

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΘΕΜΑ : «Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΣΥΜΒΟΛΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»



Εκπαιδύτρια : Ρινάκου Μαρία – Ευθαλία

A.M. : 0200098

Έτος Σπουδών : 4^ο

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια :

Μιχαλοπούλου Αικατερίνη – Επίκουρη Καθηγήτρια του Π.Θ.

Β' Βαθμολογήτρια : Τσιλημένη Τασούλα – Λέκτορας του Π.Θ.

ΒΟΛΟΣ , 2003



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ
ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗΣ & ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ
ΕΙΔΙΚΗ ΣΥΛΛΟΓΗ «ΓΚΡΙΖΑ ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ»

Αριθ. Εισ.: 1168/1

Ημερ. Εισ.: 20-01-2004

Δωρεά:

Ταξιθετικός Κωδικός: ΠΤ ΠΠΕ

2003

PIN

Αφιερωμένη στην οικογένειά μου ...

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΘΕΣΣΑΛΙΑΣ



004000070753

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Σελίδα

ΠΡΟΛΟΓΟΣ	1
-----------------------	----------

A. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Δημιουργικότητα

1.1 Ορισμός Δημιουργικότητας.....	4
1.2 Η Φύση της Δημιουργικότητας.....	5
1.3 Θεωρίες Δημιουργικότητας	8
1.4 Η Δημιουργική Σκέψη.....	
1.4.1 Η δημιουργική σκέψη ως παραγωγή δημιουργικού έργου.....	10
1.4.2 Η δημιουργική σκέψη ως λύση προβλημάτων.....	11
1.4.3 Η δημιουργική σκέψη ως ικανότητα.....	11
1.5 Γνωρίσματα δημιουργικής σκέψης.....	14
1.6 Χαρακτηριστικά του δημιουργικού ατόμου.....	17
1.7 Η μέτρηση της δημιουργικότητας.....	19
1.8 Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας	
1.8.1 Παράγοντες που επηρεάζουν την δημιουργικότητα.....	22
1.8.2 Δημιουργικότητα και φύλλο.....	22
1.8.3 Τεχνικές άσκησης της δημιουργικής σκέψης	23
1.9 Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας στο σχολείο και ο ρόλος του παιδαγωγού.....	25

2. Παιχνίδι

2.1 Το παιχνίδι στη ζωή του παιδιού.....	27
2.2 Θεωρίες (παιδαγωγών και ψυχολόγων) για το παιχνίδι....	30
2.3 Το παιχνίδι ως μέσο για την ανάπτυξη του παιδιού.....	35
2.4 Είδη του παιδικού παιχνιδιού.....	39
2.5 Το συμβολικό παιχνίδι.....	43
2.6 Ο διδακτικός χαρακτήρας του παιχνιδιού.....	48
2.7 Ο ρόλος της Νηπιαγωγού.....	54

B. ΕΜΠΕΙΡΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1. Εισαγωγή	59
--------------------------	-----------

2. Μεθοδολογία της έρευνας	
---	--

2.1 Η διαδικασία της έρευνας.....	63
2.2 Το δείγμα της έρευνας.....	64

3. Έρευνα	
------------------	--

3.1 Παρατήρηση (Πρό-έρευνα).....	66
3.2 Οργανωμένες δραστηριότητες.....	73
3.3 Παρατήρηση (Μετά- έρευνα).....	80
4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	89
5. ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	97
Παράρτημα (Φωτογραφικό υλικό).....	99
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	111

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Κατά τη διάρκεια των πανεπιστημιακών μου σπουδών στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας (τμήμα Βόλου) και ειδικότερα στα πλαίσια της πρακτικής μου άσκησης σε διάφορα νηπιαγωγεία, μου δόθηκε η ευκαιρία να παρατηρήσω επιφανειακά το παιχνίδι και το ρόλο του στη ζωή του παιδιού. είναι ένα θέμα με το οποίο ήθελα πολύ να ασχοληθώ και η ευκαιρία αυτή μου δόθηκε με τη διπλωματική αυτή εργασία όπου ασχολήθηκα με τη δημιουργική απασχόληση των παιδιών στις γωνιές του νηπιαγωγείου σε σχέση πάντα με το συμβολικό παιχνίδι.

Η μελέτη αυτή αποτελείται από το θεωρητικό και το εμπειρικό μέρος.

Κατά το θεωρητικό μέρος, αναφέρομαι αρχικά στην τάση του παιδιού για έκφραση και δημιουργία. Στη δημιουργικότητα του παιδιού η οποία αποτελεί βασική νοητική ιδιότητα που μπορεί να αναπτυχθεί εάν υπάρχει και η κατάλληλη τροφοδότηση από το περιβάλλον. Στα κεφάλαια της εργασίας μου παρουσιάζονται αρχικά τα εξής θέματα : Ο ορισμός της δημιουργικότητας, τα γνωρίσματα της δημιουργικής σκέψης, τα χαρακτηριστικά του δημιουργικού ατόμου, η μελέτη των οποίων με βοήθησε για την εκπόνηση της εργασίας μου καθώς η δημιουργική έκφραση αποτελεί προέκταση του παιδικού παραμυθιού.

Στη συνέχεια του θεωρητικού μου μέρους αναφέρομαι ιδιαίτερα στη σχέση του παιδιού με το παιχνίδι, στις θεωρίες και τις απόψεις σημαντικών παιδαγωγών που μελέτησαν το ρόλο του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού. ακόμη, περιγράφω το διδακτικό ρόλο που έχει το παιχνίδι στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού και παρουσιάζω ειδικότερα, μια από τις σημαντικότερες κατηγορίες του παιδικού παιχνιδιού, το συμβολικό παιχνίδι.

Το δεύτερο μέρος, το εμπειρικό, αποτελείται από την έρευνα, που πραγματοποίησα σε νηπιαγωγείο του Βόλου κατά την οποία, αρχικά

παρατήρησα το συμβολικό παιχνίδι των παιδιών στις γωνιές του νηπιαγωγείου και στη συνέχεια τον σχεδιασμό, την εφαρμογή και την υλοποίηση των οργανωμένων μου δραστηριοτήτων που στόχο είχαν την ενσωμάτωση στοιχείων γραμματισμού (σημειωματάρια, έντυπα, περιοδικά, κατάλογοι κ.α) στο συμβολικό παιχνίδι των παιδιών και την καλλιέργεια της δημιουργικότητας τους.

Μετά – έρευνα: Η εργασία ολοκληρώνεται με την μετά- έρευνα που ακολούθησε μετά από την εβδομάδα των οργανωμένων μου δραστηριοτήτων. Τέλος ακολουθούν τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την παρατήρηση και τη καταγραφή της συμπεριφοράς των παιδιών κατά το συμβολικό παιχνίδι.

Θα ήθελα να εκφράσω τις ολόθερμες μου ευχαριστίες στην επιβλέπουσα καθηγήτρια μου, κα Μιχαλοπούλου Αικατερίνη, Επίκουρη Καθηγήτρια στο Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Η καθοδήγηση, η συμπαράσταση και η πολύτιμη βοήθεια που μου παρείχε σε όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της εργασίας αυτής, υπήρξε ανεκτίμητη και καθοριστική.

Επιθυμώ να ευχαριστήσω την κα Τσιλημένη Τασούλα Λέκτορα του Παιδαγωγικού Τμήματος Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Επίσης τις νηπιαγωγούς του ιδιωτικού νηπιαγωγείου «το Μελισσάκι» οι οποίες με δέχτηκαν στο χώρο εργασίας τους και η συνεργασία μας ήταν άψογη χωρίς προβλήματα.

Παράλληλα θα ήθελα να ευχαριστήσω τους ανθρώπους που στάθηκαν δίπλα μου και με στήριξαν σε αυτό το πρωτόγνωρο για μένα εγχείρημα. Ευχαριστώ θερμά τους γονείς μου και την αδερφή μου Νάντια, οι οποίοι ήταν πάντα δίπλα μου σε όλη τη διάρκεια των πανεπιστημιακών μου σπουδών. Η συναισθηματική τους στήριξη και η θετική τους ενέργεια σημαίνουν πολλά για μένα.

Από το ξεκίνημα έως και την ολοκλήρωση της εργασίας αυτής, αποκόμισα σίγουρα πολύτιμες γνώσεις, όσον αφορά τις δυνατότητες και

τα όρια μου, τις δυσκολίες αλλά και τη χαρά της δημιουργίας που μπορεί ο καθένας να αντλήσει από τη διεκπεραίωση μιας διπλωματικής εργασίας.

1. Δημιουργικότητα

1.1. Ορισμός Δημιουργικότητας

Η δημιουργικότητα είναι ένα γνώρισμα του ανθρώπου, το οποίο έχει προκαλέσει το ενδιαφέρον αρκετών μελετητών από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα. Όμως τι εννοούμε ακριβώς με την έννοια δημιουργικότητα και ποιος είναι ο ορισμός ο οποίος θα μπορούσε να την αποσαφηνίσει ;

Ένας από τους πρώτους ορισμούς που δόθηκαν για την δημιουργικότητα ήταν από τον Guilford (1950): «Η δημιουργικότητα καλύπτει τις πιο χαρακτηριστικές ικανότητες των δημιουργικών ατόμων, που καθορίζουν την πιθανότητα για ένα άτομο να εκφράζει μια δημιουργική συμπεριφορά, η οποία να εκδηλώνεται με εφευρετικότητα, σύνθεση και σχεδιασμό». Σύμφωνα με τον ορισμό που δίνει ο Guilford η δημιουργικότητα αφορά όλα τα άτομα χωρίς να αποτελεί φαινόμενο μόνο προικισμένων ανθρώπων η οποία υπαγορεύει έναν ορισμένο τρόπο συμπεριφοράς απέναντι σε διάφορα ζητήματα και είναι συνδεδεμένη με χαρακτηριστικά της προσωπικότητας. Ο Αμερικανός ψυχολόγος θεωρεί τη δημιουργικότητα μια προδιάθεση όλων των ατόμων η οποία υπάρχει από τη γέννησή τους, εκδηλώνεται με την περιέργεια και τη φαντασία που χαρακτηρίζει τα παιδιά και συχνά αναστέλλεται στην πορεία εξέλιξής τους.

Δημιουργικότητα θα ορίζαμε την ικανότητα ενός ατόμου να παράγει νέες πρωτότυπες ιδέες αλλά και λύσεις σε διάφορα προβλήματα της καθημερινότητας ανακαλύπτοντας συνεχώς καινούργια στοιχεία. Σύμφωνα με τον N. Sillamy, δημιουργικότητα είναι η διάθεση δημιουργίας που έχουν όλα τα άτομα ανεξαρτήτου φύλου και ηλικίας, εξαρτημένη όμως από το κοινωνικοπολιτικό επίπεδο στο οποίο βρίσκεται το άτομο.

1.2 Η Φύση της δημιουργικότητας

Πολλοί είναι αυτοί που ταυτίζουν την δημιουργικότητα με το ταλέντο, την εφευρετικότητα ή την ευαισθησία. Όμως, όπως ήδη αναφέραμε για να θεωρηθεί κάποιο άτομο δημιουργικό πρέπει να παράγει νέες ιδέες και πιθανές λύσεις ενός προβλήματος. Υπάρχουν δύο βασικές κατηγορίες δημιουργικής σκέψης σύμφωνα με το Guilford:

Στην πρώτη κατηγορία περιλαμβάνονται οι ιδέες που παράγει το άτομο από ήδη γνωστά γεγονότα και πληροφορίες σχετικά με κάποιο θέμα (αποκλίνουσα σκέψη) ενώ η δεύτερη αναφέρεται σε ιδέες που δεν έχουν σχεδόν καθόλου σχέση με γνωστές πληροφορίες. Το χαρακτηριστικό γνώρισμα αυτής της σκέψης, της συγκλίνουσας είναι ότι για κάθε πρόβλημα υπάρχει μόνο μια σωστή λύση σε αντίθεση με την αποκλίνουσα, η οποία χαρακτηρίζεται από ποικιλία ορθών απαντήσεων, σε ένα πρόβλημα (ΚΑΨΑΛΗ, 1996, 156).

Σύμφωνα με τον P. Matussek υπάρχουν πέντε επίπεδα ανθρώπινης δημιουργίας καθένα από τα οποία αντιστοιχεί σε διαφορετικές ψυχολογικές εμπειρίες:

α) Εκφραστική δημιουργικότητα: Κυριαρχούν ο αυθορμητισμός και η ελευθερία που εκφράζονται με το χιούμορ, τα ιχνογραφήματα των παιδιών κ.α.

β) Παραγωγική δημιουργικότητα: Περιλαμβάνονται τα εφηβικά ποιήματα και οι ζωγραφιές.

γ) Εφευρετική δημιουργικότητα: Χαρακτηριστικό του επιπέδου αυτού είναι η πρωτοτυπία και η εφευρετικότητα νέων μεθόδων και χρήσεων αντικειμένων.

δ) Μεταρρυθμιστική δημιουργικότητα: Στο επίπεδο αυτό ανήκουν όσοι τροποποιούν τις βασικές αρχές οι οποίες διέπουν μια περιοχή της τέχνης ή της επιστήμης. Χαρακτηριστικά παραδείγματα οι A. Adler, C.G. Jung, C. Rogers κ.α.

ε) Ριζοσπαστική δημιουργικότητα: Θεωρείται η υψηλότερη βαθμίδα δημιουργικότητας και χαρακτηρίζεται από εκείνους που ανοίγουν νέους

ορίζοντες και θεωρούνται ιδρυτές σχολών όπως οι M. Luther, A. Einstein, P. Picasso, S. Freud κ.α. (Μιχαλοπούλου, 2001, 4-6).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΑΨΑΛΗ Α., *Παιδαγωγική Ψυχολογία*, Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη – Αθήνα, 1996, σελ. 157 – 158.

ΜΙΧΑΛΟΠΟΥΛΟΥ Κ., *Δημιουργικότητα και μέσα έκφρασης*, Πανεπιστημιακές σημειώσεις.

1.3 Θεωρίες δημιουργικότητας

Μέχρι σήμερα δεν υπάρχει μια αποδεκτή θεωρία η οποία να ερμηνεύει ικανοποιητικά την δημιουργική συμπεριφορά του ατόμου αλλά και τις προϋποθέσεις της. Έτσι από τους διάφορους ειδικούς που τη μελετούν έχουν δημιουργηθεί κάποια γενικά σχήματα ψυχολογικών θεωριών.

α) Ψυχαναλυτική θεωρία: Η ψυχαναλυτική θεωρία επιτρέπει την πληρέστερη ερμηνεία του δημιουργικού φαινομένου. Αυτός που ασχολήθηκε ιδιαίτερα με αυτή τη θεωρία είναι ο S. Freud (1953) ο οποίος μελετώντας την προσωπικότητα του Ντα Βίντσι, τη θεωρίας της Sublimation διατύπωσε κάποιες βασικές θέσεις για τη δημιουργικότητα. Υποστήριξε λοιπόν ότι η δημιουργική διάθεση πηγάζει από τη διεργασία του ελεύθερου συνειρμού φαντασιών και σκέψεων, όπως εκφράζονται πολλές φορές στις ονειροπολήσεις και στο παιδικό παιχνίδι και οι εμπειρίες της παιδικής ηλικίας του ατόμου διαδραματίζουν σπουδαίο ρόλο στη δημιουργική παραγωγή.

β) Η θεωρία της ψυχικής ισορροπίας: Η θεωρία αυτή βλέπει την δημιουργικότητα ως μια καλά συντονισμένη και ισορροπημένη δράση των διαφόρων στοιχείων της προσωπικότητας, χωρίς το ένα να παρεμβάλλεται και να εμποδίζει την έκφραση του άλλου, σε μια αυτοπραγμάτωση του υποκειμένου. Έτσι εξηγείται και το γεγονός ότι μεγάλες δημιουργικές ικανότητες είναι δυνατόν να υφίστανται και να ενεργούν παράλληλα με μεγάλες προσωπικές αδυναμίες. Το άτομο που δεν μπορεί για κάποιους λόγους να χρησιμοποιήσει τη δυναμικότητα του από όλες τις πλευρές χάνει την ψυχική του υγεία (Καψάλη, 1996, 159-164).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΑΨΑΛΗ Α. *Παιδαγωγική ψυχολογία*, Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη – Αθήνα, 1996, σελ. 159 – 164.

1.4 Η δημιουργική σκέψη

Η δημιουργική σκέψη, δηλαδή το είδος της σκέψης που οδηγεί σε δημιουργικές ιδέες έχει μελετηθεί στην ψυχολογία από το 1950 και μετά χωρίς ωστόσο να υπάρχει συμφωνία ως προς τι είναι η δημιουργική σκέψη και πως λειτουργεί. Κατά τους Barron και Harrington (1981), υπάρχουν τρεις τρόποι με τους οποίους μπορεί κάποιος να ορίσει τη δημιουργική σκέψη :

α) Δημιουργική χαρακτηρίζεται εκείνη η σκέψη η οποία οδηγεί σε δημιουργικά προϊόντα.

β) Δημιουργική σκέψη είναι ένας ιδιαίτερος τρόπος επίλυσης προβλημάτων.

γ) Δημιουργική σκέψη είναι η ικανότητα η οποία αποκαλύπτεται και μετριέται μέσα από την επίδοση σε ορισμένου τύπου έργα (Κωσταρίδου-Ευκλείδη, 154).

1.4.1 Η δημιουργική σκέψη ως παραγωγή δημιουργικού έργου

Δημιουργικά έργα υπάρχουν σε κάθε στιγμή της ανθρώπινης ζωής, τα συναντάμε σε χώρους ζωγραφικής, μουσικής, μαθηματικών αλλά και οπουδήποτε υπάρχει δημιουργία. Τα κύρια χαρακτηριστικά του δημιουργικού έργου είναι η πρωτοτυπία του, η οποία υπολογίζεται στατιστικά ανάλογα με τη συχνότητα παραγωγής του συγκεκριμένου έργου και η ηγετικότητα, η οποία κάνει το έργο να κυριαρχεί σε σχέση με τα προηγούμενα. Αλλά και οι αντιδράσεις του κοινωνικού περιγυρου τις οποίες το ίδιο θα προκαλέσει πρέπει να η έκπληξη, το ενδιαφέρον έτσι ώστε να προκριθεί έναντι των άλλων έργων και ιδεών που έχουν διατυπωθεί σε σχέση με το ίδιο θέμα ή ερώτημα.

Άλλα χαρακτηριστικά του δημιουργικού έργου είναι η **εφευρετικότητα** η οποία πετυχαίνει το στόχο της με κομψό τρόπο, η **καταλληλότητα** για τη συγκεκριμένη περίπτωση που δημιουργείται, η **χρησιμότητα** έτσι ώστε να ανοίγει νέους δρόμους σκέψης για να

διευκολύνει τη ζωή και η μοναδικότητα η οποία στηρίζεται στη χρήση ασυνήθιστων τρόπων για να επιτευχθεί κάτι μοναδικό και ξεχωριστό.

1.4.2 Η δημιουργική σκέψη ως λύση προβλημάτων

Αρκετές φορές, ακόμη και στην καθημερινή μας ζωή προσπαθούμε να βρούμε την καλύτερη λύση σε κάποιο ζήτημα ή πρόβλημα. Τα χαρακτηριστικά που συμβάλλουν έτσι ώστε η σκέψη για κάποιο πρόβλημα να είναι δημιουργική είναι η ευαισθησία απέναντι στα προβλήματα του περιβάλλοντος, η οποία οδηγεί στον εντοπισμό των προβλημάτων, η συνέργια, δηλαδή η σύνδεση απόμακρων εννοιολογικών πεδίων και η ευτυχής ανακάλυψη η οποία είναι απόρροια αρκετής δουλειάς, επιμονής και υψηλού κινήτρου.

Έτσι τα τρία αυτά χαρακτηριστικά της δημιουργικής σκέψης ως λύση σε προβλήματα υποδηλώνουν διαφορετικές πλευρές των γνωστικών διαδικασιών που ενέχονται στην παραγωγή των δημιουργικών λύσεων (Κωσταρίδου-Ευκλείδη, 156).

1.4.3 Η δημιουργική σκέψη ως ικανότητα

Υπάρχει ακόμη ένας ορισμός της δημιουργικής σκέψης ο οποίος την ανάγει ως ικανότητα και έχει τα εξής στάδια :

α) Προετοιμασία : Είναι το πρώτο στάδιο κατά το οποίο το άτομο προσπαθεί να διατυπώσει τη φύση του προβλήματος και αρχίζουν να εκδηλώνονται οι πρώτες προσπάθειες για τη λύση του.

β) Επώαση : Σε αυτό το σημείο το άτομο, αφού δοκιμάσει διάφορες λύσεις χωρίς επιτυχία εγκαταλείπει για λίγο το στόχο του (Το στάδιο της επώασης δεν είναι απαραίτητα αναγκαίο).

γ) Φωτισμός : Στο στάδιο αυτό αντιστοιχεί η ανεύρεση της λύσης του προβλήματος, η οποία τις περισσότερες φορές εμφανίζεται ξαφνικά και αρκετές φορές με αλληγορική μορφή.

δ) Επαλήθευση : Μετά την ανεύρεση της λύσης χρειάζεται η επαλήθευση της ορθότητας της. Σε αυτό το στάδιο το άτομο κρίνει με

συνειδητό τρόπο πλέον της αξία της ενόρασης του και τεκμηριώνει την ορθότητά της (Ξανθάκου, 1998, 49).

Με όλα όσα αναφέραμε παραπάνω μπορούμε να συμπεράνουμε ότι δημιουργία εκ του μηδενός δεν υπάρχει και ότι τα στάδια της δημιουργικής σκέψης οδηγούν στην ανασύνθεση των γνωστικών σχημάτων του και στη δημιουργία νέων δομών.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΩΣΤΑΡΙΔΟΥ – ΕΥΚΛΕΙΔΗ Δ., *Ψυχολογία της σκέψης*, Ελληνικά Γράμματα, σελ. 154 και 156.

ΞΑΝΘΑΚΟΥ Γ., *Η δημιουργικότητα στο σχολείο*, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1998, σελ.49.

1.5 Γνωρίσματα της δημιουργικής σκέψης

Υπάρχουν κάποια ιδιαίτερα γνωρίσματα τα οποία συγκροτούν τη δομή και το περιεχόμενο της δημιουργικής σκέψης τα οποία συνεχώς απασχολούν μέχρι και σήμερα τους ερευνητές του συγκεκριμένου αντικειμένου :

A) Ευαισθησία απέναντι στα προβλήματα του περιβάλλοντος.

Η ικανότητα αυτή αποτελεί το έναυσμα της δημιουργικής διαδικασίας στο μέτρο που το άτομο είναι ικανό να εντοπίσει και να διακρίνει το πρόβλημα, να καταγράψει κάτι που είναι ασυνήθιστο, να αναζητήσει την ερμηνεία στο ιδιόρρυθμο, όταν την ίδια στιγμή κάποιο άλλο άτομο δε θα παρατηρήσει τίποτα από αυτά (Ξανθάκου, 1998, 40).

B) Νοητική ευχέρεια

Είναι η ικανότητα που έχει το άτομο να παράγει αρκετές ιδέες, απαντήσεις λύσεις σε κάποιο πρόβλημα. Σύμφωνα με τον Guilford, υπάρχουν τρεις παράγοντες οι οποίοι επηρεάζουν την ευχέρεια :

α) Την ευχέρεια γέννησης ποσότητας ιδεών

β) Την ευχέρεια παραγωγής πολλών συνειρμών σε μια δεδομένη ιδέα

γ) Τη δημιουργία πολλών προτάσεων με βάση τον συνδυασμό συγκεκριμένων λέξεων (Μιχαλοπούλου, 10-11).

Γ) Ικανότητα σύνθεσης

Ικανότητα η οποία απαιτεί την οργάνωση των ιδεών σε πιο περιεκτικά σχήματα με σκοπό την επίλυση ενός προβλήματος.

Δ) Ικανότητα επεξεργασίας

Η ικανότητα του ατόμου, αφού εντοπίσει το βασικό πρόβλημα να αναπτύξει και να επεξεργάζεται το περιεχόμενο και τη δομή του.

Ε) Πρωτοτυπία της σκέψης

Ένα από τα σημαντικότερα χαρακτηριστικά της δημιουργικής σκέψης η οποία ορίζεται σε αναλογία με το ασυνήθιστο αλλά και από τη συχνότητα εμφάνισης των ιδεών στο πρόβλημα το οποίο μελετάμε. Πρωτοτυπία δηλαδή είναι η ικανότητα να παράγει ή να βρίσκει ασυνήθιστες και σπάνιες ιδέες και λύσεις.

Σύμφωνα με όσα αναφέραμε παραπάνω δημιουργική σκέψη είναι η τάση του ανθρώπου να είναι ευαίσθητοποιημένος στα προβλήματα του περιβάλλοντος, να εντοπίζει το πρόβλημα, να παράγει νέες και πρωτότυπες ιδέες, να τις επεξεργάζεται και να τις συνδυάζει έτσι ώστε να παράγει νέα, πρωτότυπα και κατάλληλα προσαρμοσμένα προϊόντα.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΜΙΧΑΛΟΠΟΥΛΟΥ Κ., *Δημιουργικότητα και μέσα έκφρασης*,
Πανεπιστημιακές σημειώσεις.

ΞΑΝΘΑΚΟΥ Γ., *Η δημιουργικότητα στο σχολείο*, Ελληνικά Γράμματα,
Αθήνα, 1998, σελ.40.

1.6 Χαρακτηριστικά του δημιουργικού ατόμου

Προκειμένου να χαρακτηρίσουμε ένα άτομο δημιουργικό, χρειάζεται να υπάρχουν κάποια κριτήρια τα οποία διαφοροποιούν τα άτομα ως προς το χαρακτηριστικό αυτό.

