

به نام خدا

## دستوالعمل ثبت و دریافت گواهینامه بازی و اسباب بازی شناختی

### بازی‌های شناختی

منظور از بازی‌های شناختی بازی‌هایی است که به صورت مشخص با هدف ارزیابی یا تحریک و تقویت مشخصه‌های شناختی طراحی شده اند. البته تمامی بازی‌ها می‌توانند برای تقویت مؤلفه‌های شناختی یا ارزیابی آنها بکار روند، لیکن بازی‌هایی که با تکیه بر نظریه‌های علوم شناختی و به طور اختصاصی برای ارزیابی یا تحریک و تقویت مؤلفه‌های شناختی بکار می‌روند جز بازی‌های شناختی محسوب می‌شوند. این بازی‌ها بر یک یا چند مؤلفه شناختی تمرکز نموده و به ارزیابی یا تقویت آنها می‌پردازند. این روش همانند مربیان بدنسازی می‌باشد که برای تقویت عضله‌ای خاص، حرکاتی منحصر به آن عضله را ارائه می‌دهند و از فرد تحت تعلیم می‌خواهند تا با انجام این حرکات، به تقویت عضله مربوطه بپردازند. بدیهی است که ورزش به‌طور کلی نمی‌تواند عضله‌ای خاص را به مقدار مورد نیاز تحت آموزش و تقویت قرار دهد.

### ماده یک- مدارک مورد نیاز جهت ثبت نام در فراخوان

- فرم مشخصات مجری (متقاضی) و همکاران یا فرم مشخصات پدیدآورندگان
- فرم مشخصات بازی
- راهنمای بازی
- فیلم (حداکثر پنج دقیقه ای) بازی یا اسباب بازی همراه با توضیحات
- فرم خوداظهاری در مورد تحریک مؤلفه‌های شناختی
- تصویر مجوز کانون پرورش فکری و یا بنیاد ملی بازی‌های رایانه‌ای
- مستندات اثربخشی در صورت موجود بودن

فرد ثبت کننده:

- افراد حقیقی یا حقوقی که پروانه انتشار بازی به نام ایشان می‌باشد.

## ماده دو - روند ارزیابی

- پس از اتمام زمان فراخوان، کارشناس ثبت طرح به بررسی اولیه طرح پرداخته و در صورت کامل بودن مدارک و اطمینان از صحت آنان، آن را جهت اظهار نظر نهایی در دستور کار کمیسیون قرار خواهد داد.
  - در صورت وجود هرگونه نقص و یا مغایرت مراتب به صورت کتبی به مجری (متقاضی) اعلام خواهد شد و در صورت غیرقابل اصلاح بودن نواقص، طرح از روند بررسی خارج خواهد گردید.
  - کمیسیون ارزیابی متشکل از کارشناسان دبیرخانه شورای نظارت بر اسباب بازی، بنیاد بازی های رایانه ای و ستاد گسترش علوم و فناوری های شناختی می باشد. این کمیسیون تمامی طرح ها را ارزیابی کرده و با توجه به ضوابط و مقررات و همچنین ملاک های موجود، نظر نهایی را اعلام خواهد کرد.
- هزینه شرکت در فراخوان: هزینه ثبت نام و شرکت در اولین فراخوان ارزیابی و شناسایی بازی های شناختی، دو میلیون ریال معادل دویست هزار تومان می باشد.
- تبصره: هزینه ثبت نام برای ۱۵۰ طرح اول ثبت شده رایگان خواهد بود.

## ماده سه - تنظیم مدارک

- فرم مشخصات مجری (متقاضی) و همکاران یا فرم مشخصات پدیدآورندگان:
- شخص حقیقی: مشخصات مجری و همکاران با ذکر کامل نام، تخصص، تحصیلات، وابستگی سازمانی، سابقه طراحی و تولید بازی، جوایز و امتیازات به دست آمده، اطلاعات تماس
- شخص حقوقی: نام موسسه یا شرکت، سابقه طراحی و تولید بازی، جوایز و امتیازات به دست آمده، اطلاعات تماس

