



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας

Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών

Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών

Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



ΑΣΠΑΙΤΕ

Παιδαγωγικό τμήμα

Διδρυματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών

Προσεγγίσεων



ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Παιγνιώδης μάθηση και ο ρόλος του παιδαγωγού

POST GRADUATE THESIS

Playful learning and the role of the educator



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

Φρονιμάκη Θεοδώρα

Fronimaki Theodora

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

Σιδηροπούλου Τρυφαίνη

Sidiropoulou Trifeni

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2023



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

Playful learning and the role of the educator

Fronimaki Theodora

AM:21137

fronimakitheodora@hotmail.gr

FIRST SUPERVISOR

Sidiropoulou Trifeni

SECOND SUPERVISOR

Fwti Paraskevi

AIGALEO 2023

Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 17/2/2023

	Ονόματα εξεταστών	Υπογραφή
1 ^{ος} Εξεταστής	Σιδηροπούλου Τρυφαίνη	
2 ^{ος} Εξεταστής	Φώτη Παρασκευή	

Δήλωση περί λογοκλοπής

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Φρονιμάκη Θεοδώρα του Βασιλείου, με αριθμό μητρώου 21137 φοιτήτρια του Διδρυματικού 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, δηλώνω ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της μεταπτυχιακής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα 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, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος. Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα

Φρονιμάκη Θεοδώρα

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στην Δρ. Τρυφαίνη Σιδηροπούλου για την πολύτιμη καθοδήγηση και έμπρακτη στήριξη της που μου προσέφερε και κατάφερα να συγγράψω την διπλωματική εργασία.

Ένα μεγάλο ευχαριστώ στην αγαπημένη μου οικογένεια που είναι πάντα δίπλα μου και συμβάλλουν με κάθε τρόπο στην μετεξέλιξη μου.

Αφιερώσεις

Την διπλωματική μου εργασία την αφιερώνω στις αδελφές μου Σοφία και Ιωάννα.

Η παιδεία είναι δεύτερος ήλιος για τους ανθρώπους.

Πλάτων

Περίληψη

Αντικείμενο της διπλωματικής εργασίας με τίτλο «Παιγνιώδης μάθηση και ο ρόλος του παιδαγωγού» είναι η διερεύνηση του παιχνιδιού στην δυναμική σχέση με την μάθηση των παιδιών.

Σκοπός της εργασίας αυτής είναι να παρουσιάσουμε μέσα από βιβλιογραφική έρευνα τις σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις με επίκεντρο την μάθηση μέσα από το παιχνίδι και ποιος είναι ο ρόλος του παιδαγωγού. Θα αναφερθούν οι τρόποι με τους οποίους το παιχνίδι μπορεί να γίνει μέρος της μαθησιακής διαδικασίας από τον παιδικό σταθμό έως και τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Ζώντας σε μία σύγχρονη κοινωνία δεν θα μπορούσαμε να παραλείψουμε τις εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορικής απαντώντας στο ερώτημα ποιος ο ρόλος των ΤΠΕ στην εκπαίδευση και ποια η χρήση τους στην παιγνιώδη μάθηση. Και τέλος, η αξιολόγηση μέσω της μάθησης που αναδύεται μέσα από το παιχνίδι, η οποία εμπεριέχει το έργο του παιδιού και του εκπαιδευτικού.

Λέξεις κλειδιά: παιγνιώδη μάθηση, παιδαγωγός, εκπαιδευτικός, τεχνολογία, αξιολόγηση, κέντρα δημιουργικής απασχόλησης.

Abstract

The subject of the diploma thesis with the title "Playful learning and the role of the educator" is the investigation of play in the dynamic relationship with the children's learning.

The purpose of this assignment is to present, through bibliographic research, the modern pedagogical approaches focusing on learning through play and what the role of the educator is. The ways in which play can become part of the learning process from kindergarten to the first grades of elementary school will be mentioned. Living in a modern society, we could not omit the applications of IT technologies answering the question of what the role of ICT in education is and what its use in playful learning is. And finally, assessment through learning which emerges through playing, which involves the work of the child and the teacher.

Key words: playful learning, pedagogue, educator, technology, assessment, creative employment centers.

Περιεχόμενα

Δήλωση περί λογοκλοπής.....	4
Ευχαριστίες	5
Αφιέρώσεις	6
Περίληψη	7
Abstract.....	8
Πρόλογος	11
Εισαγωγή.....	13
Μία ανασκόπηση για το παιχνίδι	13
Μία ανασκόπηση για τη μάθηση	14
Η δημιουργικότητα μέσα από το παιχνίδι και τη μάθηση	16
Κεφάλαιο 1	18
Κεφάλαιο 1.1. Το παιχνίδι στην μάθηση για τα παιδιά του παιδικού σταθμού	18
Κεφάλαιο 1.2. Αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές του παιδαγωγού και ο ρόλος τους	20
Κεφάλαιο 1.3. Το project και η συμβολή του στην μάθηση και στο παιχνίδι στην προσχολική ηλικία	23
Κεφάλαιο 2	25
Κεφάλαιο 2.1. Το παιχνίδι στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου	25
Κεφάλαιο 2.2. Το παιχνίδι στο αναλυτικό πρόγραμμα του Δημοτικού	27
Κεφάλαιο 2.3. Οι στόχοι που επιδιώκει η παιγνιώδης μάθηση	29
Κεφάλαιο 2.4. Προτάσεις παιγνιώδους μάθησης.....	30
Κεφάλαιο 2.5. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην παιγνιώδη μάθηση	34
Κεφάλαιο 3	35
Κεφάλαιο 3.1. Οι ΤΠΕ στην προσχολική και πρώτο σχολική διδασκαλία και μάθηση ...	35

Κεφάλαιο 3.2. Προτάσεις λογισμικών προγραμμάτων για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών από τους παιδαγωγούς.....	37
Κεφάλαιο 4	39
Κεφάλαιο 4.1. Αξιολογώντας μέσω της παιγνιώδης μάθησης.....	39
Αποτελέσματα	41
Συμπεράσματα	42
Αναφορές	44
Πηγές Εικόνων	46

Πρόλογος

Πιστεύοντας στην αξία του παιχνιδιού, την σπουδαιότητα και τα οφέλη προς το παιδί, και θέλοντας να εμβαθύνω τις γνώσεις μου για το παιχνίδι παραθέτω αυτή την μελέτη με βιβλιογραφική έρευνα που αφορά την παιγνιώδη μάθηση και το ρόλο του παιδαγωγού.

Με βάση την θεωρία πόσο εκτεταμένη θα είναι η μάθηση που επέρχεται από το παιχνίδι εξαρτάται από τον σημαντικό ρόλο που κατέχουν πέντε στοιχεία. Η ροπή προς το ελεύθερο παιχνίδι, το μέγεθος της εσωτερικής δραστηριοποίησης, οι διανοητικές δυνατότητες και τέλος οι ευκαιρίες για να πειραματιστούν με τους κανόνες του παιχνιδιού. Για να υπάρξει καλύτερο αποτέλεσμα στην ανάπτυξη και στη μάθηση μέσα από το παιχνίδι, ο παιδαγωγός, ο εκπαιδευτικός και ο γονιός πρέπει να λάβουν υπόψη τους παράγοντες που πρέπει να συνυπολογίζουμε σε σχέση με τις εμπειρίες παιχνιδιού που έχει το κάθε παιδί. Για παράδειγμα το φύλο, την ηλικία, το επίπεδο κοινωνικής συμμετοχής, τις ειδικές ανάγκες του κάθε παιδιού και άλλα (Kieff & Casbergue, 2017).

Το κάθε παιδί είναι διαφορετικό και μοναδικό. Αυτό είναι απαραίτητο να καθορίζει και να κατευθύνει τον σχεδιασμό και την πορεία της διδασκαλίας. Μιλώντας για διαφοροποιημένη διδασκαλία, δεν εννοούμε τίποτα άλλο από τη μάθηση που για να υλοποιηθεί έχουν αξιοποιηθεί διάφορα μέσα, μέθοδοι και υλικά που αντικατοπτρίζουν τις ξεχωριστές ανάγκες του κάθε παιδιού μέσα στην τάξη (Βαλιάντη & Νεοφύτου, 2017).

Η μέθοδος project αποτελεί μία παιδαγωγική μέθοδο που βασίζεται στην φιλοσοφία πως τα παιδιά μπορούν να μάθουν καλύτερα όταν ενεργοποιείται πλήρως το ενδιαφέρον τους και εστιάζουν στο ζητούμενο. Το project έχει ενταχθεί ήδη στην προσχολική και δημοτική εκπαίδευση μέσα από την εφαρμογή των Διαθεματικών Ενιαίων Προγραμμάτων Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ) (Katz & Chard, 2011). Επίσης, η θεματική προσέγγιση είναι παιδαγωγική μέθοδος στην οποία η ενασχόληση με ένα συγκεκριμένο θέμα επιλέγεται από κοινού με τον εκπαιδευτικό και τα παιδιά και πορεύονται μαζί (Kieff & Casbergue, 2017).

Στο κείμενο που θα επακολουθήσει, θα γίνει εκτενής αναφορά στο σύστημα κέντρου δημιουργικής απασχόλησης, ένα κέντρο μάθησης που μπορεί κανείς να δημιουργήσει μέσα στην τάξη του δημοτικού ή του νηπιαγωγείου, προσφέροντας στα παιδιά ευκαιρίες για παιγνιώδη μάθηση. Κατέχουν έναν ρόλο προώθησης της ενεργητικής

μάθησης και στοχεύουν στο παιδί έχοντας εξοπλιστεί με τα απαραίτητα υλικά (Kieff & Casbergue, 2017).

Είναι αρκετοί οι ρόλοι που καλούνται να έχουν οι παιδαγωγοί και οι εκπαιδευτικοί όταν τα παιδιά είναι απασχολημένα στις γωνίες μάθησης. Η παρεμβατικότητα στο παιχνίδι των παιδιών είναι μία απόφαση που οδηγούνται σκεπτόμενοι τις ατομικές ανάγκες του κάθε παιδιού και τις γνώσεις που κατέχουν για την ανάπτυξη των παιδιών. Εξάλλου, οι γνώσεις που κατέχουν θα τους οδηγήσουν και στις απαραίτητες μορφές παρέμβασης, όπου και όταν χρειαστεί (Kieff & Casbergue, 2017).

Στο παιχνίδι των παιδιών, είτε είναι ελεύθερο είτε είναι δομημένο, θα πρέπει πάντα να υπάρχει μία θέση για τον ενήλικα. Η παρουσία ενός ενήλικα θα εμπλουτίσει το παιχνίδι των παιδιών με κατάλληλες αναπτυξιακές πρακτικές ώστε να δώσει την ευκαιρία στα παιδιά να κατακτήσουν μία νέα γνώση, ίσως και λίγο πιο δύσκολη από την προηγούμενη (Αυγητίδου, 2001).

Στην προσέγγιση του Reggio Emilia, τα μικρά παιδιά αναπτύσσουν τις δεξιότητές τους και τη δημιουργικότητά τους μέσα από την ελευθερία που τους δίνεται να ερευνούν το περιβάλλον. Μέσα από τις τέχνες και το παιχνίδι, τα παιδιά προάγουν την διανοητική τους εξέλιξη. Ο παιδαγωγός συμπορεύεται μαζί με τα παιδιά θέτοντας ερωτήματα και απορίες για να εξερευνήσουν (Edwards, Gandini, & Forman, 2013).

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια στον υπολογιστή αποτελούνται από ένα εκπαιδευτικό λογισμικό κεντρίζοντας το ενδιαφέρον των παιδιών με παιγνιώδη μέσο και τα βοηθούν να κατανοήσουν μαθησιακά πλαίσια όπως μαθηματικά, γεωμετρία, φυσική, ψηφιακή γραφή και άλλα (Κόμης Β. , 2004).

Κλείνοντας τον πρόλογο, θα ήταν καλό να αναφέρουμε και την αξιολόγηση με επίκεντρο το παιχνίδι. Προσφέρει την δυνατότητα σε εκείνους που την ασκούν να εντοπίζουν μέσω της παρατήρησης μία σειρά πραγμάτων που θα αναλυθούν στο κείμενο, όπως τον τρόπο που ασκούν έργο τα παιδιά στις αυθόρμητες αναδυόμενες δραστηριότητες (Ντολιοπούλου & Γουργιώτου, 2008).

Εισαγωγή

Μία ανασκόπηση για το παιχνίδι

Η έννοια του παιχνιδιού κατακλύζεται από παραδοσιακές και σύγχρονες θεωρίες και ορισμούς για το τι τελικά είναι παιχνίδι. Αυτό παρατηρείται διότι ο κάθε θεωρητικός έχει τη δική του άποψη και προσεγγίζει διαφορετικά το παιχνίδι (Αυγητίδου, 2001).

Ο κάθε άνθρωπος επηρεασμένος από τις εμπειρίες του με το παιχνίδι και ανάλογα το πολιτισμικό του υπόβαθρο, ορίζει το τι είναι για εκείνον το παιχνίδι (Kieff & Casbergue, 2017).

Εντοπίζονται μελέτες που υιοθετούν την άποψη ότι το παιχνίδι δεν χρειάζεται να ορίζεται με συγκεκριμένους ορισμούς. Υπάρχουν όμως και μελετητές θεωρητικοί που όρισαν και ορίζουν με σαφήνεια την έννοια του παιχνιδιού (Αυγητίδου, 2001).

Δίνοντας σημασία στην ανάγκη και την αξία του παιχνιδιού καθώς και στη σωστή στάση των δασκάλων και παιδαγωγών απέναντι σε αυτό, παρουσιάζονται ορισμένοι ορισμοί για το παιχνίδι καθώς στην παρούσα εργασία δεν είναι το ζητούμενο η θεωρητική τεκμηρίωση του παιχνιδιού, αλλά η αξία του στην μάθηση των παιδιών.

Σύμφωνα με τον Piaget (1962), και τη γνωστική εξελικτική θεωρία του, μέσα από τις παρατηρήσεις που έκανε σε παιδιά κατέληξε ότι το παιχνίδι έχει στάδια εξέλιξης. Ανάλογα με την ηλικία του παιδιού το παιχνίδι έχει τη μορφή του, τους τύπους του. Έτσι έχουμε το αισθησιοκινητικό παιχνίδι, το συμβολικό παιχνίδι και τέλος το παιχνίδι με κανόνες (Αυγητίδου, 2001). Ο Piaget στόχευε στην σχέση του παιχνιδιού με την γνώση που προσφέρει για τα αντικείμενα στον κόσμο του παιδιού και όχι για τις συμβολικές μορφές που δημιουργούνται σε αυτό. Τα στάδια παιχνιδιού με άξονα την ηλικία του παιδιού έρχονται σε αντιπαράθεση με θεωρίες που θέτουν το παιδί ως ενεργό υποκείμενο στην διαδικασία της μάθησης (Αυγητίδου, 2001).

