



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ ΣΧΟΛΗΣ ΦΛΩΡΙΝΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Παιχνίδια με δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής
για παιδιά με Δυσλεξία και ΔΕΠ-Υ»**

**“Games with creative writing activities for children
with Dyslexia and ADHD”**

ΦΟΙΤΗΤΡΙΑ: ΦΙΛΙΠΠΟΥ ΧΡΙΣΤΙΝΑ

ΑΕΜ: 3856

ΕΠΟΠΤΡΙΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΒΑΚΑΛΛΗ ANNA

Β' ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΤΗΣ: ΚΩΤΟΠΟΥΛΟΣ ΤΡΙΑΝΤΑΦΥΛΛΟΣ

ΦΛΩΡΙΝΑ, ΙΟΥΝΙΟΣ 2022

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να εκφράσω την ειλικρινή μου ευγνωμοσύνη στην επιβλέπουσα Καθηγήτρια Δρ. Βακάλη Άννα για την ευκαιρία που μου έδωσε να εκπονήσω την παρούσα μελέτη, η οποία αποτελούσε πρώτη μου επιλογή. Θα ήθελα να ευχαριστήσω την Δρ. Βακάλη για την καθοδήγησή της, όπως επίσης και για τις στοχευμένες παρατηρήσεις και σχόλια, τα οποία με οδήγησαν στην επιτυχημένη ολοκλήρωση της παρούσας πτυχιακής εργασίας. Φυσικά, θα ήθελα να εκφράσω την ευγνωμοσύνη μου στον Β' βαθμολογητή, κύριο Κωτόπουλο Τριαντάφυλλο για τον πολύτιμο χρόνο που αφιέρωσε για την ανάγνωσή της.

Δράττομαι της ευκαιρίας να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές του Π.Δ.Μ., του παιδαγωγικού τμήματος Νηπιαγωγών για το υψηλό επίπεδο σπουδών και το γνήσιο ενδιαφέρον τους για την επιστημονική μας κατάρτιση.

Τέλος, αλλά όχι τελευταίως θα ήθελα να ευχαριστήσω μέσα από την καρδιά μου την οικογένειά μου, η στήριξη της οποίας διαδραμάτισε τον πιο καθοριστικό ρόλο καθ' όλη την διάρκεια της ακαδημαϊκής μου πορείας. Ήταν ο αρωγός της τετραετούς μου φοίτησης σε αυτό το όμορφο ταξίδι της γνώσης.

Περιεχόμενα

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	2
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	5
Λέξεις κλειδιά: δυσλεξία, διάσπαση ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητα, ΔΕΠ-Υ, δημιουργική γραφή, εκπαιδευτικό σύστημα, γονείς	6
ABSTRACT	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΔΥΣΛΕΞΙΑ	10
1.1 Ορισμοί δυσλεξίας.....	10
1.2 Χαρακτηριστικά δυσλεξίας	11
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΔΙΑΤΑΡΑΧΗ ΕΛΛΕΙΜΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΟΧΗΣ ΚΑΙ ΥΠΕΡΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ	13
2.1 Ορισμός ΔΕΠ-Υ	13
2.2 Χαρακτηριστικά ΔΕΠ-Υ.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ	15
3.1 Εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου.....	15
3.2 Δημιουργική Γραφή και Σχολικό Περιβάλλον.....	16
3.3 Δημιουργική Γραφή και Δυσλεξία	17
3.4 Δημιουργική Γραφή και ΔΕΠ-Υ.....	19
3.5 Δημιουργική Γραφή και Τέχνες.....	20
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΠΑΙΧΝΙΔΙ	22
4.1 Ορισμός παιχνιδιού	22
4.2 Ιστορική αναδρομή παιχνιδιού.....	22
4.3 Θεωρητικές απόψεις για το παιχνίδι.....	23
4.4 Γνωστική ανάπτυξη και Παιχνίδια γνώσεων	25
4.5 Γλωσσική ανάπτυξη και Γλωσσικά παιχνίδια	27
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ Δ.Γ. ΓΙΑ ΔΥΣΛΕΞΙΑ ΚΑΙ ΔΕΠΥ	30
5.1 Παιχνίδια Δ.Γ. για Δυσλεξία	30
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 1η: «Βρες την λέξη!».....	32

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 2η: «Παίζω με τις λέξεις!».....	33
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 3η: «Το καπέλο της ιστορίας».....	35
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 4η: «Η Πουπού και η Καρλότα»	37
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 5η: «Οι μικροί ποιητές».....	38
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 6η: «Γράψε στην κόλλα!».....	40
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 7η: «Διάλεξε μια λέξη!»	42
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 8η: «Φτιάξε μία πρόταση!»	43
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 9η: «Η καλή κυρά Βδομάδα!»	44
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 10η: «Οι χαμένες καταλήξεις!»	46
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 11η: «Animation»	47
5.2 Παιχνίδια Δ.Γ. για ΔΕΠ-Υ	48
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 1η: «Ταμπού».....	50
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 2η: «Μάντεψε ποιος!».....	51
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 3η: «Περίγραψε τις εικόνες!»	52
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 4η: «Μικρό Ταχυδρομείο».....	54
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 5η: «Μια ηχοϊστορία».....	55
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 6η: «Βρες το συναίσθημα!»	58
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 7η: «Ζωγράφισε τους πλανήτες!»	60
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 8η: «Οι μικροί συγγραφείς και ζωγράφοι!».....	61
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 9η: «Κάρτες μνήμης».....	63
Παιχνίδι-δραστηριότητα 10η: «Βρες τις διαφορές».....	64
Παιχνίδι-δραστηριότητα 11η: «Θυμάσαι τα σχέδια;».....	65
Παιχνίδι-δραστηριότητα 12η: «Οπτική ακολουθία».....	66
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 13η: «Κρυμμένος θησαυρός».....	67
Παιχνίδι-Δραστηριότητα 14η: «Animation»	68
Επίλογος-Συζήτηση	70
Βιβλιογραφικές αναφορές	72
Ξένες Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	77

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται το θέμα των ειδικών μαθησιακών δυσκολιών, και πιο συγκεκριμένα της δυσλεξίας, καθώς επίσης τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι μαθητές με Διάσπαση Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητα (ΔΕΠ-Υ), κατά την διάρκεια του μαθησιακού τους βίου στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Μέσα από την συγκεκριμένη εργασία γίνεται φανερός ο σπουδαίος ρόλος του μαθήματος Δημιουργικής Γραφής και του παιχνιδιού στα παιδιά που αντιμετωπίζουν τις συγκεκριμένες δυσκολίες.

Αποτελεί κοινή παραδοχή, ότι ένα μεγάλο ποσοστό μαθητών αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες με αποτέλεσμα να παρουσιάζουν χαμηλές σχολικές επιδόσεις. Η δυσλεξία αποτελεί μία από τις πιο συχνές μαθησιακές δυσκολίες. Στην Ελλάδα οι πρώτες μελέτες των μαθησιακών δυσκολιών ξεκίνησαν στις αρχές του 1980 και αναδείχθηκαν ως αντικείμενο μελέτης στη δεκαετία του 90', με την θέσπιση ειδικών μέτρων κυρίως για την αξιολόγηση μαθητών με δυσλεξία. Παρατηρήθηκε έντονα το ποσοστό των μαθητών, οι οποίοι αντιμετώπιζαν προβλήματα ανάγνωσης και γραφής. Από τότε έως σήμερα, οι δυσκολίες των παιδιών αυτών θα πρέπει να ληφθούν σοβαρά υπόψιν τόσο από το εκπαιδευτικό σύστημα, όσο και από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς. Το μάθημα της Δημιουργικής Γραφής προσφέρει εναλλακτικούς και δημιουργικούς τρόπους ανάγνωσης και γραφής. Η συγκεκριμένη εργασία προτείνει δραστηριότητες δημιουργικής γραφής προσαρμοσμένες επακριβώς στις ανάγκες των παιδιών πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης με δυσλεξία.

Όσον αφορά την Διάσπαση Ελλειμματικής Προσοχής και την Υπερκινητικότητα αποτελεί μια περίπλοκη διαταραχή, η οποία χαρακτηρίζεται από επίμονη παρορμητική συμπεριφορά και θεωρείται εξαιρετικά σοβαρή, ανάλογα με την ηλικία και το επίπεδο ανάπτυξης του κάθε παιδιού. Αρκετές σχολικές δυσκολίες τόσο στην μάθηση, όσο και στην συμπεριφορά συχνά συνυπάρχουν με ΔΕΠ-Υ. Εν γένει, έχουν προταθεί αρκετές περιβαλλοντικές, νευροβιολογικές και κοινωνιολογικές ερμηνείες. Βασικό στοιχείο-κλειδί είναι η συνεργασία του σχολείου και τις οικογένειας, καθώς επίσης οι διάφορες στρατηγικές αντιμετώπισης των δύσκολων συμπεριφορών. Σκοπός είναι να καταφέρουν οι μαθητές με ΔΕΠ-Υ να ενταχθούν ομαλά στο εκπαιδευτικό σύστημα και να επιτύχουν σε σχολικό, προσωπικό και

κοινωνικό επίπεδο. Η Δημιουργική Γραφή αποτελεί αρωγό για την αντιμετώπιση των οποιωνδήποτε δυσκολιών συναντούν τα παιδιά, μέσα από την ευελιξία και την καινοτομία που την διακατέχει. Παρακάτω, προτείνονται ρηξικέλευθες προτάσεις για την ομαλή προσαρμογή των μαθητών στο πλαίσιο της τάξης και την καλύτερη δυνατή σχολική επιτυχία και πρόοδο.

Λέξεις κλειδιά: δυσλεξία, διάσπαση ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητα, ΔΕΠ-Υ, Δημιουργική Γραφή, εκπαιδευτικό σύστημα, γονείς

ABSTRACT

This thesis deals with the issue of specific learning difficulties, and more specifically dyslexia, as well as the difficulties faced by students with Attention Deficit Hyperactivity Disorder (ADHD) during their learning life in primary education. Through this work, the important role of Creative Writing and play in children with these difficulties becomes evident.

It is a common assumption that a large percentage of students have learning difficulties resulting in low academic performance. Dyslexia is one of the most common learning difficulties. In Greece, the first studies of learning difficulties began in the early 1980s and emerged as a subject of study in the 1990s, with the introduction of specific measures mainly for the assessment of pupils with dyslexia. The percentage of students who had reading and writing problems was strongly observed. From then until now, the difficulties of these children should be taken seriously by both the education system and the teachers themselves. The creative writing course offers alternative and creative ways of reading and writing. This paper proposes several creative writing activities tailored precisely to the needs of primary school children with dyslexia.

Attention Deficit Hyperactivity Disorder is a complex disorder characterized by persistent impulsive behavior and is considered extremely severe, depending on the age and developmental level of each child. Several school difficulties in both learning and behavior often co-exist with ADHD. In general, several environmental, neurobiological and sociological explanations have been proposed. A key element is the cooperation between the school and the family, as well as various strategies to deal with difficult behaviors. The aim is to enable students with ADHD to integrate smoothly into the education system and to succeed at school, personally and socially. Creative Writing is a helper in overcoming any difficulties children encounter. Below, there are offered some innovative suggestions for helping students to adapt smoothly to the classroom and make the best possible academic success and progress.

Key words: dyslexia, attention deficit disorder and hyperactivity disorder, ADHD, Creative Writing, educational system, parents

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι να αναδειχθεί η συμβολή της Δημιουργικής Γραφής και του παιχνιδιού στην προσωπική, σχολική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών με Δυσλεξία και Διάσπαση Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητα. Το μάθημα της Δημιουργικής Γραφής και το παιχνίδι αποτελούν ρηξικέλευθα μέσα ανάπτυξης της δημιουργικότητας και της αντιμετώπισης μαθησιακών δυσκολιών στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Η συγκεκριμένη εργασία εκπονήθηκε στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών και περιλαμβάνει δύο μέρη. Το πρώτο μέρος αφορά το θεωρητικό κομμάτι, στο οποίο αναλύονται η Δυσλεξία και η ΔΕΠ-Υ και η σύνδεσή τους με την Δημιουργική Γραφή και το παιχνίδι, στο σχολείο. Το δεύτερο μέρος αφορά το πρακτικό κομμάτι, στο οποίο προτείνονται εικοσιπέντε παιχνίδια-δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής για τα συγκεκριμένα παιδιά. Σκοπός είναι η μεταστροφή του ενδιαφέροντος των μαθητών στη δημιουργικότητα και η μετατροπή τους σε ενεργητικούς δέκτες της γνώσης μέσω δημιουργικών και παιγνιωδών δραστηριοτήτων.

Ευρύτερα, η δυσλεξία αφορά προβλήματα ανάγνωσης και γραφής. Η Δημιουργική Γραφή προσφέρει ευέλικτους τρόπους εμπλοκής των παιδιών με την γραφή χωρίς ιδιαίτερη δυσκολία και με ευχάριστο τρόπο. Από την άλλη, η ΔΕΠ-Υ παρουσιάζει παρορμητικές συμπεριφορές και πολλές φορές αποστροφή από το αντικείμενο μάθησης λόγω υπερκινητικότητας και έλλειψης προσοχής. Για ακόμη μία φορά, η Δημιουργική Γραφή και το παιχνίδι αποτελούν μία βιωματική εκπαιδευτική μέθοδο και μια μορφή ψυχικής εκτόνωσης και αυτοεκτίμησης των παιδιών. Άλλωστε δεν παραλείπεται, ότι από την αριστοτελική ακόμη εποχή το παιχνίδι και η δημιουργική γραφή, μέσω της ποίησης και της Λογοτεχνίας, αποτελούσαν μέσα σωματικής και πνευματικής ανάπτυξης. Είναι άξιο αναφοράς, το γεγονός ότι και οι δύο τύποι ειδικών μαθησιακών δυσκολιών είναι αρκετά ιδιαίτεροι, παρ'όλα αυτά οι παρακάτω δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής προσφέρουν πολλές πιθανότητες εμπλοκής όλων των παιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Πιο αναλυτικά, η εργασία δομείται ως εξής: Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται λόγος για την εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου Δυσλεξία και των χαρακτηριστικών της. Υπάρχουν αρκετοί ορισμοί, ωστόσο γίνεται αναφορά στους σημαντικότερους. Ομοίως,

στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται λόγος για την εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου Διάσπαση Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητα και των χαρακτηριστικών της. Η ΔΕΠ-Υ αποτελεί μία από τις πιο γνωστές νευροβιολογικές διαταραχές της σχολικής ηλικίας και οφείλεται σε αρκετούς παράγοντες, οι οποίοι αναλύονται παρακάτω. Το τρίτο κεφάλαιο εστιάζει στην ανάλυση του όρου Δημιουργική Γραφή και στην σύνδεσή της με το σχολικό περιβάλλον, την Δυσλεξία, την ΔΕΠ-Υ και της Τέχνης. Πιο συγκεκριμένα, είναι δύσκολος ο τυπικός προσδιορισμός του όρου της, καθώς πρόκειται για κάτι «ελεύθερο» και δημιουργικό μέσα από το οποίο οι μαθητές εκφράζονται με τον τρόπο τους στο σχολικό περιβάλλον. Δεν θα μπορούσε να παραλειφθεί από το κεφάλαιο η σύνδεσή της με τις Τέχνες, καθώς ιδίως οι μαθητές με δυσλεξία και ΔΕΠ-Υ γίνονται δρώντα υποκείμενα μέσω της μουσικής, της ζωγραφικής, της μίμησης, της αφήγησης και της δημιουργικής γραφής με οποιουδήποτε τρόπους.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναπτύσσεται η συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού, καθώς επίσης η ιστορική αναδρομή του από τα πρώτα χρόνια, μέχρι τις μεγάλες παιδαγωγικές θεωρίες που αναπτύχθηκαν αργότερα από σπουδαίους ψυχολόγους και κοινωνιολόγους. Στο κεφάλαιο αυτό τονίζονται και διαχωρίζονται τα γνωστικά και τα γλωσσικά παιχνίδια, καθώς επίσης τα στάδια γλωσσικής και γνωστικής ανάπτυξης του παιδιού.

Στο τελευταίο και πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζεται μία μεγάλη γκάμα από παιχνίδια-δραστηριότητες για παιδιά με Δυσλεξία και ΔΕΠ-Υ ξεχωριστά. Οι δραστηριότητες για την Δυσλεξία σχεδιάστηκαν επακριβώς για τις ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης πάθησης, όπως είναι οι δυσκολίες στην γραφή, στην ανάγνωση και στην συμπεριφορά. Ομοίως, οι δραστηριότητες για την ΔΕΠ-Υ σχεδιάστηκαν ακριβώς για τις ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης πάθησης, όπως είναι η απροσεξία, η υπερκινητικότητα και η παρορμητικότητα.

Στο τέλος γίνεται ένας σύντομος επίλογος- συζήτηση συνοψίζοντας τα συμπεράσματα της εργασίας και την σπουδαιότητα της Δημιουργικής Γραφής στα παιδιά με τις συγκεκριμένες παθήσεις.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΔΥΣΛΕΞΙΑ

1.1 Ορισμοί δυσλεξίας

Είναι ευρύτατα διαδεδομένη η άποψη, ότι οι μαθησιακές δυσκολίες αποτελούν έναν γενικό όρο, ο οποίος περιλαμβάνει δυσκολίες στην χρήση ικανοτήτων ομιλίας, ανάγνωσης, ακρόασης, γραφής, συλλογισμού ή μαθηματικών ικανοτήτων. Οι διαταραχές αυτές αποδίδονται κυρίως σε δυσλειτουργία του κεντρικού νευρικού συστήματος και μπορεί να συνυπάρχουν και με άλλα προβλήματα όπως την ΔΕΠ-Υ και την δυσλεξία (Κάκουρος & Μανιαδάκη, 2006: 265). Μία από τις ιδιαίτερες δυσκολίες που παρουσιάζουν μερικοί μαθητές στην γραφή είναι η δυσλεξία. Είναι κοινά παραδεκτό, ότι υπάρχουν αρκετοί ορισμοί σχετικά με την δυσλεξία στη διεθνή βιβλιογραφία.

Ο πρώτος ορισμός που χρησιμοποιήθηκε προήλθε από την Παγκόσμια Ομοσπονδία Νευρολογίας το 1990 και είναι ο εξής: *«Δυσλεξία είναι μια διαταραχή που εκδηλώνεται με δυσκολία στην εκμάθηση της ανάγνωσης ανεξάρτητα από την συμβατική διδασκαλία, την επαρκή νοημοσύνη και την προσφερόμενη κοινωνικό-πολιτισμική ευκαιρία. Εξαρτάται από θεμελιώδες γνωστικές δυσκολίες οι οποίες συχνά έχουν οργανική προέλευση».*

Ένας ακόμη ορισμός, που προέρχεται από την Βρετανική Εταιρία Δυσλεξίας (British Dyslexia Association), είναι: *«Δυσλεξία είναι μια σύνθετη νευρολογική κατάσταση που έχει ιδιοσυστασιακή προέλευση. Τα συμπτώματα μπορεί να επηρεάζουν πολλούς τομείς της μάθησης και της δραστηριότητας, και μπορεί να περιγραφεί ως ειδική δυσκολία στην ανάγνωση, την ορθογραφία και τη γραπτή γλώσσα. Ένας ή περισσότεροι από τους τομείς αυτούς μπορεί να επηρεάζονται. Ο χειρισμός των αριθμών και των μουσικών σημείων, οι κινητικές λειτουργίες και οι οργανωτικές δεξιότητες μπορεί ακόμα να εμπλέκονται. Ωστόσο, σχετίζεται ιδιαίτερα με τον έλεγχο του γραπτού λόγου, αν και ο προφορικός λόγος επηρεάζεται σε κάποιο βαθμό».* Από τον συγκεκριμένο ορισμό γίνεται αντιληπτό, ότι η δυσλεξία συνδέεται άμεσα με την δυσκολία στον γραπτό και ίσως στον προφορικό λόγο. Επομένως, είναι λογικό να υπάρχουν πολλών ειδών ορισμοί και διχασμοί γύρω από την έννοια της δυσλεξίας.

