



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ
ΕΛΛΑΔΑΣ**

**ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ & ΠΡΟΝΟΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΗΣ**

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΟ ΚΑΙ
ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΟ ΜΕΣΟ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ. Ο ΡΟΛΟΣ
ΤΟΥ ΝΟΣΗΛΕΥΤΗ»**



Φοιτήτρια: ΣΑΪΣΑΝΑ ANNA

Εποπτεύουσα καθηγήτρια: ΣΑΜΑΡΤΖΗ ΚΥΡΙΑΚΗ

ΠΑΤΡΑ, 2017

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι επιδρά στο πνεύμα, τις συγκινήσεις και κυρίως στο σώμα του παιδιού, με αποτέλεσμα την αποτελεσματικότητα του στη διάγνωση αλλά και στη θεραπεία διαφόρων ασθενειών. Για την καλύτερη ανταπόκριση στις ιδιαίτερες ανάγκες των παιδιών, πολλές από τις σύγχρονες υπηρεσίες υγείας είναι εξοπλισμένες με ξεχωριστές παιδιατρικές μονάδες, στις οποίες οι νοσηλευτές και οι υπόλοιποι εργαζόμενοι στον τομέα της υγείας μπορούν να προσφέρουν φροντίδα βασισμένη στις ιδιαίτερες ανάγκες των ασθενών τους. Κατά συνέπεια, σε αυτό το πλαίσιο όλα τα παιδιά λαμβάνουν την ειδική προσοχή και φροντίδα που χρειάζονται και αξίζουν.

Ο παιδιατρικός νοσηλευτής δουλεύει με παιδιά όλων των ηλικιών που πάσχουν από ποικίλα διαφορετικά νοσήματα. Παίξει σημαντικό ρόλο στην αντιμετώπιση των αναγκών των παιδιών, λαμβάνοντας υπ' όψη την ιατρική, κοινωνική, πολιτισμική, και οικογενειακή τους κατάσταση. Επομένως ο ρόλος του δεν είναι μόνο νοσηλευτικός αλλά και επιτελεί ένα αξιοσημείωτο κοινωνικό έργο.

SUMMARY

The play affects the spirit, the emotions, and especially the child's body, resulting in its effectiveness in diagnosing and treating various diseases. In order to better respond to the particular needs of children, many of the modern health services are equipped with separate pediatric units, where nurses and other healthcare workers can provide care based on the particular needs of their patients. Consequently, in this context, all children receive the special care and care they need and deserve.

The pediatric nurse works with children of all ages suffering from a variety of different diseases. It plays an important role in meeting the needs of children, taking into account their medical, social, cultural, and family circumstances. Therefore, his role is not only nursing but also performs a remarkable social work.

Περιεχόμενα

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	2
SUMMARY	3
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	7
ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ	7
1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
1.2 ΤΟΜΕΙΣ ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΗΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	13
ΠΑΙΔΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	13
2.1 ΟΡΙΣΜΟΣ	13
2.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ	15
2.3 ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	15
2.4 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	18
ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ	18
3.1 ΣΩΜΑΤΙΚΗ/ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ	18
3.2 ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ	19
3.4 ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ.....	20
3.5 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ	22
3.6 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΦΥΛΟΥ.....	22
3.7 Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Η ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ	23
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	29
ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ	29

4.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ.....	29
4.2 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ.....	31
4.3 ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ	34
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	37
ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑ	37
5.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗ ΔΙΑΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΤΗ ΘΕΡΑΠΕΙΑ.....	37
5.2 ΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ	39
5.3 ΛΟΓΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ.....	40
5.4 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΣΤΟ ΠΑΙΔΙ	42
5.5 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ.....	45
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	49
Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΝΟΣΗΛΕΥΤΗ.....	49
6.1 ΠΑΙΔΙΑΤΡΙΚΗ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΗ	49
6.2 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΑΤΡΙΚΟΥ ΝΟΣΗΛΕΥΤΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ	50
6.3 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΤΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ..	53
6.4 ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ	55
6.5 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ.....	55
6.5.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ	57
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	59
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	61

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι θεωρείται η πιο σημαντική, και πρωταρχικής σπουδαιότητας, δραστηριότητα της παιδικής ηλικίας. Μέσω αυτού, τα παιδιά ψυχαγωγούνται, διασκεδάζουν, ενώ ταυτόχρονα αναπτύσσουν τις βασικές δεξιότητες για τη μετέπειτα ζωή τους. Παράλληλα το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως διαγνωστικό και θεραπευτικό μέσο. Στην νοσηλευτική το παιχνίδι θεωρείται πολύ σημαντικό και χρησιμοποιείται με ποικίλους τρόπους.

Στην παρούσα πτυχιακή εργασία μελετάται και αναλύεται το παιχνίδι ως διαγνωστικό και θεραπευτικό μέσο ενώ παράλληλα προσδιορίζεται και ο ρόλος του νοσηλευτή σε αυτή τη διαδικασία. Ειδικότερα η παρούσα εργασία αποτελείται από έξι (6) κεφάλαια. Το πρώτο κεφάλαιο αναφέρεται στην έννοια της θεραπευτικής ψυχολογίας και πως συμβάλλει στις διάφορες νόσους. Το δεύτερο κεφάλαιο αναφέρεται στην έννοια του παιχνιδιού προσδιορίζοντας ορισμένα χαρακτηριστικά όπως είναι ο σκοπός και ο στόχος του και οι κατηγορίες από τις οποίες περιλαμβάνεται.

Το τρίτο κεφάλαιο προσδιορίζει το ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι στη γνωστική και συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού, στην ανάπτυξη της φαντασίας του, στην ανάπτυξη του φύλου και στον τρόπο που διαμορφώνεται η προσωπικότητα του παιδιού. Το τέταρτο κεφάλαιο αφορά το παιχνίδι και την αξία του στη μάθηση και τη διδασκαλία ενώ αναλύεται ο ρόλος του εκπαιδευτικού σε αυτό. Στο πέμπτο κεφάλαιο αναλύεται η έννοια της παιγνιοθεραπείας και ο ρόλος της στη διάγνωση και τη θεραπεία καθώς επίσης και η συμβολή και η σημασία της στο παιδί και την ειδική αγωγή. Τέλος, το έκτο κεφάλαιο αναφέρεται στο ρόλο του νοσηλευτή και πως παρεμβαίνει μέσα από το παιχνίδι στην αξιολογητική διαδικασία και στη θεραπεία του παιδιού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΗ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ

1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η ψυχαγωγία μπορεί να προσφέρει κατά τη διάρκεια μιας ασθένειας ή της ανάρρωσης από αυτήν, πολλά θετικά και καθοριστικά στοιχεία για την έκβαση τους. Το γέλιο, η μουσική, ο χορός, ο θεραπευτικός αθλητισμός είναι τομείς που ανήκουν στη σφαίρα της ψυχαγωγίας και βοηθούν στην αντιμετώπιση προβλημάτων ή χρόνιων παθήσεων. Δεν είναι λίγα τα παραδείγματα που υπάρχουν, κυρίως στην Ευρώπη και την Αμερική, όπου η εφαρμογή της ψυχαγωγίας ως μέσο θεραπείας ευωδούσε. Γνωρίζουμε για παράδειγμα την ύπαρξη των γιατρών – κλόουν σε κλινικές του εξωτερικού και πιο συγκεκριμένα της Νέας Υόρκης, στην παιδιατρική πτέρυγα τα τελευταία είκοσι περίπου χρόνια. Η γελωτοθεραπεία που προσέφεραν είχε εξαιρετικά αποτελέσματα στη διάθεση και την αντιμετώπιση της ασθένειας από πλευράς των παιδιών. Πολύ γρήγορα στη συνέχεια εντάχθηκε η γελωτοθεραπεία ως απαραίτητη υπηρεσία για τη θεραπεία ασθενών - παιδιών.

Σήμερα, γνωρίζουμε πάρα πολλές χώρες όπου εφαρμόζεται η γελωτοθεραπεία από γιατρούς – κλόουν, όπως είναι οι Ηνωμένες Πολιτείες, η Γαλλία, η Ελβετία, η Τουρκία, η νότια Αφρική, η Αγγλία, η Ισπανία και η Ιταλία. Δε γνωρίζουμε με βεβαιότητα αν έχει ενταχθεί και σε ορισμένες ιδιωτικές κλινικές της Ελλάδας ως σταθερό μέσο θεραπείας και όχι απλά περιστασιακά μέσα σε γενικότερο πλαίσιο. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η θεραπευτική ψυχαγωγία έχει τη γελωτοθεραπεία, τη μουσικοθεραπεία, τη θεραπεία μέσω του χιούμορ, τη δραματοθεραπεία, όλοι είναι τομείς που καθένας με το δική του μοναδική προσφορά, ωφελούν τους ασθενείς ή σε επίπεδο νόσου είτε σε επίπεδο ανάρρωσης. Είναι μέρος μιας πιο ολικής, σφαιρικής αγωγής που χορηγείται σε παιδιά κυρίως, αλλά και ενήλικες ασθενείς μέσα στα νοσοκομεία, ή πιο συχνά μέσα σε κάποια ομάδα, σε κάποιο κέντρο αποκατάστασης ή ακόμα και στο σπίτι. Οι ασθενείς που επωφελούνται από τα προγράμματα θεραπευτικής ψυχαγωγίας, είναι πάρα πολλοί. Είναι ασθενείς με πνευματικές ή σωματικές δυσκολίες, άτομα που πάσχουν από Αλτσχάιμερ, AIDS, Πάρκινσον, καρκίνο. Ασθενείς που έχουν

καρδιοπάθειες, νεφροπάθειες, προβλήματα από εγκεφαλικά, σκλήρυνση κατά πλάκα, στρες, κατάθλιψη φυσικά και εθισμό στα ναρκωτικά ή το αλκοόλ. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η θεραπευτική ψυχαγωγία περιλαμβάνει εκτός από τη γελωτοθεραπεία και το χιούμορ, τη μουσικοθεραπεία και φυσικά δραστηριότητες, σωματικές και αθλητικές, 10 ή δημιουργικές όπως είναι ο χορός, το τραγούδι και εννοείται τα εικαστικά και η ζωγραφική. Η θεραπευτική ψυχαγωγία βελτιώνει τη σωματική και ψυχική υγεία των ασθενών, τους τονώνει την αυτοπεποίθηση, δυναμώνει την κοινωνική τους θέση και όπως κάθε ενασχόληση, διευρύνει τις γνωσιακές τους ικανότητες.

Η εξατομίκευση της θεραπευτικής προσέγγισης είναι το επόμενο σημαντικό βήμα καθώς ο βαθμός επίτευξης θα φέρει και πιο καλά και σύντομα αποτελέσματα. Όσο πιο κοντά στον ασθενή είναι η θεραπεία που προτείνεται, τόσο πιο εύκολα θα αποφέρει καρπούς η αγωγή αυτή. Σε αυτή την εξατομίκευση της θεραπευτικής αγωγής λαμβάνονται υπ' όψη τα ενδιαφέροντα του ασθενή, ο τρόπος ζωής του, οι σωματικές και πνευματικές του ικανότητες, αλλά και ανάγκες από την άλλη και τέλος οι κοινωνικές και συναισθηματικές του ανάγκες. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η θεραπευτική αγωγή εφαρμόζεται συνδυαστικά με την κανονική αγωγή που ακολουθεί ο ασθενής και εφαρμόζεται μόνο από ειδικό εκπαιδευτή – θεραπευτή. Η θεραπευτική ψυχαγωγία διαμέσου του γέλιου, του χιούμορ, της μουσικοθεραπείας, των δημιουργικών και αθλητικών δραστηριοτήτων στα μέτρα των δυνατοτήτων τους, δίνει στους ανθρώπους στις δύσκολες στιγμές της ασθένειας και της ανάρρωσης, τα κατάλληλα εφόδια για να βλέπουν με θετικότερη προοπτική τη ζωή. Διατηρεί και προωθεί τη δραστηριοποίησή τους, βελτιώνει την αυτοπεποίθησή τους και προάγει την αυτονομία τους.

Η πρόληψη και η αντιμετώπιση των σωματικών και πνευματικών ασθενειών πρέπει να είναι σφαιρική και ολοκληρωμένη. Με αυτό εννοούμε ότι θα πρέπει να λαμβάνονται τέτοια μέτρα που να βοηθούν όχι μόνο το σώμα του ασθενή, αλλά και την ψυχή του και το πνεύμα του, την προσωπικότητα του και τις συναισθηματικές του ανάγκες, να λαμβάνουν υπόψη και να σχετίζονται με τις κοινωνικές, οικογενειακές και επαγγελματικές αλληλεπιδράσεις στη ζωή τους. Η ψυχαγωγία ως μέσο θεραπείας οφείλει να ασχολείται και να αγκαλιάζει όλες τις εκφάνσεις και τις πτυχές της ζωής του ασθενή.

Η θεραπευτική ψυχαγωγία έχει ενεργό ρόλο στην πρόληψη και στη θεραπεία ορισμένων ασθενειών, όπως αναφέραμε και παραπάνω. Περιλαμβάνει ένα σύνολο

ενεργειών, πέρα από τις κλασικές ιατρικές, φαρμακευτικές και νοσηλευτικές ενέργειες φυσικά, που ωφελούν τους ασθενείς και στοχεύουν στη βελτίωση πολλών πτυχών της ψυχικής και σωματικής τους υγείας. Τα περισσότερα προγράμματα θεραπευτικής ψυχαγωγίας περιλαμβάνουν χορό, τραγούδι, παιχνίδια, μουσική και θέατρο, κινηματογράφο και οποιαδήποτε άλλη δραστηριότητα μπορεί να ευχαριστεί τον άνθρωπο και να βρίσκει πάντοτε ενδιαφέρον στο να την κάνει. Είναι 11 σημαντικές οι θετικές επιδράσεις που επιφέρουν οι μέθοδοι της θεραπευτικής ψυχαγωγίας και μεταξύ αυτών περιλαμβάνονται η μείωση του στρες, η ανακούφιση από τον πόνο, η αύξηση της αυτοπεποίθησης, η μείωση της ευπάθειας στις ασθένειες, η βελτίωση της κοινωνικότητας, η αύξηση της αντίστασης στις μολύνσεις, η καταπολέμηση της κατάθλιψης, η καλύτερη κατάσταση του καρδιαγγειακού συστήματος και άλλες. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η ποίηση, η λογοτεχνία, το θέατρο, ο κινηματογράφος και η ζωγραφική, ο χορός και γενικά οι μορφές των τεχνών, δεν προσφέρουν μόνο ψυχαγωγία, αλλά κάνουν καλό στο πνεύμα και το σώμα όσων συμμετέχουν και παρακολουθούν, κλινικά αποδεδειγμένο. Το χιούμορ καλλιεργεί την οξυδέρκεια και βοηθά στην άμυνα του σώματος και τη γενικότερη υγεία. Οπότε οι κωμωδίες, το δυνατό γέλιο και τα ανέκδοτα προτείνονται ανεπιφύλακτα ως θεραπευτική αγωγή. Επίσης η μουσική βελτιώνει τη μνήμη. Τα παιδιά που μαθαίνουν μουσικά όργανα έχουν καλύτερη μνήμη από τα άλλα. Γι' αυτό το λόγο και η μουσικοθεραπεία προτείνεται σε ασθενείς που πάσχουν από εγκεφαλικές βλάβες ή παρόμοια προβλήματα, καθώς τονώνει τον εγκέφαλο τους. Τέλος, οποιαδήποτε καθημερινή, ήπια δραστηριότητα που τονώνει την καρδιά και αυξάνει τους παλμούς της, όπως είναι τα παιχνίδια σε ανοιχτό μέρος ή στη φύση, κάποια ελαφριά άθληση, όπως περπάτημα, κολύμπι ή ποδήλατο, η κηπουρική κτλ, μειώνουν σοβαρά την πιθανότητα εμφάνισης καρκίνου. (Ξηνταροπούλου, 2012)

1.2 ΤΟΜΕΙΣ ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΗΣ ΨΥΧΑΓΩΓΙΑΣ

Το χιούμορ στη συμβουλευτική διαδικασία μπορεί να εισαχθεί είτε τυχαία είτε επίτηδες από το θεραπευτή για να βοηθήσει τον θεραπευόμενο. Μπορεί βέβαια και η εισαγωγή του χιούμορ ως εργαλείο να γίνει τυχαία. Η εισαγωγή του στη συμβουλευτική διαδικασία μπορεί να γίνει με τρεις συνήθως τρόπους. Ως μια καλά

σχεδιασμένη θεραπευτική παρέμβαση που στηρίζεται εξ ολοκλήρου στο χιούμορ, είτε ως μία τεχνική του θεραπευτή απέναντι σε κάποιους ασθενείς του για να τους τονώσει είτε τέλος ως επικοινωνιακή ικανότητα του συμβούλου, ως στοιχείο της προσωπικότητας του, για να προσδώσει πινελιές αυθορμητισμού και ανεμελιάς στις συνεδρίες. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η χιουμοριστική προοπτική δίνει στον ασθενή μια αίσθηση ανάτασης και επιτυγχάνεται η ψυχική ευφορία και διατηρείται κιόλας. Σκοπός είναι η δημιουργία μιας χιουμοριστικής, ευχάριστης αντίληψης για τη ζωή και την καθημερινότητα. Πως όλα είναι δυνατά και αναστρέψιμα, με την ευχάριστη έννοια. Η λογικοθυμική προσέγγιση του Albert Ellis μας λέει πως οι άνθρωποι που έχουν ψυχολογικά προβλήματα είναι επειδή μετά τη δημιουργία τους, θεμελίωσαν μέσα τους και λάθος πεποιθήσεις, μη λειτουργικές στάσεις, ο συνδυασμός των οποίων φέρνει απώλεια του ρεαλιστικού μέτρου κι έτσι οι άνθρωποι έχασαν τον τρόπο αντιμετώπισης των προβλημάτων τους στην πραγματικότητα. Στόχος της λογικοθυμικής προσέγγισης είναι να προκαλέσει αυτά τα παράλογα συναισθήματα και πεποιθήσεις, να τις αμφισβητήσει και τέλος να τις αντικαταστήσει με άλλες λογικές και πραγματικές αντιλήψεις και συμπεριφορές. Έτσι παρακινούν τον ασθενή να αλλάξει τη στάση του απέναντι στη επίλυση των θεμάτων του και τον παρασύρουν ώστε να δει θετικά τη ζωή. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η επόμενη θεωρητική προσέγγιση που κάνει χρήση του χιούμορ είναι η Προκλητική Θεραπεία του Frank Farelly. Στην αρχή χρησιμοποιήθηκε για τη θεραπεία σχιζοφρενών, αλλά αργότερα αποδείχτηκε θεραπευτική και για άλλους τύπους ψυχολογικών προβλημάτων. Το μοτό αυτής της προσέγγισης βασίζεται στο ότι οι άνθρωποι που αντιμετωπίζουν ψυχολογικά προβλήματα είναι επειδή έχουν ένα μοτίβο συμπεριφοράς αυτό ματαιώσης. Για να ξεπεράσουν αυτές τις δυσκολίες πρέπει τα άτομα αυτά να αναλάβουν την ευθύνη της συμπεριφοράς τους. Στόχος είναι η πρόκληση συναισθημάτων που θα τους οδηγήσει στην αλλαγή των αντιλήψεων και των πράξεων τους. Σαρκασμός και χιουμοριστική υπερβολή χρησιμοποιείται και εδώ για να αναδείξει τα προβλήματα. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η τρίτη προσέγγιση λέγεται Natural High Therapy και εισηγείται από τον O'Connell's με στοιχεία κυρίως από τη θεωρία του Carl Yung και του Adler. Μας εξηγεί ότι τα ψυχολογικά θέματα είναι μαζικές εκδηλώσεις απωθημένων ενεργειών δημιουργικότητας και περιορισμού της προσωπικότητας του ασθενή, που είναι αποτέλεσμα εμπειριών ματαιώσης στη ζωή. Έτσι, ο θεραπευτής προσπαθεί μέσα από

το χιούμορ να αυξήσει και να επιφέρει την εαυτό-πραγμάτωση στον ασθενή, να αναπτύξει μια υγιή αίσθηση αυτονομίας που θα βασίζεται στην αυτοεκτίμηση που θα έχει ανακτήσει. Αυτό θα φέρει καλύτερα αποτελέσματα και στις σχέσεις όχι μόνο με τον εαυτό του, αλλά και με τους γύρω του. Το χιούμορ γίνεται όχημα για να αλλάξει ο ασθενής την αντίληψη του απέναντι στο περιβάλλον του και τη ζωή. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Η αλήθεια είναι ότι στη χρήση του χιούμορ πρέπει ο θεραπευτής να είναι ιδιαίτερα οξυδερκής και να έχει αναπτύξει αυτή την ικανότητα του παράλληλα με μεγάλη ευαισθησία, καθώς το χιούμορ όταν είναι επιθετικό μπορεί να γίνει κυνικό και να φέρει σε δύσκολη θέση τον συμβουλευόμενο απέναντι. Άρα καλλιεργείται και το χιούμορ με διάφορες τεχνικές και μάλιστα μέσα από σύγχρονες έρευνες και φυσικά το παιχνίδι ρόλων, που είναι μια διασκεδαστική και ταυτόχρονα σημαντική διαδικασία τόσο για τον θεραπευτή όσο και για τον ασθενή. Λεπτή γραμμή που πρέπει να αποφεύγεται είναι να μη γίνει το χιούμορ αυτός ο τροχός με τον οποίο ο ασθενής θα μπορεί να ξεφύγει με έντεχνο και αστείο τρόπο από την αντιμετώπιση των προβλημάτων του καθώς τότε η συνεδρία δε στέφονται με επιτυχία. (Ξηνταροπούλου, 2012)

Στο τομέα της ψυχαγωγίας τέλος θα αναφέρουμε ορισμένα ακόμη παραδείγματα όπως είναι αυτό του παραμυθιού. Το παραμύθι είναι ένα μέσο ψυχαγωγίας και διδασκαλίας κυρίως σε παιδιά προσχολικής και σχολικής ηλικίας, αλλά μπορεί να γίνει και παιδαγωγικό και θεραπευτικό μέσο και για ενήλικες που πάσχουν από διάφορες διαταραχές. Δεν είναι εντελώς ξεκάθαρο το τοπίο γύρω από τις ευεργετικές ή μη ιδιότητες του παραμυθιού, αλλά παρόλα αυτά δε μπορούμε να μην επισημάνουμε τα θετικά στοιχεία που έχει. Εκτός λοιπόν από την αφήγηση του παραμυθιού και την ανάπτυξη της φαντασίας στην οποία βοηθάει, υπάρχει και παιδαγωγικός σκοπός στη διδασκαλία του. Εδώ ακριβώς εισέρχεται η παιγνιοθεραπεία, όπου το παραμύθι είναι ένα ομαδικό παιχνίδι στο οποίο μπορούν να συμμετέχουν όλοι όσοι γίνονται ακροατές του. Εφαρμόζεται σε παιδικούς σταθμούς και σχολεία, σε ομάδες ψυχαγωγίας και δημιουργικής έκφρασης, σε συλλόγους που αφορούν παιδιά ή ενήλικες. Χρησιμοποιείται σαν μέσο έκφρασης και σε άλλους χώρους όπως είναι οι φυλακές ή ιδρύματα για αποτοξίνωση, σε αναμορφωτήρια, σε χώρους προστασίας κακοποιημένων γυναικών ή παιδιών, γενικότερα σε ομάδες υψηλού κινδύνου όπως χαρακτηρίζονται. (Σπυροπούλου, 2009) Η ψυχοθεραπεία και ο συνδυασμός αυτής με το παραμύθι ξεκίνησε από τον Yung και το Φρόιντ.

