



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ**  
**ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**  
**ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ ΣΤΗ ΠΡΩΙΜΗ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**  
**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΙΣ ΓΩΝΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ**  
**ΣΤΗΝ ΟΛΟΠΛΕΥΡΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ**

**Φοιτήτριες:** Μόκα Χαρούλα, Α.Μ : 16939

Μπαϊραμπά Ξανθίππη, Α.Μ:17021

Φώτου Χριστίνα, Α.Μ: 17026

**Επιβλέπουσα:** Κανελλοπούλου Ελένη

Πανεπιστημιακή υπότροφος

**Ιωάννινα, Δεκέμβριος, 2019**



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ**  
**ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**  
**ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ ΣΤΗ ΠΡΩΙΜΗ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**  
**ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΙΣ ΓΩΝΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ**  
**ΣΤΗΝ ΟΛΟΠΛΕΥΡΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ**

**Φοιτήτριες:** Μόκα Χαρούλα, Α.Μ: 16939  
Μπαϊραμπά Ξανθίπη, Α.Μ:17021  
Φώτου Χριστίνα, Α.Μ: 17026

**Επιβλέπουσα:** Κανελλοπούλου Ελένη  
Πανεπιστημιακή υπότροφος

**Ιωάννινα, Δεκέμβριος, 2019**

**THE IMPORTANCE OF PLAY IN DIFFERENT LEARNING AREAS AND  
ITS CONTRIBUTION TO THE CHILD'S HOLISTIC DEVELOPMENT**

**Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή**

Ιωάννινα, 2019

### **ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ**

1. Επιβλέπουσα καθηγήτρια  
Κανελλοπούλου, Ελένη  
Πανεπιστημιακή Υπότροφος
  
2. Μέλος επιτροπής  
Νούσια, Αλεξάνδρα  
Επίκουρος Καθηγήτρια
  
3. Μέλος επιτροπής  
Τύμπα, Ελένη  
Επίκουρος Καθηγήτρια

Ο Προϊστάμενος του Τμήματος

Γεώργιος Βρυώνης

Καθηγητής Παιδιατρικής

Δρ. Πανεπιστημίου Ιωαννίνων

Υπογραφή

© Μόκα Χαρούλα, Μπαϊραμπά Ξανθίπη, Φώτου Χριστίνα, 2019.

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

## Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνουμε υπεύθυνα και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι εξ ολοκλήρου αποτέλεσμα δικής μας ερευνητικής εργασίας, δεν αποτελεί προϊόν αντιγραφής ούτε προέρχεται από ανάθεση σε τρίτους. Όλες οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν (κάθε είδους, μορφής και προέλευσης) για τη συγγραφή της περιλαμβάνονται στη βιβλιογραφία.

Μόκα Χαρούλα

Μπαϊραμπά Ξανθίπη

Φώτου Χριστίνα

Υπογραφή

Υπογραφή

Υπογραφή

## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία πραγματεύεται το παιχνίδι κατά την παιδική ηλικία, το οποίο νοείται ως πηγαία ανάγκη των παιδιών αλλά και ως η κυριότερη δραστηριότητά τους. Αρχικά γίνεται μια προσπάθεια παρουσίασης του όρου «παιχνίδι» παραθέτοντας τα κύρια χαρακτηριστικά και την αξία του στην αγωγή και ανάπτυξη του παιδιού. Έπειτα γίνεται αναφορά στην πορεία του παιχνιδιού από την Ομηρική μέχρι την σύγχρονη εποχή και καταγράφονται οι κατηγορίες και τα είδη που διαμορφώθηκαν. Ακολουθούν ορισμένες θεωρητικές προσεγγίσεις σημαντικών θεωρητικών, οι οποίοι επιδίωξαν να εξηγήσουν την φυσική ανάγκη του παιδιού για παιχνίδι. Στη συνέχεια προσεγγίζεται συγκεκριμένα το παιχνίδι στις γωνιές δραστηριοτήτων και πως αυτό συνεισφέρει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Στο δεύτερο μέρος της πτυχιακής μας εργασίας έγινε μια προσπάθεια καταγραφής και αξιολόγησης των παιχνιδιών στους παιδικούς σταθμούς που πραγματοποιήσαμε την πρακτική μας άσκηση. Παρατηρώντας κυρίως το ελεύθερο παιχνίδι των παιδιών κρίνουμε απαραίτητο το γεγονός η παιδαγωγός κάθε τάξης να τοποθετεί τα παιχνίδια με τρόπο ώστε τα παιδιά να έχουν πρόσβαση σε αυτά και να αξιολογεί συχνά εάν χρειάζονται ανανέωση ή και εμπλουτισμό. Η εργασία αυτή στοχεύει να φανερώσει την σημασία του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία, το οποίο εκτός από πηγή ευχαρίστησης αποτελεί και ένα πολύ σημαντικό εργαλείο, που μπορεί να φανεί χρήσιμο σε όλους τους τομείς της ανάπτυξής τους. Επομένως γίνεται φανερό ότι το παιχνίδι μέσα από τις γωνιές μπορεί να αποτελέσει επικουρικό μέσο προκειμένου να αναπτύξουν τα παιδιά την γνωστική, κοινωνική, συναισθηματική, κινητική και ηθική τους ικανότητα.

**Λέξεις –κλειδιά:** παιδί, παιχνίδι, γωνιές δραστηριοτήτων, ολόπλευρη ανάπτυξη.

## **ABSTRACT**

The present thesis is specifically concerned with the effect of playing on childhood, which has to be understood as a vital children's need but also as their primary activity. At first we endeavor to present the term "play" quoting the main characteristics and its value on the child's education and development. Afterwards, the course of playing from the Homeric period to nowadays is referenced and we note down its categories and the different kind of forms that were formed during the process. These are followed by some theoretical approaches of some distinguished theoreticians, who tried to interpret the physical need of children's play. Later we approach the play in the activity corners specifically and the way that contributes in the all-round child's development. On the second part of the thesis we attempted to write down and evaluate the kindergarten play we practiced during our postgraduate training. Observing the way kids play without guidance we find it necessary for the educator to arrange the toys so that every kid has access to them and so she can frequently judge if there is a need for renewal or enrichment. The major objective of this thesis is to reveal the significance of playing during childhood, which apart from a source of joy, it constitutes a very important tool useful to every aspect of their development. Therefore it is getting obvious that the game through the different activity corners could constitute an auxiliary mean for the development of the kid's cognitive, social, emotional, kinetics and ethical ability.

**Keywords:** child, play, activity corners, development.



## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	7
ABSTRACT.....	8
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	9
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	12
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 <sup>ο</sup> .....	14
1.1 Ορισμός – χαρακτηριστικά παιχνιδιού.....	14
1.2 Η σημασία του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού.....	16
1.2.1. Γνωστικός τομέας.....	16
1.2.2. Γλωσσικός τομέας.....	17
1.2.3. Συναισθηματικός τομέας.....	17
1.2.4. Κοινωνικός τομέας.....	18
1.2.5. Κινητικός τομέας.....	19
1.2.6. Ηθικός τομέας.....	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 <sup>ο</sup> .....	20
Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΚΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ.....	20
2.1 Η Ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού.....	20
2.2 Το παιχνίδι στους Αρχαίους Ανατολικούς Λαούς.....	20
2.3 Το παιχνίδι στην Ελληνική κοινωνία.....	21
2.3.1 Αρχαία Ελλάδα.....	21
2.3.2 Βυζάντιο.....	26
2.3.3 Μεσαίωνας και Αναγέννηση.....	27
2.3.4 Τουρκοκρατία.....	28
2.3.5 Νεότερη Εποχή.....	28
2.3.6 Σύγχρονη Εποχή.....	30
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 <sup>ο</sup> .....	31
ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ.....	31
3.1 Οι κατηγορίες του παιχνιδιού.....	31
3.2 Τα είδη του παιχνιδιού.....	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 <sup>ο</sup> .....	39
ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.....	39
4.1. Θεωρία προπαρασκευαστικής εξασκήσεως.....	39

4.2. Θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του «Εγώ» .....	39
4.3. Θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας .....	39
4.4. Θεωρία του αταβισμού ή του προγονισμού.....	40
4.5. Ψυχαναλυτική θεωρία ή θεωρία Κάθαρσης .....	40
4.6. Γνωστικές θεωρίες.....	41
4.7. Θεωρία Cousinet .....	42
4.8. Θεωρία Froebel .....	43
4.9. Θεωρία της άμιλλας .....	44
4.10. Θεωρία της αναψυχής ή της ανακούφισης .....	44
4.11. Θεωρία της γενετικολειτουργικής αντίληψης ή βιολογικής ή ζωικής λειτουργίας ..	45
4.12. Θεωρία της διέγερσης .....	45
4.13. Θεωρία Montessori .....	45
4.14. Μετεπικοινωνιακή θεωρία .....	46
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 <sup>0</sup> .....	47
ΤΟ ΠΑΙΧΝΪΔΙ ΣΤΙΣ ΓΩΝΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ .....	47
5.1 Σκοπός των γωνιών δραστηριοτήτων.....	48
5.2 ΓΩΝΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ .....	49
5.2.1. Γωνιά κουκλόσπιτου .....	49
5.2.2. Γωνιά μαγαζιού .....	51
5.2.3. Γωνιά επαγγελματών .....	52
5.2.4. Γωνιά οικοδομικού υλικού.....	52
5.2.5. Γωνιά παιδαγωγικού υλικού .....	53
5.2.6. Γωνιά βιβλιοθήκης.....	54
5.2.7. Γωνιά μουσικής .....	55
5.2.8. Γωνιά εικαστικών.....	56
5.2.9. Γωνιά μεταμφίεσης.....	57
5.2.10. Γωνιά κουκλοθέατρου .....	59
5.2.11. Γωνιά νερού και άμμου .....	60
5.2.12. Γωνιά φύσης.....	61
5.2.13. Γωνιά τεχνολογίας .....	63
5.2.14. Γωνιά φυσικών επιστημών.....	64
ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ .....	65
6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	65
6.2 ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 1 <sup>η</sup> .....	66

6.3 ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 2 <sup>η</sup> .....	72
6.4 ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 3 <sup>η</sup> .....	79
6.5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	91
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ .....	93
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	95

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι από τα αρχαία χρόνια μέχρι και σήμερα είναι συνδεδεμένο με την παιδική ηλικία, νοείται ως φυσική ανάγκη του παιδιού και ως η κύρια δραστηριότητά του. Στο πέρασμα του χρόνου το παιχνίδι έχει διαφοροποιηθεί αρκετά αλλά εκείνα που μένουν αναλλοίωτα είναι η μεγάλη παιδαγωγική του αξία αλλά και το αστείρευτο αίσθημα χαράς και ευχαρίστησης που προσφέρει στο παιδί. Η δραστηριότητα αυτή είναι ένδειξη ψυχικής υγείας του παιδιού, καθώς παίζει αποκτά κριτική αντίληψη, μαθαίνει να εξερευνά τον κόσμο και να δημιουργεί δικούς του φανταστικούς κόσμους. Μέσα από αυτήν αρχίζει να αντιλαμβάνεται το σώμα του και τις ικανότητες του αλλά και να καταπολεμά τους φόβους του.

Η παρούσα εργασία έχει ως στόχο να καταγράψει το παιχνίδι μέσω των γωνιών δραστηριοτήτων και πως αυτό συμβάλλει στη υγιή ανάπτυξη του παιδιού. Στη συνέχεια αναφέρονται οι τίτλοι των κεφαλαίων αναλυτικότερα.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται προσπάθεια καταγραφής ορισμού του παιχνιδιού όπως αυτός έχει δοθεί από σημαντικούς θεωρητικούς, σημειώνοντας ότι δεν υπάρχει μια ακριβής προσέγγιση για τον όρο αυτό, όμως σε όλες εντοπίζονται ορισμένα κοινά στοιχεία τα οποία αναφέρονται στην συνέχεια. Ακόμα, επισημαίνεται η σημασία που έχει στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού σε όλους τους τομείς. Μέσα από τα ερεθίσματα, την εξερεύνηση, την παρατήρηση αλλά και την συνύπαρξη με συνομηλίκους του γυμνάζει το σώμα, το πνεύμα, τον λόγο, την κοινωνική και συναισθηματική του ικανότητα αλλά και την ηθική του, πετυχαίνοντας έτσι μια υγιή εξέλιξη.

Στο δεύτερο κεφάλαιο καταγράφεται η ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού καθώς και η εξέλιξη του στο πέρασμα των αιώνων. Ειδικότερα, η αναφορά ξεκινάει από τους Αρχαίους Ανατολικούς λαούς όπου το παιχνίδι υπάκουε κυρίως στα ήθη και στα έθιμα. Το παιχνίδι συνεχίστηκε έτσι για αρκετούς αιώνες μέχρι τα χρόνια της Αρχαίας Ελλάδας όπου Έλληνες φιλόσοφοι έδωσαν νέα σημασία στο παιχνίδι. Πίστευαν ότι η δραστηριότητα αυτή εκτός από την διασκέδαση και την μάθηση που πρόσφερε στα παιδιά ήταν υπεύθυνο και για την άσκηση τόσο του σώματος όσο και της ψυχής. Για αυτό το λόγο και τα περισσότερα παιχνίδια τους ήταν ομαδικά. Το παιχνίδι ακόμα και στα χρόνια της κατοχής ήταν στο επίκεντρο για το παιδί. Τέλος, αναφέρεται το παιχνίδι στη σύγχρονη εποχή, όπου δεν θυμίζει πολύ το ανέμελο παιχνίδι στις αλάνες των αρχαίων χρόνων. Στη σημερινή εποχή τα περισσότερα

παιχνίδια έχουν αντικατασταθεί με τα ηλεκτρονικά γεγονός που δεν αναιρεί την όρεξη και το πάθος των παιδιών για παιχνίδι.

Στο επόμενο κεφάλαιο παρουσιάζονται οι κατηγορίες και τα είδη του παιχνιδιού τα οποία διαμορφώνονται ανάλογα με το αναπτυξιακό επίπεδο των παιδιών. Όσο το παιδί μεγαλώνει και αναπτύσσει τις σωματικές, κοινωνικές και νοητικές ικανότητές του τα παιχνίδια του θα εξελίσσονται ανάλογα με αυτές, καθώς αλλάζει ο τρόπος σκέψης του, η συμπεριφορά του αλλά και το σώμα του τα παιχνίδια από απλά μετατρέπονται σε πιο σύνθετα. Στο τέλος γίνεται αναφορά στο είδος παιχνιδιού το οποίο έχει εισβάλλει στην ζωή του παιδιού τα τελευταία χρόνια με την εξέλιξη της τεχνολογίας, δηλαδή το ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναφέρονται οι θεωρίες που έχουν γραφτεί από πολλούς επιστήμονες για το παιχνίδι. Σύμφωνα, με τις θεωρίες αυτές το παιχνίδι είναι ένα μέσο για να εξασκήσει το παιδί το σώμα και το πνεύμα, να έρθει σε επαφή με το περιβάλλον, να αναπτύξει τα ατομικά του ένστικτα για επιβίωση, να αποκτήσει ψυχική και συναισθηματική ηρεμία, να ικανοποιήσει εσωτερικές του ανάγκες όπως η εκτόνωση, η χαλάρωση, ο ανταγωνισμός, η ψυχαγωγία, αλλά και να συμβάλει στην ομαλή ένταξή του στην κοινωνία.

Στο πέμπτο κεφάλαιο καταγράφεται το παιχνίδι στις γωνιές δραστηριοτήτων. Αρχικά, αφού αναφέρουμε τον σκοπό οργάνωσης της τάξης σε γωνιές αναλύουμε όλες τις πιθανές γωνιές που υπάρχουν μέσα σε μια τάξη. Μερικές από αυτές είναι η γωνιά κουκλόσπιτου, η γωνιά μαγαζάκι, η γωνιά κομμωτήριο, η γωνιά παιδαγωγικού υλικού και αρκετές ακόμα που περιγράφονται στη συνέχεια. Μέσα από το παιχνίδι στις γωνιές επιτυγχάνεται η υγιής ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού καθώς καλλιεργούνται οι κοινωνικές, συναισθηματικές και κινητικές δεξιότητές του, αποκτά ηθική συνείδηση, αλλά και αναπτύσσει πνευματικές ικανότητες όπως είναι η φαντασία και η δημιουργικότητα.

Στο τελευταίο κεφάλαιο της εργασίας παρουσιάζεται η καταγραφή κι αξιολόγηση των γωνιών δραστηριοτήτων που υπάρχουν σε συγκεκριμένους παιδικούς σταθμούς των Ιωαννίνων. Η καταγραφή αφορά την κατάσταση και την καταλληλότητα των γωνιών, την επάρκεια των υλικών αλλά και το ενδιαφέρον που έδειχναν τα παιδιά για την κάθε γωνιά.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1<sup>0</sup>

### 1.1 Ορισμός – χαρακτηριστικά παιχνιδιού

Σύμφωνα με την βιβλιογραφία που αξιοποιήθηκε στην παρούσα εργασία δεν βρέθηκε σαφής και ακριβής εννοιολογικός προσδιορισμός για τον όρο παιχνίδι. Με το πέρασμα των χρόνων υπήρξαν αρκετοί ερευνητές, φιλόσοφοι, ψυχολόγοι και παιδαγωγοί οι οποίοι προσπάθησαν να δώσουν έναν συγκεκριμένο ορισμό για το παιχνίδι. Παρακάτω ακολουθούν ορισμένες ερμηνείες για την έννοια του παιχνιδιού.

Η Garvey υποστηρίζει ότι το παιχνίδι εκτός από την ψυχαγωγία που προσφέρει στα παιδιά συμβάλλει και στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού. Πιο συγκεκριμένα βλέπει το παιχνίδι ως ένα μέσο το οποίο προάγει τις κοινωνικές και γλωσσικές του δεξιότητες, αναπτύσσει τις αισθήσεις του και την φαντασία του. Ακόμα βοηθάει το παιδί να αντιλαμβάνεται τι συμβαίνει γύρω του και να μαθαίνει καλύτερα τον εαυτό του, δημιουργώντας έτσι βάσεις για μια υγιή πολιτιστική ζωή (Garvey, 1990).

Παιχνίδι για τον Huizinga είναι μία δραστηριότητα ή απασχόληση την οποία επιλέγει το παιδί από μόνο του και που λαμβάνει χώρα μέσα σε καθορισμένα τοπικά και χρονικά όρια. Στηρίζεται σε προκαθορισμένους κανόνες μεταξύ των παιδιών, και έχουν ως σκοπό την ευχαρίστηση, την χαρά και την φυγή από την καθημερινότητα (Αυγητίδου, 2001).

Σύμφωνα με τον Αντωνιάδη η έννοια παιχνίδι δεν περιλαμβάνει μόνο τα ατομικά παιχνίδια αλλά και δραστηριότητες που αφορούν τόσο το σώμα όσο και το πνεύμα. Σε αυτές συμπεριλαμβάνονται τα σταυρόλεξα, οι γρίφοι, η εργασία με τα μηχανικά παιχνίδια, οι γλωσσικές ασκήσεις, η ενασχόληση με τις τέχνες όπως η ζωγραφική, το θέατρο, η μουσική, η πυλοπλαστική και άλλα. Όταν το παιδί δεν έχει τα υλικά που απαιτούνται για το παιχνίδι του, τότε χρησιμοποιώντας την φαντασία του φτιάχνει φανταστικές περιπετειώδης καταστάσεις με πρωταγωνιστή τον εαυτό του. Το γεγονός αυτό αποτελεί επίσης παιχνίδι (Αντωνιάδης, 1994).

Ο Μετοχιανάκης (2013, 415), χαρακτηρίζει το παιχνίδι ως « ένα γενικό φαινόμενο που παρατηρούμε κυρίως στον αναπτυσσόμενο άνθρωπο, το οποίο εκδηλώνεται ελεύθερα, αυτόβουλα και αβίαστα ως ακαταμάχητη εσωτερική παρόρμηση για ελεύθερη κίνηση και χαροποιό δράση που εκδηλώνεται άλλοτε ως ασχολία μεμονωμένη και ατομική και άλλοτε ως ασχολία πολυπρόσωπη και ομαδική». Έβλεπε το παιχνίδι ως πολύ σημαντικό παράγοντα στην ζωή του παιδιού

καθώς ικανοποιεί βιολογικές και ψυχικές του ανάγκες αλλά και το βοηθά να αναπτύξει γνωστικές, γλωσσικές, κινητικές και κοινωνικές ικανότητες (Μετοχιανάκης, 2013).

Κατά την Αυγητίδου το παιχνίδι νοείται ως μια πολύ σημαντική δραστηριότητα η οποία δίνει στο παιδί τη δυνατότητα να ενεργεί συνεργατικά με τους συνομηλίκους του και να αποκτά κοινωνικές δεξιότητες μέσα από την αλληλεπίδραση με τους άλλους (Αυγητίδου, 2001).

Σύμφωνα με διάφορους θεωρητικούς και παιδαγωγούς το παιχνίδι διακρίνεται σε τρεις κατηγορίες:

- 1) το παιχνίδι ως σειρά χαρακτηριστικών που προκύπτουν από τις βιολογικές ή ψυχολογικές προδιαθέσεις του παιδιού (play as disposition)
- 2) το παιχνίδι ως παρατηρήσιμη συμπεριφορά (play as observable behavior)
- 3) το παιχνίδι ως συγκεκριμένο πλαίσιο (play as context) (Καλογιάννη, Φύσσα & Αβδελίδου, 2015).

Αν και δεν υπάρχει ένας σαφής ορισμός για την έννοια παιχνίδι όλες οι απόψεις συγκλίνουν σε κάποια χαρακτηριστικά του παιχνιδιού. Αρχικά το παιχνίδι είναι ένας τρόπος να περνά το παιδί ευχάριστα την ώρα του. Η ίδια η δραστηριότητα του παιχνιδιού είναι αυτή που προκαλεί συναισθήματα χαράς και ικανοποίησης στο παιδί. Επίσης αποτελεί ελεύθερη επιλογή του παιδιού, αφού προκύπτει αυθόρμητα σύμφωνα με την θέληση του και χωρίς καμία πίεση. Το παιδί συμμετέχει ενεργά στη δημιουργία ενός παιχνιδιού έχοντας ως εσωτερική επιδίωξη την απόλαυση και όχι το αποτέλεσμα των πράξεων του. Ακόμα ένα χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι το παιδί δεν υπακούει σε συγκεκριμένους εξωγενείς κανόνες αλλά διαμορφώνει τους δικούς του εσωτερικούς κανόνες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι οποίοι τροποποιούνται ανάλογα με τις επιθυμίες και των συμπαικτών του (Δημητρίου, 2012).

Στη συνέχεια, σημαντικό στοιχείο αποτελεί το γεγονός ότι πολλές από τις δραστηριότητες του αντικατοπτρίζουν τις δραστηριότητες που ακολουθεί στην καθημερινότητα του, με την διαφορά όμως ότι στο παιχνίδι δεν ισχύουν οι επιπτώσεις που θα υπήρχαν στην πραγματικότητα (Δημητρίου, 2012).

Τέλος, βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού είναι ότι χαρακτηρίζεται από το στοιχείο του συμβολισμού και απαιτεί ιδιαίτερη φαντασία και ικανότητα προσποίησης (Δημητρίου, 2012).

## **1.2 Η σημασία του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού**

Το παιχνίδι αποτελεί απαραίτητο εργαλείο στη ζωή του παιδιού για αγωγή, μάθηση αλλά και απόλαυση. Μέσω αυτού το παιδί επεξεργάζεται τα ερεθίσματα που δέχεται από το περιβάλλον εξασκώντας έτσι την παρατηρητικότητα του, αντιλαμβάνεται καλύτερα την πραγματικότητα, μαθαίνει να παίρνει πρωτοβουλίες και ελευθερώνει την φαντασία του. Βοηθά επίσης το παιδί να επικοινωνεί με τον κόσμο χωρίς να είναι απαραίτητη πολλές φορές η χρήση του λόγου. Έτσι γίνεται κατανοητό ότι το παιχνίδι συμβάλλει σε όλους τους τομείς ανάπτυξης του παιδιού. Ειδικότερα, του προσφέρει σωματικές ικανότητες, αναπτύσσει την κριτική του σκέψη, αυξάνει τις δεξιότητες της κοινωνικοποίησης, καλλιεργεί την γλωσσική του δεινότητα, εκφράζει και ελέγχει τα συναισθήματα του και βελτιώνει την εικόνα του εαυτού του αποκτώντας ηθικές συνήθειες. Αναλυτικότερα, η συνεισφορά του παιχνιδιού εντοπίζεται στους παρακάτω τομείς ανάπτυξης: (Σιβροπούλου, 2017).

### **1.2.1. Γνωστικός τομέας**

Πρώτα από όλα η συνεισφορά του εντοπίζεται στην νοητική ανάπτυξη του παιδιού, καθώς καλλιεργεί την σκέψη του μέσα από την παρατήρηση και τον πειραματισμό με τα αντικείμενα. Αυτό το βοηθά να κατανοεί καλύτερα τον κόσμο γύρω του αναγνωρίζοντας ομοιότητες και διαφορές, αντιλαμβάνεται την έννοια του χώρου και του χρόνου και μαθαίνει τους όρους της ταξινόμησης και της σύγκρισης (Μυλωνά, 2016).

Επιπλέον το παιδί μέσα από το παιχνίδι γίνεται πιο εφευρετικό και επινοητικό εξασκώντας έτσι την φαντασία του και την δημιουργικότητα του. Το παιχνίδι του προσφέρει την ευκαιρία να παίρνει πρωτοβουλίες, να κάνει υποθέσεις και να εκπληρώνει τους στόχους του και να καταλήγει μόνο του στις λύσεις των προβλημάτων του (Μυλωνά, 2016).

Τέλος, το παιδί κατά την διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού αποκτά δεξιότητες προσποίησης, δηλαδή είναι ικανό να μεταμορφώνεται σε ότι επιθυμεί και να επιστρέφει πάλι στον εαυτό του ανά πάσα στιγμή χωρίς να χάνει την ταυτότητα του. Η ικανότητα αυτή το οδηγεί στην κατάκτηση της αυτογνωσίας. Ακόμα η προσποίηση το βοηθά να διευρύνει την σκέψη του, να εκφράζει ιδέες και να αποκτά εμπειρίες που συμβάλλουν στην αντίληψη της πραγματικότητας (Ντίνου, 2015).



### **1.2.2. Γλωσσικός τομέας**

Πολύ σημαντική κρίνεται και η σημασία που έχει το παιχνίδι στην ανάπτυξη του γλωσσικού τομέα αλλά και η βοήθεια του στην επικοινωνία μεταξύ των παιδιών. Αρκεί κανείς να παρατηρήσει τα παιδιά την ώρα του παιχνιδιού για να συνειδητοποιήσει την εξέλιξη της γλωσσικής τους δεξιότητας, όταν για παράδειγμα συνομιλούν μεταξύ τους για να εκφράσουν τις ιδέες ή τις σκέψεις τους για το παιχνίδι ή ακόμα για να δώσουν λύσεις σε προβλήματα που μπορεί να προκύψουν. Είναι πολύ πιθανόν επίσης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά να συζητούν για θέματα που έχουν αναφέρει προηγουμένως με την κυρία μεταφέροντας πληροφορίες που έχουν συγκρατήσει καλλιεργώντας έτσι την ικανότητα τους για επικοινωνία (Ντίνου, 2015).

Επιπλέον η ικανότητα τους αυτή ενισχύεται μέσω της κίνησης που εντοπίζεται στο παιχνίδι η οποία βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν δεξιότητες όπως είναι η ακρόαση και η κατανόηση του προφορικού λόγου αλλά και η δυνατότητα αντίληψης της σημασίας των κινήσεων του σώματος ώστε να γίνεται πιο εύκολα κατανοητό αυτό που θέλει να πει ο συνομιλητής τους (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

Τέλος, μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά αποκτούν νέο λεξιλόγιο καθώς μαθαίνουν καινούργιες λέξεις ο ένας από τον άλλον και εξασκούνται στον σχηματισμό γλωσσικών σχημάτων με σωστή σύνταξη αφού συμμετέχουν στο διάλογο αυθόρμητα, αβίαστα και με μεγάλη προθυμία. Από όλα αυτά λοιπόν γίνεται φανερό ότι το παιχνίδι αποτελεί ουσιαστικό μέσο εκμάθησης και ενίσχυσης της γλωσσικής ικανότητας των παιδιών (Weisberg, Zosh, Hirsh-Pasek & Golinkoff, 2013).

