Το παιχνίδι, μια εκπαιδευτική σύμβαση;

Ιασονίδου Φωστήρα
Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης
fostira@frl.auth.gr

Πλάνο της εισήγησης

1. **Εισαγωγή**
2. **Σχολείο και παιχνίδι:** θεμελιώδεις αρχές και κοινά σημεία
3. **Η λειτουργία του παιχνιδιού στο παιδαγωγικό πλαίσιο**

3.1. Είναι το παιχνίδι εκπαιδευτική σύμβαση;

3.2. Οι περιορισμοί στην καρδιά του εκπαιδευτικού παιχνιδιού

3.3. Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι στα πλαίσια ενός παιδαγωγικού σχεδίου δημιουργικής γραφής στη Β΄ ξένη γλώσσα στο δημοτικό

4. **Επίλογος**

Εισαγωγή: Λειτουργίες του παιχνιδιού στο μάθημα της ξένης γλώσσας

Κοινωνική πρακτική που

- δίνει την ευκαιρία στους μαθητές να επικοινωνήσουν στη γλώσσα-στόχο κατά την επιτέλεση ενός καθήκοντος
- επιτρέπει την «εκτίμηση του άλλου και τον σεβασμό κανόνων που ισχύουν για όλους και κάνουν δυνατή αυτή την παιγνιώδη συνύπαρξη» (Vanthier, 2009, σελ. 57)

Οι έννοιες

- της εμπειρίας
- του πλαισίου και
- της κατάστασης (Goffman, 1991)

υπογραμμίζουν τις κοινωνικές υποχρεώσεις στις οποίες κάθε άτομο οφείλει να ανταποκριθεί και έχει δικαίωμα να απαιτεί στις συναναστροφές του.

Σχολείο και παιχνίδι: θεμελιώδεις αρχές και κοινά σημεία

Σχολείο και παιχνίδι:

- θεσμοί που συμβάλλουν στην επικοινωνία, την κοινωνικοποίηση, την εξέλιξη, την καλλιέργεια δεξιοτήτων των συμμετεχόντων παραχωρώντας τους ταυτόχρονα ένα περιθώριο ελευθερίας έκφρασης και ψυχαγωγίας (Pena-Ruiz, 2005, σελ. 23).
- στηρίζονται σε ένα καθορισμένο εκ των προτέρων πλαίσιο. Πρόκειται για δραστηριότητες οργανωμένες, με συγκεκριμένα συστατικά στοιχεία, κανόνες και περιορισμούς.
- Ένα τελευταίο κοινό σημείο μεταξύ του σχολείου και του παιχνιδιού είναι ότι στηρίζονται σε συγκεκριμένο προσανατολισμό, σιωπηρά αποδεκτό.

Η λειτουργία του παιχνιδιού στο παιδαγωγικό πλαίσιο

Ποια είναι τα χαρακτηριστικά μιας παιγνιώδους δραστηριότητας;

Επιτρέπουν την προσαρμογή και τη χρήση της σε παιδαγωγικό πλαίσιο;

Έννοιες που συνδέονται με το παιχνίδι	Η σχέση τους με το παιδαγωγικό πλαίσιο
Κανονισμοί	Άμεση σχέση
Απόφαση	Άμεση σχέση
Ελαφρότητα	Αντίφαση
Αβέβαιη έκβαση	Αντίφαση

Είναι το παιχνίδι εκπαιδευτική σύμβαση;

«Δεν είναι το ίδιο το παιδαγωγικό πλαίσιο στο οποίο εμπλέκεται ο μαθητής που ασκεί πάνω του εκπαιδευτική επίδραση αλλά η εμπειρία στην οποία συμμετέχει» (Brougère, 2002, σελ. 10).

Η εκπαιδευτική διάσταση ενός παιχνιδιού μπορεί να προκύπτει από το ίδιο ή να είναι μια συνέπειά του.

Το παιχνίδι αντιπροσωπεύει μια εκπαιδευτική σύμβαση στο βαθμό που έχει κάποιο μαθησιακό αποτέλεσμα.

Πώς όμως μπορούμε να το εντάξουμε στην εκπαιδευτική διαδικασία;

Erving Goffman
Τα Πλαίσια της εμπειρίας (1991)

5 μέθοδοι που επιτρέπουν την μετατροπή ενός είδους δραστηριότητας σε ένα άλλο

Η προσποίηση (κάνω ότι..)

Ο αγώνας (για διάκριση)

Το τελετουργικό μέρος

Η επανάληψη

Η αναδιαμόρφωση των κανόνων

Οι περιορισμοί στην καρδιά του εκπαιδευτικού παιχνιδιού

Οι συμβάσεις της προσποίησης και του τελετουργικού μέρους τονίζουν τα κοινά χαρακτηριστικά του παιγνιώδους και παιδαγωγικού πλαισίου.

