

## فهرست مطالب

۱۰	پیش‌گفتار نویسندگان
	فصل اول:
۱۳	بازی‌گرایی چیست؟
۱۴	مقدمه
۱۴	مفهوم بازی‌گرایی
۱۸	بازی‌گرایی به عنوان یک ویژگی شخصیتی
۱۹	تئوری‌ها و مدل‌های بازی‌گرایی
۲۰	تئوری بازی‌گرایی
۲۱	مدل زمینه‌ای بازی و بازی‌گرایی
۲۲	مدل بازی‌گرایی
۲۷	عملیاتی کردن شاخص‌های بازی‌گرایی
۳۱	نتیجه‌گیری
	فصل دوم:
۳۳	ارزیابی بازی‌گرایی
۳۴	مقدمه
۳۴	دیدگاه کاردرمانی در ارزیابی بازی و بازی‌گرایی
۳۶	ابزارهای ارزیابی بازی
۳۶	ارزیابی‌های بازی-محور برای سنجش اهداف غیربازی
۳۷	ارزیابی‌های مختص به سنجش بازی

۳۹	.....	ابزارهای ارزیابی بازی گرایی
۴۰	.....	مقیاس بازی گرایی کودکان (CPS)
۴۲	.....	فهرست رفتار بازی گرایی کودک (CBI)
۴۲	.....	مقیاس پروژه‌ی لذت بازی گرایی (PJPS)
۴۳	.....	ارزیابی رفتار خنده‌آور (ALB)
۴۴	.....	آزمون بازی گرایی (ToP)
۴۴	.....	نتیجه‌گیری
		فصل سوم:
۴۷	.....	اجرا و نمره‌دهی آزمون بازی گرایی
۴۸	.....	مقدمه
۴۸	.....	شرح کلی
۵۲	.....	اجرای آزمون بازی گرایی (ToP)
۵۲	.....	انتخاب بازی کننده
۵۲	.....	انتخاب محیط
۵۳	.....	تصمیم‌گیری برای فیلم برداری
۵۵	.....	مشاهده بازی کننده
۵۵	.....	نمرات و مقیاس‌ها
۵۷	.....	راهنمای نمره‌دهی
۵۸	.....	آیتم ۱: فعالانه مشغول است.
۵۹	.....	آیتم ۲: خودش تصمیم می‌گیرد که چه کار کند.
۵۹	.....	آیتم ۳: برای ادامه بازی به اندازه کافی احساس ایمنی می‌کند.

- آیتم ۴: با غلبه بر مشکلات و موانع برای انجام فعالیت پافشاری و تلاش می کند.  
 ۶۰ .....
- آیتم ۵: برای حفظ چالش یا جالب تر شدن، در فعالیت تغییر ایجاد می کند. ۶۰
- آیتم ۶: شیپنت‌های بازی گرایانه دارد و سر به سر دیگران می گذارد. .... ۶۱
- آیتم ۷: بیشتر برای فرآیند فعالیت در آن درگیر می شود تا نتیجه‌ی نهایی آن.  
 ۶۲ .....
- آیتم ۸: با وانمود کردن، شخصیت، عمل یا شی دیگری غیر از آنچه که در واقعیت  
 است را نشان می دهد. .... ۶۲
- آیتم ۹: اشیاء و افراد را با شیوه‌های غیرمتعارف و متنوع در بازی به کار می گیرد.  
 ۶۳ .....
- آیتم ۱۰: با دیگران برای برآوردن نیازها و خواسته‌ها گفتگو می کند. .... ۶۴
- آیتم ۱۱: در بازی اجتماعی (بازی با دیگران) مشغول می شود. .... ۶۵
- آیتم ۱۲: از بازی دیگران حمایت می کند. .... ۶۶
- آیتم ۱۳: وارد گروهی می شود که از قبل مشغول فعالیت هستند. .... ۶۷
- آیتم ۱۴: شروع کننده بازی با دیگری است. .... ۶۷
- آیتم ۱۵: مسخره بازی در می آورد یا شوخی می کند. .... ۶۸
- آیتم ۱۶: اسباب بازی‌ها، وسایل، دوستان و ایده‌ها را به اشتراک می گذارد. .... ۶۹
- آیتم ۱۷: به طور واضح نشانه‌های قابل فهم (چهره‌ای، کلامی، بدنی) ارائه  
 می دهد که بیان می کند "با من این طور رفتار کنید". .... ۶۹
- آیتم ۱۸: به نشانه‌های رفتاری دیگران پاسخ می دهد. .... ۷۰
- آیتم ۱۹: در طول بازی عواطف مثبت نشان می دهد. .... ۷۲
- آیتم ۲۰: با اشیاء تعامل برقرار می کند. (در بازی از وسایل به خوبی استفاده  
 می کند). .... ۷۲

۷۳	آیتم ۲۱: در انتقال بین فعالیت‌های بازی به راحتی عمل می‌کند.
۷۴	تفسیر داده‌های حاصل از آزمون بازی‌گرایی
۷۴	روش اول: استفاده از نمره کل
۷۴	روش دوم: استفاده از کلیدفرم
۷۵	روش سوم: استفاده از فرم رتبه‌های درصدی
۷۶	تفسیر بر اساس مدل راش
۸۰	استفاده از ToP در عمل: مثال‌های موردی
۸۰	مورد اول: پارسا
۸۷	مورد دوم: مهتاب
۹۲	نتیجه‌گیری

#### فصل چهارم:

۹۳	ویژگی‌های روان‌سنجی آزمون بازی‌گرایی
۹۴	مقدمه
۹۴	ساخت نسخه اصلی آزمون بازی‌گرایی (ToP): روایی و اعتبار مقدماتی
۱۰۰	تحلیل داده‌های نسخه اصلی آزمون بازی‌گرایی
۱۰۱	تهیه نسخه فارسی آزمون بازی‌گرایی (ToP): روایی و اعتبار
۱۰۱	روایی صوری نسخه فارسی ToP
۱۰۳	روایی محتوایی نسخه فارسی ToP
۱۰۵	روایی سازه: تحلیل عاملی اکتشافی نسخه فارسی ToP
۱۰۷	روایی تجربی نسخه فارسی ToP
۱۰۷	روایی سازه تحولی نسخه فارسی ToP

۱۰۸	.....	روایی ملاکی همزمان نسخه فارسی ToP
۱۰۹	.....	اعتبار آزمونگران نسخه فارسی ToP
۱۱۰	.....	تعیین همسانی درونی نسخه فارسی ToP
۱۱۱	.....	نتیجه گیری
		فصل پنجم:
۱۱۳	.....	بازی گرایی در اختلالات خاص
۱۱۴	.....	مقدمه
۱۱۴	.....	عوامل مؤثر بر رشد طبیعی بازی گرایی
۱۱۶	.....	بازی گرایی در کودکان با اختلال نقص توجه/بیش فعالی
۱۲۳	.....	بازی گرایی در کودکان با اختلال طیف اتیسم
۱۲۶	.....	بازی گرایی در کودکان با فلج مغزی
۱۳۲	.....	استفاده از ToP در هدف گذاری و برنامه ریزی درمان
۱۳۶	.....	نتیجه گیری
۱۳۷	.....	فهرست منابع
۱۴۵	.....	واژه‌نما
۱۴۹	.....	واژه‌یاب