

Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης

Τόμ. 2014, Αρ. 2 (2014)

Σύγχρονες αναζητήσεις της Ειδικής Αγωγής στην Ελλάδα: Πρακτικά 4ου Πανελληνίου Συνεδρίου Επιστημών Εκπαίδευσης

ΕΘΝΙΚΟ ΚΑΙ ΚΑΠΟΔΙΣΤΡΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΘΗΝΩΝ
ΤΟΜΕΑΣ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΨΥΧΟΛΟΓΙΑΣ Π.Τ.Δ.Ε.
ΚΕΝΤΡΟ ΜΕΛΕΤΗΣ ΚΑΙ ΨΥΧΟΦΥΣΙΟΛΟΓΙΑΣ ΚΑΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

4^ο ΠΑΝΕΛΛΗΝΙΟ ΣΥΝΕΔΡΙΟ
ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Υπό την αιγίδα του Υπουργείου Παιδείας
20-22 ΙΟΥΝΙΟΥ 2014

ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΣΥΝΕΔΡΙΟΥ

ΑΠΡΙΛΙΟΣ 2016

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ:

Παπαδόπουλος Γιάννης

Πολυχρονόπουλου Σταυρούλα

Μισασιάνη Αγγελική

ISSN: 2529-1157

ΑΘΗΝΑ

Το διδακτικό παιχνίδι ως μέσον γνωστικής ανάπτυξης παιδιών με ήπιες δυσκολίες μάθησης ηλικίας 4-8 ετών

Ζωή Καραμπατζάκη, Δημήτρης Σαρρής

doi: [10.12681/edusc.290](https://doi.org/10.12681/edusc.290)

Βιβλιογραφική αναφορά:

Καραμπατζάκη Ζ., & Σαρρής Δ. (2016). Το διδακτικό παιχνίδι ως μέσον γνωστικής ανάπτυξης παιδιών με ήπιες δυσκολίες μάθησης ηλικίας 4-8 ετών. *Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης*, 2014(2), 517-525. <https://doi.org/10.12681/edusc.290>

Το διδακτικό παιχνίδι ως μέσον γνωστικής ανάπτυξης παιδιών με ήπιες δυσκολίες μάθησης ηλικίας 4-8 ετών

Δρ Ζωή Καραμπατζάκη

Σχολική Σύμβουλος

Δρ Δημήτρης Σαρρής

Επίκουρος Καθηγήτριας Πανεπιστημίου Ιωαννίνων
e-mail: zkarabatzaki@gmail.com, dsarris@cc.uoi.gr

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να διερευνήσουμε εάν το διδακτικό παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο γνωστικής ανάπτυξης παιδιών ηλικίας 4-8 ετών που εμφανίζουν ήπιες δυσκολίες μάθησης. Το δείγμα της έρευνάς μας αποτέλεσαν είκοσι παιδιά ηλικίας 4-8 ετών τα οποία παρουσιάζουν ήπιες δυσκολίες μάθησης, όπως αυτές αξιολογήθηκαν από τα ΚΕΔΔΥ. Τα παιδιά χωρίστηκαν σε δύο ομάδες των 10. Στη μια ομάδα επιλέξαμε να διδάξουμε (εφαρμόσουμε) μια σειρά από διδακτικά παιχνίδια (πειραματική ομάδα), ενώ στην άλλη ομάδα όχι (ομάδα ελέγχου). Το αναπτυξιακό επίπεδο όλων των παιδιών της κάθε ομάδας ήταν περίπου ισότιμο, σύμφωνα με την αξιολόγηση των ΚΕΔΔΥ. Εργαλείο της έρευνάς μας αποτέλεσε μια σειρά από διδακτικά παιχνίδια που εφαρμόσαμε. Ορισμένα από τα παιχνίδια αυτά χρησιμοποιήθηκαν και ως μέσο αξιολόγησης των στόχων μας πριν και μετά την εφαρμογή τους. Η ίδια η δομή τους προσφέρεται για αυτού του είδους την αξιολόγηση. Η ομάδα ελέγχου αντίστοιχα αξιολογήθηκε χωρίς να γίνει καθόλου η εφαρμογή παρόμοιων παιχνιδιών. Τα αποτελέσματα του ελέγχου καταγράφονταν σε μια αυτοσχέδια κλείδα παρατήρησης. Τα διδακτικά παιχνίδια που εφαρμόστηκαν, διδάχτηκαν κατά τη ροή του ημερήσιου προγράμματος, με διάφορους τρόπους και η εφαρμογή τους διήρκεσε περίπου 5 μήνες.

