

Καμπεζά, Μ. & Σφυρόερα, Μ., Αξιοποίηση του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο Σ. Αυγητίδου, Μ. Τζεκάκη & Β. Τσάφος. (Επιμ.), *Οι υποψήφιοι εκπαιδευτικοί παρατηρούν, παρεμβαίνουν και αναστοχάζονται: προτάσεις υποστήριξης της πρακτικής τους άσκησης* (τ. 3, κεφ. 3, σελ. 105-118). Αθήνα: Gutenberg.

3. 3.2 Αξιοποίηση του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία

Μ. Καμπεζά, Μ. Σφυρόερα

Η σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη και τη μάθηση των παιδιών, καθώς και οι πολλαπλές λειτουργίες του είναι στοιχεία που έχουν επισημανθεί από πολλούς ερευνητές (βλ. ενδεικτικά Fleer, 2013, Wood, 2013).

Το παιχνίδι θεωρείται η «κυρίαρχη δραστηριότητα» για την ανάπτυξη και τη μάθηση των παιδιών στην ηλικία 4-7 ετών. Τα παιδιά στο παιχνίδι εμπλέκονται κοινωνικά, συναισθηματικά, κινητικά και νοητικά με άλλα παιδιά κι ενήλικες, με αντικείμενα και αναπαραστάσεις οικείες ή νέες, με καταστάσεις ρεαλιστικές ή φανταστικές. Μέσα από το παιχνίδι μαθαίνουν, καθώς ανακαλύπτουν και ελέγχουν ιδέες, δημιουργούν, αυτοσχεδιάζουν, αναπαριστούν και επικοινωνούν .

*Προσχολική-πρώτη σχολική ηλικία, 1^ο μέρος,
χ.χ.ανάκτηση από <http://ebooks.edu.gr/new/ps.php>.*

Ωστόσο, παρά την υποστήριξη της σημασίας του παιχνιδιού για την ανάπτυξη και τη μάθηση των παιδιών, στη βιβλιογραφία θα βρει κανείς πολλούς και διαφορετικούς ορισμούς για το παιχνίδι, καθώς δεν είναι εύκολο να αποτυπωθούν σε έναν ορισμό τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που απορρέουν από διαφορετικές θεωρητικές και ερευνητικές αφετηρίες (ψυχαναλυτικές, αναπτυξιακές, κοινωνιολογικές, κ.ά.) (Αυγητίδου, 2001, Fleer, 2013, Wood, 2013). Το παιχνίδι «περιλαμβάνει μια ευρεία γκάμα από συμπεριφορές, δράσεις και αλληλεπιδράσεις οι οποίες μπορεί να έχουν πολλαπλές ερμηνείες για τους συμμετέχοντες στο παιχνίδι» (Wood, 2013:5).

Βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι ότι πρόκειται για μια δραστηριότητα που προσφέρει ευχαρίστηση, επιλέγεται από το ίδιο το παιδί (συνεπώς προϋποθέτει την ενεργή συμμετοχή και την εμπλοκή του ατόμου που παίζει), ανταποκρίνεται στα δικά του εσωτερικά κίνητρα, στις επιθυμίες, τις ανάγκες και τις ιδέες του (π.χ. περιέργεια, κατάκτηση, έκφραση, επαφή με άλλους), ενώ παράλληλα διευκολύνει την έκφραση συναισθημάτων.

Χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, λαμβάνοντας υπόψη την οπτική των παιδιών, είναι:

- Επιλέγεται από το παιδί
- Διαμορφώνεται από το παιδί
- Είναι συμβολικό, αξιοποιεί φανταστικές καταστάσεις και προσποίηση ενισχύοντας την κατανόηση διαφορετικών εμπειριών
- Επικεντρώνεται στη διαδικασία και όχι απαραίτητα σε ένα τελικό αποτέλεσμα
- Απαιτεί ενεργή συμμετοχή και
- Προσφέρει ευχαρίστηση (Wood, 2013, σελ. 6-7).

Αρκετοί ερευνητές κάνουν διακρίσεις μεταξύ διαφορετικών μορφών παιχνιδιού και συνεπώς μπορεί κανείς να βρει στη βιβλιογραφία διαφορετικές κατηγοριοποιήσεις ειδών παιχνιδιού. Ενδεικτικά η Wood (2013) διακρίνει το παιχνίδι σε κινητικό, λειτουργικό /εξάσκησης, παιχνίδι χειρισμού αντικειμένων (οικοδομικό υλικό & άλλα υλικά κατασκευών, πάζλ), κοινωνικο-δραματικό (ανάληψη ρόλων, αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών που περιλαμβάνει συναισθήματα, νοήματα, σχέσεις), παιχνίδι διερεύνησης (π.χ. ιδιότητες και χρήσεις των υλικών: διάφορα δοχεία και μια λεκάνη νερό), φανταστικό παιχνίδι (χαρακτήρες φανταστικοί ή επηρεασμένοι από παιδικές σειρές/βιβλία), «ψευτο-πάλεμα» (rough –and- tumble play), παιχνίδι με κανόνες (επιτραπέζια ή επιδαπέδια παιχνίδια με διάφορα υλικά). Ωστόσο, η διάκριση αυτή έχει ερευνητικούς κυρίως σκοπούς, καθώς όταν τα παιδιά παίζουν, εμπλέκονται σε μια σύνθετη και δυναμική διαδικασία που επηρεάζεται από πολλούς παράγοντες. Συνεπώς ένα παιχνίδι είναι δύσκολο να ενταχθεί σε μια και μόνο κατηγορία, ενώ αρκετές από τις κατηγορίες έχουν ως ένα βαθμό κοινά στοιχεία. Στο εκπαιδευτικό πλαίσιο μια ακόμα διάκριση αφορά στον τρόπο που οργανώνεται το παιχνίδι και στον βαθμό ανάληψης πρωτοβουλίας από την πλευρά των παιδιών ή του/της εκπαιδευτικού.