### **1.2.3. Συναισθηματικός τομέας**

Ένας ακόμη τομέας που εξελίσσεται μέσα από το παιχνίδι είναι ο συναισθηματικός. Τα παιδιά αντιλαμβάνονται τη σημασία της έκφρασης και αναγνώρισης των συναισθημάτων τους και εξασκούνται στον έλεγχο των αρνητικών συναισθημάτων όπως είναι ο θυμός και η ένταση. Έτσι μαθαίνουν να αντιμετωπίζουν καταστάσεις που τους προκαλούν παρόμοια δυσάρεστα συναισθήματα στο μέλλον. Πιο συγκεκριμένα, μέσα από τα παιχνίδια ρόλων τα παιδιά αντιμετωπίζουν συνθήκες που τους κάνουν να νιώθουν άγχος, δυσαρέσκεια και δυσφορία εξασκώντας με αυτό τον τρόπο την ικανότητα ελέγχου και αυτοσυγκράτησης των συναισθημάτων τους (Μυλωνά, 2016).

Τέλος, το παιχνίδι στη πρώιμη παιδική ηλικία συμβάλλει στη πρόληψη και την καταπολέμηση της επιθετικής συμπεριφοράς. Αυτό επιτυγχάνεται όταν τα παιδιά μαθαίνουν να σέβονται τα συναισθήματα των άλλων, να αναγνωρίζουν τις ανάγκες και τα θέλω των υπολοίπων με αποτέλεσμα να αποκτούν την ικανότητα της ενσυναίσθησης η οποία είναι πολύ σημαντική στην αρμονική τους συνύπαρξη (Μυλωνά, 2016).

#### **1.2.4. Κοινωνικός τομέας**

Το παιχνίδι παίζει πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη του παιδιού αλλά και στις σχέσεις που συνάπτει με τους άλλους ανθρώπους. Ειδικότερα, μέσα από την ενασχόληση του με το παιχνίδι αποκτά επικοινωνιακές αλλά και κοινωνικές δεξιότητες όπως είναι η συνεργασία, η ομαδικότητα και η ορθή αλληλεπίδραση με τους γύρω του. Αυτές οι ικανότητες παρέχουν στέρεες βάσεις στο παιδί για να μάθει τόσο να λειτουργεί συλλογικά πάνω σε μια δραστηριότητα αλλά και να σέβεται τους κανόνες του παιχνιδιού καθώς και την σειρά του συμμαθητή του, αποφεύγοντας έτσι τις σκηνές επιθετικότητας (Μυλωνά, 2016).

Επιπλέον, κατά την διάρκεια ενός ομαδικού παιχνιδιού εκπαιδεύεται στις αρετές της επιμονής και της υπομονής. Έρχεται σε επαφή με το αίσθημα της ενσυναίσθησης καθώς βάζει τον εαυτό του στη θέση άλλων παιδιών, γεγονός που το βοηθάει να δημιουργήσει και να εξελίξει περαιτέρω τους κοινωνικούς του δεσμούς (Ντίνου, 2015).

Τέλος, όταν τα παιδιά παίζουν συλλογικά εκτός του ότι κοινωνικοποιούνται δημιουργούνται και υγιείς βάσεις για μια ειλικρινή και αληθινή φιλία. Μέσα από το ομαδικό παιχνίδι αρχίζουν να καταλαβαίνουν περισσότερο τον εαυτό τους, αντιλαμβάνονται τον κοινωνικό κόσμο και προετοιμάζονται για τις κοινωνικές δραστηριότητες της μετέπειτα ζωής (Ντίνου, 2015).

### **1.2.5. Κινητικός τομέας**

Ένας ακόμη τομέας όπου διακρίνεται η συνεισφορά του παιχνιδιού είναι ο κινητικός. Αρχικά μέσα από το παιχνίδι το παιδί εξασκεί το σώμα του αποκτώντας μυϊκή δύναμη, αντοχή στην κούραση και ενδυναμώνει το νευρικό του σύστημα. Ακόμα εξελίσσει τις κινητικές του δεξιότητες, βελτιώνοντας την ισορροπία του, την ευλυγισία του, την ευκαμψία του, την ακρίβεια στις κινήσεις του αλλά και αναπτύσσει την λεπτή και αδρή κινητικότητα του (Μυλωνά, 2016).

Μέσα από αυτές τις ικανότητες κατανοεί καλύτερα το σώμα του και αντιλαμβάνεται την θέση που πρέπει να έχει στο χώρο ανάλογα με τις κινήσεις, τα πρόσωπα και τα αντικείμενα που βρίσκονται γύρω του. Αποκτώντας έτσι την ικανότητα προσανατολισμού αλλά και προσαρμογής του στο χώρο (Μυλωνά, 2016).

### **1.2.6. Ηθικός τομέας**

Το παιδί με την εμπλοκή του στο παιχνίδι και την επαφή του με τα άλλα παιδιά αρχίζει να αποκτά ηθική συνείδηση. Σχηματίζει άποψη για το ποιες συμπεριφορές είναι καλές και κακές αλλά και μαθαίνει τρόπους συμπεριφοράς. Μέσα από αυτό ξεκινάει να πλάθει τον χαρακτήρα του. Αρχικά υιοθετεί ηθικές αξίες όπως είναι ο σεβασμός στα συναισθήματα και στις απόψεις των άλλων, η δικαιοσύνη, η ειρήνη, η αγάπη, η εκτίμηση και η αλληλεγγύη (Μετοχιανάκη, 2013).

Στην συνέχεια έρχεται σε επαφή με αρετές όπως είναι η τιμότητα, η επιμονή και η υπομονή, οι οποίες οδηγούν το παιδί στην ενσυναίσθηση, διότι μαθαίνει να αναγνωρίζει και να υπολογίζει τα συναισθήματα του άλλου, γεγονός που συμβάλλει στη διαμόρφωση σωστής συμπεριφοράς. Όλα αυτά το βοηθούν να αποκτήσει πίστη και αγάπη στον εαυτό του αλλά και αυτοπεποίθηση ώστε να σχηματίσει τον ιδανικό εαυτό του (Σιβροπούλου, 2017).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2<sup>0</sup>

### Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΚΑΙ Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

#### 2.1 Η Ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού

Το παιχνίδι είναι ταυτόσημο με το παιδί, διότι από αυτό ξεκινάει και εκείνο ενδιαφέρει περισσότερο κατά την βιολογική του ανάπτυξη. Το παιχνίδι έχει ανακαλυφθεί εδώ και πολλούς αιώνες πριν αλλά η εξέλιξη του άρχισε στη Ομηρική Εποχή, στο Βυζάντιο, στην Αρχαία Ελλάδα, στο Μεσαίωνα, στη Νεοελληνική Εποχή και τέλος στη Σημερινή-Σύγχρονη Εποχή. Έχουν ανακαλυφθεί πληθώρα από παιχνίδια. Μερικά από τα πιο σημαντικά που βρέθηκαν ήταν οι κρίκοι, οι μπάλες, οι κούκλες και πήλινα ομοιώματα που έμοιαζαν με τις κούκλες της σύγχρονης εποχής και είχαν κινητά μέλη (Αντωνιάδης, 1994).

Το παιχνίδι είχε μεγάλη παιδαγωγική αξία και στους αρχαίους αλλά και στους νεότερους πολιτισμούς, όπως για παράδειγμα στην Αρχαία Αίγυπτο. Όπως μαρτυρούν οι διάφορες τοιχογραφίες τα παιχνίδια τους εστίαζαν κυρίως στην γύμναση του σώματος για αυτό το λόγο επέλεγαν χορευτικά, γυμναστικά, παλαιστικά και ακροβατικά παιχνίδια (Αντωνιάδης, 1994).

Τα βασικά στοιχεία του παιχνιδιού είναι παντού τα ίδια σε όλους τους πολιτισμούς. Μπορεί ο τρόπος έκφρασης να μην είναι ο ίδιος αλλά η αγάπη του παιδιού για το παιχνίδι είναι παντού το ίδιο σε όποια εποχή και αν ανατρέξουμε (Γέρου, 1994).

#### 2.2 Το παιχνίδι στους Αρχαίους Ανατολικούς Λαούς

Από διάφορες έρευνες που έχουν γίνει μαρτυρούν, ότι οι αρχαίοι λαοί της Ανατολής, οι Αιγύπτιοι, οι Κινέζοι, οι Ινδοί και οι Ιάπωνες είχαν αναπτύξει διάφορα αθλήματα και παιχνίδια σύμφωνα με τα έθιμα και τις παραδόσεις τους. Πιο συγκεκριμένα, οι Αιγύπτιοι είχαν κατά κύριο λόγο χορευτικά, παλαιστικά, σφαιρικά και ακροβατικά παιχνίδια. Παρόλα αυτά όμως έχουν ανακαλυφθεί πάνω σε λαξευμένες παραστάσεις και διάφορα αθλήματα όπως η πάλη, η κωπηλασία, η κολύμβηση και ο χορός. Οι Κινέζοι από την άλλη μεριά, θεωρείται ότι είναι πρωτοπόροι του ποδοσφαίρου. Ασχολούνταν κυρίως με παιχνίδια που είχαν να κάνουν με κωπηλασία, κολύμβηση, πυγμαχία, χιονοδρομίες και έφιππη σφαίριση. Τέλος, οι Ιάπωνες είχαν αναπτύξει παιχνίδια για θρησκευτικούς λόγους που είχαν ως

στόχο την προετοιμασία των ιερών χορευτριών. Τα παιχνίδια τοξοβολίας και πάλης βρισκόταν παρόλα αυτά πάντα στο επίκεντρο (Αντωνιάδης, 1994).

### **2.3 Το παιχνίδι στην Ελληνική κοινωνία**

Το παιχνίδι στην ελληνική κοινωνία κατά τα χρόνια της αρχαιότητας έπαιξε πολύ σημαντικό ρόλο στην ζωή των παιδιών. Αποτελούσε το σημαντικότερο μέσο μάθησης αλλά και διασκέδασης. Στο παιχνίδι έβρισκαν την ηρεμία και την χαλάρωση από την δύσκολη τους καθημερινότητα. Ήταν το μόνο τους καταφύγιο για να μπορέσουν να αντέξουν τις δύσκολες συνθήκες της εποχής τους. Παρακάτω αναφέρεται πως ήταν το παιχνίδι κατά το πέρασμα των χρόνων χωρίς όμως να χάσει το πρωταρχικό στόχο του που είναι η διασκέδαση των παιδιών (Αντωνιάδης, 1994).

#### **2.3.1 Αρχαία Ελλάδα**

Οι Αρχαίοι Έλληνες έδιναν πολύ μεγάλη βάση στο παιχνίδι. Πίστευαν ότι μέσα από αυτό τα παιδιά και διασκέδαζαν αλλά και μάθαιναν. Οι Αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι, με κυρίαρχους τον Αριστοτέλη και τον Πλάτωνα ήταν φανατικοί οπαδοί των παιχνιδιών. Πίστευαν ότι είναι υπεύθυνα για την εξ'ολοκλήρου άσκηση τόσο του σώματος όσο και της ψυχής και για την εσωτερική ηρεμία του κάθε ανθρώπου. Αρκετά από τα παιχνίδια που υπήρχαν τότε έχουν διασωθεί μέχρι και σήμερα, αλλάζοντας μόνο κάποιες μικρές λεπτομέρειες. Μερικά από αυτά είναι οι σβούρες, οι κούκλες αλλά και οι μπάλες. Οι Αρχαίοι Έλληνες θεωρούσαν ότι μεγαλύτερη αξία έχουν τα ομαδικά παιχνίδια και αυτό διότι, πίστευαν ότι μέσω αυτών ο άνθρωπος μπορεί να φτάσει στην πιο τέλεια μορφή του εαυτού του. Η πλειονότητα των παιχνιδιών τους ήταν τα ομαδικά. Παντού υπήρχε χώρος για ένα ομαδικό παιχνίδι. Στις αυλές των σπιτιών, στο δρόμο. Πίστευαν ότι αυτού του είδους το παιχνίδι καλλιεργεί την συνεργασία, μαθαίνει στα παιδιά να σέβονται τους κανόνες του παιχνιδιού έτσι ώστε μεγαλώνοντας κατά συνέπεια να σέβονται και τους νόμους της πατρίδας τους (Αντωνιάδης, 1994).

Παρακάτω αναφέρονται σημαντικά παιχνίδια της αρχαιότητας, μερικά εκ των οποίων παίζονται και στη σημερινή εποχή με κάποιες μικρές παραλλαγές:

1. Διελκυστίνδα ή Ελκυστίνδα: Ήταν παιχνίδι ομαδικό, συναγωνιστικό όπου χρησιμοποιείται ένα χοντρό σχοινί. Χάραζαν μια νοητή γραμμή στο έδαφος και τοποθετούσαν από την μια πλευρά την μία ομάδα και από την άλλη τον αντίπαλο. Η μια ομάδα προσπαθούσε να τραβήξει την αντίπαλη ομάδα προς το μέρος της.

Νικήτρια ομάδα ήταν εκείνη που θα έκανε τον αντίπαλο να περάσει την νοητή γραμμή (Αντωνιάδης, 1994).

2. Πέταυρον ή Πέτευρον ή Τραμπάλα: Στο παιχνίδι αυτό έπαιρναν μια σανίδα και την τοποθετούσαν στη μέση σε κάθετο άξονα ή σε κορμό δέντρου και την χρησιμοποιούσαν για διασκέδαση και για ακροβατικά. Ήταν παιχνίδι και κοριτσιών και αγοριών και είχε και διάφορες ονομασίες όπως: σαγκαλαπίτσι, τράμπα, ξυλογαϊδάρα και νταντζαλαβίτσα (Αντωνιάδης, 1994).

3. Επιστρακισμός: Ήταν παραθαλάσσιο παιχνίδι όπου οι παίκτες πετούσαν στην επιφάνεια της θάλασσας ή της λίμνης πλατιές πέτρες με κάποια τεχνική έτσι ώστε να κάνουν πηδήματα πριν βυθιστούν. Ταυτόχρονα μετρούσαν τα πηδήματα που έκανε η πέτρα του κάθε παίκτη και όποιου παίκτη έκανε τα περισσότερα ήταν ο νικητής. Είχε και άλλες ονομασίες όπως καρβέλια, πίττες, παστέλια, ψαράκια, ψωμάκια, πεταλίδα, παξυμαδάκια, στραταρίδες και δεκαλίστερες (Αντωνιάδης, 1994).

4. Στρεπτίνδα: Τα παιδιά τοποθετούσαν ένα μεταλλικό νόμισμα στο έδαφος ή ένα όστρακο ή μια πλατιά πέτρα και από μικρή απόσταση προσπαθούσαν να το αναποδογυρίσουν με ένα από τα παραπάνω αντικείμενα. Νικητής ήταν εκείνος ο οποίος θα αναποδογύριζε περισσότερα αντικείμενα. Το συναντάμε και με άλλες ονομασίες όπως πετράκι ή βωλάκι, τσούκος, γυριστάρι, τσικάκι και στρουμπιστό (Αντωνιάδης, 1994).

5. Αιώρα ή κούνια ή κρεμάστρα: Πήλινο ομοίωμα κούνιας. Νανούριζε τα μωρά και στα μεγαλύτερα πρόσφερε ένα αίσθημα πετάγματος. Ήταν ένα παιχνίδι που το απολάμβαναν όλες οι ηλικίες (Αντωνιάδης, 1994).



6. Φωτιά: Ένας παίκτης είναι η «μάννα», ενώ οι άλλοι συμπαίκτες του έχουν πιάσει διάφορες γωνίες. Όταν η «μάννα» ζητήσει φωτιά τότε όλοι οι συμπαίκτες αλλάζουν γρήγορα τις θέσεις τους. Αν η «μάννα» προλάβει και πιάσει μια από τις άδειες θέσεις, τότε εκείνος που είχε την θέση γίνεται η «μάννα». Το συναντάμε και τις ονομασίες κάστρο, καστροπαρσιά, αγιώργηδες και τζίφος (Αντωνιάδης, 1994).

7. Κρικηλασία: Ήταν ένα παιχνίδι που χρησιμοποιούσαν στεφάνι κρίκο, τροχό και τσέρκι (ξύλινο ή σιδερένιο). Στην Ελλάδα το έπαιζαν με τα παλιά τσέρκια των βαρελιών, που τα τοποθετούσαν σε μεταλλικούς χαλκάδες για να κάνουν θόρυβο. Η μικρή ράβδος που χτυπούσαν το στεφάνι λεγόταν «ελατήρ». Ήταν σιδερένια με ξύλινη χειρολαβή ενώ στην άλλη άκρη άλλοτε ήταν γυριστή για να σπρώχνουν το στεφάνι και άλλοτε ίσια για να το χτυπούν (Αντωνιάδης, 1994).



8. Σφαίρα ή Πάλλα: Ήταν παιχνίδι αγοριών και κοριτσιών που παιζόταν με σφαίρα ή μπάλα. Την σφαίρα την κατασκεύαζαν από νήματα και έπαιρνε διάφορα ονόματα, ανάλογα με το χρώμα, το μέγεθος, τον τρόπο κατασκευής και την ιδιότητα της. Στα γυμναστήρια υπήρχε ιδιαίτερος χώρος που παιζόταν η σφαίρα και τον ονόμαζαν «σφαιριστήριο» (Αντωνιάδης, 1994).

9. Κώνος ή στρόμβος, στρόμβιλος, ρόμβος, βόμβυκας: Η γνωστή σβούρα (Αντωνιάδης, 1994).



10. Πλαγγόνες: Λεγόταν οι πήλινες κούκλες οι οποίες διέθεταν κινητά μέλη και έπαιζαν τα κορίτσια (Αντωνιάδης, 1994).

11. Αστραγαλισμός: Ήταν τυχερό παιχνίδι που παιζόταν με πεσσούς, κύβους, κόττα (ήταν οι αστράγαλοι από τα πίσω πόδια των αιγοπροβάτων ή των βοδιών). Έβαζαν μέσα σε ένα κύκλο τα κότσια και τα χτυπούσαν από κάποια απόσταση. Όσους έβγαζαν με το χτύπημα έξω από τον κύκλο τους κέρδιζαν. Παιζόταν και με ξηρούς

καρπούς όπως αμύγδαλα και μικρά καρύδια. Αυτό το παιχνίδι ήταν αγαπητό και στους μικρούς και στους μεγάλους, οι οποίοι έπαιρναν τους αστραγάλους ακόμη και στο τάφο τους. Στην εποχή του Μεσαίωνα το έπαιζαν και με σφαιρίδια, τα οποία ονόμαζαν «βολάκια». Σήμερα τα παιδιά χρησιμοποιούν αντί για αστραγάλους μεταλλικά νομίσματα (Αντωνιάδης, 1994).

12. Πλαταγή: Ήταν από τα πρώτα παιχνίδια που έπαιζαν τα μωρά. Η «πλαταγή» ήταν μια πήλινη κουδουνίστρα, που την έβαζαν στο χέρι του μωρού και με τα πετραδάκια που είχε μέσα, το έκαναν να ξεχνιέται και να νανουρίζεται (Αντωνιάδης, 1994).

13. Πεντάλιθα ή Πεντέλιθοι ή πεντόβολα: Παιζόταν με πέντε βότσαλα ή πέτρες. Πετούσαν τα βότσαλα προς τα πάνω και όποιος έπιανε τα περισσότερα με την ράχη της παλάμης, άρχιζε πρώτος το παιχνίδι. Ήταν παιχνίδι που έπαιζαν κυρίως τα κορίτσια. Το συναντάμε και με τις εξής ονομασίες: πενταπέτρια, πετράδια, πεντεγούλια, πεντεκούκια, καλαλάτζια, λιθάρια, καλολαλάκια (Αντωνιάδης, 1994).



14. Σχοινοφιλίνδα: Παίζεται ακόμη και σήμερα με τις εξής ονομασίες: μαντηλάκι, βαρετό, πετρούλα, χτυπητό, λουρί, βαλμάς και λουριδίτσα (Αντωνιάδης, 1994).

15. Ιππός ή καβάλλες ή εφεδρισμός: Το όνομα εφεδρισμός προήλθε από την ποιή που έβαζαν στον χαμένο παίκτη. Προσπαθούσαν να ανατρέψουν από μακριά ένα λιθάρι, με το όνομα «δίορος», με πέτρες ή με μπάλες. Όταν ένας παίκτης δεν κατάφερνε να ανατρέψει τον «δίορο» έπρεπε να πάρει στην πλάτη του εκείνον τον παίκτη ο οποίος είχε αναποδογυρίσει τον «δίορο». Κατά την διαδρομή ο νικητής έκλεινε τα μάτια του ηττημένου με τα χέρια του. Υπάρχει και παραλλαγή του παιχνιδιού όπου στήνανε πλάκες ή μια πάνω στην άλλη και οι παίκτες τις χτυπούσαν με άλλη πλάκα και ονομαζόταν είτε τσουνιά είτε πλακίτσες και λούμπαρδα (Αντωνιάδης, 1994).





16. Ακινήτιδα: Ήταν παιχνίδι δύο ατόμων, όπου ο ένας καθόταν απέναντι από τον άλλον όρθιοι και ακίνητοι. Κάθε παίκτης προσπαθούσε σπρώχνοντας ή τραβώντας να μετακινήσει τον άλλον. Νικητής ήταν εκείνος που το κατάφερε. Το συναντάμε και με άλλες ονομασίες όπως: αποδιδρασκίνδα, σκούνημα και αγκωνιές (Αντωνιάδης, 1994).

17. Μυϊνδα: Το παιχνίδι αυτό είναι το σημερινό κρυφτό, όπου ο κρυμμένος έπρεπε να βρεί την ευκαιρία να τρέξει στη «φωλιά» ή «μάννα» και να «φτύσει» πριν από τον φύλακα. Υπάρχουν και άλλες ονομασίες όπως: κρύφτουλας, κρυφτάκι, κρύφτακος, κρυφτίτσι, κρυφίτσι, κρυφτούλι και κρυφτάκια (Αντωνιάδης, 1994).

18. Κυνδαλισμός: Η ονομασία του παιχνιδιού προέρχεται από τη λέξη κύνδαλο που σημαίνει ξύλινος πάσσαλος. Ο κάθε παίκτης έριχνε ένα παλούκι, με σκοπό να το μπήξει στο έδαφος και να σταθεί όρθιο, αλλά ταυτόχρονα και να χτυπήσει και το παλούκι του άλλου παίκτη για να του το πάρει. Έτσι προήλθε και λαϊκή παροιμία «Πάσσαλος πασσάλω εκρούεται». Υπήρχαν και άλλες ονομασίες για το παιχνίδι αυτό όπως είναι: παλούκια, καρφιά, αλαμάννα, μπηχιτιές, καζίκια και κράτη (Αντωνιάδης, 1994).

19. Κολλαβισμός: Ήταν παιχνίδι δύο ατόμων. Ένας παίκτης στεκόταν όρθιος και με τα χέρια του έκλεινε τα μάτια του. Ο άλλος παίκτης τον χτυπούσε και μετά τον ρωτούσε με ποιο χέρι τον χτύπησε (Αντωνιάδης, 1994).

20. Μπάλα: Το παιχνίδι αυτό παιζόταν με μια μπάλα. Ένα παιδί πετούσε με δύναμη την μπάλα στο έδαφος, εκείνη καθώς έσκαγε την έπιανε άλλο παιδί και έτσι συνεχιζόταν όλο το παιχνίδι. Η μπάλα ήταν φτιαγμένη από δέρματα ζώων (Αντωνιάδης, 1994).

21. Ψηλαφίνδα ή χαλκή μυιά: Ήταν η σημερινή τυφλόμυγα. Το συναντάμε και με τις εξής ονομασίες: τυφλοπάννι, τυφλοπαννιάρρα, τυφλός και μπούφος (Αντωνιάδης, 1994).



22. Χυτρίνδα: Είναι το σημερινό γύρω-γύρω. Το βρίσκουμε και με άλλες ονομασίες όπως: ψητό, παπαδίτσα, χύτρα, μυζηθρούλα, μπλαγόμεσο και φεσάς (Αντωνιάδης, 1994).

### 2.3.2 Βυζάντιο

Κατά την Βυζαντινή περίοδο το παιχνίδι έπαιζε πολύ σημαντικό ρόλο στην καθημερινή ζωή των παιδιών. Ήταν ένα μέσο ψυχαγωγίας αλλά και συγχρόνως ήταν ένα μέσο όπου τα παιδιά μάθαιναν να τηρούν τις παραδόσεις. Από διάφορες μελέτες που έχουν γίνει για την θέση του παιχνιδιού στους Βυζαντινούς χρόνους έχει ανακαλυφθεί ότι μέχρι τον 9<sup>ο</sup> μ.Χ αιώνα δεν υπάρχουν σημαντικές και αρκετές πληροφορίες για τον ρόλο του, ενώ αντίθετα μετά τον 11<sup>ο</sup> αιώνα μ.Χ το χρησιμοποιούσαν για την δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων (Γέρου, 1994).

Οι χώροι όπου έπαιζαν τα παιδιά, κυρίως τα αγόρια ήταν οι αυλές των σπιτιών και οι αλάνες. Τα κορίτσια έμεναν κατά κύριο λόγο στο σπίτι και πέραναν τον χρόνο τους με πήλινες, γύψινες ή κέρινες κούκλες και τις πλαγγόνες. Στα κορίτσια άρεσε να αναπαριστούν κοινωνικά γεγονότα όπως ο γάμος και η βάφτιση, αλλά και σκηνές της καθημερινότητας (Γέρου, 1994).

Παρακάτω αναφέρονται κάποια από τα παιχνίδια της Βυζαντινής Εποχής, τα οποία μοιάζουν αρκετά με αυτά της Αρχαιότητας:

1. Σείστρο: Ήταν ένα κρουστό όργανο από ξύλο, μέταλλο ή πηλό με έναν διαπεραστικό και ακαθόριστο ήχο. Αποτελούνταν συνήθως από μια χειρολαβή και ένα πεταλοειδές πλαίσιο (Γέρου, 1994).
2. Τσέρκι: Ήταν μια κατασκευή όπου τα παιδιά προσπαθούσαν να κυλήσουν έναν τροχό από ξύλο ή μέταλλο με τα χέρια ή χτυπώντας τον με ένα ξύλο. Κέρδιζε το παιδί που θα έφτανε πρώτο στο τέρμα (Γέρου, 1994).

3. Καρύδια: Χάραζαν πάνω στο χώμα μια ευθεία γραμμή και πάνω σε αυτήν τοποθετούσαν τα καρύδια στη σειρά. Ο κάθε παίκτης σημάδευε σκυφτός και όποιο καρύδι πετύχαινε και το έβγαζε έξω από την γραμμή το έπαιρνε. Μετά ξαναδοκίμαζε, αν αστοχούσε συνέχιζε ο επόμενος παίκτης. Το παιχνίδι τελείωνε όταν όλα τα καρύδια έβγαιναν έξω από την γραμμή (Γέρου, 1994).

4. Αμπάρα ή Αμπάριζα ή Αμπάρτζα: Ήταν ένα ομαδικό παιχνίδι όπου η κάθε ομάδα όριζε ένα δέντρο ή μια κολόνα για μάνα. Σκοπός του παιχνιδιού ήταν να προστατεύει η κάθε ομάδα τη μάνα της. Τα παιδιά αποφάσιζαν ή έβαζαν κλήρο, για το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Ένα από τα παιδιά της ομάδας έβγαινε στο χώρο ανάμεσα από τις μάνες (συνήθως στην αρχή έπαιζαν πιο αδύνατοι παίκτες) και παράλληλα έβγαινε και από την άλλη ομάδα ένα παιδί. Συναντιούνταν και προσπαθούσαν να αγγίξουν ο ένας τον άλλο. Όποιος προλάβαινε να χτυπήσει τον άλλο, τον αιχμαλώτιζε και τον οδηγούσε στη μάνα του. Ύστερα έβγαινε ένα παιδί από τη δεύτερη ομάδα και παράλληλα άλλο ένα από την πρώτη. Έπαιζαν με τον ίδιο τρόπο, μέχρι να φτάσουν στον τελευταίο παίκτη. Ο τελευταίος που έμενε, προσπαθούσε να προστατεύσει τη μάνα. Από την άλλη ομάδα μπορούσαν να του επιτεθούν δύο αντίπαλοι, όχι περισσότεροι. Μπορούσε να προσπαθήσει να ελευθερώσει τους αιχμάλωτους συμπαίκτες του για να τον βοηθήσουν, με ένα άγγιγμα. Τότε αυτοί φώναζαν: «Παίρνω αμπάριζα και βγαίνω και κανένα δεν το λέω» (Γέρου, 1994).