Παρόλα αυτά, ένας από τους πιο διαδεδομένους όρους της δυσλεξίας προέρχεται από την Παγκόσμια Ένωση Δυσλεξίας (IDA) και έχει ως εξής: «*Η δυσλεξία είναι μια διαταραχή νευρολογική, η οποία υπεισέρχεται στην απόκτηση και την επεξεργασία του λόγου. Εκδηλώνεται σε διάφορους βαθμούς σοβαρότητας, στη φωνολογική επεξεργασία, στην ανάγνωση, στη γραφή, στην ορθογραφία και μερικές φορές και στην αριθμητική. Η δυσλεξία δεν είναι αποτέλεσμα έλλειψης κινήτρων, αισθητηριακών ανεπαρκειών, ανεπαρκούς διδασκαλίας ή περιβαλλοντικών ευκαιριών παρ' ότι μπορεί να εκδηλώνεται και σε τέτοιες περιπτώσεις. Παρ' ότι η δυσλεξία είναι πρόβλημα ζωής τα δυσλεκτικά άτομα συχνά ανταποκρίνονται επαρκώς με την έγκαιρη και κατάλληλη αντιμετώπιση*».

Εν γένει, σύμφωνα με τη βιβλιογραφία η δυσλεξία προέρχεται από βιολογικούς ή κληρονομικούς παράγοντες και παρουσιάζει δυσκολίες κυρίως στο γραπτό λόγο. Επιπλέον, χαρακτηρίζεται από φωνολογική αδυναμία η οποία οφείλεται στην δυσκολία επεξεργασίας των γραμμάτων και των λέξεων. Αξίζει να σημειωθεί, ότι πολλές φορές κάποιοι συνδέουν τη δυσλεξία με τη γενική μαθησιακή καθυστέρηση. Κρίνεται αναγκαίο να διαχωριστεί και να τονιστεί ότι ένας μαθητής με γενική καθυστέρηση υστερεί σε όλα τα μαθήματα, γραπτά και προφορικά. Αντιθέτως, ένας δυσλεκτικός μαθητής μπορεί να είναι αρκετά καλός στα πρακτικά μαθήματα και στα προφορικά, αλλά να δυσκολεύεται στα γραπτά και στα θεωρητικά μαθήματα. Επίσης, η γενική μαθησιακή καθυστέρηση οφείλεται σε ψυχο-περιβαλλοντικούς παράγοντες, ενώ η δυσλεξία είναι πρωτογενές μαθησιακό πρόβλημα και προκαλείται από βιολογικούς παράγοντες (Παυλίδης, 2015).

1.2 Χαρακτηριστικά δυσλεξίας

Συχνά, τα δυσλεκτικά παιδιά σκέφτονται οπτικά (με εικόνες) και τα χαρακτηρίζει μια δημιουργική σκέψη, κυρίως σε πρακτικές δραστηριότητες. Μερικά χαρακτηριστικά της δυσλεξίας παρουσιάζονται στη γραφή, στην ανάγνωση και στην συμπεριφορά.

Χαρακτηριστικά αναφορικά με τη γραφή:

- Δυσκολία στην τοποθέτηση των γραμμάτων στην σωστή σειρά, με αποτέλεσμα να τα αλλάζουν και να τα αντιστρέφουν (π.χ. αντί για τσίρκο-στίρκο).

- Υπερβολική ανορθογραφία.
- Ακατάστατη γραφή.
- Παράληψη ή πρόσθεση γραμμμάτων και συλλαβών (π.χ. αντί για κάδρο-κάρδρο).
- Έλλειψη τόνων.

Χαρακτηριστικά αναφορικά με την ανάγνωση:

- Αργός ρυθμός ανάγνωσης.
- Δυσκολία στην ανάγνωση και στην προφορά πολυσύλλαβων λέξεων (π.χ. αυτοκίνητο).
- Δυσκολία διάκρισης διαφορετικών λέξεων που έχουν τα ίδια γράμματα (πχ ΤΗΣ-ΣΤΗ).
- Καθρεφτική ανάγνωση (πχ. Η λέξη ΑΧ διαβάζεται ΧΑ).

Χαρακτηριστικά αναφορικά με την συμπεριφορά:

- Συναισθηματική ανωριμότητα (προτιμούν να παίζουν με παιδιά μικρότερης ηλικίας).
- Αδυναμία διάκρισης αριστερού-δεξιού χεριού.
- Προβλήματα βραχύχρονης και μακρόχρονης μνήμης.
- Αδυναμία αντίληψης του χώρου-χρόνου (πάνω-κάτω, χθες-αύριο) (Παπαδανιήλ, χ.η.).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΔΙΑΤΑΡΑΧΗ ΕΛΛΕΙΜΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΟΧΗΣ ΚΑΙ ΥΠΕΡΚΙΝΗΤΙΚΟΤΗΤΑ

2.1 Ορισμός ΔΕΠ-Υ

Ο όρος ΔΕΠ-Υ σημαίνει Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητας (Attention Deficit Hyperactivity Disorder ADHD) και είναι μια νευροβιολογική διαταραχή της παιδικής ηλικίας, η οποία συνήθως συνεχίζεται μέχρι και την ενηλικίωση του ατόμου. Εμφανίζεται περισσότερο στα αγόρια σε ποσοστό 70% και λιγότερο στα κορίτσια σε ποσοστό 30% (Αλέξη, 2017). Ως ελλειμματική προσοχή, ορίζεται η κατάσταση κατά την οποία το παιδί είναι απρόσεκτο και παρουσιάζει προβλήματα προσοχής. Απόρροια αυτών των δύο είναι οι αρνητικές επιπτώσεις στις διαπροσωπικές σχέσεις του παιδιού και ειδικότερα στο σχολικό περιβάλλον (Χαΐδου, 2020). Πιο συγκεκριμένα, η αδυναμία συγκέντρωσης επιφέρει μειωμένη απασχόληση με τις σχολικές εργασίες, αμέλεια, αποδιοργάνωση και κατά συνέπεια, χαμηλό βαθμό (Smith & Tyler, 2019: 420).

Η διαταραχή οφείλεται κυρίως σε γεννητικά, κληρονομικά και νευρολογικά αίτια. Ωστόσο, κάποιες έρευνες υποστηρίζουν ότι οι ψυχοκοινωνικοί παράγοντες επηρεάζουν την εξέλιξη των δυσκολιών που εμφανίζει το παιδί. Γίνεται, επομένως, εύκολα αντιληπτό ότι παράγοντες εμφάνισης της διαταραχής θεωρούνται οι βιολογικοί, καθώς επίσης και οι περιβαλλοντικές συνθήκες (σχολικό, οικογενειακό περιβάλλον κλπ.) (Καραμίνη, 2019).

2.2 Χαρακτηριστικά ΔΕΠ-Υ

Τα χαρακτηριστικά διάκρισης, σύμφωνα με το DSM-IV για την ΔΕΠ-Υ, είναι τα εξής:

- Απροσεξία
- Υπερκινητικότητα
- Παρορμητικότητα

Πιο αναλυτικά, ως *απροσεξία* ορίζεται η αδυναμία του ατόμου να προσέξει ή να συγκεντρωθεί σε κάτι. Για παράδειγμα, σε ένα φύλλο εργασίας ο μαθητής ενδέχεται να παραβλέψει αρκετές δραστηριότητες λόγω αφηρημάδας και διάσπασης προσοχής

(Smith & Tyler, 2019: 419). Όπως επίσης, πολλές φορές δεν καταφέρνει να εστιάσει το βλέμμα του σε μικρά πράγματα, με αποτέλεσμα να κάνει μικρά λάθη στις ασκήσεις λόγω απροσεξίας. Αξίζει να σημειωθεί, ότι ενδεχομένως να αντιμετωπίζει δυσκολία στην οργάνωση εργασιών και δραστηριοτήτων ή στην εμπλοκή εργασιών οι οποίες απαιτούν συνεχή νοητική προσπάθεια (π.χ. εργασίες για το σπίτι) (Χαΐδου, 2020).

Ως *υπερκινητικό* ορίζεται το άτομο, το οποίο είναι δραστήριο παραπάνω από τα φυσιολογικά επίπεδα. Ένα υπερκινητικό παιδί συνεχώς τρέχει, κινείται, χοροπηδά και σκαρφαλώνει. Δυσκολεύεται να παραμείνει σταθερό σε ένα μέρος, ενώ παράλληλα αδυνατεί να ασχοληθεί με μια δραστηριότητα για παραπάνω από 3 λεπτά. Επιπλέον, όταν σε μια περίπτωση απαιτείται να παραμείνει καθιστό γίνεται υπερβολικά ομιλητικό και θορυβώδες ή στριφογυρίζει στην θέση του (Χαΐδου, 2020).

Ως *παρορμητικότητα* ορίζεται η αδυναμία του ατόμου να ελέγξει την συμπεριφορά του. Για παράδειγμα, ένας παρορμητικός μαθητής πολλές φορές μπορεί να μιλήσει στην τάξη χωρίς να του έχει δοθεί ο λόγος ή να αλλάξει πολύ εύκολα το θέμα. Αξίζει να σημειωθεί, ότι αυτοί οι μαθητές απαντούν αυθόρμητα σε μια ερώτηση χωρίς να έχουν σκεφτεί πρώτα την απάντηση (Smith & Tyler, 2019: 420). Επίσης, πολλές φορές δεν περιμένουν τη σειρά τους στο παιχνίδι ή αδυνατούν να υπακούσουν τους κανόνες. Εν κατακλείδι, ίσως αναπτύξουν μια έντονη συναισθηματική συμπεριφορά, όπως νευρικότητα και επιθετικότητα (Αλέξη, 2017).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

3.1 Εννοιολογική αποσαφήνιση του όρου

Η Δημιουργική Γραφή είναι μια δημιουργική διαδικασία, για αυτό είναι δύσκολο να προσδιορίσουμε έναν τυπικό ορισμό για εκείνη. Με λίγα λόγια όμως, ο όρος προέρχεται από τον αγγλοσαξωνικό όρο «Creative Writing» = «Δημιουργικό Γράψιμο» και επικεντρώνει το ενδιαφέρον της στην εκμάθηση της Λογοτεχνίας και της λογοτεχνικής γραφής (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη & Κωτόπουλος, 2013: 13). Τα κείμενά της συνδέονται με την ποιητική λειτουργία της γλώσσας και το περιεχόμενο των εργαστηρίων δημιουργικής γραφής περιλαμβάνει τα κλασικά είδη λογοτεχνίας, το μυθιστόρημα, το αφήγημα, το διήγημα, την ποίηση και την κινηματογραφική γραφή (σενάριο) (Καρακίτσιος, 2012). Ωστόσο, ως ανεξάρτητος επιστημονικός κλάδος ασχολείται με την τέχνη της συγγραφής και το δημιουργικό γράψιμο, το οποίο προσδιορίζεται ως πρωτότυπο, αντισυμβατικό και απελευθερωτικό εν αντιθέσει, πολλές φορές, με τα κείμενα της Λογοτεχνίας. Δεν βασίζεται σε μια μιμητική γραφή, ούτε στους αυστηρούς γλωσσικούς κανόνες, αλλά αντιθέτως επιδιώκει την έκφραση και την δημιουργικότητα του μαθητή. Αποτελείται από τέσσερις επιμέρους άξονες: τη δημιουργική προσωπική έκφραση, τον γραμματισμό, την τεχνική και την μελέτη εκ των ένδον. Επίσης, ως κλάδος θα μπορούσε να ενταχθεί στον χώρο της Φιλολογίας, της Παιδαγωγικής και της Ψυχολογίας (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη & Κωτόπουλος, 2013: 14). Εν γένει, λειτουργεί σαν ένας είδος ψυχικής εκτόνωσης και απελευθέρωσης του ατόμου (Καρακίτσιος, 2012).

Μελετώντας τον όρο εκτενέστερα παρατηρούμε ότι αποτελείται από δύο λέξεις, την δημιουργική και την γραφή. Ως γραφή, ορίζεται η εξωτερίκευση του λόγου και της σκέψης του ατόμου μέσω γραφικών συμβόλων. Ως δημιουργική ορίζεται μια έννοια, η οποία περιλαμβάνει τεχνικές ανάπτυξης της δημιουργικότητας (Ροντάρι, 1994, Γρόσδος, 2014 όπως αναφέρεται στο Χατζή, 2015/16). Ο Guilford (1956) αναφέρει τη συγκλίνουσα και αποκλίνουσα σκέψη θεωρώντας, ότι η δημιουργική ικανότητα του ατόμου εκφράζεται μέσω της δημιουργικής συμπεριφοράς. Με λίγα λόγια, η αποκλίνουσα σκέψη παρακινεί τον άνθρωπο να σκέφτεται «έξω από το κουτί» και να παράγει πολλές πιθανές λύσεις σε ένα πρόβλημα. Σύμφωνα με τον Ροντάρι (1994), «είναι “δημιουργικό” ένα μυαλό που πάντα δουλεύει, που πάντα ρωτάει, που ανακαλύπτει προβλήματα εκεί όπου οι άλλοι βρίσκουν ικανοποιητικές απαντήσεις, που

αρνείται το τυποποιημένο» (όπως αναφέρεται στο Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη & Κωτόπουλος, 2013:16).

Τέλος, σύμφωνα με τον κλάδο της Ψυχολογίας η δημιουργική σκέψη είναι μια νοητική διεργασία, η οποία διακρίνεται για την πρωτότυπη επεξεργασία των γνωστικών σχημάτων και την παραγωγή μοναδικών προϊόντων σκέψης. Αυτήν η καινοτομία απαντήσεων και λύσεων είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά της δημιουργικής προσωπικότητας (Κούσουλα, 2001 & Κατσίκη-Γκίβαλου, 2001 όπως αναφέρεται στο Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη & Κωτόπουλος, 2013:17). Άλλωστε, η δημιουργικότητα βασίζεται στην φαντασία και στην ελεύθερη έκφραση, για αυτό και κρίνεται απαραίτητη στο σχολικό περιβάλλον.

3.2 Δημιουργική Γραφή και Σχολικό Περιβάλλον

Η Δημιουργική Γραφή μπορεί να διδαχτεί σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες, από την πιο μικρή ηλικία μέχρι την πιο μεγάλη. Στόχος της στο σχολείο είναι να απελευθερώσει τις δημιουργικές σκέψεις των παιδιών μέσα από δημιουργικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες, ώστε εκείνα να εμπλακούν ενεργά με την μάθηση. Ως γνωστόν, η Δημιουργική Γραφή μαζί με την φιλιαναγνωσία μπορούν να αποτελέσουν δύο βασικούς πυλώνες της διδασκαλίας της Λογοτεχνίας. Η πρώτη αναπτύσσει τις συγγραφικές δεξιότητες των μαθητών και η δεύτερη τους εξελίσσει σε καλούς και σοβαρούς αναγνώστες (Αρτζανίδου, Γουλής, Γρόσδος & Καρακίτσιος, 2011: 27).

Μέσω της Δημιουργικής Γραφής παρέχονται στα παιδιά ευκαιρίες να εκφράζουν ελεύθερα τις ιδέες τους, να ονειρεύονται, να δημιουργούν ένα περιεχόμενο, να γράφουν διασκεδάζοντας και να εμπλέκονται ενεργητικά με την μάθηση. Ένας από τους σημαντικότερους στόχους της είναι οι μαθητές να παράγουν αυθεντικά κείμενα επιδεικνύοντας την φαντασία τους, παρά να μπαίνουν στην βαρετή διαδικασία της επαναλαμβανόμενης αντιγραφής κειμένων (Göçen, 2019). Επίσης, μαθαίνουν να περιγράφουν και να επεξηγούν έννοιες βελτιώνοντας περισσότερο τον λόγο τους και την προσωπική τους κρίση. Όλη αυτή η παιδική δημιουργικότητα καταφέρνει να βελτιώσει τον λόγο με βιωματικό, παιγνιώδη τρόπο απαλλαγμένο από τα αυστηρά μαθησιακά πλαίσια. Φυσικά, με τις δραστηριότητες δημιουργικής γραφής προσφέρεται πλήθος λύσεων για οποιοδήποτε πρόβλημα (Τσαρουχάς, 2020). Δεν παραλείπεται, ότι τους διδάσκει να σέβονται τι διαφορετικές απόψεις, όπως επίσης τους προσφέρει την δυνατότητα υλοποίησης ομαδικών εργασιών καλλιεργώντας το ομαδικό πνεύμα

(Μαβίδου, 2021). Αξίζει να σημειωθεί, ότι μερικοί ακόμη στόχοι όλων αυτών των δημιουργικών δραστηριοτήτων είναι η βελτίωση της αυτογνωσίας και της συναισθηματικής αυτορρύθμισης των μαθητών, η αυτο-έκφραση και η αυτό-ανακάλυψη, καθώς επίσης η ανάπτυξη δεξιοτήτων λήψης αποφάσεων, για να μπορέσουν να ανακαλύψουν τις γνώσεις με μοναδικό τρόπο (Gözen, 2019).

Για να επιτευχθούν όλα τα παραπάνω, παίζει πάρα πολύ σημαντικό ρόλο ο τρόπος οργάνωσης του σχολικού περιβάλλοντος. Κρίνεται απαραίτητο οι δάσκαλοι να δημιουργήσουν ένα ελεύθερο περιβάλλον, ώστε τα παιδιά να εκφράζουν άνετα τις ιδέες τους χωρίς τον φόβο της αποδοκιμασίας και μάλιστα, να εμπνέονται το ένα από το άλλο. Επιπλέον, η αξιολόγηση δεν θα έπρεπε απλώς να τους δημιουργεί θετικά ή αρνητικά συναισθήματα για όσα έχουν καταφέρει, αλλά να τους ενημερώνει και να τους καθοδηγεί για τις μελλοντικές τους ενέργειες (Bayat, 2017). Εν κατακλείδι, ο χώρος της τάξης θα μπορούσε να είναι ένα περιβάλλον που θα προάγει δραστηριότητες σε συνδυασμό με την Μουσική, τις Τέχνες και το Θέατρο.

3.3 Δημιουργική Γραφή και Δυσλεξία

Οι προτάσεις για την υποστήριξη των μαθητών με δυσλεξία στο μάθημα της Δημιουργικής Γραφής πρέπει να λαμβάνουν υπόψιν το προφίλ του κάθε μαθητή ξεχωριστά, τις δυσκολίες, τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά του. Κρίνεται απαραίτητη η συνεργασία του/της δασκάλου/δασκάλας και η τροποποίηση της διδασκαλίας, της ύλης και ενδεχομένως του χρόνου (Τζιβινίκου, 2015). Πιο συγκεκριμένα οι μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, στην περίπτωση μας η δυσλεξία, παρουσιάζουν προβλήματα στην γραφή, στην ανάγνωση και στην μνήμη. Η Δημιουργική Γραφή κατέχει την ευελιξία για μια διαφοροποιημένη διδασκαλία και συνδράμει δυναμικά, ώστε να αντιμετωπιστούν αυτές οι ελλείψεις δίνοντας στα παιδιά κίνητρο για μάθηση, αναπτύσσοντας την μεταγνώση (μια ανώτερη νοητική ικανότητα που τα ενισχύει να διορθώσουν τις γνωστικές τους λειτουργίες για την επίλυση ενός προβλήματος), κωδικοποιώντας τα γνωστικά στοιχεία του μαθήματος, ενισχύοντας την μνήμη και το πιο σημαντικό καλλιεργώντας την κριτική σκέψη (Ματιάκη, 2016).

