



Πανεπιστήμιο
Ιωαννίνων

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΑΓΩΓΗΣ ΚΑΙ ΦΡΟΝΤΙΔΑΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΪΜΗ
ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Ευσταθία Ζαχαρή (Α.Μ.149)

Επιβλέπουσα: Αλέξανδρα Νούσια

2022



Πανεπιστήμιο
Ιωαννίνων

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

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Η ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΣΤΗΝ
ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Ευσταθία Ζαχαρή (Α.Μ.149)

Επιβλέπουσα: Αλεξάνδρα Νούσια

2022

Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή

Δρ. Αλεξάνδρα Π Νουσια

Ακαδημαϊκή Υπότροφος

Τμήμα Αγωγής & Φροντίδας στη πρωϊμη Παιδική Ηλικία

Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων

Κανέλλου Νικολίτσα

Ειδικό Τεχνικό Εργαστηριακό Προσωπικό (Ε.Τ.Ε.Π.)

Κανελλοπούλου Ελένη

Ακαδημαϊκή Υπότροφος

©Ζαχαρή, Ευσταθία

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνω υπεύθυνα και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι εξ ολοκλήρου αποτέλεσμα δικής μου 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.

Ευσταθία, Ζαχαρή

Υπογραφή

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παιγνιώδης μάθηση αποτελεί μια σύγχρονη παιδαγωγική προσέγγιση στοχεύοντας στην ολιστική ανάπτυξη του παιδιού. Η παιγνιώδης μάθηση περιλαμβάνει το ελεύθερο και καθοδηγούμενο παιχνίδι και στηρίζεται στην αποδοχή ότι η γνώση μεταβιβάζεται πιο αποτελεσματικά μέσα από την αλληλεπίδραση του παιδιού με άλλους. Το δραματικό παιχνίδι μέσα από την ανάληψη ρόλων, την προσποίηση, τη μίμηση γεγονότων και καταστάσεων καλεί τα παιδιά να αλληλεπιδράσουν και να αναπτύξουν τη φαντασία τους, τα εκφραστικά τους μέσα και τις γλωσσικές τους ικανότητες αλλά και κοινωνικές δεξιότητες όπως η συνεργασία η επικοινωνία, η αποδοχή του εαυτού και του άλλου. Τα παιδιά μέσα από το κοινωνικό δραματικό παιχνίδι αναλαμβάνουν ρόλους, σχεδιάζουν σενάρια, προτείνουν λύσεις σε προβλήματα. Όλα τα παραπάνω συμβάλλουν στην κοινωνική και συναισθηματική καλλιέργεια των παιδιών με την ενεργή συμμετοχή τους και μέσα από κανόνες προετοιμάζοντας τα για την ένταξη τους στα σχολικά περιβάλλοντα και το κοινωνικό σύνολο διευρύνοντας τους ορίζοντες τους αναπτύσσοντας τη δημιουργικότητα και αυτοπεποίθηση τους.

Λέξεις-κλειδιά: παιχνίδι, δραματικό παιχνίδι, κοινωνικοδραματικό παιχνίδι, παιγνιώδης μάθηση.

ABSTRACT

Playful learning is a modern pedagogical approach aiming at the holistic development of the child. Playful learning involves free and guided play based on the acceptance that knowledge is most effectively transmitted through the child's interaction with others. Dramatic play through role-playing, pretense, imitation of events and situations calls children to interact and develop their imagination, their expressive means, language skills and social skills such as cooperation, communication, and acceptance of their selves and the others. Children through the social drama play take on roles, design scenarios, suggest problems solutions. All the above contribute to the social and emotional cultivation of children with their active participation and through rules preparing them for integration into the school environment and society as a whole, expanding their horizons, developing their creativity and self-confidence.

Keywords: play, dramatic play, sociodramatic play, playful learning.

Περιεχόμενα

1.	ΠΑΙΧΝΙΔΙ	1
1.1	Αναδρομική αφήγηση.....	1
1.1	Θεωρίες –ορισμοί	2
1.2	Κατηγορίες παιχνιδιού	5
2.	ΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ	9
2.1	Θεωρίες –Ορισμοί.....	9
2.2	Στοιχεία κοινωνικο - δραματικού παιχνιδιού	10
2.3	Βασικοί Άξονες δραματικού παιχνιδιού	10
2.4	Δραματοποίηση.....	11
3.	ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	14
3.1	Συμβολικό παιχνίδι	14
3.2	Μιμητικό παιχνίδι	15
3.3	Θεατρικό παιχνίδι	16
3.4	Παιχνίδια ρόλων	17
4.	ΤΟ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ	19
4.1	Δραματικό παιχνίδι και γλωσσικές δεξιότητες.....	19
4.2	Δραματικό παιχνίδι συναισθηματική ανάπτυξη και κοινωνικές δεξιότητες 21	
4.3	Δραματικό παιχνίδι και μαθηματική εκπαίδευση	22
4.4	Δραματικό παιχνίδι και τέχνη	23
5.	ΣΥΜΒΟΛΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΠΑΡΑΓΟΝΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ	24
5.1	Η συμβολή των παιδαγωγών στο κοινωνικό δραματικό παιχνίδι	24
5.2	Η συμβολή των γονέων στο κοινωνικό δραματικό παιχνίδι.....	25
5.3	Άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν το κοινωνικό δραματικό παιχνίδι	25
	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	27

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ..... 28

Περιεχόμενα Εικόνων

Εικόνα 1-1 Η ανάπτυξη του συμβολικού παιχνιδιού	4
Εικόνα 3-1: Συμβολικό παιχνίδι.....	14
Εικόνα 3-2: Μιμητικό παιχνίδι.....	15
Εικόνα 3-3: Θεατρικό παιχνίδι.....	16
Εικόνα 3-4: Παιχνίδια ρόλων	17

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Ι

1. ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι αποτελεί σημείο αναφοράς στην ψυχογράφηση ενός παιδιού. Μπορεί η μέθοδος αυτή να θεωρείτε σύγχρονη αλλά ιστορικά το παιχνίδι αποτελούσε σημαντική ενασχόληση για τα παιδιά από αρχαιοτάτων χρόνων. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί γίνεται μια ιστορική αναδρομή του παιχνιδιού, παρουσιάζονται οι θεωρίες και οι έννοιες που το ορίζουν καθώς επίσης και οι κατηγορίες που το διακρίνουν.

