



ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΤΟΥ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ

**ΕΛΕΥΘΕΡΑΤΟΥ ΔΕΣΠΟΙΝΑ**

**A.M.: 421/2011036**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ  
ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ  
ΘΕΜΑ:**

**«ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ: ΈΡΕΥΝΑ  
ΣΕ ΓΟΝΕΙΣ ΚΑΙ ΠΑΙΔΙΑ»**

**Η ΤΡΙΜΕΛΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗ**

**Η ΕΠΟΠΤΕΥΟΥΣΑ**

*Ξανθάκου Ποτίτσα*

**Καθηγήτρια (ΤΕΠΑΕΣ)**

**ΤΑ ΜΕΛΗ**

- 1. Καίλα Μαρία**  
**Καθηγήτρια (ΤΕΠΑΕΣ)**
- 2. Παπαβασιλείου Βασίλειος**  
**Λέκτορας (ΤΕΠΑΕΣ)**

ΡΟΔΟΣ 2015

## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ .....	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1	
Το παιχνίδι από την αρχαιότητα έως σήμερα.....	7
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2	
Θεωρίες για το παιχνίδι.....	16
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3	
Ταξινόμηση κατηγοριών του παιχνιδιού.....	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4	
Η Συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5	
Το «Πεδίο» του παιχνιδιού	
5.1. Χώρος και Παιδί.....	27
5.2. Η Επίδραση του χώρου στο παιχνίδι.....	28
5.3. Ο Χώρος του παιχνιδιού στο σχολικό περιβάλλον.....	29
5.4. Προτιμήσεις παιδιών σχετικά με το χώρο του παιχνιδιού.....	31
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6	
Η Διαμόρφωση του φύλου μέσα από το παιχνίδι.....	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7	
Η μάθηση μέσα από το παιχνίδι.....	37
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8	
Το παραδοσιακό και το βιομηχανικό παιχνίδι.....	41

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 9

Το Σύγχρονο Ηλεκτρονικό παιχνίδι.....45

## Β' ΜΕΡΟΣ

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 10

### ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

10.1 Σκοπός και Στόχοι της έρευνας .....50

10.2 Περιγραφή του Μέσου συλλογής δεδομένων .....51

10.3 Περιγραφή του Δείγματος .....52

10.4 Διαδικασία χορήγησης του μέσου συλλογής δεδομένων.....54

## Γ' ΜΕΡΟΣ

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 11

Αποτελέσματα έρευνας.....56

## Δ' ΜΕΡΟΣ

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....67

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ.....68

## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. Ιχνογραφήματα παιδιών.....70

2. Συνεντεύξεις Γονέων.....77

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....81

## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Για την προσπάθεια μου αυτή, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους συνέβαλαν στην διεξαγωγή της παρούσας έρευνας. Ιδιαίτερα αισθάνομαι την ανάγκη να ευχαριστήσω τη επόπτρια καθηγήτρια μου, Καθηγήτρια του Πανεπιστημίου Αιγαίου κ. Ξανθάκου Ποτίτσα, για την βοήθεια της στην θεωρητική τεκμηρίωση και την διεξαγωγή της έρευνας. Επίσης ευχαριστώ τα άλλα δύο μέλη της τριμελούς επιτροπής μου, την Καθηγήτρια Μ. Καΐλα για τις καίριες υποδείξεις της και τον Λέκτορα κ. Βασίλη Παπαβασιλείου για την άμεση σύμπραξη του στην όλη διαδικασία. Καθώς και τον Αναπληρωτή Καθηγητή κ. Ν. Ανδρεαδάκη για την καθοδήγησή του στο θέμα της έρευνας που πραγματοποίησα.

Επίσης οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στην συμφοιτήτρια μου, Αιμιλία Δαλάρη, για την υποστήριξη που μου παρείχε όλο το διάστημα της εκπόνηση της διπλωματικής μου εργασίας καθώς και για την συμβολή της σε αυτή. Ευχαριστώ επίσης όλους τους γονείς που απάντησαν στις ερωτήσεις της συνέντευξης μου καθώς και τα παιδιά που μου πρόσφεραν τις ζωγραφιές τους.

Τελειώνοντας, οφείλω να ευχαριστήσω την οικογένεια μου, τους γονείς μου Μαρίνο και Ειρήνη, και τους φίλους μου για την συνεχή στήριξη τους.

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

*Η παρούσα εργασία διαπραγματεύεται το θέμα του παιχνιδιού στο νηπιαγωγείο και συνοδεύεται από έρευνα που πραγματοποιήθηκε σε γονείς και παιδιά νηπιαγωγείου και δημοτικού. Πιο συγκεκριμένα, παρουσιάζεται το παιχνίδι από την αρχαιότητα έως σήμερα. Επίσης αναφέρονται οι θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί για το θέμα. Στη συνέχεια γίνεται μια κατηγοριοποίηση του παιχνιδιού και παρουσιάζεται συνοπτικά η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού. Ακόμη παρουσιάζονται στοιχεία του χώρου, τα οποία επηρεάζουν το παιχνίδι των παιδιών και το πώς διαμορφώνεται το φύλο του παιδιού μέσα από αυτό. Επιπρόσθετα, γίνεται αναφορά στο παραδοσιακό, στο βιομηχανικό και στο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Τέλος, παρουσιάζονται τα αποτελέσματα και τα συμπεράσματα αυτής της έρευνας και παρατίθενται κάποιες προτάσεις για περαιτέρω έρευνα.*

## SUMMARY

*The present essay discusses the issue of game in nursery school and it is followed by a research conducted with parents and children of nursery and primary schools. More specifically, game is introduced from the antiquity till today. Next, game is organized into categories and its contribution to a child's development is presented in a summary. Also, various elements of the space are introduced, which influence children's game and the way children's sex is shape through games. Moreover, the types of traditional, industrial and video games are mentioned. Last, the results and conclusions deriving from this research are provided, as well as, some suggestions for further research.*

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Οι Επιστήμες της Αγωγής αποδεικνύουν, ότι το παιχνίδι με τις διάφορες μορφές του αποτελεί την κύρια απασχόληση για το παιδί. Το παιχνίδι αποτελεί το βασικότερο γνώρισμα της παιδικής ηλικίας, εφόσον μέσω αυτού γίνεται ευδιάκριτος ο ψυχικός κόσμος του κάθε παιδιού.

Το παιχνίδι αποτελεί το πρώτο μέσο εκπαίδευσης και της εξέλιξης του κάθε ατόμου. Για το λόγο αυτό απασχολεί αρκετούς επιστήμονες, οι οποίοι προσπαθούν να ερμηνεύσουν την ουσία του παιχνιδιού.

Το θέμα του παιχνιδιού είναι ιδιαίτερα σημαντικό και πάντα επίκαιρο, εφόσον μέσα από αυτό γίνεται γνωστές οι πτυχές του ατόμου σε όλους τους τομείς που είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με την κοινωνία. Έτσι αφορμή για την εκπόνηση της πτυχιακής μου με θέμα: « *Το παιχνίδι στο νηπιαγωγείο: Έρευνα σε γονείς και παιδιά*» στάθηκε η επιθυμία μου να εμπλουτίσω τις γνώσεις μου πάνω στο θέμα αυτό, το οποίο συνδέεται με την Προσχολική Αγωγή αλλά και την ψυχολογία των παιδιών.

Ποια είναι όμως η συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του ατόμου; Ποιες είναι οι θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί για το συγκεκριμένο θέμα; Ποιες είναι οι κατηγορίες του παιχνιδιού; Αυτά είναι μερικά από τα ερωτήματα που η παρούσα εργασία δίνει απαντήσεις, όσο αυτό μπορεί να καταστεί δυνατό, αφού το παιχνίδι αποτελεί ένα ευρύ πεδίο έρευνας.

Ωστόσο, ο σκοπός της εργασίας είναι να διερευνήσει και να καταδείξει τα ποικίλα οφέλη του παιχνιδιού.

Τελειώνοντας, θα ήθελα να υπογραμμίσω ότι το παιχνίδι αποτελεί την κυριότερη δραστηριότητα του παιδιού και η ενημέρωση πάνω σε αυτό το θέμα κρίνεται επιτακτική, διότι πέρα από την συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού, θα βοηθήσει στην αποκρυπτογράφηση του ψυχικού κόσμου του παιδιού.

## **1. Το παιχνίδι από την αρχαιότητα έως σήμερα**

Η ελληνική αρχαιότητα συνέδεσε την παιδική ηλικία με το παιχνίδι. Αυτό φανερώνεται στο γλωσσικό επίπεδο με το ουσιαστικό *παις* κι άλλες λέξεις όπως το *παίγμα*, η *παιγνία*, το *παίγνιον*, ή *παιδιά* που έχουν τις ρίζες τους στο ρήμα *παίζω*, δηλαδή έχω παιδική συμπεριφορά, που εμφανίστηκε πρώτη φορά στην Οδύσσεια του Ομήρου και δεν ήταν συνδεδεμένο μόνο με τον κόσμο των παιδιών αλλά και με το ανέμελο παιχνίδι και τον χορό των νυμφών (γι' αυτό το λόγο το ρήμα αυτό ήταν συνώνυμο με το ρήμα *χορεύω*). Οι αρχαίοι Έλληνες λάτρευαν το παιχνίδι και αυτό φαίνεται από τα πολυάριθμα εκθέματα που διασώθηκαν και που σχετίζονται με χαρακτηριστικά στιγμιότυπα της καθημερινής ζωής. Σε μερικές περιπτώσεις τα ονόματα των παιχνιδιών είναι όμοια με τα αντίστοιχα σημερινά.

Σύμφωνα με τις πληροφορίες που έχουμε από συγγραφείς κατά την αρχαιότητα, οι προγονοί μας θεωρούσαν το παιχνίδι όχι μόνο ως μέσω ψυχαγωγίας και χαλάρωσης αλλά και διαπαιδαγώγησης για τα παιδιά τους. Οι ίδιοι κατανόησαν την παιδαγωγική του αξία καθώς πίστευαν ότι μέσα από αυτό πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου, γι' αυτό και το ενέταξαν στο πρόγραμμα της αγωγής των παιδιών. (Δαράκη, 1986)

Ειδικότερα, στην Αρχαία Ελλάδα, η κυρίως εκπαίδευση άρχιζε αφότου τα παιδιά, συμπλήρωναν το έβδομο έτος της ηλικίας τους. Μέχρι τότε, ανατρέφονταν στο σπίτι, υπό την επίβλεψη και των γυναικών, κατά πρώτον της μητέρας τους και ιδίως της τροφού, η όποια θα έπρεπε να μείνει στο σπίτι μέχρι την γεροντική της ηλικία. Κατά βάση τα αγόρια ακολουθούσαν διαφορετική εκπαίδευση από ότι τα κορίτσια. (Μαρτάκη 2002· Βασιλοπούλου, 2003). Γενικά η ενασχόληση της αρχαίας ελληνικής κοινωνίας με τα παιδιά και την εκπαίδευση τους, όπως αναφέρεται στην Βασιλοπούλου (2003), ήταν πάντα συνδεδεμένη με την έγνοια και το μέλλον και το όφελος της κοινωνίας και η εκπαίδευση ουσιαστικά αποτελούσε ένα σημαντικό στοιχείο για τη διατήρηση του πολιτισμού και του κοινωνικού συστήματος.

Το κοινό στοιχείο όμως μεταξύ των κοριτσιών και των αγοριών (που ήταν ανεξάρτητο από την κοινωνική και οικονομική θέση των οίκων από τους οποίους προέρχονταν) ήταν το παιχνίδι. Ο Πλάτωνας ανέφερε χαρακτηριστικά πως τα παιδιά αγαπούν να παίζουν και όταν βρίσκονται μαζί να εφευρίσκουν παιχνίδια. Γενικά το

παιχνίδι των παιδιών ανήκε σε μια σφαίρα στην οποία τα παιδιά μπορούσαν να συμπεριφερθούν ελεύθερα από υποδείγματα και μακριά από τα βλέμματα των μεγάλων. (Golden, 1993)

Από διάφορα κείμενα και εικονογραφημένα μνημεία, βρέθηκαν παιχνίδια μέσα σε τάφους. Αποτελούν τα αιώνια παιχνίδια, στα οποία το παιδί εκδηλώνει ολόκληρη την ενεργητικότητα του, αποκαλύπτει και ελέγχει τις κινητικές αντιδράσεις του καθώς και μιμείται κατά τον ίδιο τρόπο τις ασχολίες των μεγάλων. Ο μικρός Αθηναίος, εξάλλου δεν ασχολιόταν μόνο με τα παιχνίδια του αλλά έκτιζε σπίτια με πηλό, έφτιαχνε πλοία με ξυλά και αμαξάκια με κομμάτια από κρέας, έφτιαχνε βατραχάκια με φλούδα ροδιάς καθώς έπλαθε με κερί διάφορα ζώα, ανθρώπους, τραπεζάκια και μικρά καθίσματα. Ενώ για τα κορίτσια, η αγαπημένη τους ενασχόληση ήταν η πλαγγόνα ή κόρη, η οποία ήταν μια κούκλα άλλοτε από πηλό και άλλοτε από ξύλο. Αυτό μας παραπέμπει στο συμπέρασμα για μια ίσως μορφή έμφυλης διάστασης εκείνης της εποχής, εφόσον οι ασχολίες αυτές μοιάζουν να προετοιμάζουν τα αγόρια για υπερασπιστές του οίκου και της πόλεως και τα κορίτσια για την ενασχόληση μόνο με τα του οίκου τους αντίστοιχα.

Στο σημείο αυτό πρέπει να υπογραμμίσουμε πως ήταν αξιόλογη και πολυσήμαντη η συμβολή και η συμμετοχή του στην ανατροφή των παιδιών. Συγκεκριμένα, όπως πληροφορούμαστε από το έργο του Πλάτωνα «Πρωταγόρας», από τη στιγμή που το παιδί αντιλαμβάνοταν αυτό που του έλεγαν, η τροφός, η μητέρα καθώς και ο πατέρας θα έπρεπε να ανταγωνίζονται ως προς τον τρόπο που θα γινόταν το παιδί καλύτερο. (Γιαννικόπουλος, 1993)

Ο Πλάτωνας, ήταν ο πρώτος εκπαιδευτής, που αναγνώρισε την σημασία των παιχνιδιών αλλά και της παιχιδικής έκφρασης στην μάθηση και την ατομική και την εθνική ανάπτυξη. Ο ίδιος τόνιζε ότι έπρεπε να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν μέχρι την ηλικία των έξι χρόνων, με όποια παιχνίδια θέλουν και όπως νομίζουν, αλλά πάντα σύμφωνα με κάποια κατεύθυνση, ώστε να υπάρξει κάποιος προσανατολισμός για την εκμάθηση ενός επαγγέλματος. (Δαράκη, 1986)

Ο Αριστοτέλης από την πλευρά του συμβούλευε τους γονείς να προσπαθούν να προσφέρουν στα παιδιά όσο το δυνατόν πρωτότυπα παιχνίδια, προκειμένου να



αφοσιώνονται σε αυτά , να προκαλούν λιγότερο θόρυβο καθώς και να αναπτύξουν δημιουργική φαντασία.( Δαράκη, 1986)

Το πρώτο παιχνίδι που έπιαναν στα χέρια τους τα βρέφη κατά την αρχαιότητα ήταν η πλατάγη (εικ. 1) (πλατάγω= δημιουργώ ήχο κρούοντας) ήταν ο πρόδρομος της σημερινής κουδουνίστρας που τα περισσότερα μωρά έχουν έως σήμερα για να ηρεμούν ακόμη χρησιμοποιούνταν και για θρησκευτικούς λόγους γιατί κατά πως έλεγαν έδιωχνε τα κακά πνεύματα.

Ένα άλλο παιχνίδι ήταν οι πλαγγόνες (εικ. 2). Τα κορίτσια στην αρχαιότητα εκπαιδεύονταν για το ρόλο της μητέρας από πολύ μικρή ηλικία και για αυτό τον λόγο δεν αποχωρίζονταν τις κούκλες τους, τις πλαγγόνες. Οι κούκλες τους είχαν διαφορετικά ονόματα ανάλογα από το υλικό κατασκευής τους. Ονομάζονταν «νύμφες και κόρες» όταν ήταν φτιαγμένες από πηλό ή κερί και είχαν συμβολικό χαρακτήρα. Εκείνες που κινούνταν με την με την βοήθεια συρμάτων, όπως οι σημερινές μαριονέτες, ονομάζονταν «νευρόσπαστα» ή «δαίδαλα», αφού οι κούκλες με κινητά μέλη αποδίδονταν στον σπουδαίο τεχνίτη της Κνωσού, Δαίδαλο, σε αυτό το παιχνίδι γίνεται λόγος και στο έργο του Αριστοτέλη « Ηθικά Νικομάχεια» .

Επίσης ένα παιχνίδι το οποίο ήταν κατά βάση για αγόρια ήταν το άθυρμα (εικ. 3). Το αγαπημένο παιχνίδι των μεγαλύτερων αγοριών ήταν το άθυρμα, ένα πήλινο αλογάκι πάνω σε ρόδες, που το έσερναν σε όλο το σπίτι. Τα αγόρια προκειμένου να δείξουν ότι έχουν μεγαλώσει μιμούσαν τους μεγάλους χρησιμοποιώντας ένα μικρό αμαξάκι με ροδές (εικ. 4) (αντίγραφο εκείνων που χρησιμοποιούσαν οι νέοι στους αγώνες), το οποίο άλλοτε το έσερναν σκύλοι και άλλοτε μικροκαμωμένα άλογα άλλοτε τα ίδια τα παιδιά. Σε περίπτωση που δεν υπήρχε αμαξάκι , ένα καλάμι μεταμορφώνονταν μέσα από τα παιδικά μάτια σε άλογο, το γνωστό «κάλαμον περιβήναι» που μέχρι και ο Αγησίλαος, βασιλιάς της Σπαρτής έπαιζε με τα εγγόνια του.

Ακόμη ένα γνωστό σε όλους μας παιχνίδι ήταν η αιώρα (εικ.5) όπου υπάρχει έως σήμερα γνώστη ως κούνια ή κρεμάστρα. Η Ίυγξ: Ένα από τα παιχνίδια που προτιμούσαν τα παιδιά ήταν η Ίυγξ. Άνοιγαν δύο τρύπες σε ένα ξύλινο τροχίσκο, περνούσαν διπλή κλωστή και αφού το περιέστρεφαν, μια το τραβούσαν και μια το χαλάρωναν. Ο ήχος που παραγόταν θύμιζε ένα πουλί, την ίυγα, δηλαδή την

μυρμηγκοφάγο, από το οποίο πήρε και το όνομά του το παιχνίδι. Λένε μάλιστα πως ανάλογα με τον ήχο που παραγόταν μπορούσαν να κάνουν διάφορες προβλέψεις.

Εκτός από τα παραπάνω παιχνίδια υπήρχαν και διάφορα άλλα που παίζονταν ομαδικά. Συγκεκριμένα τα αγόρια έπαιζαν τη σφαίρα (εικ.6). Η σφαίρα (μπάλα) στην αρχαία Ελλάδα ήταν κατασκευασμένη από αλογότριχες κι ως εξωτερικό περίβλημα είχε δέρμα ή κομμάτια ύφασμα ραμμένα μεταξύ τους. Την μπάλα δεν τη χτυπούσαν ποτέ με τα πόδια, αλλά έπαιζαν πάντα με τα χέρια. Υπήρχαν διάφορα παιχνίδια με μπάλες.

(α) Τα μικρότερα παιδιά έβαζαν στόχο το στόμιο ενός αγγείου.

(β) Τα μεγαλύτερα παιδιά έβαζαν για στόχο δύο ξύλα και η μπάλα έπρεπε να περάσει ανάμεσά τους.

(γ) Σε ένα άλλο παιχνίδι (το κερητίζειν) οι παίχτες έσπρωχναν μια μικρή δερμάτινη μπαλίτσα με μπαστούνια, που θυμίζουν πολύ τα μπαστούνια του χόκεϊ, που σε περιοχές της Μακεδονίας και Θεσσαλίας παιζόταν μέχρι και τη δεκαετία του '70 με το όνομα γουρούνα.

Όπως αναφέρει η Βασιλοπούλου (2003), ο Πλάτωνας παρομοιάζει τη γη με τη σφαίρα του παιδιού, τους θεούς ως φιλοπαίγμονες και όλους τους ανθρώπους ως αθύρματα. Ένα άλλο χαρακτηριστικό παιχνίδι που υπάρχει έως σήμερα με τον όρο μπιζ ήταν το κολλαβίζειν και η χάλκινη μυία (εικ.7) γνώστη σήμερα ως τυφλόμυγα. Πιο συγκεκριμένα το κολλαβίζειν ή κολλαβισμός ήταν το γνωστό σε εμάς μπιζ. Πρώτα τα παιδιά έβαζαν κλήρο να δουν ποιος θα κλείσει τα μάτια. Το παιδί αυτό στεκόταν σκυφτό κι έβαζε το δεξί του χέρι στην αριστερή του μασχάλη, κρατώντας την παλάμη ανοιχτή προς τα πάνω. Με το αριστερό του χέρι κρατούσε τα μάτια του κλειστά. Ένα από τα άλλα παιδιά, που στέκονταν πίσω του, το χτυπούσε στη μασχάλη κι έπειτα όλα μαζί χοροπηδούσαν και στριφογύριζαν το δάχτυλο, φωνάζοντας «ζζζζζζζζζζζζ», όπως κάνει η μέλισσα. Το παιδί έπρεπε να μαντέψει ποιος το είχε χτυπήσει. Αν δεν τα κατάφερνε, καθόταν πάλι να το χτυπήσουν. Ένα αγαπημένο ομαδικό παιχνίδι ήταν η χαλκή μυία, που είναι η σημερινή μας τυφλόμυγα. Έδεναν με ένα μαντίλι τα μάτια ενός παιδιού που φώναζε: «πάω να κυνηγήσω την χαλκή μυία». Οι άλλοι του απαντούσαν: «θα την κυνηγήσεις, αλλά δεν

θα την πιάσεις» και τον χτυπούσαν απαλά στην πλάτη με ραβδάκια. Ο παίχτης με τα μάτια κλειστά προσπαθούσε να πιάσει ένα από τα άλλα παιδιά. Όταν τα κατάφερνε, έπαιρνε το άλλο παιδί τη θέση του.

Υπάρχουν και άλλα παιχνίδια τα οποία υπάρχουν έως σήμερα διατηρώντας ακόμη και την ονομασία τους ορισμένα από αυτά ή ακόμη έχουν δεχθεί μια μικρή τροποποίηση στην ονομασία τους άλλα πάρα ταύτα οι κανόνες παραμένουν ίδιοι. Τέτοια ήταν η λεγόμενη **αμπάριζα** που ήταν το κυνηγητό, η **βαλανίδα**, το σημερινό κλεφτές και αστυνόμοι, τα **πεντόλιθα**, οι σημερινοί βόλοι και το διαδεδομένο παντού το **ζατράκιον**, το σημερινό σκάκι. (Αδαμοπούλου, 2002)

Υπάρχει πλήθος παιχνιδιών ομαδικών και μη τα οποία όπως προαναφέρθηκε ποικίλαν ανάλογα με την κατηγορία που κατατάσσονταν, τα οποία υπάρχουν και έως σήμερα ακόμα και με τις ίδιες ονομασίες.

