

گزارش موردي از کاربرد آموزش درمانی کوتاه مدت ساخت دار از طریق بازی برای نوجوان مبتلا به سندروم داون



عکس: پیام کاوه

پژوهشگر: هادی زرافشان، دانشجوی کارشناسی کودکان استثنایی
راهنمای: سید علی صمدی

بخشی از یک کروموزوم دیگر متصل می شود (روندا، ۱۹۹۲) ترجمه داودیان (۱۳۷۳).

۳. موزائیسم یا چندگانگی کروموزومی: تولد حدود نیم تا یک درصد از کودکان سندروم داون به همین علت می باشد. سلول های این قبیل کودکان سندروم داون از تعداد کروموزوم های متفاوت برخوردار است. به عنوان مثال وقتی کوکی متولد می شود، در بعضی سلول های او ۴۶ و در بعضی دیگر ۴۷ کروموزوم وجود دارد (کورسینی ۲۰۰۲ ص. ۲۹۷).

در کودکان مبتلا به سندروم داون رشد و توسعه کنش های ذهنی متنوع همانند شرابیط رشد مغز در آنها به کندی صورت می پذیرد. این کودکان در سال های اولیه رشد، غالباً قادرند همانند همسالان خود از عهده انجام مهارت های ساده و اولیه برآیند اما در طول مراحل بعدی رشد در بادگیری مهارت های پیچیده که مستلزم هماهنگی شناختی / حسی و حرکتی است با مشکل قابل توجهی رویه رومی شوند (هاسولد ۱۹۹۹).

یکی از روش هایی که برای کمک به این افراد برای رشد مهارت های شناختی / حسی و حرکتی آنها مورد استفاده قرار می گیرد آموزش درمانی از طریق بازی است (لاندرث ۱۹۹۶) که

سندروم داون متدائل ترین اختلال کروموزومی مادرزادی است که همیشه کم توانی ذهنی را به میزان مختلف همراه دارد. (ليندسي ۱۹۹۳) این اختلال در همه کشورهای جهان و همه اقوام و اقسام مختلف تقریباً به یک نسبت وجود دارد (میلانی فر ۱۳۷۸).

برای اولین بار در سال ۱۹۳۰ بعضی از بیشکان متخصص اظهار نمودند که علت تولد کودکان کم توان ذهنی موسوم به سندروم داون ممکن است وجود اختلال کروموزومی درین کودکان باشد، تا اینکه در سالهای ۱۹۵۰ با آزمایش های دقیق این مطلب به اثبات رسید و در طی مطالعات بعدی انواع آن مشخص شد که به شرح زیر می باشد:

۱. تریزو می: وجود یک کروموزوم اضافی در کنار دو جفت کروموزوم شماره ۲۱ را تریزو می یا سه گانگی ۲۱ می گویند. تولد ۹۵ درصد کودکان مبتلا به سندروم داون به علت تریزو می ۲۱ می باشد.

۲. ترانس لوکاسیون یا جایگزینی کروموزومی: این حالت در حدود ۴ تا ۵ درصد از کودکان مبتلا به سندروم داون ملاحظه می شود. در این حالت همه یا بخشی از یک کروموزوم به همه یا

اتمام درمان به عنوان ردیابی اثر درمان در نظر گرفته شد.

هدف

افزایش هماهنگی چشم و دست مددجو به عنوان عاملی برای تقویت تمرکز مددجو به عنوان هدف در نظر گرفته شد و ارزیابی اولیه نیز بر اساس این هدف صورت گرفت.

ارزیابی اولیه

در ارزیابی اولیه مشاهده شد که سطح تمرکز مددجو بسیار پایین بوده به صورتی که هیچ تمرکزی روی محرك ها نداشته حتی به درستی به گفته های درمانگر نیز گوش نمی داد. روش ارزیابی به این گونه بود که مددجو باید از فاصله ۳ متری توپ (پلاستیکی معمولی) را به داخل سبدی به قصر دهانه ۴۴ سانتیمتر پرتاب می کرد. این روش هم به عنوان پیش آزمون وهم به عنوان آزمونی برای سنجش کارآیی مداخله ها در انتهای برنامه درمانی مورد استفاده قرار گرفت و در تمام طول مداخله فاصله و اندازه توپ و سبد ثابت بود. در مرحله خط پایه مشخص شد که از ۲۰ پرتاب ۳ پرتاب صحیح به درون سبد انداخته می شود.

