



Co-funded by
the European Union



“ΜΜΠ για την ανάπτυξη ήπιων δεξιοτήτων”

Εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης

**GAMESS: Παιχνίδια για μαθητές με αυτισμό ως αποτελεσματική
μεθοδολογία στην εκπαίδευση για την ανάπτυξη κοινωνικών
δεξιοτήτων**

Erasmus+. 2021 – 1 – DK01 – KA220 – SCH – 000034350

0



Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (ΕΑΧΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΧΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.



Το έργο αυτό χρηματοδοτήθηκε με την υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής. Το παρόν παραδοτέο αντικατοπτρίζει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων και η Επιτροπή δεν ευθύνεται για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό. Αριθμός έργου. 2021-1-DK01-KA220-SCH-000034350



Πίνακας περιεχομένων

Εισαγωγή.....	2
Μέρος 1 Θεωρητικό υπόβαθρο.....	3
Μέρος 2 Κατευθυντήριες γραμμές.....	9
Μέρος 3 Ομαδικά παιχνίδια στην τάξη.....	15
Θεμελιώδεις Δεξιότητες.....	15
Δεξιότητες αλληλεπίδρασης.....	35
Συναισθηματικές Δεξιότητες.....	54
Γνωστικές Δεξιότητες.....	76
Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	95



Εισαγωγή

Το παρόν εκπαιδευτικό εγχειρίδιο δημιουργήθηκε με βάση τις προσεγγίσεις εκμάθησης κοινωνικών δεξιοτήτων (SSL) οι οποίες είναι ικανές να συμβάλουν θετικά στην ανάπτυξη γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων σε αυτιστικά παιδιά που φοιτούν σε κανονικές τάξεις. Οι πρωταρχικοί του στόχοι είναι η ασφαλής ένταξη των αυτιστικών παιδιών στο σχολικό περιβάλλον με τη χρήση προσαρμοστικών παιχνιδιών που προάγουν την κοινωνική ευαισθητοποίηση και την ενότητα μεταξύ των συμμαθητών. Τα θετικά αποτελέσματα των δραστηριοτήτων που βασίζονται στο παιχνίδι είναι παγκοσμίως αποδεκτά και προτιμητέα, ειδικά στις μικρότερες τάξεις του δημοτικού σχολείου- ως εκ τούτου, ήταν αναγκαία η δημιουργία ενός εγχειριδίου για εκπαιδευτικούς που περιλαμβάνει παιχνίδια που μπορούν να εφαρμοστούν εντός της τάξης.

Το παρόν εγχειρίδιο αποτελείται από τρία μέρη:

Μέρος 1 - Θεωρητικό υπόβαθρο

Θεωρία πίσω από τη μάθηση ομαδικών παιχνιδιών, πεδίο εφαρμογής & στόχοι

Μέρος 2 - Κατευθυντήριες γραμμές

Πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο διεξαγωγής των παιχνιδιών, κανόνες που πρέπει να ακολουθούνται, ηθικές αρχές

Μέρος 3 - Ομαδικά παιχνίδια στην τάξη

Ομαδικά παιχνίδια στην τάξη που αντιστοιχούν στους τέσσερις τομείς κοινωνικών δεξιοτήτων: Θεμελιώδεις δεξιότητες, δεξιότητες αλληλεπίδρασης, συναισθηματικές δεξιότητες, γνωστικές δεξιότητες.

Σε κάθε έναν από τους θεματικούς τομείς θα βρείτε έναν κατάλογο παιχνιδιών με τις ακόλουθες πληροφορίες:

Θεωρητικό υπόβαθρο - με μέθοδο & προσεγγίσεις

Κατάλογος παιχνιδιών - με τίτλους & παραπομπές

Κατευθυντήριες γραμμές - με εικόνες

Τα απαιτούμενα υλικά

Περίληψη του θέματος - με πληροφοριακά γραφήματα

Λίστες ελέγχου - που μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για αυτοαξιολόγηση και αυτοέλεγχο



Μέρος 1: Θεωρητικό υπόβαθρο

ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΥΤΙΣΜΟΣ...

Ο αυτισμός είναι μια νευροαναπτυξιακή διαταραχή που συχνά παρουσιάζει ελλείμματα στις δεξιότητες κοινωνικής επικοινωνίας, στις κοινωνικές σχέσεις, καθώς και σε ένα περιορισμένο ρεπερτόριο δραστηριοτήτων και ενδιαφερόντων. (Chung et al., 2007). Αναγνωρίζεται πλέον ως διαταραχή "φάσματος" λόγω της μεγάλης διακύμανσης του τύπου και της σοβαρότητας των συμπτωμάτων που βιώνουν τα άτομα.

Σύμφωνα με την τελευταία έκδοση του Διαγνωστικού και Στατιστικού Εγχειριδίου Ψυχικών Διαταραχών (DSM-5), η διαταραχή του φάσματος του αυτισμού (ΔΑΦ) είναι μια νευροαναπτυξιακή διαταραχή που επηρεάζει τον τρόπο με τον οποίο τα άτομα αλληλεπιδρούν με τους άλλους, επικοινωνούν, μαθαίνουν και συμπεριφέρονται (DSM-5- American Psychiatric Association 2013). Οι επιπτώσεις και η σοβαρότητα των συμπτωμάτων της ΔΦΑ ποικίλλουν για κάθε άτομο και μεταβάλλονται με την πάροδο του χρόνου. Παρόλο που η ΔΦΑ είναι μία δια βίου, μόνιμη κατάσταση, τα άτομα με αυτισμό μπορούν να ζουν ανεξάρτητα, να εντάσσονται στην τριτοβάθμια εκπαίδευση και να είναι παραγωγικά σε θέματα κοινωνικοποίησης.

Σύμφωνα με το DSM-5 (2013), τα χαρακτηριστικά της ΔΦΑ χωρίζονται σε δύο βασικές κατηγορίες: ελλείμματα στην κοινωνική επικοινωνία και πρότυπα συμπεριφοράς. Η συμπτωματολογία της ΔΦΑ δεν είναι συγκεκριμένη και μπορεί να ποικίλλει ανάλογα με τους εκπαιδευτικούς, πολιτιστικούς και κοινωνικούς παράγοντες που διέπουν την ζωή του ατόμου.

Πιο αναλυτικά, οι δεξιότητες κοινωνικής επικοινωνίας περιλαμβάνουν την κοινωνική αλληλεπίδραση (αμοιβαία ανταλλαγή πληροφοριών, σχεσιακά στοιχεία και πτυχές όπως οι σχέσεις, οι φιλίες, η αποδοχή, μειωμένη αίσθηση του ανήκειν, η απομόνωση και η μοναξιά) και την επικοινωνία (μια διαδραστική διαδικασία ανταλλαγής πληροφοριών με πολλαπλά μέσα, όπως η γλώσσα του σώματος, η ομιλία, οι εκφράσεις του προσώπου και οι χειρονομίες) (O'Keeffe & McNally, 2021). Από την άλλη πλευρά, τα ζητήματα συμπεριφοράς μπορεί να περιλαμβάνουν επαναλαμβανόμενα πρότυπα συμπεριφοράς, ρεπερτορίου, ενδιαφέροντος ή επιθυμητές δραστηριότητες.



Αυτά τα χαρακτηριστικά συνήθως κατηγοριοποιούνται σε τρία επίπεδα με βάση τη σοβαρότητα της συμπτωματολογίας ή των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Τα άτομα στο επίπεδο 3 συνήθως χρειάζονται συνεχόμενη υποστήριξη, στο επίπεδο 2 χρειάζονται μέτρια υποστήριξη και εκείνα στο επίπεδο 1 χρειάζονται μόνο ελάχιστη υποστήριξη (DSM-5- American Psychiatric Association, 2013).

Όσον αφορά την όρολογία, η διαταραχή του φάσματος του αυτισμού είναι ευρέως αποδεκτή στους ακαδημαϊκούς και ιατρικούς κύκλους. Παρ' όλα αυτά, παρατηρείται αυξημένη προσοχή στη χρήση διαφορετικών όρων. Μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε από την ομάδα του Bury S. M και των συνεργατών της το 2020 στην Αυστραλία επικεντρώθηκε στον αυτιστικό πληθυσμό, αποκαλύπτοντας μια σημαντική προτίμηση από τα ίδια τα άτομα για τον όρο 'αυτιστικό άτομο'.

Παρόμοια αποτελέσματα έχουν παρατηρηθεί σε μελέτες στο Ηνωμένο Βασίλειο (Kenny et al., 2016), επισημαίνοντας τη σημασία της χρήσης της γλώσσας για την ελαχιστοποίηση των προκαταλήψεων σε ηθικά, πολιτισμικά και εκπαιδευτικά πλαίσια. Βασιζόμενοι σε αυτά τα ευρήματα, στο παρόν εγχειρίδιο θα χρησιμοποιούνται οι όροι "αυτιστικά άτομα", "αυτιστικοί μαθητές" ή "αυτιστικά παιδιά" όταν γίνεται αναφορά σε αυτούς τους πληθυσμούς.

4

Οι διαφορές στις κοινωνικές επικοινωνιακές δεξιότητες των αυτιστικών παιδιών είναι εμφανείς από την πρώιμη βρεφική ηλικία και περιλαμβάνουν δυσκολίες στην έναρξη και ανταπόκριση στην κοινή προσοχή, στην κατανόηση της μη λεκτικής επικοινωνίας, καθώς και δυσκολίες στις σχέσεις με τους συνομηλίκους και στην ανάπτυξη φιλικών σχέσεων.

Σε όλα τα στάδια της ζωής τους, οι άνθρωποι αντιμετωπίζουν διαρκείς προκλήσεις που εκδηλώνονται στην κοινωνική-συναισθηματική αμοιβαιότητα, τη μη λεκτική επικοινωνία, καθώς και στην ανάπτυξη και κατανόηση των σχέσεων. Αυτές οι δυσκολίες παραμένουν σε διάφορες φάσεις της ζωής τους, επηρεάζοντας τον τρόπο με τον οποίο εμπλέκονται με άλλους και πλοηγούνται στις πολυπλοκότητες των διαπροσωπικών σχέσεων. Επιπλέον, η δυσκολία που αντιμετωπίζουν στην επικοινωνία μπορεί να είναι πιο εμφανής ή να επιδεινώνεται από τις αυξημένες κοινωνικές απαιτήσεις και προσδοκίες, επηρεάζοντας ιδιαίτερα τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την ποιότητα ή την ποσότητα των φιλικών σχέσεων.

Συνολικά, η επιτυχία των αυτιστικών μαθητών σε ένα σχολικό περιβάλλον με έλλειψη αποκλεισμών μπορεί να επηρεαστεί από διάφορους τρόπους λόγω των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών και προτιμήσεών τους. Οι αυτιστικοί μαθητές ενδέχεται να



αντιμετωπίζουν προκλήσεις κατά την ενεργό συμμετοχή τους στην τάξη (Keen, 2009), όπως δυσκολίες στην κατανόηση και αποτελεσματική προσαρμογή στο σχολικό περιβάλλον λόγω προβλημάτων ή αποκλεισμού ασυναφών πληροφοριών (Wainwright-Sharp & Bryson, 1996) ή την αντιμετώπιση δυσκολιών στην αλλαγή της εστίασης της προσοχής (Ochs, Kremer-Sadlik, Solomon, & Sirota, 2001). Τα άτομα μπορεί να αντιμετωπίζουν προκλήσεις στην εστίαση σε σημαντικές πτυχές του μαθησιακού περιβάλλοντος, ιδίως όταν αυτές οι πτυχές δεν εκφράζονται με σαφήνεια (Klin, 2000). Οι αυτιστικοί μαθητές συχνά βρίσκονται στο περιθώριο της τάξης, αντιμετωπίζοντας διαρκείς κοινωνικές προκλήσεις καθ' όλη τη διάρκεια της σχολικής πορείας τους, μέχρι και κατά την εφηβεία. Τα αυτιστικά άτομα αντιμετωπίζουν δυσκολίες στο να πλοηγηθούν στον πολύπλοκο κοινωνικό κόσμο γύρω τους, καθώς αντιμετωπίζουν προκλήσεις στη δημιουργία και διατήρηση φιλικών σχέσεων. Ως αποτέλεσμα, είναι πιθανό να βιώνουν μοναξιά, εκφοβισμό και θυματοποίηση (O'Keeffe & McNally, 2021). Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο να αναπτυχθεί ένα εγχειρίδιο που θα περιέχει διάφορες δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να ξεπεράσουν τις εκπαιδευτικές προκλήσεις μέσα στην τάξη, ενισχύοντας παράλληλα την κοινωνική ευαισθητοποίηση και τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών.

....ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ ΣΕ ΑΥΤΙΣΤΙΚΑ ΠΑΙΔΙΑ & ΟΜΑΔΙΚΕΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΕΙΣ.....

Υπάρχουν διάφορα παραδείγματα εκπαίδευσης κοινωνικών δεξιοτήτων που έχουν χρησιμοποιηθεί για αυτιστικά άτομα, όπως οι κοινωνικές ιστορίες, οι στρατηγικές με τη διαμεσολάβηση των συνομηλίκων, η μοντελοποίηση με χρήση βίντεο, η γνωστική συμπεριφορική εκπαίδευση, η εκπαίδευση με βάση τις βασικές αντιδράσεις και η θεωρία του νου (Wang & Spillane, 2009).

Σύμφωνα με τον Spillane (2009), η Εκπαίδευση Κοινωνικών Δεξιοτήτων (ΕΚΔ)- Social Skills Training (SST), αποτελεί μια ευρέως αποδεκτή παρέμβαση, ιδίως στην περίπτωση παιδιών που αντιμετωπίζουν διάφορες αναπτυξιακές δυσκολίες. Η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει την εκμάθηση συγκεκριμένων δεξιοτήτων, όπως η διατήρηση οπτικής επαφής και η έναρξη συνομιλίας, μέσω της συμπεριφορικής και κοινωνικής μάθησης. Ειδικά για τους αυτιστικούς μαθητές, η ΕΚΔ αποδεικνύεται εξαιρετικά επωφελής, ιδίως όταν εφαρμόζεται σε ομαδικό πλαίσιο. Μέσω αυτής της προσέγγισης, παρέχεται η ευκαιρία στους μαθητές να εξασκηθούν φυσικά στις νεοκτισθείσες δεξιότητες, αλληλεπιδρώντας με τους συνομηλίκους τους (White et al., 2006). Εξ ορισμού, οι ομαδικές παρεμβάσεις σε αυτό το πλαίσιο αφορούν περισσότερα από ένα άτομο και



συνήθως διεξάγονται σε σχολικά περιβάλλοντα. Σε αυτές τις καταστάσεις, ένα αυτιστικό παιδί μπορεί να ενταχθεί είτε σε μια ομάδα με συνομηλίκους που έχουν τυπική ανάπτυξη, είτε μόνο με άλλα αυτιστικά παιδιά, είτε σε μια ομάδα που περιλαμβάνει τόσο τυπικά όσο και αυτιστικά παιδιά (Alalet, 2018).

Υπάρχουν πολλά παραδείγματα κοινωνικών αλληλεπιδράσεων σε ομάδες για αυτιστικά παιδιά, με την πιο συνηθισμένη σχολική παρέμβαση να είναι η Ομαδική Εκπαίδευση Κοινωνικών Δεξιοτήτων (ΟΕΚΔ). Αυτή η προσέγγιση περιλαμβάνει μια μικρή ομάδα μαθητών παρόμοιας ηλικίας που συμμετέχουν σε δραστηριότητες υπό την καθοδήγηση ενός εκπαιδευμένου διαμεσολαβητή. Ο διαμεσολαβητής έχει τον ρόλο να καθοδηγήσει τους συμμετέχοντες στο να αλληλεπιδράσουν μεταξύ τους. Στην ΟΕΚΔ, μια συνηθισμένη πρακτική είναι οι μαθητές να συμμετέχουν σε παιχνίδια που σχετίζονται μεταξύ τους, όπως περιγράφει ο Silveira-Zaldivar και συνεργάτες του το 2021.

Επίσης, οι ομαδικές παρεμβάσεις στον τομέα των κοινωνικών δεξιοτήτων συνιστώνται συχνά για αυτιστικά παιδιά, τα οποία συνήθως ταξινομούνται στα επίπεδα ένα και δύο του φάσματος, ή διαφέρουν ως προς το περιεχόμενο, τη στρατηγική διδασκαλίας, τον τρόπο υλοποίησης και την ένταση της θεραπείας (Wolstencroft et al., 2018). Οι Ομαδικές Παρεμβάσεις Κοινωνικών Δεξιοτήτων (ΟΠΚΔ) έχουν στόχο να αναπτύξουν τις κοινωνικές δεξιότητες σε διάφορους τομείς, όπως η μη λεκτική και λεκτική επικοινωνία, η κοινωνική αλληλεπίδραση, και η επίλυση κοινωνικών προβλημάτων. Οι παρεμβάσεις αυτές μπορεί να συμπεριλαμβάνουν συνομηλίκους τυπικής ανάπτυξης ή/και αδέρφια στην ίδια ομάδα με αυτιστικά παιδιά (McMahon et al., 2013). Μεταξύ των διάφορων στρατηγικών διδασκαλίας, οι παρεμβάσεις "απόδοσης" ξεχωρίζουν καθώς προάγουν τις κοινωνικές δεξιότητες μέσω του παιχνιδιού (Wolstencroft et al., 2018).

...ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ ...

Το παιχνίδι θεωρείται σημαντική πτυχή της ανάπτυξης του παιδιού. Το παιχνίδι είναι θεμελιώδους σημασίας για την κοινωνικοσυναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς και για την εκπαίδευση και τη μάθηση του. Χαρακτηρίζεται ως ευχάριστο, εθελοντικό, με εσωτερικά κίνητρα και ευέλικτο με μη κυριολεκτικό προσανατολισμό, ενώ η εστίαση του παιχνιδιού είναι στη διαδικασία και όχι στο τελικό προϊόν και απαιτεί ενεργητική εμπλοκή (Κοσσυβάκη & Παπούδη, 2016).

Το παιχνίδι προσφέρει μια νατουραλιστική πλατφόρμα για την ανάπτυξη της κοινωνικής επικοινωνίας και των κοινωνικών σχέσεων μέσα σε εκπαιδευτικά πλαίσια. Αποτελεί το πρωταρχικό μέσο κοινωνικής αλληλεπίδρασης στην πρώιμη παιδική



ηλικία. Το παιχνίδι έχει συσχετιστεί με πολλαπλές πτυχές των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και των επικοινωνιακών δεξιοτήτων, όπως η σειρά και η κατανομή θέσεων, η συνεργασία, η διαπραγματεύση, η κοινωνική αμοιβαιότητα, η ανάπτυξη της θεωρίας του νου, η ανάπτυξη των φιλικών σχέσεων, η αποδοχή από τους συνομηλίκους, η κοινή προσοχή, η κοινή εμπλοκή, οι χειρονομίες και η γλώσσα του σώματος (O'Keeffe & McNally, 2021).

Είναι σημαντικό να σημειώσουμε ότι τα αυτιστικά παιδιά εκδηλώνουν συχνά διαφορετικά πρότυπα παιχνιδιού σε σχέση με τους τυπικούς συνομηλίκους τους, καθώς αντιμετωπίζουν περιορισμούς στον τρόπο που συμμετέχουν στο παιχνίδι. Ειδικότερα, αυτά τα παιδιά συνήθως αντιμετωπίζουν δυσκολίες στο αυθόρμητο διαδραστικό κοινωνικό παιχνίδι από τη βρεφική ηλικία, καθώς και στο κοινωνικό ή ομαδικό παιχνίδι στα αργότερα στάδια της ανάπτυξής τους. Αυτές οι δυσκολίες απορρέουν από τα χαρακτηριστικά του αυτισμού, το οποίο περιλαμβάνει σοβαρές προκλήσεις στην κοινωνική αλληλεπίδραση, την επικοινωνία, και τη συμβολική σκέψη. Τα αυτιστικά παιδιά επιδεικνύουν συνήθως ενδιαφέρον για τις αισθητηριακές ιδιότητες των αντικειμένων σε ένα παιχνίδι, ενώ οι δραστηριότητές τους μπορεί να θεωρηθούν στερεοτυπικές ή/και επαναλαμβανόμενες.

Τα αυτιστικά παιδιά αντιμετωπίζουν προκλήσεις σε διάφορες πτυχές του παιχνιδιού. Αυτές περιλαμβάνουν την ενεργή συμμετοχή τους σε φανταστικά παιχνίδια, την ανάπτυξη φιλικών σχέσεων, την έκφραση ενδιαφέροντος για τους συνομηλίκους τους, τη συμμετοχή στα παιχνίδια των συνομηλίκων τους, το συμβολικό παιχνίδι, το λειτουργικό παιχνίδι (π.χ. το να σπρώχνουν ένα αυτοκινητάκι) και το παιχνίδι προσποίησης (π.χ. το να αναπαριστούν τον ήχο των τροχών ενός αυτοκινήτου). Επιπλέον, παρουσιάζουν διαφορές στην ποιότητα και την ποσότητα του παιχνιδιού τους σε σύγκριση με τους συνομηλίκους τους ή και τα παιδιά με άλλες αναπτυξιακές διαταραχές. Είναι πιθανό να μην εμπλέκονται σε λειτουργικά παιχνίδια χωρίς συγκεκριμένη και ρητή διδασκαλία (Kossynaki & Papoudi, 2016).

Το παιχνίδι αποτελεί αποτελεσματικό εργαλείο στην εκπαίδευση των αυτιστικών παιδιών, προσφέροντας ένα περιβάλλον όπου μπορούν να αναπτύξουν κοινωνικές δεξιότητες και να κοινωνικοποιούνται σε περιβάλλοντα χωρίς αποκλεισμούς. Με κατάλληλη καθοδήγηση και υποστήριξη, το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως πρακτική παρέμβαση με σκοπό την ενίσχυση των δεξιοτήτων κοινωνικής επικοινωνίας των αυτιστικών παιδιών. Επιπλέον, υπάρχουν μελέτες που επισημαίνουν το όφελος του παιχνιδιού ως στρατηγικής παρέμβασης στο σχολικό περιβάλλον για τα αυτιστικά παιδιά (Kossynaki & Papoudi, 2016), καθιστώντας το παιχνίδι σημαντικό εργαλείο για την ενίσχυση της κοινωνικής ενσωμάτωσης και της επικοινωνιακής τους ανάπτυξης.



Συνολικά, οι παρεμβάσεις που βασίζονται στο παιχνίδι για αυτιστικά παιδιά διακρίνονται σε δύο κατηγορίες. Η πρώτη επικεντρώνεται στη βελτίωση των δεξιοτήτων κοινωνικού παιχνιδιού, ενώ η δεύτερη χρησιμοποιεί παιγνιώδεις μεθόδους για να επιτύχει άλλα κοινωνικά αποτελέσματα. Η συσχέτιση μεταξύ κοινωνικού παιχνιδιού και ανάπτυξης κοινωνικών, γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων έχει επηρεάσει πολλές θεραπευτικές παρεμβάσεις για τον αυτισμό.

Επίσης, οι συνομήλικοι διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην ανάπτυξη κοινωνικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων των αυτιστικών παιδιών. Οι εμπειρίες παιχνιδιού με συνομήλικους συμβάλλουν στην κοινωνικοποίηση και πολιτισμική συμμετοχή τους. Στο πλαίσιο του παιχνιδιού με συνομήλικους, τα παιδιά υποστηρίζουν το ένα άλλο με μοναδικούς τρόπους που δεν αναπαράγονται από ενήλικες. Για παράδειγμα, συνδημιουργούν κοινωνικούς και φανταστικούς κόσμους, μοιράζοντας νοήματα σε αυτά τα συνεργατικά περιβάλλοντα.

Μια από τις αναγνωρισμένες πρακτικές είναι το μοντέλο των Ολοκληρωμένων Ομάδων Παιχνιδιού (ΟΟΠ), που ενθαρρύνει τη συμμετοχή αυτιστικών παιδιών σε κοινές εμπειρίες παιχνιδιού με συνομηλίκους. Σε αυτό το πλαίσιο, τα αυτιστικά παιδιά αλληλεπιδρούν με έμπειρους συνομηλίκους υποστηριζόμενα από ενήλικες, προωθώντας θετικές κοινωνικές εμπειρίες σε κανονικά περιβάλλοντα χωρίς αποκλεισμούς.

...ΤΑ ΣΧΟΛΕΙΑ ΩΣ ΦΥΣΙΚΑ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΑ ΓΙΑ ΑΛΛΗΛΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΜΕΤΑΞΥ ΣΥΝΟΜΗΛΙΚΩΝ...

Τα σχολεία είναι ικανά να παρέχουν ένα περιβάλλον που ευνοεί τις φυσιολογικές αλληλεπιδράσεις μεταξύ συνομηλίκων για τα αυτιστικά παιδιά, σε αντίθεση με τα κλινικά περιβάλλοντα. Παρ' όλα αυτά, έχει αποδειχθεί ότι η απλή έκθεση σε συνομηλίκους μπορεί να μην είναι αρκετή για την ανάπτυξη κατάλληλων κοινωνικών δεξιοτήτων των αυτιστικών παιδιών.

