



دانشگاه علوم پزشکی و خدمات بهداشتی و درمانی اراک

بسمه تعالی

معاونت آموزش

مرکز مطالعات و توسعه آموزش علوم پزشکی

فرم طرح درس

بخش الف:

نام و نام خانوادگی مدرس: سینا قلی پور	آخرین مدرک تحصیلی: کارشناسی ارشد	رشته تحصیلی: کاردرمانی	مرتبه علمی: مربی	گروه آموزشی: کاردرمانی
نام دانشکده: توانبخشی	رشته تحصیلی فراگیران: کاردرمانی	مقطع: کارشناسی	نیمسال تحصیلی: اول ۱۴۰۴ - ۱۴۰۵	تعداد فراگیران: ۱۶
عنوان واحد درسی به طور کامل: بازی درمانی و فعالیت های اوقات فراغت در کاردرمانی ۱	تعداد واحد: ۱ نظری - ۰.۵ عملی	تعداد جلسه: ۱۶	محل تدریس: دانشکده توانبخشی	عنوان درس پیش نیاز: ندارد

بخش ب:

شماره جلسه	تاریخ و زمان جلسه	هدف کلی جلسه	اهداف ویژه رفتاری (براساس سه حیطه اهداف آموزشی: شناختی، عاطفی، روان-حرکتی)	تعیین رفتار ورودی نحوه ارزشیابی آن	روش تدریس (عنوان و چگونگی اجرا)	وسایل آموزشی	تکالیف	شیوه ارزشیابی متد درصد	منابع تدریس
۱	۱۴۰۴/۰۶/۳۰ ۱۶ - ۱۴.۳۰	آشنایی با تعاریف، کارکردها و عوامل مؤثر بر بازی و اوقات فراغت	شناختی: دانشجو تعاریف بازی و اوقات فراغت را توصیف کند (معیار: حداقل ۳ تعریف کلیدی، شرایط: در بحث کلاسی). عاطفی: دانشجو اهمیت بازی در زندگی روزمره را ارزش گذاری کند (معیار: بیان حداقل ۲ مثال شخصی). روان-حرکتی: دانشجو عوامل مؤثر بر بازی را در یک نمودار ساده ترسیم کند (معیار: دقت در روابط، شرایط: با ابزار دستی).	بررسی دانش پایه از مفاهیم اولیه کاردرمانی از طریق پرسش شفاهی پیش از شروع جلسه.	سخنرانی برنامه ریزی شده همراه با پرسش و پاسخ (ارائه پاورپوینت و بحث گروهی کوچک برای عوامل مؤثر).	پروژکتور، وایت برد، سیستم رایانه.	مطالعه فصل اول منابع فارسی.	پرسش کلاسی (۵٪)، آزمون کوتاه (کوئیز) (۱۰٪).	Case-Smith, J., & O'Brien, J. (Ed.). (2015). C. Occupational therapy for children and adolescents. سمانه کرمعلی اسماعیلی. بازی و اوقات فراغت در کاردرمانی (۱۳۹۸).
۲	۱۴۰۴/۰۷/۶ ۱۶ - ۱۴.۳۰	بررسی نظریه های روانشناسی بازی، سطوح رشدی و	شناختی: دانشجو نظریه های پیازه و پارتن را مقایسه کند (معیار: حداقل ۴ تفاوت، شرایط: در جدول). عاطفی: دانشجو نقش بازی در رشد را قدردانی کند (معیار: بحث در مورد تجربیات	ارزیابی دانش جلسه قبل از طریق کوئیز کوتاه نوشتاری.	سخنرانی و بحث گروهی (ارائه نظریه ها و سپس گروه بندی برای	پروژکتور، وایت برد، اینترنت برای نمایش	تحلیل یک ویدیو بازی کودک.	شرکت در بحث (۵٪)، تکلیف عملی (۱۵٪).	Rodger, S. (Ed.). (2013). Occupation centered practice with children. علی طاوسی و سمانه