Όσο αφορά τους συντρόφους στα ομαδικά παιχνίδια προνομιούχα θέση σαφώς κατείχαν τα παιδιά τα οποία προέρχονταν από τα ανωτέρα στρώματα, όπου τα συνόδευαν στο παιχνίδι τους μικροί δούλοι που έπρεπε να έχουν κάποια χαρακτηριστικά για να «προσληφθούν» για αυτήν τους την εργασία (καθαριότητα, εξυπνάδα κ.α.). Όσο για τα παιδιά των οικογενειών κατώτερης κοινωνικής τάξης, αυτά έπαιζαν στους δρόμους και κανένας δεν μεριμνούσε και δεν διάλεγε τους φίλους τους. Ο Πλούταρχος αναφέρεται μόνο σε παιδιά που κατάγονταν από εύπορη οικογένεια, γεγονός που δίνει μια σαφή εικόνα για την προνομιούχα θέση των ανωτέρα κοινωνικών τάξεων. (Γιαννικόπουλος, 1993)

Όσο περνούν τα χρόνια βλέπουμε πως υπάρχει διαχρονικότητα του παιχνιδιού που διαπερνά τους αιώνες χωρίς βέβαια να διαδραματίζει ιδιαίτερο ρολό στην εξέλιξη του αυτό που διαφοροποιείται ανά τους αιώνες είναι η συμβολή του και αυτό γιατί η κάθε κοινωνία είχε διαφορετικό ηθικό-πνευματικό υπόβαθρο κάθε φορά. Πιο συγκεκριμένα, στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9<sup>ο</sup> μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στη τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούνταν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη

θέση του παιχνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11ο μ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Στην εκπαίδευση, η Φυσική Αγωγή δεν υπήρχε, γεγονός που οφείλετο στο ότι η εκπαίδευση ήταν καθαρά εκκλησιαστική, και πολλοί νέοι πήγαιναν στα μοναστήρια. Από τα άλλα όμως παιδιά το παιχνίδι δεν έλειπε. Τα αγόρια συνήθως έπαιζαν στις αυλές και στις αλάνες της γειτονίας παιχνίδια όπως η 16άρα, κρυφτό, κυνηγητό, τσιλίκι, γουρούνα, τυφλόμυγα, αλώνι, μήλο και άλλα, και τα κορίτσια με τις κούκλες στο σπίτι.

Σύμφωνα με πληροφορίες που έχουμε από συγγραφείς, σχετικά με την εποχή του Μεσαίωνα βλέπουμε ότι οι προλήψεις δεν αφήναν να αναδεχθεί η αξία του παιχνιδιού. Η εκπαίδευση περιορίστηκε στα μοναστήρια και η θεοκρατική αντίληψη εκείνης της εποχής υποστήριζε ότι έπρεπε να διαμορφώνεται μόνο η ψυχή κι όχι το σώμα. Έτσι, το παιχνίδι θεωρούνταν ασέβεια, βλαβερό, ανώφελο και πηγή ανηθικότητας. Οι γονείς απαγόρευαν στα παιδιά τους να παίζουν και όσα μπορούσαν έπαιζαν τις σκριμίδες (ξιφομαχίες). Ένα άλλο παιχνίδι ήταν η αμπάριζα (σκλαβάκια). Γενικά ο Μεσαίωνας ήταν -για πολλούς ερευνητές- μια εποχή μη προωθητική του πολιτισμού και του παιχνιδιού. (Κροντήρα, 2002)

Παρά ταύτα κατά την εποχή της Αναγέννησης έρχεται ξανά στο προσκήνιο το παιδί και οι ανάγκες του. Εξάλλου η εποχή αυτή χαρακτηρίζεται από τις ρηξικέλευθες μεταρρυθμίσεις. Την εποχή εκείνη σχηματοποιήθηκαν επίσης οι ασιατικής καταγωγής μορφές τεχνικών παιχνιδιών όπως τάβλι, σκάκι, μπιλιάρδο και εμφανίστηκαν μορφές ιππευτικής σφαίρισης, αντισφαίρισης και διάφορα αραβικά παιχνίδια. Από το 1700 το παιχνίδι εισχωρεί όλο και περισσότερο στη ζωή των ανθρώπων. Ο J.J.Rousseau (1712-1778) διακηρύσσει την επιστροφή στη φυσική ζωή και λέει ότι το παιδί πρέπει να αποκτά τις εμπειρίες του παίζοντας.

Στα νεότερα χρόνια, το παιχνίδι απέκτησε τεράστια σημασία και κατέχει σημαντική θέση στο πρόγραμμα της αγωγής των παιδιών. Η παιδαγωγική αξία και η συμβολή του στην ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού τονίστηκε από όλους τους παιδαγωγούς αποτελώντας αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής και της σχολικής ζωής. (Μαρτάκη, 2002)

Αργότερα αξιόλογοι φιλόσοφοι, ψυχολόγοι και παιδαγωγοί όπως οι Spencer, Claparede, Gross, Piaget, Hall κ.ά. ερευνούν και γράφουν πολλά για την αξία του παιχνιδιού. Σύμφωνα με τον Φρέμπελ η παιδική ζωή είναι ταυτόσημη με το παιχνίδι. (Ράτνερ 1969)

Παρατηρούμε λοιπόν ότι διαμέσου των αιώνων η αρχαία πολύτιμη κληρονομιά, στον τομέα αυτό συνεχίζεται, γιατί είναι αρκετά τα παιχνίδια που διατηρήθηκαν μέχρι σήμερα και με τις ίδιες ονομασίες. (Μαρτάκη, 2002)

Η Μαρτάκη (2002) αναφέρει ότι στη σημερινή όμως εποχή παρατηρείται ότι τα παιδιά έπαψαν να ασχολούνται τόσο με τα ομαδικά παιχνίδια και τα παιχνίδια που παίζονταν παλαιότερα. Το σημερινό παιχνίδι ακολούθησε και αυτό τους ταχυτάτους ρυθμούς της προόδου και της εξέλιξης των κοινωνιών. Τα παιδικά παιχνίδια είναι πλέον προϊόν βιομηχανίας και όχι πλέον προϊόντα των ίδιων των παιδιών. Κυρίαρχο ρολό λαμβάνουν πλέον στη διασκέδαση και στην ψυχαγωγία τους και παραμερίζεται έως ένα μέρος η εκπαιδευτική του αξία, διότι τα παιδιά κατέχουν πλέον παθητικό ρόλο.

**Εικόνες<sup>1</sup> από τα παιχνίδια της αρχαιότητας:**



εικόνα 1: πλατάγη

---

<sup>1</sup> (ανακτήθηκαν από το διαδικτυακό τόπο στις 23/5/2014:

[https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%B1+%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD+%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1&rlz=1C1LENN\\_enGR506GR506&espn=2&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=SZ6NU\\_CTL6jY0QX8u4GADg&ved=0CDkQsAQ&biw=1366&bih=659#imgdii=](https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%B1+%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD+%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1&rlz=1C1LENN_enGR506GR506&espn=2&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=SZ6NU_CTL6jY0QX8u4GADg&ved=0CDkQsAQ&biw=1366&bih=659#imgdii=)



εικόνα 2: πλαγώνα



εικόνα 4: άθυρμα



εικόνα 4: Αμαξάκι με ροδές



εικόνα 5: αιώρα



εικόνα 6: σφαίρα



εικόνα 7: χάλκινη μύια

## 2. Θεωρίες για το παιχνίδι

Πολλές θεωρίες έχουν διατυπωθεί κατά καιρούς σχετικά με την προέλευση, την εξέλιξη, την μορφωτική αξία και την συμβολή εν γένει του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού, οι οποίες υποστηρίζονται από πολλές ειδικότητες όπως φιλοσόφους, ψυχολόγους, παιδαγωγούς και κοινωνιολόγους. (Γέρου, 1984; Παρασκευόπουλου, 1985; Κυπριώτη, 1997).

Όπως αναφέρεται στην Λουκρέζη (2013), έως σήμερα έχουν διαμορφωθεί κατά κύριο λόγο δυο κατευθύνσεις θεωριών για το παιχνίδι. «Οι εκπρόσωποι της πρώτης βλέπουν στο παιχνίδι μόνο την ωφελμιστική του πλευρά ενώ οι εκπρόσωποι της δεύτερης διακρίνουν σε αυτό μια ελευθερία, μια ικανότητα για δημιουργία, φαντασία και τέχνη, για επικοινωνία και έκφραση του ψυχικού κόσμου του ανθρώπου.» (Λουκρέζη 2013, :17)

Ο Jean Jacques Rousseau θεωρεί πως το παιχνίδι αποτελεί μια φυσιολογική δραστηριότητα των παιδιών, η οποία χαρακτηρίζεται από περιέργεια και χαρά. «Η δουλειά και το παιχνίδι είναι ταυτόσημα για το παιδί, είναι το έργο του γι' αυτό και δεν αντιλαμβάνεται τη διαφορά.» (Λουκρέζη, 2013:17)

Η άποψη των Schiller και Spencer, σχετίζεται με την έκφραση μιας πληθωρικής ενέργειας (θεωρία της πλεονάζουσας ενεργητικότητας). Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με την θεωρία αυτή «το παιχνίδι ξεκινά από μια εσωτερική ανάγκη, να θέσει σε κίνηση τα ξεκούραστα και υποαπασχολούμενα μέλη», (αναφορά στο Γέρο, 1984: 19), αποτελεί το μέσο έτσι ώστε «ο παίχτης να μετασχηματίζει και να υπερβαίνει την πραγματικότητα αποκτώντας νέες συμβολικές αναπαραστάσεις του κόσμου». (Λουκρέζη, 2013) «Αυτή η πληθωρική ενέργεια, διοχετεύεται μέσα σε κανάλια όχι σαν εργασία αλλά σαν παιχνίδι» (ο.π.: Γέρου, :19&23). Ο Mc Dougall επέκρινε την θεωρία των Schiller και Spencer, λόγω το ότι αρκέστηκαν μόνο στα ξεκούραστα όντα και δεν συμπεριέλαβαν όλα τα όντα (ζώα και ανθρώπους) ανεξάρτητα από την σωματική τους κατάσταση.

Την αναψυχή έχει για σκοπό το παιχνίδι υποστήριξε ο M. Lazarus, όπως αναφέρει ο Γέρος στο βιβλίο του για το συμβολικό-δημιουργικό παιχνίδι. Σύμφωνα, λοιπόν, με τον Lazarus το παιχνίδι αναζωογονεί και ξεκουράζει το κουρασμένο ψυχικά και σωματικά άτομο (ο.π.: Γέρου: 20). «Σύμφωνα με τους ψυχολόγους



Edouard Claparede και Karl Groos , το παιχνίδι ενδυναμώνει τα ζωτικά ένστικτα για την προσαρμογή και την επιβίωση των ειδών. Από την άποψη αυτή, η παιδική ηλικία αποτελεί μια περίοδο, κατά την οποία, τα παιδιά πρέπει να εξασκηθούν και να τελειοποιήσουν δεξιότητες απαραίτητες για την ενήλικη ζωή τους (θεωρία άσκησης και προετοιμασίας). Επιπρόσθετα ο Groos, θεωρεί το παιχνίδι ως μια μορφή ενστικτώδους συμπεριφοράς, την οποία συναντάμε και στα παιδιά και στα ζώα».  
(Λουκρέζη, 2013)

Σύμφωνα με άλλους ψυχολόγους, το παιχνίδι έχει καθαρτική λειτουργία , έτσι ώστε τα παιδιά να απελευθερώνονται από τα πρωτόγονα ένστικτά τους, ενώ άλλοι θεωρούν ότι το παιχνίδι πηγάζει από τη εμπειρία του ίδιου του παιδιού. (Λουκρέζη, 2013).

Οι υποστηρικτές της ψυχαναλυτικής θεωρίας θεώρησαν το παιχνίδι ως την προβολή της εσωτερικής ή συναισθηματικής ζωής του παιδιού. Μέσω λοιπόν του παιχνιδιού, σύμφωνα με την θεωρία του Freud, το παιδί αντιμετωπίζει και επιλύει αρχέγονες καταστάσεις και συγκρούσεις . Ο Erickson επέκτεινε τη θεωρία του Freud θεωρώντας το παιχνίδι λειτουργία του Εγώ, η οποία όμως είναι ανεξάρτητη από την ανάγκη του παιδιού για την επίλυση συγκρούσεων αντικατοπτρίζοντας έτσι την ψυχοκοινωνική του ανάπτυξη. Σύμφωνα, λοιπόν, με τη θεωρία αυτή τα παιδιά κυριαρχούν πάνω στα συναισθήματα και στις ματαιώσεις που υφίστανται μέσω της επανάληψης και της ανακατασκευής γεγονότων που τα επηρεάζουν (Λουκρέζη, 2013). Όπως αναφέρεται στο Γέρο (1984) , ο Carr, τέλος υποστηρίζει πως το παιχνίδι αποτελεί ασφαλιστική δικλείδα των συναισθημάτων του παιδιού. (ο.π.: Γέρου)

Οι υποστηρικτές της γνωστικής ψυχολογίας υποστήριξαν πως η κατάκτηση των ανώτερων νοητικών ικανοτήτων από το παιδί γίνεται μέσω μιας κλιμακωτής διαδικασίας μέσα από το σχηματισμό αντικειμένων , ρόλων και καταστάσεων στο παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, ο Piaget θεωρεί, πως το παιδί μέσα από το παιχνίδι χειρίζεται τα πράγματα ελεύθερα επεξεργάζοντας τα και ασκώντας δύναμη πάνω στην αντιμετώπιση της πραγματικότητας. Αντίθετα από τον Piaget, ο Vygotsky και άλλοι πιστεύουν, ότι το παιχνίδι αποτελεί μια κοινωνική δραστηριότητα που βοηθά το παιδί να προσαρμοστεί , να κατανοήσει και να οικειοποιηθεί τα κοινωνικό-

πολιτιστικά αγαθά της κοινωνίας από την όποια προέρχεται. (αναφορά στο Γέρο, 1984· Λουκρέζη, 2013)

Τέλος, ο Rainwater εμπερικλείει σε μια παράγραφο όλες τις θεωρίες για το παιχνίδι, υποδεικνύοντας μας τη μεγάλη σημασία που έχει το παιχνίδι στη ζωή. Όπως λοιπόν, αναφέρεται στο βιβλίο του Γέρου « *Το παιχνίδι δεν είναι μια συνηθισμένη μορφή δραστηριότητας, όπως τα σπορ και η ψυχαγωγία, ούτε είναι οι συνήθειες και το πνεύμα του παρελθόντος της φυλής που διατηρείται στο παρόν, αν και πολύ συχνά ασκεί τα νευρικά κέντρα που είναι φυλετικά παλιά. Δεν προϋποθέτει πλεονάζουσα ενέργεια του ατόμου με πληθωρικές και άσκοπες ενέργειες λειτουργιών που είναι αδρανείς για την ώρα. Δεν προετοιμάζει μόνο για το μέλλον, αλλά είναι κάτι το πολύ κοινό, σε περίοδο ωριμότητας και ανωριμότητας και περιέχει και δραστηριότητες (κινήσεις) που δε δημιουργούνται για χάρη ενός σκοπού σε μια ορισμένη περίοδο προσωπικών εμπειριών ή σε ώρες εργασίας ή ανάπαυσης. Είναι μια διάθεση της ψυχής που κάθε ένας την επιδιώκει για αυτοανάπτυξη. Είναι κάτι το χαρούμενο, σχετικά αυθόρμητο, είναι μια κινητήρια δύναμη που βρίσκει έκφραση στην τέχνη και σε ορισμένες μορφές εργασίας, όπως στο ένστικτο της μαστορικής (τέχνης), αλλά και που όταν ανασταλεί μπορεί να πάρει τη μορφή αντικοινωνικής συμπεριφοράς» ( αναφ. στο Γέρου, 1984: 25,26).*

### **3. Ταξινόμηση κατηγοριών του παιχνιδιού**

Ο Bundy (2001), περιέγραψε το παιχνίδι ως μια αλληλεπίδραση μεταξύ του ατόμου και του περιβάλλοντος που δραστηριοποιείται και ελέγχεται εσωτερικά καθώς είναι απαλλαγμένη από τους περιορισμούς της αντικειμενικής πραγματικότητας. Συνεπώς το παιχνίδι είναι μια πολυδιάστατη διαδικασία, η οποία χωρίζεται σε επιμέρους μορφές, που αν ενωθούν συντάσσουν τη γενικότερη μορφή του. (Bundy, 2001)

Μέσα από μια βιβλιογραφική ανασκόπηση, παρατηρούνται ποικίλες μορφές του παιχνιδιού, που εκδηλώνονται με διάφορους τρόπους. Ο διαχωρισμός των μορφών του παιχνιδιού γίνεται σύμφωνα με ορισμένους παράγοντες. Πιο συγκεκριμένα αυτοί είναι: η ηλικία του παιδιού, τα ενδιαφέροντά του, τα χαρακτηριστικά που διέπουν το παιχνίδι, οι θεωρίες για τη μάθηση, το φύλο, οι αξίες και οι στάσεις της εκάστοτε κοινωνίας.

Στο παρόν κεφάλαιο θα εξετάσουμε κάποια κοινά χαρακτηριστικά, τα οποία θα μας βοηθήσουν στην κατηγοριοποίηση του παιχνιδιού.

Στην Ταλάντη (2011:37), αναφέρονται κάποια κοινά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, τα οποία θεωρούνται βασικά συστατικά του παιχνιδιού :

- ❖ *«είναι ευχάριστο και διασκεδαστικό,*
- ❖ *δεν έχει εξωτερικούς σκοπούς, δηλαδή τα κίνητρα του είναι εσωτερικά και δεν εξυπηρετούν άλλους σκοπούς,*
  
- ❖ *είναι αυθόρμητο και εκούσιο, δεν είναι υποχρεωτικό και επιλέγεται αυθόρμητα από τον παίχτη,*
  
- ❖ *περιλαμβάνει την ενεργή συμμετοχή του παίχτη, δηλαδή ένας παθητικός θεατής που απλώς παρατηρεί το παιχνίδι δε μπορεί να θεωρηθεί ως παίχτης,*
  
- ❖ *είναι «απορροφητικό», έτσι όταν ένα παιδί παίζει, ο γονιός ή ο εκπαιδευτικός δυσκολεύονται να το αποσπάσουν από το παιχνίδι, ακόμη και αν το παιδί πεινάει ή κρυώνει για παράδειγμα,*

❖ είναι η προσωπική, ιδιωτική πραγματικότητα του παιδιού, οτιδήποτε συμβαίνει στο παιχνίδι του παιδιού, αναπαριστά την πραγματικότητα του τη συγκεκριμένη στιγμή, και

❖ είναι μη κυριολεκτικό, επιτρέπει στα παιδιά να ξεφύγουν από τους περιορισμούς του εδώ και τώρα και να πειραματιστούν με νέες πιθανότητες.»

Το 1990 πολλοί θεωρητικοί αναφέρθηκαν και σε κάποια άλλα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού (Garvey, 1990; Weininger & Daniel, 1992; Wolfberg, 1995 ; Stagnitti , 2004):

- ❖ • ελέγχεται από τον παίχτη,
- ❖ • δίνει ιδιαίτερη έμφαση στη διαδικασία από ό,τι στο αποτέλεσμα, και
- ❖ • είναι ασφαλές.

Με βάση όλα τα παραπάνω, το παιχνίδι κατατάσσεται σε πάνω από μια κατηγορίες. Πιο συγκεκριμένα, στην αρχή της προσχολικής περιόδου, τα παιδιά παίζουν το λεγόμενο *λειτουργικό παιχνίδι*, το οποίο περιλαμβάνει απλές, επαναλαμβανόμενες δραστηριότητες, χαρακτηριστικές παιδιών ηλικίας (3) τριών ετών. Το παιχνίδι στην κατηγορία αυτή περιλαμβάνει αντικείμενα όπως είναι κούκλες, αυτοκινητάκια ή πηδηματάκια. Έτσι στο λειτουργικό παιχνίδι το υποκείμενο κάνει κάτι απλώς για την ίδια την πράξη και όχι έχοντας σκοπό να δημιουργήσει ένα προϊόν. (Feldman, 2009 μτφσ: Μπεζεβέγκη Η. )

Καθώς το παιδί μεγαλώνει, η συχνότητα του λειτουργικού παιχνιδιού μειώνεται και το παιδί αρχίζει να παίζει με πιο σύνθετο τρόπο. Την παραπάνω κατηγορία διαδέχεται μια άλλη κατηγορία, αυτή του *παιχνιδιού κατασκευών*. Στην κατηγορία αυτή το παιδί χρησιμοποιεί αντικείμενα έχοντας σκοπό να δημιουργήσει κάτι. Έτσι το παιχνίδι πλέον αρχίζει να έχει νόημα και να στοχοποιείται. Η συγκεκριμένη κατηγορία, προσφέρει στο παιδί την ευκαιρία να δοκιμάσει τις αναπτυσσόμενες δεξιότητες του (γνωστικές, σωματικές), και να ασκήσει τις λεπτές κινήσεις του.( Feldman, op. cit.)

Όπως αναφέρεται στον Feldman (2009), η Parten, υποστηρίζει, ότι όταν δυο παιδιά «παίζουν» με παρόμοια παιχνίδια ακόμη και με παρόμοιο τρόπο, τότε το παιχνίδι τους είναι **παράλληλο παιχνίδι**. Στην κατηγορία αυτή, τα παιδιά φαίνεται να παίζουν μαζί με άλλα, στην ουσία όμως δεν συναλλάσσονται μεταξύ τους, απλά είναι ένα παιχνίδι στα πλαίσια της κοινωνικοποίησης τους. (Feldman, op. cit.)

Ωστόσο, όσο το παιδί μεγαλώνει, ο τρόπος που παίζει γίνεται πιο σύνθετος. Έτσι το παιδί αρχίζει να παρατηρεί τα άλλα παιδιά που παίζουν, χωρίς όμως να παίζει το ίδιο (**παιχνίδι παρατήρησης**). Βέβαια στην κατηγορία αυτή, το παιδί μπορεί απλώς να παρατηρεί ή και να κάνει ακόμη και σχόλια ή να ενθαρρύνει ή να προσφέρει τις συμβουλές του στα άλλα άτομα.

Όπως είναι φυσικό οι παραπάνω κατηγορίες διαιρούνται σε επιμέρους κατηγορίες ανάλογα, με την ηλικία των παιδιών που εμπλέκονται σε αυτό, δηλαδή το **συντροφικό- συνεργατικό παιχνίδι**. Στην κατηγορία αυτή, το παιδί αρχίζει να αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά, ανταλλάσσοντας παιχνίδια και άλλο υλικό αν και οι δραστηριότητες πιθανόν να είναι διαφορετικές. Η διαφορά αυτών των δυο κατηγοριών έγκειται στο γεγονός, ότι στη μια φαινομενικά παίζουν, ενώ στην άλλη παίζουν πραγματικά μαζί.

Άλλες μορφές παιχνιδιού εξίσου σημαντικές ανάλογα, είναι η μορφή του **παιχνιδιού άσκησης**, η οποία ακολουθεί την θεωρία του Piaget (αισθητικοκινητική ανάπτυξη του παιδιού), με βάση την οποία το παιχνίδι κατηγοριοποιείται σύμφωνα με τα στάδια ανάπτυξης του παιδιού. Επιπρόσθετα, το **Μοναχικό παιχνίδι**, επανάληψη, εξάσκηση και εκμάθηση συμπεριφορών, το **Ανοργάνωτο παιχνίδι** 3-6 ετών, το **Συμβολικό παιχνίδι & παιχνίδι προσποίησης**, το **Οργανωμένο παιχνίδι με κανόνες** 7 ετών (Στάδιο συγκεκριμένων λειτουργιών) , το **Συνεργατικό παιχνίδι**, που διαμορφώνει κοινωνική συνείδηση και συμπεριφορά. (Καραμολέγκου, 2014 ). Τέλος, το **παιχνίδι κανόνων** αντιστοιχεί στην ανάπτυξης της σκέψης (Κιτσαρά, 1998)

Ο Vygotsky (1967), αναφέρεται στο **προσποιητό παιχνίδι** (pretend play), ως μια κοινωνική δραστηριότητα και μια μορφή επικοινωνίας. Υποστηρίζει ότι κύριο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, αποτελεί η φαντασική κατάσταση. Τα παιδιά παίζουν, υποδύονται ρόλους, συζητούν για τις επιθυμίες τους μέσα στην ομάδα. Την ίδια στιγμή μαθαίνουν να επικοινωνούν μέσω της χρήσης της γλώσσας, των χειρονομιών (gestures) και των συμβολικών αντικειμένων. (ο.π.: Vygotsky)

Το συμβολικό, προσποιητό, φανταστικό παιχνίδι, που αναπτύσσεται στο χρονικό διάστημα των 2-6 ετών, είναι το πιο αποτελεσματικό για την ανάπτυξη της σχολικής ετοιμότητας (Smilansky, 1968).

