

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη
στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Παιγνιώδης μάθηση και ο
ρόλος του παιδαγωγού
Φρονιμάκη Θεοδώρα
(Παιδαγωγός Πρώιμης Παιδικής
Ηλικίας)
fronimakitheodora@hotmail.gr

1/2. Το παιχνίδι

Είναι η κύρια δραστηριότητα στην ζωή των παιδιών κατά την οποία :

- Λαμβάνουν και ανταλλάζουν πληροφορίες.
- Επιλύουν προβλήματα.
- Κοινωνικοποιούνται.
- Μπορούν να μιμηθούν κοινωνικούς ρόλους.
- Έρχονται σε αντιπαράθεσεις.
- Δημιουργούν συγκρούσεις με τις ήδη κατακτημένες γνώσεις και ανακαλύπτουν καινούργιες (Kieff & Casbergue, 2017).

2/2. Το παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι σημαντικό για την μάθηση των παιδιών και μπορεί να ενταχθεί σε όλες τις πτυχές της μάθησης καθώς και της ανάπτυξης τους, κατέχοντας κύριο ρόλο στην εκπαιδευτική πρακτική (Kieff & Casbergue, 2017).

3/2. Η μάθηση

- Η πρώτη μάθηση επέρχεται από το ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών, ένα παιχνίδι διερεύνησης.
- Μετέπειτα μπορούμε το είδος αυτό του παιχνιδιού να το ισορροπήσουμε και να το ενσωματώσουμε και στην σχολική τάξη.
- Τα μικρά παιδιά μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι χωρίς εκείνη την ώρα να υπάρχει σκέψη για την μάθηση.
- Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού γίνεται αβίαστα.
- Οι εμπειρίες μας από το σχολείο και το παιχνίδι είναι τα θεμέλια για την μάθηση και την εξέλιξη της κοινωνίας μας.

(Strickland & Riley-Ayers, 2006).

4/2. Η Μάθηση

Το παιχνίδι αποτελεί έναν τρόπο μάθησης:

Όταν εστιάζει στη διαδικασία και μετατρέπεται ως κίνητρο.

Όταν επιτρέπει στα παιδιά να πειραματιστούν με τους κανόνες και να προάγουν τη νοητική τους σκέψη, τότε γίνεται ο σκελετός για μία ουσιώδη μάθηση(Kieff & Casbergue, 2017).

3. Παίζοντας και μαθαίνοντας σε πλαίσιο Αγωγής και Φροντίδας του Παιδικού Σταθμού

Το παιχνίδι συνδέεται άμεσα με την βελτίωση των βασικών ικανοτήτων που έχουν να κάνουν ακόμη και με τη μνήμη, τις κοινωνικές δεξιότητες αλλά και την σχολική επίδοση των παιδιών (Coppie & Bredekamp, 2011).



Το παιχνίδι συνιστά σημαντικό μέσο στην ανάπτυξη των παιδιών με:

- την ενίσχυση του νοητικού τομέα
- την ενίσχυση του γλωσσικού τομέα,
- την ενίσχυση των κινητικών ικανοτήτων
- την ενίσχυση της αυτορρύθμισής τους (Coppie & Bredekamp, 2011).

Εικόνα 1. Συμβολικό παιχνίδι στον παιδικό σταθμό

4. Παιχνίδι και μάθηση στο υποχρεωτικό εκπαιδευτικό πλαίσιο Προσχολικής Αγωγής

πρόγραμμα εργασιών που θα είναι ευέλικτο ώστε να απευθύνεται στις μαθησιακές ανάγκες όλων των παιδιών.

Αυτό το πλάνο θα δημιουργηθεί από έναν συνδυασμό του αναλυτικού προγράμματος, θεματικών προσεγγίσεων και εργασιών project. Παιχνίδια και παιγνιώδεις δραστηριότητες που οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν για να προσφέρουν στα παιδιά τη δυνατότητα να εξελίξουν έννοιες, ικανότητες και γνώσεις καλλιεργώντας μία θετική στάση απέναντι στη μάθηση που θα τους ακολουθήσει και μεταγενέστερα (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 2. Η παιγνιώδη μάθηση στο Νηπιαγωγείο

5. Παιχνίδι και μάθηση ΚΑΙ στο Δημοτικό Σχολείο

Από τον εκπαιδευτικό:

- Να έχουν τη δυνατότητα τα παιδιά να παίζουν και να μαθαίνουν με το δικό τους μοναδικό τρόπο.
 - Τα παιδιά να επιτρέπεται να διασκεδάζουν μέσα από το παιχνίδι και υπομονετικά να περιμένει να δει τις γνώσεις που επιφέρει.
 - Να υπάρχει ευελιξία.
 - Να οργανώνονται δράσεις ανοιχτού τύπου, αναπροσαρμόζοντας το πρόγραμμα εάν προκύψει κάτι καινούργιο.
 - Να υπάρχει συστηματική παρατήρηση της ανάπτυξη των παιδιών.
 - Να θέτει τους κατάλληλους στόχους
- (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 3. Η παιγνιώδη μάθηση στο δημοτικό

