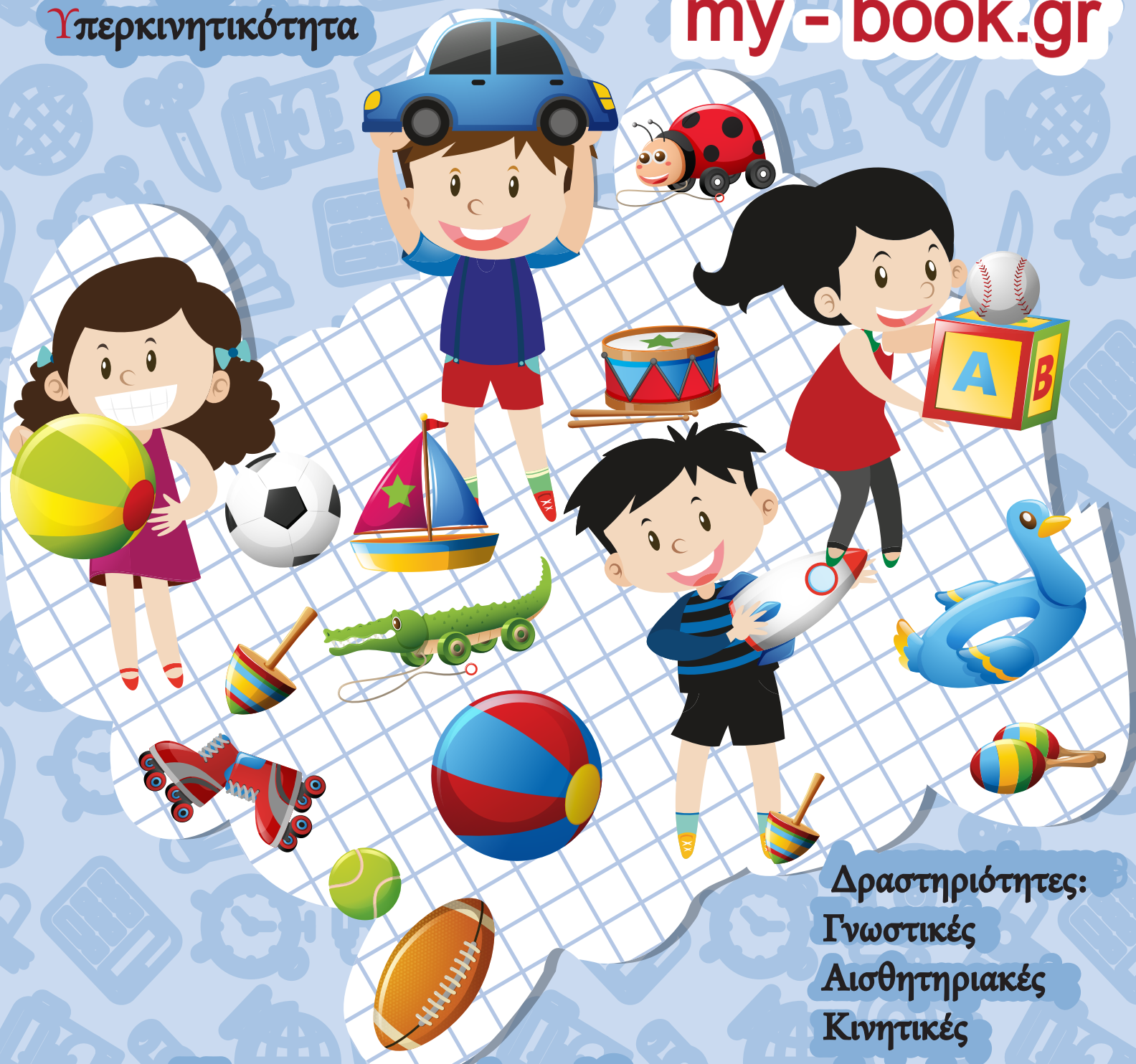


Σειρά Ειδικής Διαπαιδαγώγησης

Υποστηρικτικό Πρόγραμμα Παρέμβασης για ΔΕΠ-Υ

Υπερκινητικότητα



Δραστηριότητες:

- Γνωστικές
- Αισθητηριακές
- Κινητικές

Η συγγραφική ομάδα του my-book.gr

Θεωρητικό Υπόβαθρο

Παρουσιάστηκε στο 3ο Πανελλήνιο Διεπιστημονικό Συνέδριο για τη Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής – Υπερκινητικότητας «Από το παιδί στον ενήλικα», 22-24 Νοεμβρίου 2019, Θεσσαλονίκη, Ολυμπιακό μουσείο.

