



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας

Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών

Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών

Τμήμα Ανωνής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διδρυματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

**Επιστήμες της Αγωγής μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοϊατρικών Προσεγγίσεων**

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η σημασία του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην περίοδο της πανδημίας Covid- 19 σε παιδιά προσχολικής ηλικίας.**

POST GRADUATE THESIS

**The importance of board games during the Covid-19 pandemic among children of pre-school age.**

ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ/NAME OF STUDENT

**Ευαγγελία Κωνσταντινίδου**

Evangelia Konstantinidou

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

**Τρυφαίνη Σιδηροπούλου- Κανέλου**

Trifaini Sidiropoulou-Kanellou

ΑΙΓΑΛΕΩ/AIGALEO 2024



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



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

EVANGELIA KONSTANTINIDOU

21049

[Eva.kwnstantinidou@gmail.com](mailto:Eva.kwnstantinidou@gmail.com)

FIRST SUPERVISOR

TRIFAINI SIDIROPOULOU-KANELLOU

SECOND SUPERVISOR

IOANNA-STAMATINA PANAGIOTAKOPOULOU

AIGALEO 2024

## Επιτροπή εξέτασης

Ημερομηνία εξέτασης: 08 Ιουλίου 2024

Ονόματα εξεταστών

Υπογραφή

1<sup>ος</sup> Εξεταστής Τρυφαίνη Σιδηροπούλου-  
Κανέλου

2<sup>ος</sup> Εξεταστής Ιωάννα-Σταματίνα  
Παναγιωτακοπούλου

## Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Κωνσταντινίδα Ευαγγελία του Αναστασίου, με αριθμό μητρώου 21049 φοιτήτρια του Διιδρυματικού 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

## **Ευχαριστίες**

Κατά τη διάρκεια εκπόνησης της παρούσας βιβλιογραφικής ανασκόπησης έλαβα βοήθεια από κάποιους ανθρώπους που θα ήθελα να ευχαριστήσω. Ευχαριστώ θερμά την κυρία Τριφαίνη Σιδηροπούλου-Κανέλου για την πολύτιμη καθοδήγησή της και τις επικοινωνητικές της συμβουλές. Επίσης, ευχαριστώ θερμά την κυρία Ιωάννα- Σταματίνα Παναγιωτακοπούλου για τον πολύτιμο χρόνο που διέθεσε και την άμεση ανταπόκριση της κάθε φορά που χρειάστηκε. Ευχαριστώ ακόμη την οικογένειά μου για την υπομονή και τη συμπαράσταση τους κατά τη διάρκεια εκπόνησης της παρούσας μελέτης.

## **Αφιερώσεις**

Σε αυτό το σημείο θα ήθελα να αφιερώσω την παρούσα εργασία σε όλα τα άτομα που πιστεύουν στις δυνατότητες τους, δεν το βάζουν κάτω κι εκπληρώνουν τα όνειρα τους ακόμα κι αν τους παίρνει λίγο χρόνο παραπάνω!

## Περίληψη

**Εισαγωγή:** Η πανδημία COVID-19 έθεσε πολλές προκλήσεις στην προσχολική εκπαίδευση και στη φυσιολογική ανάπτυξη των παιδιών αυτής της ευάλωτης ηλικίας με την απουσία συμμετοχής στο παιχνίδι να αποτελεί ένα σημαντικό παράγοντα κινδύνου φυσιολογικής ανάπτυξης.

**Σκοπός:** Η διερεύνηση και η τεκμηρίωση ότι το παιχνίδι και πιο ειδικά το επιτραπέζιο συμβάλει θετικά στην αντιμετώπιση καταστάσεων κρίσης, όπως μία πανδημία, καθώς και η διερεύνηση της σημασίας της επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης και γονέων για την εποικοδομητική χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

**Μέθοδος:** Έγινε ανασκόπηση της βιβλιογραφίας από τις βάσεις δεδομένων Google Scholar, PubMed και Scopus μέσω της χρήσης λέξεων κλειδιών και ακολούθησε ομαδοποίηση των δημοσιεύσεων σύμφωνα με τις ανάγκες της μελέτης.

**Αποτελέσματα:** Βρέθηκε ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας κατά την πανδημία COVID-19 στερήθηκαν την πρόσβαση στο παιχνίδι και στην εκπαίδευση η οποία αντικαταστάθηκε από την εξ' αποστάσεως με τη χρήση μέσων τεχνολογίας και πληροφοριών. Η χρήση του ενδεδειγμένου παιχνιδιού για την ηλικία και τις δεξιότητες των παιδιών στην προσχολική εκπαίδευση επί καταστάσεων κρίσης προάγει την απόκτηση γνωστικών, κοινωνικών και συμπεριφοριστικών ικανοτήτων με ένα ακόμη πλεονέκτημα τη σωστή διαχείριση των αρνητικών συναισθημάτων που προκύπτουν από μια τέτοια κατάσταση. Τα επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλλουν στην αύξηση του λεξιλογίου, στην κατάκτηση αριθμητικών ικανοτήτων και προάγουν το ενδιαφέρον για τις επιστήμες και βοηθούν στη σωστή επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών, γονέων και παιδιών προάγοντας την απόκτηση αναπτυξιακών οροσήμων με έναν ψυχαγωγικό τρόπο. Επιπλέον, λόγω του ότι επί καταστάσεων κρίσης οι γονείς αναλαμβάνουν την εκπαίδευση των παιδιών χωρίς να έχουν τις κατάλληλες γνώσεις και δεξιότητες, η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών διευκολύνει αυτόν το ρόλο ο οποίος ενδυναμώνεται μέσω της συνεχούς και αποτελεσματικής επικοινωνίας με τους εκπαιδευτικούς.

**Συμπεράσματα:** Τα επιτραπέζια παιχνίδια πρέπει να συμπεριληφθούν στην προσχολική εκπαίδευση έτσι ώστε να μπορέσουν να αποτελέσουν ένα χρήσιμο εκπαιδευτικό εργαλείο

**Λέξεις κλειδιά:** προσχολική ηλικία, επιτραπέζιο παιχνίδι, καταστάσεις κρίσης, πανδημία COVID-19



## **Abstract**

**Introduction:** The COVID-19 pandemic has posed many challenges to preschool education and the normal development of children of this vulnerable age with the absence of participation in play being an important risk factor for their normal development.

**Purpose:** The investigation and documentation that play and more specifically board games contribute positively to coping with crises, such as a pandemic, as well as the investigation of the importance of communication between preschool teachers and parents for the constructive use of board games.

**Method:** A literature review was conducted via Google Scholar, PubMed and Scopus databases through the use of key words. The retrieved publications were grouped based on the needs of the study.

**Results:** It was found that preschool children during the COVID-19 pandemic were deprived of access to play and education, which was replaced by distance education using technology and information media. The use of appropriate for pre-school children's age and skills games promotes the acquisition of cognitive, social and behavioral skill with the added benefit of properly managing the negative emotions that derive from such a situation. Board games help increase vocabulary, acquire numeracy skills and promote the interest in science, and help in the effective communication between teachers, parents and children by promoting the acquisition of developmental milestones in an entertaining way. In addition, due to the fact that during crises it is the parents who undertake their children's education without though having the appropriate knowledge and skills, the use of board games facilitates this role which is strengthened through the constant and effective communication with teachers.

**Discussion:** Board games should be included in preschool education so that they can become a useful educational tool for the continuation of education during crises.

**Key words:** preschool age, board game, crises, COVID-19 pandemic

## Περιεχόμενα

Δήλωση συγγραφέα μεταπτυχιακής εργασίας.....	iv
Ευχαριστίες .....	v
Αφιερώσεις .....	vi
Περίληψη .....	vii
Abstract.....	ix
Συνομογραφίες.....	xi
Πρόλογος .....	1
Εισαγωγή.....	4
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Σκοπός και Μεθοδολογία .....	6
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Παιχνίδι και Θεωρίες.....	8
2.1 Ορισμός και Είδη Παιχνιδιών .....	8
2.2 Θεωρίες .....	10
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η Σημασία του Επιτραπέζιου Παιχνιδιού στη Μάθηση.....	13
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Καταστάσεις Κρίσης.....	17
4.1. Ορισμός και Χαρακτηριστικά .....	17
4.2. Παιδιά Προσχολικής Ηλικίας και COVID-19 .....	18
4.3. Προκλήσεις της Εξ' αποστάσεως Εκπαίδευσης .....	22
4.4. Επίδραση της Πανδημίας στο Παιχνίδι .....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Επιτραπέζιο Παιχνίδι και Επικοινωνία σε Καταστάσεις Κρίσης.....	25
Συμπεράσματα.....	28
Αναφορές.....	29

## Συντομογραφίες

	Αγγλική ορολογία	Ελληνική ορολογία
ΠΟΥ	World Health Organization	Παγκόσμιος Οργανισμός Υγείας
COVID-19	Coronavirus Disease 2019	Νόσος Κορονοϊού 2019
SARS-CoV-2	Severe Acute Respiratory Syndrome Coronavirus 2	Σοβαρό Οξύ Αναπνευστικό Σύνδρομο Κορονοϊού τύπου 2

## Πρόλογος

Η προσχολική ηλικία είναι μια μεταβατική περίοδος στη ζωή του παιδιού όπου το παιδί ξεκινάει την μη υποχρεωτική εκπαίδευση του έξω από το οικογενειακό περιβάλλον και στην συνέχεια την υποχρεωτική εκπαίδευση του στο Νηπιαγωγείο. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, το παιδί αναπτύσσει διάφορες δεξιότητες, όπως η κοινωνική δεξιότητα, η γλωσσική ανάπτυξη, η κινητική ικανότητα και η αντίληψη. Το παιχνίδι αποτελεί την βασική δραστηριότητα του παιδιού και τον τρόπο έκφρασης του και μάθησης. Πιο ειδικά τα επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια με κανόνες, σύμφωνα με την θεωρία του Piaget, είναι ένας τρόπος για τα παιδιά να μάθουν, να αναπτύξουν δεξιότητες και να διασκεδάσουν κατά την προσχολική ηλικία. Αυτά τα παιχνίδια μπορούν επιπλέον να βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν την αντίληψη, την μνήμη, την λογικομαθηματική σκέψη τους και την κοινωνική αλληλεπίδραση. Ορισμένα επιτραπέζια παιχνίδια που είναι κατάλληλα για τα παιδιά πρώιμης παιδικής ηλικίας περιλαμβάνουν: Παζλ τα οποία μεταξύ άλλων βοηθούν τα παιδιά να αναπτύξουν την αντίληψη, την λεπτή κινητικότητα και την αναγνωστική ικανότητα. Επιτραπέζια παιχνίδια με αριθμούς και γράμματα με γνωστικούς και μαθησιακούς στόχους. Επιτραπέζια παιχνίδια μνήμης κι επιτραπέζια παιχνίδια ρόλων για να αναπτύξουν τη φαντασία τους και κοινωνικές δεξιότητες. Επιτραπέζια παιχνίδια συνεργασίας για την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ των παιδιών και την συναισθηματική ωριμότητα τους. Γενικότερα, τα επιτραπέζια παιχνίδια, προσφέρουν μια υπέροχη ευκαιρία για τα παιδιά να μάθουν και να διασκεδάσουν κατά την προσχολική ηλικία, ενθαρρύνοντας την εκπαιδευτική και κοινωνική ανάπτυξη (Κυμιωνής & Λαμπαδά, 2021) (Suzanne, 2023).

Είναι ευρέως αποδεκτό ότι τα επιτραπέζια παιχνίδια απευθύνονται σε όλες τις ηλικιακές ομάδες προσφέροντας διασκέδαση, αποσυμπιέζοντας το άτομο, καθώς οι παίκτες μπορούν να χαλαρώσουν και να ξεφύγουν από το άγχος της καθημερινότητας. Επιπλέον πολλά από τα επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλουν στην ομαδικότητα, αφού απαιτούν συνεργασία και συνεννόηση μεταξύ των παικτών τους. Επίσης ενισχύουν τη λήψη αποφάσεων και τη στρατηγική σκέψη με την αξιολόγηση των επιπτώσεων των επιλογών τους κι έτσι καταφέρνουν να λάβουν καλύτερες αποφάσεις στην επίλυση προβλημάτων. Κατ' αυτούς τους τρόπους το επιτραπέζιο παιχνίδι θα μπορούσε να υποστηρίξει το άτομο σε καταστάσεις κρίσης (Δημητριάδης, 2015) (Chauvel & Michel , 2001).

Η θεωρητική προσέγγιση στις καταστάσεις κρίσης ασχολείται με τη μελέτη των αιτίων, των επιπτώσεων και των αντιδράσεων σε κρίσιμες καταστάσεις. Αναλύοντας τις κρίσεις από μια θεωρητική σκοπιά, ερευνητές και ειδικοί επιχειρηματολογούν για τις βέλτιστες πρακτικές στην αντιμετώπιση και την αντιστοίχιση αυτών των καταστάσεων. Οι καταστάσεις κρίσης κατηγοριοποιούνται σε ένα πλήθος διαφορετικών προσεγγίσεων ανάλογα με τη θεωρία προσέγγισης. Πιο συγκεκριμένα, η θεωρία των συστημάτων αναλύει τις καταστάσεις κρίσης ως μέρος ενός πολύπλοκου συστήματος, εξετάζοντας τις αλυσίδες αιτίων και επιπτώσεων σε ένα ευρύτερο πλαίσιο. Η ψυχολογία της κρίσης εστιάζει στην αντίδραση των ανθρώπων σε καταστάσεις κρίσης, εξετάζοντας τη συμπεριφορά, την αντίληψη και την αντιμετώπιση του άγχους. Η θεωρία της οργανισμικής μάθησης εξετάζει πώς οι οργανισμοί μαθαίνουν από κρίσεις και προσαρμόζονται για μελλοντικές καταστάσεις. Η θεωρία της κρίσης και της επικοινωνίας αναλύει τον τρόπο με τον οποίο οι επικοινωνιακές διαδικασίες επηρεάζουν τη διαχείριση των κρίσεων. Ενώ η θεωρία της κρίσης και της ασφάλειας εξετάζει τις απειλές στην ασφάλεια και τον τρόπο διαχείρισής τους από τα κράτη και άλλες οντότητες. Η κατανόηση της κρίσης από μια θεωρητική σκοπιά βοηθά στην ανάπτυξη αποτελεσματικών στρατηγικών για την αντιμετώπιση των προκλήσεων που προκύπτουν κατά τη διάρκεια κρίσεων (Turner F. , 2011).

