



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

**Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και**

**Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η συμβολή των ΤΠΕ στην καλλιέργεια κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής**

POST GRADUATE THESIS

**The contribution of ICT to the cultivation of social skills of preschool children in the context of preschool education**



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAME OF STUDENTS

**Σταυρούλα Κιντή**

Stavroula Kinti

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

**Παρασκευή Φώτη**

Paraskevi Foti

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

**The contribution of ICT to the cultivation of social skills of preschool children in the context of preschool education**

STAVROULA KINTI

A.M.21546

[mscedt21546@uniwa.gr](mailto:mscedt21546@uniwa.gr)

FIRST SUPERVISOR

PARASKEVI FOTI

SECOND SUPERVISOR

MICHAEL FEIDAKIS

AIGALEO 2023

## Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 7/7/2023

	Ονόματα εξεταστών	Υπογραφή
1 <sup>ος</sup> Εξεταστής	Παρασκευή Φώτη	
2 <sup>ος</sup> Εξεταστής	Μιχαήλ Φειδάκης	

## Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Ο/η κάτωθι υπογεγραμμένος/η Σταυρούλα Κιντή του Ιωάννη, με αριθμό μητρώου 21546 φοιτητής/τρια 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, 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».

Ο/Η Δηλών/ούσα

## Ευχαριστίες

Αρχικά θα ήθελα να ευχαριστήσω την υπεύθυνη καθηγήτρια μου κα. Παρασκευή Φώτη που μέσα από τα μαθήματα της με ενέπνευσε να ασχοληθώ και να διερευνήσω αυτό το θέμα, καθώς επίσης και για την καθοδήγηση και την υποστήριξη που μου παρείχε καθ'όλη την διάρκεια διεκπεραίωσης της διπλωματικής μου.

Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την διευθύντρια του μεταπτυχιακού κα. Ευσταθία Παπαγεωργίου και όλους τους καθηγητές και τις καθηγήτριες μου που μου χάρισαν ένα υπέροχο ταξίδι γνώσεων και ευχάριστων αναμνήσεων.

Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στην οικογένεια μου και τον σύντροφο μου, Δημήτρη, για την υπομονή, την ανεκτικότητα που έδειξαν στις “δύσκολες” στιγμές και την αμέριστη υποστήριξη που μου έδωσαν καθ'όλη την διάρκεια των σπουδών μου.

## **Αφιερώσεις**

Θα ήθελα να αφιερώσω μέσα από την καρδιά μου την διπλωματική εργασία μου στην ξαδέλφη μου την Βαγγελίτσα και στους παππούδες μου που δεν είναι πια κοντά μου για να με καμαρώσουν στην ορκωμοσία μου.

What children can do together today, they can do alone tomorrow.

Vygotsky (1978)

## Περίληψη

**Εισαγωγή:** Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας έχει επηρεάσει τους τομείς της ανθρώπινης ζωής. Ένας από τους τομείς αυτούς είναι και η εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα η προσχολική αγωγή. Η ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή αποτελεί στόχο για τον 21<sup>ο</sup> αιώνα. Η χρήση των ΤΠΕ στην συγκεκριμένη βαθμίδα της εκπαίδευσης λειτουργεί υποστηρικτικά στο παιδαγωγικό έργο με σκοπό την ανάπτυξη των δεξιοτήτων και των γνώσεων των παιδιών. Ένα σύνολο δεξιοτήτων, το οποίο είναι πολύ σημαντικό για την κοινωνική επιβίωση των ανθρώπων και κατέχει σημαντικό ρόλο στην προσχολική αγωγή και ηλικία είναι η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Η χρήση των ΤΠΕ παρουσιάζει πολλά οφέλη στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών. Για την αποτελεσματικότερη ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων χρησιμοποιούνται ψηφιακά μέσα, λογισμικά και εφαρμογές τα οποία είναι σχεδιασμένα κατάλληλα για τους παιδαγωγικούς σκοπούς ακολουθώντας θεωρίες μάθησης. Τα λογισμικά που συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων ονομάζονται συνεργατικά λογισμικά (collaborative ict). Η επιλογή και η χρήση αυτών των λογισμικών εξαρτάται από τον παιδαγωγό. Η παρούσα μεταπτυχιακή εργασία ερευνά την συμβολή των ΤΠΕ στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής. Με την εργασία αυτή θα ήθελα να συμβάλω στην ενημέρωση των ενηλίκων που ασχολούνται με παιδιά και κυρίως των παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας για την συμβολή των ΤΠΕ στην συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα με σκοπό να τις εντάξουν στο παιδαγωγικό τους έργο.

**Σκοπός:** Σκοπός της έρευνας είναι να διερευνηθεί αν η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών τους δεξιοτήτων.

**Μέθοδος:** Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε για την διερεύνηση του θέματος της έρευνας είναι η συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση 15 ποιοτικών και ποσοτικών ερευνών της τελευταία 10ετίας, οι οποίες αναζητήθηκαν μέσα από μηχανές αναζήτησης όπως, Researchgate, Academia.edu, Semantic scholar και Pubmed.

**Συμπεράσματα:** Η χρήση των ΤΠΕ συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας επιτρέποντας την κοινωνική αλληλεπίδραση των παιδιών μεταξύ τους και με τον παιδαγωγό. Μέσα από την χρήση των ΤΠΕ, τα παιδιά επικοινωνούν ανταλλάσσοντας ιδέες και πληροφορίες, συνεργάζονται και βοηθούν ο ένας τον άλλον όταν ζητείται, επιλύουν προβλήματα και διαφωνίες, ακολουθούν οδηγίες και σέβονται κανόνες. Ο τρόπος χρήσης τους και τα χαρακτηριστικά τους διαδραματίζουν τον σημαντικότερο ρόλο για την ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων. Η ένταξη τους σε ένα περιβάλλον στο οποίο

ακολουθείται η συνεργατική προσέγγιση της μάθησης μέσα από την δημιουργία ομάδων προωθεί την ανάπτυξη αυτή. Επίσης η επιλογή του κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού ανοιχτού τύπου, το οποίο έχει σχεδιαστεί ακολουθώντας την συνεργατική προσέγγιση της μάθησης, είναι μέγιστης σημασίας και βοηθάει στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των παιδιών.

**Λέξεις κλειδιά:** κοινωνικές δεξιότητες, ΤΠΕ, προσχολική ηλικία, συνεργατικές ΤΠΕ



## **Abstract**

**Introduction:** The rapid development of technology has affected the areas of human life. One of these sectors is education and more specifically preschool education. The inclusion of ICT in preschool education is a goal for the 21st century. The use of ICT in the specific level of education works in support of the pedagogical work with the aim of developing the skills and knowledge of the children. A set of skills, which is very important for people's social survival and plays an important role in preschool education and age, is the development of children's social skills. The use of ICT has many benefits in the social development of children. For the most effective development of these skills, digital media, software and applications are used which are designed appropriately for the pedagogical purposes following learning theories. Software that contributes to the development of social skills is called collaborative software (collaborative ict). The choice and use of these softwares depends on the educator. This postgraduate thesis investigates the contribution of ICT in the development of the social skills of preschool children in the context of preschool education. By this thesis, I would like to contribute to the information of adults who deal with children and especially preschool teachers about the contribution of ICT to this particular age group in order to include ICT in their pedagogical work.

**Purpose:** The purpose of the research is to investigate whether the use of ICT by preschool children contributes to the development of their social skills.

**Method:** The method used to investigate the research topic is the systematic bibliographic review of 15 qualitative and quantitative studies of the last 10 years, which were searched through the search engines such as, Researchgate, Academia.edu, Semantic scholar and Pubmed.

**Discussion:** The use of ICT contributes to the development of the social skills of preschool children by allowing the social interaction of children with each other and with the educator. Through the use of ICT, children communicate by exchanging ideas, cooperate and help each other when asked, solve problems and disagreements, follow instructions and respect rules. How ICT are used and their characteristics play the most important role in developing these skills. Their inclusion in an environment in which the collaborative approach of learning through creation is followed promotes this development. Also, the selection of suitable open source educational software, which is designed following the cooperative approach to learning, is of utmost importance and helps children's social interactions.

**Key words:** social skills, ICT, preschool age, collaborative IC

## Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας.....	iv
Ευχαριστίες .....	v
Αφιερώσεις.....	vi
Περίληψη.....	vii
Abstract .....	ix
Συντομογραφίες .....	xii
Πρόλογος.....	1
Κεφάλαια.....	3
1. Εισαγωγή.....	3
Μεθοδολογία έρευνας.....	4
Μέθοδος.....	4
Σκοπός .....	5
Ερευνητικά ερωτήματα .....	5
Κριτήρια Ένταξης.....	5
Κριτήρια Αποκλεισμού .....	6
2. Κοινωνικές δεξιότητες .....	7
2.1. Ορισμός του όρου κοινωνικές δεξιότητες.....	7
2.2. Η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στην προσχολική ηλικία .....	8
2.2.2. Ο ρόλος του/της παιδαγωγού .....	10
3. Εισαγωγή στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ).....	11
3.1. Ορισμός του όρου ΤΠΕ .....	12
3.2. Ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή .....	13
3.3. Θεωρίες μάθησης και ΤΠΕ .....	16
3.3.1. Συμπεριφορισμός .....	16
3.3.2. Εποικοδομητισμός .....	17
3.3.3. Κοινωνικο-πολιτισμική θεώρηση ή Κοινωνικός κονστрукτιβισμός .....	17
3.3.4. Ομαδοσυνεργατική μάθηση .....	18
3.4. Η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας .....	19
3.5. Τα οφέλη από την χρήση των ΤΠΕ στον κοινωνικό τομέα .....	22

3.6. Ο ρόλος του/της παιδαγωγού στην ένταξη και χρήση ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή.....	24
4. Εκπαιδευτικά λογισμικά.....	25
4.1. Ορισμός και κατηγοριοποίηση .....	26
4.2. Προδιαγραφές εκπαιδευτικών λογισμικών για χρήση στην προσχολική αγωγή .....	26
4.3. Συνεργατικά λογισμικά – Collaborative ICT.....	28
4.3.1. Συνεργατική Μάθηση Υποστηριζόμενη από υπολογιστές (ΣΜΥΥ).....	28
5. Έρευνες σχετικές με την συμβολή της χρήσης των ΤΠΕ στις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας.....	29
6. Αποτελέσματα- Συζήτηση.....	31
7. Συμπεράσματα .....	33
8. Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα .....	35
Αναφορές.....	36

## Συντομογραφίες

	Αγγλική ορολογία	Ελληνική ορολογία
<b>AAP</b>	American Academy of Pediatrics	Αμερικάνικη Ακαδημία Παιδιατρικής
<b>CSCL</b>	Computer Supported Collaborative Learning	Συνεργατική μάθηση υποστηριζόμενη από υπολογιστές
<b>DAP</b>	Developmentally Appropriate Practise	Αναπτυξιακά Κατάλληλη Πρακτική
<b>DigComp</b>	Digital Competence Framework for Citizens	Ψηφιακό Πλαίσιο Ικανοτήτων για τους Πολίτες
<b>ICT</b>	Information and Communications Technology	Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας
<b>NAEYC</b>	National Association for the Education of Young Children	Εθνική Ένωση για την Εκπαίδευση Νέων Παιδιών
<b>WHO</b>	World Health Organization	Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας
<b>TIE</b>	Information and Communications Technology	Τεχνολογίες Πληροφοριών και Επικοινωνίας
<b>ΣΜΥΥ</b>	Συνεργατική μάθηση υποστηριζόμενη από υπολογιστές	Computer Supported Collaborative Learning

## Πρόλογος

Τα τελευταία χρόνια η ραγδαία άυξηση της τεχνολογίας και των μέσων αυτής έχουν εισχωρήσει στην εκπαίδευση υποστηρίζοντας την εκπαιδευτική διαδικασία. Στον χώρο της προσχολικής αγωγής οι Τεχνολογίες των Πληροφοριών και Επικοινωνίας (ΤΠΕ - ICT, Information and Communications Technology) και πιο συγκεκριμένα τα τεχνολογικά μέσα και τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά, τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν υποστηρικτικά στις δράσεις που υλοποιούνται, παρέχουν πολλά οφέλη στα παιδιά της ηλικίας αυτής αναπτύσσοντας και καλλιεργώντας, μεταξύ άλλων, τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών με σκοπό να γίνουν ικανοί και με εφόδια πολίτες του 21<sup>ου</sup> αιώνα (Uyanik, Çiftçi, Ünsal, Kılıç, & Değirmenci, 2018).

Τα οφέλη της χρήσης της τεχνολογίας και των διαδραστικών μέσων διαφαίνονται σε μεγάλο βαθμό στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών, καθώς τα ίδια συμμετέχουν σε μια συνεργατική και ενεργητική διαδικασία αλληλεπιδρώντας με τον παιδαγωγό και τους συνομήλικους τους (Edwards, Straker, & Oakey, 2018) ; (Yang & Kwok, 2017). Τα εκπαιδευτικά λογισμικά, τα οποία υποστηρίζουν την καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών, είναι διαμορφωμένα με συγκεκριμένες προδιαγραφές καλούμενα ως συνεργατικά λογισμικά (collaborative ICT), (Tuo & Long, 2022), ενώ έχουν επηρεαστεί από τις θεωρίες μάθησης (Foti, 2022). Εκτός από τις προδιαγραφές των εκπαιδευτικών λογισμικών σημαντικό ρόλο στην καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών διαδραματίζει και ο παιδαγωγός. Ο ίδιος καλείται, εκτός από την κατεύθυνση που έχει επιλέξει να ακολουθήσει και να εφαρμόσει, να γνωρίζει ποια τεχνολογικά μέσα και λογισμικά είναι κατάλληλα για να υποστηρίξει το έργο του και να υλοποιήσει τους εκπαιδευτικούς στόχους του. Επιπροσθέτως, καλείται να εφαρμόσει παιδαγωγικά τα ΤΠΕ, κάτι το οποίο προϋποθέτει την επιμόρφωση του πάνω σε αυτό (Konca & Erden, 2021). Η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ με την χρήση κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών μπορεί να υποστηρίξει την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας (Nikolopoulou, 2014). Η διατύπωση αυτή υποστηρίζεται και από το συνέδριο όπου πραγματοποιήθηκε στο Darwin της Αυστραλίας το 2016 εκθέτωντας τα τεχνολογικά μέσα με την παιδαγωγική πρακτική στην πρώιμη παιδική ηλικία (Baird C. , 2020).

Ορμώμενη από τα παραπάνω και στα πλαίσια της διπλωματικής μου εργασίας θα ήθελα να διερευνήσω την συμβολή των ΤΠΕ στην καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα μέσα από την μέθοδο της συστηματικής βιβλιογραφικής έρευνας επιθυμώ να καταλήξω στους τρόπους με τους

οποίους η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων τους και στις δεξιότητες που αναπτύσσονται. Αναφορικά με την δομή της εργασίας μου, στο πρώτο κεφάλαιο περιλαμβάνεται η εισαγωγή της διπλωματικής εργασίας. Στο δεύτερο κεφάλαιο θα γίνει αποσαφήνιση του όρου των κοινωνικών δεξιοτήτων. Επίσης θα γίνει αναφορά στις κοινωνικές δεξιότητες που αναπτύσσονται στην προσχολική ηλικία και θα εξεταστεί ο ρόλος τους παιδαγωγού στην διαμόρφωση αυτών. Στην συνέχεια, στο τρίτο κεφάλαιο θα αποσαφηνιστεί ο όρος των ΤΠΕ και θα αναπτυχθεί η ένταξη, η παιδαγωγική αξιοποίηση των ΤΠΕ και οι θεωρίες μάθησης που εφαρμόζονται στα ΤΠΕ. Επίσης θα αναλυθεί η χρήση τους από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, θα εξεταστούν τα οφέλη από την χρήση των ΤΠΕ στον κοινωνικό τομέα, καθώς και ο ρόλος του παιδαγωγού στην ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή. Στο τέταρτο κεφάλαιο θα γίνει αναφορά στα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά για τα παιδιά της συγκεκριμένης ηλικιακής ομάδας με εστίαση στα συνεργατικά εκπαιδευτικά λογισμικά. Επίσης προς υποστήριξη και κατανόηση των λογισμικών αυτών θα γίνει αναφορά στη συνεργατική μάθηση υποστηριζόμενη από υπολογιστές (ΣΜΥΥ). Ακόμα θα αναλυθούν οι προδιαγραφές που θα πρέπει να καλύπτουν τα εκπαιδευτικά λογισμικά. Εν συνεχεία, στο πέμπτο κεφάλαιο θα αναφερθεί η μεθοδολογία της έρευνας, ο σκοπός και τα ερευνητικά ερωτήματα. Ακολουθούν οι έρευνες που έχουν γίνει σχετικά με τα ερευνητικά ερωτήματα. Στο έκτο κεφάλαιο θα αναλυθούν τα συμπεράσματα που προκύπτουν από τις έρευνες και στο έβδομο κεφάλαιο θα παρατεθούν τα συμπεράσματα που ανακύπτουν από την βιβλιογραφική επισκόπηση. Στο όγδοο κεφάλαιο θα γίνει λόγος για προτάσεις σχετικά με την εξέλιξη της έρευνας. Τέλος θα παρατεθούν οι βιβλιογραφικές αναφορές της εργασίας.

## Κεφάλαια

### 1. Εισαγωγή

Ο 21<sup>ος</sup> αιώνας χαρακτηρίζεται από ραγδαία εξέλιξη των ψηφιακών μέσων και της πληροφόρησης, τα οποία παρουσιάζονται σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας του ανθρώπου. Η εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα η προσχολική αγωγή αποτελεί έναν τομέα ο οποίος έχει ξεκινήσει να προσαρμόζεται στις νέες απαιτήσεις εντάσσοντας τις τεχνολογίες της πληροφόρησης και της επικοινωνίας, ΤΠΕ, στην διδακτική και μαθησιακή διαδικασία (Konca & Erden, 2021). Με τον τρόπο αυτό υποστηρίζεται το παιδαγωγικό έργο με σκοπό την ανάπτυξη των δεξιοτήτων και των γνώσεων των παιδιών.

Μια από τις δεξιότητες που έχουν μεγάλη σημασία για την εξέλιξη του ανθρώπου στην κοινωνία που ζει, είναι οι κοινωνικές δεξιότητες. Από την γέννηση του το παιδί αναπτύσσει τις κοινωνικές του δεξιότητες μέσα από τις αλληλεπιδράσεις που έχει με τους ανθρώπους που τον φροντίζουν και με το κοινωνικό του περιβάλλον. Η προσχολική ηλικία αποτελεί ένα σημαντικό στάδιο στην ζωή του παιδιού, στο οποίο εξελίσσεται ολόπλευρα, αναπτύσσοντας παράλληλα τις δεξιότητες αυτές (Ferreira, Reis-Jorge, & Batalha, 2021) ; (Palmer, 2019). Επίσης το πλαίσιο της προσχολικής αγωγής παρέχει την δυνατότητα να εξελιχθεί και να αναπτύξει τις κοινωνικές του δεξιότητες, καθώς αλληλοεπιδρά καθημερινά με τους συνομηλίκους του και τον παιδαγωγό.