Χωρίς επαρκή υποστήριξη, τα αυτιστικά παιδιά κινδυνεύουν από περαιτέρω απομόνωση. Επομένως, υπάρχει η ανάγκη για έγκαιρες παρεμβάσεις που θα υποστηρίξουν την ανάπτυξη της κοινωνικής τους ένταξης μέσα στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Επιπλέον, με την αυξημένη παρουσία αυτιστικών παιδιών στην κανονική εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να επικεντρώνονται στη δημιουργία ενός περιβάλλοντος που διευκολύνει και ενισχύει την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των αυτιστικών μαθητών και των τυπικών συνομηλίκων τους.



Οι παρεμβάσεις με τη διαμεσολάβηση συνομηλίκων (PMI) έχουν αποδειχθεί αποτελεσματικές στην ενίσχυση τόσο των κοινωνικών δεξιοτήτων όσο και της ακαδημαϊκής δέσμευσης των αυτιστικών μαθητών στο σχολικό περιβάλλον. Αυτές οι παρεμβάσεις μπορούν να εφαρμοστούν σε σύντομες περιόδους σε μικρές ομάδες παιδιών, κατά τη διάρκεια περιόδων παιχνιδιού, όπως το διάλειμμα, και μπορούν να ενσωματωθούν σε παρεμβάσεις σε ολόκληρη την τάξη ή σε μετασχολικά προγράμματα (Silveira-Zaldivar κ.ά., 2021).

Είναι κρίσιμο να εξετάσουμε τη σημασία της ομαδικής εκπαίδευσης στις κοινωνικές δεξιότητες του παιχνιδιού με τους συνομηλίκους στο κανονικό σχολικό περιβάλλον και να ερευνήσουμε τρόπους ενίσχυσης των αλληλεπιδράσεων μεταξύ των συνομηλίκων σε σχολικά περιβάλλοντα χωρίς αποκλεισμούς.

Παρά το γεγονός ότι η σημασία του παιχνιδιού στην κανονική εκπαίδευση έχει ερευνηθεί εκτενώς, φαίνεται να παραμελείται κάπως στην σχολική πρακτική. Πολλοί εκπαιδευτικοί, είτε στην γενική είτε στην ειδική εκπαίδευση, φαίνεται ότι παραβλέπουν τη σημασία του παιχνιδιού πέραν των πρώτων ετών και τη συμβολή του στην αποτελεσματική διδασκαλία των αυτιστικών παιδιών (Kossynaki & Parouidi, 2016).

Η εμπλοκή αυτιστικών παιδιών σε δραστηριότητες παιχνιδιού είναι πιθανό να δημιουργήσει επιπλέον προκλήσεις στους εκπαιδευτικούς (Kossynaki & Parouidi, 2016). Συνεπώς, οι εκπαιδευτικοί χρειάζονται συγκεκριμένα καθοδήγηση, εξειδικευμένη κατάρτιση και επαρκείς πόρους προκειμένου να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες για την αποτελεσματική εφαρμογή στρατηγικών παιχνιδιού με συνομηλίκους στο πλαίσιο της γενικής εκπαίδευσης, μέσα στην τάξη. Το παρόν εγχειρίδιο έχει ως στόχο να παράσχει έναν οδηγό για τους εκπαιδευτικούς, επιτρέποντας την εφαρμογή ομαδικών δραστηριοτήτων στην τάξη (ομαδικά παιχνίδια στην τάξη) για τα αυτιστικά παιδιά. Αυτό συμβάλλει στη διευκόλυνση της ανάπτυξης των κοινωνικών δεξιοτήτων τους στην κανονική εκπαίδευση, εντός ενός μικτού περιβάλλοντος παιχνιδιού με τους συνομηλίκους τους.

Μέρος 2: Κατευθυντήριες γραμμές

Η βασική ιδέα πίσω από τη δημιουργία αυτού του φυλλαδίου ήταν να προσαρμόσουμε κοινά παιχνίδια που συνηθίζονται στο σχολείο μεταξύ συνομηλίκων, προκειμένου να προσφέρουμε επιπλέον οφέλη για τα αυτιστικά παιδιά. Στοχεύουμε στην ενίσχυση των



κοινωνικών δεξιοτήτων των αυτιστικών μαθητών χωρίς να επηρεαστεί η φήμη τους ή να υποκύψουν σε στιγματισμό από τους συνομηλίκους τους. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση διασκεδαστικών και απλών δραστηριοτήτων. Τα προσαρμοσμένα αυτά παιχνίδια επιτρέπουν σε όλους τους μαθητές να συμμετέχουν ενεργά στην τάξη, προωθώντας την έννοια της συμμετοχής χωρίς αποκλεισμούς.

Το εγχειρίδιο αυτό προορίζεται αποκλειστικά για εκπαιδευτικούς και μαθησιακούς σκοπούς. Οι βασικοί του στόχοι κεντρίζονται στην ενίσχυση της κοινωνικής ευαισθητοποίησης, την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων και την προώθηση της αποδοχής μεταξύ των συνομηλίκων εντός του σχολικού πλαισίου. Είναι σημαντικό να τονίσουμε ότι το παρών εγχειρίδιο δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να αντιμετωπιστεί ως θεραπευτική στρατηγική ή παρέμβαση για αυτιστικά παιδιά ή ως επέκταση των θεραπειών ειδικής αγωγής.

Αντιθέτως, αυτό το εγχειρίδιο πρέπει να θεωρηθεί ως μια συλλογή παιχνιδιών, εμπνευσμένων από καθημερινές δραστηριότητες, ειδικά προσαρμοσμένα να ενισχύουν τις κοινωνικές δεξιότητες μέσω του παιχνιδιού. Ο βασικός του στόχος είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να προωθήσουν την ενότητα στην τάξη, χρησιμοποιώντας εργαλεία που επιδρούν θετικά στη μαθησιακή διαδικασία. Συνολικά, τα παιχνίδια έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να βοηθήσουν τους μαθητές να αναπτύξουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες με διασκεδαστικό και ενθαρρυντικό τρόπο.

10

Συνοψίζοντας, το φυλλάδιο αυτό αποτελεί μια εκτενή πηγή για εκπαιδευτικούς που επιδιώκουν την ενίσχυση της κοινωνικής ευαισθητοποίησης, την προώθηση της αποδοχής, την ενότητα και την ενθάρρυνση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταξύ των μαθητών. Χρησιμοποιεί παγκοσμίως αναγνωρισμένα παιχνίδια, τα οποία προσαρμόζονται για να ενισχύσουν αυτές τις δεξιότητες.

Τα παιχνίδια που παρουσιάζονται σε αυτό το φυλλάδιο ευθυγραμμίζονται με τις κοινωνικές δεξιότητες που καθορίζονται στο πρόγραμμα σπουδών του έργου. Οι τέσσερις διακριτικοί τομείς περιλαμβάνουν:

1. **Θεμελιώδεις Δεξιότητες:** Βασισμένες σε μη-λεκτικές ενδείξεις που έχουν τις ρίζες τους στις θεμελιώδεις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.
2. **Δεξιότητες Αλληλεπίδρασης:** Απαραίτητες για τη συμμετοχή σε λεκτικές αλληλεπιδράσεις με άλλους, περιλαμβάνοντας την ικανότητα αποτελεσματικής επικοινωνίας μέσω του λόγου.
3. **Συναισθηματικές Δεξιότητες:** Περιλαμβάνουν την ικανότητα αναγνώρισης και κατανόησης των συναισθημάτων, διευκολύνοντας τις αλληλεπιδράσεις με ενσυναίσθηση και συναισθηματικό συντονισμό.



4. **Γνωστικές Δεξιότητες:** Απαραίτητες για τη διατήρηση πιο περίπλοκων και σύνθετων κοινωνικών αλληλεπιδράσεων, περιλαμβάνουν διαδικασίες όπως η επίλυση προβλημάτων και η κριτική σκέψη

Αυτό το φυλλάδιο παρέχει παιχνίδια που έχουν σχεδιαστεί με προσοχή για να ενισχύσουν τους τομείς ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων σε αυτιστικά παιδιά, κυρίως στο επίπεδο 1. Τα ομαδικά παιχνίδια που περιλαμβάνονται στο φυλλάδιο στοχεύουν στο να βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν αυτές τις κοινωνικές δεξιότητες μέσω πρακτικής άσκησης σε περιβάλλοντα που αντικατοπτρίζουν την πραγματική ζωή.

Παρόλο που τα παιχνίδια απευθύνονται κυρίως σε αυτιστικά παιδιά του επιπέδου 1, υπάρχει η δυνατότητα να εφαρμοστούν και σε παιδιά του επιπέδου 2. Η προσαρμογή αυτή μπορεί να γίνει ανάλογα με τις ανάγκες και τις δεξιότητες των παιδιών.

Τέλος, τα παιχνίδια που παρουσιάζονται σε αυτό το φυλλάδιο είναι κατάλληλα για μαθητές της πρώτης τάξης του δημοτικού σχολείου. Η καταλληλότητα τους μπορεί να προσαρμοστεί ανάλογα με την ηλικία, την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων και άλλους παράγοντες, ανάλογα με τις ανάγκες της τάξης. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσαρμόσει τη χρήση αυτών των παιχνιδιών ανάλογα με την δυναμική της τάξης και τις ανάγκες των μαθητών.

Η μεθοδολογία κάθε παιχνιδιού ποικίλλει, αντλώντας από διάφορες αποδεκτές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις, όπως:

- **Στρατηγική άσκηση:** Αυτή η προσέγγιση έχει σχεδιαστεί για να βοηθήσει τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες αυτοελέγχου και χειρισμού οποιαδήποτε πίεσως από τους συνομηλίκους τους.
- **Νατουραλιστικές ρυθμίσεις και συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο:** Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει στους μαθητές να εξασκηθούν στη διεκδικητική συμπεριφορά σε πλαίσια που μπορεί να συναντήσουν στην καθημερινή τους ζωή.
- **Προσεγγίσεις συστημικής σκέψης:** Αυτή η προσέγγιση έχει ως στόχο να βοηθήσει τους μαθητές να κατανοήσουν πώς διάφορα στοιχεία αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν το ένα το άλλο.
- **Αλληλεπίδραση μεταξύ συνομηλίκων:** Οι παρεμβάσεις με βάση τους συνομηλίκους είναι τεκμηριωμένες πρακτικές που διδάσκουν στρατηγικές σε συνομηλίκους τυπικής ανάπτυξης για τη διευκόλυνση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων με αυτιστικά παιδιά.
- **Συζητήσεις για παραδείγματα:** Αυτή η προσέγγιση δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν τη δυναμική των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων και να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με τα συναισθήματα που προκύπτουν όταν δεν ακούγονται από τους άλλους.



- **Προσεγγίσεις με παιχνίδια ρόλων:** Τα παιχνίδια ρόλων επιτρέπουν στους μαθητές να εξερευνήσουν διαφορετικούς ρόλους και προοπτικές, ενισχύοντας τη γνωστική τους ευελιξία.

- **Οπτική υποστήριξη:** Οπτικές υποστηρίξεις, όπως οπτικές ενδείξεις, χρονοδιαγράμματα και οπτικές οδηγίες, συμπεριλαμβάνονται με σκοπό να ενισχύσουν την κατανόηση και να προωθήσουν την ανεξάρτητη συμμετοχή.

Συμβουλές και οδηγίες για εκπαιδευτικούς

Στην ενότητα που ακολουθεί, παρέχουμε συμβουλές και οδηγίες για τη μεγιστοποίηση της αποτελεσματικότητας του φυλλαδίου. Συνιστάται να εξετάσετε ιδιαίτερα προσεκτικά τις οδηγίες αυτές και να εφαρμόσετε αυτές τις σημειώσεις στην τάξη, καθώς έχουν αναπτυχθεί με μεγάλη έμφαση σε ηθικά ζητήματα.

- Είναι σημαντικό να αναγνωρίσετε ότι η συμμετοχή στα παιχνίδια πρέπει να είναι εθελοντική και οι οδηγίες πρέπει να παρέχονται με τρόπο που να μην αναδεικνύει τυχόν διαφορές μεταξύ των μαθητών. Η αρχή αυτή θα πρέπει να τηρείται σε κάθε στάδιο της υλοποίησης του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένου του ζητήματος της ανατροφοδότησης από τους μαθητές.
- Επιπλέον, είναι ζωτικής σημασίας να τηρούνται όλες οι ηθικές οδηγίες και αρχές, διασφαλίζοντας τη σωστή χρήση ορολογίας με σεβασμό όταν συζητούνται τα χαρακτηριστικά και τα δυνατά σημεία κάθε μαθητή. Κάθε εκπαιδευτικός πρέπει να είναι επιμελής στην αποφυγή φράσεων και ορολογίας που θα μπορούσαν ενδεχομένως να βλάψουν τη φήμη των αυτιστικών μαθητών τους.
- Συνιστάται να λαμβάνετε υπόψη τις προκλήσεις που μπορεί να αντιμετωπίσουν οι αυτιστικοί μαθητές κατά την εφαρμογή αυτών των παιχνιδιών. Είναι σημαντικό να χρησιμοποιούνται με τρόπο που δεν προκαλεί βλάβη ή απογοήτευση σε κανένα μέλος της τάξης. Η πρωταρχική έμφαση δίνεται στην προώθηση και βελτίωση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων και όχι αποκλειστικά στην αξιολόγηση των σωστών ή λανθασμένων απαντήσεων.
- Σε περίπτωση δυσκολιών στην εφαρμογή, όταν κρίνεται απαραίτητο από τον εκπαιδευτικό ή τον εκπαιδευτή, συνιστάται η διακοπή ή ο τερματισμός των παιχνιδιών για την αποφυγή επιβλαβών αποτελεσμάτων. Η υπέρβαση των περιορισμών και των δυσκολιών απαιτεί κατάλληλη εκπαίδευση και προετοιμασία του σχολικού περιβάλλοντος με τρόπο που να κεντρίζει, να διατηρεί το ενδιαφέρον και τον ενθουσιασμό των μαθητών.



- Τα παιχνίδια αποτελούν χρήσιμα εργαλεία για τους εκπαιδευτικούς, καθώς μπορούν να προσαρμοστούν σε διάφορες πτυχές της εκπαίδευσης. Κάθε παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα να προσαρμοστεί στα χαρακτηριστικά των μαθητών, όπως η ηλικία, οι ικανότητες, οι προτιμήσεις και οι ανάγκες τους, καθώς και στις απαιτήσεις της συγκεκριμένης κατάστασης. Οι εκπαιδευτικοί έχουν την ευελιξία να καθοδηγήσουν τα παιχνίδια με τρόπο που θεωρούν πιο χρήσιμο, διδάσκοντας ευελιξία και ανοχή στους μαθητές τους.
- Η ευθύνη του εκπαιδευτικού ή του συντονιστή του παιχνιδιού είναι να δημιουργήσει ένα περιβάλλον που ενθαρρύνει την εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων. Αυτό το περιβάλλον πρέπει να επιτρέπει σε όλους τους μαθητές να συμμετέχουν κατά τρόπο που τους ταιριάζει καλύτερα, προωθώντας τη συμμετοχή και επιτρέποντας σε κάθε μαθητή να συμμετέχει στο βαθμό που το επιθυμεί. Αυτή η προσέγγιση είναι ιδιαίτερα ωφέλιμη για τους αυτιστικούς μαθητές, καθώς το στόχο είναι να τους βοηθήσει να αναπτύξουν και να περιηγηθούν ευκολότερα στο κοινωνικό τους περιβάλλον, χωρίς να αισθάνονται ότι πρέπει να καλύπτουν χαρακτηριστικά την προσωπικότητας τους ή να καμουφλάρονται.

Συνεπώς, ο κεντρικός στόχος του κάθε εκπαιδευτικού πρέπει να είναι η εκμάθηση δεξιοτήτων που επιτρέπουν στους αυτιστικούς μαθητές να επικοινωνούν τις επιθυμίες και ανάγκες τους με τρόπο που τους εξυπηρετεί. Αυτό περιλαμβάνει τη διδασκαλία δεξιοτήτων αυτο-υπεράσπισης, την επέκταση της γλωσσικής κατανόησης, την αναγνώριση και κατανόηση των συναισθημάτων τους, καθώς και την ανάπτυξη στρατηγικών αυτορρύθμισης και δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων. Η έμφαση στα παιχνίδια για όλους τους μαθητές είναι στη μετάδοση της κατανόησης ότι όλοι είμαστε μοναδικοί, με διαφορετικά στυλ επικοινωνίας.

- Είναι κρίσιμο να αποφεύγονται στόχοι που ενθαρρύνουν συμπεριφορές συγκάλυψης και καμουφλάζ για τους αυτιστικούς μαθητές. Παραδείγματα επιζήμιων στόχων περιλαμβάνουν τροποποίηση του τόνου της φωνής, επιβολή οπτικής επαφής, μίμηση νευροτυπικής γλώσσας του σώματος, και άλλα. Η επίτευξη βελτίωσης στην επικοινωνία προκύπτει όταν αποδεχόμαστε και προσαρμόζουμε τις ατομικές επικοινωνιακές ανάγκες του άλλου, αντί να επιβάλλουμε άνευ σκέψης κανόνες και προσδοκίες.

Συνοψίζοντας, οι γενικοί κανόνες για τη χρήση παιχνιδιών στην εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων από αυτιστικούς μαθητές είναι οι εξής:

- Λαμβάνετε υπόψη τις διαφορετικές δυνατότητες και δυσκολίες κάθε μαθητή.



- Θέτετε σαφείς κανόνες στο περιβάλλον του σχολείου και ενθαρρύνετε τη συμμετοχή των μαθητών.
- Δείχνετε θετικό παράδειγμα με υπομονή και φιλική συμπεριφορά.
- Ενθαρρύνετε την ατομικότητα και σεβαστείτε τις ανάγκες των άλλων.
- Χρησιμοποιείτε σαφείς οδηγίες και οπτικά βοηθήματα.
- Κατανοείτε τις αισθήσεις και αποφεύγετε την υπερφόρτωση.
- Παρέχετε ευκαιρίες για εξάσκηση και επανάληψη σε διάφορα περιβάλλοντα.
- Αποφεύγετε τον καθορισμό στόχων που ενθαρρύνουν το καμουφλάρισμα συμπεριφορών ή την προσαρμογή.
- Χρησιμοποιείτε τη θετική ενίσχυση για την ενθάρρυνση της επικοινωνίας και των κοινωνικών δεξιοτήτων.

Τέλος, ορισμένες θεμελιώδεις αρχές για την εφαρμογή αυτού του φυλλαδίου σε ένα σχολικό περιβάλλον μπορεί να περιλαμβάνουν:

- Βεβαιωθείτε ότι όλοι οι συμμετέχοντες έχουν σαφή κατανόηση των κατευθυντήριων γραμμών της εργασίας.
- Να λαμβάνονται υπόψη οι συγκεκριμένες προτιμήσεις των μεμονωμένων παιδιών ή της ομάδας, καθώς σύμφωνα με έρευνες αυτό μπορεί να ενισχύσει το ενδιαφέρον και τα κίνητρα (Koegel et al., 2010).
- Αναγνωρίζοντας τη σημασία των επιδράσεων προετοιμασίας, παρέχοντας κατάλληλη ανατροφοδότηση και έχοντας μια σταθερή αντίληψη για κάθε εκπαιδευτική δραστηριότητα. Αυτή η γνώση μπορεί να ενεργοποιήσει την προηγούμενη μάθηση και να βοηθήσει τους μαθητές να κάνουν συνδέσεις με το νέο περιεχόμενο της τάξης (Koegel, Koegel, Frea, & Green-Hopkins, 2003 - Gately, 2008)
- Συνιστάται ιδιαίτερα να ακολουθείτε το καθιερωμένο πρόγραμμα και τη ρουτίνα της τάξης όταν εφαρμόζετε αυτά τα παιχνίδια. Η συνέπεια παρέχει μια αίσθηση ασφάλειας και εξοικείωσης, η οποία μπορεί να είναι ιδιαίτερα ωφέλιμη για τους αυτιστικούς μαθητές που ενδέχεται να βρίσκουν τις απροσδόκητες αλλαγές προκλητικές (McIntosh, Herman, Sanford, McGraw, & Florence, 2004). Κατά την έναρξη του μαθήματος, επανεξετάστε το ημερήσιο πρόγραμμα και ενημερώστε εκ των προτέρων τους μαθητές για τυχόν αλλαγές στο πρόγραμμα, συμπεριλαμβανομένου του αν θα υπάρξει αναπληρωτής δάσκαλος.



- Ελαχιστοποιήστε τις περιβαλλοντικές προκαταλήψεις και δημιουργήστε μια άνετη τάξη. Πολλοί αυτιστικοί μαθητές έχουν αισθητηριακά προβλήματα που μπορεί να επηρεάσουν την ικανότητά τους να συγκεντρώνονται.
- Σε περίπτωση οποιασδήποτε δυσφορίας κατά τη διάρκεια της εφαρμογής του παιχνιδιού, συνιστάται ιδιαίτερα να διακόψετε ή να τερματίσετε τις δραστηριότητες, για να αποφύγετε οποιαδήποτε συναισθηματική ή σωματική βλάβη στους μαθητές.
- Τέλος, αν προκύψει οποιαδήποτε δυσφορία ή δυσκολία κατά την εφαρμογή των δραστηριοτήτων αυτών, συνιστάται έντονα να προσαρμόσετε τα παιχνίδια με τρόπο που να προωθεί θετικά την ομαδική και ατομική δυναμική, αντί να τονίζει αρνητικά.

Μέρος 3: Ομαδικά παιχνίδια στην τάξη

15

Θεμελιώδεις δεξιότητες

Ιστορικό

Ο επιλεγμένος τομέας εστίασης για τη μεθοδολογία αυτή είναι οι βασικές κοινωνικές δεξιότητες, και συγκεκριμένα η οπτική επαφή, ο προσωπικός χώρος, οι χειρονομίες και η μίμηση. Αυτές οι θεμελιώδεις δεξιότητες διαδραματίζουν ζωτικό ρόλο στη διευκόλυνση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και στην εγκαθίδρυση ουσιαστικών συνδέσεων με τους άλλους, ιδίως για τους [προσδιορίστε την ηλικιακή ομάδα ή το επίπεδο τάξης] αυτιστικούς μαθητές.

Μέθοδοι και προσεγγίσεις

Για να ενισχυθούν οι θεμελιώδεις κοινωνικές δεξιότητες, οι μέθοδοι και οι προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση αυτών των παιχνιδιών έχουν σχεδιαστεί με καθημερινά, οικεία αντικείμενα που έχουν απήχηση στους μαθητές,



όπως κάρτες, οπτικά και ακουστικά στοιχεία και χειροποίητα υλικά (αισθητηριακή εισροή).

Για το σχεδιασμό αποτελεσματικών παιχνιδιών και δραστηριοτήτων για την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, χρησιμοποιούμε τις ακόλουθες μεθόδους και προσεγγίσεις:

Παιχνίδι ρόλων: Παιχνίδια όπως το "Ερμηνεύοντας τη γλώσσα του σώματος", το "Καθρέφτη μου" και το "Θέατρο συναισθημάτων" επιτρέπουν στους μαθητές να αναλάβουν διαφορετικούς ρόλους και προοπτικές, ενισχύοντας τη γνωστική τους ευελιξία και την αναγνώριση χειρονομιών μέσω προσεγγίσεων παιχνιδιού ρόλων.

Αλληλεπίδραση μεταξύ συνομηλίκων: Οι δραστηριότητες αυτές διευκολύνουν την ανάπτυξη αποτελεσματικών θεμελιωδών δεξιοτήτων από τα παιδιά μέσω διαδραστικών εμπειριών με τους συνομηλίκους τους, οπτικής διέγερσης και παρατήρησης.

Στρατηγική άσκηση: η οποία βοηθάει τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες αυτοελέγχου και διαχείρισης της πίεσης των συνομηλίκων (παιχνίδια όπως το «Αγάλματα».

Κατάλογος παιχνιδιών

1. Ερμηνεία της γλώσσας του σώματος
2. Mirror Me (καθρέφτισε με)
3. Από κοινού έργο τέχνης
4. Θέατρο συναισθημάτων
5. Αγάλματα

16

Αριθμός παιχνιδιού: 1

Τίτλος: Παιχνίδι ρόλων- Κατανοώντας τη γλώσσα του σώματος.

Στόχος του παιχνιδιού:

Οι μαθητές να ευαισθητοποιηθούν για τις εκφράσεις του προσώπου και το ρόλο της γλώσσας του σώματος στο συναίσθημα και την έκφραση συναισθημάτων, προωθώντας έτσι τις συναισθηματικές δεξιότητες τους. Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για



αυτιστικούς μαθητές στο επίπεδο 1 και είναι περιεκτικό και κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Προετοιμάστε ερωτήσεις ή χρησιμοποιήστε κάρτες ενσυναίσθησης με βάση τη δυναμική και τις ανάγκες της τάξης.
2. Δημιουργήστε ένα σενάριο παιχνιδιού ρόλων όπου οι μαθητές πρέπει να εκφράσουν τα συναισθήματά τους ανταποκρινόμενοι στις απαιτήσεις της εργασίας.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

Ενημερώστε τα παιδιά για το παιχνίδι και δώστε τους ένα σενάριο που θα σχεδιάσουν και θα παίξουν με παντομίμα, ώστε τα παιδιά να κατανοήσουν το έργο και την έκφραση συναισθημάτων.

