

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

«Παίζουμε όπως παλιά;»

Email: gogolefa@yahoo.gr

Λέφα Γεωργία

Περίληψη

Η παρούσα εισήγηση έχει ως σκοπό να παρουσιάσει την ένταξη των παραδοσιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία μέσα από τα Σχέδια Δράσης που προτείνονται από το Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, στο πλαίσιο της Εσωτερικής και Εξωτερικής Αξιολόγησης του έργου των Σχολικών Μονάδων. Η δράση εκπονήθηκε με τη συμμετοχή όλων των μαθητών/τριών και εκπαιδευτικών του σχολείου και παρουσιάστηκαν παραδοσιακά παιχνίδια της χώρας μας.



-
- ▶ Με δεδομένη την υπερβολική ενασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά μέσα, το συγκεκριμένο σχέδιο δράσης αποτελεί έναν αντίποδα απέναντι στην ηλεκτρονική καταιγίδα που βιώνουν τα παιδιά.
 - ▶ Ιδιαίτερα αυτή η γενιά παιδιών, που από την πρώτη δημοτικού ή και ακόμη παλαιότερα από το νηπιαγωγείο έχει βιώσει τις συνθήκες covid, της τηλεκπαίδευσης και της παραμονής μέσα στο σπίτι παρά τη θέληση της.
 - ▶ Το παιχνίδι παραμένει πολύτιμο εργαλείο στις διδακτικές πρακτικές και στις παιδαγωγικές διεργασίες.
 - ▶ Ο παιγνιώδης χαρακτήρας της μάθησης αποτυπώνεται ρητά στα Νέα Προγράμματα_21 των γνωστικών αντικειμένων ενώ συμβάλλει στη διαθεματική και ολιστική προσέγγιση της σχολικής γνώσης.

Λέξεις κλειδιά: Παραδοσιακό παιχνίδι, μάθηση, κοινωνικοποίηση, αποδοχή, διαθεματικότητα.



Εισαγωγή

- Το παιχνίδι βοηθά σημαντικά στην κοινωνικοποίηση των μαθητών αφού δίνει ευκαιρίες αλληλεπίδρασης με τους συνομηλίκους τους σε ένα περιβάλλον ελεύθερο. Τα παιδιά μπορούν έτσι να ανταλλάξουν απόψεις, να μαθαίνουν να σέβονται τους γύρω τους και τις απόψεις τους. Αυτό συχνά συνοδεύεται από άνοδο της αυτοεκτίμησης και της κοινωνικής εικόνας του παιδιού ενώ το παιδί αποκτά αυτογνωσία και αναπτύσσει τις ηθικές διαστάσεις της προσωπικότητάς του (Κάππας, 2005).
- Το παιδί μέσα από το παιχνίδι πλάθει ιστορίες και χρησιμοποιεί περιγραφικό λόγο αλλά και πλούσιο λεξιλόγιο κατά την αφήγησή του. (Αυγητίδου, 2001).



Τι είναι το παιχνίδι;

- ▶ Οι έννοιες «παιδί» και «παιχνίδι» έχουν κοινή ετυμολογική προέλευση από το ρήμα «παίζω» που υποδηλώνει και τη στενή σύνδεσή τους (Κωνσταντινόπουλος, 2007). Αποτελεί μια δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες (Maxim, 1989). Σε αντίθεση με άλλες δραστηριότητες, είναι μια δραστηριότητα κατά τη διάρκεια της οποίας η ενεργή συμμετοχή και η δράση του παιδιού είναι εμφανής (Διαμαντόπουλος, 2004).
- ▶ Παρατηρώντας κάποιος τη φύση διαπιστώνει ότι το παιχνίδι είναι μια ανάγκη όλων των έμψυχων όντων. Είναι μια δραστηριότητα που συμβάλλει στην επιβίωση όλων των ζώων σύμφωνα με τη θεωρία της εξέλιξης του Δαρβίνου. Η στέρηση του παιχνιδιού σε ένα παιδί ενδέχεται να έχει αρνητικές συνέπειες στη γνωστική και νοητική του ανάπτυξη, καθώς και τις διαπροσωπικές του σχέσεις στο μέλλον (Huerre, 2008).
- ▶ Το παιχνίδι ως δραστηριότητα θα πρέπει να εμπεριέχει τα εξής χαρακτηριστικά: α) να είναι ελεύθερη επιλογή των παιδιών και να κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα, β) να παρέχει ευχαρίστηση, ικανοποίηση και νόημα στα παιδιά, γ) να εμπλέκει ενεργά τους παίκτες, και δ) να είναι αυτό-κατευθυνόμενο (Meckley, 2002).



