



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

Το επιτραπέζιο παιχνίδι και οι επιδράσεις του στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας

POST GRADUATE THESIS

**The board game and its effects
on the social behavior of preschool children**



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΡΙΑΣ/NAME OF STUDENT

Ξανθή Μάρκου

Xanthi Markou

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΡΙΑΣ/NAME OF THE SUPERVISOR

Τρυφαίνη Σιδηροπούλου-Κανέλλου

Trifaini Sidiropoulou-Kanellou

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 board game and its effects
on the social behavior of preschool children**

XANTHI MARKOU

21560

markou.xanthie@gmail.com

FIRST SUPERVISOR

TRIFAINI SIDIROPOULOU-KANELLOU

SECOND SUPERVISOR

IOANNA-STAMATINA PANAGIOTAKOPOULOU

AIGALEO 2023

Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 07 Ιουλίου 2023

	Ονόματα εξεταστών	Υπογραφή
1 ^{ος} Εξεταστής	Τρυφαίνη Σιδηροπούλου-Κανέλλου	
2 ^{ος} Εξεταστής	Ιωάννα-Σταματίνα Παναγιωτακοπούλου	

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Μάρκου Ξανθή του Βασιλείου, με αριθμό μητρώου 21560 φοιτήτρια του Διδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων των Τμημάτων Βιοϊατρικών Επιστημών/Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία/Παιδαγωγική τμήμα των Σχολών Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας/Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής και της Ανώτατης Σχολής Παιδαγωγικής και Τεχνολογικής Εκπαίδευσης, δηλώνω ότι:

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

Η Δηλούσα

Μάρκου Ξανθή

Ευχαριστίες

Φτάνοντας στο τέλος της μεταπτυχιακών μου σπουδών, θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες στην κυρία Τρυφαίνη Σιδηροπούλου για την υποστήριξη και τη συνεισφορά που μου παρείχε κατά τη διάρκεια εκπόνησης της διπλωματικής μου εργασίας. Οι πολύτιμες συμβουλές και οι γνώσεις της έχουν διαμορφώσει αυτό το έργο με αμέτρητους τρόπους. Επιπλέον θερμές ευχαριστίες θα ήθελα να εκφράσω στην κα. Ιωάννα-Σταματίνα Παναγιωτακοπούλου, για την καθοδήγηση και την κατανόησή της. Κλείνοντας, οφείλω πολλά ευχαριστώ στην αγαπημένη μου οικογένεια, για την αμέριστη αγάπη και υπομονή, για όλη την υποστήριξη που μου παρείχε καθώς και για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε σε όλη τη διάρκεια των μεταπτυχιακών μου σπουδών.

Αφιέρωσεις

Στη μνήμη του αγαπημένου μου πατέρα, που πάντα αποτελούσε για μένα πηγή έμπνευσης και υποστήριξης.

Περίληψη

Εισαγωγή: Η παρούσα διπλωματική εργασία, εξετάζει τις επιπτώσεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Η εργασία υπογραμμίζει τη σημασία της κοινωνικής ανάπτυξης κατά την περίοδο της πρώιμης παιδικής ηλικίας και τα πιθανά οφέλη του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων.

Σκοπός: Ο σκοπός της ανασκόπησης αυτής είναι να συνθέσει υπάρχουσα έρευνα για να προσδιορίσει την επίδραση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Ειδικότερα, σκοπός της εργασίας είναι η ενίσχυση των στάσεων και απόψεων των εκπαιδευτικών όσον αφορά τη χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία, προκειμένου να θεωρηθεί ένα χρήσιμο εργαλείο τόσο για τη γνωστική όσο και για την κοινωνικο-συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών.

Μέθοδος: Πρόκειται για μια ολοκληρωμένη βιβλιογραφική αναζήτηση, συμπεριλαμβανομένων μελετών που δημοσιεύθηκαν έως πρόσφατα. Πραγματοποιήθηκε εκτεταμένη μελέτη στην διεθνή κι ελληνική βιβλιογραφία και αρθρογραφία. Η αναζήτηση κατέληξε σε μια επιλογή από μελέτες που διερεύνησαν συγκεκριμένα τις επιπτώσεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Αποτελέσματα: Τα αποτελέσματα της ανασκόπησης υποδηλώνουν ότι το επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να έχει θετικές επιδράσεις σε διάφορες πτυχές της κοινωνικής συμπεριφοράς, συμπεριλαμβανομένων των δεξιοτήτων επικοινωνίας, της συνεργασίας και της συναισθηματικής ρύθμισης. Επιπλέον, η ενασχόληση με επιτραπέζια παιχνίδια μπορεί να προωθήσει την ανάπτυξη φιλοκοινωνικών συμπεριφορών, όπως η ανταλλαγή, η ενσυναίσθηση και οι ικανότητες επίλυσης προβλημάτων. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η αποτελεσματικότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην προώθηση της κοινωνικής συμπεριφοράς μπορεί να επηρεαστεί από παράγοντες όπως η πολυπλοκότητα του παιχνιδιού, η συμμετοχή των ενηλίκων και η ποιότητα των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.

Συμπεράσματα: Συμπερασματικά, τα επιτραπέζια παιχνίδια δείχνουν υπόσχεση ως εργαλεία ενίσχυσης της κοινωνικής συμπεριφοράς των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Η ενσωμάτωση επιτραπέζιων παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα πρώιμης παιδικής

ηλικίας και οικιακά περιβάλλοντα μπορεί να προσφέρει ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση και ανάπτυξη δεξιοτήτων. Η μελλοντική έρευνα θα πρέπει να εστιάσει σε διαχρονικές μελέτες και να διερευνήσει τις βέλτιστες συνθήκες για τη μεγιστοποίηση των κοινωνικών οφελών του επιτραπέζιου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Λέξεις κλειδιά: Παιχνίδι, Προσχολική Ηλικία, Κοινωνική Ανάπτυξη, Κοινωνικές Δεξιότητες, Προκοινωνική Συμπεριφορά, Κανόνες, Επιτραπέζια Παιχνίδια.

Abstract

Introduction: This diploma thesis examines the effects of board games on the social behavior of preschool children. The paper highlights the importance of social development during early childhood and the potential benefits of board play in enhancing social skills.

Purpose: The purpose of this review is to synthesize existing research in order to determine the effect of board games on the social behavior of preschool children. In particular, the aim of this thesis is to reinforce teachers' attitudes and opinions regarding the use of board games in the educational process, in order to consider it a useful tool for both cognitive and socio-emotional development of children.

Method: This is a comprehensive bibliographic search, including studies published until recently. Extensive study was carried out in international and Greek bibliography and articles. The research resulted in a selection of studies that specifically investigated the effects of board games on the social behavior of preschoolers.

Results: The results of the review suggest that board game may have positive effects on various aspects of social behavior, including communication skills, cooperation, and emotional regulation. In addition, engaging in board games can promote the development of prosocial behaviors, such as sharing, empathy, and problem-solving skills. However, it is important to note that the effectiveness of board games in promoting social behavior can be affected by factors such as the complexity of play, adult participation, and the quality of social interactions during play.

Conclusions: In conclusion, board games show promise as tools to enhance the social behavior of preschoolers. Integrating board games into early childhood educational and home environments can provide opportunities for social interaction and skills development. Future research should focus on longitudinal studies and explore optimal conditions for maximizing the social benefits of board play in preschool children.

Keywords: Play, Preschool, Social Development, Social Skills, Prosocial Behavior, Rules, Board Games.

Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας	iv
Ευχαριστίες	v
Αφιερώσεις	vi
Περίληψη	vii
Abstract	ix
Συνομογραφίες	xii
Πρόλογος	1
Εισαγωγή	3
Κεφάλαιο 1: Παιχνίδι και Παιδική Ηλικία	5
1.1. Τι είναι το παιχνίδι	5
1.2. Κατηγορίες και χαρακτηριστικά του παιχνιδιού	6
1.2.1. Τα στάδια του παιχνιδιού	7
1.2.2. Τα είδη του παιχνιδιού	8
1.3. Μάθηση μέσω του παιχνιδιού	8
Κεφάλαιο 2: Η ανάπτυξη της κοινωνικής συμπεριφοράς κατά την προσχολική ηλικία.....	11
2.1. Θεωρητικές προσεγγίσεις στην κοινωνική ανάπτυξη με έμφαση στην προσχολική ηλικία.	11
2.1.1. Η Ψυχοκοινωνική θεωρία του Erikson.....	11
2.1.2. Η Κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky	12
2.2. Θεωρίες μάθησης.	13
2.2.1. Η Θεωρία της κοινωνικής-γνωστικής μάθησης του Bandura.....	13
2.2.2. Η θεωρία του εποικοδομισμού	16
2.2.3. Συνεργατική μάθηση.....	18
2.3. Προ-κοινωνική συμπεριφορά	20
2.3.1. Ηθικότητα.....	21
2.3.2. Ενσυναίσθηση	23
2.4. Επιθετικότητα	23
2.4.1. Αυτορρύθμιση	24

2.5. Κοινωνικές δεξιότητες	25
Κεφάλαιο 3: Παιχνίδια Κανόνων - Επιτραπέζια Παιχνίδια.....	27
3.1. Παιχνίδια κανόνων.....	27
3.2. Επιτραπέζια Παιχνίδια	28
3.2.1. Ορισμός	29
3.2.2. Χαρακτηριστικά.....	29
3.3. Ιστορική Αναδρομή	31
3.3.1. Κλασικά και σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια	36
3.4. Επιτραπέζια παιχνίδια και τεχνολογία	40
3.5. Το επιτραπέζιο παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο.	43
3.5.1. Οφέλη Επιτραπέζιου παιχνιδιού στην προσχολική τάξη	45
Κεφάλαιο 4: Η σύνδεση του επιτραπέζιου παιχνιδιού με την κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας.....	47
4.1. Η συμβολή του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών – Έρευνες.....	47
4.1.1. Συνεργατικά και ανταγωνιστικά επιτραπέζια παιχνίδια.	47
4.1.2. Συνεργατικό επιτραπέζιο παιχνίδι και συλλογική συμπεριφορά.	48
4.1.3. Κοινωνική και συναισθηματική μάθηση με επιτραπέζια παιχνίδια.	49
4.1.4. Θεραπευτικά επιτραπέζια παιχνίδια.	49
4.1.5. Επιτραπέζια παιχνίδια και συμπερίληψη.....	50
4.1.6. Επιτραπέζια παιχνίδια, κοινωνικές δεξιότητες και ενσυναίσθηση.....	50
4.1.7. Τα επιτραπέζια παιχνίδια διδάσκουν σύνθετες κοινωνικές δεξιότητες.	51
Κεφάλαιο 5: Σχεδιασμός και προτάσεις επιτραπέζιων παιχνιδιών για την προσχολική τάξη:	
Πρώθηση της κοινωνικής συμπεριφοράς και μάθησης.	53
5.1. Βασικά χαρακτηριστικά σχεδιασμού:.....	53
5.2. Προτάσεις επιτραπέζιων παιχνιδιών που προωθούν την ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών και ενισχύουν την κοινωνική τους συμπεριφορά.	57
Συμπεράσματα.....	69
Αναφορές	72
Αναφορές Επιτραπέζιων Παιχνιδιών	80
Πηγές Εικόνων.....	80

Συντομογραφίες

	Αγγλική ορολογία	Ελληνική ορολογία
ΟΗΕ	United Nations	Ηνωμένα Έθνη
ΖΕΑ	Zone Proximal Development	Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης
STEM	Science Technology Engineering & Mathematics	Επιστήμη Τεχνολογία Μηχανική & Μαθηματικά

Πρόλογος

Η προσχολική ηλικία είναι μία σημαντική περίοδος έντονης ανάπτυξης και μεγάλων αλλαγών για το μικρό παιδί. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, το παιδί αναπτύσσει δεξιότητες και ικανότητες σε πολλούς τομείς, συμπεριλαμβανομένων της γλώσσας, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της κινητικότητας και της γνωστικής ανάπτυξης (Feldman, 2009). Κύριο μέσο για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων αυτών, αποτελεί το παιχνίδι των παιδιών, η αξία του οποίου έχει αποδειχθεί μέσα από πληθώρα θεωριών και ερευνών (Αυγητίδου, 2001).

Τα παιχνίδια κανόνων και ιδιαίτερα τα επιτραπέζια παιχνίδια, αποτελούν μια εξαιρετική ευκαιρία για τα μικρά παιδιά να αναπτύξουν δεξιότητες και να επιτύχουν σημαντικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (Eriksson, Kenward, & Stenberg, 2021). Από την αρχαιότητα, οι άνθρωποι χρησιμοποιούν παιχνίδια ως μέσο εκπαίδευσης και διασκέδασης και τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν μια πολύτιμη επέκταση αυτής της παράδοσης (Melitzani, Spanou, & Kotofoli, 2018). Η συμμετοχή σε επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλλει στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των παιδιών στους τομείς της συνεργασίας, της επικοινωνίας και της επίλυσης προβλημάτων. Επιπλέον, τα παιχνίδια αυτά ενθαρρύνουν τα παιδιά να αναπτύξουν δεξιότητες όπως η αντίληψη χρόνου, η στρατηγική σκέψη και η κριτική σκέψη. Τα επιτραπέζια παιχνίδια ανοίγουν την πόρτα για τη δημιουργία κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και σχέσεων μεταξύ των παιδιών, καθώς μέσα από το συνεργατικό παιχνίδι τους, επικοινωνούν, μοιράζονται, επιδεικνύουν ενσυναίσθηση και εξασκούνται στην αυτορρύθμιση (Feldman, 2009) · (Treher, 2011).

Η κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας είναι ένα συνεχώς αναπτυσσόμενο πεδίο έρευνας, καθώς επηρεάζει την προσαρμογή τους στο σχολείο και στην κοινωνία γενικότερα. Η εκπαίδευση των παιδιών στην αντιμετώπιση των συναισθημάτων τους, αλλά και η συμμετοχή τους σε δραστηριότητες παιχνιδιού και κοινωνικής αλληλεπίδρασης, μπορούν να βοηθήσουν στην ανάπτυξη της κοινωνικής τους συμπεριφοράς (Denham, 2006). Προγράμματα σπουδών παγκοσμίως επισημαίνουν τη σπουδαιότητα της ενσωμάτωσης του παιχνιδιού στη διαδικασία εκπαίδευσης των μικρών παιδιών (Rauf & Bakar, 2019). Ωστόσο, παρόλο που το παιχνίδι θεωρείται επωφελές για τα μικρά παιδιά, υπάρχει μία ασυνέπεια μεταξύ των απόψεων των εκπαιδευτικών και της πρακτικής τους εφαρμογής. Παράγοντες όπως η περιορισμένη διάθεση χρόνου, ο χώρος

και οι περιορισμένοι πόροι για δραστηριότητες παιχνιδιού, αλλά και οι προσδοκίες γονέων και εκπαιδευτικών αναφορικά με την ακαδημαϊκή εξέλιξη των παιδιών, αποτελούν εμπόδια για την ενσωμάτωση του παιχνιδιού στην μαθησιακή διαδικασία (Rauf & Bakar, 2019).

Η παρούσα διπλωματική εργασία, επιδιώκει να αναγνωρίσει την αξία των επιτραπέζιων παιχνιδιών στον εκπαιδευτικό χώρο και να τονίσει τα οφέλη που προκύπτουν από τη χρήση τους, κατά τη διάρκεια του καθημερινού προγράμματος προσχολικής αγωγής και εκπαίδευσης. Επιχειρείται κυρίως η σύνδεση των επιτραπέζιων παιχνιδιών με την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών και συγκεκριμένα τη διαμόρφωση κοινωνικής συμπεριφοράς, κατά την εξέλιξη του παιχνιδιού με συνομηλίκους. Δίνεται ιδιαίτερη σημασία στον σχεδιασμό επιτραπέζιων παιχνιδιών αλλά και στον ρόλο του εκπαιδευτικού ως καθοδηγητή αλλά και ως συμμετοχο στην εμπλοκή των παιδιών στη διαδικασία του παιχνιδιού. Επιπλέον επιχειρείται ανασκόπηση ερευνών σχετικών με τη συνεισφορά του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, αλλά και τη σύνδεσή του με την τεχνολογία (Johnson & Tiwari, 2021).

Γνωρίζοντας ότι το παιχνίδι έχει θετική επίδραση στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών (Vygotsky, 1978) · (Pope, 2021) · (Nakao, 2019), γίνεται προσπάθεια να βρεθούν τρόποι ώστε να ενσωματωθεί στη μαθησιακή διαδικασία. Συγκεκριμένα επιδιώκεται η τροποποίηση των απόψεων και στάσεων των εκπαιδευτικών όσον αφορά τις μεθόδους εφαρμογής του αναλυτικού προγράμματος σπουδών του νηπιαγωγείου και του καθημερινού παιδαγωγικού προγράμματος του παιδικού σταθμού. Σκοπός είναι να ενσωματωθεί το επιτραπέζιο παιχνίδι σε αυτά τα προγράμματα και να θεωρηθεί ένα χρήσιμο εργαλείο τόσο στο γνωστικό, όσο και στο κοινωνικο-συναισθηματικό επίπεδο ανάπτυξης των παιδιών.

Εισαγωγή

Το παιχνίδι είναι μια ουσιαστική πτυχή της παιδικής ηλικίας, συμβάλλοντας σε διάφορους αναπτυξιακούς τομείς, οι οποίοι συμπεριλαμβάνουν τις κοινωνικές δεξιότητες και τη κοινωνική συμπεριφορά. Καθώς τα παιδιά εισέρχονται στην προσχολική ηλικία, η κοινωνική τους ανάπτυξη γίνεται όλο και πιο σημαντική, θέτοντας τα θεμέλια για μελλοντικές αλληλεπιδράσεις και σχέσεις. Σε αυτό το πλαίσιο, τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν κατακτήσει μεγάλη δημοτικότητα, προσφέροντας πολλά γνωστικά και κοινωνικά οφέλη. Η τρέχουσα διπλωματική εργασία έχει στόχο τη διερεύνηση των επιπτώσεων των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

Το πρώτο κεφάλαιο παρέχει μια επισκόπηση του παιχνιδιού και του κρίσιμου ρόλου του στην παιδική ηλικία. Εμβαθύνει στους διάφορους τύπους παιχνιδιού και τη σημασία τους στην προώθηση της γνωστικής, συναισθηματικής και κοινωνικής ανάπτυξης.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, η εστίαση μετατοπίζεται στην κοινωνική ανάπτυξη και συμπεριφορά κατά την προσχολική ηλικία. Αυτό το κεφάλαιο εξετάζει τα ορόσημα και τις προκλήσεις που σχετίζονται με την κοινωνική ανάπτυξη, τονίζοντας τη σημασία της απόκτησης κοινωνικών δεξιοτήτων, όπως η ανταλλαγή, η ενσυναίσθηση και η συνεργασία.

Το τρίτο κεφάλαιο είναι αφιερωμένο στη διερεύνηση της έννοιας των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Παρέχει μια ολοκληρωμένη επισκόπηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως μορφή παιχνιδιού, της ιστορικής τους σημασίας και της εξελικτικής τους πορείας με την πάροδο των ετών. Επιπλέον, εξετάζει τα γνωστικά και κοινωνικά οφέλη που προσφέρουν τα επιτραπέζια παιχνίδια, τονίζοντας τις δυνατότητές τους να ενισχύσουν τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων, τη στρατηγική σκέψη και την κοινωνική αλληλεπίδραση.

Το τέταρτο κεφάλαιο καθιερώνει μια σύνδεση μεταξύ των επιτραπέζιων παιχνιδιών και της κοινωνικής συμπεριφοράς στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Εξετάζει εμπειρικές μελέτες και ερευνητικά ευρήματα που διερευνούν τον αντίκτυπο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στις κοινωνικές δεξιότητες, τη συνεργασία, την επικοινωνία και την επίλυση συγκρούσεων. Εξετάζοντας την υπάρχουσα βιβλιογραφία, το κεφάλαιο αυτό στοχεύει να προσδιορίσει τους συγκεκριμένους τρόπους με τους οποίους τα επιτραπέζια

παιχνίδια είναι δυνατόν να επηρεάσουν την κοινωνική συμπεριφορά σε αυτή την ηλικιακή ομάδα.

Στο πέμπτο και τελευταίο κεφάλαιο, η προσοχή μετατοπίζεται προς το σχεδιασμό και τις προτάσεις επιτραπέζιων παιχνιδιών. Διερευνά τα βασικά στοιχεία και τις αρχές του αποτελεσματικού σχεδιασμού επιτραπέζιων παιχνιδιών, λαμβάνοντας υπόψη παράγοντες όπως η καταλληλότητα ηλικίας, η μηχανική παιχνιδιού και οι εκπαιδευτικοί στόχοι. Με βάση τα ευρήματα των προηγούμενων κεφαλαίων, το κεφάλαιο αυτό προσφέρει πρακτικές προτάσεις και συστάσεις για το σχεδιασμό επιτραπέζιων παιχνιδιών που προωθούν τη θετική κοινωνική συμπεριφορά στα παιδιά προσχολικής ηλικίας.

Τέλος, η έρευνα καταλήγει συνοψίζοντας τις βασικές ιδέες που αντλήθηκαν από τα προηγούμενα κεφάλαια. Υπογραμμίζει τη σημαντικότητα των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως εργαλείο στην ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων και της συμπεριφοράς στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, ενώ συζητά επίσης πιθανούς τομείς για μελλοντική έρευνα και ανάπτυξη.

Μέσα από αυτή την περιεκτική εξέταση των επιτραπέζιων παιχνιδιών και των επιπτώσεών τους στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας, η παρούσα διπλωματική εργασία, στοχεύει να συντελέσει στην αντίληψη του τρόπου με τον οποίο το επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να αξιοποιηθεί για την προώθηση της θετικής κοινωνικής ανάπτυξης κατά τη διάρκεια αυτού του κρίσιμου σταδίου της πρώιμης παιδικής ηλικίας.

Κεφάλαιο 1: Παιχνίδι και Παιδική Ηλικία

Παιδική ηλικία και παιχνίδι είναι δύο έννοιες που σχετίζονται στενά μεταξύ τους. Το έντονο και αδιάκοπο πάθος των παιδιών για παιχνίδι προκαλούσε πάντα ιδιαίτερη εντύπωση στους ενήλικες, καθώς στο παρελθόν, η παιδική ηλικία δεν θεωρούνταν ως ιδιαίτερη κοινωνική ομάδα και συνεπώς δεν υπήρχαν πολλές επιλογές για διασκέδαση και παιχνίδι. Τα παιδιά θεωρούνταν «μικροί ενήλικες» και συμμετείχαν στην κοινωνία όπως οι μεγάλοι. Ένα μεγάλο ποσοστό παιδιών συνήθιζαν να μεγαλώνουν σε περιβάλλοντα με πρακτικές εκμετάλλευσης, παιδικής εργασίας, συνθηκών φτώχειας με κύριο σκοπό την οικογενειακή επιβίωση, συνεπώς το παιχνίδι δεν λάμβανε πάντα την αναγνώριση που έπρεπε. Ωστόσο με την έλευση της βιομηχανικής επανάστασης και την αλλαγή της οικογενειακής δομής, το παιχνίδι άρχισε να γίνεται σημαντικό για την παιδική ηλικία και μόλις το 1989 να αναγνωρίζεται πλέον από τα Ηνωμένα Έθνη ως ακατάλυτο δικαίωμα όλων των παιδιών (ΟΗΕ, 1989).

1.1. Τι είναι το παιχνίδι.

Κατά καιρούς, η έννοια του παιχνιδιού έχει μελετηθεί από επιστήμονες με διάφορες προσεγγίσεις, όπως η ψυχανάλυση, η κοινωνιολογία, η παιδαγωγική, η ψυχολογία και η ανθρωπολογία. Μέχρι και σήμερα ωστόσο δεν μπορούμε να πούμε ότι υπάρχει ξεκάθαρος ορισμός για το παιχνίδι αν και υπάρχει πληθώρα ερμηνειών και εννοιών σχετικά με τον ορισμό του. Είναι όμως ευρέως αποδεκτό, ότι έχει φτάσει να αποτελεί ένα θεμελιώδες στοιχείο της παιδικής ηλικίας και αναγνωρίζεται ως η κύρια δραστηριότητα των παιδιών και ένα κρίσιμο αντικείμενο διεπιστημονικών μελετών για την παιδική ανάπτυξη.

Καθώς θεωρείται η βασικότερη δραστηριότητα των παιδιών αλλά και ένας δυναμικός παράγοντας ανάπτυξής τους, το παιχνίδι, αποτελεί ουσιαστικό μέσο εκπαίδευσης για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Η ευχαρίστηση βρίσκεται στον πυρήνα του παιχνιδιού, κάτι που είναι σημαντικό για την εκμάθηση και την πλήρη ανάπτυξη των παιδιών (Αυγητίδου, 2001). Ωστόσο, η παρουσία του παιχνιδιού διαφαίνεται ήδη από τη βρεφική ηλικία, με τα βρέφη να απολαμβάνουν τα αισθητηριακά και κινητικά του στοιχεία, ενώ εξελίσσεται και διαφοροποιείται σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά του, το σκοπό και το περιεχόμενό του (Cole & Cole, 2002).

Το παιχνίδι αποτελεί μέσο κάλυψης αναπτυξιακών αναγκών σύμφωνα με τον Maxim (1993) ενώ παράλληλα είναι μια ευχάριστη δραστηριότητα η οποία κατευθύνεται με πρωτοβουλία των παιδιών (Kostelnik, et al., 1993). Η αξία του παιχνιδιού στην παιδαγωγική διαδικασία αναγνωρίζεται από τον Smith (2001), ο οποίος υποστηρίζει επίσης ότι το παιχνίδι θα πρέπει να καθοδηγείται από το ίδιο το παιδί. Επίσης, σύμφωνα με τον Feldman (2009) «*Το παιχνίδι δεν αποτελεί απλώς έναν τρόπο για τα παιδιά να περνούν ανέμελα τον χρόνο τους, αλλά τα βοηθά να αναπτυχθούν κοινωνικά, γνωστικά και σωματικά*». Επιπλέον, το παιχνίδι είναι μια ενασχόληση που προσφέρει ψυχαγωγία και διασκέδαση στα μικρά παιδιά. Διακρίνεται για τους κανόνες του, που είναι ελεύθερα αποδεκτοί, αλλά απολύτως δεσμευτικοί, ενώ η προσωπική πρωτοβουλία της συμμετοχής στο παιχνίδι, αποτελεί βασικό του χαρακτηριστικό. Στόχος του παιχνιδιού είναι να παρέχει στα παιδιά αίσθημα έντασης και χαράς, καθώς και μια αίσθηση ότι η εμπειρία τους είναι διαφορετική από τη ρουτίνα της καθημερινότητας (Αυγητίδου, 2001). Η Sheridan (1977), όπως αναφέρεται στο Howard (2017) θεωρεί το παιχνίδι ως ελεύθερη δραστηριότητα (play), η οποία περιλαμβάνει μια ευχάριστη προσπάθεια με στόχο την επίτευξη συναισθηματικής ολοκλήρωσης. Διαφοροποιεί την έννοια του ελεύθερου παιχνιδιού από εκείνη της «εργασίας» (work), δηλαδή της πειθαρχημένης και καθοδηγούμενης προσπάθειας για μάθηση. Με λίγα λόγια τονίζει, όπως και ο Smith (2001) ότι το παιχνίδι θα πρέπει να είναι ελεύθερη επιλογή του παιδιού και να είναι κατευθυνόμενο από το ίδιο προκειμένου να έχει θετικά οφέλη για την συνολική του ανάπτυξη.

Συνολικά, και μέσα από τις εκάστοτε θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί, το παιχνίδι, αναγνωρίζεται ως ένα σημαντικό στοιχείο της βρεφικής και παιδικής ηλικίας. Ασκεί ιδιαίτερη επίδραση στην ανάπτυξη των παιδιών σε πολλά επίπεδα, από την ανάπτυξη των αισθητηριακών και κινητικών δεξιοτήτων, μέχρι την εκπαίδευση των κοινωνικών δεξιοτήτων και της επικοινωνίας (Πεντέρη, et al., 2021).

1.2. Κατηγορίες και χαρακτηριστικά του παιχνιδιού

Η πολυπλοκότητα που χαρακτηρίζει το παιχνίδι, έχει δημιουργήσει την ανάγκη να μελετηθεί από πολλούς ερευνητές ως προς τα χαρακτηριστικά του, προκειμένου να οργανωθεί σε κατηγορίες. Διάφορες προσεγγίσεις έχουν διαχωρίσει το παιχνίδι σύμφωνα με την ηλικία και το επίπεδο ανάπτυξης κάθε παιδιού, αλλά και με στοιχεία που αφορούν

τον αριθμό των παιδιών που συμμετέχουν, τον εξοπλισμό, τη χρήση ή την απουσία κανόνων και το γνωστικό αντικείμενο (Feldman, 2009).

1.2.1. Τα στάδια του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελεί χαρακτηριστικό ζωτικής σημασίας για την ολοκληρωμένη ανάπτυξη του παιδιού σε όλες τις πτυχές της ζωής του. Το παιδί αρχικά απολαμβάνει το παιχνίδι μόνο του, αλλά σταδιακά μαθαίνει να αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά και να συνεργάζεται. Η έρευνα της Mildred Parten (1932), όπως αναφέρεται στο Feldman (2009), εξακολουθεί να αποτελεί αναφορά ακόμη και σήμερα. Στην έρευνα της, εξέτασε την ανάπτυξη του κοινωνικού παιχνιδιού σε παιδιά ηλικίας 2 έως 5 ετών και ανακάλυψε ότι ο τρόπος παιχνιδιού αντανακλά στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων του παιδιού. Τα στάδια του παιχνιδιού προχωρούν στην πρώιμη παιδική ηλικία και εξελίσσονται αναφορικά με την ανάπτυξη του παιδιού. Ένα παιδί θα αναπτύξει δεξιότητες παιχνιδιού καθώς προχωρά σε κάθε στάδιο, αλλά εξακολουθεί να συμμετέχει στα προηγούμενα. Τα στάδια του παιχνιδιού περιλαμβάνουν σύμφωνα με την Parten την εξής σειρά:

1. Η περίοδος του μοναχικού παιχνιδιού (0-2 ετών). Το παιδί αρχίζει να εξερευνά τον κόσμο μόνο του και απολαμβάνει το παιχνίδι μόνο του. Δεν πλησιάζει ή αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά.
2. Η περίοδος του παράλληλου παιχνιδιού (2;6-3;6 ετών). Το παιδί αρχίζει να παίζει δίπλα σε άλλα παιδιά, χωρίς όμως να αλληλεπιδρά μαζί τους.
3. Η περίοδος του συντροφικού παιχνιδιού (3-4;6 ετών). Το παιδί αναπτύσσει την ικανότητα αλληλεπίδρασης με άλλα παιδιά και συνεργασίας στο παιχνίδι. Τα παιδιά σε αυτό το στάδιο, έχουν την ικανότητα να μοιράζονται ή να ανταλλάσσουν παιχνίδια.
4. Η περίοδος του συνεργατικού παιχνιδιού (4-5;6 ετών). Τα παιδιά πραγματικά συμμετέχουν σε αμοιβαία δραστηριότητα. Ακολουθούν έναν κοινό ρυθμό και παίζουν παιχνίδια από κοινού.

