

# Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

Τόμ. 1 (2005)

3ο Συνέδριο Σύρου στις ΤΠΕ



«Τα παιδιά παίζει... στην Αρχαία Αθήνα» Μια πρόταση βιωματικής προσέγγισης του παιχνιδιού μέσω λογισμικού

Παρασκευή Αναγνώστου, Παναγιώτα Κλεφτάκη,  
Βασιλική Παπαδοπούλου

## Βιβλιογραφική αναφορά:

Αναγνώστου Π., Κλεφτάκη Π., & Παπαδοπούλου Β. (2024). «Τα παιδιά παίζει. στην Αρχαία Αθήνα» Μια πρόταση βιωματικής προσέγγισης του παιχνιδιού μέσω λογισμικού. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 1, 468–474. ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/6321>

## «ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΠΑΙΖΕΙ...ΣΤΗΝ ΑΡΧΑΙΑ ΑΘΗΝΑ» ΜΙΑ ΠΡΟΤΑΣΗ ΒΙΩΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΜΕΣΩ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

*Αναγνώστου Παρασκευή*  
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια ΠΤΔΕ  
Παν/μίου Αθηνών  
[panagnos@primedu.uoa.gr](mailto:panagnos@primedu.uoa.gr)

*Κλεφτάκη Παναγιώτα*  
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια Π.Τ.Δ.Ε  
Παν/μίου Αθηνών  
[KMertis@yahoo.com](mailto:KMertis@yahoo.com)

*Παπαδοπούλου Βασιλική*  
Μεταπτυχιακή φοιτήτρια Π.Τ.Δ.Ε.  
Παν/μίου Αθηνών  
[vpapad@primedu.uoa.gr](mailto:vpapad@primedu.uoa.gr)

### ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το υπερμεσικό εκπαιδευτικό λογισμικό «Τα παιδιά παίζει...στην αρχαία Αθήνα» αποτελεί μια εναλλακτική διδακτική προσέγγιση της συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου προκειμένου οι μαθητές να την κατανοήσουν πληρέστερα στις κοινωνικο-πολιτιστικές της διαστάσεις, να βιώσουν ψυχο-συναισθηματικά το αρχαίο παιχνίδι και να το συνδέσουν με το σημερινό. Η διαχρονικότητα των παιχνιδιών και της γλώσσας, όπως αυτά αναδεικνύονται μέσα από το παρόν λογισμικό, ζετνύγει το μίτο της ιστορικής εξέλιξης, που δεν είναι άλλος από αυτόν της αλλαγής και της συνέχειας.

**ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ:** αυτενέργεια, αυτοέκφραση, βιωματική προσέγγιση, ενσυναίσθηση, διαχρονικότητα παιχνιδιού, συνέχεια γλώσσας

### ΕΙΣΑΓΩΓΗ

«Ανάμεσα στο μέτρο και την υπερβολή, την κρυστάλλινη διαύγεια και το παράλογο, το παιχνίδι ως πολιτισμικό αγαθό ύψιστης σημασίας και υφάδι συνεκτικό του κοινωνικού ιστού σηματοδοτεί ένα σωρό εκφάνσεις του αρχαίου βίου και τις αντίστοιχες τροπές του θυμικού, από τη γέννηση κιόλας έως το θάνατο» (Μπουλώτης, 1997). Το παιχνίδι στις εκπαιδευτικές, κοινωνικές, θρησκευτικές και συμβολικές του διαστάσεις είναι άρρηκτα δεμένο με τη νοοτροπία του Έλληνα, όπως αποκαλύπτουν τα λόγια του Σόλωνα «Έλληνες αεί παίδες εστέ, γέρων δε Έλλην ουκ έστι» (Πλάτων, Τίμαιος 22b).