Γενικότερα, η Δημιουργική Γραφή επικεντρώνεται στο δεξί τμήμα του εγκεφάλου και διεγείρει τα συναισθήματα, τις σωματικές αισθήσεις, της διαίσθηση και την μουσικότητα. Εν αντιθέσει, η γενική διδασκαλία επικεντρώνεται στην αριστερή

πλευρά του εγκεφάλου, με αποτέλεσμα να ισορροπούνται οι λογικές και οι διαισθητικές ικανότητες. Γίνεται κατανοητό λοιπόν, ότι ιδιαίτερα σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες η Δημιουργική Γραφή συμβάλλει στην ελεύθερη έκφραση, στην ανάπτυξη των ιδεών, στην ενεργητική συμμετοχή και στην αυτόνομη γραφή με την εξάσκηση λεξιλογίου και των γραμματικών δομών. Σύμφωνα με την Ματιάκη 2016, δύο διδακτικές τεχνικές ανάπτυξης της δημιουργικής σκέψης των παιδιών με μαθησιακές δυσκολίες, στην περίπτωση μας δυσλεξία, είναι πρώτον, ο καταγιγισμός αυθόρμητων ιδεών ή Ιδεοθύελλα, με σκοπό την απελευθέρωση της σκέψης (π.χ. λέξεις και ιδέες για την λέξη φίλια) και δεύτερον, οι ερωτήσεις SCAMPER δηλαδή τεχνικές ερωτήσεις με στόχο την μετατροπή μιας παλιάς ιδέας σε μια καινούρια και πρωτότυπη (SCAMPER: Substitute= αντικαταστάσεις, Combine= συνδυασμοί, Adapt= προσαρμογές, Modify ή Magnify= τροποποιήσεις ή μεγεθύνσεις, Put= άλλες χρήσεις, Eliminate= μικρύνσεις, Reverse ή Rearrange= Αντιστροφές και αναδιευθετήσεις). Οι συγκεκριμένες τεχνικές διαθέτουν παιδαγωγική αξία και συμβάλλουν δριμύτατα στον γνωστικό (στρατηγική), συναισθηματικό (κίνητρα) και στον ψυχοκινητικό (αυτορρύθμιση) τομέα των παιδιών με μαθησιακές δυσκολίες.

Σύμφωνα με μια έρευνα, σχετικά με την ανταπόκριση των μαθητών με δυσλεξία απέναντι στην οργανωμένη γραφή και στη δημιουργική γραφή, έδειξε ότι οι δυσλεξικοί μαθητές την ώρα της οργανωμένης γραφής ήταν πολύ αγχωμένοι και ιδιαίτερα συγχυσμένοι π.χ. «*τώρα νιώθω άρρωστος*», «*Καθώς γράφεις το μυαλό σου αδειάζει...και είναι σαν να σε καταβάλλει η αρνητικότητα*». Αντιθέτως, στην δόμηση της δημιουργικής γραφής και συγκεκριμένα μιας ιστορίας οι μαθητές ένιωσαν απελευθερωμένοι και ικανοί π.χ. «*Βάζω τους δικούς μου περιορισμούς... δίνω στον εαυτό μου τους κανόνες και όταν γράφω δεν ανησυχώ σχετικά με τη γραμματική ή την ορθογραφία, μόνο το περιεχόμενο, ακριβώς αυτό που υπάρχει*». Στο τέλος της έρευνας, όλοι οι δυσλεξικοί μαθητές χαρακτήρισαν την δημιουργική γραφή ως «*κάτι τελείως διαφορετικό*» και ότι τους φανέρωσε έναν πιο συναισθηματικό χαρακτήρα. Επίσης, ένιωσαν ότι μεταφέρθηκαν σε έναν άλλον κόσμο, όπου όλα κυλάνε με την ροή των πραγμάτων π.χ. «*Ονειρικός χώρος*» όπου μπορεί να τα «*κενώσει όλα*». *Είμαι στη ζώνη. Είμαι εκεί στο μυαλό μου φαντάζομαι όλες τις εικόνες, όλα τα συναισθήματα.... Είμαι κάπως βυθισμένη σε αυτό*» (Butler, 2018).

3.4 Δημιουργική Γραφή και ΔΕΠ-Υ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα άτομα με ΔΕΠ-Υ χαρακτηρίζονται από υπερκινητικότητα, παρορμητικότητα και απροσεξία. Μόνο και μόνο από τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά καταλαβαίνει κανείς πόσο αποδοτικό μπορεί να είναι το μάθημα της Δημιουργικής Γραφής για τους μαθητές αυτούς, καθώς πρόκειται για μια διαφοροποιημένη διδασκαλία προσαρμοσμένη ακριβώς στις ανάγκες τους. Πιο συγκεκριμένα, θα μπορούσε να διδαχθεί η διδασκαλία της γλώσσας και της γραφής με πιο δημιουργικούς τρόπους, όπως μουσική και λέξεις, δημιουργία μιας ιστορίας-ενός άρθρου-ενός παραμυθιού, ανάληψη ρόλων συγγραφέα και ποιητή κ.α. Σύμφωνα με την βιβλιογραφία, τα παιδιά με ΔΕΠ-Υ τείνουν να έχουν πιο δημιουργικές ικανότητες από τα παιδιά τυπικής ανάπτυξης.

Σύμφωνα με τον Guenther (1995), τα συμπτώματα της ΔΕΠ-Υ (όπως αναφέρθηκαν παραπάνω) αποτελούν δείκτες δημιουργικών ικανοτήτων και με βάση μια ακόμη έρευνα των Shaw και Brown (1991) έδειξε ότι οι μαθητές με ΔΕΠ-Υ χρησιμοποιούσαν συχνά την φαντασία τους για την επίλυση προβλημάτων (όπως αναφέρεται στο Healey & Rucklidge, 2005). Γενικότερα, επειδή η ΔΕΠ-Υ ανήκει στις ειδικές ανάγκες σύμφωνα με τον Simmons (2003) (όπως αναφέρεται στο Κόλκα, 2021), κρίνεται αναγκαίο η διδασκαλία της δημιουργικής γραφής να ακολουθήσει μια συγκεκριμένη διαδικασία, η οποία είναι η εξής:

- Η μοντελοποίηση των βημάτων της γραφής με ακριβή τρόπο.
- Η χρήση δραστηριοτήτων προεγγραφής, όπως χαρτογράφηση και ανάπτυξη ιδεών.
- Η παρουσίαση των βημάτων διδασκαλίας με σωστό και δομημένο τρόπο.

Κρίνεται απαραίτητο τα παιδιά μέσω της δημιουργικής γραφής να κάνουν πράξη την γνώση. Παρ'όλα αυτά, οι μαθητές με ΔΕΠ-Υ χαρακτηρίζονται για την έλλειψη κινήτρων. Ιδιαίτερο ρόλο παίζουν τόσο τα εσωτερικά κίνητρα, όπως η προσωπική και ελεύθερη δημιουργία ενός κειμένου, όσο και τα εξωτερικά κίνητρα, λόγου χάριν ο έπαινος από τους εκπαιδευτικούς. Κυρίως τα εξωτερικά κίνητρα είναι αυτά τα οποία ενισχύουν την καθημερινή τους προσπάθεια στις δημιουργικές τους δραστηριότητες, εφόσον νιώθουν και εκείνα ικανά και ενεργητικά μέλη (Boot, Nevicka & Baas, 2017).

3.5 Δημιουργική Γραφή και Τέχνες

Η Δημιουργική Γραφή είναι αλληλένδετη με τις Τέχνες, καθώς στόχος και των δύο πεδίων είναι η δημιουργική εμπλοκή του παιδιού με την μάθηση. Με άλλα λόγια, επιδιώκουν την ενεργή συμμετοχή του/της μαθητή/τριας και όχι τον παθητικό, παραδοσιακό τρόπο μετάδοσης πληροφοριών. Σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών της προσχολικής εκπαίδευσης (2021), οι Τέχνες, οι οποίες ανήκουν στο το πεδίο Δημιουργία και Έκφραση, προάγουν την καλλιτεχνική έκφραση των παιδιών και παρέχουν την ευκαιρία έκφρασης των ιδεών και των συναισθημάτων τους. Επίσης, ενεργοποιούν την φαντασία και την κριτική σκέψη μέσα από τα διάφορα ερεθίσματα. Δεν παραλείπεται, ο πειραματισμός των παιδιών με διάφορα υλικά και εργαλεία για την υλοποίηση καλλιτεχνικών δράσεων (Προγράμματα Σπουδών, 2021).

Ευρύτερα, το νέο πρόγραμμα σπουδών εστιάζει στην παιγνιώδη μάθηση, στην διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα, στα εσωτερικά κίνητρα (χαρά, διασκέδαση), στην γνώση και στα υψηλά επίπεδα πνευματικότητας. Όλα αυτά, αναπτύσσονται μέσα από τις Τέχνες και την Δημιουργική Γραφή. Σχεδόν σε κάθε δραστηριότητα Δημιουργικής Γραφής εμπλέκονται και οι Τέχνες, καθώς επιτρέπουν τη ελεύθερη έκφραση ιδεών και συναισθημάτων. Για παράδειγμα, η δημιουργία κειμένων με καλλιτεχνικό τρόπο, η εικονογράφηση ενός βιβλίου, η καλλιτεχνική δημιουργία λέξεων και άλλα. Ωστόσο, το πεδίο των Τεχνών απαρτίζεται από τον *αισθητικό γραμματισμό*, τον *θεατρικό γραμματισμό* και τον *μουσικό γραμματισμό*. Όσον αφορά τον αισθητικό γραμματισμό, πρόκειται για την καλλιτεχνική δημιουργία και την ελεύθερη έκφραση των παιδιών, μέσα από δικά τους έργα. Αναλαμβάνουν τον ρόλο του καλλιτέχνη και κατανοούν μία κατάσταση μέσα από τις δημιουργίες τους. Στόχος είναι η επαφή με την εικαστική μορφή και σύνθεση (Προγράμματα Σπουδών, 2021).

Με τον θεατρικό γραμματισμό τα παιδιά εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους, καθώς περιγράφουν, αναλύουν και κατανοούν μια θεατρική εμπειρία. Επίσης, αντιλαμβάνονται αμεσότερα τους κοινωνικούς ρόλους και χρησιμοποιούν αρκετά εκφραστικά μέσα (μίμηση). Στόχος είναι η θεατρική έκφραση και η αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Τέλος, ο μουσικός γραμματισμός περιλαμβάνει το φάσμα των γνώσεων αναφορικά με διάφορα μουσικά όργανα και στυλ, καθώς επίσης συνδέεται με την απόλαυση της μουσικής ακρόασης και έκφρασης των παιδιών. Στόχος είναι η

αναγνώριση του ήχου και η εξοικείωση με τη μουσική παραγωγή. (Προγράμματα Σπουδών, 2021).

Στις παρακάτω δραστηριότητες συμπεριλαμβάνονται σε μεγάλο βαθμό οι εικαστικές τέχνες και η μουσική, καθώς προσφέρουν στα παιδιά με δυσλεξία και ΔΕΠ-Υ την δυνατότητα να ανακαλύψουν τις δυνατότητές τους και να συνεργαστούν στο πλαίσιο της μαθησιακής διαδικασίας. Άλλωστε, οι Τέχνες και η Δημιουργική Γραφή αποτελούν κατεξοχήν εργαλεία, για μία πιο παιδοκεντρική προσέγγιση της μάθησης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΠΑΙΧΝΙΔΙ

4.1 Ορισμός παιχνιδιού

Στην αγγλική γλώσσα η λέξη παιχνίδι έχει τρεις διαφορετικές σημασίες. Η πρώτη είναι η λέξη *play*, η οποία προσδιορίζει το ελεύθερο παιχνίδι ως δραστηριότητα με την οποία ασχολείται το παιδί. Η δεύτερη είναι η λέξη *game*, το οποίο είναι το παιχνίδι με κανόνες και η τρίτη είναι η λέξη *toy*, το οποίο είναι το παιχνίδι ως αντικείμενο (Χαλκιά, 2012). Στην δική μας ελληνική γλώσσα η λέξη παιχνίδι έχει δύο διαφορετικές σημασίες. Η πρώτη, αφορά το παιχνίδι ως μια δραστηριότητα και η δεύτερη, ως ένα αντικείμενο. Ως δραστηριότητα το παιχνίδι θεωρείται ζωτικής σημασίας από τα πρώτα χρόνια της ζωής του ανθρώπου και παίρνει αρκετές μορφές, αναλόγως με τις ιδιαίτερες ψυχικές και ψυχοκοινωνικές ανάγκες της κάθε ηλικιακής ομάδας (Ρινάκου, 2003). Γενικότερα, αποτελεί μια ενεργή διαδικασία μάθησης, κατά την οποία εξυπηρετείται ή όχι ένας συγκεκριμένος στόχος, πραγματοποιείται με ή χωρίς κανόνες και αποτελεί μέρος της πραγματικής ζωής. Δεν παραλείπεται, ότι αναπτύσσει το παιδί κοινωνικά, γνωστικά, συναισθηματικά, γλωσσικά και σωματικά. Επιπλέον, το παιχνίδι αποτελεί μέσο έκφρασης των συναισθημάτων, της ελευθερίας, της δημιουργικότητας και αναπτύσσει την κριτική και την δημιουργική σκέψη, καθώς επίσης τις επικοινωνιακές δεξιότητες (Jajdzewska & Efe, 2016: 372-373).

4.2 Ιστορική αναδρομή παιχνιδιού

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινάει από ανασκαφές στην Μεσοποταμία, στην αρχαία Αίγυπτο, στην Κίνα, στην Ινδία, στην Περσία, στο Βυζάντιο, στην Ελλάδα και αλλού, όπου αποκάλυψαν κεραμικές και μεταλλικές μινιατούρες, οι οποίες εικάζεται ότι ήταν τα παιχνίδια των παιδιών της εποχής. Στο Βυζάντιο τα παιχνίδια διαχωρίζονταν για αγόρια και κορίτσια. Πιο συγκεκριμένα, τα αγόρια μπορούσαν να παίξουν σε εξωτερικούς χώρους (αυλές), ενώ τα κορίτσια στο σπίτι (με κούκλες κλπ.). Στην Αρχαία Ελλάδα το παιχνίδι βρίσκεται ριζωμένο στην παιδική ηλικία εξού και η κοινή ρίζα των λέξεων: παίγνιον, παιδιά, παιχνίδι, παίζω και έκανε την εμφάνισή της για πρώτη φορά στην Οδύσσεια του Ομήρου. Σταδιακά, κατά την Ολυμπιακή περίοδο στην Αθήνα τα παιχνίδια εξελίχθηκαν σε μεγάλο βαθμό και κρίθηκαν απαραίτητα, τόσο για την εξάσκηση του σώματος, όσο και για την διαπαιδαγώγηση του χαρακτήρα και την ανάπτυξη της κοινωνικο-πολιτικής συνείδησης.

Για τον Αριστοτέλη και τον Πλάτωνα αποτελούσε το μέσο σωματικής και πνευματικής ανάπτυξης μέσα από το οποίο τα παιδιά ξεκουράζονταν και ένιωθαν ελεύθερα (αθλητικά, μαχητικά παιχνίδια). Ωστόσο, κατά τον Μεσαίωνα αποτελούσαν μέσο προετοιμασίας για την μελλοντική και επαγγελματική ζωή (κούκλες, άλογα, ιπότες κλπ.). Απεναντίας, στην εποχή της Αναγέννησης η σημασία του παιχνιδιού κρίθηκε απαραίτητη τόσο για την σωματική, όσο και για την πνευματική εξέλιξη του παιδιού (μπιλιάρδο, σκάκι, τάβλι). Αργότερα, κατά την Οθωμανική αυτοκρατορία το παιχνίδι εστίαζε στην δύναμη και στην αντοχή, ενώ από την ελληνική επανάσταση του 1821 και μετά τα παιδιά έπαιζαν μιμητικά αγωνιστικά παιχνίδια εις την μνήμη των ηρώων. Στην σημερινή εποχή εξαιτίας της βιομηχανοποίησης, της τεχνολογικής εξέλιξης και της αστικοποίησης το παραδοσιακό παιχνίδι υποχωρεί και αντικαθίσταται από γνωστικά, γλωσσικά, οπτικοαντιληπτικά, δημιουργικά, διαδικτυακά παιχνίδια κ.ο.κ.

Από όλα τα παραπάνω γίνεται φανερό, ότι η ιστορική εξέλιξη του παιχνιδιού απαρτίζεται από τρεις περιόδους. Στην πρώτη περίοδο (έως τον 18^ο αιώνα) το παιχνίδι δεν συνδυαζόταν με την εκπαίδευση μιας και το παιδί ήταν παθητικός δέκτης και ο τρόπος διδασκαλίας ήταν εντελώς δασκαλοκεντρικός. Εκείνη την περίοδο κρινόταν, ότι το παιδί δεν έχει προσωπική κρίση και στο ίδιο συμφωνούσε η αριστοτελική οπτική, κατά την οποία το παιχνίδι αποτελούσε απλώς και μόνο ένα διάλειμμα για το παιδί. Επομένως, δεν είχε εκπαιδευτική αξία, αλλά ήταν απλώς σημαντικό, ώστε να κερδίσει το ενδιαφέρον των παιδιών. Στη δεύτερη περίοδο (19^{ος} αιώνας μέχρι την δεκαετία του 70') η παιδική ηλικία σταδιακά άρχισε να αποκτά σημαντική αξία, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να εμπλέκεται με την εκπαιδευτική διαδικασία και ο μαθητής να γίνεται σιγά σιγά ενεργητικός δέκτης. Κρινόταν ότι το παιδί έχει ανάγκη να παίξει, ώστε να αποκτήσει εμπειρίες. Στην τρίτη περίοδο (από την δεκαετία του 70' και μετά) το παιχνίδι εμπλέκεται εντελώς με την εκπαιδευτική διαδικασία και αποτελεί το μέσο ανάπτυξης και έκφρασης των παιδιών. Σε αυτήν την περίοδο διαμορφώνονται οι θεωρίες για το παιχνίδι, οι οποίες αναλύονται παρακάτω (Σκουμπουρδή, 2015: 11, 12, 13, 14).

4.3 Θεωρητικές απόψεις για το παιχνίδι

Οι βασικότερες θεωρητικές απόψεις για το παιχνίδι βασίζονται στις ψυχαναλυτικές, στις ψυχολογικές, στις κοινωνιολογικές, στις ανθρωπολογικές και στις

παιδαγωγικές θεωρίες. Στις ψυχαναλυτικές θεωρίες με κύριο εκπρόσωπο τον Freud το παιχνίδι αποτελεί έκφραση του συναισθηματικού και εσωτερικού κόσμου του παιδιού. Αποτελεί έναν μηχανισμό κάθαρσης και συμβάλει στην αποβολή αρνητικών συναισθημάτων ή καταπιεσμένες επιθυμίες (Τσαπακίδου, 2014: 19). Επίσης, ο Erikson υποστηρίζει, ότι το παιχνίδι στηρίζεται στην ψυχοκοινωνική ανάπτυξη του παιδιού και αποτελεί μια λειτουργία του Εγώ (ή του εαυτού) η οποία επικεντρώνεται στο να ανακαλύψει την ταυτότητά του (Σκουμπουρδή, 2015: 21). Στις ψυχολογικές θεωρίες με κύριο εκπρόσωπο τον Piaget το παιχνίδι αποτελεί ένα μέσο εξερεύνησης του κόσμου, ώστε να μπορέσει το παιδί να «κατασκευάσει» την γνώση του. Επιπλέον, συντελεί στην ανάπτυξη της νοημοσύνης του εφόσον ενεργεί στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον και φυσικά, συμβάλει στην εξέλιξη του γνωστικού επιπέδου ανάλογα με το αναπτυξιακό επίπεδο του εκάστοτε παιδιού (Σκουμπουρδή, 2015: 17). Στις ίδιες θεωρίες ο Bruner θεωρεί, ότι το παιδί κοινωνικοποιείται και εξελίσσει τις δεξιότητές του μέσα από το παιχνίδι (Σκουμπουρδή, 2015: 19).