Ζητούμενα: η κατασκευή ενός πανομοιότυπου μοντέλου, ο έλεγχος της κινησιολογίας και των γλωσσών (λεκτική ή σώματος), η διαμόρφωση συνθηκών που προσομοιάζουν με την πραγματικότητα και εξάσκηση στο ίδιο το παιχνίδι ιδιαίτερα μέσα από παιχνίδια μίμησης, φαντασίας ή κατασκευαστικά.

Η εκπαιδευτική διαδικασία οφείλει να υπακούει σε περιορισμούς που θέτει το θεσμικό πλαίσιο, οι συμμετέχοντες σε αυτή και τα αποτελέσματα της εκμάθησης.

Συνέπεια→ Η καθημερινή παιδαγωγική εμπειρία γίνεται περιοριστική για τους εκπαιδευτικούς.

Οι περιορισμοί στην καρδιά του εκπαιδευτικού παιχνιδιού

1. Θεσμικοί περιορισμοί

2. Περιορισμοί αλληλεπίδρασης των συμμετεχόντων

3. Περιορισμοί διαμεσολάβησης

4. Τελετουργικοί περιορισμοί

Ερώτημα: Ποιος ο λόγος ύπαρξης όλων αυτών των περιορισμών στην παιγνιώδη δραστηριότητα σε παιδαγωγικό πλαίσιο;

Το παιχνίδι σαν εκπαιδευτικό εργαλείο και επικοινωνιακή σύμβαση ανάμεσα στον διδάσκοντα, τον μαθητή και τη γνώση οφείλει να προάγει την απόκτηση ικανοτήτων. Στηρίζεται σε περιορισμούς αλληλεπίδρασης και τελετουργικούς που ορίζουν τη θέση κάθε συμμετέχοντα, τον βαθμό εμπλοκής και αλληλεξάρτησής τους.

Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με βάση τους μύθους του Αισώπου στα πλαίσια ενός παιδαγωγικού σχεδίου δημιουργικής γραφής στην Β΄ ξένη γλώσσα στο δημοτικό

Οι 21 μαθητές της ΣΤ΄ δημοτικού του 3ου Δ.Σ. Σερρών δούλεψαν κατά τη διάρκεια έξι περίπου μηνών πάνω σε ένα παιδαγωγικό σχέδιο δημιουργικής γραφής που είχε σαν τελικό προϊόν την παραγωγή κειμένων λογοτεχνικού χαρακτήρα με αφορμή μύθους του Αισώπου και τη χρήση των ΤΠΕ.

Δημιουργία ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού

1. στα πλαίσια του ελέγχου της εκμάθησης του λεξιλογίου πάνω στους μύθους του Αισώπου και

2. από την άλλη της ικανότητας των μαθητών να παράγουν προφορικά απλές προτάσεις που θα το αξιοποιούσαν.

Το επιτραπέζιο παιχνίδι έχει στόχο να απαντήσουν οι μαθητές στις ερωτήσεις του κάθε τετραγώνου παράγοντας προφορικό λόγο στην ξένη γλώσσα Και να προχωρήσουν σε αυτό που οι Γάλλοι λένε «jeu de l'oie » (παιχνίδι της χήνας). Νικητής είναι αυτός που φτάνει πρώτος στο τέρμα. Ρίχνουν το ζάρι, σέβονται τη σειρά τους και όταν δεν καταφέρνουν να απαντήσουν (με τη σύμφωνη γνώμη της ομάδας) δεν προχωρούν.

Συμπεράσματα

- Το παιχνίδι ευνοεί την εμπλοκή των μαθητών στη διαδικασία της μάθησης, στο «συμβόλαιο» που διέπει τις συνθήκες εκπαίδευσης και τη σχολική ζωή, στην τελετουργία που χαρακτηρίζει το εκπαιδευτικό πλαίσιο αντιπροσωπεύοντας μια υποστηρικτική εκπαιδευτική πρακτική.
- Δημιουργεί μια διαφορετική ατμόσφαιρα στην τάξη μετατρέποντας σε παιγνιώδη τη διαδικασία της μάθησης, εκπαιδεύοντας ταυτόχρονα στη δράση μέσα σε ένα πλαίσιο τεχνητό που θέτει το ίδιο τους περιορισμούς του.
- Συνιστά λοιπόν ένα σύστημα περιορισμών που προσαρμόζεται στο σχολικό περιβάλλον, παίρνοντας τη μορφή μιας ευχάριστης δραστηριότητας που έχει σαν στόχο την κατάκτηση μιας γνώσης, μιας δεξιότητας ή μιας στάσης ζωής.