



## Σεμινάριο με θέμα: ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Μέσο ανάπτυξης και έκφρασης

Σαφής ορισμός για την έννοια του όρου «παιχνίδι» δεν έχει διατυπωθεί. Γνωρίζουμε όμως πως πρόκειται για ενστικτώδη ορμή, φυσική διαδικασία, που χαρακτηρίζει τόσο τον άνθρωπο όσο και τα ζώα. Το παιχνίδι του παιδιού συμβάλλει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, ενώ όσο το παιδί αναπτύσσεται, βελτιώνει το παιχνίδι του.

Τα παιδιά έχουν την ευκαιρία μέσω της δραστηριότητας του παιχνιδιού να βιώσουν πληθώρα συναισθημάτων, να ανταποκριθούν σε νέες προκλήσεις, να αμφιβάλλουν, να συνάψουν φιλίες, να αλληλεπιδράσουν με συνομηλίκους και ενήλικες, να επιλέξουν τι τους είναι αρεστό και τι όχι και να διαμορφώσουν τη δική τους ταυτότητα.

Το παιχνίδι είναι υπεύθυνο για την ανάπτυξη πληθώρας δεξιοτήτων. Διαφέρει από ηλικία σε ηλικία, ενώ η απουσία του ανάλογα με το ηλικιακό στάδιο του παιδιού μπορεί να προκαλέσει ελλείμματα σε τομείς της ανάπτυξής του. Το παιδί καλείται να έλθει αντιμέτωπο με πτυχές του εαυτού του που μέχρι πρότινος δεν γνώριζε.

Η εκδήλωση του παιχνιδιού περνά από διάφορα στάδια και η έναρξή του τοποθετείται στους πρώτους μήνες ζωής του βρέφους. Στα βρέφη μερικώς, όπου η ανάπτυξή τους δεν έχει ολοκληρωθεί πλήρως, τα παιχνίδια τους είναι αισθητηριακά και αφορούν το κούνημα των ποδιών και των χεριών ή αργότερα την εμπλοκή κάποιου ενήλικου.

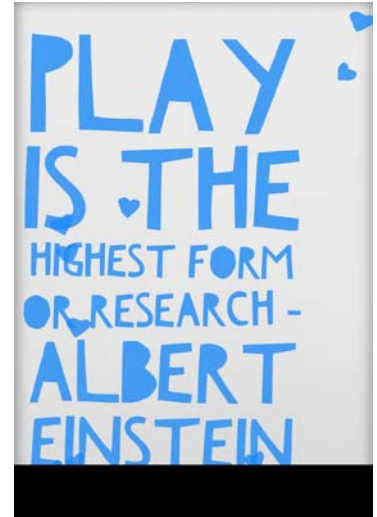
Από 12 μηνών έως και 30 μηνών, το παιχνίδι διαφοροποιείται γεγονός που οφείλεται στην ανάπτυξη νέων νοητικών και κινητικών ικανοτήτων. Στη ηλικία αυτή το βρέφος έχει αναπτύξει δεξιότητες αδρής κινητικότητας (μεγάλες κινήσεις του σώματος), όπως και λεπτής κινητικότητας (μικρότερες κινήσεις που αφορούν το συνδυασμό συγκεκριμένων ικανοτήτων). Σε αυτή την ηλικιακή περίοδο διακρίνονται 4 είδη παιχνιδιού: 1) *Παιχνίδι μετακίνησης* (τρέξιμο, πήδημα, άλματα κ.ά.), 2) *Παιχνίδι με αντικείμενα / Αισθητηριακό παιχνίδι* (τράβηγμα αντικειμένων, μετακίνηση ή κούνημα αντικειμένων κ.ά.), 3) *Κοινωνικό παιχνίδι* (κυνηγητό, πάλη, κατασκευές με κύβους, ενσφηνώματα κ.ά.) και 4) *Φανταστικό - Συμβολικό παιχνίδι*: Χρήση αντικειμένων και πράξεων με διαφορετικό νόημα ώστε να ανταποκρίνονται σε μια υποθετική κατάσταση, π.χ. χρήση τσουγκράνας ως χτένας για το χτένισμα μιας κούκλας.

