



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας

Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών

Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών

Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

Παιδαγωγικά μέσω Καινοτόμων Προσεγγίσεων, Τεχνολογίες και Εκπαίδευση

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Το παιχνίδι ως μέσο εκπαίδευσης και θεραπείας από τον
Πλάτωνα στο σήμερα**

POST GRADUATE THESIS

The game as a means of education and treatment from Plato to today



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

Μπίμπα Δήμητρα

Bimpra Dimitra

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

Τσιάντος Βασίλειος

Tsiantos Vasilios

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2019



Faculty of Health and Caring Professions
Department of Biomedical Sciences
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences
Department of Early Childhood Education and Care



Inter-department Post Graduate Program
Pedagogics with New Approaches, Technologies and Education

POST GRADUATE THESIS

The game as a means of education and treatment from Plato to today

Bimpa Dimitra

17056

bibadimitra@hotmail.com

FIRST SUPERVISOR

Tsiantos Vasilios

SECOND SUPERVISOR

Papageorgiou Efstathia

AIGALEO 2019

Δήλωση περί λογοκλοπής

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνω ενυπογράφως ότι είμαι αποκλειστικός συγγραφέας της παρούσας διπλωματικής εργασίας, για την ολοκλήρωση της οποίας κάθε βοήθεια είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται λεπτομερώς στην εργασία αυτή. Έχω αναφέρει πλήρως και με σαφείς αναφορές, όλες τις πηγές χρήσης δεδομένων, απόψεων, θέσεων και προτάσεων, ιδεών και λεκτικών αναφορών, είτε κατά κυριολεξία είτε βάσει επιστημονικής παράφρασης. Αναλαμβάνω την προσωπική και ατομική ευθύνη ότι σε περίπτωση αποτυχίας στην υλοποίηση των ανωτέρω δηλωθέντων στοιχείων, είμαι υπόλογος έναντι λογοκλοπής, γεγονός που σημαίνει αποτυχία στην διπλωματική μου εργασία και κατά συνέπεια αποτυχία απόκτησης Τίτλου Σπουδών, πέραν των λοιπών συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων. Δηλώνω, συνεπώς, ότι αυτή η διπλωματική εργασία προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ότι, αναλαμβάνω πλήρως όλες τις συνέπειες του νόμου στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής άλλης πνευματικής ιδιοκτησίας.

< Μπίμπα Δήμητρα >

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέποντα καθηγητή μου Κύριο Τσιάντο Βασίλειο, ο οποίος λειτούργησε ως εμπνευστής και με βοήθησε πάρα πολύ με τις συμβουλές του και το χρόνο που αφιέρωσε ώστε να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία αλλά κυρίως επειδή ο ίδιος αποτέλεσε πρότυπο ήθους και ανθρώπου. Επίσης να απευθύνω ευχαριστίες στον σύζυγο μου Νικόλαο για την στήριξη και κατανόηση του καθ' όλη τη διάρκεια της εργασίας αλλά και τα παιδιά μου Στέφανο και Νεκτάριο που αποτέλεσαν το κίνητρο για την εκπαίδευση μου. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλαν με οποιοδήποτε τρόπο στην εκπόνηση αυτής της πτυχιακής εργασίας.

Αφιέρωσεις

Στα παιδιά μου Στέφανο και Νεκτάριο.

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να αναδειχθεί η σημασία του παιχνιδιού ως μέσο εκπαίδευσης αλλά και θεραπείας από τον Πλάτωνα έως σήμερα .Το παιχνίδι είναι το σημαντικότερο εργαλείο των εκπαιδευτικών, των ειδικών ψυχικής υγείας αλλά και των γονιών. Αξιοσημείωτο είναι πως ακόμη και οι σύγχρονες τάσεις της παιδαγωγικής έχουν τις ρίζες τους στην αρχαία Ελλάδα. Μέσα από την αναδρομή στην παρούσα εργασία θα αναδείξουμε αυτή την σύνδεση αλλά και την σημασία και αξία του παιχνιδιού που παραμένει πάντα διαχρονική.

Abstract

The purpose of this work is to highlight the importance of play as a means of education and therapy from Plato to the present day. The game is the most important tool of teachers, mental health specialists and parents. It is worth noting that even modern trends of pedagogy have their roots in ancient Greece. Through the review of this paper we will highlight this connection and the importance and value of the game, which always remains timeless.

Περιεχόμενα

.....	i
Δήλωση περί λογοκλοπής.....	iii
Ευχαριστίες.....	v
Αφιερώσεις.....	vii
Περίληψη.....	ix
Abstract.....	xi
Συνομογραφίες.....	xiv
Πρόλογος.....	1
Κεφάλαιο 1 Πλάτωνας-Αρχαία Ελλάδα.....	2
1.1 Βιογραφία Πλάτωνα.....	2
1.2 Παιδαγωγικές θέσεις του Πλάτωνα.....	3
1.2.1 Η Παιδεία στην πολιτεία.....	3
1.2.2 Η Παιδεία στους Νόμους.....	7
1.2.3. Πλάτωνας και σύγχρονη παιδαγωγική.....	10
1.3 Το παιχνίδι και η εκπαίδευση στην Αρχαία Ελλάδα.....	11
Κεφάλαιο 2 Σύγχρονες θεωρίες Παιχνιδιού.....	14
2.1 Ορισμός παιχνιδιού.....	14
2.2 Θεωρίες Παιχνιδιού.....	16
2.3 Κατηγορίες παιχνιδιού.....	19
2.3.1 Ο ρόλος του ενηλίκου στο παιχνίδι.....	20
2.4 Είδη παιχνιδιού.....	21
2.5 Το παιχνίδι ως μέσω εκπαίδευσης.....	22
Κεφάλαιο 3 Παιχνίδι και θεραπεία.....	25
3.1 Σύνδεση του Πλάτωνα με τον Freud.....	25
3.2 Παιγνιοθεραπεία.....	28
3.2.1 Η διαδικασία της παιγνιοθεραπείας.....	30
3.2.2 Μέσα παιγνιοθεραπείας.....	31
3.2.3 Εφαρμογές παιγνιοθεραπείας.....	32
3.3 Θεραπεία μέσω τέχνης (Art-therapy).....	35
3.4 Θεραπευτικά παραμύθια και παιχνίδια.....	40
3.4.1 Θεραπευτικά παραμύθια.....	41
3.4.2 Θεραπευτικά παιχνίδια.....	42

3.4.3 Δραματοθεραπεία-Μουσικοθεραπεία	43
Αναφορές.....	49
Πηγές Εικόνων	50

Συντομογραφίες

Αγγλική ορολογία

Ελληνική ορολογία

STEAM Science Technology Engineering Art
Math

Επιστήμη Τεχνολογία Μηχανική Τέχνη
Μαθηματικά

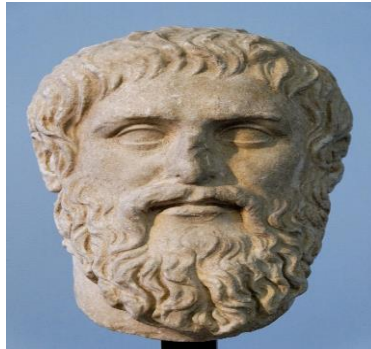
ZEA Zone of proximal development, ZPD Ζώνη εγγύτερης ανάπτυξης

Πρόλογος

Η σημασία του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντική για την ομαλή ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη του ανθρώπου, πράγμα που ήταν γνωστό από την αρχαιότητα. Σήμερα το παιχνίδι αποτελεί βασικό μέσο εκπαίδευσης αλλά και θεραπείας. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί έχει την ευκαιρία να κατανοήσει τον κόσμο, να αλληλεπιδράσει με τους άλλους γύρω του με κοινωνικό τρόπο, να εκφραστεί, να αναπαραστήσει τις σκέψεις και τις ιδέες του, να ελέγξει τα συναισθήματά του, να αναπτύξει την ικανότητα συμβολισμού, την φαντασία και δημιουργικότητα του (Κάππας, 2005). Κατά τον Πλάτωνα η παιδεία έχει τη δυνατότητα να οργανώσει τη ζωή σύμφωνα με την ιδέα της δικαιοσύνης αλλά παράλληλα αποτελεί και το πιο αποτελεσματικό μέσο για την καλύτερη δυνατή διαμόρφωση του ήθους των πολιτών. Η παιδεία οφείλει να οδηγεί στην αυτογνωσία και να ολοκληρώνει τον άνθρωπο. Η παιδεία μέσω του παιχνιδιού σαφώς και μπορεί να οδηγήσει στην αυτογνωσία. **Συνεπώς, το παιχνίδι ως βασικός άξονας, η παιδεία, η θεραπεία και η αυτογνωσία είναι έννοιες άρρητα συνδεδεμένες.** Η σημερινή κατάσταση της χώρας μας και της παιδείας μας στάθηκε ως αφορμή για την εκπόνηση της συγκεκριμένης εργασίας. Πολλά έχουν γραφτεί για το θέμα της παιδείας και του παιχνιδιού αφού αποτέλεσε και αποτελεί ακόμη προβληματισμό πολλών ερευνητών. Ο Πλάτων γνωρίζει ότι η κατάσταση που διαμορφώνεται σε ένα κράτος είναι συνάρτηση του ήθους, της αρετής και της δικαιοσύνης, πρωτίστως των αρχόντων, αλλά και της ηθικής ουσίας που υπάρχει στους αρχόμενους και στηρίζει τα πάντα στην παιδεία έχοντας την τραγική επίγνωση ότι αυτό που όλο κι όλο μπορούμε να αντιτάξουμε σαν ανάχωμα στην πλημμυρίδα του κακού είναι η γνώση η αρετή και η ομορφιά (Σκουτερόπουλος, 2018).

Κεφάλαιο 1 Πλάτωνας-Αρχαία Ελλάδα

1.1 Βιογραφία Πλάτωνα



Εικ.2 Προτομή Πλάτωνα

Ο Πλάτων (427 π.χ.-347π.χ) ήταν αρχαίος Έλληνας φιλόσοφος μεγαλωμένος στην Αθήνα, στους πρόποδες της Ακρόπολης. Καταγόταν από αριστοκρατική οικογένεια. Το κανονικό του όνομα ήταν Αριστοκλής. Στη συνέχεια ονομάστηκε Πλάτωνας, επειδή είχε πλατύ μέτωπο. Τα πρώτα χρόνια της ζωής του συνέπεσαν με τον Πελοποννησιακό πόλεμο. Ο Πλάτων γνώρισε τον Σωκράτη σε ηλικία 20 ετών και του αφοσιώθηκε μέχρι τον θάνατό του. Η γαλήνια εικόνα του Σωκράτη, να πεθαίνει για την αλήθεια και να περνά την τελευταία ώρα σε συζητήσεις με τους μαθητές του για την αθανασία της ψυχής, εντυπώθηκε μέσα στην καρδιά του Πλάτωνα ως το ωραιότερο θέαμα και αγιότερο μυστήριο. Αργότερα σπούδασε φυσική, μεταφυσική και πολλές άλλες επιστήμες αλλά πάντοτε παρέμεινε μαθητής του Σωκράτη. Μας κληροδότησε τη ζωντανή του εικόνα, βάζοντας στο στόμα του δασκάλου του τους θησαυρούς της δικής του σκέψης (Schure,2006).

Ο Πλάτωνας ταξίδεψε στην Αίγυπτο, στην Κυρήνη αλλά και στην Ιταλία όπου γνώρισε τους πυθαγόρειους. Μετά πέρασε στη Σικελία. Στην αυλή του βασιλιά των Συρακουσών Διονυσίου Α΄ γνώρισε τον βασιλικό γυναικάδελφο Δίωνα, με τον οποίον συνδέθηκε φιλικά. Η φιλία όμως αυτή προκάλεσε τις υποψίες του Διονυσίου για συνωμοσία, γι' αυτό έδωσε τον Πλάτωνα από τη Σικελία. Επέστρεψε στην Αίγινα όπου κινδύνεψε να πουληθεί ως δούλος αλλά τον εξαγόρασε ο Κυρηναίος, φίλος του Αννίκερης.

Επιστρέφοντας στην Αθήνα άνοιξε τη φιλοσοφική σχολή του, την Ακαδημία (387 π.Χ.) όπου δίδαξε μέχρι το θάνατό του. Ο πιο διάσημος μαθητής του ήταν ο Αριστοτέλης. Η προσπάθεια όμως των δύο φίλων να προσηλυτίσουν στις ιδέες τους τον νέο ηγεμόνα Διονύσιο τον Πρεσβύτερο απέτυχαν. Για τρίτη φορά ήρθε στην αυλή των Συρακουσών το 361 π.Χ., με σκοπό να συμφιλιώσει τον Δίωνα με τον Διονύσιο. Αυτή τη φορά κινδύνεψε και η ζωή του. Τον έσωσε η επέμβαση του πυθαγόρειου Αρχύτα, αλλά ο Δίωνας δεν γλίτωσε δολοφονήθηκε. Έτσι ο Πλάτωνας έχασε τον άνθρωπο στον οποίο στήριξε τις ελπίδες του για την επιβολή των πολιτικών του ιδεών. Από τότε και μέχρι τον θάνατό του ασχολήθηκε με τη διδασκαλία και με τη συγγραφή φιλοσοφικών έργων. Ο Πλάτωνας πέθανε ήσυχχα σε ηλικία 80 ετών. Τα έργα του Πλάτωνα (36), εκτός από την *Απολογία* και τις *Επιστολές*, είναι γραμμένα σε μορφή διαλόγου. Ως κεντρικό πρόσωπο στους διαλόγους, εκτός από έναν, τους Νόμους, παρουσιάζεται ο Σωκράτης, ακόμη και όταν σε κάποιον διάλογο σαν να παραμερίζεται σε θέση ακροατή. Σε κανένα διάλογο δεν εμφανίζεται ο ίδιος ο Πλάτων (Ανακτήθηκε από: <https://el.wikipedia>).

1.2 Παιδαγωγικές θέσεις του Πλάτωνα

Ο Πλάτωνας ήταν από τους πρώτους που δημιούργησε μια φιλοσοφία αγωγής, κατανόησε την δύναμη που έχει η παιδεία, ώστε να αλλάξει η κοινωνία, εισήγαγε παιδαγωγικές αρχές στην εκπαίδευση, μερικές από τις οποίες ισχύουν ακόμη και σήμερα. Στη συνέχεια θα παρουσιάσουμε τις παιδαγωγικές θέσεις του Πλάτωνα που ανέπτυξε στα έργα του *Πολιτεία* και *Νόμους*.

1.2.1 Η Παιδεία στην πολιτεία

Η πολιτεία είναι το περιεκτικότερο και το εκτενέστερο, μετά τους Νόμους, έργο του Πλάτωνα γραμμένο στα μέσα της ζωής του και στο μεσουράνημα της δημιουργικής ανέλιξης του φιλοσόφου. Μορφολογικά η Πολιτεία αποτελεί μια αφήγηση του Σωκράτη σε κάποιον ή κάποιους μη κατονομαζόμενους ακροατές, που τον ακούνε σιωπηλοί. Μία ερμηνευτική

εκδοχή μετά την ανάγνωση του κειμένου δίνει την αίσθηση ότι το κέντρο βάρους εντοπίζεται μάλλον στην σφαίρα της ατομικής αρετής, παρά στην σφαίρα της συλλογικής αρετής, ότι αυτό που προέχει είναι η ατομική δικαιοσύνη και όχι η συλλογική της πόλης, κι ότι υπάρχει ένα πρωτείο της ηθικής έναντι πολιτικής: το δίκαιο και το άδικο θεωρούνται ως διαθέσεις της ψυχής, ως πνευματικές καταστάσεις του ατομικά προσδιορισμένου ανθρώπου και δευτερογενώς μόνον ως καταστάσεις της κοινότητας, της πολιτείας. Με αυτό το πρίσμα η Πολιτεία διαβάζεται ως μία εξεικόνιση του εσωτερικού κόσμου του ανθρώπου, η άριστη πόλις είναι η πολιτεία της ανθρώπινης ψυχής (Σκουτερόπουλος, 2018).

Στην Πολιτεία η **εκπαίδευση της ψυχής** είναι ανώτερη σε σχέση με την εκπαίδευση του σώματος. Η εκπαίδευση ξεκινάει με την μουσική και την ποίηση. Η αγωγή με τη μουσική και την ποίηση είναι η πιο σημαντική, επειδή ο ρυθμός και η μελωδία εισχωρούν στα τρίςβαθα της ψυχής κι αδράχνοντας την με δύναμη μεγάλη φέρνουν μέσα της ευπρέπεια και της δίνουν ομορφιά, άμα κάποιος ανατραφεί σωστά, ενώ αν δεν συμβεί αυτό, γίνεται το αντίθετο (401e). Λόγια όμως υπάρχουν δύο ειδών: τα αληθή και τα ψευδή. Το πιο σημαντικό σε όλα τα πράγματα είναι η αρχή, ιδίως όταν πρόκειται για κάτι νέο και τρυφερό, γιατί τότε κυρίως πλάθεται και διαμορφώνεται σε κάθε πράγμα ο χαρακτήρας που θέλει κανείς να χαραχτεί σ' αυτό (377b). Κατά τον Πλάτωνα υψίστης σημασίας θέμα είναι η επίβλεψη μυθοπλαστών. Ό,τι καλό φτιάξουν το κρατάμε ενώ ό,τι άσχημο το απορρίπτουμε, αφού οι μύθοι πλάθουν ψυχές και ο νέος άνθρωπος δεν είναι σε θέση να διακρίνει τι είναι αλληγορικό και τι δεν είναι, αλλά οι γνώμες που θα ενστερνιστεί σ' αυτήν την ηλικία δύσκολα αλλάζουν και έχουν την τάση να γίνονται ανεξίτηλες (378e). Το πρόβλημα με κάποιους μύθους είναι ότι παρουσιάζουν τους ήρωες και τους θεούς ως ανήθικους και έτσι εκθειάζεται τρόπον τινά η κακή συμπεριφορά. Ο θεός είναι ολότελα αληθινός στα λόγια και στα έργα του και δεν εξαπατά κανέναν, δεν έχει φθόνο και ούτε ανάγκη να αποκτήσει κάτι, αφού η θεϊκή του φύση είναι πλήρης. Το ψεύδος επιτρέπεται μόνο ως φάρμακο και το δίνουν μόνο οι γιατροί, το ψεύδος μπορεί να χρησιμοποιηθεί μόνο από τους κυβερνήτες για το καλό και την ενότητα της πόλης. Από την εκπαίδευση θα πρέπει να αφαιρεθούν ποιήματα με θρήνους και οδυρμούς. Αποδεκτά είναι αυτά που αυξάνουν το θάρρος, την ευπρέπεια και τη σωφροσύνη.