Ο Garder (1994) ο οποίος μελέτησε τα κοινά στοιχεία της προσωπικότητας εφτά δημιουργών, παρατήρησε ότι το δημιουργικό άτομο προέρχεται από οικογένεια που βρίσκεται στα κέντρα κοινωνικής δύναμης και επιρροής, δίνοντάς παράλληλα αξία στη μόρφωση. Έτσι το νέο άτομο βγαίνει από τα όρια της οικογένειας και συναναστρέφεται με άτομα της ηλικίας του, με τα οποία μοιράζονται κοινά ενδιαφέροντα. Η αυτοπεποίθηση και το πείσμα είναι χαρακτηριστικά που πρέπει να έχει το δημιουργικό άτομο έτσι ώστε να επιμένει και να επεξεργάζεται τις διάφορες ιδέες για να καταλήξει στο επιθυμητό αποτέλεσμα (Κωσταρίδου – Ευκλείδη, 162).

Θα μπορούσαμε να πούμε δηλαδή ότι το περιβάλλον διαδραματίζει αποφασιστικό ρόλο στη διαμόρφωση του δημιουργικού ατόμου, το οποίο παράλληλα το χαρακτηρίζει η αποστροφή σε συμπεριφορές καθήλωσης και ρουτίνας και διακρίνεται για την αυτονομία και την ανεξαρτησία στη σκέψη και στην πράξη.

Τέλος τα δημιουργικά άτομα διακρίνονται για ιδιορρυθμίες της προσωπικότητας τους και δε θεωρούνται άτομα συμπαθή και φιλικά. Η συνεισφορά τους εντοπίζεται στην παραγωγή του νέου, πράγμα που ανοίγει τους ορίζοντες της κοινωνίας που ζουν και τα κίνητρα τους είναι προσωπικά όπως οι αμοιβές και οι ενισχύσεις τους. ακόμη, μπορούν να συγκρατούν περισσότερες ιδέες στο νου τους, για να τις συγκρίνουν μεταξύ τους, καταλήγοντας σε μια πλουσιότερη σύνθεση (Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 1987, 115).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΑΝΟΙΧΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ, *Νοημοσύνη και δημιουργικότητα*,
(μετφρ. Μπαρουξής Γ.), Κουτσομπός, Αθήνα, 1987, σελ. 115)

ΚΩΣΤΑΡΙΔΟΥ – ΕΥΚΛΕΙΔΗ Α., *Ψυχολογία της σκέψης*, Ελληνικά
Γράμματα, Αθήνα, σελ. 162.

1.7 Η μέτρηση της δημιουργικότητας

Για να διερευνηθεί αν και κατά πόσο ένα άτομο είναι δημιουργικό, οι ειδικοί χρησιμοποιούν διάφορα μέσα είτε μεμονωμένα, είτε σχεδιασμένα όπως είναι τα βιογραφικά στοιχεία, οι εκτιμήσεις των εκπαιδευτικών, τα προφίλ δημιουργικότητας αλλά κυρίως τα τεστ δημιουργικότητας. Το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αυτών των τεστ είναι ότι επιδέχονται μια σειρά από διαφορετικές απαντήσεις σε αντίθεση με τα τεστ νοημοσύνης στα οποία υπάρχει μια μόνο σωστή λύση ή πολύ περιορισμένος αριθμός σωστών λύσεων. Δίνεται στο υποκείμενο ελευθερία για έκφραση και η δυνατότητα να δώσει το δικό του τρόπο ερμηνείας στα πράγματα.

Τα περισσότερα τεστ δημιουργικότητας που έχουν χρησιμοποιηθεί στηρίζονται σε ικανότητες που συνιστούν κυρίως την αποκλίνουσα νόηση κατά τον Guilford και συνηθέστερα χρησιμοποιούν (Καψάλη, 1996, 172) :

α) Την χρήση διάφορων πραγμάτων : Το άτομο καλείται να δώσει όσες περισσότερες και ασυνήθιστες χρήσεις ενός αντικειμένου.

π.χ. Μια πετσέτα μπορώ να τη χρησιμοποιήσω :

- για να σκουπιστώ
- για να τυλίξω κάποιο πράγμα

β) Τον συνειρμό λέξεων : Ο εξεταζόμενος παίρνει ένα ζευγάρι λέξεων (π.χ. βροχή – ομπρέλα) και κατόπιν μια λέξη ερεθισμό (π.χ. ακρογιαλιά) και καλείται να συμπληρώσει τις συσχετιζόμενες λέξεις.

γ) Τα κρυμμένα σχήματα : Ζητείται από τον εξεταζόμενο να συμπληρώσει σχήματα που λείπουν από μια εικόνα κατά την προσωπική του άποψη και να βρει γεωμετρικά σχήματα τα οποία βρίσκονται κρυμμένα μέσα σε ένα σύνολο γεωμετρικών σχημάτων.

δ) Ιστορίες και μύθοι: Ο εξεταζόμενος καλείται να δώσει το τέλος σε μια ιστορία ή σε ένα μύθο σύμφωνα με τη δική του πάντα άποψη.

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να επισημάνουμε ότι στα νήπια μπορούμε να δείξουμε εικόνες για να συνθέσουν μια ιστορία και να

βρουν όσο περισσότερους τίτλους αλλά και πιθανές καταλήξεις της ιστορίας για την ολοκλήρωσή της.

ε) Τον σχεδιασμό προβλημάτων: Στον εξεταζόμενο δίνονται ιστορίες με διάφορα δεδομένα και καλείται να σχεδιάσει διάφορα προβλήματα σύμφωνα με αυτά.

π.χ. Να φανταστεί πως θα ήταν ο κόσμος χωρίς νερό και να δώσει τη δική του ερμηνεία.

Εκτός από τα τεστ αποκλίνουσας σκέψης, υπάρχουν και άλλα, αυτά των ανοιχτών ερωτήσεων. Η έκθεση ιδεών για παράδειγμα, παραδοσιακό μέρος του εκπαιδευτικού συστήματος, είναι τεστ ανοιχτών ερωτήσεων. Οι εκθέσεις ιδεών δεν εμπεριέχουν σωστές ή λανθασμένες απαντήσεις, μολονότι η βαθμολόγηση τους ακολουθεί ορισμένα γενικά κριτήρια. Με αυτό τον τρόπο δίνεται στο μαθητή η δυνατότητα να εκθέσει το εύρος και την ποιότητα των ιδεών του (Ανοιχτό Πανεπιστήμιο, 1987, 95-96).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΑΝΟΙΧΤΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ, *Νοημοσύνη και δημιουργικότητα* (μτφρ. Μπαρουξής Γ.), Κουτσουμπός, Αθήνα, 1987, σελ. 95-96)

ΚΑΨΑΛΗ Α., *Παιδαγωγική Ψυχολογία*, Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη – Αθήνα, 1996, σελ. 172).

1.8 Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας

1.8.1 Παράγοντες που επηρεάζουν τη δημιουργικότητα

Καθοριστικό ρόλο ως προς τη δημιουργική επίδοση του ατόμου διαδραματίζει το κοινωνικό περιβάλλον, μέσα στο οποίο αναπτύσσεται, εξελίσσεται και καλλιεργείται το άτομο.

Στο οικογενειακό περιβάλλον, σύγχρονες έρευνες έδειξαν, ότι οι μητέρες των πιο δημιουργικών παιδιών είχαν αυτοπεποίθηση και χαρακτηριστικά δημιουργικής προσωπικότητας. Επιπλέον, τα πρωτότοκα και τα μονογενή παιδιά έχουν καλύτερες επιδόσεις στα τεστ δημιουργικότητας και αυτό αποδίδεται στο γεγονός της ιδιαίτερης συναισθηματικής επικοινωνίας που υπάρχει ανάμεσα στους γονείς και τα μονογενή ή πρωτότοκα παιδιά η οποία για ένα ορισμένο χρονικό διάστημα είναι μονογενή.

Ως προς το κοινωνικοοικονομικό επίπεδο, μελέτες για το οικογενειακό υπόβαθρο δημιουργικών ατόμων έδειξαν ότι τα άτομα αυτά προέρχονται από τη μεσαία τάξη, είχαν υψηλό μορφωτικό επίπεδο και από μικρή ηλικία έρχονται σε επαφή με τα προβλήματα και τις ιδέες που αργότερα μελέτησαν. Το ευνοϊκό περιβάλλον σε συνδυασμό με τα υψηλά προσωπικά κίνητρα για προαγωγή διανοητικών στόχων είναι κρίσιμοι παράγοντες για την εκδήλωση της δημιουργικής ικανότητας.

1.8.2 Δημιουργικότητα και φύλο

Η μελέτη για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας ανάμεσα στα δύο φύλα έγινε κυρίως κατά τη δεκαετία του 1960 και 1970. Βασικές διαφορές στην ικανότητα της δημιουργικότητας δεν έχουν παρατηρηθεί. Η γενικότερη διαπίστωση ήταν ότι η διαφορά των φύλων στη δημιουργικότητα παρατηρείται μετά τις σπουδές όταν οι γυναίκες στρέφονται προς την οικογένεια και αλλάζουν εντελώς κίνητρα και ενδιαφέροντα (Κωσταρίδου – Ευκλείδη, 165).

1.8.3 Τεχνικές άσκησης της δημιουργικής σκέψης

Υπάρχουν κάποιοι τρόποι που συχνά επιλέγονται για την καλλιέργεια της δημιουργικής σκέψης, οι οποίοι μπορούν να διδαχθούν και να συμβάλουν στην άσκηση των δημιουργικών ικανοτήτων των ατόμων :

α) Ο κατακλυσμός ιδεών εφαρμόζεται κυρίως σε ομαδική λύση προβλημάτων και τονίζει την ποσότητα των ιδεών χωρίς να ασκεί κριτική ως προς την ποιότητά τους.

β) Ο κατάλογος των δημιουργικών ιδεών περιλαμβάνει ερωτήσεις που αφορούν :

- τη χρήση των προϊόντων
- την προσαρμογή σε άλλες καταστάσεις
- την τροποποίηση του προϊόντος
- τη μεγέθυνση
- τη σμίκρυνση
- την αντιστροφή
- το συνδυασμό

γ) Ο κατάλογος των ιδιοτήτων, ο οποίος καθοδηγεί τα άτομα πρώτα να καταγράψουν τις ιδιότητες και τα χαρακτηριστικά του αντικειμένου που επιθυμούν να τροποποιήσουν και έπειτα να σχηματίζουν τους διάφορους συνδυασμούς που είναι δυνατόν να γίνουν.

δ) Το απάνθισμα στηρίζεται στη μελέτη των ιδεών των άλλων ανθρώπων και η επαφή μεταξύ τους βοηθά στην παραγωγή νέων ιδεών (Κωσταρίδου – Ευκλείδη, 171).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΩΣΤΑΡΙΔΟΥ – ΕΥΚΛΕΙΔΗ Α., *Ψυχολογία της σκέψης*, Ελληνικά
Γράμματα, Αθήνα, σελ. 165 και 171.

1.9 Η καλλιέργεια της δημιουργικότητας στο σχολείο και ο ρόλος του παιδαγωγού

Ένας από τους χώρους που το παιδί βρίσκεται αρκετές ώρες της ημέρας είναι το σχολείο στο οποίο πρέπει με τα εκπαιδευτικά προγράμματα, να έχει σαν έναν από τους στόχους του και την καλλιέργεια της δημιουργικής ικανότητας του παιδιού.

Για την επίτευξη αυτού του στόχου όμως υπάρχουν κάποιες βασικές προϋποθέσεις. Η πρώτη βασική προϋπόθεση για τη δημιουργική έκφραση είναι η ασφάλεια, η αυτοπεποίθηση και η ελευθερία που πρέπει να αισθάνεται το παιδί έτσι ώστε να απαλλαγεί από το άγχος. Το ελεύθερο και αντιαυταρχικό περιβάλλον δυναμώνει την αυτοπεποίθηση και αφήνει το παιδί να εκφραστεί δημιουργικά χωρίς να έχει το φόβο να κριθεί αρνητικά και να απογοητευτεί. Αυτό βέβαια επιβάλλει μια σχέση με τον εκπαιδευτικό τέτοια που να του εμπνέει εμπιστοσύνη έτσι ώστε να μοιράζεται μαζί του τις ιδέες του γνωρίζοντας ότι θα τις σεβαστεί ακόμη και αν αυτές δεν είναι σωστές.

Θα ήταν σημαντική παράληψη να μην αναφερθεί ο σημαντικός ρόλος που διαδραματίζει η αγωγή στην καλλιέργεια της δημιουργικότητας. Η αγωγή πρέπει να φροντίζει το γνωστικό υπόβαθρο του παιδιού και να του δώσει την ευκαιρία να ασχοληθεί με πολλούς και ποικίλους όρους, ιδέες και υλικά, αντικείμενα, πληροφορίες, σημασίες κ.α.

Όπως αναφέραμε και παραπάνω ο ρόλος του εκπαιδευτικού στη διαδικασία της καλλιέργειας της δημιουργικότητας είναι αναμφισβήτητα σημαντικός και αποφασιστικός. Η στάση και οι ενέργειές του είναι καθοριστικές για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας.

Ο παιδαγωγός θα πρέπει να σέβεται τις ερωτήσεις και τις ασυνήθιστες ιδέες αφού ο φόβος της τιμωρίας ή της γελοιοποίησης κάνει το δημιουργικό μαθητή να αποβάλει τις τολμηρές ιδέες και να συμμορφώνεται με το σύνολο. Επιπλέον να χρησιμοποιεί πληθώρα ανοιχτών ερωτήσεων προς τα παιδιά έτσι ώστε να τους δίνει τη

δυνατότητα να κάνουν ελεύθερους συνδυασμούς, να τους προκαλεί την περιέργεια και να οδηγούνται στην έρευνα.

Τέλος ο παιδαγωγός θα πρέπει να προσφέρει πολλά παραδείγματα και ασκήσεις προς τα παιδιά που να δείχνουν τρόπο εφαρμογής των δημιουργικών τους ικανοτήτων. Αυτό όμως που σίγουρα δεν πρέπει να πράττει ο παιδαγωγός είναι διατυπώνει κριτική για τη συμπεριφορά των παιδιών χωρίς να έχει εκτιμήσει τις αιτίες που την προκάλεσαν αφού για παράδειγμα ένα παιδί πεινασμένο, άρρωστο και προερχόμενο από ένα όχι και τόσο ομαλό οικογενειακό περιβάλλον, δεν είναι σε θέση να αναπτύξει στο μέγιστο δυνατό βαθμό το πνευματικό του δυναμικό.

2. Παιχνίδι

2.1 Το παιχνίδι στη ζωή του παιδιού

Η λέξη παιχνίδι έχει δύο διαφορετικές σημασίες στη δικιά μας γλώσσα. Η μια αφορά στο παιχνίδι ως δραστηριότητα και η άλλη στα παιχνίδια ως αντικείμενα για να παίζει κανείς με αυτά, όπως μια κούκλα. Ως δραστηριότητα, τα παιχνίδια, διαδραματίζει ζωτική σημασία στη ζωή του ανθρώπου από την παιδική του ηλικία και παίρνει αρκετές μορφές ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες ψυχικές και ψυχοκοινωνικές ανάγκες που εξυπηρετεί σε κάθε διαφορετική ηλικία.

Από τα πρώτα χρόνια της ζωής του, το παιδί μωρό ακόμη αρχίζει να παίζει με τα δάχτυλα του, χαϊδεύει τα μάγουλά του με αυτά και αυτή την περίοδο το παιχνίδι συνδέεται με διαφορετικές επαναλαμβανόμενες κινήσεις των χεριών ή των ποδιών με τις οποίες το βρέφος εξερευνά βαθμιαία τις δυνατότητες του στόματος του, όπως επίσης το παιχνίδι υπάρχει και στους μιμητικούς μορφασμούς και στις εκφράσεις με τις οποίες το ίδιο μαθαίνει σιγά-σιγά να επικοινωνεί με τη μητέρα και το περιβάλλον. Με την πάροδο του χρόνου και όσο το παιδί αναπτύσσεται σωματικά και ωριμάζει συναισθηματικά, αλλάζουν τόσο οι ανάγκες όσο και οι ικανότητες του για το παιχνίδι.

Το παιχνίδι προσφέρει στο παιδί μεγάλη ευχαρίστηση και αποτελεί αστείρευτη πηγή χαράς, ξεκούρασης, γέλιου και δημιουργίας. Με το παιχνίδι, το παιδί απελευθερώνεται, εκφράζεται με τον δικό του τρόπο και γεμίζει τον ελεύθερο χρόνο του με ώρες χαράς και δημιουργίας.

Ακόμη το παιχνίδι δεν είναι μόνο τρόπος ψυχαγωγίας αλλά και κώδικας επικοινωνίας, (τρόπος δηλαδή με τον οποίο εκφράζεται από το παιδί και κινείται ανάμεσα σε διάφορα συναισθήματα) και αυτό καθιστά τη σημασία που έχει το παιχνίδι για την ομαλή ψυχική, συναισθηματική, νοητικά αλλά και σωματική ανάπτυξη του παιδιού ακόμη πιο σημαντική.

Συμπερασματικά, το παιχνίδι θεωρείται το κύριο περιεχόμενο της ζωής του παιδιού και ισχυρός παράγοντας για την ανάπτυξη και την εξέλιξή του (Διακογεωργίου, 1995, τεύχος 34-35,70).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΔΙΑΚΟΓΕΩΡΓΙΟΥ Α., «*Το παιδί και το παιχνίδι*», Αντιτετράδιο της εκπαίδευσης, τεύχος 34-35, σελ.70.

2.2 Θεωρίες (παιδαγωγών και ψυχολόγων) για το παιχνίδι

Όλοι σχεδόν οι παιδαγωγοί και οι ψυχολόγοι έχουν ασχοληθεί και ερευνήσει την ιδιαίτερη σημασία που έχει για το παιδί, το παιχνίδι, ο καθένας από τη δικιά του οπτική γωνία.

Η **M. Montessori** πιστεύει ότι το παιχνίδι αποτελεί ανάπτυξη των αισθήσεων και των ιδιαίτερων ικανοτήτων του παιδιού, αλλά από μόνο του είναι μια δραστηριότητα χωρίς σκοπό, για αυτό και το ταυτίζει με την εργασία.

Ο **Dewey** θεωρεί το παιχνίδι σαν δραστηριότητα στενά συνδεδεμένη με τη φαντασία και την επινόηση ενώ για τον Froebel το παιχνίδι αποτελεί έκφραση του εσωτερικού κόσμου του παιδιού, στο οποίο δεσπόζει η φαντασία (Αραβάνης, 1981, 11-12).

Ο **Decroly** υποστηρίζει ότι το παιχνίδι δεν προϋποθέτει συνειδητό σκοπό, όπως η εργασία και ότι αποτελεί απαραίτητο στοιχείο στην μελλοντική σοβαρή ενασχόληση του παιδιού (Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια, τόμος 6, 3574).

Ο **Rousseau** δεν παύει να εξαιρεί το παιχνίδι ως πρωταρχικό φυσικό δικαίωμα του παιδιού, σε σχέση με τη σωματική αγωγή, την εκπαίδευση των αισθήσεων, της επιδεξιότητας και της επιτηδειότητας.

Ο **John Lock** προτείνει να λαμβάνονται υπόψη και να υποστηρίζονται οι ανάγκες του παιδιού με παιχνίδια και παιχνίδια αντικείμενα. Δεν πρέπει να τα εμποδίζουμε να είναι παιδιά, να παίζουν και να συμπεριφέρονται ως παιδιά ... (Πανταζής, 1997,56).

Ο **J.C.F. Gutsmuths** συνιστά να κατασκευάζουν τα παιδιά μόνο τους τα παιχνίδια, παρά να τα αγοράζουν, αφού θεωρεί τα παιχνίδια κατασκευαστών ως τα «πιο σημαντικά παιχνίδια» και ονομάζει την απλότητα του παιχνιδιού και την επιμελημένη κατασκευή τους, ως βασική προϋπόθεση για την παιδαγωγική τους ενέργεια (Πανταζής, 1997, 58-59).

Κατά τον **Jean Paul** δεν πρέπει να δίνεται έτοιμη η πραγματικότητα αλλά να παρέχεται η δυνατότητα στο παιδί να χτίσει με

τη φαντασία του δική τους πραγματικότητα και απορρίπτει την πληθώρα των παιχνιδιών- αντικειμένων (Πανταζής, 1997, 58).

Ο **Freud** πιστεύει ότι μέσα στο παιχνίδι το παιδί αντικατοπτρίζει καταστάσεις από τη ζωή των μεγάλων. Σκηνοθετεί και υποτάσσει σε αυτά καθετί που είτε το εντυπωσίασε, είτε το απείλησε ασκώντας εξουσία. Κατορθώνει έτσι να περάσει δύσκολες καταστάσεις και τραυματικές εμπειρίες.

Ο **Winnicott** δίνοντας τον τίτλο «παιχνίδι και πραγματικότητα» σε ένα από τα έργα του, υποστηρίζει ότι το παιχνίδι κάνει την πραγματικότητα ένα ουσιαστικό κεφάλαιο ύπαρξης. Εκείνοι που δεν μπορούν να παίξουν δεν μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν την πραγματικότητα και παραμένουν εγκλωβισμένοι σε αυτό το μακάβριο χώρο που είναι η διαμόρφωση ψυχοπαθολογικών συμπτωμάτων ή η παραφροσύνη (Winnicott, 1989, 13-14).

Ο **Vygotsky** παρατηρεί ότι το παιχνίδι παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στη εξέλιξη του παιδιού. Ειδικότερα για το δημιουργικό παιχνίδι που εμφανίζεται μετά τον τρίτο χρόνο, πιστεύει ότι είναι μια νέα μορφή συμπεριφοράς που ελευθερώνει το παιδί από περιορισμούς κυρίως περιβαλλοντικού χαρακτήρα. Το παιχνίδι δημιουργεί μια κεντρική ζώνη στη εξέλιξη του παιδιού αφού με τη βοήθεια του ξεπερνά τις ικανότητες της ηλικίας του, εξελίσσεται ακόμη περισσότερο πέρα από την καθημερινή του συμπεριφορά.

Στην πρώτη του μορφή κατά την άποψη του **Vygotsky**, το παιχνίδι αρχίζει με μια φανταστική κατάσταση, η οποία είναι πολύ κοντά στην πραγματικότητα και καθώς το παιχνίδι εξελίσσεται γίνεται μια προσπάθεια για ευσυνειδητή διαπίστωση του σκοπού του, αφού το παιχνίδι ορίζεται ως μια δραστηριότητα που έχει σκοπό και στο τέλος της εξέλιξης εμφανίζονται οι κανόνες. Παιχνίδι χωρίς σκοπό και κανονισμούς γίνεται γρήγορα βαρετό από το παιδί και του κινεί ελάχιστα την προσοχή του. Από μια άποψη το παιδί στο παιχνίδι είναι ελεύθερο να αποφασίσει για τις πράξεις του, αλλά από την άλλη πλευρά πρόκειται

για μια απατηλή ελευθερία, αφού οι πράξεις του στην ουσία ρυθμίζονται βάση των κανόνων του παιχνιδιού.

Ο **Jean Piaget** εντάσσει την ψυχολογία της νοημοσύνης στη θεωρία και τα φαινόμενα του παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι ένα βασικό μέσο ανάπτυξης της νοημοσύνης, περιορισμένο στους ψυχικούς μηχανισμούς της επιβολής για θέματα που ανάγονται στη γνωστική δεξιότητα.

Το παιχνίδι διαρθρώνεται από τον Piaget σε στάδια. Η ύπαρξη κάθε σταδίου προϋποθέτει κατάκτηση του προηγούμενου. Ακόμη ο Piaget παρατηρεί ότι το παιχνίδι έχει κάποιο εσωτερικό σκοπό, είναι αυθόρμητο και παρέχει ευχαρίστηση στο παιδί.

Κατά τον **Erikson** το παιχνίδι είναι μια λειτουργία του εγώ, μια προσπάθεια να συγχρονιστούν οι σωματικές λειτουργίες με τον εαυτό του. Το παιχνίδι είναι μια πολύ σοβαρή υπόθεση και μέσα από αυτό το παιδί απελευθερώνεται από τους φόβους του, τις αδυναμίες του, την εξάρτηση και γνωρίζει της ελευθερία (Τσιαντζή, 1996, 66).

Ο **Bruner** βλέπει το παιχνίδι σαν ένα τρόπο για να μάθει και να καταλάβει κανείς τις συνέπειες των πράξεων του και για να δοκιμάσει διάφορους συνδυασμούς συμπεριφοράς που δε θα δοκίμαζε ποτέ κάτω από λειτουργική πίεση.

Ο Γερμανός φιλόσοφος **C. Cross** βλέπει στο παιχνίδι το φαινόμενο της ανάπτυξης της σκέψης και της δραστηριότητας. Σύμφωνα με τον Cross, η φύση έδωσε μια μεγάλη περίοδο ανωριμότητας για να δώσει την ευκαιρία στο παιδί να παίζει. Η ανάγκη για το παιχνίδι ξεπηδά στο παιδί από την εμφάνιση ενστίκτων πριν ακόμη αυτά του χρησιμεύσουν για βασικές ανάγκες της ζωής του. Θεωρεί το παιχνίδι ως εξάσκηση των σωματικών και πνευματικών λειτουργιών του παιδιού.

Στη θεωρία της προγύμνασης που διατύπωσε, εισήγαγε την άποψη ότι το παιχνίδι διαδραματίζει ουσιαστικό ρόλο στην ανάπτυξη

του παιδιού, καθώς του παρέχει την ευκαιρία να εξασκήσει και να τελειοποιήσει δεξιότητες απαραίτητες για την μετέπειτα ενήλικη ζωή.

