برنامج صن – رايز

SON-RISE

تجميع و إعداد /

أمنية الصفتي

أخصائية تربية خاصة

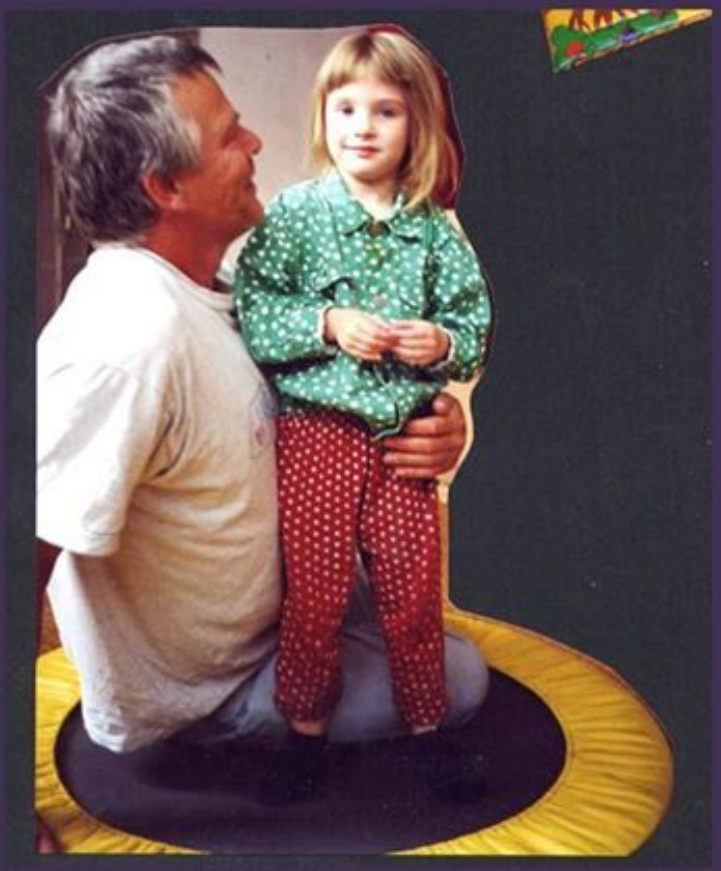
مدرب معتمد في التربية الخاصة

OMNIA ELSAFTEY

برنامج صن – رايز

SON-RISE

كيف أصبح مدرب ناجح باستخدام برنامج صن رايز؟



- 1- الصبر و التفاؤل
- 2- امتلاك الطاقة الايجابية
- 3-الثقة بالنفس
- 4- الثقة بالطفل
- 5- عدم اليأس و تكرار المحاولات
- 6- التنوع و التجديد (المكان و الأدوات)

اولا : محيط خالي من المشتتات

- يجب توفير غرفة أو مكان واسع خالي من الأثاث أو المشتتات و المثيرات حتى يتمكن الطفل من التواصل مع المدرب بشكل أسهل .

OMNIA ELSAFTEY

ثانيا : استعمال التصرفات التكرارية

- الهدف هنا هو تنمية التواصل مع الطفل و لأن هذه الحركات التكرارية تجعله مشغولا منعزلا فماذا لو وجد أحد الاشخاص يقوم بتكرار نفس الحركات أو يصدر نفس الأصوات ..سوف ينتبه لنا ويتواصل معنا بعد عدة محاولات .

ثالثا : التواصل البصرى

- والتواصل البصري هو أهم تقنيات برنامج SON-RISE
- لأنها عامل مهم جدا في تشجيع أطفالكم على خلق روابط اجتماعية ،

- ونحن نؤكد على التواصل البصري في كل فعالية تقومون بها مع أطفالكم لأننا لا نريد أن ينظر الطفل في أعيننا لأننا نريد منه شيء بل لأننا نريد منه أن يستمتع بالنظر في عيني والديه.

OMNIA ELSAFTEY

- عندما ينظر الأطفال في أعيننا ليروا المحبة والحنان سيكون ذلك هو الوقت المناسب ليحسوا بالقرب الشديد مع من حولهم وإنهم مرتبطون بهم ويحبونهم .

- ،كلما نظر إليكم أطفالكم أكثر كلما تعلموا أكثر وكلما تعلموا أكثر كيفية تواصل الناس مع بعضهم بعضا ، اوشكو على الشفاء.