1.1 Αναδρομική αφήγηση

Το παιχνίδι ήταν, είναι και θα είναι απαραίτητο για την ανάπτυξη του παιδιού (Ψαθά & Μουσένα, 2020). Η σημερινή δομή και σύσταση του δεν θυμίζει τα διάφορα στάδια εξέλιξης του. Γραπτές αναφορές και οπτικά μέσα όπως αγγειογραφίες, που έχουν διασωθεί προσδίδουν μια εικόνα της μορφής και του είδους του παιχνιδιού που υλοποιούνταν σε διαφορετικές εποχές. Στην αρχαία Ελλάδα η Αθήνα και η Σπάρτη είχαν διαφορετική τακτική όσον αφορά στο παιχνίδι. Στην αρχαία Αθήνα τα παιδιά μπορούσαν να έχουν πιο παιγνιώδες υπόσταση και προσωπικότητα μέχρι την ηλικία των δέκα ετών ενώ στην αρχαία Σπάρτη η παιγνιώδης υπόσταση σταματούσε στη ηλικία των πέντε ετών όπου και τα παιδιά εντάσσονταν στην ενήλικη ζώνη της κοινωνίας (Βασιλοπούλου, 2003).

Στην Οδύσσεια, ο Όμηρος αναφέρει ότι μετά την εγκατάσταση των μνηστήρων στο παλάτι διεξάγονταν διάφορα παιχνίδια δύναμης για την επικράτεια του καλύτερου. Ο Πλάτωνας στο έργο του *Πολιτεία* αναφέρει το εξής: *«ουκούν αυ ταύτης αρχή μεν της παιδιάς κατά φύσιν πηδάν ειθίσθαι, παν ζώνον, το δε ανθρώπινον, ως έφαμεν, αίσθησιν λαβόν του ρυθμού, εγέννησε τε ορχήσιν και έτεκεν. Του δε μέλους υπομιμνήσκοντες και εγείροντος τον ρυθμόν κοινωθ' αλλήλοις, χορείαν και παιδίαν ετεκέτην»*. Ο Αριστοτέλης στα Πολιτικά αναφέρει ότι η γνώση μεταδίδεται και κατανοείται καλύτερα στα παιδιά με το παιχνίδι. Μεταγενέστεροι φιλόσοφοι που ασπάζονταν τις θεωρίες αυτές όπως ο Γαληνός (2^{ος} αι. μ.Χ.) υποστήριξε ότι: *«επαινείν προ πάντων εκείνην την άσκησιν, ήτις είναι ικάνη και εις το σώμα να δίδει υγείαν και εις τα μέλη του αρμονικήν διάπλασιν και γενναιότητα εις την*

ψυχήν, προσόντα τα οποία κατέχει όλα, η δια της μικράς σφαίρας παιδιά» (Βασιλοπούλου, 2003; Στεφανοπούλου, 2016).

Η σταδιακή εξέλιξη του πολιτισμικού, κοινωνικού και οικονομικού υπόβαθρου του ανθρώπου αντικατέστησε την εικόνα της μορφής της διασκέδασης παλαιότερων εποχών με την αναγκαιότητα της εργασίας και της εξασφάλισης της διαβίωσης και επιβίωσης. Ο ελεύθερος χρόνος δεν καλύπτεται πλέον με παιγνιώδη τρόπο, αντίθετα αξιοποιείτε για την διεκπεραίωση εργασιών που πρέπει να ολοκληρωθούν. Τα άτομα που βρίσκουν χώρο και χρόνο για διασκέδαση με παιγνιώδη τρόπο είναι τα παιδιά και κυρίως τα παιδιά προσχολικής και νηπιακής ηλικίας. Το εκπαιδευτικό σύστημα που λειτουργεί στη χώρα μας δεν αφήνει περιθώρια παιγνιώδης συμπεριφοράς ούτε στα παιδιά τη Δημοτικής Εκπαίδευσης. Το ημερήσιο πρόγραμμα και η ενασχόληση με κάποιο είδος δραστηριότητας αποκλείει το παιδί από αυτό που καλείται να υπηρετήσει το παιχνίδι σε όλες τις μορφές και πτυχές (Λώλου, 2019).

1.1 Θεωρίες –ορισμοί

Το παιχνίδι αφορά σε όλες τις ηλικίες. Είναι ένας τρόπος διασκέδασης αλλά και ένας τρόπος εκδήλωσης του χαρακτήρα και της προσωπικότητας του ατόμου. Το παιχνίδι έχει αποτελέσει θέμα έρευνας από συγγραφείς, κοινωνικούς επιστήμονες, λογοτέχνες και ψυχολόγους. Παρακάτω παρουσιάζονται κάποιες θεωρίες σχετικά με το παιχνίδι για το άτομο.

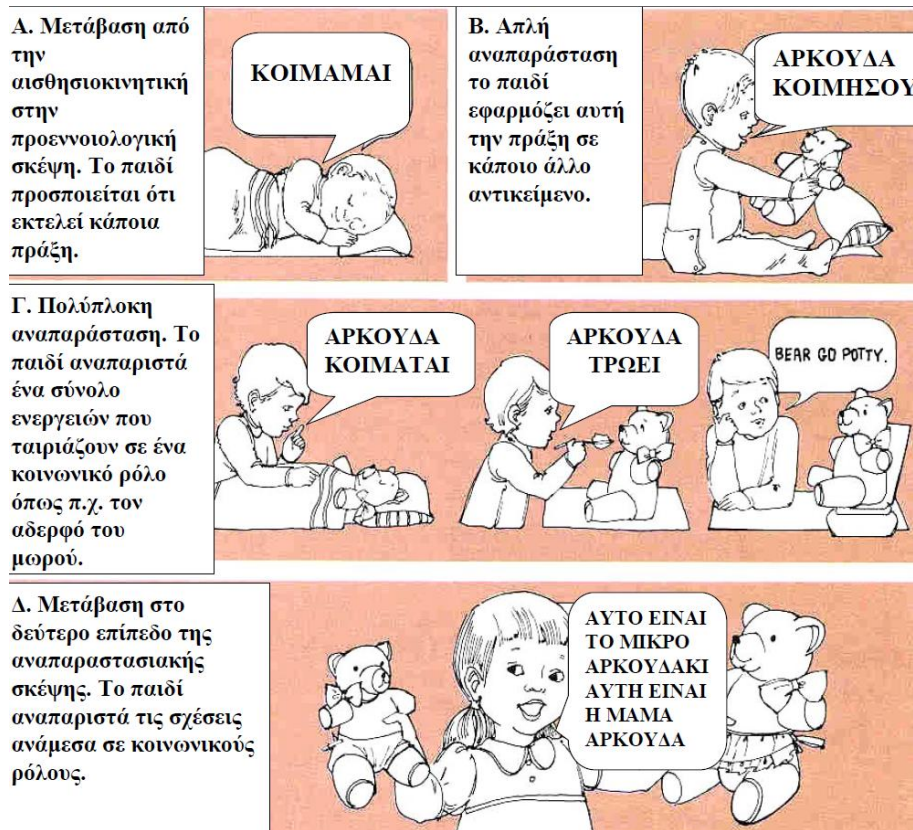
- Ο Herbert Spencer υποστηρικτής της θεωρίας του Δαρβίνου, θεωρούσε ότι τα πιο εξελιγμένα είδη, όπως ο άνθρωπος, παίζουν εξαιτίας του ενστίκτου επιβίωσης. Υποστήριζε ότι η αυξημένη ενεργητικότητα του παιδιού οφείλεται σε συσσωρευμένη ενέργεια και το παιχνίδι είναι η εκτόνωση της (Βελαώρας, 2016).
- Ο Moritz Lazarus θεωρούσε το παιχνίδι ως μια σταθερή μορφή χαλάρωσης και ξεκούρασης, ιδιαίτερα όταν έπεται μιας κουραστικής και δύσκολης δραστηριότητας ή εργασίας. Σκοπός του παιχνιδιού σύμφωνα με τον Lazarus ήταν η αποσυμπίεση της μέρας με κέντρο την διασκέδαση (Δημοπούλου, 2008).
- Ο Friedrich Schiller υποστηρίζει ότι το παιχνίδι μπορεί να είναι πηγή ενέργειας με την ικανότητα έκφρασης των αισθήσεων μέσα από αυτό. Το

