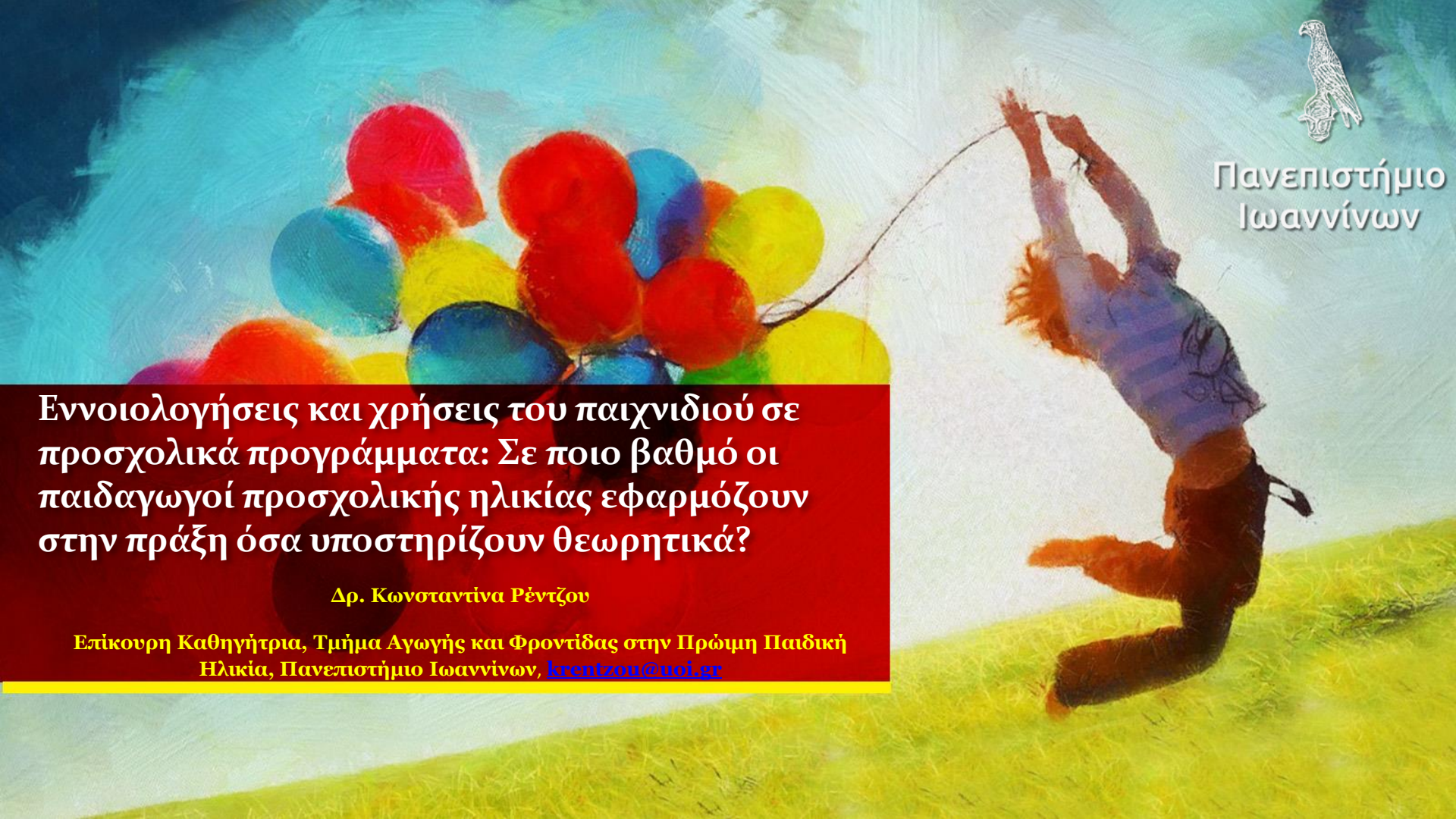


Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Εννοιολογήσεις και χρήσεις του παιχνιδιού σε προσχολικά προγράμματα: Σε ποιο βαθμό οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας εφαρμόζουν στην πράξη όσα υποστηρίζουν θεωρητικά?

Δρ. Κωνσταντίνα Ρέντζου

Επίκουρη Καθηγήτρια, Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, krentzou@uoi.gr

Η σπουδαιότητα του παιχνιδιού

Ολόπλευρη ανάπτυξη

Φυσική / σωματική ανάπτυξη (π.χ. Συντονισμός, ισορροπία, κινητική ανάπτυξη, κ.λ.π.)