Βέβαια, άλλοι ερευνητές έχουν παρατηρήσει και άλλες μορφές του παιχνιδιού εστιάζοντας μόνο στη μαθησιακή διαδικασία και στη συμπεριφορά του παιδιού.

Το **εκπαιδευτικό παιχνίδι** είναι μια επιπλέον μορφή που εξυπηρετεί τους στόχους της διδασκαλίας και της μάθησης. Σε μια έρευνα των Καλαβάση και Σκουμπουρδή (2014), σχετικά με την ταξινόμηση του παιχνιδιού, πέρα από τις προαναφερθείσες κατηγορίες, αναφέρονται και παιχνίδια που αφορούν την προσανατολισμένη λειτουργία της σχολικής τάξης, κάνοντας φανερή την ταυτότητα του παιχνιδιού ως **παιδαγωγικό παιχνίδι**. Τέτοια μπορεί να είναι : παιχνίδια γνώσεων, θεατρικά, μουσικά και άλλου είδους παιχνίδια. Μια ακόμη κατηγορία διαφορετική, είναι αυτή που **στρέφεται σε συγκεκριμένα γνωστικά αντικείμενα**.

Ακόμη στη διεθνή αρθρογραφία, παρουσιάζονται και άλλες αξιολογούμενες κατηγορίες, όπως το **εξερευνητικό** παιχνίδι που παρατηρείται από την ηλικία 0 έως 2 ετών, όπου το παιδί εξερευνά τα παιχνίδια του και αυτό έχει ως αποτέλεσμα, να γνωρίζει το περιβάλλον του και το ίδιο του το σώμα και να αναπτύσσει αισθητηριακές και κινητικές δεξιότητες. Δεν παίζει μόνο με τα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για την ηλικία του, αλλά του αρέσει να παίζει – εξερευνά και με αντικείμενα / εργαλεία του σπιτιού. Κατά τη διάρκεια του εξερευνητικού παιχνιδιού δημιουργείται ισχυρός δεσμός μεταξύ του παιδιού και των γονιών του.

Άλλη μια κατηγορία είναι αυτή του **δημιουργικού παιχνιδιού**, η οποία παρατηρείται σε παιδιά ηλικίας 4 έως 7 ετών. Με το δημιουργικό παιχνίδι, το παιδί βελτιώνει τις αισθητηριακές, κινητικές, γνωστικές και κοινωνικές του δεξιότητες και αναπτύσσει τα ενδιαφέροντά του και τις ικανότητές του, τα οποία ενισχύουν την απόδοσή του στο σχολείο. Τα παιδιά αυτής της ηλικίας, θέλουν να ζωγραφίζουν και να δημιουργούν κατασκευές, να παίζουν θέατρο και να κάνουν δουλειές στο σπίτι, όπως να μαγειρεύουν και να φροντίζουν τον κήπο. Επίσης, τους αρέσει να παίζουν με πολλά παιδιά και σταδιακά εμφανίζεται ο ανταγωνισμός. Οι γονείς βοηθούν και συμμετέχουν στο παιχνίδι μόνο, όταν λείπουν οι φίλοι των παιδιών τους.

Ανακεφαλαιωτικά, στη διεθνή βιβλιογραφία, παρουσιάζονται όλες οι μορφές με διαφορετικά ταξινομημένες ονομασίες, που ουσιαστικά αναφέρθηκαν παραπάνω. Επιγραμματικά αναφέρονται οι έξι: **Μοναχικό**, όταν το παιδί παίζει μόνο του.

*Διερευνητικό*, όταν τα παιδιά ασχολούνται με την επισώρευση αντικειμένων, π.χ. στήσιμο τούβλων, τοποθέτηση αντικειμένων το ένα μέσα στο άλλο κ.τ.λ. **Κινητικό παιχνίδι ή παιχνίδι σωματικής δραστηριότητας**, όπως το τρέξιμο, το σκαρφάλωμα, η τσουλήθρα, η τραμπάλα και άλλα παιχνίδια αδρής κινητικότητας. **Σκληρό-άτσαλο παιχνίδι** (*rough and tumble*), όταν τα παιδιά συμμετέχουν σε διασκεδαστικό καβγαδάκι (ψευτοκαβγαδάκι, ψευτοπάλεμα, κυνηγητό), σπρώχνοντας τα άλλα παιδιά, άλλα όχι με διάθεση επιθετικότητας.

Όπως γίνεται φανερό, το παιχνίδι σχετίζεται με όλες τις κοινωνικές δομές και την ανάπτυξη του παιδιού πράγμα που αποτελεί το σημαντικό παράγοντα για την προσχώρηση του παιχιδιού στη ζωή των παιδιών.

#### **4. Η Συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού**

Πολλοί είναι εκείνοι που κάνουν λόγο για τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Το παιχνίδι αποτελεί το εργαλείο με το οποίο το παιδί οποιασδήποτε ηλικίας διαμορφώνει συμπεριφορές, αξίες και στάσεις. Το παιχνίδι αποτελεί κατά κάποιο τρόπο το μικρόκοσμο του παιδιού ο οποίος είναι εμπλουτισμένος με στοιχεία του κόσμου των μεγάλων και της καθημερινότητας. Πολλοί είναι οι τομείς στους οποίους διαδραματίζει σπουδαίο ρόλο. «Το παιχνίδι έχει μεγάλη αξία για το παιδί, λέει ο Decloiy. Αποτελεί απαραίτητη προετοιμασία για τη μελλοντική σοβαρή ενασχόληση του παιδιού και ανταποκρίνεται σ' όλες τις ανάγκες του.» (αναφορά στη Βαληνάκη, 1977 :157) Πιο συγκεκριμένα:

##### **Φαντασία :**

Ο Νηλ μιλώντας για το «ελεύθερο σχολείο», το Σάμερχιλ, κάνει λόγο για τη σπουδαιότητα του παιχνιδιού και το ρόλο που διαδραματίζει στη ζωή των παιδιών. Ο Νηλ παρακολουθώντας τον τρόπο με τον οποίον παίζουν τα παιδιά στο σχολείο διαπιστώνει την φαντασία τους να καλπάζει. Όπως επισημαίνει ο ίδιος « *εγώ τείνω προς την άποψη πως τα παιδιά θεωρούν για πραγματικά τα δημιουργήματα της φαντασίας τους. Μόνο όταν παρεμβαίνει κανένας ανόητος ενήλικας και τους θυμίζει ότι όλα αυτά είναι μόνο παιχνίδι, τότε ξανασυγκρούονται με την πραγματικότητα.*» (Νηλ,1972 :110). Ο Vygotsky, από την άλλη, αναφέρει πως το παιχνίδι που ενισχύει τη φαντασία αποτελεί έως ένα σημείο έναν μηχανισμό άμυνας όπου τα παιδιά, κυρίως της προσχολικής ηλικίας, μπαίνουν σε έναν μαγικό κόσμο με σκοπό να εκπληρώσουν ορισμένες ανάγκες.(Vygotsky, 1997).

##### **Κοινωνική ανάπτυξη:**

«Το παιχνίδι αποτελεί απαραίτητο μέσο ομαλής ανάπτυξης του νηπίου, όπως και κάθε παιδιού μεγαλύτερης ηλικίας. Τα παιδιά επικοινωνούν με τον καλύτερο τρόπο όταν εκφράζουν και αναπαριστούν τις σκέψεις τους. Ακόμη μέσα από το παιχνίδι μπορεί κανείς να διαπιστώσει το επίπεδο της κοινωνικοποίησης του παιδιού» (Σταμάτης, 2011: 290&291). Όπως αναφέρει ο Σταμάτης (2011), ο Vygotsky θεωρεί



πως το παιχνίδι είναι ο παράγοντας που επηρεάζει την ομαλή ψυχοπνευματική ανάπτυξη του ατόμου, μιας και αυτό αποτελεί μια «φυσική ανθρωπινή δραστηριότητα και βασικό συστατικό της ζωής των παιδιών σε πολλούς πολιτισμούς.» (ο.π.: Σταμάτης: 292). Έτσι, μέσα από το παιχνίδι το άτομο μπορεί να γίνει ένα ισορροπημένο και ώριμο ενήλικο άτομο που θα έχει την ικανότητα να ζεί, να προσφέρει και να βλέπει με κριτική ματιά την κοινωνία της οποίας είναι μέλος. (ο.π. Σταμάτης). Ο Huizinga υποστηρίζει, ότι μέσα σε σαφή και σταθερά όρια τόπου και χρόνου, που προέρχονται από το χώρο της φαντασίας, το άτομο αναπτύσσεται με τάξη, υπακούοντας σε κανόνες και διαμορφώνει ομαδικές σχέσεις. (Huizinga, 1989) Σύμφωνα με την Λουκρέζη (2013), «το παιχνίδι ενισχύει την κοινωνική κατανόηση του παιδιού: οι ρόλοι, και οι θεματικές που αναδύονται κατά τη διάρκεια του, αναπτύσσουν τη διορατικότητα του παιδιού σε κοινωνικούς κανόνες και συμβάσεις. Εφόσον τα κύρια υλικά του κοινωνικού παιχνιδιού προσποίησης είναι οι διαφορές όψεις της κοινωνίας και οι προσδοκίες σχετικά με τη συμπεριφορά των ανθρώπων.» Τα παιδιά αναπτύσσουν, ακόμη, την ικανότητα να δοκιμάζουν υποθέσεις με πιθανές αλληλεπιδράσεις μεταξύ ανθρώπων, καλλιεργώντας έτσι την ενσυναίσθηση. (ο.π. Λουκρέζη: 21)

### **Θεραπευτική ιδιότητα του παιχνιδιού:**

Μέσα από μια βιβλιογραφική ανασκόπηση θα παρατηρήσουμε, την διεγερτική επίδραση του παιχνιδιού στη φυσιολογική και ψυχοσωματική και διανοητική ανάπτυξη του νηπίου γνωστή για, τις θεραπευτικές τεχνικές που βασίζονται σε αυτό, οι οποίες είναι ευρύτερα γνωστές με τον ορό παιγνιοθεραπεία. (Σταμάτης, 2011). Η παιγνιοθεραπεία βοηθά τα παιδιά να επιλύσουν τα προβλήματα τους εφόσον μέσα από το παιχνίδι μπορούν να εκφραστούν καλύτερα. (Πολεμικός, 2012). Σύμφωνα με την Klein τα παιδιά εκτονώνονται μέσα από το παιχνίδι. (Klein, 1960). Ακόμη το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει το παιδί και στην καλή σωματική του υγεία. Το παιχνίδι αποτελεί κύρια δραστηριότητα για την ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων που αφορούν το συντονισμό και την ισορροπία, καθώς ενισχύει και την ενδυνάμωση των οστών, του σκελετού και των μυών. Εκτός αυτών βοηθά το άτομο να «αποφύγει» άλλες σοβαρές ασθένειες όπως είναι τα καρδιαγγειακά νοσήματα και βλάβες στο νευρικό του σύστημα (Bekoff, 1988 & Nunes, 2004).

**Αντίληψη:**

Όπως αναφέρεται στην Λουκρέζη (2013), μέσω του παιχνιδιού το άτομο μαθαίνει- εξασκείται να κατανοεί τη λειτουργία και τη σημασία των αντικειμένων, τη σχέση της αίτιας και του αποτελέσματος και επιτυγχάνει να κάνει διαφοροποιήσεις. Σύμφωνα με τον Sherratt (2004), το παιχνίδι έχει την ίδια σημασία με την ανάπτυξη των γλωσσικών ικανοτήτων, διότι αποτελεί στοιχείο μιας ευέλικτης σκέψης, προσαρμοστικότητας, μιας ικανότητας του σκέπτεσθαι με περισσότερους από έναν τρόπους.

Γενικά, το παιχνίδι είναι ένας σημαντικός παράγοντας διαμόρφωσης της συμπεριφοράς και της ανάπτυξης κάθε «σημείου» του άτομου, αφού είναι μια δραστηριότητα που μας ακολουθεί από την πολύ μικρή ηλικία. Βοηθά το άτομο να ξεφεύγει από τις καταστάσεις που του δημιουργούν ψυχολογικά προβλήματα, κυρίως είναι θα λέγαμε ένας τρόπος διαφυγής από την πραγματικότητα.

## **5. Το «Πεδίο» του παιχνιδιού**

### **5.1. Χώρος και Παιδί**

*«Το παιδί μεγαλώνοντας συντονίζει το χώρο γύρω του και η αντίληψη που αποκτά για τον εαυτό του έχει άμεση συνάρτηση με την αίσθηση του προσωπικού του χώρου, η οποία έχει μεγάλη σημασία για την αυτοεικόνα, την αυτοεκτίμηση και την κοινωνικοποίηση του παιδιού.» (Καστρουνή, 2011: 139)*

Παράλληλα, ο προσωπικός χώρος, ως υλικό περιβάλλον που φέρει τη σφραγίδα του παιδιού, είναι φορτισμένος συμβολικά και λειτουργεί ως μέσο επικοινωνίας και αλληλεπίδρασης με τον κοινωνικό του περίγυρο. Το παιδί, λοιπόν, δημιουργεί το χώρο του, επενδύοντας τον όπως εκείνο επιθυμεί. Πιο συγκεκριμένα, τοποθετεί αγαπημένα του αντικείμενα, κάνοντας μικρές αλλαγές στο χώρο, είτε μόνο του, είτε με άλλα άτομα, με σκοπό να προσαρμόσει το χώρο με βάση τις ανάγκες του και με βάση τις αισθητικές και λειτουργικές του προτιμήσεις. (Γερμανός, 2003).

Ο Piaget, θεωρεί πως το παιδί κατά τη διάρκεια της διαδικασίας προσαρμογής του στο υλικό και κοινωνικό περιβάλλον του, δεν κατορθώνει να ικανοποιήσει τις διανοητικές και συναισθηματικές ανάγκες του εγώ του. (Γερμανός, 1993 ) για το λόγο αυτό, κρίνεται αναγκαίο, να υπάρξει μια σειρά δραστηριοτήτων, που δεν θα έχουν ως κίνητρο την προσαρμογή του παιδιού στη πραγματικότητα, αλλά την αφομοίωση της πραγματικότητας στο εγώ του. (ο.π. Γερμανός)

*Η δυνατότητα του παιδιού, «να μετατοπίζεται μέσα στο χώρο, να υποδύεται ρόλους και να συμμετάσχει σε πολλές διαδικασίες, συμβάλλουν στην διαδικασία κατανόησης του χώρου, του εαυτού του μέσα σε αυτόν, αλλά και των άλλων προσώπων και αντικειμένων που μετατοπίζονται μέσα στο χώρο.» (αναφ. στην Καστρουνή, Γερμανός, 1993: 140).*

## 5.2. Η Επίδραση του χώρου στο παιχνίδι

Το παιχνίδι, παρεμβαίνει ως μέσο έκφρασης, το οποίο βοηθάει το παιδί να έρθει σε επαφή με την πραγματικότητα. (ο.π. Καστρουνή). *«Το παιδί παίζει, όποτε του δοθεί η ευκαιρία, ακόμα και στις πιο αναπάντεχες συνθήκες. Ένα παιχνίδι μπορεί να ξεκινήσει προγραμματισμένα, ύστερα από συμφωνία των παικτών, αλλά και αυθόρμητα, κάτω από την έμπνευση της στιγμής και την επίδραση των παραγόντων του υλικού και του κοινωνικού περιβάλλοντος, και να επεκταθεί σε οποιοδήποτε θέμα, με οποιαδήποτε μορφή. Συχνά μοιάζει να είναι μια απρόβλεπτη δραστηριότητα που δεν υπακούει σε κανόνες, με μόνη εξαίρεση τους δικούς του εσωτερικούς κανονισμούς. Μοιάζει, επίσης, να μην έχει στόχους άλλους εκτός από τη διασκέδαση και τη χαλάρωση του παιδιού που παίζει. Το παιχνίδι, λοιπόν, αν και έχει πολλά στοιχεία από τον κόσμο της φαντασίας, εξελίσσεται σε ένα πλαίσιο πραγματικού χώρου και χρόνου.»* (Γερμανός, 2004: 2&6)

Το παιδί είναι, που προσδίδει στο χώρο το ανάλογο, κάθε φορά, περιεχόμενο, ανάλογα με το είδος του παιχνιδιού που ασχολείται. Οι αλλαγές αυτές στο περιβάλλον έχουν ως αποτέλεσμα, *«ο χώρος του παιχνιδιού να αποκτά τη δική του διαμόρφωση με δυναμικό και συνάμα μεταβαλλόμενο χαρακτήρα, ο οποίος βασίζεται σε σημασιολογικές μεταλλάξεις των δεδομένων που γίνονται αυθόρμητα καθώς παίζουν τα παιδιά»* (αναφ. στη Μπάφα, 2008).

Κάθε φορά, ο χώρος του παιχνιδιού, μεταβάλλεται, εξαιτίας των διαδρομών που κάνουν τα παιδιά από το ένα στο άλλο, το κεντρικό σημείο του σεναρίου του παιχνιδιού που χρησιμοποιούν καθώς και τα κομβικά σημεία ενός συστήματος, τα οποία διαμορφώνουν το πεδίο του παιχνιδιού. Επομένως οι σημασιολογικές μεταλλάξεις, παίζουν σημαντικό ρόλο στην οργάνωση του χώρου του παιχνιδιού. (Μπάφα, 2008)

Από την άλλη πλευρά, ο χώρος αποτελεί μια πολυδιάστατη έννοια, στην οποία αναφέρονται και τα γεωμετρικά χαρακτηριστικά του. Τέτοιοι χώροι αποτελούν, τους χώρους της καθημερινότητας όπως είναι οι πλατείες, οι γειτονίες, τα οικοδομικά τετράγωνα, τα κτίσματα και οι εσωτερικοί χώροι κ.α.. Αυτοί αποσκοπούν στην ανατροφοδότηση του παιδιού συνήθως με ερεθίσματα στα οποία, το παιδί, έχει άμεση πρόσβαση μέσα από τις εμπειρίες και τα βιώματα του (ο.π. Γερμανός) .

Σύμφωνα με τον Γερμανό (2004: 6-7), ο χώρος είναι το υλικό πλαίσιο της κοινωνικής πρακτικής του παιδιού, ιδιαίτερα πρακτικών μίμησης που εκφράζουν τον «*homo ludens*», σε αντιδιαστολή προς τον «*homo faber*». Στα στοιχεία του χώρου στον οποίο παίζει το παιδί εντάσσονται:

- Το σώμα του παιδιού, το οποίο ίσως, για το ίδιο το παιδί αποτελεί το πιο δυναμικό στοιχείο του χώρου, επειδή λειτουργεί μέσα από την αλληλεπίδραση με τους άλλους και τα βιώματα.
- Τα σώματα των άλλων, παιδιών και ενηλίκων, που αναδεικνύονται σε ζωντανά στοιχεία του χώρου.
- Τα διάφορα αντικείμενα-παιχνίδια, είτε πρόκειται για ομοιώματα άλλων σωμάτων (όπως είναι οι κούκλες) είτε για απλά αντικείμενα (όπως ένα κομμάτι ξύλο, ένα κουτί κλπ).

Στον κόσμο του παιχνιδιού, όλοι αυτοί οι παράγοντες φορτίζονται με συμβολικά περιεχόμενα και σημασίες, αποκτώντας προσωρινά (μόνον όσο διαρκεί το παιχνίδι) μια διαφορετική ταυτότητα.. Επομένως ο χώρος του παιχνιδιού, είναι ένας πραγματικός χώρος αλλά επενδυμένος με μη πραγματικές ερμηνείες και σχέσεις από το παιδί, πράγμα που αποτελεί μια υποκειμενική εκδοχή του χώρου». ( Γερμανός, 2004&1993)

### **5.3. Ο Χώρος του παιχνιδιού στο σχολικό περιβάλλον**

Τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, όπως προαναφέρθηκε παραπάνω, παίζουν οπουδήποτε. Όπως ορίζεται λοιπόν, από το ωρολόγιο πρόγραμμα του νηπιαγωγείου, τα παιδιά παίζουν και στο σχολείο εκτός από την ώρα του διαλείμματος και μέσα στην αίθουσα, στα πλαίσια των ελεύθερων δραστηριοτήτων.

«Το ελεύθερο παιχνίδι είτε ατομικό, είτε ομαδικό σε ελκυστικά οργανωμένες γωνιές και υπαίθριους χώρους επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύσσονται, να ανακαλύπτουν, να χρησιμοποιούν δημιουργικά υλικά και μέσα, να πειραματίζονται, να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να κοινωνικοποιούνται». (ΔΕΠΠΣ, 2002 : 591)

Επομένως, η διαμόρφωση του χώρου παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη και την προσαρμογή του παιδιού στο σχολείο. Για το λόγο αυτό πρέπει να τηρούνται ορισμένοι κανόνες στη διαμόρφωση του χώρου. Δεδομένου ότι το νηπιαγωγείο αποτελεί προέκταση του οικογενειακού περιβάλλοντος, τότε η οργάνωση και η διαρρύθμιση του πρέπει να δανείζεται στοιχεία από τη δομή του σπιτιού, να είναι δηλαδή χωρισμένο σε μικρότερα τμήματα (γωνιές), καθένα από τα οποία να έχει συγκεκριμένη δομή και λειτουργία. (αναφ. στην Καστρουνή , 2011)

Πιο συγκεκριμένα πρέπει το σχολικό περιβάλλον, όσον αφορά τον εσωτερικό χώρο, να αποπνέει στα παιδιά το αίσθημα της άνεσης και της οικειότητας γι' αυτό είναι σημαντικό, το περιβάλλον να αντανακλά τα βιώματα των παιδιών, θυμίζοντας έτσι το οικογενειακό περιβάλλον. Επιπρόσθετα, πρέπει να είναι ελκυστικό, να προωθεί την ασφάλεια, την αυτονομία και την ευελιξία του παιδιού.

Όσον αφορά τον εξωτερικό χώρο, πρέπει να υπάρχουν παιχνίδια κήπου (κούνιες, τραμπάλες, τσουλήθρες κ.α.). Και εδώ είναι πολύ σημαντικό να διασφαλίζεται η ασφάλεια του παιδιού. Εξίσου σημαντικό είναι ο εξωτερικός χώρος να είναι ευρύχωρος, να προωθεί την δημιουργικότητα και την φαντασία των παιδιών. (Δαφέρμου κ. α., 2008)

#### **5.4. Προτιμήσεις παιδιών σχετικά με το χώρο του παιχνιδιού**

Σε έρευνες που έχουν γίνει τα τελευταία χρόνια σχετικά με τις προτιμήσεις των παιδιών, που αφορούν το χώρο του παιχνιδιού, επισημαίνεται ότι πρώτος χώρος προτίμησης παιχνιδιού και των δύο φύλων είναι η γειτονιά ανεξάρτητα από τον τόπο διαμονής τους (αστικές και αγροτικές κοινωνίες).

Ωστόσο, υπάρχει μια διαφοροποίηση στα αποτελέσματα των απαντήσεων, αναφορικά με το σκοπό που έχουν όταν βρίσκονται. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά που ανήκουν σε αστικές κοινωνίες επιλέγουν να παίζουν με ηλεκτρονικά παιχνίδια, ενώ τα παιδιά που προέρχονται από αγροτικές κοινωνίες επιλέγουν να παίζουν έξω στην γειτονιά. (Δαμιανάκη, 2013)

Εν κατακλείδι, θα λέγαμε ότι έχει μειωθεί ο αριθμός των παιδιών που παίζουν στις γειτονιές λόγω της ταχύτατης ανάπτυξης της τεχνολογίας και των φαινομένων κοινωνικής παθογένειας που πλήττει τις κοινωνίες.