Η **Γυμναστική** έχει ως σκοπό να διαμορφώσει ένα σώμα που δεν θα αρρωσταίνει εύκολα, θα έχει αντοχή στον πόλεμο και θα συνεργάζεται με την ψυχή, αφού θα δυναμώσει το ψυχωμένο κομμάτι της ψυχής, το θυμοειδές και κατ' επέκταση την ανδρεία. Σ αυτήν πρέπει να ασκούνται προσεκτικά στην παιδική ηλικία αλλά και σε όλη τους τη ζωή. Όσοι ασχολούνται αποκλειστικά με τη **γυμναστική** γίνονται τελικά πιο άγριοι απ' ό,τι πρέπει και όσοι πάλι με τη μουσική και την ποίηση πιο απαλοί απ' ό,τι είναι καλό για τους ίδιους. Και ασφαλώς η αγριότητα προέρχεται από το ψυχωμένο στοιχείο της φύσης μας, κι αυτό, άμα ανατραφεί σωστά θα γίνει γενναίο και ανδρείο, αν όμως το τεντώσουμε περισσότερο απ' όσο πρέπει, θα μπορούσε να γίνει σκληρό και δύστροπο, όπως είναι εύλογο να συμβεί(410d). Όποιος πετυχαίνει το πιο καλοζυγισμένο μίγμα της γυμναστικής από τη μία με την καλλιέργεια στη μουσική και την ποίηση από την άλλη, και το προσφέρει με τον καταλληλότερο τρόπο στην ψυχή, αυτός θα 'ταν στην εντέλεια αρμονικός και ασκημένος στη μουσική, πολύ περισσότερο απ' ό,τι κάποιος που ξέρει να συνταιριάζει την μία χορδή με τη άλλη (412a).

Τα παιδιά της πολιτείας θα πρέπει να παίρνουν μέρος σε παιχνίδια που θα είναι κοντά στο πνεύμα των νόμων. Όταν λοιπόν τα παιδιά δεχθούν μέσα στην ψυχή τους την ευνομία με το μέσο της μουσικής, τότε, αντίθετα με ό,τι συμβαίνει με εκείνα τα άλλα παιδιά, τούτη εδώ τα ακολουθεί σε όλα και τα δυναμώνει, διορθώνοντας κι ότι τυχόν πήγε στραβά πρωτίτερα στην πόλη. Οι νέοι δεν πρέπει να μιλούν άσχημα μπροστά στους μεγαλύτερους, πρέπει να τους παραχωρούν τη θέση τους, να φροντίζουν τους γονείς τους και την εξωτερική τους εμφάνιση. **Ανάλογα με την κατεύθυνση που θα πάρει κανείς από την παιδεία, θα εξαρτηθεί και η παραπέρα εξέλιξη του (425a,b).** Ο Πλάτωνας είναι εμφανές πως είχε αντιληφθεί την αξία του παιχνιδιού ως εργαλείο για την διαμόρφωση του χαρακτήρα μέσα από την παιδεία αλλά και ως θεραπευτικό εργαλείο στις παιδικές ψυχές.

Μετά την γυμναστική σειρά έχει η επιστήμη των αριθμών, η γεωμετρία, η αστρονομία και η διαλεκτική. **Η αριθμητική** ξυπνάει το νου και μας οδηγεί στην πραγματικότητα, προετοιμάζει το νου για να δεχτεί έπειτα την φιλοσοφία. Όσοι έχουν ταλέντο στους αριθμητικούς υπολογισμούς παρουσιάζουν μια φυσική ευχέρεια σχεδόν σε όλες τις μαθήσεις. Επίσης, όσοι έχουν αργοκίνητα μυαλά, αν εκπαιδευτούν και ασκηθούν σε αυτό το πράγμα, έστω κι αν δεν αντλήσουν κανένα άλλο όφελος, πάντως όλοι τους πραγματοποιούν κάποια πρόοδο, ώστε τουλάχιστον να γίνεται πιο κοφτερό το μυαλό τους (526b).

Η γεωμετρία είναι απαραίτητη για την διάταξη του στρατού στην μάχη. Το κομμάτι της γεωμετρίας που έχει εφαρμογή στα πράγματα του πολέμου είναι κατάλληλο ωστόσο για πράγματα, όπως αυτό θα αρκούσε και ένα μικρό μέρος της γεωμετρίας και της γνώσης των υπολογισμών. Αυτό που πρέπει να εξετάσουμε είναι κατά πόσο το μεγαλύτερο μέρος αυτής της μάθησης, και το πιο προχωρημένο, κατατείνει σε εκείνο, στο να κάνει δηλαδή πιο εύκολη τη θέαση της ιδέας του Αγαθού. Κι υποστηρίζουμε ότι σε αυτό τον τελικό στόχο κατατείνουν όσα πράγματα αναγκάζουν την ψυχή να στραφεί σε 'κείνο τον τόπο όπου υπάρχει το πιο ευτυχισμένο κομμάτι της πραγματικότητας- αυτό που με κάθε τρόπο πρέπει η ψυχή να το δει. Επομένως η γεωμετρία αναγκάζει την ψυχή να θεαστεί γνήσια και αυθεντική πραγματικότητα, είναι κατάλληλη. Αν πάλι την αναγκάζει να θεαστεί τον κόσμο του γίνεσθαι τότε δεν είναι κατάλληλη (526d,e). Συνεπώς, η γεωμετρία προετοιμάζει το νου για την πιο προωθημένη, αφηρημένη γνώση.

Η αστρονομία, το να παρατηρεί κανείς με μεγαλύτερη ακρίβεια τις χρονικές περιόδους, τους μήνες και τα χρόνια, είναι κάτι που χρειάζεται όχι μόνο στη γεωργία ή στη ναυτιλία αλλά εξίσου και στην πολεμική τέχνη (527d). Οδηγεί το νου στη θεωρία της ομορφιάς του αισθητού σύμπαντος.

Τέλος, η κορωνίδα των μαθημάτων, **η διαλεκτική**, η σύλληψη της ουσίας σχετικά με οποιοδήποτε πράγμα μέσω της γνώσης και της νόησης, όλη αυτή η σπουδή των επιστημών που αναφέραμε έχει τούτη την δύναμη και την ιδιότητα, να επαναφέρει το πιο ευγενικό κομμάτι που κλείνει η ψυχή μέσα της και να το προσανατολίζει στη θέα του άριστου ανάμεσα στα όντα, ακριβώς όπως εκεί στην παρομοίωση μας (αλληγορία του σπηλαίου), το καθαρότερο κομμάτι μέσα στο σώμα είχε στραφεί στη θέαση του πιο φωτεινού αντικειμένου που υπάρχει στη σφαίρα της σωματικότητας, τη σφαίρα του ορατού (532c). Η μέθοδος αυτή θα έχει ως χρονική περίοδο δύο με τρία χρόνια ώστε όλες οι γνώσεις που προηγουμένως έλαβαν ως παιδιά στην εκπαίδευση θα τους προσφερθούν τώρα σε ένα συνοπτικό συνταίριασμα που θα αναδεικνύει τη συγγένεια της μιας γνώσης με την άλλη και τη φύση του όντος (537c). Η άσκηση στην διαλεκτική δεν πρέπει να αρχίσει πριν από την ηλικία των 30 με 35, αφού έχει προηγηθεί σε βάθος εκπαίδευση στις προηγούμενες επιστήμες.

Την αριθμητική και τη γεωμετρία και όλα τα προπαρασκευαστικά μαθήματα τα οποία είναι απαραίτητα να προηγηθούν της διαλεκτικής πρέπει να τα προσφέρουμε όσο

θα είναι ακόμη παιδιά και να τα παρουσιάσουμε με μία μορφή που δεν θα δίνει την εντύπωση της αναγκαστικής μάθησης. Ο ελεύθερος άνθρωπος δεν πρέπει κανένα μάθημα να το μαθαίνει με εξαναγκασμό, σαν δούλος. Γιατί μπορεί μεν οι σωματικοί κόποι που καταβάλλονται με τη βία να μην βλάπτουν διόλου το σώμα, στην ψυχή όμως δεν στεριώνει κανένα μάθημα με εξαναγκασμό. **Προσπάθησε λοιπόν, να αποφύγεις τον εξαναγκασμό και κάνε ώστε τα παιδιά να σπουδάζουν παίζοντας, για να μπορείς να διακρίνεις καλύτερα για ποιο πράγμα είναι πλασμένος ο καθένας (537a).**

Πρόγραμμα παιδείας στην Πολιτεία

- Ως 17: λογοτεχνία, μουσική, μαθηματικά
- Ως 20: γυμναστική
- Από 20 ως 30: σπουδές μαθηματικών
- Από 30 ως 35: διαλεκτική, αναδεικνύεται η συγγένεια των γνώσεων
- Από 35 ως 50: διοίκηση στρατεύματος, απόκτηση εμπειρίας
- Από 50 και άνω: όσοι αποδειχθούν άριστοι και αντικρύσουν το Αγαθό θα αναλάβουν αξιώματα

1.2.2 Η Παιδεία στους Νόμους

Οι Νόμοι είναι το τελευταίο και μεγαλύτερο έργο του Πλάτωνα, περιέχει τις απόψεις του σχετικά με την ηθική, την παιδεία και την νομοθεσία.

Ως ορισμό της παιδείας δίνει αυτόν που οδηγεί τα παιδιά στην Αρετή. Ο άνθρωπος που πρόκειται να γίνει καλός σε οποιοδήποτε πράγμα, πρέπει ευθύς αμέσως από μικρό παιδί ν' ασχολείται με το ίδιο αυτό και όταν παίζει και όταν καταγίνεται σοβαρά και συστηματικά με τα όσα επι μέρους έχουν σχέση με αυτό το πράγμα. Όπως αυτός που πρόκειται να γίνει καλός γεωργός, ή κάποιος οικοδόμος, είναι ανάγκη να παίζει οικοδομώντας κάποιο από τα παιδικά οικοδομήματα, και εκείνος πάλι να εργάζεται τη γη, και ό επιφορτισμένος με την ανατροφή του ενός και του άλλου να κατασκευάζει για τον καθένα τους μικρά εργαλεία, απομιμήσεις των αληθινών, και μάλιστα (φροντίζει) να μαθαίνουν από πριν όλες τις προ απαιτούμενες αναγκαίες γνώσεις, όπως, επί παραδείγματι, ό ξυλουργός να μετρά ή να σταθμίζει και ό πολεμιστής να ιππεύει παίζοντας ή κάνοντας κάποιο άλλο

παιγνίδι του είδους αυτού, και να προσπαθεί αυτός (ό παιδαγωγός) **μέσα από τα παιγνίδια να στρέφει την έφεση και τις επιθυμίες των παιδιών προς τον σκοπό εκείνον τον οποίο, όταν αυτά ωριμάσουν, πρέπει να έχουν για τελικό τους στόχο.** Λέμε, λοιπόν, ότι αποτελεί κεφάλαιο για την παιδεία ή σωστή ανατροφή, ή οποία θα οδηγήσει περισσότερο από οτιδήποτε άλλο την ψυχή του παιδιού που παίζει στον έρωτα για εκείνο ως προς το οποίο, όταν αυτό γίνει άνδρας, θα χρειασθεί να είναι τέλειος γνώστης της ουσίας του αντικειμένου (643 b,c,d).**Οι σωστά διαπαιδαγωγημένοι γίνονται πάνω από όλα καλοί και μπορούν να επιβάλλονται στον εαυτό τους, σε αντίθεση με τους κακούς.**

0-3 ετών:

Η παιδεία στους Νόμους δεν ξεκινάει από την γέννηση, αλλά από την στιγμή της σύλληψης και θα πρέπει να είναι το επακόλουθο ενός υγιούς γάμου και οι γονείς να είναι υγιής στην ψυχή και στο σώμα. Η έγκυος γυναίκα πρέπει να περπατάει και να διαπλάθει το νεογέννητο, όσο είναι ακόμα εύπλαστο. **Τόσο για το σώμα, όσο και για την ψυχή των πολύ μικρών παιδιών, πρέπει να γίνεται το θήλασμα και η ρυθμική κίνηση με μελωδίες όσο το δυνατόν περισσότερο νύκτα και μέρα, είναι όλα ανεξαιρέτως ωφέλιμα.** Το κλάμα δείχνει φόβο και η κίνηση προσφέρει ανακούφιση από αυτόν και γαλήνη (791a). Η μαλθακότητα στην ανατροφή κάνει δύστροπους ανθρώπους, ενώ η σκληρότητα δημιουργεί δουλοπρεπείς και μισάνθρωπους. Γενικά το παιδί πρέπει να συνηθίσει το μέτρο, ούτε την πολύ μαλθακότητα, αλλά ούτε και την σκληρότητα και να ανατρέφεται με όσο το δυνατόν λιγότερο πόνο, λύπη και φόβο.

3-6 ετών:

Ένα παιδί τριών ετών ή τεσσάρων ή πέντε ή ακόμη και έξι θα είχε ανάγκη για τη διάπλαση του χαρακτήρα του από ψυχαγωγία, και πρέπει από τη στιγμή κι ολας αυτή να απαλλάσσεται από την μαλθακότητα με το να επιπλήττεται, όχι όμως με τρόπο περιφρονητικό, αλλά πρέπει να εφαρμόζουμε και για τα ελεύθερα γεννημένα παιδιά το ίδιο που ορίζουμε για τους δούλους, **στι δηλαδή πρέπει να μην τους τιμωρεί κανείς με τρόπο προσβλητικό για να μη προκαλεί την οργή αυτών που τιμωρήθηκαν, ούτε όμως πάλι αφήνοντας ατιμώρητη τη μαλθακότητα τους.** Ορισμένα τώρα παιγνίδια για τα παιδιά αυτών των ηλικιών είναι σύμφυτα, τα οποία και ανακαλύπτουν από μόνα τους αμέσως μόλις τύχει να βρεθούν μεταξύ τους. Πρέπει, εξ άλλου, να συγκεντρώνονται όλα τα παιδιά αυτής της ηλικίας,

δηλαδή από τα τρίχρονα μέχρι και τα έξι ετών στα ιερά από κάθε συνοικισμό (794a). Οι τροφοί των παιδιών πρέπει να φροντίζουν για την καλή διαγωγή και την αυθάδεια καθώς θα επιβλέπονται από τις νομοφύλακες. Τα παιχνίδια έχουν πρωταρχική σημασία για το νομοθετικό έργο, για το αν δηλαδή οι νόμοι που εκδίδονται και τίθενται σε ισχύ πρόκειται να είναι αμετάθετοι ή όχι. Αν τα παιδιά παίζουν και χαίρονται με τα ίδια παιχνίδια, τότε η νομοθεσία παραμένει σταθερή. Αντίθετα, αν αυτά αλλάζουν, αυτό μπορεί να προκαλέσει στα παιδιά μεταβολή των ηθών δηλαδή, αλλάζοντας παιχνίδια κατ' ανάγκη θα γίνουν διαφορετικοί άνθρωποι και θα αναζητούν άλλο τρόπο ζωής και έτσι θα επιθυμούν διαφορετικούς θεσμούς και νόμους (797-798). Τα παιχνίδια και οι τέχνες πρέπει να παραμένουν σταθερά γιατί η υπερβολική διαφοροποίηση των πολιτών αποτελεί κίνδυνο για τη σταθερότητα της πόλης.

6-10 ετών:

Σε αυτή την ηλικία ξεκινάει η τυπική εκπαίδευση, τα αγόρια χωρίζονται από τα κορίτσια ωστόσο τα μαθήματα είναι **γυμναστική**, που περιλαμβάνει την πάλη και τον χορό, καθώς και τα αγωνίσματα για να ασκηθεί το σώμα και **μουσική** για να καλλιεργηθεί το πνεύμα.

10-13 ετών:

Η παιδεία περιλαμβάνει ανάγνωση, γραφή, λύρα, αριθμητική και αστρονομία (καθορισμός εποχών, εορτών).

Προκειμένου για υπολογισμούς έχουν επινοήσει για παιδιά μαθήματα, **για να μαθαίνουν με το παιχνίδι και μέσα από την απόλαυση**. Παίζοντας παιχνίδια που βοηθούν στην στοιχειώδη αριθμητική, προσφέρουν υπηρεσίες στους μαθητές για την άσκηση και την διοίκηση στο πεδίο της μάχης στρατευμάτων και την οργάνωση και ανταπόκριση στα καθήκοντα του επικεφαλής εκστρατειών, αλλά και με τη διεύθυνση του οίκου, και παντοιοτρόπως τους κάνουν χρησιμότερους για τους ίδιους τους εαυτούς τους και ανθρώπους γενικότερα πιο ξύπνιους (819a,b,c,d). Αυτά οι νέοι πρέπει να τα μαθαίνουν, διότι ούτε βλαβερά είναι, ούτε και δύσκολα μέσα από το παιχνίδι (8290d).

13-16 ετών:

Η συστηματική διδασκαλία συνεχίζεται σε ανώτερο επίπεδο. Στους νόμους σε σχέση με την πολιτεία η εκπαίδευση είναι υποχρεωτική και απευθύνεται στα παιδιά όλων των πολιτών.