Συναισθηματική ανάπτυξη (π.χ. Μαθαίνουν τα συναισθήματά τους και μαθαίνουν να τα διαχειρίζονται, κ.λ.π)

Κοινωνική ανάπτυξη (π.χ. Διαπραγμάτευση, συνεργασία, μοίρασμα, αντιμετώπιση των συναισθημάτων των άλλων, κ.λ.π.)

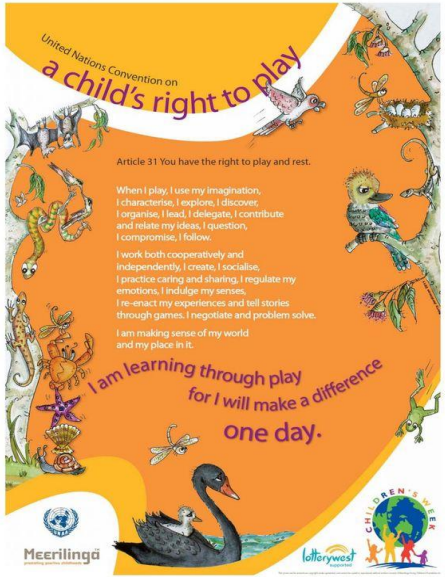
Ολόπλευρη ανάπτυξη

Γνωστική ανάπτυξη (π.χ. σκέφτονται,διαβάζουν, θυμούνται, δίνουν προσοχή, κάνουν λογικούς συνειρμούς κ.λ.π.)

Δημιουργικότητα (π.χ. Δημιουργούν νέους κόσμους, επιλύουν προβλήματα και βρίσκουν λύσεις, διαμορφώνουν μοναδικές ιδέες κ.λ.π)

Επικοινωνία (π.χ. Ανταλλάσσουν σκέψεις, πληροφορίες και μηνύματα με λόγια, σήματα,πράξεις κ.λ.π.)

Δρ. Κωνσταντίνα Ρέντζου



Σύμφωνα με τη Σύμβαση των Ηνωμένων Εθνών το παιχνίδι αποτελεί θεμελιώδες δικαίωμα των παιδιών
(UN Committee on the Rights of the Child, 2013)

Διεθνείς τάσεις

- Στέρηση παιχνιδιού τόσο στα πλαίσια του (προ)σχολικού περιβάλλοντος όσο και στα πλαίσια του σπιτιού
- «Σχολειοποίηση» της προσχολικής εκπαίδευσης και φροντίδας (ΠΕΦ) και περιορισμένη έμφαση στο παιχνίδι και την παιγνιδιώδη μάθηση
- Ελάχιστος χρόνος και χώρος για παιχνίδι
- Μετατόπιση από το ελεύθερο παιχνίδι που ξεκινάει από τα παιδιά στις οργανωμένες δραστηριότητες που ξεκινούν από τον/την παιδαγωγό.

… Ως αποτέλεσμα …

- Το παιχνίδι καλείται να αποδείξει τη θέση, το κύρος και τον ρόλο του τόσο στη ζωή των παιδιών όσο και στο πλαίσιο της ΠΕΦ
- Οι παιδίατροι στην Αμερική καλούνται να «συνταγογραφούν» το παιχνίδι

Παιχνίδι: Μία ασαφής έννοια

- Αν και είναι εύκολο να αναγνωρίσουμε πότε τα παιδιά παίζουν, η εννοιολόγηση του όρου «παιχνίδι» είναι εξαιρετικά δύσκολη, λόγω του πολύπλευρου χαρακτήρα του (Fesseha & Pyle, 2016).
- Η Ailwood (2003) έχει περιγράψει το παιχνίδι ως μια ασαφή έννοια η οποία αρνείται να καταγραφεί /οριστεί.
- Σύμφωνα με την έκθεση του EECERA SIG "Rethinking play" (2017) «το παιχνίδι είναι μια ευρεία έννοια η οποία μπορεί να ιδωθεί μέσα από μια σειρά θεωρητικών μοντέλων και να ερμηνευθεί με πολλούς διαφορετικούς τρόπους»

Ο ορισμός των Rubin, Fein and Vandenberg

- Σύμφωνα με τους Rubin, Fein and Vandenberg (1983) το παιχνίδι:

1. ξεκινάει από εσωτερική παρακίνηση
2. ελέγχεται από τους ίδιους τους παίκτες
3. εστιάζει στη διαδικασία και όχι στο αποτέλεσμα
4. δεν είναι κυριολεκτικό
5. είναι ελεύθερο από εξωτερικούς κανόνες(οι κανόνες καθορίζονται από τους παίκτες)
6. χαρακτηρίζεται από την ενεργή συμμετοχή των παικτών