Όσον αφορά τις κοινωνικο-κονστрукτιβιστικές θεωρίες με κύριο εκφραστή τον Vygotsky υποστηρίζουν, ότι μέσα από το παιχνίδι (κυρίως προσποίησης) τα παιδιά εναρμονίζονται με το κοινωνικό περιβάλλον, για αυτό και προβάλλουν αρκετά την συνεργασία. Χάρη σε αυτήν τα παιδιά δημιουργούν την Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης (ΖΕΑ), δηλαδή η ζώνη στην οποία εμφανίζονται προβλήματα, αλλά το παιδί δεν είναι σε θέση να τα λύσει μόνο του παρά μόνο με την βοήθεια έμπειρων συνομήλικων ή ενηλίκων. Δεν παραλείπεται, ότι απαραίτητο στοιχείο για την κατανόηση της πραγματικότητας, κατά τον Vygotsky, είναι η φαντασία η οποία είναι αρκετά κοντά στην πραγματικότητα και εξελίσσεται για να φτάσει στην διαπίστωση του σκοπού του παιχνιδιού (Τσαπακίδου, 2014: 27). Ωστόσο, στις ανθρωπολογικές θεωρίες ο Huizinga θεωρεί, ότι το παιχνίδι είναι μια εθελοντική δραστηριότητα, η οποία προσφέρει αισθήματα έντασης και χαράς (Σκουμπουρδή, 2015: 19).

Στον μεγάλο κλάδο των παιδαγωγικών θεωριών ένας από τους πιο σημαντικούς παιδαγωγούς, ο Comenius, υποστηρίζει ότι η εκπαίδευση οφείλει να είναι εντελώς παιγνιώδης και διασκεδαστική για να ενεργοποιεί το ενδιαφέρον των μαθητών. Θεωρεί ότι, η μάθηση διδάσκεται μέσω του παιχνιδιού με αποτέλεσμα να αναπτυχθούν η μνήμη, η νόηση, οι αισθήσεις και ο λόγος. Ωστόσο, ο Fröbel πιστεύει ότι το φανταστικό παιχνίδι εκφράζει τον εσωτερικό κόσμο του παιδιού και ο Dewey εξηγεί ότι το παιδί μαθαίνει για την ζωή μέσα από το παιχνίδι, το οποίο συμβάλει στην

γνωστική και στην συναισθηματική του ανάπτυξη. Εν κατακλείδι, η σπουδαία παιδαγωγός Montessori μεταδίδει την σκέψη ότι το παιχνίδι παρακινεί τα παιδιά να πειραματιστούν, να σκεφτούν δημιουργικά και να μάθουν τον κόσμο αρκεί να τους παρέχεται ελευθερία και ο κατάλληλος χρόνος (Σκουμπουρδή, 2015: 20).

4.4 Γνωστική ανάπτυξη και Παιχνίδια γνώσεων

Είναι κοινά παραδεκτό, ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα εκπαιδευτικό εργαλείο με σκοπό να ψυχαγωγήσει και να απελευθερώσει το παιδί. Πιο συγκεκριμένα, η μάθηση γίνεται με έναν ευχάριστο, δημιουργικό και εναλλακτικό τρόπο. Χάρη σε αυτό ο μαθητής αναπτύσσεται ολόπλευρα, δηλαδή συναισθηματικά, σωματικά, κοινωνικά, γνωστικά, γλωσσικά και ηθικά. Η συγκεκριμένη εργασία αναλύει και προτείνει ιδέες για τα γνωστικά και γλωσσικά παιχνίδια. Στόχος των συγκεκριμένων παιχνιδιών είναι η παροχή κινήτρου στα παιδιά για την εμπλοκή τους στη μάθηση με έναν διασκεδαστικό, αλλά ταυτοχρόνως εκπαιδευτικό τρόπο. Απόρροια αυτών, είναι η αποβολή αρνητικών συναισθημάτων για την μάθηση και η δημιουργία ενός θετικού κλίματος απέναντι στην γνώση (Χαλκιά, 2012).

Ο μεγαλύτερος θεωρητικός στον τομέα της γνωστικής ανάπτυξης του παιδιού ήταν ο Piaget, ο οποίος υποστήριξε ότι το παιδί είναι ένας ενεργητικός δέκτης της γνώσης. Πιο συγκεκριμένα, η προσέγγιση αυτή ονομάζεται κονστρουκτιβισμός και ισχυρίζεται, ότι η διεργασία της γνώσης προέρχεται μέσα από την εξερεύνηση και βασίζεται σε προϋπάρχουσες γνωστικές δομές της σκέψης. Επίσης, ο Piaget απέδειξε ότι τα παιδιά έχουν εκπληκτικές ικανότητες συλλογιστικής και ο τρόπος σκέψης τους διαφέρει πολύ από εκείνη των ενηλίκων (Conkbayir & Pascal, 2019:105). Έτσι λοιπόν, χώρισε την γνωστική ανάπτυξη των παιδιών σε τέσσερα στάδια:

1. **Αισθητηριοκινητικής νόησης (γέννηση-2 χρονών):** Σε αυτό το στάδιο το παιδί ξεχωρίζει τον εαυτό του από τα αντικείμενα και τον αναγνωρίζει ως φορέα (για παράδειγμα, κουνάει μια κουδουνίστρα).
2. **Προενεργητικής νόησης (2-7 χρονών):** Σε αυτό το στάδιο το παιδί μαθαίνει να χρησιμοποιεί την γλώσσα, τους αριθμούς και τις εικόνες, για να αναπαραστήσει το περιβάλλον του. Επίσης, ταξινομεί τα αντικείμενα με βάση ένα και μόνο χαρακτηριστικό (για παράδειγμα,

ταξινομεί τους τετράγωνους κύβους ανεξαρτήτως χρώματος). Παρ' όλα αυτά, η σκέψη του παραμένει εγωκεντρική.

3. **Ενεργητικής νόησης (7-11 χρονών):** Σε αυτό το στάδιο το παιδί σκέφτεται λογικά σε σχέση με τα αντικείμενα και τα γεγονότα, βασιζόμενο στην προηγούμενη εμπειρία. Επίσης, αποκτά τη διατήρηση του αριθμού, της μάζας και του βάρους, καθώς επίσης ταξινομεί τα αντικείμενα με βάση τα διάφορα χαρακτηριστικά τους (για παράδειγμα, μέγεθος, σχήμα, χρώμα κλπ.).
4. **Τυπικής νόησης (11 χρονών και άνω):** Σε αυτό το στάδιο το παιδί αποκτά την ικανότητα της συλλογιστικής σκέψης. Με άλλα λόγια, σκέφτεται λογικά για να μπορέσει να επιλύσει διάφορα προβλήματα. Τέλος, ασχολείται με υποθετικά, μελλοντικά και ιδεολογικά προβλήματα (Atkinson, Smith, Bem, Atkinson & Nolen-Hoeksema, 2003:145).

Όσον αφορά τα παιχνίδια γνώσεων, εστιάζουν στην επίλυση προβλημάτων και στη λογική σκέψη. Παρέχουν σφαιρικές γνώσεις και πληροφορίες, οι οποίες κρίνονται αναγκαίες για το μέλλον και την πορεία του παιδιού. Μερικά από αυτά είναι τα παιχνίδια προσοχής και συγκέντρωσης, μνήμης, λογισμού, ανάπτυξης γνώσεων και γνωστικών σχημάτων (Στεφανοπούλου, 2015). Κάποια παραδείγματα είναι το σταυρόλεξο, το κρυπτόλεξο, η αντιστοίχιση, οι γρίφοι, τα αινίγματα, οι κάρτες κ.α. Οι μαθητές με αυτά τα παιχνίδια διευρύνουν την αντίληψη και τη σκέψη τους (Βελαώρας, 2016).

Στόχοι των γνωστικών παιχνιδιών είναι:

- ❖ Η ανάπτυξη γνωστικών σχημάτων, μέσω της εξερεύνησης των αντικειμένων και των παιχνιδιών.
- ❖ Η βελτίωση της μνήμης, της αυτοσυγκέντρωσης και της προσοχής.
- ❖ Η ρύθμιση της συμπεριφοράς σε οποιεσδήποτε συνθήκες.
- ❖ Η ενεργοποίηση των αισθήσεων (ακοή, όραση, παρατηρητικότητα, αφή).
- ❖ Η εξάσκηση της λογικής.

- ❖ Η καλλιέργεια του γραπτού και προφορικού λόγου.

4.5 Γλωσσική ανάπτυξη και Γλωσσικά παιχνίδια

Οι διαπροσωπικές σχέσεις του ατόμου με το περιβάλλον αναπτύσσονται μέσα από την ομιλία και ευρύτερα την επικοινωνία. Συναφώς, η επικοινωνία μέσω της ομιλίας αποτελεί ένα κατεξοχήν ανθρώπινο χαρακτηριστικό, μέσα από το οποίο ολοκληρώνεται ο άνθρωπος. Η γλωσσική ανάπτυξη είναι η εκμάθηση της γλώσσας και πιο ειδικά της μητρικής γλώσσας. Επεξηγηματικά, είναι μια διαδικασία μέσα από την οποία οι άνθρωποι αντιλαμβάνονται την γλώσσα και την χρησιμοποιούν, ώστε να δημιουργήσουν λέξεις και προτάσεις. Με αυτόν τον τρόπο, προκύπτει επικοινωνία και διάλογος. Κατά κοινή ομολογία, ένα βρέφος (από 6 μηνών) ξεκινά να προσαγορεύει μεμονωμένες λέξεις, ύστερα αρχίζει να χρησιμοποιεί περίπου 1000-2000 (μέχρι 3 ετών) και αργότερα ξεκινά να χρησιμοποιεί απλές προτάσεις (από τα 4 έτη και μετά) (Σακαρέλλου, 2015).

Σύμφωνα με τον Αμερικανό φιλόσοφο και κύριο εκπρόσωπο του συμπεριφορισμού Skinner, για να κατανοήσει το παιδί τη γλώσσα είναι αναγκαίο να του δοθούν ερεθίσματα, ώστε να αποκτήσει συνήθειες λεκτικής συμπεριφοράς. Για παράδειγμα, μιας πρότασης ή μιας κατάστασης (μίμηση) (Σβορώνου, 2017). Επομένως, τα στάδια γλωσσικής ανάπτυξης του παιδιού είναι τα εξής:

1. **1-2 μήνες:** Διάφορες κραυγές, γουργουρίσματα, φωνούλες που συνοδεύουν πείνα, ευχαρίστηση κλπ.
2. **2-3 μήνες:** Πιο έντονα γουργουρίσματα ως έκφρασης ικανοποίησης, αντίδραση σε φωνές του περιβάλλοντος.
3. **3-6 μήνες:** Ηχολαλίες, φωνητικό παιχνίδι.
4. **6-12 μήνες:** Συλλαβισμός (επανάληψη συνδυασμών συμφώνων και φωνηέντων π.χ. μπα-μπα, μα-μα κλπ.), έκφραση χαράς-δυσαρέσκειας.
5. **12-15 μήνες:** Πρώτες λέξεις, ολοφραστικό στάδιο (μια λέξη αντιστοιχεί σε ένα εκφώνημα π.χ. νάνι= θέλω να κοιμηθώ, μαμ= θέλω να φάω).

6. **15-24 μήνες:** Στάδιο των δύο λέξεων π.χ. γάτα πάει, κατανόηση απλών ερωτήσεων, δείχνει-ονομάζει π.χ. μάτια, μύτη, στόμα, αντικείμενα, πρώτες αντωνυμίες.
7. **2-3 χρόνια:** Τηλεγραφικό στάδιο π.χ. γάτα πάει παντού.
8. **3-4 χρόνια:** Πλήρεις προτάσεις, χρήση ουσιαστικών-ρημάτων-επιθέτων.
9. **4-5 χρόνια:** Γλωσσικό σύστημα (ομαλοί-ανώμαλοι τύποι, εξαιρέσεις κλπ.).
10. **πάνω από 6 χρόνια:** Στάδιο ωρίμανσης (διερεύνηση σημασιών) (Γούτσος, 2012: 350).

Σύμφωνα με τον φιλόσοφο Wittgenstein, ο οποίος υπήρξε από τους πρώτους που αντιλήφθηκε την γλώσσα ως μια ανθρώπινη πρακτική, το νόημα κάθε λέξης ή πρότασης που εκφέρεται στον καθημερινό λόγο μεταβάλλεται συνεχώς. Αυτήν η διαδικασία παραγωγής νέων φράσεων-νοημάτων ονομάζεται «γλωσσικό παιχνίδι». Δηλαδή, καταργείται η ανεξαρτησία της γλώσσας και τοποθετείται μέσα στη ζωή. Χαρακτηριστικά ονομάζει τα γλωσσικά παιχνίδια ως «μορφές ζωής», καθώς δεν αποτελούν σταθερές περιοχές του λόγου, αλλά δραστηριότητες με την μορφή ζωής για τους ανθρώπους ενός πολιτισμού. Επίσης επισημαίνει, ότι ο όρος «γλωσσικό παιχνίδι» περιγράφει τον παιγνιώδη χαρακτήρα της γλώσσας, αλλά και τις διάφορους τύπους γλωσσικής χρήσης. Δεν επρόκειτο μόνο για απλά παιχνίδια, αλλά για «πράξη του λόγου». Ένας από τους στόχους του μαθήματος της δημιουργικής γραφής είναι η εμπλοκή της γλώσσας με το παιδί, μέσα από δημιουργικά και διασκεδαστικά παιχνίδια (Σακαρέλλου, 2015).

Τα γλωσσικά παιχνίδια περιλαμβάνουν τη γραμματική, τους κανόνες, τη λογική, τον τόνο των εκφράσεων και το ανθρώπινο στοιχείο των παιδιών που πραγματοποιούν τον διάλογο. Επιπλέον, περιέχουν προτάσεις, λέξεις, θεωρίες, κανόνες, χειρονομίες, βλέμματα, μορφασμούς, περιγραφές και άλλα (Σακαρέλλου, 2015). Επιπροσθέτως, περιλαμβάνουν τη χρήση αστείων και μεταφορών, την

επανάληψη ήχων, τα στιχάκια με ομοιοκαταληξία, ποιήματα κλπ. Γενικότερα, διεγείρουν την φαντασία και δημιουργούν πνευματική εγρήγορση (Πηγιάκη, 2014).

Στόχοι των γλωσσικών παιχνιδιών είναι:

- ❖ Η καλλιέργεια της γλώσσας.
- ❖ Η σωστή χρήση των γραμματικών και συντακτικών κανόνων.
- ❖ Η ενιαία λειτουργία της γλώσσας (στο φωνολογικό, φωνητικό, συντακτικό και σημασιολογικό επίπεδο).
- ❖ Η χρήση του γραπτού και προφορικού λόγου.
- ❖ Η δυνατότητα επικοινωνίας (ομιλία και ακρόαση).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ Δ.Γ. ΓΙΑ ΔΥΣΛΕΞΙΑ ΚΑΙ ΔΕΠΥ

5.1 Παιχνίδια Δ.Γ. για Δυσλεξία

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα δυσλεξικά παιδιά παρουσιάζουν ιδιαίτερες δυσκολίες στην ανάγνωση και στην γραφή. Πιο συγκεκριμένα, τα χαρακτηρίζει η φωνολογική αδυναμία, η οποία οφείλεται στην δυσκολία επεξεργασίας των γραμμάτων και των λέξεων. Το μάθημα της Δημιουργικής Γραφής συμβάλλει στην ελεύθερη έκφραση, στην ανάπτυξη των ιδεών και της κριτικής σκέψης, στην συνεργατική μάθηση, στην ενεργητική συμμετοχή και στην αυτόνομη γραφή με την εξάσκηση του λεξιλογίου και των γραμματικών δομών.

Όλα τα παιχνίδια σχεδιάστηκαν, ώστε να έχουν έναν ελκυστικό χαρακτήρα και να εφαρμόζονται επακριβώς στις ανάγκες των μαθητών. Οι εμπλεκόμενες μαθησιακές περιοχές σύμφωνα με το ΠΣ, 2021 είναι παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα, Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών Τ.Π.Ε.), καθώς επίσης παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες, Μουσική, Θέατρο).

Αποτελεί κοινή παραδοχή, ότι μέσα σε ένα σχολικό περιβάλλον πρωτεύοντα ρόλο διαδραματίζει η γλώσσα με την οποία διεξάγεται η εκπαιδευτική διαδικασία. Η Δημιουργική Γραφή είναι συνδεδεμένη με τις τεχνικές εκμάθησης και χρήσης της γλώσσας καλλιεργώντας στον μαθητή τις γλωσσικές και εκφραστικές του ικανότητες. Σκοπός της είναι να δώσει τα εργαλεία στα παιδιά, ώστε να ενεργοποιηθούν και να τελειοποιήσουν τις γλωσσικές και συγγραφικές τους δεξιότητες. Ομοίως, η Δημιουργική Γραφή και η Λογοτεχνία συμβάλλουν στην πνευματική καλλιέργεια των μαθητών και στην ελευθερία έκφρασης της σκέψης μέσω συγγραφής ποιημάτων, αφηγηματικών μεθόδων, έκφρασης συναισθημάτων και άλλα.

Αναφορικά με τις τέχνες και ιδιαίτερα με τα εικαστικά, παρέχεται στο δυσλεξικό παιδί η ελευθερία να εμπλακεί ενεργά με την εκπαιδευτική διαδικασία. Δηλαδή, έχει την δυνατότητα να μετατρέψει τις όποιες δυσκολίες ανάγνωσης και γραφής σε δημιουργική και εκφραστική τέχνη, χωρίς τον φόβο της αποδοκιμασίας. Με αυτό τον τρόπο, αφομοιώνεται η πληροφορία και αποβάλλεται το άγχος της τυπικής εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Τέλος, η χρήση της πληροφορικής προσφέρει άπειρες δυνατότητες σε αυτά τα παιδιά μέσω διαφόρων προγραμμάτων, ώστε να εξελίξουν τις γλωσσικές, εικαστικές και οπτικο-αντιληπτικές τους ικανότητες. Αξίζει να σημειωθεί, η ενεργοποίηση του ενδιαφέροντος και η μετάδοση γνώσεων με έναν διασκεδαστικό τρόπο.

Για όλες αυτές τις διδακτικές παρεμβάσεις χρησιμοποιήθηκαν τα κατάλληλα υλικά και μέσα για την καλύτερη αφομοίωση της γνώσης. Παρακάτω, παρατίθενται έντεκα παιχνίδια με δραστηριότητες δημιουργικής γραφής για την Δυσλεξία.

Παιγνίδι-Δραστηριότητα 1^η: «Βρες την λέξη!»