OMNIA ELSAFTEY

كيف تلعب مع الطفل بطريقة SON-RISE

الخطوة الأولى: تحديد الدوافع المحفزة
Motivations

الخطوة الثانية: تحديد التحديات
Challenges

الخطوة الثالثة: تبادل الأفكارrainstorm

الخطوة الرابعة: التقييمEvaluation

OMNIA ELSAFTEY

كيف تلعب مع الطفل بطريقة

SON-RISE

- كتاب به مجموعة من الألعاب المصممة بطريقة سن رايز. أهم ما في الكتاب هو الفصل الأول الذي يعلّم كيفية تصميم الألعاب نفسها، وبرأيي هذا هو الأهم.

- فإذا اتبعنا الأسلوب البسيط المذكور نستطيع أن نصمم ألعاب خاصة تناسب أطفالنا (كلٌّ على حدة) لنوصل لهم أية مهارة هم بحاجة لتعلمها.
- إليكم ترجمة الطريقة:

OMNIA ELSAFTEY

الخطوة الأولى: تحديد الدوافع المحفزة Motivations

- قم بتحديد قائمة بالدوافع المحفزة لطفلكم. إليك المثال التالي لمحفزات الطفل "داني:"
- -الأرقام
- -الديناصورات
- -الأغاني والألعاب الموسيقية
- -الرقص
- -السيارات
- -التمثيل المضحك
- -الحيوانات
- الوجوه

OMNIA ELSAFTEY

الخطوة الثانية: تحديد التحديات Challenges

- قم بكتابة قائمة من أربعة أو خمسة عناصر والتي تعتبر من أهم ما يعاني منه طفلك من تحديات. إليك مثال عن تحديات الطفل "داني:"
- -التواصل البصري.
- -استخدام أسئلة بسيطة (ماذا؟ ، من؟ ، أين؟
- -إجابة أسئلة بسيطة (ماذا؟ ، من؟ ، أين؟
- -اللعب التخيلي.
- -طلب المساعدة.

OMNIA ELSAFTEY

الخطوة الثالثة: تبادل الأفكار Brainstorm

- قم باختيار محفز دافع واحد (مثلا: الديناصورات) وتحدي واحد أيضا (مثلا :استخدام أسئلة بسيطة تبدأ بـ"أين؟"). ابدأ بالتفكير بجميع الألعاب المبتكرة التي يمكن تصميمها بحيث نضع الطفل في مواقف تجعله يسأل أسئلة تبدأ بـ "أين؟" مدفوعا بحافزه المفضل "الديناصورات". ومع أنك يمكن أن تقوم منفردا بهذه الخطوة، إلا أنه من الأفضل أن تقوم بها بشكل جماعي، أي مع من يتعامل مع الطفل أيضا. لا تضع حدّا لابتكارك!!!

مثال:

- لعبة البحث عن الديناصورات.
- التحدي: استخدام أسئلة تبدأ بـ "أين؟"
- الدافع المحفز: الديناصورات.

كيفية اللعب:

- اختر 7-6صور لديناصورات طفلك المفضلة (الدافع المحفز) من مجلات أو من الانترنت وقم بقصها.
- قم بلصق الصور على أماكن مختلفة مخبأة قبل الدخول إلى الغرفة التي ستلعب فيها مع طفلك. مثلا: إلصق إحدى الصور بالشريط اللاصق على منطقة الذراع تحت القميص، وثانية على الوجه أيضا ، وثالثة تحت القبعة ورابعة على القدم تحت الجورب وهكذا. أخبر طفلك أنك قد خبأت صور ديناصوراته المفضلة في أماكن مختلفة من جسمك. في البداية ستحتاج أن تشجعه ليسأل "أين صورة الديناصور؟"، وبمجرد أن يسأل الطفل أو يحاول السؤال قم بتسليمه الصورة فورا وفي نفس الوقت أجب على السؤال بوضوح "الديناصور داخل الجورب، مثلا ."أكمل اللعبة إلى تمام إيجاد كل الصور.

OMNIA ELSAFTEY

الخطوة الرابعة: التقييم Evaluation

- خذ من وقتك دقيقة لتقييم اللعبة واسأل نفسك السؤال التالي: "ماذا حصل طفلي من هذه اللعبة؟" يجب أن يكون جوابك هو "عامل المكافأة."
- عامل المكافأة هو الذي يعطيك النفوذ في اللعبة. فعامل المكافأة هو العنصر الذي يجعل طفلك يقدم على عمل أمر يُعتبر تحدي بالنسبة له. فإذا تحديت طفلك بعد حصوله على المكافأة، فلن يكون لديه سبب مقنع ليجهد نفسه في المحاولة !!!لذلك كان من المهم جدا أن تطلب ما تريده من طفلك ثم تُتبع ذلك مباشرة بالمكافأة.

