

“Το παιχνίδι από το χθες στο σήμερα”



**ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΛΙΑΡΤΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Α' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ
ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2014-15
ΑΛΙΑΡΤΟΣ, ΙΑΝΟΥΑΡΙΟΣ 2015**

Εργάστηκαν οι μαθητές του Β2 τμήματος του Γενικού Λυκείου Αλιάρτου:

1. Μιχοπούλου Παρασκευή
2. Μπίμπαση Ευαγγελία
3. Μπινιάρη Ευαγγελία
4. Νακούτση Ευαγγελία
5. Ντασιώτη Χρυσάνθη
6. Ντασιώτης Δημήτρης
7. Ντασιώτης Θεοφάνης
8. Παρασκευάς Θεόδωρος
9. Πισίνα Μαρία
10. Πλοπεάνου Μαρία-Ρομπέρτα
11. Σαμπανάι Χαβά
12. Τόσκα Σιερίνε
13. Τσαρουχά Αγγελική
14. Τσιάρας Χρήστος
15. Τσιώλης Φώτιος
16. Χαλιμούρδας Γεώργιος

Υπεύθυνη καθηγήτρια:

ΧΑΛΙΜΟΥΡΔΑ ΑΓΓΕΛΙΚΗ – ΠΕ19 - Πληροφορικός

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ομάδα 1η : Το παιχνίδι στο πέρασμα του χρόνου

Η ομάδα μας ασχολήθηκε με το παιχνίδι και γενικότερα με την διαμόρφωση του και την εξέλιξη του με το πέρασμα των εποχών, την αναγκαιότητα του και τον σημαντικό του ρόλο στη σωστή διαπαιδαγώγηση των παιδιών. Το παιχνίδι αποτελεί μία διαχρονική αξία. Μέσα από το παιχνίδι δεν επιτυγχάνεται μόνο η διασκέδαση και η ψυχαγωγία αλλά και η εκμάθηση κάποιων αξιών που θα μας ακολουθούν για την υπόλοιπη ζωή μας.

Ομάδα 2η : Το παιχνίδι σήμερα

Η ομάδα μας ασχολήθηκε με την σχέση των παιδιών, μικρών και μεγάλων, με το παιχνίδι στις μέρες μας. Δημιουργήσαμε ερωτηματολόγια για παιδιά Δημοτικού και Λυκείου και από την επεξεργασία των απαντήσεων βγάλαμε κάποια συμπεράσματα. Επίσης πήραμε συνέντευξη από έναν δάσκαλο του Δημοτικού προκειμένου να καταγράψουμε καλύτερα την σχέση των παιδιών με το παιχνίδι αλλά και τα είδη παιχνιδιών που προτιμούν.

Ομάδα 3η : Το ηλεκτρονικό παιχνίδι Από παίκτες δημιουργοί

Η ομάδα μας ασχολήθηκε αυτό το τετράμηνο με την ηλεκτρονική έκδοση των παιχνιδιών. Καταγράψαμε την επιρροή που έχουν πλέον οι υπολογιστές στην καθημερινή ζωή μας και μελετήσαμε την μεταστροφή των παιδιών από τα παιχνίδια της αλάνας σε εκείνα του Η/Υ. Έπειτα διαχωρίσαμε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ανά αριθμό παικτών και ύστερα ανά είδος. Στη συνέχεια μελετήσαμε το αντίκτυπο που έχουν αυτά στην κοινωνία καταγράφοντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Τέλος προσπαθήσαμε να φτιάξουμε το δικό μας ηλεκτρονικό παιχνίδι, πράξη δύσκολη αλλά έτσι κατανοήσαμε την πολυπλοκότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και εν τέλει το καταφέραμε.

Χωρίσαμε την εργασία μας στις παρακάτω ενότητες :

- 3.1 Η ηλεκτρονική εποχή – καθημερινή χρήση του υπολογιστή.
- 3.2 Από την αλάνα της γειτονιάς στον Η/Υ.
- 3.3 Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά αριθμό παικτών .
- 3.4 Κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών ανά είδος.
- 3.5 Πλεονεκτήματα – μειονεκτήματα βιντεοπαιχνιδιών .

Το παιχνίδι από το χθες στο σήμερα

3.6 Από παίκτες δημιουργοί. Δοκιμάζουμε να φτιάξουμε το δικό μας παιχνίδι στο Gamemaker .

Το κάθε μέλος της ομάδας μας ανέλαβε να βρει πληροφορίες και να επεξεργαστεί μια ενότητα. Συγκεντρώσαμε όλοι το υλικό μας του δώσαμε την τελική μορφή και προέκυψε η ερευνητική έκθεση.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ	7
2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	
ΚΕΦ. 1^ο : Το παιχνίδι στο πέρασμα του χρόνου	
1.1. Εισαγωγή	7
1.2. Ιστορική αναδρομή	8
1.3. Σύγχρονη εποχή	14
ΚΕΦ. 2ο : Το παιχνίδι σήμερα	
2.1. Έρευνα με ερωτηματολόγια σε μαθητές Δημοτικού Σχολείου	16
2.2. Έρευνα σε μαθητές Λυκείου	17
2.3. Συμπεράσματα συνέντευξης	18
ΚΕΦ. 3ο : Το ηλεκτρονικό παιχνίδι	
Από παίκτες δημιουργοί	
3.1. Η ηλεκτρονική εποχή – καθημερινή χρήση του υπολογιστή	19
3.2. Από την αλάνα της γειτονιάς στον Η/Υ.	20
3.3. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι	20
3.4. Πλεονεκτήματα – μειονεκτήματα βιντεοπαιχνιδιών	29
3.5. Δοκιμάζουμε να φτιάξουμε το δικό μας παιχνίδι στο gamemaker ..	30
3. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ/ ΠΗΓΕΣ	32
4. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	33

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Ο άνθρωπος από πολύ νωρίς ασχολήθηκε με διάφορες σωματικές δραστηριότητες, όπως το κυνήγι, το σκαρφάλωμα, το τρέξιμο και πολλά ακόμη εγχειρήματα ώστε να καταφέρει να επιβιώσει κάτω από πολύ δύσκολες συνθήκες.

Με τη δημιουργία οργανωμένων κοινωνιών και συγκροτημένων ομάδων, εμφανίζεται και η έννοια της συνειδητής άσκησης. Πρωτοπόροι στην αξιοποίησή της υπήρξαν οι Έλληνες, οι οποίοι κατανοώντας από νωρίς την συμβολή του τόσο στην ομαλή σωματική όσο και πνευματική ανάπτυξη, εφάρμοσαν έμπρακτα στη ζωή τους την αγωγή του ανθρώπου. Ωστόσο και πολλοί άλλοι αρχαίοι λαοί με αξιόλογους πολιτισμούς, όπως Αιγύπτιοι, Πέρσες, Κινέζοι, Ινδοί, Ασσύριοι είχαν αναπτύξει διάφορες μορφές παιχνιδιού, κυρίως με τη μορφή προετοιμασίας για θρησκευτικές τελετές ή για την απόκτηση ικανοτήτων κυνηγού ή πολεμιστή.

Η σωματική άσκηση συνδέθηκε, επομένως, με το παιχνίδι και έγινε αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής του ανθρώπου από τα αρχαία ήδη χρόνια.

Σε αυτό το τετράμηνο, αποφασίσαμε, λοιπόν να μελετήσουμε το παιχνίδι. Να αναζητήσουμε στο παρελθόν τις ρίζες του, να δούμε την εξέλιξη του και να φτάσουμε στην σημερινή εποχή, την ηλεκτρονική, προσπαθώντας να διερευνήσουμε και να αποτυπώσουμε την σχέση των σημερινών νέων με το παιχνίδι.

2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦ. 1^ο : Το παιχνίδι στο πέρασμα του χρόνου

1.1. Εισαγωγή

Τι είναι το παιχνίδι και πώς μπορεί να ερμηνευθεί; Δεν υπάρχει ένας ξεκάθαρος ορισμός ούτε μια και μοναδική θεωρία που να μπορεί να εξηγήσει το ρόλο του παιχνιδιού στη μάθηση και ανάπτυξη του παιδιού. Είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές πράξεις, προσανατολισμούς και εκδηλώσεις. Διάφοροι επιστήμονες, προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση, τη σημασία και τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού ανέπτυξαν διάφορες ερμηνείες:

«Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες» (Maxim, 1989).

«Το παιχνίδι είναι αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν υγιή παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά» (Scales et al., 1991).

«Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, κατευθυνόμενη από το παιδί το «νόημα» της οποίας έχει σημασία για το ίδιο και όχι η κατάληξή της» (Kostelnik, Soderman & Whiren, 1993).

«Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη» (Feeney, Christensen, & Moravcil, 1996).

Ο Meckley (2002), συνοψίζοντας τις παραπάνω σκέψεις επαναπροσδιόρισε τον ορισμό του παιχνιδιού ως μιας δραστηριότητας η οποία θα πρέπει να εμπεριέχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: α) να είναι ελεύθερη επιλογή των παιδιών, β) να κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα, γ) να παρέχει ευχαρίστηση και ικανοποίηση, δ) να εμπλέκει ενεργά τους παίκτες, ε) να είναι αυτό-κατευθυνόμενο, στ) να έχει νόημα για το παιδί.

Ας πάμε για λίγο στο παρελθόν να προσπαθήσουμε να αποτυπώσουμε και να κατανοήσουμε την σχέση του ανθρώπου με το παιχνίδι

1.2. Ιστορική Αναδρομή

1.2.1. Το παιχνίδι στους αρχαίους πολιτισμούς

Οι Αιγύπτιοι ανέπτυξαν, κυρίως, παιχνίδια σφαιριστικά, παλαιστικά, ακροβατικά, χορευτικά, γυμναστικά, κολυμβητικά και με άρματα.

Τα παιχνίδια των Περσών ήταν σφεντόνες, κοντάρια, τόξα, ζατρίκια (σκάκι), ταβόλι (τάβλι).

Η εξάσκηση των Ασσυρίων περιλάμβανε τις σφαιριστικές παιδιές, την τοξοβολία, την ιππασία, το κολύμπι, την πάλη, την πυγμαχία και τις αρματοδρομίες.