### **2.3.3 Μεσαίονας και Αναγέννηση**

Τα παιχνίδια πριν από το 1600 και μετά είναι επηρεασμένα από την Ρώμη, την Ελλάδα, την Δυτική Ευρώπη υπάρχουν όμως και αρκετά που προέρχονται από την Αίγυπτο. Τα παιχνίδια αυτά ήταν κυρίως επιτραπέζια, ζάρια και ξύλινες κατασκευές. Την εποχή εκείνη η οικονομική κατάσταση των περισσότερων κοινωνικών τάξεων ήταν πενιχρή και δεν υπήρχε δυνατότητα αγοράς των παιχνιδιών για αυτό και τα κατασκεύαζαν μόνο τους. Τα υλικά που χρησιμοποιούσαν κυρίως ήταν από ξύλο, από πυλό, από σπάγκο, από δέρματα ζώων και από διάφορα παλιά πανιά και ρούχα. Δεν έχουν διασωθεί πολλά παιχνίδια από την εποχή εκείνη (Αντωνιάδης, 1994).

### 2.3.4 Τουρκοκρατία

Τα παιχνίδια κατά την περίοδο της Τουρκοκρατίας ήταν εμπνευσμένα κατά κύριο λόγο από την Αρχαία Ελλάδα, από το Βυζάντιο αλλά και από άλλες διάφορες εθνικότητες. Η περιοχή όπου έπαιζαν ονομαζόταν αλώνι. Τα παιχνίδια που έπαιζαν συνήθως ήταν το κλέφτικο, ο πετροπόλεμος, και το κυνηγητό. Τα κορίτσια συνήθιζαν να παίζουν σε εξωτερικό χώρο παιχνίδια όπως η τυφλόμυγα, το κουτσό, η πινακωτή, η μέλισσα. Έφτιαχναν και διάφορες κούκλες από ξύλο, κεριά, ύφασμα, παλιά πανιά, βαμβάκι και μαλλί ζώων. Η πιο χαρακτηριστική κούκλα της εποχής εκείνης ήταν η Κουτσούνα (Αντωνιάδης, 1994).

### 2.3.5 Νεότερη Εποχή

Η εποχή αυτή είχε πολύ άσχημες αναμνήσεις. Τα χρόνια της Κατοχής 1940 - 1944 εξαθλίωσαν τους ανθρώπους. Η έλλειψη σε όλους τους τομείς επιβίωσης ήταν αισθητή. Η ανύπαρκτη τροφή και ένδυση έκαναν τους ανθρώπους καχεκτικούς και ρακένδυτους. Τα παιδιά αδύνατα και αδύναμα ζούσαν υπό τον φόβο του θανάτου. Κατάφεραν να επιβιώσουν χάρη στη λιγοστή τροφή αλλά κυρίως χάρη στο παιχνίδι. Το παιχνίδι τους έκανε να ξεχνούν την τρομερή πραγματικότητα στην οποία ζούσαν και τους έκανε να νιώθουν χαρά και ελευθερία (Προκόβας, 2010).

Τα μεταπολεμικά χρόνια που ακολούθησαν ήταν πολύ δύσκολα καθώς οι τραγικές συνθήκες διαβίωσης ανάγκαζαν τα παιδιά να εργαστούν, ώστε να μπορούν και αυτά να προσφέρουν στην οικογένεια. Παρόλο όμως τον φόρτο εργασίας τα παιδιά δεν ξεχνούσαν ποτέ την ηλικία τους και τι σήμαινε το παιχνίδι για αυτά. Πάντα έβρισκαν λίγο χρόνο για να παίξουν με τους φίλους τους και να ξεχάσουν για λίγο την πραγματικότητα και τα προβλήματα τους. Συνήθως έφτιαχναν δικά τους παιχνίδια με την βοήθεια των γονιών τους από απλά υλικά όπως ξύλα, κουτιά από γάλα, πακέτα τσιγάρων, χαρτιά και πανιά, κουτιά από κονσέρβες και οτιδήποτε πολεμικό υλικό. Τα παιχνίδια ήταν κατά κύριο λόγο ομαδικά. Τα κορίτσια έπαιζαν κυρίως με αυτοσχέδιες κούκλες που έφτιαχναν σπίτι. Τα αγόρια από την άλλη, έφτιαχναν αυτοσχέδιες μπάλες με τις οποίες έπαιζαν συνέχεια (Προκόβας, 2010).

Περίπου στα μέσα του 20<sup>ου</sup> αιώνα και μέχρι τα τέλη του έκαναν την εμφάνιση τους παιχνίδια που παίζονται μέχρι και σήμερα. Πιο συγκεκριμένα :

1. Γύρω-γύρω όλοι: Τα παιδιά σχημάτιζαν ένα κύκλο και έβαζαν το πιο μικρό στη μέση. Πιάνονταν μετά από τα χέρια και γύριζαν γύρω-γύρω και τραγουδούσαν.
2. Μουσικές καρέκλες: Οι καρέκλες ήταν σχηματισμένες σε κύκλο και ακουγόταν μουσική. Την ώρα που σταμάταγε η μουσική τα παιδιά έπρεπε να κάτσουν στις καρέκλες. Οι καρέκλες όμως ήταν λιγότερες από τα παιδιά. Το παιδί που έμενε όρθιο έβγαινε από το παιχνίδι και αφαιρούνταν και μια καρέκλα.
3. Σπασμένο τηλέφωνο: Ο ένας ξεκινούσε λέγοντας μια φράση στον άλλον και έτσι το μήνυμα περνούσε από στόμα σε στόμα και ο τελευταίος ανακοίνωνε την φράση.
4. Παντομίμα: Ένα παιδί μιμούταν και οι άλλοι έπρεπε να καταλάβουν τι ακριβώς παριστάνει.
5. Μπίζ: Ένα παιδί είχε γυρισμένο την πλάτη και προσπαθούσε να καταλάβει ποιος τον χτύπησε στη πλάτη.
6. Η μικρή Ελένη: Τα κορίτσια σχημάτιζαν έναν κύκλο, που κοιτάζει προς τα μέσα. Στο κέντρο καθόταν ένα κοριτσάκι που έκανε ότι έκλαιγε. Τα άλλα γυρίζουν γύρω-γύρω και τραγουδούν.
7. Μακριά γαιδούρα: Μερικά παιδιά ήταν σκυμμένα σε σειρά και κάποια άλλα πηδάγανε από πάνω με σκοπό να τους ρίξουν κάτω.
8. Δεν περνάς κυρά-Μαρία: Τα κορίτσια πιάνονταν από το χέρι σχηματίζοντας έναν κύκλο, ενώ ένα κορίτσι μεγαλύτερο από τα άλλα, κυρά-Μαρία, στεκόταν στη μέση. Αρχίζαν να τραγουδούν και να γυρίζουν γύρω-γύρω, ενώ η κυρά-Μαρία προσπαθούσε να περάσει ανάμεσα τους.
9. Σακουλοδρομίες: Ήταν ένας αγώνας τρεξίματος αλλά τα πόδια των παιδιών ήταν μέσα σε σακούλες.
10. Σκοινάκι: Παιζόταν από τρία άτομα, τα δύο κρατούσαν το σκοινί και το γυρνούσαν γύρω από το τρίτο σκοινί. Το παιδί έπρεπε να πηδάει το σκοινί συνέχεια. Αν το παιδί πατούσε το σκοινί τότε άλλαζε θέση με άλλο παιδί (Προκόβας, 2010).

### 2.3.6 Σύγχρονη Εποχή

Στη σημερινή εποχή η έννοια του παιχνιδιού έχει διαφοροποιηθεί αρκετά από παλαιότερα και αυτό οφείλεται στην τεράστια αφθονία των παιχνιδιών που έχουν τα παιδιά στην διάθεση τους, στην παγκοσμιοποίηση, στον καταναλωτισμό και στην διαφήμιση. Σήμερα έχει εξαφανιστεί το υπαίθριο παιχνίδι. Οι αλάνες έχουν μειωθεί αρκετά και στην θέση τους έχουν αντικατασταθεί τεράστιες πολυκατοικίες. Τα παιδιά έχουν αποκοπεί από το φυσικό περιβάλλον καθώς είναι εγκλωβισμένα στα διαμερίσματα των πόλεων. Έχουν ξεχάσει έτσι την σχέση τους με την φύση, το δάσος ακόμα και με την γειτονιά. Τα άπειρα αυτοκίνητα έχουν αποκλείσει τους δρόμους, οι γονείς φοβούνται πλέον να αφήνουν τα παιδιά να παίζουν μόνα τους καθώς οι γειτονιές είναι επικίνδυνες. Ο χώρος μέσα σε ένα διαμέρισμα είναι περιορισμένος. Το μικρό μπαλκόνι με κάγκελα δεν δίνει την δυνατότητα στο παιδί να παίξει όπως το επιθυμεί (Παπαδημητρακόπουλος, 1992).

Όλα αυτά έχουν σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να στρέφονται στη χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ο ηλεκτρονικός εθισμός έχει ως απόρροια την συνεχή παραμονή του παιδιού στο σπίτι γεγονός που δημιουργεί πληθώρα προβλημάτων τόσο υγείας όσο και κοινωνικότητας (Παπαδημητρακόπουλος, 1992).

Η σημερινή εποχή είναι η εποχή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού. Από τον 20<sup>ο</sup> αιώνα άρχισαν οι εισαγωγές παιχνιδιών. Το πιο χαρακτηριστικό βιομηχανοποιημένο παιχνίδι ήταν οι κούκλες, οι οποίες είχαν κάποια από τα γνωρίσματα ενός παιδιού όπως γέλιο και κλάμα. Ακολούθησαν αρκετά παιχνίδια όπως τα παζλ, τα πλαστικά τουβλάκια τα λεγόμενα Lego ή Playmobil. Διάφορα επιτραπέζια παιχνίδια, τα αυτοκινητάκια και τα τρενάκια και παιχνίδια με ήχους κυρίως για τις μικρές ηλικίες (Παπαδημητρακόπουλος, 1992).

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3<sup>ο</sup>**

### **ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ**

#### **3.1 Οι κατηγορίες του παιχνιδιού**

##### **Το ατομικό**

Ατομικά είναι κυρίως τα παιχνίδια μέχρι και το τρίτο έτος ηλικίας. Στην ηλικία αυτή τα παιδιά παίζουν συνήθως εγωκεντρικά χωρίς να δίνουν σημασία για το τι γίνεται γύρω τους. Μέσα από το ατομικό παιχνίδι το νήπιο αποκτά υπομονή, εφευρετικότητα και αρχίζει να αναγνωρίζει την ύπαρξη του. Όταν το παιδί παίζει μόνο του αναπτύσσει καινούργιες δεξιότητες ή εξασκεί τις ήδη υπάρχουσες, νιώθει ελεύθερο και ανεξάρτητο αφού δεν έχει κάποιον να το παρατηρεί (Κάππας, 2005).

##### **Το παράλληλο**

Τα παιδιά στην ηλικία των δύο ετών αρχίζουν να παίζουν δίπλα από άλλα παιδιά ακόμα και αν δεν παίζουν μαζί. Έτσι το παιχνίδι γίνεται πιο διασκεδαστικό ακόμα και αν δεν παίζουν μαζί (Αντωνιάδης, 1994).

##### **Το αυθόρμητο**

Το αυθόρμητο παιχνίδι αποτελεί το αρωγό μέσω του οποίου τα παιδιά βλέπουν τον κόσμο και μιλούν για αυτόν. Τα αυθόρμητα ή ελεύθερα παιχνίδια βοηθούν τα παιδιά να αναγνωρίζουν τον εαυτό τους και συνεπώς την προσωπικότητα τους. Κατά την διάρκεια ενός αυθόρμητου παιχνιδιού τα παιδιά έρχονται σε επαφή και με την φύση την εξερευνούν με τον δικό τους τρόπο λειτουργώντας είτε ατομικά είτε ομαδικά (Κάππας, 2005).

##### **Το ομαδικό**

Το ομαδικό αρχίζει από την ηλικία των τριών ετών όταν τα παιδιά αρχίζουν να παίζουν σε αρκετά μαζί. Μέσα από το ομαδικό παιχνίδι το παιδί έρχεται αντιμέτωπο με τις δυνατότητες του και τις συγκρίνει με των συνομηλίκων του

ενισχύοντας έτσι την αυτοπεποίθηση του. Επιπλέον, το βοηθάει να εξαλείψει τον εγωκεντρισμό που τον διακατέχει εφόσον δεν έχει έρθει ξανά σε επαφή με παιδιά σε παιχνίδι για να μάθει να ξεχωρίζει ότι πλέον παίζουμε ομαδικά και όχι ατομικά. Ασκείται στις έννοιες της πειθαρχίας καθώς πρέπει να υπακούει τους κανόνες του κάθε παιχνιδιού και της συνεργασίας. Το παιδί μέσα από τα ομαδικά παιχνίδια λειτουργεί σαν μια μικρή κοινωνική ομάδα όπου τηρούνται οι κανόνες από όλους τους παίκτες έτσι ώστε να υπάρχει δικαιοσύνη και σεβασμός. Μαθαίνει να θυσιάζει τις ατομικές του προτιμήσεις για το καλό της ομάδας. Τέλος, έχει παρατηρηθεί ότι το παιδί που έρχεται σε επαφή με ομαδικά παιχνίδια αναπτύσσεται αρμονικά τόσο συναισθηματικά όσο και νοητικά (Αντωνιάδης, 1994).

### **Το κατευθυνόμενο**

Το κατευθυνόμενο παιχνίδι ή το παιχνίδι των κανόνων εμφανίζεται κυρίως στη προσχολική και στη παιδική ηλικία και χαρακτηρίζεται από κάποιους κανόνες, τους οποίους τα παιδιά πρέπει να τους τηρούν (Κάππας, 2005).

Με το παιχνίδι των κανόνων τα παιδιά εποπτεύονται πιο εύκολα. Επίσης, πολλές είναι οι φορές όπου οι παιδαγωγοί συμμετέχουν στο παιχνίδι μαζί με τα παιδιά. Όσο μεγαλώνουν τα παιδιά το παιχνίδι γίνεται πιο οργανωμένο και μπορούν πιο εύκολα να τηρούν τους κανόνες του παιχνιδιού (Κάππας, 2005).

## **3.2 Τα είδη του παιχνιδιού**

### **Το παιχνίδι του ενστίκτου**

Η πρώτη δύναμη που κινεί κάθε έμψυχο ον είναι ένστικτο. Το ένστικτο ενός νηπίου παράγει ενέργεια, η οποία το πιέζει και το οδηγεί στην κίνηση. Ως ενστικτώδη παιχνίδια μπορούν να χαρακτηριστούν το τρέξιμο και η μίμηση και περίπου στην ηλικία του τέταρτου έτους η φαντασία με ροπή σε κάτι θαυμαστό (Αντωνιάδης, 1994).



### **Το φυσικό παιχνίδι**

Τα φυσικά παιχνίδια έχουν δοκιμασίες έτσι ώστε τα παιδιά να γυμνάζουν το σώμα τους. Είναι κυρίως παιχνίδια δύναμης, ισορροπίας, ταχύτητας, επιδεξιότητας και σκληραγώγησης (Κάππας, 2005).

### **Το παιχνίδι ευκινησίας**

Τα παιχνίδια ευκινησίας βοηθάνε τα παιδιά να αναπτύξουν την ταχύτητα των κινήσεων τους και την βέλτιστη ευκαμψία των οργάνων τους (Αντωνιάδης, 1994).

### **Το παιχνίδι ταχύτητας**

Τα παιχνίδια ταχύτητας προσελκύουν τα παιδιά γιατί έχουν να κάνουν με φυσική δύναμη. Αυτό δημιουργεί στα παιδιά έναν υγιή ανταγωνισμό για το ποιος θα φτάσει πρώτος ή ποιος θα πιάσει τον άλλον (Αντωνιάδης, 1994).

### **Το παιχνίδι ισορροπίας**

Στα παιχνίδια ισορροπίας υπάρχει ένα είδος μυϊκής δύναμης. Τα παιδιά πρέπει να δείχνουν πολύ προσοχή προκειμένου και να μην πέσουν αλλά και να ακούν τις εντολές του κάθε παιχνιδιού ώστε να τις εκτελούν σωστά. Υπάρχει δηλαδή ένας διπλός συνδυασμός που τα βοηθάει να εξελιχθούν τόσο σωματικά όσο και γνωστικά και πνευματικά (Αντωνιάδης, 1994).

### **Το πνευματικό παιχνίδι**

Τα πνευματικά παιχνίδια βοηθάνε τα παιδιά να εξασκήσουν τις πνευματικές τους ικανότητες. Η επίμονη προσπάθεια που καταβάλει το παιδί για το λύσει του κεντρίζει το ενδιαφέρον και δημιουργεί ένα ευχάριστο συναίσθημα που το παροτρύνει μέχρι να βρει το τέλος. Τέτοια παιχνίδια είναι η παρατήρηση εικονογραφημένων βιβλίων, οι λεκτικές ασκήσεις, παιχνίδια λογισμού και εφευρέσεως, τα λογοπαίγνια, τα παιχνίδια προσοχής και μνήμης και τα συνδυαστικά (Αντωνιάδης, 1994).

### **Το παιχνίδι της προσοχής**

Τα παιχνίδια της προσοχής έχουν ως κύριο σκοπό να εκπαιδεύσουν τα παιδιά στην παρατήρηση. Πρέπει να διατηρούν την προσοχή τους και να δίνουν απαντήσεις

όταν τους ζητηθεί. Με αυτό τον τρόπο εξασκούνται στην προσήλωση που πρέπει να δείχνουν στο κάθε παιχνίδι αλλά και στη γνωστική τους ικανότητα (Κάππας, 2005).

### **Το θεατρικό παιχνίδι**

Το θεατρικό παιχνίδι είναι μια πολύ καλή ευκαιρία ώστε το παιδί να έρθει σε επαφή με την τέχνη και ιδιαίτερα με το θέατρο. Μέσω του θεάτρου το παιδί ανακαλύπτει παίζοντας ένα ρόλο. Του δίνεται η δυνατότητα να εκφράζεται ελεύθερα και να ανακαλύπτει καινούργιους τρόπους επικοινωνίας μέσω των συναισθημάτων του. Αυτό το οποίο κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών και θέλουν να ασχολούνται συνέχεια είναι το γεγονός ότι τις περισσότερες φορές το θέμα του θεατρικού παιχνιδιού το επιλέγουν τα ίδια τα παιδιά. Παίρνουν τους ρόλους που τους αρέσει περισσότερο, στήνουν τα κατάλληλα σκηνικά, μεταμφιέζονται και επιλέγουν τον χώρο δράσης του θεατρικού. Τέλος, το θεατρικό παιχνίδι βοηθάει το παιδί στο να αποβάλλει την επιθετικότητα του, να αποκτήσει ηρεμία και γαλήνη και να απελευθερώνει την φαντασία χωρίς κανείς να το κρίνει και να το αξιολογεί (Κουρετζής, 1991).

### **Το παιχνίδι της πονηρίας**

Τα παιχνίδια πονηρίας είναι συνυφασμένα με τα παιχνίδια κίνησης προσθέτοντας όμως και το χαρακτηριστικό της νοημοσύνης. Τέτοια παιχνίδια είναι το κρυφτό, το κυνηγητό και τα παιχνίδια προσποίησης (Κάππας, 2005).

### **Το παιχνίδι δύναμης**

Τα παιχνίδια δύναμης απασχολούν κυρίως τα αγόρια γιατί σε αυτά βρίσκουν την ευχαρίστηση να επιδεικνύουν την δύναμη τους. Τα αγόρια συνήθως μιμούνται από πολύ νωρίς μεγαλόσωμους και δυνατούς ήρωες επηρεαζόμενα από διάφορα παραμύθια ή και παιδικά. Σε αυτά τα παιχνίδια οι παιδαγωγοί πρέπει να είναι πολύ προσεκτικοί καθώς τα παιδιά χτυπάνε χωρίς να το θέλουν (Κάππας, 2005).

### **Το μιμητικό παιχνίδι**

Στα μιμητικά παιχνίδια τα παιδιά μιμούνται οτιδήποτε τα περιβάλλει αλλά κυρίως σκηνές της καθημερινής ζωής. Το μιμητικό παιχνίδι έχει μεγάλη σημασία στη ζωή των παιδιών καθώς στην ηλικία που βρίσκονται δεν μπορούν να ξεχωρίσουν το φανταστικό από το πραγματικό κόσμο (Μετοχιανάκη, 2013).

### **Το φανταστικό παιχνίδι**

Το φανταστικό παιχνίδι αρχίζει από δεύτερο έτος του παιδιού και στην αρχή μπορεί να θεωρηθεί μιμητικό. Τα παιδιά μέσω του φανταστικού παιχνιδιού δραματοποιούν περιστατικά της καθημερινότητας όπως μαγειρεύουν, αγοράζουν και πουλάνε, τρώνε και φροντίζουν μωρά που είναι άρρωστα. Αρκετές φορές το φανταστικό παιχνίδι ανταμείβει το παιδί για μια αποτυχημένη δραστηριότητα που τυχόν είχε και με αυτό τον τρόπο εκδηλώνει τις ανησυχίες του (Γέρου, 1994).

### **Το παιχνίδι αρρένων και θηλέων**

Το παιχνίδι αυτό κατηγοριοποιούνται ανάλογα με το φύλο του παιδιού. (Μετοχιανάκη, 2013)

### **Το δραματικό παιχνίδι**

Το δραματικό παιχνίδι έχει τις ρίζες του στο αισθησιοκινητικό παιχνίδι. Το παιδί από την απλή εξερεύνηση των αντικειμένων περνάει σταδιακά στην συμβολική τους μεταμόρφωση και από το παιχνίδι με τα αντικείμενα στο παιχνίδι με τους ρόλους. Το δραματικό παιχνίδι αρχικά στηρίζεται στη μίμηση της πραγματικότητας και της καθημερινότητας και αργότερα με την ανάπτυξη της φαντασίας του παιδιού προστίθεται το στοιχείο της αναπαράστασης της πραγματικότητας (Παπλωματά, 2004).

### **Το συμβολικό παιχνίδι**

Το συμβολικό παιχνίδι εμφανίζεται προς το τέλος της βρεφικής ηλικίας . Το παιδί έχει την τάση να μιμείται διάφορες καταστάσεις και γεγονότα τα οποία βρίσκονται μόνο στη φαντασία του. Το συμβολικό παιχνίδι είναι ατομικό αλλά και φανταστικό παιχνίδι, το οποίο βοηθάει το παιδί να ανακαλύψει καλύτερα τον εαυτό του αλλά συμβάλλει και στην εξέλιξη του μέσα από τις διάφορες μιμητικές καταστάσεις (Μετοχιανάκη, 2013).

### **Το παιχνίδι άσκησης**

Τα παιχνίδια άσκησης εμφανίζονται από τους πρώτους κιόλας μήνες της ζωής του παιδιού και ανήκει στη κατηγορία των λειτουργικών παιχνιδιών λόγω της

μεγάλης σημασίας του στη ψυχοσωματική εξέλιξη του. Τα παιχνίδια αυτά αρχίζουν με φωνητικές και κινητικές εκδηλώσεις και στη συνέχεια προστίθενται σταδιακά απλές κινήσεις με την βοήθεια διαφόρων αντικειμένων από το εξωτερικό περιβάλλον (Μετοχιανάκη, 2013).

### **Το μουσικό παιχνίδι**

Τα μουσικά παιχνίδια είναι δραστηριότητες οι οποίες οργανώνονται για ψυχαγωγικούς κυρίως λόγους, που παρέχουν μουσική και κίνηση. Το μουσικό παιχνίδι συμβάλλει στην κοινωνικοποίηση του παιδιού καθώς χρειάζεται ομαδική συνεργασία για να παίξει. Αυτά τα παιχνίδια πάντα κεντρίζουν το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς συνοδεύεται από μουσική ή από διάφορους ήχους, που δίνουν το σύνθημα για να ξεκινήσει ή να τελειώσει το παιχνίδι ή ο γύρος (Δογάνη, 2012).

### **Το σιωπηλό παιχνίδι**

Σε αυτό το είδος του παιχνιδιού το παιδί παρατηρεί εικόνες σε βιβλία, παίζει με τα παιχνίδια του, ζωγραφίζει και γενικότερα ασχολείται με δραστηριότητες που στοχεύουν περισσότερο στην απόλαυση και λιγότερο στο αποτέλεσμα (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

### **Το παιχνίδι κατασκευών / δομικό παιχνίδι**

Η ασχολία με τα παιχνίδια κατασκευών απαιτεί από τα παιδιά να χρησιμοποιούν τα αντικείμενα και τα υλικά με τα χέρια τους, έχοντας ως σκοπό να δημιουργήσουν διάφορες κατασκευές (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

### **Το γλωσσικό παιχνίδι**

Το γλωσσικό παιχνίδι χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: α) στο παιχνίδι που δίνει έμφαση σε γλωσσικά στοιχεία όπως για παράδειγμα είναι η αναζήτηση σωστών συνωνύμων και β) επικοινωνιακά γλωσσικά παιχνίδια που στοχεύουν στην επικοινωνία μεταξύ των παικτών και στην έκφραση και ανταλλαγή ιδεών (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

### **Το δημιουργικό παιχνίδι**

Το δημιουργικό παιχνίδι απαρτίζεται από ασχολίες που έχουν σχέση με τη ζωγραφική, την μουσική, το χορό, την επίλυση γρίφων και δραστηριότητες με πηλό, πλαστελίνη, άμμο και άλλα υλικά. Το παιχνίδι αυτό διακρίνεται σε τέσσερις τύπους παιχνιδιών: 1) παιχνίδι φαντασίας

2)παιχνίδι προσομοίωσης

3)παιχνίδι ρόλων

4)παντομίμα (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

### **Το παιχνίδι με κανόνες**

Αυτού του είδους το παιχνίδι έχει συγκεκριμένους κανόνες τους οποίους πρέπει να ακολουθήσει το παιδί γιατί έτσι μαθαίνει να λειτουργεί κοινωνικά αποδεκτά ως ενήλικας (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

### **Το λειτουργικό παιχνίδι**

Το παιχνίδι αυτό στοχεύει στην λειτουργική άσκηση του σώματος των παιδιών μέσω της σωματικής κίνησης και διακρίνεται σε: 1) παιχνίδια αισθήσεως, 2) παιχνίδια κινήσεως και 3) παιχνίδια ανώτερων ψυχικών λειτουργιών (Μετοχιανάκη, 2013).

### **Το ηλεκτρονικό παιχνίδι**

Όλο και περισσότεροι εκπαιδευτικοί ανά τον κόσμο εξετάζουν την παιδαγωγική αξία των βιντεοπαιχνιδιών και πως μέσα από αυτά τα παιδιά μπορούν να μάθουν. Τα παιχνίδια για ηλεκτρονικούς υπολογιστές, μπορούν να αποτελέσουν ισχυρά εργαλεία για τη στήριξη της μάθησης. Όσον αφορά τα εκπαιδευτικά οφέλη από τη χρήση παιχνιδιών, διάφορες θετικές επιδράσεις επισημαίνονται από διαφορετικούς ερευνητές σε διάφορους τομείς: η κινητοποίηση και η δυναμική της τάξης, η προσοχή και η συγκέντρωση στη μάθηση και η αυτοεκτίμηση. Επιπλέον, τα βιντεοπαιχνίδια για πολλούς εκπαιδευτικούς θεωρούνται πολύτιμο μέσο για την προώθηση της συνεργατικής μάθησης. Πολλοί ερευνητές διερευνούν το είδος της γνώσης που αποκτάται και τις δεξιότητες που αναπτύσσονται στην πράξη από τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών σε διάφορους τομείς. Οι οπτικές δεξιότητες φαίνεται να βελτιώνονται με τη χρήση βιντεοπαιχνιδιών ενώ οι ορθογραφικές, και γραμματικές

ικανότητες φαίνεται να ενισχύονται (Bottino & Ott, 2006). Άλλα ευρήματα υποδεικνύουν ότι τα παιχνίδια υπολογιστών μπορούν να είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικά στην αύξηση της εκμάθησης των παιδιών και της απόλαυσης των μαθηματικών. Πολλοί εκπαιδευτικοί αναγνωρίζουν ότι η εκπαιδευτική χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών έχει σημαντικό αντίκτυπο στις γνωστικές δεξιότητες των παιδιών, που γενικά θεωρούνται πολύπλοκες δεξιότητες σκέψης στην επίλυση προβλημάτων (Sandford & Williamson, 2005). Παρόλο που πολλές μελέτες υπογραμμίζουν τη δυνατότητα των παιχνιδιών ηλεκτρονικών υπολογιστών για εκπαίδευση και εκμάθηση, επισημαίνονται επίσης οι πιθανές αρνητικές επιπτώσεις των ψηφιακών παιχνιδιών στο περιβάλλον της τάξης. Αυτά περιλαμβάνουν το γεγονός ότι τα παιχνίδια αυτά μπορεί να είναι χρονοβόρα και συχνά είναι υπερβολικά πολύπλοκα για το περιβάλλον της τάξης, με αποτέλεσμα να χαθεί η εκπαιδευτική εστίαση. Οι εκπαιδευτικοί συχνά θεωρούν τα παιχνίδια ως απλά διασκεδαστικά και όχι ως χρήσιμα εκπαιδευτικά εργαλεία εν μέρει επειδή δεν είναι απαραίτητα εύκολο να αναλύσουμε και να εκτιμήσουμε τι συμβαίνει σε ένα περιβάλλον ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Εάν αυτή η κατηγορία παιχνιδιών πρόκειται να χρησιμοποιηθεί σε σχολικό περιβάλλον, είναι σημαντικό να εξεταστεί πολύ προσεκτικά το κάθε προϊόν (Bottino & Ott, 2006).