6. Κέντρα Δημιουργικής Απασχόλησης ή αλλιώς τα Κέντρα Μάθησης

Είναι σημεία στην τάξη με πολλές χρήσεις. Ο εξοπλισμός και τα υλικά έχουν οργανωθεί έτσι ώστε να προσφέρουν στα παιδιά μία ενεργητική και παιδοκεντρική μάθηση. Οι δραστηριότητες που εξελίσσονται στα κέντρα δεν έχουν οριστεί από τον εκπαιδευτικό, δεν έχουν αρχή, μέση και τέλος. Έτσι διαπιστώνουμε ότι δεν υπάρχει καμία σύνδεση αυτού του τρόπου μάθησης με την κλασική μέθοδο διδασκαλίας (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 4. Μουσική στην τάξη



Εικόνα 5. Πειράματα φυσικής και χημείας

(Εικόνα 6. Εξερεύνηση στο μικροσκόπιο)



Εικόνα 7 και 8.
Εργαστήριο
μαγειρικής στην τάξη
του σχολείου

How to get into Play-Based Learning: Part 1 - What is Play?



Πηγή:<https://www.youtube.com/watch?v=3lgZZZ-XG94>

7. Μάθηση και Τ.Π.Ε. στην εκπαίδευση. Υπάρχει ο παιγνιώδης τρόπος μάθησης στην σύνδεση τους;

Με τις Τ.Π.Ε έχουμε :

- Χρήση νεότερων και πιο σύγχρονων μεθόδων.
- Συμπλήρωση στο εκπαιδευτικό έργο.
- Εισαγωγή της πληροφορικής στην προσχολική και σχολική τάξη λειτουργεί με σκοπό τα παιδιά να μάθουν να χειρίζονται έναν υπολογιστή.
- Ένα εργαλείο, τον υπολογιστή, που τα παιδιά θα μπορούν να το εντάξουν στο μάθημα και στις καθημερινές τους δραστηριότητες.
- Ένα εργαλείο, που προσφέρει στα παιδιά ψυχαγωγία και γνώσεις.

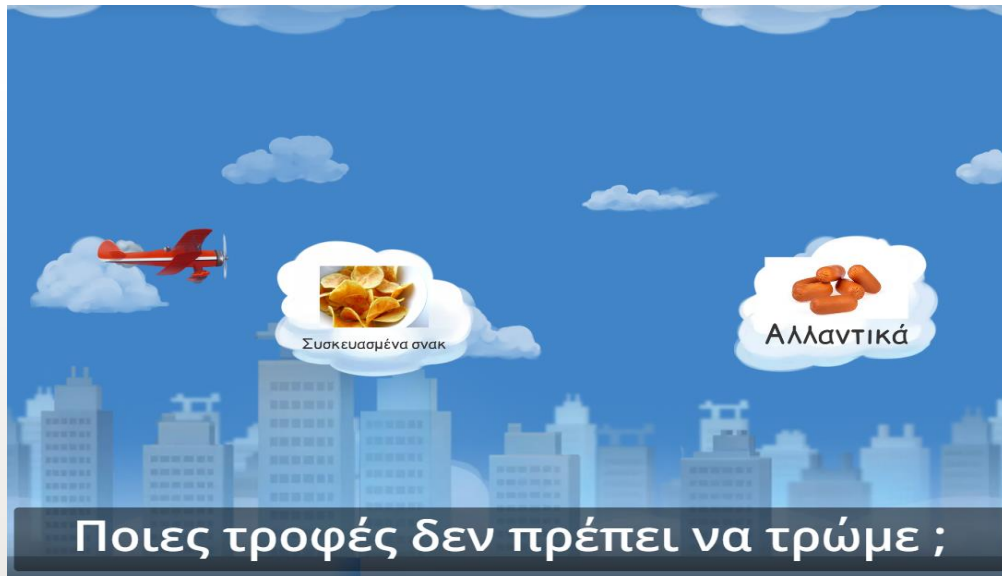
Για να επιτευχθούν τα παραπάνω είναι αναγκαίο να πραγματοποιούνται δραστηριότητες από την προσχολική αγωγή, οι οποίες προάγουν τη γνώση, την συνεργασία και την επικοινωνία, την μεθοδολογία στην καθημερινή ζωή (Κόμης & Παπανδρέου, 2005).

