Ο Δρόμος του Παιχνιδιού για την Ανάπτυξη των Δεξιοτήτων του 21ου αι.

Φωτεινή Ψαθά, fpsatha@uniwa.gr
Ελένη Μουσένα, emousena@uniwa.gr

Ο Δρόμος του Παιχνιδιού για την Ανάπτυξη των Δεξιοτήτων του 21ου αι.

Το παιχνίδι αποτελεί μια αυθόρμητη ανάγκη ζωτικής σημασίας για την ψυχοσωματική ανάπτυξη του ανθρώπινου οργανισμού, η οποία διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο στην πνευματική αλλά και στην κοινωνική εξέλιξη του ατόμου.

Το παιχνίδι και ο ρόλος του

Το παιχνίδι είναι πανταχού παρών στην ζωή κάθε παιδιού, σε όλες τις εποχές και σε όλους τους πολιτισμούς. Τα παιδιά χρησιμοποιούν το παιχνίδι σαν όχημα για να κατανοήσουν τον κόσμο τους, να εκφράσουν τον εαυτό τους, και να καλλιεργήσουν δεξιότητες (Calderone, 2013).

Απόψεις για το παιχνίδι

- Η θέση του παιχνιδιού για την πρώιμη παιδική ηλικία είναι πολύ σημαντική, καθώς αποτελεί μια έμφυτη δραστηριότητα ζωτικής σημασίας για τα παιδιά και ένα αναπόσπαστο κομμάτι για μια χαρούμενη παιδική ηλικία.

- Σύμφωνα με τον Piaget το παιχνίδι προσφέρει στο παιδί ευκαιρίες για αλληλεπίδραση με υλικά και αντικείμενα του περιβάλλοντος του, βοηθώντας το να εξερευνήσει και να οικοδομήσει μόνο του τη γνώση για τον κόσμο που το περιβάλλει (Schwabe & Craig-Unkefer, 2008).

- Ενώ ο Vygotsky θεωρεί ότι το παιχνίδι δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να μάθουν τον κόσμο τους, για ανακάλυψη νέων ιδεών καθώς επίσης και για ενίσχυση της φαντασίας τους (Vygotsky & Cole, 1978).

Τι είναι το παιχνίδι

Το παιχνίδι αποτελεί μια φυσική διαδικασία κατά την διάρκεια της οποίας τα παιδιά εξερευνούν τον κόσμο που τα περιβάλλει. Ειδικότερα, τα μικρά παιδιά παίζοντας ανακαλύπτουν τον εαυτό τους, δημιουργούν δεσμούς και σχέσεις με τα σημαντικά πρόσωπα του περιβάλλοντός τους, μαθαίνουν να ανταποκρίνονται σε νέες καταστάσεις και αποκτούν μια σφαιρική αίσθηση των δυνατοτήτων τους. Το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στο παιδί για ελεύθερη δράση, για να δημιουργεί φανταστικούς κόσμους, για να εκφράζει τα συναισθήματά του. Παίζοντας το παιδί έρχεται σε επαφή με το απρόβλεπτο, με τη συγκίνηση, με τον κίνδυνο αλλά και με τον πειραματισμό μέσα από νέους ή άγνωστους ρόλους (Παναγάκη, 2017).

Ορισμοί για το παιχνίδι

Το παιχνίδι αποτελεί ένα εξαιρετικά σύνθετο φαινόμενο, γεγονός που καθιστά ιδιαίτερα δύσκολο τον ορισμό του. Αυτό οφείλεται κυρίως στα στοιχεία της πολυπλοκότητας, του αυθορμητισμού και του απρόβλεπτου, τα οποία το καθιστούν ως μια σημαντική πρόκληση για τους ερευνητές (Whitebread, Coltman, Jameson, & Lander, 2009).

- Η Διεθνής Οργάνωση για το Παιχνίδι ορίζει το παιχνίδι ως μια δραστηριότητα επικοινωνίας και έκφρασης, η οποία συνδυάζει τη σκέψη και τη δράση προσφέροντας ικανοποίηση.

- Το παιχνίδι είναι ενστικτώδες, εθελοντικό και αυθόρμητο, βοηθάει τα παιδιά να αναπτυχθούν σωματικά, γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά. Επιπλέον, το παιχνίδι δεν είναι ένα τρόπος για να περνά κάποιος την ώρα του αλλά ένα μέσο για να μάθει κάποιος την ζωή (IPA, 1989).

Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Το παιχνίδι πρέπει να :

(α) είναι μια ελεύθερη επιλογή των παιδιών

(β) καθοδηγείται από εσωτερικά κίνητρα

(γ) παρέχει ευχαρίστηση και ικανοποίηση

(δ) εμπλέκει ενεργά τους παίκτες

(ε) είναι αυτο-κατευθυνόμενο

(στ) έχει νόημα για το παιδί (Meckley, 2002).

Ο εκπαιδευτικός ρόλος του παιχνιδιού (1/3)

Το παιχνίδι αποτελεί ένα κεντρικό συστατικό της μάθησης, το οποίο επιτρέπει στα παιδιά να μιμούνται συμπεριφορές ενηλίκων, να εξασκούν κινητικές δεξιότητες, να επεξεργάζονται συναισθηματικά γεγονότα και να μαθαίνουν τον κόσμο τους (Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2008).

Εκπαιδευτικοί και ειδικοί αναπτυξιολόγοι έχουν καταλήξει στην υπόθεση ότι το παιχνίδι ενισχύει τη μάθηση, έχει σαφή ρόλο στην εκπαίδευση και υποστηρίζει την συναισθηματική ευεξία, την καλή ψυχική και σωματική υγεία, την δημιουργικότητα αλλά και την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων. Από αυτά προκύπτει ότι το παιχνίδι μπορεί να έχει τη δυνατότητα να συμβάλει σημαντικά στην κοινωνική, πολιτιστική και την οικονομική ανάπτυξη, καθώς και στην εκπλήρωση των ατομικών δυνατοτήτων των παιδιών (Yiran Zhao, Kulkarni, Gibson, Baker, & Ramchandani, 2019).

Ο εκπαιδευτικός ρόλος του παιχνιδιού (2/3)

- Τα οφέλη του παιχνιδιού είναι η απόκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων, μεταξύ άλλων η επιτυχής επίλυση καθημερινών προβλημάτων, οι δεξιότητες επικοινωνίας με συνομήλικους, η ικανότητα αυτορρύθμισης της συμπεριφοράς τους, αλλά και τον έλεγχο των συναισθημάτων τους (Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2008).

- Μέσω του παιχνιδιού ενισχύονται λειτουργίες όπως: επανάληψη, εξάσκηση, μίμηση, εξερεύνηση, ανακάλυψη, σύνθεση. Το παιχνίδι βοηθάει στην ανάπτυξη ικανοτήτων που είναι απαραίτητες για τη μάθηση και αφορούν στα: εσωτερικά κίνητρα, εμπλοκή, επιμονή, αυτορρύθμιση, συναλλαγή με τον κοινωνικό περίγυρο, αυτοεκτίμηση, εμπιστοσύνη στον εαυτό του και στους άλλους.

Ο εκπαιδευτικός ρόλος του παιχνιδιού (3/3)

Ο βιωματικός χαρακτήρας του παιχνιδιού δίνει πολύ ισχυρά κίνητρα στα παιδιά να εμπλακούν σε θέματα που τα ενδιαφέρουν. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο δίνει την δυνατότητα να αξιοποιηθούν τα οφέλη της βιωματικής μάθησης σε πολλαπλά επίπεδα. Μέσω της παιγνιώδους μάθησης καλλιεργείται πληθώρα πολύπλοκων γνωστικών διαδικασιών που δύναται να οδηγήσουν σε υψηλές δομές γνώσης, όπως η κοινωνική αλληλεπίδραση, η συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη, η αυτορρύθμιση καθώς επίσης η φαντασία και οι συμβολικές μεταμορφώσεις (Παναγάκη, 2017).

Κατηγοριοποίηση του Παιχνιδιού

Οι θεωρίες που έχουν διατυπωθεί κατηγοριοποιούν τα είδη του παιχνιδιού με βάση το εξελικτικό στάδιο στα οποίο βρίσκεται το παιδί, ανάλογα δηλαδή με την ηλικία του παιδιού στο οποίο απευθύνεται και μπορεί να ποικίλει βάσει περιεχομένου και κατηγορίας στην οποία εντάσσεται.

- Ο Piaget διαχωρίζει τα είδη ως εξής: το παιχνίδι της εξάσκησης, το συμβολικό παιχνίδι και το οργανωμένο παιχνίδι με κανόνες (Αυγητίδου,2001).

