

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Η συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών στην προσχολική και πρωτοσχολική εκπαίδευση: Μεγαλώνω και μαθαίνω παίζοντας

Νταούκα Παρασκευή
ΠΕ- Παιδαγωγός Πρώιμης Παιδικής
Ηλικίας
ΠΕ-70 Δασκάλων Δ. Σ. Κορυφής

Ορισμός του παιχνιδιού

«Η δραστηριότητα του παιχνιδιού είναι μια σύνθετη διαδικασία που κυριαρχεί στη ζωή του παιδιού. Αποτελεί έκφραση, αλλά και προϋπόθεση για την ανάπτυξή του, ενώ παράλληλα, έχει όλες τις δυνατότητες ενός εργαλείου μάθησης, χάρη στις οποίες αναδεικνύεται σε φυσικό παιδαγωγικό μέσο» (Γερμανός, 2010, *Πρόλογος*, στο Μποτσόγλου, 2010, σ. 13).

Συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού τόσο σε γνωστικό όσο και κοινωνικό, συναισθηματικό και σωματικό επίπεδο (Μποτσόγλου, 2010).

Από την πρώιμη παιδική ηλικία το παιχνίδι αποτελεί ένα σημαντικό χαρακτηριστικό των παιδιών καθώς αποτελεί μια δραστηριότητα από την οποία του προσφέρεται η δυνατότητα να μάθει πολλά νέα πράγματα με έναν διασκεδαστικό και ελκυστικό τρόπο (Κιτσαράς, 2001· Χατζοπούλου & Κουγιουράκη, 2021).

Ορισμός του παιχνιδιού



Το παιχνίδι είναι «μια γεμάτη νόημα διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά συνδημιουργούν ενεργητικά τον κόσμο τους με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις με τους φίλους» (Αυγητίδου, 2001, σ. 172).

Το παιχνίδι συνδέεται με τον πολιτισμό καθώς μέσα από το παιχνίδι το παιδί έρχεται σε επαφή με τις αντιλήψεις, αρχές και αξίες της κοινωνίας της οποίας είναι μέλος, μαθαίνει για τις ρίζες του, αλληλεπιδρά με τους συνομηλίκους τους αλλά και με ενήλικες, ενσωματώνεται στο περιβάλλον του και αναπτύσσει δεξιότητες ζωής (Γερμανός, *Πρόλογος*, στο Μποτσόγλου, 2010, σ. 13)



Η Διεθνής Οργάνωση για το Παιχνίδι (International Play Association, IRA) (2002) υποστηρίζοντας το δικαίωμα του παιδιού στο παιχνίδι αναφέρει πως:

«1. Το παιχνίδι είναι επικοινωνία και έκφραση· συνδυάζει τη σκέψη και τη δράση και προσφέρει ικανοποίηση.

2. Το παιχνίδι είναι ενστικτώδες, εθελοντικό και αυθόρμητο.

3. Το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να αναπτυχθούν σωματικά, γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά

4. Το παιχνίδι είναι ένα μέσο για να μάθει κάποιος να ζει, και όχι ένας τρόπος για να περνά κάποιος την ώρα του.

5. Το παιχνίδι είναι συνδεδεμένο με την παιδική ηλικία, παρ' όλα αυτά, είναι κοινός τόπος ότι τα σημαντικά οφέλη του παιχνιδιού τα χρειαζόμαστε κατά κάποιον τρόπο σε όλη μας τη ζωή». (IRA, 2002, όπως αναφέρεται στο Μποτσόγλου, 2010, σ. 21)

Θεωρίες για την ερμηνεία του παιχνιδιού

Γιατί παίζει ο άνθρωπος;

Τι σχέση έχει το παιχνίδι με τον πολιτισμό;

Είναι οικουμενικό και πανανθρώπινο το παιχνίδι;

Έχει εξέλιξη μέσα στους αιώνες;

Διαχρονικά, αυτά τα ερωτήματα προσπάθησαν να ερμηνεύσουν οι επιστήμες.

- Σε ανασκαφές έχουν βρεθεί:
- για μικρά παιδιά παιχνίδια, μπάλες και κουδουνίστρες και κούκλες
- για μεγαλύτερα παιδιά αστράγαλοι και ζάρια
- Η σημασία και η αξία του παιχνιδιού στην αρχαιότητα αναπαρίσταται σε αγγεία



Παιδαγωγικές θεωρίες για το παιχνίδι

Από τον αρχαίο φιλόσοφο Πλάτωνα που προτρέπει τους αρίστους στην «Πολιτεία» του να διαπαιδαγωγούν του νέους παίζοντας: «Μη τοίνυν βία, είπον, ω άριστε, τους παίδας εν τοις μαθήμασιν, αλλά παίζοντας τρέφε», εξυψώνοντας το παιχνίδι σε θεμελιώδες στοιχείο της αγωγής (Σκουτερόπουλος, 2012, σ. 562).