Ο **Patrick** στη θεωρία του, αυτή της χαλάρωσης, θεωρεί το παιχνίδι ως μια φυσική ή ενστικτώδης δραστηριότητα. Η τάση για το παιχνίδι προέρχεται από την ανάγκη για χαλάρωση και αναψυχή, ύστερα από έντονες και κοπιαστικές δραστηριότητες, δηλαδή το παιχνίδι δρα επανορθωτικά, επιτρέποντας στο παιδί να ανανεώσει τις δυνάμεις του.

Ο **G. Hall** λαμβάνοντας υπόψη ότι το παιχνίδι αλλάζει με την ηλικία πρότεινε τη θεωρία της ανακεφαλαίωσης. Με αυτήν υποστηρίζει ότι το παιχνίδι των παιδιών αντανακλά την πορεία της εξέλιξης του ανθρώπου από την προϊστορική εποχή μέχρι σήμερα. Έτσι, σύμφωνα με αυτήν την άποψη τα στάδια του παιχνιδιού ανακεφαλαιώνουν την πορεία των προγόνων μας και τα μωρά παίζουν με το νερό στο μπάνιο, γιατί οι μακρινοί τους πρόγονοι ήταν υδρόβια όντα, ενώ τα νήπια σκαρφαλώνουν και χοροπηδούν όπως οι πιθηκοειδής πρόγονοί τους.

Η αξία του παιχνιδιού σύμφωνα με τον Hall έγκειται στο ότι παρέχει μια διέξοδο για την απελευθέρωση των αρχέγονων ενστίκτων (όπως για παράδειγμα η επιθετικότητα), η συσσώρευση των οποίων μπορεί να προκαλέσει προβλήματα στην καθημερινή ζωή.

Σύμφωνα με την **C. Garvey** το παιχνίδι είναι ευχάριστο, διασκεδαστικό χωρίς να έχει καθόλου εξωτερικούς στόχους αφού τα κίνητρά του είναι ουσιαστικά και δεν εξυπηρετούν κανέναν άλλο αντικειμενικό σκοπό. Το παιχνίδι επιλέγεται ελεύθερα από τον παίχτη και απαιτεί την δραστηριότητα του ίδιου (Garvey, 1990,13).

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΑΡΑΒΑΝΗΣ Γ., *«Το παιδικό παιχνίδι»*, Αθήνα, 1981, σελ. 11-12.

Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια – Λεξικό, Τόμος 6, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1989-1992, σελ. 3574.

ΠΑΝΤΑΖΗΣ Σ., *«Η παιδαγωγική και το παιχνίδι- αντικείμενο στο χώρο του νηπιαγωγείου»*, Gutenberg, Αθήνα, 1997, 56-59.

WINNICOTT D., *«Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα»*, Καστανιώτη, Αθήνα, 1989, σελ. 13-14.

ΤΣΙΑΝΤΖΗ Μ., *«Αγωγή της προσχολικής ηλικίας»*, Gutenberg, Αθήνα, 1996, σελ. 66.

GARVEY C., *«Το παιχνίδι, η επίδραση του στην εξέλιξη του παιδιού»* (μτφρ. Σταυροπούλου Σ.), Κουτσουμπός, Αθήνα, 1990, σελ. 13.

2.3 Το παιχνίδι ως μέσο για την ανάπτυξη του παιδιού

Το παιχνίδι από τους πρώτους κιόλας μήνες ζωής του παιδιού και διαδραματίζει πολύ σημαντικό ρόλο σε όλη την παιδική του ηλικία και την ανάπτυξη του, αφού δεν θεωρείται μια απλή απασχόληση αλλά αποτελεί σοβαρή ανάγκη του παιδιού, ανάγκη για να εκφραστεί και να έρθει σε επαφή με διάφορα παιχνίδια- αντικείμενα αλλά και άλλα παιδιά.

Με το παιχνίδι καλλιεργούνται δεξιότητες, εξασκείται η αντίληψη του σώματος τους και του χώρου, παρατηρητικότητα, η υπακοή, η συγκέντρωση της προσοχής καθώς και γλωσσικές ικανότητες.

Το παιχνίδι κατέχει σημαντική θέση στο σύστημα της σωματικής, ηθικής, εργασιακής και αισθητικής διαπαιδαγώγησης των παιδιών της προσχολικής ηλικίας. Το παιδί έχει απόλυτη ανάγκη από έντονες δραστηριότητες, που ικανοποιούν τα ενδιαφέροντά του και τις κοινωνικές του ανάγκες. Τα παιχνίδια είναι απαραίτητα για την υγεία του παιδιού, αυτά δίνουν στη ζωή περιεχόμενο και την κάνουν ευχάριστη.

Συχνά το παιχνίδι χρησιμεύει στη μετάδοση νέων γνώσεων στα παιδιά αλλά και στη διεύρυνση του ορίζοντά τους. Με την ανάπτυξη του ενδιαφέροντος προς την εργασία των ενηλίκων, προς την κοινωνική ζωή, προς τα κατορθώματα των ανθρώπων, στα παιδιά παρουσιάζονται οι πρώτοι πόθοι για το μελλοντικό επάγγελμα και η επιδίωξη να μιμηθούν τους αγαπημένους τους ήρωες. Έτσι το παιχνίδι αποτελεί μέσο για τη δημιουργία της προσωπικότητας, η οποία αρχίζει να συγκροτείται από την προσχολική ηλικία.

Το παιχνίδι συμβάλλει στην ανύψωση της νοητικά δραστηριότητας του παιδιού και αποκτά τη δυνατότητα να λύνει προβλήματα από αυτά των απασχολήσεων. Παίζοντας τα παιδιά μαθαίνουν να εφαρμόζουν στην πρακτική τις γνώσεις και τις ικανότητες τους, να τις χρησιμοποιούν σε διαφορετικές συνθήκες.

Το παιχνίδι αποτελεί κοινωνικοποιητικό μέσο και πεδίο άσκησης και κοινωνικής αγωγής αφού τα παιδιά έρχονται σε επαφή με συνομηλικούς τους και μαθαίνουν να συναναστρέφονται και να

συνεργάζονται μαζί τους. Τους ενώνει ο γενικός σκοπός, οι κοινές προσπάθειες τους για την καλύτερη δυνατή επίτευξη αυτού του σκοπού και τα γενικά βιώματα, τα οποία αφήνουν βαθιά ίχνη στη συνείδηση του παιδιού και βοηθούν στη διάπλαση καλοπροαίρετων αισθημάτων, ευγενικών επιδιώξεων και συνηθειών για συλλογική ζωή. Μαθαίνει να σέβεται τους συνομηλίκους του και τους κανόνες του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι είναι σπουδαίο μέσο της αισθητικής διαπαιδαγώγησης των παιδιών αφού σε αυτό παρουσιάζεται και αναπτύσσεται η δημιουργική φαντασία, η ικανότητα για ανύψωση της σκέψης, αναπτύσσεται ο ρυθμός και η αρμονία των κινήσεων. Η σωστή επιλογή των παιχνιδιών, με τα οποία παίζουν τα παιδιά, συμβάλλουν στην ανάπτυξη της αισθητικής.

Ακόμη, με το παιχνίδι προάγεται η γλωσσική ανάπτυξη του παιδιού αφού η αυθόρμητη εκδήλωση του παιδιού, κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού βοηθά σημαντικά στο σχηματισμό γλωσσικών σχημάτων με σωστή σύνταξη και στην αύξηση των λέξεων που χρησιμοποιεί.

Θα πρέπει να σημειώσουμε ακόμη ότι με το παιχνίδι καλλιεργείται το ενδιαφέρον και ο σεβασμός των παιδιών προς την εργασία των ενηλίκων. Τα παιδιά μιμούνται συχνά ανθρώπους με διαφορετικό επάγγελμα και τις ενέργειες αυτών. Επιπλέον το κοινωνικό παιχνίδι βοηθά το παιδί να διακρίνει την «καλή» από την «κακή» συμπεριφορά και να κρίνει στη συνέχεια τη δική του συμπεριφορά των ανθρώπων με τους οποίους συναναστρέφεται.

Από όλα όσα αναφέραμε παραπάνω μπορούμε να συμπεράνουμε γιατί το παιχνίδι θεωρείται το κύριο περιεχόμενο της ζωής τους παιδιού (Διακογεωργίου, σελ.70), το οποίο διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην ομαλή εξέλιξη της σωματικής, νοητικής, γλωσσικής, κοινωνικής, συναισθηματικής, ηθικής και κινητικής ανάπτυξης του παιδιού.

Τέλος το παιχνίδι είναι ένα χρήσιμο μέσο με το οποίο οι ψυχολόγοι και οι παιδαγωγοί παρακολουθούν τα παιδιά να παίζουν και να βγάζουν διάφορα συμπεράσματα για την ωρίμανση και την ανάπτυξη

των παιδιών, τις διαπροσωπικές τους σχέσεις και τις δεξιότητες σε διάφορους τομείς.

Για αυτό και καθήκον του παιδαγωγού είναι να δημιουργεί ανάμεσα στα παιδιά καλές σχέσεις, που να έχουν σαν βάση τους τη φιλία, το σεβασμό προς τους άλλους ανθρώπους, την αγάπη, την δικαιοσύνη, την υπευθυνότητα και την συνεργατικότητα.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΔΙΑΚΟΓΕΩΡΓΙΟΥ Α., *«Το παιδί και το παιχνίδι»*, Αντιτετράδιο της Εκπαίδευσης, τεύχος 34-35, 1995, σελ.70.

2.4 Είδη του παιδικού παιχνιδιού

Το παιχνίδι έχει τη μοναδική ικανότητα να δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να δημιουργήσει, να μιμηθεί, να μάθει να συνεργάζεται και να είναι υπεύθυνο άτομο, να αναπτύσσει δεξιότητες και να το μεταφέρει όσο τίποτα άλλο σε κόσμους και ρόλους φανταστικούς.

Τα παιχνίδια έχουν μεγάλη ποικιλία. Αρχικά μπορεί να είναι ατομικά ή ομαδικά, παιχνίδια με αντικείμενα, παιχνίδια μιμητικά και αυτά που παίζονται μόνο από αγόρια ή μόνο από κορίτσια.

Σύμφωνα με το J. Piaget υπάρχουν τρία εξελικτικά στάδια του παιδικού παιχνιδιού καθώς το παιδί εξελίσσεται και μεγαλώνει (Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια, τόμος 6, 1989-1992). Στο πρώτο στάδιο διακρίνει τα πρακτικά παιχνίδια. Το στάδιο αυτό διαρκεί τα δύο πρώτα χρόνια της ζωής του παιδιού και περιλαμβάνει κοίταγμα, μίμηση συμπεριφοράς άλλων ατόμων, άρπαγμα διαφόρων αντικειμένων, ερωτήσεις για διάφορα πράγματα χωρίς σκοπό, πειραματισμό με μέρη του σώματός του (κινήσεις κεφαλιού, χεριών, ποδιών) και φωνητικές εκδηλώσεις (ψελλίσματα).

Το επόμενο στάδιο περιλαμβάνει τα συμβολικά παιχνίδια όπου το παιδί μιμείται περιστατικά και γεγονότα της σημερινής ζωής (π.χ. να μαγειρεύουν, να πηγαίνουν στο μανάβικο, να ταΐζουν και να φροντίζουν τα μωρά τους, να αρρωσταίνουν και να θεραπεύονται πηγαίνοντας στο γιατρό, να παντρεύονται κ.α.).

Ο Piaget παρατήρησε ότι τα πρώτα παιχνίδια μίμησης του παιδιού περιλαμβάνουν την αναγνώριση ενός αντικειμένου από ένα άλλο και λίγο αργότερα στην ηλικία των τριών χρόνων, τα παιδιά ξεκινούν να χρησιμοποιούν μέρη του δικού τους σώματος σαν σημείο αναγνώρισης άλλων ανθρώπων ή αντικειμένων. Όσο το παιδί μεγαλώνει επιλέγει πιο περίπλοκες καταστάσεις να μιμηθεί οι οποίες μπορεί να προέρχονται από έναν τελείως φανταστικό κόσμο. Με το συμβολικό παιχνίδι επιχειρεί να διατηρήσει ομαλές σχέσεις με τον πραγματικό κόσμο, παίζει,

φαντάζεται, πλουτίζει την πείρα του και γεμίζει την ψυχή του με άπειρες μορφές ζωής.

Έτσι, το συμβολικό παιχνίδι αρχίζει να αναπτύσσεται λίγο πριν τα δύο χρόνια με τις αρχικές μιμήσεις και κορυφώνεται στα δύο έως έξι χρόνια του παιδιού όπου το παιδί μιμείται γεγονότα πραγματικά, προσθέτοντας και άλλα από τον φανταστικό του κόσμο. Σε αυτό το σημείο κάνουν την εμφάνισή τους τα πρώτα συλλογικά παιχνίδια, στα οποία τα παιδιά καθορίζουν το ρόλο για το καθένα.

Η συνεχής οργάνωση του φανταστικού παιχνιδιού συνεχίζεται στην ηλικία των έξι ή επτά χρόνων και ο Piaget το ονομάζει παιχνίδι με κανόνες. Το παιχνίδι αυτό προϋποθέτει δύο τουλάχιστον πρόσωπα και μια σειρά από κανόνες, τους οποίους τα παιδιά που βρίσκονται σε ηλικία πέντε έως δέκα ετών τους βλέπουν σαν κάτι που καθορίζεται από μια υψηλότερη αρχή, από τους ίδιους τους παίκτες και για αυτό δεν μπορεί να αλλάξει. Μετά την ηλικία των δέκα ετών είναι σε θέση να αντιληφθούν ότι οι κανόνες έχουν σαν σκοπό το όφελος όλων και για αυτό μπορούν να τους αλλάξουν ή να τους τροποποιήσουν αφού βέβαια συμφωνήσουν όλοι. Οι κανόνες δηλαδή μπορεί να είναι αυτοσχέδιοι και έχουν σαν βασικό σκοπό την κοινωνική συνύπαρξη και τη συνεργασία.

Επιπλέον τα παιχνίδια διακρίνονται σε ατομικά (μοναχικά) και ομαδικά (συλλογικά), (Ματσαγγούρας, 1982, 181-183). Στην ηλικία των δύο ετών περίπου κάνει την εμφάνιση του το μοναχικό παιχνίδι, στο οποίο δεν υπάρχουν κανόνες, διακατέχεται από τον αυθορμητισμό, την ενέργεια και τη δράση του παιδιού.

Το μοναχικό παιχνίδι του δίχρονου παιδιού του δίνει τη δυνατότητα να εξερευνήσει το περιβάλλον του, να αναπτύξει το μυϊκό του σύστημα μέσω κινητικών παιχνιδιών αλλά και να μάθει να συντονίζει τις κινήσεις του με διάφορα παιχνίδια στην άμμο και στο νερό (χτίσιμο πύργων, κάστρων) και παίζοντας με τα τούβλα του οικοδομικού υλικού.

Το ομαδικό παιχνίδι, φέρνει το παιδί σε επαφή με τα υπόλοιπα παιδιά και μέσα σε ένα κλίμα φιλίας και συνεργασίας επιτυγχάνεται η συναισθηματική ωρίμανση του χαρακτήρα του παιδιού καθώς και η κοινωνικοποίηση του.

Το ομαδικό παιχνίδι βοηθά το παιδί να συνεργάζεται μέσα σε μια ομάδα συνομηλίκων του για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα, λειτουργώντας ανεξάρτητα αφού αναλαμβάνει κάποιο καθορισμένο ρόλο. Δείχνοντας σεβασμό προς τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας και ακολουθώντας τους κανόνες που αποσκοπούν τόσο στη διευκόλυνση της ομαδικής ζωής, όσο και στην αυτοεπιβεβαίωση τους εαυτού του παιδιού, με το να προσπαθεί να τους ακολουθήσει από τη μια πλευρά και από την άλλη θέτει το δικό του στίγμα, το δικό του στοιχείο της προσωπικότητας του στην ομάδα. Τα παιδιά που συμμετέχουν σε ομαδικά παιχνίδια με κανόνες πρέπει να δέχονται και να συμμορφώνονται στους περιορισμούς που επιβάλλονται στη δραστηριότητα τους, δηλαδή να περιμένουν τη σειρά τους, να δέχονται να χάνουν, να μην κάνουν αδικίες προκειμένου να κερδίσουν, να μην κάνουν ότι θέλουν αυτά χωρίς να υπολογίζουν την ομάδα αλλά να συνεργάζονται αρμονικά.

Μέσα σε όλα αυτά μπορούμε να προσθέσουμε και τις διαφορές που προκύπτουν από τον τρόπο που παίζουν τα παιδιά και οφείλονται σε πολιτισμικούς παράγοντες, στη νοημοσύνη, στην ιδιοσυγκρασία αλλά και στο διαφορετικό τρόπο και περιβάλλον που μεγαλώνει ένα παιδί.

Με τα παιχνίδια τα παιδιά αναπτύσσονται ομαλά σωματικά, συναισθηματικά και κοινωνικά καθώς τους δίνεται η δυνατότητα να ζει την παιδική του ζωή με τον πιο όμορφο τρόπο.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΜΑΤΣΑΓΓΟΥΡΑΣ Η., *Ψυχοπαιδαγωγικά Θέματα Προδημοτικής και Πρωτοδημοτικής Αγωγής*, Φελέκη, Αθήνα, 1982, σελ. 181-183.

Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια – Λεξικό, Τόμος 6, Ελληνικά Γράμματα, Αθήνα, 1989-1992.



2.5 Το συμβολικό παιχνίδι

Μετά την περίοδο των δύο χρόνων του παιδιού, μέσα από τις επαφές των παιδιών μεταξύ αλλά και όταν παίζουν μόνο τους, κάνει εμφάνιση το συμβολικό παιχνίδι. Με το συμβολικό παιχνίδι τα παιδιά διασκεδάζουν και εξερευνούν τη σημασία των δραστηριοτήτων καθώς και των σχέσεων στον κόσμο των μεγάλων. Μιμούνται πραγματικές καταστάσεις της καθημερινής ζωής όπως να αγοράζουν και να πουλούν, να φροντίζουν τα παιδιά τους, να πηγαίνουν στον γιατρό ή στο κομμωτήριο, να μαγειρεύουν κ.α.

Σε κάθε συμβολικό παιχνίδι υπάρχουν ρόλοι τους οποίους αναλαμβάνουν τα παιδιά. Ο ρόλος αυτός μπορεί να προέρχεται από τον πραγματικό κόσμο, την τηλεόραση ή τις διάφορες αφηγήσεις. Σε αυτούς τους ρόλους, τα παιδιά συμπεριλαμβάνουν εκείνο που στο μυαλό τους και στην περιορισμένη εμπειρία τους, είναι η σημαντική ποιότητα ή ο χαρακτήρας του ατόμου ή του αντικειμένου. Αναπαράγοντας πλευρές του πραγματικού κόσμου από τις οποίες έχουν ή θα ήθελαν να έχουν εμπειρίες, τα παιδιά προσπαθούν να εντυπώσουν στη σκέψη τους τις ιδιότητες, τις διαδικασίες και τις σχέσεις αυτών που έχουν αντιμετωπίσει.

Καθώς τα παιδιά παίζουν ένα δραματικό ρόλο με πραγματικό περιεχόμενο όπως ο γιατρός, ο έμπορος, το μωρό, μπορεί να δώσουν στο ρόλο ένα συναισθηματικό τόνο που είναι βαθιά προσωπικός. Μπορεί να παίζουν ένα ρόλο με βάση τα συναισθήματα τους και τη στάση τους απέναντι στα άλλα παιδιά. Κάποιο παιδί μπορεί να μιμείται τη μητέρα ή τον γιατρό και να είναι καταπιεστικό, ευγενικό, προστατευτικό, τυραννικό κτλ. Άλλες φορές τα παιδιά μέσω του ρόλου τους εκτονώνουν συναισθηματικές περιοχές, οι οποίες δεν εκδηλώνονται με άλλο τρόπο όπως να δείχνουν πως νομίζουν ότι αισθάνονται οι άνθρωποι απέναντι στους άλλους ή πώς εύχονται να τους φέρονται οι άνθρωποι. Οποιαδήποτε από αυτές τις συμπεριφορές μπορεί να είναι σε σταθερή βάση παρούσα σε οποιοδήποτε παιχνίδι. Ένα παιδί, λοιπόν, θα

είναι πάντα ευγενικό ή πάντα τυραννικό ανεξάρτητα από το αν είναι μητέρα ή έμπορος. Είναι όμως πιθανόν οι στάσεις να αλλάξουν με το ρόλο και με την επαφή με τους διάφορους συμπαίκτες του παιδιού. Ένα παιδί υπάρχει περίπτωση να είναι υποταχτικό σε ένα δυνατό συμπαίκτη αλλά επιβλητικό με έναν αδύναμο (Cohen-Stern-Balaban, 2000, 115-120).

Είναι προφανές ότι το παιδί με το συμβολικό παιχνίδι έρχεται σε επαφή με άλλα παιδιά που όλα μαζί αποτελούν μια ομάδα. Σε αυτή λοιπόν την ομάδα υπάρχουν ρόλοι που τα ίδια τα παιδιά επιλέγουν να αντιπροσωπεύσουν, όπως αρχηγοί και οπαδοί ή οπαδοί, εκπροσωπώντας έτσι διάφορα μέρη της κοινωνίας των ενηλίκων. Η θέση που έχει δηλαδή το παιδί είναι αρκετά σημαντική για αυτό και πολλές φορές για το ρόλο του αρχηγού, το παιδί μπορεί να σκεφθεί οποιοδήποτε κόλπο ή τέχνασμα για την επίτευξη του σκοπού του.

Υπάρχουν ωστόσο τέσσερις κατηγορίες ρόλων από τις οποίες τα παιδιά επιλέγουν κάθε φορά τους ρόλους για το συμβολικό παιχνίδι που θα παίξουν (Garvey, 1990, 115-120).

Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν οι οικογενειακοί ρόλοι που είναι ιδιαίτερα αγαπητοί στο παιχνίδι των παιδιών. Στους οικογενειακούς ρόλους τα παιδιά συνήθως παίζουν σε ζεύγη όπως για παράδειγμα, αν κάποιο παιδί παίξει το ρόλο της μητέρας σίγουρα κάποιο άλλο θα είναι ο πατέρας ή το μωρό.

Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει τους ρόλους «χαρακτήρα» που παίζουν τα παιδιά, οι οποίοι χαρακτηρίζουν τη συμπεριφορά, την προσωπικότητα ή το επάγγελμα κάποιου ανθρώπου. Τα παιδιά επιλέγουν το πιο ξεχωριστό χαρακτηριστικό του ρόλου που θέλουν να αναπαραστήσουν. Τέτοιοι ρόλοι είναι αυτοί της νοσοκόμας, του γιατρού, του Superman, της κακιάς μάγισσας, του Αη- Βασίλη κλπ.

Στην τρίτη κατηγορία συναντάμε τους πρακτικούς ρόλους σε κάθε παιχνίδι. Αυτοί είναι ρόλοι με πολύ συγκεκριμένες λειτουργίες όπως για

παράδειγμα ο οδηγός ενός λεωφορείου, ο σερβιτόρος ενός εστιατορίου σε ένα δείπνο.

Στη τελευταία κατηγορία ανήκουν οι περιφερειακοί ρόλοι που δεν βρίσκονται ποτέ στο προσκήνιο αλλά στο περιθώριο. Είναι συνήθως πρόσωπα φανταστικά σε ένα παιχνίδι, που το όνομα τους αναφέρεται σε μια συζήτηση των παιδιών που παίζουν ή το τηλέφωνο ή σε φίλους που σχεδιάζουν να συναντήσουν.

Επιπλέον, τα παιδιά προτιμούν να παίζουν ρόλους μεγάλων ανθρώπων όπως της δασκάλας ή της μητέρας και όχι του μωρού ή του μαθητή αφού οι ρόλοι των μεγάλων έχουν άλλη γοητεία για τα παιδιά. Ίσως γιατί τον ρόλο του μωρού ή του μαθητή τον παίζουν και στην καθημερινή τους ζωή ενώ στον ρόλο του πατέρα ή της μητέρας βρίσκουν ποικιλία διαφορετικών πραγμάτων να εντάξουν στον ρόλο τους, πράγματα που σε καμιά περίπτωση δεν πράττουν στον δικό τους καθημερινό ρόλο ως παιδιά (Garvey, 1990, 115-120).

Τα αντικείμενα που βλέπουν τα παιδιά επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό τους ρόλους που επιλέγουν να υιοθετήσουν. Τα ρούχα σίγουρα προτρέπουν σε περισσότερες προσποιήσεις και τα διάφορα αντικείμενα που βρίσκονται στο χώρο αποτελούν έναυσμα για να σχεδιάσει το παιδί το σενάριο του ρόλου του. Η παρουσία ενός τηλεφώνου για παράδειγμα πιθανόν να προκαλέσει τηλεφωνήματα στον φανταστικό παιχνίδι των παιδιών.

Οι διαφορές ωστόσο που παρουσιάζουν τα παιδιά στην επιλογή των ρόλων τους στο φανταστικό παιχνίδι, σύμφωνα με τον Singer, συνδέονται με ορισμένους χαρακτηριστικούς τρόπους σκέψης και συναισθήματος. Τα παιδιά με υψηλή προδιάθεση στη φαντασία τείνουν να απολαμβάνουν το παιχνίδι περισσότερο, μπορούν να συγκεντρωθούν για περισσότερη ώρα σε ένα και μόνο θέμα και δείχνουν μεγαλύτερο αυτοέλεγχο όταν περιμένουν ή όταν υπακούουν σε κανόνες. Παράγουν περισσότερες ιδέες και με πιο πολύ φαντασία. Επίσης τείνουν να σκέφτονται διαφορετικά και πρωτότυπα.

Αν και η υψηλή προδιάθεση στη φαντασία δεν σχετίζεται άμεσα με τον υψηλό δείκτη νοημοσύνης, η ενασχόληση με την 'πρόσποιηση φαίνεται να συμβάλλει στην ευελιξία, με την οποία ένα παιδί μπορεί να προσεγγίσει καταστάσεις και θέματα (Garvey, 1990, 126-130).

