

انجام تکالیف باورکاذب است. نحو مکمل یک ساختار پیچیده گرامری است که در آن یک عبارت درون عبارت دیگری قرار می‌گیرد؛ افعال ذهنی و افعال زبانی دو گروه از افعالی هستند که در ساختار نحو مکمل مورد استفاده قرار می‌گیرند. به عنوان نمونه این امکان وجود دارد، کودک در تکلیف سالی و آنی پاسخ دهد «سالی فکر کرد که توپ داخل سبد است».

در این کتاب، یک برنامه درمانی معرفی می‌گردد که برای کودکان مبتلا به اختلالات زبانی به ویژه کودکان مبتلا به اختلال طیف اتیسم طراحی شده است. این درمان دارای دو مرحله است. تمرکز اصلی این درمان، در مرحله اول، آموزش ساختار نحو مکمل و آموزش مفهوم چهار فعل ذهنی و زبانی پرسامد است و در مرحله دوم، عناصر کلان ساختار و خردساختار داستان با استفاده از این ساختار نحوی آموزش داده می‌شود. نتایج بررسی کفایت این درمان روی هفت کودک مبتلا به اختلال طیف اتیسم نشان داد که آموزش ساختار نحو مکمل با به تصویر کشیدن افکار و اهداف شخصیت‌های داستان اثر مثبتی روی توانایی گفتار روایتی ۷ کودک مبتلا به اختلال طیف اتیسم دارد.

معرفی ابزار درمان گفتار روایتی خودانگیخته با تمرکز بر نحو مکمل در کودکان مبتلا به اختلالات زبانی

ابزار درمان گفتار روایتی خودانگیخته با تمرکز بر نحو مکمل دارای دو کتابچه دستورالعمل درمان گفتار روایتی خودانگیخته و کتابچه تصاویر داستان‌های تمرینی است. در این کتابچه دستورالعمل درمان گفتار روایتی مراحل درمان گفتار روایتی با معرفی داستان‌های تمرینی توضیح داده می‌شود و در کتابچه تصاویر، آیکن‌های مربوط به آموزش در هر مرحله و تصاویر داستان‌ها به تفکیک مراحل آورده شده است.

دستورالعمل مراحل اجرای درمان گفتار روایتی خودانگیخته با تمرکز بر نحو مکمل

درمان گفتار روایتی با تمرکز بر نحو مکمل از دو مرحله تشکیل شده است. هدف از مرحله اول آموزش استفاده از افعال ذهنی و زبانی پرکاربرد است. سپس در مرحله دوم عناصر کلان ساختار و خردساختار داستان آموزش داده می‌شود. در این مرحله، از داستان‌هایی استفاده می‌شود که توانایی تحریک عناصر کلان ساختار و خردساختار را داشته باشد. در مرحله اول درمان برای آموزش افعال ذهنی و زبانی پرکاربرد از ۴۰ داستان تصویری استفاده می‌شود که در آن‌ها از افعال گفتن، فهمیدن، خواستن و فکر کردن استفاده شده است، برای

هر فعل ده داستان در نظر گرفته شده است که در همه آن‌ها، شخصیت‌های داستانی ثابت و غیر انسانی هستند. این چهار فعل بر اساس میزان بسامد آن‌ها در زبان فارسی و تایید صاحب نظران از جمله آسیب شناسان گفتار و زبان و زبان‌شناسان انتخاب شده‌اند.

در داستان‌های مربوط به فعل گفتن اتفاقی رخ می‌دهد و نیاز می‌شود شخصیت اصلی موضوعی را بگوید، سپس کودک از قول شخصیت داستان با بیان فعل گفتن آن موضوع را تعریف می‌کند.

در داستان‌های مربوط به فعل خواستن، شخصیت اصلی داستان تمایل به انجام کاری دارد که در برخی از داستان‌ها به خواسته‌اش می‌رسد و در برخی داستان‌های دیگر نمی‌تواند به خواسته‌اش برسد.