Ο κορονοϊός (COVID-19) προκάλεσε μια παγκόσμια υγειονομική κρίση από το 2019, με εκατομμύρια ανθρώπους που προσβλήθηκαν και αρκετές χιλιάδες που έχασαν τη ζωή τους. Η πανδημία έχει επηρεάσει σοβαρά την παγκόσμια οικονομία, τις κοινωνίες και την καθημερινή ζωή των ανθρώπων. Επιπλέον, η πανδημία επέφερε κοινωνικές και ψυχολογικές επιπτώσεις. Οι άνθρωποι ένιωσαν έντονο στρες και ανησυχία λόγω της αβεβαιότητας για το μέλλον, των φόβων για την υγεία τους και των περιορισμών στην κοινωνική επαφή. Οι κρατικές αρχές, οι επιστήμονες και οι υγειονομικοί εργαζόμενοι αντιμετώπισαν προκλήσεις στον τομέα της δημόσιας υγείας, προσπαθώντας να ελέγξουν την εξάπλωση του ιού και να επιτύχουν τον εμβολιασμό του μεγαλύτερου δυνατού αριθμού ανθρώπων. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η κατάσταση εξελίσσεται συνεχώς, και οι επιστημονικές έρευνες και οι προσπάθειες αντιμετώπισης του κορονοϊού συνεχίζονται παγκοσμίως (Nicola M. , et al., 2020) · (Achangwa C. , Park, Ryu, & Lee, 2022) (Zhou, Wang, Hu, & Zhang, 2020).

Η πανδημία COVID-19 όπως είναι αναμενόμενο έχει επηρεάσει σημαντικά και τη ζωή των παιδιών, των γονέων και των παιδαγωγών. Ορισμένα από τα κύρια ζητήματα και

ανησυχίες που σχετίζονται με την προσχολική ηλικία και την πανδημία COVID-19 περιλαμβάνονται στους τομείς της υγειονομικής ασφάλειας, της εκπαίδευσης και της ψυχολογικής επίδρασης. Αναλυτικά στον τομέα της υγείας η ασφάλεια των παιδιών είναι προτεραιότητα, και οι προσχολικές δομές, όπως παιδικοί σταθμοί και νηπιαγωγεία, λαμβάνουν μέτρα για την προστασία από την COVID-19, όπως η χρήση масκών, η διατήρηση της απόστασης και η βελτιωμένη υγιεινή. Στην εκπαίδευση εμφανίστηκαν ραγδαίες αλλαγές καθώς δημιουργήθηκε η εξ αποστάσεως εκπαίδευση. Πολλοί προσχολικοί φορείς προσφέρουν εκπαίδευση από απόσταση, όπου τα παιδιά συμμετέχουν σε διαδικτυακά μαθήματα. Αυτή η αλλαγή στον τρόπο εκπαίδευσης μπορεί να είναι προκλητική για τα παιδιά και τις οικογένειες. Όμως και η ψυχολογική επίδραση στην πανδημία μπορεί να προκαλέσει άγχος και στρες στα παιδιά και τους γονείς. Η ανάγκη για επιπλέον στήριξη στην ψυχική ευημερία είναι σημαντική, αφού πολλά παιδιά αναγκάστηκαν να μείνουν στο σπίτι κατά τη διάρκεια της πανδημίας, χωρίς την κοινωνική αλληλεπίδραση που παρέχουν οι προσχολικές δομές. Αυτό μπορεί να επηρεάσει την ανάπτυξη των κοινωνικών τους δεξιοτήτων. Η προσαρμογή σε μια τέτοια κατάσταση είναι σημαντική προκειμένου να λαμβάνουν τα παιδιά την απαραίτητη στήριξη και καθοδήγηση για τη διασφάλιση της καλής τους ευεξίας και εκπαίδευσης (Foti, 2020)· (Abdallah , 2022).

Συνεπώς, η διερεύνηση της χρησιμότητας των επιτραπέζιων παιχνιδιών για την αντιμετώπιση όλων των προβλημάτων που απορρέουν από μια κατάσταση κρίσης όπως η πανδημία COVID-19 είναι απαραίτητη, προκειμένου να αποσαφηνιστεί το κατά πόσο η ενσωμάτωσή του στην προσχολική εκπαίδευση μπορεί να μετριάσει ή ακόμη και να εκμηδενίσει τις αρνητικές συνέπειες μιας τέτοιας κατάστασης στην ομαλή ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας.

## Εισαγωγή

Από τα τέλη του 2019 όταν και παρατηρήθηκε μια έξαρση πνευμονίας στην πόλη Γιουχάν στην Κίνα, λόγω ενός νέου κορονοϊού ο οποίος μεταγενέστερα ονομάστηκε Σοβαρό Οξύ Αναπνευστικό Σύνδρομο Κορονοϊού 2 (SARS-CoV-2) που προκαλεί τη Νόσο Κορονοϊού 2019 (COVID-19), η ανθρωπότητα βιώνει την πιο σοβαρή κρίση στη δημόσια υγεία από την Ισπανική Γρίπη του 1918. Λόγω του ότι ο νέος ιός χαρακτηρίστηκε από υψηλή μεταδοτικότητα και θνητότητα ανακηρύχθηκε από τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας (ΠΟΥ) πολύ σύντομα, το Μάρτιο του 2020, ως πανδημία με την ίδια ονομασία όπως η νόσος που προκαλείται από τον ιό (Li, et al., 2020).

Μια πανδημία αποτελεί μια σοβαρή κρίση στον τομέα της δημόσιας υγείας, απειλώντας όχι μόνο τις βασικές δομές μιας κοινωνίας αλλά και τις θεμελιώδεις αξίες και λειτουργίες της, προκαλώντας έντονη διατάραξη της εύρυθμης λειτουργίας, κυρίως λόγω του ότι επί απουσίας αρχικής αποτελεσματικής θεραπευτικής αντιμετώπισης, λαμβάνονται μέτρα προστασίας της δημόσιας υγείας, τα οποία συμπεριλαμβάνουν την κοινωνική αποστασιοποίηση, τη χρήση ατομικού προστατευτικού εξοπλισμού και τον αναγκαστικό εγκλεισμό με ταυτόχρονη παύση όλων των εκπαιδευτικών και των περισσότερων επαγγελματικών δραστηριοτήτων (Rosenthal, Charles , & 't Hart, 1989) · (Cronstedt, 2002).

Πέρα από τις σοβαρές κοινωνικές και οικονομικές συνέπειες αυτών των μέτρων, η διακοπή της λειτουργίας των εκπαιδευτικών δομών και ιδιαίτερα των προσχολικών, σε συνδυασμό με τον αναγκαστικό εγκλεισμό, στέρησαν το δικαίωμα των παιδιών στο παιχνίδι και στη συμμετοχή τους στην εκπαίδευση, υπονομεύοντας τη φυσιολογική σωματική, κοινωνική, ψυχολογική και συναισθηματική ανάπτυξη τους, αφού το ίδιο το παιχνίδι και η συναναστροφή με συνομήλικους και ενήλικες αποτελούν ίσως τις πιο σημαντικές πτυχές κατάκτησης των αναπτυξιακών ορόσημων.

Αξίζει να σημειωθεί ότι η προσχολική εκπαίδευση, η οποία απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας μεταξύ τεσσάρων και έξι ετών, έχει ολιστικό χαρακτήρα με κύριο στόχο την υποστήριξη της σωματικής, συναισθηματικής, κοινωνικής, γνωστικής και ψυχολογικής ανάπτυξης καθώς και της ευημερίας του παιδιού. Ο σκοπός των εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης είναι να θέσουν τις βάσεις για μια δια βίου μάθηση μέσω της παροχής ενός παρακινητικού, διαδραστικού και ασφαλούς περιβάλλοντος, το οποίο προάγει την

ανακάλυψη, την εξερεύνηση και τη δημιουργικότητα λόγω του ότι το μαθησιακό αυτό περιβάλλον είναι ευέλικτο και προάγει τις διαφορετικές ταυτότητες, ικανότητες και ανάγκες των παιδιών (Henderson & Milstein, 2008) (Πανταζής Σ. , 2003).

Στην προσχολική ηλικία η μάθηση μέσω του παιχνιδιού αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της καθημερινής σχολικής ζωής με τους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν πολλές ευκαιρίες τόσο για ατομικά όσο και για ομαδικά παιχνίδια. Τα παιδιά μέσω αυτών των ευκαιριών μαθαίνουν να εκτιμούν τη σημασία της συνεργασίας με τους συνομήλικους τους. Αυτή η αλληλεπίδραση καθιστά τα παιδιά ικανά να αναπτύξουν μια θετική αυτοεκτίμηση, να μάθουν να αποκτούν ικανότητες μέσω της επεξεργασίας και της ερμηνείας νέων καταστάσεων βάσει των γνώσεων τους και μέσω της επίλυσης προβλημάτων τόσο σε ατομικό όσο και σε συνεργατικό επίπεδο. Η συνεχής κοινή σκέψη και η υψηλής ποιότητας αλληλεπιδράσεις με τον εκπαιδευτικό και τα άλλα παιδιά είναι ζωτικής σημασίας στην παρακίνηση για μάθηση (Wall, Litjens , & Taguma , 2015) (Hollins, 2006). Σύμφωνα μάλιστα με αρκετές θεωρίες το επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να διευκολύνει όχι μόνο τη δυνατότητα απόκτησης δεξιοτήτων και κατάκτησης των αναπτυξιακών ορόσημων αλλά ταυτόχρονα να διευκολύνει τη διαχείριση αρνητικών συναισθημάτων, όπως αυτών που δημιουργούνται εν μέσω καταστάσεων κρίσεως, εντός ενός ευχάριστου και δημιουργικού κλίματος.

Επιπλέον, κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 λόγω της υπάρχουσας τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνίας σε πολλές εκπαιδευτικές βαθμίδες, συμπεριλαμβανομένης και της προσχολικής, εφαρμόστηκε η εξ' αποστάσεως μάθηση, σύγχρονη και ασύγχρονη, αλλά ιδιαίτερα για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, υπήρχε η ανάγκη ενεργής συμμετοχής των γονέων και συνεχούς επικοινωνίας με τους εκπαιδευτικούς. Στην ουσία, η παροχή προσχολικής εκπαίδευσης ανατέθηκε στους γονείς οι οποίοι δεν γνωρίζουν τόσο καλά το παιδαγωγικό πλαίσιο εντός του οποίου μπορούν να κινηθούν. Η χρήση όμως του επιτραπέζιου παιχνιδιού, μπορεί να προάγει τη συνεργασία μεταξύ παιδιών, γονέων και εκπαιδευτικών προκειμένου να συνεχιστεί η προσχολική εκπαίδευση εν μέσω μιας πανδημίας.



## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: Σκοπός και Μεθοδολογία

Κατά τη διάρκεια καταστάσεων κρίσεως, το ερώτημα που προκύπτει είναι: «με ποιους τρόπους θα μπορούσαν τα παιχνίδια και πιο ειδικά τα επιτραπέζια ή παιχνίδια κανόνων που λειτουργούν και ατομικά και ομαδικά να υποστηρίξουν και να βοηθήσουν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να συνεχίσουν την εκπαίδευσή τους και σε καταστάσεις κρίσεις;». Βάσει αυτού του ερωτήματος, ο σκοπός της συγκεκριμένης εργασίας είναι να διερευνηθεί και να τεκμηριωθεί ότι το παιχνίδι και πιο ειδικά το επιτραπέζιο συμβάλει θετικά στην αντιμετώπιση καταστάσεων κρίσης, όπως μία πανδημία, με δευτερεύοντα στόχο τη διερεύνηση της σημασίας της επικοινωνίας μεταξύ εκπαιδευτικών προσχολικής εκπαίδευσης και γονέων για την εποικοδομητική χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών.

Λόγω του ότι πρόκειται για βιβλιογραφική ανασκόπηση, αναζητήθηκαν δημοσιεύσεις που αφορούσαν τις θεωρίες για τη σημασία του παιχνιδιού κυρίως στην προσχολική ηλικία, τα οφέλη των επιτραπέζιων παιχνιδιών, τη χρήση τους κατά τη διάρκεια καταστάσεων κρίσεων και κυρίως της πανδημίας COVID-19, καθώς και τη συμβολή του παιχνιδιού στην επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και γονέων. Επιπλέον, αναζητήθηκαν δημοσιεύσεις που αφορούσαν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των παιδιών προσχολικής ηλικίας κατά τη διάρκεια καταστάσεων κρίσης προκειμένου να αναγνωρισθούν οι κίνδυνοι που ενδεχομένως παρεμποδίζουν τη φυσιολογική τους ανάπτυξη κατά τη διάρκεια κρίσεων, οι οποίοι μπορούν να αντιμετωπισθούν μέσω της χρήσης του επιτραπέζιου παιχνιδιού.

Για την εύρεση των πλέον κατάλληλων δημοσιεύσεων από τις βάσεις δεδομένων Google Scholar, PubMed και Scopus έγινε χρήση λέξεων-κλειδιών οι οποίες στην Ελληνική ήταν οι ακόλουθες:

- Καταστάσεις κρίσης
- Προσχολική ηλικία
- Πανδημία COVID-19
- Επιτραπέζιο παιχνίδι
- Θεωρίες παιχνιδιών
- Επικοινωνία

Οι λέξεις-κλειδιά στην Αγγλική ήταν οι κάτωθι:

- Crises

- Preschool age
- COVID-19 pandemic
- Board games
- Game theories
- Communication

Μετά την αρχική αναζήτηση, οι δημοσιεύσεις που βρέθηκαν οι πλέον κατάλληλες ομαδοποιήθηκαν και χωρίστηκαν ανάλογα με τις ανάγκες της παρούσας μελέτης και παρουσιάζονται στα ακόλουθα κεφάλαια.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Παιχνίδι και Θεωρίες

### 2.1 Ορισμός και Είδη Παιχνιδιών

Ο ορισμός του όρου παιχνίδι παρά το γεγονός ότι φαινομενικά είναι εύκολος, στην πραγματικότητα, ενώ έχει πολύ συγκεκριμένα και ορατά αποτελέσματα, τα οποία συμπεριλαμβάνουν την ανάπτυξη όχι μόνο των σωματικών αλλά και των γνωστικών λειτουργιών του παιδιού, δεν είναι. Ωστόσο, ένας ορισμός του είναι ότι πρόκειται για μια διαδικασία την οποία το παιδί μπορεί να επιλέξει ελεύθερα, να συμμετάσχει ενεργά σε αυτή και σαφώς να διασκεδάσει. Εντός αυτού του ορισμού, το παιχνίδι είναι αυθόρμητο, εθελοντικό και διακρίνεται από δημιουργικά χαρακτηριστικά, συμβάλλοντας στην κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού, στην εκμάθηση της γλώσσας, καθώς και στην απόκτηση δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων (Αντωνιάδης, 1994)· (Μπότσογλου, 2010).