Πιστεύεται ακόμα ότι η υψηλή προδιάθεση στη φαντασία συνδέεται με τη δημιουργικότητα και ότι το περιεχόμενο και ο τύπος του φανταστικού παιχνιδιού αντανακλά την κοινωνική εμπειρία του παιδιού (Garvey, 1990, 126-130).

Ακόμη, το σχολείο ή η παιδαγωγός μπορεί να βοηθήσει ένα παιδί να αναπτύξει κάποιες από τις δεξιότητες που προωθεί και απαιτεί το συμβολικό παιχνίδι με την πρόταση ιδεών για ρόλους και φανταστικών καταστάσεων και τη χρησιμοποίηση υποβλητικών παιχνιδιών για κάποιο χρονικό διάστημα (Garvey, 1990, 126-130).

Συνοπτικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι με το συμβολικό παιχνίδι το παιδί αρχίζει να συνεργάζεται και να προωθεί την αλληλεπίδραση με τα υπόλοιπα παιδιά. Το παιδί συμβολίζει πράξεις, αναπαριστάνει κυρίως ανθρώπινες δραστηριότητες τις οποίες παρατηρεί στο γύρω περιβάλλον του. Προωθεί την εξερεύνηση των πολλαπλών χρήσεων των αντικειμένων, είναι άμεσα συνδεδεμένο με την ικανότητα για συμβολική αναπαράσταση και συμβάλλει στην ανάπτυξη της φαντασίας και της μάθησης νέων λέξεων και φράσεων μέσω των διαφορετικών ρόλων τους οποίους παίζει. Το συμβολικό παιχνίδι εμπεριέχει επίσης την παρουσία κανόνων που μαθαίνουν στο παιδί να είναι υπεύθυνο, υπάκουο και να σέβεται τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας του. Τέλος, καθώς τα παιδιά διαθέτουν αρκετό χρόνο για τα φανταστικά παιχνίδια τους αναπτύσσεται η ικανότητα για συγκέντρωση της προσοχής τους σε ένα μόνο θέμα.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

COHEN D. – STERN V. – BALABAN N., *Παρατηρώντας και καταγράφοντας τη συμπεριφορά των παιδιών*, Gutenberg, Αθήνα, 2000, σελ. 115-120

GARVEY C., *Το παιχνίδι και η επίδραση του στην εξέλιξη του παιδιού*, μτφρ : Σταυροπούλου Σ., Κουτσουμπός, Αθήνα, 1990, σελ. 115-120 και σελ. 126-130.

2.6 Ο διδακτικός χαρακτήρας του παιχνιδιού

Το παιχνίδι αποτελεί ένα διακριτικό αντικείμενο της εκπαιδευτικής διαδικασίας που αφορά το παιδί και διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της προσωπικότητας του και θεωρείται κύρια μορφή δράσης του παιδιού κατά την προσχολική και σχολική ηλικία (Καραμπάτσος, 1990, 29-30).

Στα παιχνίδια των οποίων ο ρόλος τους είναι και διδακτικός η μάθηση έχει παιχνιδώδη χαρακτήρα και στηρίζεται στην ασυναίσθητη προσοχή των παιδιών, η οποία ενεργοποιεί τη γνωστική τους δραστηριότητα, δημιουργεί ενδιαφέρον προς τα γύρω αντικείμενα και καλλιεργεί συνήθειες και δεξιότητες.

Σύμφωνα με την αντίληψη ότι το παιχνίδι αποτελεί μάθηση και εμπειρία, στη Βρετανία, κατά τη δεκαετία του '60 η διαδεδομένη πρακτική να στέλνονται παιδιά ηλικίας τριών ετών σε ομάδες παιχνιδιού θεωρείται ότι πλέον δεν τα προετοιμάζει απλώς για το σχολείο, με κοινωνικούς και εκπαιδευτικούς όρους, αλλά ότι προεικονίζει τη μετέπειτα συμμετοχή τους στο σκόπιμο παιχνίδι που λαμβάνει χώρα στις τάξεις του δημοτικού. Σε αυτήν την περίπτωση, χρόνος, χώρος και υλικά παρέχονται για το παιχνίδι. Κατασκευαστικά παιχνίδια εκτίθενται σε τραπέζια, ώστε να ενθαρρυνθεί η ανάπτυξη των κατασκευαστικών δεξιοτήτων και της αντίληψης του χώρου, ενώ οι κοινωνικές ικανότητες καλλιεργούνται μέσω της παροχής χώρου για φανταστικό παιχνίδι. Σε καθορισμένες γωνιές της σχολικής αίθουσας κατασκευάζεται ένα κουκλόσπιτο, ή ένα παντοπωλείο με σκοπό την παροχή ενός γενικού πλαισίου, μέσα στο οποίο τα παιδιά μπορούν να κοινωνικοποιηθούν και να κοινωνικοποιήσουν το ένα το άλλο. Επομένως, λαμβάνεται ως δεδομένο ότι η επίσημη μάθηση των παιδιών στο σχολικό χώρο ενισχύεται μέσα από τη σχετική έλλειψη τυπικότητας συγκεκριμένων κατηγοριών παιχνιδιού. Άλλες μορφές παιχνιδιού πρέπει να λαμβάνουν χώρα εκτός των ορίων της σχολικής αίθουσας, δηλαδή στην αυλή και κατά το διάλειμμα (Αυγιτίδου, 2001, 57).

Το διδακτικό παιχνίδι στη συστηματοποιημένη απασχόληση και εκτός αυτού ως αυτόνομη πρακτική των παιδιών καθοδηγείται με διαφορετικό τρόπο.

Οι απαιτήσεις στο διδακτικό παιχνίδι ως μέθοδο της εκπαίδευσης στην άμεση διδακτική διαδικασία είναι :

- 1.** Το παιδί να γνωρίζει το διδακτικό παιχνίδι ως ολική σύνθεση με όλα τα στοιχεία του, τα οποία του εξασφαλίζουν αυτοδοδακτισμό και δυναμώνουν την αυτονομία του στη λύση των γνωστικών προβλημάτων.
- 2.** Η νηπιαγωγός να το χρησιμοποιεί μαζί με άλλες μεθόδους για τη συνθετική επίδραση στην ολοκληρωτική ανάπτυξη του παιδιού.
- 3.** Να συνδυάζει τα παιγνιώδη μοτίβα και τους μη παιγνιώδεις τρόπους στην εκπαιδευτική δραστηριότητα της συστηματοποιημένης απασχόλησης.
- 4.** Να λαμβάνεται υπόψη η δομή της εκπαιδευτικής διαδικασίας για την επιλογή των παιχνιδιών σε σχέση με τα διάφορα επίπεδα της διεξαγωγικής της εκπαιδευτικής διαδικασίας σε διάφορα τμήματα της προσχολικής ηλικίας.
- 5.** Να λύνονται μαζί τα εκπαιδευτικά και τα παιδαγωγικά προβλήματα, γενικά και ξεχωριστά στη συγκεκριμένη συστηματοποιημένη απασχόληση.
- 6.** Να συνδυάζονται οι μετωπικές και μη μετωπικές στιγμές στις συστηματοποιημένες απασχολήσεις, στις ομαδικές και ατομικές φόρμες εργασίας.
- 7.** Να χρησιμοποιείται το διδακτικό παιχνίδι ως μέθοδος της εκπαίδευσης για τους προγραμματισμένους στόχους κάθε ενότητας (Τσιαντζή, 1995, 183).

Το παιχνίδι, όπως αναφέραμε, χρησιμοποιείται ως μέθοδος της εκπαίδευσης στην προσχολική ηλικία καθώς και στη σχολική. Τα γνωστικά παιχνίδια, τα οποία είναι διδακτικά, προτείνονται ως μέθοδοι για να παροτρύνουν το ενδιαφέρον προς μάθηση. Η μορφή αυτή της

διδασκαλίας δεν είναι παιχνίδι αλλά η ύλη του διαμορφώνεται έτσι ώστε από μια διαδικασία, που έχει όλα τα γνωρίσματα ενός παιχνιδιού, να κατακτείται η γνώση με τρόπο αβίαστο, παιχνιδώδη και ευχάριστο. Η δραστηριότητα χρησιμοποιείται μαζί με τη παρατήρηση, τη συζήτηση, τη διήγηση, την επίδειξη και άλλες μεθόδους που δίνει τη δυνατότητα να πραγματοποιείται οργανωμένα και σκόπιμα η κατάκτηση των γνώσεων και των δεξιοτήτων.

Οι μορφές που μπορεί να πάρει αυτή η διδασκαλία είναι τόσες, όσες και οι μορφές των παιχνιδιών. Με κεντρικό στοιχείο π.χ. την άμιλλα στη μορφή παιχνιδιού, ανάμεσα σε ομάδες που χωρίζουμε την τάξη μπορούμε να διαμορφώσουμε μια γνήσια διδασκαλία. Μπορούμε να διδάξουμε γνώσεις και δεξιότητες, που από τη φύση τους ίσως να μην κεντρίζουν το ενδιαφέρον του παιδιού με σπουδαίο αποτέλεσμα.

Εκεί όμως που η παιχνιδώδης μορφή διδασκαλίας έχει εύκολη και αποτελεσματική εφαρμογή είναι στους τομείς δραστηριότητας όπου σκοπός της αγωγής είναι η κοινωνικοποίηση του παιδιού.

Στο παιχνίδι, κατά το οποίο το παιδί υποδύεται διάφορους ρόλους, βιώνει τα κοινωνικά πρότυπα και εξελίσσεται πνευματικά. Η αγωγή στην προσπάθεια της να κοινωνικοποιήσει τα παιδιά, τους υποδεικνύει κοινωνικά πρότυπα που οι ρόλοι τους συγκεντρώνουν την αγάπη και την αποδοχή των άλλων, εκτιμούνται και αναγνωρίζονται ως επιτυχημένα άτομα. Τα παιδιά συνήθως υποδύονται ρόλους των ενηλίκων και αντιγράφουν τους τρόπους με τους οποίους ενεργούν και συμπεριφέρονται αυτοί. Έτσι δημιουργούνται τέτοιες σχέσεις ανάμεσα στα παιδιά, οι οποίες προάγουν την γλωσσική εξέλιξη του παιδιού αφού το εξαναγκάζει να συνεννοηθεί με τους συνομηλίκους του σε διάφορες καταστάσεις, αλλά και την κοινωνικοποίηση του.

Η πιο γνήσια μορφή παιχνιδώδους διδασκαλίας και μάθησης είναι το θεατρικό παιχνίδι. Με το θεατρικό παιχνίδι επιτυγχάνεται η έκφραση των παιδιών με τη μορφή ενός φανταστικού παιχνιδιού. Το μάθημα με τη δραματοποίηση γίνεται πιο ευχάριστο και αποδοτικό. Τα παιδιά

οργανώνουν τις εμπειρίες τους, τακτοποιούν τις εντυπώσεις και τις παρατηρήσεις τους, εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους και αποκτούν άνεση στην έκφραση.

Ως μέθοδος της εκπαίδευσης το διδακτικό παιχνίδι συνδέεται κατευθείαν με το σκοπό και τους στόχους της οργανωμένης δραστηριότητας, τις γνώσεις, δεξιότητες και συνήθειες που πρέπει να αποκτήσουν τα παιδιά, το επίπεδο της δυσχέρειας και της σύνδεσης τους με τα προηγούμενα (Τσιαντζή, 1995, 186).

Τα διδακτικά παιχνίδια οδηγούν στην αγωγή και στην ανάπτυξη όταν χρησιμοποιούνται σε αρμονία με τις βασικές αρχές της εκπαίδευσης. Όταν ο παιδαγωγός συμμορφώνει τις μεθόδους με τις αρχές, αναπτύσσονται τα ενδιαφέροντα, η παρατηρητικότητα, η φιλομάθεια, οι ανώτερες γνωστικές λειτουργίες, τρόποι απομνημόνευσης, η δημιουργική σκέψη και η φαντασία.

Στο επίπεδο της προσχολικής εκπαίδευσης, στα χέρια του παιδαγωγού το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ένα από τα βασικότερα μέσα διαπαιδαγώγησης.

Το παιχνίδι είναι ο καλύτερος και ο πιο ευχάριστος τρόπος για μάθηση. Καθετί που μαθαίνουν παίζοντας τα παιδιά γίνεται αναπόσπαστο στοιχείο του παιδιού. Το παιχνίδι μπορεί να λειτουργήσει τόσο στο επίπεδο της παιδαγωγικής σχέσης όσο και σε εκείνο της παιδαγωγικής διαδικασίας (Γερμανός, 1994, 74).

- Στο επίπεδο της παιδαγωγικής σχέσης. Οι σχετικές δυνατότητες του παιχνιδιού το κάνουν αξιοποιήσιμο ως όργανο επικοινωνίας μεταξύ παιδιών, καθώς και μεταξύ παιδιών και παιδαγωγού, εκεί όπου η χρήση της γλώσσας, αποδεικνύεται από μόνη της ανεπαρκής.

- Στο επίπεδο της παιδαγωγικής διαδικασίας. Το παιδί παίζοντας, αναπτύσσει τις σωματικές, νοητικές, συναισθηματικές, λεκτικές και επικοινωνιακές του ικανότητες, μυείται σε συμπεριφορές και ρόλους ενηλίκων και προσανατολίζεται σε κοινωνικά πρότυπα. Ενεργοποιώντας, λοιπόν, το σύνολο της παιδικής προσωπικότητας, το παιχνίδι μπορεί να

αξιοποιηθεί ως μέσο μετάδοσης του παιδαγωγικού μηνύματος, αλλά και ως πεδίο για την ανάπτυξη της δημιουργικότητας τους παιδιού.

Συνοψίζοντας, όλα όσα αναφέραμε παραπάνω, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το παιχνίδι ως μέθοδος ολοκληρώνει τις δραστηριότητες, επιδρώντας στην ανάπτυξη της εκπαιδευτικής δραστηριότητας. Αποτελεί βασικό μέσο, με το οποίο ικανοποιούνται οι κινητικό-πνευματικές και ψυχικές ανάγκες του νηπίου και οδηγεί στην κατάκτηση όλων των μορφωτικών στόχων. Είναι η μόνη εκπαιδευτική εργασία, στην οποία εκπληρώνονται όλες οι ανάγκες αγωγής του νηπίου. Αυτός είναι ο λόγος που στο παιχνίδι πρέπει να αναλογεί ένα μεγάλο μέρος από το ημερήσιο πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου και να δίνεται μεγαλύτερη προσοχή στο παιχνίδι των παιδιών κατά τις ελεύθερες δραστηριότητες.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΑΥΓΗΤΙΔΟΥ Σ., *«Το παιχνίδι»*, (μτφρ. Γολέμη Α.), Δάρδανος, Αθήνα, 2001, σελ. 57.

ΓΕΡΜΑΝΟΣ Δ., *«Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής»*, Gutenberg, Αθήνα, 1993, σελ. 67-68.

ΚΑΡΑΜΠΑΤΣΟΣ Α., *«Το παιδικό παιχνίδι, τα είδη και η σημασία του στην παιδαγωγική Διαδικασία»*, Διαβάζω, τεύχος 236, 1990, σελ.29-30.

ΤΣΙΑΝΤΖΗ Μ., *«Εφαρμοσμένη Παιδαγωγική στα Παιδιά της Προσχολικής Ηλικίας»*, Gutenberg, Αθήνα, 1995, σελ.183 και 186.

2.7 Ο ρόλος της Νηπιαγωγού

Η Νηπιαγωγός είναι ο επαγγελματίας εκπαιδευτικός που έχει ως κύριο έργο του την αγωγή, μόρφωση και εκπαίδευση των παιδιών της προσχολικής ηλικίας. Για την νηπιαγωγό ισχύουν γενικά, όσα ισχύουν και για τους εκπαιδευτικούς όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης. Ωστόσο η ιδιομορφία της παιδαγωγικής διαδικασίας στην προσχολική εκπαίδευση, καθιστά το ρόλο του ιδιαίτερα πολύπλευρο και πολύπλοκο (Κιτσαράς, 1997).

Ειδικότερα, όσον αφορά τη σχέση που αναπτύσσεται ανάμεσα στη νηπιαγωγό και το νήπιο, αυτή απαιτεί άμεση προσωπική επαφή και επικοινωνία περισσότερο από κάθε άλλη βαθμίδα της εκπαίδευσης, καθώς η σχέση αυτή θα αποτελέσει για το νήπιο μια πρώτη εμπειρία, πάνω στην οποία θα βασιστούν όλες οι επόμενες. Επιπρόσθετα, η ικανοποίηση των αναγκών του νηπίου για συναισθηματική ασφάλεια, κοινωνικοποίηση και δράση προϋποθέτουν την ομαλή συνύπαρξη των νηπίων της τάξης και της νηπιαγωγού και τη δημιουργία κατάλληλης «παιδαγωγικής ατμόσφαιρας». Η παιδαγωγική ατμόσφαιρα στην τάξη του νηπιαγωγείου, συνιστά τη δυναμικότερη ψυχολογική προϋπόθεση για τη λειτουργία του φαινομένου της μάθησης, στην πιο ευαίσθητη περίοδο της σχολικής ζωής του νηπίου στις ποικίλες εξωτερικές επιδράσεις που δέχεται στο νέο περιβάλλον, με τη δημιουργία κοινωνικών σχέσεων, τη συμμετοχή τους στις δραστηριότητες, τη θωράκιση στην ψυχοσωματικής τους υγείας και την ολόπλευρη και αρμονική του ανάπτυξη.

Σήμερα τα παιδιά καταναλώνουν τον περισσότερο ελεύθερο χρόνο τους στις αυθόρμητες δραστηριότητες. Οι αυθόρμητες δραστηριότητες αποτελούν μια από τις πιο ουσιαστικές εμπειρίες της ζωής του παιδιού και θεωρούνται πρωταρχικό μέσο μάθησης στην παιδική ηλικία (Σιβροπούλου, 1997, 38-39).

Οι αυθόρμητες δραστηριότητες αποτελούν μια από τις πιο ενδιαφέρουσες εμπειρίες της ζωής του παιδιού αφού μέσα από αυτές το

παιδί ανακαλύπτει τον κόσμο γύρω του, αναπτύσσει τις κοινωνικές του δεξιότητες και εκφράζει τα συναισθήματά του. Εφευρίσκει καινούργια σύμβολα τα οποία αντιπροσωπεύουν την πραγματικότητα, αναπτύσσει πρωτοβουλία, χρησιμοποιεί τη φαντασία του δημιουργώντας σχέδια και σενάρια ρόλων στα παιχνίδια και σχεδιάζει μόνο του το πλαίσιο δράσης που έχει νόημα και σημασία για το ίδιο.

Γενικά, με τι αυθόρμητες δραστηριότητες επιδιώκεται η οικοδόμηση ενός μικρόκοσμου μέσα στον οποίο τα παιδιά θα αισθάνονται ασφαλή, θα ενδυναμώνουν τις κοινωνικές λειτουργίες, θα αποκτούν αυτοεκτίμηση, αυτοπεποίθηση και ικανότητες να λύνουν προβλήματα ή να επινοούν άλλες επιθυμητές συμπεριφορές.

Ο ρόλος της νηπιαγωγού στην προσπάθεια των παιδιών να εκφραστούν ελεύθερα και να δημιουργήσουν μέσω του παιχνιδιού, θεωρείται καθοριστικός. Τα παιχνίδια σωματικά δίνουν τη δυνατότητα στο παιδί να αναπτύξει μυϊκή δύναμη και μυϊκό έλεγχο καθώς επίσης να αποκτήσει ισορροπία και να έχει εμπιστοσύνη όταν χρησιμοποιεί το σώμα του. Αρχικά λοιπόν, η νηπιαγωγός πρέπει να προσπαθεί να οργανώσει ένα πλούσιο σε ερεθίσματα περιβάλλον για το παιδί, ενός περιβάλλοντος με ποικίλες δραστηριότητες, διευθετημένες στις γωνίες.

Η οργάνωση του χώρου σε γωνίες προσφέρει στα παιδιά μια ποικιλία επιλογών για το που θα πάνε να παίξουν, γεγονός που συμβάλλει στην ανάπτυξη της αυτενέργειας και των πρωτοβουλιών τους. Η νηπιαγωγός οφείλει να τις εξοπλίζει με πλούσιο παιδαγωγικό υλικό και να συναποφασίσει με τα παιδιά για την οργάνωση και την διαρκή ανανέωση τους. Μέσω του εξοπλισμού των γονιών και της τακτοποίησης σε αυτές του υλικού τα παιδιά μαθαίνουν τι σημαίνει οργάνωση και ευταξία, γίνονται επιμελή και προσεκτικά (Κουτσοβάνου, 1998, 53).

Το περιβάλλον συνεπώς του νηπιαγωγείου ως βασικός συντελεστής της παιδαγωγικής διαδικασίας, αποτελεί πολύτιμο εργαλείο στα χέρια του νηπιαγωγού και λειτουργεί δυναμικά καθώς φιλοξενεί τις

δραστηριότητες που ενεργοποιούν το παιδί και προωθούν τις διαδικασίες αγωγής και μάθησης. Κύριο έργο της νηπιαγωγού είναι η δημιουργία κατάλληλα οργανωμένου περιβάλλοντος που θα απελευθερώνει το παιδί και θα του παρέχει δυνατότητες για αυτοαγωγή. Η υλική οργάνωση του χώρου του νηπιαγωγείου πρέπει να αποτελεί ένα περιβάλλον ασφαλές, ελκυστικό, όμορφο και αρμονικό, με αισθητική ένα περιβάλλον όπου τα πάντα ανταποκρίνονται στις ανάγκες των παιδιών.

Ο χώρος του νηπιαγωγείου είναι σημαντικό να προσφέρει ποικίλα ερεθίσματα και εμπειρίες ώστε να συμβάλλει στην ολόπλευρη και ισόρροπη ανάπτυξη των νηπίων, να προωθεί την αυτενέργεια, τη δημιουργικότητα, τη λήψη πρωτοβουλιών, το παιχνίδι, τη συνεργασία, την κοινωνικοποίηση τους. Πρέπει να οδηγεί τα παιδιά σε διαδικασίες αναζήτησης, εξερεύνησης, πειραματισμούς και να διακρίνεται απαραίτητα από ευελιξία και λειτουργικότητα. Έτσι η νηπιαγωγός καλείται να δημιουργήσει ένα τέτοιο περιβάλλον, το οποίο θα χρησιμοποιηθεί ως στήριγμα στο ελεύθερο και αυθόρμητο παιχνίδι των παιδιών.

Επιπλέον η νηπιαγωγός έχει υποχρέωση να δημιουργεί συνεχώς ευκαιρίες παιχνιδιού, να προσφέρει στα παιδιά κατάλληλα υλικά και χώρους, μεγάλες δυνατότητες εκλογής και να δημιουργεί συνθήκες κατάλληλες για παιχνίδι. Η νηπιαγωγός έχει καθήκον να φροντίζει και να μην καταπιέζει την ανάπτυξη της προσωπικότητας του ούτε να την αναπτύσσει πρόωρα.

Έργο της νηπιαγωγού είναι να δώσει στο παιδί πλήρη ελευθερία έκφρασης και να παρουσιάζει ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων για να ενθαρρύνει το παιχνίδι των παιδιών. Επιπρόσθετα, πρέπει να υποστηρίζει τις ομαδικές δραστηριότητες και εκείνες που εγκλείουν κοινωνικές επαφές όπως οι δραματοποιήσεις (Κόφφας, 1989, 76-77).

Καθήκον της νηπιαγωγού δεν είναι να διευθύνει το παιχνίδι (Κυριαζοπούλου- Βαληνάκη, 1997, 225) αλλά να αφαιρέσει τα εμπόδια που δεσμεύουν την ελευθερία της δημιουργία. Αν η νηπιαγωγός

μεσολαβήσει και ως ένα βαθμό επεκτείνει το παιχνίδι των παιδιών, το ίδιο το παιχνίδι στο σύνολό του πρέπει να ανήκει στα παιδιά. Οι ιδέες να αξιοποιούνται, οι λέξεις που ειπώνονται να είναι δικές τους και να εκφράζουν τις σκέψεις τους. σε καμιά περίπτωση δεν είναι σωστό το παιχνίδι των παιδιών να μετατραπεί από μια εύθυμη δραστηριότητα σε μια θλιβερή εμπειρία κάτω από την καθοδήγηση της νηπιαγωγού. Αντίθετα, τα παιδιά πρέπει να ενθουσιαστούν με τις ιδέες των ενηλίκων πριν τις αφομοιώσουν στο παιχνίδι τους.

Τέλος, ο ρόλος της νηπιαγωγού είναι να ακούει τις διαθέσεις των παιδιών, να παρατηρεί τις συμπεριφορές τους στο παιχνίδι, να ενθαρρύνει και να επεμβαίνει για το καλό, να υιοθετεί διάφορες λύσεις και να βοηθά κάθε παιδί ξεχωριστά με το να σέβεται την ιδιαιτερότητα και την προσωπικότητά τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΙΤΣΑΡΑΣ Γ., *Προσχολική Παιδαγωγική*, Αθήνα, 1997.

ΣΙΒΡΟΠΟΥΛΟΥ Ρ., *Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (νηπιαγωγείο) στο πλαίσιο του παιχνιδιού*, Πατάκη, Αθήνα, 1997, σελ. 38-39.

ΚΟΥΤΣΟΥΒΑΝΟΥ Ε. και ομάδες εργασίας. *Μορφές και τρόποι εργασίας στο νηπιαγωγείο*. Οδυσσέας, Αθήνα, 1998.

ΚΟΦΦΑΣ Α., *Δραστηριότητες αισθητικής αγωγής στο νηπιαγωγείο*, Αθήνα, 1989, σελ. 76-77.