Οι αρχαίοι Κινέζοι ανέπτυξαν σε μεγάλο βαθμό την ιατρική γυμναστική (κουνγκ-φου), την έφιππη σφαίριση, αλεκτορομαχίες, πέταγμα χαρταετών, μορφές ποδοσφαίρου, χιονοδρομίες, κωπηλασία, πυγμαχία και άλλα.

Οι αρχαίοι Ινδοί επιδίδονταν σε ασχολίες όπως ιπποδρομίες, κονταρομαχίες, βοοδρομίες, πάλη, έφιππη σφαίριση, πυγμαχία και άλλα.

1.2.2. Το παιχνίδι των Ελλήνων

Παίς, παίγμα, παιγνία, παίγνιον, παιδιά... Όλες αυτές οι αρχαίες ελληνικές λέξεις έχουν τις ρίζες τους στο ρήμα παίζω, που σημαίνει παρουσιάζω παιδική συμπεριφορά και εμφανίζεται για πρώτη φορά στην Οδύσσεια του Ομήρου, όπου σχετιζόταν τόσο με τον κόσμο των παιδιών όσο και με το ανέμελο παιχνίδι και τον χορό των νυμφών. Αυτό το επίπεδο αποτελεί ένδειξη για την σύνδεση της παιδικής ηλικίας με το παιχνίδι στην αρχαιοελληνική κοινωνία.

Η λατρεία των αρχαίων Ελλήνων για τα παιχνίδια γίνεται, εξ άλλου, φανερή μέσα από τα πολυάριθμα εκθέματα και ευρήματα που έχουν διασωθεί και σχετίζονται με χαρακτηριστικά στιγμιότυπα της καθημερινής ζωής. Παρατηρείται πως πολλές φορές τα ονόματα των αρχαίων παιχνιδιών μοιάζουν με τα αντίστοιχα των σημερινών. Η εξήγηση είναι πως πολλά έχουν μεταδοθεί από γενιά σε γενιά. Ωστόσο, ο Πλάτωνας υποστηρίζει πως στα παιδιά ηλικίας έως έξι ετών κάποια παιχνίδια είναι έμφυτα μέσα τους, δηλαδή ανακαλύπτονται αυτόματα.

Τα κυριότερα υλικά των παιχνιδιών ήταν το ύφασμα, το ξύλο, οι καρποί και ο πηλός και κατασκευάζονταν από τα ίδια τα παιδιά ή και από τους γονείς τους. Κάποιοι τα αγόραζαν

από τους κοροπλάθους, οι οποίοι τα διέθεταν από τους πάγκους τους σε κεντρικές πλατείες κατά τη διάρκεια μιας γιορτής.

Για τα νεογέννητα, το πρώτο δώρο- παιχνίδι ήταν η πλαταγή, η κουδουνίστρα δηλαδή, η οποία εκτός από την χρήση της ως παιχνίδι αφού απασχολούσε τα μωρά, απέδιδαν και μαγικές ιδιότητες, καθώς επικρατούσε η άποψη πως ο ήχος της απομάκρυνε το κακό.

Τα παιχνίδια των κοριτσιών διέφεραν από εκείνα των αγοριών. Τα αγόρια έπαιζαν με τους αστραγάλους, τα κότσια- τα οποία δεν αποχωρίζονταν σχεδόν ποτέ κουβαλώντας τα μαζί τους σε σακουλάκια- , ο τροχός, το τσέρκι, το άλογο- καλάμι που το καβαλούσαν κι έτρεχαν στο δρόμο ανταγωνιζόμενοι πολλές φορές μεταξύ τους, δηλαδή ιπποδρομία, αλλά ακόμη και το αντίστοιχο παιχνίδι γιο- γιο το οποίο ανήκε στα δημοφιλή αθύρματα, όπως ονόμαζαν τα μικρά παιχνίδια- αντικείμενα της αρχαιότητας.

Όσον αφορά τα κορίτσια, η αγαπημένη ενασχόληση τους ήταν το παιχνίδι με την πλαγγόνα ή κόρη, μία κούκλα δηλαδή την οποία είχαν κατασκευάσει από πηλό και έντυναν με διάφορα ρούχα.

Τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια κρατούσαν τα παιχνίδια τους μέχρι την ενηλικίωσή τους. Ύστερα τα προσέφεραν με τελετή στους θεούς. Τα αγόρια τα πρόσφεραν στον Ερμή, ενώ τα κορίτσια στην Άρτεμη, την Ήρα και την Αφροδίτη μια μέρα πριν το γάμο τους, με προσφιλέστερο όλων την κούκλα τους, πλαγγόνα, που συμβόλιζε την αγνότητα που αποχωρίζονταν και τη γονιμότητα που θα αποκτούσαν.

1.2.3. Το παιχνίδι στην Ομηρική Εποχή

Κατά την Ομηρική εποχή οι άνθρωποι αξιοποιούσαν το περίσσειμα του ελεύθερου χρόνου τους απασχολούμενοι με παιχνίδια αλλά και αγωνίσματα. Χάρη στην παράδοση, τους θρύλους και τη θρησκεία, όλες οι κοινωνικές τάξεις καλλιέργησαν ιδιαίτερα τον τομέα του παιχνιδιού.

Για παράδειγμα, ο Όμηρος παραθέτει ένα παράδειγμα παιχνιδιού στη ραψωδία Ζ της Οδύσσειας. Συγκεκριμένα, περιγράφεται ένα σφαιριστικό παιχνίδι που έπαιζε η Ναυσικά, η κόρη του βασιλιά των Φαίακων Αλκίνοου, με τις θερααινίδες της κοντά στην ακροθαλασσιά χορεύοντας και τραγουδώντας, το τόπι. Επίσης, στη ραψωδία Θ οι γιοι του Αλκίνοου, Άλιος και Λαοδάμαντας, εμφανίζονται να χορεύουν και να δείχνουν την ικανότητά τους στο χειρισμό μιας κόκκινης μπάλας κατά τη διάρκεια μίας γιορτής που διοργανώνει ο βασιλιάς πατέρας τους. Το παιχνίδι της Ναυσικάς πιθανολογείται να είναι το παιχνίδι **φαινίνδα**, ενώ του Άλιου και του Λαοδάμοντα φαίνεται να είναι η **ουρανία** ή **αρπαστόν**.

Στην Ιλιάδα, ο Όμηρος αναφέρει στη ραψωδία Ψ το παιχνίδι **αστραγάλοι**, το οποίο έπαιζε ο Πάτροκλος με τον Κλεισώνυμο, τον οποίο και σκοτώνει πάνω στο παιχνίδι (“χολωθείς αμφ' αστραγάλοισιν”). Παρατηρείται επίσης στη ραψωδία Ξ μία παρομοίωση ανάμεσα στην πέτρα, που εκσφενδονίζει ο Αίας ο Τελαμώνιος κατά την μονομαχία του με τον Έκτορα, με τη **σβούρα**.

1.2.4. Κλασική εποχή και Ολυμπιακοί Αγώνες

Με το τέλος των ομηρικών χρόνων και την γέννηση των Ολυμπιακών Αγώνων περί το 776 π. Χ. , το παιχνίδι σημειώνει εξαιρετική ανάπτυξη σε αξιοζήλευτο βαθμό. Φαίνεται πως κατείχαν σπουδαία θέση στη ζωή των ανθρώπων. Ιδιαίτερα τον 5ο αιώνα π. Χ. θεωρούνταν σημαντικά για την διαπαιδαγώγηση του χαρακτήρα, την ανάπτυξη της κοινωνικής και πολιτικής συνείδησης, την άσκηση του σώματος, την τέρψη της ψυχής καθώς και την προετοιμασία των παιδιών για τη μελλοντική ζωή.

Ο Σόλων, ο Λυκούργος, ο Σωκράτης και πολλοί άλλοι φιλόσοφοι αναγνώρισαν τη μεγάλη σημασία του παιχνιδιού τόσο για την σωματική όσο και την πνευματική ολοκλήρωση ενός ατόμου. Επιπλέον, ο Πλούταρχος και ο Γαληνός έγραψαν πολλά έργα αναφερόμενοι στον παιδαγωγικό ρόλο των παιχνιδιών, ιδιαίτερα των σφαιριστικών.

Ακόμη και στη Σπάρτη, όπου η αγωγή ήταν αυστηρή, το παιχνίδι δεν έχασε τη θέση του. Δημιουργήθηκε ο παιγνιώδης κύκλος του κατώτερου και του ανώτερου πένταθλου. Οι νέοι συμμετείχαν στο ανώτερο πένταθλο αγωνιζόμενοι στην πάλη, στο ακόντιο και στη δισκοβολία. Αντιθέτως, το κατώτερο πένταθλο αφορούσε τα παιδιά που έπαιζαν παιχνίδια που βασιζόνταν σε απλές κινήσεις αλμάτων και δρόμων και κατέληγε σε σφαιριστικά παιχνίδια.

Από την άλλη πλευρά, και στην Αθήνα, όπου επικράτησε άλλο σύστημα αγωγής, τα παιχνίδια καταλάμβαναν εξέχουσα θέση στην αγωγή των παιδιών από πολύ νωρίς. Σε αυτό συνέβαλε το γεγονός πως η πόλη – κράτος θεωρούσε απαραίτητο ο λαός να μορφώνεται από την παιδική του ηλικία.

Αξιοσημείωτη και εύστοχη είναι και η παρομοίωση από τον Πλάτωνα της γης με την **πολύχρωμη σφαίρα**, δηλαδή τη μπάλα του παιχνιδιού, των θεών ως **φιλοπαίγμονες** και τον ανθρώπων με **αθύρματα**, τα παιχνίδια τους. Παρατήρησε, επίσης, πως η ηλικία μεταξύ των τριών και έξι ετών χαρακτηρίζεται έντονα από το παιχνίδι (*Πλάτων, Νόμοι*). Για το λόγο αυτόν, θα έπρεπε οι **παιδονόμοι**, οι παιδαγωγοί να ελέγχουν όχι μόνο τις ιστορίες που ακούν τα παιδιά, αλλά και τα παιχνίδια τους, εφόσον μέσα από αυτά είναι δυνατόν να ασκούνται

Το παιχνίδι από το χθες στο σήμερα

στη μάθηση και στην ανάπτυξη ικανοτήτων. Στο έργο του *Πολιτεία* αναφέρει χαρακτηριστικά πως τα παιδιά θα πρέπει να διδάσκονται μέσα από το παιχνίδι και όχι με τη βία.