Ίσως ο πιο εύκολος ορισμός του παιχνιδιού να είναι αυτός που αφορά το ίδιο το υλικό που χρησιμοποιείται από το παιδί, δηλαδή το οποιοδήποτε από αντικείμενο, οποιασδήποτε μορφής το οποίο επιτρέπει τη διεύρυνση της φαντασίας, την εκμάθηση της συνεργασίας, στην περίπτωση που το αντικείμενο αυτό επιτρέπει τη συμμετοχή πολλών παιδιών, με άμεσο αποτέλεσμα την ανάπτυξη σωματικών και γνωστικών δεξιοτήτων (Αντωνιάδης, 1994).

Αυτό όμως που είναι εξίσου σημαντικό πέρα από τον ορισμό του παιχνιδιού, είναι ότι αποτελεί ένα θεμελιώδες δικαίωμα των παιδιών. Σύμφωνα με τη Συνθήκη των Δικαιωμάτων των Παιδιών, τα παιδιά έχουν δικαίωμα στην ξεκούραση και στην ψυχαγωγία, στη συμμετοχή στο παιχνίδι και σε ψυχαγωγικές δραστηριότητες, κατάλληλες για την ηλικία του παιδιού, καθώς και στην ελεύθερη συμμετοχή στην πολιτισμική ζωή και στις τέχνες (UN, 1989).

Τα είδη του παιχνιδιού μπορούν σε γενικές γραμμές να διαχωρισθούν στις ακόλουθες κατηγορίες (Κάππας, 2005):

- Ατομικό: σε αυτό το είδος τα παιδιά δεν παίζουν στην πραγματικότητα, αλλά ασχολούνται με τον εαυτό τους, παρατηρώντας οτιδήποτε τους φαίνεται συναρπαστικό ή απλώς στέκονται ή ακολουθούν κάποιον μεγαλύτερο.

- Παρατήρησης: στην προκειμένη περίπτωση τα παιδιά δεν παίζουν τα ίδια αλλά παρατηρούν άλλα παιδικά παιχνίδια.
- Παράλληλο: τα παιδιά σε αυτό το είδος παίζουν το ένα δίπλα στο άλλο χωρίς, ωστόσο, να μοιράζονται παιχνίδια ή δραστηριότητες
- Ομαδικό: σε αυτή την περίπτωση τα παιδιά παίζουν το ίδιο παιχνίδι χωρίς να δημιουργούν δεσμούς μεταξύ τους
- Συνεργατικό: τα παιδιά συνεργάζονται μεταξύ τους, παίζουν με τους φίλους τους ενώ ταυτόχρονα μαθαίνουν κοινωνικές δεξιότητες

Μια ακόμη ταξινόμηση των παιχνιδιών είναι αυτή που βασίζεται στο στάδιο ανάπτυξης του παιδιού, με το πρώτο να αφορά στο κινητικό παιχνίδι, μέσω του οποίου το παιδί εξερευνά το άμεσο περιβάλλον του χρησιμοποιώντας αντικείμενα προκειμένου να αποκτήσει κινητικές και αισθητικές εμπειρίες. Το αμέσως επόμενο είδος, το συμβολικό, αναπαριστά πραγματικές καταστάσεις ζωής συμβάλλοντας στη νοητική ανάπτυξη του παιδιού. Το μιμητικό και κατασκευαστικό παιχνίδι που συνήθως ξεκινά στη νηπιακή ηλικία, διευκολύνει την ανάπτυξη της φαντασίας και την απόκτηση νοητικών δεξιοτήτων (Κάππας, 2005) · (Δημοπούλου, 2008).

Στην ηλικία των 4 ετών, λαμβάνοντας υπόψη ότι το παιδί έχει περάσει από τα προηγούμενα στάδια και έχει αναπτύξει τις απαραίτητες δεξιότητες, ξεκινά το παιχνίδι των κανόνων, εντός του οποίου υπάγονται τα επιτραπέζια παιχνίδια. Αυτά τα παιχνίδια κανόνων θεωρούνται σημαντικό ορόσημο καθώς μέσω αυτών προάγεται η συνεργασία και η ομαδικότητα, η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων καθώς και η απόκτηση χρήσιμων δεξιοτήτων τόσο για τη σχολική όσο και για την ενήλικη ζωή (Διαμαντόπουλος, 2009).

Τα παιχνίδια κανόνων ανήκουν τόσο στα συνεργατικά παιχνίδια όσο και στα ατομικά και αποτελούν ένα σημαντικό μέσο ψυχαγωγίας με πολλές κατηγορίες και υποκατηγορίες. Βασίζονται στην τήρηση των κανόνων προκειμένου να επιτευχθεί ένας στόχος. Σύμφωνα με το στόχο που τίθεται για το κάθε παιχνίδι υπάρχουν τρία στάδια κανόνων. Το πρώτο εξ' αυτών αφορά το παιχνίδι στο οποίο οι κανόνες δεν είναι υποχρεωτικοί αλλά ένας κανόνας μπορεί να γίνει αποδεκτός ως ένα παράδειγμα. Στο δεύτερο στάδιο, οι κανόνες είναι υποχρεωτικοί και απαραβίαστοι προερχόμενοι από τους μεγαλύτερους, ενώ στο τρίτο στάδιο, οι κανόνες του παιχνιδιού είναι απόρροια ομαδικής και αμοιβαίας συναίνεσης και ο σεβασμός και η τήρηση των κανόνων είναι ουσιαστικής σημασίας προκειμένου το παιδί να συνεχίζει να παίζει (Chauvel & Michel, 2001).

Παρά το γεγονός ότι δεν υπάρχει μια ενιαία ευρέως αποδεκτή ταξινόμηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών, έχουν προταθεί έξι κύριες κατηγορίες τους από τους Notebaert και Cornilly (2001), σύμφωνα με τους οποίους, τα επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια κανόνων διακρίνονται στα παιχνίδια ρόλων, σκέψης, τύχης, επιδεξιότητας και δράσης καθώς και επικοινωνίας (Notebaert & Cornilly, 2001).

Μια ακόμη ταξινόμηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών αφορά στα συνεργατικά και στα ανταγωνιστικά. Τα πρώτα προάγουν τη συνεργασία καθώς βασίζονται στη δημιουργία ομάδων, τα μέλη των οποίων πρέπει να συνεργαστούν προκειμένου να επιτύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα, ενώ τα δεύτερα, τα ανταγωνιστικά, έχουν στόχο τη νίκη ενός μόνο παίκτη, αλλά υποστηρίζεται ότι δεν θα πρέπει να προάγουν τον ανταγωνισμό αλλά τον συναγωνισμό (Wilkes, 2018) · (Nicholson , 2008).

## 2.2 Θεωρίες

Με το πέρασμα των ετών και λόγω της αναγνώρισης της σημασίας του παιχνιδιού για τα παιδιά έχουν προκύψει αρκετές θεωρίες, οι οποίες μπορούν να διαχωρισθούν στις κλασικές/παραδοσιακές και στις νεότερες/σύγχρονες θεωρίες. Οι πρώτες προσπάθησαν να δώσουν μια εξήγηση του σκοπού του παιχνιδιού, αλλά και του λόγου για τον οποίο υπάρχει, με μια εξ' αυτών να είναι αυτή που προτάθηκε από τον Schiller, βρετανό ψυχολόγο και φιλόσοφο, σύμφωνα με τον οποίο, εφόσον έχουν καλυφθεί οι βασικές ανάγκες του παιδιού, η περίσσεια ενέργεια που έχει διοχετεύεται στο παιχνίδι (Ματσαγγούρας , 2011).

Οι επόμενες δύο παραδοσιακές θεωρίες αφορούν αυτή της χαλάρωσης και αυτή της εξάσκησης, με την πρώτη να θεωρεί το παιχνίδι ως τη διαδικασία μέσω της οποίας το παιδί χαλαρώνει μετά από μια δραστηριότητα, η οποία απαιτεί σημαντική κατανάλωση ενέργειας. Η θεωρία της εξάσκησης υποστηρίζει ότι το παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη των ενστίκτων που με της σειρά τους συμβάλλουν στην επιβίωση και παρατηρείται στους σύνθετους και ανώτερους οργανισμούς (Αντωνιάδης, 1994) · (Διαμαντόπουλος , 2009).

Η επόμενη παραδοσιακή θεωρία, της εξέλιξης, βασίστηκε στη θεωρία του Δαρβίνου. Υποστηρίζει ότι μέσω του παιχνιδιού το παιδί περνά τα εξελικτικά στάδια του είδους, ενώ ταυτόχρονα φθίνουν οι λειτουργίες, οι οποίες με την πάροδο του χρόνου δεν είναι πλέον απαραίτητες, οδηγώντας στην ωρίμανση του ατόμου (Verenikina , Harris, & Lysaght, 2003). Η τελευταία εκ των παραδοσιακών θεωριών προτάθηκε από τον Janet, ψυχολόγο

και φιλόσοφο, σύμφωνα με την οποία το ίδιο το παιχνίδι μέσω των συναισθημάτων χαράς που προκύπτουν από την επιτυχημένη ολοκλήρωση του παιχνιδιού, ενισχύεται το «Εγώ», θεωρία που συμπληρώνεται από τον ψυχολόγο Chateau, ο οποίος θεωρεί ότι το παιχνίδι απορρέει από την επιθυμία του παιδιού όχι μόνο να επιβεβαιώσει την ύπαρξή του, αλλά να μπορέσει να ενταχθεί με επιτυχία στο κοινωνικό σύνολο δοκιμάζοντας ταυτόχρονα τις δυνατότητές του (Κάππας , 2005) · (Διαμαντόπουλος , 2009) (Suzanne, 2023).

Οι νεότερες/σύγχρονες θεωρίες προέκυψαν λόγω της εξέλιξης της επιστήμης της ψυχολογίας, σε μια προσπάθεια κατανόησης όλων των παραγόντων που σχετίζονται με το παιχνίδι στην παιδική ηλικία αλλά και του ρόλου τους στην ανάπτυξή του παιδιού, με σκοπό να εξακριβωθεί το ποιο παιχνίδι είναι κατάλληλο για κάθε ηλικία και το τι είδους παρέμβαση και/ή καθοδήγηση θα πρέπει να παρέχεται. Το κοινό χαρακτηριστικό των νεότερων θεωριών έγκειται στο γεγονός ότι το παιχνίδι έχει ένα πρωταρχικό ρόλο στην ανάπτυξη του παιδιού σε όλους τους τομείς (Κιτσαράς, 2001) (Verenikina , Harris, & Lysaght, 2003) (Καππάτου, 2020).

Η πρώτη εκ των σύγχρονων θεωριών για το παιχνίδι είναι η ψυχαναλυτική θεωρία, ή αλλιώς θεωρία της κάθαρσης, που αρχικά προτάθηκε από τον Freud το 1924 και μεταγενέστερα ενισχύθηκε από τον Erikson το 1950, υποστηρίζοντας ότι το παιχνίδι αποτελεί μια δραστηριότητα κατά την οποία το παιδί μπορεί να εκφράσει τις επιθυμίες που έχει στο υποσυνείδητό του, με αποτέλεσμα τη συμφιλίωση του με τα βιώματά του. Στην ουσία, το παιχνίδι πρόκειται για μια δραστηριότητα η οποία βασίζεται στην επανάληψη και διευκολύνει το παιδί να αποβάλλει όχι μόνο τα αρνητικά του συναισθήματα αλλά και τις εμπειρίες που το τραυμάτισαν ψυχικά, με ένα επιπρόσθετο όφελος τη σωστή επεξεργασία και διαχείριση τους. Το παιχνίδι, σύμφωνα με τη θεωρία αυτή, διευκολύνει τη μετάβαση από την παθητική στάση που είχε το παιδί στις τραυματικές εμπειρίες στην ενεργητική, με αποτέλεσμα την επίλυση και την αντιμετώπιση του τραυματικού γεγονότος (Διαμαντόπουλος , 2009) · (Δημοπούλου, 2008) (McLeod, 2003) (Heiden & Hersen , 2011).

Η θεωρία του Piaget το 1962 θεωρείται μια εκ των πιο σημαντικών θεωριών για το παιχνίδι λόγω του ότι το συσχέτισε με κάθε αναπτυξιακό στάδιο του παιδιού, προτείνοντας ότι το παιχνίδι πρέπει να συνάδει όχι μόνο με την ηλικία του παιδιού αλλά και με τις δυνατότητες που έχει σε κάθε αναπτυξιακό στάδιο. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, επανομαζόμενη ως η θεωρία αφομοίωσης και προσαρμογής, το παιδί μέσω του παιχνιδιού

που λαμβάνει χώρα σε πραγματικό πλαίσιο, μπορεί να επεξεργαστεί αλλά και να αφομοιώσει εμπειρίες, με αποτέλεσμα την κατάκτηση της ικανότητας προσαρμογής του σε διάφορες καταστάσεις (Διαμαντόπουλος , 2009) · (Δημοπούλου, 2008) (Μετοχιανάκης, 2000).

Η επόμενη σύγχρονη θεωρία για το παιχνίδι είναι αυτή του Vygotsky, ο οποίος από τη μια πλευρά υποστηρίζει τη συμβολή του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού, όπως ο Piaget, από την άλλη διαφοροποιείται ως προς το γεγονός ότι η ανάπτυξη του παιδιού είναι προϊόν μάθησης, η οποία διευκολύνεται μέσω του παιχνιδιού. Αναλυτικότερα, μέσω του παιχνιδιού το παιδί μπορεί να αποκτήσει γνώση, η οποία βοηθά στην ανάπτυξή του. Η ανάπτυξη του παιδιού με τη σειρά της επιτυγχάνεται εντός του κοινωνικού πλαισίου και ταυτόχρονα μαθαίνεται η γλώσσα, μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης συμβάλλοντας στην πνευματική ανάπτυξη του παιδιού (Ντολιοπούλου, 2006) (Δημητρίου-Χατζηνεοφύτου, 2001).

Οι επόμενες θεωρίες βασίστηκαν στη σημασία του παιχνιδιού ως μέσο μάθησης και σύμφωνα με τη θεωρία της Montessori, Ιταλίδας παιδαγωγού, λόγω του ότι το παιδί μπορεί να μάθει αυθόρμητα, μέσω του παιχνιδιού ως εκπαιδευτικό εργαλείο αναπτύσσει σημαντικές ικανότητες με ταυτόχρονο όφελος τη θετική στάση έναντι στη μάθηση (Κουτσουβάνου, 2012) (Dahlberg , Moss, & Pence, 2021) (Πανταζής Σ. , 2004).