Playful Learning at Public school Go! Campus Zottegem - Rosan Bosch Studio



Πηγή:<https://www.youtube.com/watch?v=WdkbsJFdQXw>

Παιχνίδι στο wordwall



1) Παιχνίδι στο Wordwall net οι υγιεινές τροφές.
<https://wordwall.net/resource/45746242>



2) Παιχνίδι στο Wordwall net οι ομάδες τροφίμων.
<https://wordwall.net/resource/45749209>

8. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην παιγνιώδη μάθηση

Ο εκπαιδευτικός :

- Σχεδιάζει ένα πλάνο για το παιχνίδι ώστε να το εντάξει στο περιβάλλον της τάξης και στο πρόγραμμα.
- Προσεγγίζει το παιχνίδι ως ένα μέσο που οδηγεί στη μάθηση.
- Ο ίδιος συμμετέχει ενεργά και αλληλοεπιδρά με τα παιδιά.
- Έχει την ικανότητα να εντοπίζει σημεία που πρέπει να παρέμβει για να προάγει όσο το δυνατόν τη μάθηση και την ανάπτυξη (Kieff & Casbergue, 2017).
- Οργανώνει την τάξη του και αναζητά τρόπους ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να φτάσουν τους στόχους τους.
- Αναγνωρίζει και ενθαρρύνει την κάθε προσπάθεια των παιδιών.
- Έχει ρόλο υποστηρικτικό, σέβεται και είναι στοργικός απέναντι στα παιδιά
- (Copple & Bredekamp, 2011).

9. Αξιολόγηση στην μάθηση και παιχνίδι από τον εκπαιδευτικό

- Η αξιολόγηση γίνεται από τα στοιχεία που συλλέγει ο εκπαιδευτικός παρατηρώντας και καταγράφοντας τι κάνουν τα παιδιά την ώρα μίας εργασίας και με ποιον τρόπο ενεργούν (Kieff & Casbergue, 2017).
- Παραμένει σταθερά στόχος οι εκπαιδευτικοί να ελέγξουν και να ενισχύσουν τη μαθησιακή διδασκαλία και την εξέλιξη των παιδιών (Ντολιοπούλου & Γουργιώτου, 2008).
- Σημαντικό είναι να εντοπίσουν επίσης, τα παιδιά που ίσως χρειάζονται κάποιο πλαίσιο ειδικής αγωγής.
- Να εντοπίσουν και τις γνώσεις αλλά και τις ικανότητες που έχουν τα παιδιά.
- Τέλος, όταν τα παιδιά παίζουν αντικατοπτρίζουν την ανάπτυξή τους σε όλους τους τομείς. Τα τυποποιημένα τεστ εστιάζουν κατά κύριο λόγο στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών με αποτέλεσμα να μην αξιολογούν το σύνολο των ικανοτήτων που έχουν (Kieff & Casbergue, 2017).

10. Αποτελέσματα στην διαδρομή της μάθησης

Οι δραστηριότητες που κατακλύζονται από παιχνίδι είναι δραστηριότητες που μπορούν να επιλεγθούν από την συνεργασία παιδαγωγών και παιδιών ώστε να πετύχουν μέσα από αυτό την αρχή, την ενίσχυση και την εξέλιξη της μάθησης ανάλογα με την αναπτυξιακή ανάγκη του κάθε παιδιού.

Επιπλέον, θα χαρακτηρίζαμε το παιχνίδι ως ένα πεδίο έρευνας όπου το παιδί είναι ο ερευνητής που ανακαλύπτει και μαθαίνει, εξερευνώντας όπως εκείνο επιθυμεί και ο εκπαιδευτικός είναι δίπλα του ως παρατηρητής.

11. Συμπεράσματα

- Από την μελέτη αυτή, φαίνεται σημαντική και πολύτιμη η αξία και η δύναμη που έχει το παιχνίδι, το οποίο ενεργεί θετικά στην ανάπτυξη και στις γνώσεις των παιδιών.
- Να δημιουργήσουμε κέντρα δημιουργικής απασχόλησης μέσα στην τάξη, εμπλουτίζοντάς τα με τεχνολογικά υλικά και μέσα.
- Το παιχνίδι, θα έλεγα ότι διαθέτει τεράστια δύναμη ώστε να αλλάξει το πλαίσιο της τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης και γενικά της κοινωνίας ολόκληρης εφόσον βοηθάει στο να χτίσουμε δυνατές βάσεις με στόχο να εξελιχθούν τα παιδιά με ευημερία και ψυχική υγεία.

1/2. Βιβλιογραφία

Corple, C., & Bredekamp, S. (2011). *Αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές για παιδιά προσχολικής ηλικίας*. (Ε. Ντολιοπούλου, Επιμ.) Αθήνα: Πεδίο.