Ο δάσκαλος μπορεί να ξεκινήσει την άσκηση εξηγώντας τι είναι η παντομίμα λέγοντας: "Σήμερα θα παίξουμε ένα διασκεδαστικό και συναρπαστικό παιχνίδι που περιλαμβάνει τη χρήση του σώματος και των εκφράσεων του προσώπου μας για να επικοινωνήσουμε χωρίς να μιλάμε. Ονομάζεται "παντομίμα". Η παντομίμα είναι σαν την υποκριτική, αλλά χωρίς λόγια. Αντ' αυτού, χρησιμοποιούμε το σώμα και τις εκφράσεις του προσώπου μας για να πούμε μια ιστορία ή να μεταφέρουμε ένα μήνυμα. Είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εκφράσουμε συναισθήματα και ιδέες χωρίς να πούμε ούτε μια λέξη.

Παραδείγματα ερωτήσεων περιλαμβάνουν:

- Πώς θα νιώθατε αν σήμερα ήταν τα γενέθλιά σας;
- Πώς θα νιώθατε αν αργούσατε στο σχολείο;
- Πώς θα νιώθατε αν άρχιζε να χιονίζει;
- Πώς θα νιώθατε αν ακούγατε την αγαπημένη σας μουσική;
- Πώς θα νιώθατε αν σας έκαναν παρατήρηση στην τάξη;
- Πώς θα νιώθατε αν ήταν η αρχή των καλοκαιρινών διακοπών;

Εναλλακτικά, μπορείτε να χρησιμοποιήσετε κάρτες Ενσυναίσθησης. Κάθε κάρτα προτρέπει τους μαθητές να φανταστούν πώς θα ένιωθαν, βοηθώντας τους να έρθουν σε μεγαλύτερη επαφή με τα συναισθήματά τους. Αν μπορούν να αναγνωρίσουν σωστά τα δικά τους συναισθήματα, θα είναι καλύτερα εξοπλισμένοι για να κατονομάσουν τα συναισθήματα των άλλων σε παρόμοιες καταστάσεις. Οι κάρτες μπορούν να ενσωματωθούν σε μια δραστηριότητα του κύκλου ή να χρησιμοποιηθούν όταν



διδάσκονται οι μαθητές να προβληματίζονται περισσότερο για τον εαυτό τους και τη συμπεριφορά τους.

Ενημέρωση:

Διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τη σημασία της κατανόησης των συναισθημάτων κάποιου ή των συναισθημάτων σας. Αυτό το βήμα μπορεί εύκολα να επιτευχθεί καθορίζοντας απλές ερωτήσεις σε κάθε παιδί, όπως:

- Ποιο μέρος της εργασίας σας άρεσε περισσότερο;
- Θα κάνατε κάτι διαφορετικό;
- Υπήρχαν δυσκολίες στην εκτέλεση της εργασίας;

Εικονογραφήσεις

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε διαφορετικές απεικονίσεις καρτών όπως φαίνεται εδώ.

Υλικό

Καθορισμένη περιοχή παιχνιδιού

Κάρτες ενσυναίσθησης



Περίληψη

1. Δημιουργήστε έναν άνετο χώρο.
2. Προετοιμάστε σενάριο/ερωτήσεις για παιχνίδι ρόλων ή κάρτες ενσυναίσθησης.
3. Παρουσιάστε το παιχνίδι στους μαθητές.
4. Ζητήστε από τους μαθητές να παρουσιάσουν διάφορες καταστάσεις.



Λίστα ελέγχου:

Παρουσιάσατε το παιχνίδι με σαφήνεια και δώσατε έμφαση στους μαθησιακούς στόχους;

Προετοιμάσατε σωστά το υλικό;

Διαμορφώσατε έναν άνετο χώρο;

Κάνατε τις κατάλληλες ερωτήσεις;

Τους δώσατε τις κατάλληλες κάρτες;

Προσφέρατε υποστήριξη σε μαθητές που χρειάζονταν βοήθεια στην αναγνώριση συναισθημάτων;

Δώσατε στους μαθητές διαφορετικά σενάρια να εκτελέσουν;

Πρωθήσατε ένα θετικό ομαδικό πνεύμα και υποστηρικτικές αλληλεπιδράσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού.

20

Αριθμός παιχνιδιού: 2

Τίτλος: Καθρέφτισέ με (εναλλαγή ρόλων)

Στόχος του παιχνιδιού:

Στόχος του παιχνιδιού "Mirror Me" είναι να ενισχύσει την αυτογνωσία, την ενσυναίσθηση και τις δεξιότητες μη λεκτικής επικοινωνίας των συμμετεχόντων. Είναι ειδικά σχεδιασμένο για άτομα στα επίπεδα 1 και 2 του φάσματος του αυτισμού. Αυτό



το χωρίς αποκλεισμούς παιχνίδι προάγει θεμελιώδεις δεξιότητες όπως η μίμηση και η χρήση χειρονομιών. Είναι κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Δημιουργήστε έναν άνετο και ανοιχτό χώρο για το παιχνίδι, εξασφαλίζοντας ότι οι συμμετέχοντες έχουν αρκετό χώρο για να κινούνται ελεύθερα.
2. Σχηματίστε ζεύγη από μια ομάδα συμμετεχόντων, ιδανικά από 4 έως 20 άτομα.
3. Ετοιμάστε μια ποικιλία από σκηνικά ή απλά αντικείμενα που μπορούν να χρησιμοποιήσουν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, όπως κασκόλ, καπέλα ή μπάλες.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ξεκινήστε εξηγώντας στους συμμετέχοντες τους κανόνες και τους στόχους του παιχνιδιού λέγοντας ότι αυτό το παιχνίδι δεν είναι μόνο ενδιαφέρον αλλά και πολύ διασκεδαστικό. Θα ξεκινήσω δείχνοντας το παιχνίδι και καλώ όλους να ακολουθήσουν τις κινήσεις μου ως ομάδα. Αφού εξασκηθούμε όλοι μαζί, θα σχηματίσουμε ζευγάρια και θα συνεχίσουμε το παιχνίδι σε ζευγάρια πάλι".
- Ζητήστε από το κάθε ζευγάρι να σταθεί το ένα απέναντι στο άλλο.
- Αναθέστε σε ένα άτομο σε κάθε ζευγάρι να είναι ο "Αρχηγός" και στο άλλο να είναι ο "Καθρέφτης".
- Ο "Αρχηγός" ξεκινά εκτελώντας μια σειρά από αργές και σκόπιμες κινήσεις. Ο "Καθρέφτης" πρέπει να αναπαράγει αυτές τις κινήσεις ακριβώς, σαν να κοιτάζει σε καθρέφτη. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να επικεντρωθούν στη γλώσσα του σώματος, τις εκφράσεις του προσώπου και τις χειρονομίες του συντρόφου τους.
- Αυξήστε σταδιακά την πολυπλοκότητα των κινήσεων, ενσωματώνοντας στηρίγματα, αν υπάρχουν, και ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να είναι δημιουργικοί.
- Αφήστε κάθε ζευγάρι να αναλάβει εναλλάξ τον ρόλο του "Αρχηγού" και του "Καθρέφτη".
- Παρατηρήστε τις αλληλεπιδράσεις των συμμετεχόντων, παρέχοντας ανατροφοδότηση και καθοδήγηση, εφόσον χρειάζεται.
- Δώστε έμφαση στη σημασία της μη λεκτικής επικοινωνίας, εστιάζοντας στη γλώσσα του σώματος και στις εκφράσεις του προσώπου.



Ενημέρωση:

Στο τέλος του παιχνιδιού, συγκεντρώστε τους συμμετέχοντες σε κύκλο και αρχίστε μια ομαδική συζήτηση. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις εμπειρίες τους, τις γνώσεις τους, τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν, τις στρατηγικές που χρησιμοποίησαν για τη μη λεκτική επικοινωνία και τον αντίκτυπο του καθρεφτισμού.

Αυτό το βήμα μπορεί εύκολα να επιτευχθεί με τον καθορισμό απλών ερωτήσεων σε κάθε παιδί, όπως:

- Ποιες στρατηγικές χρησιμοποιήσατε για αποτελεσματική μη λεκτική επικοινωνία;
- Βρήκατε ορισμένες ενδείξεις πιο χρήσιμες από άλλες;
- Πώς επηρέασε η πτυχή του καθρέφτη την κατανόηση της επικοινωνίας;
- Ενίσχυσε την ενσυναίσθηση ή την αυτογνωσία;

Εικονογραφήσεις

<https://www.youtube.com/watch?v=pqfRH0Ah9Ik>

Υλικό

Ανοιχτός χώρος για κίνηση.

Βοηθήματα (κασκόλ, καπέλα, μπάλες κ.λπ.)

Περίληψη

1. Δημιουργήστε έναν άνετο χώρο και συγκεντρώστε τους συμμετέχοντες σε ζευγάρια.
2. Εξηγήστε τους κανόνες και τους στόχους του παιχνιδιού.
3. Ορίστε έναν "αρχηγό" και έναν "καθρέφτη" σε κάθε ζεύγος.
4. Ξεκινήστε το παιχνίδι και αυξήστε σταδιακά την πολυπλοκότητα των κινήσεων και ενθαρρύνετε τη δημιουργικότητα.
5. Αφήστε κάθε ζευγάρι να αλλάξει ρόλους.
6. Παρατηρήστε και δώστε ανατροφοδότηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
7. Ενημέρωση.



(<https://www.asphaltgreen.org/blog/rep-game-mirror-mirror>)

Λίστα ελέγχου:

Τοποθετήσατε τις καρέκλες σε ζευγάρια, αντικριστά;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο του παιχνιδιού;

Διασφαλίσατε ότι οι συμμετέχοντες διατηρούσαν οπτική επαφή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Ορίσατε τους ρόλους του "Αρχηγού" και του "Καθρέφτη" για κάθε γύρο;

Αλλάξατε ρόλους μεταξύ των συμμετεχόντων σε κάθε γύρο;

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με τις εμπειρίες τους;

Διευκολύνετε μια συνεδρία ενημέρωσης σχετικά με την ενσυναίσθηση και την εφαρμογή της στην καθημερινή ζωή.

23

Αριθμός παιχνιδιού: 3

Τίτλος: Ομαδικό έργο τέχνης (αλληλεπίδραση μεταξύ συνομήλικων)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι η προώθηση της ομαδικότητας, της δημιουργικότητας και της συνεργασίας μεταξύ των συμμετεχόντων. Με τη συλλογική εργασία σε έναν κοινό καμβά ή έργο τέχνης, οι συμμετέχοντες θα μάθουν να συνεργάζονται, να επικοινωνούν τις ιδέες τους και να συμβάλλουν σε μια



συλλογική δημιουργία. Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για να ενισχύσει τις προηγμένες δεξιότητες μη λεκτικής επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης, καθιστώντας την κατάλληλη για αυτιστικούς μαθητές στα επίπεδα 1 και 2 και για παιδιά όλων των ηλικιών χωρίς αποκλεισμούς.

Κατευθυντήριες γραμμές

Προετοιμασία του παιχνιδιού:

1. Προετοιμάστε τα υλικά τέχνης: Συγκεντρώστε το χαρτί, τα χρώματα, τα πινέλα, τους μαρκαδόρους, τα χρωματιστά μολύβια ή όποια άλλα υλικά τέχνης θέλετε να διαθέσετε.
2. Δημιουργήστε ομάδες των 3-5 μαθητών, εξασφαλίζοντας ένα ισορροπημένο μείγμα ικανοτήτων και προσωπικοτήτων σε κάθε ομάδα, ώστε να προάγεται η ποικιλόμορφη συνεργασία.
3. Τοποθετήστε τραπέζια ή καθορισμένους χώρους με προμήθειες τέχνης για κάθε ομάδα.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Εξηγήστε το ομαδικό έργο τέχνης, τονίζοντας τη σημασία της ομαδικής εργασίας, της ανταλλαγής ιδεών και του σεβασμού της συνεισφοράς του άλλου.
- Δώστε έμφαση στη σημασία του σεβασμού του στυλ σχεδίασης κάθε μαθητή και της προώθησης ενός θετικού και χωρίς αποκλεισμούς δημιουργικού περιβάλλοντος εντός της ομάδας ή της τάξης.
- Ορίστε ένα θέμα ή μια θεματική ενότητα για το έργο τέχνης. Θα μπορούσε να είναι η φύση, η φιλία ή ένα θέμα που σχετίζεται με ένα συγκεκριμένο θέμα που διδάσκετε στην τάξη.
- Ενθαρρύνετε καινούριες ιδέες ζητώντας από κάθε ομάδα να συζητήσει και να κάνει καταγισμό ιδεών σχετικά με το θέμα. Προωθήστε τη δημιουργικότητα και τις διαφορετικές οπτικές.
- Αναθέστε ρόλους σε κάθε ομάδα, όπως έναν αρχηγό/διαμορφωτή, έναν χρονομέτρη και έναν διαχειριστή υλικών. Εναλλάξτε αυτούς τους ρόλους για τα επόμενα έργα τέχνης.
- Αφήστε κάθε ομάδα να αρχίσει να εργάζεται ομαδικά στο έργο της. Ενθαρρύνετέ τους να επικοινωνούν, να μοιράζονται ιδέες και να συνεργάζονται αποτελεσματικά.
- Βοηθήστε και καθοδηγήστε, εφόσον χρειάζεται, επιτρέποντας παράλληλα στους μαθητές να αναλάβουν την ευθύνη της δημιουργικής διαδικασίας.



Προσφέρετε προτάσεις και προωθήστε την επίλυση προβλημάτων όταν προκύπτουν προκλήσεις.

Ενημέρωση:

Μετά το πέρας του προβλεπόμενου χρόνου, οι μαθητές τοποθετούν τις καρτέλες σε κύκλο με κατεύθυνση προς τα μέσα και μοιράζονται την εμπειρία τους από τη συμμετοχή τους στο παιχνίδι. Ο δάσκαλος μπορεί να κάνει αυτές τις ερωτήσεις:

- Πώς αισθανθήκατε να εργάζεστε ως ομάδα;
- Κάνατε λάθη που δεν ήταν σύμφωνα με τις οδηγίες;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά αν σας δινόταν η ευκαιρία να ξαναπαίξετε;

Εικονογραφήσεις

<https://www.youtube.com/watch?v=n52qEAXaZ8M>



(<https://www.etsy.com/listing/1501082065/summer-collaborative-art-poster-i-end-of>)

(<https://www.teacherspayteachers.com/Product/Summer-Collaborative-Art-Poster-I-End-of-the-Year-Craftivity-I-Bulletin-Board-9616019>)

Υλικό

Χαρτί (διάφορα μεγέθη και τύποι)

Χρώματα, πινέλα και κύπελλα νερού

Μαρκαδόροι, χρωματιστά μολύβια ή κραγιόνια

Κόλλα, ψαλίδι και άλλα είδη τέχνης όπως επιθυμείτε

Παλέτα ή επιφάνειες ζωγραφικής (προαιρετικά, για μεγαλύτερα έργα τέχνης)



26

Περίληψη

1. Προετοιμάστε το υλικό και τους πάγκους εργασίας.
2. Αναθέστε τις ομάδες των μαθητών.
3. Παρουσιάστε το παιχνίδι.
4. Πραγματοποιήστε μια θύελλα ιδεών σχετικά με το θέμα του έργου τέχνης.
5. Κατανείμειτε ρόλους σε κάθε ομάδα και αφήστε κάθε ομάδα να ξεκινήσει το ομαδικό έργο τέχνης.
4. Απολογισμός της εμπειρίας ομαδικής εργασίας.



Λίστα ελέγχου

Δώσατε σαφείς οδηγίες και στόχους για το ομαδικό έργο τέχνης;

Αναθέσατε ομάδες με ισορροπημένο μείγμα ικανοτήτων και προσωπικοτήτων;

Παρείχατε τα κατάλληλα υλικά τέχνης για κάθε ομάδα;

Παρουσιάσατε και συζητήσατε το θέμα με τους μαθητές;

Υποστηρίξατε αποτελεσματικά τους μαθητές στον καταιγισμό ιδεών και στην ανταλλαγή ιδεών;

Ανταλλάξατε την ηγεσία και τους ρόλους μέσα στις ομάδες για ισότιμη συμμετοχή;

Προσφέρατε καθοδήγηση και βοήθεια, επιτρέποντας ταυτόχρονα στους μαθητές να αναλάβουν την ευθύνη της δημιουργικής διαδικασίας;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να πάρετε ανατροφοδότηση για την εμπειρία της ομαδικής τέχνης;

27

Αριθμός παιχνιδιού: 4

Τίτλος: Θεάτρο Συναισθημάτων (Παιχνίδι Ρόλων)

Στόχος του παιχνιδιού: Ενίσχυση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων μέσω της εξάσκησης στην παρατήρηση και τη μίμηση.

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για την προώθηση ανεπτυγμένων, θεμελιωδών δεξιοτήτων μη λεκτικής επικοινωνίας και είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές στο επίπεδο 1. Είναι κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών, χωρίς αποκλεισμούς.



Κατευθυντήριες γραμμές

Προετοιμασία του παιχνιδιού:

1. Διαμορφώστε την αίθουσα ως έναν άνετο και ανοιχτό χώρο για το παιχνίδι και χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες.
2. Δώστε έμφαση στην έντονη παρατήρηση και τονίστε τη σημασία της προσεκτικής καταγραφής των κινήσεων, των χειρονομιών και των ενεργειών της ομάδας.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Παρουσιάστε το παιχνίδι στα παιδιά εξηγώντας ότι σήμερα θα ασχοληθούμε με το συναισθηματικό θέατρο και δώστε μια σύντομη εξήγηση των προσεγγίσεων μίμησης και επικοινωνίας με χειρονομίες.
- Εξηγήστε τα διάφορα συναισθήματα στα παιδιά λέγοντας για παράδειγμα: "Χαρά είναι αυτό το ζεστό και χαρούμενο συναίσθημα που νιώθεις όταν συμβαίνει κάτι υπέροχο, όπως το να κερδίζεις ένα παιχνίδι, να δέχεσαι ένα κομπλιμέντο ή να περνάς χρόνο με ανθρώπους που αγαπάς".
- Βεβαιωθείτε ότι κάθε παιδί κατανοεί πλήρως τις οδηγίες του παιχνιδιού και τον τρόπο έκφρασης συγκεκριμένων συναισθημάτων.
- Δώστε σε κάθε ομάδα ένα σενάριο με ένα κυρίαρχο συναίσθημα και ζητήστε τους να παρουσιάσουν ένα έργο βασισμένο σε αυτό. Η αντίπαλη ομάδα στοχεύει να βρει ποιο συναίσθημα περιγράφεται.

28

Τα σενάρια θα μπορούσαν να είναι:

- **Ευτυχισμένο σενάριο:**

Όταν μια ομάδα επιλέγεται να δράσει σε ένα "χαρούμενο σενάριο", περιγράψτε την κατάσταση λέγοντας: "Φανταστείτε μια όμορφη ηλιόλουστη μέρα και να είστε γεμάτοι χαρά. Δείξτε πώς θα περπατούσατε και θα εκφράζατε τη χαρά σας".

Ενθαρρύνετε την ομάδα να υποδυθεί το σενάριο χρησιμοποιώντας τη γλώσσα του σώματος, τις εκφράσεις του προσώπου και τις χειρονομίες. Υπενθυμίστε τους να χαμογελούν και να κινούνται με ζωηρό και χαρούμενο τρόπο.

- **Θλιβερό σενάριο:**

Όταν επιλέγεται μια ομάδα για να δράσει σε ένα "λυπηρό σενάριο", περιγράψτε την κατάσταση λέγοντας: "Φανταστείτε ότι διαφωνήσατε με έναν φίλο και αισθάνεστε πολύ λυπημένοι. Δείξτε μας πώς θα συμπεριφερόσασταν όταν είστε λυπημένοι".



Παροτρύνετε την ομάδα να παίξει το σενάριο μεταδίδοντας τη θλίψη μέσω της γλώσσας του σώματος και των εκφράσεων του προσώπου. Μπορούν να απεικονίσουν τη θλίψη περπατώντας αργά, γέρνοντας τους ώμους τους και αποφεύγοντας το χαμόγελο.

Ο δάσκαλος μπορεί να προσαρμόσει το παιχνίδι εστιάζοντας σε διαφορετικά συναισθήματα και σενάρια.

Ενημέρωση:

Μετά το πέρας του προβλεπόμενου χρόνου, οι μαθητές τοποθετούν τις καρτέλες σε κύκλο με κατεύθυνση προς τα μέσα και κάθονται για να μοιραστούν την εμπειρία της συμμετοχής τους σε αυτό το παιχνίδι. Ο δάσκαλος μπορεί να θέσει αυτές τις ερωτήσεις:

- Τι θα κάνατε διαφορετικά για να ξαναπαίξετε;
- Τι παρατηρήσατε σχετικά με τον τρόπο που εκφράζουμε τα διάφορα συναισθήματα;
- Ποιο συναίσθημα ήταν πιο δύσκολο για εσάς να εκφράσετε;

Εικονογραφήσεις





Υλικό

Ανοιχτός χώρος

Καλλιέργειες

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Δημιουργήστε έναν άνετο χώρο για να δράσουν τα παιδιά.
2. Χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες.
3. Παρουσιάστε το παιχνίδι.
4. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα σενάριο.
5. Αφήστε κάθε ομάδα να παίξει το σενάριο χρησιμοποιώντας τη γλώσσα του σώματος, τις εκφράσεις του προσώπου και τις χειρονομίες.
6. Αφήστε την άλλη ομάδα να παρακολουθήσει και να ανακαλύψει το συναίσθημα που περιγράφεται.
7. Ενημέρωση.

30



Λίστα ελέγχου

Έχετε αντιστοιχίσει τους μαθητές κατάλληλα, λαμβάνοντας υπόψη τις ικανότητες και τα όρια τους;

Παρείχατε σαφείς οδηγίες για το παιχνίδι;



Ενθαρρύνετε την ενεργητική παρατήρηση και την ακριβή μίμηση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Παρακολουθήσατε και παρείχατε υποστήριξη στους μαθητές που δυσκολεύονταν να παρατηρήσουν ή να μιμηθούν τις κινήσεις του συντρόφου τους;

Τόνισατε τη σημασία της παρατήρησης και της μίμησης στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις;

Δημιουργήσατε ένα θετικό και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλον για να συμμετέχουν όλοι οι μαθητές στο παιχνίδι;

Αριθμός παιχνιδιού: 5

Τίτλος: Αγάλματα (Στρατηγική Άσκηση)

Στόχος του παιχνιδιού: Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να προάγει προηγμένες δεξιότητες μη λεκτικής επικοινωνίας και θεμελίωσης. Είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές στα επίπεδα 1 και 2, είναι περιεκτικό και κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών, χωρίς να απαιτεί ανάγνωση ή σύνθετες επικοινωνιακές δεξιότητες.

31

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Καθαρίστε έναν καθορισμένο χώρο παιχνιδιού με αρκετό χώρο για να μπορούν οι συμμετέχοντες να κινούνται ελεύθερα.
2. Επιλέξτε ένα θέμα για το παιχνίδι (π.χ. ζώα, φύση, συναισθήματα).
3. Προετοιμάστε μια ποικιλία από πόζες ή ενεργειών που σχετίζονται με το θέμα, ώστε οι συμμετέχοντες να τις μιμηθούν.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Εξηγήστε στους μαθητές τον στόχο του παιχνιδιού.
- Μοιραστείτε το θέμα που επιλέξατε και επιδείξτε μια πόζα ή μια ενέργεια που σχετίζεται με αυτό.
- Καθοδηγήστε τους μαθητές να απλωθούν στον χώρο παιχνιδιού.
- Αρχίστε να παίζετε μουσική ή χρησιμοποιήστε ένα χρονόμετρο για να υποδείξετε τη διάρκεια κάθε γύρου.



- Όταν αρχίζει η μουσική ή το χρονόμετρο, οι συμμετέχοντες πρέπει να κινηθούν και να εκφραστούν ελεύθερα.
- Σε τυχαία χρονικά διαστήματα, διακόψτε τη μουσική ή σταματήστε το χρονόμετρο.
- Όταν η μουσική σταματήσει ή το χρονόμετρο τελειώσει, οι συμμετέχοντες πρέπει να παγώσουν σε μια πόζα ή ενέργεια σχετική με το θέμα.
- Περπατήστε τριγύρω και παρατηρήστε τις παγωμένες στάσεις ή ενέργειες των συμμετεχόντων.
- Ξεκινήστε ξανά τη μουσική ή το χρονόμετρο για να συνεχίσετε το παιχνίδι, επιτρέποντας στους συμμετέχοντες να κινηθούν και να εκφραστούν ξανά.
- Επαναλάβετε αρκετούς γύρους, ενσωματώνοντας διαφορετικές στάσεις ή ενέργειες κάθε φορά.

Ενημέρωση:

Μετά το παιχνίδι, συγκεντρώστε τους μαθητές σε κύκλο για μια συνεδρία απολογισμού. Ζητήστε τους να αναλογιστούν την εμπειρία τους από το παιχνίδι και να θέσουν ερωτήσεις όπως:

- Τι θα κάνατε διαφορετικά αν παίζατε ξανά;
- Πώς αισθανθήκατε όταν κάνατε την άσκηση χωρίς να μιλάτε;
- Ποιο μέρος της εργασίας σας άρεσε περισσότερο;

32

Εικονογραφίες

https://www.youtube.com/watch?v=_7xIZgsN1jk



(www.Centervention.com)

Υλικό

Καθορισμένη περιοχή παιχνιδιού

Μουσική συσκευή ή χρονόμετρο για την ένδειξη των γύρων

Περίληψη

1. Δημιουργήστε έναν χώρο παιχνιδιού και τον μουσικό σταθμό.
2. Επιλέξτε ένα θέμα και ετοιμάστε μια ποικιλία από πόζες ή ενέργειες σχετικές με το θέμα για να τις μιμηθούν οι μαθητές.
3. Σκορπίστε τους μαθητές στον χώρο παιχνιδιού και εξηγήστε το παιχνίδι.
4. Ξεκινήστε και σταματήστε τη μουσική ανά διαστήματα.



