

سرفصل درس «روانشناسی بازی»

۱. معرفی درس و منطق آن

از آغازین روز های زندگی بازی های کودکان، نقش تعیین کننده ای در برقرار ارتباط آنان با محیط اطراف و کسب تجربه دارد. در طول سال های قبل از مدرسه، کودکان به کمک بازی بسیاری از مفاهیم و مهارت ها را به صورت دانش غیر رسمی فرا می گیرند و در روابط خود با دیگران از آن استفاده می کنند. با ورود به مدرسه بازی نزد آنان مفهومی عمیق تر و معنادار تری پیدا می کند و می توان به کمک بازی ها فرآیند برونی سازی و ایجاد ارتباط میان دانش غیر رسمی و رسمی را فراهم نمود. آشنایی معلمان با نقش بازی در یادگیری و شیوه هایی که به کمک آن قادر به برنامه ریزی برای کاهش دشواری های یادگیری و لذت بخش نمودن آن می کنند به معلمان در حل مشکلات یادگیری و لذت بخش نمودن یادگیری کمک می کند.

نام درس: روانشناسی بازی اهداف/ پیامدهای یادگیری: در پایان این واحد یادگیری دانشجو قادر خواهد بود: با شناخت نقش بازی در یادگیری و کاربرد آن در آموزش یک نمونه بازی آموزشی طراحی و میزان تأثیر گذاری آن بر یادگیری دانش آموزان را گزارش کند.			
مشخصات درس نوع درس: نظری تعداد واحد: ۲ زمان درس: ۳۲ ساعت پیشنیاز: روانشناسی رشد کودک نحوه تدریس:			
شایستگی اساسی: PC&Pk&Ck&Gk کد ۴-۱-۱&۴-۱-۲&۴-۱-۲ ۳-۴&۳-۱&۳-۲			
ملاک‌ها سطح ۱ سطح ۲ سطح ۳			
ویژگی های فردی در مطالعه بازی کودکان تناسب میان ویژگی های رشدی و بازی را به همراه پیشنهادی برای استفاده از بازی جهت توسعه توانایی ها را ارائه نکرده است.			
بازی آموزشی بازی آموزشی طراحی شده منجر به درگیر شدن دانش آموز شده است و تأثیر آن بر حل مشکل یادگیری/ بهبود یادگیری مورد ارزیابی قرار نگرفته است.			
در مطالعه بازی کودکان تناسب میان ویژگی های رشدی و بازی را به همراه پیشنهادی برای استفاده از بازی جهت توسعه توانایی ها را ارائه کرده است.			
بازی آموزشی طراحی شده منجر به درگیر شدن دانش آموز شده است و تأثیر آن بر حل مشکل یادگیری/ بهبود یادگیری با توجه به ارزیابی از یادگیری دانش آموز گزارش شده است.			
بازی آموزشی طراحی شده منجر به درگیر شدن دانش آموز شده است و تأثیر آن بر ارتقاء سطح یادگیری و انتقال آن به موقعیت جدید شده است و این نتیجه با ملاک های ارزیابی مشخصی گزارش شده است.			

۲. فرصت‌های یادگیری، محتوای درس و ساختار آن

فصل ۱: نظریه های بازی



- نظریه انرژی اضافی
- نظریه پیش تمرین
- نظریه استراحت و رفع خستگی
- نظریه تکرار فعالیت های اجدادی
- نظریه فروبل
- نظریه ژان ژاک روسو
- نظریه ماریا مونته سوری
- نظریه لیو ویگوتسکی
- نظریه جروم برونر
- نظریه اریک اریکسون
- نظریه ژان پیاژه
- نظریه جان دیویی
- نظریه راجرز
- نظریه پستالوزی
- تکلیف یادگیری:

با بررسی نمونه گزارش های ارائه شده از یک موقعیت بازی کودکان (مشاهده مستقیم کودکان به هنگام بازی) را با توجه به دیدگاه های مطرح شده تحلیل و نقش بازی در یادگیری را با توجه به تفاوت های فردی گزارش نماید. مطالعه مقالات علمی- پژوهشی در زمینه بازی و نقش آن در یادگیری و ارائه خلاصه آن به کلاس.

فصل ۲: تحول رشدی و بازی

بازی و رشد ذهنی

- روند تحول ذهنی و نقش بازی
- انواع بازی ها برای رشد ذهنی
- کاربرد بازی برای حل مشکلات یادگیری

بازی و رشد اجتماعی

- روند رشد اجتماعی و نقش بازی
- انواع بازی ها برای رشد اجتماعی
- کاربرد بازی برای حل مشکلات یادگیری

بازی و رشد عاطفی

بازی و رشد جسمی

تکلیف یادگیری:

کودکان را در یک موقعیت واقعی مشاهده و با ثبت رفتار آنان، ارتباط بازی با سطح رشدی را مورد بررسی قرار داده و پیشنهادی برای توسعه توانایی کودکان ارائه کند.

