



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

**Αισθητηριακό Παιχνίδι (Messy, Sensory & Clay Play) και
Αναπτυξιακές Διαταραχές: Θεραπευτικές και
Συμπεριληπτικές Πρακτικές στην Πρώιμη Παρέμβαση και στο
Σχολείο**

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

σελ. 03

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

σελ. 04

ΣΚΟΠΟΣ

σελ. 05

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

σελ. 09

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

σελ. 14

ΤΡΟΠΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ



ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

**Ακαδημαϊκός Υπεύθυνος:**

Μάριος Κουκουνάρας Λιάγκης

**Τύπος Πιστοποιητικού:**

Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης & Συμπλήρωμα Europass

**Χρονική Διάρκεια:**

2 Μήνες | 100 ώρες | 4 ECTS

**Μέθοδος Εκπαίδευσης:**

100% εξ αποστάσεως ασύγχρονη εκπαίδευση

**Σε ποιους απευθύνεται:**

Επαγγελματίες που υποστηρίζουν ή επιθυμούν να υποστηρίξουν παιδιά σε εκπαιδευτικά, θεραπευτικά και συμπεριληπτικά πλαίσια:

- παιδαγωγούς προσχολικής και πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης
- ειδικούς παιδαγωγούς
- λογοθεραπευτές
- εργοθεραπευτές
- παιγνιοθεραπευτές
- ψυχολόγους, ειδικούς ψυχικής υγείας
- επαγγελματίες πρώιμης παρέμβασης
- κοινωνικούς λειτουργούς
- συνοδούς παράλληλης στήριξης
- φοιτητές συναφών επιστημών,
- γονείς.

ΣΚΟΠΟΣ

ΑΙΣΘΗΤΗΡΙΑΚΌ ΠΑΙΧΝΊΔΙ (MESSY, SENSORY & CLAY PLAY) ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΙΑΚΈΣ ΔΙΑΤΑΡΑΧΈΣ: ΘΕΡΑΠΕΥΤΙΚΈΣ ΚΑΙ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΈΣ ΠΡΑΚΤΙΚΈΣ ΣΤΗΝ ΠΡΏΙΜΗ ΠΑΡΈΜΒΑΣΗ ΚΑΙ ΣΤΟ ΣΧΟΛΕΊΟ

Σκοπός του προγράμματος είναι η παροχή ολοκληρωμένης και εξειδικευμένης γνώσης γύρω από την αξιοποίηση του αισθητηριακού παιχνιδιού (Messy, Sensory & Clay Play), ένα σύγχρονο και επιστημονικά τεκμηριωμένο εργαλείο πρώιμης παρέμβασης το οποίο επανατοποθετεί το παιχνίδι στο κέντρο της μάθησης, της ανάπτυξης και της θεραπείας. Αφετηρία του προγράμματος αποτελεί η βασική παραδοχή ότι η μάθηση, η ανάπτυξη, αλλά και η χαρά, προϋποθέτουν τη συναισθηματική και νευρολογική ρύθμιση του παιδιού. Στο πλαίσιο αυτό, το πρόγραμμα παρέχει το απαραίτητο θεωρητικό υπόβαθρο, ώστε οι συμμετέχοντες/ουσες να προσεγγίσουν το τραύμα, την προσκόλληση, τις αισθητηριακές ευαισθησίες και τη νευροδιαφορετικότητα, αναπτύσσοντας έτσι την ικανότητα να δημιουργούν το κατάλληλο, ασφαλές και συμπεριληπτικό, περιβάλλον.

