



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ & ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ
ΣΤΗΝ ΠΡΩΙΜΗ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Αβράτογλου Αθανασία, ΑΜ : 304

Καλαμπόκη Ευθυμία, ΑΜ : 327

Επιβλέπουσα :

Κανελλοπούλου Ελένη

Ακαδημαϊκή Υπότροφος

Ιωάννινα, Σεπτέμβριος , 2021



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ

ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ & ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ
ΣΤΗΝ ΠΡΩΙΜΗ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Αβράτογλου Αθανασία, ΑΜ : 304

Καλαμπόκη Ευθυμία, ΑΜ : 327

Επιβλέπουσα :

Κανελλοπούλου Ελένη

Ακαδημαϊκή Υπότροφος

Ιωάννινα, Σεπτέμβριος , 2021

PLAY IN THE EARLY YEARS

Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή

Ιωάννινα, Σεπτέμβριος, 2021

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. Επιβλέπουσα Καθηγήτρια

Ελένη Κανελλοπούλου

Ακαδημαϊκή Υπότροφος

2. Μέλος Επιτροπής

Νικολίτσα Κανέλλου

ΕΤΕΠ

3. Μέλος Επιτροπής

Αλεξάνδρα Νούσια

Ακαδημαϊκή Υπότροφος

Η Πρόεδρος του Τμήματος

Ελένη Αρετούλη,

Καθηγήτρια Νευροψυχολογίας

Υπογραφή

© Αβράτογλου Αθανασία, Καλαμπόκη Ευθυμία, 2021.

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.

Αβράτογλου Αθανασία

Καλαμπόκη Ευθυμία

Υπογραφή

Υπογραφή

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά την κυρία Κανελλοπούλου Ελένη για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση που μας προσέφερε , ώστε να φέρουμε εις πέρας την πτυχιακή μας εργασία και να αποκτήσουμε περαιτέρω γνώσεις. Επίσης οφείλουμε ένα μεγάλο ευχαριστώ στις οικογένειες μας, που μας έδωσαν την δυνατότητα να φτάσουμε ως εδώ και μας υποστήριζαν καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι αποτελεί την πιο σημαντική δραστηριότητα για ένα παιδί προσχολικής ηλικίας. Είναι η βασική αρχή της εκπαίδευσης, καθώς επιδρά στο σώμα, στο πνεύμα και στο νου. Το παιχνίδι διαμορφώνει ένα παιδί χαρούμενο, ελεύθερο, επικοινωνιακό και προσφέρει μόνο θετικά συναισθήματα. Η παρούσα πτυχιακή εργασία εστιάζει στην αξία και στο ρόλο του παιχνιδιού στην προσχολική ηλικία. Αναφέρεται στις κατηγορίες και στα είδη του παιχνιδιού και παρουσιάζει μια σειρά από κατάλληλα υλικά που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για να παίξουν, ανάλογα με την ηλικία τους. Ακόμα παραθέτει και αναλύει πρωτότυπους τρόπους παιχνιδιού αλλά και προτεινόμενες δραστηριότητες, ώστε τα παιδιά αλλά και οι γονείς να παίζουν και να μαθαίνουν, συγχρόνως, με τα πιο απλά μέσα και υλικά. Άλλωστε ο ρόλος των γονέων αλλά και των παιδαγωγών είναι καθοριστικός για την υγιή ανάπτυξη του παιδιού. Τα οφέλη του παιχνιδιού όπως διαπιστώνεται και παρακάτω είναι αμέτρητα, αρκεί το παιχνίδι να γίνει κομμάτι της καθημερινότητας όλων των παιδιών.

Λέξεις Κλειδιά

Παιχνίδι, προσχολική ηλικία, τρόποι παιχνιδιού, ρόλος, υλικά.

ABSTRACT

Playing is the most important activity for a pre-school child. It is the basic principle of education, as it affects the body, the spirit and the mind. Playing makes a child happy, free, sociable and offers only positive feelings. This thesis focuses on the value and role of playing at pre-school age. It refers to the categories and kinds of games and presents a variety of suitable materials that can be used by children to play, depending on their age. It cites and analyzes not only original ways of playing, but also suggested activities, so as children and parents can play and learn, at the same time, using the simplest means and materials. After all, the role that parents and educators play to the healthy development of children is significant. The benefits of playing are numerous as noted below, as long as it becomes a part of all children's daily lives.

Keywords

Playing, pre-school age, way of playing, role, materials.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	8
ABSTRACT.....	9
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	13

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΟΡΙΣΜΟΣ – ΑΞΙΑ – ΡΟΛΟΣ - ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1.1 Ορισμός του παιχνιδιού.....	14
1.2 Αξία του παιχνιδιού.....	15
1.3 Ρόλος του παιχνιδιού.....	16
1.3.1. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι και η επίδραση του στο παιδί.....	17

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΕΣ ΚΑΙ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

2.1 Η θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας	18
2.2 Η θεωρία της Maria Montessori.....	19
2.3 Η θεωρία του Bruner.....	19
2.4 Η θεωρία της ανακεφαλαίωσης	19
2.5 Η θεωρία της προπαρασκευαστικής εξάσκησης.....	20
2.6 Η θεωρία κάθαρσης ή ψυχαναλυτική θεωρία.....	20
2.7 Η θεωρία του Piaget.....	20
2.8 Η θεωρία του Vygotsky.....	21

2.9 Η θεωρία του Froebel.....	21
-------------------------------	----

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

3.1 Οι κατηγορίες του παιχνιδιού.....	22
3.2 Τα είδη του παιχνιδιού.....	23

4^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ - Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΔΑΓΩΓΟΥ

4.1 Επιλογή παιχνιδιού για το παιδί.....	26
4.1.1 Κατάλληλα παιχνίδια από 0 έως 3 μηνών.....	26
4.1.2 Κατάλληλα παιχνίδια από 4 έως 7 μηνών.....	27
4.1.3 Κατάλληλα παιχνίδια από 8 έως 12 μηνών.....	27
4.1.4 Κατάλληλα παιχνίδια από 12 έως 24 μηνών.....	28
4.1.5 Κατάλληλα παιχνίδια από 2 έως 3 ετών.....	28
4.2 Ο ρόλος του παιδαγωγού.....	29
4.3 Χαρακτηριστικά παιδαγωγού.....	30
4.4 Ο ρόλος των γονέων	30

5^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

5.1 Ορισμός Sensory Play.....	32
5.1.1 Κατάλληλα υλικά για Sensory Play.....	32
5.1.2 Οφέλη του Sensory Play.....	33
5.1.3 Sensory Play και διατροφή.....	34
5.1.4 Sensory play και παιδιά με ειδικές ανάγκες.....	34
5.1.5 Προτεινόμενες δραστηριότητες για Sensory Play.....	35
5.1.6 Καταγραφή αντιδράσεων σε δραστηριότητες Sensory Play.....	39
5.2 Σημασία του Outdoor Play.....	43
5.2.1 Οφέλη του Outdoor Play.....	44
5.2.2 Πεποιθήσεις παιδαγωγών για το Outdoor Play.....	45
5.2.3 Forest School.....	46
5.2.4 Προτεινόμενες δραστηριότητες για το Outdoor Play.....	47
5.3 Ορισμός Stem και Steam Play.....	50
5.3.1 Οφέλη Stem και Steam Play.....	50
5.3.2 Αναλυτικό πρόγραμμα του Stem : Τα πέντε «Ε».....	51
5.3.3 Προτεινόμενες δραστηριότητες για Stem και Steam Play.....	54

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα αρχαιότερη και από τον πολιτισμό (Huizinga,1989). Δεν υπάρχει άνθρωπος που να μην έχει παίξει σε ότη ηλικία και αν βρίσκεται. Πολλές φορές όταν αναφερόμαστε στα παιδικά μας χρόνια , ανακαλούμε στη μνήμη μας όλα εκείνα τα παιχνίδια που σηματοδοτούσαν ξεγνοιασιά, χαρά και ευτυχία, τα συναισθήματα αυτά δεν ξεχνιούνται ποτέ. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά θέλουν να χαρούν και να γνωρίσουν τη ζωή (Αντωνιάδης, 1994). Αποκτούν τη δυνατότητα να αλληλεπιδράσουν με τους γύρω τους, να εκφράσουν τις σκέψεις, τα συναισθήματα τους αλλά και να αναπτύξουν την φαντασία και τη δημιουργικότητα τους (Κάππας, 2005). Σύμφωνα με κάποιες θεωρίες που αναφέρονται παρακάτω, οι οποίες έχουν γραφτεί από επιστήμονες, είναι φανερό πως το παιχνίδι βοηθά στην εξέλιξη και στην ολοκλήρωση του παιδιού και ταυτόχρονα αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο για την εκπαιδευτική του ανάπτυξη. Στην πτυχιακή αυτή εργασία στόχος μας είναι να διερευνήσουμε τα οφέλη που προσφέρει το παιχνίδι στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού και να προτείνουμε εναλλακτικούς τρόπος, που κάνουν το παιχνίδι ακόμα πιο διασκεδαστικό και διαδραστικό. Στο πρώτο κεφάλαιο , αναπτύσσεται ο ορισμός , η αξία και ο ρόλος του παιχνιδιού καθώς και η επίδραση που δέχεται από τα Μέσα Μαζικής Ενημέρωσης στις μέρες μας. Στο δεύτερο κεφάλαιο , παρουσιάζονται κάποιες από τις σύγχρονες και παραδοσιακές θεωρίες που έχουν διατυπωθεί για το παιχνίδι και για την παιγνιώδη συμπεριφορά του ατόμου , με τις περισσότερες να τονίζουν την σπουδαιότητα του παιχνιδιού. Στο τρίτο κεφάλαιο , καταγράφονται οι κατηγορίες και τα είδη του παιχνιδιού, τα οποία επιλέγονται από το παιδί ελεύθερα και συμβάλλουν στην ανάπτυξη του. Στην συνέχεια , το τέταρτο κεφάλαιο αναφέρεται στην επιλογή κατάλληλου παιχνιδιού για το παιδί ανάλογα με την ηλικία του, αλλά επισημαίνεται και ο ρόλος και τα χαρακτηριστικά του παιδαγωγού και των γονέων, οι οποίοι αποτελούν πρότυπα για τα παιδιά. Ακόμα με λεπτομερή περιγραφή στο συγκεκριμένο κεφάλαιο , παρατίθενται τα κατάλληλα υλικά-παιχνίδια για παιδιά ηλικίας από 0 έως 3 ετών. Τέλος, στο πέμπτο κεφάλαιο παρουσιάζονται καινοτόμοι τρόποι παιχνιδιού και προτεινόμενες δραστηριότητες, για το Sensory Play με το οποίο μαθαίνει το παιδί να χρησιμοποιεί όλες του τις αισθήσεις , το Outdoor Play και το Forest School που το παροτρύνει να έρθει σε επαφή με τη φύση αλλά και το Stem – Steam Play που του δίνει την ευκαιρία να εμπλέκεται σε δραστηριότητες που αφορούν την επιστήμη , την τεχνολογία , τα μαθηματικά , την μηχανική και τις τέχνες.

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΟΡΙΣΜΟΣ – ΑΞΙΑ – ΡΟΛΟΣ - ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1.1 Ορισμός παιχνιδιού.

Ο ορισμός του παιχνιδιού έχει απασχολήσει πολύ τα τελευταία χρόνια, τους ειδικούς. Η λέξη παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί στο μυαλό κάποιου ατόμου σαν ένα αντικείμενο το οποίο χρησιμοποιεί στην πράξη για να παίξει π.χ ένα ξύλινο αλογάκι. Διαφέρει όμως με τον ορισμό του παιχνιδιού που εστιάζει, όχι ειδικά στο αντικείμενο αλλά γενικά στη φυσική και πνευματική δραστηριότητα του παιχνιδιού. Με τον όρο παιχνίδι δηλαδή δεν αναφερόμαστε μόνο στην πράξη, αλλά στην ιδέα που επιτρέπει στο παιδί να εκφράζεται, να αναπτύσσει τη φαντασία του και να είναι αυθόρμητο. Οι Reed και Brown (2000) υποστηρίζουν ότι « το παιχνίδι είναι πιθανώς δύσκολο να οριστεί, γιατί είναι κάτι που μάλλον το αισθάνεται παρά το κάνει κάποιος». Έτσι καθίσταται σαφές πως το παιχνίδι ισοδυναμεί με την διασκέδαση, καθώς πολλά άτομα αντιλαμβάνονται διαφορετικά τον ορισμό του παιχνιδιού, λόγω των ποικίλων συμπεριφορών που εμφανίζουν και θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως παιχνίδι. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι δεν υπάρχει κανένας διεθνώς αποδεκτός ορισμός του παιχνιδιού, έως τώρα, στη βιβλιογραφία (Brock A. et all. 2016). Παρόλα αυτά προτάθηκαν τα παρακάτω χαρακτηριστικά από την Garvey (1977), που κρίθηκαν ευρέως αποδεκτά ως προς τον ορισμό του παιχνιδιού :

- Το παιχνίδι είναι πηγή ευχαρίστησης, το παιδί το απολαμβάνει, δημιουργεί θετικά συναισθήματα και ικανοποίηση.
- Το παιχνίδι δεν εξυπηρετεί κάποιο συγκεκριμένο σκοπό. Το παιδί ψυχαγωγείται μέσα από δραστηριότητες χωρίς να αντιλαμβάνεται άμεσα τα οφέλη που προσκομίζει από αυτές.
- Το παιχνίδι είναι αυθόρμητο και δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να επιλέγει ελεύθερα τον χρόνο και τη δραστηριότητα που θα ασχοληθεί.

- Μέσα στο παιχνίδι τα παιδιά μιμούνται δραστηριότητες της πραγματικότητας, στις οποίες ωστόσο η πραγματικότητα «αναιρείται» και οι συνέπειες των πράξεων τους δεν υφίστανται.
- Το παιχνίδι διαθέτει κάποιους κανόνες, οι οποίοι διαμορφώνονται από τα παιδιά ανάλογα με τη συμμετοχή και τις προτιμήσεις τους (Δημητρίου Λ. 2012).