Έως και τον Jean-Ovide Decroly όπου με την διδακτική μεθοδολογία και την «Ολιστική Μέθοδο» συνέδεσε τη διδασκαλία με το παιχνίδι (Διαμαντόπουλος, 2009, σ. 27, 60), έως και σήμερα, γίνονται μελέτες στο πεδίο και διατυπώνονται νέες θεωρίες για την παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού.



Θεωρίες για την ερμηνεία του παιχνιδιού

- Αν και δεν υπάρχει σαφής ορισμός για το τι είναι και τι σημαίνει το παιχνίδι για το παιδί, έγιναν θεωρητικές προσπάθειες προσέγγισης της έννοιας μέσα από την ψυχολογία, την παιδαγωγική, την κοινωνιολογία, την ανθρωπολογία και την εθνολογία (Αυγητίδου, 2001).

Κλασσικές Θεωρίες

- **Η θεωρία του αταβισμού ή της προγονικής κληρονομικότητας:**

το παιχνίδι μια ωφέλιμη λειτουργία για τον άνθρωπο

το στάδιο του παιχνιδιού είναι ένα μέρος της εξέλιξης για το ανθρώπινο είδος

Εισηγητής G.S. Hall, ο οποίος στηρίχθηκε στον βιογενετικό νόμο του Haeckel.

- **Η θεωρία της προπαρασκευαστικής άσκησης ή εξάρσεως:**

το παιχνίδι ως μέσο απόκτησης και τελειοποίησης ικανοτήτων και δεξιοτήτων και προετοιμασίας για την ενήλικη ζωή.

Εισηγητής K. Groos (1901) με υποστηρικτές τους J. S. Bruner (1971) & S.J. Gould (1981).

- **Η θεωρία της προβολής του εγώ ή της επιτυχίας**

Η σημασία του παιχνιδιού είναι να προσφορά χαράς, άρα και επιτυχίας εμψυχώνοντας έτσι τα παιδιά

Εισηγητής P. Janet .

- **Η θεωρία της λειτουργικότητας της πλεονάζουσας ενεργητικότητας ή ενέργειας γνωστή και ως «surplus energy theory of play»**

Το παιχνίδι ως μέσο εκτόνωσης της ενεργητικότητας του παιδιού

Εισηγητής Von Schiller (1875).

- **Η θεωρία της κάθαρσης ή της ψυχαναλυτικής θεωρίας**

Ο ψυχολόγος Sigmund Freud μέσα από την ψυχαναλυτική θεώρηση υποστήριξε πως μέσω του παιχνιδιού το παιδί καταφέρνει να προσεγγίζει, να επιλύει διάφορα προβλήματα και εντάσεις που δημιουργεί η ζωή.

Αντωνιάδης, (1994)

Σύγχρονες Θεωρίες

- **Η Συμπεριφοριστική Θεωρία**

Οι εκπρόσωποι της γνωσιακής συμπεριφοριστικής θεώρησης, όπως οι Watson, Skinner και μετέπειτα ο Bandura υποστήριξαν τη λειτουργική εξαρτημένη μάθηση, συνδέουν το παιχνίδι με τη μίμηση επιθυμητών συμπεριφορών.

- **Η Αναπτυξιακή-Γνωσιακή Θεωρία**

Σύμφωνα με την γνωσιακή-αναπτυξιακή θεωρία του Jean Piaget (1951) το παιχνίδι, στα πλαίσια της αφομοίωσης και της προσαρμογής, καθορίζεται από τα στάδια νοητικής ανάπτυξης του παιδιού μέσα από μια προοδευτική πορεία, ανάλογη προς την ηλικία, από απλές σε σύνθετες και από συγκεκριμένες σε αφηρημένες μορφές σκέψης

- **Η Κοινωνικοπολιτισμική Θεωρία**

Ο Lev Vygotsky (1978) με την θεωρία της κοινωνικοποίησης συνέδεσε το παιχνίδι με τη γνωστική ανάπτυξη και τις διαδικασίες μάθησης των παιδιών. (Αυγητίδου, 2001· Διαμαντόπουλος, 2009· Μποτσόγλου, 2010).

Οι παιδαγωγικές απόψεις του Friedrich Fröbel, γνωστό και ως «πατέρα» του νηπιαγωγείου το παιχνίδι είναι «η αγνότερη και πνευματικότερη ενέργεια» του παιδιού για την μετεξέλιξή του σε ολοκληρωμένο άνθρωπο.

- **Οι Μεταμοντέρνες Θεωρήσεις**

Κριτική παιδαγωγική (Crocco, 2011, όπως αναφέρεται στο Πανταζίδης, 2018, σσ. 616-617).