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4<sup>ο</sup>**

### **ΘΕΩΡΙΕΣ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ**

#### **4.1. Θεωρία προπαρασκευαστικής εξασκήσεως**

Υποστηρικτής της θεωρίας αυτής ήταν ο Karl Groos, ο οποίος υποστήριζε ότι το παιχνίδι είναι μέσο άσκησης σωματικών και πνευματικών δεξιοτήτων οι οποίες είναι απαραίτητες για την ενήλικη ζωή του παιδιού. Τα παιδιά χρησιμοποιούν το παιχνίδι για να εξασκηθούν στα καθήκοντα και στις απαιτήσεις της ζωής τους ως ενήλικοι, καθώς και για να ικανοποιήσουν το ένστικτό τους για την επιβίωση. Έβλεπε δηλαδή ως σκοπό του παιχνιδιού την άσκηση και την ανάπτυξη φυσικών, πνευματικών και ηθικών λειτουργιών που είναι απαραίτητες για την επιβίωσή του ως ενήλικας. Η αδυναμία της συγκεκριμένης θεωρίας εντοπίζεται στο γεγονός ότι αγνοεί την σκόπιμη προσπάθεια του παιδιού μέσα στο παιχνίδι (Μετοχιανάκη, 2013).

#### **4.2. Θεωρία της επιτυχίας και της εξάρσεως του «Εγώ»**

Σύμφωνα με την θεωρία μέσα από το παιχνίδι το παιδί αναγνωρίζει και αναδεικνύει τις ικανότητές του. Κατακτώντας επιτυχίες και νίκες παίζοντας, το παιδί νιώθει χαρούμενο, ικανό, επιτυχημένο και αποκτά περισσότερη αυτοπεποίθηση και πίστη στον εαυτό του. Συμβάλλοντας έτσι στην ενδυνάμωση και ενθάρρυνση της ψυχικής του υγείας. Οπαδοί της θεωρίας αυτής υπήρξαν ο P. Janet και ο J. Chateau. Η θεωρία αυτή χαρακτηρίζεται ως ανεπαρκής καθώς δεν μπορεί να εξηγήσει όλα τα είδη του παιχνιδιού (Μετοχιανάκη, 2013).

#### **4.3. Θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας**

Κατά την θεωρία αυτή οι άνθρωποι είναι εκ φύσεως εφοδιασμένοι με μεγάλα ποσά ενέργειας τα οποία απαιτούνται για την επιβίωσή τους. Όταν η ενέργεια αυτή δεν καταναλώνεται για τις ανάγκες της επιβίωσης η συσσωρευμένη αυτή ενέργεια, πιέζει το παιδί και αναζητά διέξοδο, την οποία βρίσκει τελικά στο παιχνίδι, αφού του δίνεται η ευκαιρία να την χρησιμοποιήσει (Kieff & Casbergue, 2017). Παίζοντας το παιδί κατορθώνει να εκλύσει αυτήν την ενέργεια με αποτέλεσμα να νιώθει χαρούμενο, ανακουφισμένο και να αποκτήσει την ψυχική του ηρεμία. Οπαδοί της ήταν οι Schiller και Spencer. Η θεωρία αυτή αποτυγχάνει να εξηγήσει την άρνηση του παιδιού να εγκαταλείψει το παιχνίδι ακόμα και όταν το παιδί είναι κουρασμένο,

όπως επίσης και το γεγονός ότι υπάρχουν παιχνίδια που δεν χρειάζονται έντονη ενεργητικότητα (Μυλωνά, 2016).

#### **4.4. Θεωρία του αταβισμού ή του προγονισμού**

Στηρίζεται στην αρχή του Haeckel, ότι η ανάπτυξη του παιδιού νοείται ως μία μικρής διάρκειας επανάληψη της εξελικτικής πορείας του ανθρώπινου είδους. Η επανάληψη αυτή επιτυγχάνεται μέσω του παιχνιδιού, καθώς αποτελεί το σημείο στο οποίο συνεβρίσκονται η ανάπτυξη των παιδιών και η ανάπτυξη των προγόνων τους. Σύμφωνα με την θεωρία αυτή η πρόοδος που σημειώνει το παιδί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού παρομοιάζεται με τα επίπεδα εξέλιξης του ανθρώπου. Υποστηρικτής της θεωρίας του αταβισμού ήταν ο Stanley Hall. Η θεωρία αυτή εξηγεί την σειρά εμφάνισης των διαφορετικών τύπων παιχνιδιών που παίζουν τα παιδιά, αλλά αδυνατεί να εξηγήσει το μιμητικό παιχνίδι καθώς και το στοιχείο του αυθορμητισμού στο παιχνίδι (Kieff & Casbergue, 2017).

#### **4.5. Ψυχαναλυτική θεωρία ή θεωρία Κάθαρσης**

Υποστηρίζει ότι το παιδί χρησιμοποιεί το παιχνίδι για να εκδηλώσει ανεκπλήρωτες επιθυμίες και καταπιεσμένα ένστικτα. Κύριοι υποστηρικτές της είναι ο Freud και ο Erikson (Μετοχιανάκη, 2013). Ο Freud θεώρησε ότι το παιδί επιδίδεται στο παιχνίδι επειδή του προσφέρει συναισθηματική απελευθέρωση από επώδυνα γεγονότα και συγκινησιακές καταστάσεις (κάθαρση). Ο Erikson εκτός από την συμβολή του παιχνιδιού στην ψυχική κάθαρση του παιδιού, έβλεπε το παιχνίδι ως ένα μέσο που συμβάλει στην γνωστική ανάπτυξή του, καθώς βοηθά το παιδί στην καλύτερη κατανόηση του κόσμου γύρω του, αρχίζοντας με το σώμα του, συνεχίζοντας με τον χειρισμό των αντικειμένων γύρω του, και τέλος με την ανάπτυξη κοινωνικής του συμπεριφοράς. Ακόμα και οι δύο πιστεύουν ότι με το παιχνίδι μαθαίνει να ελέγχει το περιβάλλον του μόνο του, καθώς έρχεται αντιμέτωπο με καταστάσεις και γεγονότα που του προκαλούν άγχος και φόβο, και καταφέρνει να ξεπεράσει αυτές τις τραυματικές εμπειρίες αποκτώντας τον έλεγχο των καταστάσεων και των συναισθημάτων αυτών μέσω του πειραματισμού και του σχεδιασμού στο παιχνίδι (Kieff & Casbergue, 2017). Επίσης η θεωρία αυτή υπογραμμίζει ότι το παιχνίδι δίνει την ευκαιρία στο παιδί να εκπληρώσει τις βαθύτερες προσδοκίες του και να πλάσει την προσωπικότητά του. Η αδυναμία της εντοπίζεται στο γεγονός ότι



δεν συμπεριλαμβάνει το κοινωνικό παράγοντα του παιχνιδιού καθώς και ότι δίνει έμφαση κυρίως στο παρελθόν και πολύ λιγότερο στο μέλλον (Παπαδιονυσίου, 2014).

#### 4.6. Γνωστικές θεωρίες

##### Θεωρία Piaget

Σύμφωνα με τον Piaget το παιδί μέσα από το παιχνίδι έρχεται αντιμέτωπο με νέες καταστάσεις και εμπειρίες που του προσφέρουν πλήθος ερεθισμάτων και πληροφοριών για τον εξωτερικό κόσμο. Με την κατανόηση και την κατάκτηση αυτών των πληροφοριών το παιδί οδηγείται στην μάθηση. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται διαδικασία της αφομοίωσης (Αυγητίδου, 2001). Θεωρεί λοιπόν ότι το παιχνίδι είναι σημαντικός παράγοντας που επηρεάζει την ανάπτυξη του παιδιού, αφού συμβάλλει στην διαμόρφωση της προσωπικής του ταυτότητας και προσφέρει στο παιδί ανεπτυγμένη αίσθηση αυτοπεποίθησης και δημιουργικότητας, καθώς και αισθήματα χαράς. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί αναλαμβάνει πρωτοβουλίες, μαθαίνει να διαχειρίζεται την ήττα και τη νίκη, αποκτά θάρρος και καταφέρνει να ελέγχει την συμπεριφορά του (Μυλωνά, 2016). Επομένως, το παιχνίδι αποτελεί εργαλείο εξέλιξης της νοημοσύνης του παιδιού, δείκτης της νοητικής του ανάπτυξης, καθώς και μέσο εξερεύνησης του κόσμου. Η Πιαζετινή θεωρία έβλεπε τρεις μορφές του παιχνιδιού: α) το παιχνίδι εξάσκησης, β) το συμβολικό παιχνίδι και γ) οργανωμένο παιχνίδι με κανόνες. Ακολουθεί το γενικό κανόνα της θεωρίας του για την γνωστική ανάπτυξη, ότι αποτελεί δηλαδή μια διαδικασία που σταδιακά οδηγεί σε πιο οργανωμένες και σταθερές βάσεις γνώσης και μάθησης (Παπαδιονυσίου, 2014).

Καταληκτικά, το παιχνίδι οδηγεί το παιδί στην απόκτηση γνωστικών και νοητικών ικανοτήτων, σε κοινωνικές κατακτήσεις και σε ανάπτυξη της φαντασίας για τις μελλοντικές του σκέψεις (Ντίνου, 2015).

##### Θεωρία Vygotsky

Κατά τον Vygotsky το παιχνίδι νοείται ως μία φανταστική κατάσταση που δημιουργεί το παιδί για να απελευθερωθεί από την πίεση που νιώθει λόγω της μη ικανοποίησης των συναισθηματικών του αναγκών στην κοινωνία (Μετοχιανάκη, 2013). Η φανταστική αυτή κατάσταση είναι χρήσιμη στο παιδί καθώς μέσα από αυτήν καταλαβαίνει την σχέση μεταξύ των συμβόλων, των αντικειμένων και των

πράξεων που αναπαριστούν στο αυθόρμητο παιχνίδι (Whitebread, Basilio, Kunalja & Verma, 2012). Μέσα από το παιχνίδι μαθαίνει να εκφράζει τα συναισθήματα και τις επιθυμίες του, χρησιμοποιώντας όχι μόνο το λόγο αλλά και το σώμα του, παραδείγματος χάρη το τρέξιμο, τις χειρονομίες το γέλιο και άλλα. Υποδύεται ρόλους και εξασκείται στη χρήση των συμβολισμών (Μυλωνά, 2016). Ο Vygotsky έδωσε ιδιαίτερη σημασία στο συμβολισμό κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, καθώς πίστευε ότι ο σύνδεσμος μεταξύ φαντασίας και ρεαλιστικής σκέψης είναι πολύπλοκος και ότι προσφέρει στο παιδί ανώτερες γνωστικές ικανότητες, και συμβάλει στην απόκτηση γνώσεων που χρειάζεται στην ενήλικη ζωή. Πέρα από την γνωστική ανάπτυξη ο Vygotsky έβλεπε στο παιχνίδι και την ανάπτυξη της ηθικής συνείδησης. Κατά την διάρκειά του το παιδί έρχεται σε σύγκρουση με τα θέλω και τις ανάγκες του καθώς πρέπει να υπακούει σε κάποιους κανόνες του παιχνιδιού. Μαθαίνει να συγκρατεί τις παρορμήσεις του και να ενεργεί με βάση το συλλογικό καλό για την ομαλή έκβαση του παιχνιδιού. Ακόμα εξασκείται στην διαπραγμάτευση με τους συμπαίκτες του για ζητήματα που αφορούν το παιχνίδι, όπως η επιλογή ρόλων, υλικών, θέματος κ.λ.π., συμβάλλοντας έτσι και στην κοινωνική του ανάπτυξη με την δημιουργία πραγματικών σχέσεων. Κύριος στόχος του παιχνιδιού σύμφωνα με τον Vygotsky είναι η λεπτομερής ενασχόληση του παιδιού με τα αντικείμενα, ώστε να κατανοήσει την χρήση τους και να εξοικειωθεί με αυτά (Αυγητίδου, 2001).

Βασικό μειονέκτημα των γνωστικών αυτών θεωριών αποτελεί το γεγονός ότι καμία από αυτές τις θεωρίες δεν μπορεί να προσφέρει αναλυτικές πρακτικές μεθόδους που να μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην παιδαγωγική διαδικασία (Αυγητίδου, 2001).

#### **4.7. Θεωρία Cousinet**

Ο Roger Cousinet υποστήριζε ότι το παιχνίδι αποτελεί πηγαία ανάγκη του παιδιού και ότι η συμβολή του στην κοινωνικοποίησή του ήταν υψίστης σημασίας. Θεωρούσε ότι όταν τα παιδιά δρούσαν ελεύθερα μέσα από δραστηριότητες εξερευνούσαν τον κόσμο, ανακάλυπταν πράγματα και ικανοποιούσαν τα ένστικτά τους. Στηριζόμενος λοιπόν σε αυτήν την άποψη προσπάθησε να συνδέσει το παιχνίδι με την εργασία στο σχολείο. Για να καταστεί αυτό εφικτό βασικές προϋποθέσεις ήταν να διατίθονται πολλά είδη δουλειάς έτσι ώστε η ενασχόληση του παιδιού με κάποιο από αυτά να αποτελεί καθαρά δική του επιλογή, τα είδη αυτά να στηρίζονται στα

φυσικά ένστικτα των παιδιών, να διέπονται από κανόνες και τέλος τα παιδιά να μπορούν να συνεργάζονται. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί μαθαίνει να συνυπάρχει αρμονικά και να παραμερίζει τις δικές του ανάγκες, καθώς αναγνωρίζουν ότι τα αποτελέσματα της ομαδικής εργασίας είναι καλύτερα, και ότι η χαρά της συνεργασίας και της προσφοράς σε μία ομάδα είναι μεγαλύτερη, αποκτώντας έτσι περισσότερα οφέλη. Έδωσε λοιπόν ιδιαίτερη σημασία στο παιχνίδι ως μέσω αγωγής, σεβόμενος την φύση των παιδιών και καταστρώντας το παιδί στην φυσική του κατάσταση, βοηθώντας το να χτίσει την κοινωνική του ζωή (Houssaye, 2000).

#### **4.8. Θεωρία Froebel**

Ήταν ο πρώτος παιδαγωγός που κατανόησε την μεγάλη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη του παιδιού και επινόησε το πρώτο εκπαιδευτικό-παιδαγωγικό υλικό. Κύριο χαρακτηριστικό της θεωρίας του ήταν η πεποίθηση ότι το παιδί ανακαλύπτει τον κόσμο και μαθαίνει μέσω της προσωπικής του δράσης. Έδινε ιδιαίτερη σημασία στην αυτοαγωγή του παιδιού, καθώς πίστευε ότι μέσω του πειραματισμού και της κατασκευής με τα αντικείμενα το παιδί κατανοεί τον κόσμο και την δημιουργία (Houssaye, 2000).

Η άποψή του αυτή τον οδήγησε στη δημιουργία μιας σειράς παιδαγωγικού υλικού που ονομάστηκε «Δώρα και Ενασχολήσεις». Αποτελούνται από μια σειρά από είκοσι αντικείμενα όπου τα δέκα πρώτα χαρακτηρίζονται ως Δώρα και τα υπόλοιπα ως Ενασχολήσεις. Το πρώτο δώρο της συλλογής του αποτελούνταν από έξι μάλλινες μαλακές μπάλες με τις οποίες επιθυμούσε να κατανοήσουν τα παιδιά βασικές έννοιες του χώρου, του μεγέθους, της κίνησης κ.τ.λ. Το δεύτερο δώρο είναι μια τριμερής κατασκευή που διαθέτει μία ξύλινη σφαίρα, ένα ξύλινο κύβο και ένα ξύλινο κύλινδρο. Τα επόμενα τέσσερα δώρα (3<sup>ο</sup>, 4<sup>ο</sup>, 5<sup>ο</sup> και 6<sup>ο</sup>) αποτελούνται από κύβους σε διάφορα μεγέθη. Το έβδομο δώρο περιλαμβάνει ψηφιδωτά που αποτελούνται από χρωματιστά ξύλινα κομμάτια σε πέντε διαφορετικά σχήματα. Το όγδοο και ένατο δώρο αποτελούνταν από ξυλάκια τα οποία χρησιμοποιούσαν για να φτιάχνουν σχέδια. Τα επόμενα δύο δώρα σχετιζόνταν με τον σχεδιασμό και την ζωγραφική. Στη συνέχεια τα ακόλουθα τρία δώρα (12<sup>ο</sup>, 13<sup>ο</sup>, και 14<sup>ο</sup>) περιελάμβαναν δραστηριότητες όπως το ράψιμο, το κόψιμο και η ύφανση αντίστοιχα. Ενώ τα επόμενα τρία είναι παραλλαγές των προηγούμενων, και το δέκατο όγδοο δώρο ασχολούνταν με την δραστηριότητα του διπλώματος. Το δέκατο ένατο από τα δώρα του περιλαμβάνει την

εργασία χρησιμοποιώντας μπιζέλια ή μπάλες από φελλό και μικρά κομμάτια ξύλου. Η ενασχόληση με την εργασία αυτή βοηθούσε τα παιδιά να κατανοήσουν βασικές έννοιες της θεωρίας της μηχανικής. Το τελευταίο δώρο ήταν η εργασία με πηλό και κερι μέλισσας για την δημιουργία ελεύθερων σχεδίων (Provenzo, 2009).

Ο Froebel ανέπτυξε ένα παιδαγωγικό σύστημα υλικών παιχνιδιού το οποίο συνδέει τη μάθηση με την εμπλοκή των παιδιών με τη φύση. Διδάσκοντας σύμφωνα με τον Provenzo ότι σε όλα τα πράγματα στη φύση υπάρχει μία μαθηματική και φυσική λογική. Το σύστημά του ξεκινά από τα πιο απλά μέχρι τα πιο περίπλοκα και προσπαθεί να βοηθήσει το παιδί να αντιληφθεί τον κόσμο χρησιμοποιώντας την φαντασία του, τις ικανότητές του και τις γνώσεις τις οποίες αποκτά βήμα-βήμα (Provenzo, 2009).

#### **4.9. Θεωρία της άμιλλας**

Εκπρόσωπος της θεωρίας αυτής είναι ο McDougal ο οποίος πίστευε ότι τα παιδιά επιδίδονται στο παιχνίδι γιατί είναι από την φύση τους ανταγωνιστικά και επιθυμούν μέσα από τον συναγωνισμό στο παιχνίδι να ξεπεράσουν τους συνομηλίκους τους (Στεφανοπούλου, 2016).

#### **4.10. Θεωρία της αναψυχής ή της ανακούφισης**

Η θεωρία αυτή ξεκίνησε αρχικά από τον Πλούταρχο και συνεχίστηκε έπειτα από τον Lazarus και τον Patrick. Υποστήριζαν λοιπόν, ότι το παιχνίδι είναι ένας τρόπος ξεκούρασης από την καθημερινότητα και ένα μέσο χαλάρωσης, που θα βοηθήσει το παιδί να αποκτήσει την ενέργεια που χρειάζεται για τις υπόλοιπες δραστηριότητές του. Όμως στη θεωρία αυτή εντοπίζονται κάποιες ενστάσεις. Αρχικά δεν εξηγεί το γεγονός ότι επιδίδονται στο παιχνίδι και άτομα τα οποία δεν είναι κουρασμένα, όπως επίσης και το ότι ορισμένα παιχνίδια απαιτούν σωματική κόπωση. Ακόμα αδυνατεί να ερμηνεύσει τον ανταγωνισμό που υπάρχει στο παιχνίδι (Αντωνιάδης, 1994).

#### **4.11. Θεωρία της γενετικολειτουργικής αντίληψης ή βιολογικής ή ζωικής λειτουργίας**

Η θεωρία αυτή ανήκε στον Claparede, ο οποίος υποστήριζε ότι η ανάγκη για παιχνίδι είναι έμφυτη στον άνθρωπο και του βγαίνει αυθόρμητα και αβίαστα. Καθώς και ότι το παιχνίδι βοηθά τον άνθρωπο στην ανάπτυξη του σώματός του, γι' αυτό και πρέπει όλα τα παιδιά να ασχολούνται με το παιχνίδι. Η άποψη αυτή για την λειτουργία του παιχνιδιού δεν εξηγεί γιατί παίζουν και οι ενήλικες ενώ έχει ολοκληρωθεί η ανάπτυξή τους (Στεφανοπούλου, 2016).

#### **4.12. Θεωρία της διέγερσης**

Η θεωρία της διέγερσης υποστήριζε ότι το παιχνίδι αποτελεί για τα παιδιά μια εσωτερική διεργασία που στόχο έχουν να επιτύχουν όσο το δυνατόν μεγαλύτερη διέγερση χρησιμοποιώντας συνεχώς καινούργια αντικείμενα και μεθόδους. Σύμφωνα με αυτήν το παιχνίδι είναι το αποτέλεσμα της πηγαίας ανάγκης του παιδιού για ανακάλυψη και εξερεύνηση. Οπαδοί της ήταν ο Berlyne και ο Ellis (Brock, Dodds, Olusoga & Jarris, 2016).

#### **4.13. Θεωρία Montessori**

Η Montessori έδωσε ιδιαίτερη σημασία στο παιχνίδι κατά την προσχολική ηλικία, καθώς θεωρούσε ότι συμβάλλει στην σωματική και γνωστική ανάπτυξη του παιδιού. Στη μέθοδό της χρησιμοποιούσε τον όρο εργασία αντί για τον όρο παιχνίδι αφού πίστευε ότι το παιδί όταν εργάζεται είναι χαρούμενο. Βασικός στόχος της μεθόδου της ήταν μέσα από τις εργασίες-παιχνίδια να βοηθήσει τα παιδιά να αυτοεξυπηρετούνται και να φέρουν εις πέρας δραστηριότητες της καθημερινότητάς τους χωρίς βοήθεια (Κυργιαννή, 2014). Θεώρησε πολύ σημαντικό στοιχείο για την επίτευξη του στόχου αυτού την καλλιέργεια των αισθήσεων των παιδιών, καθώς μέσα από αυτές μπορούν να εξερευνούν και να μαθαίνουν τον κόσμο, έβλεπε δηλαδή ότι η αγωγή των αισθήσεων συμβάλλει στην ανάπτυξη της νοημοσύνης των παιδιών (Lillard, 2013).

Στο μοντεσσοριανό σύστημα τα παιδιά επιλέγουν ελεύθερα την δραστηριότητα με την οποία θα ασχοληθούν. Διαλέγουν δηλαδή τα παιδιά μόνα τους με τι θέλουν να ασχοληθούν, τότε θα σταματήσουν και ποια θα είναι η επόμενη

δραστηριότητά τους. Για αυτό τα υλικά ήταν όλα έτσι τοποθετημένα ώστε να μπορούν τα παιδιά να έχουν εύκολη πρόσβαση σε αυτά, να τα βλέπουν συνέχεια και να μπορούν μόνα τους να τα επανατοποθετούν στην θέση τους. Κύριο χαρακτηριστικό του υλικού της αποτελούσε το γεγονός ότι ήταν έτσι σχεδιασμένο ώστε τα παιδιά παίζοντας να μπορούν να καταλάβουν από μόνα τους το λάθος τους και να το διορθώσουν (Lillard, 2013).

Το παιδαγωγικό υλικό της αποτελούνταν από κυλίνδρους, κύβους, πρίσματα, τετραγωνικές ράβδους, γεωμετρικά σχήματα, κάρτες, αριθμούς, ξυλάκια, χάντρες, νομίσματα και μουσικά καμπανάκια (Τσολάκη, 2006).

Η ίδια αν και υποστήριζε την ανάγκη που έχει το παιδί για παιχνίδι και την σημασία του στην προσχολική ηλικία δεν συμφωνούσε με δύο είδη παιχνιδιού, το μιμητικό και το φανταστικό παιχνίδι (Κυργιαννή, 2014).

#### **4.14. Μετεπικοινωνιακή θεωρία**

Υποστηρικτής της θεωρίας αυτής υπήρξε ο Bateson, ο οποίος έβλεπε το παιχνίδι ως αρωγό για ουσιαστική επικοινωνία και συνεργασία μεταξύ των παιδιών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και ταυτόχρονα ως ένα μέσο να αντιμετωπίζουν τα αντικείμενα και τις ενέργειες τους όπως στη πραγματικότητα (Γρίβα & Σέμογλου, 2013).

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5<sup>0</sup>

### ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΙΣ ΓΩΝΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

Η οργάνωση του χώρου του παιδικού σταθμού έχει πολύ μεγάλη σημασία για την λειτουργία του. Υπεύθυνη για την σωστή λειτουργία του είναι η παιδαγωγός της τάξης, η οποία θα πρέπει να αποφασίσει τους στόχους που θέλει να επιδιώξει και το πρόγραμμα που θέλει να ακολουθήσει, έτσι ώστε να διαμορφώσει και τον χώρο κατάλληλα. Η διαμόρφωση του χώρου γίνεται σε διάφορες γωνιές δραστηριοτήτων. Οι γωνιές αποτελούν μικρογραφία της κοινωνίας, στις οποίες τα παιδιά μπορούν να παίξουν με βάση τις γνώσεις και τις εμπειρίες που έχουν ήδη αποκτήσει και να μεταφέρονται από την μια γωνιά στην άλλη για να ικανοποιούν τα διάφορα ενδιαφέροντα τους. Στην αίθουσα του παιδικού σταθμού μπορούν να εντοπιστούν οι ακόλουθες γωνιές: γωνιά παρατήρησης-συζήτησης, γωνιά βιβλιοθήκης, γωνιά μουσικής, γωνιά οικοδομικού και παιδαγωγικού υλικού, γωνιά εικαστικών, γωνιά κουκλόσπιτου, γωνιά κουκλοθέατρου, γωνιά μεταμφίεσης, γωνιά με το μαγαζάκι, γωνιά νερού και άμμου, γωνιά φύσης, γωνιά μαραγκού, γωνιά τεχνολογίας, γωνιά επαγγελματιών, γωνιά των επιστημών και των εξερευνήσεων, γωνιά καθαριότητας και άλλα (Παπανικολάου, 1999).

Συνήθως ο χώρος μιας τάξης δεν επαρκεί για να στηθούν όλες οι γωνιές για αυτό και διαλέγονται εκείνες που πιστεύει η παιδαγωγός ότι είναι καταλληλότερες και κυριότερες με βάση το πρόγραμμα που έχει σχεδιάσει. Θα ήταν αποδοτικότερο οι γωνιές της τάξης να ανταποκρίνονται στις ανάγκες και στα ενδιαφέροντα των παιδιών της, ώστε να μπορούν και αυτά στηριζόμενα στις εμπειρίες τους να βάζουν την δική τους πινελιά στο χώρο. Η καλαίσθητη διαμόρφωση της αίθουσας παίζει σπουδαίο ρόλο στη διεκπεραίωση όλων των δραστηριοτήτων και συμβάλλει στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων και των ικανοτήτων των παιδιών σε όλους τους τομείς της ανάπτυξης τους (Παπανικολάου, 1999).

