

۳

فصل

رشد طبیعی

## مقدمه

هدف این فصل این است که به شما اطلاعاتی در مورد رشد طبیعی یا معمولی کودک ارائه دهد. آگاهی از مفاهیم و نظریه‌های فعلی مربوط به رشد کودک برای کسب صلاحیت شما به عنوان کاردرمان در انجام ارزیابی کودکان لازم است. این اطلاعات پیش زمینه به شما در تصمیم‌گیری درباره آکوپشن و مهارت‌های لازم برای پرداختن به کودکان در سنین مختلف و تفسیر داده‌های ارزشیابی جمع‌آوری شده و همچنین تهیه برنامه‌های مداخله‌ای مناسب برای کودکان کمک خواهد کرد.

این فصل با آشنا کردن شما با برخی از اصول اساسی فرایندها و مراحل مربوط به رشد طبیعی انسان آغاز می‌شود. دوم رایج‌ترین آکوپشن‌های کودکان با تاکید بر این که کودکان در سنین مختلف چه موقع و چگونه، بطور معمولی در این آکوپشن‌های روزانه مشارکت می‌کنند یا آنها را تجربه می‌کنند، مورد بررسی قرار می‌گیرد. آکوپشن‌های مورد بحث شامل مهارت‌های بازی و تفریح، فعالیت‌های ابزاری و شخصی روزمره زندگی، فعالیت‌های مدرسه‌ای/آموزشی، کار و مشارکت‌های اجتماعی می‌باشند. سوم، مهارت‌های عملکردی<sup>۱</sup> و عملکردهای اساسی بدن که توسط نوزادان و کودکان در سنین مختلف در حوزه‌های گوناگون بدست آمده است ارائه می‌شوند؛ زیرا این مهارت‌ها و عملکردها، پایه و اساسی فراهم می‌کنند که کودکان بر اساس آن وظایف و فعالیت‌ها و آکوپشن‌های مناسب رشد را یاد گرفته و انجام می‌دهند. حوزه‌های رشدی مورد بحث که توسط حوزه‌های مهارت‌های عملکردی سازماندهی شده اند در چارچوب تمرین کاردرمانی شرح داده شده و شامل موارد زیر م باشد: (۱) مهارت‌های حرکتی و پراکسی؛ (۲) مهارت‌های حسی و ادراکی؛ (۳) مهارت‌های تنظیم عاطفی؛ (۴) مهارت‌های شناختی؛ (۵) مهارت‌های ارتباطی و اجتماعی

## اصول و تئوری‌های رشد

دانش پیش زمینه در تئوری‌های رشد کودک به شما در تصمیم‌گیری هنگام اجرای برنامه ارزشیابی و مداخله برای کودکان کمک می‌کند. تئوری‌های رشدی به توصیف و سازماندهی روش‌هایی که میتوان رفتار کودک را مشاهده کرد کمک می‌کنند و همچنین بینشی را فراهم می‌کنند که با استفاده از آنها میتوان پیش‌بینی‌هایی از رفتار، رشد و نمو را ارائه داد. تئوری‌های رشدی سعی می‌کنند تغییرات کیفی<sup>۲</sup> جسمی و روانی، که توسط کودکان در حین گذر از نوزادی به کودکی و سپس به بزرگسالی تجربه می‌شوند، را توضیح دهند. برخی تئوری‌ها جامع اند، در حالیکه برخی دیگر بر روی شرح و توضیح تغییراتی که به مرور زمان در سطوحی از رشد اتفاق می‌افتند؛ مانند شناخت یا هیجانات اجتماعی تمرکز کرده اند. به‌علاوه تئوری‌ها به شرح مفاهیم مهم مربوط به رشد کمک می‌کنند؛ مانند سرشت (خلق و خو) در مقابل پرورش<sup>۳</sup>، انعطاف‌پذیری و آسیب‌پذیری<sup>۴</sup>، تفاوت‌های فردی<sup>۵</sup> و روابط میان حیطه‌های مختلف رشد<sup>۶</sup>. تئوری‌های مختلف در این فصل بطور مفصل مورد بحث قرار نمی‌گیرند؛ بنابراین شما برای بحث دقیقتر و کاملتر در مورد تئوری‌های مختلف ارائه شده در این فصل نیازمند مراجعه به منابع دیگر هستید. رویکردهای اساسی