Ο Vygotsky (1966), μελετούσε το παιχνίδι πλαισιώνοντας το στην ανάπτυξη και στις διεργασίες των ανώτερων νοητικών διαδικασιών, έχοντας την πεποίθηση ότι τα παιδιά προσπαθώντας να φέρουν αλλαγές στο κοινωνικό και υλικό τους περιβάλλον χρησιμοποιούν πολύτιμα εργαλεία που πολλές φορές τα αναμορφώνουν και τα επεκτείνουν. Κύριο στοιχείο στην θεωρία του Vygotsky για το παιχνίδι είναι η φαντασία. Με βάση την φαντασία τα παιδιά αποδίδουν νόημα σε αντικείμενα με βάση τα δικά τους θέλω και τις ανάγκες τους (Αυγητίδου, 2001).

Έχουμε πολλές σύγχρονες θεωρίες για την μάθηση που σε αυτές πλαισιώνεται και η έννοια του παιχνιδιού. Για παράδειγμα, στην κοινωνικοπολιτισμική θεώρηση το παιδί αποκτά τις πρώτες του γνώσεις μέσω των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων που έχει με την οικογένειά του και τους συνομηλίκους του. Ο Vygotsky τονίζει το παιχνίδι ως πολύτιμο παράγοντα της ανάπτυξης του παιδιού και κυρίως το παιχνίδι στην πρώιμη παιδική ηλικία, μεταναλύοντας ότι το παιδί παίζοντας επεκτείνει την αντίληψή του, αναπτύσσει νέες δεξιότητες που στηρίζουν τη μετέπειτα ανάπτυξη και μάθηση (Kieff & Casbergue, 2017).

Για να απαντήσουμε τι είναι παιχνίδι είναι απαραίτητο να μάθουμε τα χαρακτηριστικά του και τις διαφοροποιήσεις του από άλλες δραστηριότητες (Αυγητίδου, 2001). Το παιχνίδι είναι μία συνήθης δραστηριότητα των παιδιών. Την ώρα που τα παιδιά παίζουν τους δίνεται η ευκαιρία να δεχτούν και να ανταλλάξουν πληροφορίες, να επιλύσουν προβλήματα, να κοινωνικοποιηθούν, να μιμηθούν κοινωνικούς ρόλους, να έρθουν σε αντιπαραθέσεις, σε συγκρούσεις με τις ήδη κατακτημένες γνώσεις, ανακαλύπτοντας καινούργιες κ.α.. Το παιχνίδι είναι σημαντικό για την μάθηση των παιδιών και μπορεί να ενταχθεί σε όλες τις πτυχές της μάθησης καθώς και της ανάπτυξης τους, κατέχοντας κύριο ρόλο στην εκπαιδευτική πρακτική (Kieff & Casbergue, 2017).

Μία ανασκόπηση για τη μάθηση

Οι πρώτες σκέψεις όταν ακούμε τη λέξη μάθηση μπορεί να είναι το να μαθαίνει κανείς να γράφει, να υπολογίζει μαθηματικές πράξεις και να διαβάζει. Ή μπορεί να έρχονται στο μυαλό μας εικόνες από την παιδική μας ηλικία, να πατάμε μέσα σε λακκούβες από λάσπη, μία βόλτα μας στο πάρκο και να παίζουμε με τους φίλους μας. Όταν όμως μας έρχονται στο μυαλό μας και τα δύο τότε ίσως κατανοήσουμε ότι οι εμπειρίες μας από το σχολείο και το παιχνίδι είναι τα θεμέλια για την μάθηση και την εξέλιξη της κοινωνίας μας.

Το παιχνίδι προσφέρει στην ανάπτυξη του παιδιού καθώς συμβάλλει σε τομείς όπως τον γνωστικό τομέα, τον κοινωνικό-συναισθηματικό τομέα και στον σωματικό τομέα. Τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού εξασκούν τις αισθήσεις τους, σκέφτονται και επιλύουν προβλήματα, καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους, κοινωνικοποιούνται και αναπτύσσουν σχέσεις με τους συνομηλίκους τους, και φυσικά διασκεδάζουν.

Για τα μικρά παιδιά η μάθηση και το παιχνίδι δεν είναι έννοιες ξεχωριστές. Μαθαίνουν μέσα από το παιχνίδι χωρίς εκείνη την ώρα να υπάρχει σκέψη για την μάθηση.

Η μάθηση γίνεται αβίαστα. Τα παιδιά μαθαίνουν ακόμη και από μία απλή βόλτα στο πάρκο. Μαθαίνουν για τα ζώα, τα φυτά και τους ανθρώπους. Παίζοντας με παιχνίδια αντικείμενα μαθαίνουν να μιμούνται κοινωνικούς ρόλους, να μοιράζονται και να σκέφτονται λύσεις για το πως να χρησιμοποιήσουν τα παιχνίδια αντικειμένων. Το παιχνίδι είναι δικαίωμα όλων των παιδιών και αναπόσπαστο κομμάτι τους (Strickland & Riley-Ayers, 2006).

Έτσι, αναφέροντας την πρώτη μάθηση θα πρέπει να αναφερόμαστε στο ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών, ένα παιχνίδι διερεύνησης και μετέπειτα να το ισορροπήσουμε και να το εντάξουμε και στην σχολική τάξη. Ο γραμματισμός πρέπει να ξεκινάει με θετική προσέγγιση προς τα παιδιά. Οι μελέτες μας ενημερώνουν ότι το 88% που ήταν φτωχοί αναγνώστες στην πρώτη τάξη του Δημοτικού παραμένουν φτωχοί αναγνώστες και στην τετάρτη δημοτικού. Από την τετάρτη δημοτικού και μετέπειτα επικρατεί η άποψη των μαθητών ότι διαβάζουμε για να μάθουμε και αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι μαθητές με χαμηλό αναλφαριθμητισμό και σοβαρές μαθησιακές δυσκολίες να μην έχουν μετέπειτα ακαδημαϊκή εξέλιξη (The Access Center, 2008).

Ο κόσμος για να γίνει καλύτερος χρειάζεται τη μόρφωση. Η μόρφωση ξεκινάει πριν ακόμα την γέννηση και συνδέεται με την ομιλία του ενήλικου προς το παιδί και μετέπειτα στις δραστηριότητες, βοηθώντας έτσι το παιδί να αναπτύξει το λεξιλόγιό του. Αυτό το πετυχαίνουμε αν εξισορροπήσουμε την μάθηση και το παιχνίδι. Σε αντίθετες περιπτώσεις, σε ένα μαθησιακό περιβάλλον όπου ασκούνται πιέσεις από πολύ μικρές ηλικίες και τα παιδιά αξιολογούνται συνεχώς, η δυαδικότητα μάθησης και παιχνίδι μπορεί να καταστραφεί (Strickland & Riley-Ayers, 2006).

Θα λέγαμε ότι τόσο οι γονείς, όσο και οι εκπαιδευτικοί, επιδιώκουν τα παιδιά να επιθυμούν να πάνε σχολείο και όχι απλά να πηγαίνουν γιατί πρέπει. Όλοι θα ήθελαν ένα σχολείο γεμάτο ζωή, περιπέτεια, εξερεύνηση και παιχνίδι. Τέτοιου είδους σχολεία είναι τα ζωντανά σχολεία. Σε αυτά τα σχολεία υπάρχει ένα κλίμα αλληλοσεβασμού. Ο εκπαιδευτικός, οι γονείς και η διοίκηση του σχολείου έχουν λόγο και άποψη, όχι απλά για να πουν τη γνώμη τους, αλλά για να σχεδιάζουν όλοι μαζί ένα πρόγραμμα βασισμένο σε παιγνιώδη δραστηριότητες και όχι απλά σε ένα αναγκαστικό έργο για τα παιδιά. Η φωνή όλων συνυπολογίζεται και αξιολογείται, υπάρχει ένα κλίμα εμπιστοσύνης, σεβασμού και παιγνιώδους διάθεσης. Με την μέθοδο ζωντανή σχολικής κλίμακας πραγματοποιούνται

οι συζητήσεις με στόχο τη δημιουργία των ζωντανών τάξεων (Tschannen Moran & Clement, 2018).

Επιπλέον στην υγιή και σχολική ζωή των παιδιών έρχονται να συμβάλουν και τα σχολεία έχοντας αυτή τη φορά τον ρόλο του διαμεσολαβητή ανάμεσα στις σχολικές βαθμίδες. Οι παιδαγωγοί, εκπαιδευτικοί και οι γονείς πρέπει να στοχεύουν στην ομαλή μετάβαση των παιδιών από την προσχολική στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Η ομαλή αυτή μετάβαση θα έχει πραγματοποιηθεί όταν το παιδί την βιώσει χωρίς δυσκολία και άγχος. Με την συνεργασία των εκπαιδευτικών χώρων και την εφαρμογή προγραμμάτων ομαλής μετάβασης, τα παιδιά θα συνεχίσουν να έχουν ένα ισχυρό κίνητρο για μάθηση, το οποίο κινδυνεύει να χαθεί, αν χαθεί η ισορροπία μεταξύ της συνέχειας από την μία εκπαιδευτική βαθμίδα στην επόμενη. Η ομαλή μετάβαση θα επιτευχθεί όταν το παιδί αναπτύξει τις βασικές δεξιότητες που αφορούν την ψυχική αντίσταση και γενικότερα τον ψυχολογικό αναπτυξιακό ρίσκο. Τις μεταβατικές δυσκολίες που θα κληθεί να αντιμετωπίσει το παιδί θα τις ξεπεράσει με την στήριξη των ενηλίκων (Σιδηροπούλου , Δημητριάδη, & Ράλλη, 2011).

Η δημιουργικότητα μέσα από το παιχνίδι και τη μάθηση

Όταν μιλάμε για δημιουργικότητα σε τάξεις προσχολικής ηλικίας δεν πρέπει να περιοριζόμαστε σε ένα κομμάτι των προγραμμάτων σπουδών ή σε ένα μέρος της τάξης. Είναι μία συνεχής προσπάθεια ενίσχυσης της δημιουργικότητας των παιδιών μέσω της συνεχιζόμενης ενίσχυσης για παιγνιώδη εξερεύνηση της γλώσσας, των ιδεών και των πραγμάτων.

Ο Όρμλαντ (1997), εκπαιδευτικός προσχολικής αγωγής, ρυθμίζει την ένταση της τάξης του ώστε να διευκολύνει τα παιδιά στο να μάθουν χρησιμοποιώντας τη μουσική ως εργαλείο, επιλέγοντας μουσική που ανταποκρίνεται στα ενδιαφέροντα των παιδιών καθώς και τα κοινωνικά, πολιτισμικά τους ιδεώδη. Θεωρεί ότι η μουσική διευρύνει την μάθηση των παιδιών και ενισχύει το παιχνίδι τους. Επιλέγει ακόμα και μουσική για ενήλικες, καταρρίπτοντας το στερεότυπο ότι κάποια είδη μουσικής δεν ανταποκρίνονται στα παιδιά. Έχει την πεποίθηση ότι όλοι οι εκπαιδευτικοί, ανεξαρτήτως της μουσικής τους παιδείας, μπορούν να εντάξουν τη μουσική στον χώρο της τάξης τους, και να βρουν υλικό από δωρεές ή τη βιβλιοθήκη.

Τα μικρά παιδιά προσεγγίζουν με πνεύμα αναζήτησης τη ζωή, γεμάτα περιέργεια και παρόρμηση για μία εξερεύνηση και γνωριμία του κόσμου που ζουν. Όταν έχουν στη διάθεσή τους υλικά τέχνης και μουσικά όργανα, τα παιδιά κινούνται ελεύθερα και αυθόρμητα έχοντας την δική τους αίσθηση για την πραγματικότητα και χρησιμοποιούν την φαντασία τους. Ο ενήλικας παρακολουθώντας όλο αυτό πρέπει να θαυμάζει και να χαίρεται με τη χαρά των παιδιών.

Ο όρος δημιουργικότητα κατακλύζεται από πολλές θεωρίες. Ο Torrance (1962-1963), ένας πρωτοπόρος στην μελέτη του όρου δημιουργικότητα, μιλάει για τα δημιουργικά άτομα, ως άτομα που αναζητούν και εντοπίζουν προβλήματα ή ελλειπείς πληροφορίες, που διατυπώνουν ιδέες ή υποθέσεις με στόχο την κατανόηση των απαντήσεων. Αναφέρει ότι όλοι μπορούν να είναι δημιουργικοί έχοντας κάποιο από τα τέσσερα χαρακτηριστικά, όπως να είναι κανείς ευέλικτος, να έχει ευχέρεια, πρωτοβουλία και να επεξεργάζεται. Τα παιδιά εκφράζονται δημιουργικά όταν λένε ή γράφουν μία ιστορία χειρίζοντας την γλώσσα. Όταν συμμετέχουν σε καλλιτεχνικές εργασίες και εξερευνούν τη μουσική μέσω του χορού, των μουσικών οργάνων και της κίνησης. Όταν αναζητούν νέους τρόπους για να κάνουν κάτι και τέλος μέσα από το θέατρο, την παντομίμα και πιο γενικά την φαντασίωση.

Ο εκπαιδευτικός έχει έναν ρόλο αλληλεπίδρασης σε όλα αυτά και δεν παρέχει απλά τα υλικά και τις ευκαιρίες στα παιδιά. Δρώντας μαζί με τα παιδιά βοηθάει στην καλύτερη απόδοσή τους. Η δημιουργικότητα ανθίζει περισσότερο όταν προσφέρονται πλούσια υλικά και αρκετός χώρος παιχνιδιού για τις τέχνες. Δημιουργώντας ένα περιβάλλον όπου τα παιδιά αισθάνονται ελεύθερα να ερευνούν και να ρισκάρουν, ενισχύουμε την δημιουργικότητα. Ένα τέτοιο περιβάλλον μπορεί να εμπεριέχει δράσεις και αλληλεπιδράσεις των εκπαιδευτικών, όπως το να υπάρχει αποδοχή στην οπτική των παιδιών χωρίς να εξηγούν την ενήλικη άποψή τους. Να δίνουν την ελευθερία στα παιδιά να προγραμματίσουν μία δράση πέρα από τα στερεότυπα κάνοντας δεκτή την ακαταστασία, την κίνηση, τον ενθουσιασμό και τον θόρυβο, έχοντας έναν ρόλο υποστηρικτικό απέναντι στα παιδιά χωρίς να τα κρίνουν.