1.2 Αξία του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με μελέτες που έχουν γίνει από πολλούς ερευνητές και παρατηρήσεις από παιδαγωγούς μέσα στην τάξη , έχει αποδειχθεί πως το πολυτιμότερο εργαλείο μάθησης είναι το παιχνίδι. Ο Froebel υποστήριξε πως μέσα από το παιχνίδι το άτομο αναπτύσσει την φαντασία, τη γλώσσα και τις γνώσεις του. Ακόμα εισήγαγε την επικεντρωμένη στο παιδί προσέγγιση, τονίζοντας ιδιαίτερα τη σημασία της ενεργούς μάθησης και του αυθόρμητου παιχνιδιού. Η αξία του παιχνιδιού μπορεί να χαρακτηριστεί ανεκτίμητη, διότι το παιδί παίζοντας απελευθερώνει κάθε αρνητικό συναίσθημα που το καταβάλλει όπως τον φόβο, την αδυναμία και τον θυμό. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την απόκτηση θετικών συναισθημάτων, την ανάπτυξη της κοινωνικοποίησης και την ενίσχυση της αυτοπεποίθησης του. Σπουδαίο ρόλο στην αξία του παιχνιδιού έχει ο εκπαιδευτικός, ο οποίος πρέπει να είναι ικανός να προσφέρει ένα ασφαλές περιβάλλον, τα κατάλληλα ερεθίσματα και ενδιαφέροντα υλικά μέσα από το εκπαιδευτικό του έργο. Οι λέξεις παιδί και παιχνίδι είναι άρρηκτα συνδεδεμένες , αφού για το παιδί το παιχνίδι δεν αποτελεί μια απλή δραστηριότητα αλλά μια πραγματική ανάγκη (Brock A. et all. 2016).

1.3 Ρόλος του παιχνιδιού.

Κατά την προσχολική ηλικία ο ρόλος του παιχνιδιού είναι καθοριστικός ως προς την ομαλή ανάπτυξη της προσωπικότητας, της σωματικής και πνευματικής ανάπτυξης του παιδιού. Με το παιχνίδι τα παιδιά αποκτούν τις δυνατότητες :

- Να ασκούν τη λεπτή και αδρή κινητικότητα.
- Να δημιουργούν ασφαλής δεσμούς με τους γύρω τους.
- Να χρησιμοποιούν μέσω της παρατήρησης τις αισθήσεις τους.
- Να αναπτύσσουν την κριτική τους ικανότητα και την επίλυση προβλημάτων.
- Να προσανατολίζονται ορθά στο χώρο και στο χρόνο.
- Να ενισχύουν την αυτοεκτίμηση και το σεβασμό.
- Να εξασφαλίζουν εμπειρίες για τη μετέπειτα σχολική ζωή (Κιτσαράς Γ. 2001).

Ακόμα το παιχνίδι θα μπορούσε να χαρακτηριστεί σαν ένα είδος «γλώσσας» , χωρίς όμως να γίνεται χρήση της ομιλίας αλλά μέσω της κίνησης. Συνεπώς αναφερόμαστε σε μια άφωνη επικοινωνία, η οποία στοχεύει στην ενίσχυση της κινητικότητας και στην ανάπτυξη του ατόμου ως ολότητα. Αξιοσημείωτο είναι πως πολλοί ειδικοί τονίζουν την αναγκαιότητα ύπαρξης του παιχνιδιού στην καθημερινότητα των νέων για την βελτίωση των νευρικών μηχανισμών και δεξιοτήτων. Ένα πείραμα που διεξήχθη χρησιμοποιώντας ως δείγμα αρουραίους, επιβεβαιώνει πως οι αρουραίοι που έμειναν αμέτοχοι στο παιχνίδι είχαν μειωμένες δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων σε σύγκριση με τους υπόλοιπους. Αντίθετα οι αρουραίοι που μεγάλωσαν σε πειραματικά κλουβιά, γεμάτα με παιχνίδια είχαν μεγαλύτερο και πιο παχύ εγκεφαλικό φλοιό. Επίσης το παιχνίδι φαίνεται πως προσφέρει ηρεμία και χαλάρωση και το άγχος μειώνεται αισθητά. Μια μελέτη που έγινε σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, δίνοντας τους τη δυνατότητα να παίζουν με παιχνίδια για 15 λεπτά, σε σύγκριση με την ανάγνωση μιας ιστορίας από τον παιδαγωγό , απέδειξε πως το παιχνίδι εξασφάλισε διπλά τη μείωση του στρες στα παιδιά. Με αυτά τα δεδομένα συμπεραίνουμε πως το παιχνίδι συμβάλλει εκτός των άλλων και στην κοινωνικοποίηση του ατόμου, στην ψυχική του υγεία αλλά και στην καλύτερη λειτουργία του εγκεφάλου (Yogman M. et all, 2018).

1.3.1. Το ηλεκτρονικό παιχνίδι και η επίδραση του στο παιδί.

Τα μέσα μαζικής ενημέρωσης έχουν άμεση επίδραση στα παιδιά μέσω ενός περιεχομένου, το οποίο μπορεί να διδάξει, να ενημερώσει, να παραπλανήσει και να προκαλέσει κοινωνικές ή και αντικοινωνικές συμπεριφορές. Από την άλλη τα ΜΜΕ μπορούν έμμεσα να ασκήσουν επίδραση στην σχέση γονέα-παιδιού. Η ποιότητα των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων ανάμεσα στους γονείς και στα παιδιά είναι ένας πολύ σημαντικός παράγοντας για τη γνωστική, γλωσσική και κοινωνική τους ανάπτυξη. Ωστόσο αν ένα μεγάλο μέρος από το χρόνο που έχουν οι γονείς με τα παιδιά τους καταναλώνεται μπροστά από μια οθόνη, η αλληλεπίδραση που θα έχουν μεταξύ τους θα είναι πολύ διαφορετική από αυτή που θα είχαν χωρίς την οθόνη (Anderson D. & Hanson K. 2017). Σύμφωνα με τον Γάλλο ψυχαναλυτή Tisseron Serge , όπου το 2008 ανέπτυξε τον κανόνα «3-6-9-12», πρέπει οι γονείς να λένε όχι στην τηλεόραση πριν την ηλικία των 3 ετών, όχι παιχνίδια σε κονσόλα πριν από τα 6, όχι internet πριν από τα 9 και όχι social media πριν από τα 12, γιατί σημασία έχει η σχέση και όχι η οθόνη. Στην προσχολική ηλικία τα παιδιά αναπτύσσουν δεξιότητες συγκέντρωσης και προσοχής, όταν ζουν σε ένα περιβάλλον που διαρκώς η τηλεόραση είναι ανοιχτή και προκαλεί θορύβους, αυτόματα βλάπτεται η ανάπτυξη τους. Πολλοί γονείς δυστυχώς δεν αντιλαμβάνονται πόσο επιβαρύνεται η υγεία των παιδιών τους από τα ψηφιακά μέσα, όπως χαρακτήρισε και ο Tisseron τα βιντεοπαιχνίδια είναι «ψηφιακά γλυκά» τα οποία μας αρέσουν όπως η ζάχαρη αλλά δεν μας προσφέρουν τίποτα, παρά μόνο μια απλή ευχαρίστηση (Μαργαρίτη Μ. 2021).

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΠΑΡΑΔΟΣΙΑΚΕΣ ΚΑΙ ΣΥΓΧΡΟΝΕΣ ΘΕΩΡΙΕΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι είναι η αρχή της ανάπτυξης του ανθρώπου. Η ενεργητικότητα ενός παιδιού είναι άφθονη αναζητώντας ολοένα και περισσότερο τρόπους για την εκτόνωση της. Το παιχνίδι είναι το κατάλληλο μέσο για να διοχετεύσει το παιδί όλη του την ενέργεια και ταυτόχρονα να αναπτύξει την φαντασία και τη δημιουργικότητα του. Πολλές θεωρίες γράφτηκαν για να ερμηνεύσουν την αναγκαιότητα ύπαρξης του παιχνιδιού και την σπουδαιότητα του. Στις περισσότερες από αυτές , εντοπίζεται κοινό σημείο πως το παιδί παίζει για να καταναλώσει ενέργεια και να ψυχαγωγηθεί. Παρακάτω θα αναφερθούμε σε κάποιες θεωρίες παραδοσιακές και σύγχρονες που έχουν υποστηρίξει πολλοί επιστήμονες και θεωρητικοί για την ερμηνεία και την επίδραση του παιχνιδιού στην εξέλιξη του ατόμου (Αντωνιάδης Α. 1994).

2.1 Θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας.

Κύριος υποστηρικτής της θεωρίας της πλεονάζουσας ενέργειας υπήρξε ο Spencer , ένας Άγγλος φιλόσοφος, βιολόγος και κοινωνιολόγος. Η βάση της θεωρίας αυτής στηρίχθηκε στην ενέργεια που συσσωρεύεται στο παιδί και πρέπει με κάποιο τρόπο να απελευθερωθεί. Ένας τρόπος απελευθέρωσης και αποσυμπίεσης της πλεονάζουσας ενέργειας του παιδιού είναι το παιχνίδι. Σύμφωνα με τον Spencer η ανάγκη του παιχνιδιού υπερβαίνει τα φυσιολογικά επίπεδα από πολύ μικρή ηλικία. Ωστόσο δεν υπάρχει κάποια εξήγηση για το γεγονός, πως το παιδί παρά την κούραση του δεν σταματά να παίζει. Παρόλα αυτά στη θεωρία της πλεονάζουσας ενέργειας, η σύντομη εναλλαγή των παιχνιδιών συμβάλλει στην αλληλεπίδραση του ψυχολογικού και βιολογικού παράγοντα που έχει ως αποτέλεσμα την ευχαρίστηση του παιδιού (Brock A., et all. 2016).

2.2 Θεωρία Maria Montessori

Χαρακτηριστικό της θεωρία της Montessori είναι η αξία του παιχνιδιού στη μάθηση, προσφέροντας του μαθησιακές εμπειρίες καθώς και ένα σχεδιασμένο περιβάλλον που αναπτύσσει τον εσωτερικό κόσμο του παιδιού. Από τη συγκεκριμένη θεωρία το παιδί κατακτά την δική του βούληση και ανεξαρτητοποιείται σχετικά με την επιλογή των υλικών και των δραστηριοτήτων που θα ασχοληθεί. Είναι άξιο να σημειωθεί ότι δεν υπάρχει ιδιαίτερη καθοδήγηση από το δάσκαλο, δίνοντας την ευκαιρία στο παιδί να ωριμάσει και να αναπτυχθεί τόσο πνευματικά όσο και σωματικά (Brock A., et all. 2016).

2.3 Θεωρία του Bruner

Ο Bruner Αμερικανός ψυχολόγος ασχολήθηκε με την γνωστική θεωρία της μάθησης προσπαθώντας να ερμηνεύσει μέσα από αυτή την διαδικασία του παιχνιδιού. Ο ίδιος πίστευε ότι το παιχνίδι είναι απαραίτητο για την ανάπτυξη της σκέψης και της μάθησης του παιδιού. Επιπροσθέτως, ανέφερε ότι το παιχνίδι λειτουργεί ως μέσο μάθησης, το οποίο με την κατάλληλη χρήση αντικειμένων και των προσωπικών εμπειριών του ατόμου, βοηθά στην ανεύρεση νέων τρόπων χρησιμότητας διαφόρων υλικών. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν στην ανάπτυξη της φαντασίας και της δημιουργικότητας καθώς και στην επίλυση περίπλοκων καταστάσεων (Brock A., et all. 2016).

2.4 Θεωρία της ανακεφαλαίωσης.

Οπαδός της θεωρίας της ανακεφαλαίωσης , υπήρξε ο Hall. Ο ίδιος πίστευε πως υπάρχει μεγάλη συσχέτιση ανάμεσα στα ζώδια και ανθρώπινα ένστικτα και στις συμπεριφορές. Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά αποκτούν τη δυνατότητα να επεξεργαστούν προγονικά χαρακτηριστικά μέσω της εξελικτικής διαδικασίας, τα οποία δεν είναι ωφέλιμα για τον σύγχρονο τρόπο ζωής. Σύμφωνα με τον Hall το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που υπάρχει πιθανότητα να υστερεί σε διανοητική πρόκληση. Δεδομένου ότι η θεωρία αυτή προάγει πρωτόγονα ένστικτα και άγριες συμπεριφορές, ίσως οδηγήσει τα παιδιά σε ανεξέλεγκτες δραστηριότητες που μπορεί να τα θέσουν σε κίνδυνο. Με τον τρόπο αυτό αναδεικνύεται η εξέλιξη του ανθρώπινου γένους από την προϊστορική εποχή έως και σήμερα (Brock A., et all. 2016).

2.5 Θεωρία της προπαρασκευαστικής εξάσκησης.

Ιδρυτής της θεωρίας της προπαρασκευαστικής εξάσκησης ήταν ο Groos. Υποστήριξε πως τόσο τα ζώα όσο και οι άνθρωποι με πολύτιμο εργαλείο, το παιχνίδι εξασκούνται ώστε να αναπτύξουν και να μάθουν τις δεξιότητες που θα τους φανούν χρήσιμες στην μελλοντική ενήλικη ζωή τους. Επίσης ο Groos ανέπτυξε μια πρόιμη ταξινόμηση του παιχνιδιού, με τα εξής είδη :

- Πειραματικό παιχνίδι
- Κοινωνικοοικονομικό παιχνίδι
- Παιχνίδι προσποίησης (Brock A., et all. 2016).

2.6 Θεωρία τη κάθαρσης ή ψυχαναλυτική θεωρία

Η θεωρία της κάθαρσης που εδραιώθηκε από τον Αριστοτέλη, είχε μεγάλη επιρροή στη συνέχεια από τον Freud και τον Erickson. Οι ίδιοι υποστήριζαν ότι το παιχνίδι επιτρέπει υποσυνείδητα στο παιδί να ικανοποιήσει τις επιθυμίες του και συνάμα να αντιμετωπίσει τις τραυματικές του εμπειρίες. Συνεπώς το παιχνίδι αποτελεί μια έκφραση εσωτερικής σύγκρουσης, που βοηθά το παιδί να αποβάλλει τα αρνητικά συναισθήματα αντικαθιστώντας τα με θετικά (Αντωνιάδης Α. 1994).