Η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού

- ▶ Η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού έχει αναγνωριστεί από διάφορους διεθνείς οργανισμούς που ασχολούνται με την εκπαίδευση των μικρών παιδιών, υιοθετώντας αναλυτικά προγράμματα βασισμένα στο παιχνίδι.
- ▶ Για να διακρίνονται τα προγράμματα για την υψηλή τους ποιότητα, απαιτείται ένα ασφαλές και πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον, το οποίο ενισχύει τη φυσική και κοινωνικό-συναισθηματική ανάπτυξη των μικρών παιδιών (Ντολιοπούλου-Γουργιώτου, 2008). Το παιχνίδι αναγνωρίζεται ως φυσική ανάγκη αλλά και ως δικαίωμα της προσχολικής ηλικίας (Κιτσαράς, 2001).
- ▶ Θεωρείται το βασικότερο μέσο για τη σωματική, πνευματική, ηθική γλωσσική, αισθητική ανάπτυξη του παιδιού (Garvey, 1990).
- ▶ Συμβάλλει στη γνωστική ανάπτυξη του παιδιού καθώς αποτελεί ανεξάντλητη πηγή μάθησης και μέσο ανακάλυψης νέων γνώσεων και διερεύνησης του νοητικού ορίζοντα (Γουργιώτου, 2003).



-
- ▶ Η καλλιέργεια σεβασμού και τήρησης των κανόνων του παιχνιδιού λειτουργεί ως μέσο επικοινωνίας, κοινωνικοποίησης, κοινωνικής προσαρμογής και βελτίωσης συμπεριφοράς του παιδιού (Κιτσαράς, 2001).
 - ▶ Το παιχνίδι συνδέεται με την εγκαθίδρυση και διατήρηση των κοινωνικών σχέσεων σε παιδιά προσχολικής ηλικίας που τα βοηθά να κατανοήσουν τον εαυτό τους και τους άλλους, καθώς μέσα στο πλαίσιο του παιχνιδιού εμπλέκονται σε μια σειρά πολύπλοκων συμπεριφορών (Αυγητίδου, 2001).
 - ▶ Συνεισφέρει στη συναισθηματική ωρίμανση του παιδιού, καθώς μέσα από το παιχνίδι εξωτερικεύει τα συναισθήματά του και εκτονώνει την έντασή του (Διαμαντόπουλος, 2009).
-



-
- ▶ Το παιχνίδι συμβάλλει και στη γλωσσική ανάπτυξη του παιδιού, η οποία συμβαδίζει με τη γνωστική του ανάπτυξη. Στο μοναχικό, μιμητικό στάδιο του παιχνιδιού, το παιδί μιμείται ήχους της γλώσσας και στη συνέχεια αυξάνει το λεξιλόγιό του και εμπλέκεται σε διαλόγους(Αυγητίδου, 2001)
 - ▶ Σημαντική είναι η συνεισφορά του παιχνιδιού και ως μέσου αισθητικής διαπαιδαγώγησης, αφού συνδέεται με τη δημιουργική φαντασία, την ανύψωση της σκέψης και των καλλιτεχνικών αισθήσεων του παιδιού , εξασκείται στο να σκέφτεται, να κρίνει και να σχεδιάζει (Κοτσακώστα, Καρανταΐδου, & Μιχαλόπουλος, 2000).
-