Υπό αυτό το πρίσμα, εξετάζονται ενδελεχώς σύγχρονες θεωρίες της παιδαγωγικής, της ψυχολογίας και της νευροεπιστήμης. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στην εξοικείωση με την αισθητηριακή επεξεργασία και τις αναπτυξιακές διαταραχές, καθώς και στη σύνδεσή τους με τη συμπεριφορά, τη μάθηση και τη συμμετοχή του παιδιού στο περιβάλλον του. Το πρόγραμμα παρέχει τα απαραίτητα μεθοδολογικά εφόδια για τον σχεδιασμό αισθητηριακών χώρων, παιχνιδιών και δραστηριοτήτων που ανταποκρίνονται στις διαφοροποιημένες ανάγκες των παιδιών, ενισχύοντας τις αρχές και τους σκοπούς της πρώιμης παρέμβασης και της συμπεριληπτικής εκπαίδευσης. Οι αναπτυξιακές δυσκολίες των παιδιών αντιμετωπίζονται όχι ως «ελλείμματα» προς διόρθωση, αλλά ως διαφορετικά προφίλ που χρειάζονται προσαρμοσμένες συνθήκες συμμετοχής και αλληλεπίδρασης.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΓΝΩΣΕΙΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✓ Χαρτογραφεί τα βασικά αισθητηριακά συστήματα ως προς τη λειτουργία τους, τις παραμέτρους αισθητηριακής επεξεργασίας και τις ενδείξεις υπερ- ή υπο-ανταπόκρισης, ερμηνεύοντας πώς επηρεάζουν τη ρύθμιση, τη συμμετοχή και τη μαθησιακή εμπλοκή των παιδιών
- ✓ Ορίζει το πλαίσιο του ρόλου του/της ως διευκολυντή της μαθησιακής εμπειρίας μέσω υποστηρικτικών πρακτικών αισθητηριακού παιχνιδιού.
- ✓ Αναλύει τη σχέση μεταξύ νευροανάπτυξης, αισθητηριακής επεξεργασίας, συναισθήματος και μάθησης, αιτιολογώντας τον ρόλο της συν-ρύθμισης ως προϋπόθεσης για τη συμμετοχή και τη μαθησιακή εμπλοκή των παιδιών.
- ✓ Συνδέει βασικές αρχές του Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση (UDL), της Θεωρίας του Πνευμονογαστρικού Νεύρου (Polyvagal Theory), της Θεωρίας Αυτοκαθορισμού, της Θεωρίας Αισθητηριακής Ολοκλήρωσης, της μη Κατευθυντικής Παιγνιοθεραπείας και του μοντέλου Follow Me με σύγχρονες πρακτικές πρώιμης παρέμβασης και συμπεριληπτικής εκπαίδευσης.
- ✓ Τεκμηριώνει τον ρόλο του αισθητηριακού παιχνιδιού ως συμπεριληπτικής και αισθητηριακά ενημερωμένης προσέγγισης υποστήριξης της μάθησης, της ανάπτυξης και της κοινωνικοσυναισθηματικής εξέλιξης των παιδιών.
- ✓ Προσδιορίζει τα διαφοροποιημένα προφίλ παιδιών με αναπτυξιακές διαταραχές ως προς τις αισθητηριακές, μαθησιακές και συμμετοχικές τους ανάγκες, προκειμένου να σχεδιάζει προσαρμοσμένες αισθητηριακές δραστηριότητες.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✓ Διαμορφώνει συναισθηματικά ασφαλή και συμπεριληπτικά περιβάλλοντα και εφαρμόζει παρεμβάσεις προσαρμοσμένες στο μοναδικό προφίλ κάθε παιδιού, λαμβάνοντας υπόψη τις αισθητηριακές, αναπτυξιακές και κοινωνικοσυναισθηματικές ανάγκες του και αξιοποιώντας αρχές ενημερωμένες ως προς το τραύμα, την προσκόλληση και τη νευροδιαφορετικότητα.
- ✓ Σχεδιάζει ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες messy, sensory & clay play, καθορίζοντας στόχους, υλικά, στάδια εφαρμογής, επίπεδα αισθητηριακής διέγερσης και πιθανές προσαρμογές ανάλογα με τις ανάγκες των παιδιών.