- Ο Vygotsky, ο οποίος κατηγοριοποίησε το παιχνίδι υπό το πρίσμα της κοινωνικής αλληλεπίδρασης αλλά και της μεταφοράς του νοήματος, το διαχωρίζει σε παιχνίδι εξερεύνησης, σε παιχνίδι κατασκευών, σε παιχνίδι δραματοποίησης, σε αισθησιοκινητικό παιχνίδι, σε συμβολικό παιχνίδι, σε συνεργατικό παιχνίδι και τέλος σε παιχνίδι με επινοημένους κανόνες (Hewes, 2007).

Είδη παιχνιδιού (1/2)

Ελεύθερο

Αυθόρμητο

χωρίς κανόνες και στόχους

βασικό του χαρακτηριστικό ο αυτοσχεδιασμός και η ελευθερία κινήσεων

Καθοδηγούμενο

Με κανόνες και τελικούς στόχους

αποτελεί μέρος μιας οργανωμένης δραστηριότητας

Είδη παιχνιδιού (1/2)

- Το ελεύθερο παιχνίδι είναι ευχάριστο, ενεργητικό, ευέλικτο και εθελοντικό.

- Το καθοδηγούμενο παιχνίδι λειτουργεί υπό την καθοδήγηση ενός ενήλικα , ο οποίος έχει θέσει μια σειρά από γνωστικούς στόχους που θα επιτευχθούν μέσα από ένα παιγνιώδη, διασκεδαστικό και χαλαρό τρόπο (Fisher, Hirsh-Pasek, Golinkoff, Singer, & Berk, 2010).

Παιγνιώδης Μάθηση

Η μάθηση με βάση το παιχνίδι (παιγνιώδης μάθηση) αποτελεί μια προσέγγιση όπου το περιεχόμενο του παιχνιδιού και το παιχνίδι προωθούν την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων μέσα από παιγνιώδεις δραστηριότητες που ενισχύουν την επίλυση προβλημάτων παρέχοντας στους παίκτες / μαθητές μια αίσθηση επίτευξης (Qian & Clark, 2016).

Η παιγνιώδης μάθηση είναι παιδοκεντρική, εποικοδομιστική και συναισθηματικά θετική. Εμπεριέχει τη φαντασία, αλλά όχι σαν αυτοσκοπό. Στο καθοδηγούμενο παιχνίδι οι εκπαιδευτικοί μπορούν να βελτιώσουν την εξερεύνηση και τη μάθηση των παιδιών σχολιάζοντας τις ανακαλύψεις τους, παίζοντας μαζί με τα παιδιά, κάνοντας ερωτήσεις ανοιχτού τύπου σχετικά με το τι βρήκαν τα παιδιά ή προτείνοντας ιδέες και τρόπους που τα παιδιά μπορεί να μην έχουν σκεφτεί (Lillard, 2013).

Η θέση της παιγνιώδους μάθησης στην σύγχρονη εκπαίδευση(1/3)

- Οι απόψεις σχετικά με τους στόχους της εκπαίδευσης και της κοινωνίας έχουν αλλάξει με την πάροδο των ετών (Andreopoulou & Moustakas, 2019). Αυτό είχε ως αποτέλεσμα η εκπαιδευτική επιτυχία να μην περιορίζεται αποκλειστικά στην απόδοση των μαθητών αλλά και στην απόκτηση μια σειράς από δεξιότητες οι οποίες αποτελούν εφόδια για τους σημερινούς μαθητές, ενώ ταυτόχρονα προετοιμάζουν τους πολίτες του αύριο.
- Οι εκπαιδευτικοί οργανισμοί αντιμετωπίζουν τώρα την πρόκληση να επικεντρωθούν όχι μόνο στην παραγωγή Ακαδημαϊκών Προγραμμάτων Σπουδών αλλά και στη δημιουργία και διατήρηση ενός πολιτισμού και ενός μαθησιακού περιβάλλοντος που να ενισχύει τη συνολική ανάπτυξη και την ευημερία του ατόμου (σε γνωστικό, συναισθηματικό, κοινωνικό, σωματικό και πολιτιστικό επίπεδο) (OECD, 2007). Μέσα σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και η μάθηση μέσω του παιχνιδιού, η οποία αποτελεί μια καινοτόμο προσέγγιση και στην διδακτική αλλά και στην μάθηση.

Η θέση της παιγνιώδους μάθησης στην σύγχρονη εκπαίδευση(2/3)

Ειδικοί και ερευνητές στον χώρο της εκπαίδευσης, έχουν αρχίσει να επανεξετάζουν τον τρόπο που θα πρέπει να διδάσκονται τα μικρά παιδιά αξιοποιώντας τις τεράστιες μαθησιακές δυνατότητες τους στην πρώιμη παιδική ηλικία.