Η ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή συμβάλλει στην υποστήριξη του παιδαγωγικού έργου του παιδαγωγού και στην επίτευξη των μαθησιακών στόχων. Για την ομαλή ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην μαθησιακή διαδικασία είναι απαραίτητη η παιδαγωγική προσαρμογή τους. Έτσι τα ψηφιακά μέσα, τα λογισμικά και οι εφαρμογές θα πρέπει να είναι εκπαιδευτικά κατάλληλα. Η επιλογή των κατάλληλων ΤΠΕ, τα οποία έχουν ως απώτερο σκοπό την μάθηση των παιδιών, πραγματοποιείται από τον παιδαγωγό. Ο ρόλος του είναι βαρύνουσας σημασίας καθώς είναι υπεύθυνος για την επιλογή του κατάλληλου εκπαιδευτικού τεχνολογικού μέσου, την ένταξη του στο πλαίσιο της προσχολικής αγωγής και της χρήσης του στο παιδαγωγικό του έργο (Sundqvist & Nilsson, 2018).

Στα πλαίσια των μεταπτυχιακών σπουδών μου διδάχθηκα και ήρθα σε επαφή με τις ΤΠΕ στην εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα στην προσχολική αγωγή. Μου κέντρισαν το ενδιαφέρον οι λειτουργίες τους και οι δυνατότητες που προσφέρουν στο παιδαγωγικό έργο. Επίσης, η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών εντάσσεται στις προτεραιότητές μου καθ'όλη την διάρκεια της επαγγελματικής μου πορείας στους παιδικούς σταθμούς. Θέλοντας να συνδυάσω αυτά τα δύο, αποφάσισα να μελετήσω

την σχέση που έχουν οι ΤΠΕ και οι κοινωνικές δεξιότητες στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής. Πιο συγκεκριμένα, μέσα από την συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση ερευνών της τελευταίας δεκαετίας θα μελετήσω την συμβολή των ΤΠΕ στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στα παιδιά προσχολικής ηλικίας στα πλαίσια την προσχολικής αγωγής. Στην Ελλάδα δεν υπάρχουν έρευνες που να μελετούν την συμβολή των ΤΠΕ στις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Έτσι με την έρευνα μου αυτή θα ήθελα να συμβάλω στην ενημέρωση των ατόμων που ασχολούνται με τα παιδιά αυτής της ηλικίας και πιο συγκεκριμένα των παιδαγωγών, ώστε να εντάξουν τις ΤΠΕ στο παιδαγωγικό τους έργο. Μέσα στην έρευνα γίνεται λόγος και για τον ρόλο που διαδραματίζει ο παιδαγωγός στην ένταξη και στην χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή.

## **Μεθοδολογία έρευνας**

### **Μέθοδος**

Η μέθοδος που χρησιμοποιήθηκε στην παρούσα εργασία είναι η συστηματική βιβλιογραφική ανασκόπηση ποιοτικών και ποσοτικών ερευνών της τελευταίας 10ετίας μέσα από μηχανές αναζήτησης όπως, Researchgate, Academia.edu, Semantic scholar και Pubmed. Η βιβλιογραφική συστηματική ανασκόπηση είναι μια μεθοδολογία έρευνας που αποσκοπεί στη συλλογή, αξιολόγηση και σύνοψη της υπάρχουσας επιστημονικής βιβλιογραφίας για ένα συγκεκριμένο ερευνητικό θέμα (Booth, Papaiouannou, & Sutton, 2012). Σκοπός της είναι να παρέχει μια συνολική εικόνα της προόδου και των γνώσεων που έχουν αποκτηθεί σε έναν συγκεκριμένο τομέα, αλλά και να αναδεικνύει τις κενές γνώσεις και τις περαιτέρω αναγκαιότητες έρευνας (Petticrew & Roberts, 2008).

Για να δημιουργηθεί μια βιβλιογραφική συστηματική ανασκόπηση, ακολουθούνται κάποια βασικά βήματα:

- Ορισμός του ερευνητικού ερωτήματος: Καθορίζεται το ερευνητικό ερώτημα που πρέπει να απαντηθεί μέσω της ανασκόπησης της βιβλιογραφίας.
- Αναζήτηση της βιβλιογραφίας: Πραγματοποιείται μια συστηματική αναζήτηση σε βάσεις δεδομένων, επιστημονικά άρθρα, βιβλία και άλλες πηγές για τη συγκέντρωση της σχετικής βιβλιογραφίας που ανταποκρίνεται στο ερευνητικό ερώτημα.
- Αξιολόγηση και επιλογή της βιβλιογραφίας: Αξιολογούνται τα επιστημονικά άρθρα, τα βιβλία και οι άλλες πηγές και επιλέγονται αυτές που είναι πιο σχετικές και αξιόπιστες για την ανασκόπηση.



- Καταγραφή και σύνοψη των ευρημάτων: Καταγράφονται τα βασικά στοιχεία των επιλεγμένων μελετών, όπως οι συγγραφείς, ο τίτλος, οι μέθοδοι, τα ευρήματα και τα συμπεράσματα. Στη συνέχεια, συνοψίζονται και συγκρίνονται τα ευρήματα αυτών των μελετών.
- Ανάλυση και ερμηνεία των αποτελεσμάτων: Αναλύονται και ερμηνεύονται τα ευρήματα των μελετών που συμπεριλαμβάνονται στην ανασκόπηση. Αναδεικνύονται οι τάσεις, οι αντιφάσεις και τα κενά στην υπάρχουσα βιβλιογραφία.
- Σύνταξη και αναφορά: Συντάσσεται η βιβλιογραφική συστηματική ανασκόπηση με έναν σαφή και δομημένο τρόπο, περιλαμβάνοντας εισαγωγή, μέθοδο, αποτελέσματα, συζήτηση και συμπεράσματα. Παρέχονται ακριβείς αναφορές για την βιβλιογραφία που χρησιμοποιείται κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης, ακολουθώντας τον κατάλληλο τρόπο αναφοράς (π.χ. APA, MLA, Harvard), (Jesson, Matheson, & Lacey, 2011).

### **Σκοπός**

Σκοπός της εργασίας είναι να διερευνηθεί η συνεισφορά των Τεχνολογιών Πληροφόρησης και Επικοινωνίας (ΤΠΕ) στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής.

### **Ερευνητικά ερωτήματα**

Τα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας μου είναι τα εξής:

- Αν η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών τους δεξιοτήτων στα πλαίσια την προσχολικής αγωγής.
- Ποιες κοινωνικές δεξιότητες αναπτύσσονται με την χρήση ΤΠΕ.
- Με ποιο τρόπο οι ΤΠΕ συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών.

### **Κριτήρια Ένταξης**

Τα κριτήρια σύμφωνα με τα οποία επιλέχθηκαν οι βιβλιογραφικές έρευνες είναι τα εξής:

- Το θέμα να είναι σχετικό με το διερευνηθέν θέμα της εργασίας
- Η γλώσσα των ερευνών να είναι η ελληνική ή η αγγλική
- Η χρονολογία των ερευνών να εντάσσεται εντός 10ετίας
- Οι λέξεις- κλειδιά των ερευνών να εμπεριέχουν τις λέξεις-κλειδιά της εργασίας μου

### **Κριτήρια Αποκλεισμού**

Τα κριτήρια αποκλεισμού των αναζητούμενων ερευνών είναι τα εξής:

- Το θέμα να μην είναι σχετικό με το διερευνηθέν θέμα της εργασίας
- Η γλώσσα των ερευνών να είναι άλλη εκτός από ελληνικά και αγγλικά
- Η χρονολογία των ερευνών να είναι παλαιότερη των 10 ετών
- Ο αριθμός του δείγματος να είναι μικρός

## **2. Κοινωνικές δεξιότητες**

Ο άνθρωπος είναι ένα κοινωνικό όν, το οποίο καλείται να συμβιώσει στην κοινωνία με τους υπόλοιπους ανθρώπους. Η κοινωνική του συμβίωση επιτυγχάνεται μέσα από την αλληλεπίδραση με τους εταίρους του. Για την ομαλή αλληλεπίδραση εφαρμόζει τις κοινωνικές δεξιότητες, τις οποίες καλλιεργεί καθ'όλη την διάρκεια της ζωής του και οι οποίες είναι χρήσιμες σε όλες τις εκφάνσεις της ζωής του, ώστε να επιτύχει τους στόχους του. Πολλοί έχουν ασχοληθεί, λόγω της σημαντικότητας που καταλαμβάνει στην κοινωνία, με την ερμηνεία και την διευκρίνιση των κοινωνικών δεξιοτήτων.

### **2.1. Ορισμός του όρου κοινωνικές δεξιότητες**

Αρχικά θα ήταν δόκιμο να ορίσουμε την δεξιότητα. Σύμφωνα με τον Michelson και τους συναδέλφους του (2013) με τον όρο δεξιότητα ερμηνεύονται ένα σύνολο επίκτητων συμπεριφορών (Kourmoussi, και συν., 2017). Το σύνολο των δεξιοτήτων, οι οποίες εφαρμόζονται στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των ανθρώπων καλούνται ως κοινωνικές δεξιότητες.

Ένας από τους πρώτους όπου προσπάθησε να ορίσει τις κοινωνικές δεξιότητες ήταν ο Peter Brooks (1984), ο οποίος αναφέρει ότι οι δεξιότητες αυτές είναι απαραίτητες για την ομαλή και αποτελεσματική επικοινωνία, είτε λεκτική είτε μη λεκτική, με άλλους ανθρώπους έχοντας ως αποτέλεσμα την διευκόλυνση της καθιέρωσης των σχέσεων μεταξύ τους. Ακόμα μέσα από τις δεξιότητες αυτές ο άνθρωπος συμμετέχει σε κοινωνικές ομάδες, είτε μικρές είτε μεγάλες, και δημιουργεί σχέσεις τις οποίες διαχειρίζεται και μέσα σε αυτές εκφράζεται με ακρίβεια όσον αφορά τις απόψεις και τις ιδέες του (Δώνη & Γιώτσα, 2017). Ο Goleman (1995) υπό το πρίσμα της συναισθηματικής νοημοσύνης αναφέρεται στην διαπροσωπική κοινωνική ικανότητα αναφορικά με την διαχείριση των σχέσεων προσθέτοντας την ενσυναίσθηση και την εμπάθεια (Badau & Trifan, 2022). Συμπληρωματικά με τους προηγούμενους, η Susanne Denham και οι συνεργάτες της (2012) εμπλέκουν τις κοινωνικές και τις συναισθηματικές δεξιότητες προσθέτοντας την διαχείριση των συναισθημάτων και της συμπεριφοράς, ενώ αναφέρονται και στις προκοινωνικές συμπεριφορές και στην λήψη των κατάλληλων αποφάσεων σχετικά με τα κοινωνικά προβλήματα που προκύπτουν (Κουρμούση, 2014). Δίνοντας την απαραίτητη βαρύτητα, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (Π.Ο.Υ) αναφέρεται στις δεξιότητες αυτές ως ένα σύνθετο σύνολο συμπεριφορών, όπου εφοδιάζουν τον άνθρωπο ώστε να αλληλεπιδράσει κατάλληλα με τους άλλους και να αποφεύγει τις μη αποδεκτές ανταποκρίσεις στα πλαίσια της κοινωνίας (Maleki, Chehrzad,

Leyli, Mardani, & Vaismoradi, 2019). Λόγω της πολυπλοκότητας και του τεράστιου αριθμού ορισμών, οι Merrell και Gimpel (2014) προσπάθησαν να βρουν τις ομοιότητες των δοθέντων ορισμών αναφέροντας ότι οι κοινωνικές δεξιότητες είναι επίκτητες μέσω της μύησης και της μάθησης και αποτελούνται από συγκεκριμένες συμπεριφορές, οι οποίες μέσα από την αλληλεπίδραση του ατόμου με τους άλλους μεγιστοποιούν την κοινωνική του ενίσχυση (Kourmoussi, και συν., 2017).

Οι Caldarella και Merrell (1997) προσπάθησαν να διαχωρίσουν και στην συνέχεια να ομαδοποιήσουν σύμφωνα με κάποια κοινά χαρακτηριστικά τις κοινωνικές δεξιότητες. Έτσι κατέληξαν να τις χωρίσουν σε αυτές που αναφέρονται στις σχέσεις με τους συνομιλήκους, όπως η προκοινωνική, διαπροσωπική και κοινωνική συμπεριφορά, η οποία λαμβάνει χώρα κατά την επικοινωνία και αλληλεπίδραση μαζί τους καθώς και η ενίσχυση της ενσυναίσθησης. Ένα άλλο κομμάτι είναι η αυτοδιαχείριση του κάθε ατόμου, η οποία ερμηνεύεται στην ικανότητα για αυτοέλεγχο και κοινωνική ανεξαρτησία, καθώς επίσης και στην οριοθέτηση και αντίληψη των κανόνων μιας κοινωνικής ομάδας. Όσον αφορά τον ακαδημαϊκό τομέα οι κοινωνικές δεξιότητες αναφέρονται στον σεβασμό των κανόνων του σχολείου καθώς και στην εύθυνη του ατόμου για καλή πρόοδο. Μέγαλο κομμάτι επίσης καταλαμβάνει η συνεργασία των ατόμων και η ενίσχυσή της (Caldarella & Meller, 1997)

Ορίζοντας τις κοινωνικές δεξιότητες διαφαίνεται ο σημαντικός ρόλος που έχουν στην ζωή του ανθρώπου και η ανάγκη για εκμάθηση και εξέλιξη των δεξιοτήτων αυτών ήδη από την πρώιμη παιδική ηλικία.

## **2.2. Η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στην προσχολική ηλικία**

Η προσχολική ηλικία αποτελεί το εφελτήριο για την ανάπτυξη όλων αυτών των δεξιοτήτων που θα είναι χρήσιμες για την μετέπειτα εξέλιξη και πορεία του ανθρώπου στην ζωή του. Οι καθημερινές αλληλεπιδράσεις με το περιβάλλον και τους ομιλήκους, τους γονείς και τους παιδαγωγούς συμβάλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των μικρών παιδιών βοηθώντας τα να βρουν την θέση τους στην κοινωνία στην οποία ζουν.

Το παιδί ήδη από την βρεφική ηλικία αλληλεπιδρά με το κοινωνικό του περιβάλλον και πιο συγκεκριμένα με την μητέρα του και το άτομο που έχει αναλάβει την φροντίδα του (Sengul, και συν., 2022) μέσω της προσκόλλησης. Στα επόμενα έξι χρόνια διαμορφώνει και αναπτύσει τις δεξιότητες μέσω των εμπειριών και της δημιουργίας θετικών αλληλεπιδράσεων με τους ομηλικούς του και τους ενήλικες που βρίσκονται στο φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον μαθαίνοντας ταυτόχρονα πως να διαχειρίζεται τα συναισθήματά του (Denham, Bassett, Zinsser, & Wyatt, 2014). Η εκμάθηση των κοινωνικών δεξιοτήτων

με την διαχείριση των συναισθημάτων του, του επιτρέπει να ενταχθεί στις ομάδες των συνομηλίκων του και να δημιουργήσει μέσα σε αυτές στενές διαπροσωπικές σχέσεις που θα διέπονται από θετικές αλληλεπιδράσεις. Οι σχέσεις που θα δημιουργήσει θα του δώσουν την δυνατότητα να πειραματιστεί και να καταλήξει στις δεξιότητες εκείνες που θα του προσφέρουν μια θετική έκβαση της εμπειρίας του.

Στην προσχολική ηλικία αρκετές κοινωνικές δεξιότητες καλλιεργούνται και αναπτύσσονται μέσα από τις θετικές αλληλεπιδράσεις των παιδιών με το περιβάλλον τους. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι με τους συνομηλικούς τους επικοινωνούν, μαθαίνουν να μοιράζονται (Kaffemaniene, 2018), αναγνωρίζουν και κατανοούν τα συναισθήματα των άλλων (Μπεαζίδου , Μπότσογλου , & Ανδρέου, 2014) καλλιεργώντας με αυτό τον τρόπο την ενσυναίσθηση (Matson, 2017). Επίσης μέσα από τις διαπροσωπικές σχέσεις που δημιουργούν καλλιεργείται η ικανότητα της ενεργητικής ακρόασης και η συνεργασία μεταξύ των συνομηλίκων (Weissberg, Durlak, Domitrovich, & Gullotta, 2015) ; (McLean, 2021). Κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και των αλληλεπιδράσεων που έχουν μπορεί να δημιουργηθούν προβλήματα. Μέσα από τις εμπειρίες τους τα παιδιά μαθαίνουν να ελέγχουν την επιθετικότητά τους και να επιλύουν τα προβλήματα που παρουσιάζονται (Μπεαζίδου , Μπότσογλου , & Ανδρέου, 2014).

Η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων του παιδιού στην προσχολική ηλικία έχει θετικά βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα αποτελέσματα. Στην προσχολική ηλικία παρουσιάζονται σταθερές διαπροσωπικές σχέσεις και φιλίες, οι οποίες βοηθούν τα παιδιά να προσαρμοστούν πιο εύκολα στις καινούριες κοινωνικές καταστάσεις. Επίσης μέσα από την διαχείριση των συναισθημάτων τους και την κατανόηση των κοινωνικών κανόνων, παρουσιάζονται πολλά πλεονεκτήματα όσον αφορά την πρόληψη των προβλημάτων συμπεριφοράς (Rojas-Barahona, και συν., 2022). Σύμφωνα με μελέτες η επίδραση των πρώιμων κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών αναφέρεται στην μεταγενέστερη κοινωνική και συναισθηματική ευημερία (Hua, Lia, Wanga, Wub, & Vitiello, 2020) δημιουργώντας και διατηρώντας σταθερές κοινωνικές σχέσεις, στην σχολική ετοιμότητα και ακαδημαϊκή εξέλιξη (Baird & Grace, 2021) καθώς επίσης και στο χαμηλότερο ποσοστό συμμετοχής σε εγκληματική πράξη και στην μείωση της χρήσης ουσιών (Schonert-Reichl, 2017) ; (Jones, Greenberg, & Crowley, 2015). Πολύ σημαντικό αντίκτυπο, επίσης, έχει στην πρόληψη ψυχολογικών διαταραχών στην ενήλικη ζωή (Paciga & Donohue, 2017).

Σύμφωνα με τα παραπάνω, η προσχολική ηλικία αποτελεί μια σημαντική και κρίσιμη περίοδο για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων του παιδιού, οι οποίες μαθαίνονται μέσα από τις αλληλεπιδράσεις του ίδιου με το κοινωνικό του περιβάλλον.

Μέσα από την ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών δημιουργούνται πολλά εφόδια τα οποία θα ακολουθούν το παιδί σε όλη την διάρκεια της ζωής του προσφέροντάς του μια ευήμερη και με θετικό πρόσημο κοινωνική ζωή. Με ποιον τρόπο όμως καλλιεργούνται οι κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών στην προσχολική ηλικία;

### **2.2.2. Ο ρόλος του/της παιδαγωγού**

Ο παιδαγωγός διαδραματίζει έναν πολύ σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Κατέχει τον ρόλο του υποστηρικτή και του καθοδηγητή στην εκμάθηση των δόκιμων και σωστών τρόπων αλληλεπιδράσεις των παιδιών με τον κοινωνικό τους περίγυρο.