Η δημιουργικότητα μπορεί να καλλιεργηθεί στα παιδιά μέσα από τις εικαστικές τέχνες, την ενασχόλησή τους με τον πηλό, το πλέξιμο, την ζωγραφική και πολλά ακόμα. Χωρίς πάντα να ξεχνάμε τον σημαντικό ρόλο του εκπαιδευτικού, να κρίνει θετικά την προσπάθεια των παιδιών καθώς αυτή η κριτική επηρεάζει την μετέπειτα καλλιτεχνική

εξέλιξή τους. Χειροτεχνίες που έχουν οδηγήσει βήμα προς βήμα δεν θεωρούνται τέχνες ή παιχνίδι. Αποτελούν δράσεις που μπορεί να αποθαρρύνουν τα παιδιά, να τα μειώσουν και να χάσουν τον χρόνο τους. Η πεποίθηση ότι αυτές οι τυποποιημένες χειροτεχνίες βοηθάνε τα παιδιά στο να μάθουν να διαχειρίζονται και να μοιράζονται τα υλικά δεν είναι άρτιες. Αυτό μπορεί να συμβεί καλύτερα μέσα από ελεύθερες εικαστικές δημιουργίες των παιδιών (Kieff & Casbergue, 2017).

Κεφάλαιο 1

Κεφάλαιο 1.1. Το παιχνίδι στην μάθηση για τα παιδιά του παιδικού σταθμού

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας βρίσκονται συνεχώς σε μία κατάσταση εγρήγορσης με σκοπό να κατανοούν τον κόσμο γύρω τους. Μαθαίνουν μέσα από πολλούς τρόπους και στην κάθε τους προσπάθεια συμβάλλουν οι διδακτικές στρατηγικές και οι αλληλεπιδράσεις.

Τα μικρά παιδιά διαμορφώνουν τις απόψεις τους και την εικόνα που έχουν για τον κόσμο γύρω τους έχοντας ως βάση τις εμπειρίες τους, τις πληροφορίες που λαμβάνουν από τους παιδαγωγούς, τους συνομηλίκους τους, τα άτομα της οικογένειάς τους, από τους συμμαθητές τους, από μέσα ενημέρωσης όπως τα βιβλία και φυσικά τις γνώσεις που αποκτούν μέσα από την πράξη. Για παράδειγμα, την ενασχόλησή τους με ενσφηνώματα, με πλαστελίνη και άλλα. Όλα αυτά αντλούνται από την θεωρία της κονστρουκτιβιστικής αλληλεπίδρασης, της αντίληψης όσον αφορά τη νοητική ανάπτυξη.

Το παιχνίδι είναι αγαπητό σε όλες τις ηλικίες των παιδιών ενώ παράλληλα συνιστά σημαντικό μέσο για την ανάπτυξη τους, την ενίσχυση των νοητικών, γλωσσικών, κινητικών ικανοτήτων και της αυτορρύθμισής τους. Βάσει ερευνών, το παιχνίδι συνδέεται άμεσα με την βελτίωση των βασικών ικανοτήτων που έχουν να κάνουν ακόμη και με τη μνήμη, τις κοινωνικές δεξιότητες αλλά και την σχολική επίδοση των παιδιών.

Κάθε παιχνίδι προσφέρει τα δικά του οφέλη και έχει τα δικά του χαρακτηριστικά. Τα βρέφη δρουν με σκοπό να παρατηρήσουν το τι θα συμβεί, ρίχνουν κατά επανάληψη ένα αντικείμενο ή τραβάνε την ουρά ενός σκύλου. Τα παιδιά δύο ετών αρχίζουν την συμβολική χρήση των αντικειμένων, προσποιούνται ότι πίνουν νερό από ένα κουτί που προσποιούνται ότι είναι ποτήρι ή προσποιούνται κάτι που έχουν παρατηρήσει. Κάπως

έτσι, έχοντας θέσει τις σωστές βάσεις τα παιδιά εξελίσσουν το παιχνίδι σε πιο ώριμες μορφές δραματικού παιχνιδιού, σε ηλικία τριών με πέντε ετών τα παιδιά είναι σε θέση να αλληλεπιδράσουν με συνομηλικούς και να σχεδιάζουν την πορεία του παιχνιδιού. Το δραματικό παιχνίδι αποδεδειγμένα έχει πολλά οφέλη για την κοινωνικό-συναισθηματική και νοητική ανάπτυξη των παιδιών (Copple & Bredekamp, 2011).

Στον χώρο της προσχολικής αγωγής και όσον αφορά τον παιδικό σταθμό, θα έλεγε κανείς ότι η κύρια δραστηριότητα των μικρών παιδιών είναι το παιχνίδι. Αναφερόμενοι όμως στο παιχνίδι, για το παιδί είναι μία τελετουργία, ανταλλάζει πληροφορίες με τους συνομηλικούς του και έρχεται σε σύγκρουση δομώντας τα συναισθήματά του. Δεν θα λέγαμε ότι η διεργασία αυτή είναι μία απλή δραστηριότητα. Είναι μία σημαντική διαδικασία που τα παιδιά από μικρή ηλικία συν-δημιουργούν στον κόσμο τους με τους συνομηλικούς τους και αποκτούν γνώσεις μέσω αυτής της αλληλεπίδρασης. Τοποθετώντας το παιχνίδι στο γενικό πλαίσιο της μάθησης πρέπει να αναφερθεί και η σπουδαιότητα που προσφέρει σε αυτό η φιλία, όπου ο φίλος έχει τον ρόλο του συντρόφου στο παιχνίδι.

Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας κάνουν αντιληπτή την μάθηση που προσφέρεται στα παιδιά μέσω του παιχνιδιού, κάνοντας μία καθημερινή παρατήρηση όλων των γεγονότων που συμβαίνουν την ώρα του παιχνιδιού και κυρίως στον τρόπο που αυτά συμβαίνουν στην σχολική τάξη. Δεν μπορούμε να τοποθετήσουμε την μάθηση σε ένα πλαίσιο διδασκαλίας. Είναι απαραίτητο να την αντιλαμβανόμαστε μέσα από την συνεχή κοινωνικοπολιτισμική αλληλεπίδραση των παιδιών και των ενηλίκων που όλοι μαζί είναι φορείς κοινωνικοποίησης.

Οι παιδαγωγοί από τα πρώτα κιόλας χρόνια των παιδιών θα πρέπει να παρέχουν δραστηριότητες αφού πρώτα έχουν ερευνήσει τι είναι σημαντικό για τα ίδια τα παιδιά, οργανώνοντας τον χώρο της τάξης έτσι ώστε να προσφέρει στα παιδιά ευκαιρίες για συνεργατικά δομημένες δραστηριότητες ελεύθερου παιχνιδιού, επιτρέποντας έτσι την ευκαιρία να αναπτυχθούν φιλικές σχέσεις που βοηθούν στην μάθηση και στην ανάπτυξη (Αυγητίδου, 2001).

Αντιλαμβανόμαστε λοιπόν ότι το παιχνίδι μπορεί να ενισχύσει τις ικανότητες που αποτελούν τη βάση για την σχολική επιτυχία και σε καμία περίπτωση δεν θα μπορούσε να αποσπάσει τα παιδιά από την ακαδημαϊκή τους πορεία (Copple & Bredekamp, 2011).

Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας στις τάξεις του παιδικού σταθμού αναζητούν νέες πρακτικές που θα βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους. Τα παιδιά αναπτύσσοντας από πολύ μικρή ηλικία τις ήπιες δεξιότητες, προετοιμάζονται και ως ενεργοί πολίτες μέσα στην κοινωνία. Το παιχνίδι έχει πολύ σημαντικό ρόλο σε όλο αυτό. Μιλώντας για ήπιες δεξιότητες αναφερόμαστε σε ένα σύνολο δεξιοτήτων που οδηγούν στην προσωπική ανάπτυξη, την ευτυχία, την επιτυχία και την πρόοδο του παιδιού. Οι δεξιότητες αυτές επιδρούν στον τρόπο που το παιδί μαθαίνει να διαχειρίζεται τον εαυτό του αλλά και τις σχέσεις του με τους άλλους. Μέσα από το παιχνίδι του δημιουργούνται ευχάριστες εμπειρίες. Την ώρα που παίζει το παιδί προκαλούνται στον εγκέφαλό του διεργασίες που ρυθμίζουν τα συναισθήματα και προκαλούν την έκλυση χημικών ουσιών όπως οι ενδορφίνες. Επομένως μιλάμε για ένα σημαντικό εργαλείο μάθησης και ένα πολύτιμο παιδαγωγικό μέσο. Το παιχνίδι ενεργοποιεί όλες τις δεξιότητες και κυρίως τις κοινωνικές, δηλαδή την επικοινωνία μεταξύ των παιδιών. Παίζοντας συμβολικό παιχνίδι ζωντανεύουν έναν μικρόκοσμο της κοινωνίας. Πολύ σημαντικό ακόμη και το ομαδικό παιχνίδι, αναπτύσσοντας την συνεργασία και τον σεβασμό προς τα υπόλοιπα παιδιά. Ο παιδαγωγός πρέπει να δίνει αμέτρητες ευκαιρίες να αλληλεπιδρούν τα παιδιά σε μικρές ομάδες. Να ενθαρρύνει την φιλία, την έκφραση των παιδιών, να ανακαλύπτουν, να εξερευνούν, να πειραματίζονται αλλά και να διαχειρίζονται την αποτυχία και την επιτυχία στο παιχνίδι (Κοτζαμάνη & Σιδηροπούλου, 2020).

Κεφάλαιο 1.2. Αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές του παιδαγωγού και ο ρόλος τους

Υπάρχουν πολλές διδακτικές στρατηγικές που τα παιδιά μπορούν να ωφεληθούν μέσα από αυτές και ο παιδαγωγός να επιλέξει εκείνες που θεωρεί κατάλληλες για να επιτευχθούν οι στόχοι του. Παρακάτω παρουσιάζονται ορισμένες διδακτικές στρατηγικές που στοχεύουν στην μάθηση μέσω του παιχνιδιού αλλά και γενικότερα στην αλληλεπίδραση του παιδιού με τον χώρο, τους συνομηλικούς και τους ενήλικες ξεκινώντας από τις πολύ μικρές ηλικίες, 0 έως 3 και φτάνοντας τα 6 έτη.

Είναι σκόπιμο να αναφερθεί ότι αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές βασίζονται και αναδύονται από εμπειρικές γνώσεις και ερευνητικά δεδομένα της προσχολικής αγωγής σε σχέση με την μάθηση και την ανάπτυξη των παιδιών. Τέτοιου είδους στοιχεία

εμπεριέχονται και στον οδηγό βασικών αρχών του εθνικού οργανισμού για την εκπαίδευση των μικρών παιδιών.

Ξεκινώντας να μιλάμε για τις κατάλληλες πρακτικές, θα αναφερθούμε στην δημιουργία μιας μαθησιακής κοινότητας που νοιάζεται για τα μέλη της (Corple & Bredenkamp, 2011). Ο παιδαγωγός έχει την επαγγελματική ιδιότητα να προσφέρει τη μάθηση σε όλη την ομάδα. Αυτή η ομάδα δεν περιορίζεται στο πλαίσιο της τάξης, αλλά επιφέρει την συνεργασία με γονείς και ακόμη ευρύτερα με παιδαγωγικές ομάδες (Σιδηροπούλου & Τσαούλα, 2008). Ο παιδαγωγός πρέπει να ενεργεί έτσι ώστε να δημιουργηθούν θετικές σκέψεις ανάμεσα σε εκείνον, τα παιδιά και των οικογενειών τους. Αυτό θα επιτευχθεί αφού γνωρίσει σε βάθος το κάθε παιδί και την οικογένεια του δημιουργώντας μία ευχάριστη σχέση μεταξύ τους. Ο παιδαγωγός θα πρέπει να κατακλύζεται από καλοσύνη και τρυφερότητα και φυσικά να είναι ανταποδοτικός. Να βοηθήσει τα παιδιά να μάθουν το πώς να δημιουργούν θετικές και εποικοδομητικές σχέσεις στηρίζοντας την προσπάθειά τους, να δημιουργήσουν φιλίες μέσα από ένα περιβάλλον που θα έχει δημιουργήσει ο ίδιος και θα προσφέρει στα παιδιά ευκαιρίες για παιχνίδι και συνεργασία (Corple & Bredenkamp, 2011). Σε αυτές τις ενέργειες θα πρέπει να συμμετέχουν όλα τα παιδιά, με ή χωρίς ειδικές ανάγκες. Να παρέχεται μία εξατομικευμένη διδασκαλία που εμπλέκονται όλοι ενεργά ξεπερνώντας την όποια στερεοτυπία. Με αυτόν τον τρόπο άλλωστε τα παιδιά μαθαίνουν καλύτερα (Βαλιαντή, 2015).

Μία δεύτερη κατάλληλη πρακτική είναι η διδασκαλία όπου μέσα από αυτήν προάγεται η ανάπτυξη και η μάθηση των παιδιών. Εδώ κύριο μέλημα του παιδαγωγού είναι να δημιουργήσει ένα ασφαλές μαθησιακό περιβάλλον και να διαμορφώσει το πρόγραμμα έτσι ώστε να στηρίζει την πρωτοβουλία, την εξερεύνηση και την αλληλεπίδραση των παιδιών, δημιουργώντας τις κατάλληλες γωνίες μέσα στην τάξη. Ο εξοπλισμός στις γωνίες πρέπει να επιλεγεί με βάση τα ενδιαφέροντα όλων των παιδιών και την αναπτυξιακή τους πορεία. Θα πρέπει να υπάρχει χρόνος και ευκαιρίες ώστε τα παιδιά να εξερευνούν το κάθε τι που τα ενδιαφέρει και να παίζουν το λιγότερο μία ώρα στις γωνίες της τάξης. Πρέπει να προάγει την ανάπτυξη και την μάθηση των παιδιών μέσω της υποστήριξης και της κλιμάκωσης. Να ενθαρρύνει τα παιδιά να εμβαθύνουν το παιχνίδι τους βρίσκοντας παράλληλα ευκαιρίες για να εξελίσσουν τις σκέψεις και τις γνώσεις τους. Να προωθεί τη συνεργασία και την έκφραση των ιδεών. Να οργανώνει συχνά νέες

δραστηριότητες όπου μέσω αυτών να συζητηθούν και οι παλιές ως προς το τι αποκόμισαν τα παιδιά. Μαθησιακές δραστηριότητες που να εμπεριέχουν υλικά όπως βιβλία, ενσφήνωση, πηλό, άμμο, υλικά ζωγραφικής, παιχνίδια σε σχέση με τα μαθηματικά κ.α., προωθώντας το δραματικό παιχνίδι, την αδρή και τη λεπτή κινητικότητα. Κάτι πολύ σημαντικό ακόμα είναι ο λεκτικός έπαινος των παιδιών. Ο έπαινος αυτός θα πρέπει να είναι ειλικρινής και να αφορά τη δραστηριότητα που υλοποιούν εκείνη την ώρα τα παιδιά. Το πρόγραμμα θα πρέπει να εμπεριέχει και εξωτερικές εξορμήσεις ώστε τα παιδιά να λαμβάνουν περισσότερα ερεθίσματα.