## توضیحات

- نام بازی:** در این بخش نام بازی که مطابق با نام درج شده در پروانه انتشار است درج گردد.
- سال تولید:** سال تولید بازی ذکر شود. در صورت وجود نسخه های مختلف سال تولید نسخه فعلی ذکر گردد.
- سبک بازی:** در این بخش سبکی که بازی رایانه ای در آن قرار دارد، مشخص شود:
- سبک آموزشی:** بازی های این سبک در طی روند بازی به آموزش مفاهیم می پردازند.
- سبک معمایی:** این سبک که جز ساده ترین سبک هاست، نیازمند حل یک معما مانند ماز، مسائل استدلالی (منطقی) و یا موقعیت یابی قطعات مختلف است. این سبک گونه های بسیار وسیعی از بازی ها را شامل می شود و اغلب می تواند با سبک های ماجراجویی و آموزشی وجه مشترک داشته باشد.

**سبک ماجراجویانه:** یکی از سبک های اصلی بازی های رایانه ای است. اکتشاف و تعامل با محیط ویژگی اصلی این سبک از بازی هاست است. بازی های این سبک، بازی های قصه محوری هستند که بر دو عنصر «اکتشاف» و «روایت قصه» تاکید دارند. قدمت این سبک که از نخستین سبک های شناخته شده است به دهه ۱۹۷۰ می رسد و نام خود را از یک بازی گرفته است. در این سبک معمولاً بازیکن با چالش های منطقی روبه رو می شود و به ندرت تحت تنش قرار می گیرد. گشت و گذار در محیط، پیدا کردن وسایل مختلف، استفاده از وسایل در

جای مخصوص و صحبت کردن با دیگر شخصیت‌های بازی جزو کارهای پایه‌ای بازیکنان در یک بازی ماجراجویی هستند. بازی‌های ماجراجویانه به زیر سبک‌های گرافیکی، متنی، ماجراجویی معمایی و رمان‌های تعاملی تقسیم می‌شوند.

**سبک ورزشی:** بازی‌های این سبک، یک ورزش محبوب را در دنیای مجازی شبیه‌سازی می‌کنند و ممکن است بازیکن در این بازی‌ها نقش بازیکن‌های ورزش یا مربی یا هر نقش دیگری داشته باشد. شبیه‌سازی قوانین فیزیکی در بازی‌های ورزشی اهمیت زیادی دارد؛ زیرا بازیکنان از قبل با قوانین آن ورزش آشنا هستند. بخش اصلی روند بازی همان رقابت ورزش اصلی است و ممکن است در کنار رقابت اصلی حالت‌های دیگری هم وجود داشته باشد. مدیریت، بخش مهمی از این بازی‌هاست که در منوهای میانه بازی انجام می‌شود. بازی‌های ورزشی دو دسته هستند. یک دسته به ورزش‌های واقعی مانند فوتبال اختصاص دارند و دسته دوم به ورزش‌های پرخطر و تخیلی مانند اسنوبرد می‌پردازند.

**سبک استراتژی:** در این بازی‌ها، بازیکن برای رسیدن به هدف نیازمند تاکتیک (تدابیر) و هوش است.

**سبک exergames:** این نوع بازی‌ها ترکیبی از تجهیزات ورزشی و بازی‌های رایانه‌ای هستند.

**سبک اکشن:** در این نوع بازی‌ها بازیکن نیازمند سرعت عمل سریع، هماهنگی چشم و دست و واکنش‌های سریع است تا بر چالش‌های بازی مانند مبارزه، پریدن، دویدن، اتمام یک تکلیف در زمان محدود و غیره فائق آید.

**سبک ایفای نقش:** در این سبک بازیکن یک شخصیت (یا شخصیت‌های) خیالی را در یک دنیای خیالی کنترل می‌کند. در این نوع بازی‌ها شخصیت بازیکن دارای مهارت‌ها و توانایی‌هاییست که به صورت عدد و رقم (آماره) نشان داده می‌شود و با پیشرفت داستان می‌تواند مهارت‌ها و توانایی‌ها و همچنین دارایی‌های خود را بالا ببرد.