## 6. Η Διαμόρφωση του φύλου μέσα από το παιχνίδι

Από την αρχαιότητα έχει επικρατήσει η αντίληψη για τη σωματική δύναμη των αγοριών, τα οποία χαιρόνταν κάθε κοινωνική δραστηριότητα διαφορετικά από τα κορίτσια. Κατά κοινή αποδοχή ψυχολόγων, παιδαγωγών, κοινωνιολόγων, το παιχνίδι αποτελεί την διαδικασία συγκρότησης της ταυτότητας του ατόμου κατά την περίοδο της παιδικής ηλικίας που αποτελεί βασικό παράγοντα για την ψυχοπνευματική του ανάπτυξη. Η κυρίαρχη θέση του παιχνιδιού αναγνωρίζεται ως μέσο που συμβάλει στην εξέλιξη των σωματικών, νοητικών λειτουργιών, της ψυχαγωγίας, και της προσαρμογής του ως μέλος της κοινωνίας. (Γκουγκουλή & Κουριά, 2000; Αυγιτίδου, 2001; Χατζής, 2006)

Ο Χατζής(2006: 25) αναφέρει ότι τα παιχνίδια όπως και οι θεσμοί και οι παραδόσεις είναι προεκτάσεις του κοινωνικού ατόμου. Είναι τρόποι προσαρμογής στην πίεση των εξειδικευμένων ενεργειών που εμφανίζονται σε οποιαδήποτε κοινωνική ομάδα. *«Ο ρόλος του παιχνιδιού στην ενίσχυση της αυτοαντίληψης και αυτοεκτίμησης του παιδιού είναι καθοριστικός. Παιδιά που παρουσιάζουν κάποιες αδυναμίες ή αποτυχίες σε ορισμένους τομείς ισοσταθμίζουν και ενισχύουν την αυτοεικόνα τους με την προβολή επιτυχιών μέσα από το παιχνίδι».* (Αγαλιώτης, 1988:73)

Η νοοτροπία που επικρατεί στις κοινωνίες σχετικά με το φύλο επικρατεί και στο χώρο του παιχνιδιού και συνδέεται με τις κυριότερες κοινωνικές αξίες. Πιο συγκεκριμένα, είναι ευδιάκριτος σε όλες τις δραστηριότητες, ο διαχωρισμός στο λόγο και στη δράση των δυο φύλων σε ένα κλειστό κοινωνικό πλαίσιο. Παρατηρείται, λοιπόν, χωριστή κοινωνικότητα ως προς το χώρο και τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται κάθε φορά από τα άτομα, καθιστώντας έντονο το διαχωρισμό των ρόλων, των στάσεων και κατ' επέκταση των καθηκόντων, των υποχρεώσεων και των δικαιωμάτων. (Γκουγκουλή & Κουριά, 2000)

Σύμφωνα με τους Cooley και Mead, το άτομο διαμορφώνει τη συνείδηση του εαυτού του και την ατομική του ταυτότητα μέσα από πρωτογενείς ομάδες (οικογένεια, κοινότητα και ομάδα συνομηλίκων). Ιδιαίτερη σημασία για ορισμένους ερευνητές παρουσιάζει η τελευταία ομάδα στα πλαίσια του παιχνιδιού, διότι μέσα



από αυτή το παιδί, υποδύεται ρόλους, κάνοντας το έτσι να μάθει τα χαρακτηριστικά των ρόλων που θα κληθεί να αναλάβει, έρχοντας σε επαφή κάθε φορά με το περιβάλλον το οποίο βρίσκεται, δημιουργώντας κοινωνικές σχέσεις. (Δαμιανάκη, 2013)

Η Αυγιτίδου (2001), υποστηρίζει ότι το οικογενειακό περιβάλλον είναι αυτό που παίζει περισσότερο ρόλο στη διαμόρφωση της ταυτότητας του φύλου. Ακόμη θεωρεί πως το μεταβαλλόμενο υπόβαθρο, το οποίο σχετίζεται άμεσα με την ηλικία και την κοινωνική εμπειρία είναι αυτά που επηρεάζουν την έμφυλη ταυτότητα των παιδικών παιχνιδιών. Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως εννέα ετών αντιλαμβάνονται και δηλώνουν δημόσια την έμφυλη ταυτότητα τους. (Αυγιτίδου, 2001)

Μέσα από το παιδικό παιχνίδι *«αντανακλούνται ευρύτερα κοινωνικά στερεότυπα του φύλου, η έννοια της διαφοράς των φύλων, που από πολύ νωρίς επηρεάζει τα παιδιά όσον αφορά τις κοινωνικές εμπειρίες τους στο παρόν»*. (ο.π. Αυγιτίδου, : 86)

Έρευνες δείχνουν ότι, ήδη στην ηλικία των δύο ετών το παιδί μπορεί να διακρίνει το φύλο σε εικόνες παραδοσιακών ανδρών και γυναικών. Παρόλα αυτά δεν κατανοεί ακόμη ότι το φύλο είναι ένα σταθερό και μόνιμο στοιχείο της ταυτότητας. Η σταθερότητα του φύλου και η μονιμότητα του φύλου έρχεται αργότερα. Από το τρίτο ή τέταρτο έτος της ηλικίας τους, πολλά παιδιά έχουν επίγνωση των στερεοτύπων του φύλου σε ότι αφορά τα παιχνίδια και τις δραστηριότητες τους. Τι φορούν άνδρες και γυναίκες, πως χρησιμοποιούν διαφορετικά πράγματα, ασχολούνται με διαφορετικά πράγματα. Παιδιά οκτώ ετών είχαν επίγνωση των στερεοτύπων παρόμοια με αυτά των ενηλίκων.

Ο Piaget, παρατήρησε ότι υπάρχει διαφορά ανάμεσα στα παιχνίδια των αγοριών και των κοριτσιών. Η Παπαδημητρίου (1979), υποστηρίζει πως τα ενδιαφέροντα των δυο φύλων σχετικά με το παιχνίδι τους παρουσιάζουν την εξής εικόνα: Τ' αγόρια παίζουν μιμητικά παιχνίδια με ενέργειες από την ευρύτερη κοινωνική και δημόσια ζωή σε αντίθεση με τα κορίτσια, τα οποία μπορεί και αυτά να παίζουν μιμητικά παιχνίδια αλλά η διαφορά τους έγκειται στο γεγονός ότι οι

ενέργειες των κοριτσιών είναι παρμένες από το οικογενειακό τους περιβάλλον. (αναφ. στη Δαμιανάκη, 2013)

Η συμμετοχή σε ένα είδος παιχνιδιού έχει ως αποτέλεσμα τη ανάπτυξη δεξιοτήτων που είναι ένα βασικό στοιχείο στην εδραίωση συγκεκριμένων κοινωνικών ταυτοτήτων των παιδιών. Τα παιδιά εκείνα που δεν δρουν ή δεν μπορούν να δράσουν αποτελεσματικά ενδέχεται να θέσουν σε κίνδυνο το κοινωνικό πρόσωπό τους, αφού μπορούν να γίνουν περιθωριακά, να περνούν απαρατήρητα και να μην τους δίνουν σημασία. Στην χειρότερη περίπτωση μπορεί να στιγματιστούν ως παρείσακτοι. (Αυγιτίδου, 2001; Ταλάντη, 2010) Όπως αναφέρει η Δαμιανάκη (2013), οι ίδιες δεξιότητες απαιτούνται αναφορικά με την ταυτότητα του φύλου.

Για τα αγόρια αυτό σημαίνει «τον επιτήδειο χειρισμό των σημαίνοντων συμβόλων της αρρενωπότητας- σκληρότητας και σωματική ανδρεία κατά την πορεία του παιχνιδιού, ενώ για τα κορίτσια σημαίνει την επίδειξη μέσα από το παιχνίδι δεξιοτήτων για φροντίδα που έχουν ως σύζυγοι, μητέρες και διαχειρίστριες των οικιακών.» (ο.π. Αυγιτίδου: 106) Οι παραπάνω στρατηγικές φανερώνουν την προετοιμασία των παιδιών για την ενήλικη ζωή τους. (Αυγιτίδου, 2001; Mc Ardle, 2001)

Η Ταλάντη (ο.π), υποστηρίζει πως *το να γίνεις αγόρι ή κορίτσι δεν είναι ζήτημα απλής ανταπόκρισης στην βιολογία, ούτε μιας προκατασκευασμένης ταυτότητας, αλλά μάλλον μια διαδικασία ανακάλυψης και πειραματισμού με τα στερεότυπα του φύλου, τα οποία είναι ενσωματωμένα σε συγκεκριμένες πολιτισμικές πρακτικές.*

Όπως παρουσιάζεται από έρευνες σχετικές με το θέμα, η ταυτότητα του φύλου καθορίζεται μέσα από το παιχνίδι των παιδιών, τα οποία κάθε φορά λαμβάνουν την θέση τους μέσα στην κοινωνία. Το φύλο, δεν αποτελεί μόνο ένα δείκτη για την ταυτότητα του μελλοντικού Εαυτού του κάθε παιδιού, αλλά επιβεβαιώνει την παρούσα κοινωνική ταυτότητα που διαθέτει το κάθε ένα. (Lever, 1978; Αυγιτίδου, 2001)

Επιπρόσθετα, διαφοροποίηση παρουσιάζεται όσον αφορά το χώρο που επιλέγουν τα δυο φύλα για να παίξουν. Πιο συγκεκριμένα τα αγόρια επιλέγουν εξωτερικούς χώρους για το παιχνίδι τους, σε αντίθεση με τα κορίτσια που επιλέγουν

να παίζουν σε εσωτερικούς χώρους. (Γκουγκούλη & Κουριά, 2000; Δαμιανάκη, 2013).

Στην προσχολική ηλικία, τα αγόρια προτιμούν παιχνίδια σωματικής κίνησης ή με περιπετειώδη και φανταστικά θέματα (πχ. ταξίδια στο διάστημα, φαντάσματα κτλ). Τα κορίτσια της ίδια ηλικίας προτιμούν να παίζουν με μικρά αντικείμενα και υλικά δόμησης και να απασχολούνται με δραματοποίηση ρόλων που αφορούν στοργικές και οικιακές δραστηριότητες επί το πλείστον. Με την πάροδο του χρόνου, η επιλογή παιχνιδιών αυξημένης κινητικότητας και στα δυο φύλα αυξάνεται. Αξίζει να προστεθεί στο σημείο αυτό και η επιρροή και η στάση των γονέων.

«Όσον αφορά την οικογένεια, οι διαδικασίες κοινωνικοποίησης ως προς το ρόλο του φύλου, αρχίζουν από τη γέννηση κιόλας του παιδιού. Με τη γέννηση του παιδιού, η διαδικασία απόκτησης ταυτότητας του φύλου στα πλαίσια της οικογένειας γίνεται με δύο κυρίως τρόπους. Ένας τρόπος είναι η ίδια η συμπεριφορά των γονιών μέσα στα οικογενειακά πλαίσια και ο καταμερισμός των εργασιών στο σπίτι ανάλογα με τους παραδοσιακούς ως προς το φύλο τους ρόλους. Ο δεύτερος τρόπος σχετίζεται με τη διαφοροποίηση της συμπεριφοράς τους, των απαιτήσεων και γενικά της αλληλεπίδρασής τους με τα παιδιά τους ανάλογα με το αν είναι αγόρια ή κορίτσια.» (Μαυρογιώργος κ.α., 2007: 14) Οι γονείς έχουν κατά κύριο λόγο την ευθύνη για το διαχωρισμό των παιχνιδιών, πράγμα που παρουσιάζει ρατσισμό ως προς την έμφυλη διάσταση τους.

Τα παιχνίδια, ωστόσο, δε χρειάζεται να έχουν «γένος». Όμως αποκτούν «γένος» μέσα από τη φυσική ροπή των γονιών να ανταποκριθούν στα κοινωνικά στερεότυπα που θέλουν τους άνδρες να είναι περισσότερο «δυναμικοί» ή και «επιθετικοί» και τις γυναίκες πιο «αδύναμες», «γλυκές», «συγκαταβατικές» και «προστατευτικές». Τα παραδοσιακά πρότυπα των ρόλων που τα δύο φύλα επιτελούν – είτε το θέλουμε είτε όχι – καλά κρατούν και στις μέρες μας. Τα παιχνίδια δε χρειάζεται να έχουν «γένος» - τουλάχιστον σε απόλυτο βαθμό – διότι έτσι τα παιδιά μαθαίνουν ότι κάποια πράγματα δεν είναι αντρικά, ή γυναικεία, αλλά ανθρώπινα.

Στην σχετική αρθρογραφία, υποστηρίζεται ότι λαθεμένα, δυστυχώς, θεωρούμε ότι η επιλογή των παιχνιδιών διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην ταυτότητα του φύλου των παιδιών. Τα παιδιά αποκτούν την ταυτότητα του φύλου τους κατά την

περίοδο των προσχολικών τους χρόνων. Η ταυτότητα του ρόλου του φύλου διαμορφώνεται από βιολογικούς, ψυχολογικούς και κοινωνικούς παράγοντες όπως αναφέρθηκε και παραπάνω. Οι κοινωνικοί παράγοντες διαδραματίζουν βασικό και κυρίαρχο ρόλο. Ανταποκρινόμενα στις προσδοκίες των γονιών (οι οποίες αντανακλούν σε μεγάλο βαθμό τις προσδοκίες της κοινωνίας) ντύνονται διαφορετικά και παίζουν με διαφορετικά παιχνίδια, ανάλογα με το φύλο.

Ως προς τα παιχνίδια, αγορίστικα θεωρούνται τα αυτοκινητάκια, τα τρένα και τα αεροπλάνα (και κάθε είδος παιχνιδιού που παραπέμπει σε μέσο μαζικής μεταφοράς), τα όπλα, τα παιχνίδια κατασκευών και τα ηλεκτρονικά, ενώ ως αμιγώς κοριτσίστικα παιχνίδια θεωρούνται οι κούκλες και τα κουζινικά. Εκτός από τις προσδοκίες των γονιών και των «σημαντικών άλλων», σημαντικό ρόλο διαδραματίζει και η συμπεριφορά των γονιών, εφόσον αυτοί αποτελούν πρότυπα προς μίμηση για τα παιδιά. Ένας περισσότερο στερεότυπος ρόλος άνδρα από τον πατέρα ή γυναίκας από τη μητέρα, είναι αναμενόμενο να αναπαραχθεί από ένα αγόρι, ή από ένα κορίτσι, αντίστοιχα.

Παρατηρώντας τις επιλογές των παιχνιδιών από τα παιδιά, σύμφωνα με το φύλο τους, αντιλαμβανόμαστε πως αρχικά οι επιλογές τους δεν σχετίζονται και δεν παρουσιάζεται διαχωρισμός ανάμεσα στα παιχνίδια που επιλέγονται μεταξύ των δυο φύλων. Σταδιακά, με την επιρροή των γονέων και των κοινωνικών προτύπων, τα παιδιά κάθε φύλου ασχολούνται με ξεχωριστά και ορισμένα παιχνίδια. Μέσα από αυτά καθορίζεται η ταυτότητα των παιδιών και ο ρόλος τους μέσα στην κοινωνία, συμβάλλοντας στην ανάπτυξή τους. Στην πορεία τα παιδιά συνειδητοποιούν τις προσδοκίες των γονέων σχετικά με το φύλο τους και είναι σε θέση να αποφύγουν άτυπα και μη στερεοτυπικά παιχνίδια. (ο.π. Ταλάντη)

## **7. Η μάθηση μέσα από το παιχνίδι**

Παιχνίδι και μάθηση είναι δυο αλληλένδετες έννοιες με μεγάλη σημασία για το χώρο της αγωγής. Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει η Μαλαματένιου (2013: 19), *«η άποψη για τη μάθηση μέσω του παιχνιδιού έφερε στην επιφάνεια την ωφελμιστική πλευρά του, λόγω του μεγάλου ενδιαφέροντος για την προσχολική αγωγή».*

Το παιχνίδι αναδείχθηκε ως θεμελιώδες «παιδαγωγικό μέγεθος» στη μάθηση αλλά και στην ανάπτυξη των παιδιών μέσα από το έργο σπουδαίων παιδαγωγών. Το παιχνίδι απασχολεί έως σήμερα τους ερευνητές που ασχολούνται με τις επιστήμες της αγωγής καθώς και τους συντάκτες των Αναλυτικών προγραμμάτων, οι οποίοι το εντάσσουν στα προγράμματα σπουδών για το νηπιαγωγείο. Ακόμη, όπως αναφέρεται στο αναλυτικό πρόγραμμα της Κύπρου (2014), *«το παιχνίδι αποτελεί για το παιδί, από τη στιγμή της γέννησης, τον φυσικό τρόπο μάθησης και ανάπτυξης. Σε ένα πρόγραμμα που αφορά στην πρώτη σχολική περίοδο ιδιαίτερη βαρύτητα θα πρέπει να δίνεται στο παιχνίδι αφού αυτό αποτελεί και το κύριο μέσο για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού.»*

Η Γκλιάου (2014: 7), σε άρθρο της σχετικά με τα Αναλυτικά Προγράμματα, υποστηρίζει πως *« ως προϋπόθεση για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων από τις διάφορες γνωστικές περιοχές που περιλαμβάνονται στο πρόγραμμα σπουδών για το νηπιαγωγείο, είναι η δημιουργία του κατάλληλου περιβάλλοντος και η προσέγγιση γνώσεων και εννοιών μέσα από διάφορες κατάλληλες, ελκυστικές και παιγνιώδεις δραστηριότητες που προκαλούν την περιέργεια των παιδιών, ικανοποιούν την ανάγκη τους για δράση, πειραματισμό και έκφραση.»*

Η Πολυμενάκου (1988), υποστηρίζει ότι μέσα από την διδασκαλία μέσω ενός παιχνιδιού, το παιδί διδάσκεται, γιατί το παιχνίδι εξυπηρετεί τις ανάγκες και ενδιαφέροντα του. Με βάση αυτό, καθίσταται κατανοητή η πρακτική διδασκαλίας μέσω των παιχνιδιών, διότι μέσω αυτής κατευθύνεται η σκέψη και η φαντασία του παιδιού.

Βέβαια, προτείνεται και η διαμόρφωση των κατάλληλων προϋποθέσεων, με σκοπό την ενθάρρυνση και την διευκόλυνση του δημιουργικού παιχνιδιού, ως μέσου

για την προσέγγιση μαθησιακών και αναπτυξιακών στόχων. Διαφορετικές γνωστικές περιοχές του Αναλυτικού προγράμματος και ποικίλοι στόχοι του μπορούν να προσεγγιστούν με παιγνιώδεις δραστηριότητες που είναι ευχάριστες στα παιδιά. (Μαλαματένιου, 2013)

Έχει διατυπωθεί η άποψη ότι κάθε υλικό παιχνιδιού μπορεί ταυτόχρονα να είναι και υλικό μάθησης. Επομένως κάθε μορφή παιχνιδιού μπορεί να αποτελέσει και μορφή μάθησης. Αυτό συμβαίνει, επειδή τα παιχνίδια δημιουργούν προϋποθέσεις μάθησης ή οδηγούν τα παιδιά σε διαδικασίες μάθησης. (Πανταζής, 2004)

Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά θα αναπτύξουν ικανότητες όπως: δημιουργία ελεύθερων, υπεύθυνων και δημοκρατικών απόψεων καθώς και θα αναπτύξουν κινητικές- σωματικές ικανότητες, ψυχοπνευματική και κοινωνική μόρφωση. (Πολυμενάκου, 1988) Επιπρόσθετα, το παιδί μέσα από το παιχνίδι, έρχεται σε αντιπαράθεση με πολλές λειτουργίες έχοντας ως αποτέλεσμα την παροχή πληροφοριών που έχει ως απόρροια την προαγωγή της μάθησης, η οποία θεωρείται ιδιαίτερα δημιουργική. (αναφ. στη Μαλαματένιου, 2013)

Συμφώνα με την Ξανθάκου (2011), κατά την διαδικασία της διδασκαλίας στο νηπιαγωγείο, ενδέχεται αυτή να υποκύψει στον πειρασμό να μεταχειριστεί ορισμένες φορές μια διαδικασία ως σκοπό και όχι ως εργαλείο εγχείρημα, προκειμένου να πραγματοποιηθεί ο λειτουργικός σκοπός της εκπαίδευσης, ο οποίος μπορεί να συνοψιστεί ως εξής: το άτομο να μάθει ουσιαστικά να αυτενεργεί και να συνεχίζει να μαθαίνει δια βίου.

Όπως έχει αναφερθεί σε προηγούμενο κεφάλαιο, το παιχνίδι έχει ιδιαίτερη σημασία στην ανάπτυξη του παιδιού (βλ. κεφ. 3) τόσο σε μορφωτικό όσο και σε αναπτυξιακό επίπεδο. Το νηπιαγωγείο, αποτελεί, ένα πιο ελεύθερο, από αναλυτικά προγράμματα σχολείο και για το λόγο αυτό, ευνοείται περισσότερο το παιχνίδι στο χώρο του, παρά σε οποιοδήποτε άλλο σχολικό χώρο. Ο χώρος του νηπιαγωγείου είναι διαμορφωμένος σε γωνιές- κέντρα ενδιαφέροντος, ανάλογα με ορισμένους μαθησιακούς στόχους, όπου εκεί τα παιδιά παίζουν ελεύθερα κατά την είσοδο τους στο σχολικό περιβάλλον.

Το ελεύθερο παιχνίδι, σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα της Κύπρου(2009: 6), θα πρέπει να καταλαμβάνει το μεγαλύτερο κομμάτι του ημερήσιου προγράμματος για τα παιδιά όλων των ηλικιών αφού αποτελεί την μορφή οργάνωσης της μάθησης που συνδυάζει *«την περιέργεια, τη φαντασία, τη δημιουργικότητα, την εφευρετικότητα, την επιμονή, την επιθυμία για πειραματισμό, την εποικοδομητική επιδεκτικότητα στο λάθος, το ρίσκο, την αποτυχία και την κριτική»*.

*«Το ελεύθερο παιχνίδι είτε ατομικό, είτε ομαδικό σε ελκυστικά οργανωμένες γωνιές και υπαίθριους χώρους επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύσσονται, να ανακαλύπτουν, να χρησιμοποιούν δημιουργικά υλικά και μέσα, να πειραματίζονται, να επικοινωνούν, να συνεργάζονται και να κοινωνικοποιούνται.»* (ΔΕΠΠΣ: 2002)

Στο νηπιαγωγείο, το παιχνίδι και το εκπαιδευτικό πρόγραμμα είναι σε πλήρη αντιστοιχία και αλληλεπίδραση. Έρευνες που έχουν διεξαχθεί, έχουν δείξει ότι μέσω του παιχνιδιού αναπτύσσονται οι γλωσσικές ικανότητες, η συμβολική σκέψη, η συγκέντρωση του παιδιού και η ευελιξία της σκέψης του. *«Το παιχνίδι, επομένως, στο νηπιαγωγείο είναι ικανό να διοχετεύσει στα παιδιά, όλα τα απαραίτητα χαρακτηριστικά μιας μορφωτικής εμπειρίας γεμάτης ενδιαφέρον και χαρά.»* (Βρυνιώτη& Κυρίδης κ.α., 2008: 43,44)

Συμφώνα με τον Σταμάτη (2011:175), οι δραστηριότητες που λαμβάνουν χώρα μέσα στο σχολικό περιβάλλον και υλοποιούνται σύμφωνα με τις κατάλληλες παιδαγωγικές μεθόδους είναι απαραίτητες και βοηθούν στο να αναπτύξουν τα παιδιά καλές επικοινωνιακές δεξιότητες και την μετέπειτα σχολική και κοινωνική προσαρμογή τους. Αυτές οι δραστηριότητες δείχνουν ότι τα παιδιά συνυπάρχουν στο σχολικό περιβάλλον, φυσικά και αβίαστα, και ότι η μάθηση στηρίζεται σε δημιουργικές στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων. Έξωλλου, η δημιουργική εργασία, όπως είναι και οι ελεύθερες δραστηριότητες, αποτελεί πάντα μια ευκαιρία είσπραξης και καταξίωσης τόσο για τον εαυτό του όσο και για τη μαθητική κοινότητα.

