

برنامج صن رايز

النموذج التطوري

أوراق العمل للنموذج التطوري

التعليمات

رعاية الذات: استخدام دورة المياه، ارتداء الملابس، إلخ.

معرفي: حساب، قراءة، منطق، إلخ.

الأسس الأربعة للتنشئة الاجتماعية

مدى الانتباه التفاعلي المشترك

التواصل اللفظي

التواصل البصري و التواصل غير اللفظي

المرونة

حركات الجسم الكبرى: حركات الأطراف، التآزر، التوازن، إلخ.

حركات الجسم الصغرى: التآزر البصري الحركي، تلقي المثيرات، إلخ.

طفل أو
بالغ ناجح
اجتماعياً

طفل أو
بالغ من
ذوي
التوحد
وتحديات
مشابهة

النموذج التطوري لبرنامج صن رايز

المقدمة

النموذج التطوري لبرنامج صن رايز سيساعدك بطريقة مذهلة ! هناك العديد من النماذج التطورية الموجودة، لكن هذا النموذج هو نموذج تطوري اجتماعي . التوحد، في جوهره بالنسبة لأطفالنا، هو تحدي إنشاء علاقات اجتماعية. عندما نرى المسار، و نحقق الأهداف للعلاقات الاجتماعية، نحن نفتح الباب لأطفالنا ليتواصلوا بحق مع الناس، تكوين صداقات، تعبير عن الحب، الاستمتاع مع الناس، إيصال ما هو مهم لهم، إظهار اهتمام كبير بأفكار و مشاعر الآخرين، إدراك الإشارات الاجتماعية، مشاركة الاهتمامات، إظهار المحبة، و المشاركة بنجاح في العالم.

النموذج التطوري لبرنامج صن رايز سيساعدك لتحديد مستوى طفلك و لتضع الأهداف في المحاور الأربعة للتنشئة الاجتماعية: مدى الانتباه التفاعلي المشترك، التواصل البصري و التواصل غير اللفظي، التواصل اللفظي و المرونة. في كل واحدة من هذه المساحات الأربع، ستقدر أن تتابع طفلك خلال المراحل الخمسة للتطور في كل منها. دعنا نلقي نظرة عن قرب لهذه المحاور الأربعة للتنشئة الاجتماعية.

مدى الانتباه التفاعلي المشترك

مدى الانتباه التفاعلي المشترك هو الأساس الذي يجعل بناء الأسس الأخرى ممكن. هو يقيس المدة الزمنية التي يحافظ فيها الطفل على التفاعل مع شخص آخر قبل أن ينفصل من النشاط، أو يقوم بالسلوك النمطي " إيزم "، أو يفعل شيء خاص به. بالنهاية هو يقيس طول الضوء الأخضر الذي يعطيه طفلك! الصعوبات التي يواجهها طفلك مع التفاعل و صعوبة الحفاظ على الضوء الأخضر هي أكثر ما يضع طفلك على طيف التوحد. و هي المسبب الأساسي لتأخرهم في مجالات أخرى. إذا مدى الانتباه التفاعلي المشترك لطفلك زاد من 5 دقائق إلى 25 دقيقة مثلاً، فإن آفاقاً كاملة ستفتح لهم لأنهم الآن مندمجين لأطول فترة ممكنة تجعلهم مستعدين لتعلم الكثير من الأشياء الجديدة، العديد من الأهداف التي تظهر الآن أنها خارج نطاق طفلك ستصبح ممكنة و محققة بفعل الفترات الطويلة لمدى الانتباه التفاعلي المشترك.

التواصل اللفظي

هذا الأساس يشمل الأصوات التي يصدرها طفلك، كم عدد الكلمات التي يستخدمونها (إذا كانوا ينطقون كلمات) هل يستخدمون مقاطع متعددة الكلمات، و هل لغتهم موظفة ذات معنى. نحن ننتج لغة الطفل كتواصل تفاعلي أكثر من أن يكون مجرد تكرار لكلمات تطلب منه. بهذه الطريقة أنت تجعل طفلك يتواصل بطريقة مرضية مع العالم المحيط.

التواصل البصري و التواصل غير اللفظي

النظر إلى الشخص الآخر و بعمق يعتبر الحجر الأساس لأي تواصل شخصي، بالحقيقة، أغلب التواصل هو تواصل غير لفظي. التمييز بين حالات الشخص الآخر سواءً اكان ساخراً أو مازحاً أو محبباً أو سعيداً يعتمد على النظر إلى عيني الشخص و وجهه وملاحظة إشاراته غير اللفظية. النموذج التطوري لبرنامج صن رايز سيساعدك لتتبع مستوى و هدف و وظيفة التواصل البصري لطفلك و بنفس الوقت كيفية الاستخدام و الاستجابة للتواصل غير اللفظي.

المرونة

المرونة، أكثر أساس يتم عادة تجاهله بين الأسس الأربعة للتنشئة الاجتماعية، الناس عادةً يركزون على تعليم أطفالهم اتباع تعليماتهم بصرامة أكثر من أن يهتموا بمساعدتهم ليكونوا أكثر مرونة و سهولة مع التنقل والتغييرات و رغبات الآخرين. الهدف الرئيسي لهذا الأساس هو مساعدة طفلك ليطور قدرته ليكون مرناً (السماح للآخرين بالمشاركة و التدخل) و عفوي (البدء بأفكار و توجهات جديدة) خلال الأنشطة التفاعلية مع الآخرين، سواءاً ابتداءً طفلك هذه الأنشطة أو ابتدئها أحد معه.

بالطبع كل طفل لديه رغبات وأفضلية لكيفية لعب اللعبة. نحن لا نبحث عن مئة بالمئة من المرونة بكل التفاعلات، و لكن إجمالاً إلى الحد الذي يسمح به لصديق أو لأحد افراد العائلة أن يجري تعديلات بسيطة وهامة للنشاط بشكل منتظم، النموذج التطوري لبرنامج صن رايز سيعطيك القدرة لتتبع طفلك خلال مساعدتك له لتطور قدراته لمواجهة الصعوبة التي عادة توصف من النقاط الجوهرية التي تضع طفلك على طيف التوحد.

كيف تضع خطة لطفلك

الهدف من النموذج التطوري هو مساعدتك لتفهم بالضبط أين يقع طفلك الآن، و بذلك ستكون الخطوة التالية واضحة لك. مثل نظام تحديد المواقع عالمياً، نحن نحتاج بالبداية أن نعرف موقعنا الحالي قبل إيجاد الطريق إلى وجهتنا الأخيرة.

نحن نوصى بأن تعيد تقييم طفلك و أهدافه كل ثمانية اسابيع اعتماداً على النموذج التطوري

خذ في كل مرة واحدة من أسس النموذج التطوري، تذكر بأن الآباء، المعالجين و المتعلمين في أرجاء العالم قيموا أطفالهم اعتماداً على هذا النموذج و قد استخدموه لتطوير أطفالهم و بذلك أنت تستطيع أيضاً! إذا كنت من الآباء تذكر أنك تعرف ابنك أكثر من أي شخص آخر. نحن نشجعك على أن تثق بنفسك كما نثق بك نحن.

12 خطوة لوضع خطة لطفلك :

1. اطبع أوراق العمل للنموذج التطوري و ضعها امامك قبل أن تبدأ و هذا سيساعدك لتفهم التعليمات اللاحقة.
2. تذكر حتى لو كنت تتوقع أن ابنك في المرحلة الثانية أو المرحلة الرابعة في إحدى الأسس، من المهم بهذا التقييم المبدئي أن تبدأ من المرحلة الأولى بكل أساس من الأسس الأربعة، (هذه الخطوة لن تفعلها بالمستقبل عندما تعيد وضع خطة لطفلك).
3. البدء بالمرحلة الأولى بكل الأسس سيعطيك القدرة لتجد أي مهارات " مفقودة" في المراحل الأولى و التي قد توجد فجوات تعيق تطور طفلك اجتماعياً. من المهم أن تضع هذه المهارات المفقودة على شكل أهداف مستقبلية.
4. ابدأ بالمرحلة الأولى من مدى الانتباه التفاعلي المشترك. قيم طفلك بكل مهارة اعتماداً على الصناديق المزودة. سوف ترى لائحة من المهارات. لكل منها قيم طفلك باستخدام المفتاح الذي بالاسفل.