Παραδοσιακό παιχνίδι

- ▶ Παραδοσιακά παιχνίδια είναι τα παιχνίδια που έπαιζαν παλαιότερα και έχουν φτάσει μέχρι τη σημερινή εποχή περνώντας από γενιά σε γενιά με προφορική περιγραφή ή με αναπαράσταση των παιχνιδιών από τους μεγαλύτερους προς τους μικρότερους.
- ▶ Τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι ομαδικά και αποτελούν μια δραστηριότητα που σκοπός της είναι η ψυχαγωγία των παιδιών. Τέτοια παιχνίδια είναι η τυφλόμυγα , το μαντίλι, η μικρή Ελένη, το κυνηγητό, το κρυφτό κ.α.
- ▶ Πέρα από τη φυσική άσκηση και την ψυχαγωγία, τα παραδοσιακά παιχνίδια αποτελούν πολύπλευρη δραστηριότητα για τα παιδιά και πυλώνα της παράδοσης που συνδέει το χτες με το σήμερα εντασσόμενο στο πλαίσιο της «Αειφόρου Ανάπτυξης για το περιβάλλον και την εκπαίδευση» (Ν.Π. _21)



Όπως αναφέρει ο Hughes (1995), ο κάθε τύπος παιχνιδιού συμβάλλει με διαφορετικό τρόπο σε κάθε τομέα ανάπτυξης του παιδιού (γνωστικό, κινητικό, συναισθηματικό, κοινωνιογλωσσολογικό).

Σύμφωνα με τον ίδιο τα παιχνίδια διακρίνονται σε :

- ▶ Σιωπηλά
- ▶ Παιχνίδια κατασκευών
- ▶ Κοινωνικά
- ▶ Κινητικά
- ▶ Παιχνίδια με κανόνες
- ▶ Παιχνίδια πνευματικής ικανότητας
- ▶ Γλωσσικά παιχνίδια



-
- ▶ Σύμφωνα με τη Μπάνου (2022), η διεθνής βιβλιογραφία αναφέρει πως τα παραδοσιακά παιχνίδια ανάλογα με τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά τους και τον στόχο που θέτει ο εκπαιδευτικός μπορούν να ταξινομηθούν στις εξής κατηγορίες:
 - ▶ 1) Κινητικά και μη κινητικά παιχνίδια,
 - ▶ 2) Λεκτικά παιχνίδια,
 - ▶ 3) Παιχνίδια για αγόρια και παιχνίδια για κορίτσια (τα αγόρια σε αντίθεση με τα κορίτσια προτιμάνε περισσότερο τα παιχνίδια δράσης, τα επικίνδυνα και ανταγωνιστικά παιχνίδια και τα αθλήματα) και
 - ▶ 4) Παιχνίδια για μικρά και για μεγάλα παιδιά, παιχνίδια για ενήλικες και παιχνίδια για όλες τις ηλικίες (Cherney & London, 2006 · Hughes, 2010 · Lever, 1976 · Parker, 1984).
-




Το παιχνίδι στα Νέα Προγράμματα Σπουδών του Δημοτικού Σχολείου

- ▶ **Η σπουδαιότητα** του παιχνιδιού, συμπεριλαμβανομένου και του παραδοσιακού, διαφαίνεται στα Νέα Προγράμματα Σπουδών που αφορούν τα μαθησιακά αντικείμενα του Δημοτικού Σχολείου.
- ▶ Τα νέα Προγράμματα Σπουδών, έχοντας σαν επίκεντρο της διδαδασκαλίας και της μάθησης τους μαθητές/τριες, χωρίς αποκλεισμούς, βασίζονται στις ακόλουθες αρχές:
- ▶ **Υψηλές προσδοκίες κατάλληλα προσαρμοσμένες σε κάθε μαθητή/τρια.** Τα ΠΣ δίνουν τη δυνατότητα στους/τις μαθητές/τριες να μάθουν να υποστηρίζουν ή και να σχεδιάζουν την προσωπική τους ανάπτυξη και εξέλιξη, δίνοντάς τους τον κατάλληλο χρόνο και ευκαιρίες να αποκτήσουν βασικές γνώσεις, δεξιότητες, ικανότητες για να οικειοποιηθούν στάσεις που συναρτώνται με το κάθε γνωστικό αντικείμενο.
- ▶ **Συνοχή.** Η δομή των ΠΣ βασίζεται στο μοντέλο του δικτύου. Με τον τρόπο αυτό διασφαλίζονται οι συνεκτικοί δεσμοί εντός και μεταξύ των γνωστικών αντικειμένων και γνωστικών πεδίων από βαθμίδα σε βαθμίδα.
- ▶ **Μάθηση με νόημα και σύνδεση με την κοινότητα.** Τα ΠΣ συνδέουν τα γνωστικά αντικείμενα με την ευρύτερη ζωή των μαθητών/τριών με σκοπό να καλλιεργήσουν την αποδοχή και την κατανόηση μέσα από τη συλλογικότητα.



