

رابعًا: الإبداع: كيف تبقى  
مُبدعًا عندما تبتكر ألعابًا  
وأنشطة لطفلك

www.ijadiah.com

obeikandi.com

أحد الجوانب التي تجعل من برنامج صن-رايز فريداً ومحققاً للنتائج - ولكن مخيفاً لبعض الناس- هو أنه يستخدم إبداعَ الناس الذين يعملون مع الطفل (بمن فيهم أنت)؛ ولهذا السبب من المهم أن نقضي بعض الوقت مركزين على كيف تكون (وتبقى) مبدعاً، وحالما تمتلك الأدوات المقدمة في هذا الفصل فلن نتوقف عن إنتاج الأفكار أبداً.

## لماذا يبدو ابتكار الألعاب والأنشطة مُرهقاً؟

اتفقنا، ولذلك قبل أن نمضي أكثر علينا أن نحل المسألة الأساسية التي لا يفضل بعضهم مواجهتها. نستطيع أن نتحدث عن الدافعية طوال اليوم، ولا شيء من ذلك يهم إن لم تستخدمها، ولكنك لن تستخدمها إذا كنت عصبياً تجاه طفلك أو تشعر بالضيق منه أو منها. إذا كنت مثل أي أب أو أم عملت معه، فلربما تقول لنفسك: تبدو هذه الإستراتيجية جيدة على الورق، وربما تكون رائعة للأشخاص المبدعين، لكنني لست مبدعاً مثلهم؛ فأنا لا أستطيع الخروج بأفكار، وحتى عندما أخرج بشيء جيد سرعان ما تنفد مني الأفكار بعد ذلك.

أول ما ينبغي لك معرفته هو أن هذه الهواجس طبيعية تماماً، وهي لا تعني شيئاً ألبتة بخصوصك بوصفك أباً أو أمّاً، وكذلك لا تعني أنك لست مبدعاً، ولا تعني أن ذلك ليس بمقدورك، أو أن الأمر سيكون صعباً عليك؛ كل ما تعنيه أن لديك فكرة غير صحيحة عما هو الإبداع وكيفية الإفادة منه.

إذا جلست الآن، وحاولت أن تخرج بعشر فكرٍ لألعاب لطفلك مبنية على حوافزه أو حوافزها سيكون ذلك كالإبحار في جو عاصف؛ والسبب الأول لهذا هو موقفك تجاه نفسك، إن امتلاكك منظوراً يقول: إنك لست مبدعاً بقدر كافٍ - أو أيّاً ما كانت صفة الكفاية- قد يكون عادياً؛ أعني معتاداً، لكنه ليس جزءاً من طبيعتك؛ طبيعة البشر المبدعين بالأساس.

## توقف عن الدوسِ على إبداعك

في كل مرة تبدأ التفكير أنك لست مبدعاً عليك أن تتوقف، ذكر نفسك أنك تقول هذا لنفسك استناداً لفكرة غير صحيحة عن ماهية الإبداع؛ فأنت مبدعٌ بالتأكيد ومن دون شك، وأنا لا أقول لك هذا بوصفه خطبة حماسية جوفاء، أنا أقوله لأن كل شخص مبدع، ولم أعمل أبداً مع أم أو أب ليس مبدعاً أو مبدعة؛ فالعقل الإنساني مبدعٌ في جوهره، والقول إنك لست مبدعاً هو كالقول إنه لا يوجد عندك دماغ، وبما أنك حي، وتقرأ هذا الكتاب، فسوف أجاهر برأيي وأقول: إن لديك دماغاً.

والآن قد تكون قابلت بعض الأشخاص الذين شعرت أنهم يفوقونك إبداعاً، وما ينبغي لك معرفته هو أن هؤلاء الأشخاص ليسوا أكثر إبداعاً منك؛ لكنهم لا يدوسون على إبداعهم.

نحن ندوس على إبداعنا من خلال ثلاث طرق أساسية:

### 1. نحن نقول لأنفسنا إننا لسنا مبدعين.

هذا يقتل أي فرصة للإبداع قد تكون لدينا، وخلافاً لما يسود في ثقافتنا أن الفنان المبدع إما مُحبط أو غاضب، عليك أن تجعل دماغك طليقاً، مسترخياً، ومستبشراً؛ ليمكنك الحصول على دفق من الأفكار؛ ولذلك عليك أن تقطع وعداً لنفسك بأن تتوقف عن إدانة نفسك.

