

# Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

Τόμ. 13, Αρ. 7 (2026)

ICODL2025



## ΠΡΑΚΤΙΚΑ

### 13ο Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση

ISBN: 978-618-5335-33-5

Ανοικτή & Εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση:

#### Οι Δεξιότητες του 21ου Αιώνα & η Πρόκληση της Τεχνητής Νοημοσύνης

ΤΟΜΟΣ 7

5-7/12 2025

ΕΑΠ Πάτρα & Εξ Αποστάσεως



Σχεδιασμός και δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού σχεδιασμένου με τις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για μαθητές Δ' δημοτικού για την καλλιέργεια της φιλανθρωπίας με τη χρήση του παιχνιδιού ως παιδαγωγικού εργαλείου

Άννα Κοντολέων, Κωνσταντίνος Κωτσίδης,  
Παναγιώτης Αναστασιάδης

doi: [10.12681/icodl.8652](https://doi.org/10.12681/icodl.8652)

Copyright © 2026, Άννα Κοντολέων, Κωνσταντίνος Κωτσίδης,  
Παναγιώτης Αναστασιάδης



Άδεια χρήσης [Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

**Σχεδιασμός και δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού σχεδιασμένου με τις αρχές της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για μαθητές Δ' δημοτικού για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας με τη χρήση του παιχνιδιού ως παιδαγωγικού εργαλείου**

**Design and creation of educational material based on the principles of distance learning for fourth-grade students to cultivate a love of reading using games as a pedagogical tool**

**Άννα Κοντολέων**  
Συγγραφέας  
Πανεπιστήμιο Κρήτης|ΕΔΙΒΕΑ  
[annakondoleon@gmail.com](mailto:annakondoleon@gmail.com)

**Κωνσταντίνος Κωτσιδης**  
Μεταδιδασκτορικός Ερευνητής  
Πανεπιστήμιο Κρήτης|ΕΔΙΒΕΑ  
[kkotsidis@edc.uoc.gr](mailto:kkotsidis@edc.uoc.gr)

**Παναγιώτης Αναστασιάδης**  
Καθηγητής  
Πανεπιστήμιο Κρήτης|ΕΔΙΒΕΑ  
[anastasiadis@uoc.gr](mailto:anastasiadis@uoc.gr)

### **Περίληψη**

Αντικείμενο της εργασίας αποτελεί ο σχεδιασμός και η δημιουργία εκπαιδευτικού υλικού με βάση τη μέθοδο της εξ αποστάσεως εκπαίδευσης για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας σε μαθητές Δ' δημοτικού με τη χρήση του παιχνιδιού (δημιουργικού, θεατρικού, επιτραπέζιου) ως παιδαγωγικού εργαλείου. Η δημιουργία του εκπαιδευτικού υλικού έγινε με το λογισμικό H5P και έλαβε υπόψη το μοντέλο West-Λιοναράκη και τη θεωρία της Πολυμεσικής Μάθησης του Mayer. Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας αναδείχθηκε η σημασία του παιχνιδιού και ιδιαίτερα του ψηφιακού, ως ενός εργαλείου για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας. Εν τούτοις, δεν είναι όλοι οι εκπαιδευτικοί εξοικειωμένοι με τη χρήση του παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία και δεν νιώθουν όλοι τους το ίδιο άνετα με το σχεδιασμό νέων παιχνιδιών και παραλλαγών παιχνιδιών εμπνευσμένων από την ιστορία ενός βιβλίου.

### **Λέξεις-κλειδιά**

εξ αποστάσεως εκπαίδευση, φιλιαναγνωσία, παιχνίδι, θεατρικό παιχνίδι, επιτραπέζιο παιχνίδι

## **Abstract**

The aim of this paper is the design and creation of educational material designed using distance learning methods to cultivate a love of reading in fourth-grade students through the use of games (creative, theatrical, board games) as a pedagogical tool. The educational material was created using H5P software and took into account the West-Lionarakis model and Mayer's theory of multimedia learning. The results of the research highlighted the importance of games, especially digital games, as a tool for cultivating a love of reading. However, not all teachers are familiar with the use of games in the educational process, and not all of them feel equally comfortable designing new games and game variations inspired by the story of a book.

## **Keywords**

distance learning, reading, games, theater games, board games

## **Εισαγωγή**

Οι δάσκαλοι στο σχολικό χώρο καλούνται να καλλιεργήσουν το ενδιαφέρον των μαθητών για το παιδικό βιβλίο. Όμως, μόνο η διοργάνωση μιας σχολικής έκθεσης βιβλίου ή η πρόσκληση ενός συγγραφέα στην τάξη, δεν αρκεί. Χρειάζεται από τη μεριά τους μεγαλύτερη αναζήτηση και καινοτομία. Η περιορισμένη ώρα της φιλιανγνωσίας στο αναλυτικό πρόγραμμα δεν αφήνει περιθώρια ελευθερίας στους εκπαιδευτικούς που καλούνται να βγουν εκτός προγράμματος προκειμένου να οργανώσουν ουσιαστικές και ολοκληρωμένες φιλιανγνωστικές δράσεις (Κανατσούλη, 2005).

Έρευνες υποστηρίζουν ότι η χρήση ψηφιακών εργαλείων στη διδασκαλία των επιστημονικών θεμάτων είναι αποτελεσματικότερη από την παραδοσιακή διδασκαλία (Marzin-Janvier, 2020). Η τεχνολογία σήμερα μπορεί να συνδράμει στη δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων μάθησης και υλικών, που θα χαρακτηρίζονται για την αποτελεσματικότητα και καινοτομία τους (Laurillard, 2009). Η ενσωμάτωση της σύγχρονης ή ασύγχρονης ΕΞΑΕ στη διδασκαλία, υπό την προϋπόθεση ότι θα στοχεύει στην συνεργατική οικοδόμηση της γνώσης, την ενθάρρυνση της δημιουργικότητας και την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης, μπορεί

να ενισχύσει ουσιαστικά το έργο των εκπαιδευτικών (Psileli & Kotsidis, 2025). Τα εργαλεία Web 2.0, όταν αξιοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία, οργανωμένα και ακολουθώντας παιδαγωγικές αρχές συμβάλλουν στην ανάπτυξη σημαντικών γνωστικών δεξιοτήτων, όπως την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και της δημιουργικότητας (Αναστασιάδης & Κωτσίδης, 2017).

Σκοπός της παρούσας ανακοίνωσης είναι η παρουσίαση του σχεδιασμού, της υλοποίησης και της έρευνας αποτίμησης του ψηφιακού μαθήματος «Διδασκαλία της φιλιαναγνωσίας μέσω του παιχνιδιού (δημιουργικό παιχνίδι, θεατρικό παιχνίδι, επιτραπέζιο παιχνίδι)».

Η παρούσα ανακοίνωση αποτελείται από τρία μέρη: Το πρώτο αναφέρεται στην οριοθέτηση του πεδίου και τη σχετική βιβλιογραφική επισκόπηση. Το δεύτερο περιγράφει το παιδαγωγικό πλαίσιο και τα χαρακτηριστικά του εκπαιδευτικού υλικού. Το τρίτο αναλύει την αποτίμηση του υλικού από τους εκπαιδευτικούς και τα συμπεράσματα που προέκυψαν.

