



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας  
Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών  
Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών  
Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Παιδαγωγικό τμήμα



Διδρυματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών  
**Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

## **Ο Υποστηρικτικός ρόλος του παιχνιδιού σε περίοδο κρίσης-πανδημίας.**

POST GRADUATE THESIS

### **The role of playing as a helping tool during periods of crisis – the pandemic**



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

**Βασιλεία-Κορνηλία Θεοφανοπούλου-Πέζερ**

**Κυριακή Σαββουλίδη**

Vasileia-Kornhlia Theofanopoulou-Pezer

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

**Τρυφαίνη Σιδηροπούλου**

Trifaini Sidiropoulou

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2022



Faculty of Health and Caring Professions  
Department of Biomedical Sciences  
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences  
Department of Early Childhood Education and Care



Department of Pedagogy



Inter-Institutional Post Graduate Program  
**Pedagogy through innovative Technologies and Biomedical approaches**

POST GRADUATE THESIS

**The role of playing as a helping tool during periods of crisis- the pandemic**

Vasileia-Kornhlia D. Theofanopoulou-Pezer

19032

theofanopouloulou.l@gmail.com

Kiriaki Savvoulidi

20091

savvoulidoukiriaki@gmail.com

FIRST SUPERVISOR

Trifaini Sidiropoulou

SECOND SUPERVISOR

Eleni Mousena



## Δήλωση συγγραφέων μεταπτυχιακής εργασίας

Οι κάτωθι υπογεγραμμένες 1) Θεοφανοπούλου-Πέζερ Βασιλεία-Κορνηλία του Δημητρίου, με αριθμό μητρώου 19032 και 2) Σαββουλίδη Κυριακή του Νικολάου, με αριθμό μητρώου 20091 φοιτήτριες του Διϊδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/ Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνουμε ότι:

«Είμαστε συγγραφείς αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχαμε για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες κάναμε χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνουμε ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από εμάς αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μας, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μας ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μας».

Οι Δηλούσες

Θεοφανοπούλου-Πέζερ Βασιλεία-Κορνηλία

Σαββουλίδη Κυριακή

## Ευχαριστίες

Σε αυτό το σημείο θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε, όλους τους καθηγητές και τα μέλη του Διιδρυματικού Μεταπτυχιακού προγράμματος «Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων», του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής, για τις πολύτιμες γνώσεις που μας προσέφεραν, κατά τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μας σπουδών. Η ευκαιρία να είμαστε μέλη αυτού του προγράμματος μας έδωσε γνώσεις και ευκαιρίες εξέλιξης, για τις οποίες είμαστε ευγνώμονες .

Κυρίως, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε την επιβλέπουσα καθηγήτρια μας, την κα Τρυφαίνη Σιδηροπούλου, για την ουσιώδη υποστήριξη και την αποτελεσματική καθοδήγηση, καθώς και για την εμπιστοσύνη που μας έδειξε να πραγματοποιήσουμε την παρούσα εργασία, την ενθάρρυνση, τις συμβουλές και τα σχόλια της, κατά τη διάρκεια του σχεδιασμού και της υλοποίησης.

Επίσης ευχαριστούμε ιδιαίτερα, τις δύο επιβλέπουσες την κα Μουσένα Ελένη και την κα Παπαγεωργίου Ευσταθία. Ταυτόχρονα, ευχαριστούμε όλους τους συναδέλφους εκπαιδευτικούς που συμμετείχαν στην ερευνά μας.

Τέλος, ευχαριστούμε ιδιαίτέρως τις μητέρες μας, Κατερίνα και Σοφία, για την αμέριστη στήριξη, ενθάρρυνση και κατανόηση, καθ' όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μας σπουδών.



## **Αφιερώσεις**

Αφιερώνουμε την εργασία μας στους μπαμπάδες μας,  
Δημήτριο και Νικόλαο που δεν βρίσκονται πια κοντά  
μας...





## Περίληψη

**Εισαγωγή:** Η πανδημία Covid-19 έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές σε διεθνές επίπεδο. Η καθημερινότητα όλων των ανθρώπων έχει επανατοποθετηθεί σε νέες συνιστάμενες. Ιδιαίτερες δυσκολίες αντιμετώπισαν τα παιδιά, στον τομέα της εκπαίδευσης και συγκεκριμένα τα νήπια και τα προ-νήπια, όπου κλήθηκαν να παρακολουθήσουν τα μαθήματα εξ αποστάσεως, με την σύγχρονη ή ασύγχρονη διδασκαλία. Είναι ευρέως γνωστό, ότι το παιχνίδι αποτελεί κυρίαρχο ρόλο στη ζωή των παιδιών. Την περίοδο της πανδημίας στη χώρα μας τα σχολεία έκλεισαν και τα παιδιά περιορίστηκαν στα σπίτια τους, με αποτέλεσμα οι ευκαιρίες για παιχνίδι με τους συνομηλίκους τους να μειωθούν σημαντικά.

**Σκοπός:** Στην εργασία αυτή γίνεται μια προσπάθεια να διερευνήσουμε τις απόψεις και τις στάσεις των Παιδαγωγών Προσχολικής Ηλικίας, σχετικά με τον υποστηρικτικό ρόλο του παιχνιδιού, σε περίοδο κρίσης-πανδημίας Covid-19. Σε ένα εκπαιδευτικό πλαίσιο Προσχολικής Ηλικίας διερευνήθηκε κατά πόσο ήταν εύκολο να προωθηθεί το παιχνίδι με την υλοποίηση εξ αποστάσεως προγραμμάτων.

**Μέθοδος:** Με την ποσοτική μέθοδο της βιβλιογραφικής επισκόπησης και της χρήσης ερευνητικού εργαλείου, αυτό του ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου, συγκεντρώθηκαν δεδομένα από 151 παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας. Για την κωδικοποίηση και την ανάλυση των δεδομένων, χρησιμοποιήθηκε το στατιστικό πρόγραμμα IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences- Πακέτο Στατιστικής για τις Κοινωνικές Επιστήμες) 27, ενώ παράλληλα χρησιμοποιήθηκε και το Microsoft Office Excel αλλά και το Microsoft Office Word για τη δημιουργία πινάκων και γραφημάτων.

**Αποτελέσματα:** Τα αποτελέσματα της παρούσας μελέτης, αναδεικνύουν την αναγκαιότητα του παιχνιδιού, για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας όπως επίσης και τους τρόπους εφαρμογής του σε περίοδο πανδημίας Covid-19 .

**Συμπεράσματα:** Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας στο δημόσιο και ιδιωτικό τομέα, παρά τις αντιξοότητες που αντιμετώπισαν λόγω πανδημίας Covid-19 , κατάφεραν να παραμείνουν δημιουργικοί, οδηγώντας τα παιδιά, μέσω του παιχνιδιού, να χτίσουν γέφυρες επικοινωνίας, αποδοχής και συνεργασίας.

**Λέξεις κλειδιά:** παιχνίδι, προσχολική αγωγή, πανδημία, Covid-19, εξ αποστάσεως εκπαίδευση, συμπεριληπτική εκπαίδευση, Θεατρικό παιχνίδι



## **Abstract**

**Introduction:** The Covid-19 pandemic has brought about significant changes worldwide. Every-day life of people has been repositioned into new components. The children faced particular difficulties in the field of education, especially infants and toddlers, where they were asked to attend distance lessons with modern or asynchronous teaching. It is widely known that the play plays a dominant role in children's lives. During the pandemic in our country, schools were closed and children were confined to their homes, and as a result the opportunities they had to play with their peers, were significantly reduced.

**Purpose:** In this study, an attempt is made to research the views and attitudes of Pre-school teachers, regarding the supportive role of play in a period of crisis-pandemic Covid-19. In a preschool education context, it was researched whether it was easy to promote the play by implementing distance programs.

**Method:** With the quantitative method of bibliographic view and use of research tool, that of the electronic diary, data were collected from 151 preschool teachers. For the coding and analysis of the data, the statistical program IBM SPSS (Statistical Package for the social science) was used, while at the same time the Microsoft Office Excel and Microsoft Office Word were used for the creation of panels and graphs.

**Results:** The results of the present study highlight the necessity of play, for preschool children and also the ways of its application in the period of the pandemic Covid -19.

**Conclusions:** The preschool teachers in the public and private sector, despite the adversity they faced due to the pandemic Covid-19, managed to stay creative, guiding children through play, building bridges of communication, acceptance and cooperation.

**Key words:** play, preschool education, pandemic, Covid-19, distance learning, inclusive education, theatrical play.

## Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέων μεταπτυχιακής εργασίας .....	iv
Ευχαριστίες .....	v
Αφιερώσεις .....	vii
Περίληψη .....	ix
Abstract .....	xi
Συνομογραφίες .....	xvii
Πρόλογος                    1	
Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή .....	3
Κεφάλαιο 2: Βιβλιογραφική ανασκόπηση – Θεωρητική θεμελίωση της έρευνας .....	5
2.1 Ορισμοί για το παιχνίδι.....	5
2.2 Ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού.....	6
2.3 Η αντίληψη της Σύγχρονης Παιδαγωγικής για τη σημαντικότητα του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού .....	6
2.4 Κατηγορίες & είδη παιχνιδιού .....	13
Κεφάλαιο 3: Παράγοντες που διαμορφώνουν τον τρόπο του παιχνιδιού σε περιόδους κρίσης – πανδημίας .....	17
3.1 Ορισμοί- Ιστορική αναδρομή- Επιδημιολογικά στοιχεία της Πανδημίας .....	17
3.2 Μέτρα, συνέπειες και ψυχολογικές επιπτώσεις της πανδημίας Covid-19 σε ενήλικες, εφήβους και παιδιά .....	17
3.3 Η σύγχρονη και ασύγχρονη εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στη προσχολική ηλικία σε περίοδο Πανδημίας Covid -19. (ψηφιακά εργαλεία, πόροι, πλατφόρμες) .....	20
Κεφάλαιο 4 : Το παιχνίδι στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση .....	24
4.1 Η έννοια, η φιλοσοφία και ο σκοπός της διαφοροποιημένης διδασκαλίας στο πλαίσιο της συμπεριληπτικής/ενταξιακής εκπαίδευσης & του καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση.....	24
4.2 Τα επίπεδα διαφοροποίησης της διδασκαλίας και οι πρακτικές εφαρμογές της.....	25
4.3 Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο σε ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο προσχολικής αγωγής.....	26

<b>Κεφάλαιο 5: Το θεατρικό παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση</b>	<b>29</b>
5.1 Το Θεατρικό Παιχνίδι ως μέσο συνεργατικής- βιωματικής προσέγγισης στην εκπαιδευτική διαδικασία .....	29
5.2 Τα οφέλη της τέχνης του Θεατρικού Παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία .....	30
5.3 Το Θεατρικό παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο σε ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο προσχολικής αγωγής.....	33
<b>Κεφάλαιο 6: Έρευνα</b> .....	<b>36</b>
6.1 Αναγκαιότητα της έρευνας .....	36
6.2 Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα .....	36
6.3 Μέθοδος διεξαγωγής της έρευνας .....	37
6.4 Δομή ερωτηματολογίου .....	39
6.5 Περιορισμοί και δυσκολίες της έρευνας .....	41
<b>Κεφάλαιο 7: Παρουσίαση αποτελεσμάτων έρευνας</b> .....	<b>42</b>
7.1 Δημογραφικά στοιχεία.....	42
7.2 Απόψεις παιδαγωγών .....	49
7.3 Στάσεις παιδαγωγών .....	65
<b>Κεφάλαιο 8: Συμπεράσματα &amp; συζήτηση - προτάσεις</b> .....	<b>74</b>
8.1 Συζήτηση - συμπεράσματα .....	74
8.2 Προτάσεις	80
Αναφορές	81
<b>Πηγές Εικόνων</b> .....	<b>88</b>
<b>Παράρτημα Α</b>	<b>89</b>

<b>Πίνακας 1:</b> Φύλο .....	42
<b>Πίνακας 2:</b> Ηλικία.....	43
<b>Πίνακας 3:</b> Τίτλοι Σπουδών.....	44
<b>Πίνακας 4:</b> Σχέση εργασίας.....	47
<b>Πίνακας 5:</b> Έτη προϋπηρεσίας.....	48
<b>Πίνακας 6:</b> Ηλικία παιδιών στο τμήμα.....	49
<b>Πίνακας 7:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των παραγόντων που συμβάλλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας .....	50
<b>Πίνακας 8:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των παραγόντων που είναι σημαντικοί για το παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας .....	51
<b>Πίνακας 9:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών αναφορικά με την προώθηση δράσεων αλληλεπίδρασης στα παιδιά προσχολικής ηλικίας για συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιού .....	52
<b>Πίνακας 10:</b> Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με τις δεξιότητες που ενισχύονται μέσα από το συνεργατικό παιχνίδι.....	53
<b>Πίνακας 11:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών σε σχέση με το ρόλο του παιχνιδιού για το παιδί προσχολικής ηλικίας .....	54
<b>Πίνακας 12:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με τους ανασταλτικούς παράγοντες Covid-19.....	55
<b>Πίνακας 13:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με την ενδυνάμωση δεξιοτήτων από το Θεατρικό παιχνίδι.....	56
<b>Πίνακας 14:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών, σχετικά με τη συμβολή του θεατρικού παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού .....	57
<b>Πίνακας 15:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών για το Θεατρικό Παιχνίδι .....	59
<b>Πίνακας 16:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με τους παράγοντες που συμβάλλουν στην ένταξη όλων των παιδιών στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση.....	60
<b>Πίνακας 17:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών , σχετικά με την προτίμηση των αγοριών και κοριτσιών για συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών .....	61
<b>Πίνακας 18:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με την ενίσχυση αποδοχής της διαφορετικότητας.....	62
<b>Πίνακας 19:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών, αναφορικά με τη θετική επιρροή του παιχνιδιού στο παιδί προσχολικής ηλικίας σ ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο .....	63
<b>Πίνακας 20:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των στάσεων των παιδαγωγών για την ενίσχυση συγκεκριμένων κατηγοριών παιχνιδιού στον εξωτερικό χώρο του σχολείου ...	65
<b>Πίνακας 21:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των στάσεων των παιδαγωγών για τις προφυλάξεις που έλαβαν την περίοδο της πανδημίας Covid-19 .....	66
<b>Πίνακας 22:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών, σχετικά με το βαθμό δυσκολίας εφαρμογής εξ' αποστάσεως παιχνιδιών, κατά την περίοδο εγκλεισμού .....	68

<b>Πίνακας 23:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των στάσεων των παιδαγωγών σχετικά με προτάσεις Θεατρικού παιχνιδιού κατά τη διάρκεια εγκλεισμού λόγω πανδημίας Covid-19.....	71
<b>Πίνακας 24:</b> Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των παιδαγωγών σχετικά με τη χρήση συγκεκριμένων μέσων, με σκοπό την ενίσχυση της αποδοχής της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας.....	72

<b>Γράφημα 1:</b> Φύλο .....	42
<b>Γράφημα 2:</b> Ηλικία .....	43
<b>Γράφημα 3:</b> Τίτλοι Σπουδών .....	44
<b>Γράφημα 4:</b> Επιμόρφωση .....	45
<b>Γράφημα 5:</b> Ειδικότητα και Φορέας .....	46
<b>Γράφημα 6:</b> Σχέση εργασίας .....	47
<b>Γράφημα 7:</b> Έτη προϋπηρεσίας .....	48
<b>Γράφημα 8:</b> Ηλικία παιδιών στο τμήμα .....	49
<b>Γράφημα 9:</b> Η συμβολή συγκεκριμένων παραγόντων στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας .....	50
<b>Γράφημα 10:</b> Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με τους παράγοντες που είναι σημαντικοί για το παιδαγωγικό τους έργο .....	51
<b>Γράφημα 11:</b> Αποτελέσματα προώθησης δράσεων αλληλεπίδρασης για συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιού .....	52
<b>Γράφημα 12:</b> Ο ρόλος του παιχνιδιού για το παιδί προσχολικής ηλικίας .....	54
<b>Γράφημα 13:</b> Απόψεις των παιδαγωγών σχετικά με τους ανασταλτικούς παράγοντες Covid-19 .....	55
<b>Γράφημα 14:</b> Ανάγκη επιμόρφωσης των παιδαγωγών .....	56
<b>Γράφημα 15:</b> Βαθμός ενδυνάμωσης δεξιοτήτων μέσω του Θεατρικού Παιχνιδιού .....	57
<b>Γράφημα 16:</b> Παράγοντες που λειτουργούν ανασταλτικά για εφαρμογή δράσεων από τους παιδαγωγούς .....	59
<b>Γράφημα 17:</b> Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με τους παράγοντες που συμβάλλουν στην ένταξη όλων των παιδιών στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση .....	60
<b>Γράφημα 18:</b> Απόψεις παιδαγωγών για την προτίμηση των αγοριών και κοριτσιών στο παιχνίδι τους .....	62
<b>Γράφημα 19:</b> Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με το βαθμό που ενισχύουν οι παρακάτω παράγοντες την αποδοχή της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας .....	63
<b>Γράφημα 20:</b> Απόψεις παιδαγωγών για τη θετική επιρροή του παιχνιδιού στο παιδί προσχολικής ηλικίας σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο .....	64
<b>Γράφημα 21:</b> Βαθμός ενίσχυσης συγκεκριμένων κατηγοριών παιχνιδιού στον εξωτερικό χώρο του σχολείου .....	65
<b>Γράφημα 22:</b> Συχνότητα εφαρμογής θεατρικού παιχνιδιού σε περίοδο πανδημίας Covid-19 .....	69
<b>Γράφημα 23:</b> Διαφοροποίηση συχνότητας εφαρμογής και τρόπου θεατρικού παιχνιδιού λόγω πανδημίας Covid-19 .....	70
<b>Γράφημα 24:</b> Στάσεις παιδαγωγών σχετικά με προτάσεις Θεατρικού παιχνιδιού κατά τη διάρκεια εγκλεισμού λόγω πανδημίας Covid-19 .....	71
<b>Γράφημα 25:</b> Στάσεις παιδαγωγών σχετικά με την προτεραιότητα του παιδαγωγικού τους έργου για συγκεκριμένα στοιχεία συμπερίληψης .....	72



## Συντομογραφίες

	<b>Αγγλική ορολογία</b>	<b>Ελληνική ορολογία</b>
• IBM SPSS	• Statistical Package for the Social Sciences	• Πακέτο Στατιστικής για τις Κοινωνικές Επιστήμες
• Covid-19	• CO-corona, VI -virus, D-disease, 19 from the year of its first recording	• κορώνα, ιός, ασθένεια, 19 από το έτος της πρώτης καταγραφής της
• ΤΠΕ- ICT	• Information Communication and Technology	• Τεχνολογίες Πληροφορίες και Επικοινωνίες
• ΠΣΔ	• Panhellenic school network	• Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο

## Πρόλογος

Με το πέρασμα του χρόνου οι επιστήμονες διαπιστώνουν ολοένα και περισσότερο την αξία του παιχνιδιού στη ζωή του ανθρώπου. Μέσα από έρευνες και πρακτικές εφαρμογές, παρατηρούν τις μεγάλες αλλαγές που αυτό επιφέρει στην καθημερινότητα των ανθρώπων, βελτιώνοντας την ποιότητα ζωής τους σε πολλές περιπτώσεις. Καθίσταται φανερό πως κάθε μορφή παιχνιδιού, είναι αναγκαίο να υπάρχει από την βρεφική έως την τρίτη ηλικία.

Η βαθιά παρόρμηση που έχει ο άνθρωπος για έκφραση και συμμετοχή στα κοινά, μπορεί να διοχετευτεί μόνο μέσα από το παιχνίδι. Σε κάθε ηλικία ο άνθρωπος έχει την ανάγκη μιας πρόσχαρης απασχόλησης, μιας δυνατότητας να παραλλάξει τα κοινά, τα καθημερινά γεγονότα και γενικότερα να τηρήσει απέναντι σ' αυτά μια «στάση» και μια «θέση». «Η φιλοσοφία και του πιο απλού ακόμα παιχνιδιού είναι η χαρά, η απόκτηση πείρας και η ικανοποίηση μιας βαθιάς ανάγκης να προεκτείνει την ύπαρξή του, να δοκιμάσει καινούργιες δυνατότητες και συγκινήσεις». Άλλωστε, το παιχνίδι «δεν είναι παρά μια κοινωνική διαδικασία, βαθύτατα παιδευτική που αγγίζει τις αρχέτυπες ανάγκες του ανθρώπου για δράση, παραλλαγή και θέαση του κόσμου» (Κουρετζής, 2008).

Η παρούσα διπλωματική εργασία, πραγματεύεται την αξία του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Συγκεκριμένα το ενδιαφέρον εστιάζεται στον υποστηρικτικό ρόλο του σε περιόδους κρίσης- πανδημίας. Ποιες είναι οι αντιλήψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής για την αναγκαιότητα του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών, σε περίοδο κρίσης/Πανδημίας Covid-19; Ποιες είναι οι αντιλήψεις τους για τη συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών; Ποιες είναι οι απόψεις των παιδαγωγών, σχετικά με τη διαφοροποίηση του παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου, βάσει των νέων υγειονομικών πρωτοκόλλων, λόγω πανδημίας Covid-19; Ποιες είναι οι αντιλήψεις τους για την υλοποίηση εξ' αποστάσεως προγραμμάτων, σε σχέση με το παιχνίδι; Σε ποιο βαθμό το θεατρικό παιχνίδι γίνεται μια προστιθέμενη αξία στο παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής, σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο; Πώς διαχειρίζεται το πλαίσιο του σχολείου κι ο παιδαγωγός προσχολικής ηλικίας, μια κατάσταση κρίσης και πιο συγκεκριμένα πανδημίας Covid-19; Κατά πόσο εφάρμοσαν οι παιδαγωγοί εξ' αποστάσεως προγράμματα, που προωθούν το παιχνίδι σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, κατά την περίοδο εγκλεισμού(λόγω πανδημίας- Covid-19); Υπάρχουν διαφορο-

ποιήσεις αναφορικά με τη συχνότητα εφαρμογής δράσεων θεατρικού παιχνιδιού, σε σχέση με την προ Covid-19 εποχή; Κατά πόσο εφαρμόζουν οι παιδαγωγοί προσχολικής αγωγής παιχνίδια/ δράσεις σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο; Ποιοί είναι οι στόχοι, τα αναμενόμενα παιδαγωγικά οφέλη αλλά και οι δυσκολίες που θα προκύψουν από τη διαδικασία;

Στο πρώτο μέρος της παρούσας εργασίας, γίνεται μια απόπειρα εννοιολογικής αποσαφήνισης του παιχνιδιού σύμφωνα με την βιβλιογραφία κι έπειτα από μια σύντομη ιστορική ανασκόπηση, περιγράφονται οι παράγοντες που διαμορφώνουν τον τρόπο του παιχνιδιού σε περιόδους κρίσης – πανδημίας. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά σχετικά με το παιχνίδι στη συμπεριληπτική εκπαίδευση, καθώς επίσης και στην αξιοποίηση των ΤΠΕ στη πράξη σε περίοδο κρίσης – πανδημίας. Το θεωρητικό κομμάτι της παρούσας διπλωματικής εργασίας ολοκληρώνεται με το θεατρικό παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο στη συμπεριληπτική εκπαίδευση.

Στο δεύτερο μέρος της διπλωματικής πραγματοποιείται έρευνα αναφορικά με τις στάσεις και τις απόψεις των παιδαγωγών, για τον υποστηρικτικό ρόλο του παιχνιδιού σε περίοδο κρίσης – πανδημίας. Στη συνέχεια αναλύεται λεπτομερώς ο τρόπος διεξαγωγής της έρευνας, ο σκοπός της και το δείγμα που χρησιμοποιήθηκε. Ακολουθούν τα αποτελέσματα της έρευνας, μια συζήτηση για τα ευρήματα και τα συμπεράσματα αυτής, καθώς επίσης και οι περιορισμοί που προέκυψαν. Τέλος παρατίθενται κάποιες μελλοντικές προτάσεις για περεταίρω διερεύνηση.

## Κεφάλαιο 1. Εισαγωγή

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα αυθόρμητη, μια βιολογική ανάγκη και τάση κάθε ανθρώπου μέσα από την οποία το άτομο πειραματίζεται, ανακαλύπτει, αλληλεπιδρά και επικοινωνεί.

Το παιχνίδι αποτελεί βασική δραστηριότητα στη ζωή ενός παιδιού, καθώς αυτό ωφελεί την ανάπτυξή του σε πολλαπλά επίπεδα. Μέσω του παιχνιδιού δίνεται στο παιδί η δυνατότητα να αναπτυχθεί σωματικά, ψυχικά, γνωστικά, κινητικά, κοινωνικά αλλά και συναισθηματικά. Στις μέρες μας, το παιχνίδι αποτελεί ένα από τα κύρια μέσα εκπαίδευσης αλλά και θεραπείας. Μέσω αυτού το παιδί έχει την ευκαιρία να κοινωνικοποιηθεί αλλά και να εκφράσει τις ιδέες του, να αναπαραστήσει αυτά που σκέφτεται και όσα νιώθει μέσα του.

Το παιχνίδι λειτουργεί στη μάθηση του παιδιού με μια φυσικότητα και το μαθαίνει να συνεργάζεται καθώς έρχεται σε επαφή με άλλα παιδιά. Ακόμα, μαθαίνει να κρίνει, να αμφισβητεί και να προβληματίζεται για θέματα που το απασχολούν, καθώς διαμορφώνει ένα μη πραγματικό κόσμο μέσα στον οποίο διαπλάθεται η φαντασία και η δημιουργικότητα του. Με αυτό τον τρόπο, μπορεί να εξερευνηθεί και να αντιληφθεί καλύτερα ο κόσμος που το περιβάλλει ενώ αυτομάτως μεταμορφώνεται σε έναν «μικρό εξερευνητή και παρατηρητή», που αποκτά κριτική σκέψη, «δαμάζοντας» τον αλλά και «αφήνοντας ένα δικό του στίγμα πάνω σε αυτόν» (Κάππας, 2005).

Η συγκεκριμένη διπλωματική εργασία επιχειρεί τη διερεύνηση του υποστηρικτικού ρόλου του παιχνιδιού σε περιόδους κρίσης – πανδημίας, συγκεκριμένα μελετά τις απόψεις και τις στάσεις των παιδαγωγών αναφορικά με το θέμα, όπως αντικατοπτρίζονται από τις δηλώσεις των παιδαγωγών της προσχολικής αγωγής, όπου αποτελούν τα άτομα του δείγματος της έρευνας.

Η εργασία διαρθρώνεται σε οκτώ κεφάλαια. Μετά την εισαγωγή, στο επόμενο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά στη θεωρητική θεμελίωση της έρευνας, όπου προσδιορίζονται οι ορισμοί και οι διάφορες θεωρίες για το παιχνίδι. Επιπλέον γίνεται αναφορά στην αντίληψη που κυριαρχεί στη σύγχρονη παιδαγωγική για τον τρόπο που συμβάλλει το παιχνίδι στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών και γενικότερα στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι παράγοντες που διαμορφώνουν τον τρόπο του παιχνιδιού των παιδιών προσχολικής ηλικίας, την περίοδο της πανδημίας και τα μέτρα προφύλαξης από τον ιό. Ακόμα αναφέρονται οι συνέπειες και οι ψυχολογικές επιπτώσεις που επέφερε η πανδημία στην υγεία και τη ζωή των παιδιών.

Το τέταρτο κεφάλαιο αναφέρεται στη συμπεριληπτική εκπαίδευση, την έννοια, τη φιλοσοφία και το σκοπό της διαφοροποιημένης διδασκαλίας στο πλαίσιο της συμπεριληπτικής/ενταξιακής εκπαίδευσης και του καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στη συμβολή του θεατρικού παιχνιδιού ως εργαλείο στη συμπεριληπτική εκπαίδευση, αναλύοντας συγκεκριμένα τα οφέλη του στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στο έκτο κεφάλαιο γίνεται η παρουσίαση του μεθοδολογικού πλαισίου της έρευνας, του δείγματος, του επιλεγθέντος ερευνητικού εργαλείου, καθώς επίσης περιγράφονται και τα στάδια της ερευνητικής διαδικασίας, αλλά και οι τεχνικές ανάλυσης των δεδομένων.

Στα τελευταία κεφάλαια ακολουθούν η παρουσίαση των αποτελεσμάτων, η ανάλυσή τους, η συζήτηση των αποτελεσμάτων και τα σχετικά συμπεράσματα. Ακόμα, παρουσιάζονται οι περιορισμοί της έρευνας πάνω στις οποίες διατυπώνονται προτάσεις βελτίωσής της αλλά και προτάσεις για περεταίρω διερεύνηση στο συγκεκριμένο πεδίο στο μέλλον. Στα Παραρτήματα που ακολουθούν μετά τη βιβλιογραφία, παρατίθενται οι πίνακες, τα γραφήματα και το ερωτηματολόγιο που χρησιμοποιήθηκαν για την εκπόνηση της συγκεκριμένης έρευνας.

## **Κεφάλαιο 2: Βιβλιογραφική ανασκόπηση – Θεωρητική θεμελίωση της έρευνας**

### **2.1 Ορισμοί για το παιχνίδι**

Η παιδική ηλικία χαρακτηρίζεται σε μεγάλο βαθμό από όμορφες στιγμές παιχνιδιού που έχουν χαραχθεί στη μνήμη. Το τι είναι παιχνίδι είναι δύσκολο να οριστεί καθώς αρκετοί ερευνητές ψυχολόγοι αλλά και παιδαγωγοί, δεν έχουν καταλήξει σε έναν κοινά αποδεκτό ορισμό. Το παιχνίδι αποτελεί μια πολυσύνθετη διεργασία με πολλές μορφές και διαστάσεις και για να οριστεί χρησιμοποιήθηκαν στοιχεία και χαρακτηριστικά γνωρίσματα που έχουν σχέση με αυτό.

Το παιχνίδι είναι «...μια γεμάτη νόημα διαδικασία κατά την οποία τα παιδιά συνδημιουργούν ενεργητικά τον κόσμο τους, με τους συνομηλίκους τους και μαθαίνουν μέσα από τις αλληλεπιδράσεις με φίλους τους» (Αυγητίδου, 2001).

Το παιχνίδι λειτουργεί «ως μέσο με το οποίο το παιδί επιβεβαιώνει τον ίδιο του τον εαυτό, την ίδια του την ύπαρξη», καθώς μέσα από αυτή τη διεργασία επέρχεται στο κατόρθωμα της στιγμής η άμεση επιτυχία (Κάππας, 2005).

Από τη μεριά της, η Καραμανιάν (2000), θεωρεί το παιχνίδι «ως μια αυτοσχέδια δραστηριότητα, η οποία συνιστά απόλαυση, και πολλές φορές δεν έχει φανερό στόχο» (Αυγητίδου, 2001).

Ο Freud, στα πλαίσια της ψυχαναλυτικής θεωρίας, ορίζει «το παιχνίδι ως ένα ασφαλές πλαίσιο στο οποίο τα παιδιά μπορούν να αποδεσμευτούν από τους περιορισμούς της πραγματικότητας και να εκδηλώσουν μη αποδεκτές συμπεριφορές και συναισθήματα, που θα ήταν επικίνδυνο να τα εκφράσουν σε καθημερινές καταστάσεις» (Αυγητίδου, 2001).

Ο Piaget, στο πλαίσιο της γνωστικής-εξελικτικής θεωρίας, ισχυρίζεται ότι «το παιχνίδι έχει μια συγκεκριμένη μορφή, εφόσον η ηλικία των μετεχόντων σε αυτό είναι ορισμένη και οι ικανότητες των παιδιών προσδιορισμένες» (Αυγητίδου, 2001).

Ο Vygotsky «ορίζει το παιχνίδι ως μία διαδικασία ανάπτυξης και λειτουργίας ανώτερων διανοητικών διαδικασιών, όπου τα παιδιά για να αλλάξουν το κοινωνικό τους περιβάλλον, προσαρμόζουν τα πολιτισμικά τους στοιχεία, στο παιχνίδι τους» (Αυγητίδου, 2001).

## **2.2 Ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού**

Το παιχνίδι υπάρχει από αρχαιοτάτων χρόνων, βέβαια όσο οι καιροί αλλάζουν, άλλο τόσο εξελίσσεται και αυτό. Από τις απλές πετρούλες που χρησιμοποιούσαν στους πεσσούς στην αρχαία Ελλάδα μέχρι και τα παιχνίδια στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, εντοπίζεται τεράστια εξελεγκτική διαφορά. Τα παιχνίδια από την Ομηρική εποχή μέχρι και σήμερα έχουν ως κοινό στοιχείο τη διασκέδαση, τη χαρά και φυσικά την όλη αγάπη του παιδιού για αυτή τη διαδικασία (Κοντήρα, 2002).

Η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού παραμένει εξίσου σημαντική σε όλους τους πολιτισμούς και σε όλες τις εποχές. Η κάθε εποχή φέρει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά στο θεσμό του παιχνιδιού. Ωστόσο, ανεξάρτητα με τον τρόπο που διαβιώνει ο κάθε άνθρωπος, τα βασικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι παντού τα ίδια. Με το πέρασμα του χρόνου ίσως να έχει αλλάξει ο τρόπος έκφρασής του, αλλά αυτό που θα μένει πάντα αναλλοίωτο στο χρόνο είναι η αγάπη του παιδιού για το παιχνίδι (Κοντήρα, 2002).

## **2.3 Η αντίληψη της Σύγχρονης Παιδαγωγικής για τη σημαντικότητα του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού**

Σύμφωνα με τη βιβλιογραφική έρευνα το παιχνίδι, συναποτελεί μέρος του υγιούς μεγάλωματος του παιδιού (Hewes, 2007). Μέσα από αυτό γνωρίζει την εργασία και την αγάπη, ενώ ταυτόχρονα δομεί την αυτοεικόνα του (Youell, 2008). Συγκεκριμένα, το μη οργανωμένο παιχνίδι αποδεικνύεται να παίζει σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών, σωματικά, κινητικά, γνωστικά αλλά και στη κοινωνικοποίηση του (Frost, Wortham, & Reifel, 2012). Είναι γεγονός ότι η ανάπτυξη των παιδιών μπορεί να χαρακτηριστεί ανεπαρκής στην περίπτωση εκείνη που δεν τους δίνεται η δυνατότητα να παίξουν αρκετά και συγχρόνως ουσιαστικά (Youell, 2008).

Η παιδαγωγική είναι μία επιστήμη που βελτιώνεται συνέχεια και αλλάζει. Βασικό γνώρισμα της σύγχρονης παιδαγωγικής είναι η ομαδοκεντρική διδασκαλία, που καταργεί τον ατομικισμό, και καλλιεργεί την ανάπτυξη διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς ενθαρρύνει τη συνεργασία των ομάδων και του δασκάλου. Στις σύγχρονες αυτές τάσεις και πρακτικές το παιχνίδι αποκτά σημαντικό ρόλο και γίνεται μέσο εκπαίδευσης και αγωγής (Αυγητίδου, 2001). «Η πολυδιάστατη ωφέλεια του παιχνιδιού το έχει καταστήσει ένα σημαντικό εργαλείο στην παιδαγωγική είτε για τη διαδικασία της μάθησης αυτής καθ' αυτής είτε για άλλους εκπαιδευτικούς στόχους» (Καραμπάτσος, 2000).

