

*“ Η αξία του Παιχνιδιού στην ανάπτυξη και
εκπαίδευση του ανθρώπου ”*



*ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ ΑΛΙΑΡΤΟΥ
ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Τάξη Β'
Β' ΤΕΤΡΑΜΗΝΟ
ΣΧΟΛΙΚΟ ΕΤΟΣ 2016-17*

Εργάστηκαν οι μαθητές του Β2 τμήματος του Γενικού Λυκείου Αλιάρτου:

Ομάδες - θέματα		Ερωτήματα που θα διερευνήσει κάθε ομάδα
Ομάδα 1η : Η αξία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του ανθρώπου		
1	Τζέσικα Ντρίζα	Ο ορισμός του παιχνιδιού. Η αξία του παιχνιδιού. Ερμηνείες του παιχνιδιού. Η εξέλιξη του παιχνιδιού σε σχέση με την εξέλιξη του παιδιού. Το παιχνίδι ως διαγνωστικό αλλά και θεραπευτικό μέσο. Το παιχνίδι στην προσχολική και στην πρώτη σχολική ηλικία.
2	Μαρία Ντασιώτη	
3	Ευγενία Φωλιά	
4	Γεωργία Σάλτα	
Ομάδα 2η : Το παιχνίδι στην καθημερινότητα		
1	Αλεξάνδρα Τσιάρα	Το παιχνίδι στην καθημερινότητα Καταγραφή παιχνιδιών
2	Πηνελόπη Σαγάνα	
3	Γιάννης Μπόλμπασης	
4	Δημήτρης Τζελιάτης	
Ομάδα 3η : Παιχνίδι και μάθηση		
1	Σοφία Ντασιώτη	Πως μπορεί να βοηθήσει το παιχνίδι στην εκπαίδευση Τι σκοπούς εξυπηρετεί Παιχνίδι και μαθησιακές δυσκολίες
2	Σοφία Πελώνη	
3	Θανάσης Σπάτας	
4	Κωνσταντίνος Τόσκα	
5	Βασίλης Νιάρος	
Ομάδα 4η: Ψηφιακά παιχνίδια		
1	Βασίλης Πεσλής	Ψηφιακά Παιχνίδια Εκπαιδευτική αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών Ψηφιακά παιχνίδια και εκπαίδευση
2	Χρήστος Τσιάρας	
3	Νίκος Τζανάκος	
4	Γρηγόρης Σαγάνας	
5	Παναγιώτης Νταΐρης	

Υπεύθυνη καθηγήτρια:

ΧΑΛΙΜΟΥΡΔΑ ΑΓΓΕΛΙΚΗ – ΠΕ19 - Πληροφορικός

« Η αξία του Παιχνιδιού στην ανάπτυξη και εκπαίδευση του ανθρώπου »

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ	5
2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	
ΚΕΦ. 1^ο : Η αξία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του ανθρώπου	
Εισαγωγή	6
1.1. Ορισμός του παιχνιδιού	6
1.2. Η αξία του παιχνιδιού	7
1.3. Ερμηνείες του παιχνιδιού	8
1.4. Η εξέλιξη και τα είδη του παιχνιδιού σε σχέση με την εξέλιξη του παιδιού	9
1.5. Το παιχνίδι ως διαγνωστικό και θεραπευτικό μέσο	11
1.6. Ο ρόλος του ενήλικου στην διευκόλυνση του παιχνιδιού	11
1.7. Συμπέρασμα	12
ΚΕΦ. 2ο : Το παιχνίδι στην καθημερινότητα	
2.1. Το παιχνίδι	14
2.2. Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα	16
2.3. Η εξέλιξη του παιχνιδιού την τελευταία περίοδο	17
ΚΕΦ. 3ο : Παιχνίδι και μάθηση	
Εισαγωγή	19
3. 1 Η αξία του παιχνιδιού	19
3. 2 Αυθόρμητο παιχνίδι και μάθηση	20
3. 3 Η αξιολόγηση του παιχνιδιού για τη διασφάλιση της συνέχειας και της προόδου των παιδιών	21
3. 4 Απαιτήσεις της μάθησης μέσω του παιχνιδιού	21
3. 5 Οι απόψεις μερικών μελετητών σχετικά με το παιχνίδι και τη μάθηση	23
3. 6 Πως βοηθά το παιχνίδι στη βελτίωση της επίδοσης και στα παιδιά με διαταραχές	23
ΚΕΦ. 4ο : Ψηφιακά παιχνίδια	
4.1. Ψηφιακά Παιχνίδια: Ορισμός	24
4.2. Εκπαιδευτική αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών	24
4.3. Ψηφιακά παιχνίδια και εκπαίδευση	27
3. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ/ ΠΗΓΕΣ	31

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.

Το παιχνίδι για το παιδί είναι τόσο σημαντικό όσο και η τροφή. Η δραστηριότητα αυτή αρχίζει σχεδόν από τη στιγμή που θα γεννηθεί το παιδί, εξελίσσεται, αλλάζει μορφές και κορυφώνεται στην ηλικία που θα συναντηθεί με άλλα παιδιά. Στις μέρες μας το παιχνίδι είναι εξαιρετικά περιορισμένο στα παιδιά της σχολικής ηλικίας. Η έλλειψη χώρου οδηγεί στην ολοκληρωτική στέρηση του ομαδικού παιχνιδιού και η έλλειψη χρόνου στην απουσία ακόμη και του μοναχικού παιχνιδιού. Το παιχνίδι διαθέτει μεγάλη παιδαγωγική αξία. Η επίδραση του στην ανάπτυξη της προσωπικότητας είναι καταλυτική.

2. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦ. 1ο : Η αξία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του ανθρώπου

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.

«Δεν σταματάμε να παίζουμε επειδή γερνάμε, γερνάμε γιατί σταματάμε να παίζουμε». Η φράση αυτή αποτυπώνει καθαρά την πραγματικότητα ως προς την ψυχολογία των “μεγάλων και σοβαρών ανθρώπων”. Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας.

1.1 Ορισμός του παιχνιδιού

Το παιχνίδι θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας. Δε νοείται παιδί χωρίς παιχνίδι. Για το παιδί κάθε δραστηριότητα είναι παιχνίδι, όπως δηλώνεται και από την ετυμολογική συγγένεια των δύο λέξεων. Η λέξη παιχνίδι έχει τις ρίζες της στην αρχαία ελληνική γλώσσα. Σύμφωνα με την καταχώρηση της λέξης παιχνίδι στο λεξικό του Δημητράκου, είναι η «προς εύθυμον τέρψιν γινομένη κωμική παράστασις» καθώς επίσης, το αντικείμενο ψυχαγωγίας των παιδιών. Η λέξη παιδιά - καθώς και τα παράγωγά της: παίζουν, παίγμα, και παίγνιον χρησιμοποιούνταν, για να δηλώσουν όχι μόνο τα παιχνίδια των παιδιών αλλά και κάθε είδος παιχνιδιού ακόμα και το υψηλότερο και το ιερότερο, όπως για παράδειγμα, τις ιερές τελετουργίες. Όλες οι παραπάνω λέξεις εμπεριείχαν την έννοια της ξεγνοιασιάς, της ευθυμίας και της χαράς (Huizinga, 1989)

Διάφοροι επιστήμονες, προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση, τη σημασία και τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού ανέπτυξαν διάφορες ερμηνείες

Σύμφωνα με τον Κ. Παπαδόπουλο (1991) η ουσία του παιχνιδιού είναι η ευχαρίστηση, η οποία αποτελεί το κυριότερο στοιχείο του παιχνιδιού αλλά και η χαρά της δραστηριότητας. Ο Meckley (2002), επαναπροσδιόρισε τον ορισμό του παιχνιδιού ως μια δραστηριότητα 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.

« Η αξία του Παιχνιδιού στην ανάπτυξη και εκπαίδευση του ανθρώπου»

«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).

«Το παιχνίδι είναι αρχαιότερο από τον πολιτισμό» (Huizinga, 1989)

1.2 Η αξία του παιχνιδιού

Η επίδραση του παιχνιδιού είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού καθώς μέσα από αυτό προετοιμάζεται για την πραγματική ζωή. Μαθαίνει ποια είναι τα ενδιαφέροντα τους, οι κλίσεις του και τα χαρίσματά του. Μέσα από το παιχνίδι καλλιεργείται η δημιουργικότητα και η φαντασία του, αναπτύσσεται η ικανότητα να εκφράζει την γνώμη του, με το παιχνίδι προετοιμάζεται το μέλλον και ο χαρακτήρας που θα έχει σε αυτό.

Το ομαδικό παιχνίδι αποτελεί έναν από τους κυριότερους τρόπους κοινωνικοποίησης για το παιδί, καθώς μαθαίνει να συνεργάζεται, να σέβεται τους άλλους άλλα και τους κανόνες και να έρχεται σε επαφή με την διαφορετικότητα των άλλων παιδιών. Η προετοιμασία για το μέλλον, το κοινωνικό συναίσθημα και η θέληση για την κυριαρχία είναι στοιχεία που διέπουν το παιδί. Επίσης, το παιχνίδι, όπως και το χιούμορ, κάνουν τον άνθρωπο ευέλικτο, περισσότερο ανθεκτικό στην κατάθλιψη, ευπροσάρμοστο και διευκολύνουν τις σχέσεις με τους άλλους. Κυρίως όμως τον ενισχύουν με δημιουργική φαντασία, συστατικό απαραίτητο για την δημιουργικότητα.

Στοιχεία κλειδιά για την υψηλή ποιότητα του παιχνιδιού

Τα βασικά στοιχεία που χαρακτηρίζουν την υψηλή ποιότητα του παιχνιδιού είναι α) ο χρόνος, β) ο χώρος και γ) τα υλικά. Τα μικρά παιδιά χρειάζονται αρκετό χρόνο (περίπου 30-50 λεπτά) για να αναπτύξουν τα διάφορα είδη παιχνιδιού τους. Όταν ο χρόνος που τους δίνεται δεν είναι επαρκής, τα παιδιά καταπιάνονται με πολύ απλές μορφές παιχνιδιού.

Χρειάζονται επίσης 20-30 τ.μ. χώρου για να παίξουν άνετα και αποτελεσματικά. Όσο για τα υλικά πρέπει να επιλέγονται με σεβασμό στην ανάπτυξη του παιδιού.