1.2.3. Πλάτωνας και σύγχρονη παιδαγωγική

Ο Πλάτωνας εισηγήθηκε παιδαγωγικές αρχές που ισχύουν μέχρι και σήμερα γι' αυτό και καθιερώθηκε ως ένας από τους μεγαλύτερους παιδαγωγούς στην ιστορία της ανθρωπότητας. Ο Πλάτωνας δε έγραψε άμεσα παιδαγωγικό έργο, αλλά έμμεσα τα έργα του είναι εφαρμοσμένη παιδαγωγική. Στο έργο του Νόμοι εμβαθύνει περισσότερο προς την ψυχολογική βάση της εκπαίδευσης, τονίζει την αξία της **αγωγής από τη στιγμή της σύλληψης** αλλά και την αξία του **θηλασμού**, καθώς επίσης και τη σημασία της **θέσπισης ορίων** (μέσω επίπληξης) για την διαμόρφωση του χαρακτήρα. Στην Πολιτεία δίδεται μεγάλη σημασία στα **πρώτα χρόνια της ζωής του παιδιού, αφού τότε πλάθεται και διαμορφώνεται ο χαρακτήρας** καθώς και στο ότι οι μύθοι πλάθουν ψυχές και ο νέος άνθρωπος δεν είναι σε θέση να διακρίνει **τι είναι αλληγορικό και τι δεν είναι** (κατάκτηση λογικής σκέψης). Όλα αυτά τα επιβεβαιώνουν πορίσματα της σύγχρονης ψυχολογίας και παιδαγωγικής. Στο έργο του Νόμοι καθιέρωσε την **δημόσια και υποχρεωτική εκπαίδευση** καθώς επίσης και τις **βαθμίδες** οι οποίες, αν αναλυθούν μοιάζουν με την προσχολική, μέση και ανώτατη εκπαίδευση, που ισχύουν σήμερα. Μεταξύ των άλλων εισήγαγε **τις αρχές της αυτενέργειας και της εποπτείας**. Επίσης αντιλαμβάνεται το **παιχνίδι ως μέσο εκπαίδευσης και αυτοβελτίωσης**. Πίστευε πως με το παιχνίδι έχει όφελος στην ψυχή και στο σώμα. Τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι διαμορφώνουν το χαρακτήρα τους και **παρατηρώντας τα καθώς παίζουν καταλαβαίνεις το χαρακτήρα τους**, αρχές που εφαρμόζονται σήμερα στην **θεραπεία** μέσω του παιχνιδιού. Επίσης, ο Πλάτωνας έχει συμβάλει σε μεγάλο βαθμό και στην σύγχρονη ψυχοθεραπεία, αφού στο μύθος της πευρόεσσας ψυχής περιγράφει την ψυχή με παρόμοιους όρους όπως αυτούς του Freud, όρους βασικούς πάνω στους οποίους βασίζεται η θεραπεία της ψυχής.

1.3 Το παιχνίδι και η εκπαίδευση στην Αρχαία Ελλάδα



Εικ.3 Παιχνίδια της Αρχαίας Ελλάδας

Από την αρχαιότητα έχει διαπιστωθεί η παιδαγωγική αξία και η σημαντικότητα του παιχνιδιού για τη σωστή σωματική, νοητική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Κατά τον Πλάτωνα, το παιδαγωγικό παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να προετοιμαστούν καλύτερα για το μελλοντικό τους επάγγελμα και το ρόλο τους στην κοινωνία (Παυλάκη,Λούις ,2016). Ο Αριστοτέλης έδινε συμβουλές στους γονείς να δίνουν στα παιδιά τους όσο δυνατόν πιο πρωτότυπα παιχνίδια, ώστε να υπάρχει μεγαλύτερη αφοσίωση σε αυτά και να τους ενοχλούν λιγότερο και ταυτόχρονα να αναπτύσσουν την δημιουργική φαντασία. Ο Ιπποκράτης συμβούλευε τους γονείς να τρέχουν με τον κρίκο για την καλύτερη διατήρηση της σωματικής τους υγείας, αλλά και για να παίζουν τα παιδιά. Με αυτό τον τρόπο ωφελούνταν αμφότεροι.

Στην Αρχαία Ελλάδα υπήρχε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών, ομαδικών ή ατομικών, με η χωρίς τη χρήση αντικειμένων. Κάποια από αυτά τα παιχνίδια παραμένουν γνωστά ως τις μέρες μας, όπως αμπάριζα, τυφλόμυγα (χαλκή μυία),τα αγαλματάκια (ακινήτιδα), τα πεντόβολα (πεντάλιθα),το κρυφτό (αποδιδρασκίνδρα), οι κούκλες (πλαγγόνες), η κουδουνίστρα (πλαταγή) και το αλογάκι.

Αυτά τα παιχνίδια είναι γνωστά από:

-παιχνίδια που έχουν βρεθεί σε αρχαιολογικές ανασκαφές, κυρίως σε τάφους

-γραπτές πηγές αρχαίων συγγραφέων

-αναπαραστάσεις σε αγγεία και επιτύμβιες στήλες

Παιχνίδια νηπιακής ηλικίας

Την ημέρα της γέννησης του, το παιδί έπαιρνε τα πρώτα του δώρα που ήταν φυσικά τα παιχνίδια. Συνήθως αντικείμενα που έκαναν θόρυβο, όπως η πλαταγή ή σείστρο (κουδονίστρα). Ήταν φτιαγμένα από πηλό και πιο σπάνια από μέταλλο και στο εσωτερικό είχαν μικρές χάντρες που παρήγαγαν ήχο. Την Πέμπτη ή την έβδομη μέρα μετά την γέννηση του παιδιού εόρταζαν τα αμφιδρόμια (τελετή του καθαισμού). Κατά την τελετή, σήκωναν το νεογέννητο και του έκαναν το γύρω της εστίας, του οικογενειακού βωμού και μετά ακολουθούσε το συμπόσιο. Στην Αθήνα τη δέκατη μέρα έδιναν το όνομα στο παιδί και του χάριζαν παιχνίδια. Τα παιδιά είχαν ευκαιρία να πάρουν δώρα και στα γενέθλια τους, στην αρχή του χρόνου και σε θρησκευτικές εορτές όπως τα Ανθεστήρια, προς τιμή του Διόνυσου (Παυλάκη,Λούις ,2016).

Παιχνίδια μίμησης

Τα παιχνίδια μίμησης ήταν αυτά που επέτρεπαν στα παιδιά να μιμούνται τον κόσμο των μεγάλων. Σκοπός των παιχνιδιών αυτών ήταν να αναπτύξουν τη φαντασία και την προσωπικότητα των παιδιών για να κατανοούν με αυτόν τον τρόπο τον κόσμο γύρω τους. Το πιο χαρακτηριστικό παιχνίδι μίμησης ήταν οι κούκλες ή πλαγγόνες δηλαδή κούκλες πήλινες των οποίων τα χέρια και τα πόδια στερεώνονταν στο σώμα με σύρμα έτσι ώστε να κουνιούνται και να μοιάζουν ζωντανές. Έπλαθαν ολόκληρο νοικοκυριό με αυτές, χρησιμοποιώντας μικροσκοπικά πήλινα αγγεία σαν και αυτά που χρησιμοποιούσαν καθημερινά στο σπίτι τους, ενώ έστηναν και μικρά σπιτάκια επιπλωμένα με καρέκλες, τραπεζάκια και κρεβάτια. Οι διαχρονικές πλαγγόνες (κούκλες) πολλές φορές είχαν κινητά άκρα και τότε λέγονταν νευρόσπαστα. Σώζονται πλαγγόνες από κόκκαλο και πηλό, αλλά χρησιμοποιούσαν και ύφασμα, κερι και ξύλο (Παυλάκη,Λούις ,2016).

Παιχνίδια επιδεξιότητας

Το γιογιό όπως το γνωρίζουμε μέχρι τις μέρες μας, ήταν δημοφιλές παιχνίδι και τα παιδιά έπρεπε να εξασκηθούν στην ικανότητα να ανεβάζουν και να κατεβάζουν το ξύλινο ή πήλινο αντικείμενο που ήταν δεμένο στην άκρη της κλωστής. Οι αστράγαλοι ήταν συνήθως από αληθινά κότσια ζώων, αλλά υπήρχαν και αυτά που ήταν φτιαγμένα από χαλκό και άλλα υλικά. Ήταν παιχνίδι επιδεξιότητας αλλά το χρησιμοποιούσαν και σαν ζάρια. Με τους αστράγαλους παίζανε πεντέλιθα όπως και τα σημερινά πεντόβολα .

Με αυτά και με άλλα παιχνίδια έπαιζαν τα παιδιά στην αρχαιότητα. Κάποτε όμως τα παιδιά μεγάλωναν και έκαναν προσφορά τα παιχνίδια τους σε μια θεότητα. Για παράδειγμα, οι κοπέλες, την παραμονή του γάμου τους, αφιέρωναν τις κούκλες τους στην Άρτεμη, στην Ήρα ή στην Αφροδίτη. Έτσι έκλεινε ένας κύκλος, αυτός της παιδικής ηλικίας (Παυλάκη, Λούις ,2016).

Το παιχνίδι είχε μεγάλη παιδαγωγική αξία και σε άλλους πολιτισμούς όπως στην Αρχαία Αίγυπτο, Ρωμαϊκή και Βυζαντινή περίοδο, τον Μεσαίωνα και την Αναγέννηση εντέλει στη νεότερη εποχή. Τα χνάρια του παιχνιδιού, είναι τα ίδια παντού όπου και αν έζησαν άνθρωποι. Μπορεί να διαφέρουν οι τρόποι έκφρασης, αλλά ένα μένει πάντα το ίδιο από εποχή σε εποχή, η αγάπη του παιδιού για το παιχνίδι. (Γέρου, 1984).

Στην αρχαία Αθήνα τα παιδιά πήγαιναν σχολείο μετά τα επτά έτη. Η διδασκαλία ήταν ιδιωτική έτσι μόνο τα παιδιά των εύπορων οικογενειών είχαν την δυνατότητα να συνεχίσουν μετά την τετραετή βασική εκπαίδευση. Τα αγόρια τα συνόδευε στο σχολείο ο **παιδαγωγός** που συνήθως ήταν μορφωμένος δούλος και τα βοηθούσε με το διάβασμα στο σπίτι. Ο **γραμματιστής** δίδασκε γραφή, ανάγνωση, ομηρικά έπη καθώς και να λογαριάζουν. Στο επόμενο στάδιο κατά την εφηβεία τα παιδιά των εύπορων οικογενειών διδάσκονταν ρητορική από τους **σοφιστές**, μαθηματικά, αστρονομία ,μουσική και γυμναστική. Μετά τα δέκα οκτώ οι Αθηναίοι ασκούσαν στην πολεμική εκπαίδευση.

Κεφάλαιο 2 Σύγχρονες θεωρίες Παιχνιδιού



Εικ.4 Ο Ζαν Μονέ στο αλογάκι του

2.1 Ορισμός παιχνιδιού

Η λέξη παιχνίδι έχει τις ρίζες της στην αρχαία ελληνική γλώσσα, η οποία είχε διαφορετικές λέξεις για το παιχνίδι, παιγνίδιο ή παίγνιο. Η προέλευση αυτή δεν αρκεί ασφαλώς για να ορίσουμε το παιχνίδι, δραστηριότητα πολυσύνθετη όπως φανερώνουν οι ορισμοί που ακολουθούν:

Με τον όρο παιχνίδια, εννοούμε όχι μόνο τα διάφορα ατομικά παιχνίδια, αλλά και τις σωματικές και πνευματικές παιγνιώδης ασκήσεις, όπως η λύση σταυρολέξων, γρίφων, η εργασία με μηχανικά παιχνίδια, οι λεκτικές ασκήσεις, οι εργασίες με ξύλο ή πηλό, το παιδικό θέατρο, οι σχολικές εορτές, η ζωγραφική όπως και το τραγούδι. Το παιδί και στην περίπτωση που δεν έχει στην διάθεση του τα απαραίτητα υλικά για να παίξει, τότε με την φαντασία του, δημιουργεί, φανταστικές περιπέτειες με ήρωα τον εαυτό του. Το φαινόμενο αυτό είναι επίσης παιχνίδι. Αυτές οι παιγνιώδης δραστηριότητες συνοδεύονται από μια αυθόρμητη, φυσική, αβίαστη και προ παντός χαρούμενη ψυχική συμμετοχή, που αντικατοπτρίζει την παιδική ζωή του ανθρώπου (Αντωνιάδης, 1994).

Το παιχνίδι αποτελεί σημαντική λειτουργία για την ανάπτυξη του ανθρώπου. Μέσα από το παιγνιακό βίωμα, δίνεται η δυνατότητα να απλοποιηθεί αλλά και παρουσιαστεί σφαιρικά ένα θέμα, ενώ ταυτόχρονα το παιδί μπορεί να αποκτήσει δεξιότητες κοινωνικές, νοητικές, συναισθηματικές, κινητικές (Αντωνιάδης, 1994).

Ο Πλάτωνας τόνιζε την ανάγκη να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν ως τα έξι τους χρόνια, με όποια παιχνίδια ήθελαν και όπως ήθελαν. Τόνιζε όμως πως θα έπρεπε να έχουν κάποια κατεύθυνση, έτσι ώστε μέσα από αυτά να προσανατολίζονται προς την εκμάθηση κάποιου επαγγέλματος (Αντωνιάδης, 1994).

Το παιχνίδι δεν είναι μόνο ένας τρόπος για να περάσουν τα παιδιά ευχάριστα την ώρα τους, αλλά βοηθάει σε σημαντικό βαθμό στην ανάπτυξη του παιδιού. Δηλαδή, να αναπτύξει τις αισθήσεις του, την κοινωνικότητα του, την φαντασία του, την παραγωγή και χρήση της γλώσσας, καθώς και της γραφής. Το παιχνίδι έχει την ιδιότητα να σχετίζεται και σε ένα ακόμα σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης του παιδιού, στο να σχηματίσει το ίδιο το παιδί την αντίληψη για την πραγματικότητα, την αυτογνωσία, καθώς και να το προετοιμάσει για την ικανότητά του να δημιουργήσει πολιτισμό (C. Garvey, 1990).

Το παιχνίδι γεννήθηκε από τη φυσική ανάγκη του παιδιού να παίζει, να διασκεδάζει, να γελάει και να αγωνίζεται. Να χαίρεται την ελευθερία του. Γι' αυτό είναι οικουμενικό. Κατάγεται από την ψυχή του παιδιού. Αφεντικό δεν έχει. Είναι ένας κόσμος ολόκληρος, ένα σύμπαν γοητευτικό, όπου το παιδί ζει και κινείται ελεύθερα (Προβόκας, 2010).

Το παιχνίδι είναι ουσιώδες στοιχείο της πολιτιστικής ζωής μιας εποχής, ενός λαού. Είναι πρωταρχικός παράγοντας και εικόνα της κουλτούρας του. Το παιδί στα παιχνίδια του ανακεφαλαιώνει τον πολιτισμό του ανθρώπου. Πολιτισμός και παιχνίδι είχαν ανέκαθεν κοινή πορεία. Το παιχνίδι είναι ζωτικός πλούτος. Η μελέτη των παιχνιδιών μπορεί να οδηγήσει από ασφαλή δρόμο στη διάγνωση του πολιτιστικού επιπέδου ενός τόπου. Γι' αυτό και απασχόλησε πολλές επιστήμες: την ιστορία του πολιτισμού, τη λαογραφία, τη φιλοσοφία, την παιδαγωγική, την κοινωνιολογία, την εθνολογία και την ψυχανάλυση (Προβόκας, 2010).

Ο J.J.Rousseau στο βιβλίο του Αιμίλιος υποστηρίζει πως μέσα από το παιχνίδι το παιδί αποκτά τις εμπειρίες του και τονίζει πόσο σημαντικό είναι να παρατηρεί κανείς το

παιδί την ώρα που παίζει, διότι μέσα από αυτή τη διαδικασία το γνωρίζεις και το καταλαβαίνεις.

2.2 Θεωρίες Παιχνιδιού

- **Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας:**

Το παιδί μέσα από το παιχνίδι αποβάλλει μεγάλες ποσότητες ενέργειας που έχει μέσα του.

- **Η θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του εγώ:**

Το παιδί παίζει παιχνίδια για να αισθανθεί χαρά μέσα από την επιτυχία του αλλά και για να επιβεβαιώσει το εγώ του.

- **Η θεωρία κάθαρσης ή ψυχαναλυτική θεωρία:**

Το παιδί μέσα από το παιχνίδι εξωτερικεύει και ικανοποιεί υποσυνείδητες επιθυμίες-ορμές, έτσι μέσω της κάθαρσης ανακουφίζεται το ψυχικό άγχος.

- **Η θεωρία της ανακούφισης:**

Το παιδί μέσα από το παιχνίδι βρίσκει ανακούφιση, ευχαρίστηση.

- **Η θεωρία της βιολογικής λειτουργίας:**

Η θεωρία αυτή, εισηγητής της οποίας είναι ο Ελβετός ψυχολόγος E. Claparède, αναφέρει ότι το παιχνίδι ενυπάρχει στον άνθρωπο ως έμφυτη βιολογική τάση. Κι αυτό διότι μέσω του παιχνιδιού υποβοηθείται η διαμόρφωση των οργάνων του ανθρώπου και επιτυγχάνεται έτσι η ζωική λειτουργία. Υποστηρίζει επίσης πως το παιχνίδι δίνει στον οργανισμό του παιδιού, και ιδιαίτερα στο νευρικό του σύστημα, την αναγκαία διέγερση για ανάπτυξη. Η θεωρία αυτή που πλησιάζει την θεωρία της προπαρασκευαστικής άσκησης, δεν δίνει κατάλληλη απάντηση στο ερώτημα γιατί παίζει το παιδί, αφού με την προσέγγιση αυτή δεν εξηγείται για πιο λόγο παίζει και ο ενήλικος του οποίου η σωματική ανάπτυξη έχει ολοκληρωθεί (Διαμαντόπουλος, 2009).

Σύγχρονες θεωρίες του παιχνιδιού

- **Η θεωρία του Fröbel (1782-1852) :**

Ο Friedrich Fröbel ήταν Γερμανός παιδαγωγός και έγινε γνωστός ως ο δημιουργός του παιδικού κήπου αφού ήταν ο πρώτος που προσπάθησε να οργανώσει τις δραστηριότητες των παιδιών με παιχνίδια. Ίδρυσε εργοστάσιο για την παραγωγή διδακτικού υλικού, ξύλινων παιχνιδιών-δώρων διαφόρων σχημάτων όπως σφαίρες, κύλινδροι και κύβοι. Η μπάλα υποστήριζε πως ικανοποιεί την ορμή του παιδιού το οποίο σε κάθε αντικείμενο βλέπει τα πάντα και μέσω αυτού κρατάει τα πάντα.