33

5. Παρατηρήστε τους μαθητές να παγώνουν σε μια στάση κάθε φορά που σταματά η μουσική.



6. Ενημέρωση.

Λίστα ελέγχου

Έχετε διαμορφώσει έναν καθορισμένο χώρο παιχνιδιού με αρκετό χώρο για να μπορούν οι συμμετέχοντες να κινούνται ελεύθερα;

Έχετε επιλέξει ένα θέμα για το παιχνίδι και έχετε προετοιμάσει μια ποικιλία σχετικών στάσεων ή ενεργειών;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο και τους κανόνες του παιχνιδιού;

Έχετε δώσει ένα μουσικό πρόγραμμα αναπαραγωγής ή ένα χρονόμετρο για να δείχνει τη διάρκεια κάθε γύρου;

Επιδείξατε ως παράδειγμα μια στάση ή μια ενέργεια που σχετίζεται με το θέμα;

Βεβαιωθήκατε ότι οι συμμετέχοντες έχουν σκορπιστεί στον χώρο παιχνιδιού πριν από την έναρξη του;

Έχετε διακόψει τη μουσική ή σταματήσει το χρονόμετρο σε τυχαία χρονικά διαστήματα για να παγώσουν οι συμμετέχοντες;

Περπατήσατε και παρατηρήσατε τις παγωμένες στάσεις ή ενέργειες των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να συζητήσετε τις εμπειρίες των συμμετεχόντων και τη σημασία του αυτοελέγχου και της δημιουργικής έκφρασης.



Δεξιότητες αλληλεπίδρασης

Ιστορικό

Οι δεξιότητες αλληλεπίδρασης, που περιλαμβάνουν την ικανότητα να ξεκινάμε, να διατηρούμε και να ολοκληρώνουμε συζητήσεις, να ακούμε ενεργά, να απαντάμε σε ερωτήσεις, να χειριζόμαστε τους κοινωνικούς κανόνες, να εκφράζουμε κοινά ενδιαφέροντα και να προσαρμοζόμαστε σε διαφορετικές καταστάσεις, παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της κοινωνικής μας ζωής.

Αυτές οι δεξιότητες είναι θεμελιώδεις για τη δημιουργία ουσιαστικών συνδέσεων και φιλικών σχέσεων. Σε αυτή την περίπτωση, η έμφαση δίνεται στη χρήση παιχνιδιών που έχουν σχεδιαστεί για την προώθηση και την ενίσχυση των δεξιοτήτων αλληλεπίδρασης. Τα παιχνίδια αυτά δημιουργούν ένα ευνοϊκό περιβάλλον για μάθηση, προάγουν την ανεκτικότητα και ενισχύουν την αποδοχή της διαφορετικότητας.

Πρωταρχικός στόχος είναι η αντιμετώπιση και η βελτίωση της κοινωνικής ικανότητας όλων των εμπλεκόμενων παιδιών, με ιδιαίτερη έμφαση στη βελτίωση της συνολικής ποιότητας ζωής αυτιστικών μαθητών. Οι βασικές δεξιότητες που καλλιεργούνται σε αυτό το πλαίσιο περιλαμβάνουν:

- Πρωτοβουλία και ανταπόκριση σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις
- Συμμετοχή σε συζητήσεις, η οποία περιλαμβάνει την παραμονή στο θέμα και την εναλλαγή του λόγου με τα άλλα άτομα
- Κατανόηση των μη λεκτικών ενδείξεων και των ανομολόγητων κοινωνικών κανόνων
- Υιοθέτηση της προοπτικής ενός άλλου ατόμου
- Προώθηση συνεργασίας και εργασίας από κοινού
- Μοίρασμα χαρούμενων στιγμών

Εξετάζοντας αυτές τις δεξιότητες στο πλαίσιο των διαδραστικών παιχνιδιών, στοχεύουμε στη δημιουργία ενός θετικού και υποστηρικτικού μαθησιακού περιβάλλοντος που ευνοεί την κοινωνική ανάπτυξη όλων των παιδιών, συμπεριλαμβανομένων των αυτιστικών μαθητών.



Μέθοδοι και προσεγγίσεις:

Οι μέθοδοι και οι προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση αυτών των παιχνιδιών έχουν σχεδιαστεί για να ενισχύσουν τις ικανότητες αλληλεπίδρασης. Αυτό επιτυγχάνεται με την αξιοποίηση καθημερινών, οικείων αντικειμένων που έχουν απήχηση στους μαθητές, συμπεριλαμβανομένων καρτών, οπτικοακουστικών ενδείξεων, καθώς και χειροποίητων υλικών.

Για να αναπτύξουμε δεξιότητες αλληλεπίδρασης στο πλαίσιο αυτού του στόχου, χρησιμοποιούμε διάφορες προσεγγίσεις:

- Αλληλεπίδραση μεταξύ συνομηλίκων: "Ζωγραφίστε μαζί μια πίτσα" και "Ένα μυστικό μέρος". Αυτές οι δραστηριότητες διευκολύνουν τα παιδιά να αναπτύξουν αποτελεσματικές δεξιότητες επικοινωνίας μέσα από διαδραστικές εμπειρίες με τους συνομηλίκους τους.
- Συζητήσεις παραδειγμάτων: Αυτή η προσέγγιση παρουσιάζεται στο παιχνίδι "Ένας καλός και ένας κακός ακροατής". Αυτό το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να κατανοήσουν τη δυναμική των διαπροσωπικών αλληλεπιδράσεων και να αποκτήσουν γνώσεις σχετικά με τα συναισθήματα που προκύπτουν όταν δεν ακούγονται από τους άλλους.
- Συστημική σκέψη: Το παιχνίδι "Κάστρο" ευθυγραμμίζεται με την προσέγγιση της συστημικής σκέψης. Βοηθά τους μαθητές να κατανοήσουν πώς τα διάφορα στοιχεία αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν το ένα το άλλο σε ένα ευρύτερο πλαίσιο.

36

Κατάλογος παιχνιδιών

1. Σπασμένο τηλέφωνο
2. Ζωγραφίστε μια πίτσα μαζί
3. Ένα μυστικό μέρος
4. Καλός και κακός ακροατής
5. Κάστρο



Αριθμός παιχνιδιού: 1

Τίτλος: (Αλληλεπίδραση μεταξύ συνομηλίκων)

Στόχος του παιχνιδιού: Βελτίωση των δεξιοτήτων επικοινωνίας και ακρόασης και βελτίωση της συνεργασίας μέσω της σειράς, της τήρησης κανόνων και της τήρησης των κανόνων επικοινωνίας. Ενεργοποιήστε τους μαθητές σε μια συζήτηση για να εντοπίσουν τα λάθη στην αναδιήγηση της ιστορίας.

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1 ή 2, εστιάζοντας σε προηγμένες δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και τήρησης κανόνων. Μπορεί να προσαρμοστεί για παιδιά όλων των ηλικιών, με το περιεχόμενο και τη διάρκεια της ιστορίας να προσαρμόζονται ανάλογα με τη δυναμική και την ηλικία της ομάδας.

Κατευθυντήριες γραμμές

Προετοιμασία του παιχνιδιού:

1. Διαμορφώστε έναν άνετο χώρο και συγκεντρώστε όλους τους μαθητές στην τάξη.
2. Ετοιμάστε μια ιστορία κατάλληλη για τους μαθητές.
3. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές.

37

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ο δάσκαλος επιλέγει έναν μαθητή για να ξεκινήσει, ο οποίος μένει μόνος του στην τάξη, ενώ οι άλλοι φεύγουν.
- Οι μαθητές παίρνουν αριθμούς (ή επιλέγουν από καπέλο) για να καθορίσουν τη σειρά επανεισόδου.
- Ο δάσκαλος διαβάζει στον πρώτο μαθητή μια ιστορία, κατά προτίμηση μια άγνωστη ιστορία (μπορείτε να βρείτε μερικά παραδείγματα στην ενότητα με τα υλικά) και του ζητά να την απομνημονεύσει.
- Αυτός ο μαθητής αφηγείται την ιστορία στον μαθητή με τον αριθμό 2.
- Η διαδικασία συνεχίζεται μέχρι να ακούσει την ιστορία και ο τελευταίος μαθητής.
- Ο δάσκαλος παρατηρεί και καθοδηγεί τους μαθητές, καλλιεργώντας ένα υποστηρικτικό περιβάλλον.
- Σε μια συνεδρία απολογισμού, ο δάσκαλος διαβάζει την αρχική ιστορία σε όλους τους μαθητές.
- Οι μαθητές συγκρίνουν την τελική ιστορία με το πρωτότυπο.



- Ο δάσκαλος διευκολύνει μια ομαδική συζήτηση, δίνοντας έμφαση στο στόχο του παιχνιδιού για την αναγνώριση και την κατανόηση των παρερμηνειών της επικοινωνίας. Εξηγεί ότι ο ακούσιος θόρυβος και οι παρεμβολές μπορούν να επηρεάσουν την επικοινωνία - αυτό που λέγεται μπορεί να διαφέρει από αυτό που ακούγεται, ακόμη και με προσεκτική ακρόαση.

Σημείωση: Μπορείτε να προσαρμόσετε τη διάρκεια και το περιεχόμενο της ιστορίας ανάλογα με την ηλικία και τη δυναμική της τάξης.

Ενημέρωση:

Ο δάσκαλος μπορεί να κάνει ερωτήσεις στους συμμετέχοντες:

- Πώς αισθανθήκατε που συνεργαστήκατε όλοι μαζί;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά για να ξαναπαίξετε;
- Ποια αποτελέσματα πιστεύετε ότι σας προσφέρουν τα παιχνίδια;

Εικονογραφήσεις

Δείγμα οπτικού υλικού, που αντιπροσωπεύει την επιλεγμένη ιστορία

Οικογενειακό γεύμα



(gettyimages)

Υλικό

Παραδείγματα ιστοριών:

Το μαγεμένο κλειδί:

Σε ένα μαγικό δάσος, υπήρχε ένας κρυμμένος κήπος με ένα ξεχωριστό κλειδί. Αυτό το κλειδί μπορούσε να ξεκλειδώσει την πόρτα σε έναν κόσμο γεμάτο εκπλήξεις. Η σοφή κουκουβάγια, η Όλι, φύλαγε το κλειδί.



Μια μέρα, ένας περίεργος σκίουρος με το όνομα Σαμ βρήκε το κλειδί. Για να αποδείξει την αξία του, έπρεπε να λύσει γρίφους που του έθετε ο Όλι. Στην πορεία, έγινε φίλος με μια πεταλούδα με το όνομα Μπέλα, η οποία τον βοήθησε να περιηγηθεί στον κήπο.

Με ομαδική δουλειά, ο Σαμ ξεκλείδωσε την πόρτα, αποκαλύπτοντας έναν κήπο γεμάτο θαύματα. Το κάποτε κρυμμένο κλειδί προσκαλούσε τώρα άλλα πλάσματα να ανακαλύψουν τη μαγεία του.

Η ιστορία του Brad Braidhair:

Δεκαοκτώ άτομα κάθονται στην αίθουσα αναμονής του Κέντρου Υγείας στην Κοπακαμπάνα. Ο μεγαλύτερος αριθμός ατόμων κάθεται μπροστά από την πόρτα που γράφει: *Brad Braidhair*, ιατρός / νοσηλεύτρια: *Mary Smith*". Οι άνθρωποι που κάθονται στην αίθουσα αναμονής είναι: ένας στρατηγός με πολιτικά ρούχα, ένας άνδρας με μαύρα παπούτσια, μια γυναίκα με ένα μικρό αγοράκι τριών ετών, μια γυναίκα με μπουκλες, αρκετά νεαρά κορίτσια και αγόρια και ένας άνδρας με μεγάλη μύτη. Ξαφνικά, ακούγεται ένας απότομος ήχος από γρήγορα βήματα στο διάδρομο και μια όμορφη σαραντάχρονη γυναίκα μπαίνει στην αίθουσα αναμονής, ακολουθούμενη από έναν παχουλό, αλλά συνοφρυωμένο άνδρα. Η γυναίκα ανασαίνει. Μπαίνουν στο γραφείο του γιατρού χωρίς να χτυπήσουν. Από έξω ακούγεται ο θόρυβος των αυτοκινήτων και του ανέμου. Είναι φθινόπωρο. Ο στρατηγός με τα πολιτικά ρούχα είχε μόλις βήξει δυνατά, όταν ένας από τους νεαρούς άνδρες στην αίθουσα αναμονής νόμισε ότι άκουσε έναν παράξενο θόρυβο. Μια σαραντάχρονη κοκκινομάλλα γυναίκα βγαίνει ορμητικά από το γραφείο του γιατρού. Ο δρ Μπράιντχαρ αρχίζει να τρέχει πίσω της κρατώντας το κεφάλι του. Ένα μικρό τρίχρονο αγόρι αρχίζει να κλαίει.

39

Οικογενειακό γεύμα:

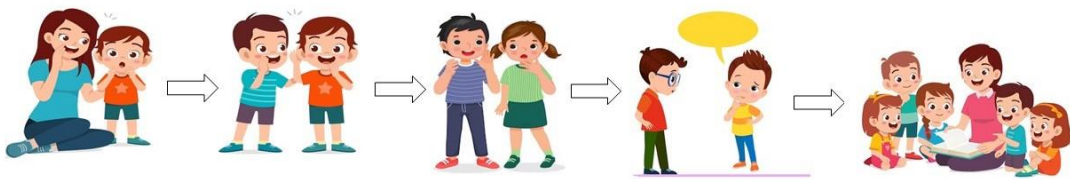
Η μητέρα του John ετοιμάζει ένα οικογενειακό γεύμα. Ο θείος Μαρκ, η σύζυγός του Καμίλα και τα παιδιά τους Ίθαν, Σάιμον και Τζέιν έρχονται για επίσκεψη. Ο Ίθαν έχει πολλά αυτοκινητάκια και το αγαπημένο του είναι το φορτηγό με το παγωτό. Στον Σάιμον αρέσει να παίζει ποδόσφαιρο και δεν πηγαίνει ποτέ πουθενά χωρίς την μπάλα του. Η Τζέιν αγαπάει να τραγουδάει και απολαμβάνει να εμφανίζεται μπροστά σε κοινό. Ο θείος Μαρκ έχει ένα μεγάλο ασημί και μαύρο φορτηγάκι. Στον Τζον αρέσει να παίζει με τα ξαδέρφια του και παίζουν πάντα παιχνίδια όπως *Simon Says*, *Hide and Seek*, *Freeze Dance*, *Tic-tac-toe* και *Jump-Rope*.

Η μητέρα του Τζον αποφάσισε να φτιάξει πάπια με γέμιση φουντουκιού πορτοκαλιού, ζυμαρικά με καπνιστό σολομό, φασολάκια με σκόρδο και πίτσα με παρμεζάνα

κοτόπουλου για τα παιδιά. Για επιδόρπιο, αποφάσισε να φτιάξει μηλόπιτα. Διαπίστωσε όμως ότι της λείπουν τα απαραίτητα υλικά. Ζητάει από τον μπαμπά του Γιάννη να πεταχτεί στο μαγαζί και να αγοράσει πράσινα φασόλια, σκόρδο, αυγά, γάλα, ζάχαρη και σαντιγί. Όμως δεν υπάρχουν μήλα στο μαγαζί, οπότε ο μπαμπάς αγοράζει αντ' αυτού βατόμουρα. Η πίτα ήταν πεντανόστιμη σε όλους εκτός από τον Σάιμον, στον οποίο δεν αρέσουν τα βατόμουρα.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ

1. Φτιάξτε έναν άνετο χώρο και προετοιμάστε την ιστορία.
2. Διαλέξτε έναν μαθητή/μια μαθήτρια και πείτε του/της την ιστορία.
4. Αφήστε τους μαθητές να ξαναδιηγηθούν ο ένας στον άλλο την ιστορία.
5. Συγκεντρώστε τους μαθητές και διαβάστε τους την αρχική ιστορία.
6. Συζητήστε την επικοινωνία και τις παρερμηνείες συγκρίνοντας την τελική ιστορία με την αρχική ιστορία.
7. Ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου

Διαλέξατε την κατάλληλη ιστορία για τους μαθητές;

Στήσατε την αίθουσα διδασκαλίας και τα υλικά;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τους κανόνες και τους στόχους του παιχνιδιού;

Εξασφαλίσατε ένα υποστηρικτικό και μη επικριτικό περιβάλλον κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Ενθαρρύνσατε τους συμμετέχοντες να στοχαστούν σχετικά με τις εμπειρίες τους;

Διευκολύνσατε μια συνεδρία απολογισμού αναγνωρίζοντας και κατανοώντας τον τρόπο λειτουργίας της επικοινωνίας και την εφαρμογή της στην καθημερινή ζωή.



Αριθμός παιχνιδιού: 2

Τίτλος: Ζωγραφίζοντας μια πίτσα μαζί (Αλληλεπίδραση μεταξύ συνομήλικων)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι η προώθηση της συνεργασίας, της αμοιβαίας κατανόησης και της ανεκτικότητας μεταξύ των μαθητών. Ακόμη στοχεύει στο να διδάξει στους μαθητές την αξία της συνεισφοράς των μοναδικών τρόπων σκέψεών τους και του συνόλου των αξιών τους στις ομαδικές αλληλεπιδράσεις. Είναι ειδικά σχεδιασμένο για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1 ή 2 ηλικίας 6 και 7 ετών, και το παιχνίδι εστιάζει στην ενίσχυση των δεξιοτήτων επικοινωνίας, συνεργασίας και αλληλεπίδρασης.

Κατευθυντήριες γραμμές

Προετοιμασία του παιχνιδιού:

1. Δημιουργήστε χώρο στην τάξη και τακτοποιήστε τα θρανία έτσι ώστε κάθε μαθητής να έχει μια καθορισμένη θέση.
2. Σχηματίστε ομάδες συμμετεχόντων, ιδανικά από 4 έως 20 άτομα.
3. Ετοιμάστε Α3 χαρτιά με ένα περίγραμμα πίτσας χωρίς υλικά στην κορυφή για κάθε ομάδα ή ζεύγος μαθητών. Επιπλέον, δώστε κραγιόνια και ένα σύνολο γραπτών "κανόνων για τη σχεδίαση μιας πίτσας με έναν/μία συνεργάτη/ες. Αν θέλετε να εμπλέξετε περισσότερο τους μαθητές στη διαδικασία, μπορείτε επίσης να τους ζητήσετε να σχεδιάσουν το περίγραμμα και να δημιουργήσουν μαζί τους "κανόνες της πίτσας".
4. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ζεύγη ή μικρές ομάδες των τριών ή τεσσάρων ατόμων, εξασφαλίζοντας ότι κάθε ομάδα έχει έναν ήσυχο χώρο για να σχεδιάσει μαζί.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ξεκινήστε εξηγώντας σε κάθε ομάδα ή ζεύγος ότι έχουν ένα περίγραμμα πίτσας χωρίς συστατικά και τους γραπτούς "κανόνες για τη ζωγραφική μιας πίτσας με έναν ή περισσότερους συνεργάτες". Ο στόχος τους είναι να σκεφτούν και να σχεδιάσουν από κοινού την πίτσα, συμπεριλαμβανομένης της σάλτσας και των υλικών επικάλυψης, και να της δώσουν ένα όνομα.
- Κάντε μια σαφή εισαγωγή πριν από τη διανομή των υλικών σχεδίασης, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι μαθητές κατανοούν τις οδηγίες.



- Διαβάστε δυνατά τους "Κανόνες για την κλήρωση πίτσας με έναν ή περισσότερους συνεργάτες" και δώστε ένα αντίγραφο των κανόνων σε κάθε ομάδα.
- Πραγματοποιήστε μια σύντομη επίδειξη παιχνιδιού ρόλων δίνοντας έμφαση στη χρήση υποστηρικτικών λέξεων και ερωτήσεων.
- Περιγράψτε με σαφήνεια τις απαγορευμένες άκαμπτες λέξεις και δηλώσεις, ενθαρρύνοντας φράσεις όπως "Συμφωνείτε;" ή "Τι νομίζετε;", ενώ αποθαρρύνετε την κριτική ή τις μειωτικές συνεισφορές.
- Δώστε έμφαση στη σημασία της συνεργασίας, του σχεδιασμού και της συζήτησης των ιδεών πριν από τη σχεδίαση. Αποθαρρύνετε τους συμμετέχοντες από το να χωρίζουν την πίτσα σε "δικό μου και δικό σου μέρος".
- Μετά την ολοκλήρωση της εργασίας, επιτρέψτε στις ομάδες να παρουσιάσουν τα σχέδιά τους στους άλλους και ενθαρρύνετε τους να μοιραστούν τις εντυπώσεις από τη συλλογική τους εργασία.

Ενημέρωση:

Μετά το τέλος του παιχνιδιού, εμπλέξτε τους συμμετέχοντες σε μια συζήτηση σχετικά με τις προκλήσεις που αντιμετώπισαν:

1. Ρωτήστε τους συμμετέχοντες για τις δυσκολίες που αντιμετώπισαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
2. Ρωτήστε για τις πτυχές που τους άρεσαν περισσότερο.
3. Ενθαρρύνετε προβληματισμό σχετικά με το αν θα προσέγγιζαν κάτι διαφορετικό σε μελλοντικές δραστηριότητες συνεργασίας.

42

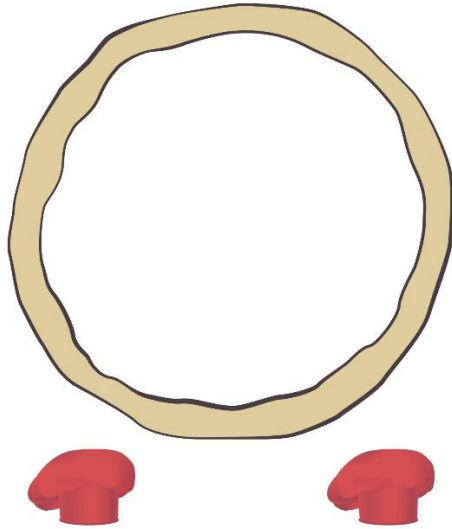
Εικονογραφήσεις



(dreamstime.com)

Υλικό

Σχεδιάσε μια πίτσα με έναν συνεργάτη.



Όνομα του Σεφ:

Όνομα του Σεφ:

"Κανόνες για το Σχεδιασμό Πίτσας με Συνεργάτη(ες)"



Κανείς δεν είναι υπεύθυνος του παιχνιδιού.
Συνεργαζόμαστε με ομαδικότητα.
Συζητήστε και σχεδιάστε πριν αρχίσετε το σχέδιο.
Πρέπει να συμφωνήσετε για τα συστατικά της πίτσας - τη σάλτσα και τα υλικά.
Χρησιμοποιήστε λέξεις σαν αυτές όταν συζητάτε και σχεδιάζετε την πίτσα σας:

- Τι πιστεύεις;
- Έχεις κάποια άλλη ιδέα;
- Και αν...;
- Πώς θα ήταν αν...;
- Συμφωνείς;
- Διαφωνώ. Τι λες αν δοκιμάσουμε...;

43

- Χαρτί Α3 με την εικόνα μιας πίτσας χωρίς υλικά στην κορυφή για κάθε ομάδα ή ζεύγος μαθητών
- Κραγιόνια

Γραπτοί "Κανόνες για το σχεδιασμό πίτσας με έναν/μία συνεργάτη/ες"

- Κανένα από τα δύο πρόσωπα δεν είναι υπεύθυνο. Συνεργαστείτε.
- Μιλήστε και σχεδιάστε πριν αρχίσετε να ζωγραφίζετε.
- Πρέπει να συμφωνήσετε για το τι υπάρχει στην πίτσα - τη σάλτσα και τα υλικά.
- Χρησιμοποιήστε λέξεις όπως αυτές όταν συζητάτε:
 - Τι πιστεύετε;
 - Ποιες είναι οι ιδέες σας;
 - Τι θα λέγατε για...;
 - Πώς θα ήταν αν...;
 - Συμφωνείτε;
 - Διαφωνώ. Τι θα έλεγες αν δοκιμάζαμε...;

Περίληψη

1. Προετοιμάστε τα υλικά σχεδίασης, τις θέσεις εργασίας και τους κανόνες.
2. Ομαδοποιήστε τους μαθητές και εξηγήστε το παιχνίδι.
3. Αφήστε κάθε ομάδα να ζωγραφίσει μαζί.
4. Ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου:

Οργανώσατε την αίθουσα διδασκαλίας και τα υλικά;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο του παιχνιδιού;

Χωρίσατε τους συμμετέχοντες σε ζεύγη ή μικρές ομάδες;

Εξασφαλίσατε ότι οι συμμετέχοντες θα σχεδιάσουν μαζί χωρίς να τους διακόψουν;

Ενθαρρύνσατε τους συμμετέχοντες να χρησιμοποιούν και να εξασκούνται στη χρήση υποστηρικτικών λέξεων και ερωτήσεων;

Ενθαρρύνσατε τους συμμετέχοντες να στοχαστούν σχετικά με τις εμπειρίες τους;

Διευκολύνσατε μια συνεδρία απολογισμού σχετικά με τη συμβολή τους κατά τη διάρκεια της εργασίας και την εργασία τους σε ομάδες.