Εντάσσοντας την παραγωγή του εκπαιδευτικού υπερμεσικού λογισμικού « Τα παιδιά παίζει στην ...αρχαία Αθήνα » στην υπηρεσία παιδαγωγικών σκοπών που διαφοροποιούνται από τους αμιγώς γνωστικούς, βασική επιδίωξή μας ήταν να έλθουν οι μαθητές σε επαφή με τις ποικίλες διαστάσεις και λειτουργίες του παιχνιδιού με τρόπο βιωματικό και ενσυναισθητικό ώστε να συνειδητοποιήσουν ότι η ανάγκη έκφρασης του παιδιού μέσω του παιχνιδιού είναι διαχρονική, ότι η γλώσσα εξελίσσεται και επομένως ο σύγχρονος κόσμος αποτελεί δυναμική συνέχεια του παρελθόντος.

Το σενάριο του λογισμικού οργανώνεται ώστε τα παιδιά να γνωρίσουν τα παιχνίδια που έπαιζαν τα παιδιά στην αρχαία Ελλάδα, μέσω αυτών να μάθουν για την καθημερινή ζωή τους, να αντιληφθούν τις επικρατούσες κοινωνικές συνθήκες της εποχής, το ρόλο και τη νοοτροπία τους

και να τα αντιπαραβάλλουν με τις σύγχρονες εμπειρίες τους, προκειμένου να προσδιορίσουν τη δική τους ταυτότητα στο σύγχρονο κοινωνικό «γίγνεσθαι».

### ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Το εκπαιδευτικό λογισμικό αποτελεί ελκυστικό και διαδραστικό περιβάλλον μάθησης που επιτρέπει στο μαθητή να προσεγγίζει και να επεξεργάζεται τη γνώση ολιστικά με ποικίλους συνδυασμούς και δυνατότητες ανάλογα με το προσωπικό του γνωστικό στυλ και ρυθμό μάθησης (Ράπτης & Ράπτη, 2004).

Μέσα από τη γνωριμία τους με τα αρχαία παιχνίδια οι μαθητές έρχονται σε επαφή με το περιβάλλον που ζούσαν τα παιδιά εκείνης της εποχής και τις επικρατούσες κοινωνικές συνθήκες ώστε να τις κατανοήσουν σε βάθος χωρίς να περιοριστούν μόνο στην περιγραφή ιστορικών συνθηκών και γεγονότων. Οι δραστηριότητες που προβλέπονται αποσκοπούν στη δραστηριοποίηση των μαθητών με κατασκευές των παιχνιδιών - «..καλύτερη μάθηση δε θα συντελεστεί με το να βρούμε καλύτερους τρόπους για τη διδασκαλία αλλά με το να δώσουμε καλύτερες ευκαιρίες στους μαθητές για κατασκευές» αναφέρει ο Papert (Falbel, 1993) - ή στην αναπαράσταση των παιχνιδιών. Ακόμη αποβλέπουν στην ανάπτυξη του γραπτού λόγου και ανώτερων δεξιοτήτων κριτικής σκέψης με τη συγκριτική αντιπαραβολή κοινωνικών ρόλων του τότε και του σήμερα και τη γενίκευση ρόλων και κανόνων και σε άλλους τομείς της καθημερινής ζωής.

Η διδακτική προσέγγιση θεμελιώνεται στην *εποπτικότητα* των εικόνων (Βώρος, 1989, Βρεττός 1999), των κινουμένων σχεδίων και των videos, την *ομαδοσυνεργατικότητα*, τη *διαθεματική* απόδοση της συγκεκριμένης ιστορικής περιόδου - η οποία δίνει έμφαση στην «κριτική και στοχαστική σκέψη, στη συμμετοχική και συνεργατική μάθηση και στη διεπιστημονική προσέγγιση» (Μακράκης, 2000) - την *εποικοδομητική* διάρθρωση της γνώσης, την *αυτενέργεια* και *αυτοέκφραση* ως παράγοντες εμπέδωσης της ιστορικής εποχής αλλά και τη μεταφορά της αποκτηθείσας γνώσης σε ευρύτερες ψυχο-κοινωνικές περιοχές.

