ويستمر التلاميذ باللعب الواحد تلو الآخر حتى تنتهي اللعبة، ثم يتم تكريم الفائزين بالترتيب.

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 87 12/13/10 12:35:37 PM



الشكل(2)
لعبة الدومينوز المصورة لأطفال «الداون»
إعداد وتصميم: أ. سوسن حبيب عباس

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 88 12/13/10 12:35:40 PM

الخلاصة:

نستخلص أن اتجاهات الطفل أو المراهق من فئة «الداون» تنعكس لتظهر في السمات الآتية:

1 ـ حب الحياة والرغبة في استمرارها.

2 ـ التحدي والأمل الواسع في إمكانية تحقيق طموحات المستقبل.

وإن ذلك لجدير بأن يدفع الباحث أو العامل في مجال التربية الخاصة إلى تصميم النشاطات والوسائل التي تهدف إلى إسعاده وتنمية قدراته ـ في الوقت نفسه.

وفيما يأتي بعض ما تقدمه الباحثة من توصيات:

1 ـ تدعو الباحثة العاملين في المجالات العلمية المختلفة إلى التوجه نحو ترجمة الفكر المرتبط بالمجال العلمي، وتطبيق البحوث والدراسات، والإقبال على الإنتاج الفردي.

2 ـ توصي الباحثة العاملين في مجال التربية بالبدء في التوجه إلى الابتكار والإبداع في تصميم نشاطات وبرامج تربوية وفعالة وهادفة تخدم الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة.

3 ـ ضرورة الالتزام بشروط تصميم اللعبة الجيدة، وأهم هذه الشروط: الدقة في تحديد أهداف اللعبة من خلال التعايش مع بيئة التلميذ، والملاحظة العلمية الدقيقة لميوله واستعداداته وقدراته، وتوفير عناصر الإثارة والتشويق.

4 ـ دعوة المؤسسات التربوية والجهات الخيرية إلى تشجيع الفئات المبدعة في المجتمع الكويتي من خلال التطوع في استقبال النشاطات الإنسانية والتربوية المبتكرة، وتبني إخراجها بالصورة المطلوبة.

5 ـ تشجيع الطاقات والمبدعين في المجتمع الكويتي على تصميم الألعاب الإلكترونية لخدمة الأطفال من ذوي الاحتياجات الخاصة.

المراجع

المراجع العربية:

يحيى، خولة، وعبيد، ماجدة (2004). الإعاقة العقلية. عمّان: دار وائل.

عباس، سوسن (2004). اتجاهات الأبناء نحو أساليب المعاملة الوالدية وعلاقتها بالاكتئاب عند عينة من المراهقين الكويتيين. رسالة ماجستير (غير منشورة)، الكويت: جامعة الكويت.

العميري، شريفة، والعسعوسي، مريم، والمعتوق، نوال، وبهبهاني، أمل (1995). الرعاية الذاتية: كتاب التلميذ (ط1). الجزء الأول، الكويت: الشركة العصرية للطباعة.

العميري، شريفة، والعسعوسي، مريم، والمعتوق، نوال (2005). دليل المعلم لمنهج الرعاية الذاتية لفصول متلازمة «الداون» بالمرحلة الابتدائية (ط1). الكويت: وزارة التربية.

الشيخ، غريد (2006). تربية وتعليم الطفل من خلال اللعب. بيروت: دار الهادي.

المجلسي، محمد باقر (1427). بحار الأنوار الجامعة لدرر أخبار الأئمة الأطهار (ط1). الجزء 16، طهران: مؤسسة إحياء الكتب الإسلامية.

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 89 12/13/10 12:35:40 PM

المراجع الأجنبية:

Avenevoli, S., & Steinberg, L. (2001). The continuity of depression across the adolescent transition. In H. W. Reese & R. Kail (Eds.), Advances in child development and behavior, Vol. 28 . (pp. 139 -173). New York: Academic Press.