Εισαγωγή

Χαρακτηριστικό και αποφασιστικό γνώρισμα της ζωής του παιδιού είναι αναμφίβολα η πιο έντονη και εκφραστική δραστηριότητα του παιδιού που στο σύνολό της συνθέτει αυτό που λέμε παιχνίδι (Μαρίνος, χχ). Το παιχνίδι είναι ένας προνομιακός χώρος για την ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού (γνωστική, συναισθηματική και ηθική) (Russ, 2004). Ο Piaget (1962, 1979) πιστεύει ότι μέσα από το παιχνίδι το παιδί αρχίζει να αφομοιώνει τις κοινωνικές νόρμες, να θέτει όρια στις δράσεις του και να συμμετέχει αρμονικά σε μια ομάδα. Το παιχνίδι καλλιεργεί την ικανότητα του παιδιού να προσαρμοστεί στην πραγματικότητα, να συστηματοποιήσει τις γνώσεις του και να εισαχθεί στον κόσμο των λογικομαθηματικών εννοιών. Συγκεκριμένα, η προσαρμογή του παιδιού στο διδακτικό παιχνίδι επιτρέπει να εσωτερικεύει τις αξίες της ομάδας και να βρει τα όρια μεταξύ του Εγώ και Εμείς. Επιπλέον, μέσω του συμβολικού χαρακτήρα τους, τα εκπαιδευτικά παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά να εσωτερικεύουν το σχήμα του σώματός τους και την εικόνα του σώματος. Με αυτόν τον τρόπο επιτυγχάνεται η σωματική-ψυχική ενότητα. Σύμφωνα με τον Vygotsky (1966), το συμβολικό-διδακτικό παιχνίδι αποτελεί ένα συμβολικό χώρο εντός του οποίου τα παιδιά αναπτύσσουν τα συναισθήματα, τις ιδέες και τις σκέψεις τους, δηλαδή είναι το σημείο εκκίνησης της πολιτιστικής ανάπτυξης των παιδιών (Καρρον, 2005). Ο Winnicott (1971)

υποστηρίζει ότι το διδακτικό-συμβολικό παιχνίδι επιτρέπει στα παιδιά να βιώσουν τον εσωτερικό μεταβατικό χώρο, δημιουργώντας μια ολοκληρωμένη εικόνα του εαυτού. Τα διδακτικά παιχνίδια προτείνονται από μεγάλους παιδαγωγούς ως εκπαιδευτική μέθοδος, που σε συνδυασμό με άλλες μεθόδους οδηγούν στη λύση γνωστικών προβλημάτων. Χρησιμοποιούνται στο νηπιαγωγείο, αλλά και στις πρώτες τάξεις του Δημοτικού σχολείου και βοηθούν ώστε η διδασκαλία να πάρει παιγνιώδη μορφή. Είναι ένα φυσικό μέσο με το οποίο τα παιδιά μαθαίνουν αποδεκτούς τρόπους κοινωνικής αλληλεπίδρασης, να μοιράζονται, να περιμένουν τη σειρά τους, να δέχονται τις ευθύνες τους (Tanta, Deitz., White, & Billingsley, 2005). Ως προς τη δομή τους τα διδακτικά παιχνίδια συμπεριλαμβάνουν γνωστικό ή νοητικό πρόβλημα το οποίο μπορεί να εκφράζεται στην ονομασία του παιχνιδιού, συγκεκριμένο γνωστικό περιεχόμενο, το οποίο είναι ανάλογο της ηλικίας των παιδιών, αλλά και του επιπέδου ανάπτυξής τους, δραστηριότητα, η οποία μπορεί να είναι απλή ή περισσότερο σύνθετη σε σχέση με τα υλικά που χρησιμοποιεί στη λύση των προβλημάτων που έχουν τεθεί και κανόνες, οι οποίοι θέτουν ευθέως το πρόβλημα και μ' αυτό διαφοροποιούνται από τα δημιουργικά παιχνίδια (Σμαραγδά-Τσιαντζή, 1995).

Ερευνητικό και μεθοδολογικό πλαίσιο

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να διερευνήσουμε εάν το διδακτικό παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο γνωστικής ανάπτυξης παιδιών ηλικίας 4-8 ετών που εμφανίζουν ήπιες δυσκολίες μάθησης.