## **Θεωρητικό Πλαίσιο**

### **Φιλιαναγνωσία**

#### **Ορισμός**

Με τον όρο φιλιαναγνωσία εννοούμε τη διαμόρφωση μιας θετικής σχέσης του αναγνώστη με το βιβλίο, που αποτελεί το κατεξοχήν είδος της γραπτής ύλης, καθώς και τις σχεδιασμένες για την ενδυνάμωση αυτής της σχέσης εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες έχουν στόχο να εκπαιδεύσουν τον αναγνώστη ώστε να αποκτήσει γνωστικές και κοινωνικές δεξιότητες και να διαμορφώσει αισθητικά κριτήρια. Ο όρος φιλιαναγνωσία είναι σύγχρονος και δημιουργήθηκε για να περιγράψει ένα μεγάλο εύρος εννοιών, δραστηριοτήτων και αξιών που διαμορφώνουν τη σχέση του παιδιού με το βιβλίο. Μοιάζει να ταυτίζεται με το γαλλικό *aimer lire* (αγάπη για την ανάγνωση), ενώ φαίνεται να μην είναι ταυτόσημος με τους όρους *Literacy*, *Literatie* (Καρακίτσιος, 2011). Διεθνώς είθισται να χρησιμοποιείται πιο ευρέως ο όρος κοινωνικός εγγραμματισμός που χαρακτηρίζει την αλληλεπίδραση παιδιού και βιβλίου, σε τυπικά και άτυπα περιβάλλοντα (Hall, Larson & Marsh, 2003). Μέσα από τη λογοτεχνία, ο μαθητής

βρίσκει ένα σημείο σύνδεσης με το ιστορικοκοινωνικό πλαίσιο μέσα στο οποίο μεγαλώνει και αναπτύσσεται, ταυτίζεται με ιδέες, συναισθήματα και καταστάσεις. Αυτό τον κινητοποιεί ώστε να μετατραπεί από παθητικός σε ενεργητικό αναγνώστη (Κατσίκη-Γκίβαλου, 2008).

### **Διαθεματικές παιγνιώδεις δραστηριότητες φιλιαναγνωσίας**

Ένα πρόγραμμα φιλιαναγνωσίας διαμορφώνεται με βάση μια θεμελιώδη παιδαγωγική αρχή: η γνώση πρέπει να κατακτηθεί μέσα από βιωματική εμπειρία για να μπορέσει να αφομοιωθεί, να εξελιχθεί και να μετασηματιστεί (Παπαδάτος, 2009). Τα παιχνίδια φιλιαναγνωσίας είναι ένα πολύ καλό εργαλείο για να εμψύχσει ο εκπαιδευτικός την αγάπη για το διάβασμα σ' ένα παιδί που δεν διαβάζει ή που έχει πολύ αρνητικές εμπειρίες με την ανάγνωση. Τα παιχνίδια μεταλλάσσουν την αναγνωστική διαδικασία σε μια απολαυστική δραστηριότητα που δεν προσομοιάζει με μια τυπική μαθητική υποχρέωση. Μέσα από τις παιγνιώδεις δραστηριότητες προκύπτουν δύο νέοι όροι που σχετίζονται με την φιλιαναγνωσία: η αναγνωστική εμψύχωση και η ανάγνωση απόλαυση. Το πρώτο αναφέρεται στη διαδικασία του ζωντανέματος ενός βιβλίου από τον εκπαιδευτικό, το δεύτερο στον διδακτικό του στόχο που είναι η μετουσίωση της αναγνωστικής διαδικασίας σε πηγή χαράς και ευχαρίστησης (Γουλή & Γρόσδος, 2011).

Ο δάσκαλος οργανώνοντας παιχνίδια και δραστηριότητες που συνδέονται με το κείμενο, την πλοκή, την αφήγηση και τους χαρακτήρες, μπορεί να βοηθήσει τους μαθητές του να έρθουν σε ουσιαστικότερη επαφή με το βιβλίο, να αντιληφθούν τη δύναμη του λογοτεχνικού λόγου, να κατανοήσουν τις πράξεις των ηρώων και να αναγνωρίσουν τα συναισθήματά τους, να διακρίνουν τη δομή του λογοτεχνικού κειμένου και να αντιληφθούν τι σημαίνει μυθοπλασία. Για το σχεδιασμό των δραστηριοτήτων αυτών μπορεί να αντλήσει τρόπους και τεχνικές από άλλες τέχνες, όπως η ζωγραφική, οι θεατρικοί και μουσικοί αυτοσχεδιασμοί, το κουκλοθέατρο ή ο χορός, προσφέροντας στο μαθητή μια ολοκληρωμένη αισθητική εμπειρία (Κατσίκη-Γκίβαλου, 2008). Πολλές από τις φιλιαναγνωστικές δραστηριότητες αποτελούν ασκήσεις δημιουργικής γραφής οι οποίες ενισχύουν τη φαντασία των μαθητών, κεντρίζουν την επινοητικότητά τους και οδηγούν σε μια ουσιαστική κατανόηση του λογοτεχνικού κειμένου και των ζητημάτων που θίγει (Οικονομοπούλου, 2007).

## **Παιχνίδι**

### **Ορισμός**

Ο ρόλος του παιχνιδιού είναι καθοριστικός για τη σωματική και ψυχική ευεξία του ατόμου, καθώς και για την ανάπτυξη της περιέργειας και της επιμονής, σημαντικών εφοδίων στην ανακάλυψη και αλληλεπίδραση με τον έξω κόσμο. Χάρη στο νευρωνικό σύστημα ανταμοιβής του εγκεφάλου το παιχνίδι συνδέεται στενά με την ευχαρίστηση που μεταδίδει και το κίνητρο που ενεργοποιεί (Samier & Jacques, 2021).

### **Παιχνίδι και μάθηση**

Τα ανθρώπινα όντα έχουν ανάγκη από μια μακριά περίοδο εγκεφαλικής ωρίμανσης και μάθησης για να φτάσουν σε κατάσταση αυτονομίας και ανεξαρτησίας. Το παιχνίδι, το οποίο δεν είναι μόνο χαρακτηριστικό των ανθρώπων, αλλά και των ζώων, φέρνει πολλαπλά οφέλη στο παιδί και συμμετέχει στην εγκεφαλική του ωρίμανση (Samier & Jacques, 2021). Σύμφωνα με τον Piaget (1951), το παιδί παίζοντας πειραματίζεται, ικανοποιεί τις διαφορετικές ανάγκες του, ανακαλύπτει τον κόσμο και με τις νέες εμπειρίες που κατακτά οικοδομεί τη γνώση. Ο Freud πάλι πιστεύει ότι το παιδί μέσα από το παιχνίδι αντλεί ικανοποίηση, απελευθερώνει την ερωτική του ορμή και βοηθιέται στη διαδρομή προς την ενηλικίωση (Holowchak, 2011). Για τον Vygotsky (1978), το παιδικό παιχνίδι είναι μια κοινωνική δραστηριότητα που μέσω της επινόησης μιας φανταστικής συνθήκης, δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να εκτονωθεί συναισθηματικά. Στο ομαδικό παιχνίδι, μέσω της αλληλεπίδρασης με άλλους πιο έμπειρους παίκτες ή με ενήλικες, τα παιδιά λαμβάνουν υποστήριξη για προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν εντός παιχνιδιού, αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες, παίρνουν ρίσκα, καινοτομούν και επιλύουν προβλήματα οικοδομώντας μέσω της εμπειρίας που αποκτούν τη διαδικασία της μάθησης (Bruner, 1986).

