

روش‌های نوین در یازی درمانی کودکان

ویژۀ روانشناسان کودک

مؤلف:

مرضیه آخوندی
کارشناس علوم تربیتی

مؤلف و پژوهشگر:

احمد سورانی

آخوندی، مرضیه، ۱۳۵۵ -	سرشناسه
روش‌های نوین در بازی درمانی کودکان: ویژه روانشناسان کودک	عنوان و نام پدیدآور
/مولفان مرضیه آخوندی، احمد سورانی.	
اصفهان: سلام سپاهان، ۱۳۹۷.	مشخصات نشر
۷۲ص.	مشخصات ظاهری
۹۷۸-۹۶۴-۲۱۸-۳۳۲-۶	شابک
فیپا	وضعیت فهرست نویسی
بازی‌های آموزشی	موضوع
Educational games	موضوع
بازی‌های کودکان -- جنبه‌های روان‌شناسی	موضوع
Children's games -- Psychological aspects*	موضوع
بازی درمانی	موضوع
Play therapy	موضوع
-سورانی، احمد، ۱۳۷۹	شناسه افزوده
LB۱۰۲۹ / ب۲۲۳ / ۱۳۹۷	ده بند، کنگره
۳۷۱/۳۳۷	رده ندی دیویی
۵۵۷۰۵۴۶	ماره کتابشناسی ملی

روش‌های نوین در بازی درمانی کودکان

ویژه روانشناسان کودک

مرضیه آخوندی	مؤلف:
احمد سورانی	مؤلف و پژوهشگر:
سلام سپاهان	انتشارات:
مؤسسه چاپ و نشر سلام	مجری تولید:
مرتضی قاسم‌پور	مدیر تولید:
اؤل / ۱۳۹۸	نوبت چاپ:
۷۲ / وزیری	تعداد صفحات / قطع:
۹۷۸-۹۶۴-۲۱۸-۳۳۲-۶	شابک:
۱۰۰۰ جلد	شمارگان:
۱۵۰۰۰ تومان	بها:

ارتباط با مؤلف:

۰۹۱۳۷۲۷۶۹۷۶

کلیه حقوق چاپ برای مؤلفان محفوظ است.

فهرست

۹	پیشگفتار
۱۵	مقدمه
۱۷	بازی ۱: میز جادویی
۱۹	بازی ۲: توپ قالب باب
۲۱	بازی ۳: بالی لی هوشم بدالگویش، الگورا پیداکن
۲۳	بازی ۴: چفت کن و شکن ساز
۲۵	بازی ۵: تابلوی پیچ و مهره‌ای ساز
۲۷	بازی ۶: شماره جعبه‌ی صدارا ببر
۲۹	بازی ۷: چرتکه تابلویی
۳۱	بازی ۸: توپ و ده هدف
۳۳	بازی ۹: نقاشی بافی و شکل بافی
۳۵	بازی ۱۰: اشیارابه خانه‌ی تصاویر برسان
۳۷	بازی ۱۱: هدف حرکتی رابزن
۳۹	بازی ۱۲: نقطه چین‌ها را معنادار کن
۴۱	بازی ۱۳: کارت جور کن
۴۳	بازی ۱۴: توپ‌ها و مکعب تویی
۴۵	بازی ۱۵: گلوله‌های اسفنجی رونجات بده
۴۷	بازی ۱۶: نور و آینه
۴۹	بازی ۱۷: قاب پیداکن
۵۱	بازی ۱۸: خانه‌ی توپ کجاست؟
۵۳	بازی ۱۹: نخ‌های نامرئی و نقاب‌ها
۵۵	بازی ۲۰: چتر و محور
۵۷	بازی ۲۱: ریاضی و شکل‌های رنگی
۵۹	بازی ۲۲: خط نخ‌ی جادویی
۶۱	بازی ۲۳: شانه تخم مرغ تویی
۶۳	بازی ۲۴: خانه‌ی حلزونی و پیچ در پیچ‌ها
۶۵	بازی ۲۵: لی لی پلکانی
۶۷	بازی ۲۶: توپ و سیدهای رنگی
۶۹	بازی ۲۷: لی لی حرکتی، فکری، عملی