Στα *Πολιτικά* του Αριστοτέλη εντοπίζεται διαχωρισμός των παιχνιδιών σε μαχητικά, αθλητικά, εσπουδαγμένα και εριστικά.

Υπάρχουν πολλά παιχνίδια τα οποία παίζονται ακόμη και σήμερα με διαφορετική συχνά ονομασία:

- ◆ **Κρικηλασία** (τσέρκι)
- ◆ **Οστρακίνδα** (άσπρο – μαύρο)
- ◆ **Σχοινοφιλήνδα** (αλάτι ψιλό)
- ◆ **Φυγίνδα ή κρυπτίνδα** (κρυφτό)
- ◆ **Τρόπα** (λακκοβάκια)
- ◆ **Χαλκισμός** (μονά-ζυγά)
- ◆ **Κολλαβίζειν** (μπιζ)
- ◆ **Μυλολόνη** (βούισμα της δεμένης χρυσόμυγας)
- ◆ **Σφαιρομαχία**
- ◆ **Βασιλήνδα** (κλέφτες κι αστυνόμοι)
- ◆ **Αφεκίνδα, διελκυστίνδα** (τράβηγμα σχοινού)
- ◆ **Στρεπτίνδα** (στουμπιστό, τσούκο)
- ◆ **Απόρραξις ή ανακρουσία** (ντρίπλα)
- ◆ **Ιππύς** (καβάλες)
- ◆ **Απόρραξις** (γκελ με το τόπι)
- ◆ **Ουρανία** (πέταγμα της μπάλας)
- ◆ **Αρπαστόν** (βάρει- βάρει)
- ◆ **Ασκωλιασμός** (κουτσό)

Τα αντικείμενα-παιχνίδια που χρησιμοποιούνταν ήταν:

- ◆ Κύβοι, πεσσοί, αστράγαλοι (ζάρια)
- ◆ Πλαγγόνες (πήλινες κούκλες)
- ◆ Πεντέλιθοι (πεντόβολα, βότσαλα)
- ◆ Σφαίρες (πάνινες ή δερμάτινες μπάλες)
- ◆ Πλαταγή (κουδουνίστρα)
- ◆ Σφαιρίδια (βόλοι)
- ◆ Αιώρα ή σειρά (κούνια)

- ◆ Τροχός (στεφάνι)
- ◆ Πέταυρον, πέτευρον (σανίδα της τραμπάλας)
- ◆ Βέμβιξ, στρόμβος (σβούρα)

Η επιδεξιότητα στο παίξιμο της σφαίρας λεγόταν σφαιριστική τέχνη και οι χώροι εκμάθησης της σφαιριστήρια.

Ένα ακόμη παιχνίδι των Αρχαίων Ελλήνων ήταν το **κερητίζειν**, το οποίο έμοιαζε πολύ με το χόκεϊ. Το παιχνίδι αυτό παιζόταν σε περιοχές της Μακεδονίας και της Θεσσαλίας μέχρι και την δεκαετία του 1970 με το όνομα **γουρούνα**.

Από τα περισσότερο αγαπημένα παιχνίδια των Αρχαίων Ελλήνων ήταν η **κρικηλασία** (τσέρκι) που παίζεται σε μερικά μέρη ακόμη και σήμερα.

1.2.5. Το παιχνίδι κατά τη Ρωμαϊκή εποχή

Κατά τη ρωμαϊκή εποχή παρατηρείται ένα ιδιαίτερο φαινόμενο όσον αφορά το παιχνίδι. Τα παιδιά μεγάλωναν μέσα στην οικογένεια με καταπιεστική πειθαρχία. Η αγωγή των νέων Ρωμαίων δεν απαρτίζονταν από ειρηνικά παιχνίδια ή ευγενικούς αγώνες. Ο στόχος της αυτοκρατορίας ήταν να αποκτήσει γενναίους και δυνατούς πολεμιστές. Επομένως, το παιχνίδι παραγκωνίζεται από μονομαχίες και ιπποδρομικές επιδείξεις πολεμικών ικανοτήτων. Ακόμη και κάποια παιδιά που έβρισκαν ευκαιρία για παιχνίδι προτιμούσαν να καταγίνονται με αναπαραστάσεις πολεμικών ενεργειών.

1.2.6. Το παιχνίδι στην Βυζαντινή Εποχή

Στα πρώτα χρόνια της Βυζαντινής εποχής ο βασικότερος σκοπός της αγωγής ήταν να διαπλάσει καλούς πολίτες με ήθος. Η τοποθέτηση των σχολείων είχε υιοθετήσει ηθικοθησκευτικό χαρακτήρα. Τα παιδιά είχαν την ευκαιρία να παίζουν μόνο στις διακοπές. Αργότερα, όταν ενισχύθηκε η παρουσία του ελληνοχριστιανικού πολιτισμού με τους Τρεις Ιεράρχες, σαν κύρια απασχόληση των μικρών παιδιών αναγνωρίστηκε ξανά η ανάγκη της παιδικής ψυχής για κίνηση και δόθηκε προτεραιότητα στο παιχνίδι. Οι Ιεράρχες θεωρούσαν πως το παιχνίδι αποτελεί μέσο ανίχνευσης των κλίσεων και διαθέσεων του παιδιού και ότι αναπτύσσει την ψυχική δύναμη και πρωτοβουλία του. Τα νήπια και τα μικρά παιδιά έπαιζαν με πολλά αντικείμενα-παιχνίδια και έτσι η βιοτεχνία σε αυτόν τον κλάδο γνώρισε μεγάλη ανάπτυξη στο Βυζάντιο. Τα περισσότερα παιχνίδια ήταν μιμητικά, δρομικά, αλματικά, ραπτικά, παλαιστικά. Ιδιαίτερα αρεστό ήταν να μιμούνται τους βασιλιάδες, τους πρίγκιπες,

τους υπηρέτες και άλλους χαρακτήρες. Τέτοια παιχνίδια ήταν η βασιλήνδα, το βιτσάλιν (άλογο - αλογάκι) και ο εποστρακισμός (πλατειές πέτρες στη θάλασσα, πίττες).

1.2.7. Το παιχνίδι στην Μεσαιωνική Εποχή

Στις αρχές των Μεσαιωνικών χρόνων οι επιδρομές των βαρβάρων σε συνδυασμό με τις θρησκευτικές προλήψεις εξαφάνισαν τόσο τον πολιτισμό όσο και την παιδεία. Η εκπαίδευση περιορίστηκε στα μοναστήρια και οι θεοκράτες εκείνης της εποχής πίστευαν ότι έπρεπε να διαμορφώνεται μόνο η ψυχή κι όχι το σώμα. Έτσι το παιχνίδι θεωρούνταν ασέβεια και πηγή ανηθικότητας, ενώ χαρακτηρίζονταν ως ανώφελο και βλαβερό. Η απαγόρευση των Ολυμπιακών αγώνων συνεχίζονταν με αποτέλεσμα να εξαφανιστεί κάθε αγωνιστική γυμναστική και παιγνιώδης δραστηριότητα. Οι γονείς απαγόρευαν στα παιδιά τους να παίζουν και όσα μπορούσαν έπαιζαν τις σκριμίδες (ξιφομαχίες). Ένα άλλο παιχνίδι ήταν η αμπάριζα (σκλαβάκια). Γενικότερα, πολλοί ερευνητές χαρακτηρίζουν την εποχή του Μεσσαίωνα ως περίοδο μη προωθητική του πολιτισμού αλλά και του παιχνιδιού.

1.2.8. Το παιχνίδι στην Αναγέννηση και στη Νεώτερη Εποχή

Στην εποχή της Αναγέννησης μεταρρυθμιστές υποστηρίζουν τις σωματικές ασκήσεις και τα παιχνίδια, κηρύσσεται παντού η αξία και η σημασία του παιχνιδιού στη σωματική και ψυχική ανάπτυξη του παιδιού. Ο μεταρρυθμιστής Λούθηρος ήταν ο πρώτος που έδωσε το σύνθημα για άθληση, αν και αυτό ήταν αντίθετο προς τις θρησκευτικές του πεποιθήσεις. Ο Ραβελέ στο έργο του «Γαργαντούας» αναφέρει ένα μεγάλο αριθμό παιχνιδιών. Τα σφαιριστικά, τα μιμητικά και τα διάφορα αγωνιστικά παιχνίδια ήταν τα δημοφιλέστερα. Τα παιδιά γοητεύονταν από τα κατορθώματα των ηρώων και αντλούσαν από αυτά θέματα για τα παιχνίδια τους. Την εποχή εκείνη σχηματοποιήθηκαν επίσης οι ασιατικής καταγωγής μορφές τεχνικών παιχνιδιών όπως τάβλι, σκάκι, μπιλιάρδο και εμφανίστηκαν μορφές ιππευτικής σφαίρισης, αντισφαίρισης και διάφορα αραβικά παιχνίδια. Από το 1700 το παιχνίδι εισχωρεί όλο και περισσότερο στη ζωή των ανθρώπων. Ο J.J.Rousseau (1712-1778) διακηρύσσει την επιστροφή στη φυσική ζωή και λέει ότι το παιδί πρέπει να αποκτά τις εμπειρίες του παίζοντας.