ΚΥΡΙΑΖΟΠΟΥΛΟΥ- ΒΑΛΗΝΑΚΗ Π., *Νηπιαγωγική*, τόμος 3, Βλάσση, Αθήνα, 1997, σελ. 225.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με το ημερήσιο πρόγραμμα εργασίας στο νηπιαγωγείο, κατά το Νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα, οι γωνιές των δραστηριοτήτων μέσα στην τάξη δεν εξυπηρετούν μόνο τους στόχους του, αλλά αποτελούν την κοινωνία σε σμίκρυνση, καθώς τα παιδιά μεταφέρουν τις γνώσεις που έχουν αποκτήσει και εκδηλώνουν τις εμπειρίες τους κατά την διάρκεια των αυθόρμητων δραστηριοτήτων. Οι γωνιές δίνουν τη δυνατότητα στα παιδιά μέσα από το παιχνίδι να οικοδομούν μέσα τους τις διάφορες γνώσεις, να αναπτύσσουν τις δεξιότητες τους και γενικά ικανοποιούν τις πνευματικές, αισθητικές, συναισθηματικές και κοινωνικές ανάγκες τους.

Το συμβολικό παιχνίδι στις γωνιές του νηπιαγωγείου, ξεπηδά από τις επαφές των παιδιών μεταξύ τους, αλλά συμβαίνει επίσης και όταν τα παιδιά παίζουν μόνο τους. είτε το παιδί παίζει μόνο του, είτε με άλλους υπάρχουν πολλές πλευρές του παιχνιδιού που πρέπει να μελετηθούν. Αυτές οι πλευρές μπορούν να γίνουν περισσότερο κατανοητές αν αναγνωρίσουμε ότι τα παιδιά στο παιχνίδι τους, προβάλλουν τον εαυτό τους και επεξεργάζονται προβλήματα νοητικής αντίληψης και συναισθηματικής πολυπλοκότητας (Cohen, Stern, Balaban, 1991).

Το συμβολικό παιχνίδι είναι ως επί το πλείστον διασκέδαση, μια διασκέδαση που παρέχει πολύ βαθιά ικανοποίηση. Αλλά είναι επίσης και ο τρόπος με τον οποίο τα παιδιά εξερευνούν τη σημασία των δραστηριοτήτων και των σχέσεων στον κόσμο των μεγάλων. Μαθαίνουν ακόμα πώς να αναπτύξουν αρμονικές σχέσεις καλά με τους άλλους, πώς να μοιράζονται και να διαπραγματεύονται, πώς να συγκρίνουν και να εκτιμούν, πώς να συναγωνίζονται και να συνεργάζονται, πώς να δίνουν και να παίρνουν. Ταυτόχρονα, η μαγεία της προσποίησης επιτρέπει στα παιδιά να επεξεργαστούν τις επιθυμίες, τις φιλοδοξίες, τους φόβους και

τις άλλες παιδικές φαντασιώσεις. Όλα αυτά, τα παιδιά τα υλοποιούν, πραγματοποιούν υιοθετώντας ένα ρόλο ή χρησιμοποιώντας, αντικείμενα αληθινά ή ψεύτικα ή δρώντας σαν να είναι ζώα, άνθρωποι, ήρωες. Οι ρόλοι και το περιεχόμενο του παιχνιδιού των παιδιών με αυτά τα συμβολικά αντικείμενα, αποτελούνται από τμήματα της πραγματικότητας και τους εσωτερικού κόσμου. Τα τμήματα αυτά δεν φαίνονται να φτιάχνουν ένα λογικό σύνολο στα μάτια των ενηλίκων, και αυτός είναι μάλλον ο λόγος που το παιχνίδι των παιδιών συχνά μοιάζει ασυνάρτητο, ασυνεχές ή ευχάριστα ρευστό και χωρίς όρια, κατά την αντίληψη των ενηλίκων.

Το παιχνίδι όμως έχει λογική για τα παιδιά και το πιο τρανταχτό στοιχείο για αυτό είναι η ποσότητα του συμβολικού παιχνιδιού που λαμβάνει χώρα σε όλη τη διάρκεια της παιδικής ηλικίας. Ακόμα και τα παιδιά που γνωρίζονται λίγο μεταξύ τους γλιστρούν μαζί στον κόσμο της φαντασίας καταλαβαίνοντας το ένα το άλλο, μιλώντας τη γλώσσα του συμβολικού παιχνιδιού.

Το ερευνητικό μέρος της διπλωματικής μου εργασίας περιλαμβάνει την παρατήρηση και τη καταγραφή του συμβολικού παιχνιδιού των παιδιών στις γωνιές του νηπιαγωγείου, κατά την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων και των διαλειμμάτων πριν και μετά τη διδακτική παρέμβαση.

Κατά τη διδακτική παρέμβαση, πραγματοποιούνται προγραμματισμένες δραστηριότητες που σαν στόχο έχουν να εμπλουτίσουν με διάφορα υλικά τις ήδη υπάρχουσες γωνιές όπως για παράδειγμα ενσωμάτωση στοιχείων γραμματισμού (π.χ. βιβλιάριο υγείας, σημειωματάριο, καταλόγους εστιατορίου κ.α.) αλλά και τη δημιουργία καινούργιων γωνιών έτσι ώστε να εμπλουτίσουμε το παιχνίδι των παιδιών.

Επιπλέον, εξετάζεται και η δομή του συμβολικού παιχνιδιού, τι ρόλους προτιμούν να αναλαμβάνουν τα παιδιά, καταγράφοντας τις εκφράσεις που χρησιμοποιούν για να ανταποκριθούν σε αυτό καθώς και

τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν, αν δηλαδή τα χρησιμοποιούν με την πραγματική ή τη φανταστική τους σημασία.

Τέλος καταγράφεται ο χώρος στον οποίο διαδραματίζεται το συμβολικό παιχνίδι των νηπίων, τα θέματα των παιχνιδιών, ο αριθμός και το φύλο των παιδιών στις ομάδες τους, καθώς και τις τυχόν μετακινήσεις τους στο χώρο και συνάφεια με το αντίστοιχο θέμα.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

COHEN D. – STERN V. – BALABAN N. *Παρατηρώντας και καταγράφοντας τη συμπεριφορά των παιδιών*, Εισαγωγή – επιμέλεια : Βοσνιάδου Σ., μετάφραση : Ευαγγέλου Δ., Gutenberg, Αθήνα, 1991, σελ. 115-138

2 . ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

2.1 Η διαδικασία της έρευνας

Για τη συλλογή και ανάλυση των εμπειρικών δεδομένων χρησιμοποίησα την τεχνική της άμεσης και συστηματικής παρατήρησης. Η άμεση παρατήρηση αποτελεί αναμφισβήτητα μια από τις καταλληλότερες μεθόδους συλλογής δεδομένων, κυρίως για τις έρευνες όπου το αντικείμενο μελέτης αφορά αυθόρμητες, άμεσες και τυπικές μορφές συμπεριφοράς που εκτυλίσσονται πηγαία στο φυσικό τους περιβάλλον.

Επιπλέον, στα εγγενή πλεονεκτήματα της παρατήρησης εντάσσεται η «συλλογή δεδομένων αναφορικά με τη μη-λεκτική συμπεριφορά», η δυνατότητα που παρέχει για «διάκριση της συνεχιζόμενης συμπεριφοράς ενόσω αυτή λαμβάνει χώρα» καθώς επίσης και η «διατήρηση σημειώσεων σχετικά με προεξέχοντα χαρακτηριστικά της» (Cohen & Manion, 1997).

Γενικά, η παρατήρηση θεωρείται ως η καταλληλότερη μέθοδος συλλογής δεδομένων κυρίως για τις έρευνες, όπου το αντικείμενο μελέτης είναι ευρέα- ποικίλα σύνολα συμπεριφοράς, η οποία αυθόρμητα και πηγαία εκτυλίσσεται στο φυσικό της περιβάλλον (Παρασκευοπούλου, 1993, 134).

Για τη διεξαγωγή της έρευνας μου προτίμησα τη μέθοδο της άμεσης παρατήρησης, για να παρατηρήσω και να καταγράψω το ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών κατά την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων και του διαλείμματος στην τάξη του Νηπιαγωγείου. Καθώς παίζουν συμβολικό παιχνίδι στις γωνίες της τάξης του Νηπιαγωγείου χρησιμοποιούν αντικείμενα από το περιβάλλον στο οποίο βρίσκονται, είτε με την πραγματική τους σημασία είτε για να αναπαραστήσουν κάτι άλλο, προσπαθώντας να αναλάβουν το ρόλο κάποιου προσώπου για να μιμηθούν τη συμπεριφορά, τις κινήσεις και τα αντικείμενα που χρησιμοποιούν.

Καθώς παρατηρούσα τη ροή όλων των γεγονότων κατά τη διάρκεια της εκτέλεσής τους συμβολικού παιχνιδιού, κρατούσα σημειώσεις σε συνεχή εκθετικό λόγο σχετικά με το θέμα που ερευνούσα.

2.2 Το δείγμα της έρευνας

Η ερευνητική διαδικασία πραγματοποιήθηκε στο χρονικό διάστημα Μαρτίου- Απριλίου 2003. Τα παιδιά που συμμετείχαν ήταν 25 νήπια και προνήπια στις γωνιές της τάξης του νηπιαγωγείου την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων και του διαλείμματος. Ανάμεσα στις τέσσερις εβδομάδες της παρατήρησης μου, υπήρξε η δική μου παρέμβαση με οργανωμένες δραστηριότητες που στόχο είχαν τον εμπλουτισμό των γωνιών, του νηπιαγωγείου, τη δημιουργία νέων και στοιχεία γραμματισμού και διάφορα αντικείμενα καθώς και την ενσωμάτωση στοιχείων της «διδασκαλίας» στο παιχνίδι των παιδιών.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΥ Χ., *Η Πρακτική του Εκπαιδευτικού στην Παιδαγωγική Επικοινωνία*, Gutenberg, Αθήνα, 2001.

ΠΑΡΑΣΚΕΥΟΠΟΥΛΟΣ Ι., *Μεθοδολογία Επιστημονικής Έρευνας*, τόμος Β, 1993, σελ. 134.

3. ΕΡΕΥΝΑ

3.1 Παρατήρηση (Προ- έρευνα)

Για την πραγματοποίηση και τη διεξαγωγή της έρευνας αυτής επισκέφθηκα το Νηπιαγωγείο «Μελισσάκι» της πόλης του Βόλου για ένα μήνα. Αυτό που οφείλω να τονίσω είναι ότι οι νηπιαγωγοί του συγκεκριμένου σχολείου ήταν πολύ συνεργάσιμες και με δέχτηκαν στο χώρο της εργασίας τους, χωρίς να δημιουργηθεί κανένα πρόβλημα.

Στην πρώτη εβδομάδα της έρευνας παρατηρούσα το συμβολικό παιχνίδι των παιδιών κατά τις ελεύθερες δραστηριότητες. Την πρώτη ημέρα παρατήρησα τρία κορίτσια να παίζουν στη γωνιά του κουκλόσπιτου. Η Αλίκη ήταν η μαμά ενώ η Σταυρούλα και η Γωγώ τα δύο παιδιά της. Η Αλίκη κρατώντας μια κατσαρόλα και ένα κουτάλι μαγειρεύει.

Αλίκη : Μαγειρεύω τώρα... κάνω μακαρόνια

Σταυρούλα : Μαμά, έτοιμο το φαγητό;

Αλίκη : Ναι, σε λίγο θα φάμε.

Σταυρούλα : Μαμά το μωρό κλαίει, θέλει πιπίλα πάλι...

Αλίκη : Δώσ' τη στη Γωγώ να μην κλαίει και εγώ θα σου βάλω να φας τώρα.

Σταυρούλα : Ωραίο το φαγητό μαμά.

Τα τρία κορίτσια ετοιμάζονται να βγουν για ψώνια όταν ξαφνικά χτυπάει το τηλέφωνο. Η Αλίκη παίρνει ένα μεγάλο πλαστικό τηλέφωνο και το σηκώνει.

Αλίκη : Ναι; Εμπρός;

Φιλομήλα : Η Φιλομήλα είμαι, τι κάνεις;

Αλίκη : Καλά, μόλις έκανα φαγητό και θα πάω να ψωνίσω τώρα.

Φιλομήλα : Είμαι στη καφετέρια. Έλα μετά.

Αλίκη : Εντάξει θα έρθω σε λίγο.

Η Αλίκη, η Σταυρούλα και η Γωγώ πηγαίνουν στη γωνιά του μπακάλικου κρατώντας ένα πλαστικό καλάθι για τα ψώνια.

Αλίκη : Καλημέρα, θέλω τρεις μπανάνες και πέντε καρότα.

Κωνσταντίνος : Να τα βάλουμε στη ζυγαριά.

Αλίκη : Πόσο κάνουν;

Κωνσταντίνος : 10 ευρώ

Αλίκη : Να, έχω 10 ευρώ. Ευχαριστώ.

Στη συνέχεια τα τρία κορίτσια πηγαίνουν στο κουκλόσπιτο, η Αλίκη βάζει τα πράγματα που αγόρασε στο ψυγείο και φεύγουν, να βρουν την Φιλομήλα.

Στη γωνιά της μεταμφίεσης ένα αγόρι και ένα κορίτσι προσποιούνται ότι παντρεύονται. Η Βιβιάνα φοράει ένα άσπρο καπέλο και ένα άσπρο μαντήλι στην πλάτη της ενώ η Γιώργος κρατάει μια ανθοδέσμη. Η ανθοδέσμη αποτελείται από διπλωμένα χαρτιά γκοφρέ. Πηγαίνει στη γωνιά του κουκλοθέατρου όπου είναι η εκκλησία και περιμένει τη νύφη. Η νύφη πηγαίνει στην εκκλησία μαζί με άλλα δύο κορίτσια που τραγουδούν το γαμήλιο εμβατήριο. Εκεί τους περιμένει ο Αποστόλης, ο οποίος φοράει ένα μαύρο ύφασμα και υποδύεται τον παπά. Ο παπάς κρατάει τα στέφανα, τα οποία είναι δύο μικρά καπέλα. Τα τοποθετεί στα κεφάλια του γαμπρού και της νύφης και το παιχνίδι συνεχίζεται στον ίδιο ρυθμό και τα παιδιά αλλάζουν συνεχώς ρόλους.

Την δεύτερη ημέρα μαζεύονται στο κουκλόσπιτο τρία κορίτσια για να κάνουν πάρτι γενεθλίων. Η Φιλομήλα πηγαίνει στο μαγαζάκι κρατώντας ένα καλάθι και αγοράζει αναψυκτικά και κέικ. Επίσης αγοράζει κεράκια για να βάλει στην τούρτα, τα οποία είναι ξυλάκια από το οικοδομικό υλικό. Πηγαίνει στο κουκλόσπιτο και όλες μαζί ετοιμάζουν το τραπέζι με την τούρτα. Η Χριστίνα τηλεφωνεί σε δύο φίλους της, να τους καλέσει. Για τηλέφωνο χρησιμοποιεί ένα ξύλινο τουβλάκι.

Χριστίνα : Θα πάρω τηλέφωνο τη Ναταλία.

Ναταλία : Ναι; ποιος είναι;

Χριστίνα : Ναταλία, η Χριστίνα είμαι. Έλα στο σπίτι. Έχει γενέθλια η Τζένη.

Ναταλία : Έρχομαι σε λίγο.

Τηλεφωνεί και σε ένα αγόρι.

Αποστόλης : Ναι; ποιος είναι ;

Χριστίνα : Αποστόλη, η Χριστίνα είμαι. Έλα έχει γενέθλια η Τζένη.

Αποστόλης : Έρχομαι σε λίγο.

Ο Αποστόλης και η Ναταλία πηγαίνουν στο κουκλόσπιτο. Έχουν φτιάξει από μια ανθοδέσμη. Ο Αποστόλης την έφτιαξε από χρωματιστά κομμάτια υφάσματος και η Ναταλία από γκοφρέ χαρτί. Τις ανθοδέσμες τις έφτιαξαν στη γωνιά της μεταμφίεσης.

Πηγαίνουν στο σπίτι, κάθονται όλοι γύρω από το τραπέζι και τραγουδούν στη Τζένη για να σβήσει τα κεράκια της τούρτας.

Την τρίτη ημέρα την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων η νηπιαγωγός παροτρύνει ένα αγόρι και ένα κορίτσι να παίξουν στη γωνιά του κουκλόσπιτου. Ο Αποστόλης παίρνει κουταλάκια για να ταΐσει τις κούκλες ενώ η Σταυρούλα τοποθετεί τα πιατάκια της κουζίνας στο τραπέζι. Στη συνέχεια τα πλένει στη βρύση της κουζίνας του κουκλόσπιτου.

Η Ναταλία, Η Φιλομήλα και η Βιβιάνα παίζουν στη γωνιά του γιατρού. Η Βιβιάνα είναι η γιατρός. Η Ναταλία περιμένει τη σειρά της, όταν τη φωνάζει η Βιβιάνα. Η Ναταλία κάθεται στο ιατρείο και κρατάει στην αγκαλιά της μια κούκλα.

Βιβιάνα : Γεια σας, ποιος έχει αρρωστήσει;

Ναταλία : Το παιδί μου έχει πυρετό.

Βιβιάνα : Για να το δω...

Τοποθετεί την κούκλα στο γραφείο και τη εξετάζει με τα ακουστικά.

Βιβιάνα : Θα σου γράψω ένα φάρμακο και να έρθετε πάλι την άλλη εβδομάδα.

Ναταλία : Εντάξει, ευχαριστώ γιατρέ. Γεια σας.

Μπαίνει η Φιλομήλα στο ιατρείο.

Βιβιάνα : Καλημέρα σας, τι έχετε;

Φιλομήλα : Με πονάει η κοιλία μου γιατρέ.

Βιβιάνα : Για να δω... (την εξετάζει με τα ακουστικά) – θα σας γράψω κάτι χάπια.

Φιλομήλα : Ευχαριστώ πολύ. Γεια σας.

Το παιχνίδι συνεχίζεται για αρκετή ώρα ενώ τα παιδιά αλλάζουν ρόλους. Δύο παιδιά βρίσκονται στη γωνιά της βιβλιοθήκης χωρίς να παίζουν κάτι συγκεκριμένο. Ξεφυλλίζουν μερικά βιβλία και μετά φεύγουν.

Τρία παιδιά παίζουν στη γωνιά του μπακάλικου.

Τζένη : Πουλάω φρούτα και λαχανικά (φωνάζει δυνατά).

Γιώργος : Θέλω τρία μήλα.

Τζένη : Να τα ζυγίσω... τρία ευρώ έχουν.

Γιώργος : Ορίστε, πάρε.

Για τα χρήματα χρησιμοποιούν καπάκια από μπουκάλια νερού και αναψυκτικών.

Λεωνίδας : Θέλω 5 μπανάνες και λίγα αχλάδια.

Τζένη : Εδώ έχω τις μπανάνες. Να τα ζυγίσω...

Λεωνίδας : Πόσο έχουν;

Τζένη : Κάνουν δύο ευρώ.

Λεωνίδας : Να έχω (δίνει δύο καπάκια).

Τζένη : Ευχαριστώ πολύ.

Η Βάσω, η Αλίκη και η Γεωργία παίζουν στο κομμωτήριο. Η Αλίκη χτενίζει τα μαλλιά της Γεωργίας ενώ η Βάσω περιμένει τη σειρά της, ξεφυλλίζοντας βιβλία από τη βιβλιοθήκη. Η Αλίκη και η Γεωργία συζητούν για τα κινούμενα σχέδια που βλέπουν στην τηλεόραση όταν η Γεωργία ζητά από την Αλίκη να της κάνει ακόμα ένα χτένισμα. Μόλις τελειώνει την Γεωργία, χτενίζει τη Βάσω. Το παιχνίδι συνεχίζεται για αρκετή ώρα.

Την τέταρτη ημέρα μια παρέα αγοριών παίζουν στο οικοδομικό υλικό. Προσπαθούν να κατασκευάσουν μια βιντεοκάμερα και μια φωτογραφική μηχανή. Ένα αγόρι κρατάει ένα ξύλο για μικρόφωνο και όλοι μαζί πηγαίνουν από γωνιά σε γωνιά και κάνουν ερωτήσεις στα υπόλοιπα παιδιά.

Κωνσταντίνος : Πως σε λένε;

Ελιάνα : Με λένε Ελιάνα.

Κωνσταντίνος : Ποιο φαγητό σου αρέσει;

Ελιάνα : Οι πατάτες.

Ο Αποστόλης με τη φωτογραφική μηχανή και ο Γιώργος με τη βιντεοκάμερα βρίσκονται δίπλα στον Κωνσταντίνο και κάνουν πως τραβούν φωτογραφίες.

Μια παρέα κοριτσιών βρίσκεται στη γωνιά της μεταμφίεσης. Η Σταυρούλα φοράει ένα ύφασμα για σάλι και μια ποδιά. Οι υπόλοιπες κρατούν τσάντες και φορούν καπέλα.

Η Σταυρούλα πηγαίνει στο κουκλόσπιτο. Χρησιμοποιεί ένα πλαστικό ορθογώνιο τουβλάκι για τηλέφωνο και τηλεφωνεί στις φίλες της. Η Χριστίνα και η Τζένη βρίσκονται ακόμα στη γωνιά της μεταμφίεσης όταν χτυπάει το κινητό τηλέφωνο της Χριστίνας.

Χριστίνα : Ναι, ποιος είναι;

Σταυρούλα : Η Σταυρούλα. Ελάτε για καφέ στο σπίτι.

Η Χριστίνα και η Τζένη φθάνουν στο σπίτι. Κάθονται στο τραπέζι της κουζίνας.

Σταυρούλα : Τι θέλετε, καφέ;

Χριστίνα : Εγώ θέλω τσάι.

Τζένη : Εγώ καφέ.

Σταυρούλα : (φέρει δύο φλιτζανάκια σε δίσκο και τα προσφέρει στις φίλες της). Ορίστε.

Συζητούν για φαγητά. Η Σταυρούλα λέει ότι σήμερα θα μαγειρέψει φακές.

Το παιχνίδι συνεχίζεται ενώ οι ρόλοι εναλλάσσονται.

Μια παρέα τριών κοριτσιών κάθονται για λίγο στη γωνιά της βιβλιοθήκης. Ξεφυλλίζουν μερικά βιβλία. Τα δύο κορίτσια φεύγουν γρήγορα ενώ στη βιβλιοθήκη μένει το ένα κορίτσι που παρατηρεί τις εικόνες ενός παραμυθιού.

Στη γωνιά της μεταμφίεσης βρίσκονται ένα αγόρι και ένα κορίτσι. Το αγόρι δένει στο λαιμό του ένα ύφασμα και παριστάνει το σκύλο. Το κορίτσι φοράει μια τσάντα και ένα μεγάλο ύφασμα για φόρεμα και πηγαίνουν βόλτα με το σκύλο. Περπατούν στην τάξη ενώ το παιδί που υποδύεται το σκύλο παίζει με μια μικρή μπάλα και στη συνέχεια αλλάζουν ρόλους.

Την πέμπτη μέρα παρατήρησα τρία κορίτσια από τη γωνιά του οικοδομικού υλικού να μετακινούνται στη γωνιά του κουκλόσπιτου. Κάθονται στο τραπέζι και με πλαστελίνη φτιάχνουν κουλουράκια και γλυκά. Μόλις τα φτιάξουν τα τοποθετούν σε ένα πλαστικό πιάτο, το οποίο χρησιμοποιούν για ταψί και το τοποθετούν στην κουζίνα για να ψηθούν.

Μια παρέα αγοριών παίζει με οικοδομικό υλικό. Θέλουν να φτιάξουν ένα μεγάλο κάστρο. Με ξύλινα τουβλάκια φτιάχνουν το κάστρο ενώ με πλαστικά τις γέφυρες.

Ένα κορίτσι παίρνει ένα μικρό με εργαλεία, βίδες και σφυριά τα οποία βρίσκονται στο οικοδομικό υλικό και υποδύεται τον μηχανικό. Προσπαθεί να φτιάξει το καλοριφέρ της τάξης. Στη συνέχεια πηγαίνει στο μαγαζάκι για να φτιάξει τη ζυγαριά που λέει ότι χάλασε. Βγάζει από το βαλιτσάκι της το ξύλινο σφυράκι και προσπαθεί να το φτιάξει.

Μια παρέα κοριτσιών παίζουν στη γωνιά του ιατρείου. Η Χριστίνα είναι αρχικά η γιατρός, ενώ συμφωνούν από την αρχή ότι όλες θα υποδυθούν τον γιατρό, με τη σειρά.

Χριστίνα : Περάστε μέσα.

Σταυρούλα : Καλημέρα, με πονάει το κεφάλι μου και έχω πυρετό νομίζω.

Χριστίνα : Για να σας δω (την εξετάζει με τα ακουστικά). Στη συνέχεια της βάζει θερμομέτρο, το οποίο είναι ένα ξύλινο μολύβι.

Σταυρούλα : Έχω πυρετό;

Χριστίνα : Έχετε λίγο πυρετό.

Σταυρούλα : Ευχαριστώ πολύ. Γεια σας

Το παιχνίδι συνεχίζεται για αρκετή ώρα ενώ οι ρόλοι εναλλάσσονται.

Η νηπιαγωγός παροτρύνει δύο αγόρια να παίξουν στη βιβλιοθήκη. Τα δύο αγόρια βρίσκουν ένα βιβλίο με τα ζώα. Μετά από λίγη ώρα φεύγουν.

Στη γωνιά της μεταμφίεσης βρίσκονται δύο κορίτσια. Ψάχνουν τα υφάσματα. Επιλέγουν να φορέσουν από ένα μακρύ ύφασμα στην πλάτη τους και υποδύονται ότι είναι μελισσούλες. Κάτω στο χαλί έχουν τοποθετήσει διάφορα υφάσματα τα οποία είναι λουλούδια. Πετάνε πάνω στα λουλούδια και τραγουδούν ενώ παράλληλα μιμούνται και τον ήχο του βουίσματος των φτερών.