2.7 Θεωρία Piaget

Ο Piaget στη θεωρία αυτή ασχολήθηκε με τις νοητικές διεργασίες του παιδιού, όπως οι γνώσεις και οι ιδέες του, χρησιμοποιώντας το παιχνίδι για να ανακαλύψει τον τρόπο που συμβάλλουν στη μάθηση. Στη συγκεκριμένη θεωρία διακρίνονται τρία είδη παιχνιδιού :

➤ Παιχνίδι άσκησης

Από τους πρώτους μήνες ζωής του παιδιού ξεκινάει η άσκηση των αντανακλαστικών του, ενισχύοντας την ανάπτυξη του μέσω φωνητικών και κινητικών ασκήσεων.

➤ **Συμβολικό παιχνίδι**

Μέσα από το συμβολικό παιχνίδι το παιδί μιμείται και αναπαριστά καταστάσεις που βιώνει στην καθημερινότητα του, εκδηλώνοντας με αυτό τον τρόπο τα άγχη, τους φόβους και τις επιθυμίες του.

➤ **Παιχνίδι κανόνων.**

Σε αυτό το είδος παιχνιδιού το παιδί μαθαίνει να υπακούει σε κάποιους κανόνες , να εντάσσεται σε μια ομάδα και να χρησιμοποιεί περισσότερο τη λογική σκέψη. Έτσι καλλιεργείται το ομαδικό πνεύμα και μειώνεται ο εγωκεντρισμός του νηπίου (Δημητρίου Λ. 2012).

2.8 Θεωρία Vygotsky

Η θεωρία που ανέπτυξε ο Vygotsky βασίζεται στις σχέσεις μεταξύ των παιδιών όσο αφορά το κοινωνικό και πολιτιστικό επίπεδο. Ο Vygotsky πιστεύει πως το παιχνίδι αποτελεί μια φανταστική κατάσταση, η οποία προκύπτει από τα βιώματα των παιδιών και προέρχεται από το ίδιο το παιδί και όχι μόνο από το περιβάλλον. Ακόμα υποστηρίζει ότι το παιχνίδι είναι εργαλείο μάθησης, το οποίο μπορεί να δημιουργήσει μια ζώνη επικείμενης ανάπτυξης με τη βοήθεια ενός ενήλικα ή σε συνεργασία με συνομηλίκους (Μετοχιανάκη, 2008).

2.9 Θεωρία Froebel.

Ο Froebel ως « απόστολος της αξίας του παιχνιδιού» υποστήριξε τη σημαντικότητα του αυθόρμητου παιχνιδιού, ως μέσο ενίσχυσης της ανεξαρτησίας του ατόμου (Κιτσαράς Γ. 2001). Η συγκεκριμένη θεωρία βασίζεται στην παιδοκεντρική προσέγγιση, η οποία στοχεύει ο τρόπος διδασκαλίας και μάθησης να συνάδει με τα ενδιαφέροντα του παιδιού. Επιπροσθέτως ο Froebel δίνει ιδιαίτερη αξία στα παιχνίδια «δώρα», τα οποία διαμορφώνουν την βάση του παιδαγωγικού συστήματος. Τέλος τόνισε την φροντίδα του παιχνιδιού, διότι σύμφωνα με αυτόν το παιχνίδι αποτελεί το μοναδικό τρόπο για να μορφωθεί ένα νήπιο (Brock A., et all. 2016).

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

3.1 Οι κατηγορίες του παιχνιδιού.

Σύμφωνα με την Mildred Parten (1932) ταξινομήθηκαν έξι κατηγορίες παιχνιδιού :

1. Το παιδί μένει αμέτοχο

Από την πρώιμη παιδική ηλικία τα παιδιά συνήθως μένουν αμέτοχα και παρατηρούν ή συμμετέχουν για λίγα δευτερόλεπτα σε κάποιες δραστηριότητες παιχνιδιού.

2. Μοναχικό παιχνίδι

Σε αυτή την κατηγορία παιχνιδιού το παιδί δραστηριοποιείται μόνο του με ή χωρίς τη χρήση διάφορων αντικειμένων. Πολλές φορές συνυπάρχει με άλλα άτομα αλλά φαίνεται να αδιαφορεί για την παρουσία τους.

3. Παράλληλο παιχνίδι

Στο παράλληλο παιχνίδι συμμετέχουν δυο ή και περισσότερα παιδιά παίζοντας στον ίδιο χώρο, την ίδια στιγμή, χρησιμοποιώντας τα ίδια υλικά χωρίς να τα μοιράζονται. Ωστόσο τα παιδιά διαισθάνονται ο ένας τον άλλον, δίχως επικοινωνία και αλληλεπίδραση.

4. Παιχνίδι παρατήρησης

Κυρίως στην προσχολική ηλικία το παιδί παίρνει τον ρόλο του παρατηρητή στη δραστηριότητα από μια ομάδα παιδιών χωρίς το ίδιο να συμμετέχει άμεσα. Έχει την δυνατότητα να κάνει σχόλια και ερωτήσεις, καθώς επικοινωνεί με την ομάδα και δεν μένει αμέτοχο.

5. Συντροφικό παιχνίδι

Στη συγκεκριμένη κατηγορία παιχνιδιού τα παιδιά κοινωνικοποιούνται, αφού συμμετέχουν σε μια κοινή δραστηριότητα, συνομιλούν και ανταλλάσσουν υλικά. Παρατηρείται ότι ενώ υπάρχει φιλική διάθεση και διάλογος δεν κατανέμουν ρόλους και δεν θέτουν στόχους σαν ομάδα.

6. Συνεργατικό παιχνίδι

Μέσα από το συνεργατικό παιχνίδι τα παιδιά μαθαίνουν να συντονίζουν τις ενέργειες τους και να λειτουργούν σαν ομάδα με ένα κοινό σκοπό. Δραστηριότητες που περιλαμβάνουν συνεργασία είναι το φανταστικό παιχνίδι, η προσποίηση ρόλων και δραματοποίηση (Δημητρίου Α. 2012 & Καλπογιάννη Ε. 2017).

3.2 Τα είδη του παιχνιδιού.

Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα που επιλέγεται ελεύθερα και αυθόρμητα από τα παιδιά. Η επιθυμία τους να παίξουν πηγάζει από μέσα τους, επιδιώκοντας την εξερεύνηση των εαυτών τους σε σχέση με το περιβάλλον στο οποίο αναπτύσσονται. Είναι άξιο να σημειωθεί πως τα παιδιά ξεκινούν να παίζουν μόνα τους και στη συνέχεια υπάρχει μια αλληλεπίδραση μεταξύ τους χωρίς ωστόσο να συνεργάζονται. Τελικά καταλήγουν μέσω της επικοινωνίας και της συνεργασίας, να δημιουργήσουν μια ομάδα στην οποία συμμετέχουν και παίζουν όλα μαζί. Η εξέλιξη αυτή των παιδιών να ανήκουν σε μια ομάδα, αποδεικνύει πως το παιχνίδι εκτός των άλλων συμβάλλει και στην κοινωνικοποίησή τους. Παρακάτω θα αναλύσουμε κάποια από τα είδη του παιχνιδιού.

➤ Παιχνίδι ενστίκτου.

Ο άνθρωπος δρα σύμφωνα με τα ένστικτα, έτσι και το παιδί ακολουθεί το δικό του ένστικτο και μέσω της κίνησης δημιουργεί παιχνίδι. Σε αυτό το είδος παιχνιδιού θα μπορούσαν να συμπεριληφθούν το τρέξιμο, η μίμηση και άλλα παιχνίδια που διεγείρουν την φαντασία του νηπίου (Κάππας Χ. ,2005).

➤ **Παιχνίδι αγοριών – κοριτσιών.**

Είναι φανερό πως από μικρή ηλικία και τα αγόρια και τα κορίτσια παρουσιάζουν κοινά ενδιαφέροντα στην επιλογή των παιχνιδιών, με ιδιαίτερη αδυναμία στα παιχνίδια μίμησης οικιακών ασχολιών. Ωστόσο τα πρότυπα της κοινωνίας για το ρόλο των δυο φύλων είναι συγκεκριμένα και διαφοροποιούν το παιχνίδι των παιδιών, σε αγοριών και κοριτσιών. Οι διαφορές αυτές δεν έχει τεκμηριωθεί ακόμα από που προκύπτουν. Παρόλα αυτά πολλοί επιστήμονες προσπαθούν να δώσουν κάποια εξήγηση, όπως ο Ericson που υποθέτει πως οφείλονται στην διαφορά γεννητικών οργάνων μεταξύ των δύο φύλων, σε αντίθεση με την Garrey που υποστηρίζει ότι οι διαφορές αυτές οφείλονται σε γονεϊκές επιδράσεις. Ακόμα μια έρευνα αναφέρει πως μπορεί να σχετίζεται και με την διαφορά των δύο ημισφαιρίων του εγκεφάλου των παιδιών (Αντωνιάδης Α. , 1994).

➤ **Παιχνίδι φυσικό.**

Σε αυτό το είδος παιχνιδιού ανήκουν τα παιχνίδια δύναμης και πειθαρχίας, που προάγουν την σωματική ανάπτυξη των παιδιών (Κάππας Χ. ,2005).

➤ **Παιχνίδι ταχύτητας.**

Το παιχνίδι ταχύτητας αφορά παιχνίδια κυρίως φυσικής δύναμης με σκοπό ποιο παιδί θα τερματίσει πρώτο ή ποιο θα πιάσει το άλλο (Ζαχοπούλου Ε., 2009).

➤ **Παιχνίδι ευκινησίας.**

Το παιχνίδι ευκινησίας αναπτύσσει την ταχύτητα των κινήσεων του παιδιού και την ευκαμψία των οργάνων του (Ζαχοπούλου Ε. ,2009).

➤ **Παιχνίδι ισορροπίας.**

Στο συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού εντείνεται η μυϊκή προσοχή (Ζαχοπούλου ,2009).

➤ **Παιχνίδι δεξιοτεχνίας.**

Στο παιχνίδι δεξιοτεχνίας συνδυάζεται από το παιδί το σώμα και το πνεύμα του για ένα εξωτερικό αποτέλεσμα (Ζαχοπούλου Ε. ,2009).

➤ **Παιχνίδι πανουργίας.**

Με την νοημοσύνη του παιδιού προστίθεται ένα νέο ενδιαφέρον στο παιχνίδι (Κάππας Χ. , 2005).

➤ **Πνευματικό παιχνίδι.**

Το πνευματικό παιχνίδι έχει ως στόχο να ενισχύσει τις πνευματικές δεξιότητες του παιδιού. Σε αυτό το είδος ανήκουν τα παιχνίδια προσοχής, μνήμης, τα λογοπαίγνια και παιχνίδια εφευρέσεως (Αντωνιάδης Α., 1994).

➤ **Γλωσσικό παιχνίδι.**

Μέσα στο γλωσσικό παιχνίδι υπάρχουν τα συναισθηματικά παιχνίδια δηλαδή τα παιχνίδια έκφρασης φόβου και τα σκηνικά παιχνίδια όπως η συμμετοχή σε ένα θεατρικό (Αντωνιάδης Α. , 1994).

➤ **Ελεύθερο παιχνίδι.**

Με το ελεύθερο παιχνίδι δίνεται η ευκαιρία στο παιδί να ανακαλύψει τόσο τον εαυτό του όσο και το περιβάλλον γύρω του (Αντωνιάδης Α. ,1994).

4° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΕΠΙΛΟΓΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΓΙΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΑΝΑΛΟΓΑ ΜΕ ΤΗΝ ΗΛΙΚΙΑ- Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΔΑΓΩΓΟΥ

4.1 Επιλογή παιχνιδιού για το παιδί.

Τα παιχνίδια- αντικείμενα είναι για το νήπιο αναπόσπαστο κομμάτι της παιδικής του ηλικίας. Δεν υπάρχει παιδί που να μην έχει στο σπίτι του ή στο σχολείο κάποιο αγαπημένο του παιχνίδι-αντικείμενο. Τα συγκεκριμένα αντικείμενα έχουν καθοριστικό ρόλο στην ομαλή εξέλιξη της σωματικής, κινητικής, συναισθηματικής, κοινωνικής και γλωσσικής ανάπτυξης. Ακόμα ενισχύουν την αδρή και λεπτή κινητικότητα του παιδιού, απογειώνουν τη φαντασία και το ενδιαφέρον του.

4.1.1 Κατάλληλα παιχνίδια από 0 έως 3 μηνών.

- Μαλακά παιχνίδια με έντονα χρώματα και σχήματα που βγάζουν απαλούς ήχους.
- Εικόνες ή βιβλία με σχέδια που έχουν έντονες αντιθέσεις.
- Φωτεινά μόνιπλε με διάφορα σχέδια.
- Άθραυστοι καθρέφτες που προσκολλώνται στο εσωτερικό της κούνιας.
- Κουδουνίστρες.
- Μουσικά κουτιά , CD, δίσκοι ή κασέτες.

4.1.2 Κατάλληλα παιχνίδια από 4 έως 7 μηνών.

- Μαλακές μπάλες, μερικές εκ των οποίων παράγουν απαλούς και ευχάριστους ήχους.
- Υφασμάτινα παιχνίδια που παράγουν ήχους.
- Παιχνίδια με εσοχές για τα δάχτυλα του μωρού.
- Μουσικά παιχνίδια.
- Διαφανείς κουδουνίστρες στων οποίων το εσωτερικό διαφαίνονται τα κομμάτια που παράγουν ήχο.
- Παλιά περιοδικά με έγχρωμες εικόνες.
- Παιδικά βιβλία των οποίων οι σελίδες είναι από πεπιεσμένο ή πλαστικό ή υφασμάτινο χαρτί.

4.1.3 Κατάλληλα παιχνίδια από 8 έως 12 μηνών.

- Παιχνίδια που στοιβάζονται σε διαφορετικά μεγέθη, σχήματα και χρώματα.
- Κύπελλα, κουβαδάκια και άλλα άθραυστα δοχεία.
- Παιχνίδια για την μπιανέρα που επιπλέουν, εκτοξεύουν ή συγκρατούν νερό.
- Κύβοι μεγάλων διαστάσεων.
- Κουτιά με παιχνίδια με κουμπιά που πιέζονται, ανοίγουν, βγάζουν ήχους και κινούνται.
- Παιχνίδια που ζουλιούνται.
- Μεγάλες κούκλες και μαριονέτες.
- Αμαξάκια, φορτηγά και άλλα οχήματα από εύκαμπτο πλαστικό.
- Μπάλες σε όλα τα μεγέθη.
- Βιβλία από πεπιεσμένο χαρτί με μεγάλες εικόνες.
- CD, κασέτες, μουσικά κουτιά και μουσικά παιχνίδια.
- Κύλινδροι από χαρτόνια και άχρηστο υλικό.

