حصلت على كتاب به مجموعة من الألعاب المصممة بطريقة سن رايز. أهم ما في الكتاب هو الفصل الأول الذي يعلّم كيفية تصميم الألعاب نفسها، وبرأيي هذا هو الأهم. فإذا اتبعنا الأسلوب البسيط المذكور نستطيع أن نصمم ألعاب خاصة تناسب أطفالنا (كلٌّ على حدة) لنوصل لهم أية مهارة هم بحاجة لتعلمها.

إليكم ترجمة الطريقة:

طريقة تصميم ألعاب سن رايز:

لتصميم لعبة خاصة بطفلك يجب اتباع الخطوات الأربعة البسيطة التالية:

الخطوة الأولى: تحديد الدوافع المحفزة Motivations

قم بتحديد قائمة بالدوافع المحفزة لطفلكم. إليك المثال التالي لمحفزات الطفل "داني:"

-الأرقام
-الديناصورات
-الأغاني والألعاب الموسيقية
-الرقص
-السيارات
-التمثيل المضحك
-التحزير والتوقع

الخطوة الثانية: تحديد التحدياتChallenges

قم بكتابة قائمة من أربعة أو خمسة عناصر والتي تعتبر من أهم ما يعاني منه طفلك من تحديات. إليك مثال عن تحديات الطفل "داني:"

-التواصل البصري
-استخدام أسئلة بسيطة (ماذا؟ ، من؟ ، أين؟)
-إجابة أسئلة بسيطة (ماذا؟ ، من؟ ، أين؟)
-اللعب التخيلي
-طلب المساعدة

الخطوة الثالثة: تبادل الأفكارBrainstorm

قم باختيار محفز دافع واحد (مثلا: الديناصورات) وتحدي واحد أيضا (مثلا: استخدام أسئلة بسيطة تبدأ بـ"أين؟"). ابدأ بالتفكير بجميع الألعاب المبتكرة التي يمكن تصميمها بحيث نضع الطفل في مواقف تجعله يسأل أسئلة تبدأ بـ "أين؟" مدفوعا بحافزه المفضل "الديناصورات". ومع أنك يمكن أن تقوم منفردا بهذه الخطوة، إلا أنه من الأفضل أن تقوم بها بشكل جماعي، أي مع من يتعامل مع الطفل أيضا. لا تضع حدّا لابتكارك!!!

مثل:

لعبة البحث عن الديناصورات

التحدي: استخدام أسئلة تبدأ بـ "أين؟"

الدافع المحفز: الديناصورات

كيفية اللعب:

اختر ٦-٧ صور لديناصورات طفلك المفضلة (الدافع المحفز) من مجلات أو من الانترنت وقم بقصها. قم بلصق الصور على أماكن مختلفة من جسدك قبل الدخول إلى الغرفة التي ستلعب فيها مع طفلك. مثلا: إلصق إحدى الصور بالشريط اللاصق على منطقة البطن تحت القميص، وثانية على الظهر أيضا تحت القميص، وثالثة تحت القبعة ورابعة على القدم تحت الجورب وهكذا. أخبر طفلك أنك قد خبأت صور ديناصوراته المفضلة في أماكن مختلفة من جسمك. في البداية ستحتاج أن تشجعه ليسأل "أين صورة الديناصور؟"، وبمجرد أن يسأل الطفل أو يحاول السؤال قم بتسليمه الصورة فورا وفي نفس الوقت أجب على السؤال بوضوح "الديناصور داخل الجورب، مثلا". أكمل اللعبة إلى تمام إيجاد كل الصور.

الخطوة الرابعة: التقييم Evaluation

خذ من وقتك دقيقة لتقييم اللعبة واسأل نفسك السؤال التالي: "ماذا حصل طفلي من هذه اللعبة؟" يجب أن يكون جوابك هو "عامل المكافأة." عامل المكافأة هو الذي يعطيك النفوذ في اللعبة. فعامل المكافأة هو العنصر الذي يجعل طفلك يقدم على عمل أمر يُعتبر تحدي بالنسبة له. فإذا تحديت طفلك بعد حصوله على المكافأة، فلن يكون لديه سبب مقنع ليجهد نفسه في المحاولة!!! لذلك كان من المهم جدا أن تطلب ما تريده من طفلك ثم تُتبع ذلك مباشرة بالمكافأة.