Συνδυάστηκε έντεχνα με τη δραματοθεραπεία και απελευθέρωσε μέσα από τη δραματοποίηση δρόμους καινούριους για την αντιμετώπιση ψυχικών διαταραχών και πνευματικών νόσων. Στόχος είναι η ανάπτυξη 15 της υγιούς πλευράς του παιδιού ή του ενήλικα αντίστοιχα, η διδασκαλία νέων τρόπων αντιμετώπισης προβλημάτων και δυσκολιών που προκύπτουν συνεχώς στη ζωή. Ως ψυχοθεραπευτική μέθοδος ξεκίνησε τη δεκαετία του '60 στην Αγγλία και μετά τη δεκαετία του '70 στην Αμερική. Από κει και μετά όλα είχαν πάρει σιγά σιγά το δρόμο τους. Το παραμύθι μορφοποιήθηκε και εξελίχθηκε μέσα από τις τεχνικές του θεάτρου και του δράματος, αλλά χρησιμοποιεί κι άλλες μορφές τέχνης αν αυτό κριθεί σκόπιμο, όπως είναι τα εικαστικά και υλικά όπως τα χρώματα, ο πηλός κτλ. (Σπυροπούλου, 2009)

Η χρήση των μύθων και των παραμυθιών βοηθά μέσα από την τελετουργία της δραματοθεραπείας, να ξαναβιώσουν προσωπικές εμπειρίες οι ασθενείς και να τις αντιμετωπίσουν με έναν συμβολικό και μεταφορικό τρόπο. Αυτή η ευκαιρία που τους παρουσιάζεται τους οδηγεί στην κατανόηση ότι ένα πρόβλημα έχει πολλούς και διαφορετικούς τρόπους επίλυσης που βασίζονται καθαρά στην αντίληψη τους και τον τρόπο που θα τα διαχειριστούν. (Σπυροπούλου, 2009)

Η ψυχαγωγία είναι ένας τόσο μεγάλος τομέας που χωράει εντός του πολλές έννοιες και τρόπους αντιμετώπισης ψυχικών ή σωματικών προβλημάτων. Στον τομέα της ψυχαγωγίας μπορούμε να εντάξουμε και όλα τα κεφάλαια που ακολουθούν στην παρούσα εργασία, αλλά κάθε μία υποκατηγορία είναι σημαντική και αξίζει να παρουσιαστεί ξεχωριστά. Παρόλα αυτά, το γέλιο, το χιούμορ, τα παραμύθια, οι μύθοι και τα δραματοποιημένα παιχνίδια ακουμπούν στη σφαίρα της φαντασίας των ασθενών με τρόπο που να μην τους προκαλούν φόβο κι αυτή η αίσθηση ελευθερίας είναι που γεννά και τον τρόπο αντιμετώπισης των πραγματικών τους προβλημάτων. Μη ξεχνάμε άλλωστε ότι ο χώρος της ψυχαγωγίας είναι που γέννησε όλες τις εναλλακτικές μορφές θεραπείας που πραγματευόμαστε. Η αγωγή της ψυχής, περνάει μέσα από τα εικαστικά, μέσα από το θέατρο, τη μουσική, το χορό και τον αθλητισμό.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

ΠΑΙΔΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

2.1 ΟΡΙΣΜΟΣ

Το γνωστό φιλοσοφικό λεξικό Lalande ορίζει το παιχνίδι ως εξής: «Καταβολή φυσικής ή πνευματικής δραστηριότητας που δεν έχει σκοπό αμέσως χρήσιμο, ούτε και καθορισμένο, και του οποίου ο μόνος λόγος ύπαρξης -για τη συνείδηση εκείνου που παραδίνεται σε αυτό- είναι αυτή η ίδια η ευχαρίστηση που εκεί βρίσκει». Το παιχνίδι είναι αδιάσπαστα ενωμένο με την ψυχική ανάπτυξη του παιδιού και αντλεί από το απόθεμα της ζωικής ενέργειάς του. Κάθε παιδί παίζοντας δίνει μια δημιουργική διέξοδο στη μεγάλη ενεργητικότητά του. Όμως, η έμφυτη αυτή παιγνική ικανότητα του ανθρώπου, δεν είναι μόνο δραστηριότητα που αποσπά το ανθρώπινο ον από την πραγματικότητα και το διασκεδάζει, αλλά μέρος της ουσίας της ζωής του με απίθανες προεκτάσεις στην πολιτιστική, ψυχολογική και ηθική εξέλιξή του. Ειδικά για το παιδί, στις μαγικές, ηλικίες της αχαλίνωτης και «παντοδύναμης» παιδικής φαντασίας, η παιγνική «πραγματικότητα» ταυτίζεται με την πραγματικότητα. (Zhonghua ,2009)

Ο Handfield θεωρεί το παιδικό παιχνίδι ως «μία αυθόρμητη έκφραση συμπεριφορικών σχημάτων, όπως π.χ. το πάλεμα. Τα συμπεριφορικά σχήματα έχουν αναπτυχθεί, μέσα στο κάθε, είδος, στη διάρκεια της εξέλιξης, και ο σκοπός τους είναι να διατηρούν τη ζωή». Το παιδικό παιχνίδι, πρέπει να θεωρηθεί πολύ πλατύτερα και βαθύτερα. Για δύο λόγους που συνδέονται με την αναγκαία εκπαίδευση των παιδιών του λαού μας: α) Επειδή είναι δυνατόν να αποτελέσει ευχάριστη μάθηση της παιγνικής στάσης απέναντι στη ζωή. Η συγκεκριμένη μάθηση θα αποτελέσει επίτευγμα ευεργετικό και αγχολυτικό για κάθε ώριμο άνθρωπο. Όπως ο αθλητής μαθαίνει την ομορφιά του αγώνα και της διάκρισης για την τιμή, σε πολλές δε περιπτώσεις, είναι σε θέση να μεταφέρει αυτή τη μάθηση και σε άλλες περιοχές της ζωής του, γεγονός πολύ ευεργετικό γι' αυτόν, έτσι θα ευχόμαστε, κάτι ανάλογο να συμβεί και με το παιχνίδι. Θα ευχόμαστε δηλαδή ώστε με την παρέμβαση της θεσμοποιημένης σχολικής και οικογενειακής Παιδαγωγικής, όχι μόνο το παιχνίδι να μη βλέπεται πια από τους παιδαγωγούς αρνητικά, ή και με ανοχή, αλλά να λειτουργεί

έτσι ώστε να αποτελεί έμπνευση και άσκηση σε μια νέα, περισσότερο ανάλαφρη χαρωπή στάση απέναντι στα προβλήματα, τα οποία συνυπάρχουν με το «παιχνίδι» της ζωής. β) Επειδή το παιχνίδι θεωρείται ότι εκφράζει πολύ την «ελληνική» θεώρηση των πολιτικών και κοινωνικών πραγμάτων, την «ελληνική» στάση ζωής. Δεν υπάρχει αμφιβολία πως η ελεύθερη ικανοποίηση αυτής της δραστηριότητας του ανθρώπου δεν είναι ανεξάρτητη από πολλές κοινωνικές και πολιτιστικές παραμέτρους. Οι εθνολόγοι δε διστάζουν να μελετούν το παιδικό παιχνίδι διαφόρων χωρών. (Wilson,2006)

Η ηθική και παιδαγωγική αντιμετώπιση του παιδιού, η οικονομική κατάσταση της οικογένειας, οι θρησκευτικές και ηθικές αντιλήψεις που κυριαρχούν σε μια κοινωνία καθορίζουν και τη δυνατότητα, το είδος, τα πρόσωπα του παιδικού παιχνιδιού. Γνωρίζουμε π.χ. πως στις πουριτανικές κοινωνίες (διασκέδαση = αμάρτημα) υπάρχει λιγότερο παιχνίδι και διασκέδαση. Αντιθέτως, σε αυτές υπάρχει η πίστη πως το δικαίωμα στη ζωή κατακτάται με σκληρή δουλειά, με την αντοχή και την καταπίεση «εγωιστικών» ή «πονηρών» παρορμήσεων. Πολλοί διανοούμενοι, όπως π.χ. ο Huizinga, Ολλανδός κοινωνικός ιστορικός, στο βιβλίο του Παίζων Άνθρωπος, υποστηρίζουν πως η σοβαρή ακαδημαϊκή εκπαίδευση και η εργασία καταπιέζουν την έμφυτη ικανότητα των ανθρώπων για παιχνίδι, ισοπεδώνοντας κάθε δημιουργικότητα που θα μπορούσε να ωφελήσει την κοινωνία στο σύνολό της. (Zhonghua ,2009)

Στη δική μας κοινωνία, παρά τα πολλά της μειονεκτήματα, μία τέτοια αντίληψη δεν κυριαρχεί, ίσως γιατί οι Έλληνες, όπως σημείωνε ο Πλάτων, παραμένουν «παιδιά». Και είναι κρίμα να μην αξιοποιείται ως θαυμάσια και ταιριαστή παιδευτική δυνατότητα. Κι όμως, αυτός ο «ελληνικός» τρόπος, πέρα και μακριά από το πνεύμα ενός επικίνδυνου και σοβινιστικού ελληνοκεντρισμού, είναι σήμερα περισσότερο αναγκαίος για τη διάσωση του Ανθρώπου και της Ζωής στην ενωμένη Ευρώπη από ότι ο ήλιος και τα ακρογιάλια της πατρίδας μας. Και αυτό, θα ήταν καλό να το γνωρίζουν και να το δέχονται οι δάσκαλοι και γονείς για να το μεταγγίσουν. Η απειλούμενη με συρρίκνωση παιδική ηλικία του ανθρώπου συνεχίζει να είναι η ηλικία του παιχνιδιού. Το παιδικό παιχνίδι επιβιώνει παρά το ξερίζωμα των παιχνιδότοπων, παρά την αφύσικη ζωή σε πολυκατοικίες και την καθήλωση του παιδιού μπροστά στην T.V., και, προπάντων, παρά τη συρρίκνωση της παιδικότητας από το σημερινό τρόπο ζωής των μεγάλων και από την έντονη πίεση που ασκείται σε

αυτό για παρακολούθηση υπερβολικού όγκου σχολικών και εξωσχολικών μαθημάτων κτλ.

Το παιχνίδι φέρνει συνεχώς στην επιφάνεια το ανοικτό τραύμα, το μέχρι σήμερα άλυτο πολιτιστικό και κοινωνικό μας πρόβλημα, το ατελέσφορο της ζητούμενης αρμονικής ζεύξης του «ελληνικού» στοιχείου με το «χριστιανικό». Το «ελληνικό» (το παιγνικό, διονυσιακό και μεταφυσικό στοιχείο) συνεχίζει να λειτουργεί «αυτόνομα» και «τρελά» στα περιθώρια του ευρωπαϊσμού και το «χριστιανικό» να αποχριστιανίζεται, προκειμένου να φανεί «σοβαρό», «λογικό», «παραγωγικό» και «αποτελεσματικό». Αποτελεί οργανική ανάγκη της Ευρώπης που γίνεται, ο Έλληνας να γίνει πιο οργανωτικός και παραγωγικός, χωρίς όμως να χάσει την ταυτότητά του. Χωρίς να αφομοιωθεί, ώστε μέσα από τη διαφορετικότητά του να συμβάλλει στον εξανθρωπισμό και στην ανανέωσή της. (Zhonghua ,2009)

2.2 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Ο πρώτος που μίλησε για την σημαντικότητα του παιχνιδιού ήταν ο Πλάτωνας (429-347 π.Χ). Ο Πλάτωνας είπε: «μπορείτε να ανακαλύψετε περισσότερα για ένα άτομο σε μια ώρα παιχνιδιού παρά σε ένα έτος συνομιλίας» Η πρώτη τεκμηριωμένη υπόθεση έγινε από τον Freud (1909). Η Melanie Klein, το 1919, εφάρμοσε την τεχνική της παιχνοθεραπείας ως μέσω ανάλυσης παιδιών κάτω των 6 ετών. Ο Hermine hug-Hellmuth το 1921 έκανε την πρώτη επισημοποίηση της παιχνοθεραπείας. Την δεκαετία του 30, Ο David Levy ανέπτυξε μια τεχνική που ονομάζεται θεραπεία-απελευθέρωσης. Η Anna Freud, το 1946, χρησιμοποίησε το παιχνίδι ως μέσο επικοινωνίας μεταξύ παιδιού και θεραπευτή. Το 1960 Ο Bernard και ο Guerney εφάρμοσαν το Filial therapy. Τέλος την δεκαετία του 60, οι σχολικοί σύμβουλοι εφαρμόζουν την παιχνοθεραπεία.

2.3 ΣΚΟΠΟΣ ΚΑΙ ΣΤΟΧΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι θεωρείται σαν μια πράξη χωρίς σκοπό, αλλά έχει σκοπιμότητα στο νόμο της ζωής, όπως και ότι δεν γίνεται για πρακτικά οφέλη. Το παιχνίδι ξεχωρίζει από την σοβαρότητα της ζωής, δηλαδή το καθήκον και την εργασία. Όμως παρουσιάζεται σαν ξεκούραση, που γίνεται σε χρονικά διαστήματα για χαλάρωμα της

ζωής, ξεγνοιασιά, απελευθέρωση κινήσεων, διατύπωση σκέψεων, έκφραση συναισθημάτων. Σκοπός του παιχνιδιού είναι να ανακουφίζει, να προετοιμάζει, να βοηθά το παιδί να ολοκληρωθεί και να αναπτυχθεί σε αυτόνομη προσωπικότητα θέτει σε κίνηση το σύνολο των σωματικών και πνευματικών λειτουργιών του παιδιού.

Το παιχνίδι είναι μια βασική αρχή της εκπαίδευσης και επιδρά στο πνεύμα, τις συγκινήσεις και κυρίως στο σώμα του παιδιού, με αποτέλεσμα η διδασκαλία να είναι αποτελεσματική αποκλειστικά με το παιχνίδι. Το μυαλό του παιδιού μέσα από το παιχνίδι παίρνει παραστάσεις, πληροφορίες, εικόνες, μαθαίνει να συγκεντρώνεται, να παρατηρεί, να θυμάται, να συγκρίνει, να διακρίνει δυνατότητες εξέλιξης, να δημιουργεί, να κοινωνικοποιείται. Το σώμα του κυριαρχείται και ελέγχεται, τα χέρια του αποκτούν δεξιότητες, η υπομονή του και οι ευκαιρίες αυτό-απασχόλησης μεγαλώνουν, η διάθεση ολοκλήρωσης καλλιεργείται.

Μέσα από την διασκέδαση, δημιουργούνται οι προϋποθέσεις για την ανάπτυξη των δυνατοτήτων του. Γιατί αν παρατηρήσει κανείς όταν το παιδί παίζει, θα διαπιστώσει ότι μεγάλο μέρος των ενεργειών του απαιτεί προσοχή, σκέψη και πείραμα, είναι δηλαδή το παιχνίδι του, η δουλειά του, μια δουλειά πολύ σημαντική για εκείνο. Για το παιδί το παιχνίδι, είναι το καθεαυτό περιεχόμενο της ύπαρξής του και το σπουδαιότερο μέσο για την αβίαστη, σωματική, πνευματική και συναισθηματική ανάπτυξη του.

2.4 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι κατηγορίες του παιχνιδιού με βάση τη γνωστική πολυπλοκότητα είναι οι εξής:

- Αισθησιοκινητικό: Είναι παιχνίδι εξεύρεσης και χειρισμού των αντικειμένων. Το παιδί των 12 μηνών περίπου προσπαθεί να καταλάβει τον κόσμο μέσω των αισθητηριακών & κινητικών του ικανοτήτων. Πχ. βάζει αντικείμενα στο στόμα του, τα μετακινεί, τα κουνά, τα στοιβάζει κλπ.
- Λειτουργικό: Απλές, επαναλαμβανόμενες μυϊκές κινήσεις με ή χωρίς τη χρήση αντικειμένων. Πχ. το παιδί πηδά πάνω-κάτω.
- Δομικό: Χειρισμός αντικειμένων από το παιδί με σκοπό να κατασκευάσει κάτι. Πχ. να φτιάξει ένα πύργο, ένα πάζλ, να φτιάξει κάτι με την πλαστελίνη.
- Προσποίησης (ή Δραματικό): Το παιδί χρησιμοποιεί σύμβολα (σκουπόξυλο για άλογο) ή παίζει διάφορους ρόλους. Έτσι εξερευνά τη σημασία των

δραστηριοτήτων και των σχέσεων στον κόσμο των μεγάλων, αναπαράγοντας πλευρές του πραγματικού κόσμου.

- Συμβολικό παιχνίδι: στο συμβολικό παιχνίδι, το παιδί χρησιμοποιεί σύμβολα με στόχο να αναπαραστήσει κάποιες πράξεις. Το συμβολικό παιχνίδι και το παιχνίδι προσποίησης αναπτύσσεται κατά το δεύτερο χρόνο της ζωής ενός παιδιού και είναι κυρίαρχο γύρω στα πέντε του χρόνια. Κατά την παιδική ηλικία, το συμβολικό παιχνίδι και το παιχνίδι φαντασίας μπορεί να εκφράζεται με μυστικές λέσχες παιδιών, παιχνίδι με αινίγματα, μυστικούς κώδικες, κουκλόσπιτο με οικογένεια από κούκλες, παιδική κουζίνα κ.α.
- Το μιμητικό παιχνίδι: στα μιμητικά παιχνίδια τα παιδιά μιμούνται οτιδήποτε τα περιβάλλει, αλλά κυρίως τη συμπεριφορά της ζωής των ενηλίκων. Έχει μεγάλη σημασία το μιμητικό παιχνίδι στη ζωή του παιδιού, γιατί δεν μπορεί να ξεχωρίσει το φανταστικό από το πραγματικό και έχει την ικανότητα να ταυτίζεται απόλυτα με το πρόσωπο το οποίο υποδύεται.
- Με κανόνες Πχ. το παιχνίδι με τους βόλους, το κουτσό, τα επιτραπέζια κτλ. Το παιδί αρχίζει να ενδιαφέρεται για την έννοια της δικαιοσύνης. Αυτό το είδος παιχνιδιού εμφανίζεται σπάνια πριν το δημοτικό σχολείο, ενώ οι προηγούμενες κατηγορίες παιχνιδιού παρατηρούνται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. (Zhonghua ,2009)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

3.1 ΣΩΜΑΤΙΚΗ/ΚΙΝΗΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Κατά τη διάρκεια των δύο πρώτων χρόνων τα βρέφη και τα νήπια ακολουθούν τον πιο γρήγορο ρυθμό ανάπτυξης. Το βάρος τους τριπλασιάζεται και το ύψος τους υπερδιπλασιάζεται. Η ανάπτυξη έχει ως αφετηρία το πάνω μέρος του σώματος, το κεφάλι, και προχωρά προς τα κάτω. Μέχρι το τέλος της ηλικίας των 2 ετών το παιδί έχει κατακτήσει πλήρεις δεξιότητες κίνησης, οι οποίες είναι, σε γενικές γραμμές, δύο ειδών:

Δεξιότητες αδρής κινητικότητας: Μεγάλες κινήσεις του σώματος που αναπτύσσονται από νωρίς (κλωτσιές, τεντώματα, κινήσεις κατά το μπουσούλημα, κύλισμα, μικρά βήματα, περπάτημα, τρέξιμο, πήδημα, σκαρφάλωμα). <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

Δεξιότητες λεπτής κινητικότητας: Είναι αποτέλεσμα της κατάκτησης του ελέγχου των βραχιόνων και των χεριών. Αφορούν συνδυασμό συγκεκριμένων ικανοτήτων. Η πρώτη δεξιότητα αφορά το κράτημα ενός αντικειμένου και συνεχίζει στην ανάπτυξη λεπτών λαβών και στην επιδέξια χρήση των χεριών και των δαχτύλων.

Ο τύπος του παιχνιδιού που συνδέεται με τις δεξιότητες αυτές αφορά το εξερευνητικό παιχνίδι/παιχνίδι με αντικείμενα/αισθητηριακό παιχνίδι με το οποίο τα παιδιά πρώτα εξερευνούν τα αντικείμενα και έπειτα παίζουν. Η εξερεύνηση αυτή γίνεται αρχικά με το στόμα και τη γλώσσα, και έπειτα με το να το κοιτούν απλά και να το πετούν μακριά. Με τους αρχικούς αυτούς χειρισμούς, αρχίζουν να αναπτύσσουν τις λεπτές τους κινήσεις και το συντονισμό χεριού-ματιού και έπειτα, όταν και οι υπόλοιπες κινητικές δεξιότητες έχουν αναπτυχθεί, τα παιδιά με το παιχνίδι εξασκούνται σε αυτές.