1.3 Ερμηνείες του παιχνιδιού

Σύμφωνα με τον Herbert Spencer, που βασίστηκε στις απόψεις του F. Schiller, το παιχνίδι είναι αποτέλεσμα της υπερβολικής ενεργητικότητας, η οποία συσσωρεύεται στο παιδί και πρέπει να ελευθερωθεί.

Ο ψυχολόγος G. Stanley Hall παρατήρησε ότι ανάλογα με την ηλικία του ατόμου αλλάζει η παιχιδιάρικη συμπεριφορά. Στην συνέχεια στηρίχθηκε στο βιογενετικό νόμο του Haeckel, η άποψη του οποίου ήταν ότι το παιχνίδι των παιδιών αντανακλά την εξέλιξη από την προϊστορική εποχή μέχρι σήμερα.

Ο γερμανός φιλόσοφος Groos είχε την άποψη ότι δεν υπάρχει διαφορά ανάμεσα στο παιχνίδι των ανθρώπων και των ζώων.

Ο J. Freud πίστευε ότι μέσα από το παιχνίδι το άτομο όχι μόνο αναπτύσσει το επίτευγμά του ή ένα μέσο για να περάσει τον χρόνο του, αλλά είναι σημαντικό, γιατί μέσα από αυτό προσπαθεί να συμφιλιωθεί με τα συγκινησιακά βιώματα. Επίσης αποτελεί μια γέφυρα μεταξύ της εσωτερικής και εξωτερικής πραγματικότητας του παιδιού και του παρέχει την δυνατότητα αντιμετώπισης καταστάσεων που τον αγχώνουν με συμβολικό τρόπο. Κατά τον Freud το παιχνίδι είναι η προσπάθεια του ανθρώπου να ικανοποιήσει τις ορμές, να εκπληρώσει τις επιθυμίες και να αντιμετωπίσει τις επώδυνες εμπειρίες που τον απειλούν

Κατά τον Piaget το παιχνίδι θεωρείται ως πράξη αφομοίωσης και όχι συμμόρφωσης στην πραγματικότητα. Το παιδί στο παιχνίδι χειρίζεται τα πράγματα ελεύθερα και αλλοιώνει την πραγματικότητα με σκοπό να ικανοποιήσει τις προσωπικές του ανάγκες

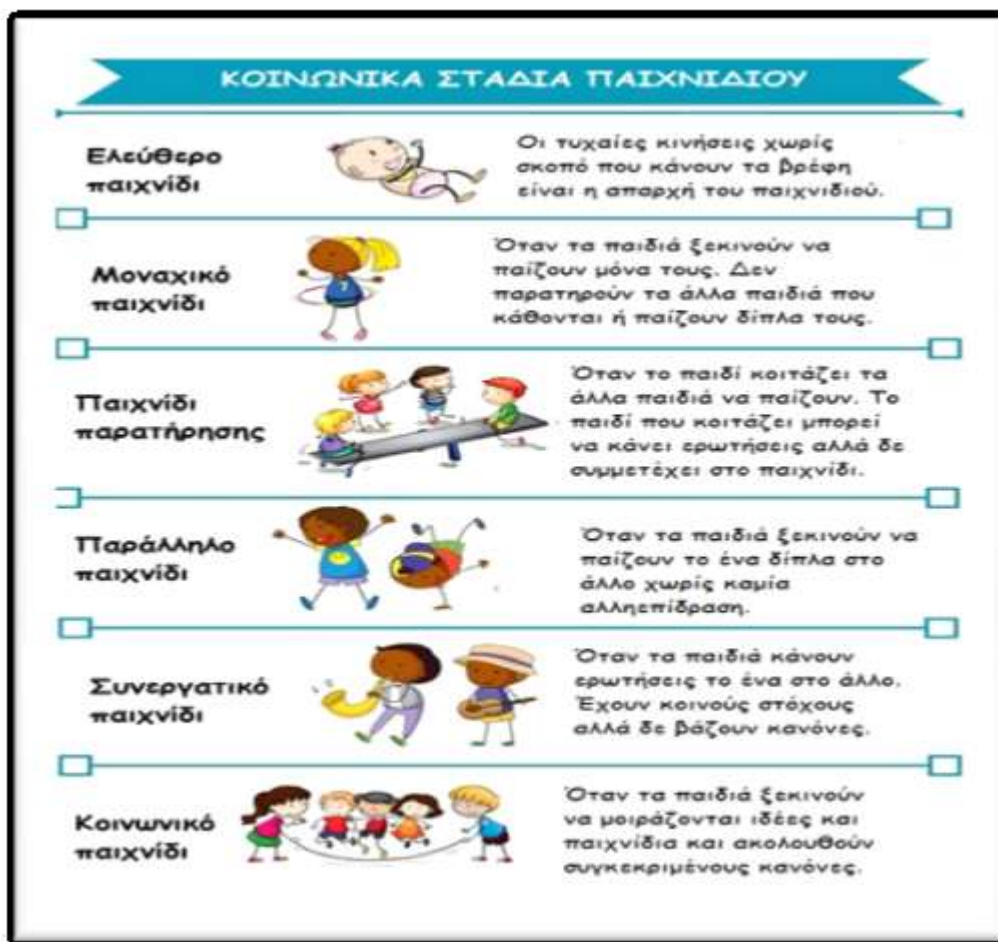
Κατά τον Winnicott είναι πολύ σημαντικό για τα παιδιά να μπορούν να εκφράσουν την επιθετικότητά τους σε ένα περιβάλλον που τους είναι φιλικό και δεν φοβούνται ότι θα τιμωρηθούν γι' αυτό. Το παιδί αποκτά εμπειρίες με το παιχνίδι.

Το παιχνίδι καταλαμβάνει ένα μεγάλο τμήμα της ζωής του παιδιού. Η προσωπικότητα των παιδιών αναπτύσσεται μέσα από τα παιχνίδια τους και όσα επινοούν τα άλλα παιδιά και οι ενήλικες. Εμπλουτίζοντας τον εαυτό τους, τα παιδιά διευρύνουν σταδιακά την ικανότητά τους να βλέπουν τον πλούτο του εξωτερικού πραγματικού κόσμου. Το παιχνίδι είναι μια διαρκής μαρτυρία της δημιουργικότητας, που σημαίνει ζωντάνια. Μέσα από το παιχνίδι το

παιδί κάνει φίλους και εχθρούς, ενώ είναι δύσκολο να κάνει φίλους εκτός παιχνιδιού. Το παιχνίδι παρέχει μια οργάνωση για τη μύηση στις συναισθηματικές σχέσεις και έτσι βοηθά στην ανάπτυξη των κοινωνικών επαφών. Το παιχνίδι και άλλες μορφές τέχνης συντελούν στην ενοποίηση και γενική απαρτίωση της προσωπικότητας του παιδιού.

1.4 Η εξέλιξη και τα είδη του παιχνιδιού σε σχέση με την εξέλιξη του παιδιού

Το παιχνίδι εξελίσσεται σύμφωνα με την ηλικία του παιδιού και για αυτό διακρίνεται σε κατηγορίες:



Εικόνα 1. Κοινωνικά Στάδια Παιχνιδιού

- 1) Το παιδί μένει αμέτοχο
- 2) Το μοναχικό παιχνίδι
- 3) Το παιδί μένει θεατής, δηλαδή δεν συμμετέχει στο παιχνίδι
- 4) Το παράλληλο παιχνίδι, παίζει δίπλα τους αλλά όχι μαζί τους
- 5) Το συντροφικό παιχνίδι
- 6) Το συνεργατικό παιχνίδι

Μετά από ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, το παιδί μέσω του παιχνιδιού λαμβάνει σοβαρά τον ρόλο του και θεωρεί σημαντικό κάθε εργασία ή παιχνίδι που καλείται να φέρει εις πέρας.

Υπάρχουν έξι κατηγορίες παιχνιδιού που αντιστοιχούν στην φυσιολογική εξέλιξη του παιδιού: το διερευνητικό παιχνίδι, το μιμητικό παιχνίδι, το δημιουργικό παιχνίδι, το φανταστικό παιχνίδι και το παιχνίδι με κανόνες.

Διερευνητικό Παιχνίδι : Ξεκινά από την ηλικία των τριών μηνών με το παιχνίδι των δακτύλων. Προϋποθέτει την ωρίμανση του νευρικού συστήματος και των αισθητηρίων οργάνων μέσα από τα οποία διερευνά τον κόσμο γύρω του. Τα αισθητηριακά παιχνίδια που συνοδεύονται από τα λόγια της μητέρας και του πατέρα ξεκινούν από την κούνια και αφορούν στην όραση, ακοή, αφή, μιμική γλώσσας και πιάσιμο.

Μιμητικό Παιχνίδι: Ξεκινά στην ηλικία των επτά-δέκα μηνών και προϋποθέτει την ικανότητα του παιδιού για τον κινητικό έλεγχο του σώματός του, τον χειρισμό των αντικειμένων και την οργάνωση και ερμηνεία των αισθητικών και αισθητηριακών εμπειριών. Ταυτόχρονα αντιλαμβάνεται και τον λόγο των ενηλίκων. Μέσω του μιμητικού παιχνιδιού το παιδί μαθαίνει σιγά – σιγά να εκτελεί δραστηριότητες που είναι πολύ χρήσιμες για το ίδιο. Επίσης αντιλαμβάνεται ότι οι ενήλικες έχουν διαφορετικούς από αυτό ρόλους, τους οποίους θα αναπτύξει και το ίδιο όταν μεγαλώσει. Στην ηλικία των 4 -5 ετών τα παιδιά εκφράζουν τα συναισθήματά τους παίζοντας τις μαμάδες και τους μπαμπάδες ή κάνουν την δασκάλα και τον γιατρό επαναλαμβάνοντας όσα έχουν βιώσει.

Δημιουργικό Παιχνίδι: Είναι συνέχεια του πρώιμου διερευνητικού παιχνιδιού που σχετίζεται με την σωματική εξέλιξη του παιδιού και ξεκινά από την ηλικία των 18-20 μηνών, όπου ταυτόχρονα με την αισθητικοκινητική ωρίμανση χρησιμοποιεί τις εμπειρίες του παρελθόντος μέσω της νοητικής ανάπτυξης. Σε αυτή την ηλικία μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα διάφορα εκπαιδευτικά παιχνίδια.