Το παιχνίδι είναι ένας από τους σημαντικότερους τρόπους με τους οποίους τα παιδιά αυτής της ηλικίας αποκτούν βασικές γνώσεις και δεξιότητες. Για αυτό το λόγο, κάθε ευκαιρία για παιχνίδι αλλά και κάθε περιβάλλον που προωθεί το παιχνίδι, την εξερεύνηση και μάθηση στην πράξη βρίσκονται στον πυρήνα των αποτελεσματικών προγραμμάτων σπουδών σε παγκόσμιο επίπεδο (Unicef, 2018).

Η θέση της παιγνιώδους μάθησης στην σύγχρονη εκπαίδευση(3/3)

- Το παιχνίδι καθώς περιέχει μια σειρά από χαρακτηριστικά που βοηθούν το άτομο να αναπτυχθεί όχι μόνο σε προσωπικό αλλά και σε κοινωνικό επίπεδο, δημιουργεί τις κατάλληλες συνθήκες ώστε να κινητοποιούν τους μαθητές/τριες να μάθουν με ενεργητικό τρόπο, καθώς δημιουργεί συνδέσεις με την καθημερινότητα τους, βοηθώντας τους να νοηματοδοτήσουν αυτό που μαθαίνουν.
- Το παιχνίδι αναμφισβήτητα αποτελεί ένα «ισχυρό» εργαλείο στον χώρο της Εκπαίδευσης. Η σύγχρονη παιδαγωγική εντάσσει στους κόλπους της, την μάθηση μέσω του παιχνιδιού, σαν μια διδακτική μεθοδολογία μέσω της οποίας μπορεί να περάσει με αποτελεσματικότερο τρόπο μηνύματα στους μαθητές/τριες.

Δεξιότητες 21ου Αιώνα(1/3)

Τα τελευταία χρόνια, οι σύγχρονες μαθησιακές μεθοδολογίες σε συνάρτηση με την τροποποίηση των στόχων της εκπαίδευσης για τον 21ο αιώνα (Partnership for 21st Century Skills, 2009) αλλά και τη δυναμική διείσδυση και αξιοποίηση της εκπαιδευτικής τεχνολογίας στη διαδικασία της μάθησης, σήμαναν το ξεκίνημα μιας νέας εποχής (Πετροπούλου, Κασιμάτη, & Ρετάλης, 2015).

Οι μαθητές του 21ου αιώνα χρειάζεται να αποκτήσουν διαφορετικές ικανότητες/δεξιότητες σε σχέση με τους παλαιότερους με σκοπό την προετοιμασία τους ως ελεύθερα σκεπτόμενους και ενεργούς πολίτες (Kalantzis & Cope, 2012), έτσι ώστε να μπορούν να ανταποκρίνονται με ευελιξία σε σύνθετα προβλήματα, να είναι αποτελεσματικοί σε επικοινωνιακό επίπεδο, να διαχειρίζονται την πληροφορία, να μπορούν να συνεργάζονται εποικοδομητικά, να επιλύουν προβλήματα, να χρησιμοποιούν αποτελεσματικά την τεχνολογία και να παράγουν νέα γνώση. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο θεωρήθηκε απαραίτητο να επανασχεδιαστούν σε βάθος τα εκπαιδευτικά συστήματα και να συμπεριλάβουν όλες τις διαστάσεις της εκπαίδευσης: Γνώση, Δεξιότητες, Χαρακτήρα και Μεταμάθηση. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι χρειάζεται να γίνει μια προσαρμογή των εκπαιδευτικών προγραμμάτων στις ανάγκες του 21ου αιώνα, μέσα από την επανεξέταση της κάθε διάστασης και της αλληλεπίδρασής μεταξύ τους (Partnership for 21st Century Skills, 2009).

Δεξιότητες 21ου Αιώνα(2/3)

Οι βασικές δεξιότητες (key competences) που είναι απαραίτητο να αναπτύξει σήμερα ένας πολίτης, οι οποίες θα τον βοηθήσουν για όλη του την ζωή σε προσωπικό αλλά και σε επαγγελματικό επίπεδο, σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Ένωση (2002) είναι:

- κατασκευή της γνώσης
- εύρεση διαχείριση και οργάνωση της πληροφορίας
- ομαδική εργασία
- κριτική σκέψη
- επίλυση προβλήματος που σχετίζεται με την πραγματική ζωή
- καινοτομία και δημιουργικότητα
- ευελιξία και η προσαρμοστικότητα
- τεχνολογικός αλφαβητισμός
- επικοινωνία
- κοινωνική και πολιτιστική επίγνωση (Θωμά, και άλλοι, 2018).