Στη νηπιακή ηλικία επιτυγχάνεται ο καλύτερος συντονισμός του σώματος, η επίγνωση των σωματικών κινήσεων και ο συνδυασμός κίνησης και αντίληψης. Επίσης, αναπτύσσεται η επίγνωση του χώρου, των διαφορετικών κατευθύνσεων και

του ρυθμού. <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

3.2 ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Όπως η σωματική και η κινητική ανάπτυξη, έτσι η γνωστική ανάπτυξη στα βρέφη και στα νήπια γίνεται με πολύ γρήγορους ρυθμούς. Σύμφωνα με τον Piaget (1951) η νοημοσύνη κατά τη βρεφική ηλικία εξαρτάται από τις αισθήσεις και τις σωματικές ικανότητες, και γι αυτό το λόγο χαρακτηρίζει την αντίστοιχη αναπτυξιακή περίοδο ως αισθησιοκινητική. Οι αντίστοιχες δραστηριότητες παιχνιδιού, συνεπώς, εστιάζονται στις αισθήσεις και διαφοροποιούνται ανάλογα με την ικανότητα του παιδιού να χειρίζεται το σώμα του και τα υλικά. <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

Το παιχνίδι σε αυτή την ηλικία ωφελεί όλες τις γνωστικές διαδικασίες που αναπτύσσονται. Αρχικά, τα πρώτα παιχνίδια μίμησης και δραματοποίησης του παιδιού απαιτούν τη μονιμότητα του αντικειμένου, δηλαδή την ικανότητα το παιδί να θυμάται ένα αντικείμενο όταν αυτό δεν είναι ορατό. Τα προ-συμβολικά παιχνίδια τα διαδέχονται τα συμβολικά, πρώτα μοναχικά και έπειτα με τη συμμετοχή και άλλων παιδιών. Όσο οι ηλικίες προχωρούν και μέχρι την ηλικία των 7 ετών, τα παιδιά διευρύνουν την ικανότητα της συμβολικής τους σκέψης, και αποκτούν τις πρώτες τους ικανότητες για λογικούς συλλογισμούς και για δημιουργικές νοητικές πράξεις. Στο παιχνίδι πλέον συμμετέχει η φαντασία και η δημιουργικότητα. Χρησιμοποιούνται οι εικόνες που τα παιδιά έχουν δημιουργήσει στο μυαλό τους για να αναπαραστήσουν μια προηγούμενη εμπειρία, διαδικασία που αποτελεί μορφή αφηρημένης σκέψης. Παράλληλα, αναπτύσσεται και η γλώσσα, η διαμόρφωση της οποίας αλληλεπιδρά με το παιχνίδι. Τα παιδιά μαθαίνουν να κάνουν ερωτήσεις και να απαντούν σε αυτές, και διαμορφώνουν ένα προσωπικό λεξιλόγιο ώστε να εκφράσουν ό,τι κάνουν (Cecchini, 2015).

Σε ότι αφορά το παιχνίδι στη φύση, έχει διαπιστωθεί από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας ότι ο ανακαλυπτικός και εξερευνητικός χαρακτήρας του είναι πολύτιμος για τη σφαιρική ανάπτυξη του παιδιού. Είναι σημαντικό να ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εξερευνήσουν τη φύση σύμφωνα με τα ενδιαφέροντά τους. <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

3.3 ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Η γλωσσική ανάπτυξη στα βρέφη αρχίζει από πολύ νωρίς. Ήδη, από 4 ημερών, ένα βρέφος είναι ικανό να διακρίνει διαφορετικές γλώσσες. Από 2 μηνών αρχίζει να αναπτύσσει ήχους με νόημα που η μητέρα μπορεί να ξεχωρίσει, μέχρι την ηλικία των 13 μηνών οπότε και χρησιμοποιεί τις πρώτες του λέξεις. Το βρέφος με το παιχνίδι αναπτύσσει το λεξιλόγιό του, και μέχρι δύο ετών να φτάνει στις 200 λέξεις. Αρχίζει να παίζει με τους ήχους που είναι σε θέση να παράγει από πολύ νωρίς και 2 ετών βάζει την ομιλία στα παιχνίδια μίμησης. Ο λόγος του είναι τηλεγραφικός και σιγά σιγά εμπλουτίζεται, για να φτάσει στην προσχολική ηλικία όπου πλέον εμπλέκεται σε προ-γραφικές και προ-αναγνωστικές δραστηριότητες. Τότε τα γλωσσικά παιχνίδια γίνονται ακόμα πιο πλούσια. <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

3.4 ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΚΑΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ

Η ανάπτυξη της κοινωνικότητας είναι έμφυτη ανάγκη των βρεφών. Τα δύο πρώτα χρόνια της ζωής τους αναπτύσσουν μία σχέση προσκόλλησης με τους φροντιστές τους, που τα βοηθάει να αποκτήσουν την αίσθηση του εαυτού τους, η οποία συμπεριλαμβάνει την αυτό-αναγνώριση και τον αυτο-έλεγχο. Η ποιότητα αυτού του ισχυρού δεσμού προσκόλλησης επηρεάζει τις μετέπειτα κοινωνικές σχέσεις που αναπτύσσει το παιδί, την προσαρμογή του στον παιδικό σταθμό και την ποιότητα του παιχνιδιού του. Αν η προσκόλληση βιώνεται ως ασφαλής, το παιδί εμφανίζει πιο σταθερή δέσμευση στο παιχνίδι και πιο εξελιγμένη ποιότητα παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τα παιδιά αναπτύσσουν κοινωνικές αλλά και συναισθηματικές δεξιότητες. Ερευνητές, όπως οι Smilansky and Shefatya (1990), υποστηρίζουν ότι η ικανότητα ενός παιδιού να μαθαίνει στο σχολικό περιβάλλον εξαρτάται από την ευκολία του να σχετίζεται με τους συνομήλικους και τους ενήλικες. <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

Το ελεύθερο παιχνίδι αποτελεί σημαντικό στοιχείο της κοινωνικής και συναισθηματικής ανάπτυξης του παιδιού, καθώς επιτρέπει στα παιδιά:

- Να εξασκήσουν τη λεκτική αλλά και εξω-λεκτική επικοινωνία τους, με το να διαπραγματεύονται ρόλους, να διεκδικούν τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι άλλων παιδιών και να κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων.
- Να ανταποκρίνονται στα συναισθήματα των συμμαθητών τους, να περιμένουν τη σειρά τους στο παιχνίδι και να μοιράζονται παιχνίδια και αντικείμενα.
- Να πειραματίζονται με διαφορετικούς ρόλους και να έρχονται σε επαφή με τις ανάγκες και τις επιθυμίες των άλλων.
- Να βιώνουν τις οπτικές γωνίες των άλλων μέσω της διαχείρισης διαφωνιών και συγκρούσεων.

Το παιχνίδι υποστηρίζει τη συναισθηματική και ψυχολογική ανάπτυξη επειδή δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να εκφράζουν και να κατανοήσουν τα δικά τους συναισθήματα τους αλλά και των συνομήλικων τους. Τα παιδιά διδάσκονται ανεπιτήδευτα πολύτιμες συναισθηματικές δεξιότητες, όπως να έχουν μια ρεαλιστική αντίληψη για τον εαυτό τους, την ικανότητα να ρυθμίζουν τα συναισθήματά τους και τον αυτοέλεγχο.

Το κοινωνικό παιχνίδι ξεκινάει από τη βρεφική ηλικία, όταν το νεογέννητο βρέφος χρησιμοποιεί το κοινωνικό χαμόγελο ανταποκρινόμενο στην παρουσία του φροντιστή του και εξελίσσεται στη συνέχεια από την επαφή του με τους γονείς και τα άτομα του περιβάλλοντός του. Αργότερα, αρχίζει να παίζει με άλλα παιδιά, είτε είναι τα αδέρφια του, είτε άλλα παιδιά που συναντά. Οι σύντροφοί του στο παιχνίδι το βοηθούν να εξασκήσει τις δεξιότητες που έχει κατακτήσει.

Στη νηπιακή ηλικία, η κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών διανθίζεται από άλλες κοινωνικές δεξιότητες, όπως η καλλιέργεια της αυτοεκτίμησης, η συναισθηματική αυτορρύθμιση και η ενσυναίσθηση (να μάθουν τα παιδιά να μπαίνουν στη θέση του άλλου). Επίσης είναι πολύ σημαντικές οι δεξιότητες επικοινωνίας, για την προσέγγιση των άλλων παιδιών και την ομαλή συμμετοχή σε κοινωνικές ομάδες. Πλέον τα παιδιά συνειδητά συμπεριλαμβάνουν άλλους στο κοινωνικό παιχνίδι, αφού έχουν περάσει από τα στάδια του μοναχικού, του παράλληλου και του έντονου «άγριου» σωματικού παιχνιδιού (rough and tumble). Ανάλογα με τη στιγμή, τα παιδιά μπορεί να προτιμούν το κοινωνικό ή το μοναχικό παιχνίδι, και παρατηρείται αύξηση του εύρους στο οποίο εμπλέκονται τα νήπια (Rubin, 2001).

3.5 ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Η συμβολή του παιχνιδιού στη δημιουργικότητα έχει υπογραμμιστεί από τον Sigmund Freud. Σύμφωνα με τα λεγόμενά του, «κάθε παιδί στο παιχνίδι συμπεριφέρεται ως ένας δημιουργικός συγγραφέας, γιατί δημιουργεί έναν δικό του κόσμο, ή, καλύτερα, αναπροσαρμόζει τα πράγματα στον κόσμο του με τρόπο που τον ευχαριστεί. Ο δημιουργικός συγγραφέας κάνει το ίδιο όπως το παιδί στο παιχνίδι. Δημιουργεί έναν φανταστικό κόσμο τον οποίο παίρνει στα σοβαρά, στον οποίο επενδύει ποσότητα συναισθημάτων». <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

Το πλαίσιο του παιχνιδιού είναι ιδανικό για την υποστήριξη της δημιουργικής σκέψης και της φαντασίας των παιδιών, επειδή προσφέρει ένα ασφαλές περιβάλλον. Η έρευνα υποστηρίζει ότι το παιχνίδι και η δημιουργική σκέψη είναι συσχετιζόμενες συμπεριφορές επειδή και οι δύο βασίζονται στην ικανότητα των παιδιών να χρησιμοποιούν σύμβολα θεωρούν την ικανότητα για προσποίηση ουσιαστική, για να είναι σε θέση το παιδί να δημιουργεί εσωτερικές φαντασιώσεις, να κινητοποιεί την περιέργειά του και να μπορεί να πειραματίζεται με εναλλακτικές αποκρίσεις σε διαφορετικές καταστάσεις. Αυτή η ικανότητα, η οποία αναπτύσσεται στα πλαίσια του παιχνιδιού, ενισχύει τη δυνατότητα των παιδιών να δεσμευτούν με επιτυχία σε νέες καταστάσεις.

Η δημιουργική σκέψη μπορεί επίσης να θεωρηθεί ως δεξιότητα για την επίλυση προβλημάτων, που έχει τις ρίζες της στο παιχνίδι. Όταν τα μικρά παιδιά χρησιμοποιούν τη φαντασία τους, είναι πιο δημιουργικά, έχουν καλύτερη επίδοση στις σχολικές εργασίες και αναπτύσσουν μία προσέγγιση επίλυσης προβλημάτων στη μάθηση. <http://psychografimata.com/25098/o-rolos-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

3.6 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΦΥΛΟΥ

Στο εκπαιδευτικό πλαίσιο, το φύλο προσλαμβάνει εξαιρετικά μεγάλες διαστάσεις ως σημαντικό σύμβολο της διαφοράς των παιδιών και μαζί με την ηλικία

αποτελεί κύριο διαφοροποιητικό παράγοντα σύμφωνα με τον οποίο συλλαμβάνουμε την έννοια «παιδιά». Το να γίνεις αγόρι ή κορίτσι δεν είναι ζήτημα απλής απάντησης στα βιολογικά χαρακτηριστικά, αλλά μία διαδικασία ανακάλυψης και αναμέτρησης με τα στερεότυπα του φύλου. Στα παιχνίδια με κανόνες που παίζουν τα παιδιά, το φύλο έχει πολύ μεγάλη σημασία ως σταθερό σημείο αναφοράς και μέρος της ταυτότητας (James, 2001).

Το δραματικό παιχνίδι στο οποίο εμπλέκεται το παιδί, ήδη πριν από την ολοκλήρωση των 2 ετών, αποτελεί την πρώτη πραγματικά συλλογική δραστηριότητα και συνεισφέρει στην ανάπτυξη της κοινωνικότητάς του.

Επίσης, προκειμένου να μιμηθούν τα γεγονότα της καθημερινής ζωής, χρειάζεται να κινητοποιήσουν συγκεκριμένες πλευρές της σκέψης τους, όπως η αφαίρεση και η ερμηνεία, προκειμένου να ξεχωρίσουν τα ουσιώδη χαρακτηριστικά του φαινομένου που αναπαριστούν. Τα παιδιά δομούν πρότυπα με βάση ιδέες, έννοιες και ουσιώδη χαρακτηριστικά (Thyssen, 2001).

3.7 Η ΑΞΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Η ΔΙΑΜΟΡΦΩΣΗ ΤΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ

«Το παιχνίδι του παιδιού πηγάζει από την ορμή της ζωής, εκφράζει την πλησμονή χαράς (και συνάμα αποτελεί μάθηση αυτής της χαρούμενης, παικτικής διάθεσης απέναντι στον κόσμο και τα προβλήματά του). Με το παιχνίδι του παιδιού σταματάει ο σοβαρός χρόνος των ωρίμων, (που, σχεδόν πάντα, με τις "σοβαρές" τους ασχολίες αποδεικνύονται χίλιες φορές ανώριμοι), και όλα γίνονται ελαφρά, πουπουλένια, δυνατά. Η μαγεία της παιδικής φαντασίας βασιλεύει και ο κόσμος του ονείρου ανατρέπει την πραγματικότητα. Ο κόσμος του δέοντος εισβάλλει στο προσκήνιο και επικρατεί αναίμακτα, ειρηνικά στις έκπληκτες συνειδήσεις των μεγάλων. Όσοι από αυτούς είναι ξύπνιοι δεν περιγελούν τον εισβολέα, παραδίνονται κι αφήνονται να τους κοιμίσει για λίγο η μαγική ράβδος της παιγνικής σοφίας. Δραπετεύουν έτσι από τον κόσμο τους και ζουν στον κόσμο του παιδικού παιχνιδιού. Γίνονται σφυράκια, λάστιχα, πεταλουδίτσες, πινόκιο, κοκκινοσκουφίτσα. Όσοι έχουν την "πονηριά" και τη δυνατότητα να εγκαταλείπουν τη "λογική" και το "ρεαλισμό" της ωριμότητας και να φωλιάζουν είτε στους κόλπους της "άλλης λογικής", της

λογικής του παιδικού παιχνιδιού, είτε να περιπλανώνται ηδονικά και άσκοπα στους έρωτες και τις αγωνίες της εφηβείας, θάνατο δεν πρόκειται να γνωρίσουν» (Miller, Rodger,2010)

Χάρη στο παιχνίδι, το μικρό παιδί εμπλέκεται στην πραγματικότητα της ζωής και των ενηλίκων, κατά τρόπο που εξοστρακίζει το σοκ της πρώτης συνάντησης μαζί τους. Η παιγνική στάση και θεώρηση των δυσκολιών θεραπεύει από το άγχος, διότι επιτρέπει τη δραματοποίησή του. Συνάμα οι παιγνικοί κανόνες το αναγκάζουν να λάβει σοβαρά, αλλά όχι εξουθενωτικά υπόψη τους περιορισμούς που θέτει η «αντικειμενική» πραγματικότητα και ο Άλλος και να θέτει σε δοκιμασία τις δυνατότητές του με αποτέλεσμα το κέρδος σε ωριμότητα και κοινωνικότητα. Χάρη στην παιγνική ορμή και διάθεση το παιδί εκδηλώνει ενδιαφέροντα, ρίχνει άγκιστρα και πιάνεται με ενδιαφέρον από τη ζωή.

Το παιχνίδι δίνει την αίσθηση και χαρά της ζωής. Και αν για κάθε άνθρωπο η χαρά είναι καρπός της εσωτερικής γαλήνης και αρμονίας, καθώς, επίσης, της εσωτερικής πληροφορίας προς τη σωστή κατεύθυνση για την αυτοπραγμάτωση, για το παιδί είναι, χωρίς υπερβολή, το «οξυγόνο» της ζωής. Χωρίς παιχνίδι το παιδί γίνεται γκρινιάρικο, νευρικό και διαστρεβλώνεται η προσωπική του ανάπτυξη. Ακόμη, το παιδί παίζοντας «πιάνει στην απόχη του» την ξενική πραγματικότητα της λογικής των ενηλίκων, καλύτερα, φέρνει τον κόσμο στα μέτρα του και-μέσα από αυτό- τον ανασκευάζει για να τον κατανοήσει. Συσχετίζει το σώμα του και τις χειριστικές του δεξιότητες με «αντικείμενα» που το ενδιαφέρουν. Και αυτό είναι πολύ σημαντικό για μία τόσο ζωντανή και εύθραστη ηλικία, που δεν μπορεί να αποβάλει το άγχος της προσαρμογής στην κοινωνία των ενηλίκων παρά μέσα από την παιγνική αποδραματοποίησή του. Είναι ανάγκη η ζωή του παιδιού να συνδεθεί με τη ζωή των ενηλίκων και αυτό γίνεται μέσα από τα κανάλια των ενδιαφερόντων. Έγραφε ο Ασπιώτης : «Το παιχνίδι γίνεται μέσο διαπαιδαγωγήσεως και διεγέρσεως ζωνών ενδιαφέροντος του παιδιού. Ολόκληρος η ζωή του ανθρώπου είναι διέγερσις, η σωματική όπως και η ψυχική. Όπως η σωματική, και η ψυχική και η πνευματική ζωή έχουν ανάγκη ερεθισμών, άλλως υπάρχει η πτώσις και η νάρκωσις». (Miller K, Rodger,2010)

Η παιγνική έκφραση μέσα από την τέχνη παρέχει μεγάλη ευχαρίστηση στα παιδιά και επιτρέπει σε αυτά να εκφράσουν τη φρεσκάδα και επινοητικότητα σκέψης τους. Μέσα από την τέχνη μαθαίνει να παρατηρεί, να συντονίζει το σώμα και την ψυχή, να ασκεί τη φαντασία του, να φτιάχνει ένα καινούργιο και δικό του είδος

σχέσης με το περιβάλλον του. Το μεγαλύτερο μέρος και της μάθησης και της διασκέδασης δίνει η κοινωνική πλευρά του παιχνιδιού. Το παιδί μαθαίνει να συνεργάζεται με κάθε είδους παιδιά, να παίζει σύμφωνα με κανόνες και να παίρνει υπόψη του ότι υπάρχουν και άλλοι -που έχουν διαφορετικές ιδέες, συναισθήματα και δυνατότητες από τα δικά του- και με τους οποίους χρειάζεται και είναι τελικά ωφέλιμο να συνυπάρχει και συνεργάζεται (Κοινωνικοποίηση - Το ομαδικό παιχνίδι είναι, βέβαια, κατ' εξοχήν κοινωνικοποιητικό μέσο, εφόσον περιλαμβάνει πολλά άτομα και υπακούει σε κανόνες). Το παιδί παίζοντας δοκιμάζει στάσεις, ενέργειες και ρόλους μιμείται, ταυτίζεται, αντιτίθεται. Ο A. Adler στο έργο του Ανθρώπινοι χαρακτήρες τονίζει πως το παιχνίδι είναι μια βοήθεια για την αγωγή, ένα διεγερτικό του πνεύματος, της φαντασίας, της επινοητικότητας, της επιδεξιότητας, της πρωτοβουλίας. (Miller K, Rodger,2010)

Ο Winnicott υπογραμμίζει πως οι εξωτερικές και εσωτερικές εμπειρίες μπορούν να είναι πλούσιες για τον ενήλικο, αλλά για το παιδί ο πλούτος βρίσκεται βασικά στο παιχνίδι και τη φαντασίωση. Όπως ακριβώς η προσωπικότητα των ενήλικων αναπτύσσεται μέσα από την εμπειρία της ζωής, έτσι και η προσωπικότητα των παιδιών αναπτύσσεται μέσα από τα παιχνίδια... Το παιχνίδι προετοιμάζει το μέλλον και σ' αυτό φαίνεται ο χαρακτήρας των σχέσεων του παιδιού προς το περιβάλλον του. Επίσης, κινητοποιεί το κοινωνικό συναίσθημα και προσπαθεί να το ικανοποιήσει με κάθε τρόπο. Ένα άλλο στοιχείο που ο Adler βλέπει να εκδηλώνεται καθαρά στο παιχνίδι είναι ο στόχος για την επίτευξη υπεροχής. Και όχι μόνο στο ενδοομαδικό, αλλά και στο ενδοατομικό επίπεδο, εφόσον έβλεπε στο παιχνίδι και την υπερνίκηση παιδικών αδυναμιών και αισθημάτων κατωτερότητας. Δεν υπάρχουν παιχνίδια, λέει, που να μην εξυπηρετούν ένα από τα τρία στοιχεία: προετοιμασία για τη ζωή, κοινωνικό συναίσθημα και δίψα κυριαρχίας. Στο ίδιο πνεύμα κινείται και ο M. Debesse όταν γράφει: Το παιχνίδι εξελίσσεται προοδευτικά, παράλληλα με την όλη εξέλιξη του παιδιού. Μέσα στο παιχνίδι το παιδί θ' αναζητά πάντα το δύσκολο, το εμπόδιο, όπως στη γνώση και στη ζωή. Δεν είναι απλή ευχαρίστηση το παιχνίδι, αλλά ευχάριστο αγώνισμα. (Miller K, Rodger,2010)

Κάθε παιδί που παίζει ένα ομαδικό, κυρίως παιχνίδι, «αναγκαστικά» ασκείται στην πρωτοβουλία, στην προσπάθεια, στη θέληση, στο θάρρος, στη γενναιοψυχία, στην αυταπάρνηση, βασικότατα στοιχεία (ηθικά και ψυχολογικά) ενός πολύ βοηθητικού χαρακτήρα. Και από την άλλη μεριά πρέπει να μην παραγνωρίσουμε τη σπουδαία επίδραση του «κανόνα», που διέπει το παιχνίδι, στην αγωγή του χαρα-

κτήρα. Κάθε κανόνας αποτελεί έναν ηθικό σκελετό πάνω στον οποίο δομείται το παιχνίδι. Η υπακοή στον κανόνα συνδέεται απόλυτα με την επιθυμία του παίκτη για ένταξη στην ομάδα και αποδοχή του από αυτήν. Αυτό τον ωθεί στην υιοθέτηση και εσωτερίκευση αρχών που συνδέονται όχι μόνο με τη δική του αυτοεκτίμηση, αλλά και με το κοινό συμφέρον. Αντιλαμβανόμαστε πως μία τέτοια πορεία μπορεί να έχει πολύ θετικά αποτελέσματα στη διαμόρφωση της προσωπικότητας. Κάθε αναπτυσσόμενο άτομο θέλει τον κανόνα και την τάξη επειδή, χάρη σ' αυτόν, δομείται το περιβάλλον του, γεγονός διευκολυντικό και ασφαλιστικό για την εξέλιξή του. Είναι γνωστό πόσο αρέσκονται τα μικρά παιδιά στις επαναλήψεις, στο ρυθμό και πόσο τα μεγάλα κυριολεκτικά καταδραπάνονται στη ρύθμιση και συμφωνία κανόνων πριν αρχίσουν το παιχνίδι. Ο κανόνας εμφανίζεται κατά τη β' παιδική ηλικία. Στη β' και γ' παιδική ηλικία και στην προεφηβεία παρατηρείται μεγαλύτερη κατανομή των ρόλων, πολλαπλασιάζονται οι κανόνες και αυξάνεται το κύρος τους. Τα εφηβικά παιχνίδια έχουν και αυτά τους κανόνες τους, αλλά πιο εσωτερικούς, «μυστικούς» και εύκαμπτους. (Miller K, Rodger, 2010)

Είναι αλήθεια πως το παιχνίδι είναι μια παιδική και ευχάριστη δραστηριότητα, την οποία το παιδί ασκεί με πολλή σοβαρότητα, και της οποίας οι μεταβολές συνακολουθούν τις μεταβολές κάθε εξελικτικής φάσης του παιδιού. Τα χαρακτηριστικά της διανοητικής και γενικότερης ψυχοσωματικής ανάπτυξης του παιδιού (όπως ο συγκρητισμός, ο ανιμισμός, ο εγωκεντρισμός, κ.ά.) ξεχωρίζουν στο παιδικό παιχνίδι.