5. المفتاح:

* ناشئ:

أ. سترى صندوقين صغيرين بداخل كل خانة، ضع علامة على الصندوق الأول إذا كان طفلك يتقن هذه المهارة من حين لآخر. (إذا طفلك اتقن هذه المهارة لمرة واحدة منذ ستة اشهر ماضية، لا تضع علامة على الصندوق حاليا، اتركها فارغة حاليا).

ب. ضع علامة على الصندوق الثاني إذا كان طفلك يتقن هذه المهارة " نصف الوقت". (هذا لا يعني أن يتقن طفلك المهارة ل 30 دقيقة من كل ساعة، لكن بالأحرى هو يتقن المهارة بنصف الفرص المناسبة لاستخدامها: مثال هو يقول " مرحبا" بنصف المرات عندما يتم استقباله).

* محقق:

أ. ضع علامة على هذا الصندوق إذا كان طفلك يتقن المهارة أغلب الوقت (ليس على طفلك أن يتقن هذه المهارة بكل الأوقات، إذا أتقنها أغلب الوقت ستضع علامة على صندوق محقق لهذه المهارة).

6. عندما تنجز الخطوات السابقة في كل مراحل الأسس الأربعة، أنت جاهز لتكتب أهدافك.

أ. ابدأ مجددا مع مدى الانتباه التفاعلي المشترك.

ب. اذهب إلى قائمة المهارات الأولى التي لا تحوي صندوق " محقق".

ج. ملاحظة: بعض صناديق الأهداف تحوي علامة على صندوق " ناشئ"، و البعض لا يحوي. لا مشكلة إذا طفلك حقق بعض الأهداف من غير ترتيب أيضا.

7. متى تنتقل من مرحلة إلى مرحلة داخل الأساس

أ. * المحاطة بنجوم* في بداية كل مرحلة يجب أن " تتحقق " قبل أن تنتقل إلى المرحلة التالية. هي قطع بناء أساسية و مهمة للنجاح في المرحلة التالية. إذا كانت كل المهارات محققة في هذه المرحلة باستثناء مهارة واحدة غير محاطة بنجوم (و واحدة فقط) لم تتحقق، أنت تستطيع الانتقال إلى المرحلة التالية مع الاستمرار بإحضار هذا الهدف غير المحقق مستقبلا كهدف.

8. إذا كنت غير متأكد بخصوص مهارة معينة و أنت لا تظن أنك تملك تقييم تقريبي لها، ضع علامة استفهام بجوارها. بنهاية الاسبوع التالي، راقب طفلك لترى إن كان يتقن المهارة، ثم ارجع للنموذج لتدون ما تعلمت.

9. أعد هذه العملية بكاملها لكل أساس من الأسس الأربعة للتنشئة الاجتماعية. ستجد أن طفلك متطور بشكل كبير في مرحلة محددة خلال كل مراحل الأسس. على كل حال، نحن رأينا أغلب الأطفال لديهم مهارات محققة في مراحل متقدمة لكنهم يفتقدون لمهارات في المراحل الأولية. هذه المهارات الوحيدة في المستوى الأعلى تعد مهارات ناشئة. إذا كان لطفلك إحدى هذه المهارات فهذا شيء رائع! إذا أنت لاحظت إحدى هذه المهارات من مرحلة سابقة فهذه فرصة عظيمة لتساعده على العمل عليها. إذا أنت لاحظت مهارة ناشئة من المرحلة اللاحقة، هذا مذهل! مع الأخذ بعين الاعتبار أنك ستحقق معظم النجاح إذا أنت ركزت على المرحلة التي يوجد فيها طفلك حاليا.

10. أعد هذه العملية بمجملها لكل واحدة من الأسس الأربعة ابتداء بالمرحلة الأولى .

11. استخدمه! هذا نظام تحديد المواقع الخاص بك برحلتك مع طفلك وبرنامج صن رايز. اطبع كل أوراق العمل الخاصة بالنموذج. بالأسفل لدينا صورة نوضح كيفية ترتيبها و وضعها على الجدار في بيتك. ننصح بشدة أن تضعها بالضبط كما هي في الأسفل. هذا سيسمح لك بسهولة الوصول إلى الأهداف و لتبقى متيقظا لأهدافك الحالية، مع الاحتفاظ برؤية الصورة الأكبر لوضع طفلك مع النموذج.

ملاحظة: النموذج التطوري صمم ليساعد طفلك على النمو ليكون شخصا ناجحا اجتماعيا، كل مهارة تلاحظها هي جزء مهم من العملية. بعض الآباء يصبحون حماسيين ليطوروا أطفالهم في إحدى الأسس و ينتقل إلى المراحل المتقدمة، بينما تبقى الأسس الثلاثة الأخرى من غير مهام محققة. هذا يسبب أن يتطور طفلك بشكل قوي في إحدى الأسس و لكنه سيبقى متأثرا يواجه الصعوبات بسبب المهارات المفقودة في الأسس الأخرى. (عندما تعرض النموذج كما أقترحنا، ستلاحظ بسهولة إذا بدأت التركيز على أساس دون الأسس الأخرى).

12. خذ الأهداف التي اخترتها، اكتبها على ورقة منفصلة و علقها على الجدار أيضا. (نحن زودناك بورقة عمل للأهداف بالأسفل لتطبعها و تستخدمها لهذا الهدف.) إذا كان لديك غرفة اللعب الخاصة ببرنامج صن رايز، من الجيد أن تعلق اللوحة في خارج الغرفة مباشرة. ستكون لديك أهداف لطفلك للأسابيع الثمانية اللاحقة موجودة بالخارج هناك بحيث يستطيع كل شخص رؤيتها مباشرة قبل البدء بوقته مع طفلك المحبوب!

المرحلة	التواصل البصري و غير اللفظي	التواصل اللفظي	مدى الانتباه التفاعلي المشترك
المرحلة 1	المرحلة 1	المرحلة 1	المرحلة 1
المرحلة 2	المرحلة 2	المرحلة 2	المرحلة 2
المرحلة 3	المرحلة 3	المرحلة 3	المرحلة 3
المرحلة 4	المرحلة 4	المرحلة 4	المرحلة 4
المرحلة 5	المرحلة 5	المرحلة 5	المرحلة 5

برنامج صن رايز

أهداف النموذج التطوري

مدى الانتباه التفاعلي المشترك

التواصل اللفظي

التواصل البصري و التواصل غير اللفظي

المرونة

تحتاج مساعدة ؟

تذكر نحن هنا لمساعدتك بأي وقت! نحن وجدنا أن أكثر الناس الناجحين بتطبيق النموذج هم الأشخاص الذين يطلبون المساعدة منا باستمرار. تأكد أنك حصلت على المساعدة التي تحتاجها. إذا كان لديك أي صعوبة، اتصل أو ارسل رسالة إلكترونية لنا (انظر إلى معلومات التواصل بالأسفل) واسأل عن دوراتنا المتواجدة على الانترنت و عن دوراتنا المقامة بالمركز و عن خدماتنا. هذا سيصنع كل الفرق!

نحن نشجعك بأن تستخدم النموذج التطوري لتساعد طفلك الرائع ليتواصل، و يتصل معك، يستمتع بعلاقاته مع الآخرين، يصبح أكثر مرونة، و ليتواصل أكثر مع العالم بنجاح.

رجاء تواصل معنا بالمركز الامريكي لعلاج التوحد

للدعم، الارشاد و المساعدة.