Στην προσχολική ηλικία, 2 έως 5 ετών, έχει επιτευχθεί καλύτερος συντονισμός κινήσεων, καλύτερη αντίληψη του σώματος, καθώς και των αντικειμένων, που έχουν νοηματοδοτηθεί στο ευρύτερο περιβάλλον. Το παιχνίδι σ' αυτή την ηλικιακή περίοδο, κυρίως στα 2 με 3 έτη, χαρακτηρίζεται ως κινητικό. Η καλύτερη κατάκτηση της γλώσσας, επίσης, συμβάλλει στην αύξηση του συμβολικού παιχνιδιού. Παρ' όλα αυτά ως προς τη συμπεριφορά, τα παιδιά χαρακτηρίζονται από πείσμα, τάση για άρνηση και αυτονόμηση. Αξίζει να αναφερθεί πως πρόκειται για την περίοδο, που αναπτύσσεται η κοινωνική συναναστροφή και η επιθυμία για παιχνίδι με άλλα παιδιά.

Στα 4 έτη έχουν πολύ πιο βελτιωμένη εικόνα τα παιδιά, έχοντας αποκτήσει αυτοπεποίθηση και έχοντας αυτονομηθεί. Θεωρείται η παραγωγικότερη ηλικία. Τα παιδιά επιλέγουν και άλλου είδους δραστηριότητες, όπως την κοπτική, τη ζωγραφική, το χρωμάτισμα κ.ά. Ένα χρόνο αργότερα, στα 5 έτη, η εικόνα είναι ακόμα πιο διαφορετική, καθώς εισέρχεται η λογική σκέψη, τα παιδιά είναι προβλέψιμα πια ως προς τη συμπεριφορά τους, επιθυμούν την κοινωνικότητα και το φανταστικό παιχνίδι διέπεται από κανόνες.

Στη σχολική ηλικία, 6 έως 12 ετών, οι συνθήκες και η καθημερινότητα του παιδιού μεταβάλλονται, καθώς εισέρχεται το δημοτικό σχολείο στη ζωή του. Οι κανόνες είναι αυτοί που κυριαρχούν και άρα εισέρχονται και στο παιχνίδι. Η επιλογή, κυρίως, παιχνιδιών με κανόνες, οφείλεται στην ανάπτυξη των νοητικών ικανοτήτων και στη διάθεση για ανάληψη ευθυνών και καθηκόντων.

Η επιλογή του παιχνιδιού γίνεται με βάση το σκοπό του. Με άλλα λόγια, εάν ο σκοπός είναι η συντροφιά, η εξάσκηση της φαντασίας και η ψυχαγωγία, τότε επιλέγεται το φανταστικό παιχνίδι. Εάν, όμως, σκοπός είναι ο ανταγωνισμός και η νίκη, τότε επιλέγονται παιχνίδια με κανόνες. Παρατηρείται ακόμα αύξηση του αριθμού των παιδιών, που συμμετέχουν στις δραστηριότητες, καθώς και του χρόνου ενασχόλησης, σε αντίθεση με την προσχολική ηλικία όπου οι παρέες





ΟΜΙΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ UNESCO  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ  
CLUB FOR UNESCO  
FOR EDUCATION, SCIENCE AND CULTURE

στο παιχνίδι αριθμούν έως και 3 παιδιά και ο χρόνος ενασχόλησης με μια δραστηριότητα δεν ξεπερνά τα 10 λεπτά, όπου απαιτείται και διαμεσολάβηση ενός ενήλικα. Τέλος, κυρίως τα αγόρια, συγκαταλέγουν στα παιχνίδια και την ενασχόληση με κάποιο άθλημα.