## 5.1 Σκοπός των γωνιών δραστηριοτήτων

Η διαμόρφωση του χώρου σε γωνιές έχει ως σκοπό να βοηθήσει τα παιδιά να αντιληφθούν καλύτερα την πραγματικότητα, να εξοικειωθούν με καταστάσεις με τις οποίες θα έρθουν αντιμέτωπα στην ενήλικη ζωή τους και στοχεύει:

- Να οδηγεί το παιδί σε βαθύτερη γνώση του εαυτού και του σώματος του.
- Να του προσφέρει γνώσεις που αντικατοπτρίζουν πραγματικές καταστάσεις και γεγονότα της ζωής.
- Να βοηθήσει στην ομαλή ένταξη των παιδιών με μειονεκτήματα καθώς εκτιμά τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του κάθε παιδιού και αναγνωρίζει ότι το καθένα χρειάζεται τον προσωπικό του χρόνο.
- Να οξύνει την κριτική τους αντίληψη.
- Να γνωρίζουν τις ικανότητες τους δοκιμάζοντας τες κατά την διάρκεια του παιχνιδιού.
- Να μάθουν να παίρνουν πρωτοβουλίες, να εργάζονται συνεργατικά, να είναι υπεύθυνα και να τα ευαισθητοποιήσει.
- Να δημιουργήσει ένα περιβάλλον στο οποίο τα παιδιά μπορούν να εκφράζουν τα συναισθήματα τους και να λύνουν τις διαφορές τους.
- Να ενισχύσει την αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση τους.
- Να δώσει στο παιδί την δυνατότητα να αναπτύξει την σκέψη του, να μάθει να σκέφτεται λογικά και να μπορεί να υπακούει τις αρχές που διέπουν τον κόσμο (Σιβροπούλου, 2017).



## 5.2 ΓΩΝΙΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ

### 5.2.1. Γωνιά κουκλόσπιτου

Αποτελείται από ένα έπιπλο-σπιτάκι, το οποίο εμπεριέχει μικροέπιπλα σπιτιού, αντικείμενα οικιακής χρήσης και κούκλες, έπιπλο κουζίνας και κουζινικά τα οποία είναι κατάλληλα κατασκευασμένα για παιδιά (Καραβίδα, 2015).

Η συγκεκριμένη γωνιά συμβάλει σε όλους τους τομείς ανάπτυξης. Αρχικά, στον γνωστικό τομέα προάγεται η σκέψη του μέσω της αφής, καθώς το παιδί έρχεται σε επαφή με τα αντικείμενα αναγνωρίζοντας έτσι διαφορετικές υφές, χρώματα και μεγέθη. Επίσης, καλλιεργείται η μαθηματική του σκέψη, καθώς παίζοντας στη γωνιά του κουκλόσπιτου οδηγείται σε αντιστοιχίσεις και ομαδοποιήσεις, όπως για παράδειγμα να είναι ικανό να κατανοεί πως όταν υπάρχουν δύο κούκλες θα πρέπει να υπάρχουν και δύο κρεβατάκια αντίστοιχα και επίσης να ξεχωρίζει τα όμοια αντικείμενα (σύνολο κουζινικών). Παράλληλα, μαθαίνει να χειρίζεται και να χρησιμοποιεί αντικείμενα που το βοηθούν στις δραστηριότητες της καθημερινότητάς του όπως πλύσιμο ρούχων, καθάρισμα σπιτιού και τακτοποίηση (Παπανικολάου, 1999).

Επιπρόσθετα, αναπτύσσεται η γλωσσική του ικανότητα μέσω των συζητήσεων καθώς συνομιλεί με τους φίλους του σχετικά με τις ασχολίες του σπιτιού (μαγείρεμα, καθάρισμα, φροντίδα μωρών και άλλα) (Καραβίδα, 2015).

Όσον αφορά τον συναισθηματικό τομέα, το παιδί χρησιμοποιεί ως μέσο τις κούκλες για να εκφράσει τα συναισθήματα που το περικλείουν από τα βιώματα της καθημερινής ζωής του. Αν δηλαδή νιώθει χαρά τότε και η κούκλα θα είναι χαρούμενη, το ίδιο συμβαίνει και με τα υπόλοιπα συναισθήματα (Παπανικολάου, 1999). Ακόμα, οι κούκλες μεταμορφώνονται σε θεραπευτικά εργαλεία που βοηθούν τα παιδιά να καταπολεμήσουν τα αρνητικά γεγονότα που βιώνουν και να έρθουν αντιμέτωπα με τους φόβους τους, ώστε να μπορούν να ελέγχουν τα συναισθήματά τους και να αντιμετωπίζουν δύσκολες καταστάσεις (Σιβροπούλου, 2017).

Στον κοινωνικό τομέα, το παιδί αναπαριστά σκηνές της καθημερινής ζωής όπως τις εργασίες των μεγάλων (δουλειές του σπιτιού), δημιουργώντας βάσεις για συμβολικό και μιμητικό παιχνίδι, στάδια ανάπτυξης που είναι πολύ σημαντικά για την κοινωνικοποίηση του παιδιού (Σιβροπούλου, 2017).

Στη συνέχεια, στον κινητικό τομέα υπάρχει ανάπτυξη ικανοτήτων λεπτής και αδρής κινητικότητας, αφού έρχεται σε επαφή με τον χειρισμό των παιχνιδιών,

βελτιώνοντας έτσι τον συντονισμό των κινήσεων του. Επιπλέον, αποκτά την αίσθηση του χώρου γνωρίζοντας ότι το παιχνίδι θα διαδραματίζεται στο χώρο του κουκλόσπιτου (Παπανικολάου, 1999).

Τέλος, στον ηθικό τομέα κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά μεταφέρουν αξίες και ήθη που έχουν αποκτήσει από την οικογένειά τους. Για παράδειγμα να σέβονται τα συναισθήματα και τις απόψεις που εκφράζουν οι συμμαθητές τους (Καραβίδα, 2015).

### 5.2.2. Γωνιά μαγαζιού

Για την γωνιά αυτή χρειάζεται ένα έπιπλο με ράφια, στα οποία πάνω τοποθετούνται διάφορα προϊόντα, όπως φρούτα και λαχανικά, ταμειακή μηχανή με χρήματα και άλλα αντικείμενα που είναι χρήσιμα σε ένα μαγαζί (Καραβίδα, 2015).

Η παρούσα γωνιά καλύπτει όλους τους τομείς ανάπτυξης. Αναλυτικότερα, στο γνωστικό τομέα τα παιδιά έρχονται σε επαφή με προμαθηματικές έννοιες, όπως το βάρος και ο όγκος δηλαδή να ξεχωρίζουν ότι ένα αντικείμενο είναι πιο βαρύ και πιο μεγάλο από κάποιο άλλο (μπανάνα-φράουλα). Επίσης, καλλιεργείται η αριθμητική τους σκέψη, γνωρίζοντας την έννοια της ποσότητας καθώς πρέπει να τοποθετούν σε μια σακούλα πέντε μήλα και στην άλλη δύο, σύμφωνα με αυτό που θα τους ζητηθεί. Ακόμα η ομαδοποίηση των προϊόντων και η κατηγοριοποίηση ανάλογα με το είδος τους (φρούτα-λαχανικά) συμβάλει εξίσου στην αριθμητική τους σκέψη. Επιπρόσθετα, μαθαίνουν την αξία των χρημάτων, καθώς έρχονται σε επαφή με την έννοια της αγοραπωλησίας, κατανοώντας λίγο παραπάνω τον κόσμο των μεγάλων (Παπανικολάου, 1999).

Όσο αφορά τον γλωσσικό τομέα, αναπτύσσεται η γλωσσική τους δεινότητα μέσω του διαλόγου που διαδραματίζεται κατά την διάρκεια του παιχνιδιού καθώς επίσης μαθαίνουν περισσότερες λέξεις εμπλουτίζοντας έτσι το λεξιλόγιό τους (Παπανικολάου, 1999).

Στον κοινωνικό τομέα καλλιεργούνται κοινωνικές αρετές όπως ευγένια, σεβασμός και υπομονή, αφού τα παιδιά χρειάζεται να είναι υπομονετικά μέχρι να έρθει η σειρά τους, να δείχνουν κατανόηση, να παραχωρούν την θέση τους και να ακολουθούν τους κανόνες της γωνιάς (Καραβίδα, 2015). Επιπλέον, εξασκούνται στην συναναστροφή με τα υπόλοιπα παιδιά και στην ικανότητά τους για συνεργασία (Kieff & Casbergue, 2017).

Έπειτα στον κινητικό τομέα εντοπίζεται η ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων, όπως είναι ο χειρισμός των αντικειμένων και η εξάσκηση της λεπτής κινητικότητας χρησιμοποιώντας διάφορες συσκευασίες προϊόντων (Καραβίδα, 2015).

Κλείνοντας, τα παιδιά παίζοντας σε αυτή την γωνιά αποκτούν ηθικές αξίες διότι μαθαίνουν τις έννοιες της τιμίας συναλλαγής και της δικαιοσύνης, δηλαδή για να αγοράσουν κάποιο προϊόν θα πρέπει να δώσουν το αντίστοιχο ποσό (Δαράκη, 1995).

### **5.2.3. Γωνιά επαγγελμάτων**

Η γωνιά αυτή ανάλογα με το επάγγελμα στο οποίο απευθύνεται διαθέτει και τον αντίστοιχο εξοπλισμό. Για παράδειγμα, στο επάγγελμα του γιατρού θα πρέπει να υπάρχουν ιατρικά εργαλεία, τσάντα και η κατάλληλη ενδυμασία, το ίδιο συμβαίνει και με τα υπόλοιπα επαγγέλματα (Καραβίδα, 2015).

Ξεκινώντας, η συνεισφορά της στο γνωστικό τομέα έγκειται στη διεύρυνση των γνώσεων των παιδιών καθώς έρχονται σε επαφή με καινούργια αντικείμενα σχετικά με τα επαγγέλματα και αντιλαμβάνονται καλύτερα την χρησιμότητα του κάθε εργαλείου. Ακόμα, συμβάλει στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης, καθώς κατά την διάρκεια του παιχνιδιού χρησιμοποιείται έντονα το στοιχείο του αυτοσχεδιασμού όπως συμβαίνει λόγω χάρη στη γωνιά του κομμωτηρίου, όπου τα παιδιά δημιουργούν τα δικά τους χτενίσματα-κουρέματα (Kieff & Casbergue, 2017).

Όσο διαρκεί το παιχνίδι τους στις συγκεκριμένες γωνιές τα παιδιά χρησιμοποιούν το ειδικό λεξιλόγιο κάθε επαγγέλματος (αντιβίωση – πιστολάκι για τα μαλλιά) και εξασκούν περαιτέρω τον προφορικό τους λόγο αναπτύσσοντας έτσι την γλωσσική τους ικανότητα (Καραβίδα, 2015).

Σχετικά με την συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού που προσφέρει η παρούσα γωνιά το παιδί εκφράζει τα συναισθήματά του, συνειδητοποιεί ότι και τα άλλα παιδιά βιώνουν μια ανάλογη κατάσταση και με αυτό τον τρόπο αντιμετωπίζει τους φόβους του. Συχνό φαινόμενο για παράδειγμα είναι ο φόβος κάποιων παιδιών να επισκεφτούν τον γιατρό, όπου στη διάρκεια του παιχνιδιού βλέποντας την γενναιότητα που παρουσιάζουν τα υπόλοιπα, αποκτά και αυτό θάρρος ώστε να είναι λιγότερο δυσάρεστη αυτή η εμπειρία την επόμενη φορά (Καραβίδα, 2015).

Στο κοινωνικό τομέα, τα παιδιά αποκτούν ικανότητες συνεργασίας και αλληλεπίδρασης με τους συμμαθητές τους, αποκτούν καλούς τρόπους συμπεριφοράς καθώς μαθαίνουν να αντιλαμβάνονται όχι μόνο το εγώ τους αλλά και την υπόσταση του άλλου, δείχνοντας έτσι τον απαιτούμενο σεβασμό όπως για παράδειγμα να περιμένουν τη σειρά τους (Kieff & Casbergue, 2017).

### **5.2.4. Γωνιά οικοδομικού υλικού**

Απαραίτητο για αυτή την γωνιά είναι η χρήση οικοδομικού υλικού όπως είναι τα τουβλάκια, οι φιγούρες ανθρώπων, τα μέσα μεταφοράς και τα διάφορα εργαλεία (Σιβροπούλου, 2017).

Η υπάρχουσα γωνιά δίνει την δυνατότητα στο παιδί να επεκτείνει τις γνώσεις του στις προμαθηματικές έννοιες του βάρους, του μεγέθους και του σχήματος. Για παράδειγμα είναι σε θέση να διακρίνει την διαφορά που υπάρχει σε ένα τρίγωνο από ένα στρόγγυλο τουβλάκι. Εκτός από αυτό, εξασκείται και στην ομαδοποίηση των αντικειμένων ξεχωρίζοντάς τα σε ομάδες ανάλογα με το είδος στο οποίο ανήκουν. (φιγούρες ζώων- εργαλεία) Ακόμα, βοηθάει στη διεύρυνση της κριτικής του σκέψης καθώς είναι σε θέση να αντιλαμβάνεται ποια εργαλεία και τουβλάκια του χρειάζονται για την συγκεκριμένη κατασκευή (Καραβίδα, 2015).

Όσο αφορά το γλωσσικό τομέα καλλιεργείται ο προφορικός του λόγος μέσω του διαλόγου ανάμεσα παιδιά, καθώς εκφράζει τις ιδέες του για τον τρόπο υλοποίησης της κατασκευής (Καρτασίδου, 2003).

Επίσης η γωνιά του οικοδομικού υλικού συμβάλει στην συναισθηματική έκφραση των παιδιών, καθώς μέσα από το παιχνίδι προβάλλουν συναισθήματα όπως είναι η ευχαρίστηση και η χαρά που λαμβάνουν από την δημιουργία τους. Για παράδειγμα, όταν ολοκληρώσουν μια κατασκευή νιώθουν ικανοποίηση και αποκτούν αυτοπεποίθηση για τις ικανότητές τους (Παπανικολάου, 1999).

Επιπρόσθετα, προωθούνται οι κοινωνικές δεξιότητες του παιδιού, αφού αλληλεπιδρούν με τους συμμαθητές τους, μαθαίνοντας έτσι να συνεργάζονται. Μέσα από το παιχνίδι εκπαιδεύονται στη διαπραγμάτευση και επίλυση προβλημάτων που ενδέχεται να υπάρξουν, καθώς καλούνται να βρουν την λύση όταν η κατασκευή τους παρουσιάζει κάποια δυσκολία (κατάλληλη τοποθέτηση τουβλακίων) (Καρτασίδου, 2003).

Τέλος, ενισχύονται οι ικανότητες του παιδιού στη κίνηση, διαπλάθονται η λεπτή και η αδρή κινητικότητα και εξασκούνται στο συντονισμό χεριού-ματιού. Όλα αυτά επιτυγχάνονται μέσα από το πιάσιμο των αντικειμένων, από την περιστροφή και την τοποθέτησή τους στο σωστό σημείο (Σιβροπούλου, 2017).

#### **5.2.5. Γωνιά παιδαγωγικού υλικού**

Για την υλοποίηση της παρούσας γωνιάς θα πρέπει να υπάρχει το απαιτούμενο υλικό όπως είναι τα παιχνίδια αρίθμησης και μνήμης, παζλ, συναρμολογήσεις, ντόμινο και άλλα (Σιβροπούλου, 2017).

Ξεκινώντας στο γνωστικό τομέα προάγεται η αριθμητική σκέψη του παιδιού, κάνοντας ταξινομήσεις, συγκρίσεις και διακρίνοντας τις ομοιότητες και τις διαφορές

μεταξύ τους, όπως για παράδειγμα να ξεχωρίζουν το μικρό παζλ από το μεγάλο. Επιπλέον, όταν τα παιδιά ασχολούνται με παιχνίδια μνήμης εξασκούν και βελτιώνουν την μνήμη και την προσοχή τους. Αναπτύσσουν την φαντασία και την εφευρετικότητά τους προσπαθώντας να συναρμολογήσουν το παιχνίδι (Καραβίδα, 2015).

Το παιδαγωγικό υλικό συμβάλλει ταυτόχρονα και στην ανάπτυξη του γλωσσικού τομέα. Ειδικότερα, υπάρχει εμπλουτισμός του προφορικού λόγου και καλλιέργεια της έκφρασης καθώς τα παιδιά συνομιλούν και εντοπίζουν τις ομοιότητες και τις διαφορές σε κάθε παιχνίδι (παζλ-συναρμολογήσεις) (Καραβίδα, 2015).

Παράλληλα, το παιδί εκφράζει τα συναισθήματά του μέσα στο παιχνίδι όταν για παράδειγμα δείχνει την χαρά του που κατάφερε να ολοκληρώσει ένα παζλ. Ακόμα μέσα από αυτού του είδους τα παιχνίδια ξεκουράζεται και χαλαρώνει καθώς δεν απαιτείται ιδιαίτερη σωματική κούραση (Παπανικολάου, 1999).

Κλείνοντας, η συνεισφορά της γωνιάς αυτής εντοπίζεται και στο κινητικό τομέα αφού το παιδί εξασκεί την κίνηση των δαχτύλων του πιάνοντας και τοποθετώντας, όπως για παράδειγμα στο ντόμινο όπου τα πλακίδια πρέπει να μπαίνουν στη σωστή σειρά με ιδιαίτερη προσοχή για να μη πέσουν (Καραβίδα, 2015).

#### **5.2.6. Γωνιά βιβλιοθήκης**

Για το στήσιμο της συγκεκριμένης γωνιάς θα πρέπει να υπάρχει μια βιβλιοθήκη η οποία θα είναι εξοπλισμένη με διάφορα παραμύθια και εκπαιδευτικά βιβλία και ένα κατάλληλο διαμορφωμένο χώρο για να ακούν και να διαβάζουν παραμύθια (Σιβροπούλου, 2017).

Όταν έρχεται σε επαφή με τα βιβλία το παιδί αποκτά γνώσεις, διευρύνει τις σκέψεις του και καλλιεργεί την φαντασία του. Διαβάζοντας το παιδί διευρύνει τις γλωσσικές του δεξιότητες, βελτιώνει την παρατηρητικότητα του, καθώς συνδυάζει την εικόνα με αυτό που θέλει να περιγράψει στους συμμαθητές του αργότερα. Αναπτύσσοντας έτσι τον προφορικό του λόγο και εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιο του (Καραβίδα, 2015).

Μέσα από τα παραμύθια το παιδί βιώνει τις καταστάσεις που αντιμετωπίζουν οι ήρωες και ταυτίζεται μαζί τους, αποκτώντας τα ίδια συναισθήματα με αυτούς. Για παράδειγμα όταν κάποιος ήρωας νιώθει φόβο για το σκοτάδι και το παιδί ταυτίζεται με αυτό, τότε παραδειγματίζεται από την θετική στάση και συμπεριφορά που κρατά ο ήρωας και αλλάζει έτσι τις αρνητικές δικές του. Με αποτέλεσμα να καταφέρνει να ξεπεράσει τις δικές του δυσκολίες και φόβους που αντιμετωπίζει (Δαράκη, 1995).

Η γωνιά αυτή συμβάλλει και στην ηθική ανάπτυξη του παιδιού καθώς αποτελεί αρωγό για την αισθητική καλλιέργεια του παιδιού, διότι μαθαίνει να δείχνει τον απαιτούμενο σεβασμό και αγάπη στα βιβλία. Προσπαθεί να τα διατηρεί σε αρκετά καλή κατάσταση, ώστε να του κεντρίζει το ενδιαφέρον να τα ξαναδιαβάσει. Μέσω των βιβλίων το παιδί αποκτά σωστά πρότυπα συμπεριφοράς και υιοθετεί αξίες χρήσιμες για την ζωή του, όπως αγάπη, σεβασμό, εκτίμηση και αλληλεγγύη (Σιβροπούλου, 2017).

### **5.2.7. Γωνιά μουσικής**

Απαραίτητη προϋπόθεση για την ύπαρξη της συγκεκριμένης γωνιάς είναι η τοποθέτηση ενός επίπλου στο οποίο πάνω θα βρίσκονται τα μουσικά όργανα, ένα ραδιοκασετόφωνο και βιβλία μουσικής (Σιβροπούλου, 2017).

Η μουσική οξύνει την πνευματική καλλιέργεια του παιδιού αρχικά, γιατί του προσφέρει γνώσεις σχετικά με τα μουσικά όργανα και το τραγούδι, βοηθώντας το δηλαδή να καταλάβει τους μουσικούς όρους του ρυθμού, της έντασης και της

μελωδίας, ώστε να αποκτήσει μουσική παιδεία. Έπειτα γιατί το φέρνει σε επαφή με τις έννοιες της ομαδοποίησης και της ταξινόμησης, αφού το παιδί καλείται να διαχωρίσει τα όργανα με βάση τον τρόπο χρήσης τους, προάγοντας έτσι την προμαθηματική του σκέψη. Παράλληλα, το παιδί ασκείται στην ακουστική αντίληψη και μνήμη καθώς μαθαίνει να αναγνωρίζει τα διαφορετικά ακούσματα από το κάθε μουσικό όργανο, καλλιεργώντας με αυτό τον τρόπο τις αισθήσεις του (Καραβίδα, 2015).

Επιπλέον, μέσα από τα τραγούδια το παιδί αναπτύσσει την γλωσσική του ικανότητα, γιατί διευρύνει το λεξιλόγιό του μαθαίνοντας καινούριες μουσικές έννοιες και λέξεις (Καρτασίδου, 2003).

Η συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού στη συγκεκριμένη γωνιά επιτυγχάνεται με την έκφραση των συναισθημάτων μέσα από την μουσική. Πιο συγκεκριμένα, όταν νιώθει θυμό ο ήχος που θα βγάλει το μουσικό όργανο θα είναι πιο έντονος και ασυντόνιστος, ενώ όταν νιώθει λύπη ο ήχος θα είναι αδύναμος και αργός (Σιβροπούλου, 2017).

Τέλος, στον κινητικό τομέα υπάρχει ενίσχυση των κινητικών δεξιοτήτων καθώς το παιδί χρησιμοποιεί τα δάχτυλα του για να παίζει τα μουσικά όργανα βελτιώνοντας την λεπτή κινητικότητα αλλά και την αδρή αφού μιμείται χορευτικές κινήσεις (Καρτασίδου, 2003).

#### **5.2.8. Γωνιά εικαστικών**

Για την λειτουργία της γωνιάς χρειάζεται ένα έπιπλο με συρτάρια μέσα στα οποία θα είναι τοποθετημένο το κατάλληλο υλικό όπως είναι τα εργαλεία ζωγραφικής και κατασκευής. Επίσης χρειάζονται τραπεζάκια, καρέκλες και ένα καβαλέτο για να δημιουργούν τα παιδιά (Σιβροπούλου, 2017).

Μέσα από την τέχνη το παιδί αποκτά αισθητική καλλιέργεια, ενισχύει την δημιουργικότητα και την φαντασία του και εξασκεί την παρατηρητικότητα του. Όλα αυτά επιτυγχάνονται μέσα από την επιθυμία του παιδιού να δημιουργεί καλαίσθητα αποτελέσματα. Για παράδειγμα κατά τη διάρκεια της ζωγραφικής κρίνει αν αυτό που



έφτιαξε είναι ή δεν είναι αρεστό και ικανοποιητικό στα μάτια του. Ακόμα με βάση τα ερεθίσματα που λαμβάνει από το περιβάλλον τα αφομοιώνει πάνω στο χαρτί χρησιμοποιώντας την φαντασία του (Καραβίδα, 2015).

Η απασχόληση του παιδιού με τα εικαστικά του δίνει την ευκαιρία να αποτυπώσει στο χαρτί τα συναισθήματα και τις εμπειρίες του. Παραδείγματος χάρη όπως είναι η απεικόνιση μιας σκηνής από την βόλτα με την οικογένεια του, την οποία εκφράζει στη ζωγραφιά του και νιώθει χαρά και ικανοποίηση από το κατόρθωμά του, αποκτώντας έτσι εμπιστοσύνη στον εαυτό του και στις ικανότητες του (Παπανικολάου, 1999).

Στο κοινωνικό τομέα εξασκούνται στην ομαδική δουλειά μαθαίνοντας έτσι να συνεργάζονται και να συνυπάρχουν ομαλά. Αυτό πετυχαίνεται μέσα από τις ομαδικές κατασκευές όπου απαραίτητη προϋπόθεση είναι τα παιδιά να αλληλεπιδρούν και να βοηθάνε ο ένας τον άλλον (Παπανικολάου, 1999).

Εν κατακλείδι, η γωνιά των εικαστικών συμβάλλει στην κινητική ανάπτυξη του παιδιού. Ειδικότερα, με τη χρήση των υλικών και των εργαλείων βελτιώνει τον συντονισμό του χεριού-ματιού και εξασκεί την κίνηση των δαχτύλων σε ικανοποιητικό βαθμό (Καραβίδα, 2015).

### **5.2.9. Γωνιά μεταμφίεσης**

Για την οργάνωση της γωνιάς αυτής είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός καθρέφτη, ενός μπαούλου με διάφορα υφάσματα, ρούχα και αξεσουάρ (Σιβροπούλου, 2017).

Τα παιδιά μέσα από αυτή τη γωνιά έχουν την δυνατότητα να δοκιμάζουν το διατιθέμενο υλικό, ώστε να μπορούν να κρίνουν αν τους αρέσει και να αποφασίζουν μόνα τους τι θα χρειαστεί για τον ρόλο που θα υποδηθούν. Με αυτό τον τρόπο εξασκείται η παρατηρητικότητα τους καθώς αντιλαμβάνονται για παράδειγμα τις διαφορές που ενδέχεται να υπάρχουν στον τρόπο ντυσίματος των δύο φύλων ή τις διαφορές στην εμφάνιση της δασκάλας και των γονιών τους. Ακόμη ανασύροντας εικόνες από την μνήμη τους προσπαθούν να μιμηθούν ρόλους χρησιμοποιώντας το κατάλληλο υλικό με αποτέλεσμα να οξύνεται η μνήμη τους και η κριτική τους

αντίληψη, αφού κατανοούν πως θα πρέπει να μοιάζει η εμφάνιση τους. Για παράδειγμα αν ο ήρωας που επιθυμούν να υποδυθούν έχει συγκεκριμένα ρούχα και αξεσουάρ, τότε χρησιμοποιώντας την μνήμη τους προσπαθούν να βρουν αυτό που τους ταιριάζει καλύτερα (Καραβίδα, 2015).

Επίσης κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά συζητούν για την ενδυμασία τη δική τους και των οικείων τους και σχολιάζουν την μεταμφίεση που επιδιώκουν να πραγματοποιήσουν. Έτσι επιτυγχάνεται η καλλιέργεια και η βελτίωση του προφορικού λόγου (Καραβίδα, 2015).

Παράλληλα όταν τα παιδιά αναπαριστούν ένα πρόσωπο ή ένα ζώο αποκτούν συναισθήματα χαράς για το κατόρθωμά τους, ενθουσιάζονται και απολαμβάνουν την μεταμφίεση τους, όπου μέσα από αυτήν μπορούν να εκφράσουν φόβους και ανησυχίες αλλά και να δημιουργήσουν καινούργιες ιδέες. Όλα αυτά συμβάλλουν στην συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών αφού ενδέχεται να ξεπεράσουν κάποιες καταστάσεις που τους προκαλούν δυσάρεστα συναισθήματα (Παπανικολάου, 1999).

Η συμβολή της παρούσας γωνιάς συνεχίζεται και στην ανάπτυξη του κοινωνικού τομέα, αφού αποτελεί απαραίτητη προϋπόθεση η συνεργασία μεταξύ των παιδιών και ο σεβασμός για τον άλλον. Θα πρέπει να λειτουργούν στα πλαίσια μιας ομάδας όπου να χρησιμοποιούν από κοινού τα υλικά και να αλληλεπιδρούν αρμονικά μεταξύ τους, βρίσκοντας λύσεις στα προβλήματα που θα προκύψουν (Σιβροπούλου, 2017).

Κλείνοντας, τα παιδιά στην προσπάθειά τους να χρησιμοποιήσουν το υλικό της γωνιάς βελτιώνουν τις κινητικές τους δεξιότητες, καθώς δοκιμάζουν πάνω τους τα διάφορα αντικείμενα και υφάσματα εξασκούν την κίνηση των χεριών αλλά και ολόκληρου του σώματος τους (Καραβίδα, 2015).