Πρωταρχικό ρόλο στην διαμόρφωση και στην αποδοχή της υποστήριξης και της παρέμβασης του παιδαγωγού από τα παιδιά παίζει το περιβάλλον και οι σχέσεις, οι οποίες έχουν δημιουργηθεί από τον ίδιο τον παιδαγωγό. Ένα περιβάλλον το οποίο προσφέρει αγάπη, εμπιστοσύνη και συναισθηματική, κατά κύριο λόγο, ασφάλεια επιτρέπει στο παιδί να καλλιεργήσει τις κοινωνικές του δεξιότητες δημιουργώντας παράλληλα και σχέσεις αμοιβαιότητας και σεβασμού με τον δάσκαλο καθώς και σχέσεις συνεργασίας με τους συνομηλίκους τους.

Τα χαρακτηριστικά και οι γνώσεις του παιδαγωγού του επιτρέπουν να είναι σωστός αρωγός στην καλλιέργεια των δεξιοτήτων των παιδιών. Γνωρίζοντας την αναπτυξιακή διαδικασία της ψυχολογίας των παιδιών και τα στάδια ανάπτυξης των παιδιών, μπορεί να δημιουργήσει τις κατάλληλες προϋποθέσεις για καλύτερες αλληλεπιδράσεις μεταξύ αυτού και του παιδιού και των παιδιών μεταξύ τους. Με αυτό τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να καλλιεργήσουν τις κοινωνικές δεξιότητες που θα τους επιτρέψουν να ανταποκριθούν στις ανάγκες των σχέσεων που έχουν δημιουργήσει. Η δεξιότητα εκπαίδευσης των κοινωνικών δεξιοτήτων από τους παιδαγωγούς καλλιεργείται με την εμπειρία στον εργασιακό τομέα (Maleki, Chehrzad, Leyli, Mardani, & Vaismoradi, 2019) και τις επιμορφώσεις που κάνουν. Η εμπειρία των παιδαγωγών προσφέρει την αυτο-αποτελεσματικότητά τους στο περιβάλλον της προσχολικής αγωγής. Σύμφωνα με τους Barni, Danioni, & Benevene (2019), η αυτο-αποτελεσματικότητα των παιδαγωγών συμβάλει σε μεγάλο βαθμό στην υποστήριξη της ανάπτυξης των παιδιών μέσω των αλληλεπιδράσεων που έχουν με τα παιδιά δημιουργώντας πιο υποστηρικτικές και με θετικό πρόσημο αλληλεπιδράσεις και βοηθώντας τα να αναπτύξουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες (Hua, Lia, Wanga, Wub, & Vitiello, 2020). Ένα άλλο σημαντικό χαρακτηριστικό είναι η συναισθηματική υποστήριξη που προσφέρουν οι παιδαγωγοί στα παιδιά προσχολικής

ηλικίας, Σύμφωνα με την έρευνα των Curby, Brock και Hamre (2013), η συναισθηματική υποστήριξη των παιδαγωγών στα παιδιά σχετίζεται άμεσα και θετικά με τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών σε μεταγενέστερο χρόνο (Hua, Lia, Wanga, Wub, & Vitiello, 2020).

Τα χαρακτηριστικά και οι γνώσεις των παιδαγωγών τους προσφέρουν την δυνατότητα να υλοποιήσουν διάφορα παιδαγωγικά προγράμματα με σκοπό την καλλιέργεια και την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Πολλοί ερευνητές, όπως οι Johnson, Magill, Shuster, & Carter (2016) και οι Rebaque Gomez, Garcia Pascual, Blanco Fernandez, Garcia Mata, & Fuertes (2019), υποστηρίζουν την αξία των εκπαιδευτικών προγραμμάτων ως προς την καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών (Ünal & Erden, 2022). Οι παιδαγωγοί αναλαμβάνουν τον ρόλο του σχεδιαστή και υλοποιητή διαφόρων δραστηριοτήτων (McLaughlin, Aspden, & Clarke, 2017), και περιβαλλόντων μάθησης είτε σε εσωτερικό είτε σε εξωτερικό χώρο χρησιμοποιώντας διαφορετικές τεχνικές (McLaughlin, Aspden, & Clarke, 2017). Μετά το πέρας των δραστηριοτήτων, οι παιδαγωγοί αναλαμβάνουν τον ρόλο του αξιολογητή των δράσεων, έτσι ώστε να αναδιαμορφώσουν τις δράσεις τους ή να εντάξουν καινούριες αντιλαμβανόμενοι αν και ποιες κοινωνικές δεξιότητες καλλιέργησαν τα παιδιά.

Οι παιδαγωγοί, λοιπόν, εφοδιασμένοι με τα χαρακτηριστικά και τις γνώσεις τους αναλαμβάνουν πολλαπλούς ρόλους όσον αφορά την καλλιέργεια των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, μέσα από τις σχέσεις που δημιουργούν με τα παιδιά αναλαμβάνουν τον ρόλο του υποστηρικτή, του καθοδηγητή και του παρατηρητή λειτουργώντας κατά μεγάλο ποσοστό ως πρότυπο για τα ίδια. Επίσης, λειτουργούν ως οι σχεδιαστές, υλοποιητές και αξιολογητές των δράσεων που εφαρμόζουν εμπλουτίζοντας τις εμπειρίες των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Έκτος από τα παραπάνω σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν και οι επιμορφώσεις που κάνουν για να εξελιχθούν οι ίδιοι πρώτα εξελίσσοντας τις γνώσεις τους πάνω στον τομέα τους και προς όφελος των παιδιών. Ένας καινούριος και σημαντικός τομέας - μέσο στην εκπαίδευση των μικρών παιδιών, ο οποίος χρήζει επίσης επιμόρφωσης είναι οι ΤΠΕ, οι οποίες αναλύονται στο επόμενο κεφάλαιο.

### **3. Εισαγωγή στις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας (ΤΠΕ)**

Στην εποχή μας οι ΤΠΕ και η χρήση τους αποτελούν αναπόσπαστο μέσο στις ζωές των ανθρώπων και πιο συγκεκριμένα των παιδιών. Η χρήση τους από τα παιδιά γίνεται σε καθημερινή βάση, άλλοτε για παιδαγωγικούς και άλλοτε για ψυχαγωγικούς λόγους. Τα

πλεονεκτήματα από την χρήση τους είναι αρκετά, όταν γίνεται σωστή χρήση και χρησιμοποιούνται κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά. Για τον λόγο αυτό γίνονται προσπάθειες να ενταχθούν τα ΤΠΕ στην εκπαίδευση και πιο συγκεκριμένα στην εκπαιδευτική διαδικασία. Παρακάτω θα δοθεί ο ορισμός και θα αναλυθούν οι ΤΠΕ, καθώς και η ένταξη τους στην εκπαίδευση και στην προσχολική αγωγή. Επίσης θα αναφερθεί η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα οφέλη που έχει στα μικρά παιδιά, καθώς και ο ρόλος του παιδαγωγού στην ένταξη και χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή.

### **3.1. Ορισμός του όρου ΤΠΕ**

Έχουν δοθεί αρκετοί ορισμοί, οι οποίοι προσπαθούν να δώσουν έναν ακριβή ορισμό όπου θα περιλαμβάνονται περιεκτικά όλα τα απαραίτητα στοιχεία για την επεξήγηση και οριοθέτηση του τι είναι ΤΠΕ, από ποια μέσα αποτελείται και τι μας επιτρέπει να κάνουμε η χρήση τους.

Σύμφωνα με την UNESCO (2002), για να δοθεί ο ορισμός των ΤΠΕ συνδυάζονται η τεχνολογία της Πληροφορικής με άλλες τεχνολογίες, οι οποίες έχουν το ίδιο περιεχόμενο, και πιο συγκεκριμένα αυτές των επικοινωνιών (Musheer, 2018). Ο Bolstad δίνοντας πιο συγκεκριμένο ορισμό ορίζει τις ΤΠΕ ως «κάτι που μας επιτρέπει να λαμβάνουμε πληροφορίες, να επικοινωνούμε μεταξύ μας ή να επηρεάζουμε το περιβάλλον χρησιμοποιώντας ηλεκτρονικό ή ψηφιακό εξοπλισμό» (Bolstad, 2004). Αναφορικά με την χρήση τους ορίζονται ως «ηλεκτρονικά εργαλεία, συστήματα, συσκευές και πόροι που δημιουργούν, αποθηκεύουν ή επεξεργάζονται δεδομένα» (Murcia, Aranda, & Campbell, 2018). Με την χρήση των ΤΠΕ οι άνθρωποι έχουν την δυνατότητα να επικοινωνούν εξ αποστάσεως, να μοιράζονται υλικό και ιδέες, να χειρίζονται ψηφιακά δεδομένα και να χρησιμοποιούν μέσα και λογισμικά είτε για εκπαιδευτικούς και εργασιακούς λόγους είτε για ψυχαγωγικούς (Edwards, Straker, & Oakey, 2018).

Οι τεχνολογίες της Πληροφορικής και Επικοινωνιών περιλαμβάνουν τα μέσα που χρησιμοποιούνται όπως μικροϋπολογιστές (επιτραπέζιοι, φορητοί, tablet), τεχνολογίες προβολής (διαδραστικοί πίνακες, προβολείς) και απεικόνισης (κάμερες, φωτογραφικές μηχανές και σαρωτές) και τα πολυμέσα και τα λογισμικά που διευκολύνουν τους χρήστες να υλοποιήσουν τις διεργασίες που επιθυμούν. Τα πολυμέσα είναι ένας συνδυασμός μέσων, κειμένου, ήχου, εικόνας και βίντεο, που επιτρέπουν πολλαπλές λειτουργίες και κατέχουν σημαντικό ρόλο λόγω της διαδραστικότητάς τους. Επίσης τα λογισμικά και οι εφαρμογές,



κυρίως στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής, δίνουν την δυνατότητα στους χρήστες να αλληλεπιδράσουν με το ψηφιακό περιβάλλον.

Για την χρήση των παραπάνω μέσων απαιτούνται γνώσεις και δεξιότητες, όπως η ψηφιακή ικανότητα και ο ψηφιακός γραμματισμός. Η ψηφιακή ικανότητα εντάσσεται στις δεξιότητες του 21<sup>ου</sup> αιώνα και είναι απαραίτητη για την σωστή και αποτελεσματική χρήση των ΤΠΕ. Σύμφωνα με το Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων για τους Πολίτες (DigComp) αποτελεί μια εκ των 21 δεξιοτήτων όπου είναι απαραίτητες για την νέα ψηφιακή εποχή. Η ικανότητα αυτή επιτρέπει την δημιουργική και ασφαλή χρήση των ΤΠΕ σε εκπαιδευτικό, εργασιακό και κοινωνικό επίπεδο (Foti, 2021). Έχοντας την ψηφιακή ικανότητα μπορεί να καλλιεργηθεί ο ψηφιακός γραμματισμός. Σύμφωνα με την Ευρωπαϊκή Επιτροπή (2018), ο ψηφιακός γραμματισμός αναφέρεται στην γνώση των κύριων εφαρμογών του υπολογιστή, καθώς επίσης και στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων, όπου επιτρέπουν στον χρήστη να διαχειρίζεται τις πληροφορίες αναφορικά με τον σκοπό του (Foti, 2022).

Τα ΤΠΕ παίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην καθημερινότητα του ανθρώπου καθώς εμπεριέχουν πολλά ψηφιακά μέσα, λογισμικά και λειτουργίες, τα οποία τον διευκολύνουν και του δίνουν την δυνατότητα να πραγματοποιεί πολλές λειτουργίες προς όφελος του στον εκπαιδευτικό, εργασιακό και κοινωνικό τομέα. Με ποιον τρόπο όμως τα ΤΠΕ εντάσσονται στους παραπάνω τομείς και πιο συγκεκριμένα στην εκπαίδευση και στην προσχολική αγωγή;

### **3.2. Ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή**

Τα τελευταία χρόνια τα ΤΠΕ έχουν ενταχθεί στην εκπαίδευση προσφέροντας μια νέα παιδαγωγική προσέγγιση της γνώσης. Στην προσχολική αγωγή γίνονται εντατικές προσπάθειες ένταξης των ΤΠΕ, καθώς η ενσωμάτωσή τους διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην διευκόλυνση και στην αποτελεσματικότητα της παιδαγωγικής διαδικασίας διαμορφώνοντας νέα περιβάλλοντα μάθησης.

Οι τεχνολογίες που χρησιμοποιούνται στην προσχολική αγωγή εμπλουτίζουν και μετασχηματίζουν την υπάρχουσα παιδαγωγική διαδικασία. Η χρήση των τεχνολογικών μέσων, των λογισμικών και των εφαρμογών προσφέρει εναλλακτικούς τρόπους απόκτησης και οικοδόμησης της γνώσης. Σύμφωνα με τους Mishra και Mehta (2017), οι τεχνολογίες και τα μέσα που χρησιμοποιούνται προσφέρουν καινοτόμους τρόπους απόκτησης της γνώσης ακολουθώντας τους σκοπούς και τους στόχους της παιδαγωγικής (Kaplan-Berkley, 2018). Ως εκ τούτου, η ένταξη τους υποστηρίζει και εμπλουτίζει το παιδαγωγικό έργο

(Masoumi, 2015) χωρίς να παρεβαίνει τους σκοπούς και τις παιδαγωγικές μεθόδους της εκπαίδευσης. Ο υποστηρικτικός ρόλος των τεχνολογικών μέσων αιτιολογείται λόγω του νεαρού της ηλικίας των παιδιών στην προσχολική αγωγή, καθώς το παιδαγωγικό έργο δεν θα μπορούσε να στηριχτεί είτε εξ ολοκλήρου είτε σε πλείστο βαθμό στα τεχνολογικά μέσα, όπως συμβαίνει και με τις υπόλοιπες βαθμίδες της εκπαίδευσης. Τα παιδιά σε αυτή την ηλικία δεν είναι σε θέση να ασχοληθούν πολλές ώρες με την χρήση των ψηφιακών μέσων λόγω της νοητικής και της σωματικής ανάπτυξής τους. Για τον λόγο αυτό, οι δράσεις που γίνονται κατά την διάρκεια του παιδαγωγικού έργου εμπλουτίζονται με την υποστήριξη των τεχνολογικών μέσων και λογισμικών.

Επίσης, όπως υποστηρίζουν ο Tondeur και οι συνάδελφοί του (2017), η χρήση της τεχνολογίας προσδίδει έναν πιο μαθητοκεντρικό και εποικοδομητικό χαρακτήρα στην εκπαίδευση (Öngören, 2022). Αυτό αιτιολογείται καθώς το παιδαγωγικό έργο εστιάζεται στα παιδιά και εκείνα είναι οι κύριοι υπεύθυνοι για την οικοδόμηση της γνώσης τους. Πιο συγκεκριμένα, οι δράσεις που υλοποιούνται με την χρήση των τεχνολογικών μέσων έχουν ως κύριο χρήστη τα ίδια τα παιδιά. Τα παιδιά αναλαμβάνουν να χειριστούν τα μέσα και τα λογισμικά αναπτύσσοντας αρχικά τις δεξιότητες αυτές που είναι απαραίτητες για την σωστή χρήση αυτών (Paciga & Donohue, 2017). Έπειτα μέσα από το περιεχόμενο, τα κίνητρα που παρέχονται και τον χειρισμό των μέσων αυτών οικοδομούν την γνώση τους συμπληρώνοντας τις πρότερες γνώσεις που έχουν. Ο εποικοδομητικός χαρακτήρας των μέσων στηρίζεται στην εποικοδομητική θεωρία, η οποία θα αναλυθεί στο επόμενο κεφάλαιο.

Η ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή ακολουθεί την παιδαγωγική προσέγγιση, τις μεθόδους και τους στόχους που ορίζονται από τον παιδαγωγό με σκοπό πάντα την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται αντιμετωπίζονται είτε ως αυτόνομο γνωστικό αντικείμενο είτε ως μέσο έρευνας, γνώσης και μάθησης αποτελώντας ένα ελκυστικό εργαλείο για μάθηση με κοινό χαρακτηριστικό την συνεργασία των παιδιών μεταξύ τους, του παιδαγωγού - παιδιού και την δημιουργικότητα που αναδύεται μέσα από την ενασχόληση με τα μέσα αυτά (Foti, 2022). Με τα τεχνολογικά μέσα τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να εξερευνήσουν, να επεξεργαστούν και να μάθουν μέσα από έναν παιγνιώδη, ενεργητικό και βιωματικό τρόπο. Με τον τρόπο αυτό τα παιδιά δεν είναι παθητικοί δέκτες της γνώσης, αλλά συμμετέχοντες στην παιδαγωγική διαδικασία (Paciga & Donohue, 2017) ; (Nousia, 2023). Έτσι τους δίνεται η ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν με λογισμικά τα οποία είναι ελκυστικά, κατάλληλα για την ηλικία τους και στηρίζονται σε θεωρίες μάθησης. Επίσης αποκτούν κίνητρο για την μάθηση

προσεγγίζοντας την γνώση μέσα από τις δικές τους ανάγκες ενθαρρύνοντας την περιέργεια τους και την εξερεύνηση των νέων περιβαλλόντων μάθησης, την δημιουργικότητά και την καινοτομία, την συνεργασία και την επίλυση των προβλημάτων που θα προκύψουν κατά την διάρκεια χρήσης του λογισμικού (Hsin, Li, & Tsai, 2014).

Τα τεχνολογικά μέσα και τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται στην προσχολική αγωγή είναι κατάλληλα για τα παιδιά ακολουθώντας τα αναπτυξιακά χαρακτηριστικά της ηλικίας τους, τις ανάγκες και τις ικανότητές τους. Τα μέσα που θα μπορούσαν να αξιοποιηθούν στον χώρο της προσχολικής αγωγής είναι ο υπολογιστής και το διαδίκτυο, μέσα καταγραφής, όπως ψηφιακή κάμερα και βιντεοκάμερα, εκπαιδευτικά λογισμικά και ψηφιακά παιχνίδια (Bolstad, 2004), σαρωτές, εκτυπωτές και διαδραστικοί πίνακες και τραπέζια (Sehnalova, 2014). Η χρήση τους, εκτός από την καταλληλότητά τους, εξαρτάται σε πολύ μεγάλο βαθμό από την στάση και τις γνώσεις των παιδαγωγών για το αντικείμενο (Yang & Kwok, 2017), την διαθεσιμότητα των μέσων καθώς επίσης και της υποστήριξης που θα έχουν οι παιδαγωγοί για την αξιοποίησή τους (Fu, 2013). Η επιμόρφωση και οι γνώσεις χειρισμού των μέσων και των λογισμικών από τους παιδαγωγούς είναι πλείστης σημασίας. Αυτό καθορίζει την αξιοποίησή ή μη των μέσων αυτών στην προσχολική αγωγή, καθώς πολλοί παιδαγωγοί νιώθουν μη επαρκείς όσον αφορά τον χειρισμό και την ενσωμάτωσή τους. Όσον αφορά την παιδαγωγική αξιοποίησή τους επιτυγχάνεται όταν χρησιμοποιούνται κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά, εφαρμογές και μέσα, τα οποία υποστηρίζουν την μάθηση των παιδιών συμβάλλοντας στην ολόπλευρη ανάπτυξη τους (Foti, 2022) ; (Dong & Xu, 2021) ; (Nikolopoulou, 2014).