Το παιχνίδι από τη προσχολική ηλικία, αποτελεί την κύρια δραστηριότητα του παιδιού και ως εκ τούτου χρησιμοποιείται ως ένα σπουδαίο εργαλείο για την αυτοεκτίμησή του (Χατζηνεοφύτου, 2009). Το παιδί τεσσάρων χρονών περίπου κάνει τους πρώτους φίλους που τείνουν να επιδρούν στη συμπεριφορά του, σε αυτό το στάδιο το παιχνίδι αποτελεί μέσο επίλυσης συγκρούσεων καθώς επίσης μαθαίνει να ικανοποιεί το δικό του ατομικό συμφέρον χωρίς να αδικεί τους άλλους. Σε αυτή τη φάση γίνονται οι πρώτες επαφές καθώς το παιδί αναγνωρίζει και κατανοεί περισσότερα τα αισθήματα και τα κίνητρα των άλλων ατόμων. Συγχρόνως καταφέρνει να διαχειρίζεται αρκετά αυτά που νιώθει. Έχει επίσης αναπτύξει σε μεγαλύτερο βαθμό την αυτογνωσία και μπορεί να αντιληφθεί τις αδυναμίες και τα δυνατά του σημεία (Shelton & Altamann, 2012).

Το γεγονός αυτό προέκυψε από τους πρωτοπόρους επιστήμονες παιδαγωγούς του 19<sup>ου</sup> αιώνα, «οι οποίοι εισήγαγαν παιδοκεντρικές μεθόδους καταδικάζοντας την αустηρότητα και τις δασκαλοκεντρικές μεθόδους που ίσχυαν μέχρι τότε», διότι πίστευαν ότι «το παιχνίδι σχετίζονταν με την τεμπελιά και όχι με τη μάθηση και την εκπαίδευση» (Block & Choi, 2000). Παρακάτω αναφέρονται ενδεικτικά οι απόψεις παιδαγωγών που συνέβαλαν σημαντικά στην αλλαγή της παιδαγωγικής διαδικασίας

### **Η θεωρία του Jean Piaget**

Ο Jean Piaget (1896-1980), ερεύνησε σε βάθος τις μορφές του παιχνιδιού, και το μελέτησε σε σχέση με τη νοητική ανάπτυξη και την ψυχολογική συγκρότηση του παιδιού, στα διάφορα στάδια της εξελικτικής του πορείας. Θεώρησε πως «το παιχνίδι αποτελεί το μέσο που κατευθύνει το παιδί, ενισχύει τη συμμετοχή στη μάθηση, την ανεξαρτησία, την ενσωμάτωσή του στο κοινωνικό και εκπαιδευτικό περιβάλλον, αλλά και στην κατάκτηση γνώσεων», καθώς μαθαίνει να σκέφτεται με δημιουργικό και κριτικό τρόπο που το οδηγεί στην ωρίμανση (Διαμαντόπουλος, 2009).

Ο Piaget ήταν ο πρώτος κλινικός ψυχολόγος ο οποίος απέδειξε με πειράματα ότι η νοητική συγκρότηση του παιδιού περνάει μέσα από συγκεκριμένα στάδια ανάπτυξης, όπου σε κάθε στάδιο το παιδί σκέφτεται, λειτουργεί και αντιδρά με συγκεκριμένο τρόπο. Το παιχνίδι διακρίνεται σε τρία στάδια, δηλαδή σε τρεις διαφορετικές μορφές παιχνιδιού: α) Το παιχνίδι της άσκησης, όπου εμφανίζεται με απλές φωνητικές και κινητικές εκδηλώσεις, ενώ ταυτόχρονα το παιδί συνδυάζει προσοδευτικά απλές κινήσεις με την χρήση πάντα διαφόρων αντικειμένων που βρίσκονται στον εξωτερικό χώρο. β) Το συμβολικό παιχνίδι, όπου το παιδί μιμείται πράγματα, γεγονότα και καταστάσεις, αναπαριστά αντι-



κείμενα που του κεντρίζουν το ενδιαφέρον, χωρίς όμως να είναι απαραίτητα κοντά του. Είναι ατομικό και φανταστικό, και συμβάλει στην εξελικτική πορεία του παιδιού και στην ανακάλυψη του Εγώ. γ) Το παιχνίδι των κανόνων, που σύμφωνα με την ηλικιακή εξέλιξη, αποκτά ορθή οργάνωση, καθώς οι συνομήλικοί του έχουν μεγαλύτερη αυτοπειθαρχία και έχουν συνηθίσει αυτοβούλως να υπόκεινται στους κανόνες του παιχνιδιού γεγονός που τους βοηθάει να τους σέβονται (Διαμαντόπουλος, 2009).

Το παιχνίδι αποτελεί μια πράξη αφομοίωσης (assimilation) (Μετοχιανάκης, 2008) και αποτελεί μια διαδικασία όπου το παιδί «δρα πάνω στην πραγματικότητα, αποκτά εμπειρίες που επαναλαμβάνει, επεξεργάζεται και στη συνέχεια τις αφομοιώνει» (Πανταζής, 2004). Στη περίπτωση που το παιδί επικοινωνεί με το περιβάλλον του, τη συμπεριφορά του φέρει δύο στοιχεία: α) αναγνωρίζει και χρησιμοποιεί τα παρόντα περιστατικά, με βάση τα προηγούμενα βιώματά του, στη προσπάθεια του να εναρμονιστεί με την πραγματικότητα αλλά και με ό,τι του φαίνεται οικείο (αφομοίωση) β) γίνεται παρατηρητικός σε κάθε περίπτωση και αυτές του τις παρατηρήσεις τις χρησιμοποιεί σε μια προσπάθεια «να μεταβάλει τον εαυτό του, προκειμένου να ενταχθεί στη νέα πραγματικότητα (συμμόρφωση)» (Γκούγκουλη & Κούρια, 1999).

### **Η θεωρία του lev Semonovich Vygotsky**

Ο Vygotsky ερμηνεύει το παιχνίδι ως «δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης και δίνει διέξοδο στην ένταση που δημιουργείται από την επιθυμία του παιδιού για εκπλήρωση γενικών και μακροπρόθεσμων συναισθηματικών αναγκών, που δεν μπορούν να εκπληρωθούν στην κοινωνία» (Μετοχιανάκης, 2008). Θεωρεί το παιχνίδι ως «την κορυφαία πηγή της ανάπτυξης στην προσχολική ηλικία αλλά όχι ως κυρίαρχη μορφή δραστηριότητας. Στην κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του περί μάθησης, το παιχνίδι, όπως και οι άλλες ψυχολογικές λειτουργίες, είναι κοινωνικό ως προς την προέλευση, χρησιμοποιείται και ερμηνεύεται από τη γλώσσα η οποία αποτελεί κώδικα επικοινωνίας ώστε το παιχνίδι να γίνεται αντιληπτό και να μαθαίνεται από άλλους ανθρώπους μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικό πλαίσιο» (Αυγητίδου, 2001).

Στο παιχνίδι, οι απαιτήσεις φαίνεται πως αυξάνονται για το ίδιο το παιδί και έτσι μεταφέρεται στη ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης, την οποία προσδιόρισε ως: «η απόσταση μεταξύ του πραγματικού αναπτυξιακού επιπέδου, όπως αυτό καθορίζεται από την αυτόνομη επίλυση προβλημάτων, και του επιπέδου της δυναμικής ανάπτυξης, όπως αυ-

τό καθορίζεται από την επίλυση προβλημάτων με καθοδήγηση από ενήλικους ή σε συνεργασία με περισσότερο ικανούς συνομηλίκους» (Vygotsky, 1978).

Επιπρόσθετα ο Vygotsky πρόβαλε την άποψη ότι «η σχέση μεταξύ φαντασίας και ρεαλιστικής σκέψης είναι σύνθετη και ότι μπορεί να οδηγήσει σε υψηλότερες μορφές γνωστικής λειτουργίας στην ενήλικη ζωή. Κεντρικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι η δράση απορρέει από ιδέες, οι οποίες δημιουργούν ευκαιρίες για συμβολική και αφηρημένη σκέψη. Τα παιδιά μεταθέτουν τη γνώση και τις ικανότητες σε διαφορετικά πλαίσια εντάσσοντας τη φαντασία και την πραγματικότητα σε ένα ενιαίο σύνολο» (Αυγητίδου, 2001).

Τέλος αναφέρει: «ο ρόλος που το παιδί υποδύεται και η σχέση του με το αντικείμενο (εάν αυτό έχει αλλάξει σημασία), θα πηγάζει πάντα από τους κανόνες». Η μετάβαση από τα φανταστικά παιχνίδια που έχουν κρυφούς κανόνες, στα παιχνίδια που έχουν φανερούς κανόνες και κρυφή φανταστική κατάσταση, διαγράφεται η εξέλιξη του παιδικού παιχνιδιού (Vygotsky, 1978).

### **Η θεωρία του Friedrich Fröbel**

Ο Fröbel (1782-1852) είναι παγκοσμίως γνωστός για τον νηπιακού κήπο που έχει δημιουργήσει (Kindergarden). Είναι πρωτεργάτης της θεωρίας στην οποία κατά την νηπιακή ηλικία αναφέρει πως το παιδί αναπτύσσεται περισσότερο από κάθε άλλη ηλικία στον σωματικό και πνευματικό τομέα (Κυριαζοπούλου - Βαληνάκη, 1977). «Είδε το παιχνίδι σε όλες του τις διαστάσεις και συγκεκριμένα την κοινωνική, τη φιλοσοφική και παιδαγωγική. Το συνέδεσε με τη μάθηση και με τη ζωή και θεωρούσε ότι μέσα από αυτό, το παιδί αντιλαμβάνεται την ύπαρξη του. Αντιλαμβάνεται τις αντιθέσεις που μπορούν να επιλυθούν και τα υλικά που μπορούν να συνδυαστούν μεταξύ τους ώστε να δημιουργήσουν πολλά και διαφορετικά πράγματα» (Saracho & Spodek, 2005).

Για τον Fröbel (1782-1852) το παιχνίδι, εκφράζεται ελεύθερα και πραγματοποιείται αβίαστα από το παιδί. Η νοητική του ικανότητα αναπτύσσεται και συνδέεται με τον εσωτερικό του κόσμο δηλαδή με τον κόσμο των αισθήσεων «ξυπνώντας» την περιέργεια και την «δίψα» του για γνώση, με το παιχνίδι το παιδί να ανακαλύπτει τις δυνατότητές του. Πίστευε στην αποτελεσματικότητα της παιδικής δράσης στην περίπτωση που αυτή ενυπάρχει στο παιχνίδι. «Το παιδί για να αναπτύξει σωστά όλες τις ικανότητες του θα πρέπει να ξεκινήσει από μια εύκολη και συγχρόνως ελκυστική δραστηριότητα ώστε να κρατηθεί αμείωτο το ενδιαφέρον του» (Χατζηστεφανίδου, 2008).

Εισήγαγε τη πρώτη βαθμίδα εκπαίδευσης την έννοια της κατασκευής, το «learning by doing», καθώς πίστευε «στην αποτελεσματικότητα της δράσης του παιδιού, όταν αυτή είναι αυτόβουλη και ενταγμένη στο παιχνίδι». Πολλές ιδέες του συνεχίζουν ακόμα και σήμερα να υπάρχουν αυτές είναι η αξία της μάθησης μέσα από το παιχνίδι, η εστιασμένη μάθηση σε στόχους δράσεων, η μάθηση που διενεργείται στην ύπαιθρο, η μάθηση μέσα από την ελεύθερη εξερεύνηση. «Εμπνεύστηκε μια σειρά υλικών αντικειμένων, τα δώρα που ήταν παιχνίδια σε γεωμετρικά σχέδια, τετράγωνα, κύβοι, μοτίβα, τα οποία συσχετιζόνταν με τη συμμετρία και την αρμονία της ζωής και με τα οποία ενθάρρυνε το δημιουργικό παιχνίδι» (Χαρίτος, 1998).

### **Η θεωρία της Maria Montessori**

Η Maria Montessori (1870-1952) και «η μοντεσσοριανή θεωρία είχαν σαν θεμελιώδη αρχή την απεριόριστη εμπιστοσύνη στο παιδί και το σεβασμό στις ικανότητές του με τις οποίες μπορεί μόνο του να αναπτυχθεί εφ' όσον βρεθεί στο κατάλληλο περιβάλλον. Βασίζεται κυρίως στο σεβασμό της ελευθερίας του παιδιού, των ατομικών του ρυθμών και των ενδιαφερόντων του». Οι ηλικιακές ομάδες των παιδιών μέσα στις αίθουσες είναι ανάμεικτες ώστε να βοηθούν το ένα το άλλο. Ελαχιστοποίησε την ανάμειξη του παιδαγωγού στη δράση του παιδιού αντικαθιστώντας τη διδασκαλία του πρώτου με συγκεκριμένο εκπαιδευτικό υλικό το οποίο εξασφαλίζει τις απαραίτητες γνώσεις που έχει ανάγκη το παιδί. Πίστευε ότι η προσωπικότητα του παιδιού αναδύεται μόνο εάν το ίδιο το παιδί καταβάλει τη δική του προσπάθεια στην οποιαδήποτε δραστηριότητα.

Στο ίδρυμα της δεν υπάρχει χώρος για δασκάλους που διδάσκουν αλλά ενήλικες που λειτουργούν ως χέρι βοήθειας στο παιδί ώστε να χρησιμοποιήσει το κατάλληλο υλικό στο περιβάλλον, για να μάθει και να εστιάζει τη προσοχή του. Το υλικό είναι ελκυστικό καθώς έχει ωραία χρώματα και τα σχήματα είναι αρμονικά. Τέλος η δράση του παιδιού χρησιμεύει ώστε να τελειοποιήσει την ολότητά του και το περιβάλλον συνεπάγεται το πεδίο ελιγμών, στο οποίο το παιδί θέλει να παίζει μέσα σε αυτές τις δύο συνιστώσες: την εσωτερική και την εξωτερική. Έτσι προετοιμάζει ένα περιβάλλον όπου το παιδί θα μπορέσει να μάθει να ανταποκρίνεται στις ανάγκες του αλλά και θα αναπτυχθεί σωστά (Houssaye, 2000).

### **Η θεωρία του Jerome Bruner**

Ο Bruner (1915-2016) εστιάζει στο τρόπο που η γνώση αναπαρίσταται και οργανώνεται μέσω διαφορετικών τρόπων οργάνωσης της σκέψης. Ισχυρίζεται ότι μέσω της κονστρο-υκτιβιστικής θεωρίας του πως όταν το παιδί έρχεται σε επαφή με νέα πληροφορία, αυτή αναπαρίσταται με κάποιο τρόπο προκειμένου να κωδικοποιηθεί και εν συνεχεία να απο-θηκευτεί στη μνήμη του, δηλαδή η νέα γνώση από την πραξιακή αναπαράσταση εξελί-σσεται στην εικονική και τέλος στη συμβολική αναπαράσταση, η οποία αποτελεί μία συ-νεχή διαδικασία (McLeod, 2019).

Για τον ίδιο το παιχνίδι αποτελεί εκείνο το μέσο, για την σωματική και πνευμα-τική ανάπτυξη του παιδιού. Με το παιχνίδι το μικρό παιδί καταφέρνει να γνωρίσει άλλες πτυχές για τη ζωή, να αναπτύξει τη δημιουργικότητα του και να πειραματιστεί με τα δι-άφορα αντικείμενα χωρίς να παρεμβαίνουν ενήλικες. Έτσι, μαθαίνει το χειρισμό των αν-τικειμένων με νέους τρόπους και αποκτά τη γνώση να ελίσσεται σε δύσκολες για αυτό καταστάσεις (Χατζηνεοφύτου, 2009).

### **Η θεωρία του Ovide Decroly.**

Ο Decroly (1871-1932) θεωρεί το παιχνίδι εκείνο το στοιχείο το οποίο αποτελεί τη βάση της παιδικής ευεξίας και ευτυχίας. Υποστηρίζει ότι το παιχνίδι ενδυναμώνει την ελεύθε-ρη βούληση, την πρωτοβουλία, την ατομική εξέλιξη, την υπευθυνότητα, την αλληλεγγύη, τη δημιουργικότητα και την χαρά. Το παιχνίδι ενεργοποιεί το παιδί καθώς κεντρίζει τα αισθήματα και την ερευνητικότητά του. Έτσι η ανάπτυξή του προέρχεται μέσα από έναν ενεργό πειραματισμό και το παιδί κατορθώνει να προσαρμόζεται και να αλληλοεπιδρά με το περιβάλλον. Πιστεύει ότι η αίθουσα μετατρέπεται σε ένα εργαστήριο που ο μαθη-τής ζει και δρα. Ιδιαίτερα ανέδειξε τη σπουδαιότητα που έχει το παιχνίδι στον εξωτερικό χώρο καθώς εκεί βρίσκεται το αληθινό, διαισθητικό υλικό, που βοηθά στην ενεργοποίη-ση και στην ενίσχυση των δυνατοτήτων του παιδιού (Houssaye, 2000).

### **Η θεωρία του John Dewey**

Ο J.Dewey (1858-1952) φιλόσοφος, ψυχολόγος και εκπαιδευτικός, στοχαστής του 20<sup>ου</sup> αιώνα, θεωρούσε το παιχνίδι ως μεσολαβητή του παιδιού και της κοινωνίας. Πίστευε ότι το παιχνίδι είναι μια υποσυνείδητη δραστηριότητα μέσω της οποίας επέρχεται η ψυχο-κοινωνική ανάπτυξη και η οποία δεν πρέπει να αποσπάται από την εργασία καθώς προε-τοιμάζει υγιείς εργαζόμενους ενήλικες (Smith, 2000).

Η εμπειρία είναι άμεσα συνδεδεμένη με τη σκέψη, τη γνώση, το συλλογισμό, το ήθος, το παιχνίδι και ό,τι άλλο σχετίζεται με την εκπαιδευτική διαδικασία. Πίστευε ότι ανάλογα με την εκπαίδευση του παιδιού αντιστοίχως ενεργοποιείται η σκέψη του και γίνεται ενεργός συμμετέχων στην ανάκληση και αναδιαμόρφωση των εμπειριών του. Για το παιδί κρίνεται αναγκαίο να έρχεται σε επαφή με ζητήματα και προβλήματα που αντι-κατοπτρίζουν τις πραγματικές πτυχές της ζωής τους (Houssaye, 2000).

Το παιδοκεντρικό σύστημα και η εκμάθηση μέσω των δραστηριοτήτων αποτελούν πυλώνες της θεωρίας του. Υποστήριζε ότι η εφαρμογή της πειθαρχίας στην εκπαίδευση πρέπει να αντικατασταθεί από την ελευθερία και το παιχνίδι. Ειδικότερα πίστευε ότι το παιχνίδι είναι μια έμφυτη τάση που οδηγεί σε ανεξέλεγκτη ευφάνταστη κατάσταση (Smith, 2000).

### **Η θεωρία του Seymour Papert**

Ο S. Papert, ένας από τους σύγχρονους μαθηματικούς, μαθητής του J. Piaget, ανέπτυξε την θεωρία της LOGO, δηλαδή μίας γλώσσας προγραμματισμού όπου το όνομά της βασίζεται στην ελληνική λέξη λόγος (λογική). Περιγράφει το εγχείρημά του ως μία προσπάθεια προσαρμογής καλύτερων ιδεών της πληροφορικής στην εκπαιδευτική διαδικασία που έχει ως σκοπό την ανάδειξη ποικίλων δεξιοτήτων σε διαφορετικούς τομείς (Κασκάλης, 2002).

Σύμφωνα με την κονστрукτιβιστική προσέγγιση, η οποία προέρχεται από την οικοδομιστική θεωρία μάθησης του J. Piaget, ο Papert θεωρεί ότι τα παιδιά μαθαίνουν ευκολότερα σε περιβάλλον που κυριαρχεί το παιχνίδι και τα αντικείμενα. Εκμεταλλευόμενος την εξοικείωση των παιδιών και την επαφή τους με την τεχνολογία, εστίασε σε αυτή προκειμένου να τη χρησιμοποιήσει ως μέσο εκμάθησης και επίλυσης προβλημάτων. Βάσει αυτής της θεωρίας δημιουργήθηκε ο «μικρόκοσμος» που αποτελείται από ένα σύνολο αντικειμένων είτε συγκεκριμένων είτε αφηρημένων σχέσεων και λειτουργιών, που επιδρούν στα αντικείμενα και έχουν ως αποτέλεσμα να δημιουργηθούν νέα (Piaget, 1979).

## 2.4 Κατηγορίες & είδη παιχνιδιού

Οι ερευνητές με στόχο να ορίσουν το παιχνίδι, συγκέντρωσαν τα χαρακτηριστικά του και προσπάθησαν να το προσδιορίσουν και να το κατηγοριοποιήσουν. Πολλοί επιχειρήσαν μέσα από τις θεωρίες τους να διαχωρίσουν τα είδη του παιδικού παιχνιδιού. Παρακάτω εκτίθενται οι πιο σημαντικές κατηγοριοποιήσεις με βάση την παρούσα έρευνα:

Οι κατηγορίες με βάση την οργάνωση του παιχνιδιού από τους παιδαγωγούς:

### A) Ελεύθερο παιχνίδι

Το ελεύθερο παιχνίδι ατομικό ή ομαδικό, σε δελεαστικές οργανωμένους εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους, δίνει στα παιδιά την δυνατότητα να εφευρίσκουν και να χρησιμοποιούν με δημιουργικό τρόπο υλικά και μέσα, να πραγματοποιούν πειράματα, να επικοινωνούν, να αλληλοβοηθούνται και να εντάσσονται στη σφαίρα της κοινωνικοποίησης. Όλων αυτών των χώρων σκοπός είναι η πρόκληση ενδιαφέροντος αλλά και η μάθηση. Ο εκπαιδευτικός παραμένει αμέτοχος στο παιδικό παιχνίδι ωστόσο συνεχίζει να παρατηρεί. Έχει την δυνατότητα να προσφέρει ευκαιρίες για παιχνίδι και δημιουργεί νέα ερεθίσματα στη τάξη (Αναστασιάδης, 1995).

### B) Δομημένο παιχνίδι

Σε αυτό το παιχνίδι ο ίδιος ο εκπαιδευτικός ορίζει τους κανόνες, το χώρο και το χρόνο. Είναι υπεύθυνος για την οργάνωση ομάδων και ταυτόχρονα έχει ενεργό ρόλο στο παιχνίδι. Ακόμα μπορεί να υιοθετήσει κάποιο παιχνίδι που έχει ήδη σχεδιαστεί και το οποίο φαίνεται ότι έχει την δυνατότητα να καλύψει τις ανάγκες της τάξης του. Επιπλέον τα προσχεδιασμένα παιχνίδια μπορεί να τα προσαρμόσει στα δικά του θέλω με βασικό γνώμονα τις απαιτήσεις των μαθητών του και ιδιαίτερα εκείνων που αντιμετωπίζουν δυσκολίες σε αυτά τα παιχνίδια (Αναστασιάδης, 1995).

Οι κατηγορίες του παιχνιδιού ανάλογα την ηλικία του παιδιού:

### A) Το μοναχικό παιχνίδι

Μοναχικό ορίζεται το νηπιακό παιχνίδι συνήθως και το οποίο μπορεί να λαμβάνει χώρα μέχρι και τα 3 έτη. Τα παιδιά χαίρονται το παιχνίδι μόνα τους παρόλο που μπορεί στον ίδιο χώρο να υπάρχουν κι άλλα άτομα. Μέσω αυτού του παιχνιδιού τους δίνεται η ευκαιρία να αντιληφθούν την ύπαρξη και την αξία της προσωπικότητάς τους, γίνονται περισσότερο εφευρετικά και σκέφτονται περισσότερες από μία λύσεις σε κάποιο πρόβλημα που μπορεί να αντιμετωπίσουν ενώ ταυτόχρονα οπλίζονται με υπομονή για τις διάφορες καταστάσεις που επέρχονται πάνω στο παιχνίδι (Κάππας, 2005).

### B) Το ομαδικό παιχνίδι

Από τα τρία έτη και έπειτα, τα παιδιά οργανώνονται σε μικρές ομάδες ή ανά δυο. Η ανάγκη των παιδιών να εμπλακούν μαζί με άλλα παιδιά, να συναναστραφούν και να περάσουν όμορφα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού βοηθά στην ανάπτυξη της κοινωνικοποίησης και της αλληλοσυνεργασίας (Αντωνιάδης, 1994).

### Γ) Το παράλληλο παιχνίδι

Στα δύο έτη περίπου, τα παιδιά ξεκινούν να ευχαριστιούνται το παιχνίδι μαζί με τους συνομηλίκους τους. Το παράλληλο παιχνίδι διακρίνεται σε δυο κατηγορίες: α) το παράλληλο ατομικό που τα παιδιά βρίσκονται στον ίδιο χώρο αλλά κάθε ένα παίζει με διαφορετικό παιχνίδι. β) το παράλληλο ομαδικό όπου στον ίδιο χώρο βρίσκονται τα παιδιά και το αντικείμενο απασχόλησης τους είναι ακριβώς το ίδιο. Το τελευταίο είδος γίνεται εμφανές κατά το τέταρτο έτος της παιδικής ηλικίας (Αντωνιάδης, 1994).

### Δ) Το αυθόρμητο παιχνίδι

Το αυθόρμητο παιχνίδι είναι μια διαδικασία γεμάτη νόημα για τα παιδιά κατά την οποία διεγείρεται η αντίληψη, η ανάγκη για εξερεύνηση, η κατανόηση αλλά και η συναναστροφή με άλλους ανθρώπους και η έκφραση όλων όσων υποπίπτουν στην αντίληψή τους. Αξίζει να αναφερθεί ότι αναπτύσσεται η φανταστική διάθεση η οποία είναι απαραίτητη ώστε το μικρό παιδί να αντιληφθεί την έννοια του συμβολισμού του αντικειμένου και της πράξης. (Κάππας, 2005).

### Ε) Το κατευθυνόμενο παιχνίδι

Το κατευθυνόμενο παιχνίδι ή αλλιώς το παιχνίδι των κανόνων, εμφανίζεται στην προσχολική και στην παιδική ηλικία. Καθορισμένοι κανόνες διέπουν αυτή τη συγκεκριμένη περίοδο της ζωής του ανθρώπου, οι οποίοι πρέπει να εφαρμόζονται και να τηρούνται (Κάππας, 2005). Κατά ηλικιακή εξέλιξη το παιχνίδι μετατρέπεται σε πιο οργανωμένο και οι συμπαίχτες λειτουργούν καλύτερα γνωρίζοντας την εφαρμογή των κανόνων του παιχνιδιού (Γέρου, 1984).

### Η στοχοθεσία των κατηγοριών του παιχνιδιού:

#### A) Το παιχνίδι κίνησης

Στα παιχνίδια κίνησης κυριαρχεί το στοιχείο της σωματικής άσκησης, καθώς στις κινητικές δραστηριότητες προσδίδουν σημαντικό ρόλο στην διάπλαση του σώματος των παιδιών και στην σωματική ακεραιότητα τους. Έτσι τα παιδιά μπορούν χρησιμοποιώντας το σώμα τους να ανακαλύψουν αμέτρητους τρόπους παιχνιδιού. Η κίνηση συμβάλει στην

ανακάλυψη του περιβάλλον τους, όπου είναι συστατικό στοιχείο της επικοινωνίας (Ζαχοπούλου, 2009).

#### Β) Το πνευματικό παιχνίδι

Σε αυτή τη κατηγορία οξύνεται η κριτική σκέψη των παιδιών, ενεργοποιείται η εφευρετικότητα, η προσοχή, η μνήμη, η συγκέντρωση και διαπλάθονται όλες οι πνευματικές ικανότητες τους. Σε αυτό το είδος εμπεριέχονται τα παιχνίδια προσοχής, μνήμης, λογισμού, εφευρετικότητας και λογοπαίγνια που προκαλούν ευχαρίστηση στα παιδιά καθώς τα βάζει στη διαδικασία να βρουν τη λύση (Κάππας, 2005).

#### Γ) Το κοινωνικό παιχνίδι

Ενισχύει την κοινωνικοποίηση και αφήνει στο περιθώριο τους φραγμούς που μπορεί να έχουν τα παιδιά και τον εγωκεντρισμό τους καθώς το συμφέρον της ομάδας τίθεται σε πρώτη μοίρα. Με αυτό το τρόπο αναπτύσσεται η ευγενής άμυλα μεταξύ τους. Μια δραστηριότητα οργανωμένη που έχει σαφείς στόχους και κανόνες δράσης και συνεργασίας. Η φαντασία και οι κανόνες που δημιουργούν τα ίδια τα παιδιά δεν είναι παρά τα κύρια χαρακτηριστικά του (Κάππας, 2005).

#### Δ) Το συμβολικό-φανταστικό παιχνίδι

Το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού αρχίζει να εμφανίζεται κατά το τρίτο έτος. Η φανταστική προδιάθεση αποτελεί τη βάση του συγκεκριμένου παιχνιδιού, η οποία απέχει από την πραγματική κατάσταση. Τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να ενσαρκώσουν φανταστικούς ρόλους και να δώσουν ένα διαφορετικό νόημα σε απτά αντικείμενα ή καταστάσεις που λαμβάνουν χώρα στη ζωή τους (Γέρου, 1984).

#### Ε) Το μιμητικό παιχνίδι

Εδώ, τα μικρά παιδιά κατορθώνουν να μιμηθούν οτιδήποτε βρίσκεται γύρω τους και συγχρόνως αντιλαμβάνονται «το φυσικό και κοινωνικό τους περιβάλλον» και ιδίως τον τρόπο συμπεριφοράς και ζωής των ενηλίκων. Αυτό το παιχνίδι είναι σημαντικό καθώς έχουν την δυνατότητα να ταυτίζονται με το πρόσωπο που υποδύονται απόλυτα (Κάππας, 2005).

#### Ζ) Το θεατρικό παιχνίδι

Μέσα από το θεατρικό παιχνίδι το παιδί συναντά τις τέχνες και συγκεκριμένα το θέατρο, στο οποίο εντάσσονται στοιχεία των καλών τεχνών όπως η μουσική, η ζωγραφική, η λογοτεχνία κ.α. Αποτελεί μοναδικό είδος παιχνιδιού και συγχρόνως λειτουργεί ως παιδαγωγική μέθοδος. Έχει την δυνατότητα να παρέχει το βήμα στα παιδιά ώστε αυτά να εκφρά-



σουν ελεύθερα τον εσωτερικό τους κόσμο, και να αναπτύξουν δίαυλους επικοινωνίας με τα υπόλοιπα παιδιά καθώς καλούνται «να ταξιδέψουν σε έναν δικό τους φανταστικό κόσμο πέρα από τις δεσμεύσεις» που επιτάσσει η καθημερινότητα (Άλκηστις, 2008).

#### Η) Το μουσικό-κινητικό παιχνίδι

Εμπεριέχει δράσεις που συνίσταται σε ψυχαγωγικούς και ψυχοκινητικούς σκοπούς. Μπορεί να υπάρξει παιχνίδι και χωρίς μουσική αλλά στη θέση της να υλοποιηθεί αναπαραγωγή διάφορων ήχων, κάτι που αρέσει πολύ στα παιδιά (Αναστασιάδης, 1995).

#### Θ) Το αισθησιο-κινητικό και εξερευνητικό παιχνίδι

Συναντάται στη βρεφική ηλικία μέχρι και τα δύο έτη. Μέσω αυτού τα βρέφη ξεκινούν να ανακαλύπτουν, να μαθαίνουν, να χρησιμοποιούν αντικείμενα, να αλληλεπιδρούν με τους ανθρώπους που τα περιβάλλουν και να αλληλεπιδρούν με το οικοσύστημα. Κατά την ολοκλήρωση του πρώτου έτους, είναι ικανά πλέον να καταλαβαίνουν τις έννοιες όπως η αιτία και το αποτέλεσμα (Κάππας, 2005).

#### Ι) Το κατασκευαστικό παιχνίδι

Περιλαμβάνει δράσεις στις οποίες το παιδί καλείται να χειριστεί αντικείμενα για να μπορέσει να φτιάξει ή να δημιουργήσει ένα προϊόν κάτι το οποίο διακατέχει την νηπιακή ηλικία. Σε αυτό συγκαταλέγονται οι δημιουργίες με οικοδομικό υλικό κ.α. (Κάππας, 2005).

#### Κ) Το ηλεκτρονικό ή ψηφιακό παιχνίδι

Σήμερα εμφανίζονται όλο και περισσότερο τα διαδικτυακά παιχνίδια. Μεγάλο μέρος της καθημερινότητάς τους και του ελεύθερου χρόνου τους, τα παιδιά «εγκλωβίζονται» μέσα στην οθόνη, αγνοώντας την ευχαρίστηση που προσφέρει η κίνηση, η επικοινωνία και η αλληλεπίδραση με το φυσικό περιβάλλον (Κάππας, 2005).

## **Κεφάλαιο 3: Παράγοντες που διαμορφώνουν τον τρόπο του πα- ιχνιδιού σε περιόδους κρίσης – πανδημίας**

### **3.1 Ορισμοί- Ιστορική αναδρομή- Επιδημιολογικά στοιχεία της Πανδημίας**

Οι επιδημίες, είναι ένα πρόβλημα που αντιμετωπίζει η ανθρωπότητα και το οποίο έχει επηρεάσει σημαντικά τον ρου της ανθρώπινης ιστορίας. Σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη, η λέξη πανδημία έχει τις ρίζες της από την αρχαία ελληνική λέξη «πανδημία», που αποτελείται από το επίθετο «παν» και το ουσιαστικό «δήμος» σημαίνει όλος ο πληθυσμός και είναι η επιδημία που εξαπλώνεται με γρήγορους ρυθμούς και μπορεί να προσβάλει τον πληθυσμό μια μεγάλης περιοχής (Μπαμπινιώτης, 1998). Στη διάρκεια των αιώνων οι επιδημίες (όπως αυτή της ευλογιάς, της φυματίωσης, της πανώλης, της λέπρας, της ισπανικής γρίπης κατά την περίοδο 1918-1920 καθώς και της γρίπης του 2009 (γρίπη των χοίρων) κα), προκάλεσαν μεγάλες κοινωνικό-οικονομικές αλλαγές καθώς και μεταβολές που ομοιάζουν των μεγάλων πολέμων με κυριότερη την απώλεια μεγάλου μέρους του πληθυσμού. <https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus-2019>

### **3.2 Μέτρα, συνέπειες και ψυχολογικές επιπτώσεις της πανδημίας Covid- 19 σε ενήλικες, εφήβους και παιδιά**

Από την έναρξη της πανδημίας, η επιστημονική κοινότητα έχει επιδοθεί σε μια άνευ προηγουμένου ερευνητική δραστηριότητα σε πολλά ερευνητικά πεδία. Σκοπός της είναι «να κατανοήσει το μηχανισμό δράσης και μετάδοσης του ιού, τα επιδημιολογικά και κλινικά χαρακτηριστικά του, τη θεραπεία, τις επιπτώσεις που έχει στον ανθρώπινο οργανισμό, αλλά και να διερευνήσει πλήθος ακόμα επιπτώσεων της πανδημίας σε ψυχολογικό, κοινωνικό, οικονομικό επίπεδο σε όλο το εύρος της ανθρώπινης δραστηριότητας». Ο Covid-19 αποτελεί για την εποχή μας τη μεγαλύτερη υγειονομική κρίση (First, Shin, Ranjit, & Houston, 2020).