في المثل السابق (لعبة "أين الديناصورات")، يتضح المعنى السابق في كون التحدي هو سؤال "أين صورة الديناصور؟" ويعقب ذلك مباشرة حصول الطفل على صورة الديناصور (المكافأة). لكن إذا تم تحدي الطفل بعد حصوله على المكافأة (كأن يتم إعطاء الطفل الصورة ثم سؤاله "أين كانت الصورة؟"، فلن يكون للطفل دافع حقيقي ليجيب أو يسأل السؤال (وهو التحدي الأصعب بالنسبة له)!!

العناصر الأربعة الأساسية لنجاح اللعبة:

١- البهجة :ابتكر والعب الألعاب التي تجدها أنت ممتعة ومبهجة حقا. إذا لم تشعر أنها مبهجة فغالبا سيكون هذا شعور طفلك نحوها أيضا. فإما أن تلغي الألعاب التي تبدو غير مبهجة، أو أن تعدلها لتصبح أكثر بهجة ومتعة. فالبهجة عادة تنتقل بين أفراد المجموعة الواحدة.

٢- القناعة :عندما تبدأ بتقديم اللعبة لطفلك، قدّمها وأنت على قناعة كاملة أنه سيلعبها معك. كن على قناعة أنه سيلعب تلك اللعبة معك حتى لو لم يكن طفلك قد لعب أية لعبة مشابهة لها مسبقا أو حتى لو رفض طفلك نفس اللعبة مسبقا لمرة أو مرتين. خذ بضع دقائق قبل تقديم أية لعبة لتتخيل أثناءها نفسك وأنت تلعب مع طفلك تلك اللعبة. فكما أن عنصر البهجة بالنسبة لك هو عنصر مهم جدا في اللعب، أيضا عنصر القناعة مهم جدا كذلك. هذين العنصرين هما ما سيجعلان احتمالية اهتمام الطفل باللعبة واستمتاعه بها أكثر حدوثا.

٣- الإصرار :لا تجعل خيبة الأمل تتسلل إليك إذا رفض طفلك لعبة ما. فكلمة "لا" لا تعني بالضرورة "لا للأبد"!! فقد تعني "لا، في الوقت الحاضر". يمكنك دائما أن تجرب نفس اللعبة في وقت لاحق في نفس اليوم أو في أي يوم آخر. فكر جيدا بأسباب رفض طفلك للعبة، وحاول تعديل اللعبة لتحصل على اهتمام أكبر منه في المرة التالية .

جميع الحقوق محفوظة لمنتديات تحدي الإعاقة وللعضوة ريم أحمد - جميع وتنسيق العضوة كلي أمل في الله ©

٤- التنازل :يجب ألا تتعلق تماما بالنتائج بحيث تصاب بالإحباط إن لم يقبل طفلك أن يلعب لعبة ما مع أنك بذلت كل ما في وسعك في تصميم تلك اللعبة. فقد يقرر الطفل ألا يلعب نهائيا ببعض الألعاب التي قمت بابتكارها. وقد يحدث أن يلعب الطفل بلعبة واحدة فقط من ضمن خمسة ألعاب قمت بابتكارها من أجله. عندها تنازل عن الألعاب التي رفضها طفلك وانظر إلى الجانب المشرق، فقد لعب الطفل لعبة واحدة مع أنه لم يكن يقبل أن يلعب بأية لعبة نهائيا من قبل.

ضع في ذهنك دائما أن الألعاب التي تصممها هي أدوات تستخدمها لتحفيز طفلك على التعامل والاحتكاك بالآخرين ومن ثم تحسين التواصل الاجتماعي لديه. فعندما يصر الطفل على رفض لعبة ما مهما قمت بتعديلها من أجله، عندها انسَ أمر تلك اللعبة نهائيا. فالأمر هو الحصول على اهتمام الطفل حتى يحاول أن يتحدى الصعوبات التي يواجهها. فبدون أن يكون الطفل مهتما باللعبة اهتماما حقيقيا، فلن يكون ذهنه حاضرا معك في تلك اللعبة. لذلك لا تنسى مطلقا أن تتبع اهتمامات الطفل.