Διαχωρίζοντας το παιχνίδι σε σχέση με τον τρόπο οργάνωσής του, μπορούμε να διακρίνουμε το αυθόρμητο και το κατευθυνόμενο, καθώς και το ατομικό και το ομαδικό. Το αυθόρμητο παιχνίδι συνδέεται με μια ελεύθερη χρήση του χώρου από μια μικρή ή μεγάλη ομάδα ανθρώπων, [...] δίνει τη δυνατότητα για κίνηση, δράση, ενδιαφέροντα. Το παιδί έχει την ευκαιρία να δραστηριοποιείται ελεύθερα. Ασκεείται στο να συνειδητοποιεί τα όρια της σωματικής και ψυχικής του αντοχής και στο να διαπιστώνει ότι έχει ικανότητες και δυνάμεις που δεν είχε ποτέ συνειδητοποιήσει. Μέσα από το κατευθυνόμενο παιχνίδι, το παιδί ή η ομάδα παιδιών μαθαίνει να ακολουθεί ένα σύστημα οργάνωσης και να υπακούει στους κανόνες του. Με αυτόν τον τρόπο εντάσσεται σε ένα προκαθορισμένο σχήμα, προσαρμόζεται στις απαιτήσεις του και μαθαίνει να λειτουργεί μέσα σε αυτό, οργανώνοντας έτσι και τον ίδιο του τον εαυτό (Μπότσογλου, 2010: 29)

Έχοντας υπόψη τα παραπάνω προσπαθήστε να απαντήσετε στα ερωτήματα των επόμενων δραστηριοτήτων.

Δραστηριότητα 1

Αναζητήστε στις μέχρι τώρα παρατηρήσεις σας στο Νηπιαγωγείο τις καταγραφές από τα παιχνίδια που είδατε να παίζουν τα παιδιά.

- Μπορείτε να διατυπώσετε τους βασικούς άξονες που τα διαφοροποιούν;
- Ποιες κατηγορίες παιχνιδιών διαπιστώνετε ότι πραγματοποιούνται κυρίως στην τάξη;
- Συγκρίνετε τις παρατηρήσεις σας ώστε να δείτε αν συγκλίνουν ή αποκλίνουν και προσπαθήστε να κάνετε υποθέσεις για το πού οφείλονται τυχόν διαφοροποιήσεις.

Η θέση του παιχνιδιού σε μια τάξη σχετίζεται σε μεγάλο βαθμό με τη σημασία που ο /η εκπαιδευτικός αποδίδει στο παιχνίδι, όπως θα δείτε και στην επόμενη δραστηριότητα.

Δραστηριότητα 2

Διαβάστε την καταγραφή της φοιτήτριας που ακολουθεί και σχολιάστε τη θέση του παιχνιδιού στην συγκεκριμένη τάξη.

- *Ποια σημασία φαίνεται να αποδίδει στο παιχνίδι η συγκεκριμένη εκπαιδευτικός;*

«Μετά την ολοκλήρωση της δραστηριότητας γραμματισμού που λάμβανε χώρα στα τραπεζάκια εργασίας, κάθε παιδί που παραδίδει το χαρτί του στη νηπιαγωγό είναι ελεύθερο να παίξει. Ένα-ένα σηκώνονται και παίρνουν από ένα παζλ ή παιχνίδι μνήμης ή επιτραπέζιο που σχετίζεται με γλωσσικούς ή μαθηματικούς στόχους, και ξανακάθονται στα τραπεζάκια. Κάθε παιδί έχει το δικό του παιχνίδι με το οποίο ασχολείται ατομικά, εκτός ελαχίστων εξαιρέσεων (για παράδειγμα, η Έλλη βοηθάει τη φίλη της τη Ντομένικα να ολοκληρώσει το δικό της πάζλ). Ο Βίκτωρας επιλέγει ένα παιχνίδι που έχει μια καρτέλα η οποία απεικονίζει ένα ρολόι κι έχει πλαστικούς, αποσπώμενους δείκτες. Αφού περιεργαστεί λίγο το παιχνίδι και προσπαθήσει να καταλάβει τι 'θα έπρεπε' να κάνει, βγάζει τους δείκτες και τους κρατάει σαν όπλο, πυροβολεί τον Παντελή που κάθεται απέναντι, εκείνος κάτι του απαντάει και ο

Βίττωρας κάνει πως πεθαίνει. Η εξέλιξη του παιχνιδιού τελείωσε εκεί, αφού η Νηπιαγωγός επανέφερε τα παιδιά στην «τάξη» λέγοντάς τους να παίζουν σωστά τα παιχνίδια.

Διαβάστε τώρα τον σχολιασμό της φοιτήτριας.

- Συμφωνείτε με τα σχόλιά της;
- Σε ομάδες προσπαθήστε να εμπλουτίσετε τον σχολιασμό της σε σχέση με τη θέση του παιχνιδιού στο συγκεκριμένο πλαίσιο και τον ρόλο του εκπαιδευτικού στην ενίσχυσή του.

«Στο συγκεκριμένο νηπιαγωγείο δεν έχουμε ακόμη δει παιχνίδια προσποίησης. Τα επιτρεπτά παιχνίδια είναι μόνο όσα συνδέονται άμεσα με την επίτευξη μαθησιακών στόχων, είναι ατομικά και λειτουργούν μόνο ως γρήγορη απασχόληση των παιδιών, έως ότου μπορέσουν να συγκεντρωθούν και πάλι όλοι μαζί στην παρεούλα».