Αριθμός παιχνιδιού: 3

Τίτλος: Ένα μυστικό μέρος (Αλληλεπίδραση μεταξύ συνομήλικων)

Στόχος του παιχνιδιού: Να ενισχυθεί η συνεργασία και η αμοιβαία κατανόηση μεταξύ των μαθητών. Να μάθουν να συνεργάζονται παρατηρώντας και ακούγοντας τι τους λένε οι άλλοι μη λεκτικά - με κινήσεις, στάση σώματος και βλέμμα. Να μάθουν πώς να μεταφέρουν ένα μήνυμα και τις επιθυμίες τους στους άλλους χωρίς να χρησιμοποιούν λέξεις. Να γίνουμε πιο υπομονετικοί (να περιμένουμε τη σειρά μας ή να δίνουμε προτεραιότητα στους άλλους).

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο Επίπεδο 1, καθώς εστιάζει σε πιο προχωρημένες δεξιότητες συζήτησης, ενσυναίσθησης και αντίληψης. Είναι κατάλληλο για παιδιά ηλικίας 6 και 7 ετών, καθώς δεν απαιτεί δεξιότητες ανάγνωσης ή γραφής.

Κατευθυντήριες γραμμές

Οργάνωση του παιχνιδιού:

1. Σχηματίστε ομάδες των 4-5 μαθητών, δίνοντάς τους οδηγίες να ενώσουν χέρια με το ένα τεντωμένο στο κέντρο του κύκλου και με ανοιχτές γροθιές προς το πάτωμα.
2. Ο δάσκαλος μπορεί να το επιδείξει αυτό με τη βοήθεια ενός ή δύο μαθητών.
3. Μόλις σχηματιστούν οι ομάδες, συνεχίστε με τις οδηγίες.

45

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ο δάσκαλος εξηγεί την εργασία: "Έχετε 30 δευτερόλεπτα για να φανταστείτε ένα μυστικό μέρος στην αίθουσα στο οποίο θα θέλατε να πάρετε τα μέλη της μικρής σας ομάδας. Μην μοιραστείτε με λόγια ποιο μέρος σκεφτήκατε".
- Μετά από 30 δευτερόλεπτα, ο δάσκαλος δίνει οδηγίες: "Έχετε 5 λεπτά για να εκτελέσετε την άσκηση και να οδηγήσετε την ομάδα στο μυστικό σας μέρος. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, δεν επιτρέπεται να μιλάτε και τα χέρια πρέπει να παραμένουν ενωμένα. Αποφύγετε την βίαιη συμπεριφορά, όπως να τραβάτε ή να σπρώχνετε τους άλλους".
- Μετά από 5 λεπτά, οι συμμετέχοντες κάθονται σε κύκλο και μοιράζονται τις εμπειρίες και τις παρατηρήσεις τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και της ομαδικής εργασίας.



- Ο δάσκαλος ενθαρρύνει την αμοιβαία ανταλλαγή εμπειριών μέσω ερωτήσεων απολογισμού.

Ενημέρωση:

"Πώς αισθανθήκατε όταν κάνατε την άσκηση χωρίς να μιλάτε;"

"Με ποιον τρόπο μεταφέρατε την ιδέα σας στους άλλους;"

"Υπάρχει κάποια ομάδα που να μην έχει επισκεφθεί όλα τα "μυστικά μέρη" που σκέφτηκαν τα μέλη της ομάδας; Μπορείτε να εξηγήσετε το γιατί;"

"Πώς μπορείτε να συσχετίσετε αυτή την άσκηση με τη συμπεριφορά σας στην καθημερινή ζωή;"

Εικονογραφήσεις

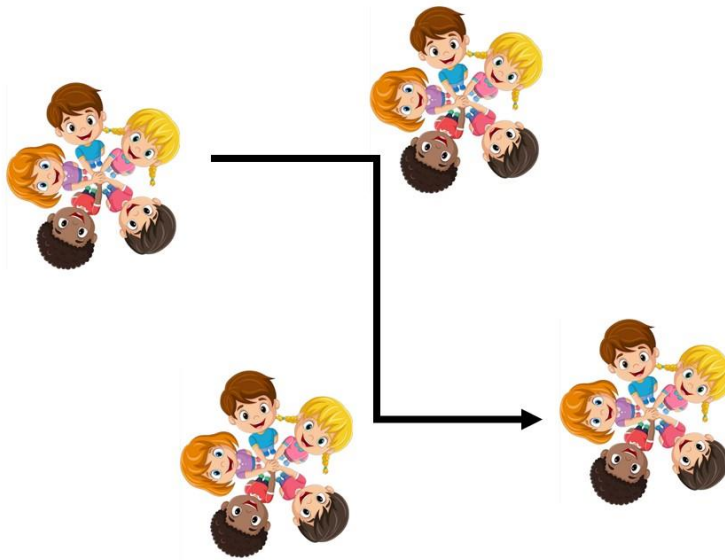


Υλικό

Μια αίθουσα στην οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να κινούνται ελεύθερα.

Περίληψη

1. Οργανώστε έναν ευρύ χώρο και σχηματίστε τις ομάδες των μαθητών.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι και αφήστε τους μαθητές να παίξουν κινούμενοι κυκλικά στην τάξη.
3. Συζήτηση για τη μη λεκτική επικοινωνία.



Λίστα ελέγχου

Χωρίσατε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 3-5 μελών;

Κατάφεραν όλες οι ομάδες να συνδεθούν με το ένα χέρι στη μέση του κύκλου;

Κάνατε μια σαφή εισαγωγή πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι;

Διευκρινίσατε ποια είδη συμπεριφορών δεν επιτρέπονται;

Κάνατε ερωτήσεις για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να δώσουν ανατροφοδότηση για το παιχνίδι.

47

Αριθμός παιχνιδιού: 4

Τίτλος: Ένας καλός και ένας κακός ακροατής (Συζητήσεις διαφόρων περιστάσεων)

Στόχος του παιχνιδιού: Να διδάξουν στους μαθητές την κατάλληλη επικοινωνία, να ακούνε/απαντούν σε ερωτήσεις και να περιμένουν τη σειρά τους. Να ενθαρρύνει την αποτελεσματική επικοινωνία μεταξύ των μαθητών και να έρθουν σε επαφή με τα συναισθήματα τους όταν κάποιος δεν τους ακούει.



Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για την προώθηση προηγμένων δεξιοτήτων επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης και είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο επίπεδο 1, καθώς απαιτεί πιο σύνθετες δεξιότητες επικοινωνίας, όπως η ενσυναίσθηση. Είναι κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών, χωρίς αποκλεισμούς.

Κατευθυντήριες γραμμές

Οργάνωση του παιχνιδιού:

1. Αυτή η δραστηριότητα είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθουν οι μαθητές ότι η επικοινωνία μπορεί να χωριστεί σε ακρόαση και μη ακρόαση. Παρέχει επίσης στους μαθητές την ευκαιρία να συζητήσουν για τη λεκτική και τη μη λεκτική επικοινωνία.
2. Διαμορφώστε την αίθουσα ως έναν άνετο και ανοιχτό χώρο για το παιχνίδι και χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες (Α και Β).
3. Ο καθένας πρέπει να έχει έναν συνεργάτη με τον οποίο συνεργάζεται.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να επιδεικνύει διάφορες πτυχές της επικοινωνίας μέσα από διάφορες φανταστικές καταστάσεις.
- Ο δάσκαλος ξεκινά εξηγώντας τη βασική ορολογία που σχετίζεται με τη συζήτηση και την υγιή επικοινωνία. Αυτό θα μπορούσε να περιλαμβάνει όρους όπως η ενεργητική ακρόαση, το να διακόπτουμε, η ενσυναίσθηση και η αποτελεσματική επικοινωνία.
- Οι μαθητές χωρίζονται σε δύο ομάδες, Α και Β. Ο κάθε μαθητής της μιας ομάδας αντιστοιχίζεται με έναν μαθητή της άλλης ομάδας.
- Ανάθεση φανταστικών σεναρίων: Ο δάσκαλος αναθέτει ένα υποθετικό σενάριο σε κάθε ζεύγος.
- Υπάρχουν συνολικά τέσσερα σενάρια:
 - *Κατάσταση 1 - Αγνόηση:* Ο μαθητής από τη στήλη Α μιλάει για "Το πρωινό μου σήμερα" και ο μαθητής από τη στήλη Β σκόπιμα δεν τον ακούει και τον αγνοεί. Μετά από μια σύντομη συζήτηση, αλλάζουν ρόλους.
 - *Κατάσταση 2 - Ταυτόχρονη συνομιλία:* Και οι δύο μαθητές από τη στήλη Α και τη στήλη Β μιλούν ταυτόχρονα για το "Πώς πέρασα (το περασμένο Σαββατοκύριακο, την Πρωτοχρονιά, τις διακοπές)". Στη συνέχεια, αλλάζουν ρόλους.



- *Κατάσταση 3 - Συνεχής διακοπή:* Ο μαθητής από την Α ομάδα μιλάει για την "αγαπημένη του ταινία" και ο μαθητής από τη Β τον διακόπτει σκόπιμα κάθε λίγα δευτερόλεπτα. Στη συνέχεια, αλλάζουν ρόλους.
- *Κατάσταση 4 - Ενεργητική ακρόαση:* Ο μαθητής από την Α ομάδα μιλάει για το "Τι θέλω για τον εαυτό μου φέτος;", ενώ ο μαθητής από τη στήλη Β ακούει προσεκτικά χωρίς να διακόπτει. Στη συνέχεια, αλλάζουν ρόλους.
- Οι μαθητές εμπλέκονται σε αυτές τις φανταστικές καταστάσεις για λίγα λεπτά, ακολουθώντας τις οδηγίες για κάθε σενάριο. Αυτό τους επιτρέπει να βιώσουν και να παρατηρήσουν διαφορετικές δυναμικές επικοινωνίας.
- Μετά από λίγα λεπτά, ο δάσκαλος δίνει το σήμα να σταματήσει και οι μαθητές επιστρέφουν στον μεγάλο κύκλο για μια συνεδρία απολογισμού.

Ενημέρωση:

Ο δάσκαλος θα πρέπει να συγκεντρώσει τους συμμετέχοντες σε κύκλο για μια συνεδρία απολογισμού.

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να προβληματιστούν σχετικά με την εμπειρία τους παίζοντας το παιχνίδι.

Ρωτήστε πώς μπορεί να χωριστεί η επικοινωνία ως προς την ακρόαση και τη μη ακρόαση (για να επιτύχετε μια απάντηση σχετικά με το τι είναι καλή και τι κακή επικοινωνία).

Ρωτήστε τους μαθητές πώς συμπεριφέρθηκαν και τι έκαναν όταν ο άλλος μαθητής τους αγνοούσε ή τους διέκοπτε (συνδέστε το σχετικά με τη λεκτική και μη λεκτική επικοινωνία).

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εκφράζουν τα συναισθήματά τους όταν κάποιος δεν ακούει αυτά που λένε.

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να πάρουν όσο το δυνατόν περισσότερη ανατροφοδότηση σχετικά με το τι ανήκει στη λεκτική και μη λεκτική, καλή ή κακή επικοινωνία (π.χ. κοίταξα το ρολόι, γύρισα το κεφάλι μου, ξύστηκα, η διαφορά μεταξύ του να μην ακούς, να αγνοείς, να διακόπτεις), κ.λπ.

Διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τη σημασία της αποτελεσματικής και ενεργητικής ακρόασης.



Εικονογραφήσεις



(vectorstock.com)

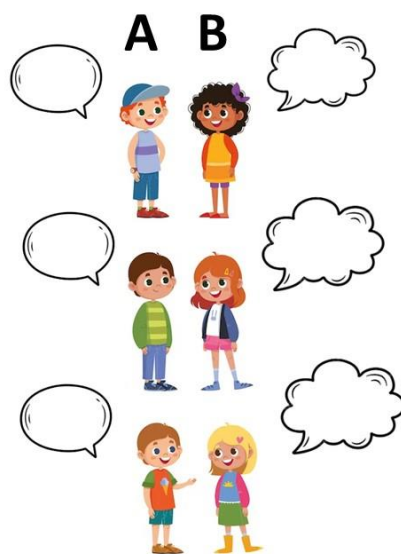
Υλικό

Χαρτί Α4 με κεφαλαία γράμματα Α και Β

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Δημιουργήστε έναν ευρύ χώρο και χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες (Α και Β), με τέτοιο τρόπο ώστε όλοι οι μαθητές από κάθε ομάδα να αντιστοιχίζονται μεταξύ τους.
2. Παρουσιάστε το παιχνίδι στους μαθητές.
3. Δώστε σε κάθε ζεύγος ένα σενάριο.
4. Αφήστε τους μαθητές να επικοινωνήσουν μεταξύ τους με βάση το σενάριο που έχουν και αργότερα να αλλάξουν ρόλους.
5. Συγκεντρώστε τους μαθητές για ενημέρωση.

50





Λίστα ελέγχου

Στήσατε την αίθουσα διδασκαλίας και τα υλικά;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο και τους κανόνες του παιχνιδιού;

Χωρίσατε τους μαθητές σε ομάδες Α και Β και εξηγήσατε σ'αυτούς της ομάδας Α να μιλήσουν εν συντομία στο ζευγάρι τους από τη Β για την επιλεγμένη φανταστική κατάσταση;

Διασφαλίσατε ότι οι μαθητές άλλαξαν ρόλους;

Προετοιμάσατε τέσσερα υποθετικά σενάρια για να εξασκηθούν οι μαθητές και να παίξουν ρόλους;

Διασφαλίσατε ότι όλοι εξασκήθηκαν σε δεδομένες φανταστικές καταστάσεις;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να συζητήσετε το παιχνίδι;

Αριθμός παιχνιδιού: 5

51

Τίτλος: Κάστρο (Συστημική σκέψη)

Στόχος του παιχνιδιού: Να προάγει τη συνεργασία - εργασία ή παιχνίδι ανα δύο ή σε ομάδες – το άτομο να συμμετέχει, να εναλλάσσεται σε ρόλους, να ακολουθεί τους κανόνες και να μοιράζεται (ενδιαφέροντα ή αντικείμενα). Να βιώσει τη σημασία της μη λεκτικής επικοινωνίας.

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για την προώθηση προηγμένων δεξιοτήτων μη λεκτικής επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης και είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές στο επίπεδο 1 ή 2. Είναι κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών, χωρίς αποκλεισμούς.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Αυτή η δραστηριότητα είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος για να μάθουν οι μαθητές να συνεργάζονται και να εργάζονται σε μικρές ομάδες. Παρέχει επίσης στους μαθητές την ευκαιρία να επικοινωνήσουν μη λεκτικά και να συνειδητοποιήσουν τη σημασία της μη λεκτικής επικοινωνίας και της αλληλεπίδρασης.



2. Οργανώστε τα σχολικά θρανία σε διάφορες ζώνες ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών και χωρίστε τους σε μικρές ομάδες (3-5).
3. Ετοιμάστε τα υλικά και εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ο δάσκαλος θα πρέπει να χωρίσει τους μαθητές σε μικρές ομάδες ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών και να αποφασίσει τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Δώστε σε κάθε ομάδα πέντε φύλλα χαρτιού B1 σε διαφορετικά χρώματα, κόλλα, μολύβια, ψαλίδι, ταινία και χάρακα.
- Αφού δώσει τα απαραίτητα υλικά, ο δάσκαλος θα πρέπει να εξηγήσει στους μαθητές ότι η αποστολή τους είναι να φτιάξουν ένα τρισδιάστατο (3D) κάστρο από χαρτί που θα μπορεί να σταθεί μόνο του.
- Η πιο σημαντική οδηγία είναι ότι από τη στιγμή που θα τους δώσετε το σήμα για να ξεκινήσουν, πρέπει να εκτελέσουν όλη την εργασία σε απόλυτη σιωπή και να επικοινωνούν μόνο μη λεκτικά. Για μικρότερα παιδιά, η εργασία μπορεί να είναι να χτίσουν το κάστρο από τουβλάκια.
- Εάν κριθεί απαραίτητο, ο δάσκαλος μπορεί να τους δείξει ένα βίντεο ως παράδειγμα μη λεκτικής επικοινωνίας.
- Όταν οι μαθητές ξεκινούν το παιχνίδι, είναι ιδιαίτερα σκόπιμο ο δάσκαλος να περπατάει τριγύρω και να παρατηρεί προσεκτικά τις ομάδες των μαθητών. Δώστε προσοχή στη μη λεκτική τους επικοινωνία, τη συνεργασία και τις στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων καθώς εργάζονται για την κατασκευή των τρισδιάστατων κάστρων ή κατασκευών τους.
- Μετά από λίγα λεπτά, ο δάσκαλος δίνει το σήμα να σταματήσει και οι μαθητές επιστρέφουν στον μεγάλο κύκλο για μια συνεδρία απολογισμού.

Ενημέρωση:

Ο δάσκαλος πρέπει να συγκεντρώσει τους συμμετέχοντες σε κύκλο για μια συνεδρία απολογισμού.

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να στοχαστούν σχετικά με την εμπειρία τους παίζοντας το παιχνίδι.

Συζητήστε πώς ένιωσαν κάνοντας αυτή την άσκηση χωρίς να μιλήσουν μεταξύ τους και αν έμειναν ικανοποιημένοι από το κάστρο που έφτιαξαν.

Διερευνήστε αν βλέπουν τα άλλα μέλη της ομάδας τους ως αντιπάλους και ερευνηστε πώς χτίζουν αμοιβαία κατανόηση μέσω της μη λεκτικής επικοινωνίας.

Συζητήστε πώς οι συμμετέχοντες βρήκαν κοινό έδαφος στη μη λεκτική γλώσσα και πέτυχαν συνεργασία στην κατασκευή του κάστρου.

Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να μοιραστούν τις στρατηγικές τους για να παραμείνουν συγκεντρωμένοι και να επιδείξουν δημιουργικότητα και συνεργασία.

Διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τη σημασία της μη λεκτικής επικοινωνίας.

Εικονογραφήσεις

https://www.youtube.com/watch?v=hNleqD_RZ0M-

Υλικό

Χαρτιά σε διάφορα χρώματα, κόλλα, μολύβια, ψαλίδια, ταινία, χάρακες.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Προετοιμάστε τους σταθμούς εργασίας, τα υλικά και τις ομάδες μαθητών.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές.
3. Αφήστε κάθε ομάδα να φτιάξει το κάστρο της.
4. Πηγαίνετε γύρω και παρατηρήστε τους μαθητές.
5. Συζήτηση για τη μη λεκτική επικοινωνία.

53



(dreamstime.com)

(<https://www.itsalwaysautumn.com/how-to-make-a-paper-or-cardboard-castle.html>)

Λίστα ελέγχου

Στήσατε την αίθουσα διδασκαλίας και τα υλικά;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο και τους κανόνες του παιχνιδιού;

Χωρίσατε τους μαθητές σε μικρές ομάδες;

Επιδείξατε ως παράδειγμα μια πόζα ή μια ενέργεια σχετική με την εργασία;



Περιηγηθήκατε και παρατηρήσατε τους συμμετέχοντες ώστε κανείς να μην χρησιμοποιεί λεκτική επικοινωνία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να συζητήσετε τις εμπειρίες των συμμετεχόντων και τη σημασία της μη λεκτικής επικοινωνίας.

Συναισθηματικές δεξιότητες

Ιστορικό

Οι συναισθηματικές δεξιότητες είναι ζωτικής σημασίας για την προώθηση της προσωπικής και διαπροσωπικής συνειδητοποίησης. Οι δεξιότητες αυτές περιλαμβάνουν την ικανότητα τους να αναγνωρίζουν τα συναισθήματα των άλλων, να επιδεικνύουν ενσυναίσθηση, να ερμηνεύουν τη γλώσσα του σώματος και τις εκφράσεις του προσώπου και να αξιολογούν την αξιοπιστία.

54

Δεξιότητες που εξετάζονται σε αυτό το τμήμα:

- Προσδιορισμός των συναισθημάτων του ατόμου
- Αναγνώριση των συναισθημάτων των άλλων
- Αποκωδικοποίηση της γλώσσας του σώματος και των εκφράσεων του προσώπου
- Να δείχνουμε ενδιαφέρον για τους άλλους, να επιδεικνύουμε ενσυναίσθηση και φιλοκοινωνικές συμπεριφορές και να σεβόμαστε τον εαυτό μας και τους άλλους
- Αποδοχή ατομικών και ομαδικών διαφορών (ανοχή και ποικιλομορφία)
- Επιμονή στην εργασία και άσκηση υπομονής
- Επίδειξη κατάλληλων συναισθηματικών αντιδράσεων για την κάθε κατάσταση, έκφραση σκέψεων και συναισθημάτων με λεκτικό και μη λεκτικό τρόπο
- Ευελιξία και δυνατότητες προσαρμογής
- Διαχείριση του άγχους - καλλιέργεια αντίστασης στο άγχος και έλεγχος της παρορμητικότητας
- Αντιμετώπιση της πίεσης ή των πειραγμάτων των συνομηλίκων



Μέθοδοι και προσεγγίσεις:

Οι μέθοδοι και οι προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση αυτών των παιχνιδιών έχουν σχεδιαστεί για να ενισχύσουν τις συναισθηματικές δεξιότητες με τη χρήση καθημερινών, οικείων αντικειμένων που βρίσκουν ανταπόκριση στους μαθητές, όπως κάρτες, οπτικά ή ακουστικά στοιχεία και σχέδια.

Για την ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων στο πλαίσιο αυτού του πακέτου, χρησιμοποιούνται διάφορες προσεγγίσεις:

- Παιχνίδι ρόλων: Τα παιχνίδια όπως "Μουσικό συναίσθημα", "Μπίνγκο συναισθημάτων" και "Αποδοχή ατομικών και ομαδικών διαφορών" ενσωματώνουν στοιχεία παιχνιδιού ρόλων για να ενισχύσουν τη δέσμευση και το ενδιαφέρον των παικτών. Το παιχνίδι ρόλων είναι μια αποτελεσματική μέθοδος για την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας, της ενσυναίσθησης και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων, απαιτώντας από τους παίκτες να σκέφτονται και να δρουν σαν να ήταν οι χαρακτήρες που υποδύονται.
- Βοηθητικά οπτικά μέσα: σε παιχνίδια όπως το "Empathy", οι οπτικές ενδείξεις ενισχύουν το ενδιαφέρον και την επεξεργασία πληροφοριών, συμπεριλαμβανομένων των χρονοδιαγραμμάτων και των οδηγιών. Αυτά ενσωματώνονται για να ενισχύσουν την κατανόηση και για να προωθήσουν την ανεξάρτητη συμμετοχή.
- Νατουραλιστικές ρυθμίσεις και συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο: Το παιχνίδι "Αναγνωρίζοντας τα συναισθήματα των άλλων" χρησιμοποιεί σενάρια που αντικατοπτρίζουν καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Αυτή η προσέγγιση επιτρέπει στους μαθητές να εξασκηθούν στη διεκδικητική συμπεριφορά σε πλαίσια που μπορεί να συναντήσουν στην καθημερινή τους ζωή.

Λίστα παιχνιδιών

1. Αναγνωρίζοντας τα συναισθήματα των άλλων
2. Ενσυναίσθηση
3. Αποδοχή ατομικών και ομαδικών διαφορών
4. Μουσικά συναισθήματα
5. Συναισθηματικό Μπίνγκο



Αριθμός παιχνιδιού: 1

Τίτλος: Αναγνωρίζοντας τα συναισθήματα των άλλων (ρεαλιστικές σκηνές)

Στόχος του παιχνιδιού: να προσδιορίσει τα συναισθήματα που μπορεί να βιώνει ένα άτομο σε διαφορετικές στιγμές και να ενισχύσει την αναγνώριση αυτών των συναισθημάτων.

Συνδέστε αυτή τη δραστηριότητα με καταστάσεις που συνέβησαν κατά τη διάρκεια της εβδομάδας στην τάξη, οι οποίες έχουν σημειωθεί είτε από τους καθηγητές είτε από τους ίδιους τους μαθητές και στη συνέχεια τις σχολιάζουν με τον ίδιο τρόπο που προτείνετε.

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για να προάγει την προηγμένη λεκτική επικοινωνία και τις συναισθηματικές δεξιότητες και είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο επίπεδο 1 ή 2. Είναι κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών, χωρίς αποκλεισμούς.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Δώστε στους μαθητές κάρτες με πρόσωπα, κραγιόνια και τα σκίτσα με τις χρωματιστές φιγούρες (μικρά τέρατα).
2. Διευκρινίστε ότι το παιχνίδι περιλαμβάνει τη ζωγραφική των συναισθημάτων ένα ένα.
3. Για όσους δεν μπορούν ή δεν επιθυμούν να ζωγραφίσουν, ο δάσκαλος μπορεί να χρησιμοποιήσει το χρωματιστό τέρας, προτρέποντας τους μαθητές να επιλέξουν ένα χρώμα που αντιπροσωπεύει τα συναισθήματά τους.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ο δάσκαλος οφείλει να παρέχει το απαραίτητο υλικό στους μαθητές ανάλογα με τις δυνατότητές ή τις προτιμήσεις τους.
- Ξεκινήστε μια συζήτηση σχετικά με τη σημασία της κατανόησης των συναισθημάτων για καλύτερες διαπροσωπικές αλληλεπιδράσεις.
- Χρησιμοποιήστε οπτικά βοηθήματα όπως εκφράσεις προσώπου, εικόνες ή διαγράμματα για να απεικονίσετε αποτελεσματικά τα διάφορα συναισθήματα.
- Κάντε ερωτήσεις σχετικά με τις οδηγίες ή διατυπώστε τυχόν προβληματισμούς σχετικά με την έκφραση του συναισθήματος.