**سبک شبیه‌سازی:** در این سبک، تلاش برای شبیه‌سازی واقعی یک موقعیت، محیط و یا فعالیت است. بازی‌ها به صورت شبیه‌سازی محیطی همچون محیط عمل جراحی ساخته می‌شود که در آن بازیگر در عین انجام بازی شبیه‌سازی، محیط واقعی را دارد و باعث آموزش می‌گردد. از جمله این بازی‌ها می‌توان به شبیه‌ساز پرواز شرکت مایکروسافت اشاره نمود که هم‌اکنون به‌عنوان قسمتی از آموزش واقعی خلبانی استفاده می‌گردد.

**تعداد افراد:** در این قسمت حداقل و حداکثر تعداد افراد برای بازی را مشخص کنید.

**مدت زمان بازی:** میانگین مدت زمان برای انجام بازی ذکر شود.

**پلتفرم:** در این قسمت پلتفرمی که بازی بر روی آن اجرا می‌شود مشخص کنید.

**تعامل:** شامل هر دو رابط نرم‌افزاری و سخت‌افزاری می‌باشد. رابط‌های متفاوتی برای ارتباط بین فرد و بازی می‌توان در نظر گرفت.

**اتصال:** توانایی اتصال به سایر دستگاه‌ها، نرم‌افزارها و یا اینترنت.

## آنلاین یا آفلاین

**راهنمای بازی:** در این قسمت راهنمای کامل نحوه انجام بازی ذکر گردد.

**فیلم بازی رایانه‌ای و یا اسباب بازی همراه با توضیحات:** در این قسمت یک فیلم در مورد اسباب بازی و یا بازی رایانه‌ای همراه با توضیح در مورد بازی بارگذاری / ارسال گردد.



## فرم مشخصات اسباب بازی:

نام یا عنوان تجاری اسباب بازی

شرکت سازنده

سال تولید

گروه اسباب بازی:

سرگرمی های سازنده قوای ذهن و تفکر (روان)

سرگرمی های سازنده قوای حسی و حرکتی (تن)

سرگرمی های سازنده مهارت ها و آموزشی (بازی های جدی)

سرگرمی های شبیه سازی دنیای واقعی

سرگرمی های سازهای و جورچین ها

جنس اسباب بازی

تعداد افراد در بازی

مدت زمان بازی

## توضیحات

گروه اسباب بازی: در این بخش گروهی که اسباب بازی در آن قرار دارد مشخص شود:

**سرگرمی های سازنده قوای ذهن و تفکر (روان):** شامل اسباب بازی هایی که با تقویت و به کارگیری مهارت های شناختی، ذهنی و تفکری فرد سروکار دارد. ذهن (به عربی: عقل)، مجموعه ای از توانایی های فکری است که شامل هوشیاری، تصورات، ادراک، تفکر، قضاوت، زبان و حافظه می شود و معمولاً آن را وجود توانایی هوشیار بودن و اندیشه تعریف می کنند. ذهن دربرگیرنده قدرت تصور، تشخیص و قدردانی است و مسئولیت پردازش احساسات و عواطف را برعهده دارد که منجر به عملکرد و نوع رفتار افراد می شود.

مقصود از سرگرمی های سازنده قوای ذهن و تفکر مجموعه ای از سرگرمی ها است که به هر ترتیب با ذهن و قوای تفکر در ارتباط باشد و محرک تقویت آن باشد.

**سرگرمی های سازنده قوای حسی و حرکتی (تن):** شامل اسباب بازی هایی که به دنبال تقویت حواس پنجگانه با اندام های حرکتی است.

بازی حسی شامل هر فعالیتی است که باعث تحریک حواس فرد می شود. لامسه، بویایی، چشایی، بینایی و شنوایی از این دسته هستند. فعالیت های حسی، میل اکتشاف را در کودکان تحریک کرده و به طور طبیعی آنها را به کشف و استفاده از قواعد علمی در هنگام بازی، خلاقیت، تحقیق و بررسی تشویق می کنند.