Τρίτον, οι αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές για εξερεύνηση και παιχνίδι αφορούν τη σωστή οργάνωση και εξερεύνηση των υλικών καθώς και την εύκολη πρόσβαση σε αυτά από τα παιδιά. Το κάθε υλικό θα πρέπει να ταξινομείται στο ράφι που πρέπει να έχει πρόσβαση το παιδί με βάση τη χρήση του. Πρόσβαση στα παιχνίδια πρέπει να έχουν και τα παιδιά που έχουν μία κινητική αναπηρία.

Τετάρτη αναπτυξιακά κατάλληλη πρακτική αφορά το πρόγραμμα και την επίτευξη των στόχων. Ο παιδαγωγός δημιουργεί το πρόγραμμα και μέσα από αυτό προσπαθεί να υλοποιηθούν οι στόχοι που αφορούν όλους τους τομείς της ανάπτυξης των παιδιών, πετυχαίνοντας τα παιδιά υψηλούς μαθησιακούς στόχους. Ο παιδαγωγός σχεδιάζει το πρόγραμμα με γνώμονα τα ενδιαφέροντα και τις ανάγκες των παιδιών ξέροντας ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας αφομοιώνουν με ευκολία τις νέες γνώσεις, τις έννοιες, τις λέξεις και τις δεξιότητες. Το πρόγραμμα μπορεί να περιλαμβάνει νέες τεχνολογίες, όχι αποκλειστικά για να κάνουν χρήση τα ίδια τα παιδιά τα αντικείμενα και τα υλικά, αλλά ως ένα εργαλείο που θα χειρίζεται ο ίδιος ο παιδαγωγός ώστε να κάνουν αναζήτηση τα θέματα που απασχολούν τα παιδιά και να επιλύουν προβληματισμούς. Ένας υπολογιστής μπορεί να συμβάλλει στη μάθηση και στην αλληλεπίδραση των παιδιών.

Τέλος, μία πέμπτη κατάλληλη αναπτυξιακή πρακτική αφορά την αξιολόγηση. Ο παιδαγωγός αξιολογώντας εξυπηρετεί 4 στόχους. Τον σχεδιασμό ενός δομημένου προγράμματος που καλύπτει τις ανάγκες όλων των παιδιών, την εκτίμηση, την βελτίωση και την ανίχνευση τυχών δυσκολιών μαθησιακών και ειδικών αναγκών των παιδιών. Ο παιδαγωγός από την έναρξη κιόλας της σχολικής χρονιάς έως την λήξη της, συλλέγει πληροφορίες παρατηρώντας τα παιδιά μαζί, αλλά και μεμονωμένα, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή ομαδικών δραστηριοτήτων. Η αξιολόγηση των παιδιών πρέπει να είναι συστηματική, να εμπεριέχει ηχογραφήσεις, δείγματα από τις εργασίες των παιδιών καθώς

και σημειώσεις. Τα δείγματα βοηθούν στον τρόπο διδασκαλίας και του σχεδιασμού του προγράμματος αλλά και στην ανίχνευση δυσκολιών.

Κλείνοντας την ενότητα, θα λέγαμε ότι ο καλός παιδαγωγός έχει έναν πολυδιάστατο ρόλο. Πρέπει να αναγνωρίζει και να ενθαρρύνει την κάθε προσπάθεια των παιδιών. Μέσα από παραδείγματα να δημιουργεί προκλήσεις βοηθώντας τα παιδιά να αναπτύξουν τις ικανότητές τους. Θα πρέπει να δίνει συγκεκριμένες οδηγίες και κατευθύνσεις και όλες αυτές οι στρατηγικές που αναφέρθηκαν να εφαρμόζονται στο παιχνίδι και σε οργανωμένες δραστηριότητες. Ένας οργανωμένος και αποτελεσματικός παιδαγωγός οργανώνει την τάξη του και αναζητά τρόπους ώστε να βοηθήσει τα παιδιά να φτάσουν τους στόχους τους (βλ. Εικ. 1) . Θα πρέπει να έχει ρόλο υποστηρικτικό, να σέβεται και να είναι στοργικός απέναντι στα παιδιά (Corple & Bredekamp, 2011).



Εικόνα 1. Μία τάξη που τα παιδιά χαίρονται. Πηγή: <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8613146/>

Κεφάλαιο 1.3. Το project και η συμβολή του στην μάθηση και στο παιχνίδι στην προσχολική ηλικία

Στον χώρο της προσχολικής εκπαίδευσης η εργασία project και το αυθόρμητο παιχνίδι είναι άμεσα συνδεδεμένα και μπορούν να προκύψουν ταυτόχρονα. Οι παιδαγωγοί προσχολικής ηλικίας ενθαρρύνουν τα παιδιά να συμμετέχουν σε αυθόρμητα παιχνίδια που συνδέονται με γεγονότα, εμπειρίες και καταστάσεις που τα παιδιά έχουν εργαστεί. Η εργασία project σε ηλικιακές ομάδες παιδιών 3 έως 8 ετών προσφέρουν την ευκαιρία για διερεύνηση και παρατήρηση σε βάθος, δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να συνεργάζονται

και να ανταλλάσσουν ιδέες, όπως ακόμα και να επιλύουν τις μεταξύ τους συγκρούσεις. Τους προσφέρει σημαντικές εμπειρίες μέσα από την διαδικασία της μάθησης για τον κόσμο, τα αντικείμενα, και τα γεγονότα σε ένα κλίμα αμοιβαίας υποστήριξης.

Το project είναι σωστό να εντάσσεται στο ήδη υπάρχων πρόγραμμα και φιλοσοφία του παιδαγωγού, όχι να το αντικαταστεί. Η εργασία project σε χώρους προσχολικής αγωγής υλοποιείται παράλληλα με άλλες δραστηριότητες. Κάνουν χρήση κατάλληλων υλικών και ευκαιριών για αυθόρμητο παιχνίδι μέσα και έξω από την τάξη. Ακόμα και σε δραστηριότητες όπως το διάβασμα ιστοριών, μουσικής και πολλές ακόμη δράσεις που περιέχονται στο ποιοτικό πρόγραμμα προσχολικής αγωγής.

Η εργασία project προσφέρει στα παιδιά την ευκαιρία για συνεργασία και έρχεται να συμπληρώσει το αυθόρμητο παιχνίδι τους, οδηγώντας τα έτσι στη μάθηση και στην συστηματική διδασκαλία.

Το να εντάξει ένας παιδαγωγός στο πρόγραμμα προσχολικής ηλικίας την εργασία project δεν χρειάζεται να ακολουθήσει μία μέθοδο, μπορεί με πολλούς τρόπους και για όσο χρονικό διάστημα επιθυμεί (Katz & Chard, 2011).

Μελετώντας την προσέγγιση του Reggio Emilia ανακαλύπτει κανείς την εκπληκτική εργασία που γίνεται από τα παιδιά και από τους παιδαγωγούς όσον αφορά τα project. Πιο συγκεκριμένα, τα project στο Reggio Emilia εμπεριέχουν ομαδικές συζητήσεις, έμμεσες εμπειρίες διερεύνησης, αναπαράστασης και έκφρασης μέσα από την κίνηση, το τραγούδι, τις λέξεις, την ζωγραφική, το παιχνίδι με τις σκιές, το χτίσιμο πολυκατοικιών και τις γκριμάτσες στον καθρέφτη. Γιατί στον κόσμο του Reggio Emilia η τέχνη είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της μάθησης και της αντίληψης των παιδιών. Τα project εξελίσσονται με το δικό τους οργανικό χρονοδιάγραμμα δίνοντας μία αίσθηση περιπέτειας για τα παιδιά και τους δασκάλους. Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά καθ' όλη τη διάρκεια σε αυτό και υπάρχει συνεργασία ανάμεσα σε παιδιά, παιδαγωγό και γονείς. Δεν υπάρχει εξ αρχής ένα προκαθορισμένο αποτέλεσμα. Τα παιδιά ζουν την στιγμή και ενεργούν, οι ιδέες διευρύνονται και νέα θέματα εξελίσσονται καθώς εμπλέκονται καινούργια παιδιά. Βοηθάει να κατανοήσουν το περιβάλλον τους εφαρμόζοντας ένα μοντέλο που ενώνει τις εμπειρίες τους και οδηγώντας τα σε συσχετίσεις. Οι καταγραφές γίνονται μέσα από φωτογραφίες, ηχογραφήσεις, ζωγραφιές, γλυπτά από πηλό, συγγραφή ιστοριών κ.α.. Δίνουν στα παιδιά την ευκαιρία να παρατηρήσουν το ένα το άλλο και να

καταλήξουν σε μία επικοινωνιακή συζήτηση ανάμεσα τους για τις ιδέες τους μέσω κοινής πορείας (Edwards, Gandini, & Forman, 2013).

Κεφάλαιο 2

Κεφάλαιο 2.1. Το παιχνίδι στο αναλυτικό πρόγραμμα του νηπιαγωγείου

Μιλώντας για αναλυτικό πρόγραμμα μέσα σε μία τάξη του νηπιαγωγείου, αναφερόμαστε σε αυτά που μαθαίνουν τα παιδιά κατά τη σχολική χρονιά. Αυτή η μάθηση μπορεί να έχει σχεδιαστεί από τον εκπαιδευτικό ή να είναι μάθηση που επέρχεται αυθόρμητα ή και τυχαία από τα παιδιά. Το αναλυτικό πρόγραμμα βασίζεται σε στόχους που έχουν πλαισιωθεί για την προσχολική ηλικία. Εμπεριέχει στόχους για τον γνωστικό τομέα, στόχους στάσεων και δεξιοτήτων. Ωστόσο αυτό που δημιουργεί ένα περιβάλλον για ουσιαστική μάθηση είναι το παιχνίδι χωρίς όμως αυτό να σημαίνει ότι το παιχνίδι είναι το μοναδικό μέσο για να μάθουν τα παιδιά. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να διαμορφώσει ένα πρόγραμμα εργασιών που θα είναι ευέλικτο ώστε να απευθύνεται στις μαθησιακές ανάγκες όλων των παιδιών. Αυτό το πλάνο θα δημιουργηθεί από έναν συνδυασμό του αναλυτικού προγράμματος, θεματικών προσεγγίσεων και εργασιών project.

Έτσι καταλαβαίνουμε ότι υπάρχουν πολλοί τρόποι για να αναπτύξει ο παιδαγωγός το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Παρακάτω θα αναφερθούμε σε τρία πρότυπα που χρησιμοποιούν συνήθως οι εκπαιδευτικοί, ξεκινώντας με το αναδυόμενο πρόγραμμα σπουδών. Αυτό το πρόγραμμα βασίζεται στο ότι ο σχεδιασμός του πρέπει να είναι αποτέλεσμα της καθημερινής ζωής των παιδιών όσο και των εκπαιδευτικών μέσα στην τάξη. Έτσι έχουμε ένα πρόγραμμα που δημιουργείται και εξελίσσεται μέρα με τη μέρα στηριζόμενο στις παρατηρήσεις που έχουν γίνει σε μία ομάδα παιδιών όσον αφορά τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντά τους. Δηλαδή δεν ορίζεται εξ αρχής και έχει τις βάσεις του στις ικανότητες που έχει ο εκπαιδευτικός να αντιλαμβάνεται τα αυθόρμητα γεγονότα που συμβαίνουν στην καθημερινή ενασχόληση των παιδιών και στις εμπειρίες τους μέσα στην αλληλεπίδραση τους στην ώρα του παιχνιδιού. Όσοι εφαρμόσουν αυτό το πρόγραμμα θα πρέπει να πιστεύουν στη δύναμη που ασκεί το παιχνίδι στο παιδί. Σε καμία περίπτωση δεν θα λέγαμε ότι στο αναδυόμενο πρόγραμμα όλα επιτρέπονται καθώς πρέπει να υπάρχει μία ισορροπία ανάμεσα στα ενδιαφέροντα των παιδιών και στην

αντίληψη των εκπαιδευτικών όσο αφορά τις δεξιότητες και τις γνώσεις που τα παιδιά μπορούν να μάθουν.

Οργανώνοντας ένα πρόγραμμα σπουδών με βάση την θεματική προσέγγιση πρέπει κανείς να εστιάσει στην μελέτη ενός κεντρικού θέματος. Ο εκπαιδευτικός και οι μαθητές πρέπει να είναι συνεργάτες στον σχεδιασμό του προγράμματος, κάτι που ενισχύει την μετέπειτα εξέλιξη των εκπαιδευτικών. Έτσι έχουμε δραστηριότητες, στόχους και τεχνικές που σχεδιάζονται γύρω από μία θεματική που έχει επιλέξει ο εκπαιδευτικός για να καλύψει το περιεχόμενο του προγράμματος σπουδών. Καθώς η σχεδιάσή του γίνεται στην αρχή της χρονιάς, υπάρχει η δυσκολία ότι κατά την διάρκεια της χρονιάς είναι απαραίτητο να πραγματοποιούνται συνεχείς τροποποιήσεις ώστε να ανταποκρίνεται στις αναπτυξιακές ανάγκες των παιδιών. Ίσως ένα τέτοιου είδους πρόγραμμα θα βοηθήσει τους αρχάριους παιδαγωγούς. Υπάρχουν όμως και οι θεματικές εξερευνήσεις. Εδώ έχουμε μεγαλύτερη συμμετοχή των παιδιών καθώς εκείνες χωρίζονται σε υποενότητες με βάση τα ενδιαφέροντά τους και εξελίσσουν το θέμα που έχει θέσει ο εκπαιδευτικός με βάση τις ανάγκες τους. Τέλος, οι θεματικοί κύκλοι όπου εδώ τα θέματα οργανώνονται και επιλέγονται από κοινού του εκπαιδευτικού και των παιδιών. Μετά από την επιλογή του θέματος τα παιδιά φέρνουν τα ερωτήματα με τα οποία θα ασχοληθούν. Η μέθοδος project που έχει προαναφερθεί είναι η τρίτη προσέγγιση που μπορεί να κάνει ένας εκπαιδευτικός και να οργανώσει το πρόγραμμα σπουδών. Τα παιδιά ωφελούνται πολύ μέσα από τη μέθοδο του project. Συμμετέχουν ενεργά στη μάθηση, μπορούν να κινηθούν ανεξάρτητα και να αναλάβουν πρωτοβουλίες. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν εξατομικευμένη διδασκαλία ενώ παράλληλα παρέχουν ευκαιρίες στους μαθητές τους να ασχοληθούν με θέματα αναδυόμενα από τα ενδιαφέροντά τους. Ακόμη, τα παιδιά στα project που μπορούν να ασχοληθούν με υλικά όπως χρώματα, άμμο, πηλό, χώμα και γενικότερα υλικά που συνδέονται με το παιχνίδι.

