Έχει φύλο το παιχνίδι; Έμφυλα στερεότυπα και παιχνίδι στην προσχολική ηλικία.

Παπαευθυμίου Ιωάννα
i.papaeuthimiou@gmail.com
Καραθανάση Ζαχαρένια
zkarathanasi@gmail.com

Ορισμός Παιχνιδιού

Δε μπορεί να νοηθεί παιχνίδι χωρίς την ύπαρξη του παιδιού, καθώς η γέννηση της μιας λέξης οφείλεται στην έμφυτη εισχώρηση της άλλη σε αυτή. Από τη στιγμή που η ετυμολογική ερμηνεία της λέξης παιχνίδι προέρχεται από την αρχαία ελληνική λέξη ὁ/ἡ παῖς και τις λέξεις «*παίζω*» και «*παιδεία*» γίνεται άμεσα αντιληπτή η άρρηκτη σχέση της με το παιδί, τη διασκέδαση και την εκπαίδευση (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, et al., 2000). Σχετικά με την οριοθέτηση της έννοιας του παιχνιδιού παρά τις όποιες προσπάθειες που έχουν καταβληθεί σε ερευνητικό επίπεδο παρατηρείται πώς δεν έχει διατυπωθεί ένας ευρέως καθολικά αποδεκτός ορισμός.

Ορισμός Παιχνιδιού

Ενδεικτικά, η Βρυνιώτη, 2008 , σ. 37 αναφέρει ότι *«το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί ως μια διαδικασία, η οποία περιέχει κίνητρα, συμπεριφορές, πρακτικές, ικανότητες, ευκαιρίες και αντιλήψεις που εντείνουν τη ψυχαγωγία, τη μάθηση και τη συνεργασία».* Σύμφωνα με τον Παπαδόπουλο, 1991, σ.42 *«το παιχνίδι θεωρείται μια πράξη χωρίς σκοπό, η οποία δε μεταβάλλει σκόπιμα, όπως η εργασία το υλικό περιβάλλον για να ικανοποιήσει ανάγκες. Αποτελεί, όμως το ίδιο μια ανάγκη, μια ορμή ψυχοσωματική του οργανισμού, η οποία διαδραματίζει ένα σημαντικό ρόλο στη ψυχοπνευματική, σωματική και κοινωνική ανάπτυξη και ενηλικίωση του ατόμου».*

Χαρακτηριστικά παιχνιδιού

Krasnor και του Pepler, (1980), οι οποίοι πρεσβεύουν ότι μια συμπεριφορά μπορεί να χαρακτηριστεί ως «παιχνίδι», από τη στιγμή που συμπεριλαμβάνει όλα τα ακόλουθα χαρακτηριστικά:

1. Να έχει ψυχαγωγικό χαρακτήρα (δηλαδή, να παρουσιάζει θετικό συναίσθημα).

2. Να χαρακτηρίζεται από ευελιξία.

3. Να μην είναι επαναλαμβανόμενη και να μην αποσκοπεί στη συνεχή επίτευξη ενός συγκεκριμένου σκοπού.

4. Να έχει ως προϋπόθεση μια εσωτερική κινητοποίηση στο παιδί, δηλαδή να πραγματώνεται απ' αυτό εκούσια (χωρίς κάποια εξωτερική επιβολή) και να γίνεται για χάρη του παιχνιδιού.

Χαρακτηριστικά παιχνιδιού

Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη, (1994) το πρωτεύον χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η ευχαρίστηση και η διασκέδαση που προσφέρει.

Αντίθετα, η Stagnitti, (2004) αναφέρει:

ότι το παιχνίδι είναι εκούσιο και αυθόρμητο, καθώς δεν είναι υποχρεωτικό αλλά αποτελεί επιλογή του ίδιου του παιδιού.

Δεν έχει εξωτερικούς σκοπούς αφού τα κίνητρα προέρχονται εσωτερικά από το παιδί και εξυπηρετούν μόνο τους δικούς του εσωτερικούς σκοπούς.

Προϋποθέτει την ενεργό συμμετοχή του παιδιού για να πραγματοποιηθεί.

Δίνεται στο παιδί η δυνατότητα να ξεφύγει από τα όρια της πραγματικότητας και να πειραματιστεί με νέα ενδεχόμενα. Κάποιοι/ες θεωρητικοί/ές αναφέρθηκαν και σε κάποια άλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού επισημαίνοντας ότι το παιχνίδι δίνει έμφαση στη διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα, ελέγχεται από το ίδιο το παιδί και είναι ασφαλές (Stagnitti, 2004.)