Αργότερα, θα έρθουν διάφοροι αξιολογοί φιλόσοφοι, ψυχολόγοι και παιδαγωγοί, όπως ο Spencer, ο Claparede, ο Gross, ο Piaget, ο Hall και άλλοι, να ερευνήσουν και να γράψουν πολλά για την αξία του παιχνιδιού. Ο Αμερικανός παιδαγωγός Dewey (1869- 1952)

Το παιχνίδι από το χθες στο σήμερα

διατύπωσε την άποψη πως τα παιχνίδια και οι χειροτεχνικές παιγνιώδεις απασχολήσεις είναι οι καλύτεροι σκοποί της αγωγής για την παιδική ηλικία. Χαρακτηριστικά λέει ότι η γνώση χωρίς τα παιχνίδια θα ήταν ξερή, καθώς και η κοινωνική δραστηριότητα. Η εποχή της Αναγέννησης αποτέλεσε σταθμό για την ανάπτυξη και διάδοση παιχνιδιών. Τα διάφορα παιχνίδια των Αρχαίων Ελλήνων όπως αρπαστόν, ουρανία γίνονται πηγή έμπνευσης για επινόηση νέων μορφών παιχνιδιού με μπάλα. Έτσι το 1862 επινοείται στην Αγγλία το ποδόσφαιρο (football). Το 1891 στην Αμερική ο Νέισμιθ επινοεί την καλαθοσφαίριση (basketball). Το 1895 στην Αγγλία ο Μόργκαν επινοεί το μίμονετ που μετονομάστηκε σε πετοσφαίριση (volleyball). Το 1873 στην Αγγλία ο Γουίκφιλτ επινοεί την αντισφαίριση (τένις). Το 1892 ο Κάτας επινοεί την χειροσφαίριση (χαζένα). Τέλος, το 1910 έρχεται ο Γερμανός Μουτς να ταξινομήσει 105 παιχνίδια.

1.2.9. Το παιχνίδι στην Οθωμανική Αυτοκρατορία

Στη διάρκεια της Οθωμανικής αυτοκρατορίας οι Έλληνες κατείχαν πολλές παιγνιώδεις δραστηριότητες με αποτέλεσμα να καλλιεργείται η δύναμη, η αντοχή και η σκοπευτική δεξιότητα των Ελληνόπουλων. Οι κλέφτες κι οι αρματολοί συναγωνίζονταν σε πολλά σκοπευτικά παιχνίδια, ιδιαίτερα στη ρίψη της σφαίρας μέσα από μικρούς κύκλους.

Η αρχαία ελληνική παράδοση ήταν έντονη και τα προγονικά παιχνίδια επηρέαζαν τις επιλογές των παιδιών. Αγαπημένο παιχνίδι της εποχής αποτελούσε η ντόκα (λιθάρι), όπου έβαζαν σημάδι πάνω στα δέντρα ή στους τοίχους και μ' ένα λιθάρι σημάδευαν με δύναμη το στόχο. Άλλο παιχνίδι ήταν η πέτρα στον κύκλο, οι μετέπειτα ομάδες. Σχεδίαζαν ένα κύκλο και από μια ορισμένη απόσταση πετούσαν πέτρες μέσα σε αυτόν. Όσοι έβαζαν τις περισσότερες πέτρες μέσα ήταν και οι νικητές του παιχνιδιού.

Επίσης οι άθλοι των ελλήνων κατά την διάρκεια της Ελληνικής Επανάστασης το 1821 αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης για πολλά παιχνίδια.

1.3. Σύγχρονη εποχή

1.3.1. Απαρχές Ελληνικού κράτους

Το νεοσύστατο Ελληνικό κράτος επειδή έπρεπε να αντιμετωπίσει διάφορα ζητήματα δεν ασχολήθηκε ιδιαίτερα με την φυσική αγωγή. Η πρωτοβουλία όμως των παιδιών και των νέων για τα παιχνίδια και ιδιαίτερα τα αγωνιστικά ήταν αξιοθαύμαστη. Έτσι αναπτύχθηκαν

πολλά παιχνίδια σε διάφορες περιοχές της Ελλάδας όπως: ο εφεδρισμός, στην Κάλυμνο με το όνομα κάστρα, η ιπαστή σφαίριση, στη Μακεδονία, η κρικηλασία, ή στεφανία (τσέρκι), η οστρακίνδα (κορώνα-γράμματα), η ιπάς (καβάλες), το αρπαστόν (βάρει-βάρει). Πολλά παιχνίδια συγκεντρώθηκαν αργότερα από δασκάλους και γυμναστές και αφού τροποποιήθηκαν παιδαγωγικά βρήκαν απήχηση στις σχολικές κοινότητες. Έτσι τα παιχνίδια έγιναν επίσημα μέσα αγωγής στην εκπαίδευση.

1.3.2. Παιχνίδι στη σύγχρονη εποχή

Στην εποχή μας το παιχνίδι είναι αγωνιστικό και μάλιστα σε πολύ μεγάλο βαθμό ανταγωνιστικό. Οι συνθήκες και ο τρόπος ζωής των παιδιών άλλαξαν. Οι μαθητές εξαιτίας των πολλών δραστηριοτήτων, που τους αναγκάζουν οι γονείς να κάνουν θεωρώντας τες απαραίτητες όπως: φροντιστήριο, γυμναστήριο, ωδείο και πολλά άλλα καθώς και τα πολλά μαθήματα που έχουν τα παιδιά για το σχολείο δεν τους αφήνουν καθόλου ελεύθερο χρόνο ώστε να παίξουν ανέμελα, να συναντηθούν με συνομήλικους τους, να ικανοποιήσουν την ορμή για κίνηση, να εκπαιδευτούν σε κοινωνικές δεξιότητες και να γνωρίσουν τον εαυτό τους.

Έτσι όταν βρίσκουν χρόνο συνήθως ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια (στον υπολογιστή, σε διάφορες άλλες ηλεκτρονικές συσκευές και σε κινητά τηλέφωνα), που τις πιο πολλές φορές είναι μοναχικά παιχνίδια και προωθούν ίσως τη χαλάρωση και την αναψυχή, δεν τα βοηθούν ωστόσο να ασκήσουν το σώμα μαζί με το πνεύμα, να μάθουν τι είναι αγώνας μέσα στα πλαίσια της ευγενικής άμιλλας, να κοινωνικοποιηθούν, να συνεργασθούν. Η πλεονάζουσα ενεργητικότητα που διαθέτουν τα παιδιά περιορίζεται με αυτόν τον τρόπο και δεν εξελίσσεται σε δημιουργικότητα, η οποία αποτελεί ένα αναπόσπαστο στοιχείο του παιχνιδιού, μια και καθώς το παιδί παίζει με ψευδαίσθηση και μίμηση καταλήγει ασυνείδητα σε δημιουργία.

Σήμερα στην εποχή των διαμερισμάτων, των πολλών υποχρεώσεων και του διαδικτύου κάθε φορά που δίνονται τα κίνητρα και οι ευκαιρίες στα παιδιά, αυτά είναι πρόθυμα να φτιάξουν τα δικά τους παιχνίδια και να διοχετεύσουν εκεί όλη τη δημιουργικότητά τους. Η ώρα της γυμναστικής, η ώρα της ευέλικτης ζώνης των διαλειμμάτων και της φυσικής προσφέρονται στα παιδιά του σήμερα ώστε να μπορούν να διασκεδάσουν κυλώντας το τσέρκι ή ισοροπώντας πάνω σε φούρκες ή να μάθουν για τις ιδιότητες του ήχου με τη βοήθεια της γαργάρας.

ΚΕΦ.2ο : Το παιχνίδι σήμερα

Προσπαθώντας να καταγράψουμε την σχέση των παιδιών – μικρών και μεγάλων – με το παιχνίδι στις μέρες μας, σχεδιάσαμε μια μικρής κλίμακας έρευνα μέσω ερωτηματολογίων. Ζητήσαμε από παιδιά Δημοτικού και Λυκείου να τα συμπληρώσουν. Επίσης πήραμε συνέντευξη από δάσκαλο δημοτικού σχολείου σχετικά με τις προτιμήσεις των παιδιών. Παρακάτω παραθέτουμε τα αποτελέσματα της έρευνας μας.

2.1. Έρευνα με ερωτηματολόγια σε μαθητές Δημοτικού Σχολείου

Αγόρια :

Σύμφωνα με το ερωτηματολόγιο που συμπληρώθηκε από 24 αγόρια ηλικίας 9-12 ετών απαντήθηκαν τα έξι στις συγκεκριμένες ερωτήσεις:

Ο χρόνος που αφιερώνουν καθημερινά στο κλασσικό παιχνίδι (ψυχαγωγία) δεν είναι για όλα τα παιδιά ο ίδιος. Συγκεκριμένα, 3 αγόρια αφιερώνουν λιγότερο από 1 ώρα, τα 11 από 1-3 ώρες και τα 10 πάνω από 3 ώρες.

Ο τρόπος ψυχαγωγίας που προτιμούν τα αγόρια: από τα 24 αγόρια τα 7 επιλέγουν το ατομικό παιχνίδι (μουσική, TV, ηλεκτρονικά παιχνίδια) ενώ τα 17 το ομαδικό.

Το είδος παιχνιδιού που προτιμούν τα αγόρια είναι: από τα 24 μόνο 1 επιλεγεί ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα 19 αθλοπαιδιές (ποδόσφαιρο), τα 3 παραδοσιακά παιχνίδια (κρυφτό) και μόνο 1 κάποιο άλλο παιχνίδι.

Στην ερώτηση για τον λόγο που παίζουν τα 3 δήλωσαν για να περάσει η ώρα, τα 10 επειδή τους αρέσει, για να αθληθούν τα 10, ενώ κανένα δεν επέλεξε για κάποιο άλλο.

Εάν είναι ικανοποιημένα με τους χώρους παιχνιδιού - ψυχαγωγίας της περιοχής τους δήλωσαν: τα 9 είναι αρκετά ικανοποιημένα, τα 11 πολύ, τα 4 παρά πολύ, ενώ κανένα δεν δήλωσε ότι δεν είναι ικανοποιημένο με τους χώρους παιχνιδιού - ψυχαγωγίας της περιοχής τους.

Ο χρόνος που αφιερώνουν καθημερινά στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ότι μόνο 1 δεν αφιερώνει χρόνο, ενώ τα 14 αφιερώνουν λιγότερο από 1 ώρα. Επιπλέον, τα 3, αφιερώνουν από 1-3 ώρες και τα 7, αφιερώνουν πάνω από 3 ώρες.

Κορίτσια :

Το παιχνίδι από το χθες στο σήμερα

Ρωτήθηκαν 24 κορίτσια ηλικίας 9-12 ετών. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα ο χρόνος που αφιερώνουν στο κλασσικό παιχνίδι - ψυχαγωγία είναι ότι το 13% αφιερώνει λιγότερο από 1 ώρα ενώ το 0% καθόλου. Επίσης το 22% αφιερώνει πάνω από 3 ώρες ενώ το 58% αφιερώνει από 1-3 ώρες.

