



مفاهیم و نقش بازی بر رشد و تکامل کودکان

گرد آورنده : دکتر فرشته قلجایی

بازی

- اگرچه از دیدگاه سنتی بازی کار محسوب نمی شود، اما در واقع بعنوان کار کودک محسوب می شود.
- بازی یک فعالیت غنی و دارای مفهوم و هدف است.
- بازی در کودکی مشابه کار در فرد بالغ است که توسط کودک برای تحقق وظایف تکاملی و غلبه بر محیط انجام می شود.
- بازی بخشی از فرایند تکاملی است.
- بازی پدیده ایست که کودک توسط آن به شکل، رنگ، علت و معلول و خویشتن پی می برد.
- بازی علاوه بر تفکر شناختی به کودک کمک می کند تا تبادل اجتماعی و مهارتهای روانی- حرکتی را بیاموزد.
- بازی طریقی برای ارسال پیام از نظر ترس، غم و اضطراب می باشد.

انواع بازی از نظر پیاژه

بازی در مرحله ی حسی و حرکتی

بازی در مرحله ی حسی - حرکتی، بازی عملی اتلاق می شود و شامل حرکات تکراری عضلانی و وارد کردن آگاهانه ی پیچیدگی در روش بازی است. در این نوع بازی شیرخوار با اشیا بازی نموده و از خواص آنها (انداختن و تولید صدا) برای این که اثرات لذت بخش ایجاد کند، استفاده می نماید.

بازی نمادین

بازی نمادین همان طوری که از اسمش پیداست، کم و بیش جدیت و تبدلات را اضافه می کند.

یکی از محققین سه عنصر را در این بازی تعیین کرده است که شامل یک یا چند شی، موضوع یا طرح و نقش هاست. به محض بازی، آنها اشیای دیگر (یک سرنگ بازی)، موضوع انجام (یک تزریق) و سپس نقش هایی (کودک، پرستار) که هر یک باید به عهده گیرند، الحاق می کنند.

به دلیل این که قوانینی در بازی نمادین وجود ندارد، کودک می تواند این بازی را نه تنها برای تقویت یا یادگیری پدیده خوب در زندگی، بلکه برای تغییر چیزهایی که دردناک می باشد، به کار برد.

بازی رسمی

دارای قانون بوده، به ندرت پیش از چهارسالگی ظهور می یابد و اغلب در کودکان سن مدرسه انجام می شود.

این نوع بازی در طول زندگی ادامه می یابد مثل بازی های روی تخته(مثل شطرنج، تخته نرد)، ورق بازی و مسابقات ورزشی.

از طریق بازی کودکان قوانین را یادگرفته و نوبتی بازی را انجام می دهند.

کودکان کوچکتر بازی هایی با یک سری قوانین که خود ترتیب داده و هر دفعه آن را تغییر می دهند، انجام میدهند.

کودکان بزرگتر معمولاً بازی هایی با قوانین خاص انجام میدهند اما کودکان کوچکتر تمایل دارند قوانین را تغییر دهند.

انواع بازی

بازی رسمی



بازی نمادین



بازی حسی و حرکتی



ابعاد اجتماعی بازی

بازی موازی / Parallel

- معمولاً به دوره‌ی نوپایی اختصاص دارد ولی در هر گروه سنی ممکن است دیده شود.
- کودکان در کنار یکدیگر با اسباب بازی مشابه به بازی می‌پردازند ولی هیچگونه فعالیت تبادلی وجود ندارد.

بازی انفرادی / Solitary

- بازی مستقل است
- کودک به تنهایی مشغول بازی شده و اسباب بازی‌هایی متفاوت با دیگران انتخاب می‌نماید.
- از دوره‌ی شیرخوارگی آغاز و در دوره‌ی نوپایی رایج است.
- کودکان در تمام گروه‌های سنی گاهی به تنهایی بازی می‌نمایند.

ابعاد اجتماعی بازی

بازی تعاونی (جمعی) / Cooperative

- در انتهای دوره ی خردسالی آغاز شده و دارای سازماندهی و اهداف گروهی است.
- حداقل یک رهبر داشته و کودکان قطعا درون یا برون گروه قرار می گیرند.

بازی اشتراکی / Associative

- بصورت گروهی ولی بدون اهداف گروهی است.
- قوانین گروهی تعیین نمی شود، گرچه ممکن است با اسباب بازی های یکسان مشغول شده و حتی آنرا رد و بدل کنند، اما سازماندهی ندارند.
- این نوع بازی با دسترسی کودک به دوره ی خردسالی شروع می شود.

ابعاد اجتماعی بازی

بازی تماشاچی / Onlooker

- به موقعیتی گفته می شود که کودک بازی دیگران را تماشا می کند.
- گرچه ممکن است کودک پرسش هایی از بازیکنان بپرسد ولی مایل نیست در بازی شرکت کند.
- در سالیان نوپایی آغاز شده ولی می توان در هر سنی آنرا رویت نمود.

انواع بازی

بازی آشناسازی / Familiarization

- این نوع بازی اجازه می دهد که کودکان به وسایل مراقبتی دست زده و کند و کاو کنند.
- این نوع بازی به طور خاصی برای آماده کردن کودکان از نظر پروسیجرها و تجربه بستری شدن در بیمارستان مفید می باشد.
- مثال : استفاده از گلوله، پنبه، گاز، چسب، فنجان دارویی، سرنگها و صندلی چرخدار.

بازی نمایشی / Dramatic

- این نوع بازی خود به خودی یا هدایت شده است.
- اغلب مشتمل بر وسایل پزشکی یا پرستاری است. بخصوص برای کودکانی که تجربه ی حضور در بیمارستان را داشته اند حائز اهمیت است.
- بیمارستان ها معمولا دارای مکانی برای این نوع بازی ها هستند.

اهداف بازی

- تکامل فیزیکی :

- بازی به تکامل فعالیت حرکتی ظریف و عمده کمک می کند. کودکان حرکات خاص بدنی را برای دلخوشی تکرار کرده و این حرکات می تواند در کنترل بدن مؤثر باشد.
- برای مثال شیرخوار ابتدا جغجغه را می کوبد سپس آن را چنگ می زند و در نهایت آن را بلند می کند، بلافاصله آن را تکان داده یا در دهان خود قرار می دهد.
- والدین و کودک ممکن است صداهای تکراری درآورده که می تواند به توانایی تکلم کودک کمک کند.
- تکرار قافیه ها و آهنگ ها برای کودکان تفنن محسوب شده ولی از نظر افزودن لغات مؤثر است.
- خط خطی و نقاشی می تواند به توانایی کودک برای نوشتن حروف و ارقام کمک نماید.

اهداف بازی

- تکامل شناختی :
- بازی یک عنصر اصلی در تکامل شناختی کودکان است.
- به محض اینکه کودک یک مفهوم عادی را یاد می گیرد با تجربیات بعدی آگاهی وی توسعه می یابد، پیازه مثالی از شیر خوار می زند که وسیله ای را به نوسان در آورده و سپس با سایر اشیا این کار را انجام می دهد. این مثال را می توان در خوردن، خواندن چیزی یا سوار شدن به کار برد.
- پیشرفت زمانی رخ می دهد که کودک با تجربیات خاص مواجه می شود، باورها را تست کرده و دنیای اطراف را درک می کند.
- کودکان می توانند توانایی های حل مسأله را از طریق جداول و بازی ها افزایش دهند.

اهداف بازی

- تکامل عاطفی :

- کودکان در یک موقعیت اضطراب زا اغلب از طریق ایفای نقش کمک می گیرند.
- بازی طریقی برای کنار آمدن با کشمکش عاطفی است.
- بازی می تواند طریقی برای تعیین چیزهای واقعی از تحلیلی باشد، کودکان از طریق بازی وارد دنیای خیالی شده و می توانند به طور ساختگی حسی درمورد آن پیدا کنند.
- بازی همچنین می تواند آگاهی از خویشتن را افزایش دهد.