Autism Treatment Center of America

2080 South Undermountain Road, Sheffield, MA 01257, USA

Telephone: +1-413-229-2100

Email: correspondence@autismtreatment.org

www.AutismTreatment.org

الأساس الأول من التنشئة الاجتماعية 1/4

مدى الانتباه التفاعلي المشترك

(التفاعل = اندماج الطفل مع الآخر خلال لعبة أو نشاط)

محقق	ناشئ	الهدف	المرحلة الأولى - مدى الانتباه التفاعلي المشترك
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك هو دقيقتين أو أكثر ★ هذا يعني اندماج الطفل مع الشخص الآخر خلال لعبة أو نشاط. هذه المدة تنتهي عندما طفلك يكسر التفاعل و لا يرجع (بعد أن تطلب منه مرتين أن يعود إلى النشاط).
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	التفاعل خلال الأنشطة الجسدية المشتركة أنشطة جسدية تشمل الدغدغة، المطاردة، المصارعة، بطاقة، الضغط، تدليك الظهر،.....إلخ
			متابعة إضافية: عدد مرات التفاعل بالساعة
			--/الساعة

ملاحظات خاصة:

* **المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك** تقاس عن طريق المدة الزمنية التي يقضيها طفلك مندمج يلعب/ يتفاعل مع شخص آخر. هذا قد يحدث خلال لعبة واحدة تمتد إلى 12 دقيقة، أو 3 ألعاب تلعب لـ 12 دقيقة كاملة. في الحالتين، طفلك يظهر مدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص به.

* **متابعة إضافية: عدد مرات التفاعل بالساعة.** هذه فرصة لتنظر إلى الصورة الأكبر لمدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص بطفلك. أنت هنا ستلاحظ كم عدد المرات في الساعة طفلك يتفاعل معك، بغض النظر عن طول التفاعل. مثلاً: إذا كان طفلك يتفاعل معك 3 مرات بالساعة (مرة لدقيقة، مرة لـ 4 دقائق، مرة لـ 7 دقائق) أنت ستكتب 3 مرات بالساعة في خانة المتابعة الإضافية.

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الأول من التنشئة الاجتماعية 1/4

محقق	ناشئ	الهدف	المرحلة الثانية – مدى الانتباه التفاعلي المشترك
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك هو 4 دقائق أو أكثر ★	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	هذا يعني اندماج الطفل مع الشخص الآخر خلال لعبة أو نشاط. هذه المدة تنتهي عندما طفلك يكسر التفاعل و لا يرجع (بعد أن تطلب منه مرتين أن يعود إلى النشاط).	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يتفاعل حول أشياء بسيطة مشتركة	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يتفاعل خلال لعبة أو نشاط و التي تحوي شيء بسيط، مثال: كرة، فقاع، كتاب، أفلام التخطيط، مكعبات، دمي صغيرة جدا، سيارات، قطارات، آلات موسيقية، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يتفاعل ويسمح بالحركات الجسدية التي تدل على العاطفة	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	مثال: يسمح بالأحضان، مسك الأيدي، ذراعك حول جسده، اللعب بشعره، دغدغة، أحضان، الضغط على اليد/القدم، ألعاب التفاعل الجسدي الخشنة، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يستطيع المحافظة على تواصل جسدي ل 30 ثانية أو أكثر	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	مثال: أحضان، عناق، مسك الأيدي خلال الرقص، الأكتاف متلامسة خلال الجلوس جنباً لجنب، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	لطيف جسدياً مع الآخرين	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	بلطف و برقة يلمس الآخرين مقارنة ب الضرب، الصفع، العض، القرص، الدفع، السحب، إلخ.	
		متابعة إضافية: عدد مرات التفاعل بالساعة	--/الساعة

ملاحظات خاصة:

* **المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك** تقاس عن طريق المدة الزمنية التي يقضيها طفلك مندمج يلعب/ يتفاعل مع شخص آخر. هذا قد يحدث خلال لعبة واحدة تمتد إلى 12 دقيقة، أو 3 ألعاب تلعب ل 12 دقيقة كاملة. في الحالتين، طفلك يظهر مدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص به.

* **متابعة إضافية: عدد مرات التفاعل بالساعة.** هذه فرصة لتتنظر إلى الصورة الأكبر لمدى الانتباه التفاعلي المشترك بطفلك. أنت هنا ستلاحظ كم عدد المرات في الساعة طفلك يتفاعل معك، بغض النظر عن طول التفاعل. مثلاً: إذا كان طفلك يتفاعل معك 3 مرات بالساعة (مرة لدقيقة، مرة ل 4 دقائق، مرة ل 7 دقائق) أنت ستكتب 3 مرات بالساعة في خانة المتابعة الإضافية.

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الأول من التنشئة الاجتماعية 1/4

محقق	ناشيء	الهدف	المرحلة الثالثة – مدى الانتباه التفاعلي المشترك
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك هو 9 دقائق أو أكثر ★ هذا يعني اندماج الطفل مع الشخص الآخر خلال لعبة أو نشاط. هذه المدة تنتهي عندما طفلك يكسر التفاعل و لا يرجع (بعد أن تطلب منه مرتين أن يعود إلى النشاط).	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ يتفاعل مع مسرحية خيالية رمزية ★ يستخدم جمادات لتمثيل أشياء حقيقية/حيوانات/ أشخاص. مثال: المكعب كسيارة، غطاء السرير كسجادة سحرية، قلم كانه شخص، إلخ.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ يتفاعل مع شخصين بالغين في نفس الوقت ل 9 دقائق أو أكثر- و يكون في المرحلة الثالثة من التواصل اللفظي ★	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يستطيع الانضمام لنشاط قائم مثال: عندما يلعب شخصان بالكرة يستطيع الانضمام بنجاح إليهم باللعب، إلخ.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ يطلب المساعدة ★ مثال: يطلب المساعدة المساعدة لفتح صندوق، الحصول على أشياء من رف عال، الرسم لصور بشكل مفصل، إلخ.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يستطيع المحافظة على تواصل جسدي ل 60 ثانية أو أكثر مثال: عناق، أحضان، مسك الأيدي خلال الرقص، الأكتاف متلامسة خلال الجلوس جنباً إلى جنب، إلخ.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يبدأ التفاعل و يبادر بالحركات الجسدية الدالة على العاطفة مثال: يطلب و يعطي الأحضان بسهولة و كذلك الدغدغة، العناق و المشاركة بالألعاب القاسية، إلخ.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ يستطيع التفاعل بشكل بسيط مع أحد أقرانه (ليس إخوته) ★ مثال: ألعاب المطاردة، الاختباء، مسك الآخر، الطبق الطائر، ألعاب الكرة، حوار متبادل قصير، إلخ.	<input type="checkbox"/>
		متابعة إضافية: عدد مرات التفاعل بالساعة	--/الساعة

ملاحظات خاصة:

* **المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك** تقاس عن طريق المدة الزمنية التي يقضيها طفلك مندمج يلعب/ يتفاعل مع شخص آخر. هذا قد يحدث خلال لعبة واحدة تمتد إلى 12 دقيقة، أو 3 ألعاب تلعب ل 12 دقيقة كاملة. في الحالتين، طفلك يظهر مدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص به.

* **متابعة إضافية: عدد مرات التفاعل بالساعة.** هذه فرصة لتتنظر إلى الصورة الأكبر لمدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص بطفلك. أنت هنا ستلاحظ كم عدد المرات في الساعة طفلك يتفاعل معك، بغض النظر عن طول التفاعل. مثلاً: إذا كان طفلك يتفاعل معك 3 مرات بالساعة (مرة لدقيقة، مرة ل 4 دقائق، مرة ل 7 دقائق) أنت ستكتب 3 مرات بالساعة في خانة المتابعة الإضافية.

