

4^ο Πανελλήνιο Συνέδριο

Το εκπαιδευτικό παιχνίδι και η τέχνη στην εκπαίδευση και στον πολιτισμό



4 & 5
Νοεμβρίου
2023

Συμβολικό παιχνίδι με υλικό μεταμφίησης σε ελεύθερη και καθοδηγούμενη απο ενήλικες δραστηριότητα: απόψεις παιδιών προσχολικής ηλικίας

*Αφροδίτη Χαραλάμπους, Υποψήφιος διδάκτορας Π.Α.Δ.Α
afcharalampous@uniwa.gr*

*Τροφαίνη Σιδηροπούλου, Καθηγήτρια Ψυχοπαιδαγωγικής
Π.Α.Δ.Α sidirofg@uniwa.gr*



ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

να διερευνηθεί κατά πόσο τα παιδιά ορίζουν τα ίδια τις επιλογές τους στο παιχνίδι και κατά πόσο ασκούν το δικαίωμα της ελεύθερης έκφρασης για θέματα που τα αφορούν, μιας και οι ενήλικες που συναναστρέφονται με τα ίδια -γονείς και παιδαγωγοί-μπορούν να παρέχουν σε αυτά ένα καθορισμένο και κατάλληλο πλαίσιο για την ανάπτυξη της παιδικής πρωτοβουλίας και δράσης, εξασκώντας δεξιότητες ως ενεργοί πολίτες και καλλιεργώντας την ενσυναίσθηση για κοινωνικά θέματα.



ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Η Διεθνής Σύμβαση του ΟΗΕ για τα Δικαιώματα του Παιδιού ρυθμίζει τις υποχρεώσεις των κρατών για την προστασία και προαγωγή των δικαιωμάτων του παιδιού

Η Διεθνής Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού υιοθετήθηκε ομόφωνα από τη Γενική Συνέλευση των Ηνωμένων Εθνών το 1989 και τέθηκε σε ισχύ στις 2 Σεπτεμβρίου του 1990.

Στην Ελλάδα κυρώθηκε στις 2 Δεκεμβρίου του 1992.

Τα Δικαιώματα του Παιδιού κατηγοριοποιήθηκαν σε τρεις ομάδες:

- Προστασία
- Παροχές (εκπαίδευση, υγεία, πρόνοια, ψυχαγωγεία)
- Συμμετοχή (ελεύθερη εκφραση, συμμετοχή σε αποφάσεις, πληροφόρηση)



ΑΚΟΥΜΕ ΤΗ ΦΩΝΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ



- ❖ Η Σύμβαση των Εθνών για τα δικαιώματα του παιδιού (UNCRC, 2009)
- ❖ Οι οικονομικές εξελίξεις του 1980 που αναγνωρίζουν το παιδί ως καταναλωτή και χρήστη ενός προϊόντος (Clark & Moss, 2001, 2010)
- ❖ Οι παιδαγωγικές εξελίξεις όσον αφορά τη μελέτη της παιδικής ηλικίας (Flewitt & Ang, 2020)

Όλα τα παραπάνω οδήγησαν στην αναγνώριση του παιδιού ως δρώντα υποκείμενο, ικανό να εκφέρει γνώμη για θέματα που το αφορούν.



ΣΥΜΒΟΛΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Συμβολικό παιχνίδι ορίζεται η χρήση αντικειμένων από το παιδί με σκοπό την ανάπλαση των καθημερινών αναπαραστάσεων (Γένου, 2002)

Το παιδί πρέπει να έχει κατακτήσει κατά τη διάρκεια του συμβολικού παιχνιδιού:

- την έννοια της αναπαραστασιακής επίγνωσης, να μπορεί να καταλάβει ότι ένα στοιχείο συμβολίζει κάτι άλλο
- την έννοια της διπλής αναπαράστασης, όπου το παιδί να μπορεί να διαχωρίσει την διττή αναπαράσταση των αντικειμένων (DeLoache, 2004)

ξύλο

Πραγματική έννοια

Συμβολική έννοια



ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΥΜΒΟΛΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

- *Αντικατάσταση*, όπου γίνεται χρήση του αντικειμένου όχι με την κανονική μορφή (π.χ το τουβλάκι γίνεται αυτοκίνητο)
- *Προσποίηση*, όπου το παιδί κάνει αναφορά σε πρόσωπα που δεν βρίσκονται στο φυσικό περιβάλλον (π.χ το παιδί χτενίζει τα μαλλία μιας κούκλας χωρίς χτένα)
- *Δραματοποίηση*, όπου το παιδί υποδύεται ρόλους-πραγματικούς ή φανταστικούς-με τη χρήση αντικειμένων (fantasy play) (π.χ το παιδί υποδύεται ότι είναι ο Superman) (Leslie, 1987).



ΣΥΜΒΟΛΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΤΑ ΤΟΝ VYGOTSKY (1978)

Το συμβολικό παιχνίδι διακρίνεται σε:

- Παιχνίδια με αντικείμενα (έως την ηλικία των 3 ετών)
- Παιχνίδια προσποίησης (4 έως 6 ετών)

Τα οφέλη του συμβολικού παιχνιδιού στο παιδί:

- Υιοθετεί κοινωνικούς ρόλους
- Αποκτά ηθικές αξίες
- Αποκτά αυτοέλεγχο στη συμπεριφορά του
- Υπακούει σε σιωπηρούς κανόνες
- Προκαλεί χαρά και ευφορία
- Εξωτερικεύει τα συναισθήματά του, τους φόβους και τις επιθυμίες
- Αναπτύσσεται ο λόγος του



ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ-ΠΟΛΙΤΙΣΜΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ VYGOTSKY (1978)

- Το παιχνίδι αποτελεί για τα παιδιά μια πηγή γνώσης η οποία ενεργοποιεί την αλληλεπίδραση με τους άλλους και προσφέρει ένα πλαίσιο / Ζώνη Ανάπτυξης μέσα στο οποίο τα παιδιά μαθαίνουν καινούρια πράγματα, ενώ συγχρόνως κατακτούν τον αυτοέλεγχό τους (Vygotsky, 2000).
- Μέσα από το παιχνίδι το παιδί δημιουργεί φανταστικές καταστάσεις, χρησιμοποιεί αντικείμενα, πράξεις, λέξεις και ανθρώπινες μορφές του περιβάλλοντος τους, κάνει επιλογές, μαθαίνει κανόνες, υπακούει σ' αυτούς και συνδέει τα συναισθήματα με τη σκέψη.



ΕΛΕΥΘΕΡΗ –ΔΟΜΗΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ελεύθερη δραστηριότητα πρόκειται για μια εγγενής δραστηριότητα που διέπεται από εσωτερικά κίνητρα του παιδιού. Βασικές προϋποθέσεις για να υπάρχει ελεύθερο παιχνίδι είναι η ελευθερία επιλογής των παιδιών, άφθονος χρόνος, απαραίτητος χώρος και πρόσβαση σε αντικείμενα που ενισχύουν την φαντασία. Τύπος του ελεύθερου παιχνιδιού είναι το παιχνίδι ρόλων (Veiga et al., 2016) .

Η Δομημένη δραστηριότητα σχεδιάζεται από τους ενήλικες χωρίς να λαμβάνονται υπόψη πάντα οι προτιμήσεις των παιδιών και λειτουργεί ως εργαλείο για την επίτευξη γνωστικών αντικειμένων και όχι ως μέσο ανάπτυξης καθ' αυτό (Rollins, 2018).



ΤΙ ΡΟΛΟΥΣ ΕΠΙΛΕΓΟΥΝ ΝΑ ΥΠΟΔΥΘΟΥΝ ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ;

Αγόρια

- Τα αγόρια επιλέγουν δυναμικούς και ριψοκίνδυνους ρόλους.
- Τα αγόρια επιλέγουν ρόλους που να αναδεικνύεται η δύναμη, ή ρόλους εξουσίας και δράσης. (Rodriguez et al., 2006)

Κορίτσια

- Τα κορίτσια επιλέγουν παιχνίδια ρόλων με παραδοσιακούς γυναικείους ρόλους φροντίδας και ανατροφής (Wohlwend,2012).
- Τα κορίτσια επιλέγουν ρόλους που να αναδεικνύεται η ομορφιά.