Φανταστικό Παιχνίδι: Αρχίζει περίπου στην ηλικία των 2 ετών και εξελίσσεται τα επόμενα χρόνια. Το φανταστικό παιχνίδι δίνει την ευκαιρία στο παιδί να παίξει τα γεγονότα της ζωής του, ελευθερώνοντας τα από καταπιέσεις, δυσάρεστες καταστάσεις και εμπειρίες, βοηθώντας το να ανταποκριθεί πιο εύκολα στον κόσμο των μεγάλων. Βοηθά το παιδί να αποκτήσει ψυχική ισορροπία προσφέροντάς του την δυνατότητα εξωτερίκευσης θετικών και αρνητικών

συναισθημάτων. Το φανταστικό παιχνίδι εξαρτάται από την ικανότητα του παιδιού να εκφράσει τις ιδέες του με ένα συμβολικό τρόπο. Πολύ συχνά χρησιμοποιείται για διαγνωστικούς σκοπούς από τους ειδικούς της ψυχικής υγείας.

Παιχνίδι με Κανόνες: Ξεκινά στην ηλικία των 4 ετών και προϋποθέτει σημαντική ανάπτυξη των ικανοτήτων του παιδιού ταυτόχρονα με την κατάκτηση όλων των προηγούμενων ειδών παιχνιδιού. Επίσης απαιτεί την ικανότητα του παιδιού να δεχθεί κανόνες όσον αφορά στο μοίρασμα, στην αναβολή της ικανοποίησης των επιθυμιών του, στο να μάθει να χάνει. Πρόκειται κυρίως για τα ομαδικά παιχνίδια και συμπίπτουν με την ένταξη του παιδιού στο σχολικό περιβάλλον.

1.5 Το παιχνίδι ως διαγνωστικό και θεραπευτικό μέσο

Ο τρόπος με τον οποίο παίζει ή χρησιμοποιεί τα παιχνίδια ένα παιδί μπορεί να μας δείξει πολλά. Προβάλλει κατ' αρχήν τη στάση του απέναντι στη ζωή και το περιβάλλον. Αποκαλύπτει ακόμα τις διαφορές των φύλων. Τα κορίτσια προτιμούν παιχνίδια που σχετίζονται με λέξεις, με το ντύσιμο, είναι πιο πειθαρχημένα και λιγότερο επιθετικά. Στον αντίποδα, τα αγόρια ασχολούνται με σωματικές δραστηριότητες, το παιχνίδι τους είναι πιο ζωντανό.

Πέρα από τις διαφορές αυτές, μέσα από το παιχνίδι παρατηρούμε τα συναισθήματα που εξωτερικεύονται. Ένα έντονα αγχωτικό παιδί δυσκολεύεται ή δεν μπορεί να παίζει. Ένα νευρωτικό παιδί ξεχωρίζει από τα άλλα στο παιχνίδι, έχοντας έντονα την τάση της καταστροφής. Η στοργή και η αγάπη που λαμβάνει από τους γονείς μεταφέρονται π.χ. στην κούκλα. Οι ψυχοθεραπευτές μάλιστα χρησιμοποιούν ως μέσο διάγνωσης τις κούκλες, παρατηρώντας τον τρόπο που τους συμπεριφέρεται το παιδί. Ένα παιδί που κακοποιείται προβάλλει στην κούκλα τα αρνητικά συναισθήματά του, μπορεί ακόμα να φέρεται με βίαιο τρόπο, να τη μαλώνει κλπ. Η παιγνιοθεραπεία είναι ένα συχνό μέσο θεραπείας για παιδιά, καθώς φαίνονται πιο έντονα οι εσωτερικές συγκρούσεις.

1.6 Ο ρόλος του ενήλικου στην διευκόλυνση του παιχνιδιού

Η παρουσία των ενηλίκων στο παιχνίδι των παιδιών κάτω από την ηλικία των 2,5 ετών είναι υψίστης σημασίας.

Ο γονιός από την δική του πλευρά θα πρέπει να παίζει με το παιδί του σαν ίσος προς ίσο, όσο γίνεται, χωρίς να παίζει τον παθητικό αντίπαλο που δίνει στο παιδί την ευκαιρία να

κερδίζει πάντα, απαλλάσσοντας τον εαυτό του από τα αναμενόμενα ξεσπάσματα θυμού του παιδιού. Όπως αναφέραμε και παραπάνω ο γονιός αποτελεί πρότυπο για το παιδί με τον οποίο θα ταυτιστεί μεγαλώνοντας. Επιβάλλεται λοιπόν η συμπεριφορά του κατά την διάρκεια του παιχνιδιού να αυτή του ενήλικα και όχι του παιδιού του.

Ο γονιός δεν χρειάζεται να επαινεί διαρκώς το παιδί γιατί αυτό καλλιεργεί την εξάρτησή του από τον γονιό, αλλά ούτε και να ντρέπεται όταν το παιδί του ζητά να παίξουν με τον δικό του τρόπο. Πολλές φορές το παιδί ευχαριστείται να εναλλάσσει τα παιχνίδια με τα οποία παίζει που μερικές φορές δεν τα ολοκληρώνει, πράγμα το οποίο θα πρέπει να γίνεται αποδεκτό. Από την άλλη η συμπεριφορά του παιδιού μπορεί να ποικίλλει από την ησυχία ή ακόμη και ονειροπόληση έως την φασαρία και τις φωνές.

Ο γονιός σε σχέση με το παιδί θα πρέπει να το ενθαρρύνει να είναι αυθόρμητο χωρίς να θέτει ο ίδιος τις οδηγίες και τους κανόνες του παιχνιδιού. Επίσης να αφήνει το παιδί να χρησιμοποιήσει την φαντασία του χωρίς να ασκεί κριτική.

Το παιδί θέλει και χρειάζεται ένα σύντροφο στο παιχνίδι του και οι γονείς είναι σημαντικό να «γονατίσουν» και να παίζουν με τα παιδιά τους χωρίς να προσπαθούν να εξαγοράσουν την ησυχία τους με το να τους προσφέρουν όλο και περισσότερα παιχνίδια.

Η ανάγκη για συντροφιά στο παιχνίδι αυξάνεται μετά την ηλικία των 2.5 ετών αφού μεγαλώνει και η τάση για κοινωνικοποίηση του παιδιού.

Στην ηλικία των 4 – 6 ετών που το παιδί εντάσσεται στο σχολικό περιβάλλον με την έναρξη του νηπιαγωγείου, η ανάγκη για συντρόφους είναι πολύ μεγάλη.

Στην ηλικία των 7 – 12 ετών μπαίνουν οι κανόνες στα ομαδικά παιχνίδια τα οποία δίνουν ιδιαίτερη ευχαρίστηση στα παιδιά και οι δραστηριότητες αυτής της περιόδου καθορίζονται από το φύλο. Έτσι τα αγόρια συνηθίζουν να παίζουν με τα αγόρια και τα κορίτσια με τα κορίτσια. Μέχρι την εφηβεία όπου εμφανίζονται κοινά ενδιαφέροντα και για τα δύο φύλα.

1.7 Συμπέρασμα

Το παιχνίδι είναι αναγκαίο αλλά και αναντικατάστατο, όχι μόνο ως παιδαγωγικό μέσο αλλά και ως θεραπευτικό. Επηρεάζει την εξελικτική πορεία των παιδιών, ώστε μεγαλώνοντας να αναπτύξουν συναισθηματική σταθερότητα. Στο παιχνίδι είναι απαραίτητη και η συμμετοχή των μεγάλων, των γονιών ή του δασκάλου, προκειμένου να εισέλθουν στον κόσμο της φαντασίας των παιδιών. Η δημιουργικότητα που αφυπνίζει το παιχνίδι μαζί με τις κοινωνικές του λειτουργίες το κάνουν μία μοναδική και απαραίτητη συνθήκη για την ωρίμανση του ψυχισμού.

ΚΕΦ.2ο : Το παιχνίδι στην καθημερινότητα

2.1. Το παιχνίδι

Παιχνίδι ή παίγνιο αποκαλείται μια δομημένη δραστηριότητα που έχει ως σκοπό την ψυχαγωγία ή ασκείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Κύριοι παράγοντες του παιχνιδιού είναι οι κανόνες, τα επιτεύγματα, η πρόκληση και η αλληλεπίδραση. Τα παιχνίδια, γενικά, υποβάλλουν τον παίκτη σε μια ψυχική ή σωματική διέγερση, ή πολλές φορές και τα δύο. Πολλά παιχνίδια βοηθάνε στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων, μπορεί να έχουν τη μορφή άσκησης ή να έχουν εκπαιδευτικό, προσομοιωτικό ή ψυχολογικό χαρακτήρα. Σύμφωνα με τον Κρις Κρόφορντ, σχεδιαστή βιντεοπαιχνιδιών, δραστηριότητες όπως το πάζλ και η πασιέντζα ανήκουν περισσότερο στην κατηγορία των γρίφων και όχι των παιχνιδιών, επειδή ένα παιχνίδι προϋποθέτει αλληλεπίδραση δύο ή περισσότερων παικτών.

Εργαλεία

Συνήθως τα παιχνίδια ταξινομούνται βάσει του μέσου που χρειάζεται για να παιχθούν (π.χ. μινιατούρες, μπάλα, κάρτες, ταμπλό ή υπολογιστής). Πολλές φορές, το μέσο είναι ένα αντικείμενο ή μία ένδειξη, που συμβολίζει κάτι. Το αντικείμενο μπορεί να είναι ένα πόνι, κάποια χρήματα ή μία άυλη ένδειξη, όπως η βαθμολογία. Τα παιχνίδια όπως το κρυφτό και το κυνηγητό δεν χρησιμοποιούν κάποιο εμφανές αντικείμενο, αλλά η αλληλεπίδρασή τους ορίζεται από το περιβάλλον. Παιχνίδια με ίδιους ή παρόμοιους κανόνες, μπορεί να έχουν διαφορετικό τρόπο διεξαγωγής, ανάλογα με το εκάστοτε περιβάλλον. Π.χ. το κρυφτό σε έναν σχολικό χώρο παίζεται διαφορετικά από ότι σε ένα πάρκο, ή ο τρόπος που θα γίνει ένας αγώνας αυτοκινήτων διαφοροποιείται από πίστα σε πίστα.