παιχνίδι μπορεί να επιτύχει την ισορροπία ανάμεσα στη διττή φύση του ανθρώπου, τη λογική και το συναίσθημα. Με το παιχνίδι το άτομο πειθαρχεί το σώμα και δαμάζει τη σκέψη (Μόσχου, 2017).

- Ο G. Stanley Hall πίστευε ότι η φυσική εξέλιξη και η κοινωνική εξέλιξη επιτυγχάνονται παράλληλα, με το παιχνίδι των παιδιών να αντανακλά την εξέλιξη από την προϊστορική εποχή έως σήμερα (Παπλιάκα, 2012).
- Ο Karl Gross ανέπτυξε την Τρίτη κλασική θεωρία του παιχνιδιού σύμφωνα με την οποία τα παιδιά μιμούνται τους ενήλικες και εξασκούν τις ενήλικες δραστηριότητες θεωρώντας το παιχνίδι ως προ εξάσκηση για την ενήλικη ζωή (Δημοπούλου, 2008).

Εκτός από τις θεωρίες για το παιχνίδι υπήρξαν επιστήμονες που έδωσαν περισσότερη βαρύτητα στο παιχνίδι της παιδικής ηλικίας. Κυριότεροι εκπρόσωποι των θεωριών για το παιχνίδι στη παιδική ηλικία είναι:

- Ο ψυχολόγος Sigmund Freud θεωρούσε το παιχνίδι μέσο απελευθέρωσης και κάθαρσης από τις καθημερινές εντάσεις, ενώ επίσης υποστήριζε ότι τα παιδιά μπορούν να αντιμετωπίσουν δυσάρεστα και τραυματικά γεγονότα μέσω αυτού (Λώλου, 2019).
- Ο Erik Erikson θεωρεί το παιχνίδι ως μια μέθοδο κατανόησης του εαυτού. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας προσπαθούν να συντονίσουν τις κοινωνικές διαδικασίες και τις σωματικές τους δεξιότητες με αποτέλεσμα να εξελίσσονται, να αποκτούν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και να παίρνουν πρωτοβουλίες γεγονός που εξυπηρετεί και την ένταξη τους στο κοινωνικό σύνολο (Κουτσού, 2007).
- Ο Piaget υποστηρίζει, ότι το παιχνίδι αποτελεί σημαντικό μέρος της ανάπτυξης των παιδιών. Μέσα από τη δημιουργική απασχόληση τα παιδιά κατανοούν τον κόσμο και το περιβάλλον τους. Η σταδιακή δυνατότητα ελέγχου σωματικών κινήσεων οδηγεί στην ικανοποίηση. Κατά τον Piaget υπάρχουν τρεις τύποι παιχνιδιού, βάση την ψυχικής πρακτικής, βάση της φανταστικής ή συμβολικής προσποίησης και τα παιχνίδια βάση κανόνων (Βοσνιάδου, 2007).



Εικόνα 1-1 Η ανάπτυξη του συμβολικού παιχνιδιού Πηγή: Βοσνιάδου, 2007

- Ο Lev Semyonovich Vygotsky επικεντρώθηκε στα οφέλη της κοινωνικής αποδοχής και εξέλιξης του παιδιού μέσα από το παιχνίδι. Χάρη στο παιχνίδι το παιδί έχει την δυνατότητα να αναπτύξει τις διαπροσωπικές του σχέσεις αποκτώντας οικειότητα και ασφάλεια στο κοινωνικό περιβάλλον που ανήκει (Bodrova et.al, 2013).

Ωστόσο εκτός από τους μελετητές για τους τομείς της ανάπτυξης του παιδιού υπήρξαν και αρκετοί παιδαγωγοί που προσάρτησαν το παιχνίδι στα εκπαιδευτικά προγράμματα.

- Ο Froebel παρατηρώντας την τάση των παιδιών για παιχνίδι εκ γενετής το αναγνώρισε ως την πιο αγνή δραστηριότητα του ατόμου αλλά και ως τη βάση της εκπαίδευσης του (Στεφανοπούλου, 2016)
- Σύμφωνα με τον Bundy, το παιχνίδι θεωρείται ως μια συναλλαγή μεταξύ του ατόμου και του περιβάλλοντος στο οποίο δραστηριοποιείται, η οποία ελέγχεται από εσωτερικά κίνητρα και είναι ελεύθερη από περιορισμούς» (Τσίμπρη, 2017).

- Σύμφωνα με την Αυγητίδου, τα παιδιά μέσα από το παιχνίδι καλλιεργούν τη δημιουργικότητα τους είτε μέσα από τη διαδικασία προσαρμογής στους κανόνες του είτε και μέσα από την προσπάθεια αλλαγής τους αλληλοεπιδρώντας με τους συνομηλίκους τους (Αυγητίδου, 2016).

Οι θεωρίες που έχουν διατυπωθεί ανά καιρούς οδηγούν στο συμπέρασμα ότι το παιχνίδι αποτελεί μια εσωτερική προδιάθεση των παιδιών να αλληλεπιδράσουν μέσα στο περιβάλλον τους και να έρθουν αντιμέτωποι με διάφορες εμπειρίες.