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الأول من التنشئة الاجتماعية 1/4

محقق	ناشيء	الهدف	المرحلة الرابعة – مدى الانتباه التفاعلي المشترك
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك هو 20 دقيقة أو أكثر ★	<input type="checkbox"/>
		هذا يعني اندماج الطفل مع الشخص الآخر خلال لعبة أو نشاط. هذه المدة تنتهي عندما يفسد التفاعل و لا يرجع (بعد أن تطلب منه مرتين أن يعود إلى النشاط).	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ يتفاعل مع مسرحية خيالية ذات قواعد★	<input type="checkbox"/>
		طفلك يستطيع أن يتظاهر بأنه كلب، طائرة، أحد أفراد الأسرة، شخصية من فيلم، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ يلعب متفاعلا مع أحد أقرانه ★	<input type="checkbox"/>
		مثال: يتبادل الأدوار، يتشارك، يسمح للأطفال الآخرين بالتدخل في الألعاب، يقول مرحبا/وداعا، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ لديه مدى انتباه تفاعلي مشترك يمتد إلى 15 دقيقة أو أكثر لنشاط واحد قام باختياره ★	<input type="checkbox"/>
		طفلك يستطيع اللعب بلعبة/نشاط واحد ل 15 دقيقة أو أكثر بدلا من اللعب بأنشطة قصيرة متتالية.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يواسي الشخص الآخر عندما يتألم أو يكون محبطا	<input type="checkbox"/>
		مثال: يحضر للشخص كأس ماء أو الاسعافات الأولية، أو يسأل " هل أنت بخير؟" أو " هل أستطيع المساعدة؟"، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	تواصله الجسدي مقبول اجتماعيا	<input type="checkbox"/>
		مثال: يعانق فقط أفراد الأسرة و الاصدقاء، لا يلمس الغرباء، يحترم المساحة الجسدية الخاصة بك، إلخ.	
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يحافظ على المهارات الاجتماعية من المرحلة الرابعة في بيئة مثيرة حسيا له على الأقل ساعة لكل يوم	<input type="checkbox"/>
		مثال: مناسبة اجتماعية، حفلة عيد ميلاد، إلخ.	

ملاحظات خاصة:

* **المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك** تقاس عن طريق المدة الزمنية التي يقضيها طفلك مندمج يلعب/ يتفاعل مع شخص آخر. هذا قد يحدث خلال لعبة واحدة تمتد إلى 12 دقيقة، أو 3 ألعاب تلعب ل 12 دقيقة كاملة. في الحالتين، طفلك يظهر مدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص به.

* عدد مرات التفاعل بالساعة.

ملاحظة: نحن ننتبع عدد مرات التفاعل فقط خلال المراحل الأولى إلى الثالثة. عندما يكون طفلك في المرحلة الرابعة و الخامسة، يكون عدد مرات التفاعل بالساعة قد نما بشكل كاف بحيث يصبح التتبع غير ضروري.

1- بينما طفلك يتطور في المرحلة الرابعة، و أنت تبدأ بتقدير ما إذا كان طفلك سينتقل للمرحلة الخامسة من مدى الانتباه التفاعلي المشترك، استخدم الدليل التالي .

2-مفتاح: استخدم التالي كدليل لتقرر إذا كان طفلك جاهز للمرحلة الخامسة، الهدف #1.

-عمر الطفل سنتين: 6-10 دقائق.

-عمر الطفل 5 سنوات: 15-25 دقيقة.

-عمر الطفل 8 سنوات: 24-40 دقيقة.

- عمر الطفل 12 سنة : 36-60 دقيقة.

المدة الزمنية للتفاعل بالنسبة للطفل الطبيعي هو تقريبا 3-5 دقائق لكل سنة من عمر الطفل.

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الأول من التنشئة الاجتماعية 1/4

الهدف	المرحلة الخامسة – مدى الانتباه التفاعلي المشترك	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	★المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك تتناسب مع عمره أو أعلى ★ هذا يعني اندماج الطفل مع الشخص الآخر خلال لعبة أو نشاط. هذه المدة تنتهي عندما يفسد التفاعل و لا يرجع (بعد أن تطلب منه مرتين أن يعود إلى النشاط).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتفاعل باستمرار ★ طفلك يستطيع أن يتفاعل مع الشخص الآخر لكامل الفترة الزمنية التي يقضيها مع الشخص الآخر.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتفاعل مع نشاط واحد مختار من قبل الشخص الآخر لفترة زمنية معتادة يتفاعل بشكل اعتيادي مع نشاط واحد بدلا من التفاعل بشكل اعتيادي و لكن مع مجموعة من الأنشطة.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يستطيع التفاعل مع مجموعة صغيرة من الاقران تتكون من طفلين أو أكثر ★ مثال: يتبادل الأدوات، يتشارك، يفاوض، يسمح بتدخلات الأطفال الآخرين بالألعاب، يقول مرحبا/وداعا، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتفاعل خلال أنشطة مختلفة طفلك يستطيع التفاعل خلال تنوع واسع للانواع مختلفة من الأنشطة. مثال: جسدية، حوارية، تخيلية، إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ملاحظات خاصة:

* المدة الزمنية لمدى الانتباه التفاعلي المشترك تقاس عن طريق المدة الزمنية التي يقضيها طفلك مندمج يلعب/ يتفاعل مع شخص آخر. هذا قد يحدث خلال لعبة واحدة تمتد إلى 12 دقيقة، أو 3 ألعاب تلعب خلال 12 دقيقة كاملة. في الحالتين، طفلك يظهر مدى الانتباه التفاعلي المشترك الخاص به.

* عدد مرات التفاعل بالساعة.

ملاحظة: نحن ننتبع عدد مرات التفاعل بالساعة فقط خلال المراحل الأولى إلى الثالثة. عندما يكون طفلك في المرحلة الرابعة و الخامسة، يكون عدد مرات التفاعل بالساعة قد نما بشكل كاف و بذلك لا نقوم بالتتبع في هذه المراحل.

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الثاني من التنشئة الاجتماعية 2/4

التواصل اللفظي

الهدف	المرحلة الأولى – التواصل اللفظي	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	لديه حصيلة لغوية ثابتة من الكلام مثل الأصوات أو أكثر مثل " دا " للدغدة، " تو " للتفاح، " كو " للكرة، " اب " ل اركب، " اس " ل كبس، " رب " ل اشرب، إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	لديه حصيلة لغوية تتكون من 5 كلمات أو أكثر مثال: "دغدة"، "تفاحة"، "اركب"، "كبس"، "اشرب"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ لديه حصيلة لغوية من 30 كلمة أو أكثر ★ مثال: "دغدة"، "تفاحة"، "اركب"، "كبس"، "اشرب"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتكلم مستخدماً الاسماء و الافعال أو أكثر الاسم: لشيء أو لشخص، مثال، امي، ابي، كرسي، كرة، سيارة، دمية، إلخ. الفعال: كلمة تصف الحدث، مثال، أريد، أحصل، ادفع، اسحب، صفق، دغدغ، اركب، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	وضوح الكلام واضح جزئياً و مفهوم من الممكن أن تفهم أنت لغة طفلك و لكن الآخرين لا.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ وضوح الكلام بشكل عام واضح ومفهوم ★ لغة طفلك إجمالاً مفهومة للعديد من الناس.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتكلم عندما يطلب منه ★ ربما طفلك لا يقول الكلمة بتلقائية لكنه يقولها عندما يطلب منه ذلك.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتواصل لفظياً ليحصل على ما يريد مثال: ليحصل على طعام، يأخذ غطاء صندوق، ليأخذ لعبة الإيزم " سلوك نمطي " من الرف، ليفتح الباب، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز
أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الثاني من التنشئة الاجتماعية 2/4