-
- ▶ **Συμπερίληψη.** Τα ΠΣ διασφαλίζουν ότι οι ταυτότητες, η γλώσσα ή γλώσσες , οι ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, οι ικανότητες, οι δεξιότητες και οι στάσεις των μαθητών/τριών αναγνωρίζονται και αξιοποιούνται χωρίς διακρίσεις και διαχωρισμούς.
 - ▶ **Βασικές αρχές – Στοιχεία διδακτικής μεθοδολογίας.** Ενεργή συμμετοχή μαθητών/τριών , μέσω της δημιουργίας περιβαλλόντων καθοδηγούμενης μάθησης, αυτενέργειας, συνεργατικής δράσης σε ομάδες, διερευνητικής μάθησης, βιωματικής προσέγγισης, συνεργατικής επίλυσης προβλήματος, επικοινωνιακής προσέγγισης και μετασχηματιστικής λογικής.
 - ▶ **Μεταγνωστικές δεξιότητες (Μαθαίνω πώς να μαθαίνω).** Ενθάρρυνση των μαθητών/τριών να αναστοχάζονται τις μαθησιακές διαδικασίες και πρακτικές.
 - ▶ **Στοχεύοντας στο μέλλον .** Τα ΠΣ ενθαρρύνουν τους μαθητές/τριες να διερευνήσουν θέματα όπως η αειφορία, η πολιτειότητα και προκλήσεις που προκύπτουν ως αποτέλεσμα της ανάπτυξης των νέων τεχνολογιών και μεταβολών του κοινωνικού περιβάλλοντος (Ν.Π. _21).
-



-
- ▶ Το **Σχέδιο Δράσης** αφορά την καλλιέργεια και ανάπτυξη γνώσεων, στάσεων και δεξιοτήτων μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών, το οποίο εντάσσεται στα Εργαστήρια Δεξιοτήτων, στον θεματικό άξονα «Ζω καλύτερα – Ευ Ζην» και στο πεδίο «Ψυχική και συναισθηματική υγεία – πρόληψη», καθώς και στον θεματικό άξονα «Ενδιαφέρομαι και Ενεργώ – Κοινωνική Συναίσθηση και Ευθύνη» και στο πεδίο «ανθρώπινα δικαιώματα», με στόχο την αλληλεπίδραση μέσα από τον κόσμο των παραδοσιακών παιχνιδιών και έχει επεκτάσεις στη γλώσσα , τα μαθηματικά και τη δημιουργία – έκφραση (εικαστικά – θέατρο – δραματοποίηση).
-
- 

Το Σχέδιο Δράσης «Παίζουμε όπως παλιά;»

- ▶ Το Σχέδιο Δράσης με τίτλο: «Παίζουμε όπως παλιά;» αφορά τη Σχολική Μονάδα του 2ου Δημοτικού Σχολείου Χρυσούπολης Α/θμιας Εκπ/σης Καβάλας κατά το Σχολικό Έτος: 2022 – 2023, στην 1η λειτουργία , στον άξονα διδασκαλίας, μάθησης και αξιολόγησης και Υπεύθυνη Σύμβουλο Εκπαίδευσης την κυρία Βουλγαρίδου Όλγα και Συντονίστρια Δράσης την κ Λέφα Γεωργία .
- ▶ **Σκοπός** του Σχεδίου Δράσης ήταν η αξιοποίηση των παραδοσιακών παιχνιδιών στον αύλειο χώρο του Σχολείου για την κοινωνικοποίηση, συνεργασία, μάθηση και αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών και των μελών της σχολικής κοινότητας.



