

Πρακτική Άσκηση Φοιτητών Ψυχολογίας Α.Π.Θ. Μάρτιος- Απρίλιος 2026

Περιφέρεια Κεντρικής Μακεδονίας
Τμήμα Κοινωνικής Μέριμνας
Φοιτήτρια: Εξίογλου Ραφαηλία
Επόπτρια: Δρ. Τσάνταλη Ελένη



ΚΔΑΠΑ μεΑ

Τα Κρινάκια

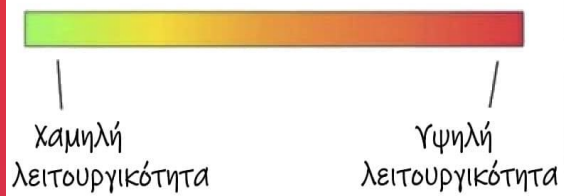
ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΔΑΠ ΜΕΑ
ΤΟΥ ΙΕΡΟΥ ΚΑΘΕΔΡΙΚΟΥ ΝΑΟΥ ΑΓ. ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΡΕΤΣΟΥΣ

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΠΙΛΟΤΙΚΟΥ ΕΡΓΟΥ
ΕΚΤΙΜΗΣΗΣ ΜΝΗΜΗΣ ΓΙΑ
ΑΤΟΜΑ ΜΕ ΝΟΗΤΙΚΗ
ΥΣΤΕΡΗΣΗ ΚΑΙ ΑΥΤΙΣΜΟ ΧΩΡΙΣ
ΛΟΓΟ
«ΧΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΜΝΗΜΗ
ΧΩΡΙΣ ΛΟΓΟ»



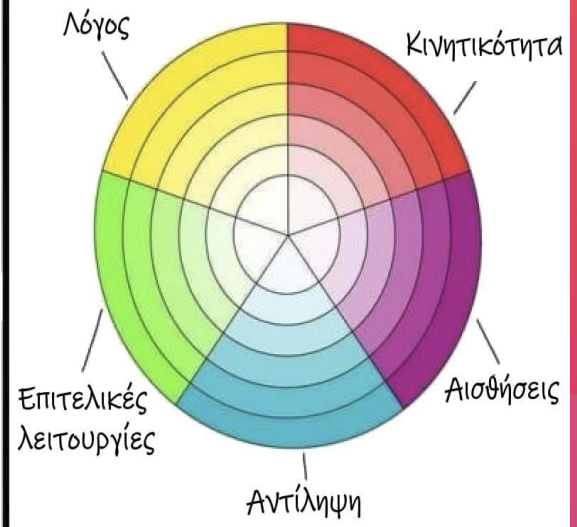
ΤΙ ΕΙΝΑΙ Ο ΑΥΤΙΣΜΟΣ

Τι νομίζει ο κόσμος
ότι είναι ο αυτισμός:



THERAPIA.GR

Τι πραγματικά
είναι ο αυτισμός:



Α. ΒΑΘΗΣ, Ψυχίατρος, Ψυχοθεραπευτής

ΑΥΤΙΣΜΟΣ ΣΥΝΟΠΤΙΚΑ

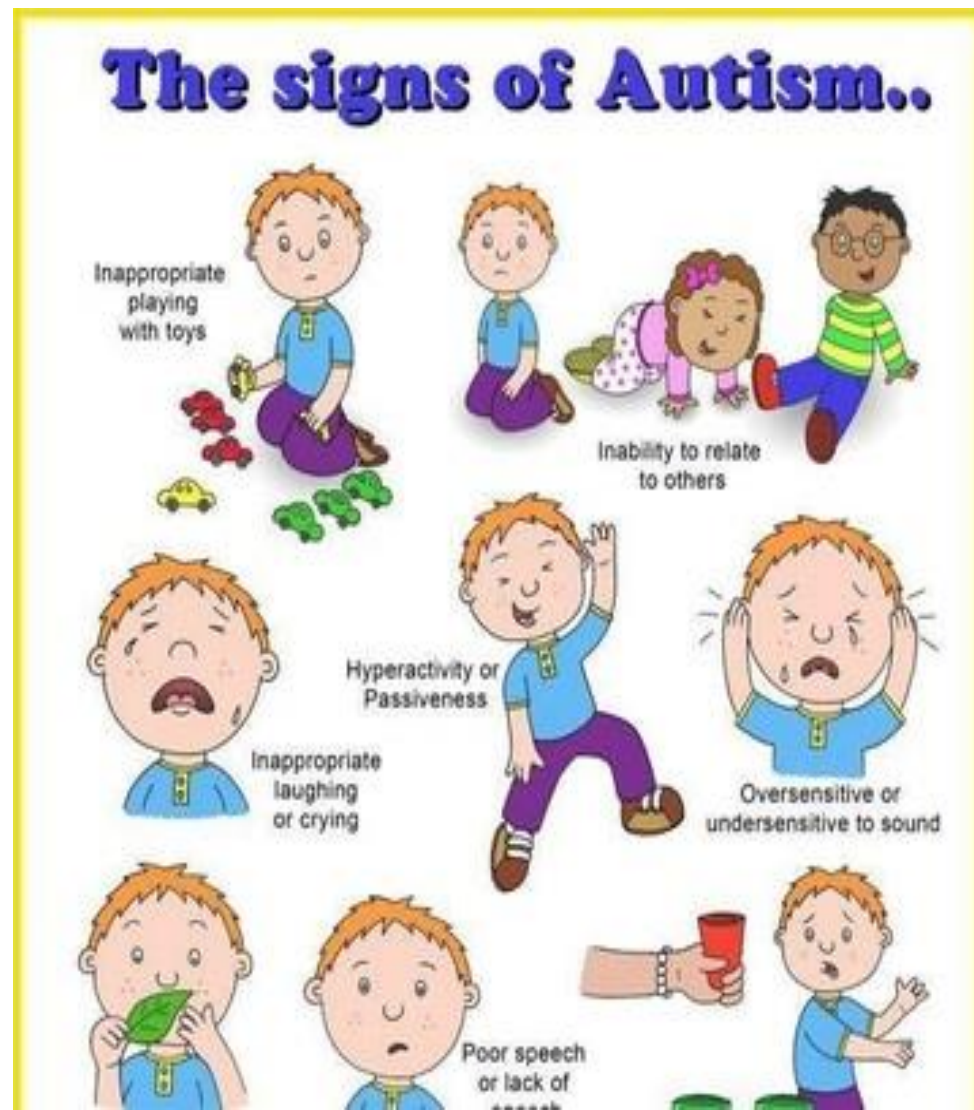
Ο αυτισμός (ή Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος – ΔΑΦ) είναι νευροαναπτυξιακή διαταραχή, που αφορά τον τρόπο που αναπτύσσεται και λειτουργεί ο εγκέφαλος από μικρή ηλικία.

Βασικά χαρακτηριστικά του αυτισμού είναι:

- **Δυσκολίες στην επικοινωνία και την κοινωνική αλληλεπίδραση** (π.χ. δυσκολία στην κατανόηση εκφράσεων, στη συζήτηση ή στις κοινωνικές σχέσεις)
- **Επαναλαμβανόμενες συμπεριφορές ή ενδιαφέροντα** (π.χ. ρουτίνες, συγκεκριμένα ενδιαφέροντα με έντονη ενασχόληση)
- **Διαφορετικός τρόπος επεξεργασίας αισθητηριακών ερεθισμάτων** (π.χ. ευαισθησία σε ήχους, φως, υφές)

ΑΥΤΙΣΜΟΣ

- Λέγεται “φάσμα του αυτισμού” γιατί κάθε άτομο με αυτισμό, παρουσιάζει ετερογένεια, είναι δηλαδή διαφορετικό:
άλλοι μπορεί να χρειάζονται περισσότερη υποστήριξη στην καθημερινότητα, ενώ άλλοι είναι πλήρως ανεξάρτητοι.
- Ο αυτισμός:
- δεν είναι ασθένεια που «θεραπεύεται»
- είναι ένας διαφορετικός τρόπος αντίληψης και σκέψης
- εμφανίζεται από την παιδική ηλικία και διαρκεί σε όλη τη ζωή