Εν κατακλείδι, οι ΤΠΕ είναι κατάλληλες για την προσχολική αγωγή και αποτελούν ένα αποτελεσματικό μέσο για την διαπαιδαγώγηση και την ανάπτυξη των παιδιών πρώιμης παιδικής ηλικίας (Richter & Courage, 2017) λαμβάνοντας υπόψιν τις εμπειρίες, τα ενδιαφέροντά τους και τα αναπτυξιακά τους χαρακτηριστικά. Όπως υποστηρίζουν πολλοί ερευνητές, οι ΤΠΕ προσφέρουν ένα πλούσιο σε ευκαιρίες μαθησιακό περιβάλλον, όπου τα παιδιά αυτής της ηλικίας «παίζουν για να μαθαίνουν ενώ μαθαίνουν να παίζουν» (Bers, Flannery, Kazakoff, & Sullivan, 2014). Τέλος, τα λογισμικά που αξιοποιούνται είναι αναπτυξιακά κατάλληλα, ενώ οι γνώσεις και η ετοιμότητα – καταλληλότητα των παιδαγωγών είναι καθοριστικής σημασίας για την χρήση των μέσων και των λογισμικών αυτών στον χώρο της προσχολικής αγωγής. Οι παιδαγωγοί, όμως, με ποιο τρόπο υποστηρίζουν την μαθησιακή διαδικασία των παιδιών αξιοποιώντας τις ΤΠΕ;

### **3.3. Θεωρίες μάθησης και ΤΠΕ**

Οι θεωρίες μάθησης αποτελούν τον ακρογωνιαίο λίθο της διαπαιδαγώγησης των παιδιών. Αναφέρονται στον τρόπο που μαθαίνουν τα παιδιά και ως εκ τούτου στον ρόλο που πρέπει να έχει ο παιδαγωγός. Επίσης τα εκπαιδευτικά τεχνολογικά μέσα και λογισμικά, όσον αφορά τον τρόπο λειτουργίας τους και τα αποτελέσματα που προκύπτουν από την χρήση τους, έχουν δημιουργηθεί και στηριχτεί στις θεωρίες μάθησης. Οι θεωρίες μάθησης στηρίζονται στις θέσεις μεγάλων επιστημόνων, οι οποίοι έχουν μελετήσει κυρίως την νοητική ανάπτυξη του παιδιού και έχουν εξάγει συμπεράσματα για τον τρόπο μάθησής αυτών.

#### **3.3.1. Συμπεριφορισμός**

Ο συμπεριφορισμός κυριάρχησε στα εκπαιδευτικά συστήματα στον εικοστό αιώνα. Έχει τις ρίζες του στις μελέτες των Edward Thorndike (1913) και Ivan Pavlov (1927), ενώ άξιοι εκπρόσωποί της είναι ο Burrhus Frederic Skinner, ο οποίος καθιέρωσε την συντελεστική μάθηση και ο John Watson.

Σύμφωνα με τον συμπεριφορισμό η μάθηση συνδέεται άμεσα με την τροποποίηση της συμπεριφοράς του παιδιού και εξαρτάται από την αντίδραση που θα έχει στα εξωτερικά ερεθίσματα που θα δεχτεί. Όσον αφορά την παιδαγωγική διαδικασία, οι στόχοι είναι συγκεκριμένοι και σαφείς, ενώ το περιεχόμενο είναι ιεραρχικά δομημένο και παρέχεται σταδιακά. Το παιδί φτάνει στην μάθηση μέσα από μηχανικές διαδικασίες σκέψης, ενώ κάθε φορά που ολοκληρώνει τον στόχο υπάρχει επιβράβευση. Ο παιδαγωγός έχει την θέση της « αυθεντίας» και του «μεταλαμπαδευτή» της γνώσης, καθώς μόνο ο ίδιος κατέχει την γνώση και γνωρίζει το σωστό (Ελληνιάδου, Κλεφτάκη, & Μπαλκίζας, 2008).

Σύμφωνα με την συμπεριφοριστική θεώρηση της μάθησης, οι ΤΠΕ και κυρίως τα λογισμικά αποτελούν ένα τεχνικό εργαλείο, όπου ως μοναδικό σκοπό έχουν να παράσχουν την επιθυμητή γνώση παρέχοντας ανατροφοδότηση και ανταμοιβή. Η γνώση είναι πολύ καλά οργανωμένη, καθώς παρέχεται με αυστηρά μεθοδευμένο τρόπο και αξιολογείται με προκαθορισμένα κριτήρια αξιολόγησης, ενώ είναι προκαθορισμένη μια «σωστή» απάντηση ενισχύοντας την επιθυμητή συμπεριφορά. Ο μαθητής στην συγκεκριμένη περίπτωση έχει τον ρόλο του «αντικειμένου», ενώ ο υπολογιστής υιοθετεί τον ρόλο του δασκάλου (“computer as tutor”) και η μέθοδος που ακολουθείται ονομάζεται ενεργός συντελεστική μάθηση. Τα λογισμικά που στηρίζονται στην συμπεριφοριστική θεώρηση της μάθησης είναι σε μορφή drill and practice (εξάσκησης και πρακτικής) (Ελληνιάδου, Κλεφτάκη, & Μπαλκίζας, 2008).

### **3.3.2. Εποικοδομητισμός**

Ως θεμελιωτές της εποικοδομητικής θεώρησης της μάθησης μπορούμε να εντάξουμε τον Dewey, τον Piaget, τον Bruner, τον Ausubel, τον Vygotsky. Κύρια θέση της εποικοδομητικής προσέγγισης είναι ότι ο μαθητής – παιδί οικοδομεί μόνος του την γνώση του.

Σύμφωνα με αυτή την προσέγγιση, η γνώση κατασκευάζεται και η μάθηση αποτελεί το αποτέλεσμα όλων των νοητικών διεργασιών που θα κάνει το παιδί καθώς βιώνει εμπειρίες και αναπαραστάσεις. Η καινούρια γνώση στηρίζεται πάνω στις προϋπάρχουσες γνώσεις του παιδιού, ενώ η επεξεργασία των πληροφοριών και τα συμπεράσματα που εξάγονται διενεργούνται ατομικά από το παιδί. Με τον τρόπο αυτό, η μάθηση θεωρείται ως διαδικασία «κατασκευής της γνώσης». Το παιδί βρίσκεται στο κέντρο της μαθησιακής διαδικασίας, ενώ ο παιδαγωγός έχει τον ρόλο του υποστηρικτή.

Όσον αφορά τα τεχνολογικά μέσα που ακολουθούν αυτήν την προσέγγιση της μάθησης είναι τα ανοιχτά τύπου λογισμικά, τα οποία δίνουν την δυνατότητα στο παιδί να πειραματιστεί, να αναζητήσει πληροφορίες αναπτύσσοντας παράλληλα τον κριτικό στοχασμό και να οικοδομήσει την γνώση του μέσα από την διαθεματική προσέγγιση των εννοιών (Ελληνιάδου, Κλεφτάκη, & Μπαλκίζας, 2008).

### **3.3.3. Κοινωνικο-πολιτισμική θεώρηση ή Κοινωνικός κονστρουκτιβισμός**

Η κοινωνικο-πολιτισμική θεώρηση της μάθησης στηρίζεται στις θεωρητικές προσεγγίσεις του Vygotsky. Σύμφωνα με την συγκεκριμένη προσέγγιση, η μάθηση συντελείται σε συγκεκριμένα πολιτισμικά πλαίσια μέσα από τις αλληλεπιδράσεις των ατόμων με άλλους και με επικοινωνιακές μεθόδους συμμετέχοντας σε κοινή δραστηριότητα (Foti, 2022).

Σύμφωνα με τον Vygotsky (1978, 1986), ο οποίος θεμελίωσε τον κοινωνικό κονστρουκτιβισμό, η μάθηση συνδέεται με το κοινωνικό πλαίσιο που λαμβάνει χώρα. Όπως δηλώνει ο ίδιος: «κάθε λειτουργία στην πολιτιστική ανάπτυξη του παιδιού εμφανίζεται δύο φορές: πρώτα, σε κοινωνικό επίπεδο και, αργότερα, σε ατομικό επίπεδο. πρώτα, μεταξύ ανθρώπων (διαψυχολογικά) και μετά μέσα στο παιδί (ενδοψυχολογικά)» (Kaplan-Berkley, 2018). Επίσης δίνεται μεγάλη σημασία στην συνεργασία, καθώς επιδρά στην γνωστική ανάπτυξη του παιδιού και στο ρόλο του πλαισίου στηρίγματος (scaffolding), όπου είναι η καθοδήγηση και υποστήριξη από τον παιδαγωγό. Η συνεργασία των παιδιών υλοποιείται με μαθητές – παιδιά με διαφορετικά επίπεδα ικανότητας, ώστε να προκύπτει η μάθηση σύμφωνα με την ζώνη επικείμενης ανάπτυξης (Özbey & Gozeler, 2020). Επίσης, ο παιδαγωγός έχοντας τον ρόλο του υποστηρικτή μειώνει σταδιακά την παροχή βοήθειας στο

παιδί επιτρέποντάς στο παιδί να αναλαμβάνει όλο και μεγαλύτερο ρόλο στην μάθηση του. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται «υποβοηθούμενη ανακάλυψη» (fading scaffolding). Το παιδί μέσα από τις ομαδοσυνεργατικές δράσεις έχει την ευκαιρία να αλληλεπιδρά με τους συνομηλίκους του και με τον παιδαγωγό έχοντας ενεργό ρόλο στην μαθησιακή διαδικασία.

Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά μέσα που χρησιμοποιούνται και έχουν στηριχτεί στην συγκεκριμένη θεώρηση της μάθησης, προσφέρουν μαθησιακές εμπειρίες, οι οποίες στηρίζονται και ενισχύουν τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, την επικοινωνία και την συνεργασία των παιδιών και του παιδιού – παιδαγωγού. Επίσης, έχουν τον ρόλο του «εξειδικευμένου συνεργάτη», όπου όπως ο παιδαγωγός με την διαδικασία της «υποβοηθούμενης ανακάλυψης», έτσι και αυτά παρέχουν καθοδήγηση κατά την διάρκεια της χρήσης τους, η οποία μειώνεται σταδιακά (Φεσάκης & Κωνσταντοπούλου, 2022).

### **3.3.4. Ομαδοσυνεργατική μάθηση**

Η ομαδοσυνεργατική μάθηση στηρίζεται στην δημιουργία ομάδων με σκοπό την αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών που τις συγκροτούν και την επίτευξη κοινών στόχων. Η προσφορά της στην παιδαγωγική διαδικασία είναι συνυφασμένη με την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών (Αποστόλου, Αντωνίου, & Παπαστεργίου, 2014).

Μέσα στις ομάδες που δημιουργούνται υπάρχει ισότητα, σεβασμός και αμοιβαιότητα μεταξύ των παιδιών προσφέροντας ένα περιβάλλον ιδανικό για ανταλλαγή ιδεών και πληροφοριών, ανατροφοδότηση, κριτικό συλλογισμό και εποικοδομητική επίλυση των προβλημάτων μέσω της διαπραγμάτευσης (Johnson & Johnson, 2013). Τα σχέδια εργασίας (project) προσφέρουν ένα τέτοιο περιβάλλον προκαλώντας τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν με σκοπό την αποκόμιση γνώσεων και την επίτευξη του κοινού τους στόχου. Επίσης τους δίνεται η δυνατότητα να γνωριστούν μεταξύ τους και να δημιουργήσουν στενές σχέσεις που μπορεί να οδηγήσουν και σε φιλία (Highfield, Paciga, & Donohue, 2018). Ακόμα και παιδιά τα οποία δεν είναι τόσο κοινωνικά και έχουν χαμηλή αυτοεκτίμηση, μέσα σε ένα ομαδοσυνεργατικό περιβάλλον θα μπορέσουν να ανοιχτούν και να αλληλεπιδράσουν με τα υπόλοιπα παιδιά ενισχύοντας τις κοινωνικές τους δεξιότητες. Εκτός από τις κοινωνικές δεξιότητες, τα περιβάλλοντα αυτά προσφέρουν περισσότερες γνώσεις μέσα από την ανταλλαγή ιδεών συμβάλλοντας έτσι στην γνωστική και μαθησιακή ανάπτυξη των παιδιών. Σύμφωνα με τους Johnson & Johnson (1986), τα παιδιά που συμμετέχουν σε συνεργατικές ομάδες αναπτύσσουν περισσότερο την σκέψη και την συγκράτηση πληροφοριών από τα παιδιά που ασχολούνται μόνα τους με μια δραστηριότητα (Ezekoka, 2015). Επίσης σε μια μετα-ανάλυση 529 ερευνών που πραγματοποίησαν οι

Johnson και Johnson (1989) για την ομαδοσυνεργατική μάθηση βρέθηκε ότι η προσέγγιση αυτή είναι αποτελεσματικότερη σε πολλούς τομείς (ψυχολογικό, μαθησιακό και διαπροσωπικό) από την ανταγωνιστική ή ατομική μάθηση (Αποστόλου, Αντωνίου, & Παπαστεργίου, 2014).

Αναφορικά με την αξιοποίηση των ΤΠΕ στην ομαδοσυνεργατική προσέγγιση της μάθησης, τα τεχνολογικά μέσα, τα λογισμικά και οι εφαρμογές μπορούν να συμβάλλουν στην κατεύθυνση της μάθησης με γνώμονα την συνεργασία και τις αλληλεπιδράσεις των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, η αναζήτηση πληροφοριών στο διαδίκτυο μπορεί να συμβάλει στην συζήτηση και στην ανταλλαγή πληροφοριών για το θέμα που διερευνάτε. Το ίδιο μπορεί να προσφέρει η βιντεοσκόπηση και η προβολή των σταδίων του σχεδίου εργασίας μελετώντας και αξιολογώντας την εξέλιξη και τα προβλήματα που προκύπτουν. Εκτός αυτού, η χρήση εκπαιδευτικών λογισμικών και εφαρμογών προσφέρει την δυνατότητα για συνεργασία μεταξύ των μελών της ομάδας και βοήθεια όπου χρειαστεί. Τέλος με την χρήση του διαδραστικού πίνακα τα παιδιά έχουν την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν (Ζωγόπουλος, 2013).

#### **3.4. Η χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας**

Στην εποχή μας τα παιδιά χαρακτηρίζονται ως “digital natives” (ψηφιακοί ιθαγενείς) λόγω της ευχέρειας που έχουν με την χρήση των ΤΠΕ μεγαλώνοντας και τα ίδια σε μια ψηφιακή εποχή. Η επαφή τους με την τεχνολογία και τα μέσα αυτής ξεκινάει από πολύ μικρή ηλικία, καθώς η τεχνολογία έχει εισχωρήσει σε πολλούς τομείς της καθημερινότητας μας.

Αρχικά, τα παιδιά έρχονται σε επαφή με την τεχνολογία μέσα στο οικογενειακό τους περιβάλλον. Η χρήση της τεχνολογίας, κυρίως του κινητού, της τηλεόρασης, του ηλεκτρονικού υπολογιστή και του tablet από τους γονείς ή τα αδέρφια τους μπροστά στα μικρά παιδιά τα μετατρέπουν σε συν-χρήστες των τεχνολογιών αυτών. Με τον τρόπο αυτό μαθαίνουν πολύ γρήγορα πως να χειρίζονται τις συσκευές αυτές ανακαλύπτοντας δικούς τους τρόπους χωρίς όμως να αποκλείονται οι κίνδυνοι από τον χειρισμό αυτών (Foti, 2022). Ένας άλλος τρόπος κατανόησης της χρήσης της τεχνολογίας από τα μικρά παιδιά είναι η ένταξη της στα σενάρια παιχνιδιού ρόλων των ίδιων (Edwards, Straker, & Oakey, 2018). Έτσι μπορούν να πειραματιστούν με τις νέες τεχνολογίες και να αντιληφθούν τον τρόπο λειτουργίας τους. Όπως υποστηρίζουν οι Edwards, Straker και Oakey (2018) «τα μικρά παιδιά εκτός από το κινητό και τα tablet, επιλέγουν να έρθουν σε επαφή και με άλλα ψηφιακά μέσα όπως ψηφιακά παιχνίδια, ρομπότ, τρισδιάστατους εκτυπωτές, παιχνίδια κωδικοποίησης, φορητές συσκευές, τεχνολογίες που ενεργοποιούνται με φωνή, Διαδίκτυο

παιχνιδιών και απτικά» (Edwards, Straker, & Oakey, 2018). Μέσα από την ενασχόληση με τα μέσα αυτά, τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να ψυχαγωγηθούν παίζοντας ψηφιακά παιχνίδια (Stephen & Plowman, 2014) και βλέποντας βίντεο, να επικοινωνήσουν με τον κοινωνικό τους περίγυρο, να αποκτήσουν πληροφορίες με την αναζήτηση στο διαδίκτυο τροφοδοτώντας τα ενδιαφέροντά, την φαντασία και την δημιουργικότητά τους, καθώς επίσης και να έρθουν σε επαφή με λογισμικά και εφαρμογές (Foti, 2022).

Η χρήση των ψηφιακών μέσων από τα παιδιά ξεκινάει από πάρα πολύ μικρή ηλικία. Σύμφωνα με έρευνες ένας μεγάλος αριθμός παιδιών ξεκινάει να χρησιμοποιεί ψηφιακά μέσα στην ηλικία του ενός έτους (Chang, Park, Yoo, Lee, & Shin, 2018) ; ( Smuseva & Rolich, 2018), ενώ ήδη από την ηλικία των δύο ετών τα παιδιά έχουν την ικανότητα να χειρίζονται διαφορετικά ψηφιακά μέσα, κυρίως αφής, έχοντας αναπτύξει ήδη τις τυπικές δεξιότητες που απαιτούνται για την χρήση αυτών (Ahearne, Dilworth, Rollings, Livingstone, & Murray, 2016) ; (Papadakis & Kalogiannakis, 2020). Επίσης έρευνα που πραγματοποιήθηκε στην Ευρώπη από το Κοινό Κέντρο Ερευνών της Ευρωπαϊκής Επιτροπής επιβεβαιώνει ότι η ενασχόληση με τα ψηφιακά μέσα και η ανάπτυξη ψηφιακών δεξιοτήτων λαμβάνει χώρα από πολύ μικρή ηλικία καθώς ήδη από την ηλικία κάτω των δύο ετών τα παιδιά έχουν επαφή με τα μέσα αυτά μέσω των γονιών τους (Foti, 2022). Από τις παραπάνω έρευνες γίνεται αντιληπτή η πρόωμη ενασχόληση των παιδιών με τα τεχνολογικά μέσα.