Στα παραπάνω στάδια, η Parten προσθέτει το «παιχνίδι παρατήρησης» το οποίο κάνει την εμφάνισή του από την αρχή της ζωής του παιδιού και υφίσταται καθ' όλη τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας. Το παιδί παρατηρεί τα άλλα παιδιά χωρίς το ίδιο να συμμετέχει. Μπορεί να παρατηρεί σιωπηλό ή να κάνει σχόλια ή να ενθαρρύνει και να προσφέρει συμβουλές (Feldman, 2009).

1.2.2. Τα είδη του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι είναι ένα αναπόσπαστο στοιχείο της παιδικής ηλικίας και έχει κεντρίσει το ενδιαφέρον πολλών ερευνητών που ασχολούνται με τη μελέτη της παιδικής ανάπτυξης. Από τους πρώτους ερευνητές της παιδικής ηλικίας, ο Jean Piaget (1962) προσέγγισε την κατανόηση του παιχνιδιού ταξινομώντας το σε τρία βασικά είδη:

- «Παιχνίδι εξάσκησης» ή «αισθησιοκινητικό» ή «λειτουργικό παιχνίδι». Το παιδί παίζει με αντικείμενα ή μέρη αντικειμένων, χρησιμοποιώντας τις αισθήσεις του προκειμένου να εξερευνήσει και να κατανοήσει το περιβάλλον του.
- «Συμβολικό παιχνίδι». Τα παιδιά υποδύονται ρόλους και ενσωματώνουν αντικείμενα στο παιχνίδι τους. Χρησιμοποιούν τη φαντασία τους για να επεκτείνουν το παιχνίδι πέρα από τη συνήθεια της καθημερινότητας.
- «Παιχνίδια κανόνων». Τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να αντιληφθούν και να ακολουθήσουν διαφορετικούς τύπους κανόνων. Τα παιχνίδια με κανόνες είναι συχνά μέρος του ομαδικού παιχνιδιού, ωστόσο μπορούν να παρατηρηθούν και στο μοναχικό παιχνίδι.

Αργότερα η κατηγοριοποίηση αυτή εμπλουτίστηκε από τη Smilansky (1968) η οποία πρόσθεσε στην κατηγορία το «κατασκευαστικό παιχνίδι», ενώ κατά καιρούς έχουν διατυπωθεί διάφορες παραλλαγές στον διαχωρισμό των παιχνιδιών, οι οποίες βασίζονται στην ολιστική μελέτη του παιδικού παιχνιδιού (Smith, 2001).

1.3. Μάθηση μέσω του παιχνιδιού

Απόψεις γονέων σύμφωνα με την Bruce (1991), ορίζουν το παιχνίδι των παιδιών τους ως μέσο αναψυχής και όχι ως εργαλείο μάθησης και ως εκ τούτου οι προσδοκίες τους από το σχολικό περιβάλλον είναι απαιτητικές ως προς τον τρόπο διδασκαλίας. Ωστόσο, το ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών, έχει παρατηρηθεί ότι περιλαμβάνει στοιχεία από την καθημερινή τους ρουτίνα, ενώ επιπρόσθετα βοηθάει τα παιδιά να προετοιμαστούν για την ενήλικη ζωή. Επιπλέον, το ελεύθερο παιχνίδι διέπεται από κανόνες που θέτουν τα ίδια τα παιδιά ως προς τη διεξαγωγή του, αλλά και από κανόνες συμπεριφοράς οι οποίοι επιτρέπουν στα παιδιά να αλληλεπιδρούν και να συνεργάζονται προκειμένου το παιχνίδι τους να εξελίσσεται ομαλά (Bruce, 1991).

Από την άλλη μεριά, το καθοδηγούμενο παιχνίδι είναι μια προσέγγιση που συνδυάζει τα οφέλη τόσο της δομημένης μάθησης όσο και του ανοιχτού παιχνιδιού. Περιλαμβάνει την παροχή κάποιας δομής ή καθοδήγησης για δραστηριότητες παιχνιδιού, επιτρέποντας παράλληλα στα παιδιά να αναλάβουν ενεργό ρόλο στην καθοδήγηση των εμπειριών παιχνιδιού τους. Στο καθοδηγούμενο παιχνίδι, οι ενήλικες ή οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρέχουν πόρους, να κάνουν ερωτήσεις που προκαλούν σκέψη ή να προσφέρουν προτάσεις για να επεκτείνουν το παιχνίδι και να ενθαρρύνουν τη βαθύτερη μάθηση (Zosh, et al., 2022) · (Weisberg, et al., 2016).

Η μάθηση μέσω του παιχνιδιού είναι μια προοπτική που αναγνωρίζει τη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη και την εκπαίδευση των παιδιών. Αναγνωρίζει ότι το παιχνίδι δεν είναι απλώς μια ψυχαγωγική δραστηριότητα, αλλά ένα ισχυρό εργαλείο για την εκμάθηση και την απόκτηση νέων δεξιοτήτων. Όταν τα παιδιά ασχολούνται με το παιχνίδι, συμμετέχουν ενεργά στη μαθησιακή διαδικασία, εξερευνούν τα ενδιαφέροντά τους, πειραματίζονται με ιδέες και κατανοούν τον κόσμο γύρω τους (Bruce, 1991).

Το παιχνίδι παρέχει ένα φυσικό και ευχάριστο πλαίσιο για μάθηση, επιτρέποντας στα παιδιά να αναπτύξουν διάφορες δεξιότητες σε διαφορετικούς τομείς. Προωθεί τη γνωστική ανάπτυξη με την τόνωση της επίλυσης προβλημάτων, της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας. Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά μπορούν να δοκιμάσουν υποθέσεις, να πάρουν αποφάσεις και να μάθουν από τα λάθη τους σε ένα περιβάλλον χαμηλού ρίσκου (Honeyford & Boyd, 2015).

Κοινωνικά, το παιχνίδι προάγει τις δεξιότητες επικοινωνίας, συνεργασίας και διαπραγμάτευσης. Ενθαρρύνει τις δυνατότητες των παιδιών να συνδέονται και να επικοινωνούν με άλλα παιδιά της ίδιας ηλικίας, να μοιράζονται ιδέες, να εναλλάσσονται και να επιλύουν συγκρούσεις, προωθώντας την κοινωνικο-συναισθηματική ανάπτυξη και την ενσυναίσθηση. Το παιχνίδι προσφέρει επίσης ευκαιρίες στα παιδιά να εξασκήσουν και να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες, καθώς συμμετέχουν σε παιχνίδι προσποίησης, αφήγηση ιστοριών και παιχνίδια ρόλων (Zosh, et al., 2022).

Ο ρόλος των ενηλίκων στη διαδικασία της παιγνιώδους μάθησης, είναι να παρατηρούν, να διευκολύνουν και να υποστηρίζουν τις εμπειρίες παιχνιδιού των παιδιών και όχι να υπαγορεύουν τα αποτελέσματα. Δημιουργούν ένα πλούσιο περιβάλλον παιχνιδιού, εισάγουν νέα υλικά ή έννοιες και συμμετέχουν σε ουσιαστικές αλληλεπιδράσεις με τα παιδιά. Αυτή η προσέγγιση επιτυγχάνει ισορροπία μεταξύ της

προώθησης της αυτονομίας των παιδιών και της παροχής καθοδήγησης για την ενίσχυση της μάθησής τους (Φρονιμάκη, 2023).

Τόσο η μάθηση μέσω του παιχνιδιού όσο και το καθοδηγούμενο παιχνίδι αναγνωρίζουν ότι τα παιδιά είναι ενεργοί μαθητές που κατασκευάζουν τη γνώση μέσω πρακτικών εμπειριών. Τονίζουν τη σημασία της δημιουργίας ενός πλούσιου σε παιχνίδι περιβάλλοντος, όπου τα παιδιά έχουν την ελευθερία να εξερευνήσουν, να πειραματιστούν και να κάνουν συνδέσεις. Με την ενσωμάτωση του παιχνιδιού στα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, καλλιεργείται η φυσική περιέργεια, η δημιουργικότητα και τα εγγενή κίνητρα των παιδιών για μάθηση, οδηγώντας σε πιο ουσιαστικά και διαρκή μαθησιακά αποτελέσματα.



Πηγή 1: (Zosh, και συν., 2017). [Learning through play: a review of the evidence. LEGO Foundation, 2017.](#)

Κεφάλαιο 2: Η ανάπτυξη της κοινωνικής συμπεριφοράς κατά την προσχολική ηλικία.

2.1. Θεωρητικές προσεγγίσεις στην κοινωνική ανάπτυξη με έμφαση στην προσχολική ηλικία.

2.1.1. Η Ψυχοκοινωνική θεωρία του Erikson.

Η ψυχοκοινωνική θεωρία, που αναπτύχθηκε από τον ψυχαναλυτή Erik Erikson (1902-1994), παρέχει ένα πολύτιμο πλαίσιο κατανόησης της ανθρώπινης ανάπτυξης και της αλληλεπίδρασης μεταξύ ατομικής ψυχολογίας και κοινωνικών παραγόντων. Δίνει έμφαση στη δια βίου διαδικασία ανάπτυξης και υπογραμμίζει τη σημασία των κοινωνικών σχέσεων στη διαμόρφωση της ταυτότητας ενός ατόμου.

Στον πυρήνα της ψυχοκοινωνικής θεωρίας βρίσκονται οκτώ στάδια ανάπτυξης, καθένα από τα οποία εκφράζει μια μοναδική ψυχοκοινωνική κρίση στην οποία τα άτομα πρέπει να πλοηγηθούν με επιτυχία. Αυτά τα στάδια περιλαμβάνουν διάφορες πτυχές της ζωής, όπως η εμπιστοσύνη έναντι της δυσπιστίας, η αυτονομία έναντι της ντροπής και της αμφιβολίας και η ταυτότητα έναντι της σύγχυσης ρόλων. Κάθε κρίση αντιπροσωπεύει μια σύγκρουση μεταξύ των έμφυτων αναγκών ενός ατόμου και των κοινωνικών προσδοκιών, διαμορφώνοντας τελικά την προσωπικότητα και την κοσμοθεωρία του (Feldman, 2009).

Η θεωρία του Erikson υπογραμμίζει τη σημασία των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και το ρόλο που διαδραματίζουν στην προώθηση της προσωπικής ανάπτυξης και της ψυχολογικής ευημερίας. Σύμφωνα με αυτή την προοπτική, τα άτομα πρέπει να επιτύχουν έναν αρμονικό συνδυασμό μεταξύ των προσωπικών τους επιθυμιών και των απαιτήσεων του κοινωνικού περιβάλλοντος. Η επιτυχής επίλυση κάθε κρίσης οδηγεί στην ανάπτυξη συγκεκριμένων αρετών και δυνάμεων που συμβάλλουν στην υγιή ψυχολογική λειτουργία (Mcleod, 2023).

Κατά την προσχολική ηλικία, τα παιδιά υφίστανται σημαντικές ψυχοκοινωνικές αλλαγές που διαμορφώνουν την αίσθηση του εαυτού τους και τον τρόπο που αλληλεπιδρούν και διαπραγματεύονται με το περιβάλλον τους. Σύμφωνα με τη θεωρία του Erikson, τα προσχολικά χρόνια χαρακτηρίζονται από το ψυχοκοινωνικό στάδιο της πρωτοβουλίας έναντι της ενοχής. Σε αυτό το στάδιο, τα παιδιά προσπαθούν να διεκδικήσουν την ανεξαρτησία τους, να αναλάβουν πρωτοβουλίες στις πράξεις τους και

να εξερευνήσουν το περιβάλλον τους. Αναπτύσσουν την αίσθηση του σκοπού και μαθαίνουν να παίρνουν αποφάσεις και να βάζουν στόχους για τον εαυτό τους. Αυτό το στάδιο είναι κρίσιμο για την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης και μιας θετικής ταυτότητας (McLeod, 2023)· (Feldman, 2009).

Συνοπτικά, η ψυχοκοινωνική θεωρία παρέχει πολύτιμες πληροφορίες για την ψυχοκοινωνική ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Η κρίση πρωτοβουλίας-ενοχής υπογραμμίζει τη σημασία της υποστήριξης της εξερεύνησης, της αυτονομίας και των θετικών κοινωνικών αλληλεπιδράσεων των παιδιών. Η δημιουργία υποστηρικτικών περιβαλλόντων, η προώθηση της θετικής αυτοεικόνας και η διευκόλυνση του παιχνιδιού και των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων αποτελούν βασικά στοιχεία για την προώθηση της υγιούς ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης κατά τη διάρκεια των προσχολικών ετών.

2.1.2. Η Κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky

Η κοινωνικοπολιτισμική θεωρία, που αναπτύχθηκε από τον Lev Vygotsky, δίνει έμφαση στο ρόλο της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και του πολιτισμικού πλαισίου στη γνωστική ανάπτυξη των ατόμων. Στην προσχολική ηλικία, τα παιδιά βιώνουν σημαντικά γνωστικά και κοινωνικά ερεθίσματα επηρεασμένα από τις αλληλεπιδράσεις τους με τους άλλους και το πολιτιστικό περιβάλλον στο οποίο λειτουργούν (Feldman, 2009). Σύμφωνα με την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία, η μάθηση είναι μια κοινωνική διαδικασία που λαμβάνει χώρα μέσω της συνεργασίας και της συμμετοχής σε πολιτιστικές δραστηριότητες. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συμμετέχουν ενεργά σε διάφορες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, όπως συνομιλίες, παιχνίδι και κοινές δραστηριότητες με συνομηλίκους και εκπαιδευτικούς. Αυτές οι αλληλεπιδράσεις παρέχουν ευκαιρίες για σκαλωσιές, όπου άτομα με μεγαλύτερη γνώση καθοδηγούν και υποστηρίζουν τη μάθηση των παιδιών, βοηθώντας τα να αποκτήσουν νέες δεξιότητες και γνώσεις.

Η γλώσσα παίζει κρίσιμο ρόλο στην κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky, χρησιμεύοντας ταυτόχρονα ως εργαλείο επικοινωνίας και ως μέσο σκέψης και επίλυσης προβλημάτων. Κατά την περίοδο της προσχολικής ηλικίας, οι γλωσσικές ικανότητες των παιδιών επεκτείνονται ραγδαία. Αναπτύσσουν λεξιλόγιο, γραμματική και δεξιότητες συνομιλίας, δίνοντάς τους τη δυνατότητα να εκφράζουν τις ιδέες τους, να κατανοούν τους άλλους και να συμμετέχουν σε πιο σύνθετες μορφές επικοινωνίας. Μέσω της γλώσσας, τα

παιδιά εσωτερικεύουν την πολιτιστική γνώση και αποκτούν γνωστικά εργαλεία για να περιηγηθούν στον κόσμο τους (Cole & Cole, 2002β)

Στην προσχολική ηλικία, η κοινωνικοπολιτισμική θεωρία υπογραμμίζει τη σημασία των «πολιτιστικών εργαλείων» ή όπως αναφέρονται στο (Mcleod, 2023) «εργαλείων πνευματικής προσαρμογής» τα οποία προωθούν τη μάθηση και την ανάπτυξη. Αυτά τα πολιτιστικά εργαλεία μπορεί να περιλαμβάνουν φυσικά εργαλεία, όπως παιχνίδια, βιβλία κ.α., καθώς και συμβολικά εργαλεία, όπως αριθμούς, γράμματα και σύμβολα. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας χρησιμοποιούν ενεργά αυτά τα εργαλεία κατά την ώρα του παιχνιδιού και των δομημένων δραστηριοτήτων, οι οποίες ενισχύουν τις γνωστικές τους δεξιότητες, τις ικανότητες επίλυσης προβλημάτων και την πολιτιστική τους κατανόηση.

Μια άλλη βασική πτυχή της κοινωνικοπολιτισμικής θεωρίας στην προσχολική ηλικία είναι η έννοια της «ζώνης επικείμενης ανάπτυξης» (ZEA), η οποία θα αναλυθεί στη συνέχεια. Τα παιδιά συμμετέχοντας σε δραστηριότητες εντός της ζώνης αυτής, μπορούν να επεκτείνουν τις δυνατότητές τους και να επιτύχουν υψηλότερα επίπεδα γνωστικής λειτουργίας.

Συνοπτικά, η κοινωνικοπολιτισμική θεωρία υπογραμμίζει τη σημασία της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της γλώσσας και της επίδρασης του πολιτισμού στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Μέσα από συνεργατικές αλληλεπιδράσεις, καθοδηγούμενη μάθηση και ενασχόληση με πολιτιστικά εργαλεία, τα παιδιά αποκτούν νέες δεξιότητες, γνώσεις και τρόπους σκέψης. Η κατανόηση και η εφαρμογή των κοινωνικοπολιτισμικών αρχών μπορεί να ενθαρρύνει τους εκπαιδευτικούς στη δημιουργία ενός εμπλουτισμένου μαθησιακού περιβάλλοντος που υποστηρίζει τη γνωστική και την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών κατά την προσχολική ηλικία (Mcleod, 2023).

2.2. Θεωρίες μάθησης.

2.2.1. Η Θεωρία της κοινωνικής-γνωστικής μάθησης του Bandura.

Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης του Albert Bandura (1978) προσπάθησε να γεφυρώσει το χάσμα μεταξύ των συμπεριφορικών και γνωσιακών προσεγγίσεων στη ψυχολογία. Οι βασικές έννοιες της θεωρίας του, περιστρέφονται γύρω από την ιδέα ότι οι άνθρωποι

μαθαίνουν μέσω της παρατήρησης, της μίμησης και της επιρροής του κοινωνικού τους περιβάλλοντος. Η μάθηση δεν επιτυγχάνεται μόνο μέσω της ενίσχυσης, όπως προέβλεπε η συμπεριφορική θεωρία, αλλά και μέσω της επιρροής περιβαλλοντικών παραγόντων. Ο Bandura ανέπτυξε τρεις βασικές ιδέες στη θεωρία του: α)τη μάθηση μέσω παρατήρησης, β)τη σημασία των εσωτερικών νοητικών καταστάσεων και γ)την αναγνώριση ότι η μάθηση δεν οδηγεί αυτόματα σε αλλαγή συμπεριφοράς (Firmansyah & Saeruloh, 2022).



Πηγή 2: [verywell mind](https://www.verywellmind.com)

Στον πυρήνα της θεωρίας της κοινωνικής μάθησης βρίσκεται η έννοια της μοντελοποίησης, όπου σύμφωνα με τον Bandura, τα άτομα μαθαίνουν παρατηρώντας και μιμούμενα τη συμπεριφορά προτύπων ρόλων ή σημαντικών άλλων. Ο ίδιος υποστήριξε ότι οι άνθρωποι είναι πιο πιθανό να μιμηθούν συμπεριφορές που ανταμείβονται ή ενισχύονται, παρά εκείνες που τιμωρούνται. Αυτή η έννοια είναι γνωστή ως «έμμεση ενίσχυση», που σημαίνει ότι τα άτομα μαθαίνουν τόσο από τις δικές τους εμπειρίες, όσο και από τις συνέπειες που παρατηρούνται στους άλλους (Bandura, 1971). Η θεωρία της κοινωνικής μάθησης επίσης αναγνωρίζει τρία βασικά πρότυπα: το «ζωντανό μοντέλο», όπου το άτομο επιδεικνύει την επιθυμητή συμπεριφορά, το «λεκτικό-εκπαιδευτικό μοντέλο», όπου το άτομο περιγράφει και εξηγεί την επιθυμητή συμπεριφορά και τέλος το «συμβολικό μοντέλο», που παρουσιάζει πραγματικούς ή φανταστικούς χαρακτήρες οι

οποίοι εκδηλώνουν συμπεριφορές σε λογοτεχνικά έργα, ταινίες, τηλεοπτικές εκπομπές ή διαδικτυακά μέσα.

Στις πρόσφατες μελέτες του, ο Bandura χρησιμοποίησε τον όρο «κοινωνικο-γνωστική θεωρία» για να περιγράψει τους κοινωνικούς παράγοντες που επηρεάζουν τη συμπεριφορά του ανθρώπου, καθώς και τις γνωστικές διεργασίες που καθοδηγούν τις σκέψεις, τις συναισθηματικές καταστάσεις και τις ενέργειες που αναπτύσσει. Το θεωρητικό μοντέλο του Bandura, που αρχικά επικεντρωνόταν στην έμμεση ενίσχυση του παρατηρητή, διευρύνεται περιλαμβάνοντας την ιδέα ότι η μάθηση αποτελεί διαδικασία επεξεργασίας πληροφοριών, μετατρέποντας τις πληροφορίες σε συμβολικές αναπαραστάσεις. Αυτές οι συμβολικές αναπαραστάσεις καθοδηγούν τις μελλοντικές ενέργειες των ατόμων, καθώς εξετάζουν τα πιθανά αποτελέσματα και τις συνέπειες που σχετίζονται με μια συγκεκριμένη συμπεριφορά. Η θεωρία υπογραμμίζει τον ρόλο των εσωτερικών γνωσιακών διαδικασιών πριν από τη μίμηση της συμπεριφοράς και αναφέρει τέσσερις διαμεσολαβητικές διαδικασίες που παίζουν κρίσιμο ρόλο στην κοινωνική μάθηση (McLeod, 2016):

1. Προσοχή: Η προσοχή αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο τα άτομα εστιάζουν και παρατηρούν τη συμπεριφορά του άλλου. Για να γίνει μίμηση μιας συμπεριφοράς, πρέπει αυτή να είναι εντυπωσιακή, ελκυστική ή διαφορετική, με λίγα λόγια «να τραβάει την προσοχή».
2. Διατήρηση: Η διατήρηση αναφέρεται στο πόσο καλά απομνημονεύεται και αποθηκεύεται στη μνήμη η παρατηρούμενη συμπεριφορά, προκειμένου να αναπαραχθεί αργότερα.
3. Αναπαραγωγή: Η αναπαραγωγή περιλαμβάνει την ικανότητα εκτέλεσης της συμπεριφοράς που έχει παρατηρηθεί. Ενώ τα άτομα μπορεί να αντιμετωπίσουν συμπεριφορές που θα ήθελαν να μιμηθούν, οι φυσικές τους ικανότητες μπορεί να περιορίσουν την ικανότητά τους να αναπαράγουν αυτές τις συμπεριφορές.
4. Κίνητρο: Το κίνητρο αναφέρεται στην εσωτερική ώθηση ή επιθυμία να εκδηλωθεί η παρατηρούμενη συμπεριφορά. Ο παρατηρητής λαμβάνει υπόψη τις ανταμοιβές και τις τιμωρίες που συνοδεύουν μια συμπεριφορά, όταν αποφασίζει αν θα τη μιμηθεί.

Επιπλέον, ο Bandura εισήγαγε την έννοια της αυτό-αποτελεσματικότητας, αναφέροντας ότι η πίστη στην ικανότητα ενός ατόμου να εκτελέσει με επιτυχία μια

συγκεκριμένη συμπεριφορά, αποτελεί σημαντικό παράγοντα στην κοινωνική μάθηση, καθώς τα άτομα τείνουν να μιμούνται συμπεριφορές που πιστεύουν ότι μπορούν να επιτύχουν επαρκώς (Bandura, 1991).

Τέλος η θεωρία της κοινωνικής μάθησης, τονίζει την αλληλεπίδραση και την αμοιβαιότητα μεταξύ των ατόμων και του περιβάλλοντός τους. Η συμπεριφορά των ατόμων διαμορφώνεται από το κοινωνικό πλαίσιο και αντίστοιχα μπορεί να επηρεάσει το κοινωνικό περιβάλλον. Αυτή η έννοια, την οποία ο Bandura ονομάζει «αμοιβαίο ντετερμινισμό», υπογραμμίζει τη δυναμική αλληλεπίδραση μεταξύ προσωπικών παραγόντων, περιβαλλοντικών παραγόντων και συμπεριφοράς, τονίζοντας ότι η συμπεριφορά δεν καθορίζεται αποκλειστικά από εσωτερικούς παράγοντες και εξωτερικά ερεθίσματα, αλλά επηρεάζεται από την αμοιβαία σχέση μεταξύ τους (Bandura, 1978).

Αυτές οι βασικές έννοιες της θεωρίας της κοινωνικής-γνωστικής μάθησης, προσδίδουν σημασία στην αντίληψη του τρόπου με τον οποίο οι άνθρωποι αποκτούν γνώσεις από το κοινωνικό τους περιβάλλον, συμμετέχουν στην παρατηρητική μάθηση και αναπτύσσουν νέες συμπεριφορές μέσω μοντελοποίησης και μίμησης. Το πείραμα που πραγματοποίησε ο Bandura το 1961 με την κούκλα [Bobo](#), αποτέλεσε μια απόδειξη της δύναμης της μάθησης μέσω παρατήρησης, όπου τα παιδιά μιμήθηκαν τη βίαιη συμπεριφορά που παρατήρησαν, χωρίς προηγουμένως να λάβουν ενθάρρυνση ή κάποιο κίνητρο για να προβούν στην εν λόγω συμπεριφορά (Nabavi, 2012). Λαμβάνοντας επίσης υπόψη τις γνωστικές διαδικασίες, τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και τις περιβαλλοντικές επιρροές, η θεωρία της κοινωνικής μάθησης προσφέρει γνώσεις σχετικά με την πολύπλοκη φύση της ανθρώπινης μάθησης και συμπεριφοράς.

Η θεωρία κοινωνικής μάθησης του Bandura είχε βαθύ αντίκτυπο σε διάφορους τομείς, συμπεριλαμβανομένης της εκπαίδευσης, της ψυχολογίας και της εγκληματολογίας. Υπογραμμίζει τη σημασία των κοινωνικών επιρροών και της παρατηρητικής μάθησης στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς. Αυτή η θεωρία συνέβαλε επίσης στην ανάπτυξη αποτελεσματικών στρατηγικών για την τροποποίηση της συμπεριφοράς, όπως η μοντελοποίηση και η παροχή θετικής ενίσχυσης (Nabavi, 2012).

2.2.2. Η θεωρία του εποικοδομισμού

Η προσέγγιση του «εποικοδομισμού» (constructivism), θεωρεί τη μάθηση ως μια διαδικασία κοινωνικής και γνωστικής κατασκευής της γνώσης, όπου ο μαθητής είναι

ενεργός συμμετέχοντας στη διαδικασία αυτή. Ο μαθητής είναι ήδη εφοδιασμένος με κάποιες εμπειρίες και γνωστικές δομές, οι οποίες αντίστοιχα επηρεάζουν την επεξεργασία νέων πληροφοριών και εμπειριών. Ωστόσο η γνώση δεν είναι αντικειμενική αλλά προσωπικά και κοινωνικά καθορισμένη, καθώς η οικοδόμησή της επηρεάζεται από κοινωνικοπολιτισμικούς και συναισθηματικούς παράγοντες (Τσιλιάκου, 2018).

Ο Piaget (1962), ο οποίος ήταν ένας από τους σημαντικότερους υποστηρικτές του «εποικοδομισμού», έδειξε ιδιαίτερο ενδιαφέρον στα παιχνίδια που βασίζονται σε κανόνες. Ο ίδιος όρισε αυτά τα παιχνίδια ως μία νέα κατηγορία συμπεριφοράς που εμφανίζεται στη μέση παιδική ηλικία. Όπως αναφέρεται στο Cole & Cole (2002β), ο Piaget θεωρεί ότι η ικανότητα συμμετοχής σε παιχνίδια με κανόνες αντιστοιχεί στη μείωση του εγωκεντρισμού και κατ' επέκταση στην εκδήλωση συγκεκριμένων λειτουργιών και κοινωνικών δεξιοτήτων. Επιπλέον, ο ίδιος αναφέρει ότι η μάθηση πραγματοποιείται μέσα από την ενεργό εξερεύνηση των παιδιών, τα οποία συνδυάζουν την εμπειρία τους με τις ήδη υπάρχουσες γνωστικές αναπαραστάσεις (Piaget, 1962).

Ο Vygotsky (1978) έρχεται να προσθέσει την επιρροή του κοινωνικού περιβάλλοντος στην διαδικασία της μάθησης. Η διαμόρφωση του κοινωνικού πλαισίου και η αλληλεπίδρασή του με τις εμπειρίες των παιδιών, πρέπει να λαμβάνεται υπόψη, προκειμένου να προωθηθεί η κοινωνικο-γνωστική ανάπτυξη των παιδιών.

Μία από τις πιο σημαντικές έννοιες της θεωρίας του Vygotsky, όπως αναφέρθηκε και πρωτίτερα, είναι η Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης (ZEA). Ο ίδιος όρισε τη ZEA ως τη διαφορά μεταξύ των πραγματικών δεξιοτήτων ανάπτυξης ενός μαθητή και των πιθανών δεξιοτήτων ανάπτυξής του με τη βοήθεια ενός πιο εξειδικευμένου δασκάλου ή συνομηλίκου. Αυτό σημαίνει ότι η μάθηση λαμβάνει χώρα στην αλληλεπίδραση και αμοιβαία επικοινωνία μεταξύ των μαθητών αλλά και άλλων ατόμων με μεγαλύτερη γνώση. Επιπλέον ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να στηρίζει τη διαδικασία μάθησης του παιδιού μέσω στοχευμένης διδασκαλίας και υποστήριξης. Ο Vygotsky πίστευε επίσης ότι η μάθηση αποτελεί μια συνεργατική και δυναμική διαδικασία που λαμβάνει χώρα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο. Θεωρούσε ότι τα πολιτιστικά εργαλεία όπως η γλώσσα, η γραφή και άλλες μορφές επικοινωνίας είναι απαραίτητα για τη γνωστική ανάπτυξη. Κατά την άποψή του, η χρήση αυτών των εργαλείων σε συνδυασμό με την κοινωνική αλληλεπίδραση, επιτρέπουν στους μαθητές να εσωτερικεύουν νέες γνώσεις και δεξιότητες, κάτι που παράλληλα οδηγεί σε υψηλότερα επίπεδα γνωστικής λειτουργίας.

