

تجنب الفشل يؤدي إلى ضياع فرص النجاح بالنسبة للأطفال المشخصين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة

التقدم في العمر من مرحلة الطفولة إلى مرحلة البلوغ ومن ثم إلى مرحلة الرشد يُعتبر بالنسبة للنشء مهمة صعبة، كما هي مليئة بالإنجازات العظيمة فهي لا تخلو من عثرات. معرفة ما هو الأسلوب الأفضل لا يكون أحياناً مباشرةً بذلك الوضوح، ولكن الناس من حولهم - من أولياء أمور ومعلمين - يساعدونهم وذلك من خلال إعطائهم ملاحظاتهم (تغذيتهم الارتجاعية) على تصرفاتهم وسلوكهم. عمومًا، يكرر الأطفال التصرفات والسلوكيات التي يثابون عليها [تخطى بالرضا والقبول]، ويتجنبون التورط في تلك التي يُوبخون عليها. ومع ذلك، يواجهون دائمًا صعوبة في اتخاذ الخيار الأفضل

الأطفال المشخصون باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة (ADHD) ربما يتعرضون للتوبيخ أكثر مما يتعرض له أقرانهم من الأطفال الطبيعيين. الصعوبات التي يواجهونها في التركيز ومستوى نشاطهم المرتفع والتسرع والاندفاع في تصرفاتهم غالباً ما تورطهم في مشاكل مع أولياء أمورهم ومعلميهم وأصدقائهم. وهذا يجعل معرفة مدى تأثير العقاب في سلوك الأطفال المشخصين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة مسألة مهمة. هل هؤلاء الأطفال أكثر تأثرًا أو أقل تأثرًا بالعقاب؟ نتائج الدراسة نشرت في مجلة سيكلوجيا والطب النفسي الطفل *Psychiatry2 and Psychology Child of Journal*.

قال البروفسور غيل تريپ تريپ Tripp Gail أحد مؤلفي الورقة، ومدير وحدة علم الأعصاب البشري التنموي في معهد أوكيناوا للعلوم والتكنولوجيا جامعة الدراسات العليا (OIST) "عندما بدأنا هذه الدراسة، لم يكن هناك الكثير من البحوث التجريبية في هذا الحقل." "علينا أن نكون حذرين جدًا عندما يتعلق الأمر باستخدام العقاب، خاصة حين التعامل مع الأطفال. حيث كانت بعض محاولتنا الأولى لدراسة نقص الانتباه وفرط الحركة والعقاب لم تكن ناجحة جدًا، لأن الأطفال ببساطة يتخلون عن القيام بهذه المهمة عندما يستمرون في خسارة النقاط أو لم يحصلوا على المكافآت [المحفزات] الكافية."

هذه المرة، استطاع الباحثون تطوير لعبة حاسوبية كانت جذابة ولكنها منطوية على شيء من العقاب. يختار الأطفال المشخصون باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة والأطفال الطبيعيون عادةً بين لعب لعبتين متوفرتين تزامنيًا. عُرضت كلتا اللعبتين بالتزامن على شاشة كمبيوتر، وبدتا متشابهتين: شبكة grid مقاسها 2 × 2 على شاشة ظهر فيها مزيج من الشخصيات المرحية والوجوه الحزينة بعد الضغط على زر. أربع شخصيات متماثلة تعادل "ريح"، بينما أربعة وجوه حزينة تساوي "خسارة". أي تركيبة أخرى تعتبر نتيجة محايدة [لا ربح ولا خسارة]. بإمكان الأطفال أن ينتقلوا باللعب بين اللعبتين كما يحلو لهم.

شارك في البحث 210 طفلًا، منهم 145 طفلًا مشخصًا باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة. جميع الأطفال كانوا يعيشون في اليابان أو نيوزيلندا ويتحدثون الإنجليزية كلغة أولى.