Ο υπερκινητικός κόσμος είναι διαφορετικός από τον δικό μας ...
για να εκπαιδευσουμε, όμως, παιδιά με ΔΕΠΥ πρέπει να είμαστε σε θέση
να σκεφτόμαστε υπερκινητικά!

Όταν μία συμπεριφορά δεν ενισχύεται, εξαφανίζεται
ή μειώνεται η συχνότητα εμφάνισής της.

Μην πέφτετε στην παγίδα όσων σας υπόσχονται πλήρη
αποθεραπεία από τη ΔΕΠΥ. Καμιά θεραπεία από μόνη
της δεν θεραπεύει τη ΔΕΠΥ. Να θυμάστε ότι δεν υπάρ-
χει ένας αιτιολογικός παράγοντας που δημιουργεί τη
ΔΕΠΥ. Η αιτιολογία της ΔΕΠΥ είναι πολυπαραγοντι-
κή, αλλά και ΑΓΝΩΣΤΗ. Βελτιώνοντας, λοιπόν, έναν
πιθανό αιτιολογικό παράγοντα δεν εξαφανίζουμε τη
διαταραχή.

Ειδική Διαπαιδαγώγηση στη ΔΕΠΥ

Ορισμός ΔΕΠ-Υ: Αναπτυξιακή διαταραχή οργανικής αιτιολογίας. Αρνητική επίδραση σε τομείς λειτουργικότητας, σοβαρές επίμονες δυσκολίες στο παιδί και στο ευρύτερο οικογενειακό περιβάλλον.

Κλινικά Χαρακτηριστικά

Υπερκινητικότητα/
Παρορμητικότητα

Ελλειμματική
Προσοχή

- Μεγαλύτερο επίπεδο παρορμητικής συμπεριφοράς → προβλήματα στην καθημερινότητα



ελλειμματική ικανότητα αναστολής αυτοελέγχου

DSM

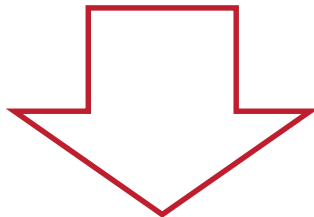
Πρότυπα

απροσεξία

διαταραχή εστίασης προσοχής

υπερκινητικότητα

παρορμητική συμπεριφορά



Σε σχέση με άτομα αντίστοιχου αναπτυξιακού επιπέδου

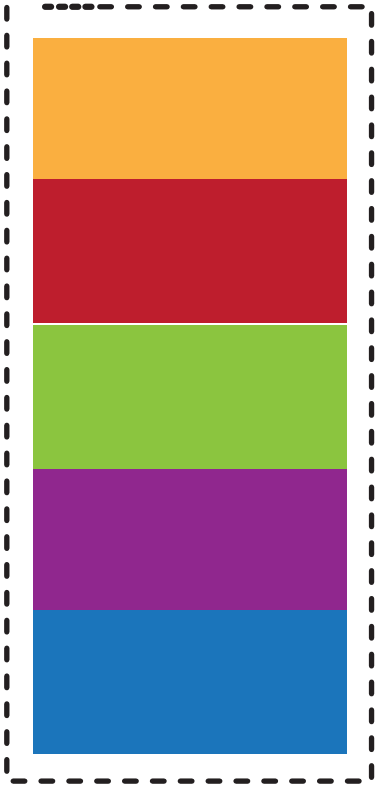
Χρώματα και ζώα

1ο επίπεδο

Επισήμανση: Κάθε χρώμα αντιστοιχεί σε ένα ζώο. Όταν βλέπεις την κάρτα του χρώματος, πρέπει να ανακαλέσεις σε ποιο ζώο αντιστοιχεί και να μιμηθείς τις κινήσεις του.