Τα παιδιά ασχολούνται με τα ψηφιακά μέσα σε καθημερινή βάση και για πολλές ώρες, ιδίως όταν δεν υπάρχει επίβλεψη από ενήλικα. Η ελκυστικότητα των μέσων και η παιγνιώδης μορφή των λογισμικών τραβάει την προσοχή τους προκαλώντας τα παιδιά να ασχολούνται ή ακόμα και να απασχολούνται μαζί με αυτά μεγάλο μέρος της ημέρας τους. Για να οριοθετηθεί η χρήση των παιδιών με τα μέσα αυτά και να γνωρίζουν οι γονείς και οι άνθρωποι που τα φροντίζουν πόσες ώρες επιτρέπεται η ενασχόληση με αυτά, οργανισμοί όπως ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (WHO, Π.Ο.Υ), η Αμερικάνικη Ακαδημία Παιδιατρικής (AAP) και η Εθνική Ένωση για την Εκπαίδευση των Νέων Παιδιών (NAEYC) και το ίδρυμα Fred Rogers εξέδωσαν κάποιες οδηγίες και συστάσεις σχετικά με την χρήση της τεχνολογίας από τα μικρά παιδιά. Πιο συγκεκριμένα, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (2019) συνέστησε ότι η ενασχόληση των παιδιών ηλικίας δύο έως πέντε ετών με πολυμέσα οθόνης θα πρέπει να περιορίζεται σε λιγότερο από μια ώρα την ημέρα (Shaocong, Jingchen, & Chen, 2022). Ακόμα η Αμερικάνικη Ακαδημία Παιδιατρικής (2016), αναλύοντας περαιτέρω την οριοθέτηση χρήσης των μέσων, υποστήριξε ότι τα παιδιά ηλικίας μέχρι 18 μηνών δεν θα πρέπει να έχουν πρόσβαση και επαφή με τα μέσα οθόνης, ενώ από την ηλικία των 18 μηνών έως τα 5 έτη θα μπορούν να έρχονται σε επαφή για μια ώρα την ημέρα



παρακολουθώντας προγράμματα υψηλής ποιότητας παρουσία των γονέων τους έτσι ώστε τα παιδιά να καταλαβαίνουν τι βλέπουν και να μαθαίνουν την σωστή χρήση των μέσων αυτών (Shivakumar & Varadharajan, 2022) ; (Lev & Elias, 2020) ; (Cheung, Bedford, Saez de Urabain, Karmiloff-Smith, & Smith, 2017). Τέλος η NAEYC και το ίδρυμα Fred Rogers (2012) αναφέρθηκε στην καταλληλότητα των μέσων αυτών για τα παιδιά υποστηρίζοντας ότι τα ψηφιακά μέσα είναι ακατάλληλα για παιδιά ηλικίας μέχρι δύο ετών, ενώ η χρήση τους δεν θα πρέπει να περιορίζει τις αλληλεπιδράσεις του παιδιού με τον ενήλικα και θα εξυπηρετεί την περιέργεια και την εξερεύνηση των παιδιών (NAYEC, 2012). Παρά τις συστάσεις των παραπάνω οργανισμών φαίνεται ότι τα παιδιά περνάνε αρκετές ώρες της ημέρας τους ασχολούμενα με τα ψηφιακά μέσα.

Η πολύωρη ενασχόληση των παιδιών με τα ψηφιακά μέσα οφείλεται στα χαρακτηριστικά που διαθέτουν. Τα πολυμέσα οθόνης και τα λογισμικά είναι εύχρηστα και ελκυστικά προσφέροντας ευκαιρίες για αλληλεπίδραση και εξερεύνηση των απλών λειτουργιών τους. Διαθέτουν εικόνες, είτε κινούμενες είτε στατικές, με ζωντανά χρώματα, τα οποία τραβούν το ενδιαφέρον των παιδιών, και ήχο. Επίσης, δεν απαιτούν ιδιαίτερες δεξιότητες για τον χειρισμό τους, ενώ παράλληλα συμβάλλουν στην ανάπτυξη βασικών δεξιοτήτων για την χρήση τους. Πιο συγκεκριμένα, τα μέσα που διαθέτουν οθόνη αφής είναι τα πιο εύχρηστα στα παιδιά της ηλικίας αυτής, καθώς είναι στο σωστό μέγεθος ώστε να μπορέσουν να τις θέσουν σε λειτουργία (Papadakis & Kalogiannakis, 2020) και η διαχείρισή τους είναι πολύ απλή χωρίς να χρειάζεται η υποστήριξη από τους ενήλικες, κυρίως στην ηλικία 3 έως 5 ετών (Marsh, και συν., 2015). Επιπροσθέτως, η εγγενής φιλικότητα όσον αφορά την χρήση τους (Lauricella, Blackwell, & Wartella, 2017) και οι διαισθητικές αλληλεπιδράσεις που προσφέρουν τα καθιστούν προσβάσιμα στα παιδιά μικρής ηλικίας (Hirsh-Pasek, και συν., 2015). Τέλος ένας κύριος λόγος της ενασχόλησης των μικρών παιδιών με τα μέσα αυτά είναι ότι βρίσκονται παντού στην ζωή και την καθημερινότητά τους. Από τα παραπάνω διαφαίνονται οι λόγοι για τους οποίους τα ψηφιακά μέσα καθίστανται δημοφιλείς στα μικρά παιδιά.

Συμπερασματικά, τα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία γίνονται κοινωνοί της χρήσης των τεχνολογικών μέσων από τους γονείς και τους οικείους τους. Έτσι αρχίζουν και τα ίδια να ασχολούνται με τα μέσα αυτά φτάνοντας, σε πολλές περιπτώσεις, στο σημείο να μην χρειάζονται την υποστήριξη των ενηλίκων. Όπως υποστηρίζει και η Παλαιολόγου (2016), «το παιδί του εικοστού πρώτου αιώνα είναι γραμμένο στις νέες τεχνολογίες». (Palaiologou, 2016). Σε αυτό βοηθάει πολύ η ευχρηστία και η απλότητα των μέσων αυτών. Έτσι τα παιδιά εξερευνούν και μαθαίνουν τις λειτουργίες των ψηφιακών μέσων. Εκτός όμως από τις

ικανότητες που αναπτύσσουν για τον χειρισμό τους, ποιο είναι το όφελος της χρήσης των ΤΠΕ στα παιδιά αυτής της ηλικίας;

### **3.5. Τα οφέλη από την χρήση των ΤΠΕ στον κοινωνικό τομέα**

Η χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική ηλικία προσφέρει στα παιδιά ευκαιρίες να εμπλακούν και να χειριστούν συλλογικά τα τεχνολογικά μέσα, να αλληλεπιδράσουν, να δημιουργήσουν ομάδες και φιλίες, να ανταλλάξουν ιδέες και να επιλύσουν τα προβλήματα που προκύπτουν εποικοδομητικά. Με λίγα λόγια, η ενασχόληση με τα τεχνολογικά μέσα, τα κατάλληλα λογισμικά και τις εφαρμογές συμβάλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών αυτής της ηλικίας (Murcia, Aranda, & Campbell, 2018) ; (Paciga & Donohue, 2017) ; (Arsic & Milovanović, 2016) προωθώντας τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις ανάμεσα στα παιδιά και στα παιδιά και τους ενήλικες (Juraković, Tatkonović, Radulović, & Vekić, 2020) ; (Kerckaert, Vanderlinde, & van Braak, 2015). Επίσης, η ποικιλία των τεχνολογικών μέσων και λογισμικών τους προσφέρει διαφορετικές κοινωνικές δυνατότητες (Toprani, AlQahtani, & Borge, 2019) καλύπτοντας την ανάπτυξη πολλών δεξιοτήτων.

Τα οφέλη από την χρήση των ΤΠΕ στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων στα παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι πολλά, ενώ έρευνες που θα αναλυθούν παρακάτω επιβεβαιώνουν αυτόν τον ισχυρισμό. Πιο συγκεκριμένα, τα παιδιά μέσα από την αλληλεπίδραση που έχουν απασχολούμενα με ένα εκπαιδευτικό λογισμικό αναπτύσσουν τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες (Myers, LeWitt, Gallo, & Maselli, 2016) ; (Plowman & McPake, 2013), οι οποίες είναι προαπαιτούμενο και εμπλέκονται με τις κοινωνικές δεξιότητες. Κατά την διαδικασία της ενασχόλησής τους με τα τεχνολογικά μέσα επικοινωνούν ανταλλάσσοντας απόψεις, ιδέες και πληροφορίες. Με τον τρόπο αυτό δημιουργούνται σχέσεις, οι οποίες έχουν επιθυμητή έκβαση τον σεβασμό και την αμοιβαιότητα ανάμεσα στα παιδιά, ενώ μπορεί να οδηγήσουν και στην δημιουργία φιλίας. Σύμφωνα με τον Chen (2016), οι ψηφιακές τεχνολογίες συμβάλλουν στην ανάπτυξη και την διατήρηση των φιλικών σχέσεων (Beschoner & Hutchison, 2013). Επίσης, σε ένα κείμενο ορόσημο του NAEYC και το ίδρυμα Fred Rogers (2012) αναφέρεται ότι «Όταν χρησιμοποιούνται με σύνεση, η τεχνολογία και τα μέσα μπορούν να υποστηρίξουν τη μάθηση και τις σχέσεις.....Ευχάριστες και ελκυστικές κοινές εμπειρίες που βελτιστοποιούν τις δυνατότητες μάθησης και ανάπτυξης των παιδιών μπορούν να υποστηρίξουν τις σχέσεις των παιδιών με τους ενήλικες και τους συνομηλίκους τους» (NAEYC, 2012). Μέσα στα πλαίσια των σχέσεων που δημιουργούνται κατά την χρήση των τεχνολογικών μέσων,

αναπτύσσεται η ενεργητική ακρόαση των παιδιών με σκοπό την κατανόηση του θέματος που έχουν να φέρουν εις πέρας.

Κύριο χαρακτηριστικό των στενών σχέσεων που αναπτύσσονται και των ομάδων που πιθανόν να δημιουργούνται είναι η συνεργασία, η οποία αποτελεί μια από τις πιο σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες. Τα παραπάνω επιβεβαιώνονται και από τον Mohammad Riasati (2012), ο οποίος υποστηρίζει ότι: «Ένα άλλο όφελος από τη χρήση της τεχνολογίας είναι η ενθάρρυνση της συνεργασίας και της επικοινωνίας στις μαθησιακές δραστηριότητες.» (Baloul, 2023). Μέσα σε μια σχέση συνεργασίας ενυπάρχει ο σεβασμός, η εμπιστοσύνη, η παροχή βοήθειας και το μοίρασμα. Η λειτουργία των λογισμικών, τα ψηφιακά παιχνίδια και οι εφαρμογές μπορούν να προκαλέσουν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να συνεργαστούν (Nousia, 2023) ; (Edwards, Straker, & Oakey, 2018) ; (Beschoner & Hutchison, 2013) με σκοπό να υλοποιήσουν την δράση και να πετύχουν τον στόχο που έχουν βάλει. Επίσης, πολλά εκπαιδευτικά λογισμικά και εφαρμογές είναι σχεδιασμένα με τέτοιο τρόπο ώστε να διδάξουν στα παιδιά να συνεργάζονται (Shaocong , Jingchen , & Chen, 2022).

Μια ακόμα σημαντική κοινωνική δεξιότητα, η οποία αναπτύσσεται κατά την διαδικασία χρήσης των ΤΠΕ, είναι η επίλυση των προβλημάτων και των διαφωνιών που θα προκύψουν σχετικά με την υλοποίηση μιας δραστηριότητας (Hoffman, 2014). Η εξάσκηση αυτής της δεξιότητας συμβάλλει και στην επίλυση των κοινωνικών προβλημάτων που θα προκύψουν σε μια κοινωνική σχέση στην παιδική ηλικία, αλλά και στην ενήλικη ζωή. Μια άλλη δεξιότητα που καλλιεργείται με την χρήση των ΤΠΕ, και πιο συγκεκριμένα με την ηλεκτρονική ανάγνωση και την δημιουργία βιβλίων με την χρήση λογισμικών, είναι η ενσυναίσθηση. Μέσα από αυτή την διαδικασία το παιδί μπορεί να κατανοήσει τον εαυτό του, τους άλλους και την κοινωνική του ταυτότητα (Highfield, Paciga, & Donohue, 2018). Τέλος, τα παιδιά με την χρήση των εκπαιδευτικών λογισμικών ή των ψηφιακών παιχνιδιών μαθαίνουν να ακολουθούν τους κανόνες που υπάρχουν για την σωστή λειτουργία του ψηφιακού μέσου και ως εκ τούτου μαθαίνουν να σέβονται τους κανόνες που υπάρχουν σε ένα κοινωνικό σύνολο για να λειτουργήσει σωστά. Στα πλαίσια των κοινωνικών κανόνων εντάσσεται και η αναμονή της σειράς τους σε περίπτωση που υπάρχει μεγάλος αριθμός παιδιών και λίγος αριθμός ψηφιακών μέσων, είτε η αναμονή αυτή εντάσσεται στους κανόνες του παιχνιδιού.

Συμπερασματικά, η χρήση των ΤΠΕ συμβάλλει σε μεγάλο βαθμό στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας είτε υποστηρικτικά σε άλλες δράσεις που πλαισιώνονται από αυτά και προσεγγίζονται συνεργατικά είτε βάση των

λειτουργιών και του σχεδιασμού τους. Συλλογικά και η χρήση των ΤΠΕ και η ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων εντάσσονται στους στόχους του 21<sup>ο</sup> αιώνα για το εκπαιδευτικό σύστημα όλων των βαθμίδων (Paciga & Donohue, 2017). Στο επόμενο υποκεφάλαιο ακολουθούν οι έρευνες, οι οποίες τεκμηριώνουν τον παραπάνω ισχυρισμό.

### **3.6. Ο ρόλος του/της παιδαγωγού στην ένταξη και χρήση ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή**

Ο παιδαγωγός διαδραματίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή και στην υποστήριξη της χρήσης τους από τα παιδιά αυτής της ηλικίας. Για την αποτελεσματικότερη λειτουργία των ΤΠΕ με σκοπό την υποστήριξη της ανάπτυξης των παιδιών έχει βαρύνουσα σημασία η προετοιμασία και η καλλιέργεια των γνώσεων των παιδαγωγών, καθώς και οι στάσεις και οι πεποιθήσεις τους για την αξία των ΤΠΕ στην προσχολική ηλικία.

Οι στάσεις και οι πεποιθήσεις του παιδαγωγού σχετικά με τις ΤΠΕ επηρεάζουν την ένταξή τους στο παιδαγωγικό έργο. Οι πεποιθήσεις και οι αντιλήψεις του παιδαγωγού εξαρτώνται από την χρήση των ΤΠΕ από τους ίδιους. Ένας παιδαγωγός, ο οποίος δεν έχει καμία επαφή με τα ΤΠΕ ή δεν έχει ενημερωθεί σχετικά με αυτά, είναι αρνητικός ως προς την ένταξή αυτών στο παιδαγωγικό του έργο. Έτσι δεν εμπιστεύεται τις λειτουργίες και την συμβολή των τεχνολογικών μέσων στην παιδαγωγική πράξη (Murcia, Aranda, & Campbell, 2018) και δεν νιώθει αυτοπεποίθηση όσον αφορά την χρήση τους. Επίσης οι στάσεις του διαμορφώνονται από τις πεποιθήσεις που έχει (Kerckaert, Vanderlinde, & van Braak, 2015) και εξαρτώνται από πολλούς παράγοντες. Η εμπειρία του παιδαγωγού στην διδασκαλία και στην χρήση των ΤΠΕ, οι γνώσεις που έχει πάνω σε αυτό το αντικείμενο και η επαγγελματική κατάρτιση του είναι κάποιοι από τους παράγοντες που επηρεάζουν την στάση των παιδαγωγών απέναντι στην αξιοποίηση των ΤΠΕ (Kalogiannakis & Papadakis, 2019).

Η τεχνολογική επάρκεια των παιδαγωγών επιτυγχάνεται μέσα από την εκπαίδευση που θα κάνουν όσον αφορά την εκμάθηση χρήσης των ΤΠΕ και τις επιμορφώσεις πάνω στο αντικείμενο. Η Ευρωπαϊκή επιτροπή έχει δώσει προτεραιότητα στην επιμόρφωση των παιδαγωγών με σκοπό την κατάρτισή τους πάνω στον τεχνολογικό τομέα και την συνεχή επαγγελματική τους ανάπτυξη (Foti, 2022). Η επιμόρφωση των παιδαγωγών αυξάνει την εμπιστοσύνη που έχουν στην τεχνολογία (Nikolopoulou & Gialamas, 2015). Μέσα από τις επιμορφώσεις μαθαίνουν πως να χειρίζονται τα τεχνολογικά μέσα, τις λειτουργίες τους και τις δυνατότητες που έχουν αναφορικά με την συμβολή τους στο παιδαγωγικό έργο και στην ανάπτυξη των παιδιών. Έτσι έχουν τις γνώσεις να σχεδιάσουν και να υλοποιήσουν το

παιδαγωγικό τους έργο με την υποστήριξη των ΤΠΕ (Mourlam, Strouse, Newland, & Lin, 2019).

Η τεχνολογική επάρκεια των παιδαγωγών και η γνώση της αξίας των ΤΠΕ αυξάνει τις πιθανότητες χρήσης τους και αξιοποίησή τους στην προσχολική αγωγή. Ο παιδαγωγός εκτός από τις τεχνολογικές γνώσεις καλείται να γνωρίζει πως να επιλέγει σωστά τις εκπαιδευτικές εφαρμογές και τα λογισμικά ώστε να τα εντάξει στο παιδαγωγικό του έργο. Η επιλογή αυτή είναι πολύ σημαντική για την υποστήριξη της μάθησης και της ολόπλευρης ανάπτυξης των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τα λογισμικά που επιλέγονται θα πρέπει να ανταποκρίνονται στις ανάγκες και να εξυπηρετούν τους εκπαιδευτικούς στόχους. Έτσι η σωστή, και μέσα από κριτική σκέψη, επιλογή τους παίζει καθοριστικό ρόλο στην παιδαγωγική διαδικασία και αυξάνει την βαρύτητα του ρόλου του παιδαγωγού. Εκτός αυτού, ο παιδαγωγός καλείται να συνδέσει τις σύγχρονες μεθόδους διδασκαλίας και τις παιδαγωγικές πρακτικές του με την αξιοποίηση των ΤΠΕ. Για να επιτευχθεί αυτό είναι αναγκαίο να γνωρίζει τα χαρακτηριστικά του κάθε τεχνολογικού μέσου, εφαρμογής και λογισμικού (αν είναι ανοιχτού ή κλειστού τύπου και σε ποια παιδαγωγική προσέγγιση εντάσσεται) ώστε να τα συνδέσει με τις σύγχρονες παιδαγωγικές πρακτικές που ακολουθεί. Η γνώση αυτή επηρεάζει την χρήση των τεχνολογικών μέσων στην προσχολική αγωγή.

Συμπεραίνοντας, ο ρόλος του παιδαγωγού αναφορικά με την ένταξη και την χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή είναι πολύ σημαντικός και καθοριστικός. Οι πεποιθήσεις, οι στάσεις, η τεχνολογική επάρκεια και η εμπειρία χρήσης των τεχνολογικών μέσων, καθώς επίσης και η επιλογή κατάλληλου λογισμικού και η σύνδεση των ΤΠΕ με τις παιδαγωγικές πρακτικές επηρεάζουν τον ρόλο και το παιδαγωγικό του έργο.

#### **4. Εκπαιδευτικά λογισμικά**

Τα εκπαιδευτικά λογισμικά διαδραματίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην μάθηση με την υποστήριξη των ΤΠΕ στο παιδαγωγικό έργο. Η χρήση τους είναι είτε υποστηρικτική στο παιδαγωγικό έργο του παιδαγωγού είτε υποστηρικτική στην οικοδόμηση της γνώσης από τα ίδια τα παιδιά. Τα εκπαιδευτικά λογισμικά στην προσχολική ηλικία παρέχουν δραστηριότητες, οι οποίες συμβάλουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων (Nikolopoulou, 2014) και γνώσεων των παιδιών προσφέροντάς τους την δυνατότητα να εξερευνήσουν, να ανακαλύψουν, να δημιουργήσουν και να επιλύσουν προβλήματα (Nousia, 2023).