1.2 Κατηγορίες παιχνιδιού

Το παιχνίδι κατηγοριοποιείται βάση διαφόρων κριτηρίων όπως για παράδειγμα το βαθμό συνεργατικότητας, το αναπτυξιακό υπόβαθρο, αν είναι ελεύθερο ή ακολουθεί κανόνες κ.α.. Σύμφωνα με τους Σκουμπρουρδή και Καλαβάσης (2009), η κατηγοριοποίηση του παιχνιδιού αφορά σε εξωτερικά περιγραφικά στοιχεία (χώρος, ηλικία, συμμετέχοντες), σε εσωτερικά στοιχεία (αν έχει κανόνες, εξοπλισμό κ.α.) σε λειτουργικά στοιχεία (ως προς το γνωστικό αντικείμενο).

Ο **βαθμός συνεργατικότητας** κατηγοριοποιεί το παιχνίδι σε (Κάππας, 2005; Φασουλή, 2018):

- **Ατομικό παιχνίδι:** τα παιδιά βρίσκονται στο ίδιο χώρο χωρίς να αλληλοεπιδρούν μέσα από αυτή την ελευθερία αναπτύσσουν τη δημιουργικότητα τους.
- **Παράλληλο παιχνίδι:** τα παιδιά βρίσκονται στο ίδιο χώρο και παίζουν με τα ίδια παιχνίδια χωρίς να υπάρχει ιδιαίτερη (λεκτική ή μη λεκτική) επικοινωνία. Εμφανίζεται στο τρίτο έτος και τείνει να είναι η πιο συχνή μορφή παιχνιδιού προσχολικής ηλικίας.
- **Συνεργατικό παιχνίδι:** τα παιδιά βρίσκονται στον ίδιο χώρο και καλούνται να συνεργαστούν για την επίτευξη κάποιου κοινού στόχου. Παρατηρείται στο τρίτο με τέταρτο έτος της ηλικίας.
- **Ομαδικό παιχνίδι:** συμμετέχουν παιδιά με κοινούς στόχους και εμφανίζεται στο τέταρτο έτος της ηλικίας τους. Μέσω αυτού δημιουργούνται οι πρώτοι δεσμοί φιλίας, αναπτύσσονται οι σωματικές και οι πνευματικές ικανότητες και καλλιεργείται το αίσθημα της αλληλοβοήθειας και συνεργασίας.

Όσο αναπτύσσεται και εξελίσσεται το παιδί αλλάζει και η σύνθεση του παιχνιδιού. Το **αναπτυξιακό υπόβαθρο** κάθε παιδιού συναρτήσει του είδους του παιχνιδιού έτσι το παιχνίδι διακρίνεται ως εξής:

- **εξερευνητικό/αισθητηριακό παιχνίδι:** εμφανίζεται στις ηλικίες 0 έως 2,5 ετών στοχεύοντας στην ανάπτυξη των αισθήσεων οι οποίες θεωρούνται ανεπαρκής λόγω της έλλειψης εμπειριών του παιδιού (Στεφανοπούλου, 2015).
- **Συμβολικό/φανταστικό παιχνίδι:** Τα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού αυτού είναι η μίμηση των ενηλίκων και διάφορων ηρώων και καταστάσεων που μπορεί να έχουν παρακολουθήσει στη τηλεόραση ή έχουν δει στα παραμύθια. Παράλληλα, οι κούκλες αρχίζουν να αποκτούν έμψυχο χαρακτήρα για τα παιδιά. Στη μορφή αυτή τα παιδιά δίνουν έναν χαρακτήρα στα αντικείμενα που αδυνατούν να αντιληφθούν οι ενήλικες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η υπόδηση ρόλων. Στην περίπτωση που συμμετέχουν και αλλά παιδιά στο παιχνίδι αυτό αναφερόμαστε πλέον στο κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι. Με την μορφή αυτού του παιχνιδιού αναπτύσσεται η φαντασία του παιδιού, η οποία στη συνέχεια θα δώσει λειτουργικό χαρακτήρα. Τέλος μέσα από την αναπαράσταση ρόλων τα παιδιά αναπτύσσουν την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και κατανόησης της οπτικής του άλλου ατόμου.
- **Κατασκευαστικό παιχνίδι:** εμφανίζεται στη ηλικία των 2,5 ετών. Στη μορφή αυτή το παιδί αποσυναρμολογεί και στη συνέχεια συναρμολογεί ένα νέο δημιούργημα από μεμονωμένα κομμάτια. Αναπτύσσεται η λεπτή κινητικότητα καθώς και η αυτοεκτίμηση του παιδιού για την υλοποίηση του νέου δημιουργήματος.
- **Αισθησιο-κινητικό/ λειτουργικό παιχνίδι:** η εμφάνιση αυτής της μορφής παιχνιδιού αρχίζει από την βρεφική ηλικία όπου τα παιδιά μαθαίνουν το σώμα τους και αρχίζουν να καταλαβαίνουν μερικά χαρακτηριστικά του σώματος του όπως ότι μπορεί να πηδήξουν να τρέξουν, να σκαρφαλώσουν και άλλες τέτοιες δραστηριότητες που τα βοηθούν στην ανακάλυψη των ορίων τους και στις άμεσες συνέπειες των επιλογών τους στο περιβάλλον τους. σταδιακά με την ηλικιακή

ανάπτυξη και γενικότερα με την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών η μορφή των παιχνιδιών αυτών εξελίσσεται και εντάσσεται μια νέα μορφή αυτή των παιχνιδιών με κανόνες.

- **Παιχνίδια με κανόνες:** εμφανίζεται κυρίως στη ηλικία των τεσσάρων ετών. Τα παιχνίδια αυτή της κατηγορίας διέπονται από κανόνες που θα πρέπει να τηρηθούν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μέσω των εντολών αυτών διεξάγεται ένα άρτιο παιχνίδι όπου όλοι είναι ικανοποιημένοι.
- **Παιχνίδια με επινοημένους κανόνες:** εμφανίζεται παράλληλα με τα παιχνίδια με τους κανόνες. Στη μορφή αυτή τα παιδιά έχοντας αναπτύξει τις γλωσσικές δεξιότητες και τις κοινωνικές τους δεξιότητες μπορούν να εφεύρουν δικά τους παιχνίδια, να θέσουν και να εφαρμόσουν τους δικούς τους κανόνες. Όλες οι μορφές του παιχνιδιού είναι αλληλένδετες και συνδεδεμένες με έναν άριστο τρόπο όπου μπορούν να συνυπάρχουν πολλές μορφές μαζί.