Οι θεωρίες των Decroly και Winikott, βασίζονται στην ίδια θεώρηση με την Montessori, υποστηρίζοντας ότι το παιχνίδι ως εργαλείο μάθησης εφοδιάζει το παιδί με πολλές δεξιότητες και ικανότητες, προάγοντας τη σωματική, ψυχική και πνευματική εξέλιξη, εφόσον λαμβάνει χώρα σε πραγματικές καταστάσεις, συμβάλλοντας έτσι στην συναισθηματική και ψυχολογική ευημερία του ατόμου. Αυτό συμβαίνει λόγω του ότι το παιχνίδι προάγει συναισθήματα ελευθερίας, ασφάλειας και προστασίας, αναπτύσσεται η αυτοεκτίμηση, η ανεκτικότητα και ενθαρρύνεται η ανάληψη πρωτοβουλιών καθώς και το αίσθημα της ευθύνης (Petrovic & Cenic, 2018) (Cole & Cole, 2002).

Λαμβάνοντας υπόψη κυρίως τις νεότερες θεωρίες αλλά και τα πλεονεκτήματα των παιχνιδιών κανόνων και κυρίως των επιτραπέζιων παιχνιδιών, η χρήση τους στην σχολική εκπαίδευση χρήζει περαιτέρω διερεύνησης.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: Η Σημασία του Επιτραπέζιου Παιχνιδιού στη Μάθηση

Σύμφωνα με τις νεότερες θεωρίες, η μάθηση και ως εκ τούτου η διδασκαλία θα πρέπει να επικεντρώνεται στον μαθητή και μέσω της παροχής κατάλληλων κινήτρων να διαμορφώνεται ένα κλίμα και μια κουλτούρα που θα προάγει τη θέληση για μάθηση χωρίς να υποθάλλει τον υποχρεωτικό χαρακτήρα της. Εντός αυτού του πλαισίου, τα τελευταία έτη η εισαγωγή των παιχνιδιών ως εργαλείο μάθησης κυρίως στην προσχολική ηλικία έχει αρχίσει να αποκτά μεγάλο επιστημονικό ενδιαφέρον, με έναν επιπλέον λόγο τη σύγχρονη θεωρία ότι η μάθηση θα πρέπει να προάγει την ενεργή συμμετοχή των παιδιών έχοντας ταυτόχρονα έναν διασκεδαστικό χαρακτήρα (Gordon, 2018).

Προς αυτή την κατεύθυνση, η χρήση των παιχνιδιών κανόνων, δηλαδή των παιχνιδιών με κάρτες και των επιτραπέζιων, συμβάλλουν στη μετατροπή της μαθησιακής διαδικασίας σε μια ψυχαγωγική δραστηριότητα, η οποία δεν εκλαμβάνεται από τα παιδιά ως μια υποχρέωση (Bragg, 2007). Εκτός αυτού, τα επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλλουν στην προαγωγή χρήσιμων ικανοτήτων χωρίς να προϋποθέτουν τη συνεχή επίβλεψη των παιδιών από τους εκπαιδευτικούς. Πιο συγκεκριμένα, η προαγωγή της κριτικής σκέψης, της ικανότητας επίλυσης προβλημάτων αλλά και της γραπτής και προφορικής επικοινωνίας, καθώς και της ανάλυσης πληροφοριών μέσω της εθελοντικής και ενεργητικής συμμετοχής των παιδιών αποτελούν τα κυριότερα οφέλη της χρήσης επιτραπέζιων παιχνιδιών στην προσχολική βαθμίδα εκπαίδευσης (Alvarez, 2017) (Γουαϊκόφ & Γιουνελ, 2022).

Αναλυτικότερα, το πλεονέκτημα των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην προσχολική ηλικία έγκειται στο γεγονός ότι προάγουν τη μάθηση μέσω της τήρησης των κανόνων αλλά και μέσω της προαγωγής της προσαρμοστικότητας των ικανοτήτων των παιδιών (Juul, 2011). Επιπλέον, προάγεται η συνεργασία των παιδιών προκειμένου να δομήσουν μια στρατηγική για την επίτευξη του στόχου του παιχνιδιού. Η δημιουργία μιας κουλτούρας συνεργασίας σε συνδυασμό με τον ψυχαγωγικό και δημιουργικό χαρακτήρα των επιτραπέζιων παιχνιδιών, παρέχει ένα ασφαλές περιβάλλον για την απόκτηση δεξιοτήτων προσαρμοστικότητας και συνεργασίας αλλά και περιθώριο για λάθη, τα οποία δεν εκλαμβάνονται ως αρνητικός παράγοντας. Αντίθετα, παρέχουν το κίνητρο για περαιτέρω προσπάθεια και συνεργασία, ενισχύοντας την ευελιξία και την προσαρμοστικότητα (Ponnel, 2011) · (Wilson, et al., 2009).



Πολλές μελέτες έχουν υποστηρίξει τη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη τόσο γνωστικών όσο και μη γνωστικών δεξιοτήτων, οι οποίες καθορίζουν και τον τρόπο με τον οποίο μαθαίνουν τα παιδιά. Μεταξύ των μη γνωστικών δεξιοτήτων συγκαταλέγονται η υπομονή και η πειθαρχία, δεξιότητες που αποτελούν σημαντικά εφόδια για την ενήλικη ζωή και που μπορούν να αποκτηθούν μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών λόγω των κανόνων που τα διέπουν (Vijayarajoo & Singh, 2022).

Επιπλέον, η ενεργητική μάθηση που προάγεται μέσω των εκπαιδευτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών οδηγεί στη δημιουργία ιδεών αλλά και στην παροχή εξήγησης για τη χρήση των ιδεών αυτών. Έχει βρεθεί ότι εντός του εκπαιδευτικού περιβάλλοντος, τα επιτραπέζια παιχνίδια συμβάλουν στη διατήρηση της αποκτηθείσας γνώσης λόγω της συμμετοχής σε καθοδηγούμενο παιχνίδι συγκριτικά με τις παραδοσιακές μεθόδους διδασκαλίας. Επιπλέον, τα καθοδηγούμενα παιχνίδια μπορεί να οδηγήσουν σε διάλογο με τους εκπαιδευτικούς είτε με τους γονείς ενισχύοντας περαιτέρω την ικανότητα των παιδιών να αφομοιώσουν τις γνώσεις με τον δικό τους τρόπο (Noda, Shiotsuki, & Nakao, 2019) · (Hassing- Das, et al., 2017) · (Weisberg, Kittredge, Hirsh- Pasek, Golinkoff, & Klahr, 2015).

Εκτός από τα ανωτέρω, η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην προσχολική εκπαίδευση έχει εφαρμογές σε πολλές πτυχές της μάθησης, με μια εξ' αυτών να είναι η απόκτηση αριθμητικών γνώσεων. Τα επιτραπέζια παιχνίδια που χρησιμοποιούν αριθμούς συμβάλουν στην ανάπτυξη της ικανότητας των παιδιών να αναγνωρίζουν τους αριθμούς αλλά και να είναι σε θέση να κάνουν αριθμητικούς υπολογισμούς, να καταμετρούν αντικείμενα αυξάνοντας έτσι το ενδιαφέρον των παιδιών για τα μαθηματικά (Dunbar , Ridha, Cankaya, Jimenez Lira, & LeFevre, 2017) · (Elofsson, Gustafson, Samuelsson, & Traff, 2016) · (Skillen , Berner, & Seitz- Stein , 2018). Ωστόσο, μια σημαντική πτυχή αυτού του είδους των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι η συχνότητα με την οποία τα παιδιά ασχολούνται με αυτά, καθώς έχει βρεθεί ότι η αυξημένη συχνότητα συμμετοχής σχετίζεται με αυξημένη απόκτηση αριθμητικών γνώσεων μεταξύ παιδιών προσχολικής ηλικίας (Benavides- Varela , et al., 2016) · (Ramani & Siegler, 2008).

Ένα ακόμη πλεονέκτημα αυτού του είδους επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι το ότι βοηθούν στην απόκτηση ικανότητας επίλυσης προβλημάτων, κυρίως μέσω της κοινωνικής αλληλεπίδρασης, καθώς οι συμμετέχοντες καλούνται όχι μόνο να συνεργαστούν αλλά και να εξηγούν τις ιδέες τους. Βάσει αυτών, η ενίσχυση των αριθμητικών ικανοτήτων και της

ικανότητας επίλυσης προβλημάτων μέσω της ενασχόλησης των παιδιών προσχολικής ηλικίας με κατάλληλα επιτραπέζια επιτυγχάνεται εντός ενός διασκεδαστικού περιβάλλοντος, γεγονός που έχει βρεθεί να αυξάνει το ενδιαφέρον των παιδιών να ασχοληθούν με τέτοιου είδους επιτραπέζια παιχνίδια και εκτός του σχολικού χώρου (McFeetors & Palfy, 2018).

Η επαφή με τις επιστήμες μέσω των σχετικών επιτραπέζιων παιχνιδιών αποτελεί μια ακόμη σημαντική πτυχή της χρησιμότητάς τους, καθώς ενθαρρύνεται το ενδιαφέρον των παιδιών για τον κλάδο αυτό, ιδιαίτερα όταν μετά το πέρας του παιχνιδιού ακολουθούν ερωτήσεις και απαντήσεις με στόχο την επίλυση των αποριών που συνήθως έχουν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Επιπλέον, αυτού του είδους επιτραπέζια παιχνίδια προάγουν την επιστημονική σκέψη (Viggiano, et al., 2015).

Εξίσου πολύ σημαντικό πλεονέκτημα των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι η μάθηση της γλώσσας, καθώς έχει βρεθεί ότι προσφέρεται η δυνατότητα αύξησης του λεξιλογίου, οδηγώντας στην απόκτηση της ικανότητας διεξαγωγής συζητήσεων ή αφήγησης ιστοριών (Μαγουλιώτης, 2014). Η συμμετοχή σε επιτραπέζια παιχνίδια που στοχεύουν στην εκμάθηση της γλώσσας συμβάλλει στην ανάπτυξη της ικανότητας της έκφρασης των παιδιών και στη χρήση πιο σύνθετων γλωσσικών φαινομένων, ενισχύοντας ταυτόχρονα την ικανότητα επικοινωνίας (Galstian, 2018) (Λαλούμη- Βιδάλη , 2012).

Ένα ακόμη σημαντικό αναπτυξιακό ορόσημο της προσχολικής ηλικίας είναι η κοινωνική και συναισθηματική μάθηση, η οποία χαρακτηρίζεται από την απόκτηση πέντε δεξιοτήτων, δηλαδή της αυτογνωσίας, της αυτοδιαχείρισης, της κοινωνικής επίγνωσης, τις δεξιότητες σχέσεων και την υπεύθυνη λήψη αποφάσεων, οι οποίες κατακτούνται τόσο εντός όσο και εκτός της σχολικής τάξης (Weisberg, Kittredge, Hirsh- Pasek, Golinkoff, & Klahr, 2015). Το πλεονέκτημα των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως προς την απόκτηση αυτών των δεξιοτήτων έγκειται στο γεγονός ότι προάγουν την επικοινωνία, τη διαπραγμάτευση, την επίλυση συγκρούσεων, καθώς και την εξάσκηση στο να περιμένει το παιδί τη σειρά του, που όλα μαζί ενισχύουν την κοινωνική και συναισθηματική μάθηση (Hassing- Das, et al., 2017) (Gottman, 2015).

Εκτός αυτών, μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών ενισχύεται η ικανότητα αντιμετώπισης των άλλων παιδιών με δίκαιο τρόπο αλλά και με σεβασμό. Τα συνεργατικά επιτραπέζια συγκεκριμένα προσφέρουν πολύτιμες ευκαιρίες ως προς αυτή την κατεύθυνση, καθώς υπερτερούν έναντι των ανταγωνιστικών λόγω του ότι προϋποθέτουν τη συνεργα-

σία μεταξύ των παιδιών, προκειμένου να επιτευχθεί ένας κοινός στόχος. Τα παιδιά εργάζονται ως μια ομάδα και μοιράζονται όλα μαζί είτε την επιτυχία είτε την αποτυχία. Συνεπώς, στην περίπτωση που η ομάδα χάσει χάνουν όλα τα μέλη της και στην περίπτωση που κερδίσει κερδίζουν όλα τα μέλη της επίσης (Zagal, Rick, & Hsi, 2006).

Όλα τα ανωτέρω σε συνδυασμό με το γεγονός ότι μέσω του παιχνιδιού παρέχεται η δυνατότητα στο παιδί να εξερευνήσει τον κόσμο, να αναπτύξει τις δικές του ικανότητες και δεξιότητες και να αποκτήσει ανθεκτικότητα, με ταυτόχρονο πλεονέκτημα τη διαχείριση των συναισθημάτων του και την υιοθέτηση συγκεκριμένων συμπεριφορών, συνηγορούν υπέρ της χρησιμότητας του παιχνιδιού και ιδιαίτερα των παιχνιδιών κανόνων στην προσχολική ηλικία (Hurwitz, 2002) (Δημητρίου- Χατζηγεοφύτου, 2001).

Ωστόσο, ιδιαίτερη προσοχή θα πρέπει να δίνεται στους εκπαιδευτικούς στόχους του εκάστοτε παιχνιδιού και θα πρέπει να εξασφαλίζεται το ότι όλοι οι κανόνες και οι διαδικασίες έχουν επεξηγηθεί καθαρά και αργά από την αρχή, λόγω του ότι η σωστή προετοιμασία του παιδιού συμβάλλει στην επίτευξη του στόχου, αποφεύγοντας ταυτόχρονα τη δημιουργία ανταγωνιστικού εκπαιδευτικού περιβάλλοντος. Επιπλέον, η μάθηση μέσω του παιχνιδιού θα πρέπει να στοχεύει στην ολιστική ανάπτυξη, να έχει επίκεντρο το παιδί και το παιχνίδι να αντικατοπτρίζει πραγματικές εμπειρίες ζωής, εξαλείφοντας φόβους και ανασφάλειες (Alexiou & Chondrogianni, 2017) (Κιτσαράς, 2001).

Μια ακόμη σημαντική παράμετρος για την επιτυχημένη συμπερίληψη των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην προσχολική εκπαίδευση είναι η επιλογή του κατάλληλου είδους, η οποία εξαρτάται από τρεις σημαντικούς παράγοντες, δηλαδή την ηλικία, τον χρόνο και τον αριθμό των παικτών. Όσον αφορά στην ηλικία, τα επιτραπέζια παιχνίδια που θα επιλεγούν θα πρέπει να είναι κατάλληλα για την ηλικία των παιδιών όπως αυτή προσδιορίζεται από τους σχεδιαστές. Επιπλέον, ο παράγοντας του χρόνου είναι βασικός, ιδιαίτερα εντός της προσχολικής τάξης, καθώς εκτιμάται ότι ο κατάλληλος χρόνος για την αποφυγή της κόπωσης του παιδιού είναι περίπου τα 40 λεπτά. Ο παράγοντας του αριθμού των παικτών είναι ο πιο ευέλικτος, καθώς στην περίπτωση συνεργατικών επιτραπέζιων παιχνιδιών και ανάλογα με το στόχο του παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός μπορεί να διπλασιάσει τον αριθμό των παικτών ή να επιλέξει ομάδες προκειμένου να επιτύχει τον διδακτικό του στόχο. Εκτός αυτών όμως, η γλώσσα αποτελεί ένα σημαντικό παράγοντα, καθώς αυτή θα πρέπει να συνάδει με το λεξιλόγιο που έχουν αποκτήσει τα παιδιά προσχολικής ηλικίας (Karasimos & Zorbas, 2020).