Το παιχνίδι αποτελεί βασικό μέσο για την επεξεργασία πολλών και διαφορετικών εμπειριών και καταστάσεων καθώς είναι συνδεδεμένο με τον τρόπο που τα παιδιά μαθαίνουν, σχετίζονται και επικοινωνούν (Broadhead et al., 2010). Το παιχνίδι εκτός από τη χαρά που προσφέρει

«κινητοποιεί και προκαλεί τον συμμετέχοντα να αφομοιώσει περισσότερο κάτι που του είναι ήδη γνωστό και παράλληλα να ανταποκριθεί σε κάτι καινούριο κερδίζοντας γνώσεις, ικανότητες και κατανόηση» (Moyle, 1989: 7).

Μέσα από το παιχνίδι το παιδί μπορεί να ενισχύσει σχεδόν κάθε πτυχή της ανάπτυξης του (προσωπική, κοινωνική, γνωστική, γλωσσική, σωματική, δημιουργική κ.λπ.) και παράλληλα να αναπτύξει θετική στάση για τη μάθηση καθώς κάθε μορφή παιχνιδιού προωθεί δεξιότητες, μαθησιακές διαδικασίες και αποτελέσματα (Wood, 2013). Κατά συνέπεια, είναι ιδιαίτερα σημαντικό για τον εκπαιδευτικό να το αξιοποιεί κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής πράξης παρέχοντας στα παιδιά χρόνο, χώρο και υλικά για παιχνίδι.

....Για τα παιδιά η δραστηριότητα παιχνιδιού αποτελεί τη δική τους ξεχωριστή πραγματικότητα, μέσα στην οποία αποκτούν εμπειρίες, γνώσεις, αλληλοεπιδρούν με τα άλλα παιδιά, μαθαίνουν τον εαυτό τους αλλά και τον κόσμο που ζουν. Ο Corsano (1985) και οι συνεργάτες του αναφέρονται στην κατασκευή κουλτούρας των συνομήλικων που περιλαμβάνει συμπεριφορές, δραστηριότητες, κανόνες που παράγουν τα ίδια τα παιδιά καθώς αλληλεπιδρούν κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων παιχνιδιού. Τα παιδιά

χτίζουν τις κοινωνικές τους σχέσεις κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων παιχνιδιού (Αυγητίδου, 2001, Blatchford, 1998), διαπραγματεύονται και διαχειρίζονται την ταυτότητα τους (Τσίγρα, 1997, 2001), διαμορφώνουν και «αλλάζουν» τον χώρο του παιχνιδιού σύμφωνα με τις ανάγκες τους (Γερμανός **Σφάλμα! Δεν έχει οριστεί σελιδοδείκτης.**, 1993), ξεπερνούν πολιτισμικές διαφορές χρησιμοποιώντας ως γέφυρα το παιχνίδι (Botsoglou & Kakana, 2003), (Μπότσογλου, 2010: 37)

Γίνεται συνεπώς φανερό ότι το παιχνίδι συνδέεται στενά με τη μαθησιακή διαδικασία. Η παρακάτω δραστηριότητα θα σας βοηθήσει να συνειδητοποιήσετε αυτή την σύνδεση:

Δραστηριότητα 3

Φτιάξε δύο στήλες. Στην πρώτη, με βάση τα όσα διάβασες στην αρχή αυτής της υποενότητας, προσπάθησε να συγκεντρώσεις τα χαρακτηριστικά που πιστεύεις ότι πρέπει να έχει το παιχνίδι των παιδιών στο νηπιαγωγείο. Στη δεύτερη στηριζόμενος/η σε όσα μελέτησες στο κεφάλαιο 1 («Θεωρητικές Προσεγγίσεις» του Τεύχους 3, συμπλήρωσε τα χαρακτηριστικά που πιστεύεις ότι πρέπει να έχει η μάθηση των παιδιών στο νηπιαγωγείο. Ποια φαίνεται να είναι η σχέση μεταξύ παιχνιδιού και μάθησης;

Το παιχνίδι λοιπόν φαίνεται να έχει αρκετά κοινά σημεία με τη μάθηση, όπως είναι η ενεργός συμμετοχή των παιδιών, η αλληλεπίδραση με τους άλλους, η νοηματοδότηση της δράσης, η ενεργοποίηση εσωτερικών κινήτρων και ενδιαφερόντων, η σύνδεση των νέων πληροφοριών με τις γνώσεις και τις εμπειρίες που ήδη έχουν τα παιδιά, η χρήση διαφορετικών στρατηγικών, η διαβάθμιση των απαιτήσεων (που μπορεί να οργανώνεται από τον εκπαιδευτικό ή από τα ίδια τα παιδιά), η δυνατότητα αναστοχασμού κ.ά. Αποτελεί ένα δυναμικό πλαίσιο μάθησης για τα παιδιά. Ο τρόπος με τον οποίο θα αξιοποιηθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από το πώς αντιλαμβάνεται και αξιολογεί κάθε εκπαιδευτικός το ρόλο και τη σημασία του για την ανάπτυξη και τη μάθηση των παιδιών.

Αυτό που συνήθως συμβαίνει στις τάξεις είναι ότι οι εκπαιδευτικοί αντιμετωπίζουν το παιχνίδι είτε ως μια διακριτή δράση από την «εργασία» των παιδιών (play and work as a dichotomy) είτε χρησιμοποιούν μια προσέγγιση κατά την οποία το παιχνίδι δεν

ενσωματώνεται στην εκπαιδευτική διαδικασία, αλλά σχεδιάζονται παιγνιώδεις δραστηριότητες από τον/την εκπαιδευτικό που έχουν κεντρική θέση στον σχεδιασμό, την αξιολόγηση και ανατροφοδότηση της δράσης των παιδιών, ενώ τα παιχνίδια που ξεκινούν με πρωτοβουλία των παιδιών μένουν στο περιθώριο. Έτσι δίνεται έμφαση στο παιχνίδι ως εκπαιδευτική πρακτική, ως μέσο δηλαδή για την προετοιμασία και την ανάπτυξη συγκεκριμένων ικανοτήτων (Broadhead et al., 2010).