-
- ▶ Στο σχολείο μας μεταξύ των άλλων φοιτούν μαθητές Ρομά και μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Κάθε μαθητής/τρια κουβαλά μαζί του/της την προσωπική του/της ιστορία και τον οικογενειακό του/της πλούτο. Με το σχέδιο δράσης «Παίζοντας όπως παλιά» στην αυλή, δόθηκε η ευκαιρία σε κάθε παιδί να αναλάβει τον χώρο και τον ρόλο που του αναλογεί μέσα από το παιχνίδι. Παράλληλα, τα παιδιά έμαθαν για τα παιχνίδια των γονιών τους (παράδοση), απέκτησαν γνώσεις, δεξιότητες, σωματική και ψυχική ευεξία.
 - ▶ Με δεδομένη την υπερβολική ενασχόληση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, το συγκεκριμένο σχέδιο δράσης αποτέλεσε έναν αντίποδα απέναντι στην ηλεκτρονική καταιγίδα που βιώνουν τα παιδιά.
-



Περιγραφή του έργου

Σκοπός του Σχεδίου Δράσης ήταν η αξιοποίηση των παραδοσιακών παιχνιδιών της αυλής για την κοινωνικοποίηση, συνεργασία, μάθηση και αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών και των μελών της σχολικής κοινότητας.

- ▶ Ειδικότεροι στόχοι του σχεδίου δράσης ήταν:
 - ✓ Η ενδυνάμωση και η διαμόρφωση δεξιοτήτων που απαιτεί το παιχνίδι
 - ✓ Η μείωση του άγχους, η έκφραση συναισθημάτων, ο έλεγχος του φόβου και η αντιμετώπιση καταστάσεων
 - ✓ Η υπακοή σε κανόνες και η ανάληψη πρωτοβουλιών
 - ✓ Η καλλιέργεια σκέψης, πρωτοτυπίας, φαντασίας και αξιών συνεργασίας
 - ✓ Η ισότιμη ευκαιρία συμμετοχής και αποδοχής διαφορετικής κουλτούρας - παράδοσης
Ενημέρωση των γονέων για την αξία της εν λόγω δράσης
-



Οι δράσεις του έργου

- ▶ Ενδοσχολική επιμόρφωση των εκπαιδευτικών με θέμα : «Παραδοσιακά παιχνίδια της αυλής» με την καθοδήγηση των εκπαιδευτικών φυσικής αγωγής.
- ▶ Έρευνα μεταξύ μαθητών σχετικά με τα παραδοσιακά παιχνίδια που γνωρίζουν.
- ▶ Σχεδιασμός – επιλογή παραδοσιακών παιχνιδιών
- ▶ Εικαστικές δημιουργίες με θέμα τα παραδοσιακά παιχνίδια
- ▶ Συνεργασία – πρόσκληση γονέων – παππούδων για αφήγηση παλιών παραδοσιακών παιχνιδιών.
- ▶ Έκθεση φωτογραφίας με παλιές φωτογραφίες των οικογενειών με παραδοσιακά παιχνίδια
- ▶ Αφήγηση
- ▶ Κοινές δράσεις του Σχολείου με άτομα με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες του Κέντρου Δημιουργικής Απασχόλησης της περιοχής
- ▶ Εκδήλωση διάχυσης αποτελεσμάτων δράσης στο τέλος της σχολικής χρονιάς.





Κοινές δράσεις
του Σχολείου με
άτομα με ειδικές
εκπαιδευτικές
ανάγκες του
Κέντρου
Δημιουργικής
απασχόλησης της
περιοχής









Ακόμη και τα ατομικά παιχνίδια όπως η σφεντόνα, η σβούρα, το τάκα – τάκα, το τσούρι, το σχοινάκι κ.ά. , στόχο έχουν να εμπλακούν όλα τα παιδιά της ομάδας.



