

۲۱۲۲۴۷۷

به نام آن که هستی نقش از او یافت

بازی و اوقات فراغت در کاردرمانی

مفاهیم، ارزیابی‌ها و مداخلات

تألیف

سمانه کرمعلی اسماعیلی

دکترای تخصصی کاردرمانی

عضو هیئت علمی دانشگاه علوم پزشکی ایران

انتشارات ستایش هستی

۱۳۹۹

سرشناسه :	کرمعلی اسماعیلی، سمانه، ۱۳۵۷.
عنوان و نام پدیدآور :	بازی و اوقات فراغت در کاردرمانی : مفاهیم، ارزیابی‌ها و مداخلات / تألیف : سمانه کرمعلی اسماعیلی.
مشخصات نشر :	تهران : ستایش هستی : ۱۳۹۹.
مشخصات ظاهری :	۲۵۳ ص.
شابک :	۹۷۸-۶۲۲-۷۱۹۳-۱-۲۵
وضعیت فهرست نویسی :	فیبا
موضوع :	بازی درمانی
موضوع :	Play therapy
موضوع :	کاردرمانی کودکان
موضوع :	Occupational therapy for children
موضوع :	بازی‌های کودکان - جنبه‌های روان‌شناسی
موضوع :	Children's games - Psychological aspects
موضوع :	کودکان - روان‌درمانی
موضوع :	Child psychotherapy
رده بندی کنگره :	RJ۵۰۵
رده بندی دیویی :	۶۱۸/۹۲۸۹۱۶۵۳
شماره کتابشناسی ملی :	۶۲۰۹۹۴۶



بازی و اوقات فراغت در کاردرمانی : مفاهیم، ارزیابی‌ها و مداخلات

مؤلف : سمانه کرمعلی اسماعیلی

ناشر : ستایش هستی

چاپ و صحافی : مؤسسه پگاه

طرح جلد : زهرا سلطانی

قطع : وزیری

توبت چاپ : اول - ۱۳۹۹

شمارگان : ۵۰۰

شابک : ۹۷۸-۶۲۲-۷۱۹۳-۱-۲۵

قیمت : ۷۸۰۰۰ تومان

دفتر انتشارات ستایش هستی : ۲۲۲۲۳۵۶۶

مرکز بخش : مؤسسه پگاه (۲۲۹۰۱۹۵۴)

واحد انتشارات دانشکده علوم توانبخشی دانشگاه علوم پزشکی ایران

فروش آنلاین : (ارسال به سراسر ایران) WWW.MOHSENIBOOK.COM

mohsenibook_

@mohsenibook

مقدمه مؤلف

کاردرمانی (Occupational therapy) بنا بر ماهیت، حرفه‌ای گسترده است. یک دانش-آموخته کاردرمانی موظف است مراجعین خود را که ممکن است در سنین مختلف و با ناتوانی‌های مختلف باشند، قادر سازد تا مشغله‌های زندگی خود (Occupations) را به طور مستقل انجام دهند. این مشغله‌ها یا اکوپیشن‌ها در نسخه سوم چهارچوب کاری کاردرمانی (Occupational Therapy Practice Framework; OTPF) عبارتند از: فعالیت‌های روزمره پایه و کارساز، بازی و اوقات فراغت، کار، تحصیل، مشارکت اجتماعی و خواب و استراحت. بازی اکوپیشن اولیه و اصلی کودک، و اوقات فراغت اکوپیشن مخصوص بزرگسالی است.

مفاهیم زیادی در بازی یک کودک نهفته است که بسیار فراتر از مفهوم لغوی «بازی و سرگرمی» است؛ همین طور فعالیت‌های اوقات فراغت در بزرگسالان مهم‌تر و حیاتی‌تر از مفهوم «تفریح» است. درمان در زمینه بازی/ اوقات فراغت از پیچیدگی‌های خاصی برخوردار است. از آن جمله این که کاردرمانگر باید به ابزار «استفاده از خود در درمان» (Therapeutic use of self) مجهز باشد، خلاقیت بالایی داشته باشد، خود و دنیای درون خود را به خوبی بشناسد و توانایی بالایی در تجزیه و تحلیل فعالیت داشته باشد؛ و این کار آسانی نیست. به همین علت هم در کشور ما، همانند آن چه که در کل دنیا اتفاق می‌افتد، کاردرمانگران به فعالیت در این حیطه نسبت به سایر حیطه‌ها تمایل کمتری دارند؛ به طوری که در حال حاضر، یکی از خلاءهای مطالعاتی کاردرمانی به خصوص در کودکان در کل دنیا، انجام مطالعات در مورد بازی/ اوقات فراغت است. یکی از علل در این زمینه می‌تواند کمبود منابع مطالعاتی کاربردی در این مورد باشد.