Ερευνητικό ερώτημα: Διαμορφώσαμε το βασικό ερευνητικό μας ερώτημα ως εξής: Το διδακτικό παιχνίδι επιδρά στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών προσχολικής ηλικίας και πρώτης σχολικής ηλικίας με ήπιες δυσκολίες μάθησης όταν το χρησιμοποιήσουμε συστηματικά και το δώσουμε με σωστή μεθοδολογία;

Δείγμα: Το δείγμα της έρευνάς μας αποτέλεσαν είκοσι παιδιά ηλικίας 4-8 ετών τα οποία παρουσιάζουν ήπιες δυσκολίες μάθησης, όπως αυτές αξιολογήθηκαν από τα ΚΕΔΔΥ. Τα παιδιά χωρίστηκαν σε δύο ομάδες των 10. Στη μια ομάδα επιλέξαμε να διδάξουμε (εφαρμόσουμε) μια σειρά από διδακτικά παιχνίδια (πειραματική ομάδα), ενώ στην άλλη ομάδα όχι (ομάδα ελέγχου). Το αναπτυξιακό επίπεδο όλων των παιδιών της κάθε ομάδας ήταν περίπου ισότιμο, σύμφωνα με την αξιολόγηση των ΚΕΔΔΥ.

Το εργαλείο και η διαδικασία της έρευνάς μας: Εργαλείο της έρευνάς μας αποτέλεσε μια σειρά από διδακτικά παιχνίδια που εφαρμόσαμε. Ορισμένα από τα παιχνίδια αυτά χρησιμοποιήθηκαν και ως μέσο αξιολόγησης των στόχων μας πριν και μετά την εφαρμογή τους. Η ίδια η δομή τους προσφέρεται για αυτού του είδους την αξιολόγηση. Η ομάδα ελέγχου αντίστοιχα αξιολογήθηκε χωρίς να γίνει καθόλου η εφαρμογή παρόμοιων παιχνιδιών. Τα αποτελέσματα του ελέγχου καταγράφονταν σε μια αυτοσχέδια κλείδα παρατήρησης. Τα διδακτικά παιχνίδια που εφαρμόστηκαν, διδάχτηκαν κατά τη ροή του ημερήσιου προγράμματος, με διάφορους τρόπους και η εφαρμογή τους διήρκεσε περίπου 5 μήνες.

Διαδικασία της έρευνάς μας και περιγραφή του ερευνητικού μας εργαλείου

Η έρευνα έγινε μέσα στο φυσικό - πραγματικό περιβάλλον του σχολείου που φοιτούσαν τα παιδιά. Προηγήθηκε μια έρευνα πιλότος για να δούμε πως ανταποκρίνονται τα παιδιά σε τέτοιου είδους παιχνίδια, ποια παιχνίδια τα ενδιαφέρουν, για να μπορέσουμε να κάνουμε καλύτερα τις επιλογές μας.

Έτσι στη συνέχεια φροντίσαμε να επιλέξουμε τα παιχνίδια που θα χρησιμοποιούσαμε με τα εξής κριτήρια :

- I. Ν' ανταποκρίνονται στις ανάγκες των παιδιών.
- II. Ν' ανταποκρίνονται στο γνωστικό τους επίπεδο.
- III. Ν' ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντά τους.
- IV. Να τους δημιουργούν γνωστικό ενδιαφέρον.
- V. Ν' ανταποκρίνονται στους στόχους που θέτουμε κάθε φορά.
- VI. Να προκαλούν ευχαρίστηση στα παιδιά από την πρώτη φορά.

Τα διδακτικά παιχνίδια που εφαρμόστηκαν, διδάχτηκαν από τους ερευνητές κατά τη ροή του ημερήσιου προγράμματός του σχολείου, με διάφορους τρόπους.

Ορισμένα έμπαιναν στον κορμό της συστηματοποιημένης απασχόλησης, ταιριάζοντας με το περιεχόμενό της.

Άλλα χρησιμοποιήθηκαν σαν αυτόνομη μορφή για την οργάνωση της μάθησης.