اهداف بازی

- تکامل اجتماعی :

- نوزاد قادر به تشخیص خود از دیگران نیست و به خود علاقه دارد.
- به محض شروع بازی با دیگران و اشیا درک وی از خود و اطرافیان توسعه می یابد.
- نوزاد از طریق بازی به تبادل و برقراری ارتباط با اطرافیان می پردازد.

- تکامل اخلاقی :

- هنگامی که کودک با همسالان و خانواده های خود به بازی می پردازند آنها پی می برند چه رفتاری قابل قبول است و چه چیزی نیست.
- رفتار صادقانه پاداش داشته و تقلب بالعکس.
- بازی گروهی به کودک کمک می کند که به اهمیت کار گروهی، مشارکت و احساسات دیگران پی ببرند.

بازی در دوره ی نوپایی

- بازی در تکامل ابعاد فیزیکی و روانی اجتماعی نوپا تاثیر اساسی دارد.
- بازی انفرادی در شیرخوارگی به بازی موازی ارتقا می یابد.
- نوپا از بازی در تبادلات مختلف (به تنهایی، با سایر کودکان، افراد بالغ)، محیط (منزل خود، منزل سایرین، پارک) و فعالیت (فعال، آرام، منظم و نامنظم) استفاده می کند.
- تقلید یکی از مهمترین وجوه تمایز در بازی بوده و فرصت تخیل را برای کودک بوجود می آورد.



بازی در دوره ی نوپایی

- کودک نوپا به اسباب بازی ها، ابزار و پوشاک مختص جنسیت اهمیت نمی دهد.
- افزایش مهارت های حرکتی سبب می شود که اسباب بازی هایی مثل کامیون و توپ در اندازه های مختلف را هل دهند یا بکشند.
- اسب های جنبان برای کودکانی که پر انرژی می باشند، مناسب است.
- مدادرنگی، مداد شمعی، گچ، کاغذ، تخته سیاه و جداول با قطعات ساده و بزرگ، می تواند به رشد مهارتهای حرکتی ظریف منجر شود.
- صحبت کردن نوعی بازی برای کودک نوپا محسوب می شود.
- برنامه های تلویزیونی برای برخی از کودکان بیش از دو سال که یاد می گیرند لغات را با تصاویر ارتباط دهند، مناسب است. (روزانه یک ساعت یا کمتر)
- انتخاب اسباب بازی های شناور در آب، کیسه شن و سطل، حباب های صابون و خاک رس فرصت خیلی خوبی برای ارتقای خلاقیت نوپاست.

بازی در دوره ی خردسالی

- انواع مختلف بازی ها در این مرحله انجام می پذیرد، ولی خردسالان از بازی گروهی لذت می برند، یعنی به دنبال فعالیت های یکسان ولی بدون سازماندهی جدی یا قوانین خاص هستند.
- اسکیت، اسکی و شنا بازی های مناسبی در راستای تکامل حرکتی می باشند.
- فلش عکاسی، مدادهای رنگی و مومی، ابزار ساده ی درودگری، اسباب بازی های موزیکال، کتاب های مصور، ابزار ساده ی دوخت و دوز یا هنرهای دستی، جداول بزرگ و خاک رس، اسباب بازی های مطلوب می باشند.



بازی در دوره ی خردسالی

- بازی های الکترونیکی و برنامه های کامپیوتر به کودکان برای یادگیری مهارت های اساسی مثل حروف و لغات ساده کمک می نماید.
- مشخص ترین فعالیت در بازی، تقلید، تخیل و نمایش است.
- در انتهای دوره ی خردسالی، کودکان کمتر از وانمود کردن اشیا راضی می شوند و بیشتر از انجام فعالیت مثل پخت و پز و درودگری لذت خواهند برد.
- تلویزیون و نوارهای ویدیویی نیز در بازی کودکان ارزش خود را دارد، گرچه هر یک باید تنها بخشی از فعالیت های اجتماعی و سرگرمی کودک باشد، اما والدین باید در انتخاب برنامه ها دقت نمایند.
- وجود یک همبازی تخیلی در این مرحله تعجب آور نیست.
- وانمود کردن دوست تخیلی معمولاً بین ۳-۵/۲ سالگی می باشد و این گونه همبازی را اغلب در هنگام ورود به مدرسه ترک می کنند.

بازی در دوره ی خردسالی

- والدین اغلب در مورد دوست تخیلی کودک دچار نگرانی می شوند و درک نمی کنند که تخیل تا چه اندازه امر طبیعی و مفید است.
- آنها باید اطمینان یابند که تخیلات کودک، علامت سلامتی وی بوده و به کودک کمک کنند که تفاوت «وانمود کردن و واقعیت» را درک کنند.
- کودکان همچنین از بازی که بین خودشان و یکی از والدین انجام می گیرد، لذت می برند. بازی دوجانبه سبب ارتقای تکامل کودک از بدو تولد تا سالیان مدرسه شده و فرصت های زیادی را برای یادگیری ایجاد می کند.
- از طریق این بازی، والدین می توانند تجربیاتی در ارتباط با حس بساوایی و حرکتی به وجود آورده و توانایی های کلامی و زبانی را به حد اعلی برسانند و برای جستجو در محیط اطراف تشویق شوند.
- بازی تبادل مثبت بین والدین و کودک را تشویق کرده و سبب تقویت ارتباط آنها می شود.

بازی و کودک سن مدرسه

- به محض این که کودکان وارد سالیان مدرسه می شوند، بازی ابعاد جدیدی پیدا کرده و مرحله ی جدیدی در تکامل کودک ایجاد شده است.
- بازی می تواند مهارت های جسمی، توانایی عقلانی و تخیل را تقویت نماید.
- به محض این که کودکان گروه تشکیل می دهند، شروع به یافتن حس تعلق می کنند.
- تعلق به یک گروه، اهمیت حیاتی دارد. باشگاه ها و سازمان ها، بخش مهمی در فرهنگ دوره ی کودکی محسوب می شوند.



قوانین و تشریفات :

- تاکنون بازی ها به گونه ای بود که خود کودکان ترتیب می دادند یا همراه دوست یا فردبالغ بازی می کردند و قوانین کم و بیش در جریان بازی مطرح می شد.
- اکنون آنان نیاز به رعایت قوانین دارند وبازی هایی که انجام می دهند، دارای قوانین غیرقابل تغییر و ثابت است.
- به محض این که این قوانین تصویب شد و مورد رضایت قرار گرفت، نیاز برای سازگارشدن با آن تشدید خواهد شد. انطباق و تشریفات، نه تنها بازی کودکان سن مدرسه بلکه رفتار و زبان آنها را توصیف می کند.

بازی تیمی

- نوع پیچیده ای از بازی گروهی است که بر اساس نیاز به ارتباط گروهی شکل می گیرد و شامل بازی های تیمی و رسمی می باشد، که بخشی از سالیان مدرسه را تشکیل می دهد.
- قوانین در این گونه بازی ها، وجود یک داور و کمک داور را الزامی دانسته تا از این طریق قوانین به طور صحیح رعایت شوند.
- عضویت در تیم، نیاز به مشخصات زیادی دارد که می تواند به تکامل کودک در سالیان آتی کمک کند.
- کودکان یاد می گیرند که اهداف شخصی را جهت دستیابی به اهداف گروهی نادیده بگیرند.
- عضویت در تیم به معنی این است که هر کودکی در برابر تیم خود پاسخگو باشد و فعالیت هر یک از اعضا می تواند در شکست یا موفقیت کل گروه تأثیر داشته باشد.
- هرچند که در بازی گروهی مهارت های فردی شناسایی می شود، اما موفقیت و شکست تیم به تمام اعضای آن مربوط می شود.
- کودکان مفهوم وابسته بودن به یکدیگر را یاد گرفته و به یکدیگر اعتماد میکنند.