- ✓ Επιλέγει, παρασκευάζει και χρησιμοποιεί μη τοξικά, βρώσιμα, φυσικά ή/και οικολογικά αισθητηριακά υλικά και συνταγές, τηρώντας βασικές προδιαγραφές ασφάλειας, υγιεινής και καταλληλότητας για διαφορετικά ηλικιακά και αναπτυξιακά προφίλ.
- ✓ Οργανώνει αισθητηριακά περιβάλλοντα παιχνιδιού και μάθησης με κατάλληλη διάταξη υλικών, ζώνες δραστηριοτήτων, οπτικά ή απτικά βοηθήματα και δυνατότητες επιλογής, με στόχο την ενίσχυση της συμμετοχής όλων των παιδιών.
- ✓ Χρησιμοποιεί τεχνικές scaffolding, sportscasting, συν-ρύθμισης και μη κατευθυντικής συνοδείας κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων messy, sensory και clay play, προσαρμόζοντας τη λεκτική και μη λεκτική υποστήριξη στις ανάγκες των παιδιών.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✔ Υποστηρίζει την συναισθηματική έκφραση μέσω του παιχνιδιού, την ανάπτυξη κινητικών και γνωστικών δεξιοτήτων, δημιουργικότητας και φαντασίας, καθώς και κοινωνικής αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας, αξιολογώντας την ανταπόκριση του παιδιού και αναπροσαρμόζοντας την υποστήριξη ανάλογα με την πρόοδο που παρατηρείται.
- ✔ Αξιοποιεί εργαλεία παρατήρησης και παιδαγωγικής τεκμηρίωσης, όπως φόρμες αισθητηριακού προφίλ, ημερολόγια παρατήρησης, portfolios, φωτογραφική τεκμηρίωση και φύλλα αναστοχασμού για τη βέλτιστη παρακολούθηση της παρέμβασης και την τεκμηριωμένη αναπροσαρμογή του πλάνου δράσης.
- ✔ Χρησιμοποιεί εργαλεία αυτο-αξιολόγησης και αναστοχασμού προκειμένου να αξιολογεί την προσωπική του/της στάση, τις παρεμβάσεις που εφαρμόζει και τα σημεία που χρειάζονται βελτίωση.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✓ Τεκμηριώνει επαγγελματικές αποφάσεις και παρεμβάσεις στο πλαίσιο του αισθητηριακού παιχνιδιού, χρησιμοποιώντας γλώσσα σεβασμού και νευρο-επιβεβαιωτικής πρακτικής, αποφεύγοντας ελλειμματικές ερμηνείες της συμπεριφοράς των παιδιών.
- ✓ Υιοθετεί στάση αποδοχής, ενσυναίσθησης και μη κατευθυντικότητας, ενισχύοντας την αυτονομία και την πρωτοβουλία των παιδιών μέσα από επιλογές, χρόνο, προβλεψιμότητα και δυνατότητες διαφοροποίησης ή αποχώρησης από την εμπειρία παιχνιδιού.
- ✓ Διαμορφώνει κλίμα συναισθηματικής ασφάλειας, εμπιστοσύνης και ισότιμης συμμετοχής, αντιμετωπίζοντας το παιδί ως ενεργό και ικανό υποκείμενο μάθησης και έκφρασης, ανεξάρτητα από την ηλικία και τις ικανότητές του.
- ✓ Αναστοχάζεται πάνω στον επαγγελματικό του/της ρόλο, αξιολογώντας την αποτελεσματικότητα των παρεμβάσεων μέσα από διαδικασίες παρατήρησης και ανατροφοδότησης.
- ✓ Δημιουργεί σχέσεις ασφάλειας και εμπιστοσύνης με την οικογένεια και συνεργάζεται μαζί της και με τη διεπιστημονική ομάδα για τον σχεδιασμό συνεκτικών πρακτικών υποστήριξης και γενίκευσης των στόχων.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Θεωρητικά θεμέλια του αισθητηριακού παιχνιδιού ως εργαλείου πρώιμης παρέμβασης