Πολλοί ερευνητές, θεωρούν το αυθόρμητο παιχνίδι ως μια μορφή αξιολόγησης της γνωστικής, κοινωνικής, συναισθηματικής, γλωσσικής και κινητικής ανάπτυξης των μικρών παιδιών, επειδή όλα τα παιδιά του νηπιαγωγείου εμπλέκονται σε αυτό. Μέσω αυτής της αξιολόγησης, οι εκπαιδευτικοί είναι σε θέση να κατανοήσουν τη σημασία του παιχνιδιού ως βασικού μέρους του προγράμματος

σπουδών, τη σχέση παιχνιδιού και μάθησης, να αντιλαμβάνονται τον τρόπο που μπορούν και λειτουργούν τα παιδιά, βοηθώντας τους έτσι να διαμορφώσουν τον τρόπο διδασκαλίας τους.

Επομένως ο ρόλος του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι των παιδιών είναι πολυδιάστατος καθώς οι παρεμβάσεις του αποτελούν το εφαλτήριο για τη ροή και το πνεύμα του παιχνιδιού. Οι δραστηριότητες της μαθησιακής διαδικασίας που προέρχονται από το παιχνίδι, είτε των νηπίων είτε του εκπαιδευτικού, παρακινούν ιδέες και ενδιαφέροντα και των δύο πόλων της διδακτικής διαδικασίας, δίνοντας με αυτό τον τρόπο την δυνατότητα εξέλιξης και έκτασης του στη μαθησιακή διαδικασία. Δεν πρέπει, λοιπόν, να πιστεύουμε ότι το παιχνίδι έχει αξία μόνο όταν αποφέρει μαθησιακά αποτελέσματα ή ότι πρέπει να είναι πάντα δομημένο και οργανωμένο από τους εκπαιδευτικούς. (Γοργώτου, 2014)

Τέλος, κρίνεται αναγκαία μια αρμονική σύζευξη μεταξύ του παιχνιδιού, της μάθησης και της διδασκαλίας και των εμπειριών και των ενδιαφερόντων του παιδιού.



## **8. Το παραδοσιακό και το βιομηχανικό παιχνίδι.**

Το παιχνίδι, και μάλιστα το παραδοσιακό παιχνίδι, αποτελεί έναν σημαντικό αγωγό του πολιτισμού από γενιά σε γενιά. Παραδοσιακά ονομάζονται τα παιχνίδια που έπαιζαν οι παλαιότεροι και μεταφέρονται από γενιά σε γενιά, με προφορική περιγραφή ή την επίδειξη τους από τους μεγαλύτερους στους μικρότερους. (Διαμαντόπουλος, 2009)

Τα παραδοσιακά παιχνίδια έχουν τις ρίζες τους από την αρχαιότητα, όπου μικροί και μεγάλοι αφιέρωναν σημαντικό μέρος από τον ελεύθερο χρόνο, για να παίξουν ομαδικά παιχνίδια και να πάρουν μέρος σε αγώνες. Οι συχνές θρησκευτικές γιορτές ήταν μία ευκαιρία για ομαδικά παιχνίδια, στα οποία έπαιρναν μέρος μικροί και μεγάλοι. (Παπαβασιλείου, 2011)

Παλαιότερα, το πρώτο παιχνίδι των παιδιών ήταν η κουδουνίστρα. Την έφτιαχνε η μητέρα τους σε μια κορδέλα κρεμώντας μεταλλικά νομίσματα. Η κουδουνίστρα μπορεί να ήταν από διάφορα υλικά, ανάλογα με την οικονομική κατάσταση της οικογένειας. Άλλο παιχνίδι ήταν η κούκλα, η οποία ήταν φτιαγμένη από λεπτό πανί και κουμπιά. Αρχικά στόλιζε απλά το κρεβάτι του μωρού και εν συνεχεία αποτελούσε τον κυριότερο σύντροφο του μωρού. Η κούκλα αυτή παρέπεμπε στο ανθρώπινο πρόσωπο και λειτουργούσε εφησυχαστικά για το μωρό. Για το λόγο αυτό και αρκετά βρέφη δένονται με κάποιο κουκλάκι ακόμη και αν αυτό έχει καταστραφεί. Αυτό λέγεται μεταβατικό αντικείμενο στην ψυχολογία. (Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ, 2000: 9&10)

Το παραδοσιακό παιχνίδι, θα λέγαμε, ήταν ένα δημιούργημα των παιδιών ή ακόμη και των οικείων τους, το οποίο μπορούσαν να το κατασκευάσουν με απλά υλικά (ξύλα, πέτρες κ.α.). Σε πλεονεκτική θέση βρίσκονταν τα παιδιά που είχαν τεχνίτη γονιό. (Μαρτάκη, 2002)

Τα παραδοσιακά παιχνίδια είναι κυρίως ομαδικά (κρυφτό, τυφλόμυγα, το μαντήλι κ.α.) και παιζόταν σε εξωτερικούς χώρους, στις γειτονιές, στις πλατείες, στον περίβολο των εκκλησιών και χωρίς στερεότυπα (έπαιζαν αγόρια, κορίτσια αναμειγμένα). Βέβαια, υπάρχουν κάποια παιχνίδια που ενδέχεται να μοιάζουν ατομικά αλλά στο τέλος αποδεικνύονται ομαδικά, αφού παίζονται διαδοχικά από κάθε ένα παιδί μέσα στην ομάδα. Αυτά σχετίζονται με την τεχνολογία της κάθε

εποχής και τις δεξιότητες των παιδιών, τέτοια είναι η σφεντόνα και η σβούρα. (Βικιπαιδεία, 2014)

Κάθε παιχνίδι τέτοιου τύπου εκφράζει την εποχή και την κοινωνία που το δημιούργησε, εφόσον μέσα από τα παραδοσιακά παιχνίδια αναδεικνύονται οι αξίες, η οικονομική κατάσταση, οι αντιλήψεις και τα στερεότυπα της εκάστοτε κοινωνίας.

Όπως υποστηρίζει ο Μπάρτ, τα παιδιά λαμβάνουν διάφορες εμπειρίες μέσα από το παιχνίδι δίνοντας σημασία και στο υλικό το οποίο είναι κατασκευασμένο. Ο ίδιος, επίσης επισημαίνει την αξία της πρώτης ύλης. Θεωρεί το ξύλο καταλληλότερο υλικό για την κατασκευή του παιχνιδιού, λόγω της αντοχής του και της φυσικής προέλευσης του, υπογραμμίζοντας ότι προωθεί την έκφραση και τη δημιουργικότητα του παιδιού. (αναφ. Γκουγκουλή, 2002)

Η Γκουγκουλή (2002), σε έρευνα που πραγματοποίησε στην Παλαιά Φώκαια Αττικής, αναφέρει πως τα κορίτσια έπαιζαν μέσα στο σπίτι κυρίως αναπαριστώντας τη δομή της οικογένειας τους και τα αγόρια αναπαριστούσαν στο παιχνίδι τους ανδρικές δουλειές. Ακόμη και όταν αγόραζαν ένα παιχνίδι, τότε αυτό έπαιρνε την μορφή που ήθελε το παιδί, αντλούσαν δηλαδή το περιεχόμενο του συμβολικού τους παιχνιδιού από το κόσμο των μεγάλων σε συνδυασμό με τα αθύρματα που είχαν.

Πολλοί ερευνητές (Μπάρτ, Φρέμπελ, Μοντεσσόρι), αναγνωρίζουν στο παραδοσιακό παιχνίδι αρκετές διεγερτικές ιδιότητες. Τέτοιες μπορούν να θεωρηθούν η δημιουργικότητα -εφόσον διεγείρουν την φαντασία των παιδιών-, η αυτογνωσία – εφόσον μέσα από το παιχνίδι το παιδί μαθαίνει τα όρια του. Επίσης, μέσα από αυτό καλλιεργούνται αξίες και αρετές. Δημιουργεί απεριόριστες ευκαιρίες για ελευθερία και πρωτοτυπία. Έχει άπειρες δυνατότητες να επεμβαίνει σε κάθε παιχνίδι, να κάνει προσωπικές και ομαδικές αλλαγές, να δημιουργεί νέα δεδομένα, έτσι ώστε κάθε παιχνίδι να γίνεται μοναδικό και ανεπανάληπτο κάθε φορά που παίζεται. Μέσα από πολλά παιχνίδια, όπως η τριώτα, η εννιάρα, η δωδεκάρα, οι μπίλιες, οι αμάδες, το παιδί κάνει μία σειρά σχεδιασμών και συλλογισμών τους οποίους προσαρμόζει ανάλογα με τις αντιδράσεις των άλλων παιχτών. Αλλά και τα κινητικά παιχνίδια, όπως το κυνηγητό, το κρυφτό, το ρολογά ρολογά καλλιεργούν την άμεση σκέψη και αντίδραση.

Μαθαίνει την αξία της ομάδας. Μαθαίνει να προτάσσει το ομαδικό από το προσωπικό συμφέρον. Μαθαίνει να στηρίζει και να στηρίζεται, να κινδυνεύει και να θυσιάζεται για να σώσει τον συμπαίκτη του. Μαθαίνει να μη χαίρεται την προσωπική επιτυχία όταν χάνει η ομάδα. Τα σκλαβάκια, οι κλέφτες και αστυνόμοι, η σημαία τα παιχνίδια με το τόπι είναι παιχνίδια που μετατρέπουν την επιθετικότητα και τον εγωισμό σε εποικοδομητική άμιλλα και συνεργασία. Μαθαίνουν στο παιδί το εμείς και όχι το εγώ. (Παπαβασιλείου, 2011)

Η βιομηχανική εξέλιξη, η αλλαγή των κοινωνικών δομών, η αστυφιλία, ο αφανισμός των ελεύθερων χώρων, οι αλλαγές στη δομή και τη λειτουργία της οικογένειας περιόρισαν σημαντικά το παραδοσιακό παιχνίδι και τη θέση του πήρε το βιομηχανικό, το ηλεκτρονικό παιχνίδι που παράγεται μαζικά ως τυποποιημένο προϊόν ευρείας κατανάλωσης. Προς την κατεύθυνση αυτή συμβάλλει η διαρκής και έντονη διαφήμιση από τα μέσα ενημέρωσης.

Σήμερα τα παιδικά παιχνίδια είναι προϊόντα της βιομηχανίας και όχι των ίδιων των παιδιών. Κατασκευάζονται σε χώρες μακρινές και είναι ψυχρά και απρόσωπα. Έχουν χάσει την μοναδικότητα τους, διότι κατασκευάζονται για εκατομμύρια παιδιά. Το κάθε παιχνίδι χαρακτηρίζεται από κάτι ξεχωριστό, κάτι που θα δίνει νόημα στο παιδί αλλά είναι ίδιο με όλα τα άλλα παιχνίδια που έχουν τα άλλα παιδιά. (ο.π Ε.Π.Ε.Α.Ε.Κ.)

Το βιομηχανικό παιχνίδι είναι κατασκεύασμα των εργοστασίων καθώς παρουσιάζει τις αξίες που διέπουν την σημερινή κοινωνία. Στα πλαίσια, λοιπόν, της σύγχρονης καταναλωτικής κοινωνίας πολλές εταιρίες απευθύνονται στα παιδιά μέσω των μέσων ενημέρωσης κάνοντας τα παιδιά μοχλό πίεσης προς την οικογένεια για την αγορά παιχνιδιών. Πολλοί γονείς, λόγω των προτεραιοτήτων τους σε άλλους τομείς, υποκύπτουν στις πιέσεις των παιδιών τους, αγνοώντας πολλούς από τους κινδύνους που ελλοχεύουν.

Σίγουρα το βιομηχανικό παιχνίδι είναι αρκετά ελκυστικό, εφόσον συνδυάζει εικόνα και ήχο. Η χρήση πολυμέσων το κάνει πιο διασκεδαστικό, καθώς συμβάλλει στην ανάπτυξη νοητικών δεξιοτήτων. Παρά ταύτα, πρέπει να γίνεται προσεκτική επιλογή των παιχνιδιών τέτοιου τύπου. Το σύγχρονο βιομηχανικό παιχνίδι μπήκε στο στόχαστρο πολλών μελετητών λόγω των αξιών που προβάλλει.

Συμφώνα με έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί από πολλούς ερευνητές (Dixon, Bandura κ.α.) αποδεικνύεται πως τα σύγχρονα παιχνίδια , κυρίως τα βιομηχανικά, θεωρείται ότι μεταφέρουν επικίνδυνα μηνύματα, τα οποία περιορίζουν την φαντασία και την δημιουργικότητα των παιδιών. Ακόμη προβάλλουν συνεχώς την βία καθώς τα περισσότερα εμπορικά παιχνίδια προάγουν τις έννοιες της ιδιοκτησίας της ατομικότητας καθώς ενισχύουν κοινωνικές διακρίσεις και σεξιστικά πρότυπα. (Γκουγκουλή, 2002, Μαρτακη,2002)

Ανακεφαλαιώνοντας, τα περισσότερα παιχνίδια δεν εμπεριέχουν αποκλειστικά και μόνο τα μηνύματα των κατασκευαστών τους άλλα και των χρηστών τους. Αυτό αποδεικνύεται από την μεταφόρτωση πολλών εμπορικών παιχνιδιών στα πλαίσια του συμβολικού παιχνιδιού τους. Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά ασκούν έλεγχο πάνω στο κοινωνικό και φυσικό περιβάλλον.

## **9. Το Σύγχρονο Ηλεκτρονικό παιχνίδι.**

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν ένα κοινωνιολογικό φαινόμενο καθώς γνωρίζουν μεγάλη διάδοση και διαδραματίζουν σπουδαίο ρόλο στην κουλτούρα των παιδιών. (Dorman, 1997)

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί και αυτό βιομηχανικό προϊόν. Η βιομηχανία της ψυχαγωγίας αξιοποίησε την ανάγκη του παιδιού για παιχνίδι και σε συνάρτηση με την σημερινή κοινωνική δομή, μιας και η μητέρα λείπει αρκετές ώρες από το σπίτι ή εργάζεται πολλές ώρες εντός και εκτός σπιτιού, προσάρμοσε την παραγωγή των παιχνιδιών στις επιταγές της ψηφιακής εποχής που διέπει τις σημερινές κοινωνίες (Χατζής, 2006). Έτσι, οι σημερινοί γονείς, «καθηλώνουν» τα παιδιά τους μπροστά από μια οθόνη, είτε τηλεόρασης είτε ηλεκτρονικού υπολογιστή, παραγκωνίζοντας τους κινδύνους που ελλοχεύουν.

Τι είναι τελικά το ηλεκτρονικό παιχνίδι και τι το διαφοροποιεί από τα άλλα βιομηχανικά παιχνίδια; Απάντηση στο ερώτημα αυτό θα βρούμε αν κοιτάξουμε τον ορισμό του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Σύμφωνα με την Βικιπαιδεία (2015), με τον όρο ηλεκτρονικό παιχνίδι εννοούμε οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται με τη χρήση κάποιας ηλεκτρονικής συσκευής. Αυτή η συσκευή μπορεί να είναι ένας ηλεκτρονικός υπολογιστής, μια κονσόλα παιχνιδιών, ένα κινητό τηλέφωνο κ.α. Ο Μπαμπινιώτης (2002: 726), θεωρεί ότι *«τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι προγράμματα παιχνιδιών που χρησιμοποιούν κινούμενες οπτικές παραστάσεις και ηχητικά μηνύματα για να αποδώσουν την εξέλιξη της εικονικής πραγματικότητας που διαμορφώνει ο χρήστης με βάση τις επιλογές του και τους κανόνες του παιχνιδιού. Κυκλοφορούν με μορφή κασετών, δισκετών ή ψηφιακών δίσκων. Επίσης ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι και οι μικρές ή μεγάλες επαγγελματικές συσκευές με οθόνη για την λειτουργία τέτοιων προγραμμάτων»*.

Από τους παραπάνω ορισμούς, παρατηρούμε πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πιο πολύπλοκα λόγω της κατασκευής τους σε σχέση με τα άλλα βιομηχανικά παιχνίδια. Όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μια μορφή εισόδου δεδομένων από το χρήστη για παράδειγμα ένα πληκτρολόγιο, ένα joystick, ένα gamepad ή ποντίκι, ή μια οθόνη αφής (με την άνοδο του mobile gaming) που αποτελεί μια μορφή εξόδου που

ικανοποιεί τις αισθήσεις του παίχτη, συνήθως μια τηλεόραση , ένα ηχείο. (ο.π. Βικιπαιδεία; Kirriemuir, 2000; Χατζής,2006)

Σύμφωνα με τον Γιαλούρη κ.α (1999:300), στην πλειοψηφία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών διακρίνουμε τρία κοινά σημεία τα οποία συντελούν στην έλξη που ασκούν τα παιχνίδια αυτά στους χρήστες του και σε συνδυασμό με την διάδραση και τις άλλες πολυαισθητηριακές τους ιδιότητες τα καθιστούν δημοφιλή στα παιδιά αλλά και σε μεγαλύτερες ηλικίες. Πιο συγκεκριμένα αυτά είναι, **η χώρο-οθόνη**, η οποία καθιστά το σύμπαν του παιχνιδιού ορατό. Αυτή αποτελεί ένα παράθυρο που ανοίγει μπροστά στο χρήστη και παρουσιάζει μια αναπαράσταση σε εξέλιξη, που εκείνος οφείλει να εξερευνήσει. Με αυτό τον τρόπο ο χρήστης ταυτίζεται με έναν χαρακτήρα- πρωταγωνιστή.

**Ο επιταχυνόμενος χρόνος**, είναι το δεύτερο συστατικό των περισσότερων ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ο οποίος σε συνδυασμό με τη **περιορισμένη διάρκεια ζωής** αποτελούν τη σημαντικότερη δυσκολία σε αυτά. Ο επιταχυνόμενος χρόνος αποτελεί την γλώσσα των επιλογών- πράξεων και των άμεσων αντιδράσεων. Το λάθος μπορεί να αποβεί μοιραίο, για το λόγο αυτό απαιτείται πλήρως η αυτοσυγκέντρωση και η ταχύτητα στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Με τον περιορισμό των ζώων τίθεται σε αμφισβήτηση η προοπτική της επαφής με το άπειρο, το παιχνίδι δηλαδή δεν έχει τέλος και δε θα σταματήσει ποτέ. Το τέλος έρχεται σε μια συγκεκριμένη κίνηση και όλα αρχίζουν από την αρχή. Όταν υπάρξει εξοικείωση με το παιχνίδι, το πλέον μέλημα των χρηστών είναι το κυνήγι των υψηλών επιδόσεων που είναι μια κούρσα ενάντια στο χρόνο.

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι μπήκε στη ζωή μας ήδη από την από την δεκαετία του 1960. Το 1961, ο Steve Russel, δημιούργησε το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Με το πέρασμα των δεκαετιών , οι διάσημες εταιρίες ηλεκτρονικών ειδών άρχισαν να κατασκευάζουν διάφορα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Ανά δεκαετία ολοένα και προστίθενται κάτι καινούργιο στις παιχνιδομηχανές, γεγονός που τις έκανε πιο πολύπλοκες και διασκεδαστικές (ο.π. Γιαλούρης; Χατζής).

Στις μέρες μας οι επιστήμονες που ασχολούνται με την τεχνητή νοημοσύνη, θεωρούν ότι ο χώρος του ηλεκτρονικού παιχνιδιού είναι ο χώρος που θα εφαρμοστεί κατάλληλα σε άλλα είδη παιχνιδιού, που μέρος τους είναι η αλληλεπίδραση των εικονικών κόσμων και των ανθρώπινων χαρακτήρων. Αυτό σημαίνει πως αυτού του

είδους τα παιχνίδια αποτελούν πρόκληση για τους ερευνητές καθώς οι κόσμοι τους εξελίσσονται σε πιο ρεαλιστικούς απαιτώντας όλο και πιο πολύπλοκες συμπεριφορές από τους χαρακτήρες που το πλαισιώνουν (Laird & Van Lent, 2001).

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι πλέον μια διαδεδομένη μορφή «καταναλωτικής φαντασίας» που γοητεύει, δίνοντας δυνατότητες φυγής από την πραγματικότητα, καθώς δίνουν την δυνατότητα να επιτευχθούν οι πιο απίθανες επιθυμίες μέσα από την εικονική πραγματικότητα.

Σε έρευνες που έχουν πραγματοποιηθεί σε αρκετές χώρες αναφορικά με το φύλο των παιχτών, η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών απευθύνεται κυρίως σε αγόρια όλων των ηλικιών. Συντριπτικό είναι και το ποσοστό των παιδιών που παίζουν παιχνίδια τέτοιου είδους μέσα στο σπίτι (75% των κοριτσιών- 90% των αγοριών). (Ζέττα, 2011)

Οι γονείς αψηφούν τους κινδύνους που ελλοχεύουν, επειδή παίζουν και οι ίδιοι, γ' αυτό θεωρούν ότι έχουν τον έλεγχο. Βλέπουν όμως την επιφάνεια αυτής της κατάστασης. Το ερώτημα όμως που δημιουργείται, είναι αν το παιδί τελικά κινδυνεύει ή επωφελείται από αυτά τα παιχνίδια;

Μπορεί τα ηλεκτρονικά παιχνίδια να είναι διασκεδαστικά και να αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία, καθώς βοηθούν το παιδί να εξοικειωθεί με την τεχνολογία, αυξάνοντας την αυτοπεποίθησή του, αφού του δίνουν τη δυνατότητα του ελέγχου. Ακόμη αναπτύσσουν την ικανότητα απομνημόνευσης του παιδιού. Ορισμένα παιχνίδια, που ενσωματώνουν διαφορετικές γλώσσες, αναδεικνύουν τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των πολιτισμών, δηλαδή αποτελούν χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία και μεθόδους ομαλής κοινωνικοποίησης.

Παρά ταύτα, καλό είναι να δούμε και την άλλη όψη του νομίσματος. Η υπερβολική έκθεση σε βίαια βιντεοπαιχνίδια μπορεί να έχει αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνική συμπεριφορά του παιδιού. Από έρευνες που έχουν αναρτηθεί στο διαδίκτυο παρατηρούμε ότι, πολλοί είναι αυτοί πιστεύουν πως τα βιντεοπαιχνίδια μπορούν να προκαλέσουν εθισμό στα παιδιά. Ο εθισμός αυτός είναι πιθανό να οδηγήσει σε προβλήματα υγείας και καταναλωτικής συμπεριφοράς, καθώς και κακή επίδοση στο σχολείο. Βέβαια, για να φτάσει ένα παιδί να εθιστεί, υπεύθυνος θα είναι

ο γονιός που δεν ασχολείται και δεν έχει τον έλεγχο του παιδιού του, και όχι το παιχνίδι. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μαζί με την τηλεόραση αποτελούν το δεύτερο παράγοντα πρόκλησης παχυσαρκίας, μετά την κατανάλωση πρόχειρου φαγητού.