Λόγω όλων των ανωτέρω χαρακτηριστικών των επιτραπέζιων παιχνιδιών και γενικότερα του παιχνιδιού, η συμπερίληψή του στην προσχολική αγωγή ιδιαίτερα επί δύσκολων και απρόβλεπτων καταστάσεων, μπορεί να μειώσει τους κινδύνους που ενδεχομένως υπονομεύσουν την κανονική ανάπτυξη του παιδιού, παρέχοντάς του εργαλεία για τη φυσιολογική κοινωνική, συναισθηματική και γνωστική του ανάπτυξη.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Καταστάσεις Κρίσης**

### **4.1. Ορισμός και Χαρακτηριστικά**

Οι καταστάσεις κρίσης ορίζονται ως αυτές που αποτελούν σοβαρή απειλή έναντι των βασικών δομών, θεμελιωδών αξιών αλλά και λειτουργιών ενός συστήματος ή μιας κοινωνίας. Επί καταστάσεων κρίσης εν μέσω υψηλής πίεσης, αβεβαιότητας και απουσίας σημαντικών πληροφοριών υπάρχει ανάγκη λήψης αποφάσεων, οι οποίες ενδέχεται να έχουν μακροπρόθεσμες δυσμενείς συνέπειες (Cronstedt, 2002).

Η δυσκολία αντιμετώπισης μιας κατάστασης κρίσης αφορά δύο παραμέτρους με την πρώτη εξ' αυτών να είναι η ίδια η απρόβλεπτη φύση της, με τη δεύτερη να αφορά στην απουσία επιστημονικής γνώσης και εμπειρίας αντιμετώπισής της, λόγω του ότι η επιστημονική γνώση για αυτή είναι περιορισμένη, αλλάζει διαρκώς κατά την πορεία εξέλιξης της κρίσης και πολλές φορές τίθεται υπό αμφισβήτηση (Corroia, 2006).

Όσον αφορά στις κρίσεις στον τομέα της υγείας, αυτές ορίζονται ως οι καταστάσεις απρόβλεπτου χαρακτήρα που εμφανίζονται αιφνίδια προκαλώντας σημαντική νοσηρότητα και θνητότητα, έχοντας σοβαρές οικονομικές και κοινωνικές συνέπειες (WHO, 2012). Εκτός αυτών η ίδια η αιφνίδια έναρξη μιας κρίσης στον τομέα της υγείας, λαμβάνοντας υπόψη την απρόβλεπτη εξέλιξή της, διαταράσσει την εύρυθμη λειτουργία της κοινωνίας προκαλώντας αρνητικά συναισθήματα στον πληθυσμό, ανεξαρτήτου ηλικίας.

Μια κρίση στον τομέα της υγείας αποτελούν οι πανδημίες, όπως στην περίπτωση της COVID-19, και προκειμένου να προστατευθεί η δημόσια υγεία λαμβάνονται μέτρα κοινωνικής αποστασιοποίησης λόγω του ότι δεν υπάρχει ποτέ μια άμεσα διαθέσιμη θεραπευτική αντιμετώπιση. Γι' αυτούς τους λόγους αλλά και λόγω του ότι ο ιός SARS-CoV-2 είναι ένα αναπνευστικός ιός μεταδιδόμενος μέσω των αναπνευστικών σταγονιδίων από άνθρωπο σε άνθρωπο, αλλά και λόγω του ότι χαρακτηρίζεται από υψηλή μεταδοτικότητα,

νοσηρότητα και θνητότητα, παγκοσμίως πάρθηκαν μέτρα προστασίας της δημόσιας υγείας, όπως ο αναγκαστικός εγκλεισμός για μεγάλα χρονικά διαστήματα, ανάλογα με τα κύματα της πανδημίας, η παύση όλων των εκπαιδευτικών και των περισσότερων επαγγελματικών και πολιτισμικών δραστηριοτήτων, καταστάσεις που υπονομεύουν την ψυχική ευημερία του πληθυσμού (Taylor, 2019) · (Franic & Dodig- Curkovic, 2020).

Σε μια κρίση στον τομέα της υγείας η περισσότερη προσοχή δίνεται στην ιατρική της διάσταση, αλλά μια τέτοιου είδους κρίση διακρίνεται από ορισμένα ψυχολογικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά με το πρώτο εξ' αυτών να είναι η αβεβαιότητα και η σύγχυση του πληθυσμού. Αυτά τα συναισθήματα παρατηρούνται κατά τα αρχικά στάδια μιας πανδημίας και οφείλονται στην υψηλή πιθανότητα λοίμωξης, την ανασφάλεια ως προς τη βαρύτητά της και την έκβασή της, αλλά και στη διαφαινόμενη σύγχυση ως προς τους βέλτιστους τρόπους προστασίας έναντι αυτής. Εκτός αυτών, λόγω του ότι οι πανδημίες χαρακτηρίζονται από εξάρσεις και υφέσεις, η αβεβαιότητα που σχετίζεται με το πότε θα τελειώσει μια τέτοια κατάσταση κρίσης εντείνεται, υπονομεύοντας την ψυχική υγεία του πληθυσμού (Taylor, 2019).

Εκτός από την απειλή για την ίδια την υγεία των ατόμων αλλά και των οικογενειών τους, η σημαντική διατάραξη της καθημερινής ρουτίνας εκλαμβάνεται ως απειλή, καθώς λόγω της κοινωνικής απομόνωσης, της απώλειας εισοδήματος, η οποία είναι ακόμη πιο έντονη σε οικογένειες που ήδη αντιμετώπιζαν οικονομική δυσχέρεια, προκαλούν σημαντική ψυχολογική επιβάρυνση. Όλα αυτά, σε συνδυασμό με την έκθεση στη νόσο και στον θάνατο οικείων ατόμων, οδηγούν στην αύξηση του κινδύνου ψυχικών διαταραχών (Taylor, 2019) (Πλυμάκης, 2024).

#### 4.2. Παιδιά Προσχολικής Ηλικίας και COVID-19

Μια ιδιαίτερα ευάλωτη ομάδα του πληθυσμού εν μέσω καταστάσεων κρίσης, ιδιαίτερα μιας πανδημίας, είναι τα παιδιά, κυρίως λόγω του ότι εξαρτώνται πλήρως από τους ενήλικες, διαταράσσεται η καθημερινή τους ρουτίνα σε πολύ μεγάλο βαθμό, με αποτέλεσμα τη διατάραξη των αναπτυξιακών σταδίων, κυρίως για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, τα οποία αδυνατούν να κατανοήσουν τις νέες συνθήκες και ιδιαίτερα τους επιβαλλόμενους περιορισμούς. Όλα αυτά αυξάνουν τον κίνδυνο εμφάνισης ψυχικών διαταραχών με επι-

πλέον λόγω την αδυναμία τους να διαχειριστούν το στρες και το άγχος που βιώνουν, ιδιαίτερα στην περίπτωση που τόσο οι γονείς όσο και το οικείο περιβάλλον τους αδυνατούν οι ίδιοι να διαχειριστούν το άγχος τους το οποίο γίνεται αντιληπτό από τα παιδιά (Cao , et al., 2020) · (Dalton , Rapa , & Stein , 2020).

Επιπλέον, οι πανδημίες ενδέχεται να έχουν πολλαπλές βραχυπρόθεσμες αλλά και μακροπρόθεσμες συνέπειες στα παιδιά προσχολικής ηλικίας, διότι κατά τη διάρκεια αυτής της ηλικίας, το άτομο αναπτύσσεται συναισθηματικά και ψυχοκοινωνικά, αποκτά δεξιότητες που είναι απαραίτητες για τη σωστή ωρίμανσή του και θέτονται οι βάσεις για την υιοθέτηση υγιών συμπεριφορών (Dubey, et al., 2020). Όλα αυτά λαμβάνουν χώρα κυρίως στο σχολικό περιβάλλον, εντός του οποίου τα παιδιά κοινωνικοποιούνται μέσω της αλληλεπίδρασής τους τόσο με τους συνομήλικους τους όσο και με τους εκπαιδευτικούς. Επί πανδημιών και εφαρμογής μέτρων προστασίας της δημόσιας υγείας παρεμποδίζεται η ομαλή ανάπτυξη των παιδιών, τα οποία λόγω του ότι στερούνται της καθημερινής ρουτίνας τους, ξαφνικά έχουν πολύ ελεύθερο χρόνο με ελάχιστες έως μηδαμινές δυνατότητες κοινωνικοποίησης, γεγονός που σε πολλές περιπτώσεις εκλαμβάνεται ως τραυματικό, καθώς τα παιδιά δεν έχουν αποκτήσει τις κατάλληλες δεξιότητες προκειμένου να μπορέσουν να διαχειριστούν αυτές τις νέες και αιφνίδιες συνθήκες (Dubey, et al., 2020) · (Jiao, et al., 2020).

Τα ανωτέρω υποστηρίζονται από την μελέτη των Liu et al., (2021) σύμφωνα με την οποία τα παιδιά ηλικίας 4 έως 6 ετών κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19 εμφάνισαν διαταραχές ύπνου, με τους Pisano et al., (2020) στη μελέτη τους μεταξύ παιδιών 4-10 ετών να βρίσκουν ότι τα παιδιά είχαν έντονη επιθυμία να κοιμούνται με τους γονείς τους, παρατηρήθηκαν επεισόδια νυκτερινής ενούρησης, επιδείνωσης του λεξιλογίου τους και εκδηλώθηκαν διάφοροι φόβοι που δεν υπήρχαν προ της πανδημίας. Πιο συγκεκριμένα το 20% των παιδιών εμφάνισε διαταραχές στον ύπνο, το 34,3% αυξημένη ανησυχία, άνω των μισών ευερεθιστότητα και το 21% συνεχείς αλλαγές στη διάθεση (Liu, et al., 2021) (Pisano , Galimi, & Cerniglia, 2020).

Οι συνθήκες της πανδημίας οδήγησαν και σε αυξημένα ελλείμματα στις εκπαιδευτικές ευκαιρίες των παιδιών επηρεάζοντας αρνητικά την απόκτηση σημαντικών οροσήμων ανάπτυξης, κυρίως αυτά που αφορούν στην κοινωνική, συμπεριφοριστική αλλά και συναισθηματική ανάπτυξη (Delahoy , 2021). Η αναγκαστική μετάβαση από τη δια ζώ-

σης εκπαίδευση στην εξ' αποστάσεως μέσω της χρήσης των διαθέσιμων τεχνολογιών πληροφοριών και επικοινωνίας, μείωσε τις ευκαιρίες μάθησης αλλά και τη συμμετοχή των παιδιών προσχολικής ηλικίας σε δραστηριότητες που προάγουν την ανάπτυξή τους και η μείωση της σωματικής δραστηριότητας ενδεχομένως να επηρέασε αρνητικά την κινητική τους ανάπτυξη (Dunton, Do, & Wang , 2020) · (Hammons , Villegas , & Robart, 2021).

Προκειμένου να εξασφαλιστεί η συνέχιση της εκπαίδευσης κατά τη διάρκεια των αναγκαστικών εγκλεισμών λόγω της πανδημίας COVID-19 και να βελτιστοποιηθούν οι αλληλεπιδράσεις μεταξύ εκπαιδευτικών και παιδιών, εκπονήθηκαν στρατηγικές για τη διδασκαλία εξ' αποστάσεως δίνοντας ιδιαίτερη σημασία στην επικοινωνία. Ωστόσο, όσον αφορά στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας, δηλαδή που παρακολουθούσαν το νηπιαγωγείο αλλά και για να ξεπεραστούν τα προβλήματα που αφορούσαν στη χρήση της τεχνολογίας για την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση, οι εκπαιδευτικοί βασίστηκαν στη συνεργασία και στην επικοινωνία με τους γονείς. Οι εκπαιδευτικοί επικεντρώθηκαν στη διδακτέα ύλη και ανέθεταν εκπαιδευτικές δραστηριότητες τις οποίες οι γονείς μπορούσαν να φέρουν εις πέρας μαζί με τα παιδιά τους. Σύντομα όμως έγινε αντιληπτό ότι αυτή η ξαφνική μετάβαση από την παραδοσιακή τάξη στην ψηφιακή έχρηζε μιας διαφορετικής προσέγγισης και εκπόνησης διαφορετικών στρατηγικών (Casey & McKendrick , 2023) (Καππάτου, 2020).

Λόγω αυτών, οι εκπαιδευτικοί σε μια προσπάθεια διατήρησης της επικοινωνίας τους με τα παιδιά υιοθέτησαν την στρατηγική αποστολής ηλεκτρονικών μηνυμάτων στους γονείς για τη διεξαγωγή εβδομαδιαίων δραστηριοτήτων εξερευνητικής φύσης, προκειμένου τα παιδιά να ανακαλύψουν και να εξερευνήσουν του περιβάλλον τόσο το εξωτερικό όσο και αυτό της οικίας τους. Εκτός αυτών, προτείνονταν δραστηριότητες που επικεντρώνονταν στην ανάπτυξη της γλώσσας, στην αφήγηση ιστοριών αλλά και στη χρήση παιχνιδιών (Giannakopoulou, 2021).

Η συνεργασία και η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών και γονέων αναγνωρίστηκε ως πολύ σημαντική λόγω του ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας δεν μπορούν να μάθουν μόνα τους. Πλέον, κατά τη διάρκεια της πανδημίας, οι ίδιοι οι γονείς έπρεπε να αναλάβουν το ρόλο του εκπαιδευτικού προκειμένου να εξασφαλισθεί η σωστή ανάπτυξη των παιδιών και η κατάκτηση συγκεκριμένων ορόσημων. Ο ρόλος των γονέων στην προσχολική εκπαίδευση έγινε πολύ σημαντικός, ιδιαίτερα κατά τις περιόδους του αναγκαστικού εγκλεισμού αλλά αναγνωρίστηκε το γεγονός ότι οι γονείς δεν είναι καταλλήλως εφο-

διασμένοι με τις απαραίτητες παιδαγωγικές γνώσεις και δεξιότητες προκειμένου να διδάξουν τα παιδιά τους. Συνεπώς, οι εκπαιδευτικοί έπρεπε να καθοδηγούν τους γονείς ως προς το πως πρέπει να διεξάγουν τις εκπαιδευτικές δραστηριότητες μόνοι τους (Giannakoroulou, 2021).