Η Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης είχε σημαντικό αντίκτυπο στην εκπαίδευση, ιδιαίτερα στην ανάπτυξη συνεργατικών και κοινωνικών κοστροκτιβιστικών προσεγγίσεων στη διδασκαλία και τη μάθηση. Σε αυτές τις προσεγγίσεις, οι μαθητές ενθαρρύνονται να εργαστούν μαζί σε ομάδες, να ανταλλάξουν ιδέες, να μοιραστούν τις προοπτικές τους και να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες επίλυσης προβλημάτων που βασίζονται στη συλλογική τους γνώση και εμπειρία (Vygotsky, 1978, pp. 86, 118).

2.2.3. Συνεργατική μάθηση

Η συνεργατική μάθηση είναι μια προσέγγιση που επικεντρώνεται στην αλληλεπίδραση και τη σημασία της συνεργασίας μεταξύ των μαθητών, προκειμένου να επιτευχθούν κοινοί εκπαιδευτικοί στόχοι. Είναι μια διαδικασία στην οποία οι μαθητές εργάζονται μαζί σε ομάδες, η καθεμία με μαθητές διαφορετικών επιπέδων ικανότητας, προκειμένου να ανταλλάσσουν ιδέες, να λύνουν προβλήματα και να δημιουργούν κοινά προϊόντα. Στη συνεργατική μάθηση, παρέχονται στα παιδιά ευκαιρίες να αλληλεπιδρούν σε ποικίλες καταστάσεις και με διαφορετικούς στόχους. Μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια ποικιλία μαθησιακών δραστηριοτήτων, σχηματίζοντας άτυπες (αυθόρμητες, τυχαίες ή μη) ή επίσημες (οργανωμένες και σταθερές, για μια χρονική περίοδο) ομάδες. Η ανάπτυξη αυτών των ομάδων καλλιεργεί σημαντικές δεξιότητες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία και η κριτική σκέψη, ενώ ταυτόχρονα οι μαθητές βελτιώνουν την κατανόησή τους για τα θέματα που μελετούν (Johnson & Johnson, 2013).

Η συνεργατική μάθηση μπορεί να εφαρμοστεί σε διάφορα πεδία της εκπαίδευσης, ξεκινώντας από την προσχολική εκπαίδευση. Σε κάθε περίπτωση, παρέχει μια πολύτιμη ευκαιρία για τη δημιουργία μιας κοινότητας μάθησης, στην οποία οι συμμετέχοντες μπορούν να ανταλλάσσουν απόψεις και να εμπλουτίσουν τη μάθησή τους μέσα από τις εμπειρίες των άλλων (Kagan, 1994). Η χρήση κατάλληλων εργαλείων και υλικών, όπως η τεχνολογία και τα ψηφιακά μέσα, μπορεί επίσης να ενισχύσει τη συνεργατική μαθησιακή εμπειρία (Πεντέρη, et al., 2021).

Οι εκπαιδευτικοί διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στη συνεργατική μάθηση παρέχοντας καθοδήγηση και υποστήριξη στις ομάδες, ενθαρρύνοντας την ενεργό συμμετοχή και ενθαρρύνοντας ένα θετικό και χωρίς αποκλεισμούς μαθησιακό περιβάλλον. Ένας από τους σημαντικότερους ρόλους του εκπαιδευτικού είναι να διασφαλίζει ότι οι ομάδες είναι ανομοιογενείς και ότι κάθε μαθητής έχει έναν σαφή ρόλο

και συμβάλλει στην επίτευξη του κοινού στόχου. Επίσης, ο εκπαιδευτικός πρέπει να προσαρμόζει τη διδασκαλία στα χαρακτηριστικά και τα ενδιαφέροντα των παιδιών, ώστε να εξασφαλίζονται τα καλύτερα δυνατά αποτελέσματα για όλα τα παιδιά (Kagan, 1994).

Τα βασικά στοιχεία που απαιτούνται για την αποτελεσματική μάθηση σε μια ομάδα και για τη δημιουργία κοινωνικών, προσωπικών και γνωστικών δεξιοτήτων παρουσιάστηκαν από τους Johnson & Johnson (2002). Αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνουν τη θετική αλληλεξάρτηση μεταξύ των ατόμων της ομάδας, την ατομική ευθύνη για την επίτευξη των στόχων της ομάδας, την ανάγκη για προσωπική αλληλεπίδραση, τις κοινωνικές δεξιότητες και τη μεταποίηση των πληροφοριών. Με αυτά τα στοιχεία, η ομάδα μπορεί να αναπτύξει δεξιότητες όπως η επίλυση προβλημάτων, η ανάπτυξη της σκέψης, η λήψη αποφάσεων, ο σχεδιασμός, η διαχείριση και η εκφραστικότητα.

Οι θεωρητικές βάσεις της συνεργατικής μάθησης, όπως αναφέρεται στο Kluge (1999), προέρχονται από τον Vygotsky (1966) με τη «Θεωρία της Ζώνης Επικείμενης Ανάπτυξης», τον Wittrock (1978), με τη «Θεωρία της Γνωστικής Επεξεργασίας» και τον Deutsch (1949) με τη «Θεωρία για τις Δομές Στόχων». Η Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης, όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω, είναι ένα διάστημα που ορίζεται από τον Vygotsky ως η απόσταση που διαχωρίζει το πραγματικό επίπεδο ανάπτυξης ενός ατόμου, από το δυνητικό επίπεδο ανάπτυξης του, το οποίο επιτυγχάνεται με την καθοδήγηση έμπειρων ενηλίκων ή συνομηλίκων. Ο Wittrock προτείνει ότι οι άνθρωποι μαθαίνουν αποτελεσματικότερα όταν διδάσκουν και εξηγούν σε άλλους, ενώ ο Deutsch αναγνώρισε τρεις διαφορετικές δομές στόχων στις τάξεις: συνεργατικές, ανταγωνιστικές και ατομικιστικές. Το έργο του Deutsch έχει χρησιμεύσει ως βάση για πολλές εμπειρικές μελέτες σχετικά με τη συνεργατική μάθηση στην τάξη. Όλες αυτές οι θεωρίες προσδιορίζουν τη σημασία της συνεργατικής μάθησης και της καθοδήγησης από ενήλικες ή ικανότερους συνομηλίκους στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων και την επέκταση της γνώσης των ατόμων (Kluge 1999).

Έρευνες σχετικά με τη συνεργατική μάθηση (Slavin, 1991) · (Van Boxtel, et al., 2000) · (Artut, 2009) · (Tarim, 2015) · (Mustafa, et al., 2020), καταλήγουν στο γεγονός ότι, οι στρατηγικές αυτής της μεθόδου βοηθούν στη βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών και των διαπροσωπικών τους σχέσεων. Επιπλέον ενισχύουν την κοινωνική διάδραση μεταξύ των μαθητών και συνεπώς συμβάλλουν στην ανάπτυξη της εννοιολογικής γνώσης και της ικανότητας τους να παρέχουν και να λαμβάνουν ανατροφοδότηση. Η συνεργατική

μάθηση βοηθάει επίσης στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των μαθητών και στην προσφορά και λήψη επικοινωνιακής ανατροφοδότησης.

Συνοψίζοντας τα παραπάνω, η συνεργατική μάθηση είναι μια πολύτιμη προσέγγιση στην εκπαίδευση, που προωθεί την κοινωνική και γνωστική ανάπτυξη, χτίζει σημαντικές δεξιότητες και ενθαρρύνει την αίσθηση της κοινότητας μεταξύ των μαθητών. Δουλεύοντας μαζί, οι μαθητές μπορούν να επιτύχουν περισσότερα από όσα θα μπορούσαν μεμονωμένα, καθώς έχουν την ευκαιρία να ανταλλάσσουν ιδέες και να μαθαίνουν από την εμπειρία των άλλων.

2.3. Προ-κοινωνική συμπεριφορά

Η προ-κοινωνική συμπεριφορά αναφέρεται σε εθελοντικές ενέργειες που αποσκοπούν να ωφελήσουν τους άλλους. Περιλαμβάνει πράξεις καλοσύνης, συνεργασίας, μοιράσματος, ενσυναίσθησης και βοήθειας. Είναι απαραίτητη για την προώθηση θετικών σχέσεων, την προώθηση της κοινωνικής αρμονίας και τη δημιουργία μιας υποστηρικτικής και στοργικής κοινότητας (Eisenberg, et al., 2010). Σύμφωνα με τον Schwartz (2010) η προ-κοινωνική συμπεριφορά προσδιορίζεται από κοινωνικές αξίες και θετικές στάσεις που εστιάζουν στους άλλους. Κάποιες από αυτές αφορούν τον αυτοέλεγχο, το σεβασμό προς τους άλλους, τη συμμόρφωση, την ασφάλεια, την καλοσύνη και την εξουσία.

Κατά τη περίοδο της προσχολικής ηλικίας, τα παιδιά ξεκινούν να αναπτύσσουν και να εμφανίζουν διάφορες μορφές κοινωνικής συμπεριφοράς. Για να αποκτήσουν αποδοχή στην κοινωνική τους ομάδα, τα παιδιά πρέπει να μάθουν να διαχειρίζονται τον θυμό τους όταν αντιμετωπίζουν αποτυχίες και να υποστηρίζουν τους στόχους της ομάδας σε αντίθεση με τις προσωπικές τους επιθυμίες. Η ανάπτυξη αυτού του ελέγχου, η αντιμετώπιση της επιθετικότητας και η παροχή βοήθειας σε άλλους, είναι σημαντικές πτυχές της κοινωνικής ανάπτυξης των μικρών παιδιών (Cole & Cole, 2002β).

Μερικά κοινά παραδείγματα προ-κοινωνικής συμπεριφοράς σε παιδιά προσχολικής ηλικίας περιλαμβάνουν σύμφωνα με τους Eisenberg et al. (2010) και Schwartz (2010) τα εξής:

- Κοινή χρήση (μοίρασμα): Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μαθαίνουν σταδιακά την έννοια του μοιράσματος και μπορούν πρόθυμα να μοιραστούν τα παιχνίδια ή άλλα αντικείμενά τους με τους συνομηλίκους τους.

- Βοήθεια: Μπορεί να επιδείξουν προθυμία να βοηθήσουν τους άλλους βοηθώντας σε εργασίες ή προσφέροντας υποστήριξη όταν κάποιος έχει ανάγκη.
- Συνεργασία: Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας συμμετέχουν σε συνεργατικό παιχνίδι και ομαδικές δραστηριότητες, δουλεύοντας μαζί με τους συνομηλικούς τους για την επίτευξη κοινών στόχων.
- Ενσυναίσθηση: Αρχίζουν να αναπτύσσουν ενσυναίσθηση, δείχνοντας ενδιαφέρον και κατανόηση για τα συναισθήματα των άλλων. Μπορούν να προσφέρουν παρηγοριά σε έναν στενοχωρημένο συνομήλικό τους.
- Ευγένεια: Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μαθαίνουν βασικούς κοινωνικούς κανόνες και τρόπους, όπως το να λένε «παρακαλώ» και «ευχαριστώ», που συμβάλλουν σε θετικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις.
- Ένταξη: Δείχνουν συμπεριληπτικότητα εμπλέκοντας ενεργά άλλους στο παιχνίδι ή προσκαλώντας άλλους να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες, καλλιεργώντας την αίσθηση του ανήκειν.

2.3.1. Ηθικότητα

Στα θεμέλια της προ-κοινωνικής συμπεριφοράς βρίσκεται η έννοια της ηθικότητας. Η ηθική αναφέρεται στις αρχές και τις αξίες που καθοδηγούν τα άτομα και τις κοινωνίες στη διάκριση του σωστού από το λάθος και στον προσδιορισμό του τι είναι καλό ή κακό. Περιλαμβάνει ηθικά πρότυπα και κρίσεις σχετικά με την ανθρώπινη συμπεριφορά, τις πράξεις και τις συνέπειές τους. Η ηθική συχνά περιλαμβάνει έννοιες όπως η δικαιοσύνη, η ειλικρίνεια, η συμπόνια και ο σεβασμός για τους άλλους. Διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση της ατομικής συμπεριφοράς και επηρεάζει τους κοινωνικούς κανόνες και τα ηθικά πλαίσια (Feldman, 2009).

Ο Piaget (1932), όπως αναφέρεται στο (Κακαβούλης, 2009), δεν επικεντρώθηκε ειδικά στην ηθική αλλά διερεύνησε τη σύνδεσή της με τη γνωστική ανάπτυξη. Με βάση τη θεωρία του, τα παιδιά προσοδεύουν μέσα από στάδια γνωστικής ανάπτυξης που επηρεάζουν την κατανόησή τους για την ηθική. Στο πρώιμο στάδιο της «ετερόνομης ηθικής», που συνήθως παρατηρείται σε παιδιά 4-7 ετών, τα παιδιά αντιλαμβάνονται τους κανόνες ως σταθερούς και πιστεύουν ότι η παραβίασή τους οδηγεί σε αυτόματη τιμωρία. Στο μεταγενέστερο στάδιο της «αυτόνομης ηθικής», τα παιδιά κατανοούν ότι οι κανόνες

δημιουργούνται από άτομα και μπορούν να τροποποιηθούν μέσω αμοιβαίας συμφωνίας. Οι ηθικές τους κρίσεις γίνονται πιο ευέλικτες, λαμβάνοντας υπόψη τις προθέσεις, τις συνέπειες και τη δικαιοσύνη. Η θεωρία του Piaget υπογραμμίζει τη σημασία της γνωστικής ωρίμανσης στον ηθικό συλλογισμό, καθώς τα παιδιά αναπτύσσουν την ικανότητα να κατανοούν περίπλοκες ηθικές έννοιες και να συμμετέχουν σε ορθολογική σκέψη (Κακαβούλης, 2009).

2.3.1.1. Κοινωνικοί κανόνες συμπεριφοράς

Οι Cole & Cole (2002β) εμβάθυναν στη σύνθετη δυναμική των κοινωνικών κανόνων συμπεριφοράς, εξερευνώντας τις διαφορετικές διαστάσεις τους και τη συνάφειά τους με τις ηθικές παρεμβάσεις (τι είναι σωστό και τί όχι). Προσδιόρισαν τέσσερα βασικά επίπεδα κοινωνικών κανόνων: ηθικούς κανόνες, κοινωνικές συμβάσεις, ομαδικούς κανόνες και προσωπικούς κανόνες.

- Οι ηθικοί κανόνες, όπως τονίζονται στο Cole & Cole (2002β) από τους Turiel, Killen & Helwig (1987), περιλαμβάνουν τις θεμελιώδεις αρχές που καθοδηγούν την ηθική συμπεριφορά των ατόμων. Αυτοί οι κανόνες είναι βαθιά ριζωμένοι στην κοινωνία και αντικατοπτρίζουν κοινές πεποιθήσεις σχετικά με το τι είναι σωστό και λάθος. Παρέχουν μια ηθική πυξίδα για τα άτομα, διαμορφώνοντας τις κρίσεις και τις πράξεις τους.
- Οι κοινωνικές συμβάσεις, από την άλλη πλευρά, είναι κανόνες που διέπουν τις καθημερινές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Ορίζουν κατάλληλη συμπεριφορά σε συγκεκριμένα κοινωνικά πλαίσια και βοηθούν στη διατήρηση της τάξης και της αρμονίας στην κοινωνία.
- Οι ομαδικοί κανόνες αναφέρονται στις κοινές προσδοκίες και συμπεριφορές μέσα σε μια συγκεκριμένη ομάδα ή κοινότητα. Αυτοί οι κανόνες καθορίζουν την αποδεκτή συμπεριφορά και τις αξίες που υποστηρίζουν τα μέλη της ομάδας.
- Τέλος, οι προσωπικοί κανόνες σχετίζονται με τη ρύθμιση της συμπεριφοράς και αντικατοπτρίζουν την εσωτερικευμένη αίσθηση ενός ατόμου για το τι είναι σωστό ή λάθος. Αυτοί οι κανόνες διαμορφώνονται από ένα συνδυασμό ηθικών, κοινωνικών και πολιτιστικών παραγόντων, καθώς και προσωπικών εμπειριών και αξιών.

2.3.2. Ενσυναίσθηση

Η ενσυναίσθηση αναφέρεται στην ικανότητα κατανόησης και κοινής χρήσης των συναισθημάτων, των προοπτικών και των εμπειριών των άλλων. Περιλαμβάνει την ικανότητα ενός ατόμου, να μπαίνει στη θέση κάποιου άλλου και να έχει συναισθηματική απήχηση με τις χαρές, τις λύπες ή τις προκλήσεις του. Η ενσυναίσθηση επιτρέπει στα άτομα να συνδέονται με τους άλλους σε βαθύτερο επίπεδο, δείχνοντας συμπόνια, κατανόηση και υποστήριξη. Περιλαμβάνει τόσο τη γνωστική ενσυναίσθηση, η οποία είναι η ευαισθησία και η κατανόηση των συναισθημάτων που αντιμετωπίζει ένα άλλο άτομο, όσο και τη συναισθηματική ενσυναίσθηση, η οποία είναι η συναισθηματική απόκριση και η ανταλλαγή αυτών των συναισθημάτων. Η ενσυναίσθηση διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στην οικοδόμηση θετικών σχέσεων, στην προώθηση της συνεργασίας και στην προώθηση της φιλοκοινωνικής συμπεριφοράς. Βοηθά τα άτομα να πλοηγούνται στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, να επιλύουν συγκρούσεις και να παρέχουν υποστήριξη σε όσους έχουν ανάγκη (Καραλή, 2022).

2.4. Επιθετικότητα

Η επιθετικότητα στα παιδιά προσχολικής ηλικίας αναφέρεται σε συμπεριφορές που περιλαμβάνουν σκόπιμη πρόκληση βλάβης ή αγωνίας σε άλλους. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι περιστασιακές επιθετικές συμπεριφορές είναι σχετικά συχνές σε αυτό το στάδιο ανάπτυξης και δεν υποδηλώνουν απαραίτητα μακροχρόνιες επιθετικές τάσεις.

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορεί να εκδηλώσουν διαφορετικές μορφές επιθετικότητας, συμπεριλαμβανομένης α)της συντελεστικής (σωματικής) επιθετικότητας, όπως το χτύπημα, το σπρώξιμο ή το δάγκωμα, β)της εχθρικής (λεκτικής) επιθετικότητας, χρησιμοποιώντας προσβλητικές λέξεις και γ)της σχεσιακής επιθετικότητας, δηλαδή της καταστροφής σχέσεων ή χειραγώγησης κοινωνικών καταστάσεων (Cole & Cole, 2002β). Αυτές οι συμπεριφορές μπορούν να επηρεαστούν από διάφορους παράγοντες, όπως της ιδιοσυγκρασίας, των εμπειριών κοινωνικοποίησης, της δυναμικής της οικογένειας και της έκθεσης στη βία από τα μέσα ενημέρωσης (Feldman, 2009).

Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε ότι η επιθετικότητα στα παιδιά προσχολικής ηλικίας συχνά πηγάζει από τον περιορισμένο έλεγχο των παρορμήσεων τους, της ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων και της ικανότητας να εκφράζουν σωστά τα

συναισθήματα. Μπορεί να καταφύγουν στην επιθετικότητα ως τρόπο για να επικοινωνήσουν τις ανάγκες τους, να διεκδικήσουν τον εαυτό τους ή να λύσουν συγκρούσεις.

Για την αντιμετώπιση της επιθετικότητας σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, είναι σημαντικό οι γονείς, οι φροντιστές και οι εκπαιδευτικοί να προωθούν και να μοντελοποιούν θετικές συμπεριφορές, να παρέχουν σαφείς και συνεπείς στρατηγικές πειθαρχίας, να διδάσκουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και επίλυσης συγκρούσεων και να ενθαρρύνουν την ενσυναίσθηση και τη συναισθηματική ρύθμιση. Η δημιουργία ενός περιβάλλοντος που ενθαρρύνει και υποστηρίζει την κοινωνική αλληλεπίδραση, την έκφραση συναισθημάτων και την αποτελεσματική επικοινωνία, μπορεί να βοηθήσει στη μείωση των επιθετικών συμπεριφορών και στην προώθηση των προ-κοινωνικών δεξιοτήτων στα παιδιά προσχολικής ηλικίας (Cole & Cole, 2002β).

2.4.1. Αυτορρύθμιση

Η αυτορρύθμιση της συμπεριφοράς αναφέρεται στην ικανότητα των παιδιών προσχολικής ηλικίας να ελέγχουν τις παρορμήσεις, τα συναισθήματα και τις ενέργειές τους με κατάλληλους τρόπους. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτορρύθμισης είναι μια κρίσιμη πτυχή της πρώιμης παιδικής ανάπτυξης, καθώς θέτει τα θεμέλια για τη μελλοντική συναισθηματική ευεξία, την κοινωνική ικανότητα και την ακαδημαϊκή επιτυχία.

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας εξακολουθούν να μαθαίνουν να κατανοούν, να διαχειρίζονται και να αντιμετωπίζουν τα συναισθήματα και τις ενέργειές τους. Μπορεί να εκδηλώνουν παρορμητικές και αυθόρμητες συμπεριφορές λόγω του περιορισμένου γνωστικού και συναισθηματικού ελέγχου τους. Ωστόσο, με υποστήριξη και καθοδήγηση, μπορούν σταδιακά να αναπτύξουν δεξιότητες αυτορρύθμισης (Cole & Cole, 2002β).

Ο Walter Mischel, όπως αναφέρεται στο Κακαβούλης (2009), ήταν ψυχολόγος, γνωστός για την έρευνά του, η οποία σχετίζεται με την αυτορρύθμιση και το περίφημο τεστ [Marshmallow](#). Η δουλειά του επικεντρώθηκε στην ικανότητα καθυστέρησης της ικανοποίησης, η οποία θεωρείται μια μορφή αυτορρύθμισης. Τα ευρήματα του Mischel έδειξαν ότι τα παιδιά που κατάφεραν να καθυστερήσουν την ικανοποίηση και να αντισταθούν στην κατανάλωση της λιχουδιάς, έτειναν να επιδεικνύουν καλύτερη αυτορρύθμιση και να έχουν θετικές επιπτώσεις στο μέλλον. Αυτά τα παιδιά παρουσίασαν

υψηλότερα επίπεδα ακαδημαϊκών επιδόσεων, καλύτερες κοινωνικές δεξιότητες και βελτιωμένες ικανότητες αντιμετώπισης προβλημάτων και συγκρούσεων.

Η έρευνα του Mischel τόνισε τη σημασία των δεξιοτήτων αυτορρύθμισης σε διάφορους τομείς της ζωής. Τόνισε ότι η αυτορρύθμιση δεν καθορίζεται αποκλειστικά από έμφυτα χαρακτηριστικά, αλλά μπορεί να αναπτυχθεί και να βελτιωθεί μέσω στρατηγικών και τεχνικών. Ο ίδιος πρότεινε, ότι τα άτομα μπορούν να μάθουν να ελέγχουν τις παρορμήσεις τους, να διαχειρίζονται τα συναισθήματα και να μπορούν να ρυθμίζουν τη συμπεριφορά τους μέσω γνωστικών στρατηγικών, όπως η απόσπαση της προσοχής, η φαντασία εναλλακτικών σεναρίων και η αναπλαισίωση καταστάσεων (Κακαβούλης, 2009).

Συνοψίζοντας, τα προσχολικά χρόνια αποτελούν μια κρίσιμη περίοδο όπου εκτυλίσσεται η ανάπτυξη της προ-κοινωνικής συμπεριφοράς. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, τα παιδιά αρχίζουν να κατανοούν τους κοινωνικούς κανόνες, να αναπτύσσουν ενσυναίσθηση και να εκδηλώνουν τόσο επιθετικές όσο και αυτορρυθμιζόμενες συμπεριφορές. Οι γονείς, οι φροντιστές και οι εκπαιδευτικοί διαδραματίζουν κρίσιμο ρόλο στην υποστήριξη της θετικής εξέλιξης σε αυτούς τους τομείς, δημιουργώντας ένα περιβάλλον φροντίδας και διδάσκοντας δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων και ρύθμισης συναισθημάτων. Η καλλιέργεια αυτών των δεξιοτήτων κατά την προσχολική ηλικία θέτει τις βάσεις για μελλοντική ηθική λογική, κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και συναισθηματική ευημερία.

2.5. Κοινωνικές δεξιότητες

Στα διαμορφωτικά χρόνια της πρώιμης παιδικής ηλικίας, τα παιδιά ξεκινούν ένα κρίσιμο στάδιο ανάπτυξης που θέτει τα θεμέλια για τις μελλοντικές κοινωνικές τους αλληλεπιδράσεις. Οι κοινωνικές δεξιότητες διαδραματίζουν κεντρικό ρόλο στη συνολική ανάπτυξη και ευημερία των παιδιών και είναι απαραίτητες για την οικοδόμηση και τη διατήρηση σχέσεων, την πλοήγηση στις κοινωνικές καταστάσεις με ευκολία και την καλλιέργεια θετικών σχέσεων με τους άλλους (Türkoğlu, 2019).

Οι κοινωνικές δεξιότητες αναφέρονται στις ικανότητες και τις συμπεριφορές που επιτρέπουν στα άτομα να αλληλεπιδρούν αποτελεσματικά και να επικοινωνούν με άλλους

σε ποικίλα κοινωνικά πλαίσια. Αυτές οι δεξιότητες περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα συμπεριφορών, συμπεριλαμβανομένης της ενεργητικής ακρόασης, της ενσυναίσθησης, της διεκδικητικότητας, της μη λεκτικής επικοινωνίας και της επίλυσης συγκρούσεων. (Nangle, et al., 2010).

Οι κοινωνικές δεξιότητες περιλαμβάνουν την κατανόηση των κοινωνικών κανόνων, την επίδειξη κατάλληλης συμπεριφοράς και την προσαρμογή σε διαφορετικές κοινωνικές καταστάσεις. Οι Caldarella & Merrell (1997) κατηγοριοποίησαν τις κοινωνικές δεξιότητες σε πέντε υποδιαστάσεις:

1. Δεξιότητες που σχετίζονται με συνομηλικούς: Περιγράφουν παιδιά που έχουν θετική στάση έναντι των συνομηλικών τους. Επαινούν, βοηθούν και προσκαλούν τους συνομηλικούς τους σε δραστηριότητες και παιχνίδια, ενώ παράλληλα επιδεικνύουν δεξιότητες ενεργητικής ακρόασης.
2. Δεξιότητες αυτοδιαχείρισης: Αφορούν παιδιά που είναι ψύχραιμα, ακολουθούν κανόνες και είναι πρόθυμα να συμμορφωθούν με ορισμένους κανονισμούς και οδηγίες που έχουν θεσπιστεί. Επίσης, είναι ικανά να βρίσκουν τρόπους συμβιβασμού με άλλα άτομα και να επιδεικνύουν ευελιξία και σεβασμό προς τις απόψεις και τις ανάγκες των άλλων. Αποδέχονται την κριτική και αντιμετωπίζουν τις παρατηρήσεις ή τις συμβουλές, χωρίς να αντιδρούν αμυντικά ή εχθρικά.
3. Ακαδημαϊκές δεξιότητες: Δεξιότητες που προάγουν την ανεξαρτησία και την παραγωγικότητα κατά τη σχολική εργασία, αναφέρονται στην ικανότητα των παιδιών να λειτουργούν αυτόνομα και αποτελεσματικά στην εκτέλεση των ακαδημαϊκών τους καθηκόντων, διαθέτοντας κριτική σκέψη και ικανότητες επίλυσης προβλημάτων.
4. Προσαρμοστικές δεξιότητες: Περιγράφουν παιδιά που έχουν καλές διαπροσωπικές σχέσεις, είναι ικανά να αξιοποιούν αποτελεσματικά τον ελεύθερο χρόνο τους, σέβονται τους κανόνες, είναι πρόθυμα να μοιράζονται πράγματα με άλλους, είναι ευέλικτα και προσαρμόζονται σε διάφορες καταστάσεις.
5. Δεξιότητες διεκδίκησης: Περιγράφουν παιδιά που θεωρούνται εξωστρεφή και διαθέτουν δεξιότητες όπως η πρωτοβουλία στη δημιουργία σχέσεων, καθώς και η αποδοχή και ανταπόκριση σε θετικές αντιδράσεις από τους άλλους.

Η διαδικασία ανάπτυξης και βελτίωσης των κοινωνικών δεξιοτήτων είναι ζωτικής σημασίας για την οικοδόμηση θετικών σχέσεων, την εδραίωση αμοιβαίας κατανόησης και τη συνεργασία με άλλους (Caldarella & Merrell, 1997).

Αυτές οι δεξιότητες δεν είναι μόνο απαραίτητες για τις διαπροσωπικές σχέσεις, αλλά παίζουν επίσης ζωτικό ρόλο σε πολλούς τομείς της ζωής, όπως είναι η εκπαίδευση, η απασχόληση και η προσωπική ευημερία. Οι αποτελεσματικές κοινωνικές δεξιότητες συμβάλλουν στη βελτίωση της ομαδικής εργασίας, στη διαχείριση συγκρούσεων, στην επίλυση προβλημάτων, στην ηγεσία και στη συνολική συναισθηματική και ψυχική υγεία. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι οι κοινωνικές δεξιότητες δεν είναι έμφυτες, αλλά μαθαίνονται και αναπτύσσονται μέσω εμπειριών, καθοδήγησης και πρακτικής. Με σκόπιμες προσπάθειες και υποστήριξη, τα άτομα μπορούν να ενισχύσουν τις κοινωνικές τους δεξιότητες, οδηγώντας σε πιο ικανοποιητικές και επιτυχημένες αλληλεπιδράσεις σε στον προσωπικό και επαγγελματικό τομέα (Smogorzewska & Szumski, 2018).

Κεφάλαιο 3: Παιχνίδια Κανόνων - Επιτραπέζια Παιχνίδια.

3.1. Παιχνίδια κανόνων.

Τα παιχνίδια κανόνων είναι ένα είδος παιχνιδιού, κατά το οποίο οι παίκτες, είναι υποχρεωμένοι να ακολουθούν κάποιες καθορισμένες οδηγίες, που απαιτούνται για την ομαλή διεξαγωγή του. Αυτό το είδος παιχνιδιού απαιτεί αυτορρύθμιση από τους συμμετέχοντες και συχνά χαρακτηρίζεται από τάξη και λογική, ενώ με τον καιρό αναδεικνύονται στρατηγικές και σχεδιαστικές ικανότητες (Frost, et al., 2014).