Το παιχνίδι σε όλες του τις μορφές και με όλα του τα μέσα συντελεί στην κοινωνική εξέλιξη του παιδιού την ανάπτυξη της φαντασίας του, τη σωματική εκγύμναση, τη διαμόρφωση της προσωπικότητας του μέσα από τη λήψη αποφάσεων και πρωτοβουλιών, την έκφραση συναισθημάτων και την εκτόνωση. Μέσα από το παιχνίδι ο εκπαιδευτικός δύναται να εντοπίσει αδυναμίες ή δυνατότητες των παιδιών της ομάδας και να προσαρμόσει τις δραστηριότητες με τρόπο τέτοιο ώστε αφενός να τα βοηθήσει και αφετέρου να τα βοηθήσει να εξελίξουν τις ικανότητες τους (Στεφανοπούλου, 2015).

Η έννοια της δημιουργικότητας στα πλαίσια της προσχολικής εκπαίδευσης αποτέλεσε αντικείμενο έρευνας της Αυγητίδου (2016) η οποία επιχείρησε να εξετάσει τον αντίκτυπο των λειτουργικών κανόνων και διαδικασιών της τάξης στη δημιουργικότητα των παιδιών κατά το ελεύθερο παιχνίδι και πιο συγκεκριμένα πως «*οι αξίες, ο τρόπος οργάνωσης της εκπαιδευτικής διαδικασίας και οι κανόνες της τάξης*» μπορούν να επηρεάσουν τις ευκαιρίες για δημιουργικότητα. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν ότι τα παιδιά εντός του κανονιστικού πλαισίου της τάξης εκδηλώνουν τη δημιουργικότητα τους μέσα από την προσπάθεια αλλαγής του πλαισίου του παιχνιδιού (χρόνος, χώρος, κανόνες, σενάρια) «*είτε μέσω της προσαρμογής στους κανόνες των ενηλίκων είτε μέσα από τη δόμηση νέων νοημάτων και ενδιαφερόντων, τρόπων και δραστηριοτήτων*» (Αυγητίδου, 2016).

Παρατηρούμε λοιπόν ότι μέσα από το παιχνίδι ανεξάρτητα του χώρου, του χρόνου και των κανόνων που το διέπουν, τα παιδιά θα βρουν τον τρόπο να προβληματιστούν, να εκφραστούν και να εξελίξουν τις δεξιότητες, τη φαντασία και τη δημιουργικότητα τους.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ II

2. ΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το δραματικό παιχνίδι και η επιρροή του στην ανάπτυξη του παιδιού έχει αποτελέσει θέμα έρευνας παιδαγωγών, ψυχολόγων, εκπαιδευτικών. Στο κεφάλαιο που ακολουθεί παρουσιάζονται οι βασικές αρχές και τα στοιχεία που διέπουν το δραματικό παιχνίδι.

2.1 Θεωρίες –Ορισμοί

Ο όρος δράμα αναφέρεται στη θεατρική εκπαίδευση στο σχολείο γνωστό και ως δημιουργικό δράμα, παιδικό δράμα, δράμα στην εκπαίδευση (Πουταχίδης, 2002). Το δραματικό παιχνίδι είναι συνδεδεμένο με τις λέξεις «δράση» και «κίνηση». Πρόκειται για μια μορφή παιχνιδιού που εμφανίζεται παράλληλα με τα πρώτα βήματα των κινητικών δεξιοτήτων των παιδιών. Το δραματικό παιχνίδι συνθέτουν τα παιχνίδια ρόλων, ο αυτοσχεδιασμός και η μίμηση (Παπλωματά, 2004).

Η συμπεριφορά του παιδιού δεν ανταποκρίνεται στην πραγματικότητα αλλά υποδύεται «σαν να» είναι κάποιος άλλος ή να βρίσκεται σε μια φαντασιακή κατάσταση (Παπλωματά, 2004). Σύμφωνα με τον Kelley (2016), το δράμα θα μπορούσε να εισαχθεί στα σχολεία μέσω του παιχνιδιού και στη συνέχεια να ενσωματωθούν τα στοιχεία του θεάτρου. Η Σέργη (1987) υποστηρίζει ότι «η δραματική έκφραση του παιδιού έχει πολλές εκφάνσεις». Από τις πιο έκδηλες, κυρίως στα πρώτα χρόνια του παιδιού, είναι το δραματικό παιχνίδι. Ο Κουρετζής (1991), υποστηρίζει ότι η ενσωμάτωση της θεατρικής αγωγής στα εκπαιδευτικά πλαίσια του νηπιαγωγείου και της δημοτικής εκπαίδευσης μπορεί να πραγματοποιηθεί μέσω του παιχνιδιού.

Κατά τον Piaget το δραματικό παιχνίδι ξεκινάει από το δεύτερο έτος και εμφανίζεται με την μορφή του συμβολικού παιχνιδιού όπου τα παιδιά δίνουν στα αντικείμενα μορφές και ιδιότητες που δεν αντικατοπτρίζουν την πραγματικότητα. Ο Vygotsky αναφέρει ότι μέσω του παιχνιδιού το παιδί, προσπαθεί να ενταχθεί στον κόσμο των ενηλίκων, αναπαράγοντας ρόλους που παρατηρεί στο περιβάλλον του. Ακόμα προβάλλει τις αξίες και τους μελλοντικούς ρόλους που αντιλαμβάνεται με την κριτική του ικανότητα. Μέσα από την διαδικασία αυτή το παιδί μαθαίνει τον κοινωνικό περίγυρο που καλείται να συνυπάρξει και να συντονίζεται (Παπλωματά, 2004).

Το δράμα και η δραματοποίηση ως μέρος της εκπαίδευσης στην Ελλάδα αφορούσαν για πολλά χρόνια αποκλειστικά στις θεατρικές παραστάσεις. Η χρήση τους ως παιδαγωγικά εργαλεία έχει ως αποτέλεσμα την αποτελεσματικότερη αφομοίωση της γνώσης αλλά και την κοινωνική και προσωπική ανάπτυξη. Το δράμα ορίζεται σήμερα ως «*μια δομημένη παιδαγωγική διαδικασία η οποία υιοθετεί την θεατρική φόρμα με σκοπό την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των συμμετεχόντων καθώς και την καλύτερη αφομοίωση της γνώσης μέσα στο κοινωνικό της πλαίσιο*» (Καλλιαντά & Καραβόλτοτσου, 2006).

2.2 Στοιχεία κοινωνικο - δραματικού παιχνιδιού

Το κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι αποτελεί σημαντικό μέσο ανάπτυξης και αφορά στη μίμηση ενός ρόλου μεταξύ δύο ή περισσότερων παιδιών, μια δραστηριότητα όπου τα παιδιά μετατρέπουν, μεταμορφώνουν στόχους και αντικείμενα (Farver,1992).