4.1.4 Κατάλληλα παιχνίδια από 12 έως 24 μηνών.

- Βιβλία με μεγάλες εικόνες και απλές ιστορίες, περιοδικά με φωτογραφίες μωρών.
- Αντικείμενα που μπαίνουν το ένα μέσα στο άλλο.
- Απλά παζλ με μεγάλα κομμάτια.
- Αντικείμενα που προάγουν το μιμητικό παιχνίδι.
- Παιχνίδια σκαψίματος.
- Κούκλες όλων των μεγεθών.
- Αυτοκινητάκια, φορηγά, τρένα.
- Άθραυστοι καθρέφτες κάθε μεγέθους.
- Παιχνίδια εξωτερικού χώρου.
- Τρίτροχο ποδηλατάκι για αρχάριους.
- Συναρμολογούμενα παιχνίδια.
- Λούτρινα ζωάκια.
- Μουσικά όργανα με ή χωρίς πλήκτρα.
- Χρωματιστά μολύβια ζωγραφικής.
- Ρούχα για μεταμφιέσεις.
- Ξύλινα κουτάλια, καλάθια και κούτες.

4.1.5 Κατάλληλα παιχνίδια από 2 έως 3 ετών.

- Κυνηγητό, τρέξιμο, σκαρφάλωμα και παιχνίδια ισορροπίας.
- Φανταστικό-μιμητικό παιχνίδι.
- Μαυροπίνακας με κιμωλίες.
- Τουβλάκια.
- Πλαστελίνη και πηλός.
- Υλικά ζωγραφικής όπως μαρκαδόρους, νερομπογιές, κραγιόν και χρωματιστά μολύβια.
- Θεατρικό παιχνίδι.
- Βιβλία , ταινίες και μουσικές κασέτες (Shelov S. & Altmann T. 2012).

4.2 Ο ρόλος του παιδαγωγού.

Ο ρόλος του παιδαγωγού θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως πολύπλοκος και πολύπλευρος. Το έργο του διέπεται συνεχώς από υψηλές απαιτήσεις οι οποίες συνδέονται άρρηκτα με την Παιδαγωγική Επιστήμη, την κοινωνία, την οικογένεια και τη σχολική κοινότητα. Βασικός στόχος του παιδαγωγού είναι να γίνει «συν-οικοδόμος» της γνώσης, την οποία θα μεταδώσει με τον καλύτερο δυνατό τρόπο στα παιδιά. Για να επιτύχει αυτός ο στόχος οφείλει να έχει την απαραίτητη μόρφωση τόσο σε εκπαιδευτικό όσο και σε κοινωνικοπολιτιστικό επίπεδο. Επίσης, ένας παιδαγωγός προσχολικής ηλικίας είναι σημαντικό να αναγνωρίζει τις ιδιαιτερότητες και τις ανάγκες τόσο σε ομαδικό επίπεδο στην τάξη, όσο και ατομικά για το κάθε παιδί. Συνεπώς, είναι αναγκαίο να δημιουργεί ένα ασφαλές περιβάλλον στον σχολικό χώρο ώστε να καλλιεργείται η εμπιστοσύνη μεταξύ του ίδιου και των μαθητών, προωθώντας προϋποθέσεις αγωγής και μάθησης, οι οποίες θα συμβάλλουν καθοριστικά στην ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών (Σούντογλου Μ. 2015). Με αυτόν τον τρόπο του δίνεται η ευκαιρία να προσφέρει πλούσια ερεθίσματα στα παιδιά, να κινητοποιεί τις σκέψεις τους, την φαντασία τους αλλά και την δημιουργικότητα του. Επιπροσθέτως, σε ατομικό επίπεδο ο παιδαγωγός είναι απαραίτητο να ενημερώνεται συνεχώς και να εμπλουτίζει τις ήδη υπάρχουσες γνώσεις του με καινούργιες, να διακατέχεται από εντιμότητα και σεβασμό, να είναι δεκτικός τόσο σε αυτά που ακούει, όσο και σε πιθανές αλλαγές που μπορεί να προκύψουν μέσα στην σχολική κοινότητα. Τέλος ένας καλός παιδαγωγός οφείλει να συνεργάζεται σαν ομάδα με τους γονείς και να τους ενημερώνει για την πρόοδο των παιδιών ή και τυχόν προβληματικών συμπεριφορών. Ακόμα μπορεί να τους παροτρύνει να συμμετέχουν μαζί με τα παιδιά τους σε δραστηριότητες ανεξάρτητα το εκπαιδευτικό τους υπόβαθρο, ώστε να βελτιωθεί η μεταξύ τους σχέση (Σακελλαρίου Μ. 2008).

4.3 Χαρακτηριστικά παιδαγωγού.

Όπως προαναφέραμε είναι δύσκολο να καθορίσουμε με ακρίβεια τον ορισμό για τον ρόλο του παιδαγωγού λόγω της πολυπλοκότητας που τον διακρίνει, όμως παρόλα αυτά σύμφωνα , με την Rinaldi (1995) και (1997) μερικά χαρακτηριστικά για τον ρόλο του παιδαγωγού είναι τα εξής :

- να παρατηρεί και να ακούει τα παιδιά
- να αφιερώνει την απαραίτητη προσοχή ξεχωριστά σε κάθε παιδί αλλά και σε συνάρτηση με τα άλλα νήπια, τις νηπιαγωγούς, τους γονείς και τον κοινωνικό περίγυρο της.
- να έχει την ικανότητα να προωθεί την μάθηση.
- να προετοιμάζει το περιβάλλον της τάξης.
- να καθοδηγεί τα νήπια και να τα βοηθά όταν χρειάζεται.
- να ερευνά για τον προγραμματισμό δραστηριοτήτων.
- να επικοινωνεί και να συνεργάζεται με συναδέλφους, γονείς και ανθρώπους της κοινότητας.
- να παρατηρεί την πρόοδο των παιδιών.
- να αναζητά δραστηριότητες για την ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης (Ντολιοπουλου Ε. 2006).

4.4 Ο ρόλος των γονέων.

Από τα πρώτα κιόλας χρόνια ζωής το παιδί μαθαίνει να παίζει και να ζει μέσα από το παιχνίδι. Όπως , αναφέραμε και παραπάνω το παιχνίδι σχετίζεται άμεσα με την κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού αλλά και γενικότερα με όλους τους τομείς ανάπτυξης του. Παίζοντας το παιδί αρχίζει να εξερευνά και να μαθαίνει τόσο τον κόσμο γύρω του, όσο και τον εαυτό του , επικοινωνεί και αναπτύσσει φιλικές σχέσεις με άλλα άτομα, ακολουθεί κανόνες , ψυχαγωγείται και εκτονώνεται. Η επίδραση των γονέων στην κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού είναι αναγκαία , καθώς οι ίδιοι αποτελούν τον αρχικό φορέα κοινωνικοποίησης του .

Μια σχετική μελέτη της Shah R. Το 2019 εξέτασε τις γονεϊκές συμπεριφορές και πεποιθήσεις που περιβάλλουν το παιχνίδι κυρίως σε αστικές οικογένειες με χαμηλό οικονομικό εισόδημα. Αναφέρθηκε χαρακτηριστικά ότι τα οφέλη που προσφέρει το παιχνίδι στο παιδί, μαζί με την συμμετοχή των γονέων είναι καθοριστικής σημασίας για την ανάπτυξη του. Ωστόσο μέσα από την έρευνα αποκαλύφθηκε ότι στις μέρες μας αρκετοί γονείς παρουσιάζουν έλλειψη χρόνου λόγω του τεράστιου φόρτου εργασίας, ανεπαρκείς γνώσεις σχετικά με τα πλεονεκτήματα που προσφέρει το παιχνίδι στα παιδιά τους καθώς και λανθασμένες αντιλήψεις σχετικά με την χρήση διάφορων αντικειμένων που συμβάλλουν στην υγιή ανάπτυξη. Με την σωστή ενημέρωση οι γονείς θα μπορέσουν να δώσουν στο παιδί την αγάπη, την ενθάρρυνση για παιχνίδι, την αποδοχή και την επιβράβευση που χρειάζεται, έτσι ώστε να εξελιχθεί και να κοινωνικοποιηθεί (Shah R. et all. 2019). Είναι πολύ σημαντικό, οι ίδιοι οι γονείς να εμπλέκονται στις κοινωνικές δραστηριότητες του παιδιού, διότι περνούν εποικοδομητικό χρόνο μαζί, διασκεδάζουν και δημιουργούν ευχάριστες αναμνήσεις. (Παπαναστασίου Φ. 2018).

5° ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΤΡΟΠΟΙ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

5.1 Ορισμός Sensory Play.

Ένας σύγχρονος τρόπος παιχνιδιού που έχει μεγάλη απήχηση στις χώρες της Δυτικής Ευρώπης, στην Αυστραλία, στις ΗΠΑ και πλέον στην Ελλάδα είναι το sensory play. Το sensory play ή αλλιώς στα ελληνικά, το αισθητηριακό παιχνίδι που λερώνει, απευθύνεται κυρίως σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Αποτελείται από δραστηριότητες που δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να χρησιμοποιήσουν το σώμα τους δημιουργώντας ένα ελεγχόμενο χάος. Βασική ιδέα του sensory play είναι η χρήση διάφορων υλικών, έτσι ώστε τα παιδιά να εξερευνήσουν υφές, οσμές και γεύσεις και να αποκτήσουν νέες εμπειρίες χωρίς να περιορίζονται στον σωστό τρόπο χρήσης τους. Παλαιότερα αυτό συνέβαινε φυσιολογικά, καθώς τα παιδιά είχαν στενή επαφή με τη φύση και δρούσαν σε αυτήν π.χ σκαρφάλωναν στα δέντρα, βουτούσαν στα χώματα, έπαιζαν με τις πέτρες και τα λουλούδια. Σήμερα, ιδιαίτερα στις μεγαλουπόλεις πολλοί γονείς «φοβούνται» να δουν το παιδί τους να λερώνεται και δεν επιδιώκουν αυτό τον τρόπο παιχνιδιού. Ωστόσο τα οφέλη του sensory play θα μπορούσαν να τους πείσουν για το αντίθετο. (Ρόζου Β. , 2018).

5.1.1 Κατάλληλα υλικά για το Sensory Play.

Στο συγκεκριμένο παιχνίδι δεν χρειάζονται παιχνίδια-αντικείμενα , αρκεί να υπάρχουν διάφορα φυσικά υλικά και βρώσιμα χρώματα. Μπορεί να πραγματοποιηθεί τόσο στο σπίτι , όσο και στο σχολείο, διότι τα υλικά είναι απλά και προσβάσιμα. Μερικά από αυτά είναι :

- Ζύμη, πλαστελίνη, πηλό.
- Πέτρες, νερό, χώμα, άμμος ,κοχύλια ,φύλλα.
- Σιμιγδάλι, μαγειρική σόδα, αλεύρι, ζυμαρικά, δημητριακά, όσπρια.
- Αφρός, δακτυλομπογιές , κόλλα, σαπουνόφουσκες (Ρόζου Β., 2018).

5.1.2 Οφέλη του Sensory Play.

Το Sensory Play συμβάλλει σημαντικά στην ανάπτυξη του παιδιού, πιο συγκεκριμένα ενισχύει την γνωστική ανάπτυξη και την επιστημονική σκέψη. Ακόμα αναπτύσσει τις κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες του παιδιού. Το παιχνίδι αυτό μπορεί να χαρακτηριστεί ατομικό αλλά και ομαδικό, διδάσκοντας στα παιδιά το αίσθημα της συνεργασίας, του σεβασμού και της αλληλοκατανόησης. Τα παιδιά έχουν την δυνατότητα να ευαισθητοποιηθούν, να εκφράσουν τα αρνητικά συναισθήματα, το άγχος και τους φόβους τους και ταυτόχρονα να μάθουν να τα διαχειρίζονται και να εξοικειώνονται με αυτά (Greutman H. , 2018). Επιπλέον αποτελεί ένα εξαιρετικό εργαλείο για την γλωσσική ανάπτυξη και την επικοινωνία, αφού δίνεται η ευκαιρία στα παιδιά να σκεφτούν πως να περιγράψουν ένα υλικό διευρύνοντας το λεξιλόγιο τους. Μέσα από το sensory play ενδυναμώνεται το σώμα και οι μύες , ενισχύεται η ισορροπία, ο συντονισμός κινήσεων, η λεπτή και αδρή κινητικότητα, ο έλεγχος του σώματος και γενικότερα η κινητική ανάπτυξη (Beeley K. , 2018).

5.1.3 Sensory Play και διατροφή.

Η υγιεινή διατροφή είναι σημαντικό και αναγκαίο να διδάσκεται στα παιδιά από πολύ μικρή ηλικία. Ο κατάλληλος τρόπος για να μάθει ένα παιδί να τρώει υγιεινά είναι το παιχνίδι. Ένα από αυτά τα παιχνίδια είναι το Sensory play, γιατί χρησιμοποιούνται σε αυτό σαν υλικά τα τρόφιμα και η συνεχής επαφή των παιδιών με αυτά είναι μια καλή στρατηγική για να τα αποδεχτούν είτε τους είναι αρεστά είτε όχι. Υπάρχουν πολλές μελέτες που το επιβεβαιώνουν, οι οποίες διεξήχθησαν στο Ηνωμένο Βασίλειο μεταξύ παιδιών ηλικίας 3 ετών. Η μια μελέτη των Coulthard H. & Sealy A., το 2017 ανέλυσε πως το sensory play σχετίζεται με την γεύση φρούτων και λαχανικών σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και έπειτα το 2018 σε μια ακόμα μελέτη των Coulthard H., et all., εξετάστηκε η αύξηση της αποδοχής φρούτων μέσω του παιχνιδιού. Έτσι από τις παραπάνω έρευνες, αποδείχθηκε πως με τη χρήση πραγματικών φρούτων και λαχανικών τα παιδιά φαίνεται να έχουν περισσότερες πιθανότητες να τα δοκιμάσουν, έναντι των παιδιών που παίζουν με άλλα αντικείμενα (Coulthard H. & Sealy A., 2017, Coulthard H., et all. 2018).