- Ο δάσκαλος θα πρέπει να ορίσει εκ των προτέρων το χρόνο που προβλέπεται για την άσκηση.
- Όταν οι μαθητές έχουν τελειώσει τη ζωγραφική ή έχουν επιλέξει το χρωματιστό τέρας, ο δάσκαλος μπορεί να ζητήσει από κάθε μαθητή να παρουσιάσει τη ζωγραφιά ή τις κάρτες του στην τάξη.
- Μετά τις παρουσιάσεις, οι μαθητές προσπαθούν να αναγνωρίσουν τα διάφορα συναισθήματα στα σχέδια.
- Οι μαθητές επιδεικνύουν εναλλάξ τα συναισθήματά τους με το σώμα και τις εκφράσεις του προσώπου τους, ενώ οι άλλοι μαντεύουν.

Ενημέρωση:

Συμπληρώστε το παιχνίδι: δημιουργήστε μερικά ζάρια με τις εκφράσεις του προσώπου που έχουν σχεδιαστεί στην κάρτα και χρησιμοποιήστε τα ως πηγή για να εκφράσουν τα παιδιά πώς αισθάνονται κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

Εικονογραφήσεις

Δώστε στους μαθητές μια κάρτα προσώπου για να ζωγραφίσουν τα συναισθήματα ή το χρωματικό τέρας.

Μόλις τελειώσει, μπορείτε να δημιουργήσετε μερικά ζάρια με τις κληρώσεις ή το τέρας χρώματος.

57

Υλικό

Κάρτες

Στυλό ή μαρκαδόροι

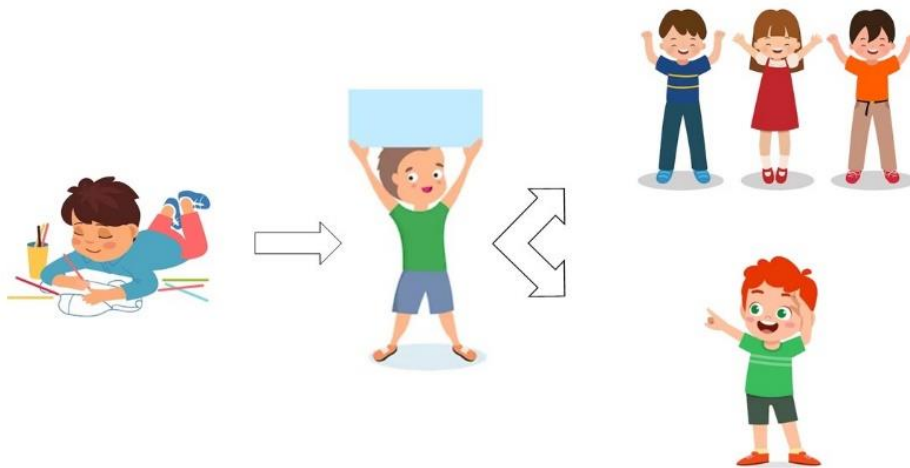
Χρωματικά τέρατα



Περίληψη

58

1. Προετοιμάστε και μοιράστε υλικό για κάθε μαθητή.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι.
3. Αφήστε τον κάθε μαθητή να ζωγραφίσει τα συναισθήματα του.
4. Αφήστε τους μαθητές να αναγνωρίσουν τα συναισθήματα που ζωγραφίζουν οι άλλοι ή να παίξουν χρησιμοποιώντας το σώμα και τις εκφράσεις του προσώπου τους, ενώ οι άλλοι μαντεύουν.
6. Απολογισμός με παιχνίδι με ζάρια.



Λίστα ελέγχου

Παρουσιάσατε το παιχνίδι με σαφήνεια και δώσατε έμφαση στους μαθησιακούς στόχους;

Διαμορφώσατε έναν άνετο χώρο;

Προετοιμάσατε σωστά το υλικό;

Δώσατε στους μαθητές εναλλακτικές λύσεις σε περίπτωση που δεν μπορούν να ζωγραφίσουν;

Προσφέρατε υποστήριξη σε μαθητές που χρειάζονταν βοήθεια στην αναγνώριση συναισθημάτων;

Πρωθήσατε ένα θετικό αθλητικό πνεύμα και υποστηρικτικές αλληλεπιδράσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να αναλογιστείτε το στόχο του παιχνιδιού και να ενθαρρύνετε την ανταλλαγή απόψεων;

Ενισχύσατε τη μάθηση συνοψίζοντας βασικές έννοιες και παρέχοντας θετική ανατροφοδότηση.



Αριθμός παιχνιδιού: 2

Τίτλος: Ενσυναίσθηση (με οπτικό υλικό)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τα παιδιά να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων, προωθώντας την ενσυναίσθηση. Αυτό το παιχνίδι, που επικεντρώνεται στην ανάπτυξη συναισθηματικών δεξιοτήτων, είναι προσαρμοσμένο για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1 και είναι περιεκτικό και κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

Πρόκειται για ένα παιχνίδι που βασίζεται σε δύο υλικά και εξαρτάται από την οπτική διέγερση με τη χρήση σύντομων βίντεο ή καρτών μνήμης.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ο δάσκαλος θα πρέπει να εξηγήσει στα παιδιά ότι πρόκειται να παίξουν ένα παιχνίδι που επικεντρώνεται στα συναισθήματα και την ενσυναίσθηση και να τα ενημερώσει ανάλογα εξηγώντας τους τι σημαίνει "να μπαίνεις στη θέση του άλλου".
- Στη συνέχεια, με τη χρήση οπτικού υλικού (βίντεο και κάρτες), θα ενθαρρύνει τους μαθητές να συζητήσουν περαιτέρω αυτά που είδαν.
- Ο δάσκαλος μπορεί να τους κάνει ερωτήσεις για να τους ενθαρρύνει να εκφράσουν τις εντυπώσεις και τις σκέψεις τους.

Μερικά παραδείγματα θα μπορούσαν να είναι:

Σας άρεσαν οι ιστορίες και ποιο νομίζετε ότι ήταν το μήνυμά τους;

Θα κάνατε κάτι διαφορετικό αν βρισκόσασταν σε αυτές τις καταστάσεις;

Πιστεύετε ότι οι πράξεις των ηρώων μας ήταν σωστές;

Ενημέρωση:

Μετά το παιχνίδι, προωθήστε συζητήσεις με τους μαθητές σχετικά με διάφορες καθημερινές καταστάσεις που αντιμετωπίζουν.

Παρουσιάστε πρόσθετα σενάρια και ζητήστε από τους μαθητές να φανταστούν πώς μπορεί να αισθάνονται οι άλλοι σε αυτές τις καταστάσεις. Αυτή η συνεδρία



απολογισμού επεκτείνει τη διερεύνηση της ενσυναίσθησης πέρα από το αρχικό παιχνίδι, ενθαρρύνοντας τη συνεχή κατανόηση και τον προβληματισμό.

Εικονογραφήσεις

Βίντεο και κάρτες για την ερμηνεία και άλλων συναισθημάτων:

Υλικό



(<https://coloringhome.com/coloring-page/1995752>)

(<https://coloringhome.com/coloring-page/1936314>)

(<https://www.bestcoloringpagesforkids.com/kindness-coloring-pages.html>)



<p>Ο Σον συχνά χτυπά τον Όλιβερ Πώς νομίζεις ότι νιώθει ο Όλιβερ;</p>	<p>Ο Μαρκ έκανε πάρτι αλλά κανείς δεν παραβρέθηκε Πώς νομίζεις ότι νιώθει ο Μαρκ;</p>
<p>Σου έχει συμβεί ποτέ κάτι παρόμοιο;</p>	<p>Μπορείς να συναισθανθείς με το Μαρκ;</p>

<p>Η Τζούλιετ κέρδισε την πρώτη θέση στον αθλητικό διαγωνισμό</p>	<p>Η Μαίρη μάλωσε με την καλύτερή της φίλη. Πώς νομίζεις ότι νιώθει η Μαίρη;</p>
<p>Πώς νομίζεις ότι νιώθει η Τζούλιετ; Σου έχει συμβεί κάτι παρόμοιο;</p>	<p>Πώς νομίζεις ότι νιώθει η Μαίρη; Μπορείς να συναισθανθείς με τη Μαίρη;</p>



Ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους με τη χρήση τηλεόρασης ή υπολογιστή για να το παρακολουθήσετε:

<https://www.youtube.com/watch?v=27sho6s2eK8>



63

<https://www.youtube.com/watch?v=8ylCTKBm538>



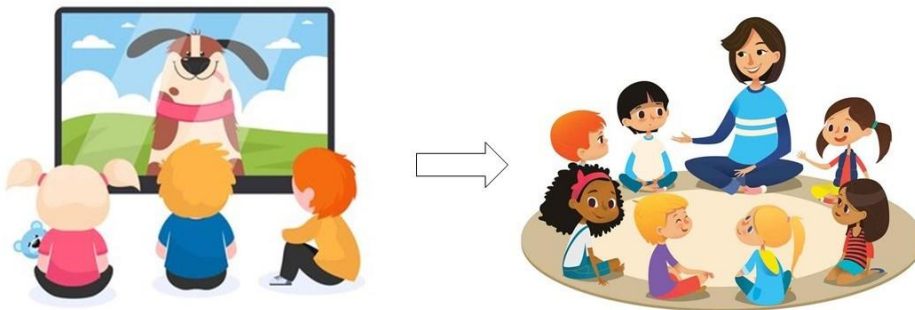
https://www.youtube.com/watch?v=iMZO_zshz1Q



ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Προετοιμάστε το βίντεο ή τις κάρτες.
2. Συγκεντρώστε τους μαθητές και εξηγήστε τους το παιχνίδι.
3. Επιδείξτε τα βίντεο ή τις κάρτες στους μαθητές.
4. Ζητήστε από τους μαθητές να περιγράψουν αυτό που είδαν από πλευράς συναισθημάτων, σκέψεων και εντυπώσεων.
4. Ενημέρωση.

64





Λίστα ελέγχου:

Παρουσιάσατε το παιχνίδι με σαφήνεια και δώσατε έμφαση στους μαθησιακούς στόχους;

Διαμορφώσατε έναν άνετο χώρο;

Προσφέρατε υποστήριξη σε μαθητές που χρειάζονταν βοήθεια στην αναγνώριση συναισθημάτων;

Πρωθήσατε ένα θετικό κλίμα και υποστηρικτικές αλληλεπιδράσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να αναλογιστείτε τα συναισθήματα που προκύπτουν και να ενθαρρύνετε την ανταλλαγή απόψεων;

Ενισχύσατε τη μάθηση συνοψίζοντας τις βασικές έννοιες και παρέχοντας θετική ανατροφοδότηση;

Αριθμός παιχνιδιού: 3

65

Τίτλος: Αποδοχή ατομικών και ομαδικών διαφορών (παιχνίδι ρόλων)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτού του παιχνιδιού ρόλων είναι να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν τα μηνύματα που μεταδίδει το σώμα τους και να αναγνωρίσουν τα μη λεκτικά σημάδια που εκφράζουν τα συναισθήματα των άλλων. Αυτή η δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί για την ανάπτυξη αποτελεσματικών δεξιοτήτων και είναι κατάλληλη για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1, εξασφαλίζοντας τη συμμετοχικότητα για παιδιά όλων των ηλικιών, χωρίς να απαιτεί δεξιότητες γραφής ή ανάγνωσης.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

Διαμορφώστε την τάξη ως ένα φιλόξενο και ευρύχωρο περιβάλλον για το παιχνίδι, εξασφαλίζοντας την ενεργό συμμετοχή κάθε μαθητή, ενώ οι υπόλοιποι μαθητές της τάξης παρακολουθούν με προσοχή τις αντιδράσεις τους.



Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Ξεκινήστε την εξερεύνηση των συναισθημάτων, ζητώντας από τους μαθητές να επιλέξουν ένα συναίσθημα από έναν κατάλογο που τους παρέχεται (Χαρούμενος, Συγχυσμένος, Απογοητευμένος, Θυμωμένος, Σοκαρισμένος, Φοβισμένος, Έκπληκτος, Περήφανος) ή μέσω καρτών συναισθημάτων.
- Καθοδηγήστε τους μαθητές να απαντήσουν σε ερωτήσεις σχετικά με ένα επιλεγμένο συναίσθημα, διερευνώντας πτυχές όπως οι εκφράσεις του προσώπου, ο τόνος της φωνής, η ένταση της φωνής, η στάση του σώματος και οι χειρονομίες. Ο δάσκαλος μπορεί να μεταφέρει αποτελεσματικά αυτό το συναίσθημα είτε μέσω προσωπικής επίδειξης είτε προτρέποντας τους μαθητές να το αναπαραστήσουν.
- Όλοι οι μαθητές ενθαρρύνονται να συμμετέχουν, ενώ κάποιιο παρακολουθούν.
- Μετά από αυτή τη φάση, προσφέρετε πρόσθετες δραστηριότητες όπου οι μαθητές υποδύονται σενάρια μέσω παντομίμας, που παρέχονται είτε από τον εκπαιδευτικό είτε από τους συμμαθητές τους.
- Παράδειγμα: Αναπαράσταση της παραλαβής ενός δώρου σε ένα πάρτι γενεθλίων, με τους άλλους να σχολιάζουν την απόδοση και τη γλώσσα του σώματος.
- Ολοκληρώστε το παιχνίδι με μια συζήτηση σε κύκλο, όπου οι μαθητές μοιράζονται σκέψεις σχετικά με τη συμμετοχή τους, ανακαλώντας τις εμπειρίες και τις παρατηρήσεις τους.

66

Ενημέρωση:

Ενισχύστε τη διαδικασία απολογισμού θέτοντας ερωτήσεις στα παιδιά:

-Ποιο μέρος της εργασίας σας άρεσε περισσότερο;

-Υπάρχει κάτι που θα κάνατε διαφορετικά;

-Πώς νομίζετε ότι ένιωσε ο φίλος μας κατά την εκτέλεση των σεναρίων;

Αυτή η αναστοχαστική συζήτηση ενθαρρύνει την αυτογνωσία και την ενσυναίσθηση, ενισχύοντας τους μαθησιακούς στόχους του παιχνιδιού.

Εικονογραφήσεις

Παρακάτω θα βρείτε κάρτες που απεικονίζουν μερικές από τις μιμήσεις που μπορούν να παίξουν τα παιδιά.

Υλικό

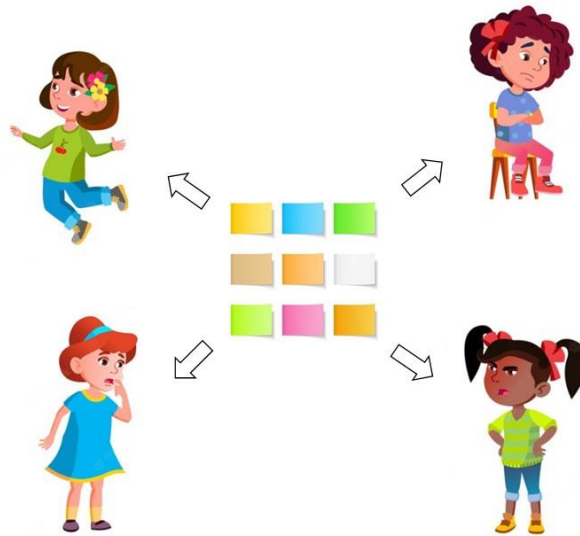
Καθορισμένος χώρος παιχνιδιού, κάρτες



(<https://www.himama.com/learning/child-activities/activity/feelings-chart-for-calming-corner>)

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Προετοιμάστε τον χώρο παιχνιδιού, τις κάρτες συναισθημάτων/τον κατάλογο συναισθημάτων και τις ερωτήσεις που θα καθοδηγήσουν τους μαθητές να συζητήσουν τα συναισθήματα μέσω στάσεων, φωνής, εκφράσεων του προσώπου κ.λπ.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές.
3. Αφήστε τους μαθητές να επιλέξουν μια κάρτα συναισθήματος, να συζητήσουν για το συναίσθημα και να το παίξουν.
4. Ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου:

Παρουσιάσατε το παιχνίδι με σαφήνεια και δώσατε έμφαση στους μαθησιακούς στόχους;

Διαμορφώσατε έναν άνετο χώρο;

Προσφέρατε υποστήριξη σε μαθητές που χρειάζονταν βοήθεια στην αναγνώριση συναισθημάτων;

Δώσατε στους μαθητές διαφορετικά σενάρια να εκτελέσουν;

Δώσατε στους μαθητές αρκετό χρόνο για να σκεφτούν πώς θα τα εκτελέσουν;

Πρωθήσατε ένα θετικό πνεύμα και υποστηρικτικές αλληλεπιδράσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για να αναλογιστείτε τα συναισθήματα και να ενθαρρύνετε την ανταλλαγή απόψεων;

Εισχύσατε τη μάθηση συνοψίζοντας τις βασικές έννοιες και παρέχοντας θετική ανατροφοδότηση.



Αριθμός παιχνιδιού: 4

Τίτλος: Μουσικά συναισθήματα (παιχνίδι ρόλων)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτού του ακουστικού παιχνιδιού ρόλων είναι να μάθουμε ότι η επικοινωνία μπορεί να επιτευχθεί και με μη λεκτικά μέσα, όπως οι εκφράσεις του προσώπου, η γλώσσα του σώματος, ακόμη και ο χορός. Αυτή η ολοκληρωμένη προσέγγιση βοηθά τα άτομα να κατανοήσουν και να μεταφέρουν αποτελεσματικά τα συναισθήματα τους, ενώ παράλληλα ενισχύει την ικανότητά τους να ερμηνεύουν τα συναισθήματα των άλλων μέσω μη λεκτικών ενδείξεων.

Αυτό το παιχνίδι έχει σχεδιαστεί για την προώθηση συναισθηματικών δεξιοτήτων και είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο επίπεδο 1. Είναι περιεκτικό και κατάλληλο για παιδιά όλων των ηλικιών, καθώς δεν απαιτεί δεξιότητες γραφής ή ανάγνωσης.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Προετοιμάστε μια φιλόξενη και ευρύχωρη αίθουσα διδασκαλίας, με άφθονο χώρο για κίνηση.
2. Εξασφαλίστε την ενεργό συμμετοχή κάθε μαθητή με επαρκή χώρο για να κινηθεί.
3. Συγκεντρώστε τα απαραίτητα μουσικά υλικά.

69

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Επίδειξη διαφόρων πτυχών της σωματικής επικοινωνίας, με έμφαση στην κίνηση και τις εκφράσεις του προσώπου.
- Εισάγετε τη σχετική ορολογία και δώστε στους μαθητές παραδείγματα εκφράσεων του σώματος και του προσώπου.
- Ενημερώστε τους μαθητές ότι η μουσική μπορεί να προκαλέσει διάφορα συναισθήματα, αναφέροντας παραδείγματα όπως η κλασική μουσική για ειρήνη και ηρεμία και η «heavy metal» για θυμό.
- Παροτρύνετε τους μαθητές να εκφράσουν αυτά τα συναισθήματα μέσω του χορού ή της κίνησης στην τάξη.
- Ολοκληρώστε το παιχνίδι με μια συζήτηση σε κύκλο όπου οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν τις εμπειρίες τους.



Ενημέρωση:

Ρωτήστε τους μαθητές τι αισθάνονται για τα διάφορα είδη μουσικής. Εξηγήστε ότι με τη μουσική μπορείτε να νιώσετε διαφορετικά συναισθήματα ανάλογα με τους στίχους, το ρυθμό...

Ενθαρρύνετε τη συζήτηση για τα διάφορα συναισθήματα ρωτώντας τους μαθητές:

- Τι σας κάνει χαρούμενους/ λυπημένους/ θυμωμένους/ ανήσυχους;
- Πώς συμπεριφέρεστε όταν αισθάνεστε έτσι;
- Τι καταλαβαίνετε από τις κινήσεις των άλλων;

Σημείωση του δασκάλου:

- Ενισχύστε την ιδέα ότι δεν πειράζει να μην αισθάνεστε καλά και ότι το να βιώνετε ένα εύρος συναισθημάτων είναι φυσιολογικό μέρος της ζωής.
- Οι ερωτήσεις απολογισμού στοχεύουν στην εμβάθυνση της κατανόησης των μαθητών για τα συναισθήματά τους και τον τρόπο με τον οποίο τα εκφράζουν οι άλλοι, ενισχύοντας την αυτογνωσία και την ενσυναίσθηση.

Εικονογραφίες

70



(www.alamy.com)

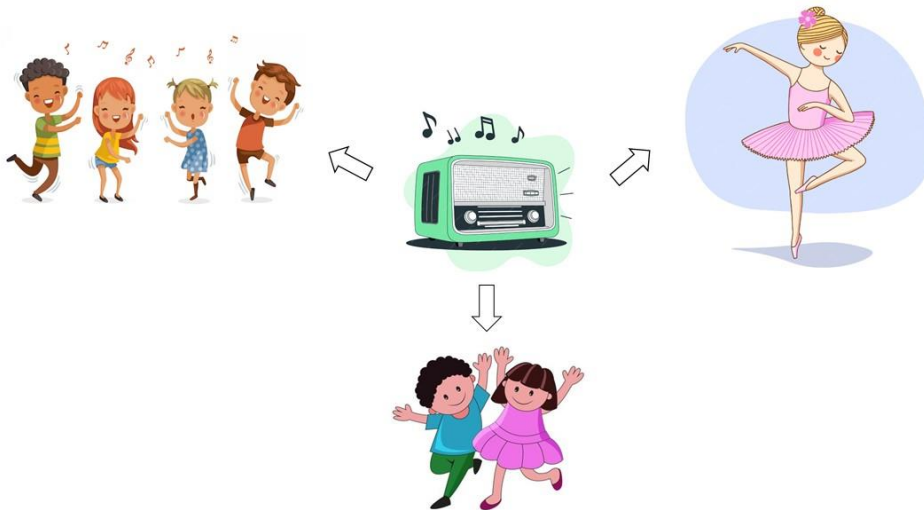
Υλικό

Χώρος χορού

Μουσική

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Δημιουργήστε έναν άνετο χώρο και ένα μουσικό πάγκο.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές.
3. Παίξτε διάφορα είδη μουσικής.
4. Αφήστε τους μαθητές να χορέψουν και να επιδείξουν συναισθήματα μέσα από κινήσεις ανάλογα με το είδος ή τον τόνο της μουσικής.
5. Κάντε μια συζήτηση στον κύκλο.
6. Ενημέρωση.



71

Λίστα ελέγχου:

Παρουσιάσατε το παιχνίδι με σαφήνεια και δώσατε έμφαση στους μαθησιακούς στόχους;

Διαμορφώσατε έναν άνετο χώρο;

Παίξατε διαφορετικά είδη μουσικής;

Προσφέρατε υποστήριξη σε μαθητές που χρειάζονταν βοήθεια στην αναγνώριση συναισθημάτων;

Πρωθήσατε ένα θετικό πνεύμα και υποστηρικτικές αλληλεπιδράσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Εξηγήσατε τι μπορεί να σας κάνει η μουσική να νιώσετε.



Αριθμός παιχνιδιού: 5

Τίτλος: Συναισθηματικό μπίνγκο (παιχνίδι ρόλων)

Στόχος του παιχνιδιού:

Ο στόχος αυτού του παιχνιδιού είναι να ενισχύσει τη συναισθηματική επίγνωση, την αναγνώριση και την επικοινωνία μεταξύ των συμμετεχόντων. Συμμετέχοντας σε κοινά σενάρια και συζητήσεις, οι συμμετέχοντες αναπτύσσουν την ικανότητά τους να αναγνωρίζουν, να κατανοούν και να εκφράζουν συναισθήματα. Το παιχνίδι προάγει την ενσυναίσθηση, την αυτογνωσία και τις ουσιαστικές συνδέσεις, καθιστώντας το κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1, με έμφαση στις δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και αλληλεπίδρασης και είναι προτιμότερο για παιδιά μικρότερων ηλικιών, περίπου 6 και 7 ετών.

Κατευθυντήριες γραμμές:

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Δημιουργήστε κάρτες μπίνγκο με ένα σύνολο συναισθημάτων, χειρονομιών και μιμητικών ενεργειών, προσαρμοσμένες ανάλογα με τις ανάγκες και τις ικανότητες των μαθητών.
2. Δώστε στους μαθητές μαρκαδόρους ή μάρκες (πιόνια) για να καλύψουν τα τετράγωνα στις κάρτες μπίνγκο.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Εξηγήστε τους κανόνες και τους στόχους, τονίζοντας ότι το παιχνίδι αποσκοπεί στην αναγνώριση διαφορετικών συναισθημάτων, χειρονομιών και ενεργειών και ενημερώστε τους μαθητές αναλόγως, εάν είναι απαραίτητο.
- Μοιράστε σε κάθε μαθητή κάρτες μπίνγκο και μαρκαδόρους/μάρκες.
- Ξεκινήστε το παιχνίδι φωνάζοντας μια κάρτα ή περιγράφοντας προφορικά μια κάρτα, προτρέποντας τους μαθητές να καλύψουν το αντίστοιχο τετράγωνο στις κάρτες μπίνγκο. Ενθαρρύνετε τους μαθητές να εκφράσουν το συναίσθημα, να εκτελέσουν τη χειρονομία ή να μιμηθούν την ενέργεια, ανάλογα με την περίπτωση.
- Συνεχίστε να παίζετε, φωνάζοντας διαφορετικές κάρτες μέχρι κάποιος συμμετέχων να επιτύχει ένα νικηφόρο μοτίβο, όπως μια ευθεία γραμμή.



