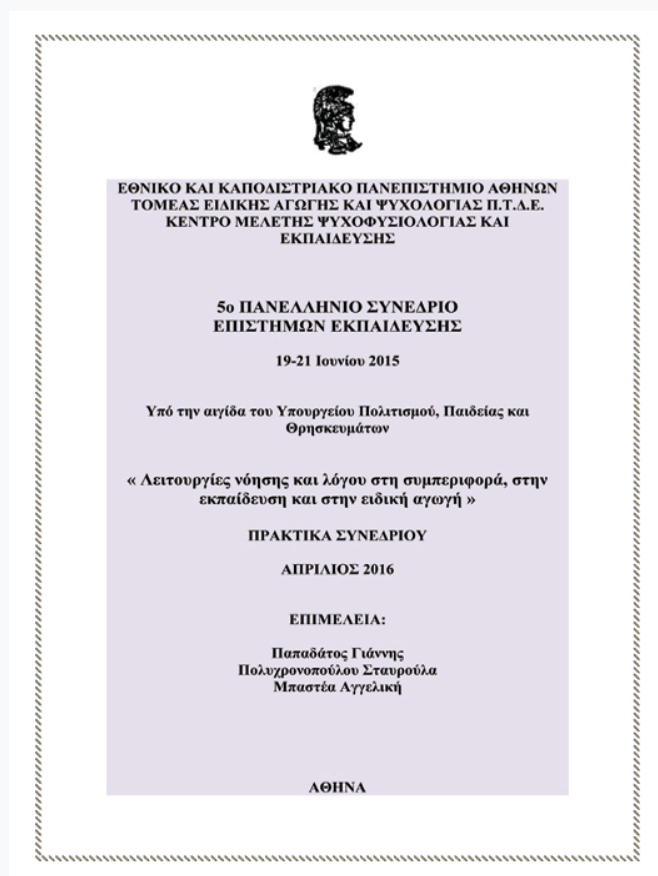


## Panhellenic Conference of Educational Sciences

Vol 2015, No 2 (2015)

5th Conference Proceedings



**Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας**

*Χρυσάνθη Στεφανοπούλου*

doi: [10.12681/edusc.353](https://doi.org/10.12681/edusc.353)

### To cite this article:

Στεφανοπούλου Χ. (2016). Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. *Panhellenic Conference of Educational Sciences*, 2015(2), 1377–1396.  
<https://doi.org/10.12681/edusc.353>

## **Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας**

Στεφανοπούλου Χρυσάνθη  
Ειδικός Προσχολικής Αγωγής  
[xrusanthi94@windowslive.com](mailto:xrusanthi94@windowslive.com)

### **Περίληψη:**

Η εισήγηση προσεγγίζει την ιστορία του παιχνιδιού και την σημασιολογική και ειδολογική εξέλιξη του. Αρχικά, επισημαίνονται οι έννοιες, τα χαρακτηριστικά αλλά και οι αξίες του παιχνιδιού. Είναι αξιοσημείωτο, πόσες ψυχολογικές και κοινωνικές θεωρίες έχουν αναπτυχθεί από σπουδαίους επιστήμονες όσον αφορά στη συσχέτιση της ψυχολογίας του παιδιού με το παιχνίδι. Στη συνέχεια, σημαντική θεωρείται η ανάλυση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού και η επίδραση αυτών στη ψυχολογία του παιδιού. Σκοπός της εργασίας, είναι μέσα από το ελεύθερο και κατευθυνόμενο παιχνίδι να γίνει αντιληπτή η ψυχολογική επίδραση τους στα παιδιά. Είναι φανερό πως οι θεωρίες σχετικά με την αναγκαιότητα ύπαρξης του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού για την άρτια ψυχολογική και συναισθηματική ανάπτυξη του έχουν ισχυρότατη βάση. Όπως διαπιστώθηκε από τις δραστηριότητες που πραγματοποιήθηκαν, τα ελεύθερα παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά στην ανάληψη πρωτοβουλιών και στην ελεύθερη έκφραση των συναισθημάτων τους. Παράλληλα, δια μέσου των κατευθυνόμενων παιχνιδιών, οικειοποιήθηκαν τους κανόνες, τους οποίους και τήρησαν, με ένα πιο χαρούμενο και παιγνιώδη τρόπο. Συμπερασματικά, από την εργασία, προκύπτει ότι ανάμεσα στο ελεύθερο και κατευθυνόμενο παιχνίδι πρέπει να υπάρχει ισορροπία, αφού αυτό βοηθά το παιδί να αναπτυχθεί ολοκληρωτικά και ολόπλευρα. Επομένως, το ελεύθερο και κατευθυνόμενο παιχνίδι αλληλοεπικαλύπτονται και αλληλοσυμπληρώνονται ενισχύοντας το ένα το άλλο, δίνοντας έτσι τη δυνατότητα στα παιδιά να εκφραστούν μέσω του ενός ή μέσω του άλλου. Εν κατακλείδι, το ελεύθερο και κατευθυνόμενο παιχνίδι ανατροφοδοτούνται και αλληλεπιδρούν.

**Λέξεις-Κλειδιά:** Ελεύθερο και κατευθυνόμενο παιχνίδι, ψυχολογική επίδραση του παιχνιδιού στα παιδιά.

### **Abstract:**

The study outlines the history of play as long as its semantic evolution and evolution of genre. At first, we point out the concepts, the characteristics and the social theories that have been suggested by great scientists as regards to the correlation between children's psychology and play. In addition, it is important to consider the analysis of free and directed play and their effect on children's psychology. The purpose of this paper is to make obvious the psychological effect of free and directed play on children. It is evident that the theories concerning the necessity of play on children's life and living for their psychological integrity and emotional development are mightily founded. As the activities of the study have shown, free play helps children to take initiative and express their emotions while not feeling restrained. Simultaneously, children abided by and got used to the rules of the play they have come to in a more cheerful and playful manner. As a result, it comes out that free and directed play have to be balanced as they both help children's unabridged and polyprismatic evolution. Consequently, free and directed play cover and supplement each other; they reinforce one another and give the opportunity to express themselves.

In conclusion, free and directed play can feedback teachers' planning and activity and interact with each other.

**Keywords:** Free and directed play, psychological effect of play on children

### **Ιστορική αναδρομή:**

- **Πρωτόγονη κοινωνία**

Στη πρωτόγονη κοινωνία, η ασφάλεια του προϊστορικού ανθρώπου ήταν το πρώτο πράγμα που τον ένοιαζε. Η φιλοσοφία και ο κυριότερος σκοπός της πρωτόγονης παιδείας ήταν η *προσαρμογή*. Οι τελετές, οι οποίες είχαν θρησκευτικό χαρακτήρα και με τις οποίες το παιδί έπρεπε να εναρμονιστεί, αποσκοπούσαν στο να εξουδετερωθούν τα πνεύματα. Ο πρωτόγονος σταδιακά κατάλαβε πως ικανοποιεί και μια βασική ανάγκη της ζωής του, το παιχνίδι.

Τα χνάρια του παιχνιδιού είναι τα ίδια παντού, όπου κι αν έζησαν οι άνθρωποι. Μπορεί να διαφέρουν οι τρόποι έκφρασης, τα ίδια τα παιχνίδια ή οι κανόνες αυτών, αλλά οι τύποι παιχνιδιών που υπάρχουν είναι οι ίδιοι. Ανθρωπολόγοι και αρχαιολόγοι στις πρωτόγονες κοινωνίες αντιλήφθηκαν μορφές παιχνιδιού στις ζωγραφιές και στα παιχνίδια, στα γλυπτά και στα εργαλεία, στα πάντα. Τα παιδιά εκγυμνάζονταν στα πολεμικά παιχνίδια όπως ακόντιο, τόξο κλπ. Τα πιο σημαντικά ομαδικά παιχνίδια της πρωτόγονης κοινωνίας ήταν: α) ρυθμός, χορός και τραγούδι, β) μαγείες, γ) παντομίμα, δ) διήγηση, ε) δραματοποίηση, στ) κυνήγι, ζ) παιχνίδια μάχης.

Όσον αφορά τη παιδαγωγική σημασία του παιχνιδιού της πρωτόγονης κοινωνίας ο Arnold Gesell υποστηρίζει πως το παιδί βρίσκεται ανάμεσα σε δύο φάσεις, η μία υπάρχει στο μακρινό παρελθόν και η άλλη στο προσεχές μέλλον. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να έχει τη κλίση να στρέφεται και στις δύο πλευρές. Ο John Dewey είπε πως ο δάσκαλος που θέλει να διδάξει στο παιδί το παρελθόν, θα πρέπει να του το ξυπνήσει κιόλας μέσα του. Για να ευστοχήσει σε αυτό θα πρέπει να συμπαθεί τους πρωτόγονους λαούς και να ασχολείται με αυτούς αλλά και να είναι σε θέση να καταλάβει τα ερεθίσματα, τους φόβους, τις χαρές, τις δεξιότητες, τη φαντασία, τις αξίες και τα ταλέντα του πρωτόγονου ανθρώπου. Σύμφωνα με τη θεωρία του Stanley Hall, παρατηρείται *γενικός παραλληλισμός* ανάμεσα στην παιδική ηλικία και στο πρωτόγονο άνθρωπο. (Γέρου, 1984)

- **Το παιχνίδι στην ομηρική εποχή**

Στα ομηρικά χρόνια τα παιδιά και οι ενήλικες επιδίδονταν σε παιχνίδια με ομαδικό πνεύμα γιατί θεωρούσαν πως μέσα από το παιχνίδι εξυπηρετούσαν άλλες πιο βαθιές επιθυμίες ή ιδανικά. Τα παιχνίδια που έπαιζαν εκείνη την εποχή τα ξέρουμε από τα δύο κυριότερα ομηρικά έπη, την Ιλιάδα και την Οδύσσεια, τα σφαιρικά παιχνίδια. Τα σφαιρικά παιχνίδια ήταν ιδιαίτερα δημοφιλή και αρεστά και από τα αγόρια και από τα κορίτσια. Ήταν το αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών των βασιλιάδων. Από ομηρικές πηγές παρατηρούμε ότι ακόμα και οι Θεοί δεν ήταν αμέτοχοι στο παιχνίδι. Για παράδειγμα, βλέπουμε τον Ερμή, όταν ακόμη είναι μωρό να κλέβει τα βόδια του Απόλλωνα και να φτιάχνει από το καύκαλο μιας χελώνας το πρώτο του παιχνίδι, τη λύρα. (Διαμαντόπουλος, 2009).