### **Θεατρικό παιχνίδι**

Το θεατρικό παιχνίδι είναι μια εκπαιδευτική μέθοδος όπου οι μαθητές καλούνται να κάνουν μια συγκεκριμένη δράση υποδυόμενοι ένα συγκεκριμένο ρόλο σε μια συγκεκριμένη συνθήκη. Το θεατρικό παιχνίδι ενθαρρύνει τους μαθητές να

γνωρίσουν καλύτερα τα εκφραστικά τους μέσα και το σώμα τους, να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιό τους, να ενεργοποιήσουν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία τους και να κατακτήσουν τη γνώση με βιωματικό τρόπο (Alabsi, 2016). Περιλαμβάνει ασκήσεις και παιχνίδια ζεστάματος, χτισίματος ομαδικότητας, καλλιέργειας φαντασίας, που μπορούν να εξελιχθούν σε ολοκληρωμένους σωματικούς, λεκτικούς και κινησιολογικούς αυτοσχεδιασμούς. Ο αυτοσχεδιασμός είναι μια ουσιαστική θεατρική τεχνική (Γκόβας, 2002). Η δραματοποίηση αποτελεί την διαλογική διασκευή ενός αφηγηματικού κειμένου προκειμένου να αναπαρασταθεί (Kodotchigova, 2002).

### **Επιτραπέζιο παιχνίδι**

Το επιτραπέζιο παιχνίδι είναι μια κοινωνική δραστηριότητα που δομείται με κανόνες, απαιτεί τη συμμετοχή ενός ή περισσότερων ατόμων και έχει στόχο την ψυχαγωγία των παικτών (Harris, 2009). Είναι μια ελεύθερη και αυθόρμητη δραστηριότητα, πηγή ευχαρίστησης, απαραίτητη για την ανάπτυξη όλων των ατόμων. Οι κανόνες αλλάζουν ανάλογα με τον παίκτη και ενθαρρύνεται η δημιουργικότητα (De Grandmont, 1997). Μέσω του επιτραπέζιου παιχνιδιού τα παιδιά κατακτούν κοινωνικές δεξιότητες και ανακαλύπτουν την αξία του «μαζί» και της ομάδας, εξασκούν τις δεξιότητες της ενεργητικής ακρόασης, της ενσυναίσθησης, της ευγενούς άμιλλας και του σεβασμού, που θα τα βοηθήσουν να βρουν μια υγιή θέση στο κοινωνικό σύνολο. Σημαντική είναι επίσης και η αυτονομία και η μάθηση σε ένα δυαδικό σχήμα ανάμεσα σε δύο παίκτες (Quiéé, 2022). Ο δάσκαλος που θα εκτιμήσει την αξία του επιτραπέζιου παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία και θα το χρησιμοποιήσει ως συμπληρωματικό μέσο διδασκαλίας σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, θα βρει έναν ισχυρό σύμμαχο στο έργο που έχει να επιτελέσει (Πετκανοπούλου, 2014).

### **Φιλαναγνωσία και παιχνίδι**

Σύμφωνα με τη Χαλκιάδακη (2008), όταν υπάρχει συνεργασία τριών παραγόντων, εκπαιδευτικών, γονιών και μαθητών, μπορούν να γίνουν εκπληκτικά πράγματα, ακόμα και στις πιο δύσκολες συνθήκες. Με το πρόγραμμα φιλαναγνωσίας που εφάρμοσε ωφελήθηκαν οι άμεσα εμπλεκόμενοι μαθητές των τμημάτων που

συμμετείχαν και εκπαιδευτικοί τους, βελτιώθηκε το συνολικό κλίμα των τάξεων και οι δεξιότητες των μαθητών, ενδυναμώθηκε η σχέση τους με το παιδικό βιβλίο, όμως η υπόλοιπη σχολική μονάδα που ανήκαν δεν επηρεάστηκε παρά περιστασιακά.

Το ερευνητικό πρόγραμμα του Βερναρδάκη (2008) ανέδειξε τη καλύτερη σχέση του γυναικείου πληθυσμού με την ανάγνωση έναντι εκείνης του αντρικού, ενώ επιβεβαίωσε τη σχέση της ανάγνωσης με την οικονομική κατάσταση και το κοινωνικό-πολεοδομικό περιβάλλον προέλευσης. Η έρευνα κατέδειξε με σαφήνεια ότι το οικογενειακό περιβάλλον παίζει καθοριστικό ρόλο στην καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας στα παιδιά.

Το κύριο συμπέρασμα της έρευνας του Μαλαφάντη (2008) ήταν ότι δεν πρέπει να επιχειρείται μια διπολική προσέγγιση του αναγνωστικού κινήτρου που φαίνεται να είναι μια μεταβλητή με πολλαπλά πρόσωπα, καθώς κάθε μαθητής έχει το δικό του αναγνωστικό προφίλ που καθορίζεται από τουλάχιστον 15 διαστάσεις αναγνωστικών κινήτρων.

Η έρευνα των Ahr & Butlen (2012) έδειξε ότι τα νέα ψηφιακά μέσα, αλλά και η ανάγνωση μέσω ψηφιακών οθονών έχει διαταράξει τις αναγνωστικές πρακτικές των εφήβων. Κόντρα στις στερεοτυπικές τοποθετήσεις για τις αναγνωστικές τους συνήθειες, υπάρχει μεγάλη ποικιλία πορτρέτων και προφίλ αναγνωστών. Οι 15χρονοι μαθητές είναι στην πραγματικότητα πολύ περισσότερο αναγνώστες απ' ό,τι νόμιζαν. Όλοι διαβάζουν πολύ και μάλιστα κυρίως πίσω από μια οθόνη.

Η έρευνα της Cartier (2014) έδειξε ότι το παιχνίδι αποτελεί κινητήριο παράγοντα της μάθησης και εξαιρετικά χρήσιμο παιδαγωγικό εργαλείο στη διδασκαλία των επιστημών, καθώς εμφανίζει έναν ισχυρό μηχανισμό μεταβίβασης της γνώσης. Ο μαθητής μαθαίνει διασκεδάζοντας και αυτό συμβάλλει στη γενικότερη ευημερία του μαθητή στο σχολείο.

Οι έρευνες παραπάνω συμπεραίνουν ότι το παιχνίδι και οι παιγνιώδεις δραστηριότητες μπορούν να αποτελέσουν εξαιρετο παιδαγωγικό εργαλείο για τη φιλαναγνωσία. Ωστόσο, η τεχνολογία που έχει εισβάλλει στη ζωή των μαθητών απειλεί τη δραστηριότητα της ανάγνωσης και την περιορίζει σχεδόν αποκλειστικά πίσω από μια οθόνη, ειδικά στις μεγαλύτερες ηλικίες. Ένα ζήτημα που χρήζει ανίχνευσης είναι πώς η τεχνολογία μπορεί να ενδυναμώσει και πάλι τη σχέση με το βιβλίο, διαγράφοντας μια κυκλική πορεία που θα οδηγεί και πάλι σε αυτό. Ένα

ακόμα ζήτημα που θίγεται είναι η συνεργασία εκπαιδευτικών και γονιών που μπορεί να συμβάλλει στην αλλαγή της σχέσης των οικογενειών με το βιβλίο. Η έρευνα φαίνεται να θεωρεί δεδομένη την επάρκεια των εκπαιδευτικών στο ζήτημα. Μήπως όμως δεν πρέπει να θεωρείται δεδομένη η αναγνωστική επάρκεια των εκπαιδευτικών και η δεξιότητά τους στο σχεδιασμό και στη χρήση παιχνιδιών ως παιδαγωγικών εργαλείων.