۳	۱۴۰۴/۰۷/۱۳ ۱۶ - ۱۴۰۳	تحول بازی‌ها، انواع اسباب‌بازی و تاریخچه کاربرد بازی در کاردرمانی	شناختی: دانشجو تحول بازی‌ها را در مراحل سنی توصیف کند (معیار: حداقل ۵ مرحله، شرایط: با مثال). عاطفی: دانشجو ارزش تاریخی بازی در درمان را بپذیرد (معیار: بیان نظر شخصی). روان-حرکتی: دانشجو انواع اسباب‌بازی را دسته‌بندی کند (معیار: در گروه، شرایط: با نمونه‌های واقعی).	پرسش از سطوح رشدی جلسه قبل.	سخنرانی و یادگیری مبتنی بر حل مسئله (PBL) (ارائه مسئله تحول بازی و حل گروهی).	پروژکتور، اسباب‌بازی‌های نمونه، وایت‌برد.	جستجو و گزارش انواع اسباب‌بازی. (۱۰٪)، آزمون تشریحی (۱۰٪).	گزارش گروهی (۱۰٪)، آزمون تشریحی (۱۰٪).	Parham, L. D., & Fazio, L. S. (Eds.). Play ۲۰۰۸ in occupational therapy for children. احسان جمشیدیان و سمانه کرمعلی اسماعیلی. راهنمای کاربرد روش فلور تایم (۱۳۹۹).	کرمعلی اسماعیلی. بازی‌گرایی: از نظریه تا عمل (۱۴۰۲).
۴	۱۴۰۴/۰۷/۲۰ ۱۶ - ۱۴۰۳	شرایط و استراتژی‌های playful کردن فعالیت‌های درمانی و Therapeutic use of self	شناختی: دانشجو استراتژی‌ها را فهرست کند (معیار: حداقل ۶ استراتژی، شرایط: با مثال درمانی). عاطفی: دانشجو اهمیت خوددرمانی را احساس کند (معیار: بحث عاطفی). روان-حرکتی: دانشجو یک فعالیت را playful کند (معیار: اجرا در نقش، شرایط: عملی).	ارزیابی درک تحول بازی از طریق بحث ورودی.	پرسش و پاسخ و تمرین عملی (نقش‌بازی استراتژی‌ها).	سیستم رایانه، ویدیوهای آموزشی، وایت‌برد.	طراحی یک فعالیت playful. feedback همتایان (۵٪).	نقش‌بازی (۱۵٪)، feedback همتایان (۵٪).	Kuhaneck, H., Spitzer, S. & Miller, E. (۲۰۱۰). Activity analysis, playfulness and creativity in pediatric occupational therapy. کرمعلی اسماعیلی. بازی و اوقات فراغت در کاردرمانی (۱۳۹۸).	کرمعلی اسماعیلی. بازی‌گرایی: از نظریه تا عمل (۱۴۰۲).