- **Το παιχνίδι στην Ολυμπιακή περίοδο**

Μετά τον Όμηρο, η παγίωση των Ολυμπιακών αγώνων το 776 π.Χ. αύξησε πολύ τη συμπάθεια των παιδιών προς το λαό τους. Οι τεχνικές τους στα αθλήματα βελτιώθηκαν εξαιρετικά και το παιχνίδι πια είχε καταλάβει μια σημαντική θέση στη ζωή των ανθρώπων. Στην Αθήνα δάσκαλος της γυμναστικής ήταν ο *παιδοτρίβης*.

Ο πρώτος φιλόσοφος που έκανε ανάλυση ως προς την προέλευση των παιχνιδιών, ήταν ο Πλάτωνας. Παρατήρησε την ανάπτυξη και τις ανάγκες των μικρών παιδιών και τόνισε ότι η ηλικία 3-6 ετών προσδιορίζεται από το παιχνίδι με τα άλλα παιδιά και από το φανταστικό τους παιχνίδι.

Ο Αριστοτέλης ερευνήσε με ιδιαίτερη προσοχή, υπευθυνότητα και ενδιαφέρον τα χαρακτηριστικά της παιδικής ηλικίας. Υποστήριξε πως ειδικά τα παιδιά από 2 έως 5 ετών πρέπει να εξασκούνται μέσα από το παιχνίδι το οποίο πρέπει και να χρησιμοποιείται ως μέσο μετάδοσης της γνώσης. Έγινε ο πρώτος εισηγητής ενός παιδαγωγικού προγράμματος που παραμένει επίκαιρο και σταθερό μέχρι και σήμερα.

Τα παιδιά αυτής της εποχής, τα είδη παιχνιδιών που επέλεγαν να παίζουν ήταν τα σφαιριστικά και γι' αυτό κατασκεύαζαν ξεχωριστό χώρο «τα σφαιριστήρια». Έπαιζαν επίσης την οστρακίδα, την ελκυστίνδα, παιχνίδια τύχης (κλήρους), παιχνίδια μίμησης των ενηλίκων, παιχνίδια μουσικά, χορευτικά, παιχνίδια ομοιώματα ζώων λόγω της έμφυτης προτίμησης των μικρών παιδιών προς τα κατοικίδια ζώα. Επιπλέον, αυτή την εποχή υπάρχουν μαρτυρίες για ένα ιδιαίτερα σημαντικό παιχνίδι το οποίο χρησιμοποιείται μέχρι και σήμερα, τη «πλαταγή». Η «πλαταγή» σήμερα λέγεται βρεφική κουδουνίστρα. Το παιχνίδι αυτό κατά τον Αριστοτέλη ήταν εφεύρεση του Αρχύτα από τον Τάραντα και ήταν ωφέλιμο για δύο λόγους. Αρχικά, για τον καταπραυντικό του ήχο αλλά και για να απωθεί, όπως πιστευόταν, τα μοχθηρά πνεύματα (Διαμαντόπουλος, 2009).

- **Το παιχνίδι στη ρωμαϊκή και βυζαντινή περίοδο**

Κατά τη ρωμαϊκή περίοδο, το περιεχόμενο των παιχνιδιών οριοθετήθηκε από τις μονομαχίες και τα υπόλοιπα θεάματα, διότι είχαν αρνητική επίδραση τα σκληρά ήθη της εποχής στο παιχνίδι των παιδιών. Και στη βυζαντινή περίοδο όμως το περιεχόμενο των παιχνιδιών ήταν ίδιο αφού συνεχιζόταν ο ίδιος τρόπος ζωής, ακολουθούνταν οι ίδιες συνήθειες και υπήρχε η ίδια κοινωνική δομή.

Στη συνέχεια, κάνει την εμφάνιση του ο Χριστιανισμός, ο οποίος και κυριαρχεί για ένα πολύ μεγάλο χρονικό διάστημα, όπου εκεί κάθε σκληρό, άγριο, πολεμικό και ανατριχιαστικό θέαμα ή έθιμο καταργείται. Το αποτέλεσμα αυτής της τεράστιας αλλαγής, ήταν πως το παιχνίδι σταμάτησε να επηρεάζεται αρνητικά και βαθμιαία βρήκε το παιδαγωγικό του περιεχόμενο. Οι παιδαγωγοί της βυζαντινής αυτοκρατορίας έδωσαν έμφαση στην αξία του παιχνιδιού γιατί συνέδεαν πολλά είδη του με την αντίληψη των παιδιών.

Τρανταχτό χαρακτηριστικό στοιχείο της βυζαντινής εποχής είναι η έκταση που είχαν πάρει οι γιορτές και τα πανηγύρια. Στις γιορτές και τα πανηγύρια σύνηθες φαινόμενο ήταν να παρουσιάζονται κουκλοθεατρικές παραστάσεις, μάγοι και ταχυδακτυλουργοί. Μεταγενέστερα στα πανηγύρια προστέθηκαν πάγκοι με έτοιμα παιχνίδια. Οι βιοτεχνίες έτοιμων παιχνιδιών άρχισαν να ανθίζουν πολύ απότομα στη βυζαντινή αυτοκρατορία αν και οι παιδαγωγοί της εποχής ήταν άκρως αντίθετοι με το χειρισμό έτοιμων παιχνιδιών από τα παιδιά, και ειδικότερα ακριβών παιχνιδιών. Οι λόγοι που ήταν αντίθετοι ήταν, ότι τα έτοιμα παιχνίδια-αντικείμενα καλλιεργούσαν στα παιδιά το αίσθημα της ματαιοδοξίας και του απόλυτου κενού στο ψυχισμό τους (Διαμαντόπουλος, 2009).

- **Το παιχνίδι στο Μεσαίωνα και την Αναγέννηση**

Στα χρόνια του Μεσαίωνα, το παιχνίδι έχασε κάποια χαρακτηριστικά του στοιχεία ως προς το περιεχόμενο του και γενικότερα παραμελήθηκε και η εκγύμναση του σώματος και ο αθλητισμός. Αυτό συνέβη γιατί ήδη είχαν αρχίσει να υποβαθμίζονται τα αθλήματα και επιπλέον είχε προηγηθεί η κατάργηση των

Ολυμπιακών Αγώνων. Οι άνθρωποι έπρεπε να καλλιεργήσουν την ψυχική ομορφιά ενάντια στη σωματική ομορφιά. Δεν σταμάτησε όμως να αναγνωρίζεται η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού και η βαρύτητα που είχε στην ανάπτυξη του παιδιού από κάθε πλευρά. Στη συνέχεια, ένας Μοραβός παιδαγωγός και επίσκοπος, J. Comenius(1592-1670), ισχυρίστηκε ότι το παιχνίδι είναι ένα κομμάτι της ζωής των παιδιών που είναι αδύνατο να αφαιρεθεί και τόνισε ότι η εκπαίδευση των παιδιών πρέπει να στηρίζεται στην εμπειρία που παρέχεται μέσα από τα παιχνίδια. Ο Μεσαίωνας ήταν μια χρονική περίοδος αντιμαχόμενη στον αθλητισμό μέχρι που ήρθε η Αναγέννηση.

Η Αναγέννηση ζήτησε την σωστά ισοσταθμισμένη ανάπτυξη του ανθρώπου, σωματική και ψυχική. Οι ανθρωπιστές για μια ακόμη φορά γνωστοποίησαν την αλήθεια «μυαλό γερό μέσα σε σώμα γερό». Οι καλλιτέχνες ζωγράρισαν τη σωματική ομορφιά και οι γλύπτες έπλασαν τα ωραία σώματα(Γέρου, 1984).Η Αναγέννηση θεωρήθηκε η εποχή όπου τα γράμματα και οι τέχνες θα άκμαζαν. Ανακοινώθηκε κάθε άποψη για το παιχνίδι και οποιαδήποτε σημασία ή αξία γι'αυτό, τόσο για τη σωματική όσο και για τη ψυχική ανάπτυξη του παιδιού. Ο Άγγλος φιλόσοφος και γιατρός J. Lock (1632-1670) έγραψε βιβλίο για την εκπαίδευση με επίκεντρο το παιδί στο οποίο στηρίζει πως οι παιδαγωγοί και οι γονείς πρέπει να αποδεχτούν τα παιδιά όπως είναι και να τα αφήσουν να μάθουν μέσα από το παιχνίδι χωρίς να παρεμβαίνουν, με τρόπο φυσικό και αβίαστο. Ο Γάλλος φιλόσοφος J. J. Rousseau, ισχυρίστηκε ότι το παιχνίδι είναι τρόπος μάθησης γιατί μέσα απ'αυτό το παιδί παίρνει εμπειρίες. Ακόμα, αναγνώρισε την αξία της προσπάθειας των παιδιών που ανέλαβαν να διεξάγουν διάφορες δραστηριότητες χωρίς καμία βοήθεια για την επίτευξη κάποιου αποτελέσματος (Διαμαντόπουλος, 2009).