Κανόνες

Αν και τα παιχνίδια συχνά χαρακτηρίζονται από τα εργαλεία τους, επίσης ορίζονται και από τους κανόνες τους. Ενώ οι κανόνες υπόκεινται σε αλλαγές και τροποποιήσεις, η μεγάλη αλλαγή έχει ως αποτέλεσμα ένα "νέο" παιχνίδι. Υπάρχουν, όμως και εξαιρέσεις όπως σε κάποιες περιπτώσεις παιχνιδιών που περιλαμβάνουν εσκεμμένη τροποποίηση των κανόνων, αλλά ακόμα κι εκεί υπάρχουν κάποιοι σταθεροί κανόνες. Οι κανόνες, γενικά, καθορίζουν τη σειρά, τα δικαιώματα, τις υποχρεώσεις και τα επιτεύγματα του κάθε παίκτη. Τα δικαιώματα των παικτών μπορεί να περιλαμβάνουν το πότε θα μετακινήσουν το πόνι τους ή πότε θα κάνουν κάποια ενέργεια. Ο πιο συνηθισμένος σκοπός είναι να συγκεντρώσει ο παίκτης τη μεγαλύτερη ποσότητα βαθμών, χρημάτων ή αντικειμένων στο τέλος του

παιχνιδιού, όπως στη Monopoly, ή να φέρει το πιόνι του σε μια σχέση απειλής προς το πιόνι του αντιπάλου, όπως στο σκάκι.

Αθλήματα

Αθλήματα χαρακτηρίζονται παιχνίδια που έχουν αθλητικό χαρακτήρα και απαιτούν σωματική άσκηση. Στην κατηγορία συμπεριλαμβάνονται ατομικά και ομαδικά αγωνίσματα, όπως το ποδόσφαιρο, η καλαθοσφαίριση, το βόλεϊ κ.ά. Πολλά αθλήματα απαιτούν ειδικό εξοπλισμό και δεδομένο χώρο παιχνιδιού, ενώ απευθύνονται σε μεγάλες μερίδες θεατών.

Παιχνίδια Επιδεξιότητας

Αυτή η κατηγορία εμπερικλείει κάθε παιχνίδι που απαιτεί επιδεξιότητα και συντονισμό ματιών και χεριών, με εξαίρεση τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία αποτελούν κατηγορία από μόνα τους

Επιτραπέζια Παιχνίδια

Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ως κύριο εργαλείο ένα ταμπλό, πάνω στο οποίο ακολουθείται η πορεία, η πρόοδος και τα κεκτημένα των παικτών, τα οποία δηλώνονται με πιόνια. Τα περισσότερα περιλαμβάνουν ζάρια και κάρτες. Πολλά επιτραπέζια, περιέχουν προσημείωση πολέμου, με το ταμπλό να αποτελεί στρατηγικό χάρτη.

Βιντεοπαιχνίδια

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ή αλλιώς βιντεοπαιχνίδια είναι προγράμματα υπολογιστικών συστημάτων, τα οποία χειρίζεται ο παίκτης μέσα από τον προσωπικό υπολογιστή του ή από κάποιο ειδικό σύστημα φτιαγμένο για αυτόν τον λόγο (για οικιακή χρήση αυτά τα συστήματα ονομάζονται κονσόλες). Τα προγράμματα αυτά δημιουργούν εικονικά εργαλεία, που επιτρέπουν στον παίκτη να παίξει με έναν άλλο παίκτη ή με έναν προσομοιωμένα παίκτη, παιχνίδια όπως τράπουλα και ζάρια ή δημιουργούν προσομοιωμένους κόσμους, στους οποίους μπορούν να συμβούν φανταστικά γεγονότα μέσα στην πορεία του παιχνιδιού. Τα video games ξεκίνησαν την μακρόχρονη πορεία τους το 1971 σαν ένα μέσο εμπορικής διασκέδασης, ενώ στις αρχές του 1980 είχαν ήδη γίνει η βάση μιας σημαντικής ψυχαγωγικής βιομηχανίας σε Ευρώπη, Αμερική και Ιαπωνία. Το 1983 σημειώθηκε η καταστροφική τους κατάρρευση αλλά ανέκαμψαν σύντομα, μόλις δυο χρόνια αργότερα. Στις μέρες μας οι πωλήσεις των video games ανταγωνίζονται δυναμικά τις

κινηματογραφικές ταινίες, έχοντας εξελιχθεί σε μια από τις πιο επικερδείς βιομηχανίες παγκοσμίως.

2.2. Παιχνίδια στην Αρχαία Ελλάδα

Ένα από τα παιχνίδια που ασχολούνταν τα μωρά στην Αρχαία Ελλάδα ήταν μια κουδουνίστρα που είχε μέσα πετραδάκια και με τον ήχο ηρεμούσαν. Αυτό το παιχνίδι ονομαζόταν Πλαταγή. Επίσης συνηθισμένο παιχνίδι ιδιαίτερα των αγοριών ήταν το σύρσιμο ενός πήλινου αλόγου ή μία παραλλαγή της σημερινής καλαθοσφαίρισης ήταν το πέταγμα μιας δερμάτινης μπάλας με σκοπό να περνάει μέσα από ένα αγγείο. Όπως και η Τυφλόμυγα για εκείνα τα χρόνια ήταν η Χαλκή Μυία όπου τα παιδιά έκλειναν τα μάτια ενός παιδιού και τον χτυπούσαν με ζώνες μέχρι να πιάσει κάποιον. Ένα άλλο παιχνίδι είναι τα πεντέλιθα, όπου τα παιδιά είχαν 5 βότσαλα στα πόδια τους πέταγαν ένα στο αέρα και έπρεπε να το πιάσουν ενώ είχαν πάρει ένα άλλο από κάτω. Επίσης υπήρχε κάτι στο οποίο ένα παιδί έκλεινε τα μάτια του και τα άλλα παιδιά έτρεχαν να κρυφτούν και άνοιγε τα μάτια του και μόλις έπιανε κάποιον έπρεπε να γυρίσει στην θέση του αλλιώς έχανε.

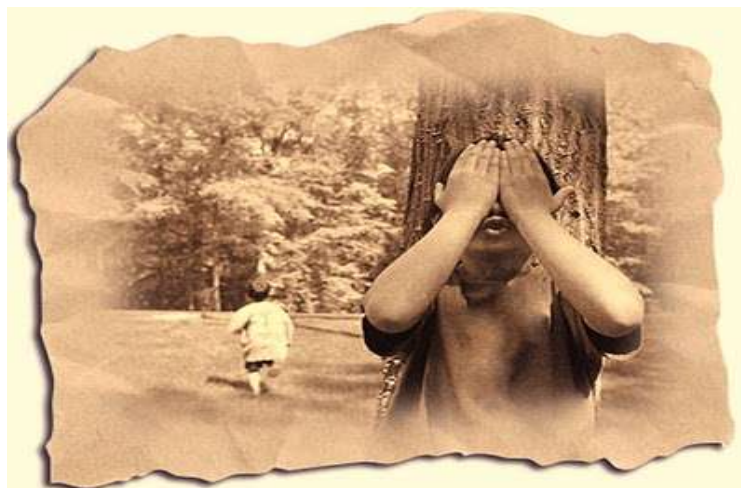


Άθουρμα

Πλαταγή



Αποδιδρασκίνδρα



2.3. Η εξέλιξη του παιχνιδιού την τελευταία περίοδο

Το παιχνίδι στην Κατοχή

Στους νεότερους χρόνους τα παιχνίδια έπαιξαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά του λαού μας. Τα χρόνια της Κατοχής (1940 –44) ήταν πολύ δύσκολα για όλους. Οι ελλείψεις σε ρούχα και τρόφιμα, η εξαθλίωση και η φτώχεια κυριαρχούσαν σ' όλη τη χώρα. Τα παιδιά ήταν αδύνατα, καχεκτικά, ρακένδυτα, και ψειριασμένα και ζούσαν με το φόβο του θανάτου. Κατάφεραν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή, που τους εξασφάλιζαν όπως μπορούσαν οι γονείς τους, και με το παιχνίδι. Το παιχνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση και χαρά. Από την άλλη, μέσα από την κίνηση διασφάλιζαν, όσο ήταν αυτό δυνατόν, την καλή τους υγεία και την ομαλή ανάπτυξη του σώματος τους.

Το παιχνίδι μεταπολεμικά

Αργότερα , μεταπολεμικά , οι συνθήκες διαβίωσης ήταν πολύ δύσκολες και τα παιδιά από πολύ μικρά αναγκάζονταν να εργαστούν, για να συνεισφέρουν στην οικογένεια. Όμως παρόλες τις δυσκολίες που αντιμετώπιζαν κατάφερναν συχνά, με την πρώτη ευκαιρία, να ξεκόψουν από τη δουλειά και να παίξουν με τους συνομήλικους τους, στο δρόμο. Έτσι, έστω και για λίγο, ζούσαν και εκφράζονταν σαν παιδιά. Με το παιχνίδι ξεχνούσαν για λίγο τα προβλήματα και τις δυσκολίες, χαλάρωναν, διασκεδάζαν και έτσι κατάφερναν να μην χάσουν το κουράγιο τους και την αισιοδοξία τους για την ζωή και ένα καλύτερο αύριο.

Το παιχνίδι σήμερα

Σήμερα αν και οι αλάνες, κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί ως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν. Δυστυχώς η εύρεση χώρου δεν είναι εφικτή στις σύγχρονες πόλεις. Τα κτίσματα και οι δρόμοι δεν βοηθάνε το παιδί και το παιχνίδι. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι μόνοι χώροι όπου μπορούν να παίξουν. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιχνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια και να καθηλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται οκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας.

« Η αξία του Παιχνιδιού στην ανάπτυξη και εκπαίδευση του ανθρώπου »

ΚΕΦ. 3ο: Παιχνίδι και μάθηση

Εισαγωγή

Το παιχνίδι ανέκαθεν συνδέθηκε με την προσχολική εκπαίδευση ως θεμελιώδες παιδαγωγικό μέγεθος στη μάθηση και ανάπτυξη των παιδιών μέσα από το έργο σπουδαίων παιδαγωγών, όπως: ο Rousseau, ο Dewey και ο Froebel. Πολλοί ερευνητές συνεχίζουν τις μελέτες τους για τη θέση που μπορεί να έχει το παιχνίδι στην εκπαίδευση. Ένα από τα δυσκολότερα προβλήματα με το παιχνίδι είναι η δυσκολία των εκπαιδευτικών να κατανοήσουν τη θεωρία του παιχνιδιού και να παράσχουν ένα υψηλής ποιότητας παιχνίδι, προκειμένου να πετύχουν ένα υψηλής ποιότητας πρόγραμμα.

Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες και στην οποία συμμετέχουν υγιή παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά. Επιπλέον, είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη.

3.1. Η αξία του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποσκοπεί στη νοητική ανάπτυξη και μάθηση των παιδιών, αφού προσφέρει ερεθίσματα για παρατήρηση, πειραματισμό, διερεύνηση, πρόβλεψη, σχεδιασμό, ερμηνεία, διατύπωση υποθέσεων, παραγωγή ερωτήσεων, κατανόηση, εκπλήρωση στόχων και λύση προβλημάτων. Επιπλέον, μέσα από το παιχνίδι, αντιλαμβάνονται το σώμα τους, τα όρια και τις δυνατότητές τους, αναπτύσσουν δεξιότητες προσανατολισμού και προσαρμογής του σώματός τους στις ανάγκες της κίνησης και στα αντικείμενα και στα πρόσωπα που το περιβάλλουν.

Αυτές οι επιδράσεις του παιχνιδιού λειτουργούν ενοποιητικά σαν ένας μηχανισμός μάθησης και ανάπτυξης, αφού ως δραστηριότητα:

1. Ενσωματώνει γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά ερεθίσματα
2. Παρέχει νόημα για τη πρόσληψη νέων σχέσεων μεταξύ ιδεών, εμπειριών, ικανοτήτων και γνώσεων
3. Διευκολύνει τη μάθηση εκθέτοντας τα παιδιά σε νέες εμπειρίες, δραστηριότητες και ιδέες
4. Επιτρέπει στα παιδιά να δομούν νοήματα από τις εμπειρίες τους.

Διάφοροι οργανισμοί υποστηρίζουν ότι προκειμένου τα προγράμματα να διακρίνονται για την υψηλή τους ποιότητα, απαιτείται ένα ασφαλές και πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον, το οποίο θα ενισχύει τη φυσική και κοινωνικό-συναισθηματική

ανάπτυξη των παιδιών με το παιχνίδι που θ αποτελεί μια ουσιώδη συνιστώσα των αναπτυξιακά κατάλληλων πρακτικών.

3.2. Αυθόρμητο παιχνίδι και μάθηση

Το αυθόρμητο παιχνίδι ως δραστηριότητα αποτελεί το νόημα ή τη διαδικασία με την οποία τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον κόσμο και μιλούν για αυτόν. Όταν το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως <<εργασία>> και <<φυσική προδιάθεση>> των παιδιών, τους παρέχει ευκαιρίες για εξάσκηση, αναπαράσταση και εσωτερίκευση της γλώσσας και άλλων αναπαραστατικών λειτουργιών που αποτελούν μέρος της βιολογικής τους και πολιτιστικής τους κληρονομιάς.

Η χρήση του παιχνιδιού σε ένα αναλυτικό πρόγραμμα προσχολικής εκπαίδευσης δίνει το χαρακτήρα ενός πιο παιδοκεντρικού προγράμματος. Έρευνες δείχνουν ότι σε πολλά νηπιαγωγεία, το παιχνίδι χρησιμοποιείται για ένα και μοναδικό σκοπό. Αποβλέπει στην εκπλήρωση της ακαδημαϊκής εργασίας, επικεντρώνει στην εξάσκηση ικανοτήτων και την επανάληψη γεγονότων, χωρίς να παρέχει στα παιδιά την ευκαιρία να εμπλακούν σε δραστηριότητες αφηρημένης σκέψης, επίλυσης προβλημάτων και συνεργασίας με τα άλλα παιδιά. Στις τάξεις αυτές ο ρόλος του εκπαιδευτικού περιορίζεται στην μετάδοση και τον έλεγχο γνώσεων. Σε άλλες τάξεις το παιχνίδι χρησιμοποιείται για την κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών, δίνοντας την ευκαιρία στα παιδιά να επιλέξουν ανάμεσα στα υλικά και τις δραστηριότητες στο μεγαλύτερο διάστημα της ημέρας. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι μη παρεμβατικός, ζεστός, ανατροφοδοτικός, υποστηρικτικός και διαχειριστής των υλικών.

Με την υποστήριξη του εκπαιδευτικού, τα παιδιά διακρίνουν το παιχνίδι τους, πραγματοποιώντας δραστηριότητες πιο προωθημένες από αυτές που θα μπορούσαν να πραγματοποιήσουν χωρίς βοήθεια. Σε κάθε περίπτωση η συμμετοχή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι των μαθητών στέλνει μηνύματα προς τα παιδιά για την αξία του παιχνιδιού και τις σχέσεις του με αυτό. Παράλληλα, ενθαρρύνει τα παιδιά, ώστε να νιώθουν πιο άνετα και να εκφράζονται ελεύθερα.

3.3. Η αξιολόγηση του παιχνιδιού για τη διασφάλιση της συνέχειας και της προόδου των παιδιών

Το αυθόρμητο παιχνίδι αποτελεί μια ιδανική δραστηριότητα για την αξιολόγηση της γνωστικής, κοινωνικής, συναισθηματικής, γλωσσικής και κινητικής ανάπτυξης των μικρών παιδιών, καθώς όλα σχεδόν τα παιδιά εμπλέκονται σε αυτό για αρκετό χρόνο. Μια αξιολόγηση βασισμένη στο παιχνίδι βοηθά τους εκπαιδευτικούς :

- 1) Να αποκτήσουν ξεκάθαρες απόψεις για τη σημασία του παιχνιδιού ως βασικού μέρους προγράμματος
- 2) Να αναγνωρίσουν τη βασική σχέση μεταξύ μάθησης και παιχνιδιού
- 3) Να αποδέχονται τις δραστηριότητες που αναδύονται μέσα από το παιχνίδι των παιδιών
- 4) Να αντιλαμβάνονται πώς λειτουργούν τα παιδιά ως μαθητευόμενοι στις αυθόρμητες δραστηριότητες
- 5) Να επιλέγουν δραστηριότητες ανάλογες με τις ικανότητες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών
- 6) Να κατανοούν τη σημασία της αλληλεπίδρασης εκπαιδευτικού- παιδιού στο παιχνίδι

Στη προσέγγιση αυτή, το παιχνίδι αποτελεί ευκαιρία για την οικοδόμηση της γνώσης, την ανάπτυξη ικανοτήτων αυτορρύθμισης, την απόκτηση γνώσεων, την καλλιέργεια προφορικού και γραπτού και στη βαθύτερη κατανόηση με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών και των συνομηλίκων.

Δεν πρέπει να πιστεύουμε ότι το παιχνίδι έχει αξία μόνο όταν αποφέρει μαθησιακά αποτελέσματα ή ότι πρέπει να είναι πάντα δομημένο και οργανωμένο από τους εκπαιδευτικούς.

3.4. Απαιτήσεις της μάθησης μέσω του παιχνιδιού

Η μάθηση απαιτεί:

- 1) ενεργό συμμετοχή
- 2) κοινωνική αλληλεπίδραση
- 3) δραστηριότητες
- 4) διαβάθμιση απαιτήσεων
- 5) σύνδεση νέων πληροφοριών με προϋπάρχουσα γνώση

- 6) χρήση στρατηγικών
- 7) αυτορρύθμιση και αναστοχασμό
- 8) κατανόηση
- 9) εξάσκηση
- 10) κίνητρα

Όλοι οι παραπάνω στόχοι – απαιτήσεις επιτυγχάνονται με το παιχνίδι.

3.5. Οι απόψεις μερικών μελετητών σχετικά με το παιχνίδι και τη μάθηση

Ο Bruner (1972) σημειώνει ότι τα παιχνίδια υποστηρίζουν τη γνωστική εξέλιξη των παιδιών, καλλιεργώντας τη δημιουργικότητα και βοηθώντας στη επίλυση προβλημάτων. Ο Freud (1924) πρόταξε τη θεραπευτική αξία του παιχνιδιού προσδιορίζοντας μέσα από τη θεωρία για το συμβολικό παιχνίδι ότι αποτελεί έκφραση του εγώ του παιδιού. Ο Debesse (1970) τονίζοντας ιδιαίτερα τη συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη των αισθήσεων, της δεξιότητας του χεριού και των λοιπών κινητικών ικανοτήτων, οι οποίες συμβάλλουν και στη γλωσσική ανάπτυξη. Κατά τον Slavin (1998), το παιχνίδι προετοιμάζει τα παιδιά για τον κόσμο των ενηλίκων. Για τον Huizinga (1955) το παιχνίδι είναι η ρίζα όλων των εκδηλώσεων του ανθρώπου (πολιτισμός, θρησκεία), ενώ για τον Caillois (1958), το παιχνίδι προέρχεται από τον πολιτισμό, γιατί το συναντάμε σε ήθη και παραδόσεις. Τέλος, ο Koster (2005) υποστηρίζει ότι στην πραγματικότητα τα παιχνίδια εξελίσσονται μαζί με εμάς για να ανταποκρίνονται καλύτερα στις ανάγκες μας.

Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978), η κοινωνική αλληλεπίδραση κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι μέρος της γνωστικής διαδικασίας. Η αλληλεπίδραση βοηθάει τα παιδιά να αναπτύξουν λογική σκέψη και να δημιουργήσουν νοηματικές έννοιες από τις εμπειρίες μέσα σε ένα πολιτιστικό και κοινωνικό πλαίσιο. Η κοινωνική αλληλεπίδραση, η φαντασίωση και ο συμβολικός μετασχηματισμός μέσα στο παιχνίδι οδηγούν στις υψηλότερες βαθμίδες τη γνωστική διαδικασία.