Οι παρακάτω δραστηριότητες θα σας βοηθήσουν να διακρίνετε διαφορετικούς χειρισμούς από τους εκπαιδευτικούς σχετικά με το παιχνίδι και να προβληματιστείτε για τον τρόπο με τον οποίο αξιοποιείται το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Δραστηριότητα 4

Διάβασε το παρακάτω παράδειγμα και κρίνε αν πρόκειται για παιχνίδι.

- *Για να βοηθηθείς ξανακοίτα στο παραπάνω θεωρητικό εισαγωγικό κείμενο τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού.*

Η Νηπιαγωγός καλεί τα παιδιά στην παρεούλα για να παίξουν ένα παιχνίδι. Τους λέει ότι θα τους δείχνει κάρτες με γράμματα και αυτά θα προσπαθούν να βρίσκουν λέξεις που ξεκινάνε από αυτά. Για κάθε λέξη που θα βρίσκουν θα τους δίνει μια πούλια. Στο τέλος θα μετρήσουν πόσες πούλιες έχουν για να αναδειχθεί ο νικητής του παιχνιδιού. Τα παιδιά συμμετέχουν με ενθουσιασμό.

- *Σύγκρινε τώρα την απάντησή σου με τις απαντήσεις των συμφοιτητών σου και εντοπίστε τυχόν διαφωνίες.*
- *Σκεφτείτε αν ο όρος «παιγνιώδης δραστηριότητα» και ο όρος παιχνίδι είναι ταυτόσημοι.*

Δείτε μια ακόμα διάκριση που θα ενισχύσει τον προβληματισμό για το παιχνίδι:

Δραστηριότητα 5

Η εκπαιδευτικός λέει στα παιδιά να παίξουν το παιχνίδι «τα στοιχήματα».

- *Διάβασε την περιγραφή και σχολίασε τη διάκριση ανάμεσα στο ελεύθερο παιχνίδι και το οργανωμένο παιχνίδι με συγκεκριμένους στόχους.*

- Τι προσφέρει στην εκπαιδευτικό και τα παιδιά;

Τα παιδιά παίζουν σε ζευγάρια. Κάθε δυάδα μπορεί να έχει 5, 6, 7, 8, 9 ή 10 σπίρτα. Το ένα παιδί χωρίζει την ποσότητα στα δυο του χέρια, παρουσιάζει το ένα χέρι με τη μια ποσότητα και κρύβει το άλλο την υπόλοιπη. Το άλλο παιδί πρέπει να βρει πόσα σπίρτα είναι κρυμμένα στο πίσω χέρι. Μετά την απάντηση γίνεται επαλήθευση και κερδίζει το ζευγάρι με τις περισσότερες σωστές απαντήσεις.

Προσπαθήστε τώρα να εντοπίσετε τις ομοιότητες και τις διαφορές της επόμενης δραστηριότητας με τις προηγούμενες σχετικά με την αξιοποίηση του παιχνιδιού στην τάξη.

Δραστηριότητα 6

Διάβασε την παρακάτω περιγραφή.

- Έχει χαρακτηριστικά παιχνιδιού αυτό που προτείνει η νηπιαγωγός;
- Τι ρόλο έχουν τα παιδιά σε αυτή τη διαδικασία;

Η νηπιαγωγός έχει επεξεργαστεί με τα παιδιά στην τάξη το βιβλίο «Αχ, γιατί να είμαι γάτα»¹ στο οποίο η δράση εξελίσσεται με ομοιοκατάληκτα στιχάκια. Η νηπιαγωγός θέλει να φτιάξουν και τα παιδιά τα δικά τους ομοιοκατάληκτα στιχάκια, συνεπώς οργανώνει σε μια γωνιά τα «σύνεργα» του Μάγου (ένα τριγωνικό καπέλο και ένα μαγικό ραβδί) και αφήνει χαρτιά και μαρκαδόρους για να γράψουν όπως μπορούν τα στιχάκια τους ή να τα υπαγορεύσουν στην ίδια και να τα σημειώσει. Τους λέει ότι μπορούν να παίξουν με τα σύνεργα, αλλά για να μεταμορφώσουν τη γάτα ή όποιον άλλον θέλουν πρέπει να φτιάξουν και να πουν ένα «μαγικό στιχάκι».

Την επόμενη μέρα κάποια παιδιά, αφού έπαιξαν την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων, συνεργαζόμενα παρήγαγαν τα εξής: «Άμπρα κατάμπρα και πράσινο χορτάρι, γίνε ένα μεγάλο λιοντάρι». «Άμπρα κατάμπρα πήδα εμπρός, κούνα αυτιά και γίνε λαγός». Σιγά σιγά κι άλλα παιδιά θέλουν να γίνουν μάγοι και προσπαθούν να βρουν ομοιοκατάληκτες λέξεις για τα στιχάκια τους.

¹ Colin Hawkins & Jacqui Hawkins, Αχ, γιατί να είμαι γάτα, στιχάκια Μαριανίνα Κριεζή, Αιώρα, Αθήνα 2013 (α' έκδοση Άμμος, Αθήνα, 1993).

Επιπλέον, λόγω της φύσης του το παιχνίδι αποτελεί για τον/την εκπαιδευτικό ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον πεδίο για την παρατήρηση των παιδιών, τον «αφουγκρασμό» των αναγκών, των ενδιαφερόντων και των προβληματισμών τους, αλλά και για την ανάλυση της σκέψης τους (Cohen, Stern & Balaban, 2001).