OMNIA ELSAFTEY

- في المثال السابق (لعبة "أين الديناصورات")، يتضح المعنى السابق في كون التحدي هو سؤال "أين صورة الديناصور؟" ويعقب ذلك مباشرة حصول الطفل على صورة الديناصور (المكافأة). لكن إذا تم تحدي الطفل بعد حصوله على المكافأة (كأن يتم إعطاء الطفل الصورة ثم سؤاله "أين كانت الصورة؟"، فلن يكون للطفل دافع حقيقي ليجيب أو يسأل السؤال (وهو التحدي الأصعب بالنسبة له!!(

OMNIA ELSAFTEY

العناصر الأربعة الأساسية لنجاح اللعبة:

- 1-البهجة:

- ابتكر والعب الألعاب التي تجدها أنت ممتعة ومبهجة حقا. إذا لم تشعر أنها مبهجة فغالبا سيكون هذا شعور طفلك نحوها أيضا. فإما أن تلغي الألعاب التي تبدو غير مبهجة، أو أن تعدلها لتصبح أكثر بهجة ومتعة. فالبهجة عادة تنتقل بين أفراد المجموعة الواحدة.

OMNIA ELSAFTEY

- 2-القناعة:

- عندما تبدأ بتقديم اللعبة لطفلك، قدّمها وأنت على قناعة كاملة أنه سيلعبها معك. كن على قناعة أنه سيلعب تلك اللعبة معك حتى لو لم يكن طفلك قد لعب أية لعبة مشابهة لها مسبقا أو حتى لو رفض طفلك نفس اللعبة مسبقا لمرة أو مرتين. خذ بضع دقائق قبل تقديم أية لعبة لتتخيل أثناءها نفسك وأنت تلعب مع طفلك تلك اللعبة.

OMNIA ELSAFTEY

- . فكما أن عنصر البهجة بالنسبة لك هو عنصر مهم جدا في اللعب، أيضا عنصر القناعة مهم جدا كذلك. هذين العنصرين هما ما سيجعلان احتمالية اهتمام الطفل باللعبة واستمتاعه بها أكثر حدوثا.

OMNIA ELSAFTEY

- -3- الإصرار:

- لا تجعل خيبة الأمل تتسلل إليك إذا رفض طفلك لعبة ما. فكلمة "لا " لا تعني بالضرورة "لا للأبد"!! فقد تعني "لا، في الوقت الحاضر". يمكنك دائما أن تجرب نفس اللعبة في وقت لاحق في نفس اليوم أو في أي يوم آخر. فكر جيدا بأسباب رفض طفلك للعبة، وحاول تعديل اللعبة لتحصل على اهتمام أكبر منه في المرة التالية.

OMNIA ELSAFTEY

- 4- التنازل:

- يجب ألا تتعلق تماما بالنتائج بحيث تصاب بالإحباط إن لم يقبل طفلك أن يلعب لعبة ما مع أنك بذلت كل ما في وسعك في تصميم تلك اللعبة. فقد يقرر الطفل ألا يلعب نهائيا ببعض الألعاب التي قمت بابتكارها. وقد يحدث أن يلعب الطفل بلعبة واحدة فقط من ضمن خمسة ألعاب قمت بابتكارها من أجله.
- عندها تنازل عن الألعاب التي رفضها طفلك وانظر إلى الجانب المشرق، فقد لعب الطفل لعبة واحدة مع أنه لم يكن يقبل أن يلعب بأية لعبة نهائيا من قبل.

OMNIA ELSAFTEY

- ضع في ذهنك دائما أن الألعاب التي تصممها هي أدوات تستخدمها لتحفيز طفلك على التعامل والاحتكاك بالآخرين ومن ثم تحسين التواصل الاجتماعي لديه.

- فعندما يصر الطفل على رفض لعبة ما مهما قمت بتعديلها من أجله، عندها انسَ أمر تلك اللعبة نهائيا. فالأمر هو الحصول على اهتمام الطفل حتى يحاول أن يتحدى الصعوبات التي يواجهها.

OMNIA ELSAFTEY

- فبدون أن يكون الطفل مهتما باللعبة اهتماما حقيقيا، فلن يكون ذهنه حاضرا معك في تلك اللعبة. لذلك لا تنسى مطلقا أن تتبع اهتمامات الطفل.

