

# پروزش شناختی رایانه‌ای راهنمای عملی چند نرم‌افزار

تألیف:

دکتر رضا رستمی

(عضو هیات علمی دانشگاه تهران)

یوسف خداپنده‌لو

نگین معتمد یگانه

مریم ممقانیه

عنوان و نام پدیدآور: پروورش شناختی رایانه‌ای / راهنمای عملی چند نرم‌افزار / تألیف رضا رستمی... [و دیگران].  
 مشخصات نشر: تهران: تبلور، ۱۳۹۲.  
 مشخصات ظاهری: ۱۰۰ ص: مصور.  
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۷۵۸-۰۹-۱ / قیمت: ۸۲۰۰۰ ریال  
 وضعیت فهرست نویسی: فیا  
 یادداشت: تألیف رضا رستمی، یوسف خداینده‌لو، نگین معتمدیگانه، مریم معقانیه.  
 موضوع: بازی‌های آموزشی  
 موضوع: بازی‌های کامپیوتری — جنبه‌های روان‌شناسی  
 موضوع: بازی‌های کامپیوتری — راهنمای آموزشی  
 موضوع: بازی‌های کودکان — جنبه‌های روان‌شناسی  
 موضوع: کودکان — روان‌شناسی  
 شناسه افزوده: رستمی، رضا، ۱۳۴۹ -  
 رده بندی کنگره: ۱۳۹۲ / ۲ / ۳۹ / LB۱۰۳۹  
 رده بندی دیویی: ۳۷۱/۳۳۷  
 شماره کتابشناسی ملی: ۳۲۰۶۲۱۷



نشر تبلور

نام کتاب: پروورش شناختی رایانه‌ای / راهنمای عملی چند نرم‌افزار  
 تألیف: دکتر رضا رستمی (عضو هیات علمی دانشگاه تهران)، یوسف خداینده‌لو،  
 نگین معتمدیگانه، مریم معقانیه  
 حروف چینی: یوسف خداینده‌لو  
 صفحه‌آرایی: منیر شاه‌محمودلو  
 ناشر: تبلور  
 شمارگان: ۳۰۰۰ جلد  
 تاریخ چاپ: ۱۳۹۲  
 لیتوگرافی: نقش سبز  
 چاپ و صحافی: پروین  
 ناظر فنی: ابراهیم فرامرزی  
 نوبت چاپ: اول  
 قیمت: ۸۲۰۰۰ ریال  
 شابک: ۹۷۸-۶۰۰-۶۷۵۸-۰۹-۱

## فهرست مطالب

| عنوان                                 | صفحه | عنوان                                 | صفحه |
|---------------------------------------|------|---------------------------------------|------|
| پیشگفتار                              | ۵    | خروج                                  | ۳۹   |
| فصل اول: تغییر در رفتار: تغییر در مغز | ۷    | جدول مهارت‌های شناختی                 | ۴۰   |
| اصول علمی پرورش مهارت‌های شناختی      | ۱۰   | بخش دوم: پرورش مغز با دکتر کاواشیما ۱ | ۴۲   |
| فصل دوم: تعاریف مهارت‌های شناختی      | ۱۴   | اولین اجراء                           | ۴۳   |
| فصل سوم: نرم افزارهای شناختی          | ۲۳   | فهرست اصلی                            | ۴۹   |
| بخش اول: چالشگر مغز                   | ۲۳   | ارزیابی سن مغزی                       | ۵۰   |
| اولین اجراء                           | ۲۴   | پرورش روزانه                          | ۵۱   |
| فهرست اصلی                            | ۲۷   | نمایش داده‌ها                         | ۵۴   |
| آزمون روزانه                          | ۲۸   | تنظیمات شخصی                          | ۵۶   |
| اتاق تمرین                            | ۲۹   | روش رفتاری                            | ۵۶   |
| نمودارهای مغز                         | ۳۴   | جدول مهارت‌های شناختی                 | ۵۸   |
| روش خلاقانه                           | ۳۸   | بخش سوم: پرورش مغز با دکتر کاواشیما ۲ | ۶۰   |
| کمک و گزینه‌ها                        | ۳۸   | اولین اجراء                           | ۶۱   |
|                                       |      | فهرست اصلی                            | ۶۳   |

## فهرست مطالب

| صفحه | عنوان                                 | صفحه | عنوان                    |
|------|---------------------------------------|------|--------------------------|
| ۸۷   | فهرست اصلی                            | ۶۴   | آزمون روزانه             |
| ۸۸   | تمرین                                 | ۶۵   | لیست تمرین‌ها            |
| ۹۶   | آزمون روزانه                          | ۶۹   | نمایش داده‌ها            |
| ۹۱   | پیشرفت                                | ۷۲   | جدول مهارت‌های شناختی    |
| ۹۲   | جدول مهارت‌های شناختی                 | ۷۴   | بخش چهارم: نورو ن شاد    |
| ۹۳   | فصل چهارم: معرفی چند نرم‌افزار شناختی | ۷۵   | اولین اجراء              |
| ۹۴   | نرم‌افزار Captain's log               | ۷۶   | فهرست اصلی               |
| ۹۴   | نرم‌افزار BrainWare Safari            | ۷۷   | دست گرمی                 |
| ۹۵   | نرم‌افزار Program NeuroActive         | ۸۱   | آماده‌سازی               |
| ۹۵   | نرم‌افزار Brain Builder               | ۸۱   | چالش انگیز               |
| ۹۶   | منابع                                 | ۸۲   | نمودارها                 |
|      |                                       | ۸۴   | جدول مهارت‌های شناختی    |
|      |                                       | ۸۵   | بخش پنجم: فرهیختار مغز ۲ |
|      |                                       | ۸۶   | اولین اجراء              |