Το θέμα είναι πόσο και τι είδους αντίκτυπο έχει στο κάθε παιδί. Το ζήτημα του κατά πόσον τα ηλεκτρονικά ή/και τα βιντεοπαιχνίδια είναι «θετικά» ή «αρνητικά» για τα παιδιά είναι υπεραπλουστευμένο. Η τεχνολογία του σήμερα, με γεωμετρικό ρυθμό, διαρκώς γίνεται όλο και προηγμένη. Το να κατασκευάσεις ένα ηλεκτρονικό ή/και ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι εύκολο. Η τεχνολογία δεν είναι το πρόβλημα μας αλλά το πώς μπορούμε εμείς να την αξιοποιήσουμε προς όφελος του παιδιού μας. Δεν υπάρχουν συγκεκριμένες έρευνες οι οποίες να καθορίζουν πόσες ώρες είναι καλό για ένα παιδί να έρχεται σε επαφή με την τεχνολογία, με ποιο τρόπο, και σε πια ηλικία. Σίγουρα όμως επιβάλλεται η γονεϊκή παρέμβαση βοηθώντας το παιδί να κάνει σωστή χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού.



# **Β' ΜΕΡΟΣ**

## 10. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

### 10.1 Σκοπός και Στόχοι της έρευνας

Στις μέρες μας το παιχνίδι των παιδιών έχει μειωθεί αρκετά. Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι η μελέτη των παραγόντων που συμβάλλουν στην αναστολή του παιχνιδιού.

Για να επιτευχθεί ο παραπάνω σκοπός τέθηκαν και επιμέρους στόχοι. Πιο συγκεκριμένα:

- ❖ Να αποτυπωθεί η άποψη των γονέων σχετικά με το χρόνο που έχουν τα παιδιά με το παιχνίδι.
  - ❖ Να διαπιστωθεί η άποψη των γονέων σχετικά με τις ώρες που αφιερώνουν τα παιδιά στο παιχνίδι τους.
  - ❖ Να αποτυπωθεί η άποψη των γονέων σχετικά με τους παράγοντες που αναστέλλουν το παιχνίδι των παιδιών.
  - ❖ Να αποτυπωθεί η γνώμη των γονέων σχετικά με τον τόπο που επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν.
  - ❖ Να αποτυπωθεί η άποψη των γονέων σχετικά με την προτίμηση των παιδιών στον τρόπο που θα παίζουν το παιχνίδι τους.
  - ❖ Να αποτυπωθεί η άποψη των γονέων σχετικά με το είδος του παιχνιδιού που αρέσει στα παιδιά τους.
  - ❖ Να αποτυπωθεί η άποψη των γονέων σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, καθώς και να διαπιστωθεί το κατά πόσο οι γονείς θέτουν όρια στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.
  - ❖ Να διαπιστωθούν τα κριτήρια που βάζουν οι γονείς, για να αγοράσουν ένα παιχνίδι στα παιδιά τους.
  - ❖ Να διαπιστωθεί το αν οι γονείς έχουν διδάξει κάποιο από τα παιχνίδια που έπαιζαν εκείνοι στα παιδιά τους.
  - ❖ Να αποτυπωθεί η προτίμηση των γονέων σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο των παιδιών τους.
  - ❖ Να αποτυπωθούν οι εξωσχολικές δραστηριότητες και ο χρόνος που οι γονείς αφιερώνουν τα παιδιά σε αυτές.
- Επίσης μέσα από τα παιδικά ιχνογραφήματα υπήρχαν στόχοι έτσι ώστε,
- ❖ να αποτυπωθεί το είδος του παιχνιδιού που αρέσει στα παιδιά.
  - ❖ Να φανερωθεί ο τρόπος χρήσης του παιχνιδιού και
  - ❖ Να διαπιστωθεί ο ρόλος της φαντασίας στο παιχνίδι.

Η γνώση που θα προκύψει από τους παραπάνω στόχους ίσως φωτίσει τυχόν τρωτά σημεία στη διαπαιδαγώγηση των παιδιών μας και στη διαχείριση του ελεύθερου χρόνου τους .

## 10.2 Περιγραφή του Μέσου συλλογής δεδομένων

Η μέθοδος που υιοθετείται στην παρούσα έρευνα είναι δειγματοληπτική και χρησιμοποιήθηκαν δύο εργαλεία για τη συλλογή δεδομένων, η ημι-δομημένη συνέντευξη και το παιδικό ιχνογράφημα. Με τους τρόπους αυτούς επιτυγχάνεται η συλλογή ποικίλων πληροφοριών με λιγιστό κόστος.

Οι ερωτήσεις της συνέντευξης καταγράφηκαν στο πλαίσιο των τριών ημερών και ελέγχτηκαν και διαμορφώθηκαν από την καθηγήτρια κ. Ξανθάκου που εποπτεύει την πορεία όλης της πτυχιακής εργασίας με θέμα «Το παιχνίδι στο νηπιαγωγείο: Έρευνα σε γονείς και παιδιά», » έτσι ώστε να ελεγχθεί η σαφήνεια και η λειτουργικότητα των ερωτήσεων της συνέντευξης.

Η συνέντευξη αποτελείται από έντεκα ερωτήσεις. Αρχικά οι συνεντευξιζόμενοι ενημερώνονται για το θέμα, τους σκοπούς και τους στόχους της μελέτης. Στη συνέχεια, ακολούθησαν οι ερωτήσεις.

Ο συγκεκριμένος τρόπος επιλέχτηκε διότι είναι ευέλικτος, προσαρμοστικός και ιδιαίτερα σύντομος τρόπος για να μαθαίνουμε πράγματα και να παίρνουμε απαντήσεις στα ερευνητικά μας ερωτήματα. Πιο συγκεκριμένα, σε περιπτώσεις που ο/η συνεντευξιζόμενος/η δεν κατανοούσε κάποια ερώτηση του/της δινόταν διευκρίνιση ή επεξηγήσεις ή παραδείγματα «Σ4:Για ποιες ηλικίες μιλάμε; Για τα μικρούλια; Φ:Για δημοτικό και νηπιαγωγείο μιλάμε.», «Παράγοντες που αναστέλλουν το παιχνίδι... δηλ. σταματάνε το παιχνίδι», «τι εννοείς σεμινάριο;»

Επίσης οι μη λεκτικές ενδείξεις μπορεί να δώσουν μηνύματα για την κατανόηση των προφορικών αποκρίσεων για παράδειγμα γελούσαν ή όσες ηχογραφούνταν μιλούσαν σιγά ή με αρκετές παύσεις, πράγμα που φανέρωνε αμηχανία και άγχος.

Οι παιδικές ζωγραφιές αποτελούν την διεθνή γλώσσα των παιδιών . Τα παιδιά και ιδιαίτερα τα παιδιά μικρής ηλικίας, εκφράζονται μέσα από τις ζωγραφιές τους και σε συνδυασμό με μια μίνι συνέντευξη που αποτελούνταν από δυο ερωτήσεις «*Τι ζωγράφισες και γιατί;*» μπορούμε να αντλήσουμε στοιχεία για αυτά που αρέσουν στα παιδιά και τον τρόπο που τους αρέσει στην προκειμένη περίπτωση να χρησιμοποιούν το αγαπημένο τους παιχνίδι. Το ιχνογράφημα επομένως αποτελεί έναν ασφαλή τρόπο άντλησης δεδομένων.

### 10.3 Περιγραφή του Δείγματος

Ως πληθυσμός αναφοράς της παρούσας μελέτης, ορίστηκαν οι γονείς παιδιών ηλικίας 4-12 ετών (νηπιαγωγείου και δημοτικού) και παιδιά της ίδιας ηλικίας. Το δείγμα απαρτίζονταν συνολικά από 50 άτομα (παιδιά και γονείς). Όπως παρατίθενται στους παρακάτω πίνακες, το δείγμα αποτελείται από 5 άνδρες (12,5%) και 35 γυναίκες (87,5%) και πέντε (5) παιδιά νηπιαγωγείου και πέντε (5) παιδιά δημοτικού δύο (2) από αυτά ήταν αγόρια και τα οχτώ (8) κορίτσια. Ακόμη από αυτούς, 11 ( 27,5%) ήταν γονείς παιδιών νηπιαγωγείου και δημοτικού συνάμα, ενώ 23 ( 57,5% ) είναι μόνο γονείς παιδιών δημοτικού και 6 (15%) ήταν γονείς παιδιών νηπιαγωγείου. Τέλος, 18 (45%) από τους γονείς είναι κάτοικοι πόλης, ενώ 22 (55%) από αυτούς είναι κάτοικοι χωριού.

**Πίνακας 1. Κατανομή των απαντήσεων των γονέων του δείγματος με βάση το φύλο**

<b>ΦΥΛΟ</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
Ανδρες	5	12,5
Γυναίκες	35	87,5
Σύνολο	40	100,0

**Πίνακας 2. Κατανομή των απαντήσεων των παιδιών του δείγματος με βάση το φύλο**

<b>ΦΥΛΟ</b>	<b>N</b>
Αγόρια	2
Κορίτσια	8
Σύνολο	10

**Πίνακας 3. Κατανομή των απαντήσεων των γονέων του δείγματος με βάση την ηλικία των παιδιών**

<b>ΗΛΙΚΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ</b>	<b>N</b>	<b>%</b>
4-6	11	27,5
6-12	23	57,5
4-12	6	15
Σύνολο	40	100,0

**Πίνακας 4. Κατανομή των απαντήσεων των γονέων του δείγματος με βάση τον τόπο διαμονής.**

ΤΟΠΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ	N	%
Πόλη	18	45
Χωριό	22	55
Σύνολο	40	100,0

#### 10.4 Διαδικασία χορήγησης του μέσου συλλογής δεδομένων

Η συνέντευξη στους γονείς και τα παιδικά ιχνογραφήματα έλαβαν χώρα κατά την περίοδο του Απριλίου 2015. Η προσέλκυση των γονέων κατά την συγκεκριμένη χρονική περίοδο ίσως ήταν δύσκολη λόγω των προετοιμασιών για το Πάσχα.

Επίσης, οι περισσότερες συνεντεύξεις δεν ηχογραφήθηκαν, διότι τα υποκείμενα δεν ήθελαν παρά την θερμή παράκληση και την διαβεβαίωση ότι θα τηρηθεί ανωνυμία. Ισχυρίζονταν ότι τους άγχωνε η όλη διαδικασία. Το γεγονός ότι περισσότεροι από αυτούς δεν είχαν ξανασυμμετάσχει σε έρευνα τους έκανε να μην θέλουν να πάρουν μέρος σε όλη τη διαδικασία. Σε αντίθεση με τα ιχνογραφήματα, όπου όλα τα παιδιά ήταν πρόθυμα να ασχοληθούν με την ζωγραφική του αγαπημένου τους παιχνιδιού.

# Γ' ΜΕΡΟΣ

## 11. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Σε αυτό το κεφάλαιο, παρουσιάζονται τα αποτελέσματα της μελέτης.

**Πίνακας 1: Ο χρόνος σχετικά με το παιχνίδι**

	N	%
Έλλειψη χρόνου	17	42,5
Άφθονος χρόνος	23	57,5

Από την ανάγνωση του πιν.1, γίνεται φανερό ότι οι περισσότεροι γονείς (57,5 %) θεωρούν ότι τα παιδιά τους διαθέτουν αρκετό χρόνο για το παιχνίδι. Τα παραπάνω τα δικαιολογούν λέγοντας «Παίζει γιατί δεν έχει να απασχοληθεί με άλλες ενέργειες.» (Σ11), «Ναι! Αρκετά έως πολύ!» (Σ14), «Ναι φυσικά! Πολύ χρόνο αρκεί να έχουν σωστό προγραμματισμό. Ο μεγάλος μου, ο γιός δεν παίζει αρκετά, ενώ η μικρή παίζει.» (Σ21)

**Πίνακας 2: Ώρες μέσα στην εβδομάδα που αφιερώνουν τα παιδιά στο παιχνίδι**

	N	%
Κάθε μέρα-Μετά το διάβασμα	29	72,5
Το Σαββατοκύριακο	11	27,5

Από την ανάγνωση του πιν.2, είναι φανερό ότι οι περισσότεροι γονείς (72,5 %) εκτιμούν ότι τα παιδιά τους παίζουν καθημερινά ή μετά το διάβασμα. Τα παραπάνω τα δικαιολογούν λέγοντας «Κάθε μέρα έχουν τη δυνατότητα να παίζουν και παίζουν απλώς κυμαίνεται η ώρα του παιχνιδιού.» (Σ21), «Τα παιδιά παίζουν καθημερινά. Τα πρωινά τους είναι γεμάτα εμπειρίες και παιχνίδια από το νηπιαγωγείο



τους. Μαθαίνουν, εξασκούνται και παίζουν παιδαγωγικά παιχνίδια και μάθησης. Μέσα στην ημέρα έχουν χρόνο να συνεχίσουν το παιχνίδι τους στο σπίτι ή πηγαίνοντας στους φίλους τους. Αυτό γίνεται 4 με 5 φορές την εβδομάδα.» (Σ37), «Ο μικρός κάθε μέρα. Η μεγάλη λίγες κυρίως σαββατοκύριακο.» (Σ28), «Σχεδόν κάθε μέρα, όταν τελειώσει τα μαθήματα.» (Σ32)

### Πίνακας 3: Οι παράγοντες που αναστέλλουν το παιχνίδι

	N	%
Πρόγραμμα Σχολείου	24	60
Εξωσχολικές δραστηριότητες	18	45
Χρόνος Γονέων	9	22,5

Όπως παρατηρούμε στο πιν.3, οι παράγοντες που αναστέλλουν το παιχνίδι των παιδιών χωρίζονται στις παραπάνω τρεις κατηγορίες σύμφωνα με τους γονείς. Οι περισσότεροι γονείς (60 %) πιστεύουν ότι το πρόγραμμα του σχολείου είναι ανασταλτικός παράγοντας για το παιχνίδι των παιδιών σε συνδυασμό με τις εξωσχολικές δραστηριότητες (45%). Τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας « Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και οι εξωσχολικές δραστηριότητες που σε συνδυασμό με το σχολείο, τα κουράζουν έχοντας ως αποτέλεσμα να μην έχουν διάθεση για παιχνίδι.» (Σ39), «Πολλοί είναι οι παράγοντες που αναστέλλουν το παιχνίδι των παιδιών. Το παιδί μου ήδη έχει γραφτεί ιππασία από τόσο μικρή ηλικία, γιατί αγαπάει πολύ τα άλογα. Πάει σε ένα τοπικοί ιππικό όμιλο, οπότε αυτό του στερεί λίγες ώρες παιχνιδιού. Επίσης πάει 1 φορά τη εβδομάδα και σε ακαδημία ποδοσφαίρου λόγω της αγάπης του για τη μπάλα. Συνεπώς οι δραστηριότητες εκτός σπιτιού που δε σχετίζονται με το πεδίο του νηπιαγωγείου είναι ένας παράγοντας που αναστέλλει το παιχνίδι του.» (Σ40). Βεβαία ορισμένοι γονείς, κυρίως γονείς παιδιών νηπιαγωγείου, θεωρούν πως ανασταλτικοί παράγοντες για το παιχνίδι αποτελούν η τιμωρία, η ψυχολογική διάθεση του παιδιού καθώς και κάποια ασθένεια (Σ21, Σ37).

**Πίνακας 4: Ο τόπος που παίζουν τα παιδιά**

	N	%
Εσωτερικοί χώροι	14	35
Εξωτερικοί χώροι	16	40
Παντού	10	25

Από την ανάγνωση του πιν.4, παρατηρούμε ότι οι περισσότεροι γονείς (40%) αφήνουν τα παιδιά τους να παίζουν σε εξωτερικούς χώρους. Τα παραπάνω τα αιτιολογούν λέγοντας *«Εγώ χαίρομαι όταν παίζουν στην αλάνα. Προτιμώ, ναι, να παίζουν στην αλάνα, ας πούμε ο γιός μου παίζει στην αλάνα προπαντός κάθε καλοκαίρι, κάθε μέρα είναι πιο καλά και έξω στη φύση, στον αέρα και κινούνται και έχουν επαφή με τα παιδιά, καλύτερα παρά με καπνό.»* (Σ10).

**Πίνακας 5: Ο τρόπος παιχνιδιού σύμφωνα με την προτίμηση του παιδιού**

	N	%
Ατομικά	8	20
Ομαδικά	32	80

Όπως γίνεται φανερό από την ανάγνωση του πιν.5, οι περισσότεροι γονείς (80%) εκτιμούν ότι στα παιδιά τους αρέσει το ομαδικό παιχνίδι. Τα παραπάνω τεκμηριώνουν λέγοντας *«Ομαδικά, βαριέται μόνη της.»* (Σ31) *«τα παιδιά παίζουν ανάλογα με την ηλικία τους και τις συνήθειες τους. Ένα παιδί που δεν έχει άλλα παιδιά να παίζει θα αρκεστεί στα ατομικά παιχνίδια, επίσης και ένα παιδί ηλικίας 2 ετών. Όταν αρχίσουν να πηγαίνουν σχολείο μαθαίνουν να παίζουν ομαδικά. Γενικά τα ομαδικά παιχνίδια αρέσουν σε όλα τα παιδιά!»* (Σ37)

**Πίνακας 6: Είδος παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά**

	N	%
Παιχνίδια Μίμησης	7	17,5
Παιχνίδια κατασκευών-Σύγχρονο βιομηχανικό παιχνίδι	27	67,5
Επιτραπέζια	13	32,5
Ηλεκτρονικά παιχνίδια	11	27,5
Αθλήματα	31	77,5

Σύμφωνα με τον παραπάνω πίνακα (πιν. 6) οι περισσότεροι γονείς (77,5%) θεωρούν ότι στα παιδιά αρέσουν τα παιχνίδια, τα οποία σχετίζονται με κάποιο άθλημα. Τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας «Μμμ!!! Αν είναι κλεισμένα μέσα στο σπίτι η Στ. θα είναι με τις κούκλες και ο Χρ. με αυτοκινητάκια. Η Στ. και με επιτραπέζια είναι η ηλικία της τέτοια. Αν είναι έξω, στην αυλή είναι το ποδήλατο, η μπάλα τέτοια πράγματα.» (Σ3), «Μπάλα, κνηρητό κ.α.» (Σ26)

**Πίνακας 7: Η άποψη των γονέων σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια**

	N	%
θετική	7	17,5
αρνητική	22	55
Ουδέτερη/δεν απάντησαν	11	27,5

Από την ανάγνωση του πιν.7, γίνεται φανερό ότι οι περισσότεροι γονείς (55%)έχουν αρνητική άποψη για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα παραπάνω αιτιολογούν λέγοντας «Θεωρώ ότι το παιδί παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια

απομονώνεται, χάνει την επικοινωνία με τους φίλους, κλείνεται περισσότερο στον εαυτό του.» (Σ1), «Αποχανώνει το παιδί και χάνει την ουσία της ζωής.»(Σ26), «Είναι λίγο βίαια, τα παιχνίδια αυτά» (Σ27), « Δεν μου αρέσουν καθόλου. Δεν μ' αρέσουν γιατί... κάνουν έτσι με το ιντερνέτ και δεν θέλω.» (Σ33)

**Πίνακας 8: Θέτουν όρια οι γονείς στα ηλεκτρονικά παιχνίδια;**

	N	%
Ναι	35	87,5
όχι	5	12,5

Από την ανάγνωση του πιν.8, γίνεται φανερό πως το μεγαλύτερο ποσοστό των γονιών (87,5) βάζει όρια στην χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας «Βέβαια και για το περιεχόμενο και για το χρόνο που θα παίζουν.» (Σ15), «Θέτω ναι! το παλεύουμε» (Σ25), «Σαφώς και πρέπει να βάζουμε περιορισμούς στο παιδί και στο χρόνο και στην ποιότητα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, γιατί οι συνέπειες είναι μεγάλες.» (Σ37).

**Πίνακας 9: Τα κριτήρια σχετικά με την αγορά παιχνιδιού**

	N	%
Ηλικία των παιδιών	16	40
Προτίμηση των παιδιών	19	47,5
Προσφορά του παιχνιδιού στο παιδί	25	62,5

Από την ανάγνωση του πιν.9, παρατηρούμε ότι οι πιο πολλοί γονείς (62,5%) αγοράζουν στα παιδιά τους παιχνίδια ανάλογα με την προσφορά τους σε εκείνα. Τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας «Ναι. Να είναι και παιδαγωγικού και εκπαιδευτικού χαρακτήρα.» (Σ4), «Με κριτήρια ανάλογα με τις δυνατότητες του παιδιού, έτσι ώστε να μπορέσει να το εξελίξει, αλλά και να του δώσει κάτι να μάθει. Από την εμπειρία μου, σε

πάει το παιδί, δηλαδή ανάλογα με τις αναζητήσεις και τις ανησυχίες πάει ανάλογα με τις ηλικίες του. Αφού λοιπόν, σε κατευθύνει το παιδί εκεί που θέλει τότε σε βοηθάει να επιλέξεις το καλύτερο γι' αυτό!» (Σ14).

Βέβαια ορισμένοι γονείς αγοράζουν στα παιδιά τους παιχνίδια ανάλογα με το οικονομικό επίπεδο τους (Σ18) «Το οικονομικό, κατά πόσο του κάνει καλό.»

#### **Πίνακας 10: «Διδασκαλία» παλαιότερων παιχνιδιών από τους γονείς προς τα παιδιά**

	N	%
Ναι	35	87,5
Όχι	5	12,5

Από την ανάγνωση του πιν.10, γίνεται φανερό ότι η πλειοψηφία του δείγματος (87,5%) έχει διδάξει στα παιδιά του κάποιο παλαιότερο παιχνίδι. Τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας «Ναι! Τους βόλους...» (Σ2) «Το κρυφτό, το περνά-πέρνα η μέλισσα, μπάλα που παίζαμε στις γειτονιές, ένα σωρό παίζαμε, τα παίζω με το γιό μου.» (Σ18), «Ναι. Μισό να θυμηθώ... το λαστιχάκι, σχοινάκι, τα μήλα, με το φέγγαρο, κουτσό και κρυφτό και «αγαματάκια ακούνητα μέρα ή νύχτα».(Σ23), «Ναι, λαστιχάκι αλλά δεν παίζουν δεν τους άρεσε.» (24)

#### **Πίνακας 11: Προτίμηση γονέων σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο των παιδιών τους**

	N	%
Παιχνίδι	14	35
Σεμινάριο ενίσχυσης γνώσεων	26	65

Από την ανάγνωση του πιν.11, γίνεται φανερό πως οι περισσότεροι γονείς (65%) προτιμούν να πάνε τα παιδιά τους σε κάποιο σεμινάριο για την ενίσχυση των γνώσεων τους στον ελεύθερο χρόνο τους. Το παραπάνω ποσοστό αιτιολογούν λέγοντας « θα τα πήγαινα κι ας έχαναν και μια ώρα παιχνίδι, θεωρώ ότι δεν τους έχει λείψει το παιχνίδι. Οπότε και να μάθουν και κάτι κάποια στιγμή.·. Αρκεί να μην

τα έπιανα από το αυτί να τα πάω εκεί. Με κάποιο τρόπο να τα 'πειθα να πάνε. Η Μ. που είναι πιο μεγάλη μπορεί να πήγαινε. Ο Μ. μου αν δεν ήθελε να πάει δε πανα τον έκανα χρυσό δεν θα πήγαινε.» (Σ7), «Το δεύτερο. Το παιχνίδι θα το βρει και την άλλη μέρα.» (Σ24)

**Πίνακας 12: Ο χρόνος αναφορικά με τις εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών**

	N	%
Από 1-3 ώρες την εβδομάδα	11	27,5
Από 4 ώρες και πάνω την εβδομάδα	21	52,5
Δεν κάνουν κάποια δραστηριότητα	8	20

Στον πιν.12, παρατηρούμε ότι ο χρόνος των εξωσχολικών δραστηριοτήτων των παιδιών κυμαίνεται πάνω από 4 ώρες την εβδομάδα (52.5%) σύμφωνα με τους γονείς.