بازی تیمی

- کودکان یاد می گیرند که تقسیم کارها یک راهکار مؤثر در دستیابی به هدف است.
- هر فردی در تیم وظیفه ی خاصی دارد و اگر هر یک سعی خود را در وظیفه ای که به وی محول شده به خوبی به کار برد، احتمال موفقیت آن گروه زیاد خواهد بود.
- بازی تیمی کمک می کند که کودکان ماهیت رقابت را بیاموزند.
- بازی های تیمی به رشد اجتماعی، عقلانی و مهارت ها کمک می کند.
- بازی تیمی در بعد شناختی کمک کند، چون آنان مجبور هستند بسیاری از قوانین پیچیده را یاد گرفته، درباره قوانین قضاوت کنند، راهکارها را طراحی کرده و جنبه ی مثبت و منفی اعضای تیم خود و تیم مقابل را بررسی کنند.

بازی و فعالیت های آرام

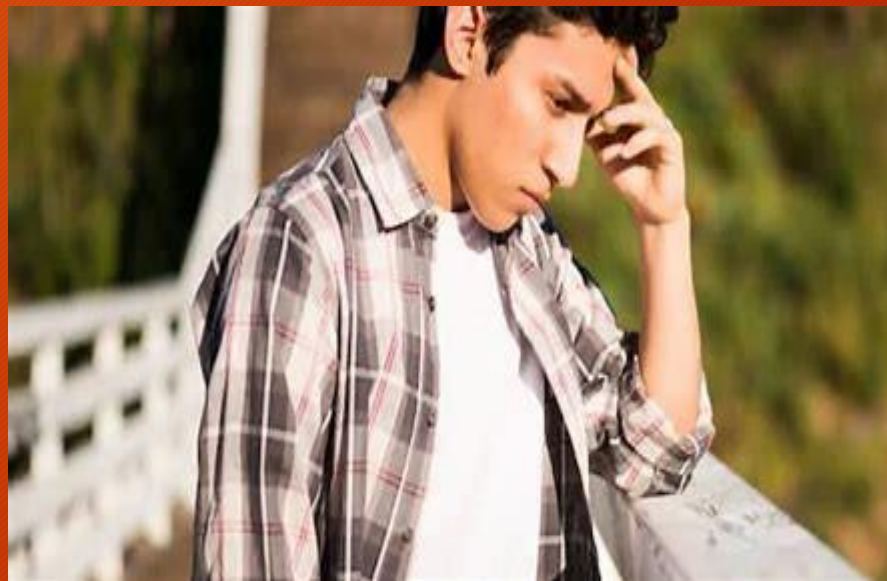
- گرچه بازی کودکان سن مدرسه به طور قابل توجه فعال است، ولی بسیاری از آنها از بازی های آرام و فعالیت های انفرادی لذت می برند.
- سالیان میانی، مرحله جمع آوری کلکسیون می باشد که در سالهای ابتدایی ممکن است اشیای بی ربط و درهم و برهم باشد، اما در سالیان بعدی گزیده ای از اشیا است که به شکل منظم در قفسه ها یا جعبه ها چیده شده است.
- کودکان سن مدرسه، فریفته ی بازی های پیچیده برروی تخته، ورق بازی و کامپیوتر می باشند.
- این بازی ها را می توان به تنهایی یا گروهی انجام داد. مثل تمام بازی ها، قوانین به صورت تعصب آمیزی رعایت می شود. بحث واختلاف نظر زیاد است و عدم رضایت، با یادگیری قوانین مناسب بازی حل و فصل می شود.
- بسیاری از مهارت های خلاق مثل موسیقی و هنر و مهارت های ورزشی مانند شنا، سوارکاری، گردش، رقصیدن و اسکیت را در سالیان کودکی یاد گرفته و حتی در نوجوانی و بزرگسالی نیز ادامه می دهند.
- قهرمان پرستی از مشخصات دیگر کودکان و نوجوانان است.

خودیابی

- بازی راهی برای غلبه کودکان بر خودشان، محیط و افراد دیگر است.
- از طریق بازی، کودکان ممکن است احساس بزرگ بودن، قدرتمندی و مهارت نمایند.
- کودکان سن مدرسه، برای شرکت در بازی های خارج از خانه و داشتن آزادی برای فعالیت های خودمختار و ابتکاری، کماکان نیاز به فرصت دارند.
- آنها برای تخلیه ی تنش، یأس و تنفر نیاز به مکان دارند.
- مهارتهای فیزیکی کسب شده در بازی، در بروز حس لیاقت کمک می کند و در نهایت به حس موفقیت منجر شده و آن نیز می تواند به شأن آنان در گروه هم سالان کمک نماید.

بازی در دوره ی نوجوانی

- دوره ی نوجوانی دوره ای حساس بوده و تمایل نوجوان برای برقراری ارتباط با افراد خارج از خانواده بدلیل بروز حس استقلال افزایش می یابد.
- بازی های مورد علاقه ی نوجوانان در این دوره : بازی های آنلاین، حضور در گیم نت، باشگاه، بازی های رایانه ای و تلفن همراه، بازی های گروهی می باشد.



انتخاب اسباب بازیها

نوع اسباب بازیهایی که برای کودک انتخاب می کنیم می تواند یادگیری کودک را تسهیل کند و زمینه ی تکامل را در کودک فراهم نماید.

اسباب بازیهای کوچکتر به کودک کمک می کند تا فرهنگ را شبیه سازی کند و نقش های حرفه ای و جنسی را بیاموزد.

اسباب بازیهایی که نیاز به هل دادن کشیدن چرخاندن و دستکاری دارند کودک را با خصوصیات فیزیکی اشیا آشنا کرده و به تکامل عضلات و حفظ هماهنگی کودک کمک می کنند.

بازی با تخته نیز اصول اساسی و قوانین همکاری و سازماندهی را به کودک یاد می دهد.

کودک با دستکاری وسایل بازی مثل جعبه ها، گل رس و بلوک های آجری می تواند اشکال نمادین زیادی خلق کند که هر کدام نوعی خلاقیت و ابتکار عمل محسوب میشود به عنوان مثال خانه سازی با بلوکهای آجری میتواند برای ساختن اشکال مختلف ساختمان شمارش و یادگیری شکل ها و اندازه های مختلف مفید باشد.

اسباب بازی های آموزشی مثل پازل ها از قابلیت انعطاف کمتری برخوردارند.

نقاشی در کودکان



نقاشی در کودکان

- نقاشی زبان کودکان است.
- کودکان احساسات خود را از طریق نقاشی کشیدن، قصه گویی، بازی کردن و ... نشان می دهند.
- نقاشی به ما کمک می کند تا به دنیای درونی و روح کودک پی ببریم و بدانیم چه نیازهایی دارد ؟
- آیا کودک ناسازگار یا بیمار است ؟
- در بزرگسالی می خواهد چه کاره شود ؟
- بچه ها به نقاشی علاقه زیادی دارند و آنچه می کشند بازتاب دنیای درونی آنهاست.
- در طول ۴۰ سال گذشته نقاشی کودکان به عنوان بخش مهمی از تشخیص های متخصصان اطفال به کار می رود.