Μια ταξινομία της ΟΜΕΡ

Αυτοκατευθυνόμενο παιχνίδι	Εξερευνητικό παιχνίδι	Δομημένο παιχνίδι
• Ο σκοπός του παιχνιδιού αποφασίζεται από τα παιδιά • Οι ενήλικες παρέχουν μόνο ένα ασφαλές περιβάλλον και κατάλληλα υλικά • Π.χ. Φανταστικό παιχνίδι	• Ο σκοπός του παιχνιδιού αποφασίζεται από τους ενήλικες • Εξερεύνηση και πειραματισμός • Π.χ. Δίνουμε στα παιδιά διάφορα υλικά για να δοκιμάσουν ποια επιπλέουν και ποια βυθίζονται	• Ο σκοπός του παιχνιδιού αποφασίζεται από τους ενήλικες • Περισσότερο δομημένο, με κανόνες • Π.χ. Επιτραπέζια παιχνίδια

Ένα συνεχές της μάθησης που στηρίζεται στο παιχνίδι

Καθοδηγούμενο από το παιδί

Συνεργατικό

Καθοδηγούμενο από τον ενήλικα

Ελεύθερο παιχνίδι

Διερευνητικό παιχνίδι

Παιχνίδι που σχεδιάζεται σε συνεργασία

Παιχνιδιώδης μάθηση

Μάθηση μέσω παιχνιδιών με κανόνες

Το παιχνίδι έχει ως επίκεντρο το παιδί (child-centered), αλλά μπορεί να μην ξεκινάει από το παιδί (child-directed)

Pyle & Danniels, 2017, 282

Κατηγοριοποίηση ορισμών

- Οι ορισμοί μπορεί:
- να εστιάζουν στα χαρακτηριστικά, τις λειτουργίες ή τις θετικές επιδράσεις του παιχνιδιού (Eberle, 2014)
- να στηρίζονται σε κατηγορίες, κριτήρια ή συνεχές (McInnes et al., 2011).
- Το παιχνίδι μπορεί να αντιμετωπίζεται ως: προδιάθεση, παρατηρήσιμη συμπεριφορά ή πλαίσιο (Rubin et al., 1983).

Επιφυλάξεις

- Η Avgitidou (2001) προειδοποιεί ότι πρέπει να έχουμε επιφυλάξεις σχετικά με έναν κοινό ορισμό του παιχνιδιού και να δώσουμε ιδιαίτερη προσοχή στην ερμηνεία των ορισμών, όσον αφορά τα εξής: 1) ποιος ορίζει το παιχνίδι; 2) με ποιες διαδικασίες προέκυψε αυτός ο ορισμός; και 3) ποια δομικά ή λειτουργικά στοιχεία του παιχνιδιού επισημαίνονται στον ορισμό και γιατί

Χρειαζόμαστε πράγματι έναν ορισμό για το παιχνίδι;

- Ναι, διότι ο τρόπος που εννοιολογούμε το παιχνίδι καθορίζει τον τρόπο που το εφαρμόζουμε και το υιοθετούμε στην καθημερινή πρακτική μας (π.χ. Van der Aalsvoort et al., 2015; Hyder, 2004; Loizou & Avgitidou, 2014)
- Αν για παράδειγμα, το παιχνίδι αντιμετωπίζεται ως μια δραστηριότητα με κατεξοχήν εκπαιδευτικούς σκοπούς και στόχους, τότε πιστεύουμε πως θα δίνεται έμφαση στην παροχή ευκαιριών για εκπαιδευτικό / δομημένο παιχνίδι.
- Ταυτόχρονα καθορίζει τη στάση των παιδιών και των γονέων προς το παιχνίδι
- Ωστόσο, προηγούμενα ερευνητικά δεδομένα δείχνουν ότι υπάρχει μια ασυνέπεια μεταξύ των αντιλήψεων των παιδαγωγών για το παιχνίδι και του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιούν το παιχνίδι στις τάξεις τους.