با در نظر گرفتن ویژگی های رشدی یک گروه/ یک کودک بازی برای تقویت یکی از ابعاد رشدی آنان/ او طراحی نماید.

فصل ۳: عوامل موثر در بازی

- جنس



- هوش
- سن
- محیط
- نیازهای خاص

فصل ۴: انواع بازی

- بازی در مهد کودک و آمادگی (دختر و پسر)
- بازیهای دوره اول ابتدایی (دختر و پسر)
- بازیهای دوره دوم ابتدایی (دختر و پسر)

تکلیف یادگیری:

یک موقعیت آموزشی در مدرسه را مشاهده و از نوع بازی ها و تناسب آن با سطح رشدی کودکان/ تأثیر آن بر یادگیری دانش آموزان گزارشی تهیه نماید.

فصل ۵: شرایط بازی

- وسایل
- فضا
- زمان
- همبازی ها

فصل ۶: معیارهای ارزیابی بازی ها

- معیار اسباب بازی ها
- بسته های بازی آموزشی
- بازی های رایانه ای
- بازی های خلاقانه

تکلیف عملکردی:

با شناسایی مشکل یادگیری دانش آموز/ دانش آموزان در یکی از موضوعات درسی، بازی آموزشی طراحی، اجرا و نتایج آن در کمک به تقویت یادگیری دانش آموز/ دانش آموزان را گزارش نماید.

۳. راهبردهای تدریس و یادگیری

استفاده از فرصت های یادگیری مستقیم/ فردی از طریق مطالعه نظریه های علمی در زمینه بازی و نقش آن در یادگیری و کاربرد آن برای کمک رشد دانش آموزان در ابعاد مختلف/ یادگیری آنان، طراحی بازی های آموزشی و ارائه نتایج اجرای آن در سطح کلاس درس. یکارگیری راهبرد های شناختی در تحلیل موقعیت های آموزشی و ارائه راهبرد هایی برای بهبود یادگیری دانش آموزان و خلق فرصت های جدید یادگیری به کمک انواع بازی های آموزشی.

۴. منابع آموزشی

- ۱- روان شناسی بازی، کودکان، بازی و رشد - نویسنده فرگاس پیتر هیوز - مترجم کامران گنجی - آخرین چاپ - انتشارات رشد
- ۲- روانشناسی بازی - محمد علی احمدوند - آخرین چاپ - انتشارات دانشگاه پیام نور
- ۳- روان شناسی بازی - دکتر سیامک مهجور - آخرین چاپ - نشر راهگشا
- ۴- بازی در مدرسه - دکتر محمد نبوی و محمود ذکایی - آخرین چاپ - انتشارات دانشگاه تهران
- ۵- بازی درمانی - حمیرا قزوینی نژاد - آخرین چاپ - نشر آبیژ



- ۶- بازیدرمانی، هنر برقراری ارتباط- نویسنده گری لندرت، مترجم فروزنده داور پناه-آخرین چاپ-انتشاراتترشد
- ۷- بازی درمانی- نویسنده ویرجینیا اکسلاين- مترجم احمد حجازان-آخرینچاپ- انتشارات کیهان
- ۸- بازی کودکان- نویسندگان کارن گیتلین، الیس ساند گراند، چارلز شافر- ترجمه دکتر الهه محمد اسماعیل، امیر رحمانی رسا-آخرین چاپ- نشر دانژه

۵. راهبردهای ارزشیابی یادگیری

- ارزشیابی پایانی: آزمون مباحث نظری به میزان ۱۰ نمره
- ارزشیابی فرآیند: عملکرد دانشجو در فعالیت های یادگیری پیش بینی شده و مشارکت در فعالیت ها ۵ نمره
- ارزشیابی پوشه کار: مجموعه تکالیف عملکردی ۵ نمره
- ارزشیابی از یادگیرنده بر اساس تکالیف یادگیری در طول ترم، تکالیف عملکردی و آزمون پایان ترم انجام می شود. مبنای ارزشیابی تکالیف (یادگیری و عملکردی) ملاک ها و سطوح پیامد های یادگیری تعیین شده است.



This document was created with Win2PDF available at <http://www.daneprairie.com>.
The unregistered version of Win2PDF is for evaluation or non-commercial use only.