نقاشی در کودکان

- بچه‌ها به نقاشی علاقه زیادی دارند و آنچه می‌کشند بازتاب دنیای درونی آنهاست.
- در طول 40 سال گذشته نقاشی کودکان به عنوان بخش مهمی از تشخیص‌های متخصصان اطفال به کار می‌رود.
- نقاشی به آنها کمک می‌کند مراحل رشد کودک را در همان لحظه مشاهده کنند و درباره مشکل احتمالی آگاهی یابند.
- یک نقاشی ساده می‌تواند نگاهی اجمالی به جهان‌بینی کودک، نقش او در خانواده و روابطش با دیگر اعضای خانواده و البته اعتماد به نفس او باشد. نقاشی فرصتی جهت بهبود روابط والدین با خانواده است.
- کودک باید در نقاشی کشیدن آزادی کامل داشته باشد.
- در پایان نقاشی از کودک بخواهید که در مورد تصاویر کشیده شده برای شما حرف بزند.
- کودکان را به کشیدن تشویق کنید اما آنها را مجبور نکنید.

تحلیل نقاشی در کودکان

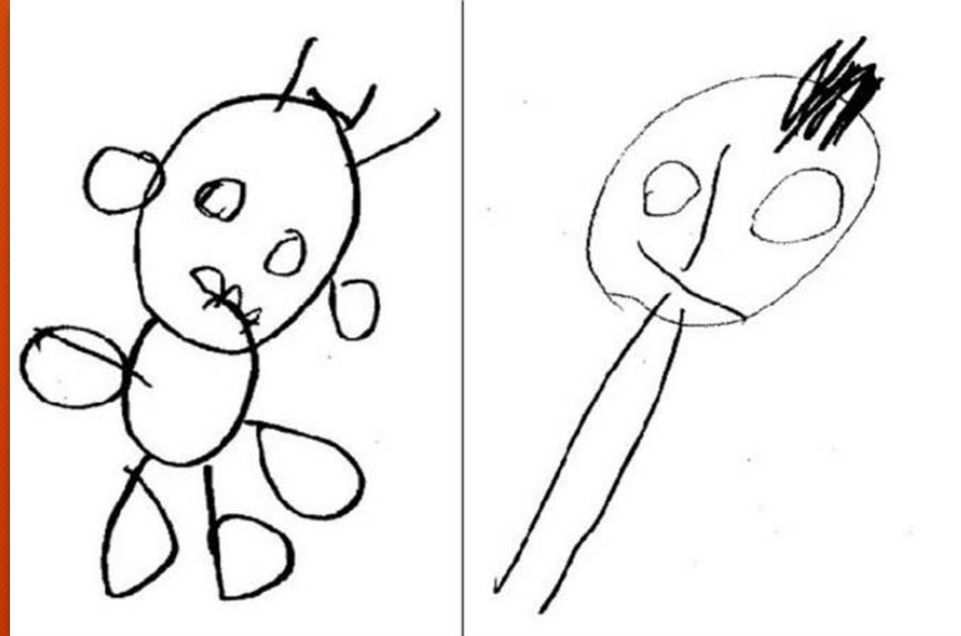
کودکان افکار و احساسات خود را در نقاشی‌هایشان بروز می‌دهند و با بررسی نقاشی‌هایشان می‌توان به اختلال‌ها، اضطراب‌ها، نگرانی‌ها، تنش‌ها و افکار آنها پی برد.



سر

- سر بزرگ: سر جایگاه تفکر است و کودکان سر آدمک‌ها را با اندازه‌های مختلفی می‌کشند. برخی معتقدند کشیدن سر بزرگ برای آدمک نشان‌دهنده تکبر کودک است و برخی بر این باورند که سر بزرگ آدمک به معنی دوست داشتن خود است. بعضی از کودکان هم که عقب‌افتادگی ذهنی دارند، سر آدمک‌هایشان را بزرگ می‌کشند.

- سر کوچک: نشان می‌دهد کودک ارزش زیادی برای خود قائل نیست. کودکانی که زمینه افسردگی دارند نیز آدمک‌های نقاشی‌شان را با سرهای کوچکی رسم می‌کنند



صورت

- چون بسیار اهمیت دارد، بیشتر تنها کشیده می‌شود.
- کودکان پرخاشگر، جزئیات آن را به حد اغراق آمیزی بزرگ، ترسیم می‌کند؛ در حالی که کودکان خجالتی، جزئیات را از نظر می‌اندازند و فقط دایره ی صورت را ترسیم می‌کنند.



• دهان :

کشیدن دهان بسته و به هم فشردن نشانه تنش در کودکان و لب‌های پهن و کلفت نشانه پرخاشگری است. معمولاً کودکان بی‌اشتها یا آنهایی که زیاد حرف نمی‌زنند، دهان آدمک‌شان را کوچک می‌کشند. کودکان شاد یک خط منحنی رو به بالا که نشانه شادی آدمک‌شان است و کودکان ناراحت یک خط با انحناى رو به پایین به عنوان دهان رسم می‌کنند.

چانه نیز تمام قدرت مردانگی است.

دندان :

ترسیم دندان‌های نوک‌تیز در نقاشی، پرخاشگری کودک را نشان می‌دهد. برخی کودکان هم رابطه بین دندان و جنسیت را در نقاشی‌هایشان به خوبی نشان می‌دهند. مثلاً وقتی کودک یک مرد را می‌کشد، دندان‌هایش را مشخص‌تر رسم می‌کند تا وقتی یک زن را نقاشی می‌کند.

• چشم :

چشم انعکاس عمق وجود کودک است. بیشتر کودکانی که به مراکز مشاوره می‌آیند و با مادرانشان مشکل دارند، چشم‌های آدمکشان را غیرطبیعی و عجیب و غریب می‌کشند.

کودکانی که مدام به آنها چشم‌غره می‌روند، چشم‌ها را بزرگ و کودکان پرخاشگر چشم‌ها را عصبانی رسم می‌کنند اما کودکان شاد، چشم‌هایی شاد و خندان می‌کشند.

بعضی از کودکان به خصوص دخترها، روی مژه‌ها و ابروهای آدمک شان تاکید می‌کنند که این موضوع به زیبایی شناختی آنها مربوط می‌شود.

• گوش :

کودکانی که گوش‌های آدمک شان را بزرگ و مشخص می‌کشند، دوست دارند حرفشان شنیده شود یا مدام شاهد دعواهای لفظی پدر و مادر و سایر اعضای خانواده هستند و این موضوع باعث آزارشان شده است. برخی کودکان هم به دلیل انتقادهای زیادی که از آنها می‌شود، گوش‌ها را بزرگ‌تر و مشخص‌تر رسم می‌کنند.

- موها :

دخترها به دلیل جنسیت شان تاکید بیشتری روی کشیدن موهای آدمک‌های نقاشی‌شان دارند و حتی گل سر را روی موهای آدمک شان می‌کشند ولی کمتر پیش می‌آید پسرچه‌ها موهای آدمک شان را با دقت بکشند.

- گردن :

ترسیم گردن بلند برای آدمک نقاشی نشانه میل به بزرگ‌تر شدن است و به نوعی سن و جنسیت آدمک را نشان می‌دهد اما گردن کوتاه و پهن می‌تواند نشان‌دهنده خشونت کودک باشد.



اندام ها

• پا :

رسم پاها اهمیت زیادی در تحلیل نقاشی کودکان دارد. پاهای به هم چسبیده آدمک نشانه اعتماد به نفس پایین او است. پسر بچه ها معمولاً به دلیل جنسیتشان پنجه های آدمک را نوک تیز و خشن می کشند اما دخترها معمولاً گرایش دارند پاها را در اندازه های کوچک تری رسم کنند.

• تنه :

کودکان پرخور و چاق یا کودکانی که پدر و مادرشان چاق و درشت هستند، معمولاً آدمک های چاق و فربه می کشند.

• دست ها :

دست های باز حسن کودک و ترسیم دست های بسته یا دست هایی که در جیب آدمک است یا انگشت های آن معلوم نیست، نشان می دهد کودک نمی تواند ارتباط خوبی با دیگران برقرار کند. کودکانی هم که دزدی های کوچک انجام می دهند یا پنهان کاری می کنند، دست های آدمک شان را واضح و مشخص نمی کشند.