Παιδαγωγικές απόψεις

Friedrich Fröbel: Σημαντικές είναι οι παιδαγωγικές απόψεις του Γερμανού Friedrich Fröbel, γνωστό και ως «πατέρα» του νηπιαγωγείου που θεμελίωσαν το παιχνίδι στον «παιδικό κήπο» (kindergarten) ως το κυριότερο μέσο για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού πρακτική που ακολουθείται και σήμερα από τους παιδικούς σταθμούς και τα νηπιαγωγεία (Πανίδου, 2001).

Για τον Fröbel το παιχνίδι είναι «η αγνότερη και πνευματικότερη ενέργεια» του παιδιού για την μετεξέλιξή του σε ολοκληρωμένο άνθρωπο (Διαμαντόπουλος, 2009)



Maria Montessori: Εξίσου σημαντικές οι παιδαγωγικές απόψεις της Ιταλίδας γιατρού και παιδαγωγού Maria Montessori.

Η μοντεσσοριανή παιδαγωγική προσβλέπει στην ατομική μάθηση, στην καλλιέργεια ατομικών δεξιοτήτων και στην ατομική επίλυση προβλήματος εντάσσοντας σε αυτή τη λογική και το παιχνίδι (Κουτσοβάνου, 1992· Houssaye, 2000).






Θεμελιώδη χαρακτηριστικά για το παιχνίδι

- Η ελεύθερη επιλογή
- η εσωτερική παρακίνηση
- Η ευχαρίστηση
- Είναι χωρίς γραπτή γλώσσα
- Η Ενεργή και ισότιμη συμμετοχή των παιδιών σε αυτό τα οδηγεί να κατανοήσουν και να οικοδομήσουν τη νέα γνώση βιωματικά
- Η ανάπτυξη της συνεργασίας και του σεβασμού στην ομάδα, της υπομονής, της τήρησης κανόνων, της αλληλεγγύης, της επίλυσης προβλήματος, της υπευθυνότητας και της ανεξαρτησίας (Καλπογιάννη, Φύσσας & Αβδελίδου, 2015).
- Διευκολύνεται η οικοδόμηση και μεταφορά της γνώσης και των δεξιοτήτων μεταξύ των διαφορετικών πλαισίων (Broadhead, 2006· Flear, 2018).
- «Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά εξερευνούν τον κοινωνικό, τον υλικό και τον φανταστικό κόσμο και η σχέση τους με αυτόν διαμορφώνεται μέσα από μια σειρά απαντήσεων στις προκλήσεις που αντιμετωπίζουν» (Μποτσόγλου, 2010) σ. 21).
- Έτσι, μέσα από τη βιωματική μάθηση, τη φαντασία, την εφευρετικότητα, τον πειραματισμό, το ατομικό και το ομαδικό παιχνίδι επιτυγχάνεται και η συμπερίληψη όλων των παιδιών (Κακανά, 2000· Flear, 2018).



Λειτουργίες του παιχνιδιού

- Συνοψίζοντας, σύμφωνα με τον Διαμαντόπουλο (2009, σσ. 145-157) οι λειτουργίες και η ανεκτίμητη ωφέλεια του παιχνιδιού στο παιδί στηρίζεται ακριβώς στο γεγονός ότι:
- 1. Αποτελεί πηγή χαράς και ψυχαγωγίας.
- 2. Συμβάλλει στην κοινωνικοποίηση του παιδιού, καθώς αποτελεί την πρώτη μορφή κοινωνικής δραστηριότητας των παιδιών.
- 3. Συμβάλλει στις φυσικές δυνάμεις και λειτουργίες του παιδιού καθώς αναπτύσσεται το μυϊκό και νευρικό σύστημα.
- 4. Συντελεί στη φυσιολογική ανάπτυξη της νοητικής ικανότητας καθώς το παιδί παίζοντας, εξερευνά και ανακαλύπτει ελεύθερα τον κόσμο που το περιβάλλει.
- 5. Συμβάλλει και ωφελεί τις ψυχικές δυνάμεις του παιδιού καθώς δομείται η προσωπικότητά του.
- 6. Ενσωματώνει και μετασχηματίζει παίζοντας όλες οι καινούργιες γνώσεις και τεχνολογικές εξελίξεις κάθε εποχής. Επίσης, το βοηθά να εξασκήσει όλες τις δεξιότητες που απαιτούνται από το σχολικό πρόγραμμα.