Μεγαλώνοντας και περνώντας στη φάση της *εφηβείας* ο στόχος του παιδιού δεν είναι το παιχνίδι. Πρωτεύοντα ρόλο διαδραματίζει η αυτογνωσία και η ενασχόληση με τον εαυτό, η κοινωνική συναναστροφή, κυρίως με άτομα του αντίθετου φύλου. Βασική επιδίωξη των εφήβων είναι η κοινωνική αποδοχή. Η ενασχόλησή τους με κάποιο άθλημα, σ' αυτή τη φάση δεν συγκαταλέγεται στο πλαίσιο του παιχνιδιού αλλά στην άθληση, στην ένταξη σε μια ομάδα και στην απόκτηση καλύτερης εικόνας σώματος.

Με την έναρξη του παιχνιδιού, τα παιδιά συχνά διακρίνουν τα παιχνίδια σε «αγορίστικα» και «κοριτσίστικα». Ενώ δεν αναγράφεται κάποιου είδους διάκριση στο παιχνίδι, τα παιδιά υιοθετούν τη στάση αυτή από τις νόρμες και τους κανόνες με τους οποίους έχουν έρθει σε επαφή. Τα παιχνίδια των αγοριών και των κοριτσιών κατά την σχολική ηλικία παρουσιάζουν διαφοροποιήσεις ως προς την πολυπλοκότητά τους- το αν προάγουν τη συνεργασία ή τον ανταγωνισμό- και τον αριθμό των παιδιών, που απαριθμούν.

Επομένως, η σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού είναι πολύπλευρη. Το παιχνίδι, με τα στάδια από τα οποία περνά, με βάση την ηλικιακή φάση των παιδιών συμβάλλει στη γνωστική, γλωσσική, κοινωνική, συναισθηματική ανάπτυξη, καθώς και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της φαντασίας, ενώ συμβάλλει και στην ευκολότερη μάθηση.

Τόσο σημαντικός είναι ο ρόλος του παιχνιδιού, που χρησιμοποιείται ως διαγνωστικό αλλά και ως θεραπευτικό μέσο στις περιπτώσεις παιδιών, που παρουσιάζουν δυσκολίες (συναισθηματικές, κοινωνικές, συμπεριφορές) ή κάποια αναπηρία. Τα παιδιά με δυσκολίες ή αναπηρία εμφανίζουν μειωμένη ενεργητικότητα και μικρότερη περιέργεια. Το παιχνίδι αποτελεί το μέσο, που θα τα κινητοποιήσει, θα τα βοηθήσει να εκφραστούν, όπως επίσης θα βοηθήσει στην κοινωνική αλληλεπίδραση μέσω της συνεργασίας με κάποιον ενήλικο ή ανήλικο.

Συνήθως τα παιχνίδια, που προτείνονται για παιδιά με αναπηρίες ή δυσκολίες, είναι το κουκλοθέατρο, το θεατρικό παιχνίδι, παιχνίδια που περιλαμβάνουν ρυθμό και κίνηση, καθώς και τα ομαδικά παιχνίδια.

### **Ο ρόλος των ενηλίκων στο παιχνίδι**

Τις τελευταίες δεκαετίες ο τρόπος ζωής έχει αλλάξει ριζικά. Οι γονείς απουσιάζουν πολλές ώρες από το οικογενειακό πλαίσιο λόγω των επαγγελματικών τους υποχρεώσεων, ενώ τα παιδιά μοιράζουν το χρόνο τους στη μελέτη και τις διάφορες εξωσχολικές δραστηριότητες. Συνέπεια, των συνθηκών αυτών είναι η απουσία χρόνου για ποιοτικό παιχνίδι.