Αρκετά ήταν προφορικά. Ακόμα ανάμεσα στα διδακτικά παιχνίδια που χρησιμοποιήσαμε ήταν και μουσικά - διδακτικά παιχνίδια, αλλά και παιχνίδια αισθητηριακής αγωγής. Για μερικά χρειάστηκε εποπτικό υλικό, το οποίο κατασκευάσαμε. Τέλος επιλέξαμε 26 από αυτά ως μέσα αξιολόγησης, τόσο της πειραματικής ομάδας όσο και της ομάδας ελέγχου. Η αξιολόγηση και των δύο ομάδων έγινε πριν και μετά την εφαρμογή των παιχνιδιών. Η καταγραφή της επιτυχίας ή της αποτυχίας των παιδιών γινόταν σε μια αυτοσχέδια σχ παρατήρησης.

Τα παιχνίδια που επιλέχτηκαν ήταν τα ακόλουθα:

Παιχνίδια για την ανάπτυξη της αντίληψης.

- (1) “Μάντεψε από που προέρχεται ο ήχος”

Στόχος

Ν' ασκηθεί η ακουστική τους αντίληψη και μνήμη και η προσοχή τους.

Να γνωρίσουν τα μουσικά όργανα.

- (2) “Βρες το λάθος”

Στόχος

Ν' ασκήσουν την ακουστική αντίληψη & μνήμη, την παρατηρητικότητα, την προσοχή. Να εμπλουτισθεί το λεξιλόγιό τους.

- (3) “Τι λείπει ;”

Στόχος

Εξάσκηση οπτικής αντίληψης & μνήμης, εξάσκηση παρατηρητικότητας.

- (4) “Βρες τον άτακτο της παρέας”

Στόχος

Ν' ασκηθεί η οπτική τους αντίληψη. Να συσχετίζουν αντικείμενα, να βρίσκουν τις μεταξύ τους ομοιότητες, διαφορές.

- (5) “Οι κομματιασμένες φωτογραφίες”

Στόχος

Ν' ασκηθεί η οπτική αντίληψη, η προσοχή και παρατηρητικότητα.

Παιχνίδια για την εξάσκηση μνήμης, παρατηρητικότητας, προσοχής.

- (6) “Ο Ιγνογράφος που έχασε τη μνήμη του”

Στόχος

Ν' ασκηθεί η μνήμη, η παρατηρητικότητά τους η προσοχή τους, & να εμπλουτισθεί το λεξιλόγιό τους.

- (7) “Μάντεψε το ζώο που περιγράφω”

Στόχος

Εξάσκηση μνήμης & παρατηρητικότητας, προσοχής, εμπλουτισμός λεξιλογίου.

Παιχνίδια ομαδοποίησης και ταξινόμησης

(8) “ Βρες το όμοιο ”

Στόχος

Να συσχετίζουν αντικείμενα, να βρίσκουν τις μεταξύ τους διαφορές ή ομοιότητες. Σχηματισμός εννοιών, ανάπτυξη λεξιλογίου.

(9) “ Βοήθησε τους κλόουν να βρουν παρέα ”

Στόχος

Να μάθουν να ταξινομούν αντικείμενα με βάση τα χαρακτηριστικά που τα διακρίνουν.

(10) “ Βάζω τις εικόνες στη σειρά ”

Στόχος

Τοποθέτηση εικόνων κατά λογική σειρά.

(11) “ Βοήθησέ με να ντυθώ ”

Στόχος

Να διατάσσουν αντικείμενα & γεγονότα με βάση το βαθμό παρουσίας ενός χαρακτηριστικού τους. Ν’ ασκηθεί η παρατηρητικότητά τους.

Παιχνίδια για την απόκτηση της έννοιας του χρόνου

(12) “ Γνώρισε τις ημέρες της εβδομάδας ”

Στόχος

Να μάθουν τις μέρες της εβδομάδας, να κατανοήσουν την έννοια του χρόνου σε σχέση με ένα σταθερό & συμβατικό σημείο αναφοράς (εβδομάδα).

(13) “ Γνωρίζω τους 3 μήνες της άνοιξης ”

Στόχος

Να μάθουν τους 3 μήνες της άνοιξης. Να κατανοήσουν την έννοια του χρόνου σε σχέση μ’ ένα σταθερό & συμβατικό σημείο αναφοράς (εποχές).

(14) “ Γνώρισε τις 4 εποχές ”

Στόχος

Να γνωρίσουν τα παιδιά τις 4 εποχές, να εξασκηθούν στο σχηματισμό εννοιών του χρόνου, να πλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

Παιχνίδι για την αμφιπλευρικότητα

(15) “ Δώσε μου το ανθρωπάκι που ψάχνω ”.