### 2. نحن نراقب أفكارنا

ينتظر معظمنا (ويكتبون) فقط الأفكار الجيدة، وهذا سيؤدي إلى خنق قدرتك على توليد الأفكار، عليك أن تتقيأ الأفكار، أنا جاد! اخرج بأفكار قدر ما يمكنك، وبأسرع ما يمكنك؛ هدفك الكم في هذه اللحظة.

جهز لائحة باهتمامات طفلك مع الأهداف، ثم اخرج بأكبر عدد من الألعاب ما استطعت، بحيث تحتوي واحداً من كل منهما؛ إذا بدا ذلك صعباً، تمهل قليلاً، أبداً

بالنظر إلى لائحة حوافز طفلك، ولكل واحد منها اخرج بما استطعت من ألعاب وأنشطة.

إذا وجدت نفسك تبدأ في الحكم على فكرة، فربما تريد أن تقول لنفسك: إن هدفك الخروج بالكثير من الأفكار السيئة؛ الأفكار السيئة رائعة! إن كثيراً من أفضل أفكارى بدأت بوصفها أفكاراً يمكنني القول عنها: إنها سيئة في بدايتها.

وعلى سبيل المثال: أنا أحب الخروج بعناوين وأسماء للأشياء، وغالباً ما أقوم بذلك فيما يتصل بالمقررات التي نقدمها في المركز الأمريكي لعلاج التوحّد، والعديد من هذه العناوين والعناوين الفرعية للمقررات أتت من جلسات توليد الأفكار، وكل ما أقوم به هو الجلوس إلى مكتبي، وأسترخي، ثم أدفع نفسي للإسراع في المهمة التي بين يديّ، ومن ثم طباعة ما أمكنني التفكير فيه من عناوين وبأسرع ما أمكنني، وقد جربت في السابق أن أطبع العناوين الجيدة فقط؛ بعدها بساعة صار لدي عنوان أو عنوانان، ولم يكونا بتلك الجودة، أما عندما أبصق الأفكار بأريحية تجاه ما فيها من أفكار سيئة، يصبح لدي لائحة ضخمة بعد نصف ساعة.

وأياً كان ما تقوم به لا تجعل نفسك رقيباً على أفكارك؛ إذا كانت لديك لائحة طويلة من الأفكار، عدّ إليها، ومُر بكل فكرة فيها على حدة لتوضيحها، وإضافة بعض التفاصيل للعبتك أو نشاطك؛ وإذا بدت بعض أفكارك -عند هذه النقطة- غير قابلة للتحقيق، فألقِ بها، ولكن لا تهمل أياً من أفكارك إلى أن يصبح لديك قائمة طويلة.

### 3. نحن نصر على الكمال

نحن نقول لأنفسنا إن على أفكارنا أن تنجح مع أطفالنا، لكننا نجعلها عرجاء مسبقاً من خلال الخروج بجميع الأسباب التي تجعل تنفيذها مستحيلاً، ولماذا لن تنجح مع أطفالنا، إضافة لذلك، فإننا نسحق عدداً لا يحصى من الأفكار بعد أن نجربها؛ لأن أطفالنا لم يهتموا بها على الفور.

وما لم تكن قارئاً للأفكار، فإنه لا توجد طريقة على الأرض لأن تخرج بأفكار وتجربها، وتنجح من المرة الأولى أو تثير اهتمام طفلك بها على الفور. بعض الأفكار سوف تنجح بطريقة بديعة من المرة الأولى، لكن عدداً وافراً منها لن يكون كذلك. هل تعرف عدد المرات التي خرجتُ فيها بلعبة، وقمت بعرضها على الطفل الذي أعمل معه وعلى الفور شاهدت تلك اللعبة تفشل؟ الكثير والكثير من المرات، وعندما يحدث هذا فإنني أقول لنفسي: حسناً، هذه بالتأكيد لم تنجح، سأجربُ شيئاً آخر في المرة القادمة، وربما سألعب هذه اللعبة مرة أخرى، وأجربها ثانية في مرة قادمة، في الشهر القادم، ...إلخ.

تخلَّ عن المعتقد بأن فكرتك ينبغي أن تكون كاملة أو مثالية، وأن عليها أن تنجح، وألقِ بهذا المعتقد من النافذة، عندها ستشعر بأنك حر تماماً. وما هو أكثر أهمية أنك لن تبتز إبداعك؛ فسوف تحتاج لذلك الإبداع لأن يكون مفيداً لأقصى الحدود مع طفلك.