در فرآیند تحول، رشد بهنجار توانایی حسی-حرکتی از مؤلفه‌های اصلی سازگاری، سلامت جسمانی، اجتماعی و رشد شناختی به حساب می‌آید؛ این مهارت توانایی دست‌کاری محیط از سوی کودک را فراهم کرده و باعث افزایش ظرفیت‌های هوشی و تعامل کافی با محیط و همسالان می‌شود. اندام‌های حرکتی (عضلات و اسکلت استخوانی) کودکان نیز از طریق همین دست‌بازی دستخوش تحریک و تقویت خواهد شد.

مقصود از سرگرمی‌های سازنده قوای حسی و حرکتی مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب با حواس چندگانه و اندام‌های حرکتی در ارتباط باشد و محرک تقویت آن باشد.

### سرگرمی‌های سازنده مهارت‌ها و آموزشی (بازی‌های جدی)

شامل اسباب‌بازی‌هایی که به دنبال هدفی جدی در راستای تقویت مهارت و آموزش بازیکنان است.

یادگیری، کارکردی است که با آن، دانش، رفتارها، توانمندی‌ها یا انتخاب‌های نو یا موجود به ترتیب، درک یا تقویت و اصلاح می‌شوند، که شاید به یک تغییر بالقوه در ترکیب داده‌ها، عمق دانش، رویکرد یا رفتار نسبت به نوع و گستره تجارب منجر شود.

با اینکه بازی‌ها دارای هدف در خود هستند اما می‌دانیم یکی از جدی‌ترین روش‌های یادگیری بازی است و این مهم از طریق اسباب‌بازی‌ها تسهیل می‌شوند. در اینجا مقصود از یادگیری همه انواع نگرش‌ها، مفاهیم، مهارت‌ها و اصولی است که فرد یاد می‌گیرد.

مقصود از سرگرمی‌های سازنده مهارت‌ها و آموزشی مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب هدف از طراحی آنها به صورت مستقیم و نه ضمنی حصول یکی از انواع یادگیری شود.

### سرگرمی‌های شبیه‌سازی دنیای واقعی

شامل سرگرمی‌های سازنده بازآفرینی دنیای واقعی به صورت ابزار یا روایت‌ها

شبیه‌سازی (simulation) تقلید تقریبی یک عملیات، فرایند، یا یک سیستم است، که نشان‌دهنده عملکرد آن در طول زمان می‌باشد. بازی‌های شبیه‌سازی دنیای واقعی، فضای فائق آمده به ناتوانی‌های موقتی کودکان و بزرگسالان است. آنجا که رویارویی با هر پدیده کم‌هزینه تر و با مقاومت کمتر تن و روان برای رویارویی با چالش‌های دنیای واقعی است. به زودی توانایی‌های کسب شده کاذب در دنیای شبیه‌سازی شده قابل انتقال به دنیای واقعی هستند در عین اینکه این بازی‌ها تقویت‌کننده قوه خیال، وهم و تجسم است.

مقصود از سرگرمی‌های شبیه‌سازی دنیای واقعی مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب بخشی از دنیای واقعی را به صورت ابزارها، شخصیت‌ها یا روایت‌ها بازسازی کرده باشد.

### سرگرمی‌های سازه‌ای و جورچین‌ها

شامل سرگرمی‌های سازنده که مهارت‌های تفکر و حسی و حرکتی را توامان درگیر می‌کند.

شاید امپراطوری اسباب‌بازی‌های ساختنی بلامنازع باشد. این سرگرمی‌ها، اسباب‌بازی‌ها و دست‌سازه‌ها از آن جهت که مهارت‌های تفکر و روان را در کنار مهارت‌های حسی حرکتی توامان به چالش می‌کشند. تقویت‌کننده قوای انسانی در سطوح بالاتر همچون خلاقیت و ترکیب هستند. به سختی می‌توان گفت هنگام ساختن یک سازه یا خلق یک کار دست‌ساز هماهنگی تن و روان چگونه محقق شده و یکی چگونه موجب تقویت دیگری می‌شود. در چنین نوع سرگرمی فرد در فعال‌ترین موقعیت خود نسبت به بازی است.



دو دسته بزرگ سازه‌ها (اسباب‌بازی‌های ساختمانی بدون الگو) و جورچین‌ها (اسباب‌بازی‌های ساختمانی با الگو) شامل این دسته از اسباب‌بازی‌ها هستند. مقصود از سرگرمی‌های سازه‌ای و جورچین‌ها مجموعه‌ای از سرگرمی‌ها است که به هر ترتیب ساخت شناختی ذهن را از طریق انجام دادن تحریک و تقویت می‌کند.