Τα παιδιά ανεξαρτήτου φύλου επιλέγουν στα πρώτα χρόνια ρόλους που σχετίζονται με ζώα. Η διαφορά εντοπίζεται στο είδος του ζώου που επιλέγει το κάθε φύλο.



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

- Ποιους ρόλους επιλέγουν να υποδυθούν τα παιδιά στο ελεύθερο παιχνίδι;
- Ποιους ρόλους επιλέγουν να υποδυθούν τα παιδιά σε δραστηριότητα καθοδηγούμενη από τους ενήλικες;
- Κατά πόσο οι επιλογές των παιδιών επηρεάζονται από την ηλικία τους;
- Κατά πόσο οι προτιμήσεις των παιδιών λαμβάνονται υπόψη από τους γονείς τους;



ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ-ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ-ΔΕΙΓΜΑ

- Η έρευνα ακολουθεί ποιοτική προσέγγιση με την μέθοδο ημιδομημένης συνέντευξης σε παιδιά.
- Στην προσέγγιση των παιδιών η μεθοδολογία έχει επιπλέον συμμετοχικό χαρακτήρα. Το εργαλείο που επιλέχτηκε ως κατάλληλο είναι τη ημιδομημένη συνέντευξη που δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να μιλήσουν και να συζητήσουν ελεύθερα.

Το δείγμα της έρευνας αποτελείται από 100 παιδιά της πρώιμης παιδικής ηλικίας (2,5 έως και 6 ετών).

Συγκεκριμένα:

- 40 παιδιά 2,5 ετών έως 5
- 30 παιδιά 5
- 30 παιδιά 6 ετών



ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΣΕ ΕΛΕΥΘΕΡΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

○ Παιδικός Σταθμός

Τα περισσότερα παιδιά επιλέγουν να υποδυθούν ρόλους ζώων, και λιγότερο ήρωες ταινιών και πριγκίπισσες, τα αγόρια συνήθως επιθετικά-άγρια ζώα ενώ τα κορίτσια ήρεμα ζώα που μπορούν να μείνουν στο σπίτι.

○ Νηπιαγωγείο

Οι κατηγορίες ρόλων που κυριαρχούν με περίπου ίδιο ποσοστό είναι ήρωες ταινιών, πριγκίπισσες και τα επαγγέλματα.

Τα κορίτσια προτιμούν να υποδυθούν το ρόλο της πριγκίπισσας και τα αγόρια να γίνουν σούπερ ήρωες για να σώσουν το κόσμο.

Μερικά παιδιά επιλέγουν να γίνουν αντικείμενα όπως ουράνιο τόξο, όπλο, αυτοκίνητο γρήγορο και Η/Υ.

○ Α' Δημοτικού

Τα αγόρια επιλέγουν ήρωες ταινιών και τα κορίτσια πριγκίπισσες και νεράιδες.

Εμφανίζονται περισσότερες κατηγορίες ρόλων όπως τα επαγγέλματα (π.χ αστυνομικός, κλέφτης, μαμά)

Μερικά παιδιά ενεργωποιούν την φαντασία τους

και επιλέγουν να ντυθούν αντικείμενα (π.χ αεροστατο, ουράνιο τόξο, όπλο)

Αποτελέσματα έρευνας



ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΣΕ ΔΟΜΗΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

- Παιδικός Σταθμός

Τα αγόρια επιλέγουν να υποδυθούν ρόλους που σχετίζονται με σούπερ ήρωες και τα κορίτσια ζωάκια.

- Νηπιαγωγείο

Εμφανίζεται η κατηγορία ρόλων που σχετίζονται με επαγγέλματα. Όμως η πλειοψηφία των αγοριών επιλέγουν να ντυθούν σούπερ ήρωες και τα κορίτσια πριγκίπισσες Disney.

- Α' Δημοτικού

Τα αγόρια επιλέγουν να υποδυθούν ρόλους που σχετίζονται με σούπερ ήρωες και τα κορίτσια πριγκίπισσες της Disney.