خانه

در نقاشی‌های کودکان، خانه بیش از هر چیز دیگری کشیده می‌شود. به‌طور معمول، کودک خانه‌ای معمولی و پیش پا افتاده را ترسیم می‌کند؛ ولی با رشد کودک، ساختمان خانه نیز تکامل می‌یابد.

خانه نماد پناهگاه و هسته اصلی و گرمی خانواده ایست که ممکن است مورد علاقه یا تنفر کودک باشد. هنگامی که پدر و مادر از هم جدا شده باشند، خانه به دو قسمت تقسیم می‌شود و بیشتر، دارای دو در ورودی است که یک قسمت از خانه نماد زندگی خانوادگی واقعی و قسمت دیگر، نشانگر زندگی تحمیل‌شده بر کودک است.



درخت

- بسیاری از روانشناسان از درخت به عنوان موضوعی جهت شناخت شخصیت کودک استفاده کرده اند. برای تجزیه و تحلیل نقاشی درخت باید سه قسمت اصلی آن را مشخص کرد که عبارتند از ریشه، تنه، شاخه و برگها. ریشه‌هایی که در زمین فرو رفته و درخت از آن غذا دریافت می‌کند، نماد ناخودآگاه و فشارهای غریزی است. شاخه‌ها و برگ‌ها، بیانگر طریق ارتباطی با دنیای خارج است. ریشه، نسبت به بقیه ی قسمت‌های درخت، اهمیت بیشتری دارد و نشانگر طبیعت عاشقانه و در عین حال، محافظه‌کارانه کودک است.

- تنه ی درخت ممکن است کوتاه یا بلند کشیده شود بچه‌ها در سنین قبل از مدرسه، تنه درخت را بلند ترسیم می‌کنند؛ ولی بعد از این سن، بلند بودن درخت، بیشتر نشانگر عقب‌ماندگی فکر و یا بیماری عصبی و یا آرزوی بازگشت به دنیای قبل از مدرسه است. اگر تنه درخت، کوتاه کشیده شود، نشانر جاه‌طلبی و بلندپرواز بودن کودک است.



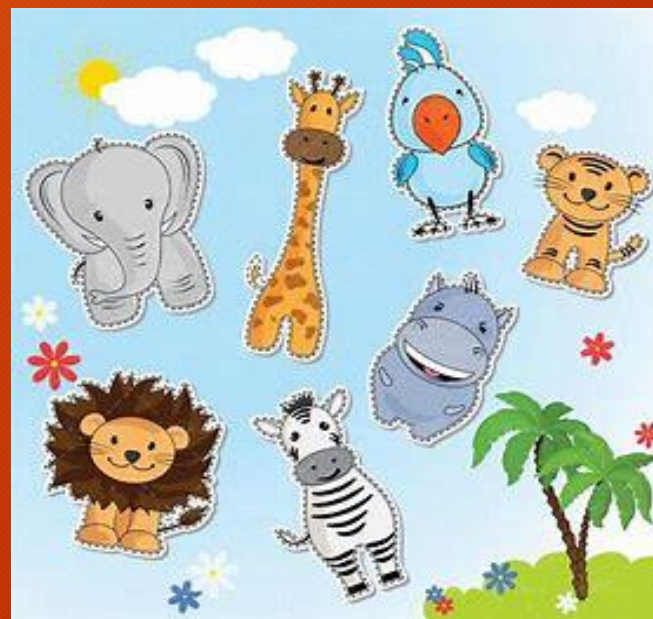
خورشید

تصویر خورشید بیانگر امنیت، خوشحالی، گرما، قدرت و به نظر بعضی پژوهشگران نماد پدر مطلوب است. وقتی رابطه پدر و کودک خوب است خورشید به طور کامل و در حال درخشیدن نمایش داده می‌شود هنگامی که این ارتباط مطلوب نیست خورشید در پشت کوه ناپدید است و یا به صورت قوسی در افق دیده می‌شود و اگر کودک از پدرش هراس داشته باشد، خورشید به رنگ قرمز تند یا سیاه که مضطرب کننده است ترسیم می‌شود.



حیوانات

- اگر کودک به دلیلی جز اینکه، در محیط زندگی حیوانی دیده باشد یا خودش حیوانی داشته باشد یا اصولاً حیوانات را دوست داشته باشد، حیوانی را نقاشی کند (معمولاً حیوانات وحشی) ممکن است به دلیل احساس گناه و تقصیری باشد که کودک در موقعیت خاص حس کرده باشد و چون جرأت آن را ندارد که گناه خود را ترسیم کند ترجیح می دهد احساسات و عادات و تمایلات خود را در قالب تصویر حیوانی نشان بدهد، درست مانند زمان بازی با عروسک هایش که برایش جالب و جذاب است، زیرا او می تواند آزادانه هر چه دلش می خواهد از زبان عروسک هایش بیان کند، بی آنکه خود احساس گناه کند.



رنگ شناسی نقاشی



رنگ شناسی نقاشی

- در حالت کلی دو گروه رنگ وجود دارد : رنگهای گرم ، رنگهای سرد .
- رنگهای گرم عبارتند از (قرمز، زرد، نارنجی) که الهام دهنده روشنی و شادی زندگی و مولد حرکتند، در حالی که رنگهای سرد (سبز، آبی، بنفش) نشانگر حالت‌های انفعالی، سکون، بی حرکتی و تلقین کنند غم و اندوه هستند .
- اگر رنگ زرد در یک شکل هندسی قرار گرفته باشد، وقتی به طور مستقیم به آن نگاه شود موجب هیجان، ناراحتی، کوفتگی و برانگیزاننده حالتی غضبناک می شود.
- رنگ سبز مطلق، آرام بخش‌ترین رنگ‌هاست .این رنگ هیچ انعکاس موجی حاوی شادی، رنج و یا ترس ندارد.
- رنگ قرمز، رنگی گرم و منبسط است، بر خلاف رنگ زرد که سبک و سطحی است، قرمز رنگی زنده و در عین حال پر نیرو و مصمم به نظر می رسد.
- رنگ نارنجی، حرکت رنگ زرد و قدرت رنگ قرمز را دارد و رنگی زنده و چابک است.
- بنفش، قرمزی است سرد شده، در این رنگ یک احساس درونی غم و تنهایی نهفته است.
- رنگ سفید، احساس سکوت می دهد، زیرا همه چیز در آن محو می شود.
- رنگ سیاه بر عکس نشانگر عدم نیستی و مانند سکوتی ابدی بدون آینده و امیدی است.
- تعادل بین سفید و سیاه در اصل رنگ خاکستری است که نه صدا و نه حرکتی دارد و دارای سکوتی تسلی ناپذیر است که با سکون سبز که از رنگهای زنده بوجود آمده تفاوت دارد.

بررسی تأثیر بازی بر میزان اضطراب کودکان سن دبستان بستری در مرکز آموزشی - درمانی کودکان گیلان

- مقدمه : اضطراب شایعترین واکنش در برابر عوامل تنش زاست که کودکان بستری در مراکز درمانی بطور جدی در معرض بروز آن قرار دارند و استفاده از بازی یکی از اولویت های مراقبتی در کودکان برای به حداقل رساندن اضطراب محسوب می شود.
- هدف: پژوهش حاضر با هدف تعیین تأثیر بازی بر میزان اضطراب کودکان سن دبستان بستری در یکی از مراکز آموزشی - درمانی کودکان شهر رشت انجام شده است.
- روش کار: پژوهش حاضر مطالعه ای نیمه تجربی است که بر روی ۱۱۰ کودک بستری صورت گرفته است. این کودکان براساس مشخصات واحدهای مورد پژوهش و با توجه به شماره اتاقی که در آن بستری بودند به صورت تصادفی انتخاب و در دو گروه مورد و شاهد قرار گرفتند. برای گردآوری داده ها در این تحقیق از پرسشنامه اطلاعات دموگرافیک، پرسشنامه اضطراب اسپیل برگر مخصوص کودکان و چک لیست علائم حیاتی استفاده شد. روش کار بدین صورت بود که پس از تکمیل اطلاعات دموگرافیک و پرسشنامه اضطراب و چک لیست علائم حیاتی، کودکان گروه مورد به اتاق بازی رفته و به مدت نیم ساعت به بازی می پرداختند، در حالیکه برای کودکان گروه شاهد هیچگونه مداخله ای صورت نمی گرفت. پس از انجام بازی کودکان گروه مورد به تخت خود برگشته و مجدداً پرسشنامه اضطراب و چک لیست علائم حیاتی در هر دو گروه تکمیل می شد.
- نتایج: نتایج تحقیق نشان می دهد که بازی سبب کاهش معنی داری در میزان اضطراب آشکار کودکان می شود.