**Πίνακας 13: Ποιες είναι οι εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών**

	N	%
Μουσική -χορός	6	15
Αθλήματα	4	10
Ξένες γλώσσες	3	7,5
Περισσότερα από τα παραπάνω	19	47,5
Δεν κάνουν	8	20

Σε συνδυασμό με τον πιν.12, στον πιν.13, παρατηρούμε ποιες είναι οι εξωσχολικές δραστηριότητες που τα παιδιά αφιερώνουν τον περισσότερο χρόνο. Με βάση αυτό, παρατηρούμε ότι το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών παρακολουθεί πάνω από μία δραστηριότητες (47,5%). Τα παραπάνω αιτιολογούν οι γονείς λέγοντας «Η κόρη μου κάνει από 3 ετών, ο γιός μου είναι 4,5 και δεν έχει κάνει τίποτα. Η κόρη μου κάνει κάθε μέρα και πάρα πολλά μάλιστα. Από μικρή κάνει μπαλέτο, χορό και τώρα πια κάνει και στίβο και ρυθμική και χορό κάνει τα πάντα.» (Σ7), «Αγγλικά και μπάσκετ 2 φορές και 3 φορές την εβδομάδα αντίστοιχα. Ο μικρός τίποτα ακόμα.» (Σ14), «Ναι κάνει ενόργανη, βόλεϊ, 6 φορές την εβδομάδα.» (Σ25)

«Ναι παρακολουθεί 2 εξωσχολικές δραστηριότητες. Την Ακαδημία ποδοσφαίρου 1 φορά τη βδομάδα κάθε Σάββατο 2 ώρες .Και την Ιππασία κάθε Τρίτη 2 ώρες.» (Σ40)

#### Πίνακας 14: Είδος παιχνιδιού

	N
Επιτραπέζιο	1
Ηλεκτρονικό παιχνίδι	2
Σύγχρονο Βιομηχανικό παιχνίδι	7

Στον πιν.14, ο οποίος παρουσιάζει το είδος του παιχνιδιού που ζωγράφισαν τα παιδιά, γίνεται φανερό ότι τα περισσότερα παιδιά (7/10) ζωγράφισαν βιομηχανικό παιχνίδι. Τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας «γιατί τρώει μια πολυκατοικία με μια δαγκωνιά», «επειδή μου αρέσει να παίζω με τις κούκλες» «επειδή είναι όμορφη». Ενώ μόλις δύο από αυτά ζωγράφισαν ηλεκτρονικό παιχνίδι δικαιολογώντας την επιλογή τους ως εξής: «Γιατί ακούω μουσική και αντλώ πληροφορίες για τους αγαπημένους μου stars.», «Αυτό το παιχνίδι δεν το κατάφερα και το έβαλα πείσμα και τα κατάφερα. Μετά τα πήρα όλα.». Ολοκληρώνοντας την ανάγνωση του πίνακα ένα μόλις παιδί ζωγράφισε επιτραπέζιο παιχνίδι δικαιολογώντας την επιλογή του λέγοντας ότι «έχει πλάκα.»

**Πίνακας 15: Τρόπος χρήσης παιχνιδιού**

	N
Ατομικό	9
συλλογικό	1

Στον πιν.15, ο οποίος παρουσιάζει τον τρόπο χρήσης των παιχνιδιών που ζωγράφισαν τα παιδιά, παρατηρούμε ότι τα περισσότερα από αυτά τα παιχνίδια είναι ατομικά (9/10) ή τουλάχιστον έτσι τα χρησιμοποιούν τα υποκείμενα (*Κούκλες, αυτοκινητάκι, δεινόσαυρο, υπολογιστής, angry birds*), ενώ μόνο ένα από αυτά που ζωγράφισαν είναι συλλογικό, εφόσον από την κατασκευή του προορίζεται για περισσότερα από δύο άτομα (*ποιος είναι;*).

**Πίνακας 16: Ο ρόλος της φαντασίας στο παιχνίδι**

	N
Σύγχρονο-Βιομηχανικό παιχνίδι	8
Ηλεκτρονικό παιχνίδι	2
Δικής του έμπνευσης	0

Όπως γίνεται φανερό από τον πιν.16, τα περισσότερα παιδιά (8/10) ζωγράφισαν κάποιο παιχνίδι που είναι προϊόν της βιομηχανίας τα παραπάνω δικαιολογούν λέγοντας «Γιατί τρώει μια πολυκατοικία με μια δαγκωνιά», «γιατί μου αρέσει να κάνω συνέχεια ποδήλατο», «γιατί έχει πλάκα» ενώ μόλις δύο (2) ζωγράφισαν ηλεκτρονικό παιχνίδι λέγοντας ότι «αυτό το παιχνίδι δεν το κατάφερα και το έβαλα πείσμα και τα κατάφερα, μετά τα πήρα όλα», «γιατί ακούω μουσική και αντλώ πληροφορίες για τους πιο αγαπημένους μου stars» ενώ κανένα δεν ζωγράφισε κάποιο παιχνίδι της φαντασίας του.



# Δ' ΜΕΡΟΣ

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Από τα δεδομένα που προέκυψαν από την παρούσα μελέτη, συμπεραίνουμε ότι οι γυναίκες είναι αυτές που ασχολούνται, όπως είναι φυσικό, περισσότερο με τα παιδιά καθώς αρκετές από τις μητέρες του δείγματος είχαν παιδιά στις ηλικίες από 4-12 ετών.

Αρκετοί γονείς πιστεύουν ότι τα παιδιά τους έχουν χρόνο να παίξουν (57,5%). Βέβαια, εκτιμούν ότι τα παιδιά τους παίζουν κυρίως καθημερινά ή μετά το διάβασμα (72,5%). Εδώ υπάρχει διαφοροποίηση όσο αφορά την ηλικία του παιδιού. Συγκεκριμένα, οι γονείς υποστηρίζουν πως τα παιδιά τους που είναι στο δημοτικό βρίσκουν χρόνο, λίγο βέβαια, για να παίξουν μετά το διάβασμα. Όσο φυσικά η ηλικία τους μεγαλώνει, μεγαλώνουν και οι απαιτήσεις οπότε περιορίζονται να παίζουν μόνο τα σαββατοκύριακα. Σε αντίθεση με τα παιδιά που είναι στην ηλικία των 4-6 ετών, όπου οι γονείς εκτιμούν ότι τα παιδιά τους παίζουν κάθε μέρα, διότι δεν έχουν με τι άλλο να ασχοληθούν ή ότι η ηλικία τους είναι τέτοια.

Επιπλέον οι γονείς θεωρούν πως το πρόγραμμα του σχολείου (60%) σε συνδυασμό με τις εξωσχολικές δραστηριότητες αποτελούν τους κύριους ανασταλτικούς παράγοντες για το παιχνίδι των παιδιών. Ενώ λίγοι είναι εκείνοι που θεωρούν ότι είναι δική τους ευθύνη, το σταμάτημα του παιχνιδιού, γιατί δεν έχουν το χρόνο να τα πάνε κάπου να παίξουν. Κυρίως αυτό συμβαίνει για λόγους δουλειάς και γιατί οι γονείς δεν διαθέτουν τον απαιτούμενο χρόνο για να τα προσέχουν (22,5%). Οι γονείς σε αυτήν την ερώτηση δήλωσαν 1,3 περίπου από τους παραπάνω παράγοντες ο καθένας.

Ακόμη συμπεραίνουμε ότι αρκετοί γονείς (40%), επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν σε εξωτερικούς κυρίως χώρους με επιτήρηση και αυτό συμβαίνει, γιατί τους αρέσει να παίζουν τα παιδιά τους στη φύση. Βέβαια, αρκετοί είναι και οι γονείς (35%) που επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν μόνο σε εσωτερικούς χώρους και αυτό συμβαίνει, έτσι ώστε να πάρουν τα μέτρα τους για την εγκληματικότητα, που έχει αναπτυχθεί σύμφωνα με τους ίδιους. Σημαντικό είναι και το ποσοστό των γονέων (25%) που επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν οπουδήποτε με την επίβλεψη πάντα κάποιου ενήλικα. Οι παραπάνω απαντήσεις συνδυάζουν τον τόπο διαμονής των οικογενειών. Επομένως, όπως είναι φυσικό, οι οικογένειες που διαμένουν σε

κάποιο χωριό επιτρέπουν στα παιδιά τους να παίζουν παντού σε αντίθεση με τις οικογένειες που διαμένουν στις πόλεις.

Μέσα από την παρούσα έρευνα συμπεραίνουμε, πως στα παιδιά αρέσει το ομαδικό παιχνίδι, σύμφωνα με τους γονείς. Οι ίδιοι, όμως υποστηρίζουν πως όταν είναι μέσα στο σπίτι παίζουν συνήθως μόνα τους. Τα παραπάνω επιβεβαιώνονται και από τα ιχνογραφήματα, γιατί τα περισσότερα παιδιά (9/10) ζωγράφισαν κυρίως ατομικά παιχνίδια.

Τα παιδιά προτιμούν να παίζουν παιχνίδια, τα οποία σχετίζονται με κάποιο άθλημα. Ορισμένα από αυτά προτιμούν και κάποιο βιομηχανικό παιχνίδι. Αυτό επιβεβαιώνεται και από τις ζωγραφιές των παιδιών, εφόσον τα περισσότερα ζωγράφισαν βιομηχανικό παιχνίδι (κούκλες, δεινόσαυρους κ.α.). Επίσης υπάρχουν παιδιά που μιμούνται καταστάσεις μέσα από το παιχνίδι τους, κυρίως μιμούνται το επάγγελμα των γονιών ή κάποιου προσώπου που εκτιμούν (τον/την δάσκαλο/α του). Στην παραπάνω ερώτηση, οι γονείς δήλωσαν περίπου 2,2 κατηγορίες παιχνιδιών. Συνεπώς, τα παιδιά δεν ασχολούνται αποκλειστικά μόνο με μία κατηγορία παιχνιδιών.

Ακόμη οι γονείς εξέφρασαν την αντίθεση τους σχετικά με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, διότι τα θεωρούν εθιστικά για τα παιδιά τους. Επίσης θεωρούν ότι κάνουν τα παιδιά αντικοινωνικά. Για τους παραπάνω λόγους, λοιπόν, θέτουν όρια σε ότι τα αφορά. Βέβαια υπήρξαν και γονείς που κράτησαν ουδέτερη στάση και αυτό γιατί υποστηρίζουν πως υπάρχουν παιχνίδια που αναπτύσσουν δεξιότητες στα παιδιά.

Όσο αφορά τα κριτήρια τα οποία αγοράζουν κάποιο παιχνίδι στα παιδιά τους, οι γονείς, δήλωσαν περίπου 1,5 κριτήρια. Η πλειοψηφία του δείγματος απάντησε πως αγοράζει παιχνίδια σύμφωνα με την προσφορά του παιχνιδιού στην στο παιδί και την προτίμηση του παιδιού. Βέβαια αρκετοί από αυτούς υποστηρίζουν πως έχουν διδάξει οι ίδιοι στα παιδιά τους κάποιο παιχνίδι από αυτά που έπαιζαν οι ίδιοι παλαιότερα. Υπήρξαν όπως ήταν φυσικό και γονείς, οι οποίοι δεν έχουν διδάξει κάποιο παιχνίδι και αυτό γιατί υποστηρίζουν πως τα παιχνίδια είναι τα ίδια με αυτά που έπαιζαν οι ίδιοι απλά αλλάζει η ποσότητα που τα έχουν σήμερα τα παιδιά, αφού έχει προχωρήσει η βιομηχανοποίηση των παιχνιδιών.

Στην έρευνα αυτή παρουσιάζεται και η προτίμηση των γονιών σχετικά με τον ελεύθερο χρόνο των παιδιών τους. Πιο συγκεκριμένα αρκετοί γονείς επέλεξαν το σεμινάριο για την ενίσχυση των γνώσεων του παιδιού τους. Προτιμούν να επενδύσουν σε ένα εκπαιδευτικό πρόγραμμα παρά στο παιχνίδι. Θεωρούν ότι με το παιχνίδι τα παιδιά διασκεδάζουν. Όπως είναι φυσικό, υπάρχει μια σημαντική διαφοροποίηση στο θέμα αυτό όσο αυτό αφορά την ηλικία του παιδιού. Υποστηρίζουν, λοιπόν, πως τα παιδιά μικρής ηλικίας, είναι σχεδόν αδύνατο να καθίσουν να παρακολουθήσουν το σεμινάριο σε αντίθεση με τα μεγάλα παιδιά. βέβαια υπήρξαν και γονείς που επέλεξαν το παιχνίδι επειδή θεώρησαν ότι αυτό λείπει από τα παιδιά τους, αφού το πρόγραμμα των παιδιών είναι γεμάτο με εξωσχολικές δραστηριότητες.

Ολοκληρώνοντας, παρατηρούμε ότι η φαντασία των παιδιών δεν είναι ιδιαίτερα ανεπτυγμένη, αφού τα παιδιά παρουσιάζουν στις ζωγραφιές τους στερεότυπα παιχνίδια, που είτε βλέπουν στην τηλεόραση, είτε στον υπολογιστή. Από αυτά συμπεραίνουμε ότι αυτά τα παιχνίδια δεν αναπτύσσουν ιδιαίτερα την φαντασία τους.

## ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Η εργασία που εκπονήθηκε έχει ως στόχο ότι στο μέλλον οι γονείς:

- ❖ Θα αφουγκραστούν τις πραγματικές ανάγκες του παιδιού που συνάδουν με την ηλικία και το ψυχικό του κόσμο.
- ❖ Θα είναι σε θέση να γνωρίσουν την συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού.

Συμπληρώνοντας τα παραπάνω προτείνεται:

- ❖ Να γίνει σχετική έρευνα, η οποία θα αναδεικνύει την σημασία του παιχνιδιού και την συμβολή του στον ψυχικό κόσμο του παιδιού. Με στόχο να γίνει γνωστό ότι το παιχνίδι μπορεί να βοηθήσει το παιδί, να διαχειριστεί ή να ξεπεράσει μια κατάσταση που το βαραίνει ψυχολογικά.
- ❖ Επίσης, καλό θα ήταν να γίνει μια έρευνα που να σχετίζεται με την δημιουργικότητα και το παιχνίδι. Μέσα από μια τέτοια εργασία θα γίνουν αντιληπτά τα πρότυπα των παιδιών και οι κλίσεις τους. Επομένως οι γονείς θα μπορέσουν να βοηθήσουν στην σωστή επιλογή των μετέπειτα δραστηριοτήτων των παιδιών.

Ολοκληρώνοντας, πιστεύω ότι το παιχνίδι είναι ένα διαχρονικό αντικείμενο μελέτης. Μέσα από το ευρύ φάσμα που περικλείει το θέμα αυτό, θα δοθούν απαντήσεις σε ζητήματα που θα αφορούν πολλές πτυχές του ατόμου σχετικά με την προσωπικότητα και την κοινωνία. Επομένως η εξέταση αυτού του θέματος πάντα θα είναι στην επιφάνεια, αφού όσο οι κοινωνίες θα εξελίσσονται, πάντα το παιχνίδι θα είναι καταλυτικός παράγοντας που θα δίνει απαντήσεις για το κάθε άτομο.

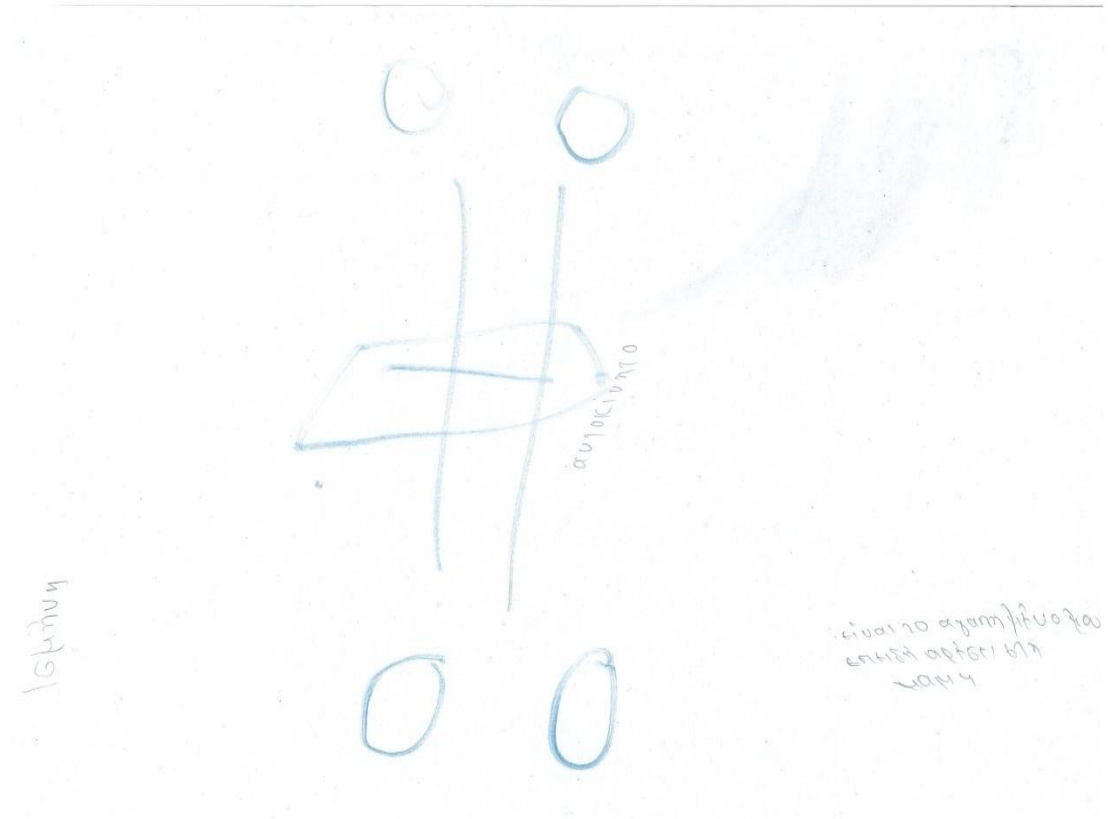
# ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

## 1. ΙΧΝΟΓΡΑΦΗΜΑΤΑ ΠΑΙΔΙΩΝ

Εικ.1 Μαρία 5 ετών (κούκλες από ένα παιδικό DVD)

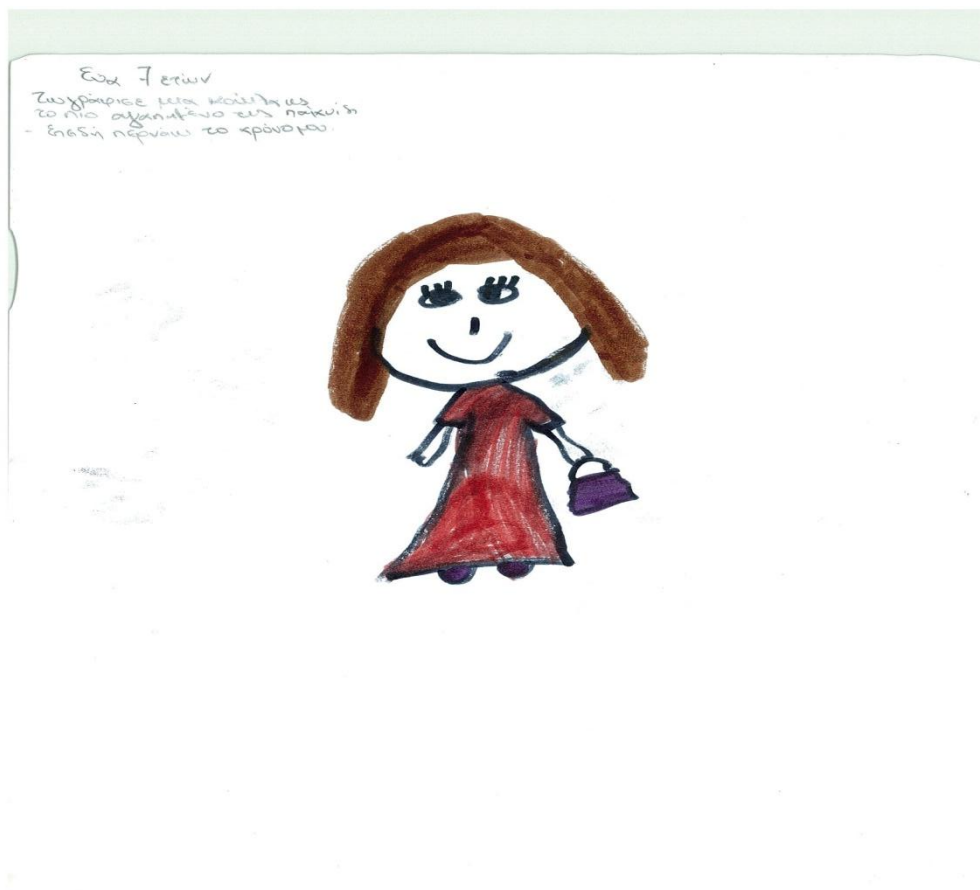


Εικ.2 Φωτεινή 5ετών (αυτοκίνητο)





Εικ.3 Εύα 7 ετών (κούκλα)



**Εικ. 4 Βένια 7 ετών (κούκλα)**

Βένια 7 χρονών  
Σχεμάτισε μια κούκλα ως το  
πιο σημαντικό και πιστεύει  
ότι: «Μα θέλω να παίζω  
με τις κούκλες».

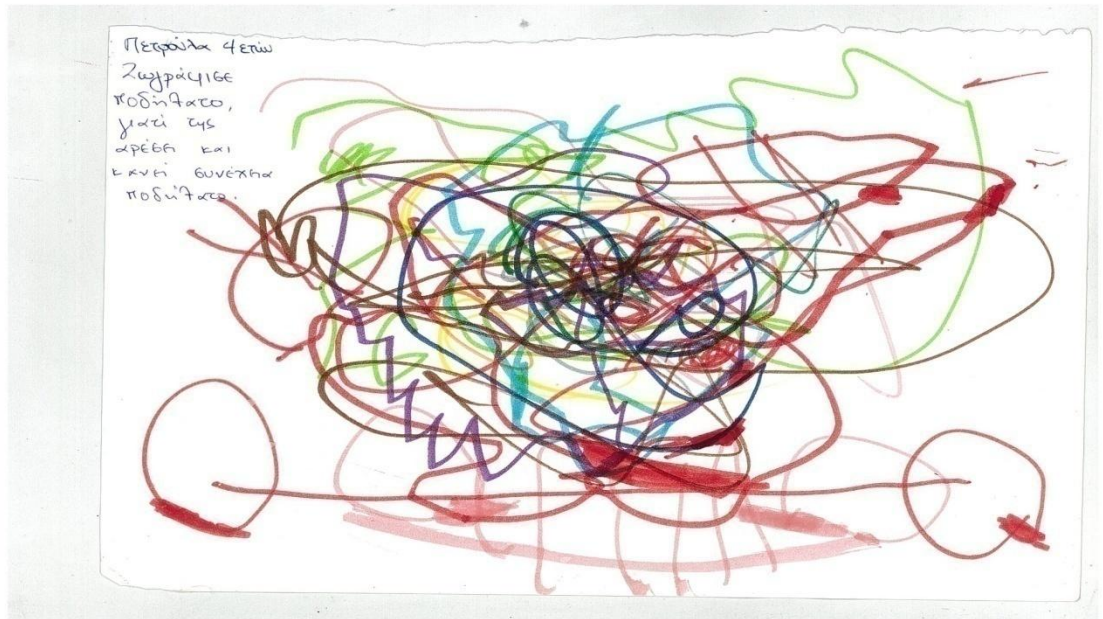


**Εικ.5 Αλεξάνδρα 5ετών (κούκλα από μια παιδική ταινία)**

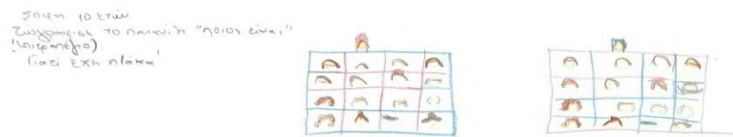
Αλεξάνδρα ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ



Εικ.6 Πετρούλα 4 ετών (ποδήλατο)



Εικ. 7 Σόφια 10 ετών («ποιος είναι;»/ επιτραπέζιο παιχνίδι)



Εικ.8 Βασιλική 11 ετών (ηλεκτρονικός υπολογιστής)



Εικ. 9 Γιάννης 7 ετών («Angry Birds»/ ηλεκτρονικό παιχνίδι)

Γιάννης 7 ετών  
Συζητούσε ως το πιο αγαπημένο του  
παιχνίδι το ηλεκτρονικό που παίζει στο  
tablet του 'angry birds'  
- Άκου το παιχνίδι δεν το κατέφερα  
κι το έβαλε πίσω κι το κατέφερα  
μετα κι άλλα όλα!