کتاب حاضر حاصل تجربه و دانش مؤلف است که پس از گذشت نزدیک به دو دهه کار بالینی و تدریس درس "بازی/تفریح در کاردرمانی" به دانشجویان کاردرمانی و "بازی‌درمانی" به دانشجویان گفتاردرمانی کسب کرده است. مؤلف در صدد است با انتشار این کتاب به دانشجویان کاردرمانی و کاردرمانگران بخصوص آنهایی که با کودکان کار می‌کنند، کمکی هر چند اندک نماید تا خلاصه‌ای از حداقل دانشی را که در این زمینه مورد نیاز است، در اختیار داشته باشند. به علت این که هدف اصلی این کتاب، استفاده از آن توسط دانشجویان کاردرمانی است که واحد بازی/تفریح در کاردرمانی را می‌گذرانند و این درس در سال دوم مقطع کارشناسی کاردرمانی ارائه

می‌شود، محتوای کتاب تا حد ممکن ساده نگارش شده است تا برای این گروه از دانشجویان، قابل درک باشد.

در این کتاب، اطلاعاتی شامل روان‌شناسی بازی، فواید بازی، رشد بازی، تاریخچه و فلسفه بازی در کاردرمانی، کاربرد بازی در کاردرمانی، ارزیابی بازی، مهارت‌های بازی‌گرایی مورد نیاز برای درمانگر، بازی در افراد با نیازهای خاص، اوقات فراغت و بازی‌درمانی ارائه می‌شود.

از آن جا که مؤلف قصد دارد در آینده این کتاب را با محتوای کامل‌تر منتشر کند، قطعاً پیشنهادات و انتقادات اساتید، همکاران و دانشجویان گرامی باعث ارتقاء کار خواهد بود. انتقال نظرات می‌تواند از طریق پست الکترونیکی به نشانی Esmaeili.s@iums.ac.ir انجام گیرد. امید است انتشار این کتاب، گامی هر چند اندک، کمکی برای فعالیت علمی و حرفه‌ای کاردرمانگران کشورمان باشد.

دکتر سمانه کرمعلی اسماعیلی

عضو هیئت علمی گروه آموزشی کاردرمانی

دانشگاه علوم پزشکی ایران

تابستان ۱۳۹۹

۹	فصل اول: روان‌شناسی بازی
۹	مقدمه
۱۲	تاریخچه بازی در روان‌شناسی
۱۴	ملاک‌های بازی
۱۸	عوامل مؤثر در بازی
۲۰	طبقه‌بندی بازی‌ها
۲۲	انواع بازی در طبقه‌بندی پیازه
۲۶	تحول بازی‌ها
۲۸	نظریه‌های بازی
۳۴	خلاصه فصل
۳۵	فصل دوم: فواید بازی
۳۵	مقدمه
۳۶	بازی و رشد جسمی
۳۸	بازی و رشد ذهنی
۴۰	بازی و رشد عاطفی
۴۴	بازی و رشد اجتماعی
۴۷	بازی و رشد شخصیت
۵۰	خلاصه فصل
۵۱	فصل سوم: تاریخچه بازی/اوقات فراغت در کاردرمانی
۵۱	مقدمه
۵۳	ابعاد تعریف بازی/اوقات فراغت در کاردرمانی
۵۵	کاربرد درمانی اسباب‌بازی‌ها
۵۸	تاریخچه‌ی بازی در کاردرمانی
۶۱	توصیف رایلی در مورد بازی
۶۴	مدل بازی‌گرایی
۶۹	استفاده از مدل‌های اکوپیشنال در مداخلات بازی