مددجو عالیم ترس و توهمند خود نشان می داد به نحوی که مدام با خود حرف می زد و از کوچک ترین تحریکی می ترسید، به ویژه تماسی دستی این عالیم را تشید می کرد. نحوه ارتباط مددجو با درمانگر بسیار ضعیف بود و تقریباً ارتباط چشمی وجود نداشت. هر چند توانایی برقراری ارتباطات اجتماعی و شیوه های ارتباطی مورد استفاده مددجو در دسته اهداف اولیه مورد تاکید قرار نگرفته بودند اما به عنوان اثرات جانبی مداخله مورد بررسی قرار گرفتند تاثیر احتمالی مداخله بر این حیطه نیز بررسی شود.

روش انجام کار

- بیان شفاهی فعالیت به مددجو و انجام کار توسط درمانگر
- شروع آموزش عملی با استفاده از تکنیک های ایجاد رفتار - روش های مورد استفاده عبارت بودند از زنجیره سازی معکوس یا مستقیم و مدل سازی توسط مربی و تمرین بینایی. مددجو به صورت شفاهی با عمل رویه رو می شد و راهنمایی هایی به منظور انجام فعالیت صورت می گرفت و در این زمان حداقل واکنش صحیح وی بلا فاصله تشویق می شد. اگر واکنش مددجو صحیح نبود، راهنمایی مربی تکرار می شد و الگویی صحیح از پاسخ به وی ارایه می شد.



در ادامه شرح یک گزارش موردی درباره فردی مبتلا به سندروم داون مورد استفاده، ذکر می شود.

اطلاعات مربوط به مددجو

يونس متولد ۱۳۶۴ است، و خصیت اقتصادی - اجتماعی خانواده او متوسط به پایین می باشد. پدر خانواده را ترک کرده است. مددجو ۲ برادر و یک خواهر دارد که دور از خانواده مشغول به کارند. وی به پدر بسیار وابسته است، ولی این ارتباط از جانب پدر بسیار غیر عاطفی و خشن بوده و مدام او را تنبیه می کرده است. مددجو در حال حاضر با مادر زندگی می کند و رابطه بسیار خوبی با او دارد.

نوع اختلال او تریزومی کروموزوم ۲۱ می باشد و هوش او بر اساس گزارش روان شناس مرکز با استفاده از آزمون ریون، بین ۵۰ تا ۵۵ (کم توان ذهنی متوسط) اعلام شده است. همچنین بیماری تیروئید نیز دارد. مددجو توانایی انگشتی در خواندن و نوشتن و شناسایی اعداد دارد و در حال حاضر در مقطع راهنمایی در مدرسه استثنایی درس می خواند. به دلیل ضربه وارد شده به گوش، توانایی شنیدن یکی از گوش هایش پایین آمده است. قادر به انجام امور شخصی خود می باشد. چهار ترس شدید نسبت به لمس و صدای است و از روا و گوشه گیری دارد.

برنامه مداخله آموزش درمانی از طریق بازی برای ۱۲ جلسه ۴۵ دقیقه ای تنظیم و اجرا گردید.

و یک جلسه اضافی نیز به عنوان یادآوری یک ماه پس از

**یکی از روش‌هایی که برای کمک به
این افراد برای رشد مهارت‌های
شناسختی/حسی و حرکتی آنها مورد
استفاده قرار می‌گیرد آموزش درمانی
از طریق بازی است**

عبارت بودند از چند توب پلاستیکی کوچک در رنگ‌های مختلف/توب پلاستیکی معمولی دور رنگ/بادکنک/حلقه چوبی و سبد.

مددجو نسبت به تشویق‌های عامیانه واکنش بسیار مثبتی از خود نشان می‌داد، به همین دلیل برای برقراری ارتباط و تشویق او از همین نوع کلمات استفاده می‌شد به عبارتی نوع تقویت کننده‌ها، تقویت کننده‌های لفظی و اجتماعی شامل تشویق کلامی و لمس و ضربه زدن به پشت باشد بود.