Ο τρόπος ψυχαγωγίας που προτιμούν τα κορίτσια είναι ότι από τα 24 τα 16 προτιμούν το ομαδικό παιχνίδι ενώ τα 8 το ατομικό.

Το είδος παιχνιδιού που προτιμούν είναι ότι το 8% επιλεγεί ηλεκτρονικά παιχνίδια το 56% αθλοπαιδιές το 28% παραδοσιακά παιχνίδια και το 8% αλλά παιχνίδια.

Ο λόγος που παίζουν είναι ότι από τα 24 κορίτσια τα 4 παίζουν για να περάσει η ώρα, τα 13 επειδή τους αρέσει, τα 6 για να αθληθούν και τα 2 για άλλους λόγους.

Από τα 24 κορίτσια τα 7 δήλωσαν ότι είναι αρκετά ικανοποιημένα με τους χώρους παιχνιδιού - ψυχαγωγίας της περιοχής τους, τα 5 πολύ, τα 12 παρά πολύ ενώ κανένα δεν δήλωσε ότι δεν είναι ικανοποιημένο με τους χώρους παιχνιδιού - ψυχαγωγίας της περιοχής τους.

Ο χρόνος που αφιερώνουν καθημερινά στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ότι από τα 24 κορίτσια μόνο 1 δεν αφιερώνει χρόνο για αυτή την δραστηριότητα, ενώ τα 13 λιγότερο από 1 ώρα. Επίσης, τα 5 από 1-3 ώρες και τα υπόλοιπα 5 πάνω από 3 ώρες.

2.2. Έρευνα σε μαθητές Λυκείου

Κορίτσια:

Σύμφωνα με την έρευνα μας, τα περισσότερα κορίτσια ηλικίας 15-16 ετών αφιερώνουν από 3-10 ώρες την εβδομάδα στην ψυχαγωγία και την διασκέδαση ενώ ένα πολύ μικρό ποσοστό αφιερώνει πάνω από 10 ώρες την εβδομάδα, που σημαίνει ότι έχουν αρκετό ελεύθερο χρόνο.

Η πλειοψηφία των κοριτσιών προτιμά τον ομαδικό τρόπο ψυχαγωγίας και τα παιχνίδια κίνησης. Αυτό είναι σημαντικό γιατί δείχνει ότι τους αρέσει ο αθλητισμός και ιδιαίτερα τα ομαδικά παιχνίδια και δεν κλείνονται στο σπίτι παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Έπειτα, τα περισσότερα από αυτά δήλωσαν ότι τα παραδοσιακά παιχνίδια βοηθούν στην κοινωνικοποίηση του ατόμου, πράγμα που αληθεύει καθώς τα παιδιά βγαίνουν έξω, συναντούν και γνωρίζουν άλλα παιδιά, κάνουν φίλους και έτσι επιτυγχάνεται η κοινωνικοποίηση τους.

Στη συνέχεια, 8 κορίτσια δήλωσαν ότι στην πόλη τους υπάρχουν χώροι ψυχαγωγίας, 4 κορίτσια δήλωσαν πως δεν υπάρχουν και 13 δήλωσαν ότι υπάρχουν ελάχιστοι χώροι ψυχαγωγίας. Κάθε πόλη, ανάλογα με την έκταση της και την οικονομική της κατάσταση, έχει και διαφορετικούς χώρους ψυχαγωγίας να προσφέρει στα παιδιά. Τέλος, τα περισσότερα κορίτσια επέλεξαν ότι αν είχαν ελεύθερο χρόνο θα τον αφιέρωναν στο ομαδικό παιχνίδι, 5 κορίτσια επέλεξαν το ηλεκτρονικό και 6 κορίτσια επέλεξαν τους χώρους αναψυχής.

Αγόρια:

Η έρευνα σε αγόρια ηλικίας 15-16 ετών έδειξε ότι 6 από αυτά αφιερώνουν περισσότερο από 10 ώρες την εβδομάδα στην ψυχαγωγία και το παιχνίδι, 3 αγόρια αφιερώνουν από 6-10 ώρες, 6 αφιερώνουν από 3-5 ώρες και μόνο 1 αγόρι αφιερώνει λιγότερο από 3 ώρες την εβδομάδα. Συμπεραίνουμε, λοιπόν, ότι και τα αγόρια έχουν ελεύθερο χρόνο. Τα περισσότερα αγόρια τα εκφράζει ο ομαδικός τρόπος ψυχαγωγίας ενώ τα 6 από αυτά ο ατομικός τρόπος ψυχαγωγίας.

Το ίδιο συμβαίνει και με τα παιχνίδια που προτιμούν καθώς 10 αγόρια προτιμούν τα παιχνίδια κίνησης και 6 προτιμούν τα ηλεκτρονικά. Στην ερώτηση για το ποια παιχνίδια βοηθούν στην κοινωνικοποίηση του ατόμου, 11 αγόρια επέλεξαν τα παραδοσιακά παιχνίδια και 4 επέλεξαν τα παιχνίδια στο διαδίκτυο. Επιπλέον, 8 αγόρια δήλωσαν ότι υπάρχουν χώροι ψυχαγωγίας στην πόλη τους, 1 δήλωσε πως δεν υπάρχουν ενώ 7 δήλωσαν πως οι χώροι ψυχαγωγίας είναι ελάχιστοι. Τέλος, 9 από τα αγόρια δήλωσαν ότι θα αφιέρωναν τον ελεύθερο χρόνο τους στο ομαδικό παιχνίδι, 3 θα τον αφιέρωναν στο ηλεκτρονικό και 4 στους χώρους αναψυχής.

2.3. Συμπεράσματα συνέντευξης

Η συνέντευξη διεξήχθη με τον δάσκαλο του 1ου δημοτικού σχολείου Αλιάρτου κ. Χρ. Καϊάφα και αφορούσε στην σχέση με το παιχνίδι και στην συμπεριφορά των παιδιών του σχολείου κατά τον χρόνο παραμονής τους σε αυτό.

Οι πληροφορίες που συλλέξαμε παρατίθενται παρακάτω.

Το παιχνίδι αποτελεί διέξοδο για τα παιδιά καθώς προσπαθούν να βρουν συνεχώς χρόνο για παιχνίδι αφού παίζουν ακόμα και στα διαλείμματα. Βέβαια αυτό κρίνεται και από άλλους παράγοντες όπως το μέγεθος του σχολείου και οι κανόνες του, για παράδειγμα σε μεγάλες περιοχές τα παιδιά δεν μπορούν να παίζουν όλα μαζί στα διαλείμματα σε αντίθεση

με την επαρχία που παίζουν και ανά παρέες αλλά και όλα μαζί. Επιπλέον το παιχνίδι έχει επιμορφωτικό χαρακτήρα καθώς τα παιδιά μαθαίνουν παίζοντας όπως στα κουίζ γνώσης κ.α.

Είναι κοινώς αποδεκτό ότι το παιχνίδι έχει αλλάξει στις μέρες μας αφού πλέον έχει μπει στη ζωή των παιδιών και το ηλεκτρονικό, χωρίς να σημαίνει ότι έχει αντικαταστήσει το παραδοσιακό. Μέσα και από των δύο ειδών παιχνίδι τα παιδιά κοινωνικοποιούνται. Οι γονείς δεν θα πρέπει να γίνονται υπερβολικοί ωστόσο με το διάβασμα των παιδιών καθώς σ' αυτές τις μικρές ηλικίες οι «υποχρεώσεις» τους είναι περιορισμένες και μπορούν να βρουν αρκετό ελεύθερο χρόνο για παιχνίδι.

ΚΕΦ. 3ο: Το ηλεκτρονικό παιχνίδι. Από παίκτες δημιουργοί

3.1. Η ηλεκτρονική εποχή – καθημερινή χρήση του Η/Υ.

Η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή με την πρόσβαση που παρέχει στο Διαδίκτυο συγκαταλέγεται πλέον μεταξύ των κυρίαρχων τρόπων πληροφόρησης, επικοινωνίας, ψυχαγωγίας ακόμα και κοινωνικοποίησης των εφήβων. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και το Διαδίκτυο είναι σήμερα προσιτά και διαθέσιμα στην πλειονότητα των εφήβων, ενώ η εξοικείωση με τη χρήση τους γίνεται ήδη από την παιδική ηλικία και ενθαρρύνεται τόσο από την οικογένεια όσο και από το σχολείο.

Οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και το διαδίκτυο είναι πλέον κομμάτι της καθημερινότητάς μας. Χρησιμοποιώντας τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και το διαδίκτυο ανοίγεται μπροστά μας ένας τεράστιος ορίζοντας.

3.2. Από την αλάνα της γειτονιάς στον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή

Η ανάγκη και η προσπάθεια του ανθρώπου να εξελιχτεί τον οδήγησε στην δημιουργία του ηλεκτρονικού υπολογιστή που στην αρχή ξεκίνησε σαν μέσο εργασίας που αρχικά μπορούσαν να το έχουν λίγοι ενώ στην πορεία άρχισαν να το χρησιμοποιούν ακόμα περισσότεροι και ιδιαίτερα οι νέοι.

Εκεί τους οδήγησε το ενδιαφέρον ώστε να μάθουν ακόμα περισσότερα πράγματα από αυτά που ήξεραν, να ανακαλύψουν πράγματα που δεν μπορούσαν να τα μάθουν αλλιώς όπως να γνωρίσουν τόπους και ανθρώπους που δεν μπορούσαν να δουν από κοντά. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και την προσπάθεια του ανθρώπου να ανακαλύψει νέους τρόπους ψυχαγωγίας δημιουργήθηκαν διάφορα ηλεκτρονικά παιχνίδια που μπορείς να τα παίξεις είτε μόνος σου είτε με παρέα, πιο ευχάριστα και πιο εθιστικά κάνοντας τα παιδιά να μαζεύονται σε έναν υπολογιστή.