Είναι το παιχνίδι ένα καθολικό φαινόμενο; Πολιτισμικές διαστάσεις του παιχνιδιού

- Αν και το παιχνίδι είναι μια καθολική δραστηριότητα, είναι επίσης μια πολιτιστικά συγκεκριμένη δραστηριότητα και έχει μια πολιτιστική βάση.
- Ο Roopnarine (2012) αναφέρει ότι «αν και αποδεκτή ως καθολική, η έκφραση διαφορετικών μορφών παιχνιδιού και οι έννοιές τους συνδέονται με τις πολιτισμικές πεποιθήσεις και πρακτικές που είναι εμφανείς/όχι τόσο εμφανείς σε συγκεκριμένα οικολογικά πλαίσια» (σελ. 228).
- Έτσι, ενώ πολλές πτυχές του παιχνιδιού είναι παρόμοιες μεταξύ των διαφορετικών πολιτισμών, είναι απαραίτητο να ληφθούν υπόψη, να αναγνωριστούν, να διερευνηθούν και να εκτιμηθούν τα πολιτισμικά θεμέλια του παιχνιδιού, καθώς ο πολιτισμός φαίνεται να επηρεάζει τις εννοιολογήσεις, τις χρήσεις και τις πεποιθήσεις για το παιχνίδι.

Η παρούσα έρευνα

- Η έρευνα που παρουσιάζεται εδώ είναι μέρος μιας ευρύτερης μελέτης που εξετάζει τις διαστάσεις του παιχνιδιού στην ΠΕΦ σε 8 χώρες.
- Στα πλαίσια της παρούσας ανακοίνωσης παρουσιάζονται τα αποτελέσματα από την Ελλάδα και την Κύπρο.
- Στόχος της έρευνας είναι η η διερεύνηση της συσχέτισης μεταξύ του ορισμού που δίνουν οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας για το παιχνίδι και του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιούν το παιχνίδι στις τάξεις τους.
- Ερευνητικές υποθέσεις:
- Ο τρόπος με τον οποίο οι παιδαγωγοί κατανοούν και αντιλαμβάνονται το παιχνίδι θα επηρεάσει τον τρόπο που το παιχνίδι χρησιμοποιείται στην τάξη τους.
- Η πολιτισμική πτυχή θα επηρεάσει σημαντικά τόσο τις εννοιολογήσεις όσο και τις χρήσεις του παιχνιδιού.

Συμμετέχοντες

Κύπρος

- 18 παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας
  - **Φύλο:** όλες γυναίκες
  - **Μ.Ο. Ηλικίας:** 30.65
- **Χρόνια προυπηρεσίας** (Μ.Ο.) = 7
  - **Ν πλήρης απασχόληση:** 16
- **Ανώτατο επίπεδο εκπαίδευσης:** Πτυχίο Ν= 10; Μεταπτυχιακό Ν = 7
  - **Ηλικία παιδιών:**
    - 0-35 μηνών Ν= 5
    - 3-5 ετών Ν = 8
    - Μεγαλύτερα από 5 ετών Ν = 5