ΑΥΤΙΣΜΟΣ & ΜΗ ΛΕΚΤΙΚΗ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑ

- Ο «αυτισμός χωρίς λόγο» σημαίνει ότι ένα άτομο με αυτισμό δεν μιλά ή έχει πολύ περιορισμένη ομιλία. Αυτό δεν σημαίνει ότι δεν καταλαβαίνει ή ότι δεν έχει νοημοσύνη — πολλοί μη λεκτικοί άνθρωποι επικοινωνούν με άλλους τρόπους.
- Τρόποι επικοινωνίας:

 - Χειρονομίες
 - εικόνες ή κάρτες επικοινωνίας
 - tablet ή ειδικές εφαρμογές
 - εκφράσεις προσώπου και σώματος
 - λίγες λέξεις ή ήχους

- Στον αυτισμό, η δυσκολία μπορεί να αφορά: την ανάπτυξη της ομιλίας, την κατανόηση κοινωνικής επικοινωνίας ή τον συντονισμό σκέψης και λόγου



ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΕΚΤΙΜΗΣΗΣ ΤΩΝ ΝΟΗΤΙΚΩΝ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ

- Λεκτική Προκατάληψη: όταν κρίνουμε ή αντιμετωπίζουμε κάποιον διαφορετικά με βάση τον τρόπο που μιλά, π.χ., τη γλώσσα, την προφορά, το λεξιλόγιο, αν μιλά «καλά» ή με δυσκολία, ή καθόλου
- Τα παραδοσιακά τεστ νοημοσύνης (π.χ. WISC) βασίζονται υπερβολικά στην κατανόηση και χρήση του λόγου, με αποτέλεσμα την υποτίμηση των ικανοτήτων των ωφελούμενων.
- Αισθητηριακή Υπερφόρτωση
- Το περιβάλλον της αξιολόγησης μπορεί να προκαλέσει άγχος ή διάσπαση προσοχής, καθιστώντας δύσκολη τη μέτρηση της πραγματικής μνήμης εργασίας.
- Έλλειψη Κινήτρου. Η απουσία κοινωνικού κινήτρου για την ολοκλήρωση αφηρημένων έργων απαιτεί τη χρήση απτών ενισχυτών και παιγνιώδους μορφής.

ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Η αξιολόγηση της μνήμης σε άτομα με νοητική υστέρηση και αυτισμό χωρίς λόγο μέσω μη λεκτικών δοκιμασιών, στηριζόμενη κυρίως σε οπτικά και κιναισθητικά ερεθίσματα.

Η επικοινωνία βασίζεται σε χειρονομίες και υπάρχει επιβράβευση ανεξαρτήτως αποτελέσματος, με σκοπό τη διατήρηση του κινήτρου ολοκλήρωσης του έργου

Οι οδηγίες δίνονται από τον αξιολογητή με λόγο, ενώ από τον ωφελούμενο δεν ζητείται να απαντήσει με λόγο



ΣΤΑΔΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το πιλοτικό έργο εκτήρησης μνήμης χωρίζεται σε **5 βασικούς άξονες εκτίμησης:**

1. Οπτική Μνήμη Ανάκλησης-Memory Game
2. Χωρική Μνήμη & Παρακολούθηση-Τα Κύπελλα
3. Μνήμη Αλληλουχίας & Χρονική Σειρά- Σειροθέτηση Ιστορίας
4. Κινησθητική Μνήμη-Στεφάνια & Μπάλα
5. Μνήμη Εργασίας- Ανάκληση του αντικειμένου που λείπει

1. ΟΠΤΙΚΗ ΜΝΗΜΗ ΑΝΑΚΛΗΣΗΣ-MEMORY GAME

Ο/Η ωφελούμενος/η θα ξεκινήσει με το υποέργο, που αξιολογεί την ικανότητα του/της να συγκρατεί την τοποθεσία μιας οπτικής πληροφορίας (οπτικοχωρική μνήμη).