Υπάρχουν, ως γνωστόν, πολλών ειδών, κατηγοριών, μορφών παιχνίδια. Ο Ασπιώτης γράφει πως υπάρχουν τέσσερις πηγές προέλευσης του παιχνιδιού: η έμπνευση, η μίμηση, η παράδοση ή απλώς ο βιολογικός οργανισμός και το ένστικτο. Οι τέσσερις αυτοί παράγοντες συνυπάρχουν συχνά στο ίδιο παιχνίδι. Ο Handfield, κάνει λόγο για το παρορμητικό παιχνίδι (ξέσπασμα, τρόπος εκφόρτισης παραπανίσιας ενέργειας), το παιχνίδι που ακολουθεί το ένστικτο (η ενέργεια αποδεσμεύεται ακολουθώντας χαρακτηριστικά κάποιας ενέργειας του ζώου ή του είδους), το πάλεμα, το μιμητικό παιχνίδι, φανταστικό παιχνίδι, (χρησιμοποιείται ο μηχανισμός της ταύτισης για προετοιμασία στη ζωή), το συμβολικό παιχνίδι. Οι εξελικτικές ηλικίες, οι ατομικές, κοινωνικές, πολιτιστικές και πολιτισμικές διαφορές, οι διαφορές φύλου των παιδιών, εμφανίζονται έντονα και στο παιδικό παιχνίδι. Το βρέφος παίζει πρώτα με το σώμα του και με αντικείμενα που βρίσκονται στο άμεσο περιβάλλον του. Τα παιχνίδια του βρέφους είναι παιχνίδια χωρίς κανόνα. Ακολουθούν αισθησιακά

παιχνίδια για να δημιουργήσει το παιδί ευχαρίστηση στον εαυτό του. Το νήπιο αρχίζει να ασχολείται με το παιχνίδι, αλλά το μοναχικό, το παράλληλο παιχνίδι. Επίσης ο κανόνας αγνοείται στα παιχνίδια της ηλικίας αυτής που είναι άτακτα και μερικές φορές παιχνίδια καταστροφικής ανίχνευσης ή και απλής καταστροφής. (Bratton ,Ray ,Rhine ,2010)

Στην προσχολική και στην αρχή της σχολικής ηλικίας, εμφανίζονται και τα παιχνίδια, για τα οποία δημιουργεί το παιδί μόνο του κανόνες. Και, όπως σημειώνει ο Χάνφελντ, τα μικρά παιδιά παίζουν κοντά το ένα με το άλλο και όχι μαζί. Στην α' παιδική ηλικία αρέσουν συνήθως παιχνίδια μίμησης και κατασκευής. Τα παιχνίδια μίμησης εμφανίζονται ήδη από το 2ο χρόνο και, κατ' αρχήν, αντλούν θέματα από το άμεσο περιβάλλον. Ανάμεσα στα 3 με 5 χρόνια του το παιδί παίρνει και μία νέα στάση απέναντι στις καινούργιες εμπειρίες. Οι αναπτυσσόμενες πνευματικές και σωματικές του δυνάμεις, η πρόσφατη, θολή αλλά υπαρκτή, αίσθηση του εαυτού, επιτρέπουν την ψύχραιμη και υπομονετική εξερεύνηση του κόσμου, παρωθούν την παιγνική του διάθεση για απόκτηση εμπειριών. Η καινούργια μάθηση φέρνει την αίσθηση του αστείου, της διασκέδασης και της ευχαρίστησης. Τα μάτια του ανοίγουν κάθε λίγο από την έκπληξη και ξεφωνίζει από χαρά επιδεικνύοντας τις ανακαλύψεις του και διηγούμενο τις επιτυχίες του. Το θετικό αυτό συναίσθημα στεριώνει την αυτοπεποίθησή του. Η παιγνιδιακή διάθεση του παιδιού αρχίζει πριν από τα τρία χρόνια, όμως μετά τα πέντε βρίσκει τη μέγιστη ανάπτυξή της. Το παιδί είναι «αεικίνητο». Ο Debesse ονομάζει την περίοδο αυτή «ηλικία του κατσικοπόδαρου». Η πλησμονή της ζωής και οι ανάγκες εκφράσεως και δημιουργικότητας ωθούν το παιδί σε μια βεντάλια παιγνιδιών: παιχνίδια κινητικά, συναισθηματικά, κοινωνικά (ποικίλλουν κατά φύλο, ηλικίες, κοινωνικά περιβάλλοντα). Εκτός από το καθαρό παιχνίδι, στην ηλικία αυτή το παιδί έχει πολλές εργασίες-παιχνίδια στις οποίες δίνεται με περισσότερη -πολλές φορές- προθυμία απ' ό,τι σε άλλες δραστηριότητες που εμείς ονομάζουμε «εργασίες». π.χ. «σκοτώνεται» κυριολεκτικά για να φτιάξει το δωμάτιο της κούκλας της ή για να διορθώσει το αυτοκίνητό του.

Ο Ι. Ν. Παρασκευόπουλος (1985) αναφέρει στην Εξελικτική Ψυχολογία του δεδομένα ερευνών σχετικά με την ταξινόμηση της κοινωνικής και παιγνικής αλληλεπίδρασης των παιδιών κατά ηλικίες. Έτσι έχουμε:

- α) Το παιδί που μένει αμέτοχο,
- β) Το Μοναχικό παιχνίδι (το παιδί παίζει μόνο του και ας είναι δίπλα του άλλα παιδιά),

- γ) Το παιδί μένει θεατής (παρατηρεί, συμβουλεύει, μένει σε απόσταση, δε συμμετέχει),
- δ) Το Παράλληλο παιχνίδι (παίζει δίπλα με τα άλλα παιδιά, αλλά όχι μαζί),
- ε) Το συντροφικό παιχνίδι (παίζει με τα άλλα παιδιά , συμμετέχει σε κοινές δραστηριότητες, στις οποίες δεν υπάρχει σαφής διαχωρισμός ρόλων κτλ.) και
- στ) Το συνεργατικό παιχνίδι (συμμετοχή σε οργανωμένο και με κοινούς στόχους παιχνίδι, στο οποίο έχει συγκεκριμένο ρόλο).

Τα αποτελέσματα των ερευνών που αναφέρονται «δείχνουν μία σαφή αναπτυξιακή αλλαγή: με την πάροδο της ηλικίας παρατηρείται μείωση του μοναχικού και παράλληλου παιχνιδιού, ενώ αντίστοιχα αυξάνουν το συντροφικό και συνεργατικό παιχνίδι». Τα παιχνίδια που προτιμούν τα αγόρια διαφέρουν από τα παιχνίδια των κοριτσιών. Τα αγόρια προτιμούν, περισσότερο τις σωματικές δραστηριότητες, και τα κορίτσια προτιμούν, και τα καταφέρνουν καλύτερα, παιχνίδια που σχετίζονται με λέξεις, με το ντύσιμο, την «υποκριτική», και το μη επιθετικό κοινωνικό παιχνίδι. (Miller K, Rodger,2010)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ

4.1 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ

Το παιχνίδι διαδραματίζει διπλό ρόλο στη ζωή του παιδιού. Είναι μια φυσική του ανάγκη, αφού μέσα από αυτό εξωτερικεύει την ενεργητικότητά του, αλλά και ένα δικαίωμα, που το ξεχωρίζει από τους ενήλικες. Μάλιστα, έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί γνωστοποιούν ότι ένα παιδί παίζει καθημερινά 6-8 ώρες και συνολικά 15.000 ώρες μέχρι να ξεκινήσει η σχολική του φοίτηση. Γίνεται, λοιπόν, φανερό ότι το παιχνίδι έχει ανυπολόγιστη σημασία για το παιδί, επειδή επηρεάζει τη γνωστική, τη συναισθηματική και την κοινωνική του ανάπτυξη (Κωνσταντινόπουλος, 2007: 112).

Το παιχνίδι συμβάλλει στη γνωστική ανάπτυξη του παιδιού, γιατί μέσω αυτού το παιδί αποκτά νέες εμπειρίες, τις οποίες τις ενσωματώνει στα ήδη υπάρχοντα νοητικά του σχήματα. Με αυτό τον τρόπο μπορεί να κατανοήσει τον κόσμο γύρω του. Όταν αυτές οι νέες εμπειρίες και πληροφορίες είναι παρόμοιες με αυτές που υπήρχαν από πριν, τότε διατηρείται η ισορροπία μεταξύ ατόμου και περιβάλλοντος. Όταν, όμως, οι καινούργιες εμπειρίες και πληροφορίες διαφέρουν από τις ήδη υπάρχουσες, τότε το άτομο προχωρά σε τροποποίηση των νοητικών σχημάτων, προκειμένου να αφομοιώσει το νέο στοιχείο. Ταυτόχρονα, καλλιεργείται η συμβολική και αφηρημένη σκέψη του παιδιού, καθώς αυτό καταφέρνει μέσα από παιχνίδια, όπως τα συμβολικά, να αναπτύξει αφηρημένη σκέψη και να κατανοήσει σύμβολα (π.χ. γράμματα και αριθμούς).

Το παιχνίδι συνδέεται αναπόσπαστα με την ανάπτυξη του παιδιού αλλά και με τη διαδικασία της μάθησης. Όσον αφορά τη σχέση παιχνιδιού μάθησης έχουν διατυπωθεί διάφορες θεωρίες. Αυτές, όμως, που έχουν επικρατήσει είναι ο κωνστροκτιβισμός του J.Piaget και ο κοινωνικός κωνστροκτιβισμός του L.Vygotsky. Στον κωνστροκτιβισμό του Piaget το παιχνίδι παρουσιάζεται ως ένας τρόπος επεξεργασίας των πληροφοριών που δέχονται τα παιδιά από τον εξωτερικό κόσμο και ως ένας τρόπος ενσωμάτωσης των ίδιων των πληροφοριών στο τρέχον νοητικό σχήμα του παιδιού. Ο Piaget υποστηρίζει ότι το παιχνίδι συμβάλλει

περισσότερο στη διαδικασία της αφομοίωσης, δηλαδή στη διαδικασία απόκτησης πληροφοριών μέσα από την εμπειρία, και λιγότερο στην ανώτερη λειτουργία της συμμόρφωσης, δηλαδή στη μετατροπή της εμπειρίας του στο νου. Επομένως, το παιχνίδι δεν ταυτίζεται με τη μάθηση, αλλά διευκολύνει την διαδικασία της μάθησης, αφού δίνει την ευκαιρία στο παιδί να αποκτήσει νέες εμπειρίες και να αντιμετωπίσει δυναμικά τον κόσμο. Ο προσανατολισμός του κονστρουκτιβισμού έδωσε έμφαση στην αυτόβουλη και αυτοκατευθυνόμενη δραστηριότητα-παιχνίδι, θεωρώντας ότι η μάθηση σχετίζεται άμεσα με την εξερεύνηση, την ανακάλυψη, την άμεση εμπειρία και τη ικανότητα του παιδιού να δομεί σωστά τη λογική του. (Κωνσταντινόπουλος, 2007: 112).

Στην θεωρία του κοινωνικού κονστρουκτιβισμού, ο οποίος εκπροσωπείται, κατά κύριο λόγο, από τον Lev Vygotsky, το παιχνίδι «παρουσιάζεται κοινωνικό ως προς την προέλευσή του, διαμεσολαβείται μέσω της γλώσσας και μαθαίνεται μαζί με άλλους ανθρώπους (συνομηλικούς και ενήλικες) μέσα στο ήδη διαμορφωμένο πλαίσιο της κοινωνίας».

Σύμφωνα με τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό το παιχνίδι εντάσσεται στα πλαίσια της διδακτικής διαδικασίας και αποτελεί ισχυρό κίνητρο μάθησης για τα παιδιά. Η μάθηση χαρακτηρίζεται από το Vygotsky ως διαδικασία «δοσοληψίας, η οποία εμπεριέχει διαφορετικές μεθόδους αλληλεπίδρασης και τρόπους διδασκαλίας, συμπεριλαμβανομένου του παιχνιδιού». Το παιχνίδι κατά τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας καταφέρνει να δημιουργήσει ζώνες εγγύτερης ανάπτυξης, στις οποίες τα παιδιά μπορούν να ανέλθουν από το πραγματικό αναπτυξιακό τους επίπεδο στο ανώτερο δυναμικό επίπεδο.

Το παιχνίδι αποτελεί την κύρια μορφή δράσης του παιδιού κατά την προσχολική και σχολική ηλικία. Καθίσταται λοιπόν επιτακτική ανάγκη να πάρει θέση το παιχνίδι στη μαθησιακή διαδικασία είτε ως μορφή διδασκαλίας είτε ως μέσο για την υλοποίηση εκπαιδευτικών στόχων. Η παιγνιώδης μορφή διδασκαλίας δημιουργεί ζωνρό και γνήσιο ενδιαφέρον, που αποτελεί και βασική προϋπόθεση κάθε διδασκαλίας. Είναι ιδιαίτερος εκείνος τρόπος μετάδοσης που χρησιμοποιεί σαν κίνητρο ψυχολογικό την έλξη του παιδιού για το παιχνίδι.

Ως μάθηση δεν εννοούμε μόνο την πείρα που αποκτά ο μαθητής κατά τη διδασκαλία των διαφόρων μαθημάτων, αλλά και αυτή που αποκτά πέραν της διδασκαλίας. Το πιο σημαντικό μέσο της μάθησης είναι το παιχνίδι και η ευχάριστη εσωτερική διάθεση. Η αυτο-μόρφωση αυτή ακολουθεί μια πορεία, που αποτελείται

από τρία στάδια. Κατά το πρώτο στάδιο, το παιδί χρησιμοποιεί τις αισθήσεις του. Στο δεύτερο ακολουθεί η επεξεργασία με την διάνοηση και στο τρίτο το αξιοποιεί χρησιμοποιώντας το στη ζωή. Ως ανώτερο επίπεδο μάθησης, χαρακτηρίζεται η «παιγνιώδη μάθηση». Η μάθηση η οποία επιτυγχάνεται μέσα από το παιχνίδι, θεωρείται ως μια δοκιμαστική χρήση, άσκηση και εξάσκηση, μια μη ολοκληρωμένη προκαταρκτική μορφή της «κύριας μάθησης».

Ένα άλλο σημαντικό γεγονός, είναι η παιδαγωγική ποιότητα του παιχνιδιού, μέσω της εκπαιδευτικής επεξεργασίας και τη συνάρτηση με διαδικασίες αγωγής. Τα παιδιά πρέπει να ενισχύονται με σκόπιμες προσφορές παιχνιδιών και με την κατάλληλη διαφοροποίηση του χώρου στον οποίο παίζουν. Η επιλογή των παιχνιδιών είναι λιγότερο σημαντική, ένα αυτά στοχεύουν στον ωφελμιστικό τρόπο συμπεριφοράς της καθημερινής ζωής, από το αν ανταποκρίνονται στις δημιουργικές δυνάμεις των παιδιών, ώστε αυτά να είναι σε θέση να διερευνούν τις δυνατότητές τους. (Κωνσταντινόπουλος, 2007: 112).

4.2 ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Το παιχνίδι στη σύγχρονη διδασκαλία διαδραματίζει σημαντικό ρόλο και εμφανίζεται με τρεις διαφορετικές μορφές. Η πρώτη μορφή, που είναι και η πιο ευχάριστη, παρουσιάζει το παιχνίδι ως κεντρικό μέσο διδασκαλίας. Τόσο τα αναλυτικά προγράμματα όσο και οι οδηγίες του βιβλίου του δασκάλου προτρέπουν τον εκπαιδευτικό να το συμπεριλαμβάνει πιο συχνά στη διδασκαλία του (π.χ. με τη μορφή της δραματοποίησης).

Η δεύτερη μορφή ενσωμάτωσης του παιχνιδιού στη μαθησιακή διαδικασία είναι αυτή που το προβάλλει ως μέθοδο διδασκαλίας. Με τη μορφή αυτή προτείνεται να διδάσκεται το παιχνίδι στα πλαίσια ενός μαθήματος. Δηλαδή, το περιεχόμενο και ο στόχος μιας διδασκαλίας να είναι ένα παιχνίδι. Βέβαια, αυτός ο συγκεκριμένος τρόπος ενσωμάτωσης του παιχνιδιού δεν προβλέπεται από τα αναλυτικά προγράμματα. Εξαιρούνται κάποια εξειδικευμένα μαθήματα, όπως αυτό της Φυσικής Αγωγής.

Τέλος, το παιχνίδι διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στη μαθησιακή διαδικασία με τη μορφή του μοντέλου διδασκαλίας. Σύμφωνα με αυτό τα παιδιά χωρίζονται σε

παίκτες, σε παρατηρητές και σε κριτές. Κάτι τέτοιο καθιστά το συγκεκριμένο μοντέλο τη πιο σύγχρονη μορφή διδασκαλίας.

Η επαφή του μαθητή με το παιχνίδι, αλλά και ο σκοπός που τίθεται κάθε φορά, εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο ο εκπαιδευτικός θα το ενσωματώσει στη μαθησιακή διαδικασία. Σε κάθε περίπτωση, η ένταξη ενός παιχνιδιού στο μάθημα βοηθά το μαθητή να προσλάβει τη νέα γνώση εύκολα και γρήγορα. Παράλληλα, αξίζει να σημειωθεί ότι οι παιγνιώδεις δραστηριότητες δεν είναι αυθαίρετες, αντίθετα, διέπονται από κανόνες και νόμους. Μάλιστα, ένα παιχνίδι πολλές φορές κινείται ανάμεσα σε δυο πόλους, την ελευθερία και τη δέσμευση. Αυτό έχει να κάνει με το γεγονός ότι ένα νέο άτομο, από τη μια μπορεί να επιλέξει να μη λάβει μέρος στο παιχνίδι, από την άλλη όμως, αν λάβει, θα πρέπει να υπακούσει σε κάποιους κανόνες. Ένα παιχνίδι που υλοποιείται μέσα στην τάξη, είναι αναγκαίο να μην επιλέγεται αποκλειστικά από τον εκπαιδευτικό, αλλά μετά από συνεννόηση με τους μαθητές. Με αυτόν τον τρόπο η συμμετοχή των μαθητών θα είναι μεγαλύτερη.

Το παιχνίδι αποτελεί ένα τρόπο κινητοποίησης του ενδιαφέροντος των μαθητών κατά τη διάρκεια του μαθήματος. Αυτό συμβαίνει επειδή ενεργοποιούνται μέσω αυτού τα εσωτερικά κίνητρα των παιδιών. Η κινητοποίηση του ενδιαφέροντος μπορεί να επιτευχθεί με πολλούς τρόπους, όπως π.χ. με τη χρήση ενδιαφέροντος υλικού και με την εναλλαγή μεθόδων παρουσίασης των αντικειμένων ή γενικά «της καινούργιας γνώσης». Όμως, ο πιο διαδεδομένος και σίγουρος τρόπος για να κεντρίσει το ενδιαφέρον των μαθητών ένας εκπαιδευτικός είναι η χρήση παιχνιδιών ή της προσομοίωσης (παιχνίδι ρόλων) στη διδακτική διαδικασία. Με το παιχνίδι ρόλων ο μαθητής έχει την ευκαιρία να αναλάβει ρόλους και να συμμετέχει σε δραστηριότητες που αφορούν τους ρόλους αυτούς.

Στα πλαίσια μιας τάξης ο εκπαιδευτικός μπορεί να εφαρμόσει, όχι μόνο «προσχεδιασμένα» αλλά και «αυτοσχέδια» παιχνίδια ρόλων. Ένα πλεονέκτημα των παιχνιδιών ρόλων είναι ότι το παιδί μαθαίνει «εκ των έσω». Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι το παιδί ενδιαφέρεται να ασχοληθεί με μια τέτοια δραστηριότητα, έχει κίνητρα (εσωτερικά) και επιτυγχάνεται «η συναισθηματική μάθηση».

Τα παιχνίδια υπηρετούν κάποιες βασικές λειτουργίες. Η πρώτη είναι η αντισταθμιστική λειτουργία, η οποία επιτυγχάνεται μέσα από παιχνίδια αλληλεπίδρασης, που συμβάλλουν με τη σειρά τους στη συνεργασία, στην αντιπαράθεση, στη διασκέδαση και στη χαλάρωση. Τα παιχνίδια που ευνοούν την ανάπτυξη αυτής της λειτουργίας είναι παιχνίδια χωρίς νικητή και ηττημένο.

Η δεύτερη λειτουργία είναι αυτή της ορθολογικής αντιπαράθεσης. Ένα παράδειγμα παιχνιδιού που εντοπίζεται η λειτουργία αυτή είναι τα παιχνίδια ρόλων. Μέσα από αυτά προάγεται η αντιπαράθεση, η λήψη αποφάσεων και η συμμετοχή. Η τελευταία λειτουργία είναι αυτή της μόρφωσης μέσα από παιχνίδια αντιπαράθεσης και σκηνοθεσίας. Με τέτοια παιχνίδια επιτυγχάνεται η συνεργασία για σωματική αναπαράσταση μιας συμβολικά διαμεσολαβημένης πραγματικότητας. Στα πλαίσια της τάξης τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται κατά κόρον και εξυπηρετούν αυτή τη λειτουργία είναι τα παιχνίδια ρόλων.