Παιχνίδι και επίδραση στους τομείς ανάπτυξης

- Κοινωνικός τομέας: Το κοινωνικό παιχνίδι (social play).
- Ο Erikson (1985) υποστηρίζει πως το παιχνίδι διδάσκει στα παιδιά να συνεργάζονται, να μοιράζονται τα πράγματα τους, να δημιουργούν ισχυρές φιλίες, να συνειδητοποιούν πως ανήκουν σε μια ομάδα ακολουθώντας κοινούς κανόνες με τους συμπαίκτες τους.
- Ακόμη, να αλληλεπιδρούν, να εκφράζουν τις απόψεις τους και τις επιθυμίες τους, να ακούνε την γνώμη των φίλων τους, να συνυπάρχουν αρμονικά και να κοινωνικοποιούνται (Μποτσόγλου, 2010, σ. 73).

Κοινωνικός τομέας

- Το κοινωνικό παιχνίδι (social play).
- Ο Erikson (1985) υποστηρίζει πως το παιχνίδι διδάσκει στα παιδιά να συνεργάζονται, να μοιράζονται τα πράγματα τους, να δημιουργούν ισχυρές φιλίες, να συνειδητοποιούν πως ανήκουν σε μια ομάδα ακολουθώντας κοινούς κανόνες με τους συμπαίκτες τους (Μποτσόγλου, 2010, σ. 73).
- Τα παιδιά δρουν ελεύθερα αυξάνοντας με αυτό τον τρόπο τις εμπειρίες τους και εξελίσσοντας τις διαπροσωπικές τους σχέσεις.
- Δημιουργούν ισχυρούς δεσμούς με τους συμμαθητές, τους εκπαιδευτικούς αλλά και την οικογένειά τους.
- Αυτές οι σχέσεις παίζουν καθοριστικό ρόλο στον τρόπο που το άτομο αντιλαμβάνεται τον εαυτό του, αποκτά αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση οδηγώντας το στην αυτοολοκλήρωση.
- Μέσα από το παιχνίδι λοιπόν μπορούν να έρθουν σε επαφή με ό,τι τους αρέσει εντός του πλαισίου δράσης τους και να αποκτήσουν μια δημιουργική ματιά (Jung, 2013).

Κινητικός τομέας

- Το κινητικό παιχνίδι (physical play).
- Ο Leontiev ισχυρίζεται πως το παιχνίδι αποτελεί την βασική πηγή δραστηριότητας στην προσχολική ηλικία (Bodrova & Leong, 2015).
- Το παιχνίδι συμβάλλει δραστικά στην μυϊκή ανάπτυξη των παιδιών και την αντιληπτική τους ικανότητα.
- Ο Eriksen (1985) επισημαίνει πως τα παιδιά τρέχοντας, σκαρφαλώνοντας, πηδώντας αναπτύσσουν έντονη κινητικότητα.
- Τέλος αντιλαμβάνονται την αίσθηση του χώρου εξερευνώντας και οικειοποιώντας το περιβάλλον τους (Μποτσόγλου, 2010, σ. 72).

Συναισθηματικός τομέας

- Το συναισθηματικό παιχνίδι (emotional play).
- Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να εξωτερικεύουν τις επιθυμίες, τις ανάγκες, τις αρέσκειας και τα συναισθήματα τους.
- Σύμφωνα με τον Eriksen (1985) τα παιδιά με αυτό τον τρόπο μαθαίνουν να αυτορρυθμίζονται, να διαχειρίζονται τα συναισθήματα και την συμπεριφορά τους.
- Τα παιδιά θέλουν να είναι βέβαια πως το περιβάλλον τους μπορεί να δεχτεί όλα τους τα συναισθήματα (Μποτσόγλου, 2010, σσ. 72-73).

Γνωστικός τομέας

- Το γνωστικό παιχνίδι (cognitive play).
- Τα παιδιά όταν παίζουν αναπτύσσονται γνωστικά και πνευματικά καθώς κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ο εγκέφαλος τους εξελίσσεται και διαμορφώνεται. Καλλιεργείται έτσι η μνήμη, η φαντασία και η δημιουργικότητα τους.
- Σύμφωνα με τον Eriksen (1985) τα παιδιά το παιχνίδι είναι ένα ανεκτίμητος θησαυρός δημιουργικότητας που μπορεί να διατεθεί σε ένα άτομο που αναπτύσσεται.
- Τέλος, τα παιδιά όσο παίζουν εξελίσσουν την γλωσσική κατανόηση αλλά και την ομιλία τους καθώς παρατηρούν, ακούν προσεκτικά, μιμούνται πρόσωπα και καταστάσεις (Μποτσόγλου, 2010, σσ. 25-29).