Η γρήγορη εξάπλωση της πανδημίας Covid-19 έχει δημιουργήσει σε όλο το κόσμο αντιδράσεις αλλά και σύγχυση στις πολιτικές αποφάσεις σχετικά με τη λήψη μέτρων περιορισμού της μετάδοσης του ιού. «Στα μέτρα που έχουν παρθεί συγκαταλέγονται το κλείσιμο των σχολείων, η απαγόρευση συναθροίσεων, ο περιορισμός στις μετακινήσεις, η ενίσχυση των υποδομών περίθαλψης, η εφαρμογή μέτρων κοινωνικής πρόνοιας, καθώς και η διαχείριση των οικονομικών συνεπειών του ελέγχου της πανδημίας» (Hale, Petherick, Phillips, & Webster, 2020). Ακόμα έγιναν προσπάθειες να ανακαλυφθεί η κα-

τάλληλη φαρμακευτική θεραπεία και να εξελιχθεί το εμβόλιο. Με αυτούς τους τρόπους επιχειρήθηκε ο έλεγχος της διασποράς σε πολλές χώρες και συγκεκριμένα με την υλοποίηση περιοριστικών μέτρων όπως η κυκλοφορία (lockdown) (Hsiang, et al., 2020).

Σημαντικά επηρέασαν την οικονομία και την παραγωγή τα επιπλέον μέτρα περιορισμού που προστέθηκαν και που επιβλήθηκαν στους ανθρώπους. Μέτρα όπως «ο περιορισμός των ωρών κυκλοφορίας, η υποχρεωτική χρήση μάσκας σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους, η αλλοτρίωση, η αναστολή επιχειρηματικών δραστηριοτήτων, η αναστολή λειτουργίας εστιατορίων, η μετακίνηση εντός συγκεκριμένων περιοχών, το κλείσιμο συνόρων, η καθολική απαγόρευση κυκλοφορίας, η επιβολή προστίμων στους παραβάτες των μέτρων» (Hsiang, et al., 2020).

Οι συνέπειες που προκλήθηκαν από τον εγκλεισμό, τόσο στα μεμονωμένα άτομα όσο και στην παγκόσμια κοινότητα ήταν σε ψυχολογικό και κοινωνικό επίπεδο. Το άγχος, ο φόβος και η ανασφάλεια για το «τι μέλλει γενέσθαι» κατέβαλε τους ανθρώπους, επηρεάστηκε όχι μόνο ο τρόπος αλλά και η ποιότητα της ζωής τους. Απομακρύνθηκαν από συγγενείς και φίλους, υποχρεώθηκαν να εγκαταλείψουν κάποιες ομαδικές δραστηριότητες ή άλλες ενασχολήσεις που τους προσέφεραν ψυχαγωγία ή ακόμη και διασκέδαση. Ακόμα για κάποιους ανθρώπους, το πένθος το οποίο δεν πραγματοποιείται όπως στο παρελθόν, λόγω των περιοριστικών μέτρων, αποτέλεσε σημαντικό παράγοντα ώστε να επιβαρυνθεί σωματικά αλλά και ψυχικά η υγεία τους (Lebow, 2020).

Εξαιτίας του ιού τις μεγαλύτερες επιπτώσεις τις επωμίζονται τα παιδιά. Σε αυτές εμπεριέχονται το κλείσιμο των σχολείων, η παραμονή στο σπίτι καθώς και η αδυναμία αλληλεπίδρασης με τον κοινωνικό τους περίγυρο. Αξίζει να αναφερθεί πως τα παιδιά βρίσκονται σε διαφορετικό αναπτυξιακό στάδιο από τους ενήλικες και τους εφήβους, κατά το οποίο σημαντικό ρόλο διακατέχει η ανάπτυξη προσωπικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, το παιχνίδι και η εκπαίδευση. Δύο από τις πιο βασικές λειτουργίες των παιδιών που δεν μπορούν να υλοποιηθούν, είναι τόσο η θέληση για παιχνίδι με συνομηλίκους, όσο και η επιθυμία για εκτόνωση σωματική και ψυχική. Από τις μελέτες που έχουν ήδη γίνει, είναι φανερό ότι οι επιπτώσεις της πανδημίας είναι ευρείες και μπορούν να έχουν αντίκτυπο στην ψυχική υγεία των ανθρώπων όχι μόνο τώρα αλλά και στο μέλλον. Για παράδειγμα «στην Κίνα και την Ινδία τον τελευταίο 1,5 χρόνο φανέρωσαν παιδιά και έφηβοι ηλικιών 3 έως 18 συμπτώματα απροσεξίας, προσκόλλησης, ανησυχίας και ευερεθιστότητας αλλά και διαταραχές άγχους και κατάθλιψης» (Spiteri, 2021).

Η υποχρεωτική παραμονή στο σπίτι όλο αυτό το καιρό και ο φόβος μετάδοσης του ιού, δημιούργησε στις οικογένειες μία νέα πραγματικότητα. Οι ψυχικές αντοχές των πολιτών δοκιμάστηκαν, καθώς ήρθαν αντιμέτωποι με δύσκολες καταστάσεις. Οι απώλειες από μια «αόρατη» απειλή, η συνεχής ροή δυσοίωνων ειδήσεων, τα περιοριστικά μέτρα αλλά και η νέα κοινωνικοοικονομική κρίση που επέφερε αλλαγές στην εργασία τους ήταν συνθήκες που ανέτρεψαν την ρουτίνα των γονέων. Οι γονείς κλήθηκαν να αντιμετωπίσουν μια ιδιαίτερα στρεσογόνο κατάσταση ώστε να εξισορροπήσουν ανάμεσα στην εξ αποστάσεως εργασία και εκπαίδευση των παιδιών τους αλλά και στην διαφύλαξη της ακεραιότητάς τους, καθώς τα παιδιά και οι έφηβοι δεν έχουν αναπτύξει μηχανισμούς ώστε να αντιμετωπίσουν και να αντιληφθούν με γρήγορους ρυθμούς όλα τα γεγονότα που έλαβαν χώρα κατά τη διάρκεια της πανδημίας (Hamilton, 2020). Επιπλέον, είχαν την υποχρέωση να ενημερώσουν τα παιδιά τους σχετικά με τον ιό, καθώς όφειλαν να τα προφυλάξουν από τον καταγισμό των ειδήσεων και να τα παρηγορήσουν για τους περιορισμούς και τις στερήσεις αγαπημένων ανθρώπων, εξόδων και παιχνιδιού, ψάχνοντας κάθε φορά νέους τρόπους επικοινωνίας και ψυχαγωγίας στο σπίτι.

Η παραμονή στο σπίτι με την οικογένεια δεν επηρεάζει με τον ίδιο τρόπο τα παιδιά και τους εφήβους. Αρχικά, τα παιδιά δεν έχουν την δυνατότητα να αντιληφθούν επαρκώς τα συμπτώματα και τις συνέπειες της πανδημίας, οπότε και οι αντιδράσεις τους είναι ανάλογες με το αναπτυξιακό τους επίπεδο. Συγκεκριμένα τα βρέφη μέχρι 2 ετών αποστασιοποιούνται, φωνάζουν περισσότερο από το συνηθισμένο και επιθυμούν την αγκαλιά περισσότερο. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας (3 -6 ετών) εμφανίζουν στοιχεία παλινδρόμησης λειτουργιών σχετικά με την αυτονομία που είχαν αναπτύξει. «Για παράδειγμα, μπορεί να παρουσιάσουν νυχτερινή ενούρηση, δυσκολίες στον ύπνο και στη λήψη τροφής, συμπεριφορά προσκόλλησης στους γονείς, γκρίνια, ευερεθιστότητα, φοβίες», ενώ άλλα παιδιά απομονώνονται. Τα παιδιά σχολικής ηλικίας (7-10 ετών), νιώθουν λύπη, θυμό, φόβο ενώ ταυτόχρονα δυσκολεύονται στη συγκέντρωση. Αισθάνονται ευερεθιστότητα, επιθετικότητα, έχουν εφιάλτες, ενώ αποσύρονται από δραστηριότητες και φίλους. Συχνά τα παιδιά σχολικής ηλικίας θέτουν ερωτήσεις καταγιστικά επιθυμώντας να μάθουν περισσότερες λεπτομέρειες, ενώ άλλα αποφεύγουν τη συζήτηση για καταστάσεις που τα δυσκολεύουν (Κουτελέκος, 2020). «Οι έφηβοι εκδηλώνουν περισσότερη ευερεθιστότητα, εκρηκτική συμπεριφορά, τάση για απόσυρση ή θλίψη, ανία και αίσθημα κενού» (Torales, O'Higgins, Castaldelli-Maia, & Ventriglio, 2020). Επιπρόσθετα εξαιτί-

ας αυτής της πανδημίας, εμφανίζουν επιπλέον προβλήματα στην υγεία τους όπως είναι το άγχος, η ανασφάλεια για τη ζωή, ο περιορισμός της προσωπικής τους ελευθερίας, η κατάθλιψη, η αϋπνία, η άρνηση, ο θυμός, οι φοβίες ακόμη και το πένθος για τις αναπότρεπτες απώλειες. Για τους γονείς η απώλεια της εργασίας και οι αυξημένες οικονομικές ανάγκες αποτελούν πλήγμα (Stuckler, Basu, Suhrcke, Coutts, & McKee, 2009). «Η αύξηση της ενδοοικογενειακής βίας, η κατανάλωσης αλκοόλ και η κοινωνική απομόνωση αποτελούν σημαντικούς παράγοντες κινδύνου ανάπτυξης αυτοκτονικής συμπεριφοράς» (O'Connor & Kirtley, 2018).

### **3.3 Η σύγχρονη και ασύγχρονη εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στη προσχολική ηλικία σε περίοδο Πανδημίας Covid -19. (ψηφιακά εργαλεία, πόροι, πλατφόρμες)**

Σε μικρό χρονικό διάστημα, εκατομμύρια μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας άρχισαν να διδάσκουν μπροστά από την οθόνη του υπολογιστή ενώ οι μαθητές τους έπρεπε να παραμείνουν στο σπίτι και να παρακολουθούν τα μαθήματα μέσω του διαδικτύου. Αυτό επέφερε μαζική αλλαγή όσων αφορά τη μετακίνηση όλων των υπαρχόντων μαθημάτων στο διαδίκτυο σε διάστημα λίγων ημερών. Το διαδικτυακό μάθημα απαιτεί όμως έναν στοχευμένο σχεδιασμό σχολικών μαθημάτων, εστιασμένο και προσαρμοσμένο στην εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Αντίστοιχα προσαρμοσμένο όφειλε να είναι και το διδακτικό υλικό. Παράλληλα οι ομάδες υποστήριξης τεχνολογίας έπρεπε να λειτουργούν συνεχώς. Ωστόσο σύμφωνα με την UNESCO τα περισσότερα μέλη της εκπαιδευτικής κοινότητας ήρθαν αντιμέτωπα με το πρόβλημα της έλλειψης διαδικτυακής διδακτικής εμπειρίας ή με την έλλειψη υποστήριξης από ομάδες που ασχολούνται με την εκπαιδευτική τεχνολογία (UNESCO, 1994).

Η καθιέρωση των στρατηγικών της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης αποτελεί ανακλαστικό παράγοντα στην ξαφνική διακοπή των εκπαιδευτικών διαδικασιών. Αυτές οι στρατηγικές καθοδηγούνται από την ανησυχία για την ισότητα στην εκπαίδευση, την ένταξη και την ανάγκη να εγκαθιδρυθεί το ότι η οργάνωση και η παράδοση της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης δε θα δυσχεράνουν τις ήδη παρούσες εκπαιδευτικές και κοινωνικές ανισότητες (Miller, 2020).

Επιπροσθέτως έγινε αντιληπτό ότι η τεχνολογία δεν μπορεί να αντικαταστήσει το έργο ενός εκπαιδευτικού, το μόνο που μπορεί είναι να υποστηρίξει το έργο του και

συγκεκριμένα στην ενεργοποίηση της μάθησης. Στις νέες συνθήκες όπως διαμορφώθηκαν από την πανδημία Covid-19, η εστίαση σε ολόκληρο το σύστημα της εκπαίδευσης εντοπίζεται στην προσπάθεια να ανακαλυφθούν νέοι τρόποι με τους οποίους οι εκπαιδευτικές δομές και οι διδάσκοντες μπορούν να παρέχουν περισσότερη υποστήριξη στους μαθητές τους (Teach, 2020).

Καθώς βαδίζουμε στον 21ο αιώνα τα παιδιά της πρώτης σχολικής ηλικίας εξοικειώνονται με τις σύγχρονες τεχνολογίες καθημερινά πολύ πριν πάνε στο νηπιαγωγείο. Οι παιδαγωγοί προσπαθούν να αξιοποιήσουν όσα έχουν βιωματικά αφομοιώσει από το περιβάλλον τους, καθώς και τις δεξιότητες που έχουν ήδη κατακτήσει. Στις αίθουσες των σημερινών νηπιαγωγείων έχουν εγκαταστήσει υπολογιστές και άλλα διάφορα τεχνολογικά μέσα και συσκευές όπου τα παιδιά τα χειρίζονται εύκολα, ανάλογα βέβαια και με τα κίνητρα που παίρνουν από τον παιδαγωγό.

Η απορία όμως πολλών παιδαγωγών είναι το τι μπορούν να κατορθώσουν τα παιδιά 4-6 χρονών σχετικά με τις νέες τεχνολογίες μέσα σε μια εικονική τάξη νηπιαγωγείου την ώρα της διδασκαλίας από απόσταση.

Εάν αυτές οι τεχνολογίες χρησιμοποιηθούν σε ένα κατάλληλα οργανωμένο μαθησιακό περιβάλλον, και ο εκπαιδευτικός της τάξης είναι ενημερωμένος, τότε ο ηλεκτρονικός υπολογιστής ενισχύει τις αλληλεπιδράσεις μεταξύ των παιδιών και ενθαρρύνει την κοινωνικοποίησή τους (Clements, Nastasi, & Swaminathan, 2013). Επίσης η ενασχόληση των νηπίων με τους υπολογιστές από την πλευρά της παιδαγωγικής μπορεί να συντελέσει στο να αναπτύξουν τις κατάλληλες δεξιότητες ώστε να επιλύουν τα προβλήματά τους. Ακόμα μπορεί να συμβάλει στην ευελιξία της σκέψης και της δημιουργικότητας όπως και στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου τους και ταυτόχρονα προσφέρει εξοικείωση με τη ξένη γλώσσα των αγγλικών με τρόπο ευχάριστο (Μπούρα, 2020).

Επιπλέον τα παιδιά της ηλικίας των 4-6, μέσα στην εικονική τάξη του νηπιαγωγείου μπορούν να διεξάγουν συζήτηση που θα αφορά τις δυνατότητες του υπολογιστή και να γνωρίσουν τα μέρη και τις περιφερειακές συσκευές των υπολογιστών. Αξίζει να αναφερθεί πως τους δίνεται η ευκαιρία να αυτονομηθούν παίρνοντας πρωτοβουλίες, αποφάσεις, επιλύοντας προβλήματα αλλά και αλληλεπιδρώντας με τα άλλα παιδιά και τον υπολογιστή. Επίσης εξοικειώνονται με τον πειραματισμό, την παρατήρηση και τα εκπαιδευτικά αποτελέσματα είναι άμεσα (Μπούρα, 2020). Οι γνώσεις τους εξελίσσονται αντιστοίχως οι ικανότητες και οι δεξιότητές τους. Εκπαιδεύονται στο να εφαρμόζουν οδη-

γίες, να τηρούν κανόνες, να ανακαλύπτουν την ικανότητα ταξινόμησης αφού θα πρέπει να ενεργούν με κάποια σειρά. Θα εξελίξουν τον συντονισμό λεπτών χειρισμών καθώς θα αλληλεπιδρούν με τον κέρσορα και το πληκτρολόγιο. Παράλληλα κατορθώνουν να ενδυναμώσουν την παρατηρητικότητά τους καθώς παρακολουθούν την οθόνη αλλά και να αντιληφθούν τη σχέση μεταξύ αίτιου και αποτελέσματος. Έτσι γίνεται φανερό ότι το κάθε «κλικ» σε συνδυασμό με το «ποντίκι» μπορεί να υλοποιήσει διάφορες εντολές και ενέργειες (Μπιρμπίλη, 2014).

Στην προσχολική εκπαίδευση επειδή οι μαθητές είναι αρκετά μικροί επιβάλλεται οι γονείς να υποστηρίξουν μαζί τους, όλη τη διάρκεια της εκπαιδευτικής διαδικασίας (Τζήλου & Παπαδημητρίου, 2021). Στόχος είναι μέσα από τις εκπαιδευτικές εφαρμογές και τις πλατφόρμες να βοηθηθούν οι γονείς, οι δάσκαλοι, ώστε να διευκολύνουν τη μάθηση των παιδιών τους αλλά και να τους παρέχεται η κατάλληλη κοινωνική φροντίδα και αλληλεπίδραση κατά τις περιόδους του lock down.

Η κρίση που δημιουργήθηκε λόγω του ιού συντέλεσε σε τεχνολογικές αλλαγές, μέσα σε μικρό χρονικό διάστημα, στις σχολικές μονάδες. Οι ψηφιακές τεχνολογίες αποτελούν τον πυλώνα στην παροχή συνεχούς υποστήριξης στους εκπαιδευτικούς, τους μαθητές και τις οικογένειες με τρόπους που πριν από λίγα χρόνια θα ήταν αδιανόητος (ISP, 2020).

Μετά την λήψη της απόφασης για το κλείσιμο των σχολείων στις 11 Μαρτίου 2020 λόγω της ραγδαίας εξάπλωσης του κορονοϊού, το Υπουργείο Παιδείας με απόφασή του ορίζει ως τρόπο επικοινωνίας τόσο τη Σύγχρονη όσο και την Ασύγχρονη εξ αποστάσεως διδασκαλία.

Μέσω της ασύγχρονης διδασκαλίας το παιδί μαθαίνει να συνεργάζεται με τον υπεύθυνο εκπαιδευτικό του τμήματός του ή και των άλλων τμημάτων σε χρόνο εκτός του σχολικού μαθήματος ή της διαμόρφωσης υλικού από τον εκπαιδευτικό. Οποιαδήποτε στιγμή ο μαθητής έχει πρόσβαση στο διδακτικό υλικό και στο χρονοδιάγραμμα μελέτης μέσω διαδικτύου. Αυτά μπορεί να τα εντοπίσει σε συγκεκριμένες ιστοσελίδες ή πλατφόρμες που παρέχονται από το Υπουργείο Παιδείας ή στην ιστοσελίδα του σχολείου ή μέσω email. Τα περισσότερα νηπιαγωγεία της χώρας είχαν δική τους ιστοσελίδα μέσω του ΠΣΔ και όσα δεν είχαν δημιούργησαν αναγκαστικά μέσα σε πολύ λίγο καιρό.

Στη σύγχρονη διδασκαλία το παιδί παρακολουθεί απευθείας το σχολικό μάθημα σε πραγματικό χρόνο. Αυτό υλοποιείται μέσω της κατάλληλης διαμορφωμένης διαδικ-

τυακής πλατφόρμας όπου οι μαθητές μπορούν να έχουν είτε μέσω υπολογιστή, είτε μέσω κινητού ή tablet. Συγκεκριμένα το ελληνικό Υπουργείο παιδείας παρείχε σε όλα τα Νηπιαγωγεία της χώρας την ειδικά διαμορφωμένη ψηφιακή πλατφόρμα (Webex Meetings) ώστε να πραγματοποιηθούν τα μαθημάτων, μέσω τηλεδιάσκεψης, από τους ίδιους τους εκπαιδευτικούς. Κύριος στόχος ήταν η διατήρηση της επαφής με τη μαθησιακή διαδικασία.

Εν κατακλείδι για την εξ αποστάσεως εκπαίδευση αναφέρεται στη βιβλιογραφία ότι με το πέρασ των ετών έχει παρουσιαστεί με διάφορες εκφάνσεις και έχει περάσει από διάφορες μορφές μέχρι να πάρει την σημερινή. Έχει διαχωριστεί σε τέσσερα στάδια: α) την αποστολή και την λήψη έντυπου εκπαιδευτικού υλικού μέσω e-mail, β) τη μετάδοση μέσω ραδιοφώνου και της τηλεόρασης, γ) την αξιοποίηση με κατάλληλο τρόπο του ψηφιακού περιεχομένου διά μέσου του ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά και του δικτύου με τους άλλους υπολογιστές, και δ) την αξιοποίηση του ψηφιακού περιεχομένου, την αλληλεπίδραση που πραγματοποιείται με τη χρήση του διαδικτύου και του παγκοσμίου ιστού (World Wide Web) (Αλιβίζος, Κώστας, & Παράσχου, 2015).

Τέλος θεωρητική βάση για τη διαμόρφωση της διαδικτυακής μάθησης αποτελούν όλες οι εκφάνσεις της οι οποίες αναπτύσσονται με την δράση, την συνεργασία μαθητών και εκπαιδευτικού, την στοχοθεσία, την οικοδόμηση, μέσω της χρήσης τεχνολογικών εργαλείων, της νέας γνώσης. Η online διδασκαλία σχεδιάστηκε με απώτερο σκοπό να συμπεριλάβει μια πληθώρα μαθησιακών εμπειριών οι οποίες διαμορφώνουν την πολύπλευρη μάθηση και από την άλλη πλευρά ο εκπαιδευτικός δρα με τέτοιο τρόπο ώστε να διευκολύνει τους μαθητές την μάθηση μέσω ενεργητικών τεχνικών (Flipped, 2014). Η ανεστραμμένη τάξη οφείλει την επιτυχία της στην προετοιμασία του εκπαιδευτικού αλλά και στην οργάνωση που έχει πραγματοποιηθεί ώστε να υπάρξει καλύτερη προσέγγιση από τον ίδιο τον εκπαιδευτικό, ο οποίος οφείλει να ενημερωθεί και να γνωρίζει τα εργαλεία της εφαρμογής που χρησιμοποιεί κατά τη διάρκεια της εξ αποστάσεως διδασκαλίας.



## **Κεφάλαιο 4 : Το παιχνίδι στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση**

### **4.1 Η έννοια, η φιλοσοφία και ο σκοπός της διαφοροποιημένης διδασκαλίας στο πλαίσιο της συμπεριληπτικής/ενταξιακής εκπαίδευσης & του καθολικού σχεδιασμού για τη μάθηση.**

Η συμπερίληψη ορίζεται ως η εκπαίδευση που τους εμπρικλείει όλους, έχοντας κατά νου όλες τις ανάγκες και όλα εκείνα τα διαφορετικά χαρακτηριστικά που μπορεί να έχει ο κάθε μαθητής. Αυτή η εκπαίδευση μπορεί και αγκαλιάζει όλα τα παιδιά για αυτό το λόγο ονομάζεται «συμπεριληπτική εκπαίδευση» και αποτελεί στόχο της σύγχρονης παιδαγωγικής (Ζώνιου-Σιδέρη, Λαμπροπούλου, Παπασταυρινίδου, Τσερμίδου, & Χριστοπούλου, 2015).

Αυτή η μορφή εκπαίδευσης δεν αφορά μόνο τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές δυνατότητες, αλλά στο γενικότερο σύνολο αυτών. Όλοι οι μαθητές ανεξαρτήτως των γνώσεων, των αναπτυξιακών χαρακτηριστικών, των πολιτισμικών ή άλλων χαρακτηριστικών, δέχονται υποστήριξη μέσα στο σχολικό πλαίσιο, ενώ ταυτόχρονα για το κάθε παιδί λαμβάνονται υπόψη όλες οι διαφορετικές ανάγκες, τα αδύνατα σημεία ή τα προτερήματά του, με σκοπό να σταματήσει η κάθε μορφής περιθωριοποίηση που μπορεί να υπάρχει (Slee & Allan, 2001).

Σε ένα σύγχρονο παιδαγωγικό πλαίσιο η διαφοροποίηση αποτελεί «μια διαδικασία διά της οποίας ο εκπαιδευτικός διδάσκει διαφορετικούς μαθητές με διάφορους και ιεραρχημένους σύμφωνα με συγκεκριμένα κριτήρια τρόπους, μέσα, διαδικασίες, έτσι ώστε να ανταποκριθεί στις διαφορετικές ανάγκες μαθητών που συνυπάρχουν σε τάξεις μικτής ετοιμότητας» (Κουτσελίνη & Πυργιωτάκης, 2015), ώστε να προσφέρει στους μαθητές νέες μαθησιακές εμπειρίες (Ζώνιου-Σιδέρη, Λαμπροπούλου, Παπασταυρινίδου, Τσερμίδου, & Χριστοπούλου, 2015).

Η διαφοροποιημένη παιδαγωγική επικεντρώνεται στους τρόπους με τους οποίους κατακτούν τη γνώση τα διαφορετικά άτομα. Βασικός στόχος της είναι η διάπλαση ενός ευέλικτου πλαισίου που κάθε ένας μπορεί να χρησιμοποιεί το δικό του τρόπο μάθησης ώστε να προσεγγίσει τη γνώση με τη δική του ιδιαίτερη «νοημοσύνη», με σκοπό τη κατάρριψη της ιδέας ότι όλοι οι μαθητές μπορούν να μάθουν τα ίδια πράγματα με τον ίδιο τρόπο και τον ίδιο ρυθμό (Σφυρόερα, 2007).

Κάνοντας λόγο για ισότητα ευκαιριών είναι θεμιτό να γνωρίζουμε το πως αυτή διασφαλίζεται μέσα σε ένα σχολικό πλαίσιο και να είμαστε σε θέση να λάβουμε υπόψη μας το «σημείο» στο οποίο βρίσκεται ο κάθε μαθητής ώστε να οδηγήσουμε το παιδί συνειδητά να ανακαλύψει τη δική του πορεία, να ενισχύσει το κίνητρό και τα ενδιαφέροντα του, μέσα από την καθημερινή επαφή με τους συμμαθητές του, αλλά και από την οργάνωση της διαδικασίας, τον εμπλουτισμό της διδασκαλίας με την κατάλληλη διδακτική μεθοδολογία και τα εποπτικά μέσα (Κουτσελίνη & Πυργιωτάκης, 2015). Με αυτόν τον τρόπο, επέρχεται η μείωση του κοινωνικού αποκλεισμού και φαίνεται πως αναπτύσσεται περισσότερο η κοινωνική δικαιοσύνη. Άρα, η συμπερίληψη δεν μπορεί να μετονομαστεί σε «Ειδική Αγωγή», καθώς πρόκειται για μια αλλιώτικη ενέργεια, με στόχο «ένα σχολείο για όλους». Σε αυτό, όλα τα παιδιά θα έχουν την δυνατότητα να υποστηριχθούν και να καλυφθούν όλες τους οι ανάγκες, είτε αυτοί φέρουν χαρακτηριστικά ειδικής εκπαιδευτικής ανάγκης, είτε προέρχονται από διαφορετική φυλή ή τάξη. Η συμπεριληπτική εκπαίδευση θέτει στο επίκεντρό της την διάπλαση και την ανάπτυξη των δυνατοτήτων (Cremin & Thomas, 2005).

#### **4.2 Τα επίπεδα διαφοροποίησης της διδασκαλίας και οι πρακτικές εφαρμογές της.**

Η διαφοροποίηση αποτελεί διαδραστική κατάσταση μεταξύ του εκπαιδευτικού και του μαθητή, μέσα από την οποία ο πρώτος καλείται να ανταποκριθεί κατάλληλα στις ιδιαίτερες και μοναδικές ανάγκες του δεύτερου. Από την άλλη πλευρά ο μαθητής μπορεί να συμμετέχει ενεργά, να μαθαίνει ακατάληπτα ώστε να μπορέσει να φτάνει στο μέγιστο των δυνατοτήτων του. Η ολιστική προσέγγιση της έννοιας και του πλαισίου της διαφοροποίησης θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει παράγοντες οι οποίοι αλληλεπιδρούν χωροχρονικά. Μερικοί από αυτούς που σχετίζονται άμεσα με την εκπαιδευτική διαδικασία των νεαρών μαθητών όσον αφορά τη διαφορετικότητα τους είναι τα ενδιαφέροντα, τα κίνητρα που έχουν για μάθηση, οι ικανότητες, οι ανάγκες, η προηγούμενη γνώση και εμπειρία (Αργυρόπουλος, 2013).

Όσον αφορά το σχεδιασμό μιας διαφοροποιημένης διδασκαλίας είναι απαραίτητη αρχικά η παραδοχή ότι σε μια τάξη η οποία είναι ετερογενής κανείς δε μπορεί να συνεχίζει τη διδασκαλία με το παραδοσιακό τρόπο αλλά χρειάζεται να μπορεί να αναγνωρίσει τις διαφορετικές ανάγκες και να μετακινηθεί όσο απαιτητικό και αν είναι αυτό.

Έτσι στόχος του εκπαιδευτικού είναι κατά βάση η συλλογική εργασία στη τάξη και ο συντονισμός των εργασιών της ομάδας, της τάξης ή των ομάδων που θα δημιουργηθούν, όπου οι μαθητές θα εργάζονται ανάλογα το ρυθμό τους. Για τη δραστηριοποίηση αυτή ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να είναι ευέλικτος ως προς τον τρόπο που διαχειρίζεται το χρόνο, στη στάση του μέσα στη τάξη καθώς και στον τρόπο που σχεδιάζει και οργανώνει το εκπαιδευτικό υλικό που θα διδάξει (Ζώνιου-Σιδέρη, Λαμπροπούλου, Παπασταυρινίδου, Τσεμρίδου, & Χριστοπούλου, 2015a).

Η Tomlinson (1986), από την άλλη πλευρά ισχυρίζεται ότι οι εκπαιδευτικοί είναι εκείνοι που επιλέγουν στρατηγικές που αφορούν τέσσερις περιοχές, οι οποίες έχουν σχέση με τα περιεχόμενα, τη διαδικασία, τα αποτελέσματα και το περιβάλλον μάθησης. Μέσα από αυτές τις διαδικασίες καθιστούν δυνατό στους μαθητές να εργάζονται με βάση τις δικές τους γνώσεις και δυνατότητες ώστε να γίνονται αποδεκτοί ανάλογα με την ιδιαιτερότητά τους ως ενεργά μέλη της σχολικής τάξης (Αβραμίδης, και συν., 2013).

Η βιβλιογραφία αναφέρει διάφορα μαθησιακά στυλ που αφορούν τις διατομικές διαφορές των μαθητών που αφορούν τρόπους οι οποίοι συμβάλουν στη μαθησιακή διαδικασία, στο που προσανατολίζουν τη προσοχή τους, πως προτιμούν να εργάζονται και να δρουν και βέβαια χωρίς να υποστηρίζεται ότι κάποια μαθησιακά στυλ είναι καλύτερα από άλλα (Ζώνιου-Σιδέρη, Λαμπροπούλου, Παπασταυρινίδου, Τσεμρίδου, & Χριστοπούλου, 2015)

### **4.3 Το παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο σε ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο προσχολικής αγωγής**

Για να είναι ικανό το παιχνίδι να ωφελεί τα παιδιά πρέπει το περιβάλλον του παιχνιδιού να είναι κατάλληλα διαμορφωμένο με τα υλικά που μπορούν να εξελίσσουν την ανάπτυξή τους και τις δυνατότητές τους. Σε σχέση με τις ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες των παιδιών είναι απαραίτητο να γίνονται εύστοχες αλλαγές που θα οδηγούν τα παιδιά σε μια πιο ομαλή προσαρμογή, ώστε να μπορούν να παίρνουν μέρος ισότιμα στο παιχνίδι (Αυγητίδου, 2001).

Αξίζει να τονίσουμε ότι οι δραστηριότητες που φέρουν κοινά χαρακτηριστικά με τη δημιουργικότητα και τη φαντασία απευθύνονται ειδικότερα στα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες. Μέσω αυτών των δραστηριοτήτων, δίνεται η ενθάρρυνση και η προσέγγιση στη μάθηση ενώ συγχρόνως μπορούν να χρησιμοποιήσουν όλα τους τα α-

ισθητηριακά κέντρα, συμπεριλαμβανομένων και αυτών που δεν μπορούν να λειτουργήσουν πλήρως. Στις περιπτώσεις που τα παιδιά αντιμετωπίζουν ιδιαίτερο πρόβλημα ή κάποιες δυσκολίες, οι καλές τέχνες και ιδιαίτερα η μουσική μπορεί να λειτουργήσουν ως μέσο αυτό-έκφρασης και δημιουργικότητας εκεί που ο προφορικός λόγος αδυνατεί. Αντίρρητα τα βιώματα που έχουν τα παιδιά σε σχέση με τη δημιουργική πράξη και την έμπνευση μπορούν να τους δώσουν την δυνατότητα, να κατηγοριοποιούν αυτά τα ερεθίσματα που λαμβάνουν από τον έξω κόσμο, να τα κάνουν κτήμα τους και να τα επεξεργαστούν με τους άλλους.

Η χωρίς αποκλεισμούς εκπαίδευση χρίζει ποικίλες πρακτικές και στρατηγικές ώστε να εξασφαλιστεί η ισότιμη συμμετοχή όλων των παιδιών σε αυτή. Στις πρακτικές της εκπαιδευτικής συμπερίληψης είναι ενσωματωμένες οι ευκαιρίες αλληλοσυνεργατικής μάθησης και η ορθή καθοδήγηση από συνομηλίκους.

Το περιβάλλον είναι πλούσιο σε ερεθίσματα και το παιχνίδι που διαδραματίζεται μέσα σε αυτό, δίνει ευκαιρίες για αυθόρμητη μάθηση. Αξίζει να τονιστεί, πως μέσα από το ομαδικό παιχνίδι οι μαθητές είναι ελεύθεροι να αλληλεπιδράσουν και μπορούν να προβούν στη λήψη αποφάσεων ώστε να αναζητήσουν τις απαντήσεις που χρειάζονται χωρίς να έχει σημασία η λάθος απάντηση που μπορεί να δίνουν. Χωρίς να το αντιλαμβάνονται ανεπίσημα διδάσκουν και μαθαίνουν ο ένας από τον άλλον. Το θετικό μοντέλο των συνομηλίκων φαίνεται ότι βοηθάει τους μαθητές με ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες να κατακτούν καινούργιες ικανότητες σε μη περιοριστικούς χώρους (Galaterou & Antoniou, 2017). Η συνεργασία ανάμεσα στα παιδιά τυπικής ανάπτυξης και μη τυπικής, μέσα από το πρίσμα του παιχνιδιού, η αναλογία της αποδοχής τους αυξάνεται από τους συνομηλίκους τους καθώς η ενσυναίσθηση ενδυναμώνεται (Jamison, Forston, & Stanton-Charman, 2012).