Η εφαρμογή ενός παιχνιδιού στη διδασκαλία παρουσιάζει ορισμένα πλεονεκτήματα, αλλά και ορισμένα μειονεκτήματα. Όσον αφορά τα πλεονεκτήματα, ένα παιχνίδι που ενσωματώνεται σε μια διδασκαλία συμβάλλει στη δραστηριοποίηση του μαθητή, την απόκτηση εμπειριών αλλά και την εποικοδομητική ενασχόλησή του μ' αυτό. Όλοι οι συμμετέχοντες έχουν ίδια δικαιώματα, ίσες ευκαιρίες συμμετοχής και νίκης, ενώ ταυτόχρονα τους δίνεται η δυνατότητα προσυμφωνίας των κανόνων. Το εμφανέστερο πλεονέκτημα εφαρμογής παιχνιδιού στη διδασκαλία είναι η διασκέδαση που παρέχεται στα παιδιά. Το γεγονός αυτό συνεπάγεται την ολοκλήρωσή τους στο παρόν και την άμεση βίωση του σήμερα. Όλα τα παραπάνω πλεονεκτήματα έχουν σαν απόρροια τη δημιουργία μιας ενδιαφέρουσας και απολαυστικής ατμόσφαιρας, καθώς και την διανοητική και συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού.

Από την άλλη μεριά, παρουσιάζονται και κάποια προβλήματα. Αν και το παιχνίδι προσφέρει ευχαρίστηση, εμφανίζει μια διττή πλευρά. Μπορεί ταυτόχρονα να συγκεντρώνει και να αποπροσανατολίζει τους μαθητές, να τους χαροποιεί και να τους στενοχωρεί, να τους ομαδοποιεί και να τους διαχωρίζει (περιθωριοποιημένοι μαθητές).

Επιπρόσθετα, το παιχνίδι ενδείκνυται κυρίως για τις μικρές τάξεις και όχι τόσο για τις μεγαλύτερες. Βέβαια, είναι απαραίτητο να εφαρμόζεται σε συγκεκριμένες ώρες και πτυχές του μαθήματος. Μία άλλη δυσκολία προέρχεται από την επικρατούσα κατάσταση της κοινωνίας, καθώς τα Μ.Μ.Ε. εμπορευματοποιούν το παιχνίδι, με αποτέλεσμα να κυριαρχούν τα ανταγωνιστικά παιχνίδια. Αυτό συνεπάγεται την εξάλειψη των παραδοσιακών παιχνιδιών και την αύξηση της προτίμησης των παιδιών να συμμετέχουν σε ανταγωνιστικά παιχνίδια και κυρίως σε αυτά που έχουν σχέση με τον Η/Υ.

4.3 ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΑΞΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά ενισχύουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, έκφραση και επικοινωνία, δομώντας έτσι την εικόνα για τον εαυτό τους, τους άλλους και τον κόσμο. Ο ρόλος του είναι ουσιώδης στη νοητική ανάπτυξη και μάθηση των παιδιών γιατί προσφέρει ερεθίσματα για παρατήρηση, πειραματισμό, διερεύνηση, πρόβλεψη, σχεδιασμό, ερμηνεία, διατύπωση υποθέσεων, παραγωγή ερωτήσεων, κατανόηση, εκπλήρωση στόχων και λύση προβλημάτων. Επιπλέον, παίζοντας, αντιλαμβάνονται το σώμα τους, τα όρια και τις δυνατότητές τους, αναπτύσσουν δεξιότητες προσανατολισμού και προσαρμογής τους σώματός τους στις ανάγκες της κίνησης αλλά και στα αντικείμενα και στα πρόσωπα που το περιβάλλουν (Σιβροπούλου, 1998).

Όλες αυτές οι επιδράσεις του παιχνιδιού λειτουργούν ενοποιητικά σαν ένας ολιστικός μηχανισμός μάθησης και ανάπτυξης αφού ως δραστηριότητα:

- ενσωματώνει γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα.
- παρέχει το νόημα για την πρόσληψη νέων συνδέσεων και σχέσεων μεταξύ ιδεών, εμπειριών, ικανοτήτων και γνώσεων.
- διευκολύνει τη μάθηση εκθέτοντας τα παιδιά σε νέες εμπειρίες, δραστηριότητες και ιδέες.
- επιτρέπει στα παιδιά να δομούν νοήματα από τις εμπειρίες τους

Την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού έχουν αναγνωρίσει διάφοροι διεθνείς οργανισμοί που ασχολούνται με την εκπαίδευση των μικρών παιδιών, υιοθετώντας αναλυτικά προγράμματα βασισμένα στο παιχνίδι. Οι Οδηγίες της Διεθνούς Ένωσης για την Εκπαίδευση των Μικρών Παιδιών (NAEYC & NAECS/ SDE), (1991) υποστηρίζουν ότι προκειμένου τα προγράμματα να διακρίνονται για την υψηλή τους ποιότητα, απαιτείται ένα ασφαλές και πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον το οποίο θα ενισχύει τη φυσική και κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των μικρών παιδιών με το παιχνίδι να αποτελεί μια ουσιώδη συνιστώσα των αναπτυξιακά κατάλληλων πρακτικών.

Τα βασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν την υψηλή ποιότητα του παιχνιδιού είναι

- α) ο χρόνος,
- β) ο χώρος και
- γ) τα υλικά (Driscoll, & Nagel, 2002).

Τα μικρά παιδιά χρειάζονται αρκετό χρόνο (περίπου 30-50 λεπτά) για να αναπτύξουν τα διάφορα είδη παιχνιδιού τους. Όταν ο χρόνος που τους δίνεται δεν είναι επαρκής, τα παιδιά καταπιάνονται με πολύ απλές μορφές παιχνιδιού.

Με την ενθάρρυνση και την υποστήριξη του εκπαιδευτικού μέσα από κατάλληλες παρεμβάσεις (Αυγητίδου, 2001), τα παιδιά διευρύνουν το παιχνίδι τους, πραγματοποιώντας δραστηριότητες λίγο πιο προωθημένες από αυτές που θα μπορούσαν να πραγματοποιήσουν χωρίς βοήθεια. Εκτός από τα ζητήματα ασφαλείας, ο καθορισμός της σωστής στιγμής για την παρέμβαση καθώς και του τρόπου παρέμβασης, αποτελεί μια κρίσιμη απόφαση για τους εκπαιδευτικούς. Οι συχνότερες «κατάλληλες στιγμές» για να παρέμβει ο εκπαιδευτικός είναι:

- όταν πρέπει να βοηθήσει ένα παιδί που θέλει να παίξει αλλά δεν μπορεί να ενταχθεί σε κάποια ομάδα ομηλίκων,
- όταν χρειάζεται να κατευθύνει ένα παιδί που περιφέρεται άσκοπα και δεν βρίσκει τρόπο να απασχοληθεί και
- όταν είναι ανάγκη να προκαλέσει το ενδιαφέρον των παιδιών και να τους δώσει περισσότερα ερεθίσματα (Brown, & Marchant, 2002; Driscoll & Nagel, 2002).

Στις καταστάσεις αυτές ο εκπαιδευτικός λειτουργεί είτε ως παράλληλος παίκτης είτε ως συμπαίκτης (Wood, & Attfield, 2005). Στην πρώτη περίπτωση τοποθετεί τον εαυτό του πίσω από το παιδί, διαμορφώνει συμπεριφορές παιχνιδιού χωρίς να κατευθύνει το παιχνίδι των παιδιών αλλά βοηθώντας τα να το επεκτείνουν με νέα υλικά και δραστηριότητες. Στη δεύτερη περίπτωση παίζει μαζί τους, ενθαρρύνοντάς τα και εμπλουτίζοντας το παιχνίδι τους. Σε κάθε περίπτωση η συμμετοχή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι των παιδιών στέλνει μηνύματα προς τα παιδιά για την αξία του παιχνιδιού και της σχέσης του με αυτό. Παράλληλα ενθαρρύνει τα παιδιά θετικά ώστε να νιώθουν πιο άνετα και να εκφράζονται ελεύθερα.

Το αυθόρμητο παιχνίδι αποτελεί μια ιδανική δραστηριότητα για την αξιολόγηση της γνωστικής, κοινωνικής, συναισθηματικής, γλωσσικής και κινητικής ανάπτυξης των μικρών παιδιών καθώς όλα σχεδόν τα παιδιά εμπλέκονται σε αυτό για αρκετό χρόνο.

Στην προσέγγιση αυτή, το παιχνίδι φαίνεται να αποτελεί ευκαιρία για την:

α) οικοδόμηση της γνώσης,

β) ανάπτυξη ικανοτήτων αυτορρύθμισης,

γ) απόκτηση γνώσεων,

δ) καλλιέργεια προφορικού και γραπτού λόγου, και

στ) βαθύτερη κατανόηση εννοιών με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών και των συνομήλικων.

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι πολυδιάστατος και πολυεπίπεδος. Η βασική αρχή είναι ότι οι παρεμβάσεις του και οι αλληλεπιδράσεις με τα παιδιά θα πρέπει αφ' ενός να βασίζονται σε ό,τι συμβαίνει μέσα στο παιχνίδι, και αφ' ετέρου να σέβονται τη ροή και το πνεύμα του παιχνιδιού. Τόσο οι δραστηριότητες παιχνιδιού που κατευθύνονται από τα παιδιά όσο και αυτές που κατευθύνονται από τους εκπαιδευτικούς μπορούν να παρακινήσουν ιδέες και ενδιαφέροντα που να μπορούν να εξελίσσονται και να προεκτείνονται.

Εν κατακλείδι, είναι αναγκαία η αναθεώρηση της θεωρίας γύρω από το παιχνίδι και η υιοθέτηση μιας παιδαγωγικής του παιχνιδιού, οριζόμενης από τις παιδαγωγικές τεχνικές και στρατηγικές που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι εκπαιδευτικοί για την υποστήριξη και προώθηση αφ' ενός μεν μια αρμονικής σύζευξης μεταξύ παιχνιδιού, μάθησης και διδασκαλίας και αφ' ετέρου της σύνδεσης των παιδικών βιωμάτων και δραστηριοτήτων.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑ

5.1 ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗ ΔΙΑΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΤΗ ΘΕΡΑΠΕΙΑ

Αν παρακολουθήσει κανείς τη συμπεριφορά του παιδιού στο παιχνίδι, βλέπει τη στάση του απέναντι στη ζωή και στο περιβάλλον. Το παιχνίδι επιτρέπει να γνωρίσουμε το παιδί καλύτερα από κάθε άλλο μέσο, επειδή πηγάζει από την αυθόρμητη και πολυσύνθετη ενεργητικότητά του. Χάρη στο παιχνίδι αναγνωρίζονται όχι μόνο οι ατομικές διαφορές αλλά και οι ομαδικές. Είναι περισσότερο αποκαλυπτικό για τις διαφορές των φύλων. Το παιχνίδι των κοριτσιών είναι πιο πειθαρχημένο από των αγοριών. Αντιθέτως, στα αγόρια το παιχνίδι είναι πολύ πιο ζωνρό, πιο ατομικό, η πειθαρχία πιο χαλαρή, ενώ η ιεραρχία είναι σταθερότερη και πιο ισχυρή.

Μετά τον Freud και τον Jung (οι πρώτοι στην Ψυχολογία που παρατήρησαν τη συμβολική αξία του παιχνιδιού), η M. Klein και άλλοι είδαν το παιχνίδι και ως διαγνωστικό και ως θεραπευτικό μέσο. Αρκετά test και λοιπά είδη ψυχολογικών ανιχνεύσεων στηρίζονται ή έχουν τη μορφή παιχνιδιού. Η φιλοδοξία, η ματαιοδοξία, η κοινωνική ένταξη, ο φόβος και η τόλμη έχουν στο παιχνίδι τη δυνατότητα να εξωτερικευτούν και πιθανόν να εξασκηθούν σε λογικές αναλογίες. Παρατηρούμε πως τα παιδιά που έχουν μεγαλώσει απομονωμένα αποφεύγουν τα ομαδικά παιχνίδια. Το παιχνίδι μπορεί να μελετηθεί από την άποψη της εκλογής του υλικού, της φύσης και του τύπου του. Έτσι, βλέποντας ένα προβληματικό παιδί να παίζει καταλαβαίνουμε αρκετά για τη φύση του προβλήματος, για τα αίτια (άγχος; επιθετικότητα; κατωτερότητα; κτλ.).

Ένα έντονα αγχωτικό παιδί δυσκολεύεται, συχνά, ή είναι ανίκανο να παίξει. Ένα νευρωτικό, πάλι, παιδί διαφέρει από τα άλλα στον τρόπο που πλησιάζει τα παιχνίδια, στον τρόπο που παίζει, στις συγκινήσεις που συνοδεύουν το παιχνίδι. Το νευρωτικό παιδί όχι μόνο δεν είναι δημιουργικό στο παιχνίδι, αλλά κυριαρχείται, συχνότατα, από την τάση της καταστροφής. Και, ακόμη, συμπεριφέρεται γενικά στο παιχνίδι σαν να είναι μικρότερο από όσο είναι.

Συχνότατα χρησιμοποιείται η «παιγνιοθεραπεία», κατά τη θεραπευτική διαδικασία. Δηλαδή τοποθετούνται τα παιδιά σε περιβάλλον στο οποίο θα μπορέσουν να ασκήσουν παιγνική κοινωνική δραστηριότητα. Κυρίως χρησιμοποιείται για τη θεραπεία του δύσκολου, του ηθικά άρρωστου. Σε αυτή φαίνονται καθαρότερα οι εσωτερικές συγκρούσεις. Στα πλαίσια αυτά εντάσσεται και το «Ψυχόδραμα», δηλαδή η ψυχοθεραπευτική τεχνική που είναι εμπνευσμένη από τον Moreno, τον πατέρα της Κοινωνιομετρίας.

Ο Moreno έδωσε μεγάλη σημασία στις διαπροσωπικές σχέσεις και μετέβαλε την αυθόρμητη θεατρική έκφραση σε θεραπευτική. Όρισε το ψυχόδραμα ως «:την επιστήμη που εξερευνά την αλήθεια με μεθόδους της δραματικής τέχνης». Στην Ευρώπη και στην πατρίδα μας εφαρμόζεται από άτομα που προσπαθούν να συμφιλιώσουν την ψυχανάλυση με τη δυναμική της ομάδας. Το παιδί ξαναζεί, παίζοντας στο ψυχόδραμα, τις συγκρούσεις του. Η ελεύθερη και αυθόρμητη θεατρική του έκφραση οδηγεί σε συναισθηματική εκτόνωση και ανάγει τη διαπροσωπική επικοινωνία σε συμβολικό πεδίο. Το γεγονός αυτό, υπό την παρακολούθηση των ψυχαναλυτών που παρευρίσκονται και διευθύνουν την ομάδα, μπορεί να οδηγήσει στην κάθαρση και στη θεραπεία. Στην ψυχαναλυτική διαδικασία, το παιχνίδι, όπως και το όνειρο, μπορεί να γίνει όργανο ή μέσο δράσης απωθημένων τάσεων. Μπορεί να λειτουργήσει ως φυγή ή ως αναπλήρωση.

Το παιχνίδι κινείται ανάμεσα στο όνειρο και στην πραγματικότητα, έλεγε ο Chateau, ένας από τους γνωστούς μελετητές του παιδικού παιχνιδιού. Έχει και καθαρτική δυνατότητα αφού επιτρέπει την αποδέσμευση των απωθημένων συγκινησιακών συμπλεγμάτων. Δίνει τη δυνατότητα στο παιδί, που έχει πλέον αποκτήσει τη συμβολική ικανότητα, να αισθανθεί και να βιώσει το ίδιο ή μετατοπίσει σε «παιχνίδι - αντικείμενο» και σε συμπαίκτη, δυσάρεστες ή επιθετικές εμπειρίες τάσεις ή συναισθήματα (π.χ. το παιδάκι που το μαλώνουν οι γονείς του, επειδή δεν τρώει το φαγητό του και το βλέπουμε να μαλώνει για τον ίδιο λόγο την κούκλα του). Είναι, για το παιδί, σπουδαία η ανακάλυψη πως το μίσος και οι επιθετικές ορμές μπορούν να εκφραστούν σε ένα γνωστό περιβάλλον, (χωρίς το μίσος και η βία να επιστραφούν από το περιβάλλον σε αυτό). Η επιθετικότητα εκφράζεται εύκολα μέσα από το παιχνίδι, γεγονός σημαντικά απελευθερωτικό. Το παιδί παίζοντας, κάνοντας θέατρο τις καταπιεστικές γονεϊκές εικόνες, λειτουργεί αναπληρωματικά και θεραπευτικά. Διορθώνει την πραγματικότητα και την παιδικοποιεί, τη φέρνει στα μέτρα των δυνατοτήτων και επιθυμιών του. Όλες οι παραγνωρισμένες ή

ανικανοποίητες ανάγκες του, τώρα πια αποδραματοποιούνται, χάρη στο παιχνίδι, και δεν κατανοούν απωθήσεις. Μέσα στο πλαίσιο αυτό πρέπει να κατανοηθούν και αρκετές «ηθικές» συμπεριφορές του παιδιού, όπως π.χ. το παιδικό ψέμα. Αν δεν κατανοήσουμε την ορμή της ανάπτυξης, την κυριαρχία της φαντασίας, την απουσία απόστασης ανάμεσα στον κόσμο των ονείρων και επιθυμιών και στον κόσμο της «πραγματικότητας των ενηλίκων», ποτέ δε θα καταλάβουμε το παιδικό ψέμα. Αν θέλουμε να μη γεφυρώνει συνεχώς το παιδί το χάσμα, ανάμεσα στους δύο κόσμους, καταφεύγοντας αποκλειστικά στην παρουσίαση της επιθυμίας του ως γεγονός, δεν έχουμε παρά να ενθαρρύνουμε το παιδί να κατακτά τα δύσκολα, να κατορθώνει την υπέρβαση της παιδικής του ανημποριάς. Ο Handfield γράφει τα εξής σχετικά με τη θεραπευτική δυνατότητα του παραστατικού παιχνιδιού, που στηρίζεται πολύ στη μιμητική ικανότητα της ηλικίας: «Μια πολύ ενδιαφέρουσα μορφή φαντασίας, που συναντάμε σε λίγο μεγαλύτερα παιδιά, είναι ο "αόρατος σύντροφος". Το παιδί φτιάχνει ένα φανταστικό σύντροφο, του (ή της) δίνει ένα όνομα και μια προσωπικότητα και του αποδίδει πράξεις, προτιμήσεις και αντιπάθειες. Η εξήγηση βρίσκεται μάλλον στη δυαδικότητα της προσωπικότητάς του. Πολύ συχνά ο φανταστικός σύντροφος εκπροσωπεί τον απωθημένο εαυτό του παιδιού, που προβάλλεται έτσι πάνω στο φανταστικό σύντροφο. Έτσι, όταν το παιδί είναι πολύ φρόνιμο, ο φανταστικός σύντροφος κάνει πάντα φασαρία, κάνει στραβοκεφαλιές και είναι άτακτος, όλα δηλαδή τα πράγματα που θα 'θελε να κάνει το παιδί και δεν μπορεί. Αν το ίδιο το παιδί είναι άτακτο, ο φανταστικός σύντροφος είναι υπάκουος, λέει πάντα την αλήθεια και είναι πάντα το καλό παράδειγμα! Οι δύο πλευρές της προσωπικότητας πρέπει να ενώνονται και να εναρμονίζονται κι όχι να διαιρούνται».

5.2 ΟΡΙΣΜΟΣ ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

Η παιγνιοθεραπεία είναι μία δυναμική διαδικασία, στην οποία το παιδί εξερευνά με τα δικά του βήματα και τους δικούς του εκφραστικούς τρόπους, τα ζητήματα του παρελθόντος και του παρόντος που επηρεάζουν τη ζωή του. Αυτό γίνεται συνειδητά και ασυνειδητά. Η παιγνιοθεραπεία μπορεί να λειτουργήσει μόνη της ή σε συνδυασμό με άλλες θεραπείες, ανάλογα πάντα με το πρόβλημα και τη σοβαρότητά του.

Υπάρχουν πολλοί ορισμοί για τους στόχους της παιγνιοθεραπείας, αλλά ένας από τους εγκυρότερους είναι το να προσπαθήσουμε « να επαναφέρουμε το παιδί στο φυσιολογικό ρυθμό της εξέλιξής του ». Η επεξεργασία αγχογόνων εμπειριών-στερήσεις, υπερεθισμός, απόρριψη, εξαναγκασμός και συγκρούσεις που σχετίζονται με μία λαθεμένη εξέλιξη, αποτελεί στόχο της παιγνιοθεραπείας, ώστε να μπορέσει το παιδί να βρει αυτό που του λείπει με σκοπό επίσης να ελευθερώσει το δρόμο του παιδιού, που οδηγεί σε μία αυθόρμητη εξέλιξη και « αυτοεπούλωση ».

Η βελτίωση συμπτωμάτων δεν αποτελεί πάντα κριτήριο βελτίωσης. Μερικές φορές όμως ένα σύμπτωμα είναι τόσο βασανιστικό, για το ίδιο το παιδί και για τον περίγυρό του, που η εξάλειψή του κρίνεται αναγκαία, έστω κι αν δεν αγγίζεται άμεσα ή βαθύτερα η αιτία που το προκαλεί. Υπάρχουν όμως και περιπτώσεις, που το σύμπτωμα αποτελεί το «υγιέστερο» κομμάτι της προσωπικότητας και λειτουργεί σαν κραυγή βοήθειας. Η παιγνιοθεραπεία θα ενδεικνυόταν για παιδιά με εμφανή συμπτώματα, που δείχνουν πως υποφέρουν έντονα π.χ. άγχος, απομόνωση, αϋπνίες, αισθήματα κατωτερότητας, ενούρηση, εγκόπριση, κ.λ.π., από τα οποία συχνά το παιδί δείχνει με τον τρόπο του, πως θέλει να απαλλαγεί. Επίσης πιθανά προβλήματα με φίλους, συμμαθητές, δασκάλους, γονείς, που μπορεί να αποτελούν εκφράσεις οποιουδήποτε επιπέδου ψυχοπαθολογίας, θα μπορούσαν να αντιμετωπιστούν θεραπευτικά με το παιχνίδι.