Η στάση των γονιών προς το παιχνίδι διακρίνει τους γονείς σε δύο ομάδες, αφενός σε αυτούς, που πασχίζουν να δώσουν όσο το δυνατόν περισσότερες ευκαιρίες για παιχνίδι και σε αυτούς που αδιαφορούν για την ανάγκη του παιδιού για παιχνίδι. Οι εμπειρίες των γονέων ως παιδιά και η έκθεσή τους στο παιχνίδι, διαμορφώνει τη στάση τους, ωστόσο με τον ένα ή τον άλλο τρόπο επηρεάζεται και το παιδί.

Οι γονείς καλό είναι να υποστηρίζουν το παιχνίδι και να μετατρέπουν, όσες δραστηριότητες της καθημερινότητας μπορούν, σε παιχνίδι. Να συμμετέχουν στη διαδικασία του παιχνιδιού ενεργητικά και όχι παρεμβατικά, διότι κατ' αυτό τον τρόπο δεν δίνεται η ευκαιρία στο παιδί για έκφραση και ανάπτυξη της αυτοπεποίθησής του. Επιπλέον, οι γονείς θα πρέπει να έχουν στο μυαλό τους πως το παιχνίδι προάγει τη φαντασία και τη δημιουργικότητα και για το λόγο αυτό θα πρέπει να αφιερώνεται ποιοτικός χρόνος, όπως επίσης προτείνεται να μην γίνονται παρεμβάσεις, διακοπές και να ασκούν κριτική.

Οι γονείς πρέπει να είναι αυτοί, που θα παροτρύνουν τα παιδιά για παιχνίδι, θα τα ενθαρρύνουν και θα παρατηρήσουν τον τρόπο που παίζουν, κατανοώντας τις ανάγκες του και την ανάπτυξή του. Σημαντική κρίνεται η συμμετοχή τους στη διαδικασία του παιχνιδιού με ρόλο ίσο με το παιδί και όχι με το ρόλο της αυθεντίας, διότι κατ' αυτό τον τρόπο υπάρχει η δυνατότητα να βοηθηθούν τα παιδιά πραγματικά.





ΟΜΙΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ UNESCO  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ  
CLUB FOR UNESCO  
FOR EDUCATION, SCIENCE AND CULTURE

Εξίσου σημαντικός είναι και ο ρόλος των εκπαιδευτικών στο παιχνίδι. Ο εκπαιδευτικός ως παρατηρητής της συμπεριφοράς του παιδιού μέσα στην τάξη αλλά και στον ελεύθερο χρόνο γνωρίζει τις δυνατότητες και τις αδυναμίες του παιδιού. Η συμμετοχή του εκπαιδευτικού στο παιχνίδι δεν επηρεάζει την έκβαση του παιχνιδιού, αλλά διευκολύνει την εφαρμογή των κανόνων και την κατανόηση του παιχνιδιού.

Οι εκπαιδευτικοί γνωρίζοντας τη σημαντικότητα της συνεργασίας θα πρέπει να διαμεσολαβούν δίνοντας ίσες ευκαιρίες σε όλα τα παιδιά για παιχνίδι, όπως επίσης γνωρίζοντας ότι η μάθηση επιτυγχάνεται καλύτερα μέσω του παιχνιδιού, μπορούν να χρησιμοποιούν τρόπους και μεθόδους με στόχο την πολύπλευρη ανάπτυξη των παιδιών.

Τέλος, η συνεργασία γονέων και εκπαιδευτικών στη διαδικασία αγωγής και ανάπτυξης του παιδιού κρίνεται απαραίτητη. Χρήσιμο θα ήταν να λειτουργούν ως ομάδα, η οποία στόχο θα έχει την καλύτερη ανάπτυξη του παιδιού.

### **Το παιχνίδι στη σύγχρονη εποχή**

Στην εποχή που ζούμε η τεχνολογία έχει επικρατήσει στην καθημερινότητα, με αποτέλεσμα να δημιουργηθεί ένας ψηφιακός κόσμος, μέσα στον οποίο καλούνται να επιβιώσουν τα παιδιά. Από πολύ μικρή ηλικία πλέον μπορούν να χειριστούν κάποιον υπολογιστή, κινητό τηλέφωνο ή tablet.