Το παιχνίδι κατέχει σημαντική θέση και στη συναισθηματική ανάπτυξη και εξέλιξη του παιδιού, αφού του προσφέρει τη δυνατότητα να εκπληρώσει τις επιθυμίες του και να κατανοήσει τα όρια της πραγματικότητας, του παρέχει τη δυνατότητα να κατανοήσει και να

ρυθμίζει το συναισθηματικό του κόσμο, του επιτρέπει να μεταφέρει και να συζητήσει τις συναισθηματικές του εμπειρίες, να έρθει αντιμέτωπο με εσωτερικές συγκρούσεις και αγχωτικές καταστάσεις.

3.6. Πως βοηθά το παιχνίδι στη βελτίωση της επίδοσης και στα παιδιά με διαταραχές

Ο καλύτερος τρόπος για να βελτιωθούν οι επιδόσεις των παιδιών στο σχολείο μπορεί να είναι να κάνουν λιγότερο μάθημα. Νέες μελέτες υποδηλώνουν ότι το παιχνίδι και τα συχνά διαλείμματα είναι εξίσου σημαντικά για τις ακαδημαϊκές επιδόσεις των μαθητών με την ανάγνωση, την επιστήμη και τα μαθηματικά. Η καθημερινή ύπαρξη χρόνου για εξωσχολικές δραστηριότητες μπορεί να επηρεάσει ευνοϊκά τη συμπεριφορά, τη συγκέντρωση, ακόμα και τους βαθμούς των μαθητών.

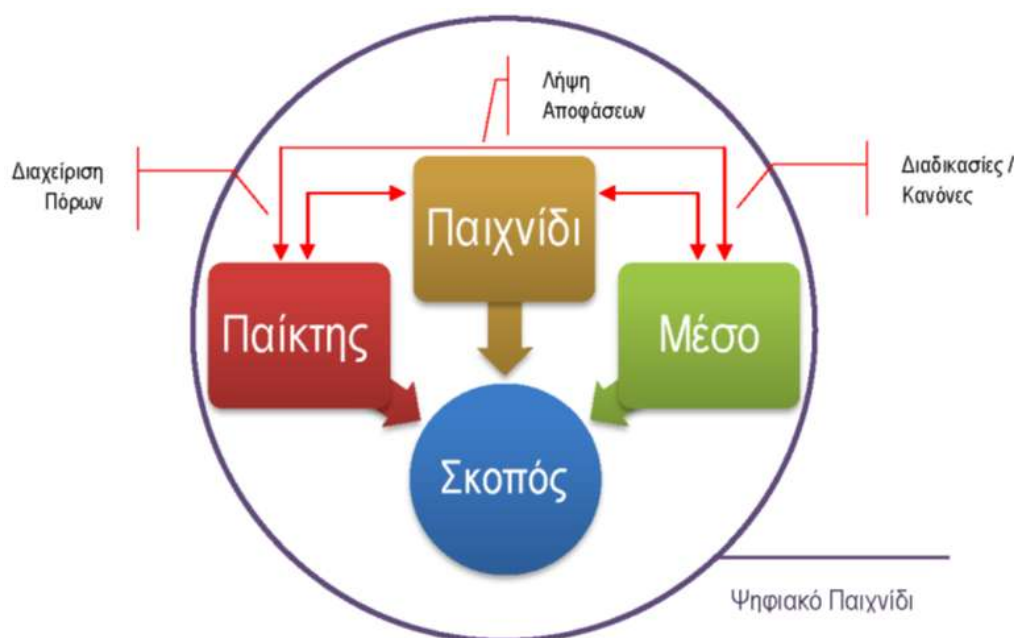
Μια άλλη μελέτη, σε παιδιά με διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας έδειξε πως όσα έκαναν συχνά περιπάτους, είχαν βελτιωμένες επιδόσεις σε τεστ προσοχής και συγκέντρωσης. Ωστόσο, το μεγαλύτερο όφελος παρατηρήθηκε σε όσα έκαναν περιπάτους στην εξοχή και όχι μέσα σε αστικά κέντρα.

ΚΕΦ. 4ο: Ψηφιακά παιχνίδια

3.1. Ψηφιακά Παιχνίδια: Ορισμός

Το ψηφιακό παιχνίδι είναι μια μορφή διαδραστικής αφηγηματικής τέχνης, στην οποία οι «παίκτες» λειτουργούν στα πλαίσια ενός υπερσυστήματος που συμπεριλαμβάνει ως λειτουργικά υποσυστήματα τους ίδιους, το παιχνίδι και το μέσο, έτσι ώστε να τους επιτρέπει:

- να επικοινωνούν με το μέσο και μεταξύ τους στο πλαίσιο συγκεκριμένων κανόνων και προγραμματισμένων διαδικασιών
- να εμπλέκονται σε μια συνεχή διαδικασία λήψης αποφάσεων προκειμένου να δεσμεύσουν ή να διαχειριστούν πόρους στο «παρόν» για την επίτευξη ενός προσωπικού ή αντικειμενικού σκοπού στο «μέλλον».



3.2. Εκπαιδευτική αξιοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών

Οι υπέρμαχοι της εκπαιδευτικής τεχνολογίας, έχουν συχνά εστιάσει στις εμπειρίες που βιώνουν τα παιδιά στον ελεύθερο χρόνο τους ως πηγή νέων προσεγγίσεων στη μάθηση. Η χρήση της τεχνολογίας από τα παιδιά εκτός σχολικού πλαισίου συχνά θεωρείται ότι προσεγγίζεται με τρόπο περισσότερο αυθεντικό και φυσικό απ' ό τι στο σχολείο. Ο Papert (1996), για παράδειγμα, εκθειάζει την αξία αυτού που αποκαλεί «σπιτικό τρόπο μάθησης»,

θεωρώντας ότι είναι αυτοκατευθυνόμενη, αυθόρμητη και με κινητοποιούμενη με τρόπους που η ενδοσχολική μάθηση δεν είναι.

Παρόμοιες απόψεις προβάλλονται από ακαδημαϊκούς ερευνητές, οι οποίοι έχουν ασχοληθεί με τις χρήσεις της ψηφιακής τεχνολογίας στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών, όπως π.χ. με τη μορφή των ψηφιακών παιχνιδιών, ως μέσο για να αμφισβητήσουν τον περιορισμένο και άκαμπτο χαρακτήρα της χρήσης των ΤΠΕ στα σχολεία (Lewin, 2004. Mumtaz , 2001. Somekh, 2004). Ο Wellington (2001) πιστεύει ότι η τεχνολογία προωθεί εγγενώς ένα πιο ευέλικτο, μη προδιαγεγραμμένο και καθοδηγούμενο από τον ίδιο το μαθητή στυλ μάθησης, το οποίο είναι πιο εναρμονισμένο με τις «άτυπες» μορφές μάθησης που επιτυγχάνονται στο πλαίσιο του σπιτιού απ' ότι στο σχολικό πλαίσιο, το οποίο χαρακτηρίζεται ως άκαμπτο και κομορμιστικό.

Στην καθημερινή ενασχόληση των νέων με τα ψηφιακά παιχνίδια στον υπολογιστή ή το διαδίκτυο εμπλέκεται μια ολόκληρη σειρά από άτυπες διαδικασίες μάθησης, στις οποίες υπάρχει συχνά μια εξαιρετικά δημοκρατική σχέση μεταξύ των εκπαιδευτών και εκπαιδευομένων. Τα παιδιά μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τα συγκεκριμένα μέσα σε μεγάλο βαθμό μέσω διαδικασιών δοκιμής και λάθους, μέσα από την εξερεύνηση, τον πειραματισμό και το παιχνίδι. Ειδικά η συνεργασία με τους άλλους σε όλες της μορφές (διαπροσωπική, εικονική) αποτελεί βασικό στοιχείο της διαδικασίας.

Η ενασχόληση με συγκεκριμένα είδη ψηφιακών παιχνιδιών μπορεί να περιλαμβάνει ένα σύνολο γνωστικών δραστηριοτήτων: ανάκληση πληροφοριών, έλεγχο υποθέσεων, πρόβλεψη και στρατηγικό σχεδιασμό. Καθώς οι παίκτες συχνά περνούν σε κατάσταση εμπύθισης στον εικονικό κόσμο του παιχνιδιού, ο διάλογος και η ανταλλαγή απόψεων με τους άλλους είναι ζωτικής σημασίας. Η ενασχόληση με τα παιχνίδια είναι επίσης μια δραστηριότητα πολλαπλού εγγραμματισμού: συχνά περιλαμβάνει την ερμηνεία περίπλοκων τρισδιάστατων οπτικών περιβαλλόντων, την ανάγνωση κειμένων τόσο στην οθόνη όσο και έξω από αυτή και την επεξεργασία ηχητικών πληροφοριών. Στον κόσμο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η επιτυχία προέρχεται τελικά από την απόκτηση δεξιοτήτων και γνώσεων με πειθαρχία και αφοσίωση (Carr et al., 2006).

Ένα μεγάλο μέρος αυτής της μάθησης πραγματοποιείται χωρίς τη ρητή διδασκαλία. Περιλαμβάνει ενεργό εξερεύνηση, μάθηση μέσω της πράξης, τείνει περισσότερο στη μαθητεία και όχι στην άμεση διδασκαλία. Πάνω απ' όλα, είναι βαθιά κοινωνική, είναι ζήτημα συνεργασίας και αλληλεπίδρασης με τους άλλους, καθώς και της συμμετοχής στην κοινότητα των χρηστών. Αντίθετα, οι θεωρίες μάθησης που κάποιος θα παρατηρήσει εξετάζοντας τα

σύγχρονα σχολεία έχουν πολύ μικρή συνάφεια με τη θεωρία μάθησης σε «καλά» βιντεοπαιχνίδια (Gee, 2003).

Στην μάθηση με και μέσω αυτών των μέσων, τα παιδιά μαθαίνουν πώς να μαθαίνουν. Αναπτύσσουν συγκεκριμένο προσανατολισμό προς την πληροφόρηση, ιδιαίτερες μεθόδους για την απόκτηση νέων γνώσεων και δεξιοτήτων και την αίσθηση της ταυτότητάς τους ως μαθητές. Έχουν πολλές πιθανότητες να βιώσουν σε υψηλό βαθμό την αυτονομίας τους, καθώς και το δικαίωμά τους να κάνουν τις δικές τους επιλογές και να ακολουθούν τα δικά τους μονοπάτια. Σε αυτούς τους τομείς, μαθαίνουν κυρίως μέσω της ανακάλυψης, του πειραματισμού και του παιχνιδιού και όχι ακολουθώντας οδηγίες και άγονες κατευθύνσεις που προέρχονται από εξωτερικούς παράγοντες.