5.3 ΛΟΓΟΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗΣ ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

Το play therapy (παιγνιοθεραπεία) είναι κυρίως μια μη- κατευθυντική θεραπευτική προσέγγιση που χρησιμοποιεί ως μέσον το παιχνίδι και τις δημιουργικές τέχνες, απευθύνεται κυρίως σε παιδιά ηλικίας 3-12 ετών τα οποία εμφανίζουν συμπτώματα άγχους, φοβίες ή βιώνουν μια μεγάλη συναισθηματική ή περιβαλλοντική αλλαγή. Συνήθως εκδηλώνουν επιθετική συμπεριφορά, εκρήξεις θυμού , αντικοινωνικότητα, προβλήματα στη διατροφή.

Σύμφωνα με την Ε.ΨΥ.ΜΕ. (Εταιρία Ψυχοκοινωνικών Μελετών) η προσωποκεντρική Play therapy μπορεί να βοηθήσει σε δυσκολίες και σε διαταραχές κοινωνικής, μαθησιακής ή συναισθηματικής φύσεως και παρουσιάζουν συμπτώματα όπως :

- Ø άγχος,

- Ø υπερευαίσθησία,
- Ø φόβους και φοβίες
- Ø παρατεταμένη θλιμμένη διάθεση,
- Ø κατάθλιψη
- Ø διαταραχές ύπνου,
- Ø εφιάλτες,
- Ø ενούρηση
- Ø έλλειψη προσοχής ή αδυναμία συγκέντρωσης
- Ø υπερκινητικότητα,
- Ø μαθησιακές δυσκολίες.

Σωματικές ενοχλήσεις χωρίς διαπιστωμένη οργανική αιτία όπως:

- Ø πονόκοιλος,
- Ø πονοκέφαλοι,
- Ø ζαλάδες
- Ø εναντιωματική ή αντικοινωνική συμπεριφορά όπως απειθαρχία, επιθετικότητα, πολλά ψέματα, μικροκλοπές
- Ø υπερβολική συστολή,
- Ø εσωστρέφεια,
- Ø απομόνωση
- Ø παιδική παχυσαρκία ή ανορεξία

Το Play therapy μπορεί να παράσχει ανακούφιση ,στήριξη και βοήθεια σε παιδιά που έρχονται αντιμέτωπα με δύσκολες καταστάσεις, διαφορετικών εθνικοτήτων και γένους, για παράδειγμα: ο διαζύγιο των γονιών ο απώλεια αγαπημένου προσώπου ο χρόνια ασθένεια του παιδιού ή αγαπημένου προσώπου ο ψυχική ασθένεια προσώπου στο στενό οικογενειακό περιβάλλον ο κινητικά προβλήματα, αναπηρίες ο τραυματικά βιώματα όπως σοβαρά ατυχήματα, κακοποίηση

Τα συμπτώματα που αναφέρονται παραπάνω εάν εμφανισθούν σε ένα παιδί δεν σημαίνει ότι πρόκειται αμέσως για κάτι σοβαρό. Εάν όμως συνεχίζεται και επαναλαμβάνεται για πάνω από 6-9 μήνες τότε θα χρειαστεί να απευθυνθούν οι οικείοι του παιδιού στην αναζήτηση ειδικευμένης βοήθειας ώστε το παιδί να πάψει να ταλαιπωρείται ή και ακόμη να στιγματίζεται στο περιβάλλον του

5.4 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΗΣ ΠΑΙΧΝΙΔΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΣΤΟ ΠΑΙΔΙ

Η θεραπεία μέσω του παιχνιδιού ορίζεται ως η συστηματική χρήση ενός θεωρητικού μοντέλου για τη δημιουργία μιας διαπροσωπικής διαδικασίας όπου οι ειδικοί θεραπευτές, καταρτισμένοι στο παιχνίδι και στη χρήση του, χρησιμοποιούν τις θεραπευτικές δυνάμεις του παιχνιδιού, ώστε να βοηθήσουν τους πελάτες να αποτρέψουν ή να επιλύσουν τις ψυχοκοινωνικές τους δυσκολίες που εμποδίζουν την ανάπτυξή τους. Όσον αφορά στον τρόπο λειτουργίας της, η θεραπεία μέσω παιχνιδιού επιτρέπει στους ειδικούς να αξιολογούν και να κατανοούν το παιχνίδι του παιδιού. Βοηθάει τα παιδιά να αλλάξουν τον τρόπο σκέψης τους και να διαχειρίζονται τις ανησυχίες τους. Ακόμη και τα πιο δύσκολα προβλήματα μπορούν να αντιμετωπιστούν μέσω της παιγνιοθεραπείας με μακροχρόνιες λύσεις που προσαρμόζονται σε μακροχρόνιες στρατηγικές επίλυσης.

Η θεραπεία μέσω παιχνιδιού είναι κυρίως κατάλληλη και ωφέλιμη για παιδιά ηλικίας 3 έως 12 χρονών. Οι έφηβοι και οι ενήλικες επίσης επωφελούνται από τις τεχνικές παιχνιδιού. Πρόσφατα χρησιμοποιείται και σε βρέφη. Χρησιμεύει ως πρωταρχική παρέμβαση ή ως μια βοηθητική θεραπεία για πολλαπλές συνθήκες διανοητικής υγείας και ανησυχίες, όπως είναι ο χειρισμός του θυμού, του πόνου, της απώλειας, του διαζυγίου, της διάλυσης οικογενειών. Χρησιμοποιείται για αντιμετώπιση κρίσεων – τραυμάτων των παιδιών και για την τροποποίηση των συμπεριφορικών διαταραχών, όπως κατάθλιψη, διάσπαση προσοχής-υπερκινητικότητα, αυτισμός, διάχυτη αναπτυξιακή διαταραχή, νοητική καθυστέρηση, κοινωνικά, κινητικά-σωματικά προβλήματα και για μαθησιακές δυσκολίες. Η έρευνα υποστηρίζει την αποτελεσματικότητά της θεραπείας μέσω παιχνιδιού στα παιδιά που βιώνουν μια ευρεία ποικιλία κοινωνικών-συναισθηματικών, συμπεριφορικών και μαθησιακών προβλημάτων, συμπεριλαμβανομένων και των παιδιών των οποίων τα προβλήματα σχετίζονται με συνθήκες ιδρυματοποίησης, χρόνιων ασθενειών, βίας, φυσικών καταστροφών και σεξουαλικής ή σωματικής κακοποίησης.

Η θεραπεία μέσω παιχνιδιού βοηθάει τα παιδιά (Cattanach, 2003):

- Ø Να γίνονται πιο υπεύθυνα και να αναπτύσσουν πιο επιτυχείς στρατηγικές,
- Ø Να αναπτύσσουν νέες και δημιουργικές λύσεις στα προβλήματά τους,
- Ø Να αναπτύσσουν σεβασμό και αποδοχή του εαυτού τους και των άλλων,
- Ø Να μάθουν να βιώνουν και να εκφράζουν τα συναισθήματά τους,

- Ø Να καλλιεργήσουν την ενσυναίσθηση και το σεβασμό για τις σκέψεις και τα αισθήματα των άλλων,
- Ø Να μάθουν νέες κοινωνικές δεξιότητες και σχετικές δεξιότητες με την οικογένεια,
- Ø Να αναπτύξουν αποτελεσματικότητα και άρα μια καλύτερη γνώση και βεβαιότητα για τις ικανότητές τους και
- Ø να βελτιώσουν την αυτοεκτίμησή τους και να μειώσουν το άγχος τους.

Ένα «πλαίσιο» συναισθημάτων τείνει να δημιουργεί η μέθοδος της παιγνιοθεραπείας τα οποία έχουν την προδιάθεση να δημιουργούν δύσκολες εμπειρίες που σταδιακά θα μπορούν να εκφραστούν από το παιδί και να του γίνουν αποδεκτά χωρίς να το κατακλύζει κάποιο είδος φόβου. Η συμμετοχή των παιδιών στον κύκλο συνεδριάσεων του play therapy αποφασίζεται από τα ίδια τα παιδιά.. Η συμπεριφορά τους καθώς και οι αντιδράσεις τους όταν εισέρχονται στο θεραπευτικό χώρο είναι αυτές που καθορίζουν το χρόνο διαμονής τους σε αυτό. Παιδιά που βιώνουν συναισθηματικές δυσκολίες, προβλήματα συμπεριφοράς όπως επιθετικότητα , απόσυρση, μελαγχολία, παιδιά που βιώνουν απώλεια λόγω πένθους , διαζυγίου, αρρώστιας υιοθεσίας είναι αυτά που ενδόμυχα χρειάζονται μια επιπλέον στήριξη και κατανόηση η οποία δεν προέρχεται όπως τα ίδια θα ήθελαν από τον οικογενειακό τους χώρο.(Παπαδογεωργοπούλου, 2013).

Άλλες περιπτώσεις παιδιών που θα μπορούσαν να συμμετέχουν είναι τα παιδιά που έρχονται αντιμέτωπα με οικογενειακή βία, κακοποίηση, μετανάστευση αλλά και παραμέληση. Το παιδί μεγαλώνοντας μέσα στο πλαίσιο της οικογένειας το συναισθηματικό του κλίμα καθορίζεται από την ποιότητα των σχέσεων που έχουν τα μέλη της οικογένειάς του, γι αυτό και από τη μια θα ήταν κατανοητό η παιγνιοθεραπεία να γίνεται στο χώρο του παιδιού αλλά αν αυτός δεν είναι κατάλληλος με γεμάτο εντάσεις ή προκαλεί στο παιδί νευρικότητα τότε θα πρέπει να γίνει στο χώρο που θα έχει προετοιμάσει ο θεραπευτής.

Για να ξεκινήσει ο κύκλος συνεδριάσεων μεταξύ παιδί και θεραπευτή θα πρέπει να μελετηθεί η ψυχοσύνθεση του παιδιού καθώς και εξολοκλήρου η ψυχολογία του , η ανάλυση της οποίας θα γίνει παρακάτω, από τον θεραπευτή ώστε να δημιουργηθεί ένα σωστό πλάνο θεραπείας.

Ο ρόλος του παιδιού στη παιγνιοθεραπεία είναι και ο πιο βασικός καθώς με την δική του εξέλιξη κατά τη διάρκεια της θεραπείας θα επηρεάζει σταδιακά και τα κοντινά του πρόσωπα. Το παιδί στην προσπάθεια του αυτή παρουσιάζει έμμεσα την

διαφοροποίησή του σε διάφορους τομείς που απευθύνονται στην ανάπτυξή του. Αρχικά στην πρώτη συνεδρίαση η προσωπικότητα του παιδιού είναι κάτι άγνωστο αλλά με ήδη διαμορφωμένο 'ορθό' ή μη χαρακτήρα.

Τα στάδια τα οποία περνάει το παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού του είναι :

- 1) το στάδιο της ενσωμάτωσης (embodiment)
- 2)της προβολής (projection) και
- 3) των ρόλων (role play).

Τα στάδια αυτά συνδέονται με τους τομείς ανάπτυξης του ορισμένοι από τους οποίους είναι:

- Ø Η ανάπτυξη της γλώσσας ,ανοίγεται και συζητά γεγονότα της ημέρας που του ήταν δυσάρεστα ή ευχάριστα χωρίς να ντρέπεται.
- Ø Η ηθική ανάπτυξη του, η αναφορά κάποια προσπάθειας που έκανε για να αποκτήσει κάτι ή για να προστατέψει τον εαυτό του από τους άλλους ,καθώς και η αναγνώριση των συνεπειών των λαθεμένων πράξεων του.
- Ø Η κοινωνικοσυναισθηματική ανάπτυξη, κατάφερε με τον καιρό να ανεξαρτητοποιηθεί και να λαμβάνει δικές του αποφάσεις χωρίς να γίνεται υποχείριο εκμετάλλευσης των άλλων.
- Ø Η πνευματική του ανάπτυξη, διευρύνει της εμπειρίες του και είναι ανοιχτό στην πρόσληψη γνώσεων και δεν αρκείται να είναι κλειστό στον εαυτό του.

Με βάση τους παραπάνω τομείς το παιδί σε αυτή του τη προσπάθεια ακολουθεί μια ιεραρχία από την οποία θα εξαρτάται η συμπεριφορά του καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του, όπου σύμφωνα με τον Α. Maslow (1908-1970) αποτελείται από:

- ο Την αυτοπραγμάτωση (την δημιουργικότητα, και την πληρότητα του εαυτού του)
- ο Την αυτό-εκτίμηση (η αναγνώριση και ο σεβασμός για τον εαυτό του και τους άλλους)
- ο Τις κοινωνικές ανάγκες του (για αγάπη και την αίσθηση του ανήκειν στο περιβάλλον του)
- ο Ασφάλεια (προσφέρεται η ελευθερία και η αντιμετώπιση κάθε φόβου)
- ο Ψυχολογικές – Βασικές ανάγκες (η εκπλήρωση ή μη των βασικών αναγκών του χτίζει την ψυχολογία του) Τα παιδιά σε αυτό το χρονικό διάστημα που θα βρίσκονται στο χώρο της παιγνιοθεραπείας θα παίζουν και θα δραστηριοποιούνται χωρίς να επιβαρύνονται ή να πιέζονται με προσχεδιασμένες κατευθύνσεις αφού τα

στιγμιαία βιώματα θα φανερώσουν τον ιδιαίτερο χαρακτήρα και τα θέλω τους (Δημητρίου 2012).

Η αυτενέργεια και η παιδική εργασία- παιχνίδι που θα απασχολούνται θα οδηγούν σε μια φυσική εξέλιξη του θέματος με μια ενότητα του αυτοβούλως με το αντικείμενο. Κατά τη διάρκεια αυτής της απασχόλησης το παιδί θα μπορέσει να βρει κοινά σημεία με το σχολικό αλλά και φιλικό του περιβάλλον και να αντιμετωπίσει καταστάσεις που το προκαλούν απογοήτευση ή ακόμη επιθετικότητα για ορισμένα παιδιά και την καταγωγή ή λόγω των ιδιομορφιών τους (ζήλια, ρατσισμός). (Παπαδογεωργοπούλου, 2013).

5.5 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΗΣ ΠΑΙΓΝΙΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ ΣΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι είναι απαραίτητο στοιχείο της ανάπτυξης όλων των παιδιών και των παιδιών με ειδικές ανάγκες. Είναι ένας τρόπος με τον οποίο τα παιδιά μαθαίνουν. Συμβάλλει στη διαμόρφωση της προσωπικής ταυτότητας του παιδιού. Αποτελεί προϋπόθεση για τη δημιουργία σχέσεων και φιλιών μέσα στην τάξη. Το παιχνίδι δεν είναι απλώς μια δραστηριότητα, αλλά μια γεμάτη με νόημα διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά υνδημιουργούν τον κόσμο τους με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις με τους φίλους. Για να επιφέρει οφέλη το παιχνίδι στα παιδιά πρέπει το περιβάλλον του παιχνιδιού και τα υλικά του παιχνιδιού να ταιριάζουν με το αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού και τις ικανότητές του.

Σε ό,τι αφορά στα παιδιά με ειδικές ανάγκες είναι απαραίτητες κάποιες προσαρμογές και τροποποιήσεις ώστε να συμμετέχουν και αυτά ισότιμα στο παιχνίδι. Ωστόσο, συνήθως δεν παρέχονται ευκαιρίες παιχνιδιού στα παιδιά αυτά, λόγω του ότι οι οικογένειές τους παλεύουν για την καθημερινή επιβίωση και έτσι δεν υπάρχει χρόνος για παιχνίδι με τα παιδιά, ή λόγω της υπερεξάρτησης από την τηλεόραση στην καθημερινή ρουτίνα. Ένας άλλος λόγος παραμέλησης του παιχνιδιού ως μέσου εκπαίδευσης και θεραπείας των παιδιών με ειδικές ανάγκες είναι ότι συνήθως οι μαθησιακές ανάγκες των παιδιών με ειδικές ανάγκες παρέχονται και ικανοποιούνται μέσω συμπεριφορικών-άμεσων προσεγγίσεων. Λίγες έρευνες έχουν γίνει για το θέμα του παιχνιδιού στα παιδιά με ειδικές ανάγκες, λόγω διαφορετικών παραγόντων.

Οι βασικότεροι από τους οποίους είναι:

- Η ίδια η αναπηρία των παιδιών, η οποία αποτελεί το πιο σοβαρό εμπόδιο για την συμμετοχή των ίδιων στις ψυχαγωγικές δραστηριότητες.
- Η περιορισμένη επικοινωνία αυτών των ατόμων, λόγω έντονων τάσεων απομόνωσης και παθητικότητας.
- Η ανεπαρκής εκπαίδευση των εκπαιδευτικών για τη διαμόρφωση ειδικών προγραμμάτων και η έλλειψη γνώσεων για την αρμόζουσα συμπεριφορά στα άτομα με ειδικές ανάγκες.

Η πρόσφατη αλληλεπιδραστική προσέγγιση (interactionist) της ειδικής αγωγής αναφέρεται στην αξία αναπτυξιακά κατάλληλων δραστηριοτήτων παιχνιδιού για τις μαθησιακές ανάγκες του παιδιού με ειδικές ανάγκες. Η θεωρία αυτή αναγνωρίζει ότι τα παιδιά πρέπει ενεργά να συμμετέχουν στον άμεσο χειρισμό του περιβάλλοντος. Πρέπει να έχουν αισθητηριακές και κοινωνικές εμπειρίες και να παίζουν με ποικίλα αντικείμενα, με μια ποικιλία τρόπων και σε ποικίλα πλαίσια. Ο εκπαιδευτικός στην αλληλεπιδραστική προσέγγιση είναι αυτός που διευκολύνει το παιχνίδι, που οργανώνει το περιβάλλον του παιχνιδιού και αυτός που άμεσα ελέγχει και καθοδηγεί τη μαθησιακή διαδικασία.

Η συμμετοχή στο παιχνίδι ανοίγει πολλές πόρτες στα παιδιά με ειδικές ανάγκες και παρέχει πολλές ευκαιρίες που εντοπίζονται στο σπίτι, στο σχολείο, σε ψυχαγωγικά περιβάλλοντα και σε προγράμματα πρόωμης παρέμβασης. Η επαρκής συμμετοχή τους στο παιχνίδι επιτρέπει στους γονείς τους να αυξήσουν τις προσδοκίες τους για τις ικανότητες των παιδιών τους. Επίσης, όταν ένα παιδί συμμετέχει σε παιχνίδια είναι ευκολότερο να ξεπεράσει τα ελλείμματα του, τις αδυναμίες του και να ενδυναμώσει, να ενισχύσει τις δυνατότητές του. Τα παιδιά είναι οι καλύτεροι δάσκαλοι του παιχνιδιού και μπορούν να μοιράζονται τις εμπειρίες παιχνιδιού με άλλους, κυρίως με τα αδέρφια τους και με τους γονείς τους. Τα παιδιά με αναπηρίες δε διαφέρουν. Στην πραγματικότητα είναι συναρπαστικό για τα παιδιά αυτά να εκδηλώνουν δεξιότητες παιχνιδιού και να νιώθουν ότι ελέγχουν το παιχνίδι. Το παιχνίδι λοιπόν αναδεικνύεται σε ένα υπέροχο μέσο οικογενειακής αλληλεπίδρασης.

Κατά το σχεδιασμό περιβαλλόντων μάθησης – παιχνιδιού για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι εξής αρχές:

- Τα περιβάλλοντα δεν πρέπει να είναι σημαντικά διαφορετικά.
- Οι περιοχές παιχνιδιού και τα κέντρα μάθησης πρέπει να συνδέονται.

- Απαραίτητη είναι η χρήση επανάληψης και πολλαπλών αισθητηριακών εμπειριών.
- Πρέπει να παρέχονται πλούσια, διεγερτικά περιβαλλοντικά ερεθίσματα.
- Τέλος, πρέπει να περιορίζονται όσο το δυνατόν τα εμπόδια στο χώρο.

Τέσσερις είναι οι κατηγορίες παιχνιδιού που είναι γνωστικά και κοινωνικά σημαντικές για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες:

- το εξερευνητικό παιχνίδι,
- το χειριστικό παιχνίδι με διάφορα παιχνίδια,
- το κοινωνικό παιχνίδι και
- το δομημένο παιχνίδι με κανόνες.

Κατά το σχεδιασμό ευκαιριών παιχνιδιού για μικρά παιδιά με ειδικές ανάγκες πρέπει να σχεδιάζονται κατάλληλες εμπειρίες σε καθεμία από αυτές τις κατηγορίες παιχνιδιού. Έτσι τα παιδιά αυτά χρειάζονται πολλές ευκαιρίες για εξερεύνηση του περιβάλλοντος τους. Πρέπει να είναι όσο γίνεται πιο κινητικά, να κινούνται στο χώρο. Πρέπει να χρησιμοποιούν όλες τους τις αισθήσεις για να βιώσουν τον κόσμο γύρω τους. Τα μικρά παιδιά μαθαίνουν μέσω των αισθήσεων. Είναι αναγκαίο να πιάνουν, να μυρίζουν, να γεύονται, να ακούν, να βλέπουν.

Επίσης, πρέπει να δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά με ειδικές ανάγκες να κρατούν, να χειρίζονται, να παίζουν με πραγματικά αντικείμενα και παιχνίδια. Τα παιδιά οικοδομούν τη γνώση όταν χειρίζονται υλικά και παιχνίδια, ανακαλύπτουν νέες ιδέες και φυσικές ιδιότητες των αντικειμένων. Ενδείκνυται λοιπόν η χρήση της άμμου, του νερού, της μαριονέτας, της κούκλας κ.τ.λ. Με το χειριστικό παιχνίδι δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά για ελευθερία κινήσεως και επιλογής. Το κοινωνικό παιχνίδι μπορεί να αρχίσει με πρωτοβουλία του εκπαιδευτικού ή άλλου παιδιού, αν το παιδί με ειδικές ανάγκες διστάζει να αρχίσει μόνο του κοινωνικό παιχνίδι.

Πάλι η χρήση κούκλας, μαριονέτων είναι βοηθητική για τη δημιουργία κοινωνικού παιχνιδιού. Όπως προείπαμε το κοινωνικό παιχνίδι βοηθάει στην ανάπτυξη της γλώσσας, των κοινωνικών δεξιοτήτων, της προσαρμοστικότητας, του αυτοελέγχου και των δεξιοτήτων σκέψης. Καθώς τα παιδιά αποκτούν ικανότητες λογικής σκέψης, είναι έτοιμα για το παιχνίδι με κανόνες (επιτραπέζια παιχνίδια, παιχνίδια με κάρτες).