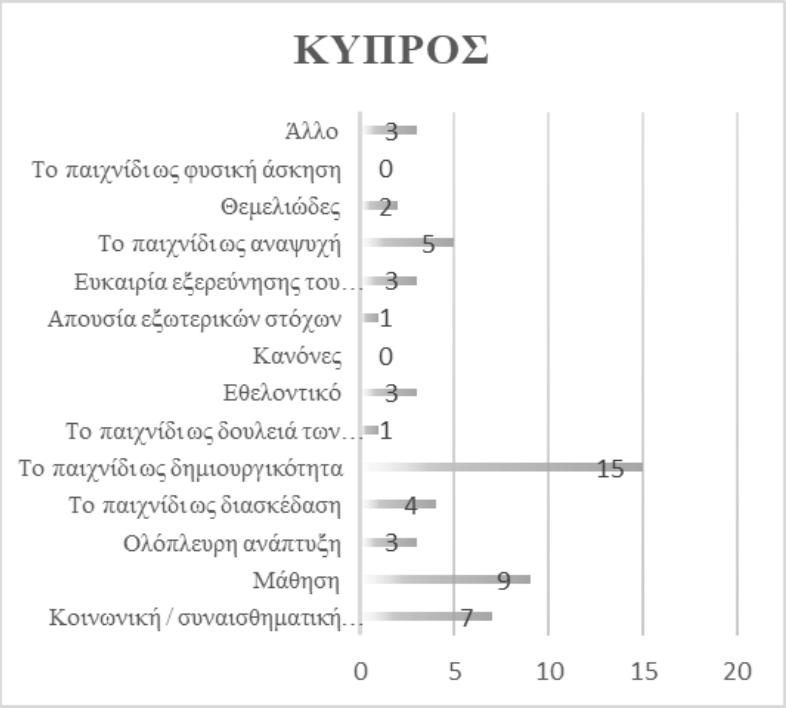
Ελλάδα

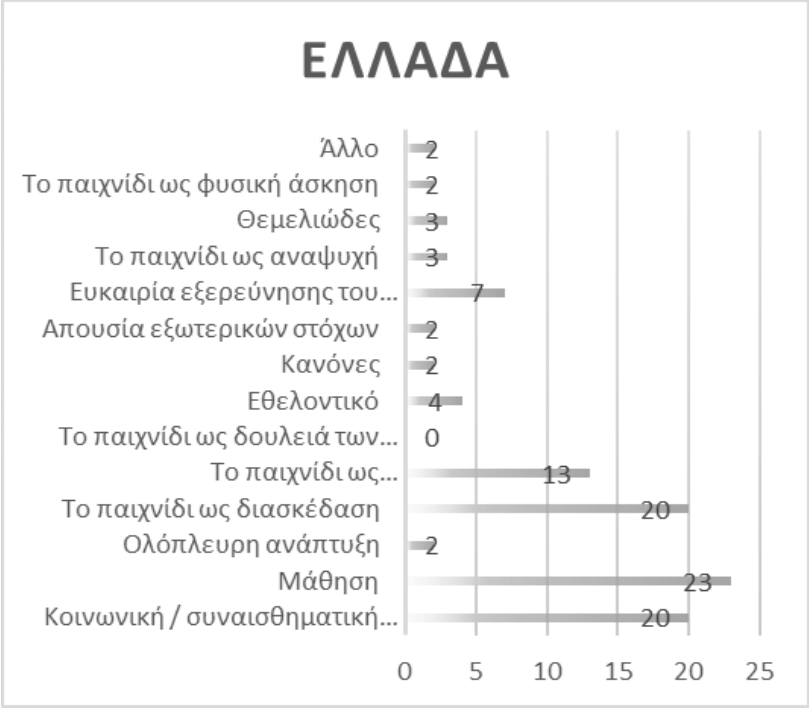
- 31 παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας
  - **Φύλο:** 30 γυναίκες
  - **Μ.Ο. Ηλικίας:** 38
- **Χρόνια προυπηρεσίας** (Μ.Ο.) = 13
  - **Ν πλήρης απασχόληση: 25**
- **Ανώτατο επίπεδο εκπαίδευσης:** Πτυχίο Ν= 24; Μεταπτυχιακό Ν = 3
  - **Ηλικία παιδιών:**
    - 3-5 ετών Ν = 27
    - Μεγαλύτερα από 5 ετών Ν = 5

Συλλογή δεδομένων

- Το 2016 μέσω ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου
- Το ερωτηματολόγιο δημιουργήθηκε από τα μέλη του ECEC in EU Special Interest Forum
- Το ερωτηματολόγιο αποτελείται από 30 ερωτήσεις.
- Έχει 2 μέρη:
- Το πρώτο μέρος περιέχει 8 ερωτήσεις δημογραφικού περιεχομένου
- Το δεύτερο μέρος αποτελείται από 22 ανοιχτού και κλειστού τύπου ερωτήσεις που έχουν ως στόχο να καταγράψουν τους ορισμούς, τις χρήσεις και τις απόψεις των παιδαγωγών.

Πως ορίζουν οι Έλληνες και οι Κύπριοι παιδαγωγοί το παιχνίδι;



