

فهرست مطالب

۷	مقدمه‌ی مترجم
۸	معرفی علائم و نشانه‌های زود هنگام اوتیسم
۱۱	پیشگفتار
۱۵	فصل اول: چرا بازی مهم است؟
۱۷	چرا بازی با کودکان اوتیسم مشکل است؟
۱۸	واقعاً از بازی چه معنایی را می‌خواهیم به دست آوریم؟
۱۹	راهنمای استفاده از کتاب
۲۱	فصل دوم: مهارت‌های اولیه‌ی بازی
۲۲	توجه هدفمند و سهیم شدن در فضاها
۲۲	اجتناب کردن
۲۳	چگونه می‌توانید با کودک اوتیستیک در فضا سهیم شوید؟
۲۴	ارتباط
۲۵	ایده‌هایی برای کار بیشتر
۳۱	چگونه می‌توان مراحل رشدی را طی کرد؟
۳۳	فصل سوم: بازی سازمان‌دهی شده (Structured Play)
۳۴	چرا کودک اوتیسم به این نوع بازی نیازمند است؟
۳۴	سازمان‌دهی چیست؟ توصیف ساده‌تر این است که سازمان‌دهی چه نیست؟
۳۷	فرصت‌ها و مراحل بازی

۳۸	تقسیم و شکستن بازی‌ها به یک مهارت
۴۱	نظریه‌ی رفتارگرایان
۴۲	سازمان‌دهی اولین یادگیری‌ها
۴۵	برنامه‌ریزی و سازمان‌دهی روزانه به کمک تماس چشمی
۴۶	معرفی، انتخاب و انعطاف‌پذیری
۴۷	فصل چهارم: رایانه منبع ارزشمندی است
۴۸	حلقه‌ی احساسات
۴۹	بازی‌های رایانه‌ای
۵۰	رایانه از چه سنی باید آموزش داده شود؟
۵۳	انتخاب و تطابق سخت‌افزار
۵۳	استفاده از رایانه برای هدف‌های دیداری
۵۶	بازی‌های تطابقی
۵۹	فصل پنجم: اسباب‌بازی، اسباب‌بازی، اسباب‌بازی
۶۲	اسباب‌بازی‌ها، اسباب‌بازی‌ها، اسباب‌بازی‌ها
۶۴	مشکلات ارتباطی در درک و بیان زبان
۶۶	سازمان‌دهی
۶۷	بازی با تصاویر و فعالیت هم‌زمان
۶۹	بازی‌ها و فعالیت‌های اطراف اشخاص
۷۲	منابع اسباب‌بازی‌ها
۷۳	جدا کردن اسباب‌بازی‌ها به طور چالشی جهت دادن پاداش به کودک
۷۵	واقعیت مهم
۷۷	اسباب‌بازی‌های ویژه و مفید
۸۱	فصل ششم: پازل‌ها و بازی‌های روی میز
۸۲	پازل چیست؟
۸۲	مقاومت در الگوهای تفکر رفتار و گفتار
۸۶	شناساندن
۸۸	بازی روی میز همراه با خنده و شوخی
۹۱	بازی‌های تطابقی

۹۳ شناختن بخش‌های گفتاری

۹۷ طبقه‌بندی‌ها

۹۹ بازی‌های حافظه

۱۰۱ فصل هفتم: آوا ونوا ناجی و دشمن

۱۰۳ چرا آوا ونوا دشمن محسوب می‌گردد؟

۱۰۴ چرا آوا ونوا ناجی است؟

۱۰۵ ایده‌هایی برای تمرین در منزل

۱۰۸ آرام‌سازی

۱۱۴ خواندن خود به خودی

۱۱۸ گوش دادن به بازی‌ها

۱۲۲ کاهش سر و صداهای جانبی

۱۲۳ پرورش یکپارچگی شنیداری (AIT)

۱۲۵ فصل هشتم: نوبت گرفتن در بازی

۱۲۶ تئوری ذهن و رشد اجتماعی

۱۳۸ نوبت گرفتن با خواهر و برادرها

۱۳۹ سازمان‌دهی نوبت گرفتن با فعالیت‌های فیزیکی

۱۴۱ فصل نهم: بازی‌ها و فعالیت‌های فیزیکی

۱۴۲ مشکلات یکپارچگی حسی

۱۴۷ استفاده از تداعی‌های قافیه‌دار همراه با بازی‌ها

۱۵۳ پیش‌فرض‌های بازی در سطوح نرم

۱۵۴ جعبه‌های بزرگ

۱۶۳ منابع