

# 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη  
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5  
Νοεμβρίου  
2023

*Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια στην προσχολική  
εκπαίδευση: Το Gcompris στο νηπιαγωγείο.*

Δρ Ζέζου Αναστασία, [zezou@aegean.gr](mailto:zezou@aegean.gr)  
MSc Λαός Δημήτριος, [dimitris.laos@gmail.com](mailto:dimitris.laos@gmail.com)

---

# Οι νέες τεχνολογίες στο νηπιαγωγείο

*Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ, 2003), σκοπός της εισαγωγής του γνωστικού αντικειμένου «Παιδί και Πληροφορική» στο πρόγραμμα σπουδών του Νηπιαγωγείου είναι «να εξοικειωθούν τα παιδιά με απλές βασικές λειτουργίες του υπολογιστή και να έλθουν σε μία πρώτη επαφή με διάφορες χρήσεις του, ως εποπτικού μέσου διδασκαλίας καθώς και ως εργαλείου ανακάλυψης, δημιουργίας, και έκφρασης στο πλαίσιο των καθημερινών τους δραστηριοτήτων».*

Σύμφωνα με το νέο Πρόγραμμα Σπουδών (ΑΠΣ, 2011) οι ΤΠΕ εντάσσονται οργανικά στο καθημερινό πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου ως εποπτικά μέσα διδασκαλίας, ως εργαλεία πειραματισμού, διερεύνησης, επίλυσης προβλημάτων και διαχείρισης της γνώσης, ως εργαλεία δημιουργίας, έκφρασης, συνεργασίας και επικοινωνίας.

Σύμφωνα με το Πρόγραμμα Σπουδών για την Προσχολική Εκπαίδευση του 2021, και συγκεκριμένα με το Α΄ Θεματικό Πεδίο: Παιδί και Επικοινωνία και την υποενότητα Α2 Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) επιδιώκεται να πραγματοποιηθεί ενσωμάτωση των ψηφιακών τεχνολογιών υπό το πρίσμα της ανάπτυξης του πληροφορικού και ψηφιακού γραμματισμού προάγοντας την εργαλειακή ένταξη των ΤΠΕ σε όλα τα Θεματικά Πεδία.

Σύμφωνα με το Ινστιτούτο τεχνολογιών της Πληροφορίας στην Εκπαίδευση της UNESCO, η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ στην προσχολική εκπαίδευση επιτυγχάνεται από την αξιοποίηση κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών, εφαρμογών και εργαλείων που στοχεύουν στην ενίσχυση της μάθησης των παιδιών, στην ενθάρρυνση της συνεργασίας, στην αλληλεπίδραση και στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών.

# Οι ψηφιακής τεχνολογίας στην ανάπτυξη των νηπίων

Οι Ψηφιακές Τεχνολογίες συμβάλλουν στη γλωσσική ανάπτυξη των παιδιών, ενισχύοντας τον προφορικό και γραπτό λόγο, τις αναγνωστικές τους ικανότητες και την ακρόαση.

Παράλληλα, βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν μαθηματικές έννοιες, όπως η αρίθμηση, τα γεωμετρικά σχήματα, οι ταξινομήσεις, κ.ά.

Στις Φυσικές Επιστήμες, οι Ψηφιακές Τεχνολογίες εμπλουτίζουν τις βιωματικές νοητικές παραστάσεις των μικρών παιδιών, τα βοηθούν να ξεπεράσουν τα γνωστικά εμπόδια και να μετασχηματίσουν τις προηγούμενες γνώσεις τους, αποτελώντας ταυτόχρονα μια πλούσια πηγή για εποπτικό υλικό.

Επίσης, τους δίνουν τη δυνατότητα να γνωρίσουν διάφορα είδη τέχνης, να πειραματιστούν, να εκφραστούν και να δημιουργήσουν, παράγοντας ένα διαφορετικό καλλιτεχνικό αποτέλεσμα από τα παραδοσιακά.

Τέλος, η αλληλεπίδραση των παιδιών με τις Ψηφιακές Τεχνολογίες συμβάλλει στην ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας και στην ενίσχυση της οπτικής και κινητικής απόκρισης, μέσω του συντονισμού ματιού-χεριού, αλλά και στην ενίσχυση της παρατηρητικότητας και στην κατανόηση αιτίου-αποτελέσματος, μέσω της αλληλεπίδρασής με τα ψηφιακά μέσα.

# Τα είδη ψηφιακών παιχνιδιών

Τα ψηφιακά παιχνίδια ανάλογα με το περιεχόμενό τους χωρίζονται σε κάποιες κατηγορίες. Μία απλή κατηγοριοποίηση των ψηφιακών παιχνιδιών είναι:

- **Παιχνίδια λαβύρινθου**
- **Παιχνίδια περιπέτειας**
- **Παιχνίδια ρόλων**
- **Παιχνίδια στρατηγικής**
- **Παιχνίδια προσομοίωσης**
- **Παιχνίδια πάζλ**

# Πλεονεκτήματα ψηφιακών παιχνιδιών

- Ασφάλεια χρήστη ακόμα και σε περίπτωση πιθανού λάθους.
- Δυνατότητα απόκτησης νέας γνώσης μέσα από το λάθος.
- Άμεση ανατροφοδότηση.
- Ενθάρρυνση και παρακίνηση μέσω ανταμοιβών κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού.
- Αξιοποίηση απλών γνώσεων του χρήστη με σκοπό την εμπλοκή του με ένα ψηφιακό παιχνίδι.
- Απόκτηση απαιτούμενων γνώσεων μέσω μιας δημιουργικής διαδικασίας ανακάλυψης κατά την αλληλεπίδρασή με αυτό.