3.2 ΟΡΓΑΝΩΜΕΝΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

Γνωστικό αντικείμενο : Γλώσσα – ανάγνωση

Θέμα : Να χρησιμοποιούν σωστά τη βιβλιοθήκη της τάξης.

Στόχος : Να εντοπίζουν τον τίτλο, το συγγραφέα και άλλα στοιχεία του βιβλίου και να κάνουν συγκεκριμένες επιλογές βιβλίων ανάλογα με τα ενδιαφέροντα του και αυτό που αναζητούν.

Υλικά : Βιβλία

Με αφορμή την αφιερωμένη ημέρα για το βιβλίο (2 Απριλίου) συζητάμε με τα παιδιά :

- Σας αρέσουν τα βιβλία;
- Διαβάζετε /βλέπετε βιβλία;
- Ποια βιβλία προτιμάτε;

Διαβάζουμε ένα βιβλίο με ζώα της ζούγκλας. Πριν γίνει η ανάγνωση επισημαίνω ότι στο εξώφυλλο κάθε βιβλίου είναι γραμμένα σημαντικά στοιχεία του βιβλίου κάτι σαν ταυτότητα (ο τίτλος, ο συγγραφέας, η εκδοτική εταιρεία κλπ.).

Οργανώνουμε τη βιβλιοθήκη μας με τέτοιο τρόπο ώστε τα παιδιά εύκολα να μπορούν να αναζητούν τα βιβλία που τους ενδιαφέρουν. Τοποθετούμε τα βιβλία έτσι, ώστε να φαίνεται ολόκληρη η μπροστινή τους όψη και πίσω από κάθε βιβλίο να είναι τοποθετημένη η φωτογραφία του εξωφύλλου του, πράγμα που αποτελεί σημείο αναφοράς για τα παιδιά και τους επιτρέπει, μέσα από συσχετισμούς, να επανατοποθετούν τα βιβλία που δανείζονται στην ορισμένη θέση.

Ενθαρρύνω τα παιδιά να παίξουμε το παιχνίδι του βιβλιοπώλη.

Γωνιά παρεούλας – βιβλιοθήκης.

Γνωστικό αντικείμενο : Βιολογία

Θέμα : Υγιεινή των δοντιών

Στόχος : Να μάθουν τα παιδιά για τις τροφές που καταστρέφουν τα δόντια και να καταλάβουν τη σημασία που έχει το συχνό βούρτσισμα των δοντιών και η χρήση οδοντόπαστας για την υγιεινή τους.

Δημιουργία κατάστασης προβληματισμού :

Εισάγω κάποιο προβληματισμό σχετικά με το τι θα συνέβαινε εάν δεν είχαμε γερά δόντια. Θα πονέσουμε; Πως θα τρώγαμε; Πως μπορούμε να έχουμε γερά δόντια; Ποιον γιατρό επισκεπτόμαστε για τα δόντια;

- Συζητάμε για τη σημασία της οδοντόπαστας και του συχνού και σωστού βουρτσίσματος για την υγιεινή των δοντιών.

- Δείχνω στα παιδιά εικόνες από διάφορα τρόφιμα και προσπαθούμε να φτιάξουμε μια αφίσα με δύο κατηγορίες τροφίμων :

- Τρόφιμα που πρέπει να τρώμε για να έχουμε γερά δόντια (γιαούρτι, γάλα, φρούτα, λαχανικά)
- Τρόφιμα που πρέπει να αποφεύγουμε (καραμέλες, γλειφιτζούρια, γαριδάκια, τσίχλες).

- Ζητάμε από κάθε νήπιο να φέρει στο σχολείο οδοντόπαστα και οδοντόκρεμα. Μετά το γεύμα πλένουμε όλοι μαζί τα δόντια μας στην αυλή.

Εμπλουτίζουμε «τη γωνιά υγείας» όπου τοποθετούμε αφίσες με τα τρόφιμα που πρέπει να τρώμε για να έχουμε γερά δόντια και αυτά που πρέπει να αποφεύγουμε.

Παροτρύνω την ομάδα παιδιών να παίξουν σε αυτή τη γωνία.

Υλικά : Περιοδικά, χαρτόνι, κόλα, ψαλίδι, οδοντόκρεμα, οδοντόβουρτσα, πλαστικό ποτήρι.

Χώρος : Γωνιά παρεούλας – γωνιά υγείας – αυλή

Στην γωνιά υγείας τα παιδιά παίζουν το παιχνίδι του γιατρού. Εκτός από τις αφίσες τοποθετούμε και ένα βιβλιαράκι υγείας που έφτιαξα για τα παιδιά προκειμένου να γράφουν τις συνταγές φαρμάκων.

Γνωστικό αντικείμενο : Γλώσσα – προφορική επικοινωνία

Θέμα : Περιγραφή γεγονότων

Στόχος : να διηγηθούν βιωμένες τους εμπειρίες τηρώντας τη διαδοχική σειρά των γεγονότων και χρησιμοποιώντας λέξεις όπως πρώτα, μετά, ύστερα, μετά από αυτό κλπ.

Υλικά : Βιβλίο με εικόνες για μικρά παιδιά « η μέρα μου», κασέτα, κουτί, κασετόφωνο.

Συγκεντρώνω τα παιδιά στη γωνιά της παρεούλας και τους δείχνω ένα κουτί τυλιγμένο σε δώρο. Το κουτί προορίζονταν για τα παιδιά και περιείχε ένα βιβλίο με εικόνες, κασέτα, κασετόφωνο, τηλεόραση από χάρτινο κουτί και μικρόφωνο.

Το βιβλίο περιέχει εικόνες από την πορεία μιας καθημερινής ημέρας παιδιών από το ξημέρωμα ως τη νύχτα.

Δείχνω στα παιδιά τις εικόνες του βιβλίου και κάθε παιδί περιγράφει την εικόνα που βλέπει ενώ όλα όσα περιγράφει μαγνητοφωνούνται.

Ερωτήσεις προς τα νήπια :

- Τι βλέπεις σε αυτήν την εικόνα;
- Τι κάνει το παιδί τώρα;
- Πότε το κάνουμε αυτό συνήθως;
- Πότε πρέπει να τρώμε καλά για να έχουμε δυνάμεις;
- Πότε καθόμαστε όλοι μαζί στο τραπέζι;
- Πότε ξεκουραζόμαστε και πηγαίνουμε για ύπνο;

Οι ερωτήσεις αυτές γίνονται αφού το κάθε παιδί περιγράφει τις εικόνες του βιβλίου. Στη συνέχεια τα ενθαρρύνουμε να παίξουν τους δημοσιογράφους τη γωνιά της επικοινωνίας όπως κάποιο παιδί με το μικρόφωνο κάνει ερωτήσεις στα υπόλοιπα και αυτά διηγούνται την πορεία της δικής τους καθημερινής μέρας μπροστά στην τηλεόραση.

Χώρος : Γωνιά παρεούλας – επικοινωνίας

Γνωστικό αντικείμενο : Μελέτη του περιβάλλοντος

Θέμα : Κοσμήματα

Στόχος : να εκφραστούν τα παιδιά δημιουργικά, δεχόμενα ως ερεθίσματα στοιχεία από το πολιτιστικό μας περιβάλλον. Να ταξινομήσουν κοσμήματα ανάλογα με τη μορφή τους, το σχήμα τους και τη λειτουργικότητα τους.

Υλικά : συνδετήρες, πηλός, πλαστελίνη, εικόνες μουσείων.

Δείχνω στα παιδιά εικόνες με διάφορα κοσμήματα και παρατηρώντας τα παιδιά συμπεραίνουν για την πολιτιστική ή τεχνική ανάπτυξη μιας εποχής και για τις αισθητικές της ιδιαιτερότητες.

- Αναγνωρίζουν ότι τα κοσμήματα τις περισσότερες φορές τόνιζαν την κοινωνική θέση του κατόχου τους αλλά και την αισθητική τάση κάθε εποχής.
- Κατατάσσουν κοσμήματα ανάλογα με τη μορφή τους, το σχήμα και τη λειτουργικότητα τους.
- Δοκιμάζουμε να φτιάξουμε τα δικά μας κοσμήματα.
- Κατασκευάζουμε βραχιόλια, δαχτυλίδια, σκουλαρίκια κλπ.
- Οργανώνουμε τη γωνιά του κοσμηματοπωλείου όπου τα παιδιά πουλούν και αγοράζουν τα κοσμήματα που κατασκεύασαν. Ταξινομούν τα κοσμήματα ανά είδος και γράφουν αντίστοιχες καρτέλες (βραχιόλια, δαχτυλίδια) με τα δικά τους σύμβολα.

Χώρος : Γωνιά παρεούλας – εικαστικών κοσμημάτων.

Γνωστικό αντικείμενο : Γλώσσα

Θέμα : Γεύμα σε έστιατόριο

Στόχος : Να βελτιώσουν τον προφορικό τους λόγο, να εμπλουτίσουν το παιχνίδι τους. Να έρθουν σε επαφή με στοιχεία γραμματισμού (π.χ. κατάλογοι εστιατορίου)

Υλικά : Καταλόγους με τρόφιμα, περιοδικά, ψαλίδι

- Δείχνω στα παιδιά εικόνες από ανθρώπους που τρώνε σε εστιατόρια
- Ρωτάω αν έχουν φάει σε κάποιο εστιατόριο
- Ζητάω να μου περιγράψουν τι έκαναν εκεί.

Ακολουθεί συζήτηση με τα παιδιά για τη διαδικασία ενός γεύματος σε εστιατόριο. Εξηγούμε ότι αφού επιλέξουμε το τραπέζι που επιθυμούμε να καθίσουμε διαλέγουμε το φαγητό από τον κατάλογο του εστιατορίου.

- Τα παιδιά περιεργάζονται καταλόγους εστιατορίων με εικόνες φαγητών.

Στη συνέχεια εξηγούμε ότι μας εξυπηρετεί ο σερβιτόρος σε όλα. Είναι αυτός που μας σερβίρει το φαγητό μας.

- Εάν θέλουμε κάτι που δεν το περιέχει ο κατάλογος παρακαλούμε τον σερβιτόρο να ρωτήσει το μάγειρα του εστιατορίου.
- Όταν τελειώσουμε το γεύμα μας, πληρώνουμε τον σερβιτόρο και τον ευχαριστούμε.
- Τα παιδιά καλούνται να βάλουν εικόνες που απεικονίζουν δυο φίλους να τρώνε σε εστιατόριο, σε σωστή σειρά. Έτσι πρέπει να τοποθετήσουν πρώτα την εικόνα όπου οι δύο φίλοι κάθονται στο τραπέζι, στη συνέχεια αυτή που επιλέγουν το γεύμα τους από τον κατάλογο κ.ο.κ.
- Κόβουμε εικόνες από περιοδικά και φτιάχνουμε καταλόγους εστιατορίων για να δημιουργήσουμε «τη γωνιά εστιατορίου».

Ενθαρρύνω τα παιδιά να παίζουν στη γωνιά, όπου κάθονται στο τραπέζι, παραγγέλνουν το γεύμα τους από τον κατάλογο στον σερβιτόρο κλπ.

Χώρος : Γωνιά παρεούλας – γωνιά εστιατορίου

Γνωστικό αντικείμενο : Γλώσσα

Θέμα : Μέσα επικοινωνίας των ανθρώπων

Στόχος : Να γνωρίσουν τα μέσα επικοινωνίας των ανθρώπων (γράμμα, τηλέφωνο, υπολογιστής) και να εμπλουτίσουν τον προφορικό τους λόγο.

Δημιουργία κατάστασης προβληματισμού :

- Αν θέλω να μιλήσω με κάποια φίλη μου που βρίσκεται μακριά τι μπορώ να κάνω;
 - Υπάρχει άλλος τρόπος;
 - Γνωρίζεται τα μηνύματα σε κινητό και υπολογιστή;
- Δείχνω στα παιδιά ένα γράμμα και μια εικόνα υπολογιστή.
- Συζητάμε για τα τηλέφωνα, τα μηνύματα και τη χρήση των τηλεφωνικών καταλόγων.
- Δύο παιδιά μιλούν στο τηλέφωνο
- Δημιουργούμε τη γωνιά επικοινωνίας στην οποία τα παιδιά υποκρίνονται ότι επικοινωνούν με φίλους τους.
- Μαθαίνουν τη χρήση των τηλεφωνικών καταλόγων.

Ενθαρρύνω τα παιδιά να παίξουν στη γωνιά επικοινωνίας. Κάποιο παιδί εξυπηρετεί το ρόλο του υπαλλήλου και εξυπηρετεί όποιο χρειάζεται βοήθεια να ψάξει στον τηλεφωνικό κατάλογο, να γράψει ένα γράμμα και να τηλεφωνήσει.

Υλικά : τηλέφωνα, εικόνα υπολογιστή, τηλεφωνικός κατάλογος, χαρτιά, μολύβια, φακέλους.

Χώρος : γωνιά παρεούλας, επικοινωνίας.

Γνωστικό αντικείμενο : Βιολογία

Θέμα : Ευαισθητοποίηση για τη σωστή διατροφή

Στόχος : να μάθουν τα παιδιά ποιες είναι οι χρήσιμες τροφές για τον οργανισμό μας και ότι η ποικιλία στα γεύματα αποτελεί τη βάση μιας σωστής διατροφής.

Υλικά : Φρούτα, λαχανικά, συσκευασίες διαφόρων τροφίμων (γάλα, γιαούρτι κλπ.), ιστορία για τη σωστή διατροφή, μαρκαδόρους.

Δημιουργώ κατάσταση προβληματισμού :

- Δείχνω εικόνες από διάφορα τρόφιμα στα παιδιά και κάνω κάποιες ερωτήσεις.

π.χ. – γιατί πρέπει να πίνουμε γάλα;

- γιατί πρέπει να τρώμε φρούτα ;

- τι θα συνέβαινε αν κάποιο παιδί έτρωγε μόνο τσίχλες και σοκολάτες;

- Εάν κάποιο παιδί δεν έπινε ποτέ γάλα;

• Διαβάζω ένα παραμύθι στα παιδιά «Το ταξίδι του Άνκα» προκειμένου να κατανοήσουν την ανάγκη όλων των τροφών (φρούτα, λαχανικά κ.α.) για τη σωστή διατροφή.

• Στη συνέχεια επεξεργαζόμαστε και συζητάμε για το παραμύθι.

- Ποιόν συνάντησε πρώτα ο Άνκα;

- Τι του έδωσε να φάει;

- Γιατί ο Άνκα ήταν συνέχεια άρρωστος;

- Πως έμαθε τελικά τι πρέπει να τρώει για να είναι γερός και δυνατός;

Τα παιδιά βλέπουν διάφορες τροφές όπως φρούτα, λαχανικά, ψωμί, γάλα και επισημαίνουμε τι πρέπει να τρώμε τελικά για να είμαστε γεροί.

Δίνω στα παιδιά κριτήριο αξιολόγησης στο οποίο πρέπει να επιλέξουν τις χρήσιμες τροφές για τον άνθρωπο και να τις χρωματίσουν.

Τέλος εμπλουτίζουμε τη «γωνιά μαγαζάκι – μπακάλικο» με αυτές τις τροφές και παροτρύνω μια ομάδα παιδιών να παίξει εκεί.

Χώρος : Γωνιά παρεούλας – ζωγραφικής – μαγαζάκι.

3.3 Παρατήρηση (Μετά – έρευνα)

Μετά από μια εβδομάδα οργανωμένων δραστηριοτήτων από μένα στο νηπιαγωγείο, ακολούθησε το δεύτερο μέρος της έρευνας, η οποία είχε διάρκεια δέκα ημερών.

Σε αυτό το διάστημα των δυο εβδομάδων η έρευνα μου περιλάμβανε παρατήρηση του συμβολικού παιχνιδιού των παιδιών κατά τις ελεύθερες δραστηριότητες δεδομένου ότι είχε προηγηθεί μια εβδομάδα οργανωμένων δραστηριοτήτων στα παιδιά με βασικό σκοπό τον εμπλουτισμό του παιχνιδιού τους κατά τον προφορικό και γραπτό λόγο των παιδιών αλλά και γενικότερα στην επικοινωνία των παιδιών μεταξύ τους.

Αυτό που πρέπει να σημειωθεί είναι ότι στα παρακάτω περιστατικά συμβολικού παιχνιδιού των παιδιών αναφέρονται μόνο όσα διαδραματίζονται στις γωνιές που δημιουργήθηκαν ή εμπλουτίστηκαν μετά από τη δικιά μου παρέμβαση των οργανωμένων δραστηριοτήτων. Την πρώτη ημέρα της παρατήρησης, μια παρέα πέντε κοριτσιών έπαιζαν στη γωνιά του κοσμηματοπωλείου που είχαμε δημιουργήσει με τα παιδιά την προηγούμενη εβδομάδα. Σε αυτή τη γωνιά τρία κορίτσια υποδύονταν τις ιδιοκτήτριες του κοσμηματοπωλείου και τα άλλα δυο ήταν οι πελάτισσες. Η Αλίκη και η Σταυρούλα μπαίνουν στο κοσμηματοπωλείο και ζητούν από την πωλήτρια να τους εξυπηρετήσει.

Αλίκη : Καλημέρα, μπορείτε να μας βοηθήσετε;

Φιλομήλα : τι θέλετε παρακαλώ;

Σταυρούλα : Θέλουμε ένα κολιέ για το λαιμό και σκουλαρίκια

Φιλομήλα : Κοιτάξτε αυτά που έχουμε εδώ...

Αλίκη : Υπάρχουν άλλα; Ποιο μεγάλα θέλουμε...

Φιλομήλα : Τζένη μπορείς να μας βοηθήσεις εδώ;

Τζένη : Γεια σας. Τι θέλετε;

Φιλομήλα : Οι κυρίες θέλουν μεγαλύτερο κολιέ από αυτό, έχουμε;

Τζένη : Για να δω... Δυστυχώς δεν έχουμε μεγαλύτερα. Μπορείτε όμως να δείτε τις φωτογραφίες και να φτιάξουμε.

Τα δύο κορίτσια η Αλίκη και η Σταυρούλα ξεφυλλίζουν το εποπτικό υλικό που χρησιμοποίησαν στην οργανωμένη δραστηριότητα, το οποίο περιλάμβανε κοσμήματα από διάφορες εποχές.

Αλίκη : Να ... αυτά εδώ. Θα τα φτιάξετε;

Τζένη : Για να ρωτήσω μέσα, εκεί που τα φτιάχνουμε. Βιβιάνα μπορείς να τα φτιάξεις αυτά;

Βιβιάνα : Για να δω ... σε λίγο

Η Βιβιάνα παίρνει πλαστελίνη φτιάχνει δύο κολιέ και σκουλαρίκια στα οποία προσθέτει και χάντρες. Στη συνέχεια τα δίνει στη Φιλομήλα.

Φιλομήλα : Έτοιμα τα σκουλαρίκια σας και τα κολιέ για το λαιμό.

Σταυρούλα : Πόσο κάνουν αυτά;

Φιλομήλα : Κάνουν... εε... 10 ευρώ κάνουν.

Σταυρούλα : Ορίστε 10 ευρώ

Η Σταυρούλα για χρήματα χρησιμοποιεί καπάκια από πλαστικά μπουκάλια.

Φιλομήλα : Ευχαριστώ πολύ. Γεια σας.

Τη δεύτερη ημέρα στην ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων τρία κορίτσια και ένα αγόρι βρίσκονται στη γωνιά της βιβλιοθήκης. Η Ναταλία και ο Κωνσταντίνος είναι οι πωλητές του βιβλιοπωλείου και τακτοποιούν τα βιβλία στα ράφια σύμφωνα με το περιεχόμενό τους. μπαίνουν τα τρία κορίτσια που υποδύονται τις πελάτισσες και είναι φίλες μεταξύ τους.

Φιλομήλα : Καλημέρα

Κωνσταντίνος : Γεια σας! Τι θέλετε παρακαλώ;

Ελιάννα : Εγώ θα ήθελα ένα βιβλίο για το παιδί μου με ζώα

Κων/νος : Εδώ, είναι τα βιβλία με ζώα

Ελιάννα : Για να τα δω...

Κων/νος : Εσείς τι θέλετε;

Χριστίνα : Εγώ θέλω ένα βιβλίο με λουλούδια.

Κων/νος : Να δω λίγο... Ααα! Εδώ είναι αυτά.

Ναταλία : Εσείς τι θέλετε παρακαλώ;

Γεωργία : Θέλω ένα παραμύθι με πολλές εικόνες

Ναταλία : Εδώ είναι όλα τα παραμύθια

Στη συνέχεια πληρώνουν όλες τα βιβλία που αγόρασαν αφού πρώτα ξεφύλλισαν αρκετά από αυτά στο βιβλιοπωλείο όπου έπαιζαν.

Ένα αγόρι καθόταν στη γωνιά της επικοινωνίας. Φώναξε ένα φίλο του να πάρει την κάμερα και αυτός το μικρόφωνο. Έτσι πήγαιναν σε όλα σχεδόν τα παιδιά και έκαναν διάφορες ερωτήσεις. Για μικρόφωνο χρησιμοποιούσαν ένα μολύβι που πάνω στην άκρη είχε ένα βατραχάκι, ενώ την κάμερα την κατασκεύασα εγώ από χάρτινο κουτί για την οργανωμένη δραστηριότητα με την οποία εμπλούτισα και τη γωνιά επικοινωνίας που δημιουργήσαμε με τα παιδιά.

Ο Αποστόλης είχε το ρόλο του κάμεραμαν ενώ ο Γιώργος κρατούσε το μικρόφωνο και ρωτούσε τα παιδιά το όνομά τους και ποιο φαγητό τους αρέσει περισσότερο.

Την τρίτη ημέρα το πρωί η Χριστίνα, η Τζένη και η Γωγώ βρίσκονται στη γωνιά του ιατρείου. Η Χριστίνα είναι οδοντίατρος και η Τζένη με την κόρη της, τη Γωγώ, ήταν οι ασθενείς.

Τζένη : Γιατρέ καλημέρα

Χριστίνα : Καλημέρα, τι έχετε;

Τζένη : Γιατρέ η κόρη μου. Να... της πονάει ένα δόντι

Χριστίνα : Για να δω. Κάθισε εδώ και άνοιξε πολύ το στόμα σου.

Τζένη : τι έχει γιατρέ;

Χριστίνα : Τώρα θα το φτιάξω. Πρέπει να πλένεις κάθε μέρα τα δόντια σου Γωγώ και να μην τρως πολλές καραμέλες. Θα σας γράψω ένα χάπι για να μη πονάει.

Τη συνταγή φαρμάκων τη γράφει σε ένα βιβλιαράκι υγείας που έχω φτιάξει για να εμπλουτίσω τη γωνιά του ιατρείου.

Τζένη : Ευχαριστώ πολύ γιατρέ. Γεια σας.

Τρία κορίτσια και ένα αγόρι βρίσκονται στη γωνιά μεταμφίεσης. Η Φιλομήλα φοράει στο κεφάλι της ένα κίτρινο μακρύ ύφασμα, για να υποδυθεί τη Ραπουνζελ. Ο Λεωνίδας φοράει ένα καπέλο και μια ζώνη με

ένα σπαθί και υποδύεται τον πρίγκιπα, τον αγαπημένο της Ραπουνζελ. Η Βιβιάνα φοράει ένα μπλε μακρύ ύφασμα για φόρεμα και υποδύεται την κακιά μάγισσα που κρατούσε την Ραπουνζελ φυλακισμένη. Η Ναταλία δε συμμετέχει αλλά βοηθούσε τους υπόλοιπους να μεταμφιεστούν.

Βιβιάνα : Ραπουνζελ ρίξε τα μαλλιά σου να ανέβω στον πύργο

Φιλομήλα : Ναι... τώρα αμέσως

Ο Λεωνίδας έβγαλε το σπαθί του και πήρε τη Φιλομήλα δίπλα από τη Βιβιάνα.

Φιλομήλα : Επιτέλους σώθηκα !

Λεωνίδας : Με το σπαθί μου σκότωσα αυτή την κακιά και τώρα θα παντρευτούμε.

Αλλάζουν ρούχα, η Φιλομήλα φοράει ένα άσπρο καπέλο και κρατάει μια ανθοδέσμη από γκοφρέ χαρτί. Ο Λεωνίδας φοράει ένα μαύρο ύφασμα και προχωρούν. Η Ναταλία και η Βιβιάνα τραγουδούν το γαμήλιο εμβατήριο και έτσι τελειώνει το παιχνίδι.

Την τέταρτη μέρα δύο κορίτσια πηγαίνουν στη γωνιά του ιατρείου. Η Αλίκη είναι η γιατρός και ο Γιάννης ασθενής.

Αλίκη : Ελάτε μέσα

Γιάννης : Καλημέρα γιατρέ. Με πονάει η κοιλία μου λίγο.

Αλίκη : Για να δω... Ξαπλώστε εδώ

Το εξετάζει με τα ακουστικά

Γιάννης : Γιατρέ με πονάει και το δόντι μου λίγο

Αλίκη : Για άνοιξε το στόμα σου. Πλένεις τα δόντια ; κάθε μέρα;

Γιάννης : Ναι τα πλένω

Αλίκη : Να μη τρως πολλές τσίχλες. Θα σου δώσω ένα φάρμακο

Γιάννης : Ευχαριστώ γιατρέ.

Τρία κορίτσια βρίσκονται στη γωνιά του κοσμηματοπωλείου.