1 performance skills

2 qualitative changes

3 nature versus nurture

4 resiliency and vulnerability

5 individual differences

6 relationships among various domains of development

در رابطه با رشد که مورد پذیرش جهانی قرار گرفته است؛ در کادر ۱-۳ ارائه شده است. جدول ۱-۳ برخی از برجسته‌ترین تئوریهای نظریه‌پردازان رشد را شرح میدهد که شما باید با آنها آشنا باشید. برای اینکه ارزشیابیهای کاردرمانی با فلسفه، ارزشها و حوزه‌های نگرانی حرفه‌ای ما تطابق داشته باشد، باید بر اساس مدل تمرینی مبتنی بر آکوپیشن<sup>۱</sup> باشند، مانند "مدل آکوپیشن انسانی"<sup>۲</sup> که توسط کیل هافنر ارائه شده و همچنین مدل شخص-محیط-عملکرد<sup>۳</sup> که توسط کریستین سنوم<sup>۴</sup> ارائه شده است. به کار بردن چارچوب برنامه تمرین کاردرمانی انجمن کاردرمانی آمریکا<sup>۵</sup> که از رویکرد بالا به پایین برای ارزشیابی استفاده میکند؛ شما را ترغیب میکند که ابتدا، عملکردهای کودکان را در نقشها و آکوپیشنهای ارزشمندشان ارزشیابی کنید.

### کادر ۱-۳ اصول عمومی رشد

۱. رشد به تعامل سه عامل (فاکتور) اصلی بستگی دارد.

- استعداد ژنتیکی

- نقش شخصی فرد در رشد خودش شامل تجارب پیشین یا تاریخچه رشدی

- عوامل محیطی (خانواده و عوامل فرهنگی-اجتماعی).

اهمیت نسبی هر یک از این عوامل و چگونگی تعامل آنها با یکدیگر برای تاثیر گذاری و رشد در بین تئوری پردازان مورد بحث است.

۲. سطوح رشد (به عنوان مثال حرکت و گفتار) به هم وابسته هستند؛ با این حال، نوع تعامل میان سطوح رشد کامل شناخته نشده

۳. بیشتر جنبه‌های رشد از طریق یک فرایند تدریجی و مداوم به سمت پیچیده تر شدن یا پیشرفته تر شدن پیش میروند

اعتقاد بر این است که بعضی جنبه‌های رشد از طریق مراحل خاصی پیشرفت میکنند که در آنها دوره‌های رشد سریع در طی انتقال بین مراحل وجود دارد با دوره‌های با ثبات تر همراه با تغییرات جزئی دنبال میشوند.

۴. دوره‌های حساس و بحرانی برای بعضی از سطوح رشد وجود دارند که در این دوره‌های مختصر کودک تازه متولد شده یا کودک در حال رشد، در معرض آسیب پذیری یا بیش پاسخدهی نسبت به انواعی از تجربیات و محرکهای محیطی میباشد.

۵. فرایند رشد از طریق فرآیند سازگاری با چالشها و استرس به سمت حالتی از هم‌وستازی یا تعادل پیش می‌رود

1 occupation-based practice model  
 2 Model of Human Occupation  
 3 person.Environment.performance  
 4 christian senbaum  
 5 AOTA  
 6 top- down