۵	۱۴۰۴/۰۷/۲۷ ۱۶ - ۱۴.۳۰	مدل playfulness	شناختی: دانشجو اجزای مدل را توضیح دهد (معیار: تمام ۴ بعد، شرایط: نمودار). عاطفی: دانشجو کاربرد مدل را در درمان ارزش‌گذاری کند. روان-حرکتی: دانشجو مدل را در یک فعالیت اعمال کند (معیار: دقت، شرایط: گروهی).	کوئیز از استراتژی‌های جلسه قبل.	سخنرانی و TBL (یادگیری مبتنی بر تیم برای اعمال مدل).	پروژکتور، وایت‌برد.	تحلیل مدل در یک مراجع. (۱۰٪)، (۱۰٪)، (۱۰٪)	Rodger, S & Ziviani, J. (۲۰۰۶). Occupational therapy with children.
۶	۱۴۰۴/۰۸/۰۴ ۱۶ - ۱۴.۳۰	شیوه‌های مداخله Play as occupation	شناختی: دانشجو شیوه‌ها را توصیف کند (معیار: حداقل ۳ شیوه، شرایط: با مثال). عاطفی: دانشجو نقش بازی به عنوان شغل را بپذیرد. روان-حرکتی: دانشجو مداخله را طراحی کند (معیار: برنامه‌ریزی، شرایط: عملی).	پرسش از مدل playfulness.	بحث گروهی و PBL.	اینترنت، پروژکتور.	ارائه عملی (۱۵٪)، آزمون کوتاه (۵٪).	Suto, M. (۱۹۹۸). Leisure in occupational therapy.
۷	۱۴۰۴/۰۸/۱۱ ۱۶ - ۱۴.۳۰	تحلیل فیلم بر اساس استفاده از بازی در جلسه کاردرمانی	شناختی: دانشجو عناصر بازی در فیلم را تحلیل کند (معیار: حداقل ۵ عنصر). عاطفی: دانشجو احساس همدلی با کودک ایجاد کند. روان-حرکتی: دانشجو صحنه را بازسازی کند (معیار: اجرا).	ارزیابی دانش مداخله از کوئیز.	فعالیت عملی: تحلیل فیلم و بحث.	سیستم رایانه، ویدیو.	تحلیل گروهی (۱۰٪)، شرکت فعال (۵٪).	Schell, B. A., et al. (۲۰۱۳). Willard and Spackman's occupational therapy.
۸	۱۴۰۴/۰۸/۱۸ ۱۶ - ۱۴.۳۰	بازی و اوقات فراغت بر اساس مدل PEO	شناختی: دانشجو مدل PEO را در بازی اعمال کند (معیار: توضیح روابط). عاطفی: دانشجو تعامل محیط و فرد را ارزش‌گذاری کند. روان-حرکتی: دانشجو مدل را در سناریو ترسیم کند.	پرسش از تحلیل فیلم.	سخنرانی و TBL.	وایت‌برد، پروژکتور.	آزمون تشریحی (۱۰٪)، تکلیف (۱۰٪).	Case-Smith, J., & O'Brien, J. C. (۲۰۱۵).
۹	۱۴۰۴/۰۸/۲۵ ۱۶ - ۱۴.۳۰	ارزیابی‌های بازی (Play history, TOP, TEOS,	شناختی: دانشجو ابزارها را توصیف کند (معیار: حداقل ۴ ابزار). عاطفی: دانشجو اهمیت ارزیابی را بپذیرد. روان-حرکتی: دانشجو ابزار را اجرا کند (معیار: نمره‌گذاری).	کوئیز از مدل PEO.	سخنرانی و تمرین عملی.	پروژکتور، فرم‌های ارزیابی.	اجرای عملی (۱۵٪)، نمره‌گذاری (۱۰٪).	Parham, L. D., & Fazio, L. S. (۲۰۰۸).