Τα είδη του παιχνιδιού

- **Το εξερευνητικό παιχνίδι:** Είναι το παιχνίδι με αντικείμενα από την ηλικία 0-2,5 ετών. Από την ώρα που γεννιούνται τα παιδιά αρχίζουν να εξερευνούν και να παίρνουν ερεθίσματα από το περιβάλλον τους, αρχικά με το να αγγίζουν, να πιπιλίζουν, έπειτα να πιάνουν να ανοίγουν και να πετούν αντικείμενα (Sheridan, 2014, σσ. 50-54).
- **Το αισθητηριακό παιχνίδι:** Είναι το παιχνίδι αρχίζει με τις πρώτες προσπάθειες του παιδιού να φάει μόνο του. Μεγαλώνοντας, υλικά όπως το νερό, η άμμος, η πλαστελίνη, η μπογιές, ο πηλός αλλά και ζύμες που πιάνει στα χέρια του προστίθενται σε αυτό. Είναι σημαντικό παιχνίδι καθώς αναπτύσσονται οι νοητικές εκδηλώσεις του παιδιού (Sheridan, 2014, σσ. 54-56).
- **Κατασκευαστικό Παιχνίδι:** Ηλικία 2,5 ετών και άνω. Σε αυτή την ηλικία οι δεξιότητες των χεριών των παιδιών βελτιώνονται σε μεγάλο βαθμό μέσω του παιχνιδιού με τουβλάκια, συναρμολόγησης μινιατούρες αυτοκινήτων, κουκλόσπιτα, παζλ ενσφουνομάτων, συναρμολόγηση εικόνων, κόψιμο σχημάτων αλλά και το να πιάνει μολύβι και να ζωγραφίζει (Sheridan, 2014, σσ. 57-58).
- **Παιχνίδι δραματοποίησης:** Ηλικία 3-8 ετών. Το λεγόμενο και θεατρικό παιχνίδι ρόλων είναι μια βιωματική δραστηριότητα, όπου τα παιδιά έχοντας ως μέσο τη μίμηση, την κίνηση και τη μουσική προσπαθούν να εκφραστούν και να επικοινωνήσουν με τον κόσμο γύρω τους (Sheridan, 2014, σσ. 63-64). Επιπλέον, υπάρχει και το λειτουργικό παιχνίδι: Ηλικία 3-8 ετών, όπου αφορά τον κατάλληλο χειρισμό αντικειμένων (Fjortoft, 2004. pp. 21-24).

Τα είδη του παιχνιδιού

- Συμβολικό παιχνίδι: Ηλικία 3 ετών και άνω που αναπτύσσει την λεπτή αλλά και την αδρή κινητικότητα (Fjortoft, 2004, pp. 21-24).
- Παιχνίδι με Κανόνες και Συνεργατικό παιχνίδι: Ηλικία 5 ετών και πάνω. Όταν τα παιδιά είναι τελικά έτοιμα να παίξουν μαζί, συνήθως όταν αρχίζουν το σχολείο στην ηλικία των τεσσάρων ή πέντε ετών (Sheridan, 2014, σσ. 62-63).
- Παιχνίδι με επινοημένους Κανόνες: Ηλικία 5-8 ετών και πάνω. Από την ηλικία των πέντε και έπειτα τα παιδιά επινοούν δικά τους παιχνίδια και παίζουν μαζί, με δικούς τους κανόνες που τους διαμορφώνουν ανάλογα με την κοινωνική ομάδα που ανήκουν (Sheridan, 2014 σ. 63).

Παρουσίαση διδακτικής πρότασης και παιχνιδιών

- Το παρόν σενάριο παιγνιώδους μάθησης σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε σε δομή μη τυπικής μάθησης σε παιδιά νηπιακής ηλικίας την Άνοιξη του 2022.
- Κατά το σχολικό έτος 2022-2023 στα πλαίσια διδασκαλίας σε Τάξη Υποδοχής (ΤΥ) της Ζώνης Εκπαιδευτικής Προτεραιότητας (ΖΕΠ Ι) του Δ. Σ. Κορυφής, η δράση υλοποιήθηκε αναδιαμορφωμένη και εμπλουτισμένη στην πρωτοσχολική εκπαίδευση.
- Επιλέχθηκε να ενταχθεί στο πρόγραμμα διδασκαλίας το παιχνίδι μάθησης, καθώς τα περισσότερα παιδιά της τάξης υποδοχής ανήκαν σε ευπαθή κοινωνική ομάδα (Ρομά) και παρουσίασαν δυσκολίες ως προς την ένταξή τους εισερχόμενα στην πρωτοσχολική εκπαίδευση, λόγω της ελλιπούς ή καθόλου φοίτησης στην προσχολική εκπαίδευση και της σποραδικής φοίτησης στις πρώτες τάξεις του δημοτικού.
- Συμπερασματικά, λόγω των ιδιαίτερων συνθηκών, αποφασίστηκε η ένταξη βιωματικών προσεγγίσεων και παιγνιώδους μάθησης, με σκοπό να γίνει η μαθησιακή διαδικασία ενδιαφέρουσα, ώστε να προσελκύσουμε τα παιδιά να έρχονται στο σχολείο.