Μια εκ των στρατηγικών προς αυτή την κατεύθυνση που εφαρμόστηκε ήταν το παιχνίδι, μέσα από το οποίο τα παιδιά θα μπορούσαν να κατανοήσουν τη γλώσσα ενώ ταυτόχρονα οι εκπαιδευτικοί παρείχαν συνεχή καθοδήγηση και ενθάρρυνση στους γονείς προκειμένου να μπορέσουν να ανταπεξέλθουν, τονίζοντάς τους ότι τόσο το παιχνίδι όσο και οι άλλες προτεινόμενες δραστηριότητες θα πρέπει να γίνονται με τρόπο τέτοιο που θα κινεί το ενδιαφέρον των παιδιών και που θα έχει ψυχαγωγικό χαρακτήρα (Giannakoroulou, 2021).

Σημαντική πτυχή όμως ήταν και η διατήρηση της επαφής των παιδιών προσχολικής ηλικίας με τους εκπαιδευτικούς καθώς αυτή η προσωπική επαφή θεωρείται σημαντική για την κοινωνική και συναισθηματική τους ευημερία αλλά και για τη γνωστική τους ανάπτυξη. Αυτό βασίστηκε στο γεγονός ότι η σημασία μιας θετικής σχέσης των παιδιών με ενήλικες σε αυτή την ηλικία αποτελεί τη βάση για την καλή συναισθηματική, κοινωνική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών. Εκτός αυτού, η εδραίωση στενών και ποιοτικών σχέσεων με τους ενήλικες συνδέεται με τη συναισθηματική ασφάλεια, την αίσθηση του εαυτού και την κατανόηση του κόσμου (Sluss, 2018) · (Honig, 2002) (Κουρκούτας & Chartier, 2008) (Gleitman , Gross, & Reisberg, Psychology, 2011).

Προκειμένου να επιτευχθούν τα ανωτέρω έγινε χρήση διαδικτυακών πλατφόρμων, μέσω των οποίων οι εκπαιδευτικοί προσκαλούσαν τα παιδιά και τους γονείς να συμμετέχουν είτε σε ομαδικές είτε ατομικές διαδικτυακές συναντήσεις. Όσον αφορά στις ομαδικές συναντήσεις, υποστηρίχθηκε ότι η συμμετοχή μικρών ομάδων ήταν οι πιο επιτυχημένες λόγω του ότι τα παιδιά μπορούσαν να έχουν επαφή με τους συνομήλικους τους (Giannakoroulou, 2021).

Ωστόσο, ενώ έγινε σημαντική προσπάθεια να συνεχιστεί η προσχολική και όχι μόνο εκπαίδευση, παρουσιάστηκαν πολλές προκλήσεις που σχετίζονταν με αρκετούς παράγοντες.



### 4.3. Προκλήσεις της Εξ' αποστάσεως Εκπαίδευσης

Η πανδημία οδήγησε σε σημαντική απώλεια έκθεσης σε εκπαιδευτικές ευκαιρίες για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας καθώς, σε αντίθεση με τις άλλες βαθμίδες εκπαίδευσης, η συνέχιση της παρακολούθησης του νηπιαγωγείου ήταν λιγότερο συστηματική και αποτελεσματική λόγω των αναγκαστικών εγκλεισμών (Skillen , Berner, & Seitz- Stein , 2018).

Εξάλλου, η εξ' αποστάσεως εκπαίδευση μπορεί να είναι προβληματική για τα μικρά παιδιά για αρκετούς λόγους. Πρώτον, η έκθεση των εκπαιδευτικών και η εμπειρία τους με το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για τα μικρά παιδιά είναι περιορισμένη, αφού αυτό το υλικό δεν αποτελεί κομμάτι του συνήθους υλικού στο νηπιαγωγείο. Δεύτερον, για να πετύχει η εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στο νηπιαγωγείο η συμμετοχή και η υποστήριξη των γονέων είναι απαραίτητη, με το πρόβλημα στην προκειμένη περίπτωση να έγκειται στο ότι αρκετοί γονείς δεν είναι εξοικειωμένοι με την διαδικτυακή εκπαίδευση ή δεν διαθέτουν τον απαραίτητο χρόνο και τις κατάλληλες ικανότητες ή ακόμη και τα μέσα, έτσι ώστε να μπορέσουν να υποστηρίξουν τα παιδιά τους. Εκτός αυτών, αρκετοί γονείς έχουν αρνητική στάση έναντι αυτού του είδους της εκπαίδευσης για τη συγκεκριμένη ηλικία. Τρίτον, τα ίδια τα παιδιά ενδέχεται να μην ενδιαφέρονται ή να μην έχουν ούτε αυτά τη σχετική ικανότητα να συμμετέχουν ενεργά στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση (Yildirim , 2021) · (Alía, 2022)· (Dong, Cao, & Li, 2020) · (Lau & Lee, 2021).

Για την αντιμετώπιση αυτών των προκλήσεων θα πρέπει να γίνει κατανοητό το πως πρέπει να εφαρμόζεται η εξ' αποστάσεως εκπαίδευση, η οποία βασίζεται σε τρεις άξονες δηλαδή τον εκπαιδευτικό, τον εκπαιδευόμενο και το εκπαιδευτικό υλικό, το οποίο έχει ίσως τον πιο σημαντικό ρόλο. Αυτό συμβαίνει διότι το εκπαιδευτικό υλικό θα πρέπει να είναι σχεδιασμένο με τρόπο τέτοιο έτσι ώστε να παρακινεί τον μαθητευόμενο, να τον διευκολύνει να ανακαλύψει τη γνώση και τις πληροφορίες μέσω συγκεκριμένων δραστηριοτήτων. Επιπλέον, το οπτικοακουστικό υλικό που χρησιμοποιείται στην εξ' αποστάσεως εκπαίδευση θα πρέπει να στοχεύει στη δημιουργική μελέτη άνευ της παρουσίας του εκπαιδευτικού παρέχοντας την ευκαιρία στον μαθητευόμενο να δει τα αποτελέσματα της μελέτης του.

Όσον αφορά όμως στην προσχολική ηλικία και στην ανάγκη εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης λόγω των συνθηκών που επιβλήθηκαν από την πανδημία COVID-19, θα πρέπει

να ληφθεί υπόψη ότι λόγω του ότι ο τεχνολογίες πληροφοριών και επικοινωνιών αποτελούν ένα πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινής ζωής, δεν θα πρέπει να λείπουν από την προσχολική εκπαίδευση. Η χρήση ηλεκτρονικών υπολογιστών ως μέρος του προγράμματος του νηπιαγωγείου υποστηρίζεται ότι έχει πολλά να προσφέρει, καθώς αποτελούν ένα εργαλείο που προσδίδει μια νέα διάσταση στην εφαρμογή δραστηριοτήτων εξερεύνησης μέσω δημιουργικών ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Τα ανωτέρω υποστηρίζονται από τη μελέτη της Foti (2020) στην οποία βρέθηκε ότι οι εκπαιδευτικοί θεώρησαν πολύ σημαντική την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στην προσχολική ηλικία, τονίζοντας επίσης τη σημασία της ασύγχρονης εκπαίδευσης ως προς τη θετική συμβολή της επί καταστάσεων κρίσεων. Η χρήση του ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και των εφαρμογών για την ανταλλαγή μηνυμάτων ήταν η πιο διαδεδομένη μέθοδος αλλά η ανταπόκριση των γονέων και των παιδιών ήταν μέτρια προς χαμηλή. Ένα σημαντικό πρόβλημα που αναδείχθηκε ήταν η έλλειψη εκπαίδευσης για τη χρήση της σχετικής με την εξ' αποστάσεως εκπαίδευση τεχνολογίας, καθώς και η αδυναμία των παιδιών να έχουν πρόσβαση ή ικανότητα χρήσης αυτών των τεχνολογιών. Επιπλέον, η χρήση της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης διατάραξε σε αρκετά μεγάλο βαθμό την οικογενειακή ζωή, αλλά η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών, παιδιών και γονέων βρέθηκε να είναι σε ικανοποιητικά επίπεδα.

Η εν λόγω μελέτη κατέληξε στο συμπέρασμα ότι η εξ' αποστάσεως εκπαίδευση στα παιδιά προσχολικής ηλικίας μπορεί να υποστηρίξει την αλληλεπίδραση των εκπαιδευτικών με τους μαθητές και αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο, κυρίως για την αντιμετώπιση των εκπαιδευτικών προβλημάτων σε καταστάσεις κρίσης, όπως η πανδημία COVID-19, αλλά δεν μπορεί να αντικαταστήσει τη δια ζώσης εκπαίδευση σε αυτή κυρίως την εκπαιδευτική βαθμίδα (Foti, 2020).

Στο ίδιο μήκος κύματος ήταν τα ευρήματα των Vijayarajoo και Singh (2022) οι οποίοι υποστήριξαν ότι εκτός από τα αμιγώς τεχνολογικά ζητήματα που αφορούσαν τον τεχνολογικό εξοπλισμό και τη συμβατότητα των διαφόρων προγραμμάτων, ιδιαίτερα για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς προσχολικής ηλικίας και της σημασίας του νηπιαγωγείου στην απόκτηση των κατάλληλων δεξιοτήτων, η ψηφιακή διδασκαλία ήταν δύσκολη λόγω του ότι η μάθηση σε αυτό το επίπεδο βασίζεται στην αλληλεπίδραση τόσο των παιδιών μεταξύ τους όσο και με τους εκπαιδευτικούς.

#### 4.4. Επίδραση της Πανδημίας στο Παιχνίδι

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας COVID-19, αναγνωρίστηκε η σημασία της συνέχισης του παιχνιδιού κυρίως μεταξύ παιδιών προσχολικής ηλικίας υπό την αναγνώριση ότι επί καταστάσεων κρίσεων και της απορρέουσας απώλειας σταθερότητας, το άγχος και τα συναισθήματα απουσίας ελέγχου εντείνονται και εκλαμβάνονται από τα παιδιά ως άκρως απειλητικές καταστάσεις (Τσιάντης, και συν., 2005) (Filliozat, 2000). Επιπλέον, η παραμονή στην οικία για παρατεταμένα χρονικά διαστήματα χωρίς επαφή με φίλους, δημιουργεί αρκετά προβλήματα στα παιδιά με την έλλειψη παιχνιδιού να δυσχεραίνει περισσότερο τόσο την ψυχική τους ευημερία όσο και την ανάπτυξή τους (Casey & McKendrick , 2023).

Ωστόσο, κατά τη διάρκεια της πανδημίας και πιο συγκεκριμένα κατά τη διάρκεια των αναγκαστικών εγκλεισμών, παρατηρήθηκαν πολλές αλλαγές όσον αφορά στο είδος αλλά και στη διάρκεια του παιχνιδιού των παιδιών. Πιο συγκεκριμένα, σε μια μελέτη βρέθηκε ότι τα παιδιά κάτω των 5 ετών παρακολουθούσαν τηλεόραση 65 λεπτά ημερησίως, έκαναν χρήση ηλεκτρονικών μέσων 17 λεπτά και κινητών τηλεφώνων περί τα 8 λεπτά (Arufe- Giraldez , Sanmiguel- Rodriguez, Zaglaz- Sanchez, Cachon- Zagaiaz, & Gonzalez- Valero, 2022).

Επιπλέον, παρατηρήθηκε σημαντική αλλαγή στις συμπεριφορές των παιδιών έναντι του παιχνιδιού και σύμφωνα με παρατηρήσεις των γονέων, το 21,7% των παιδιών ασχολείτο με παιχνίδια δραστηριότητας, το 18,4% με επιτραπέζια παιχνίδια, το 16,4% με βιντεοπαιχνίδια, το 11,7% έδειξε μια προτίμηση σε παιχνίδια κατασκευών, με μια επιπλέον παρατήρηση να είναι η αύξηση κατά 10,5% στην προτίμηση παιχνιδιών με βία. Επιπλέον, το 35,6% των παιδιών προτιμούσε να παίζει με ενήλικες, το 35,2% μόνα τους, με το 28,9% να προτιμά να παίζει με άλλα παιδιά (Gonzalez, et al., 2020).

Στη μελέτη των Rombo et al., (2020) μεταξύ 2.159 παιδιών βρέθηκε μια αύξηση συμμετοχής στα επιτραπέζια παιχνίδια (18,4%), με μια άλλη μελέτη μεταξύ 435 παιδιών να βρίσκει ότι παρά την επαρκή πρόσβαση των παιδιών σε επιτραπέζια παιχνίδια μόνο το 12,1% ασχολείτο με αυτά (Martinez Munoz, Rodriguez Pascual, & Velasquez Crespo, 2020). Ωστόσο, το παιχνίδι με μέλη της οικογένειας βρέθηκε να βελτιώνει τη διάθεση των παιδιών και να υποδηλώνει ισχυρότερους δεσμούς εντός της οικογένειας, καθώς το παιχνίδι ήταν ο δεύτερος πιο σημαντικός παράγοντας που συνέβαλε στην ευημερία των παιδιών κατά τη διάρκεια της πανδημίας, αμέσως μετά τις σχέσεις με την οικογένεια (Gambin, et

al., 2020) · (Martinez Munoz, Rodriguez Pascual, & Velasquez Crespo, 2020) (Pombo, Luz, Rodrigues, Ferreira, & Cordovil, 2020).

Οι ανωτέρω μελέτες ενώ από τη μια πλευρά αναδεικνύουν την αρνητική επιρροή των καταστάσεων κρίσεως στην ψυχαγωγία των παιδιών από την άλλη συνηγορούν υπέρ της έμφασης στο παιχνίδι προκειμένου να αντισταθμιστούν οι αρνητικές συνέπειες της πανδημίας, με τα επιτραπέζια παιχνίδια να έχουν να προσφέρουν πολύ σημαντικά πλεονεκτήματα κυρίως μεταξύ των παιδιών προσχολικής ηλικίας, τόσο ως ψυχαγωγικό όσο και ως εκπαιδευτικό μέσο.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: Επιτραπέζιο Παιχνίδι και Επικοινωνία σε Καταστάσεις Κρίσης**

Για τα παιδιά, η μάθηση μέσω του παιχνιδιού αποτελεί ένα φυσικό μέσο το οποίο εκλαμβάνεται ως άκρως ελκυστικό. Στην περίπτωση όμως που το παιδί δεν έχει τη δυνατότητα να παίξει, όπως συνέβη κατά τη διάρκεια της πανδημίας, στερείται ευκαιριών ανάπτυξης, με αποτέλεσμα την αποτυχία απόκτησης δεξιοτήτων, όπως αυτή της συνεργασίας και της επικοινωνίας. Τα επιτραπέζια παιχνίδια σε καταστάσεις κρίσης είναι ιδιαίτερα ωφέλιμα λόγω των χαρακτηριστικών που διαθέτουν. Πιο συγκεκριμένα, η χρήση τους επιτρέπει στα παιδιά να συνδεθούν τόσο με τους γονείς τους και τα αδέρφια τους όσο και τους εκπαιδευτικούς τους. Η συμμετοχή τους σε μια τέτοια διασκεδαστική δραστηριότητα όσο τα επιτραπέζια παιχνίδια προάγει την ανάπτυξη πολλών δεξιοτήτων και ιδιαίτερα στην περίπτωση που οι εκπαιδευτικοί προάγουν τη συμμετοχή σε αυτά, βοηθούν τα παιδιά προσχολικής ηλικίας να γίνουν δημιουργικά, να μάθουν να χαλαρώνουν και να έχουν κίνητρο για μάθηση, χαρακτηριστικά που θεωρούνται πολύ χρήσιμα στη διαχείριση αντίξωων και πρωτόγνωρων καταστάσεων, όπως η πανδημία COVID-19 (Juhasz, 2021).