#### **4.1. Ορισμός και κατηγοριοποίηση**

Εκπαιδευτικό χαρακτηρίζεται ένα λογισμικό, το οποίο έχει σχεδιαστεί κατάλληλα για να παρέχει ή να υποστηρίζει την διδασκαλία κάποιου θέματος ικανοποιώντας τους παιδαγωγικούς και μαθησιακούς στόχους (Κόμης, 2004).

Η κατηγοριοποίηση του εκπαιδευτικού λογισμικού βοηθάει στην αντίληψη και στην επιλογή του παιδαγωγού του κατάλληλου λογισμικού αναλόγως τον στόχο που θέλει να επιτύχει και την παιδαγωγική προσέγγιση που ακολουθεί με σκοπό την μάθηση των παιδιών. Έτσι το λογισμικό κατηγοριοποιείται σε συστήματα όπου ενυπάρχει η καθοδήγηση και η διδασκαλία, σε συστήματα μάθησης, η οποία επιτυγχάνεται μέσα από την ανακάλυψη, την διερεύνηση και την οικοδόμηση και σε συστήματα όπου συμβάλουν στην έκφραση, στην αναζήτηση και την επικοινωνία της πληροφορίας. Επίσης χωρίζεται σε ανοιχτού τύπου λογισμικό ( οικοδόμηση της γνώσης από την μαθητή ) και σε κλειστού τύπου (μετάδοση της γνώσης ) λογισμικό, αναλόγως τις δυνατότητες αλληλεπίδρασης που επιτρέπει με το παιδί με σκοπό την γνώση (Κόμης, 2004). Η πρώτη κατηγορία λογισμικού περιέχει τα λογισμικά drill and practice ( εξάσκηση και πρακτική ), εκπαιδευτικά παιχνίδια, εφαρμογές πολυμέσων και είναι κλειστού τύπου, ενώ ακολουθεί την συμπεριφοριστική προσέγγιση μάθησης. Η δεύτερη κατηγορία περιέχει εφαρμογές υπερμέσων, εικονικής πραγματικότητας, προσομοιώσεων, εκπαιδευτικής ρομποτικής και είναι ανοιχτού τύπου. Η συγκεκριμένη κατηγορία λογισμικών ακολουθεί την θεωρία του οικοδομισμού και του κοινωνικού οικοδομισμού της γνώσης. Η τρίτη κατηγορία περιέχει ψηφιακές εγκυκλοπαίδειες, εφαρμογές μέσω διαδικτύου και εργαλεία συνεργασίας και επικοινωνίας καθώς είναι ανοιχτού τύπου και υποστηρίζει την κοινωνικοπολιτισμική προσέγγιση της μάθησης (Κόμης, 2004). Τα λογισμικά της δεύτερης και τρίτης κατηγορίας θεωρούνται πιο κατάλληλα για την παιδαγωγική, καθώς προσφέρουν ευκαιρίες για αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών, έκφραση της δημιουργικότητας και επίλυση προβλημάτων. Ένας ακόμη διαχωρισμός που μπορεί να γίνει στα εκπαιδευτικά λογισμικά είναι τα ειδικά λογισμικά, τα οποία έχουν μαθησιακό και διδακτικό σκοπό και τα λογισμικά γενικής χρήσης, όπως λογισμικό ζωγραφικής και σχεδίασης και ψηφιακά παιχνίδια (Φεσάκης & Κωνσταντοπούλου, 2022).

#### **4.2. Προδιαγραφές εκπαιδευτικών λογισμικών για χρήση στην προσχολική αγωγή**

Τα λογισμικά για να μπορούν να χαρακτηριστούν εκπαιδευτικά και κατάλληλα για την προσχολική αγωγή πρέπει να πληρούν κάποιες προϋποθέσεις και να είναι σχεδιασμένα βάση προδιαγραφών.

Σύμφωνα με την θέση του NAYEC (1996) και των Haugland και Wright (1997), τα εκπαιδευτικά λογισμικά θα πρέπει να:

- Είναι ανοιχτού τύπου επιτρέποντας την διερεύνηση, την ενεργό μάθηση και την λήψη αποφάσεων από τα παιδιά
- Μην είναι κλειστού τύπου ή να περιέχει ερωτήσεις πολλαπλών επιλογών (drill and practice) καθιστώντας τα παιδιά παθητικούς χρήστες
- Μπορεί να ελέγχετε από το παιδί ελεύθερα με την δυνατότητα να διερευνά χωρίς το φόβο του λάθους
- Να ανταποκρίνεται στην ηλικία του παιδιού έχοντας ως αφετηρία τις γνώσεις που έχει ήδη το παιδί
- Χρησιμοποιεί ρεαλιστικά προβλήματα και καταστάσεις
- Προκαλεί την εγρήγορση του παιδιού και να του επιτρέπει να εκφράζεται γλωσσικά
- Είναι κατάλληλο τεχνικά χρησιμοποιώντας όμορφα χρώματα και γραφικά και εμπλέκοντας πολλές αισθήσεις (ήχους, μουσική, κίνηση και φωνή)
- Παρέχει γρήγορη ανάδραση, είτε οπτική είτε ακουστική, στις επιλογές που κάνει το παιδί, ώστε να ενθαρρύνει την περαιτέρω ενασχόληση με το λογισμικό
- Είναι εύκολο στην χρήση και να επιτρέπει την χρήση από το παιδί χωρίς την παρουσία και την υποστήριξη από ενήλικα.
- Μπορεί να βασίζεται στην χρήση ποντικιού και στις οθόνες αφής, με ηχητικές οδηγίες ή οδηγίες που να δίνονται με απλό γραφικό τρόπο, χωρίς να απαιτούνται δεξιότητες ανάγνωσης (NAEYC , 1996).

Κατά την διαδικασία της σχεδίασης του εκπαιδευτικού λογισμικού θα πρέπει να λαμβάνεται υπόψιν η διάρκεια των δραστηριοτήτων, τα χρώματα, οι ήχοι και οι λειτουργίες του, η ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της φαντασίας των παιδιών, οι δυνατότητες για αλληλεπίδραση (Nousia, 2023) και συνεργασία και να εντάσσεται σε ψυχαγωγικά πλαίσια (NAEYC , 1996).

Η σχεδίαση, λοιπόν, και η καταλληλότητα ενός λογισμικού εξαρτάται από πολλά και διάφορα χαρακτηριστικά ώστε να μπορεί να χαρακτηριστεί εκπαιδευτικό και να ενταχθεί στην προσχολική αγωγή υποστηρίζοντας το παιδαγωγικό έργο. Μια ιδιαίτερη ομάδα εκπαιδευτικών λογισμικών είναι τα συνεργατικά (collaborative ict), τα οποία αναφέρονται στο επόμενο υποκεφάλαιο.

### **4.3. Συνεργατικά λογισμικά – Collaborative ICT**

Συνεργατικά χαρακτηρίζονται τα λογισμικά που επιτρέπουν την επικοινωνία και την συνεργασία με σκοπό την μάθηση. Τα λογισμικά αυτά περιέχουν προγράμματα τα οποία προωθούν την συνεργατική μάθηση. Τα συγκεκριμένα λογισμικά χρησιμοποιούνται στην συνεργατική μάθηση υποστηριζόμενη από υπολογιστές (Computer Supported Collaborative Learning, CSCL). Για να γίνει πιο κατανοητή η λειτουργία των συνεργατικών λογισμικών θα γίνει αναφορά στην συνεργατική μάθηση υποστηριζόμενη από υπολογιστές (ΣΜΥΥ).

#### **4.3.1. Συνεργατική Μάθηση Υποστηριζόμενη από υπολογιστές (ΣΜΥΥ)**

Η Συνεργατική Μάθηση Υποστηριζόμενη από Υπολογιστή (CSCL) διερευνήθηκε για πρώτη φορά από τον Timothy Koschmann το 1996. Σύμφωνα με τον ίδιο αναφέρεται στην κοινή δραστηριότητα των παιδιών χαρακτηριστικό της οποίας είναι η αλληλεπίδραση και η συνεργασία με σκοπό την μάθηση, η οποία επιτυγχάνεται με την υποστήριξη του υπολογιστή (Koschmann, 1996).

Η Συνεργατική Μάθηση Υποστηριζόμενη από Υπολογιστή λαμβάνει χώρα σε περιβάλλοντα τα οποία προωθούν την πρόσωπο με πρόσωπο αλληλεπίδραση των παιδιών. Οι ΤΠΕ στο συγκεκριμένο περιβάλλον χρησιμοποιούνται ως πηγή ή ως οδηγός όπου βελτιώνει την αλληλεπίδραση με σκοπό την μάθηση. Εκτός από την συνεργασία προωθεί την επικοινωνία, την ανταλλαγή ιδεών, γνώσεων και πληροφοριών και την επίλυση των προβλημάτων που θα προκύψουν κατά την διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας. Κύριο πυλώνα αυτής της προσέγγισης αποτελεί η ομάδα και όχι το άτομο και η μάθηση δεν προέρχεται από την αλληλεπίδραση των παιδιών, αλλά αποτελείται και εξαρτάται από την αλληλεπίδραση. Επίσης, η ΣΜΥΥ μπορεί να είναι σύγχρονη ή ασύγχρονη. Να υλοποιείται δηλαδή είτε δια ζώσης στο εκπαιδευτικό περιβάλλον, είτε εξ αποστάσεως μέσα από την χρήση συνεργατικών εργαλείων (Järvelä, Häkkinen, & Näykki, 2023). Όσον αφορά το ερευνητικό της πεδίο έχει χαρακτηριστεί από τον Timothy Koschmann ως «ένα πεδίο που ασχολείται κεντρικά με το νόημα και τις πρακτικές νοηματοδότησης στο πλαίσιο της κοινής δραστηριότητας και τους τρόπους με τους οποίους αυτές οι πρακτικές διαμεσολαβούνται μέσω σχεδιασμένων τεχνουργημάτων» (Koschmann, 1996).

Με λίγα λόγια, η Συνεργατική Μάθηση Υποστηριζόμενη από Υπολογιστή επιτυγχάνεται με την αλληλεπίδραση και την συνεργασία των παιδιών μέσα στην ομάδα με σκοπό την μάθηση με την υποστήριξη των ΤΠΕ. Τα λογισμικά που χρησιμοποιούνται στη συγκεκριμένη μέθοδο μάθησης είναι τα εκπαιδευτικά συνεργατικά λογισμικά, τα οποία



προωθούν και έχουν ακριβώς τα ίδια αποτελέσματα στην εκπαιδευτική διαδικασία και την μάθηση.

## **5. Έρευνες σχετικές με την συμβολή της χρήσης των ΤΠΕ στις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας**

Αρκετές έρευνες έχουν γίνει με σκοπό να μελετήσουν την σχέση των ΤΠΕ με τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών στην προσχολική ηλικία και την συμβολή των τεχνολογικών μέσων, των λογισμικών και των εφαρμογών στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών. Στο κεφάλαιο αυτό θα αναφερθούν έρευνες που έγιναν την τελευταία 10ετία και οι οποίες σχετίζονται με το διερευνηθέν θέμα της εργασίας.

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Beschorner και Hutchison το 2013 σε παιδιά ηλικίας 4-5 ετών διαπιστώθηκε ότι τα παιδιά επικοινωνούσαν, αντάλλασαν ιδέες και επέλυαν τα προβλήματα που προέκυπταν κατά την χρήση του τεχνολογικού μέσου που χρησιμοποιούσαν (Beschorner & Hutchison, 2013). Σε μια άλλη έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Verenikina, Kervin, Rivera και Lidbetter το 2016 στα πλαίσια ενός project από το Ερευνητικό Συμβούλιο της Αυστραλίας σε παιδιά προσχολικής ηλικίας 3-5 ετών διαπιστώθηκε ότι τα παιδιά είχαν περισσότερα οφέλη όταν έπαιζαν μαζί με άλλους ένα ψηφιακό παιχνίδι. Ως εκ τούτου συμπέραναν ότι οι κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των παιδιών είναι απαραίτητες για την υποστήριξη του ψηφιακού παιχνιδιού των παιδιών της ηλικίας αυτής (Verenikina, Kervin, Rivera, & Lidbetter, 2016). Έρευνα του ίδιου έτους που έγινε από την Arnott πάλι σε παιδιά προσχολικής ηλικίας 3-5 ετών κατέληξε στο συμπέρασμα ότι τα παιδιά δημιουργώντας ομάδες κατά την διάρκεια απασχόλησής τους με το ψηφιακό παιχνίδι παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία κοινωνικών αλληλεπιδράσεων (Arnott, 2016).

Ο Mertala σε μια έρευνα που πραγματοποίησε το 2017 σε παιδαγωγούς προσχολικής αγωγής υποστηρίξε ότι τα τεχνολογικά μέσα και τα εκπαιδευτικά λογισμικά μπορούν να συμβάλλουν στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών μέσω συνεργατικών πρακτικών (Mertala, 2017). Επίσης μελετητές που ασχολήθηκαν με τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των παιδιών και τα ΤΠΕ είναι και η Kaplan-Berkley, όπου το 2018 σε έρευνα που πραγματοποίησε σε παιδιά τα οποία φοιτούσαν σε παιδικό σταθμό, διαπίστωσε ότι τα παιδιά συνεργάζονταν μεταξύ τους αξιοποιώντας πολλές λειτουργίες του Ipad που τους είχε δοθεί στα πλαίσια της έρευνας (Kaplan-Berkley, 2018). Στην ίδια διαπίστωση όσον αφορά την συνεργασία των παιδιών κατά την χρήση των ΤΠΕ, κατέληξε και η έρευνα

των Danby, Evaldsson, Melander και Aarsand το 2018, η οποία πραγματοποιήθηκε σε παιδιά ηλικίας 3-8 ετών, συμπληρώνοντας τις πολλαπλές στρατηγικές που χρησιμοποιούν τα παιδιά σε συνεργατικές δραστηριότητες με την χρήση των ΤΠΕ (Danby, Evaldsson, Melander, & Aarsand, 2018). Συμπληρώνοντας τις σχετικές έρευνες παρατίθεται και η βιβλιογραφική έρευνα των Murcia, Aranda και Campbell (2018), όπου σύμφωνα με την έρευνά τους οι ψηφιακές τεχνολογίες και πιο συγκεκριμένα οι απτές τεχνολογίες κωδικοποίησης προσφέρουν στα παιδιά την ευκαιρία να αλληλεπιδράσουν και να συνεργαστούν (Murcia, Aranda, & Campbell, 2018). Επιπροσθέτως, η έρευνα των Kewalramani και Havu-Nuutinen (2019), η οποία πραγματοποιήθηκε σε παιδαγωγούς και παιδιά 3-4 ετών, υποστηρίζει την συνεργασία και την επίλυση των προβλημάτων κατά την χρήση των ΤΠΕ στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής (Kewalramani & Havu-Nuutinen, 2019). Στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής πραγματοποιήθηκε μια ακόμη έρευνα με παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας από τους Otterborn, Schönborn και Hultén το 2019 καταλήγωντας στο συμπέρασμα ότι τα ψηφιακά tablet συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών αναφέροντας την επίλυση προβλημάτων κατά την διάρκεια της χρήσης τους (Otterborn, Schönborn, & Hultén, 2019).

Επίσης έρευνες που πραγματοποιήθηκαν το 2022 κατέδειξαν την κοινωνική συμβολή των ΤΠΕ. Πιο συγκεκριμένα, οι Fang, Tapalova, Zhiyenbayeva και Kozlovskaya στην έρευνα τους σε παιδιά ηλικίας 4-6 ετών συμπέραναν ότι η ενασχόληση με τα ψηφιακά παιχνίδια συμβάλλει στην καλλιέργεια των κοινωνικών ικανοτήτων των παιδιών και στην μείωση της επιθετικότητας και του άγχους (Fang, Tapalova, Zhiyenbayeva, & Kozlovskaya, 2022). Σύμφωνα με την ίδια έρευνα, τα καλά οργανωμένα ψηφιακά παιχνίδια, στα οποία ενυπάρχει και η καθοδήγηση, παίζουν καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Επίσης, η Ren σε έρευνα της μελετώντας δημοσιεύσεις από το 2000-2022 αναφορικά με το παιδί, την χρήση μέσων οθόνης, τις κοινωνικές δεξιότητες και την συμπεριφορά συμπέρανε ότι το κατάλληλο και υψηλής ποιότητας περιεχόμενο των μέσων μπορεί να προωθήσει την κοινωνική ανάπτυξη των μικρών παιδιών (Ren, 2022). Ακόμα, οι Disney και Geng στην έρευνα που πραγματοποίησαν με παιδιά ηλικίας 3-4 ετών συμπέραναν ότι το ψηφιακό παιχνίδι προσφέρει ευκαιρίες για πολλών μορφών κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, όπως λεκτική επικοινωνία κατά την διάρκεια του παιχνιδιού και προσφορά βοήθειας, προωθώντας την κοινωνική συνεργασία των μικρών παιδιών (Disney & Geng, 2022).

Έχουν διεξαχθεί και έρευνες τα αποτελέσματα των οποίων αντιτίθενται στις παραπάνω έρευνες και υποδεικνύουν την αρνητική επιρροή των ΤΠΕ στις κοινωνικές

δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Πιο συγκεκριμένα, οι Ogelman, Güngör, Körükçü και Sarkaya (2018) στα πλαίσια ενός project επιστημονικής έρευνας του πανεπιστημίου του Pamukkale διεξήγαγαν έρευνα σε 162 παιδιά προσχολικής ηλικίας με σκοπό να μελετήσουν την χρήση της τεχνολογίας και τα επίπεδα των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Από την έρευνά τους προέξυψε ότι η χρήση της κινητής τεχνολογίας δεν είχε καμία επίδραση στο επίπεδο κοινωνικών δεξιοτήτων (Ogelman H. G., Güngör, Körükçü, & Sarkaya, 2018). Όσον αφορά τον αντίκτυπο που έχει η χρήση της τεχνολογίας στον κοινωνικό τομέα, σε έρευνα που διεξήχθη από τους Zabatiero, Mantilla, Edwards, Straker και Danby το ίδιο έτος (2018) με 515 συμμετέχοντες βρέθηκε ένα πολύ μικρό ποσοστό ότι η χρήση των τεχνολογικών μέσων συμβάλλει στην κοινωνική απομόνωση στα παιδιά προσχολικής ηλικίας σε συνάρτηση με τον χρόνο χρήσης των τεχνολογικών μέσων (Zabatiero, Mantilla, Edwards, Straker, & Danby, 2018). Σχετικά με τον χρόνο χρήσης των τεχνολογικών μέσων σε έρευνα που διεξήγαγε ο Carson με τους συναδέλφους του σε 251 νήπια βρέθηκε ότι ο χρόνος χρήσης συνδέεται δυσμενώς με τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών (Carson, και συν., 2019). Τα ίδια αποτελέσματα, όσον αφορά την κοινωνική απομόνωση και τον χρόνο χρήσης της τεχνολογίας, προέκυψαν και από την έρευνα των Qutoshi, Deeba και Khan το 2020 προσθέτοντας ότι η πολύωρη χρήση των τεχνολογικών συσκευών μπορεί να κάνει τα παιδιά βίαια και επιθετικά (Qutoshi, Deeba, & Khan, 2020).