الهدف	المرحلة الثانية – التواصل اللفظي	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	★ يتكلم بعبارات بسيطة (تركيبات من كلمتين أو ثلاث) أو أكثر ★ مثال: يضيف صفات و/أو حروف الجر. مثال: " كرة حمراء"، " أريد الغناء"، " اسحب البطانية الكبيرة"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ الكلام واضح بشكل عام و مفهوم ★ لغة طفلك إجمالاً مفهومة من قبل الآخرين.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتكلم مستخدماً الصفات و حروف الجر أو أكثر ★ لغة طفلك التفاعلية (اثنين إلى ثلاث أو أكثر من العبارات) تحوي صفات و حروف جر. صفات: أسود، أصفر، كبير، ناعم، طويل، عالي، إلخ. حروف الجر: أعلى، أسفل، في، خارج، من، على، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتواصل بعفوية ليعبر عن ما يريد و ما لا يريد ★ من غير طلب منه، طفلك سيعبر عن ما يريد/ما يرفض. مثال: " اريد مكعب كبير"، " لقد انتهيت"، " لا أكل"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتواصل لفظياً ليبدأ و يتابع تفاعلاً ما خلال التفاعل طفلك يستخدم اللغة ليبدأ / يتابع التفاعل. مثال: " دغدغ القدم"، " اقرأ كتاب"، " غن أغنية"، " انفخ بالون عاليا"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	لديه حوار يتكون من حلقة واحدة أو أكثر الأهل: " هل تريد أن ترسم؟" " الطفل: " نعم، ارسم بيت!" حلقة واحدة	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستخدم نبرة صوت محايدة أو لطيفة عندما يشير إلى ما يريد أو ما لا يريد الطفل يتكلم بدون نحيب، صراخ، يرفع صوته، أو يكون متسلطاً، أو متأمراً، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستخدم التحيات مثال: " مرحبا"، " هاي"، " وداعاً"، " إلى اللقاء"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

الهدف	المرحلة الثالثة – التواصل اللفظي	ناشيء	محقق
<input type="checkbox"/>	★ يتكلم مستخدماً جملاً بسيطة (تركيبات من ثلاث كلمات أو أكثر)★ مثال: " ارم لي الكرة"، " ادفع السيارة للأسفل على الزحليقة"، " الرجل سقط أرضاً"، " لقد كان الطريق كله مطبات"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ الكلمات و الجمل المستخدمة باستمرار واضحة و مفهومة★ لغة طفلك إجمالاً مفهومة من قبل أغلب الناس، بما فيهم أفراد غير معروفين لطفلك.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يعلق بتعليقات بسيطة مثال: " انظر للطائرة"، " الزجاج مشقوق"، " هذا ممتع"، " لقد أحببت هذا"، " انه ناعم"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يجيب أسئلة بسيطة من نوع "ماذا، من، أين" و التي تتطلب معلومات★ مثال: " ما اسم هذا الشخص؟"، " من هذا الذي يمسك الأزهار؟"، " أين كتاب الحيوانات؟"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يسأل أسئلة بسيطة من نوع "ماذا"، "من"، و "أين"★ مثال: " ما هو اسمك؟"، " من هذا؟"، " أين أبي؟"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتكلم (تركيبات من ثلاث كلمات أو أكثر) مستخدماً اداة التعريف أو أدوات ربط اداة التعريف: ال التعريف. أدوات ربط: و، أو، عندما، ليس بعد، لكن، إذا، لأن، قبل، هذا، لمرّة، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	لديه محادثة تتكون من حلقتين أو أكثر حلقات محادثة يجب أن تكون عفوية . إذا أخبرت طفلك ما يقول، و هو قاله، لا تعتبر حلقة محادثة. مثال: الأهل: " هل تريد الرسم؟" الطفل: " نعم- ارسم بيت!" الحلقة الأولى الأهل: " حسناً! سالونه بالأزرق." الطفل: " سأرسم الأشجار." الحلقة الثانية	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ بعفوية ينشأ الجمل من تلقاء ذاته★ يكون تصريحات فريدة ليتواصل بدلاً من أن يكرر ما تعلمه من عبارات أو سمعها من برامج التلفاز، السديات، ألعاب الكمبيوتر، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	تواصله اللفظي واضح و مفهوم (تركيبات من ثلاث كلمات أو أكثر) عندما يعبر عن ما يريد و ما لا يريد. مثال: " ضع الكرة على الرف"، بدلاً من " الكرة أعلى". " غني أغنية مزرعة مك دونالد " بدلاً من " أن يندن الأغنية". " اضرب الطبل " بدلاً من " اضرب". " ارسم شجرة الكريسماس " بدلاً من " ارسم"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتواصل لفظياً ليوجد تجربة مشتركة يلاحظ شيئاً حدثاً و يشارك أفكاره و بذلك الشخص الآخر يستطيع أيضاً تجربته. مثال " انظري يا أمي، فقايع!" " استمع إلى الموسيقى " " سام هنا!" إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتواصل لفظياً عندما يريد تغيير/ إيقاف النشاط مثال: " تمت المهمة." " لقد انتهيت " " لا اريد اللعب أكثر " " دعنا نعمل شيئاً آخر " بدلاً من الذهاب مبتعداً من دون تواصل.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يطلب الإذن، عندما يتطلب ذلك، قبل أن يفعل شيء. مثال: أخذ الطعام من الخزانة، عندما يستخدم ممتلكات الآخرين، مغادرة البيت، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يحافظ على مسافة مقبولة اجتماعياً من الآخر عندما يتحدث إليه.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتكلم مستخدماً طبقة صوتية اجتماعياً مقبولة.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتكلم مستخدماً سرعة اجتماعياً مقبولة.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

الهدف	المرحلة الرابعة – التواصل اللفظي	ناشيء	محقق
<input type="checkbox"/>	★ يتكلم مستخدماً جملتين معقدتين أو أكثر صحيحة نحوياً ★ المثال الأول: "ضع الكتب على الرف و بذلك نستطيع لعب البطاقات. أنا أحب لعب ألعاب البطاقات!" المثال الثاني: "انها تمطر بالخارج. و برغم ذلك هل نستطيع الذهاب إلى صف الرياضة لاني أريد رؤية جون؟"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يجعل نفسه مفهوماً للآخرين ★ يضيف سياقاً لحديثه ليجعل المستمع يفهم. مثال: "اليوم، خلال الغذاء بالمدرسة، صديقي وقع صحنه و تكسر إلى العديد من القطع" بدلاً من القول "الصحن تكسر إلى العديد من القطع." دليل مفيد: عندما يريد إيصال فكرة، رأي، قصة أو حدث، يضيف بعض أو كل أجوبة الأسئلة: من، ماذا، أين، متى، يعطي اتجاهات.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	لديه القدرة أن يجيب/يسأل الأسئلة و يصدر تصريحات عن الأحداث بالماضي و المستقبل مثال: "متى صنعت البطاقة؟"، "سأذهب غداً إلى بيت جدي"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يجيب أسئلة تعتمد على أحداث اختبرها/ لاحظها ★ مثال: "أين ذهبت أنت و والدك؟"، "ماذا لعبت اليوم بفترة الاستراحة؟"، "لماذا تبكي؟"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يسأل أسئلة من نوع "لماذا" مثال: "لماذا تأخرت سوزان؟"، "لماذا نحن ذاهبون إلى المتجر؟"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يجيب أسئلة بسيطة تتضمن أجوبتها رأيه مثال: "من هي الشخصية الأكثر إضحاك؟" "ما هو طعامك المفضل؟" إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يسأل أسئلة عن الشخص الآخر خلال المحادثة. مثال: "أين تعيش؟" "هل تحب التخيم؟" إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتواصل لفظياً بما يتناسب بشكل واضح مع موضوع المحادثة بأفكار، آراء، قصص، أحداث، إلخ. طفلك يشارك معلومات تتناسب مع سياق المحادثة.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ لديه محادثة تتكون من 4 حلقات أو أكثر ★ مثال: الأب: "هل تريد الرسم؟" الطفل: "نعم-ارسم حافلة!" الأب: "حسناً، سأجعله أصفراً" الطفل: "سأرسم الشارع" الأب: "هل تحب ركوب الحافلة؟" الطفل: "لا" الأب: "و لما لا؟" الطفل: "صوته عال و كثير الاهتزاز"	الحلقة الأولى الحلقة الثانية الحلقة الثالثة الحلقة الرابعة	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يستخدم الضمائر بشكل صحيح ★ الضمائر: هو، هي، أنت، أنا، هم، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتبادل الأدوار خلال التكملة و الاستماع ★	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستطيع المبادرة بالمحادثة	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستطيع الحصول على انتباه الشخص الآخر بتهديب عندما يكون الشخص مشغولاً	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