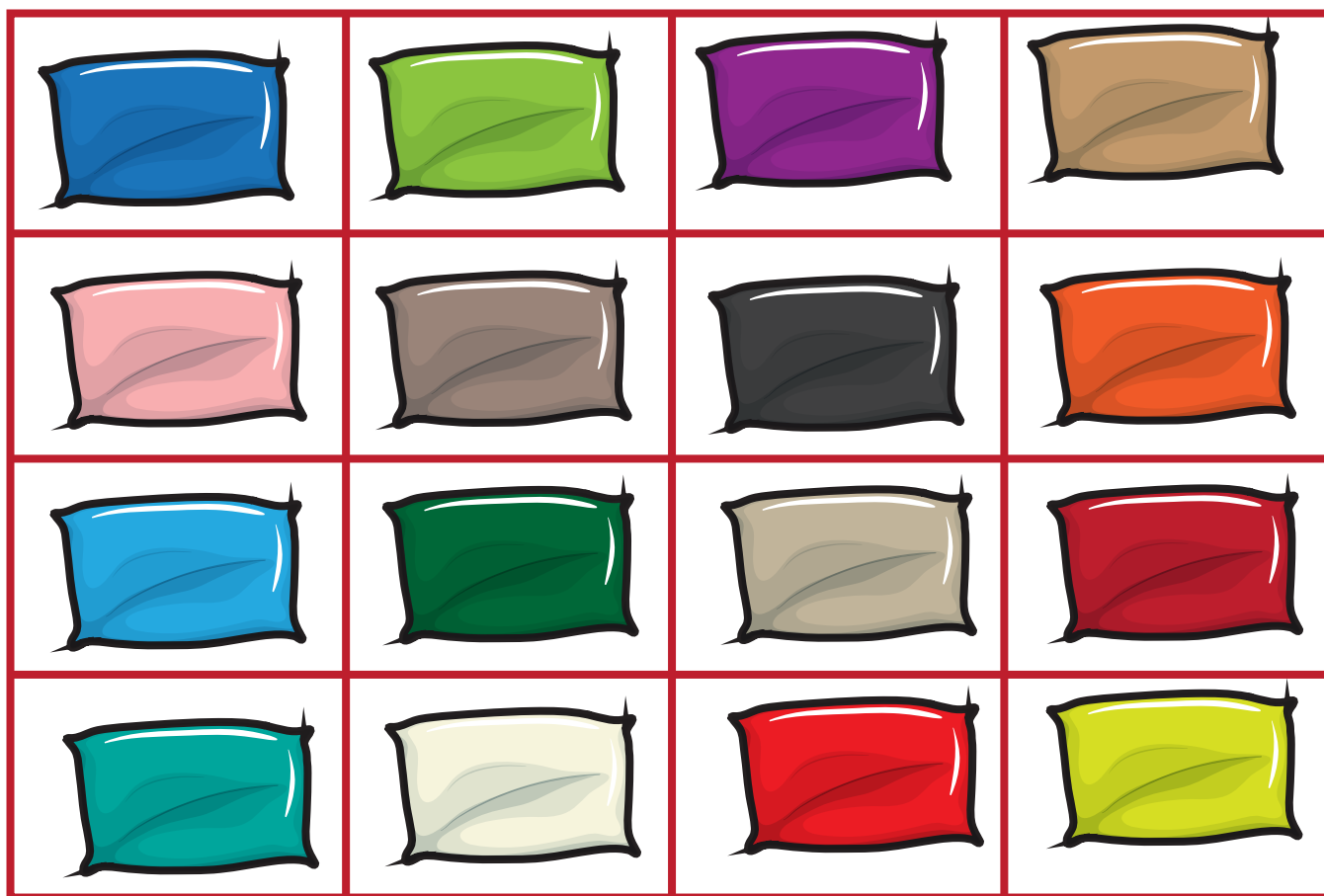
Μοντελοποίηση

σκύλος	
γάτα	
κουνέλι	
πουλί	
δελφίνι	



Μαξιλάρια και χρώματα

Επισημάνση: Μετακινείσαι στον χώρο με βάση τις εντολές που ακούς.



Πήγαινε στο κίτρινο μαξιλάρι.

Πήγαινε στο δεύτερο μαξιλάρι
της τελευταίας σειράς.
Πού βρέθηκες;

Πήγαινε στο τέταρτο μαξιλάρι
της πρώτης σειράς. Τι χρώμα είναι;

Πήγαινε στο κόκκινο μαξιλάρι.

