

Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Μία ίωση μπορεί να σε αλλάξει




my - book.gr

Πρότυπο Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό

Η συγγραφική ομάδα του my-book.gr

Θεωρητικό Υπόβαθρο

Ο ορισμός της Αγωγής Υγείας επιδέχεται μία ευρύτερη και μία αυστηρότερη ερμηνεία. Σύμφωνα με την ευρύτερη ερμηνεία, η Αγωγή Υγείας αφορά όλες εκείνες τις εμπειρίες ενός ατόμου, μίας ομάδας ή μίας κοινότητας, που επιδρούν και επηρεάζουν τις αξίες, τις στάσεις, τις συμπεριφορές που σχετίζονται με την υγεία. Αυτή η ευρύτερη ερμηνεία αναγνωρίζει ότι πολλές εμπειρίες, θετικές και αρνητικές, επιδρούν στη σκέψη, στα αισθήματα και στην πράξη των ανθρώπων. Γι' αυτό και δεν περιορίζει το εύρος της δράσης της Αγωγής Υγείας μόνο σε σχεδιασμένες και οργανωμένες δραστηριότητες (Doxiadis, 1987). Σύμφωνα με την αυστηρότερη ερμηνεία, ο όρος «Αγωγή Υγείας» κατά κανόνα σημαίνει τις προγραμματισμένες προσπάθειες που αποσκοπούν στην προώθηση των βασικών στόχων της Αγωγής Υγείας στα πλαίσια της Προαγωγής Υγείας. Η δεύτερη αυτή ερμηνεία είναι και αυτή που χρησιμοποιείται περισσότερο στον ακαδημαϊκό χώρο (Nutbeam, 1987).

Με βάση το συγκεκριμένο αυτό περιεχόμενο, η Αγωγή Υγείας αποτελεί αναπόσπαστο και σημαντικό κομμάτι της Προαγωγής Υγείας, αλλά και ουσιαστική συνιστώσα της θεραπευτικής διαδικασίας και της σωστής χρήσης και αξιοποίησης των υπηρεσιών υγείας.

Η αγωγή υγείας είναι μία διαθεματική δραστηριότητα, η οποία συμβάλλει στην αναβάθμιση της σχολικής ζωής και στη σύνδεση του σχολείου με την κοινωνική πραγματικότητα. Σκοπός της Αγωγής Υγείας είναι η προάσπιση, η βελτίωση και η προαγωγή της ψυχικής και σωματικής υγείας και της κοινωνικής ευεξίας των μαθητών, αφενός με την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων τους και της κριτικής τους σκέψης, αφετέρου με την αναβάθμιση του κοινωνικού και φυσικού περιβάλλοντός τους. Γενικοί στόχοι της Αγωγής Υγείας είναι η προάσπιση και η προαγωγή της ψυχικής και σωματικής υγείας και της κοινωνικής ευεξίας. Η πρόληψη του αποκλεισμού των νεαρών ατόμων από την κοινωνία και την αγορά εργασίας. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων και η διαμόρφωση ατόμων με κριτική στάση. Η μείωση της σχολικής αποτυχίας και της πρόωρης εγκατάλειψης της υποχρεωτικής εκπαίδευσης (Doxiadis, 1987).

Αποτελεί ένα πλαίσιο στήριξης και αποδοχής για τον μαθητή.

Περιέχει:

- Παραμυθική Ιστορία
- Συμμετοχικές δραστηριότητες
- Πιόνια
- Ζάρι
- Ταμπλό

Σε ποιους απευθύνεται

Σε όλα τα παιδιά από την προσχολική ηλικία και μετά.

Κατάλληλο για παιδιά με δυσκολίες μάθησης, μαθησιακές δυσκολίες, ΔΕΠ-Υ και αυτισμό.

Μία μέρα τα δύο παιδιά γύρισαν από το παιχνίδι τους στο πάρκο. Και τα δύο παιδιά είχαν πάνω τους χώματα. Η Ειρήνη έτρεξε να πλύνει τα χεράκια της και να βγάλει τα βρόμικα ρούχα. Ο Άρης από την άλλη όρμησε στο φαγητό που του είχε ετοιμάσει η μητέρα του. Έπιανε το φαγητό με τα βρόμικα χεράκια του και το έβαζε στο στόμα του χωρίς να σκέφτεται από την πείνα. Η Ειρήνη κάθισε στο τραπέζι και με τα καθαρά της χεράκια χρησιμοποίησε τα μαχαιροπίρουνα που είχε αφήσει η μαμά δίπλα από το πιάτο της.



Την άλλη μέρα, τα παιδιά θα πήγαιναν εκδρομή. Όμως, ο Άρης το πρωί δεν ένιωθε καλά. Τον πονούσε η κοιλίτσα του και είχε πολύ πυρετό. Η μητέρα πήγε τα δύο παιδιά στον γιατρό. Η Ειρήνη ήταν υγιής και ο γιατρός την επιβράβευσε για το δυνατό της ανοσοποιητικό. Από την άλλη, ο Άρης είχε έναν αδύναμο οργανισμό επειδή δεν έτρωγε φρούτα και λαχανικά. Έτσι, βρήκε την ευκαιρία ένας εισβολέας που τον έλεγαν ιό, να μπει στον οργανισμό του και να τον αρρωστήσει. Όπως είπε ο γιατρός, ο μόνος τρόπος να πολεμήσει τον ιό ο Άρης ήταν η καθαριότητα και η υγιεινή διατροφή. Του εξήγησε πως τα βρόμικα χεράκια έχουν πάνω τους μικρόβια που ευθύνονται γι' αυτούς τους ιούς. Έτσι, είναι απαραίτητο να πλένουμε συνέχεια τα χεράκια και να διώχνουμε τα μικρόβια με το σαπούνι.



Οδηγίες: Αφού διαβάσουμε την ιστορία στα παιδιά, μπορούμε να ξεκινήσουμε το επιτραπέζιο. Το επιτραπέζιο περιέχει ερωτήσεις με κανόνες υγιεινής, βασισμένες στην ιστορία που μόλις άκουσαν. Αφού κόψουμε τα πιόνια και το ζάρι, ξεκινάμε το παιχνίδι. Αν το παιδί απαντά σωστά στις ερωτήσεις που υπάρχουν στο επιτραπέζιο, μπορεί να παραμείνει στη θέση του, διαφορετικά επιστρέφει στην προηγούμενη θέση και παίζει ο επόμενος παίκτης. Όποιος φτάσει πρώτος στο τέλος, είναι ο νικητής.