### **Δημιουργία εξ αποστάσεως εκπαιδευτικού υλικού**

Ο στόχος είναι η τεχνολογία να συνδράμει στη δημιουργία εκπαιδευτικών προγραμμάτων μάθησης και υλικών, που θα χαρακτηρίζονται για την αποτελεσματικότητα και καινοτομία τους και όχι σε μια βελτιωμένη εκδοχή τυπικών παραδοσιακών προγραμμάτων. Για να επιτευχθεί αυτό χρειάζεται να οριστεί ένα ισχυρό θεωρητικό πλαίσιο. (Laurillard, 2009).

Οι ραγδαίες εξελίξεις των γεγονότων και οι φρενήρεις ρυθμοί του 21ου αιώνα, η μεγάλη ποσότητα των πληροφοριών και η διάχυσή τους ξεπερνούν την ικανότητα των ανθρώπων να τις αφομοιώσουν, κάτι που αντικατοπτρίζεται και στην αδυναμία και σύγχυση του εκπαιδευτικού πλαισίου να βρει τρόπο να αξιοποιήσει την πληροφορία με τον καλύτερο δυνατό τρόπο. Όταν οι μαθητές χρησιμοποιούν στις εργασίες τους τις ΤΠΕ, αντί να ελέγχονται από αυτές, ενισχύουν τις δυνατότητες των υπολογιστών και οι υπολογιστές ενισχύουν τη σκέψη και τη μάθηση των μαθητών. Οι υπολογιστές δεν πρέπει να ελέγχουν τη μάθηση. Αντίθετα, οφείλουν να χρησιμοποιούνται ως εργαλεία που βοηθούν τους μαθητές να οικοδομήσουν τη γνώση. (Jonassen, 2000). Η νέα γενιά μαθητών, όμως, μαθαίνει με τρόπους πολύ διαφορετικούς από τα παραδοσιακά μοντέλα μάθησης. Ο εκπαιδευτικός του 21ου αιώνα πρέπει να συνδυάζει και να εφαρμόζει στο εκπαιδευτικό του πλάνο κανόνες, αρχές και αξίες από ένα συνδυασμό θεωριών μάθησης προκειμένου να ολοκληρώσει τους παιδαγωγικούς του στόχους, σύμφωνα με τις ανάγκες των μαθητών του (Kotsidis et al, 2023).

Ο σχεδιασμός του εκπαιδευτικού υλικού υιοθέτησε τις αρχές δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού για την ΕΞΑΕ και συγκεκριμένα τις αρχές πολυμεσικής μάθησης του Mayer (Kamarianaki, Kotsidis, & Anastasiades, 2024 · Mayer, 2017) και την ταξινόμια West-Λιοναράκη (Λιοναράκης, 2001).

### Επιλογή παιδικού βιβλίου – οδηγού

Για τις ανάγκες της έρευνας και του σχεδιασμού του ψηφιακού υλικού επιλέχθηκε ένα παιδικό μυθιστόρημα με κύρια χαρακτηριστικά το στοιχείο του χιούμορ και της περιπέτειας. Πρόκειται για το «Οι εφτά ζωές του Κόμπου» της Άννας Κοντολέων που κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Πατάκη. Οδηγός στις δραστηριότητες των 3 Διδακτικών Ενοτήτων του εκπαιδευτικού υλικού είναι ένα απόσπασμα της ιστορίας που αφορά την απίθανη προσπάθεια των ηρώων να φτάσουν στην Ικαρία και όσα συμβαίνουν μέχρι να το πετύχουν.

### Σχεδιασμός ΕΥ

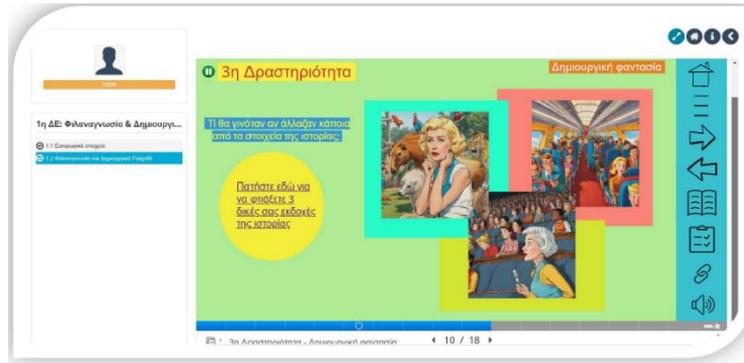
Για τις ανάγκες της έρευνας σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε το ψηφιακό μάθημα «Διδασκαλία της φιλιανγνωσίας μέσω του παιχνιδιού (δημιουργικό παιχνίδι, θεατρικό παιχνίδι, επιτραπέζιο παιχνίδι)». Το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό αναπτύχθηκε στο LMS Chamilo και βρίσκεται στη διεύθυνση:

<http://chamilo.datacenter.uoc.gr/metchamilo/courses/DIDASKALIATHSFILANAGNWSIASMESWTOYPA/index.php>



Εικόνα 1 : Κείμενο και σχετικές με την πληροφορία εικόνες

Για την υλοποίηση χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικά λογισμικά και εφαρμογές. Ειδικότερα, για τη δημιουργία του διαδραστικού περιεχομένου αξιοποιήθηκε το εργαλείο ανοικτού κώδικα h5p. Στο υλικό ενσωματώνονται βίντεο, φωτογραφίες, παιχνίδια και δραστηριότητες, καθώς και αρχεία ήχου.



Εικόνα 2 : Αρχή του Πλεονασμού: μόνο χρήση βασικών πληροφοριών

Το ψηφιακό υλικό είναι δομημένο σε 3 Διδακτικές Ενότητες και για την εφαρμογή του απαιτούνται 12 διδακτικά δώρα (1 δώρο την εβδομάδα για 12 εβδομάδες).

## Μεθοδολογία Έρευνας

### Είδος έρευνας

Για την αποτίμηση του εκπαιδευτικού υλικού εφαρμόστηκε σκόπιμη δειγματοληψία με την επιλογή ειδικών στην ΕΞΑΕ. Για τη διερεύνηση των απόψεων και στάσεων των εκπαιδευτικών για το μάθημα της φιλιαναγνωσίας και τη χρήση του παιχνιδιού ως παιδαγωγικού εργαλείου χρησιμοποιήθηκε η μέθοδος της ποιοτικής έρευνας, της οποίας κομβική παράμετρος είναι ο αναστοχασμός από τη μεριά του ερευνητή. (Mason, 2003).

### Στόχοι έρευνας

1. Να διερευνηθούν οι στάσεις και οι απόψεις εκπαιδευτικών για το μάθημα της φιλιαναγνωσίας.
2. Να διερευνηθεί αν κατά τη γνώμη των εκπαιδευτικών το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ένα χρήσιμο παιδαγωγικό εργαλείο για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας.
3. Να διερευνηθεί αν κατά τη γνώμη των εκπαιδευτικών η ψηφιακή μορφή του εκπαιδευτικού υλικού είναι εύχρηστη και εύκολα αξιοποιήσιμη εντός της τάξης.