من المهم جدا أن نلاحظ التالي، أحيانا اهتمامنا الشديد بتحقيق الهدف الذي نصبو إليه من لعبة ما يعمينا تماما عن رؤية أحداث مهمة للغاية. فقد نكون قد حصلنا على الهدف المرجو من تلك اللعبة لكن بطريقة غير تلك التي خططنا لها!!

مثل:

عند تصميم لعبة هدفنا منها تحسين الحوار لدى الطفل، قد نكون قد اخترنا موضوعا ما مما يهتم به الطفل للحديث عنه (لنقل أنه موضوع القطارات). ونفاجئ أن الطفل يتحدث بموضوع مختلف تماما، كأن يتحدث عن رحلته إلى الحديقة في اليوم السابق. هنا قد يعمينا الهدف الذي وضعناه للعبة فنصر على أن نحول مجرى الحديث إلى الموضوع الأصلي أي القطارات. فلو نظرنا إلى ما يحدث حقيقة، نجد أن الطفل يتحاور فعلا معنا حول رحلته إلى الحديقة، أي أن الهدف الأساسي، ألا وهو الحوار، قد تم تحقيقه. لذا لا داعي نهائيا لتحوير مجرى الحديث!!

الجوانب الفنية الأربعة الهامة:

١- التقديم :نجاحك في جذب اهتمام طفلك إلى لعبة ما يعتمد بشكل كبير على طريقة تقديمك لتلك اللعبة. لهذا السبب، يجب أن تحاول أن تختبر عدة طرق للتقديم حتى تصل إلى الطريقة المثلى التي تناسب الطفل. أمثلة على بعض طرق التقديم التي قد تثير اهتمام عدد من الأطفال:

-تقديم اللعبة بمجرد الدخول إلى الغرفة التي سيتم اللعبة فيها. ذلك أن بعض الأطفال يهتمون بالشخص أكثر عند دخوله إلى الغرفة. في هذه الحالة حاول أن تجعل دخولك إلى الغرفة مثيرا ومبهجا، كأن تدخل مرتديا زيّا غريبا أو حاملا صندوقا ملفتا لتحاول إثارة فضول طفلك لمعرفة ماذا في الصندوق!

-أو قد تحتاج أن تقلد طفلك لفترة من الوقت في البداية حتى تحصل على اهتمامه، ثم تقوم بتقديم اللعبة لاحقا.

-أو قد يحتاج الأمر أن تبدأ بلعب لعبة ما بمفردك لبعض الوقت، ثم بعد قليل سيبدأ الطفل بالاهتمام بها ومن ثم يظهر الغربة في اللعب معك.

-عدد من الأطفال يرغبون في لعبة ما بمجرد أن يعرفوا قواعد وطريقة تلك اللعبة. في هذه الحالة قم باللعب مع طرف ثالث في الغرفة إلى أن تصبح اللعبة واضحة للطفل. وقتها سيبدي الطفل رغبة في اللعب.

المفتاح هو الاختبار والمحاولة حتى تصل إلى الطريقة المثلى التي تقدم فيها الألعاب لطفلك.

٢- استخدام الأدوات :في كل لعبة تصممها ستستخدم عدد من الأدوات المساعدة في اللعبة (صور، كرات، أوراق، أقلام.....). عدد من أطفالنا قد تسبب له تلك الأدوات نوعا من التشتت. عليك أن تراعي هذه النقطة عند تصميم أية لعبة. فالهدف هو استغلال الأدوات في إنجاح اللعبة وليس تشتيت الطفل. فمثلا: عدد كبير من أطفالنا يستهويه ترتيب ورصّ الأشياء. فإذا كانت اللعبة تشتمل على عدة صور، فمن الأفضل إلصاق الصور على الحائط بحيث يراه الطفل بدلا من أن تكون في متناول يديه مسببة له تشتتا عندما يحاول أن يرتبها ويرصها بدلا من النظر إليها. قد يرفض طفل ما عنصر المفاجأة بحيث يحب أن يطلع على كل شيء يخص اللعبة بشكل مسبق. هنا لا مانع من أن نترك الطفل يلعب على طريقته بكل أدوات اللعبة قبل الشروع باللعب بها وفق القاعدة التي وضعناها. لكن عن البدء بها، يفضل أن نترك أقل عدد مطلوب من الأدوات في متناول الطفل حتى لا يحدث لديه تشتت.