- **Το παιχνίδι στη νεότερη εποχή**

Με το πέρασμα των χρόνων οι επιστήμες της Αγωγής εξελίχθηκαν παραπάνω και έτσι η σημασία του παιχνιδιού θεμελιώθηκε και επιστημονικά. Ψυχολόγοι και εκπαιδευτικοί πραγματοποίησαν αμέτρητες έρευνες για την ανάδειξη της σημασίας του παιχνιδιού στην ψυχική και στη σωματική ανάπτυξη του παιδιού.

Ο Γερμανός παιδαγωγός F. Froebel (1782-1852), παρατήρησε την τάση που έχουν από φυσικού τους και εκ γενετής τα παιδιά για το παιχνίδι και κατάλαβε ότι είναι η βάση της εκπαίδευσης του ανθρώπου και η πιο αγνή του δραστηριότητα.

Η ιταλίδα γιατρός και παιδαγωγός Maria Montessori (1870-1952), ήταν αυτή που αναγνώρισε ότι μια πολύ επιτυχής διαδικασία μάθησης είναι το κινητικό παιχνίδι και έτσι ενίσχυσε τόσο στη προσχολική όσο και στη πρωτοβάθμια εκπαίδευση ειδικά σχεδιασμένο υλικό, το γνωστό «μοντεσσοριανό υλικό».

Ο Βέλγος ψυχολόγος O. Decroly (1871-1932), στην δική του μέθοδο είχε το παιχνίδι ως την βασικότερη παιδαγωγική αρχή και έδωσε ιδιαίτερη έμφαση στην σημασία του αυθόρμητου-ελεύθερου παιχνιδιού.

Ο Ελβετός παιδαγωγός, ψυχολόγος και γιατρός E. Claparede (1873-1940), άντλησε τη «θεωρία της αυτό-αγωγής» στην οποία υποστηρίζει ότι το παιχνίδι δρα πολυδιάστατα στο παιδί. Ακόμα πληρεί βαθύτερες ανάγκες και επιθυμίες του παιδιού και εξασκεί το νευρικό του σύστημα.

Ο Αμερικανός παιδαγωγός και φιλόσοφος J. Dewey (1859-1952), είπε ότι τα παιχνίδια και η χειροτεχνική απασχόληση είναι τα πιο ιδανικά μέσα αγωγής για τη παιδική ηλικία, αφού βοηθούν στη πνευματική και ψυχοσυναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού.

Τέλος, ισχυρότερη εκτιμάται η θεωρία του ψυχολόγου J. Piaget (1896-1980), ο οποίος με το έργο του κατάφερε να χρησιμοποιούνται μέχρι και σήμερα

εκπαιδευτικές διαδικασίες που στηρίζονται κατά βάση στις θεωρίες του. Σύμφωνα με τον Piaget, το παιχνίδι έχει άμεση σχέση με την ενδυνάμωση του πνευματικού-διανοητικού κόσμου του παιδιού. Έτσι το παιχνίδι συνδέθηκε και με τη νοητική εξέλιξη του παιδιού. (Διαμαντόπουλος, 2009)

### **Ορισμός παιχνιδιού:**

Παιχνίδι αποκαλείται η δομημένη δραστηριότητα που διεξάγεται με σκοπό την ψυχαγωγία, δηλαδή εξελίσσεται ελεύθερα προς μια δημιουργική απασχόληση, ή χρησιμοποιείται σαν εκπαιδευτικό εργαλείο. Προκαλεί συναισθήματα ευχαρίστησης και η μάθηση γίνεται με πιο κατανοητό τρόπο. (Διαμαντόπουλος 2009, Δημητρίου-Χατζηγεοφύτου 2001)

### **Παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού:**

- Με τη συμμετοχή του το παιδί σε ομαδικές δραστηριότητες εξελίσσεται κοινωνικά, αφού μαθαίνει να παίζει τίμια, να τηρεί τους κανόνες του παιχνιδιού, να περιμένει τη σειρά του, να σέβεται τους άλλους και να μοιράζεται παιχνίδια με τα άλλα παιδιά.
- Καλλιεργείται η φαντασία.
- Γυμνάζει το σώμα του, πιο συγκεκριμένα βελτιώνει το συντονισμό των κινήσεων και ασκεί τους μυς του.
- Είναι ικανό να αποφασίσει μόνο του και να επιλέξει σε ποιες δραστηριότητες θα συμμετάσχει, αφού μπορεί να καταλάβει για ποιες είναι έτοιμο και για ποιες όχι. Έτσι διαμορφώνεται η προσωπικότητα του και έχει τη δυνατότητα να πάρει πρωτοβουλίες. Αναπτύσσεται η αυτοπεποίθηση και η αυτοεκτίμηση του.
- Είναι η κατάλληλη στιγμή για να εντοπίσει η νηπιαγωγός τα διστακτικά και ντροπαλά παιδιά, τα θαρραλέα και αποφασιστικά και είτε να βοηθήσει τα μεν να γίνουν πιο δυναμικά είτε να «χρησιμοποιήσει» τα δε για άλλες δραστηριότητες. Εναλλακτικά, το ένα παιδί να βοηθάει το άλλο.
- Το παιδί έχει την ευκαιρία να εκφράσει τα συναισθήματά του, να εξωτερικεύσει την ένταση του και να μην νιώθει περιορισμένο.
- Είναι ο καλύτερος τρόπος για μάθηση. Ότι μαθαίνει την ώρα του παιχνιδιού «καταγράφεται» στο μυαλό του και είναι αναπόσπαστο στοιχείο του παιδιού. (Φλώρου Ευαγγελία, Παναγοπούλου Ξανθίπη, e-book, ΙΕΚ ΑΚΜΗ)

### **Τομείς ανάπτυξης παιχνιδιού:**

- **Συναισθηματική ανάπτυξη:**
  - ✓ Αναγνωρίζει τα συναισθήματα του και τα εκφράζει τόσο θετικά όσο και αρνητικά.
  - ✓ Εξασκεί δεξιότητες και νιώθει ότι καταφέρνει μόνο του πράγματα. Φέρνει σε πέρας πράξεις που δεν θα ήταν εφικτό να το κάνει σε καταστάσεις εκτός παιχνιδιού. Αποκτά αυτοπεποίθηση.
  - ✓ Δίνει την ευκαιρία στο παιδί να δοκιμάσει διάφορους ρόλους αντιμετωπίζοντας έτσι τους φόβους του και πολλές φορές ξεπερνώντας τους (ύψος, νερό, σκοτάδι κλπ.).
  - ✓ Ανακαλύπτει τα όρια του εαυτού του και εξασκεί τον αυτοέλεγχο του (παιχνίδια σιωπής, κρυφτό).
  - ✓ Του δίνει την ευκαιρία να ελευθερώσει τη φαντασία του, χωρίς να τη περιορίζει με κανόνες.

- ✓ Του δίνει την ευκαιρία να εκτονώσει τυχόν εντάσεις με τις φωνές, το τραγούδι, το τρέξιμο κλπ.
- ✓ Το βοηθά να υπερνικήσει τον εγωκεντρισμό του.
- ✓ Εξασκεί τη πρωτοβουλία των παιδιών και την υπομονή στο ομαδικό παιχνίδι.
- ✓ Ζει μια νέα εμπειρία. Είναι αναγκαίο να ζήσει κάτι καινούριο και όχι να μάθει κάτι καινούριο.

- **Σωματική-Κινητική ανάπτυξη:**

- ✓ Βελτιώνει το συντονισμό των κινήσεων του.
- ✓ Ενδυναμώνει τους μυς του.
- ✓ Ισορροπεί καλύτερα.
- ✓ Αναπτύσσει την ευλυγισία, την αντοχή, τη ταχύτητα, την ετοιμότητα.
- ✓ Αναπτύσσεται η αδρή και λεπτή κινητικότητα, μέσα από δραστηριότητες ζωγραφικής, χαρτοκοπτικής, κολάζ κλπ.
- ✓ Αναπτύσσει τον οπτικό-κινητικό συντονισμό.
- ✓ Μαθαίνει να ελέγχει το σώμα του.

Ακόμα, η σωματική άσκηση την ώρα του παιχνιδιού έχει σαν αποτέλεσμα την καλύτερη απόδοση του παιδιού στις μαθησιακές απαιτήσεις.