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Σε κάθε ομάδα ένα παιδί φοράει στο κεφάλι του ένα χάρτινο στεφάνι, στο οποίο τοποθετούνται πάνω κάρτες με διάφορα αντικείμενα. Σε κάθε γύρο δίνονται δύο γράμματα, από τα οποία το ένα γράμμα παίρνει η μία ομάδα και το άλλο γράμμα η αντίπαλη ομάδα. Ανάλογα με το γράμμα που επέλεξε η κάθε ομάδα στον εκάστοτε γύρο, ξεκινάνε και τα αρχικά των αντικειμένων της κάρτας. Για παράδειγμα, σε ένα γύρο δίνονται δύο γράμματα το Β και το Μ. Όταν η μία ομάδα επιλέξει το γράμμα Β αυτό σημαίνει ότι, για εκείνον τον γύρο, τα αντικείμενα που περιγράφουμε για να βρούμε ξεκινάνε από Β (π.χ. βάτραχος, βάζο, βούτυρο κλπ.) Όταν η άλλη ομάδα επιλέξει το γράμμα Μ αυτό σημαίνει ότι τα αντικείμενα που περιγράφουμε για να βρούμε ξεκινάνε από Μ (π.χ. μαξιλάρι, μύτη, μάτια κλπ.). Έτσι, το ένα παιδί τοποθετείται πίσω από το άλλο και μόλις βρει την σωστή λέξη πηγαίνει στο τέλος της σειράς μέχρι να τελειώσει ο γύρος. Ο χρόνος για τον κάθε γύρο είναι 3 λεπτά και μόλις τελειώσει η μία ομάδα, παίζει η άλλη με τον ίδιο τρόπο. Σε κάθε γύρο αλλάζουν τα γράμματα, καθώς και το παιδί που φοράει το στεφάνι. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά νηπιαγωγείου, για αυτό και οι κάρτες περιλαμβάνουν περιγραφή αντικειμένων και όχι λέξεων (μιας και τα νήπια δεν είναι ακόμη σε θέση να διαβάσουν). Τέλος, η ομάδα που θα βρει τις περισσότερες λέξεις είναι και η νικήτρια. Μια παραλλαγή, ώστε να προσαρμοστεί η δραστηριότητα σε παιδιά δημοτικού είναι οι κάρτες να περιλαμβάνουν λέξεις και όχι αντικείμενα.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να εξοικειωθούν με τον προφορικό λόγο.
- Να ενισχύσουν την οπτικο-αντιληπτική τους ικανότητα.
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.
- Να αποκτήσουν φωνολογική ενημερότητα.
- Να συνδέσουν τα σωστά γράμματα με τις σωστές λέξεις.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να αναγνωρίσουν λέξεις και φράσεις της μητρικής γλώσσας.
- Να περιγράψουν σωστά τα αντικείμενα.

- Να συνθέσουν προτάσεις.
- Να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους στον λόγο που παράγουν.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα.

Μέθοδοι: Παιχνίδι, ομαδοσυνεργατική μάθηση

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Χαρτόνια
- ✓ Κάρτες αντικειμένων
- ✓ Ψαλίδια
- ✓ Συρραπτικό
- ✓ Χρονόμετρο

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 2^η: «Παίζω με τις λέξεις!»



Ο/η δάσκαλος/δασκάλα γράφει σε γλωσσοπίεστρα λέξεις στις οποίες εμπεριέχονται τα φωνήματα β, φ, θ, δ. Όμως, τα φωνήματα αυτά λείπουν από τις λέξεις και τα παιδιά πρέπει να τα συμπληρώσουν. Για παράδειγμα κα_ρίζω, _λογέρα, _ιλό_οξος, _όντι κ.ο.κ. Έτσι, ο/η δάσκαλος/α γράφει σε ξύλινα μανταλάκια τα παραπάνω φωνήματα και τα παιδιά πρέπει να τα κουμπώσουν πάνω στα γλωσσοπίεστρα. Για να γίνει αυτό, χωρίζονται σε δύο ομάδες. Το καθένα παιδί (έρχονται ανά δύο ταυτόχρονα) πρέπει να

αντιστοιχήσει το κάθε μανταλάκι στην λέξη με το αντίστοιχο φώνημα και κάθε φορά να λέει προφορικά ποιο γράμμα χρησιμοποίησε. Ο/η μαθητής/τρια που θα καταφέρει να συμπληρώσει σωστά τις περισσότερες λέξεις μέσα σε 1 λεπτό φέρνει πόντο στην ομάδα του. Η διαδικασία είναι κυλιόμενη και συμμετέχουν όλα τα παιδιά. Η ομάδα, η οποία θα συγκεντρώσει πρώτη δέκα πόντους είναι η νικήτρια. Στο τέλος, το κάθε παιδί φτιάχνει από μία πρόταση, η οποία θα περιλαμβάνει λέξεις με τα συγκεκριμένα φωνήματα. Μία παραλλαγή θα μπορούσε να είναι η αντικατάσταση των λάθος φωνημάτων με το σωστό, όπως για παράδειγμα στην λέξη πολυδρόνα να τοποθετήσει το παιδί το μανταλάκι με το σωστό φώνημα -θ και να γίνει πολυθρόνα. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού, καθώς χρειάζεται η ανάγνωση της λέξης.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να εξελίξουν τη φωνολογική ενημερότητα στα συγκεκριμένα φωνήματα.
- Να εξοικειωθούν με τη σωστή γραφή των φωνημάτων.
- Να αντιστοιχίσουν τα σωστά φωνήματα.
- Να τοποθετήσουν το γράμμα στην σωστή σειρά.
- Να ενισχύσουν τον προφορικό λόγο.
- Να αναγνωρίσουν γράμματα.
- Να παρατηρήσουν τη φορά γραφής μιας λέξης.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να σχηματίσουν προτάσεις.
- Να χρησιμοποιήσουν τις λέξεις σε ανάλογο περιεχόμενο.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα.

Μέθοδοι: Παιχνίδι, βιωματικός τρόπος γραφής, επίλυση προβλήματος, ομαδοσυνεργατική μάθηση

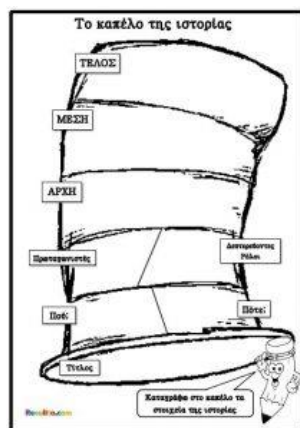
Χρόνος: 30 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Γλωσσοπίεστρα
- ✓ Εύλινα μανταλάκια

Παιγνίδι-Δραστηριότητα 3^η: «Το καπέλο της ιστορίας»

Ο/η δάσκαλος/δασκάλα προβάλλει στα παιδιά μέσω του προτζέκτορα την ιστορία του μικρού Πρίγκιπα. Στην συνέχεια, με σκοπό οι μαθητές να κατανοήσουν την οργάνωση των βασικών στοιχείων της αφήγησης με διασκεδαστικό τρόπο τους μοιράζει κόλλες Α4, στις οποίες απεικονίζεται το Καπέλο της Ιστορίας. Το καπέλο είναι άδειο και χωρίζεται σε τμήματα. Στο κάτω μέρος, που υπάρχει κενό το παιδί γράφει τον τίτλο της ιστορίας με μεγάλα και καθαρά γράμματα (μπορεί να βλέπει τον τίτλο από το βιβλίο και να τον αντιγράφει). Στην συνέχεια, ακριβώς στο από πάνω αριστερό τμήμα ζωγραφίζει ή γράφει το πού διαδραματίζεται η ιστορία και το πότε (μπορεί να τα βλέπει από το βιβλίο και να τα αντιγράφει). Έπειτα, λίγο πιο πάνω ζωγραφίζει αριστερά τους πρωταγωνιστές και δεξιά τους δευτερεύοντες ρόλους. Ύστερα, στην μέση ακριβώς του κορμού του καπέλου ζωγραφίζει ή γράφει με μεμονωμένες δικές του λέξεις την αρχή της ιστορίας, ακριβώς από πάνω την μέση της ιστορίας και στην κορυφή του καπέλου πάλι ζωγραφίζει ή γράφει το τέλος της ιστορίας. Μόλις ολοκληρωθεί η δραστηριότητα τα παιδιά παρουσιάζουν τα δικά τους στοιχεία αφήγησης της ιστορίας και τα συζητάνε στην τάξη. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά δημοτικού, όσο και σε παιδιά νηπιαγωγείου καθώς εκτός από την χρήση γραπτού λόγου, μπορεί να χρησιμοποιηθεί η ζωγραφική.



Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να εξασκήσουν τον γραπτό λόγο.
- Να εξασκήσουν την λεπτή κινητικότητα.
- Να εξασκήσουν τον συντονισμό ματιού-χεριού.
- Να αναγνωρίσουν μορφές και λέξεις.
- Να τοποθετήσουν στη σωστή σειρά τις λέξεις.
- Να εξασκήσουν την συγκέντρωση και την προσοχή.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να παρακολουθήσουν το βίντεο και να κατανοήσουν την υπόθεση της ιστορίας.
- Να συζητήσουν για την ιστορία που άκουσαν.
- Να ενεργοποιήσουν τη φαντασία.
- Να κατανοήσουν την οργάνωση των βασικών στοιχείων της αφήγησης.
- Να εξοικειωθούν δημιουργικά με τον γραπτό λόγο.
- Να γνωρίσουν τα υλικά και τα μέσα (ψηφιακά και μη) που είναι απαραίτητα για την γραφή.
- Να σκεφτούν λέξεις που να ταιριάζουν στην ιστορία.
- Να ζωγραφίσουν τα απαραίτητα σημεία της ιστορίας.
- Να παρατηρήσουν την δομή της αφήγησης.
- Να αξιολογήσουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα, Τ.Π.Ε.). Παιδί Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα, παιδί και Εικαστικά. Παιδί και Πληροφορική.

Μέθοδοι: αξιοποίηση τεχνολογίας, παραγωγή κειμένου, βιωματικός τρόπος γραφής, συζήτηση, αξιολόγηση

Χρόνος: 40 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Προτζέκτορας
- ✓ Φύλλα εργασίας
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ξυλομπογιές

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 4^η: «Η Πουπού και η Καρλότα»

Ο/η εκπαιδευτικός συγκεντρώνει τα παιδιά στην παρεούλα και τους βάζει να ακούσουν το παραμύθι του Ευγένιου Τριβιζά «Η Πουπού και η Καρλότα». Στην συνέχεια, κάνει ερωτήσεις στα παιδιά «*Ποιος ήρωας σας άρεσε περισσότερο και γιατί;*», «*Σε ποιο μέρος βρισκόταν η Καρλότα;*», «*Γιατί η Καρλότα εμπιστεύτηκε την αλεπού;*», «*Σε ποιο μέρος πήγε η Καρλότα;*», «*Ποια ήταν τα κίνητρα της Πουπού;*», «*Γιατί η αλεπού αγόραζε δώρα στην κότα;*», «*Σε ποιο σημείο της ιστορίας η Καρλότα ένωσε απογοήτευση;*». Έπειτα, αποφασίζουν όλοι μαζί να εικονογραφήσουν οι ίδιοι το παραμύθι και να χωριστούν σε δύο ομάδες. Η μία ομάδα θα εικονογραφήσει τις σκηνές της Καρλότας (το σπίτι, τα αντικείμενα, τα δώρα, το μπαλκόνι, την κατσαρόλα κ.α.) και η άλλη ομάδα θα εικονογραφήσει τις σκηνές της Πουπού (το σπίτι, το αυτοκίνητο, τον τηλεφωνικό θάλαμο, τα λουλούδια, τα κρεμμύδια κ.α.). Στο τέλος, οι δύο ομάδες θα ενώσουν τις ζωγραφιές τους και θα τις συρράψουν, ώστε να γίνει ένα εικονογραφημένο παραμύθι. Στο εξώφυλλο θα γράψουν τα ονόματα των συγγραφέων (δηλαδή τα δικά τους) και στο οπισθόφυλλο θα γράψουν τον εκδοτικό οίκο. Μπορούν να διαλέξουν ένα βιβλίο από την βιβλιοθήκη τους και να αντιγράψουν έναν εκδοτικό οίκο. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε νήπια, όσο και παιδιά δημοτικού.

<https://www.youtube.com/watch?v=v4AkdHtXcC8>

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να ακούσουν το παραμύθι, αντί να το διαβάσουν.
- Να εξασκήσουν τον συντονισμό ματιού-χεριού.

- Να αναπτύξουν την λεπτή κινητικότητα.
- Να εξασκήσουν τον γραπτό και προφορικό λόγο.
- Να εξασκήσουν την συγκέντρωση και την προσοχή.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να εμπλουτίσουν μια ιστορία με εικόνες.
- Να τοποθετήσουν τις εικόνες στη σωστή χρονική σειρά.
- Να κατανοήσουν την έννοια του χρόνου στην αφήγηση.
- Να αναγνωρίσουν μορφές και λέξεις.
- Να ενεργοποιήσουν τη φαντασία.
- Να αντιστοιχήσουν τον ήχο με την εικόνα.
- Να μπορούν να συζητήσουν για ένα κείμενο που άκουσαν.
- Να αξιολογήσουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: εικονογράφηση, συζήτηση, ερωταπαντήσεις, ομαδοσυνεργατική μάθηση

Χρόνος: 45 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Cd player
- ✓ Κόλλες A4
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ξυλομπογιές
- ✓ Συρραπτικό

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 5^η: «Οι μικροί ποιητές»

Οι μαθητές χωρίζονται σε ζευγάρια των δυο ατόμων (6 ζευγάρια) και μπροστά τους υπάρχουν 6 κατηγορίες καρτών. Το κάθε ζευγάρι επιλέγει από μία κατηγορία και μόλις ανοίξουν την κάρτα θα βρουν 12 ανακατεμένες λέξεις, με ομοιοκαταληξία. Σκοπός είναι το κάθε ζευγάρι να διακρίνει και να ενώσει τις ομοιοκατάληκτες λέξεις και να σχηματίσει ένα αστείο ποίημα. Φυσικά, μπορούν να προσθέσουν μέσα και άλλες λέξεις. Στο τέλος, θα διαβάσει το κάθε ζευγάρι το ποίημα του. Το παιχνίδι απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού, καθώς απαιτείται η παραγωγή γραπτού λόγου.

Κορίτσι

Βασίλισσα	Καλημέρα
Καθρέφτης	Πριγκίπισσα
Γοργόνα	Κλέφτης
Παλάτι	Σαπούνι
Πιρούνι	Πολυθρόνα
Μπανιέρα	Κρεβάτι

Αγόρι

Μαξιλάρι	Σχήμα
Ποδήλατο	Στολίδι
Σήμα	
Αυτοκίνητο	
Αγόρι	Ζάρι
Μπάλα	Βαπόρι

Ζώα

Σκύλος	Φιστίκι
Κουνέλι	Πυρετός
Κότα	Μύλος
Ποντίκι	
Μέλι	
Αετός	
Τσάντα	

Λουλούδια

Μαργαρίτα	Κορνίζα
Τουλίπες	Φιλιά
Φύση	Ασημί
Ρίζα	Τουρίστες
Τριανταφυλλιά	
Λύση Γιασεμί	

Φαγητά

Αυγά	Χερούλι
Γκοφρέτα	Ψιλές
Μαρούλι	Τουαλέτα
Φακές	Τηγανητά
Μακαρόνια	Ίσα
Πίτσα	Γκαρσόνια

Συναίσθημα

Χαρά	Παλάμη
Λύπη	Ένδυση
Αγάπη	Λάμπρος
Έκπληξη	Λείπει
Θάρρος	Ιστορία
Ευτυχία	Βουτιά

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να αποκτήσουν φωνολογική επίγνωση.
- Να αναπτύξουν το λεξιλόγιό τους.
- Να εξασκήσουν τον προφορικό και γραπτό λόγο.
- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική τους ικανότητα.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να ενεργοποιήσουν τη φαντασία.
- Να δημιουργήσουν αστεία και μικρά ποιημάτκια.
- Να αυτοσχεδιάσουν και να φτιάξουν ποιήματα.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και γλώσσα.

Μέθοδοι: παιχνίδι, εταιρική εργασία, συγγραφή ποιήματος

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κάρτες
- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μολύβια
- ✓ Γόμες

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 6^η: «Γράψε στην κόλλα!»

Ο/η εκπαιδευτικός αφηγείται μια ιστορία στα παιδιά. Στο τέλος της ανάγνωσης ζητάει από τα παιδιά να υπογραμμίσουν με φωσφορούχο χρώμα τις δύσκολες λέξεις. Αφού τις εντοπίσουν, ο/η δάσκαλος/δασκάλα τους μοιράζει μεγάλα κομμάτια χαρτόνια. Ύστερα, οι μαθητές παίρνουν μια κόλλα και σχεδιάζουν πάνω στο χαρτόνι τις

δύσκολες λέξεις, αντιγράφοντάς τες από το κείμενο. Στην συνέχεια, αφήνουν τις λέξεις να στεγνώσουν. Έπειτα, ενθαρρύνονται να περάσουν με το πινέλο τους, το οποίο βουτάνε σε όποιο χρώμα θέλουν, από πάνω όλες τις λέξεις που έχουν φτιάξει. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν όλα τα μεγέθη των πινέλων. Στο τέλος, παρουσιάζει ο καθένας το χαρτόνι του και συζητάνε για τις λέξεις που έμαθαν να γράφουν. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και δημοτικού.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να εξασκήσουν τον συντονισμό ματιού-χεριού.
- Να αναπτύξουν τη λεπτή κινητικότητα.
- Να αισθανθούν τη ροή μιας λέξης.
- Να αναγνωρίσουν μορφές και λέξεις.
- Να εξασκήσουν τον γραπτό και προφορικό λόγο.
- Να εξασκήσουν τη συγκέντρωση και την προσοχή.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να αναγνωρίσουν ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι δημιουργίας γραπτού λόγου.
- Να γράψουν μια λέξη με δημιουργικό τρόπο.
- Να ακούσουν μια ιστορία.
- Να αξιολογήσουν το αποτέλεσμα της εργασίας τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: αφήγηση, εικαστική δημιουργία, συζήτηση, αξιολόγηση

Χρόνος: 40 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Υγρή κόλλα (απλή κόλλα UHU)

- ✓ Χαρτόνια
- ✓ Νερομπογιές
- ✓ Πινέλα (διάφορα μεγέθη)

Παιγνίδι-Δραστηριότητα 7^η: «Διάλεξε μια λέξη!»

Τα παιδιά γράφουν σε κόλλες Α4 μία λέξη, οποιαδήποτε θέλουν. Στην συνέχεια, γεμίζουν όλο το φυλλάδιο με την ίδια λέξη, αλλά την γράφουν με πολλούς τρόπους όπως: μικρά-κεφάλαια γράμματα, πολλά χρώματα, αντίστροφα, καλλιγραφικά γράμματα, ανάμεικτους γραφικούς χαρακτήρες, με κόκκινο χρώμα τα σύμφωνα και με μπλε τα φωνήεντα, με το αντίθετο χέρι που συνηθίζουν να γράφουν, με περίεργα γράμματα και τέλος με την εικονογράφηση ενός γράμματος. Μόλις το κάθε παιδί τελειώσει παρουσιάζει την λέξη του στην υπόλοιπη τάξη, την περιγράφει και προσπαθεί να βρει συγγενικές π.χ. ψάρι: είναι το ζώο που ζει στην θάλασσα: ψαράς, ψαρεύω, ψάρεμα, ψαρόσουπα, ψαραγορά. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού. Μια παραλλαγή, ώστε να προσαρμοστεί η δραστηριότητα στο νηπιαγωγείο είναι τα παιδιά να ζωγραφίσουν την λέξη αντί να την γράψουν και έπειτα να συζητήσουν για αυτήν στην τάξη.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να εξασκήσουν τον συντονισμό ματιού-χεριού.
- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να εξοικειωθούν με τον γραπτό και προφορικό λόγο.
- Να εξασκήσουν τη λεπτή κινητικότητα.
- Να βρουν συνώνυμα και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να γράψουν με πολλούς και δημιουργικούς τρόπους μια λέξη.
- Να περιγράψουν το περιεχόμενο μιας λέξης.