## تكنيك الإبداع: أضف شيئاً واحداً

لقد تحدثنا عما لا ينبغي عمله عند ابتكار ألعاب وأنشطة مبنية على حوافز طفلك. وعليه، ماذا ينبغي أن تعمل؟

أولاً: لنحدث عن طريقة مباشرة لابتكار لعبة تعلمتها من أختي الكبرى برين (المدير التنفيذي للمركز الأمريكي لعلاج التوحد).

تقوم برين غالباً بتدريس الأهل طرقاً يمكن تلخيصها في ثلاث كلمات: أضف شيئاً واحداً.

تخيل أنك تسعى للخروج بلعبة لتنمية اللغة تتضمن المطاردة لأنك تعرف أن طفلك يحب أن يُطارِد أو يُطارِد. بدلاً من محاولة التفكير بجميع الطرق التي يمكنك فيها

تغيير المطاردة أو توسيعها للمساعدة على جعل الطفل يقول المزيد من المفردات، ببساطة أضف شيئاً واحداً، كأن يقول الطفل كلمة طارد بين الفينة والأخرى ليستمر الجري. أو كالتوقف بين حين وآخر كلياً، وأن عليه اللحاق بك أو قول: انطلق لجعلك تستمر في الركض ثانية. أو كأن تطارده بالحركة البطيئة أو بالركض على رجل واحدة. وإذا كانت لغة طفلك متطورة أكثر من ذلك، فقد يتم الأمر عن طريق التوقف المتكرر وعندها على الطفل أن يجيب عن سؤال لجعلك تستمر في الركض.

عندما تبدأ استخدام هذه الطريقة، تأكد من إضافتك لشيء واحد فقط؛ ليس اثنين أو ثلاثة. ابدأ بأبسط شيء يمكنك أن تفكر فيه. يمكنك أن:

- تسرع الأشياء.
- تبطئ الأشياء.
- تتجاوز دورة.
- تقوم بأمر مضحك.
- تستخدم الصوت العالي فقط.
- تضيف خطوة إضافية.
- تتخطى خطوة.
- تغيّر واحدة من قواعد اللعبة.
- تضيف طلباً واحداً أو تقوم بتحدٍ.

### قصة تشارلز

إن تكتيك (أضف شيئاً واحداً) ينفع أيضاً مع الألعاب الأكثر تعقيداً. لقد عملتُ أخيراً مع صبي في التاسعة من عمره في إنجلترا اسمه تشارلز، وكان كثير الكلام، كان يعشق التاريخ، وبالذات يتخيل أوقاتاً مختلفة (أعوام العشرينيات 1920م، أعوام 1800م)، وكيف كانت الأمور مختلفة أيامها. كنتُ في منزل تشارلز أقوم بأمر ندعوه الزيارات outreach، وهي عندما يقوم مدرس أو مساعد في برنامج صن-رايز بقضاء بضعة

أيام في منزل العائلة لمساعدتها على تنفيذ البرنامج. وإذا كان للعائلة أستاذ زائر - كما كانت حال عائلة تشارلز معي - فإن على الأستاذ أن يراقب كيف يعمل الأهل مع الطفل، وأن يزودهم بمؤشرات وتقييم لمجرى الأمور. وعلى الأستاذ أن يقدم هذا التقييم والنصح للآخرين الذين يعملون مع الطفل، ويساعد الأهل على تدريب هؤلاء بأقصى فاعلية. وعلى الأستاذ - دون شك - أن يجيب عن أي سؤال، ويتعامل مع أي قضية قد تنشأ. ولدينا طاقم كامل من الموظفين الذين يقومون بهذه الزيارات، مع أن جدولي لم يعد يسمح لي بالقيام بالكثير منها، وما يمتعني فعلاً لدى القيام بهذه الزيارات ذلك الجزء من الوقت الذي أقضيه في العمل المباشر مع الطفل.

في حالة تشارلز، كنت قد خططت للعبة استناداً لاهتمامه بالحقب التاريخية، وفي لعبتنا كنا سنستخدم آلة للزمن، كنا ندخل إلى الآلة، وننقذ كثيراً، ونحن نسافر في الزمن، ثم نتوقف، ونخرج ونقوم بمغامرة صغيرة في الزمن الذي نصل إليه أيّاً كان، كنت قد خططت ذلك مسبقاً، ولكن حدث شيء لم أكن مستعداً له.