نلاحظ أنه لا قاعدة محددة في اللعب. علينا دائما أن نختبر ونجرب الأصلح والأنسب لطفلنا .

٣- تعديل الدوافع المحفزة :من المهم جدا عند تصميم لعبة ما أن يتم تخصيص تلك اللعبة بحيث تتوافق تماما مع الطفل ومع دوافعه المحفزة. بل من المهم أيضا أن يتم تعديل اللعبة أكثر أثناء اللعب نفسه بحيث تتلائم أكثر وأكثر مع الطفل ومع الجو المرافق للعب. فقد يحدث أن يكون الطفل مهتما جدا باللعبة في بادئ الأمر، ثم يبدأ بفقدان هذا الاهتمام بعد مرور بعض الوقت. بمجرد أن تشعر بضعف اهتمام طفلك باللعبة، قم بتعديل الدافع المحفز أثناء اللعب بشكل مناسب بحيث تحصل على اهتمام طفلك مجددا. قد يحتاج الأمر إلى تعديل بسيط، أو قد يحتاج إلى تغيير كامل للدافع المحفز .

نصيحة عامة: لاحظنا أن الحركات الفكاهية القوية تسترعي اهتمام أغلب الأطفال. مثلا: السقوط المفاجئ، الاصطدام بالأشياء، تعابير وجه مضحكة ومبالغ فيه، حركات ملفتة بالجسد..... ويزداد اهتمام الأطفال أكثر إذا ترافقت تلك الحركات بأصوات مضحكة!

٤- تعديل التحدي :عند تصميم لعبة ما بناء على تحديد "تحدي" معين لدى طفلك، قد لا نكون متأكدين تماما من قدرة الطفل على تنفيذ ذلك التحدي. من المهم جدا أن نقوم بتعديل التحدي أثناء اللعب بحيث يتناسب مع قدرات الطفل. فمثلا: إذا كان التحدي في لعبة ما هو قول كلمة "بالون" حتى ننفخ بالونا للطفل. فإذا قال الطفل كلمة بالون ثلاث مرات متتالية بهدف أن ننفخ له البالون، فمعنى هذا أن التحدي بسيط جدا بالنسبة له وعلينا أن نرفع مستوى التحدي. هنا قد نطلب من الطفل أن يقول "أريد بالون" بدلا من كلمة "بالون" فقط. أو قد نجد أن الطفل لم يستطع أن ينطق كلمة "بالون" بعد ٤ أو ٥ محاولات، وقتها علينا أن نخفض من مستوى التحدي، بحيث نطلب من الطفل أن يقول "با" بدلا من بالون. فنحن لا نريد ان يصاب الطفل بالإحباط ويتوقف عن المحاولة.

جميع الحقوق محفوظة لمنتديات تحدي الإعاقة وللعضوة ريم أحمد - جميع وتنسيق العضوة كلي أمل في الله ©

بعد كل جلسة لعب:

قم بمراجعة ما حصل أثناء اللعب محاولا أن تستخلص نقاط القوة ونقاط الضعف في كل لعبة حتى تستطيع أن تتابع عملية تصميم ألعاب أفضل لطفلك مستقبلا.

هناك الكثير من الألعاب المقترحة في الكتاب كأمثلة على العديد من التحديات، سواء للتحدي الذي ذكرتيه أو غيره لكن صراحة لاحظت أن أفضل الألعاب هي التي تُصمّم خصيصا للطفل ومع ذلك سأكتب لك أمثلة مما طلبت:

اللعبة الأولى:

التحدي: الإجابة على أسئلة "ماذا / أين؟"

الدافع المحفز: ألوان وجه - أشكال - أرقام - ألوان (بحسب ما يكون الطفل مولع بالأشكال أو الأرقام أو الألوان نفسها)

طريقة اللعب: لنقل أن الطفل يحب الأرقام. ادخل إلى الغرفة بعد أن تكون قد رسمت (كتبت) على وجهك بالألوان الخاصة بالوجه رقما أو رقمين. اجلس بحيث يراك الطفل وضع ألوان الوجه في مكان قريب من الطفل (يفضل أن تستخدم لونا واحدا في كل مرة حتى لا يتشتت الطفل بكثرة الألوان ويحاول رصّها أو اللعب بها عشوائيا). الآن ابدأ بطرح الأسئلة: "ماذا تريدني أن أكتب؟" وبعد أن يجيب (مثلا: رقم ٣) اطرح السؤال التالي: "أين تريدني أن أكتب رقم ٣ ؟ " مثلا قد يكون جواب الطفل (على اليد). قد يختار الطفل أن يتم الرسم على جسمه هو، أو على جسم من يلعب معه. اتبع رغبة الطفل. المهم هو أن يتعاون الطفل في الإجابات.

