



ثالوث التأخر الدراسي

الدليل التطبيقي المختصر لحل بعض المشكلات الذهنية في المرحلة الابتدائية وطريقة علاجها بالألعاب.

مقدم إلى مركز نسمة مرج الترفيهي

نسمة مرج الترفيهي
Halal Abusair

- ١- مقدمة
- ٢- الأسباب وراء المشكلات الذهنية
- ٣- الفرق بين السبب الطبي والسبب السلوكي
- ٤- مبدأ علاج المشكلة السلوكية
- ٥- مشكلات الذاكرة
- ٦- أنواع الذاكرة
- ٧- الألعاب الخاصة بتقوية الذاكرة
- ٨- المستوى الأول (الذاكرة الحسية)
- ٩- المستوى الثاني (الذاكرة قصيرة المدى)
- ١٠- المستوى الثالث (الذاكرة قصيرة المدى من يومين إلى ٣ أيام)
- ١١- مشكلات التشتت الذهني
- ١٢- الألعاب الخاصة بالتشتت الذهني.
- ١٣- مشكلات فرط الحركة.
- ١٤- الألعاب الخاصة بفرط الحركة.
- ١٥- الخاتمة

المقدمة

من منا (كمعلم/معلمة أو مربّي/مربّية) لم يواجه مشكلات تعيق تعلم الطالب/الطالبة، وتحول دونه ودون اجتياز المرحلة المقررة، تختلف المشكلات وتختلف مسبباتها وحتى لا يطول الشرح ذكرت مجموعة على سبيل الذكر لا الحصر وأسميتها ثلوث التأخر الدراسي متمثلة في: النسيان والتشتت الفكري، وفرط الحركة، يرجع ذلك إلى عدة عوامل مختلفة منها ما هو مكتسب (وهذا ما سأركز عليه هنا، ومنها ما هو عضوي وهذا يحال للمختصين، وضعت تدريبات بسيطة في متناول الأم/الأب والمعلم/المعلمة ومجربة شخصياً خلال الجلسات التدريبية الخاصة بتنمية المهارات، والتي أجريتها خلال مهنتي كمعلمة تخاطب، والله من وراء القصد.

تنويه: ستجد أنني ذكرت الطالب/الطالبة وأيضاً مسمى الطفل/الطفلة، لا يختلف المعنى في هذا الكتيب.

Halal Abusafar

الأسباب وراء المشكلات الذهنية

أولاً: هل يعاني الطالب/ة من نقص العناصر الغذائية أو سوء التغذية؟ حيث أن التغذية المفتقرة للفيتامينات الضرورية لسلامة خلايا الدماغ، أو التغذية الملوثة بالكثير من السكريات أو الدهون تساهم في حرمان الدماغ من المهارات الذهنية، يجب عن هذا السؤال طبيب الأطفال أو أخصائي التغذية الخاص بطفلك بعد إجراء الفحوصات اللازمة.

ثانياً: بعد الاطمئنان على حالة طفلك من الناحية الطبية يأتي السؤال التالي؟

كيف حال طفلك؟ كيف هي عاداته وسلوكياته؟ هل ينام بالقدر الكافي؟ والأهم كيف يقضي معظم وقته؟ هل يوجد موازنة قائمة على دراسة وجدولة؟ أم أنه طوال وقته في اللعب (الغير مجدي، المهدر للطاقة الحركية بلا هدف ذهني محدد)، أو أنه ببساطة صديق الأجهزة الإلكترونية أو بمعنى أدق ابن / ابنة الجهاز الإلكتروني؟ يجب على هذا السؤال انت.

ثالثاً: أسباب أخرى مثل الحوادث لا قدر الله وتكون المشكلة بعد حدوث الإصابة، وهذا أيضاً يحال للمختصين في الناحية الطبية.

Halal

ما الفرق بين السبب الطبي والسبب السلوكي؟

إن الجانب الطبي يتطلب تدخل دوائي من الطبيب المختص مثل: المكملات الغذائية، أو أحيانا علاجات معينة، بينما السلوكي من اسمه فهو مكتسب بتكرار السلوك (سواء المفيد للذهن أو المضر له)، وبالرغم من ان لكل منهما-الطبي أو السلوكي- جانب مستقل إلا أنه علاقتهما في الأغلب تكاملية.