- **Η θεωρία της Maria Montessori (1870-1952) :**

Η Maria Montessori ήταν Ιταλίδα Ιατρός, παιδαγωγός και ψυχολόγος. Επινόησε το μοντεσσοριανό παιδαγωγικό σύστημα, γνωστό ως «μοντεσσοριανή μέθοδος». Ελευθερία ανεξαρτησία και σεβασμός είναι βασικές έννοιες στη θεωρία του μοντεσσοριανού συστήματος. Στα σχολεία Montessori δεν υπάρχει δάσκαλος που να διδάσκει, μόνο ενήλικες που βοηθούν το παιδί να δουλέψει χρησιμοποιώντας το κατάλληλο υλικό και περιβάλλον, ώστε να μπορεί να συγκεντρώνεται και να μαθαίνει. Η μάθηση επιτελείται χρησιμοποιώντας τις πέντε αισθήσεις έτσι ώστε να αναπτύσσονται και τα αντίστοιχα τμήματα του εγκεφάλου. Σχετικά με τα παιχνίδια, υποστήριζε πως πρέπει να υπάρχει συχνή εναλλαγή, ώστε να μην βαριούνται αλλά και ότι πρέπει να χρησιμοποιείται ένα παιχνίδι την φορά, ώστε να επιτευχθεί η καλύτερη συγκέντρωση.

- **Η θεωρία του Lev Vygotsky (1896-1934) :**

Ο Lev Vygotsky ήταν σοβιετικός ψυχολόγος σύμφωνα με τον οποίο η γνωστική ανάπτυξη του παιδιού γίνεται από:

1. Βιολογικές διαδικασίες.
2. Κοινωνικοπολιτισμικές διεργασίες, κυρίως μέσα από τη γλώσσα με επικοινωνιακές ανταλλαγές.

Στο παιχνίδι τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να κατακτούν ιδέες και να φέρουν σε πέρας πράξεις περισσότερο εξελιγμένες από όσο θα τους ήταν εφικτό σε καταστάσεις εκτός παιχνιδιού. Με άλλα λόγια, στο παιχνίδι το παιδί αυξάνει τις απαιτήσεις από τον

εαυτό του και, με αυτό τον τρόπο, μεταφέρεται στη **ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης**, την οποία ο Vygotsky προσδιόρισε ως: « η απόσταση μεταξύ του πραγματικού αναπτυξιακού επιπέδου, όπως αυτό καθορίζεται από την αυτόνομη επίλυση προβλημάτων, και του επιπέδου της δυνητικής ανάπτυξης, όπως αυτό καθορίζεται από την επίλυση προβλημάτων με καθοδήγηση από ενήλικους ή σε συνεργασία με περισσότερο ικανούς συνομηλίκους» (Vygotsky, 1978).

- **Η θεωρία του Jean Piaget(1896-1980) :**

Ο Jean Piaget ήταν Ελβετός βιολόγος και ψυχολόγος, διερεύνησε την αναπτυσσόμενη νοημοσύνη των παιδιών και εισήγαγε την **θεωρία τεσσάρων σταδίων** για την γνωστική ανάπτυξη:

1. Το αισθησιοκινητικό στάδιο από την γέννηση ως 24 μηνών.
2. Το προλογικό στάδιο 2 ως 7 ετών.
3. Το συγκεκριμένο λογικό στάδιο 7 ως 11 ετών.
4. Το τυπικό λογικό στάδιο πάνω από 11 ετών.

Ο Piaget ενδιαφέρθηκε για την σχέση και αλληλεπίδραση του παιχνιδιού με τη γνώση, αφού αυτό συσχετίζεται με το γνωστικό επίπεδο αλλά και την ηλικία. Οι γνωστικές προσαρμογές προέρχονται από την εξισορρόπηση των διαδικασιών αφομοίωσης και συμμόρφωσης (Αυγητίδου,2001). Με τον όρο **αφομοίωση** εννοούμε πως το παιδί εντάσσει νέα ερεθίσματα σε υπάρχουσα γνωστική δομή, ενώ με τον όρο **συμμόρφωση**, την τροποποίηση ή δημιουργία νέων σχημάτων για ένταξη. Ο Piaget έκανε τρεις διακρίσεις παιχνιδιών:

1. **Το παιχνίδι της εξάσκησης** από 6 μηνών ως δύο ετών που περιλαμβάνει το αισθησιοκινητικό και εξερευνητικό παιχνίδι του νεαρού βρέφους.
2. **Το συμβολικό παιχνίδι** της προσχολικής και της πρώιμης σχολικής ηλικίας που περιλαμβάνει το υποκριτικό, το φαντασιακό και το κοινωνικό- δραματικό παιχνίδι.
3. **Τα οργανωμένα παιχνίδια** από 6 ετών και μετά με κανόνες.

2.3 Κατηγορίες παιχνιδιού

Το ατομικό παιχνίδι:

Το παιδιά μέχρι τριών ετών συνήθως να παίζουν μόνα τους αφοσιωμένα στο παιχνίδι τους χωρίς να τους ενδιαφέρει αν υπάρχουν άλλα παιδιά στο χώρο. Μέσα από το ατομικό παιχνίδι το παιδί μπορεί και αναγνωρίζει την ύπαρξη και την προσωπική του αξία. Αποκτά επίσης υπομονή, εφευρετικότητα και δημιουργικότητα. Όταν το παιδί παίζει μόνο του, μπορεί να εξασκήσει τις καινούργιες δεξιότητες που έχει κατακτήσει, να δοκιμάσει ενστικτωδώς τις υπάρχουσες φυσικές και πνευματικές του ιδιότητες, αλλά και να νιώσει ελεύθερο, αφού μπορεί να αναπαράγει τις καθημερινές του εμπειρίες όπως εκείνο θέλει, χωρίς να το παρατηρεί και να το επιβλέπει κανείς, νιώθει δηλαδή ανεξάρτητο (Κάππας, 2005).

Το παράλληλο παιχνίδι:

Τα παιδιά μετά τα δύο έτη συνήθως παίζουν παράλληλα με άλλα παιδιά, αλλά όχι μαζί τους.

Το ομαδικό παιχνίδι:

Τα παιδιά μετά τα τρία έτη αρχίζουν να αλληλοεπιδρούν και να συνεργάζονται με άλλα παιδιά. Μέσα από το ομαδικό παιχνίδι δοκιμάζει τις δυνάμεις του αναπτύσσει το αίσθημα της ομαδικότητας, συνεργασίας αλλά και εμπιστοσύνης. Το ομαδικό παιχνίδι είναι μία κοινωνία, όπου συνυπάρχουν διάφοροι χαρακτήρες παιδιών. Απελευθερώνονται δυνάμεις που υπάρχουν μέσα τους, καλλιεργούνται συναισθήματα, όπως εκείνα της φιλίας, της αλληλεγγύης, της αλληλοκατανόησης και της αγάπης. Δοκιμάζονται αρετές και ελαττώματα, αμβλύνονται αντικοινωνικές συμπεριφορές (Προβόκας, 2010).

Το αυθόρμητο παιχνίδι:

Τα αυθόρμητα ή αλλιώς ελεύθερα παιχνίδια έχουν την ιδιότητα να ανακαλύπτουν τη φύση, το χαρακτήρα καθώς και την προσωπικότητα του παιδιού. Κατά τη διάρκεια ενός ελεύθερου παιχνιδιού, τα παιδιά μπορούν να ικανοποιήσουν τις ατομικές τους ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους, μπορούν να εξερευνήσουν το περιβάλλον και τα πράγματα κατά το δικό τους τρόπο και μπορούν να παίξουν μόνα τους ή παρέα με τους συμμαθητικούς τους. Σημαντικό είναι το ότι στο ελεύθερο παιχνίδι μπορούν να μιλήσουν είτε ατομικά είτε σε μικρές ομάδες (Κάππας, 2005).

Το κατευθυνόμενο παιχνίδι:

Το κατευθυνόμενο παιχνίδι ή αλλιώς το παιχνίδι των κανόνων, που αποτελεί και την τελειότερη έκφραση του παιχνιδιού, εμφανίζεται στη προσχολική ηλικία αλλά και στη παιδική και διέπεται από καθορισμένους κανόνες, τους οποίους το παιδί πρέπει να εφαρμόζει και να τους τηρεί (Κάππας, 2005).

2.3.1 Ο ρόλος του ενηλίκου στο παιχνίδι

Παρ' όλο που τα παιδιά προτιμούν το ελεύθερο παιχνίδι είναι προτιμότερο να υπάρχει συνύπαρξη και των δύο παιχνιδιών και αυτό γιατί όταν τα παιδιά αρχίζουν και μαλώνουν ή δείχνουν να βαριούνται, και αρκετές φορές θέλουμε να τα κρατήσουμε απασχολημένα τους προτείνουμε εμείς κάποια κατευθυνόμενα παιχνίδια, με την προϋπόθεση πάντα ότι αυτά τα παιχνίδια τους προσφέρουν ερεθίσματα. Το κατευθυνόμενο παιχνίδι βοηθάει να εποπτεύουμε τα παιδιά και αρκετές φορές να συμμετέχουμε και εμείς οι ίδιοι, είναι δηλαδή το παιχνίδι που οργανώνουμε εμείς. Με την εξέλιξη της ηλικίας το παιχνίδι γίνεται και πιο οργανωμένο, όπου οι συμπαίχτες προσπαθούν καλύτερα και μπορούν από μόνοι τους να εντάσσονται στους κανόνες του παιχνιδιού (Γέρου, 1984).

Ο Vygotsky υποστήριζε ότι ο ενήλικος παίζει ένα ρόλο κλειδί στην ενθάρρυνση της μάθησης των παιδιών. Προώθησε τη **θεωρία της ζώνης της εγγύτερης ανάπτυξης**. Η ιδέα είναι ότι το παιδί μπορεί να έχει αναπτύξει ένα συγκεκριμένο επίπεδο επάρκειας σε μια δεξιότητα, το οποίο μπορεί να εκπληρώνεται ανεξάρτητα και χωρίς βοήθεια. Ο Vygotsky το αποκαλεί πραγματικό αναπτυξιακό επίπεδο. Εν τούτοις, αν βοηθηθεί από έναν ενήλικο, αυτή η ικανότητα μπορεί να επεκταθεί ελαφρά, έτσι ώστε να μπορεί να επιχειρήσει κάτι λίγο δυσκολότερο. Είναι προφανές ότι η ικανότητα δεν θα μπορούσε να επεκταθεί κατά πολύ, γιατί το παιδί δεν θα μπορούσε να καταλάβει τι του αναθέτει ο ενήλικος να κάνει. Αυτό το αποκαλεί επίπεδο δυνητικής ανάπτυξης. Η διαφορά μεταξύ αυτών των δύο είναι η ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης- η περιοχή της ανάπτυξης, την οποία το παιδί μπορεί να αντιμετωπίσει επιτυχώς και να κατανοήσει με τη βοήθεια του ενηλίκου (Αυγητίδου, 2001).

Για παράδειγμα, ας υποθέσουμε ότι ένα παιδί παίζει με ξύλινους κύβους και ότι είναι ικανό να φτιάξει έναν πύργο, τοποθετώντας τρεις ή τέσσερις κύβους τον έναν πάνω

στον άλλο. Ο ενήλικος θα μπορούσε να προτείνει στο παιδί να φτιάξει δύο τέτοιους πύργους, τον έναν κοντά στον άλλο και μετά να ρωτήσει με ποιον τρόπο μπορεί να φτιαχτεί μια γέφυρα, υπαινισσόμενος, αν είναι απαραίτητο, ότι ένα μακρόστενο δοκάρι τοποθετημένο κάθετα προς την κορυφή θα βοηθούσε. Μ' αυτό τον τρόπο το παιδί θα μπορούσε να κατανοήσει το πως μπορεί να φτιάξει μία γέφυρα. Ωστόσο αν ο ενήλικος επιχειρούσε να αναθέσει στο παιδί να κατασκευάσει ή να αντιγράψει μια περίπλοκη δομή ενός σπιτιού με στέγη, αυτό θα ήταν έξω από τη ΖΕΑ του παιδιού. Ακόμα και αν τα παιδιά μπορούσαν να ακολουθήσουν τις οδηγίες του ενήλικου, δεν θα κατανοούσαν πραγματικά αυτό που κάνουν, ούτε θα ήταν σε θέση να το επαναλάβουν χωρίς βοήθεια αργότερα (Αυγητίδου, 2001).

2. 4 Είδη παιχνιδιού

Εξερευνητικό παιχνίδι:

Ξεκινάει από τη βρεφική ηλικία μέχρι δύο χρονών. Τα παιδιά εξερευνούν τα αντικείμενα και το περιβάλλον γύρω τους (αγγίζουν, πιέζουν, τρέχουν, πετούν, σκαρφαλώνουν). Στοχεύει στη βελτίωση, στην εξάσκηση και στην τελειοποίηση των φυσικών τους ικανοτήτων.

Συμβολικό παιχνίδι:

Το παιχνίδι κατά την διάρκεια του οποίου τα αντικείμενα γίνονται σύμβολα και αναπαριστούν τις εμπειρίες του παιδιού αναπτύσσεται από δύο ως πέντε ετών. Το παιδί εκτός από τη χαρά που βιώνει εκδηλώνει επιθυμίες φόβους και αγωνίες.

Μιμητικό παιχνίδι :

Τα παιδιά ηλικίας από τριών έως έξι ετών μιμούνται τον κόσμο γύρω τους και την συμπεριφορά των ενηλίκων παίζοντας όλα όσα έχουν βιώσει και μέσα από αυτό εκφράζουν τα συναισθήματά τους.

Φανταστικό παιχνίδι:

Η δημιουργία ενός φανταστικού φίλου είναι και αυτό ένα είδος παιχνιδιού, και μάλιστα φανταστικού. Ξεκινάει συνήθως από το δεύτερο έτος της ηλικίας και στην αρχή είναι μιμητικό. Πολλές φορές το φανταστικό παιχνίδι αποζημιώνει τις αποτυχίες του παιδιού και

έτσι εκδηλώνει τις ανησυχίες του. Δυσκολεύεται να αντιμετωπίσει τον πραγματικό κόσμο και έτσι καταφεύγει σε αυτό το είδος παιχνιδιού (Γέρου,1984).

Παιχνίδι με κανόνες:

Οργανώνεται γύρω στην ηλικία των τεσσάρων ετών ,αποτελεί εκδήλωση της λογικής σκέψης και ελάττωσης του εγωκεντρισμού, τα παιδιά συμμετέχουν σε ομαδικά παιχνίδια με κανόνες και μαθαίνουν να πειθαρχούν σε αυτούς.

2. 5 Το παιχνίδι ως μέσω εκπαίδευσης

Στα μάτια ενός νεογέννητου ο κόσμος φαντάζει σαν ένας μοναδικός συναρπαστικός τόπος. Τα πάντα γύρω του είναι καινούργια και βρίσκονται εκεί για να τα ανακαλύψει. Τα παιδιά αρχίζουν να μαθαίνουν από την πρώτη κιόλας στιγμή που γεννιούνται, ενώ έχει αποδειχθεί ότι κατά την διάρκεια των δύο πρώτων χρόνων μαθαίνουν περισσότερα από ό,τι σε οποιαδήποτε ηλικιακή φάση. Μαθαίνουν από όσα βλέπουν γύρω τους και μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι οποιοσδήποτε φροντίζει ένα βρέφος ή ένα νήπιο παίζει εξαιρετικά σημαντικό ρόλο στη ζωή του, αφού το βοηθά να ανακαλύψει τον κόσμο γύρω του και να μάθει παίζοντας (Γιανγκ,2013). Οι νευροεπιστήμονες αναφέρουν ότι η παιδική ηλικία είναι η πιο κατάλληλη για να δοθούν όσο το δυνατόν περισσότερα ερεθίσματα και να δημιουργηθούν περισσότερες συνάψεις στον εγκέφαλο, ώστε να αποτελέσουν μία καλή βάση για την μετέπειτα εξέλιξη του εγκεφάλου. Το παιδί με τον ενθουσιασμό που έχει για το παιχνίδι εκτός από την ανάπτυξη **γνωστικών ικανοτήτων**, αναπτύσσει και **κινητικές δεξιότητες**, χρησιμοποιεί τους μύες για να περπατήσει, να τρέχει (αδρή κινητικότητα). Επίσης, μαθαίνει να πιάνει αντικείμενα και να κάνει λεπτούς χειρισμούς (λεπτή κινητικότητα). Μέσα από το παιχνίδι το παιδί αναπτύσσει και τις **γλωσσικές ικανότητες**, εμπλουτίζει το λεξιλόγιό του, επικοινωνεί. Μαθαίνει επίσης, μέσω του παιχνιδιού να εκφράζει τα συναισθήματά του καθώς και να **αυτορυθμίζεται** μέσα από τους κανόνες όλα αυτά οδηγούν σταδιακά στην αυτογνωσία που είναι και ο σκοπός της μάθησης.

Ο παιδαγωγός του δέκατου ένατου αιώνα Φρίντριχ Φρέμπελ, θεωρούσε το παιχνίδι σαν ένα τρόπο μάθησης: πίστευε πως οι γονείς έπρεπε να παρέχουν εμπειρίες και υλικά που θα βοηθούσαν τα παιδιά να κατανοήσουν τον κόσμο, αλλά και τον εαυτό τους (Kumar,2008).

Υπάρχει μια θεωρία, η οποία αναφέρει ότι ένα παιδί καταλαβαίνει τις ανάγκες και τους στόχους του, ενώ παίζει. Γι 'αυτό είναι πολύ σημαντικό να διδάξουμε τα παιδιά με τη μέθοδο του παιχνιδιού. Έχει αποδειχθεί ότι ενώ παίζουν παιχνίδια τα παιδιά έχουν τη μέγιστη αποτελεσματικότητα της μάθησης. Ενώ παίζουν παιχνίδια του περιβάλλοντος είναι πολύ χαλαρά, αυτό κάνει τη μάθηση ενδιαφέρουσα και διασκεδαστική. Αυτή είναι η πιο επιθυμητή μέθοδος εκμάθησης για τα παιδιά (Kumar,2008).