آکوپیشنهای کودک تا حد زیادی بیان میکند که او کیست و شامل بازی و اوقات فراغت است؛ فعالیتهای ابزاری و شخصی زندگی روزمره، فعالیتهای مدرسه، مشارکت اجتماعی و برای کودکان بزرگتر، فعالیتهای مرتبط با کار. نقشهای متداول کودکان عبارتند از: دوست، خواهر و برادر، پسر یا دختر، دانش آموز، بازیکن، کارگر، نوازنده یا ورزشکار. در طی فرآیند ارزشیابی کاردرمانی، اطلاعات مربوط به رشد طبیعی به شما در انتخاب ابزارها و فعالیتهای مناسب ارزیابی، تدوین سوالات مهم و مربوط به مصاحبه برای معلمان و مراقبان و راهنمایی در مشاهدات غیررسمی کمک میکند (آنچه که باید در سنین مشخص در کودکان جستجو کنید).

جدول ۱-۳ دیدگاههای تئوری درمورد رشد

تئوری	توصیف	نظریه پردازان
تئوری رفتاری <sup>۱</sup>	بر رشد اجتماعی و عاطفی تاکید میکند. اعتقاد بر این است که یادگیری از طریق مشاهده و سپس تقلید از رفتار (مدل سازی) و همچنین از طریق تجربه با پیامدهای مثبت و منفی اتفاق می افتد. شامل رویکردهای رفتاری مانند تحلیل رفتاری کاربردی و نظریه های یادگیری اجتماعی است	بندورا واستون لاواس <sup>۲</sup>
تئوری روانکاوی و روانشناسی اجتماعی <sup>۳</sup>	این تئوریهها بر رشد شخصیت اجتماعی و عاطفی تمرکز میکنند. نظریه فروید شامل پنج مرحله روانی-جنسی است این عقیده را بیان میکند که رفتار تا حدود زیادی تحت تاثیر تحریکات و غرایز درونی قرار دارد. نظریه اریکسون با تاکید بر مسائل روانشناختی که باید در هر یک از هفت مرحله از رشد روانی -اجتماعی مورد بررسی قرار گیرد، اصول فروید را اصلاح کرد.	فروید، اریکسون <sup>۴</sup>
تئوری شناختی و پردازش اطلاعات	تاکید براینکه چگونه کودکان سنین مختلف فکرمیکنند، و خودشان را با تجربیاتشان تطابق میدهند و آنها را تفسیر میکنند. بطور خلاصه فرض بر این است که کودکان سالم دارای ظرفیتهای ذهنی، اجتماعی و احساسی مشابه هستند. مدل های پردازش اطلاعات بر توسعه توجه، حافظه، مهارتهای تفکر و توانایی حل مسئله تاکید	پیاژه، سیگلر، کرانتز ماسارو و کاوان <sup>۵</sup>

1 Behavioral theories

2 Bandura, Waston, Lavaas

3 Psychoanalytic, psychodynamic, and psychosocial theory

4 Freud, Erikson

5 Piaget, Seigler, Krantz, Massaro and Cowan

	دارند. همچنین شامل نظریه یادگیری حرکتی است	
مازلو، راجرز، سیکسنتمیحالی <sup>۲</sup>	مازلو سلسله مراتبی از نیازهای بشر را ایجاد کرد و اظهار داشت که اساسی‌ترین نیازها مانند غذا و سرپناه باید قبل از برآورده شدن نیازهای ذهنی یا عاطفی تامین شود؛ این نظریه‌ها بر انگیزه، مدیریت خود و خودآگاهی تاکید دارند	تئوری انسان گرایانه <sup>۱</sup>
مازلو، راجرز، سیکسنتمیحالی، گالیمور و لوپ، ویگوتسکی، برونفنبرنر <sup>۴</sup>	این تئوریه‌ها به تاثیر عوامل اجتماعی-فرهنگی مانند اعتقادات، ارزشها و غیره و بر رشد تاکید میکنند. و اینکه چگونه زمینه‌های فیزیکی محیطی سیاسی، اقتصادی، تاریخی و معنوی بر رشد تاثیر میگذارد؛ و روال روزمره کودک را شکل میدهد. این تئوریه‌ها شامل دیدگاه سیستمهای زیست محیطی، نظریه سیستمهای پویا و نظریه جامعه شناسی است	تئوری زیست محیطی <sup>۳</sup>