نحوه انجام بازی‌ها بدین گونه بود:

۱. یک توب کوچک در دست درمانگر و یک توب نیز در دست مددجو قرار داده شده و با شمارش درمانگر هر دو توب را به بالا پرتاب کرده و می‌گرفتند. در این بازی دو هدف مدنظر بوده یکی اینکه مددجو به محركی که همان شمارش توسط درمانگر بوده توجه کند و دیگری افزایش میزان هماهنگی بین چشم و دست وی از طریق این فعالیت.

۲. در بازی بادکنک چون بادکنک حالت معلق در هوادارد، برای اینکه مددجو بتواند به آن ضربه بزنند فرست بیشتری دارد تا حرکت دست و چشم خود را هماهنگ کند. حفظ تعادل بدن و تعیین شدت ضربه وارد شده به بادکنک نیز برای انجام صحیح این کار لازم است.

۳. نحوه استفاده از حلقه چوبی بدین گونه بوده است که حلقه چوبی در وسط قرار گرفته و مددجو در یک طرف آن و درمانگر در طرف دیگر.

در این حالت با شمارش درمانگر بادست زدن مددجو توب را از داخل حلقه به سمت درمانگر پرتاب می‌کرد.

۴. نقطه بازی، به این ترتیب که درمانگر نقاطی روی کاغذ رسم کرده و از مددجو می‌خواست که نقاطی را به هم وصل کند.

اگر مددجو باز هم پاسخ صحیح نمی‌داد ضمن تکرار دستور با گرفتن دست وی شیوه‌ی صحیح انجام کار به طور عملی و با کمک خود وی نشان داده می‌شد.

درمانگر نحوه انجام بازی هارابه مددجو نشان می‌داد (الگو دهی) و از او می‌خواست که همان حرکت هارا انجام دهد. در صورت انجام اشتباه در حرکت درخواست شده، درمانگر دست‌های مددجو را گرفته و نحوه انجام فعالیت را بهم انجام می‌دادند. در طول دوره درمان نیز هرجا مددجو به علت عدم تمرکز، حرکت هارابه درستی انجام نمی‌داد، تهاتذکر شفاهی برای اصلاح حرکت یادگرفته شده کافی بود.

برای از بین بردن ترس مددجو این گونه عمل شد که درمانگر بعد از چند جلسه برای تشویق علاوه بر تحسین و تشویق کلامی ضربه‌های بسیار آرامی به پشت مددجو نسبت به لمس بسیار کم از مدتی به تدریج واکنش منفی مددجو نسبت به لمس بسیار کم شد و در انتهای جلسه‌های مداخله از بین رفت. همچنین با استفاده از قصه‌های کوتاهی که در آنها افراد به یکدیگر کمک می‌کردند، برای مددجو توضیح داده شد که مریان و هم‌کلاسی هادر صدد آزار و اذیت وی نیستند و او را دوست دارند.

نوع مداخله‌ها

در مداخله‌های اصلی بازی‌هایی با تأکید بر بعد حسی-حریتی مدنظر بوده که در آنها از شیوه آموزش درمانی از طریق بازی انفرادی (فقط با حضور درمانگر و مددجو) استفاده شد. مدل مورد استفاده بازی درمانی کوتاه مدت ساخت دار بود که برای گروه مبتلا به مشکلات ذهنی توصیه می‌شود (کاتاناج ۲۰۰۳) البته در چند جلسه، فردی به عنوان مشاهده گر موجود داشت تا واکنش مددجو نسبت به حضور دیگران مشخص شود.

بازی‌ها با استفاده از چند وسیله ساده انجام می‌گرفت که



عکس: ناهید زریابیان

نتایج

درسطح کمی:

تعداد پرتاب‌های مددجو به درون سبد از ۳ مورد در مرحله



همان طور که نمودار این مددجو نشان می دهد افزایش در سطح میزان پرتاب های موفق می تواند شاخصی برای نشان دادن افزایش توانمندی چشم و دست وی در نظر گرفته شود. این گزارش موردنی علاوه بر این تایید کننده این اعتقاد می باشد که به دلیل مشکلات متعدد شناختی گروه افراد مبتلا به ناتوانی های هوشی، آموزش درمانی ساخت دار از طریق بازی می تواند اثر مثبت بیشتری برای این گروه در مقایسه با شیوه آزاد و فاقد ساخت داشته باشد.