Εικ5.εκπαίδευση μέσω παιχνιδιού

Η εκπαιδευτική φιλοσοφία STEAM κερδίζει όλο και περισσότερο έδαφος τα τελευταία χρόνια στην εκπαίδευση αφού τα παιδιά μαθαίνουν να μετατρέπουν το παιχνίδι σε γνώση και τη γνώση σε παιχνίδι. Τα εργαστήρια ρομποτικής δέχονται παιδιά από 3 ετών, καθώς χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως εργαλείο για την σταδιακή ένταξη των παιδιών στη φιλοσοφία STEAM ,αξιοποιούν την περιέργεια των παιδιών για τον κόσμο γύρω τους και απλά τα αφήνουν να διερευνήσουν. Εξασκούν την λεπτή και αδρή κινητικότητα, πειραματίζονται ,αναπτύσσουν τη μαθηματική-αλγοριθμική σκέψη, μαθαίνουν απλούς όρους της φυσικής, ερευνούν και συνεργάζονται ομαδικά. Οι μεγαλύτεροι μαθητές συμμετέχουν στη βιωματική μάθηση, επιλύουν προβλήματα, μαθαίνουν να εργάζονται και να συνεργάζονται μέσα

από μια δημιουργική διαδικασία και προετοιμάζονται για τις μελλοντικές εξελίξεις σε έναν γρήγορα αναπτυσσόμενο κόσμο.

Όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί αλλά και γονείς χρησιμοποιούν το παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης. Εξάλλου, **το παιχνίδι είναι χαρά και ότι μαθαίνουμε με χαρά δεν το ξεχνάμε ποτέ. Το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της εκπαίδευσης είναι αλληλένδετο με το παιχνίδι.**

Κεφάλαιο 3 Παιχνίδι και Θεραπεία

Τα τελευταία χρόνια το παιχνίδι έχει αναδειχτεί ως ένα εξαιρετικό θεραπευτικό εργαλείο στους ειδικούς ψυχικής υγείας, παιδαγωγούς αλλά και στους γονείς. Έτσι με μέσο το παιχνίδι, την ζωγραφιά, τα παραμύθια και τη μουσική διεισδύει κανείς με έναν εύκολο τρόπο στην παιδική ψυχή ανακτώντας πληροφορίες χρήσιμες για την θεραπεία του.

Ο Freud υποστηρίζει ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα ασφαλές πλαίσιο στο οποίο τα παιδιά μπορούν να αποδεσμευτούν από την πραγματικότητα και να εκδηλώσουν μη αποδεκτές συμπεριφορές. Επίσης, υποστηρίζει ότι τα παιδιά εκτελούν και επαναλαμβάνουν προβληματικές καταστάσεις στο παιχνίδι προκειμένου να κυριαρχήσουν σε αυτές (Αυγητίδου, 2001).

“Μπορείς να ανακαλύψεις περισσότερα για έναν άνθρωπο μέσα σε μια ώρα παιχνιδιού από ότι μέσα σε ένα χρόνο συζήτησης.” Πλάτωνας

3.1 Σύνδεση του Πλάτωνα με τον Freud



Εικ.6 ο μύθος της πτερόεσσας ψυχής

Ο Φαίδρος είναι διάλογος του Πλάτωνα που διαδραματίζεται σε ένα σημείο της όχθης του Ιλισού, όπου φέρεται ο Σωκράτης να συζητεί με τον νεαρό μαθητή του Φαίδρο. Εκεί ο Σωκράτης συμβουλεύει ένα νεαρό τον Φαίδρο να ζει με μέτρο, λέγοντάς του να κατευθύνει τα ένστικτα και τις ανάγκες του, σύμφωνα με την ευνότητα και κόσμια συμπεριφορά.

Σύμφωνα με τον Πλάτωνα η ψυχή του ανθρώπου έχει τρεις υποστάσεις το **λογιστικό**, το **θυμοειδές** και το **επιθυμητικό**. Μέσα από το **μύθο της πτερόεσσας ψυχής** ο Πλάτωνας συμβολίζει την ανθρώπινη ψυχή με ένα άρμα στον ουράνιο χώρο που το σέρνουν δύο άλογα ένα άσπρο και ένα μαύρο και το κυβερνά ο ηνίοχος. Ο ηνίοχος συμβολίζει το λογιστικό μέρος της ψυχής που έχει να κάνει με τη λογική και την ικανότητα να διακρίνει το σωστό από το λάθος, το άσπρο άλογο συμβολίζει το θυμοειδές την επιθυμία μας, εκπροσωπεί το θάρρος την αρετή, τη δικαιοσύνη, την υπεράσπιση των αρχών του ατόμου και την υπακοή, ενώ το μαύρο άλογο, το επιθυμητικό, εμπεριέχει αρχέγονα ένστικτα εκπροσωπεί το ανυπάκουο, το ασταθές, αυτό που κατευθύνεται από τις επιθυμίες. Το άσπρο άλογο υπακούει τον ηνίοχο και ο θυμός στο λόγο το λογιστικό μέρος, αντίθετα το μαύρο χαλάει την σωστή πορεία του άρματος, δηλαδή της ψυχής, δεν την αφήνει να δει την αλήθεια των πραγμάτων.

Σύμφωνα με τον Freud η ψυχή είναι ένα όργανο με τριμερή δομή. Τα τρία κομμάτια της ψυχής είναι το **αυτό**, το **εγώ** και το **υπερεγώ**. Το αυτό υπάρχει από την στιγμή της γέννησης μας είναι οι ακατέργαστες επιθυμίες, οι ενορμήσεις. Λειτουργεί με την αρχή της ευχαρίστησης και ανήκει στο ασυνείδητο. Το εγώ αποτελεί το οργανωμένο μέρος της προσωπικότητας και περιλαμβάνει την κρίση και τον έλεγχο των πραγμάτων και είναι συνειδητό. Το υπερεγώ στοχεύει στην τελειότητα και έχει να κάνει με την ηθική, τις αξίες και το τί πιστεύει ο κόσμος, έχει κομμάτια συνειδητά και ασυνείδητα.

Ο παραλληλισμός του Πλάτωνα με τον Freud θα μπορούσε να γίνει ως εξής:

- Αυτό που ονομάζει ο Πλάτωνας **λογιστικό** ο Freud το ονομάζει **εγώ**.
- Αυτό που ονομάζει ο Πλάτωνας **θυμοειδές** ο Freud το ονομάζει **αυτό**.
- Αυτό που ονομάζει ο Πλάτωνας **επιθυμητικό** ο Freud το ονομάζει **υπερεγώ**.

Μέσα από τον προηγούμενο παραλληλισμό παρατηρούμε την σύνδεση που έχει ο Πλάτωνας με την σύγχρονη ψυχοθεραπεία. Η ευτυχία του ατόμου (ηνίουχου) εξαρτάται από την κατεύθυνση που θα δώσει στα ένστικτα του (άλογα) και με τη βοήθεια της αυτογνωσίας σταδιακά το ασυνείδητο θα γίνεται συνειδητό, δηλαδή το μαύρο άλογο θα τιθασειώσει και ο ηνίοχος θα κατευθύνει το θυμοειδές και επιθυμητικό μέρος της ψυχής του προς την Αρετή. Ο Πλάτων πίστευε πως η παιδεία οφείλει να οδηγήσει στην αυτογνωσία και να ολοκληρώνει τον άνθρωπο, η ολοκλήρωση αυτή συνάδει απόλυτα με την οδό της Αρετής.

Η Αρετή έχει τέσσερα συστατικά:

- Την **σοφία** στο λογιστικό
- Την **ανδρεία** στο θυμοειδές
- Την **σωφροσύνη** στο επιθυμητικό
- Την **δικαιοσύνη**, η μεγίστη των αρετών

Στον ίδιο άνθρωπο, στην ψυχή του, υπάρχει από τη μία κάτι καλύτερο και από την άλλη κάτι χειρότερο, κι όταν το εκ φύσεως επικρατεί πάνω στο χειρότερο, ακριβώς αυτή την κατάσταση αποτυπώνει η έκφραση “άνώτερος από τον εαυτό του”, αποτελεί δηλαδή έναν έπαινο, κι όταν πάλι εξαιτίας της κακής αγωγής ή κάποιας συναναστροφής το καλύτερο κομμάτι του εαυτού του, που είναι και το μικρότερο, κυριαρχηθεί από τον όγκο του χειρότερου κομματιού, την κατάσταση αυτή την ψέγει, ως επαίσχυντη, η έκφραση “χειρότερος από τον εαυτό του” και χαρακτηρίζει ακόλαστον όποιον διατελεί σε αυτή (431a,b).

3.2 Παιγνιοθεραπεία



Εικ.7 θεραπεία μέσω παιχνιδιού

Το παιχνίδι ξεκίνησε να χρησιμοποιείται ως μέθοδος ψυχοθεραπείας από τις αρχές του 19ου αιώνα και σύντομα αναδείχθηκε ως η πιο δημοφιλής προσέγγιση ψυχοθεραπείας των παιδιών. Ξεκίνησε στη Μ. Βρετανία το 1920-1930 και στη συνέχεια τη δεκαετία 1950-1960 ξεκίνησε στην Αμερική. Η Παιγνιοθεραπεία είναι ένα μοντέλο ψυχοθεραπευτικής προσέγγισης, που απευθύνεται σε παιδιά και εφήβους και εντάσσεται στις Θεραπείες μέσα από την Τέχνη. Χρησιμοποιείται ως εργαλείο διαγνωστικό για την αξιολόγηση προβληματικών συμπεριφορών. Η συμβουλευτική ψυχοθεραπεία των παιδιών είναι εντελώς διαφορετική από αυτή των ενηλίκων, αφού τα παιδιά μετά από λίγη συζήτηση θα βαριόντουσαν ή θα έφευγαν. Στόχος της παιγνιοθεραπείας είναι να διευκολυνθεί η εμπλοκή των παιδιών σε επώδυνα ζητήματα. Ουσιαστικά γίνεται ένας συνδυασμός λεκτικών δεξιοτήτων και παιχνιδιού, βασική προϋπόθεση για να εφαρμοστεί είναι το παιδί να έχει μπει στο συμβολικό παιχνίδι.

Ο S.Freud, η M.Klein, και η A.Freud ήταν οι πρώτοι που χρησιμοποίησαν το παιχνίδι για θεραπευτικούς σκοπούς με παιδιά. Πίστευαν ότι πολλές ψυχιατρικές διαταραχές στα παιδιά οφείλονταν σε ασυνείδητες εσωτερικές συγκρούσεις. Ο S.Freud διαπίστωσε ότι το παιχνίδι θυμίζει την εργασία ενός συγγραφέα που επινοεί κόσμους και φτιάχνει

ιστορίες για την ευχαρίστηση του. Πίστευε ότι αποτελεί μια σοβαρή δουλειά για το παιδί και ότι μέσα από αυτό διοχετεύει όλο του το συναίσθημα. Όταν το παιδί παίζει, στην ουσία εξερευνά, πειραματίζεται και προσανατολίζεται σε σχέση με τον κόσμο γύρω του. Μαθαίνει να ζει μέσα στον συμβολικό κόσμο των αξιών, να αναπτύσσει τη φαντασία του και να πειραματίζεται σε καινούργιες δεξιότητες. Στο βιβλίο *War and Children* η A.Freud και η D.Burlingham περιγράφουν τις διαφορές στον τρόπο που εκφράζουν οι ενήλικες και τα παιδιά τις εμπειρίες τους από τους βομβαρδισμούς στο Λονδίνο. Οι ενήλικες είχαν την τάση να τις συζητούν ξανά και ξανά, ενώ τα παιδιά δεν ήθελαν να μιλάνε γι' αυτές αλλά να τις παίζουν: έχτιζαν σπίτια με τουβλάκια, μετά έριχναν βόμβες πάνω τους, τα κτίρια καίγονταν, οι σειρήνες ακούγονταν και οι άνθρωποι πέθαιναν ή τραυματιζόνταν καθώς έφθαναν τα ασθενοφόρα να τους πάρουν (Ρομπερτσον,2016).

Η D.Kalf(2003) ασχολήθηκε με τη θεραπεία μέσω της άμμου, με γνώμονα τη γιουνγκιανή προσέγγιση. Το παιχνίδι με την άμμο λαμβάνει χώρα εντός ενός οριοθετημένου πλαισίου, όπου τα παιδιά αισθάνονται ελεύθερα να εκφράσουν τις σκέψεις και τα συναισθήματα τους σε τρισδιάστατη μορφή. Η άμμος αντιπροσωπεύει το χώμα, ένα στοιχείο της φύσης που δεν χρησιμοποιείται τόσο πια και βοηθάει τα παιδιά να έρχονται σε επαφή με ένα πιο πρωτόγονο υποσυνείδητο κομμάτι τους. Επίσης, υπάρχει μια τεράστια ποικιλία από φιγούρες για να ικανοποιείται η παιδική φαντασία. Καθώς παίζουν τα παιδιά βυθίζονται όλο και περισσότερο στον εσωτερικό τους κόσμο και εμφανίζονται σύμβολα που οδηγούν στις εσωτερικές συγκρούσεις. Έτσι, η εικόνα που δημιουργείται στην άμμο ενώνει τον εσωτερικό και εξωτερικό κόσμο του παιδιού και αυτή η ένωση λειτουργεί από μόνη της θεραπευτικά (Ρομπερτσον,2016).

Τη δεκαετία του '60 ο B. Guerney και η L. . Guerney ανέπτυξαν τη Filial Therapy, ένα πρόγραμμα όπου οι γονείς συμμετέχουν στην θεραπεία των παιδιών τους. Συγκεκριμένα, **οι γονείς εκπαιδεύονται να παίζουν με τα παιδιά τους** με έναν θεραπευτικό τρόπο και με την επίβλεψη του Παιγνιοθεραπευτή. Ο γονιός παίρνει τον ρόλο του παιγνιοθεραπευτή και ο παιγνιοθεραπευτής το ρόλο του επόπτη. Το παιδί έχει τη δυνατότητα μέσα από αυτή τη διαδικασία να βιώσει την αποδοχή του γονέα κατά τη διάρκεια της θεραπείας και αυτό λειτουργεί πολύ θεραπευτικά. Επιπλέον ,αυτό το πρόγραμμα βοηθάει και τους γονείς να αισθάνονται πιο καλά στον γονεϊκό τους ρόλο (Ρομπερτσον,2016). Στο σημείο αυτό αξίζει να αναφερθεί η σημασία που έδινε ο Πλάτωνας στο ζευγάρι πριν αποκτήσει

παιδί πιστεύοντας πως πρέπει σωματικά και ψυχικά να είναι υγιής ίσως γιατί γνώριζε πως αν δεν συνέβαινε αυτό το ζευγάρι δεν θα μπορούσε να ανταποκριθεί κατάλληλα στον γονεϊκό του ρόλο. Οι περισσότεροι παιδοψυχολόγοι σήμερα στις περισσότερες περιπτώσεις ζητούν στους γονείς να συμμετέχουν στην θεραπευτική διαδικασία, είτε να απευθυνθούν σε ειδικό, ώστε να διορθωθεί η κατάσταση από την ρίζα του προβλήματος σε επίπεδο οικογενειακό. Αυτό είναι και η αρχή της οικογενειακής θεραπείας που μπορεί να γίνει και μέσα από τη **συστημική προσέγγιση**, αφού η οικογένεια αντιμετωπίζεται ως σύστημα σχέσεων στο οποίο ανήκει ένα άτομο. Στη σύγχρονη κοινωνία που ζούμε είναι ιδιαίτερα σημαντικό οι γονείς να γνωρίζουν πως μέσα από το παιχνίδι μπορούν να λειτουργήσουν θεραπευτικά πάνω στο παιδί τους, με λίγη εξοικείωση και ενημέρωση μπορούν να βελτιώσουν προβληματικές συμπεριφορές στο σύστημα της οικογένειας. Μέσα από την διαδικασία του παιχνιδιού μπορούν να γίνουν θαύματα και να ξεπεραστούν τυχόν δυσκολίες.

3.2.1 Η διαδικασία της παιγνιοθεραπείας

Η αρχική φάση της αξιολόγησης περιλαμβάνει την συλλογή πληροφοριών που αφορούν το παιδί από τους γονείς ή από άλλους ειδικούς που παραπέμπουν το παιδί, καθώς και την σύναψη συμβολαίου με τους γονείς (ενημέρωση κατά την εξέλιξη της θεραπείας).

Η ψυχοθεραπεία του παιδιού περιλαμβάνει τα εξής στάδια:

- Επιλογή κατάλληλων μέσων ανάλογα με την περίπτωση και την ηλικία, φύλο, προσωπικά χαρακτηριστικά και το είδος του προβλήματος.
- Επαφή με το παιδί, εξερεύνηση χώρου παιγνιοθεραπείας, εξήγηση κανόνων.
- Αφήγηση της ιστορίας του, επιλογή υλικών που θα θέσουμε στο παιδί.
- Διευκόλυνση της αφήγησης μέσω της ανάπτυξης εμπιστοσύνης, χρήσης κατάλληλων μέσων, και τέλος με τις κατάλληλες ευκαιρίες ώστε το παιχνίδι να γίνει πιο ελεύθερο και ουσιαστικό.
- Επίλυση προβλημάτων του παιδιού. Ο σύμβουλος βοηθάει το παιδί να ξεπεράσει το πρόβλημα του μέσω του παιχνιδιού ή μέσω της χρήσης συμβουλών.
- Ενδυνάμωση του παιδιού. Το παιδί αποκτά τον έλεγχο, μειώνεται το άγχος του, βελτιώνει τις σχέσεις του.
- Συμμετοχή των γονιών αν χρειαστεί, ανατροφοδότηση.

Στο τέλος έχουμε την **ανασκόπηση των θεραπευτικών** αποτελεσμάτων πιο συγκεκριμένα την αποτίμηση προκειμένου να εξακριβωθεί αν χρειάζεται περαιτέρω θεραπεία ή τερματίζεται η θεραπευτική διαδικασία.