- **Κοινωνική ανάπτυξη:**

- ✓ Δημιουργεί φιλικές σχέσεις και συνεργάζεται με τους άλλους.
- ✓ Μαθαίνει να μοιράζεται, να διαπραγματεύεται, να επιλύει προβλήματα μόνο του(χωρίς να χρειάζεται να παρέμβει ο ενήλικας), να παίζει δίκαια και να κατανοεί τα συναισθήματα των άλλων (ενσυναίσθηση).
- ✓ Καλλιεργεί το αίσθημα της ευθύνης, της υποχρέωσης και του ενδιαφέροντος προς την ομάδα.
- ✓ Μαθαίνει να σέβεται τους άλλους αλλά και τον εαυτό του.
- ✓ Είναι ευκαιρία να μάθει τους κοινωνικούς κανόνες που υπάρχουν στο κόσμο των «μεγάλων».
- ✓ Επιβραβεύονται οι θετικές συμπεριφορές και επισημαίνονται οι αρνητικές.
- ✓ Μαθαίνουν να εκτιμάνε διαφορετικές συμπεριφορές και πεποιθήσεις, διαφορετικά παιχνίδια ή διαφορετικούς τρόπους παιχνιδιού παιδιών άλλων λαών.
- ✓ Βοηθά το παιδί να θυσιάσει κάτι για το προσωπικό του συμφέρον για το συμφέρον της ομάδας.
- ✓

- **Ηθική ανάπτυξη:**

- ✓ Προωθεί στα παιδιά ηθικές αξίες, όπως: δικαιοσύνη, εντιμότητα, τιμιότητα, ειλικρίνεια, αλήθεια, καλοσύνη, αγάπη και σεβασμό προς τον άλλον.
- ✓ Ενισχύει και ενθαρρύνει τις πρόπουσες κοινωνικές συμπεριφορές, όπως υποχωρητικότητα, ευγένεια, έλεγχος συναισθημάτων, διαλλακτικότητα κ.α.
- ✓ Υποδεικνύει το μη επιτρεπτό, όπως το ψέμα, τη κλεψιά, το ξυλοδαρμό και τη μη τήρηση κανόνων.
- ✓

- **Νοητική- Γνωστική ανάπτυξη:**

- ✓ Αναπτύσσει νοητικά σχήματα αφού χειρίζεται και εξερευνά διάφορα αντικείμενα και παιχνίδια.

- ✓ Βελτιώνεται η μνήμη (συνδυαστικά παιχνίδια, επιτραπέζια, εικόνες), θυμούνται πιο πολλά και πιο εύκολα, η αυτοσυγκέντρωση και η προσοχή σε ένα μόνο ερέθισμα(παιχνίδια δεξιότητας και ισορροπίας)
- ✓ Ρυθμίζουν πιο εύκολα τη συμπεριφορά τους, παρά σε οποιεσδήποτε άλλες συνθήκες.
- ✓ Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, το παιδί ενεργοποιεί όλες του τις αισθήσεις, με αποτέλεσμα να αυξάνεται η γενική αντιληπτική του ικανότητα. Πρώτα-πρώτα η ακοή→διάφοροι ήχοι, όραση→παρατηρητικότητα και αφή→ψηλάφηση αντικειμένων, δευτερεύοντα είναι η όσφρηση και η γεύση.
- ✓ Εξασκεί τη λογική του.
- ✓ Καλλιεργεί το καλό προφορικό και γραπτό λόγο.(Ολγα Ζηκοπούλου) και (Φλώρου Ευαγγελία, Παναγοπούλου Ξανθίππη, e-book, ΙΕΚ ΑΚΜΗ)

### **Κατηγορίες παιχνιδιού:**

Τα παιχνίδια χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:

- *Κινητικά παιχνίδια:* Περιλαμβάνουν την μυϊκή ανάπτυξη, την ανάπτυξη της οπτικοκινητικής αντίληψης, της αδρής και λεπτής κινητικότητας και τη κατανόηση του σωματικού σχήματος. (παιχνίδια δύναμης, ταχύτητας, ευκινησίας και ευλυγισίας, ισορροπίας, παιχνίδια για την ανάπτυξη της αδρής και λεπτής κινητικότητας, παιχνίδια για την κατανόηση του σώματος μέσα στο χώρο.)
- *Νοητικά- Γνωστικά παιχνίδια:* Εντάσσονται παιχνίδια που αφορούν τη διαχείριση και επίλυση προβλημάτων, τη λογική σκέψη. (παιχνίδια προσοχής και συγκέντρωσης, μνήμης, παιχνίδια λογικής σκέψης, λογισμού και υπολογισμών και φυσικά παιχνίδια για την ανάπτυξη γνώσεων και γνωστικών σχημάτων.)
- *Μιμητικά παιχνίδια:* Ξεκινά στην ηλικία των 7 μηνών, όπου στην ακουστική και νοητική αντίληψη του μωρού, έφτουν ήχοι και λεκτικά ερεθίσματα, στα οποία και ανταποκρίνεται. Η μίμηση στην αρχή είναι στιγμιαία αλλά με τη πάροδο του χρόνου γίνεται συνεχής και κατ'εξακολούθηση. Ό,τι βλέπει στο περιβάλλον του το μιμείται γιατί είναι ο μόνος τρόπος για αυτό να το κατανοήσει και για να απορροφήσει γνώσεις. (Φλώρου Ευαγγελία, Παναγοπούλου Ξανθίππη, e-book, ΙΕΚ ΑΚΜΗ)
- *Παιχνίδια ρόλων:* Εμφανίζεται στην ηλικία των 2 ετών και είναι η πρώτη ένδειξη ότι το παιδί κάνει πράξη τη φαντασία του, π.χ. κάνουν ότι χτενίζονται, ότι πίνουν από φλιτζάνια, ότι κοιμίζονται ή ότι ταΐζουν τη κούκλα τους, κρατάνε ένα πιάτο και κάνουν πως οδηγούν. Παιχνίδια που κυκλοφορούν στην αγορά είναι ιδανικά για το παιδί αυτής της ηλικίας, όπως η παιδική κουζίνα, το παιδικό κομμωτήριο, το μαγαζάκι, τα εργαλεία του γιατρού ή τα εργαλεία του μάστορα. Δεν είναι απαραίτητο τα αγόρια να προσποιούνται αντρικούς ρόλους και τα κορίτσια γυναικείους γιατί σε αυτή την ηλικία τα παιδιά θέλουν να παίζουν όλους τους ρόλους.(Λ. Δημητρίου-Χατζηγεοφύτου,2001)
- *Παιχνίδια κανόνων:* Σε παιχνίδια με κανόνες μπορούν να συμμετέχουν τα παιδιά όταν είναι πάνω από 7 ετών. Τα παιχνίδια με κανόνες για να πραγματοποιηθούν χρειάζονται τουλάχιστον 2-3 πρόσωπα. Οι κανόνες δεν επιβάλλονται αλλά καθορίζονται αυθόρμητα από την ομάδα αφού τα παιδιά έχουν την ανάγκη να συνεργαστούν. Το παιδί που συμμετέχει, έχει απόλυτη συναίσθηση του αντιπάλου του και ξέρει ότι μπορεί να χάσει. Χαίρεται όταν



κερδίζει αλλά κι όταν κερδίζει ο αντίπαλος του το αναγνωρίζει χωρίς να στεναχωριέται που έχασε, αλλά συνεχίζοντας τη προσπάθεια για τη νίκη. Καταλαβαίνει, επίσης, ότι οι κανόνες είναι αναγκαίοι για τη σωστή λειτουργία και την ομαλή ροή των παιχνιδιών. Άρα, ο ανταγωνισμός είναι προσωρινός και τεχνητός. Κύριο χαρακτηριστικό των παιχνιδιών αυτών, είναι ότι διέπεται από συγκεκριμένους κανόνες, τους οποίους τα άτομα που συμμετέχουν οφείλουν να τους αποδεχτούν από πριν. Με την υποχρέωση που θέτουν τα παιχνίδια με κανόνες να τους δεχθούν, τα παιδιά είναι πιο εύκολο να προετοιμαστούν για τη μετέπειτα ζωή τους και ειδικά για τη ζωή των ενηλίκων που είναι γεμάτη με κανόνες και νόμους. (Κάππας, 2005)

- *Εκπαιδευτικά παιχνίδια:* Αποτελούνται από τα διδακτικά παιχνίδια, αυτά δηλαδή που έχουν σκοπό τη μάθηση του παιδιού περιλαμβάνοντας διάφορα θέματα. Εκπαιδευτικά παιχνίδια θεωρούνται τα επιτραπέζια παιχνίδια.
- *Αισθητηριακά παιχνίδια:* Τα παιχνίδια αυτά έχουν στόχο την ανάπτυξη των αισθήσεων του μικρού παιδιού, δεδομένου ότι λόγω της έλλειψης εμπειριών οι αισθήσεις του είναι ανεπαρκής. Τα αισθητηριακά παιχνίδια χωρίζονται στις εξής κατηγορίες:
  - ✓ Παιχνίδια όρασης: Με αυτά τα παιχνίδια το παιδί εξασκεί τη παρατηρητικότητα και την οπτική αντίληψη.
  - ✓ Παιχνίδια ακοής: Το παιδί εξασκεί την ακουστική αντίληψη ακούγοντας πολύ σιγανούς ήχους και κατανοεί διάφορες χροιές ήχων μαντεύοντας τους.
  - ✓ Παιχνίδια όσφρησης: Ευαισθητοποιείται η όσφρηση του προσπαθώντας να καταλάβει τι μυρίζει.
  - ✓ Παιχνίδια αφής: Με αυτά τα παιχνίδια μπορεί να αντιληφθεί τις έννοιες του βάρους, της πίεσης, της θερμοκρασίας, των μεγεθών, των σχημάτων κ.α.
- *Θεατρικό παιχνίδι:* Το θεατρικό παιχνίδι εισάγει το παιδί στη Τέχνη και αποκτά θεατρική παιδεία, με τρόπο όχι διδακτικό αλλά διασκεδαστικό. Το θεατρικό παιχνίδι δεν έχει σκοπό να διδάξει στα παιδιά το θέατρο ή το πώς να γίνουν ηθοποιοί και να υποκρίνονται. Οι στόχοι του είναι άλλοι και είναι οι εξής:
  - ✓ Να τα μάθει να αναπαριστούν γεγονότα και καταστάσεις της καθημερινότητας με λόγο, παντομίμα, παγωμένη εικόνα κλπ. Αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας είναι η συνειδητοποίηση και αφομοίωση του νοήματος του γεγονότος και η επαφή του παιδιού με το γεγονός αυτό.
  - ✓ Να εκφράζει τα συναισθήματα και τις σκέψεις του, να παίρνει πρωτοβουλίες και να αποκτά αυτοπεποίθηση.
  - ✓ Να χρησιμοποιεί τη φαντασία του αλλά να καταλαβαίνει και τα όρια της φαντασίας και της πραγματικότητας.
  - ✓ Δεν ντρέπεται και δεν νιώθει την απαξίωση γιατί δεν το μαλώνει ο δάσκαλος επειδή δεν παίζει καλά.
  - ✓ Να νιώθει τη χαρά ότι συμμετέχει σε μια ομαδική προσπάθεια και δημιουργία.
  - ✓ Να καλλιεργεί τις σχέσεις με τους συμμαθητές του, να συνεργάζεται σε ομάδες και να συνυπάρχουν αρμονικά.
  - ✓ Να ξεπερνά προβλήματα κοινωνικής προσαρμογής στο σχολείο.
  - ✓ Να αποκτήσουν γνώσεις μέσα από βιωματικές εμπειρίες, κι όχι με την μηχανική αποστήθιση βιβλίων αγνοώντας το πραγματικό νόημα τους. (Διαμαντόπουλος, 2009)