Δεξιότητες 21ου Αιώνα(3/3)

Σύμφωνα με τον αναθεωρημένο πίνακα του 2020 του Παγκόσμιου Οικονομικού Φόρουμ, οι δέκα κορυφαίες δεξιότητες που θεωρούνται απαραίτητες για τους σύγχρονους πολίτες είναι:

- 1. Επίλυση σύνθετων προβλημάτων
- 2. Κριτική σκέψη
- 3. Δημιουργικότητα
- 4. Διαχείριση ανθρώπων πόρων
- 5. Συντονισμός με άλλους
- 6. Συναισθηματική νοημοσύνη
- 7. Ορθή κρίση και Λήψη αποφάσεων
- 8. Προσανατολισμός υπηρεσίας
- 9. Διαπραγμάτευση
- 10. Γνωστική ευελιξία *(The future of jobs: Employment, skills and workforce strategy for the fourth Industrial Revolution : Global challenge insight report*, 2016).

Το παιχνίδι ως ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα

Το σύγχρονο σχολείο οφείλει εκτός από το να διδάξει θεωρητικές γνώσεις, να προετοιμάσει και να εφοδιάσει τους μαθητές/τριες με τις απαραίτητες σύγχρονες μεταγνωστικές, κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες, βοηθώντας τους να προσαρμοστούν νοητικά και κοινωνικά στον 21ο αιώνα.

Η παιγνιώδης μάθηση αποτελεί μια σύγχρονη παιδαγωγική προσέγγιση που μπορεί να αποτελέσει τη λύση για την αλλαγή της στείρας απομνημόνευσης της γνώσης αλλά και να αλλάξει το μαθησιακό κλίμα, μετατρέποντας το σε μια ελκυστική και ενδιαφέρουσα πρόταση που ενδιαφέρει και αφορά τους σημερινούς μαθητές/τριες.

Το παιχνίδι ως ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα

Η παιγνιώδης μάθηση περιλαμβάνει τόσο το «καθοδηγούμενο παιχνίδι» όσο και το «ελεύθερο παιχνίδι» και μπορεί να αποτελέσει το αντίδοτο στις υφιστάμενες παλαιού τύπου αίθουσες διδασκαλίας ενώ ταυτόχρονα να προωθήσει αποτελεσματικά την ανάπτυξη των απαραίτητων δεξιοτήτων για τη ζωή του 21ου αιώνα. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί, μέσα από διδακτικές μεθόδους που παρέχουν στους μαθητές/τριες εκτεταμένες ευκαιρίες να κατευθύνουν μόνοι τους την μάθηση, μέσα σε ένα καλά οργανωμένο και υποστηρικτικό περιβάλλον (Ludlow, 2010).

Το παιχνίδι ως ισχυρό εργαλείο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων του 21ου αιώνα

Η παιγνιώδης μάθηση αποτελεί την ιδανική λύση διδακτικής μεθοδολογίας καθώς το παιχνίδι από την φύση του δημιουργεί ένα περιβάλλον μέσα στο οποίο τα παιδιά νιώθουν ασφάλεια και συνάμα τους παρέχεται η δυνατότητα να λειτουργήσουν ομαδικά, αναπτύσσοντας ηγετικές τάσεις, λύνοντας προβλήματα και δημιουργώντας νέα δεδομένα. Πρόκειται για μια διδακτική προσέγγιση που ενθαρρύνει τα παιδιά να διερευνήσουν άλλες πρακτικές και ενσωματώνει μεθόδους όπως η επίλυση προβλήματος, η οποία αποτελεί μια διαδικασία που συμβαίνει στο παιχνίδι με φυσικό τρόπο. Το παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ως ένα μέσο καλλιέργειας της σκέψης των μαθητών/τριων (Ludlow, 2010).

Κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι και δεξιότητες του 21ου αιώνα

Το κοινωνικό-δραματικό (Sociodramatic play) παιχνίδι είναι μια μορφή παιχνιδιού η οποία προωθεί τις δεξιότητες του 21ου αιώνα μέσα από την προσποίηση και την ανάληψη ενός ρόλου. Όταν τα παιδιά συμμετέχουν στο δραματικό παιχνίδι ενεργούν μέσα από το ρόλο, αλληλεπιδρούν και διαπραγματεύονται με τους συνομηλίκους, και σχεδιάζουν σενάρια. Καθώς το κάνουν αυτό, χρησιμοποιούν πιο περίπλοκους γραμματικούς και πραγματιστικούς όρους της γλώσσας από ότι συνήθως κάνουν στις κανονικές συνομιλίες, μέσα από την μίμηση των μεγάλων που είναι σημαντικοί για αυτά.