Το αναλυτικό πρόγραμμα που έχει σχεδιαστεί με βάση το περιεχόμενο έχει πολλά πλεονεκτήματα. Ένα από αυτά είναι ότι παρέχει πολλές ευκαιρίες για ουσιαστικό παιχνίδι. Παιχνίδια και παιγνιώδεις δραστηριότητες που οι εκπαιδευτικοί σχεδιάζουν για να προσφέρουν στα παιδιά τη δυνατότητα να εξελίξουν έννοιες, ικανότητες και γνώσεις καλλιεργώντας μία θετική στάση απέναντι στη μάθηση που θα τους ακολουθήσει και μεταγενέστερα (βλ. Εικ. 2) (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 2. Χτίζοντας τη γνώση. Πηγή: <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8612916/>

Κεφάλαιο 2.2. Το παιχνίδι στο αναλυτικό πρόγραμμα του Δημοτικού

Σε αυτό το υπό κεφάλαιο θα αναφερθούμε στην σημαντικότητα που έχει η ένταξη του παιχνιδιού στο αναλυτικό πρόγραμμα, μέσα από μία καταγραφή που έγινε κάποτε σε μία τάξη δευτέρα δημοτικού στις νοτιοδυτικές Ηνωμένες Πολιτείες.

Μέσα στη σχολική τάξη η εκπαιδευτικός είχε τοποθετήσει ένα τραπέζι άμμου, ένα τραπέζι νερού, κουκλοθέατρο και μαριονέτες. Τα παιδιά μέσα στην τάξη βρίσκουν ποικίλους τρόπους να χρησιμοποιούν τις γωνίες αυτές συνδυάζοντας και τη μάθηση. Μία τάξη με παιδιά μικτών ικανοτήτων που κάνοντας χρήση των υλικών ξεπερνάνε τα μαθησιακά τους εμπόδια. Η ενθαρρυντική στάση της εκπαιδευτικού ωθεί τα παιδιά να δημιουργούν ομάδες 2 ή 3 ατόμων ώστε να συμμετέχουν σε εργαστήρια που τα ενδιαφέρει. Τα παιδιά με τη σειρά τους, με αφορμή διάφορα περιστατικά, θέλησαν τη δημιουργία ευκαιριακών γωνιών για εξερεύνηση και μάθηση. Μία τέτοια γωνιά ήταν η αίθουσα επειγόντων περιστατικών, μεταμορφώνοντας το τραπέζι άμμου σε τραπέζι εξέτασης. Η εκπαιδευτικός γνωρίζει ότι τα παιδιά μαθαίνουν όταν είναι απασχολημένα και φροντίζει να βρίσκει ιδέες ώστε να βρίσκονται σε συνεχή αναζήτηση. Μέσα από την παρατήρηση εντοπίζει τα παιδιά που δεν απασχολούνται πραγματικά και ψάχνει τρόπους να ενεργοποιεί το ενδιαφέρον τους.

Η εκπαιδευτικός ήταν πάντα ευέλικτη και οργανωμένη. Οργάνωνε το αναλυτικό πρόγραμμα κάνοντας έναν συνδυασμό ανάμεσα σε δεξιότητες και υποχρεωτικές ενότητες. Μετέτρεπε το αναλυτικό πρόγραμμα ώστε οι μαθητές να μπορούν να ακολουθούν τους στόχους. Η οργάνωση και η παρατήρηση μέσω της δημιουργίας αρχείων βοηθούσαν τη δασκάλα να ξέρει τι πραγματικά είχε ανάγκη το κάθε παιδί. Ο σχεδιασμός των δραστηριοτήτων εμπειρείχε και τη γνώμη της οικογένειας των παιδιών.

Η εκπαιδευτικός πιστεύοντας στη δύναμη του παιχνιδιού έφερε την αλλαγή, παρόλο που στην αρχή η παιγνιώδης μέθοδός της προκάλεσε αντίδραση στην υπόλοιπη εκπαιδευτική ομάδα του σχολείου, καθώς και στη διευθύντρια και στους γονείς. Φαινόταν μία τάξη με αυξημένη κινητικότητα που τα παιδιά έπαιζαν αρκετή ώρα. Ασκήθηκε ιδιαίτερη κριτική ακόμη και για τα project και τα κέντρα δημιουργικής απασχόλησης. Η εκπαιδευτικός μέσα από τα γραφήματα που είχε δημιουργήσει μπορούσε να αποδείξει ότι είχε ενσωματώσει στο πρόγραμμά τους γνωστικούς στόχους και φαινόταν αποδεδειγμένα η πρόοδος των μαθητών στις ενότητες των μαθημάτων. Η αλλαγή που έφερε η εκπαιδευτικός μέσα από τη μέθοδο της ήταν ότι στο τέλος την αποδέχτηκαν και την ακολούθησαν και άλλοι εκπαιδευτικοί του σχολείου δημιουργώντας κέντρα απασχόλησης και εφαρμόζοντας εργασίες project και σε άλλες τάξεις.

Μέσα από αυτό το μικρό παράδειγμα επιβεβαιώνεται η δύναμη του παιχνιδιού που έχει διατυπωθεί και μέσω βιβλιογραφίας. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να κατακλύζεται από φαντασία και να αφοσιώνεται στο έργο του ώστε να μπορέσει να δημιουργήσει ένα παιγνιώδη κλίμα μέσα στην τάξη του και να δώσει στα παιδιά ευκαιρίες να μάθουν μέσα από το παιχνίδι.

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας διδασκαλίας με βάση το παιχνίδι είναι αρχικά ο εκπαιδευτικός να μη θέτει μόνο μακροπρόθεσμους στόχους, αλλά και βραχυπρόθεσμους. Να είναι ευέλικτος και να οργανώνει δράσεις ανοιχτού τύπου, αναπροσαρμόζοντας το πρόγραμμα εάν προκύψει κάτι καινούργιο. Για να σχεδιάσει κανείς την μάθηση των παιδιών θα πρέπει αρχικά να γνωρίζει την ανάπτυξη των παιδιών και οι στόχοι που χρησιμοποιεί να ανταποκρίνονται σε αυτήν. Πρέπει να δίνει στα παιδιά την δυνατότητα να παίζουν και να μαθαίνουν με το δικό τους μοναδικό τρόπο, να αφήνει τα παιδιά να διασκεδάζουν μέσα από το παιχνίδι και υπομονετικά να περιμένει να δει τις γνώσεις που επιφέρει. Μέσα από το παιχνίδι πρέπει να δημιουργούνται στα παιδιά γνωστικές συγκρούσεις που αυτές με την σειρά τους οδηγούν το κάθε παιδί να αναθεωρήσει και να

μάθει κάτι νέο. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση, να έχει την πεποίθηση ότι μαθαίνει μαζί με τους μαθητές του και το ενεργό πρόγραμμά του να είναι σύμφωνο με τις ώρες διδασκαλίας. Το κάθε παιδί θα πρέπει να συμμετέχει στην μάθηση με το δικό του τρόπο, κάποιες φορές με παιγνιώδη και κάποιες άλλες μέσω μιας εργασίας. Επιπρόσθετα, ο εκπαιδευτικός δεν πρέπει να ξεχνάει ότι ο γονιός έχει τη δική του γνώμη για το παιχνίδι και την μάθηση η οποία πρέπει να γίνεται σεβαστή (Kieff & Casbergue, 2017).

Κεφάλαιο 2.3. Οι στόχοι που επιδιώκει η παιγνιώδης μάθηση

Η μάθηση που απορρέει μέσα από το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να γνωρίσουν νέες ιδέες και εμπειρίες για τον κόσμο που δρουν και είναι πολύ βασικό να ξεκινάει από την πρώιμη παιδική ηλικία. Αντίθετα, αυτό το σημαντικό στοιχείο μπορεί να το εξαλείψει η μάθηση που εστιάζει αυστηρά και μόνο στο ακαδημαϊκό περιεχόμενο. Η φαντασία του παιδιού εμπλουτίζεται όταν του παρέχεται μάθηση μέσω του παιχνιδιού. Η μάθηση μέσα από το παιχνίδι έχει ως σκοπό τα παιδιά να απολαύσουν το ταξίδι των γνώσεών τους έχοντας εμπιστοσύνη στον εαυτό τους (Alharbi & Alzahrani, 2020).

Το παιχνίδι αποτελεί έναν τρόπο μάθησης όταν εστιάζει στη διαδικασία και μετατραπεί ως κίνητρο (βλ. Εικ. 3). Όταν επιτρέπει στα παιδιά να πειραματιστούν με τους κανόνες και να προάγουν τη νοητική τους σκέψη, τότε γίνεται ο σκελετός για μία ουσιώδη μάθηση. Έτσι, η παιγνιώδης μάθηση έχει ως στόχο τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού να αποκτήσουν θετική στάση και να υποστηρίζουν την μάθηση ώστε να χρησιμοποιούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που κατακτούν. Μέσα από τις χρήσιμες, γεμάτες ουσία και αυθεντικές συνθήκες που δημιουργούνται στο παιχνίδι, να εξελίξουν τις δεξιότητές τους και αυτές τις δεξιότητες να τις χρησιμοποιούν ώστε να επιλύουν προβλήματα (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 3. Δημιουργώντας και μαθαίνοντας. Πηγή: <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8541885/>

Κεφάλαιο 2.4. Προτάσεις παιγνιώδους μάθησης

Το κάθε παιδί μαθαίνει με τον δικό του μοναδικό τρόπο και μέσα από αυτό το ταξίδι μάθησης αναπτύσσει πολλαπλά είδη νοημοσύνης όπου μέσω αυτών εκφράζει τις ιδέες του και οδηγείται στις νέες γνώσεις. Για να βοηθήσουμε τα παιδιά να κατακτήσουν γνώσεις και να εκφράσουν τις απόψεις τους, πρέπει να δημιουργήσουμε ένα περιβάλλον μέσα στην τάξη το οποίο να παρέχει μία ποικιλία μαθησιακών επιλογών έτσι ώστε τα ίδια να επιλέξουν τον τρόπο με τον οποίο θα παίξουν και θα μάθουν. Για να καταφέρουν κάτι τέτοιο στις τάξεις τους, οι παιδαγωγοί και οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ένα κέντρο δημιουργικής απασχόλησης. Μέσα από αυτά τα κέντρα προωθείται η μάθηση μέσω του παιχνιδιού.

Τα κέντρα δημιουργικής απασχόλησης ή αλλιώς τα κέντρα μάθησης, είναι σημεία στην τάξη με πολλές χρήσεις. Ο εξοπλισμός και τα υλικά έχουν οργανωθεί έτσι ώστε να προσφέρουν στα παιδιά μία ενεργητική και παιδοκεντρική μάθηση. Οι δραστηριότητες που εξελίσσονται στα κέντρα δεν έχουν οριστεί από τον εκπαιδευτικό, δεν έχουν αρχή, μέση και τέλος. Έτσι διαπιστώνουμε ότι δεν υπάρχει καμία σύνδεση αυτού του τρόπου μάθησης με την κλασική μέθοδο διδασκαλίας. Μία ομάδα παιδιών ή ένα παιδί ατομικά

όταν δρουν σε ένα κέντρο δημιουργικής απασχόλησης κατευθύνουν τα ίδια τη μάθηση τους με βάση τα ενδιαφέροντά τους.

Αναφέροντας ένα παράδειγμα από μία τάξη προσχολικής αγωγής σε κέντρο κατασκευών: Τρία παιδιά ξεκίνησαν τις κατασκευές με τα τουβλάκια και τις συζητήσεις αναμεταξύ τους χωρίς κάποιο ειδικό σκοπό. Τα πράγματα μέσα στην ώρα πήραν άλλη τροπή. Το κτίριο που ήταν κάτι γενικό πήρε τη μορφή νοσοκομείου, έτσι εμφανίστηκε και το ασθενοφόρο, το επείγον περιστατικό, ο γιατρός και πολλά ακόμη. Έτσι κάτι που ξεκίνησε αυθόρμητα χωρίς κάποιο σκοπό εξελίχθηκε από τα παιδιά σε μία ευκαιρία για γνώση και μάθηση που ούτε ο παιδαγωγός αλλά ούτε και τα ίδια τα παιδιά γνώριζαν εξ αρχής. Μέσα από αυτήν τη δραστηριότητα τα παιδιά κλήθηκαν να ορίσουν κανόνες, να επιλύσουν υλικοτεχνικά προβλήματα και να πάρουν αποφάσεις, ενώ αρχικά είχαν ξεκινήσει με τις πρότερες γνώσεις που είχαν σχετικά με την χρήση του υλικού, την δόμηση και την ισορροπία. Αυτή η δραστηριότητα φάνηκε να προσφέρει μία πραγματικά ουσιώδη για τα παιδιά ενασχόληση και μία εμβάθυνση σε κάτι που πραγματικά τα ενδιέφερε. Από την άλλη πλευρά, ο παιδαγωγός δεν θα μπορούσε να το είχε σχεδιάσει έτσι ώστε να προσφέρει στα παιδιά την επίτευξη των στόχων που προσέφερε αυτή η δραστηριότητα. Ταυτόχρονα, υπήρξε η ευκαιρία και για τα υπόλοιπα παιδιά που ήταν στην τάξη να ασχοληθούν με αυτό που τα ενδιέφερε.