Σύμφωνα με τη θεωρία του Jean Piaget (1932), τα παιχνίδια με κανόνες είναι το υψηλότερο επίπεδο γνωστικού παιχνιδιού και κατά κανόνα αναδύονται σε παιδιά ηλικίας μεταξύ 7 και 12 ετών. Ωστόσο, σύμφωνα με τον Lev Vygotsky (1966), πολύ μικρότερα παιδιά μπορούν να ακολουθήσουν κανόνες στο παιχνίδι, όπως για παράδειγμα στο παιχνίδι ρόλων και το παιχνίδι προσποίησης. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορούν επίσης να συμμετάσχουν σε απλά παιχνίδια με κανόνες, όπως παιχνίδια αντιστοίχισης και απλά επιτραπέζια παιχνίδια με spinners¹ (Frost, et al., 2012).

¹ Spinner: περιστρεφόμενο βελάκι σε ταμπλό επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Η παραβίαση των κανόνων σε ένα παιχνίδι έχει συγκεκριμένες κυρώσεις, καθώς οι κανόνες είναι ουσιαστικοί για την επιτυχή συμμετοχή των παικτών και την ομαλή εξέλιξη του παιχνιδιού (Nichols, 1988). Τα παιδιά αντιλαμβάνονται την ανάγκη καθορισμού κανόνων όταν παίζουν παιχνίδια και μπορούν να τροποποιήσουν ένα υπάρχον παιχνίδι ή να δημιουργήσουν ένα καινούργιο με δικούς τους κανόνες (Frost, et al., 2012). Η διαπραγμάτευση μεταξύ των παιδιών για τους κανόνες μπορεί να κάνει το παιχνίδι ευχάριστο για όλους τους παίκτες, ενώ η προσαρμογή των κανόνων σύμφωνα με τις ανάγκες των παιδιών, το κάνει αυτόματα πιο διασκεδαστικό (Bergen, 2008).

Αυτού του είδους τα παιχνίδια αποτελούν σημαντικό μέσο για την ανάπτυξη των παιδιών, καθώς συμβάλλουν στην κατανόηση των κοινωνικών κανόνων και κατ' επέκταση στην αλληλεπίδραση των παιδιών με συνομηλίκους. Μέσω αυτών των παιχνιδιών, τα παιδιά αναπτύσσουν κοινωνικές δεξιότητες, όπως η διαπραγμάτευση, η επίλυση διαφορών, η κριτική ικανότητα και η αυτορρύθμιση. Τα μικρά παιδιά κατανοούν ότι οι κοινωνικοί κανόνες είναι απαραίτητοι για τη διατήρηση συνεργασίας με τους άλλους. Συνεπώς, τα παιχνίδια με κανόνες λογίζονται -πέρα από τα πολλαπλά οφέλη που προσφέρουν στα μικρά παιδιά- και ως ένα εργαλείο ανάδειξης των κοινωνικών δεξιοτήτων τους (Πετκανοπούλου, 2017).

3.2. Επιτραπέζια Παιχνίδια

Τα επιτραπέζια παιχνίδια ανήκουν σε μια ευρύτερη κατηγορία παιχνιδιών κανόνων (Salmina & Tihanova, 2011). Αποτελούν ένα από τα πιο δημοφιλή και σταθερά επιλεγόμενα είδη παιχνιδιών. Τα εν λόγω παιχνίδια διαθέτουν ένα σύνολο κανόνων που διέπουν τη ροή τους και συνήθως έχουν ορισμένη αρχή και τέλος. Επιπλέον, αρκετά από αυτά, περιλαμβάνουν ανταγωνιστικό χαρακτήρα, καθώς ο στόχος τους είναι η πλεονεκτική θέση υπέρ των υπόλοιπων παικτών. Απαιτείται ωστόσο η χρήση στρατηγικής και τακτικής σκέψης προκειμένου να επιτευχθεί η νίκη (Gobet, et al., 2004). Τα περισσότερα επιτραπέζια παιχνίδια συνήθως παίζονται από δύο ή περισσότερους παίκτες, γι' αυτό και κατατάσσονται στην κατηγορία των ομαδικών παιχνιδιών (Σκουμπουρδή, 2010).

3.2.1. Ορισμός

Ο ορισμός για το επιτραπέζιο παιχνίδι αναφέρεται σε αυτό ακριβώς που δηλώνει η ίδια η λέξη: «παιχνίδι επί του τραπεζιού». Οποιοδήποτε παιχνίδι παίζεται επάνω στην επιφάνεια ενός τραπεζιού και συγκεκριμένα επάνω σε ένα ειδικά διαμορφωμένο ταμπλό, λογίζεται ως επιτραπέζιο παιχνίδι (Murray, 1978). Με την ίδια οπτική αντίστοιχα, ένα παιχνίδι το οποίο διαμορφώνεται και τοποθετείται επάνω σε δάπεδο, ονομάζεται επιδαπέδιο παιχνίδι και συνήθως αποτελεί μεγέθυνση μιας εκδοχής επιτραπέζιου παιχνιδιού (π.χ. [Twister](#)). Τα επιδαπέδια παιχνίδια είναι συνήθως μεγάλου μεγέθους παιχνίδια τα οποία έχουν πρόσθετα χαρακτηριστικά όπως μεγάλα γράμματα, ψηλά, ορατά σημάδια και κομμάτια σε μεγέθυνση. Ορισμένα μπορούν να τοποθετηθούν και στον τοίχο (επιτοίχια) (Shaw Trust, 2023).

Σύμφωνα με τους Botturi & Loh (2008), η έννοια του επιτραπέζιου παιχνιδιού υποδηλώνει ένα συγκεκριμένο είδος δραστηριότητας, ενώ ταυτόχρονα πρόκειται για ένα σύστημα που έχει σχεδιαστεί με προσοχή για να δημιουργήσει μια ολοκληρωμένη εμπειρία παιχνιδιού. Το σύστημα αυτό βοηθάει στην επίλυση συγκεκριμένων προβλημάτων ή χρησιμοποιεί συγκεκριμένο περιεχόμενο, κανόνες και υλικά για να κάνει την εμπειρία περισσότερο κατανοητή και πιο προσωπική για τους εμπλεκόμενους (Hunsucker, 2016).

Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν γίνει δημοφιλή λόγω της επίλυσης προβλημάτων και των ανταγωνιστικών χαρακτηριστικών τους. Κύριος στόχος τους είναι η διασκέδαση και η ψυχαγωγία, ωστόσο η πολυετής και συστηματική μελέτη τους αποδεικνύει ότι στις μέρες μας τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ως επί το πλείστον εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Συμβάλλουν σημαντικά σε πολλές πτυχές της γνωστικής και κοινωνικής ανάπτυξης των παιδιών και των ενηλίκων, στοχεύοντας στην ανάπτυξη συγκεκριμένων δεξιοτήτων (Σκουμπουρδή, 2010).

3.2.2. Χαρακτηριστικά

- Κανόνες: Οι κανόνες αποτελούν ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία των επιτραπέζιων παιχνιδιών, καθώς βοηθούν στην κατανόηση του νοήματος και της λειτουργίας του εκάστοτε παιχνιδιού από τους παίκτες, όπως και στην επικοινωνία μεταξύ τους. Βρίσκονται συνήθως σε ένα έντυπο εγχειρίδιο μέσα στο παιχνίδι και

μπορεί να είναι απλοϊκοί ή πολύ σύνθετοι, ανάλογα με την ηλικία των παικτών (Johnson & Tiwari, 2021). Περιλαμβάνουν συγκεκριμένα βήματα που πρέπει να ακολουθήσουν οι συμμετέχοντες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και εξηγούν τη σημασία και τη χρήση κάθε αντικειμένου, αλλά και την ευρύτερη λειτουργία του παιχνιδιού. Με λίγα λόγια, δίνουν μια αίσθηση του πώς πρέπει να παιχτεί το παιχνίδι (Hunsucker, 2016). Οι κανόνες θα πρέπει να διαμορφώνονται έτσι ώστε να ανταποκρίνονται στις ανάγκες των παικτών, ενώ η μη κατανόηση τους μπορεί να οδηγήσει σε αποτυχία της ροής του παιχνιδιού αλλά και της επικοινωνίας μεταξύ των παικτών (Σκουμπουρδή, 2012).

- Ταμπλό: Βασικό αντικείμενο ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού αποτελεί ο πίνακας ή αλλιώς το ταμπλό, το οποίο σχεδιάζεται σύμφωνα με τις ανάγκες και τη θεματολογία του εκάστοτε παιχνιδιού και υποδηλώνει την πορεία που ακολουθούν παίκτες. Αποτελείται συνήθως από μια επίπεδη χάρτινη, πλαστική ή ακόμη και υφασμάτινη επιφάνεια επάνω στην οποία παίζεται το παιχνίδι (Johnson & Tiwari, 2021). Η μορφή του ποικίλει όσον αφορά το σχήμα του, την πορεία της διαδρομής, αλλά και το πόσο λιτό ή περίτεχνο είναι. Τοποθετείται στο κέντρο των παικτών, έτσι ώστε να είναι ορατό και προσβάσιμο από όλους τους συμμετέχοντες (Hunsucker, 2016).
- Διακριτικά: Επάνω στο ταμπλό τοποθετούνται τα υπόλοιπα αντικείμενα που απαρτίζουν το επιτραπέζιο παιχνίδι, τα οποία αρχικά είναι τα διακριτικά που αντιπροσωπεύουν κάθε παίκτη (πιόνια, φιγούρες, μάρκες, κάρτες κ.λπ.). Συνήθως έχουν διαφορετικό χρώμα ή σχήμα, ενώ ενδέχεται να είναι πολύ λιτά (π.χ. κορίνες) ή να συνάδουν με το θέμα του παιχνιδιού (π.χ. ζωάκια, αυτοκινητάκια, πύργοι κ.λπ) (Σκουμπουρδή, 2010).
- Σειρά: Τα ζάρια, οι κληρωτίδες και το περιστρεφόμενο βέλος (spinner), είναι αντικείμενα τα οποία ορίζουν τη σειρά των παικτών και σύμφωνα με αυτά γίνεται η διαχείριση των κανόνων (Σκουμπουρδή, 2010). Τα ζάρια και το περιστρεφόμενο βέλος μπορούν να αποτελούνται από αριθμούς, εικόνες ή σύμβολα, ενώ οι κληρωτίδες μπορούν να περιέχουν κάρτες με οδηγίες ή εντολές, μάρκες, γράμματα ή αριθμούς. Τα αντικείμενα αυτά κατευθύνουν τους παίκτες προκειμένου να μετακινήσουν τα πιόνια τους επάνω στο ταμπλό (Johnson & Tiwari, 2021).

Ορισμένα επιτραπέζια παιχνίδια περιέχουν αντικείμενα επιβράβευσης, όπως νομίσματα, φιγούρες, κάρτες, αλλά και αντικείμενα που λειτουργούν ως ζημιογόνα για τον παίκτη που έτυχε να τα έχει στην κατοχή του (π.χ. κάρτα απώλειας σειράς) (Johnson & Tiwari, 2021). Το σύνολο των χαρακτηριστικών αυτών στοιχείων αποτελεί βασική προϋπόθεση για το σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την αποτελεσματική χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών γενικότερα (Σκουμπουρδή, 2010).

3.3. Ιστορική Αναδρομή

Τα επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι της παγκόσμιας κουλτούρας και διακατέχονται από μακρά και πλούσια ιστορία. Η παράδοση των επιτραπέζιων παιχνιδιών υπάρχει ακόμη και σήμερα σε πολλές χώρες ανά τον κόσμο και έχει ιδιαίτερη σημασία για τη διασκέδαση, την εκπαίδευση και την κοινωνική συνοχή. Αρχαίοι πολιτισμοί, όπως η Κίνα, η Ινδία και η Αίγυπτος έχουν αναπτύξει τα δικά τους επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία αντιπροσωπεύουν μία μακρά πολιτισμική κληρονομιά και μια διαρκή ανάγκη του ανθρώπου για κοινωνική αλληλεπίδραση (Fourie, 2009).

Στο πέρασμα των αιώνων, έως τις μέρες μας, υπάρχουν εμφανείς ομοιότητες στα χαρακτηριστικά και τον εξοπλισμό των αρχαίων επιτραπέζιων παιχνιδιών σε σχέση με τα σημερινά. Τα ζάρια, το ταμπλό, τα πιόνια και οι κανόνες, είναι στοιχεία τα οποία έχουν μείνει αναλλοίωτα στη διάρκεια των χρόνων και χρησιμοποιούνται ακόμη και σήμερα για το σχεδιασμό και την διεξαγωγή των επιτραπέζιων παιχνιδιών (Mardon, et al., 2020).

Κοινά στοιχεία σε όλους τους πολιτισμούς, εκτός από τους πίνακες (ταμπλό), αποτελούν επίσης τα μέσα τυχαιότητας, τα οποία στην αρχαιότητα, ήταν τα ζάρια τεσσάρων ή έξι όψεων, οι αστράγαλοι² και τα μπαστούνια. Τα ζάρια ήταν φτιαγμένα είτε από πέτρινες πλάκες με σκαλισμένες κοιλότητες, είτε από οστά ζώων (αστράγαλοι), τα οποία είχαν εξομαλυνθεί και σχεδιαστεί ώστε να μοιάζουν με τη μορφή των ζαριών που γνωρίζουμε σήμερα. Σε άλλες περιπτώσεις ήταν κατασκευασμένα από σκαλιστό ξύλο ή από κέλυφος χελώνας (Goblin, 2016). Τα μπαστούνια χρησιμοποιούνταν ως επί το

² Το αρχαίο ελληνικό παιχνίδι των αστράγαλων που είναι κοινώς γνωστό ως αρθρώσεις, ήταν ίσως το πρώτο παιχνίδι που παίχτηκε ποτέ με κανόνες βαθμολογίας. Οι αστράγαλοι είναι οι αρθρώσεις των προβάτων, των κατσικιών και άλλων ζώων φάρμας που όταν πεταχτούν σαν ζάρια θα πέσουν με την επιφάνεια μόνο προς τα πάνω (Finkel, 2007).

πλείστον στην Αρχαία Αίγυπτο κατά τη διάρκεια των παιχνιδιών. Συγκεκριμένα οι αρχαίοι Αιγύπτιοι, έριχναν μεγάλη ποσότητα από τα μαστούνια αυτά και χρησιμοποιούσαν τα αποτελέσματα που φαίνονταν στην επιφάνειά τους, προκειμένου να μετακινήσουν τα πιόνια τους στο ταμπλό (Mardon, et al., 2020).

Το πιο δημοφιλές επιτραπέζιο παιχνίδι στην Αρχαία Αίγυπτο είναι το Senet (βλ. εικ. 1) το οποίο χρονολογείται, σύμφωνα με αιγυπτιακές τοιχογραφίες, γύρω στο 3500 π.Χ. Το Senet, συνήθιζε να παίζεται σε ένα ταμπλό το οποίο αποτελούνταν από τρεις σειρές με 10 τετράγωνα. Ως συμπληρωματικά αντικείμενα υπήρχαν τα πιόνια και τα μέσα τυχαιότητας όπως τα μαστούνια και ενίοτε τα ζάρια ή οι αστράγαλοι. Το παιχνίδι είχε τον ίδιο στόχο που έχει σήμερα το τάβλι, στο οποίο ο παίκτης που κερδίζει, είναι εκείνος που παίρνει πρώτος τα κομμάτια του από το ταμπλό (Finkel, 2007). Οι αρχαίοι Αιγύπτιοι θεωρούσαν το Senet ως ένα είδος φυλακτού για το ταξίδι των νεκρών, επομένως τοποθετούνταν συχνά στον τάφο μαζί με άλλα χρήσιμα αντικείμενα για το ταξίδι στην μετά θάνατον ζωή (Mardon, et al., 2020) · (Donovan, 2017).



Εικόνα 1: Senet. Αιγυπτιακό επιτραπέζιο παιχνίδι γύρω στο 3500π.Χ. Πηγή:[The British Museum](https://www.britishmuseum.org).

Στην Αρχαία Αίγυπτο επίσης ήταν γνωστό το παιχνίδι Mehen («το παιχνίδι του φιδιού») (βλ. εικ. 2) το οποίο αποτελούνταν από έναν κυκλικό πίνακα σκαλισμένο σε τετράγωνα, ακολουθώντας μία σπειροειδή διαδρομή. Παιζόταν γύρω στο 3000 π.Χ. και παρόλο που οι κανόνες του δεν έχουν ανακαλυφθεί, τα χαρακτηριστικά του παρομοιάζουν με ένα γνωστό αραβικό παιχνίδι «το παιχνίδι της ύαινας». Στο εν λόγω παιχνίδι, ο κυκλικός πίνακας συνήθως απεικόνιζε τη μορφή ενός φιδιού ενώ τα αντικείμενα αποτελούνταν από έξι μάρμαρα και ένα ξύλινο λιοντάρι. Οι παίκτες ξεκινούσαν από την ουρά και κινούνταν προς το κέντρο, δηλαδή προς το κεφάλι του φιδιού (Mardon, et al., 2020).

Το «Royal game of Ur» (Βασιλικό παιχνίδι της Ουρ) (βλ. εικ. 3), είναι επίσης ένα από τα αρχαιότερα επιτραπέζια παιχνίδια που ανακαλύφθηκαν στην περιοχή Ουρ της Μεσοποταμίας (σημερινό Ιράκ) πριν από περίπου 4600 χρόνια. Βρέθηκε στους βασιλικούς τάφους της περιοχής και μόλις το 177 π.Χ. έγινε απόπειρα καταγραφής των κανόνων του σε σφηνοειδή πλάκα από τον Βαβυλώνιο αστρονόμο Itti-Marduk-Balatu. Ο ιστορικός Irving Finkel (2007) μελετώντας για χρόνια αυτό το αινιγματικό παιχνίδι, επιχείρησε και κατάφερε να αποκρυπτογραφήσει αυτούς τους [κανόνες](#). Ως εκ τούτου αποκάλυψε ένα παιχνίδι ανταγωνισμού, όπου δύο παίκτες επιχειρούν να κάνουν μία διαδρομή από τη μία άκρη του πίνακα στην άλλη. Οι κανόνες φαίνονται απλοί (όπως π.χ. στο τάβλι) και το παιχνίδι κατά βάση στηρίζεται στην τύχη, ωστόσο απαιτούνται πολύπλοκοι στρατηγικοί μηχανισμοί για να επιτευχθεί η νίκη (Finkel, 2007).



Εικόνα 2: Royal Game of Ur. Μεσοποταμία, νότιο Ιράκ, γύρω στο 2400-2600π.Χ. Πηγή: [The British Museum](#).

Τα mancala games (βλ. εικ. 4) είναι επίσης μία οικογένεια επιτραπέζιων παιχνιδιών στρατηγικής, τα οποία παίζονται από δύο άτομα και προέρχονται από την Αφρική, την Ινδία και τη Νοτιοανατολική Ασία. Αποτελούνται από ξύλινους πίνακες με δύο ή τέσσερις στήλες, ενώ τα υπόλοιπα κομμάτια αποτελούνται από πέτρες, κοχύλια, μάρμαρα ή σπόρους που μεταφέρονται στο ταμπλό (Fourie, 2009). Χρονολογούνται γύρω στο 700 μ.Χ. καθώς δεν υπάρχουν ενδείξεις ότι τα παιχνίδια αυτά υπήρχαν παλαιότερα (Finkel, 2007).

Εκτός από την Αίγυπτο και τη Μεσοποταμία, ενδείξεις επιτραπέζιων παιχνιδιών κατά την αρχαιότητα, υπάρχουν επίσης στην Κίνα, την Ινδία, την Ελλάδα και τη Ρώμη. Οι

αρχαίοι Έλληνες, επινόησαν ένα σημαντικό παιχνίδι στρατηγικής, την πέττεια ή πεττεία ή πεσσεία, προκειμένου να βοηθήσουν στην ανάπτυξη του νου των παιδιών και των ενηλίκων. Πρόκειται για το αρχαιότερο επιτραπέζιο παιχνίδι στην ελληνική ιστορία, που συχνά θεωρείται ως πρόγονος του σκακιού. Παρόλο που η ακριβής προέλευσή του χάνεται στο πέρασμα των αιώνων, αυτό το αρχαίο ελληνικό παιχνίδι στρατηγικής αποτελεί μία σημαντική πτυχή της ελληνικής κληρονομιάς. Η πέττεια θεωρούνταν παιχνίδι μάχης και παιζόταν στην Αρχαία Ελλάδα από τον 5^ο αιώνα π.Χ. έως και τον 2^ο αιώνα μ.Χ. (Murray, 1978). Επιπλέον οι αρχαίοι Έλληνες γύρω στον 7^ο αιώνα π.Χ. χρησιμοποιούσαν πήλινα ζάρια και πήλινη τράπεζα παιχνιδιού.

Στην Ινδία τα επιτραπέζια παιχνίδια, έκαναν την εμφάνισή τους κατά το 500 π.Χ. Ωστόσο αρκετά αργότερα, κατά τον 16^ο αιώνα γίνεται γνωστό το ιδιαίτερα δημοφιλές παιχνίδι Pachisi (βλ. εικ. 5), το οποίο εξακολουθεί να παίζεται έως και σήμερα με κάποιες παραλλαγές στα χαρακτηριστικά του. Η αρχική εκδοχή του ταμπλό αποτελείται από ύφασμα διαμορφωμένο



Εικόνα 5: Pachisi, 16^{ος} αι. μ.Χ. Πηγή: [Listverse](#)

σε σχήμα συμμετρικού σταυρού. Ο προσδιορισμός των κινήσεων γίνεται με 6 κοχύλια τύπου [καούρι](#) και τα πιόνια είναι κατασκευασμένα από ξύλο ή πηλό (Mardon, et al., 2020). Το Pachisi, θεωρείται παιχνίδι αγώνων και παίζεται από τέσσερα άτομα. Το σκάκι, το οποίο είναι εξολοκλήρου παιχνίδι στρατηγικής, εντοπίστηκε επίσης στην βορειοδυτική Ινδία γύρω στο 570 μ.Χ. (Fourie, 2009).

Το παιχνίδι με την ονομασία Mahjong (βλ. εικ. 6) είναι ένα παιχνίδι στρατηγικής το οποίο πρωτοπαίχτηκε στην Κίνα κατά την περίοδο 1600-1900 μ.Χ. Αποτελείται από περίπου 140 πλακίδια από μπαμπού ή οστό, διακοσμημένα με παραδοσιακά στοιχεία της χώρας (π.χ. λουλούδια, δράκους κ.λπ.).

Το αρχαίο Ρωμαϊκό παιχνίδι tabula, αποτέλεσε τη βάση για την εξέλιξη του σημερινού τάβλι, το οποίο χρονολογείται στην Αγγλία τον 17^ο αιώνα (Murray, 1978) · (Bell, 1980) αν και κάποια χαρακτηριστικά του έχουν εντοπιστεί εδώ και 5000 χρόνια στην αρχαία Μεσοποταμία (Mardon, et al., 2020)

Άλλα παιχνίδια, τα οποία αποτέλεσαν πρόδρομο των σημερινών σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι:

- τα παιχνίδια με «φίδια και σκάλες», τα οποία προέρχονται από την Ινδία (200 μ.Χ.),
- τα «παιχνίδια ευθυγράμμισης» όπως η τρίλιζα (1400 π.Χ.) με προέλευση από την Κίνα,
- τα «παιχνίδια κυνηγιού» (Tafl) όπως το [Hnefatafle](#) (400 μ.Χ.) με έντονη χρήση τους από τον πολιτισμό των Βίκινγκς,
- το «παιχνίδι της ντάμας», το οποίο ανακαλύφθηκε τον 12^ο αιώνα μ.Χ. στη Νότια Γαλλία και έχει καταφέρει, μαζί με πολλά άλλα επιτραπέζια παιχνίδια να επιβιώσει στη δοκιμασία του χρόνου (Mardon, et al., 2020) · (Murray, 1978).

Φτάνοντας στον 16^ο αιώνα, ένα από τα παλαιότερα εμπορικά παραγόμενα επιτραπέζια παιχνίδια είναι το «παιχνίδι της χήνας» (βλ. εικ. 7). Ξεκίνησε στη Φλωρεντία με την ονομασία «Giucoco dell' Oca» και είναι ένα παιχνίδι τύχης το οποίο δεν περιλαμβάνει καμία στρατηγική. Συνδέεται με αρχαία σπειροειδή παιχνίδια όπως το αιγυπτιακό Mehen και με αρχαία ευρήματα όπως ο [δίσκος της Φαιστού](#). Το παιχνίδι διέπεται από τη ρίψη ζαριών και τα κομμάτια του, τα οποία είναι συχνά σε σχήμα χήνας, μετακινούνται από το εξωτερικό του σπινάλ προς τη μέση. Ο στόχος είναι το πιόνι να ακολουθήσει μία διαδρομή από 63 αριθμημένα τετράγωνα και να φτάσει στο τέλειο 63 για να κερδίσει. Κατά τη διάρκεια της διαδρομής, ο παίκτης περνά από διάφορα τετράγωνα κατά τα οποία πρέπει να ακολουθήσει συγκεκριμένους κανόνες ή οδηγίες. Η επιρροή του παιχνιδιού διήρκεσε μέχρι τον 20^ο αιώνα, όταν παρόμοια παιχνίδια αγώνων συνδέθηκαν με τη λαϊκή κουλτούρα και τα τρέχοντα γεγονότα. Η παραγωγή του παιχνιδιού συνεχίζεται έως και σήμερα και μπορεί να παιχτεί με διάφορες παραλλαγές οι οποίες έχουν πλέον εκπαιδευτικό σκοπό, διδάσκοντας έννοιες όπως η ιστορία, η γεωγραφία και η ηθική. Στις μέρες μας το παιχνίδι της χήνας έχει προσαρμοστεί με βάση τις ανάγκες και την ηλικία των ανθρώπων (Damste, 2004-2005) · (Goblin, 2016).



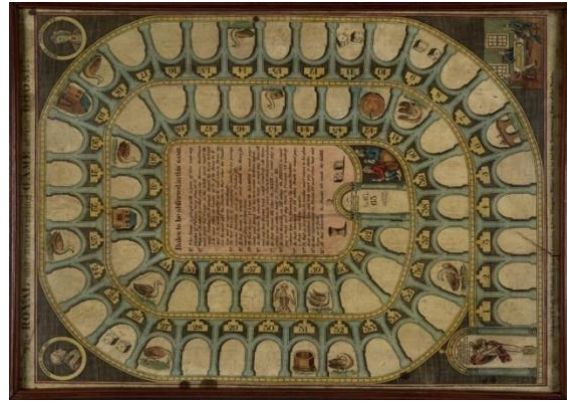
Εικόνα 3: Mehen. Αιγυπτιακό επιτραπέζιο παιχνίδι γύρω στο 3000π.Χ.
Πηγή:[The British Museum](#).



Εικόνα 4: Mancala, 700 μ.Χ. Πηγή:[Brooklyn Museum](#).



Εικόνα 6: Mahjong, 1600-1900 μ.Χ.
Πηγή: [Pexels](#).



Εικόνα 7: Το παιχνίδι της χήνας, 1800–1820.
Πηγή: [The British Museum](#).

3.3.1. Κλασικά και σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια

Έχουν γίνει πολλές προσπάθειες για την κατηγοριοποίηση και ταξινόμηση των βασικών στοιχείων που απαρτίζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι. Η ταξινόμηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να γίνει βάσει διαφόρων κριτηρίων, όπως τα υλικά, η προτεινόμενη ηλικία, ο αριθμός των συμμετεχόντων, η θεματολογία του παιχνιδιού και γενικά οι διαδικασίες τήρησης των κανόνων, αλλά και ο σκοπός του παιχνιδιού, δηλαδή η νίκη ή ο τερματισμός του (Johnson & Tiwari, 2021). Λαμβάνοντας υπ' όψιν την ιστορική εξέλιξη των επιτραπέζιων παιχνιδιών, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι υπάρχουν παιχνίδια που παίζονται ακόμη και σήμερα, ίσως με κάποιες παραλλαγές. Αυτού του είδους τα παιχνίδια κατατάσσονται στα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια, όπως είναι [το σκάκι](#), [η ντάμα](#), [το τάβλι](#), [ο γκρινιάρης](#), [το φιδάκι](#) κ.α., ενώ στις μέρες μας υπάρχει μια τεράστια ποικιλία σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών (π.χ. [monopoly](#), [scrabble](#), [trivial pursuit](#), [taboo](#) κ.α.) που καλύπτουν τις διαφορετικές προτιμήσεις και τα στυλ των ανθρώπων στο πέρασμα των χρόνων. Επιπλέον υπάρχει διαφοροποίηση όσον αφορά τους στόχους των παιχνιδιών, καθώς κάποια είναι ανταγωνιστικά, ενώ κάποια άλλα θεωρούνται συνεργατικά (O'Neill & Holmes, 2022).

Στην κατηγορία των σύγχρονων επιτραπέζιων παιχνιδιών, ανήκουν τα «Eurogames» (Woods, 2012), τα οποία ονομάζονται έτσι, καθώς σχεδιάστηκαν και αναπτύχθηκαν πρώτα στην Ευρώπη και κατά ένα μεγάλο ποσοστό στη Γερμανία³ εδώ και

³ Τα επιτραπέζια παιχνίδια πωλούνται κατά κεφαλήν στη Γερμανία, περισσότερο από οπουδήποτε αλλού στη γη. Οι κύριες εφημερίδες της χώρας αξιολογούν τα επιτραπέζια παιχνίδια μαζί με ταινίες και βιβλία, ενώ το ετήσιο συνέδριο επιτραπέζιων παιχνιδιών Spiel στο Έσσεν, προσελκύει περισσότερους από 150.000 οπαδούς από όλα τα κοινωνικά στρώματα. Λόγω αυτού του ενθουσιασμού, ο σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών έχει αναχθεί σε υψηλή τέχνη (Edwards, n.d.).

μερικές δεκαετίες. Τα Eurogames, έχουν σκοπό την προώθηση της κριτικής σκέψης, τον έμμεσο ανταγωνισμό και τη συνεργασία. Τα θέματά τους είναι ιδιαίτερα ελκυστικά, η κατασκευή τους είναι υψηλής ποιότητας κι αισθητικής και είναι προσβάσιμα ακόμη και σε πολύ μικρά παιδιά (έως 2 ετών). Η αξία αυτών των παιχνιδιών διακρίνεται από το γεγονός ότι οι παίκτες, αποκτούν θετική κοινωνική εμπειρία χωρίς να έχουν αυτοσκοπό τη νίκη. Μερικά από αυτά τα παιχνίδια βασίζονται κυρίως στη στρατηγική, ενώ άλλα στην πιθανότητα και παρ' όλο που ενσωματώνουν τον παράγοντα της τύχης, αυτό δεν επηρεάζει τα αποτελέσματα, αλλά τις αποφάσεις των παικτών στην πορεία του παιχνιδιού (Edwards, n.d.).