# *Μειονεκτήματα ψηφιακών παιχνιδιών*

- Εμφάνιση βίαιων συμπεριφορών.
- Κίνδυνος εθισμού.
- Περιορισμός φαντασίας.
- Εμφάνιση σεξιστικών αντιλήψεων.
- Εμφάνιση ρατσιστικών προκαταλήψεων.

# Παρουσίαση ψηφιακού παιχνιδιού G Compris

- **Τίτλος:** G Compris
- **Γνωστικό αντικείμενο:** Γλώσσα, Μαθηματικά. γνώσεις Η/Υ, Γεωγραφία κ.ά.
- **Βαθμίδα Εκπαίδευσης:** Πρωτοβάθμια
- **Ηλικία:** 2 - 10 ετών
- **Δημιουργός:** Bruno Coudoin
- **Διάθεση:** Δωρεάν στο διαδίκτυο



Το παιχνίδι σχεδιάστηκε το 2000 από τον Γάλλο Bruno Coudoin και είναι διαθέσιμο δωρεάν στο διαδίκτυο. Αξίζει να σημειωθεί ότι από την ημέρα της κυκλοφορίας του πραγματοποιούνται συνεχώς βελτιώσεις τόσο στα γραφικά όσο και στον αριθμό των δραστηριοτήτων του. Το G Compris εμφανίζει ένα ευρύ πλήθος δραστηριοτήτων οι οποίες χωρίζονται σε:

- **ανακάλυψη του υπολογιστή:** πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη αφής κ.ά.
- **ανάγνωση:** γράμματα, λέξεις, εξάσκηση ανάγνωσης, πληκτρολόγηση κειμένου κ.ά.
- **αριθμητική:** αριθμοί, πράξεις, πίνακας μνήμης, αρίθμηση, πίνακας διπλής καταχώρησης κ.ά.
- **επιστήμη:** λειτουργία διώρυγας, ο κύκλος του νερού, ανανεώσιμες πηγές ενέργειας κ.ά.
- **γεωγραφία:** χώρες, περιοχές, πολιτισμός κ.ά.
- **παιχνίδια:** σκάκι, μνημονικές τεχνικές, σύνδεσε 4, oware, sudoku κ.ά.
- **άλλα:** χρώματα, σχήματα, Μπράιγ, μάθε την ώρα κ.ά.



# *To G Compris στο νηπιαγωγείο*

- Σύμφωνα με τις αρχές και τη φιλοσοφία του νέου ΠΣ (2021).
- Εύχρηστο και απλό για μικρά παιδιά (4-6).
- Υψηλής ποιότητας εικόνα και ήχος με σαφείς οδηγίες.
- Ποικιλία δραστηριοτήτων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλα τα γνωστικά πεδία.
- Άμεση ανατροφοδότηση με το χρήστη.
- Παρακίνηση ενδιαφέροντος νηπίων, ανάπτυξη δημιουργικότητας και φαντασίας.
- Δυνατότητα πειραματισμού & εξερεύνησης.

## **Ωστόσο:**

- ✓ Δε δίνεται δυνατότητα εκτύπωσης ή αποθήκευσης.
- ✓ Ευνοείται κατά κύριο λόγο το ατομικό και όχι το συνεργατικό παιχνίδι.

# Ενδεικτική Βιβλιογραφία

Κίργινας, Σ. (2013). Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι ελεύθερης διάδρασης. *Νέος Παιδαγωγός*, 1, 108-114.

Κόμης, Β. (2019). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των ΤΠΕ*. Αθήνα: Νέων Τεχνολογιών.

Τσαλαγιώργου, Ε. Ι., Μέλλιου, Κ., & Βαλσαμίδου, Λ. Π. (2016). Σχεδιασμός και ανάπτυξη ψηφιακών διδακτικών σεναρίων στην Προσχολική Εκπαίδευση: Η περίπτωση της ψηφιακής πλατφόρμας «Αίσωπος». *Education Sciences*, 2016(2), 65-94.

Linehan, C., Bellord, G., Kirman, B., Morford, Z. H., & Roche, B. (2014). Learning curves: analysing pace and challenge in four successful puzzle games. In Proceedings of the first ACM SIGCHI annual symposium on Computer-human interaction in play (pp. 181-190).

Polman, H., De Castro, B. O., & van Aken, M. A. (2008). Experimental study of the differential effects of playing versus watching violent video games on children's aggressive behavior. *Aggressive Behavior: Official Journal of the International Society for Research on Aggression*, 34(3), 256-264.

Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258–283.

Talan, T., Doğan, Y., & Batdı, V. (2020). Efficiency of digital and non-digital educational games: A comparative meta-analysis and a meta-thematic analysis. *Journal of Research on Technology in Education*, 52(4), 474-514.

Σας ευχαριστούμε πολύ