5.1.4 Sensory Play και παιδιά με ειδικές ανάγκες.

Όλα τα παιδιά ανεξάρτητα από τις ικανότητες τους, έχουν δικαίωμα να συμμετέχουν στο sensory play. Πολύ συχνά τα παιδιά με ειδικές ανάγκες έρχονται αντιμέτωπα με κάποιες δυσκολίες, τόσο σε κοινωνικό όσο και σε ατομικό επίπεδο. Ένα παράδειγμα είναι ο φόβος που βιώνουν μερικές φορές τα συνομήλικα παιδιά, να προσεγγίσουν για παιχνίδι τα παιδιά που μοιάζουν ή ενεργούν διαφορετικά από αυτά. Ωστόσο φαίνεται αυτά τα περιστατικά να μειώνονται μέσω του sensory play, γιατί προσελκύει τα παιδιά να εξερευνήσουν και να έρθουν πιο κοντά. Ο συγκεκριμένος τρόπος παιχνιδιού βοηθά τα παιδιά αυτά να αναπτυχθούν ολόπλευρα, καθώς χρησιμοποιούνται όλες τους οι αισθήσεις και ενισχύεται η λειτουργία του εγκεφάλου. Επίσης βελτιώνει το συντονισμό των κινήσεων, αποβάλλει αρνητικά συναισθήματα και άγχη και δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να επιλύουν τα προβλήματα τους (Metrick E., 2018).

Σε μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Mills C. et all, το 2016 σε ένα ειδικό σχολείο με θέμα το αντίκτυπο των αισθητηριακών δραστηριοτήτων στην εκτέλεση εργασιών παιδιών με αυτισμό και διανοητική αναπηρία, τα αποτελέσματα έδειξαν πως τρεις στους τέσσερις μαθητές είχαν σημαντική βελτίωση όσον αφορά την απόδοση τους στις καθημερινές εργασίες στην τάξη, ύστερα από τη συμμετοχή τους σε αισθητηριακές δραστηριότητες.(Mills C. et all., 2016). Συμπερασματικά είναι αναγκαίο και προτείνεται από ειδικούς και παιδαγωγούς, να διατίθενται σε σταθερή και επαναλαμβανόμενη βάση, αισθητηριακά παιχνίδια και δραστηριότητες στα παιδιά.

5.1.5 Προτεινόμενες δραστηριότητες για Sensory Play.

➤ Σύννεφο ζύμης.



Εικόνα 1 : Χρωματιστή ζύμη σαν σύννεφο. Πηγή : Fogg M. (2020).

Για το συγκεκριμένο παιχνίδι θα χρειαστούν υλικά όπως το αλεύρι, η μαγειρική σόδα, φυτικό λάδι, χρώμα τροφίμων και ένα μπολ (Fogg M. 2020).

➤ **Ζωγραφική με μπαλόνια.**



Εικόνα 2 : Ζωγραφίζοντας με τη χρήση μπαλονιού. Πηγή : Two boys and hope (2017).

Για την ζωγραφική με μπαλόνια μπορούν να χρησιμοποιηθούν μπαλόνια διαφόρων μεγεθών, χαρτόνι και τέμπερες (Two boys and hope. 2017).

➤ **Κάτω από το νερό.**



Εικόνα 3 : Τα ζώα που ζουν στη θάλασσα. Πηγή : Fogg M. (2020).

Σε αυτή τη δραστηριότητα χρειάζεται ένα μεγάλο δοχείο, ένα μείγμα ζελέ και αντικείμενα- παιχνίδια υδρόβιων ζώων (Fogg M. 2020).

➤ Πολύχρωμα παγάκια τήξης.



Εικόνα 4 : Πολύχρωμα παγάκια. Πηγή : Polka Dots (2020).

Τα υλικά που χρειάζονται είναι δίσκοι με παγάκια, χρώμα τροφίμων, νερό, ένα πλαστικό δοχείο, πετσέτες (Fogg M. 2020).

➤ Σούπα.



Εικόνα 5 : Σούπα από φυτά. Πηγή : Fogg M. (2020).

Για την παρασκευή της σούπας χρειάζεται ένα μπουλ, βότανα ή φύλλα, λουλούδια, κοχύλια, πέτρες, κουτάλες, ψαλίδια και νερό (Fogg M. 2020).

➤ **Σπιτικά μουσικά όργανα.**



Εικόνα 6 : Μαράκες. Πηγή : Rontamil. (2016).

Για την κατασκευή σπιτικών μουσικών οργάνων χρειάζονται πλαστικά μπουκάλια, ρύζι, κουδουνίστρες, τύμπανα, κουμπιά , χάντρες και ξύλινα κουτάλια (Rontamil. 2016).

➤ **Δοκιμαστικό παιχνίδι.**



Εικόνα 7 : Δοκιμή διάφορων τροφίμων από τα παιδιά. Πηγή : Ingrid J. (2012).

Σε αυτό το παιχνίδι θα χρειαστούν διαφορετικά είδη τροφίμων, για να δοκιμαστούν από τα παιδιά και να μαντέψουν τι είναι (Ingrid J. 2012).

5.1.6 Καταγραφή αντιδράσεων παιδιού σε δραστηριότητες Sensory Play.

Στο πλαίσιο της εργασίας μας επιλέξαμε κάποιες από τις δραστηριότητες που ήταν προτεινόμενες για το Sensory play, ώστε να παρατηρήσουμε τις αντιδράσεις ενός παιδιού, σε σχέση με τις συγκεκριμένες δραστηριότητες. Συνεργαστήκαμε με ένα παιδί 3 ετών στο χώρο του σπιτιού του και η καταγραφή των αντιδράσεων του έγινε με τη μέθοδο της παρατήρησης σε συνδυασμό με την λήψη φωτογραφικού υλικού που παρατίθεται παρακάτω.

- Η πρώτη δραστηριότητα που θα πραγματοποιήσουμε με την Κ. είναι η ζωγραφική με μπαλόνια. Δίνουμε την ευκαιρία στο παιδί να ζωγραφίσει με έναν διαφορετικό τρόπο από ότι συνήθιζε, βοηθώντας το να ενισχύσει την φαντασία του και να βελτιώσει την λεπτή και αδρή κινητικότητα. Για την δραστηριότητα θα χρειαστούν τέμπερες, χαρτόνι και ένα μπαλόνι.



Εικόνα 8 : Ζωγραφική με μπαλόνι.

Απόσπασμα από τις αντιδράσεις του παιδιού:

E. : Κ. , πες μου τι έχεις δημιουργήσει με την κόκκινη μπογιά;

Κ. : Έχω φτιάξει μια καρδούλα και ένα κοριτσάκι.

E. : Το κοριτσάκι στη ζωγραφιά είσαι εσύ;

Κ. : Ναι ζωγράφησα τον εαυτό μου με την κόκκινη μπογιά γιατί φοράω συνέχεια κόκκινα ρούχα.

Ε. : Και με το πράσινο χρώμα τι έφτιαζες;

Κ. : Έφτιαξα ένα μεγάλο τζίτζικι.

Ε. : Έχεις δει από κοντά τζίτζικι ;

Κ. : Μμμ , όχι , ποτέ.

Ε. : Και γιατί το ζωγράφισες πράσινο ;

Κ. : Έτσι είναι τα τζίτζικια.

Ε. : Σου αρέσει η ζωγραφική με το μπαλόνι ;

Κ. : Ναι!!! Θα βάλω και άλλα χρώματα για να γίνει πιο ωραίο.

- Στην δεύτερη δραστηριότητα θα πραγματοποιήσουμε το πείραμα με τα χρωματιστά παγάκια. Αφού βγάλουμε τα παγάκια το παιδί θα τα χρωματίσει και θα ζωγραφίσει με αυτά. Με αυτό τον τρόπο θα μπορέσει να παρακολουθήσει διασκεδάζοντας την μίξη χρωμάτων. Τα υλικά που θα χρειαστούν είναι παγάκια , χαρτόνι και τέμπρες.



Εικόνα 9 : Ουράνιο τόξο από παγάκια.

Απόσπασμα από τις αντιδράσεις του παιδιού :

E. : Κ. , τι χρώμα έχουν τα παγάκια που βλέπεις ;

Κ. : Έχουν άσπρο χρώμα.

E. : Και τώρα που θα βάλεις την μπογιά , για πες μου τι χρώμα έγινε ;

Κ. : Έγινε πράσινο.

E. : Και τι θα ζωγραφίσεις τώρα ;

Κ. : Θα ζωγραφίσω ένα πολύχρωμο ουράνιο τόξο , αφού τα χρώματα μπερδεύονται με το νερό.

E. : Πώς σου φαίνεται η ζωγραφική με τα παγάκια , σου αρέσει ;

Κ. : Πάρα πολύ!! Αλλά θα ζωγραφίζω μόνο το καλοκαίρι για να δροσίζομαι στα χέρια μου.

- Στην συνέχεια φτιάξαμε μια σούπα από φυτά. Για να ολοκληρωθεί η δραστηριότητα μαζέψαμε λουλούδια , πέτρες , φύλλα και κλαδιά από την αυλή του σπιτιού . Έπειτα τα βάλαμε σε μια μεγάλη γυάλα με νερό και τα ανακατέψαμε δημιουργώντας την σούπα που θέλαμε. Το παιδί ήρθε σε επαφή με την φύση καθώς μάζεψε τα απαιτούμενα υλικά μόνο του και χρησιμοποιώντας τα χέρια του ανακάτεψε τα υλικά με το νερό και δημιούργησε την σούπα , μαθαίνοντας καινούργιες υφές.



Εικόνα 10 : Σούπα φυτών.

Απόσπασμα από τις αντιδράσεις του παιδιού :

E. : Τι θα περιέχει η σούπα με τα φυτά που θα φτιάξεις ;

K. : Θα βάλω μέσα τα λουλούδια και τα φύλλα.

E. : Θέλεις να βάλεις μέσα και τις πέτρες ;

K. : Θα τις βάλω στο τέλος γιατί είναι πολύ μεγάλες.

E. : Και τι άλλο θα χρειαστείς ;

K. : Να κόψω ένα κλαδάκι και λίγα λουλούδια ακόμα;

E. : Φυσικά.

- Τέλος ,παίξαμε το *Δοκιμαστικό παιχνίδι τροφίμων*. Τα υλικά που χρειάστηκαν ήταν ένα αγγούρι , μια ντομάτα , μια φέτα τυρί , ένα κουλουράκι και μία φέτα λεμόνι. Με αυτή την δραστηριότητα το παιδί παίζοντας έμαθε να χρησιμοποιεί την γεύση του για να μαντέψει τα τρόφιμα αφού τα μάτια του ήταν « κλειστά».



Εικόνα 11 : Δοκιμαστικό παιχνίδι τροφίμων.

Απόσπασμα από τις αντιδράσεις του παιδιού:

Το παιδί βρήκε σχεδόν όλα τα τρόφιμα αντιμετωπίζοντας μια μικρή δυσκολία στην γεύση του λεμονιού.

E. : Τι είναι αυτό που γεύεσαι;

K. : Δεν ξέρω , αλλά δεν είναι ωραίο.

E. : Τι σου θυμίζει , μπορείς να σκεφτείς;

K. : Αχλάδι.

E. : Δεν είναι αχλάδι , είναι κάτι που έχει κίτρινο χρώμα.

K.: Μμμ , λεμόνι.

5.2 Σημασία του Outdoor Play.

Το Outdoor Play είναι μια πηγή σωματικής άσκησης, όπου καθίσταται απαραίτητη για την υγιή ανάπτυξη του παιδιού. Outdoor Play σημαίνει παιχνίδι στο ύπαιθρο, χαρακτηρίζεται ως ένα ανοιχτό και μεταβαλλόμενο περιβάλλον που παρέχει στα παιδιά ευκαιρίες να παίξουν ελεύθερα, με έντονες κινήσεις και να έρθουν σε επαφή με φυσικά στοιχεία, όπως το φως του ήλιου, τον αέρα, το έδαφος, τα βράχια, τα λουλούδια και το νερό. Μερικά από αυτά, αποτελούν τα υλικά που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά στο outdoor play, καθώς είναι άφθονα και χωρίς κανένα κόστος, βρίσκονται στη φύση όπου μπορούν να τα αναζητήσουν, να τα εξερευνήσουν και να τους δώσουν διαφορετική σημασία χρησιμοποιώντας τη φαντασία τους (πχ. ένα κλαδί μπορεί να γίνει ένα όπλο). Με αυτό τον τρόπο τα παιδιά δημιουργούν ένα ισχυρό δεσμό με τη φύση από μικρή ηλικία, αποκτούν αξίες όπως ο σεβασμός και η ενσυναίσθηση, υιοθετώντας οικολογικές και βιώσιμες συμπεριφορές για όλη τη διάρκεια της ζωής τους (Bento G. & Dias G. 2017).

5.2.1 Οφέλη του Outdoor Play.