Αλλά και το φανταστικό παιχνίδι είναι πολύ σημαντικό για τα παιδιά με ειδικές ανάγκες. Συνήθως οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν ένα περιορισμένο πρόγραμμα για τα

παιδιά με ειδικές ανάγκες θεωρώντας ότι πρέπει να δώσουν όλη την προσοχή τους στην απόκτηση των βασικών δεξιοτήτων. Ωστόσο οι εμπειρίες που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα και τη φαντασία αναφέρονται ιδιαίτερα στα παιδιά με ειδικές ανάγκες. Αυτές οι εμπειρίες ενθαρρύνουν μια χωρίς προκαθορισμένο τέλος προσέγγιση στη μάθηση και τους δίνουν τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσουν όλες τους τις αισθήσεις, συμπεριλαμβανομένων και αυτών που μπορούν να λειτουργήσουν κατά ένα μέρος. Όταν τα παιδιά έχουν ένα ιδιαίτερο πρόβλημα, όπως είναι ο αυτισμός, οι καλές τέχνες και η μουσική μπορεί να γίνουν ένα μέσο αυτοέκφρασης και δημιουργικότητας εκεί που ο προφορικός λόγος αποτυγχάνει. Οι εμπειρίες που σχετίζονται με τη δημιουργικότητα και τη φαντασία μπορούν να δώσουν στα παιδιά με ειδικές ανάγκες την ευκαιρία να ταξινομήσουν αυτά που αντιλαμβάνονται από τον εξωτερικό κόσμο, να τα εσωτερικεύσουν και να τα μοιραστούν με τους άλλους. Η μουσική και ο χορός, για παράδειγμα, μπορούν να εκφράσουν έννοιες που υπερβαίνουν την ανάγκη για λέξεις (Bernadette, 2003).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΝΟΣΗΛΕΥΤΗ

6.1 ΠΑΙΔΙΑΤΡΙΚΗ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΗ

Η παιδιατρική νοσηλευτική ή η νοσηλευτική υγείας των παιδιών είναι η νοσηλευτική φροντίδα που ειδικεύεται στα βρέφη, στα παιδιά και τους έφηβους. Ένας νοσηλευτής, ο οποίος ειδικεύεται και εργάζεται πάνω στο τομέα αυτό ονομάζεται παιδιατρικός νοσηλευτής. Ο κύριος στόχος του είναι να προστατεύει να προωθεί τα δικαιώματα, την υγεία και την ασφάλεια των παιδιών, να παρέχει ειδικές υπηρεσίες φροντίδας και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των παιδιών και των οικογενειών τους στο νοσοκομείο και όχι μόνο. Για να αναγνωρίσει τις ανάγκες των παιδιών στα διάφορα στάδια ανάπτυξης, καθώς και τις σωματικές, ψυχικές και κοινωνικές ανάγκες, χρειάζεται να έχει ειδικές γνώσεις και δεξιότητες για να ικανοποιήσει αυτές τις απαιτήσεις και να προστατεύσει την περαιτέρω ανάπτυξη. Οι παιδιατρικοί νοσηλευτές συμμετέχουν καθ' όλη την διάρκεια ανάπτυξης και εξέλιξης της οικογένειας και του παιδιού. Οι λειτουργίες και τα καθήκοντα τους ποικίλουν, ανάλογα με το μορφωτικό επίπεδο, την εμπειρία και το ενδιαφέρον πάνω στο γνωστικό αντικείμενο και τους επαγγελματικούς στόχους. Στην προκειμένη περίπτωση, όπως οι παιδιατρικοί ασθενείς με τους γονείς τους έχουν τα δικά τους μοναδικά περιβάλλοντα, έτσι και ο κάθε νοσηλευτής έχει τους δικούς του κατασταλτικούς παράγοντες που επηρεάζουν τη σχέση νοσηλευτή – ασθενούς. Παρά το γεγονός, ότι οι παιδιατρικοί νοσηλευτές είναι υπεύθυνοι για τον εαυτό τους, το επάγγελμα και τον θεσμό της απασχόλησης, οπουδήποτε και να εξασκούν το επάγγελμα τους, πρωταρχική τους ευθύνη είναι η ευημερία και η προαγωγή υγείας του παιδιού και της οικογένειας (Wray, et.al. 2012).

Η δημιουργία θεραπευτικής σχέσης αποτελεί καθοριστικό παράγοντα για την παροχή υψηλής ποιότητας νοσηλευτικής φροντίδας. Οι παιδιατρικοί νοσηλευτές θα πρέπει να έχουν μια ουσιαστική σχέση με το παιδί και την οικογένεια του, να περνούν επιπρόσθετη ώρα μαζί τους συλλέγοντας περισσότερες πληροφορίες για το νοσηλευτικό ιστορικό, αλλά παρ' όλα αυτά, να μην μπλέκουν το συναίσθημα και να αναγνωρίζουν τις δικές τους ανάγκες και να διατηρούν μια επαγγελματική απόσταση. Σε μια θεραπευτική σχέση υπάρχουν σαφή όρια που διαχωρίζουν το έργο του

νοσηλευτή από το παιδί και την οικογένεια καθώς τίθενται με επαγγελματικό σκοπό και προωθούν τον έλεγχο της οικογένειας στη φροντίδα υγείας του παιδιού τους (Mikkelsen et.al.2011).

6.2 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΑΤΡΙΚΟΥ ΝΟΣΗΛΕΥΤΗ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ

Ο παιδιατρικός νοσηλευτής θέτει σαν βάση της εργασίας του την πρόληψη και συγκεκριμένα στην πρωτοβάθμιας περίθαλψης. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί μέσω της ενημέρωσης που βασίζεται στη δημιουργία προγραμμάτων, τον έλεγχο και τον εμβολιασμό. Ταυτόχρονα η διδασκαλία παρουσιάζεται μέγιστης σημασίας τόσο για το κομμάτι της πρόληψης όσο και για το κομμάτι της οικογένειας. Η διδασκαλία μέσα από την προσωπική προσπάθεια του νοσηλευτή βοηθά τους γονείς να κατανοήσουν την έννοια της διάγνωσης και της θεραπείας. Επιπλέον συνδράμει στην ενθάρρυνση των παιδιών να γνωρίσουν το σώμα τους, να αντιληφθούν τι πρέπει να προσέχουν και να μάθουν με ποιους τρόπους διασφαλίζεται η καλή υγεία.

Ανεξαρτήτου ασθένειας ο σκοπός της νοσηλευτικής είναι η σχεδίαση της φροντίδας, η ορθή περίθαλψη και αναγνώριση του υφιστάμενου προβλήματος. Βασισμένα σε μία λεπτομερή διαδικασία εκτίμησης, προβλήματα που σχετίζονται με τη διατροφή, την ανοσοποίηση, την ασφάλεια, τη φροντίδα των δοντιών, την ανάπτυξη, την κοινωνικοποίηση, την πειθαρχία ή το σχολείο, γίνονται συχνά εμφανή. Όταν το πρόβλημα αναγνωριστεί, ο νοσηλευτής παρεμβαίνει ευθέως ή παραπέμπει την οικογένεια σε άλλες υπηρεσίες παροχής φροντίδας υγείας (Daniels et.al.2012).

Κάθε νοσηλευτής που ασχολείται με τη φροντίδα των παιδιών πρέπει να εφαρμόζει προληπτική φροντίδα υγείας. Η καλύτερη προληπτική προσέγγιση είναι η εκπαίδευση και η προληπτική καθοδήγηση. Μια εκτίμηση των κινδύνων και των συγκρούσεων κάθε περιόδου ανάπτυξης δίνει τη δυνατότητα στο νοσηλευτή να καθοδηγήσει το γονέα σύμφωνα με πρακτικές ανατροφής του παιδιού, που αποσκοπούν στην πρόληψη δυνητικών προβλημάτων. Η διδασκαλία για την υγεία είναι ένας τομέας στον οποίο οι νοσηλευτές χρειάζονται συχνά προετοιμασία και πρακτική εξάσκηση με ικανά πρότυπα, αφού περιλαμβάνει τη μετατροπή των πληροφοριών στο επίπεδο κατανόησης του παιδιού και της οικογένειας, καθώς και

την επιθυμία για πληροφόρηση. Ως ενεργός διδάσκων, ο νοσηλευτής επικεντρώνεται στην παροχή σωστής διδασκαλίας για την υγεία, με άφθονες πληροφορίες και εκτιμήσεις για την προαγωγή της μάθησης (Krauss, 2001).

Ο εξειδικευμένος νοσηλευτής οφείλει να έχει κατά νου ότι καμία θεωρία δεν ερμηνεύει όλες τις απόψεις της μάθησης. Ωστόσο οι ασθενείς που προσέρχονται στον εξειδικευμένο νοσηλευτή συχνά υποφέρουν ή είναι φοβισμένοι, παράγοντες που παρεμποδίζουν άμεσα τη διαδικασία μάθησης. Η παρεμβολή αυτή μπορεί να παρερμηνευτεί ως έλλειψη προσοχής ή άρνηση συνεργασίας. Κατά τη διαδικασία εκτίμησης, ο νοσηλευτής θα αναζητήσει γνωστικά ή σωματικά προβλήματα που ίσως παρεμποδίζουν τη μάθηση. Πιθανά τέτοια προβλήματα είναι η ελλιπής ακοή, όραση ή συντονισμός, όπως και διαταραχές της λογικής ή της μνήμης. Αξιοσημείωτος παράγοντας επίτευξης είναι η αξιολόγηση των προσωπικών και πολιτισμικών πεποιθήσεων του ατόμου όταν επιχειρείται μετάδοση πληροφοριών. Θεωρίες από την ψυχολογία και την κοινωνιολογία - για παράδειγμα κινητοποίηση, αλλαγή, αυτενέργεια, πεποιθήσεις περί υγείας - βοηθούν τον εξειδικευμένο νοσηλευτή να προσεγγίσει την καλύτερη διδακτική προσέγγιση. Αν και δεν σχετίζονται άμεσα με τη μάθηση, οι θεωρίες αυτές ερμηνεύουν την ανθρώπινη συμπεριφορά και την επίδρασή της, στη διαδικασία της μάθησης. Οι δημιουργικές μορφές παρουσίασης, όπως η σύνθεση στίχων ή ακρωνυμίων για τις πιο ουσιαστικές πληροφορίες, συμβάλλουν στην μακρόχρονη απομνημόνευση περισσότερο από τον διάλογο. Η παρουσίαση μεγάλου όγκου πληροφοριών σε μικρό χρονικό διάστημα μπορεί να οδηγήσει τον ασθενή σε σύγχυση και την ενημέρωση σε αποτυχία. Ακόμα, οι ασθενείς χρειάζονται έλεγχο σχετικά με την ορθότητα ή μη των πράξεών τους. Χρηζουν ενθάρρυνσης να αναζητήσουν μόνοι τους πληροφορίες. Αναζητώντας απαντήσεις στις προσωπικές τους ανάγκες, τα άτομα αποδέχονται την ευθύνη της πληροφόρησής τους. Με τον τρόπο αυτό αυξάνουν την αυτοπεποίθησή τους και βελτιώνουν την εικόνα του εαυτού τους. Τα στοιχεία αυτά καθιστούν πιθανότερη την δραστηριοποίησή τους στην κατεύθυνση της βελτίωσης των προβλημάτων υγείας (Καλοκαιρινού-Αναγνωστοπούλου κ.α. 2010).

Είναι ευρέως αποδεκτό ότι κάθε άτομο προτιμά έναν ιδιαίτερο τρόπο μάθησης σχετιζόμενο με τις προτιμήσεις του για ορισμένα αισθητήρια ερεθίσματα, συνθήκες και μεθόδους μάθησης. Οι περισσότεροι μάλιστα δεν συνειδητοποιούν τον τρόπο που μαθαίνουν, ενώ αν ερωτηθούν σχετικά απαντούν με υποθέσεις αντί των πραγματικών στοιχείων. Προσέχοντας τα προφορικά σχόλια του ασθενούς, ο εξειδικευμένος

νοσηλευτής μπορεί να αποκομίσει στοιχεία του προσωπικού του τρόπου μάθησης. Πέρα από την ηλικία, το φύλο επίσης επιδρά στον τρόπο μάθησης του ατόμου. Οι άνδρες προτιμούν συχνότερα τους οπτικούς, απτικούς και κιναισθητικούς τρόπους από τις γυναίκες. Επίσης στρέφονται συχνότερα προς τους διπλανούς τους, δεν συμμορφώνονται και επιζητούν την ελευθερία να βηματίζουν στο χώρο. Αντίθετα, σε διδακτικές περιστάσεις οι γυναίκες προσανατολίζονται περισσότερο στην ακοή, συμμορφώνονται περισσότερο και στρέφονται προς την πηγή της εξουσίας από τους άνδρες, ενώ είναι πρόθυμες να κάθονται παθητικά. Ένας ακόμα παράγοντας που επιδρά στη μάθηση είναι η τάση του ατόμου να μαθαίνει αναλυτικά ή σφαιρικά. Ο αναλυτικός τύπος απομνημονεύει γεγονότα, οικοδομώντας ένα σύνολο βήμα προς βήμα σε μια λογική περίοδο. Αντίθετα, ο σφαιρικός τύπος επιθυμεί να κατανοήσει το σύνολο πριν γνωρίσει τα μέρη. Ο πρώτος παρακολουθεί όλα τα δεδομένα όσο έχει την εντύπωση ότι κατευθύνεται σε κάποιο στόχο. Ο δεύτερος χρειάζεται να γνωρίζει τι πρόκειται να μάθει και γιατί. Μια συνηθισμένη προσέγγιση στη διδασκαλία είτε ατόμων είτε ομάδων είναι η εφαρμογή των αρχών της μάθησης. Οι αρχές που ακολουθούν θα μπορούσαν να βοηθήσουν τον εξειδικευμένο νοσηλευτή στην προσπάθειά του να προσφέρει πληροφορίες στους ασθενείς του. Η μάθηση διευκολύνεται αν οι πληροφορίες παρουσιάζονται από το απλό προς το πολύπλοκο, από το συγκεκριμένο προς το αφηρημένο και από το γνωστό στο άγνωστο. Αυτός ο γενικά αποδεκτός κανόνας συμβαδίζει με την ιεραρχία της μάθησης. Επίσης οι πληροφορίες εξυπηρετούν αν είναι προσωπικές και εξατομικευμένες.

Η μάθηση είναι εσωτερική διαδικασία και συντελείται από τον ίδιο τον διδασκόμενο. Ο ασθενής είναι πιθανότερο να συγκρατήσει τις παρεχόμενες πληροφορίες αν συμμετέχει ενεργά στη διαδικασία της διδασκαλίας. Ο διδασκόμενος αποφασίζει τι είναι σχετικό και έχει σημασία, συνεπώς ο ίδιος πρέπει να το ανακαλύψει. Έτσι, οι πληροφορίες είναι θεμιτό να σχετίζονται με τις ανάγκες και τα προβλήματα του διδασκόμενου. Η πληροφορία με νόημα απομνημονεύεται και ανακαλείται ευκολότερα από αυτή που αποστηθίζεται μηχανικά. Αυτό που ο νοσηλευτής θεωρεί σημαντικό μπορεί να μην ταυτίζεται με αυτό που αντιλαμβάνεται ο ασθενής. Η προσοχή είναι σημαντική στη μάθηση, αφού αποτελεί τη διαδικασία μεταφοράς της πληροφορίας στην προσωρινή μνήμη.

Κάθε εσωτερικός παράγοντας όπως ο φόβος ή εξωτερικός παράγοντας όπως ο θόρυβος που αποσπά τον ασθενή μπορεί να παρεμποδίζει τη διδακτική διαδικασία. Την αφομοίωση της πληροφορίας ενισχύει η ανάδραση χρονικά κοντά στην πράξη

και όχι σε δεύτερο χρόνο. Η μάθηση είναι επώδυνη μερικές φορές. Αυτό συμβαίνει επειδή είναι μέρος της διαδικασίας ανάπτυξης, που σημαίνει αλλαγή και συχνά συνοδεύεται από κάποιου βαθμού άγχος. Έτσι, είναι πιο ευχάριστο στο άτομο να συνεχίσει τη συνηθισμένη του συμπεριφορά, παρά να αντιμετωπίσει τα συναισθήματα που ακολουθούν την αλλαγή. Αυτό που φαίνεται απλό στο νοσηλευτή, που παρέχει οδηγίες, μπορεί να είναι εξαιρετικά πολύπλοκο για τον ασθενή. Ο εξειδικευμένος νοσηλευτής οφείλει να απευθυνθεί στο συναίσθημα όσο και στο γνωστικό του ασθενούς κατά την εκπαιδευτική διαδικασία αντιμετωπίζοντάς την τόσο ως συναισθηματική, όσο ως διανοητική. Η διαδικασία της μάθησης είναι ατομική και μοναδική, γιατί κάθε άνθρωπος μαθαίνει με διαφορετικό τρόπο (Scholten, et al. 2011).

6.3 ΠΑΙΧΝΙΑΙ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙ ΚΑΤΑ ΤΗΝ ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΤΟΥ ΣΤΟ ΝΟΣΟΚΟΜΕΙΟ

Για τα κλινήρη παιδιά στο νοσοκομείο, το παιχνίδι είναι ζωτικής σημασίας για να εκφραστούν και να αναπτύξουν την προσωπικότητά τους. Η συμβολή του παιδικού παιχνιδιού στην ανάρρωση των παιδιών είναι ευρέως αποδεκτή. Οι επιπτώσεις της αναστολής του παιχνιδιού στη διάρκεια της νοσηλείας των παιδιών, εμπεριέχει, κατάθλιψη, μειωμένη ανάπτυξη και καθυστέρηση στη νοητική ανάπτυξη, άγχος ή ακόμα και αποπροσανατολισμό. Τα παιδιά βρίσκουν διέξοδο στο παιχνίδι ώστε να αντισταθμίσουν τη ματαιότητα, τις δυσκολίες και την απογοήτευση της ζωής. Είναι ένα μέσο εκδήλωσης της καταπίεσης που νιώθουν.

Θεωρητικοί μελέτησαν τη σχέση μεταξύ του περιβάλλοντος και της συμπεριφοράς των παιδιών σε σχέση με το παιχνίδι δίνοντας μια εμπεριστατωμένη εικόνα της δυναμικής και της σημασίας του παιχνιδιού. Υποστηρίζουν πως όχι μόνο το παιδί θα πρέπει να μεγαλώνει σ' ένα περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα αλλά θα πρέπει ακόμα να είναι ικανό να το εξερευνά και να αλληλεπιδρά μαζί του. Η κατάκλιση περιορίζει σημαντικά τις δυνατότητες για εξερεύνηση και αλληλεπίδραση με το περιβάλλον. Η κατάκλιση μπορεί να διαφοροποιήσει την αίσθηση του χρόνου. Η αντίληψη του χρόνου είναι σημαντική γιατί επιτρέπει όλες τις δραστηριότητες και το προσανατολισμό σε σχέση με το περιβάλλον.

Το παιχνίδι έχει αποδειχθεί πως βοηθά να ξεπεραστούν οι επιζήμιες επιδράσεις της ακινησίας. Ο εγκλεισμός στο νοσοκομείο εμπεριέχει ακινησία που συχνά παρεμποδίζει την φυσιολογική διαδικασία ανάπτυξης του παιχιδιού. Συνέπεια της διαδικασίας αυτής είναι το παιχνίδι, απαραίτητο για την υγεία και την ψυχολογική ανάπτυξη των παιδιών που περικόπτεται σημαντικά στο νοσοκομείο. Η νοσηλεία των παιδιών και η ακινησία που τους επιβάλλεται είναι αγχώδεις καταστάσεις για τα παιδιά. Η συνήθως αντίδραση στην ανησυχία είναι η υποδιέγερση. Το παιδί στη διάρκεια της νοσηλείας του απομονώνεται από το φυσικό και οικογενειακό του περιβάλλον (το σπίτι του), το δωμάτιο, το κρεβάτι, τα παιχνίδια, τους φίλους, τις ομαδικές δραστηριότητες και το σχολείο. Λόγω της κατάστασης αυτής το παιδί έχει αφθονία ελεύθερου χρόνου και αναγκαστικής ξεκούρασης. Κάτω από αυτές τις συνθήκες είναι πολύ σημαντικό να μπορεί το παιδί, όσο είναι δυνατόν να δημιουργήσει οικίες και αγαπημένες δραστηριότητες για να εμπλουτίσουν τον ελεύθερο του χρόνο με νέες, διασκεδαστικές και προκλητικές ασχολίες.

Επιπλέον, μια σειρά δραστηριοτήτων και παιχνιδιών θα πρέπει να σχεδιαστούν για τα νοσηλευόμενα παιδιά με προσδοκίες ανάπτυξης δεξιοτήτων και κινητικών ικανοτήτων. Το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά που νοσηλεύονται να κατανοήσουν καλύτερα και να ερμηνεύσουν τις εικόνες, τους ήχους και τη γλώσσα του νοσοκομείου. Όταν το παιδί παίζει, μετατρέπεται από παθητικό θεατή σε ενεργητικό συμπαίκτη αφήνοντας έτσι ελεύθερη τη φαντασία και τα συναισθήματα του, διασκεδάσει, νιώθει ελεύθερο με αποτέλεσμα να μπορεί να εκφράσει άνετα τις δυσάρεστες εμπειρίες που βιώνει καθώς και την τεκμηρίωση των συναισθημάτων και των σκέψεων μέσω της εκφραστικής του συμπεριφοράς. Είναι γενικά αποδεκτό πως όταν ένα παιδί εκφράζει και ερμηνεύει τα δυσάρεστα συναισθήματα του επιτυχώς έχει περισσότερες πιθανότητες να βιώσει μια λιγότερο αρνητική ψυχολογική επιρροή.

Τα παιδιά ενδιαφέρονται και για άλλα πράγματα εκτός από την ασθένεια. Μερικά από αυτά είναι να είναι ευτυχισμένα, να ανακαλύψουν την ευχαρίστηση και να τέρψουν την περιέργεια τους ικανοποιώντας τη δίψα τους για να παίξουν. Το παιδί μπορεί να παίζει με τον ιατρικό εξοπλισμό μέσω του οποίου κερδίζει την αίσθηση του ελέγχου μειώνοντας την ανησυχία. Το παιχνίδι είναι σίγουρα ένας σημαντικός παράγοντας στην προετοιμασία των παιδιών για επώδυνες καταστάσεις νοσηλείας.