Το παιχνίδι των παιδιών, δεν είναι παρά η αντανάκλαση της ενήλικης γνησιότητας. Στην περίπτωση που οι δάσκαλοι έχουν τη δυνατότητα να ενισχύσουν την συμπερίληψη στα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ή αναπηρίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού με τους συνομηλίκους τους, αυτό θα συναποτελέσει και το έρεισμα για ενθάρρυνση στην μετέπειτα συμπερίληψη τους στη σχολική κοινότητα και στην ευρύτερη κοινωνία. Σκοπό αποτελεί η μάθηση να συμβαίνει σε ένα ασφαλέστερο και όσο το δυνατόν λιγότερο περιοριστικό περιβάλλον, ώστε να αποτελεί ευχάριστη διαδικασία στους διδασκόμενους. Εξαιτίας της ποιότητας του παιχνιδιού, της ελεύθερης επιλογής αλλά και της ευελι-

ξίας, αυτά τα στοιχεία φαίνεται να διαμορφώνουν το κατάλληλο μέσο για μια διαφοροποιημένη διδασκαλία σε μαθητές προσχολικής ηλικίας. Όπως φαίνεται κάθε παιχνίδι μπορεί να εκφράσει το πόσο μοναδικό είναι ενώ συγχρόνως έχει τη δυνατότητα να εξελιχθεί μέσα από την συνεργατική επικοινωνία των μικρών μαθητών. Το ομαδικό παιχνίδι δεν στοχεύει μόνο στην απλή ένταξη των μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες μέσα στην σχολική τάξη αλλά έχει την δυνατότητα να συμβάλει στην εκπαιδευτική συμπερίληψη αυτών (Lenakakis, Felekidou, & Howard).

## **Κεφάλαιο 5: Το θεατρικό παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση**

### **5.1 Το Θεατρικό Παιχνίδι ως μέσο συνεργατικής- βιωματικής προσέγγισης στην εκπαιδευτική διαδικασία**

Ο Κουρετζής είναι πρωτεργάτης του θεατρικού παιχνιδιού και καθιέρωσε μια οργανωμένη μέθοδο στον ελλαδικό χώρο. Το θεατρικό παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο ενεργοποίησης και όξυνσης της παιδικής φαντασίας. Εδώ και αρκετά χρόνια, έχει ενταχθεί στην εκπαιδευτική διαδικασία, είτε ως μέρος της Αισθητικής Αγωγής είτε ως διδακτικό εργαλείο στα διάφορα μαθήματα. Η εφαρμογή του από την προσχολική αγωγή έως τις ανώτερες βαθμίδες εκπαίδευσης διευρύνει και αναδεικνύει όλες τις πλευρές της παιδαγωγικής πρακτικής καθώς μεταμορφώνει τη μαθησιακή δραστηριότητα, προσδίδοντας χαρακτηριστικά δημιουργικού μαθησιακού γίνεσθαι (Κουρετζής, 2008).

Πολλοί μελετητές στη χώρα μας έχουν αναφέρει πως μέσα από την εφαρμογή τέτοιων μεθόδων κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας των σχολικών μαθημάτων, ενδυναμώνεται και εμπλουτίζεται η συνεργασία, η ενεργός συμμετοχή των μαθητών, ενώ παρατηρείται και τροποποίηση στην επικοινωνία μαθητή- δασκάλου. Αξίζει επίσης να αναφερθεί πως το μάθημα διαμορφώνεται με αισθητικό τρόπο και πως τέτοιοι μέθοδοι συμβάλλουν στην αποσαφήνιση, στην καλύτερη κατανόηση και ανακάλυψη της γνώσης καθώς επίσης και στη διαμόρφωση της κριτικής σκέψης (Γραμματάς, 1997).

Η εμπειρία, κατέχει την κυρίαρχη θέση στη βιωματική εκπαίδευση και βοηθά σημαντικά να οικοδομηθεί η γνώση. Στο θεατρικό παιχνίδι τα παιδιά εκφράζονται με το να αναπαριστούν ρόλους και να αυτοσχεδιάζουν. Με αυτό λοιπόν τον αυθόρμητο τρόπο, καθώς και με τη βοήθεια της φαντασίας οι γνώσεις ανακαλύπτονται και βιώνονται (Παπαδόπουλος, 2006).

Η μέθοδος αυτή στηρίζεται σε τέσσερις αρχές: το ψυχολογικό, το κοινωνικό, το αισθητικό και το παιδευτικό. Ποικίλες τεχνικές χρησιμοποιούνται και πάνω σε αυτές στηρίζονται οι τέσσερις φάσεις: α)της απελευθέρωσης, β)της αναπαραγωγής, γ)του σκηνοικού αυτοσχεδιασμού και δ)της ανάλυσης ή των πολλαπλών επεξεργασιών. Στην α' φάση γίνεται μια προσπάθεια με διάφορα κινητικά παιχνίδια, να κάνουμε τα παιδιά να εξοικειωθούν με τα πρόσωπα, το χώρο, να αποδεσμεύσουν τυχόν έμφυτη συστολή, διστακ-

τικότητα και επιφύλαξη. Στη β' φάση διεξάγεται το παιχνίδι των ρόλων, όπου χάρη σε αυτό τα παιδιά βιώνουν τα διδακτικά θέματα της εκάστοτε διδασκαλίας όπου τα επεξεργάζονται δημιουργικά, ανά ομάδες. Σε αυτή τη πιο σημαντική φάση τα παιδιά δομούν-αποδομούν και αναδομούν. Η γ' φάση είναι μία δραστηριότητα των παιδιών με έντονα θεατρικά στοιχεία, με το αισθητικό και το δημιουργικό στοιχείο να κυριαρχεί, καθώς τα παιδιά συνεργάζονται και παρουσιάζουν τις ιδέες τους για το θέμα που θα επεξεργαστούν αυτοσχεδιάζοντας «σκηνικά». Στη δ' φάση τα παιδιά συζητούν τα όσα προσπάθησαν να «παίξουν», εκείνα που είδαν, ζητάνε διευκρινήσεις, κάνουν κριτική κι αντιπαράθεσεις. Λένε τη γνώμη τους για το «θέμα και τη λύση» (Κουρετζής, 1991). Τέλος βασικά στοιχεία της μεθόδου είναι έκφραση μέσα από το σώμα, ο αυτοσχεδιασμός, η εκμετάλλευση του τυχαίου και ο αυθορμητισμός (Κουρετζής, 2008):(Παπαδόπουλος, 2010). Ο παιδαγωγός-εμπυχωτής μπορεί να επιλέξει να χρησιμοποιήσει οποιαδήποτε από τις τέσσερις φάσεις του θεατρικού παιχνιδιού επιθυμεί, και με οποιαδήποτε σειρά τον εξυπηρετεί προκειμένου να πετύχει τους στόχους του.

## **5.2 Τα οφέλη της τέχνης του Θεατρικού Παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία**

Το θεατρικό παιχνίδι δίνει στο παιδί τη δυνατότητα να γνωρίσει τις τέχνες, καθότι αυτό εντάσσεται μέσα στο σύνολο της παιδαγωγικής πρακτικής και αποτελεί βασικό παράγοντα αισθητικής αγωγής και κοίτη όπου μπορούμε να συναντήσουμε όλες τις επιμέρους καλλιτεχνικές και πολιτισμικές δραστηριότητες του σχολείου.

Το παιχνίδι είναι ένα μέσο οικείο για το παιδί και συνιστά ένα τρόπο προσέγγισης του με την τέχνη. «Μόνο μέσω του παιχνιδιού μπορεί να διοχετεύσει τη βαθιά παρόρμηση που έχει για εσωτερική έκφραση και συμμετοχή στα κοινά, καθώς παίζοντας ερμηνεύει κάποιο ρόλο και ερμηνεύοντας ανακαλύπτει καινούριους τρόπους έκφρασης και πληροφόρησης». Έτσι μέσω του θεατρικού παιχνιδιού το παιδί έχει τη δυνατότητα να εκφραστεί ελεύθερα καθώς εφευρίσκει νέους τρόπους σχέσης και επικοινωνίας με το περιβάλλον του (Κουρετζής, 2008).

Η Θεατρική Αγωγή στο ευρύ φάσμα της εκπαίδευσης συγκαταλέγεται στις διαφοροποιημένες στρατηγικές διδασκαλίας και τα οφέλη της είναι ποικίλα (Faurge & Lascar, 2001). Για τον κάθε παιδαγωγό το Θεατρικό Παιχνίδι συνιστά ένα παιδαγωγικό εργαλείο, αλλά ταυτόχρονα και θεραπευτικό που μπορεί να ενισχύσει όλα τα τυχόν ελλείμματα

που μπορεί να έχει ένα παιδί μέσα στη τάξη αλλά και αντίθετα να αναδείξει τα δυνατά του. Μέσω του θεατρικού παιχνιδιού η προσαρμογή των παιδιών στο πρόγραμμα του σχολείου μπορεί να γίνει πιο ευχάριστη, καθώς οι μαθητές κοινωνικοποιούνται, λειτουργούν και συνεργάζονται ως κοινό σώμα. Ο ομαδοσυνεργατικός χαρακτήρας του θεατρικού παιχνιδιού μπορεί να αντιμετωπίσει, βελτιώνοντας σε ατομικό επίπεδο, τα συμπεριφορικά προβλήματα που τυγχάνει να δυσκολεύουν το εκάστοτε παιδί, καθώς επίσης το βοηθά να μάθει να τηρεί του κανόνες και τα όρια με ευχάριστο και βιωματικό τρόπο (Ζαχοπούλου & Ιωαννίδη, 2007). Τέλος, οι μαθητές αποκομίζουν εμπειρίες, που μπορεί να μην είχαν ζήσει στο παρελθόν. «Ο αυτοσχεδιασμός και οι διάφοροι ρόλοι ενεργοποιούν τα παιδιά και τα τοποθετούν σε υποθετικές καταστάσεις, οι οποίες μαθησιακά είναι πολύ χρήσιμες» (Zimmer, 2007).

Ωστόσο στο παραδοσιακό εκπαιδευτικό σύστημα, όπου η αποστήθιση, η γραπτή/προφορική εξέταση που μετρά το ποσοστό επιτυχίας ή αποτυχίας, μπορεί να δημιουργήσει παθητικούς μαθητές και ελάχιστα δημιουργικούς ως προς τη διαδικασία της μάθησης. Σε αυτό το πρόβλημα το θεατρικό παιχνίδι έρχεται να δώσει τη λύση και να ενισχύσει κάθε μορφή δημιουργικότητας, όπου θα επιτρέπει στα παιδιά να είναι ελεύθερα αποκτώντας ενεργητική συμμετοχή αλλά και κίνητρο ώστε να απολαμβάνουν τη μάθηση με χαρά (Beauchamp, 1998): (Κουρετζής, 2008).

Σκοπός του είναι να μεταβάλλει την εκπαιδευτική διαδικασία, σε μια δημιουργική πράξη, στην οποία τα παιδιά γίνονται συν δημιουργοί του μαθήματος, όπου συνεργάζονται και επικοινωνούν μεταξύ τους προκειμένου να πετύχουν ένα αποτέλεσμα, καθώς με αυτό το τρόπο σιγά σιγά γνωρίζει το ένα το άλλο καλύτερα, ενισχύεται η αυτοπεποίθησή τους και πλημμυρίζουν με θετικά συναισθήματα (Άλκηστις, 2008) : (Hendy & Toon, 2001). Έτσι, θα επιτυγχάνουμε την ολόπλευρη ανάπτυξη των μαθητών, καθώς θεωρείται μια διαδικασία αλληλεπίδρασης όπου το εκάστοτε παιδί βρίσκεται σε συνεχή κίνηση, μιλάει, πράττει, επηρεάζει και επηρεάζεται από τις πράξεις των άλλων παιδιών και την συμπεριφορά τους. Η αλληλεπίδραση και η εναλλασσόμενη ανταπόκριση συντελούν στην βασική έννοια του θεατρικού παιχνιδιού. Επίσης είναι σημαντικό να αναφερθεί πως είναι μία μέθοδος επικοινωνίας των ανθρώπινων συναισθημάτων και ειδικότερα αποτελεί αναφορά για την παιδική ολόπλευρη ανάπτυξη στην οποία δεν μπορεί να αγνοηθεί η ψυχική και η συναισθηματική διάπλαση και ωρίμανση (Κοντογιάννη, 2012): (Κουρετζής, 2008).



Παρατηρούμε μέσα από αυτή τη μέθοδο το κλίμα της σχολικής αίθουσας να μεταβάλλεται, καθώς προσφέρονται ευκαιρίες θετικής μάθησης (Hendy & Toon, 2001). Η λέξη «παιχνίδι» προσδίδει χαρά στο άκουσμα των παιδιών, πόσο μάλλον όταν αυτό «μεταφερθεί στην τάξη και συναντήσει το θέατρο, τότε τα κίνητρα μάθησης αυξάνονται και η γνώση ανακαλύπτεται με παιγνιώδη τρόπο». Για παράδειγμα το αντικείμενο των μαθηματικών είναι ένα μάθημα που συνήθως προκαλεί άγχος στα παιδιά, αν η ύλη του προσεγγιστεί με παιγνιώδη τρόπο, τότε σίγουρα θα γίνει πιο ευχάριστο (Yoon, 2006).

Επιπλέον το θεατρικό παιχνίδι από την φύση του έχει δύο εκφάνσεις (Γραμματάς, 1997). Καταρχάς είναι ένα παιχνίδι που φέρει χαρακτηριστικά του παιχνιδιού, δηλαδή είναι η ελεύθερη έκφραση που όμως εμπίπτει σε κανόνες και κώδικες επικοινωνίας. Κατά δεύτερον δεν είναι παρά μία μομφή θεατρικής έκφρασης που έχει χαρακτηριστικά που συναντώνται στο θέατρο (Σέργη, 2004). Βέβαια, δεν αποτελεί αυτοσκοπό, αλλά θεωρείται ως παιδαγωγική πρακτική μέσα από την οποία ενισχύεται η παιδική εξερεύνηση και έκφραση των δημιουργικών ικανοτήτων που έχει το κάθε παιδί. Μέσα από αυτό δίνεται χώρος στο παιδί ώστε να μπορέσει να εκφράσει αυτό που μπορεί να του συμβαίνει και χάρη σε αυτό φαίνεται πως εναρμονίζεται με το πλαίσιο των κανόνων, αλλά του δίνεται και η δυνατότητα να αναπαράγει, με αυτόν τον τρόπο τον δικό του φανταστικό και ψυχικό κόσμο (Κουρετζής, 2008).

Επιπροσθέτως, στο θεατρικό παιχνίδι τα παιδιά δεν μαθαίνουν κάποιο κείμενο απέξω αλλά ούτε και οι ρόλοι τους είναι προκαθορισμένοι. Αυτό έχει ως συνέπεια να υιοθετηθεί ποικιλοτρόπως στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να υιοθετήσουν διαφορετική συμπεριφορά υποδυόμενοι ένα ρόλο που μέσα από αυτόν μεταφέρονται σε έναν φανταστικό κόσμο (Σαρρής, 2002).

Τέλος, το θεατρικό παιχνίδι δεν είναι μόνο ψυχαγωγία αλλά μια δημιουργική και ομαδική τέχνη που μπορεί να συνδεθεί με την παιδαγωγική πρακτική. Το παιδαγωγικό ινστιτούτο δίνει οδηγίες στο πλαίσιο του ενιαίου προγράμματος σπουδών και συγκεκριμένα διευκρινίζει πως η θεατρική παιδεία στοχεύει στην καλλιέργεια της νόησης και των ψυχικών δυνατοτήτων των μαθητών. Αυτό μπορεί να λάβει τη μορφή πρακτικής άσκησης, ή του ίδιου θεατρικού παιχνιδιού που όμως μπορεί να εσωκλείονται πιο σύνθετοι κώδικες που αφορούν τη θεατρική επικοινωνία, όπως για παράδειγμα την παράσταση. Πιο συγκεκριμένα, η θεατρική τέχνη στο σχολικό περιβάλλον θεωρείται μία αισθητική εμπειρία που όμως διαφέρει από εκείνη του επαγγελματικού θεάτρου και αυτό

συμβαίνει γιατί δεν στοχεύει στο τελικό παραγόμενο προϊόν αλλά στη διαδικασία. Επίσης υπογραμμίζεται ότι η έκφραση μέσω του θεατρικού παιχνιδιού συμβάλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη της διανόησης και της αισθητικής των μαθητών η οποία συμβαίνει με την επαφή τους με την θεατρική θεωρία και πρακτική (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο,2001) : (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο,2004).

### **5.3 Το Θεατρικό παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο σε ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο προσχολικής αγωγής**

Η εκπαίδευση παίζει πρωτεύοντα ρόλο στη διάπλαση της ανθρώπινης πολιτικής συνείδησης μέσα από ένα διαπολιτισμικό διάλογο. Ο Παπαδόπουλος υποστηρίζει ότι στην Ελλάδα «η εκπαίδευση αναζητά το βηματισμό της, ανάμεσα στην πρόσφατη, παράδοση της ομοιογένειας της ελληνικής κοινωνίας και στη σύγχρονη κατάσταση της εθνικής, φυλετικής, γλωσσικής και θρησκευτικής ποικιλότητας» (Παπαδόπουλος, 2006).

Συνεχίζει να αναφέρει ότι οι μαθητές στις σχολικές τάξεις δεν είναι πλέον μόνο ελληνόπουλα, μα και παιδιά με άλλο θρήσκευμα, άλλες παραδόσεις, αντιλήψεις και εμπειρίες. Η σχολική κοινότητα πρέπει να δίνει πνοή στα ενδιαφέροντα και τα όνειρα όλων των παιδιών, να καλλιεργεί τα πιστεύω και τις αξίες τους. «Αποδοχή της διαφορετικότητας των μαθητών μας σημαίνει ότι σχεδιάζουμε αναλυτικά προγράμματα με βάση την ποικιλότητα της ελληνικής κοινωνίας, έτσι ώστε και τα άλλα παιδιά να μπορέσουν να διεκδικήσουν την αυτοπραγμάτωσή τους ως πολίτες». Σκοπός είναι τα παιδιά να νιώσουν καλά και να εκπαιδευτούν και βέβαια χρίζουν την ακρόαση και την εμπιστοσύνη γονέων και εκπαιδευτικών (Παπαδόπουλος, 2006).

Σύμφωνα με το Γενικό Πλαίσιο Αναλυτικού Προγράμματος Ειδικής Αγωγής (Νόμος, 301/1996), η θεατρική αγωγή κατέχει την ύψιστη σημασία για τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, καθώς συμβάλλει στην κοινωνική αλληλεπίδραση, στην διπροσωπική επικοινωνία μεταξύ τους, στην υιοθέτηση συνεργατικών ρόλων και στην αλληλεπίδραση μεταξύ των συμμετεχόντων. Ταυτόχρονα, φαίνεται ότι βοηθάει τα παιδιά στο συναισθηματικό επίπεδο καθώς παιδιά με διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες ανακαλύπτουν την ταυτότητά τους μέσω της δραματικής τέχνης, στην συνέχεια την εξερευνούν και ανακαλύπτουν την καταπίεση που βιώνουν (Κοντογιάννη, 2012).

Το θεατρικό παιχνίδι γίνεται αντιληπτό ως ψυχοσωματική ολότητα. Οι μαθητές μέσω αυτού κατορθώνουν να οργανώσουν και να εξωτερικεύσουν εμπειρίες, γνώσεις,

ιδέες, συναισθήματα και προβληματισμούς. Όλο αυτό κατορθώνεται χάρη στα εκφραστικά μέσα του θεατρικού παιχνιδιού. Τα παιδιά καλούνται να υποστηρίξουν συγκεκριμένους ρόλους με διαφορετικές ανάγκες. Μέσω αυτής της ενσάρκωσης εντάσσονται κοινωνικά αλλά και ενισχύεται η κοινωνική μάθηση. Έχει καταστεί σαφές πως όλα τα παιδιά και περισσότερο εκείνα με ιδιαίτερες εκπαιδευτικές δυνατότητες έχουν ανάγκη το θεατρικό παιχνίδι καθώς μέσω αυτού ενισχύεται η γνωστική μάθηση και η συναισθηματική ανάπτυξη. Η συγκεκριμένη δράση απευθύνεται και στις οικογένειες των παιδιών αυτών αλλά και κρίνεται απαραίτητο να ενταχθεί σε προσχολικά και σχολικά προγράμματα ώστε να καλύψει τις ιδιαίτερες ανάγκες των παιδιών (Παπαδόπουλος, 2006).

Το Θέατρο, πεδίο μελέτης του ανθρώπινου γίνεσθαι εστιάζει στις υπέρτατες αξίες κάθε κοινωνίας και βέβαια αποτελεί φορέα πολιτισμού που επηρεάζει άμεσα τη διαπολιτισμική συνείδηση των θεατών. Η παιδαγωγική του δύναμη είναι τόσο ισχυρή που έλκει το παιδί, το εντάσσει σε μία ομάδα και του επιτρέπει να εισακουστεί στην ευρύτερη κοινωνία. Συγχρόνως, συνδιαλέγεται και κατανοεί πανανθρώπινες αξίες και διαφορετικούς πολιτισμούς. Όπως αναφέρει ο Παπαδόπουλος το θέατρο δεν είναι παρά «ένας διάλογος που δε φοβάται την ποικιλότητα, αντίθετα την προϋποθέτει» (Παπαδόπουλος, 2006).

Στα πλεονεκτήματα της συγκεκριμένης μεθόδου, συγκαταλέγεται η ένταξη των μαθητών σε ομάδες και η πλήρως αποδοχή αυτών στα σύγχρονα σχολεία όπου είναι πολυπολιτισμικά και απευθύνονται σε μαθητές όλων των χωρών, με ή χωρίς ιδιαιτερότητες (Γραμματάς, 2009). Τα παιδιά αυτοσχεδιάζουν μέσω της ενσάρκωσης των ρόλων τους και έρχονται αντιμέτωπα με κοινωνικά θέματα. Καλλιεργείται και οξύνεται η κριτική σκέψη ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν την διαδικασία της αυτογνωσίας. Μαθαίνουν να προβληματίζονται, να αποκτούν αυτοπεποίθηση αλλά και να αντιλαμβάνονται πως είναι ικανά να αλλάξουν αυτό τον κόσμο υιοθετώντας μια διαφορετική θέση και οπτική στα πράγματα (Dicknson, Neelands, & Shenton, 2006).

Ο παιδαγωγός αυτόματα γίνεται ο πομπός όπου τα μηνύματα που θα εμφυσάει στα παιδιά θα αφορούν την ισότητα, την αλληλεγγύη και γενικά τον σεβασμό. Οι ρόλοι που υποδύονται οι συμμετέχοντες φέρουν στοιχεία του εαυτού τους ενώ παράλληλα, μέσω υποθετικών καταστάσεων μπαίνουν στη θέση του άλλου με αποτέλεσμα να αντιλαμβάνονται τον άλλον άνθρωπο αλλά και να αίρονται φόβοι και προκαταλήψεις απέναντι σε οτιδήποτε ξένο και διαφορετικό (Lenakakis, Felekidou, & Howard). Αυτό βέβαια

βοηθάει τα παιδιά με ιδιαιτερότητες «να απελευθερώνονται, καθώς δε φοβούνται την αποτυχία ούτε αν θα αποτελέσει αφορμή πειράγματος ή και κοροϊδίας από τους συμμαθητές τους, ούτε ότι θα τους στερήσει την αποδοχή» (Hendy & Toon, 2001). Συνεπάγεται επομένως ότι η περιθωριοποίηση δεν αποτελεί αιτία ανησυχίας για τα παιδιά.

Καταλήγοντας στο θεατρικό παιχνίδι όπως είχε αναφερθεί παραπάνω δεν υπάρχουν αποκλεισμοί καθώς όλοι μπορούν να συμμετέχουν σε αυτό, τόσο τα παιδιά της τυπικής όσο και τα παιδιά της μη τυπικής ανάπτυξης. «Ίσως θα πρέπει κανείς να αναλογιστεί ότι η τάξη και το σχολείο αποτελούν μικρογραφία της κοινωνίας όπου τα παιδιά αντιλαμβάνονται πως σε αυτή την κοινωνία υπάρχει χώρος για όλους, πως ο καθένας ξεχωριστά έχει το ρόλο του και πως ο σεβασμός και η αποδοχή του διαφορετικού είναι αυτονόητα. Έτσι στην ενήλικη ζωή τους όλα αυτά θα έχουν κατακτηθεί» (Άλκηστις, 2008).

## **Κεφάλαιο 6: Έρευνα**

### **6.1 Αναγκαιότητα της έρευνας**

Το επιστημονικό ενδιαφέρον της έρευνας για την πανδημία Covid-19 και τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έχει επικεντρωθεί στον αντίκτυπο της μετάδοσης και των ιατρικών επιπτώσεων.

Στην ανασκόπηση της βιβλιογραφίας για τον εντοπισμό παραπλήσιων στο περιεχόμενο ερευνητικών εργασιών με τη δική μας, έδειξε να είναι περιορισμένες οι παιδαγωγικές μελέτες στην μικρότερη ηλικία των παιδιών και μερικές μόνο αναφέρονται στον προγραμματισμό της επιστροφής, των παιδιών σχολικής υποχρεωτικής εκπαίδευσης, στο σχολείο μετά το Covid 19.

Η συγκεκριμένη έλλειψη, απετέλεσε ένα επιπλέον κίνητρο για την επιλογή του θέματος της δικής μας μελέτης. Στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση και στις ψυχολογικές επιπτώσεις της πανδημίας Covid-19 φαίνεται ακόμα πιο σημαντική η θέση που κατέχει το παιχνίδι στη ζωή των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Φιλοδοξούμε να δώσει το έναυσμα η δική μας σκέψη για τη διενέργεια ακόμα περισσότερων σχετικών ερευνών στο μέλλον, με σκοπό την ανάδειξη της σημασίας του παιχνιδιού στην συναισθηματική υποστήριξη των παιδιών και την μαθησιακή σε περιόδους κρίσης.

### **6.2 Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα**

Ο σκοπός, λοιπόν, της παρούσας έρευνας, είναι να διερευνήσει τις αντιλήψεις και τις στάσεις των Παιδαγωγών Προσχολικής Ηλικίας, σχετικά με τον υποστηρικτικό ρόλο του παιχνιδιού, σε περίοδο κρίσης-πανδημίας Covid-19. Σε εκπαιδευτικό πλαίσιο Προσχολικής Ηλικίας διερευνήθηκε κατά πόσο ήταν εύκολο να προωθηθεί το παιχνίδι με την υλοποίηση εξ αποστάσεως προγραμμάτων.

Τα ερευνητικά ερωτήματα που σχεδιάστηκαν προς επίτευξη του παραπάνω σκοπού είναι τα παρακάτω:

1. Ποιες είναι οι αντιλήψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής για την αναγκαιότητα του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών, σε περίοδο κρίσης/Πανδημίας Covid-19;

2. Ποιες είναι οι αντιλήψεις τους για τη συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας, σε περίοδο κρίσης/Πανδημίας Covid-19 ;
3. Ποιες είναι οι απόψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής, σχετικά με τη διαφοροποίηση του παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου, βάσει των νέων υγειονομικών πρωτοκόλλων, λόγω πανδημίας Covid-19;
4. Ποιες είναι οι αντιλήψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής για την υλοποίηση εξ' αποστάσεως προγραμμάτων, σε σχέση με το παιχνίδι;
5. Σε ποιο βαθμό το θεατρικό παιχνίδι γίνεται μια προστιθέμενη αξία στο παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής, σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο;
6. Πώς διαχειρίζεται το πλαίσιο του σχολείου κι ο παιδαγωγός προσχολικής ηλικίας, μια κατάσταση κρίσης και πιο συγκεκριμένα πανδημίας Covid-19;
7. Κατά πόσο εφάρμοσαν οι παιδαγωγοί εξ' αποστάσεως προγράμματα, που προωθούν το παιχνίδι σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, κατά την περίοδο εγκλεισμού(λόγω πανδημίας- Covid-19);
8. Υπάρχουν διαφοροποιήσεις αναφορικά με τη συχνότητα εφαρμογής δράσεων θεατρικού παιχνιδιού σε σχέση με την προ Covid-19 εποχή;
9. Κατά πόσο εφαρμόζουν οι παιδαγωγοί προσχολικής αγωγής παιχνίδια/ δράσεις σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο;

### **6.3 Μέθοδος διεξαγωγής της έρευνας**

Για την διεξαγωγή της μελέτης μας επιλέχθηκε η μέθοδος της ποσοτικής έρευνας, με χρήση του εργαλείου του Ερωτηματολογίου καθώς όπως ορίζει και η Κυριαζή, το ερωτηματολόγιο, αποτελεί την πιο διαδεδομένη μορφή εμπειρικής έρευνας για τη μελέτη κοινωνικών φαινομένων, καθώς προσφέρει τη δυνατότητα προσέγγισης μεγάλου μέρους πληθυσμού και τυποποίηση των στοιχείων που συλλέγονται σε στατιστικές μεθόδους, διασφαλίζοντας έτσι την εγκυρότητα και την αξιοπιστία της έρευνάς (Κυριαζή, 2011). Χρησιμοποιήθηκαν κλειστού και ανοιχτού τύπου απαντήσεις ερωτηματολογίου (συνολικά 35 ερωτήσεις). Τα ερωτηματολόγια διαμοιράστηκαν στους συμμετέχοντες, μέσω μηνυμάτων κοινωνικής δικτύωσης (messenger & viber). Κατά τον σχεδιασμό του ερωτηματολογίου, λήφθηκε υπόψη η θεματολογία της έρευνας και οι τομείς που τέθηκαν για αξιολόγηση. Η εύρεση του δείγματος πραγματοποιήθηκε με Δειγματοληψία της Χιονοστι-

βάδας (snowball sampling) (Creswell, 2011): (Robson, 2010) σε περιοχές ανά την Ελλάδα. Αρχικά δημιουργήθηκε ένα εθελοντικό δείγμα συμμετεχόντων συναδέλφων, όπου λειτούργησαν ως πληροφορητές, με σκοπό να ενημερώσουν και άλλα άτομα που αντιπροσωπεύουν το δείγμα κ.ο.κ.

Ο πληθυσμός της έρευνας, είναι Παιδαγωγοί Προσχολικής Ηλικίας των ειδικοτήτων ΠΕ Νηπιαγωγοί, ΤΕ Βρεφονηπιοκόμοι , ΔΕ Βοηθοί Βρεφονηπιοκόμοι-Παιδοκόμοι, απόφοιτοι ΕΠΑΛ, Ειδικό Εκπαιδευτικό και Βοηθητικό Προσωπικό, από Ιδιωτικά, Δημόσια Νηπιαγωγεία και Ιδιωτικούς, Δημοτικούς Παιδικούς Σταθμούς, διαφόρων περιοχών της Ελλάδας. Το μέγεθος του δείγματος ήταν 151 Παιδαγωγοί, στους οποίους διαμοιράστηκε το ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο μέσω εφαρμογής κοινωνικής δικτύωσης (messenger & viber). Κατά την διανομή του ερωτηματολογίου παραδόθηκε μία συνοδευτική επιστολή, στην οποία διευκρινιζόταν η τήρηση ανωνυμίας και προσωπικών δεδομένων του δείγματος, αναφέρονταν οι σκοποί της έρευνας, το δείγμα στο οποίο απευθύνεται, πληροφορίες σχετικά με το ποιος υλοποιεί την έρευνα και τα πλαίσια στα οποία πραγματοποιείται. Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στην εθελοντική συμμετοχή στην παρούσα μελέτη.

Η επικοινωνία και η συλλογή του υλικού διήρκησε μερικές ημέρες.

Η δημιουργία του ερωτηματολογίου και η επεξεργασία των δεδομένων έγινε με την εφαρμογή Google Forms ([https://www.google.com/intl/el\\_gr/forms/about/](https://www.google.com/intl/el_gr/forms/about/)). Αρχικά, τα δεδομένα που συγκεντρώθηκαν από την παρούσα έρευνα, κωδικοποιήθηκαν και καταχωρήθηκαν στο στατιστικό πρόγραμμα IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences- Πακέτο Στατιστικής για τις Κοινωνικές Επιστήμες). Με βάση τον πίνακα καταχώρησης, ακολουθούν: η περιγραφική ανάλυση των δεδομένων, η παρουσίαση συχνότητας καθώς επίσης και τα ποσοστά των ονομαστικών μεταβλητών. Στις τακτικές μεταβλητές θα αναλυθούν οι μέσοι όροι και οι τυπικές αποκλίσεις.

## 6.4 Δομή ερωτηματολογίου

Το ερωτηματολόγιο της παρούσας μελέτης περιλαμβάνει συνολικά 35 ερωτήσεις, οι οποίες μοιράζονται σε τρεις ενότητες(βλ. Παράρτημα Β).

Η πρώτη ενότητα αφορά σε ερωτήσεις δημογραφικού χαρακτήρα όπως: το φύλο, την ηλικία, το επίπεδο εκπαίδευσης και επιμόρφωσης των Παιδαγωγών, την ειδικότητα και τον τομέα απασχόλησης, καθώς επίσης τη σχέση εργασίας, τα έτη προϋπηρεσίας τους και τέλος την ηλικιακή ομάδα παιδιών που απασχολούν στο τμήμα τους.

Η δεύτερη ενότητα χωρίζεται σε τρεις υποενότητες α) το Παιχνίδι β) Το Θεατρικό Παιχνίδι γ) τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση, με στόχο τη διερεύνηση των απόψεων των Παιδαγωγών Προσχολικής Ηλικίας, αναφορικά με το Παιχνίδι και το Θεατρικό Παιχνίδι σε περίοδο Πανδημίας Covid-19 και την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση. Συγκεκριμένα η δεύτερη ενότητα «Απόψεις παιδαγωγών» θα μπορέσει να απαντήσει στα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

- Ποιες είναι οι αντιλήψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής για την αναγκαιότητα του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών, σε περίοδο κρίσης/Πανδημίας Covid-19; Ερ.5 & Ερ.16.
- Ποιες είναι οι αντιλήψεις τους για τη συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας, σε περίοδο κρίσης/Πανδημίας Covid-19 ; Ερ.1, Ερ.2, Ερ.3, Ερ.4.
- Ποιες είναι οι απόψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής, σχετικά με τη διαφοροποίηση του παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου, βάσει των νέων υγειονομικών πρωτοκόλλων, λόγω πανδημίας Covid-19; Ερ.12.
- Ποιες είναι οι αντιλήψεις των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής για την υλοποίηση εξ' αποστάσεως προγραμμάτων, σε σχέση με το παιχνίδι; Ερ. 4, Ερ.7, Ερ.10.
- Σε ποιο βαθμό το θεατρικό παιχνίδι γίνεται μια προστιθέμενη αξία στο παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής σ, ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο; Ερ.15.