### **Θεωρίες για το παιχνίδι:**

- **Ψυχολογικές θεωρίες:**

- ✓ *Θεωρία της κάθαρσης:* Ο Freud και ο Erikson υποστήριξαν τη συγκεκριμένη θεωρία, λέγοντας ότι το παιχνίδι στα παιδιά λειτουργεί καθαριστικά γιατί καθαρίζει τη ψυχή από άσχημα βιώματα, αφού με τη παιγνιώδη προσέγγιση αυτών των βιωμάτων, π.χ. παιχνίδια ρόλων → κλέφτες & αστυνόμοι, ξεπερνά φόβους.
- ✓ *Θεωρία της άμιλλας:* Τη θεωρία αυτή υποστήριξε ο Dougall και πίστευε ότι το παιχνίδι απορρέει από κίνητρα συναγωνισμού. Ότι δηλαδή προσπαθεί να ξεπεράσει τα άλλα παιδιά, όχι όμως με το στοιχείο του ανταγωνισμού αλλά με το συναγωνισμό.
- ✓ *Θεωρία της προβολής του «εγώ»:* Στην εν λόγω θεωρία ο Jean Chateau, ισχυρίστηκε ότι στο παιχνίδι οι νίκες που κατακτά το παιδί είναι φανταστικές ή τουλάχιστον με ελάχιστο κόστος και κόπο. Έτσι αναζωογονούνται οι ψυχικές του λειτουργίες και επιβεβαιώνεται το Εγώ του, άρα και το προβάλλει.

- **Βιολογικές θεωρίες:**

- ✓ *Θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας:* Ο Schiller και ο Spencer εξέφρασαν αυτή τη θεωρία και στήριξαν ότι στο παιχνίδι αποθηκεύονται όλα τα πλεονάσματα ενέργειας του παιδιού. Σύμφωνα με αυτή τη θεωρία, αποδείχθηκε ότι το παιδί δεν παίζει μόνο μέχρι να εκτονώσει τη περίσσια του ενέργεια, αλλά μέχρι να εξουθενωθεί εντελώς.
- ✓ *Θεωρία της ανάπαυσης/ανακούφισης/αναψυχής:* Ο Πλούταρχος ανέφερε ότι το παιχνίδι λειτουργεί έτσι ώστε να διώξει την ένταση και να ξεκουραστεί μετέπειτα. Αυτή η θεωρία όμως έχει χαρακτηριστεί ελλιπής γιατί δεν απαντά στο ερώτημα γιατί παίζουν και τα ξεκούραστα άτομα.
- ✓ *Θεωρία της γενετικο-λειτουργικής αντίληψης:* Ο Claparede υποστήριξε ότι το παιχνίδι υπάρχει στον άνθρωπο από τη στιγμή που γεννιέται, είναι έμφυτη τάση και βγαίνει αυθόρμητα, φυσικά και αβίαστα. Είπε επίσης ότι το παιχνίδι βοηθά τη σωματική ανάπτυξη του ανθρώπου. Όμως και αυτή η θεωρία είναι ελλιπής γιατί μένει αναπάντητο το ερώτημα, για ποιο λόγο παίζουν και οι ενήλικες, αφού η σωματική τους ανάπτυξη είναι ολοκληρωμένη.

- **Πολιτιστικές- Ανθρωπολογικές θεωρίες:**

- ✓ *Θεωρία του αταβισμού:* Ο Hall πίστευε ότι από το παιχνίδι δεν επωφελείται το κάθε παιδί ατομικά, αλλά το ανθρώπινο είδος στο σύνολο του γιατί μέσα από το παιχνίδι εξελίσσεται ο ανθρώπινος πολιτισμός. Το παιδί με το παιχνίδι φέρνει στην επιφάνεια την ιστορία των προγόνων του και τα παιχνίδια που αυτοί έπαιζαν.

- **Κοινωνικές θεωρίες:**

- ✓ *Κοινωνικός κονστρουκτιβισμός:* Ο Vygotsky αναφέρει ότι το παιχνίδι είναι κατασκεύασμα της κοινωνίας, εμπλέκεται με τη γλώσσα και μαθαίνεται μαζί με άλλους ανθρώπους, με ενήλικους και συνομηλίκους, με παιδιά άλλης υπηκοότητας ή άλλου θρησκευματος, με παιδιά με ειδικές ανάγκες κλπ. Ο κοινωνικός κονστρουκτιβισμός τονίζει ιδιαίτερα,

ότι η γνωστική λειτουργία του παιδιού καθορίζεται από το περιβάλλον στο οποίο μεγαλώνει, το στενό και το ευρύτερο.

► **Θεωρία του Piaget:**

Ξεχωριστή κατηγορία αποτελεί η θεωρία του Piaget, ο οποίος θεώρησε το άτομο από τη στιγμή που γεννιέται έχει έμφυτα αντανakλαστικά και αντιδρά αυτόματα σε ερεθίσματα (π.χ. σφίγγει ότι αγγίζει στη παλάμη του, παρακολουθεί με το βλέμμα του ότι κινείται κλπ.). Τα αντανakλαστικά είναι οι πρώτες νοητικές δομές που σχηματίζει το παιδί και καθοδηγούν τη συμπεριφορά του. Καθώς το παιδί αναπτύσσεται, αλληλεπιδρά με το περιβάλλον και τα αντανakλαστικά διευρύνονται και διαφοροποιούνται. Κατά τον Piaget, αυτό πραγματοποιείται μέσα από δύο λειτουργίες, την αφομοίωση και την συμμόρφωση. Η αφομοίωση είναι διαδικασία κατά την οποία, το άτομο ενσωματώνει τις καινούργιες πληροφορίες στις γνώσεις που ήδη έχει. Επιδιώκει δηλαδή την διατήρηση της υπάρχουσας κατάστασης. Αυτό όμως δεν μπορεί να συμβαίνει συνέχεια γιατί πρέπει το παιδί να προσαρμοστεί στο περιβάλλον και στις αλλαγές του. Έτσι η αφομοίωση δίνει τη θέση της στη συμμόρφωση, διαδικασία που προτρέπει την αλλαγή των γνωστικών σχημάτων, με αποτέλεσμα να κατανοηθούν τα νέα στοιχεία και να προσαρμοστεί το παιδί στις καινούργιες καταστάσεις. Επειδή λοιπόν είναι δύο αντίθετες δυνάμεις και πρέπει να υπάρχει ισορροπία για να λειτουργήσει θετικά ένα σύστημα. Γι' αυτό ο Piaget διατύπωσε έναν μηχανισμό, τον μηχανισμό εξισορρόπησης. Η εξισορρόπηση είναι μια διαδικασία, που βοηθά να ισοσταθμίζονται τα γνωστικά σχήματα που προϋπάρχουν με τις καινούργιες πληροφορίες που λαμβάνει και τα εξωτερικά ερεθίσματα που δέχεται. Ο Piaget κρίνει ότι οι περίοδοι ανάπτυξης του παιδιού είναι τέσσερις. Πιο αναλυτικά:

*1. Αισθησιοκινητική περίοδος: (γέννηση έως 2 ετών)*

Η περίοδος αυτή ονομάζεται αισθησιοκινητική, γιατί το μωρό για να κατανοήσει τον κόσμο και τα αντικείμενα χρησιμοποιεί τις αισθήσεις του και το κινητικό του σύστημα. Για παράδειγμα, ένα μωρό 4-5 μηνών όταν βλέπει στη κούνια του πάνω του μόμπιλο, το κοιτάει που κινείται γύρω-γύρω και απλώνει το χέρι να το πιάσει, άρα αρχίζει να συντονίζει τη κίνηση με την όραση του. Επίσης, με το χέρι του το χτυπάει και ακούει τον ήχο, άρα μαθαίνει ότι δημιουργείται ήχος αν χτυπάει τα αντικείμενα μεταξύ τους. Επομένως, έρχεται σε άμεση επαφή με τα αντικείμενα και τα επεξεργάζεται με την όραση, την αφή και την ακοή. Τα αισθησιοκινητικά σχήματα εμπεριέχουν τις δομές γνώσεων για τα αντικείμενα, τις έννοιες του χώρου, του χρόνου, της αιτιότητας κ.α. Ο Piaget παρατήρησε ότι τα βρέφη επαναλαμβάνουν συνεχώς τις κινήσεις τους, οι οποίες είναι αποτέλεσμα μίμησης, και τις ονόμασε «κυκλικές αντιδράσεις», που αυξάνονται και παραλλάσσονται καθώς το παιδί αναπτύσσεται. Για το βρέφος τα αντικείμενα είναι μια σειρά από κινούμενες εικόνες, χωρίς μονιμότητα. Μέχρι και τον 7<sup>ο</sup> μήνα της ζωής τους τα βρέφη, δεν καταλαβαίνουν ότι το αντικείμενο υπάρχει ακόμα κι όταν δεν βρίσκεται μπροστά του. Όταν εξαφανίζεται από το οπτικό τους πεδίο ένα παιχνίδι είναι σαν να μην υπάρχει γι' αυτά. Ξεκινούν να αναζητούν το χαμένο αντικείμενο στον 8<sup>ο</sup> μήνα περίπου αλλά η ανάπτυξη της μονιμότητας των αντικειμένων ολοκληρώνεται στο τέλος του 2<sup>ου</sup> έτους. Τότε το βρέφος είναι ικανό να δημιουργήσει μια νοητική εικόνα για τα αντικείμενα και ακολούθως να τα ψάξει.

## 2. Προεγνωσιολογική περίοδος: (2-6/7 ετών)

Στη προεγνωσιολογική περίοδο, κάνει την εμφάνιση της η γλώσσα και η συμβολική σκέψη, η οποία οδηγεί στο συμβολικό παιχνίδι. Το παιδί αναπαριστά τον εξωτερικό κόσμο. Η συμβολική σκέψη βοηθά το παιδί να ανακαλεί στο μυαλό του έννοιες από το παρελθόν και να τις χρησιμοποιεί ως γνωστικό υλικό. Επίσης, σε αυτές τις ηλικίες το παιδί κυριεύεται από *εγωκεντρισμό*. Νιώθει πολύ έντονο το «εγώ» του και δεν έχει την ικανότητα να μπει στη θέση των άλλων. Ο εγωκεντρισμός του παιδιού έχει σαν αποτέλεσμα, το παιδί να μην είναι ώριμο λεκτικά. Το μικρό παιδί δεν μπορεί εξοικειωθεί με τη γλώσσα και το λόγο του, δυσκολεύεται να εκφράσει τις απόψεις του αλλά κι αν το κάνει δεν μπορεί να τις δικαιολογήσει. Ακόμα, το παιδί κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, δεν μπορεί να πραγματοποιήσει λογικούς συσχετισμούς και δεν μπορεί να βγάλει συμπεράσματα. Το παιδί πηγαίνει από τη μια ειδική περίπτωση στην άλλη και δεν μπορεί να κάνει γενικεύσεις. Υπολογίζει μόνο τα εξωτερικά όμοια γνωρίσματα των πραγμάτων και όχι τις εσωτερικές ομοιότητες τους. Τέλος, το παιδί αυτής της περιόδου, οι έννοιες που έχει σχηματισμένες στο μυαλό του και η σκέψη του δεν είναι οργανωμένη όπως είναι στο μυαλό του ενήλικα.

## 3. Περίοδος συγκεκριμένης σκέψης: (6/7-12 ετών)

Ο Piaget παρατήρησε ότι στην ηλικία των 7 χρόνων περίπου συμβαίνουν αλλαγές στο τρόπο που σκέφτεται το παιδί. Αποκτά ικανότητες για λογική σκέψη με συστηματικό τρόπο. Ο Piaget χώρισε τη λογική σκέψη σε 3 κατηγορίες: α) *Η λογική των συνόλων*, που έχει να κάνει με ταξινομήσεις ή κατηγοριοποιήσεις σε φρούτα, λαχανικά, χρώματα κλπ. ή ταξινόμηση με βάση τα μεγέθη, τα σχήματα κλπ., β) *Η λογική των σχέσεων*, που έχει σχέση με την αρίθμηση (π.χ. 1-2-3...), την σειροθέτηση (π.χ. 1<sup>ος</sup>, 2<sup>ος</sup>, 3<sup>ος</sup>..., Δευτέρα-Τρίτη-Τετάρτη...) ή τη σειροθέτηση με βάση τα μεγέθη (π.χ. από το μικρότερο στο μεγαλύτερο), γ) *Η λογική των αριθμών*, που έχει σχέση με τη ποσότητα, το μήκος, το εμβαδό κλπ.

## 4. Περίοδος αφαιρετικής σκέψης: (12 ετών και άνω)

Σε αυτή τη περίοδο το παιδί βρίσκεται στην εφηβεία. Έχει την ικανότητα να γενικεύει πράγματα, γεγονότα, διαδικασίες κλπ. Ο έφηβος σκέφτεται υποθετικά για να ερευνήσει ένα πρόβλημα από όλες του τις πλευρές και να βρει τη λύση. Επίσης, λειτουργεί συστηματικά και με οργάνωση για να διαπιστώσει αν οι υποθέσεις του είναι ορθές και να βγάλει τα συμπεράσματα του. Τέλος, ο έφηβος διατυπώνει κανόνες που μπορούν να εφαρμοστούν σε περισσότερες από μία περιπτώσεις, ανεξάρτητα από το αν διαφέρουν στο περιεχόμενο. (Βοσνιάδου, 1999)

## Το ελεύθερο και κατευθυνόμενο παιχνίδι:

Το ελεύθερο παιχνίδι είναι αυθόρμητο, δεν έχει κανόνες και δεν έχει συγκεκριμένο σκοπό ή τελικούς στόχους. Τα παιδιά κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού αυτοσχεδιάζουν. Επιλέγουν με τι, με ποιον, πως, που και πόση ώρα θα παίξουν. Δεν καθοδηγούνται από το γονιό ή την/τον παιδαγωγό αλλά αποφασίζουν.

Αντίθετα, το κατευθυνόμενο παιχνίδι διέπεται από κανόνες. Συνδέεται με συγκεκριμένους τελικούς στόχους μιας δομημένης και οργανωμένης δραστηριότητας ή ενός σχεδίου εξελικτικών δραστηριοτήτων.

Ομοιότητες: 1. Ενεργητική δράση των παιδιών.  
2. Ενεργητικός ρόλος της νηπιαγωγού. (Κούρτη 2002, Γενειατάκη-Αρβανιτίδου 2003)

#### **Ρόλος της νηπιαγωγού:**

- *Στο ελεύθερο παιχνίδι:* Η νηπιαγωγός επεμβαίνει όσο το δυνατόν λιγότερο, μόνο για την επίλυση διαφορών, κι όταν το πράττει ορθό είναι να μην μπλοκάρει τον αυθορμητισμό και την έκφραση συναισθημάτων των παιδιών.
- *Στο κατευθυνόμενο παιχνίδι:* Η νηπιαγωγός πρέπει να ετοιμάζει και να οργανώνει το παιχνίδι. Επίσης πρέπει να καθοδηγεί τα παιδιά, αλλά κυρίως να τα εμπνέει και να τα ενθαρρύνει. Το κλίμα θα είναι πιο ευνοϊκό, αν η νηπιαγωγός συμμετέχει στο παιχνίδι. Έτσι:
  1. Τα παιδιά διασκεδάζουν περισσότερο.
  2. Κατανοούνται πιο εύκολα οι κανόνες από τα παιδιά.
  3. Τα παιδιά νιώθουν πιο κοντά τους και πιο οικεία τη δασκάλα τους.

#### **Αντιμετώπιση παιδιών με αποκλίνουσες συμπεριφορές:**

Κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού, τα παιδιά εκδηλώνονται περισσότερο και είναι πιο εύκολο να παρατηρηθεί η όποια διαταραχή συμπεριφοράς. Η ώρα του ελεύθερου παιχνιδιού μπορεί να αποβεί *θεραπευτική* γιατί τα βοηθά να διοχετεύσουν την ενέργεια τους. Γι' αυτά τα παιδιά βασικό είναι τα βήματα προόδου που κάνουν, όσο αργά ή δειλά κι αν είναι. Αξιολογούν την πρόοδο τους *όχι* σε σύγκριση με τα άλλα παιδιά, αλλά σε σχέση με τον εαυτό τους. Δηλαδή από πού ξεκίνησαν και πού έφτασαν, που ήταν και που είναι τη δεδομένη χρονική στιγμή. (Γενειατάκη-Αρβανιτίδου, 2003)

#### **Κατηγορίες παιδιών με αποκλίνουσες συμπεριφορές:**

- **Τα παιδιά που ασχολούνται μονόπλευρα.** Τα παιδιά της προσχολικής ηλικίας είναι πολύ περίεργα. Θέλουν να δοκιμάζουν και να πειραματίζονται. Σε αντίθετες περιπτώσεις, έχουν υποστεί κάποιο μπλοκάρισμα. Έτσι, τους λείπει η αυτοπεποίθηση με αποτέλεσμα να φοβούνται το καινούργιο. Η Montessori ισχυρίστηκε γι' αυτό, ότι η μονόπλευρη και επαναλαμβανόμενη ασχολία με κάτι συγκεκριμένο, οφείλεται στην ανάγκη που νιώθει το παιδί να το βιώσει και να το κατακτήσει. Η μονόπλευρη απασχόληση για ένα λογικό χρονικό διάστημα είναι ανάγκη του παιδιού και δεν πρέπει να προκαλεί ανησυχία. Όταν όμως αυτό ξεφεύγει από τα όρια, τότε θα πρέπει να δοθούν στο παιδί παραπάνω ερεθίσματα και ιδέες. Αντιμετώπιση: Η νηπιαγωγός πρέπει να επεμβαίνει διακριτικά, να επαινεί τη δράση του παιδιού και να την επεκτείνει, να του δίνει ιδέες και ερεθίσματα.