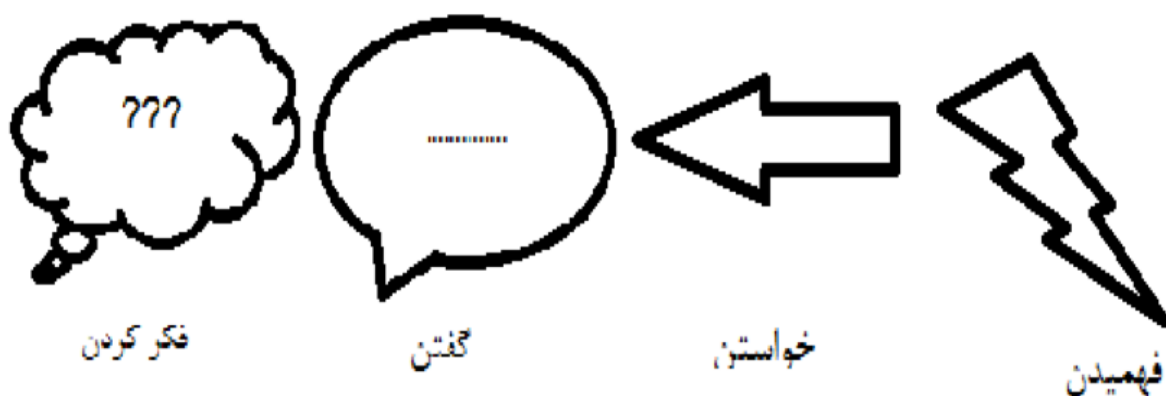
داستان‌های مربوط به فعل فکر کردن به گونه‌ای طراحی شدند که کودک بتواند بین واقعیت و دنیای درون ذهن تمایز قائل شود. در این داستان‌ها مسائلی رخ می‌دهد که نیاز به تفکر شخصیت‌های داستان برای حل آن مسائل دارد.

در داستان‌های مربوط به فعل فهمیدن شخصیت اصلی داستان با یک مسئله روبه‌رو می‌شود که ابتدا علت آن را نمی‌داند، و سپس علت آن مسئله را می‌فهمد. در این داستان‌ها یک پدیده‌ای رخ می‌دهد که شخصیت داستانی باید از آن به یک نتیجه‌گیری برسد.

مرحله‌ی دوم درمان شامل ده داستان دیگر براساس مدل اشتین و گلن است که نسبت به داستان‌های مرحله‌ی اول طولانی‌تر و پیچیده‌تر هستند. این داستان‌ها کودک را برای تولید داستان‌های طولانی‌تر تحریک می‌کند. بنابراین قادر به استخراج عناصر کلان‌ساختار و خردساختار داستان هستند. همچنین تصاویر به گونه‌ای طراحی شده است که کودک را برای کاربرد افعال زبانی و ذهنی آموزش داده شده در مرحله اول تحریک می‌کند.

جهت مطالعه‌ی روایی داستان‌ها و تصاویر، یک گروه از آسیب شناسان گفتار و زبان که در زمینه گفتار روایتی صاحب‌نظر بودند؛ در یک جلسه گروهی جهت شرکت کردند. آن‌ها داستان‌ها را بر اساس میزان آشنایی کودکان با موضوع داستان، مناسب بودن ساختار داستان با مدل اشتین و گلن و قابلیت به تصویر کشیدن داستان‌ها مورد بررسی قرار دادند و مواردی را جهت بهبود داستان‌ها پیشنهاد کردند. مجدد نمونه اصلاح شده داستان‌ها برای صاحب نظران ارسال گردید و پس از تایید نهایی، داستان‌ها برای یک تصویرگر ماهر ارسال شد. تصویرگر هر داستان را در یک تصویر با اندازه A5 طراحی کرد. تصاویر طراحی شده برای تیم صاحب نظر و دو تصویرگر دیگر فرستاده شد و تطابق آن‌ها با داستان‌ها بررسی و تایید شد.

داستان‌های مربوط به فعل فکر کردن از سه تصویر تشکیل شده است، تصویر اول یک موقعیت طبیعی را نشان می‌دهد که می‌تواند همراه با یک فعالیت باشد. تصویر دوم، طرح یک مسئله و تلاش برای پیدا کردن راه حل‌هایی برای آن مسئله (تفکر) است و در تصویر سوم، مسئله به روشی که در تصویر قبلی در مورد آن فکر شده بود یا به روش دیگری حل می‌شود (واقعیت). داستان‌های مربوط به سه فعل دیگر از دو تصویر تشکیل شده‌اند. برای نشان دادن و تاکید کردن روی افعال مورد نظر از آیکن‌هایی استفاده شد که هم در تصاویر داستانی و هم به صورت جداگانه به کودک ارائه می‌شود. تصویر شماره ۱ آیین آیکن‌ها را نشان می‌دهد.