لمزيد من المتعة، يمكنك أن تستخدم كاميرا رقمية. بحيث تصور نفسك أو طفلك بعد كل كتابة أو رسم، لمشاهدة الصور واضحكا معا على النتيجة.

ملاحظة: لعبت نفس هذه اللعبة مع محمد ورزان (أطفالي)... وقد كانت النتيجة مشجعة للغاية. قضينا وقتا ممتعا للغاية

اللعبة الثانية :

التحدي: استخدام أسئلة تبدأ بـ "ماذا؟"

الدافع المحفز: شخصيات مفضلة عند الطفل

طريقة اللعب: اطبع خمسة صور لشخصيات يحبها طفلك (إذا لم يكن يحب أية شخصيات فيمكن طباعة خمسة صور لأية أشياء أخرى يحبها الطفل بشدة). ثم قم بكتابة رقم خلف كل صورة. بعد ذلك ألصق الصور الخمسة على الحائط في حدود مستوى رؤية الطفل ، لكن بعيدا عن متناول يديه، بحيث لا يرى الطفل إلا ظهر الصور المكتوب عليها الأرقام. بعد ذلك شجع الطفل لكي يسأل "ماذا يوجد خلف الصورة رقم ٢؟ " مثلا" . فور أن يسأل الطفل السؤال المطلوب منه، قم بنزع الصورة من الحائط وعرضها على الطفل بصورة مسلية. كأن تقفز نحو الحائط بسرعة مصدرا أصواتا محببة للطفل، ثم تعرض الصورة عليها مقلدا الشخصية مثلا، أو مصدرا صوت الحيوان الذي في الصورة و هكذا. لا تنسى أن تستخدم الحركات والمحفزات الأفضل لطفلك.

ملاحظة: نفس اللعبة يمكنك استخدامه للإجابة على أسئلة تبدأ بـ "من؟"

ارجو التكرم بإعطائي مثل عن طلب المساعدة ....لتحفيز منطقة الابتكار بالدماغ ...لأنها شبه متوقفة لتعليم طلب المساعدة...

بالنسبة لمهارة طلب الاشياء فهي مهارة مهمة للطفل ومن خلالها يتعلم كثير من المهارات ... لكن لابد ان نعلم ان مهارة طلب الاشياء مهارة معقدة بعض الشيء خاصة وان الطفل التوحدي تعود على ان يمسك بيد احد والديه ويسحبه للشيء الذي يريده وبتحليل بسيط ندرك ان الطفل يعرف معنى طلب الاشياء ولكنه يفتقد للطريقة المناسبة ومن هنا كان لابد من تحليل المهارة الى مستويات متدرجة ولتكن البداية التدريب على مهارة الاشارة الى الاشياء المرئية فعن طريق وضع الاشياء المرغوبة عند الطفل على أرفف او فوق الثلاجة مثلا وحث الطفل على الاشارة اليها او استغلال مسك الطفل لأيدينا وسحبنا للشيء الذي يريده بان نمسك بأصابع يده ونشير الى الشيء او نشير نحن للشيء مع تسميته ...نستطيع بإذن الله ان ندرب الطفل على مهارة طلب الاشياء , ثم بالتدريج نبتعد عن الطفل ونبتعد عن الشيء الذي يريده حتى يأتي الطفل الينا ويشير الى الشيء الذي يريده مع التدريب على كلمة او سؤال ماذا تريد ؟ لأننا سنحتاجه بعد ذلك في التدريب على طلب المساعدة... عندما يتدرب الطفل على الاشارة الى الاشياء التي يحبها ويحصل عليها فعلا من خلال الاشارة سيدرك انه بالتواصل مع الاخرين يستطيع ان يحصل على ما يريده وعندها سيدرك ان بالإشارة او حتى بالصور يستطيع ان يطلب المساعدة ولعل طلب المساعدة من اهم اهداف برنامج البكس فمثلا لو ان طفل توحدي لا يجيد استخدام الكلام يحتاج لدخول الحمام فهنا يستطيع ان يحضر صورة للحمام ويعطيها لولي الامر .... اعلم ان هناك من يعترض على طريقة البكس لكن انا فقط اردت توضيح تنفيذ المهارة باستراتيجية معينة والامر متروك للأولياء الامور والاخصائيين في الابتكار وفقا لقدرات الطفل نفسه ...المهم ان نعلم انه يجب ان نقوم بتبسيط المهمة الى وحدات وخطوات تدريبية بسيطة وان نحرص جدا على تقديم المساعدة الموزونة بحيث لا يضبح الطفل معتمدا على المساعدة كليا وايضا لا يفشل في اداء المهمة ...على ان نستخدم اشياء يحبها اطفل اثناء التدريب على ذلك