تأثیر بازی گروهی بر اضطراب کودکان بستری در بخش‌های کودکان بیمارستان

- مقدمه: بازی از نیازهای اساسی و به عنوان یکی از مهمترین فعالیت‌ها برای کودکان محسوب می‌شود. کودکان از طریق بازی می‌توانند تمایلات خود را آشکار نموده و تخلیه روانی شوند.
- روش کار: این مطالعه به صورت کارآزمایی بالینی انجام گرفته است. حجم نمونه در این تحقیق ۸۰ نفر برآورد گردید که ۴۰ نفر در گروه شاهد و ۴۰ نفر در گروه آزمون قرار گرفتند. پرسشنامه اضطراب به نمونه‌هایی که معیارهای ورود را داشتند داده شد، سپس به صورت تصادفی بلوکی ۸۰ نفر از کودکانی که دچار اضطراب بودند به دو گروه ۴۰ نفره آزمون و شاهد تقسیم شدند سپس بعد از مداخله مجدداً پرسشنامه توسط این کودکان تکمیل شد. برنامه بازی طی ۶ جلسه در روزهای دوم و سوم و چهارم بستری کودک در بیمارستان در دو نوبت صبح و عصر و هر بار به مدت ۳۰ دقیقه انجام شد، که در گروه‌های ۷-۸ نفره با استفاده از اسباب بازی‌های متناسب با سن و جنس آنها و در اتاق بازی انجام شد.
- نتایج: یافته‌ها نشان دهنده این بود که قبل از مداخله وضعیت اضطراب اشکار کودکان در محدوده نسبتاً شدید تا بسیار شدید ($0.9/45$) و به میزان متوسط به بالا ($0.5/92$) بود که بعد از مداخله به میزان متوسط به پایین ($0.5/7$) تغییر یافت که از نظر آماری معنی دار است. اضطراب پنهان نیز در این کودکان قبل از مداخله در وضعیت متوسط به بالا تا شدید ($0.5/87$) بود که بعد از مداخله وضعیت این نوع اضطراب به متوسط تا نسبتاً شدید تغییر یافت که از نظر آماری معنی دار است.
- نتیجه گیری: با توجه به اهمیت تأثیر بازی در کاهش اضطراب کودکان بستری در بیمارستان، توصیه به استفاده از این روش و ایجاد اتاق‌های بازی در مراکز درمانی کودکان می‌شود.

تاثیر بازی بر ترس کودکان بستری در بیمارستان

- مقدمه : بستری شدن باعث ترس در کودک می شود. برای کاهش ترس ناشی از بستری شدن کودک تکنیکهای زیادی بکار میرود که یکی از آنها بازی است. اما تاثیر بازی در کاهش ترس کودک طولانی مدت نیست.
- هدف : تعیین تاثیر بازی بر ترس کودکان بستری در بیمارستان. پژوهش حاضر از نوع کارآزمایی بالینی با گروه شاهد است. از ابزار اندازهگیری ترس کودکان بروم برای تعیین میزان ترس کودکان استفاده شد. در مرحله اول پژوهش (بدو پذیرش به کارآزمایی) میزان ترس کودکان هر دو گروه مورد و شاهد تعیین شد. سپس کودکان گروه مورد به مدت حدود نیم ساعت در اتاق بازی مشغول بازی شدند. یک ساعت بعد از پذیرش به کارآزمایی و پنج ساعت بعد از آن (مراحل دوم و سوم پژوهش) مجدداً میزان ترس هر دو گروه مشخص و تاثیر بازی بر ترس مشخص گردید. ۹۲ کودک بستری در بخش های داخلی کودکان بیمارستان مورد نظر که به روش غیراحتمالی مستمر نمونه گیری شده و به روش تصادفی ساده به دو گروه مورد و شاهد تقسیم بندی شدند، نمونه پژوهش را تشکیل دادند (۴۶ نفر در هر گروه).
- نتایج : آزمون تی مستقل نشان داد که بازی با اطمینان ۹۷/۴٪ ترس کودکان گروه مورد را کاهش داده اما این تاثیر طولانی مدت نبوده است.
- نتیجه گیری : از طریق راه اندازی اتاقهای بازی در بخشهای کودکان میتوان گام مهمی در کاهش ترس و اضطراب ناشی از بستری شدن کودکان برداشت. همچنین از آنجا که تاثیر بازی طولانی مدت نیست پیشنهاد می شود که اتاقهای بازی در تمام ساعات روز فعال باشند .

بررسی اثر اتاق بازی بر میزان اضطراب قبل از عمل کودکان ۲-۶ ساله در بیمارستان الزهراء(س)

- مقدمه : با توجه به اهمیت کاهش اضطراب قبل از عمل کودکان، استفاده از اتاق بازی قبل از عمل در بیمارستان الزهراء تدوین و به اجرا گذاشته شد. لیکن تا کنون هیچگونه اطلاعات دقیقی از میزان تاثیر آن بر اضطراب گزارش نشده بود. مطالعه حاضر به این منظور طراحی و اجرا گردید.
- روش کار : این مطالعه به صورت کارآزمایی بالینی در بیمارستان الزهراء شهر اصفهان در سال ۸۴-۱۳۸۵ و در بین کودکان ۲-۵ سالهای که نیازمند عمل جراحی بودند صورت گرفت. کودکان در دو گروه ۵۰ نفری قرار گرفتند یک گروه وارد اتاق بازی شدند و گروه دیگر خارج از اتاق بودند. بعد از گذشت ۱۵ دقیقه پرسشنامه اضطراب سنجی YPAS- m برای هر دو گروه پر شد نتایج با کمک آزمون t -test آنالیز شد.
- نتایج : در گروه مورد شامل ۴۰ پسر و ۱۰ دختر با میانگین سنی $4/33 + 1/5$ سال بود. در گروه شاهد ۳۷ پسر و ۱۳ دختر با میانگین سنی $3/87 + 1/2$ سال قرار داشتند. تفاوت معنی داری از نظر جنسیتی و سنی بین دو گروه وجود نداشت. در تمام شاخص های سنجش اضطراب تفاوت معنی داری بین دو گروه مورد مطالعه وجود داشت و گروه مورد بطور معنیداری از نظر شاخص های اضطرابی از وضعیت بهتری برخوردار بودند.
- نتیجه گیری : از آنجایی که مطالعه ای همانند مطالعه حاضر انجام نشده بود قادر به مقایسه نتایج نبودیم ولی آنچه مسلم است این بود که اتاق بازی ایجاد شده در بیمارستان الزهراء در کاهش اضطراب کودکان قبل از عمل جراحی بسیار مؤثر بوده است و این کاهش اضطراب در بهبودی بعد از عمل جراحی و جلوگیری از اثرات سوء روانی ناشی از عمل جراحی در کودکان بسیار مؤثر خواهد بود.

