نشرة إرشادية: استخدام مقاربات متعددة الوسائط في التعليم الشامل في مرحلة الطفولة المبكرة[1]

يمكن للوسائط المتعددة أن تضطلع بدور أساسي في تعزيز التجارب التعليمية للأطفال الصغار الذين يعانون من إعاقات. فهي قد تعزز إمكانية الوصول إلى البيئة التعليمية بشكل ملحوظ، وتوسّع نطاق هذه البيئة لتشمل أماكن كان يتعذر الوصول إليها؛ مثل استخدام مقاطع الفيديو لتسهيل وصول الأطفال الذين يعانون من إعاقات جسدية إلى موارد تعليمية إضافية (على غرار الرحلات الميدانية أو غيرها من الموارد خارج المجتمع المادي المحلي).

التعلّم البصري والسمعي:

- **المساعدات البصرية** مثل الصور والفيديوهات والرسوم المتحركة التي تساعد الأطفال على استيعاب المفاهيم بسهولة أكبر. ويمكن للعروض التقديمية التفاعلية مثلًا أن تجسّد أفكارًا مجردة بشكل مرئي.
- **العناصر السمعية** مثل المقاطع الصوتية أو الروايات التي تعزز الفهم وتقوي الذاكرة، إذ إنها تتيح للأطفال الاستماع إلى التعليمات أو القصص أو الشروحات.

التعلّم التفاعلي:

- **الألعاب وأجهزة المحاكاة** التي تحث الأطفال على التفاعل بشكل نشط، فتتيح لهم ممارسة المهارات، وحل المشاكل، واستكشاف المفاهيم في بيئة تفاعلية.
- **الاختبارات التفاعلية** التي تسهّل التعلّم عبر توفير ملاحظات فورية.

التخصيص والتكييف:

- تسمح الوسائط المتعددة بإعداد محتوى يلبي الاحتياجات الفردية. وفي حال أصبحت المواد متاحة بشكل فردي، مثلًا عبر الهواتف المحمولة أو الأجهزة اللوحية، يمكن للأطفال ذوي الإعاقة الاطلاع عليها بحسب قدراتهم وبالوتيرة التي تناسبهم.
- **التكنولوجيا القابلة للتكييف** القادرة على تعديل المحتوى ليتلاءم مع قدرات الطفل، بحيث توفر تجربة تعليمية شاملة للجميع.

تشجيع التواصل

- تساعد **لوحات التواصل وتطبيقات التواصل المعزز والبديل** الأطفال الذين يعانون من صعوبات لغوية أو مشاكل في النطق.
- تسهّل الوسائط المتعددة التواصل باستخدام الرموز والصور والنصوص.

تقوية الذاكرة والتركيز:

- **الإشارات البصرية** (مثل الملصقات والبطاقات التعليمية) التي تقوي ذاكرة الأطفال بما أنها تحفزهم على ربط الصور بالمفاهيم.
- **التجارب المتعددة الحواس** (التي تجمع بين العناصر البصرية والسمعية والحسية الحركية) التي تحسّن التركيز والتفاعل.

[1] هذا المستند مقتطف من «الملاحظة التمهيدية لدعم جميع المتعلمين: الإعاقة والتنوع والدمج» (٢٠٢٤)، دليل داخلي خاص بـ«ورشة سمسم»، من تأليف سوزان زويديما، وتمت مراجعته من قبل المستشارين الفنيين في منظمة «الإنسانية والإدماج».

الإبداع والتعبير:

- **أدوات الفن الرقمي** التي تسمح للأطفال بالتعبير عن أنفسهم بشكل مبدع. فالرسم والتلوين وصناعة الصور المتحركة هي من الأنشطة العلاجية.
- منصات الوسائط المتعددة التي تتيح للأطفال تأليف قصص أو فيديوهات أو مقطوعات موسيقية.

التفاعل الاجتماعي

- **الصفوف الافتراضية وأدوات التعاون الإلكترونية** التي تعزز التفاعل الاجتماعي من خلال إفساح المجال أمام الأطفال للتواصل مع أترابهم ومعلميهم.
- تسهّل الوسائط المتعددة الأنشطة الجماعية، والنقاشات، والمشاريع المشتركة.

التكنولوجيا المساعدة

- **قارئات الشاشة، وبرمجيات تحويل الكلام إلى نص، وأدوات إضافة التعليقات التوضيحية** التي تسهل وصول الأطفال الذين يعانون من ضعف النظر أو السمع إلى المحتوى.
- تساهم الوسائط المتعددة في دمج هذه التقنيات المساعدة بشكل سلس.

ختامًا، لكل طفل احتياجاته الخاصة، لذا لا بدّ من انتهاج مقاربات تلبي احتياجات كل طفل بشكل خاص. ومن خلال الاستفادة من فعالية الوسائط المتعددة، يمكن للمعلمين إنشاء بيئة تعليمية شاملة وتفاعلية للأطفال الصغار ذوي الإعاقة.