## آکوپیشنهای کودکی

### بازی و تفریح<sup>۵</sup>

بازی به فعالیتهایی گفته میشود که برای خوشایند<sup>۶</sup> یا سرگرمی<sup>۷</sup> انجام میشود؛ در حالیکه تفریح به فعالیتهای غیرضروری و عمدتاً با انگیزه گفته میشود. از آنجا که بیشتر اوقات فراغت کودک صرف بازی کردن میشود؛ این بخش بیشتر روی بازی تمرکز دارد. نوزادان و خردسالان در درجه اول از طریق بازی مهارتهای جدید را یاد گرفته و تمرین میکنند؛ و سایر مهارتها را اصلاح میکنند، نقشهای اجتماعی و احساسات را تجربه میکنند و دوستیها<sup>۸</sup> را توسعه میدهند. کودکان ذاتاً برای بازی با انگیزه هستند و بیشتر وقتشان را صرف بازی میکنند. آنها به طور طبیعی تمایل دارند محیطهای خود را کشف کرده و شرایط بازی را ایجاد کنند) شکل ۱-۳، ۶-۳ را ببینید).

بازی همچنین رایج‌ترین ابزار مداخله درمانی است که توسط متخصصین کاردرمانی کودکان مورد استفاده قرار میگیرد. تعاریف زیادی از بازی و روشهای طبقه بندی رفتارها و مهارتهای بازی وجود دارد؛ با این حال، اصول اساسی مرسوم، به تعریف یک فعالیت یا آکوپیشن به عنوان بازی و تمایز بازی از دیگر انواع مشاغل و آکوپیشنها کمک میکنند.

1 Humanistic theories

2 Maslow, Rogers, Csikszentmihalyi

3 Ecocultural theories

4 Maslow, Rogers, Csikszentmihalyi, Gallimore, and Lopez, Vygotsky, Bronfenbrenner

5 Play and Leisure

6 pleasure

7 entertainment

8 friendships



شکل ۱-۳: کودک نوپا از سوار شدن بر اسب تکان دهنده لذت میبرد



شکل ۲-۳: دوستان روشی جدید برای تاب بازی بکار میبرند.



شکل ۳-۳: دخترعموها باهم روی یک اسباب بازی در زمین بازی نشسته اند.



شکل ۳، ۴: این شیرخوار نوزاد که مشغول یک بازی اکتشافی و حسی حرکتی است بسیار کنجکاو است او از نگاه کردن به توپ بزرگ و لمس آن لذت میبرد.

ویژگیهای مشترک بازی شامل موارد زیر است:

- بازی سرگرم کننده<sup>۱</sup> و شاد<sup>۲</sup> است.
- بازی شامل انجام دادن یا مشارکت<sup>۳</sup> است؛ چه بازی غیر حرکتی<sup>۴</sup> باشد مانند بافندگی یا حرکتی مانند شنا.
- کودکان همیشه بازی میکنند زیرا خودشان میخواهند و نه به خاطر اینکه مجبور شده باشند و اگر آنها غیر ارادی بازی کنند، بنابراین در واقع بازی نمیکنند. در بازی انتخاب آزاد و غیر اجباری<sup>۵</sup> است و ذاتاً انگیزشی است
- بازی اجازه میدهد تا بازیکنها<sup>۶</sup> موقعیت بازی<sup>۷</sup> را هدایت کنند و نسبتاً از قوانین آزاد باشند.
- بازی بیشتر روی اهداف<sup>۸</sup> تمرکز دارد تا نتیجه.
- بازی اغلب شامل وانمود<sup>۹</sup> یا استفاده از تخیل شخص<sup>۱۰</sup> است و محدود به واقعیت نیست.