Παρουσίαση διδασκτικής πρότασης και παιχνιδιών

- Στα πλαίσια της θεματικής «**Άνοιξη**» υλοποιήθηκε τρίμηνο project με δραστηριότητες αφορούσαν το περιβάλλον, τον κήπο, τα λουλούδια, τα ωφέλιμα έντομα και ειδικότερα τις μέλισσες. Τα παιδιά μέσα από το δραματικό παιχνίδι μάθανε για τα λουλούδια και για τον θαυμαστό κόσμο της μέλισσας, πως ζει, τι τρώει, αλλά και για το φαγητό που δίνει σε εμάς, το μέλι.
- Οι δραστηριότητες περιλάμβαναν και μικρά βίντεο στην τάξη για την εισαγωγή στη θεματική αλλά και παρατήρηση στη φύση.
 - **Οι δραστηριότητες πλαισιώθηκαν από δύο παιχνίδια.**
 - «**Τα Λουλούδια του κήπου**» ένα παιχνίδι ρόλων-δραματοποίησης
 - «**Τι τρώει η μελισσούλα**» δραματοποίησης-κινητικό παιχνίδι
 - **Ηλικία:** 7,8, ετών ΤΥ ΖΕΠ Ι. **Αριθμός παιδιών:** 12
 - **Σκοπός:** Να μάθουν τα παιδιά μέσα από το κινητικό παιχνίδι δραματοποίησης-ρόλων και παιχνίδι με κανόνες, για τον θαυμαστό κόσμο των φυτών και της μέλισσας και πόσο σημαντική είναι για τον πλανήτη με βιωματικό τρόπο.

Στόχοι:

- **Ως προς τη γνώση**
- Να μάθουν για τον κόσμο των λουλουδιών, των μελισσών και την σημαντικότητά τους για την επιβίωση του πλανήτη.
- Να μάθουν τα παιδιά για τα φυτά, την ποικιλία των φυτών, τα μέρη των φυτών, τα λουλούδια, πως ανθίζουν τα λουλούδια τη μέρα-νύχτα, τα σποράκια, τη γύρη.
- Να μάθουν τα παιδιά πως ζει η μέλισσα, τι τρώει, αλλά και για το φαγητό που δίνει σε εμάς, το μέλι.
- **Ως προς τις στάσεις**
- Να μάθουν κανόνες εισόδου σε ένα παιχνίδι και της συμπεριφοράς.
- Να δημιουργούν διαπροσωπικές σχέσεις και φιλίες με όλα τα παιδιά.
- Να μάθουν να μοιράζονται, να ανταλλάσσουν πληροφορίες, γνώσεις και εμπειρίες.
- Να αποδέχονται την πολυμορφία των συμμαθητών τους και να αλληλεπιδρούν μαζί τους.

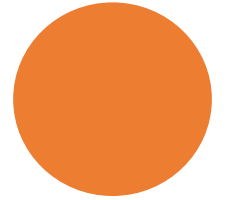
- **Ως προς τις δεξιότητες**

- Να καλλιεργήσουν θετικές στάσεις και κοινωνικές δεξιότητες ως προς την προστασία του περιβάλλοντος, των φυτών και των μελισσών.
- Να καλλιεργήσουν την κριτική σκέψη πάνω σε περιβαλλοντικά ζητήματα.
- Να αναπτύξουν επικοινωνιακές ικανότητες μέσα από την κίνηση και το δραματικό παιχνίδι και την αναπαράσταση διαφόρων περιβαλλόντων.
- Να μάθουν κανόνες σχετικά με τους ρόλους, τη σειρά, τα σύμβολα και τις αλληλεπιδράσεις των σχέσεων.
- Να μάθουν πως να χρησιμοποιούν και να ερμηνεύουν τα σύμβολα.

- **Ως προς τον εκπαιδευτικό:**

- Να εμπλουτίζει το περιεχόμενο των παιχνιδιών.
- Να υποστηρίζει και να ανταποκρίνεται στις ανάγκες των παιδιών.
- Να προάγει τις ιδιαίτερες κλίσεις και δεξιότητες των παιδιών.
- Να έχει ευελιξία, να στηρίζει και να επεκτείνει τις ιδέες τους.
- Να δίνει ευκαιρίες έκφρασης και να συμπεριλαμβάνει όλα τα παιδιά.
- Να συμμετέχει, ώστε να αλληλεπιδρά με τα παιδιά.

1^ο παιχνίδι «Λουλούδια του κήπου»



- Υλικά/μέσα:
- Υφάσματα ή γάζες και μαντήλια χρωματιστά, διάφορα κουβάρια από μαλλί πλεξίματος, χρωματιστά χαρτιά, κορδέλες, κόλλα κ.α.