Stark, K.D., Bronic, M.B., Wong, S., Wells, G., & Ostrander, R. (2000a). Depressive disorders. In M. Hersen & R. T. Ammerman (Eds.), Advanced abnormal child psychology, (pp.291- 326). Mahwah: Lawrence Erlbaum.

الملحقات
ملحق رقم (1)
تعريف لعبة «الأونو» الأصلية

ما لعبة «الأونو» UNO؟ (المتداولة في الأسواق حالياً)؟

هي لعبة بطاقات عائلية مطوَّرة من لعبة ترويحية قديمة جداً كانت مشهورة باسم «ميندي كوت» MENDI KOT، يشارك فيها عدد من اللاعبين (2 ـ 10 لاعبين)، ويستهويها عادة اللاعبون الذين تتراوح أعمارهم من سن 7سنوات وأكثر، وتتكون اللعبة من عدد من البطاقات الملونة والمصنفة بحسب كل من اللون (الأحمر، والأصفر، والأخضر، والأزرق، بالإضافة إلى الأسود)، والعدد (من العدد صفر إلى 9)، والفُرص أو الحيل (مثل: بطاقات عقوبة السحب الإجباري لبطاقتين أو أربع بطاقات، ...إلخ). أما طريقة ممارسة اللعبة فهي تتمثل بالبدء بخلط البطاقات، ثم توزيعها بين اللاعبين، بحيث يحصل كل لاعب على سبع بطاقات متنوعة اللون والعدد والفُرَص، ومن ثم يقوم كل لاعب ـ بالترتيب بحسب الدور المتفق عليه ـ بإلقاء البطاقة التي يجدها مناسبة، وهو في كل مرة يحاول أن يتخلص من عدد بطاقاته بقدر الإمكان، وأن يعمل ـ في الوقت نفسه ـ على تأخير بقية اللاعبين عن إنهاء بطاقاتهم باستخدام كافة الحيل والفرص، وأخيراً تنتهي اللعبة عند إعلان الفائز بانتهاء عدد بطاقاته ناطقاً باسم اللعبة (أونو UNO) بصوت يشترط أن يسمعه جميع اللاعبين. وهناك بعض الضوابط والأخلاقيات التي ينبغي أن يلتزم بها اللاعب من مثل: ترك الغش، وعدم النظر في بطاقات الآخرين، وعدم إخبار اللاعبين بما يحمله أحدهم من بطاقات.

وفيما يأتي أهم أهداف ممارسة لعبة الأونو الشهيرة:

1 ـ الترويح والترفيه الجماعي.
2 ـ تنمية القدرة على التفكير في استخدام الحيل التي توفرها اللعبة في أثناء محاولة اللاعب الوصول إلى أقل عدد ممكن من البطاقات.
3 ـ تنمية القدرة على حسن التدبير في استخدام الحيل التي توفرها اللعبة في أثناء محاولة اللاعب تأخير بقية اللاعبين تحقيقاً لفوزه.
4 ـ تنمية السرعة في كل من التفكير والأداء عند اللاعب بخاصة عندما يسعى إلى أن يكون الفائز الأول.

شكر وتقدير

في البداية أشكر الله تعالى وأحمده على نعمه الوافرة، ثم أتقدم بجزيل الشكر إلى جميع أبنائي وتلاميذي الأعزاء في قسم «الداون».

وأهدي هذا العمل إلى تلميذي العزيز الطفل حامد عبد اللطيف الذي كنت أرى في عينيه نظرات التطلع للمستقبل، وهو يشاهد صورة سيارته البرتقالية المقترنة بصورته الشخصية في لعبة «الأونو» المصوَّرة، تلك التي أعددتُها ـ متأمِّلةً ـ إدخال السرور إلى قلبه، وقلوب زملائه.

سوسن حبيب

□□□□□ □□□□□□ □□□□□□□□□□.indd 90 12/13/10 12:35:41 PM