Παράλληλες δράσεις :



Έκθεση φωτογραφίας



Έκθεση φωτογραφίας



Εικαστική δημιουργία
μαθητών



Παιδαγωγικοί στόχοι του σχεδίου δράσης

- ▶ συλλογή και καταγραφή παραδοσιακών παιχνιδιών
- ▶ γνωριμία με τα παιχνίδια που έπαιζαν οι γονείς και οι παππούδες των μαθητών και σεβασμός στη συνέχεια της πολιτιστικής κληρονομιάς
- ▶ συμμετοχή των γονέων/παππούδων στην παρουσίαση και εκμάθηση των παιχνιδιών της εποχής τους
- ▶ εκμάθηση κανόνων των παιχνιδιών και διασκέδαση μικρών και μεγάλων
- ▶ ανάπτυξη ομαδικού πνεύματος συνεργασίας
- ▶ ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας μέσα από το θεατρικό παιχνίδι, τα εικαστικά και τον γραπτό λόγο
- ▶ συγκέντρωση εποπτικού υλικού για μελλοντική χρήση



Παραδοσιακά παιχνίδια που επιλέχθηκαν

- ▶ A1: **Η μικρή Ελένη**, (Υπεύθυνη εκπ/κός: Κοτζακιοζή Ελένη)
- ▶ A2: **Περπατώ περπατώ μες το δάσος**, (Υπεύθυνη εκπ/κός: Καπετανοπούλου Ευανθία)
- ▶ B1: **Πού είναι , που είναι το δαχτυλίδι;** (Υπεύθυνη εκπ/κός: Τσιλεπή Κωνσταντίνα)
- ▶ B2: **Αλάτι ψιλό, αλάτι χονδρό**, (Υπεύθυνη εκπ/κός: Κυριακή Κλεισαρχάκη)
- ▶ Γ1: **Η τυφλόμυγα**, (Υπεύθυνοι εκπ/κοί: Λέφα Γεωργία – Καραγεωργίου Ελένη)
- ▶ Γ2: **Ένα δυο τρία κόκκινο φως**, (Υπεύθυνη εκπ/κός: Αθανασιάδου Νικολέτα)
- ▶ Δ: **Πινακωτή**, (Υπεύθυνοι εκπ/κοί: Κατσιλίδης Δημήτρης - Ιωσηφίδου Ειρήνη)
- ▶ Ε: **Σχοινάκι – Καμάρα – Λάστιχο**, (Υπεύθυνη εκπ/κός: Χατζηπαναγιώτου Αγγελική)
- ▶ Στ1 : **Το μαντήλι**, (Υπεύθυνη εκπ/κός: Τασχουνίδου Ανατολή)
- ▶ Στ2: **Τζαμί**, (Υπεύθυνος εκπ/κός: Βασιλείου Νίκος)
- ▶ Συντονίστρια παιχνιδιών όλων των τάξεων : (Βέτα Μολοχίδου, γυνάστρια)



Αποτελέσματα της δράσης

- ▶ Η δράση ήταν επιτυχημένη στο σύνολό της, καθώς βελτίωσε την επίτευξη του εύρυθμου ομαδικού παιχνιδιού.
- ✓ Οι μαθητές/τριες παρουσίασαν έντονο ενδιαφέρον, συμμετείχαν σε όλες τις δράσεις με χαρά
- ✓ Γνώρισαν , έμαθαν και έπαιξαν παιχνίδια που συνήθιζαν να παίζουν οι προηγούμενες γενιές
- ✓ Η συνεργασία μεταξύ των τμημάτων ήταν πολύ καλή με αποτέλεσμα να αναπτυχθούν σχέσεις φιλίας, να ανταλλάξουν ιδέες, να καλλιεργήσουν τη φαντασία τους και φυσικά να αθληθούν σωματικά.
- ✓ Έμαθαν να τηρούν τους κανόνες των παιχνιδιών και να σέβονται την ομάδα και τους συμπαίκτες τους




Παράμετροι που διευκόλυναν την επίτευξη των στόχων

- ▶ Η άριστη συνεργασία μεταξύ των μελών του σχεδίου δράσης με το σύνολο των συναδέλφων και της διεύθυνσης του σχολείου αποτέλεσε τον σημαντικότερο παράγοντα για την επίτευξη των στόχων
- ▶ Η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση με τους γονείς των μαθητών αλλά και με μεγαλύτερους συνέβαλε στη μεταφορά γνώσης για τα είδη και τον τρόπο διάδρασης των παραδοσιακών παιχνιδιών.
- ▶ Η σωστή οργάνωση του χρόνου συλλογής των παιχνιδιών υπήρξε καθοριστικός παράγοντας επίτευξης των στόχων
- ▶ Η εύκολη πρόσβαση στο διαδίκτυο ήταν ακόμη ένα πλεονέκτημα.