3.2.2 Μέσα παιγνιοθεραπείας



Εικ.8 Αίθουσα Παιγνιοθεραπείας

Τα μέσα που χρησιμοποιούνται στην παιγνιοθεραπεία είναι:

- **Βιβλία:** πραγματοποιείται αφήγηση ιστοριών, το παιδί καθώς ακούει ταυτίζεται με έναν χαρακτήρα ή με ένα γεγονός, επιλέγει την έκβαση που επιθυμεί για τον εαυτό του ή της δική του ιστορίας. Με αυτό τον προβολικό τρόπο διαχειρίζεται τον δικό του κυκεώνα.
- **Πηλός:** μέσω του πηλού το παιδί δημιουργεί, εκφράζεται ασκεί δύναμη αποκτά τον έλεγχο ζητημάτων καθώς και αυτοπεποίθηση, βοηθάει στην έκφραση του θυμού πραγματοποιώντας μία καθαρτήρια επίδραση.
- **Ζωγραφική:** μέσω της ζωγραφικής το παιδί αποτυπώνει εικόνες που απεικονίζουν τραυματικά γεγονότα, αναγνωρίζει σκέψεις και συναισθήματα.

- **Επιτραπέζια:** αναπτύσσει κοινωνικές δεξιότητες, εκδηλώνει ιδιαίτερες δεξιότητες, αντιλαμβάνεται κανόνες στόχους και επιπτώσεις.
- **Ταξίδι στην φαντασία:** το παιδί αναβιώνει επίπονες καταστάσεις έτσι ώστε να μπορεί να δώσει φαντασιακά στον εαυτό του νέες συμπεριφορές σε καταστάσεις που είχε αισθανθεί αδύναμο.
- **Παιχνίδια ανάληψης ρόλων:** βοηθούν το παιδί να υποδυθεί δυναμικούς ρόλους, διαφορετικούς από αυτούς που έχει και έτσι ανακαλύπτει τις δυνάμεις του.
- **Μινιατούρες, ζώα:** συμβολικά αναπαριστά χαρακτήρες, ανάλογα με τη θέση που τοποθετούνται αποκτά ενόραση των πραγματικών σχέσεων, αντιλαμβάνεται τη θέση του, τους φόβους του, διερευνάει λύσεις στα προβλήματα του.
- **Μαριονέτες:** αναλαμβάνει ρόλους δύναμης, εξασκεί κοινωνικά αποδεκτές συμπεριφορές.
- **Δίσκος άμμου:** δημιουργείται ένα φανταστικό περιβάλλον σε ένα οριοθετημένο πλαίσιο πάνω στο οποίο αποκτά την αίσθηση ελέγχου, μπορεί να θάψει αντικείμενα που λειτουργούν συμβολικά, μπορεί τα αντικείμενα να αναπαριστούν κάτι ή συναισθήματα.
- **Φύλλα εργασίας:** αφορούν ειδικά θέματα κοινωνικών δεξιοτήτων.

3.2.3 Εφαρμογές παιγνιοθεραπείας

Μερικές από τις εφαρμογές της παιγνιοθεραπείας είναι οι εξής:

- Θυμός-επιθετικότητα
- Ψυχικά Τραύματα
- Επιλεκτική αλαλία
- Διαταραχή Ελλειμματικής προσοχής
- Κακοποίηση
- Άγχος-φοβίες

Παράδειγματα εφαρμογής

Ο θυμός-επιθετικότητα είναι ένα συνηθισμένο συναίσθημα. Τα παιδιά χρειάζονται την βοήθεια ενηλίκων ώστε σταδιακά να ωριμάσουν συναισθηματικά. Συνήθως τα παιδιά επιλέγουν είτε να κρύψουν τον θυμό τους είτε να τον εκφράσουν με έναν μη επιτρεπτό τρόπο. Πολλές φορές οι γονείς απευθύνονται σε ειδικό όταν τα παιδιά εμφανίσουν επιθετική συμπεριφορά στο σχολείο.

Η παιγνιοθεραπεία μπορεί να ωφελήσει τα παιδιά που παρουσιάζουν ελάχιστη ανοχή στις απογοητεύσεις, με το παραμικρό εκρήγνυται και δυσκολεύονται στην διαχείριση των συναισθημάτων τους. Η επιθετικότητα είναι, αν όχι η πιο δύσκολη, σίγουρα από τις δυσκολότερες συμπεριφορές που έχει να αντιμετωπίσει ένας θεραπευτής. Ένα παιδί με επιθετική συμπεριφορά χρησιμοποιεί το παιχνίδι σαν γλώσσα για να εκφράσει τα αρνητικά του συναισθήματα. Όταν ο θεραπευτής καταφέρνει να τα αποδεχτεί τότε χάνουν την δύναμη και την ένταση τους. Μέσα σε ένα μη απειλητικό και συγχρόνως θεραπευτικό περιβάλλον, το παιδί είναι ελεύθερο να εκφράσει και να εξερευνήσει σκέψεις, συναισθήματα, εμπειρίες και συμπεριφορές. Το συμβολικό παιχνίδι επιτρέπει στα παιδιά να μεταφέρουν τα έντονα συναισθήματα τους πάνω σε αντικείμενα και παιχνίδια. Τα βοηθάει να ελέγχουν τις καταστάσεις που τους φαίνονται ανεξέλεγκτες στην πραγματική τους ζωή. Έτσι, προστατεύονται από τις ίδιες τους τις αντιδράσεις και τα συναισθήματα που σχετίζονται με το τραυματικό γεγονός (Ρομπερτσον,2016).

Ο θεραπευτής είναι πολύ σημαντικό να θέσει όρια με ευαισθησία, αποδοχή γιατί το παιδί σίγουρα θα προσπαθήσει να δοκιμάσει τα όρια του θεραπευτή. Πρέπει να γίνει σαφές πως η σωματική βία δεν επιτρέπεται. Όταν το παιδί παραβιάσει τα όρια αναγνωρίζουμε τα συναισθήματα του, υπενθυμίζουμε το όριο και προτείνουμε εναλλακτικές.

Παιχνίδια που μπορούν να εφαρμοστούν:

Άμμος, πηλός ώστε να εκφραστούν τα επιθετικά συναισθήματα καθώς και τα αυτοκαταστροφικά αφού μπορεί να καταστρέψει αυτό που έφτιαξε. Με τα υλικά αυτά παλινδρομούν στην βρεφική ηλικία και δουλεύουν θέματα που είναι στο υποσυνείδητο τους. Μία τεχνική είναι να φτιάξει με πηλό κάτι που το θυμώνει και μετά να το χαλάσει. Μία άλλη να προσθέσει νερό στην άμμο και να φτιάξει ένα ηφαίστειο έτοιμο να εκραγεί.

Μία κινητική άσκηση που ονομάζεται **τα θυμωμένα μπαλόνια**. Φουσκώνουμε ένα μπαλόνι και το δένουμε, εξηγούμε πως το μπαλόνι είναι το σώμα και ο αέρας ο θυμός. Ο θεραπευτής ρωτάει τι θα συνέβαινε αν είχες εγκλωβισμένο αέρα μέσα σου και αν θα μπορούσε να σκεφτεί καθαρά. Στη συνέχεια ζητάμε στο παιδί να το πατήσει μέχρι να σκάσει και τότε εξηγούμε πως το μπαλόνι μοιάζει με τον άνθρωπο που όταν σκάσει κάνει βίαια πράγματα. Έπειτα φουσκώνουμε ένα άλλο μπαλόνι αυτή τη φορά χωρίς να το δέσουμε και το ξεφουσκώνουμε αργά, ύστερα ρωτάμε αν αυτός ο τρόπος ήταν πιο ασφαλής για να εκφράσουμε το θυμό και πως αν δεν τον εκφράζουμε σταδιακά θα μεγαλώνει και θα σκάσει με άσχημο τρόπο και απρόβλεπτες συνέπειες.

Η τεχνική με μάσκα. Ο θεραπευτής δείχνει στο παιδί μία εικόνα ενός θυμωμένου ανθρώπου και το ρωτάει πως αισθάνεται, ύστερα ζωγραφίζουν μια μάσκα ενός θυμωμένου ανθρώπου ή ζώου και από τη πίσω πλευρά ενός ήρεμου. Αυτή η ζωγραφιά μπορεί να είναι ένα έναυσμα για το παίξιμο μιας ιστορίας.

Ο τοίχος με τα τουβλάκια. Το παιδί χτίζει έναν τοίχο και κάθε φορά που προσθέτει ένα τουβλάκι αναφέρει κάτι που τον θυμώνει. Όσο χτίζουν ο θυμός μεγαλώνει και στο τέλος γκρεμίζουν την κατασκευή.

Gestalt τεχνική **η άδεια καρέκλα**. Είναι μία τεχνική του Fritz Perls (Gestalt) με την οποία έρχονται πράγματα από το παρελθόν που δεν έχουν ξεπεραστεί. Το παιδί φαντάζεται έναν άνθρωπο με τον οποίο έχει θυμό στην άδεια καρέκλα και εκφράζει τις σκέψεις του και τα συναισθήματα του έτσι αναλαμβάνει την ευθύνη συμπεριφοράς και βρίσκει λύσεις που απαιτούνται (Ρομπερτσον,2016).

Τα παιδιά που έχουν κακοποιηθεί αισθάνονται ότι ο κόσμος τους δεν είναι ασφαλής και δυσκολεύονται να εμπιστευτούν τον εαυτό τους και τους άλλους. Ωστόσο με την βοήθεια των ενηλίκων καταφέρνουν να επεξεργαστούν και να ξεπεράσουν το τραύμα. Η παιγνιοθεραπεία ενδείκνυται για τα παιδιά γιατί μέσω του συμβολικού παιχνιδιού παρέχει την απαραίτητη απόσταση ασφαλείας και βοηθάει στην επεξεργασία του βιώματος. (Ρομπερτσον,2016).

Το κουκλόσπιτο. Δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να αναπαραστήσουν τις σχέσεις σε μια οικογένεια κι έτσι να δώσουν πληροφορίες για τη δική τους. Κάποια παιδιά μπορεί

αυθόρμητα να φτιάξουν ιστορίες ενώ σε άλλα παιδιά ο θεραπευτής μπορεί να ρωτήσει αν είναι μέρα ή νύχτα και ποιες είναι οι δράσεις της οικογένειας.

Ζωγραφική. Ο θεραπευτής μπορεί να ζητήσει από το παιδί να ζωγραφίσει έναν σούπερ ήρωα που πετάει ψηλά και μακριά για να αποφύγει το τέρας ή να ζωγραφίσει το τέρας και να του πει ότι θα έλεγε αν ήταν αληθινό.

Παιχνίδι ρόλων. Τα παιδιά φτιάχνουν ιστορίες με θέμα την εξόντωση του κακού τέρατος και τις παίζουν. Ο θεραπευτής μπορεί να προτείνει στο παιδί να γίνει το ίδιο το τέρας για να μπορέσει να βιώσει το δυνατό του κομμάτι. Όταν κορεστεί η ανάγκη του παιδιού για το τέρας, το παιδί θα ξεκινήσει μια νέα σειρά ιστοριών γύρω από κάποιο άλλο θέμα (Ρομπερτσον,2016).

3.3 Θεραπεία μέσω τέχνης (Art-therapy)



Εικ.9 Θεραπεία μέσω της τέχνης σε παιδί

Η θεραπεία μέσω της τέχνης είναι μία μορφή θεραπείας όπου μέσω της δημιουργίας τέχνης το παιδί παίζοντας βελτιώνει την ψυχική του ευεξία και οδηγείται στην αυτογνωσία. Είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για ειδικούς ψυχικής υγείας, εκπαιδευτικούς αλλά και για τους γονείς. Το πρώτο ενδιαφέρον γύρω από τη ζωγραφική εμφανίστηκε το 1987 από τον Άγγλο ψυχολόγο James Sully, το οποίο συνδέει την ψυχολογία του παιδιού με την ζωγραφιά. Αν και επίσημα η θεραπεία μέσω τέχνης είναι πρόσφατη, οι άνθρωποι από την αρχαιότητα εξέφραζαν τα συναισθήματα τους μέσω της ζωγραφικής π.χ ζωγραφική σε πηλό, σε σπήλαια. Ο Πλάτωνας παρομοιάζει την ποίηση με την ζωγραφική, μία τέχνη με λαμπρά δείγματα (ζωγραφισμένα ανάγλυφα ,αγγεία) στην τότε εποχή. **Για τον Πλάτωνα οι τέχνες είναι μιμητικές αναπαράγουν το νοητικό πρότυπο, την ιδέα με εικόνες.**

Η ψυχαναλυτική θεωρία υποστηρίζει ότι η ζωγραφιά όπως και το όνειρο, ανήκουν στο κομμάτι του ασυνείδητου. Επίσης υποστηρίζει ότι αποτελεί προϊόν συμβολικού λόγου. Κατά τη δημιουργία της ζωγραφιάς το παιδί προβάλλει τις εμπειρίες που έχει αποκτήσει με σύμβολα. Χρησιμοποιούνται εικόνες όπως παράθυρα, σπίτια, ζώα κ.α. Ο **Carl Jung** υποστηρίζει ότι "Τα σύμβολα είναι ένας φυσικός τρόπος ψυχικής έκφρασης, η φυσική γλώσσα του ασυνείδητου. Τα σύμβολα εμφανίζονται αυθόρμητα, είναι ζωντανές και προσωποποιημένες πτυχές της ψυχής. Είναι φορτισμένα με ψυχική ενέργεια -είναι υπερφυσικά- και έτσι είναι δυναμικά, έχουν καθοδηγητική δύναμη και δημιουργούν συνέπειες."

Η θεραπεία μέσω τέχνης μπορεί να εφαρμοστεί στις ακόλουθες περιπτώσεις:

- Άγχος, κατάθλιψη και οποιαδήποτε άλλη ψυχική διαταραχή
- Σε τραυματικά γεγονότα
- Όταν υπάρχει δυσκολία στην επικοινωνία π.χ. στην περίπτωση αυτισμού
- Στην έκφραση δύσκολων αισθημάτων
- Ως εργαλείο αυτογνωσίας
- Για χαλάρωση

Το παιδί από την ηλικία του ενός έτους ξεκινάει να σχηματίζει άτακτες γραμμές, περίπου στα 2 χρόνια κάνει κυκλικά γραμμικά ίχνη. Μετά τα δύο μπαίνουν στο στάδιο του μουτζουρώματος, το παιδί νοιώθει ευχαρίστηση κατά την διαδικασία. Στην επόμενη φάση βρίσκεται το στάδιο ορنيθοσκαλίσματος το οποίο είναι οι προάγγελοι των μορφών. Το επόμενο στάδιο είναι αυτό της μορφοποίησης.

Οι μηχανισμοί άμυνας όσο αφορά την ψυχανάλυση στη συγκεκριμένη τεχνική εκφράζονται μέσα από την ζωγραφιά και μπορεί να είναι:

Μηχανισμός της παλινδρόμησης : πραγματοποιείται οπισθοδρόμηση σε προηγούμενα στάδια που υπήρχε κάποια ασφάλεια π.χ με τη γέννηση ενός μωρού το μεγαλύτερο αδελφάκι επιστρέφει σε προηγούμενη κατάσταση για να νοιώσει ασφαλές.

Προβολή: είναι η μεταφορά επιθυμιών, συναισθημάτων, ορμών ενός ατόμου προς τα έξω, προς το περιβάλλον του.

Απώθηση: ένας μηχανισμός άμυνας όπου τα βιώματα απωθούνται στο ασυνείδητο γιατί η εμφάνισή τους στο συνειδητό θα προκαλούσε άγχος και φόβο.

Συμπύκνωση: πολλά χαρακτηριστικά μαζί σε ένα σύμβολο.

Πολλοί κλινικοί καθώς και ερευνητές μελετούν την παιδική ζωγραφιά αλλά πρέπει να είμαστε ιδιαίτερα προσεκτικοί στην εξαγωγή συμπερασμάτων, γιατί απαιτεί μεγάλη εμπειρία και πρέπει να γίνεται πάντα σε συνδυασμό με τις συνεντεύξεις του παιδιού και να λαμβάνεται υπόψιν το πολιτισμικό και οικογενειακό πλαίσιο μέσα στο οποίο μεγαλώνει το παιδί. Για παράδειγμα, αν ένα παιδί ζει σε φυλή του Αμαζονίου τότε στη ζωγραφιά του πιθανόν το γυμνό σώμα να απεικονιστεί με πολλές λεπτομέρειες κάτι τέτοιο όμως στο δυτικό πολιτισμό θα αποτελούσε σημάδι για περεταίρω διερεύνηση καθώς απομακρύνεται από τη νόρμα. Παρακάτω θα παρουσιαστούν ενδείξεις και συμπεράσματα που έχουν καταλήξει πολλοί ερευνητές.

