

5. Ο ρόλος της αισθητηριακής επεξεργασίας στην ανάπτυξη δεξιοτήτων παιχνιδιού με συνομηλίκους: Μελέτη περίπτωσης σε παιδί με αυτισμό.

Μπόντσιου Θ.¹, Ράππη Μ.², Χασιώτου Τ.³, Κοσμίδου Φ.⁴

¹Λογοπεδικός ΜΑ, ΜEd, 10ο Ειδικό Δημοτικό Σχολείο Αθηνών, Μαράσλειο, ²Λογοπεδικός MSc, Κέντρο Ειδικών Θεραπειών "Παιχνίδι", ³Ειδική Παιδαγωγός ΜEd, Κέντρο Ειδικών Θεραπειών "Παιχνίδι", ⁴Εργοθεραπεύτρια, Κέντρο Ειδικών Θεραπειών "Παιχνίδι"

Σκοπός έρευνας: Η παρούσα έρευνα εξέτασε πιλοτικά την ανάπτυξη συμβολικού και κοινωνικού παιχνιδιού σε παιδί με αυτισμό προσχολικής ηλικίας, μέσω ομάδας αισθητικο-κινητικού παιχνιδιού με συνομηλίκους. Βασίστηκε στο μοντέλο "Developmental Pathways for Kids Model" (Fuge&Berry, 2004), που συνδυάζει τις Ενσωματωμένες Ομάδες Παιχνιδιού με την Αισθητηριακή Ολοκλήρωση. Λάβαμε υπόψη: 1.ανάλογη μελέτη όπου αναδείχθηκε το αισθητικο-κινητικό παιχνίδι με συνομηλίκους σημαντικός παράγοντας ενθάρρυνσης επικοινωνιακής πρόθεσης παιδιού με αυτισμό (Μπόντσιου, Μούμα, Χασιώτου, 2013), 2.πρόσφατες ενδείξεις συσχέτισης αισθητηριακής επεξεργασίας και κοινωνικού παιχνιδιού στη Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος (Kuhaneck, Preston&Britner, 2013) και 3.απουσία αντίστοιχων ερευνών στον ελλαδικό χώρο.

Εξετάστηκαν τα εξής ερωτήματα: α) Μπορεί το αισθητικο-κινητικό παιχνίδι με συνομηλίκους να ενθαρρύνει τη γνωστική διάσταση παιχνιδιού; β) Μπορεί το αισθητικο-κινητικό παιχνίδι με συνομηλίκους να ενθαρρύνει την κοινωνική διάσταση παιχνιδιού;

Υλικά και Μέθοδος: Η έρευνα αποτελεί μελέτη περίπτωσης απλού πειραματικού σχεδιασμού (single-subject AB design). Διακρίνεται σε δυο φάσεις: την προ-παρέμβαση (baseline) και την παρέμβαση (intervention). Συνολικά πραγματοποιήθηκαν 10 συνεδρίες παιχνιδιού, οι πρώτες 2 στη φάση της αξιολόγησης, πριν την παρέμβαση, και οι επόμενες 8 αποτέλεσαν την παρέμβαση αυτή καθ' αυτή. Πριν την έναρξη της παρέμβασης αξιολογήθηκαν, μέσω δομημένων ερωτηματολογίων (Wolfberg, 2003), οι δεξιότητες παιχνιδιού των συνομηλίκων και του παιδιού με αυτισμό. Επιπλέον, για το παιδί με αυτισμό χρησιμοποιήθηκαν πληροφορίες από το Sensory Profile Checklist που είχε συλλέξει η εργοθεραπεύτρια του παιδιού, σε συνεργασία με τους γονείς. Ως προς τη φάση της παρέμβασης, η κάθε ομάδα αποτελούνταν από ενήλικα-καθοδηγητή παιχνιδιού (play guide) και από ενήλικα-βοηθό (play assistant), βασιζόμενη στις αρχές των Ενσωματωμένων Ομάδων Παιχνιδιού (Wolfberg, 2003). Όλες οι συνεδρίες έλαβαν χώρα στην αίθουσα εργοθεραπείας ιδιωτικού κέντρου και αξιολογήθηκαν μέσω δομημένης παρατήρησης. Τέλος, οι δραστηριότητες ήταν οργανωμένες με βάση το αισθητηριακό προφίλ του παιδιού με αυτισμό.

Αποτελέσματα-Συμπεράσματα: Τα αποτελέσματα έδειξαν βελτίωση της κοινωνικής διάστασης παιχνιδιού, συγκεκριμένα σταθεροποίηση του παράλληλου παιχνιδιού, ενώ υπήρξε θετική συσχέτιση μεταξύ λειτουργικού παιχνιδιού, είδους της δραστηριότητας και αισθητηριακού ερεθίσματος που λάμβανε το παιδί. Επιπλέον, παρατηρήθηκε αύξηση της αυθόρμητης ομιλίας, της έκφρασης προσώπου και της βλεμματικής επαφής με τους συνομηλίκους.