مداخلات بازی برای کودکان بیمار بستری در بیمارستان: مروری بر متون

- مقدمه : بازی یک مداخله غیرتهاجمی، ایمن و ارزان است که می تواند به کودکان بیمار و خانواده های آنها در مدیریت جنبه های سخت بیماری یا بستری شدن کمک کند.
- هدف : این مطالعه با هدف طبقه بندی و ترکیب تحقیقات ۲۰ سال گذشته در مورد مداخلات بازی در بیمارستان انجام شده است.
- روش کار : ما به طور سیستماتیک به دنبال مقاله های اصلی معتبر، به زبان انگلیسی ، در مورد مداخلات بازی در بیمارستان در کودکان اطفال (۰ تا ۱۸ سال) در محیط های غیر روانپزشکی بودیم. دو داور به طور مستقل عناوین و چکیده ها را بررسی کردند، متن کامل مقالات مربوطه را بررسی کردند و داده ها را استخراج کردند. ما به طور موضوعی داده های مطالعات موجود را ترکیب کرده و تجزیه و تحلیل توصیفی، بر اساس یک چارچوب توسعه یافته ، ارائه شده است.
- نتایج : نتایج از ۲۹۷ مقاله شامل ۷۸٪ از کشورهای با درآمد بالا و ۵۶٪ در ۵ سال گذشته منتشر شده است. مداخلات بازی در تمام سنین توسط متخصصان مختلف مراقبت های بهداشتی انجام شد. مداخلات بازی در چهار زمینه بالینی نقش های متفاوتی را ایفا می کند: الف) روش ها و آزمایش های تشخیصی ، ب) آموزش به بیمار ، ج) درمان و بهبود و د) سازگاری. در این زمینه ها ، مداخلات بازی عموماً تسهیل شده و هدفمند بودند و تأثیرات مثبت گزارش شده بر درد، استرس و اضطراب را داشتند.
- نتیجه گیری : بازی در بیمارستان ها یک موضوع تحقیقاتی بین رشته ای نوظهور است که دارای مزایای بالقوه قابل توجهی برای سلامت کودک و خانواده است. تحقیقات آینده باید اصول بازی در بیمارستان ها را بیشتر توضیح دهد. مطالعات با کیفیت بالا که به بررسی اثرات کوتاه مدت و بلند مدت می پردازد ، برای راهنمایی زمان و چگونگی ادغام بازی در بیمارستان ها مورد نیاز است.

A Playroom Internal Waiting Area Improves Productivity in the Pediatric Emergency Department

- مقدمه : حجم بخش اورژانس اطفال اغلب با تعداد اتاقهای درمانی موجود محدود می شود. در بسیاری از بیماران، در حالی که منتظر نتایج آزمایش یا تصویربرداری هستند، اتاق های درمان را اشغال می کنند، در نتیجه مراقبت از بیمارانی که بعد از آنها می آیند به تأخیر می افتد.
- روش کار : ما یک بخش اورژانس کودکان را بررسی کردیم که در آن بیماران منتخب به اتاق بازی منتقل می شدند. در حالی که به طور فعال به اتاق درمان نیاز نداشتند. سپس اتاق درمان برای بیمار بعدی در دسترس بود. ما با استفاده از رگرسیون خطرات متناسب و احتمال اتاق نشیمنی در ۳۰ دقیقه پس از ورود با استفاده از رگرسیون لجستیک ، تأثیر استفاده از اتاق بازی را در زمان ورود از اتاق و مدت زمان اقامت اندازه گیری کردیم. ما تعداد هشت بیمار قبلی که "واجد شرایط اتاق بازی" بودند را تنظیم کردیم. سن؛ دسته تریاژ ؛ تامین کننده؛ تعداد بیمارانی که در یک ساعت قبل رسیده اند ؛ سرشماری قبلی ؛ و آزمایش در هشت بیمار قبلی انجام شد.
- نتیجه گیری : اجرای اتاق بازی در بخش اورژانس اطفال برای بیماران منتخب به طور کلی زمان اتاق بندی بیمار بعدی و مدت زمان اقامت کاهش می دهد.

استفاده از اتاق بازی قبل از عمل برای آماده سازی کودکان برای جراحی

- هدف: هدف از این مطالعه ارزیابی اثر یک اتاق بازی در کنار اتاق عمل برای کاهش اضطراب قبل از عمل در کودکان بود.

روش کار : در سال ۲۰۰۹ ، ما یک اتاق بازی در یک اتاق انتظار قبل از عمل در بیمارستان خود طراحی کردیم. اتاق بازی دارای اسباب بازی های رنگی و اتومبیل های مناسب سنین مختلف و تلویزیون و فیلم برای نمایش کارتون بود. بیماران به طور تصادفی در یک مورد یا گروه کنترل قرار گرفتند. بیماران گروه کنترل ۳۰ دقیقه قبل از عمل در اتاق انتظار قبل از عمل بستری شدند. بیماران گروه مورد در همان بازه زمانی در اتاق بازی بستری شدند. سطح اضطراب کودکان با استفاده از مقیاس اصلاح شده اضطراب قبل از عمل ییل (m-YPAS) مقایسه شد.

- نتایج : در این مطالعه ۲۰۰ کودک مورد بررسی قرار گرفتند (۱۰۰ بیمار در گروه مورد ، ۱۰۰ بیمار در گروه کنترل). اضطراب قبل از عمل برای همه دسته های نمره اضطراب که توسط پرسشنامه m-YPAS ارزیابی شده بود به میزان قابل توجهی کاهش یافت.

- نتیجه گیری : اتاق بازی قبل از عمل یک روش بسیار موثر برای کاهش اضطراب قبل از عمل در کودکان است.

مقایسه تأثیر روش بازی و تماشای کارتون بر میزان اضطراب قبل از بیهوشی در کودکان ۶-۹ ساله کاندید عمل تانسیلکتومی

- مقدمه: اضطراب قبل از اعمال جراحی میتواند تاثیرات متفاوتی روی کودکان و خانواده‌های آنها داشته و روند درمان آنها را تحت تأثیر قرار دهد. مطالعات قبلی نشان داده اند استفاده از روشهای غیردارویی (تماشای کارتون و بازی) جهت کاهش اضطراب کودکان نسبت به روشهای دارویی مزایایی دارد.
- هدف : این مطالعه با هدف تعیین تأثیر دو روش بازی و تماشای کارتون در کاهش اضطراب کودکان بلافاصله قبل از شروع روند بیهوشی مورد بررسی قرار گرفت.
- روش کار : مطالعه نیمه تجربی حاضر با طرح سه گروهی (تماشای کارتون، بازی و کنترل) در ۹۹ کودک ۶-۳ ساله کاندید عمل جراحی تانسیلکتومی (هر گروه ۳۳ نفر) در بیمارستان ولیعصر بیرجند انجام شد.
- روش کار : داده ها قبل و بعد از مداخله توسط پرسشنامه اضطراب Yale جمع آوری و توسط آزمون های آماری توصیفی و استنباطی تی زوجی، آزمون تی، ضریب همبستگی پیرسون، توکی و تحلیل واریانس آنالیز شد.
- نتایج : میانگین اضطراب واحدهای مورد پژوهش قبل از مداخله بر حسب گروه های مختلف معنیدار نبود. اما بعد از مداخله (بلافاصله قبل از بیهوشی) معنی دار شد. آزمون تعقیبی توکی در زمینه تفاوت بین گروه ها حاکی از آن بود که میانگین اضطراب در گروه کارتون به طور معنی داری پایین تر بود.
- نتیجه گیری : بازی و تماشای کارتون نقش مؤثری در کنترل اضطراب کودکان قبل از بیهوشی دارد. لذا پیشنهاد میشود در بخشهای جراحی و اتاق عمل کودکان، شرایط و تسهیلات لازم برای اجرای این روشها مهیا گردد.