Κατά τον ίδιο τρόπο σχεδιάστηκε και η τρίτη ενότητα του ερωτηματολογίου «Στάσεις παιδαγωγών», με σκοπό τη διερεύνηση, του τι κάνουν στην πράξη, οι παιδαγω-



γοί σε σχέση α)το Παιχνίδι σε β) Το Θεατρικό Παιχνίδι γ) τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση, σε περίοδο πανδημίας Covid-19. Συγκεκριμένα η τρίτη ενότητα «Στάσεις παιδαγωγών» θα μπορέσει να απαντήσει στα εξής ερευνητικά ερωτήματα:

- Πώς διαχειρίζεται το πλαίσιο του σχολείου κι ο παιδαγωγός προσχολικής ηλικίας, μια κατάσταση κρίσης και πιο συγκεκριμένα πανδημίας Covid-19; Ερ.1&2 στάσεις παιδαγωγών.
- Κατά πόσο εφαρμόσαν οι παιδαγωγοί εξ' αποστάσεως προγράμματα, που προωθούν το παιχνίδι σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, κατά την περίοδο εγκλεισμού(λόγω πανδημίας- Covid-19); Ερ.3 στάσεις & Ερ. 4
- Υπάρχουν διαφοροποιήσεις αναφορικά με τη συχνότητα εφαρμογής δράσεων θεατρικού παιχνιδιού σε σχέση με την προ Covid-19 εποχή; Ερ.6 & Ερ. 7
- Κατά πόσο εφαρμόζουν οι παιδαγωγοί προσχολικής αγωγής παιχνίδια/ δράσεις σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο; Ερ.11

Μετά την σύνταξη του ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου διενεργήθηκε η πιλοτική του εφαρμογή, διαδικασία η οποία είναι απαραίτητη για την επιτυχία του (Παπαγεωργίου, 2017). Συγκεκριμένα, διαμοιράστηκε σε 11 άτομα, για να διαπιστωθεί εάν υπάρχουν λάθη, αν είναι κατανοητές οι ερωτήσεις κι αν πληροί τους στόχους για τους οποίους δημιουργήθηκε. Μέσω αυτής της διαδικασίας αναγνωρίστηκαν λάθη στη μορφή του ερωτηματολογίου και στις οδηγίες συμπλήρωσής του, ενώ αναδύθηκε η ανάγκη για κωδικοποίηση πρόσθετων κατηγοριών απόκρισης (Παπαγεωργίου, 2017). Κατά την συλλογή του δείγματος ακολούθησαν συμβουλές για την βελτιστοποίηση του ερωτηματολογίου κι επαναδιατυπώθηκε μία ερώτηση της οποίας δεν ήταν κατανοητή η εκφώνηση. Έπειτα, το ερωτηματολόγιο διαμοιράστηκε στο ίδιο δείγμα ατόμων, όπου τα δεδομένα έδειξαν, ότι πλέον πληρούσε τις προδιαγραφές κι όλες οι ερωτήσεις ήταν κατανοητές. Στην συλλογή και κωδικοποίηση των δεδομένων του ερωτηματολογίου όπως αναφέρθηκε χρησιμοποιήθηκε το στατιστικό πρόγραμμα IBM SPSS (Statistical Package for the Social Sciences- Πακέτο Στατιστικής για τις Κοινωνικές Επιστήμες).

## 6.5 Περιορισμοί και δυσκολίες της έρευνας

Είναι σκόπιμο να προσδιοριστούν οι περιορισμοί της παρούσας έρευνας, οι οποίες ενδεχομένως να επηρεάζουν και να εμποδίζουν τη γενίκευση των αποτελεσμάτων, ενώ η αναγνώριση αυτών είναι χρήσιμη για μελλοντικούς ερευνητές, που επιθυμούν να επαναλάβουν συναφείς μελέτες.

Στη χρήση ηλεκτρονικού ερωτηματολογίου, ελλοχεύει ο κίνδυνος αδυναμίας εντοπισμού πιθανών ασαφειών ή και παρανοήσεων στις ερωτήσεις. Μολονότι στη συνοδευτική επιστολή παρατέθηκαν στοιχεία επικοινωνίας για τυχόν διευκρινίσεις, ουδείς από τους συμμετέχοντες επιχείρησε κάποιου είδους επικοινωνία.

Κρίνεται σκόπιμο να αναφέρουμε ότι υπήρξε ο περιορισμός ως προς το φύλο, αφού η συντριπτική πλειοψηφία των συμμετεχόντων, είναι γυναίκες. Εν κατακλείδι, η διεξαγωγή της έρευνας με ακόμη μεγαλύτερο δείγμα ως προς το φύλο, θα οδηγούσε σε μια ασφαλέστερη γενίκευση των αποτελεσμάτων.

## Κεφάλαιο 7: Παρουσίαση αποτελεσμάτων έρευνας

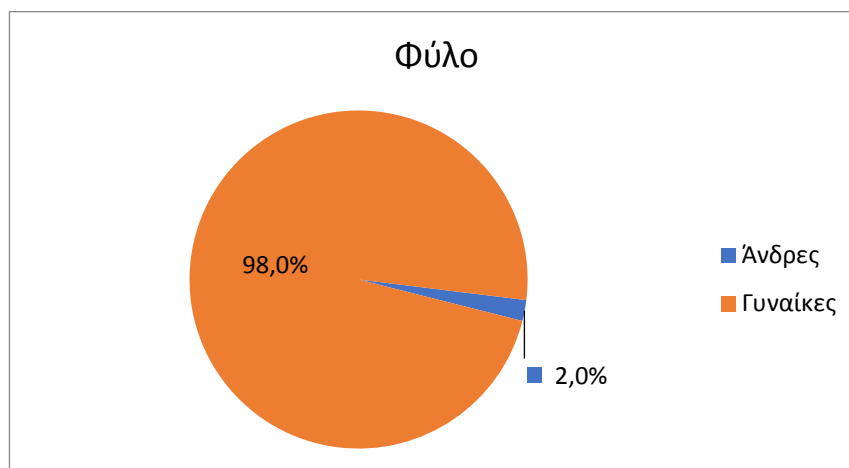
### 7.1 Δημογραφικά στοιχεία

Στην παρούσα μελέτη συμμετείχαν συνολικά 151 Παιδαγωγοί Προσχολικής Ηλικίας, εκ των οποίων όπως παρατηρούμε στον πίνακα 1 και γράφημα 1, η συντριπτική πλειοψηφία είναι 148 είναι γυναίκες (98,0%), ενώ μόλις 3 άνδρες (2,0%).

**Πίνακας 1:** Φύλο

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid γυναίκα	148	98,0	98,0	98,0
άνδρας	3	2,0	2,0	100,0
Total	151	100,0	100,0	

**Γράφημα 1:** Φύλο

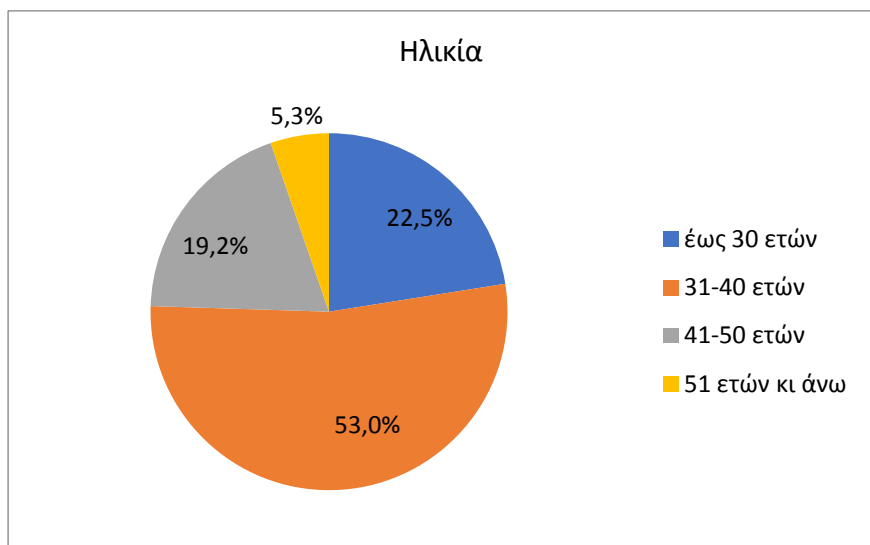


Ως προς την ηλικία των συμμετεχόντων (βλ. Πίν. 2 και Γράφ. 2) από τα 151 άτομα το 53% (80 άτομα) έχει ηλικία από «31-40 ετών», το 22,5% (34 άτομα) είναι «έως 30 ετών», το 19,2% (29 άτομα) από «41-50 ετών», ενώ το 5,3% (8 άτομα) «51 και άνω ετών».

**Πίνακας 2:** Ηλικία

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	έως 30	34	22,5	22,5	22,5
	31-40	80	53,0	53,0	75,5
	41-50	29	19,2	19,2	94,7
	51 και άνω	8	5,3	5,3	100,0
	Total	151	100,0	100,0	

**Γράφημα 2:** Ηλικία

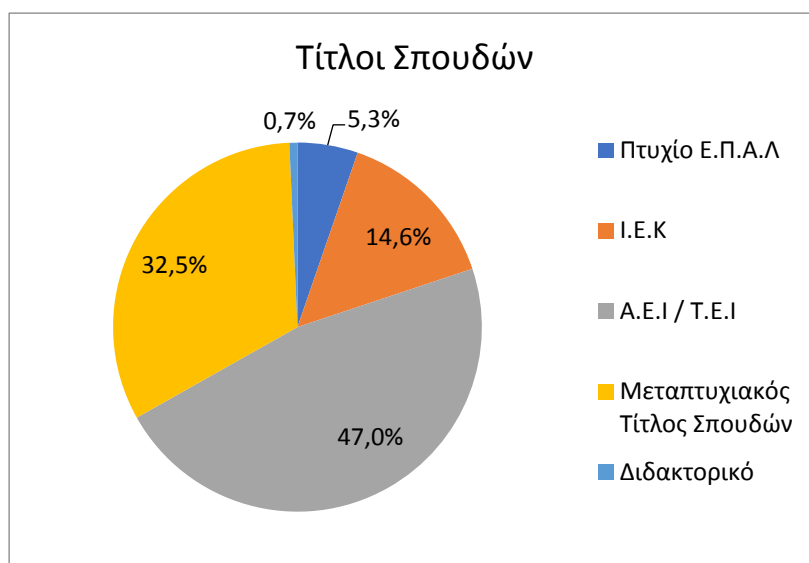


Στον πίνακα 3 και στο γράφημα 3, διαφαίνεται ότι οι περισσότεροι συμμετέχοντες με ποσοστό 47%, είναι κάτοχοι Πτυχίου Ανώτατου Εκπαιδευτικού ή Τεχνολογικού Ιδρύματος. Ακολουθούν κατά σειρά με ποσοστό 32,5%, όσοι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας έχουν Μεταπτυχιακό Τίτλο Σπουδών, ενώ σε χαμηλότερο ποσοστό συμμετεχόντων, παρατηρούμε τους απόφοιτους Ινστιτούτων Επαγγελματικής Κατάρτισης και Επαγγελματικών Λυκείων με ποσοστά 14,6% και 5,3% αντίστοιχα. Τέλος μόνο ένας από τους συμμετέχοντες είναι κάτοχος Διδακτορικού Τίτλου.

**Πίνακας 3:** Τίτλοι Σπουδών

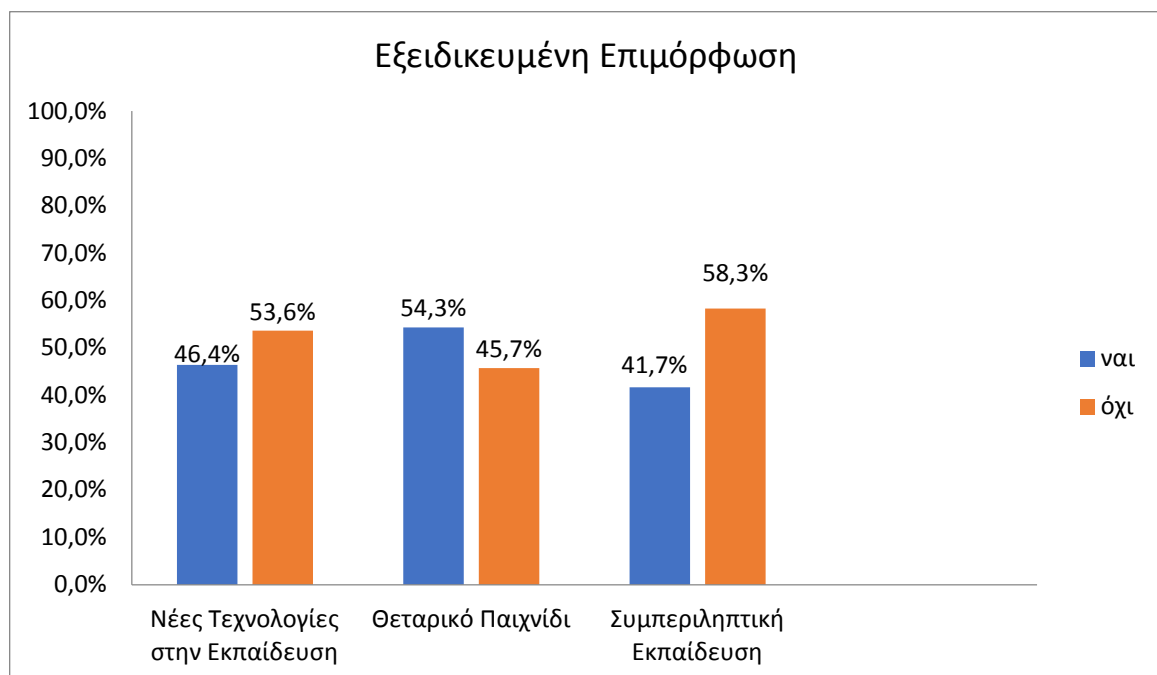
	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid Πτυχίο ΕΠΑΛ	8	5,3	5,3	5,3
Πτυχίο ΙΕΚ	22	14,6	14,6	19,9
Πτυχίο ΑΤΕΙ/ΑΕΙ	71	47,0	47,0	66,9
Μεταπτυχιακός Τίτλος Σπουδών	49	32,5	32,5	99,3
Διδακτορικό	1	,7	,7	100,0
Total	151	100,0	100,0	

**Γράφημα 3:** Τίτλοι Σπουδών



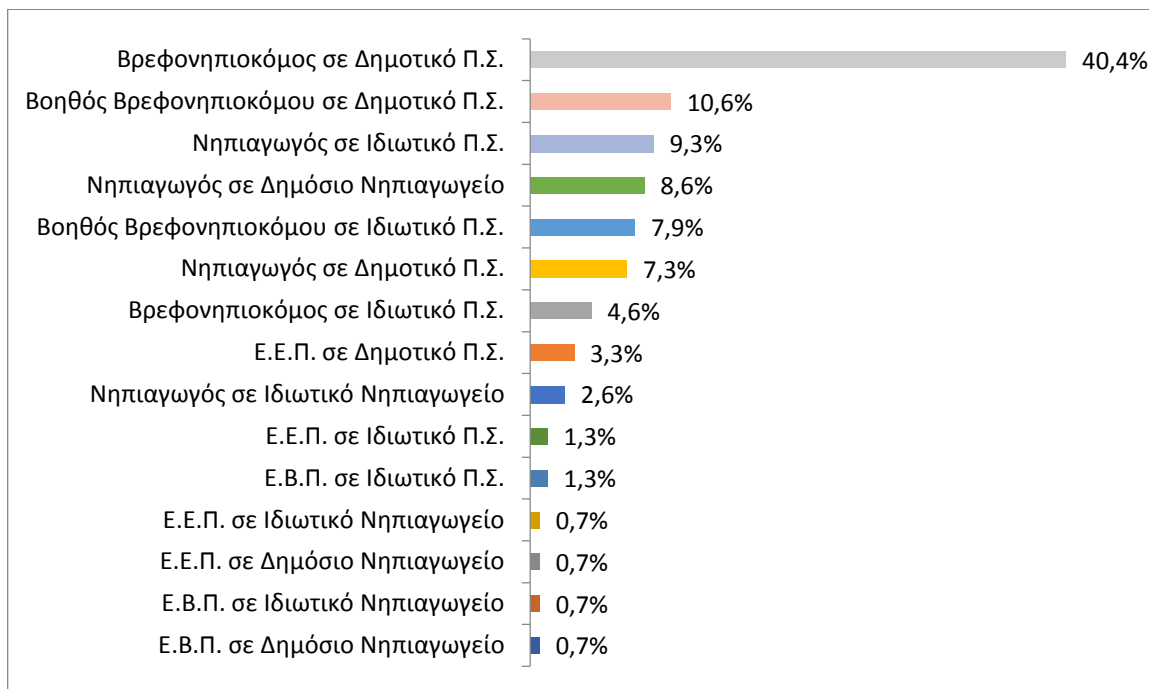
Στην ερώτηση σχετικά με το αν έχουν παρακολουθήσει κάποια εξειδικευμένη επιμόρφωση, κυρίαρχη θέση βλέπουμε να κατέχει η επιμόρφωση σχετικά με το Θεατρικό Παιχνίδι (βλ. Γράφ. 4), όπου έχουν παρακολουθήσει οι 70 εκ των 151 ερωτηθέντων με αντίστοιχο ποσοστό 54,3%. Στις άλλες δύο κατηγορίες, Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση και Συμπεριληπτική Εκπαίδευση παρατηρούμε ότι η πλειοψηφία των συμμετεχόντων απάντησαν ότι δεν έχουν επιμορφωθεί με αντίστοιχα ποσοστά, 46,4% και 41,7%.

**Γράφημα 4:**Επιμόρφωση



Σχετικά με την ειδικότητα και το φορέα απασχόλησης των Παιδαγωγών, παρατηρούμε ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων με ποσοστό 40,4% (βλ. Γράφ. 5) , είναι Τ.Ε. Βρεφονηπιοκόμοι κι εργάζονται σε Δημοτικούς Παιδικούς Σταθμούς της χώρας.

**Γράφημα 5:**Ειδικότητα και Φορέας

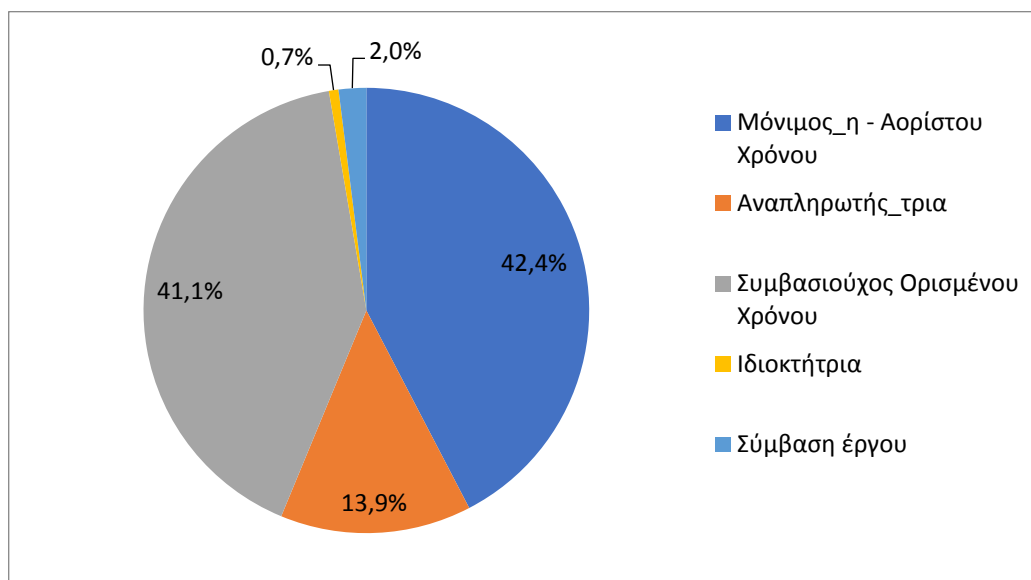


Αναφορικά με τη σχέση εργασίας των συμμετεχόντων Παιδαγωγών Προσχολικής ηλικίας (βλ. Πίν. 4 και Γράφ. 6), οι περισσότεροι εξ' αυτών με ποσοστό 42,4% είναι Μόνιμοι ή Αορίστου Χρόνου, ενώ ακολουθούν με πολύ μικρή διαφορά, οι Συμβασιούχοι Ορισμένου Χρόνου με ποσοστό 41,10%. Με χαμηλότερα ποσοστά παρατηρούμε τους Αναπληρωτές παιδαγωγούς με ποσοστό 13,9%, τους Συμβασιούχους έργου με ποσοστό 4,3% και μία μόλις ιδιοκτήτρια Παιδικού Σταθμού.

**Πίνακας 4:** Σχέση εργασίας

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Μόνιμος/η-Αορίστου χρόνου	64	42,4	42,4	42,4
	Αναπληρωτής/τρια	21	13,9	13,9	56,3
	Συμβασιούχος Ορισμένου Χρόνου	62	41,1	41,1	97,4
	Ιδιοκτήτρια	1	,7	,7	98,0
	Σύμβαση έργου	3	2,0	2,0	100,0
	Total	151	100,0	100,0	

**Γράφημα 6:** Σχέση εργασίας



Σύμφωνα με το γράφημα 7 οι περισσότεροι Παιδαγωγοί με ποσοστό 34,4%, εργάζονται σε Δομές Προσχολικής Αγωγής από 1 έως 5 έτη. Στη συνέχεια παρατηρούμε με ποσοστό 29,8% όσους απασχολούνται από 11 έως 20 έτη, καθώς επίσης και εκείνους που εργάζονται

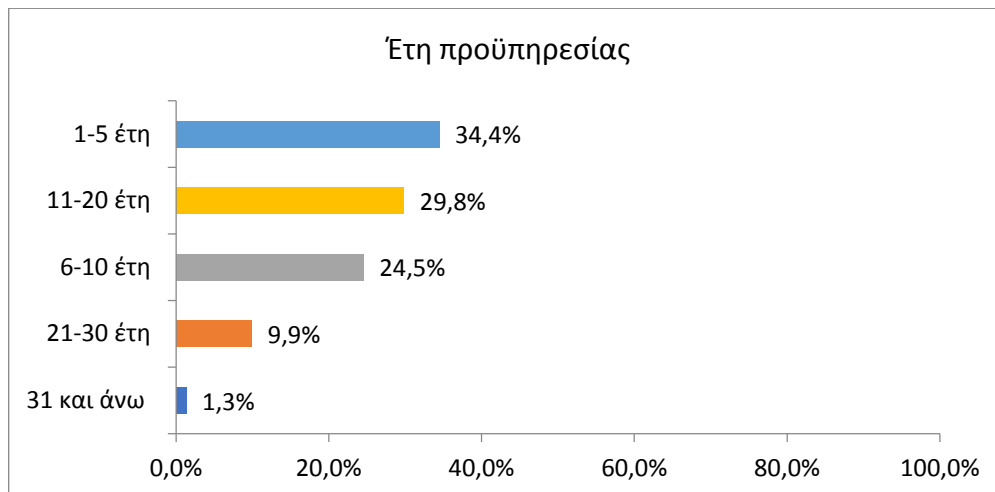


ζονται από 21 έως 30 έτη με ποσοστό 9,9%. Το χαμηλότερο ποσοστό των συμμετεχόντων Παιδαγωγών εργάζεται σε Δομές Προσχολικής Ηλικίας από 31 έτη και άνω.

**Πίνακας 5:** Έτη προϋπηρεσίας

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1-5	52	34,4	34,4	34,4
6-10	37	24,5	24,5	58,9
11-20	45	29,8	29,8	88,7
21-30	15	9,9	9,9	98,7
31_και_άνω	2	1,3	1,3	100,0
Total	151	100,0	100,0	

**Γράφημα 7:** Έτη προϋπηρεσίας

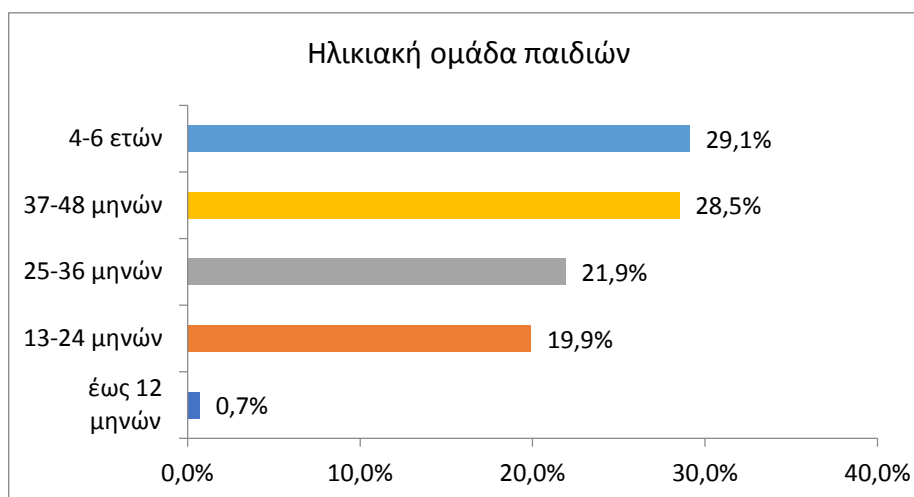


Βλέποντας τον πίνακα 6 και το γράφημα 8, παρατηρούμε ότι 44 παιδαγωγοί (29,1%) απασχολούν στο τμήμα τους παιδιά ηλικίας 4 έως 6 ετών, ενώ στην επόμενη θέση βρίσκονται οι 43 (28,5%) που εργάζονται με παιδιά ηλικίας 37-48 μηνών. Στη συνέχεια, φαίνεται ότι 33 εκ των συμμετεχόντων (21,9%), διαπαιδαγωγούν παιδιά ηλικίας 25-36 μηνών, ακολουθούν οι 30 παιδαγωγοί (19,9%) που απασχολούν στο τμήμα τους παιδιά από 13 έως 24 μηνών και τέλος παρατηρούμε ότι μόλις ένας παιδαγωγός εκ των συμμετεχόντων εργάζεται σε τμήμα με βρέφη έως 12 μηνών.

**Πίνακας 6:** Ηλικία παιδιών στο τμήμα

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid έως 12 μηνών	1	,7	,7	,7
13 - 24	30	19,9	19,9	20,5
25 - 36	33	21,9	21,9	42,4
37 - 48	43	28,5	28,5	70,9
4 έως 6 ετών	44	29,1	29,1	100,0
Total	151	100,0	100,0	

**Γράφημα 8:** Ηλικία παιδιών στο τμήμα



## 7.2 Απόψεις παιδαγωγών

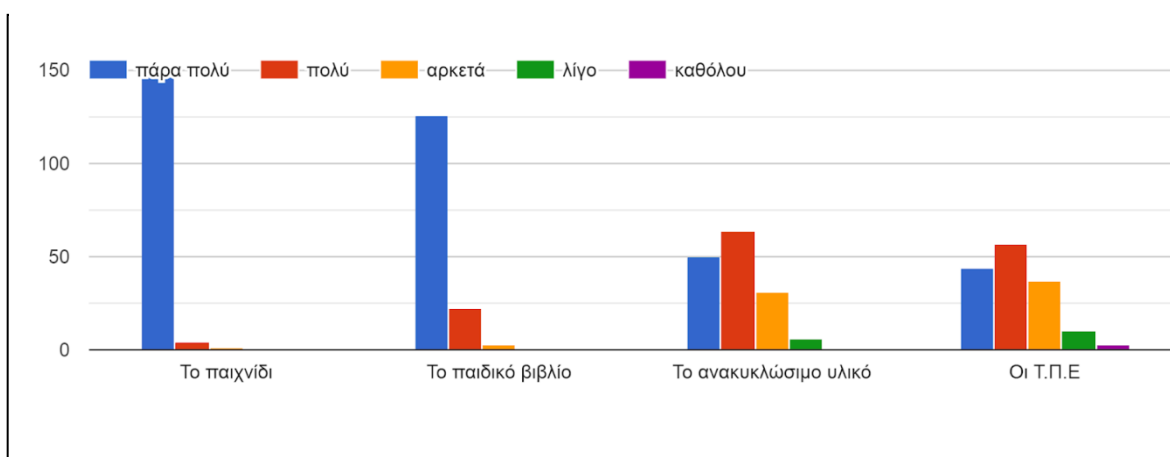
Όπως βλέπουμε στον Πίνακα 7, οι Παιδαγωγοί που έλαβαν μέρος στην παρούσα μελέτη πιστεύουν, ότι πρωτίστως το Παιχνίδι συμβάλλει στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών (Μ.Ο.=4,96 και Τ.Α.=0,227), ακολουθεί η σημαντική συμβολή του Παιδικού βιβλίου

(Μ.Ο.=4,81 και Τ.Α.=0,438), ενώ υποστηρίζουν ότι το Ανακυκλώσιμο υλικό (Μ.Ο.=4,05 και Τ.Α.=0,835) και οι Τ.Π.Ε (Μ.Ο.=3,85 και Τ.Α.=0,982) συμβάλλουν σε μικρότερο βαθμό στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών.

**Πίνακας 7:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των παραγόντων που συμβάλλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας

		Παιχνίδι	Παιδικό βιβλίο	Ανακυκλώσιμο υλικό	Τ.Π.Ε
N	Valid	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0
Mean		4,96	4,81	4,05	3,85
Std. Deviation		,227	,438	,835	,982

**Γράφημα 9:** Η συμβολή συγκεκριμένων παραγόντων στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας

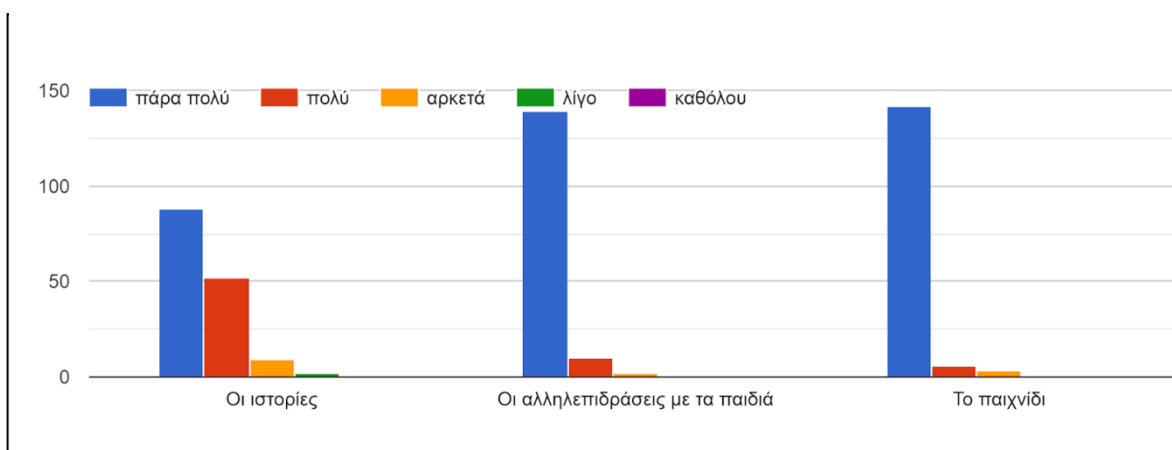


Η ανάλυση των αποτελεσμάτων σχετικά με το βαθμό σημαντικότητας των παραγόντων: α) ιστορίες β) αλληλεπιδράσεις με τα παιδιά και γ) παιχνίδι σε σχέση με το παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών παρατίθενται συγκεντρωτικά στον πίνακα 8 και γράφημα 10. Όπως παρατηρείται (βλ. πίν. 8) οι περισσότεροι παιδαγωγοί, απάντησαν ότι το Παιχνίδι είναι πάρα πολύ σημαντικό σε σχέση με το παιδαγωγικό τους έργο (Μ.Ο.=4,92 και Τ.Α.=0,337), για την προσωπική ανάπτυξη των παιδιών. Σημαντικές επίσης θεωρούν πως είναι οι αλληλεπιδράσεις με τα παιδιά (Μ.Ο.=4,91 και Τ.Α.=0,334), ενώ οι ιστορίες πιστεύουν ότι είναι λιγότερο σημαντικές (Μ.Ο.=4,50 και Τ.Α.=0,672).

**Πίνακας 8:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των παραγόντων που είναι σημαντικοί για το παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας

		Ιστορίες	Αλληλεπιδράσεις παιδιών	Παιχνίδι
N	Valid	151	151	151
	Missing	0	0	0
Mean		4,50	4,91	4,92
Std. Deviation		,672	,334	,337

**Γράφημα 10:** Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με τους παράγοντες που είναι σημαντικοί για το παιδαγωγικό τους έργο



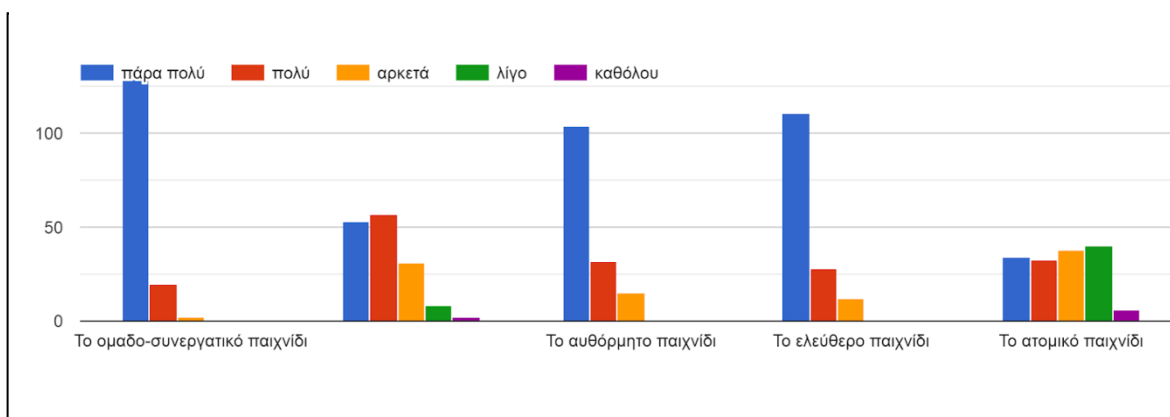
Όπως προκύπτει από τον πίνακα 9, οι παιδαγωγοί φαίνεται να πιστεύουν, ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας αλληλεπιδρούν περισσότερο παίζοντας ομαδο-συνεργατικά παιχνί-

δια (Μ.Ο.=4,84 και Τ.Α.=0,402) καθώς επίσης και ελεύθερο παιχνίδι ( Μ.Ο.=4,66 και Τ.Α.=0,622). Ακόμη παρατηρούμε ότι θεωρούν πως το αυθόρμητο παιχνίδι (Μ.Ο.=4,59 και Τ.Α.=0,666) και το παιχνίδι παρατήρησης (Μ.Ο.=4,00 και Τ.Α.=0,945), προωθούν σε μικρότερο βαθμό δράσεις αλληλεπίδρασης στα παιδιά αυτής της ηλικίας.