**Στόχοι** της εφαρμογής είναι να έλθουν τα παιδιά σε επαφή με βιωματικό και ενσυναισθητικό τρόπο με τα παιχνίδια στην αρχαία Ελλάδα ώστε:

- να γνωρίσουν τις ρίζες των δικών τους παιχνιδιών, τις αρχικές τους ονομασίες και να προσδιορίσουν τη διαχρονική παράμετρο τόσο των παιχνιδιών όσο και της γλώσσας μας
- να έλθουν σε επαφή με την καθημερινή ζωή των παιδιών της αρχαιότητας και διαισθητικά μέσα από το παιχνίδι να γνωρίσουν τον πολιτισμό του αρχαίου κόσμου, το ρόλο των δύο φύλων, να κάνουν συγκρίσεις με τη σύγχρονη πραγματικότητα προκειμένου να κατανοήσουν πληρέστερα το δικό τους ρόλο στη σημερινή πραγματικότητα
- να αξιοποιήσουν δημιουργικά τη φαντασία τους, να εκφραστούν ελεύθερα, να βιώσουν συναισθήματα, να αυτενεργήσουν και υποδύομενα ρόλους να αναπτύξουν ικανότητες κατανόησης του εγώ και του άλλου ( empathy)
- να προσδιορίσουν τους κανόνες των παιχνιδιών και να γενικεύσουν επισημαίνοντας το ρόλο και την αξία τους στη σύγχρονη κοινωνική ζωή
- να υπάρξει εναλλακτική πρόταση απέναντι στα σημερινά παιχνίδια που συχνά μεταφέρουν πρότυπα βίαιης και αντικοινωνικής συμπεριφοράς
- να αναπτύξουν την κιναισθητική νοημοσύνη που αφορά στην ικανότητα του ατόμου να χρησιμοποιεί το σώμα του για να εκφράσει ιδέες, πληροφορίες και συναισθήματα ή να κατασκευάσει χρηστικά αντικείμενα (Gardner, H.1983)

Το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της καθημερινής ζωής του παιδιού στο σπίτι, το σχολείο, τη γειτονιά επιτρέποντάς του να αναπτύξει με ευχάριστο, φυσικό και αβίαστο τρόπο τις σωματικές, πνευματικές και ψυχικές του ικανότητες. Οι κούκλες, η σβούρα, η ύγα (Εικόνα 1), το γιο-γιο, ο τροχός το άθυρμα (Εικόνα 2), όπως και τα ομαδικά παιχνίδια τα κότσια η τυφλόμυγα, η μπάλα, το κουτσό, τα αγαλματάκια είναι μερικά από τα πιο αγαπημένα των παιδιών της αρχαιότητας που ζωντανεύουν στο λογισμικό μέσα από εικόνες, ήχους, videos και ποικίλες δραστηριότητες που παροτρύνουν τα παιδιά να τα παίξουν με τους φίλους τους. Στην ουσία τα μόνα όρια του παιχνιδιού ήταν - όπως και είναι άλλωστε - τα όρια της φαντασίας.



Εικόνα 1. Ύγα



Εικόνα 2. Άθυρμα

«Πέρα από τη διασκέδαση και τη χαρά, σύμφυτες έτσι κι αλλιώς με την έννοια του σχολάζειν και του παίζειν, το παιχνίδι ως πράξη μιμητική και αντικαθρέφτισμα εν σμικρώ του κόσμου των μεγάλων προετοιμάζει τα παιδιά στο μοίρασμα των αυριανών τους ρόλων» (Μπουλώτης, 1997). Μέσα στα παιχνίδια τα παιδιά επιλέγουν φυλετικούς και κοινωνικούς ρόλους μιμούμενα τους ενήλικες από τον περίγυρό τους. Τα κορίτσια επιλέγουν ρόλους που συνάδουν με τα γυναικεία πρότυπα και το ρόλο της μητρότητας, ενώ τα αγόρια, επηρεασμένα αντίστοιχα από το πρότυπο του πατέρα, επιλέγουν παιχνίδια σωματικής δύναμης, ανταγωνιστικά που αποτυπώνουν τα κοινωνικά στερεότυπα, εκείνα που θα καθορίσουν αργότερα το ρόλο τους ως ενεργών μελών της κοινωνίας ( Σέργη Γ., 2001).