Οι υπαίθριοι χώροι παιχνιδιού παρέχουν μια άτυπη μορφή μάθησης στα παιδιά προσφέροντας τους πλούσια ερεθίσματα για να αναπτυχθούν ολόπλευρα. Μέσω του outdoor play βελτιώνεται ο συντονισμός της κίνησης του σώματος των παιδιών και αυξάνεται η ικανότητα τους να πηδούν, να ισορροπούν και να τρέχουν. Τις τελευταίες δεκαετίες η παιδική παχυσαρκία ιδιαίτερα στην Αμερική, φαίνεται να έχει υψηλό ποσοστό, αφού ένα στα τρία παιδιά θα μπορούσε να θεωρηθεί παχύσαρκο. Για την εξάλειψη του φαινομένου αυτού οι ειδικοί συστήνουν μια ώρα σωματικής άσκησης στα παιδιά σε εξωτερικούς χώρους. Η σωματική δραστηριότητα συμβάλλει στην υγιή ανάπτυξη των μυών, των αρθρώσεων και των οστών. Ακόμα βελτιώνει την λειτουργία των πνευμόνων, του εγκεφάλου και της καρδιάς (Kemple K., et all. 2016). Μια έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Ansari A., et all, 2015 σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, συσχέτισε τον δείκτη μάζα σώματος τους με το χρόνο δραστηριοποίησης τους σε εξωτερικό χώρο. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως όσο περισσότερο χρόνο καταναλώνουν τα παιδιά σε εξωτερικό παιχνίδι, τόσο χαμηλότερος θα είναι ο δείκτης μάζας του σώματος τους (Ansari A., et all, 2015). Από τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό πόσο σημαντική είναι η ύπαρξη του υπαίθριου παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών, γιατί μέσα από αυτό έχουν μεγαλύτερη ελευθερία έκφρασης από ότι θα είχαν σε ένα εσωτερικό χώρο, αποκτώντας κινητικά, κοινωνικά και συναισθηματικά οφέλη. Επίσης στον τομέα της εκπαίδευσης προσφέρονται πολλαπλές μαθησιακές ευκαιρίες από τέτοιου είδους δραστηριότητες, οι οποίες αφορούν έννοιες που σχετίζονται με την επιστήμη, τη γλώσσα και τα μαθηματικά. Συμπερασματικά το outdoor play είναι ένα εργαλείο που μπορούν να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά για να έρθουν κοντά με το φυσικό περιβάλλον στο οποίο μπορούν να εξερευνήσουν, να πειραματιστούν και να παρατηρήσουν την πολυπλοκότητα της φύσης (Kemple K., et all. 2016).

5.2.2 Πεποιθήσεις παιδαγωγών για το Outdoor Play.

Το παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους μπορεί να προσφέρει στα παιδιά ελευθερία , διασκέδαση και ταυτόχρονα διαπαιδαγώγηση. Οι εκπαιδευτικοί φέρουν μεγάλο μερίδιο ευθύνης, διότι είναι αυτοί που δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να παίξουν σε υπαίθριους χώρους στο σχολείο. Όταν τα παιδιά βρίσκονται σε εξωτερικούς χώρους και έρχονται σε άμεση επαφή με την φύση είναι πολύ πιθανό να καλλιεργήσουν θετικές στάσεις για το περιβάλλον, να το προστατεύουν και να το σέβονται (Chawla L.2007). Μια σχετική έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τους Norodahl K. & Johanneson I. 2014 στην Ισλανδία , τόνισε ότι οι παιδαγωγοί δεν φοβούνται να προτείνουν στα παιδιά να παίξουν στο ύπαιθρο. Αντίθετα, οι ίδιοι πιστεύουν ότι το συγκεκριμένο είδος παιχνιδιού προσφέρει αρκετές ευκαιρίες ως προς την ενίσχυση της μάθησης , την προώθηση της υγείας , της ευημερίας και της ανεξαρτησίας των παιδιών (Norodahl K. & Johanneson I.2014). Επίσης , μια ακόμα μελέτη που διεξήχθη από τους Oztruk Y. , et all το 2021 , σε παιδαγωγούς προσχολικής ηλικίας στην Τουρκία ανέφερε χαρακτηριστικά ότι μια μεγάλη μερίδα εκπαιδευτικών υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι και η κίνηση σε εξωτερικό χώρο είναι πολύ σημαντικά , γιατί μέσα από αυτά τα παιδιά αναπτύσσουν κινητικές δεξιότητες και εκφράζουν τα συναισθήματα τους με μεγαλύτερη ευχέρεια. Επιπροσθέτως, επισημάνθηκε από τους ειδικούς η ανάγκη για δημιουργία κατάλληλων υπαίθριων χώρων στα σχολεία, οι οποίοι θα μπορούν να προσφέρουν στα παιδιά ποιοτικές κινητικές δραστηριότητες , δίχως την φοβία του ακατάλληλου καιρού είτε κάποιου πιθανού τραυματισμού (Oztruk Y. , et all, 2021). Συμπερασματικά , οι παιδαγωγοί συνιστούν ανεπιφύλακτα το υπαίθριο παιχνίδι , διότι πιστεύουν ότι τα στοιχεία της φύσης δίνουν την αφορμή για παιχνίδι , μέσα από το οποίο τα παιδιά αναπτύσσονται ολόπλευρα , ενισχύουν την φαντασία, την δημιουργικότητα τους και μαθαίνουν να συνεργάζονται με άλλα άτομα.

5.2.3 Forest School.

Η επαφή με το φυσικό περιβάλλον φαίνεται να περιορίζεται τη σύγχρονη εποχή για τα παιδιά, λόγω της ανησυχίας των γονέων για την ασφάλεια τους σε εξωτερικούς χώρους. Το Forest School είναι μια διαδικασία εξωτερικής εκπαίδευσης που δίνει την ευκαιρία σε όλες τις ηλικίες να αναπτύξουν το αίσθημα της εμπιστοσύνης μέσω της πρακτικής άσκησης σε ένα δασικό περιβάλλον. Το έργο του forest school ξεκίνησε το 2000 στην Ουαλία και διάφορες τοπικές αρχές της Αγγλίας το ανέλαβαν (O'Brien L. & Murray R. 2007). Είναι ένα πρόγραμμα που επιτρέπει στο παιδί να εξελίσσεται, να εξερευνά, να ανακαλύπτει και να αποκτά θετική στάση για τη φύση. Απευθύνεται σε παιδιά προσχολικής αλλά και εφηβικής ηλικία. Το forest school αναπτύσσεται μέσω τακτικών συνεδριών για μεγάλο χρονικό διάστημα, σχεδόν κάθε βδομάδα περίπου για ένα χρόνο, ώστε να συμπεριληφθούν όλες οι εποχές του χρόνου. Διευθύνεται από εξειδικευμένους επαγγελματίες που εκπαιδεύουν τους ηγέτες. Δίνει ιδιαίτερη έμφαση στην μάθηση μέσω του παιχνιδιού, όπου το παιδί θα δοκιμάζει πράγματα και μέσα από αυτά θα ξεπερνά ένα κίνδυνο, μια πρόκληση και θα επιλύει ένα πρόβλημα. Το forest play στοχεύει στην δημιουργία ενός ολοκληρωμένου ατόμου εστιάζοντας στην πνευματική, συναισθηματική, κοινωνική, γνωστική, φυσική , κινητική του ανάπτυξη (Spenser-Milnes X. 2021).

5.2.4 Προτεινόμενες δραστηριότητες για Outdoor play.

➤ **Κυνήγι ήχου.**



Εικόνα 12 : Εξερευνώντας τους ήχους της φύσης. Πηγή : Sun hats & Wellie Boots (2011).

Μια υπαίθρια δραστηριότητα που κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών είναι το κυνήγι του ήχου στο ύπαιθρο. Τα παιδιά βγαίνουν έξω και ακολουθούν τους ήχους που ακούν π.χ προσπαθούν να εντοπίσουν που είναι κρυμμένο ένα πουλί που κελαηδάει. Έτσι εξοικειώνονται με τους ήχους της φύσης και συνάμα ενισχύουν τις αισθήσεις τους (Sun hats & Wellie Boots. 2011).

➤ **Κηπουρική.**



Εικόνα 13 : Καλλιέργεια μπιζελιών από παιδιά. Πηγή : Vig K. (2012).

Καθοριστικός παράγοντας για να εκτιμήσει και να μάθει να φροντίζει ένα παιδί το περιβάλλον είναι η γνωριμία του με αυτό.

Η φύση ότι της δώσεις θα σου το ανταποδώσει, αυτό αποδεικνύεται από την καλλιέργεια. Το φύτεμα λαχανικών είναι μια πολύ καλή δραστηριότητα για παιδιά, αρκεί να βγουν στη φύση, σε μια αυλή και να έχουν χώμα, σπόρους και νερό. Όταν αρχίσουν και βλέπουν πως το φυτό τους μεγαλώνει μέρα με τη μέρα ο ενθουσιασμός τους και η εκτίμηση προς το φυσικό περιβάλλον απογειώνεται (Vig K. 2012).

➤ **Λαβύρινθος.**



Εικόνα 14 : Λαβύρινθος από πέτρες. Πηγή : Halldin A. (2012).

Η κατασκευή ενός λαβύρινθου από αντικείμενα που βρίσκονται στη φύση όπως πέτρες, κλαδιά, λουλούδια και ξύλα, δημιουργώντας ένα μονοπάτι πάνω στο χώμα, είναι ένα πολύ διασκεδαστικό παιχνίδι για τα παιδιά. Μπορούν μέσα στο λαβύρινθο να τρέξουν, να πηδήξουν, να πάνε μπρος-πίσω κλπ. Επίσης μέσα από αυτό ενισχύεται η φαντασία και η δημιουργικότητα των παιδιών αλλά και οι κινητικές τους δεξιότητες (Halldin A.2012).

➤ **Ζωγραφική σε πέτρες.**



Εικόνα 15 : Ζωγραφισμένες πέτρες. Πηγή : Maggy (2012).

Οι πέτρες είναι από τα πιο εύκολα υλικά που μπορεί να βρει ένα παιδί στην φύση και να το αξιοποιήσει με πολλούς τρόπους για διασκέδαση. Ένας από αυτούς τους τρόπους είναι η ζωγραφική σε πέτρες. Αρχικά, το παιδί αφού συλλέξει όσες πέτρες θέλει, σε όποιο μέγεθος εκείνο επιλέξει έχει την δυνατότητα να τις χρωματίσει και να τις στολίσει με διάφορα διακοσμητικά όπως γκλίτερ, κορδέλες είτε ακόμα και υλικά που επίσης θα έχει μαζέψει από την φύση όπως φύλλα, κλαδάκια, λουλούδια (Maggy,2012).

➤ Αλεξίπτωτο.



Εικόνα 16 : Ένα αυτοσχέδιο αλεξίπτωτο. Πηγή : Main forest tots. (2012).

Το «αλεξίπτωτο» ένα μεγάλο πλαστικό πανί, αποτελεί ένα πρωτότυπο παιχνίδι που ενθουσιάζει μικρούς και μεγάλους. Σκοπός είναι να τεντωθεί από όλες τις μεριές από τα ίδια τα παιδιά ή τους εκπαιδευτικούς ή τους γονείς και να κουνούν το πανί πάνω κάτω έχοντας πάνω σε αυτό ένα αντικείμενο πχ ένα κουκουνάρι, μια μπάλα που δεν πρέπει να πέσει κάτω. Μια παραλλαγή για τις βροχερές μέρες είναι όπως φαίνεται και στην εικόνα 16, αφού τα παιδιά έχουν κάτσει κάτω από το πανί, κάποιος να ρίχνει από πάνω νερό με το ποτιστήρι. Τα παιδιά ενθουσιάζονται πολύ με αυτή την παραλλαγή γιατί ενώ βλέπουν το νερό να πέφτει πάνω στο πανί, αυτά καταφέρνουν να μην βραχούν (Main forest tots. 2012).

5.3 Ορισμός Stem και Steam Play.

Στην σύγχρονη εποχή, οι τεχνολογικές εξελίξεις ιδιαίτερα στον τομέα της εκπαίδευσης, οδηγούν τους παιδαγωγούς σε μια διαδικασία συνεχούς επιμόρφωσης αλλά και τα παιδιά στην απόκτηση νέων δεξιοτήτων, απαραίτητες για την διευκόλυνση της καθημερινότητά τους. Η μεθοδολογία Stem είναι ένας καινούργιος δρόμος που προετοιμάζει τα παιδιά για την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου. Ο όρος Stem χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από την βιολόγο Judith A. Ramaley το 2001 , με σκοπό να συνδέσει την διδασκαλία των Μαθηματικών και των Φυσικών Επιστημών , με την διδασκαλία της Τεχνολογίας και της Επιστήμης των Μηχανών δημιουργώντας έναν μαθησιακό περιβάλλον στο οποίο τα παιδιά εξερευνούν , ανακαλύπτουν, πειραματίζονται και οικοδομούν νέες γνώσεις οι οποίες σχετίζονται με τα βιώματα τους (Latham S. , 2018). Ωστόσο υπάρχει και μια πιο εξελιγμένη μεθοδολογία που ονομάζεται Steam. Όταν αναφερόμαστε στον ορισμό Steam, εννοούμε μια εκπαιδευτική πρωτοβουλία η οποία αναπτύχθηκε από τη σχολή σχεδιασμού του Rhodelsland και περιλαμβάνει και τις Τέχνες στο αρχικό πλαίσιο της προσέγγισης Stem (Lathan J. , *Why Steam is so important to 21st century education*). Το Steam δίνει την δυνατότητα τόσο σε εκπαιδευτικούς όσο και σε γονείς να χρησιμοποιήσουν μαθησιακές στρατηγικές βασισμένες σε προγράμματα που εμπλέκουν και τους πέντε τομείς, δηλαδή : φυσικές επιστήμες, τεχνολογία, επιστήμες των μηχανικών, τέχνες και μαθηματικά δημιουργώντας ένα περιβάλλον μάθησης στο οποίο όλα τα παιδιά μπορούν να συμμετέχουν και να ενισχύσουν σημαντικές δεξιότητες.

5.3.1 Οφέλη Stem και Steam Play.