- Να αναπτύξουν την φαντασία.
- Να αναγνωρίσουν ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι δημιουργίας γραπτού λόγου.
- Να γράψουν μια λέξη με δημιουργικό τρόπο.
- Να γνωρίσουν τα υλικά και τα μέσα (ψηφιακά και μη) που είναι απαραίτητα για την γραφή.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: παιχνίδι-άσκηση, βιωματικός τρόπος γραφής, συζήτηση

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κόλλες A4
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ευλομπογιές
- ✓ Στυλό
- ✓ Μολύβια

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 8^η: «Φτιάξε μία πρόταση!»

Το κάθε παιδί παίρνει από μία κάρτα, η οποία περιέχει από ένα γράμμα της αλφαβήτα. Το καθένα κοιτάζει το γράμμα που έχει η κάρτα του και ξεκινάει να σχηματίζει μια αστεία πρόταση (μπορεί να είναι και ομοιοκατάληκτη), της οποίας όλες οι λέξεις ξεκινούν με αυτό το γράμμα. Στην συνέχεια, συνεχίζει το άλλο παιδί με το γράμμα που έχει και ύστερα συνεχίζει το άλλο παιδί κ.ο.κ. Για παράδειγμα, «Αστροναύτης ανθρώπους αναζητά αλλά αστερία αγκαλιάζει», «Φεγγαράκι φωτεινό φέρε φως

φανταστικό!», «Παίζουμε πολλά παιχνίδια πάντα παρέα». Αφού ολοκληρωθεί το παιχνίδι γίνεται μια συζήτηση σχετικά με την αξία όλων των γραμμάτων της αλφαβήτα και των λέξεων. Στο τέλος, τα παιδιά φτιάχνουν μια αλλόκοτη ιστορία με τις προτάσεις που έφτιαξαν. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά δημοτικού, όσο και σε παιδιά νηπιαγωγείου.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να αποκτήσουν φωνολογική ενημερότητα.
- Να αναπτύξουν την αντιληπτική ικανότητα.
- Να αναπτύξουν τον προφορικό και τον γραπτό λόγο.
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να ενεργοποιήσουν τη φαντασία.
- Να δημιουργήσουν προτάσεις.
- Να δημιουργήσουν μια ιστορία.
- Να γνωρίσουν τα βασικά δομικά στοιχεία μιας ιστορίας.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα.

Μέθοδοι: παιχνίδι-άσκηση, παραγωγή κειμένου, βιωματικός τρόπος γραφής, συζήτηση

Χρόνος: 45 λεπτά

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 9^η: «Η καλή κυρά Βδομάδα!»

Τα παιδιά ακούνε μία φορά το τραγούδι «Η καλή κυρά Βδομάδα». Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός το ξαναβάζει να το ακούσουν και το σταματάει κάθε φορά που

ολοκληρώνεται ένας ομοιοκατάληκτος στίχος. Τα παιδιά εντοπίζουν τον στίχο και τον τραγουδούν δυνατά. Έπειτα, χωρίζονται σε δύο ομάδες και ο/η δάσκαλος/α μοιράζει στο καθένα παιδί από ένα φυλλάδιο, το οποίο περιλαμβάνει γραμμένες τις ημέρες της εβδομάδας και κάτω ακριβώς από την κάθε ημέρα υπάρχει ένα κενό κουτάκι. Τα παιδιά της κάθε ομάδας γράφουν στα κουτάκια νέες λέξεις για την κάθε ημέρα, ύστερα τα κόβουν και μετά τα κολλάνε πάνω σε μια μεγάλη αφίσα, στην οποία είναι ξανά γραμμένες οι ημέρες της κυρά Βδομάδας. Με τον τρόπο αυτό οι μέρες αποκτούν προσωπικότητα. Στο τέλος, οι δύο ομάδες παρουσιάζουν τις αφίσες τους. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού. Παρακάτω παρατίθεται το τραγούδι: https://www.youtube.com/watch?v=etSqVL_CtiY

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να αποκτήσουν φωνολογική επίγνωση.
- Να εξοικειωθούν με τον γραπτό και προφορικό λόγο.
- Να διακρίνουν του ήχους-ομοιοκαταληξίες.
- Να εξασκήσουν την λεπτή κινητικότητα.
- Να εξασκήσουν την ακουστική τους λειτουργία.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να ενεργοποιήσουν τη φαντασία.
- Να γράψουν λέξεις για να προσωποποιήσουν τις ημέρες.
- Να φτιάξουν μια αφίσα.
- Να κατανοήσουν τις ομοιοκαταληξίες.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: μουσική, εικαστική δημιουργία, δημιουργικός τρόπος γραφής, συζήτηση, ομαδοσυνεργατική μάθηση

Χρόνος: 40 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Cd player
- ✓ Χαρτόνια
- ✓ Κόλλες A4
- ✓ Μολύβια
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Κόλλες
- ✓ Ψαλίδια

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 10^η: «Οι χαμένες καταλήξεις!»

Οι καταλήξεις χάθηκαν από το τέλος των λέξεων τους! Σπάμε τις λέξεις σε δύο μέρη, σε θεματικό και καταληκτικό μέρος. Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες και προσπαθούν να βρουν μέσα στην τάξη όσες περισσότερες λέξεις μπορούν. Χρησιμοποιούμε καρτέλες από χαρτόνι, οι οποίες έχουν θέματα λέξεων και καταλήξεις και τις κρύβουμε μέσα στην τάξη σε διάφορα σημεία. Το παιδί εφόσον βρει το θέμα μίας λέξης σε καρτέλα, ξεκινάει να ψάχνει την κατάληξη που του ταιριάζει. Εάν βρει μέσα στον χώρο κατάληξη, η οποία δεν ταιριάζει με την λέξη, τότε την αφήνει πίσω στη θέση της, συνεχίζοντας την αναζήτηση για τη σωστή κατάληξη μέσα στον χώρο. Οι καταλήξεις πρέπει να αναφέρονται στις βασικές κατηγορίες των ουσιαστικών και των ρημάτων π.χ. στα θέματα των λέξεων παίζ -, καρót -, λεμόν - και τρέχ - μπορούν να αντιστοιχηθούν οι καταλήξεις ω, ο, ι και ει. Στο κέντρο υπάρχουν δύο καλάθια (ένα μπλε και ένα κόκκινο) για τις δύο ομάδες ξεχωριστά, ώστε η κάθε λέξη που εντοπίζεται από το κάθε παιδί να τοποθετείται μέσα σε αυτό. Η ομάδα, η οποία θα συγκεντρώσει τις περισσότερες λέξεις είναι και η νικήτρια. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να ενισχύσουν την μνημονική τους ικανότητα.
- Να οξύνουν την παρατηρητικότητά τους.
- Να εξοικειωθούν με τον γραπτό λόγο.

- Να αναγνωρίσουν μια λέξη με διαφορετικό τρόπο.
- Να παρατηρήσουν τις συλλαβές και τις καταλήξεις.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν τη φαντασία.
- Να συνθέσουν τις συλλαβές και τις καταλήξεις δημιουργώντας λέξεις.
- Να εξασκηθούν με τις καταλήξεις.
- Να αναγνωρίσουν λέξεις.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και γλώσσα.

Μέθοδοι: παιχνίδι, ομαδοσυνεργατική μάθηση

Χρόνος: 30 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Χαρτόνια
- ✓ Μαρκαδόροι

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 11^η: «Animation»

Συγκεντρώνονται τα παιδιά στην παρεούλα και παρακολουθούν την ταινία μικρού μήκους «Pip». Κατά την διάρκεια της ταινίας ο/η ηγίαγωγός κάνει παύσεις και ρωτάει τα παιδιά τί βλέπουν, τί σκέφτονται και τί συναισθήματα τους δημιουργούνται. Για παράδειγμα, «*Τί εικόνες βλέπετε;*», «*Τί συναισθήματα είχε το σκυλάκι;*», «*Τί συναισθήματα έχετε εσείς;*», «*Τί σκέφτεστε αυτήν την στιγμή;*». Στο τέλος, όλοι μαζί ζωγραφίζουν κάποιες εικόνες που τους έμειναν από την ταινία. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και παιδιά δημοτικού.

<https://www.youtube.com/watch?v=07d2dXHYb94>

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δυσλεξία: Οι μαθητές:

- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.
- Να οξύνουν την παρατηρητικότητά τους.

- Να εξοικειωθούν με τον προφορικό λόγο.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να εξοικειωθούν με την τεχνολογία.
- Να σκεφτούν δημιουργικά.
- Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
- Να φτιάξουν εικόνες ανάλογες με την ταινία.
- Να συσχετίσουν προσωπικές εμπειρίες και συναισθήματα που προκύπτουν από τη θέαση της ταινίας.
- Να εκφραστούν συγκροτημένα σχετικά με αυτό που είδαν.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα, Τ.Π.Ε.). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Πληροφορική. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: αξιοποίηση τεχνολογίας, συζήτηση, εικαστική δημιουργία

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Προτζέκτορας
- ✓ Η/Υ
- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ξυλομπογιές

5.2 Παιχνίδια Δ.Γ. για ΔΕΠ-Υ

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, τα παιδιά με ΔΕΠ-Υ παρουσιάζουν απροσεξία, υπερκινητικότητα και παρορμητικότητα, μέσα σε έναν χώρο. Πιο συγκεκριμένα, πολλές φορές είναι αφηρημένα με αποτέλεσμα να κάνουν λάθη στις εργασίες, υπερκινητικά με επακόλουθο να μην ολοκληρώνουν μια δραστηριότητα και παρορμητικά με συνέπεια να μην μπορούν να ελέγξουν την συμπεριφορά τους. Γενικότερα, ανάλογα με την διάθεση της κάθε ημέρας παρουσιάζουν εύκολα θυμό, υπερβολική χαρά, πολυλογία και άλλα, με συνέπεια να χαρακτηρίζονται ως «ζωηρά».

Δεν παραλείπεται, ότι δυσκολεύονται να εκφράσουν τα συναισθήματα τους και πολλές φορές νιώθουν απομονωμένα από τα υπόλοιπα παιδιά. Αξίζει να σημειωθεί, ότι χαρακτηριστικό της ΔΕΠ-Υ είναι η μειωμένη ικανότητα μνήμης. Οι μαθητές δυσκολεύονται να συγκρατήσουν πολλά πράγματα ταυτόχρονα για αυτό και η παιγνιώδης μορφή του μαθήματος είναι ο καλύτερος τρόπος εκμείωσης της γνώσης. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το μάθημα της Δημιουργικής Γραφής συμβάλλει στην ανάπτυξη της ελεύθερης έκφρασης χωρίς περιορισμούς. Όλα τα παιχνίδια σχεδιάστηκαν, ώστε να ενεργοποιήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών και να εφαρμοστούν επακριβώς στις ανάγκες τους.

Οι εμπλεκόμενες μαθησιακές περιοχές σύμφωνα με το ΔΕΠΠΣ, 2021 είναι παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα, Τ.Π.Ε.), καθώς επίσης παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες, Κινητική αγωγή). Το μάθημα της γλώσσας σε συνδυασμό με την δημιουργική γραφή συμβάλλει στην ανάπτυξη του λόγου (γραπτού-προφορικού) και της ομιλίας, καθώς επίσης στην ελεύθερη έκφραση των ιδεών των παιδιών. Επίσης, η λογοτεχνία μαζί με την δημιουργική γραφή επιτρέπει την ελεύθερη δημιουργία μιας ιστορίας χωρίς περιορισμούς ή την ανάγνωση ενός παραμυθιού, ώστε να «μεταφερθούν» με την φαντασία τους κάπου αλλού.

Αναφορικά με τις τέχνες και πρωτίστως με τα εικαστικά, δίνεται στο παιδί η ελευθερία να εκφράσει τα συναισθήματά του και να εικονοποιήσει την γνώση. Ομοίως με την μίμηση το παιδί «φωτογραφίζει» συμπεριφορές και πολλές φορές συμμορφώνεται με τους κοινωνικούς κανόνες. Σημαντικότατος είναι ο ρόλος που διαδραματίζει η μουσική. Σύμφωνα με την διεθνή βιβλιογραφία, η μουσική βοηθάει τα παιδιά με διαταραχή ελλειμματικής προσοχής να συγκεντρωθούν και να αποκτήσουν αυτοέλεγχο. Επίσης, η χρήση της πληροφορικής προσφέρει άπειρες δυνατότητες μέσω διαφόρων παιχνιδιών στην εξάσκηση της μνήμης, της προσοχής και της συγκέντρωσης.

Τέλος, δεν θα μπορούσε να παραλείπεται η φυσική αγωγή μιας και το δεύτερος σκέλος της διαταραχής είναι η υπερκινητικότητα. Προκειμένου οι μαθητές να αφομοιώσουν την γνώση χωρίς απόσπαση χρησιμοποιείται η κίνηση μέσα στην τάξη διατηρώντας ζωνρό το ενδιαφέρον των παιδιών. Για όλες αυτές τις διδακτικές παρεμβάσεις χρησιμοποιήθηκαν τα κατάλληλα υλικά και μέσα για την καλύτερη απορρόφηση της γνώσης. Παρακάτω, παρατίθενται δεκατέσσερα παιχνίδια με δραστηριότητες Δημιουργικής Γραφής για την Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής και Υπερκινητικότητας.

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 1^η: «Ταμπού»

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, ο ένας πίσω από τον άλλον. Σκοπός του παιχνιδιού είναι το κάθε παιδί να επιλέξει μία κάρτα και να την περιγράψει στους συμμαίκτες του, χωρίς να αναφέρει κάποιες βασικές λέξεις που αναγράφονται στην κάρτα. Εάν, κάποιο παιδί τις πει τότε ο/η δάσκαλος/α φωνάζει «Ταμπού» και η κάρτα καίγεται, διαλέγοντας μία άλλη. Ο διαθέσιμος χρόνος της κάθε ομάδας είναι το ένα λεπτό και η περιγραφή των καρτών γίνεται κυλιόμενα από όλα τα παιδιά. Για παράδειγμα, γάτα: ζώο, νύχια, νιάου, λουρί. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού, καθώς απαιτείται η ανάγνωση των λέξεων.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να παρατηρήσουν τα θέματα στις καρτέλες.
- Να ενισχύσουν την οπτικο-αντιληπτική τους ικανότητα.
- Να εξασκήσουν τη μνήμη τους.
- Να διατηρήσουν την προσοχή και την συγκέντρωσή τους.
- Να εξοικειωθούν με τον προφορικό λόγο.
- Να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.
- Να συνεργαστούν στα πλαίσια της ομάδας.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να περιγράψουν σωστά τις λέξεις.

- Να επιλέξουν το κατάλληλο λεξιλόγιο.
- Να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και γλώσσα.

Μέθοδοι: Παιχνίδι, περιγραφή, ομαδοσυνεργατική μάθηση

Χρόνος: 30 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κάρτες
- ✓ Κλεψύδρα

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 2^η: «Μάντεψε ποιος!»

Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες. Η κάθε ομάδα έρχεται με την σειρά της στο κέντρο και δημιουργεί ένα ημικύκλιο. (Ο λόγος που δημιουργείται το ημικύκλιο είναι η μείωση της υπερκινητικότητας και της αύξησης προσοχής του παιδιού). Ο πρώτος του ημικύκλιου περιγράφει ένα πρόσωπο ή ζώο ή αντικείμενο ή πράγμα της επιλογής του και οι συμπαίκτες του πρέπει να το μαντέψουν. Το κάθε παιδί μπορεί να ξεκινά την πρότασή του με τις φράσεις, εάν πρόκειται για πρόσωπο «*Είναι...Έχει...Του/της αρέσει...Μπορεί...*» και εάν πρόκειται για αντικείμενο «*Είναι...Έχει...Μοιάζει με...Θα μπορούσες να το...*». Μόλις οι συμπαίκτες το βρουν ο πρώτος πάει στο τέλος του κύκλου και συνεχίζει ο επόμενος, ο οποίος θα πάει ξανά στο τέλος του κύκλου κ.ο.κ. Η κάθε ομάδα έχει, σε κάθε γύρο, στην διάθεσή της 2 λεπτά. Αφού περάσουν τα δύο λεπτά σηκώνεται η άλλη ομάδα και συνεχίζει με τον ίδιο τρόπο. Η ομάδα που θα μαντέψει τις περισσότερες λέξεις είναι και η νικήτρια. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά δημοτικού, όσο και σε παιδιά νηπιαγωγείου.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την παρατηρητικότητά τους.
- Να ενισχύσουν την οπτικο-αντιληπτική τους ικανότητα.

- Να εξασκήσουν την μνήμη τους.
- Να διατηρήσουν την προσοχή και την συγκέντρωσή τους.
- Να παραμείνουν σταθεροί σε ένα σημείο για λίγη ώρα.
- Να εξοικειωθούν με τον προφορικό λόγο.
- Να συνεργαστούν στα πλαίσια της ομάδας.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να περιγράψουν σωστά τα πρόσωπα/ζώα/αντικείμενα.
- Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
- Να επικοινωνήσουν χρησιμοποιώντας το σώμα τους (εκφράσεις προσώπου κλπ.).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Κινητική αγωγή).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Φυσική αγωγή.

Μέθοδοι: Παιχνίδι, περιγραφή, ερωταπαντήσεις, ομαδοσυνεργατική μάθηση

Χρόνος: 25 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κλεψύδρα

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 3^η: «Περίγραψε τις εικόνες!»

Οι μαθητές έχουν μπροστά τους δύο εικόνες. Το κάθε παιδί παρακινείται να τις περιγράψει μέσα στις φούσκες απαντώντας στις παρακάτω διαβαθμισμένες ερωτήσεις. Αυτές είναι οι εξής:

- ❖ Γράψτε 5 αντικείμενα από την κάθε εικόνα.
- ❖ Δώστε από ένα όνομα στην κάθε εικόνα.

- ❖ Περιγράψτε τα συναισθήματα που νιώθετε αντικρίζοντας τις εικόνες.
- ❖ Γράψτε 5 χρώματα για την κάθε εικόνα.
- ❖ Γράψτε τα περιβάλλοντα των δύο εικόνων.

Μόλις τα παιδιά τις γράψουν παρουσιάζουν τις απαντήσεις τους στην τάξη και τις συζητάνε μεταξύ τους. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού. Μια παραλλαγή, ώστε να προσαρμοστεί σε παιδιά νηπιαγωγείου είναι τα παιδιά αντί να απαντήσουν γραπτώς να ζωγραφίσουν τις απαντήσεις και ύστερα να τις συζητήσουν.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την παρατηρητικότητα τους.
- Να ενισχύσουν την οπτικο-αντιληπτική τους ικανότητα.
- Να επικεντρωθούν στις εικόνες.
- Να εξοικειωθούν με τον γραπτό και προφορικό λόγο.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να περιγράψουν τις εικόνες.
- Να σκεφτούν και να γράψουν με δημιουργικό τρόπο.
- Να δημιουργήσουν προτάσεις.
- Να ενεργοποιήσουν την φαντασία.
- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα.