Είναι γνωστό ότι η κούκλα ζει διαχρονικά και συγχρονικά παίρνοντας διάφορες μορφές και ονόματα, από Πλαγγόνα έως Μπάρμπι. Εκφράζει πρόσωπα, περιβάλλοντα, θέσεις, νοοτροπίες, ιδεολογίες, εποχές. Έτσι ένας άλλος άξονας που αναπτύσσεται στο λογισμικό είναι τα παιδιά να κατασκευάσουν την κούκλα και στη συνέχεια να γράψουν τα ίδια ένα σενάριο, να κατασκευάσουν τα σκηνικά, να προσδιορίσουν τους χαρακτήρες, να επινοήσουν την πλοκή της υπόθεσης και τέλος να παίξουν κουκλοθέατρο. Τα παιδιά διαμορφώνουν την εξέλιξη της ιστορίας και έτσι γίνονται συνδημιουργοί και μέτοχοι σ' αυτή τη μορφή τέχνης. Αφομοιώνουν ήθη, κώδικες συμπεριφοράς, αξίες και ιδανικά σε μια προσπάθεια να κατανοήσουν τη δομή της κοινωνίας που ζουν. Αναπτύσσονται γλωσσικά πλουτίζοντας το λεξιλόγιό τους, συνθέτοντας το λόγο τους τόσο σε γραπτό όσο και σε προφορικό επίπεδο. Επίσης η επικοινωνία, προσωπική και ομαδική, που τελείται ανάμεσα στα μέλη και τους θεατές επιτρέπει την κριτική συνδιαλλαγή.

### ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ ΚΑΙ Η ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΟΥ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ

Η αφόρμηση στο λογισμικό γίνεται με οπτικοακουστικά ερεθίσματα ανάγλυφων αναπαραστάσεων αρχαίων παιχνιδιών και μουσικής υπόκρουσης του αρχαίου μέτρου. Ακολουθεί η συνάντηση ομήλικων παιδιών της αρχαιότητας με σημερινά, ώστε τα τελευταία να μυηθούν στα παιχνίδια των πρώτων με τρόπο άμεσο και βιωματικό. Δίνονται τρεις κατηγορίες παιχνιδιών από τις οποίες τα παιδιά μπορούν να επιλέξουν ελεύθερα την πλοήγησή τους στο λογισμικό: Ομαδικά αγοριών, Ομαδικά κοριτσιών, Ατομικά (Εικόνα 3). Υπάρχουν και επιμέρους συνδέσεις πλοήγησης σε κάθε κατηγορία (Εικόνα 4).



Εικόνα 3. Κεντρική σελίδα πλοήγησης



Εικόνα 4. Σελίδα πλοήγησης ατομικών παιχνιδιών

Οι ενότητες αναλυτικά περιέχουν:

«**Ομαδικά αθλήματα**». Στην ενότητα αυτή παρουσιάζονται τα πιο αγαπημένα παιχνίδια των αγοριών που έπαιζαν στη γειτονιά, όταν τελείωναν από τις καθημερινές ασχολίες τους στο σχολείο και το γυμναστήριο. Τα παιχνίδια δίνονται με την αρχαία και τη σύγχρονη ονομασία τους. Ως δραστηριότητα προβλέπεται η αντιστοίχιση των ονομάτων τεσσάρων παιχνιδιών με εκφράσεις που τα περιγράφουν προερχόμενες από την αρχαία ελληνική, ώστε τα παιδιά να αντιληφθούν τη συνέχεια της γλώσσας μας.