ΕΛΕΥΘΕΡΗ/ΔΟΜΗΜΗΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΑΝΑ ΦΥΛΟ ΣΤΟ ΠΑΙΔΙΚΟ ΣΤΑΘΜΟ

- Τα παιδιά επιλέγουν ρόλους με βάση το φύλο τους.
- Τα αγόρια θέλουν να υποδυθούν ρόλους που σχετίζονται με ήρωες, ενώ τα κορίτσια με ζώα, συνήθως ήρεμα και πριγκίπισσες σε μικρότερο ποσοστό.

M1: «Θέλω να ντυθώ σκυλάκι γιατί έχω σκυλάκι στο σπίτι». M2: «Θέλω να ντυθώ μονόκερος....να είναι χρωματιστός».

Ρόλοι προσποίησης	Ελεύθερη δραστηριότητα		Δομημένη δραστηριότητα	
	Αγόρια	Κορίτσια	Αγόρια	Κορίτσια
ήρωες ταινιών	45,00%	10,00%	66,70%	22,20%
πριγκίπισσες/νεράιδες	5,00%	25,00%		44,40%
ινδιάνος			11,10%	
επαγγέλματα				
μαμά/μπαμπάς		15,00%		
ζώα	30,00%		22,20%	33,30%
Αγίος Βασίλης	10,00%	45,00%		
ήρωες κινουμ. σχεδίων	5,00%	5,00%		
τίποτα	5,00%			

Αποτελέσματα έρευνας



ΕΛΕΥΘΕΡΗ/ΔΟΜΗΜΕΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΑΝΑ ΦΥΛΟ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

- Τα παιδιά επιλέγουν ρόλους με βάση το φύλο τους. Τα αγόρια αρέσκονται να ντύνονται Σούπερ ήρωες με υπερφυσικές ικανότητες για να σώσουν τον κόσμο, ενώ τα κορίτσια ντύνονται πριγκίπισσες και νεράιδες.

Ρόλοι προσποίησης	Ελεύθερη δραστηριότητα		Δομημένη δραστηριότητα	
	Αγόρια	Κορίτσια	Αγόρια	Κορίτσια
ήρωες ταινιών	42,80%	5,90%	57,10%	5,80%
πριγκίπισσες/νεράιδες		47,00%		58,80%
ιππότες				
επαγγέλματα	28,60%	17,60%		17,60%
μαμά/μπαμπάς		17,60%		
ζώα			21,40%	17,60%
ουράνιο τόξο		11,80%		
ηλεκτρονικός υπολογιστής	14,20%			
όπλο	7,10%			
αυτοκινητάκι	7,10%			
ήρωες κιν. σχεδίων			21,40%	11,70%

Αποτελέσματα έρευνας



- Εμφανίζεται η κατηγορία ρόλων που σχετίζονται με τα επαγγέλματα. Είναι συνήθως επαγγέλματα με εξουσία (π.χ αστυνομικός)

M5: «Θέλω να γίνω αστυνομικός για να πιάνω τους κλέφτες....κυρία...μας είχαν κλέψει παλιά».

M8: «Θέλω να ντυθώ αστυνομικός.....ο μπαμπάς μου είναι αστυνομικός.»

M9: «Θέλω να ντυθώ κλέφτης....για να με κυνηγάνε».

- Ένα μικρό ποσοστό παιδιών επέλεγον να ντυθούν αντικείμενα....και συνήθως είναι το αγαπημένο τους παιχνίδι.

M10: να ντυθώ τάμπλετ και να κάνουν τα πλήκτρα....τσικ...τσικ (ακολουθούν κινήσεις και ήχους).



ΕΛΕΥΘΕΡΗ/ΔΟΜΗΜΗΝΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ ΑΝΑ ΦΥΛΟ ΣΤΟ ΔΗΜΟΤΙΚΟ

- Τα παιδιά επιλέγουν ρόλους με βάση το φύλο τους. Τα αγόρια αρέσκονται να ντύνονται Σούπερ ήρωες με υπερφυσικές ικανότητες για να σώσουν τον κόσμο, ενώ τα κορίτσια ντύνονται πριγκίπισσες και νεράιδες.

M1: «Θέλω να ντυθώ Spiderman,βγαζει από τα χέρια του ιστό...το 'χεις δει; Για να σώσω τον κόσμο»

M2: «Ironman για να σκοτώνω τους κακούς.....»,M3: «Θέλω να ντυθώ Ραπουνζελ.....έχει μακριά μαλλιάμου αρέσει να τα χτενίζω

- Οι προτιμήσεις των παιδιών στη δομημένη δραστηριότητα είναι πιο περιορισμένες.