## **6. Αποτελέσματα- Συζήτηση**

Στο κεφάλαιο αυτό αναλύονται τα αποτελέσματα των ερευνών τα οποία απαντούν στα διερευνητικά ερωτήματα της εργασίας. Η παρουσίαση της ανάλυσης και της σύγκρισης των ερευνών γίνεται βάση των διερευνητικών ερωτημάτων της εργασίας.

Αναφορικά με το πρώτο ερώτημα, το οποίο διερευνά αν οι ΤΠΕ συνδέονται με τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας και πιο συγκεκριμένα αν η χρήση τους από τα παιδιά συμβάλλει στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων, σύμφωνα με την έρευνα της Kaplan-Berkley (2018) προκύπτει ότι τα παιδιά ανέπτυξαν τις κοινωνικές τους δεξιότητες χρησιμοποιώντας τις ΤΠΕ και πιο συγκεκριμένα το Ipad. Τα παιδιά αξιοποιώντας τις λειτουργίες του Ipad αλληλεπιδρούσαν αναπτύσσοντας την ικανότητα της συνεργασίας. Στην ίδια διαπίστωση κατέληξε και η έρευνα των Danby, Evaldsson, Melander, & Aarsand (2018), σύμφωνα με την οποία τα παιδιά συνεργάζονταν κατά την διάρκεια της χρήσης των ΤΠΕ αναπτύσσοντας πολλαπλές στρατηγικές για τον σκοπό αυτό. Επίσης οι Otterborn,

Schönborn και Hultén (2019) εστιάζοντας στις ψηφιακές ταμπλέτες (tablet) κατέληξαν ότι η χρήση τους συμβάλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Η έρευνα των Fang, Tapalova, Zhiyenbayeva και Kozlovskaya (2022) κατέληξε στα ίδια συμπεράσματα με τις παραπάνω έρευνες αναφερόμενη στην χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών, προσθέτοντας στα αποτελέσματα την μείωση της επιθετικότητας και του άγχους, τα οποία προκύπτουν μέσα από την χρήση αυτών. Στην συνεισφορά της χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών κατέληξε και η έρευνα των Disney και Geng (2022), στην οποία αναφέρεται ότι το ψηφιακό παιχνίδι προσφέρει ευκαιρίες για πολλών μορφών κοινωνικές αλληλεπιδράσεις προωθώντας με αυτό τον τρόπο την συνεργασία των παιδιών. Συμπληρώνοντας, η έρευνα της Ren (2022) κατέδειξε την συνεισφορά των ΤΠΕ στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των μικρών παιδιών αναφέροντας ως προαπαιτούμενο το κατάλληλο και υψηλής ποιότητας περιεχόμενο των μέσων.

Αντίθετα με τα θετικά αποτελέσματα των παραπάνω ερευνών, από τα αποτελέσματα της έρευνας των Ogelman, Güngör, Körikcü και Sarkaya (2018) δεν προκύπτει καμία επίδραση στις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών από την χρήση της τεχνολογίας. Επίσης εστιάζοντας στις αρνητικές επιπτώσεις της χρήσης των τεχνολογικών μέσων από τα παιδιά, από τις έρευνες των Zabatiero, Mantilla, Edwards, Straker και Danby (2018) και των Qutoshi, Deeba και Khan (2020) προκύπτει ότι η χρήση των τεχνολογικών μέσων συνδέεται με την κοινωνική απομόνωση των παιδιών κάνοντας τα βίαια και επιθετικά. Τα αποτελέσματα αυτά προκύπτουν από την πολύωρη χρήση των τεχνολογικών μέσων. Επίσης από την έρευνα του Carson με τους συναδέλφους του (2019) καταδεικνύεται ο χρόνος χρήσης των ΤΠΕ και η δυσμενής επίδραση του στις κοινωνικές δεξιότητες των μικρών παιδιών.

Αναφορικά με το ποιες κοινωνικές δεξιότητες αναπτύσσονται με την χρήση των ΤΠΕ, υπάρχουν αρκετές έρευνες από τις προαναφερθείσες οι οποίες απαντούν στο συγκεκριμένο ερώτημα. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με την έρευνα των Beschorner και Hutchison (2013) κατά την διάρκεια χρήσης των τεχνολογικών μέσων αναπτύσσεται η ικανότητα της επικοινωνίας, της ανταλλαγής ιδεών και της επίλυσης προβλημάτων. Τα αποτελέσματα της έρευνας των Otterborn, Schönborn και Hultén (2019) συμφωνούν με την έρευνα των Beschorner και Hutchison αναφέροντας την επίλυση προβλημάτων ως αποτέλεσμα της χρήσης των τεχνολογικών μέσων. Επίσης οι Kewalramani και Hanu-Nuutinen (2019) αναφέρουν και εκείνοι ως αποτέλεσμα την επίλυση των προβλημάτων προσθέτοντας την ανάπτυξη της συνεργασίας μεταξύ των παιδιών. Η συνεργασία μεταξύ των παιδιών κατά την διάρκεια της χρήσης των τεχνολογικών μέσων προκύπτει και από την

έρευνα των Murcia, Aranda και Campbell (2018). Τέλος οι Disney και Geng (2022) προσθέτουν την ανάπτυξη της λεκτικής επικοινωνίας κατά την διάρκεια του παιχνιδιού με το Ipad και την προσφορά βοήθειας μεταξύ των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Όσον αφορά τον ρόλο των ΤΠΕ στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων, η έρευνα των Danby, Evaldsson, Melander και Aarsand (2018) εστιάζει στον υποστηρικτικό ρόλο που έχουν οι ΤΠΕ στις συνεργατικές δραστηριότητες που σχεδιάζονται από τον παιδαγωγό, ενώ η Arnott (2016) αναφέρεται στην δημιουργία ομάδων κατά την χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά. Επίσης στην έρευνα του Mertala (2017) καταδεικνύονται οι συνεργατικές πρακτικές, οι οποίες θα πρέπει να εφαρμόζονται κατά την χρήση των τεχνολογικών μέσων και των εκπαιδευτικών λογισμικών. Προσθέτοντας η έρευνα των Fang, Tapalova, Zhiyenbayeva και Kozlovskaya (2022) εστιάζει στο καλά οργανωμένο καθοδηγούμενο ψηφιακό παιχνίδι ώστε να συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών, ενώ η έρευνα της Ren (2022) αναφέρεται στο σχεδιαστικό κομμάτι των ΤΠΕ εστιάζοντας στο κατάλληλο και υψηλής ποιότητας περιεχόμενο αυτών. Τέλος, η Kaplan-Berkley (2018) αναφέρεται στις λειτουργίες των ΤΠΕ, οι οποίες αν αξιοποιηθούν σωστά τότε θα συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών.

Εν κατακλείδι, υπάρχουν περισσότερες έρευνες τα αποτελέσματα των οποίων υποστηρίζουν την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων με την χρήση των ΤΠΕ από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, ενώ οι έρευνες που υποστηρίζουν το αντίθετο στηρίζονται κυρίως στον πολύ χρόνο χρήσης των ΤΠΕ. Ακόμα, πέντε έρευνες αναφέρονται στις κοινωνικές δεξιότητες που αναπτύσσονται και έξι από τις προαναφερθείσες έρευνες υποδεικνύουν τους τρόπους με τους οποίους τα ΤΠΕ συμβάλλουν στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων.

## **7. Συμπεράσματα**

Στην παρούσα εργασία διερευνήθηκε η συμβολή των ΤΠΕ στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας στα πλαίσια της προσχολικής αγωγής, καθώς και οι κοινωνικές δεξιότητες που αναπτύσσονται κατά την χρήση των ΤΠΕ και οι τρόποι με τους οποίους επιτυγχάνεται αυτό. Ακόμα μέσα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση αναφέρεται και ο ρόλος του παιδαγωγού στην ένταξη και στην χρήση των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή.

Η ένταξη των ΤΠΕ στην προσχολική αγωγή αποτελεί νέα παιδαγωγική προσέγγιση ανάπτυξης των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών, καθώς υποστηρίζει και εμπλουτίζει το

παιδαγωγικό έργο ακολουθώντας την παιδαγωγική προσέγγιση, τις μεθόδους και τους στόχους του παιδαγωγού. Επίσης μέσα από το κατάλληλο περιεχόμενο και τις λειτουργίες των τεχνολογικών μέσων προσφέρει ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση των παιδιών μεταξύ τους και των παιδιών και των παιδαγωγών. Σύμφωνα με τις έρευνες και την βιβλιογραφική ανασκόπηση τα παιδιά μέσα από την χρήση και την ενασχόλησή τους με τα τεχνολογικά μέσα, τα κατάλληλα λογισμικά και τις εφαρμογές αναπτύσσουν τις επικοινωνιακές τους ικανότητες, ανταλλάσσουν ιδέες και πληροφορίες και δημιουργούν σχέσεις προσφέροντας βοήθεια το ένα παιδί στο άλλο. Επίσης, όταν ασχολούνται με την υλοποίηση ενός στόχου με από την χρήση των ΤΠΕ οδηγούνται στην συνεργασία, ενώ επιλύουν προβλήματα, τα οποία μπορεί να προκύψουν, και μεταξύ τους διαφωνίες με εποικοδομητικό τρόπο. Με τον τρόπο αυτό και μέσα από τις πολλαπλές αλληλεπιδράσεις τους αναπτύσσουν την ικανότητα της επίλυσης προβλημάτων και διαφωνιών με δόκιμο τρόπο. Ακόμα, οι λειτουργίες των ΤΠΕ τους δίνουν την ευκαιρία να μάθουν να ακολουθούν τις οδηγίες που τους δίνονται και να σέβονται τους κανόνες, είτε του ψηφιακού παιχνιδιού είτε μετέπειτα της κοινωνίας.

Όπως αποδεικνύεται από τις έρευνες πολύ σημαντικό ρόλο στην αποφυγή των δυσάρεστων επιπτώσεων των ΤΠΕ στις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών παίζει ο χρόνος ενασχόλησης τους με αυτές. Για τον λόγο αυτό, ο Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας (WHO), η Αμερικάνικη Ακαδημία Παιδιατρικής (AAP) και η Εθνική Ένωση για την Εκπαίδευση των Νέων Παιδιών (NAEYC) σε συνεργασία με το ίδρυμα Fred Rogers έχουν εκδόσει οδηγίες σχετικά με τον χρόνο ενασχόλησης των παιδιών με τις ΤΠΕ, ώστε να αποφευχθεί η κοινωνική απομόνωση και συμπεριφορές βίας και επιθετικότητας, οι οποίες οφείλονται στην πολύωρη χρήση των ΤΠΕ.

Τον σημαντικότερο ρόλο για την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών διαδραματίζει ο τρόπος που θα χρησιμοποιηθούν οι ΤΠΕ στο περιβάλλον της προσχολικής αγωγής, καθώς και τα χαρακτηριστικά τους. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τα αποτελέσματα των ερευνών οι ΤΠΕ συμβάλλουν στις κοινωνικές δεξιότητες όταν εντάσσονται στις συνεργατικές δραστηριότητες και πρακτικές που ακολουθεί ο παιδαγωγός. Επίσης, η προσέγγισή τους πρέπει να ακολουθεί την συνεργατική προσέγγιση της μάθησης, ώστε να επιτρέπει την κοινωνική αλληλεπίδραση των παιδιών μέσα από την δημιουργία ομάδων. Όσον αφορά τα χαρακτηριστικά των ΤΠΕ, επισημαίνεται ότι το κατάλληλο εκπαιδευτικό λογισμικό (ανοιχτού τύπου), το υψηλής ποιότητας περιεχόμενο των μέσων που χρησιμοποιούνται και το καλά οργανωμένο καθοδηγούμενο ψηφιακό παιχνίδι επιτρέπουν την ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών. Για τον λόγο αυτό η

σχεδίαση των λογισμικών και των εφαρμογών αυτών θα πρέπει να ακολουθεί τα χαρακτηριστικά της συνεργατικής μεθόδου της μάθησης.

Ο ρόλος του παιδαγωγού στην επιλογή των κατάλληλων λογισμικών και στον τρόπο χρήσης των ΤΠΕ είναι καθοριστικός για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών στα παιδιά. Σύμφωνα με την βιβλιογραφική ανασκόπηση, ο παιδαγωγός με βάση τις γνώσεις και την εμπειρία που έχει στην χρήση των ΤΠΕ μπορεί να συμβάλει στην σωστή χρήση τους από τα παιδιά. Επίσης θα πρέπει να γνωρίζει τα χαρακτηριστικά των ΤΠΕ ώστε να τις συνδέσει με τις σύγχρονες συνεργατικές μεθόδους που ακολουθεί. Κατά την διάρκεια χρήσης των μέσων αυτών από τα παιδιά, ο ρόλος του είναι υποστηρικτικός και καθοδηγητικός, ενώ σιγά σιγά αποσύρεται ώστε να επιτρέψει στα παιδιά να εξασκήσουν και να αναπτύξουν μόνοι τους τις κοινωνικές τους δεξιότητες με την βοήθεια των ΤΠΕ.

Εν κατακλείδι, τα ΤΠΕ συμβάλλουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων των παιδιών προσχολικής ηλικίας σύμφωνα με την σωστή χρήση των λειτουργιών τους και την επιλογή των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών, τα οποία προάγουν κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, μέσα σε ένα περιβάλλον συνεργασίας και σεβασμού.

## **8. Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα**

Σχετικά με τις προτάσεις για μελλοντική έρευνα, θα μπορούσαν να αναλυθούν περαιτέρω τα συνεργατικά λογισμικά (collaborative ICT) και να ερευνηθούν τα οφέλη τους στις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών μέσα από την εφαρμογή τους στο περιβάλλον της προσχολικής αγωγής.

Επίσης ενδιαφέρον αποτελεί και η έρευνα σχετικά με την συμβολή των ΤΠΕ και σε άλλες δεξιότητες των παιδιών, ώστε να συμβάλλει στην ενθάρρυνση της χρήσης αυτών από τους παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας.

## Αναφορές

### Ξενογλωσσες

- Ahearne, C., Dilworth, S., Rollings, R., Livingstone, V., & Murray, D. (2016). Touch-screen technology usage in toddlers. *Archives of Disease in Childhood*, *101*(2), σσ. 181–183. doi:10.1136/archdischild-2015-309278
- Arnott, L. (2016). An ecological exploration of young children’s digital play: framing children’s social experiences with technologies in early childhood. *Early Years An International Journal of Research and Development*, *36*(3), 1-18. doi:10.1080/09575146.2016.1181049
- Arsić, Z., & Milovanović, B. (2016). Importance of computer technology in realization of cultural and educational tasks of preschool institutions. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education*, *4*(1), 9-15. doi:10.5937/IJCRSEE1601009A
- Badau, A., & Trifan, I.-M. (2022). Promote Positive Behaviors in Preschoolers by Implementing an Innovative Educational Program for the Training and Development of Social and Emotional Skills (DeCo–S.E.). *Environmental Research and Public Health*, *19*, σσ. 1-16. doi:doi.org/10.3390/ijerph192214931
- Baird, C. (2020, September 29). *In the loop*. Ανάκτηση Μάρτιος 23, 2023, από [opencolleges.edu.au](http://opencolleges.edu.au).
- Baird, K., & Grace, R. (2021). Young children’s perspectives on their social interactions within early childhood settings. *Early Child Development and Care*, σσ. 1669-1683. doi:10.1080/03004430.2019.1670655
- Baloul, D. S. (2023). How the Use of ICT Encourage Student’s Engagement with Collaborative Learning. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, *6*, 42-49. doi:10.32996/ijllt.2023.6.2.6
- Bers, M., Flannery, L., Kazakoff, E., & Sullivan, A. (2014). Computational thinking and tinkering: Exploration of an early childhood robotics curriculum. *Computers and Education*, *72*, σσ. 145-157. doi:10.1016/j.compedu.2013.10.020
- Beschorner, B., & Hutchison, A. (2013). iPads as a literacy teaching tool in early childhood. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, *1*, 16-24. doi:10.18404/IJEMST.23004



- Bolstad, R. (2004). *Role and potential of ICT in early childhood education: A review of New Zealand and international literature*. Wellington: Ministry of Education.
- Booth, A., Papaioannou, D., & Sutton, A. (2012). *Systematic approaches to a successful literature review*. SAGE.
- Caldarella, P., & Meller, K. W. (1997). Common Dimensions of Social Skills of Children and Adolescents: A Taxonomy of Positive Behaviors. *School Psychology Review*, 26(2), 264-278.
- Carson, V., Lee, E.-Y., Hesketh, K., Hunter, S., Kuzik, N., Predy, M., . . . Hinkley, T. (2019). Physical activity and sedentary behavior across three time-points and associations with social skills in early childhood. *BMC Public Health*, 19(1). doi:10.1186/s12889-018-6381-x
- Chang, Y. H., Park, J. E., Yoo, J. H., Lee, W. J., & Shin, Y. (2018). Electronic media exposure and use among toddlers. *Psychiatry Investigation*, 15(6), σσ. 568–573. doi:10.30773/pi.2017.11.30.2
- Cheung, C., Bedford, R., Saez de Urabain, I. R., Karmiloff-Smith, A., & Smith, T. J. (2017). Daily touchscreen use in infants and toddlers is associated with reduced sleep and delayed sleep onset. *Scientific Reports*, 7(1). doi:10.1038/srep46104
- Danby, S., Evaldsson, A., Melander, H., & Aarsand, P. (2018). Situated collaboration and problem solving in young children’s digital gameplay. *British Journal of Educational Technology*, 49(5), 959–972. doi:10.1111/bjet.12636
- Denham, S. A., Bassett, H. H., Zinsser, K., & Wyatt, T. M. (2014). How preschoolers’ social–emotional learning predicts their early school success: Developing theory-promoting, competency-based assessments. *Infant Child Development*, 23(4), σσ. 426-454. doi:10.1002/icd.1840
- Disney, L., & Geng, G. (2022). Investigating Young Children’s Social Interactions During Digital Play. *Early Childhood Education Journal*, 50, 1449–1459. doi:10.1007/s10643-021-01275-1
- Dong, C., & Xu, Q. (2021). Pre-service early childhood teachers’ attitudes and intentions: young children’s use of ICT. *Journal of Early Childhood Teacher Education*, 42(3), 203-218. doi:10.1080/10901027.2020.1726843
- Edwards, S., Straker, L., & Oakey, H. (2018, September). *Statement on young children and digital technologies*. doi:http://dx.doi.org/10.23965/ECA.001
- Ezekoka, G. K. (2015). Maximizing the effects of collaborative learning through ICT. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, σσ. 1005 – 1011.