- نلاحظ أنه لا قاعدة محددة في اللعب. علينا دائما أن نختبر ونجرب الأصلح والأنسب لطفلنا.

OMNIA ELSAFTEY

- من المهم جدا أن نلاحظ التالي، أحيانا اهتمامنا الشديد بتحقيق الهدف الذي نصبو إليه من لعبة ما يعمينا تماما عن رؤية أحداث مهمة للغاية. فقد نكون قد حصلنا على الهدف المرجو من تلك اللعبة لكن بطريقة غير تلك التي خططنا لها!!

OMNIA ELSAFTEY

- مثال:
- عند تصميم لعبة هدفنا منها تحسين الحوار لدى الطفل، قد نكون قد اخترنا موضوعا ما مما يهتم به الطفل للحديث عنه (لنقل أنه موضوع القطارات). ونفاجئ أن الطفل يتحدث بموضوع مختلف تماما، كأن يتحدث عن رحلته إلى الحديقة في اليوم السابق. هنا قد يعمينا الهدف الذي وضعناه للعبة فنصر على أن نحول مجرى الحديث إلى الموضوع الأصلي أي القطارات. فلو نظرنا إلى ما يحدث حقيقة، نجد أن الطفل يتحاور فعلا معنا حول رحلته إلى الحديقة، أي أن الهدف الأساسي، ألا وهو الحوار، قد تم تحقيقه. لذا لا داعي نهائيا لتحوير مجرى الحديث!!

OMNIA ELSAFTEY

الجوانب الفنية الأربعة الهامة:

- -1التقديم: نجاحك في جذب اهتمام طفلك إلى لعبة ما يعتمد بشكل كبير على طريقة تقديمك لتلك اللعبة. لهذا السبب، يجب أن تحاول أن تختبر عدة طرق للتقديم حتى تصل إلى الطريقة المثلى التي تناسب الطفل

OMNIA ELSAFTEY

أمثلة على بعض طرق التقديم التى قد تثير اهتمام عدد من الأطفال:

- تقديم اللعبة بمجرد الدخول إلى الغرفة التي سيتم اللعبة فيها. ذلك أن بعض الأطفال يهتمون بالشخص أكثر عند دخوله إلى الغرفة. في هذه الحالة حاول أن تجعل دخولك إلى الغرفة مثيرا ومبهجا، كأن تدخل مرتديا زيًا غريبا أو حاملا صندوقا ملفتا لتحاول إثارة فضول طفلك لمعرفة ماذا في الصندوق!

OMNIA ELSAFTEY

- -أو قد تحتاج أن تقلد طفلك لفترة من الوقت في البداية حتى تحصل على اهتمامه، ثم تقوم بتقديم اللعبة لاحقا.

OMNIA ELSAFTEY

- أو قد يحتاج الأمر أن تبدأ بلعب لعبة ما بمفردك لبعض الوقت، ثم بعد قليل سيبدأ الطفل بالاهتمام بها ومن ثم يظهر المتعه في اللعب معك.

OMNIA ELSAFTEY

- -عدد من الأطفال يرغبون في لعبة ما بمجرد أن يعرفوا قواعد وطريقة تلك اللعبة. في هذه الحالة قم باللعب مع طرف ثالث في الغرفة إلى أن تصبح اللعبة واضحة للطفل. وقتها سيبدي الطفل رغبة في اللعب.

- المفتاح هو الاختبار والمحاولة حتى تصل إلى الطريقة المثلى التي تقدم فيها الألعاب لطفلك.

OMNIA ELSAFTEY

- **2-استخدام الأدوات:** في كل لعبة تصممها ستستخدم عدد من الأدوات المساعدة في اللعبة (صور، كرات، أوراق، أقلام.....).
- عدد من أطفالنا قد تسبب له تلك الأدوات نوعا من التشتت.
- عليك أن تراعي هذه النقطة عند تصميم أية لعبة .فالهدف هو استغلال الأدوات في إنجاح اللعبة وليس تشتيت الطفل.

OMNIA ELSAFTEY

- فمثلا: عدد كبير من أطفالنا يستهويه ترتيب ورصّ الأشياء. فإذا كانت اللعبة تشتمل على عدة صور، فمن الأفضل إلصاق الصور على الحائط بحيث يراه الطفل بدلا من أن تكون في متناول يديه مسببة له تشتتا عندما يحاول أن يرتبها ويرصها بدلا من النظر إليها.