Τα επιτραπέζια παιχνίδια λόγω του ότι προάγουν την επικοινωνία και τη δράση ταυτόχρονα, παρέχουν μια σημαντική ευκαιρία εκμάθησης πολλών πραγμάτων με σημαντικό όφελος τη διατήρηση της γνώσης. Η παιδαγωγική που βασίζεται στα επιτραπέζια

παιχνίδια υποστηρίζει τη φυσική ανάπτυξη του ατόμου, αλλά και τη διαμόρφωση της προσοχικότητας του παιδιού, μέσω της ενθάρρυνσης της επικοινωνίας αλλά και της συνεργασίας (Juhasz, 2021).

Ιδιαίτερα επί καταστάσεων κρίσης όπως η πανδημία COVID-19 τα επιτραπέζια παιχνίδια στην προσχολική ηλικία είναι ωφέλιμα για πολλαπλούς λόγους. Ο ένας εξ' αυτών είναι ότι ο ίδιος ο σχεδιασμός τους προάγει τη σκέψη, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων αλλά και τη δημιουργικότητα, μέσω της σύνδεσής τους με πραγματικές καταστάσεις, αποτελώντας ένα εργαλείο απόκτησης δεξιοτήτων ικανοποιητικού χειρισμού απρόβλεπτων καταστάσεων, εντός ενός ασφαλούς και ψυχαγωγικού κλίματος.

Η δημιουργικότητα που προάγεται μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών επιτρέπει την εύρεση λύσεων και την εφαρμογή νέων ιδεών μέσω της συνεργασίας, κατάσταση που ενδυναμώνει την επικοινωνία με άλλους παίκτες και προάγει την ομαδικότητα. Επί καταστάσεις κρίσεων, η επικοινωνία αυτή τόσο με τους γονείς όσο και με τους εκπαιδευτικούς, οδηγεί στην απόκτηση δεξιοτήτων διαχείρισης αρνητικών συναισθημάτων, προάγοντας ταυτόχρονα τη συνεχή βελτίωση και ενδυνάμωση (Eriksson, Kenward, Poom, & Stenberg, 2021).

Ένα ακόμη πλεονέκτημα των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ότι προσφέρουν τη δυνατότητα αξιολόγησης των παιδιών ως προς τη βελτίωση τους, αλλά και ως προς την αναγνώριση των αναγκών τους. Αυτό το πλεονέκτημα ενδυναμώνει την επικοινωνία εκπαιδευτικών με τα παιδιά και τους γονείς τους, προκειμένου να χρησιμοποιηθούν επιτραπέζια παιχνίδια που θα μπορούν να καλύψουν τις εξατομικευμένες ανάγκες των παιδιών, στοχεύοντας στην απόκτηση συγκεκριμένων ικανοτήτων και δεξιοτήτων.

Αυτό το χαρακτηριστικό των επιτραπέζιων παιχνιδιών είναι ενδεχομένως πολύ σημαντικό εν μέσω καταστάσεων κρίσεως, όπως η πανδημία COVID-19, καθώς οι γονείς που παίζουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι με τα παιδιά τους μπορούν να επικοινωνούν με τους εκπαιδευτικούς μέσω των διαθέσιμων τεχνολογικών μέσων, προκειμένου να συναποφασίσουν τη βέλτιστη προσέγγιση και την επιλογή του κατάλληλου παιχνιδιού που θα ανταποκρίνεται στις ανάγκες των παιδιών.

Επιπλέον, στην περίπτωση συνεργατικών επιτραπέζιων παιχνιδιών στα οποία θα συμμετέχουν όλα τα μέλη της οικογένειας δίνεται η δυνατότητα εκμάθησης κοινωνικών κανόνων συμπεριφοράς, μέσω της αλληλεπίδρασης των μελών της οικογένειας, τα οποία

στην ουσία κατά τη διάρκεια κρίσεων αντικαθιστούν τους συνομήλικους και τους εκπαιδευτικούς. Ωστόσο, η συνεχής ανατροφοδότηση από τους γονείς στους εκπαιδευτικούς, οι οποίοι γνωρίζουν καλύτερα τα ορόσημα που πρέπει να κατακτηθούν στην προσχολική ηλικία, μπορεί να βοηθήσει στην επιλογή παιχνιδιών που στοχεύουν σε μια συγκεκριμένη συμπεριφορά, όπως για παράδειγμα τη συνεργασία, το αίσθημα ομαδικότητας αλλά και του σεβασμού και την τήρηση κανόνων (Eriksson, Kenward, Poom, & Stenberg, 2021).

Η συνεργασία και επικοινωνία γονέων και εκπαιδευτικών κατά τη διάρκεια κρίσεων είναι πολύ σημαντική και το επιτραπέζιο παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ένα κοινό στόχο για την μείωση των αρνητικών επιπτώσεων της κρίσης στα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Κατά τη διάρκεια της πανδημίας, ο ρόλος των εκπαιδευτικών ως προς την ενίσχυση του παιχνιδιού ήταν καθοριστικός, καθώς βρέθηκε ότι η πλειονότητα των εκπαιδευτικών ενθάρρυναν τόσο τους γονείς όσο και τα παιδιά να ενασχολούνται με το παιχνίδι. Πιο συγκεκριμένα, το 68,8% των εκπαιδευτικών σε δείγμα 309 συμμετεχόντων χρησιμοποίησε εκπαιδευτικά παιχνίδια κατά τη διάρκεια της εξ' αποστάσεως εκπαίδευσης, με το 87% να δηλώνει πρόθυμο να χρησιμοποιήσει το παιχνίδι ως μέσο εκπαίδευσης κατά την επιστροφή των παιδιών στη δια ζώσης εκπαίδευση (O'Keeffe & McNally, 2020).

Αυτό που προκύπτει από τα ανωτέρω είναι το ότι η επικοινωνία μεταξύ εκπαιδευτικών, γονέων και παιδιών εν μέσω καταστάσεων κρίσης είναι πολύ σημαντική και μπορεί να επιτευχθεί μέσω της χρήσης των διαθέσιμων τεχνολογικών μέσων ενώ η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών λόγω των συγκεκριμένων χαρακτηριστικών τους μπορεί να βοηθήσει στη συνέχιση της εκπαίδευσης στην προσχολική ηλικία, χωρίς να υπονομεύεται η φυσιολογική ανάπτυξη των παιδιών.

## Συμπεράσματα

Κατά τη διάρκεια της προσχολικής ηλικίας τα παιδιά μέσω της παρακολούθησης του νηπιαγωγείου κατακτούν σημαντικά ορόσημα που επηρεάζουν την σωματική, ψυχική, γνωστική και κοινωνική τους ανάπτυξη με το παιχνίδι να διαδραματίζει έναν πολύ σημαντικό ρόλο. Επί καταστάσεων κρίσης, όπως συνέβη με την πανδημία COVID-19, η διατάραξη της καθημερινότητάς των παιδιών προσχολικής ηλικίας και η παύση της δια ζώσης εκπαίδευσης, η οποία αντικαταστάθηκε με την εξ' αποστάσεως, έθεσε πολλές προκλήσεις και δυσκολίες ως προς τη συνέχιση της εκπαίδευσής τους και σε συνδυασμό με την απουσία δεξιοτήτων κατανόησης της κατάστασης, υπονομεύθηκε η σωστή ανάπτυξη των παιδιών, ιδιαίτερα λόγω της απουσίας ευκαιριών για παιχνίδι.

Ωστόσο, η χρήση των παιχνιδιών κανόνων και ιδιαίτερα των επιτραπέζιων παιχνιδιών προσφέρει τη δυνατότητα συνέχισης της εκπαίδευσης των παιδιών με επιπλέον πλεονέκτημα την ικανοποιητική διαχείριση των αρνητικών τους συναισθημάτων, διότι συμβάλλουν στην διατήρηση της σωστής επικοινωνίας με τους ενηλίκους, δηλαδή τους γονείς και τους εκπαιδευτικούς, αλλά και στην απόκτηση γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων εντός ενός ψυχαγωγικού περιβάλλοντος.

Επί καταστάσεων κρίσης λόγω του ότι τα παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι ιδιαίτερα ευάλωτα η χρήση των επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να αμβλύνει τις συνέπειες αυτών των αντίξων και ξαφνικών συνθηκών καθώς δίνεται η δυνατότητα συνεργασίας εκπαιδευτικών, γονέων και παιδιών δεδομένου ότι ο εκπαιδευτικός σκοπός των παιχνιδιών αυτών συνάδει με την ηλικία και τις ικανότητές τους. Επιπλέον, η συμπερίληψή τους στην προσχολική αγωγή μπορεί να αποτελέσει ένα σημαντικό εργαλείο για τη φυσιολογική ανάπτυξη των παιδιών επί καταστάσεων κρίσης κατά τις οποίες οι ευκαιρίες εκπαίδευσης και παιχνιδιού μειώνονται.

## Αναφορές

- Abdallah , A. (2022, July). Effect of using social communication in education during the COVID-19 Pandemic. *International journal of information and education technology*, σσ. 658-662.
- Achangwa, C., Park, H., Ryu, S., & Lee, M. S. (2022). Collateral impact of public health and social measures on respiratory virus activity during the COVID- 19 pandemic 2020-2021. *Viruses*, 14(5), σ. 1071.
- Alexiou, T., & Chondrogianni , M. (2017). Bringing innovation to the primary EFL classroom: Total Physical Response with Twister and Wii-fit. *3ο Διεθνές Συνέδριο για την Προώθηση της Εκπαιδευτικής Καινοτομίας*. Λάρισα: ΕΕΠΕΚ.
- Alia, A. (2022). Effect of using social communication in education during the COVID- 19 pandemic. *International Journal of Information and Education Technology*, 12(7), σσ. 658-662.
- Alvarez, V. (2017). Engaging students in the library through Tabletop Gaming. *Knowledge Quest*, 45(4), σσ. 40-48.
- Arufe- Giraldez , V., Sanmiguel- Rodriguez, A., Zaglaz- Sanchez, M., Cachon- Zagaiaz, J., & Gonzalez- Valero, G. (2022). Sleep, physical activity and screens in 0-4 years Spanish children during the COVID- 19 pandemic: Were the WHO recommendations met? *Journal of Human Sport and Exercise*, 17(3), σσ. 484-503.
- Benavides- Varela , S., Butterworth, B., Burgio, F., Arcara, G., Lucangeli , D., & Semenza , C. (2016). Numerical activities and information learned at home link to the exact numeracy skills in 5-6 years-old children. *Frontiers in Psychology*, 7, σ. 94.
- Bragg, A. (2007). Student's conflicting attitudes toward games as a vehicle for learning mathematics: A methodological dilemma. *Mathematics Education Research Journal*, 19(1), σσ. 29-44.
- Cao , W., Fang, Z., Hou, G., Han, M., Xu, X., Dong , J., & Zheng , J. (2020). The psychological impact of the COVID- 19 epidemic on college students in China. *Psychiatry Research* , 287.
- Casey , T., & McKendrick , J. (2023). Playing through crisis: Lessons from COVID-19 on play as a fundamental right of the child. *The International Journal of Human Rights*, 27(9-10), σσ. 1369-1388.
- Cathy, O. (2017). *Weapons of Math Destruction: How Big Data Increases Inequality and Threatens Democracy*. Chicago: Crown Random House.
- Chauvel, D., & Michel , V. (2001). *Παιχνίδια με κανόνες για το νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Ντουντούμης.
- Cole , M., & Cole, S. (2002). *Η ανάπτυξη των παιδιών* (Τόμ. Α'). Αθήνα : Τυπωθήτω - Γιώργος Δαρδανός.



- Coppola, D. (2006). *Introduction to international disaster management* . Elsevier .
- Cronstedt, M. (2002). Prevention, preparedness, response, recovery-an outdated concept? *Australian Journal of Emergency Management*, 17(2), σσ. 10-13.
- Dahlberg , G., Moss, P., & Pence, A. (2021). *Πέρα απο την ποιότητα γλώσσες αξιολόγησης στην προσχολική αγωγή*. Αθήνα: Gutenberg.
- Dalton , L., Rapa , E., & Stein , A. (2020). Protecting the psychological health of children through effective communication about COVID- 19. *The Lancet Child & Adolescent Health*, 4(5), σσ. 346-347.
- Delahoy , M. (2021). Hospitalizations associated with COVID- 19 among children and adolescents - COVID-NET. *Morbidity and Mortality Weekly Report*, 70(36), σσ. 1255-1260.
- Dong, C., Cao, S., & Li, H. (2020). Young children's online learning during COVID- 19 pandemic: chinese parents' beliefs and attitudes. *Children and Young Services Review*, 118, σσ. 1-9.
- Dubey, S., Biswas , P., Ghosh, R., Chatterjee, S., Dubey , M., Chatterjee, S., & Lavie , C. (2020). Psychosocial impact of COVID-19. *Diabetes & Metabolic Syndrome: clinical research & reviews*, 14(5), σσ. 779-788.
- Dunbar , K., Ridha, A., Cankaya, O., Jimenez Lira, C., & LeFevre, J. (2017). Learning to count: Structured practice with spatial cues supports the development of counting sequence knowledge in 3-year-old English speaking children. *Early Education and Development*, 28(3), σσ. 308-322.
- Dunton, G., Do, B., & Wang , S. (2020). Early effects of the COVID- 19 pandemic on physical activity and sedentary behavior in children living in the US. *BMC public health*, 20, σσ. 1-13.
- Elofsson, J., Gustafson, S., Samuelsson, J., & Traff, U. (2016). Playing number board games support 5-year-old children's early mathematical development. *The Journal of Mathematical Behavior*, 43, σσ. 134-147.
- 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), σσ. 355-364.
- Filliozat, I. (2000). *Στην καρδιά των συναισθημάτων του παιδιού* . Νέα Χαλκιδόνα: Εκδόσεις Ενάλιος .
- Foti, P. (2020). Research in distance learning in greek kindergarten schools during the pandemic of COVID-19: possibilities, dilemmas, limitations. *European journal of open education and e- learning studies*, 5(1).