Ταυτόχρονα μαθαίνουν να διαπραγματεύονται και να ελέγχουν τις παρορμήσεις τους, ενισχύοντας έτσι την δεξιότητα της αυτορρύθμισης σε συνδυασμό με γλωσσικές δεξιότητες (Ludlow, 2010). Το κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι θεωρείται μία εκούσια ανάληψη κοινωνικού ρόλου με την συμμετοχή δύο ή περισσότερων παιδιών, μία δραστηριότητα όπου τα παιδιά μετατρέπουν, μεταμορφώνουν στόχους και αντικείμενα (Farver,1992).

Ψηφιακό Παιχνίδι και δεξιότητες τους 21ου αιώνα

Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια είναι εφαρμογές λογισμικού που χρησιμοποιούν τα χαρακτηριστικά τόσο των βιντεοπαιχνιδιών (video games) όσο και των παιχνιδιών για υπολογιστή (computer games), προκειμένου να δημιουργήσουν ελκυστικές εμπειρίες μάθησης, οι οποίες ανταποκρίνονται με επιτυχία σε συγκεκριμένους παιδαγωγικούς στόχους και αποτελέσματα (Sara de Freitas, 2007). Τα ψηφιακά εκπαιδευτικά παιχνίδια, αν και είναι μορφές ηλεκτρονικής μάθησης, βασίζονται στο αρχέγονο μαθησιακό μοντέλο «παίζω και μαθαίνω», αντλώντας έτσι όλα τα πλεονεκτήματα που αυτό παρέχει.

Η σημερινή γενιά μαθητών δείχνει να μην παρακινείται και ούτε έχει ικανοποιητικά μαθησιακά αποτελέσματα με το υφιστάμενο παραδοσιακό σύστημα εκπαίδευσης (Gee, 2007). Αντιθέτως, τα εκπαιδευτικά ψηφιακά παιχνίδια, δίνουν τη δυνατότητα να δημιουργηθεί μια νέα κουλτούρα μάθησης, που να συμβαδίζει με τα ενδιαφέροντα και τις συνήθειες των σύγχρονων μαθητών.

Συμπεράσματα(1/2)

Το παιχνίδι αποτελεί μια διαδικασία που ενεργοποιεί σφαιρικά την προσωπικότητα του παιδιού, την ενδυναμώνει και την πλαισιώνει κατά την διάρκεια της πορείας του μέχρι την ωριμότητα (Γερμανός, 2004). Μέσω αυτής της προσέγγισης, γίνεται αντιληπτό ότι η μάθηση μπορεί να είναι ενεργή, συναρπαστική, ουσιαστική, κοινωνικά διαδραστική, επαναληπτική και ευχάριστη.

Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού βοηθά στο να επιτευχθούν οι εκπαιδευτικοί στόχοι και διευκολύνει τη διδασκαλία προωθώντας μια ευρεία γκάμα δεξιοτήτων όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, το περιεχόμενο, η κριτική σκέψη, η δημιουργικότητα και η αυτοπεποίθηση (Hirsh-Pasek, Hadani, Blinkoff, & Golinkoff, 2020), οι οποίες είναι απαραίτητες για τα σημερινά παιδιά, τα οποία θα κληθούν να λειτουργήσουν σε ένα κόσμο στον οποίο η πληροφορία θα βρίσκεται στο κέντρο της επαγγελματικής, κοινωνικής και προσωπικής τους ζωής.

Συμπεράσματα(2/2)

Η παιγνιώδης μάθηση αποτελεί σημαντική παιδαγωγική στρατηγική και μια διδακτική μεθοδολογία που θα δώσει λύση για την επιτυχημένη αντιμετώπιση των προκλήσεων της σύγχρονης ζωής καλλιεργώντας με αβίαστο και φυσικό τρόπο τις δεξιότητες του 21ου αιώνα. Τα σημερινά παιδιά δεν μπορούν να σταματήσουν στην απόκτηση μόνο των βασικών δεξιοτήτων, αντιθέτως πρέπει να προχωρήσουν και να αναπτύξουν δεξιότητες και στάσεις που θα τους επιτρέπουν να μαθαίνουν σε όλη τους τη ζωή.