Μέθοδοι: Παιχνίδι-άσκηση, περιγραφή, βιωματικός τρόπος γραφής

Χρόνος: 35 λεπτά

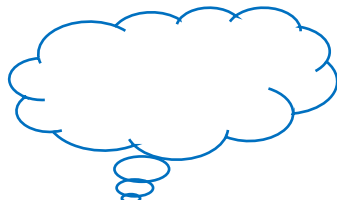
Υλικά & μέσα:

- ✓ Εικόνες

✓ Κόλλες A4

✓ Μολύβια

✓ Γόμες



Παιχνίδι-Δραστηριότητα 4^η: «Μικρό Ταχυδρομείο»

Τα παιδιά γίνονται μικροί συγγραφείς και αποφασίζουν να συντάξουν γράμματα ο ένας στον άλλον, για να εκφράσουν πώς/γιατί/τί νιώθουν. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά αποτυπώνουν στο χαρτί μόνο συναισθήματα και έχουν τη δυνατότητα να περιγράψουν πέντε από αυτά. Οι λέξεις μπορούν να είναι γραμμένες με όποιον τρόπο θέλουν οι μαθητές (πλάγια, κεφαλαία, μικρά, μεγάλα, καλλιγραφικά γράμματα κλπ.). Εκτός από το να τα γράψουν μπορούν και να τα ζωγραφίσουν. Τα γράμματα έχουν αποστολέα και παραλήπτη, δηλαδή το δικό τους όνομα ως αποστολείς και του συμμαθητή τους ως παραλήπτη. Μόλις συντάξουν το γράμμα, το ρίχνουν μέσα στο μικρό Ταχυδρομείο και αφού μαζευτούν όλα τα γράμματα τα μοιράζουν, ανάλογα με τα ονόματα, ο ένας στον άλλον. Εάν, κάποιο παιδί δεν παραλάβει γράμμα αναλαμβάνει να γίνει ο ταχυδρόμος της τάξης. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά δημοτικού, όσο και σε παιδιά νηπιαγωγείου.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.
- Να αναπτύξουν τον γραπτό λόγο.
- Να επικεντρωθούν στο γράμμα τους.
- Να σεβαστούν τα συναισθήματα των συμμαθητών τους.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν συγγραφικές δεξιότητες.
- Να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους.
- Να δημιουργήσουν κείμενο.
- Να χρησιμοποιήσουν την γραφή με διαφορετικό τρόπο.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: Παιχνίδι-άσκηση, περιγραφή, βιωματικός τρόπος γραφής

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μολύβια
- ✓ Γόμες
- ✓ Μαρκαδόροι

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 5^η: «Μια ηχοϊστορία»



Ο/η νηπιαγωγός συγκεντρώνει τα παιδιά στην παρεούλα και δημιουργεί μια συζήτηση, ώστε να τα προετοιμάσει για το θέμα της ηχοϊστορίας. Τους κάνει διάφορες ερωτήσεις, όπως «Σας έχει ποτέ συμβεί, ενώ περπατάτε στο δρόμο, να πιάσει μια ξαφνική βροχή με δυνατές σταγόνες;», «Έχετε παρατηρήσει όταν κλείνετε την βρύση να στάζουν σταγόνες νερού;», «Έχετε παρατηρήσει τις σταγόνες στο παράθυρο όταν βρέχει;», «Είναι η θάλασσα γεμάτη σταγόνες;», «Ποια φαινόμενα παρατηρείτε όταν βρέχει;». Στην συνέχεια, τους δείχνει μια πλαστικοποιημένη εικόνα, η οποία περιγράφει την υπόθεση της ιστορίας που θα ακολουθήσει και έπειτα τους ζητάει να πουν τι βλέπουν. Έπειτα, προσπαθούν να αποδώσουν αυτά που βλέπουν στην εικόνα (π.χ. σταγόνες, αέρας, κεραυνοί κλπ.) με ήχους, χρησιμοποιώντας τα μουσικά όργανα της τάξης, τη φωνή τους, το σώμα τους, είτε άλλα ηχογόνα αντικείμενα. Τα παιδιά πειραματίζονται με τα παραπάνω (μουσικά όργανα, φωνή, σώμα, ηχογόνα αντικείμενα) και αφού εκφράσουν τις ιδέες τους, με την βοήθεια του/της νηπιαγωγού, βρίσκουν τους τρόπους παραγωγής των ζητούμενων ήχων. Έπειτα, ο/η νηπιαγωγός διαβάζει την ιστορία για πρώτη φορά, ώστε να την καταλάβουν. Έπειτα, την ξαναδιαβάζει για να δημιουργήσουν οι μαθητές τους ήχους, με τον/την νηπιαγωγό σε ρόλο «μαέστρου» καθοδηγώντας τους, με χειρονομίες, για το πότε να ξεκινούν και πότε να σταματούν. Στο τέλος, ηχογραφούν ή βιντεοσκοπούν την ηχοϊστορία και την παρακολουθούν αργότερα όλοι μαζί. Με αυτό τον τρόπο, γίνεται μια αυτοαξιολόγηση, καθώς και μια πολύ εποικοδομητική συζήτηση. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και σε παιδιά δημοτικού.

Ηχοϊστορία: Μια φορά και έναν καιρό ήταν μέσα σε ένα σύννεφο δύο σταγόνες, η Πλιτς και ο Πλατς. Μοιάζανε τόσο πολύ μεταξύ τους, όμως είχανε μια διαφορά. Η Πλιτς ήταν πιο αδύνατη (ελαφρά χτυπήματα με τα δάχτυλα στην παλάμη ή με μουσικά όργανα) από τον Πλατς, που ήταν μεγαλόσωμος και έκανε περισσότερο θόρυβο (δυνατά χτυπήματα με τα δάχτυλα στην παλάμη ή με μουσικά όργανα). Κάποια στιγμή, βαρέθηκαν να πέφτουν στα παράθυρα των σπιτιών (αργό χτύπημα τριγώνων) και να στάζουν από τις βρύσες (χτύπημα με μεταλλόφωνο). Ονειρεύονταν να κυλούν σε ποτάμια, σε λίμνες (μίμηση με την φωνή) και σε καταρράκτες (συνεχόμενο χτύπημα με μαράκες). Να ενωθούν με χιλιάδες άλλες σταγόνες στην απέραντη θάλασσα

(συνεχόμενο χτύπημα με ντέφι). Μια φορά που έπιασε βροχή με μαύρα σύννεφα (3 συνεχόμενα χτυπήματα σε πιατίνια) και πολύ αέρα (μίμηση με την φωνή) συζητούσαν καθώς έπεφταν (δυνατά χτυπήματα με τα δάχτυλα στις παλάμες) «Πού θα πας τώρα; Πότε θα σε ξαναδώ;». «Είπα να κατέβω στον κόσμο να δω πώς περνάει». Χωρίς να το καταλάβουν, έφτασαν σε ένα σκοτεινό δάσος. Τα κλαδιά και τα φύλλα τους που στροβιλίζονταν μανιασμένα (μίμηση με την φωνή και το σώμα στην αρχή σιγά και ολοένα πιο δυνατά), πριν πέσουν στην γη, έκαναν τις δύο σταγόνες να τρέμουν (μίμηση με την φωνή και το σώμα). Το ουρλιαχτό των λύκων (μίμηση με την φωνή) και των άλλων άγριων ζώων (μίμηση με την φωνή) τις έκαναν να νιώθουν πολύ μικρές και αδύναμες. Όμως, μια ξαφνική βροντή τους τρόμαξε (ένα δυνατό χτύπημα σε κύμβαλο ή μίμηση με την φωνή) και ξεκίνησαν πάλι να ταξιδεύουν. Επιτέλους, βρέθηκαν στην μέση μιας καταιγίδας (δυνατά χτυπήματα με τα δάχτυλα στις παλάμες). Κάθε φορά που κοιτούσε η μία την άλλη δεν αργούσε ένα δάκρυ να φανεί (μίμηση κλάματος με την φωνή). Σκέφτονταν, ότι είχαν απομακρυνθεί από το όνειρό τους. Ξαφνικά άκουσαν έναν ήχο να έρχεται από μακριά, ο οποίος τους φάνηκε γλυκός και έδινε την εντύπωση ότι την μία απομακρυνόταν και την άλλη επέστρεφε (μίμηση χαλαρού ήχου με την φωνή). Για μια στιγμή νόμιζαν πως.., ναι, ήταν η θάλασσα (αργή μίμηση κυμάτων με το ντέφι) και άρχισαν να τρέχουν προς τα εκεί (μίμηση τρεξίματος με κίνηση σώματος). Στην αρχή, άκουσαν τα κύματα που έσκασαν στην ακρογιαλιά (3 αργά χτυπήματα με πιατίνια). Μετά την είδαν! Έτρεξαν προς τα εκεί (μίμηση τρεξίματος με το σώμα) και στο πρώτο κύμα που έσκασε στην παραλία (1 χτύπημα με πιατίνια) βούτηξαν (μίμηση με την φωνή). Στο τέλος, φώναζαν χαρούμενες «Τώρα είμαστε ένα, θα είμαστε μαζί!» (μίμηση γέλιου με την φωνή).

<https://www.youtube.com/watch?v=2cwWwdMAAt30>

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να εξασκήσουν την ακουστική τους λειτουργία.
- Να αναπτύξουν την ακουστικο-κινητική αντίληψη.
- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να διατηρήσουν την προσοχή στην ιστορία.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να μιμηθούν ήχους.

- Να αναπτύξουν την φαντασία και την δημιουργικότητά τους.
- Να χρησιμοποιήσουν μουσικά όργανα.
- Να αξιολογήσουν την προσπάθειά τους.
- Να κατανοήσουν πώς ο λόγος της αφήγησης μπορεί να επικοινωνήσει με ήχους και εικόνες.
- Να εμπλουτίσουν μια αφήγηση με ήχους και εικόνες.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες, Κινητική αγωγή).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά. Παιδί και Φυσική αγωγή.

Μέθοδοι: αφήγηση, μίμηση, συζήτηση, ερωταπαντήσεις

Χρόνος: 20 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Παραμύθι «Η Πλιτς και ο Πλατς»
- ✓ Πλαστικοποιημένη εικόνα
- ✓ Μεγάλος χώρος για κίνηση
- ✓ Κρουστά όργανα τάξης
- ✓ Ηχογόνα αντικείμενα (μολύβια, μπουκάλια, φελλοί κλπ.)
- ✓ Κάμερα

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 6^η: «Βρες το συναίσθημα!»

Βρίσκονται όλα τα παιδιά σε ένα κύκλο. Κάθε φορά έρχεται ένα παιδί στο κέντρο του κύκλου και μιμείται ένα συναίσθημα (χαρά, λύπη, φόβος, θυμός, ανησυχία, απορία,

απογοήτευση, πόνος, έκπληξη, αγάπη, ευγνωμοσύνη, ανυπομονησία, ηρεμία, νυσταγμένος, ντροπαλός, άρρωστος). Τα υπόλοιπα παιδιά πρέπει μέσα σε 1 λεπτό να μαντέψουν ποιο συναίσθημα μιμείται ο συμμαθητής τους. Εάν, δεν βρουν κάποιο συναίσθημα αλλάζει ο παίκτης και πηγαίνει ο επόμενος στο κέντρο του κύκλου. Όλα τα παιδιά παίζουν με την σειρά. Το παιχνίδι τελειώνει όταν όλα τα παιδιά μιμηθούν, έστω από ένα συναίσθημα. Στο τέλος του παιχνιδιού γράφουν ή ζωγραφίζουν σε ένα χαρτί για το πώς αισθάνονται αυτήν την στιγμή και ύστερα, το συζητάνε στην τάξη. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά δημοτικού, όσο και σε παιδιά νηπιαγωγείου.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να αναπτύξουν τη οπτικο-κινητική ικανότητα.
- Να εξασκήσουν την μνήμη τους.
- Να διατηρήσουν την προσοχή στην μίμηση.
- Να είναι όρθιοι στο χώρο, ώστε να μην αποσπάται η προσοχή τους από αντικείμενα.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να μιμηθούν συναισθήματα.
- Να αναπτύξουν τη φαντασία και την δημιουργικότητά τους.
- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: μίμηση, εικαστική δημιουργία, συζήτηση

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κλεψύδρα

- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ξυλομπογιές

Παιγνίδι-Δραστηριότητα 7^η: «Ζωγράφισε τους πλανήτες!»

Τα παιδιά ακούνε το τραγούδι «Στην γειτονιά του ήλιου». Καθώς ακούνε το τραγούδι χτυπούν ρυθμικά με τα παλαμάκια και κάνουν διάφορες κινήσεις με το σώμα τους πχ. Στο «Ζιν-Ζουν» κουνάνε τα χέρι τους. Μόλις τελειώσει το τραγούδι ο/η νηπιαγωγός κάνει διάφορες ερωτήσεις για τους πλανήτες, όπως «Πόσους πλανήτες ακούσατε;», «Πώς παρουσιάζεται ο Ήλιος, Ερμής, Αφροδίτη, Κρόνος κλπ.», «Ποιες λέξεις χρησιμοποιεί για να περιγράψει τον κάθε πλανήτη;», «Σε ποιον πλανήτη ζούμε;», «Θυμάστε με ποια σειρά είπε τους πλανήτες;», «Ας το τραγουδήσουμε όλοι μαζί χτυπώντας παλαμάκια». Στην συνέχεια, τα παιδιά εικονογραφούν τους πλανήτες (όλους ή όποιον θέλουν τουλάχιστον μέχρι πέντε) είτε σε κόλλες Α4, είτε σε χαρτόνια. Παράλληλα, παίζει το τραγούδι στο Cd player ξανά και ξανά. Στο τέλος παρουσιάζουν όλοι τις ζωγραφιές τους. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και σε παιδιά δημοτικού.

<https://www.youtube.com/watch?v=hY4XYUYVrYE>

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την οπτικο-ακουστική ικανότητα.
- Να διατηρήσουν την προσοχή στο τραγούδι.
- Να κινήσουν ρυθμικά το σώμα τους.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να εικονογραφήσουν τους πλανήτες.
- Να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.
- Να εκφραστούν σχετικά με το περιεχόμενο του τραγουδιού.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: μουσική, συζήτηση, ερωταπαντήσεις, εικαστική δημιουργία

Χρόνος: 30 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Cd player
- ✓ Κόλλες A4
- ✓ Χαρτόνια
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ξυλομπογιές

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 8^η: «Οι μικροί συγγραφείς και ζωγράφοι!»

Τα παιδιά δημιουργούν σε μια κόλλα A4 μια ζωγραφιά, με οποιοδήποτε θέμα θέλουν. Μόλις ολοκληρωθούν οι ζωγραφιές, τις συγκεντρώνουν και τις ξαναμοιράζουν μεταξύ τους μερδεμένες, ώστε ο καθένας να έχει μπροστά του τη ζωγραφιά ενός άλλου. Ο/η εκπαιδευτικός τους μοιράζει και πάλι κόλλες A4 και τους ζητά να φανταστούν μία ιστορία εμπνευσμένη από τη ζωγραφιά. Η ζωγραφιά μπορεί να αποτελέσει την αρχή, την μέση ή και το τέλος μιας ιστορίας. Μόλις τελειώσει η διαδικασία της συγγραφής, ακολουθούν οι παρουσιάσεις. Κάθε παρουσίαση γίνεται ανά ζευγάρι συγγραφέα-ζωγράφου. Κάθε μικρός συγγραφέας διαβάζει σε όλους την ιστορία του, ενώ παράλληλα ο μικρός καλλιτέχνης δείχνει τη ζωγραφιά του, η οποία αποτέλεσε αφορμή για τη συγγραφή της συγκεκριμένης ιστορίας. Στη συνέχεια, ο μικρός ζωγράφος καλείται να αφηγηθεί προφορικά την ιστορία που είχε στο μυαλό του, όταν δημιουργούσε τη ζωγραφιά του. Στο σημείο αυτό, ενδεχομένως οι δυο ιστορίες να έχουν κάποια κοινά στοιχεία, όμως σίγουρα θα προκύψουν πολλές αντιθέσεις, που

πιθανόν να προκαλέσουν γέλιο και θα κεντρίσουν το ενδιαφέρον των ακροατών. Η διαδικασία επαναλαμβάνεται μέχρι να ακουστούν όλες οι ιστορίες. Η δραστηριότητα απευθύνεται σε παιδιά δημοτικού, καθώς απαιτείται η χρήση του γραπτού λόγου. Μια παραλλαγή, ώστε η δραστηριότητα να προσαρμοστεί σε παιδιά νηπιαγωγείου είναι το κάθε νήπιο, αντί να γράψει την ιστορία να την διηγηθεί προφορικά.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να εστιάσουν την προσοχή στη ζωγραφιά.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν τις συγγραφικές τους δεξιότητες.
- Να δημιουργήσουν μία ιστορία.
- Να εξασκηθούν με τη δομή της ιστορίας.
- Να εκφραστούν ελεύθερα και δημιουργικά.
- Να αναπτύξουν την φαντασία και την δημιουργικότητά τους.
- Να εξελίξουν τον γραπτό και προφορικό λόγο.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: εικαστική δημιουργία, συγγραφή ιστορίας, αφήγηση, συζήτηση

Χρόνος: 45 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κόλλες A4
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ξυλομπογιές
- ✓ Μολύβια

✓ Γόμες

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 9^η: «Κάρτες μνήμης»

Οι μαθητές βρίσκονται στο εργαστήριο πληροφορικής και συνδέονται στους υπολογιστές. Ο/η εκπαιδευτικός τους βοηθάει να εισαχθούν στις παρακάτω ιστοσελίδες, για να παίξουν δύο παιχνίδια μνήμης με κάρτες (συλλαβές και λέξεις). Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και σε παιδιά δημοτικού.

<http://www.dyskolies.gr/files/memory/lekseis/lekseis.htm>

<http://www.dyskolies.gr/files/memory/syllaves/syllaves.htm>

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να εξασκήσουν τη μνήμη τους.
- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να εστιάσουν την προσοχή στον υπολογιστή.
- Να παραμείνουν συγκεντρωμένοι στο παιχνίδι.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να αντιστοιχίσουν λέξεις και συλλαβές.
- Να διακρίνουν ένα διαφορετικό είδος ψηφιακής γραφής.
- Να εξασκηθούν με ένα ψηφιακό μέσο.
- Να εξελίξουν τον γραπτό λόγο.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα, Τ.Π.Ε.).

Μέθοδοι: αξιοποίηση τεχνολογίας, ψηφιακό παιχνίδι

Χρόνος: 20 λεπτά

Υλικά & μέσα:

✓ Η/Υ

Παιχνίδι-δραστηριότητα 10^η: «Βρες τις διαφορές»

Ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει δύο εικόνες στα παιδιά και εκείνα πρέπει να κυκλώσουν τις διαφορές. Ταυτόχρονα, θα περιγράψουν τις εικόνες και θα συζητάνε για τις ομοιότητες και τις διαφορές. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και σε παιδιά δημοτικού.



Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να εστιάσουν την προσοχή στις εικόνες.
- Να εξασκήσουν τη μνήμη τους.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να βρουν ομοιότητες και διαφορές.
- Να περιγράψουν τις εικόνες.
- Να εξελίξουν τον προφορικό λόγο.
- Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα).

Μέθοδοι: παιχνίδι, περιγραφή, συζήτηση

Χρόνος: 20 λεπτά

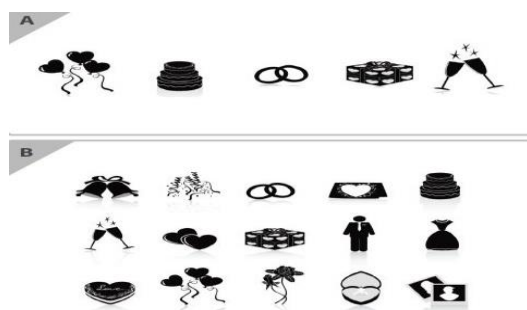
Υλικά & μέσα:

- ✓ Κόλλες Α4

✓ Μολύβια

Παιχνίδι-δραστηριότητα 11^η: «Θυμάσαι τα σχέδια;»

Ο/η εκπαιδευτικός δίνει δύο κάρτες στα παιδιά την Α και την Β. Το παιδί βλέπει τα αντικείμενα της κάρτας Α μόνο μία φορά και έπειτα τα βρίσκει στην κάρτα Β και τα κυκλώνει. Στο τέλος κυκλώνει τρία αντικείμενα από αυτά και φτιάχνει μια ιστορία, παρουσιάζοντάς την στους συμμαθητές του. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και σε παιδιά δημοτικού. Στο νηπιαγωγείο μπορούν να ζωγραφίσουν την ιστορία, αντί να την γράψουν.



Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να εξασκήσουν την μνήμη τους.
- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να εστιάσουν την προσοχή στα αντικείμενα.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να δημιουργήσουν μια ιστορία.
- Να εξασκηθούν με την δομή και το περιεχόμενο μιας ιστορίας.
- Να χρησιμοποιήσουν την φαντασία τους.
- Να παρουσιάσουν την ιστορία τους.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα.

Μέθοδοι: παιχνίδι, παραγωγή κειμένου, βιωματικός τρόπος γραφής, συζήτηση

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα.

Μέθοδοι: παιχνίδι, παραγωγή κειμένου, βιωματικός τρόπος γραφής, συζήτηση

Χρόνος: 40 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μολύβια
- ✓ Μαρκαδόροι

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 13^η: «Κρυμμένος θησαυρός»

Τα παιδιά αποφασίζουν να φτιάξουν μια ιστορία, αλλά όχι με την παραδοσιακή μέθοδο. Μέσα στον χώρο είναι κρυμμένα γύρω γύρω διάφορα αντικείμενα, τα οποία βρίσκονται μέσα σε πουγκιά. Τα παιδιά ψάχνουν να τα βρουν και ανάλογα με τα αντικείμενα δημιουργούν μια ιστορία (με αρχή-μέση-τέλος). Ο/η εκπαιδευτικός μπορεί να σημειώνει στον πίνακα τις ιδέες των μαθητών. Για παράδειγμα, ένα παιδί βρίσκει ένα βιβλίο και ξεκινάει την ιστορία (με μια-δυο προτάσεις) «*Μια φορά και έναν καιρό ήταν ένα βιβλίο...*». Στην συνέχεια, ένα άλλο παιδί βρίσκει μια φουσαρμόνικα και συνεχίζει την ιστορία «*..το οποίο έπαιζε με την φουσαρμόνικα του*». Ακολουθεί το τρίτο παιδί και η ιστορία συνεχίζεται μέχρι να τελειώσουν όλα τα παιδιά. Έπειτα, οι μαθητές μπορούν να ενώσουν σε χαρτί Α4 τις προτάσεις που είπε ο καθένας και να τις εικονογραφήσουν. Έτσι συρράπτοντάς όλα τα χαρτιά, έχει δημιουργηθεί το παραμύθι της τάξης, το οποίο μπορεί να παραμείνει στη βιβλιοθήκη και μπορούν να το διαβάσουν ή να το δανείζονται όλα τα παιδιά. Μετά την ολοκλήρωση της συγγραφής, τα παιδιά ξαναδιαβάζουν την ιστορία και αποφασίζουν όλοι μαζί για τον τίτλο της. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και σε παιδιά δημοτικού. Μια παραλλαγή θα μπορούσε να είναι η αντικατάσταση των αντικειμένων σε χαρτονάκια με λέξεις ή η δημιουργία μιας ιστορίας προφορικά δημιουργώντας ο καθένας από μία πρόταση και συνεχίζοντας ο επόμενος.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να αναπτύξουν την οπτικο-αντιληπτική ικανότητα.
- Να αναπτύξουν την οπτικο-κινητική ικανότητα.
- Να εστιάσουν στην εύρεση αντικειμένων.
- Να κινηθούν στον χώρο.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να δημιουργήσουν μία ιστορία.
- Να αναπτύξουν τις συγγραφικές τους δεξιότητες.
- Να εξασκηθούν με τη δομή της ιστορίας.
- Να εκφραστούν ελεύθερα και δημιουργικά.
- Να αναπτύξουν τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους.
- Να εξελίξουν τον γραπτό και προφορικό λόγο.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες, Κινητική αγωγή).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά. Παιδί και Φυσική αγωγή.

Μέθοδοι: παιχνίδι, δημιουργία ιστορίας, εικαστική δημιουργία, συγγραφή ιστορίας, αφήγηση

Χρόνος: 40 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Διάφορα αντικείμενα
- ✓ Πίνακας
- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μαρκαδόροι

Παιχνίδι-Δραστηριότητα 14^η: «Animation»

Συγκεντρώνονται τα παιδιά στην παρεούλα και παρακολουθούν την ταινία μικρού μήκους «Το Δώρο». Κατά την διάρκεια της ταινίας ο/η νηπιαγωγός κάνει παύσεις και ρωτάει τα παιδιά τί βλέπουν, τί σκέφτονται και τί συναισθήματα τους δημιουργούνται. Για παράδειγμα, «*Τί εικόνες βλέπετε;*», «*Ποιες ήταν οι ομοιότητες με το αγόρι και το σκυλάκι;*», «*Τί συναισθήματα είχε το αγόρι;*», «*Τί συναισθήματα έχετε εσείς;*», «*Τί σκέφτεστε αυτήν την στιγμή;*». Στο τέλος, όλοι μαζί ζωγραφίζουν κάποιες εικόνες που τους έμεινε από την ταινία. Η δραστηριότητα απευθύνεται τόσο σε παιδιά νηπιαγωγείου, όσο και παιδιά δημοτικού. https://www.youtube.com/watch?v=bi-QL_iePNY

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την ΔΕΠ-Υ: Οι μαθητές:

- Να εκφράσουν τα συναισθήματά τους.
- Να οξύνουν την παρατηρητικότητα τους.
- Να εξοικειωθούν με τον προφορικό λόγο.

Μαθησιακοί στόχοι αναφορικά με την Δημιουργική Γραφή: Οι μαθητές:

- Να εξοικειωθούν με την τεχνολογία.
- Να σκεφτούν δημιουργικά.
- Να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους.
- Να περιγράψουν εικόνες.
- Να μιλήσουν για χαρακτήρες ιστορίας.

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ νηπιαγωγείου: Παιδί και Επικοινωνία (Γλώσσα, Τ.Π.Ε.). Παιδί, Σώμα, Δημιουργία και Έκφραση (Τέχνες).

Διαθεματική σύνδεση με τις υπόλοιπες περιοχές του ΔΕΠΠΣ δημοτικού: Παιδί και Γλώσσα. Παιδί και Εικαστικά.

Μέθοδοι: αξιοποίηση τεχνολογίας, συζήτηση, εικαστική δημιουργία

Χρόνος: 35 λεπτά

Υλικά & μέσα:

- ✓ Προτζέκτορας

- ✓ Η/Υ
- ✓ Κόλλες Α4
- ✓ Μαρκαδόροι
- ✓ Ευλομπογιές

Επίλογος-Συζήτηση

Εύκολα, λοιπόν, οδηγούμαστε στο συμπέρασμα ότι η Δημιουργική Γραφή αποτελεί επιτακτική ανάγκη στο σχολείο και συνιστά την «γέφυρα» για την βιωματική εμπλοκή του μαθητή με την γνώση με δημιουργικό τρόπο. Σκοπός είναι οι μαθητές να σκέφτονται δημιουργικά χωρίς να περιορίζονται στα δεσμά της τυπικής μάθησης και να χάνουν την αυτοεκτίμησή τους σε περίπτωση αποτυχίας. Το παιχνίδι και η Δημιουργική Γραφή αποτελούν εργαλεία λύτρωσης και θεραπείας των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Φυσικά, για να καταστούν όλα αυτά δυνατά κρίνεται αναγκαία η συμβολή του εκπαιδευτικού και η υποστήριξή του σε κάθε βήμα των παιδιών. Χρειάζεται η αναγνώριση των αναγκών των παιδιών και η τροποποίηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, ώστε να συμμετέχουν ταυτόχρονα όλα τα παιδιά και οι γονείς, σε αυτό το δια βίου μάθησης ταξίδι. Τέλος, προτείνονται περισσότερες διδακτικές παρεμβάσεις δημιουργικής γραφής στους μαθητές που αντιμετωπίζουν Δυσλεξία και ΔΕΠ-Υ, καθώς επίσης μεγαλύτερη ευελιξία από την πλευρά των εκπαιδευτικών όσον αφορά τις διδακτικές πρακτικές μέσα στην τάξη.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Αλέξη, Ι. Μ. (2017). *Κινητική Ανάπτυξη παιδιών με ΔΕΠΥ: Μια πιλοτική παρέμβαση σε παιδιά ηλικίας 5 ετών* (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας: Φλώρινα. Ανακτήθηκε από:

URI <https://dspace.uowm.gr/xmlui/handle/123456789/885>

Προγράμματα Σπουδών. (2021). *Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής*: Αθήνα. Ανακτήθηκε από:

<http://iep.edu.gr/el/nea-ps-provoli>

Αρτζανίδου, Ε., Γουλής, Δ., Γρόσδος Σ. & Καρακίτσιος, Α. (2011). *Παιχνίδια Φιλαναγνωσίας και Αναγνωστικές Εμπυχώσεις*. Αθήνα: Gutenberg.

Βακάλη, Α. Π., Ζωγράφου-Τσαντάκη, Μ. & Κωτόπουλος, Τ. (2013). *Η δημιουργική γραφή στο Νηπιαγωγείο*. Θεσσαλονίκη: Επίκεντρο.

Βελαώρας, Π. (2016). Το παιδί, το παιχνίδι και η ένταξή του στην μαθησιακή διαδικασία. *C.V.P. ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗΣ & ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ, 2016*. Ανακτήθηκε 11 Απριλίου, 2016, από:

<http://www.scientific-journal-articles.org/greek/free-online-journals/education/education-articles/velaoras-panagiotis/velaoras-panagiotis.htm>

Γούτσος, Δ. (2012). *Γλώσσα- Κείμενο, Ποικιλία, Σύστημα*. Αθήνα: Κριτική.

Κάκουρος, Ε. & Μανιαδάκη, Κ. (2006). *Ψυχοπαθολογία παιδιών και εφήβων. Αναπτυξιακή προσέγγιση*. Αθήνα: ΤΥΠΩΘΗΤΩ.

Καρακίτσιος, Α. (2012). Δημιουργική Γραφή: μια άλλη προσέγγιση της λογοτεχνίας ή η επιστροφή της Ρητορικής; *Κείμενα*, 15, 1-9. Ανακτήθηκε 26 Ιουλίου, 2012 από:

http://keimena.ece.uth.gr/main/index.php?option=com_content&view=article&id=256:15-karakitsios&catid=59:tefxos15&Itemid=95

Καραμίνη, Α. (2019). *Η Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής/ Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) και η γενετική της συνιστώσα* (Διπλωματική εργασία). Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο: Θεσσαλονίκη.

DOI 10.26262/heal.auth.ir.302766

Κόλκα, Μ. (2021). *Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΩΣ ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΟΣ ΤΡΟΠΟΣ ΠΡΟΣΣΕΓΓΙΣΗΣ ΤΩΝ ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ* (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας: Φλώρινα. Ανακτήθηκε από:

URI <https://dspace.uowm.gr/xmlui/handle/123456789/2194>

Μαβίδου, Ε. (2021). *Παιδική Λογοτεχνία και παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες: Διδακτικές προσεγγίσεις Δημιουργικής Γραφής* (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας: Φλώρινα. Ανακτήθηκε από:

URI <https://dspace.uowm.gr/xmlui/handle/123456789/2218>

Ματιάκη, Β. (2016). *Οι διδακτικές τεχνικές ανάπτυξης της κριτικής και δημιουργικής σκέψης ως μέθοδος ενδυνάμωσης των μεταγνωστικών δεξιοτήτων των μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες, σε κοινές τάξεις*. Ανακτήθηκε 5 Δεκεμβρίου, 2016, από:

<https://www.researchgate.net/publication/311417102>

Παπαδανήλ, Μ. (χ.η.). Μαθησιακές Δυσκολίες. Ανακτήθηκε από:

<https://www.scribd.com/document/520641502/%CE%9C%CE%91%CE%98%CE%97%CE%A3%CE%99%CE%91%CE%9A%CE%95%CE%A3-%CE%94%CE%A5%CE%A3%CE%9A%CE%9F%CE%9B%CE%99%CE%95%CE%A3>

Παυλίδης, Γ. Θ. (2015). ΔΥΣΛΕΞΙΑ - ΜΑΘΗΣΙΑΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ: Αίτια - Διάγνωση - Αντιμετώπιση. Ανακτήθηκε από:

http://repository.edulll.gr/edulll/bitstream/10795/1895/2/1895_%CE%A0%CE%91%CE%A5%CE%9B%CE%99%CE%94%CE%97%CE%A3.pdf

Πηγιάκη, Α. (2014). *Η έκφραση του χιούμορ των παιδιών μέσω των λεκτικών (γλωσσικών) παιχνιδιών στο σχολικό περιβάλλον στην Ελλάδα* (Διδακτορική διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο: Αθήνα. Ανακτήθηκε από:

DOI 10.12681/eadd/37487

Ρινάκου, Ε. Μ. (2003). *Η δημιουργική οργάνωση του συμβολικού παιχνιδιού στην προσχολική εκπαίδευση* (Διπλωματική εργασία). Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας: Βόλος. Ανακτήθηκε από:

URI <http://hdl.handle.net/11615/10320>

Σακαρέλλου, Ε. (2015). Τα «Γλωσσικά παιχνίδια» στον ύστερο Wittgenstein. *Έρκυνα, Επιθεώρηση Εκπαιδευτικών–Επιστημονικών Θεμάτων*, 7, 211-226.

https://erkyna.gr/e_docs/periodiko/dimosieyseis/filologia/t07-14.pdf

Σβορώνου, Κ. (2017). *Η γλωσσική ανάπτυξη και ο οικογενειακός γραμματισμός* (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας: Φλώρινα. Ανακτήθηκε από:

URI <https://dspace.uowm.gr/xmlui/handle/123456789/1243>

Σκουμπουρδή, Χ. (2015). *Το παιχνίδι στη μαθηματική εκπαίδευση των μικρών παιδιών* [ηλεκτρονικό βιβλίο]. Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών.

Ανακτήθηκε από:

https://www.academia.edu/30631332/%CE%A3%CE%BA%CE%BF%CF%85%CE%BC%CF%80%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B4%CE%AE_%CE%A7_2015_%CE%A4%CE%BF_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9_%CF%83%CF%84%CE%B7_%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7_%CF%84%CF%89%CE%BD_%CE%BC%CE%B9%CE%BA%CF%81%CF%8E%CE%BD_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%BD_%CE%B7%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CE%B2%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%AF%CE%BF_%CE%91%CE%B8%CE%AE%CE%BD%CE%B1_%CE%A3%CF%8D%CE%BD%CE%B4%CE%B5%CF%83%CE%BC%CE%BF%CF%82_%CE%95%CE%BB%CE%BB%CE%B7%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8E%CE%BD_%CE%91%CE%BA%CE%B1%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B1%CF%8A%CE%BA%CF%8E%CE%BD_%CE%92%CE%B9%CE%B2%CE%BB%CE%B9%CE%BF%CE%B8%CE%B7%CE%BA%CF%8E%CE%BD http://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/1295/4/00_master_document_CE_A4_CE_B5_CE_BB_CE_B9_CE_BA_CF_8C_pdf

Στεφανοπούλου, Χ. (2015). Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 2015*, 1377-1396.

DOI: <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.353>

Τζιβνίκου, Σ. (2015). *Μαθησιακές δυσκολίες - Διδακτικές Παρεμβάσεις*. [ηλεκτρ. βιβλ.] Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών. Διαθέσιμο στο:

URI <http://hdl.handle.net/11419/5332>

Τσαπακίδου, Α. Α. (2014). *Από το παραδοσιακό στο δημιουργικό παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: Αντ. Σταμούλη.

Τσαρουχάς, Θ. Ν. (2020). Η δημιουργική γραφή στην εκπαίδευση: πεδία εφαρμογών, τρόποι δράσεων και σύγχρονες-καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 1*, 137-145.

DOI: <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.3378>

Χαΐδου, Ε. (2020). *Δύο Μελέτες περίπτωσης παιδιών με ΔΕΠΥ: Αντιλήψεις οικογένειας και εκπαιδευτικών για τη συναισθηματική και ηθική ανάπτυξη των παιδιών* (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας: Φλώρινα.
Ανακτήθηκε από:

URI <https://dspace.uowm.gr/xmlui/handle/123456789/1695>

Χαλκιά, Φ. (2012). *Σχεδίαση παιχνιδιού με στόχο την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης και της ομαδικότητας* (Πτυχιακή εργασία). Πανεπιστήμιο Αιγαίου: Ερμούπολη. Ανακτήθηκε από:

URI <http://hdl.handle.net/11610/9014>

Χατζή, Α. Μ. (2015/16). *Η Δημιουργική Γραφή ως αντικείμενο* (Πτυχιακή εργασία).

Πανεπιστήμιο Αιγαίου: Ρόδος. Ανακτήθηκε από:

URI <http://hdl.handle.net/11610/19301>

Ξένες Βιβλιογραφικές Αναφορές

Atkinson, L.R., Atkinson, C.R., Smith, E.E., Bem, D.J. & Nolen-Hoeksema, S. (2003).

(Επιστ. Επιμ. Γ. Βορριά, Μ. Ντάβου & Ζ. Παπαληγούρα). *Εισαγωγή στην Ψυχολογία του Hilgard*, τ. Α'. Μτφρ. Μαρία Σόλμαν. Αθήνα: Παπαζήση.

Bayat, S. (2017). The effectiveness of the creative writing instruction program based on speaking activities (CWIPSA). *International Electronic Journal of Elementary Education*, 8(4), 617-628. Retrieved August 22, 2017, from:

URL <https://www.iejee.com/index.php/IEJEE/article/view/136>

Boot N., Nevicka, B. & Baas, M. (2017). Creativity in ADHD: Goal-Directed Motivation and Domain Specificity. *Journal of Attention Disorders*, 24(13) 1857–1866.

DOI: <https://doi.org/10.1177/1087054717727352>

Butler, K. (2018). The impact of discipline and genre on writing facility: how a small group of students with and without dyslexia experience and respond to the varied writing demands of their Creative Writing degree programme. *Wales Journal of Learning and Teaching in Higher Education*, 1(1), 28-42.

URI <https://repository.uwtsd.ac.uk/id/eprint/981>

Conkbayir, M. & Pascal, C. (2019). (Επιστ. Επιμ. Ε. Κάκουρος & Ε. Μουσένα).

Εισαγωγή στις Κλασικές και Σύγχρονες Θεωρητικές Προσεγγίσεις στην Προσχολική Αγωγή (Μτφρ. Άρτεμις Γρίβα). Αθήνα: Gutenberg

Efe, R. & Jazdzewska, I. (2016). *Current Advances in Education* [eBook version]. Sofia: St. Kliment Ohridski University Press. Retrieved from:

[https://www.researchgate.net/publication/310952448 Current Advances in Education](https://www.researchgate.net/publication/310952448_Current_Advances_in_Education)

Göçen, G. (2019). The effect of creative writing activities on elementary school students' creative writing achievement, writing attitude and motivation. *Journal of Language and Linguistic Studies*, 15(3), 1032-1044.

DOI: <https://doi.org/10.17263/jlls.631547>

Healey, D. & Rucklidge, J.J. (2005). An Exploration Into the Creative Abilities of Children With ADHD. *Journal of Attention Disorders*, 8(3), 88-95.

DOI: 10.1177/1087054705277198

Smith, D.D. & Tyler, C.N. (2019). (Επιστ. Επιμ. Α.Σ. Αντωνίου). *Εισαγωγή στην Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση. Φέρνοντας την αλλαγή*. Μτφρ. Άρτεμις Γρίβα. Αθήνα: Gutenberg.