"فرصة الفوز بالمكافآت كانت متساوية في اللعبتين، ولكن صممت إحدى اللعبتين بحيث تزيد احتمالية الخسارة فيها بأربعة أضعاف على اللعبة الأخرى: عندما يلعب الطفل بتلك اللعبة، فسيكون من شأنه أن يتلقى "عقابًا" بأكثر وتيرة مما لو لعب باللعبة الأخرى، كما أوضح تريپ Tripp. في كلتا اللعبتين، عندما يفوز الطفل، يمنحه الكمبيوتر 10 نقاط ويشغّل له مقطع رسوم متحركة بسيطة؛ وعندما يخسر، يخضم الكمبيوتر منه 5 نقاط ويشغّل له صوتًا ضاحكًا. بدأ جميع الأطفال برصيد قدره 20 نقطة واستمرت اللعبة حتى وصلوا إلى 400 نقطة أو أكملوا 300 محاولة. ربح كل طفل جائزة في نهاية اللعبة. رُتبت المكافآت أيضًا وذلك لثني الأطفال عن اللعب بلعبة واحدة حصريًا أو الانتقال من لعبة إلى أخرى في كل مرة. استمرت جلسة اللعب نصف ساعة كالعادة. وقت هذه اللعبة الممتد كان من أجل مراقبة أداء الطفل الثابت إلى حد ما بمرور الوقت.

قال تريپ: "ما لاحظناه في الواقع هو أن كلاً من الأطفال الطبيعيين (غير المشخصين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة) والمشخصين بهذا الاضطراب أظهروا تفضيلًا - ما نسميه "تحيزًا" - للعبة التي تنطوي على الأقل مستوىً من "العقاب". لعبت كلتا المجموعتين اللعبة الأقل عقابًا في كثير من الأحيان. ولكن بمرور الوقت، وجد الأطفال المشخصون باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة أن خسارة (خضم) النقاط والصوت الضاحك (بسبب الخسارة) أكثر عقابًا مما وجده الأطفال الطبيعيون".

خلال أول 100 محاولة، لم يكن هناك فرق بين مجموعتي الأطفال (المشخصين السليمين / الطبيعيين). ولكن بعد ذلك، زاد التحيز إلى اللعبة البديلة الأقل عقابًا بشكل كبير من قبل الأطفال المشخصين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة، بينما كانت اختيارات الأطفال الطبيعيين ثابتة طوال مدة اللعب. عند وصول

الأطفال المحاولة رقم 200 ، كان الأطفال المشخصون باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة أقل احتمالاً لا للعب اللعبة الأكثر عقاباً. تشير النتائج إلى أن الأطفال المشخصين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة غالباً ما يتجنبون العقوبة بمرور الوقت أكثر مما يفعل ذلك الأطفال الطبيعيين. بدت المجموعة الأخيرة [السليمة] أقل انشغالاً بالعقاب وأقل تفكيراً فيه ولذا استمر تركيزها على الفوز.

هذه النتيجة لها تداعيات مهمة. "إذا كان الطفل المشخص باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة متردداً في أداء إحدى المهمات، أو إذا استسلم الطفل بسهولة وتخلّى عن المهمة المناطة به، فقد يكون من المهم للوالد / للوالدة أو للمعلم التحقق مما إذا كانت هذه المهمة تتمتع بالتوازن المناسب بين المكافأة / الثواب والعقاب،" حسب ما قال تريب. "نحن لا نقول أن يكون العقاب داخلياً ضمن تصميم المهمة (اللعبة في هذه الدراسة)، بل أن الجهد المطلوب للقيام بالمهمة قد يمثل عقاباً في حد ذاته من منظور الطفل. كلما تطلبت المهمة جهداً أكثر، كلما توجب ان يكون هناك المزيد من الحوافز للطفل للاستمرار فيها، والمكافآت / المحفزات البسيطة ولكن المتكررة، كالاتسامة أو كلمات التشجيع، يمكن أن تساعد الطفل المشخص باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة على الاستمرار فيها." الشيء نفسه ينطبق على الأطفال السليمين، ولكن هذا النوع من التحفيز مهم بشكل خاص للأطفال المشخصين باضطراب نقص الانتباه وفرط الحركة، لأنه يبدو أنهم أكثر حساسية ل (تأثيراً ب) للمحاولات الفاشلة المتكررة وممارسات العقاب المترتبة على هذا الاخفاق، وأكثر احتمالاً لإضاعة فرص النجاح.