Επίλογος

Συνοψίζοντας τα αποτελέσματα του Σχεδίου Δράσης παρατηρήσαμε ότι οι μαθητές/τριες παρουσίασαν έντονο ενδιαφέρον για τα παραδοσιακά παιχνίδια, καθώς συμμετείχαν σε όλες τις δράσεις με χαρά.

- ✓ Γνώρισαν , έμαθαν και έπαιξαν παιχνίδια που συνήθιζαν να παίζουν οι προηγούμενες γενιές .
 - ✓ Καλλιεργήθηκε η συνεργασία, η φαντασία, η σωματική άθληση, ο αλληλοσεβασμός και η αποδοχή της διαφορετικότητας.
 - ✓ Τα αποτελέσματα ήταν ορατά κατά τη διάρκεια των διαλειμμάτων, καθώς βελτιώθηκε η επίτευξη του εύρυθμου ομαδικού παιχνιδιού.
 - ✓ Η υιοθέτηση του παιχνιδιού, κάθε μορφής, στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι αναγκαία, καθώς τα παιδαγωγικά οφέλη είναι ιδιαίτερα σημαντικά.
-
- 

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Αυγητίδου, Σ., (2001). Το παιχνίδι (Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Γουργιώτου, Ε. (2003). Παιχνίδι και μάθηση: αλληλένδετες έννοιες στην προσχολική πρακτική. Πανεπιστήμιο Κρήτης.
- Διαμαντόπουλος, Π. (2004). Παιδαγωγική του ελεύθερου χρόνου: Αξιοποίηση του ελεύθερου χρόνου των μαθητών του Δημοτικού Σχολείου. Αθήνα: Παπαζήση.
- Διαμαντόπουλος, Δ. Σ., (2009). Το παιχνίδι: Ιστορική εξέλιξη, Ερμηνευτικές θεωρίες, Ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις, Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Π. Πουρναρά. Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής, Νέα Προγράμματα Σπουδών. Όπως ανακτήθηκε: <https://iep.edu.gr/el/nea-programmata-spoudon-arxiki-selida>
- Κάππας, Χ. (2005). Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία. Αθήνα: Ατραπός.
- Κιτσαράς, Γ. (2001). Προσχολική Παιδαγωγική. Αθήνα.
- Κοτσακώστα, Μ.,Καρανταΐδου, Στ., & Μιχαλόπουλος, Γ. (2000). Το παιχνίδι στη θεωρία του Vygotsky, Το εικονικό σχολείο, 2: 3-28
- Κωνσταντινόπουλος, Σ. (2007). Παιδαγωγική του παιχνιδιού. Θεσσαλονίκη: Κυριακίδη.
- Μπάνου, Μ. (2022). Η αξιοποίηση του παιχνιδιού ως διδακτικού μέσου στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση. Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων.
- Ντολιοπούλου, Ε. & Γουργιώτου, Ε. (2008). « Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση. Με έμφαση στην προσχολική ». Αθήνα: Gutenberg.
- Garvey, C. (1990). *Το Παιχνίδι: Η Επίδρασή του στην Εξέλιξη του Παιδιού*, μτφρ. Σ. Σταυροπούλου. Αθήνα: Κουτσουμπός.
- Huerre, P. (2008). Τόπο στο παιχνίδι!: μαθαίνω να παίζω, μαθαίνω να ζω. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Hughes, L. (1995). Children's games and gaming. (pp. 93-120). In B. Sutton Smith , J. Mechling , T. Johnson , & F. McMahon (Eds.). Children's folklore: A source book. New York: Garland Publishing.
- Maxim, G.W. (1989). The very young child (3rd ed.) Englewood Cliffs, NJ: Merril/PrenticeHall.
- Meckley, A. (2002). Observing children's play: Mindful methods. Paper presented to the International Toy Research Association, London, 12 August 2002.



Σας ευχαριστώ
για την προσοχή σας