---

1 fun  
 2 joyous  
 3 participating  
 4 sedentary  
 5 nonobligatory  
 6 player  
 7 play situation  
 8 means  
 9 pretending  
 10 one's imagination



شکل ۶-۳: کودکان ۷ تا ۹ ساله یک بازی سازمان یافته فوتبال را بازی میکنند که فرصتهایی را برای همکاری و رقابت فراهم میکند.



شکل ۵-۳: پیش دبستانیها مانند پادشاهان و ملکهها لباس میپوشند. آنها مشغول بازی نمادین سمبلیک هستند.

پیاژه معتقد بود که روشهایی که کودکان بازی میکنند بر اساس بلوغ شناختی<sup>۱</sup> پیشرفت میکند. نوع اول، بازی حسی- حرکتی<sup>۲</sup>؛ در سال دوم زندگی گسترش مییابد و با الگوهای تکراری حرکتی<sup>۳</sup> نوزاد و لذت بردن ساده نوزاد از تجربه دیدن، شنیدن، لمس کردن و نگه داشتن مشخص میشود. مرحله بعدی، بازی نمادین<sup>۴</sup> از ۲ تا ۶ سالگی گسترش مییابد. زیرا کودک شروع به تفسیر جهان از نظر تصاویر و نمادها میکند و توانایی استفاده از زبان و وانمود کردن<sup>۵</sup> را دارد. نوع سوم بازی، بازیهای با قاعده<sup>۶</sup> است؛ که بطور معمول از سن ۵ سالگی شروع میشود. این نوع بازیها تعاملی<sup>۷</sup>، سازمان یافته تر و ساختاریافته تر هستند و مفاهیم همکاری و رقابت با دیگران را در برمیگیرند.

1 cognitive maturity  
2 sensorimotor play  
3 repeated motor movements  
4 symbolic play  
5 pretend  
6 games with rules  
7 interactive play



نوع دیگر طبقه بندی و توصیف بازی، سطح تعامل اجتماعی یا مشارکت است برای مثال بازی انفرادی<sup>۱</sup> هنگامی است که کودک به تنهایی بازی میکند. بازی موازی<sup>۲</sup> وقتی اتفاق می افتد که بچه‌ها در کنار یکدیگر راحت بازی میکنند؛ احتمالاً وسایل<sup>۳</sup> را با اشتراک می‌گذارند و با یکدیگر صحبت میکنند؛ اما برنامه‌ها و فعالیتهای بازی آنها جداست. بازیهای اجتماعی<sup>۴</sup> شامل فعالیتهای بازی است که مشترک اند و کودکان را ملزم به برقراری ارتباط مستقیم با یکدیگر در طول بازی میکند. بازی اجتماعی شامل: همکاری، توافق متقابل<sup>۵</sup> درباره نقشها و قوانین و گاه رقابت است.

با وجود ویژگیهای رایج بازی که قبلاً توضیح داده شد کمیت و کیفیت رفتار بازی و دلایلی که افراد دیگر، درگیر بازی میشوند در هنگام رشد و حرکت از نوزادی تا کودکی به بزرگسالی تغییر میکنند. این اطلاعات میتواند به عنوان راهنمایی برای تعیین انواع مشاهدات و رفتارهای بازی که از کودکان در سنین مختلف انتظار دارید مورد استفاده قرار گیرد. ویژگیهای برجسته بازی معمولی کودکان در سنین مختلف در جدول ۲-۳ توضیح داده شده است. همچنین این اطلاعات به شما در انتخاب فعالیتهای مناسب بازی برای کودکان در سطوح رشد و سنین مختلف کمک میکند؛ با استفاده از این جدول شما میتوانید ببینید که نوزادان و خردسالان تا حدود زیادی درگیر بازیهای اکتشافی و حسی-حرکتی هستند. از طریق بازی کودکان در رابطه با محیط فیزیکی و زمینه‌های دیگرشان می‌آموزند، سرگرمی و هیجان زیادی کسب میکنند، یا نقش‌های بزرگسالان را تجربه میکنند، مهارتهای شناختی، روانی-اجتماعی و حرکتی را توسعه میدهند و روابط معناداری با مراقبان و سایر اعضای خانواده و همسالان ایجاد میکنند.