پیشگفتار

کودکان با استفاده از امکانات موجود و همچنین با کسب مهارت‌های متنوع و متناسب با زندگی، در حالت وارد شدن در عرصه‌های مختلف علوم و فنون همواره می‌توانند با تکیه بر توانمندی‌های خود بر موانع و مشکلات با یافتن راهکارهای مناسب و سهل غلبه نمایند. قطب‌نمای یاددهی و یادگیری و اهمیت موضوع اقدام پژوهی و پژوهش محوری بر یادگیری، و مهارت‌ورزی کودکان و همچنین بر رشد و پیشرفت تحصیلی آنان تأثیرگذار است. پس از تعیین اهداف آموزشی سعی در اهمیت دادن به ایجاد شرایط روحی مناسب در کودکان، به همراه ارزشیابی تشخیصی و تلاش در به کار بردن وسایل و امکانات قابل دسترس، جهت سهولت در یادگیری و اجرای بازی‌ها و ایده‌ها می‌شود. اینگونه آموزش با تلفیق بازی در روند برنامه‌ریزی‌ها قرار می‌گیرد. ایجاد انگیزه با چاشنی بازی، جهت بازخورد بهتر ضرورت دارد. همچنین در انتخاب روش آموزش و یاددهی با توجه به مشکلات مهارتی، آموزشی و اختلالات یادگیری کودکان، طرح متناسب با آن موضوع را می‌توان در نظر گرفت. بنابراین با توضیح در مورد بازی‌های آموزشی به آنان و اجرا نمودن طرح‌ها به ارزشیابی تکوینی و در ادامه نیز اقدام به جمع‌بندی آموخته‌ها، می‌شود. می‌توان پرورش خلاقیت، پرسش و پاسخ در زمینه‌ی بازی‌ها و ارزشیابی پایانی را هدفمند بر مبنای طرح تلفیقی از آموزش و بازی قرار داد.

ایده‌های مبتنی بر بازی‌های آموزشی می‌بایست با هدف تقویت عملکردها و

همچنین با دید، کاربردی و متنوع جهت بازخورد مطلوب برنامه ریزی شود. در مهارت های حرکتی ظریف و درشت، که هدف ورزیدگی عضلات کوچک و بزرگ بدن است. سعی و تلاش در انجام فعالیت ها و کسب موفقیت، در راستای انجام تمرینات مخصوص و مرتبط با این موضوع می شود. همچنین جهت رفع اختلالات یادگیری و تقویت مهارت های کودکان بعد از طی نمودن مراحل تشخیص از سوی متخصصان و روان شناسان کودک و ارجاع آنان می توان با برنامه ریزی مناسب با نوع اختلال و دادن ایده و طرح، بازی های آموزشی به کودکان یاری رساند. یکی از مهم ترین اهداف در طراحی بازی های مرتبط با رفع اختلالات یادگیری و مهارت یابی این است که مشکلات آموزشی و حرکتی کودکان با بهره گیری از تمام حواسشان و امکانات موجود، در قالب بازی های آموزشی و تحرک داشتن به نتیجه ی مطلوب برسد. همچنین مکرر بیشتری را با رویکرد تفکر درونی و نهادینه سازی دانسته ها در بر داشته باشد. از این منظر، اهدافی که در این مجموعه در نظر گرفته شده شامل موارد زیر است:

۱. رفع اختلالات یادگیری با استفاده از ابزار و وسایل کمک آموزشی
۲. ایجاد شرایط روحی مناسب جهت ابتداء درک شناختی کودکان
۳. تقویت دست ورزی در کودکان و رفع نارسایی
۴. تقویت همکاری و مشارکت گروهی
۵. تقویت مهارت های حرکتی، حسی و عملی در کودکان
۶. پویایی بیشتر کودکان در فرایند یادگیری
۷. پرورش خلاقیت
۸. پرورش استقلال کودک در اموری که لازمه ی آن مستقل بودن است
۹. بالارفتن صبر و حوصله و تاب آوری کودک در برخورد با مسئله، در پاره ای از موارد به شکل مداخله ی غیر مستقیم از طریق بازی های متناسب با شرایط کودک