Υλικά: 6 κάρτες (3 ζευγάρια σε λευκό φόντο: μήλο, μπανάνα, πορτοκάλι).



- 1) Τοποθετώ τα 3 ζευγάρια ανοιχτά στο τραπέζι.
- 2) Δείχνω τα ζευγάρια ένα-ένα με το δάχτυλο (δείξη) και λέω ότι είναι ζευγάρια.
- 3) Μετά από 10 δευτερόλεπτα, γυρνάω τις κάρτες ανάποδα.
- 4) Δείχνω με το χέρι μου τον/την ωφελούμενο/η και λέω «Δείξε μου ένα ζευγάρι» για να ανοίξει τις δύο κάρτες.

Αν οι κάρτες που θα ανοίξει ο /η ωφελούμενος/η είναι ίδιες (ζευγάρι), τις αφαιρώ. Αν όχι, τις ξανακλείνω.

Για να εκτιμήσω την μνήμη του/της ωφελούμενου/ης, καταγράφω πόσες προσπάθειες χρειάστηκαν για να βρεθούν τα 3 ζευγάρια και αν υπήρξε τυχαία επιλογή ή στρατηγική. Τέλος, παρατηρώ αν ο/η ωφελούμενος/η παρουσιάζει κάποια εμμονή π.χ. αν ανοίγει συνέχεια την ίδια λάθος κάρτα. Στην τρίτη αποτυχία σταματάμε και προχωράμε στο επόμενο υποέργο.

2. ΧΩΡΙΚΗ ΜΝΗΜΗ & ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗ-ΤΑ ΚΥΠΕΛΛΑ

Για να αξιολογήσω την χωρική μνήμη και την ικανότητα διατήρησης της προσοχής σε ένα αντικείμενο που αλλάζει θέση, περνάμε με τον/την ωφελούμενο/η στο επόμενο υποέργο, τα κύπελλα.

Υλικά: 3 αδιαφανή κύπελλα και ένα μπαλάκι, κατά προτίμηση με έντονο χρώμα π.χ. κίτρινο.

Τοποθετώ τα κύπελλα στη σειρά και βάζω το μπαλάκι κάτω από το μεσαίο κύπελλο, βεβαιώνοντας ότι ο/η ωφελούμενος/η κοιτάζει.

Μετακινώ αργά το κύπελλο με το μπαλάκι σε άλλη θέση π.χ. δεξιά (κάνω μόνο μία κίνηση).

Ρωτάω τον/την ωφελούμενο/η «Που είναι το μπαλάκι;».

Αρχικά, ξεκινάω με απλή μετατόπιση και στη συνέχεια εφόσον τα πηγαίνει καλά, προχωράω σε «χιαστί» μετακίνηση δύο κυπέλλων.

Εκτιμώ αν το βλέμμα του/της ακολουθεί την κίνηση και αν διατηρεί την πληροφορία της θέσης της μπάλας μετά την κίνηση. Μετά από 3 αποτυχημένες προσπάθειες, προχωράμε στο επόμενο υποέργο.

3. ΜΝΗΜΗ ΑΛΛΗΛΟΥΧΙΑΣ & ΧΡΟΝΙΚΗ ΣΕΙΡΑ- ΣΕΙΡΟΘΕΤΗΣΗ ΕΙΚΟΝΩΝ



Στο υποέργο Σειροθέτηση Εικόνων εκτιμώ την ικανότητα οργάνωσης γεγονότων στο χρόνο (πρώτα-μετά).

Υλικά: κάρτες με μια μικρή ιστορία (πλοκή) (Κάρτα 1: Ένα παιδί κρατάει ένα μπαλόνι, Κάρτα 2: Ο αέρας παίρνει το μπαλόνι, Κάρτα 3: Το παιδί κλαίει).