• Πορεία υλοποίησης παιχνιδιού:

Αρχικά φτιάχνουμε με τα παιδιά τον κήπο μας. Κάθονται κάτω 6 παιδιά από τη μια πλευρά και 6 από την απέναντι. Το κάθε παιδί στρώνει κάτω ένα ύφασμα για το γρασίδι. Ρωτάμε για το ποιο λουλούδι και σε ποιο χρώμα θα ήθελε να είναι το κάθε παιδί. Στη συνέχεια με υλικά όπως κορδέλες, μαλλί, κλωστές και υφάσματα φτιάχνουμε τις ρίζες, τους μίσχους (κορμούς) τη γύρη, τα φύλλα των λουλουδιών.

- Έπειτα, κόβουμε και τοποθετούμε τα πέταλα με χρωματιστά χαρτιά. Αφού τελειώσουμε με τον κήπο μας, εισάγουμε τα παιδιά στο παιχνίδι ρόλων- δραματοποίησης μέσα από ερωτήσεις και καθοδήγηση.

- Ρωτάμε «Θέλετε να γίνουμε σποράκια και να ανθίσουμε σιγά σιγά το πρωί;» και έτσι σιγά-σιγά γινόμαστε μέρη του κήπου. Ρωτάμε τα παιδιά «Όταν φυσάει ο άνεμος τι κάνουν τα λουλούδια;» και αρχίζουμε να κινούμαστε ρυθμικά σαν να μας φυσάει, ενώ τα παιδιά μιμούνται την κίνηση.

- Συνεχίζοντας, ρωτάμε «Το βράδυ είναι ανθισμένα τα λουλούδια ή μαζεύουν τα πέταλα;» και απαντώντας τα παιδιά κλείνουν τα πέταλα. Τέλος, (έχουμε κόψει μεγάλες κορδέλες όπου πάνω τους έχουμε κολλήσει τις μελισσούλες που είχαμε χρωματίσει και πλαστικοποιήσει) και τα παιδιά πετάνε τις μελισσούλες, ζουζουνίζοντας, από λουλούδι σε λουλούδι για να μαζέψουν τη γύρη.

2^ο παιχνίδι «Τι τρώει η μελισσούλα;»



- **Υλικά/μέσα:**

- Έχουμε δημιουργήσει με τα παιδιά καλαθάκια για τη γύρη.
- Χαρτόκουτο το οποίο βάψαμε για κυψέλη.
- Από σκληρό χαρτόνι φτιάξαμε το καπέλο του μελισσοκόμου.
- Καπέλα μέλισσας.
- Λουλούδια όπου πάνω κολλήσαμε καραμέλες για γύρη.
- Το παιχνίδι γίνεται στην αυλή του σχολείου.



Πορεία υλοποίησης παιχνιδιού:

- Τα παιδιά ντύνονται μέλισσες και χωρίζονται σε δύο ομάδες (σειρές) των 6 παιδιών και έχουν από ένα μικρό καλάθι.
- Σε κάθε ομάδα, δίπλα, υπάρχει μία γλάστρα με ένα μεγάλο λουλούδι στο οποίο στηρίχθηκαν κίτρινες καραμέλες ζελέ (ως γύρη) και ένα μπολ με μικρούς χυμούς (ως νέκταρ).
- Ένα παιδί της ομάδας είναι ο «μελισσοκόμος» ο οποίος στέκεται δίπλα στην κυψέλη στη κέντρο της αυλής.
- Όταν αρχίσει το παιχνίδι, ο πρώτος από τη σειρά σκύβει στο λουλούδι και παίρνει γύρη ή νέκταρ στο καλάθι του και το πηγαίνει τρέχοντας, ζουζουνίζοντας ενώ περνά εμπόδια και την τοποθετεί στην κυψέλη του μελισσοκόμου.
- Ύστερα, επιστρέφει στο τέλος της γραμμής, για να φύγει ο επόμενος συμπαίκτης και να ακολουθήσει την ίδια διαδικασία.
- Η ομάδα που τοποθετεί πρώτη τη γύρη στην κυψέλη, κερδίζει.



- **Αξιολόγηση**

- Το παιχνίδι έδωσε τη δυνατότητα στα παιδιά να μιμηθούν τη μέλισσα και τη ζωή της στον φυσικό κόσμο μέσα από τη δραματοποίηση, την κίνηση και την εξερεύνηση.
- Ο γενικός σκοπός επετεύχθη, καθώς υλοποιήθηκε η δράση επιτυχώς.
- Τα παιδιά αναπτύχθηκαν ολόπλευρα σε όλους τους τομείς ανάπτυξης, κατανοώντας την σημαντικότητα της μέλισσας για την ανθρωπότητα.