Η μίμηση και η φαντασία αποτελούν τα βασικά στοιχεία του κοινωνικό -δραματικού παιχνιδιού. Σύμφωνα με την Ψαθά & Μουσενά (2020), τα συστατικά αυτά του κοινωνικό-δραματικού παιχνιδιού είναι εξαιρετικά σημαντικά για τα παιδιά του 21ου αιώνα. Ενεργώντας μέσα από ένα ρόλο τα παιδιά αλληλοεπιδρούν μιμούμενα τους ενήλικες και σχεδιάζουν σενάρια κάνοντας χρήση περίπλοκων όρων, γραμματικής και λεξιλογίου. Η αναπαράσταση και προσποίηση της καθημερινότητας των ενηλίκων οδηγεί σταδιακά στην καλλιέργεια δεξιοτήτων όπως η γλωσσική ανάπτυξη, ο γραμματισμός, η επίλυση προβλημάτων, η ενσυναίσθηση (Zigler & Bishop-Josef, 2009). Μέσα από το κοινωνικο -δραματικό παιχνίδι αναπτύσσονται ακόμα:

- ✓ η σκέψη,
- ✓ η φαντασία,
- ✓ οι κοινωνικές δεξιότητες επικοινωνίας,
- ✓ η συνεργασία,
- ✓ η έκθεση σε άλλους,
- ✓ η μνήμη και
- ✓ η κατανόηση των συναισθημάτων (Ψαθά & Μουσενά, 2020).

2.3 Βασικοί Άξονες δραματικού παιχνιδιού

Σύμφωνα με την Παπλωματά (2004), οι βασικοί άξονες του δραματικού παιχνιδιού είναι οι ρόλοι, τα αντικείμενα και τα σενάρια. Τα παιδιά μέσα από τα παιχνίδια ρόλων και

σεναρίων αναπτύσσουν κινητικές, γνωστικές κοινωνικές και συναισθηματικές δεξιότητες. Στα πλαίσια του παιχνιδιού ανάπτυξης ρόλου οι δεξιότητες αυτές καλλιεργούνται και αναπτύσσονται μέσα από τη χρήση αντικειμένων, την ικανότητα προσποίησης, την οργάνωση σκέψης, τη λεκτική και σωματική έκφραση, τη χρήση λόγου κίνησης και αντικειμένων για την ενίσχυση του ρόλου, την ευελιξία, τη συνεργασία, την αποδοχή, την έκφραση συναισθημάτων και την εμπλοκή σε διάλογο (Λοίζου, 2014).

Η συμβολική χρήση αντικειμένων προηγείται της ανάληψης ρόλων. Η κατάσταση αυτή αφορά στην αναπαραγωγή μιας κοντινής πραγματικότητας την οποία ο Vygotsky ονομάζει «μνήμη σε δράση» και όχι μια κατάσταση φαντασίας. Κατά την προσχολική ηλικία η δράση με τη χρήση αντικειμένων σταδιακά αρχίζει να παίρνει τη μορφή αναπαράστασης των ανθρώπινων σχέσεων (Βοσνιάδου, 1999).

Τα παιχνίδια σεναρίου αναπτύσσουν τις ικανότητες των παιδιών μέσα από τη χρήση αντικειμένων, την αναγνώριση και έκφραση συναισθημάτων, τον προφορικό λόγο, την αποδοχή και συμμετοχή στην ομάδα, την οργάνωση σκέψης, την τεκμηρίωση απόψεων, την περιγραφικότητα και δημιουργικότητα, την καθοδήγηση, την κοινωνική αλληλεπίδραση και συνεργασία, την κριτική σκέψη, την ευελιξία, τη συμβολική χρήση αντικειμένων (Λοίζου, 2014).

2.4 Δραματοποίηση

Το δραματικό παιχνίδι το συναντάμε και ως κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι, παιχνίδι προσποίησης, ρόλων, συμβολικό, μίμησης και θεατρικό. Το δραματικό παιχνίδι ορίζεται ως το παιχνίδι κατά το οποίο το παιδί μιμείται (παριστάνει) ένα ρόλο χρησιμοποιώντας πραγματικά ή φανταστικά αντικείμενα, ενώ κοινωνικο-δραματικό παιχνίδι ονομάζεται όταν συμμετέχουν σε αυτό δύο και περισσότερα παιδιά που αλληλοεπιδρούν (Παπλωματά, 2004).

Η δραματοποίηση οδηγεί σταδιακά στην κατανόηση του εαυτού του ίδιου του παιδιού αλλά και του άλλου. Λειτουργεί θετικά ως προς την ανάπτυξη σχέσεων και την απόλαυση της συμμετοχής και της κοινής δημιουργίας. Ενισχύει τις γνώσεις και τα συναισθήματα, ενδυναμώνει τη δημιουργική φαντασία, και παρέχει τη δυνατότητα μεταφοράς και συμβολοποίησης γεγονότων και καταστάσεων της καθημερινότητας. Εξυπηρετεί την προσωπική και την ομαδική έκφραση ενώ επίσης βοηθά στην επεξεργασία προκαταλήψεων και στερεότυπων ευαισθητοποιώντας τα παιδιά. Μέσω της δημιουργικής

έκφρασης του δράματος τα παιδιά, εκτός των άλλων, διδάσκονται την έννοια της ευθύνης των πράξεων τους, τον σεβασμό, την αποδοχή και την ισότητα (Βίτσου, 2015).

Τα παιδιά κατά τη δραματοποίηση λαμβάνουν ρόλους και μετατρέπουν τους χαρακτήρες σε δραματικά πρόσωπα προσαρμόζοντας τις κινήσεις τους για την ενσάρκωση τους (Φασουλή, 2018). Τη δραματοποίηση συνθέτουν στο σύνολο τους:

- ο εαυτός ως δραματικός χαρακτήρας,
- οι καταστάσεις οι οποίες μετατρέπονται σε δραματικό σενάριο,
- ο χώρος ο οποίος μετατρέπεται σε σκηνή,
- το κείμενο το οποίο ενισχύεται με στοιχεία σύγκρουσης
- το σταδιακό χτίσιμο του θεάματος (Γσιάρας, 2005).