- **Τα παιδιά που δεν ασχολούνται με τίποτα.** Αυτά τα παιδιά στέκονται κάπου στην άκρη και παρατηρούν τη δράση των άλλων παιδιών. Βρίσκονται σε σύγχυση όσον αφορά την ένταξη τους στο νέο περιβάλλον. Μέσα από αυτή τη παρατήρηση τα παιδιά γνωρίζουν το χώρο, τα υλικά, τα παιδιά και τις συμπεριφορές τους σε συγκεκριμένες καταστάσεις, τη νηπιαγωγό και τους κανόνες. Αντιμετώπιση: Η ενθάρρυνση της νηπιαγωγού να συμμετάσχει σε κάτι και η επιθυμία της να βοηθήσει το παιδί έχουν πάντα θετικά

αποτελέσματα. Εφόσον το πρόβλημα δεν είναι πιο βαθύ, το παιδί κάποια στιγμή επιδίδεται σε δραστηριότητες.

- **Τα παιδιά με αργό ρυθμό.** Τα παιδιά αυτά «τρώνε» όλη την ώρα σε μία και μόνο δραστηριότητα και όταν αποφασίζουν να ασχοληθούν με κάτι άλλο, η ώρα έχει ήδη περάσει. Αυτά τα παιδιά συνήθως είναι τα μικρότερα σε ηλικία, αλλά και πάλι είναι πολύ σπάνιες περιπτώσεις και ο αργός τους ρυθμός οφείλεται σε βιολογική ανωριμότητα. Τέτοια παιδιά μπορεί να είναι και τα νεοφερμένα στο νηπιαγωγείο, πάλι σε μικρές ηλικίες, τα οποία ακόμα δεν ξέρουν ούτε τους κανόνες ούτε μπορούν να καταλάβουν την έννοια του χρόνου. Αντιμετώπιση: Η νηπιαγωγός μπορεί μόνο να προειδοποιήσει το παιδί ότι ο χρόνος για το παιχνίδι τελειώνει και ότι καλό θα ήταν να ασχοληθεί και με κάτι άλλο. Αν το παιδί δεν ακούσει (που είναι και το πιο πιθανό) μπορεί να του δώσει μία πίστωση χρόνου (10 λεπτών), με την προϋπόθεση η δραστηριότητα να είναι ήσυχη. Εννοείται πως αυτή η διάκριση αιτιολογείται στα άλλα παιδιά και δεν επαναλαμβάνεται συχνά και για μεγάλο χρονικό διάστημα.

- **Τα υπερκινητικά παιδιά.** Για την υπερκινητικότητα άλλοι υποστηρίζουν ότι οφείλεται σε ψυχολογικά αίτια που κρατούν το παιδί σε ανησυχία και ένταση και δεν το αφήνουν να συγκεντρωθεί/επιδοθεί σε κάτι και άλλοι θεωρούν ότι οφείλεται σε οργανικά αίτια (ή το κληρονομιά ή γεννιέται με αυτό). Αντιμετώπιση: Το υπερκινητικό παιδί χρειάζεται ειδικά διαμορφωμένο χώρο, ενημέρωση και εκπαίδευση των υπόλοιπων παιδιών ώστε να το κατανοούν και να το βοηθούν, παρατήρηση από τη νηπιαγωγό για να διακρίνει τα ενδιαφέροντα του και διοχέτευση της περίσσιας του ενέργειας σε αυτά και φυσικά στήριξη από άλλους φορείς και συνεργασία με αυτούς.

- **Τα επιθετικά παιδιά.** Αυτά τα παιδιά αποτελούν τη πιο δύσκολη περίπτωση για τη νηπιαγωγό, γιατί βλάπτουν άμεσα τα άλλα παιδιά (χτυπούν, δαγκώνουν, βρίζουν, χαλάνε τις εργασίες ή τις κατασκευές των άλλων παιδιών κλπ.) Πρόκειται πάντα (με ελάχιστες εξαιρέσεις) για παιδιά με ψυχολογικά/οικογενειακά προβλήματα, τα οποία εκδηλώνονται με επιθετική συμπεριφορά. Αντιμετώπιση: Διαρκής απασχόληση του παιδιού, διοχέτευση της επιθετικότητας του σε δραστηριότητες που το ενδιαφέρουν και σίγουρα πάλι στήριξη από άλλους φορείς και συνεργασία με αυτούς.

- **Παιδιά που θέλουν να συνεχίσουν μια δραστηριότητα που ξεκίνησαν την ώρα του ελεύθερου παιχνιδιού, ενώ το σύνολο ασχολείται με κάτι άλλο.** Συνήθως τα παιδιά αυτά είναι: α)παιδιά με αργό ρυθμό που προαναφέρθηκαν και β)παιδιά που θέλουν να προκαλούν τη προσοχή και να κάνουν το αντίθετο από ότι τα άλλα. Αντιμετώπιση (για τη 2<sup>η</sup> περίπτωση): Δεν το επιτρέπουμε στο παιδί, εξηγώντας του ότι είχε χρόνο και ευκαιρία να ασχοληθεί με ό, τι ήθελε και πως αφού δεν πραγματοποίησε αυτό που ήθελε, θα το κάνει την επόμενη ημέρα. (Γενειατάκη-Αρβανιτίδου, 2003)

### **Η επίδραση της έλλειψης του παιχνιδιού στη ψυχολογία του παιδιού:**

- Οι μαθητές καταλήγουν να εργάζονται τις διπλάσιες ώρες από τους γονείς τους.
- Τα παιδιά αντί να απολαμβάνουν το παιχνίδι τους, καταλήγουν παιδιά του καθήκοντος.
- Οι νέοι δεν μαθαίνουν να σχετίζονται με τα παιχνίδια και δεν αγαπούν την μάθηση.

- Δεν αναπτύσσονται οι γνωστικές τους δεξιότητες και κατακτάται η ωρίμανση χωρίς τη μόρφωση.
- Τα παιδιά δεν αφομοιώνουν στάσεις και αντιλήψεις που επικρατούν σε μια κοινωνία.
- Τα παιδιά δεν κοινωνικοποιούνται, αφού δεν αφομοιώνουν μέσα από το παιχνίδι τους πολλαπλούς ρόλους που υπάρχουν σε μια κοινωνία. (Γενειατάκη-Αρβανιτίδου, 2003)

### **Ανάπτυξη ψυχολογικών λειτουργιών μέσα από το παιχνίδι:**

Αυτός που εκδήλωσε ενδιαφέρον για τις ψυχολογικές λειτουργίες του παιδιού ήταν ο Vygotsky. Ο Vygotsky δεν ασχολήθηκε με το παιχνίδι σε πρώιμες ηλικίες, δηλαδή πριν την ηλικία των τριών ετών, γιατί θεώρησε ότι οι παιγνιώδεις δραστηριότητες σε αυτές τις περιόδους είναι μεν σημαντικές αλλά *όχι πραγματικό παιχνίδι*. Κι αυτό γιατί σε αυτή τη περίοδο (μέχρι 3 ετών), η δραστηριότητα του παιδιού μπορεί να φαίνεται επιφανειακά ως παιχνίδι, αλλά στην ουσία δεν είναι παιχνίδι για το ίδιο το παιδί γιατί η συμπεριφορά του δεν διαφοροποιείται από τη πραγματικότητα. Ισχυρίστηκε ότι τα μικρά παιδιά ικανοποιούν τις επιθυμίες τους άμεσα. Αν αυτό δεν μπορούν να το κάνουν, τότε παρεμβαίνει ο ενήλικας για να του αποσπάσει τη προσοχή με κάτι άλλο και να ξεχάσει την επιθυμία του. Τα πιο μεγάλα παιδιά, όμως, όταν έχουν κάποιες επιθυμίες δεν μπορούν να τις ξεχάσουν όπως τα μικρότερα παιδιά και έτσι η συμπεριφορά του παιδιού αλλάζει. Γι' αυτό το λόγο εισέρχονται σιγά-σιγά σε ένα κόσμο όπου ξέρουν ότι αυτές οι επιθυμίες μπορούν να πραγματοποιηθούν, στο κόσμο του παιχνιδιού. Άρα, η επιθυμία του επέρχεται από την ανάγκη που νιώθει το παιδί να βρει λύση σε μια κατάσταση ή σε ένα πρόβλημα. Το παιδί φτιάχνει στο μυαλό του μια φανταστική κατάσταση στο παιχνίδι, στην οποία θεωρεί πως πραγματοποιούνται οι επιθυμίες του, αφού δεν είναι δυνατόν να πραγματοποιηθούν στη πραγματικότητα. Έτσι, ο Vygotsky συμπεραίνει ότι το κυριότερο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι η δημιουργία μιας φανταστικής κατάστασης. Η πεποίθηση ότι στο παιχνίδι το παιδί κάνει ότι θέλει απελευθερωμένο από κανόνες και περιορισμούς, οδήγησε τον Vygotsky να πιστεύει ότι στη φανταστική κατάσταση το παιδί εκπληρώνει επιθυμίες λειτουργώντας κάτω από περιορισμούς και κανόνες. Έτσι, η δημιουργία αυτής της φανταστικής κατάστασης συνδέεται άμεσα με την ύπαρξη κανόνων.