- Μετά το παιχνίδι, εμπλέξτε τους μαθητές σε μια συζήτηση σχετικά με τα συναισθήματα, τις χειρονομίες και τις ενέργειες που παρουσιάστηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
- Διευκολύνετε μια ομαδική συζήτηση σχετικά με τη σημασία της κατανόησης των συναισθημάτων των άλλων, χρησιμοποιώντας απλές ερωτήσεις για να προκαλέσετε ατομικούς προβληματισμούς.

Ενημέρωση:

Ενθαρρύνετε τον προβληματισμό με ερωτήσεις όπως:

- Ποιο μέρος της εργασίας σας άρεσε περισσότερο;
- Υπήρχαν δυσκολίες στην εκτέλεση της εργασίας;
- Παρατήρησες κάποια χειρονομία για πρώτη φορά;

Αυτές οι ερωτήσεις απολογισμού έχουν ως στόχο να προκαλέσουν στοχαστικούς προβληματισμούς σχετικά με το παιχνίδι και τον αντίκτυπό του στη συναισθηματική επίγνωση και επικοινωνία.

Εικονογραφήσεις

<https://wqqualitycounts.org/project/emotions-bingo/>

73

Υλικό

Κάρτες Bingo με συναισθήματα, χειρονομίες και μιμητικές ενέργειες (προσαρμοσμένες για τους μαθητές)

Δείκτες ή μάρκες (π.χ. μικρά αντικείμενα όπως κουμπιά ή κέρματα)



Συνοπτικά:

1. Προετοιμάστε τις κάρτες μπίγκο και τα υλικά.
2. Διανέμετε τις σε κάθε μαθητή.
3. Ξεκινήστε το παιχνίδι φωνάζοντας μια κάρτα ή περιγράφοντας προφορικά μια κάρτα.
4. Αφήστε τους μαθητές να καλύψουν το αντίστοιχο τετράγωνο στις κάρτες μπίγκο.
5. Συνεχίστε να παίζετε, φωνάζοντας διαφορετικές κάρτες μέχρι κάποιος συμμετέχοντας να επιτύχει ένα νικηφόρο μοτίβο, όπως μια ευθεία γραμμή.
6. Συζήτηση και ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου:

Προετοιμάσατε προσαρμοσμένες κάρτες μπίγκο με κατάλληλα συναισθήματα, χειρονομίες και μιμητικές ενέργειες;

Παρείχατε μαρκαδόρους ή μάρκες για να καλύψουν οι μαθητές τα τετράγωνα;

Παρουσιάσατε το παιχνίδι με σαφήνεια και δώσατε έμφαση στους μαθησιακούς στόχους;

Αναφέρατε αποτελεσματικά τις κάρτες, χρησιμοποιώντας λεκτικές περιγραφές ή προτροπές καρτών;

Προσφέρατε υποστήριξη σε μαθητές που χρειάζονταν βοήθεια στην αναγνώριση συναισθημάτων, στην εκτέλεση χειρονομιών ή στη συμμετοχή σε δραστηριότητες μίμησης;

Πρωθήσατε ένα θετικό πνεύμα και υποστηρικτικές αλληλεπιδράσεις καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία απολογισμού για προβληματισμό σχετικά με τα συναισθήματα, τις χειρονομίες και τις ενέργειες και να ενθαρρύνετε την ανταλλαγή απόψεων;

Ενισχύσατε τη μάθηση συνοψίζοντας τις βασικές έννοιες και παρέχοντας θετική ανατροφοδότηση.



Γνωστικές δεξιότητες

Ιστορικό

Ο επιλεγμένος τομέας επικεντρώνεται σε παιχνίδια που αναπτύσσουν και ενθαρρύνουν τις κοινωνικές-γνωστικές δεξιότητες, προωθώντας τη μάθηση σε ένα φυσικό και χαλαρό περιβάλλον μαζί με συνομηλίκους που μπορούν να χρησιμεύσουν ως πρότυπα ή να προσφέρουν βοήθεια. Στόχος είναι η ενθάρρυνση της ανεκτικότητας και της αποδοχής της διαφορετικότητας μεταξύ όλων των παιδιών.

Με την αντιμετώπιση αυτών των δεξιοτήτων, στοχεύουμε στη βελτίωση της κοινωνικής ικανότητας όλων των παιδιών που συμμετέχουν και στη βελτίωση της συνολικής ποιότητας ζωής των αυτιστικών μαθητών.

Οι δεξιότητες που εξετάζουμε σε αυτή την ενότητα:

- Αυτοέλεγχος και αυτογνωσία
- Κοινωνική αντίληψη και προοπτική
- Κατανόηση της οπτικής πλευράς του άλλου
- Ικανότητα ανάλυσης πληροφοριών και εναλλακτικών λύσεων
- Ικανότητα λήψης αποφάσεων
- Δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων
- Κατανόηση των κανόνων της κοινότητας και τήρηση κανόνων
- Κοινή προσοχή
- Αυτοσυνηγορία
- Όρια

Μέθοδοι και προσεγγίσεις:

Οι μέθοδοι και οι προσεγγίσεις που χρησιμοποιούνται για την παρουσίαση αυτών των παιχνιδιών έχουν σχεδιαστεί για την ενίσχυση των γνωστικών ικανοτήτων. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση καθημερινών, οικείων αντικειμένων, όπως κάρτες, οπτικά βοηθήματα και σχέδια με απήχηση στους μαθητές.

Για να αναπτύξουμε γνωστικές δεξιότητες στο πλαίσιο αυτού του πακέτου, χρησιμοποιούμε διάφορες προσεγγίσεις όπως:



Στρατηγική άσκηση: Η προσέγγιση αυτή αναδεικνύεται σε παιχνίδια όπως το "Αυτοέλεγχος και πίεση από συνομήλικους". Αυτά τα παιχνίδια βοηθούν τους μαθητές να αναπτύξουν δεξιότητες αυτοελέγχου και χειρισμού της πίεσης των συνομηλίκων.

Νατουραλιστικές ρυθμίσεις και συνάφεια με τον πραγματικό κόσμο: Έχουμε δημιουργήσει σενάρια που μιμούνται καταστάσεις της πραγματικής ζωής. Αυτό βοηθά τους μαθητές να εξασκηθούν στη διεκδικητική συμπεριφορά σε πλαίσια που μπορεί να συναντήσουν στην καθημερινή τους ζωή.

Προσεγγίσεις συστημικής σκέψης: Παιχνίδια όπως το "Perspective Gaming" και το "How We Fit Together Gaming" έχουν σχεδιαστεί για να ενθαρρύνουν τη συστημική σκέψη. Αυτά τα παιχνίδια βοηθούν τους μαθητές να κατανοήσουν πώς διάφορα στοιχεία αλληλεπιδρούν και επηρεάζουν το ένα το άλλο.

Με τη χρήση αυτών των προσεγγίσεων και την ενσωμάτωσή τους σε καθημερινά αντικείμενα, στοχεύουμε να παρέχουμε έναν ελκυστικό και αποτελεσματικό τρόπο για να αναπτύξουν οι μαθητές τις γνωστικές τους ικανότητες.

Κατάλογος παιχνιδιών

1. Αυτοέλεγχος και πίεση των συνομηλίκων
2. I-messages
3. Προοπτικές
4. Πώς ταιριάζουμε μεταξύ μας - παζλ
5. Επίλυση διαφορών

Αριθμός παιχνιδιού: 1

Τίτλος: Αυτοέλεγχος και πίεση συνομηλίκων (Στρατηγικές ασκήσεις)

Στόχος του παιχνιδιού:

Να αναπτύξει τον αυτοέλεγχο, τον έλεγχο των παρορμήσεων και την προσοχή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Να ευαισθητοποιηθούν σε σχέση με τα άλλα άτομα και να μάθουν να συνεργάζονται με τους συνομηλίκους τους για την επίτευξη των στόχων. Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1, εστιάζοντας σε προχωρημένες δεξιότητες επικοινωνίας, σχεδιασμού και οργάνωσης, ιδανικά για παιδιά ηλικίας 6 και 7 ετών.



Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Ετοιμάστε δύο ή τρία μπαλόνια διαφορετικών χρωμάτων.
2. Ενημερώστε τους μαθητές ότι η αποστολή τους είναι να αποτρέψουν την πτώση των μπαλονιών δουλεύοντας σε ζευγάρια, κρατώντας τα χέρια και κινούμενοι μαζί μέσα στο δωμάτιο. Παίξτε ζωντανή μουσική αν θέλετε.
3. Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος του παιχνιδιού είναι ελεύθερος από εμπόδια.
4. Χωρίστε τυχαία τους μαθητές σε ζεύγη και δώστε σε κάθε ζεύγος μια οδηγία είτε προφορικά είτε γραπτά. Οι οδηγίες θα πρέπει να παρουσιάζονται σιωπηλά για να διατηρηθεί το στοιχείο της έκπληξης.

Παραδείγματα οδηγιών θα μπορούσαν να περιλαμβάνουν:

- Χτυπήστε τα μπαλόνια μόνο με τα χέρια σας.
- Κλωσήστε τα μπαλόνια μόνο με τα πόδια σας.
- Χτυπήστε το μπλε μπαλόνι με τα χέρια σας και το κόκκινο με τα πόδια σας.
- Εμποδίστε τις άλλες ομάδες.

Οι οδηγίες μπορεί να είναι ίδιες για διαφορετικά ζευγάρια και ο δάσκαλος μπορεί να εισαγάγει πρόσθετους κανόνες ή μπαλόνια ανάλογα με τον αριθμό των συμμετεχόντων.

78

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Μοιράστε τα μπαλόνια στους μαθητές.
- Τονίστε ότι δεν επιτρέπονται αγενείς συμπεριφορές.
- Επιλέξτε τυχαία τους μαθητές για να σχηματίσουν ομάδες χρησιμοποιώντας εργαλεία κλήρωσης.
- Επιτρέψτε ερωτήσεις σχετικές με τις οδηγίες.
- Διευκρινίστε στα παιδιά ότι η συνεργασία είναι κλειδί για την επιτυχία του παιχνιδιού.
- Ξεκινήστε το παιχνίδι και προσέξτε τυχόν ανεπιθύμητες συμπεριφορές.
- Αφαιρέστε ένα μπαλόνι από το παιχνίδι αν ακουμπήσει στο πάτωμα.
- Τερματίστε το παιχνίδι όταν όλα τα μπαλόνια αγγίξουν το πάτωμα ή όταν λήξει ο συμφωνημένος χρόνος.

Ενημέρωση:

Μετά το πέρας του προβλεπόμενου χρόνου, βάλτε τους μαθητές να παρατάξουν τις καρέκλες τους σε κύκλο με το βλέμμα στραμμένο προς τα μέσα και να μοιραστούν τις

εμπειρίες τους. Ο δάσκαλος μπορεί να διευκολύνει τη συνεδρία απολογισμού κάνοντας ερωτήσεις όπως:

- Πώς αισθανθήκατε να εργάζεστε ως ζευγάρι;
- Πώς νιώσατε όταν βλέπατε άλλα ζευγάρια να κάνουν "παράνομες" κινήσεις;
- Τι θα κάνατε διαφορετικά για να ξαναπαίξετε;

Εικονογραφήσεις



(<https://darcymillerdesigns.com/from-the-studio/camp-darcy-balloon-crafts-and-games/>)

79

Υλικό

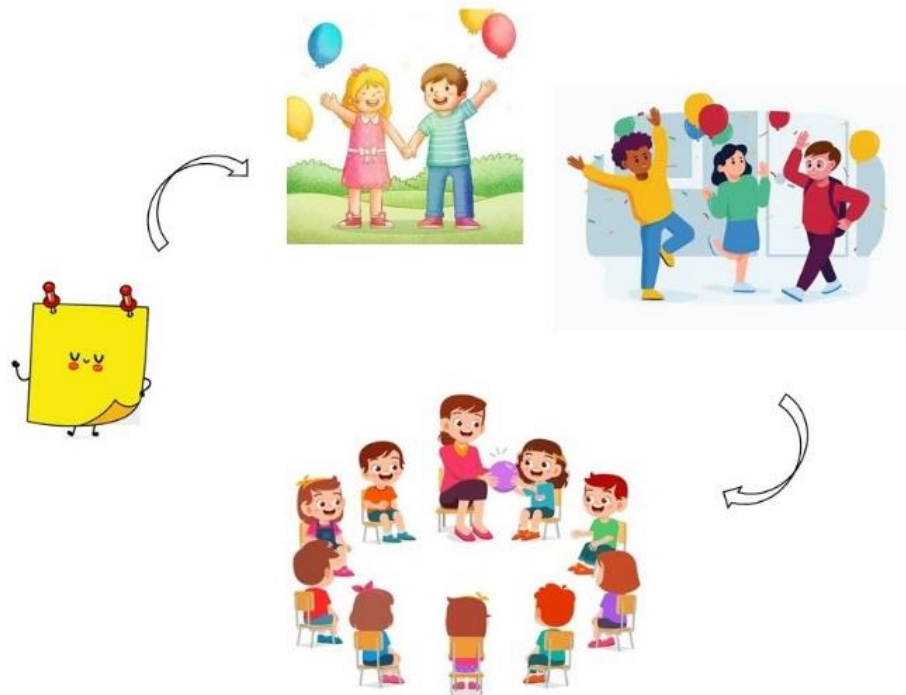
Ετοιμάστε δύο ή τρία (ή περισσότερα) μπαλόνια διαφορετικών χρωμάτων.

Ετοιμάστε τα χαρτάκια με τις οδηγίες για κάθε ζευγάρι σχετικά με το παιχνίδι.

Κάντε χώρο στο δωμάτιο ώστε οι παίκτες να μπορούν να κινούνται ελεύθερα.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Δημιουργήστε έναν ευρύ χώρο (και προαιρετικά έναν μουσικό πάγκο), ετοιμάστε μπαλόνια και οδηγίες σε χαρτιά σημειώσεων και οργανώστε τους μαθητές σε ζευγάρια.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές και δώστε σε κάθε ζευγάρι μια οδηγία να διαβάσει.
3. Ξεκινήστε το παιχνίδι και τελειώστε όταν όλα τα μπαλόνια αγγίξουν το πάτωμα ή όταν λήξει ο συμφωνημένος χρόνος.
4. Τελική ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου

Προετοιμάσατε αρκετά μπαλόνια διαφορετικών χρωμάτων;

Χωρίσατε τους μαθητές σε ζευγάρια;

Έλαβε και διάβασε σιωπηλά κάθε ζεύγος τις οδηγίες;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο και τους κανόνες του παιχνιδιού;

Έχετε συμφωνήσει με τους μαθητές σχετικά με τη διάρκεια του παιχνιδιού;

80

Αριθμός παιχνιδιού: 2

Τίτλος: (Ρυθμίσεις πραγματικού κόσμου)

Στόχος του παιχνιδιού:

Ευαισθητοποίηση για τις διαφορετικές οπτικές πλευρές και εκμάθηση διαφόρων στυλ επικοινωνίας. Ενδυνάμωση των μαθητών να χρησιμοποιούν διεκδικητική επικοινωνία, όπως τα προσωπικά δικά μου μηνύματα, με την εξάσκηση της αυτοσυνηγορίας. Η χρήση των προσωπικών δικών μου μηνυμάτων ενθαρρύνει τη διεκδικητική



επικοινωνία, βοηθώντας τους μαθητές να εκφράζουν τα συναισθήματά τους κατά τη διάρκεια συγκρούσεων ή δύσκολων καταστάσεων.

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές επιπέδου 1 και επικεντρώνεται σε προχωρημένες συνομιλίες και συναισθηματικές δεξιότητες. Προτιμάται για παιδιά ηλικίας 7 και 8 ετών λόγω της ενσωμάτωσης δεξιοτήτων γραφής και ανάγνωσης.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Τοποθετήστε τις καρτέκλες σε κύκλο για να καθίσουν οι μαθητές με το βλέμμα στραμμένο προς τα μέσα.
2. Ετοιμάστε φύλλα χαρτιού με τον τύπο προσωπικά δικά μου μηνύματα και χαρτάκια, καθένα από τα οποία περιέχει μία πρόταση (είτε επιθετική είτε παθητική) για κάθε μαθητή.
3. Εξηγήστε εν συντομία και δείξτε τη διαφορά μεταξύ των προσωπικών δικών μου μηνυμάτων και προσωπικών δικών σου μηνυμάτων, παρέχοντας στους μαθητές ένα φύλλο που περιέχει τον τύπο του προσωπικού δικού μου μηνύματος και ένα παράδειγμα.
 - Τα προσωπικά δικά μου μηνύματα εκφράζουν προσωπικά συναισθήματα απέναντι σε μια πράξη, π.χ. "Αναστατώνομαι όταν παίρνεις τις μπογιές μου χωρίς να με ρωτάς".
 - Τα προσωπικά δικά σου μηνύματα επιρρίπτουν την ευθύνη, την κριτική ή την κρίση στο άλλο άτομο, π.χ. "Πήρες το μολύβι μου χωρίς να το ζητήσεις".

4. Μοιράστε χαρτάκια, το καθένα με τρεις προτάσεις, που περιέχουν ταπροσωπικά δικά σου μηνύματα. Οι μαθητές πρέπει να μετατρέψουν κάθε πρόταση σε προσωπικά δικό μου μήνυμα.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Εξηγήστε στους μαθητές ότι το παιχνίδι επικεντρώνεται στα συναισθήματα και τα στυλ επικοινωνίας, παρέχοντας παραδείγματα συμπεριφοράς όπως: αποδεκτικής, παθητικής και επιθετικής συμπεριφοράς.
- Επαναλάβετε τη διαφορά μεταξύ των προσωπικά δικών μου και των προσωπικά δικών σου μηνυμάτων, τονίζοντας ότι τα προσωπικά δικά μου μηνύματα εκφράζουν προσωπικά συναισθήματα, ενώ τα προσωπικά δικά σου μηνύματα ασκούν κριτική στους άλλους χωρίς να εκφράζουν προσωπικά συναισθήματα.



- Συζητήστε τα διάφορα στυλ επικοινωνίας με τους μαθητές, προσκαλώντας τους σε ερωτήσεις και προβληματισμούς.
- Δώστε ένα φύλλο με τον τύπο προσωπικά δικά μου μηνύματα και ένα παράδειγμα σε κάθε μαθητή.
- Μοιράστε χαρτάκια με τρεις προτάσεις, δίνοντας οδηγίες στους μαθητές να μετατρέψουν τα μηνύματα.
- Δώστε αρκετό χρόνο για την ολοκλήρωση.
- Βάλτε τους μαθητές να διαβάσουν δυνατά τόσο την αρχική πρόταση με τα προσωπικά δικά σου μηνύματα όσο και τη αλλαγμένη με προσωπικά δικά μου μηνύματα στον διπλανό τους με κατεύθυνση τη φορά των δεικτών του ρολογιού.
- Μετά την ολοκλήρωση, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συγκρίνουν τις απαντήσεις τους, να συζητήσουν τις διαφορές και να αναλογιστούν τα συναισθήματά τους όταν ακούνε τις αρχικές και τις μετασχηματισμένες προτάσεις.

Ενημέρωση:

Ο δάσκαλος και οι μαθητές μπορούν επίσης να κάνουν καταιγισμό ιδεών σχετικά με τα οφέλη της διεκδικητικής επικοινωνίας για αυτούς και να γράψουν τις απαντήσεις τους σε ένα μεγάλο φύλλο χαρτί ή σε μια αφίσα τοίχου.

Εικονογραφίες



(freepik.com)



Υλικό

ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΜΗΝΥΜΑΤΑ

ΕΓΩ ΑΙΣΘΑΝΟΜΑΙ

ΟΤΑΝ ΕΣΥ

ΓΙΑΤΙ

ΕΓΩ ΘΕΛΩ

Καρέκλες τοποθετημένες σε κύκλο.

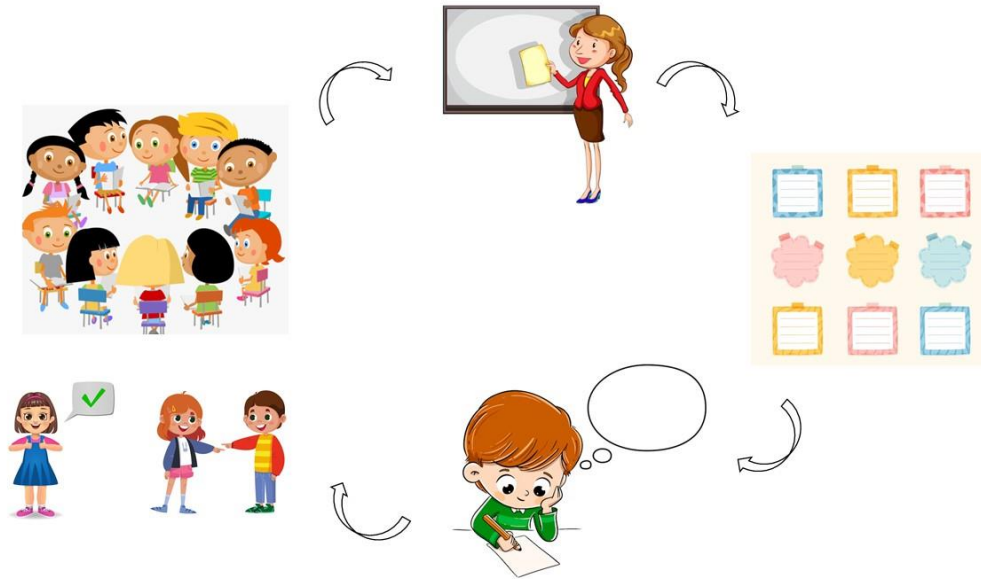
Φύλλα χαρτιού με τον τύπο προσωπικά δικά μου μηνύματα για κάθε μαθητή.

Φύλλα χαρτιού με μία πρόταση (επιθετική ή παθητική) για κάθε μαθητή.

83

Περίληψη

1. Προετοιμάστε τα φύλλα χαρτιού με τον τύπο προσωπικά δικά μου μηνύματα.
2. Συγκεντρώστε τους μαθητές σε κύκλο και εξηγήστε τους το παιχνίδι.
3. Μοιράστε το υλικό και αφήστε τους μαθητές να ολοκληρώσουν τις εργασίες τους.
4. Αφήστε τους μαθητές να διαβάσουν δυνατά τις απαντήσεις τους με τη φορά των δεικτών του ρολογιού.
5. Συζήτηση και ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου:

Βάλτε τις καρτέλες σε κύκλο, στραμμένες προς τα μέσα;

Έχετε ετοιμάσει χαρτάκια με τη φόρμουλα προσωπικά δικά μου μηνύματα για κάθε μαθητή;

Έχετε ετοιμάσει χαρτάκια με μία πρόταση (επιθετική ή παθητική) για κάθε μαθητή;

Εξηγήσατε με σαφήνεια τον στόχο και τους κανόνες του παιχνιδιού;

Διασφαλίσατε ότι οι συμμετέχοντες θα εναλλάσσονται με τη φορά των δεικτών του ρολογιού;

Διευκολύνετε μια συνεδρία ενημέρωσης για να συζητήσετε τις αμοιβαίες διαφορές και ιδέες σχετικά με τα προσωπικά δικά μου μηνύματα;

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συμμετάσχουν στη σύγκριση των απαντήσεών τους, στον αυτοστοχασμό και στη συζήτηση αμοιβαίων διαφορών και ιδεών για τα προσωπικά δικά μου μηνύματα;

Ενθαρρύνετε τους μαθητές να κάνουν καταιγισμό ιδεών σχετικά με τα οφέλη της διεκδικητικής επικοινωνίας και να γράψουν τις απαντήσεις τους σε ένα μεγάλο φύλλο χαρτί.



Αριθμός παιχνιδιού: 3

Τίτλος: Προοπτικές (Συστημικές σκέψεις)

Στόχος του παιχνιδιού: Να μάθουμε πώς οι διαφορετικές οπτικές γωνίες μπορούν να επηρεάσουν την αντίληψή μας και τον τρόπο που σκεφτόμαστε και αισθανόμαστε, και να ενθαρρύνουμε την ανεκτικότητα και την αποδοχή των άλλων.

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο Επίπεδο 1, καθώς εστιάζει σε πιο προχωρημένες δεξιότητες επικοινωνίας, μιμήσεων και συναισθηματικών δεξιοτήτων. Προτιμάται για παιδιά ηλικίας 6 και 7 ετών, καθώς δεν απαιτεί δεξιότητες ανάγνωσης ή γραφής.

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ίσες ομάδες των 3-5 μελών.
2. Αναθέστε σε κάθε ομάδα να επιλέξει έναν εκπρόσωπο.
3. Προετοιμάστε μια εικόνα μιας δομής που δημιούργησε ο Arie Berkulin το 1977 με την ονομασία Swing (Υλικά).
4. Εξηγήστε τους κανόνες του παιχνιδιού, τονίζοντας ότι στόχος είναι να παρατηρήσετε την εικόνα και στη συνέχεια να μεταβιβάσετε τις απαραίτητες πληροφορίες στην ομάδα.

