

6. ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΩΣ ΜΕΣΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

Σε αυτή την προσέγγιση, οι δραστηριότητες παιχνιδιού χρησιμοποιούνται ως μέσο τόσο για να αξιολογηθούν όσο και να θεραπευθούν οι δυσκολίες ενός παιδιού στο επίπεδο των δεξιοτήτων, αλλά και εκτέλεσης άλλων τομέων

έργου (σχολικές δραστηριότητες, αυτοϋπηρέτηση, κοινωνικές δραστηριότητες) (Cooper, 2009, Hinojosa & Kramer, 2008, Knox, 2010).

Η χρήση του παιχνιδιού ως **αξιολογητικό μέσο** εμπεριέχει την επιλογή και εφαρμογή από τον θεραπευτή κατάλληλων δραστηριοτήτων παιχνιδιού για να εκτιμηθούν οι γνωστικές, κινητικές, αισθητηριακές και ψυχοκοινωνικές δεξιότητες των παιδιών. Η αξιολόγηση δεξιοτήτων μέσω δραστηριοτήτων παιχνιδιού πραγματοποιείται τόσο κατά τη μέθοδο της παρατήρησης δραστηριοτήτων όσο και κατά την εφαρμογή σταθμισμένων εργαλείων. Στη μέθοδο της παρατήρησης δραστηριοτήτων, ο θεραπευτής ανάλογα με τις δεξιότητες που επιθυμεί να αξιολογήσει, επιλέγει μια δραστηριότητα παιχνιδιού που απαιτεί για την εκτέλεσή της κυρίως αυτές τις δεξιότητες. Αυτό που ενδιαφέρει τον εργοθεραπευτή να εκτιμήσει δεν είναι το κίνητρο ή το επίπεδο εκτέλεσης του συγκεκριμένου παιχνιδιού από το παιδί, αλλά οι επιμέρους δεξιότητες με τις οποίες το παιδί εκτελεί αυτό το παιχνίδι (Hinojosa & Kramer, 2008).

Κατά την αξιολόγηση μέσω της χρήσης σταθμισμένων εργαλείων, αξιολογούνται συνήθως συγκεκριμένες δεξιότητες μέσα από έναν αριθμό δραστηριοτήτων παιχνιδιού που περιλαμβάνονται σε αυτά (Knox, 2010). Ενδεικτικά, οι δραστηριότητες παιχνιδιού, που αναφέρονται και ως δοκιμασίες, μπορεί να περιλαμβάνουν χάντρες, παζλ, κύβους. Οι δραστηριότητες αυτές εφαρμόζονται με συγκεκριμένο τρόπο σε όλα τα παιδιά που αξιολογούνται με αυτά τα εργαλεία ο οποίος περιγράφεται στο εγχειρίδιο. Στην εφαρμογή των παιχνιδιών/δοκιμασιών ενός σταθμισμένου εργαλείου, ο αξιολογητής δεν έχει καμία ευελιξία στη χορήγησή του, ενώ τα παιδιά αναμένεται να εκτελέσουν αυτές τις δραστηριότητες, ανεξάρτητα από το αν τις επιθυμούν ή όχι.

Η Knox (2010) αναφέρει ότι το παιχνίδι ως **θεραπευτικό μέσο** χρησιμοποιείται κυρίως για να:

- α) αναπτυχθούν οι ανώριμες δεξιότητες των παιδιών,
- β) ενισχυθεί η εκτέλεση/συμμετοχή του παιδιού σε άλλους τομείς έργου όπως η αυτοϋπηρέτηση ή οι σχολικές εργασίες, και

γ) κινητοποιηθεί το παιδί για να εμπλακεί στο θεραπευτικό του πρόγραμμα.

Στη βιβλιογραφία της εργοθεραπείας έχουν περιγραφεί δύο πλαίσια αναφοράς που χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως θεραπευτικό μέσο: α) το αναπτυξιακό (developmental) και β) το λειτουργικό (functional) πλαίσιο αναφοράς (Knox, 2010, Knox & Mailloux, 1997).

Αναπτυξιακό πλαίσιο αναφοράς

Το παιχνίδι χρησιμοποιείται ως θεραπευτικό μέσο για να αναπτυχθούν οι σωματικές, νοητικές, συναισθηματικές ή κοινωνικές δεξιότητες του παιδιού. Η αλλαγή στο επίπεδο των δεξιοτήτων του παιδιού επέρχεται από την ενεργητική εμπλοκή του στα θεραπευτικά παιχνίδια τα οποία του παρέχουν κίνητρο, αλλά και ένα ασφαλές πλαίσιο για να εξασκήσει αυτές τις δεξιότητες (Hinojosa & Kramer, 2008, Kramer & Hinojosa 1999). Σε αυτό το πλαίσιο αναφοράς οι θεραπευτικές προσεγγίσεις που χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως μέσο είναι:

α) η νευροαναπτυξιακή μέθοδος Bobath που χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να αναπτυχθούν οι ισορροπιστικές αντιδράσεις, ο στατικός τόνος ή να ανασταλούν τα παθολογικά αντανακλαστικά (Blanche, 2008)

β) η αισθητηριακή ολοκλήρωση που χρησιμοποιεί δραστηριότητες παιχνιδιού πλούσιες σε αισθητηριακά ερεθίσματα με στόχο την ομαλή επεξεργασία και ολοκλήρωση των ερεθισμάτων (κυρίως απτικών, αιθουσαίων, ιδιοδεκτικών) στο παιδί (Parham & Mailloux, 2010)

γ) η παιγνιοθεραπεία (play therapy) ή άλλες ψυχοσυναισθηματικές προσεγγίσεις που εφαρμόζονται σε παιδιά με συναισθηματικά ή/και προβλήματα συμπεριφοράς και χρησιμοποιούν κυρίως συμβολικά ή κατασκευαστικά παιχνίδια με στόχο την εξωτερίκευση και επεξεργασία των συναισθημάτων ή τη βελτίωση της συμπεριφοράς (Florey & Greene, 2008).

Να σημειωθεί ότι στη μέθοδο της αισθητηριακής ολοκλήρωσης το παιχνίδι αποτελεί ταυτόχρονα θεραπευτικό μέσο, αλλά και στόχο της θεραπείας (Knox & Mailloux, 1997, Parham & Mailloux, 2010).

Λειτουργικό πλαίσιο αναφοράς

Ο θεραπευτής με βάση αυτό το πλαίσιο αναφοράς χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να αναπτύξει δεξιότητες μέσα από

- α) προσαρμογές στο ίδιο το παιχνίδι
- β) τροποποίηση του περιβάλλοντος παιχνιδιού
- γ) χειρισμός του σώματος του παιδιού κατά τη διάρκεια της δραστηριότητας παιχνιδιού.

Για παράδειγμα, το αγαπημένο παιχνίδι ενός παιδιού μπορεί να τοποθετηθεί με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να αυξάνεται το εύρος κίνησης του χεριού του παιδιού για να το φτάσει π.χ. μία μπασκέτα μπορεί να τοποθετηθεί ψηλότερα (τροποποίηση περιβάλλοντος) έτσι ώστε να δουλευτεί το εύρος κίνησης στους ώμους ή να χρησιμοποιηθεί μια πιο βαριά μπάλα (προσαρμογή παιχνιδιού) σε παιχνίδι στόχου έτσι ώστε το παιδί να επεξεργαστεί ιδιοδεκτικά ερεθίσματα (Κnox, 2010).