Στόχος

Ν’ ανακαλύψουν τις δύο (2) πλευρές του σώματός τους.

Παιχνίδια για την απόκτηση γνώσεων

(16) “ Αγοράζω ρούχα για το Χειμώνα ”

Στόχος

Να μάθουν τι φοριέται το Χειμώνα. Να μάθουν να παρατηρούν. Να μάθουν να εκφράζονται.

(17) “ Πως θα κάνω τη δουλειά μου καλύτερα ; ”

Στόχος

Να εμπλουτισθούν οι γνώσεις των παιδιών για το επάγγελμα του οικοδόμου, του υδραυλικού και του ηλεκτρολόγου. Να εμπλουτισθεί το λεξιλόγιό τους.

(18) “ Μαθαίνω τα σήματα της τροχαίας ”

Στόχος

Να μάθουν τα σήματα της τροχαίας, να ταξινομούν, ν' αντιδρούν γρήγορα.

Παιχνίδια για τη γλωσσική ανάπτυξη

(19) “ Μαθαίνω το μικρό μου όνομα “

Στόχος

Διδασκαλία του μικρού ονόματος.

(20) “ Διάβασε τις παροιμίες αντικαθιστώντας τις εικόνες με λέξεις “

Στόχος

Ν' αντιληφθούν τη διαδικασία της κωδικοποίησης του προφορικού λόγου σε γραπτό & αντίστροφα (από κωδικοποίηση). Να πλουτίσουν το λεξιλόγιό τους.

(21)“ Πες μου το αντίθετο “

Στόχος

Ν' αντιληφθούν διαισθητικά τη σημασιολογική, συντακτική & μορφοφωολογική πλευρά της γλώσσας. Ν' αναπτύξουν το λεξιλόγιό τους.

(22) “ Βρες τι κάνει το κάθε ζώο “

Στόχος

Να εξασκηθούν τα παιδιά στη χρήση ρημάτων. Να εμπλουτισθεί το λεξιλόγιό τους.

(23) “ Βρες τι κάνει ο φίλος σου “

Στόχος

Να μάθουν τα παιδιά να σχηματίζουν απλές & σύνθετες προτάσεις. Να εμπλουτισθεί το λεξιλόγιό τους.

(24) “ Πες μου τα πολλά ή το ένα “

Στόχος

Να μάθουν τα ξεχωρίζουν τον Ενικό απ' τον Πληθυντικό. Να εμπλουτισθεί το λεξιλόγιό τους.

(25) “ Τι κάνω εγώ ; Τι κάνεις εσύ ; Τι κάνει εκείνος ; “

Στόχος

Να μάθουν τα παιδιά να χρησιμοποιούν σωστά τα ρήματα της ενεργητικής φωνής.

(26) “ Που κάνω λάθος “

Στόχος

Ν' αντιληφθούν, διαισθητικά, τη σημασιολογική, συντακτική & μορφοφωολογική πλευρά της γλώσσας.

Ο τρόπος αξιολόγησης ήταν σύμφωνα με το παρακάτω σχεδιάγραμμα :

Τίτλος Παιχνιδιού

Ονόματα μαθητών	Επιτυχία	Αποτυχία

Επιτυχία θεωρούμε το να βρει το παιδί τη λύση μόνο του.

Αποτυχία θεωρούμε το να βρει το παιδί τη λύση, αφού το βοηθήσουμε εμείς αρκετά.

Ανάλυση και παρουσίαση των αποτελεσμάτων

Η στατιστική ανάλυση των δεδομένων έγινε με το στατιστικό πακέτο SPSS αξιολογώντας τις διαφορές των δύο ομάδων πριν την εφαρμογή της σειράς των

παιχνιδιών και μετά με τον έλεγχο Wilcoxon, καθώς και την μεταξύ των δύο ομάδων διαφορά, μετά την εφαρμογή των παιχνιδιών, με τον έλεγχο Man-Whitney.

Στη συνέχεια, στον Πίνακα 1 παρουσιάζονται οι τιμές z που προέκυψαν από τον έλεγχο Wilcoxon στην πειραματική ομάδα πρώτα και μετά στην ομάδα ελέγχου. Στον Πίνακα 2 παρουσιάζονται οι μέσες αξιολογήσεις που δίνονται για τις 2 ομάδες και οι τιμές του ελέγχου U των Man-Whitney

Όπως μπορούμε να παρατηρήσουμε στον Πίνακα 1 οι διαφορές μεταξύ των παιδιών της πειραματικής ομάδας, ανάμεσα στην πρώτη και τη δεύτερη φορά που αξιολογήθηκαν, σύμφωνα με τον έλεγχο Wilcoxon, είναι στατιστικά σημαντικές ($P < 0,01$ ή $P < 0,05$) για τα περισσότερα παιχνίδια. Ενώ για την ομάδα ελέγχου παραμένουν στα περισσότερα παιχνίδια στατιστικά ασήμαντες ($P > 0,05$).