Το παιχνίδι επίσης, αποτελεί κατάλληλο πλαίσιο για συλλογή πολύτιμων δεδομένων. Για παράδειγμα, καθώς παρατηρούν τα παιδιά στο ελεύθερο παιχνίδι, οι εκπαιδευτικοί αναγνωρίζουν ενδιαφέροντα και προτιμήσεις, διαπιστώνουν γνώσεις και δεξιότητες που ήδη κατέκτησαν και στάσεις που έχουν υιοθετήσει. Όλα αυτά μπορούν αργότερα να τα αξιοποιήσουν στο σχεδιασμό άλλων μαθησιακών εμπειριών

Προσχολική-πρώτη σχολική ηλικία, 1^ο μέρος, χ.χ

Όταν ο εκπαιδευτικός στο πλαίσιο της τάξης παρέχει ποικίλα και ευέλικτα ως προς τη χρήση υλικά δημιουργώντας «αυθεντικές» προκλήσεις, δίνοντας χώρο και χρόνο για παιχνίδι ρόλων, φροντίζοντας να υπάρχουν στις γωνιές σύμβολα, αριθμοί, γράμματα κ.ά. υποστηρίζει παράλληλα την ανάπτυξη «πολυγραμματισμών» στο παιχνίδι, δηλαδή την προσέγγιση και ενασχόληση με διαφορετικούς τρόπους με τη γλώσσα, τα μαθηματικά, την τεχνολογία κ.λπ. Παραδείγματα είναι η παροχή σημειωματάρων, καταλόγων, αριθμομηχανών, φακέλων κ.λπ. Ας δούμε στην επόμενη δραστηριότητα τα στοιχεία που ανταποκρίνονται σε όσα αναφέρονται παραπάνω, καθώς και στο ρόλο της φοιτήτριας στην εξέλιξη της διαδικασίας.

Δραστηριότητα 7

Μελέτησε αυτό το απόσπασμα από καταγραφή φοιτήτριας και εντόπισε:

- *ποιες γνώσεις και δεξιότητες αναδύονται μέσα από το παιχνίδι των παιδιών,*
- *αν και πώς αυτές αξιοποιούνται από τη συγκεκριμένη φοιτήτρια και*
- *αν ο τρόπος συμμετοχής της στο παιχνίδι των παιδιών συμβάλλει στον εμπλουτισμό και στην εξέλιξή του.*
- *Τεκμηρίωσε την απάντησή σου με αναφορά σε συγκεκριμένα στοιχεία της περιγραφής.*

Κάθομαι στο παγκάκι που βρίσκεται στο χώρο της «παρεούλας» και 3 παιδιά έρχονται και μου λένε να πάμε στη γωνιά του ιατρού, τραβώντας με παράλληλα ελαφρά από το χέρι. Στο ιατρείο υπάρχουν πολλά άδεια κουτιά και μπουκάλια από

φάρμακα (Depon, Sinecod, Panadol, Algofren, Ponstan, Importal, Adalat, Hansaplast). Πηγαίνουμε και έχουν κάτι κάρτες από ένα άλλο παιχνίδι που γράφουν πάνω αριθμούς. Μου δίνει ένα παιδί μία κάρτα και μου λέει ότι είμαι το 14 . Έπειτα μοιράζονται κάρτες και στα άλλα παιδιά που ήταν ήδη εκεί ή που ερχόντουσαν να παίξουν μαζί μας.

Εγώ : Να περάσω ; Είμαι το 14.

Παιδί(1) : Ναι! Καθίστε (και μου δείχνει ένα στρώμα που το έχουν για κρεβάτι των ασθενών)

Δίνω το καρτελάκι μου σε ένα άλλο παιδί και κάθομαι να με εξετάσει ο γιατρός. Με το πλαστικό στηθοσκόπιο ακούει αν έχω ακροαστικά ενώ εγώ παίρνω βαθιές αναπνοές.

Εγώ : Γκουχ...γκουχ (βήχω). Πονάει ο λαιμός μου, γιατρέψτε με.

Παιδί (2) : (Παίρνει ένα κουτί). Αυτό είναι το φάρμακο . Το λαιμό της έχει. (Δίνει το φάρμακο στο παιδί που υποδύεται το γιατρό για να μου το δώσει. Το παίρνω και το πίνω).

Εγώ : Νιώθω ήδη καλύτερα. Τι θα πρέπει να κάνω από εδώ και πέρα;

Παιδί 2: Θα σας γράψω τα φάρμακά σας κυρία μου... (Παίρνει ένα χαρτί και μου γράφει μια συνταγή... Για την ακρίβεια προσπαθεί να αντιγράψει από το κουτί και συμπληρώνει 2 και κάτω κάτι σαν την υπογραφή του).

Εγώ: Σας ευχαριστώ. Να πηγαίνω τώρα γιατί έχετε και κόσμο έξω...

Παιδί (1) : Ο επόμενος αριθμός!

Εγώ: Εγώ ήμουν το 14.

Παιδί(2) : Το 15.

Στη συνέχεια τα παιδιά κοίταξαν τους αριθμούς που είχαν, τους έλεγαν μεταξύ τους και περίμεναν αρκετή ώρα τη σειρά τους .

Ο/η εκπαιδευτικός λοιπόν θα πρέπει να αποφασίσει όχι μόνο για τον τρόπο με τον οποίο θα ενσωματώσει το παιχνίδι στην καθημερινή πρακτική του/της, αλλά και για τον βαθμό στον οποίο η δική του /της παρέμβαση θα ενισχύει και δε θα καθοδηγεί τη δράση των παιδιών.