الهدف	المرحلة الخامسة – التواصل اللفظي	ناشيء	محقق
<input type="checkbox"/>	★ يدمج 3 جمل معقدة أو أكثر مع بعضها بنجاح ★ مثال: " أنا أحب السباحة، لقد تدربت لسنة، استطيع السباحة من جانب المسبح إلى الطرف الآخر، و أنا استطيع القفز من على لوح القفز و البقاء تحت الماء لفترة زمنية طويلة، و لكن علي ليس نظارات السباحة لكي لا تصيح عيني حمراء. "	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ بشكل منتظم يستخدم كل أجزاء الكلام ★ بسهولة و بشكل صحيح يستخدم الاسماء، الأفعال، الصفات، حروف الجر، إلخ. ليتواصل بنجاح..	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يعطي تصريحات و يسأل اسئلة عن مشاعرهم الخاصة و مشاعر الآخرين. مثال: " هل أنت حزينة يا أمي؟"، " أنا أخاف من العناكب."، " أحب الذهاب إلى الأفلام."	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يجيب أسئلة عن مشاعرهم و الأحداث. مثال: " لماذا أنت تصرخ؟"، " لماذا لا تريد اللعب مع أختك؟"، " هل أنت متشوف إلى حفلة ميلادك غدا؟"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يسأل الآخرين عما يفكرون و كيف يشعرون مثال: " لماذا أنت حزين؟"، " هل تحب الصورة؟"، " هل أنت متشوق لزيارة الجد؟"، " ما هو فيلمك المفضل؟" لماذا أنت متجهم؟" إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	لفظيا يعبر عما يشعر مثال: " أنا محبط بسبب....." " هذا كان ممتعا"، " أشعر بالملل" " هذا أخافني" إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يشارك برأيه خلال المحادثة الرأي = أفكار طفلك و مشاعره بدلا من ذكر الوقائع فقط مثال عالرأي: " كرة القدم رياضتي المفضلة!" " يجب أن نأكل الطعام الصيني الليلة بدلا من البيتزا" " هذا الفيلم كان جيدا" إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ لديه محادثة تتكون من 6 حلقات أو أكثر ★ مثال: الأب: " هل تريد الرسم؟" الطفل: " نعم-ارسم حافلة!" الأب: " حسنا، سأجعلها صفراء" الطفل: " سأرسم الشارع" الأب: " هل تحب ركوب الحافلة؟" الطفل: " لا" الأب: " و لم لا؟" الطفل: " صوته عال و كثير الاهتزاز" الأب: " نعم، الحافلات عالية الصوت و كثيرة الاهتزاز" الطفل: " أفضل السيارة أكثر" الأب: " هل تريد اضافة السيارة إلى رسمتنا؟" الطفل: " نعم، سأجعلها فضية اللون مثل سيارتنا"	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ التواصل يتناسب مع موضوع المحادثة ★ خلال المحادثة، اسئلة الطفل، أجوبته، تصريحاته، كلها تتناسب مع موضوع المحادثة.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	صوته متعدد الطبقات و ليس نغمة ثابتة عند التواصل، طفلك لديه صوت متعدد الطبقات بدلا من طبقة ثابتة.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يستطيع تتبع موضوع المحادثة و الإضافة عليها عندما تكون بين شخصين أو أكثر ★	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستخدم التوقيت المناسب في المحادثة بين شخصين أو أكثر. عندما يكون طفلك في محادثة مع شخصين أو أكثر، يستخدم التوقيت المناسب ليشارك لفظيا(مثلا ينتظر توقف الآخرين خلال المحادثة..)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يفهم الدعابة والفكاهة	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يفهم الكنايات (التعبيرات المجازية)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

الأساس الثالث من التنشئة الاجتماعية 3/4

التواصل البصري و التواصل غير اللفظي

محقق	ناشيء	المرحلة الأولى – التواصل البصري و التواصل غير اللفظي	الهدف
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	★ ينظر إلى الآخرين ل يبدأ/يتابع تفاعل معين ★ عندما تتوقف أنت، طفلك ينظر اليك ليجعلك تبدأ أو تعيد النشاط.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	ينظر مع تعابير بسيطة بين الحين و الآخر عند التفاعل يحتفظ الطفل برد فعل سطحي مع ومضات عرضية من التعابير البسيطة التي لا تدل على شيء.	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	يحرك الآخرين جسديا ليحصل على ما يريد مثال: يقود الآخرين بيده، يدفع اجساد الآخرين، الأيدي، أشياء أخرى، إلخ.	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الثالث من التنشئة الاجتماعية 3/4

الهدف	المرحلة الثانية – التواصل البصري و التواصل غير اللفظي	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	★ يتواصل بصريا ليحصل على ما يريد ★ مثال: ليحصل على طعام، شراب، لعبة/نشاط، يريد لعبة الإيزم " السلوك النمطي"، فتح صندوق/باب، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ ينظر إلى الآخرين باهتمام ★ سيتواصل بصريا مع شخص آخر يهتم به، مثال: عندما يغني الشخص أغنية، يرقص، يقرأ قصة، يكون مضحكا، يلبس ازياء، يتكلم عن موضوع يهتم به الطفل، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يبتسم أو يضحك أثناء التفاعل ★ التفاعل = أي تفاعل يشمل شخص آخر، مثال: لعبة جسدية، ألعاب الكرة، قراءة كتاب معا، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يعطي إشارات بسيطة للطلب مثال: تأشير، تصفيق الأيدي، هز الرأس للتعبير عن نعم أو لا، يلوح بيده مرحبا و/أو مودعا، يرفع كتفيه دلالة " لا أعرف"، يتصافح عاليا بالكف، المصافحة مع هز الأيدي، يضع إصبعه على الشفاه دلالة على "أشش" طلبا للصمت، يضع يده على فمه دلالة على الاستغراب " اوبس"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الثالث من التنشئة الاجتماعية 3/4

الهدف	المرحلة الثالثة – التواصل البصري و التواصل غير اللفظي	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	★ ينظر اثناء الاستماع ★ يحافظ و بشكل ثابت على اتصال بصري يناسب النشاط اثناء الاستماع للآخرين.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستخدم الاتصال البصري ليلفت الانتباه إلى شيء/حدث يهمله. مثال: طفلك يريدك أن تنتظر خارجا، لذلك فهو ينظر أولا اليك ثم إلى خارج النافذة ثم يعود و ينظر اليك.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يفعل إشارات بسيطة بتلقائية. مثال: تأشير، تصفيق الأيدي، هز الرأس للتعبير عن نعم أو لا، يلوح بيده مرحبا و/أو مودعا، يرفع كتفيه دلالة " لا أعرف"، يتصافح عاليًا بالكف، المصافحة، يضع إصبعه على الشفاه دلالة على "أشش" طلبا للصمت، يضع يده على فمه دلالة على الاستغراب " اوبس"، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يحاكي بعض تعابير الوجه البسيطة مثال: وجه سعيد، وجه حزين، وجه متفاجئ، وجه مضحك، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الثالث من التنشئة الاجتماعية 3/4

الهدف	المرحلة الرابعة – التواصل البصري و التواصل غير اللفظي	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	★ ينظر اثناء التكلم ★ يحافظ و بشكل ثابت على اتصال بصري يناسب النشاط اثناء التكلم إلى الآخرين.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	ينظر إلى الآخرين ليحافظ على انتباههم طفلك سيتواصل بصريا ليتأكد بأن الشخص الآخر ينتبه له (ينظر إليه و يستمع إليه).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يظهر مجموعة من تعابير الوجه بتلقائية ★ مثال: بيتسم، إثارة، مفاجأة، تركيز، وجه سعيد، وجه حزين، وجه مضحك، ارتباك، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستخدم الإشارات بعفوية ليعزز التواصل اللفظي خلال التواصل اللفظي ، سيدمج الكلام مع إشارة. مثال: التأشير إلى/ اتجاه ما يريدون التكلم عنه، يضع ذراعيه فوق بعض باتجاه صدره، يرفع يده موجهها كفه للخارج ليعبر عن رفضه أو رغبته بالتوقف، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الثالث من التنشئة الاجتماعية 3/4