Η ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών ξεκινά με παιχνίδια στρατηγικής, αλλά σήμερα η γκάμα των παιχνιδιών είναι πολύ πιο ευρεία. Ο David Parlett στο βιβλίο του «Ιστορία των επιτραπέζιων παιχνιδιών», όπως αναφέρεται στο Woods (2012), κατηγοριοποιεί τα επιτραπέζια παιχνίδια σύμφωνα με τον τύπο και το στόχο τους. Κάποιες από αυτές τις κατηγορίες παιχνιδιών, περιλαμβάνουν τα παιχνίδια αγώνων, τα διαστημικά παιχνίδια, τα παιχνίδια καταδίωξης και τα παιχνίδια μετατόπισης. Ο Parlett κάνει επίσης διάκριση μεταξύ αφηρημένων και θεματικών παιχνιδιών, τα οποία έχουν ένα συγκεκριμένο θέμα ή πλαίσιο αφήγησης. Η κατηγοριοποίηση αυτή, βοηθά να γίνουν κατανοητά τα διαφορετικά είδη παιχνιδιών και τα χαρακτηριστικά τους (Woods, 2012).

- Τα παιχνίδια αγώνων, είναι παιχνίδια όπου ο στόχος είναι η πλεονεκτική θέση των παικτών οι οποίοι, διασχίζοντας μια διαδρομή σκοπεύουν να τερματίσουν πρώτοι. Τέτοιου είδους παιχνίδια είναι η ντάμα, το Pachisi (γκρινιάρης), το τάβλι κ.α.
- Τα διαστημικά παιχνίδια ή παιχνίδια θέσης, είναι παιχνίδια όπου τα αντικείμενα ή τα κομμάτια του παιχνιδιού πρέπει να τακτοποιηθούν σε κάποια ειδική διαμόρφωση (π.χ. [Tetris](#), [Twixt](#), [Space Invaders](#)).
- Τα παιχνίδια καταδίωξης, είναι παιχνίδια όπου οι παίκτες ξεκινούν με διαφορετικούς στόχους και διαφορετικά σετ κομματιών. Ένα παράδειγμα είναι το κλασικό παιχνίδι καταδίωξης, όπου ένας παίκτης είναι ο κυνηγός και ο άλλος είναι ο δραπέτης (π.χ. [Hnefatafl](#), [Fox&Geese](#)).
- Τα παιχνίδια μετατόπισης ή αλλιώς war games, είναι παιχνίδια όπου ο κύριος στόχος είναι η σύλληψη των κομματιών των αντιπάλων, όπως το σκάκι, το [Go](#) και το [Othello](#).

Οι Johnson & Tiwari (2021) συμπληρώνουν με ένα διαφορετικό σύστημα ταξινόμησης που περιλαμβάνει τις εξής κατηγορίες:

- Επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής. Τα επιτραπέζια παιχνίδια στρατηγικής, είναι παιχνίδια που βασίζονται σε δομημένους κανόνες και σχεδιασμό και απαιτούν πρόβλεψη και στρατηγική σκέψη από τους παίκτες τους. Τα παιχνίδια αυτά, συνήθως παίζονται ενάντια σε άλλους παίκτες και προσφέρουν υψηλή κοινωνική αλληλεπίδραση. Η διάρκειά τους μπορεί να είναι αρκετά μεγάλη και είναι περισσότερο περίπλοκα από άλλα παιχνίδια, γεγονός που τα καθιστά λιγότερο κατάλληλα για πολύ μικρά παιδιά. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν να βελτιώσουν τις δεξιότητες των παικτών σε περιοχές όπως η στρατηγική σκέψη, η κατανόηση των κανόνων, η διαπραγμάτευση και η συνεργασία με τους άλλους.
- Εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια, τα οποία έχουν σχεδιαστεί με γνώμονα την κατάκτηση συγκεκριμένων μαθησιακών στόχων. Το θέμα του παιχνιδιού, αλλά και η ποικιλία των στόχων εξαρτάται από το ηλικιακό επίπεδο των παιδιών.
- Παιχνίδια μυστηρίου. Είναι παιχνίδια στα οποία κάθε παίκτης αναλαμβάνει ένα ρόλο με στόχο την επίλυση κάποιου προβλήματος. Οι παίκτες συλλέγουν στοιχεία και μέσα από την αλληλεπίδραση, καταλήγουν σε κάποιο συμπέρασμα.
- Παιχνίδια με επίκεντρο την τύχη. Τα εν λόγω παιχνίδια δεν απαιτούν καμία στρατηγική, καθώς βασίζονται εξ' ολοκλήρου στην τύχη. Οι συμμετέχοντες μετακινούν τα κομμάτια του παιχνιδιού τους σε ένα συγκεκριμένο τμήμα, ή κινούνται αναλόγως, σύμφωνα με το αποτέλεσμα που θα φέρει το ζάρι ή το spinner κ.α. Αυτή η κατηγορία, καθιστά τα παιχνίδια τύχης, προσβάσιμα σε μία ευρύτερη ηλικιακή ομάδα και είναι ιδιαίτερα αρεστά στα νήπια και στα παιδιά των πρώτων τάξεων του δημοτικού (Olson, 2007).
- Δημιουργικά επιτραπέζια παιχνίδια, με επίκεντρο τη μνήμη και την αναζήτηση προκειμένου οι παίκτες να ανακαλύψουν κρυμμένες ενδείξεις στο παιχνίδι (π.χ. [Enchanted Forest](#)).
- Αυτοσχέδια (DIY) επιτραπέζια παιχνίδια. Παιχνίδια που μπορούν να φτιάξουν τα ίδια τα παιδιά χρησιμοποιώντας εικόνες, σχήματα, κείμενα, κανόνες κ.λπ. Χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους αλλά και τους κατάλληλους διαθέσιμους πόρους, όπως διάφορα υλικά ή ακόμη και τεχνολογίες κατασκευής (π.χ. 3D printer), έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν ένα προσωπικό επιτραπέζιο

παιχνίδι, το οποίο ανταποκρίνεται στις ανάγκες τους. Η έννοια των αυτοσχέδιων παιχνιδιών ενέχει επίσης εκπαιδευτική χροιά, καθώς η γνώση που αποκομίζουν τα παιδιά μέσα από την διαδικασία της κατασκευής, είναι σημαντική τόσο για την κοινωνική τους αλληλεπίδραση, όσο και για την γνωστική τους εξέλιξη (Johnson & Tiwari, 2021).

3.3.1.1. Συνεργατικά επιτραπέζια παιχνίδια

Τα συνεργατικά παιχνίδια αποτελούν σημαντικό υποείδος των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Όπως υποδηλώνει το όνομα, σε ένα συνεργατικό παιχνίδι οι παίκτες συνεργάζονται αντί να ανταγωνίζονται. Ο στόχος των παικτών είναι να κερδίσουν το παιχνίδι μαζί, εργαζόμενοι συλλογικά ενάντια σε αυτό. Αυτό απαιτεί από τους παίκτες να συντονιστούν και να αναπτύξουν στρατηγικές για να επιτύχουν τον κοινό τους στόχο. Τα συνεργατικά παιχνίδια έχουν γίνει δημοφιλή στον κόσμο των επιτραπέζιων παιχνιδιών και πολλά από αυτά έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα, διότι αναπτύσσουν την επικοινωνία, τη συνεργασία και την αντίληψη του κοινού στόχου σε μια ομάδα. Ορισμένα δημοφιλή παραδείγματα συνεργατικών παιχνιδιών είναι το [Pandemic](#), το [Forbidden Island](#) και το [Hanabi](#) (Edwards, n.d.).

Συμπερασματικά, τα επιτραπέζια παιχνίδια παρά τη δοκιμασία του χρόνου, παραμένουν αναλλοίωτα και συνεχίζουν υφίστανται, αιχμαλωτίζοντας παίκτες όλων των ηλικιών. Από τα κλασικά παιχνίδια που παίζονται για γενιές μέχρι τους σύγχρονους τίτλους που έχουν ξεπεράσει τα όρια της δημιουργικότητας και της στρατηγικής, τα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν μια μοναδική και συναρπαστική μορφή ψυχαγωγίας. Μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών, οι παίκτες έχουν την ευκαιρία να ασκήσουν τις δεξιότητες κριτικής σκέψης τους, να αναπτύξουν στρατηγικό σχεδιασμό και να συμμετάσχουν σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις. Είτε πρόκειται για ένα ανταγωνιστικό παιχνίδι που πυροδοτεί φιλικούς ανταγωνισμούς είτε για ένα παιχνίδι συνεργασίας που προωθεί την ομαδική εργασία, τα επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν μια πλατφόρμα για κοινές εμπειρίες και αξέχαστες στιγμές.

3.4. Επιτραπέζια παιχνίδια και τεχνολογία

Οι παιδικές εμπειρίες με την τεχνολογία και τα διαδραστικά μέσα, αποτελούν σήμερα ολοένα και περισσότερο, μέρος της καθημερινότητας των παιδιών και θεωρούνται ως σημαντικό κομμάτι του κατάλληλου αναπτυξιακού περιβάλλοντος για αυτά (Friedman, 2014).

Πρόσφατες έρευνες στον τομέα της εκπαίδευσης έχουν επιτρέψει μια ευρύτερη κατανόηση του πώς οι προηγμένες τεχνολογίες μπορούν να εφαρμοστούν αποτελεσματικά στην προσχολική εκπαίδευση. Αυτές οι έρευνες έχουν αποκαλύψει τους τρόπους με τους οποίους τα ψηφιακά μέσα μπορούν να αξιοποιηθούν ως εργαλεία για την υποστήριξη της μάθησης σε μικρές ηλικίες, ενισχύοντας την επικοινωνία, τις δεξιότητες συνεργασίας, τη δημιουργικότητα και την ανάπτυξη της γλώσσας των παιδιών (Νικολοπούλου, 2013).

Η ψηφιοποίηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι γεγονός εδώ και τουλάχιστον μία δεκαετία. Δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια (π.χ. [monopoly](#), [mancala](#), [τάβλι](#) κ.α.), κυκλοφορούν σε ψηφιακές πλατφόρμες παιχνιδιών και είναι προσβάσιμα σε υπολογιστές, smartphones και tablet. Αφενός τα ψηφιακά επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν πλεονεκτήματα, όπως ευκολία στην αποθήκευση της προόδου του παιχνιδιού, πρόσβαση σε επιπλέον περιεχόμενο και δυνατότητα ενημερώσεων και διορθώσεων, ωστόσο, παραμένει η ανάγκη για την αυθεντική αίσθηση των φυσικών επιτραπέζιων παιχνιδιών, την αληθοφάνεια των κατασκευαστικών υλικών και την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών (Hall, 2022).

Αν και η τεχνολογία μπορεί να προσφέρει ορισμένα πλεονεκτήματα, όπως πρόσβαση σε εκπαιδευτικό περιεχόμενο και ασκήσεις, υπάρχουν και ορισμένα ζητήματα που πρέπει να ληφθούν υπόψη. Στην προσχολική ηλικία, οι παιδικές εμπειρίες και η αλληλεπίδραση με το φυσικό περιβάλλον διαδραματίζουν καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη των παιδιών. Ως εκ τούτου, είναι σημαντικό να επιλέγονται προσεκτικά οι δραστηριότητες που προσφέρονται στα παιδιά. Η τεχνολογία μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως ένα εργαλείο για εκπαιδευτικούς σκοπούς, αλλά η αλληλεπίδραση με φυσικά υλικά, παιχνίδια και συνομηλίκους, πρέπει να έχει προτεραιότητα (Bayeck, 2020).

Ωστόσο, ο συνδυασμός της τεχνολογίας με τα επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία περικλείουν τη φυσική δραστηριότητα, μπορεί να παρέχει μια ενδιαφέρουσα και

αποτελεσματική εκπαιδευτική εμπειρία για τα παιδιά. Ένας από τους τρόπους για να πραγματοποιηθεί αυτός ο συνδυασμός θα μπορούσε να είναι η χρήση διαδραστικών δαπέδων. [Τα διαδραστικά δάπεδα](#), τα οποία ανήκουν στην κατηγορία των επιδαπέδιων παιχνιδιών, είναι ειδικά σχεδιασμένα δάπεδα που αντιδρούν στην αφή και την κίνηση των παιδιών πάνω τους. Μέσω αισθητήρων, τα διαδραστικά δάπεδα ανιχνεύουν τις κινήσεις των παιδιών και ανταποκρίνονται με διάφορα εφέ και αντιδράσεις. Οι διαδραστικές εφαρμογές που «τρέχουν» σε αυτά τα δάπεδα μπορούν να προσφέρουν ποικιλία επιτραπέζιων παιχνιδιών, εμπλουτίζοντας την εμπειρία των παιδιών και την αλληλεπίδραση μεταξύ τους. Μέσω των διαδραστικών δαπέδων, τα παιδιά μπορούν να βελτιώσουν τη συγκέντρωσή τους, να συνεργαστούν, να αναπτύξουν τις γνωστικές και κοινωνικές τους δεξιότητες, ενώ παράλληλα απολαμβάνουν μια διασκεδαστική εμπειρία επιτραπέζιου παιχνιδιού (Lee & Hahn, 2008) · (Ιοαννου & Ιοαννου, 2018).

Ένας δεύτερος τομέας ο οποίος κερδίζει εξίσου σημαντική προσοχή και αναγνώριση στην προσχολική εκπαίδευση τα τελευταία χρόνια, είναι η εκπαιδευτική ρομποτική. Αυτή η προσέγγιση προσφέρει στους μικρούς μαθητές έναν μοναδικό και ελκυστικό τρόπο να εξερευνήσουν τον κόσμο της τεχνολογίας και να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες (Pons & Jaen, 2020).

Ένα παράδειγμα εκπαιδευτικής ρομποτικής που χρησιμοποιείται ευρέως τα τελευταία χρόνια στην προσχολική εκπαίδευση, είναι το εκπαιδευτικό ρομπότ «Bee-Bot». Το Bee-Bot (βλ. εικ. 8) είναι ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο και επιδαπέδιο παιχνίδι ειδικά σχεδιασμένο για την προσχολική ηλικιακή ομάδα, καθώς ενσωματώνει στοιχεία που ευθυγραμμίζονται με τις αναπτυξιακές ανάγκες και ικανότητες των παιδιών. Είναι ένα προγραμματιζόμενο ρομπότ που βοηθά τους μικρούς μαθητές να αναπτύξουν βασικές δεξιότητες κωδικοποίησης και επίλυσης προβλημάτων με παιχνιδιάρικο και διαδραστικό τρόπο. Το παιχνίδι αποτελείται από ένα μικρό ρομπότ σε σχήμα μέλισσας και ένα χαλάκι (δάπεδο κύλισης) που μοιάζει με πλέγμα με διάφορα σημάδια (Σιτσανλής & Πολάτογλου, 2021).

Ο κύριος στόχος του Bee-Bot είναι να πλοηγήσει το ρομπότ στο χαλάκι δίνοντάς του απλές εντολές. Το χαλάκι χωρίζεται σε τετράγωνα, καθένα από τα οποία αντιπροσωπεύει μια συγκεκριμένη κίνηση για το Bee-Bot. Τα παιδιά μπορούν να προγραμματίσουν το ρομπότ πατώντας κουμπιά στην πλάτη του, τα οποία αντιστοιχούν σε διαφορετικές κατευθυντικές κινήσεις όπως εμπρός, πίσω, αριστερά και δεξιά. Στη

συνέχεια, το ρομπότ ακολουθεί την προγραμματισμένη ακολουθία εντολών και κινείται ανάλογα στο χαλάκι (Hunsaker, 2018). Η απλή διεπαφή, ο πολύχρωμος σχεδιασμός και οι απτικές αλληλεπιδράσεις το καθιστούν ελκυστικό και προσβάσιμο για μικρούς μαθητές. Παρέχει μια πρώιμη εισαγωγή στις έννοιες κωδικοποίησης, θέτοντας τα θεμέλια για μελλοντική μάθηση στους τομείς STEM (Επιστήμη, Τεχνολογία, Μηχανική και Μαθηματικά) (Λαμπρινάκου, 2019).



Εικόνα 8: Bee Bot και δάπεδο κύλισης. Πηγή: EDUK8GR.

Το Bee-Bot, αποτελεί ένα εξαιρετικό εκπαιδευτικό εργαλείο για την εκμάθηση υπολογιστικών εννοιών και κωδικοποίησης στα παιδιά, ενώ οι δυνατότητές του μπορούν να ενσωματωθούν με άλλα θέματα του βασικού προγράμματος σπουδών. Επιπλέον προσφέρει πολλά οφέλη στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Πρώτον, τους εισάγει στην έννοια της αλληλουχίας και του σχεδιασμού. Καθορίζοντας τη σωστή ακολουθία εντολών για το Bee-Bot, τα παιδιά μαθαίνουν να σκέφτονται λογικά και να αναπτύσσουν δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. Πρέπει να προβλέψουν και να κατανοήσουν τις συνέπειες κάθε εντολής, ενισχύοντας τις ικανότητες κριτικής σκέψης τους. Δεύτερον, το Bee-Bot προωθεί τη χωρική επίγνωση και τις λεπτές κινητικές δεξιότητες.

Επιπλέον, ενθαρρύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία μεταξύ των παιδιών. Μπορούν να δουλέψουν σε ομάδες προκειμένου να σχεδιάσουν και να εκτελέσουν τις κινήσεις του ρομπότ, προωθώντας την ομαδική εργασία και τις δεξιότητες

επικοινωνίας (Vargona & Cirus, 2021). Δουλεύοντας σε ζευγάρια ή μικρές ομάδες, τα παιδιά μαθαίνουν να επικοινωνούν τις ιδέες τους, να ακούν τους άλλους και να συνεργάζονται για την επίλυση προκλήσεων. Αυτό το συνεργατικό μαθησιακό περιβάλλον καλλιεργεί την κοινωνικο-συναισθηματική τους ανάπτυξη και θέτει τα θεμέλια για αποτελεσματικές δεξιότητες ομαδικής εργασίας και επικοινωνίας (Λαμπρινάκου, 2019). Επιπλέον, σύμφωνα με αναφορές των Vargona & Cirus (2021) η χρήση του συγκεκριμένου τύπου ρομπότ, μπορεί να συμβάλλει στην ανάπτυξη των ψυχικών ικανοτήτων των παιδιών όπως είναι ο χωρικός προσανατολισμός, η φαντασία, οι εκφραστικές δεξιότητες, η αντίληψη του χρόνου και η οπτική αντίληψη, καθώς και η δημιουργικότητα σε συνδυασμό με τη μνήμη.

Κατανοώντας τις λειτουργίες του Bee-Bot και τον τρόπο χρήσης του στην τάξη, είναι εύκολο να κατανοήσει κανείς πώς μπορεί να ενσωματωθεί στο πρόγραμμα σπουδών και να συνδεθεί με άλλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες όπως τα επιτραπέζια παιχνίδια. Η ευελιξία του Bee-Bot επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να το ενσωματώσουν σε διάφορους θεματικούς τομείς και μαθησιακά πλαίσια. Είτε πρόκειται για την εξερεύνηση σχημάτων και μοτίβων, την εξάσκηση κοινωνικών ή την ενίσχυση των γλωσσικών εννοιών, το Bee-Bot προσφέρει ατελείωτες δυνατότητες για την ενσωμάτωση της τεχνολογίας στην προσχολική εκπαίδευση (Λαμπρινάκου, 2019).

3.5. Το επιτραπέζιο παιχνίδι ως εκπαιδευτικό εργαλείο.

Η χρήση του επιτραπέζιου παιχνιδιού ως εργαλείο εκπαίδευσης, έχει θετικό αντίκτυπο στη μαθησιακή διαδικασία, καθώς μπορεί να αυξήσει την ενθάρρυνση και την ακαδημαϊκή επίδοση μέσω της ενίσχυσης κινήτρων των μαθητών και της βελτίωσης των μαθησιακών τους δεξιοτήτων. Τα κίνητρα είναι μια κρίσιμη πτυχή της μάθησης, καθώς προάγουν την ενεργό συμμετοχή και δέσμευση (Gee, 2003). Ωστόσο, τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται στην εκπαίδευση θα πρέπει να είναι κατάλληλα και σχετικά με το αντικείμενο που διδάσκεται, καθώς το κίνητρο από μόνο του δεν αρκεί. Τα εκπαιδευτικά οφέλη ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού μπορούν να πραγματοποιηθούν μέσω των προκλήσεων που παρουσιάζονται μέσα στο παιχνίδι και ευθυγραμμίζονται με τους κύριους εκπαιδευτικούς στόχους (Elofsson, et al., 2016).

Για να εξασφαλιστεί η αποτελεσματική χρήση των παιχνιδιών στην εκπαίδευση, οι μαθητές θα πρέπει να ενθαρρύνονται να αποκτούν γνώσεις μέσω αυτοκατευθυνόμενης και βασισμένης στην ανακάλυψη μάθησης, να καλλιεργούν δεξιότητες κριτικής σκέψης, μεταγνώσης (να μάθουν πώς να μαθαίνουν), αλληλεπίδρασης και επικοινωνίας με συνομηλίκους και εκπαιδευτικούς και να αναλάβουν ενεργό ρόλο στην παραγωγή γνώσης (Μπράτιτσης & Κοντοβουνησίου, 2021). Αυτές οι έννοιες είναι συναφείς με την κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky (1978), η οποία προτείνει ότι οι μαθητές μπορούν να ενισχύσουν τη διαδικασία μάθησης και να προάγουν την ανάπτυξή τους μέσω κοινωνικών αλληλεπιδράσεων με άλλους, συμπεριλαμβανομένων των δασκάλων και των συνομηλίκων τους (Vygotsky, 1978).

Τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να παρέχουν ευκαιρίες για τέτοιες αλληλεπιδράσεις και συνεργατικές μαθησιακές εμπειρίες. Επιπλέον, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να προσφέρουν ένα περιβάλλον ασφάλειας στους μαθητές προκειμένου να πειραματιστούν και να κάνουν λάθη χωρίς φόβο αποτυχίας ή αρνητικών συνεπειών. Αυτό μπορεί να συμβάλλει στην ελάττωση του άγχους και στην εξάσκηση της συναισθηματικής ανοχής, καθώς οι μαθητές ενθαρρύνονται να μάθουν από τα λάθη τους και να συνεχίσουν να προσπαθούν μέχρι να τα καταφέρουν (Rodilla, 2012).

Συνολικά, η χρήση παιχνιδιών στην εκπαίδευση μπορεί να έχει πολυάριθμα οφέλη για τους μαθητές, συμπεριλαμβανομένων των αυξημένων κινήτρων, της δέσμευσης και των μαθησιακών αποτελεσμάτων. Ωστόσο, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στο περιβάλλον της τάξης, θα μπορούσε να τα καταστήσει ως συμπληρωματικά εργαλεία που μπορούν να διευκολύνουν την εκπαιδευτική διαδικασία και να βελτιώσουν τη μαθησιακή εμπειρία.

Ο κατάλληλος σχεδιασμός ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, με το μαθησιακό περιεχόμενο να ενσωματώνεται στον πίνακα (ταμπλό) και στα στοιχεία του, καθώς και οι αλληλεπιδράσεις των παικτών μέσα σε αυτό, το καθιστούν ένα αποτελεσματικό εργαλείο μάθησης. Οι συζητήσεις κατά τη διεξαγωγή του παιχνιδιού, η επίλυση προβλημάτων και η κριτική σκέψη μεταξύ των μαθητών, συμβάλλουν θετικά στη μαθησιακή εμπειρία. Τα κατάλληλα σχεδιασμένα επιτραπέζια παιχνίδια δεν είναι μόνο πηγή ψυχαγωγίας αλλά και πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο για άτομα όλων των ηλικιών. Παρέχουν πρακτική εμπειρία, ανάπτυξη δεξιοτήτων και γνώσεις γύρω από ποικίλα θέματα. Τα επιτραπέζια

παιχνίδια δημιουργούν ένα ανταγωνιστικό περιβάλλον που ενθαρρύνει τους μαθητές να επικεντρωθούν στο περιεχόμενο και να εφαρμόσουν τη μάθησή τους (Treher, 2011).

Με τη θέσπιση μιας συγκεκριμένης γνωστικής δομής και τη χρήση αναλογιών και μεταφορών, τα επιτραπέζια παιχνίδια διευκολύνουν τη σύνδεση με νέες πληροφορίες. Αυτά τα παιχνίδια προωθούν τη μάθηση μέσω της αλληλεπίδρασης και ενθαρρύνουν την ομαδική εργασία και τη συνεργασία. Τα επιτραπέζια παιχνίδια ενθαρρύνουν επίσης τους μαθητές να εμπλακούν σε μια διαδικασία ανάλυσης και αποτελεσματικής επικοινωνίας των σκέψεών τους, εκφράζοντας παράλληλα τις ατομικές τους απόψεις. Με λίγα λόγια, τα επιτραπέζια παιχνίδια προσφέρουν μια ευχάριστη και διαδραστική προσέγγιση στη μάθηση ενώ ενθαρρύνουν τους μαθητές να σκέφτονται κριτικά και δημιουργικά (Strode, 2019) · (Treher, 2011).

3.5.1. Οφέλη Επιτραπέζιου παιχνιδιού στην προσχολική τάξη

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ένα αποτελεσματικό εργαλείο ανάπτυξης δεξιοτήτων και γνώσεων για άτομα ανεξαρτήτως ηλικίας. Δημιουργούν ένα ελκυστικό και ανταγωνιστικό περιβάλλον που ενισχύει τη μάθηση και επιτρέπει την εφαρμογή της γνώσης (Treher, 2011). Τα οφέλη που προσφέρουν είναι πολλαπλά τόσο σε μαθητές όσο και σε εκπαιδευτικούς.

Για τους μαθητές, τα επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν πλούσιες ευκαιρίες μάθησης, καθώς συχνά είναι σχεδιασμένα για να προάγουν τη σκέψη, τη δημιουργικότητα, την ανάλυση και τη λύση προβλημάτων. Επιπλέον, συνδέουν τους μαθητές με πραγματικές καταστάσεις, επιτρέποντάς τους να αναγνωρίσουν και να επιλύσουν προβλήματα στο πλαίσιο ενός παιχνιδιού. Ενθαρρύνουν τη χρήση αυθεντικών υλικών, δημιουργώντας ένα πιο ενδιαφέρον και διασκεδαστικό περιβάλλον μάθησης, το οποίο παράλληλα βοηθά στην ενίσχυση των κινήτρων των μαθητών, καθώς τα παιχνίδια αντιμετωπίζονται ως απολαυστικός τρόπος μάθησης (Rodilla, 2012).

Η δημιουργικότητα είναι επίσης μια δεξιότητα που προωθείται μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών, καθώς οι μαθητές συχνά χρειάζεται να επινοήσουν καινούργιες λύσεις και ιδέες για να πετύχουν στο παιχνίδι. Επιπλέον τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να ανακαλύψουν τα πάθη και τα ενδιαφέροντά τους και να αντιμετωπίσουν τυχόν συναισθηματικές προκλήσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Η απώλεια, η αποτυχία και η απόρριψη είναι καταστάσεις τις οποίες οι μαθητές καλούνται

να διαχειριστούν εξερευνώντας τα συναισθήματά τους. Επιπλέον τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να ικανοποιήσουν τις ανταγωνιστικές ανάγκες των μαθητών, καθώς πολλά από αυτά είναι σχεδιασμένα για να δημιουργούν ανταγωνισμό και να προκαλούν συναρπαστικές αναμετρήσεις. Αυτό μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές να ενθαρρύνουν τον εαυτό τους, να βελτιώνονται και να έχουν μια θετική αντίληψη για την ανταγωνιστική δυνατότητα. Τέλος τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να προάγουν τη χαλάρωση και την ανακούφιση από το άγχος. Η διαδικασία του παιχνιδιού μπορεί να βοηθήσει στη μείωση του άγχους, καθώς επιτρέπει στους παίκτες να αποσυνδεθούν από τις καθημερινές τους υποχρεώσεις και να εστιάσουν σε κάτι διασκεδαστικό και ευχάριστο (Rodilla, 2012).

Η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία παρέχει πολλά πλεονεκτήματα και για τον εκπαιδευτικό. Η Rodilla (2012) αναφέρει ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στη βελτίωση της συμμετοχής των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία, εφόσον απαιτούν την εμπλοκή και τη συμμετοχή τους στις διαδικασίες του παιχνιδιού. Επιπλέον, τα παιχνίδια αυτά ενισχύουν τα κίνητρα των μαθητών και προσθέτουν ενδιαφέρον σε θέματα που οι μαθητές θεωρούν λιγότερο ελκυστικά. Επιτρέπουν την προσαρμογή σε διαφορετικά περιβάλλοντα ενώ μπορούν να προσαρμοστούν σε διαφορετικούς στόχους και ανάγκες ανεξάρτητα από το μέγεθος της τάξης και τα διαφορετικά επίπεδα μάθησης των μαθητών. Επιπλέον, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία μπορεί να βοηθήσει στην ανάδειξη διαφορετικών τύπων ευφυΐας και μάθησης, που είναι επίσης σημαντικό για την ανταπόκριση στις ανάγκες των διαφορετικών μαθητών.

Επίσης, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο αξιολόγησης, παρέχοντας στους δασκάλους πληροφορίες σχετικά με τις ικανότητες και την κατανόηση των μαθητών. Μπορούν να βοηθήσουν στη δημιουργία θετικού κλίματος στην τάξη, καθώς οι μαθητές συνεργάζονται και αλληλεπιδρούν τόσο μεταξύ τους, όσο και με τον εκπαιδευτικό, με μια διαφορετική και πιο χαλαρή προσέγγιση. Τα παιχνίδια μπορούν επίσης να βοηθήσουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας, επικοινωνίας, κριτικής σκέψης και η λήψης αποφάσεων.

Τέλος, η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία μπορεί να προσφέρει μια ευκαιρία για την εισαγωγή πολιτιστικών αξιών και πρακτικών, καθώς πολλά επιτραπέζια παιχνίδια έχουν στοιχεία από διαφορετικές κουλτούρες και παραδόσεις. Αυτό μπορεί να βοηθήσει στη διεύρυνση της κατανόησης των μαθητών για τις

διαφορετικές πτυχές του κόσμου και στην ενίσχυση της διαπολιτισμικής κατανόησης (Rodilla, 2012).