OMNIA ELSAFTEY

- 3-تعديل الدوافع المحفزة:
- من المهم جدا عند تصميم لعبة ما أن يتم تخصيص تلك اللعبة بحيث تتوافق تماما مع الطفل ومع دوافعه المحفزة.
- بل من المهم أيضا أن يتم تعديل اللعبة أكثر أثناء اللعب نفسه بحيث تتلائم أكثر وأكثر مع الطفل ومع الجو المرافق للعب. فقد يحدث أن يكون الطفل مهتما جدا باللعبة في بادئ الأمر، ثم يبدأ بفقدان هذا الاهتمام بعد مرور بعض الوقت. بمجرد أن تشعر بضعف اهتمام طفلك باللعبة، قم بتعديل الدافع المحفز أثناء اللعب بشكل مناسب بحيث تحصل على اهتمام طفلك مجددا. قد يحتاج الأمر إلى تعديل بسيط، أو قد يحتاج إلى تغيير كامل للدافع المحفز.

OMNIA ELSAFTEY

- **نصحية عامة: (من فريق العمل ببرنامج SON-RISE)**

- لاحظنا أن الحركات الفكاهية القوية تسيطرعي اهتمام أغلب الأطفال.
- مثلا: السقوط المفاجئ، الاصطدام بالأشياء، تعابير وجه مضحكة ومبالغ فيه، حركات ملفتة بالجسد..... ويزداد اهتمام الأطفال أكثر إذا ترافقت تلك الحركات بأصوات مضحكة!

OMNIA ELSAFTEY

- -4تعديل التحدي:
- عند تصميم لعبة ما بناءا على تحديد "تحدي" معين لدى طفلك، قد لا نكون منتأكيدن تماما من قدرة الطفل على تنفيذ ذلك التحدي.
- من المهم جدا أن نقوم بتعديل التحدي أثناء اللعب بحيث يتناسب مع قدرات الطفل.

OMNIA ELSAFTEY

- فمثلا: إذا كان التحدي في لعبة ما هو قول كلمة "بالون" حتى ننفخ بالونا للطفل.
- فإذا قال الطفل كلمة بالون ثلاث مرات متتالية بهدف أن ننفخ له البالون، فمعنى هذا أن التحدي بسيط جدا بالنسبة له وعلينا أن نرفع مستوى التحدي.
- هنا قد نطلب من الطفل أن يقول "أريد بالون" بدلا من كلمة "بالون" فقط. أو قد نجد أن الطفل لم يستطع أن ينطق كلمة "بالون" بعد 4 أو 5 محاولات، وقتها علينا أن نخفض من مستوى التحدي، بحيث نطلب من الطفل أن يقول "با" بدلا من بالون. فنحن لا نريد ان يصاب الطفل بالإحباط ويتوقف عن المحاولة.
-

OMNIA ELSAFTEY

- **بعد كل جلسة لعب:**
- قم بمراجعة ما حصل أثناء اللعب محاولا أن تستخلص نقاط القوة ونقاط الضعف في كل لعبة حتى تستطيع أن تتابع عملية تصميم ألعاب أفضل لطفلك مستقبلا.

تقنيات برنامج SON-RISE

- الأولى: محيط خالي من المشتتات وهذا مهم جدا لطفلك ولك كي لا تتشتت أنت أيضا .

الثانية : استعمل التصرف التكراري لطفلك لتبني رابطة وعلاقة مع الطفل.

الثالثة : اجعل أهم أولوياتك للحصول على تواصل بصري ومستمر من طفلك.

بوادر الأمل

- تحسن ملحوظ في التواصل البصري
- اظهار تفاعل اجتماعي بسيط (الابتسام / الضحك / الغضب)
- البدء بتقليد الحركات البسيطة
- البدء بتقليد الأصوات
- البدء بنطق مقاطع صوتية أو كلمات
- تقل ظهور الحركات التكرارية
- اكتساب مهارات جديدة

كيف يساعد البرنامج فى العلاج من التوحد؟

- نحن لا نضع حدودا لقدرات طفلك

- نحن بإمكاننا أن نساعدك قدر الإمكان في عبور الجسر بين التوحد والشفاء ،

- البعض هذا يعني لهم الشفاء التام والبعض الآخر يعني لهم تطور كبير في قدرات ومهارات أطفالهم بينما لم يظهروا أي تفاعل سابقا