تعداد افراد: در این قسمت حداقل و حداکثر تعداد افراد برای بازی را مشخص کنید.

مدت زمان بازی: میانگین مدت زمان لازم برای انجام بازی ذکر شود.

### فرم خوداظهاری در مورد مولفه‌های شناختی

در این قسمت لازم است مجری (متقاضی) نظر خود را در مورد مولفه‌های شناختی که در حین بازی مورد تحریک قرار می‌گیرند اعلام بفرماید.

سطح ۴- میزان فعالسازی زیاد

سطح ۳- میزان فعالسازی متوسط

سطح ۲- میزان فعالسازی کم

سطح ۱- عدم فعالسازی

امتیاز: هر ستاره معادل ۶ امتیاز

## ماده پنج- کارکردهای شناختی

کارکردهای شناختی عوامل حیاتی جهت رشد و یادگیری هستند. مهارت های شناختی ما را قادر به حفظ اطلاعات و کار کردن با آنها در مغز، تمرکز بر روی توجه، از بین بردن حواس پرتی و همچنین تغییر حالات ذهنی می کند. اگر چه ما با این مهارت ها متولد نمی شویم، اما با توانایی رشد آنها به دنیا آمده ایم. این روند به صورت آهسته از ابتدای تولد شروع می شود و تا سن بلوغ ادامه می یابد و از طریق تجربیات ما شکل می گیرد. کودکان مهارت های خود را از طریق مشارکت اجتماعی معنی دار و فعالیت های لذت بخشی که مهارت های خود تنظیمی را در آنها ایجاد می کند کسب می کنند. مهارت شناختی به کودکان کمک می کند که به صورت همزمان بر روی چند جریان فکری متفاوت متمرکز شوند، بر خطاها نظارت کنند، بر اساس اطلاعات موجود تصمیم بگیرند، مرور برنامه ها در صورت نیاز، و بر اثر احساس ناکامی شتاب زده تصمیم گیری نکنند. تمرین این مهارت ها در قالب فعالیت های مختلف منجر به بهبود آنها می شود.

### مهم ترین مهارت های شناختی

این مهارت ها مجموعه ای از فرایندهای شناختی هستند که عمدتاً توسط قشر پیشانی مغز پشتیبانی می شوند و در اغلب تعاریف عناصر زیر را شامل می شوند: تعیین هدف و برنامه ریزی، سازماندهی رفتارها، بازداری، انعطاف پذیری و در نهایت، نظام های توجه و حافظه که این پردازش ها را هدایت می کنند.

۱. توجه و تمرکز: توجه و تمرکز به یادگیری کمک میکند. بدیهی است که اگر فردی توجه و تمرکز نداشته باشد کمتر یاد میگیرد. در مدرسه، خانه و سایر محیطها، توجه به فرد کمک میکند تا تمام حواس را به چیزی که مهم است معطوف نماید. مهارت توجه به ما کمک میکند تا با وجود چیزهای زیادی که در اطرافمان وجود دارد بر فعالیتهایی تمرکز کنیم که در آن لحظه برای ما مهم هستند. تمرکز به ما در تعامل با دیگران کمک میکند و به فرد امکان میدهد تا در گفتگوها شرکت فعال داشته باشد، به پرسشهایی که از او میکنند، صحیح جواب دهد و از زبان بدن درست و مناسب استفاده کند.

۲. بازداری / کنترل مهاری: بازداری توانایی ایجاد درنگ در انجام یک عمل و یا یک جریان شناختی و همچنین توانایی متوقف کردن رفتار در حال انجام در شرایط نامناسب را گویند. این مهارت توانایی ارزیابی موقعیت و رفتار، قبل از انجام را اعمال میکند. نقص در کنترل بازداری موجب عملکرد نادرست در تکالیف و افزایش احتمال پاسخهای نادرست میگردد. کنترل مهاری توانایی ادراک افکار و انگیزه ها برای مقاومت در برابر وسوسه ها، حواس پرتی ها و عادت ها، و متوقف کردن آنها و فکر کردن قبل از عمل می باشد.