Κεφάλαιο 4: Η σύνδεση του επιτραπέζιου παιχνιδιού με την κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας

4.1. Η συμβολή του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών – Έρευνες

Τα συνεργατικά και ανταγωνιστικά επιτραπέζια παιχνίδια έχουν αποτελέσει το επίκεντρο πολυάριθμων μελετών που εξετάζουν τον αντίκτυπό τους στη συμπεριφορά και την κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών. Αυτά τα παιχνίδια παρέχουν ένα δομημένο περιβάλλον όπου τα παιδιά μπορούν να συμμετάσχουν σε κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, επίλυση προβλημάτων και λήψη αποφάσεων, επηρεάζοντας έτσι τις δεξιότητες συμπεριφοράς τους. Στη συνέχεια παρατίθενται κάποιες έρευνες που αντιπροσωπεύουν τη σύνδεση μεταξύ επιτραπέζιων παιχνιδιών και κοινωνικής συμπεριφοράς των παιδιών, παράλληλα με προτάσεις για τον ρόλο του παιδαγωγού στην εν λόγω σύνδεση.

4.1.1. Συνεργατικά και ανταγωνιστικά επιτραπέζια παιχνίδια.

Η έρευνα του Eriksson et al. (2021), δείχνει ότι τα συνεργατικά επιτραπέζια παιχνίδια, όπου οι παίκτες εργάζονται σε ομάδες για έναν κοινό στόχο, μπορούν να προωθήσουν κοινωνικές συμπεριφορές σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Συμμετέχοντας σε συνεργατικό παιχνίδι, τα παιδιά μαθαίνουν να μοιράζονται, να εναλλάσσονται και να υποστηρίζουν το ένα το άλλο, γεγονός που ενισχύει τις κοινωνικές τους δεξιότητες και την ενσυναίσθηση. Επιπλέον, τα συνεργατικά επιτραπέζια παιχνίδια, ενθαρρύνουν τις θετικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, μειώνουν τις συγκρούσεις και προωθούν την αίσθηση του ανήκειν στην ομάδα.

Από την άλλη, τα ανταγωνιστικά επιτραπέζια παιχνίδια, όπου οι παίκτες ανταγωνίζονται μεταξύ τους για να επιτύχουν ατομική επιτυχία, μπορούν να έχουν μικτές επιπτώσεις στη συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Ενώ ο ανταγωνισμός

μπορεί να τονώσει τα κίνητρα και τη στρατηγική σκέψη, μπορεί επίσης να οδηγήσει σε αρνητικές συμπεριφορές όπως επιθετικότητα, εξαπάτηση και απουσία ευγενούς άμιλλας. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η φύση του ανταγωνισμού στα επιτραπέζια παιχνίδια μπορεί να ποικίλει, κάτι το οποίο κυμαίνεται από φιλικό ανταγωνισμό έως εξαιρετικά ανταγωνιστικές διαθέσεις, και αυτό μπορεί να επηρεάσει τα αποτελέσματα συμπεριφοράς. Οι συγκεκριμένες συμπεριφορικές επιδράσεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορούν επίσης να εξαρτώνται από διάφορους παράγοντες, όπως οι κανόνες του παιχνιδιού, η καθοδήγηση των ενηλίκων και τα ατομικά χαρακτηριστικά των παιδιών.

Η συμμετοχή των γονέων ή των εκπαιδευτικών στη διευκόλυνση των συζητήσεων, δίνοντας έμφαση στους κοινωνικούς κανόνες συμπεριφοράς και προωθώντας θετικές αλληλεπιδράσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού μπορεί να βελτιώσει τη συνολική εμπειρία και να μετριάσει τυχόν αρνητικές επιπτώσεις (Eriksson, et al., 2021).

4.1.2. Συνεργατικό επιτραπέζιο παιχνίδι και συλλογική συμπεριφορά.

Η έρευνα που διεξήχθη από τους Perpler, et al. (2013), επικεντρώθηκε στην εκπαιδευτική αξία των συνεργατικών επιτραπέζιων παιχνιδιών, τα οποία καλούν τους παίκτες να συνεργαστούν για έναν κοινό στόχο.

Η μελέτη υπογράμμισε τις μοναδικές ευκαιρίες που παρουσιάζει το συνεργατικό επιτραπέζιο παιχνίδι για τη διδασκαλία των παιδιών σχετικά με τη συλλογική συμπεριφορά. Συμμετέχοντας σε αυτά τα παιχνίδια, τα παιδιά μπορούν να παρατηρήσουν πώς οι ατομικές τους ενέργειες και αποφάσεις επηρεάζουν το συνολικό σύστημα και πώς η συλλογική συμπεριφορά προκύπτει από τις αλληλεπιδράσεις τους. Αυτή η βιωματική μαθησιακή προσέγγιση επιτρέπει στα παιδιά να αναπτύξουν μια κατανόηση εννοιών όπως η συνεργασία, ο συντονισμός και η αυτοοργάνωση.

Τα ερευνητικά ευρήματα έδειξαν ότι το συνεργατικό επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να προωθήσει αποτελεσματικά την κατανόηση της συλλογικής συμπεριφοράς από τα παιδιά. Μέσα από το παιχνίδι, τα παιδιά όχι μόνο ενισχύουν τις γνώσεις τους, αλλά αναπτύσσουν επίσης κρίσιμες κοινωνικές δεξιότητες όπως η επικοινωνία, η κριτική σκέψη, η συνεργασία και η επίλυση προβλημάτων. Η συνεργατική φύση αυτών των παιχνιδιών προάγει τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, την ενσυναίσθηση και την αίσθηση κοινής ευθύνης μεταξύ των παικτών.

Επιπλέον, η μελέτη τόνισε τη σημασία της παροχής κατάλληλης καθοδήγησης κατά τη διάρκεια συνεργατικών εμπειριών παιχνιδιού. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διαδραματίσουν κεντρικό ρόλο στη διευκόλυνση των συζητήσεων, στην ενθάρρυνση του προβληματισμού και βοηθώντας τα παιδιά να κάνουν συνδέσεις μεταξύ των εμπειριών παιχνιδιού τους και των πραγματικών συστημάτων. Πλαισιώνοντας τις εμπειρίες παιχνιδιού μέσα σε σχετικά πλαίσια, τα παιδιά μπορούν να μεταφέρουν τη μάθησή τους σε άλλα πολύπλοκα συστήματα που συναντούν στη ζωή τους (Perpler, et al., 2013).

4.1.3. Κοινωνική και συναισθηματική μάθηση με επιτραπέζια παιχνίδια.

Στο έργο τους, οι Hromek & Roffey (2009), τονίζουν τη σημασία της ενσωμάτωσης της κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα μέσω της χρήσης επιτραπέζιων παιχνιδιών. Υπογραμμίζουν πώς τα παιχνίδια μπορούν να παρέχουν μια ελκυστική και διαδραστική πλατφόρμα για τα παιδιά, προκειμένου να αναπτύξουν και να εξασκήσουν διάφορες κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες.

Οι Hromek & Roffey (2009) όπως και οι Dell' Angela, et al. (2020) υπογραμμίζουν τον αντίκτυπο των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διευκόλυνση της συναισθηματικής ρύθμισης στα παιδιά. Τα επιτραπέζια παιχνίδια, συχνά περιλαμβάνουν προκλήσεις και αποτυχίες, οι οποίες απαιτούν από τα παιδιά να διαχειριστούν την απογοήτευση και άλλες συναισθηματικές αντιδράσεις. Συνεπώς παρέχουν ευκαιρίες στα παιδιά να αναπτύξουν επιμονή, ανθεκτικότητα και ικανότητα αντιμετώπισης της αποτυχίας. Με την εξάσκηση της συναισθηματικής ρύθμισης μέσα σε ένα υποστηρικτικό και ελεγχόμενο περιβάλλον, τα παιδιά αναπτύσσουν στρατηγικές αντιμετώπισης και αυτοέλεγχου.

4.1.4. Θεραπευτικά επιτραπέζια παιχνίδια.

Ο Hromek (2005), όπως αναφέρεται στο Hromek & Roffey (2009), ορίζει την έννοια των «θεραπευτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών» ως ψυχοεκπαιδευτικά εργαλεία. Τα εν λόγω «θεραπευτικά επιτραπέζια παιχνίδια» χρησιμοποιούνται για τη διδασκαλία δεξιοτήτων και στρατηγικών που σχετίζονται με διάφορα θέματα, όπως οι φιλίες, τα πειράγματα, η διαχείριση του θυμού, ο αθλητισμός, το άγχος, η κατάθλιψη και η ευτυχία. Παίζονται συνήθως από μικρές ομάδες παιδιών και έχουν ως στόχο την καθοδηγούμενη εξάσκηση. Συνήθως, περιλαμβάνουν έναν συνομήλικό με καλές κοινωνικές δεξιότητες που βοηθά

στην εύρεση θετικών λύσεων. Με την ενσωμάτωση αυτών των στοιχείων στα παιχνίδια, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να διευκολύνουν την ανάπτυξη βασικών κοινωνικών και συναισθηματικών ικανοτήτων στα παιδιά.

4.1.5. Επιτραπέζια παιχνίδια και συμπερίληψη.

Η έρευνα των Davis-Temple, et al. (2014) , επικεντρώνεται στο ρόλο που διαδραματίζουν τα επιτραπέζια παιχνίδια στην ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων σε παιδιά με ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες. Οι συγγραφείς τονίζουν τη σημασία της διδασκαλίας των παιδιών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στο πώς να παίζουν επιτραπέζια παιχνίδια, καθώς αυτά τα παιχνίδια προσφέρουν ευκαιρίες για κοινωνική αλληλεπίδραση, λήψη αποφάσεων και τήρηση κανόνων. Συμμετέχοντας στο επιτραπέζιο παιχνίδι, τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν δεξιότητες κοινωνικής συμπεριφοράς, όπως το να μοιράζονται, να αναμένουν για τη σειρά τους και να ακολουθούν τις οδηγίες του παιχνιδιού.

Οι Davis-Temple, et al. (2014) τονίζουν τις δυνατότητες των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως εργαλείο για παιχνίδι χωρίς αποκλεισμούς, προωθώντας κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και φιλίες μεταξύ των παιδιών με ιδιαίτερες ανάγκες και των συνομηλίκων τους. Με τη διδασκαλία και τη διευκόλυνση του επιτραπέζιου παιχνιδιού, οι εκπαιδευτικοί και οι επαγγελματίες μπορούν να δημιουργήσουν μαθησιακά περιβάλλοντα χωρίς αποκλεισμούς, όπου τα παιδιά διαφορετικών ικανοτήτων μπορούν να συμμετάσχουν σε ουσιαστικές κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και να αναπτύξουν σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες.

4.1.6. Επιτραπέζια παιχνίδια, κοινωνικές δεξιότητες και ενσυναίσθηση.

Σύμφωνα με τους Dell' Angela, et al, (2020) τα επιτραπέζια παιχνίδια ενθαρρύνουν τη συνεργασία, τη σειρά και την ενεργό ακρόαση, προωθώντας την ανάπτυξη επικοινωνιακών και διαπροσωπικών δεξιοτήτων. Τα παιδιά μαθαίνουν να ανταλλάσσουν και να ανταποκρίνονται στα συναισθήματα των συνομηλίκων τους, προωθώντας την ενσυναίσθηση και χτίζοντας θετικές σχέσεις. Ομοίως, η Bayeck (2020) δίνει έμφαση στην κοινωνική διάσταση του επιτραπέζιου παιχνιδιού, τονίζοντας το ρόλο του στην προώθηση της συνεργασίας, της επικοινωνίας και των διαπραγματευτικών δεξιοτήτων. Τα επιτραπέζια παιχνίδια ενθαρρύνουν τους μαθητές να συνεργάζονται, να

σχεδιάζουν στρατηγικές και να επιλύουν συγκρούσεις, προωθώντας τη θετική κοινωνική δυναμική και ενισχύοντας τις ικανότητες ομαδικής εργασίας.

4.1.7. Τα επιτραπέζια παιχνίδια διδάσκουν σύνθετες κοινωνικές δεξιότητες.

Η έρευνα των Barton et al. (2018) παρέχει πολύτιμες πληροφορίες σχετικά με τις αποτελεσματικές στρατηγικές για τη διδασκαλία του επιτραπέζιου παιχνιδιού σε μικρά παιδιά. Οι ερευνητές επικεντρώθηκαν στον εντοπισμό εκπαιδευτικών πρακτικών που ενισχύουν την εμπλοκή, την κατανόηση και την απόλαυση του επιτραπέζιου παιχνιδιού των παιδιών. Μέσω εμπειρικής εξέτασης, διερεύνησαν την επίδραση διαφορετικών τεχνικών διδασκαλίας στα μαθησιακά αποτελέσματα των παιδιών και στη συνολική εμπειρία του παιχνιδιού.

Η μελέτη τόνισε τη σημασία των ρητών οδηγιών και των τεχνικών σκαλωσιάς στη διδασκαλία μέσω επιτραπέζιου παιχνιδιού. Αποκάλυψε ότι η παροχή σαφών κανόνων, η επίδειξη του παιχνιδιού και η προσφορά καθοδηγούμενης πρακτικής είναι αποτελεσματικές στρατηγικές για τη διευκόλυνση της κατανόησης των κανόνων και της μηχανικής του παιχνιδιού από τα παιδιά. Αναλύοντας το παιχνίδι σε διαχειρίσιμα βήματα και παρέχοντας υποστήριξη ανάλογα με τις ανάγκες, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενθαρρύνουν τα παιδιά να κατανοήσουν τις θεμελιώδεις έννοιες και στρατηγικές που εμπλέκονται στο επιτραπέζιο παιχνίδι. Επιπλέον, η έρευνα υπογράμμισε τη σημασία της αμοιβαίας επικοινωνίας κατά τη διάρκεια του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Η ενθάρρυνση της αλληλεπίδρασης, της συνεργασίας και της αλληλοβοήθειας μεταξύ των παιδιών προάγει την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και βελτιώνει τη συνολική εμπειρία του παιχνιδιού. Τα ευρήματα τόνισαν την αξία της προώθησης ενός θετικού και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλοντος παιχνιδιού που προάγει τη δικαιοσύνη, τον σεβασμό και τη συνεργασία.

Στον ακόλουθο πίνακα (πίνακας 1) παρουσιάζονται συνοπτικά οι μελέτες που αναλύθηκαν στο παρόν κεφάλαιο.

Πίνακας 1: «Έρευνες για το επιτραπέζιο παιχνίδι και τη σύνδεσή του με την κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας» (Canva).

Ερευνητές / Πόλη - Χώρα	Στόχος/Σκοπός μελέτης	Ερευνητική προσέγγιση	Κύρια ευρήματα
(Barton, και συν., 2018) ΗΠΑ	Αυξημένη κοινωνική συμπεριφορά παιδιών με αναπηρία.	Ποσοτική έρευνα	Το παιχνίδι επέτρεψε την αλληλεπίδραση και την ενίσχυση των σχέσεων μεταξύ των παιδιών με αναπηρίες και των συνομηλίκων τους.
(Davis-Temple, Jung, & Sainato, 2014) ΗΠΑ	Διδασκαλία βημάτων και δεξιοτήτων επιτραπέζιων παιχνιδιών σε παιδιά με ειδικές ανάγκες και συσχέτιση με κατάλληλη συμπεριφορά στο παιχνίδι με συνομηλίκους.	Ποσοτική έρευνα	Οι συμμετέχοντες αύξησαν τη συμπεριφορά τους που σχετίζεται με το επιτραπέζιο παιχνίδι και το επίπεδο απόδοσης στην ολοκλήρωση των βημάτων του επιτραπέζιου παιχνιδιού.
(Bayeck, 2020) ΗΠΑ	Δυνατότητες μάθησης των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε διάφορα περιβάλλοντα, θέματα και διαφορετικούς μαθητές.	Βιβλιογραφική ανασκόπηση	Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι χώροι μάθησης που μπορούν να επιτρέψουν την εκμάθηση διαφόρων περιεχομένων. Επιτρέπουν διάφορες αλληλεπιδράσεις που έχουν ως αποτέλεσμα οι παίκτες να εμπλέκονται σε υπολογιστική σκέψη, ομαδική εργασία και δημιουργικότητα.
(Hromek & Roffey, 2009) Αυστραλία	Τα επιτραπέζια παιχνίδια ως εργαλεία για την προώθηση των δεξιοτήτων κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης στο πλαίσιο της εκπαίδευσης.	Βιβλιογραφική ανασκόπηση	Η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι αποτελεσματική για την προώθηση της συναισθηματικής και κοινωνικής μάθησης.
(Dell' Angela, και συν., 2020) Ελβετία (Γενεύη και Βω)	Η ανάπτυξη και η δοκιμή τριών επιτραπέζιων παιχνιδιών που βασίζονται στη θεωρία και στοχεύουν ρητά την συναισθηματική ικανότητα.	Ποιοτική έρευνα	Τα επιτραπέζια παιχνίδια που είναι ειδικά σχεδιασμένα για ανάπτυξη συναισθηματικής ικανότητας, φαίνεται να προκαλούν εμπειρίες παιχνιδιού συγκρίσιμες με παιχνίδια εμπορικά.
(Eriksson, Kenward, & Stenberg, 2021) Σουηδία	Οι συμπεριφορικές επιδράσεις συνεργατικών και ανταγωνιστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών σε παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως έξι ετών	Ποσοτική έρευνα	Τα παιδιά προτιμούν να παίζουν συνεργατικά επιτραπέζια παιχνίδια, σε αντίθεση με τα ανταγωνιστικά, ωστόσο και οι δύο κατηγορίες παιχνιδιών ωφελούν κοινωνικά τα παιδιά.
(Pepler, Danish, & Phelps, 2013) ΗΠΑ	Ο σχεδιασμός παιχνιδιών που προωθούν είτε ανταγωνιστικό είτε συνεργατικό παιχνίδι μπορούν να οδηγήσουν σε διαφορετικά αποτελέσματα.	Ποσοτική έρευνα	Το συνεργατικό επιτραπέζιο παιχνίδι αυξάνει τις συνεργατικές και προ-κοινωνικές συμπεριφορές σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και παιδιά πρώτης δημοτικού.

Κεφάλαιο 5: Σχεδιασμός και προτάσεις επιτραπέζιων παιχνιδιών για την προσχολική τάξη: Προώθηση της κοινωνικής συμπεριφοράς και μάθησης.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια είναι ένα εξαιρετικό εργαλείο για την υποστήριξη της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, της γνωστικής ανάπτυξης και της μάθησης σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Όταν σχεδιάζονται με προσοχή στην καταλληλότητα της ηλικίας, τη μηχανική των παιχνιδιών και τους εκπαιδευτικούς στόχους, τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να δημιουργήσουν ελκυστικές και ευχάριστες εμπειρίες που ενθαρρύνουν τη θετική κοινωνική συμπεριφορά. Σε αυτό το κεφάλαιο, θα διερευνήσουμε τα βασικά στοιχεία και τις αρχές του αποτελεσματικού σχεδιασμού επιτραπέζιων παιχνιδιών για την προσχολική τάξη. Με βάση ευρήματα από προηγούμενα κεφάλαια αλλά και από την υπάρχουσα βιβλιογραφία, θα παραχθούν πρακτικές προτάσεις και συστάσεις για το σχεδιασμό επιτραπέζιων παιχνιδιών που προωθούν ειδικά τη θετική κοινωνική συμπεριφορά στα μικρά παιδιά.

5.1. Βασικά χαρακτηριστικά σχεδιασμού:

Ο σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών προσχολικής ηλικίας περιλαμβάνει την εξέταση των θεμελιωδών στοιχείων που είναι απαραίτητα για τη δημιουργία ελκυστικών και εκπαιδευτικών εμπειριών για μικρά παιδιά.

Καταλληλότητα ηλικίας:

- Περιεχόμενο: Είναι σημαντική η κατανόηση της ηλικιακής ομάδας-στόχου προκειμένου να προσαρμοστεί ανάλογα το περιεχόμενο του παιχνιδιού. Πρέπει να ληφθούν υπόψη οι γνωστικές ικανότητες, το εύρος προσοχής και οι κινητικές δεξιότητες των παιδιών προσχολικής ηλικίας για να διασφαλιστεί ότι το παιχνίδι είναι κατάλληλο και ευχάριστο για αυτά (Marchis, 2019) · (Μπράτισης & Κοντοβουνησίου, 2021). Επιλογή θεμάτων που ανταποκρίνονται στις προτιμήσεις και τα ενδιαφέροντα των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τα παιχνίδια που βασίζονται σε αγαπημένους χαρακτήρες, ζώα ή οικείες καταστάσεις μπορούν να

αυξήσουν τον ενθουσιασμό τους και να ενισχύσουν την συμμετοχή τους στο παιχνίδι (Σκουμπουρδή, 2010).

- Απλοί κανόνες: Διατήρηση των κανόνων του παιχνιδιού σε απλούς και κατανοητούς. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας θα πρέπει να έχουν τη δυνατότητα να κατανοήσουν και να ακολουθήσουν τους κανόνες χωρίς πολύπλοκες εξηγήσεις. Χρήση συνοπτικών και σαφών οδηγιών, με ενσωμάτωση οπτικών βοηθημάτων ή συμβόλων προκειμένου να διευκολυνθεί η κατανόηση (Marchis, 2019) · (Σκουμπουρδή, 2010).
- Χρόνος εγκατάστασης και χρόνος παιχνιδιού: Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας έχουν περιορισμένη διάρκεια προσοχής. Συνεπώς κατά το σχεδιασμό θα πρέπει να ληφθεί υπόψη η διάρκεια εγκατάστασης και εκτέλεσης του παιχνιδιού προκειμένου να διατηρηθεί το ενδιαφέρον και η συμμετοχή των παιδιών (Marchis, 2019).
- Πρακτικά εξαρτήματα: Επιλογή υλικών και εξαρτημάτων που είναι ασφαλή και κατάλληλα για παιδιά προσχολικής ηλικίας. Επιλογή μεγαλύτερων και εύχρηστων κομματιών για να προωθηθεί η επιδεξιότητά τους και να ελαχιστοποιηθεί ο κίνδυνος ατυχήματος (Σκουμπουρδή, 2010).
- Αισθητική παιχνιδιού: Έλξη της προσοχής των παιδιών, με χρήση ζωντανών χρωμάτων, ελκυστικών γραφικών και εικονογραφήσεων. Η δημιουργία οπτικών ερεθισμάτων, ενισχύει το ενδιαφέρον τους και ενθαρρύνει τη συμμετοχή τους (Marchis, 2019).

B. Μηχανική παιχνιδιών:

- Κανόνες παιχνιδιού: Γνωριμία των παικτών με τα στοιχεία και τους κανόνες του παιχνιδιού. Οδηγίες και καθοδήγηση ως προς τον τρόπο εκτέλεσης του παιχνιδιού αλλά και συμβουλές στρατηγικής προκειμένου οι παίκτες να φτάσουν στη νίκη.
- Τήρηση σειράς: Ενθάρρυνση κοινωνικής αλληλεπίδρασης και υπομονής με ενσωμάτωση της διαχείρισης σειράς από τους παίκτες. Σε κάποιες περιπτώσεις η υπενθύμιση της σειράς μπορεί να γίνει με τη χρήση οπτικών ενδείξεων αντί προφορικής οδηγίας. (Marchis, 2019)

- Συνεργατικά στοιχεία: Εισαγωγή συνεργατικών στοιχείων παιχνιδιού για την προώθηση της συνεργασίας. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει τη ομαδική εργασία για την επίτευξη ενός κοινού στόχου ή τη βοήθεια μεταξύ των παικτών σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ενθάρρυνση των περισσότερο έμπειρων στο παιχνίδι ώστε να βοηθήσουν τους αρχάριους παίκτες (Marchis, 2019) · (Sato & de Haan, 2016) · (Μπράτισης & Κοντοβουνησίου, 2021).
- Μέσα τυχαιότητας: Ενσωμάτωση στοιχείων τυχαιότητας, όπως ρίψη ζαριών ή τράβηγμα καρτών. Ωστόσο, πρέπει να ληφθεί υπόψη, ότι το αποτέλεσμα του παιχνιδιού δεν καθορίζεται αποκλειστικά από την τύχη, καθώς τα παιδιά προσχολικής ηλικίας πρέπει επίσης να μάθουν στρατηγική και λήψη αποφάσεων (Marchis, 2019).

Γ. Εκπαιδευτικοί στόχοι: Καθορισμός των εκπαιδευτικών στόχων σχετικά με συγκεκριμένους τομείς γνώσης, ανάπτυξης δεξιοτήτων ή προώθησης συνεργασίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Ευθυγράμμιση των μηχανισμών και των δραστηριοτήτων του παιχνιδιού με τα επιθυμητά εκπαιδευτικά αποτελέσματα.

- Γλωσσική ανάπτυξη: Παροχή ευκαιριών για επέκταση λεξιλογίου, αφήγηση ιστοριών και λεκτική επικοινωνία κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Σχεδιασμός παιχνιδιών που απαιτούν από τους παίκτες να εκφραστούν, να περιγράψουν αντικείμενα ή να συμμετάσχουν σε συνομιλία (North Shore Pediatric Therapy, χ.χ.).
- Μαθηματικές έννοιες: Ενσωμάτωση σχημάτων και αριθμών με σκοπό την αναγνώριση και την καταμέτρηση. Χρήση οπτικών ελκυστικών στοιχείων και απλών αριθμητικών εννοιών προκειμένου να ενισχυθούν οι πρώιμες μαθηματικές έννοιες (Σκουμπουρδή, 2010) · (Elofsson, Gustafson, Samuelsson, & Träff, 2016).
- Ενσωμάτωση κίνησης: Ενσωμάτωση σωματικής κίνησης ή των αδρών κινητικών δεξιοτήτων, ιδιαίτερα στο σχεδιασμό ενός επιδαπέδιου παιχνιδιού. Συμπεριλαμβάνοντας ενέργειες όπως το άλμα, το τέντωμα ή η εξισορρόπηση, παρέχονται ευκαιρίες στα παιδιά προσχολικής ηλικίας να εκφράσουν την ενέργειά τους, να αναπτύξουν δεξιότητες κίνησης και να κάνουν το παιχνίδι πιο δυναμικό (Shaw Trust, 2023).

- Επίλυση προβλημάτων: Σχεδιασμός παιχνιδιών που παρουσιάζουν προκλήσεις κατάλληλες για την ηλικία, για την τόνωση δεξιοτήτων κριτικής σκέψης και επίλυσης προβλημάτων. Η αίσθηση ενός παίκτη ότι μπορεί να συμβάλει στο αποτέλεσμα του παιχνιδιού, του δίνει μεγαλύτερο κίνητρο να συμμετέχει (Marchis, 2019). Επιπλέον η αποδοχή του λάθους, ενεργοποιεί τον παίκτη ώστε να αξιολογήσει τις κινήσεις του και να βρει νέους τρόπους επίλυσης προβλημάτων (Μπράτιτσης & Κοντοβουνησίου, 2021).
- Πρόωθηση της θετικής κοινωνικής συμπεριφοράς: Τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά εργαλεία για την ενίσχυση της θετικής κοινωνικής συμπεριφοράς στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Κατά το σχεδιασμό μπορούν να αναπτυχθούν παιχνίδια που απαιτούν από τους παίκτες να συνεργάζονται, να μοιράζονται πόρους ή να εναλλάσσονται. Είναι σημαντικό να τονιστεί η σημασία της ομαδικής εργασίας και της συνεργασίας για την επίτευξη ενός κοινού στόχου. Επιπλέον, χρήσιμη είναι η ενσωμάτωση στοιχείων παιχνιδιού που προάγουν τη συναισθηματική ρύθμιση, όπως η συζήτηση συναισθημάτων ή ο χειρισμός απροσδόκητων αποτελεσμάτων (Eriksson, Kenward, & Stenberg, 2021).

Επιπλέον, τα δομικά στοιχεία σχεδιασμού ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού, προκύπτουν ύστερα από την επιλογή του κεντρικού θέματος και είναι σύμφωνα με την Σκουμπουρδή (2012) τα εξής:

- Το ταμπλό και η διαδρομή: Το ταμπλό μπορεί να έχει διάφορα σχήματα, μεγέθη και σχεδιασμούς, ανάλογα με το συγκεκριμένο θέμα του παιχνιδιού.
- Τα διακριτικά (πιόνια): Είναι οι φυσικές ή αναπαριστώμενες αντικειμενικές μονάδες που χρησιμοποιούν οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και οι οποίες κατευθύνονται στη διαδρομή του ταμπλό.
- Τα μέσα τυχαιότητας όπως ζάρια, spinner, κληρωτίδα. χρησιμοποιούνται για να δημιουργήσουν μια τυχαία συνιστώσα στο παιχνίδι και να επηρεάσουν την πορεία του.
- Αντικείμενα του παιχνιδιού όπως κάρτες, μάρκες, χρήματα κ.α.
- Το κουτί, το οποίο αναγράφει το όνομα του παιχνιδιού, την προτεινόμενη ηλικία και τον αριθμό των παικτών, τη θεματολογία και τους κανόνες, καθώς και μία φωτογραφία ή κάποιο σχέδιο στην όψη του.

Ο πρωταρχικός στόχος του σχεδιασμού επιτραπέζιων παιχνιδιών προσχολικής ηλικίας είναι να δημιουργήσει μια διασκεδαστική και εκπαιδευτική εμπειρία για μικρά παιδιά. Ενσωματώνοντας αυτές τις βασικές αρχές στο σχεδιασμό του παιχνιδιού, είναι εφικτό να αναπτυχθούν επιτραπέζια παιχνίδια που προωθούν τη μάθηση, τη δημιουργικότητα και την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

5.2. Προτάσεις επιτραπέζιων παιχνιδιών που προωθούν την ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών και ενισχύουν την κοινωνική τους συμπεριφορά.