6.4 ΠΑΙΔΙ ΚΑΙ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ

Το παιχνίδι με τα παιδιά επιτρέπει στους παιδιατρικούς νοσηλευτές να δημιουργήσουν μια σημαντική και στενή σχέση με τα παιδιά κάτι το οποίο προκαλεί αίσθημα ασφάλειας και δημιουργεί τη βάση για μια σχέση εμπιστοσύνης του παιδιού με το προσωπικό. Βάση αυτού, η παιδική αντίθεση για θεραπεία μειώνεται σε βάρος της συνεργασίας και της συμμετοχής. Οι δραστηριότητες θα πρέπει να είναι οι κατάλληλες για την ηλικία του παιδιού και την ανάπτυξη του σ' αυτή τη συγκεκριμένη φάση της ζωής του. Η ικανότητα του παιδιατρικού νοσηλευτή να συνδυάζει το παιχνίδι με την θεραπεία σε συνδυασμό με τα καθήκοντα του είναι ένα σπουδαίο κατόρθωμα και μεγάλο προσόν.

Η ικανότητα αυτή κατακτάται σε τέσσερα στάδια:

1. Με την επίγνωση του ρόλου του παιχνιδιού για ένα παιδί στο νοσοκομείο.
2. Να παρακολουθεί το παιδί καθώς παίζει, να αισθάνεται το ενδιαφέρον και τη σημασία αυτού που κάνει και να καταλαβαίνει τι κερδίζει το παιδί μέσω του παιχνιδιού.
3. Να κατανοήσει πώς να του προκαλέσει το ενδιαφέρον και πώς να χρησιμοποιεί τα διάφορα μέσα παιχνιδιού στις διάφορες συνθήκες που θα έχει να αντιμετωπίσει.
4. Να σχεδιάζει και να υλοποιεί προγράμματα μεσολάβησης, με το παιχνίδι σαν βασικό στοιχείο.

6.5 ΠΑΙΧΝΙΑΙ ΚΑΙ ΝΟΣΗΛΕΥΤΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ

Το παιχνίδι είναι ένα πολύ σημαντικό στοιχείο στη ζωή του παιδιού και ένας από τους βασικούς τομείς παρέμβασης της παιδιατρικής νοσηλευτικής. Η νοσηλευτική μπορεί να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι με τρεις βασικούς τρόπους.

Ø στην αξιολογητική διαδικασία: χρησιμοποιώντας το παιχνίδι στην αξιολογητική διαδικασία εκτιμώνται:

- α) δεξιότητες και η λειτουργικότητα του παιδιού, πχ. τις γνωστικές δεξιότητες, τις κινητικές, τα πρότυπα στάσης και κίνησης του παιδιού και



β) το ίδιο το παιχνίδι του παιδιού, δηλαδή, πώς χρησιμοποιεί τα αντικείμενα, αν ολοκληρώνει τις δραστηριότητες παιχνιδιού ή τη διάθεσή του για παιχνίδι (playfulness). (Cermak, 2005).

Ø **το παιχνίδι σαν θεραπευτικό μέσο:** το παιχνίδι, τις περισσότερες φορές, χρησιμοποιείται από τον Νοσηλευτή για να βελτιώσει τις δεξιότητες του παιδιού, οι οποίες είναι απαραίτητες για την ανεξαρτησία του στους τομείς λειτουργικής ενασχόλησης. Πιο συγκεκριμένα, χρησιμοποιεί το παιχνίδι με στόχο να βελτιώσει τις αισθητικοκινητικές, γνωστικές και ψυχοκοινωνικές δεξιότητες του παιδιού (Knox, 2005).

Ø **το παιχνίδι σαν στόχος θεραπείας:** αναφέρεται στην παρέμβαση που γίνεται με στόχο να μπορεί το παιδί να παίζει καλύτερα. Ο νοσηλευτής μπορεί να παρέμβει ως εξής:

α) βελτιώνοντας τις δεξιότητες παιχνιδιού του παιδιού και τη διάθεσή του για παιχνίδι (playfulness).

β) προσαρμόζοντας και εκπαιδύοντας το φυσικό και το κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού, αντίστοιχα. Όσον αφορά το φυσικό περιβάλλον, ο νοσηλευτής μπορεί να κάνει κάποιες προσαρμογές στο χώρο, οι οποίες να διευκολύνουν το παιχνίδι του παιδιού. Σχετικά με το κοινωνικό περιβάλλον, ο νοσηλευτής μπορεί να εκπαιδεύσει τους γονείς και τους δασκάλους του παιδιού, με στόχο να διευκολύνουν και οι ίδιοι τη συμμετοχή του παιδιού σε παιχνίδια εντός και εκτός του σπιτιού.

γ) εκπαιδύοντας το παιδί στις δραστηριότητες παιχνιδιού.

Ένας από τους στόχους του νοσηλευτικού προσωπικού στο παιχνίδι είναι να βελτιώσει την απόδοση του παιδιού στον τομέα αυτό, να κοινωνικοποιηθεί, να βελτιώσει τις δεξιότητες που είναι απαραίτητες για το παιχνίδι, στην προσαρμογή του περιβάλλοντός τους και στην εκπαίδευση του παιδιού στις δραστηριότητες παιχνιδιού

Σχετικά με την **βελτίωση των δεξιοτήτων**, ο νοσηλευτής, χρησιμοποιώντας τα πλαίσια αναφοράς και τις τεχνικές που θα επιλέξει, μπορεί να παρέμβει στις δεξιότητες παιχνιδιού όταν το παιδί αντιμετωπίζει δυσκολίες. Συνήθως αυτές είναι οι γνωστικές και οι ψυχοκοινωνικές δεξιότητες. Επιπλέον, μπορεί να το εκπαιδεύσει σε στρατηγικές για τον έλεγχο της συμπεριφοράς του και την μείωση της παρορμητικότητας κατά το παιχνίδι.

Σχετικά με την **προσαρμογή του περιβάλλοντος**, ο νοσηλευτής καλείται να προσαρμόσει το φυσικό αλλά και το κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού σύμφωνα με τις ανάγκες του. Προσαρμόζοντας το φυσικό περιβάλλον, ο νοσηλευτής επιτρέπει στο

παιδί να χρησιμοποιήσει καλύτερα τις δεξιότητες που έχει αποκτήσει πάνω στο παιχνίδι του.

Όσον αφορά το κοινωνικό περιβάλλον του παιδιού, μπορεί με την ενημέρωση και την εκπαίδευση των γονέων, των δασκάλων και άλλων προσώπων να διευκολύνει το παιδί στις καθημερινές δραστηριότητες παιχνιδιού. Η ενημέρωση μπορεί να αφορά τις γνωστικές δυσκολίες του παιδιού και η εκπαίδευση τους τρόπους με τους οποίους αυτές οι δυσκολίες μπορούν να μετριαστούν (Cermak, 2005).

Σχετικά με την εκπαίδευση στις δραστηριότητες παιχνιδιού, ο νοσηλευτής θα επικεντρωθεί στις ίδιες τις δραστηριότητες που είναι κατάλληλες για το αναπτυξιακό στάδιο του παιδιού. Ο νοσηλευτής μπορεί να επιλέξει κάποιες μεθόδους εκπαίδευσης, όπως είναι η επανάληψη και το παίξιμο ρόλων, αλλά και διάφορους τρόπους προσέγγισης των δραστηριοτήτων παιχνιδιού, όπως για παράδειγμα η ανάλυσή τους σε μικρότερα στάδια ώστε να διευκολύνεται η εμπλοκή του παιδιού σε αυτές. (Cermak, 2005).

6.5.1 ΠΑΙΧΝΙΑΙ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση του παιχνιδιού του παιδιού είναι μια πολύ σημαντική διαδικασία, η οποία συνδέεται άμεσα με την επιτυχία της παρέμβασης. Μέσω της ολοκληρωμένης αξιολόγησης ο νοσηλευτής θα συλλέξει πληροφορίες όσον αφορά το παιχνίδι του παιδιού, τις οποίες θα ερμηνεύσει ώστε να διαμορφώσει τους στόχους θεραπείας. Για να είναι ολοκληρωμένη μια αξιολόγηση ο νοσηλευτής μπορεί να χρησιμοποιήσει τις εξής μεθόδους: τη συνέντευξη με τους γονείς και την παρατήρηση του παιδιού. (Cermak, 2005).

Η συνέντευξη με τους γονείς του παιδιού.

Μέσω της συνέντευξης, ο νοσηλευτής μπορεί να συλλέξει πληροφορίες από τους γονείς του παιδιού, όσον αφορά το παιχνίδι του σε διάφορα περιβάλλοντα, όπως το σπίτι, το σχολείο ή ο παιδικός σταθμός. Επιπλέον, οι γονείς του παιδιού μπορούν να δώσουν πληροφορίες για τις συνήθειες και τις αξίες που διέπουν την οικογένειά τους και τον τρόπο που παίζει το παιδί με τα μέλη της.

Με τη διαδικασία της συνέντευξης μπορούν να συγκεντρωθούν πληροφορίες οι οποίες απεικονίζουν την παρούσα αλλά και την παρελθούσα κατάσταση του παιδιού,

όσον αφορά την ικανότητά του στο παιχνίδι. Μέσω της συνέντευξης, ο νοσηλευτής σχηματίζει μια γενική εικόνα για την προσωπικότητα του παιδιού και τη συμπεριφορά του στο παιχνίδι. (Cermak, 2005).

Οι πληροφορίες που αφορούν το παιχνίδι και αντλούνται μέσα από τη συνέντευξη με τους γονείς, είναι οι εξής:

- Ø για πόσο χρονικό διάστημα παραμένει αφοσιωμένο στο παιχνίδι του,
- Ø έχει διάθεση για παιχνίδι, ποια είναι η συμπεριφορά του στα ομαδικά παιχνίδια, μ
- Ø τι παιχνίδια παίζει το παιδί, σε ποιους χώρους παίζει,
- Ø σε ποιους χώρους αποφεύγει να παίζει;

Παράλληλα καθορίζονται και οι περιοχές του προβλήματος, όσον αφορά το παιχνίδι του παιδιού, έτσι όπως βιώνονται από τους γονείς.

Τέλος, επειδή το παιδί είναι μέλος μιας ομάδας, της οικογένειας, οι γονείς είναι αυτοί που μέσα από τη συνέντευξη, θα θέσουν τις προτιμήσεις και τις προτεραιότητές τους, σχετικά με τη βελτίωση του παιχνιδιού του παιδιού, τις θα λάβει υπόψη ο νοσηλευτής στο σχεδιασμό της θεραπευτικής διαδικασίας.

Η παρατήρηση του παιδιού.

Η παρατήρηση του παιχνιδιού ενός παιδιού μπορεί να γίνει με δυο τρόπους. Να παρατηρήσουμε το παιχνίδι του παιδιού σε μια δομημένη κατάσταση, δηλαδή το παιδί να κάνει κάποιες δραστηριότητες παιχνιδιού σε ένα προκαθορισμένο περιβάλλον όπου ο νοσηλευτής θα παρατηρήσει κάποιες συγκεκριμένες συμπεριφορές του παιδιού πάνω στο παιχνίδι του. Για παράδειγμα, σε μια αίθουσα με συγκεκριμένα παιχνίδια, τα οποία δίνει ο νοσηλευτής μπορούμε να παρατηρήσουμε με πόσα τουβλάκια κάνει πύργο το παιδί, αν μπορεί να ολοκληρώσει μια συγκεκριμένη δραστηριότητα παιχνιδιού που του έχουμε αναθέσει ή αν μπορεί να τηρήσει τους κανόνες ενός παιχνιδιού. Διαφορετικά, η παρατήρηση του παιδιού μπορεί να γίνει σε μια μη δομημένη κατάσταση όπου θα παρατηρηθεί το ελεύθερο παιχνίδι του παιδιού σε ένα οικείο για εκείνο περιβάλλον. Μέσω της παρατήρησης του παιδιού, ο νοσηλευτής μπορεί να διεξάγει αρκετά συμπεράσματα. (Cermak, 2005).

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η θεραπευτική ψυχαγωγία αποτελεί ένα μέσο μέσα από το οποίο ωφελούνται οι ασθενείς στα πλαίσια της ανάρρωσης ή της θεραπευτικής παρέμβασης. Στη θεραπευτική ψυχαγωγία περιλαμβάνονται:

- Ø Η γελωτοθεραπεία,
- Ø Η μουσικοθεραπεία,
- Ø Η θεραπεία μέσω του χιούμορ,
- Ø Η δραματοθεραπεία,
- Ø Η παιγνιοθεραπεία

Χρησιμοποιείται κυρίως σε παιδιά αλλά και σε ενήλικες ασθενείς μέσα στα νοσοκομεία, ή πιο συχνά μέσα σε κάποια ομάδα, σε κάποιο κέντρο αποκατάστασης ή ακόμα και στο σπίτι.

Το παιχνίδι χρησιμοποιείται σε πολλούς τομείς και αποτελεί μια βασική αρχή της εκπαίδευσης, της θεραπείας, της διάγνωσης κ.α. Το μυαλό του παιδιού μέσα από το παιχνίδι παίρνει παραστάσεις, πληροφορίες, εικόνες, μαθαίνει να συγκεντρώνεται, να παρατηρεί, να θυμάται, να συγκρίνει, να διακρίνει δυνατότητες εξέλιξης, να δημιουργεί, να κοινωνικοποιείται.

Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά ενισχύουν την κοινωνική αλληλεπίδραση, έκφραση και επικοινωνία, δομώντας έτσι την εικόνα για τον εαυτό τους, τους άλλους και τον κόσμο. Ο ρόλος του είναι ουσιώδης στη νοητική ανάπτυξη και μάθηση των παιδιών γιατί προσφέρει ερεθίσματα για παρατήρηση, πειραματισμό, διερεύνηση, πρόβλεψη, σχεδιασμό, ερμηνεία, διατύπωση υποθέσεων, παραγωγή ερωτήσεων, κατανόηση, εκπλήρωση στόχων και λύση προβλημάτων.

Ένα έντονα αγχωτικό παιδί δυσκολεύεται, συχνά, ή είναι ανίκανο να παίξει. Ένα νευρωτικό, πάλι, παιδί διαφέρει από τα άλλα στον τρόπο που πλησιάζει τα παιχνίδια, στον τρόπο που παίζει, στις συγκινήσεις που συνοδεύουν το παιχνίδι. Το νευρωτικό παιδί όχι μόνο δεν είναι δημιουργικό στο παιχνίδι, αλλά κυριαρχείται, συχνότατα, από την τάση της καταστροφής. Και, ακόμη, συμπεριφέρεται γενικά στο παιχνίδι σαν να είναι μικρότερο από όσο είναι.

Η παιγνιοθεραπεία αποτελεί μια διαδικασία η οποία μπορεί να παράσχει ανακούφιση ,στήριξη και βοήθεια σε παιδιά που έρχονται αντιμέτωπα με δύσκολες καταστάσεις, διαφορετικών εθνικοτήτων και γένους, για παράδειγμα:

- Ø απώλεια αγαπημένου προσώπου
- Ø χρόνια ασθένεια του παιδιού ή αγαπημένου προσώπου
- Ø ψυχική ασθένεια
- Ø κινητικά προβλήματα,
- Ø αναπηρίες
- Ø τραυματικά βιώματα όπως σοβαρά ατυχήματα, κακοποίηση

Σε ό,τι αφορά στα παιδιά με ειδικές ανάγκες είναι απαραίτητες κάποιες προσαρμογές και τροποποιήσεις ώστε να συμμετέχουν και αυτά ισότιμα στο παιχνίδι. Ωστόσο, συνήθως δεν παρέχονται ευκαιρίες παιχνιδιού στα παιδιά αυτά, λόγω του ότι οι οικογένειές τους παλεύουν για την καθημερινή επιβίωση και έτσι δεν υπάρχει χρόνος για παιχνίδι με τα παιδιά, ή λόγω της υπερεξάρτησης από την τηλεόραση στην καθημερινή ρουτίνα.

Κάθε νοσηλεύτης που ασχολείται με τη φροντίδα των παιδιών πρέπει να εφαρμόζει προληπτική φροντίδα υγείας. Η καλύτερη προληπτική προσέγγιση είναι η εκπαίδευση και η προληπτική καθοδήγηση. Ο εγκλεισμός στο νοσοκομείο εμπεριέχει ακινησία που συχνά παρεμποδίζει την φυσιολογική διαδικασία ανάπτυξης του παιχνιδιού. Συνέπεια της διαδικασίας αυτής είναι το παιχνίδι, απαραίτητο για την υγεία και την ψυχολογική ανάπτυξη των παιδιών που περικόπτεται σημαντικά στο νοσοκομείο. Η νοσηλεία των παιδιών και η ακινησία που τους επιβάλλεται είναι αγχώδεις καταστάσεις για τα παιδιά.

Ο κύριος σκοπός του παιδιατρικού νοσηλευτή είναι να προστατεύει και να προωθεί τα δικαιώματα και την υγεία των παιδιών, να παρέχει ειδικές υπηρεσίες υγείας και φροντίδας και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των παιδιών και των οικογενειών τους μέσα στα νοσοκομεία και σε όλες τις κοινότητες της Ευρώπης. Ο παιδιατρικός νοσηλευτής έχει μια ειδική ευθύνη και στους δύο και γι αυτό το λόγο πρέπει να εργάζεται σε συνεργασία με το παιδί και τους γονείς.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Παρασκευόπουλος Ν. (1985) Εξελικτική Ψυχολογία, Αθήνα

Bratton S, Ray D, Rhine T. The Efficacy of Play Therapy With Children: A Meta-Analytic Review of Treatment Outcomes. University of North Texas Leslie Jones University of Central Florida

Zhonghua Shao Shang Za Zhi. Multimodal distraction to relieve pain in children undergoing acute medical procedures. (2009) Oct;25(5):352-6, Miller K, Rodger S, Bucolo S, Wang XQ, Kimble RM. Stuart Pegg Paediatric Burns Centre, The University of Queensland, Brisbane, 4029, Australia.

Wilson JM. Child life services. American Academy of Pediatrics Child Life Council and Committee on Hospital Care, Pediatrics. 2006 Oct;118(4):1757- 63.

Miller K, Rodger S, Bucolo S, Greer R. Multi-modal distraction. Using technology to combat pain in young children with burn injuries. Burns Research Group, Royal Children's Hospital, Brisbane, Australia. Kimble RM Burns. 2010 Aug;36(5):647-58. Epub 2009 Nov 3

Cecchini, M. (2015) How Dramatic Play Can Enhance Learning. Ανασύρθηκε από http://www.earlychildhoodnews.com/earlychildhood/article_view.aspx?ArticleID=751

Community Health and the Built Environment Project Team (2011) Promoting Unstructured Free Play in Your Community: A Resource Manual. Edmonton, AB: Community Health and the Built Environment Project, School of Public Health, University of Alberta.

Frost, J., Wortham, S, Reifel, S. (2012) Play and Child Development. U.S.A.: Pearson.

Hewes, J. (2007) The value of play in early learning: towards a pedagogy, In T. Jambor & J. Van Gils (eds.) (pp. 119-132). Belgium, The Netherlands, U.S.A., England: Garant.

Gleave, J. & Cole-Hamilton, I. (2012) A world without play» – a literature review, Revised. UK: Play England.

James, A. (2001). Παίζοντας και μαθαίνοντας. Στο Παιχνίδι. Στο Σ. Αυγητίδου (επιμ.) Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις. (σελ. 55-111) . Αθήνα: Τυπωθήτω.

Rubin, K.H. (2001) The Play Observation Scale (POS) Revised. Silver Spring, MD: Center for Children, Relationships and Culture, University of Mariland.

Smilansky, S., & Shefatya, L. (1990) Facilitating play: a medium for promoting cognitive, socio-emotional, and academic development in young children. Gaithersburg, MD, Psychological & Educational Publications.

Thyssen, S. (2001) Το παιχνίδι και η ανάπτυξη της σκέψης στην προσχολική ηλικία. Στο Σ. Αυγητίδου (επιμ.) Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις (σελ. 247-269) Αθήνα: Τυπωθήτω.

Youell, B. (2008) The importance of play and playfulness. *European Journal of Psychotherapy and Counselling*, 10(2).

Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Brown, C.R., & Marchant, C. (2002). *Play in practice. Case studies in young children's play*. Bank Street College: The early childhood consortium.

Meckley, A. (2002). *Observing children's play: Mindful methods*. Paper presented to the International Toy Research Association, London, 12 August 2002.

Losardo, A. & Notari-Syverson, A. (2001). *Alternative approaches to assessing young children*. Baltimore, MD: Paul H. Brookes.

Hart, R. Mather, P.L., Slark, J.F., & Powell, M.A. (1992). *Therapeutic Play activities for hospitalized children*. St Louis: Mosby Year Book.

Haiat, H., Bar- Mor, G., Shochat, M. (2003). The world of the child: a world of play even in the Hospital *Journal of pediatric* , 18,3,209-214.

Goymoyr, K.L., Stephenson, C, Goodemough, B, Boulton, C., (2000). Evaluating the role of play therapy in the pediatric Emergency Department. *AENJ*, 3,2.

Dunst, C.J. Trivette, C.M., Davis, M, & Weeldmeyer, J.C. (1988). Enabling and empowering families of children with health impairments. *Children's Health Care*,1, 71-78.

Bernadette, D. (2003). Υποστηρίζοντας τη δημιουργικότητα και τη φαντασία στην προσχολική ηλικία/ μετ. Αθηνά Βεργιοπούλου. Αθήνα: Σαββάλας.

Cattanach, A. (2003). Θεραπεία μέσω του παιχνιδιού/ μετ. Φωτεινή Μεγαλούδη. Αθήνα: Σαββάλας.

Cermak, S.A. (2005). Cognitive rehabilitation of children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder. In N. Katz (Ed), *Cognition and Occupation across the Life Span. Models for Intervention in Occupational Therapy*, (2nd ed), Bethesda, MD: The American Occupational Therapy Association.

ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΠΗΓΕΣ

<http://psychografimata.com/25098/o-rolou-tou-pechnidiou-stin-anaptixi-tou-pediou/>

Ξηνταροπούλου Μ, (2012), Η χρήση του χιούμορ από τον σύμβουλο στη συμβουλευτική διαδικασία: Μια ποιοτική έρευνα, Διαθέσιμο από:

<http://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/5532/1/Διπλωματική%20Εργασία>

%20Χιούμορ.pdf

Σπυροπούλου Ε, (2009), Το παραμύθι και οι λειτουργίες του: μια πειραματική εφαρμογή σε αποασυλοποιημένους ψυχωτικούς ασθενείς, Διαθέσιμο από <http://pandemos.panteion.gr/index.php?op=record&lang=el&pid=iid:4084>