Στον Πίνακα 2 μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι οι μέσες αξιολογήσεις των παιδιών της πειραματικής ομάδας είναι σαφώς υψηλότερες από τις μέσες αξιολογήσεις των παιδιών της ομάδας ελέγχου και ο έλεγχος των Man-Whitney-U δείχνει ότι αυτό είναι στατιστικά σημαντικό ($P < 0,01$ ή $P < 0,05$).

Πίνακας 1 – Έλεγχος Wilcoxon

Τίτλος παιχνιδιού	Wilcoxon Πειραματική ομάδα N=10	Asymp. Sig	Wilcoxon Ομάδα ελέγχου N=10	Asymp. Sig
(1) Μάντεψε από που έρχεται ο ήχος	-3,000	0,003	-3,000	0,003
(2) Βρες το λάθος	-3,162	0,002	-2,449	0,014
(3) Τι λείπει ;	-2,449	0,014	0,000	1,000
(4) Βρες τον άτακτο της παρέας	-2,449	0,014	-1,414	0,157
(5) Οι κομματιασμένες φωτογραφίες	-2,236	0,025	-2,449	0,014
(6) Ο ιχνογράφος που έχασε τη μνήμη του	-2,646	0,008	0,000	1,000
(7) Μάντεψε το ζώο που περι-γράφω	-2,236	0,025	-1,732	0,083
(8) Βρες το όμοιο	-1,732	0,083	-1,000	0,317
(9) Βοήθησε τους κλόουν να βρουν παρέα.	0,000	1,000	0,000	1,000
(10) Βάζω τις εικόνες στη σειρά	-3,162	0,002	0,000	1,000
(11) Βοήθησέ με να ντυθώ	-2,449	0,014	0,000	1,000
(12) Γνώρισε τις ημέρες της εβδομάδας.	-2,449	0,014	0,000	1,000
(13) Γνωρίζω τους 3 μήνες της άνοιξης.	-3,162	0,002	0,000	1,000
(14) Γνώρισε τις 4 εποχές.	-2,646	0,008	0,000	1,000
(15) Δώσε μου το ανθρωπάκι που ψάχνω.	-2,236	0,025	0,000	1,000
(16) Αγοράζω ρούχα για το Χειμώνα.	-2,449	0,014	-1,414	0,157
(17) Πως θα κάνω τη δουλειά μου καλύτερα ;	-0,000	1,000	0,000	1,000
(18) Μαθαίνω τα σήματα της τροχαίας.	-2,646	0,008	0,000	1,000
(19) Μαθαίνω το μικρό μου όνομα	-3,162	0,002	-1,414	0,157
(20) Διάβασε τις παροιμίες α-ντικαθιστώντας τις εικόνες με λέξεις.	-2,449	0,014	-1,414	0,157
(21) Πες μου το αντίθετο.	-2,828	0,005	0,000	1,000
(22) Βρες τι κάνει το κάθε ζώο.	-2,449	0,014	0,000	1,000
(23) Βρες τι κάνει ο φίλος σου.	-1,414	0,157	0,000	1,000
(24) Πες μου τα πολλά ή το ένα.	-2,449	0,014	0,000	1,000
(25) Τι κάνω εγώ; τι κάνεις εσύ; τι κάνει εκείνος;	-2,236	0,025	0,000	1,000

(26) Πού κάνω λάθος ;	-2,828	0,005	0,000	1,000
-----------------------	--------	-------	-------	-------