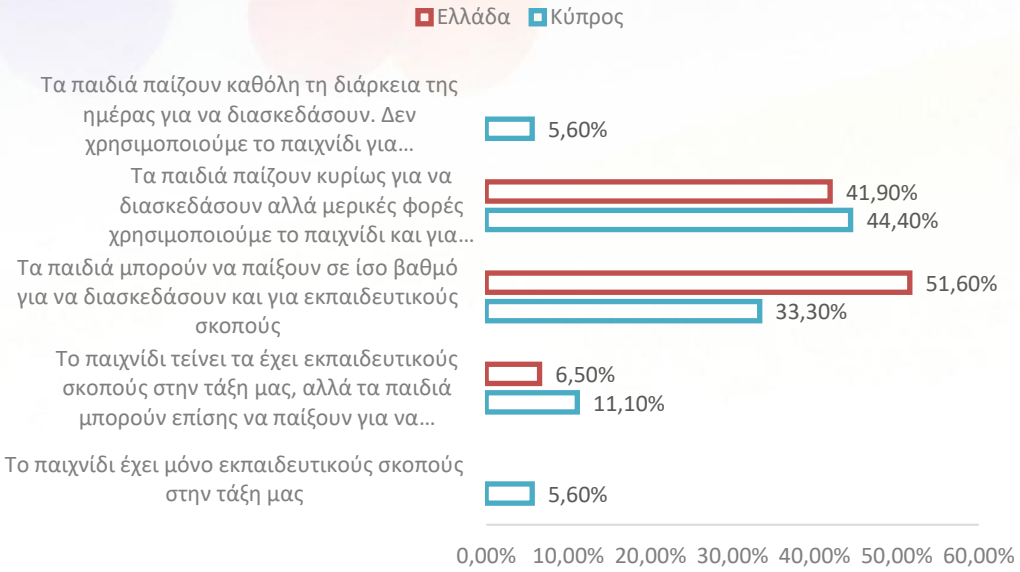


Δρ. Κωνσταντίνα Ρέντζου

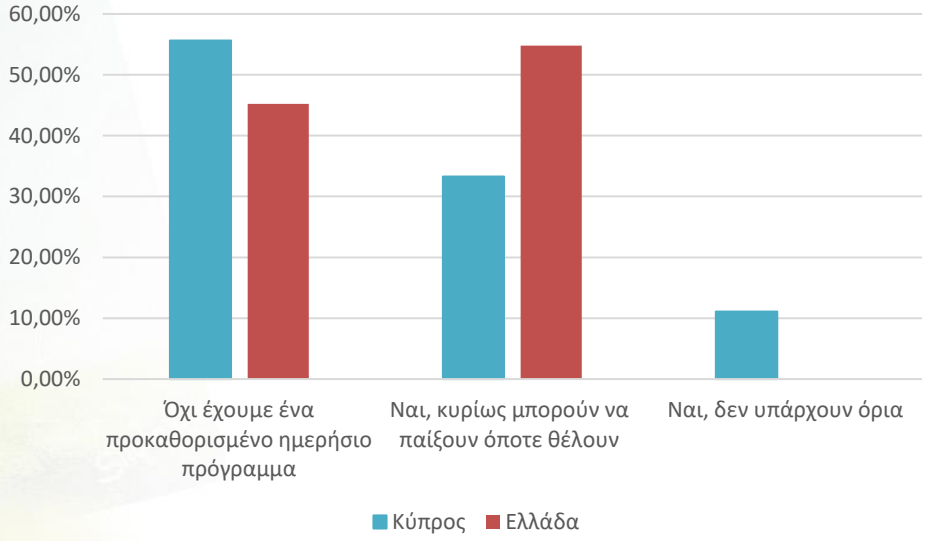
Πως χρησιμοποιείται το παιχνίδι;

Χώρα	Πόσες ώρες την εβδομάδα χρησιμοποιείται για ακαδημαικούς σκοπούς;				Πόσες ώρες την εβδομάδα χρησιμοποιείται για την ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών ικανοτήτων;			
	N	Mean (SD)	Median	Min-Max	N	Mean (SD)	Median	Min-Max
Κύπρος	12	8.58 (7.63)	5.50	3-30	13	8.00 (7.14)	8.00	2-30
Ελλάδα	29	6.90 (4.37)	6.00	1-20	28	7.78 (4.34)	6.00	3-20

Πως χρησιμοποιείται το παιχνίδι 2;



Μπορούν τα παιδιά να παίξουν όποτε θέλουν;



Συζήτηση 1

- Το παιχνίδι είναι παραδοσιακά συνδεδεμένο με την παιδική ηλικία
- Από την αρχή της δημιουργίας προγραμμάτων ΠΕΦ, το παιχνίδι αποτελεί μια από τις κυριότερες παιδαγωγικές προσεγγίσεις
- Στις μέρες μας ωστόσο το παιχνίδι βρίσκεται σε κίνδυνο και ψάχνει να βρει τη θέση του στα πλαίσια της ΠΕΦ
- Η σχολειοποίηση της ΠΕΦ έχει οδηγήσει στην έμφαση σε ακαδημαϊκές δεξιότητες και σε καθοδηγούμενες από τον εκπαιδευτικό δραστηριότητες
- Επίσης, έχει οδηγήσει στην αμφισβήτηση των κατάλληλων «χρήσεων» παιχνιδιού και του ρόλου των ενηλίκων σε αυτό