Τα κέντρα δημιουργικής απασχόλησης είναι ένας πρωτότυπος τρόπος μάθησης για τα παιδιά. Τους δίνεται η ευκαιρία να αναπτύξουν πολλαπλούς τρόπους αντίληψης και έκφρασης σε αυτά που κατανοούν. Παρέχει χρόνο και χώρο στους εκπαιδευτικούς να πετύχουν τους γενικούς στόχους που εμπεριέχει το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Τους βοηθάει να εφαρμόζουν κεντρικές δράσεις, χώρους συζήτησης, κατανόησης και συνεργασίας ανάμεσα σε παιδιά με διαφορετικές ικανότητες. Ο εκπαιδευτικός παρέχει ένα ουσιώδες περιεχόμενο με σκοπό να εξασκηθούν τα παιδιά στην ανάγνωση και την γραφή, να δημιουργήσουν ένα κλίμα συνεργασίας αλλά και ατομικής εργασίας.

Για να σχεδιάσουμε ένα κέντρο δημιουργικής απασχόλησης μέσα σε μία τάξη, θα πρέπει να λάβουμε υπόψιν μας την ηλικία των παιδιών, τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα τους, τον αριθμό των παιδιών που έχουμε στην τάξη, τις αναπτυξιακές τους ανάγκες, τις εμπειρίες τους, τον διαθέσιμο χώρο της τάξης, τον αριθμό των ενηλίκων στην τάξη, τους στόχους των προγραμμάτων, την πολιτισμικότητα των παιδιών και τέλος την εμπειρία των παιδιών για τα κέντρα δημιουργικής απασχόλησης. Για να καθορίσουμε πόσα κέντρα

μπορούμε να έχουμε μέσα στην τάξη, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας πόσοι χώροι θα χρειαστούν για να έχουν τα παιδιά αρκετές επιλογές να εργαστούν. Σε έναν χώρο τοποθετούμε τα υλικά που χρειάζονται τα παιδιά για να εργαστούν. Αυτός ο χώρος μπορεί να παρέχει υλικά για 6 παιδιά για να μπορούν να εργαστούν άνετα και με ασφάλεια. Για να εξοικονομήσουμε χώρο μπορούμε να οργανώσουμε κέντρα και σε εξωτερικούς χώρους στις τάξεις όπως για παράδειγμα στο διάδρομο ή στις βιβλιοθήκες σε συνεργασία με άλλους εκπαιδευτικούς, φροντίζοντας φυσικά για τη σωστή επίβλεψη των παιδιών. Στον παιδικό σταθμό και το νηπιαγωγείο χρειάζονται περισσότερα κέντρα από το δημοτικό αφού η μάθηση κατά κύριο λόγο αναπτύσσεται σε αυτά. Σημαντικό είναι τα κέντρα κατά την διάρκεια της χρονιάς να αλλάζουν θέμα και υλικά καθώς οι ανάγκες των παιδιών αλλάζουν και πρέπει να τα ανατροφοδοτούμε με νέα υλικά ώστε να προσφέρουμε στα παιδιά ευκαιρίες για νέες γνώσεις (βλ. Εικ. 4).

Μέσα σε μία τάξη θα μπορούσαμε να έχουμε και πιο εξειδικευμένα κέντρα απασχόλησης. Αυτά τα κέντρα ονομάζονται κέντρα ειδικών περιπτώσεων τα οποία παρέχουν δράση στην οποία είναι απαραίτητη η επίβλεψη αφού τα παιδιά θα χρειάζονται πιο ειδικό εξοπλισμό. Τέτοια κέντρα μπορεί να είναι της μαγειρικής, της μελέτης για να ασχολούνται τα παιδιά με εργασίες, ακόμα και ένα κέντρο ξυλογλυπτικής. Όταν η τάξη είναι μικρή τα κέντρα μπορούν να αλλάζουν κάθε λίγες εβδομάδες και έτσι τα παιδιά μέσα σε διάστημα τριών μηνών να έχουν δει αρκετά. Ακολουθεί μία ενδεικτική λίστα με κάποια κέντρα μάθησης με βάση την τάξη των παιδιών:

1) Σε μία τάξη νηπιαγωγείο μπορούν να υπάρχουν τα εξής κέντρα:

- Κέντρο κατασκευών με οικοδομικό υλικό
- Κέντρο εξερεύνησης που αφορά φυσικές επιστήμες και μαθηματικά
- Κέντρο θεατρικού παιχνιδιού
- Κέντρο τέχνης
- Κέντρο μουσικοκινητικής
- Κέντρο γυμναστικής
- Κέντρο θεματικών εργασιών
- Κέντρο μαγειρικής, κέντρο ξυλουργικής

2) Σε μία τάξη δημοτικού μπορούν να υπάρχουν τα εξής κέντρα:

- Κέντρο θεματικών εργασιών

- Κέντρο θεάτρου
- Κέντρο κατασκευών
- Κέντρο βιβλιοθήκης
- Κέντρο φυσικών επιστημών και μαθηματικών
- Κέντρο γυμναστικής
- Κέντρο μαγειρικής
- Κέντρο ξυλουργικής

Σε κάθε κέντρο εκτός από τα υλικά θα πρέπει να υπάρχει και αρκετός χώρος για την αποθήκευση τους. Είναι σημαντικό ο χώρος να διαχωρίζεται και το κάθε κέντρο να οριοθετείται με χωρίσματα όπως κάποιο ύφασμα στο οπτικό πεδίο των παιδιών, σε σημείο όμως όπου ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να επιβλέπει.

Ίσως αρκετοί να εντοπίσουν ότι στα κέντρα δημιουργικής απασχόλησης απουσιάζει το κομμάτι της τεχνολογίας. Δεν είναι εύκολο για κάθε τάξη να έχει πρόσβαση σε έναν υπολογιστή, παρόλα αυτά πρέπει να γίνεται προσπάθεια σε κάποιες δραστηριότητες να υπενθυμίζουμε στα παιδιά τι δυνατότητες μπορούν να έχουν με έναν υπολογιστή και να τους παρέχεται η χρήση του έστω και σε μία δράση όπως τα μαθηματικά. Οι υπολογιστές κατέχουν σημαντικό κομμάτι στην προσχολική εκπαίδευση και θα πρέπει να αποτελούν ένα μέρος της μάθησης στα κέντρα δραστηριοτήτων.

Κλείνοντας την ενότητα, είναι σκόπιμο να μιλήσουμε και για την δραστηριότητα των εκπαιδευτικών και των παιδαγωγών όταν τα παιδιά απασχολούνται στα κέντρα ενδιαφέροντος. Το μόνο σίγουρο είναι ότι εκείνη την ώρα ο εκπαιδευτικός δεν ασχολείται με γραφική εργασία και σχεδιασμό προγράμματος ή αναζήτηση υλικών. Ακόμη, δεν απουσιάζει σε συναντήσεις με άλλους εκπαιδευτικούς. Πρέπει να είναι παρόν και ενεργός με τον δικό του τρόπο, ώστε να αναβαθμίζει την αξία των συστημάτων του κέντρου και την εξαιρετική αξία του παιχνιδιού. Πρέπει να συμμετέχει και να εμπλέκεται. Να καταλαβαίνει ενστικτωδώς πότε πρέπει να παρέμβει και να φέρει εις πέρας μία δραστηριότητα ή να κάνει μία έκπληξη στα παιδιά. Θα μπορούσε να ανανεώσει τις μπογιές στα εικαστικά, να χαϊδέψει «το ζωάκι» στο θεατρικό παιχνίδι, να προτείνει μία διαφορετική κατασκευή στο κέντρο με τα τουβλάκια όταν κάτι δεν πάει καλά, να μεσολαβήσει ώστε ένα παιδί να μπορέσει να ενταχθεί σε μία νέα δραστηριότητα και να παραμείνει μαζί με το παιδί στη δραστηριότητα έως ότου εκείνο αισθανθεί ασφάλεια.

Παρατηρεί και καταγράφει με τι ασχολούνται τα παιδιά κρατώντας ένα νοητό αρχείο και γενικά είναι ένας ξεκούραστος και άνετος εκπαιδευτικός που τον ευχαριστεί να αλληλεπιδρά με τους μαθητές του και εκείνοι με την σειρά τους είναι πρόθυμοι να τον προσκαλέσουν στο παιχνίδι τους (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 4. Εκμάθηση σχημάτων μέσω του παιχνιδιού. Πηγή:

<https://www.pexels.com/el-gr/photo/8364641/>

Κεφάλαιο 2.5. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην παιγνιώδη μάθηση

Μελετώντας την παιγνιώδη μάθηση, ο πρωταρχικός ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να σχεδιάζει ένα πλάνο για το παιχνίδι ώστε να το εντάξει στο περιβάλλον της τάξης και στο πρόγραμμα, φέρνοντας με αυτόν τον τρόπο μία εξέλιξη στο αναλυτικό πρόγραμμα προσεγγίζοντας το παιχνίδι ως ένα μέσο που οδηγεί στη μάθηση. Στη συνέχεια, θα πρέπει και ο ίδιος να συμμετέχει ενεργά και να αλληλοεπιδρά με τα παιδιά. Μέσα από την παρατήρηση να εντοπίσει σημεία που πρέπει να παρέμβει για να προάγει όσο το δυνατόν τη μάθηση και την ανάπτυξη. Έτσι θα πρέπει να βρίσκεται σε μία συνεχή μετακίνηση μέσα και έξω από τις δράσεις των παιδιών που εμπριέχουν το παιχνίδι ώστε να μπορεί να αποφασίσει για θέματα που αφορούν το επίπεδο και τον τρόπο αλληλεπίδρασης. Οι παρατηρήσεις του μπορεί να είναι μέσω της καταγραφής και αναφοράς των νοητικών διεργασιών που εξασκούν τα παιδιά όταν παίζουν.

Ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρευρεθεί στο παιχνίδι των παιδιών, ανατροφοδοτώντας τις στιγμές αυτές με ερωτήσεις που θα στοχεύουν στην αναβάθμιση των γνώσεων των παιδιών ή ακόμα για να τους παρουσιάζει νέο υλικό καθώς και τη χρήση

αυτού. Η αξιολόγηση είναι ένα κομμάτι που αφορά τον ρόλο του εκπαιδευτικού. Αξιολογεί τα παιδιά σε χρόνο που δρουν, τον χώρο και την εκπαιδευτική τους πορεία, έτσι ώστε να διατηρείται ένα σωστό περιβάλλον μάθησης (Kieff & Casbergue, 2017).

Εκπαιδευτικοί μπορούν να εφαρμόσουν καλύτερες παιδαγωγικές πρακτικές όταν πρώτα έχει προηγηθεί ένας διάλογος μεταξύ εκείνων και των παιδιών. Οι απόψεις των παιδιών για το παιχνίδι μπορεί να επηρεάσουν θετικά τον τρόπο που ενεργούν οι εκπαιδευτικοί. Πολύ σημαντικό επίσης είναι ότι τα παιδιά πρέπει να συμμετέχουν στο σχεδιασμό μιας δραστηριότητας. Άλλωστε, μερικές φορές τα ίδια τα παιδιά επιδιώκουν την εμπλοκή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι γιατί νιώθουν την ανάγκη της ανατροφοδότησης, αναζητούν απαντήσεις στις απορίες τους ή απλά θέλουν την παρουσία του και την εμπλοκή του στις ιστορίες τους. Βέβαια αυτό δεν συμβαίνει πάντα. Από μία έρευνα που έγινε σε προσχολικό κέντρο στον Καναδά, μία μελέτη των Glenn, Kinght, Holt και Spence's, τα παιδιά δεν επιθυμούσαν την εμπλοκή του παιδαγωγού στο παιχνίδι καθώς τα αποσυντόνιζε. Επίσης και σε έρευνα, μελέτη των Rogers και Evans, διαπίστωσαν ότι η εμπλοκή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι μπορεί να μην φέρει πάντα τα επιθυμητά προσδοκώμενα αποτελέσματα. Για αυτό τον λόγο ο εκπαιδευτικός πρέπει να ξέρει το πώς και το πότε να παρέμβει (Theobald, et al., 2015).

Κεφάλαιο 3

Κεφάλαιο 3.1. Οι ΤΠΕ στην προσχολική και πρώτο σχολική διδασκαλία και μάθηση

Στις μέρες μας παρατηρούμε ότι ολοένα και πιο πολλά παιδιά ηλικίας τριών ετών χειρίζονται με μεγάλη ευκολία το τηλεχειριστήριο μιας τηλεόρασης, γνωρίζουν να χειρίζονται το βίντεο και το CD player. Ακόμη παρατηρούμε ότι πολλά παιδιά έχουν πρόσβαση σε υπολογιστή σε καθημερινή βάση στο σπίτι τους. Με την τεχνολογία λοιπόν να υπάρχει ολοένα και περισσότερο στη ζωή των παιδιών, δεν μπορούμε να μην την εντάξουμε στις τάξεις της πρώιμης παιδικής ηλικίας. Εξάλλου έχει αποδειχθεί ότι η τεχνολογία αυξάνει την κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη των μικρών παιδιών, προσφέροντάς τους έναν εναλλακτικό τρόπο για να παίξουν (Kieff & Casbergue, 2017).

Η Τ.Π.Ε. θέτει ως στόχο τη συμπλήρωση του εκπαιδευτικού έργου, κάνοντας χρήση νεότερων και πιο σύγχρονων μεθόδων. Η εισαγωγή της πληροφορικής στην προσχολική και σχολική τάξη λειτουργεί με σκοπό τα παιδιά να μάθουν να χειρίζονται έναν υπολογιστή ενώ παράλληλα ο υπολογιστής θα είναι ένα εργαλείο που τα παιδιά θα εντάξουν στο μάθημα και στις καθημερινές τους δραστηριότητες. Ένα εργαλείο που προσφέρει στα παιδιά ψυχαγωγία και γνώσεις. Για να επιτευχθεί αυτός ο σκοπός είναι αναγκαίο να πραγματοποιούνται δραστηριότητες στο νηπιαγωγείο οι οποίες προάγουν τη γνώση, την συνεργασία και την επικοινωνία, την μεθοδολογία, στην επιστήμη και στην καθημερινή ζωή (Κόμης & Παπανδρέου, 2005).

Η ένταξη του υπολογιστή στο δημοτικό σχολείο είναι ένα εργαλείο που οι μαθητές μόνοι τους ή με βοήθεια των εκπαιδευτικών το χρησιμοποιούν ώστε να ερευνούν και να μαθαίνουν. Ένα εργαλείο αναζήτησης και επικοινωνίας με το οποίο πραγματοποιούν τις δραστηριότητές τους με τον υπολογιστή προσεγγίζοντας την γνώση με νέες δραστηριότητες. Είναι σημαντικό ο υπολογιστής να μην θεωρείται από τα παιδιά ως η ώρα της πληροφορικής. Ο υπολογιστής είναι καλό να υπάρχει στην τάξη των παιδιών και όχι απλά σε μία αίθουσα υπολογιστών. Ένα κέντρο μάθησης με υπολογιστή μέσα στην σχολική τάξη προσφέρει μία επέκταση στις καθημερινές δραστηριότητες και στη ψυχαγωγία των παιδιών καλλιεργώντας παράλληλα και τις δεξιότητες αλλά και τις γνώσεις των παιδιών όσο αφορά την χρήση του. Ακόμα, συμβάλει στην ανακάλυψη του μέρους της πληροφορικής που εμπεριέχεται στο αναλυτικό πρόγραμμα (Κόμης & Μικρόπουλος, 2001).