M4: Θέλω να ντυθώ ουράνιο τόξο...να έχω όλα τα χρώματα. Μου αρέσει να ζωγραφίζω με όλα τα χρώματα.

Ρόλοι προσποίησης	Ελεύθερη δραστηριότητα		Δομημένη δραστηριότητα	
	Αγόρια	Κορίτσια	Αγόρια	Κορίτσια
ήρωες ταινιών	42,80%	6,25%	62,50%	20,00%
πριγκίπισσες/νεράιδες		56,26%		60,00%
ιππότες	14,30%			
επαγγέλματα	21,40%	6,25%	37,50%	5,00%
μαμά/μπαμπάς				
ζώα	14,30%	18,75%		
ήρωες κινουμένων σχεδίων				5,00%
ουράνιο τόξο		6,25%		
αερόστατο		6,25%		
τίποτα	7,10%			

Αποτελέσματα έρευνας



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

- Εμφανίζονται περισσότερες κατηγορίες ρόλων όπως επαγγέλματα.
- Καθώς μεγαλώνουν τα παιδιά εμφανίζονται κατηγορίες ρόλων που σχετίζονται με ήρωες από ταινίες, και μειώνεται η κατηγορία ρόλων που σχετίζονται με ζώα.
- Καθώς αυξάνεται η ηλικία, αυξάνεται και η επιρροή της τηλεόρασης και των ψηφιακών παιχνιδιών στις επιλογές των παιδιών.
- Σε δομημένη δραστηριότητα, καθώς αυξάνεται η ηλικία, μειώνεται η επιρροή των γονέων στις επιλογές των παιδιών και «ακούγεται» η φωνή τους.
- Σε ελεύθερη δραστηριότητα αυξάνεται η φαντασία των παιδιών , δεν παραμένουν μόνο στις καθιερωμένες στολές του εμπορίου.



ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Γενά, Α. (2002α). Αυτισμός και Διάχυτες Αναπτυξιακές Διαταραχές. Αθήνα (αυτοέκδοση)
- Clark, A., & Moss, P. (2001). *Listening to Young Children. The Mosaic approach*. London: National Children's Bureau and Joseph Rowntree Foundation.
- Clark, A. & Moss, P. (2010). *Ας ακούσουμε τα μικρά παιδιά. Η προσέγγιση του Μωσαϊκού*. Αθήνα: ΕΑΔΑΠ
- DeLoache, J.S. (2004). Becoming symbol-minded. *Trends in Cognitive Sciences*, 8, (2), 66-70.
- Flewitt, R., & Ang, L. (2020). *Research methods for early childhood education*. Bloomsbury Academic.
- Leslie, A.M. (1987). Pretense and Representation: The Origins of 'Theory of Mind', *Psychological Review*, 94(4), 412-426.
- Rodríguez, M. del C., Peña, J. V., Ma Fernández, C., & Viñuela, M. P. (2006). Gender discourse about an ethic of care: nursery schoolteachers' perspectives. *Gender and Education*, 18(2), 183–197. doi:10.1080/09540250500380547
- Rollins, S. (2018). Theories about play in early childhood education. Ανακτήθηκε 5 Σεπτεμβρίου 2023, από <https://edupsychoLOGY.wikispaces.com/file/view/Theories+about+play.pdf>



- United Nations Committee on the Rights of the Child (UNCR) (2009). General comment No.12. The right of the child to be heard. <https://www.refworld.org/docid/4ae562c52.html>
- Veiga, G., Neto, C. & Rieffe, C. (2016). Preschoolers' free play? Connections with emotional and social functioning. *The International Journal of Emotional Education*, 8(1), 48-62.
- Vygotsky, L.S. (2000). Νους στην κοινωνία. Η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών. Αθήνα: Gutenberg
- Wohlwend, K. E. (2012). The boys who would be princesses: Playing with gender identity intertexts in Disney princess transmedia. *Gender & Education*, 24(6), 593–610. doi:10.1080/09540253.2012.674495.