- *Ακινήτινδα* (αγαματάκια) είναι το παιχνίδι που μπορούν να παρακολουθήσουν οι μαθητές μέσω videos και αφού παρατηρήσουν τις διαφορές στον τρόπο που παίζονταν τότε και σήμερα, να τις καταγράψουν (Εικόνα 5).



Εικόνα 5. Ακινήτινδα – Αγαματάκια

- Η *Ουρανία σφαίρα* (μπάλα) παρουσιάζεται και αυτή μέσα από video όπως την αναβιώνουν μαθητές. Επειδή δεν υπάρχει ανάλογο παιχνίδι σήμερα, οι μαθητές καλούνται να διαλέξουν ανάμεσα σε δύο δραστηριότητες: να περιγράψουν ένα σημερινό παιχνίδι τους με την μπάλα ή να σκεφτούν υλικά που χρησιμοποιούσαν τα παιδιά στην αρχαιότητα για να κατασκευάσουν μία μπάλα.
- *Χαλκή μύια* (τυφλόμυγα) είναι το παιχνίδι που παρουσιάζεται βιντεοσκοπημένα, από μαθητές της τετάρτης τάξης του δημοτικού, που αναπαριστούν το παιχνίδι της αρχαιότητας όπως διασώθηκε στις μέρες μας. Στην προβλεπόμενη δραστηριότητα τα παιδιά πρέπει να μαντέψουν με ποιο δικό τους παιχνίδι μοιάζει.
- Στο παιχνίδι *ασκωλιασμός* (κουτσό) θα παρατηρήσουν τις διαφορές μέσα από την αναπαράσταση που γίνεται, θα βρουν τους κανόνες με βάση τους οποίους παιζόταν το παιχνίδι παλιά σε αντιπαράθεση με τους σημερινούς, θα επισημάνουν το πέρασμα του παιχνιδιού από τα αγόρια στα κορίτσια και θα εκφραστούν καλλιτεχνικά ζωγραφίζοντας τα σχέδια για κουτσό.

«**Ομαδικά κοριτσιών**». Τα κορίτσια, όπως προσδιορίζονταν από την κοινωνική θέση των γυναικών της εποχής, παρέμεναν και δραστηριοποιούνταν μέσα στο σπίτι. Στην κεντρική σελίδα πλοήγησης αυτής της ενότητας υπάρχει η κάτοψη ενός τυπικού σπιτιού της εποχής. Ο μαθητής μπορεί να περιηγηθεί στους χώρους και να γνωρίσει τις λειτουργίες τους. Το παρόν λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί στο μάθημα της ιστορίας της Τετάρτης τάξης (κεφάλαιο 21: Η καθημερινή ζωή στην Αθήνα), έτσι ώστε να έρθει ο μαθητής σε επαφή με την καθημερινή ζωή των Αθηναίων της εποχής και να κατανοήσει πληρέστερα τη συγκεκριμένη ιστορική περίοδο στις κοινωνικοπολιτισμικές της διαστάσεις. Στην αυλή, που συνήθιζαν να παίζουν τα κορίτσια, παρουσιάζονται οι συνδέσεις, που ανάλογα με την επιλογή του μαθητή, οδηγούν στο αντίστοιχο παιχνίδι.