Ένας άλλος λόγος είναι η προσπάθεια των παιδιών να βρουν πιο ευχάριστους και καινούργιους τρόπους διασκέδασης και στην προσπάθεια τους να κάνουν καινούργιες γνωριμίες, να μάθουν πληροφορίες που δεν μπορούσαν να μάθουν πουθενά αλλού. Και τέλος να κάνουν κάτι που δεν μπορούσαν να κάνουν στην αλάνα της γειτονιάς όπως να μαθαίνουν τα νέα χρησιμοποιώντας το διαδίκτυο και όχι τις εφημερίδες

Έτσι η προσπάθεια αυτή των ανθρώπων να εφαρμόσουν νέες κάθε φορά ανακαλύψεις και εφευρέσεις οδήγησε στην απομάκρυνση των παιδιών από την αλάνα της γειτονιάς που όλα τα παιδεία ήταν μαζί και υπήρχε μια επικοινωνία μεταξύ τους σε έναν άλλο διαφορετικό τρόπο ζωής που η επικοινωνία γίνεται μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή, όπως και το παιχνίδι. Το αποτέλεσμα είναι τα παιδιά να εγκλωβίζονται σε έναν δικό τους «κόσμο».

3.3. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Άπειρα ηλεκτρονικά παιχνίδια για όλες τις ηλικίες, για κάθε προτίμηση και επίπεδο παίκτη. Πολλά από αυτά προσφέρονται δωρεάν μέσω του διαδικτύου, άλλα είναι για έναν παίκτη και άλλα για πολλούς. Προσπαθώντας να τα καταγράψουμε για να έχουμε μια εκτίμηση των ειδών και της ποιότητας τους τα χωρίσαμε σε κατηγορίες.

3.3.1. Κατηγοριοποίηση των παιχνιδιών ως προς τον αριθμό παικτών (SINGLEPLAYER - MULTIPLAYER)

➤ **MULTIPLAYER**

Είναι τα παιχνίδια που μπορούν να παίξουν πολλοί παίκτες μαζί στο ίδιο παιχνίδι την ίδια στιγμή. Τα Multiplayer παιχνίδια επιτρέπουν στους παίκτες την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα στο πλαίσιο κάποιας σχέσης, τον ανταγωνισμό ή την αντιπαλότητα.

Είδη multiplayer παιχνιδιών:

- deathmatch και team deathmatch
- MMORPG (massively multiplayer online role-playing game)
- εκδόσεις του PVP και Team PnE παιχνίδια (Player versus player)
- capture the flag (συντομογραφία CTF)
- domination - κυριαρχία
- co-op και headquartes (Cooperative gameplay και

Τα Multiplayer παιχνίδια απαιτούν συνήθως οι παίκτες να μοιράζονται τους πόρους ενός ενιαίου συστήματος παιχνιδιού ή να χρησιμοποιούν τεχνολογία δικτύωσης για να παίξουν από όπου και αν βρίσκονται.

Η εξέλιξη του παιχνιδιού

Μη - δικτυωμένα (LAN)

Μερικά από τα πρώτα παιχνίδια ήταν για δύο παίκτες (two-player), όπως αθλητικά παιχνίδια (π.χ. το 1958 το τένις για δύο και το 1972 το Pong), αλλά και παιχνίδια σκόπευσης (shooter) όπως το Spacewar το 1962 και αγωνιστικά παιχνίδια βίντεο όπως το Astro Race (1973). Τα πρώτα δείγματα των multiplayer παιχνιδιών σε πραγματικό χρόνο αναπτύχθηκαν για το σύστημα PLATO το 1973. Τα παιχνίδια πολλαπλών χρηστών που αναπτύχθηκαν σε αυτό το σύστημα περιλάμβαναν παιχνίδια όπως η αυτοκρατορία. Σε τέτοια παιχνίδια, το παιχνίδι εναλλάσσεται σε κάποιο σημείο (συνήθως μετά την απώλεια μιας ζωής). Τα αποτελέσματα όλων των παικτών εμφανίζονται στην οθόνη έτσι ώστε οι παίκτες να μπορούν να δουν τη σχετική θέση τους.

Δικτυωμένα (On-line)

Τα Networked παιχνίδια για πολλούς παίκτες είναι γνωστά ως "NetPlay". Ο πρώτος δημοφιλής τίτλος ήταν το 1991 το Spectre με υποστήριξη για έως και οκτώ

παίκτες. Ακολούθησε το Doom (1993), του οποίου η πρώτη έκδοση δικτύου επέτρεψε τέσσερις ταυτόχρονους παίκτες.

Networked multiplayer παιχνίδια μέσω LAN ξεπέρασαν τα κοινά προβλήματα του Διαδικτύου, όπως η καθυστέρηση και η ανωνυμία. Play by email multiplayer παιχνίδια χρησιμοποιούσαν το email για την επικοινωνία μεταξύ των υπολογιστών και των παικτών. Άλλες turn-based παραλλαγές που δεν απαιτούν οι παίκτες να είναι σε απευθείας σύνδεση ταυτόχρονα, είναι το παιχνίδι-από-post gaming και Play-by-Internet. Μερικά σε απευθείας σύνδεση παιχνίδια είναι "μαζικά multiplayer", με ένα μεγάλο αριθμό παικτών που συμμετέχουν ταυτόχρονα. Δύο μαζικά multiplayer είδη είναι το MMORPG (όπως το World of warcrafts ή Everlife) και MMORTS.

Μερικά δικτυωμένα multiplayer παιχνίδια, συμπεριλαμβανομένων και μαζικά multiplayer online παιχνίδια όπως το Runescape, παραλείπουν το single-player mode. Πολλά First-person shooters, multiplayer παιχνίδια έχουν γίνει δημοφιλή χωρίς single-player όπως το Battlefield 1942, και το Counter-Strike. Μεγαλύτερη MMOG (Massively multiplayer online game) στον κόσμο είναι η Νότια Κορέα με το Lineage, με 19 εκατομμύρια εγγεγραμμένους παίκτες (κυρίως στην Ασία). Το μεγαλύτερο Δυτικό MMOG το 2008 ήταν το World of Warcraft, με πάνω από 10 εκατομμύρια εγγεγραμμένους παίκτες σε όλο τον κόσμο. Αυτή η κατηγορία των παιχνιδιών απαιτεί πολλαπλές μηχανές να συνδεθούν μέσω του Internet

➤ SINGLEPLAYER

Ένα παιχνίδι βίντεο single-player είναι ένα βίντεο παιχνίδι όπου ένας μόνο παίκτης συμμετέχει σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. "Παιχνίδι Single-player" συνήθως ονομάζεται το παιχνίδι που μόνο ένα άτομο μπορεί να παίξει, ενώ το "single-player mode" συνήθως αναφέρεται σε ένα συγκεκριμένο τρόπο παιχνιδιού που έχει σχεδιαστεί για να παιχθεί με ένα παίκτη, αν και το παιχνίδι, επίσης, περιλαμβάνει λειτουργίες που μπορούν να παιχτούν από πολλούς παίκτες ταυτόχρονα.

Η συντριπτική πλειοψηφία των σύγχρονων κονσόλων παιχνιδιών και arcade παιχνιδιών (παιχνίδια που ρίχνεις κέρμα) έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να μπορεί να παίξει ένας παίκτης αν και πολλά από αυτά τα παιχνίδια έχουν λειτουργίες που επιτρέπουν σε δύο ή περισσότερους παίκτες να παίξουν (όχι απαραίτητα ταυτόχρονα), πολύ λίγα πραγματικά χρειάζονται περισσότερους από ένα παίκτη για να παιχτούν.

Η ιστορική εξέλιξη

Τα πρώτα παιχνίδια βίντεο, όπως το τένις για δύο (1958), το Spacewar (1962), και το Pong (1972), ήταν παιχνίδια που είχαν σχεδιαστεί για να παίζονται από δύο παίκτες. Σήμερα όμως η συντριπτική πλειοψηφία των σύγχρονων παιχνιδιών ενσωματώνει την δυνατότητα single-player, είτε ως βασική είτε ως μία από τις πολλές κατηγορίες τρόπων παιχνιδιού.

Χαρακτηριστικά

Η αφήγηση (story) και η σύγκρουση (conflict) στο single-player gameplay υλοποιείται από έναν υπολογιστή αντί για έναν ανθρώπινο αντίπαλο.

Ενώ ένα παιχνίδι για πολλούς παίκτες βασίζεται στην ανθρώπινη αλληλεπίδραση, άλλοτε ως σύγκρουση – διαμάχη, άλλοτε ως αίσθηση συντροφικότητας, σε ένα single-player παιχνίδι πρέπει αυτά να δημιουργηθούν με τεχνητό τρόπο. Ως εκ τούτου, τα single-player παιχνίδια απαιτούν βαθύτερο σχεδιασμό των χαρακτήρων, προκειμένου να δημιουργήσουν συμπαθητικές συνδέσεις μεταξύ του παίκτη και των χαρακτήρων και να αναπτύξουν περαιτέρω αντιπάθεια προς τους ανταγωνιστές του παιχνιδιού. Αυτά είναι συνήθως (role playing) παιχνίδια (RPGs), όπως το Dragon Quest και το Final Fantasy.

3.3.2. Κατηγορίες παιχνιδιών ανά είδος.

➤ Βιντεοπαιχνίδι

Τι είναι το «Ηλεκτρονικό παιχνίδι»; Πρόκειται για ευρύτατη ποικιλία εφαρμογών πληροφορικής, που κοινά στοιχεία έχουν τη διασκέδαση, την έντονη συμμετοχή του παίκτη, τη διαδραστικότητα, την ανάληψη ρόλων και τη χρήση πολυμέσων.