### Ερευνητικά ερωτήματα

1. Ποιες είναι οι στάσεις και οι απόψεις των εκπαιδευτικών για το μάθημα της φιλιαναγνωσίας;
2. Μπορεί το παιχνίδι σύμφωνα με τη γνώμη των εκπαιδευτικών να αποτελέσει ένα χρήσιμο παιδαγωγικό εργαλείο για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας;

3. Είναι το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό σύμφωνα με τη γνώμη των εκπαιδευτικών εύχρηστο και εύκολα αξιοποιήσιμο εντός τάξης;

### **Δειγματοληψία**

Στην έρευνα για τις απόψεις και στάσεις των εκπαιδευτικών σχετικά με το μάθημα της φιλιαναγνωσίας, τη χρήση του παιχνιδιού ως παιδαγωγικού εργαλείου και την ευχρηστία του εκπαιδευτικού υλικού συμμετείχαν επτά εκπαιδευτικοί, τέσσερις θεατρολόγοι και τρεις δάσκαλοι δημοτικών σχολείων. Δύο άντρες και πέντε γυναίκες, ένας ηλικίας 31-40 ετών, τρεις ηλικίας 41-50 ετών και τρεις άνω των 51 ετών, δύο με προϋπηρεσία 5-10 χρόνια, τρεις με προϋπηρεσία 11-20 χρόνια και δύο με προϋπηρεσία πάνω από 20 χρόνια.

### **Ερευνητικά εργαλεία - Ερευνητική διεργασία**

Σε όλους τους συμμετέχοντες της έρευνας στάλθηκε το εκπαιδευτικό ψηφιακό υλικό που είναι αναρτημένο στο LMS Chamilo και τους ζητήθηκε να το μελετήσουν και να το επεξεργαστούν. Σχετικά με τις απόψεις και στάσεις των εκπαιδευτικών για τη φιλιαναγνωσία και τη χρήση του παιχνιδιού ως παιδαγωγικού εργαλείου, δημιουργήθηκε ανώνυμο ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο σε μορφή google form. Τα δεδομένα που προέκυψαν από τα ερωτηματολόγια ταξινομήθηκαν σε άξονες με βάση τα ερευνητικά ερωτήματα και ακολούθησε η ανάλυσή τους.

### **Παρουσίαση Αποτελεσμάτων**

#### **1<sup>ο</sup> Ερευνητικό Ερώτημα**

#### **Α' άξονας: Αναγνωστικές συνήθειες εκπαιδευτικών**

Οι απαντήσεις των συμμετεχόντων ανέδειξαν διαφοροποιήσεις στη συχνότητα ανάγνωσης, με την πλειονότητα να διαβάζει 1-2 βιβλία τον μήνα και μια μειοψηφία να περιορίζεται σε 1-2 βιβλία τον χρόνο. Οι περισσότεροι δηλώνουν ότι προτείνουν βιβλία στους μαθητές τους αρκετά συχνά, ενώ η πρακτική της από κοινού ανάγνωσης στην τάξη εμφανίζεται επίσης διαδεδομένη, αν και με διαφορετικό βαθμό συχνότητας. Η ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων εκτιμάται θετικά ως δραστηριότητα, καθώς οι περισσότεροι αναφέρουν ότι την απολαμβάνουν πολύ ή αρκετά, ενώ μόνο ένας εμφανίζεται αδιάφορος. Η αντίληψη της ανάγνωσης ως «βαρετής» μορφής ψυχαγωγίας απορρίπτεται πλήρως από όλους τους

συμμετέχοντες, όπως και η ιδέα ότι περιορίζεται μόνο στην περίοδο των διακοπών· οι περισσότεροι διαφωνούν κατηγορηματικά, με μόνη εξαίρεση έναν αναποφάσιστο. Συνολικά, τα δεδομένα αναδεικνύουν μια θετική στάση απέναντι στην ανάγνωση, η οποία συνδέεται τόσο με την προσωπική απόλαυση όσο και με την παιδαγωγική πρακτική.

### **Β' άξονας. Αναγνωστικές δεξιότητες των εκπαιδευτικών**

Οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί δήλωσαν σε γενικές γραμμές θετική στάση απέναντι στις αναγνωστικές τους δεξιότητες, με μικρές διαφοροποιήσεις στην ένταση. Η πλειοψηφία ανέφερε ότι παρατηρεί συστηματικά τη δομή της ιστορίας, τις θεματικές ενότητες και τα χαρακτηριστικά των ηρώων, θεωρώντας τα στοιχεία αυτά προσβάσιμα και ενδιαφέροντα. Αντίστοιχα, καταγράφεται ευαισθησία απέναντι στις γλωσσικές εκφράσεις, τους ιδιωματισμούς και το ύφος του συγγραφέα, ενώ αναγνωρίζεται ο ρόλος της γλώσσας ως εργαλείου συναισθηματικής έκφρασης. Παράλληλα, οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι μπορούν να αναγνωρίσουν τις συναισθηματικές καταστάσεις των ηρώων και, σε αρκετές περιπτώσεις, να εντοπίσουν τις αιτίες που τις προκαλούν, αν και με ορισμένες επιφυλάξεις. Η δημιουργικότητα και η φαντασία συνδέονται άμεσα με την αναγνωστική διαδικασία, με την πλειονότητα να δηλώνει ότι τις αντιλαμβάνεται, αν και η κατανόηση της φαντασίας ως διαδικασίας με κανόνες προκάλεσε μεγαλύτερη αβεβαιότητα και διαφοροποίηση στις απαντήσεις. Συνολικά, οι εκπαιδευτικοί εμφανίζονται ικανοί και συνειδητοποιημένοι αναγνώστες, με τάση προς αναλυτική και κριτική προσέγγιση του κειμένου.

### **2<sup>ο</sup> Ερευνητικό Ερώτημα**

#### **Γ' άξονας: Σχέση εκπαιδευτικών με το παιχνίδι**

Αναφορικά με τη σχέση τους με το παιχνίδι, οι συμμετέχοντες εκπαιδευτικοί παρουσίασαν διαφοροποιημένες στάσεις, αν και με κυρίαρχη την εξοικείωση και τη θετική διάθεση. Η πλειονότητα δήλωσε ότι παίζει παιχνίδια κυρίως με τους μαθητές τους, ενώ κάποιοι τα εντάσσουν και σε οικογενειακό ή κοινωνικό πλαίσιο. Σχετικά με τα παιχνίδια λέξεων, η γενική στάση ήταν ευνοϊκή, με δύο εκπαιδευτικούς να αναφέρουν πολύ καλή σχέση και τους υπόλοιπους να τοποθετούνται σε ενδιάμεσες θετικές βαθμίδες. Αντίστοιχα, τα ομαδικά και θεατρικά παιχνίδια εκτιμώνται

ιδιαίτερα, με τους περισσότερους να τα χαρακτηρίζουν ως αγαπημένα, ενώ μόνο ένας εμφανίστηκε πιο συγκρατημένος. Ως προς την κατανόηση των κανόνων αυτών των παιχνιδιών, οι τέσσερις συμμετέχοντες δήλωσαν πλήρη εξοικείωση, ένας αρκετά καλή, ενώ δύο εμφανίστηκαν πιο αβέβαιοι, υποδηλώνοντας ότι απαιτείται μεγαλύτερη εξάσκηση για την πλήρη κατανόηση του πλαισίου. Συνολικά, οι απαντήσεις αναδεικνύουν μια θετική σχέση με το παιχνίδι, με μικρές διαφοροποιήσεις ως προς την οικειότητα και την αυτοπεποίθηση.