Οι εκπαιδευτικοί εντάσσοντας και σχεδιάζοντας το χρόνο και το χώρο του παιχνιδιού, μέσα στην εκπαιδευτική διαδικασία, προωθούν την ενίσχυση των κοινωνικών και γνωστικών δεξιοτήτων που προκύπτουν από αυτό, οδηγώντας τους μαθητές/τριες τους στην σχολική επιτυχία και πέρα από αυτήν.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Andreopoulou, P., & Moustakas, L. (2019). Playful learning and skills improvement. *Open Journal for Educational Research*, *3*(1), 25-38. doi:10.32591/coas.ojer.0301.03025a
- Calderone, C. (2013). *Exploring children's perceptions of work and play in kindergarten classrooms* (Master's thesis, B.A, Ryerson University, Toronto, Ontario, Canada). Retrieved from file:///C:/Users/Acer/Downloads/CALDERONE.Cassandra.MRP2013%20(1).pdf
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). Developmentally appropriate practice in early childhood programs (3rd ed.). Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Fadel, C. (2015). *Επανασχεδιασμός του προγράμματος σπουδών για την Εκπαίδευση του 21ου αιώνα-The CCR Foundational White Paper*. Retrieved from Center for Curriculum Redesign website https://curriculumredesign.org/wp-content/uploads/CCR-Foundational-paper-in-GREEK_v2.pdf
- Farver, J.M. 1992. "Communicating shared meaning in social pretend play". Early Childhood Research Quarterly, 7, 501-516.
- Freitas (de), S. (2007). Learning in Immersive worlds. Bristol. Joint Information Systems Committee.
- Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Singer, D. G., & Berk, L. (2010). Playing around in school: Implications for learning and educational policy. *Oxford Handbooks Online*. doi:10.1093/oxfordhb/9780195393002.013.0025
- Golinkoff, R., & Sharp, R. (2009, June). The power of play: Preparing 21st century children for a global world. Paper presented at NAEYC 18th National Institute for Early Childhood Professional Development: Play where learning begins, Charlotte, North Carolina
- *The future of jobs: Employment, skills and workforce strategy for the fourth Industrial Revolution : Global challenge insight report*. (2016). Retrieved from World Economic Forum website: http://www3.weforum.org/docs/WEF_Future_of_Jobs.pdf
- Hewes, J. (2007). The value of play in early learning: towards a pedagogy. In T. Jambor & J. V. Gils (Eds.), *Several perspectives on children's play: Scientific reflections for Practitioners*. England: Garant.
- Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, M. R. (2008). Why Play = Learning. *Encyclopedia on early childhood development*. Retrieved from http://www.child-encyclopedia.com/play/according-experts/why-play-learning
- Hirsh-Pasek, K., Hadani, H., Blinkoff, E., & Golinkoff, R. M. (2020). A new path to education reform: Playful learning promotes 21st-century skills in schools and beyond. *Policy 2020 Brookings*. Retrieved from https://www.brookings.edu/policy2020/bigideas/a-new-path-to-education-reform-playful-learning-promotes-21st-century-skills-in-schools-and-beyond/
- International Play Association (IPA) for the Child's Right to Play. (1989). *IPA Declaration of the Child's Right to Play*. Retrieved from https://ipaworld.org/about-us/declaration/ipa-declaration-of-the-childs-right-to-play/
- Kalantzis, M., & Cope, B. (2012). *New learning: Elements of a science of education*. Cambridge University Press.
- Lillard, A. (2013). Playful learning and Montessori education. *American Journal of Play*, *5*(2), 157- 186. Retrieved from https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1003949.pdf