Το πρώτο γνωστό ηλεκτρονικό παιχνίδι δημιουργήθηκε από τους Thomas T. Goldsmith Jr. και Estle Ray Mann μόλις το 1947. Το παιχνίδι ήταν ένας εξομοιωτής πυραύλων πάνω σε μια crt (cathode ray tube) οθόνη της τότε εποχής. Ο πύραυλος κατευθυνόταν από τον "χρήστη" με αναλογικά και όχι ψηφιακά κυκλώματα. Μάλιστα ο στόχος δεν εμφανιζόταν στην οθόνη μιας και δεν γινόταν, αλλά ήταν κουκκίδες σε επικαλύμματα πάνω από την οθόνη

Ένα βιντεοπαιχνίδι είναι ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο περιλαμβάνει αλληλεπίδραση με μια διεπαφή χρήστη για την παραγωγή οπτικής ανάδρασης σε μια συσκευή βίντεο. Η λέξη βίντεο στο βιντεοπαιχνίδι παραδοσιακά αναφερόταν σε μια συσκευή εμφάνισης raster. Ωστόσο, η δημοφιλής χρήση του όρου «βιντεοπαιχνίδι», τώρα υπονοεί κάθε τύπο συσκευής εμφάνισης, που μπορεί να απεικονίσει δισδιάστατα ή τρισδιάστατα γραφικά. Τα ηλεκτρονικά συστήματα που χρησιμοποιούνται για να παιχτούν βιντεοπαιχνίδια είναι γνωστά ως πλατφόρμες. Παραδείγματα αυτών είναι οι προσωπικοί υπολογιστές και οι παιχνιδιομηχανές. Αυτές οι πλατφόρμες εκτείνονται από μεγάλα συστήματα υπολογιστών μέχρι συσκευές χειρός. Ειδικευμένα βιντεοπαιχνίδια όπως τα παιχνίδια arcade, ενώ προηγουμένως ήταν κοινά, έχουν σταδιακά μειωθεί σε χρήση. Τα βιντεοπαιχνίδια έχουν πλέον εξελιχθεί σε μία μορφή τέχνης και σε βιομηχανία.

Κονσόλες

Η συσκευή εισόδου που χρησιμοποιείται κατά κύριο λόγο στα βιντεοπαιχνίδια είναι ένας ελεγκτής, που μπορεί να ποικίλει από πλατφόρμα σε πλατφόρμα. Μπορεί για παράδειγμα να αποτελείται μόνο από ένα κουμπί και ένα χειριστήριο, ενώ άλλος μπορεί να έχει μία ντουζίνα κουμπιά και ένα ή και περισσότερα χειριστήρια. Τα πρώιμα παιχνίδια προσωπικών υπολογιστών συχνά χρειάζονταν μόνο ένα πληκτρολόγιο ή πιο συχνά απαιτούσαν ένα ξεχωριστό χειριστήριο με τουλάχιστον ένα πλήκτρο. Η πλειοψηφία των σύγχρονων παιχνιδιών για προσωπικό υπολογιστή επιτρέπουν ή απαιτούν από τον παίκτη ταυτόχρονη χρήση πληκτρολογίου και ποντικιού. Μερικοί από τους συχνότερους ελεγκτές παιχνιδιών είναι τα παιχνιδιοχειριστήρια, τα πληκτρολόγια και τα χειριστήρια. Τα τελευταία χρόνια, πρόσθετες μέθοδοι εισόδου δεδομένων έχουν εμφανισθεί, όπως οθόνες αφής σε φορητές συσκευές.

Τα βιντεοπαιχνίδια τυπικά χρησιμοποιούν επιπρόσθετα μέσα, με τα οποία παρέχουν αλληλεπίδραση και πληροφορίες στον παίκτη. Η χρήση ήχου είναι καθολική, με περιφερειακά αναπαραγωγής ήχου, όπως τα ηχεία και τα ακουστικά.

Οι κύριες περίοδοι και η πορεία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

- Πρώτη γενιά (1972–1976)

- Δεύτερη γενιά (1977–1982)
- Η διάλυση της βιομηχανίας το 1983
- Τρίτη γενιά (1984–1992)
- Τέταρτη γενιά (1993–1996)
- Πέμπτη γενιά (1997–2002)
- Έκτη γενιά (2003–2006)
- Έβδομη γενιά (2004–2009)

3.3.3. Είδη ηλεκτρονικού παιχνιδιού

Σε συνάρτηση με τη συσκευή

χρησιμοποιείται για να παιχθούν:

- στην οθόνη της τηλεόρασης μέσω σύνδεσης με ειδική κονσόλα.
- σε ηλεκτρονικό υπολογιστή μέσω λογισμικού σε CD- Rom.
- σε υπολογιστή με λογισμικό του διαδικτύου.

Σε σχέση με το περιεχόμενό τους

Τα Ηλεκτρονικά παιχνίδια: Τρόπος συμμετοχής - δράσης παίκτη: - στρατηγικής - προσομοίωσης - περιπέτειας - - δράσης - παζλ – ρόλων. Ανάλογα με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του περιεχομένου τους: - παιχνίδια δράσης/τρόμου/περιπέτειας - ιστορικά/πραγματικού χρόνου/στρατηγικής κλπ.

Παρατηρείται μια τεράστια ποικιλία βιντεοπαιχνιδιών και μια εκπληκτική ποικιλομορφία, που στόχο έχουν να ικανοποιήσουν τις επιθυμίες του κάθε παίκτη:

- Παζλ (Tetris)
- Παιχνίδια ρόλων (The Elder Scrolls, Eye of the Beholder, Fallout, Ultima, Final Fantasy, Baldur's Gate, Neverwinter Nights)

- Παιχνίδια βολών πρώτου προσώπου (Doom, Counter Strike, Quake, Half-Life, Unreal, Call of Duty)
- Παιχνίδια δράσης (Splinter Cell, Max Payne, Assassin's Creed)
- Παιχνίδια στρατηγικής (Civilization, WarCraft, Starcraft, Age of Mythology)
- Παιχνίδια περιπέτειας (adventure) (King's Quest, Grim Fandango, Broken Sword, Space Quest, Myst, Syberia, η σειρά Monkey Island)
- Παιχνίδια αθλητισμού (οι σειρές FIFA και NBA Live, Pro Evolution Soccer)
- Παιχνίδια εξομοίωσης (The Sims, MS Flight Simulator, SimCity)
- Παιχνίδια αγώνων (Gran Turismo, Forza Motorsport, V-Rally 3) και άλλα είδη.

Εκτός από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, που βασίζονται σε δεδομένα που υπάρχουν εγκατεστημένα σε έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή ή μια κονσόλα παιχνιδιών, τον τελευταίο καιρό ένα νέο είδος σημειώνει μεγάλη πέραση στο χώρο αυτό, τα Μαζικά Online παιχνίδια (massive online games), εκ των οποίων τα πιο πετυχημένα είναι τα World of WarCraft και Lineage 2. Τα παιχνίδια αυτά παίζονται από εκατομμύρια παίκτες σε όλο τον κόσμο και πολλά από αυτά είναι μεταφρασμένα σε πολλές γλώσσες. Τα παιχνίδια αυτά έχουν μικρές απαιτήσεις από το χρήστη/παίκτη, καθώς έχουν ελάχιστα γραφικά και όλη η επεξεργασία γίνεται στο διακομιστή (server) και όχι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή του χρήστη. Αυτός είναι και ο λόγος (η χρήση ενός φυλλομετρητή και μιας σύνδεσης στο διαδίκτυο) που μπορεί κάποιος να παίξει ακόμη κι από ένα PDA ή ένα Smartphone. Αν και φαίνεται να ανήκουν στην κατηγορία των "ηλεκτρονικών παιχνιδιών" στην ουσία είναι μια άλλη κατηγορία παιχνιδιών.

3.3.4. Απήχηση και επιρροή ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι ευρέως διαδεδομένα σήμερα και αυτό φαίνεται από το γεγονός ότι οι χρήστες τους αυξάνονται καθημερινά ανά εκατομμύρια. Το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών είναι άτομα νεαρής ηλικίας και πιο συχνά αγόρια. Μόνο οι δύο από τους πέντε χρήστες είναι κορίτσια.

Από την «γέννησή» της η αγορά των video games απευθυνόταν κατά κύριο λόγο σε αγόρια. Ωστόσο, το ποσοστό των γυναικών που ασχολούνται με αυτά παρουσιάζει σταθερή αύξηση την τελευταία δεκαετία.

Χαρακτηριστικά των videogames που απωθούν τα κορίτσια :

- Τα videogames συχνά υπερτονίζουν τα θηλυκά χαρακτηριστικά
- Ανισότητα των φύλων
- Βίαη και επιθετική συμπεριφορά
- Έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης
- Η ανταγωνιστικότητα στα παιχνίδια

3.3.5. Ηλεκτρονικό παιχνίδι: Θετικές και αρνητικές επιδράσεις

Με την πάροδο των χρόνων πραγματοποιήθηκαν πολλές μελέτες για τις πιθανές θετικές ή αρνητικές επιδράσεις των videogames στα παιδιά και αρκετές είναι αντικρουόμενες μεταξύ τους. (Ο όρος “videogames” χρησιμοποιείται εδώ για να περιλάβει όλα τα είδη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού).

Οι θετικές κριτικές αναφέρονται κυρίως στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρουν στα παιδιά να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους. Με αυτό τον τρόπο δημιουργείται ένα ανοιχτό μυαλό και ένας νέος κόσμος γεμάτο μυστήρια και εκπλήξεις. Έτσι καλλιεργείται ο εσωτερικός κόσμος ενός παιδιού και του δίνεται η ευκαιρία να περιπλανηθεί για λίγο σε καινούρια μονοπάτια. Από την άλλη πλευρά όμως των πραγμάτων η υπερβολή και η συνεχής απασχόληση μπορεί να προκαλέσει σοβαρά προβλήματα που να μην μπορούν να επιλυθούν στο τέλος . Τα προβλήματα αυτά είναι οι γνώστες αρνητικές επιδράσεις.

Οι αρνητικές κριτικές επισημαίνουν το κίνδυνο αύξησης της επιθετικής συμπεριφοράς από τη πολύωρη ενασχόληση με παιχνίδια επιθετικού περιεχομένου , την σταδιακή απευαισθητοποίηση στη βία καθώς και τον κίνδυνο εξάρτησης.

Επιδράσεις των videogames στα παιδιά

Σ' αυτό που σχεδόν όλες οι μελέτες συμφωνούν είναι ότι τα videogames συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών, και ειδικότερα :

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιότητα
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

Ενώ, λοιπόν, δεν αμφισβητείται η θετική επίδραση των videogames στην ανάπτυξη του γνωστικού τομέα, οι γνώμες διχάζονται σε ό,τι αφορά την ανάπτυξη της φαντασίας και την ικανότητα διάκρισής της απ' την πραγματικότητα.