Οι προϋποθέσεις που θα πρέπει να πληρούνται για την αξιοποίηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην τάξη, είτε μέσα από τη χρήση τους είτε μέσα από τις διαδικασίες ανάπτυξής τους, είναι ένας συνδυασμός πολλών παραμέτρων, οι οποίες θα πρέπει να εξασφαλίζονται στο σύνολό τους με μεγάλη προσοχή και φροντίδα από τον εκπαιδευτικό. Το περιεχόμενο των παιχνιδιών και οι βασικές αρχές διαχείρισης μίας τάξης είναι δύο από αυτές (Μαραγκός & Γρηγοριάδου, 2004). Χαρακτηριστικά όπως η ακρίβεια περιεχομένου, τα προκαθορισμένα σενάρια που βασίζονται στο εκάστοτε αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών, οι επιπρόσθετες πληροφορίες για τον εκπαιδευτικό, η προοδευτικότητα της δυσκολίας, οι ευκαιρίες για συνεργασία και οι πιστές αναπαραστάσεις περιβαλλόντων και καταστάσεων (προσομοιώσεις) είναι από τα βασικότερα στα οποία θα πρέπει να δίνεται μεγάλη προσοχή (McFarlane et al., 2002).

Άλλη παράμετρος είναι η διερεύνηση και η ανάδειξη των κατάλληλων μεθόδων και διαδικασιών μέσα από τις οποίες οι εμπειρίες των παιδιών που αποκτήθηκαν μέσα από ψηφιακά περιβάλλοντα, όπως αυτά των παιχνιδιών, μπορούν να μεταφερθούν στο πλαίσιο της σχολικής τάξης (Shaffer et al, 2005).

Σύμφωνα με τον Prensky (2006) τα σημερινά παιδιά είναι διαφορετικά από όλες τις προηγούμενες γενιές επειδή μεγαλώνουν «συνδεδεμένα» με τον κόσμο των ψηφιακών συσκευών. Προτείνει, λοιπόν, τα σχολεία να ενσωματώσουν τις τεχνολογικές εμπειρίες των παιδιών (αντί να τις θεωρούν επιζήμιες) και οι εκπαιδευτικοί να σχεδιάζουν το μαθησιακό περιβάλλον χρησιμοποιώντας τη γλώσσα των παιδιών. Ο ρόλος των εκπαιδευτικών είναι ουσιαστικής για την έκβαση των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν, για παράδειγμα, να εντάξουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια με άλλες ανοικτές δραστηριότητες που δε θα εμπλέκουν τη χρήση υπολογιστή και που θα αποτελέσουν κίνητρο για τα παιδιά για επικοινωνία και ανάπτυξη άλλων δεξιοτήτων.

Είναι γεγονός ότι ενώ αρκετοί εκπαιδευτικοί προσπαθούν να κατακτήσουν δεξιότητες στα νέα τεχνολογικά μέσα, πολλά παιδιά αισθάνονται άνετα με την ψηφιακή τεχνολογία. Για την αποτελεσματική αξιοποίηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (αλλά και άλλου τύπου προγραμμάτων) στην τάξη, είναι απαραίτητο οι εκπαιδευτικοί να κατέχουν βασικές τεχνολογικές γνώσεις, αυτοπεποίθηση και κυρίως να κατανοούν τη φιλοσοφία και την παιδαγωγική ένταξης των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία (Νικολοπούλου, Κουτρομάνος, 2009).

3.3. Ψηφιακά παιχνίδια και εκπαίδευση

➤ **Minecraft**

Το **Minecraft** είναι ένα παιχνίδι κατασκευής στο οποίο οι παίκτες μπορούν να τοποθετήσουν και να διαλύσουν διαφόρων ειδών κύβους (blocks) σε ένα τρισδιάστατο εικονικό περιβάλλον, έχοντας παράλληλα τη δυνατότητα να κτίσουν διάφορες κατασκευές. Το παιχνίδι προσφέρει την επιλογή τόσο του ατομικού παιχνιδιού (single player) όσο και του ομαδικού (multiplayer) μέσα από μια ποικιλία σεναρίων (survival, creative, adventure, hardcore, spectator). Το παιχνίδι της Mojang AB διαθέτει απλά γραφικά και έχει την απόλυτη αποδοχή από το νεανικό κοινό (υπολογίζεται πως εκατομμύρια παιδιά το παίζουν καθημερινά στον υπολογιστή ή σε κάποια κινητή συσκευή). Παράλληλα, η ελευθερία κινήσεων που παρέχει σε συνδυασμό με μια ποικιλία εργαλείων και μαθηματικών εννοιών που εμπλέκονται σε αυτό, έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον χιλιάδων εκπαιδευτικών από όλο τον κόσμο οι οποίοι το έχουν εντάξει στη διδασκαλία τους, συνδυάζοντας τα μαθησιακά οφέλη με τη παιγνιώδη μάθηση. Πριν λίγο καιρό, ανακοινώθηκε η εκπαιδευτική πλατφόρμα του Minecraft, όπου εκπαιδευτικοί από όλο τον κόσμο μπορούν να μοιραστούν τις ιδέες τους αναφορικά με την ένταξη του παιχνιδιού στη διδασκαλία. Όπως προκύπτει, το Minecraft μπορεί να ενταχθεί στη διδασκαλία διαφόρων γνωστικών αντικειμένων όπως: ιστορία, αρχιτεκτονική, λογοτεχνία, φυσικές επιστήμες, μουσική, γεωμετρία αλλά και στην καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων όπως η συνεργασία και η αλληλοκατανόηση.

➤ **The everything machine: οι μαθητές γίνονται εφευρέτες και δημιουργοί των δικών τους μηχανών!**

Για μαθητές που ενδιαφέρονται για το πώς λειτουργούν οι μηχανές, η μηχανική, η ρομποτική ακόμη και τα ηλεκτρικά κυκλώματα, η εφαρμογή **The everything machine** της σειράς *Digital Toys* από την εταιρεία Tinybor είναι το ιδανικό εργαλείο για αυτούς. Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό διαδραστικό παιχνίδι διερεύνησης για παιδιά ηλικίας από 9-

11 ετών που σκοπό έχει να τα εισάγει στο πώς να κατασκευάζουν μηχανές με διαφορετικές λειτουργίες και σκοπούς,

➤ **Tinycards: εκμάθηση ξένων γλωσσών με ψηφιακές κάρτες από τη Duolingo.**

Η Duolingo, η διασημότερη πιθανότατα εφαρμογή εκμάθησης ξένων γλωσσών, ανακοίνωσε πριν λίγες μέρες τη νέα της εφαρμογή με όνομα **Tinycards**, ένα διασκεδαστικό παιχνίδι λεξιλογικών καρτών που επιτρέπει την εκμάθηση και την αποστήθιση εννοιών στη γλώσσα της επιλογής σας και γύρω από μεγάλη ποικιλία θεμάτων.

➤ **Osmo Coding: ένα διασκεδαστικό παιχνίδι γνωριμίας με τον προγραμματισμό.**

Η βραβευμένη εταιρεία **Osmo**, γνωστή για μια σειρά εφαρμογών που κάνουν χρήση του iPad ως οθόνη αλληλεπίδρασης με φυσικά αντικείμενα, κυκλοφόρησε ένα νέο διασκεδαστικό παιχνίδι εκμάθησης των βασικών αρχών του προγραμματισμού.

➤ **Montessori 1st Operations: ένα διασκεδαστικό παιχνίδι εξοικείωσης με τις μαθηματικές πράξεις.**

Αν και πολλά σχολεία έχουν υιοθετήσει το σύστημα διδασκαλίας Montessori, είναι η πρώτη φορά που αξιολογείται μια εφαρμογή βασισμένη στο Μοντεσοριανό σύστημα διδασκαλίας και ειδικά στο γνωστικό αντικείμενο των Μαθηματικών. Η εφαρμογή **Montessori 1st Operations** της εταιρείας 3 Elles Interactive είναι ένα διασκεδαστικό παιχνίδι μαθηματικών για παιδιά ηλικίας 5+, που στόχο έχει να διδάξει τους μαθητές τις τέσσερις βασικές πράξεις (πρόσθεση, αφαίρεση, πολλαπλασιασμό, διαίρεση).

➤ **Code Studio: online μαθήματα προγραμματισμού για μαθητές και εκπαιδευτικούς.**

Μετά την επιτυχημένη δράση της Ώρας του Κώδικα, η οποία κατάφερε να μεταλαμπαδεύσει σε εκατομμύρια μαθητές ανά τον κόσμο τις αρχές του προγραμματισμού, ο οργανισμός **code.org** εισάγει μια σειρά από διαδικτυακά μαθήματα για μαθητές αλλά και εκπαιδευτικούς.

Το Code Studio αποτελείται από μια σειρά αυτοκαθοδηγούμενες δραστηριότητες εκμάθησης προγραμματισμού, βασισμένες σε δημοφιλή ψηφιακά παιχνίδια, τις οποίες θα μπορεί ο καθένας να ακολουθήσει με τη χρήση ενός προγράμματος πλοήγησης στο διαδίκτυο.

Οι δραστηριότητες απευθύνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες, ανεξάρτητα από τις προηγούμενες γνώσεις του χρήστη.

Παράλληλα, ο οργανισμός παρέχει μια σειρά από online μαθήματα προσωπικής ανάπτυξης διάρκειας 20 ωρών για εκπαιδευτικούς Δημοτικού, Γυμνασίου και Λυκείου, τα οποία σας καθοδηγούν στις βασικές αρχές του προγραμματισμού και σας φέρνουν σε επαφή με καλές πρακτικές χρήσης του στην τάξη.

➤ **App Lab από τον Code.org: ένα εργαλείο δημιουργίας των δικών σας εφαρμογών.**

Ένα νέο εργαλείο δημιουργίας των δικών μας, προσαρμοσμένων εφαρμογών για κινητές συσκευές από τον οργανισμό **code.org**.

Το App Lab απευθύνεται σε μαθητές Γυμνασίου και Λυκείου καθώς και σε εκπαιδευτικούς Πληροφορικής. Πρόκειται για ένα προγραμματιστικό περιβάλλον στο οποίο ο χρήστης μπορεί να εισάγει απλές εντολές, ενέργειες αλλά και εικονίδια στην εφαρμογή του με τη μέθοδο drag & drop.