## ● پیشگفتار

مهارت‌های شناختی مهارت‌هایی هستند که برای فعالیت ذهن انسان ضروری می‌باشند. این مهارت‌ها شامل توجه، حافظه، استدلال، حل مسئله و ... می‌شود. نقش در هر کدام از این مهارت‌ها منجر به کاهش عملکرد در دیگر حیطه‌های زندگی می‌شود. بنابراین ارتقاء مهارت‌های شناختی می‌تواند منجر به ارتقاء عملکرد در زمینه‌های تحصیلی، اجتماعی و شغلی شود.

فناوری رایانه پیشرفت‌های عظیمی را به وجود آورده است. پیشرفت‌ها در حوزه‌ی فناوری، گسترش برنامه‌های پرورشی پیچیده‌ی متمرکز بر رشد شناختی را امکان‌پذیر ساخته است. نرم‌افزارهای پرورش شناختی از این حیث که به منظور پرورش شناختی طراحی شده‌اند، متفاوت از نرم‌افزارهای رایانه‌ای عمومی و آموزشی یا بازی‌های ویدیویی می‌باشد. این روش پرورش مهارت‌های شناختی به صورت سلسله‌مراتبی می‌باشد و برنامه‌ها به طور خاص برای نشانه‌روی یک یا بیش از یک مهارت شناختی خاص طراحی شده‌اند. طبیعت این سیستم مرتبه‌ای پرورش مهارت‌های شناختی، مفهوم گذراندن تعدادی از مراحل می‌باشد که از برنامه‌هایی که دارای فزاینده‌ی در محرک‌های پیچیده‌تر و ملزومات مورد نیاز برای "گذراندن" می‌باشد، تشکیل شده است. نرم‌افزارهای پرورش شناختی فرصتی را برای پرورش انواع مهارت‌های شناختی شامل توجه انتخابی، حل مسئله، شکلیابی، سرعت پردازش ذهنی، درک و یادآوری قوانین، تحمل ناکامی و توجه پایدار فراهم می‌کند.

با توجه به اینکه بسیاری از افراد به بازی‌های رایانه‌ای علاقه‌مند هستند (مانند کودکان، افراد دارای اختلال کمبود توجه - بیش‌فعالی و ...) و نیز فواید نرم‌افزارها در بازخورد سریع و بدون سوءگیری، ثبت اطلاعات، ارائه‌ی نمودارهای روند پیشرفت و ...، استفاده از بازی‌های ویدیویی (تمرینات ویدیویی) که با هدف پرورش شناختی طراحی شده‌اند، سودمند می‌باشد. با نگاهی دقیق به نرم‌افزارهای در دسترس، شاهد فزونی نرم‌افزارهای هیجان‌محور نسبت به نرم‌افزارهای شناخت‌محور هستیم. پژوهش‌ها نشان داده است که نرم‌افزارهای هیجان‌محور در بعضی موارد صرفاً توجه دیداری و ردیابی دیداری را پرورش می‌دهند، در حالی که تکنانشگری را افزایش و فرآیند تنظیم هیجان را مختل می‌سازند. بنابراین بر آن شدیم که با همکاری گروه آتیه اقدام به جمع‌آوری

چندین نرم‌افزار شناخت محور نماییم و این نرم‌افزارها را به صورت عملیاتی و کاربردی برای شما تشریح نماییم تا بتوانیم در ارتقاء مهارت‌های شناختی دانش‌آموزان، افراد دارای اختلال یادگیری، افراد دارای اختلال بیش‌فعالی و کمبود توجه و ... سهمی سازنده و پیشرو داشته باشیم.

این کتاب در فصل اول به بررسی خواهد نمود موجود برای تغییر مغز و اصول اساسی آن جهت افزایش دانش در این زمینه می‌پردازد. در فصل دوم تعاریفی کاربردی از مهارت‌های شناختی ارائه می‌شود که بتوان بر اساس این تعاریف، ضعف‌ها و توانمندی‌های شناختی را شناسایی و از آن برای برنامه‌ریزی جهت ارتقاء مهارت‌های شناختی و بهبود عملکرد استفاده کرد. در فصل سوم پنج نرم‌افزار شناختی به ترتیب معرفی می‌شوند؛ در این فصل روش اجرای هر نرم‌افزار، بخش‌های مختلف آن، تمرینات و روش اجرای آن‌ها و نهایتاً جدول‌های شناختی مطرح خواهد شد. با توجه به عدم جامعیت این نرم‌افزارها، در فصل آخر به بررسی چندین نرم‌افزار شناختی جامع می‌پردازیم که راجع‌های علاقه‌مندان به این زمینه باشد. امید است تذکرات و نظرات سودمند خوانندگان زمینه‌ی کمال بیشتر این مجموعه را فراهم نماید.

مؤلفان