Πρόσφατες μελέτες υποδεικνύουν ότι το 90% περίπου των videogames περιέχουν κάποιας μορφής βίαιου περιεχομένου. Στα μισά τουλάχιστον απ' αυτά, μέσα στους σκοπούς του παίκτη είναι να προκαλέσει φοβερή βλάβη ή/και τον θάνατο του αντιπάλου χωρίς κανένα έλεος . Το 53% των παιδιών σχολικής ηλικίας βαθμολογεί τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο ως πιο δημοφιλή. Για λόγους ανεξήγητους η κακοποίηση ενός ανθρώπου η ακόμα και ο θάνατος του δίνει μεγάλη ευχαρίστηση στο χρήστη του παιχνιδιού.

Συμπτώματα πιθανής εξάρτησης που θα έπρεπε να μας ανησυχήσουν:

- Ø Το παιδί περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ.
- Ø Έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο.
- Ø Πέφτει η σχολική του επίδοση με αποτέλεσμα να έρχεται σε σύγκρουση με τους γονείς τις περισσότερες φορές .
- Ø Παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή.
- Ø Προτιμά να παίζει videogames απ' το να δει τους φίλους του, η ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τείνει να υποκαθιστά τις σχέσεις με τους συνομηλίκους και την οικογένειά του.
- Ø Είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει videogames.

3.4. Πλεονεκτήματα/Μειονεκτήματα βιντεοπαιχνιδιών

Τα τελευταία χρόνια, τα βιντεοπαιχνίδια έχουν εισέλθει για τα καλά στη ζωή των νέων. Όπως κάθε νόμισμα, όμως, έτσι και αυτά έχουν δυο όψεις: μπορούν να γίνουν φίλοι, μπορούν όμως να γίνουν και εχθροί.

Πλεονεκτήματα χρήσης βιντεοπαιχνιδιών

Είναι διασκεδαστικά και αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα του παιδιού. Κάνουν το παιδί να νιώθει άνετα με την τεχνολογία. Αυξάνουν την αυτοπεποίθηση του παιδιού, αφού του δίνουν την δυνατότητα του ελέγχου. Αναπτύσσουν την ικανότητα του παιδιού να διαβάζει και να λύνει προβλήματα. Αναπτύσσουν την ικανότητα της λογικής σκέψης. Αναπτύσσουν το συντονισμό χεριού-ματιού του παιδιού και τον προσανατολισμό του στο χώρο. Διευκολύνουν την ανάπτυξη της γλώσσας στα αυτιστικά παιδιά και προσφέρουν θεραπεία στα παιδιά με μη-φυσιολογική ανάπτυξη. Έχουν θεραπευτικές εφαρμογές σε παιδιά που πάσχουν από συγκεκριμένες ασθένειες. Εισάγουν το παιδί στις νέες τεχνολογίες. Δίνουν την ευκαιρία στους γονείς να παίζουν μαζί με τα παιδιά τους. Μυούν τα παιδιά στην τεχνολογία της πληροφορικής. Αναπτύσσουν την ικανότητα απομνημόνευσης του παιδιού. Ορισμένα παιχνίδια που ενσωματώνουν διαφορετικές γλώσσες και μεταφράσεις, καταδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, αποτελούν δηλαδή χρήσιμα μαθήματα ανθρωπολογίας. Ορισμένα παιχνίδια παρουσιάζουν καλλιτεχνικό ενδιαφέρον για τα παιδιά.

Μειονεκτήματα χρήσης βιντεοπαιχνιδιών

Προκαλούν επιθετική συμπεριφορά. Προκαλούν επιθετικές σκέψεις. Προκαλούν εχθρικές προθέσεις. Συσχετίζονται με την επιθετική και εγκληματική συμπεριφορά. Μειώνουν τη «συμπάθεια» προς τα θύματα και αυξάνουν την πιθανότητα να γίνει το παιδί ένας βίαιος ενήλικας. Δημιουργούν απευαισθητοποίηση απέναντι στη βίαιη συμπεριφορά. Μειώνουν την εμπιστοσύνη και αυξάνουν το φόβο. Μειώνουν τις σχολικές επιδόσεις. Προκαλούν την εκδήλωση εθιστικής συμπεριφοράς που συχνά καταλήγει σε σκασιαρχείο απ' το σχολείο για να παίξει το παιδί το αγαπημένο του παιχνίδι. Καταλήγουν σε καθιστικό τρόπο ζωής, κακές διατροφικές συνήθειες και παχυσαρκία. Οδηγούν στη μείωση της καλής φυσικής κατάστασης, γεγονός που συχνά οδηγεί σε καρδιακά νοσήματα. Επηρεάζουν τη στάση των νέων απέναντι στα στερεότυπα των δυο φύλων. Τονίζουν την αυτόνομη δράση και δεν ενθαρρύνουν την ομαδική δουλειά ή τη συνεργασία. Παίζονται εις βάρος άλλων

δημιουργικών εξωτερικών δραστηριοτήτων που θα μπορούσαν να γεμίσουν τον ελεύθερο χρόνο του παιδιού.

3.5. GameMaker

Τι είναι το GameMaker

Το GameMaker είναι ένα οπτικό περιβάλλον προγραμματισμού για τη δημιουργία ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Δημιουργήθηκε από τον Mark Overmars, καθηγητή του Institute of Information and Computing Sciences στο Πανεπιστήμιο της Ουτρέχτης στην Ολλανδία.

Τι μπορώ να κάνω με το GameMaker

Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το GameMaker για να δημιουργήσετε ένα απλό παιχνίδι. Ωστόσο οι δυνατότητες του GameMaker είναι πολύ μεγάλες. Το GameMaker είναι ένα ενδιαφέρον πρόγραμμα που παρέχει μία εξαιρετική πλατφόρμα για να κάνετε τα πρώτα σας βήματα στη δημιουργία παιχνιδιών.

Flappy Bird project

Με το GameMaker δημιουργήσαμε το δικό μας παιχνίδι το Flappy Bird. Με τη βοήθεια ενός tutorial που βοήθησε πολύ στο τελικό αποτέλεσμα. Το flappy bird είναι ένα διάσημο παιχνίδι, και ένα από τα κορυφαία στις προτιμήσεις των χρηστών Android κυρίως αλλά και iOS.

Λίγα λόγια για το Flappy Bird

Το παιχνίδι-εθισμός για iOS και Android ήρθε, θέρισε και ...μας αποχαιρέτησε! Το εκνευριστικό και ταυτόχρονα εθιστικό gameplay του παιχνιδιού καθήλωσε εκατοντάδες χιλιάδες χρήστες και προκάλεσε τέτοιο πονοκέφαλο στον developer που αποφάσισε να το αφαιρέσει από το App Store και Google Play Store (σημείωση: μια έκδοση που κυκλοφορεί για Windows Phone είναι ψεύτικη).

Όσοι είχατε την «τύχη» να προλάβετε να παίξετε το Flappy Bird θα έχετε καταλάβει για τι μιλάμε. Οι υπόλοιποι θα μείνετε με την απορία αλλά κάνατε ένα μεγάλο καλό στα νεύρα σας. Το παιχνίδι καθαυτό δεν ήταν και κάτι τρομερό. Ήταν ιδιαίτερα απλοϊκό και πολλοί θα επιχειρηματολογήσουν ότι είχε «δανειστεί» και μερικές πινελιές από το γνωστό Σούπερ Μάριο. Οι νομικές επιπτώσεις από κάποια ενδεχόμενη αγωγή από την Nintendo δεν ήταν, ωστόσο, ο λόγος που ο Nguyen Ha Dong αποφάσισε να το αποσύρει αλλά επειδή είχε

Το παιχνίδι από το χθες στο σήμερα

χάσει ...την ησυχία του! Το παιχνίδι απέφερε στον δημιουργό του περίπου \$50000 την ημέρα από τις διαφημίσεις μιας και η εφαρμογή η ίδια ήταν δωρεάν. Παρόλο που κανείς δεν μπορεί να κατεβάσει το Flappy Bird πλέον τα έσοδα από τις διαφημίσεις συνεχίζουν να έρχονται από τους ήδη υπάρχοντες χρήστες του παιχνιδιού.

3. Βιβλιογραφία – Πηγές

Βιβλία

- Εφαρμογές Πληροφορικής Α' Λυκείου
- Η Καινοτομία των Ερευνητικών Εργασιών στο Λύκειο (Ηλίας Γ. Ματσαγούρας)

Ιστοσελίδες

- <http://internet-safety.sch.gr/>
- <http://blogs.sch.gr/internet-safety>
- <http://www.cyberkid.gov.gr/>
- www.saferinternet.gr
- www.astynomia.gr/asfali_gr.html
- <http://sumstanvoi.blogspot.gr/>
- <http://my.aegean.gr/web/article2962.html>
- <https://psifiakesergasies.wordpress.com/2014/10/03/monaksia/>
- <https://www.yoyogames.com/studio>
- http://blogs.sch.gr/?get_group_doc=20/1326624038-08_HBSC_2010_EIPSI_2012.pdf
- <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CF%8D%CE%BB%CE%B7:%CE%9A%CF%8D%CF%81%CE%B9%CE%B1>
- <http://ethernews.com/%CE%B3%CE%B9%CE%B1%CF%84%CE%AF-%CF%84%CE%B1-%CE%B2%CE%B9%CE%BD%CF%84%CE%B5%CE%BF%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%B5%CE%AF%CE%BD%CE%B1%CE%B9-%CF%89%CF%86%CE%AD%CE%BB%CE%B9/>
- <http://www.imommy.gr/paidia/psychologia/article/527/hlektronika-paixnidia--ta-yper-kai-ta-kata/>
- http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C%CF%82_%CF%85%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%AE%CF%82
- <http://www.activision.com/>
- <http://www.callofduty.com/>
- google images
- Wikipedia images

4. Παράρτημα

4.1. Ερωτηματολόγια

4.2. Γραφήματα

4.3. Συνέντευξη

4.4. Flappy Bird project