الهدف	المرحلة الخامسة – التواصل البصري و التواصل غير اللفظي	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	<p>★ يفهم تعابير الوجه، نبرة الصوت و لغة الجسد ★</p> <p>أمثلة:</p> <p>-إذا سأل الطفل عن متعة الفيلم، وأنت قلت "عظيم" و قلبت عينيك إلى الأعلى، سيفهم انك كنت ساخرا عندما قلت عظيم.</p> <p>-إذا وضع الشخص الآخر إصبعه على شفاهه قاصدا "كن هادنا"، طفلك سيفهم ذلك.</p> <p>-إذا كان الشخص الآخر لا يظهر الانتباه اثناء تكلم الطفل) يستمر بالنظر إلى ساعته، إلخ. و لا يتواصل معه بصريا) فان الطفل سيفهم ذلك.</p> <p>-يظهر تعابير وجه على انه مهتم عندما يرى شخص يتألم جسديا، يبتسم/يضحك كاستجابة لضحك الشخص الآخر.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>المرجعية الاجتماعية</p> <p>ينظر إلى تعابير الآخرين ليقرر ما هو التصرف اللازم اتخاذه بما يتناسب مع الموقف . مثال: الزهرية بغرفة المعيشة ، تم الاصطدام بها ووقعت أرضا و تكسرت. طفلك ينظر اليك ليفهم كيف يستجيب.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>نقطة انتباه مشتركة</p> <p>طفلك ينتبه إلى الشيء أو الحدث الذي يركز عليه الشخص الآخر ، بالبداية يراقب ثم يتتبع نظرة الشخص الآخر. مثال: أنت تنظر خارج النافذة إلى طائر على الجدار و طفلك من غير سؤال " إلى ماذا تنظر؟" يتتبع نظرتك ليرى الطائر.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<p>يستطيع التنقل بنظراته بين 3 أشخاص أو أكثر.</p> <p>طفلك يتابع تفاعل مجموعة من الأشخاص، عن طريق النظر إلى الشخص المناسب باللحظة المناسبة. مثال: ينقل نظره من الشخص المتكلم إلى الشخص الذي لا يتكلم، إذا الكرة انتقلت من شخص لآخر فإن الطفل سينتقل بنظره الى الشخص الذي امسك الكرة، إلخ.</p>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الرابع من التنشئة الاجتماعية 4/4

المرونة

الهدف	المرحلة الأولى- المرونة	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	يسمح لك بالمساعدة خلال نشاطه التكراري أو الإيزم (سلوكه النمطي) مثال: إذا طفلك يقوم ب صف السيارات بصفوف طويلة، هو يسمح لك بإعطائه المزيد من السيارات. إذا كان يرسم صورة من كتاب، يسمح لك بإمسك الكتاب مفتوحا له.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يسمح لك بالتواجد معه في غرفة برنامج صن رايز بسهولة ★ يسمح بتواجد أشخاص مختلفين في غرفة اللعب/التركيز و يسمح لهم بالتحرك داخلها بحرية.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يتواجد بسهولة داخل بيئة داعمة له بشكل كبير ينتقل بسهولة و يجلس هادئا في بيئة قليلة المشتتات، و التي تعطي طفلك مستوى عال من السيطرة، مثال: غرفة اللعب/التركيز الخاصة بطفلك لبرنامج صن رايز، أو أي غرف أخرى بالبيت.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الرابع من التنشئة الاجتماعية 4/4

الهدف	المرحلة الثانية – المرونة	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

الهدف	المرحلة الثالثة – المرونة	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يسمح بتغييرات جوهرية للعبة/ النشاط الذي يختاره ★</p> <p>تعريف التغييرات الجوهرية: طفلك يسمح لك بتغيير أو تبديل مظاهر " مهمة" للنشاط. أمثلة:</p> <p>-إذا كان طفلك يستمتع عندما تقرأ له من كتاب ما و تتوقف عند صفحة محددة و تفعل صوت محدد (محفز أساسي)، هل سيسمح لك بالتوقف عند صفحة مختلفة؟</p> <p>-إذا كان محفز طفلك هو الذهاب في جولات داخل صندوق، هل سيخرج بسهولة من الصندوق لإصلاح الإطارات في المحطة ؟</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يظهر الاهتمام بنشاط شخص آخر ★</p> <p>طفلك يسأل عن أو ينظر لنشاط اختاره شخص آخر، أو من الممكن أن يشارك في النشاط لثوان. نشاط الشخص الآخر هو نشاط مختلف عن الأنشطة التي يختارها الطفل عادة.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يبادر بالألعاب و الأنشطة مع شخص آخر</p> <p>طفلك يقترح لعبة/نشاط ليقضيه مع شخص آخر و يشرح كيفية اللعب بها.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يتبادل الأدوار خلال النشاط ★</p> <p>مثال: يتبادل الأدوار خلال الألعاب، ألعاب اللوحة و البطاقات، ألعاب البطاقات، اختيار الأغنية التي يجب غناؤها تاليا، إلخ.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يتقاسم أغراضه و ألعابه مع الآخرين</p> <p>يسمح لك طفلك أن تأخذ لعبة أو شيء يستخدمه بكثرة في العابه و أنشطته لجزء من اللعبة أو النشاط، إلخ.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يتماسك بهدوء و سهولة عندما لا يحصل على ما يريد ★</p> <p>طفلك يستطيع الاستمتاع بالتفاعل مع الآخرين حتى عندما لا يحصل على الدور الأول خلال النشاط أو عندما لا يفوز أو عندما لا يحصل على ما يريد. مثال: مجسم الطائرة التي بناها كسرت و لا يمكن اصلاحها، الشخص الذي يتوقع قدومه لم يصل، خسر الفوز باللعبة، لم يركب السيارة أولا، إلخ.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يفهم و يستجيب لمفاهيم مثل " لك" و " لي"</p> <p>طفلك يسمح لك بالسيطرة على ممتلكاتك و يطلب الإذن قبل استخدامها، و العكس صحيح.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يلعب ألعابا و أنشطة ذات قواعد و أركان بسيطة ★</p> <p>مثال: لعبة الاكس و الاو، كرة القدم، ألعاب بسيطة من اللوحة و البطاقات، إلخ.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يلعب بتلقائية الأنشطة و الألعاب التي يختارها</p> <p>طفلك يبادر بأفكار جديدة و اتجاهات للألعاب و الأنشطة التي يختارها</p> <p>أمثلة:</p> <p>-في لعبة تخيلية عن الشاطئ طفلك يقترح الغطس بدلا من أن يسبح فقط.</p> <p>-عند رمي الكرة طفلك يقترح التقاط الكرة بيد واحدة أو ركلها، إلخ.</p> <p>ملاحظة: بشكل عام ، ألعاب اللوحة و البطاقات لا تشجع طفلك على التلقائية.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يتفاعل بسهولة في بيئة مجهزة باعتدال داعمة له</p> <p>طفلك يحافظ على المهارات الاجتماعية من المستوى الثالث داخل غرفة المعيشة، المطبخ، الحديقة الخلفية، إلخ.</p>	<input type="checkbox"/>