Για να είναι αποτελεσματική η συμμετοχή τους (των ενηλίκων) στο παιχνίδι, θα πρέπει οι παρεμβάσεις τους να είναι διακριτικές, να εμπλουτίζουν παρά να περιορίζουν τη δραστηριότητα του παιδιού και να περιορίζονται στη ζώνη της επικείμενης ανάπτυξης των παιδιών [...] η συμμετοχή των ενηλίκων στο παιχνίδι μπορεί να υποστηριχτεί μόνο σ' ένα πλαίσιο παραδοχής των δυνατοτήτων των

παιδιών να παράγουν μια συνεκτική δομή στο παιχνίδι τους, η οποία επιτρέπει στους συμπαίκτες να μοιράζονται τη γνώση και να επικοινωνούν μεταξύ τους (Αυγητίδου, 2001: 33).

Προκειμένου ο εκπαιδευτικός να αξιοποιήσει το παιχνίδι στην τάξη είναι σημαντικό να αντιληφθεί ότι στόχος της εκπαιδευτικής διαδικασίας δεν είναι ούτε να καταστήσει το παιχνίδι εργαλείο διδασκαλίας, καταργώντας τη χαρά και τον αυθορμητισμό του, ούτε να το εξιδανικεύσει ως τον μοναδικό τρόπο μάθησης, ούτε όμως να υποβαθμίσει τη σημασία του, οδηγούμενος σε μια σαφή διάκριση ανάμεσα στο παιχνίδι και τη μάθηση. Ο συνδυασμός δράσεων που σχετίζονται με το παιχνίδι και ξεκινούν από το παιδί ή/και τον εκπαιδευτικό μπορούν να προσφέρουν θετικά αποτελέσματα για τη μάθηση και την ανάπτυξη των παιδιών μέσα από εμπειρίες που διαμορφώνουν μια ροή μέσα στο καθημερινό πρόγραμμα της τάξης αποφεύγοντας το διαχωρισμό «εργασίας» και «παιχνιδιού» και προσφέροντας ευκαιρίες για σκέψη και αλληλεπίδραση. Η συστηματική παρατήρηση και ο σχεδιασμός δράσεων που λαμβάνουν υπόψη το πλαίσιο της τάξης διευκολύνουν την αξιοποίηση του παιχνιδιού το οποίο περιλαμβάνει τόσο την οπτική του παιδιού όσο και του εκπαιδευτικού.

Βασική αρχή είναι ότι οι παρεμβάσεις των εκπαιδευτικών θα πρέπει να συντονίζονται με το τι συμβαίνει στην τάξη και θα πρέπει να σέβονται τη ροή του παιχνιδιού των παιδιών. Οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να αποκτήσουν μια διπλή οπτική που περιλαμβάνει την κατανόηση του νοήματος του παιχνιδιού για τα παιδιά τη στιγμή που αυτό συμβαίνει και την ανάδειξη πιθανών μαθησιακών στόχων [...] οι εκπαιδευτικοί χρειάζεται να υποστηρίζουν και να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες, τα νοήματα, τα ενδιαφέροντα των παιδιών, να ενισχύουν τις δεξιότητες των παιδιών ως παικτών και ατόμων που μαθαίνουν εμπλουτίζοντας το περιεχόμενο του παιχνιδιού και προκαλώντας τις ιδέες των παιδιών, να προγραμματίζουν με στόχο την εξέλιξη των παιδιών και την ανάπτυξη περισσότερο σύνθετων διαδικασιών στο παιχνίδι (Wood, 2013).

Οι παρακάτω δραστηριότητες θα συμβάλλουν στην κατανόηση των διαφορετικών διαστάσεων του ρόλου του/της εκπαιδευτικού κατά την αξιοποίηση του παιχνιδιού.

Δραστηριότητα 8

Μελέτησε το απόσπασμα και προσπάθησε να απαντήσεις τα παρακάτω

- *Πρόκειται για παιχνίδι;*
- *Ποια στοιχεία πιστεύεις ότι ενισχύουν τη μάθηση των παιδιών;*
- *Ποιες ικανότητες αναπτύσσουν τα παιδιά που συμμετέχουν σε αυτή τη δράση;*
- *Εντόπισε τα σημεία στα οποία παρεμβαίνει η εκπαιδευτικός. Πώς κρίνεις την παρέμβασή της και γιατί;*

Η Ε. και η Μ. πάνε μαζί στη γωνιά του οικοδομικού υλικού.

Ε.: Θα φτιάξω μια βάρκα. Το είδα χθες στην Πέππα, αλλά κι εγώ έχω μπει στη μπλε βάρκα που έχει ο παππούς

Μ. :Κι εγώ έχω μπει... όταν ήμουν μικρή...

Η Ε. αρχίζει να βάζει τουβλάκια το ένα δίπλα στο άλλο σχηματίζοντας μια γραμμή.

Ε. :Εσύ να κάνεις το ίδιο από την άλλη πλευρά και μετά θα τα ενώσουμε να μη μπαίνει η θάλασσα.

Μ. :Μέχρι πού να είναι;

Ε. :Όπως το κάνω εγώ... να είναι μεγάλη να χωράει... πολλούς

Τα κορίτσια έφτιαξαν το περίγραμμα της βάρκας και μπήκαν να κάτσουν στο κέντρο.

Ε.:Ε, θα τη χαλάσεις! Δε χωράμε και οι δύο!

Μ. : Κι εγώ έφτιαξα... θέλω να μπω!

Ε. ξέρω, θα βάλουμε λίγα ακόμα τουβλάκια μπροστά και εγώ θα είμαι μπροστά κι εσύ πίσω.

Μ.:Καλά... αλλά εγώ θα έχω και κουπιά (πηγαίνει και παίρνει δύο κουτάλες από το κουκλόσπιτο) θα πάμε στην Ερέτρια!!