➤ **Earth Primer: εξερευνήστε το εσωτερικό της Γης και τις δυνάμεις που δρουν**

Η Γη αποτελείται από μια μοναδική ποικιλία στοιχείων τα οποία μέσα στο βάθος των ετών διαμόρφωσαν το ανάγλυφο στο οποίο υποστηρίζεται η ζωή του πλανήτη. Η εφαρμογή **Earth Primer** είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο, εμπνευσμένο από το ομότιτλο βιβλίο, το οποίο καλύπτει ένα ευρύ φάσμα φαινομένων όπως το εσωτερικό της Γης, τις ενδογενείς δυνάμεις αλλά και τις εξωγενείς δυνάμεις που διαμορφώνουν σε μεγάλο βαθμό το ανάγλυφο της. Η εφαρμογή συνδυάζει ένα φιλικό περιβάλλον χρήσης, εξαιρετικά γραφικά αλλά και εικόνες από τον πλανήτη, καλύπτοντας έτσι τη μάθηση με την παιγνιώδη εξερεύνηση.

➤ **Το ηλεκτροδωμάτιο: γνωρίστε τον ηλεκτρισμό...παίζοντας!**

Η διεξαγωγή πειραμάτων για μάθημα του Ηλεκτρισμού στο δημοτικό αποτελεί μια διασκεδαστική δραστηριότητα με την οποία οι μαθητές ανακαλύπτουν τη λειτουργία των διαφόρων υλικών σε ένα κύκλωμα. Τι γίνεται όμως αν δεν μπορούμε αν διεξάγουμε αυτά τα πειράματα; Ανάμεσα στην πληθώρα εφαρμογών και διαδραστικών εργαλείων που προσομοιώνουν ένα εργαστήριο ηλεκτρικών πειραμάτων ξεχωρίζουμε το... «ηλεκτροδωμάτιο». Το «ηλεκτροδωμάτιο» αποτελεί μια προσπάθεια υλοποίησης ενός ρεαλιστικού διαδραστικού περιβάλλοντος, το οποίο προσομοιώνει ένα πραγματικό «εργαστήριο» ηλεκτρικών κυκλωμάτων. Το παιχνίδι είναι σχεδιασμένο με βάση την ανακαλυπτική θεωρία προσέγγισης της γνώσης και εμπεριέχει χαρακτηριστικά που απορρέουν από τις εποικοδομητικές θεωρίες μάθησης. Έχει σαν πρωταρχική του επιδίωξη

τόσο την ενθάρρυνση της μάθησης όσο και την διασκέδαση του μαθητή και περιλαμβάνει ένα πλήθος από διαδραστικά πειράματα, τα οποία παρουσιάζονται περισσότερο ως ρεαλιστικές αναπαραστάσεις αντικειμένων και διατάξεων της καθημερινής ζωής και λιγότερο ως εργαστηριακές ασκήσεις.

➤ **ScratchJr: εξοικείωση με τον προγραμματισμό.**

Ο προγραμματισμός ως γνωστικό αντικείμενο μπορεί να αποδειχθεί ιδιαίτερα δύσκολος για τα παιδιά. Για τα νεότερα ειδικά, η ιδέα να γράφουν έναν κώδικα είναι ασύλληπτη όταν καλά καλά δεν μπορούν να γράψουν ή να διαβάσουν σωστά. Εδώ έρχεται η εφαρμογή ScratchJr, το μικρό «ξαδερφάκι» της εφαρμογής Scratch-γι' αυτό άλλωστε ονομάζεται και Jounior (Jr=Jounior=μικρός)- για υπολογιστή και κινητές συσκευές. Αν και οι επιμέρους δυνατότητες της εφαρμογής είναι συγκριτικά πολύ λιγότερες από την επίσημη, την Scratch, τα παιδιά ηλικίας πέντε έως επτά (ή και μεγαλύτερα αν ξεκινούν τώρα τον προγραμματισμό) θα βρουν πολύ διασκεδαστικό να κάνουν τη γάτα και τους άλλους ψηφιακούς χαρακτήρες/μορφές (sprites) να τρέχουν να πηδούν, να τραγουδούν ή και να μιλούν με τη φωνή τους μέσα από απλές προγραμματιστικές εντολές.

➤ **TinyTap: δημιουργήστε διαδραστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια εύκολα και γρήγορα.**

Η εφαρμογή Tiny Tap είναι ένα διασκεδαστικό στη χρήση εργαλείο, που δίνει την δυνατότητα σε εκπαιδευτικούς και μαθητές να δημιουργούν και να παίζουν διαδραστικά παιχνίδια, κουίζ και παζλ. Διατίθεται για όλες τις κινητές συσκευές και λειτουργικά συστήματα καθώς επίσης και για Η/Υ. Μέσα από αυτή μπορείτε επίσης να παίξετε ή να αγοράσετε έτοιμα εκπαιδευτικά παιχνίδια και κουίζ φτιαγμένα από εκπαιδευτικούς από όλο τον κόσμο.

➤ **Quizizz: δημιουργήστε παιγνιώδη κουίζ αξιολόγησης για τους μαθητές σας. (upd)**

Το Quizizz είναι ένα δωρεάν διαδικτυακό εργαλείο, παρόμοιο με το Kahoot, που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν, εύκολα και γρήγορα, παιγνιώδη κουίζ με σκοπό την αξιολόγηση των μαθητών τους σε πραγματικό χρόνο τάξης. Τα κουίζ προβάλλονται στην τάξη και κάθε μαθητής απαντάει σε αυτά μέσα από τη δική του συσκευή (υπολογιστή, τάμπλετ, smartphone).

Βιβλιογραφία – Πηγές

- Εφαρμογές Πληροφορικής Α' Λυκείου

- Η Καινοτομία των Ερευνητικών Εργασιών στο Λύκειο (Ηλίας Γ. Ματσαγγούρας)
- Houssaye, J. (Επιμ.). (2000). *Δεκαπέντε παιδαγωγοί. Σταθμοί στην ιστορία της παιδαγωγικής σκέψης* (1η έκδ.). Αθήνα, Μεταίχμιο.
- Huizinga, J. (2010). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Αθήνα: Γνώση.
- Κουλούρη. Χ. (2000). *Το παιδικό παιχνίδι στη νεότερη Ελλάδα. Από την αθωότητα και την παιδαγωγική αξία στην εμπορευματοποίηση. Μια διεπιστημονική προσέγγιση: Τα παιδιά και οι μεγάλοι παίζει*. Ανακτήθηκε 17 Σεπτεμβρίου 2012, από www.tovima.gr.
- Λαουτάρη-Γκριτζάλα, Α. (2004). *Τα ξεχασμένα παιχνίδια. Ελληνικά παιχνίδια από την Αρχαιότητα ως σήμερα*. Αθήνα: μικρή ΜΙΑΗΤΟΣ.
- Βοσνιάδου Στέλλα, (2006): *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*, Αθήνα, Gutenberg -Γιώργος & Κώστας Δαρδανός
- Carvey C. (1990): *Το παιχνίδι: η επίδραση στην εξέλιξη του παιδιού*, Κουτσουμπός Α.Ε.
- Κοσμόπουλος, Α. (2007). *Ψυχολογία και Οδηγητική της Παιδικής και Νεανικής Ηλικίας*, ΑΘΗΝΑ: Γρηγόρης
- Debesse, M. *Ψυχολογία του Παιδιού*. Κένταυρος
- Παρασκευόπουλος, Ι., Ν. (1985) *Εξελικτική Ψυχολογία 2*
- Prensky, M., (2009): *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι, Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαίδευση και την κατάρτιση*, μετάφρ: Παπασταύρου Κέλλυ, Παπασταύρου Νίκη, επιμ. Μειμάρης Μ. (μετάφραση του βιβλίου Digital Game-Based Learning), Αθήνα, Μεταίχμιο.
- <http://edtech.gr/minecraft-education>
- <http://edtech.gr/the-everything-machine/>
- <http://edtech.gr/tinycards/>
- <http://edtech.gr/montessori-1st-operations/>
- <http://edtech.gr/code-studio/>
- <http://edtech.gr/app-lab/>
- <http://edtech.gr/earth-primer/>
- <http://edtech.gr/%cf%84%ce%bf-%ce%b7%ce%bb%ce%b5%ce%ba%cf%84%cf%81%ce%bf%ce%b4%cf%89%ce%bc%ce%ac%cf%84%ce%b9%ce%bf/>
- <http://edtech.gr/scratchjr-%ce%b5%ce%be%ce%bf%ce%b9%ce%ba%ce%b5%ce%af%cf%89%cf%83%ce%b7-%ce%bc%ce%b5-%cf%84%ce%bf%ce%bd-%cf%80%cf%81%ce%bf%ce%b3%cf%81%ce%b1%ce%bc%ce%bc%ce%b1%cf%84%ce%b9%cf%83%ce%bc%cf%8c/>
- <http://edtech.gr/tinypap/>
- <http://edtech.gr/quizizz/>
- eclass.uth.gr/eclass/.../12_ΠΑΙΔΙΚΟ%20ΠΑΙΧΝΙΔΙ-ΣΧΕΔΙΟ%20ΕΡΓΑΣΙΑΣ.ppt
- <http://ygeia.tanea.gr/default.asp?pid=8&ct=14&articleID=5847&la=1>
- <http://psychoanalysis.heavenforum.org/t138-topic>
- http://vvontsa.blogspot.com/2010/03/blog-post_14.html
- <http://www.inpsy.gr/Articles/Talfanidis.htm>
- http://archives.ictscenarios.gr/Theories_Mathisis/gnostikes_theories_mathisis.htm

- <http://virtualschool.web.auth.gr/2.1/Praxis/Kotsakosta.html>
- http://users.auth.gr/~ageorgop/files/Dimitriou_Nipiagogio.pdf
- http://mariapapadopoulou.gr/ar8ra_periodika/17.%20Using%20multimodality%20to%20approach%20writing.pdf
- <http://www.digitalgames.edu.gr/epsilonkappialphaiotadeltaepsilonupsilontaiotakappa942-alphaxiotaomicronpiomicron943etasigmaeta.html>