#### **5.2.10. Γωνιά κουκλοθέατρου**

Η γωνιά αυτή απαρτίζεται από ένα έπιπλο κουκλοθέατρου, σκηνικά και κούκλες (Καραβίδα, 2015).

Η ενασχόληση του παιδιού με το κουκλοθέατρο εξυπηρετεί την γνωστική ανάπτυξη του παιδιού. Αυτό επιτυγχάνεται με το να προκαλεί προβληματισμούς στα παιδιά, όπως είναι για παράδειγμα η επιλογή της κατάλληλης κούκλας, οι κινήσεις που πρέπει να κάνει και η αλλαγή της φωνής. Ενέργειες που απαιτούν από τα παιδιά να ψάξουν από μόνα τους τις λύσεις καλλιεργώντας έτσι την σκέψη τους. Ακόμα ,αναζητώντας τις απαντήσεις στα θέματα που δημιουργούνται αυξάνεται η δημιουργικότητα, εντείνεται η συγκέντρωση και η προσοχή τους (Καραβίδα, 2015).

Μέσω του διαλόγου που διαδραματίζεται στη γωνιά επιτυγχάνεται η ανάπτυξη του λεξιλογίου του παιδιού και εξασκείται στις επικοινωνιακές δεξιότητες (Παπανικολάου, 1999).

Στη συνέχεια το κουκλοθέατρο λειτουργεί ως μέσω έκφρασης και εκτόνωσης συναισθημάτων. Χρησιμοποιώντας ως προσωπείο την κούκλα προβάλλει κάθε φορά το συναίσθημα που νιώθει την δεδομένη στιγμή. Όταν για παράδειγμα το παιδί κυριεύεται από θυμό με τα ανάλογα συναισθήματα θα λειτουργήσει και η κούκλα. Με τον τρόπο αυτό εκτονώνεται και βοηθιέται στο να αντιμετωπίσει κάποιους από τους φόβους του βλέποντας την κούκλα να τους ξεπερνά (Παπανικολάου, 1999). Πολύ σημαντικό χαρακτηριστικό της γωνιάς αυτής είναι ότι αποτελεί εργαλείο ευχαρίστησης για τα παιδιά καθώς ψυχαγωγούνται, χαίρονται και διασκεδάζουν (Σιβροπούλου, 2017).

Επιπλέον, απαραίτητο στοιχείο του κουκλοθέατρου είναι η συνεργασία μεταξύ των παιδιών καθώς πρέπει να λειτουργούν ομαδικά για την επίτευξη της παράστασης. Μαθαίνουν δηλαδή να αλληλεπιδρούν αρμονικά με τους συμμαθητές τους, συμβάλλοντας έτσι στην κοινωνικοποίηση τους (Παπανικολάου, 1999).

Τα παιδιά στην διάρκεια της παράστασης χρησιμοποιώντας τις κούκλες επιτυγχάνουν ολοκληρωτική ανάπτυξη της κίνησης των χεριών. Επομένως προσπαθούν με την κίνηση των δαχτύλων τους να δώσουν ζωή στην κούκλα (Παπανικολάου, 1999)

Η γωνιά αυτή λειτουργεί και ηθοπλαστικά στο χαρακτήρα του παιδιού. Αρχικά το φέρνει κοντά σε αξίες, όπως είναι η αγάπη, η ειρήνη, η αλληλεγγύη τις οποίες λαμβάνει το παιδί μέσα από την πλοκή της θεατρικής παράστασης. Έπειτα βοηθάει στη διαμόρφωση του ήθους του καθώς του προσφέρει τα απαραίτητα εφόδια ώστε να αποκτήσει αυτοπεποίθηση, πίστη στον εαυτό του και σεβασμό στο κάτι διαφορετικό, εξελίσσοντας έτσι την προσωπικότητα του (Παπανικολάου, 1999).

#### **5.2.11. Γωνιά νερού και άμμου**

Για τον εξοπλισμό της γωνιάς του νερού απαιτούνται ένα μικρο-έπιπλο, που θα είναι τοποθετημένο το νερό, ποδιές, διάφορα εργαλεία για την μεταφορά του νερού και αντικείμενα που επιπλέουν. Αντίθετα, στην γωνιά της άμμου πρέπει να υπάρχει μία αμμοδόχος, ποτιστήρια και χωματουργικά εργαλεία (Καραβίδα, 2015).

Η επαφή με το νερό και την άμμο λειτουργεί ευεργετικά στην αντίληψη του παιδιού βοηθώντας το να κατανοήσει τις βασικές μαθηματικές έννοιες όπως είναι ο όγκος, η ποσότητα, το μέγεθος. Αυτό γίνεται όταν συγκρίνουν το μέγεθος δυο

κουβάδων και αντιλαμβάνονται την χωρητικότητα τους, δηλαδή ότι στον μεγαλύτερο κουβά πρέπει να βάλουν περισσότερη ποσότητα νερού ή άμμου (Καραβίδα, 2015).

Επίσης, καλλιεργείται η αίσθηση της αφής και της όρασης καθώς αναγνωρίζουν τις διαφορές που υπάρχουν στις υφές του νερού και τις άμμου. Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ακόμα τα παιδιά πειραματίζονται με τα υλικά δημιουργώντας κάθε φορά κάτι διαφορετικό (κάστρα, σχέδια στην άμμο και πύργους), αναπτύσσοντας έτσι την φαντασία τους (Σιβροπούλου, 2017).

Παράλληλα στον συναισθηματικό τομέα το παιχνίδι με το νερό και την άμμο λειτουργεί ως μέσο εκτόνωσης και χαλάρωσης για τα παιδιά, καθώς τους προκαλεί αισθήματα ελευθερίας, χαράς και ηρεμίας, συμβάλλοντας έτσι στην ψυχική τους υγεία (Σιβροπούλου, 2017).

Επιπλέον χρησιμοποιώντας τα εργαλεία των γωνιών εξασκούν τις κινητικές τους δεξιότητες βελτιώνοντας τον οπτικοκινητικό συντονισμό τους. Προσπαθούν για παράδειγμα να διατηρήσουν την ποσότητα του νερού που περιέχει το δοχείο μεταφέροντας το στο σημείο του παιχνιδιού συντονίζοντας τις κινήσεις τους (Καραβίδα, 2015).

Τέλος, η επαφή των παιδιών με την φύση, τους αναπτύσσει αξίες όπως ο σεβασμός και η εκτίμηση. Μαθαίνουν δηλαδή ότι πρέπει να την προσέχουν, να την αγαπούν και να μεριμνούν για την φροντίδα της, ώστε να μπορούν να παίζουν σε αυτή (Καραβίδα, 2015).

#### **5.2.12. Γωνιά φύσης**

Για την λειτουργία της γωνιάς χρειάζονται ένα έπιπλο στο οποίο θα είναι τοποθετημένα διάφορα φυτά και ζώα, ντουλάπια για αποθήκευση αντικειμένων που χρησιμοποιούνται στη φροντίδα των φυτών και των ζώων, φυτά εσωτερικού χώρου, φύλλα και κορμούς από δέντρα, γλάστρες, διάφορα είδη ζώων, τροφή για τα ζώα, ποτιστήρια, και βιβλία σχετικά με τη φύση και τα ζώα (Ζούμπκοβα, 2019).

Ξεκινώντας με τον γνωστικό τομέα διευρύνονται οι γνώσεις των παιδιών, αρχικά σχετικά με την ποικιλομορφία της φύσης και τις κατηγορίες του ζωικού βασιλείου καθώς μαθαίνουν και αναγνωρίζουν τα διάφορα είδη φυτών και ζώων που υπάρχουν στο κόσμο μας. Ακόμα, έρχονται σε επαφή με την φροντίδα που πρέπει να παρέχεται στα ζώα και στα φυτά, γνωρίζουν τις ανάγκες τους, συλλέγουν πληροφορίες σχετικά με τον τρόπο ζωής τους και τα διακρίνουν ανάλογα με τα

χαρακτηριστικά που έχουν. Με αυτόν τον τρόπο τα παιδιά γίνονται περισσότερο παρατηρητικά, αποκτούν κριτική αντίληψη και καλλιεργούν την σκέψη τους. Η επαφή με το φυσικό περιβάλλον εξελίσσει τις αισθήσεις των παιδιών όπως είναι η όραση, η οποία εξασκείται με τα διάφορα χρώματα και σχήματα που βλέπουν τα παιδιά. Επίσης αναπτύσσεται η όσφρηση τους διακρίνοντας τις διάφορες μυρωδιές που παράγουν οι ζωντανοί οργανισμοί. Εξοικιώνονται με τους ήχους των ζώων και αντιλαμβάνονται καλύτερα τις υφές των φυτών και τα δέρματα των ζώων μέσω της αφής (Ζούμπκοβα, 2019).

Επιπλέον, τα παιδιά καλλιεργούν τη γλωσσική τους ικανότητα μέσω του διαλόγου που διαδραματίζεται σε αυτή τη γωνιά και εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο τους (Ζούμπκοβα, 2019).

Στην συνέχεια, τα παιδιά με την περιποίηση των φυτών και την ασχολία με τα ζώα μαθαίνουν να συνεργάζονται και να λειτουργούν ομαδικά γνωρίζοντας έτσι ότι για να έλθουν τα επιθυμητά αποτελέσματα είναι απαραίτητη η ομαδική δουλειά. Συμβάλλοντας με αυτόν τρόπο στην απόκτηση κοινωνικών δεξιοτήτων (Ζούμπκοβα, 2019).

Στον συναισθηματικό τομέα τα παιδιά μέσα από τις δραστηριότητες αυτές αποκτούν συναισθήματα χαράς και ευχαρίστησης για το κατόρθωμά τους και από την άλλη αισθάνονται έντονα τον θυμό και τον πόνο σε περίπτωση που έρθουν αντιμέτωπα με μη αποδεκτές συμπεριφορές ως προς την φύση (Ζούμπκοβα, 2019).

Η γωνιά της φύσης προσφέρει στα παιδιά ευκαιρίες εξέλιξης των κινητικών δεξιοτήτων τους μέσα από δραστηριότητες όπως είναι το φύτευμα, το πότισμα, η μίμηση κινήσεων των ζώων και το πιάσιμο των αντικειμένων (Ζούμπκοβα, 2019).

Εν κατακλείδι η συνεισφορά της εντοπίζεται και στο ηθικό τομέα καθώς τα παιδιά μαθαίνουν να σέβονται και να αγαπάνε τη φύση, αναγνωρίζοντας την ομορφιά της προσπαθούν να την φροντίζουν αποκτώντας έτσι οικολογική συνείδηση και υπευθυνότητα απέναντι στη φύση (Ζούμπκοβα, 2019).

### **5.2.13. Γωνιά τεχνολογίας**

Για την οργάνωση της γωνιάς αυτής είναι απαραίτητος ο εφοδιασμός της με υπολογιστή με σαρωτή και εκτυπωτή, τηλεόραση, βίντεο ή DVD, φωτογραφική μηχανή, βιντεοκάμερα και άλλα

Η γωνιά αυτή παρέχει στο παιδί την δυνατότητα να έχει πρόσβαση σε απεριόριστες πληροφορίες για ποικίλα θέματα. Το παιδί σερφάροντας στο ίντερνετ συναντά πλήθος εικόνων και πληροφοριών διευρύνοντας έτσι τις γνώσεις του πάνω σε διάφορα θέματα. Σημαντικό στοιχείο επίσης για την γνωστική του ανάπτυξη αποτελεί το γεγονός ότι το παιδί έρχεται σε επαφή με γνώσεις σχετικές με την λειτουργία των τεχνολογικών μέσων, όπως είναι να θέτει σε λειτουργία έναν

υπολογιστή. Ακόμα η τεχνολογία προσφέρει στο παιδί ευκαιρίες για εξάσκηση της σκέψης και της μνήμης του μέσω διαφόρων παιδαγωγικών παιχνιδιών, όπως είναι τα παιχνίδια μνήμης ή τα παιχνίδια που στηρίζονται σε προμαθηματικές έννοιες. Άλλο ένα χαρακτηριστικό της γωνιάς αυτής είναι η συνεισφορά της στην ανάπτυξη της αισθητικής καλλιέργειας του παιδιού χρησιμοποιώντας προγράμματα ζωγραφικής τα οποία το βοηθούν να έχει καλαίσθητα αποτελέσματα.

Η συμβολή της παρούσας γωνιάς στην ανάπτυξη του παιδιού εντοπίζεται και στις γλωσσικές ικανότητες του καθώς εμπλουτίζει το λεξιλόγιο του αρχικά με όρους σχετικούς με την τεχνολογία (ίντερνετ, σερφάρω) αλλά και μέσω των τραγουδιών που μπορεί να ακούει μαθαίνει καινούργιες λέξεις.

Επιπροσθέτως η ασχολία με τα τεχνολογικά φαίνεται να ελκύει το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς αποτελεί δραστηριότητα με την οποία δεν ασχολούνται συχνά και δεν έχουν εξοικειωθεί μαζί της. Είναι για αυτά ένας τρόπος ψυχαγωγίας προκαλώντας τους αισθήματα χαράς και ευχαρίστησης.

Εν τέλη, ένα ακόμα χαρακτηριστικό της γωνιάς αυτής είναι η αρωγή της στην εξάσκηση της λεπτής κινητικότητας του παιδιού αφού για να χειριστεί το πληκτρολόγιο του υπολογιστή ή της τηλεόρασης πρέπει να χρησιμοποιήσει σωστά τα δάχτυλά του (Δαφέρμου, Κουλούρη & Μπασαγιάννη).

#### **5.2.14. Γωνιά φυσικών επιστημών**

Για να στηθεί η συγκεκριμένη γωνιά θα πρέπει να υπάρχουν ένα μικροσκόπιο, μία ζυγαριά, ένας μεγεθυντικός φακός, ένα θερμόμετρο, μία υδρόγειο σφαίρα, μαγνήτες, μπαταρίες, διάφορα δοχεία και υλικά από την φύση για εξερεύνηση, βιβλία σχετικά με τις φυσικές επιστήμες και άλλα (Γαζιώτου, 2015).

Η ενασχόληση με τις φυσικές επιστήμες προκαλεί κίνητρα στα παιδιά για εξερεύνηση και παρατήρηση της φύσης και του περιβάλλοντος γενικότερα. Για παράδειγμα τα ωθεί να αναζητούν τις αιτίες που προκαλούν διάφορα γεωφυσικά φαινόμενα ή καταστάσεις που αφορούν την γη, την κίνηση και άλλα. Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνεται η γνωστική τους καλλιέργεια αποκτώντας περισσότερες γνώσεις πάνω σε αυτά τα θέματα αλλά και η κριτική τους αντίληψη καθώς εξασκούνται στο



να ξεχωρίζουν τις διαφορετικές καταστάσεις της ύλης μέσω της παρατήρησης (Γαζιώτου, 2015).

Ακόμα, διευρύνονται οι γνώσεις του στον γλωσσικό κώδικα καθώς έρχεται σε επαφή με επιστημονική ορολογία, εμπλουτίζοντας έτσι το λεξιλόγιο του. Το παιδί μαθαίνει να εκφράζει τις σκέψεις του μέσω του διαλόγου που εντοπίζεται στη γωνιά, καλλιεργώντας έτσι την γλωσσική του ικανότητα (Γαζιώτου, 2015).

Στη γωνιά αυτή το παιδί λειτουργεί στα πλαίσια μιας ομάδας γνωρίζοντας ότι για να οδηγηθούν στα επιθυμητά αποτελέσματα είναι απαραίτητη η συνεργασία, η επικοινωνία με τους συμμαθητές του καθώς και ο σεβασμός στις απόψεις των άλλων (Γαζιώτου, 2015).

Επιπλέον, όταν τα παιδιά καταφέρουν να οδηγηθούν σε μια ανακάλυψη νιώθουν χαρά και ικανοποίηση με τον εαυτό τους και να ευχαριστιούνται με το γεγονός ότι προσφέρουν στην ομάδα τους (Γαζιώτου, 2015).

Με τον χειρισμό των αντικειμένων που χρησιμοποιούνται στη γωνιά αυτή, τα παιδιά εξασκούν τις επιδεξιότητες των χεριών τους με ασχολίες σχετικές με την κατάλληλη τοποθέτηση, το κράτημα και το πιάσιμο, βοηθώντας έτσι την ανάπτυξη της λεπτής τους κινητικότητας (Γαζιώτου, 2015).

Εν κατακλείδι η συγκεκριμένη γωνιά του δημιουργεί αίσθημα ενδιαφέροντος για τη διατήρηση του, ευαισθητοποιώντας το στην φροντίδα των ζωντανών οργανισμών (Γαζιώτου, 2015).

## **ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ**

### **6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας μας θα παρουσιάσουμε μια προσπάθεια καταγραφής του παιδαγωγικού υλικού από τους παιδικούς σταθμούς που πραγματοποιήσαμε την πρακτική μας άσκηση. Αφορά την υπάρχουσα κατάσταση των παιχνιδιών και των γωνιών δραστηριοτήτων που επικρατεί στους συγκεκριμένους παιδικούς σταθμούς την συγκεκριμένη χρονική περίοδο. Στόχος της ήταν η καταγραφή και η αξιολόγηση τους με βάση την ηλικιακή ομάδα των παιδιών αλλά και την σωστή λειτουργία και χρήση των γωνιών. Αναλυτικότερα, συγκεντρώθηκαν και καταγράφηκαν τα παιχνίδια που υπάρχουν στις συγκεκριμένες τάξεις με σκοπό

να σημειωθεί ο αριθμός τους, η κατάσταση τους, η καταλληλότητα τους για τις ηλικίες των παιδιών, η επάρκεια τους για τον αριθμό των παιδιών αλλά και για τις ανάγκες του παιχνιδιού, καθώς και αν είναι προσβάσιμα στα παιδιά. Ακόμα αξιολογήθηκαν και οι γωνιές που υπάρχουν στις αίθουσες ανάλογα με την καταλληλότητα τους για χρήση από τα παιδιά, με την θέση που έχουν στο χώρο ώστε να διευκολύνουν το παιχνίδι τους, με την πληρότητα τους σε εξοπλισμό αλλά και με τον τρόπο διαμόρφωσης τους. Στη συνέχεια ακολουθούν οι καταγραφές από αυτούς τους 3 παιδικούς σταθμούς των Ιωαννίνων οι οποίες συνοδεύονται από τις αντίστοιχες εικόνες. Στο τέλος αναφέρεται η δημιουργία μιας γωνιάς η οποία κατασκευάστηκε στα πλαίσια ενός θεματικού project σε συνεργασία της παιδαγωγού, των παιδιών αλλά και της φοιτήτριας που πραγματοποιούσε την εξάμηνη πρακτικής της στο συγκεκριμένο σταθμό.

## **6.2 ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 1<sup>η</sup>**

Στην περίπτωση του παιδικού που αναφέρεται παρακάτω υπήρχαν 3 αίθουσες από τις οποίες οι δύο χρησιμοποιούνταν από παιδιά ηλικίας 2,5-3,5 ετών και η άλλη από νήπια ηλικίας 3,5-4 χρονών. Πιο συγκεκριμένα, η τάξη των νηπίων αποτελούνταν από 27 παιδιά, ενώ ο αριθμός των παιδιών στις δύο τάξεις των προνηπίων ήταν 18 και 24 παιδιά αντίστοιχα. Σε κάθε τάξη υπήρχαν δύο παιδαγωγοί. Στη συνέχεια, αναλύονται οι γωνιές που βρισκόταν στην τάξη με τα μεγαλύτερα παιδιά.

### **Γωνιά βιβλιοθήκης**

Η γωνιά απαρτίζεται από ένα μεγάλο ξύλινο έπιπλο που περιέχει πολλά ράφια έτσι ώστε να μπορούν να τοποθετηθούν διάφορα παραμύθια και βιβλία. Η γωνιά αυτή

είναι προσβάσιμη στα παιδιά και κατάλληλα κατασκευασμένη στο ύψος τους για να έχουν άμεση επαφή με τα βιβλία.

Τα παιδιά εκδηλώνουν έντονο ενδιαφέρον για την βιβλιοθήκη καθώς μέσα από την ανάγνωση των παραμυθιών ξεκουράζονται, χαλαρώνουν και ψυχαγωγούνται.

Η πρόταση μας για την βελτίωση της γωνιάς αυτής είναι να εμπλουτιστεί με βιβλία όπου τα θέματα τους να καλύπτουν τα ενδιαφέροντα των παιδιών. Τέλος, καλό θα ήταν να υπάρχουν αναπαυτικές μαξιλάρες ώστε τα παιδιά να έχουν την ευκαιρία να μπορούν να κάθονται κάπου άνετα όταν θέλουν να ασχοληθούν με αυτήν την δραστηριότητα.



### **Γωνιά παιδαγωγικού υλικού**

Για την γωνιά αυτή υπάρχει ένα μικρό ξύλινο έπιπλο με ράφια στα οποία είναι τοποθετημένα τα παζλ, οι μαρκαδόροι και οι πλαστελίνες τα οποία αποτελούν εφόδια για ψυχαγωγία και διασκέδαση.

Τα παιδιά δείχνουν ενδιαφέρον για τα παζλ καθώς δια μέσου της συναρμολόγησής τους μαθαίνουν να συνδυάζουν υφές, σχήματα και χρώματα, αλλά παράλληλα αισθάνονται ευχαρίστηση γιατί συνεργάζονται μεταξύ τους ώστε να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα. Στην γωνιά αυτή ενδείκνυται ορισμένες αλλαγές ώστε να επιτευχθεί η βέλτιστη λειτουργία της. Αναλυτικότερα, θα ήταν χρήσιμο να εμπλουτιστεί με περισσότερα παζλ, να αντικατασταθούν τα φθαρμένα με καινούργια και να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία στα είδη των παζλ. Επίσης

επιθυμητό θα ήταν να διαμορφωθεί καταλλήλως ένα μέρος με τραπέζια και καρέκλες ώστε να κάθονται τα παιδιά για να φτιάχνουν τα παζλ. Τέλος, είναι αισθητή η έλλειψη σε παιδαγωγικό υλικό, όπως το ντόμινο, παιχνίδια αριθμησης, μνήμης και άλλα, με αποτέλεσμα να κρίνεται απαραίτητος ο εμπλουτισμός του.



### Γωνιά οικοδομικού υλικού

Η γωνιά περιέχει ένα πάγκο εργασίας με εργαλεία όπως κατσαβίδια, πριόνια, βίδες, σφυριά και άλλα, ο οποίος είναι κατάλληλα κατασκευασμένος για την ακριβή εφαρμογή τους πάνω του. Επίσης περιλαμβάνει ένα μικρό καλάθι για να συγκεντρώνουν τα παιδιά τις βίδες.

Μεγαλύτερο ενδιαφέρον για την γωνιά εκδηλώνεται από μέρους των αγοριών, διότι είναι σύνηθες για αυτά στην καθημερινότητά τους να παρατηρούν την πατρική φιγούρα να ασχολείται με εργαλεία και εργασίες κατασκευαστικού χαρακτήρα. Έτσι, έχοντας υπ' όψιν τους αυτό το μοντέλο λειτουργούν μιμητικά και κατευθύνονται σε αυτή τη γωνιά. Το ενδιαφέρον που παρουσιάζουν τα κορίτσια είναι μικρότερο δεδομένου ότι ακολουθούν το μητρικό πρότυπο. Πρόκειται για ένα διασκεδαστικό

παιχνίδι που το παιδί εκπαιδεύεται και έρχεται σε επαφή με εργαλεία και διάφορα υλικά που θα χρησιμοποιήσει αργότερα στην καθημερινότητα του. Ακόμα έχει την δυνατότητα να αναπτύξει την κατασκευαστική του ικανότητα, την σκέψη και την δημιουργικότητά του. Τέλος, η αίσθηση της διόρθωσης κάποιας βλάβης λειτουργεί θετικά στην ανάπτυξη της αισιοδοξίας και της προσωπικής επίτευξης του στόχου του. Για την αποφυγή των διαφωνιών μεταξύ των παιδιών κατά την διάρκεια του παιχνιδιού θα ήταν καλό να διατίθενται περισσότερα εργαλεία. Επίσης θα μπορούσε να προστεθεί στη γωνιά κατασκευαστικό υλικό διαφορετικής φύσεως, όπως τουβλάκια, ζώα σε φιγούρες και αυτοκίνητα.



### **Γωνιά κουζίνας**

Η γωνιά αυτή περιλαμβάνει ένα πλαστικό έπιπλο και διάφορα σκεύη όπως κατσαρολάκια, πιατάκια, κουτάλια, κουτάλες και ότι άλλο περιέχεται σε μια κουζίνα. Είναι κατασκευασμένη στο κατάλληλο ύψος έτσι ώστε όλα τα μέρη της να προσεγγίζονται εύκολα από τα παιδιά.

Η ενασχόληση με την κουζίνα φέρνει τα παιδιά σε επαφή με οικίες τους καταστάσεις για αυτό και ελκύει το ενδιαφέρον τους σε πολύ μεγάλο βαθμό. Για την σωστή αξιοποίηση της γωνιάς προτείνονται ορισμένες αλλαγές. Ειδικότερα, θα ήταν προτιμότερο να αντικατασταθεί το παλιό έπιπλο με ένα καινούργιο καθώς

παρουσιάζει φθορές, και να υπάρχει μεγαλύτερη ποικιλία σε κουζινικά για να αποφεύγονται οι εντάσεις μεταξύ των παιδιών.



### **Γωνιά παρεούλας**

Η γωνιά αυτή αποτελεί σημαντικό στοιχείο σε ένα παιδικό σταθμό και τα παιδιά περνούν αρκετό μέρος της ημέρας τους εκεί. Αποτελείται από καναπέδες, μαξιλαράκια για να κάθονται τα παιδιά και ένα χαλί στο οποίο ξαπλώνουν και ηρεμούν. Επίσης πάνω από τα καναπεδάκια βρίσκεται κρεμασμένο στον τοίχο χρήσιμο εποπτικό υλικό με τις ημέρες της εβδομάδας, τον καιρό αλλά και την εποχή.

Εκεί συνήθως τα παιδιά εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους, ανταλλάσσουν απόψεις αλλά και συζητούν ποικίλα θέματα. Με τον τρόπο αυτό έρχονται πιο κοντά μεταξύ τους, καθώς γνωρίζονται, μοιράζονται τις προσωπικές τους εμπειρίες και



εκφράζουν τα συναισθήματά τους. Εκτός από την εκπαιδευτική της λειτουργία η γωνιά χρησιμοποιείται και ως χώρος χαλάρωσης και ξεκούρασης στο τέλος της ημέρας. Για να καταστεί ο χώρος πιο ελκυστικός θα ήταν αποδοτικότερο να υπάρχουν περισσότερα καθίσματα για να κάθονται άνετα όλα τα παιδιά, και να είναι προσεγμένος ώστε να προσδίδει ένα αίσθημα οικειότητας και ζεστασιάς.



### **Γωνιά τεχνολογίας**

Θεωρείται και ως γωνιά ψυχαγωγίας και ως γωνιά εκπαιδευτικού χαρακτήρα. Περιλαμβάνει ένα ξύλινο έπιπλο στο οποίο τοποθετείται πάνω η τηλεόραση και ντουλάπια που περιέχουν cd και dvd με διάφορα παιδικά. Επίσης υπάρχει ένα dvd player, ένα ραδιόφωνο και ένας υπολογιστής.

Για την αξιοποίηση της γωνιάς είναι απαραίτητη η βοήθεια της παιδαγωγού διότι τα μέσα που χρησιμοποιούνται δεν είναι εύχρηστα για τα παιδιά. Επιπλέον το έπιπλο της τηλεόρασης είναι πολύ ψηλό με αποτέλεσμα να μην φτάνουν τα παιδιά τα αντικείμενα ώστε να τα χειριστούν. Για την καλύτερη λειτουργία του χώρου θα ήταν

σημαντικό να περιέχονται καναπέδες ή μαξιλάρες και ένα μεγάλο χαλί για να κάθονται τα παιδιά με άνεση. Επίσης καλό θα ήταν να εξοπλιστεί με περισσότερο εκπαιδευτικό υλικό το οποίο να συμβάλλει στην γνωστική ανάπτυξη των παιδιών. Τέλος σημαντικό είναι τα παιδιά να έχουν πρόσβαση στα αντικείμενα και να μπορούν να τα χειριστούν με την εποπτεία της παιδαγωγού, βοηθώντας τα με τον τρόπο αυτό να έρθουν σε επαφή με την τεχνολογία και να εξοικειωθούν με αυτή.