۷۲	خلاصه فصل
۷۳	فصل چهارم: کاربرد بازی در کاردرمانی
۷۳	مقدمه
۷۴	بازی به عنوان پاداش/فریب
۷۴	بازی به عنوان اکوییشن: ایجاد الگوهای بازی مناسب رشدی
۸۰	بازی به عنوان ابزار درمان
۸۲	راهکارهای استفاده از بازی در جلسات درمانی
۸۶	بازی با شیء و ایجاد الگوهای مراقبت از خود
۸۷	تسهیل مهارت‌های اجتماعی از طریق بازی با شیء
۸۸	استفاده از بازی با شیء با هدف حس و درک
۹۲	استفاده از بازی با شیء برای تکامل مهارت‌های حرکتی
۹۵	استفاده از بازی با شیء با هدف شناخت
۹۸	خلاصه فصل
۹۹	فصل پنجم: مهارت‌های کاردرمانگر در درمان بازی‌گرا
۹۹	مقدمه
۱۰۰	استفاده از خود در کاردرمانی کودکان
۱۰۱	خلاقیت: کلید توانمندی درمانگر
۱۰۳	ارتباط
۱۰۳	درک پیام‌های ارتباطی کودک
۱۰۵	ارسال پیغام بازی از طریق ارتباط کلامی و غیرکلامی
۱۰۶	ارتباط غیرکلامی
۱۰۸	صداسازی و ارتباط کلامی
۱۱۲	عدم برقراری ارتباط از سوی کودک
۱۱۳	رابطه‌ی دوستانه و همدردی در یک ارتباط درمانی بازی‌گرا
۱۱۳	هم‌درآکی در کاردرمانی
۱۱۴	رابطه دوستانه در ارتباط درمانی در کاردرمانی
۱۱۴	نشان دادن همدردی و رابطه دوستانه در بازی
۱۱۷	خودآگاهی بازتاب‌شده
۱۲۱	تطابق فعالیت‌های بازی
۱۲۲	درج‌بندی و اصلاح
۱۲۴	درج‌بندی فعالیت درمانی

۱۲۴	اصلاح فعالیت درمانی
۱۲۵	ایجاد فعالیت‌های درمانی بازی
۱۲۶	تبدیل درمان به بازی
۱۳۰	به حداقل رساندن اجبار در فعالیت‌های بازی
۱۳۲	موارد غیرقابل پیش‌بینی: انطباق فعالیت‌ها در لحظه
۱۳۳	تجزیه و تحلیل فعالیت
۱۳۵	فرآیند تجزیه و تحلیل عمومی فعالیت
۱۳۶	تجزیه و تحلیل مراجع‌محور فعالیت
۱۳۷	کاربردهای بازی خلاقانه در حیطه‌های خاص کار با کودکان
۱۴۱	رقابت/عدم تحمل شکست در بازی‌های مشارکتی و همکاری
۱۴۲	موضوعات خاص بازی
۱۴۴	بازی نوجوانان در کار درمانی
۱۴۶	خلاصه فصل
۱۴۷	فصل ششم: بازی در افراد با نیازهای خاص
۱۴۷	مقدمه
۱۴۸	کم‌توانی ذهنی
۱۴۹	کم‌توانی حرکتی
۱۵۲	کم‌توانی شنوایی
۱۵۳	کم‌توانی بینایی
۱۵۴	بازی در بیمارستان
۱۵۷	مشکلات زبانی
۱۶۰	اختلال طیف اُتسم
۱۶۱	مشغول شدن در بازی با افراد
۱۶۲	مشغول شدن در بازی با اشیاء
۱۶۳	بازی وانمودی
۱۶۳	تقلید و پراکسیا
۱۶۴	پردازش حس، تعدیل برانگیختگی و کارکردهای توجه
۱۶۵	فلور تایم: مداخله مبتنی بر بازی در اُتسم
۱۶۸	خلاصه فصل
۱۶۹	فصل هفتم: ارزیابی بازی
۱۶۹	مقدمه

۱۷۱	ارزیابی تاریخی بازی
۱۷۷	مقیاس بازی ناکس
۱۸۷	آزمون بازی‌گرایی (ToP)
۱۹۶	ارزیابی بازی و انمودی خودانگیخته کودک (ChIPPA)
۱۹۸	خلاصه فصل
۱۹۹	فصل هشتم: اوقات فراغت
۱۹۹	مقدمه
۲۰۰	ماهیت اوقات فراغت در کاردرمانی
۲۰۲	فواید اوقات فراغت
۲۰۳	ارزیابی اوقات فراغت
۲۰۴	مداخله کاردرمانی در اوقات فراغت
۲۰۷	خلاصه فصل
۲۰۸	فصل نهم: بازی‌درمانی
۲۰۸	مقدمه
۲۰۹	اتاق بازی‌درمانی و وسایل پیشنهادی
۲۱۱	رویکردهای نظری در بازی‌درمانی
۲۱۲	بازی‌درمانی روان‌تحلیل‌گرا
۲۱۶	بازی‌درمانی غیرمستقیم
۲۲۵	کاربرد اصول بازی‌درمانی غیرمستقیم در درمان گروهی
۲۲۹	بازی‌درمانی مستقیم
۲۳۱	بازی‌درمانی نیمه مستقیم
۲۳۲	خانواده بازی‌درمانی
۲۳۳	رویکرد بازی ارتباطی
۲۳۴	بازی‌درمانی در کم‌توانی ذهنی
۲۳۶	خلاصه فصل
۲۳۷	منابع
۲۴۳	واژنامه انگلیسی به فارسی
۲۴۷	واژنامه فارسی به انگلیسی