Συζήτηση 2: Ορισμοί παιχνιδιού

- Η έρευνα έδειξε τόσο ομοιότητες όσο και διαφορές στον τρόπο με τον οποίο εννοιολογείται το παιχνίδι στις 8 χώρες.
- Τα «καθολικά» χαρακτηριστικά του παιχνιδιού περιλαμβάνουν: «το παιχνίδι υποστηρίζει την κοινωνική/συναισθηματική ανάπτυξη», «το παιχνίδι ως μάθηση», «το παιχνίδι ως διασκέδαση», «το παιχνίδι ως δημιουργικότητα», «το παιχνίδι ως ευκαιρία για εξερεύνηση του κόσμου» και «εθελοντικό».
- Τα «μη καθολικά» χαρακτηριστικά συμπεριλαμβάνουν: «χωρίς εξωτερικούς στόχους», «το παιχνίδι ως σωματική δραστηριότητα», «κανόνες», «θεμελιώδες», «το παιχνίδι ως εργασία των παιδιών», «το παιχνίδι ως ψυχαγωγική δραστηριότητα» και «ολόπλευρη ανάπτυξη».

Συζήτηση 2: Ορισμοί παιχνιδιού

- Παρά την ύπαρξη καθολικών χαρακτηριστικών, η ανάλυση έδειξε διακυμάνσεις στον βαθμό στον οποίο αναφέρθηκαν μεταξύ των χωρών.
- Αν και στην πλειονότητα των χωρών το παιχνίδι θεωρείται ότι υποστηρίζει την κοινωνική/συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών και συνδέεται με τη μάθηση των παιδιών, σε αρκετές χώρες δίνεται μεγαλύτερη έμφαση σε άλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.
- Για παράδειγμα στην Ελλάδα δίνεται έμφαση στον διασκεδαστικό χαρακτήρα του παιχνιδιού, ενώ στην Κύπρο οι παιδαγωγοί έδωσαν έμφαση στη δημιουργική φύση του παιχνιδιού.

Συζήτηση 2: Ορισμοί παιχνιδιού

- Ο τρόπος που εννοιολογείται το παιχνίδι είναι, σύμφωνα με τα αποτελέσματά μας, απόλυτα συνυφασμένος με τη θέση του παιχνιδιού στις συμμετέχουσες χώρες.
- Η εννοιολόγηση του παιχνιδιού ως δημιουργικότητας από τους Κύπριους συμμετέχοντες μπορεί να συνδέεται με το γεγονός ότι οι δραστηριότητες ελεύθερου παιχνιδιού οργανώνονται γύρω από δομημένες και κατευθυνόμενες από τον παιδαγωγό δραστηριότητες (Loizou & Avgitidou, 2014). Αυτές οι δραστηριότητες ελεύθερου παιχνιδιού σχετίζονται σύμφωνα με τις Loizou & Avgitidou (2014) με καλλιτεχνικές δραστηριότητες και αυτό θα μπορούσε να είναι μια πιθανή εξήγηση του γιατί δίνεται έμφαση κυρίως στη δημιουργικότητα.
- Από την άλλη μεριά, οι Έλληνες παιδαγωγοί εννοιολογούν το παιχνίδι ως μάθηση και στο ίδιο ποσοστό αναφέρεται η συνεισφορά του παιχνιδιού στην κοινωνική/συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών και η διασκεδαστική πτυχή του. Αυτό το αποτέλεσμα, συσχετίζεται με τον ρόλο που έχει στο ελληνικό αναλυτικό πρόγραμμα. Πιο συγκεκριμένα, το ελεύθερο και δομημένο παιχνίδι διαφοροποιούνται και το παιχνίδι είναι μόνο μία από τις πέντε μεθόδους που μπορεί να χρησιμοποιήσει ένας παιδαγωγός για να οργανώσει τη μάθηση.

Συζήτηση 3: Χρήσεις παιχνιδιού

- Οι συσχετισμοί μεταξύ του ορισμού του παιχνιδιού και του τρόπου με τον οποίο το παιχνίδι χρησιμοποιείται και εφαρμόζεται στην τάξη φαίνεται να είναι σύνθετοι.
- Από τη μία πλευρά, υπάρχουν χώρες όπως η Δανία και οι ΗΠΑ όπου η πλειονότητα των συμμετεχόντων όρισε το παιχνίδι ως υποστήριξη της κοινωνικής/συναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών και στη συνέχεια οι συμμετέχοντες ανέφεραν ότι αφιερώνουν περισσότερο χρόνο στο παιχνίδι για την ανάπτυξη κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων παρά στο παιχνίδι για ακαδημαϊκούς σκοπούς.
- Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν χώρες όπως η Ελλάδα όπου αν και δίνεται έμφαση στη σχέση μεταξύ παιχνιδιού και μάθησης, το παιχνίδι χρησιμοποιείται κυρίως για την ανάπτυξη κοινωνικών/συναισθηματικών δεξιοτήτων.
- Τέλος, υπάρχουν χώρες όπως η Ιταλία όπου αν και δίνεται έμφαση στον τρόπο με τον οποίο το παιχνίδι υποστηρίζει την κοινωνική/συναισθηματική ανάπτυξη και στη διασκεδαστική πτυχή του παιχνιδιού, το παιχνίδι χρησιμοποιείται κυρίως για ακαδημαϊκούς σκοπούς.