Οι πιο διαδεδομένες τεχνικές της δραματικής τέχνης στην προσχολική ηλικία είναι:

- Ιδεοθύελλα, ξεκινώντας από μια λέξη τα παιδιά αρχίζουν και λένε άλλες λέξεις που τους έρχονται στο μυαλό συνειρμικά.
- Μηχανές, τα παιδιά σε συνεργασία επινοούν μια φανταστική μηχανή που θα έλυne ένα πρόβλημα (πχ μηχανή που συμφιλιώνει, μηχανή της ελπίδας κ.α.)
- συνεντεύξεις όπου ένα παιδί παίρνει τον ρόλο του δημοσιογράφου κάνοντας ερωτήσεις για τη διαδικασία της δραματοποίησης, το θέμα, τα συναισθήματά τους κ.τ.λ.
- ραδιοφωνικός σταθμός, όπου τα παιδιά δημιουργούν και αναφέρουν το σήμα του σταθμού, διαφημίσεις και τις απόψεις τους σχετικά με το θέμα.
- τηλεοπτική εκπομπή, τα παιδιά πρωταγωνιστούν σε α) διαφημίσεις β) ειδήσεις σχετικές με το θέμα γ) εκπομπές σχετικές με το θέμα.
- τηλεφωνική συνδιάλεξη, ανάμεσα σε χαρακτήρες σχετικά με το θέμα.
- διερεύνηση δραματικών χαρακτήρων όπου τα παιδιά αναφέρουν και συζητούν τις ιδέες τους σχετικά με τη δράση των χαρακτήρων.
- παντομίμα όπου ένας χαρακτήρας περιγράφει με τα χέρια σιωπηλά τις ιδέες των παιδιών
- κινητική αναπαράσταση όπου όλα τα παιδιά αναπαριστούν σιωπηλά διάφορες λέξεις σχετικές με την πλοκή και το θέμα.
- μανδύας του ειδικού όπου ένα ή περισσότερα παιδιά έχουν «ειδική γνώση» σχετικά με το θέμα.

- καυτή καρτέκλα, όπου τα παιδιά κάνουν ερωτήσεις στους μαθητές ή και το δάσκαλο που βρίσκονται καθισμένοι στη μέση της τάξης σε μία καρτέκλα σχετικές με την ιστορία στοχεύοντας στην κατανόηση της.
- παγωμένη εικόνα, τα παιδιά αναπαριστούν με το σώμα τους κομμάτι της δραματικής πλοκής ή μία ιδέα για την εξέλιξή της
- ηχητικό υπόβαθρο, τα παιδιά κάνουν ήχους επενδύοντας μουσικά κομμάτια της ιστορίας.
- μουσική ακρόαση, τα παιδιά ακούνε μουσική σχετική με το θέμα.
- το εργαστήριο του γλύπτη (αγάλματα) τα παιδιά σε ομάδες των δύο υποδύονται τον γλύπτη και το γλυπτό αναπαριστώντας εικόνες σχετικές με το θέμα.
- εργαστήριο αφήγησης, τα παιδιά επινοούν και αφηγούνται μια ιστορία την οποία ο εκπαιδευτικός γράφει κι έπειτα τη δραματοποιούν.
- ομαδική συνάντηση, τα παιδιά συζητούν σχέδια δράσης που θα εξυπηρετήσουν την εξέλιξη του δρώμενου
- θέατρο της αγοράς, ομάδα 2-3 παιδιών παρουσιάζουν ένα αυτοσχεδιασμό βάση των οδηγιών που δίνουν τα υπόλοιπα παιδιά της τάξης.
- κάρτες ρόλων, μοιράζονται στα παιδιά σύμφωνα με τους ρόλους που θα υποδυθούν στην ιστορία.
- άγγελοι και διάβολοι, τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες, ένας μαθητής ζητάει τη συμβουλή της πρώτης ομάδας ενώ η δεύτερη διαφωνεί
- δρόμος συνείδησης, τα παιδιά φτιάχνουν ένα διάδρομο στο οποίο στέκονται δεξιά κι αριστερά και εκεί μέσα κινείτε ένας χαρακτήρας που βρίσκεται σε δίλημμα και ακούει τις προτάσεις τους

(Βίτσου, 2015; Τσιάρας, 2005; Μελέτη, 2020).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΙΙΙ

3. ΑΛΛΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το δραματικό παιχνίδι προσαρμόζεται από τους εκπαιδευτικούς σύμφωνα με τις παιδαγωγικές ανάγκες που προτίθεται να καλύψει, τις ηλικίες και το κοινό στο οποίο απευθύνετε. Βάση λοιπόν της πρόθεσης αυτής παίρνει και την κατάλληλη μορφή η οποία θα εξυπηρετήσει το σκοπό του. Στο παρακάτω κεφάλαιο παρουσιάζονται οι διαφορετικές μορφές του δραματικού παιχνιδιού καθώς και οι πιο διαδεδομένες τεχνικές που χρησιμοποιούνται από τους παιδαγωγούς.

3.1 Συμβολικό παιχνίδι

Σύμφωνα με τον Piaget το συμβολικό παιχνίδι αποτελεί τη δεύτερη μορφή παιδικού παιχνιδιού (μετά το παιχνίδι της άσκησης), εμφανίζεται στο τέλος της βρεφικής ηλικίας έως και 6 ετών. Το παιδί μιμείται ήχους αλλά και γεγονότα της καθημερινότητας του και τα αναπαριστά με τη χρήση αντικειμένων. Το φανταστικό αντικείμενο το οποίο προσπαθεί το παιδί να αναπαραστήσει με τη χρήση ενός εναλλακτικού αντικειμένου ο Piaget το ονομάζει «σημαίνον». Για παράδειγμα ένας μαρκαδόρος παίρνει το ρόλο του μικρόφωνου. Η φαντασία, η ευχέρεια κινήσεων αλλά και η αισθητηριακή συμμετοχή είναι στοιχεία απαραίτητα για την ανάπτυξη του συμβολικού παιχνιδιού (Αυγητίδου, 2001; Ζαγγα, 2008).



Εικόνα 3-1: Συμβολικό παιχνίδι

Πηγή: <https://paidagogiko.gr/blog/symvoliko-paixnidi>

Η αναπαράσταση του συμβολικού παιχνιδιού αρχικά είναι εξαιρετικά απλή μιας και το παιδί δύναται να αναπαραστήσει μέχρι 2 μόνο καταστάσεις. Σταδιακά η αναπαραστατική ικανότητα αναπτύσσεται, και εκτός των συμβόλων ξεκινά να αναπαριστά και δραστηριότητές της καθημερινότητας του (Ζαγγα, 2008)

3.2 Μιμητικό παιχνίδι

Η μίμηση είναι μια διαδικασία με την οποία τα παιδιά είναι ιδιαίτερα εξοικειωμένα από τα πρώτα χρόνια της ζωής τους. Σύμφωνα με τη Γερού, (2022). Το μιμητικό παιχνίδι ξεκινά στην ηλικία των επτά έως δέκα μηνών. Το μιμητικό παιχνίδι προϋποθέτει τη δυνατότητα κινητικού ελέγχου, τον χειρισμό αντικειμένων, την οργάνωση και ερμηνεία αισθητικών και αισθητηριακών εμπειριών ενώ επίσης θα πρέπει το παιδί να είναι σε θέση να αντιλαμβάνεται τον λόγο των ενηλίκων (Γέρου, 2022). Στην προσχολική ηλικία τα μιμητικά παιχνίδια δίνουν τη δυνατότητα να αξιοποιηθεί αυτή την έμφυτη τάση μέσα από την παρουσίαση ελεύθερων και αυθόρμητων θεμάτων από καταστάσεις που έχουν βιώσει τα παιδιά, κυρίως από το οικογενειακό και σχολικό περιβάλλον.