مبدأ علاج المشكلة السلوكية؟

يقوم مبدأ العلاج السلوكي على (إبدال السلوك الغير مرغوب بسلوك مرغوب)، أي أن نقدم للطالبة (تدريبات وأنشطة تساهم في زيادة النشاط الذهني لإبدالها بالأنشطة والتدريبات الآتي ساهمت في ضموره).

ثالث التآخر الدراسي

١- مشاكل الذاكرة

تعتبر مشكلة النسيان من أكثر المشكلات شيوعاً لدى الطلاب والطالبات تظهر في قدرة الحفظ الضئيلة أو المعدومة، والسبب وراء النسيان ضعف مخزن المعلومات (الذاكرة).

أنواع الذاكرة

الذاكرة الحسية: تشكل الذاكرة البدائية وتستمر لفترة قصيرة جداً (٣ ثوان)، وتحفظ المعلومات الحسية التي تم تلقيها من الحواس الخمسة.
قصيرة المدى: تحفظ المعلومات بمحدودية زمنية وكمية تتراوح من ٣٠ ثانية إلى ٣ أيام.
طويلة المدى: تحفظ المعلومات لفترات طويلة جداً قد تمتد إلى سنوات.

مما يتضح أن التسلسل في أنواع الذاكرة تسلسل منطقي وتدرجي، بمعنى: أن التدريبات والأنشطة تتدرج مع الطالب/ة من الذاكرة الحسية حتى طويلة المدى وهذا ما سنتطرق له بشكل مفصل في الفقرة التالية.

الألعاب الخاصة بتقوية الذاكرة

المستوى الأول (الذاكرة الحسية)



لعبة ما الطعم؟

تهدف اللعبة إلى التعرف على الخمس الفئات (الحلو، المالح، المر، الحامض) بدون رؤيتها حيث تُغمض عين الطالب/ة ويتم التعرف على الطعم من خلال حاسة التذوق فقط.

خطوات اللعبة: يتم مناولة الطفل نوع واحد مثل: العسل، من ثم يتم السؤال ما هذا؟ سيستعيد الطفل ذاكرته الحسية السريعة ليجاب عسل، أو يرتقال أو أي كان ما تناوله، ثم يتم سؤاله كيف طعمه؟ ليجيب حامض أو حلو وهكذا.

لعبة ما الصوت؟

تهدف اللعبة لتسمية الصوت بدون رؤية المصدر.
الأدوات: جوال أو أي مصدر صوت يحتوي على (أصوات المواصلات-
الحيوانات-البيئة)
خطوات اللعبة: تشغيل الصوت، بدون مشاهدة مُصدر الصوت، ثم
سؤال الطالب/ة ماذا تسمعين؟

لعبة ما الملمس؟

تهدف اللعبة إلى التعرف على نوع الملمس (ناعم-خشن-بارد-دافئ)
الخطوات: يتم وضع (قماش ناعم، ورق سنفرة، ثلج، كوب ماء دافئ)
تُغمض عين الطالب/ة ثم نسألها عن نوع الملمس.

المستوى الثاني (الذاكرة قصيرة المدى)

لعبة الورقة المقلوبة

تهدف اللعبة إلى تذكر الصورة الموجود على الورقة قبل أن
تقلب.

الخطوات: نبدأ بوضع ورقتين أمام الطفل/الطفلة مثال:
سيارة-بطة... ينظر لها لمدة ٣٠ ثانية على أن تخصص لكل
ورقة ١٥ ثانية، ثم تُقلب ويسأل عما كان في هذه البطاقة -
في حال لم يتذكر- تبسط له بأن نسأله أين السيارة؟ أو أين

البطة وهكذا...يتم التدرج في التدريب حتى يصل عدد البطاقات ٢٠ بطاقة خلال الدقيقة الواحدة.

لعبة جمع الكرات

تهدف اللعبة لتذكر مكان الكرات التي تم وضعها في مكان ما.