۱۰. توانایی حل مسئله با توجه به ابعاد فراتری از مباحث شفاهی

۱۱. تقویت حافظه‌ی فعال، تقویت هوش فضایی، افزایش سرعت

پردازش اطلاعات، تقویت حافظه‌ی دیداری و شنیداری، پرورش

دقت و توجه

در بازی‌های طراحی شده در این مجموعه سعی بر آن شده که با رویکرد بالابردن سطح توانایی‌ها و قابلیت‌های کودکان ایده‌ها تحقق یابد.

همواره نشاط و آرامش بعد از به ثمر رسیدن فعالیت‌هایی که در قالب هنر و کاردستی در فریند اجرای بازی‌ها وجود دارد حائز اهمیت است. کودکان با ارزش نهادن به داشته‌ها و توانایی‌هایشان با توجه به صرف کردن زمان جهت فراگیری و به دست آوردن تجربه، صرف انرژی در مسیر تحقق اهداف در هر مرحله در راستای یادگیری تکنیک و بدون عملی ثابت قدم نمی‌شوند و در راه تثبیت آموخته‌هایشان در حافظه، مارش و تلاش می‌نمایند. قرار گرفتن در گروه هم سالان سبب آشنایی بیشتر کودکان با راه حل‌های متفاوت در حل مسئله و مهارت در ارزیابی و همچنین، تسهیل در اسباب بهترین راه حل می‌شود. فعالیت‌های گروهی در پی بردن به موضوع تفاوت‌ها و شباهت‌ها با مشاهده‌ی عینی و مستقیم، درک وسیع‌تری از مفاهیم را برای کودکان میسر می‌سازد.

با تلاش هدفمند و مستمر و ایجاد موقعیت‌های مناسب با ویژگی‌های کودکان در فراگیری مهارت‌های یادگیری می‌توان به آنان یاری رساند و نتایج مطلوبی به دست آورد.

با استفاده از وسایل کمک آموزشی و تلفیق آن با بازی‌های متنوع با نگرش، استعداد و علایق کودکان و عملی نمودن طرح‌ها سهولت در حل مسئله و تقویت یادگیری ثمر بخش‌تر می‌شود. با استدلال غنی سازی محیط آموزشی در کسب مهارت‌های یادگیری می‌توان به جذابیت و پویایی و همچنین هدفمندی بازی‌ها و جنبه‌ی درمانی آن اشاره نمود. با اجرای واقعی طرح‌ها از طریق ترسیم، تصویر سازی ذهنی و عینی در قالب کدگذاری‌ها، تمرینات عملی، حسی، حرکتی و مهارت‌ها می‌توان راهبردهای شناختی در کودکان را بالا برد. فعالیت‌های گروهی

جهت حل مسئله و رسیدن به یافته‌های علمی و جدید به کودک در شناسایی نقاط قوت و نقاط ضعفش کمک می‌نماید. کودک با این بینش سعی در شناسایی قابلیت‌ها و توانایی‌هایش می‌نماید و راه حل مناسب را جهت رسیدن به پاسخ و آramش می‌یابد. هیجان انگیز بودن بازی‌ها در تثبیت یادگیری هدفمند و به چالش کشیدن اطلاعات قبلی او از درس و خلاقیت و تقویت مهارت‌ها مؤثر است و در بازی‌های گروهی مکمل بودن فعالیت‌هایشان در تنظیم و تسريع فرایند یادگیری بر مبنای مهارت‌های مرتبط با هماهنگی مغز، چشم، دست و پا و رفع اختلالات یادگیری و بهره‌گیری بهینه از محیط آموزشی و برنامه‌ریزی متناسب با تشخیص متخصصان امر، جهت بهبود شرایط روحی و جسمانی آنان حائز اهمیت است. ژرف اندیشی و تفکر کارآمد مبتنی بر آموخته‌ها و توانایی برقراری ارتباط منطقی بین رویدادها و مسائل پس از به انجام بازی‌های آموزشی و پویا اثر بخش‌تر می‌شود. بی تردید صرفاً سطحی نگاه به گفتاری برخورد کردن با موضوع اختلالات یادگیری، فرایند رسیدن به اهداف درمانی و آموزشی را مختل می‌نماید. بنابراین توجه به شرایط کودکان و محتوای آیدمان در زمینه‌های، نوشتاری، توانایی‌های حرکتی، نیز در طراحی بازی‌ها، رفع اختلالات، تقویت مهارت‌های آنان را به همراه دارد.