Η διαφορά του Stem και του Steam Play στην ουσία είναι η προσθήκη των τεχνών στο ακρωνύμιο αλλά και στο ίδιο το παιχνίδι, ωστόσο τα οφέλη που προσφέρουν στο παιδί είναι σχεδόν παρόμοια. Το Stem παρέχει την ευκαιρία στα παιδιά προσχολικής ηλικίας να απαντούν σε ερωτήματα και να εμπλέκονται σε δραστηριότητες που αφορούν την επιστήμη, τα μαθηματικά την μηχανική και την τεχνολογία (Stem Education, 2021)

Μελέτες που έχουν ερευνήσει την προσέγγιση Stem σημειώνουν την θετική σχέση των πρώιμων εμπειριών ανάμεσα σε αυτό και στη σχολική επιτυχία. Στα παιδιά προσχολικής ηλικίας που έρχονται σε άμεση επαφή με τους τομείς που περιλαμβάνει η συγκεκριμένη μεθοδολογία, τους δίνεται η δυνατότητα να αναπτύξουν μια ορθή βάση για την μελλοντική τους μάθηση. Τόσο από το Stem όσο και από το Steam Play τα παιδιά διατυπώνουν περισσότερες καινοτόμες και δημιουργικές ιδέες, μαθαίνουν να συνεργάζονται και να λειτουργούν σαν ομάδα, αναπτύσσουν την κριτική τους σκέψη και παίρνουν ρίσκα χωρίς να φοβούνται την αποτυχία, αποκτούν χαρακτηριστικά υπολογιστικής σκέψης και μαθαίνουν να χρησιμοποιούν υπολογιστές ελέγχοντας τις ιδέες τους (Yalcin V & Erden S., 2021). Από την άλλη όμως το Steam Play εκτός αυτού «ανοίγει» μια πόρτα προς τη σχεδιαστική σκέψη και επικεντρώνεται στο παιδί και στη μάθηση μέσω της τέχνης. Μια έρευνα από τους Muntomimah S. και Wijayanti R. το 2020, εξετάζει την αποτελεσματικότητα και την επίδραση του στη γνωστική ανάπτυξη των παιδιών πρώιμης ηλικίας. Τα αποτελέσματα έδειξαν πως η χρήση χαλαρών υλικών και εξαρτημάτων στο Steam από τα παιδιά, τους δίνουν τη δυνατότητα να επιλύσουν ένα πρόβλημα παρατηρώντας, δοκιμάζοντας και επιλέγοντας με ελευθερία ποιο υλικό θα χρησιμοποιήσουν. Με αυτό τον τρόπο ενισχύεται η γνωστική, κριτική και δημιουργική σκέψη των παιδιών. Ακόμα αναπτύσσεται η κινητικότητα τους, ειδικότερα όταν το παιχνίδι λαμβάνει χώρα σε εξωτερικούς χώρους και τους παρέχει ποιοτικές εμπειρίες (Muntomimah S. & Wijayanti R., 2020).

5.3.2 Αναλυτικό πρόγραμμα του Stem : Τα πέντε «Ε».

Ο κύκλος διδασκαλίας, μάθησης και αξιολόγησης σε κάθε ενότητα του Stem, αποτελείται από πέντε «Ε». Αυτά προκύπτουν από ερευνητικά ευρήματα που σχετίζονται με τον τρόπο εκμάθησης της επιστήμης από τα παιδιά. Από τα ερευνητικά ευρήματα γίνεται αντιληπτό πως οι μαθητές έχουν την δυνατότητα μέσα από ανακαλύψεις εννοιών να χρησιμοποιούν τα χέρια τους και το μυαλό τους, ώστε να εξηγήσουν μια ανακάλυψη, γεγονός που διευκολύνει την εκμάθησή τους.

Οι πέντε αυτές φάσεις του κύκλου διδασκαλίας, μάθησης και αξιολόγησης είναι :

1) Ενασχόληση – Εμπλοκή : Αποτελεί την αφετηρία της διαδικασίας. Συνδέει τις παρελθοντικές με τις επίκαιρες μαθησιακές εμπειρίες. Τα παιδιά εμπλέκονται νοητικά με την ιδέα, την διαδικασία και την δεξιότητα που οφείλουν να μάθουν.

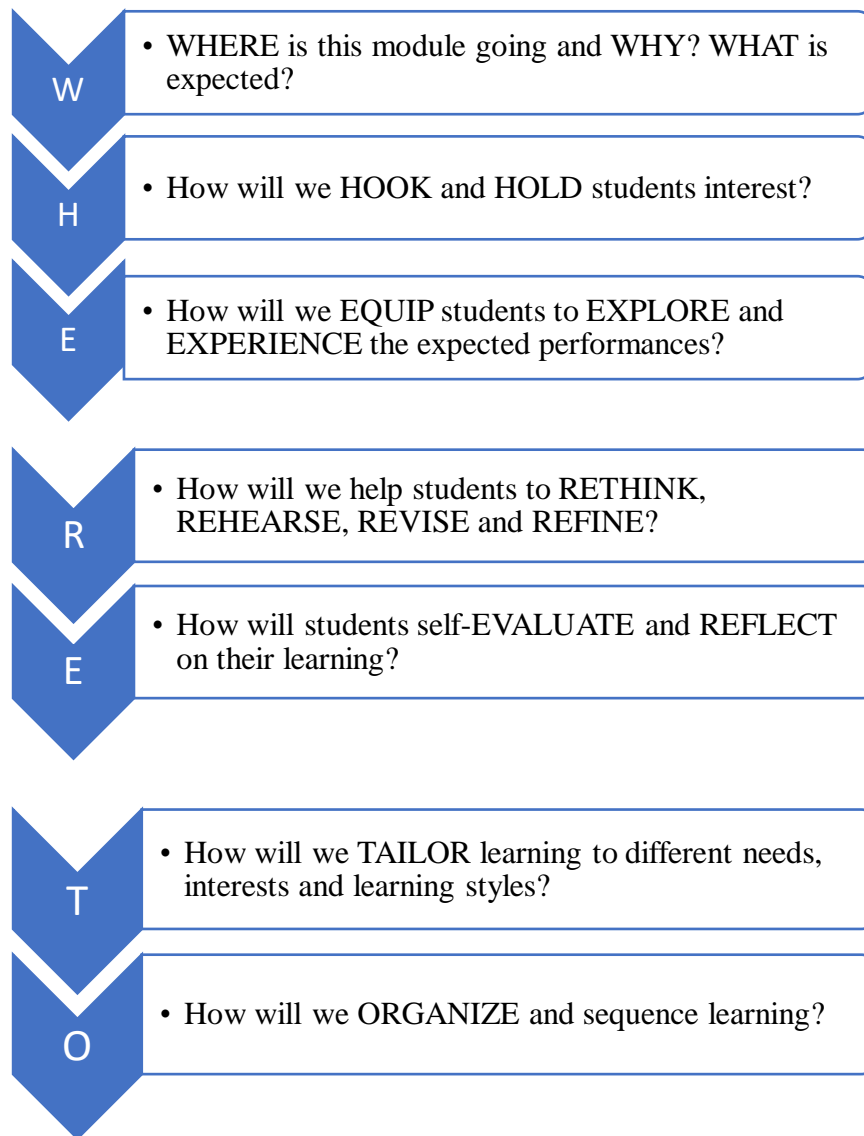
2) Εξερεύνηση : Η εξερεύνηση δημιουργεί εμπειρίες στα παιδιά και τους προσφέρει ανάπτυξη νέων ιδεών, δεξιοτήτων και εννοιών. Καθώς τους δίνει την ευκαιρία να εξερευνήσουν το περιβάλλον ή να χειριστούν υλικά.

3) Εξήγηση : Τα παιδιά σε αυτή τη φάση αποκτούν την δυνατότητα να εκφράσουν και να εξηγήσουν τις έννοιες που έχουν εξερευνήσει και να επιδείξουν νέες δεξιότητες ή συμπεριφορές. Ακόμα οι εκπαιδευτικοί μπορούν να προσθέσουν έννοιες, όρους, διαδικασίες και δεξιότητες.

4) Επεξεργασία : Οι μαθητές αφού κατανοήσουν τις έννοιες στη συνέχεια μπορούν να ενισχύσουν τις δεξιότητες και τις συμπεριφορές τους. Οι εμπειρίες που αποκτούν, αποτελούν χρήσιμο εργαλείο για την βαθύτερη κατανόηση βασικών εννοιών και ύστερα την τελειοποίηση των δεξιοτήτων τους.

5) Αξιολόγηση : Η αξιολόγηση γίνεται από τους ίδιους τους μαθητές και από τους εκπαιδευτικούς (Τζιουβάρα Μ. 2012, Καραπάνου Ε. & Τζίρου Η. 2018).

Τέλος υπάρχει και το αρκτικόλεξο «**WHERE TO**» , το οποίο είναι μια λίστα ελέγχου και αποτελείται από μια σειρά βημάτων που δεν είναι προκαθορισμένη, με στόχο τη διαμόρφωση και αξιολόγηση ενός μαθησιακού πλάνου. Χρησιμοποιείται στο Steam Play, ώστε να συγκεντρώσει τα βασικά στοιχεία που χρειάζονται στο μαθησιακό πλάνο για να επιτύχει (Τζιουβάρα Μ. 2012).



Σχήμα 1 : Περιγραφή του WHERETO (Τζιουβάρια Μ. 2012).

5.3.2 Προτεινόμενες δραστηριότητες για Stem και Steam Play.

➤ Ουράνιο Τόξο.



Εικόνα 17 : Δημιουργήστε ουράνιο τόξο με νερό. Πηγή : Noel A. (2018).

Το επιστημονικό αυτό πείραμα με την χρήση μόνο νερού και χαρτοπετσέτας δημιουργεί ένα πολύχρωμο ουράνιο τόξο. Για την συγκεκριμένη δραστηριότητα θα χρειαστούν γυάλινα ποτήρια , υγρά χρώματα νερού, νερό και χαρτοπετσέτες. Αφού τα παιδιά βάλουν στα ποτήρια τα χρώματα και το νερό στην συνέχεια θα τοποθετήσουν μέσα σε αυτά τις χαρτοπετσέτες. Σε ελάχιστο χρονικό διάστημα το χρωματιστό νερό έχει διανύσει όλο το μήκος κάθε χαρτοπετσέτας , πραγματοποιώντας ένα ενδιαφέρον μάθημα σχετικά με την μίξη χρωμάτων (Noel A. ,2018).

➤ Χρωματογραφία με φίλτρο καφέ.



Εικόνα 18 : Η χρωματογραφία φίλτρου καφέ είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος συνδυασμού τέχνης και επιστήμης. Πηγή : Noel A. (2018).

Αυτή η εργαστηριακή τεχνική διαχωρίζει τις χρωστικές ουσίες για να κατανοήσουν τα παιδιά πόσα χρώματα χρειάζονται για την δημιουργία ενός δείκτη. Τα υλικά που χρειάζονται είναι ρηγά ποτήρια , νερό , φίλτρο καφέ και υγρά χρώματα (Noel A., 2018).

➤ **Μπαλόνια.**

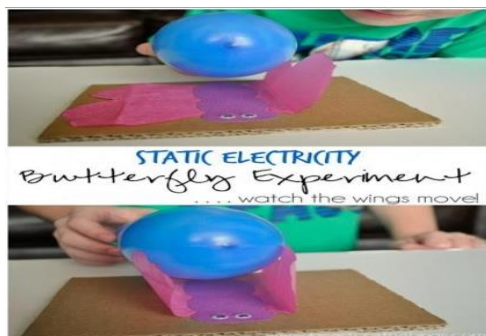


Εικόνα 19: Πέντε εντυπωσιακά πειράματα με μπαλόνια για παιδιά.

Πηγή : Δαύρης Γ. (2017).

Για το συγκεκριμένο πείραμα τα υλικά που χρειάζονται είναι μαγειρική σόδα , ξύδι , δοχεία πλαστικά άδεια και μπαλόνια. Τα παιδιά θα παρακολουθήσουν μια διαδικασία φουσκώματος των μπαλονιών χωρίς την χρήση του στόματος. Μέσα στα άδεια πλαστικά δοχεία τοποθετείται το ξύδι ,ενώ μέσα στα μπαλόνια μπαίνει από μια κουταλιά μαγειρικής σόδας. Στην συνέχεια το μπαλόνι τοποθετείται στο μπουκάλι και με την πίεση που δημιουργείται από την μίξη της μαγειρικής σόδας και του ξυδιού το μπαλόνι φουσκώνει (Δαύρης Γ. 2017) , (<https://www.youtube.com/watch?v=dTWTyWLHErE>).

➤ **Πεταλούδα.**



Εικόνα 20 : Πείραμα – Στατικός ηλεκτρισμός. Πηγή : Φιωτάκη Ε. (2020).

Στο συγκεκριμένο πείραμα τα υλικά που θα χρειαστούν είναι χαρτόνι , χαρτί γκοφρέ , χρωματιστό χαρτί , ψαλίδι , μολύβι , μπαλόνι , μάτια και κόλλα. Αφού κατασκευαστεί η πεταλούδα από τα διάφορα χαρτόνια , φουσκώνεται το μπαλόνι και τα παιδιά το τρίβουν στα μαλλιά τους , έτσι ώστε να « φορτιστεί». Στην συνέχεια , πλησιάζουν το μπαλόνι στην πεταλούδα χωρίς να τα φέρουν σε επαφή και παρατηρούν ότι τα φτερά αγκαλιάζουν το μπαλόνι , λόγω του ηλεκτρισμού που έχει δημιουργηθεί (Φιωτάκη Ε. , 2020).

➤ Καταπέλτης.



Εικόνα 21: Καταπέλτης από ανακυκλώσιμα υλικά έτοιμος για εκτόξευση.

Πηγή : Danya, (2016).

Ο καταπέλτης είναι ένα πείραμα φυσικής που ταιριάζει στα παιδιά προσχολικής ηλικίας και είναι άκρως διασκεδαστικό. Το μόνο που χρειάζεται είναι ένα κυλινδρικό χαρτόνι (π.χ. το ρολό από το χαρτί υγείας), ένα λαστιχάκι, μια κουτάλα και ένα βλήμα για την εκτόξευση. Στην προκειμένη περίπτωση χρησιμοποιείται σαν βλήμα ένα τσακισμένο χαρτί σε σχήμα μπάλας. Τα ανακυκλώσιμα υλικά μπορούν να χρησιμοποιηθούν εύκολα για την δημιουργία αυτής της κατασκευής. Ο καταπέλτης λειτουργεί σαν μοχλός που επηρεάζει τη δύναμη για να ανυψωθεί κάτι, έτσι τα παιδιά μπορούν να πειραματιστούν με βλήματα διαφορετικού μεγέθους και βάρους, ώστε να αντιληφθούν τη δύναμη που ασκείται για να εκτοξευτεί ένα βαρύ αλλά και ένα ελαφρύ βλήμα αντίστοιχα (Danya, 2016).