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 20 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Έννοια και εξέλιξη του αισθητηριακού παιχνιδιού
2. Εκπαίδευση και θεραπεία ενημερωμένη όσο αφορά το τραύμα, την προσκόλληση, τις αισθητηριακές ευαισθησίες και τη νευροδιαφορετικότητα
3. Οι τρεις πυλώνες του Καθολικού Σχεδιασμού για τη Μάθηση (UDL) στην αισθητηριακή πράξη
4. Η θεωρία του Πνευμονογαστρικού Νεύρου (Polyvagal Theory)
5. Η θεωρία του Αυτοκαθορισμού (Self Determination Theory)
6. Η Μη Κατευθυντική Παιγνιοθεραπεία και το μοντέλο "Follow Me Approach"

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Περιγράφει την έννοια και την εξέλιξη του αισθητηριακού παιχνιδιού ως εργαλείου πρώιμης παρέμβασης στην εκπαίδευση και τη θεραπεία.
- Συγκρίνει τις βασικές αρχές του UDL με έμφαση στους τρεις πυλώνες του στην αισθητηριακή πράξη της Polyvagal Theory, της Θεωρίας Αυτοκαθορισμού, της Μη Κατευθυντικής Παιγνιοθεραπείας και του μοντέλου Follow Me ως συμπληρωματικού θεωρητικού υπόβαθρου του αισθητηριακού παιχνιδιού.
- Αιτιολογεί πώς συγκεκριμένες παράμετροι του αισθητηριακού και φυσικού περιβάλλοντος (χώρος, υλικά, ερεθίσματα, δομή) επηρεάζουν τη νευρολογική ρύθμιση, τη συμμετοχή και τη μαθησιακή εμπλοκή των παιδιών σε εκπαιδευτικά και θεραπευτικά πλαίσια.
- Συνδέει τις αρχές της συμπεριληπτικής παιδαγωγικής (πρόσβαση, συμμετοχή, ισότιμη εμπλοκή) με τις δυνατότητες του αισθητηριακού παιχνιδιού ως εργαλείου ένταξης παιδιών με διαφοροποιημένες ανάγκες.
- Περιγράφει τον τρόπο με τον οποίο το τραύμα, η προσκόλληση, οι αισθητηριακές ευαισθησίες και η νευροδιαφορετικότητα επηρεάζουν τη σχεδίαση περιβαλλόντων ισότιμης πρόσβασης και συμμετοχής.
- Ταυτοποιεί εμπόδια πρόσβασης και συμμετοχής σε παραδοσιακά εκπαιδευτικά και θεραπευτικά πλαίσια.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Νευροανάπτυξη, αισθητηριακή επεξεργασία, σχέση παιδιού-περιβάλλοντος και αυτορρύθμιση

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 20 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Νευροανάπτυξη και αισθητηριακό παιχνίδι
2. Η θεωρία της Αισθητηριακής Ολοκλήρωσης - Αισθητηριακά συστήματα και αισθητηριακή επεξεργασία
3. Σχέση συναισθήματος, ρύθμισης και μάθησης
4. Περιβάλλον, σώμα και συμμετοχή
5. Αυτορρύθμιση και συν-ρύθμιση μέσα από το παιχνίδι

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

1. Περιγράφει τη σχέση νευροανάπτυξης και αισθητηριακού παιχνιδιού σε διαφορετικά αναπτυξιακά στάδια.
2. Αναλύει τη σχέση μεταξύ αισθητηριακής επεξεργασίας, συναισθηματικής ρύθμισης και μαθησιακής συμπεριφοράς σε πλαίσια παιχνιδιού και μάθησης.
3. Ταυτοποιεί ενδείξεις αισθητηριακής υπερ- ή υπο-ανταπόκρισης στη συμπεριφορά και την κινητικότητα του παιδιού.
4. Επιλέγει στρατηγικές υποστήριξης της αυτορρύθμισης και συν-ρύθμισης μέσα από το αισθητηριακό παιχνίδι, ανάλογα με τις ατομικές ανάγκες κάθε παιδιού.
5. Περιγράφει τη σχέση συναισθήματος, ρύθμισης και μαθησιακής ετοιμότητας του παιδιού.
6. Αξιολογεί τον ρόλο του σώματος και του φυσικού περιβάλλοντος στη συμμετοχή και την αισθητηριακή εμπλοκή του παιδιού.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Αναπτυξιακές διαταραχές, διαφοροποιημένα προφίλ μάθησης και πρώιμη παρέμβαση

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 20 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος
2. Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής-Υπερκινητικότητα (ΔΕΠ-Υ) και δυσκολίες εκτελεστικών λειτουργιών
3. Αναπτυξιακή διαταραχή κινητικού συντονισμού / δυσπραξία
4. Γλωσσικές, επικοινωνιακές και αισθητηριακές δυσκολίες
5. Προσαρμογές και διαφοροποίηση στο πλαίσιο πρώιμης παρέμβασης

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Περιγράφει τα βασικά χαρακτηριστικά και το αισθητηριακό προφίλ παιδιών με ΔΑΦ, ΔΕΠ-Υ, αναπτυξιακή διαταραχή κινητικού συντονισμού και γλωσσικές/επικοινωνιακές δυσκολίες σε σχέση με τη συμμετοχή τους στο αισθητηριακό παιχνίδι.
- Αναλύει πώς τα διαφοροποιημένα αισθητηριακά, κινητικά και προσοχικά προφίλ κάθε διαταραχής επηρεάζουν τη συμμετοχή και την εμπλοκή του παιδιού σε δραστηριότητες αισθητηριακού παιχνιδιού.
- Προτείνει συγκεκριμένες προσαρμογές σε υλικά, στόχους, δομή και πλαίσιο δραστηριοτήτων αισθητηριακού παιχνιδιού ανάλογα με το αναπτυξιακό προφίλ κάθε παιδιού.
- Συσχετίζει τα χαρακτηριστικά κάθε αναπτυξιακής διαταραχής με τις αρχές της πρώιμης παρέμβασης, επιλέγοντας κατάλληλες στρατηγικές αισθητηριακής υποστήριξης για κάθε προφίλ.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