Kieff, J., & Casbergue, R. (2017). *Παιγνιώδης μάθηση & διδακτική: Η ενσωμάτωση του παιχνιδιού στο νηπιαγωγείο και το δημοτικό σχολείο*. (Ζ. Χ. Κ., Ά. Αγγελάκη, Επιμ., Ζ. Χ. Κ., & Ά. Αγγελάκη, Μεταφρ.) Αθήνα: Gutenberg.

Strickland, D., & Riley-Ayers, S. (2006, Απρίλιος). Early Literacy: Policy and Practice in the Preschool Years. Retrieved from <http://www.readingrockets.org/article/early-literacy-policy-and-practice-preschool-years>

Κόμης, Β., & Παπανδρέου, Μ. (2005, Ιούλιος 1). Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση: μια κριτική προσέγγιση του διαθεματικού ενιαίου πλαισίου προγράμματος σπουδών. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 6. Ανάκτηση Ιούλιος 1, 2005, από <https://doi.org/10.12681/icw.18402>

Ντολιοπούλου, Έ., & Γουργιώτου, Έ. (2008). *Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση. Με έμφαση στην προσχολική* (2502η εκδ.). (Χ. Σταυρόπουλος, Επιμ.) Αθήνα: Gutenberg.

2/2. Πηγές

Εικόνα 1: [stockphoto.com/search/search-by-asset?affiliatedirect=true&assetid=998670532&assettype=image&cid=IS&clickid=xCnSVoTXVz54TAQwALVpOyG9UkA338RINSWW2Y0&irgwc=1&irpid=1404368&utm_campaign=&utm_content=258824&utm_medium=affiliate&utm_source=Dušan+Bičanski+Pr+Digitalnio&utm_term=](https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?affiliatedirect=true&assetid=998670532&assettype=image&cid=IS&clickid=xCnSVoTXVz54TAQwALVpOyG9UkA338RINSWW2Y0&irgwc=1&irpid=1404368&utm_campaign=&utm_content=258824&utm_medium=affiliate&utm_source=Dušan+Bičanski+Pr+Digitalnio&utm_term=)

Εικόνα 2: https://www.istockphoto.com/search/2/image?phrase=+project+for+kids&irgwc=1&cid=IS&utm_medium=affiliate&utm_source=Du%C5%A1an%20Bi%C4%8Danski%20Pr%20Digitalnio&clickid=xCnSVoTXVz54TAQwALVpOyG9UkA334WZNSTuTY0&utm_term=&utm_campaign=&utm_content=258824&irpid=1404368

Εικόνα 3: https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?affiliatedirect=true&assetid=1092187826&assettype=image&cid=IS&clickid=xCnSVoTXVz54TAQwALVpOyG9UkA3y0RJNSWW2Y0&irgwc=1&irpid=1404368&utm_campaign=&utm_content=258824&utm_medium=affiliate&utm_source=Du%C5%A1an+Bi%C4%8Danski+Pr+Digitalnio&utm_term=

Εικόνα 4: https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?affiliatedirect=true&assetid=1010538272&assettype=image&cid=IS&clickid=xCnSVoTXVz54TAQwALVpOyG9UkA3yz0dNSTuTY0&irgwc=1&irpid=1404368&utm_campaign=&utm_content=258824&utm_medium=affiliate&utm_source=Du%C5%A1an+Bi%C4%8Danski+Pr+Digitalnio&utm_term=

Εικόνα 5: https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?affiliatedirect=true&assetid=1275715225&assettype=image&cid=IS&clickid=xCnSVoTXVz54TAQwALVpOyG9UkA3yw1JNSTuTY0&irgwc=1&irpid=1404368&utm_campaign=&utm_content=258824&utm_medium=affiliate&utm_source=Du%C5%A1an+Bi%C4%8Danski+Pr+Digitalnio&utm_term=

Εικόνα 6: <https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?searchbyasset=true&assettype=image&page=2&assetid=1275715225>

Εικόνα 7: <https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?searchbyasset=true&assettype=image&assetid=148118789>

Εικόνα 8: <https://www.istockphoto.com/search/search-by-asset?searchbyasset=true&assettype=image&assetid=148118789>

Βίντεο 1 How to get into Play-Based Learning: Part 1 - What is Play? <https://www.youtube.com/watch?v=31gZZZ-XG94>

Βίντεο 2 Playful Learning at Public school Go! Campus Zottegem - Rosan Bosch Studio. <https://www.youtube.com/watch?v=WdkbsJFdQXw>

Παιχνίδι 1 στο Wordwall net οι υγιεινές τροφές. Προσωπικό αρχείο.

<https://wordwall.net/resource/45746242>

Παιχνίδι 2 στο Wordwall net οι ομάδες τροφίμων. Προσωπικό αρχείο.

<https://wordwall.net/resource/45749209>