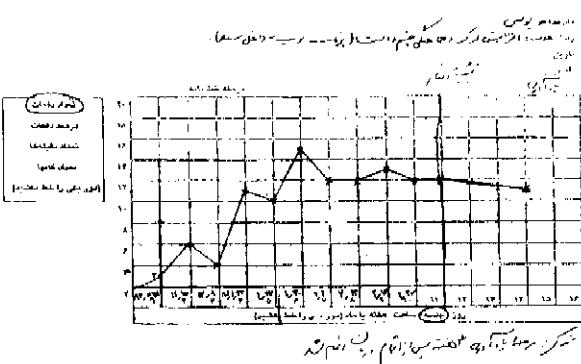
همچنین به نظر می رسد افزایش امکانات اتفاق های بازی به درمانگر و مدد جو این فرصت را می دهد که وسائل موردنیاز خود را بهتر انتخاب کنند. به علاوه امکان انتخاب زمان های مناسب تری برای انجام مداخله ها به شیوه آموزش درمانی از طریق بازی می تواند اثر بخشی آنها را بیشتر کند.

منابع:

- Cattaneo, Ann (2003) Introduction to Play therapy. Brunner-Routledge, Great Britain.
- Landreth, Garry L. et al (1996) Play Therapy Interventions with Children's Problems. Aronson, London
- Hassold, Terry J. and Patterson, David (1999) Down Syndrome A promising Future, Together. John Wiley - Liss, New York
- Lindsey, Mary P. (1993) Dictionary of Mental Handicap. Routledge, London
- Corsini, Ray (2002) The Dictionary of Psychology. Brunner / Routledge, USA

خر. میلانی فر، بهروز (۱۳۷۸) روانشناسی کودکان و نوجوانان استثنایی، چاپ هشتم، نشر قومس، تهران
۷. روندال، آر ان (۱۹۹۲) ارزش گفთار در کودک تریزو میک ۲۱ راهنمای عملی کمک و مداخله تربیتی، ترجمه داویدیان، الما (۱۹۷۳) امیر کبیر، تهران.

ضمیمه:



در کودکان مبتلا به سندروم داون رشد و توسعه کنش های ذهنی متنوع همانند شرایط رشد مغز در آنها به کندی صورت می پذیرد

خط پایه، به ۱۲ پرتاب رسیده و در آن حد تثیت شد. در مرحله یاد آوری که یک ماه پس از اتمام درمان انجام شد، این میزان ۱۱ مورد بود. (ضمیمه شماره یک)

در سطح کیفی:

تغییرات کیفی بیشتر در زمینه احساسات مددجو مشاهده می شد مثلاً "قبل از شروع مداخله ها مددجو از تماس دستی بسیار وحشت داشت، تن صدابسیار پایین بوده و در برقراری ارتباط ضعیف بود. ولی بعد از انجام مداخله ها مشاهده شد که تقریباً "ترس او از یین رفته و هنگام صحبت، تن صدای بالاتری داشت و ارتباط چشمی برقرار می کرد.

مربی آموزشی وی نیز گزارش های مشتبی مبنی بر کم شدن میزان ترس و بهبودی سطح ارتباطات وی ارایه کرده است. بر اساس نظر مادر، نحوه ارتباط مددجو در خانه نیز تغییرات مشتبی کرده است. مجله استثنایی ۲۶ صفحه ۴۶

متغیرهای غیر قابل کنترل

مددجو فعالیت حرفه ای ساخت پاکت را انجام می داد بنابر این اغلب دست های او به مقداری چسب مانع آلووده بود که وی را به خود مشغول می کرد و کنند چسب ها از انگشتان عاملی برای حواس پرتوی مددجو می شد.

تعداد جلسات دوروز در هفته و زمان آن در حدود ساعت ۹.۳۰ تا ۱۰.۱۵ صبح بود. که این زمان به دلیل انجام فعالیت حرفه ای توسط مددجو، از جانب مرکز به درمانگر ابلاغ شده و تقریباً ثابت بوده است.