[83%CE%B7-%CE%B5%CE%BD%CF%8C%CF%82-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D-%CF%80%CF%81%CE%BF%CE%B3%CF%81%CE%AC%CE%BC%CE%BC%CE%B1%CF%84%CE%BF%CF%82.pdf](#)

- Κιτσαράς Γ., (2001). *Προσχολική Παιδαγωγική* , Β' Έκδοση , Αθήνα.
- Μαργαρίτη Μ. (2021). Ο κανόνας «3-6-9-12» για τα παιδιά και την οθόνη – Μια συνέντευξη με τον γνωστό γάλλο ψυχαναλυτή Serge Tisseron.
Ψυχογραφήματα. Ανακτήθηκε από :
[https://www.psychografimata.com/%CE%BF-%CE%BA%CE%B1%CE%BD%CF%8C%CE%BD%CE%B1%CF%82-3-6-9-12-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%B1-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%AC-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%BF%CE%B8%CF%8C/](#)
- Μετοχιανάκη Η., (2008). *Εισαγωγή στην παιδαγωγική* , Τρίτη έκδοση , Ηράκλειο.
- Ντολιοπούλου Ε., (2006). *Σύγχρονες Τάσεις της Προσχολικής Αγωγής* , Β' Έκδοση , Αθήνα.
- Παπαναστασίου Φ., (2018). Παιχνίδι , κοινωνικοποίηση και ο ρόλος των γονιών . Ανακτήθηκε από : [https://eidikospaidagogos.gr/paixnidi-koionikopoiisi-goneis/](#)
- Ρόζου Β. (2018). Messy Play: Η νέα τάση στο παιχνίδι θέλει τα παιδιά να λερώνονται (πώς θα το κάνεις στο σπίτι). Shape. Ανακτήθηκε από : [https://www.shape.gr/life/life-coaching/messy-play-tasi-paixnidi/](#)
- Σακελλαρίου Μ. (2008). *Συνεργασία οικογένειας και Νηπιαγωγείου* , Θεσσαλονίκη.
- Σούντογλου Μ. (2015). *Ο ρόλος του παιδαγωγού στην προσχολική αγωγή*. Ανακτήθηκε από : [https://www.talcmag.gr/ekpaideysi/paidagogos/](#)

- Τζιουβάρα Μ. (2012). *Η Εκπαίδευση και το Αναλυτικό Πρόγραμμα STEM*. Ανακτήθηκε από : <http://users.sch.gr/dorab/wp-content/uploads/2017/12/2.-%CE%97-%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%83%CE%B7-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%BF-%CE%A0%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1-STEM-1.pdf>
- Φιωτάκη Ε., (2020). Εύκολο και διασκεδαστικό πείραμα Στατικού Ηλεκτρισμού , Προσχολική ηλικία : Οδηγός Επιβίωσης. Ανακτήθηκε από :<https://www.preschool.gr/2020/04/eukolo-kai-diaskedastiko-peirama-statikou-hlektrismou.html>

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Anderson D. & Hanson K. (2017). *Screen Media and Parent–Child Interactions*. Media Exposure During Infancy and Early Childhood , DOI 10.1007/978-3-319-45102-2_11
- Ansari A., Pettit K., Gershoff E. (2016). *Combating obesity in head start : Outdoor play and change in children’s BMI*.
doi: [10.1097/DBP.0000000000000215](https://doi.org/10.1097/DBP.0000000000000215)
- Beeley K., (2018). *The Importance of Messy Play for Physical Development*. Ανακτήθηκε από :
<https://www.earlyyearsresources.co.uk/blog/2018/06/messy-play-physical-benefits/>
- Bento G. & Dias G. (2017). *The importance of outdoor play for young children's healthy development*. Porto Biomedical Journal. Volume 2. Pages : 157-160. Ανακτήθηκε από :
<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2444866416301234>
- Brock A., Dodds S, Olugosa Y., Jarvis P. (2016). *Παιδαγωγική του παιχνιδιού στην προσχολική ηλικία*. Εκδόσεις : Πεδίο.
- Chawla, L. (2007). *Παιδικές εμπειρίες που σχετίζονται με τη φροντίδα για τον φυσικό κόσμο: Ένα θεωρητικό πλαίσιο για εμπειρικά αποτελέσματα*. Παιδιά, Νεολαία και Περιβάλλοντα, 17 , 144-170
- Coulthard H. & Sealy A., (2017). *Play with your food! Sensory play is associated with tasting of fruits and vegetables in preschool children*. National Library of Medicine. doi: 10.1016/j.appet.2017.02.003
- Coulthard H., Williamson I. , Palfreyman Z., Lyttle S. (2018). *Evaluation of a pilot sensory play intervention to increase fruit acceptance in preschool children*. Appetite. Volume 120,609-615. Ανακτήθηκε από :
<https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0195666317314794#!>
- Danya (2016). *Easy Upcycled Catapult , (STEM goes green)*. Go science kids. Ανακτήθηκε από : <https://gosciencekids.com/upcycled-catapult/>

- Fogg M. (2020). *10 messy ideas for hands-on learning*. Family. Ανακτήθηκε από : <https://www.family.co/blog/10-messy-play-ideas-for-hands-on-learning>
- Greutman H. (2018). *The Importance of Messy Play for Children*. Growing Hands on Kids. Ανακτήθηκε από : <https://www.growinghandsonkids.com/importance-messy-play-children.html>
- Halldin A.(2012). *Build a labyrinth*. *Healthy Mama info*. Ανακτήθηκε από : <https://healthymamainfo.com/2012/03/build-labyrinth/>
- Huizinga J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. Εκδόσεις : Γνώση.
- Kemple K. Oh J., Kenney E., Smith T. (2016). *The Power of Outdoor Play and Play in Natural Environments*. *Childhood Education*. Volume 92. Pages : 446-454. Ανακτήθηκε από : <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/00094056.2016.1251793>
- Latham S., (2018). *Defining Stem*, *Link Engineering Educator Exchange*. Ανακτήθηκε από [:https://www.linkengineering.org/Explore/LE_Blog/58003.aspx](https://www.linkengineering.org/Explore/LE_Blog/58003.aspx)
- Lathan J. *Why Steam is so Important to 21st Century Education*. University of San Diego. Ανακτήθηκε από : <https://onlinedegrees.sandiego.edu/steam-education-in-schools/?fbclid=IwAR3Gru1y7fn7PAFVqchh1O-DmKnCpCRZDucPCvO7nlHA92Ni5AfCEzEZlfY>
- Main forest tots. (2012). *Splish Splash Splosh*. Forest Tots - The Forest of Dean Outdoor Parent and Toddler Group. Ανακτήθηκε από : <http://foresttots.blogspot.com/2012/04/splish-splash-splosh.html>
- Maggy. (2012). *Kids Craft: 8 Rock Monsters & a Ladybird*. Red Ted Art. Ανακτήθηκε από : <https://www.redtedart.com/kids-craft-rock-stone-crafts/>
- Metrick E. (2018). *Sensory play for kids with special needs*. *The Genius of Play*. Ανακτήθηκε από : <https://thegeniusofplay.org/genius/expert-advice/articles/sensory-play-for-kids-with-special-needs.aspx>
- Mills C., Chapparo C. & Hinitt J.,(2016). *The impact of an in-class sensory activity schedule on task performance of children with autism and intellectual disability: A pilot study*. *British Journal of Occupational Therapy*, Volume 79. Doi: <https://doi.org/10.1177/0308022616639989>

- Muntomimah S. & Wijayanti R. (2020). *The Importance of STEAM Loose Part Learning Effectiveness in Early Childhood Cognitive Learning*. Advances in Social Science, Education and Humanities Research, volume 542. Ανακτήθηκε από : https://www.researchgate.net/publication/351246308_The_Importance_of_STEAM_Loose_Part_Learning_Effectiveness_in_Early_Childhood_Cognitive_Learning
- Noel A., (2018). *25 Activities Easy Enough for Preschoolers* , Mommy Poppins. Ανακτήθηκε από N
- Norodahl K. & Johanneson I., (2014). *'Let's go outside': Icelandic teachers' views of using the outdoors*, International Journal of Primary , Elementary and Early Years Education , Volume 44 . Doi: <https://doi.org/10.1080/03004279.2014.961946>
- O'Brien L. & Murray R. (2007). *Forest School and its impacts on young children: Case studies in Britain*. Urban Forestry & Urban Greening. Volume 6, Pages : 249-265. Ανακτήθηκε από : <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1618866707000301#!>
- Oztruk Y. & Ozer Z., (2021). *Outdoor play activities and outdoor environment of early childhood education in Turkey : a qualitative meta-synthesis*, Early Child Development and Care. Ανακτήθηκε από : https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/03004430.2021.1932865?fbclid=IwAR0gwZmJRCTeTpLyI_6PM3XR4oXYxLAEMhVDo1kzxiLUzaQ4A59JA11ZUpA&casa_token=2p_cm-dJFt4AAAAA%3A_tKbtRNDglE_fHiVzB5S5JGxO8Q6jMAMa1cV41OvchwWwBVKjteNj38td5oF8ltSpE3P-eeuqXgEkw&journalCode=gecd20
- Rontamil (2016). *5 υπέροχα αυτοσχέδια μουσικά όργανα για μικρά παιδιά*. Ανακτήθηκε από : <https://rontamil.gr/5yperoxa/>
- Shah R., Gustafson E. & Atkins M.,(2019). *Parental Attitudes and Beliefs Surrounding Play Among Predominantly Low – income Urban Families : A Qualitative Study*. Journal of Developmental & Behavioral Pediatrics , Volume 40. Doi: 10.1097/DBP.0000000000000708

- Shelov S. & Altmann T. (2012). *Η φροντίδα του μωρού και του μικρού παιδιού*. American Academy of Pediatrics.
- Spenser- Milnes X. (2021). *Forest School: What Is It and What Are the Benefits?* High speed training. Ανακτήθηκε από : <https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/what-is-a-forest-school/>
- Stem Education (2021). *Σημασία του Stem*. Ανακτήθηκε από : <https://stem.edu.gr/>
- Sun hats & Wellie Boots. (2011). *We're Going on a Sound Hunt*. Ανακτήθηκε από : <https://www.sunhatsandwellieboots.com/2011/12/were-going-on-sound-hunt.html>
- Two Boys and Hope. (2017). *Ζωγραφίζουμε με μπαλόνια*. Ανακτήθηκε από : <https://twoboysandhope.gr/color-with-balloons/>
- Vig K. (2012). *Growing peas with kids in the garden*. The Educator's Spin on it. Ανακτήθηκε από E
- Yalcin V. & Erden S., (2021). *The Effect of Stem Activities Prepared According to the Design Thinking Model on Preschool Children's Creativity and Problem- Solving Skills*, Thinking Skills and Creativity, Volume 41. Ανακτήθηκε από : https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S1871187121000791?fbclid=IwAR2wWeD-AIV75t1sB4Z70S66A28_yTaxkEiKgA_vyN43CWefWvtmTh4p6-E
- Yogman M., Garner A., Hutchinson J., Hirsh-Pasek K., Michnick Golinkoff R. (2018). *The Power of Play: A Pediatric Role in Enhancing Development in Young Children*. Pediatrics. DOI: <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>
- Ingrid J.(2012). *Αισθήσεις. Vriendjes van jules*. Ανακτήθηκε από : <http://k1vanklavertje5.blogspot.com/2012/10/thema-zintuigen.html>

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

- Εικόνα 1,3,5 : Fogg M. (2020). *10 messy ideas for hands-on learning*. Family. Ανακτήθηκε από : <https://www.famly.co/blog/10-messy-play-ideas-for-hands-on-learning>
- Εικόνα 2 : Two Boys and Hope. (2017). *Ζωγραφίζουμε με μπαλόνια*. Ανακτήθηκε από : <https://twoboysandhope.gr/color-with-balloons/>
- Εικόνα 4 : Polka Dots (2020). *3 Δραστηριότητες με πάγο για παιδιά προσχολικής ηλικίας*. Ανακτήθηκε από : <http://polkadots.gr/paixnidia-pagou-pago/>
- Εικόνα 6 : Rontamil (2016). *5 υπέροχα αυτοσχέδια μουσικά όργανα για μικρά παιδιά*. Ανακτήθηκε από : <https://rontamil.gr/5yperoxa/>
- Εικόνα 7 : Ingrid J.(2012). *Αισθήσεις. Vriendjes van jules*. Ανακτήθηκε από : <http://k1vanklavertje5.blogspot.com/2012/10/thema-zintuigen.html>
- Εικόνα 12 : Sun hats & Wellie Boots.(2011). *We're Going on a Sound Hunt*. Ανακτήθηκε από: : <https://www.sunhatsandwellieboots.com/2011/12/were-going-on-sound-hunt.html>
- Εικόνα 13: Vig K.(2012). *Growing peas with kids in the garden*. The Educator's Spin on it. Ανακτήθηκε από : : <https://theeducatorsspinonit.com/our-spin-on-growing-peas/>
- Εικόνα 14 : Halldin A.(2012). *Build a labyrinth*. Healthy Mama info. Ανακτήθηκε από : <https://healthymamainfo.com/2012/03/build-labyrinth/>
- Εικόνα 15 : Maggy.(2012). *Kids Craft : 8 Rock Monsters & a Ladybird*. Red Ted Art. Ανακτήθηκε από: <https://www.redtedart.com/kids-craft-rock-stone-crafts/>
- Εικόνα 16 : Main forest tots.(2012). *Splish Splash Splosh*. Forest Tots – The Forest of Dean Outdoor Parent and Toddler Group. Ανακτήθηκε από : <http://foresttots.blogspot.com/2012/04/splish-splash-splosh.html>
- Εικόνα 17 , 18 : Noel A., (2018). *25 Activities Easy Enough for Preschoolers*, Mommy Poppins. Ανακτήθηκε από : :<https://mommypoppins.com/new-york-city-kids/boredom-busters/25-screen-free-stem-activities-for-preschoolers-kids>
- Εικόνα 19 : Δαύρης Γ., (2017). *Πώς φουσκώνουμε μπαλόνια με σόδα και ζίδι*. Ανακτήθηκε από : <https://www.youtube.com/watch?v=dTWTyWLHErE>
- Εικόνα 20 : Φιωτάκη Ε., (2020). *Εύκολα και διασκεδαστικό πείραμα Στατικού Ηλεκτρισμού , Προσχολική ηλικία : Οδηγός Επιβίωσης*. Ανακτήθηκε από : <https://www.preschool.gr/2020/04/eukolo-kai-diaskedastiko-peirama-statikou-hlektrismou.html>

- Εικόνα 21 : Danya.(2016). *Easy Upcycled Catapult* , (*STEM goes green*). Go science kids. Ανακτήθηκε από : <https://gosciencekids.com/upcycled-catapult/>