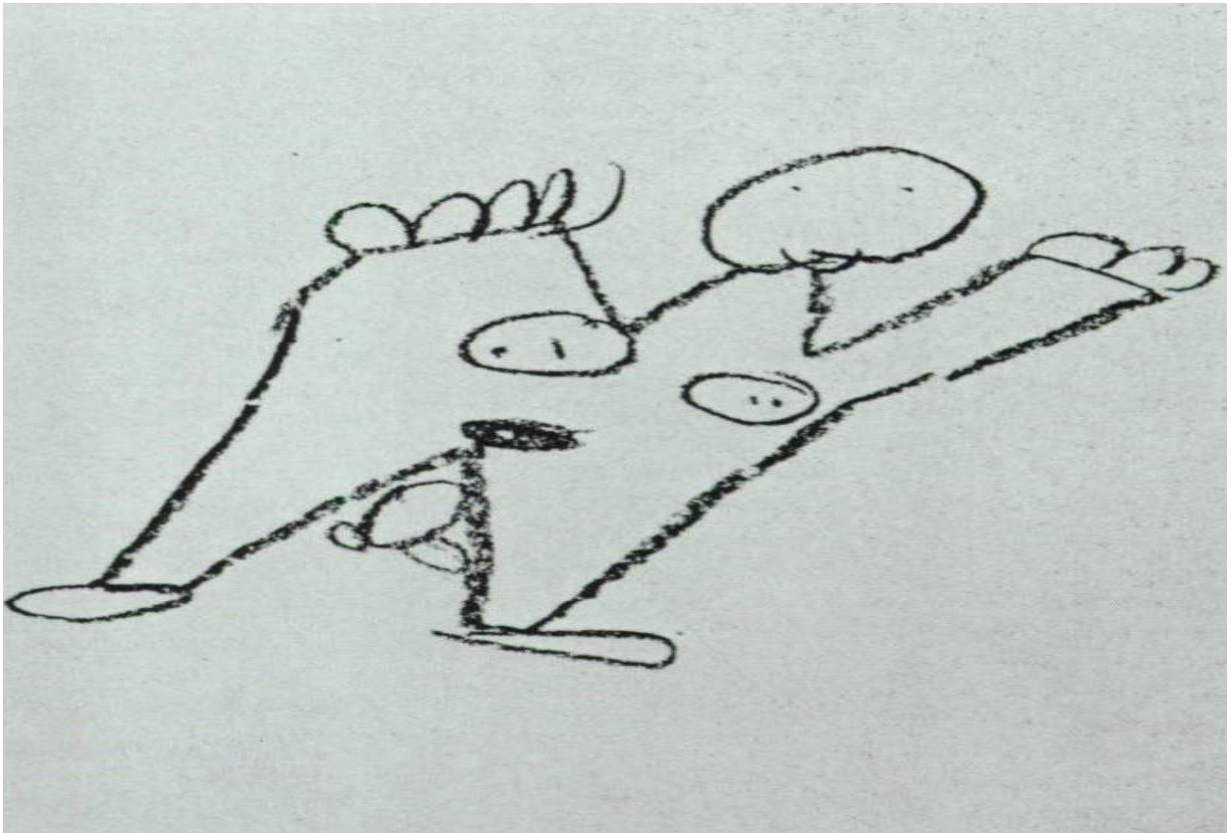
Όταν σε ένα παιδί ζητήσουμε να κάνει μία ανθρώπινη μορφή στις περισσότερες των περιπτώσεων θα ζωγραφίσει κάτι έχοντας στο νου τον εαυτό του. Έχει εκφραστεί η άποψη ότι η σειρά που ζωγραφίζει το παιδί τα μέρη του σώματος συμπίπτει με την ανάπτυξη τους μέσα στη μήτρα κατά την οργανογένεση. Παιδιά που ζωγραφίζουν τον εαυτό

τους ως προτομή δείχνουν ότι το κεφάλι γίνεται το κέντρο αντίληψης του εαυτού. Ποσοστιαία σε μια παιδική ζωγραφιά απεικονίζονται σχεδόν πάντα τα μάτια το στόμα, η μύτη σε λιγότερα ποσοστά η κόρη των ματιών ,τα φρύδια ,τα αυτιά ,οι βλεφαρίδες και τέλος τα ρουθούνια. Μία τεχνική που θα είχαμε υλικό για ερμηνεία θα ήταν να ζωγραφίσει το παιδί τον εαυτό του και ένα άλλο πρόσωπο ώστε να δούμε τα στοιχεία που διαφοροποιούνται. Αν το παιδί ανυψώσει στο επίπεδο μιας ζωγραφιάς ένα χαρακτήρα συμβολίζει την προνομιακή θέση που του αποδίδει καθώς και την αίσθηση υπεροχής. Σβησίματα ή μουτζουρώματα δηλώνουν αισθήματα χαμηλής αυτοεκτίμησης και απόρριψης ενίοτε και επιθετικότητας.

Το σπίτι στην παιδική ζωγραφιά έχει κάποια ειδικά γνωρίσματα, αρχικά απεικονίζεται η μία πλευρά, στο επόμενο στάδιο γίνεται απόπειρα απόδοσης και της δεύτερης πλευράς, καθώς αποδίδεται η προοπτική, ενώ στη συνέχεια αποδίδονται περισσότερες λεπτομέρειες. Ουσιαστικά στο σπίτι αποδίδονται ανθρωπομορφικές ιδιότητες π.χ. ένα παιδί που ζωγραφίζει μεμονωμένα σπίτια πιθανόν να είναι στο στάδιο της εγωκεντρικής σκέψης. Αντίθετα η αύξηση του αριθμού των σπιτιών ή η σύνδεση αυτών με δρομάκια παρουσιάζεται ως αντίληψη μιας κοινωνικής ζωής. Το σπίτι είναι κατεξοχήν χώρος συναισθηματικών επενδύσεων ,η καμινάδα (φαλλικό σύμβολο) που καπνίζει δείχνει ότι υπάρχει θαλπωρή και ζεστασιά μέσα στο σπίτι ενώ σπίτι χωρίς πόρτα καταδεικνύει δυσκολίες στην επικοινωνία. Παιδιά που μεγαλώνουν σε ορφανοτροφεία αποδίδουν λιγότερες λεπτομέρειες.

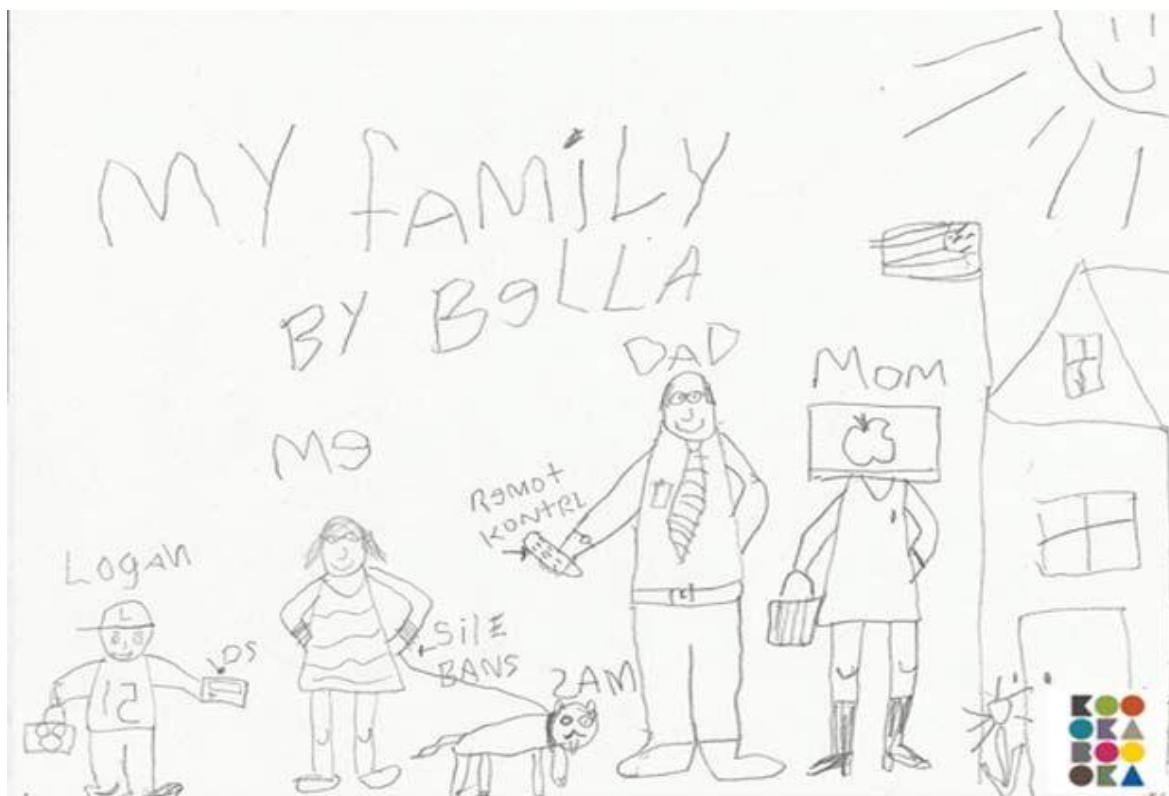
Κατά την απεικόνιση των ζώων αρχικά το κεφάλι αποδίδεται μετωπικά και το σώμα στα πλάγια και γίνεται μια συγκόλληση των μερών. Στο επόμενο στάδιο το ζώο σχηματίζεται χωρίς να διακόπτεται (μονοκοντυλιά). Συνήθως τα ζώα ιχνογραφούνται στραμμένα προς τα αριστερά και επιλέγονται συχνότερα ζώα άμεσης εμπειρίας και πιο σπάνια άγνωστα, τα παιδιά της υπαίθρου ζωγραφίζουν διαφορετικά από αυτά των μεγαλουπόλεων. Σύμβολα ψυχικής υγείας θεωρούνται πουλιά που πετούν ελεύθερα, ζώα που βόσκουν ανέμελα αντίθετα ζώα που προκαλούν φόβο π.χ. καρχαρίες, αρκούδες ενδεχομένως να δείχνουν προβλήματα σε σχέση με τη ανδρική εικόνα και τον πατέρα.

Άλλα στοιχεία που παίζουν ρόλο στο παιδικό ιχνογράφημα είναι τα χρώματα η άσκηση πίεσης, η καμπυλότητα, η διάταξη πραγμάτων και ανθρώπων κ.α.



Εικ.10 Ζωγραφιά παιδιού που έπεσε θύμα κακοποίησης

Το εννιάχρονο αγόρι που έκανε την παραπάνω ζωγραφιά έπεσε θύμα κακοποίησης σε κατασκήνωση από τον εκπαιδευτή του σε διάστημα δύο εβδομάδων. Το αγόρι αποκάλυψε ότι του εκπαιδευτή του άρεσε να τον βλέπει σαν κορίτσι. Η κακοποίηση στο ιχνογράφημα αναγνωρίζεται και από τα αιχμηρά νύχια.



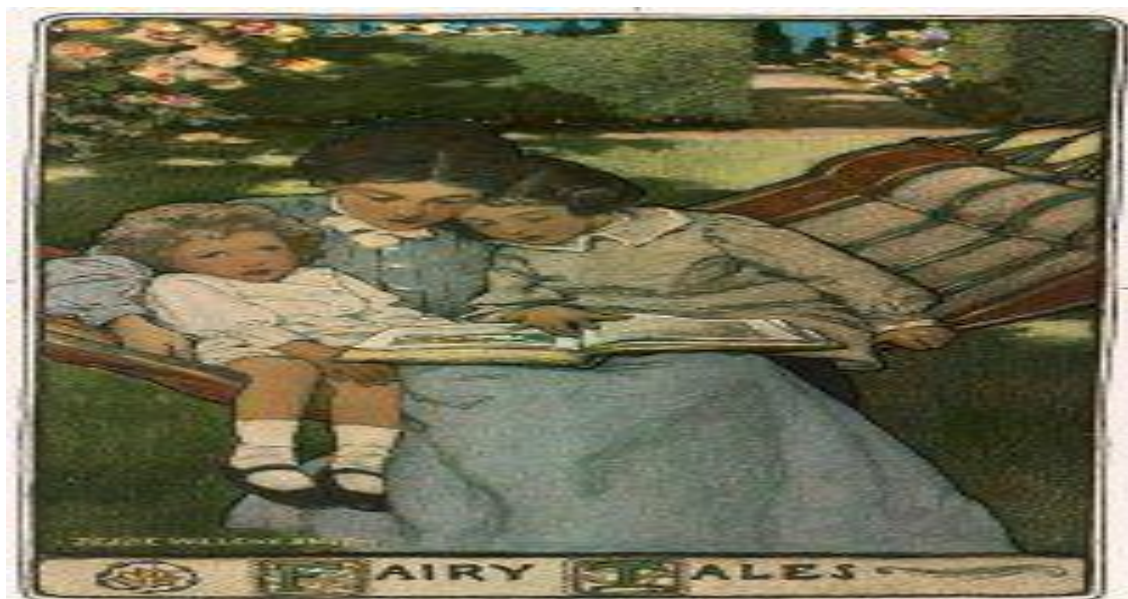
Εικ.11 Οικογενειακή ζωγραφιά

Κορίτσι ιχνογραφεί την οικογένεια του. Χαρακτηριστικό της ζωγραφιάς είναι η απεικόνιση του εθισμού της οικογένειας με την τεχνολογία αφού ο μπαμπάς παρακολουθεί τηλεόραση, η μαμά έχει μπροστά της μια οθόνη του υπολογιστή και το μικρό αδελφάκι κρατάει το κινητό. Η σχέση του κοριτσιού με το σκυλάκι είναι στενή και απεικονίζεται από το δέσιμο με το λουράκι μεταξύ τους.

3.4 Θεραπευτικά παραμύθια και παιχνίδια

Στην αγορά κυκλοφορούν αρκετά βιβλία με παραμύθια η παιχνίδια που είναι θεραπευτικά, **δεν απευθύνονται μόνο σε ειδικούς αλλά και σε γονείς** που με εύκολο και προσιτό τρόπο χωρίς να απαιτούνται εξειδικευμένες γνώσεις μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά τους να ξεπεράσουν τυχόν δυσκολίες συναισθηματικές, να διορθώσουν ανεπιθύμητες συμπεριφορές ώστε να λειτουργήσουν θεραπευτικά. Σαφώς η διάγνωση αλλά και η σοβαρή διαταραχή απαιτεί ειδικό.

3.4.1 Θεραπευτικά παραμύθια



Εικ.12 Ανάγνωση παραμυθιών

Ο Πλάτων υποστήριζε ότι με τους μύθους πλάθονται οι ψυχές και ότι πρέπει να είμαστε ιδιαίτερος προσεκτικοί, όσοι από αυτούς έχουν κακή ηθική ή θρησκευτική επίδραση στους νέους πρέπει να απαγορεύονται. Ο μύθος, μία λαϊκή φανταστική αφήγηση που δεν βασίζεται στους κανόνες της λογικής, βοηθάει τον άνθρωπο να κατανοήσει τον κόσμο στην ολότητα του.

Τα παραμύθια έχουν τις ρίζες τους στο βάθος των αιώνων. Στα παραμύθια η ζωή αυτοβιογραφείται. Η ψυχή απογειώνεται. Η αλήθεια εκφράζεται. Ο άνθρωπος οικοδομείται. Στα παραμύθια θα συναντήσεις τις γεροντικές μορφές γιαγιάδων και παππούδων που αγκάλιασαν τον παράδεισο της παιδικότητας σου, εργάστηκαν ως διάκονοι και λειτουργοί στο ναό της. Πάλεψαν για να μην κλέψει κανείς την καθαρότητα της ψυχής σου. Ένα ισχυρό όπλο τους για την υπεράσπιση της παιδικής ψυχής και το παραμύθι. Πόσα δεν δίδαξαν με το παραμύθι. Την εμπειρία της ζωής. Την βαρύτητα του περιεχομένου της ψυχής. Τη σπουδαιότητα της αρετής. Την καλλιέργεια του ήθους. Την ήττα του κακού. Τον θρίαμβο του καλού. Την αδυναμία του ισχυρού. Την δύναμη του ταπεινού. Την ανάσταση της δικαιοσύνης. Την νέκρωση της αδικίας. Πόσα μαθήματα σοφού πανεπιστημιακού δασκάλου στο αμφιθέατρο της αγκαλιάς τους (Βασιλάκος,2017).

Η συμβολή του παραμυθιού στην ψυχή του παιδιού είναι τεράστια, η εκπαιδευτική του αξία είναι αδιαμφισβήτητη. Τα παιδιά μαθαίνουν με έναν εύκολο τρόπο εξελίσσονται γλωσσικά, κοινωνικά, ταυτίζονται με τους ήρωες ,αντιμετωπίζουν τους φόβους τους και γενικότερα τις περισσότερες φορές δρουν θεραπευτικά. Τα παραμύθια υποσυνείδητα αλλάζουν την συμπεριφορά του παιδιού, έτσι περνάν στο υποσυνείδητο χωρίς ο γονιός να χρειάζεται να τα μαλώσει. Για παράδειγμα αν ένα παιδί αντιδρά στο γεγονός ενός εμβολίου υπάρχουν ιστορίες που ο ήρωας, ενώ φοβάται, έρχεται αντιμέτωπος με αυτή τη φοβία και τελικά την ξεπερνάει, αφού δεν πόνεσε όσο περίμενε, με το άκουσμα της ιστορίας πριν από την επίσκεψη του παιδιού στο γιατρό έχει περαστεί στο υποσυνείδητο το μήνυμα και η φοβία αντιμετωπίζεται με έναν εύκολο τρόπο. Η φαντασία είναι σπουδαίο εργαλείο, ο γονιός με τη βοήθεια της μπορεί να εφεύρει ή να δραματοποιήσει μια ιστορία η οποία θα δράσει θεραπευτικά στην ψυχή του παιδιού και θα το διευκολύνει στη ζωή του.

Στα παιδιά πρέπει να μιλάμε από μικρή ηλικία για το κακό χωρίς να προσπαθούμε να ωραιοποιούμε τις λέξεις αφού αυτό είναι υπαρκτό και τις περισσότερες φορές είναι μέσα μας. Η μαμά της κοκκινোসκουφίτσας της τονίζει πως πρέπει να ακολουθήσει ένα συγκεκριμένο μονοπάτι, η κοκκινোসκουφίτσα με το να μην ακολουθήσει τη συμβουλή της μαμάς της έρχεται σε επαφή με το κακό που ενσαρκώνεται μέσα από τον λύκο, τα παιδιά από μικρή ηλικία πρέπει να αντιληφθούν πως η ανυπακοή κρύβει κινδύνους. Ο λύκος στα τρία γουρουνάκια στο τέλος σκαρφάλωσε στην στέγη για να μπει από την καμινάδα και χωρίς να υπολογίσει την φωτιά που άναβε κάηκε έτσι το κακό πρέπει να καεί πριν σε κάψει , το κακό προσπαθεί να τρυπώσει εκεί που δεν το περιμένεις αν όμως έχεις προνοήσει τότε δεν μπορεί να σε επηρεάσει. Πολλά κλασικά παραμύθια έχουν αντέξει στο χρόνο και περνάν από γενιά σε γενιά ανεξίτηλα αφού εκφράζουν την αλήθεια και δυναμώνουν την ψυχή.