#### **Δ' άξονας: Παιχνίδι και φιλιαναγνωσία**

Σχετικά με τον ρόλο του παιχνιδιού στην καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας, οι συμμετέχοντες αναγνώρισαν κυρίως τη θετική του συμβολή. Ειδικότερα, η συμμετοχή σε θεατρικά ή ομαδικά παιχνίδια που βασίζονται σε λογοτεχνικές ιστορίες θεωρήθηκε σχεδόν καθολικά ότι ενδυναμώνει τη σχέση με το βιβλίο. Παρόμοια, και τα επιτραπέζια παιχνίδια εκτιμήθηκαν ως εν δυνάμει ωφέλιμα, αν και διατυπώθηκαν κάποιες επιφυλάξεις ως προς το εύρος της επίδρασής τους. Η ιδέα δημιουργίας παραλλαγών γνωστών παιχνιδιών εμπνευσμένων από ιστορίες βιβλίων έτυχε θετικής αποδοχής από την πλειονότητα, με μία μόνο αρνητική στάση. Σε επίπεδο προσωπικών ικανοτήτων, οι περισσότεροι συμμετέχοντες δήλωσαν ότι αισθάνονται αρκετά ή σχετικά ικανοί να προσαρμόσουν υπάρχοντα παιχνίδια, ενώ η προοπτική σχεδιασμού και υλοποίησης ενός νέου παιχνιδιού από την αρχή προκάλεσε περισσότερη αβεβαιότητα και αμηχανία. Παρά ταύτα, όλοι οι συμμετέχοντες συμφώνησαν με έμφαση ότι η ανάγνωση βιβλίων αποτελεί μια διασκεδαστική και απολαυστική εμπειρία, στοιχείο που αναδεικνύει τη δυναμική του βιβλίου καθαυτού στην καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας.

#### **Ε' άξονας: Αλλαγή στάσης**

Η ανάλυση των απαντήσεων ανέδειξε διαφοροποιημένες στάσεις των συμμετεχόντων απέναντι στη σχέση παιχνιδιού και βιβλίου. Σχετικά με την πιθανότητα το παιχνίδι να μειώσει το ενδιαφέρον για το ίδιο το βιβλίο, η πλειονότητα εμφανίστηκε επιφυλακτική, με τις περισσότερες απαντήσεις να τοποθετούνται σε ενδιάμεσες στάσεις. Αντίθετα, ως προς την ενίσχυση της σχέσης με το λογοτεχνικό βιβλίο, παρατηρήθηκε συγκρατημένη συμφωνία, χωρίς όμως πλήρη ομοφωνία. Κοινή συνισταμένη αποτέλεσε η πεποίθηση ότι το παιχνίδι ενδυναμώνει την αφηγηματική ικανότητα, την ενσυναίσθηση και τη δημιουργική

φαντασία, ενώ συμβάλλει στην καλλιέργεια της κριτικής σκέψης. Παράλληλα, οι συμμετέχοντες απέρριψαν σταθερά την άποψη ότι το παιχνίδι μειώνει την ενεργητική ακρόαση, την εκφραστικότητα ή τη γλωσσική ανάπτυξη. Αναφορικά με την αυτοπεποίθηση σε ομαδικές δραστηριότητες, η πλειοψηφία θεώρησε ότι το παιχνίδι επιδρά θετικά, με ελάχιστες εξαιρέσεις. Συνολικά, αναγνωρίστηκε ότι ο συνδυασμός βιβλίου και παιχνιδιού μπορεί να λειτουργήσει ως αποτελεσματικό μέσο προώθησης της φιλιαναγνωσίας, προσφέροντας μια πιο ελκυστική και συμμετοχική προσέγγιση στο λογοτεχνικό βιβλίο.

### **3<sup>ο</sup> Ερευνητικό Ερώτημα**

#### **Στ' άξονας: Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό και αξιοποίηση στην τάξη**

Όσον αφορά το τρίτο ερευνητικό ερώτημα, οι εκπαιδευτικοί βρίσκουν θετικά τα διαδραστικά στοιχεία του ψηφιακού υλικού, την πρωτοτυπία του περιεχομένου του, τη χρήση μέσων οπτικοακουστικών και την πληθώρα επιλογών. Θεωρούν ότι αποτελεί μια διαφορετική προσέγγιση της φιλιαναγνωσίας, στηρίζει τη βιωματικότητα της γνώσης, την ανάπτυξη της δημιουργικής φαντασίας, έχει ευελιξία, σαφήνεια στην κατανόηση, επιστημονική αρτιότητα, ενασχόληση με τα συναισθήματα, περιλαμβάνει ανάθεση ομαδικών εργασιών και άσκηση στη δημιουργία παραλλαγών μιας ιστορίας. Αντίθετα είναι σκεπτικοί ως προς την πρακτικότητα των ιδεών και τη δυσκολία εφαρμογής εντός τάξης. Προτείνουν τη δημιουργία διαφανειών που θα οδηγούν στην ανάγνωση ενός επόμενου βιβλίου και την προσθήκη μουσικής στις αφηγήσεις. Χρειάζονται περισσότερη σαφήνεια στην επεξήγηση των επιτραπέζιων παιχνιδιών, συντομότερο χρόνο προετοιμασίας κάποιων δραστηριοτήτων και λιγότερη πολυπλοκότητα. Το απόσπασμα του βιβλίου θα μπορούσε να υπάρχει και σε ψηφιακή μορφή.

#### **Συζήτηση – Συμπεράσματα**

Αναφορικά με το πρώτο ερευνητικό ερώτημα και τις απόψεις των εκπαιδευτικών για το μάθημα της φιλιαναγνωσίας, οι εκπαιδευτικοί θεωρούν ότι η ανάγνωση λογοτεχνικών βιβλίων εμπλουτίζει το λεξιλόγιο, καλλιεργεί την καλύτερη αντίληψη της δομής, δημιουργεί ταύτιση με τις συναισθηματικές καταστάσεις των ηρώων και παρέχει ψυχαγωγία μέσω της ενεργοποίησης της φαντασίας. Ωστόσο, το αναγνωστικό κίνητρο, κι εδώ η έρευνα συγκλίνει με τον Μαλαφάντη (2008), είναι

μια μεταβλητή με πολλαπλά πρόσωπα. Ο καθένας έχει ένα προσωπικό αναγνωστικό προφίλ το οποίο καθορίζεται από τουλάχιστον 15 διαστάσεις αναγνωστικών κινήτρων.

Σχετικά με το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα και το κατά πόσο το παιχνίδι μπορεί να αποτελέσει ένα χρήσιμο παιδαγωγικό εργαλείο για την καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας, τα ευρήματα έδειξαν ότι φιλιαναγνωστικές παιγνιώδεις δραστηριότητες ωφελούν μαθητές και εκπαιδευτικούς, βελτιώνουν το συνολικό κλίμα της τάξης και ενδυναμώνουν τη σχέση με το παιδικό βιβλίο, κάτι που συμφωνεί με τα συμπεράσματα της Χαλκιαδάκη (2008). Υπάρχει ωστόσο ένας σκεπτικισμός και μια διαχωριστική γραμμή μεταξύ εργασίας και παιχνιδιού. Οι εκπαιδευτικοί φοβούνται ότι το παιχνίδι θα τραβήξει το ενδιαφέρον από το βιβλίο και εδώ η έρευνα συμφωνεί με τα συμπεράσματα της Cartier (2014).