Γεωργία : Τι θέλετε;

Σταυρούλα : Εγώ ένα βραχιόλι

Χριστίνα : Εγώ ένα δαχτυλίδι

Γεωργία : Να δω είναι πολλά

Χριστίνα : Θέλω και ένα κολιέ για την αδερφή μου. Πόσο κάνουν;

Γεωργία : 5 ευρώ

Σταυρούλα : Θέλω και εγώ ένα δαχτυλίδι

Γεωργία : Εδώ είναι. Ποιο θέλετε παρακαλώ

Σταυρούλα : Θέλω μεγάλο... να ! αυτό. πόσα ευρώ κάνουν αυτά;

Γεωργία : Αυτά ... κάνουν 10 ευρώ

Σταυρούλα : Να έχω 10 ευρώ. Γεια σας

Φεύγουν και πηγαίνουν στη γωνιά του κουκλόσπιτου να συνεχίσουν το παιχνίδι τους.

Την τελευταία ημέρα της εβδομάδας, δηλαδή την πέμπτη μέρα της παρατήρησης, 3 κορίτσια βρίσκονται στη γωνιά του εστιατορίου. Κάθονται στο τραπέζι και κοιτούν τα φαγητά που βρίσκονται στον κατάλογο. Φωνάζουν ένα αγόρι, το Γιώργο, για να είναι ο σερβιτόρος και εκείνος δέχεται.

Όταν αποφασίσουν τι επιθυμούν να φάνε φωνάζουν τον Γιώργο και του λένε ότι θέλουν πίτσα και μακαρόνια. Γιώργος παίρνει ένα βιβλίο, το οποίο το χρησιμοποιεί ως δίσκο. Πηγαίνει στο κουκλόσπιτο, τοποθετεί επάνω στο δίσκο του πιάτα με φαγητά, πιρουνία, ποτήρια και πηγαίνει στα κορίτσια. Η Ελιάνα, η Αλίκη και η Τζένη τρώνε. Στο τέλος φωνάζουν τον Γιώργο. Πληρώνουν το φαγητό τους, κάθονται, συζητούν και μετά φεύγουν για τη γωνιά του οικοδομικού υλικού όπου ασχολούνται με παζλ και διάφορα τουβλάκια.

Την πρώτη ημέρα της επόμενης εβδομάδας, δηλαδή την έκτη ημέρα της παρατήρησης δύο κορίτσια, η Σταυρούλα και η Αλίκη βρίσκονται στη γωνιά του κουκλόσπιτου. Η Σταυρούλα σιδερώνει, πλένει τα πιάτα, μαγειρεύει και ταΐζει την κόρη της την Αλίκη. Ξαφνικά χτυπάει το τηλέφωνο. Για τηλέφωνο χρησιμοποιεί ένα μακρόστενο ξύλινο τουβλάκι από το οικοδομικό υλικό.

Σταυρούλα : Εμπρός; Ποιος είναι;

Χριστίνα : Η Χριστίνα είμαι Σταυρούλα. Τι κάνεις;

Σταυρούλα : Μαγειρεύω μακαρόνια τώρα.

Χριστίνα : Είμαι έξω θα έρθεις για καφέ στην καφετέρια;

Σταυρούλα : Θα έρθω με την Αλίκη να πάμε και για ψώνια μετά.

Χριστίνα : Εντάξει, γεια τώρα.

Η Σταυρούλα πηγαίνει στη γωνιά μεταμπίεσης, φοράει ένα άσπρο καπέλο, παίρνει μια τσάντα στον ώμο και πηγαίνουν στη γωνιά του μανάβικου. Εκεί βρίσκεται η Φιλομήλα.

Φιλομήλα : Τι θέλετε παρακαλώ; Φρούτα έχω, φρούτα πουλάω (φωνάζει δυνατά)

Σταυρούλα : Θέλω 2 καρότα και μπανάνες

Φιλομήλα : Να τα βάλουμε εδώ.. κάνουν.. 10 ευρώ.

Αλίκη : Μαμά κοίτα τσίχλες

Σταυρούλα : Θα πάρετε μόνο αυτές γιατί χαλάνε τα δόντια οι πολλές τσίχλες. Εσύ είσαι μικρό παιδάκι και πρέπει να πίνεις πολύ γάλα και να τρως φρούτα για να μεγαλώσεις. Εντάξει Αλίκη; Θα πάρω και λίγο γάλα...

Φιλομήλα : Αυτό κάνει 2 ευρώ

Σταυρούλα : Ορίστε και 2 ευρώ. Γεια σας.

Μετά από τη γωνιά του μανάβικου η Χριστίνα προτείνει να αγοράσουν ένα παραμύθι στην Αλίκη. Στη γωνιά της βιβλιοθήκης βρίσκεται ο Αποστόλης.

Χριστίνα : Γεια σας, θέλουμε ένα παραμύθι για την Αλίκη το παιδί της Σταυρούλας.

Αποστόλης : Εδώ έχουμε τα παραμύθια

Τα κορίτσια ξεφυλλίζουν διάφορα παραμύθια αγοράζουν δύο τελικά και πηγαίνουν στο κουκλόσπιτο όπου συνεχίζουν το παιχνίδι τους.

Την έβδομη ημέρα ο Λεωνίδας κάθεται μόνος του στη γωνιά της επικοινωνίας, όταν πηγαίνει η Γεωργία και του ζητάει τον τηλεφωνικό κατάλογο για να ψάξει το τηλέφωνο μιας φίλης της. Ξεφυλλίζει το κατάλογο και μετά τηλεφωνεί.

Βιβιάνα : Ναι;

Γεωργία : Εγώ είμαι η Γεωργία. Τι κάνεις;

Βιβιάνα : Καλά. Είμαι σπίτι. Θα έρθεις;

Γεωργία : Ναι έρχομαι

Στη συνέχεια ο Κωνσταντίνος ζητά από το Λεωνίδα ένα φάκελο για να στείλει ένα γράμμα.

Η Ελιάννα βρίσκεται πίσω από την τηλεόραση και υποδύεται την παρουσιάστρια ειδήσεων και συγκεκριμένα περιγράφει τον καιρό έξω.

- Κυρίες και κύριοι έξω βρέχει λίγο τώρα και έχει λίγο ήλιο. Πρέπει να φοράμε μπουφάν και να πάρουμε και ομπρέλες να μη βραχούμε.

Δύο αγόρια ο Γιώργος και ο Γιάννης πηγαίνουν και κάθονται στη γωνιά του εστιατορίου. Βλέπουν τον κατάλογο και παραγγέλνουν στη Χριστίνα μακαρόνια και πατάτες. Ο Γιώργος έχει στη ζώνη του ένα πλαστικό τουβλάκι και το χρησιμοποιεί σαν κινητό τηλέφωνο. Στέλνει μήνυμα, όπως μου είπε, σε ένα φίλο του να έρθει. Ύστερα από αρκετή ώρα τα δυο αγόρια σηκώνονται και πηγαίνουν να φτιάξουν ένα τρενάκι.

Την όγδοη ημέρα το πρωί η Ναταλία και ο Αποστόλης πηγαίνουν στη γωνιά της μεταμφίεσης. Η Ναταλία φοράει ένα κόκκινο καπέλο και παίρνει ένα καλαθάκι από το μανάβικο. Ο Αποστόλης φοράει ένα καφέ ύφασμα για ουρά και μεταμφιέζεται σε λύκο, ενώ η Ναταλία σε κοκκινোসκουφίτσα. Έχει το καλαθάκι της, πηγαίνει βόλτα, τραγουδάει ενώ Αποστόλης την ακολουθεί...

Η Ελιάννα και η Βάσω παίρνουν δύο μεγάλα μολύβια από τη γωνιά της επικοινωνίας και υποδύονται τους δημοσιογράφους. Πηγαίνουν σε όλες τις γωνιές και ρωτούν τα παιδιά :

- Πως σε λένε;
- Ποιο χρώμα σου αρέσει;
- Ποιο φαγητό σου αρέσει;

Την ένατη μέρα το πρωί την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων η Φιλομήλα κάθεται στη γωνιά του ιατρείου και τακτοποιεί το γραφείο.

Σταυρούλα : Καλημέρα γιατρέ πρέπει να με δείτε. Και έμένα και το παιδί μου.

Φιλομήλα : Για να δω πρώτα το παιδάκι σας.

Τοποθετεί την κούκλα πάνω στο γραφείο και την εξετάζει με τα ακουστικά.

Φιλομήλα : Για να βάλουμε και θερμόμετρο (χρησιμοποιεί ένα μολύβι).

- Έχει λίγο πυρετό. Θα σας γράψω ένα σιρόπι. Εσείς που πονάτε;

Σταυρούλα : Εδώ στην κοιλία

Φιλομήλα : Για να δω.. (την εξετάζει με τα ακουστικά)

- Θα σας γράψω ένα χάπι και να τρώτε φρούτα που κάνουν καλό.

Σταυρούλα : Ευχαριστούμε πολύ.

Τρία κορίτσια βρίσκονται στη γωνιά του κοσμηματοπωλείου.

Αλίκη : Τι θέλετε παρακαλώ;

Γεωργία : Εγώ ένα βραχιόλι

Βάσω : Και εγώ ένα μικρό δαχτυλίδι

Αλίκη : Να εδώ είναι όλα

Γεωργία : Θέλω και σκουλαρίκια

Αλίκη : Σκουλαρίκια; Ααα... εδώ είναι

Βάσω : Αυτό πόσο κάνει;

Αλίκη : 3 ευρώ

Γεωργία : Εντάξει τα σκουλαρίκια. Πόσο κάνουν;

Αλίκη : 5 ευρώ κάνουν

Γεωργία : Να έχω 5 ευρώ. Γεια σας.

Την δέκατη ημέρα 5 κορίτσια και ένα αγόρι κάθονται στη γωνιά της παρεούλας και παίζουν σχολείο όπως μου είπαν. Η Τζένη είναι δασκάλα και οι υπόλοιποι οι μαθητές. Τους μιλάει για την υγιεινή των δοντιών. Σημειώνει ότι τα παιδιά για να μεγαλώσουν πρέπει να τρώνε φρούτα, γάλα, ψάρια κ.α. όχι καραμέλες και γαριδάκια. Πηγαίνουν όλοι μαζί στη γωνιά της υγείας που δημιουργήσαμε και ξεφυλλίζουν βιβλία με φρούτα. Επίσης βλέπουν την πυραμίδα της διατροφής που έχουμε κολλήσει στον τοίχο.

Μια παρέα τριών κοριτσιών πηγαίνουν στη γωνιά της επικοινωνίας. Η Ναταλία κάθεται πίσω από τη τηλεόραση και αφηγείται στη Βιβιάνα και στη Τζένη το παραμύθι της Σταχτοπούτας. Στη συνέχεια

αλλάζουν ρόλους και έτσι όλες κάθονται με τη σειρά, μπροστά στην τηλεόραση και αφηγούνται ένα παραμύθι...

Ο Γιώργος και ο Κωνσταντίνος κάθονται στη γωνιά του εστιατορίου. Βλέπουν τον κατάλογο και παραγγέλνουν κοτόπουλο. Ο Λεωνίδας τους σερβίρει το φαγητό μαζί με νερό. Τα δύο αγόρια τελειώνουν το γεύμα τους, πληρώνουν τον σερβιτόρο και πηγαίνουν στη γωνιά του οικοδομικού υλικού όπου συνεχίζουν το παιχνίδι τους προσπαθώντας να φτιάξουν ένα αεροπλάνο από τουβλάκια.

4. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παιχνίδι είναι το μεγαλύτερο δώρο που χάρισε η φύση στ παιδί (Κυριαζοπούλου- Βαληνάκη, 1997, 219). Χαρίζει μεγάλη χαρά και ευχαρίστηση στο παιδί, είναι ,μια σοβαρή ενασχόληση, για αυτό και καταβάλλει μεγάλη προσπάθεια, μοναδική θα λέγαμε, με όλες του τις δυνάμεις.

Η ενεργητικότητα του παιδιού στη διάρκεια του παιχνιδιού είναι δημιουργική, φανταστική και αυθόρμητη. Αρκεί να το παρατηρήσουμε στην ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων, όπου παίζει, υποδύεται ένα πρόσωπο, μιμείται συμπεριφορές των ενηλίκων και ζει καταστάσεις που δημιουργεί για τον εαυτό του.

Τα παιδιά προτιμούν κυρίως τα ομαδικά παιχνίδια στα οποία διαμέσου της δράσης και των συγκινήσεων που βιώνει διαμορφώνει το χαρακτήρα του, δημιουργεί ένα κλίμα φιλίας και κοινωνικότητας που επιταχύνει την ωρίμανση του χαρακτήρα του και την κοινωνικοποίηση του. το παιδί δρώντας μέσα στην ομάδα, αφομοιώνει δημιουργικά όλες τις ευεργετικές επιδράσεις της αγωγής που αυτόματα ξεπηδούν μέσα από το ομαδικό παιχνίδι και του δίνουν ισχυρά ερεθίσματα, για να δουλέψει τη φαντασία του, να αναπτύξει πρωτοβουλίες, να ασκηθεί, να κρίνει σωστά και να δρα αποφασιστικά. Τα παιδιά που αγαπούν τα ομαδικά παιχνίδια και τα παίζουν τακτικά αναπτύσσονται αρμονικά, σωματικά, πνευματικά, συναισθηματικά.

Κατά το συμβολικό παιχνίδι, το παιδί αναπαριστάνει ανθρώπινες δραστηριότητες και συμπεριφορές, τις οποίες παρατηρεί στο γύρω περιβάλλον του. μέσα στα ομαδικά παιδικά παιχνίδια αφθονούν τα σύμβολα, τα οποία ανάλογα με τους στόχους τους εκφράζουν καταστάσεις από τη ζωή και τη δράση των μεγάλων.

Κατά τη διάρκεια της έρευνας παρατηρήθηκε κινητικότητα σε μερικές γωνιές στις οποίες διαδραματιζόταν συμβολικό παιχνίδι, όπως στη γωνιά του κουκλόσπιτου, του οικοδομικού υλικού, του ιατρείου, του

μπακάλικου και της μεταμφίεσης. Ακολούθησε μια εβδομάδα οργανωμένων δραστηριοτήτων ενταγμένες στο Αναλυτικό Πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου με σκοπό τον εμπλουτισμό των θεμάτων του παιχνιδιού των παιδιών δημιουργώντας καινούργιες και πλούσιες σε ερεθίσματα γωνιές.

Επιπλέον ενσωματώθηκαν στις ήδη υπάρχουσες γωνιές διάφορα υλικά στοιχεία γραμματισμού όπως σημειωματάρια, περιοδικά, κατάλογοι εστιατορίων, βιβλιάριο υγείας, βιβλία μαγειρικής, εφημερίδες, τηλεφωνικοί κατάλογοι κ.α. Έτσι δημιουργήθηκαν και νέες γωνιές, όπως η γωνιά της επικοινωνίας, του κοσμηματοπωλείου, του εστιατορίου και παρατηρήθηκε ιδιαίτερο ενδιαφέρον από τη μεριά των παιδιών τα οποία έπαιζαν καθημερινά σε αυτές αλλά και στις ήδη υπάρχουσες με σαφώς πιο εμπλουτισμένο λεξιλόγιο αλλά και υιοθέτηση καινούργιων ρόλων και χρήση των αντικειμένων με ποικίλους συμβολισμούς.

Για παράδειγμα στη γωνιά της βιβλιοθήκης όπου πριν τα παιδιά πήγαιναν για λίγο ξεφυλλίζοντας απλά μερικά βιβλία κατά τη μετά-έρευνα της οποίας είχαν προηγηθεί οι οργανωμένες δραστηριότητες μιας εβδομάδας, έπαιζαν μετατρέποντας τη βιβλιοθήκη σε βιβλιοπωλείο όπου τα παιδιά ζητούσαν βιβλία με συγκεκριμένο θέμα (π.χ. βιβλία για ζώα) τα ξεφύλλιζαν και στο τέλος αγόραζαν αυτά που τους ενδιέφεραν. Αυτό κάποιες φορές λειτουργούσε και σαν δανειστική βιβλιοθήκη όπου τα παιδιά με τη βοήθεια μου επέλεγαν να αγοράσουν κάποια βιβλία από το βιβλιοπωλείο ενώ στην ουσία τα δανείζονταν για το σπίτι. Η δική μου βοήθεια περιοριζόταν στο να κρατάω κατάλογο με τα ονόματα των παιδιών και τα βιβλία που δανείζονταν όταν με χρειαζόντουσαν τα παιδιά.

Ακόμη στη γωνιά του ιατρείου ενώ πριν το παιχνίδι αποτελούταν από μια «τυπική» επίσκεψη κάποιου παιδιού στον γιατρό μετά τα παιδιά ενσωμάτωσαν διάφορα στοιχεία από τη διδασκαλία που προηγήθηκε. Έγραφαν ιατρικές συνταγές σε βιβλιάριο υγείας και παρατηρήθηκε

εμπλουτισμός στο λεξιλόγιο που χρησιμοποιούσαν όπως : οδοντίατρος, συνταγή φαρμάκων κ.α.

Η γωνιά του κουκλόσπιτου είναι αυτή που παρέχει τα περισσότερα ερεθίσματα για το συμβολικό παιχνίδι. Εκεί τα παιδιά βιώνουν καθημερινές καταστάσεις της ζωής επιλέγοντας περισσότερο οικογενειακούς ρόλους όπως μαμά, παιδί, μπαμπάς, αδερφός, αδερφή.

Το παιδί στο κουκλόσπιτο συνδυάζει διαφορετικά τα αντικείμενα με ένα συμβολικό τρόπο με τον οποίο εξαντλούν κάθε περιθώριο δημιουργίας που έχουν. Για παράδειγμα, στο νηπιαγωγείο την ώρα των ελεύθερων δραστηριοτήτων όπου τα παιδιά έπαιζαν στο κουκλόσπιτο χρησιμοποιούσαν για τηλέφωνο ένα πλαστικό τουβλάκι, ορθογώνιο και με τέτοιο σχήμα ώστε το πάνω μέρος του εξυπηρετούσε να το χρησιμοποιούν ως πληκτρολόγιο, από το οποίο έπαιρναν τα τηλέφωνα στους φίλους τους.

Εξάλλου η φαντασία συμπληρώνει αυτό που αρνείται να προσφέρει η πραγματικότητα, το δικαίωμα δηλαδή να απολαμβάνει μικρές καθημερινές και συνηθισμένες για τους περισσότερους ανθρώπους σήμερα, καταστάσεις. Έτσι μαγειρεύουν, σιδερώνουν, πλένουν, ταΐζουν την κούκλα ή κάποιο παιδί όπως η μαμά το παιδί, παντρεύονται, τηλεφωνούν, κάνουν πάρτι γενεθλίων.

Γενικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα παιδιά με το παιχνίδι στο κουκλόσπιτο, αποκτούν εμπειρίες και γνώσεις σχετικά με τη λειτουργία της κοινωνίας, χρησιμοποιούν τη φαντασία τους και εξαντλούν τη δημιουργικότητά τους στη χρήση και στο συμβολισμό των αντικειμένων, αναπτύσσουν πρωτοβουλίες και μαθαίνουν μέσα από τη μίμηση διάφορες καταστάσεις της καθημερινής ζωής των ενηλίκων.

Η γωνιά του μπακάλικου και γενικά οτιδήποτε έχει τη μορφή 'μαγαζάκι' προσφέρει ατέλειωτες δυνατότητες για κοινωνική διαπαιδαγώγηση αφού τα παιδιά εκεί συμπεριφέρονται όπως οι μεγάλοι καλλιεργώντας και τη φαντασία τους. Δίνει στα παιδιά την ευκαιρία να ασκήσουν τον προφορικό τους λόγο, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο

τους, προάγει τη λογικομαθηματική σκέψη των παιδιών αφού τα φέρνει σε επαφή με δοσοληψίες για την αγορά διαφόρων πραγμάτων, συνειδητοποιώντας έτσι και την έννοια του βάρους, του όγκου, της ποσότητας, αλλά και των χρημάτων.

Στο νηπιαγωγείο κατά τη διάρκεια της δικής μου παρέμβασης, εκτός από τη γωνιά του μπακάλικου η οποία υπήρχε, δημιουργήσαμε άλλες δύο, τη γωνιά του κοσμηματοπωλείου και διαμορφώσαμε έτσι τη γωνιά της βιβλιοθήκης που τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι, αγοράζοντας και πουλώντας βιβλία στο βιβλιοπωλείο, έρχονται έτσι σε επαφή με διάφορα είδη γραπτού λόγου όπως περιοδικά, βιβλία, εφημερίδες κ.α.

Τα παιδιά παίζοντας στο κοσμηματοπωλείο, είχαν τη δυνατότητα να εκφραστούν δημιουργικά αφού δέχτηκαν ερεθίσματα και στοιχεία από το πολιτιστικό μας περιβάλλον. Μετά τη διδασκαλία τα περισσότερα παιδιά ήταν σε θέση να ταξινομούν διάφορα κοσμήματα ανάλογα με τη μορφή τους, το σχήμα και τη λειτουργικότητά τους. Ήρθαν σε επαφή με διάφορα στοιχεία του γραπτού λόγου όπως διάφορες εικόνες βιβλίων αλλά και καρτέλες όπου υπήρχε ο συμβολισμός για το είδος του κοσμήματος που βρισκόταν στη συγκεκριμένη θέση. Έτσι τα παιδιά έφτιαχναν διάφορα κοσμήματα, τα τοποθετούσαν στην κατάλληλη θέση ανάλογα με το σχήμα και τη μορφή τους, κατασκεύαζαν τις καρτέλες οι οποίες δήλωναν τι υπήρχε κάθε φορά στη βιτρίνα του κοσμηματοπωλείου και τέλος τα πουλούσαν. Έτσι δημιουργούσαν με βάση τη φαντασία τους, διακοσμούσαν τη βιτρίνα του κοσμηματοπωλείου, έγραφαν τις καρτέλες χρησιμοποιώντας διάφορους συμβολισμούς και επέλεγαν σαν πελάτες πια, ποια κοσμήματα επιθυμούν να αγοράσουν.

Η γωνιά της μεταμφίεσης χρησιμοποιείται από τα νήπια για τη μεταμφίεσή τους σε διάφορες καταστάσεις των παιχνιδιών τους, με ρούχα, υφάσματα, καπέλα, τσάντες και άλλα αντικείμενα που υπάρχουν σε αυτήν. Τα παιδιά υποδύονται ρόλους από τη ζωή των ενηλίκων, όπως γάμους, βόλτες στο πάρκο με σκύλο, μεταμφιέζονται σε ήρωες

γνωστών παραμυθιών, όμως η οικογένεια είναι ένα από τα πιο αγαπητά και ενδιαφέροντα πράγματα στη ζωή των παιδιών. Γι αυτό, όπως ήδη αναφέραμε, οι ρόλοι των μελών της οικογένειας αποτελούν συνήθως την πρώτη επιλογή τους. Συχνά όμως τους αρέσει να υιοθετούν και άλλους ρόλους μεγάλων, όπως του γιατρού, της νοσοκόμας, του πυροσβέστη, του φούρναρη, του αστυνομικού, του βασιλιά, της βασίλισσας, του καουμπόη κ.α.

Για να αναπαραστήσουν διάφορους ρόλους και να ζωντανέψουν καταστάσεις που θέλουν, χρησιμοποιούν διάφορα ρούχα, όπως φορέματα, φούστες, ρόμπες, εσάρπες, γραβάτες, καπέλα, σκέτα υφάσματα σε διάφορα μεγέθη και χρώματα. Σε αυτήν τη γωνιά τα παιδιά αυτοσχεδιάζουν, υποδύονται ρόλους και καταστάσεις από τον κόσμο των μεγάλων με κύρια όπλα τη φαντασία τους και τη δημιουργικότητά τους.

Στη γωνιά της επικοινωνίας, την οποία δημιουργήσαμε μαζί με τα παιδιά, έπαιζαν διάφορα παιχνίδια χρησιμοποιώντας τηλέφωνο, τηλεφωνικούς καταλόγους, τηλεόραση (από χάρτινο κουτί την οποία φτιάξαμε όλοι μαζί), σημειωματάρια και άλλα αντικείμενα με διαφορετικούς κάθε φορά συμβολισμούς. Τα παιδιά υποδύονταν τους δημοσιογράφους και χρησιμοποιώντας ένα μολύβι για μικρόφωνο και ρολά από χαρτιά κουζίνας για κάμερα, έπαιρναν συνέντευξη στον βιβλιοπώλη του βιβλιοπωλείου, στη μαμά που πήγαινε για ψώνια με το παιδί και γενικά σε όλα τα παιδιά που εκείνη τη στιγμή έπαιζαν σε κάποια άλλη γωνιά. Έτσι τους δόθηκε η δυνατότητα να διηγούνται εμπειρίες τους, να ασκούνται στο να οργανώνουν το λόγο τους, συνδέοντας απλές προτάσεις μεταξύ τους με τις κατάλληλες συνδετικές λέξεις, όπως και, για, επειδή κ.α. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά βελτιώνουν και εμπλουτίζουν τον προφορικό τους λόγο, έρχονται σε επαφή με τα υπόλοιπα παιδιά και πραγματοποιώντας συνομιλίες. Επιπλέον τα παιδιά στη γωνιά της επικοινωνίας έρχονται σε επαφή με μια διαφορετική εκδοχή του γραπτού λόγου, ο τηλεφωνικός κατάλογος,

όπου τα παιδιά τον αναγνωρίζουν από τα τυπογραφικά χαρακτηριστικά του και τη λειτουργικότητά του. Ακόμη τα παιδιά με τα σημειωματάρια και τα μολύβια που υπάρχουν στο χώρο, παροτρύνονται να παράγουν ψευδοκείμενα προκειμένου να εκφράσουν ένα συγκεκριμένο μήνυμα.