- Fang, M., Tapalova, O., Zhiyenbayeva, N., & Kozlovskaya, S. (2022). Impact of digital game-based learning on the social competence and behavior of preschoolers. *Education and Information Technologies*, 27, 3065–3078. doi:10.1007/s10639-021-10737-
- Ferreira, M., Reis-Jorge, J., & Batalha, S. (2021). Social and Emotional Learning in Preschool Education-A Qualitative Study with Preschool Teachers. *International Journal of Emotional Education*, 13(1), 51-66.
- Foti, P. (2021). Digcomp Και Digcomp Edu Στο Ελληνικο Σχολειο. Πλαίσιο Ψηφιακών Ικανοτήτων Στο Ελληνικό Νηπιαγωγείο / Digcomp and Digcomp Edu in Greek School Digital Competencies Framework in Greek Kindergarten. *European Journal of Education Studies*, 8(6), 1-17. doi:10.46827/ejes.v8i6.3743
- Foti, P. (2022). Cultivating preschool students' digital competence through developmentally appropriate software. *European Journal of Open Education and E-learning Studies*, 7(2), 1-9. doi:10.46827/ejoe.v7i3.4257
- Fu, J. S. (2013). Complexity of ICT in education: A critical literature review and its implications. *International Journal of Education & Development using Information & Communication Technology*, 9(1), 112-125.
- Highfield, K., Paciga, K., & Donohue, C. (2018). Supporting Whole Child Development in the Digital Age. *Digital Childhoods*, 22, σσ. 165-182. doi:10.1007/978-981-10-6484-5\_11
- Hirsh-Pasek, K., Zosh, J. M., Golinkoff, R. M., Gray, J. H., Robb, M. B., & Kaufman, J. (2015). Putting Education in “Educational” Apps: lessons from the science of learning. *Psychological Science in the Public Interest*, 16(1), σσ. 3-34. doi:10.1177/1529100615569721
- Hoffman, B. (2014). Computer as A Threat or an Opportunity for Development of Children. *Social and Behavioral Sciences*, 146, 15-21. doi:10.1016/j.sbspro.2014.08.080
- Hsin, C. T., Li, M. C., & Tsai, C. C. (2014). The influence of young children’s use of technology on their learning: A review. *Journal of Educational Technology & Society*, 17(4), 85-99.
- Hua, B. Y., Lia, Y., Wang, C., Wub, H., & Vitiello, G. (2020). Preschool teachers’ self-efficacy, classroom process quality, and children’s social skills: A multilevel mediation analysis. *Early Childhood Research QuarterlyPreschool*, σσ. 242-251. doi:10.1016/j.ecresq.2020.12.001

- Järvelä, S., Häkkinen, P., & Näykki, P. (2023). Computer supported collaborative learning. Στο R. J. Tierney, F. Rizvi, & K. Ercikan (Επιμ.), *International Encyclopedia of Education* (4 εκδ., σσ. 588-592). Elsevier Inc.
- Jesson, J., Matheson, L., & Lacey, F. N. (2011). *Doing your literature review: Traditional and systematic techniques*. SAGE.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2013). Cooperation and the use of technology. Στο D. Jonassen, *Handbook of Research on Educational Communications and Technology* (2η εκδ., σσ. 785–811). Lawrence Erlbaum Associates Publishers.
- Jones, D. E., Greenberg, M., & Crowley, M. (2015). Early social-emotional functioning and public health: The relationship between kindergarten social competence and future wellness. *American Journal of Public Health, 105*(11), 2283–2290. doi:10.2105/AJPH.2015.302630
- Juraković, L., Tatković, N., Radulović, P., & Vekić, M. (2020). Preschool teachers' attitudes to the use of information and communication technology in preschool institutions. *Fundamental and applied researches in practice of leading scientific schools, 38*(2). doi:10.33531/farplss.2020.2.12
- Kaffemaniene, I. (2018). Concept and structural components of social skills. *Baltic Journal of Sport and Health Sciences, 3*(86), 42-52. doi:10.33607/bjshs.v3i86.266
- Kalogiannakis, M., & Papadakis, S. (2019). Evaluating pre-service kindergarten teachers' intention to adopt and use tablets into teaching practice for natural sciences. *International Journal of Mobile Learning and Organisation, 13*(1), 113-127. doi:10.1504/IJMLO.2019.10016617
- Kaplan-Berkley, S. (2018). The Development of Young Children's Social Identity in an Era of Digital Tools. *Educational Studies Dissertations, 140*, σ. 132.
- Kerckaert, S., Vanderlinde, R., & van Braak, J. (2015). The role of ICT in early childhood education: Scale development and research on ICT use and influencing factors. *European Early Childhood Education Research Journal, 23*(2), 183-199. doi:10.1080/1350293X.2015.1016804
- Kewalramani, S., & Havu-Nuutinen, S. (2019). Preschool teachers' beliefs and pedagogical practices in the integration of technology: A case for engaging young children in scientific inquiry. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education, 15*(12), 1-13. doi:10.29333/ejmste/109949

- Konca, S. A., & Erden, T. F. (2021). Digital Technology (DT) Usage of Preschool Teachers in Early Childhood Classrooms. *Journal of Education and Future year*(19), σσ. 1-12. doi:DOI: 10.30786/jef.627809
- Koschmann, T. (1996). *CSCCL: Theory and Practice of an Emerging Paradigm*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Kourmoussi, N., Markogiannakis, G., Lazaridis, I., Kolliopoulou, K., Papoutsaki, K., Kounenou, K., . . . Koutras, V. (2017). Validity and Reliability of an Adaptation of Personal and Social Skills Scale for K-Students for Use in 2.691 Greek Elementary Students. *Creative Education*, σσ. 2352-2376. doi:10.4236/ce.2017.814161
- Lauricella, A. R., Blackwell, C. K., & Wartella, E. (2017). The “New” Technology Environment: The Role of Content and Context on Learning and Development from Mobile Media. Στο R. Barr, & D. Linebarger (Επιμ.), *Media Exposure During Infancy and Early Childhood* (σσ. 1-23). Cham: Springer. doi:10.1007/978-3-319-45102-2\_1
- Lev, Y. B., & Elias, N. (2020). Digital Parenting: Media Uses in Parenting Routines during the First Two Years of Life. *Studies in Media and Communication*, 8(2), 41-48. doi:10.11114/smc.v8i2.5050
- Maleki, M., Chehrzad, M. M., Leyli, E. K., Mardani, A., & Vaismoradi, M. (2019). Social Skills in Preschool Children from Teachers' Perspectives. *Children*, σσ. 1-12. doi:10.3390/children6050064
- Marsh, J., Plowman, L., Yamada-Rice, D., Bishop, J., Lahmar, J., L Scott, F., . . . Winter, P. (2015). *Exploring Play and Creativity in Pre-Schoolers' Use of Apps: Report for Early Years Practitioners*. doi:10.13140/RG.2.1.1250.3763
- Masoumi, D. (2015). Preschool teachers' use of ICTs: Towards a typology of practice. *Contemporary Issues Early Childhood*, 16(1), σσ. 5-17. doi:10.1177/1463949114566753
- Matson, J. L. (2017). *Handbook of social behavior and skills in children*. Switzerland: Springer International Publishing.
- McLaughlin, T., Aspden, K., & Clarke, L. (2017). How do teachers support children's social-emotional competence? Strategies for teachers. *Early Childhood Folio*, 21(2), 21-27. doi:10.18296/ecf.0041
- McLean, A. (2021). *Technology to Increase Peer Interactions in Preschool*. Northwestern College, Early Childhood Education, Orange.

- Mertala, P. (2017). Digital technologies in early childhood education—A frame analysis of preservice teachers' perceptions. *Early Child Developmental Care*, 189, σσ. 1228–1241. doi:10.1080/03004430.2017.1372756
- Mourlam, D. J., Strouse, G. A., Newland, L. A., & Lin, H. (2019). Can they do it? A comparison of teacher candidates' assumptions and preschoolers' actual skills with digital technology and media. *Computers & Education*, 129, σσ. 82-91. doi:10.1016/j.compedu.2018.10.016
- Murcia, K., Aranda, G., & Campbell, C. (2018). Trends in Early Childhood Education Practice and Professional Learning with Digital Technologies. *Pedagogika*, 68(3), σσ. 249–264. doi:10.14712/23362189.2018.858
- Musheer, Z. (2018). ICT as a catalyst for teaching-learning process: A meta-analysis study. *International Journal of Advanced Education and Research*, 3(2), 61-64.
- Myers, L. J., LeWitt, R. B., Gallo, R. E., & Maselli, N. M. (2016). Baby FaceTime: Can toddlers learn from online video chat? *Developmental Science*, 20(4). doi:10.1111/desc.12430
- NAEYC . (1996). NAEYC position statement: Technology and young children - ages three through eight. *Young Children*, 6, 11-16. Ανάκτηση από <https://www.jstor.org/stable/42728377>
- NAYEC. (2012, January). *Technology and Interactive Media as Tools in Early Childhood Programs Serving Children from Birth through Age 8*. (N. A. Children, F. R. Early, & C. M. College, Επιμ.) Ανάκτηση Μάρτιος 23, 2023, από NAYEC: <https://www.naeyc.org/resources/topics/technology-and-media/preschoolers-and-kindergartners>
- Nikolopoulou, K. (2014, April 25). ICT Integration in Preschool Classes: Examples of Practices in Greece. *Creative Education*, 5, σσ. 402-410. doi: 10.4236/ce.2014.56050
- Nikolopoulou, K., & Gialamas, V. (2015). ICT and play in preschool: early childhood teachers' beliefs and confidence. *International Journal of Early Years Education*, 23(4), 409-425. doi:10.1080/09669760.2015.1078727
- Nousia, A. (2023). The Integration of new Technologies and video games in Preschool Education. *European Journal of Open Education and E-learning Studies*, 8(1). doi:10.46827/ejoe.v8i1.4633
- Ogelman, H. G., Güngör, H., Körükçü, Ö., & Sarkaya, H. E. (2018). Examination of the relationship between technology use of 5–6 year-old children and their social skills

- and social status. *Early Child Development and Care*, 2, σσ. 168-182. doi:10.1080/03004430.2016.1208190
- Ogelman, H. G., Güngör, H., Körükçü, O., & Sarkaya, H. E. (2018). Examination of the relationship between technology use of 5–6 year-old children and their social skills and social status. *Early Child Development and Care*, 188(2), σσ. 168-182. doi:10.1080/03004430.2016.1208190
- Öngören, S. (2022). Teachers' use of ICT in the preschool period: A mixed research method. *Education and Information Technologies*, 27, σσ. 11115–11136. doi:10.1007/s10639-022-11066-9
- Otterborn, A., Schönborn, K., & Hultén, M. (2019). Surveying preschool teachers' use of digital tablets: general and technology education related findings. *International Journal of Technology and Design Education*, 29, 717–737. doi:10.1007/s10798-018-9469-9
- Özbeý, S., & Gozeler, M. (2020). A Study on the Effect of the Social Skill Education on the Academic Self Respect and Problem Solving Skills of the Pre-School Children. *International e-Journal of Educational Studies (IEJES)*, 4(8), σσ. 176-189. doi:10.31458/iejes.727590
- Paciga, K. A., & Donohue, C. (2017). Technology and Interactive Media for Young Children: A Whole Child Approach Connexing the Vision of Fred Rogers to Research and Practice.
- Palaiologou, I. (2016). Children under five and digital technologies: implications for early years pedagogy. *European Early Childhood Education Research Journal*, 24(1), 5-24. doi:10.1080/1350293X.2014.929876
- Palmer, J. (2019). Beyond the ABCs and 123s Social and emotional development in early learning settings. *National Conference of State Legislatures*. Washington.
- Papadakis, S., & Kalogiannakis, M. (2020). Μια επισκόπηση του πεδίου των εκπαιδευτικών φορητών εφαρμογών για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 15(2), σσ. 95-113. doi:10.12681/jode.21701
- Petticrew, M., & Roberts, H. (2008). *Systematic reviews in the social sciences: A practical guide*. Wiley.
- Plowman, L., & McPake, J. (2013). Seven Myths About Young Children and Technology. *Childhood Education*, 89(1), σσ. 27-33. doi:10.1080/00094056.2013.757490

- Qutoshi, S. B., Deeba, F., & Khan, S. (2020). The Impact of Technological Gadgets on the Socialization of Children at Early Childhood Developmental Stage. *Journal of Development and Social Sciences*, 1(3), 55-66. doi:10.47205/jdss.2020(1-III)6
- Ren, W. (2022). The Influence of Screen Media Usage on Child Social Development: A Systematic Review. *Journal of Education, Humanities and Social Sciences*, 8, 2110-2117.
- Richter, A., & Courage, M. L. (2017). Comparing electronic and paper storybooks for preschoolers: Attention, engagement, and recall. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 48, 92-102. doi:10.1016/j.appdev.2017.01.002
- Rojas-Barahona, C. A., Gaete, J., Véliz, M., Castillo, R. D., Ramírez, S., & Araya, R. (2022). The effectiveness of a tablet-based video game that stimulates cognitive, emotional, and social skills in developing academic skills among preschoolers: study protocol for a randomized controlled trial. 23. *Trials*. doi:10.1186/s13063-022-06875-9
- Schonert-Reichl, A. K. (2017). Social and emotional learning and teachers. *Future of Children*, 27(1), σσ. 137-155. doi:10.1353/foc.2017.0007
- Sehnalova, V. (2014). Using ICT in Education of preschool children. *Journal of Technology and Information Education*, 6(1). doi:10.5507/jtie.2014.001
- Sengul, S., Cenkseven-Onder, F., Ozdemir, E., Sahin Sak, I., Tokmak, A., Koban Koc, D., . . . Dolmaz, O. (2022). *Contemporary Educational Research I*. (D. K. GÜL, Επιμ.) Ankara: Iksad publishing house.
- Shaocong , M., Jingchen , L., & Chen, E. E. (2022). Does Screen Media Hurt Young Children's Social Development? Longitudinal Associations Between Parental Engagement, Children's Screen Time, and Their Social Competence. *Early Education and Development*. doi:10.1080/10409289.2022.2151401
- Shivakumar, S., & Varadharajan, S. (2022). Early Gadget Exposure among Young Children and its Association with Cognitive and Socio-Emotional Development. *Journal of the Indian Academy of Applied Psychology*, 48(2), 177 - 187.
- Smuseva, D., & Rolich, A. (2018). Research and software development using AR technology. *Journal of Physics: Conference Series*. 1050, σσ. 1-14. IOP Publishing. doi:10.1088/1742-6596/1050/1/012080
- Stephen , C., & Plowman , L. (2014). Digital Play. Στο L. Brooker , M. Blaise , & S. Edwards (Επιμ.), *Handbook of Play and Learning in Early Childhood*. London: SAGE.

- Sundqvist, P., & Nilsson, T. (2018). Technology education in preschool: providing opportunities for children to use artifacts and to create. *International Journal of Technology and Design Education*, 28(1), 29-51. doi:10.1007/s10798-016-9375-y
- Toprani, D., AlQahtani, M., & Borge, M. (2019). Children's Interactive Strategies around Digital Technology in a Collaborative Learning Environment. *13th International Conference on Computer Supported Collaborative Learning (CSCL)* (σσ. 589-592). Lyon, France: International Society of the Learning Sciences.
- Tuo, M., & Long, B. (2022, June 24). Construction and Application of a Human-Computer Collaborative Multimodal Practice Teaching Model for Preschool Education. *Computational Intelligence and Neuroscience*, σ. 13. doi:https://doi.org/10.1155/2022/2973954
- Uyanık, G., Çiftçi, H., Ünsal, Ö., Kılıç, Z., & Değirmenci, Ş. (2018, November 14). Analyzing the Relationships between Preschool Children's Play Skills and Their Social Competence and Emotion Regulation Skills. *Croatian Journal of Education*, 20, σσ. 243-257. doi:https://doi.org/10.15516/cje.v20i0.3037
- Ünal, Z. D., & Erden, F. T. (2022). Programme-based experiences of preschool teachers regarding support of children's social skills. *Early Child Development and Care*. doi:https://doi.org/10.1080/03004430.2022.2161534
- Verenikina, I., Kervin, L., Rivera, M., & Lidbetter, A. (2016). Digital play: Exploring young children's perspectives on applications designed for preschoolers. *Global Studies of Childhood*, 6(4), 388-399. doi:https://doi.org/10.1177/2043610616676036
- Weissberg, R. P., Durlak, J. A., Domitrovich, C. E., & Gullotta, T. P. (2015). *Social and emotional learning: Past, present, and future*. In *Handbook of Social and Emotional Learning: Research and Practice*. New York: The Guilford Press.
- Yang, S., & Kwok, D. (2017). A study of students' attitudes towards using ICT in a social constructivist environment. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33, σσ. 50-62. doi:https://doi.org/10.14742/ajet.2890
- Yang, S., & Kwok, D. (2017). A study of students' attitudes towards using ICT in a social constructivist environment. *Australasian Journal of Educational Technology*, 33(5). doi:10.14742/ajet.2890
- Zabatiero, J., Mantilla, A., Edwards, S., Straker, L., & Danby, S. (2018). Young Children and Digital Technology: Australian Early Childhood Education and Care Sector Adults' Perspectives. *Australasian Journal of Early Childhood*, 43(2), 14-22. doi:10.23965/AJEC.43.2.02



## Ελληνόγλωσσες

- Αποστόλου, Μ., Αντωνίου, Π., & Παπαστεργίου, Μ. (2014). Η εξ αποστάσεως ομαδοσυνεργατική εκπαίδευση στο πλαίσιο ψηφιακών κοινοτήτων μάθησης ως μέσο ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων στην περιβαλλοντική εκπαίδευση. *Ανοικτή Εκπαίδευση: το περιοδικό για την Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση και την Εκπαιδευτική Τεχνολογία*, 10, σσ. 33-48. doi:10.12681/jode.9810
- Δώνη, Ε., & Γιώτσα, Α. (2017). Επισκόπηση προγραμμάτων πρόωμης παρέμβασης για την καλλιέργεια κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων στο νηπιαγωγείο. *Επιστημονική Επετηρίδα Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών*, 7, σσ. 68-97. doi:http://dx.doi.org/10.12681/jret.10225
- Ελληνιάδου, Ε., Κλεφτάκη, Ζ., & Μπαλκίτζας, Ν. (2008). Learning Theories. *Επιμόρφωση εκπαιδευτικών στην χρήση και αξιοποίηση των ΤΠΕ στην εκπαιδευτική διδακτική διαδικασία* (σσ. 1-66). Αθήνα: Πανεπιστημιακό Κέντρο Επιμόρφωσης Αθήνας.
- Ζωγόπουλος, Ε. (2013). Η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας και η συμβολή των ΤΠΕ. *Τα εκπαιδευτικά*, 105-106, σσ. 60-73. Ανάκτηση από [www.taekpaideutika.gr](http://www.taekpaideutika.gr)
- Κόμης, Β. (2004). Εκπαιδευτικό λογισμικό. Στο *Εισαγωγή στις Εφαρμογές των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Κουρμούση, Ν. (2014). Προγράμματα Προαγωγής Ψυχικής Υγείας/Ατομικών και Κοινωνικών Δεξιοτήτων: Ιστορία και εξέλιξη, περιεχόμενο, Βιολογικό υπόβαθρο και Πολιτικό πλαίσιο. *Ερευνώντας τον Κόσμο του Παιδιού*, 13, σσ. 231-240. doi:10.12681/icw.17944
- Μπεαζίδου, Ε., Μπότσογλου, Κ., & Ανδρέου, Ε. (2014). Ενίσχυση Δεξιοτήτων Φιλίας στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 13, σσ. 349-354. doi:10.12681/icw.17979
- Φεσάκης, Γ., & Κωνσταντοπούλου, Α. (2022). *Σχεδιασμός τεχνολογικά ενισχυμένων εκπαιδευτικών σεναρίων*. Κάλλιπος, Ανοιχτές Ακαδημαϊκές Εκδόσεις.