Ο ρόλος του παιχνιδιού στην προσχολική ηλικία

Μέσα από το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου του 2014 προάγονται ποικίλες κατηγορίες παιχνιδιού, όπως: κινητικό, μουσικο - κινητικό, φανταστικό, συμβολικό, παιχνίδι ρόλων, κοινωνικο - δραματικό, εκπαιδευτικό ψηφιακό παιχνίδι, παιχνίδι κανόνων, παιχνίδι με παιχνίδια - αντικείμενα, παιχνίδι εξερεύνησης και ομαδο - συνεργατικό παιχνίδι.

Ο ρόλος του παιχνιδιού στη ζωή, την μάθηση και την ανάπτυξη των παιδιών όλων των εκπαιδευτικών βαθμίδων και κυρίως των παιδιών προσχολικής ηλικίας είναι ευρέως αναγνωρισμένος(Anning et al., 2004, Brock et al., 2016, Einarsdottir, 2014, Lynch, 2015, Loizou, Michaelides&Georgiou, 2017, Ridgay&Quinones, 2012, Wood, 2014, Wood@Attfield, 2005).

Ο ρόλος του παιχνιδιού στην προσχολική ηλικία

Μέσω αυτών των κατηγοριών καθώς εμπλέκονται σε ποικίλες ελεύθερες και οργανωμένες παιγνιώδεις δραστηριότητες στα προσχολικά περιβάλλοντα μάθησης αναπτύσσονται δεξιότητες όπως:

Να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται με συνομηλίκους και ενήλικες θέτοντας και υλοποιώντας κοινούς στόχους

Να λειτουργούν υπεύθυνα και αυτόνομα

Να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, να υποστηρίζουν τις επιλόγες τους και να τολμούν να δοκιμάζουν μέσα στην ασφάλεια που τους παρέχει το παιχνίδι

Να διαχειρίζονται συγκρούσεις

Να δοκιμάζουν τις δυνατότητές τους

Να ανακαλύπτουν και να δοκιμάζουν ιδέες

Να επιλύουν προβλήματα

Να δημιουργούν και να αυτοσχεδιάζουν

Να διατυπώνουν ερωτήματα και να θέτουν προβλήματα

Το φύλο μέσα από το παιχνίδι

Το παιχνίδι, λοιπόν, αποτελεί τι βασικό πλαίσιο για τη συλλογή σημαντικών πληροφοριών για τα παιδιά. Αναγνωρίζονται τα ενδιαφέροντα και οι προτιμήσεις των παιδιών και διαπιστώνονται γνώσεις και δεξιότητες που ήδη έχουν κατακτήσει και υιοθετήσει.

Από την άλλη, ο όρος «κοινωνικό φύλο» είναι μια δομή, η οποία αναφέρεται σε κοινωνικές, πολιτικές, οικονομικές και πολιτισμικές ιδιότητες και ευκαιρίες που σχετίζονται με το ανδρικό ή το γυναικείο φύλο (Γκασούκα, 2004 στο Τριλιανός - Καραμήνας, 2004).

Παράλληλα, έχει αποδειχθεί ότι το παιχνίδι, είναι το μέσο για να κατανοήσουμε την τακτική που χρησιμοποιεί το παιδί ώστε να εσωτερικεύσει σταδιακά τα χαρακτηριστικά του φύλου του, επεξεργαζόμενο τα κοινωνικά στερεότυπα.

Ο όρος «βιολογικό φύλο» χρησιμοποιείται όταν αναφέρεται κανείς στα βιολογικά και φυσιολογικά χαρακτηριστικά που προσδιορίζουν τους άνδρες και τις γυναίκες και θεωρείται ότι αποτελεί «φυσικό» υπόβαθρο βάσει του οποίου κατασκευάζεται το κοινωνικό φύλο (ΠΟΥ, 2009).

Σκοπός

Η διάκριση των όρων «βιολογικό» και «κοινωνικό» φύλο εισήχθη τη δεκαετία του 1970 και έχει ουσιαστική σημασία, καθώς καταρρίπτει την υπόθεση ότι οι πολιτισμικές νόρμες του ανδρισμού και της θηλυκότητας είναι και βιολογικά καθορισμένες.

Παρόλα αυτά, διανύοντας ήδη την δεύτερη δεκαετία του 21ου αιώνα, πλαισιωμένη από την 4η Βιομηχανική Επανάσταση, τα έμφυλα στερεότυπα στο παιχνίδι είναι πιο επίκαιρα από ποτέ! Σκοπός της παρούσας εισήγησης είναι να αναρωτηθεί:

« Έχει <u>ακόμα</u> το παιχνίδι φύλο;»