Η νηπιαγωγός που παρατηρεί τα παιδιά λέει: «Ωραία βάρκα κορίτσια. Πώς θα ξέρουν κι άλλοι άνθρωποι πού πηγαίνει για να έρθουν αν θέλουν να ταξιδέψουν προς τα εκεί;»

Ε. : Εε... θα έχω εισιτήριο και θα γράφει πάνω Ερέτρια!

Νηπ: Καλή ιδέα... αν θέλετε θα σας κόψω αυτό το χαρτί σε μικρότερα κομμάτια να φτιάξετε τα εισιτήρια που θα χρειαστείτε.

Ε: Ναι, ναι

Μ. :και θα ζωγραφίσω και μια βαρκούλα πάνω!

Αντίστοιχα μελετήστε και την επόμενη δραστηριότητα εστιάζοντας στο ρόλο της φοιτήτριας.

Δραστηριότητα 10

Διάβασε την παρακάτω περιγραφή και σκέψου τον ρόλο της φοιτήτριας στη συγκεκριμένη διαδικασία.

Ο Μάνος (προνήπιο) συνήθως παίζει μόνος στη γωνιά με τα τουβλάκια κατασκευάζοντας κάτι. Αυτή ήταν και η πρώτη φορά που τον είδα να χρησιμοποιεί τα τουβλάκια με διαφορετικό τρόπο πέρα από το να κατασκευάζει κάτι από αυτά. Κρατώντας ένα μακρόστενο τουβλάκι, το κουνά στον αέρα προσποιούμενος ότι το αντικείμενό του πετά. Τον πλησιάζω:

Μ: Βζου, βζου (..κινεί το τουβλάκι στον αέρα κάνοντας ήχους)

Εγώ: Τι παίζεις εκεί Μάνο; Τι κρατάς; Να παίξω κι εγώ;

Μ: Αεροπλάνο!

Εγώ: Πω, πω! Πολύ μεγάλο αεροπλάνο. Που πηγαίνει;

Μ: Ταξίδι.

Εγώ: Πολύ μακριά;

Μ: Ναι, πάνω από τη θάλασσα (..αφήνει κάτω το τουβλάκι και πιάνει ένα σε μικρότερο μέγεθος κάπως πιο τετραγωνισμένο).

Εγώ: Πού πήγε το αεροπλάνο σου; Δεν το βλέπω. Έφτασε στο ταξίδι του;

Μ: Τώρα έχω ελικόπτερο.

Εγώ: Και που πηγαίνει το ελικόπτερό σου;

Μ: Και αυτό ταξίδι.

Αφήνει κάτω το τουβλάκι του και φεύγει.

Δες τώρα ένα απόσπασμα από τον αναστοχασμό της φοιτήτριας και προσπάθησε να απαντήσεις στους προβληματισμούς της.

«Παρά τις προθέσεις μου, οι ερωτήσεις μου δεν έδωσαν συνέχεια στο παιχνίδι με αποτέλεσμα αυτό να λήξει γρήγορα χωρίς να έχει μεγάλη διάρκεια και ροή. Αναρωτιέμαι γιατί το παιδί «απέριψε» την επιθυμία μου για συμμετοχή στο παιχνίδι του».

Μπορείς να σκεφτείς έναν άλλο τρόπο «συμμετοχής» στο παιχνίδι του Μάνου;

Δείτε τώρα συγκριτικά με τη δραστηριότητα 10 και τη δραστηριότητα που ακολουθεί.

Δραστηριότητα 11

Διάβασε την καταγραφή της φοιτήτριας που ακολουθεί. Θεωρείς ότι ο ρόλος της φοιτήτριας ήταν υποστηρικτικός στην εξέλιξη του παιχνιδιού;

Την ώρα του παιχνιδιού στις γωνιές, κάθομαι σε ένα από τα τραπεζάκια κοντά στο μπακάλικο και γράφω στο τετράδιό μου. Με πλησιάζουν πολλά παιδιά όσο περνάει η ώρα, όμως η Χριστίνα περνάει την περισσότερη ώρα μαζί μου. Κάθεται κοντά μου και ζωγραφίζει. Τα παιδιά που παίζουν στο μπακάλικο έρχονται συνεχώς και μου φέρνουν λαχανικά και φρούτα να φάω και κάνω πως τα δοκιμάζω. Η Χριστίνα

φέρνει ποτηράκια από την γωνιά της κουζίνας και μου λέει: «Εσύ θα είσαι η μαμά και εγώ η κόρη και επειδή είσαι άρρωστη θα σου φτιάξω σούπα να φας.» Έπειτα με ρωτά: «Να σου βάλω λίγο νερό;». «Ναι, γιατί δίψασα», της λέω. Όση ώρα πίνω με κοιτά και μετά μου λέει: «Να σου βάλω τσάι;». «Ναι», της λέω. Εγώ κάνω πως δοκιμάζω. «Αχ, αχ κήκα!». Η Χριστίνα με κοιτάει τρομαγμένη. Μου αρπάζει το ποτηράκι από το χέρι και το φυσά για να κρυώσει. Μου το δίνει και με κοιτά ανυπόμονα για να δει τι θα γίνει. «Α, εντάξει τώρα. Δεν καίει τώρα.» και μετά μου χαμογελά. Στη συνέχεια φεύγει από τη γωνιά.