Πήγαινε στο τελευταίο μαξιλάρι
της τελευταίας σειράς. Τι χρώμα
είναι αυτό που βρίσκεται δεξιά του;

Πήγαινε στο μαξιλάρι με
το αγαπημένο σου χρώμα.
Τι χρώμα είναι;

Μοντελοποίηση

Όνομα παιδιού:
.....

	ΔΕΥΤΕΡΑ	ΤΡΙΤΗ	ΤΕΤΑΡΤΗ	ΠΕΜΠΤΗ	ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
1. Βάζω τα πράγματά μου στη σωστή θέση.					
2. Ό,τι χρησιμοποiw το ξαναβάζω στη θέση του.					
3. Προσέχω και σέβομαι τα βιβλία μας.					

- Στο τέλος της ημέρας τοποθετούμε τις αμοιβές (που μπορεί να είναι αυτοκόλλητα) στις κάρτες των παιδιών.
- Την τελευταία ημέρα δίνουμε ένα «δώρο», που μπορεί να είναι ένα μεγάλο αυτοκόλλητο.

Κατά κανόνα, τα παιδιά με προβλήματα συμπεριφοράς στην αρχή δυσκολεύονται να κερδίσουν αυτοκόλλητα. Γι’ αυτό θα μπορούσαμε να ζητήσουμε διακριτικά την κατανόηση και την επιείκεια των υπόλοιπων παιδιών σε σχέση με την απονομή της αμοιβής και να υπογραμμίσουμε ότι μόνο η προσπάθεια έχει τη δική της αξία.

Βρίσκω ποιο είναι
1ο επίπεδο



1. Μας βοηθά να μη μας κάψει ο ήλιος.
2. Το πίνουμε για να δροσιστούμε.
3. Σ' αυτό βλέπουμε τον κόσμο.
4. Βάζουμε μέσα πράγματα.
5. Το τρώμε για να γλυκαθούμε.
6. Το φοράμε για να προστατευτούμε από τις ακτίνες του ήλιου.
7. Ομορφαίνουμε το σαλόνι μας.
8. Πάμε βόλτα το μωρό μας.
9. Προστατευόμαστε από τη βροχή.
10. Σ' αυτό καθόμαστε.
11. Ράβουμε τρύπες στα ρούχα μας.
12. Μπορούμε να επικοινωνήσουμε με τους φίλους μας.
13. Καθόμαστε εκεί και ακουμπάμε πράγματα.
14. Βλέπουμε ταινίες.
15. Πηγαίνουμε στα νησιά.
16. Το φοράμε για να περπατάμε στον δρόμο.
17. Από αυτό βλέπουμε τον κόσμο από ψηλά.
18. Τον πετάμε την Καθαρά Δευτέρα.

Τράπεζα











Επισήμανση: Πήγαινε στα σωστά γράμματα για να σχηματιστεί η λέξη που θα σου πω.

Μαρία	Κάθομαι	Βρίσκω
Μαξιλάρι	Τηλέφωνο	Πορτατίφ



Ομαδικά Παιχνίδια

1, 2, 3 ΣΤΟΠ

Οδηγίες: Ένα παιδί στέκεται μπροστά από έναν τοίχο και «τα φυλάει». Κλείνει τα μάτια του και λέει προς τον τοίχο «1, 2, 3... στοπ!». Όλοι οι άλλοι βρίσκονται πίσω του, πίσω από μία γραμμή και προσπαθούν να τρέξουν πριν ακούσουν το «στοπ» και να του χτυπήσουν την πλάτη. Αν δεν προλάβουν, πρέπει απλά να παραμείνουν ακίνητοι μέχρι το επόμενο «1, 2, 3». Αν τους δει να κουνιούνται, βγαίνουν από το παιχνίδι. Αν καταφέρουν και του χτυπήσουν την πλάτη, τρέχει να τους πιάσει, πριν προλάβουν να περάσουν τη γραμμή της αφετηρίας τους. Αυτός που θα πιαστεί, είναι ο επόμενος που «τα φυλάει». Αν δεν πιαστεί κανείς, τα φυλάει αυτός που πέρασε τελευταίος τη γραμμή.