۳- حافظه کاری: حافظه کاری، به فرد قابلیت داشتن حسی از گذشته، احساس مجدد تجربیات گذشته و همچنین قابلیت داشتن حسی از آینده و پیشبینی حوادث آینده و آماده کردن خود برای آن را میدهد. در بهتر انجام دادن تکالیف مدرسه و دستورات پیچیده به فرد کمک میکند. حافظه کاری کمک میکند تا قبل از بیرون آمدن از منزل، هر چه را لازم است برداشته یا در کلاس به خوبی یادداشت برداری کند. برای حل ذهنی مسائل ریاضی، درک آنچه میخواند و به خاطر آوردن همه قوانین در طی بازی به حافظه کاری نیاز است. در اصل حافظه کاری توانایی نگه داشتن اطلاعات در ذهن و استفاده از آن می باشد.

۴- سازمان دهی: دو نوع مهارت سازمان دهی وجود دارد. سازماندهی خود و سازماندهی محتوا. سازماندهی خود، به فرد کمک میکند تا آنچه را نیاز دارد تهیه کرده و اهداف کوتاهمدت و بلند مدت خود را تعیین کند. سازماندهی محتوا، مربوط به مسائلی است که باید دستکاری شود تا تکلیفی کامل گردد تا فرد بتواند به آنچه در ذهن دارد برسد. سازماندهی به دانش آموز کمک میکند تا تکالیف و وظایف درسی را بدون اتلاف وقت انجام دهد و با مرتب کردن

وسایل و ایده‌ها به اهداف برسد. بتواند موقعیتهای پیچیده را ارزیابی کرده و آنچه را لازمه شروع تکالیف است مرتب نماید.

۵- برنامه ریزی: برنامه ریزی اغلب شامل اولویت بندی یا تصمیم گیری برای مهمترین کاری است که فرد میخواهد انجام دهد. همچنین شامل تفکر درباره ترتیب و توالی اعمالی است که میخواهد انجام دهد. برنامه ریزی خوب نیازمند تفکر درباره همه جنبه های هر موقعیت و پیامدهای احتمالی آنهاست. مدیریت زمان جزئی از مهارت برنامه ریزی است. برای مدیریت بهتر زمان باید آگاهی فرد از زمان بیشتر شود و حس فوریت در او ایجاد گردد. زمانی به برنامه ریزی نیاز دارید که با سوال خاصی مواجه میشوید: «چگونه انجامش دهم؟» یا « چگونه به این هدف برسم؟ »

۶- انعطاف پذیری شناختی: انعطاف پذیری و انطباق با موقعیتهای و مشکلات جدید، مهارت بسیار مهمی است. برنامه ریزی و به سرعت از کاری به سراغ کار دیگر رفتن نیازمند انعطاف پذیری است. انعطاف پذیری به فرد کمک میکند تا با موقعیتهایی نظیر به هم خوردن برنامه ورزشی یا خواب ماندن بهتر کنار آید. این مهارت در مواجهه با موقعیتهای یا مشکلات جدید نقش مهمی دارد. اغلب افراد از راه‌حلهایی استفاده می‌کنند که در گذشته مفید بوده است؛ اما اگر راه‌حلی در موقعیتی اثربخش نبود لازم است از راه‌حل جدیدی استفاده کنید. حتی نحوه نگاه خود به مشکل را تغییر دهید. انعطاف پذیری شناختی توانایی تغییر حالات فکری و تنظیم جهت تغییر خواسته‌ها، اولویت‌ها یا دیدگاه‌ها می‌باشد.

۷- حل مساله: کار ذهنی برای غلبه بر موانعی است که سر راه دستیابی به هدف قرار دارد.

۸- حافظه: حافظه کوتاه مدت: نگهداری اطلاعات به مدت چند ثانیه و بعضاً یک یا دو ثانیه. ظرفیت این حافظه ۷ گویه به اضافه یا منهای دو می‌باشد. حافظه بلند مدت: نگهداری اطلاعات برای یک دوره طولانی و یا برای همیشه.