Ενδεικτική Βιβλιογραφία

- Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: University studio Press.
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το Παιχνίδι: σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (1η εκδ.). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Βοσνιάδου Σ. (επιμ.) (1994), “*Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας: τομ β Σκέψη*”. Αθήνα: Gutenberg.
- Γερμανός, Δ. (2010). Πρόλογος. Στο Μποτσόγλου, Κ. (2010). *Υπαίθριοι χώροι παιχνιδιού και παιδί: ποιότητα, ασφάλεια, παιδαγωγικές επιστήμες*. Αθήνα: Gutenberg.
- Διαμαντόπουλος, Δ. Σ. (2009). *Το παιχνίδι: ιστορική εξέλιξη, ερμηνευτικές θεωρίες, ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις*. Θεσσαλονίκη: Πουρναράς.
- Houssaye, J. (2000). *Δεκαπέντε παιδαγωγοί: σταθμοί στην ιστορία της παιδαγωγικής σκέψης: (Rousseau, Pestalozzi, Frobel, Robin, Ferrer, Steiner, Dewey, Decroly, Montessori, Makarenko, Ferriere, Cousinet, Freinet, Neill, Rogers)*. Μετάφραση: Δέσποινα Καρακατσάνη. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Κακανά, Δ. Μ. (2000). *Θεωρία και μεθοδολογία δραστηριοτήτων στην προσχολική αγωγή*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη Α. Ε.
- Καλπογιάννη, Ε., Φύσας, Κ., Αβδελίδου, Ε. (2015) *Η Δύναμη του παιχνιδιού*. Εγχειρίδιο προαγωγής του παιχνιδιού για γονείς. Ανακτήθηκε από: <https://paizontas.gr/wpcontent/uploads/2021/01/MANUAL%CE%93%CE%9F%CE%9D%CE%95%CE%99%CE%A3.pdf>
- Κουτσουβάνου, Ε. (1992). *Η μέθοδος Montessori και η προσχολική εκπαίδευση: σύγχρονες προοπτικές*. Αθήνα: Οδυσσέας.
- Λεξικό της κοινής νεοελληνικής. Παιχνίδι. *Η Πύλη της Ελληνικής Γλώσσας*. Ανακτήθηκε από: https://www.greeklanguage.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq.
- Μποτσόγλου, Κ. (2010). *Υπαίθριοι χώροι παιχνιδιού και παιδί: ποιότητα, ασφάλεια, παιδαγωγικές επιστήμες*. Αθήνα: Gutenberg.
- Πανίδου, Ε. (2001). *Το παιδί και το παιχνίδι στη σύγχρονη εποχή*. Θεσσαλονίκη: Πρωταγόρας.
- Πανταζίδης, Σ. (2018). Από την Παιδαγωγική του Παιχνιδιού στο Critical Gaming Pedagogy. 1ο Πανελλήνιο Συνέδριο Κριτικής Εκπαίδευσης, *Η Κριτική Εκπαίδευση για το σχολείο των κοινωνικών αλλαγών*, Θεσσαλονίκη, 20-22 Απριλίου 2018, σσ. 610-623. https://www.eled.auth.gr/old/documents/%95_8.3.2021.pdf.
- Πλάτων, 4. π., & Σκουτερόπουλος, Ν. Μ. (2012). *Πολιτεία* (20η εκδ.). Αθήνα: Εκδόσεις Πόλις.
- Fleer, M. (2018). *Το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία. Από τις προσωπικές εμπειρίες στις σύγχρονες θεωρίες*. Θεσσαλονίκη: Σοφία Α. Ε.
- Sheridan, M. D. (2014). *Το παιχνίδι στην πρώιμη παιδική ηλικία. Από την Γέννηση ως τον Έκτο Χρόνο* (Β. Λουπέλλη, Β. Γαρυφανάκη, Μετ., Επιμ.). Κωνσταντάρας.
- Smith, P. (2001). Το παιχνίδι και οι χρήσεις του παιχνιδιού, (κεφ. 5, σσ. 203-228). Στο Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το Παιχνίδι: σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (1η εκδ.). Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Χατζοπούλου, Χ., & Κουγιουρούκη, Μ. (2021). Το παιχνίδι στον σχολικό αύλειο χώρο-απόψεις εκπαιδευτικών προσχολικής ηλικίας. *Κείμενα Παιδείας*, 1(1). <https://doi.org/10.12681/keimena-paideias.25636>.
- Feldman, R. S. (2019). *Αναπτυξιακή ψυχολογία: διά βίου προσέγγιση* (Η. Μπεζεβέγκης Γεν., Επιστ., Επιμ., & Ε. Γαλανάκη, Σ. Καζή, Μ. Μαρκοδημητράκη, Η. Μπεζεβέγκης, Φ. Μπονώτη, Α. Ράλλη, Σ. Τάνταρος, Μετ., Επιμ.) Αθήνα: Gutenberg.
-