**Πίνακας 9:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών αναφορικά με την προώθηση δράσεων αλληλεπίδρασης στα παιδιά προσχολικής ηλικίας για συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιού

		Ομαδο- συνεργατικό	Παρατήρησης	Αυθόρμητο	Ελεύθερο	Ατομικό
N	Valid	151	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		4,84	4,00	4,59	4,66	3,32
Std. Deviation		,402	,945	,666	,622	1,203

**Γράφημα 11:** Αποτελέσματα προώθησης δράσεων αλληλεπίδρασης για συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιού



Οι παιδαγωγοί θεωρούν πως μέσα από το ομαδο – συνεργατικό παιχνίδι, τα παιδιά ενισχύουν σε πάρα πολύ ικανοποιητικό βαθμό (βλ. Πίν. 10), τις δεξιότητες συνεργασίας (Μ.Ο.=4,93 και Τ.Α.=0,348), επικοινωνίας (Μ.Ο.=4,90 και Τ.Α.=0,342), τήρησης ορίων (Μ.Ο.=4,65 και Τ.Α.=0,580), ενσυναίσθησης (Μ.Ο.=4,62 και Τ.Α.=0,671) , εμπιστοσύνης (Μ.Ο.=4,60 και Τ.Α.=0,694), αυτοεκτίμησης (Μ.Ο.=4,54 και Τ.Α.=0,746) κι επίλυσης συγ-

κρούσεων (Μ.Ο.=4,53 και Τ.Α.=0,710). Σε αρκετά ικανοποιητικό βαθμό, δείχνουν να πιστεύουν ότι τα παιδιά ενισχύουν τις δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης (Μ.Ο.=4,42 και Τ.Α.=0,769) , και σε μικρότερο βαθμό διαχείρισης ανεπιθύμητων συμπεριφορών (Μ.Ο.=4,33 και Τ.Α.=0,830)

**Πίνακας 10:**Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με τις δεξιότητες που ενισχύονται μέσα από το συνεργατικό παιχνίδι

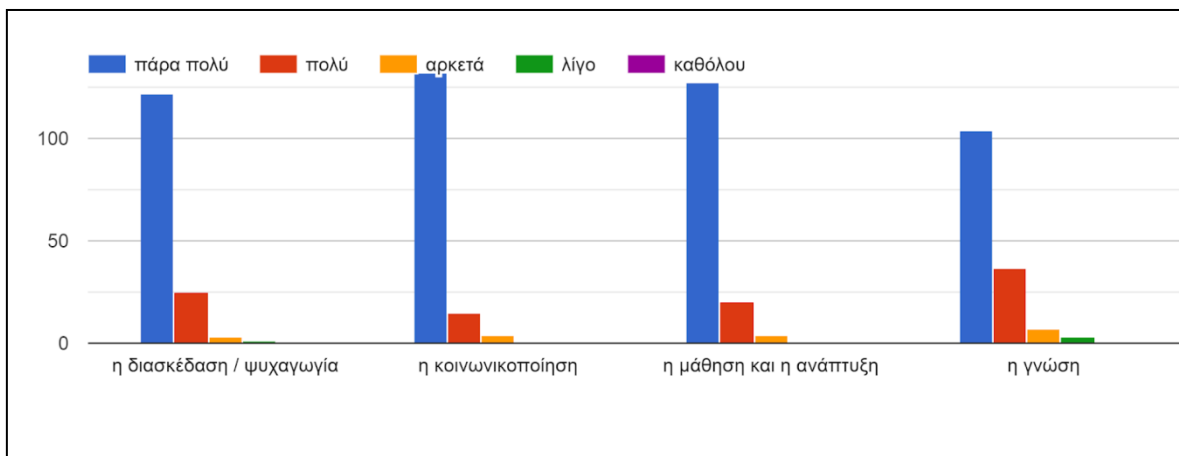
		Συνεργασία	Επικοινωνία	Ενσυναίσθηση	Εμπιστοσύνη	Επίλυση συγκρούσεων	Αυτοεκτίμηση	Ενεργητική ακρόαση	Τήρηση ορίων	Διαχείριση ανεπιθύμητων συμπεριφορών
N	Valid	151	151	151	151	151	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4,93	4,90	4,62	4,60	4,53	4,54	4,42	4,65	4,33
Std. Deviation		,348	,342	,671	,694	,710	,746	,769	,580	,830

Κατόπιν, βάσει του πίνακα 11, οι παιδαγωγοί φαίνεται να πιστεύουν ότι μέσω του παιχνιδιού, το παιδί προσχολικής ηλικίας κυρίως μαθαίνει βιωματικά και αποκτά γνώσεις (Μ.Ο.=4,81 και Τ.Α.=0,453), κοινωνικοποιείται σε μεγάλο βαθμό (Μ.Ο.=4,85 και Τ.Α.=0,428) και διασκεδάζει πολύ(Μ.Ο.=4,77 και Τ.Α.=0,506) .

**Πίνακας 11:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών σε σχέση με το ρόλο του παιχνιδιού για το παιδί προσχολικής ηλικίας

		Διασκέδαση	Κοινωνικοποίηση	Μάθηση	Γνώση
N	Valid	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0
Mean		4,77	4,85	4,81	4,60
Std. Deviation		,506	,428	,453	,674

**Γράφημα 12:** Ο ρόλος του παιχνιδιού για το παιδί προσχολικής ηλικίας

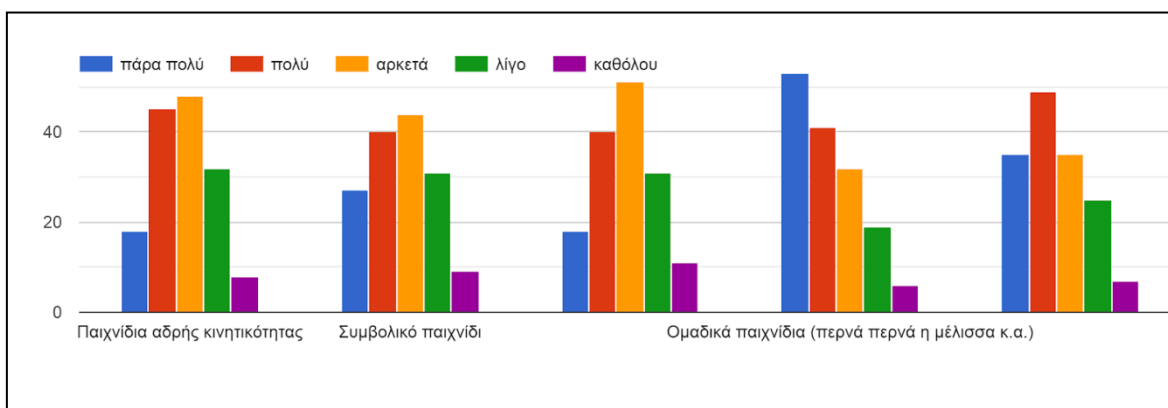


Σύμφωνα με τον πίνακα 12 και το γράφημα 13, οι παιδαγωγοί φαίνεται να πιστεύουν ότι τα μέτρα πρόληψης Covid-19 στο χώρο του σχολείου, λειτουργούν σε πάρα πολύ μεγάλο βαθμό ανασταλτικά, για την πραγματοποίηση Ομαδικών παιχνιδιών (Μ.Ο.=3,77 και Τ.Α.=1,174), ενώ για τη χρήση αντικειμένων παιχνιδιών καθόλου ανασταλτικά (Μ.Ο.=3,53 και Τ.Α.=1,154). Ως προς τις υπόλοιπες κατηγορίες παιχνιδιών παρατηρούμε μικρές διαφορές στις απαντήσεις των συμμετεχόντων.

**Πίνακας 12:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με τους ανασταλτικούς παράγοντες Covid-19

		Αδρής κινητικό- τητας	Συμβολικό	Κανόνων	Ομαδικά	Αντικείμενα
N	Valid	151	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		3,22	3,30	3,15	3,77	3,53
Std. Deviation		1,076	1,159	1,106	1,174	1,154

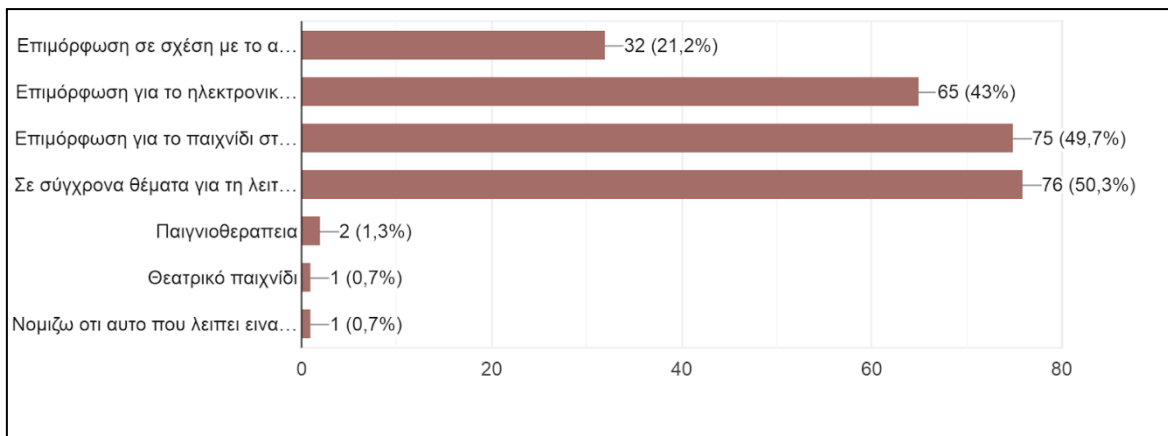
**Γράφημα 13:** Απόψεις των παιδαγωγών σχετικά με τους ανασταλτικούς παράγοντες Covid-19





Παρατηρώντας το γράφημα 14, διαπιστώνουμε την ανάγκη των περισσότερων παιδαγωγών για συνεχή επιμόρφωση, σε σύγχρονα θέματα για τη λειτουργία των παιχνιδιών μέσω τηλεδιάσκεψης με ποσοστό 50,3% , ενώ με πολύ μικρή διαφορά διαφαίνεται και η ανάγκη τους να επιμορφωθούν για το παιχνίδι στον εξωτερικό χώρο με ποσοστό 49,7%.

**Γράφημα 14:** Ανάγκη επιμόρφωσης των παιδαγωγών

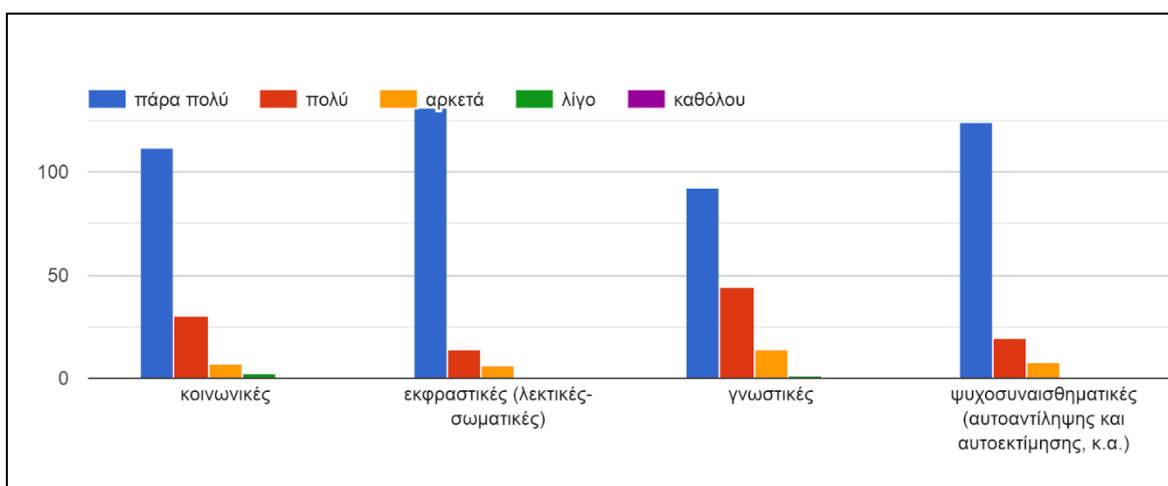


Το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές δραστηριότητες στο χώρο της προσχολικής ηλικίας. Οι περισσότεροι παιδαγωγοί (βλ. Πίνακα 13 Γράφ.15), φαίνεται να συμφωνούν, ότι το θεατρικό παιχνίδι ενδυναμώνει κυρίως εκφραστικές (Μ.Ο.=4,83 και Τ.Α.=0,473) και Ψυχοσυναισθηματικές δεξιότητες (Μ.Ο.=4,77 και Τ.Α.=0,535), με πολύ μικρές διαφορές μεταξύ τους. Σε αρκετά μεγάλο βαθμό επίσης, θεωρούν ότι προάγει κοινωνικές (Μ.Ο.=4,67 και Τ.Α.=0,630) και γνωστικές δεξιότητες (Μ.Ο.=4,50 και Τ.Α.=0,692).

**Πίνακας 13:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με την ενδυνάμωση δεξιοτήτων από το Θεατρικό παιχνίδι

	Κοινωνικές	Εκφραστικές	Γνωστικές	Ψυχοσυναισθηματικές
N Valid	151	151	151	151
Missing	0	0	0	0
Mean	4,67	4,83	4,50	4,77
Std. Deviation	,630	,473	,692	,535

**Γράφημα 15:** Βαθμός ενδυνάμωσης δεξιοτήτων μέσω του Θεατρικού Παιχνιδιού



Παρατηρώντας τα αποτελέσματα του πίνακα 14, συμπεραίνουμε ότι οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας πιστεύουν ότι το θεατρικό παιχνίδι, αποτελεί εκείνο το μέσο που συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό, στην καλλιέργεια της φαντασίας και της δημιουργικότητας των παιδιών (Μ.Ο.=4,87 και Τ.Α.=0,405).

**Πίνακας 14:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών, σχετικά με τη συμβολή του θεατρικού παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού

	Δια- χεί- ριση φό- βων	Διαμόρ- φωση προσω- πικότη- τας	Επίλυ- ση προβ- λημά- των	Δια- χεί- ριση άγ- χους	Καλ- λιέρ- για φαν- τασί- ας	Ενίσ- χυση γλωσ- σικής ανάπ- τυξης	Απελε- υθέρω- ση επι- κοινω- νίας	Αυ- το- έκ- φρα- ση	Ενίσ- χυση συνερ- γασίας	Βελτί- ωση συγκέν- τρωσης	Τόνωση αυτοπε- ποίηθη- σης	Ανάδει- ξη αισ- θητηρι- ακών δεξιοτή- των
N Valid	151	151	151	151	151	151	151	151	151	151	151	151
Missing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4,48	4,30	4,36	4,51	4,87	4,64	4,65	4,66	4,60	4,36	4,58	4,41
Std. Deviation	,682	,755	,769	,701	,405	,648	,645	,576	,675	,786	,678	,785

Στην προσπάθεια διερεύνησης των απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με το θεατρικό παιχνίδι και την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση, ζητήθηκε να προτείνουν τρόπους και δράσεις, με τα οποία πιστεύουν ότι θα μπορούσε να εφαρμοστεί εξ' αποστάσεως.

Οι περισσότεροι εξ' αυτών μίλησαν ελεύθερα, πρότειναν ενδιαφέρουσες δράσεις, όμως 25 παιδαγωγοί, θεωρούν ότι υπάρχει μεγάλη δυσκολία στον τρόπο εφαρμογής. Παρ' όλα αυτά πρότειναν δράσεις. Επίσης, τονίστηκε από αρκετούς παιδαγωγούς, η έλλειψη άμεσης αλληλεπίδρασης με τα παιδιά. Τα αποτελέσματα των απαντήσεων, κατηγοριοποιήθηκαν και ανέδειξαν ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων, ανέφερε παιχνίδια και δράσεις σχετικές με το κουκλοθέατρο, τη δραματοποίηση παραμυθιών, τη μίμηση ρόλων με χρήση κουστουμιών - υφασμάτων και καθημερινών αντικειμένων που υπάρχουν σε κάθε σπίτι, τον αυτοσχεδιασμό, τη μουσικοκινητική και τη δημιουργία ιστοριών και ηχοϊστοριών. Οι περισσότεροι παιδαγωγοί, επεσήμαναν τη δυσκολία τρόπου εφαρμογής του θεατρικού παιχνιδιού με εξ' αποστάσεως προγράμματα. Ωστόσο, όπως προαναφέρθηκε, πρότειναν δράσεις, οι οποίες θα μπορούσαν να εφαρμοστούν με σωστή οργάνωση και σχεδιασμό, μέσω πλατφορμών όπως (μέσω Η/Υ ασύγχρονη επικοινωνία, zoom, skype, webex, wheelofnames, κ. α.).

Ενδεικτικά αναφέρονται τα λόγια δύο παιδαγωγών:

**Παιδαγωγός Α (Δημόσιος τομέας):** *Είναι πολύ δύσκολο να γίνει , ενδεχομένως μόνο με καθημερινά αντικείμενα δίνοντας τους μια άλλη διάσταση...*

**Παιδαγωγός Β (Ιδιωτικός τομέας):** *Με καλή πρόθεση από όλους και φαντασία . Πρακτικά, δεν είναι το ιδανικό να υπάρχει απόσταση. Δεν υπάρχει ουσιαστική αλληλεπίδραση και η οθόνη (αν μιλάμε για Τηλεκπαίδευση) είναι κάτι ιδιαίτερα ψυχρό. Παρόλα αυτά, μπορούν να γίνουν κάποιες ασκήσεις ή επιμέρους τεχνικές κυρίως σε μεγαλύτερες ηλικίες.*

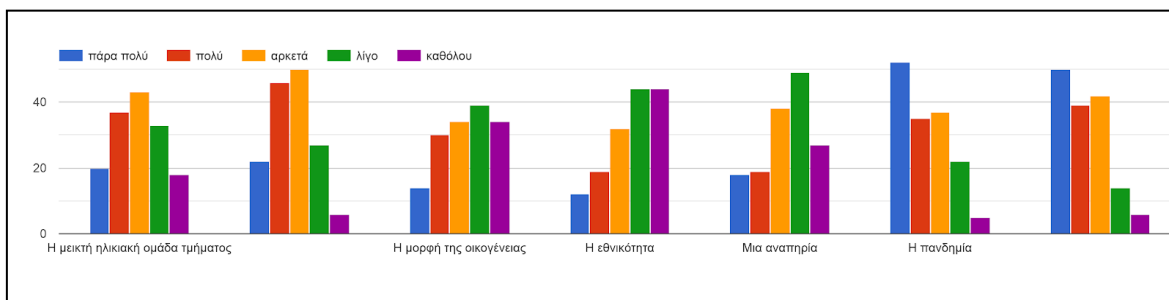
Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας όπως προκύπτει από τον πίνακα 15, υποστηρίζουν ότι το θεατρικό παιχνίδι γίνεται μια προστιθέμενη αξία στο παιδαγωγικό τους έργο, καλλιεργώντας πρωτίστως τη συνεργασία (Μ.Ο.=4,66 και Τ.Α.=0,610), σε μεγάλο βαθμό την ισότιμη συμμετοχή όλων (Μ.Ο.=4,60 και Τ.Α.=0,633), καθώς επίσης και την αλληλοϋποστήριξη μεταξύ παιδιών, παιδιών – παιδαγωγών (Μ.Ο.=4,57 και Τ.Α.=0,648).

**Πίνακας 15:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών για το Θεατρικό Παιχνίδι

	Ασφαλές περιβάλλον	Απόδοση αξίας στις ιδέες των παιδιών	Συνεργασία	Ισότιμη συμμετοχή όλων	Αλληλοϋποστήριξη	Αποδοχή λάθους
N Valid	151	151	151	151	151	151
Missing	0	0	0	0	0	0
Mean	4,36	4,56	4,66	4,60	4,57	4,52
Std. Deviation	,716	,649	,610	,633	,648	,672

Στο γράφημα 16, παρουσιάζονται συγκεντρωτικά οι απόψεις των παιδαγωγών σχετικά με το βαθμό που λειτουργούν ανασταλτικά συγκεκριμένοι παράγοντες, για το παιδαγωγικό τους έργο. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι μεταβλητές πανδημία και υλικοτεχνική υποδομή, όπου οι περισσότεροι απάντησαν ότι λειτουργούν «πάρα πολύ» ανασταλτικά, με αντίστοιχα ποσοστά 34,4% και 33,4%. Αναφορικά με τη μεικτή ηλικιακή ομάδα του τμήματος και τις διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες, οι περισσότεροι παιδαγωγοί πιστεύουν, ότι λειτουργούν «αρκετά» ανασταλτικά για την εφαρμογή συγκεκριμένων δράσεων.

**Γράφημα 16:** Παράγοντες που λειτουργούν ανασταλτικά για εφαρμογή δράσεων από τους παιδαγωγούς

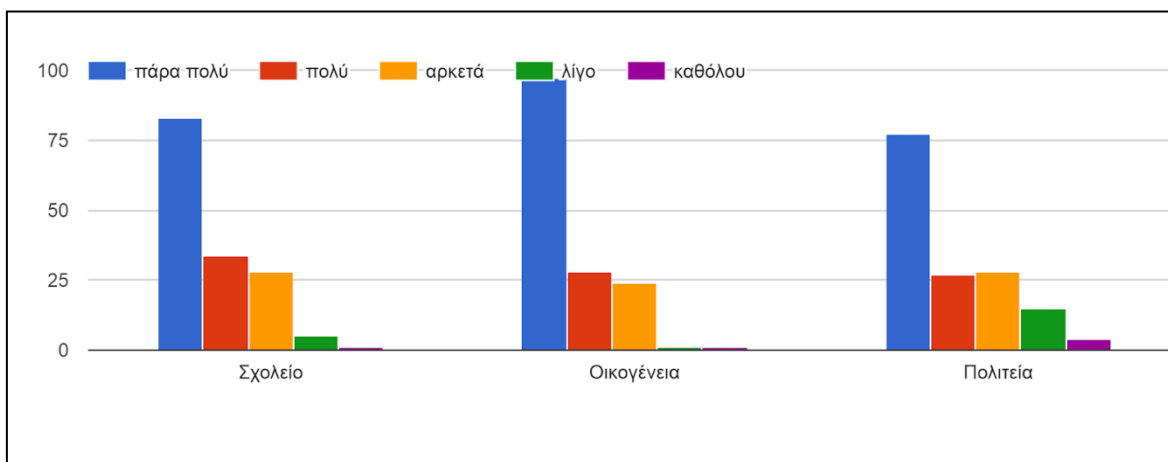


Στην προσπάθεια διερεύνησης των απόψεων των παιδαγωγών σ' ένα Συμπεριληπτικό Πλαίσιο, σχετικά με την ένταξη όλων των παιδιών στη διαδικασία της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης, καλούνταν να απαντήσουν, σε ποιο βαθμό οι παράγοντες που αναφέρονται παρακάτω (βλ. Πίν. 16 και γράφ. 17) συμβάλλουν σε αυτό. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα των απαντήσεών τους, οι περισσότεροι εξ' αυτών, θεωρούν πως η οικογένεια, είναι ο σημαντικότερος παράγοντας αναφορικά με την ένταξη των παιδιών στη διαδικασία της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης σε περίοδο πανδημίας Covid-19 (Μ.Ο.=4,45 και Τ.Α.=0,830). Επίσης προκύπτει ότι το σχολείο συμβάλει σε μεγάλο βαθμό στην επίτευξη αυτού του στόχου (Μ.Ο.=4,28 και Τ.Α.= 0,925), ενώ σε χαμηλότερο ποσοστό φαίνεται να συμβάλει η πολιτεία (Μ.Ο.= 4,051 και Τ.Α.=157).

**Πίνακας 16:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με τους παράγοντες που συμβάλλουν στην ένταξη όλων των παιδιών στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση

		Σχολείο	Οικογένεια	Πολιτεία
N	Valid	151	151	151
	Missing	0	0	0
Mean		4,28	4,45	4,05
Std. Deviation		,925	,830	1,157

**Γράφημα 17:** Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με τους παράγοντες που συμβάλλουν στην ένταξη όλων των παιδιών στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση



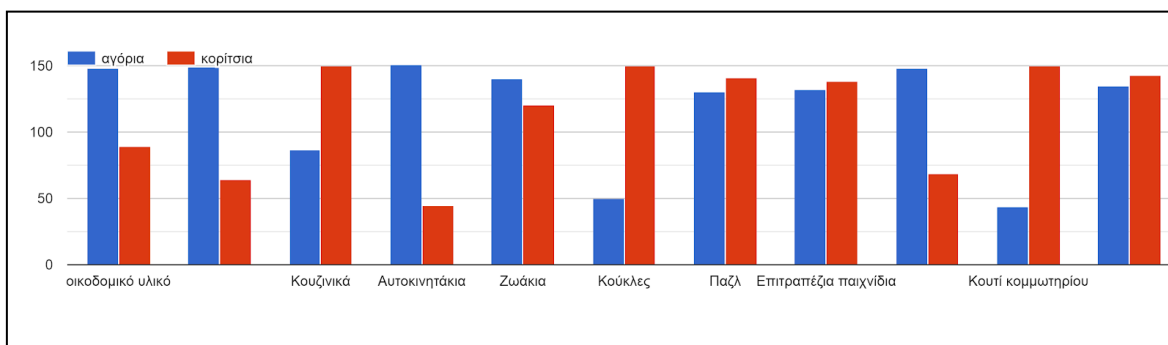
Κατόπιν, επιδιώχθηκε η διερεύνηση των απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με τη φυλετική διάκριση, ως προς τα παιχνίδια. Κλήθηκαν λοιπόν να απαντήσουν, τι πιστεύουν οι ίδιοι ότι προτιμούν στο παιχνίδι τους, τα αγόρια και τα κορίτσια προσχολικής ηλικίας. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν τα αποτελέσματα του γραφήματος 18, αφού φαίνεται να συμφωνούν οι περισσότεροι συμμετέχοντες, ότι ανεξάρτητα από το φύλο, τα παιδιά προτιμούν να παίζουν με τα 6 από τα 11 είδη παιχνιδιών που αναφέρθηκαν (βλ. Πίν. 17 και Γράφ. 18). Συγκεκριμένα, οι περισσότεροι παιδαγωγοί πιστεύουν ότι και τα αγόρια και τα κορίτσια προτιμούν να παίζουν: με το βαλιτσάκι ιατρού(84,10%), με παζλ (79,5%), με επιτραπέζια παιχνίδια (78,8%), με ζωάκια (72,8%) και με κουζινικά και οικοδομικό υλικό (57%). Άξιες αναφοράς είναι οι απαντήσεις τους, σχετικά με τα αυτοκινητάκια (70,2%), τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (57,6%) και τα εργαλεία (54,3%), όπου οι περισσότεροι θεωρούν ότι μόνο τα αγόρια προτιμούν να παίζουν με αυτά. Τέλος αναφορικά με το βαλιτσάκι κομμωτηρίου (70,9%) και τις κούκλες(66,9%), η πλειοψηφία των ερωτηθέντων, πιστεύει ότι τα προτιμούν στο παιχνίδι τους μόνο τα κορίτσια.

Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών , σχετικά με την προτίμηση των αγοριών και κοριτσιών για συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών

**Πίνακας 17:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των απόψεων των παιδαγωγών , σχετικά με την προτίμηση των αγοριών και κοριτσιών για συγκεκριμένα είδη παιχνιδιών

		Οικ.υλικό	Ηλ.παι- χνίδια	Κουζι- νικά	Αυτοκι- νητάκια	Ζωά- κια	Κού- κλες	Παζλ	Επιτρα- πέζια	Εργα- λεία	Κομμω- τήριο	Βαλιτσάκι Ιατρού
N	Valid	151	151	151	151	151	151	151	151	151	151	151
	Mis- sing	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Mean		1,16	,83	1,56	,60	1,53	1,32	1,73	1,70	,89	1,28	1,79
Std. Deviation		,980	,983	,511	,918	,807	,481	,577	,620	,988	,464	,524

**Γράφημα 18:** Απόψεις παιδαγωγών για την προτίμηση των αγοριών και κοριτσιών στο παιχνίδι τους

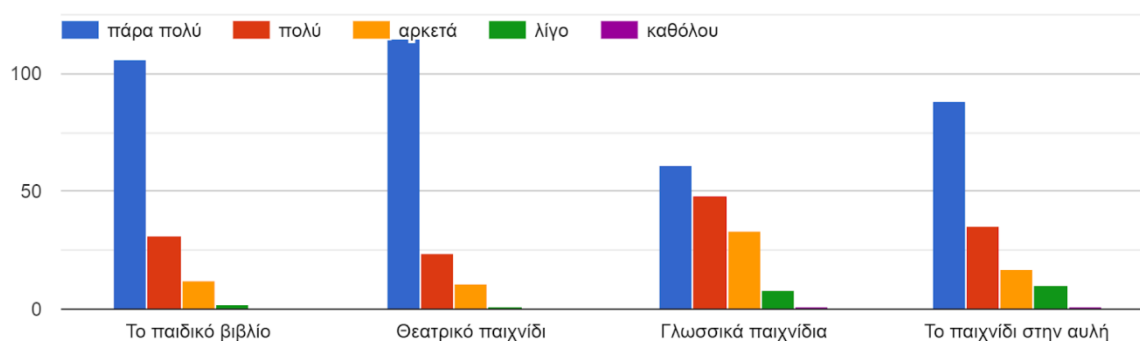


Στον πίνακα 18 και το γράφημα 19, παρατίθενται συγκεντρωτικά οι απαντήσεις των συμμετεχόντων σχετικά με τις απόψεις τους για την ενίσχυση της αποδοχής της διαφορετικότητας, μέσα από: α) το παιδικό βιβλίο, β) το Θεατρικό παιχνίδι, γ) τα γλωσσικά παιχνίδια και δ) το παιχνίδι στην αυλή. Συγκεκριμένα με πολύ μικρές διαφορές, παρατηρούμε (βλ. Πίν. 18) ότι η πλειοψηφία των ερωτηθέντων, πιστεύει ότι το Θεατρικό παιχνίδι (Μ.Ο.=4,68 – Τ.Α.=0,695) και το Παιδικό βιβλίο (Μ.Ο.=4,68 – Τ.Α.=0,638), αποτελούν εκείνα τα μέσα, που ενισχύουν σε πάρα πολύ μεγάλο βαθμό την αποδοχή της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Κατόπιν οι περισσότεροι παιδαγωγοί φαίνεται να πιστεύουν, πως το παιχνίδι στον εξωτερικό χώρο (Μ.Ο.=4,32 και Τ.Α.=0,962) και τα γλωσσικά παιχνίδια (Μ.Ο.=4,06 και Τ.Α.=0,947) ενισχύουν σε μικρότερο βαθμό την αποδοχή της διαφορετικότητας.

**Πίνακας 18:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών σχετικά με την ενίσχυση αποδοχής της διαφορετικότητας

	Παιδικό βιβλίο	Θεατρικό παιχνίδι	Γλωσσικά παιχνίδια	Παιχνίδι στην αυλή
N Valid	151	151	151	151
Missing	0	0	0	0
Mean	4,60	4,68	4,06	4,32
Std. Deviation	,695	,638	,947	,962

**Γράφημα 19:** Απόψεις παιδαγωγών σχετικά με το βαθμό που ενισχύουν οι παρακάτω παράγοντες την αποδοχή της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας



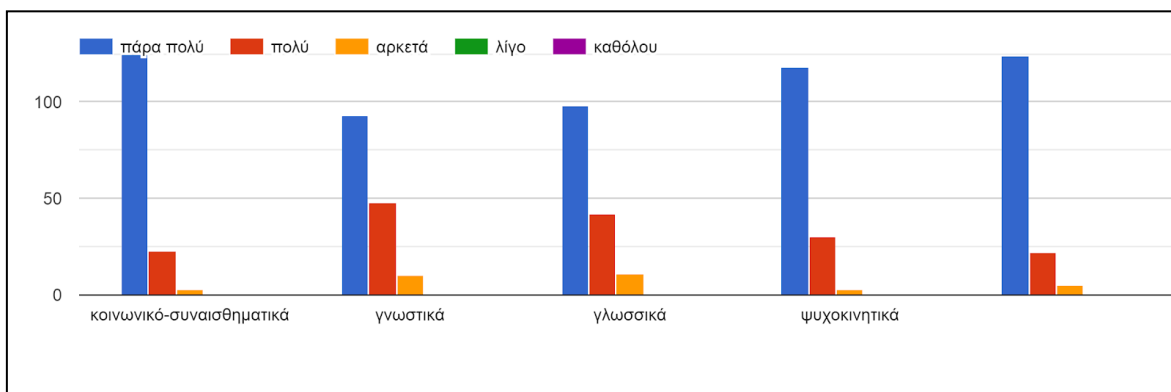
Οι περισσότεροι παιδαγωγοί, όπως διαφαίνεται στον πίνακα 19 και το γράφημα 20, πιστεύουν, ότι το παιχνίδι επηρεάζει σε πολύ μεγάλο βαθμό θετικά το παιδί προσχολικής ηλικίας Κοινωνικοσυναισθηματικά (Μ.Ο.=4,81 και Τ.Α.=0,443) και ως προς την Αυτενέργεια (Μ.Ο.=4,79 και Τ.Α.=0,485). Σε μεγάλο βαθμό ακόμη πιστεύουν πως έχει θετική επιρροή ως προς το Ψυχοκινητικό (Μ.Ο.=4,76 και Τ.Α.=0,472) το Γλωσσικό (Μ.Ο.=4,58 και Τ.Α.=0,626) και το Γνωστικό τομέα (Μ.Ο.=4,55 και Τ.Α.=0,618).

**Πίνακας 19:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών, αναφορικά με τη θετική επιρροή του παιχνιδιού στο παιδί προσχολικής ηλικίας σ ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο

	Κοινωνικο-συναισθηματικά	Γνωστικά	Γλωσσικά	Ψυχοκινητικά	Αυτενέργεια κ.α.
N Valid	151	151	151	151	151
Missing	0	0	0	0	0
Mean	4,81	4,55	4,58	4,76	4,79
Std. Deviation	,443	,618	,626	,472	,485



**Γράφημα 20:** Απόψεις παιδαγωγών για τη θετική επιρροή του παιχνιδιού στο παιδί προσχολικής ηλικίας σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο



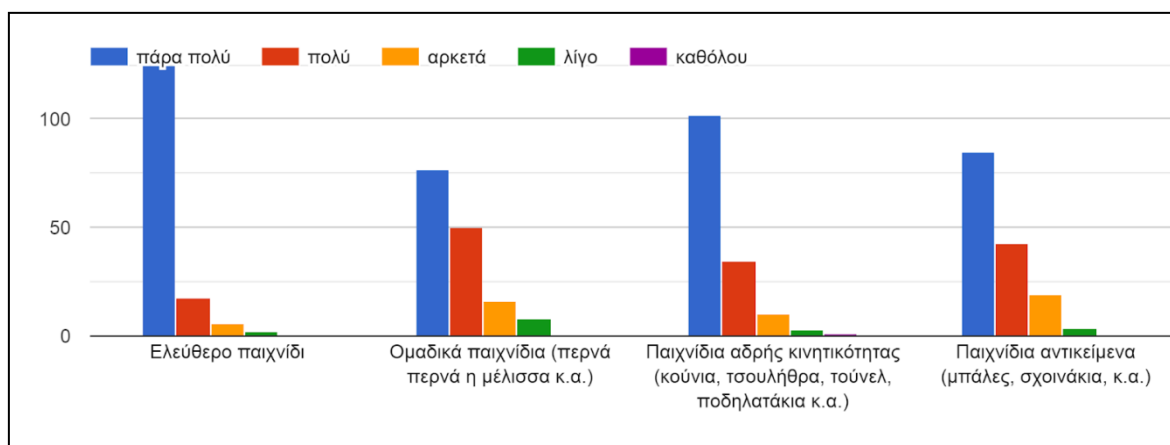
### 7.3 Στάσεις παιδαγωγών

Στην προσπάθεια διερεύνησης των στάσεων των παιδαγωγών αναφορικά με το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία σε περίοδο πανδημίας Covid-19, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να απαντήσουν, κατά πόσο ενισχύουν συγκεκριμένες κατηγορίες παιχνιδιού, στον εξωτερικό χώρο του σχολείου. Οι περισσότεροι εξ 'αυτών (βλ. Πίν. 20 και Γράφ. 21), ενισχύουν σε πάρα πολύ μεγάλο βαθμό το Ελεύθερο Παιχνίδι (Μ.Ο.=4,76 και Τ.Α.=0,585) και τα παιχνίδια αδρής κινητικότητας (Μ.Ο.=4,55 και Τ.Α.=0,763), ενώ σε εξίσου ικανοποιητικό βαθμό προωθούν την ενασχόληση των παιδιών με το αντικείμενο παιχνίδι (Μ.Ο.=4,38 και Τ.Α.=0,807) και τα ομαδικά παιχνίδια (Μ.Ο.=4,30 και Τ.Α.=0,863).