Τέλος, αναφορικά με το 3<sup>ο</sup> ερευνητικό ερώτημα, η ψηφιακή μορφή του υλικού είναι εύχρηστη σύμφωνα με τους εκπαιδευτικούς. Το εκπαιδευτικό υλικό είναι σύμφωνο με τις αρχές της εξαΕ, η εκμάθηση των επιστημονικών εννοιών γίνεται πιο αποτελεσματική με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων που διευκολύνουν τη μάθηση, ωστόσο, κι εδώ η έρευνα συγκλίνει με τα αποτελέσματα των Marzin-Janvier (2020), εξαρτάται από τους μαθητές αν θα προχωρήσουν σε μια ολοκληρωμένη επεξεργασία των εργαλείων που, πάντα υπό το πρίσμα ότι οι υπολογιστές δεν πρέπει να ελέγχουν τη μάθηση, αλλά να χρησιμοποιούνται ως εργαλεία για την ουσιαστικότερη οικοδόμηση της γνώσης Jonassen (2000).

Βεβαίως, για την επιτυχία των προγραμμάτων φιλιαναγνωσίας κρίνεται καθοριστικός ο ρόλος του εκπαιδευτικού, ο οποίος θα λειτουργήσει ως καθοδηγητής. Η μέχρι τώρα έρευνα έδειξε να θεωρεί δεδομένη την καλή σχέση του εκπαιδευτικού τόσο με το βιβλίο, όσο και με το παιχνίδι.

Ο στόχος της παρούσας εργασίας ήταν να διερευνηθεί και να αναδειχθεί η σχέση των εκπαιδευτικών με το βιβλίο και το παιχνίδι ως παιδαγωγικό εργαλείο και η προϋπάρχουσα γνώση και δεξιότητά τους στο σχεδιασμό παιχνιδιών. Ακόμη, να δημιουργηθεί ένα ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό, που να περιλαμβάνει δραστηριότητες που διδάσκονται ψηφιακά, αλλά λαμβάνουν χώρα στον πραγματικό κόσμο.

Η συνεισφορά της εργασίας στο πεδίο της έρευνας αφορά την ανάδειξη της σχέσης των εκπαιδευτικών με το βιβλίο και το παιχνίδι, καθώς αυτοί είναι που θα κληθούν να εφαρμόσουν τις όποιες παρεμβάσεις στις τάξεις τους. Η έρευνα διερεύνησε κατά πόσον είναι οι εκπαιδευτικοί ανοιχτοί σε μια νέα προσέγγιση, εξοικειωμένοι με την ψηφιακή μορφή του εκπαιδευτικού υλικού και αν το βρίσκουν ελκυστικό για να το χρησιμοποιήσουν για την καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας στις τάξεις τους.

Εν τούτοις Η έρευνα περιορίστηκε σε ένα μικρό επιλεγμένο δείγμα εκπαιδευτικών. Τα συμπεράσματα παρουσιάζουν ενδιαφέρον, αλλά σε ένα δείγμα περισσότερο τυχαίο και πιο ευρύ, είναι πιθανόν να υπήρχαν διαφοροποιημένα αποτελέσματα και ενδεχομένως να ενισχυόταν το ποσοστό των εκπαιδευτικών που βλέπουν με επιφύλαξη τη χρήση του παιχνιδιού, και δη του επιτραπέζιου, ως παιδαγωγικού εργαλείου. Θα ενισχυόταν ίσως και η αβεβαιότητα στη δεξιότητα σχεδιασμού και δημιουργίας παιχνιδιών και παραλλαγών παιχνιδιών, δεδομένου ότι στη συγκεκριμένη έρευνα μεγάλο μέρος των συμμετεχόντων είναι θεατρολόγοι, που το διδακτικό τους αντικείμενο και η μεθοδολογία του είναι συνυφασμένα με το παιχνίδι.

Μια μελλοντική έρευνα θα μπορούσε να κινηθεί σε δύο άξονες: στην εφαρμογή του εκπαιδευτικού υλικού εντός τάξης για να αξιολογηθεί η πρόσληψή του από τους ίδιους τους μαθητές και στην διερεύνηση των παραγόντων που δυσκολεύουν τους εκπαιδευτικούς να εμπιστευτούν τις παιδαγωγικές αρετές του παιχνιδιού, όπως και της μειωμένης δεξιότητάς τους να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν παιχνίδια και παραλλαγές παιχνιδιών ως εναλλακτικής μεθόδου διδασκαλίας των διδακτικών τους αντικειμένων.

## Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ahr, S., & Butlen, M. (2012). Savoir lire/aimer lire: un couple en évolution ou en voie de séparation?. *Revue de didactologie des langues-cultures et de lexiculurologie*, (2), 215-235.
- Alabsi, T. A. (2016). The effectiveness of role play strategy in teaching vocabulary. *Theory and practice in language studies*, 6(2), 227.
- Bruner, J. (1986). *A study of thinking*. Routledge.
- Cartier, J. (2014). *Le jeu dans l'enseignement des sciences*. Education.
- De Grandmont, N. (1997). *Pédagogie du jeu: jouer pour apprendre*. De Boeck Université.
- Ellington, H., Addinall E. & Percival F. (1982). *A handbook of game design*. Kogan Page.
- Hall, N., Larson, J. & Marsh, J. (2003). *Handbook of early childhood literacy*. Sage.
- Harris, C. (2009). Meet the New School Board: Board Games Are Back--And They're Exactly What Your Curriculum Needs. *School library journal*, 55(5), 24-26.
- Holowchak, M.A. (2011). Freud on play, games, and sports fanaticism. *The Journal of the American Academy of Psychoanalysis and Dynamic Psychiatry*, 39(4), 695-715.
- Jonassen, D. H. (2000). *Computers as mindtools for schools: Engaging critical thinking*. Prentice Hall.
- Kamarianaki, M., Kotsidis, K. & Anastasiades, A. (2024). Distance Education for the History unit of the 3rd Grade of the Elementary School "Theseus", *Journal of Modern Education Review (JMERE)*.14(5). DOI:10.15341/jmer(2155-7993)/9-10.14.2024/002
- Kodotchigova, M. A. (2002). Role play in teaching culture: Six quick steps for classroom implementation. *The Internet TESL Journal*, 8(7), 1-1.
- Kotsidis, K., Anastasiades, A., Synnefakis, C. and Spanoudaki, A. (2023). Distance Teacher Training in Periods of Emergency (Covid-19 Pandemic). *International Journal of Educational Development in Africa*, 1-8.
- Laurillard, D. (2009). The pedagogical challenges to collaborative technologies. *International Journal of Computer-supported collaborative learning*, 4, 5-20.
- Marzin-Janvier, P. (2020). *Des outils numériques pour apprendre les sciences*. Centre de Recherche sur l'Education, les apprentissages et la didactique.
- Mason, J. (2003). Η διεξαγωγή της ποιοτικής έρευνας. Ελληνικά Γράμματα.
- Mayer, R.E. (2017) *Using multimedia for e-learning*. *Journal of Computer Assisted Learning*, (33) 403–423.
- Piaget, J. (1951). *Play, Dreams And Imitation In Childhood*. Routledge.
- Psileli, K. & Kotsidis, K. (2025). Design, implementation and evaluation of an integrated intervention of Complementary School Distance Education to primary school students for the Greek Language, Open Education - *The Journal for Open and Distance Education and Educational Technology* 21(1), 108 - 140. <https://doi.org/10.12681/jode.34259>
- Quénéée, M. (2022). *Jouer en classe, le guide pratique de Monsieur Mathieu - cycle 2*. Magnard.