Το παιχνίδι μετατράπηκε από ομαδικό σε ατομικό, ενώ στις περιπτώσεις συλλογικού παιχνιδιού επικρατεί ένταση, θυμός, βία, τάση για καβγά και δυσκολία στην κοινωνική αλληλεπίδραση. Επιπλέον, ο χώρος του παιχνιδιού έχει περιοριστεί στο πλαίσιο του σπιτιού, αφού οι χώροι για ελεύθερο παιχνίδι είναι ανύπαρκτοι και οι συνθήκες επικίνδυνες. Τέλος, οι απαιτήσεις των γονέων προς τα παιδιά έχουν αυξηθεί, με αποτέλεσμα ο χρόνος τους να περνά είτε μελετώντας είτε πηγαίνοντας σε διάφορες δραστηριότητες, με αποτέλεσμα να μην υπάρχει ελεύθερος χρόνος.



Η κατάσταση, που επικρατεί σήμερα, οδήγησε στη διάκριση των παιχνιδιών σε δύο κατηγορίες, τα παραδοσιακά παιχνίδια και τα ηλεκτρονικά. Τα *παραδοσιακά παιχνίδια* περιλαμβάνουν τα κλασικά παιχνίδια, όπως παζλ, φιγούρες, αυτοκινητάκια, κούκλες, κατασκευές, παιχνίδια, που παίζονται σε εξωτερικούς χώρους, κ.ά. Τα *ηλεκτρονικά παιχνίδια* ή αλλιώς *video games* αποτελούν τη δεύτερη κατηγορία παιχνιδιών και την πιο αμφισβητούμενη ως προς τα οφέλη, που προσφέρει στα παιδιά. Πρόκειται για έναν εικονικό χώρο, όπου τα παιδιά μπορούν να κάνουν και να εκφράσουν, όσα δεν μπορούν στην πραγματική ζωή.

Με αυτού του είδους τα παιχνίδια ασχολούνται κυρίως τα αγόρια σχολικής ηλικίας και οι έφηβοι. Κατ' αυτό τον τρόπο δημιουργείται ένας πλασματικός ήρωας, ο οποίος συμπεριφέρεται, κινείται και κάνει ότι επιθυμεί το παιδί. Με τον τρόπο αυτό το παιδί ταυτίζεται με τον ήρωά του βιώνοντας την πλασματική πραγματικότητα ως αληθινή.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν αποτελέσει αντικείμενο έρευνας τα τελευταία χρόνια αναφορικά με την επίδρασή τους στα παιδιά. Έχει παρατηρηθεί πως *η χωρίς μέτρο χρήση οδηγεί σε εξάρτηση, αντικοινωνική και βίαιη συμπεριφορά, καθώς και σε προβλήματα στη σχολική επίδοση*. Επομένως, απαραίτητο εφόδιο για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι το μέτρο.



ΟΜΙΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ UNESCO  
ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ  
CLUB FOR UNESCO  
FOR EDUCATION, SCIENCE AND CULTURE

### Άσκηση 1

Είστε γονιός / θείος / νονός ενός παιδιού ηλικίας 4 ετών. Αποφασίζετε να του κάνετε δώρο ένα παιχνίδι.

- A) Τι παιχνίδι θα επιλέγατε με βάση την ηλικία του; Για ποιο λόγο;  
B) Στην περίπτωση που η ηλικία του παιδιού ήταν 9 ετών, ποια θα ήταν η επιλογή σας; Γιατί;  
(Δεν προσδιορίζεται το φύλο προκειμένου να υπάρχει ελευθερία επιλογής)