الأدوات: ٢-٥ كرات ملونة (ازرق-احمر-اخضر-اصفر-برتقالي)
الخطوات: يرافقك الطفل/الطفلة أثناء وضعك للكرات في أماكن متفرقة، ثم يذهب أمام السلة منتظر اللون المطلوب، مثل: احضر الكرة الحمراء وهكذا حتى يجمع كل الكرات معتمداً على ذاكرته في تحديد مكان الكرة.

لعبة الأوراق المتشابهة

الهدف: تذكر مكان الورقة المشابهة
الأدوات: مجموعتين مكررة من الصور، كل مجموعة تحمل ٥-١٠ صور مختلفة

الخطوات: يتم وضع المجموعة أ مكشوفة ونبدأ من ٣ صور، والمجموعة ب مكشوفة أيضاً، ثم يأخذ الطفل/الطفلة لكل صورة ١٥ ثانية، ثم تقلب المجموعة ب، ويطلب من الطفل/الطفلة اختيار الصورة المشابهة مثال: صورة الكأس (مكشوفة)، أين الكأس بين البطاقات المقلوبة؟

لعبة ما الجملة المنطوقة؟

الهدف: تذكر الجملة التي نطقت بالترتيب الصحيح.
الأدوات: جمل تتكون من ٣-٥ كلمات حسب عمر الطفل/الطفلة.

الخطوات: ننطق جملة واحدة قصيرة ثم نتدرج في الطول مثل: هند تقرأ الكتاب، أحمد يلعب بالكرة، هند وأحمد يلعبان

في الحديقة، ثم نسأل الطفل/الطفلة ماذا فعلت هند؟ ما اسم الولد الذي يلعب بالكرة؟ أين لعبا هند وأحمد؟ بعد التمكن من هذا المستوى يتم الانتقال للمستوى الثاني وهو: أن يتذكر الجملة كاملة بدون مفاتيح المساعدة.

المستوى الثالث

(الذاكرة قصيرة المدى من يومين إلى ٣ أيام)

لعبة التسلسل المنطقي:

الهدف: التذكر للأحداث تمهيداً لمرحلة القصة القصيرة.
الأدوات: بطاقات مصورة تحتوي على أحداث منطقية مثل:
- حدثين (غسل اليدين ثم تجفيفها).
- ٣ أحداث (البيضة ثم فرخ الدجاج ثم الدجاجة) وهكذا.
الخطوات: يتم ترتيبها بشكل منطقي بعد رؤية نموذج صحيح.

*ملاحظة: يمكن تجميعها من الانترنت.

لعبة احكي لي قصة

الهدف: تذكر أحداث القصة القصيرة.
الأدوات: قصة قصير جدا (من ٥-٨ أحداث فقط)
الخطوات: يقص على الطفل/الطفلة القصة على أن يكون في كل صفحة حدث واحد فقط، ثم نجعل الطفل يسرد أول ٣ أحداث ثم ٤ وهكذا حتى اكتمال القصة.

ملاحظة: لا يتطلب من الطفل/الطفلة اكمال القصة خلال جلسة واحدة بل الأفضل أن يتم تذكرها على مدار يومين إلى ٣ أيام.

لعبة أحكي لي قصة طويلة

الهدف: تذكر أحداث قصة متوسطة الطول-طويلة.
الأدوات: قصة مرئية من خلال المواقع المخصصة للأطفال.
الخطوات: مشاهدة أول دقيقة فقط من القصة، مع ضرورة إيقافها والتعليق عليها أو قصها بأسلوبك المناسب للطفل/للطفلة، ثم سؤال الطفل/الطفلة عن الأحداث، وتكرار الدقيقة والسؤال عن الأحداث حتى يصبح التمكن بدرجة ١٠/٦ خلال الجلسة الأولى، ويتم تكرارها اليوم التالي (في حال التأكد من التمكن بدرجة ١٠/١٠) يتم الانتقال للدقيقة التالية وهكذا حتى تخزن كامل القصة.

نسخة
Halal Abus

ثالث التآخر الدراسي

٢- التشتت (سرعة الانتقال من نشاط إلى آخر بدون هدف)

مشكلة التشتت تمتد لأبعد من عدم التركيز في نشاط واحد حتى النهاية، لتصل إلى عدم تحقيق أي هدف، والنتيجة مجموعة أهداف معلقة بدون إنجاز والسبب إهدار الطاقة بين أكثر من هدف وبالتالي المزيد من الإحباط.