Αρχικά δείχνω τις κάρτες (Κάρτα 1: Ένα παιδί κρατάει ένα μπαλόνι, Κάρτα 2: Ο αέρας παίρνει το μπαλόνι, Κάρτα 3: Το παιδί κλαίει) στη σωστή σειρά για 10 δευτερόλεπτα και του λέω «Αυτή είναι η σωστή σειρά»

Έπειτα, τις μαζεύω και τις ανακατεύω.

Δίνω τις κάρτες στον/ην ωφελούμενο/η και του/της δείχνω ένα ταμπλό με αριθμούς 1, 2 και 3, ως οπτικό βοήθημα για να κατανοήσει ο/η ωφελούμενος/η που πρέπει να τοποθετήσει τις κάρτες και του/της λέω «Βάλτα στη σωστή σειρά»

4. ΚΙΝΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΜΝΗΜΗ-ΣΤΕΦΑΝΙΑ & ΜΠΑΛΑ

Στο υποέργο με τα στεφάνια και την μπάλα, γίνεται αξιολόγηση της κιναισθητικής μνήμης.

Υλικά: 3 στεφάνια και μία μπάλα

- 1) Τοποθετώ τα στεφάνια στο πάτωμα.
- 2) Μπαίνω σε ένα από τα στεφάνια, αφήνω την μπάλα και βγαίνω.
- 3) Ο/Η ωφελούμενος/η παρατηρεί που είναι η μπάλα για 10 δευτερόλεπτα.
- 4) Δίνω τη μπάλα στον/ην ωφελούμενο/η και εκείνος/η και του λέω «Κάνε το ίδιο»

Θέλω να δω αν η κίνηση στον χώρο μπερδεύει την ανάκληση της πληροφορίας ή αν βοηθάει τον/την ωφελούμενο/η.

5. ΜΝΗΜΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ-ΤΙ ΛΕΙΠΕΙ;

Σε αυτό το υποέργο περνάμε στην εφαρμογή της μνήμης σε σενάριο καθημερινής ζωής.

Υλικά: 6 πραγματικά αντικείμενα (κουτάλι, ποτήρι, μαρκαδόρος, πιάτο, χτένα, βιβλίο)

Απλώνω στο τραπέζι 3 αντικείμενα π.χ. κουτάλι, ποτήρι (2 σημασιολογικά σχετικά) και μαρκαδόρο (μη σχετικό σημασιολογικά).

Ο/Η ωφελούμενος/η παρατηρεί τα αντικείμενα για 10 δευτερόλεπτα.

Η οδηγία στον/την ωφελούμενο/η είναι: «Κλείσε τα μάτια σου» και αφαιρώ κρυφά ένα από τα αντικείμενα π.χ. το ποτήρι.

Στη συνέχεια δίνω την οδηγία «Άνοιξε τα μάτια σου» και δείχνω τρία αντικείμενα π.χ. το ποτήρι (το αντικείμενο που λείπει), το πιάτο (σημασιολογικά σχετικό) και την χτένα (σημασιολογικά άσχετο).

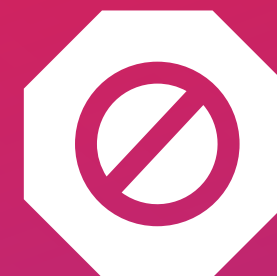
Ρωτάω «Ποιο από αυτά τα τρία ήταν στο τραπέζι;»

Πρέπει να δείξει τι λείπει από το τραπέζι. Ελέγχουμε την ικανότητα αναγνώρισης των αλλαγών στο περιβάλλον και την ανάκληση πρόσφατης οπτικής μνήμης.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ & ΠΡΟΣΑΡΜΟΓΕΣ

Συνολική Διάρκεια: Περίπου 15 λεπτά για να προλάβουμε την κόπωση ή την διάσπαση προσοχής.