### Άσκηση 2

Ο Α.Κ. είναι ένα αγόρι, ηλικίας 10 ετών, με δυσκολία στη διαχείριση θυμού. Σήμερα στο σχολείο συνέβη ένα περιστατικό με τους συμμαθητές του κατά τη διάρκεια του διαλείμματος. Συγκεκριμένα, τον κορόιδεψαν γιατί δεν κατάφερε να βάλει γκολ κατά τη διάρκεια του αγώνα ποδοσφαίρου, που είχαν με την ομάδα της άλλης τάξης. Αποτέλεσμα ήταν το αγόρι να είναι πολύ θυμωμένο καθ' όλη τη διάρκεια της ημέρας τόσο στο σχολείο- να αποσυρθεί και να μην μιλάει σε κανέναν- όσο και μετά το σχολάσμα. Παρά τις συνεχείς ερωτήσεις των γονιών ο Α.Κ. δεν είναι πρόθυμος να μιλήσει.

- A) Με ποιο τρόπο θα μπορούσατε να προσεγγίσετε το παιδί, ώστε να μάθετε τι έχει συμβεί;  
B) Τι είδους παιχνίδια θα μπορούσατε να χρησιμοποιήσετε και με ποιο τρόπο;

### Βιβλιογραφία

- Cole M., Cole S. (2002). Η ανάπτυξη των παιδιών. Η αρχή της ζωής: Εγκυμοσύνη, τοκετός, βρεφική ηλικία (Μ. Σόλμαν, Μεταφρ.). (Τόμ. Α'). Αθήνα: Τυπωθήτω – Δαρδανός.
- Cole M., Cole S. (2002). Η ανάπτυξη των παιδιών. Γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση παιδική ηλικία (Μ. Σόλμαν, Μεταφρ.). (Τόμ. Β'). Αθήνα: Τυπωθήτω – Δαρδανός.
- Hughes, F.P. (2010). Children, play and development. (4<sup>th</sup> Edition). University of Wisconsin-Green Bay.
- James, A. (2001). Παίζοντας και μαθαίνοντας. Στο Παιχνίδι. Στο Σ. Αυγητίδου (επιμ.) Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις. (σελ. 55-111) . Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Καλπογιάννη, Ε., Φύσσας, Κ., Αβδελίδου, Ε. (2015) Εγχειρίδιο προαγωγής του παιχνιδιού για γονείς. Πρόγραμμα "Αύναμη του παιχνιδιού". [www.paizontas.gr](http://www.paizontas.gr)
- Κιτσαράς, Γ. (2001). Προσχολική Παιδαγωγική. (2<sup>η</sup> Έκδοση). Αθήνα.
- Κουρετζής, Λ. (2008). Το θεατρικό παιχνίδι και οι διαστάσεις του. Αθήνα: Ταξιδευτής.
- Νικολακάκη, Μ., Σώφρονα, Ε., Κιαμίλη, Φ. (2009). Αγωγή προσχολικής ηλικίας. Αθήνα: ΟΕΔΒ.
- Πανταζής, Σ., Σακελλαρίου, Ι. (2005). Προσχολική παιδαγωγική: Προβληματισμοί – προτάσεις. Αθήνα: Ατραπός.
- Ramey, T., Ramey, S. (2004). How children learn and how parents can help. Covington: Centre for development and learning.
- Thyssen, S. (2001) Το παιχνίδι και η ανάπτυξη της σκέψης στην προσχολική ηλικία. Στο Σ. Αυγητίδου (επιμ.) Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις (σελ. 247-269) Αθήνα: Τυπωθήτω.

Αικατερίνη Μιχαλοπούλου, Ψυχολόγος Παίδων & Εφήβων, Msc στην Ειδική Αγωγή

ΟΜΙΛΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ UNESCO ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΤΗΝ ΕΠΙΣΤΗΜΗ & ΤΟΝ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟ

Δήμητρας 8, Μαρούσι, ΤΚ 15124  
8, rue Dimitras, 15124, Maroussi, Athènes

Τηλ/Τέλ: 210-6147002 ❖ φάξ/fax: 210-6147004  
url: [www.unesco.gr](http://www.unesco.gr) ❖ e-mail: [info@unesco.gr](mailto:info@unesco.gr)