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

- Ludlow, S. (2010). The place of play in twenty-first century classrooms Evidence and approaches. *TEACH Journal of Christian Education*, *4*(2), 18-23. Retrieved from https://research.avondale.edu.au/teach/vol4/iss2/5/
- Meckley, A. (2002). Observing children's play: Mindful methods. *International Toy Research Association*.
- OECD. (2007). *Understanding the brain: The birth of a learning science*. Retrieved from OECD Publishing website: https://www.oecd.org/site/educeri21st/40554190.pdf
- Partnerships for 21st Century Skills. (2009). *P21 Framework Definitions Document: White paper*. Retrieved from http://cesa7techcoords.pbworks.com/w/file/fetch/26878349/p21_framework_definitions_052909.pdf
- Qian, M., & Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st century skills: A review of recent research. *Computers in Human Behavior*, *63*, 50-58. doi:10.1016/j.chb.2016.05.023
- Santer, J., Griffiths, C., & Goodall, D. L. (2007). *Free play in early childhood: A literature review*. Play England.
- Schwabe, A., & Craig-Unkefer, L. A. (2008). An examination of play behaviors in young at risk children. Retrieved from https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED505793.pdf
- Unicef. (2018). *Learning through play: Strengthening learning through play in early childhood education programs*. Retrieved from United Nations Children's Fund (UNICEF) website: https://www.unicef.org/sites/default/files/2018-12/UNICEF-Lego-Foundation-Learning-through-Play.pdf
- Vygotsky, L., & Cole, M. (1978). *Mind in society: Development of higher psychological processes*. Cambridge M.A: Harvard University Press.
- Whitebread, D., Coltman, P., Jameson, H., & Lander, R. (2009). Play, cognition and self-regulation: What exactly are children learning when they learn through play? *Educational and Child Psychology*, *26*(2), 40-52. Retrieved from http://movementandlearning.weebly.com/uploads/9/2/8/0/9280646/play_what_exactly_are_children_learning_2009.pdf
- Yiran Zhao, V., Kulkarni, K., Gibson, J., Baker, S., & Ramchandani, P. G. (2019). Introducing the play in education, development and learning (PEDAL) research center. *International Journal of Play*, *8*(3), 308-319. doi:10.1080/21594937.2019.1684144
- Zigler, E., & Bishop-Josef, S. (2009). Play under Siege: A Historical Overview. Zero To Three, 30(1), 4-11.

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Γερμανός, Δ. (2004). Το παιχνίδι, μια άλλη προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Στο Π. Χατζηκαμάρη & Μ. Κοκκίδου *Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Γουργιώτου, Ε. (2009). Παιχνίδι και Μάθηση: Αδιαχώριστες έννοιες στην Προσχολική Πρακτική. *Δελτίο*, *42*, 3-7.
- Ανακτήθηκε από http://www.pi-schools.gr/preschool_education/articles/Deltio_play.doc
- Κάππας, Χ. (2005). *Ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Παιδική Ηλικία*. Αθήνα: Ατραπός.
- Μετοχιανάκης, Η. (2008). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική* (3rd ed.). Ηράκλειο.
- Παναγάκη, Μ. Ρ. (2017). *Το παιχνίδι ως εργαλείο ψυχοκοινωνικής διαμόρφωσης και ένταξης των παιδιών προσφύγων στην εκπαιδευτική πραγματικότητα: Απόψεις εκπαιδευτικών* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Πελοποννήσου, Κόρινθος, Ελλάδα). Ανακτήθηκε από https://amitos.library.uop.gr/xmlui/handle/123456789/4086
- Παπαδοπούλου, Κ. (2015). *Το παιχνίδι προσποίησης: μάθηση, αυτορρύθμιση και ο ρόλος των ενηλίκων*. Ανακτήθηκε από
- file:///C:/Users/Acer/Downloads/%CE%A0%CE%B1%CF%80%CE%B1%CE%B4%CE%BF%CF%80%CE%BF%CF%8D%CE%BB%CE%BF%CF%85%20%CE%A1.%20%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9%20%CF%80%CF%81%CE%BF%CF%83%CF%80%CE%BF%CE%AF%CE%B7%CF%83%CE%B7%CF%82%201.pdf
- Πετροπούλου, Ο., Κασιμάτη, Α., & Ρετάλης, Σ. (2015). *Σύγχρονες μορφές εκπαιδευτικής αξιολόγησης με αξιοποίηση εκπαιδευτικών τεχνολογιών*. Ανακτήθηκε από http://hdl.handle.net/11419/232
- Πεχλιβανίδη, Β. (2019). *Η σημασία του Παιχνιδιού και η Συμβολή του στη Διδασκαλία της Τέχνης* (Αδημοσίευτη διπλωματική εργασία, Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος, Ελλάδα).
- Σκουμπουρδή, Χ. (2015). Το παιχνίδι στον διδακτικό σχεδιασμό της μαθητικής εκπαίδευσης. Στο *Το παιχνίδι στη μαθηματική εκπαίδευση των μικρών παιδιών*. Ανακτήθηκε από https://repository.kallipos.gr/bitstream/11419/1282/3/02_chapter_3.pdf
- Στεφανοπούλου, Χ. (2015). Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Στο *5ο Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης: «Λειτουργίες νόησης και λόγου στη συμπεριφορά, στην εκπαίδευση και στην ειδική αγωγή»*. Ανακτήθηκε από http://dx.doi.org/10.12681/edusc.353