Εφαρμοσμένο Messy, Sensory & Clay Play: σχεδιασμός, υλικά, ο ρόλος του ενήλικα και εφαρμογές

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 20 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Χαρακτηριστικά του messy, sensory και clay play
2. Οργάνωση χώρου, υλικά, συνταγές ασφάλεια και κανόνες πλαισίου
3. Ο ρόλος του ενήλικα ως διευκολυντή: παρατήρηση, scaffolding, συν-ρύθμιση, αυτό-αξιολόγηση
4. Παραδείγματα παρεμβάσεων σε εκπαιδευτικά και θεραπευτικά πλαίσια

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Κατηγοριοποιεί τα υλικά, τις συνταγές, τα εργαλεία και τα έπιπλα του αισθητηριακού παιχνιδιού βάσει των αισθητηριακών τους ιδιοτήτων και της καταλληλότητάς τους για διαφορετικά ηλικιακά και αναπτυξιακά προφίλ.
- Οργανώνει τον χώρο, τα υλικά και τη ροή της δραστηριότητας αισθητηριακού παιχνιδιού με βάση κριτήρια ασφάλειας, υγιεινής και ευελιξίας
- Εφαρμόζει τις αρχές της μη κατευθυντικής παιγνιοθεραπείας και του μοντέλου Follow Me στον ρόλο του διευκολυντή σε δραστηριότητες αισθητηριακού παιχνιδιού.
- Σχεδιάζει δραστηριότητες messy, sensory και clay play με συγκεκριμένους στόχους, υλικά, στάδια εφαρμογής και επίπεδα αισθητηριακής διέγερσης ανάλογα με τις ανάγκες των παιδιών.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

Σχεδιασμός συμπεριληπτικών δραστηριοτήτων, μελέτες περίπτωσης, αυτοαξιολόγηση, αξιολόγηση και συνεργασία με την οικογένεια και τη διεπιστημονική ομάδα

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 20 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

1. Αισθητηριακές δραστηριότητες και παιχνίδια – στοχοθεσία
2. Μελέτες περίπτωσης
3. Αξιολόγηση και τεκμηρίωση προόδου, αυτο-αξιολόγηση
4. Συνεργασία με γονείς και διεπιστημονική ομάδα

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Συνθέτει συμπεριληπτικά πλάνα δράσης αισθητηριακού παιχνιδιού με βάση τη στοχοθεσία, τα αναπτυξιακά προφίλ και τις ανάγκες όλων των παιδιών της ομάδας.
- Αναλύει μελέτες περίπτωσης παιδιών με διαφοροποιημένες ανάγκες και επιλέγει κατάλληλες στρατηγικές αισθητηριακού παιχνιδιού για κάθε περίπτωση
- Αξιολογεί την αποτελεσματικότητα των παρεμβάσεων του/της μέσα από εργαλεία παρατήρησης, τεκμηρίωσης και αυτοαξιολόγησης.
- Αναστοχάζεται πάνω στον επαγγελματικό του/της ρόλο ως διευκολυντή, εντοπίζοντας σημεία βελτίωσης στις παρεμβάσεις που εφαρμόζει.
- Συνεργάζεται με την οικογένεια και τη διεπιστημονική ομάδα για τη συνέχεια και τη γενίκευση των στόχων του αισθητηριακού παιχνιδιού σε διαφορετικά πλαίσια.

ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ

Η αξιολόγηση της επίτευξης των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων πραγματοποιείται με κριτήρια αυτοαξιολόγησης.

Δεν υπάρχουν εξετάσεις και η αξιολόγηση δεν είναι αρνητική, αλλά δρα αυτοβελτιωτικά, με κριτήριο τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα κάθε Διδακτικής Ενότητας.

Για να ολοκληρώσετε επιτυχώς θα πραγματοποιήσετε ένα τρόπο αξιολόγησης για κάθε διδακτική ενότητα.