							Knox's scale (و غیره)		
۱۰	۱۴۰۴/۰۹/۰۲ ۱۶ - ۱۴.۳۰	فعالیت عملی بر روی آزمون‌های بازی	شناختی: دانشجو نتایج آزمون را تفسیر کند. عاطفی: دانشجو حساسیت به نیاز کودک نشان دهد. روان-حرکتی: دانشجو آزمون را انجام دهد (معیار: دقت ۹۰٪).	ارزیابی دانش ابزارها از پرسش.	فعالیت عملی: اجرای آزمون‌ها.	فرم‌ها، اسباب‌بازی.	گزارش آزمون.	عملکرد عملی (۲۰٪)، feedback (۵٪).	Kuhaneck, H., et al (۲۰۱۰).
۱۱	۱۴۰۴/۰۹/۰۹ ۱۶ - ۱۴.۳۰	ملاحظات بازی در ناتوانی‌های مختلف و رویکردهای مبتنی بر بازی	شناختی: دانشجو ملاحظات را فهرست کند (معیار: برای ۳ ناتوانی). عاطفی: دانشجو همدلی با بیماران ایجاد کند. روان-حرکتی: دانشجو رویکرد را شبیه‌سازی کند.	کوئیز از ارزیابی‌ها.	بحث گروهی و PBL.	پروژکتور، ویدیو.	تحلیل ناتوانی.	بحث (۱۰٪)، تکلیف (۱۰٪).	احسان جمشیدیان و سمانه کرمعلی اسماعیلی. راهنمای کاربرد روش فلورتایم (۱۳۹۹).
۱۲	۱۴۰۴/۰۹/۱۶ ۱۶ - ۱۴.۳۰	مدل EACH- Child و رویکرد Floortime	شناختی: دانشجو مدل را توضیح دهد. عاطفی: دانشجو کاربرد را ارزش‌گذاری کند. روان-حرکتی: دانشجو رویکرد را اجرا کند.	پرسش از ملاحظات.	سخنرانی و TBL.	وایت‌برد.	طراحی جلسه Floortime.	ارائه (۱۵٪)، آزمون (۵٪).	علی طاوسی و سمانه کرمعلی اسماعیلی. بازی‌گرایی: از نظریه تا عمل (۱۴۰۲).
۱۳	۱۴۰۴/۰۹/۲۳ ۱۶ - ۱۴.۳۰	فعالیت عملی: تحلیل و انطباق فعالیت‌های بازی و اوقات فراغت	شناختی: دانشجو انطباق را تحلیل کند. عاطفی: دانشجو خلاقیت را تشویق کند. روان-حرکتی: دانشجو فعالیت را انطباق دهد (معیار: اجرا).	ارزیابی مدل EACH.	فعالیت عملی: انطباق گروهی.	اسباب‌بازی، فرم‌ها.	گزارش انطباق.	عملکرد (۲۰٪)، شرکت (۵٪).	Rodger, S & Ziviani, J (۲۰۰۶).
۱۴	۱۴۰۴/۰۹/۳۰ ۱۶ - ۱۴.۳۰	فعالیت عملی: تحلیل و انطباق فعالیت‌های بازی و اوقات فراغت (ادامه)	شناختی: دانشجو تغییرات را توجیه کند. عاطفی: دانشجو بازخورد دهد. روان-حرکتی: دانشجو انطباق پیشرفته اجرا کند.	ادامه از جلسه قبل.	فعالیت عملی: ادامه انطباق.	همان جلسه قبل.	تکمیل گزارش.	عملکرد (۱۵٪)، feedback (۱۰٪).	Suto, M (۱۹۹۸).
۱۵	۱۴۰۴/۱۰/۰۷ ۱۶ - ۱۴.۳۰	رویکرد بازی‌درمانی روان‌تحلیلی، وسایل و	شناختی: دانشجو رویکرد را توصیف کند. عاطفی: دانشجو اخلاق درمانی را رعایت کند. روان-حرکتی: دانشجو نقش ایفا کند (معیار: مهارت).	کوئیز از انطباق.	سخنرانی و فعالیت عملی: نقش‌بازی.	پروژکتور، عروسک‌ها.	تمرین نقش.	نقش‌بازی (۱۵٪)، آزمون (۱۰٪).	Schell, B. A., et al (۲۰۱۳). دهی‌ها معتبر روان‌شناسی بازی (۱۳۸۰).

							مهارت‌ها، بازی درمانی غیرمستقیم و فعالیت عملی ایفای نقش		
۱۶	۱۴۰۴/۱۰/۱۴ ۱۶ – ۱۴.۳۰	بازی درمانی مستقیم (عروسک، جعبه شن و غیره) و فعالیت عملی مشارکت در لکچر	شناختی: دانشجو شیوه‌ها را فهرست کند. عاطفی: دانشجو خلاقیت را نشان دهد. روان-حرکتی: دانشجو در لکچر مشارکت کند (معیار: اجرا).	ارزیابی روان‌تحلیلی‌گری. رویکرد	پرسش و پاسخ و فعالیت عملی: مشارکت.	جعبه شن، کتاب‌ها.	گزارش نهایی.	مشارکت (۱۰٪)، آزمون پایان‌ترم (۶۰٪).	ایبنی رج یو م. اکسالین، ترجمه احمد حجارانی. بازی درمانی کاترین (۱۳۷۳). دیوی و د گلدارد، ترجمه زهرا ارجمندی. مشاوره با کودکان به روش بازی درمانی (۱۳۸۴).

- هدف کلی در واقع نشان‌دهنده هدف اصلی آن جلسه تدریس خواهد بود که اصولاً یک هدف کلی نگارش شده و سپس به چند هدف ویژه رفتاری تقسیم می‌شود.
- اهداف ویژه رفتاری دارای فعل رفتاری، معیار، محتوا و شرایط بوده و در حیطه‌های شناختی، عاطفی و روان حرکتی طراحی می‌شود. این اهداف در تعیین متد و وسایل آموزشی موثر می‌باشند.