Κριτήριο Διακοπής: Η δοκιμασία σε κάθε άξονα σταματά μετά από 3 συνεχόμενες αποτυχίες (πάντα καταγράφεται ο αριθμός προσπαθειών). Αν ο ωφελούμενος αποτύχει 4 φορές στο ίδιο παιχνίδι, προχωράμε στον επόμενο άξονα ή σταματάμε τη χορήγηση, αν δείχνει εκνευρισμό. Τα 10 δευτερόλεπτα θα αυξηθούν σε 15 μετά την 2^η προσπάθεια, αν διαπιστωθεί ότι υπάρχει δυσκολία και ο/η ωφελούμενος/η χρειάζεται περισσότερο χρόνο.



ΣΥΝΟΨΗ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΩΝ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. Οπτική Μνήμη (Memory Game)

Αποτέλεσμα: Επιτυχία στην 3η προσπάθεια.

Σχόλιο: Παρά την καθημερινή εξοικείωση με το παιχνίδι, χρειάστηκε επαναλήψεις για να εστιάσει στο δομημένο πλαίσιο της δοκιμασίας.
εμφάνισε γρήγορη μάθηση μέσω επανάληψης.

3. Χρονική Σειρά (Sequence)

Αποτέλεσμα: Εξαιρετική επίδοση (1η προσπάθεια).

Σχόλιο: Το ισχυρότερο σημείο του ωφελούμενου. Επιβεβαιώθηκε η ικανότητα αντίληψης λογικής συνέχειας ακόμη και μετά από ανακάτεμα των καρτών.

5. Λειτουργική Μνήμη (Τι λείπει;)

Αποτέλεσμα: Διακοπή.

Σχόλιο: Αδυναμία κατανόησης της οδηγίας "κλείσε τα μάτια", η οποία προκάλεσε εκνευρισμό και συναισθηματική απορρύθμιση.

2. Χωρική Μνήμη (Τα Κύπελλα)

Αποτέλεσμα: Επιτυχία στην 3η προσπάθεια.

Σχόλιο: Αρχική δυσκολία στην παρακολούθηση της μετατόπισης, αλλά εμφάνισε γρήγορη μάθηση μέσω επανάληψης.

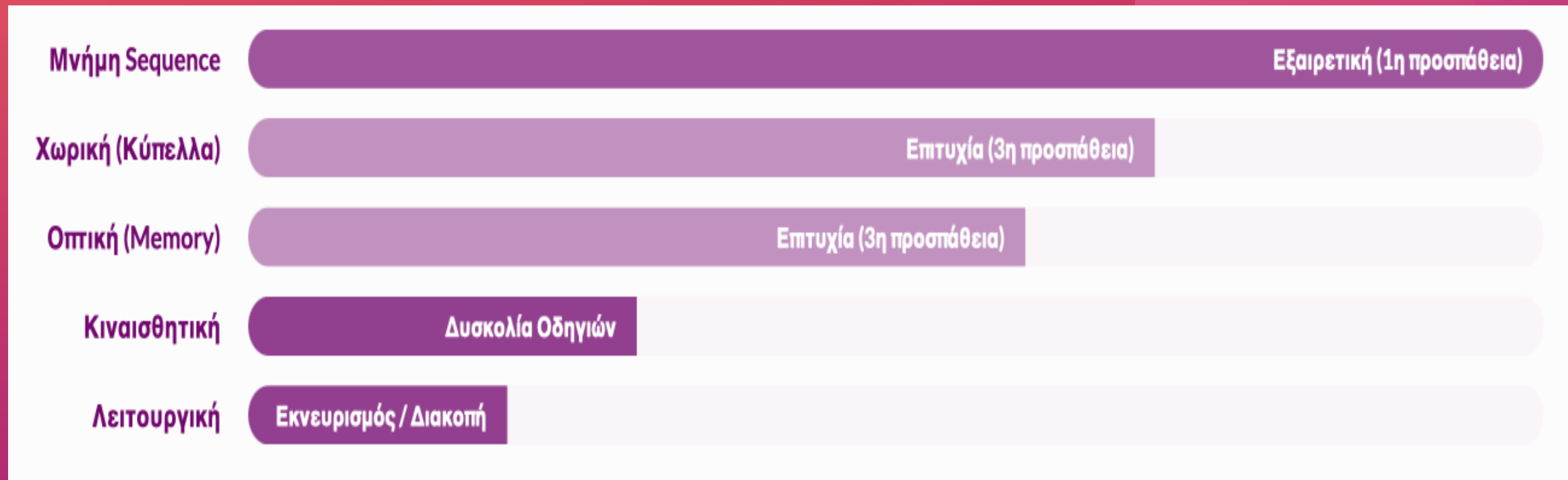
4. Κινησθητική Μνήμη (Στεφάνια & Μπάλα)

Αποτέλεσμα: Αποτυχία.