كانت هذه أول مرة لي مع تشارلز، ولذلك خططت اللعبة مع أهداف لبناء الثقة معه وجعله يتفاعل معي بقدر ما أستطيع، ومع ذلك فقد نجحت اللعبة أكثر مما كنت قد خططت له؛ فقد اندمج تشارلز في كل جانب من اللعبة ولم يُبَدِ أي إشارة تعب من تفاعلنا معاً، وبذلك أدركت أنني أستطيع تحديه أكثر.

كنت أعلم أن تشارلز لا يعاني صعوبات في اللغة؛ وما يعوزه كان المرونة في لعبه والسماح للعبة بالتغير بناء على مطالب شخص آخر؛ ذلك أن تشارلز كان يحب اللعب والأنشطة أن تسير بطريقة مُحددة، ولم يكن يرتضي أي انحرافات يبادر بها الآخرون. وقد يبدو ذلك أمراً عادياً لمن لديهم أطفال بدؤوا تعلم الكلام تَوّاً، لكن هذه الصعوبة في إبداء المرونة ذات آثار بعيدة على قدرة الطفل على تشكيل الصداقات وقضاء يوم دراسي ناجح. (سيرد المزيد عن هذا في الفصل 9).

كان لدي بضع ثوان لأقرر كيف يمكنني استنهاض تشارلز بهذه الطريقة؛ لأننا كنا في منتصف اللعبة. وبالتالي لم يكن لدي الوقت للجلوس والخروج بأي خطة معقدة؛ ولذلك عدت إلى فكرة (أضف شيئاً واحداً)، وفي كل مرة كنا نعود إلى آلة الزمن للذهاب لسنة مُحددة كنت أسأل تشارلز سؤالاً واحداً؛ وكان السؤال: ما النشاط الوحيد الذي تود أن تقوم به مع أصدقائك، ولا يمكننا أن نقوم به في السنة التي نحن

ذاهبون إليها؟ (سوف تفهم في الفصل القادم لماذا اخترت سؤالاً عن شيء يجب أن يقوم به مع الآخرين خلافاً لسؤاله عن معلومات عن السنة التي سنسافر إليها).

تنبهوا إلى أنني تركت كل شيء في اللعبة كما هو، وغيرت هذا الجانب فقط. في البداية، حتى هذا التغيير الوحيد بدا تحدياً لتشارلز، فقد أراد أن يذهب للزمن التالي فوراً. ومع الوقت، والتزامي بهذه الإضافة الوحيدة أصبح تشارلز أفضل وأفضل فيها، وغداً أكثر صبراً وأكثر مرونة.

عندما وصل أحد مساعدي في نهاية ذلك اليوم ركض إليها، وأخذ يقفز من الفرح أمامها قائلاً: «قضينا أنا وراون وقتاً رائعاً؛ بنينا آلة للزمن، وسافرنا إلى الماضي والمستقبل!». ولربما قضيتُ أنا وقتاً أكثر روعة مما قضاه هو.

## تقنية الإبداع: أي شيء قد يكون أي شيء

الطريقة الأخرى لتسريع توليد أفكار مبدعة لألعاب وأنشطة لطفلك وقد وجدتها مفيدة هي: أي شيء قد يكون أي شيء. قد يبدو هذا غريباً، ولكن كل ما يعنيه هو أن أي شيء في الغرفة يمكنه أن يصبح الشيء الذي تريده؛ أي شيء يلائم هدفك.

قامت محطة BBC بإنتاج برنامج وثائقي، وتتبع عائلة في برنامج صن-رايز منذ سنوات عدة. (اتصل بالمركز الأمريكي لعلاج التوحد إذا أردت الحصول على نسخة DVD من هذا البرنامج الوثائقي. وهو رائع لدرجة لا تُصدق ومؤثر جداً). وهناك مشهد طريف فيه عندما تقوم برين بالعمل مع الأم ومساعدتها على أن تصبح أكثر إبداعاً في الخروج بألعاب لتلعبها مع ابنها، تأخذ برين زجاجة ماء، وتقول للأم: «إذن، ماذا يمكن أن تصبح هذه؟» وتجيب الأم بكل براءة: «شيئاً يمكن الشرب من خلاله».