Πίνακας 2- Έλεγχος Mann-Whitney U

ομάδα	N	Mean Rank	Mann-Whitney U	Asymp. Sig.
Μάντεψε από που έρχεται ο ήχος	10	10,50		
ομάδα ελέγχου	10	10,50	50,0	1,000
Total	20			
Βρες το λάθος	10	12,50	30,0	
πειραματική ομάδα	10	8,50		0,029
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Τι λείπει	10	13,50		
πειραματική ομάδα	10	7,50	20,0	0,004
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Βρες τον άτακτο της παρέας	10	12,50	30,0	
πειραματική ομάδα	10	8,50		0,029
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Οι κομματιασμένες φωτογραφίες	10	11,00	45,0	
πειραματική ομάδα	10	10,00		0,317
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Ο ιχνογράφος που έχασε τη μνήμη του	10	15,00	5,0	
πειραματική ομάδα	10	6,00		0,000
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Μάντεψε το ζώο που περιγράφω	10	10,00		
πειραματική ομάδα	10	11,00	45,0	0,542
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Βρες το όμοιο	10	11,00		
πειραματική ομάδα	10	10,00	45,0	0,317
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Βοήθησε τους κλόουν να βρουν παρέα	10	11,00		
πειραματική ομάδα	10	10,00	45,0	0,317
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Βάζω τις εικόνες στη σειρά	10	15,50		0,000
πειραματική ομάδα	10	5,50		
ομάδα ελέγχου	10		0,0	
Total	20			
Βοήθησέ με να ντυθώ	10	11,50		
πειραματική ομάδα	10	9,50	40,0	0,276
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Γνώρισε τις ημέρες της εβδομάδας.	10	13,50		0,004
πειραματική ομάδα	10	7,50	20,0	
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Γνωρίζω τους 3 μήνες της άνοιξης	10	15,50		0,000
πειραματική ομάδα	10	5,50	0,0	
ομάδα ελέγχου	10			0,000
Total	20			
Γνώρισε τις 4 εποχές	10	14,00		0,001
πειραματική ομάδα	10	7,00	15,0	
ομάδα ελέγχου	10			
Total	20			
Δώσε μου το ανθρωπάκι που	10	12,50		
πειραματική ομάδα				

ψάχνω	ομάδα ελέγχου	10	8,50		0,029
	Total	20		30,0	
Αγοράζω ρούχα για το πειραματική ομάδα Χειμώνα	ομάδα ελέγχου	10	10,50		1,000
	Total	20		50,0	
Πως θα κάνω τη δουλειά μου καλύτερα	πειραματική ομάδα	10	11,00		0,317
	ομάδα ελέγχου	10	10,00		
	Total	20		45,0	
Μαθαίνω τα σήματα της τροχαίας	πειραματική ομάδα	10	14,00		
	ομάδα ελέγχου	10	7,00		0,001
	Total	20		15,0	
Μαθαίνω το μικρό μου όνομα	πειραματική ομάδα	10	10,50		
	ομάδα ελέγχου	10	10,50	50,0	1,000
	Total	20			
Διάβασε τις παροιμίες αντικαθιστώντας τις εικόνες με λέξεις.	πειραματική ομάδα	10	10,50		
	ομάδα ελέγχου	10	10,50	50,0	1,000
	Total	20			
Πες μου το αντίθετο	πειραματική ομάδα	10	13,00		
	ομάδα ελέγχου	10	8,00		0,028
	Total	20		25,0	
Βρες τι κάνει το κάθε ζώο	πειραματική ομάδα	10	14,50		
	ομάδα ελέγχου	10	6,50		0,000
	Total	20		10,0	
Βρες τι κάνει ο φίλος σου	πειραματική ομάδα	10	10,50		
	ομάδα ελέγχου	10	10,50	50,0	1,000
	Total	20			
Πες μου τα πολλά ή το ένα	πειραματική ομάδα	10	13,50		
	ομάδα ελέγχου	10	7,50		0,009
	Total	20		20,0	
Τι κάνω εγώ; τι κάνεις εσύ; τι κάνει εκείνος	πειραματική ομάδα	10	14,00		
	ομάδα ελέγχου	10	7,00	15,0	0,001
	Total	20			
Πού κάνω λάθος	πειραματική ομάδα	10	15,50		
	ομάδα ελέγχου	10	5,50	0,0	0,000
	Total	20			

Συζήτηση- Συμπεράσματα

Τ' αποτελέσματα μας σε αριθμητικά δεδομένα είναι πολύ θετικά για την πειραματική ομάδα. Φαίνεται ότι η συστηματική εφαρμογή σειράς διδακτικών παιχνιδιών τα βοήθησε να ξεπεράσουν κάποιες δυσκολίες που παρουσίαζαν στη γνωστική τους ανάπτυξη. Αντίθετα η ομάδα ελέγχου φάνηκε να μένει στα ίδια επίπεδα.