تصویر شماره ۱. آیکن‌های مربوط به افعال در مرحله اول درمان

تصاویر مربوط به داستان‌های مرحله دوم درمان در ۵ تصویر متوالی تنظیم شدند و ساختار داستان‌ها نسبت به داستان‌های مرحله اول درمان، پیچیده‌تر و طولانی‌تر است. برای آموزش عناصر کلان‌ساختار داستان، از نشانگرهای گرامر داستانی متناسب با زبان و فرهنگ استفاده می‌کنیم (۶). هر نشانگر مربوط به یکی از عناصر کلان‌ساختار داستان است. نشانگرها به ترتیب در تصویر شماره ۲ معرفی شده است. این نشانگرها باعث تسهیل درک و تجسم عناصر داستان در کودکان می‌شود. ترتیب قرارگیری نشانگرها مانند ترتیب عناصر کلان‌ساختار در داستان است؛ در ادامه هر یک از این نشانگرها با ذکر مثال معرفی می‌شود.



تصویر شماره ۲. نشانگرهای مربوط به عناصر کلان ساختار داستان

- نشانگر آدمک: آدمک نشانه‌ی شخصیت‌های داستانی است. گاهی کودک در داستان‌های خود به هیچ شخصیتی اشاره نمی‌کند یا از ضمائر مبهم برای بیان شخصیت استفاده می‌کند، به طور مثال «داشت بازی می‌کرد» یا «اون داشت بازی می‌کرد». با استفاده از نشانگر آدمک به کودک تاکید می‌کنیم که اشاره به شخصیت‌های داستانی بسیار مهم است و شنونده باید بداند که گوینده راجع به چه کسانی صحبت می‌کند.

- نشانگر خانه: یکی دیگر از اجزای مهم داستان که اشاره به زمان و مکان رویداد می‌کند. این عنصر اطلاعات بیشتری به شنونده می‌دهد و باعث تجسم بهتر داستان می‌شود. به طور مثال «یک روز پسر داشت توی حیاط خونشون بازی می‌کرد».

- نشانگر بمب: عامل اصلی بیان داستان، رویداد آغازگر است که برای شخصیت‌های اصلی داستان رخ می‌دهد، مانند آسیب دیدن، تصادف کردن و

- نشانگر قلب: نشان‌دهنده احساسات درونی شخصیت‌های داستان به رویداد آغازگر است. به طور مثال «علی داشت بازی می‌کرد، توپ بالای درخت رفت و او خیلی ناراحت شد».

- نشانگر ابر فکری: یکی دیگر از عناصر کلان ساختار، برنامه یا طرح نام دارد که در سنین ۸ تا ۹ سالگی در داستان‌های کودک مشاهده می‌شود. برنامه نشان دهنده‌ی تصمیم، خواسته یا تفکری برای حل مسئله یا

متن داستان چهارم

خرسی در خیابان است.

ماشین‌ها به سرعت از خیابان عبور می‌کنند.

مادر خرسی گفت: «مواطب ماشین‌ها باش که تصادف نکنی.»

متن داستان پنجم

خرسی در باغ مشغول توپ بازی است.

توپ او در آب افتاد.

خرسی پیش مادرش می‌رود تا از او کمک بخواهد.

خرسی گفت: «مامان توپم توی آب افتاده می‌شه آن را بیرون بیاوری.»

متن داستان ششم

مادر خرسی مشغول اتو کردن لباس‌هاست.

خرسی به اتو نزدیک می‌شود و می‌خواهد به اتو دست بزند.

مادر خرسی گفت: «به اتو دست نزن دستت می‌سوزه.»

متن داستان هفتم

خرسی سرماخورده است و پشت سر هم عطسه می‌کند.

خرسی جلوی دهانش را نمی‌گیرد.

مادر خرسی گفت: «وقتی عطسه می‌کنی باید جلوی دهانت را بگیری.»

متن داستان هشتم

خرسی اسب چوبی‌اش را برداشت تا با آن بازی کند.

اسب شکست و خرسی خیلی ناراحت شد.

مادر خرسی گفت: «ناراحت نباش با چسب اسبت را می‌چسبانیم.»

متن داستان‌های مربوط به مرحله دوم درمان براساس مدل گرامر داستان اشتین و گلن

متن داستان اول

شخصیت و موقعیت	خرسی با مادرش در یک پارک سرسبز مشغول بازی است.
رویداد آغازگر	ناگهان یک عنکبوت بزرگ و سیاه از بالای درخت روی لباس خرسی می‌افتد.
پاسخ درونی و طرح درونی	خرسی بسیار می‌ترسد و شروع به فریاد زدن می‌کند، او می‌خواهد که فرار کند اما مادر خرسی به او گفت آرام باش و فریاد نزن.
تلاش	مادر خرسی با یک دستمال کاغذی عنکبوت را از روی لباس خرسی بر می‌دارد و آن را به آرامی روی گل‌ها می‌گذارد.
نتیجه	خرسی آرام شد و از مادرش تشکر می‌کند خرسی فهمید که عنکبوت به آن اندازه ای هم که او فکر می‌کند ترسناک نیست.