Στη γωνιά του εστιατορίου, την οποία δημιουργήσαμε με τα παιδιά, έπαιζαν με ιδιαίτερη ευχαρίστηση. Τα παιδιά γνώριζαν εκεί ένα άλλο είδος του γραπτού λόγου, τους καταλόγους, οι οποίοι υπήρχαν πάνω στο τραπέζι και τα παιδιά είχαν τη δυνατότητα να παραγγείλουν όποιο φαγητό επιθυμούσαν στο σερβιτόρο. Επιπλέον κατανοούσαν την ποσότητα του φαγητού και επέλεγαν τόσα φαγητά κάθε φορά, ανάλογα με τα άτομα που καθόντουσαν για γεύμα.

Γενικά θα μπορούσαμε να πούμε ότι τα κορίτσια προτιμούν περισσότερο τους οικογενειακούς ρόλους, ενώ τα αγόρια τους αρχηγικούς ρόλους, τους ρόλους παιδικών ηρώων όπως τον Action-man ή διαφόρων εκπομπών προερχόμενων από τα μέσα μαζικής ενημέρωσης και συγκεκριμένα την τηλεόραση. Αυτό παρατηρήθηκε περισσότερο αφού δημιουργήσαμε τη γωνιά επικοινωνίας όπου τα παιδιά έπαιζαν όπως ήδη αναφέραμε, τους δημοσιογράφους παρουσιάζοντας κάποια εκπομπή στην τηλεόραση ή κάνοντας ρεπορτάζ ανάμεσα στα υπόλοιπα παιδιά της τάξης.

Τα νήπια παίζουν συνήθως με διάφορα παιχνίδια και όχι συνέχεια με κάτι συγκεκριμένο. Συνηθίζουν επίσης να μετακινούνται από τη μια γωνιά στην άλλη και να αλλάζουν το θέμα και το περιεχόμενο τους.

Η Νηπιαγωγός από την πλευρά της, πιστεύω ότι πρέπει να θεωρεί το παιχνίδι σαν το δείκτη, τον περισσότερο ασφαλή για το χαρακτήρα του παιδιού και σαν μέτρο της φυσιολογικής ανάπτυξής του, σε βαθμό της πνευματικής υγείας και σωματικής και συναισθηματικής του κατάστασης. Πρέπει να είναι σε θέση να λαμβάνει τα μηνύματα που εκπέμπουν τα παιδιά με τα αυθόρμητα παιχνίδια τους. Να παρατηρεί, να καταγράφει, να αναλύει τις αυθόρμητες δραστηριότητες, να εντοπίζει αδυναμίες και παραλείψεις και να σχεδιάζει τις παρεμβάσεις της, έτσι

ώστε να πετύχει την ολόπλευρη ανάπτυξη όλων των παιδιών της ομάδας της.

Όμως η διαρρύθμιση του νηπιαγωγείου παίζει καθοριστικό ρόλο στη λειτουργία του. Ο χρόνος που αφιερώνεται σύμφωνα με το ημερήσιο πρόγραμμα δραστηριοτήτων, στην αυθόρμητη ενασχόληση των νηπίων στις γωνιές δραστηριοτήτων, δεν είναι χρόνος απραξίας των νηπίων, ούτε αποκλειστικά χρόνος εκτόνωσης. Επίσης, σε καμιά περίπτωση δεν είναι χρόνος εκπλήρωσης των διοικητικών ή άλλων υποχρεώσεων της Νηπιαγωγού. Είναι χρόνος μοναδικής και πρωτότυπης δημιουργίας. Έτσι η διαμόρφωση του χώρου της αίθουσας του νηπιαγωγείου σε γωνιές, διευκολύνει την ικανοποίηση των διαφόρων ενδιαφερόντων των παιδιών και η ώρα των αυθόρμητων δραστηριοτήτων γίνεται ευχάριστη και δημιουργική.

Κατά βάση η Νηπιαγωγός θα πρέπει να προωθεί, να ενθαρρύνει και να παροτρύνει τα παιδιά να παίζουν. Ακόμη πρέπει να υποβοηθά εξατομικευμένα, αν χρειαστεί, τα παιδιά παρέχοντας τους κίνητρα και υποστηρίζοντας τη σκέψη τους.

Στη συνέχεια παραθέτουμε ένα συνοπτικό πίνακα των παρατηρήσεών μας που προέκυψαν από τη μετά-έρευνα, η οποία ακολούθησε την εφαρμογή των οργανωμένων δραστηριοτήτων

Συνοπτικός Πίνακας των Θεμάτων του Συμβολικού Παιχνιδιού που παρατηρήθηκαν

Χώρος	Θέμα	Ρόλοι	Αντικείμενα	Συμβολισμός Αντικειμένων	Στοιχεία γραμματισμού στις γωνιές
• Γωνιά Κουκλόσπιτου	• Πάρτι γενεθλίων	• Οικογενειακοί ρόλοι	<ul style="list-style-type: none"> • Ξύλινο τουβλάκι • Χρωματιστά υφάσματα • Μικρά ξυλάκια από το οικοδομικό 	<ul style="list-style-type: none"> • Τηλέφωνο • Ανθοδέσμη • Κεράκια 	<ul style="list-style-type: none"> • τηλεφωνικός κατάλογος • περιοδικά • βιβλίο μαγειρικής
• Γωνιά μεταμφίσεως	• Γάμος	<ul style="list-style-type: none"> • Γαμπρός • Νύφη • Παπιάς 	<ul style="list-style-type: none"> • Άσπρο καπέλο • Άσπρο ύφασμα • Μαύρο ύφασμα • 2 μικρά καπέλα 	<ul style="list-style-type: none"> • Πέπλο • Νυφικό • Ράσο • στέφανα 	-
• Γωνιά κοσμηματοπωλείου	• Δημιουργία κοσμημάτων	• Ιδιοκτήτης πελάτης	<ul style="list-style-type: none"> • Πηλός • πλαστελίνη 	• Κοσμήματα	<ul style="list-style-type: none"> • Καρτελάκια όπου αναγράφονταν το είδος του κάθε κοσμημάτων που υπήρχε στη βιτρίνα • Περιοδικά με εικόνες κοσμημάτων
• Γωνιά επικοινωνίας	• Συνέντευξη Παρουσίαση δελτίου ειδήσεων	• Δημοσιογράφος καμεραμαν	<ul style="list-style-type: none"> • Ρολό κουζίνας • Μολύβι • Χάρτινο κουτί 	<ul style="list-style-type: none"> • Κάμερα • Μικρόφωνο • τηλεόραση 	<ul style="list-style-type: none"> • Τηλεφωνικός κατάλογος • Εφημερίδα • Σημειωματάρια
• Γωνιά βιβλιοθήκης	• Αγορά/ δανεισμός βιβλίων στο βιβλιοπωλείο	• Ιδιοκτήτης πελάτης	<ul style="list-style-type: none"> • Βιβλία καπάκια από μπουκάλια νερού 	<ul style="list-style-type: none"> • Βιβλία χρήματα 	<ul style="list-style-type: none"> • βιβλία • περιοδικά • βιβλίο στο οποίο αναγράφονταν το όνομα και ο τίτλος του κάθε βιβλίου που δανείζονταν τα παιδιά
• Γωνιά Ιατρείου	• Εξέταση ασθενή	• Γιατρός - ασθενής	<ul style="list-style-type: none"> • Βιβλιαράκι • Μολύβι 	<ul style="list-style-type: none"> • Βιβλιάριο υγείας • Θερμόμετρο 	<ul style="list-style-type: none"> • βιβλιάριο υγείας για τις συνταγές φαρμάκων του γιατρού

5. ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το παιχνίδι είναι για το παιδί αστείρευτη πηγή χαράς, το οποίο σημαίνει γέλιο, ευθυμία, ξεκούραση, δημιουργία και αποτελεί έκφραση της ζωής του. Η αγάπη για αυτό συνοδεύεται από ανεξάντλητη ευχαρίστηση και έτσι το παιχνίδι δίκαια θεωρείται σπουδαία απασχόληση.

Με το παιχνίδι υπογραμμίζονται και αναπτύσσονται οι κυριότερες ικανότητες του παιδιού, οι συναισθηματικές, οι δημιουργικές, οι εκφραστικές, οι πνευματικές και η δομή όλης της προσωπικότητάς του. Όλα όσα μαθαίνει το παιδί παίζοντας γίνονται αναπόσπαστα στοιχεία της ζωής του. Για αυτό και στο παιχνίδι αναλογεί ένα μεγάλο μέρος από το ημερήσιο πρόγραμμα του Νηπιαγωγείου. Άλλωστε, το παιχνίδι αποτελεί βασικό μέσο, το οποίο ικανοποιεί τις κινητικό-πνευματικές και ψυχικές ανάγκες του νηπίου και οδηγεί στην κατάκτηση όλων των μορφωτικών στόχων. Είναι η μόνη εκπαιδευτική εργασία, με την οποία εκπληρώνονται όλες οι ανάγκες αγωγής του νηπίου.

Είναι σημαντικό να μην θεωρείται το παιχνίδι σαν μια απλή διασκέδαση αλλά να το βλέπουμε σαν μια ειδική μορφή της κοινωνικής ζωής του παιδιού που το βοηθά να γνωρίσει πιο εύκολα τη ζωή και να προετοιμαστεί για το μέλλον.

Τα παιδιά έχουν την ανάγκη να ζήσουν τη χαρούμενη ατμόσφαιρα του παιχνιδιού, γεμάτη φασαρία και δημιουργικότητα, που βοηθά να μεγαλώσουν σωστά για αυτό και είναι ανάγκη της χαρά που προσφέρει το παιχνίδι.

Ας αφήσουμε, λοιπόν, τα παιδιά να παίξουν, ας τα αφήσουμε να κάνουν παιχνίδι τη φαντασία και τη δημιουργικότητά τους. Το καλύτερο δώρο για αυτά είναι να τα αφήσουμε να παίξουν χωρίς ενοχές και συνεχής παρατηρήσεις.

Η χαρά που προσφέρει το συμβολικό παιχνίδι είναι ότι αφήνει στο παιδί περιθώρια για όνειρα και δημιουργικές πρωτοβουλίες, για να ανακαλύψει τους δικούς του ορίζοντες.

Το Νηπιαγωγείο έρχεται αρωγός για να μην χαθεί το δημιουργικό παιχνίδι από τα σημερινά παιδιά έτσι ώστε να μην θεωρείται χαμένος χρόνος και μη σοβαρή απασχόληση.

Επιπλέον η νηπιαγωγός έχει υποχρέωση να δημιουργεί συνεχώς ευκαιρίες παιχνιδιού, να προσφέρει κατάλληλα υλικά και χώρους, μεγάλες δυνατότητες εκλογής, να δημιουργεί συνθήκες κατάλληλες για παιχνίδι και να εκμεταλλεύεται όλες τις ευκαιρίες για την αυτοέκφραση του νηπίου αλλά και για την καλλιέργεια της δημιουργικής του σκέψης.

Έτσι παιδαγωγοί και γονείς συμβάλουν με τον δικό τους τρόπο στην ολόπλευρη ανάπτυξη της ζωής του παιδιού, η οποία επιτυγχάνεται ευχάριστα, μεθοδικά και δημιουργικά με το παιχνίδι, το οποίο αποτελεί πηγή χαράς και δημιουργίας για όλα τα παιδιά !

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ (ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΟ ΥΛΙΚΟ)



«Ο Αποστόλης σε ρόλο παρουσιαστή δελτίου ειδήσεων.»



***«Γνωρίζοντας τη διαδικασία ενός γεύματος σε
εστιατόριο...»***



«Η Βιβιάνα σε ρόλο σερβιτόρου»



«Η Ναταλία επιλέγει το φαγητό της από τον κατάλογο εστιατορίου.»



«Η Ελιάννα ψάχνει τον αριθμό τηλεφώνου της φίλης της Γεωργίας, η Αλίκη τον σημειώνει και ο Κωνσταντίνος μιλάει στο τηλέφωνο με τον φίλο του τον Λεωνίδα .»



«Στη γωνιά επικοινωνίας ο Κωνσταντίνος τηλεφωνεί στη μητέρα του, ενώ ο Γιώργος ψάχνει το τηλέφωνο ενός φίλου του στον τηλεφωνικό κατάλογο .»



«Η γιατρός συνομιλεί με κάποιον ασθενή στο τηλέφωνο .»



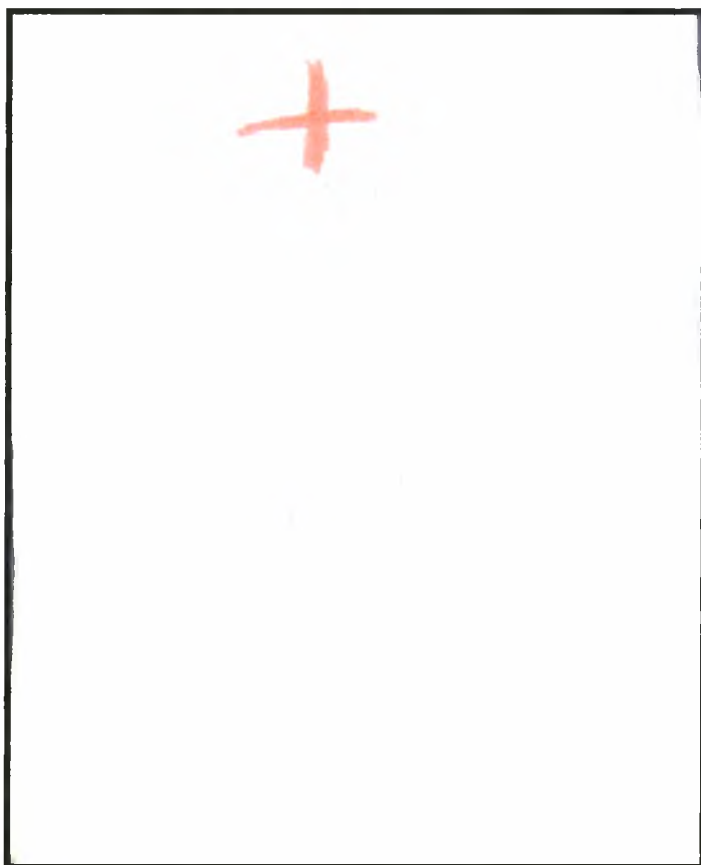
«Εξετάζοντας το παιδάκι της Τζένης.»



***«Η γιατρός γράφει, στο βιβλιάριο υγείας, συνταγή
φαρμάκων για τον ασθενή .»***



«Το βιβλιάριο υγείας για τις συνταγές φαρμάκων, που γράφει ο γιατρός.»



«Μια από τις συνταγές φαρμάκων του γιατρού.»

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- ❖ **ΑΜΠΑΤΖΟΥΓΛΟΥ Γ.**, *Το παιδί, το παιχνίδι και η δημιουργικότητα*, Διαβάζω, τεύχος 361, 19.
- ❖ **ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ Β.Δ.**(1994), *Γλωσσικό υλικό για τον Νηπιαγωγείο (από την θεωρία στην πράξη)*, Αθήνα, Καστανιώτη
- ❖ **ΑΝΤΩΝΙΑΔΗΣ Α.**, (1994), *Το παιχνίδι*, University Studio Press, Θεσσαλονίκη
- ❖ **ΑΡΑΒΑΝΗΣ Γ.**, (1981), *Το παιδικό παιχνίδι*, Αθήνα
- ❖ **ΑΥΓΙΤΙΔΟΥ Σ.**, (2000), *Το παιχνίδι*, μτφρ. Γολέμη Α., Αθήνα, Δαρδανός
- ❖ **ΒΙΛΟΝΤΑΚΗ Π.**, (1986), *Νοημοσύνη και Δημιουργικότητα*, Σύγχρονα θέματα, τεύχος 26.
- ❖ **ΒΟΣΝΙΑΔΟΥ Σ.**, (1994), *Κείμενα Εξελικτικής Ψυχολογίας*, Σκέψη, Τόμος Β', Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **ΓΕΡΜΑΝΟΣ Δ.**, (1993), *Χώρος και Διαδικασίες Αγωγής*, Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **ΓΕΡΟΥ Θ.**, (1984), *Το συμβολικό και δημιουργικό παιχνίδι, συμβολή στην ψυχολογία του παιχνιδιού*, Αθήνα, Δίπτυχο
- ❖ **ΔΙΑΚΟΓΕΩΡΓΙΟΥ Α.**, (1995), *Το παιδί και το παιχνίδι*, Αντιτετράδιο της Εκπαίδευσης, τεύχος 34-35
- ❖ **ΚΑΛΥΒΑ Ε.**, (1992), *Γνωρίστε στο μωρό σας τη χαρά των παιχνιδιών*, Αθήνα, Παπαζήση.
- ❖ **ΚΑΝΑΚΗΣ Μ.**, (1990), *Το παιχνίδι και ο ρόλος του στην ανάπτυξη του παιδιού*, Διαβάζω, τεύχος 236.
- ❖ **ΚΑΡΑΜΠΑΤΣΟΣ Α.**, (1989), *Το παιδικό παιχνίδι. Τα είδη και η σημασία του στην παιδαγωγική διαδικασία*. Διαβάζω, τεύχος 236.
- ❖ **ΚΑΨΑΛΗΣ Α.**, (1989), *Παιδαγωγική Ψυχολογία*, Θεσσαλονίκη, Κυριακίδη.
- ❖ **ΚΙΤΣΑΡΑΣ Γ.**, (1997), *Προσχολική Παιδαγωγική*, Αθήνα
- ❖ **ΚΟΥΤΣΟΥΒΑΝΟΣ Ε. και ομάδα εργασία**, (1998), *Μορφές και τύποι εργασίας στο νηπιαγωγείο*, Αθήνα, Οδυσσεάς
- ❖ **ΚΟΦΦΑΣ Α.**, (1989), *Δραστηριότητες αισθητικής Αγωγής στο Νηπιαγωγείο*, Αθήνα
- ❖ **ΚΟΦΦΑΣ Α.**, (1994), *Γενική Διδακτική Μεθοδολογία Δραστηριοτήτων Προσχολικής Αγωγής, Εμπειρική και Θεωρητική προσέγγιση προβλημάτων της γενικής διδακτικής μεθοδολογίας του Νηπιαγωγείου*, Ρέθυμνο
- ❖ **ΚΥΡΙΑΖΟΠΟΥΛΟΥ – ΒΑΛΗΝΑΚΗ Π.**, (1997), *Νηπιαγωγική*, τόμος 3, Αθήνα, Βλάσση.
- ❖ **ΚΩΣΤΑΡΙΔΟΥ- ΕΥΚΛΕΙΔΗ Α.**, *Ψυχολογία της σκέψης*. Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα
- ❖ **ΜΑΤΣΑΓΓΟΥΡΑΣ Η.**, (1982), *Ψυχοπαιδαγωγικά θέματα προδημοτικής και πρωτοδημοτικής αγωγής*, Αθήνα, Φελέκη

- ❖ **ΜΙΧΑΛΟΠΟΥΛΟΥ Κ.**, (1997), *Η παιδική φαντασία*, Εκπαιδευτικά, τεύχος 44-45
- ❖ **ΜΙΧΑΛΟΠΟΥΛΟΥ Κ.**, (2001), *Δημιουργικότητα και μέσα έκφρασης*, Συνοπτικές Διδακτικές Σημειώσεις, Βόλος, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Θεσσαλίας
- ❖ **ΜΠΑΡΔΗΣ Π.**, (1976), *Δημιουργικές Απασχολήσεις στο Νηπιαγωγείο*, Αθήνα, Δίπτυχο
- ❖ **ΜΠΟΝΩΤΗ Φ.**, *Παιδικό Παιχνίδι*, Πανεπιστημιακές Σημειώσεις
- ❖ **ΝΗΜΑ Ε.**, (1996) *Οικογενειακή Κοινωνικοποίηση και δημιουργικότητα, Η συμβολή της οικογένειας στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας κατά την παιδική ηλικία*, Θεσσαλονίκη, Κυριακίδη Α.Σ.
- ❖ **ΞΑΝΘΑΚΟΥ Γ.**, (1998), *Η Δημιουργικότητα στο Σχολείο*, Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα
- ❖ **ΠΑΝΤΑΖΗΣ Σ.**, (1997), *Η παιδαγωγική και το παιχνίδι, Αντικείμενο στο χώρο του Νηπιαγωγείου*, Εμπειρική Προσέγγιση, Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **ΠΑΠΑΝΑΣΤΑΣΙΟΥ Π.**, (1983) *Ψυχολογία και Αγωγή της παιδικής και εφηβικής Ηλικίας*, Θεσσαλονίκη, Αφοί Κυριακίδη
- ❖ **ΠΑΠΥΡΟΥΣ ΛΑΡΟΥΣ ΜΠΡΙΤΑΝΙΚΑ**,(1981), τόμος 47, Πάπυρους, Αθήνα
- ❖ **ΠΑΡΑΣΚΕΥΟΠΟΥΛΟΣ Ι.**, (1993), *Μεθοδολογία Επιστημονικής Έρευνας*, τόμοι 1,2, Αθήνα
- ❖ **ΠΑΡΑΣΚΕΥΟΠΟΥΛΟΣ Ι.**, *Εξελικτική Ψυχολογία*, τόμος 2, Αθήνα
- ❖ **ΠΟΛΥΜΕΝΑΚΟΥ Φ.**, (1985), *Το παιχνίδι μέσο αγωγής*, Θεσσαλονίκη
- ❖ **ΣΙΒΡΟΠΟΥΛΟΥ Ρ.**, (1997), *Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (Νηπιαγωγείο) στο πλαίσιο του παιχνιδιού*, Αθήνα, Πατάκη
- ❖ **ΣΙΝΑΝΙΔΟΥ Μ.**, (1988), *Η προσχολική ηλικία*, Σύγχρονη Εκπαίδευση, τεύχος Δ9
- ❖ **ΤΖΩΡΤΖΗ Α.**, (1996), *Η αγωγή της φαντασία στο Νηπιαγωγείο*, Αθήνα, Σπουδή
- ❖ **ΤΣΙΑΝΤΖΗ Μ., -Σ** (1995), *Εφαρμοσμένη Παιδαγωγική στα παιδιά της προσχολικής ηλικίας*, Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **ΤΣΙΑΝΤΖΗ Μ.-Σ**, (1996), *Η Αγωγή της προσχολικής ηλικίας*, Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **Υ.Π.Π.Θ.**, (1991), Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, Βιβλίο Δραστηριοτήτων για το Νηπιαγωγείο, Αθήνα, Ο.Ε.Δ.Β.
- ❖ **ΦΡΑΝΚΟΣ Χ.**, (1985), *Βασικές Παιδαγωγικές θέσεις*, Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **ΧΑΡΑΤΣΙΔΟΥ Μ.**, *Τα μεταβατικά φαινόμενα και το παιχνίδι στη ζωή του μικρού παιδιού, σύμφωνα με τι θεωρίες του Winnicott, το Σύγχρονο Νηπιαγωγείο*, τεύχος 4,19
- ❖ **BREDEKAMPSS – COPPLES S.**, (1997), *Καινοτομίες στην Προσχολική Εκπαίδευση : Αναπτυξιακά κατάλληλες πρακτικές στα*

προσχολικά προγράμματα. Αθήνα, Ελληνικά Γράμματα

- ❖ **COHEN D.-STERN V.-BALABAN N.**, (1991), *Παρατηρώντας και καταγράφοντας τη συμπεριφορά των παιδιών*, Εισαγωγή, Επιμέλεια: Βοσνιάδου Σ., μτφρ. Ευαγγέλου Δ., Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **DEBESSE M.**, (1980), *Οι παιδαγωγικές Επιστήμες*, τόμος 6, Δίπτυχο, Αθήνα
- ❖ **ERIKSON E.**, (1975), *Η παιδική ηλικία και η κοινωνία*, μτφρ. Κουτρομπάκη Μ., Αθήνα, Καστανιώτη
- ❖ **FLITNER A.**, (1974), *Παιχνίδι- Μάθηση*, μτφρ:Καραγιαννίδη Δ., Αθήνα, Καμπανάς
- ❖ **GARVEY C.**, (1990), *Το παιχνίδι και η επίδρασή του στην εξέλιξη του παιδιού*, μτφρ: Σταυροπούλου Σ., Αθήνα, Κουτσουμπός.
- ❖ **HUIZINGA J.**, (1989), *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*, μτφρ. Ροζάκης Σ., Λυκιαρδόπουλος Γ., Αθήνα, Γνώση
- ❖ **KERN J.**, (1989), *Το παιδί αυτός ο μεγάλος άγνωστος*, Επιμέλεια:Γεωργαντά Α., μτφρ:Κεσελίδου Α., Αθήνα, Κουτσουμπός
- ❖ **MICHALOPOULOU A.**, (2001), *A Spatio- Pedagogical Approach to Symbolic play as Kindergarten Activity in Early Childhood*, European Early Childhood Education Research, Journal, 9.2
- ❖ **PIAZET J.**, (1998), *Η ψυχολογία της προσωπικότητας*, Αθήνα, Καστανιώτη
- ❖ **PIAZET J.**, *Η ψυχολογία του παιδιού*, μτφρ: Κίτσου Κ., Αθήνα, Ζαχαρόπουλος.
- ❖ **PIAZET J.**, *Ψυχολογία και παιδαγωγική*, Επιμέλεια :Ανθουλιός Τ., μτφρ: Βερβερίδης, Αθήνα, Νέα σύνορα
- ❖ **SMALL M.**, (1992), *Το παιδί και το παιχνίδι της ελεύθερης έκφρασης*, μτφρ: Βασδέκη, Αθήνα, Δίπτυχο
- ❖ **THE OPEN UNIVERSITY** (1987), *Νοημοσύνη και δημιουργικότητα*, μτφρ:Μπαρουξής Γ., Αθήνα, Κουτσουμπός
- ❖ **VYGOTSKY L.**, (1994), *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην ανάπτυξη*, Βοσνιάδου Σ., Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας, τόμος 2, Αθήνα, Gutenberg
- ❖ **WINNICOTT D.**, (1980), *Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα*, μτφρ. Κωστόπουλος Γ., Αθήνα, Καστανιώτη