Στο επερχόμενο υποκεφάλαιο, θα εξετάσουμε μερικά από τα δεκάδες επιτραπέζια παιχνίδια που προορίζονται ειδικά για παιδιά προσχολικής ηλικίας και προάγουν την κοινωνική συμπεριφορά και τη συναισθηματική ανάπτυξη. Αυτά τα παιχνίδια προσφέρουν ευκαιρίες για την εκμάθηση δεξιοτήτων όπως η επικοινωνία, η ανταλλαγή απόψεων, η διαχείριση συναισθημάτων και η συνεργασία με άλλα παιδιά. Μέσα από αυτήν την περιήγηση, θα ανακαλύψουμε πώς αυτά τα παιχνίδια μπορούν να ενθαρρύνουν την ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και την ενίσχυση της συναισθηματικής νοημοσύνης των παιδιών, προετοιμάζοντάς τα για μια επιτυχημένη πορεία στην κοινωνία.

Ο κατάλογος που ακολουθεί, αποτελεί ένα χρήσιμο εργαλείο για τον εκπαιδευτικό πρώιμης παιδικής και προσχολικής ηλικίας, προκειμένου να ενσωματώσει στην εκπαιδευτική διαδικασία τις παρακάτω κατηγορίες παιχνιδιών. Οι επιλογές των παιχνιδιών μπορούν να προσαρμοστούν σύμφωνα με την ηλικία των παιδιών και τις συγκεκριμένες ανάγκες της τάξης. Επίσης, ο κατάλογος δεν είναι δεσμευτικός, αλλά λειτουργεί ως μία πυξίδα για τον εκπαιδευτικό, ο οποίος θα πρέπει να εξετάσει τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών και να προσαρμόσει ανάλογα τις επιλογές του. Μπορεί να χρησιμοποιήσει τον κατάλογο ως αφετηρία και να εξερευνήσει περισσότερα παιχνίδια που ανταποκρίνονται στους στόχους και τις ανάγκες της τάξης του. Μπορεί επίσης να εμπνευστεί και να δημιουργήσει με τα παιδιά, νέα επιτραπέζια παιχνίδια που ανταποκρίνονται στο μαθησιακό επίπεδο της ομάδας.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια που ακολουθούν, ξεκινούν με καταλληλότητα από την ηλικία των 2 ετών, όπου τα παιδιά εισάγονται στην έννοια του επιτραπέζιου παιχνιδιού και της ακολουθίας απλών οδηγιών και κανόνων. Στη συνέχεια εξελίσσονται ηλικιακά, έως το τέλος της προσχολικής ηλικίας, όπου τα παιδιά έχουν περισσότερες ικανότητες όσον αφορά τη χρήση των παιχνιδιών, την κοινωνική αλληλεπίδραση και την διαχείριση συναισθημάτων. Τα [επιτραπέζια παιχνίδια](#) αναλύονται παρακάτω ως προς το περιεχόμενο, το σκοπό και τα παιδαγωγικά οφέλη.

1. [Acorn Soup Game](#) (Peaceable Kingdom, 2017)

Ηλικία 2+ / Παίκτες 1-4

Περιεχόμενα:

1 στρογγυλό κουτί (κατσαρόλα)

8 κάρτες συνταγών

1 ξύλινη κουτάλα

24 ξύλινα υλικά

Φυλλάδιο οδηγιών

Οδηγός γονέων



Σκοπός παιχνιδιού:

Ο παίκτης πρέπει να βρει τα ξύλινα κομμάτια που ταιριάζουν σε κάθε συνταγή, να τα τοποθετήσει στο κουτάλι και να τα προσθέσει στην κατσαρόλα. Δεν υπάρχει νικητής ή χαμένος. Το παιχνίδι αυτό θα μπορούσε να αποτελέσει παιχνίδι γνωριμίας των παιδιών με την έννοια των επιτραπέζιων παιχνιδιών, πριν ο εκπαιδευτικός προχωρήσει σε παιχνίδια με πιο σύνθετες έννοιες και οδηγίες.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Ανάπτυξη λεπτής κινητικότητας: Το παιχνίδι περιλαμβάνει μικρές χειρονομίες, όπως η χρήση κουταλιού για να μεταφερθούν τα συστατικά στην κατσαρόλα. Αυτό βοηθά στην ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας και της συντονισμένης κίνησης των χεριών.

Αναγνώριση εννοιών: Το παιχνίδι περιλαμβάνει διάφορα συστατικά, όπως καρότα, μήλα και λουλούδια. Τα παιδιά αναγνωρίζουν και ονομάζουν αυτά τα συστατικά, προωθώντας την επέκταση του λεξιλογίου τους. Παράλληλα εξοικειώνονται σε μαθηματικές έννοιες όπως η καταμέτρηση και η ταξινόμηση.

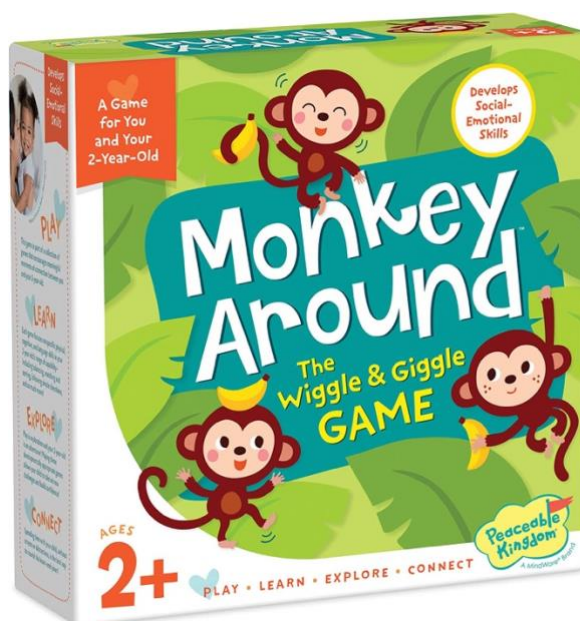
Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων: Τα παιδιά πρέπει να συνεργαστούν για να μαγειρέψουν τη σωστή συνταγή. Παράλληλα βιώνουν πώς είναι να εναλλάσσονται και να παίζουν σύμφωνα με τους κανόνες.

2. Monkey Around (Peaceable Kingdom, 2017)

Ηλικία 2+ / Παίκτες 1-4

Περιεχόμενα:

- 1 πίνακας δέντρο
- 40 κάρτες δράσης
- 1 υφασμάτινη μπανάνα
- 1 οδηγό γονέων
- 1 φυλλάδιο οδηγιών



Σκοπός του παιχνιδιού:

Να εκτελέσουν οι παίκτες όλες τις ενέργειες που αναφέρονται στις κάρτες του παιχνιδιού. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες θα τραβήξουν ένα φύλλο από το κουτί που θα δώσει οδηγίες για τη δράση που πρέπει να εκτελέσουν (π.χ. ισορροπία μπανάνας στο κεφάλι, άλμα σε κύκλο). Η δράση μπορεί να είναι είτε ατομική, είτε συνεργατική. Μετά την ολοκλήρωση της ενέργειας, ο παίκτης θα τοποθετήσει την κάρτα στο δέντρο. Μόλις γεμίσει το δέντρο, το παιχνίδι τελειώνει.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Ανάπτυξη συνεργασίας: Τα παιδιά πρέπει να συνεργαστούν για να ολοκληρώσουν διάφορες καταστάσεις. Το παιχνίδι παρακινεί τους παίκτες να κάνουν απλές κινήσεις όπως ισορροπία, πηδήματα, αγκαλιές και βόλτες μαζί.

Ανάπτυξη κινητικής δεξιότητας: Το παιχνίδι περιλαμβάνει διάφορες φυσικές κινήσεις, όπως άλματα, ισορροπία και χειρονομίες. Αυτό βοηθά στην ανάπτυξη της κινητικής δεξιότητας και της συντονισμένης κίνησης του σώματος.

Αναγνώριση και έκφραση συναισθημάτων: Το παιχνίδι περιλαμβάνει κάρτες με διάφορα συναισθήματα που πρέπει να αναγνωριστούν και να εκφραστούν από τους παίκτες.

Ανάπτυξη λεξιλογίου: Καθώς τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι, μαθαίνουν να διακρίνουν και να ονομάζουν διάφορες κινήσεις και συναισθήματα.

Συνολικά, το παιχνίδι βελτιώνει την ανάπτυξη των ακαθάριστων κινητικών δεξιοτήτων, τον συντονισμό, την κατανόηση των χωρικών εννοιών, την αναγνώριση ταιριασμένων μερών του σώματος, την ακρόαση και τη δημιουργία λεξιλογίου. Παράλληλα το παιδί εισάγεται στην έννοια της ακολουθίας οδηγιών και προετοιμάζεται στην εφαρμογή περισσότερο δομημένων κανόνων στο μέλλον. Το παιχνίδι δημιουργεί ευκαιρίες για ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων, πολλά γνωστικά οφέλη και μπορεί να βελτιώσει τη συναισθηματική ευεξία.

3. Baa Baa (Orchard Toys, 2013)

Ηλικία 3+ / Παίκτες 2-4

Περιεχόμενα:

- 4 πίνακες
- 24 κάρτες προβάτων
- 24 πλαστικές βάσεις χαρακτήρων
- 1 spinner
- 1 φυλλάδιο οδηγιών



Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο παίκτης πρέπει να συμπληρώσει το ταμπλό του με τα ανάλογα χρώματα. Κάθε παίκτης έχει έναν πίνακα με έξι χρωματιστές κηλίδες. Οι παίκτες χρησιμοποιούν το spinner για να παίξουν με τη σειρά. Εάν εμφανιστεί ένα χρώμα, που ταιριάζει με μία κηλίδα στον πίνακα τους, παίρνουν ένα πρόβατο που φοράει αυτό το χρώμα και το τοποθετούν στο κατάλληλο

σημείο στον πίνακα. Ο παίκτης που γεμίζει πρώτος το ταμπλό του με έξι πρόβατα, είναι ο νικητής. Υπάρχει ένα σημείο μπαλαντέρ στο spinner, που επιτρέπει στους παίκτες να επιλέξουν μόνοι τους το χρώμα.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Ανάπτυξη λεπτής κινητικότητας: Τα παιδιά πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη λεπτή τους κίνηση για να τοποθετήσουν τα μικρά αρνιά στην αγροτική τους βάση.

Ανάπτυξη συντονισμού χεριού-ματιού: Τα παιδιά πρέπει να συντονίσουν την κίνηση των χεριών τους με την ακρίβεια της όρασής τους για να τοποθετήσουν τα αρνιά στη σωστή θέση.

Αναγνώριση χρωμάτων: Το παιχνίδι περιλαμβάνει αρνιά με ενδύματα διαφορετικών χρωμάτων, βοηθώντας τα παιδιά να διακρίνουν και να ονομάσουν τα χρώματα.

Ανάπτυξη λεξιλογίου: Καθώς τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι, εξασκούνται σε διάφορες έννοιες (ζώα, χρώματα κ.α.), συμβάλλοντας έτσι στην ανάπτυξη του λεξιλογίου τους.

Εκμάθηση κανόνων: Τα παιδιά μαθαίνουν να αναμένουν για τη σειρά τους και να ακολουθούν τους κανόνες του παιχνιδιού.

4. Το τερατάκι των χρωμάτων (Κάισσα, 2018)

Ηλικία: 4+ / 2-5 παίκτες

Περιεχόμενα:

- 1 πίνακα παιχνιδιού
- 1 ξύλινη φιγούρα «τερατάκι»
- 1 ξύλινη φιγούρα «κορίτσι»
- 1 ζάρι
- 5 χρωματιστούς μετρητές συναισθημάτων
- 8 «βάζα» από χαρτόνι
- 2 ράφια για τα βάζα.



Σκοπός του παιχνιδιού: Οι παίκτες στο παιχνίδι, συνεργάζονται για να βοηθήσουν το τέρας να καταλάβει τα συναισθήματά του. Παίζοντας με τη σειρά, κυλούν το ζάρι που τους επιτρέπει να μετακινήσουν το τερατάκι γύρω από τον πίνακα. Όταν το τερατάκι πηγαίνει σε ένα χώρο με μια ένδειξη συναισθημάτων, ο παίκτης μπορεί να το πάρει και να ψάξει για το σωστό βάζο. Τα βάζα είναι όλα τοποθετημένα σε ράφια με κρυμμένα τα χρώματά τους. Εάν ο παίκτης επιλέξει το βάζο που ταιριάζει με το χρώμα του συναισθήματος, τότε μπορεί να τοποθετήσει το διακριτικό συναισθημάτων στο βάζο. Διαφορετικά, το βάζο επιστρέφει στο ράφι όπως ήταν. Για να πάρουν ένα διακριτικό συναισθήματος, οι παίκτες πρέπει να εξηγήσουν μια ανάμνηση ή μια κατάσταση στην οποία αισθάνονται σαν το συναίσθημα που μαζεύουν (Ευτυχία, Θλίψη, Θυμός, Φόβος ή Ηρεμία). Οι παίκτες μπορούν να χάσουν το παιχνίδι εάν το τέρας μπερδευτεί πολύ και αναποδογυρίσουν πάρα πολλά βάζα μικτών συναισθημάτων ή να κερδίσουν το παιχνίδι όταν όλα τα συναισθήματα τοποθετηθούν στα σωστά βάζα τους.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Αναγνώριση συναισθημάτων: Το παιχνίδι βοηθά τα παιδιά να διακρίνουν και να εξηγήσουν τα διάφορα συναισθήματα που μπορεί να αισθάνονται, όπως η χαρά, ο φόβος, η θλίψη και η οργή. Αυτό τα βοηθά να αναπτύξουν την συναισθηματική νοημοσύνη και την αυτοεπίγνωση.

Εκτόνωση συναισθημάτων: Το παιχνίδι παρέχει έναν ασφαλή χώρο για τα παιδιά προκειμένου να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και να τα μοιραστούν με άλλους. Αυτό μπορεί να τα βοηθήσει να αντιμετωπίσουν και να εκτονώσουν τα συναισθήματά τους με θετικό τρόπο.

Ενθάρρυνση της επικοινωνίας: Το παιχνίδι προωθεί την επικοινωνία μεταξύ των παιδιών, καθώς πρέπει να μοιραστούν τα συναισθήματά τους, να εξηγήσουν τις επιλογές τους και να ακούν τους άλλους. Αυτό βοηθά στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων επικοινωνίας.

Εκμάθηση χρωμάτων και συναισθημάτων: Το παιχνίδι συνδυάζει την εκμάθηση των χρωμάτων με την αναγνώριση των συναισθημάτων. Αυτό βοηθά τα παιδιά να συνδέσουν τα συναισθήματα με συγκεκριμένα χρώματα, προάγοντας την κατανόηση και την αναγνώριση των συναισθημάτων τους.

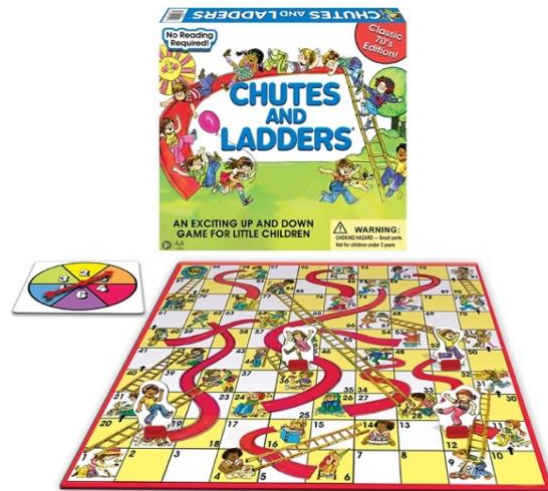
Εκμάθηση και ακολουθία κανόνων: Τα παιδιά μαθαίνουν να παίζουν με τη σειρά και να ακολουθούν τους κανόνες που διέπουν το παιχνίδι.

5. Snakes and Ladders / Chutes and Ladders / Φιδάκι (200 π.Χ.)

Ηλικία: 4+ / Παίκτες: 2-4

Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό παιχνιδιού
- 4 χάρτες χαρακτήρων
- 4 πλαστικές βάσεις χαρακτήρων
- 1 spinner



Σκοπός του παιχνιδιού:

Οι παίκτες ακολουθούν μία διαδρομή με διακυμάνσεις, προκειμένου να φτάσουν στο τέλος (στη θέση 100) για να κερδίσουν. Το φιδάκι είναι ένα κλασικό παιχνίδι με βασικά χαρακτηριστικά, ωστόσο είναι ευέλικτο στο να δεχτεί διάφορες παραλλαγές. Αποτελείται από έναν πίνακα με αριθμούς, επάνω στον οποίο υπάρχουν σχεδιασμένα φίδια (ή κάποιο άλλο σχέδιο, π.χ. τσουλήθρα) και σκάλες. Οι σκάλες αντιπροσωπεύουν ένα θετικό γεγονός ή πράξη και επιτρέπουν στον παίκτη να προχωρήσει προς τα εμπρός με γρηγορότερο τρόπο. Από την άλλη πλευρά, τα φίδια αντιπροσωπεύουν αρνητικά γεγονότα ή λάθη που μπορεί να συμβούν στη ζωή. Όταν ένας παίκτης πέσει σε ένα φίδι, τότε πρέπει να κατακυλήσει προς τα πίσω, χάνοντας έτσι μέρος της προόδου του.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Η παρουσία των φιδιών και των σκαλών στο παιχνίδι προσφέρει μια στοιχειώδη παραλληλία με την πραγματική ζωή, όπου υπάρχουν ανατροπές και αναπάντεχες καταστάσεις. Μαθαίνοντας να αντιμετωπίζουν τις ανατροπές αυτές και να προχωρούν παρά τα εμπόδια, τα παιδιά αναπτύσσουν δεξιότητες όπως η ευελιξία, η επιμονή και η αντοχή στην αντίξοχη κατάσταση. Συνολικά, το παιχνίδι με φίδια και σκάλες προσφέρει στα παιδιά μια απλή και διασκεδαστική εισαγωγή στην ιδέα της αντίληψης αιτίας-

αποτελέσματος, της αντιμετώπισης των προκλήσεων και της απόκτησης των βασικών αριθμητικών δεξιοτήτων, ενώ ταυτόχρονα προάγει την κοινωνική αλληλεπίδραση και την ενίσχυση της επικοινωνίας μεταξύ των παικτών.

6. Γκρινιάρης (Pachisi / Ludo) (1500-1600 μ.Χ.)

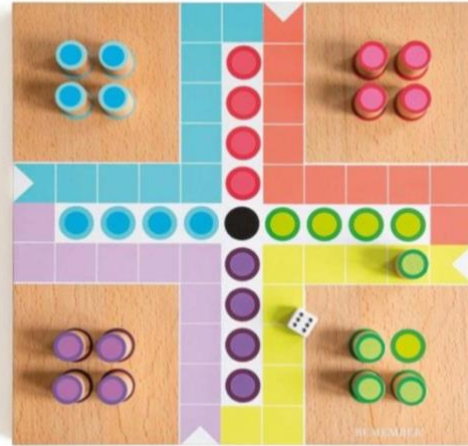
Ηλικία: 5+ / Παίκτες: 2-4

Περιεχόμενα:

1 ταμπλό παιχνιδιού

16 πιόνια (4 σε κάθε χρώμα)

1 ζάρι



Σκοπός του παιχνιδιού:

Ο παίκτης πρέπει να μεταφέρει και τα 4 πιόνια του, από τις αρχικές θέσεις τους (εξωτερικοί κύκλοι) στις τελικές θέσεις του ταμπλό. (εσωτερικοί κύκλοι).

Οφέλη του παιχνιδιού:

Ανάπτυξη στρατηγικής σκέψης: Το παιχνίδι απαιτεί σκέψη και στρατηγική από τους παίκτες για να αποφασίσουν ποιο κομμάτι να κινήσουν και πώς να το τοποθετήσουν στον πίνακα. Οι παίκτες πρέπει να σκεφτούν τις κινήσεις τους και να προγραμματίσουν την πορεία τους για να φτάσουν τα κομμάτια τους στον τερματισμό.

Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων: Το παιχνίδι μπορεί να παιχθεί από πολλούς παίκτες, προωθώντας την κοινωνική αλληλεπίδραση και τη συνεργασία. Οι παίκτες μπορούν να συνεργαστούν ή να ανταγωνιστούν μεταξύ τους, μοιράζοντας συναισθήματα χαράς ή απογοήτευσης. Αυτό βοηθά στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων και την ενίσχυση της επικοινωνίας.

Ενίσχυση των αριθμητικών δεξιοτήτων: Περιλαμβάνεται η χρήση ζαριού, που απαιτεί αριθμητικές δεξιότητες για την αποτίμηση και την κατανόηση των αριθμητικών αποτελεσμάτων. Οι παίκτες μαθαίνουν να μετρούν, να κάνουν προσθέσεις και αφαιρέσεις ανάλογα με τον αριθμό που εμφανίζεται στο ζάρι.

Εκμάθηση και ακολουθία κανόνων: Τα παιδιά παίζουν με τη σειρά και να ακολουθούν τους κανόνες που διέπουν το παιχνίδι.

7. Το παιχνίδι της χήνας (1500-1600 μ.Χ.)

Ηλικία: 5+ / Παίκτες: 2-6

Περιεχόμενα:

- 1 ταμπλό παιχνιδιού
- 4 ξύλινες χήνες
- 2 ζάρια



Σκοπός του παιχνιδιού: Οι παίκτες ακολουθώντας μία διαδρομή, θα πρέπει να φτάσουν στο τέλος (στον αριθμό 63) για να κερδίσουν. Το παιχνίδι της χήνας αποτελείται ως επί το πλείστον από ένα ταμπλό με 63 τετράγωνα. Σε άλλες περιπτώσεις περιέχει μικρότερο αριθμό τετραγώνων προκειμένου να προσαρμοστεί στις ηλικιακές ανάγκες των μικρών παιδιών. Κάποια από αυτά τα τετράγωνα περιέχουν κανόνες σχετικά με τη διαδρομή, τους οποίους οι παίκτες πρέπει να ακολουθήσουν.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Το παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων, διδάσκοντας στα παιδιά την ικανότητα αλληλεπίδρασης και τη σημασία της συμμόρφωσης προς τους βασικούς κανόνες των επιτραπέζιων παιχνιδιών. Τα παιδιά αναπτύσσουν επίσης την ικανότητα σκέψης και λογικής μέσω του παιχνιδιού, καθώς πρέπει να σχεδιάζουν και να εκτελούν στρατηγικές για να επιτύχουν τους στόχους τους. Επιπλέον, το παιχνίδι βοηθά στην ανάπτυξη της αυτορρύθμισης, καθώς τα παιδιά αντιμετωπίζουν προκλήσεις και δυσκολίες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και μαθαίνουν να προσαρμόζονται και να αντιμετωπίζουν τις καταστάσεις με αυτοπεποίθηση.

8. Η Πονηρή Αλεπού (Κάισσα, 2014)

Ηλικία: 5+ / Παίκτες: 2-4

Περιεχόμενα:

1 ταμπλό παιχνιδιού

4 πιόνια / 3 ζάρια

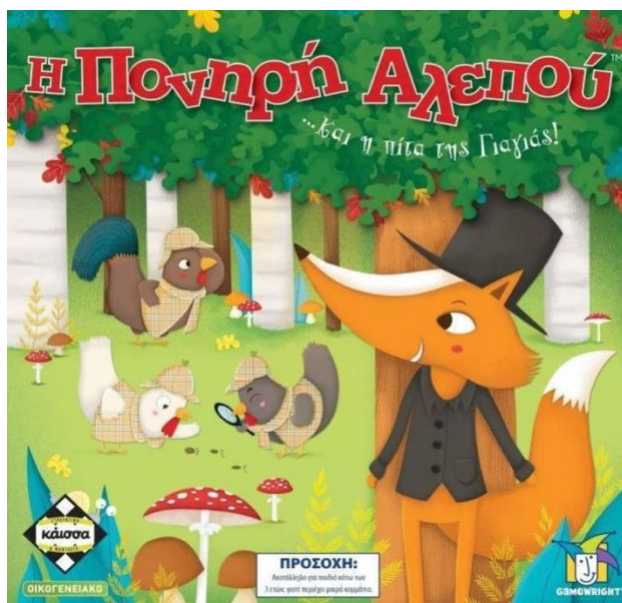
16 κάρτες υπόπτων

16 κάρτες κλεφτών

1 φιγούρα αλεπού

12 δείκτες στοιχείων

1 αποκωδικοποιητής



Σκοπός του παιχνιδιού:

Οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν για να βρουν τον κλέφτη, πριν η αλεπού φτάσει στο τέρμα. Πρόκειται για ένα συνεργατικό παιχνίδι όπου οι παίκτες έχουν ένα κοινό στόχο.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας: Οι παίκτες αλληλεπιδρούν και συνεργάζονται για να λύσουν ένα μυστήριο.

Ενίσχυση των δεξιοτήτων παρατήρησης και συλλογισμού: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να παρατηρήσουν τα στοιχεία του μυστηρίου για να ανακαλύψουν τον κλέφτη. Αυτό αναπτύσσει τις δεξιότητες παρατήρησης, την ευχέρεια στον συλλογισμό και την ανάλυση πληροφοριών.

Ανάπτυξη της κριτικής σκέψης: Καθώς οι παίκτες προσπαθούν να εντοπίσουν τον κλέφτη, πρέπει να εξετάσουν τα στοιχεία και τις ενδείξεις, να συλλέξουν αποδείξεις και να καταλήξουν σε συμπεράσματα. Αυτή η διαδικασία αναπτύσσει την κριτική σκέψη και την ικανότητα να κάνουν λογικές συνδέσεις.

Προαγωγή της ανεξαρτησίας και της λήψης αποφάσεων: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι παίκτες πρέπει να λαμβάνουν αποφάσεις για τις ενέργειές τους και τις κινήσεις που θα κάνουν. Αυτό προωθεί την ανεξαρτησία και την ικανότητα των παικτών να λαμβάνουν αποφάσεις με σκοπό την επίλυση προβλημάτων.

9. Social Skills Board Games (Junior Learning, 2020)

Ηλικία: 5+ / Παίκτες: 2-4

Περιεχόμενα:

4 ταμπλό παιχνιδιού

6 μετρητές

1 spinner

1 ζάρι

Φύλλο απαντήσεων



Σκοπός του παιχνιδιού:

Οι παίκτες καλούνται να συζητήσουν και να βρουν λύσεις σε καθορισμένες καταστάσεις που παρουσιάζονται στο ταμπλό. Οι καταστάσεις αυτές πραγματεύονται κοινωνικά γεγονότα από την καθημερινή ζωή των παιδιών, τα οποία αναφέρονται σε θετικές ή αρνητικές συμπεριφορές. Η θεματολογία των παιχνιδιών έχει να κάνει με την ενσυναίσθηση, τη φιλία, την αναγνώριση και έκφραση συναισθημάτων και την ηθική συμπεριφορά.

Οφέλη του παιχνιδιού:

Ενίσχυση της επικοινωνίας: Το παιχνίδι παρέχει ευκαιρίες για την ανάπτυξη και βελτίωση των ικανοτήτων επικοινωνίας. Οι παίκτες πρέπει να συνεργαστούν, να αλληλεπιδράσουν και να επικοινωνήσουν μεταξύ τους για να προχωρήσουν στο παιχνίδι.

Ενθάρρυνση της ευαισθητοποίησης και της συναισθηματικής νοημοσύνης: Το παιχνίδι βοηθάει στην ανάπτυξη της ευαισθητοποίησης και της συναισθηματικής νοημοσύνης. Οι παίκτες μπορούν να μάθουν να αναγνωρίζουν και να εκφράζουν συναισθήματα, να κατανοούν τις ανάγκες και τις συναισθηματικές αντιδράσεις των άλλων.

Ενίσχυση της δημιουργικότητας: Οι παίκτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους, να δημιουργήσουν στρατηγικές και λύσεις για να αντιμετωπίσουν προκλήσεις και προβλήματα.

Επίλυση προβλημάτων: Το παιχνίδι παρουσιάζει προκλήσεις και προβλήματα που πρέπει να επιλυθούν. Οι παίκτες πρέπει να σκεφτούν στρατηγικά, να προβλέπουν τις επιπτώσεις

των επιλογών τους και να εξετάζουν διάφορες πιθανές λύσεις. Μέσα από αυτήν τη διαδικασία, αναπτύσσουν δεξιότητες προβληματισμού και κριτικής σκέψης.

Εκμάθηση κοινωνικών κανόνων: Οι παίκτες μαθαίνουν να ακολουθούν τους κανόνες του παιχνιδιού, να σέβονται τη σειρά των παικτών, να προσέχουν τον συνεργατικό τρόπο παιχνιδιού και να αναγνωρίζουν την αξία της δίκαιης διαχείρισης των κανόνων. Παράλληλα μέσα από το παιχνίδι εξασκούνται σε ηθικούς κανόνες συμπεριφοράς αναπτύσσοντας προ-κοινωνικές συμπεριφορές.

Ανάπτυξη δεξιοτήτων αυτορρύθμισης: Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορεί να προκύψουν διάφορες απόψεις, διαφορές και συγκρούσεις μεταξύ των παικτών. Οι παίκτες μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν αυτές τις διαφορές, να επικοινωνούν μεταξύ τους, να βρίσκουν κοινές λύσεις και να εκφράζουν τις απόψεις τους με σεβασμό

Ενίσχυση της κοινωνικής αλληλεπίδρασης: Τα επιτραπέζια παιχνίδια προάγουν την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών. Οι παίκτες μαθαίνουν να ανταλλάσσουν απόψεις, να συνεργάζονται, να συνεννοούνται και να αντιλαμβάνονται τους άλλους. Αυτή η αλληλεπίδραση βοηθάει στη βελτίωση των κοινωνικών τους δεξιοτήτων.

Ο κατάλογος των εκπαιδευτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών, μπορεί να είναι πολύ μεγάλος και η ποικιλία του ανεξάντλητη. Τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν παραπάνω είναι μόνο μερικά παραδείγματα, καθώς υπάρχουν πολλά άλλα εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια που μπορούν να ενθαρρύνουν την μάθηση και τη διασκέδαση. Ο καλύτερος τρόπος για τον εκπαιδευτικό να επεκτείνει αυτόν τον κατάλογο είναι να εξερευνήσει διάφορες εκδόσεις παιχνιδιών και να αναζητήσει επιπλέον παιχνίδια που ταιριάζουν στα εκπαιδευτικά ενδιαφέροντα και στους στόχους της τάξης του. Τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια, όπως είναι το φιδάκι και το παιχνίδι της χήνας είναι αρκετά ευέλικτα και επιδέχονται παραλλαγές.