### **6.3 ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 2<sup>η</sup>**

Στον δεύτερο παιδικό σταθμό λειτουργούσαν τέσσερις αίθουσες. Η πρώτη αίθουσα είχε βρέφη από 18 μηνών έως 2 χρονών, η δεύτερη τάξη παιδιά ηλικίας 2,5 μέχρι 3 ετών και στις άλλες δύο απασχολούνταν παιδιά με ηλικία 3,5 χρονών. Ειδικότερα στην τάξη των βρεφών υπήρχαν 3 παιδαγωγοί με 13 παιδιά, στην δεύτερη αίθουσα ο αριθμός των παιδιών ήταν 11 με μία παιδαγωγό, ενώ οι υπόλοιπες δύο είχαν από 18 παιδιά και μια παιδαγωγό αντίστοιχα. Παρακάτω αναφέρονται οι γωνιές δραστηριοτήτων που λάμβαναν χώρα σε αίθουσα με παιδιά 3,5 ετών.

#### **Γωνιά κουζίνας**



Η γωνιά αυτή απαρτίζεται από ένα έπιπλο κουζίνας που έχει πάνω διάφορα σκεύη και συσκευές που είναι χρήσιμα για την κουζίνα. Ειδικότερα, το έπιπλο αυτό περιλαμβάνει ντουλάπια και συρτάρια στα οποία τα παιδιά τοποθετούν τα υλικά που έχουν στη διάθεση τους, ψυγείο και νεροχύτη αλλά και ηλεκτρικό φούρνο για να ψήνουν τα φαγητά και πάγκο. Επίσης μαζί με το έπιπλο τους παρέχεται και το κατάλληλο υλικό για να μπορούν να παίξουν σε αυτό όπως είναι διάφορα φαγητά(πατάτες τηγανιτές, ψωμί, κουλούρια, γλυκά, λαχανικά και φρούτα), πιάτα, κουτάλια, ποτήρια, κατσαρόλες όπου μαγειρεύουν τα φαγητά και ότι σκεύος χρησιμοποιείται σε μια κουζίνα και είναι κατάλληλο φυσικά για τα παιδιά.

Η γωνιά αυτή κεντρίζει καθημερινά το ενδιαφέρον των παιδιών. Είναι η πιο δημοφιλής γωνιά κατά τη διάρκεια του αυθόρμητου παιχνιδιού, καθώς τα παιδιά παίζουν αυτόνομα χωρίς την παρέμβαση της παιδαγωγού.

Ο εξοπλισμός της κουζίνας καλύπτει τις απαραίτητες προϋποθέσεις για ένα ασφαλές και ευχάριστο παιχνίδι. Το έπιπλο είναι στο ύψος των παιδιών και όλα τα υλικά μπορούν να τα φτάσουν μόνα τους. Τέλος, η συγκεκριμένη γωνιά δεν χρήζει περαιτέρω βελτίωση καθώς εξυπηρετεί στο μέγιστο βαθμό τις ανάγκες των παιδιών στη διάρκεια του παιχνιδιού.



### **Γωνιά κομωτηρίου**

Για το στήσιμο της γωνιάς του κομωτηρίου απαραίτητο είναι ένα έπιπλο με καθρέπτη και μια καρέκλα. Το έπιπλο- καθρέπτης έχει πάνω ένα συρτάρι όπου μέσα βάζουν τα απαραίτητα υλικά για το παιχνίδι. Τα υλικά αυτά είναι μια χτένα και διάφορα κοκαλάκια για τα κορίτσια.

Στη συγκεκριμένη γωνιά παίζουν κυρίως τα κορίτσια. Είναι μια γωνιά που δεν τους κεντρίζει πολύ το ενδιαφέρον καθώς έχει ελάχιστο υλικό.

Για την βελτίωση της καλό θα ήταν να υπάρχει περισσότερος εξοπλισμός όπως είναι οι διάφορες βούρτσες, πιστολάκι, άδεια σαμπουάν και μπέρτα

κομμωτηρίου, ώστε να μπορούν τα παιδιά να παίζουν περισσότερο αλλά και να ανταποκρίνεται περισσότερο στη πραγματικότητα.



### **Γωνιά μουσικής**

Η γωνιά αυτή είναι εξοπλισμένη με διάφορα μουσικά όργανα, CD player και αρκετά CD με παιδικά τραγούδια και παραμύθια. Τα μουσικά όργανα είναι τοποθετημένα πάνω σε ένα τραπεζάκι με καρέκλες γύρω γύρω. Τα όργανα που εμπεριέχονται στη γωνιά αυτή είναι ντέφι, μεταλλόφωνα, μαράκες, τύμπανο, ξυλάκια, πιατάκια και καστανιέτες. Σχεδόν όλα τα μουσικά όργανα είναι τοποθετημένα πάνω στο τραπέζι εκτός από πολλά μεταλλόφωνα τα οποία είναι αποθηκευμένα μέσα σε ένα μεταλλικό κουβά, καθώς είναι αρκετά για να βρίσκονται όλα πάνω στο τραπέζι.

Το υλικό είναι άμεσα προσβάσιμο στα παιδιά εκτός από το CD player για το οποίο χρειάζεται η παρέμβαση της παιδαγωγού.

Η γωνιά της μουσικής είναι ένας χώρος ο οποίος ελκύει το ενδιαφέρον των παιδιών. Στο ελεύθερο παιχνίδι πολύ συχνά τα παιδιά τον επιλέγουν καθώς μέσα από την μουσική μπορούν να εκφράσουν τα συναισθήματα τους ανάλογα με τον τρόπο που θα παίξουν, να εκτονωθούν αλλά και να δημιουργήσουν δικούς τους ήχους που τους αρέσει να ακούν.

Ο συγκεκριμένος χώρος χρήζει κάποιας βελτίωσης προκειμένου τα παιδιά να απολαμβάνουν στο έπακρο τόσο την διασκέδαση όσο και την μάθηση. Πιο συγκεκριμένα, καλό θα ήταν να υπάρχουν βιβλία-παραμύθια για την μουσική ώστε τα παιδιά να εμπλουτίζουν περαιτέρω τις γνώσεις τους. Επίσης το CD player να μπορεί να χρησιμοποιείται από τα ίδια τα παιδιά γεγονός που σημαίνει ότι τα CD να βρίσκονται σε εμφανή και προσβάσιμο σημείο για εκείνα ώστε όποτε θελήσουν να τα χρησιμοποιούν.



### **Γωνιά μαγαζάκι**

Η γωνιά αυτή απαρτίζεται από ένα έπιπλο με αρκετά ράφια όπου είναι τοποθετημένα τα υλικά, διάφορα φαγητά (φρούτα, λαχανικά, ψωμί, γλυκά) και μια ταμειακή μηχανή. Συνήθως μέσα από το έπιπλο κάθονται ένα ή δύο παιδιά που κάνουν τους πωλητές και τα υπόλοιπα παριστάνουν τους πελάτες. Αυτή τη γωνιά τα παιδιά την συνδυάζουν παράλληλα και με της κουζίνας. Είναι ένας χώρος όπου τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τον κόσμο των μεγάλων καθώς χρησιμοποιούν όρους

της αγοραπωλησίας. Αρχίζουν να μαθαίνουν την αξία των χρημάτων γεγονός που τους χαροποιεί ιδιαίτερα.

Ο συγκεκριμένος χώρος είναι από τους αγαπημένους των παιδιών. Είναι προσιτός στα παιδιά και δεν χρειάζεται καθόλου η παρέμβαση της παιδαγωγού για την διεκπεραίωση του παιχνιδιού. Τα ράφια βρίσκονται στο ύψος των παιδιών διευκολύνοντας έτσι το παιχνίδι.

Για την βέλτιστη λειτουργία της γωνιάς θα ήταν χρήσιμο να προστεθούν ψεύτικα χρήματα, άδεια μπουκάλια από νερό και γάλα, διάφορα χαρτόκουτα μέσα στα οποία θα τοποθετούν διάφορα υλικά, χαρτοσακούλες και μια μικρή ζυγαριά.



### **Γωνιά οικοδομικού υλικού**

Η συγκεκριμένη γωνιά είναι εξοπλισμένη με ένα τραπεζάκι πάνω στο οποίο είναι τοποθετημένο το απαραίτητο υλικό, καρέκλες για να κάθονται τα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, διάφορα εργαλεία όπως είναι κατσαβίδια, τρυπάνια, βίδες, χάρακες, πένσες και ένα κουτάκι πάνω στο οποίο είναι ταξινομημένα διάφορα κατσαβίδια. Επίσης υπάρχουν αποθηκευμένα σε συρτάρι και πολλά τουβλάκια, τα οποία χρησιμοποιούν τα παιδιά για τις κατασκευές τους.

Η γωνιά αυτή συνήθως χρησιμοποιείται από τα αγόρια της τάξης. Είναι άμεσα προσβάσιμη από τα παιδιά χωρίς την συμμετοχή της παιδαγωγού. Μέσα από αυτή την γωνιά τα παιδιά αναπαριστούν τις κινήσεις των γονιών τους με την χρήση αυτών των εργαλείων. Για την καλύτερη λειτουργία του χώρου αυτού θα ήταν αρεστή η ύπαρξη ενός πλαστικού επίπλου το οποίο θα ήταν εξοπλισμένο με όλα τα εργαλεία και ένα ακόμη βοηθητικό έπιπλο πάνω στο οποίο τα παιδιά θα ακουμπούν τα διάφορα υλικά που χρειάζονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού.



### **Γωνιά βιβλιοθήκης**

Η γωνιά της βιβλιοθήκης περιέχει ένα έπιπλο με μεγάλα ράφια πάνω στα οποία είναι τοποθετημένα τα βιβλία και τα παραμύθια.

Η γωνιά αυτή είναι μια πολύ σημαντική στιγμή χαλάρωσης για τα παιδιά καθώς την επιλέγουν για να ταξιδέψουν στη χώρα των παραμυθιών. Ο χώρος της βιβλιοθήκης είναι όμορφα διαμορφωμένος και κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών

για διάβασμα. Είναι άμεσα προσιτός στα παιδιά και η συμμετοχή της παιδαγωγού σε αυτή την γωνιά δεν κρίνεται απαραίτητη.

Ο χώρος της βιβλιοθήκης είναι σε πολύ καλή κατάσταση και δίνει το ερέθισμα στα παιδιά να τον πλησιάσουν και να διαβάσουν ένα παραμύθι. Τα βιβλία είναι σε αρκετά καλή κατάσταση καθώς μετά την χρήση τους τοποθετούνται ξανά στη θέση τους. Το μόνο που θα προτείναμε για την βέλτιστη λειτουργία της γωνιάς θα ήταν η ύπαρξη ενός τραπεζιού με καρέκλες, για να μπορούν τα παιδιά να κάθονται και να διαβάζουν με την ησυχία τους τα βιβλία, ή διαφορετικά η τοποθέτηση ενός καναπέ όπου θα ακουμπούν και θα χαλαρώνουν έχοντας συντροφιά τα παραμύθια.



### **Γωνιά του παιδαγωγικού υλικού**

Η γωνιά του παιδαγωγικού υλικού απαρτίζεται από ένα μεγάλο έπιπλο σε σχήμα σπιτιού με μεγάλα ράφια στα οποία πάνω είναι τοποθετημένα τα υλικά. Τα πράγματα που έχει είναι διάφορα παζλ, πλαστελίνη και εργαλεία που χρησιμοποιούνται μαζί με αυτήν, πινέλα, μαρκαδόρους, ξυλομπογιές, χαρτιά



ζωγραφικής, νερομπογιές και φακέλους όπου τοποθετούν τις ζωγραφιές τους τα παιδιά.

Είναι μια γωνιά δημιουργική για τα παιδιά καθώς μέσα από την ενασχόλησή τους με την ζωγραφική και την πλαστελίνη αναπτύσσεται η φαντασία τους και η δημιουργικότητα τους. Είναι προσιτή για τα παιδιά αλλά συνήθως η παρέμβαση της παιδαγωγού κρίνεται απαραίτητη καθώς υπάρχουν σημεία της γωνιάς τα οποία δεν μπορούν να φτάσουν μόνο τους. Επίσης η χρήση των παζλ τους ηρεμεί για αυτό αποτελεί πολύ συχνή επιλογή τους για ελεύθερο παιχνίδι.

Τέλος, η συγκεκριμένη γωνιά δεν χρήζει περαιτέρω βελτίωση καθώς τα υλικά και τα μέσα που διαθέτει καλύπτουν τις ανάγκες των παιδιών για τον σκοπό που τα θέλουν. Θα ήταν χρήσιμο τα υλικά που αξιοποιούν τα παιδιά περισσότερο να βρίσκονται στα πιο χαμηλά ράφια και εκείνα που χρησιμοποιούνται πιο σπάνια να είναι τοποθετημένα στα πιο ψηλά για να μπορούν από μόνοι τους να έχουν πλήρη πρόσβαση. Επίσης, η ύπαρξη περισσότερων παιχνιδιών όπως ντόμινο, παιχνίδια μνήμης και μαθηματικών κρίνεται αναγκαία τόσο για την εκπαίδευση αλλά όσο και την ψυχαγώγηση των παιδιών.



### 6.4 ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ 3<sup>η</sup>

Στον τρίτο παιδικό σταθμό υπήρχαν τρεις τάξεις οι οποίες λειτουργούσαν ανάλογα με τις ηλικίες των παιδιών και χωρίζονταν σε μία τάξη βρεφών ηλικίας από δύο έως τρία ετών, μία τάξη προνηπίων ηλικίας από τρία έως τέσσερα ετών και μία νηπίων ηλικίας από τέσσερα μέχρι πέντε ετών. Η πρώτη τάξη με τα βρέφη είχε οχτώ

παιδιά και απασχολούσε δύο παιδαγωγούς. Η τάξη των προνηπίων απαρτιζόταν από έντεκα παιδιά και είχε μία παιδαγωγό, ενώ η τρίτη και τελευταία τάξη είχε δεκαεννιά παιδιά και μία παιδαγωγό επίσης. Οι γωνιές που περιγράφονται παρακάτω βρίσκονταν στην τρίτη τάξη παιδιών ηλικίας από τέσσερα μέχρι πέντε χρονών.

### **Γωνιά μουσικής**

Η γωνιά αυτή απαρτίζεται από ένα ξύλινο έπιπλο που έχει το σχήμα ενός σπιτιού και από διάφορα είδη μουσικών οργάνων. Ακόμα περιέχει ένα CD player, δίσκους με τραγούδια και ηχογραφημένα παραμύθια τα οποία βρίσκονται πάνω σε ένα άλλο έπιπλο δίπλα ακριβώς στην γωνιά. Τα μουσικά όργανα που διατίθενται σε αυτήν την γωνιά είναι μαράκες, ξυλάκια, ντέφια, μεταλόφωνα, φλογέρες, πιάνο, καστανιέτες, τύμπανα και άλλα. Μερικά βρίσκονται μέσα σε ένα καλάθι και άλλα είναι τοποθετημένα ελεύθερα πάνω στο έπιπλο. Ο εξοπλισμός της γωνιάς είναι εύκολα προσβάσιμος στα παιδιά, καθώς το έπιπλο είναι φτιαγμένο στο ύψος τους. Αντίθετα όμως το CD player και οι δίσκοι είναι τοποθετημένα σε ψηλό σημείο το οποίο δεν μπορούν να προσεγγίσουν τα παιδιά. Η χρήση τους γίνεται μόνο με την βοήθεια της παιδαγωγού εφόσον της ζητηθεί.

Τα παιδιά έδειχναν το ενδιαφέρον τους για την γωνιά συχνά κατά την διάρκεια του αυθόρμητου παιχνιδιού, καθώς η επαφή με την μουσική φαίνεται να τους προκαλεί χαρά και ευχαρίστηση, αλλά και να λειτουργεί ως ένα μέσο έκφρασης και εκτόνωσης.

Για την βελτίωση της λειτουργίας της γωνιάς θα ήταν καλό να υπήρχε περισσότερος εξοπλισμός, όπως ένα τραπέζι με τσόχα και καρέκλες, ώστε τα παιδιά να έχουν ένα συγκεκριμένο χώρο για να παίζουν με τα μουσικά όργανα. Επίσης διάφορα βιβλία και εικόνες σχετικά με την μουσική για να εμπλουτίσουν περισσότερο τις γνώσεις τους. Τέλος, πολύ σημαντικό είναι όλα τα αντικείμενα της γωνιάς να είναι σε θέση που να μπορούν τα παιδιά να τα χρησιμοποιήσουν μόνα τους όταν το θέλουν, επομένως το CD player θα ήταν προτιμότερο να είναι σε άλλη πιο προσιτή θέση.





### Γωνιά παιδαγωγικού υλικού

Η γωνιά περιλαμβάνει ένα ξύλινο έπιπλο πάνω στο οποίο βρίσκεται το διατιθέμενο παιδαγωγικό υλικό το οποίο αποτελείται από παιχνίδια αρίθμησης, παιχνίδια μνήμης, ενσφηνώματα και χάντρες. Εκτός από αυτήν την γωνιά

παιδαγωγικό υλικό υπάρχει και σε μια ντουλάπα η οποία δεν βρίσκεται κοντά της. Εκεί τοποθετούνται τα παζλ, τα παιχνίδια συσχετισμού και εξέλιξης, το ντόμινο και το τάνγκραμ.

Το υλικό της γωνιάς είναι σε θέση που βλέπουν και μπορούν να προσεγγίσουν τα παιδιά. Από την άλλη όμως τα παιχνίδια που βρίσκονται στην ντουλάπα δεν είναι στην διάθεση τους, καθώς εκ πρώτης τα παιδιά δεν μπορούν να τα φτάσουν αφού το ύψος της ντουλάπας είναι μεγάλο και έπειτα δεν βρίσκονται στο οπτικό τους πεδίο την ώρα του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα να μην τους δίνεται το ερέθισμα να παίξουν με αυτά. Αν και το παιδαγωγικό υλικό της τάξης είναι σε πολύ καλή κατάσταση και υπάρχει ποικιλία στα είδη των παιδαγωγικών παιχνιδιών, παρόλα αυτά ο αριθμός τους δεν είναι ικανοποιητικός. Με εξαίρεση τα ενσφηνώματα και τα παζλ που υπάρχουν σε αφθονία τα υπόλοιπα παιχνίδια βρίσκονται σε έλλειψη, για παράδειγμα το ντόμινο και το τάνγκραμ είναι μοναδικά, ενώ τα παιχνίδια μνήμης και αρίθμησης λίγα.

Την ώρα του ελεύθερου παιχνιδιού τα παιδιά δείχνουν το ενδιαφέρον τους μόνο για το υλικό που υπάρχει στην γωνιά και όχι για αυτό που βρίσκεται μέσα στην ντουλάπα. Ασχολούνται με αυτό μόνο μετά από παρότρυνση της παιδαγωγού. Για το λόγο αυτό θα ήταν προτιμότερο όλο το παιδαγωγικό υλικό να βρίσκεται στην γωνιά ώστε να μπορούν να παίξουν με αυτό όποτε επιθυμούν. Ακόμα καλό θα ήταν να βρίσκεται σε μια άλλη θέση κοντά σε κάποια ήσυχη γωνιά.



### **Γωνιά κομμωτηρίου**

Η παρούσα γωνιά περιέχει έναν καθρέφτη, ένα παγκάκι, καρέκλες και εξοπλισμό κομμωτηρίου όπως χτένες και βούρτσες, σεσουάρ για τα μαλλιά, μικρά καθρεφτάκια και μία ταμειακή μηχανή.

Η οργάνωση της γωνιάς αυτής δεν κρίνεται επαρκής, καθώς δεν διαθέτει τον απαραίτητο εξοπλισμό. Ειδικότερα αν και υπάρχει καθρέφτης στο ύψος των παιδιών και το μέγεθος του είναι αρκετά μεγάλο, δεν υπάρχει ένα έπιπλο κομμοτηρίου όπου να συγκεντρώνονται τα αντικείμενα που χρειάζονται στη γωνιά, με αποτέλεσμα να βρίσκονται σε ένα καλάθι πάνω σε μια καρέκλα, που είναι τοποθετημένη δίπλα από τον καθρέφτη. Αυτό καθιστά την ύπαρξη της γωνιάς μέσα στην τάξη λιγότερο εμφανή αφού δεν είναι εύκολο να την διακρίνει κανείς με την πρώτη ματιά. Ακόμα όσο αφορά τον εξοπλισμό ενός κομμοτηρίου εντοπίζονται ελλείψεις σε διάφορα αντικείμενα όπως πλαστικά ψαλίδια, πετσέτες, αξεσουάρ για τα μαλλιά (τσιμπιδάκια, κορδέλες, λαστιγάκια) και προϊόντα περιποίησης μαλλιών.

Σε αντίθεση με τον εξοπλισμό της γωνιάς ο οποίος δεν θεωρείται επαρκής, η κατάσταση του υπάρχοντος υλικού μπορεί να χαρακτηριστεί ικανοποιητική, καθώς τα παιδιά συμβάλλουν στην διατήρησή του. Συνάμα υπάρχουν αρκετά αντικείμενα ίδιου είδους προκειμένου να ικανοποιείται μεγάλο μέρος των παιδιών και να αποφεύγονται οι συγκρούσεις.



### **Γωνιά ιατρείου**

Η γωνιά αποτελείται από ένα ξύλινο έπιπλο που έχει το σχήμα σπιτιού, από δύο βαλιτσάκια που περιέχουν ιατρικά εργαλεία και από κούκλες. Τα εργαλεία που

περιέχονται στα βαλιτσάκια είναι δύο στηθοσκόπια, δύο θερμομέτρα, μία σύριγγα, ένα ψαλίδι και ένα σφυράκι για τα νεύρα.

Το έπιπλο της γωνιάς είναι φτιαγμένο στο ύψος των παιδιών και ο εξοπλισμός τοποθετημένος στα ράφια έτσι ώστε να διευκολύνεται η αξιοποίηση τους από τα παιδιά. Τα βαλιτσάκια είναι σε καλή κατάσταση και ο χειρισμός τους είναι εύκολος από τα παιδιά. Επίσης τα ιατρικά εργαλεία είναι κατά κύριο λόγο άρτια διατηρημένα πλην ελαχίστων εξαιρέσεων που παρουσιάζουν φθορά. Από την άλλη όμως ο αριθμός των εργαλείων της γωνιάς θα ήταν προτιμότερο να είναι μεγαλύτερος, καθώς πολλά από αυτά συναντώνται μόνο μία φορά ενώ άλλα δεν υπάρχουν καθόλου. Ορισμένα παραδείγματα αποτελούν τα γυαλιά, η μάσκα, η ποδιά, το πιεσόμετρο και άλλα, τα οποία βοηθούν τα παιδιά να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις σχετικά με το επάγγελμα του ιατρού και να εξοικειωθούν με αυτό. Παράλληλα τα παιδιά θα μπορούσαν να συνεισφέρουν στον εμπλουτισμό της γωνιάς με υλικό που δεν τους είναι χρήσιμο στο σπίτι, όπως άδεια κουτιά από φάρμακα, γάντια μιας χρήσης και διάφορα υφάσματα που να χρησιμοποιούνται ως ποδιές.



### Γωνιά κουζίνας

Η οργάνωση της γωνιάς περιέχει ένα ξύλινο έπιπλο το οποίο αποτελείται από κουζίνα, πλυντήριο και νεροχύτη, και μια ποικιλία από αντικείμενα κουζίνας όπως



πιατάκια, ποτηράκια, κατσαρόλες, τηγάνια, μαχαιροπίρουνα, τσαγιέρες, δίσκο, πλαστικά τρόφιμα (φρούτα, λαχανικά και φαγητά), μίξερ και άλλα μαγειρικά σκεύη.

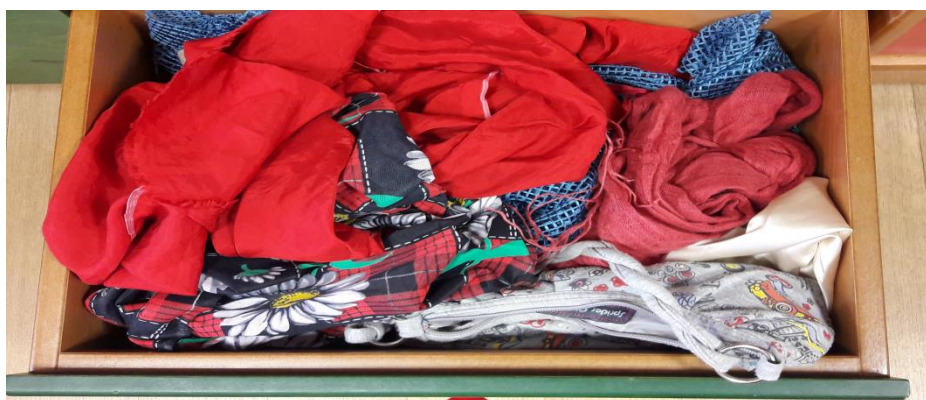
Ξεκινώντας από τα έπιπλα της γωνιάς, είναι όλα κατασκευασμένα στο ύψος των παιδιών και είναι εύκολα στη χρήση τους ώστε να μην δυσκολεύουν τα παιδιά. Όλος ο εξοπλισμός είναι σε άριστη κατάσταση και τα αντικείμενα προσεγμένα. Τα μαγειρικά σκεύη και τα τρόφιμα βρίσκονται συγκεντρωμένα σε ένα καλάθι που είναι τοποθετημένο δίπλα από την κουζίνα. Υπάρχει πληθώρα αντικειμένων οικιακής χρήσης τα περισσότερα από τα οποία εντοπίζονται συχνά, με αποτέλεσμα να μειώνεται ένα ποσοστό των διαφωνιών μεταξύ των παιδιών που αφορά την σειρά χρήσης του κάθε αντικειμένου.



### Γωνιά μεταμπίεσης

Στην παρούσα γωνιά περιλαμβάνονται ένας καθρέφτης, καναπεδάκια και ένα ντουλάπι στο οποίο βρίσκονται τα αντικείμενα για τις μεταμφιέσεις των παιδιών. Μερικά από αυτά είναι διάφορα ρούχα, υφάσματα και αξεσουάρ όπως τσάντες και καπέλα. Ο καθρέφτης είναι τοποθετημένος στο κατάλληλο ύψος για τα παιδιά και είναι αρκετά μεγάλος ώστε να έχουν χώρο για το παιχνίδι τους. Κάτω και μπροστά από τον καθρέφτη βρίσκονται τα καναπεδάκια και δίπλα τους το ντουλάπι που περιέχει τα προϊόντα ένδυσης.

Το υλικό στο οποίο έχει δοθεί περισσότερη έμφαση στη γωνιά είναι τα υφάσματα στα οποία υπάρχει πληθώρα επιλογών για τα παιδιά, καθώς έχουν την δυνατότητα να επιλέξουν από μία ποικιλία χρωμάτων και σχεδίων. Αντιθέτως διακρίνεται η έλλειψη σε ρούχα αλλά και αξεσουάρ, καθώς τα διατιθέμενα ρούχα συναντώνται σε μικρές ποσότητες και αποτελούνται μόνο από μερικά μπλουζάκια και ζακέτες, ενώ τα αξεσουάρ τα οποία υπάρχουν είναι μόνο ελάχιστα καπέλα και τσάντες. Δεν βρίσκονται για παράδειγμα παντελόνια, ποδιές, φορέματα, ζώνες, γάντια, γυαλιά, περούκες, ψεύτικα κοσμήματα, παπούτσια και άλλα. Ακόμα χρήσιμο για τον εξοπλισμό της γωνιάς θα ήταν υλικό για να βάφονται τα παιδιά, ώστε να «μπαίνουν» καλύτερα στο ρόλο που επιθυμούν να υποδηθούν.