- با توجه به مطالب بیان شده، بازی نقش بسیار مفید و موثری در رشد و تکامل کودک داشته و وجود اتاق های بازی در بخش های بستری کودکان اثرات مطلوبی نظیر کاهش اضطراب و تنش های روانی، بهبود روحیه و سازگاری با شرایط موجود، انحراف فکر و سهولت اقامت در بخش را برای کودکان بستری در بردارد.
- در ادامه شاهد تصاویری از اتاق های بازی فعال در بخش های بستری بیمارستان علی ابن ابیطالب (ع) شهر زاهدان خواهیم بود.



با توجه به اهمیت بازی در کودکان و وجود اتاق های بازی در بخش های بستری، مطالعاتی در این زمینه توسط دانشجویان دانشکده ی پرستاری و مامایی زاهدان انجام شد.
در ادامه به بررسی مطالعات مذکور خواهیم پرداخت.

تاثیر شن بازی درمانی بر اضطراب و عادات خواب کودکان مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی بیمارستان علی ابن ابیطالب (ع) زاهدان در سال ۱۳۹۸

- زمینه و هدف : سرطان یک بیماری شایع و دردناک در کودکان محسوب می شود. شیمی درمانی یکی از مهم ترین روش های درمان سرطان است که ممکن است منجر به عوارضی مانند اضطراب و تغییر در عادات خواب کودکان شود. شن بازی درمانی نوعی بازی درمانی است که بسیار مورد توجه قرار گرفته است. مطالعه حاضر با هدف بررسی اثربخشی شن بازی درمانی در بهبود اضطراب و عادات خواب کودکان مبتلا به سرطان خون تحت شیمی درمانی انجام شد.
- روش کار : این مطالعه نیمه تجربی بر روی کودکان ۸ تا ۱۲ ساله مبتلا به سرطان خون تحت شیمی درمانی مراجعه کننده به بخش هماتولوژی بیمارستان علی ابن ابیطالب (ع) زاهدان در سال ۱۳۹۸ انجام شد. شرکت کنندگان در این پژوهش ۸۰ کودک بودند که به طور تصادفی در دو گروه آزمایش و کنترل (هر کدام ۴۰ نفر) قرار گرفتند. کودکان گروه مداخله به مدت ۵ هفته و هر هفته دو جلسه و هر جلسه ۴۵ دقیقه در برنامه مداخله شن بازی شرکت کردند. جلسات در سالن بازی بخش انکولوژی برگزار شد. کودکان گروه کنترل فقط مراقبت های معمول را دریافت کردند. داده های این پژوهش با استفاده از پرسشنامه اطلاعات دموگرافیک، مقیاس بازبینی شده اضطراب آشکار کودکان (RCMAS) و پرسشنامه عادات خواب کودکان (CSHQ) جمع آوری شد. پرسشنامه ها از طریق مصاحبه با کودکان قبل و یک هفته پس از پایان مداخله تکمیل شد. داده ها با استفاده از آزمون های کولموگروف اسمیرنوف، لوین، مجذور کای، تی زوجی، تی نمونه های مستقل و تحلیل کوواریانس (ANCOVA) با نرم افزار SPSS (نسخه ۲۶) مورد تجزیه و تحلیل قرار گرفت.
- نتیجه گیری : یافته ها نشان داد که بازی شن درمانی بر کاهش اضطراب و همچنین کاهش عادات بد خواب در کودکان مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی تأثیر معناداری دارد. بنابراین می توان از شن بازی به عنوان یک روش درمانی غیردارویی و موثر برای کاهش عوارض ناشی از شیمی درمانی در کودکان مبتلا به سرطان استفاده کرد.

بررسی تأثیر دلک درمانی بر افسردگی کودکان مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی

- زمینه و هدف : سرطان یک بیماری شایع در کودکان است. شیمی درمانی به عنوان یکی از مهمترین درمانهای سرطان، با احساس افسردگی همراه است که می تواند اثرات منفی بر روند درمان به دنبال داشته باشد. هدف از مطالعه حاضر، تعیین تأثیر دلک درمانی بر افسردگی کودکان مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی بود.
- روش کار : مطالعه کارآزمایی بالینی حاضر، بر روی 77 کودک 7 تا 15 ساله مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی در یکی از بیمارستانهای آموزشی شهر زاهدان در سال 1397 انجام شد. نمونه گیری به روش در دسترس صورت گرفت. محقق با پوشیدن لباس دلک به کودکان خوش آمد میگفت و به استقبال آنان میرفت. گروه مداخله به مدت 2 هفته و هر هفته 2 جلسه به مدت 2 ساعت در اتاق بازی بخش انکولوژی کودکان به همراه دلک، در بازیهای گوناگونی شرکت کردند. گروه شاهد مراقبتهای روتین بخش را دریافت کردند. مقیاس افسردگی کودکان (Inventory Depression Child: CDI) قبل و بلافاصله بعد از مداخله به روش مصاحبه تکمیل گردید.
- نتیجه گیری: دلک درمانی باعث کاهش افسردگی در کودکان مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی می شود. با توجه به اثرات منفی افسردگی بر روند درمان این کودکان، بکارگیری این روش در بخشهای بالینی کودکان توصیه میگردد.

منابع

1-Wongs nursing care of infants and children

2-Effects of a Long-Term Separation From Online Gaming on Teenagers' Gaming Habits-2019

3-نیکنامی، یعقوبی، یاسمن، شفیع پور، عطرکار روشن، & مدبر نیا. بررسی تأثیر بازی بر میزان اضطراب کودکان سن دبستان بستری در مرکز آموزشی-درمانی کودکان گیلان. *Journal of Holistic Nursing and Midwifery*, 15(1), 65-71.

4-شیخ ذکریایی، et al. تأثیر بازی گروهی بر اضطراب کودکان بستری در بخش‌های کودکان بیمارستان. *مجله پژوهش پرستاری ایران*, 2017, 12.1: 55-49.

5-مولا، فروغ، et al. تأثیر بازی بر ترس کودکان بستری در بیمارستان. *نشریه پرستاری ایران*, 2001, 13.27: 56-51.

6-معمارزاده مهرداد؛ حسین پور مهرداد؛ افلاکیان هدی. بررسی اثر اتاق بازی بر میزان اضطراب قبل از عمل کودکان 2-6 ساله در بیمارستان الزهرا (س).

منابع

- 7-GJÆRDE, Line Klingen, et al. Play interventions for paediatric patients in hospital: a scoping review. BMJ open, 2021, 11.7: e051957.
- 8-Walsh, P., & Denno, J. (2020). A Playroom Internal Waiting Area Improves Productivity in the Pediatric Emergency Department. Western Journal of Emergency Medicine, 21(2), 322
- 9-محمدی، et al. مقایسه تأثیر روش بازی و تماشای کارتون بر میزان اضطراب قبل از بیهوشی در کودکان 6 تا 9 ساله کاندید عمل تانسلیکتومی. مجله دانشگاه علوم پزشکی خراسان شمالی، 2019، 11.1: 16-22.
- 10-داداش زاده، کاوه، نقاشی و نوشته‌های کودکان، تهران 1373، ص 17
- 11-فراری، انا (1378) نقاشی کودک و مفاهیم آن، ترجمه عبدالرضا صرافان. ص 120-125.
- 12- سایت میگنا
- 13-The impact of sandplay therapy on anxiety and sleep habits of children with cancer undergoing chemotherapy in Ali Ibn Abi Talib (AS) Hospital of Zahedan in 2019

منابع

- 14- نیکخواه بیدختی, نجفی, & قلجایی. (2019). بررسی تاثیر دلقک درمانی بر افسردگی کودکان مبتلا به سرطان تحت شیمی درمانی. نشریه پرستاری کودکان و نوزادان, 6(2), 46-52.



Thank You!