**Πίνακας 20:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των στάσεων των παιδαγωγών για την ενίσχυση συγκεκριμένων κατηγοριών παιχνιδιού στον εξωτερικό χώρο του σχολείου

		Ελεύθερο παιχνίδι	Ομαδικά παιχνίδια	Παιχνίδια αδρής κινητικότητας	Αντικείμενα παιχνίδια
N	Valid	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0
Mean		4,76	4,30	4,55	4,38
Std. Deviation		,585	,863	,763	,807

**Γράφημα 21:** Βαθμός ενίσχυσης συγκεκριμένων κατηγοριών παιχνιδιού στον εξωτερικό χώρο του σχολείου



Κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19 οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας, έλαβαν προφυλάξεις α)σε σχέση με τα αντικείμενα παιχνίδια, β)σε σχέση με τις δραστηριότητες, γ)σε σχέση με την συνεργασία παιδαγωγού-παιδιού (βλ. Πίν. 21). Συγκεκριμένα οι περισσότεροι εξ' αυτών, σε πολύ μεγάλο βαθμό απέσυραν τα παιχνίδια για απολύμανση μετά τη χρήση τους (Μ.Ο.=4,62 και Τ.Α.=0,681), απομάκρυναν τα λούτρινα παιχνίδια (Μ.Ο.=4,62 και Τ.Α.=0,681) και περιορίσαν ανά τμήμα τη χρήση της αυλής (Μ.Ο.=4,23 και Τ.Α.=1,186).

**Πίνακας 21:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των στάσεων των παιδαγωγών για τις προφυλάξεις που έλαβαν την περίοδο της πανδημίας Covid-19

		Απομάκρυνση λούτρινων παιχνιδιών	Τήρηση αποστάσεων	Περιορισμός μετακινήσεων	Σωματική αλληλεπίδραση	Απολύμανση παιχνιδιών	Ατομική κασετίνα	Περιορισμός Εξωτερικού χώρου
N	Valid	151	151	151	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		4,46	2,97	4,03	2,81	4,62	3,89	4,23
Std. Deviation		1,005	1,154	1,137	1,100	,681	1,426	1,186

Στην προσπάθεια διερεύνησης των στάσεων των παιδαγωγών σχετικά με την υλοποίηση παιχνιδιών/ δράσεων κατά την περίοδο του εγκλεισμού λόγω Covid-19, ζητήθηκε να αναφέρουν παραδείγματα και προτάσεις παιχνιδιών.

Οι παιδαγωγοί, μίλησαν ελεύθερα και περιέγραψαν αρκετές δράσεις που εφάρμοσαν. Μόνο 10 παιδαγωγοί μας είπαν ότι δεν κατάφεραν να υλοποιήσουν κάποιο παιχνίδι, είτε επειδή δεν υπήρχε καμία επικοινωνία με τα παιδιά (κατά την περίοδο του εγκλεισμού), είτε επειδή είχαν μικρή ηλικιακή ομάδα στο τμήμα (τα παιδιά αυτής της ηλικίας έως 15 μηνών, εκ των πραγμάτων είπαν ότι δεν μπορεί να παρακολουθήσουν και να αλληλεπιδράσουν σε υπολογιστή). Στις απαντήσεις τους οι περισσότεροι, αναφέρουν παιχνίδια και δράσεις σχετικές με: το κουκλοθέατρο, τη δημιουργία και αφήγηση ιστοριών, παιχνίδια με κάρτες και εικόνες, κατασκευή κούκλας με απλά υλικά, μουσικοκινητικές και ψυχοκινητικές δράσεις, παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού, δράσεις σε εξωτερικό χώρο (καθαρισμός παραλίας), μαγειρική, κηπουρική, πειράματα, χειροτεχνίες και κατασκευές, όπως επίσης και ψηφιακά- διαδραστικά παιχνίδια σε ΗΥ.

Ενδεικτικά αναφέρονται τα λόγια δύο παιδαγωγών:

**Παιδαγωγός Α (Δημόσιος Τομέας):** *«δεν εφάρμοσα κανένα, διότι οι δημόσιοι παιδικοί σταθμοί ήταν τελείως κλειστοί και δεν υπήρχε η δυνατότητα τηλεπικοινωνίας με παιδιά, όπως γινόταν σε κάποιους ιδιωτικούς παιδικούς σταθμούς»*

**Παιδαγωγός Β (Ιδιωτικός Τομέας):** *«Επειδή είχα μικρή ηλικιακή ομάδα α βρεφικό για την ακρίβεια δεν ήταν εφικτό να γίνει κάτι διαδραστικό».*

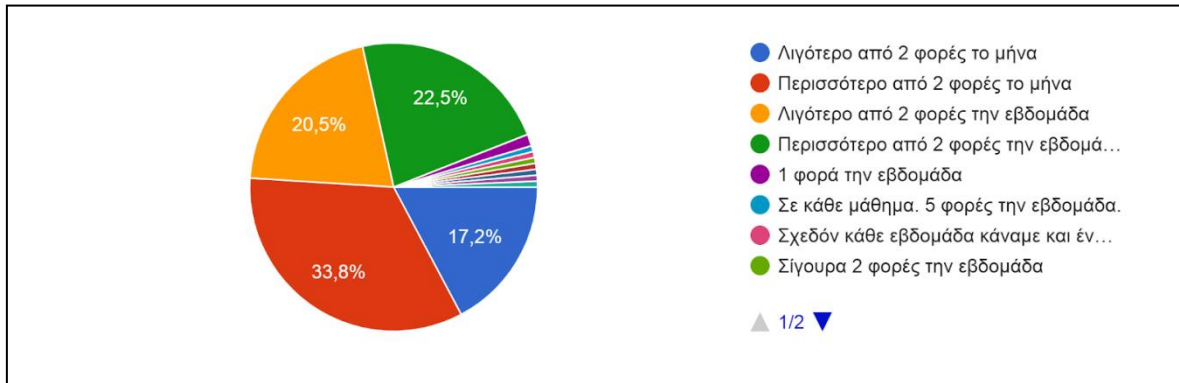
Οι περισσότεροι από τους παιδαγωγούς κατά την εφαρμογή εξ' αποστάσεως δράσεων κατέδειξαν, ως μεγαλύτερη δυσκολία (βλ. Πίν. 22) την έλλειψη άμεσης κοινωνικής αλληλεπίδρασης (Μ.Ο.=4,06 και Τ.Α.=1,420). Σε αρκετά μεγάλο βαθμό δυσκολεύτηκαν επίσης ως προς την ανάγκη δαπάνης χρόνου για τον προγραμματισμό των δράσεων (Μ.Ο.=3,68 και Τ.Α.=1,388) , τα τεχνικά ζητήματα που αντιμετώπισαν (Μ.Ο.=3,62 και Τ.Α.=1,428) , όπως επίσης και την έλλειψη υλικοτεχνικού εξοπλισμού (Μ.Ο.=3,62 και Τ.Α.=1,450).

**Πίνακας 22:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις απόψεων των παιδαγωγών, σχετικά με το βαθμό δυσκολίας εφαρμογής εξ' αποστάσεως παιχνιδιών, κατά την περίοδο εγκλεισμού

		Τεχνικά ζητήματα	Ανάγκη δαπάνης χρόνου	Έλλειψη κοινωνικής αλληλεπίδρασης	Έλλειψη υλικοτεχνικού εξοπλισμού	Έλλειψη εξοικείωσης παιδαγωγών	Έλλειψη εξοικείωσης παιδιών	Έλλειψη εξοικείωσης γονέων
N	Valid	151	151	149	151	150	151	149
	Missing	0	0	2	0	1	0	2
Mean		3,62	3,68	4,06	3,62	3,17	3,48	3,47
Std. Deviation		1,428	1,388	1,420	1,450	1,432	1,455	1,422

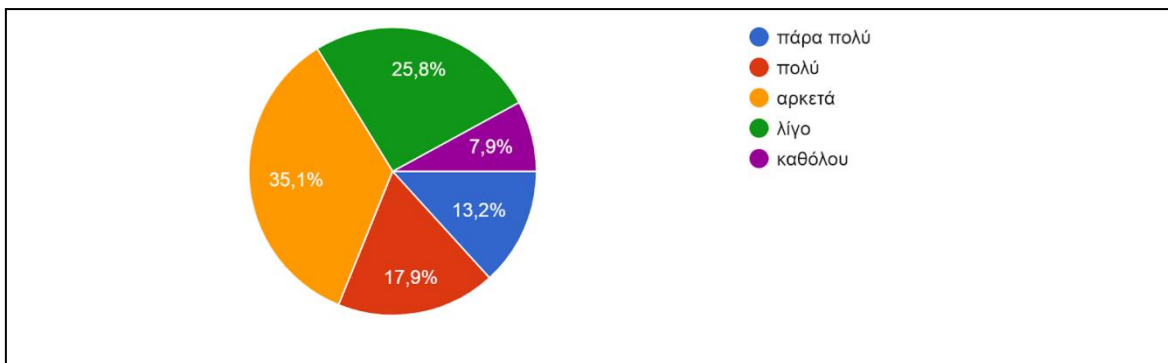
Στο γράφημα 22 διαφαίνεται η συχνότητα που εφαρμόζουν οι Παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας, τη μέθοδο του Θεατρικού παιχνιδιού, σε περίοδο πανδημίας Covid-19. Συγκεκριμένα παρατηρούμε ότι η πλειοψηφία των συμμετεχόντων (33,8%), πραγματοποιεί δράσεις θεατρικού παιχνιδιού «Περισσότερο από 2 φορές το μήνα», ενώ αρκετοί εξ' αυτών εφαρμόζουν δράσεις «Περισσότερο από 2 φορές την εβδομάδα»(22,5%), ή τουλάχιστον «μία φορά την εβδομάδα»(20,5%).

**Γράφημα 22:** Συχνότητα εφαρμογής θεατρικού παιχνιδιού σε περίοδο πανδημίας Covid-19



Άξιο αναφοράς είναι ότι οι Παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας (βλ. Γράφ. 23), διαφοροποίησαν αρκετά (35,1%) τη συχνότητα και τον τρόπο που εφαρμόζουν τη μέθοδο του θεατρικού παιχνιδιού, σε σχέση με την προηγούμενη περίοδο (προ Covid-19 εποχή).

**Γράφημα 23:** Διαφοροποίηση συχνότητας εφαρμογής και τρόπου θεατρικού παιχνιδιού λόγω πανδημίας Covid-19

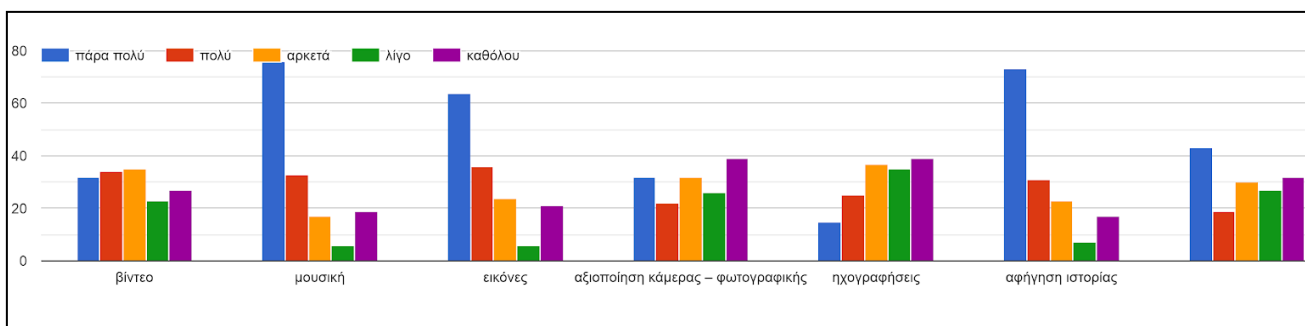


Αναφορικά με τις προτάσεις δράσεων θεατρικού παιχνιδιού, κατά τη διάρκεια παραμονής στο σπίτι λόγω πανδημίας Covid-19, οι περισσότεροι παιδαγωγοί χρησιμοποίησαν «πάρα πολύ» την αφήγηση ιστοριών (βλ. Πίν.23 και Γράφ.24), τη μουσική και τη χρήση εικόνων, ως μέσα εξ' αποστάσεως εφαρμογής .

**Πίνακας 23:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των στάσεων των παιδαγωγών σχετικά με προτάσεις Θεατρικού παιχνιδιού κατά τη διάρκεια εγκλεισμού λόγω πανδημίας Covid-19

		Βίντεο	Μουσική	Εικόνες	Κάμερα	Ηχογραφήσεις	Αφήγηση ιστορίας	Ειδικά προγράμματα
N	Valid	151	151	151	151	151	151	151
	Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean		3,14	3,93	3,77	2,88	2,62	3,90	3,09
Std. Deviation		1,391	1,384	1,397	1,483	1,301	1,355	1,516

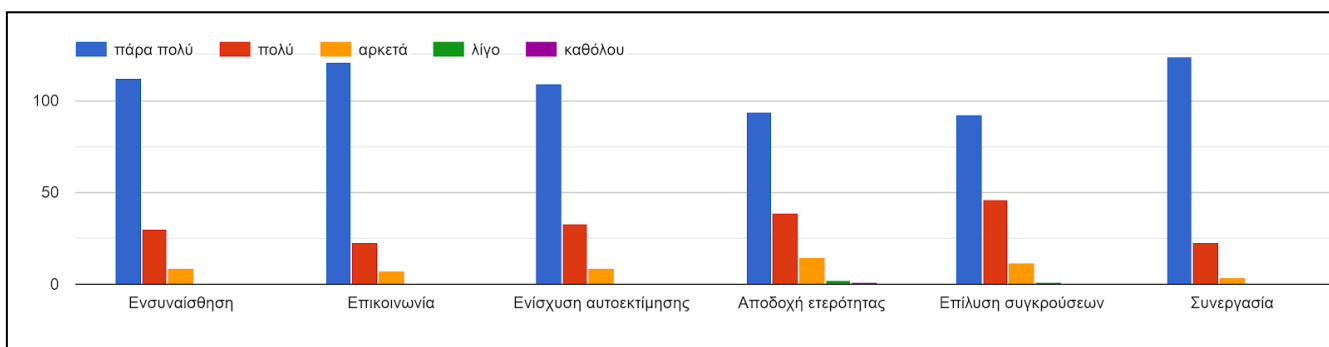
**Γράφημα 24:** Στάσεις παιδαγωγών σχετικά με προτάσεις Θεατρικού παιχνιδιού κατά τη διάρκεια εγκλεισμού λόγω πανδημίας Covid-19





Στο γράφημα 25 παρατίθενται συγκεντρωτικά οι στάσεις των παιδαγωγών, αναφορικά με την προτεραιότητα στο παιδαγωγικό τους έργο, για συγκεκριμένα στοιχεία συμπερίληψης. Παρατηρούμε ότι οι περισσότεροι παιδαγωγοί παρακινούν «πάρα πολύ» τα παιδιά να παίζουν παιχνίδια, που προωθούν τη συνεργασία (82,1%), την επικοινωνία (80,1%), την ενσυναίσθηση (74,2%), την ενίσχυση της αυτοεκτίμησης (72,2%), την αποδοχή της ετερότητας (62,3%) και την επίλυση συγκρούσεων (60,9%).

**Γράφημα 25:** Στάσεις παιδαγωγών σχετικά με την προτεραιότητα του παιδαγωγικού τους έργου για συγκεκριμένα στοιχεία συμπερίληψης



Βάσει του πίνακα 24, οι παιδαγωγοί χρησιμοποιούν σε πολύ μεγάλο βαθμό Παιδικά βιβλία που προάγουν τη συναισθηματική νοημοσύνη (Μ.Ο.=4,67 και Τ.Α.=0,526) και το Θεατρικό παιχνίδι (Μ.Ο.=4,14 και Τ.Α.=0,952) με σκοπό να ενισχύσουν την αποδοχή της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας.

**Πίνακας 24:** Μέσοι όροι και τυπικές αποκλίσεις των παιδαγωγών σχετικά με τη χρήση συγκεκριμένων μέσων, με σκοπό την ενίσχυση της αποδοχής της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας

	Θεατρικό παιχνίδι	Παιδικά βιβλία	Κούκλες μεσάζοντες	Αντικείμενο παιχνίδι	Υλικό φύσης	Υλικό δεύτερης χρήσης	Εποπτικό Υλικό
N Valid	151	151	151	151	151	151	151
Missing	0	0	0	0	0	0	0
Mean	4,14	4,67	3,85	4,03	3,86	3,75	4,28
Std. Deviation	,952	,526	1,069	,948	1,033	1,047	,925

Στην προσπάθεια διερεύνησης των στάσεων των παιδαγωγών σχετικά με την υλοποίηση παιχνιδιών/ δράσεων που έχουν εφαρμόσει για την ενίσχυση της διαφορετικότητας, οι συμμετέχοντες κλήθηκαν να αναφέρουν παραδείγματα δράσεων.

Οι παιδαγωγοί, μίλησαν ελεύθερα και περιέγραψαν αρκετές δράσεις που εφαρμόσαν. Στις απαντήσεις τους οι περισσότεροι αναφέρουν ότι προσεγγίζουν την έννοια της διαφορετικότητας, εφαρμόζοντας παιχνίδια και δράσεις σχετικές με: τη μέθοδο και τις τεχνικές του θεατρικού παιχνιδιού, το κουκλοθέατρο, την αφήγηση ιστοριών, τη δραματοποίηση, τα παιχνίδια παρατήρησης, παραδοσιακά παιχνίδια απ' όλο τον κόσμο και διάφορες ψυχοκινητικές δράσεις.

Ενδεικτικά αναφέρονται τα λόγια τριών παιδαγωγών:

**Παιδαγωγός Α (Δημόσιος Τομέας):** *«Δεν είναι ένα συγκεκριμένο. Ο τρόπος που εφαρμόζω το παιδαγωγικό πρόγραμμα δεν αφήνει περιθώρια να σκεφτούν τη διαφορετικότητα, με την έννοια ότι από την πρώτη στιγμή οι παιδαγωγικές δράσεις κατευθύνονται προς την αποδοχή και τη σύσφιξη της ομάδας. Δεν μου αρέσει αυτή η λέξη. Δεν υπάρχει στον κόσμο των παιδιών.»*

**Παιδαγωγός Β (Ιδιωτικός Τομέας):** *«Κούκλα - Μαρότ που της είχα τυλίξει με γάζα το πόδι, για να μιλήσουμε για την παγκόσμια ημέρα ατόμων με αναπηρίες! Η κούκλα ήταν παραολυμπιονίκης!!»*

**Παιδαγωγός Γ (Δημόσιος Τομέας):** *«δημιουργία ειδικά διαμορφωμένης αίθουσας που παίζουν τα παιδιά με αναπτυξιακά προβλήματα για να αυτορυθμιστούν».*

## **Κεφάλαιο 8: Συμπεράσματα & συζήτηση - προτάσεις**

### **8.1 Συζήτηση - συμπεράσματα**

Στην παρούσα μελέτη συμμετείχαν 151 Παιδαγωγοί Προσχολικής Αγωγής που στη συντριπτική τους πλειοψηφία είναι γυναίκες. Η πλειονότητα των συμμετεχόντων κυμαίνεται σε ηλικίες είτε από «31 έως 40 έτη», είτε «έως 30 ετών» και οι περισσότεροι είναι κάτοχοι Πτυχίου Ανώτατου Εκπαιδευτικού ή Τεχνολογικού Ιδρύματος. Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδαγωγών, έχει επιμορφωθεί σε θέματα που αφορούν στο Θεατρικό Παιχνίδι, ενώ οι περισσότεροι δεν έχουν παρακολουθήσει συγκεκριμένη επιμόρφωση σε σχέση με τις Νέες Τεχνολογίες και τη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση.

Σχετικά με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα, (που μελετά τις απόψεις των παιδαγωγών, για τη συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών σε περίοδο πανδημίας Covid-19), η πλειοψηφία των παιδαγωγών ανέδειξε το παιχνίδι ως το κυρίαρχο μέσον που συμβάλλει καθοριστικά στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Επίσης για τους περισσότερους εκ των συμμετεχόντων, το παιχνίδι αποτελεί τη σημαντικότερη παράμετρο στο παιδαγωγικό τους έργο. Το μεγαλύτερο ποσοστό επίσης θεωρεί ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας αλληλεπιδρούν σε πολύ μεγάλο βαθμό, μέσα από το ομαδό-συνεργατικό, το ελεύθερο και το αυθόρμητο παιχνίδι. Ακόμη η συνεργασία, η επικοινωνία και η ενσυναίσθηση, συγκαταλέχθηκαν στις σημαντικότερες δεξιότητες που ενισχύονται μέσα από το συνεργατικό παιχνίδι, από τους περισσότερους.

Αναφορικά με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα, (που μελετά τις αντιλήψεις των παιδαγωγών, ως προς την αναγκαιότητα του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού προσχολικής ηλικίας σε περίοδο πανδημίας Covid-19), η έρευνα έδειξε, ότι η έμφυτη ανάγκη του παιδιού για διασκέδαση, κοινωνικοποίηση και μάθηση, καλύπτεται σε πάρα πολύ μεγάλο βαθμό μέσα από το παιχνίδι. Κατόπιν η πλειοψηφία του δείγματος θεωρεί ότι το παιχνίδι επηρεάζει το παιδί προσχολικής ηλικίας σε πολύ μεγάλο βαθμό, σε όλους τους τομείς ανάπτυξης.

Σχετικά με το τρίτο ερευνητικό ερώτημα, (που μελετά τις αντιλήψεις των παιδαγωγών για τη διαφοροποίηση του παιχνιδιού στο χώρο του σχολείου, βάσει των νέων υγειονομικών πρωτοκόλλων, λόγω πανδημίας Covid-19), η πλειοψηφία των συμμετεχόντων, συμφωνούν ότι τα μέτρα, λειτουργούν σε αρκετά μεγάλο βαθμό ανασταλτικά για τις περισσότερες κατηγορίες παιχνιδιού και κυρίως για τα ομαδικά παιχνίδια. Αναφορικά

με τα νέα δεδομένα στην προσχολική εκπαίδευση (μέτρα και περιορισμοί), οι περισσότεροι παιδαγωγοί θεωρούν την πανδημία ως βασικότερο ανασταλτικό παράγοντα για την ανάπτυξη του παιδαγωγικού τους έργου.

Εν συνεχεία, στο τέταρτο ερευνητικό ερώτημα, (που διερευνά τις απόψεις των παιδαγωγών για την υλοποίηση εξ' αποστάσεως προγραμμάτων, σε σχέση με το παιχνίδι), οι περισσότεροι επιθυμούν να επιμορφωθούν σε σύγχρονα θέματα, για τη λειτουργία των παιχνιδιών μέσω τηλεδιάσκεψης. Την ίδια επιθυμία παρατηρούμε σχετικά με την επιμόρφωση για το παιχνίδι στον εξωτερικό χώρο, καθώς επίσης και για το ηλεκτρονικό και ψηφιακό παιχνίδι. Το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί μία από τις σημαντικότερες δραστηριότητες στο χώρο της προσχολικής αγωγής. Η πλειοψηφία των παιδαγωγών, πιστεύει, ότι το θεατρικό παιχνίδι ενδυναμώνει κατά κύριο λόγο εκφραστικές, ψυχοσυναισθηματικές καθώς επίσης και κοινωνικές δεξιότητες. Οι περισσότεροι εξ' αυτών, ανέφεραν ότι *«δύσκολα μπορεί να εφαρμοστεί ένα θεατρικό παιχνίδι εξ' αποστάσεως»*. Ωστόσο, κατέγραψαν ενδιαφέρουσες προτάσεις δράσεων, οι οποίες κατά κύριο λόγο, ήταν: κουκλοθέατρο, τη δραματοποίηση παραμυθιών, τη μίμηση ρόλων με χρήση κουστουμιών - υφασμάτων και καθημερινών αντικειμένων που υπάρχουν σε κάθε σπίτι, τον αυτοσχεδιασμό, τη μουσικοκινητική και τη δημιουργία ιστοριών και ηχοϊστοριών. Οι περισσότεροι παιδαγωγοί αν και απάντησαν με ευκολία, επεσήμαναν τη δυσκολία τρόπου εφαρμογής του θεατρικού παιχνιδιού με εξ' αποστάσεως προγράμματα και την έλλειψη αλληλεπίδρασης με τα παιδιά. Ωστόσο, όπως προαναφέρθηκε, πρότειναν δράσεις, οι οποίες θα μπορούσαν να εφαρμοστούν με σωστή οργάνωση και σχεδιασμό, μέσω πλατφορμών όπως: μέσω Η/Υ ασύγχρονη επικοινωνία, zoom, skype, webex, wheelofnames, κ.α.

Στο πέμπτο ερευνητικό ερώτημα, (που μελετά το βαθμό του θεατρικού παιχνιδιού, ως προστιθέμενης αξίας στο παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής αγωγής σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο), οι περισσότεροι συμμετέχοντες αναδεικνύουν τη σπουδαιότητα του θεατρικού παιχνιδιού, ως μέσου ενίσχυσης της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Η πλειοψηφία του δείγματος, υποστήριξε ότι πρωτίστως μέσα από το θεατρικό παιχνίδι και δεύτερο κατά σειρά το παιδικό βιβλίο, τα παιδιά αυτής της ηλικίας, έρχονται σε επαφή με την έννοια της διαφορετικότητας.

Κατόπιν στο έκτο κατά σειρά ερευνητικό ερώτημα (που μελετά τον τρόπο που διαχειρίζεται το πλαίσιο του σχολείου κι ο παιδαγωγός προσχολικής ηλικίας, μια κατάσταση κρίσης και πιο συγκεκριμένα πανδημίας Covid-19), η έρευνα έδειξε ότι, το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδαγωγών, παρακινούν τα παιδιά αυτής της ηλικίας να παίζουν ελεύθερα στον εξωτερικό χώρο του σχολείου. Ακόμη, σε μικρότερο βαθμό προωθούν την ενασχόληση των παιδιών με τα αντικείμενα και τα ομαδικά παιχνίδια στην αυλή του σχολείου. Μέσα από τα αποτελέσματα της παρούσας μελέτης, προκύπτει ότι οι παιδαγωγοί, πήραν σε μεγάλο ποσοστό προφυλάξεις κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid-19. Πιο συγκεκριμένα απομάκρυναν όλα τα λούτρινα παιχνίδια και παράλληλα προωθούσαν για απολύμανση τα αντικείμενα παιχνίδια μετά τη χρήση τους. Ενδιαφέρον παρουσιάζουν οι απαντήσεις των μισών περίπου παιδαγωγών, που υποστηρίζουν ότι δεν έλαβαν προφυλάξεις σε σχέση με την σωματική αλληλεπίδραση των παιδιών. Συγχρόνως, αναδείχθηκε η δυσκολία τήρησης αποστάσεων μεταξύ των παιδιών αυτής της ηλικίας. Σε πολύ μεγάλο βαθμό, περιόρισαν τη χρήση της αυλής ανά τμήμα και περιόρισαν κατά πολύ τις μετακινήσεις των παιδιών από τάξη σε τάξη.

Αναφορικά με το έβδομο ερευνητικό ερώτημα (που μελετά το βαθμό εφαρμογής εξ' αποστάσεως προγραμμάτων, από τους παιδαγωγούς, κατά την περίοδο εγκλεισμού λόγω πανδημίας- Covid-19,), η έρευνα έδειξε ότι οι περισσότεροι παιδαγωγοί επικοινωνούσαν με τα παιδιά μέσω σύγχρονης ή ασύγχρονης επικοινωνίας. Η πλειονότητα του δείγματος, πρότειναν ιστορίες και έκαναν ψηφιακή αφήγηση μέσω Η/Υ, όπως επίσης και μουσικοκινητικές δράσεις. Το θεατρικό παιχνίδι και πάλι υπερίσχυε σε σχέση με τη δημιουργία χειροτεχνιών και κατασκευών, ενώ σε μεγάλο βαθμό επίσης προτάθηκαν δραστηριότητες μαγειρικής, με την ενεργό συμμετοχή των παιδιών. Οι περισσότεροι παιδαγωγοί στη συνέχεια, μίλησαν ελεύθερα και περιέγραψαν αρκετές δράσεις που εφαρμόσαν. Όσοι δεν κατάφεραν να υλοποιήσουν κάποιο παιχνίδι, μας είπαν ότι δεν ήταν εφικτό, είτε επειδή δεν υπήρχε καμία επικοινωνία με τα παιδιά (κατά την περίοδο του εγκλεισμού), είτε επειδή είχαν μικρή ηλικιακή ομάδα στο τμήμα. Στις απαντήσεις τους οι περισσότεροι αναφέρουν παιχνίδια και δράσεις σχετικές με: το κουκλοθέατρο, τη δημιουργία και αφήγηση ιστοριών, παιχνίδια με κάρτες και εικόνες, κατασκευή κούκλας με απλά υλικά, μουσικοκινητικές και ψυχοκινητικές δράσεις, παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού, δράσεις σε εξωτερικό χώρο (καθαρισμός παραλίας), μαγειρική, κηπουρική, πειράμα-

τα, χειροτεχνίες και κατασκευές, όπως επίσης και ψηφιακά- διαδραστικά παιχνίδια σε ΗΥ.

Σχετικά με το όγδοο ερευνητικό ερώτημα (που εξετάζει αν υπάρχουν διαφοροποιήσεις αναφορικά με τη συχνότητα εφαρμογής δράσεων θεατρικού παιχνιδιού σε σχέση με την προ Covid-19 εποχή), η έρευνα έδειξε ότι ενώ οι περισσότεροι παιδαγωγοί πραγματοποιούσαν δράσεις θεατρικού παιχνιδιού περισσότερο από δύο φορές την εβδομάδα με διάφορους τρόπους, η συχνότητα αυτή διαφοροποιήθηκε σημαντικά λόγω πανδημίας Covid-19.

Εν κατακλείδι, στο ένατο κατά σειρά ερευνητικό ερώτημα (που μελετά το βαθμό που εφαρμόζουν οι παιδαγωγοί προσχολικής αγωγής παιχνίδια/ δράσεις σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο), τα αποτελέσματα της μελέτης έδειξαν ότι, η συντριπτική πλειοψηφία των παιδαγωγών, χρησιμοποιούν τη μέθοδο του Θεατρικού παιχνιδιού σε πολύ μεγάλο βαθμό, καθώς επίσης και παιδικά βιβλία που προάγουν τη συναισθηματική νοημοσύνη, με σκοπό να ενισχύσουν την αποδοχή της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Παράλληλα, οι περισσότεροι παιδαγωγοί παρακινούν τα παιδιά να παίζουν παιχνίδια, που προωθούν τη συνεργασία, την επικοινωνία, την ενσυναίσθηση, την ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και την επίλυση συγκρούσεων. Τέλος, η πλειονότητα των παιδαγωγών, μίλησαν ελεύθερα και ανέφεραν, ότι προσεγγίζουν την έννοια της διαφορετικότητας, εφαρμόζοντας παιχνίδια και δράσεις σχετικές με: το θεατρικό παιχνίδι, το κουκλοθέατρο, την αφήγηση ιστοριών, τη δραματοποίηση, τα παιχνίδια παρατήρησης, παραδοσιακά παιχνίδια απ' όλο τον κόσμο και διάφορες ψυχοκινητικές δράσεις.

Συμπερασματικά, μέσα από την παρούσα μελέτη διαπιστώθηκε ότι το παιχνίδι, είναι εκείνο το μέσον που συμβάλλει καθοριστικά στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού και αποτελεί τη σημαντικότερη παράμετρο στο παιδαγωγικό έργο των παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η έμφυτη ανάγκη του παιδιού για διασκέδαση, κοινωνικοποίηση και μάθηση, καλύπτεται μέσα από το παιχνίδι.

Οι περισσότεροι παιδαγωγοί υποστηρίζουν, ότι τα μέτρα πρόληψης και τα υγειονομικά πρωτόκολλα, λειτουργούν ανασταλτικά, για τις περισσότερες κατηγορίες παιχνιδιού στον εκπαιδευτικό χώρο, καθώς επίσης και για την αλληλεπίδραση των παιδιών. Ακόμη οι ίδιοι πιστεύουν, ότι ο ρόλος τους μπορεί να υποστηριχθεί, με την περαιτέρω επιμόρφωση σε σύγχρονα θέματα, για τη λειτουργία των παιχνιδιών μέσω τηλεδιάσκε-

ψης. Παρ' όλα αυτά πρότειναν αρκετές δημιουργικές δράσεις παιχνιδιών, αλλά και στρατηγικές υλοποίησής τους.

Καταλήγουμε στη διαπίστωση, ότι παρά τις δυσκολίες και τις αντιξοότητες ανά περιόδους κρίσης, οι παιδαγωγοί, παραμένουν δημιουργικοί και εφευρίσκουν τρόπους επίτευξης των στόχων τους με γνώμονα πάντα το παιδί.





## 8.2 Προτάσεις

Η παρούσα μελέτη θα μπορούσε να αποτελέσει το έναυσμα για μελλοντική έρευνα, σχετικά με τις αντιλήψεις και τις στάσεις των γονέων παιδιών προσχολικής ηλικίας, για τον υποστηρικτικό ρόλο του παιχνιδιού σε περίοδο κρίσης/ πανδημίας.

Επιπρόσθετα, θα μπορούσε να διερευνηθεί εάν ο εκπαιδευτικός χώρος της προσχολικής ηλικίας (παιδικοί σταθμοί – νηπιαγωγεία), έχει τη δυνατότητα να βοηθήσουν τα παιδιά εκείνης της ηλικίας, με τη συνεργασία ειδικών σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο, σε περιόδους κρίσης.