Η Τ.Π.Ε. μπορούν να συμβάλουν αποτελεσματικά και με ουσιαστικό τρόπο στην υποστήριξη της μάθησης και στην ενίσχυση της διδασκαλίας. Η χρήση κατάλληλων λογισμικών προγραμμάτων και η χρήση του δικτύου είναι εργαλείο που οδηγούν σε ένα εναλλακτικό διδακτικό σύστημα, συμπεριλαμβάνοντας λογισμικά που προάγουν τη μάθηση με παιγνιώδη τρόπο. Φυσικά για να υλοποιηθούν όλα αυτά χρειάζεται μία σωστή σχεδίαση του χώρου της τάξης και ο εκπαιδευτικός-παιδαγωγός να κατέχει τις απαραίτητες γνώσεις (Κόμης Β. , 2004). Εξάλλου η αποτελεσματικότητα του εκπαιδευτικού φανερώνεται με τον τρόπο με τον οποίο ενεργεί. Ένας αποτελεσματικός εκπαιδευτικός πρέπει να γνωρίζει ένα εύρος τρόπων δράσεων και να επιλέγει την μέθοδο που θα ανταποκρίνεται στις ικανότητες των μαθητών του, στην χρονική περίοδο, στο πρόγραμμα και τα υλικά που διαθέτει ο χώρος. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να

επιμορφώνεται, να καλλιεργεί τις σκέψεις του κοιτώντας προς νέους ορίζοντες ώστε να έχει τη δυνατότητα να αντιμετωπίσει νέες καταστάσεις ακολουθώντας τις εξελίξεις του επαγγέλματος (Σιδηροπούλου & Τσαούλα, 2008).

Κάποιοι ερευνητές μιλώντας για τα σχολεία του μέλλοντος, αναφέρονται σε σχολικά περιβάλλοντα που θέτουν στόχο την καινοτομία και την δημιουργικότητα που θα αναδύεται εφαρμόζοντας νέους τρόπους κάνοντας χρήση της τεχνολογίας. Ένα περιβάλλον όπου οι μαθητές θα κληθούν να πάρουν αποφάσεις, να χρησιμοποιήσουν και να λάβουν με νέους καινοτόμους τρόπους τις πληροφορίες και να είναι σε ετοιμότητα ώστε να λύνουν προβλήματα. Ένα περιβάλλον μάθησης με παιγνιώδη χαρακτήρα που συνδυάζει τις τεχνολογίες των Τ.Π.Ε. μέσα και έξω από την τάξη ακόμα και σε εξωτερικούς χώρους είναι σήμερα αναγνωρισμένο και εφαρμόζεται σε αρκετές χώρες.

Η Τ.Π.Ε σε εξωτερικούς χώρους εφαρμόζεται σε μερικές χώρες όπως στην Φιλανδία ως τα λεγόμενα smartus: μία παιδική χαρά που περιέχει παιχνίδια για εκγύμναση τόσο του σώματος όσο και του νου βασισμένες στην τεχνολογία (Kangas, 2010).

Κεφάλαιο 3.2. Προτάσεις λογισμικών προγραμμάτων για τη δημιουργία εκπαιδευτικών παιχνιδιών από τους παιδαγωγούς

Η παιγνιώδης μάθηση δεν περιορίζεται ούτε στον τομέα της τεχνολογίας. Υπάρχουν αρκετά προγράμματα που μπορούν να ενταχθούν στην τάξη ενός σχολείου και να προσφέρουν μοναδικές εμπειρίες μάθησης στα παιδιά. Βιντεοπαιχνίδια για εκπαίδευση και μάθηση, εφαρμογή της προσομοίωσης δημιουργώντας εικονικούς κόσμους π.χ. Second Life και εικονικά εργαστήρια. Τα τελευταία χρόνια αρκετά παιδιά, περίπου το 20% σε διαφορετικές χώρες, έχουν χρησιμοποιήσει την ώρα των μαθηματικών και φυσικών επιστημών πρόγραμμα προσομοίωσης. Αυτού του είδους τα προγράμματα δίνουν, για παράδειγμα, την ευκαιρία σε όλα τα παιδιά ανεξαρτήτως ηλικίας να εξερευνήσουν το ανθρώπινο σώμα. Αυτού του είδους παιχνίδια έχουν την ανάγκη που έχουν και τα κλασικά παιχνίδια που δεν χρησιμοποιούν Τ.Π.Ε., την ανάγκη να συνεργάζονται τα παιδιά, να συμμετέχουν ενεργά και να κάνουν χρήση των όσων ξέρουν ασκώντας τις δεξιότητες τους (OECD, 2019).

Για να επιλέξει ένας εκπαιδευτικός ένα λογισμικό πρόγραμμα δεν αρκεί μόνο το κριτήριο να απευθύνεται στην ηλικία των παιδιών, αλλά να λαμβάνει υπόψη του την καταλληλότητα, αν το λογισμικό απευθύνεται και στις ανάγκες του κάθε παιδιού.

Κατάλληλα λογισμικά για μικρά παιδιά είναι προγράμματα ανοιχτού τύπου, οι γνωστοί μικρόκοσμοι που στοχεύουν στην ανακάλυψη ή οι προσομοιώσεις. Αυτά τα λογισμικά προγράμματα προσφέρουν την δυνατότητα συνεργασίας ανάμεσα στα παιδιά, να ανακαλύψουν εξερευνώντας νέα προγράμματα και να δουν πώς επιδρούν σε αυτά οι επιλογές τους. Για τα μεγαλύτερα παιδιά που θέλουν να ασχοληθούν πιο εξατομικευμένα ώστε να υλοποιήσουν ασκήσεις και όχι για συμμετοχή σε ομαδικές δραστηριότητες προτείνονται λογισμικά προγράμματα όπως τα ηλεκτρονικά φύλλα εργασίας.

Για να επιλέξουμε το κατάλληλο λογισμικό ώστε να προάγουμε την μάθηση με παιγνιώδη τρόπο πρέπει να λάβουμε υπόψη μας τα ακόλουθα: Να ωθεί τα παιδιά στο να παίρνουν αποφάσεις, να δημιουργεί παιχνίδια προσποίησης, οι έννοιες να ανταποκρίνονται στο επίπεδο γνώσεων των παιδιών, να αφορά τα ενδιαφέροντα των παιδιών, να παρέχει δυνατότητες εξέλιξης και περαιτέρω εξερεύνησης όταν τα παιδιά κατακτούν τη γνώση, με άλλα λόγια να παρέχει πολλά στάδια γνώσεων. Να είναι κατανοητό για τα παιδιά, να μην στοχεύει στο αποτέλεσμα αλλά στην μαθησιακή πορεία, να κεντρίζει τον ενθουσιασμό των παιδιών, να δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να αποφασίζουν και εκείνα για το τι θέλουν να συμβεί στο πρόγραμμα, να προωθεί την συνεργατικότητα των παιδιών, να τους παρέχει προσέγγιση δοκιμής και την ελευθερία να κάνουν λάθη, βοηθώντας τα παιδιά να γίνουν ανεξάρτητα όταν εργάζονται στο λογισμικό. Τέλος το λογισμικό να προβάλλει αμερόληπτες αξίες. Την ισότητα φύλων, την διαπολιτισμικότητα και γενικότερα να προωθεί την διαφορετικότητα.

Οι υπολογιστές και τα λογισμικά προγράμματα πρέπει να εντάσσονται στο υλικό μιας κατάλληλης αναπτυξιακά τάξης (βλ. Εικ. 5). Τα λογισμικά παρέχουν εμπειρίες που οδηγούν τα παιδιά να πειραματίζονται, να εξερευνούν και να επιλύουν προβλήματα. Ο υπολογιστής συμβάλλει στο έργο μιας παιγνιώδους τάξης, προσφέρει αμέτρητες μαθησιακές ευκαιρίες και συμβάλλει στην παιδοκεντρική διδασκαλία δίνοντας ακόμη την ευκαιρία για ομαδοσυνεργατική μάθηση (Kieff & Casbergue, 2017).



Εικόνα 5. Ενσωματώνοντας τον υπολογιστή στην σχολική τάξη. Πηγή:

<https://www.pexels.com/el-gr/photo/5212700/>

Κεφάλαιο 4

Κεφάλαιο 4.1. Αξιολογώντας μέσω της παιγνιώδης μάθησης

Η αξιολόγηση γίνεται από τα στοιχεία που συλλέγει ο εκπαιδευτικός παρατηρώντας και καταγράφοντας τι κάνουν τα παιδιά την ώρα μίας εργασίας και με ποιον τρόπο ενεργούν (Kieff & Casbergue, 2017). Τα στοιχεία που συλλέγονται αξιολογούνται από τον εκπαιδευτικό και έχουν ως στόχο να ελέγξουν και να ενισχύσουν τη μαθησιακή διδασκαλία, να μπορέσει ο εκπαιδευτικός να πραγματοποιήσει δραστηριότητες που θα βοηθήσουν τόσο στην εξέλιξη των παιδιών όσο και στη βελτίωση του σχολείου, του περιβάλλοντος και της τάξης (Ντολιοπούλου & Γουργιώτου, 2008). Οι εκπαιδευτικοί δεν αξιολογούν τα παιδιά μόνο για να βελτιώσουν το πρόγραμμα και το υλικό της τάξης ώστε να ανταποκρίνεται όσο το δυνατόν καλύτερα στις ανάγκες των παιδιών, αλλά και για ακόμη έναν πολύ σημαντικό λόγο. Να εντοπίσουν τα παιδιά που ίσως χρειάζονται ειδική αγωγή. Αρκετά παιδιά στην προσχολική εκπαίδευση και στο νηπιαγωγείο έχουν αδιάγνωστες ειδικές ανάγκες καθώς δεν έχει γίνει έγκαιρη αναγνώριση. Είναι ευθύνη του εκπαιδευτικού να αναγνωρίζει και να παραπέμπει τα παιδιά στους ειδικούς για πιο ειδική αξιολόγηση όταν υπάρχει απόκλιση στην ανάπτυξη και στη συμπεριφορά τους. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει τα παιδιά είτε μέσω της απλής καθημερινής παρατήρησης είτε μέσα από τη χρήση ειδικών εργαλείων όπως τα τεστ αξιολόγησης. Αυτή η ενότητα θα εστιάζει στην αξία και στη συμβολή του παιχνιδιού στην αξιολόγηση.

Το παιχνίδι προσφέρει αρκετά οφέλη για να διεξάγει ο εκπαιδευτικός μία αξιολόγηση. Προσφέρει τη δυνατότητα να εντοπίσει τις γνώσεις αλλά και τις ικανότητες που έχουν τα παιδιά. Τα οφέλη αυτά είναι ότι το παιχνίδι αναδεικνύει καλύτερα τις αληθινές δυνατότητες των παιδιών. Τα παιδιά βρίσκουν πάντα ένα κίνητρο για παιχνίδι ενώ αντίθετα δεν βρίσκουν κίνητρο για γραπτές εξετάσεις και τυποποιημένα τεστ. Μία επίσημη αξιολόγηση συχνά οδηγεί το παιδί προς άγνωστα για αυτό μονοπάτια. Συμμετέχοντας έτσι σε άγνωστες για αυτό δραστηριότητες δεν μπορεί να ξεδιπλώσει όλες τις ικανότητές του. Σε αντίθεση, το παιχνίδι είναι για τα παιδιά κάτι φυσικό ιδίως όταν έχουν επιλέξει τα ίδια με το τι θα παίξουν. Αυτό τα βοηθάει πολύ να είναι ο εαυτός τους ώστε να αναδείξουν στο έπακρο τις δυνατότητές τους. Παίζοντας νιώθουν ελεύθερα και εξασκούν όλη τους την ενέργεια, την κοινωνικότητά τους αλλά και τις γνώσεις τους. Τέλος, όταν τα παιδιά παίζουν αντικατοπτρίζουν την ανάπτυξή τους σε όλους τους τομείς. Τα τυποποιημένα τεστ εστιάζουν κατά κύριο λόγο στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών με αποτέλεσμα να μην αξιολογούν το σύνολο των ικανοτήτων που έχουν.

Ο εκπαιδευτικός πρέπει να ξέρει όμως τι είναι ωφέλιμο να παρατηρεί την ώρα που τα παιδιά ασχολούνται με μία δραστηριότητα. Θα πρέπει να αναζητά τα σημαντικά ορόσημα της αναπτυξιακής πορείας και ηλικίας. Οι αλλαγές στη συμπεριφορά ενός παιδιού μπορεί να σημαίνουν μία νέα αναπτυξιακή του κατάσταση.

Ο παιδαγωγός προσχολικής ηλικίας μπορεί να παρατηρεί τα παιδιά όταν παίζουν συμβολικό παιχνίδι ή θεατρικό παιχνίδι καταγράφοντας τις παρατηρήσεις του για την πρόοδο τους από την αρχή του έτους έως και το τέλος. Ένας νηπιαγωγός μπορεί να παρατηρεί, να αναγνωρίζει και να καταγραφεί την εξελικτική πορεία ενός παιδιού όταν ασχολείται στην γωνία ταχυδρομείου όπου χρησιμοποιεί την γραφή και συνδέει πιθανόν τα γράμματα με τους ήχους. Θα μπορούσε επίσης να εντοπίσει ότι άλλα παιδιά εμφανίζουν στοιχεία της εξέλιξής τους στον κοινωνικό τομέα μέσω της αλληλεπίδρασης με τους συνομηλίκους. Θα πρέπει να ξεχωρίζει πότε ένα παιδί αναδύει σημάδια εξέλιξης και ανάπτυξης και πότε κάνει απλώς βήματα για να ενταχθεί μέσα σε μία ομάδα.

Η παρατήρηση του εκπαιδευτικού δεν πρέπει να περιορίζεται μόνο στην τάξη αλλά να επεκτείνεται και στην αυλή. Εκεί τα παιδιά κινούνται, τρέχουν και σκαρφαλώνουν και σε αυτά τα σημεία ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιολογήσει και την αισθησιοκινητική ανάπτυξη τους.

Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να κρατούν τις σημειώσεις τους και τις καταγραφές των παρατηρήσεων για την αξιολόγηση σε ατομικό φάκελο για κάθε παιδί. Ο φάκελος μπορεί να εμπεριέχει και υλικό από τις δραστηριότητες του παιδιού όπως για παράδειγμα ζωγραφιές. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιούν λίστες ελέγχου και κλίμακες αξιολόγησης. Συλλέγοντας δομημένα ένα φάκελο αξιολόγησης είναι σημαντικό και ως εργαλείο για την ενημέρωση των γονέων. Η καταγραφή της μάθησης των παιδιών αναδύεται μέσα από το παιχνίδι τους (Kieff & Casbergue, 2017).

Το να παρατηρούμε το παιδί σε ένα για εκείνο φυσικό και οικείο περιβάλλον, που συμμετέχει σε δράσεις γεμάτες νόημα για εκείνο, δίνει την ευκαιρία στον εκπαιδευτικό αλλά και σε ειδικούς άλλων ειδικοτήτων να αναλύσουν πολύπλοκες συμπεριφορές και μαθησιακές στρατηγικές και να επικοινωνήσουν ευκολότερα μεταξύ τους (Losardo & Notari Syverson , 2001). Η αξιολόγηση βασισμένη στο παιχνίδι απαιτεί πολύ χρόνο και πρέπει να έχει θέσει εκείνος που την εφαρμόζει κάποια κριτήρια αξιολόγησης στην παρατήρησή του. Τα προτερήματα είναι όμως περισσότερα και μέσα σε αυτά είναι ότι η παρατήρηση και η ανάλυση που ασκεί ο εκπαιδευτικός είναι προσαρμοσμένες στα ατομικά χαρακτηριστικά του κάθε παιδιού (Ντολιοπούλου & Γουργιώτου, 2008). Το να αξιολογούμε τον μαθητή άλλωστε εκτός από τις δυνατότητες του δημιουργεί μία εικόνα για την ποιότητα της μάθησης που προσφέρουμε σε αυτόν (Kieff & Casbergue, 2017).

Αποτελέσματα

Οι δραστηριότητες που κατακλύζονται από παιχνίδι είναι δραστηριότητες που μπορούν να επιλεχθούν από τους παιδαγωγούς και τους εκπαιδευτικούς ώστε να πετύχουν μέσα από αυτές την αρχή, την ενίσχυση και την εξέλιξη της μάθησης ανάλογα με την αναπτυξιακή ανάγκη του κάθε παιδιού. Μέσα από τέτοιου είδους δραστηριότητες εντοπίζει κανείς τη σημαντική εξέλιξη των παιδιών στον κοινωνικό, συναισθηματικό αλλά και γλωσσικό τομέα. Αλληλοεπιδρούν με τους συμμαθητές τους, μαθαίνει ο ένας από τον άλλον, δημιουργούν μία ομάδα της τάξης όπου όλοι συμμετέχουν θέτοντας τα δικά τους όρια και κανόνες. Το παιχνίδι απελευθερώνει τα παιδιά, δημιουργούν ιστορίες, εκφράζουν τα συναισθήματά τους και περιγράφουν γεγονότα, διαδικασίες που ενισχύουν το γλωσσικό τους τομέα.

Το παιχνίδι ξεκινάει με πρωτοβουλία των παιδιών, έτσι τα παιδιά κατακτούν ουσιαστική μάθηση αφού τα ίδια έχουν επιλέξει με τι θα ασχοληθούν. Το ένστικτο των παιδιών τα καθοδηγεί να επιλέξουν τις δραστηριότητες που έχουν ανάγκη και ασυνείδητα κατακτούν γνώσεις, δεξιότητες και καλύπτουν τις ανάγκες τους. Ο τρόπος που τα παιδιά μαθαίνουν είναι μοναδικός και ένα παιδί μπορεί να μάθει αυτόν τον τρόπο μέσα από το παιχνίδι. Το παιχνίδι δίνει στο παιδί την αίσθηση ότι αυτό κυριαρχεί αφού έχει την ευκαιρία να λάβει πρωτοβουλίες, να επιλέξει και να είναι ανεξάρτητο. Τα παιδιά ερευνούν, πειραματίζονται χωρίς να φοβούνται, είναι απλά ο εαυτός τους. Έτσι ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να παρατηρήσει την πραγματική μάθηση των παιδιών. Πρέπει όμως να δημιουργεί τα κατάλληλα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα βασισμένα στο παιχνίδι και όχι πλαίσια που να αναδύονται με δική του πρωτοβουλία καθώς και να έχουν ως στόχο την δασκαλοκεντρική μάθηση μέσα από εργασίες.

Τέλος, θα χαρακτηρίζαμε το παιχνίδι ως ένα πεδίο έρευνας όπου το παιδί είναι ο ερευνητής που ανακαλύπτει και μαθαίνει, εξερευνώντας όπως εκείνο επιθυμεί και ο εκπαιδευτικός είναι δίπλα του ως παρατηρητής. Παρατηρεί το ταξίδι της γνώσης και της μάθησης και τους προσφέρει ένα περιβάλλον γεμάτο ευκαιρίες. Είναι εκεί παρών για να επεμβαίνει όπου εκείνος θεωρήσει σωστό ώστε να πάει ένα βήμα παραπέρα την ανάπτυξη των παιδιών (Αυγητίδου, 2001).

Συμπεράσματα

Μέσα από την παρούσα βιβλιογραφική έρευνα για την παιγνιώδη μάθηση και το ρόλο του εκπαιδευτικού μπορεί να συμπεράνει κανείς τα ακόλουθα.

Δεν θα μπορούσε να αμφισβητήσει κανείς εύκολα την σημαντική και πολύτιμη αξία και δύναμη που έχει το παιχνίδι, το οποίο ενεργεί θετικά στην ανάπτυξη και στις γνώσεις των παιδιών.

Μέσα από αληθινά παραδείγματα και προτάσεις για τη δημιουργία τάξεων και αιθουσών βασισμένες στις πραγματικές ανάγκες και ενδιαφέροντα των παιδιών, νομίζω ότι πείθεται κανείς πως είναι σκόπιμο να προσπαθήσουμε να δημιουργήσουμε κέντρα δημιουργικής απασχόλησης μέσα στην τάξη, εμπλουτίζοντάς τα με τεχνολογικά υλικά και μέσα. Στα επιχειρήματα που έχουν αναφερθεί τα οφέλη είναι πολλά, όχι μόνο για το παιδί αλλά και για τον εκπαιδευτικό.

Πιστεύω πως όλοι οι εκπαιδευτικοί και οι παιδαγωγοί θα επιθυμούσαν μία τάξη όπου θα μπορούσαν να ασκήσουν τον ρόλο τους εύκολα και κυρίως αποτελεσματικά. Να αισθάνονται ότι προσφέρουν το καλύτερο δυνατό στα παιδιά, δημιουργώντας γερές βάσεις για την μετέπειτα μαθησιακή τους πορεία.

Υπάρχει η δυνατότητα να παρατηρήσουν το πως εκεί τα παιδιά μαθαίνουν ενώ παράλληλα μπορούν να δουν και τη δική τους εικόνα για το εάν τελικά είναι σωστοί στον ρόλο τους και αν προσφέρουν το επιθυμητό. Καταλήγοντας σε ένα τελικό συμπέρασμα για το παιχνίδι, θα έλεγα ότι διαθέτει τεράστια δύναμη ώστε να αλλάξει το πλαίσιο του σχολείου, του παιδικού σταθμού και γενικά της κοινωνίας ολόκληρης εφόσον βοηθάει στο να χτίσουμε δυνατές βάσεις με στόχο να εξελιχθούν τα παιδιά σε υγιείς σωματικά και ψυχικά ενήλικες.

Ολοκληρώνοντας, σαν μία προέκταση θα μπορούσε να είναι η υπαίθρια εκπαίδευση. Μία βιβλιογραφική αναζήτηση για τα οφέλη που μπορεί να έχει το φυσικό περιβάλλον στη μάθηση και πως τελικά θα ήταν αν μεταφέραμε τη σχολική τάξη στην ύπαιθρο και προσαρμόζαμε στο αναλυτικό πρόγραμμα της προσχολικής και σχολικής εκπαίδευσης στοιχεία και μεθόδους παιδαγωγικής εμπνευσμένα από τη φύση. Πιθανόν τα οφέλη στη μάθηση και στην ανάπτυξη των παιδιών θα είναι πολλαπλά και ο ρόλος του παιδαγωγού ιδιαίτερα ενδιαφέρον.

Αναφορές

- Losardo, A., & Notari Syverson, A. (2001). *Alternative Approaches to Assessing Young Children*. Baltimore: Brookes Publishing Co.
- Alharbi, M., & Alzahrani, M. (2020). The Importance of Learning Through Play in Early Childhood Education: Reflection on The Bold Beginnings Report. *International Journal of the Whole Child*. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?q=learning+through+play&id=EJ1286551>
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2011). *Αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές για παιδιά προσχολικής ηλικίας*. (Ε. Ντολιοπούλου, Επιμ.) Αθήνα: Πεδίο.
- Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2013). *Reggio Emilia: Οι χίλιες γλώσσες των παιδιών προσχολικής ηλικίας* (10η εκδ.). (Ε. Κουτσουβάνου, Επιμ., & Α. Βεργιοπούλου, Μεταφρ.) Αθήνα: Πατάκης.
- Kangas, M. (2010, April). Creative and playful learning: Learning through game co-creation and games in a playful learning environment. *Thinking Skills and Creativity*, 5(1). Retrieved November 27, 2009, from <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1871187109000704>
- Katz, L., & Chard, S. (2011). *Η μέθοδος project: Η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας των παιδιών της προσχολικής ηλικίας*. (Μ. Κόνσολας, Επιμ., & Ρ. Λαμπρέλλη, Μεταφρ.) Διάδραση.
- Kieff, J., & Casbergue, R. (2017). *Παιγνιώδης μάθηση & διδακτική: Η ενσωμάτωση του παιχνιδιού στο νηπιαγωγείο και το δημοτικό σχολείο*. (Ζ. Χ. Κ., Ά. Αγγελάκη, Επιμ., Ζ. Χ. Κ., & Ά. Αγγελάκη, Μεταφρ.) Αθήνα: Gutenberg.
- OECD. (2019, Ιούνιος 18). Play! Trends Shaping Education Spotlights. *ERIC*(No. 18). Retrieved from <https://eric.ed.gov/?q=Trends+Shaping+Education+Spotlights&id=ED609970>
- Strickland, D., & Riley-Ayers, S. (2006, Απρίλιος). Early Literacy: Policy and Practice in the Preschool Years. Retrieved from <http://www.readingrockets.org/article/early-literacy-policy-and-practice-preschool-years>
- The Access Center. (2008, Φεβρουάριος). Literacy-Rich Environment. Retrieved 2008, from <http://www.readingrockets.org/article/literacy-rich-environments>

- Theobald, M., Danby, S., Einarsdóttir, J., Bourne, J., Jones, D., Ross, S., . . . Carter-Jones, C. (2015). Children's Perspectives of Play and Learning for Educational Practice. (M. Knauss, Ed.) *Education Sciences*. Retrieved November 25, 2015, from <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1117255.pdf>
- Tschannen Moran, M., & Clement, D. (2018, March 1). Fostering More Vibrant Schools. *LXXV*(6). Retrieved from <https://www.ascd.org/el/articles/fostering-more-vibrant-schools>
- Αυγητίδου, Σ. (Επιμ.). (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (181η εκδ.). (Α. Γολέμη, Μεταφρ.) Αθήνα: Τυπωθήτω Γιώργος Δαδρανός.
- Βαλιαντή, Σ. (2015, Μάιος). Η Διαφοροποίηση της Διδασκαλίας σε Τάξεις Μικτής Ικανότητας μέσα από τις Εμπειρίες Εκπαιδευτικών και Μαθητών: Μια Ποιοτική Διερεύνηση της Αποτελεσματικότητας και των Προϋποθέσεων Εφαρμογής της. *Επιστήμες Αγωγής*(1). Ανάκτηση από <https://www.researchgate.net/publication/276272548>
- Βαλιάντη, Σ., & Νεοφύτου, Λ. (2017). *Διαφοροποιημένη διδασκαλία: Λειτουργική και αποτελεσματική εφαρμογή*. Αθήνα: Πεδίο.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Αθήνα: Νέων τεχνολογιών.
- Κόμης, Β., & Μικρόπουλος, Α. (2001). *Πληροφορική και εκπαίδευση: Πληροφορική στην Εκπαίδευση* (Τόμ. Β). Πάτρα: Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Κόμης, Β., & Παπανδρέου, Μ. (2005, Ιούλιος 1). Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην προσχολική εκπαίδευση: μια κριτική προσέγγιση του διαθεματικού ενιαίου πλαισίου προγράμματος σπουδών. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 6. Ανάκτηση Ιούλιος 1, 2005, από <https://doi.org/10.12681/icw.18402>
- Κοτζαμάνη, Μ., & Σιδηροπούλου, Τ. (2020, Νοέμβριος 14-15). Προαγωγή των ήπιων δεξιοτήτων (soft skills) και ο ρόλος του παιχνιδιού στην ενίσχυσή τους στον χώρο του παιδικού σταθμού. *Διαδικτυακό Επιστημονικό Συνέδριο που συνδιοργάνωσε το Εργαστήριο ΕΨΕΠΑ του ΤΑΦΠΠΗ με το Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης με θέμα «Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση»*, 1.
- Ντολιοπούλου, Έ., & Γουργιώτου, Έ. (2008). *Η αξιολόγηση στην εκπαίδευση. Με έμφαση στην προσχολική* (2502η εκδ.). (Χ. Σταυρόπουλος, Επιμ.) Αθήνα: Gutenberg.

- Σιδηροπούλου , Τ., Δημητριάδη, Σ., & Ράλλη, Α. (2011, Ιανουάριος). Η μετάβαση του μικρού παιδιού σε διαφορετικά εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. *Παιδαγωγικός λόγος*(3). Ανάκτηση από <https://www.plogos.gr/arχειο.htm>
- Σιδηροπούλου, Φ., & Τσαούλα, Ν. (2008). *Παιδικός σταθμός και έρευνα. Τοπίο πολυεπίπεδης επικοινωνίας*. Αθήνα: Ύψιλον/ βιβλία.

Πηγές Εικόνων

- Εικόνα 1. <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8613146/>
- Εικόνα 2. <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8612916/>
- Εικόνα 3. <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8541885/>
- Εικόνα 4. <https://www.pexels.com/el-gr/photo/8364641/>
- Εικόνα 5. <https://www.pexels.com/el-gr/photo/5212700/>