Θα μπορούσαμε να πούμε ότι παρ' όλο που το δείγμα της έρευνάς μας είναι σχετικά περιορισμένο τα ευρήματά μας είναι σημαντικά ποιοτικώς. Στα αριθμητικά δεδομένα των αποτελεσμάτων θα πρέπει να προσθέσουμε και τις δικές μας παρατηρήσεις που είναι εξίσου σημαντικές, όπως πιστεύουμε.

Αρχικά θα πρέπει να επισημάνουμε ότι τα παιχνίδια κάθε φορά έδιναν ιδιαίτερη χαρά στα παιδιά. Φαίνεται ότι η λέξη παιχνίδι είναι μαγική και έχει μια ιδιαίτερη επίδραση στα παιδιά. Υπήρξαν δυσκολίες, αλλά τις ξεπερνούσαν σχετικά εύκολα. Έτσι η μάθηση επιτυγχάνονταν αβίαστα, αφού γινόταν με παιγνιώδη τρόπο χωρίς ωστόσο να ξεφεύγει από το πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Επίσης παρατηρήσαμε ότι τα παιδιά συνεργάζονταν για να βρουν τη λύση στο πρόβλημα που τους έθετε το παιχνίδι. Ενώ σε άλλου είδους παιχνίδια μπορεί να υπήρχαν και τσακωμοί, κατά τη διάρκεια που παίζονταν τα διδακτικά παιχνίδια παραμέριζαν τις διαφορές τους και προσπαθούσαν να βρουν τη λύση όλα μαζί ή να βοηθήσουν το συμμαθητή τους που δυσκολεύονταν. Συνήθισαν να τηρούν τους κανόνες όχι μόνο στα συγκεκριμένα παιχνίδια, αλλά και σε άλλες δραστηριότητες καθώς και να οργανώνουν την εργασία τους ή τα παιχνίδια τους. Παρατηρήσαμε ότι οι γνώσεις τους για τα θέματα που επεξεργαστήκαμε αυξήθηκαν, ο λόγος τους αναπτύχθηκε, το λεξιλόγιό τους εμπλουτίστηκε.

Επιπλέον παρατηρήσαμε ότι μέσω των διδακτικών παιχνιδιών τα παιδιά έμαθαν να συγκεντρώνουν την προσοχή τους σ' αυτό που κάνουν, οξύνθηκε η παρατηρητική τους ικανότητα, η μνήμη τους, η φαντασία και η κρίση τους. Συνήθισαν να ταξινομούν & να ομαδοποιούν αντικείμενα & οι έννοιες του χώρου & του χρόνου αναπτύχθηκαν σε σημαντικό βαθμό.

Τα θετικά αποτελέσματα μας οδηγούν στη διαπίστωση ότι υπάρχει άμεσος συσχετισμός με τους στόχους και τις υποθέσεις της έρευνας. Τα ευρήματα συμφωνούν με την ερευνητική μας υπόθεση..

Καταλήγοντας θα μπορούσαμε να πούμε ότι πράγματι το διδακτικό παιχνίδι αποτελεί ένα ευχάριστο και αποτελεσματικό μέσο γνωστικής ανάπτυξης των παιδιών με ήπιες δυσκολίες μάθησης στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας του σχολείου.

Βιβλιογραφία

- Karpon, Y. (2005). *The neo-Vygotskian approach to child development*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Piaget, J. (1962,). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Piaget, J. (1979). *The origins of intelligence in children*. New York: International University Press
- Russ, S. (2004). *Play in child development and psychotherapy: Toward empirically supported practice*. Mahwah, NJ.: Lawrence Erlbaum Associates.
- Tanta, K. J., Deitz, J. C., White, O., & Billingsley, P (2005). The effects of peer play level on initiations and responses of preschool children with delayed play skills. *American Journal of Occupational Therapy*. 59, 437 445
- Vygotsky, L. S. (1966). Play and its Role in the Mental Development of the child. *Soviet Psychology*. 12 (6). 62-76.
- Winnicott, D. (1971). *Playing and reality*. New York
- Μαρίνος, Γ. (χχ). *Γονείς, Η ευτυχία των παιδιών είναι στα χέρια σας*. Αθήνα.
- Σμαραγδά-Γσιαντζή, Μ. (1995). *Εφαρμοσμένη Παιδαγωγική στα παιδιά της Προσχολικής Ηλικίας*. Αθήνα: Gutenberg.