الهدف	المرحلة الرابعة – المرونة	ناشيء	محقق
<input type="checkbox"/>	هو مرن خلال النشاط الذي يختاره خلال النشاط الذي يختاره طفلك، من السهل عليه الذهاب في اتجاه يختاره شخص آخر. تعريف المرونة خلال نشاطه: طفلك سيسمح بكل التغييرات الجوهرية و الثانوية للنشاط التفاعلي. معنى التغييرات الثانوية: طفلك يسمح لك بتغيير أو تبديل مظاهر "غير مهمة" للنشاط. أمثلة: -إذا كان طفلك يستمتع بأن تقرأ له كتاب و أن تتوقف عند صفحة محددة و أن تصدر صوت محدد (محفزه الأساسي)، هل سيسمح لك بأن تفتح الكتاب ببطء إلى الصفحة المحددة و أنت تعمل صوت صرير؟ -إذا كان النشاط التفاعلي لطفلك هو لعب لعبة البطاقات بالطريقة التي يحبها و هي أن يراك أن تقلب كل بطاقة (محفزه الأساسي)، هل سيسمح لك بارتداء قبعة مضحكة و أنت تلعب أو أن تغني أغنية و أنت تفعل ذلك؟ تعريف التغييرات الجوهرية: طفلك يسمح لك بتغيير أو تبديل مظاهر "مهمة" للنشاط. أمثلة: -إذا كان طفلك يستمتع بأن تقرأ له كتاب ما و تتوقف عند صفحة محددة و تصدر صوت محدد (محفز أساسي)، هل سيسمح لك بالتوقف عند صفحة مختلفة؟ -إذا كان النشاط التفاعلي لطفلك هو لعب لعبة البطاقات بالطريقة التي يحبها و هي أن يراك تقلب بطاقة (محفز أساسي)، هل سيسمح لك بأن تطوي بطاقتين معا مرة واحدة؟	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يشارك في نشاط الشخص الآخر ★ طفلك يشارك لفظيا و جسديا في نشاط بادر به الشخص الآخر بدلا من مراقبة النشاط فقط ، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يسمح بالتغييرات الثانوية خلال النشاط الذي يختاره الشخص الآخر طفلك يسمح بتغيير أو تبديل مظاهر "غير مهمة" للنشاط الذي اختاره الشخص الآخر. مثال: تغييرات لا تتعارض مع المحفز الأساسي للنشاط التفاعلي. مثال: طفلك سيسمح لك بارتداء قبعة مضحكة خلال لعبة المطاردة، تغني بصوت منخفض أغنية خلال لعبة البطاقات، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يشارك بتلقائية بنشاط شخص آخر طفلك يبادر بأفكار و اتجاهات جديدة خلال نشاط الشخص الآخر	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتقاسم الوقت بالتفاعل بين نشاطه و نشاط الشخص الآخر ★ طفلك يتفاعل مع نشاط الشخص الآخر زمنيا تقريبا نصف الوقت الكلي للتفاعل	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يحافظ على مهارات تفاعلية (من المرحلة 4) اثناء تعاطيه لمدخل حسي و تغييرات في بيئة عادية تتناسب مع عمره، مع مساعدة. مثال: أصوات عالية، تغيير البيئة. مثال: التحكم بالمدخل الحسي بمساعدة الشرح من شخص آخر، إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يمكن التفاوض معه/ التفاهم معه عن طريق (اتفاق مبرم) ★ طفلك يستطيع النقاش و التفاهم معه للوصول إلى اتفاق. مثال: " ما رأيك أن نلعب لعبتي ل 5 دقائق أولا ثم نلعب لعبتك؟" " إذا ساعدتني على ترتيب غرفة اللعب سنستطيع لعب اللعبة اللاحقة قريبا"، إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

التجهيزات للذهاب إلى المدرسة أو العمل

إذا طفلك انجز نصف أهداف المرحلة الرابعة (لجميع الأسس الأربعة)، إذن ستبدأ بتجهيز الطفل للمدرسة أو للعمل عن طريق العمل على الأهداف التي بالأسفل

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يستطيع الطفل اتباع جدول زمني منظم خلال التواجد بغرفة اللعب/ التركيز ★</p> <p>طفلك ينحول بسهولة إلى النشاط الجديد بالوقت المحدد حسب الجدول الزمني</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يستطيع الجلوس على مكتب لمجموعة من الفترات الزمنية داخل غرفة اللعب/ التركيز ★</p> <p>طفلك يستطيع الجلوس على مكتب/الطاولة لفترات زمنية مطلوبة خلال النشاط التفاعلي .</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>★ يستمع إلى و يتابع تعليمات شخص لا يعمل ببرنامجه صن رايز ★</p> <p>مثال: يستطيع اتباع التعليمات في النوادي أو مجموعات الأنشطة مثل صفوف الباليه، صفوف الكارتييه، كشافة البنات، الرياضة، مجموعة فنية، إلخ</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>مدرّب بشكل كامل على استخدام المراض ويجيد التواصل لطلب استخدام الحمام</p> <p>عندما يكون داخل غرفة اللعب/ التركيز أو حول البيت ، و يحتاج الذهاب للحمام يستطيع الإخبار بأنه يريد الذهاب للحمام.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يستطيع القراءة و الكتابة بما يتناسب مع مستوى دخول المدرسة أو بما تتطلبه وظيفته – أو لديه القدرة على تعويض تحدي التعلم (مثال: يستخدم القاموس، الكتاب، تطبيق إلكتروني، أو أدوات داعمة أخرى) ليستطيع الوصول إلى مستوى الصف/ الوظيفة بالمعلومات و النجاح</p> <p>اعتمادا على دليل المدرسة الأكاديمي للوصول إلى مستوى القراءة و الكتابة المطلوبة لطفلك.</p>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<p>يستطيع القيام بالرياضيات بما يتناسب مع مستوى دخول المدرسة أو بما تتطلبه وظيفته – أو لديه القدرة على تعويض تحدي التعلم (مثال: يستخدم الآلة الحاسبة، كتاب مختصر للرياضيات، تطبيق إلكتروني، أو أدوات داعمة أخرى) ليستطيع الوصول إلى مستوى الصف/ الوظيفة بالمعلومات و النجاح</p> <p>اعتمادا على دليل المدرسة الأكاديمي للوصول إلى مستوى الرياضيات المطلوبة لطفلك.</p>	<input type="checkbox"/>

برنامج صن رايز

أوراق العمل للنموذج التطوري

النسخة الرابعة

الأساس الرابع من التنشئة الاجتماعية 4/4

الهدف	المرحلة الخامسة – المرونة	ناشئ	محقق
<input type="checkbox"/>	هو مرن خلال النشاط الذي يختاره الشخص الآخر خلال النشاط الذي يختاره الشخص الآخر ، طفلك يذهب بسهولة بالاتجاه الذي يختاره الشخص الآخر. مثال: إضافة خطوة جديدة للعبة، تغيير ترتيب الأحداث، التوسع بموضوع المحادثة، إلخ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ بهدوء و بسهولة يتعاطى مع التنقلات و المواقف غير المنظمة ★ مثال: تبديل المعلمات، الذهاب في إجازة، البقاء في الملعب، الذهاب للمتجر للتسوق، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
المشاركة في المدرسة أو العمل سيكون رائعا العمل على هذه المهارات لطفلك عند الذهاب إلى المدرسة أو العمل			
<input type="checkbox"/>	★ يحافظ على كل المهارات الاجتماعية المطلوبة من المرحلة الرابعة لساعتين تقريبا يوميا عند التواجد في الصف أو بيئة العمل ★ مثال: تبديل المعلمات، الذهاب في إجازة، البقاء في الملعب، الذهاب للمتجر للتسوق، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يستطيع الجلوس في مقعد الصف أو البقاء في بيئة العمل المصممة لمجموعة من الفترات الزمنية	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يستطيع تتبع الجدول اليومي المنظم في المدرسة أو العمل ★	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتواصل بالشكل المناسب عندما يكون في الصف أو مكان العمل ★ مثال: يرفع يده طلبا للإذن، التكلم مع المشرف عندما يكون متاحا، إلخ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يستمع إلى و يتبع تعليمات المعلم/المشرف ★ طفلك سيستمع إلى ما يطلبه المعلم/المشرف و يفعل أو يتوقف عن الفعل حسب طلبهم	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	يشارك بسهولة في مجموعة صغيرة من 2-4 اقران في الصف أو بيئة العمل	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	★ يتواصل (عند الضرورة) بأنه يريد استخدام الحمام في المدرسة أو العمل و يستخدمه باستقلالية ★ مثال: بالصف سيطلب الإذن، بالعمل -إذا كان ضروريا - سيعلم المشرف أو زميله بأنه ذاهب لدقائق قليلة لاستخدام الحمام.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	خلال وقت الاستراحة/الغذاء، يتفاعل مع واحد من اقرانه بمهارات اجتماعية من المستوى الرابع أو أعلى ل 20 دقيقة أو أكثر.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>