**Γωνιά συζήτησης**

Η γωνιά απαρτίζεται από καναπεδάκια, μοκέτα και εποπτικό υλικό. Το εποπτικό υλικό της γωνιάς χωρίζεται σε μόνιμο και ευκαιριακό. Το μόνιμο υλικό είναι αυτό που κρεμάται στον τοίχο της γωνιάς καθ' όλη τη διάρκεια της χρονιάς και σχετίζεται με τις ημέρες της εβδομάδας, τους μήνες, τις εποχές και τον καιρό. Το ευκαιριακό υλικό είναι αυτό που εμφανίζει η παιδαγωγός στα παιδιά κατά την διάρκεια παρουσίασης ενός θέματος και μένουν στο οπτικό πεδίο των παιδιών για ένα μικρό χρονικό διάστημα. Εποπτικό υλικό αποτελούν οι εικόνες από βιβλία, οι αφίσες αλλά και διάφορα απτά αντικείμενα όπως για παράδειγμα τα φύλλα από κάποιο δέντρο. Ο υπόλοιπος εξοπλισμός της μένει στη θέση του μέχρι το πέρας της χρονιάς.

Ο χώρος που έχει δοθεί για το στήσιμο της γωνιάς είναι αρκετά μεγάλος και τα καναπεδάκια πολλά ώστε τα παιδιά να κάθονται άνετα. Όλα είναι προσεγμένα και σε άριστη κατάσταση, έχοντας δώσει έμφαση στην ασφάλεια των παιδιών τοποθετώντας στρώματα πίσω από τα καναπεδάκια για να αποφεύγονται τα ατυχήματα. Επίσης η παρουσία της μοκέτας κάνει τη γωνιά πιο ζεστή, άνετη και οικεία στα παιδιά.

Η χρήση της συγκεκριμένης γωνιάς δεν περιορίζεται μόνο για παρατήρηση και συζήτηση αλλά αποτελεί και συμπλήρωμα άλλων γωνιών κατά την διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού. Για παράδειγμα πολλά παιδιά όταν επιθυμούν να διαβάσουν ένα βιβλίο από την γωνιά της βιβλιοθήκης χρησιμοποιούν τα καναπεδάκια ή την μοκέτα για τον σκοπό αυτό. Ή ακόμα όταν θέλουν να εξετάσουν έναν «ασθενή» από την γωνιά του ιατρείου αξιοποιούν τα καναπεδάκια ως κρεβάτια ιατρείου. Αυτό συμβαίνει λόγω έλλειψης εξοπλισμού στις συγκεκριμένες γωνιές, ή ίσως λόγω μη επάρκειας χώρου ώστε να μπορούν να διαμορφωθούν οι γωνιές όπως αρμόζει.



**Γωνιά βιβλιοθήκης**

Για να στηθεί η γωνιά αξιοποιήθηκαν ένα ξύλινο έπιπλο και διάφορα βιβλία. Τα βιβλία αυτά είναι κυρίως παραμύθια αλλά και βιβλία γνώσεων, βιβλία μόνο με εικόνες και αφίσες. Τα παραμύθια που υπάρχουν στη γωνιά έχουν ως θέμα τους ιστορίες με ζώακια, ενώ τα βιβλία γνώσεων σχετίζονται με το αλφάβητο, με τις λέξεις και με είδη ζώων, φέρνοντας σε επαφή τα παιδιά με οικεία τους θέματα και βοηθώντας τα να αποκτήσουν περισσότερες γνώσεις. Τα εξώφυλλα όλων των βιβλίων έχουν έντονα χρώματα, καθαρές και μεγάλες εικόνες ώστε να προσελκύουν το ενδιαφέρον των παιδιών να τα διαβάσουν. Η κατάσταση όμως μερικών από αυτών δεν κρίνεται καλή καθώς είτε είναι σκισμένα κάποια εξώφυλλα, είτε οι σελίδες τους τσαλακωμένες και μουτζουρωμένες.

Βέβαια πρέπει να σημειωθεί ότι αυτά δεν είναι τα μόνα βιβλία που υπάρχουν στην τάξη και με τα οποία έρχονται σε επαφή τα παιδιά. Υπάρχουν πάρα πολλά βιβλία τα οποία είναι τοποθετημένα στην ντουλάπα της παιδαγωγού εκεί όπου δεν μπορούν να τα προσεγγίσουν τα παιδιά. Η χρήση τους γίνεται μόνο με την εποπτεία της παιδαγωγού την στιγμή που αυτή θεωρεί κατάλληλη, κυρίως κατά την διάρκεια της προφορικής επικοινωνίας στη γωνιά της συζήτησης. Η θεματογραφία τους είναι πλούσια και αφορά τα ζώα, ιστορίες ανθρώπων, τα συναισθήματα, την μυθολογία, τον καιρό, τις εποχές, τα φρούτα και τα λαχανικά, τα μέσα μεταφοράς, το διάστημα, την οικογένεια και άλλα θέματα. Σε αντίθεση με τα βιβλία που διατίθενται στη γωνιά τα βιβλία αυτά είναι όλα σε άριστη κατάσταση και τους δίνεται ιδιαίτερη προσοχή από την παιδαγωγό αλλά και από τα παιδιά.

Τέλος, η γωνιά βρίσκεται σε μειονεκτική θέση καθώς είναι δίπλα από την γωνιά ιατρείου και του οικοδομικού υλικού, δύο γωνιές στις οποίες επικρατεί θόρυβος και φασαρία. Θα ήταν προτιμότερο να τοποθετηθεί σε ένα πιο ήσυχο μέρος, ίσως δίπλα από κάποια ήσυχη γωνιά, ώστε να μπορούν τα παιδιά να είναι συγκεντρωμένα και να διαβάζουν ήρεμα.



**Γωνιά οικοδομικού υλικού**



Για την οργάνωση της γωνιάς χρησιμοποιήθηκαν ένα ξύλινο έπιπλο με ράφια, οικοδομικό υλικό όπως είναι τα οικοδομικά εργαλεία (κατσαβίδια, τρυπάνια, βίδες, πριόνια, σφυριά, πένσες και άλλα), τα τουβλάκια, οι σωλήνες τουρμπινάκια, οι φιγούρες ανθρώπων, ζώων και δέντρων, αλλά και βοηθητικό υλικό όπως διάφορα οχήματα και μια πίστα για αυτοκίνητα.

Ο υπάρχων εξοπλισμός είναι κατάλληλος για την ηλικία και το αναπτυξιακό επίπεδο των παιδιών της τάξης, στοχεύοντας στην ανάπτυξη της φαντασίας τους αλλά και της κατασκευαστικής τους ικανότητας. Όλα τα υλικά είναι τοποθετημένα μέσα σε κουτιά στα ράφια του επίπλου ώστε να μπορούν τα παιδιά να τα χρησιμοποιούν μόνα τους χωρίς δυσκολία. Είναι φανερή η επάρκεια του υλικού αφού τα παιδιά έχουν στη διάθεση τους πάρα πολλά εργαλεία, διαφορετικά είδη στα τουβλάκια και ποικιλία στην επιλογή φιγούρων αλλά και οχημάτων. Ενώ το φθαρμένο υλικό αποσύρεται από την γωνιά άμεσα για την ασφάλεια των παιδιών.

Η γωνιά αξιοποιείται από τα παιδιά σε καθημερινή βάση κατά την διάρκεια του παιχνιδιού τους, δείχνοντας την προτίμηση τους στα τουβλάκια τα οποία χρησιμοποιούν για κατασκευές που τους είναι χρήσιμες σε άλλες γωνιές της αίθουσας. Όμως σημαντικό μειονέκτημα της γωνιάς αποτελεί το γεγονός ότι δεν διαθέτει έναν συγκεκριμένο χώρο για τις κατασκευές των παιδιών. Ο χώρος αυτός θα ήταν επιθυμητό να είναι ευρύχωρος, άνετος και να υπάρχει μοκέτα στο πάτωμα ώστε να κάθονται τα παιδιά για να παίζουν.



**Γωνιά φούρνου**

Η συγκεκριμένη γωνιά δημιουργήθηκε στο τμήμα παιδιών ηλικίας τεσσάρων και πέντε ετών με την συνεργασία της παιδαγωγού του τμήματος. Η δημιουργία της πραγματοποιήθηκε στα πλαίσια ενός πρότζεκτ με θέμα το ψωμί. Αφού προηγήθηκαν συζητήσεις σχετικά με τα στάδια και την διαδικασία παραγωγής του ψωμιού, στη συνέχεια ακολούθησε η υλοποίηση της γωνιάς η οποία περιελάμβανε δύο κατασκευές. Η πρώτη ήταν ένας ξυλόφουρνος και η δεύτερη το μαγαζάκι του φούρνου στο οποίο τα παιδιά πουλούσαν τα προϊόντα που έφτιαχναν στον ξυλόφουρνο.

Η διαδικασία που ακολουθήθηκε για την κατασκευή της γωνιάς διήρκησε στο σύνολο της τέσσερις μέρες. Αρχικά, πραγματοποιήθηκε η κατασκευή του ξυλόφουρνου αξιοποιώντας ένα χαρτόκουτο και ένα χαρτί του μέτρου, στα οποία δόθηκε η κατάλληλη επεξεργασία ώστε να διαμορφωθεί το επιθυμητό σχήμα. Στη συνέχεια ακολούθησε ο χρωματισμός του από τα παιδιά. Την δεύτερη μέρα ξεκίνησε η κατασκευή του μαγαζιού-αρτοποιείου, φτιάχνοντας τον πάγκο του αρτοποιείου πάνω στον οποίο θα τοποθετούνταν τα προϊόντα προς πώληση. Αφού χρωματίστηκε ο πάγκος του μαγαζιού από τα παιδιά, έπειτα ακολούθησε ο στολισμός του, χρησιμοποιώντας διάφορες εικόνες από αρτοσκευάσματα τις οποίες ζωγράφισαν και έκοψαν για να τις κολλήσουν στον πάγκο. Ακόμα τα παιδιά βοήθησαν στην δημιουργία του τιμοκατάλογου όπου έγραψαν τα προϊόντα με τις τιμές τους. Τέλος, την τέταρτη μέρα τα παιδιά έγιναν αρτοποιοί και έφτιαξαν κουλουράκια και ψωμάκια τα οποία τοποθετήθηκαν σε σακουλίτσες πάνω στον πάγκο του αρτοποιείου. Η γωνιά κέντρισε ιδιαίτερα το ενδιαφέρον των παιδιών καθώς αρχικά τα αντικείμενα που υπήρχαν ήταν αληθινά και ανταποκρίνονταν πλήρως στη πραγματικότητα, και έπειτα επειδή υλοποιήθηκαν με την συμμετοχή των παιδιών, γεγονός που τα έκανε να νιώθουν χρήσιμα και δημιουργικά. Επίσης, το παιχνίδι που διαδραματίζεται σε αυτή τη γωνιά είναι κάτι πρωτόγνωρο για τα παιδιά καθώς δεν εντοπίζεται σε άλλη γωνιά μέσα στη τάξη. Πιο συγκεκριμένα, δεν συναντάται αλλού η υπόσταση του μαγαζιού με αποτέλεσμα να είναι η μόνη επαφή με την έννοια της αγοραπωλησίας.



## 6.5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ

Εξετάζοντας τις πληροφορίες που συγκεντρώσαμε από την μελέτη στους παιδικούς καταλήξαμε σε ορισμένα συμπεράσματα, τα οποία αφορούν την

κατάσταση των παιχνιδιών αλλά και των γωνιών των τάξεων. Ξεκινώντας λοιπόν με τα παιχνίδια, γίνεται αμέσως φανερό η καλή κατάσταση τους πλην ελαχίστων εξαιρέσεων όπου εντοπίζεται κάποια μικρή φθορά. Ακόμα διακρίνεται μεγάλη ποικιλία στα είδη των παιχνιδιών και ο αριθμός τους είναι κατά κύριο λόγο ικανοποιητικός, με αποτέλεσμα να διευκολύνουν το παιχνίδι των παιδιών αποφεύγοντας τις συγκρούσεις και διευρύνοντας το γνωστικό τους επίπεδο.

Στη συνέχεια, σχετικά με τις γωνιές δραστηριοτήτων πρέπει να επισημανθεί ότι είναι κατάλληλα διαμορφωμένες και κατασκευασμένες για τα παιδιά πληρώντας τις κατάλληλες προϋποθέσεις. Ο εξοπλισμός τους στην πλειονότητά του είναι επαρκής, είναι τοποθετημένος στις αντίστοιχες γωνιές και βρίσκεται σε θέση όπου ενδείκνυται για τα παιδιά. Βέβαια πρέπει να σημειωθεί το παράδειγμα ελάχιστων γωνιών οι οποίες είτε δεν χαρακτηρίζονται από πληρότητα υλικού, και έχουν ελλείψεις σε βασικό εξοπλισμό που είναι απαραίτητος για το «στήσιμο» των γωνιών, είτε το διαθέσιμο είναι φτωχό και συγκεκριμένο έτσι ώστε να μην προωθεί αρκετά το ομαδικό και φανταστικό παιχνίδι. Επίσης κάποιες γωνιές βρίσκονται σε μειονεκτική θέση καθώς χρειάζονται ησυχία για την διεξαγωγή των δραστηριοτήτων τους αλλά και απαιτούν αρκετή ελευθερία χώρου. Επιπλέον ορισμένα έπιπλα κάποιων γωνιών χρήζουν αντικατάστασης, λόγω της φθοράς από την συνεχή χρήση τους, για να μην υπάρχουν τραυματισμοί των παιδιών.

Εν κατακλείδι, για να θεωρηθεί το παιχνίδι στις γωνιές κατάλληλο για τα παιδιά και να βοηθάει στην ολόπλευρη ανάπτυξη τους, απαιτείται ιδιαίτερη μέριμνα από την παιδαγωγό για την ορθή χρήση και αξιοποίησή τους. Πιο συγκεκριμένα, κρίνεται αναγκαίο η παιδαγωγός να φροντίζει για την σωστή τοποθέτηση των γωνιών αλλά και των παιχνιδιών στο χώρο ώστε να διευκολύνει το παιχνίδι των παιδιών. Ακόμα καλό θα ήταν να ελέγχει τακτικά το υλικό και τον εξοπλισμό της αίθουσας ώστε να αξιολογεί αν χρειάζεται ανανέωση ή εμπλουτισμό. Είναι πολύ σημαντικό το παιδαγωγικό υλικό να βρίσκεται σε καλή κατάσταση και να υπάρχει σε αφθονία, έτσι ώστε τα παιδιά ασχολούμενα με αυτό να εξασκούνται στο να παίρνουν πρωτοβουλίες και να αναπτύσσουν τον τρόπο σκέψης τους.

## ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ

Ολοκληρώνοντας την ερευνά μας σχετικά με την συμβολή του παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού γίνεται φανερή η σημασία και η αξία του στη ζωή του. Το παιχνίδι εκτός από μέσο ψυχαγωγίας αποτελεί και μέσο αυτοαγωγής για τα παιδιά.

Λαμβάνοντας υπ' όψιν απόπειρες θεωρητικών να διασαφηνίσουν την έννοια του παιχνιδιού, συμπεραίνεται η δυσκολία προσδιορισμού του αφού δεν συγκλίνουν σε έναν σαφή ορισμό. Ωστόσο διακρίνεται, ότι όλες ταυτίζονται σε έξι κοινά χαρακτηριστικά. Ειδικότερα, χαρακτηρίζουν το παιχνίδι ως μια διασκεδαστική δραστηριότητα την οποία επιλέγει το παιδί αυτοβούλως και η οποία διέπεται από δικούς του εσωτερικούς κανόνες, με αποτέλεσμα να επιτυγχάνεται η ενεργή συμμετοχή του σε αυτό. Επιπλέον, εντοπίζουν στο παιχνίδι το στοιχείο του συμβολισμού αλλά και το γεγονός ότι αναπαριστά την καθημερινότητά του χωρίς όμως να δέχεται τις επιπτώσεις που θα ίσχυαν στην πραγματικότητα.

Από την αρχαιότητα θεωρούσαν το παιχνίδι το πολυτιμότερο αγαθό για την παιδική ηλικία, καθώς γύμναζε και την ψυχή και το σώμα. Για τον λόγο αυτό έχει απασχολήσει πολλούς ψυχολόγους, παιδαγωγούς και φιλοσόφους οι οποίοι προσπάθησαν να αναλύσουν και να εξηγήσουν τη διάσταση του. Μέσα από αυτές τις θεωρίες αναδεικνύεται η συνεισφορά του παιχνιδιού σε όλους τους τομείς ανάπτυξης του παιδιού. Πιο συγκεκριμένα, το βοηθά να διευρύνει τις γνώσεις του, να αναπτύξει την σκέψη του, να καλλιεργεί την γλωσσική του δεινότητα, να εκφράζει και να αντιμετωπίζει τα συναισθήματά του, να αποκτήσει κοινωνικές και ηθικές αρετές, και να ενισχύσει τις κινητικές του δεξιότητες. Όλα αυτά ενισχύονται ακόμα περισσότερο κατά την διάρκεια του παιχνιδιού στις γωνιές δραστηριοτήτων, στις οποίες αναπτύσσει την φαντασία και την δημιουργικότητά του, αυξάνει τις δεξιότητες κοινωνικοποίησης, θέτει τα δικά του όρια στο παιχνίδι, μαθαίνει να ελέγχει την συμπεριφορά του και να τρέφει σεβασμό στο περιβάλλον του, αλλά και να αποκτήσει επιδεξιότητα στις κινήσεις του.

Επιπρόσθετα, μέσω της εμπειρίας μας σε τάξεις παιδικών σταθμών οδηγηθήκαμε σε ορισμένες διαπιστώσεις σχετικά με τις γωνιές δραστηριοτήτων. Δηλαδή, ορισμένες γωνιές πληρούσαν τις προϋποθέσεις για την ορθή λειτουργία τους, ενώ άλλες κρίθηκαν ανεπαρκής λόγω έλλειψης εξοπλισμού ή ελαττωματικής κατάστασης του ήδη υπάρχοντος. Ακόμα ορισμένες δεν διέθεταν τον κατάλληλο χώρο για την διεκπαιρέωση των δραστηριοτήτων της, ενώ άλλες θεωρούνται μη αξιοποιήσιμες

καθώς δεν ήταν εύκολα προσβάσιμες από τα παιδιά, αλλά και η κατάστασή τους δεν ήταν ικανοποιητική.

Εν κατακλείδι, συμπεραίνουμε ότι το παιχνίδι αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής του παιδιού και είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με την φύση του. Γίνεται άμεσα φανερό η σπουδαία παιδαγωγική του αξία για την ομαλή εξέλιξη του παιδιού όσον αφορά την διαμόρφωση του χαρακτήρα και της προσωπικότητας του, αλλά και την καλλιέργεια του πνευματικού του κόσμου. Δεν πρέπει όμως να παραλείψουμε το γεγονός ότι προσφέρει χαρά και ψυχαγωγία στο παιδί, και το βοηθά να ξεφεύγει από τους ρυθμούς της καθημερινότητας. Πρέπει επίσης να επισημανθεί η σημασία που έχει η πλήρη ελευθερία στην επιλογή του παιχνιδιού από το παιδί. Όταν επιλέγει μόνο του την δραστηριότητα με την οποία θέλει να ασχοληθεί επιδίδεται σε αυτήν με περισσότερο ενδιαφέρον και όρεξη. Επιπλέον για να επιτευχθεί η βέλτιστη λειτουργία των γωνιών κρίνεται σημαντική η παρουσίασή τους από την παιδαγωγό στα παιδιά, με σκοπό να γνωρίσουν πληροφορίες και να εξοικειωθούν με αυτές, αλλά και να μάθουν να δείχνουν τον απαραίτητο σεβασμό ώστε να τις προσέχουν. Καλό θα ήταν ακόμα η παιδαγωγός να παροτρύνει τα παιδιά να συμμετέχουν στο στήσιμο των γωνιών με αντικείμενα από το σπίτι τους. Άλλη μία πρόταση για την ορθή αξιοποίηση των γωνιών είναι να ενθαρρυνθούν τα παιδιά να παίζουν σε όλες τις γωνιές και να συνεργάζονται με όλους τους συμμαθητές τους. Με τον τρόπο αυτό ενισχύονται οι επικοινωνιακές δεξιότητες τους, βοηθώντας τα λιγότερο κοινωνικά παιδιά να αποκτήσουν θάρρος και αυτοπεποίθηση από την συνύπαρξή τους με τα πιο κοινωνικά.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το Παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος
- Bottino, R.M. & Ott, M. (2006). Mind games, reasoning skills, and the primary school curriculum. *Learning, media and technology*, 4 (31). doi:10.1080/17439880601022981
- Brock, A., Dodds, S., Olusoga, Y. & Jarris, P. (2016). *Παιδαγωγική του παιχνιδιού στην προσχολική και σχολική εκπαίδευση*. Αθήνα: Πεδίο
- Γαζιώτου, Δ. (2015). *Μικροί επιστήμονες (young scientists) στο νηπιαγωγείο – φυσικές επιστήμες etwinning*. Ανακτήθηκε από <http://litsagaziotou.blogspot.com/2015/11/young-scientists-etwinning.html>
- Garvey, C. (1990). *Το παιχνίδι: η επίδραση του στην εξέλιξη του παιδιού*. Αθήνα: Κουτσομπός Α.Ε.
- Γέρου, Θ. (1994). *Το συμβολικό παιχνίδι βάση και αφετηρία καλλιτεχνικής δραστηριότητας στο σχολείο*. Αθήνα: Δίπτυχο
- Γρίβα, Ε. & Σέμογλου, Κ. (2013). *Ξένη γλώσσα και παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός Οίκος Αδελφών Κυριακίδη Α.Ε.
- Δαράκη, Π. (1995). *Το προσχολικό παιδί και οι ανάγκες του*. Αθήνα-Γιάννινα: Δωδώνη
- Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π. & Μπασαγιάννη, Ε. Οδηγός Νηπιαγωγού: Εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί, Δημιουργικά περιβάλλοντα μάθησης. Ανακτήθηκε από <https://www.openbook.gr/odigos-nipiagwgou/>
- Δημητρίου, Λ. (2012). *Τα πρώτα 6 χρόνια της ζωής*. Αθήνα: Πεδίο
- Δογάνη, Κ. (2012). *Μουσική στην προσχολική αγωγή. Αλληλεπίδραση παιδιού-παιδαγωγού*. Αθήνα: Gutenberg
- Ζούμκοβα, Ξ. (2019). *Φυσικό γωνιακό νηπιαγωγείο. Πώς να κάνεις μια γωνιά φύσης στο νηπιαγωγείο*. Ανακτήθηκε από <https://ecoohtnadzor31.ru/el/a-natural-corner-with-your-hands-in-the-kindergarten-how-to-decorate-a-corner-of-nature-in-a-kindergarten.html>
- Houssaye, J. (επιμέλεια). (2000). *Δεκαπέντε παιδαγωγοί. Σταθμοί στην ιστορία της παιδαγωγικής σκέψης*. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Καλπογιάννη, Ε., Φύσσα, Κ. & Αβδελίδου, Ε. (2015). Ορισμός Παιχνιδιού. *Ψυχο-γραφήματα*, Ανακτήθηκε από <https://www.psychografimata.com/orismos-pechnidiou/>
- Κάππας, Χ. (2005). *Ο Ρόλος του Παιχνιδιού στην Παιδική Ηλικία*. Αθήνα: Άτραπος
- Καραβίδα, Β. (2015). *Οργάνωση και Διοίκηση Βρεφονηπιακών Σταθμών*. Ιωάννινα: ΤΕΙ Ιωαννίνων
- Καρτασίδου, Λ., Λιώνη, Σ. & Μακρή, Ε. (2003). *Οργάνωση βρεφονηπιακών τμημάτων και μορφές δραστηριοτήτων προσχολικής ηλικίας: 2<sup>ος</sup> κύκλος*. Αθήνα: Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων



- Kieff, J. & Casbergue, R. (2017). *Παιγνιώδης μάθηση και διδακτική. Η ενσωμάτωση του παιχνιδιού στο νηπιαγωγείο και το δημοτικό σχολείο*. Αθήνα: Gutenberg-Γιώργος & Κώστας Δαρδάνος
- Κιτσαράς, Γ. (2001). *Προσχολική παιδαγωγική (Β έκδ.)*. Αθήνα: Γεώργιος Δημ. Κιτσαράς.
- Κουρετζής, Λ. (1991). *Το Θεατρικό Παιχνίδι. Παιδαγωγική θεωρία, πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση*. Αθήνα: Καστανιώτη
- Κυργιαννή, Μ. (2014). *Οι παιδαγωγικές απόψεις του Fr. Froebel και της M. Montessori για την προσχολική αγωγή και η διάλυσή τους στην ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα*. (Μεταπτυχιακή εργασία). Ανακτήθηκε από <https://ikee.lib.auth.gr/record/270334/files/GRI-2015-14877.pdf>
- Lillard, A. (2013). Playful learning and Montessori education. *The NAMTA Journal*, 2 (38), 137-174. Ανακτήθηκε από <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1077161.pdf>
- Μετοχιανάκης, Η. (2013). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική (4<sup>η</sup> εκδ.)*. Ηράκλειο
- Μυλωνά, Α. (2016). *Η επίδραση του παιχνιδιού, ως μέσο ψυχοκινητικής αγωγής, στα συναισθήματα και στην ανάπτυξη της δημιουργικότητας σε παιδιά πρώτης σχολικής ηλικίας*. (Μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία). Ανακτήθηκε από <http://dspace.uowm.gr/xmlui/bitstream/handle/123456789/415/Myлона%20Anastasia.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Ντίνου, Μ. (2015). *Ανάπτυξη γνωστικών και κοινωνικών δεξιοτήτων: Μια ανθρωπολογική μελέτη του ρόλου του παιχνιδιού στα παιδιά νηπιακής ηλικίας*. Ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/250/215>
- Παπαδημητρακόπουλος, Κ. (1992). *Πίσω από την βιτρίνα των παιχνιδιών (2<sup>η</sup> εκδ.)*. Αθήνα: Φωτοδότες
- Παπαδιονυσίου, Α. (2014). *Εξετάζοντας το παιχνίδι των παιδιών κατά τη διάρκεια του διαλείμματος σε ένα Νηπιαγωγείο*. (Μεταπτυχιακή εργασία). Ανακτήθηκε από [https://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/8016/3/Nimertis\\_Papadiou\(nysiou\(teeapi\).pdf](https://nemertes.lis.upatras.gr/jspui/bitstream/10889/8016/3/Nimertis_Papadiou(nysiou(teeapi).pdf)
- Παπανικολάου, Ρ. (1999). *Οργάνωση και διαμόρφωση του χώρου στο νηπιαγωγείο*. Αθήνα: Καστανιώτη
- Παπλωματά, Κ. (2004). Το δραματικό παιχνίδι: μια θεωρητική προσέγγιση. *Εκπαίδευση & Θέατρο*, 5, 7. Ανακτήθηκε από <http://www.theatroedu.gr/Portals/38/main/images/stories/files/Magazine/T5/T5%20Paplomata.pdf>
- Προκόβας, Κ. (2010). *Τότε που παίζαμε λαϊκά παραδοσιακά παιχνίδια*. Θεσσαλονίκη: γράμμα Βαρθολομαίος
- Provenzo, E.F. (2009). Friedrich Froebel's gifts: Connecting the spiritual and aesthetic to the real world of play and learning. *American Journal Of Play*, 1 (2), 85-99. Ανακτήθηκε από



- <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/2-1-article-friedrich-froebels-gifts.pdf>
- Sandford, R. & Williamson, B. (2005). *Games and Learning : A Handbook from NESTA Futurelab*. Ανακτήθηκε από <https://www.nfer.ac.uk/publications/fut127/fut127handbook.pdf>
  - Σιβροπούλου, Ρ. (2017). *Η οργάνωση και ο σχεδιασμός του χώρου (νηπιαγωγείου) στο πλαίσιο του παιχνιδιού* (10<sup>η</sup> εκτ.). Αθήνα: Πατάκη
  - Στεφανοπούλου, Χ. (2016). *Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας*. Ανακτήθηκε από <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/353/315>
  - Τσολάκη, Δ. (2006). *Παιδαγωγικό υλικό για παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας* (3<sup>η</sup> εκδ.). Αθήνα: Καστανιώτη
  - Weisberg, D.S., Zosh, J.M., Hirsh-Pasek, K. & Golinkoff, R.M. (2013). Talking it up: Play, language and the role of adult support. *American Journal Of Play*, 1(6), 39-54. Ανακτήθηκε από <https://www.journalofplay.org/sites/www.journalofplay.org/files/pdf-articles/6-1-article-talking-it-up.pdf>
  - Whitebread, D., Basilio, M., Kvalja, M. & Verma, M. (2012). *The importance of play*. Ανακτήθηκε από <https://www.toyindustries.eu/wp-content/uploads/2012/11/Dr-David-Whitebread-The-importance-of-play-final.pdf>