

بسمه تعالی

دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی درمانی تبریز معاونت آموزشی (مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی)

نام درس: بازی درمانی و فعالیت‌های اوقات فراغت در کاردرمانی ۱ کد درس: ۳۲ تعداد و نوع واحد: ۱,۵ (۱ ن - ۵/ع)
پیش‌نیاز: - رشته تحصیلی: کاردرمانی مقطع تحصیلی دانشجویان: کارشناسی
مدت زمان ارائه درس: ۳۴ ساعت محل برگزاری: دانشکده توانبخشی نام مدرس: دکتر احمد محمدی

هدف کلی درس: آشنایی دانشجویان با نظریه‌های بازی و فعالیت‌های اوقات فراغت، و چگونگی استفاده از بازی و اوقات فراغت به عنوان ابزار سنجش، مداخله و هدف در کاردرمانی
اهداف جزئی و رفتاری:

ردیف	اهداف میانی (رئوس مطالب)	اهداف ویژه (بر اساس سه حیطه شناختی، عاطفی، روان حرکتی)	طبقه هر حیطه	روش یاددهی یادگیری*	مواد و وسایل آموزشی	زمان جلسه (دقیقه)	تکالیف دانشجو	نحوه ارزشیابی**	بودجه بندی سوالات	
									تعداد سوال	نمره
۱	تعریف بازی و اهمیت آن	- تعریف و ویژگی‌های بازی - انواع بازی - اهمیت بازی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۴	۲
۲	نظریه‌ها و تکامل بازی	- نظریه‌های روان‌شناختی بازی - نظریه‌های کاردرمانی بازی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۴	۲
۳	تکامل بازی	- بازی در سنین پیش‌دبستانی - بازی در دوران دبستان - بازی در سنین نوجوانی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۴	۲

* روش یاددهی - یادگیری می‌تواند شامل: سخنرانی، مباحثه‌ای - گروهی کوچک، نمایشی - حل مسئله - پرسش و پاسخ - گردش علمی، آزمایشی

** آزمون‌ها بر اساس اهداف می‌توانند به صورت آزمون ورودی (آگاهی از سطح آمادگی دانشجویان) مرحله‌ای یا تکوینی (در فرایند تدریس با هدف شناسایی قوت و ضعف دانشجویان) و آزمون پایانی یا تراکمی (پایان یک دوره یا مقطع آموزشی با هدف قضاوت در مورد تسلط دانشجویان) برگزار گردد. لازم است در نحوه ارزشیابی، نوع آزمون برای نمونه سوالات چهارگزینه ای، تشریحی و غیره نیز مشخص گردد.

شماره ردیف	اهداف میانی (رئوس مطالب)	اهداف ویژه (بر اساس سه حیطه شناختی، عاطفی، روان حرکتی)	طبقه هر حیطه	روش یاددهی یادگیری*	مواد و وسایل آموزشی	زمان جلسه (دقیقه)	تکالیف دانشجو	نحوه ارزشیابی**	بودجه بندی سوالات	
									تعداد سوال	نمره
۴	ارزیابی بازی و تجزیه تحلیل آن	- ابزارهای ارزیابی بازی - تجزیه و تحلیل بازی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۴	۴
۵	بازی در کودکان کم‌توان	- بازی در کودکان دارای مشکلات حسی - بازی در کودکان کم‌توان ذهنی - بازی در کودکان فلج مغزی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۴	۲
۶	کاربرد بازی در کاردرمانی	- بازی به عنوان وسیله‌ی درمان - بازی به عنوان هدف درمان	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۲	۱
۷	بازی به عنوان هدف درمان	- کودک کم‌توان و بازی خانوادگی - بازی در بیمارستان - تسهیل بازی توسط وسایل کمکی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۲	۱
۸	بازی به عنوان وسیله‌ی درمان	- بازی برای نوزادان و کودکان در معرض خطر - بازی، آموزش و کسب مهارت‌ها - بازی درمانی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۲	۱
۹	بازی درمانی	- تعریف و ارزش بازی درمانی - رویکردهای مختلف بازی درمانی - ویژگی‌های اتاق بازی و بازی‌درمانگر	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۴	۲
۱۰	فعالیت‌های اوقات فراغت در کودکان	- تعریف اوقات فراغت و تفریح - اهمیت فعالیت‌های اوقات فراغت در کودکان - اوقات فراغت در کودکان کم‌توان	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۲	۱
۱۱	ارزیابی فعالیت‌های اوقات فراغت	- ابزارهای ارزیابی اوقات فراغت - تجزیه و تحلیل فعالیت‌های اوقات فراغت	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۲	۱
۱۲	تفریح درمانی در کودکان	- تعریف تفریح درمانی - تفریح درمانی در کاردرمانی	شناختی	سخنرانی پرسش و پاسخ مباحثه ای	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت کنفرانس پرسش و پاسخ	تکوینی-پایانی چهارگزینه‌ای	۲	۱

شماره جلسه	اهداف میانی (رئوس مطالب)	اهداف ویژه (بر اساس سه حیطه شناختی، عاطفی، روان حرکتی)	طبقه هر حیطه	روش یاددهی یادگیری*	مواد و وسایل آموزشی	زمان جلسه (دقیقه)	تکالیف دانشجو	نحوه ارزشیابی**	بودجه بندی سوالات	
									تعداد سوال	نمره
۱۳	ایفای نقش عملی	- بازی‌های انفرادی - ارزیابی و تجزیه و تحلیل - کاربرد درمانی	مهارتی	گروه کوچک حل مسئله	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت عملی پرسش و پاسخ	مشاهده‌ای	۲	۱
۱۴	ایفای نقش عملی	- بازی‌های گروهی - ارزیابی و تجزیه و تحلیل - کاربرد درمانی	مهارتی	گروه کوچک حل مسئله	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت عملی پرسش و پاسخ	مشاهده‌ای	۲	۱
۱۵	ایفای نقش عملی	- بازی‌های رقابتی - ارزیابی و تجزیه و تحلیل - کاربرد درمانی	مهارتی	گروه کوچک حل مسئله	رایانه ویدیوپروژکتور	۹۰	مشارکت عملی پرسش و پاسخ	مشاهده‌ای	۲	۱

تعداد جلسات: ۱۵ جلسه

مقررات درس و انتظارات از دانشجویان:

- حضور منظم در جلسات درس
- مشارکت فعال در کلاس

منابع:

۱. بازی و اوقات فراغت در کاردرمانی (دکتر سمانه کرمعلی اسماعیلی، ۱۳۹۹، ستایش هستی)

1. Case-Smith, J., & O'Brien, J. C. Occupational therapy for children and adolescents: Elsevier Health Sciences. Last version
2. Rodger, S. Occupation centered practice with children: A practical guide for occupational therapists. John Wiley & Sons. Last version
3. Parham, L. D., Fazio, L. S. Play in occupational therapy for children. Mosby. Last version
4. Rodger, S & Ziviani, J. Occupational therapy with children. Blackwell. Last version
5. Kuhaneck, H.M., Spitzer S.L. & Miller E. Activity Analysis, Playfulness & Creativity in Pediatric Occupational Therapy, Jones & Burtler, Last version