---

1 solitary play  
2 parallel play  
3 materials  
4 social play  
5 mutually agreed-on

جدول ۲-۳ رشد مهارت‌ها و رفتارهای بازی

رفتار و مهارت‌ها و فعالیتها / اسباب بازیهای رایج مورد علاقه	سن
<p>مشغول بازی اکتشافی و حسی-حرکتی است. با گوش دادن، جستجو کردن، دستیابی، لمس کردن، نگه داشتن و تکان دادن اشیاء کاوش میکند، مانند تکان دادن جغجغه. اشیاء را ردیابی میکند و به چهره‌های افراد علاقه نشان میدهد. ممکن است از نشستن با حمایت در تاب مخصوص نوزاد یا از فعالیت/نشستن فعال لذت ببرد. مراقبش باشید! روی زمین (معمولاً طاقباز) یا در آغوش مراقب بازی میکند. ممکن است با محرکها، بیش از حد تحریک پذیر شوند. مدت زمان توجه در بازی نسبتاً کوتاه است (هر بار ۱۵-۱۰ دقیقه). تماس چشمی و تعقیب بینایی در حین بازی به رشد رفتارهای دلبستگی<sup>۱</sup> کمک میکند. در ۳ ماهگی لبخند میزند، با جغجغه بازی میکند، تماشای اشیای متحرک نورانی، ایجاد صدا، تماشای چهره‌های افراد، تاب نوزاد، یا فعالیت‌هایی که بالای سرنوزاد انجام میشود (وقتی روی صندلی نوزاد قرار دارد) برایش لذت بخش است.</p>	<p>۳-۴ ماهگی</p>
<p>در درجه اول، مشغول بازی اکتشافی و حسی-حرکتی میشود. قادر به دستیابی، گرفتن، تکان دادن و بستن اشیاء، فشار دادن دکمه‌ها و انتقال اشیاء از یک دست به دست دیگر و قراردادن اشیاء درون سطل یا سطل زباله میباشد. همچنین میتواند اندامهایش را روی سطح زمین حرکت دهد و هنگامیکه در حالت طاقباز قرار دارد با دست پاهایش را بگیرد. در حالت نشسته بازی کند و بچرخد، روی شکم سر بخورد (سینه خیز برود) اشیاء را پرتاب کند، رها کردن اشیاء را به طور ضعیف کنترل کند، اشیاء را به دهان ببرد، از اسباب بازیهای علت-معلولی استفاده کند، روی تشک فعالیت کند، اشکال را مرتب کند. بازیهای بالای سر (کودک طاقباز است و دستش را برای دستکاری اشیای بالای سرش دراز کند) بازیهای ساده اجتماعی را آغاز کند مانند نگاه کردن، ممکن است با صدای گریه، صدا زدن، خندیدن و برقراری ارتباط از طریق گریه کردن و بیانات چهره ای به کودکان دیگر توجه کند. ترجیحاً اغلب بازیهای انجام میشود که شامل فعالیت‌های غلتاندن توپ، اسباب بازیهایی که با فشار دکمه روشن میشوند یا باعث ایجاد سروصدا و موسیقی میشوند، پریدن روی جهنده<sup>۲</sup>. مراکز فعالیت بازی / سالنهای نوزاد<sup>۳</sup>؛ بازی دالی موشه<sup>۴</sup></p>	<p>۴-۸ ماهگی</p>
<p>بازی اکتشافی و حسی-حرکتی ادامه می یابد. شروع به استفاده از اسباب بازیها با توجه به هدفشان میکند. (به عنوان مثال با چکش اسباب بازی میکوبد، با بطری به عروسک غذا میدهد،</p>	

1 attachment behavior  
 2 Jumper  
 3 activity play centers/infant gyms  
 4 playing peek-a-boo