Συμπεράσματα

Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν μια μακρά ιστορία και ποικίλλουν σε χαρακτηριστικά και σχεδιασμό. Από την παραδοσιακή έκδοση μέχρι τις σύγχρονες εκδοχές, αυτά τα παιχνίδια συνδυάζουν διασκέδαση και γνώση. Η παρούσα βιβλιογραφική έρευνα εξέτασε τις επιδράσεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών προσχολικής ηλικίας, με σκοπό την ανάδειξη των εν λόγω παιχνιδιών και της εκπαιδευτικής τους χρήσης στο προσχολικό περιβάλλον. Μέσω μιας συνολικής ανάλυσης, συνδυάζοντας θεωρητικές προσεγγίσεις και έρευνες προκύπτουν τα παρακάτω συμπεράσματα.

Η προ-κοινωνική συμπεριφορά είναι ένας σημαντικός παράγοντας στην ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας. Τα επιτραπέζια παιχνίδια παρέχουν μια πλατφόρμα για την εξέλιξη των κοινωνικών ικανοτήτων, την ενίσχυση της συνεργασίας, την εκμάθηση των κανόνων και τη διασκέδαση. Μέσω αυτών των παιχνιδιών τα παιδιά αποκτούν τη δυνατότητα να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να αναμένουν τη σειρά τους, να μοιράζονται και να αναπτύσσουν δεξιότητες όπως η αντίληψη των συναισθημάτων τους και η επίλυση προβλημάτων.

Η επίδραση της τεχνολογίας στα επιτραπέζια παιχνίδια έχει φέρει νέες δυνατότητες και προκλήσεις. Η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών μπορεί να προσφέρει πολλαπλά οφέλη, ωστόσο πρέπει να λαμβάνονται υπόψη οι πιθανές αρνητικές επιδράσεις, όπως η απομόνωση και η έλλειψη φυσικής αλληλεπίδρασης. Με τη διαζώση αλληλεπίδραση κατά τη διαδικασία του επιτραπέζιου παιχνιδιού, τα παιδιά μπορούν να αναπτύξουν τις γνώσεις τους σε διάφορους τομείς όπως οι μαθηματικές δεξιότητες, η γλωσσική επικοινωνία, η λογική και κριτική σκέψη. Ο σχεδιασμός και οι παραλλαγές των επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορούν να προσφέρουν περισσότερες ευκαιρίες για την ανάπτυξη της κοινωνικής συμπεριφοράς των παιδιών, ιδιαίτερα όταν δίνεται έμφαση στη συνεργασία, την επικοινωνία και την αλληλεπίδραση.

Τα επιτραπέζια παιχνίδια, είτε συνεργατικά είτε ανταγωνιστικά, έχουν επίσης σημαντικές συμπεριφορικές επιπτώσεις στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Τα συνεργατικά παιχνίδια τείνουν να προωθούν προ-κοινωνικές συμπεριφορές, ομαδική εργασία και συνεργασία, ενώ τα ανταγωνιστικά παιχνίδια μπορούν να έχουν μικτά αποτελέσματα, με τη δυνατότητα τόσο θετικών όσο και αρνητικών συμπεριφορών. Είναι σημαντικό να

ληφθεί υπόψη ο σχεδιασμός του παιχνιδιού, το κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο παίζεται, καθώς και η καθοδήγηση των ενηλίκων προκειμένου να μεγιστοποιηθεί ο θετικός αντίκτυπος και να ελαχιστοποιηθούν τυχόν αρνητικές επιπτώσεις στη συμπεριφορά των παιδιών. Με την ενσωμάτωση συνεργατικών εμπειριών παιχνιδιού στα εκπαιδευτικά προγράμματα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ενδυναμώσουν τα παιδιά, ώστε να γίνουν ενεργοί συμμετέχοντες στην κατανόηση και τη διαμόρφωση των πολύπλοκων συστημάτων που τα περιβάλλουν.

Η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών λειτουργεί ως ένα ισχυρό εργαλείο για την ενίσχυση της κοινωνικής και συναισθηματικής μάθησης στα παιδιά. Οι έρευνες που αναλύθηκαν στην παρούσα εργασία, τονίζουν τις θετικές επιδράσεις των επιτραπέζιων παιχνιδιών στη συναισθηματική επίγνωση, τις κοινωνικές δεξιότητες, τη συναισθηματική ρύθμιση και τη γνωστική ανάπτυξη. Επισημαίνοντας αυτές τις βασικές ιδέες, η τρέχουσα έρευνα, συνεισφέρει στην κατανόηση του τρόπου με τον οποίο τα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά, για την προώθηση των συναισθηματικών ικανοτήτων μεταξύ των παιδιών προσχολικής ηλικίας, προσφέροντας μια πολύτιμη πηγή για εκπαιδευτικούς, γονείς και επαγγελματίες που εργάζονται με τη συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών.

Επιπλέον, η έρευνα υπογραμμίζει τον θετικό αντίκτυπο της χρήσης των επιτραπέζιων παιχνιδιών, ως διδακτικού εργαλείου για την προώθηση κοινωνικών δεξιοτήτων, τόσο σε παιδιά με τυπική ανάπτυξη, όσο και σε παιδιά με ιδιαίτερες εκπαιδευτικές ανάγκες. Η διαδικασία ελάχιστης προτροπής αποδεικνύεται αποτελεσματική στην αύξηση της ανεξάρτητης απόδοσης των παιδιών στα επιτραπέζια παιχνίδια, στη διευκόλυνση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και στην προώθηση εμπειριών παιχνιδιού χωρίς αποκλεισμούς.

Συνολικά, η παρούσα διπλωματική εργασία, συμβάλλει στην κατανόηση των αποτελεσματικών πρακτικών για τη διδασκαλία του επιτραπέζιου παιχνιδιού σε μικρά παιδιά. Υπογραμμίζει τη σημασία της καθοδήγησης, των τεχνικών σκαλωσιάς, της κοινωνικής αλληλεπίδρασης και της κατάλληλης για την ηλικία επιλογής παιχνιδιού για τη βελτιστοποίηση των μαθησιακών αποτελεσμάτων των παιδιών και την απόλαυση του επιτραπέζιου παιχνιδιού. Με την εφαρμογή αυτών των στρατηγικών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν ελκυστικές και εκπαιδευτικές εμπειρίες που συμβάλλουν γνωστικά, κοινωνικά και συναισθηματικά στην ανάπτυξη των παιδιών.

Τα εξαγόμενα συμπεράσματα της παρούσας έρευνας, υποδηλώνουν ότι οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να εξετάσουν την πιθανότητα ένταξης του επιτραπέζιου παιχνιδιού στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα. Με την υιοθέτηση αποτελεσματικών εκπαιδευτικών στρατηγικών και τη δημιουργία υποστηρικτικών μαθησιακών περιβαλλόντων, μπορούν να αξιοποιήσουν το εκπαιδευτικό δυναμικό των επιτραπέζιων παιχνιδιών και να προωθήσουν την ολιστική ανάπτυξη των παιδιών. Με την ενσωμάτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν πλούσιες και ουσιαστικές ευκαιρίες για τα παιδιά, ως προς την ανάπτυξη βασικών κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων που είναι κρίσιμες για τη συνολική ευημερία και επιτυχία τους.

Εν κατακλείδι, το επιτραπέζιο παιχνίδι επιδρά θετικά στην ανάπτυξη κοινωνικής συμπεριφοράς των παιδιών προσχολικής ηλικίας, σύμφωνα με την βιβλιογραφική ανασκόπηση. Ωστόσο, είναι σκόπιμο να πραγματοποιηθούν περαιτέρω έρευνες αναφορικά με το επιτραπέζιο παιχνίδι και την εκπαιδευτική του χρήση. Η διεξαγωγή ποιοτικής έρευνας για την αξιολόγηση των επιπτώσεων των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην κοινωνική συμπεριφορά των μικρών παιδιών και η συγκέντρωση των προοπτικών γονέων και εκπαιδευτικών σχετικά με την ένταξή των παιχνιδιών αυτών στη σχολική μαθησιακή διαδικασία θα παρείχε πολύτιμες πληροφορίες. Αυτό το είδος έρευνας μπορεί να ρίξει φως σε τυχόν πιθανές προκλήσεις ή ανησυχίες που μπορεί να έχουν οι γονείς και οι εκπαιδευτικοί σχετικά με τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Διερευνώντας αυτές τις προοπτικές, οι ερευνητές μπορούν να αποκτήσουν μια ολοκληρωμένη κατανόηση των πλεονεκτημάτων και των πιθανών μειονεκτημάτων της ενσωμάτωσης επιτραπέζιων παιχνιδιών στο σχολικό πρόγραμμα σπουδών, ενισχύοντας τελικά τη βάση γνώσεων και ενημερώνοντας τις εκπαιδευτικές πρακτικές.

Αναφορές

- Artut, P. (2009). Experimental evaluation of the effects of cooperative learning on kindergarten children's mathematics ability. *International Journal of Educational Research*, 48, 370-380. DOI:[10.1016/j.ijer.2010.04.001](https://doi.org/10.1016/j.ijer.2010.04.001).
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Bandura, A. (1971). *Social Learning Theory*. New York: General Learning Press.
- Bandura, A. (1978). Social learning theory of aggression. *Journal of communication*, 28(3), 12-29. <https://doi.org/10.1111/j.1460-2466.1978.tb01621.x>.
- Bandura, A. (1991). Social Cognitive Theory of Self-Regulation. *Organizational Behavior and human decision processes*, 50, 248-287. [https://doi.org/10.1016/0749-5978\(91\)90022-L](https://doi.org/10.1016/0749-5978(91)90022-L).
- Barton, E. E., Pokorski, E. A., Sweeney, E. M., Velez, M., Gossett, S., Qiu, J., Flaherty, C., & Domingo, M. (2018). An Empirical Examination of Effective Practices for Teaching Board Game Play to Young Children. *Journal of Positive Behavior Interventions*, 20(3), 138–148. <https://doi.org/10.1177/109830071775383>.
- Bayeck, R. (2020). Examining Board Gameplay and Learning: A Multidisciplinary Review of Recent Research. *Simulation & Gaming*, 51(4), 411-431. DOI:[10.1177/1046878119901286](https://doi.org/10.1177/1046878119901286).
- Bell, R. (1980). *Discovering Old Board Games*. Aylesbury: Shire Publications.
- Bergen, D. (2008). *Human Development*. New Jersey: Pearson.
- Botturi, L., & Loh, C. (2008). Once Upon a Game: Rediscovering the Roots of Games in Education. Στο T. M. Christopher (Επιμ.), *Games: Purpose and Potential in Education* (σσ. 1-22). New York: Springer. DOI:[10.1007/978-0-387-09775-6_1](https://doi.org/10.1007/978-0-387-09775-6_1).
- Bruce, T. (1991). *Time to Play in Early Childhood Education*. Hodder Education.
- Caldarella, P., & Merrell, K. W. (1997). Common Dimensions of Social Skills of Children and Adolescents: A Taxonomy of Positive Behaviors. *School Psychology Review*, 26(2), 264-278. <https://doi.org/10.1080/02796015.1997.12085865>.
- Cathy, O. (2017). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Chicago: Crown Random House.

- Cole, M., & Cole, S. R. (2002). *Η ανάπτυξη των παιδιών. Η αρχή της ζωής: εγκυμοσύνη, τοκετός, βρεφική ηλικία. Α' τόμος*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Cole, M., & Cole, S. R. (2002). *Η ανάπτυξη των παιδιών. Γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση παιδική ηλικία. Β' τόμος*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Damste, C. (2004-2005). *The History of the Game of Goose*. Friesland: Exhibition Museum Joure.
- Davis-Temple, J., Jung, S., & Sainato, D. (2014). Teaching Young Children with Special Needs and Their Peers to Play Board Games: Effects of a Least to Most Prompting Procedure to Increase Independent Performance. *Behavior Analysis in Practice*, 7, 21-30. DOI:[10.1007/s40617-014-0001-8](https://doi.org/10.1007/s40617-014-0001-8).
- Dell' Angela, L., Zaharia, A., Lobel, A., Begara, O., Sander, D., & Samson, A. C. (2020). Board Games on Emotional Competences for School-Age Children. *Games for health Journal*, 9, 187-196. DOI:[10.1089/g4h.2019.0050](https://doi.org/10.1089/g4h.2019.0050).
- Denham, S. A. (2006). Social–Emotional Competence as Support for School Readiness: What Is It and How Do We Assess It? *Early Education and development*, 17(1), 57-89. DOI:[10.1207/s15566935eed1701_4](https://doi.org/10.1207/s15566935eed1701_4).
- Deutsch, M. (1949). A Theory of Co-operation and Competition. *Human Relations*, 2(2), 129–152. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Sage Journals](https://www.sagepub.com/journalsPermissions.nav).
- Donovan, T. (2017). *It's all a Game: The History of Board Games from Monopoly to Settlers of Catan*. New York: Thomas Dunne Books.
- Edwards, J. R. (χ.χ.). *Saving Families, One Game at a Time*. Ανάκτηση Απρίλιος 2023, από [United States Documents](https://www.govinfo.gov/procurement/contracts/).
- Eisenberg, N., Eggum, N. D., & Giunta, L. D. (2010). Empathy-related Responding: Associations with Prosocial Behavior, Aggression, and Intergroup Relations. *Social Issues and Policy Review*, 4(1), 143-180. DOI:[10.1111/j.1751-2409.2010.01020.x](https://doi.org/10.1111/j.1751-2409.2010.01020.x).
- Elofsson, J., Gustafson, S., Samuelsson, J., & Träff, U. (2016). Playing number board games supports 5-year-old children's early mathematical development. *The Journal of Mathematical Behavior*, 43, 134-147. DOI:[10.1016/j.jmathb.2016.07.003](https://doi.org/10.1016/j.jmathb.2016.07.003).
- Eriksson, M., Kenward, B., Poom, L., & Stenberg, G. (2021). The behavioral effects of cooperative and competitive board games in preschoolers. *Scandinavian Journal of Psychology*, 62(3), 355-364. DOI:[10.1111/sjop.12708](https://doi.org/10.1111/sjop.12708).

- Feldman, R. S. (2009). *Εξελικτική Ψυχολογία Δια Βίου Ανάπτυξη τόμος Α'*. Αθήνα: Gutenberg.
- Finkel, I. (2007). *Ancient Board Games in perspective*. London: British Museum Press.
- Firmansyah, D., & Saepuloh, D. (2022). Social Learning Theory: Cognitive and Behavioral Approaches . *Jurnal Ilmiah Pendidikan Holistik*, 1(3), 297-324.
- Fourie, H. (2009). *Board Games of the World*. H.L. Fourie.
- Friedman, S. (2014). *Technology that Supports Early Learning –Three Examples*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Naeyc](#).
- Frost, J. L., Brown, P.-S., Sutterby, J. A., & Thornton, C. D. (2014). *The Developmental Benefits Of Playgrounds*. Washington: Association for Childhood Education International.
- Frost, J. L., Wortham, S., & Reifel, R. (2012). *Play and Child Development*. London: Pearson.
- Gee, J. (2003). *What video games have to teach us about learning and literacy*. Palgrave Macmillan.
- Gobet, F., Retschitzki, J., & De Voogt, A. (2004). *Moves in Mind: The Psychology of Board Games*. New York: Psychology Press.
- Goblin, D. (2016). *The Full History of Board Games*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Dicey Goblin](#).
- Guanglun, M. M., Yang, H., & Yan, W. (2017). Building resilience of students with disabilities in China: The role of inclusive education teachers. *Teacher and Teaching Education*, σσ. 125-134. DOI:[10.1016/j.tate.2017.06.004](#).
- Hall, D. (2022). *Technology haw changed family board games - here's how*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [BBN Times](#).
- Honeyford, M.A. & Boyd, K. (2015). Learning Through Play. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*, 59(1), 63–73. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Intarnational Literacy Association](#).
- Howard, J. (2017). *Mary Sheridan's play in early childhood: from birth to six years*. New York: Routledge.
- Hromek, R., & Roffey, S. (2009). Promoting Social and Emotional Learning With Games “It’s Fun and We Learn Things”. *Simulation & Gaming*, 40(5), 626-644. DOI:[10.1177/1046878109333793](#).

- Hunsaker, E. (2018). Bee-Bot. A guide for Parents and Educators. Department of Instructional Psychology & Technology.
- Hunsucker, A. J. (2016). Board games as a platform for Collaborative Learning. Bloomington: Indiana University.
- Ioannou, M., & Ioannou, A. (2018). Playing With Fractions on an Interactive Floor: An Exploratory Case Study in the Math Classroom. Cyprus: Cyprus University of Technology.
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2002). Learning together and alone: Overview and meta-analysis. *Asia Pacific journal of education*, 22(1), 95-105. DOI:[10.1080/0218879020220110](https://doi.org/10.1080/0218879020220110).
- Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2013). The Impact of Cooperative and Competitive Learning Environments on Academic Achievement. Στο J. H. Anderman, J. Hattie, & E. M. Anderman (Επιμ.), *International guide to student achievement* (σσ. 372-374). New York: Routledge.
- Johnson, J. E., & Tiwari, S. (2021). Board Games. Στο *The Handbook of Developmentally Appropriate Toys* (σσ. 185-196). London: Rowman & Littlefield.
- Kagan, S. (1994). *Cooperative learning*. San Clemente: Kagan Publishing.
- Κακαβούλης, Α. (2009). *Ηθική ανάπτυξη και αγωγή* (3η εκδ.). Αθήνα: Ιδίου.
- Καραλή, Ν. (2022). Προκοινωνική συμπεριφορά, προκοινωνική ηθική σκέψη και ενσυναίσθηση παιδιών ηλικίας 4-7 ετών. Πάτρα: ΕΑΠ.
- Kluge, D. (1999). A brief introduction to cooperative learning. Στο *Cooperative learning: JALT applied materials* (σσ. 16-22). Tokyo: Japan Association for language teaching. Ανάκτηση Απρίλιος 2023, από [ERIC](https://eric.ed.gov/).
- Kostelnik, M. J., Soderman, A. K., & Whiren, A. (1993). *Developmentally appropriate programs in early childhood education*. New York: Macmillan.
- Λαμπρινάκου, Μ., Α. (2019). S.T.E.M - Μία καινοτόμος διδακτική προσέγγιση της έννοιας του χώρου και του προσανατολισμού στο Νηπιαγωγείο. Αιγάλεω: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής.
- Lee, S., & Hahn, M. (2008). A study on user attitude toward the interactive floor. *18th International Conference on Artificial Reality and Telexistence*. Yokohama.
- Marchis, I. (2019). Designing board-games for developing pre-service primary school

- teacher's mental calculation skills. (σσ. 7757-7765). Palma, Spain: 11th International Conference on Education and New Learning Technologies. doi: [10.21125/edulearn.2019.1880](https://doi.org/10.21125/edulearn.2019.1880).
- Mardon, A., Wiebe, J., Dansereau, P., & Tombrowski, L. (2020). *The History of Board Games*. Golden Meteorite Press.
- Maxim, G. W. (1993). *The very young: guiding children from infancy through the early years*. New York: Macmillan.
- Mcleod, S. (2016). *Albert Bandura's Social Learning Theory*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Simply Psychology](https://www.simplypsychology.org/albert-bandura-social-learning-theory/).
- Mcleod, S. (2023). *Erik Erikson's Stages Of Psychosocial Development*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Simply Psychology](https://www.simplypsychology.org/erik-erikson-stages-of-psychosocial-development/).
- Mcleod, S. (2023). *Vygotsky's Sociocultural Theory of Cognitive Development*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Simply Psychology](https://www.simplypsychology.org/vygotskys-sociocultural-theory-of-cognitive-development/).
- Melitzani, E., Spanou, C., & Kotofoli, K. (2018). "Adventures in the Labyrinth": An educational board game for the consolidation of Greek mythology. Play testing results. *Sciences of Education*.
- Μπράτιτσης, Θ., & Κοντοβουνησίου, Ά. (2021). Ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για τη διδασκαλία θεμάτων Πληροφορικής στην προσχολική ηλικία. Φλώρινα: Πρακτικά Εργασιών 10ου Πανελληνίου Συνεδρίου «Διδακτική της Πληροφορικής». Ανάκτηση Μάιος 2023, από [ΕΤΠΕ](https://www.etpe.gr/).
- Murray, H. (1978). *A History of Board-Games other than Chess*. New York: Hacker Art Books.
- Mustafa, N., Salwah, S., & Kamarudin, M. (2020). Understanding preschool children's skill in subtraction using cooperative learning. Croatia: International Scientific and Profesional Conference.
- Nabavi, R. (2012). *Bandura's Social Learning Theory & Social Cognitive Learning*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Research Gate](https://www.researchgate.net/publication/312222222).
- Nakao, M. (2019). Special series on "effects of board games on health education and promotion" board games as a promising tool for health promotion: a review of recent literature. *BioPsychoSocial medicine*, 13(5). DOI:[10.1186/s13030-019-0146-3](https://doi.org/10.1186/s13030-019-0146-3).

- Nangle, D. W., Hansen, D. J., Erdley, C. A., & Norton, P. J. (2010). *Practitioner's guide to empirically based measures of social skills*. New York: Springer. DOI:[10.1007/978-1-4419-0609-0](https://doi.org/10.1007/978-1-4419-0609-0).
- Νικολοπούλου, Κ. (2013). Λόγοι χρήσης και τρόποι ένταξης του υπολογιστή σε τάξεις νηπιαγωγείων: Δεδομένα από την Αττική. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 6(1-2), 85-94. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Reaserch Gate](#).
- Nichols, S. (1988). *Game Psychology*. Ανάκτηση Απρίλιος 2023, από [The Game Cabinet](#).
- North Shore Pediatric Therapy. (χ.χ.). *Encouraging Language Skills during Family Board Games*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [NSPT](#).
- ΟΗΕ. (1989). Σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού.
- O'Neill, D. K., & Holmes, P. E. (2022). The Power of Board Games for Multidomain Learning in Young Children. *American Journal of Play*, 14(1), 58-98.
- Olson, J. (2007). Developing Students' Mathematical Reasoning through Games. *Teaching Children Mathematics*, 13(9), 464-471. DOI:[10.5951/TCM.13.9.0464](https://doi.org/10.5951/TCM.13.9.0464).
- Πεντέρη, Ε., Χλαπάνα, Ε., Μέλλιου, Κ., Φιλυπίδη, Α., & Μαρινάτου, Θ. (2021). *Οδηγός νηπιαγωγού - Υποστηρικτικό υλικό. Πυξίδα: Θεωρητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο-Διδακτικοί σχεδιασμοί. Στο πλαίσιο της Πράξης «Αναβάθμιση των Προγραμμάτων Σπουδών και Δημιουργία Εκπαιδευτικού Υλικού Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης» του ΙΕΠ*.
- Peppler, K., Danish, J. A., & Phelps, D. (2013). Collaborative Gaming: Teaching Children About Complex Systems and Collective Behavior. *Simulation & Gaming*, 44(5), 683-705. DOI:[10.1177/1046878113501462](https://doi.org/10.1177/1046878113501462).
- Πετκανοπούλου, Μ. (2017). Το αυτοσχέδιο επιτραπέζιο παιχνίδι ως «υποστηρικτικό εργαλείο» της γλωσσικής διδασκαλίας στην προσχολική ηλικία. Θεσσαλονίκη: Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.
- Piaget, J. (1932). *The Moral Judgment Of The Child*. London: Routledge & Kegan Paul LTD.
- Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Childhood*. New York: Norton.
- Pons, P., & Jaen, J. (2020). Interactive spaces for children: gesture elicitation for controlling ground mini-robots. *Journal of Ambient Intelligence and Humanized Computing*. <https://doi.org/10.1007/s12652-019-01290-6>.
- Pope, L. C. (2021). Board Games as Educational Tools. Leading to Climate Change Action: A Literature Review. [The Journal of Sustainability Education](#).

- Rauf, A., & Bakar, K. (2019). Effects of Play on the Social Development of Preschool Children. *Creative Education*, 2640-2648. DOI: [10.4236/ce.2019.1012191](https://doi.org/10.4236/ce.2019.1012191).
- Rodilla, R. (2012). Playful Learning in the EFL Class: The Beneficial Use of Board Games and the LEGO Serious Play Method. *Action Research Project*. Alcalá de Henares.
- Salmina, N. G., & Tihanova, I. G. (2011). Psychological and Pedagogical Expertise of Board Games. *Psychological Science and Education*, 16(2), 29-38.
- Sato, A., & de Haan, J. (2016). Applying an Experiential Learning Model to the Teaching of Gateway Strategy Board Games. *International Journal of Instruction*, 9(1), 3-16. DOI:[10.12973/iji.2016.912a](https://doi.org/10.12973/iji.2016.912a).
- Schwartz, S. H. (2010). Basic values: How they motivate and inhibit prosocial behavior. Στο M. M. Shaver (Επιμ.), *Prosocial motives, emotions, and behavior: The better angels of our nature* (σσ. 221–241). American Psychological Association. DOI:[10.1037/12061-012](https://doi.org/10.1037/12061-012).
- Shaw Trust. (2023). *Living made easy*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Living made easy](https://www.livingmadeeasy.com/).
- Σιτσανλής, Η., & Πολάτογλου, Χ. (2021). Ευέλικτη προσομοίωση Bee-Bot για εκπαίδευση από απόσταση και ενσωμάτωση της ρομποτικής στη διδασκαλία. Στο Θ. Μπράτιτσης (Επιμ.), *12ο Πανελλήνιο και Διεθνές Συνέδριο «Οι ΤΠΕ στην Εκπαίδευση»* (σσ. 350-357). Φλώρινα: Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας.
- Σκουμπουρδή, Χ. (2010). Το παιχνίδι ως πλαίσιο για την προσέγγιση των μαθηματικών της πρώτης σχολικής ηλικίας: Σχεδιασμός επιτραπέζιων παιχνιδιών. *Σύγχρονη Εκπαίδευση*(162), 82-99.
- Σκουμπουρδή, Χ. (2012). Οι κανόνες του παιχνιδιού. Στο Δ. Χασάπης (Επιμ.), *Το παιχνίδι στη μάθηση και στη διδασκαλία των Μαθηματικών*. Αθήνα: 10ο Διήμερο Διαλόγου για τη Διδασκαλία των Μαθηματικών.
- Slavin, R. E. (1991). *Student team learning: A practical guide to cooperative learning* (3rd εκδ.). Washington: National Education Association.
- Smilansky, S. (1968). *The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children*. New York: Wiley.
- Smith, P. K. (2001). Το παιχνίδι και οι χρήσεις του παιχνιδιού. Στο Σ. Αυγητίδου (Επιμ.), *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις* (σσ. 203-227). Αθήνα: Τυπωθήτω.

- Smogorzewska, J., & Szumski, G. (2018). Developing Preschoolers' Social Skills: The Effectiveness of Two Educational Methods. *International Journal of Disability, Development and Education*, 65(3), 318-340. DOI:[10.1080/1034912X.2017.1368461](https://doi.org/10.1080/1034912X.2017.1368461).
- Strode, A. (2019). A board game as a teaching tool in a pedagogically psychological perspective. *11th International Conference on Education and New Learning Technologies*, (σσ. 5437-5444). Palma, Spain.
- Tarim, K. (2015). Effects of Cooperative Group Work Activities on Pre-school Children's Pattern Recognition Skills. *Educational Sciences: Theory and Practice*, 15(6), 1597-1604. DOI:[10.12738/estp.2016.1.0086](https://doi.org/10.12738/estp.2016.1.0086).
- Treher, E. N. (2011). *Learning with Board Games. Play for Performance, Tools for Learning and Retention*. Ανάκτηση Απρίλιος 2023, από [The Learning Key](https://www.thelearningkey.com/).
- Τσιλιάκου, Α. (2018). *Διερεύνηση των αντιλήψεων και αντιδράσεων των παιδιών σχολικής ηλικίας σε ζητήματα ετερότητας από τη συμμετοχή τους σε διαπολιτισμικά επιτραπέζια παιχνίδια*. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.
- Türkoğlu, B. (2019). The Effect of Educational Board Games Training Programme on the Social Skill Development of the Fourth Graders. *Elementary Education*, 18(3), 1326-1344. <https://doi.org/10.17051/ilkonline.2019.612180>.
- Van Boxtel, C., Van der Linden, J., & Kanselaar, G. (2000). Collaborative learning tasks and the elaboration of conceptual knowledge. *Learning and Instruction*, 10, 311-330. DOI:[10.1016/S0959-4752\(00\)00002-5](https://doi.org/10.1016/S0959-4752(00)00002-5).
- Vargova, M., & Cirus, L. (2021). The Use of a Bee-bot in Pre-primary and Primary Education. *Journal of Education, Technology and Computer Science*, 2(32), 45-50. [10.15584/jetacomps.2021.2.5](https://doi.org/10.15584/jetacomps.2021.2.5).
- Vygotsky, L. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. London: Harvard University Press.
- Vygotsky, L. S. (1966). Play and its role in the mental development of the child. *Soviet Psychology*, 5(3), 6-18.
- Weisberg, D., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., Kittredge, A., & Klahr, D. (2016). Guided Play: Principles and Practices. *Association for Psychological Science*, 25(3), 177-182. <https://doi.org/10.1177/0963721416645512>.
- Wittrock, M. C. (1978). The cognitive movement in instruction. *Educational*

Psychologist, 13, 15-29.

Woods, S. (2012). *Eurogames. The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. North Carolina: Jefferson NC: McFarland & Co.

Φρονιμάκη, Θ. (2023). Παιγνιώδης μάθηση και ο ρόλος του παιδαγωγού. Αιγάλεω: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής.

Zosh, J. M., Gaudreau, C., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2022). The Power of Playful Learning in the Early Childhood Setting. *Young Children*, 77(2). Ανάκτηση Μάιος 2023, από [NAEYC](#).

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Pasek, K.-H., Solis, S. L., Whitebread, D. (2017). *Learning through play: a review of the evidence*. Ανάκτηση Μάιος 2023, από [Learning through play](#).

Αναφορές Επιτραπέζιων Παιχνιδιών

Junior Learning. (2020). Social Skills Board Games.

Κάισσα. (2014). Η πονηρή αλεπού... και η πίτα της γιαγιάς.

Κάισσα. (2018). Το Τερατάκι των Χρωμάτων.

Orchard Toys. (2013). Baa Baa.

Peaceable Kingdom. (2017). Acorn Soup Game.

Peaceable Kingdom. (2017). Monkey Around.

Πηγές Εικόνων

Εικόνα εξωφύλλου: [Freepik](#)

Εικόνα 1: [The British Museum](#).

Εικόνα 2: [The British Museum](#).

Εικόνα 3: [The British Museum](#).

Εικόνα 4: [The British Museum](#).

Εικόνα 5: [Listverse](#)

Εικόνα 6: [Pexels](#)

Εικόνα 7: [The British Museum](#).

Εικόνα 8: [EDUK8GR](#)