ما يجعل هذا المشهد طريفاً للمشاهدة هو كيف أن هذه الأم - في البداية- تقوم بما تدرينا جميعاً على أن نقوم به، وهو أن نأخذ العالم كما هو. إذا أخبرك أحدهم أن هذه زجاجة ماء، فإنها كذلك وإلا فماذا؟! ولكن كما يرينا ذلك المشهد في البرنامج الوثائقي فإن برين تبين للأم السهولة الفائقة للتفكير في ألف شيء آخر يمكن

للزجاجة أن تكونها: فرشاة شعر، آلة عزف، صاروخًا، قرطًا، تلسكوبًا، هاتفًا... إلخ. وسرعان ما بدأت تلك الأم الرائعة بالإبداع مع أفضل ما في هذه اللائحة.

عندما تخرج بأفكار للعبة أو نشاط للقيام به مع طفلك، تذكر فكرة أن أي شيء يمكن أن يكون أي شيء، وقد ترغب في أن تجرب بنفسك بعض الأشياء مسبقًا، مثلًا: يمكنك أن تأخذ زجاجة ماء، قلمًا، كرة، وحلة، وتمضي خمس عشرة دقيقة مفكرًا في عشرة أشياء أخرى يمكن لهذه الأشياء أن تكونها.

أحد الأسباب التي مكنت والدي أن يطورا برنامج صن-رايز والخروج بأفكار كل يوم لمساعدتي كان أنهما لم يفعلا شيئًا يمنعهما عن أن يكونا مبدعين، وقاما بكل ما استطاعا لتعزيز إبداعهما، وإلى اليوم فإنهما يبقيان ضمن أكثر الناس الذين عرفتهم إبداعًا؛ ليس لأنهما وُلدا مبدعين، بل لأنهما قاما باتخاذ موقف فاعل ومنظورات تُرسخُ الإبداع. (سنقوم بالحديث أكثر عن أهمية الاتجاهات والمنظورات في الفصل 17).

وفي الحقيقة، فإنهما يمارسان كثيرًا ما يدعو معظم الناس التجربة والخطأ. وعندما لا ينجح شيء، فإنهما لا ينظران إليه بوصفه فشلًا؛ بدلًا من ذلك ينظران إليه على أنه فرصة رائعة لجمع معلومات مفيدة عما نجح وما لم ينجح؛ ولذلك فإن هذه الطريقة حقًا ليست التجربة والخطأ، بل هي التجربة والمعلومات.

## وقت النشاط!

الآن هو الوقت الملائم لتبدأ تدريب عضلات إبداعك باستخدام فكرة: أي شيء قد يكون أي شيء. يسمي الجدول 3 أربعة أجسام منزلية شائعة، تحت كل جسم منها اكتب سبعة أشياء يمكن أن تكونها هذه الأجسام في لعبة تخيلية مع طفلك. القاعدة الوحيدة لهذا التمرين هي ألا يكون أي من الأشياء السبعة ذا علاقة بالأجسام

الأصلية، فمثلاً: لا يمكنك أن تكتب تحت الجسم (زجاجة ماء) كلمة (مقصف) أو (أداة طهي) تحت الجسم (مقلاة).

مقلاة	وسادة	مسطرة	زجاجة ماء
(1)			
(2)			
(3)			
(4)			
(5)			
(6)			
(7)			

الجدول 3

## مصادر على الإنترنت

لمزيد من المساعدة للمبادئ في هذا الفصل زريا دكتور الإبداع:

[www.autismbreakthrough.com/chapter4](http://www.autismbreakthrough.com/chapter4)

## نقطة البداية

مارس طريقة أي شيء قد يكون أي شيء في أثناء نشاطك مع طفلك كل يوم. في المرة القادمة التي تتناول فيها عشاءك مع طفلك خذ الملعقة، واجعلها طائرة، أو خذ المقلاة، واستخدمها طيلاً، خذ غطاء طفلك، ضعه على الأرض، وادّع أنه بساط طائر.

إن انغماسك في هذه الممارسة سوف يمرن عضلات إبداعك، ويمرن دماغك، وهو أمرٌ ضروري لتطوير أنشطة تعمل بالدافعية، وفوق كل ذلك سوف تقضي وقتاً أكثر متعة مع طفلك.

obeyikanda.com