85

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Εξηγήστε στους μαθητές ότι θα παίξουν ένα παιχνίδι παρατήρησης και επικοινωνίας.
- Καλέστε έναν-έναν εκπρόσωπο κάθε ομάδας και δείξτε τους μια εικόνα της δομής που δημιούργησε ο Arie Berkulin το 1977 και ονομάζεται Swing.
- Δείξτε σε κάθε συμμετέχοντα μια διαφορετική εικόνα της δομής (αν υπάρχουν περισσότερες από 4 ομάδες, δύο ή περισσότεροι εκπρόσωποι θα δουν την ίδια εικόνα).
- Αφού όλοι οι συμμετέχοντες δουν τις εικόνες, επιτρέψτε τους να επιστρέψουν στην ομάδα τους και να περιγράψουν τι είδαν στα άλλα μέλη.
- Ζητήστε από ένα άλλο μέλος της ομάδας να ζωγραφίσει μια εικόνα με βάση την περιγραφή.
- Κατά τη διάρκεια των οδηγιών, βεβαιωθείτε ότι το άτομο που είδε την εικόνα έχει γυρισμένη την πλάτη του προς την ομάδα και δεν μπορεί να δει τι κάνουν.



- Παρακολουθήστε ότι οι διαδικασίες διεξάγονται ομαλά και ότι όλα τα μέλη συνεργάζονται, σεβόμενα τους κανόνες.
- Αφού ολοκληρώσετε τις ζωγραφιές, ζητήστε από τις ομάδες να δείξουν αυτό που σχεδίασαν και να ελέγξουν με το άτομο που είδε την εικόνα πόσο ακριβείς είναι οι ζωγραφιές, ενώ η υπόλοιπη ομάδα μαντεύει περί τίνος πρόκειται.
- Στο τέλος των διαδικασιών σχεδίασης και αξιολόγησης, βάλτε τις ομάδες να συγκρίνουν τα σχέδιά τους.
- Αποκαλύψτε ότι όλες οι ομάδες είδαν και ζωγράρισαν εικόνες του ίδιου αντικειμένου - της κατασκευής Swing - και εξηγήστε ότι το σχήμα της κατασκευής εξαρτάται από τη θέση του παρατηρητή.
- Δείξτε στους μαθητές ένα βίντεο που δείχνει τις αλλαγές στη δομή ανάλογα με την προοπτική: <https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>

Ενημέρωση:

Τέλος, ο δάσκαλος μπορεί να ενθαρρύνει τους συμμετέχοντες να μοιραστούν καταστάσεις από τη ζωή τους στις οποίες μπορεί να έχει συμβεί παρεξήγηση λόγω διαφορετικής αντίληψης.

Εικονογραφήσεις

<https://pixabay.com/videos/swing-ari-berkulin-eindhoven-steel-11369/>



Υλικό

Τέσσερις διαφορετικές εικόνες της δομής που ονομάζεται SWING, η οποία δημιουργήθηκε από τον Arie Berkulin το 1977.

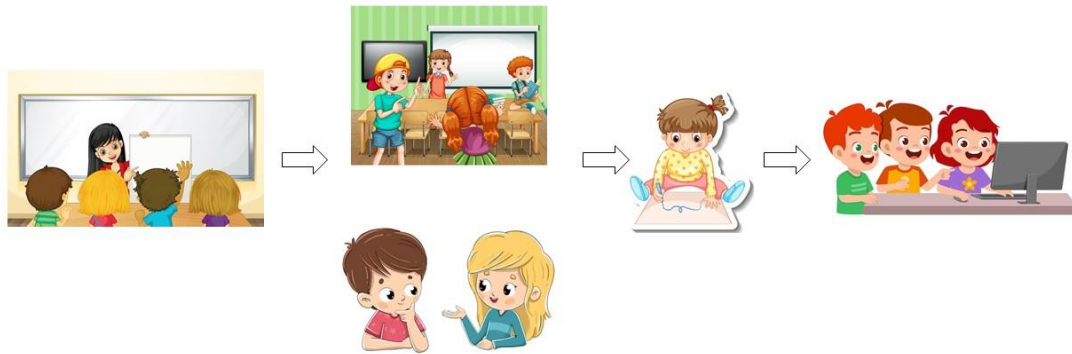
Άδειο φύλλο χαρτί για κάθε ομάδα.

Μια συσκευή (tablet, φορητός υπολογιστής ή κινητό τηλέφωνο) συνδεδεμένη στο Διαδίκτυο, στην οποία μπορείτε να παρακολουθήσετε το βίντεο από τον σύνδεσμο.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Προετοιμάστε το υλικό, χωρίστε τους μαθητές σε ομάδες και παρουσιάστε το παιχνίδι.

2. Καλέστε έναν εκπρόσωπο από κάθε ομάδα (τον έναν μετά τον άλλο) και δείξτε στον καθένα από αυτούς μια διαφορετική εικόνα μιας δομής που δημιούργησε ο Arie Berkulin το 1977 και ονομάζεται Swing.
3. Αφήστε τους εκπροσώπους να επιστρέψουν στην ομάδα τους, να περιγράψουν τι είδαν και ένα μέλος κάθε ομάδας να κάνει ένα σχέδιο με βάση την περιγραφή.
4. Αφήστε όλες τις ομάδες να συζητήσουν και να συγκρίνουν αυτό που είδαν και τις ζωγραφιές τους.
5. Αποκαλύψτε την αρχική εικόνα που δείξατε.
6. Ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου

Χωρίσατε τους συμμετέχοντες σε ίσες ομάδες των 3-5 μελών;

Έχει επιλέξει κάθε ομάδα έναν εκπρόσωπο μεταξύ τους;

Προετοιμάσατε τις εικόνες Swing του Arie Berkulin και τις δείξατε στους εκπροσώπους της ομάδας;

Δώσατε σαφείς οδηγίες σχετικά με την ομαδική σχεδίαση;

Σύγκριναν όλες οι ομάδες τα σχέδιά τους;

Δείξατε στους μαθητές το βίντεο του Swing;



Ενθαρρύνετε τους μαθητές να συνδέσουν και να συγκρίνουν αυτή την κατάσταση με καταστάσεις από τη ζωή τους όπου έχουν βιώσει αντίθετες αντιλήψεις με γνωστούς τους.

Αριθμός παιχνιδιού: 4

Τίτλος: Πώς ταιριάζουμε μεταξύ μας (συστημική σκέψη)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να ενισχύσει τη συνοχή και την ευαισθητοποίηση των παιδιών μέσω μιας ομαδικής άσκησης ζωγραφικής. Στόχος είναι να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν πώς "δένουν" συλλογικά ως ομάδα ή τάξη, παρά τις ατομικές τους διαφορές.

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο επίπεδο 1 ή 2, καθώς εστιάζει στην ανάπτυξη γεφυρών επικοινωνίας μεταξύ των συνομηλίκων τους. Προτιμάται για παιδιά ηλικίας 6 έως 7 ετών, καθώς δεν απαιτεί ανάγνωση ή σύνθετες επικοινωνιακές δεξιότητες.

88

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Ετοιμάστε ένα μεγάλο φύλλο παζλ κομμένο σε μικρά, κενά κομμάτια παζλ.
2. Ορίστε έναν χώρο για να ζωγραφίσουν οι μαθητές ατομικά και έναν άλλο χώρο για να συναρμολογήσουν τα κομμάτια του παζλ (είτε στο πάτωμα είτε στα θρανία).

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Παρουσιάστε τη δραστηριότητα, τονίζοντας τους στόχους της. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να ξεκινήσει δηλώνοντας: "Ως μέλη μιας ομάδας, είναι σημαντικό να κατανοήσουμε πώς ταιριάζουμε όλοι μαζί. Το να δουλεύουμε καλά μαζί σημαίνει να αναγνωρίζουμε τόσο τις ομοιότητες όσο και τις διαφορές μας".
- Δώστε ένα άδειο κομμάτι παζλ σε κάθε μαθητή.
- Στη συνέχεια, ο δάσκαλος θα πρέπει να ενημερώσει τους μαθητές με τις απαραίτητες οδηγίες λέγοντας: Ο καθένας θα πρέπει να γράψει ένα όνομα στο δικό τους κομμάτι του παζλ και να το διακοσμήσουν σύμφωνα με την επιλογή τους, με κραγιόνια, σχέδια ή εικονογραφήσεις.

- Ο προβλεπόμενος χρόνος για τη φάση αυτή μπορεί να ποικίλλει (5-15 λεπτά) ανάλογα με την ηλικία των μαθητών ή την αξιολόγηση του εκπαιδευτικού.
- Αφού διακοσμήσουν τα επιμέρους κομμάτια του παζλ, οι μαθητές θα πρέπει να συνδέσουν όλα τα κομμάτια σε ένα ενιαίο σύνολο.
- Κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης, οι μαθητές εργάζονται μαζί μέχρι το τελευταίο κομμάτι του παζλ να γίνει αναπόσπαστο μέρος της πλήρους εικόνας.

Ενημέρωση:

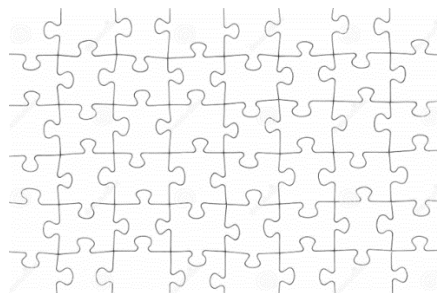
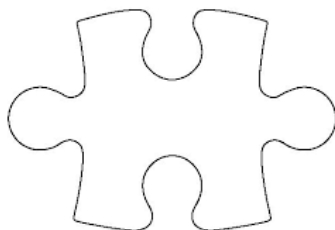
Στο τέλος, οι μαθητές κάθονται σε κύκλο και μοιράζονται τις σκέψεις τους σχετικά με τη συμμετοχή τους, καθώς και το έργο που δημιούργησαν.

Εικονογραφήσεις



89

Υλικά





Ένα μεγάλο φύλλο παζλ κόβεται σε μικρά κομμάτια (κενά παζλ), ένα κομμάτι για κάθε μαθητή.

Ένα κομμάτι για κάθε μαθητή να ζωγραφίσει.

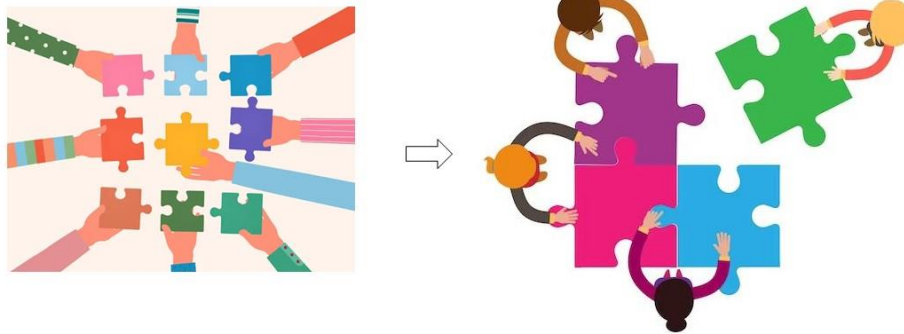
Κραγιόνια, μολύβια, αυτοκόλλητα.

Ένα μέρος όπου οι μαθητές μπορούν να ενώσουν όλα τα παζλ.

Καρέκλες τοποθετημένες σε κύκλο.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ:

1. Προετοιμάστε έναν ευρύ χώρο, κομμάτια ενός παζλ και άλλα υλικά.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές.
3. Δώστε σε κάθε μαθητή ένα κομμάτι του παζλ.
4. Αφήστε τα παιδιά να διακοσμήσουν το δικό τους κομμάτι και όλα τα παιδιά να συνδυάσουν τα κομμάτια σε ένα σύνολο.
5. Ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου:

Προετοιμάσατε ένα κενό κομμάτι του παζλ για κάθε μαθητή;

Παρείχατε αρκετά κραγιόνια, μολύβια ή αυτοκόλλητα για τους μαθητές;

Κάνατε μια σαφή εισαγωγή πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι;



Έχει διακοσμήσει ο κάθε μαθητής το δικό του μέρος του παζλ;

Διευκρινίσατε ποια είδη συμπεριφορών δεν επιτρέπονται;

Κατάφεραν όλοι οι μαθητές να εντάξουν το δικό τους μέρος του παζλ στο σύνολο;

Κάνατε ερωτήσεις για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να παρέχουν ανατροφοδότηση για κάθε μέρος της δραστηριότητας.

Αριθμός παιχνιδιού: 5

Τίτλος: Επιλύοντας διαφορές (παιχνίδια ρόλων/ενδεικτικές συζητήσεις)

Στόχος του παιχνιδιού: Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να καλλιεργήσει τις δεξιότητες λήψης αποφάσεων, τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και την αναλυτική σκέψη. Επιπλέον, επιδιώκει να προωθήσει την ευαισθητοποίηση, την ανεκτικότητα και τη συνεργασία μεταξύ των μαθητών.

Αυτό το παιχνίδι είναι κατάλληλο για αυτιστικούς μαθητές που βρίσκονται στο Επίπεδο 1, καθώς εστιάζει στην ανάπτυξη της επικοινωνίας και των γεφυρών συνεργασίας μεταξύ των συνομηλίκων τους. Προτιμάται για παιδιά ηλικίας 6 έως 7 ετών, καθώς δεν απαιτεί δεξιότητες γραφής ή ανάγνωσης.

91

Κατευθυντήριες γραμμές

Ρύθμιση του παιχνιδιού:

1. Ετοιμάστε μια ποικιλία αντικειμένων που οι μαθητές μπορούν να "πάρουν" μαζί τους.
2. Δημιουργήστε ένα σενάριο παιχνιδιού ρόλων όπου οι μαθητές πρέπει να επιλύσουν ένα πρόβλημα ή να λάβουν αποφάσεις. Για παράδειγμα, φανταστείτε ότι έχουν ξεμείνει σε ένα ερημονήσι και ζητήστε από τους μαθητές να αποφασίσουν ποια αντικείμενα θα πάρουν και πώς θα επιβιώσουν.
3. Ο δάσκαλος μπορεί να παρουσιάσει σενάρια με πολλαπλές λύσεις και οι μαθητές, δουλεύοντας σε ομάδες, να επιλέξουν την καλύτερη επιλογή ή να επινοήσουν μια νέα, αν θεωρούν τις λύσεις που δόθηκαν ανεπαρκείς.
4. Βεβαιωθείτε ότι ο αριθμός των αντικειμένων είναι περιττός, ώστε η ομάδα που θα επιλέξει πρώτη να λάβει ένα αντικείμενο λιγότερο από την άλλη ομάδα.



5. Οι ομάδες αποφασίζουν συλλογικά αν θέλουν να επιλέξουν πρώτες. Εάν και οι δύο ομάδες προτιμούν την ίδια σειρά, ένα παιχνίδι με ζάρια μπορεί να καθορίσει τη σειρά, με τον μεγαλύτερο αριθμό να κερδίζει.

Διευκόλυνση του παιχνιδιού:

- Πριν από τις οδηγίες, ο δάσκαλος θα πρέπει να εξηγήσει στους μαθητές ότι πρόκειται για ένα παιχνίδι δύο ομάδων και εξαρτάται από ομαδικές αποφάσεις.
- Χωρίστε τους μαθητές σε δύο ομάδες, δίνοντας έμφαση στην ομαδική εργασία και την από κοινού λήψη αποφάσεων σε κάθε ομάδα.
- Εξηγήστε ότι προσφέρεται ένα εύρος αντικειμένων για ένα φανταστικό έρημο νησί, τονίζοντας τη σημασία του σεβασμού των ιδεών και των απόψεων των άλλων χωρίς κριτική ή αγένεια. Λύστε τυχόν απορίες σχετικά με τις οδηγίες του παιχνιδιού.
- Οι ομάδες επιλέγουν εναλλάξ ένα αντικείμενο που συμφωνούν ότι είναι το πιο σημαντικό για την επιβίωση στο έρημο νησί.
- Το παιχνίδι συνεχίζεται μέχρι να διανεμηθούν όλα τα αντικείμενα στις ομάδες.
- Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, ενθαρρύνετε τους μαθητές να συζητήσουν για τα αντικείμενα που προσφέρονται και την πιθανή χρήση τους στο έρημο νησί.
- Αφού μοιράσετε όλα τα αντικείμενα, ζητήστε από κάθε ομάδα να βρεί ιδέες για την επιβίωση σε ένα έρημο νησί.

Ενημέρωση:

Στο τέλος, οι μαθητές κάθονται σε κύκλο και μοιράζονται τις σκέψεις τους σχετικά με τη συμμετοχή τους σε μια ομαδική διαδικασία. Οι μαθητές μπορούν να μοιραστούν τις σκέψεις τους για το παιχνίδι και να προβληματιστούν σχετικά με τη συμμετοχή τους καθώς και την ικανοποίησή τους από τις αποφάσεις της ομάδας. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να κάνει ερωτήσεις για να ενθαρρύνει τους μαθητές να εκφράσουν τις εντυπώσεις και τις σκέψεις τους, όπως:

-Ήταν εύκολο να παίρνετε αποφάσεις ως ομάδα;

-Ποιο μέρος της εργασίας σας άρεσε περισσότερο;

-Θα κάνατε κάτι διαφορετικό;



Εικονογραφήσεις



(vectorstock.com)

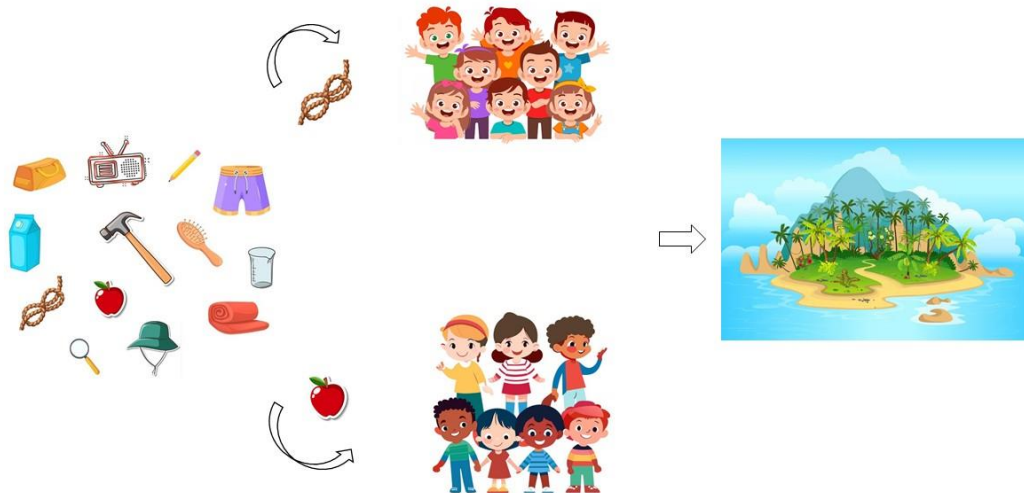
Υλικό

Μια σειρά από αντικείμενα καθημερινής χρήσης (π.χ. σπέρτα, πλαστικό μαχαίρι, σχοινί, σαπούνι, χαρτί, σκούπα, κουτάλι, τσάντα, οδοντόβουρτσα, πλαστικό μπουκάλι, ρολόι, λάμπα, μπουλ, αλάτι, κουβέρτα...).

93

Συνοπτικά:

1. Προετοιμάστε ένα σενάριο και αντίστοιχα τα αντικείμενα που μπορούν να "πάρουν" μαζί τους οι μαθητές και χωρίστε την τάξη σε δύο ομάδες.
2. Εξηγήστε το παιχνίδι στους μαθητές.
3. Αφήστε κάθε ομάδα να διαλέξει ένα αντικείμενο κάθε φορά εναλλάξ, μέχρι να διανεμηθούν όλα τα αντικείμενα.
4. Αφήστε τις ομάδες να συζητήσουν τις επιλογές τους κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.
5. Καταιγισμός ιδεών και ενημέρωση.



Λίστα ελέγχου:

Προετοιμάσατε διάφορα αντικείμενα καθημερινής χρήσης τα οποία οι μαθητές μπορούν να "πάρουν" μαζί τους;

Προετοιμάσατε ένα σενάριο παιχνιδιού ρόλων με ένα πρόβλημα για να λύσουν οι μαθητές;

Χωρίσατε τους μαθητές σε δύο ομάδες;

Κάνατε μια σαφή εισαγωγή πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι;

Διευκρινίσατε ποια είδη συμπεριφορών δεν επιτρέπονται;

Ενθαρρύνετε όλους τους μαθητές να συμμετάσχουν στη διαδικασία λήψης αποφάσεων;

Κάνατε ερωτήσεις για να ενθαρρύνετε τους μαθητές να παρέχουν ανατροφοδότηση σχετικά με τη δραστηριότητα;



Αναφορές

American Psychiatric Association. (2013). Diagnostic and statistical manual of mental disorders (DSM-5®). Philadelphia: American Psychiatric Publishing.

Alalet, R. (2018). A Limited Review of Social Skills Training for Children with ASD. *International Journal of Autism & Related Disabilities*, 2.

Bury, S. M., Hedley, D., Uljarević, M., & Gal, E. (2020). The autism advantage at work: A critical and systematic review of current evidence. *Research in Developmental Disabilities*, 105, 103750.

Chung, K., Reavis, S., Mosconi, M. W., Drewry, J., Matthews, T., & Tassé, M. J. (2007). Peer-mediated social skills training program for young children with high-functioning autism. *Research in Developmental Disabilities*, 28(4), 423–436.

Gately, S. E. (2008). Facilitating reading comprehension for students on the autism spectrum. *Teaching Exceptional Children*, 40(3), 40-45.

Gibson, J. L., Pritchard, E., & De Lemos, C. (2021). Play-based interventions to support social and communication development in autistic children aged 2–8 years: A scoping review. *Autism & Developmental Language Impairments*, 6, 239694152110158.

Keen, D. (2009). Engagement in children with autism in learning. *Australian Journal of Special Education*, 33(2), 130-140.

Kenny, L., Hattersley, C., Molins, B., Buckley, C., Povey, C., & Pellicano, E. (2016). Which terms should be used to describe autism? Perspectives from the UK autism community. *Autism*, 20(4), 442-462.

Klin, A. (2000). Attributing social meaning to ambiguous visual stimuli in higher functioning autism and Asperger syndrome: The social attribution



task. *Journal of Child Psychology, Psychiatry and Allied Disciplines*, 33, 763–769.

Koegel, L., Koegel, R. L., Frea, W., & Green-Hopkins, I. (2003). Priming as a method of coordinating educational services for students with autism. *Language, Speech, and Hearing Services in Schools*, 34(3), 228-235.

Koegel, L. K., Singh, A. K., & Koegel, R. L. (2010). Improving motivation for academics in children with autism. *Journal of autism and developmental disorders*, 40, 1057-1066.

Kossyvakı, L., & Papoudı, D. (2016). A Review of Play Interventions for Children with Autism at School. *International Journal of Disability Development and Education*, 63(1), 45–63.

Mastrangelo, S. (2009). Harnessing the Power of Play. *Teaching Exceptional Children*, 42(1), 34–44.

McIntosh, K., Herman, K., Sanford, A., McGraw, K., & Florence, K. (2004). Transitions: Techniques for promoting success between lessons. *Teaching Exceptional Children*, 37(1), 32-38.

McMahon, C. M., Lerner, M. D., & Britton, N. (2013). Group-based social skills interventions for adolescents with higher-functioning autism spectrum disorder: a review and looking to the future.

Ochs, E., Kremer-Sadlik, T., Solomon, O., & Sirota, K. G. (2001). Inclusion as social practice: Views of children with autism. *Social Development*, 10(3), 399-419.

O’Keeffe, C., & McNally, S. (2021). A Systematic Review of Play-Based Interventions Targeting the Social Communication Skills of Children with Autism Spectrum Disorder in Educational Contexts. *Review Journal of Autism and Developmental Disorders*, 10(1), 51–81.

Silveira-Zaldivara, T., Özerk, G., & Özerk, K. (2021). Developing Social Skills and Social Competence in Children with Autism. *International Electronic Journal of Elementary Education*, 13(3), 341–363.



Vivanti, G. (2020). Ask the editor: What is the most appropriate way to talk about individuals with a diagnosis of autism? *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 50, 691–669.

Wainwright-Sharp, J. A., & Bryson, S. E. (1996). Visual–spatial orienting in autism. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 26, 423–438.

Wang, P., & Spillane, A. (2009). Evidence-Based Social Skills Interventions for Children with Autism: A Meta-analysis. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 44(3), 318–342.

White, S. W., Keonig, K., & Scahill, L. (2006). Social Skills Development in Children with Autism Spectrum Disorders: A Review of the Intervention Research. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 37(10), 1858–1868.

Wolfberg, P., DeWitt, M., Young, G. S., & Nguyen, T. N. (2015). Integrated Play Groups: Promoting Symbolic Play and Social Engagement with Typical Peers in Children with ASD Across Settings. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 45(3), 830–845.

Wolfberg, P., Jia, W., & DeWitt, M. (2012). Including Children with Autism in Social and Imaginary Play with Typical Peers: Integrated Play Groups Model. *American Journal of Play*, 5(1), 55–80.

Wolstencroft, J., Robinson, L., Srinivasan, R., Kerry, E., Mandy, W., & Skuse, D. (2018). A Systematic Review of Group Social Skills Interventions, and Meta-analysis of Outcomes, for Children with High Functioning ASD. *Journal of Autism and Developmental Disorders*, 48(7), 2293–2307.