- Francic, T., & Dodig-Curkovic, K. (2020). Covid-19, child and adolescent mental health-Croatian (in)experience. *Irish Journal of Psychological Medicine*. doi:10.1017/ipm.2020.55
- Galstian, N. (2018). *Games and Activities for Kids in Speech Therapy Beverly Hills Speech Therapy*. Ανάκτηση από <https://beverlyhillsspeechtherapy.com/blog/games-andactivities-for-kids-in-speech-therapy/>.
- Gambin, M., Wozniak-Prus, M., Sekowski, M., Cudo, A., Pisula, E., Kiepusa, E., & Kmita, G. (2020). Factors related to positive experiences in parent-child relationship during the COVID-19 lockdown. The role of empathy, emotion regulation, parenting self-efficacy and social support. *PsyArXiv*, σσ. 1-23. doi:10.31234/osf.io/yhtqa
- Giannakopoulou, A. (2021). Care and language pedagogy in preschool education from a distance: a teacher-parent synergy. *Research Papers in Language Teaching and Learning*, 11(1), σσ. 53-65.
- Gleitman, H., Gross, J., & Reisberg, D. (2011). *Psychology*. Canada: W. W. Norton & Company.
- Gonzalez, C., Galindo-Aldana, G., Leon, I., Padilla-Lopez, L., Nunez, D., & Gutierrez, Y. (2020). COVID-19 voluntary social isolation and its effects in sociofamily and children's behavior. *Salud mental*, 43(6), σσ. 263-271.
- Gordon, T. (2018). *Τα μυστηρά του αποτελεσματικού γονέα*. Αθήνα: Μάρτης.
- Gottman, J. (2015). *Η συναισθηματική νοημοσύνη των παιδιών*. Αθήνα: Πεδίο.
- Guanglun, M. M., Yang, H., & Yan, W. (2017, October). Building resilience of students with disabilities in China: The role of inclusive education teachers. *Teacher and Teaching Education*, σσ. 125-134.
- Hammons, A., Villegas, E., & Robart, R. (2021). "It's been negative for us just all the way across the board": Focus Group Study exploring parent perceptions of child screen time during the COVID-19 pandemic. *JMIR Pediatrics and Parenting*, 4(2), σ. e. doi:10.2196/29411
- Hassinger-Das, B., Toub, T., Zosh, J., Michnick, J., Golinkoff, R., & Hirsh-Pasek, K. (2017). More than just fun: a place for games in playful learnings/ Mas que diversion: el lugar de los juegos reglados en el aprendizaje ludico. *Journal for the Study of Education and Development*, 40(2), σσ. 191-218.
- Heiden, L., & Hersen, M. (2011). *Εισαγωγή στην κλινική ψυχολογία*. Αθήνα: Πεδίο.
- Henderson, N., & Milstein, M. (2008). *Σχολεία που προάγουν την ψυχική ανθεκτικότητα πως μπορεί να γίνει πραγματικότητα για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Hollins, E. (2006). *Ο πολιτισμός στη σχολική μάθηση*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

- Honig, A. S. (2002). *Everything you want to know about attachment*. NY. Ανάκτηση November 20-23, 2002
- Hurwitz, S. (2002). To be successful- let them play! (For parents particularly). *Childhood Education, 79*(2), σσ. 101-103.
- Jiao, W., Wang, L., Liu, J., Fang, S., Jiao, F., Pettoello- Mantovani, M., & Somekh, E. (2020). Behavioral and emotionam disorders in children during the COVID- 19 epidemic. *The Journal of pediatrics, 221*, σσ. 264-266.
- Juhasz, A. (2021). Primary school teachers' attitude to board- games and their board- game playing practice. *Acta Didactica Napocensia, 14*(1), σσ. 182-187.
- Juul, J. (2011). *Half- real: Video games between real rules and fictional worlds*. MIT press.
- Karasimos, A., & Zorbas, V. (2020). From multi- genrescomputer games to multi skills language teaching and learning: a theoretical proposal. *4th international Conference Education across borders education in the 21st Century: Challenges and Perspectives*.
- Lau, E., & Lee, K. (2021). Parents' views on young children's distance learning and screen time during COVID- 19 class suspension in Hong Kong. *Early Education and Development, 32*(6), σσ. 863-880.
- Li, Q., Wu, J., Nie, J., Zhang, L., Hao, H., Liu, S., & Wang, Y. (2020). The impact of mutations in SARS- CoV- 2 spike on viral infectivity and antigenicity. *Cell, 182*(5), σσ. 1284-1294.
- Liu, Z., Tang, H., Jin, Q., Wang, G., Yang, Z., Chen, H., & Owens, J. (2021). Sleep of preschoolers during the coronavirus disease 2019 (COVID- 19) outbreak. *Journal of sleep research, 30*(1). doi:10.1111/jsr.13142
- Martinez Munoz, M., Rodriguez Pascual, I., & Velasquez Crespo, G. (2020). *Infancia confinada:¿ cómo viven la situación de confinamiento niñas, niños y adolescentes?*. Ανάκτηση από <https://infanciaconfinada.com/wp-content/uploads/2020/05/informe-infancia-confinada.pdf>.
- McFeetors, P., & Palfy, K. (2018). Educative experiences in a games context: Supporting emerging reasoning in elementary school mathematics. *The Journal of Mathematical Behavior, 50*, σσ. 103-125.
- McLeod, J. (2003). *Εισαγωγή στη Συμβουλευτική*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Morrissey, J. (2018, August 2). *The New York Times*. Ανάκτηση από How to Write a Good College Application Essay: <https://www.nytimes.com/2018/08/02/education/learning/writing-college-application-essay.html?rref=collection%2Fsectioncollection%2Feducation&action=click&contentCollection=education&region=rank&module=package&version=highlights&contentPlacement=2&pgtype=s>

- Nicholson , S. (2008). Modern board games: It's not a Monopoly any more. *Library Technology Reports*, 44(3), σσ. 8-39.
- Nicola, M., Alsafi, Z., Sohrabi, C., Kerwan, A., Al- Jabir, A., Iosifidis, C., & ... & Agha, R. (2020). The socio-economic implications of the coronavirus pandemic (COVID- 19): A review. *International journal of surgery*, 78, σσ. 185-193.
- Noda, S., Shiotsuki, K., & Nakao, M. (2019). The effectiveness of intervention with board games: a systematic review. *BioPsychoSocial medicine*, 13, σσ. 1-12.
- Notebaert, P., & Cornilly, H. (2001). Classification of board games: an easily adaptable system to classify board games .
- O’Keeffe , C., & McNally, S. (2020). Perspectives of early childhood teachers in Ireland on the role of play during the pandemic. *PsyArXiv*. doi:10.31234/osf.io/q74e9
- Petrovic , J., & Cenic, S. (2018). Decroly method- theory and practice. *Didactica Slovenica- Pedagogoska Obzorja*, 33, σσ. 78-90.
- Pisano , L., Galimi, D., & Cerniglia, L. (2020). A qualitative report on exploratory data on the possible emotional/ behavioral correlates of Covid- 19 lockdown in 4-10 years children in Italy. doi:10.31234/osf.io/stwbn
- Pombo, A., Luz, C., Rodrigues, L., Ferreira, C., & Cordovil, R. (2020). Correlates of children's physical activity during the COVID-19 confinement in Portugal. *Public health*, 189, σσ. 14-19.
- Pornel , J. (2011). Factors that make educational games engaging to students. *Philippine Journal of social sciences and humanities*, 16(2), σσ. 1-9.
- Ramani, G., & Siegler, R. (2008). Promoting board games and stable improvements in low-income children's numerical knowledge through playing number board games. *Child development*, 79(2), σσ. 375-394.
- Rosenthal, U., Charles , M., & 't Hart, P. (1989). *Coping with crises: the management of disasters, riots and terrorism* . Springfield: Charles C. Thomas.
- Skillen , J., Berner, V., & Seitz- Stein , K. (2018). The rule counts! Acquisition of mathematical competencies with a number board games. *The Journal of Educational Research*, 111(5), σσ. 554-563.
- Sluss, D. (2018). *Supporting play in early childhood: environment, curriculum, assessment* . Gengage .
- Suzanne, A. (2023). *Συνδιάζοντας το παιχνίδι και τη μάθηση στην προσχολική ηλικία η παιδαγωγική της αυθεντικής μάθησης* . Αθήνα : Μεταίχμιο.
- Taylor, S. (2019). *The Psychology of pandemics: Preparing for the next global outbreak of infectious disease* . Newcastle: Cambridge Scholar Publishing .

- Turner, F. (2011). *Social work treatment interlocking theoretical approaches*. United States of America: Oxford.
- UN. (1989, Νοεμβρίου 20). *Convention of the Rights of the Child*. Ανάκτηση από <https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/ProfessionalInterest/crc.pdf>
- Verenikina , I., Harris, P., & Lysaght, P. (2003). Child's play: computer games, theories of play children's development ., 34, σσ. 99-106.
- Viggiano, A., Viggiano , E., Di Costanzo , A., Viggiano , A., Andreozzi , E., Romano , V., & Amaro, S. (2015). Kaledo, a board game for nutrition education of children and adolescents at school: cluster randomized controlled trial of healthy lifestyle promotion. *European journal of pediatrics*, 174, σσ. 217-228.
- Vijayarajoo, A., & Singh, K. (2022). Post Covid:The integration of board games back into teaching and learning modes in classrooms. *International Journal of Digital Society (IJDS)*, 13(1), σσ. 1768-1772.
- Wall, S., Litjens , I., & Taguma , M. (2015). *Early childhood education and care pedagogy review: England*. Paris : OECD.
- Weisberg, D., Kittredge, A., Hirsh- Pasek, K., Golinkoff, R., & Klahr, D. (2015). Making play work for education. *Phi Delta Kappan*, 96(8), σσ. 8-13.
- WHO. (2012). *Toolkit for assessing health- system capacity for crisis management*.
- Wilkes, C. (2018). Cooperative games. *Library Journal*, 143, σσ. 44-49.
- Wilson , K., Bedwell, W., Lazarra, E., Salas, E., Burke , C., Estock, J., . . . Conkey, C. (2009). Relationships between game attributes and learning outcomes. *Simulation & Gaming*, 40(2), σσ. 217-266.
- Yildirim , B. (2021). Preschool education in Turkey during the Covid- 19 pandemic: a phenomenological study. *Early Childhood Education Journal*, 49(5), σσ. 947-963.
- Zagal, J., Rick, J., & Hsi, I. (2006). Collaborative games: Lessons learned from board games. *Simulation & gaming*, 37(1), σσ. 24-40.
- Zhou, W., Wang, Q., Hu, K., & Zhang, Z. (2020). *Κορονοϊός ενα εγχειρίδιο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Γουαϊκόφ, Τ., & Γιουνελ, Μ. (2022). *Πειθαρχία χωρίς ξύλο και φωνές*. Αθήνα: Μίνωας.
- Δημητριάδης, Σ. (2015). *Θεωρίες μάθησης & εκπαιδευτικό λογισμικό*. Αθήνα: ΣΕΑΒ.
- Δημητρίου- Χατζηνεοφύτου, Λ. (2001). *Τα έξι πρώτα χρόνια της ζωής*. Αθήνα: Ελληνικά γράμματα.
- Δημοπούλου, Δ. (2008). *Το παιχνίδι στα βρέφη και τα νήπια. Εξέλιξη και τεχνογνωσία του παιχνιδιού ιδιαίτερα κατά το β' μισό του 20ου αιώνα (1950- 2008)*. Μεταπτυχιακή

διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού, Θεσσαλονίκη.

- Διαμαντόπουλος, Δ. (2009). *Το παιχνίδι: Ιστορική εξέλιξη, ερμηνευτικές θεωρίες, ψυχοπαιδαγωγικές επιδράσεις*. Θεσσαλονίκη: Πουρναρά.
- Κάππας, Χ. (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Άτραπος.
- Καππάτου, Α. (2020). *Μεγαλώστε ευτυχισμένα παιδιά*. Αθήνα: Μίνωας.
- Κιτσαράς, Γ. (2001). *Προσχολική παιδαγωγική*. Αθήνα: Γεώργιος Δημ. Κιτσαράς.
- Κουρκούτας, Η., & Chartier, J.-P. (2008). *Παιδιά και έφηβοι με ψυχοκοινωνικές και μαθησιακές διαταραχές στρατιγικές παρέμβασης*. Αθήνα: Τόπος.
- Κουτσουβάνου, Ε. (2012). *Η μέθοδος Μοντεσσόρι και η προσχολική εκπαίδευση σύγχρονες προοπτικές*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Κυμιωνής, Σ., & Λαμπαδά, Δ. (2021). *Το μάθημα...παιχνίδι!* Αθήνα: ΕΚΟΜΕ.
- Λαλούμη- Βιδάλη, Ε. (2012). *Ανθρώπινες σχέσεις κι επικοινωνία στην προσχολική εκπαίδευση*. Θεσσαλονίκη: Σύγχρονες εκδόσεις Θεσσαλονίκη.
- Μαγουλιώτης, Α. (2014). *Εικαστική παιδαγωγική*. Αθήνα Ζωγράφου: Συμμετρία.
- Ματσαγγούρας, Η. (2011). *Θεωρία και πράξη της διδασκαλίας*. Αθήνα: Gutenberg.
- Μετοχιανάκης, Η. (2000). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική*. Ηράκλειο: Ηλίας Γ. Μετοχιανάκης.
- Μπότσογλου, Κ. (2010). *Υπαίθριοι χώροι παιχνιδιού και παιδί: Ποιότητα, ασφάλεια, παιδαγωγικές εφαρμογές*. Αθήνα: Gutenberg.
- Ντολιοπούλου, Έ. (2006). *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*. Αθήνα: Τυπωθήτω - Γιώργος Δαρδανός.
- Πανταζής, Σ. (2003). *Η παιδαγωγική εργασία στο νηπιαγωγείο μια προσέγγιση μέσα από την πράξη*. Αθήνα: Gutenberg.
- Πανταζής, Σ. (2004). *Η παιδαγωγική και το παιχνίδι- αντικείμενο στο χώρο του νηπιαγωγείου*. Αθήνα: Gutenberg.
- Πλυμάκης, Σ. (2024). *Πανδημία του κορονοϊού και δημόσια πολιτική στην Ελλάδα: από την κρίση, στη μεταρρύθμιση;* Αθήνα: Ι. Σιδέρης.
- Τσιάντης, Γ., Boalt Boethious, S., Hallerfors, B., Horne, A., Tischler, L., & Rustin, M. (2005). *Εργασία με τους γονείς: ψυχαναλυτική ψυχοθεραπεία με παιδιά και εφήβους*. Αθήνα: Καστανιώτη.