## Αναφορές

- Beauchamp, H. (1998). *Τα παιδιά και το Δραματικό παιχνίδι : Εξοικείωση με το θέατρο*. (Ε. Πατίνσκα, Ed.) Αθήνα: Τυπωθήτω - Δαρδανός Γ.
- Block, M., & Choi, S. (2000). Conceptionw of play in the history of Early Child-hood education. *Child and Youth Care Quarterly*, pp. 33-55.
- Clements, D., Nastasi, B. K., & Swaminathan, S. (2013). Young children and computers: crossroads and directions from research. *National Agricultural Library*, 2(48), 56-64.
- Cremin, H., & Thomas, G. (2005). Maintaining underclasses via contrastive judgement: can inclusive education ever happen? *British Journal of Educational Studies*.
- Dicknson, R., Neelands, J., & Shenton, P. S. (2006). *Improve your Primary School through Drama*. London: Fulton.
- Faure, G., & Lascar, S. (2001). *Το θεατρικό παιχνίδι*. Αθήνα: Gutenberg.
- First, J., Shin, H., Ranjit, Y. S., & Houston, J. (2020). COVID-19 Stress and Depression: Examining social media, Traditional Media, and Interpersonal Communication. *Journal of Loss and Trauma*, pp. 1-15.
- Flipped, L. (2014). *Flipped Learning Network (FLN). The Four Pillars of F-L-I-P*. Retrieved December 16, 2021, from What Is Flipped Learning: [https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP\\_handout\\_FNL\\_Web.pdf](https://flippedlearning.org/wp-content/uploads/2016/07/FLIP_handout_FNL_Web.pdf)
- Frost, X., Wortham, S., & Reifel, S. (2012). *Play and Child Development*. U.S.A: Pearson.
- Galaterou, J., & Antoniou, A. (2017). Teachers' Attitudes towards Inclusive Education: The Role of Job Stressors and Demographic Parameters. *International Journal of Special Education*, pp. 643-658.
- Hale, T., Petherick, A., Phillips, T., & Webster. (2020). Variation in government responses to COVID-19. *Blavatnik school of government working paper*.
- Hamilton, D. (2020). *Impact of COVID-19 on Children and Families. Evidence Based Nursing*. Retrieved January 6, 2020, from <https://blogs.bmj.com/ebn/2020>
- Hendy, L., & Toon, L. (2001). *Supporting drama and imaginative play in the early years*. Philadelphia: Open University Press.

- Hewes, J. (2007). The value of play in early learning: towards a pedagogy,. *In T. Jambor & J. Van Gils* (pp. 119-132). Belgium, The Netherlands, U.S.A., England: Garant.
- Houssaye, J. (2000). *Δεκαπέντε παιδαγωγοί. Σταθμοί στην ιστορία της παιδαγωγικής σκέψης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Hsiang, S., Allen, D., Annan-Phan, S., Bell, K., Bolliger, I., Chong, T., . . . Wu, T. (2020). *The effect of large-scale anti-contagion policies on the COVID-19 pandemic.* , *Nature* *584*(7820), 262-267. Retrieved December 18, 2021, from <https://doi.org/10.1038/s41586-020-2404-8>
- ISP. (2020). *A new normal approach to learning during the covid 19 outbreak*. Retrieved December 18, 2021, from International Schools Partnership: <https://www.internationalschoolspartnership.com/a-new-normal-isps-approach-to-learning-during-the-covid-19-outbreak/>
- Jamison, K. R., Forston, L. D., & Stanton-Chapman, T. (2012). *Encouraging Social Skill Development through Play in Early Childhood Special Education Classrooms* , *15*(2), 3-19. Retrieved March 25, 2021, from Young Exceptional Children: <https://doi.org/10.1177/1096250611435422>
- Lebow, J. L. (2020). *Family in the Age off COVID-19. Family process*, *59*(2), 309-3012. Retrieved November 15, 2021, from doi: 10.1111/famp.12543
- Lenakakis, A., Felekidou, K., & Howard, J. (n.d.). Play and inclusive education. Greek teacher's Attitudes. *European Journal of Special Education Research*.
- McLeod, D. S. (2019, July 11). *Bruner- learning theory in education*. Retrieved from Simply Psychology: [www.simplypsychology.org/bruner.html](http://www.simplypsychology.org/bruner.html)
- Miller, J. (2020). *Higher Ed teaching strategies from Magna Publications*. Retrieved March 18, 2021, from <https://www.facultyfocus.com/articles/online-education/eight-steps-for-a-smoother-transition-to-online-teaching/>
- O'Connor, R. C., & Kirtley, O. J. (2018). *The integrated motivational-volitional model of suicidal behaviour. Philosophical transactions of the Royal Society of London. Series B, Biological sciences*, *373*(1754), 20170268. Retrieved November 14, 2021, from <https://doi.org/10.1098/rstb.2017.0268>
- Piaget, J. (1979). *Ψυχολογία & Παιδαγωγική*. Αθήνα: Νέα Σύνορα ΑΑ Λιβάνη.

- Saracho, O., & Spodek, B. (2005). *Contemporary perspective on Early Childhood curriculum*. Retrieved November 15, 2021, from Information Age Publishing: <http://www.infoagepub.com>
- Shelov, S., & Altamann, T. (2012). *Η φροντίδα του μωρού και του μικρού παιδιού: Από τη γέννηση έως τα πέντε του χρόνια*. Αθήνα: Πασχαλίδης.
- Slee, R., & Allan, J. (2001). *Excluding the Included: a reconsideration of inclusive education*. Retrieved March 17, 2021, from International Studies in Sociology of Education, 11(2), 173-191: <https://research-repository.uwa.edu.au/en/publications/excluding-the-included-a-reconsideration-of-inclusive-education>
- Smith, K. (2000). Rough and tumble play, aggression and dominance: Perception and behavior in children's encounters. . *Human Development*, pp. 271-282.
- Spiteri, J. (2021). *The impact of the COVID-19 pandemic on children's mental health and wellbeing, and beyond: A scoping review*. Retrieved December 24, 2021, from Journal of Childhood, Education & Society 2(2): <https://doi.org/10.37291/2717638X.20212294>
- Stuckler, D., Basu, S., Suhrcke, M., Coutts, A., & McKee, M. (2009). *The public health effect of economic crises and alternative policy responses in Europe: an empirical analysis*. *Lancet (London, England)*, 374(9686), 315–323. Retrieved November 17, 2021, from <https://doi.org/10.1016/S0140>
- Teach, O. (2020). *Five Key Lessons Learned from Faculty and Instructors Moving Their Courses Online as a Result of the COVID-19 Pandemic*. Retrieved April 10, 2020, from <https://teachonline.ca/tools-trends/five-key-lessons-learned-faculty-and-instructors-moving-their-courses-online-result-covid-19>
- Torales, J., O'Higgins, M., Castaldelli-Maia, J. M., & Ventriglio, A. (2020). The outbreak of COVID-19 coronavirus and its impact on global mental health. *International Journal of Social Psychiatry* 66(4), pp. 317-320.
- UNESCO. (1994). *The Salamanca Statement and Framework for Action on Special Needs Education*. Paris, Spain: UNESCO/Ministry of Education.
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in society*. Cambridge: Harvard University Press.

- Yoon, H. G. (2006). "The nature of science drama in science education" The 9th International Conference on Public Communication of Science and Technology. *Chun cheon National Univerity of Education*. Korea.
- Youell, B. (2008). The importance of play and playfulness. *European Journal of Psychotherapy and Counselling*, pp. 2-10.
- Zimmer, R. (2007). *Εγχειρίδιο Ψυχοκινητικής. Θεωρία και Πράξη της Ψυχοκινητικής Παρέμβασης*. (Κ. Α, Ed.) Αθήνα: Αθλότυπο.
- Αβραμίδης, Η., Αντωνίου, Α., Γκαράνης, Α., Γουδήρας, Δ., Ευσταθίου, Μ., Δαραής, Κ., . . . Σαρίδου, Χ. (2013). *Από την Ειδική Αγωγή στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση. Από το σχολείο σε μια κοινωνία για όλους*. Θεσσαλονίκη: Γράφημα.
- Αλιβίζος, Σ., Κώστας, Α., & Παράσχου, Β. (2015). *Online εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Από τη Θεωρία στην Πράξη*. Retrieved 2021, from <https://repository.kallipos.gr/handle/11419/182>
- Άλκηστις. (2008). *Μαύρη αγελάδα-άσπρη αγελάδα. Δραματική Τέχνη στην εκπαίδευση και Διαπολιτισμικότητα*. Αθήνα: Τόπος.
- Αναστασιάδης, Α. (1995). *Κινητικά - Παιδαγωγικά παιχνίδια, Σύγχρονα και Παραδοσιακά*. Ιωάννινα: Υπηρεσία Δημοσιευμάτων.
- Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: university studio press.
- Αργυρόπουλος, Β. (2013). *Διαφοροποίηση και διαφοροποιημένη διδασκαλία: θεωρητικό υπόβαθρο και βασικές αρχές*. (Σ. Παντελιάδου, & Δ. Φιλιππάτου, Eds.) Αθήνα: Πεδίο.
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθιτώ.
- Γέρου, Θ. (1984). *Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*. Αθήνα: Δίπτυχο.
- Γκούγκουλη, Κ., & Κούρια, Α. (1999). *Ίδρυμα ερευνών για το παιδί: Παιδί και Παιχνίδι στη Νεοελληνική Κοινωνία, 19ος και 20ος αιώνας*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Γραμματάς, Θ. (1997). *Θεατρική Παιδεία και Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών*. Αθήνα: Τυπωθιτώ.
- Γραμματάς, Θ. (2009). *Θέατρο και Παιδεία* (6η ed.). Αθήνα: Θ. Γραμματάς.
- Διαμαντόπουλος, Δ. (2009). *Το παιχνίδι: Ιστορική εξέλιξη, Ερμηνευτικές θεωρίες, Ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις*. Θεσσαλονίκη: Π. Πουρναρά.

- Ζαχοπούλου, Ε. (2009). *Η Φυσική Αγωγή Προσχολικής Ηλικίας στην Αρχή του 21ου αιώνα. Σκοποί- Στόχοι- Επιδιώξεις*. Θεσσαλονίκη: Χριστοδουλίδη.
- Ζαχοπούλου, Μ., & Ιωαννίδη, Β. (2007). Μαθησιακές και διδακτικές δραστηριότητες για παιδιά με δυσχέρειες κοινωνικής προσαρμογής. Η περίπτωση του θεατρικού παιχνιδιού ως ενταξιακής πρακτικής. *Εταιρεία Ειδικής Παιδαγωγικής Ελλάδος. Η Εδική Αγωγή στην Κοινωνία της Γνώσης. Τόμος Β'.* Αθήνα: Γρηγόρη.
- Ζώνιου-Σιδέρη, Α., Λαμπροπούλου, Κ., Παπασταυρινίδου, Γ., Τσεμρίδου, Λ., & Χριστοπούλου, Α.-Α. (2015α). *Διαφοροποιημένη παιδαγωγική & ενταξιακή εκπαίδευση: θεωρητικές επισημάνσεις, προβληματισμοί και προοπτικές. Διάλογοι: Θεωρία και πράξη στις επιστημές της αγωγής και εκπαίδευσης*. Retrieved from <https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/dialogoi/article/view/2333>
- Ζώνιου-Σιδέρη, Α., Λαμπροπούλου, Κ., Παπασταυρινίδου, Γ., Τσεμρίδου, Λ., & Χριστοπούλου, Α.-Α. (2015). *Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό. Εργαλεία σύγχρονης προσέγγισης διαφοροποιημένης παιδαγωγικής για το δημοτικό*.
- Κάππας, Χ. (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Ατραπός.
- Καραμπάτσος, Α. (2000). *Το παιδικό παιχνίδι τα είδη και η σημασία του στην παιδαγωγική διαδικασία*.
- Κασκάλης, Θ. Χ. (2002). Προγραμματιστικά Περιβάλλοντα Προσχολικής και Πρώτης Σχολικής Ηλικίας. "Οι ΤΠΕ στην εκπαίδευση" Τόμος Α' Πρακτικά 3ου Συνεδρίου ΕΤΠΕ,. Πανεπιστήμιο Αιγαίου, Ρόδος: Καστανιώτης.
- Κοντήρα, Λ. (2002). *Ελάτε να παίξουμε μέσα στο χρόνο*. Φυτράκη.
- Κοντογιάννη, Α. (2012). *Δραματική Τέχνη στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κουρετζής, Λ. (1991). *Το Θεατρικό Παιχνίδι (Παιδαγωγική θεωρία, πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση)*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Κουρετζής, Λ. (2008). *Το θεατρικό παιχνίδι και οι διαστάσεις του*. Αθήνα: Ταξιδευτής.
- Κουτελέκος, Ι. (2020). *Επίδραση στην ψυχική υγεία γονέων και παιδιών*.
- Κουτσελίνη, Ι., & Πυργιωτάκης, Ε. (2015). *Διασπορά της Διδασκαλίας και της Μάθησης*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κυριαζή, Ν. (2011). *Η Κοινωνιολογική Έρευνα: Κριτική Επισκόπηση των Μεθόδων και των Τεχνικών*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κυριαζοπούλου - Βαληνάκη, Π. (1977). *Νηπιαγωγική 3*. Αθήνα: Αδελφοί Βλάσση.

- Μετοχιανάκης, Η. (2008). *Εισαγωγή στην Παιδαγωγική* (3η έκδοση ed.). Ηράκλειο: ΙΔΙΩΤΙΚΗ.
- Μπαμπινιώτης, Γ. (1998). Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας. Κέντρο Λεξικολογίας.
- Μπιρμπίλη, Μ. Μ. (Ed.). (2014). *Οδηγός Εκπαιδευτικού για το Πρόγραμμα Σπουδών του Νηπιαγωγείου*. Retrieved December 12, 2021, from [https://repository-edu111.ekt.gr/edu111/bitstream/10795/1859/2/1859\\_%ce%9f%ce%94%ce%97%ce%93%ce%9f%ce%a3%20%ce%9d%ce%97%ce%a0%ce%99%ce%91%ce%93%ce%a9%ce%93%ce%9f%ce%a5.pdf](https://repository-edu111.ekt.gr/edu111/bitstream/10795/1859/2/1859_%ce%9f%ce%94%ce%97%ce%93%ce%9f%ce%a3%20%ce%9d%ce%97%ce%a0%ce%99%ce%91%ce%93%ce%a9%ce%93%ce%9f%ce%a5.pdf)
- Μπούρα, Σ. (2020). Τόμος Πρακτικών 1ου Διεθνούς Διαδικτυακού Συνεδρίου. Από τον 20ο στον 21ο αιώνα μέσα σε 15 ημέρες. Η απότομη μετάβαση της εκπαιδευτικής μας πραγματικότητας σε ψηφιακά περιβάλλοντα. *Στάσεις-Αντιλήψεις-Σενάρια-Προοπτικές-Προτάσεις Η Εποχή Του Covid*, (σ. 472).
- Νόμος. (301/1996). Π.Δ.301/96, ΦΕΚ 208/Α'/29-08/1996 : Αναλυτικό Πρόγραμμα Ειδικής Αγωγής.
- Παιδαγωγικό, Ι. (2001). Διαθεματικό Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης, Θεατρική Αγωγή, ΦΕΚ Αρ. Φύλλου 1373 τ. Β, 18-10-2001, σ.426.
- Παιδαγωγικό, Ι. (2004). Εισαγωγή: Θέατρο και Παιδεία. Ενιαίο Πλαίσιο Προγράμματος Σπουδών, Θεατρική Αγωγή 09/11/2004.
- Πανταζής, Σ. (2004). *Η παιδαγωγική και το παιχνίδι - Αντικείμενο στο χώρο του Νηπιαγωγείου*. Αθήνα: Gutenberg.
- Παπαγεωργίου, Ε. (Ed.). (2017). *Βιοστατιστική κι εφαρμογές* (2η ed.). Αθήνα: Νέων Τεχνολογιών.
- Παπαδόπουλος, Σ. (2006). *Το θέατρο στην Εκπαίδευση και η Συνάντηση με τους "Άλλους"*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Παπαδόπουλος, Σ. (2010). *Με τη γλώσσα του θεάτρου. Η διερευνητική δραματοποίηση στη διδασκαλία της γλώσσα*. Αθήνα: Κέδρος.
- Σαρρής, Δ. (2002). Το θεατρικό παιχνίδι ως επικοινωνιακό διάμεσο για παιδιά με ακουστική μειονεξία. *Θέματα Ειδικής Αγωγής*, 16, 10-25.
- Σέργη, Λ. (2004). *Δραματική έκφραση και αγωγή του παιδιού*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σφυρόερα, Μ. (2007). *Εκπαίδευση Μουσουλμανόπαιδων . Διαφοροποιημένη Παιδαγωγική Κλειδιά και Αντικλειδιά*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ Πανεπιστήμιο Αθηνών.

- Τζήλου, Γ., & Παπαδημητρίου, Σ. (2021). *Εξ αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία: Μελέτη περίπτωσης*. Retrieved from *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 17(2), 6-22.:  
<https://ejournals.epublishing.ekt.gr/index.php/openjournal/article/view/25412/2043>
- Τσεφαλά, Ε. (2003). «Η δραματοποίηση ως εργαλείο για κοινωνική αντίληψη και προσωπική εξέλιξη». Εισήγηση στην 3η Διεθνή Συνδιάσκεψη για το Θέατρο στην Εκπαίδευση στο «Θέατρο στην Εκπαίδευση»: «Χτίζοντας Γέφυρες». Αθήνα.
- Χαρίτος, Χ. Γ. (1998). *Το ελληνικό νηπιαγωγείο και οι ρίζες του: Συμβολή στην ιστορία της προσχολικής αγωγής*. Αθήνα: Gutenberg - Γιώργος & Κώστας Δαρδανός.
- Χατζηνεοφύτου, Δ. (2009). *Τα πρώτα έξι χρόνια της ζωής*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Χατζηστεφανίδου, Σ. (2008). *Ιστορία της Προσχολικής Αγωγής (Vol. Α)*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.



## Πηγές Εικόνων

<http://4.bp.blogspot.com/->

[k0WACY8Q8N8/TuNg8rS15zI/AAAAAAAAAFvc/Ddr49LPjCio/s1600/koukou+iakwvidis.jpg](http://4.bp.blogspot.com/-k0WACY8Q8N8/TuNg8rS15zI/AAAAAAAAAFvc/Ddr49LPjCio/s1600/koukou+iakwvidis.jpg)

## Παράρτημα Α



Ενότητα 1 από 3

# Ο Υποστηρικτικός Ρόλος του Παιχνιδιού σε περίοδο Κρίσης/Πανδημίας

Αγαπητοί συνάδελφοι,

Το παρακάτω ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε στα πλαίσια του Μεταπτυχιακού Προγράμματος "Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων", του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και αποτελεί μέρος της διπλωματικής μας εργασίας, με θέμα: "Ο Υποστηρικτικός Ρόλος του παιχνιδιού σε περίοδο κρίσης/πανδημίας." Στο συγκεκριμένο ερωτηματολόγιο θα διερευνηθούν οι απόψεις και οι στάσεις των παιδαγωγών, σχετικά με το ρόλο που διαδραματίζει το παιχνίδι στη ζωή των παιδιών σε περίοδο Πανδημίας. Το ερωτηματολόγιο είναι ανώνυμο και τα στοιχεία που θα συλλεχθούν, θα χρησιμοποιηθούν αυστηρά και μόνο για τους ακαδημαϊκούς σκοπούς της έρευνας. Η συμμετοχή στην έρευνα είναι ιδιαίτερα σημαντική και ο εκτιμώμενος χρόνος ορίζεται περίπου στα 10 λεπτά. Σας ευχαριστούμε πολύ εκ των προτέρων για τον χρόνο και τη συνεργασία σας. Παραμένουμε στη διάθεσή σας για οποιαδήποτε διευκρίνηση.

Με εκτίμηση,  
Θεοφανοπούλου-Πέζερ Βασιλεία-Κορνηλία  
Σαββουλίδη Κυριακή

### Δημογραφικά στοιχεία

Περιγραφή (προαιρετικό)

#### 1. Φύλο \*

- Γυναίκα
- Άνδρας

#### 2. Ηλικία: \*

- έως 30
- 31-40
- 41-50
- +

6. Σχέση εργασίας: \*

- Μόνιμος/η - Αορίστου Χρόνου
- Αναπληρωτής/τρια
- Συμβασιούχος Ορισμένου Χρόνου
- Άλλο: \_\_\_\_\_

7. Έτη προϋπηρεσίας: \*

- 1 - 5
- 6 - 10
- 11 - 20
- 21 - 30
- 31 και άνω

8. Ηλικιακή ομάδα παιδιών στο τμήμα: \*

- έως 12 μηνών
- 13 - 24
- 25 - 36
- 37 - 48
- 4 έως 6 ετών

## Απόψεις παιδαγωγών

Για την αποσαφήνιση του όρου ΤΠΕ , δίνεται ο παρακάτω ορισμός: ως ΤΠΕ ορίζονται οι τεχνολογίες κυρίως με τη χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών, που επιτρέπουν την ανταλλαγή ή τη διάχυση - διαμοιρασμό πληροφορίας και την επικοινωνία μεταξύ ατόμων ή ομάδων.

### Το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία σε περίοδο πανδημίας Covid-19

Παρακαλούμε να σημειώσετε την επιλογή σας με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδεικνύεται κατά τη γνώμη σας η σειρά σημαντικότητας.

1. Σε ποιο βαθμό πιστεύετε ότι τα παρακάτω συμβάλουν στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού προσχολικής ηλικίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Το παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το παιδικό βιβλίο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το ανακυκλώσιμο υλικό	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οι Τ.Π.Ε	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Σε ότι αφορά την προσωπική ανάπτυξη του παιδιού, σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι τα παρακάτω είναι σημαντικά στο παιδαγωγικό σας έργο; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Οι ιστορίες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οι αλληλεπιδράσεις με τα παιδιά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Πόσο πιστεύετε ότι από τις παρακάτω κατηγορίες παιχνιδιών προωθούνται δράσεις αλληλεπίδρασης στα παιδιά προσχολικής ηλικίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Το ομαδο-συνεργατικό παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το παιχνίδι παρατήρησης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το αυθόρμητο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το ελεύθερο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το ατομικό παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι οι παρακάτω δεξιότητες ενισχύονται μέσα από το συνεργατικό παιχνίδι; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
συνεργασία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
επικοινωνία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ενσυναίσθηση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
εμπιστοσύνη	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
επίλυση συγκρούσεων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
αυτοεκτίμηση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ενεργητική ακρόαση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
τήρηση ορίων/ κανόνων/ οδηγιών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
διαχείριση ανεπιθύμητων συμπεριφορών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

5. Ποιος πιστεύετε ότι είναι ο ρόλος του παιχνιδιού για το παιδί προσχολικής ηλικίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
η διασκέδαση / ψυχαγωγία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
η κοινωνικοποίηση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
η μάθηση και η ανάπτυξη	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
η γνώση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

6. Τα μέτρα πρόληψης σχετικά με τον Covid-19 στο χώρο του σχολείου, σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι λειτουργούν ανασταλτικά για τα παρακάτω είδη παιχνιδιού;

\*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Παιχνίδια αδρής κινητικότητας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συμβολικό παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παιχνίδια Κανόνων (επιτραπέζια κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ομαδικά παιχνίδια (περνά περνά η μέλισσα κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αντικείμενα παιχνίδια	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

7. Σε ποια από τα παρακάτω θα επιθυμούσατε να επιμορφωθείτε περαιτέρω; (Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μια επιλογές) \*

- Επιμόρφωση σε σχέση με το αντικείμενο παιχνίδι (παιχνίδι εμπορίου)
- Επιμόρφωση για το ηλεκτρονικό και ψηφιακό παιχνίδι
- Επιμόρφωση για το παιχνίδι στον εξωτερικό χώρο
- Σε σύγχρονα θέματα για τη λειτουργία των παιχνιδιών μέσω τηλεδιάσκεψης
- Άλλο: \_\_\_\_\_

### Το Θεατρικό Παιχνίδι στην προσχολική ηλικία σε περίοδο πανδημίας Covid-19

Παρακαλούμε να σημειώσετε την επιλογή σας με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδεικνύεται κατά τη γνώμη σας η σειρά σημαντικότητας.

8. Το θεατρικό παιχνίδι αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές δραστηριότητες στο χώρο της προσχολικής ηλικίας. Σε ποιο βαθμό θεωρείτε ότι ενδυναμώνει τις παρακάτω δεξιότητες; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
κοινωνικές	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
εκφραστικές (λεκτικές- σωματικές)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
γνωστικές	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ψυχοσυναισθηματικές (αυτοαντίληψης και αυτοεκτίμησης, κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

9. Κατά πόσο θεωρείτε ότι το Θεατρικό Παιχνίδι συμβάλλει; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
στη διαχείριση των φόβων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στη διαμόρφωση μιας υγιούς προσωπικότητας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην επίλυση καθημερινών προβλημάτων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στη διαχείριση άγχους, εκρήξεις θυμού,(έκφραση συναισθημάτων)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην καλλιέργεια της φαντασίας- δημιουργικότητάς	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην ενίσχυση της γλωσσικής ανάπτυξης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην απελευθέρωση της επικοινωνίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



10. Με ποιο τρόπο πιστεύετε ότι μπορεί να πραγματοποιηθεί ένα θεατρικό παιχνίδι εξ ‘ αποστάσεως; Παρακαλούμε αναφέρετε ένα σύντομο παράδειγμα: \*

Η απάντησή σας

---

11. Σε ποιο βαθμό το θεατρικό παιχνίδι γίνεται μια προστιθέμενη αξία στο παιδαγωγικό σας έργο, καλλιεργώντας: \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
ένα ασφαλές περιβάλλον σε επίπεδο τάξης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
τη θετική ενίσχυση και την απόδοση αξίας στις ιδέες των παιδιών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
τη συνεργασία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
την ισότιμη συμμετοχή όλων των παιδιών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
την αλληλοϋποστήριξη και τη συνεχή αλληλεπίδραση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
την αποδοχή του λάθους ως μέρος της διαδικασίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην αυτό-έκφραση και τον έλεγχο του σώματός τους	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην ενίσχυση της συνεργασίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στη βελτίωση της συγκέντρωσης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην τόνωση της αυτοπεποίθησης και καλλιέργεια της αυτοεκτίμησης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
στην ανάδειξη αισθητηριακών δεξιοτήτων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Το παιχνίδι στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση σε περίοδο πανδημίας Covid-19

Παρακαλούμε να σημειώσετε την επιλογή σας με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδεικνύεται κατά τη γνώμη σας η σειρά σημαντικότητας.

12. Κατά πόσο θεωρείτε τους παρακάτω παράγοντες ανασταλτικούς στην ανάπτυξη του παιδαγωγικού σας έργου, σε σχέση με το παιχνίδι; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Η μεικτή ηλικιακή ομάδα τμήματος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οι διαφορετικές εκπαιδευτικές ανάγκες της ομάδας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Η μορφή της οικογένειας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Η εθνικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Μια αναπηρία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Η πανδημία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Η υλικοτεχνική υποδομή (έλλειψη αυλής, έλλειψη παιδαγωγικού υλικού)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

13. Σε τι βαθμό πιστεύετε ότι μπορούν οι παρακάτω παράγοντες να βοηθήσουν στην ένταξη όλων των παιδιών στη διαδικασία της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης σε περίοδο πανδημίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Σχολείο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οικογένεια	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Πολιτεία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

14. Τι πιστεύετε ότι προτιμούν τα αγόρια και τα κορίτσια στο παιχνίδι τους; (Μπορείτε να επιλέξετε παραπάνω από μια επιλογές) \*

	αγόρια	κορίτσια
οικοδομικό υλικό	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ηλεκτρονικά παιχνίδια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Κουζινικά	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Αυτοκινητάκια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ζωάκια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Κούκλες	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Παζλ	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Επιτραπέζια παιχνίδια	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Βαλιτσάκι με εργαλεία	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Κουτί κομμωτηρίου	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Βαλιτσάκι ιατρού	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

15. Κατά πόσο πιστεύετε ότι οι παρακάτω παράγοντες ενισχύουν την αποδοχή της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Το παιδικό βιβλίο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Θεατρικό παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Γλωσσικά παιχνίδια	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Το παιχνίδι στην αυλή	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

16. Το παιχνίδι σ' ένα συμπεριληπτικό πλαίσιο, σε ποιο βαθμό πιστεύετε ότι επηρεάζει θετικά τα παιδιά προσχολικής ηλικίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
κοινωνικό-συναισθηματικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
γνωστικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
γλωσσικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ψυχοκινητικά	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
αυτενέργεια-καλλιέργεια δημιουργικότητας-φαντασίας, πρωτοβουλίες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

## Στάσεις παιδαγωγών

### Το παιχνίδι στην προσχολική ηλικία σε περίοδο πανδημίας Covid-19

Παρακαλούμε να σημειώσετε την επιλογή σας με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδεικνύεται κατά τη γνώμη σας η σειρά σημαντικότητας.

1. Κατά πόσο ενισχύετε τις παρακάτω κατηγορίες παιχνιδιών στον εξωτερικό χώρο του σχολείου; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Ελεύθερο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ομαδικά παιχνίδια (περνά περνά η μέλισσα κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παιχνίδια αδρής κινητικότητας (κούνια, τσουλήθρα, τούνελ, ποδηλατάκια κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παιχνίδια αντικείμενα (μπάλες, σχοινάκια, κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

2. Ποιές προφυλάξεις πήρατε κατά τη διάρκεια της πανδημίας α)σε σχέση με τα αντικείμενα παιχνίδια, β)σε σχέση με τις δραστηριότητες, γ)σε σχέση με την συνεργασία παιδαγωγού-παιδιού; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Απομάκρυνση λούτρινων παιχνιδιών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Τήρηση αποστάσεων μεταξύ παιδιών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Περιορισμός μετακίνησης παιδιών από τάξη σε τάξη	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Σωματική αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Απολύμανση παιχνιδιών-αντικειμένων μετά τη χρήση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

3. Κατά πόσο προτείνετε κάποια από τα παρακάτω παιχνίδια/δράσεις στα πλαίσια της επικοινωνίας σας με τα παιδιά την περίοδο του εγκλεισμού; (μέσω ασύγχρονης ή σύγχρονης επικοινωνίας). \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Θεατρικό παιχνίδι (ρόλοι που ζωντανεύουν, κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Μουσικές προτάσεις/ τραγούδια/ μουσικοκινητική	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προτάσεις ιστοριών/ παιδικών βιβλίων (αφήγηση, ψηφιακή αφήγηση, δημιουργία ιστορίας, ποίηση, λογοτεχνία)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κουκλοθέατρο (κούκλες και αντικείμενα ζωντανεύουν κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προτάσεις κατασκευών (με ανακυκλώσιμα υλικά κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εικαστικά (ζυμάρι, τεχνικές ζωγραφικής κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παιχνίδια έκφρασης/λόγου (γλωσσοδέτες/ αινίγματα κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Προτάσεις μαγειρικής/ ζαχαροπλαστικής	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κηπουρική	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Πειράματα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

4. Παρακαλούμε αναφέρετε σύντομα ένα παράδειγμα παιχνιδιού/ δράσης που εφαρμόσατε κατά την περίοδο του εγκλεισμού, λόγω πανδημίας Covid-19: \*

Η απάντησή σας

---

5. Κατά πόσο συναντήσατε δυσκολίες στην εφαρμογή δράσεων/παιχνιδιών σχετικά με τη σύγχρονη ή ασύγχρονη επικοινωνία κατά την περίοδο παραμονής των παιδιών στο σπίτι λόγω Covid-19;

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Τεχνικά προβλήματα (κακή σύνδεση κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ανάγκη δαπάνης αρκετού χρόνου για την οργάνωση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έλλειψη άμεσης κοινωνικής αλληλεπίδρασης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έλλειψη υλικοτεχνικού εξοπλισμού	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Έλλειψη εξοικείωσης των παιδαγωγών με τη χρήση της τεχνολογίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



## Το Θεατρικό Παιχνίδι στην προσχολική ηλικία σε περίοδο πανδημίας Covid-19

Παρακαλούμε να σημειώσετε την επιλογή σας με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδεικνύεται κατά τη γνώμη σας η σειρά σημαντικότητας.

6. Ποια είναι η συχνότητα που εφαρμόζετε τη μέθοδο του θεατρικού παιχνιδιού στην τάξη σας; \*

- Λιγότερο από 2 φορές το μήνα
- Περισσότερο από 2 φορές το μήνα
- Λιγότερο από 2 φορές την εβδομάδα
- Περισσότερο από 2 φορές την εβδομάδα
- Άλλο: \_\_\_\_\_

7. Κατά πόσο έχει διαφοροποιηθεί η συχνότητα και ο τρόπος που εφαρμόζετε τη μέθοδο του Θεατρικού παιχνιδιού, σε σχέση με την προηγούμενη περίοδο (προ Covid-19 εποχή); \*

- πάρα πολύ
- πολύ
- αρκετά
- λίγο
- καθόλου

8. Κατά τη διάρκεια παραμονής στο σπίτι λόγω πανδημίας Covid-19, σε ποιο βαθμό προτείνετε στα παιδιά δράσεις Θεατρικού Παιχνιδιού χρησιμοποιώντας κάποιο από τα παρακάτω μέσα; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
βίντεο	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
μουσική	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
εικόνες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
αξιοποίηση κάμερας – φωτογραφικής	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ηχογραφήσεις	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
αφήγηση ιστορίας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ειδικά προγράμματα (Power point, Sway, video art, κ.α)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

### Το παιχνίδι στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση σε περίοδο πανδημίας Covid-19

Παρακαλούμε να σημειώσετε την επιλογή σας με τέτοιο τρόπο, ώστε να αναδεικνύεται κατά τη γνώμη σας η σειρά σημαντικότητας.

9. Ποια προτεραιότητα δίνετε στο παιδαγωγικό σας έργο ώστε να παρακινείτε τα παιδιά να παίζουν παιχνίδια που προάγουν τα παρακάτω στοιχεία της συμπερίληψης; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Ενσυναίσθηση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επικοινωνία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ενίσχυση αυτοεκτίμησης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αποδοχή ετερότητας	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επίλυση συγκρούσεων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συνεργασία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

10. Στο παιδαγωγικό σας έργο κατά πόσο χρησιμοποιείτε τα παρακάτω (υλικά) μέσα, με σκοπό την ενίσχυση της αποδοχής της διαφορετικότητας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας; \*

	πάρα πολύ	πολύ	αρκετά	λίγο	καθόλου
Θεατρικό παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Παιδικά βιβλία που προάγουν την συναισθηματική νοημοσύνη	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κούκλες μεσάζοντες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αντικείμενο παιχνίδι	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Υλικό φύσης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Υλικό δεύτερης χρήσης	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εποπτικό υλικό (φωτογραφίες-εικόνες-βίντεο κ.α.)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

11. Παρακαλούμε αναφέρετε σύντομα ένα παράδειγμα παιχνιδιού/ δράσης που έχετε εφαρμόσει για την ενίσχυση της διαφορετικότητας: \*

Η απάντησή σας

---

*Σας ευχαριστούμε θερμά για το χρόνο σας!*