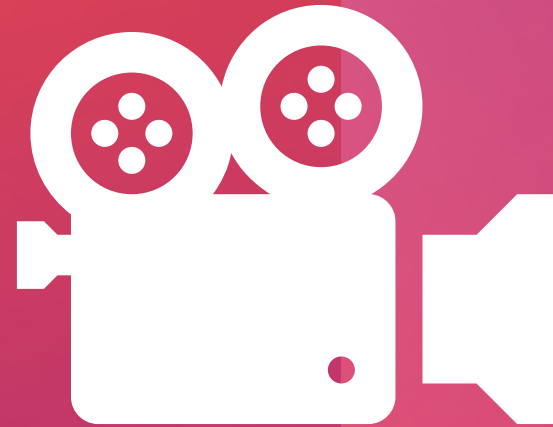
Σχόλιο: Μη κατανόηση της οδηγίας (στόχευε τα στεφάνια αντί να μιμηθεί τη διαδρομή).
Πιθανός αποσυντονισμός λόγω περιβαλλοντικού θορύβου στην αίθουσα.

ΓΕΝΙΚΟ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Ο ωφελούμενος υπερέχει σε **οπτικά έργα αλληλουχίας**, αλλά δυσκολεύεται σε **σύνθετες λεκτικές οδηγίες** και σε περιβάλλοντα με έντονα αισθητηριακά ερεθίσματα (φασαρία). Προτείνεται η χρήση οπτικών βοηθημάτων (κάρτες οδηγιών) για μείωση του άγχους.



VIDEO ΕΡΓΟΥ



<https://youtu.be/bpbWVS0nucE>



ΕΚΚΛΗΣΙΑΣΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΚΔΑΠ ΜΕΑ
ΤΟΥ ΙΕΡΟΥ ΚΑΘΕΔΡΙΚΟΥ ΝΑΟΥ ΑΓ. ΝΙΚΟΛΑΟΥ ΑΡΕΤΣΟΥΣ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

- ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΘΕΡΜΑ ΤΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗ ΚΑΙ ΤΟ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟ ΤΟΥ ΚΔΑΠ ΜΕΑ 'ΤΑ ΚΡΙΝΑΚΙΑ' ΠΟΥ ΑΝΗΚΕΙ ΣΤΗΝ ΙΕΡΑ ΜΗΤΡΟΠΟΛΗ Ν. ΚΡΗΝΗΣ ΚΑΙ ΚΑΛΑΜΑΡΙΑΣ ΚΑΙ ΤΟΥΣ **ΩΦΕΛΟΥΜΕΝΟΥΣ** ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΟΛΥΤΙΜΗ ΒΟΗΘΕΙΑ ΤΟΥΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΟΛΟΚΛΗΡΩΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ
- ΕΥΧΑΡΙΣΤΩ ΘΕΡΜΑ ΚΑΙ ΤΗΝ Π.Κ.Μ., ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΜΕΡΙΜΝΑΣ, ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΥΚΑΙΡΙΑ ΝΑ ΕΠΙΣΚΕΦΤΩ ΚΑΙ ΝΑ ΥΛΟΠΟΙΗΣΩ ΕΡΓΑ ΚΑΙ ΣΕ ΑΛΛΕΣ ΔΟΜΕΣ ΠΟΥ ΕΠΟΠΤΕΥΕΙ ΕΜΠΛΟΥΤΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΜΟΥ ΕΜΠΕΙΡΙΑ