**Εικ.10 Γιώργος 6 ετών (δεινόσαυρος)**

Γιώργος 6 χρονών (νηπιαγωγείο)  
Ζωγραφίζει 1 δεινόσαυρο ως το πιο σθετημένο ζω  
Παιχνίδι.  
Ίσκι τρέις μια ρολοκωτοία  
ιέ με σημάδια.

Περγόσε



## 2. Συνεντεύξεις Γονέων

Συνέντευξη 14 (Σ14) ( Μεσολόγγι 2015, μητέρα παιδιών 8 και 4 ετών )

1. Πιστεύετε ότι σήμερα τα παιδιά έχουν χρόνο να παίξουν; Εσείς τι πιστεύετε τα παιδιά σας παίζουν αρκετά;

Ναι! Αρκετά έως πολύ!

2. Συγκεκριμένα πόσες φορές την εβδομάδα έχουν την δυνατότητα να παίξουν τα παιδιά σας; Και πότε γίνεται αυτό;

Έχουμε και λέμε. Έχουμε μια ιδιαιτερότητα. Ο μεγάλος πάει στα ΚΔΑΠ, επομένως καθημερινά από Δευτέρα έως Παρασκευή αφού έχει τελειώσει με τις υποχρεώσεις του, τα μαθήματά του απασχολείται εκεί 3 με 4 ώρες. Τα σαββατοκύριακα με οικογενειακούς φίλους, στο σπίτι. Ο μικρός με πάζλ, ξέρεις!

3. Ποιοι είναι οι παράγοντες , κατά την γνώμη σας, που θα μπορούσαν να αναστείλουν το παιχνίδι των παιδιών σας; (ο χρόνος , οι εξωσχολικές δραστηριότητες κ.α.)

Εκτός από τις υποχρεώσεις τους, τα διαβάσματα κλπ, είναι και η διάθεση των γονέων, κατά πόσο το έχουν στο πρόγραμμα. Η έλλειψη χρόνου των γονέων, γιατί πρέπει να τα προσέχουμε σε αυτές τις ηλικίες.

4. Παλαιότερα τα παιχνίδια γινόταν, ως επί το πλείστον, έξω στις πλατείες, στις αλάνες γενικά. Εσείς που επιτρέπετε να παίζουν τα παιδιά σας.

Στη πυλωτή, στη γειτονιά με την επίβλεψη κάποιου ενήλικα όχι τόσο Free όσο ήταν παλιά.

5. Έχετε παρατηρήσει με ποιόν τρόπο αρέσει στα παιδιά σας να παίζουν, ατομικά ή ομαδικά;

Ομαδικά.

6. Τι είδους παιχνίδια παίζουν ως επί το πλείστον τα παιδιά σας; Δηλαδή τι παιχνίδια τους αρέσουν;

Ποδόσφαιρο, Nerf τα καινούρια όπλα, τρέξιμο, αθλητικό- παιχνίδια. Ο μικρότερος παίζει ατομικά με τα παζλ, με ηρωες της Disney, ζωγραφική. Και σε αυτή την ηλικία βλέπουν τηλεόραση, ο μικρός κυρίως.

7. Ποια είναι η γνώμη σας για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; Θέτετε περιορισμούς σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι;

Υπάρχει πρόγραμμα. Το σαββατοκύριακο μια μίση ώρα την ημέρα αλλά δεν είναι σίγουρο την ξεχνάνε την συμφωνία δεν τα νοιάζει και τόσο. Τείνει προς το αρνητική, δεν θεωρώ ότι έχει να του προσφέρει κάτι.

8. Με ποια κριτήρια αγοράζεται ένα παιχνίδι στα παιδιά σας;

Με κριτήρια ανάλογα με τις δυνατότητες του παιδιού έτσι ώστε να μπορέσει να το εξελίξει αλλά και να του δώσει κάτι να μάθει. Από την εμπειρία μου, σε πάει το παιδί, δηλαδή ανάλογα με τις αναζητήσεις και τις ανησυχίες πάει ανάλογα με τις ηλικίες του. Αφού λοιπόν, σε κατευθύνει το παιδί εκεί που θέλει τότε σε βοηθάει να επιλέξεις το καλύτερο γι' αυτό!

9. Έχετε διδάξει εσείς κάποιο παλαιότερο παιχνίδι, που παίζατε όταν ήσασταν και εσείς παιδί στα παιδιά σας;

Αμέ! Τα εφτάπετρα και τρελαθήκανε!

10. Αν είχατε να διαλέξετε ανάμεσα σε κάποιες ώρες παιχνιδιού για το παιδί σας ή να του δώσετε την ευκαιρία να παρακολουθήσει ένα εκπληκτικό πρόγραμμα ενίσχυσης των γνώσεων του σε μορφή σεμιναρίου τι θα επιλέγατε;

Εγώ ενίσχυση γνώσεων!

11. Το παιδί σας κάνει εξωσχολικές δραστηριότητες όπως για παράδειγμα αθλήματα, γλώσσες μουσική κ.λ.π.. Κάθε πότε; Και τι;

Ναι. Αγγλικά και μπάσκετ 2 φορές και 3 φορές την εβδομάδα αντίστοιχα. Ο μικρός τίποτα ακόμα.

Συνέντευξη 17 (Σ17) ( Αθήνα, 2015 Πατέρας παιδιών 11 και 10 ετών)

1. Πιστεύετε ότι σήμερα τα παιδιά έχουν χρόνο να παίζουν; Εσείς τι πιστεύετε τα παιδιά σας παίζουν αρκετά;

**Έχουν! Παίζουν αρκετά!**

2. Συγκεκριμένα πόσες φορές την εβδομάδα έχουν την δυνατότητα να παίζουν τα παιδιά σας; Και πότε γίνεται αυτό;

**Κάθε μέρα.**

3. Ποιοι είναι οι παράγοντες , κατά την γνώμη σας, που θα μπορούσαν να αναστείλουν το παιχνίδι των παιδιών σας; (ο χρόνος , οι εξωσχολικές δραστηριότητες κ.α.)

**Οι σχολικές υποχρεώσεις και οι εξωσχολικές δραστηριότητες.**

4. Παλαιότερα τα παιχνίδια γινόταν, ως επί το πλείστον, έξω στις πλατείες, στις αλάνες γενικά. Εσείς που επιτρέπετε να παίζουν τα παιδιά σας.

**Παντού με την επίβλεψη μου. Όχι στους δρόμους.**

5. Έχετε παρατηρήσει με ποιόν τρόπο αρέσει στα παιδιά σας να παίζουν, ατομικά ή ομαδικά;

**Τους αρέσει το ομαδικό παιχνίδι.**

6. Τι είδους παιχνίδια παίζουν ως επί το πλείστον τα παιδιά σας; Δηλαδή τι παιχνίδια τους αρέσουν;

**Παιχνίδια δράσης.**

7. Ποια είναι η γνώμη σας για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια; Θέτετε περιορισμούς σε ένα τέτοιου είδους παιχνίδι;

**Η καλύτερη, αλλά πάντα με μέτρο. Βέβαια και για το περιεχόμενο και για το χρόνο που θα παίζουν.**

8. Με ποια κριτήρια αγοράζεται ένα παιχνίδι στα παιδιά σας;



Με βάση την ασφάλεια, δημιουργικότητα, δεξιοτεχνία, κοινωνικοποίηση.

9. Έχετε διδάξει εσείς κάποιο παλαιότερο παιχνίδι, που παίζατε όταν ήσασταν και εσείς παιδί στα παιδιά σας;

Ναι. Μπάσκετ, ποδόσφαιρο, κρυφτό και όλα τα παιχνίδια που παίζαμε μικροί και επιτραπέζια.

10. Αν είχατε να διαλέξετε ανάμεσα σε κάποιες ώρες παιχνιδιού για το παιδί σας ή να του δώσετε την ευκαιρία να παρακολουθήσει ένα εκπληκτικό πρόγραμμα ενίσχυσης των γνώσεων του σε μορφή σεμιναρίου τι θα επιλέγατε;

Το σεμινάριο. Το παιχνίδι το έχουν κάθε μέρα.

11. Το παιδί σας κάνει εξωσχολικές δραστηριότητες όπως για παράδειγμα αθλήματα, γλώσσες μουσική κ.λ.π.. Κάθε πότε; Και τι;

Ναι, κάθε μέρα. 2 φορές την εβδομάδα ποδόσφαιρο, μπάσκετ, αγγλικά. Ο άλλος μόνο μπάσκετ και αγγλικά.

## Βιβλιογραφία:

---

- Bekoff, M., (1988) « Motor training and psysical fitness possible short- and long- tern influences on the development of individual differences in behavior»
- Bundy, A.C. (2001). Measuring play performance. In Law M., Baum D. *Measuring occupational performance supporting best practice in occupational therapy*. Thorofare, NJ: Slack Ink, 89-102.
- Dorman, S.,(1997). Video and computer games: Effect of children and I mplications for Health Education. *The Journal of school Health*(67), 133-138
- Feldman, R. (2009) «Εξελικτική ψυχολογία. Δια βίου ανάπτυξη» (επιστ.επιμ.: Μπεζεβέγκης Η.), Α' Τόμος, εκδ.: Gutenberg Αθήνα
- Golden, M., (1993) *Children and childhood in classical Athens*, The John Hopkins University Press.
- Huizinga, (1989) « Ο άνθρωπος και το παιχνίδι» εκδ.: Γνώση, Αθήνα
- Kirriemiur, J. (2000). The game console as component of the electronic library? *The electronic Library* (18) (6) , 433-439
- Klein, M., (1960) « The psychoanalysis of children.» New York: Grove (α' εκδοση 1932)
- Laird, J., Lent, M. (2001). Humman Level AI's Killer Application Interactive Computer Games. *AI magazine*, 15-25
- Lever, J. (1978) : sex differences in the complexity of chilnden's play and games. *American sociological Review*
- Mc Ardle, P., (2001). Children's play, child: care, health and development
- Sherratt, D,& Peter, M., (2002) «Developing and Drama in children with autistic spectrum disordess» Λονδino, David Fulton Publishers
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children. Glenview, IL: Scott Foresman στο Zigler E.F., Singer D. G. & Bishop S.J. (2004). *Children's Play: The roots of Reading*. Washington, DC: Zero To Three Press.
- Vygotsky, L. (1967). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5: 6-18, στο Zigler E.F., Singer D. G. & Bishop S.J. (2004). *Children's Play: The roots of Reading*. Washington. DC: Zero To Three Press.
- Vygotsky, L. S., (1997) « Νους στην κοινωνία. Η ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών διαδικασιών» επιμ. Βοσνιάδου Στ., μτφρ: Βοσνιάδου Στ., & Μπίμπου Α., εκδ.: Gutenberg Αθήνα

- Αγαλιώτης, Γ., (1988). « Η αντιμετώπιση του παιχνιδιού στη σημερινή κοινωνία και ο θεμελιώδης ρόλος στη διανοητική ανάπτυξη του παιδιού». Σύγχρονη Εκπαίδευση, 38, 67-74
- Αδαμοπούλου, Μ., *Παιχνίδι, παιχνιδάκι μου... αρχαίο*, Εφημερίδα: Τα Νέα (2002 Απριλίου 9) σελ. 23
- Αυγητίδου, Σ., & Γολέμη, Α., (2001) «Το παιχνίδι: σύγχρονες ερμηνευτικές και διδακτικές προσεγγίσεις.» εκδ.: Δαρδάνος, Αθήνα
- Βασιλοπούλου, Ε., (2003) *Το παιδί και το παιχνίδι στην αρχαία ελληνική τέχνη. Παιδαγωγική προσέγγιση*. Διδακτορική διατριβή ΑΠΘ, Θεσ/νίκη.
- Βρυνιώτη, Κ., Κυρίδης, Α., Σιβροπούλου- Θεοδοσιάδου, Ε., Χρυσαιφίδης, Κ., (2008). *Οδηγός Γονέα*. Αθήνα: Πατάκη
- Γερμανός, Δ. (1993) «Χώρος και διαδικασίες αγωγής» εκδ. Gutenberg, Αθήνα
- Γερμανός, Δ., (2002), « Οι τοίχοι της γνώσης: σχολικός χώρος και εκπαίδευση.» εκδ. Gutenberg, Αθήνα
- Γερμανός, Δ.,(2004) « Το παιχνίδι, μια άλλη προσέγγιση της εκπαιδευτικής διαδικασίας.» Δημοσιεύθηκε στο Χατζηκαμάρη, Π., Κοκκίδου, Μ. (επιμ.), **Το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία**. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Γέρου, Θ., (1984), «Το συμβολικό και δημιουργικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο», εκδ.: Δίπτυχο ,Αθήνα
- Γιαλούρης, Κ., Γκιμπερίτης, Ε., Κόμης, Β., Σιδερίδης, Α., Σταθόπουλος, Κ. ( 1999) *Εφαρμογές Πληροφορικής- Υπολογιστών*. Αθήνα: ΟΕΒΔ
- Γιαννικόπουλος, Α. Β., (1993) *Ιστορία της Ελληνικής εκπαίδευσης*. Εκδ.: ΜΠΓρηγόρης, Αθήνα
- Δαμιανάκη, Μ., (2013), «Παιδί και παιχνίδι στη σύγχρονη κοινωνία: συγκριτική μελέτη αστικής και αγροτικής περιοχής στο Ν. Ηρακλείου.»
- Δαράκη, Π., (1986) *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας*. Εκδ.: Gutenberg, Αθήνα
- Δαράκη, Π., (1994) *Ομαδικά παιχνίδια των παιδιών μας*. Εκδ.: Gutenberg, Αθήνα
- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., Μπασαγιάνη, Ε. (2006). *Οδηγός της Νηπιαγωγού*. Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί. Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Αθήνα: ΟΕΒΔ
- ΔΕΠΠΣ, 2002 (Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών), Παιδαγωγικό Ινστιτούτο
- Διαμαντόπουλος Δ. (2009), Το Παιχνίδι. Θεσσαλονίκη: Π. Πουρνάρα, Ίδρυμα Ερευνών για το παιδί (2002) *Παιδί και παιχνίδι στη Νεοελληνική κοινωνία 19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνας*. (επιμ.: Κουγκούλη, Κ., & Κουριά, Α.) εκδ.: Καστανιώτη, Αθηνά
- Ίδρυμα Ερευνών για το παιδί (επιμ: Γκουγκούλη, Κ., Κουριά, Α., 2000) «Παιδί και παιχνίδι στη νεοελληνική κοινωνία. 19<sup>ος</sup> και 20<sup>ος</sup> αιώνας.» εκδ.: Καστανιώτη, Αθήνα

- Καραδημητρίου, Κ., Σακελλαρίου, Μ., Πανταζής Σπ. (2012) « Το αυθόρμητο παιχνίδι παιδιών προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας με παιχνίδια – αντικείμενα σε έναν εσωτερικό χώρο παιχνιδιού.
- Καστρουνή, Ν., (2011) « Το παιχνίδι ως μέσο ανάπτυξης παιδαγωγικών αλληλεπιδράσεων» Πτυχιακή εργασία, επιβλέπων: Σταμάτης Π.
- Κιτσαράς, Γ., (1991) «Εισαγωγή στην Προσχολική Παιδαγωγική» εκδ: Παπαζήση εκδοση β', Αθήνα
- Κροντήρα, Λ., (2002) *Ελάτε να παίζουμε μέσα στο χρόνο.*, Αθήνα
- Κυριαζοπούλου- Βαληνάκη ,Π., (1977) « Νηπιαγωγική. Συστήματα και μέθοδοι, σύγχρονες τάσεις και κατευθύνσεις. Α' τόμος.» εκδ. Αδελφοί Βλάσση, Αθήνα
- Λουκρέζη, Σ., (2013) «Ανάπτυξη δεξιοτήτων συμβολικού παιχνιδιού σε παιδιά με αυτισμό» Αθήνα, διδακτορική διατριβή, επιβλέπων: Μπεζεβέγκης, Η. Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- Μαλαματένιου, Π. Κ., (2013). *Το Παιχνίδι στη μάθηση και στη διδασκαλία των μαθηματικών: παιχνίδι κάλυψης επιφάνειας στο νηπιαγωγείο.* [πτυχιακή εργασία] επιβλέπουσα: Σκουμπουρδή Χρ.
- Μαραγκουδάκη, Ε., Μαυρογιώργος, Γ., Βασιλείου, Ε., Γκασούκα, Μ., Παλιεράκη, Κ., Μαυρογιώργου, Α. Κ., (2007) «Εισαγωγή θεμάτων σχετικά με τα φύλα στην εκπαιδευτική διαδικασία.», Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων
- Μαρτάκη, Αικ., (2002) «*Το παιδικό παιχνίδι και η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού*» Διπλωματική εργασία
- Μπάφα, Μ. Ε. , (2008), « Η οργάνωση του χώρου της τάξης και η δημιουργικότητα στο νηπιαγωγείο.» Μεταπτυχιακή Εργασία, επιβλέπουσα: Ξανθάκου Π., Ρόδος
- Νηλ, Α., (1972) « Θεωρία και πράξη της αντιαυταρχικής εκπαίδευσης. Σάμερχιλ: το επαναστατικό παράδειγμα ενός ελεύθερου σχολείου.» εκδ. Μπουκομάνης, Αθήνα (μτφρ. Κώστα Λάμπρου)
- Ξανθάκου, Γ., (2011). *Δημιουργικότητα και Καινοτομία στο Σχολείο και την Κοινωνία.* Αθήνα: Διάδραση
- Πανταζής, Σ., (2004). *Η Παιδαγωγική και το παιχνίδι. Αντικείμενο στο χώρο του νηπιαγωγείου.* (γ' έκδοση), Αθήνα: Gutenberg
- Παρασκευόπουλος, Ι., « Εξελικτική ψυχολογία. Η ψυχική ζωή από τη σύλληψη έως την ενηλικίωση. Ψυχολογική θεώρηση της πορείας της ζωής από την προσχολική ηλικία. Β' τόμος.»
- Πολυμενάκου –Παπακυριάκου, Φ., (1988) . *Το παιχνίδι στην άσκηση και μάθηση .* Θεσ/νίκη : Παρατηρητής
- Ραττενερ, Γ., (1969) Εφαρμοσμένη Ψυχολογία: Ανατρέφω σωστά το παιδί μου; Εκδ: Μπουκουμάνη, Αθήνα

Σταμάτης Π. (2011) «Παιδαγωγική επικοινωνία στην προσχολική και Πρωτοσχολική εκπαίδευση» εκδ.: Διάδραση

Ταλάντη, Κ., (2011) «Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών Ειδικής Αγωγής ως προς την έμφυλη διάσταση των ομαδικών παιχνιδιών στο σχολικό χώρο», Μεταπτυχιακή εργασία, επιβλέπων: Πολεμικός, Ν.

Χατζής, Τρ. (2006). « Ηλεκτρονικό παιχνίδι, Κοινωνικοποίηση και Σχολείο. Η κοινωνικοψυχολογική διάσταση της εικονικής πραγματικότητας στην παιδική ηλικία και η λειτουργική της χρήση στη μάθηση και τη μάθηση». Θεσσαλονίκη, Πανεπιστήμιο Μακεδονίας Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών

### **Πηγές από το διαδύκτιο:**

[https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%B1+%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD+%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1&rlz=1C1LENN\\_enGR506GR506&espv=2&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=SZ6NU\\_CTL6jY0QX8u4GADg&ved=0CDkQsAQ&biw=1366&bih=659#imgdii=](https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%B1+%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD+%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%B1%CE%B9%CE%BF%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1&rlz=1C1LENN_enGR506GR506&espv=2&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ei=SZ6NU_CTL6jY0QX8u4GADg&ved=0CDkQsAQ&biw=1366&bih=659#imgdii=) (ανακτήθηκαν στις 23/5/2014)

Γκλιάου, Ν., (2014). *Διαθεματικό Εννιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών για το νηπιαγωγείο.* (ανακτιμένο στις 2/12/2014 από το δικτυακό τόπο: [http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson\\_id=300&ep=372](http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=372))

Γουργιώτου, Ε., (2014). *Παιχνίδι και μάθηση: Αλληλένδετες έννοιες στην προσχολική πρακτική.* (ανακτιμένο στις 2/12/2014 από το δικτυακό τόπο: [http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson\\_id=300&ep=371](http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=300&ep=371))

Λοΐζου, Ε., Καχριμάνη- Παπαδημήτρη, Χ., Νεοκλέους, Ρ., Τηλέμαχου, Ν. (2010). *Πρόγραμμα Σπουδών Προσχολικής Αγωγής. Αναλυτικό Πρόγραμμα για την προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία. Γέννηση- 6 Χρονών.* (ανακτιμένο στις 2/12/2014 από το δικτυακό τόπο: [http://www.moec.gov.cy/analytika\\_programmata/nea-analytika-programmata/proscholiki\\_ekpaidefsi.pdf](http://www.moec.gov.cy/analytika_programmata/nea-analytika-programmata/proscholiki_ekpaidefsi.pdf))

(ανακτιμένο στις 21/10/2014 από το δικτυακό τόπο

<http://mathisiakesdiskolies.wordpress.com/%CE%AC%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1/%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%AD%CF%82-%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B7%CE%B3%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B5%CF%82-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%8D-%CF%85%CF%80%CE%AC%CF%81%CF%87%CE%BF%CF%85/> )

(ανακτιμένο στις 21/10/2014 από το δικτυακό τόπο

<http://www.childit.gr/v2/index.php/childitnews/40-newscat/380-h----->)

(ανακτιμένο στις 22/10/2014 από το δικτυακό τόπο

[http://www.ltee.gr/uploads/ltee\\_pubs/skoumpourdi/p023\\_skoumpourdi.pdf](http://www.ltee.gr/uploads/ltee_pubs/skoumpourdi/p023_skoumpourdi.pdf))

(ανακτημένο στις 22/10/2014 από το δικτυακό τόπο

[http://www.oikogeneia.org/Ta\\_kritiria\\_tou\\_ofelimou\\_paixnidιου.htm](http://www.oikogeneia.org/Ta_kritiria_tou_ofelimou_paixnidιου.htm))

(Ανακτημένο στις 7/12/14 από τον διαδικτυακό τόπο:

[http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/schediasmos\\_technologia/yliko/parousiaseis\\_pp/mathites/michanismoι/paichnidia.pdf](http://www.schools.ac.cy/klimakio/Themata/schediasmos_technologia/yliko/parousiaseis_pp/mathites/michanismoι/paichnidia.pdf))

(Ανακτημένο στις 7/12/14 από τον διαδικτυακό τόπο:

([http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C\\_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9](http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97%CE%BB%CE%B5%CE%BA%CF%84%CF%81%CE%BF%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B4%CE%B9))

(Ανακτημένο στις 7/12/14 από τον διαδικτυακό τόπο:

<http://www.romnios.gr/%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B4%CE%BF%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%B1-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B1%CE%B3/>)

(Ανακτημένο στις 25/01/15 από τον διαδικτυακό τόπο:

<http://www.imommy.gr/paidia/psychologia/article/527/hlektronika-paixnidia--ta-yper-kai-ta-kata/>)