- Το αστραγαλίζεин (κότσια) περιγράφεται στις διάφορες εκδοχές του. Οι μαθήτριες, που πρωταγωνιστούν στο νίдео, αναβιώνουν το αρτιάζεин αστραγάλους (Εικόνα 6).
- Η απόρραξις (σφαίρα) παρουσιάζεται με κινούμενες εικόνες, ώστε τα παιδιά να κατανοήσουν τον τρόπο που παίζονταν για να μπορέσουν να το παίξουν και αυτά.
- Η Ίνγα περιγράφεται ώστε, τα παιδιά που δε την γνωρίζουν, να μπορέσουν να την κατασκευάσουν εύκολα με απλά υλικά και έτσι να δημιουργήσουν μόνα το παιχνίδι τους, όπως έκαναν οι γονείς και οι παππούδες τους, τότε που τα παιχνίδια δεν ήταν εμπορικά προϊόντα σε αφθονία.
- Ο στρόβιλος (σβούρα) αποτελούσε ένα παιχνίδι επιδεξιότητας, όπου αυτοί που συμμετείχαν συναγωνίζονταν ποιος θα καταφέρει τη μεγαλύτερη διάρκεια στροβιλισμού. Παρουσιάζεται μέσα από τον αφηγηματικό λόγο του παιδιού της αρχαιότητας, ενώ η δραστηριότητα προβλέπει τη σύγκριση με τον τρόπο που παίζεται σήμερα, ώστε να επισημανθούν οι διαφορές.



Εικόνα 6. Πεντέλιθα – Αρτιάζεин αστραγάλους

«**Ατομικά**». Η πρώτη επαφή με αυτά τα παιχνίδια επιχειρείται μέσα από μια δραστηριότητα αντιστοίχισης του αρχαίου ονόματος με την αναπαράσταση του παιχνιδιού σε αρχαία αγγεία ή σωζόμενα παιχνίδια.

- Το άθυρμα, που ακολουθεί το παιδί στα πρώτα του βήματα, αποτελεί την αφορμή ώστε να γνωρίσουν οι μαθητές κάποιες λεπτομέρειες από την καθημερινή των παιδιών, οι οποίες αντικατοπτρίζουν τις κοινωνικές αντιλήψεις στην αρχαιότητα. Αβίαστα οι μαθητές μαθαίνουν για το βίο των αρχαίων Ελλήνων γνωρίζοντας πλευρές του που μπορούν να αντιπαραβληθούν με αυτές που βιώνουν καθημερινά, ώστε να κατανοήσουν τη δική τους πραγματικότητα. Η δραστηριότητα ζητά από το μαθητή να φέρει στη μνήμη του το πρώτο του παιχνίδι και να το περιγράψει.

- Η αιώρα παρουσιάζεται μέσα από τη βιωματική περιγραφή ενός κοριτσιού, ενώ παράλληλα θίγεται η αλλαγή των κανόνων στη ζωή των κοριτσιών κατά τη μετάβασή τους στον έγγαμο βίο, ως γυναίκες.
- Η πλαταγή (κουδουνίστρα), από τα πρώτα παιχνίδια του μωρού, που επιβιώνει ως τις μέρες μας, δρα ηρεμιστικά στο παιδί (Εικόνα 7). Γίνεται νύξη στις ανιμιστικές δοξασίες της εποχής και μπορεί να αντιπαρατεθεί με αντίστοιχες που επιβιώνουν στις λαϊκές μας παραδόσεις. Κατασκευή κουδουνίστρας προτείνει η σχετική δραστηριότητα.



Εικόνα 7. Πλαταγή – Κουδουνίστρα

- Το γιο-γιο, η αρχαία ονομασία του οποίου δε σώζεται, είναι το έναυσμα για δραστηριοποίηση και κατασκευή από τους μαθητές.
- Με αφορμή τον τροχό μαθαίνουμε για την ευδοκίμηση των επιστημών στην αρχαία Ελλάδα.
- Οι πλαγγόνες το πιο αγαπημένο παιχνίδι όλων των εποχών για τα κορίτσια, δίνουν την ευκαιρία για πιο ενδελεχή επισκόπηση των κοινωνικών αντιλήψεων και κανόνων για τη γυναίκα καθώς επίσης και τη δυνατότητα εποικοδομητικής κριτικής για τη σύγχρονη θέση της γυναίκας. Η κατασκευή της κούκλας και η δραματοποίηση ρόλων αποτελούν το έναυσμα για δραστηριοποίηση εκτός λογισμικού. Ο δάσκαλος, παρέχοντας την κατάλληλη καθοδήγηση, μπορεί να αξιοποιήσει τις πολύπλευρες δυνατότητες που δίνουν αυτές οι δραστηριότητες προς όφελος των παιδιών.

## ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό λειτουργεί ως γέφυρα που επιχειρεί τη σύζευξη των Νέων Τεχνολογιών με τη βίωση και έκφραση συναισθημάτων του παιδιού μέσω του παιχνιδιού και της δραματοποίησης στο κουκλοθέατρο. Τόσο το παιχνίδι όσο και το θέατρο αποτελούν διαδικασίες πολύπλοκες, κοινωνικές, βαθύτατα παιδευτικές που αγγίζουν τις αρχέτυπες ανάγκες του ανθρώπου για δράση. Αποτελούν προπαρασκευαστικές λειτουργίες για τον ενεργοποιημένο πολίτη, μέσα απελευθέρωσης της φαντασίας, της επικοινωνίας και της καλλιέργειας των ανθρώπινων σχέσεων σε αντιδιαστολή με την επικρατούσα νοησιарχία στο σημερινό σχολείο (Κουρετζής Λ., 1981). Το παιχνίδι όπως επισημαίνει ο Γκροτόφσκι (1982) λειτουργεί και για τους μεγαλύτερους απελευθερωτικά, αφού συντελεί ώστε «...να μάθουμε μαζί τους τι έχει να μας προσφέρει η ύπαρξή μας, ο εαυτός μας, η προσωπική και ανεπανάληπτη εμπειρία μας. Να μάθουμε να γκρεμίζουμε τους φραγμούς που μας κυκλώνουν και να ελευθερωνόμαστε απ' τις γνώσεις που επιδρούν μέσα μας ανασταλτικά, απ' τα ψέματα που κατασκευάζουμε καθημερινά για τον εαυτό μας, για τους άλλους...με λίγα λόγια να γεμίσουμε μέσα μας το κενό: να ολοκληρωθούμε...»

---

**ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

---

1. Falbel, A., 1993, Constructionism: Tools to build (and think) with, LEGO DACTA, Toronto.
2. Gardner, H. (1983), Frames of Mind. New York: Basic Books Inc
3. Άλκηστις, (1994), Κουκλοθέατρο, Μια μονογραφία της "Άλκηστις" και 58 σενάρια των φοιτητών του Π.Τ. Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Αθηνών, Β΄ Έκδ., Ελληνικά Γράμματα, Επιμέλεια Τατιάνα Ραΐση-Βολανάκη, Αθήνα
4. Βρεττός, Γ.(1999), Εικόνα και Σχολικό Εγχειρίδιο, Αθήνα
5. Βώρος, Φ. (1989), Η ανάγνωση της εικόνας στη διδασκαλία της Ιστορίας, Αθήνα
6. Γκροτόφσκι, Γ. (1982), Για ένα φτωχό θέατρο, Εκδ. Θεωρία
7. Κουρετζής Λ., (1981), Το θεατρικό Παιχνίδι, Εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα
8. Μακράκης, Β. (2000), Υπερμέσα στην Εκπαίδευση. Μια κοινωνικο-επικοινωνιακή προσέγγιση, Μεταίχμιο, Αθήνα
9. Μπουλώτης Χ. (1997), Έλληνες αεί παίδες εστέ..., Εφημερίδα Καθημερινή, Κυριακή 21 Δεκεμβρίου 1997
10. Ράπτης Α., Ράπτη Α. (2004), Μάθηση και διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας, Αθήνα
11. Σέργη, Γ. (2001), Φυλετικοί ρόλοι στα παραδοσιακά παιχνίδια των παιδιών, Σύγχρονο Νηπιαγωγείο, τεύχ. Σεπτέμβρης-Οκτώβρης 2001