جميع الحقوق محفوظة لمنتديات تحدي الإعاقة وللعضوة ريم أحمد - جميع وتنسيق العضوة كلي أمل في الله ©

متى ما كان الطفل مستعد لتعلم مهارة طلب المساعدة فيمكنك تصميم لعبة خاصة به انطلاقا مما يحبه الطفل نفسه. قمت بتصميم لعبة قد تعطي فكرة عن الطريقة أكثر.... أعرف أن تصميم الألعاب في البداية يبدو مهمة صعبة، لكن بمجرد أن تتعود ستبدو لك المهمة متعة حقيقية وسهلة للغاية بإذن الله.

إليك المثال: (طبعا سأستخدم دافع محفز مشهور عند الأطفال)

التحدي: طلب المساعدة

الدافع المحفز: بالون هيليوم

طريقة اللعب:

احضر بالون هيليوم إلى غرفة اللعب واطلقيه بحيث يرتفع إلى السقف، قومي بقص خيط البالون، قبل إطلاقه، بحيث لا تستطيع لا أنت ولا الطفل الوصول إلى خيط البالون إلا إذا تساعدتما على ذلك. بعد ذلك ابدأ بمحاولة الوصول إلى البالون بالقفز عاليا في الهواء. طبعا استغل الفرصة وقم بحركات مضحكة حتى يتفاعل الطفل معك، بعدها اشعر الطفل أنك لا يمكن أن تحضر البالون بدون مساعدته، عندها قول له كلمة واحدة فقط "ساعدني"... ومباشرة احمله ودعه يمسك خيط البالون. هنا أمسك منه الخيط واحتفل بطريقة مبالغ فيها وبطريقة محببة للطفل.... كالدغدغة أو القفز أو الركض. حاول أن يكون الاحتفال أكثر متعة من القفز والحركات قبل الحصول على البالون، حتى يكون الدافع للتعاون أكبر لدى الطفل. بعد عدة مرات من اللعب، انتظر أن تقول الطفل كلمة "ساعدني" أو كلمة قريبة منها إذا كان نطق الكلمة صعب عليه. بداية قد تحتاج أن تطلب منه ذلك . قم بتنفيذ هذه اللعبة عدة مرات على مدى يومين .

بعدها يمكنك تنفيذ نفس الفكرة على ألعاب أخرى. مثل أن ترمي كرة صغيرة (أو سيارة) لتصل إلى منطقة تحت الكنب، بحيث يصعب إحضارها بدون مساعدة. **الهدف ، كما هو واضح**، هو وضع الطفل في مواقف يستخدم فيها كلمة "ساعدني" ليحصل على ما يريد. وطبعا بعد الحصول على الكرة (أو السيارة) يجب أن يكون الاحتفال مبهجا. لا تنس استخدام أصوات مبهجة مصاحبة للاحتفال، فهذا الأمر يضفي البهجة على اللعب.

في نفس أيام تنفيذ اللعبة، حاول أن تعمم على كل من يتعامل مع الطفل في المنزل، أن يحفز الطفل على قول كلمة "ساعدني" عندما يقتضي الأمر ذلك. يعني ألا يكتفوا بمساعدته إذا رأوا أنه بحاجة للمساعدة. هكذا يتم تعميم الكلمة والطريقة بشكل أسرع.

جميع الحقوق محفوظة لمنتديات تحدي الإعاقة وللعضوة ريم أحمد - جميع وتنسيق العضوة كلي أمل في الله ©