در بازی‌های طراحی شده تقویت مهارت‌ها، درک مفاهیم حین فرایند یاددهی و یادگیری، همزمان با استفاده از وسایل بازی، پس دادن تصاویر، چیدمان‌های هدفمند و درمانی، نظم‌دهی‌ها و تمرینات حرکی قابل اجرا است. بنابراین، می‌توان برخی مفاهیم را با مشاهده‌ی عینی و چیدمان واقعی اشیاء و وسایل، با تلفیق روش‌های شفاهی و عملی، به کودکان در قالب بازی، آموزش داد. هنگام فراگیری راهکارهای تقویت یادگیری و مهارت‌ورزی، موضوعات زیر نیز، قابل اجرا است:

۱. باز و بسته نمودن اجزا و قطعات يك وسیله.
۲. یافتن وسایلی که با توجه به حروف الفبا یکی از صداهاى مورد نظر مربی در آن وجود داشته باشد.
۳. امانت دادن وسایل به یکدیگر و برگرداندن به هم گروهی خویش

که هدف آموزش امانت‌داری و رشد اخلاقی این موضوع در کودکان است.

۴. چیدمان‌های هدفمند و آموزش نظم در مدت زمان مشخص

شده توسط مربی

۵. آموزش صرفه‌جویی هنگام ساختن وسیله‌های آموزشی

۶. آشنایی با مشاغل مختلف

۷. تقسیم وظایف و تقویت حس مسئولیت و مشارکت فعال و پویا در

انجام فعالیت‌ها در کودکان

۸. تلفیق کاردستی‌ها و تصاویر و... با مباحث ریاضی، علوم و...

مثال: در زمینه ریاضی توضیح می‌دهد که با یک مربع و یک مثلث و یک مستطیل خانه‌ای ساخته‌ام. یک سوم خانه به رنگ زرد است. مثال برای علوم اجزای به کار رفته در ساخت خانه از جنس سنگ، چوب، فلز و... است. با دیدن رنگین کمان در تصاویر برش داده شده توضیح بدهند چگونه رنگین کمان به شکل واقعی و علمی به وجود می‌آید. رامبردهای تقویت مهارت‌ها در هر مرحله‌ی بازی توضیح داده شود.

درک مباحث دانش‌زبانی و درک شناختی، استفاده از چیدمان‌های واقعی در بازی، با آموزش نکات و مفاهیمی مانند: ریز و درست، بزرگ و کوچک، ثابت و متحرک، چپ و راست، قبل و بعد، باز و بسته، خلوت و شلوغ، پیدا و پنهان، بالا و پایین، سبک و سنگین، دور و نزدیک، دیر و زود، کوتاه و بلند... همچنین، طبقه‌بندی هر دسته از وسایل با توجه به رنگ، شکل، اندازه و... صورت می‌گیرد. در ادامه‌ی بازی، یافتن کاربردهای هر آموزش و طرحی که اجرا می‌شود مورد گفت‌وگو قرار می‌گیرد.

اهداف: تقویت یادگیری هدفمند، تقویت دست‌ورزی، تقویت حافظه فعال،

تقویت تفکر خلاق، تقویت ادراک دیداری، تثبیت بیشتر مفاهیم در حافظه‌ی کودکان است.