- Samier, R., & Jacques, S. (2021). *Le développement cognitif par le jeu*. Tom pousse.
- Vygotsky, L. (1978). The Role of Play in Development. In *Mind in Society*. (M., Cole, Trans.). (pp. 92-104). Harvard University Press.
- Αναστασιάδης, Π., & Κωτσίδης, Κ. (2017). Παιδαγωγικός Σχεδιασμός και Υλοποίηση Εξ αποστάσεως προγράμματος επιμόρφωσης εκπαιδευτικών: Η Αξιοποίηση του web 2.0 στο Σύγχρονο Σχολείο» με έμφαση στη συνεργασία και την δημιουργικότητα. *Διεθνές Συνέδριο για την Ανοικτή & εξ Αποστάσεως Εκπαίδευση*, 9(1A), 116-137.
- Βερναρδάκης, Χ. (2008). Αναγνωστικές πρακτικές και συνήθειες των γονέων μαθητών/τριών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης στο πολεοδομικό συγκρότημα της Αθήνας: Μεθοδολογικές επισημάνσεις και αποτελέσματα της έρευνας. Στο Κατσίκη-Γκίβαλου, Καλογήρου, & Χαλκιαδάκη. (Επιμ.). *Φιλαναγνωσία και Σχολείο*. Πατάκης.
- Γκόβας, Ν. (2002). *Για ένα νεανικό δημιουργικό θέατρο*. Μεταίχμιο.
- Γουλή, Δ. & Γρόσδος, Σ. (2011). Φιλαναγνωσία: Ερωτήσεις και Απαντήσεις. Στο Αρτζανίδου, Ε., Γουλή, Δ., Γρόσδος, Σ., & Καρακίτσιος, Α. (Επιμ.). *Παιχνίδια φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυχωσεις*. Gutenberg.
- Κανατσούλη, Μ., (2005), Διδάσκοντας πολυπολιτισμική παιδική Λογοτεχνία, Στο Καλογήρου, Τ., Λαλαγιάννη, Κ., (Επιμ.). *Η Λογοτεχνία στο σχολείο. Θεωρητικές προσεγγίσεις και διδακτικές εφαρμογές στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*, Τυπωθήτω-Γ.Δαρδανός.
- Καρακίτσιος, Α. (2011). Φιλαναγνωσία... φανατική συνήθεια. Στο Αρτζανίδου, Ε., Γουλή, Δ., Γρόσδος, Σ., & Καρακίτσιος, Α. (Επιμ.). *Παιχνίδια φιλαναγνωσίας και αναγνωστικές εμπυχωσεις*. Gutenberg.
- Κατσίκη-Γκίβαλου, Α. (2008). *Λογοτεχνία και εκπαίδευση. Από τα στενά όρια μιας διδασκαλίας στην καλλιέργεια της φιλαναγνωσίας*. Πατάκης.
- Κατσίκη-Γκίβαλου, Άντα (2012). Λογοτεχνία και Εκπαίδευση-Από τα στενά όρια μιας διδασκαλίας στην καλλιέργεια της Φιλαναγνωσίας, στο Ε.ΚΕ.ΒΙ. *Φιλαναγνωσία επιμορφωτικό υλικό σεμιναρίου στο πλαίσιο των πράξεων: Καινοτόμες δράσεις ενίσχυσης της φιλαναγνωσίας των μαθητών*, Διαθέσιμο στο <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/1583-epimorfotiko-yliko2>
- Λιοναράκης, Α. (2001). Ανοικτή και εξ Αποστάσεως Πολυμορφική Εκπαίδευση. Προβληματισμοί για μια ποιοτική προσέγγιση σχεδιασμού διδακτικού υλικού. Στο Α. Λιοναράκης (Επιμ.). *Απόψεις και προβληματισμοί για την ανοικτή και εξ αποστάσεως εκπαίδευση*. Προπομπός.
- Μαλαφάντης, Κ. (2008). Η πολυδιάστατη φύση του αναγνωστικού κινήτρου μέσα από το λόγο των μαθητών ΣΤ' δημοτικού. . Στο Κατσίκη-Γκίβαλου, Καλογήρου, & Χαλκιαδάκη. (Επιμ.). *Φιλαναγνωσία και Σχολείο*. Πατάκης.
- Οικονομοπούλου, Β. (2007) Λογοτεχνικό βιβλίο και δραστηριότητες φιλαναγνωσίας. Στο *Η Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση και οι προκλήσεις της εποχής μας*. Στο Καψάλης & Κατσίκης (Επιμ.). σ. 823-827.
- Παπαδάτος, Γιάννης. (2009). *Παιδικό βιβλίο και φιλαναγνωσία*. Πατάκης.
- Πετκανοπούλου, Μ. (2014). *Παίζουμε; 99=1! Αυτοσχέδια επιτραπέζια παιχνίδια*. Καλειδοσκόπιο.
- Χαλκιαδάκη, Α. (2008). *Τα πολλαπλά «στοιχήματα» μια ερευνητικής προσπάθειας*. . Στο Κατσίκη-Γκίβαλου, Καλογήρου, & Χαλκιαδάκη. (Επιμ.). *Φιλαναγνωσία και Σχολείο*. Πατάκης.

**Όροι Έκδοσης, Πνευματικά Δικαιώματα και Ακαδημαϊκή Δεοντολογία**

Η παρούσα έκδοση περιλαμβάνει τις εισηγήσεις που παρουσιάστηκαν στο πλαίσιο των εργασιών του Συνεδρίου. Οι απόψεις που διατυπώνονται στα κείμενα είναι αποκλειστικά προσωπικές απόψεις των συγγραφέων και δεν εκφράζουν απαραίτητα τις θέσεις της Οργανωτικής ή της Επιστημονικής Επιτροπής.

**Ευθύνη Συγγραφέων & Πνευματικά Δικαιώματα:** Κάθε συγγραφέας φέρει την πλήρη και αποκλειστική ευθύνη για το περιεχόμενο του κειμένου του. Οι συγγραφείς εγγυώνται ότι τα κείμενά τους αποτελούν προϊόν πρωτότυπης επιστημονικής εργασίας και ότι έχουν εξασφαλίσει όλες τις απαραίτητες γραπτές άδειες για τη χρήση υλικού (εικόνες, διαγράμματα, εκτενή αποσπάσματα κ.λπ.) που υπόκειται σε πνευματικά δικαιώματα τρίτων.

**Χρήση Τεχνητής Νοημοσύνης (TN):** Στο πλαίσιο της ακαδημαϊκής ακεραιότητας, οι συγγραφείς δηλώνουν ότι η χρήση εργαλείων Παραγωγικής Τεχνητής Νοημοσύνης (GenAI), όπου αυτή πραγματοποιήθηκε, περιορίστηκε αποκλειστικά σε υποστηρικτικό επίπεδο (π.χ. γλωσσική επιμέλεια, οργάνωση δομής). Η τελική επιστημονική κρίση, η επαλήθευση των πηγών και η αυθεντικότητα των συμπερασμάτων παραμένουν αποκλειστική ευθύνη των φυσικών προσώπων-συγγραφέων.

Οι επιμελητές/τριες της έκδοσης και οι διοργανωτές του Συνεδρίου δεν φέρουν καμία ευθύνη για τυχόν παραβιάσεις πνευματικών δικαιωμάτων τρίτων ή για την επιστημονική ακρίβεια των στοιχείων που παρατίθενται από τους συγγραφείς.