لعبة نقل المكعبات:

الهدف: نقل المكعبات إلى لون السلة المطلوب بدون أخطاء.
الأدوات: عدد مكعبات بلونين - سلتين بنفس ألوان المكعب.
الخطوات: نقل المكعب للسلة خلال دقيقتين أو ٣.

لعبة نقل المكعبات فقط

الهدف: التركيز على نقل المكعبات فقط وترك الكرات.
الأدوات: مكعبات ملونة ٣ ألوان - كرات بنفس ألوان المكعبات - سلة بنفس الألوان.
الخطوات: نقل المكعبات الملونة إلى السلة الموافقة لنفس اللون، وترك الكرات.

لعبة التصنيف

الهدف: التركيز خلال تصنيف الصور وفقا لمجموعاتها المختلفة.

الأدوات: مجموعات مختلفة (الطيور- المواصلات- الفواكه- الخضار...)

الخطوات: يتم خلط كل الصور معا ثم يعاد ترتيبها وفقا لمجموعتها الأساسية.

لعبة نقل الحبوب

الهدف: التركيز العالي اثناء نقل الحبوب.

الأدوات: عدس أو أي نوع من أنواع الحبوب في حجم العدس أو أصغر- ملعقة كبيرة- ملعقة صغيرة - ٣ أوان، طاولة وكروسي (يجلس عليها الطفل/الطفلة)

الخطوات: نقل العدس من الإناء الأول للثاني ثم للثالث، يبعد الإناء الأول عن الثاني بمقدار شبر ونصف، يبعد الثاني عن الثالث بمقدار ذراع، يتم نقل الحبوب بدون أن يقع منها شيء.

لعبة ملاحظة الاختلافات

الهدف: زيادة الملاحظة وسرعة البديهة.

الأدوات: صورتين بهما اختلافات من ٣-٥ اختلافات

الخطوات: يتم توقيت الساعة بوقت يناسب عمر الطفل/الطفلة، ثم اكتشاف الاختلافات.

ثالث التآخر الدراسي

٣- فرط الحركة

الحركة بشكل عام مفيدة لتنمية الابداع والتفكير ولكنها إذا زادت عن الحد الطبيعي أصبحت عائق يحول بين الذهن وبين التعلم، لا اتحدث هنا عن النمط الحركي بل عن الحركة السريعة والمكررة والغير هادفة.

تمر تدريبات فرط الحركة بمرحلتين متضادتين أسميتهما (الأرنب والسلحفاة)

المرحلة الأولى (السلحفاة): الحركة بطيئة السرعة

المرحلة الثانية (الأرنب): الحركة عالية السرعة

- ١- نبدأ مع الطفل/الطفلة تدريب بطيء السرعة مثل: تركيب القطع المتشابهة ببطء شديد لكل قطعة ٠اثواني، حتى تنتهي التركيبية كاملة.
- ٢- الذهاب إلى لعبه حركية سريعة مثل نقل الكرات بأسرع ما يمكن.

وبالتدريج نزيد عدد الألعاب البطيئة ونقل الألعاب الحركية، مثلا نبدأ نلاحظ مدة جلوس الطفل/الطفلة

وهكذا حتى يصل فترة جلوس ٨٠% من اجمالي الجلسة التدريبية.

الخاتمة

أهم ما يميز التدريبات أو الأنشطة أو الألعاب الذهنية هو الاستمرارية والاستمرارية والاستمرارية، فبدونها لن نستطيع الوصول لأي هدف سلوكي جديد.

إعداد وتنفيذ: هالة أبوسيف

خريجة بكالوريوس تربية خاصة/ اضطرابات لغة وتواصل.

مدربة معتمدة من مركز إبراهيم الفقي للتنمية البشرية

قدمت عدة ورش عمل في التخاطب.

قناتي على التيلقرام

HalahAbusaif_3

يمكنكم الاستفادة من هذا البرنامج حصرياً داخل مركز نسمة مرجح الترفيهي بالمدينة المنورة.

على الانستقرام Nesmah_1437

Halal Abusaif الترفيحي
نسخة مدرج