- Δες τις σημειώσεις της φοιτήτριας και τον αναστοχασμό της. Συμπίπτει με τα δικά σου σχόλια;
- Ποιο στοιχείο πιστεύεις ότι είναι αυτό που «μπλοκάρει» τη συμμετοχή της συγκεκριμένης φοιτήτριας στο παιχνίδι της Χριστίνας;
- Τι πιστεύεις ότι θα την βοηθούσε στο να εμπλακεί με διαφορετικό τρόπο στο παιχνίδι;

«Στο συγκεκριμένο παιχνίδι προσποίησης που καταγράφω, συμμετέχω με πρωτοβουλία του παιδιού, όμως εξελίσσω λίγο το παιχνίδι με το ότι κήκα από το τσάι και βάζω το παιδί σε μια διαδικασία σκέψης χωρίς να χάσει το ίδιο το ενδιαφέρον του. Το συμβάν αυτό με προβληματίσε, επειδή ενώ προχώρησα λίγο παρακάτω το παιχνίδι χωρίς το παιδί να βαρεθεί ή να φύγει, δεν είμαι σίγουρη αν έδωσα κάποιο ουσιαστικό νόημα σε αυτό. Την ώρα του παιχνιδιού προσπαθούσα να βρω τι μπορώ να κάνω για πετύχω κάποιον εκπαιδευτικό στόχο, όμως φοβήθηκα μην χαλάσω το παιχνίδι».

Συνοψίζοντας, στο υποκεφάλαιο που προηγήθηκε επιχειρήσαμε να αναδείξουμε την ιδιαίτερη θέση που έχει το παιχνίδι στην ανάπτυξη και μάθηση του παιδιού. Πιο συγκεκριμένα, αναφερθήκαμε στα χαρακτηριστικά και τις κατηγορίες των παιχνιδιών, στη δυνατότητα που προσφέρει το παιχνίδι για την ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων και ικανοτήτων των παιδιών αλλά και στη δυνατότητα που προσφέρει στον/στην εκπαιδευτικό να διακρίνει γνώσεις και ενδιαφέροντα που έχουν τα παιδιά. Προσδιορίσαμε διαστάσεις του παιχνιδιού που μπορεί να συναντήσει κανείς στην εκπαιδευτική διαδικασία όπως το ελεύθερο παιχνίδι με ή χωρίς τη διακριτική παρέμβαση του εκπαιδευτικού, το οργανωμένο παιχνίδι ή παιγνιώδεις δραστηριότητες με συγκεκριμένο στόχο επιχειρώντας να προβληματιστούμε για τους τρόπους με τους οποίους η δομή η/και η κατεύθυνση του παιχνιδιού έχει αφετηρία τον ενήλικο ή τα παιδιά και τις επιπτώσεις κάθε επιλογής στο βαθμό που κινητοποιούνται κάθε φορά τα παιδιά στη συγκεκριμένη σχολική τάξη.

Δραστηριότητα ανακεφαλαίωσης/ επέκτασης:

- Να επιλέξεις κάποια αποσπάσματα από τις καταγραφές σου για τα παιχνίδια των παιδιών στην τάξη σου.
- Προσπάθησε να τα συγκρίνεις με κριτήριο την κινητοποίηση των παιδιών και το ρόλο του ενηλίκου (της νηπιαγωγού ή τον δικό σου).

Για περαιτέρω μελέτη

Αυγητίδου, Σ. (επιμέλεια- εισαγωγή) (2001). *Το Παιχνίδι. Σύγχρονες Ερευνητικές και Διδακτικές Προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω- Γιώργος Δαρδανός.

Στον συλλογικό αυτό τόμο παρουσιάζονται κείμενα που υποστηρίζουν το ρόλο και τη σημασία του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία ως δυναμικού μαθησιακού πλαισίου, ενώ αναδεικνύονται σημαντικές διαστάσεις του ρόλου του εκπαιδευτικού σε σχέση με το παιχνίδι των παιδιών που συμβάλλουν στην ανάπτυξη και τη μάθηση.

Μπότσογλου, Κ. (2010). *Υπαίθριοι χώροι παιχνιδιού και παιδί: Παιδαγωγική ποιότητα, ασφάλεια, παιδαγωγικές εφαρμογές*. Αθήνα: Τυπωθήτω. Γ. Δαρδανός .

Στο βιβλίο αυτό η συγγραφέας μελετά το παιχνίδι ως σύνθετη διαδικασία και αναδεικνύει τη σχέση του παιδιού με τον χώρο, τον φυσικό και δομημένο. Αναφέρεται η σχέση του παιχνιδιού με το ευρύτερο περιβάλλον (με τις κοινωνικές, πολιτισμικές και ιστορικές διαστάσεις του) αλλά και η λειτουργία του χώρου ως παράγοντα που ενισχύει τη φαντασία και τη δημιουργικότητα των παιδιών.

Βιβλιογραφικές αναφορές

Αυγητίδου, Σ. (επιμ.)(2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω/Δαρδανός.

Broadhead, P., Howard, J. &Wood, E. (eds)(2010). *Play and Learning in the Early Years. From research to practice*. London:Sage.

Cohen, D. , Stern. V., Balaban, N. (2001). *Παρατηρώντας και καταγράφοντας την συμπεριφορά των παιδιών*. Αθήνα: Gutenberg

Fleer, M. (2013). *Play in the Early Years*. New York:Cambridge.

Κριεζή, Μ. (2004). *Αχ, γιατί να είμαι γάτα*. Αθήνα: Άμμος

Moyles, J.R. (1989). *Just playing? The role and status of play in Early Childhood Education*. Buckingham:Open University Press

Μπότσογλου, Κ. (2010). *Υπαίθριοι χώροι παιχνιδιού και παιδί: Παιδαγωγική ποιότητα, ασφάλεια, παιδαγωγικές εφαρμογές*. Αθήνα: Τυπωθήτω, Γ. Δαραδανός

Προσχολική- Πρώτη σχολική ηλικία. 1^ο μέρος, χ.χ. ανάκτηση από <http://ebooks.edu.gr/new/ps.php>

Wood, E. (2013). *Play, Learning and the Early Childhood Curriculum*. London:Sage.