Όπως ειπώθηκε, το παιδί παίζει για να ικανοποιήσει ανεκπλήρωτες επιθυμίες. Για να ικανοποιήσει αυτές τις επιθυμίες αντιμετωπίζει μια αντιπαράθεση. Έρχεται ενάντια η ατομικότητα του παιδιού με τη κοινωνία, δηλαδή τα γνωστικά σχήματα που έχει ήδη κατακτήσει το παιδί με τα εξωτερικά ερεθίσματα που επιδέχεται. Το παιδί χρησιμοποιεί αντικείμενα από το περιβάλλον του με συμβολικό τρόπο και υποδύεται ρόλους. Αφομοιώνοντας αυτά τα εργαλεία, ως στοιχεία γνώσης, αξιών και προτύπων, το παιδί αποκτά ικανότητες, οι οποίες θα το βοηθήσουν να γίνει αυτόνομο και ανεξάρτητο. Ακόμη, κατακτά πολιτισμικά σημεία και εισέρχεται σε πιο πολύπλοκες μορφές σκέψης και συμπεριφοράς. Όλα αυτά έχουν ως αποτέλεσμα τον μετασχηματισμό και την αναδόμηση των ψυχολογικών του λειτουργιών.

Οι πρώτες ψυχολογικές λειτουργίες εμφανίζονται στο παιδί προσχολικής ηλικίας με τη μορφή συμπεριφορών, οι οποίες εξαρτώνται από



τον αυτοέλεγχο. Μέσα από το παιχνίδι μπορεί να ασκήσει αυτοέλεγχο στον εαυτό του και στη συμπεριφορά του και να μάθει να αυτοεπιβάλλεται.

Ανακεφαλαιώνοντας, η θεωρία του Vygotsky υποστηρίζει ότι από το παιχνίδι προκύπτει η αναδόμηση των ψυχολογικών λειτουργιών εξαιτίας της αλληλεπίδρασης μεταξύ των ατομικών και των κοινωνικών παραγόντων. (Παπαδοπούλου, 2009)

### **Συμπεράσματα:**

Συμπεραίνουμε, ότι το παιχνίδι είναι απαραίτητο για τη σωστή ωρίμανση και ανάπτυξη του παιδιού αλλά και για να ψυχαγωγείται, να «ξεχνιέται» και να εξωτερικεύει τον συναισθηματικό του κόσμο. Επίσης, το ελεύθερο και το κατευθυνόμενο παιχνίδι είναι εντελώς διαφορετικά αλλά όχι εκ διαμέτρου αντίθετα. Το κάθε ένα δρα εκεί που πρέπει και με το δικό του τρόπο. Άρα, χρειάζονται και τα δύο για την ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Τέλος, το ελεύθερο και το κατευθυνόμενο παιχνίδι ανατροφοδοτούνται και αλληλεπιδρούν.

### **Πρακτικό μέρος της εργασίας:**

Στο πρακτικό κομμάτι της εργασίας μου, πραγματοποίησα 7 ελεύθερες δραστηριότητες και 14 κατευθυνόμενες, σε παιδιά ηλικίας 3 ετών στο ένα τμήμα και σε παιδιά ηλικίας 5-6 ετών στο άλλο τμήμα.

Τα ελεύθερα παιχνίδια σε παιδιά 3 ετών, ήταν τα εξής:

- παιχνίδι με τουβλάκια



- παιχνίδι σε γωνιές όπως κουζίνα, κομμωτήριο, κουκλόσπιτο, μανάβικο, γωνιά εργαλείων ή γωνιά γιατρού κλπ.



Τα κατευθυνόμενα παιχνίδια που πραγματοποιήθηκαν σε παιδιά 3 ετών, είναι τα ακόλουθα:

- *ας θυμηθούμε* (παιχνίδι μνήμης)





- ισορροπία με σακουλάκια (παιχνίδι ισορροπίας και αντίδρασης)



- πιάσε να καταλάβεις (παιχνίδι αφής)

Τα ελεύθερα παιχνίδια που υλοποιήθηκαν σε παιδιά 5-6 ετών, αναφέρονται παρακάτω:

- παιχνίδι με τουβλάκια





- ελεύθερη ζωγραφική



- ελληνικά παραδοσιακά παιχνίδια όπως κρυφτό, μήλα και κρυμμένος θησαυρός.



Τα κατευθυνόμενα παιχνίδια που έγιναν σε παιδιά 5-6 ετών, είναι τα εξής:

- άκουσε τον ήχο μου (παιχνίδι συνεργασίας- όξυνση της ακοής)





- οδηγός και αυτοκίνητο (παιχνίδι εμπιστοσύνης)



- το παιχνίδι του καθρέφτη (παιχνίδι αντίδρασης)



- μόνο με ένα μπαλόνι (παιχνίδι εμπιστοσύνης, συνεργασίας και συγκέντρωσης)





- αγώνας ταχύτητας με σαρανταποδαρούσα (κινητικό παιχνίδι συνεργασίας και ταχύτητας)



- η σούπα με τους αστακούς (κινητικό παιχνίδι)



- ίσα βήματα (παιχνίδι αντίδρασης, προσοχής και συγκέντρωσης)



- οδηγώντας το μπαλόνι (παιχνίδι παρατηρητικότητας, συγκέντρωσης και εξάσκησης στόχου)
- ο τυφλός μανάβης (παιχνίδι αφής)
- πετσέτες και μπάλες (παιχνίδι συνεργασίας).



- *μόνο με τα αυτιά (παιχνίδι για την ακοή)*

### **Συμπεράσματα δραστηριοτήτων:**

Οι στόχοι που είχαν τεθεί για το κάθε παιχνίδι, επιτεύχθηκαν με μεγάλη επιτυχία.

Παρατήρησα ότι στα ελεύθερα παιχνίδια τα παιδιά βελτίωσαν τη δημιουργικότητα τους, ανέπτυξαν τη φαντασία τους, εξέφρασαν τα συναισθήματα τους και εκτονώθηκαν, ξεκίνησαν να παίρνουν πρωτοβουλίες, βελτιώθηκε η αποφασιστικότητα και η αυτοπεποίθηση τους, πράγμα που αποτέλεσε την αρχή για πιο δυναμικά παιδιά.

Αντίστοιχα, κατά τη διάρκεια των κατευθυνόμενων παιχνιδιών, διαπίστωσα πως μεταβλήθηκαν προς το καλύτερο πολλές από τις ικανότητες των παιδιών. Βελτιώθηκαν στο κάθε παιδί ατομικά, ικανότητες όπως η μνήμη, η παρατηρητικότητα, η συγκέντρωση και η προσοχή, η ισορροπία, η ταχύτητα, η αντίδραση, η αντίληψη μέσω (μόνο) των αισθήσεων και οι αντιληπτικές τους ικανότητες γενικότερα. Τα κατευθυνόμενα παιχνίδια βοήθησαν συνολικά τη κάθε τάξη αφού τα παιδιά ανέπτυξαν εμπιστοσύνη μεταξύ τους, συνεργάστηκαν σε μεγάλο βαθμό. Επίσης, καλλιεργήθηκε η ομαδικότητα. Τέλος, τα κατευθυνόμενα παιχνίδια βοήθησαν τα παιδιά να πειθαρχήσουν και να εισαχθούν στους κανόνες.

***Πάνω από όλα, αυτό που μας νοιάζει περισσότερο από τους στόχους που τέθηκαν, είναι ότι παιδιά διασκέδασαν, γέλασαν και εκτονώθηκαν.***

### **Βιβλιογραφία:**

- Διαμαντόπουλος, Δ. Σ. (2009), *Το παιχνίδι*, Π. Πουρνάρα: Θεσσαλονίκη
- Κούρτη, Ε. (2002), *Η έρευνα στη προσχολική εκπαίδευση (Τόμος Γ'): Ποιότητα, προβλήματα και οργάνωση της προσχολικής εκπαίδευσης*, Τυπωθήτω-Γ. Δαρδάνος: Αθήνα
- Κάππας, Χ. (2005), *Ο ρόλος του παιχνιδιού στη παιδική ηλικία*, Ατραπός: Αθήνα
- Βοσνιάδου, Σ. (1999), *Κείμενα εξελικτικής ψυχολογίας (Τόμος Β'): Σκέψη* (Μτφρ., Χουρτζαμανόγλου Ε.), Gutenberg: Αθήνα
- Χατζηγεωργίου-Δημητρίου Α. (2001), *Τα πρώτα 6 χρόνια της ζωής*, Ελληνικά Γράμματα: Αθήνα
- Γέρου, Θ. (1984), *Το συμβολικό και δημιουργικό παιχνίδι (Συμβολή στη ψυχολογία του παιδιού)*, Δίπτυχο
- Γενεατάκη- Αρβανιτίδου, Ε. (2003), *Το ελεύθερο παιχνίδι*, Σμυρνιωτάκης: Αθήνα
- Παπαδοπούλου, Κ. (2009), *Η ζώνη της εγγύτερης ανάπτυξης στη θεωρία του Vygotsky*, Gutenberg: Αθήνα
- Φλώρου Ε., Παναγοπούλου Ξ., *Παιχνίδι* (IEK AKMH, e-book, Ειδικότητα Προσχολικής Αγωγής Δημιουργίας και Έκφρασης, Γ' και Δ' εξάμηνο)