3.4.2 Θεραπευτικά παιχνίδια

Τα θεραπευτικά παιχνίδια κινούνται περίπου στο ίδιο μοτίβο με τα θεραπευτικά παραμύθια, έχουν ως σκοπό την αλλαγή μιας συμπεριφοράς και την ενδυνάμωση της ψυχής.

Παιχνίδι για την Αδελφική ζήλεια

Η αδελφική ζήλεια είναι ένα πολύ συχνό φαινόμενο στις οικογένειες. Ένας τρόπος να αντιμετωπιστεί είναι με το παρακάτω θεραπευτικό παιχνίδι μέσα από το οποίο το παιδί αντιλαμβάνεται ότι η αγάπη δεν μειώνεται όταν αυξάνονται τα μέλη μιας οικογένειας, αντίθετα, πολλαπλασιάζεται.

Υλικά που χρειάζονται

- Φαναράκια με ρεσώ
- Αναπτήρας
- Σκοτεινό δωμάτιο

Κάθεστε σε ένα σκοτεινό δωμάτιο και κάθε μέλος κρατάει ένα φαναράκι χωρίς να είναι αναμμένο. Ένας γονιός ξεκινάει την ιστορία:

Κάποτε ήμουν ένας άνθρωπος μόνος μου. Μια μέρα συνάντησα τον/τη σύζυγό μου. Τότε άρχισα να νιώθω όμορφα (ανάψτε το κεράκι σας). Κάτι με ζέσταινε ήταν η αγάπη μου γι' αυτόν /η, στο σημείο αυτό αναφέρουμε ότι το φως συμβολίζει την αγάπη (ανάβετε το κερί του συζύγου σας). Παντρευτήκαμε και τότε ήρθε στη ζωή (το όνομα του πρώτου παιδιού) και του δώσαμε την αγάπη μας (ανάβετε το κεράκι του παιδιού). Η φλόγα της αγάπης δεν μειώθηκε αλλά έγινε πιο δυνατή. Ζούσαμε ευτυχισμένοι ώσπου ήρθε στην οικογένεια (το όνομα του δεύτερου παιδιού και ανάβετε το κεράκι του). Ρωτάτε αν μειώθηκε το φώς (Γεωργιάδου,2015) .

3.4.3 Δραματοθεραπεία-Μουσικοθεραπεία

Η δραματοθεραπεία (dramatherapy) ως μέθοδο ψυχοθεραπείας χρησιμοποιεί τεχνικές από το χώρο της τέχνης και του θεάτρου, εξελίχθηκε μετά τον Α παγκόσμιο πόλεμο. Μια μορφή τέχνης που άνθισε στην Αρχαία Ελλάδα και που σχετίζεται με τη δραματοθεραπεία ήταν η αρχαία τραγωδία. Εκεί υπάρχουν και αναλύονται οι εσωτερικές συγκρούσεις, συναισθήματα που ενισχύονται από τη μουσική η οποία συνόδευε τα δραματικά κείμενα. Μέσα από τα κείμενα του Όμηρου και του Πλάτωνα, διαπιστώνουμε ότι η δραματική έκφραση είχε πάντοτε θέση στη θεραπεία.



Εικ13. Δραματοθεραπεία

Η ρίζα της δημιουργικής τέχνης μπορεί να εντοπιστεί στην περίοδο ανάπτυξης του παιχνιδιού. Τα παιδιά πριν ακόμη περπατήσουν, μπορούν να κινούνται ρυθμικά, να μιμούνται, να παράγουν ήχους και να ζωγραφίζουν σε απλά σχέδια. Από την παιδική ηλικία δημιουργούμε ανθρωπάκια από πηλό και πλαστελίνη, τα οποία μεταμορφώνονται σε φίλους ή εχθρούς, μαθαίνουμε να μιμούμαστε και να παίζουμε ρόλους, ξεφεύγοντας έτσι από καταστάσεις που μας πιέζουν (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Η δραματοθεραπεία χρησιμοποιεί θεατρικά έργα, μύθους, παραμύθια ώστε να διευκολύνει το παιδί να διαχειριστεί θέματα μέσα από την ασφάλεια των συμβόλων, χωρίς αυτός να εκτίθεται. **Η συνεδρία έχει την εξής δομή:**

- Ανατροφοδότηση: Τα μέλη της ομάδας εκφράζουν τους προβληματισμούς τους. Ο δραματοθεραπευτής διαλέγει θέμα.
- Δραματοποίηση: στο σημείο αυτό πλάθονται ιστορίες που δραματοποιούνται ή επιλέγεται ένα παραμύθι, μύθος ή ακόμη και μία προσωπική ιστορία. Η ομάδα εκφράζεται ελεύθερα. Η μουσική ντύνει τη δραματοποίηση.

- Έξοδος από το ρόλο: δίδεται χρόνος στα μέλη της ομάδας ώστε να βγουν από το ρόλο.
- Μοίρασμα: Τα μέλη κάθονται σε κύκλο και μοιράζονται τα συναισθήματά τους.
- Χαλάρωση: Ο δραματοθεραπευτής βοηθάει την ομάδα να χαλαρώσει είτε μέσω μουσικής είτε μέσω της αναπνοής.
- Κλείσιμο: Ο δραματοθεραπευτής κλείνει τη συνεδρία ανακεφαλαιώνοντας.

Πλατωνικά παραμύθια στη δραματοθεραπεία

Ο λόγος, κατά τον Πλάτωνα, δεν αρκεί για να εμπεδωθεί το μήνυμα που ένας άνθρωπος επιθυμεί να μεταδώσει στους άλλους, γι' αυτό ενσωματώνει το λόγο σε ένα μύθο-παραμύθι που θα μείνει αλησμόνητος σε όσους τον ακούν. Η δραματοθεραπεία είναι σε θέση να προχωρήσει βαθιά μέσα στον πλατωνικό μύθο και να τον διαμορφώσει έτσι που να αντιπροσωπεύει ξεχωριστά το κάθε μέλος μιας θεραπευτικής ομάδας (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Η ανάγκη και οι θυγατέρες της : Λάχεση, Κλωθώ, Άτροπος

<< Σε ένα μέρος φωτεινό, με ένα φως που απλωνόταν σε όλο τον ουρανό και τη γη, ήταν τεντωμένο το αδράχτι της Ανάγκης. Δίπλα σε αυτήν ήταν καθισμένες οι τρεις θυγατέρες της : Λαχέση, Κλωθώ και Άτροπος. Εκεί ένας προφήτης έβαζε στη σειρά όσες ψυχές πήγαιναν να ζητήσουν εύνοια από τις Μοίρες και τους έδινε κλήρους με παραδείγματα βίων. Ο προφήτης ανέβηκε σε ένα βήμα και είπε: “ Σας μιλά η Λάχεση, η κόρη της ανάγκης. Ψυχές εφήμερες, για εσάς αρχίζει μια καινούργια περίοδος. Δεν θα διαλέξει εσάς η τύχη, εσείς θα τη διαλέξετε. Η αρετή είναι αδέσποτη. Ανάλογα με το ποσό την τιμά ή την ατιμάζει καθένας, θα έχει μερίδιο σε αυτήν. Υπεύθυνος είναι αυτός που θα διαλέξει ”. Ύστερα από αυτά έριξε τους κλήρους και ο καθένας έπαιρνε αυτόν που έπεσε κοντά του και του έδινε προτεραιότητα να διαλέξει την επόμενη ζωή που θα ζούσε. Και υπήρχαν όλων των ειδών οι ζωές. Μερικοί διάλεξαν τη ζωή κάποιου βασιλιά, χωρίς να προσέξουν ότι ήταν γραφτό του να τον σκοτώσουν. Ο Ορφέας και ο Ηρακλής διάλεξαν να γίνουν κύκνοι από μίσος για τις γυναίκες, η Αταλάντη θέλησε να γίνει αθλήτρια, ο Αίας ζωό, ο Οδυσσεύς απλός άνθρωπος χωρίς δόξα και δράση, αλλά δυσκολεύτηκε να τη βρει γιατί ήταν παρατεταμένη στην άκρη. Όμως και πρώτος να διάλεγε, πάλι την ίδια

θα έπαιρνε γιατί είχε κουραστεί από τις περιπέτειες και τις ταλαιπωρίες. Όταν τελειώσει η διαδικασία αυτή, η Κλωθώ επικύρωσε τις επιλογές. Στην συνέχεια πήγαν στο νησί της Ατρόπου, της τρίτης μοίρας, για να κάνει αμετάστροφα όσα είχαν τελεσθεί. Μετά όλοι πορεύθηκαν στην πεδιάδα της Λήθης, μέσα σε φοβερό καύσωνα. Εκεί κατασκήνωσαν στον ποταμό Αμέλητα, που το νερό του προκαλούσε τη λήθη, και όσο έπινε κανείς τόσο ξεχνούσε. Τα μεσάνυχτα έγινε σεισμός και όλες οι ψυχές σκορπίστηκαν, σαν διάπτοντες αστέρες στη γη, για τη νέα τους γένεση. Αν λοιπόν δεν πιούμε άμετρα από το νερό της λήθης, θα σωθούμε ευτυχισμένοι και μακάριοι>>. Με τα λόγια αυτά ο Πλάτων τελείωσε το μύθο δίνοντας την ελπίδα μιας αμοιβής και πέρα από την εφήμερη ζωή (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Σε μια δραματοθεραπευτική συνεδρία θα μπορούσε να δοθεί έμφαση στα σημεία του μύθου που αφορούν την επιλογή της ζωής και τη νέα γένεση. Τα σημεία στα οποία πρέπει να γίνει επεξεργασία αναφέρονται υπό μορφή ερωτήσεων:

- Ποια θα ήταν τα χαρακτηριστικά της νέας ζωής;
- Ποια ζωή θα διάλεγε κανείς από τα παραδείγματα βίων;
- Τι αλλαγές θα έκανε;
- Τι θα άφηνε και τι θα κρατούσε;
- Ποια σκηνή του μύθου ήταν η πιο έντονη;
- Δραματοποίηση της σκηνής που εντυπωσίασε.

Όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, ο θεραπευτής θα οδηγήσει την ομάδα και θα τη διευκολύνει να αναγνωρίσει ρόλους και σκοπούς που σχετίζονται με την πραγματικότητα του κάθε θεραπευόμενου (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Η μουσικοθεραπεία έχει θεραπευτικό, εκφραστικό χαρακτήρα και απευθύνεται κυρίως σε ανθρώπους με προβλήματα στην επικοινωνία. Η μουσική εκφράζει αυτό που δεν μπορούν να πουν οι λέξεις. Στοιχεία της αποτελούν ο ρυθμός, η αρμονία, η κίνηση και ο χρόνος.



Εικ.14 Μουσικοθεραπεία

Ο Πλάτωνας, απαιτούσε λιτές και μετρημένες μελωδίες που ενισχύουν τις καλές όψεις του χαρακτήρα η αρμονία όμως που έχει παρόμοια τροχιά με εκείνη της ψυχής στο σώμα μας, παρουσιάζεται σε αυτούς που καλλιεργούν συνετά τις Μούσες, όχι για απλή και άλογη διασκέδαση τους. Αντίθετα οι Μούσες μας τη δωρίζουν για να μας βοηθήσει να επαναφέρουμε την ψυχή στο δρόμο της τάξης όταν ξεφύγει από την τροχιά της. Έτσι η μουσική έγινε το μέσο της ψυχικής υγείας (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Η μουσικοθεραπεία γίνεται σε κατάλληλο οργανωμένο χώρο, απαραίτητη είναι η ύπαρξη μαξιλαριών στο πάτωμα καθώς και μαγνητοφώνου. Οι θεραπείες συνήθως γίνονται μία φορά την εβδομάδα σε ατομικό η ομαδικό επίπεδο ανάλογα το περιστατικό.

Φάσεις της μουσικοθεραπείας:

- Αρχικά γίνεται εκτόνωση με χρήση κάποιου οργάνου ή μουσικής ή ήχων που παράγει ο θεραπευόμενος.
- Ύστερα ο θεραπευτής εστιάζει στις προηγούμενες αντιδράσεις .

- Τέλος ο θεραπευόμενος απαντά σε μουσικές προκλήσεις του θεραπευτή. Αναβιώνουν υποσυνείδητα βιώματα και ο θεραπευτής του μεταδίδει αισιόδοξα ηχητικά μηνύματα (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009) .

Η μουσική ασκεί ποικίλες επιδράσεις στον άνθρωπο, τόσο σε βιολογικό όσο και σε ψυχολογικό επίπεδο. Από παρατηρήσεις που έγιναν κατά καιρούς έχουν καταγραφεί οι παρακάτω βασικές επιδράσεις:

- **Συγκινησιακές μεταβολές**, όπως μεταβολή των συναισθημάτων, αλλαγή της διάθεσης κ.α.
- **Συνειρμικές επιδράσεις**, καθώς ένα μουσικό άκουσμα προκαλεί στο άτομο σκέψεις και συνειρμούς.
- **Αύξηση της ικανότητας μάθησης**, αφού έχει παρατηρηθεί ότι η μουσική λειτουργεί βοηθητικά στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων. (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Η ψυχολογία του βάρθους υπήρξε από τις πρώτες θεωρητικές ψυχολογικές προσεγγίσεις που επισήμαναν τις θεραπευτικές ιδιότητες της μουσικής. Η συμμετοχή της μουσικής στην προώθηση των αντιστοίχων ψυχοδυναμικών διεργασιών και το γεγονός ότι η μουσική μπορεί να φέρει στην επιφάνεια στοιχεία του υποσυνειδήτου θεωρούνται αυτόνομα από τους αναλυτικούς μουσικοθεραπευτές (Ευδοκίμου, Παπαγεωργίου, 2009).

Αναφορές

- Αντωνιάδης, Α., (1994). Το παιχνίδι, Θεσσαλονίκη, University Studio Press
- Αυγητίδου,Σ.,(2001). Το παιχνίδι, Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις,Αθήνα,Τυποθητω Γιώργος Δαρδάνος
- Βασιλάκος, Σ.,(2017). Το παραμύθι σου άνοιξε, Αθήνα, Αρχονταρίκι
- Γέρου, Θ., (1984). Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο , Αθήνα, Δίπτυχο
- Γεωργιάδου,Ν.,(2015). Θεραπευτικά παιχνίδια,Αθήνα,Οξυγόνο
- Γεωργιάδου,Ν.,(2012). Θεραπευτικά παραμύθια,Αθήνα,Οξυγόνο
- Διαμαντόπουλος Δ., (2009). Το παιχνίδι: Ιστορική εξέλιξη,Ερμηνευτικές θεωρίες, Ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις, Θεσσαλονίκη, Π.Πουρναρά.
- Ευδοκίμου,Παπαγεωργίου,Ρ.,(2009).Δραματοθεραπεία Μουσικοθεραπεία,Αθήνα,Ελληνικά γράμματα
- Κάππας, Χ., (2005). Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία ,Αθήνα, Άτραπος
- Γιανγκ,Κ.,(2013).Ψυχαγωγώντας και εκπαιδεύοντας το μωρό σας,Αθήνα,Πατάκης
- Νικολούδης,Η.Π., (2008).Πλάτων Νόμοι,Δαίδαλος Ι. Ζαχαρόπουλος
- Παυλάκη,Σ., Λουίς Σ., (2016) . Τα παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα, Greek toys
- Προκόβας, Κ.Ε. (2010). Τότε που παίζαμε λαϊκά παραδοσιακά παιχνίδια, Θεσσαλονίκη,Γράμμα Βαρθολομαίος
- Ρομπερτσον,Τ.,(2016). Παιγνιοθεραπεία,Αθήνα,Το Έρμα
- Σκουτερόπουλος,Ν.Μ.,(2018).Πλάτων Πολιτεία,Αθήνα,Πόλις
- Carvey, C., (1990). Το παιχνίδι: η επίδραση στην εξέλιξη του παιδιού , Αθήνα, Κουτσουμπός Α.Ε.
- Geldard,k.,Geldard,D.,(2011).Η συμβουλευτική ψυχολογία στα παιδιά, Αθήνα, Πεδίο
- Jean,C.,(1983). Οι μεγάλοι Παιδαγωγοί, Αθήνα ,Γλάρος
- Kumar,S.,(2008).Comprehensive Essay on Froebel's Educational Philosophy,Education, I (10),1-15
- Myra,L.,(2003). See what I'm saying what children tell us through their art, International Psychotherapy Institute
- Schure ,E.,(2006).Οι Μεγάλοι Μύστες,Αθήνα,Ελληνική παιδεία Α.Ε.
- Vygotsky L., (1978). Mind in Society, Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Πηγές Εικόνων

Εικόνα 1(εξώφυλλο) : <https://co.pinterest.com/pin/563018681842235/?lp=true>

Εικόνα 2 : <https://en.wikipedia.org/wiki/Plato>

Εικόνα 3 : <http://xoraparamythiou.com/propronipio/ta-paichnidia-stin-archaia-ellada/>

Εικόνα 4 : <https://www.writersgang.com/2016/07/24/ο-ζαν-μονέ-στο-αλογάκι-του-κλωντ-μονέ/>

Εικόνα 5 : <https://gr.pinterest.com/pin/212021094940881877/>

Εικόνα 6: <https://kleonikikleio.wordpress.com/2013/05/29/ο-ηνιοχοσ-του-πλατωνα/>

Εικόνα 7 : <https://www.totallifecounseling.com/services-therapy-orlando-florida-clermont-east-southwest-therapy-therapists-counselors/play-therapy-for-children-with-autism/>

Εικόνα 8: <https://gr.pinterest.com/pin/424464333621755884/>

Εικόνα 9: <https://www.verywellmind.com/what-is-art-therapy-2795755>

Εικόνα 10: <https://avogg.org/images/childrens-drawing-art-therapy-4.jpg>

Εικόνα 11: <http://koookaboooka.com/>

Εικόνα 12: <https://orangemarmaladebooks.com/2013/05/10/poetry-friday-108/jessie-wilcox-smith-mother-reading3/>

Εικόνα 13: <https://www.verywellhealth.com/how-can-drama-therapy-help-people-with-autism-260295>

Εικόνα 14: <https://dailybruin.com/2017/07/02/alumnus-draws-from-experience-in-music-therapy-to-teach-summer-course/>