Κατακλείδα

- Τόσο οι ορισμοί όσο και οι χρήσεις του παιχνιδιού που αναδεικνύονται από την παρούσα μελέτη καταδεικνύουν ότι στις χώρες στις οποίες επικρατεί σχολειοποίηση της ΠΕΦ και λείπει ένα «ήθος παιχνιδιού» (Rentzou et al., 2019), οι παιδαγωγοί έχουν αντιφατικές απόψεις και αγωνίζονται να βρουν ισορροπία μεταξύ δραστηριοτήτων που κατευθύνονται και ξεκινούν από τους παιδαγωγούς και παιχνιδιού το οποίο ξεκινάει και κατεθύνεται από τα ίδια τα παιδιά.

Κατακλείδα

- Η έλλειψη «κοινώς αποδεκτού» ορισμού για το παιχνίδι, επηρεάζει τις πρακτικές των παιδαγωγών και την εφαρμογή του παιχνιδιού στην τάξη τους.
- Ως εκ τούτου, είναι επιτακτική ανάγκη να δοθεί ένας ορισμός για το παιχνίδι, μέσω εμπειρικής έρευνας και στη συνέχεια να μεταφραστεί αυτός ο ορισμός σε πολιτική, προκειμένου οι παιδαγωγοί να έχουν τη βάση πάνω στην οποία μπορούν να οικοδομήσουν την προσέγγισή τους και την εφαρμογή του παιχνιδιού στις τάξεις τους.

Βιβλιογραφία

- Ailwood, J. (2003). Governing early childhood education through play. *Contemporary Issues in Early Childhood, 4*(3), 286-299.
- Αυγητίδου, Σ. (Επιμ.). (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω – Γιώργος Δαρδανος
- Eberle, S. G. (2014). The elements of play. Toward a philosophy and a definition of play. *Journal of Play, 6*(2), 214-233.
- EECERA SIG "Rethinking play" position paper (2017). *The role of play in early childhood education and care.* Retrieved March 3, 2018 from https://www.academia.edu/31079513/THE_ROLE_OF_PLAY_IN_EARLY_CHILDHOOD_EDUCATION_AND_CARE.
- Fesseha, E. & Pyle, A. (2016). Conceptualising play-based learning from kindergarten teachers' perspectives. *International Journal of Early Years Education, 24*(3), 361-377.
- Hyder, T. (2004). *War, conflict and play. Debating play*. UK: Open University Press
- Loizou, E., & Avgitidou, S. (2014). The Greek–Cypriot early childhood educational reform: Introducing play as a participatory learning process and as children's right. *Early Child Development and Care, 184*(12), 1884–1901.
- McInnes, K., Howard, J., Miles G., & Crowley, K. (2011). Differences in practitioners' understanding of play and how this influences pedagogy and children's perceptions of play. *Early Years, 31*(2), 121-133.

Βιβλιογραφία

- Rentzou, K. Slutsky, R., Tuul, M., Gol-Guven, M., Kragh-Muller, G., Fenu Foerch, D. & Paz-Albo, J. (2019). Preschool teachers' conceptualizations and uses of play across eight countries. *Early Childhood Education Journal, 47,* 1-14
- Roopnarine, J.L. (2012). What is the state of play?. *International Journal of Play, 1*(3), 228-230.
- Rubin, K. H., Fein, G. G., & Vandenberg, B. (1983). "Play". In E.M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology, Vol. 4* (pp. 693–774). New York: Wiley.
- UN Committee on the Rights of the Child (2013). *United Nations convention on the rights of the child.* Retrieved March 3, 2018 from http://www.ohchr.org/EN/ProfessionalInterest/Pages/CRC.aspx
- Van der Aalsvoort, G., Prakke, B., Howard, J., König, A., & Parkkinen, T. (2015). Trainee teachers' perspectives on play characteristics and their role in children's play: An international comparative study amongst trainees in the Netherlands, Wales, Germany and Finland. *European Early Childhood Education Research Journal, 23*(2), 277-292.

The future is manifest in our childrens' imagination and perfected in the games they play.

Chris L. Andreadis

let the children play

PLAY

is the work of childhood

Mr. Rogers