Εικόνα 3-2: Μιμητικό παιχνίδι

Πηγή: <https://eidikospaidagogos.gr/symboliko-paichnidi-ti-einai-kai-ti-deksiotites-anaptyssei/>

Η μίμηση προκύπτει από οικεία προς τα παιδιά πρόσωπα και καταστάσεις, όπως οι γονείς, ή κάποιων χαρακτηριστικών επαγγελμάτων, όπως ο γιατρός, ζώων όπως ο σκύλος ή ηρώων των παραμυθιών όπως οι νεράιδες και οι πειρατές, αντικειμένων-μηχανών όπως το τρενάκι και άλλα. Τα παιδιά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού καλούνται να

χρησιμοποιήσουν την κίνηση τους, τη στάση του σώματος τις εκφράσεις του προσώπου τους για να παρουσιάσουν το πρόσωπο που περιγράφουν ή μια ορισμένη ενέργεια όπως για παράδειγμα να μυρίσουν ένα φανταστικό λουλούδι (Σπηλιωτόπουλος, 2019).

3.3 Θεατρικό παιχνίδι

Το θεατρικό παιχνίδι θεωρείται ως ένα «εύκαμπτο και ανεξάντλητο μέσο διδασκαλίας». Τα παιδιά μέσα από τη συμμετοχή τους στα θεατρικά παιχνίδια αναπτύσσουν δεξιότητες όπως η πρωτοβουλία, η στοχοθεσία, η συγκέντρωση, η υπευθυνότητα, η συνέπεια. Το θεατρικό παιχνίδι συμβάλλει στην ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ των παιδιών τα οποία μέσω αυτού ανακαλύπτουν μια πιο σύνθετη έννοια του άλλου (Βίτσου, 2015).

Το θεατρικό παιχνίδι διακρίνεται και εξελίσσεται σε τρία στάδια. Το πρώτο στάδιο αφορά στην «προθέρμανση» των συμμετεχόντων και στοχεύει στην απελευθέρωση τους. Οι δραστηριότητες αυτού του σταδίου στοχεύουν στο δέσιμο της ομάδας. Το δεύτερο στάδιο, εστιάζει στη δραματοποίηση και στα παιχνίδια ρόλων ενώ το τρίτο στάδιο αφορά στην ανάλυση και τον αναστοχασμό της διαδικασίας. (Τσιάρας, 2005; Φασουλή, 2018).



Εικόνα 3-3: Θεατρικό παιχνίδι

Πηγή: <https://eidikospaidagogos.gr/ti-einai-totheatriko-paixnidi/>

Ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι ιδιαίτερα σημαντικός κατά το θεατρικό παιχνίδι μιας και θα πρέπει να ενεργοποιήσει και να οργανώσει την ομάδα μέσα σε ένα κλίμα ισοτιμίας ενώ θα πρέπει επίσης να εξασφαλίσει την επικοινωνία και εμπιστοσύνη μεταξύ

των συμμετεχόντων και να διαμορφώσει το κατάλληλο περιβάλλον που θα ευνοεί «την εκδήλωση του συναισθήματος, την ανάπτυξη της γλωσσικής και κινητικής έκφρασης, τον αυθορμητισμό, την αυτενέργεια και την ελεύθερη έκφραση των απόψεων των μαθητών» (Σπηλιωτόπουλος, 2019).

Σε αντίθεση με το δραματικό παιχνίδι, το θεατρικό παιχνίδι έχει έναν πιο τυπικό χαρακτήρα μιας και ακολουθεί το σενάριο ενός θεατρικού έργου, προϋποθέτει τη διανομή συγκεκριμένων ρόλων, ειδικά διαμορφωμένο χώρο, σκηνικά και κουστούμια (Βουτσινά, 1991).

3.4 Παιχνίδια ρόλων

Τα παιχνίδια ρόλων καλούν τα παιδιά να διερευνήσουν τις αιτίες ενός προβλήματος, και να αναζητήσουν πιθανές λύσεις μέσα από τη δράση, τη δημιουργική αντιπαράθεση και τη σύνθεση.



Εικόνα 3-4: Παιχνίδια ρόλων

Πηγή: <http://revoc.gr/index.php/2018/08/29/paixnidia/>

Μέσα από τα παιχνίδια ρόλων τα παιδιά εμβαθύνουν στις ανθρώπινες σχέσεις και συμπεριφορές ενώ είναι επίσης ένα σημαντικό μέσο έκφρασης και επικοινωνίας, και μια

ευκαιρία δράσης και σύγκρουσης. Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας αναλαμβάνουν ρόλους μέσα από το οικείο περιβάλλον τους (οικογενειακό και σχολικό) με θεματικές όπως για παράδειγμα η πρώτη μέρα ενός νέου μαθητή στην τάξη κ.α. Τα εκφραστικά μέσα που χρησιμοποιούν τα παιδιά είναι το σώμα, οι εκφράσεις του προσώπου και ο προφορικός λόγος. Η συγκεκριμένη μορφή παιχνιδιού προτρέπει τα παιδιά να αναπτύξουν μια δράση στα πλαίσια ενός επινοημένου μυθοπλαστικού περιβάλλοντος δίνοντας άλλη διάσταση στην προσωπική τους εμπλοκή. Ο εκπαιδευτικός δίνει πληροφορίες για το θέμα, οργανώνει τους ρόλους, προτείνει τεχνικές δράσης και τους ανατροφοδοτεί σε κάθε στάδιο διερεύνησης του θέματος (Σπηλιωτόπουλος, 2019).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ IV

4. ΤΟ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΚΑΙ Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΟΥ ΣΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Κατά τη διάρκεια του δραματικού παιχνιδιού, το παιδί ενεργοποιεί μηχανισμούς (συναισθηματικούς, κοινωνικούς, νοητικούς) *απαλλαγμένο* από συστολές μιας και δρα ως «κάποιος άλλος». Στο κεφάλαιο που ακολουθεί παρουσιάζονται αναλυτικά τα οφέλη του δραματικού παιχνιδιού στην ολόπλευρη ανάπτυξη του παιδιού.

4.1 Δραματικό παιχνίδι και γλωσσικές δεξιότητες

Η Δραματική τέχνη χρησιμοποιείται κατά κόρον στην εκπαίδευση. Τα παιδιά μέσα από την αλληλεπίδραση ιδεών και πράξεων, ανακαλύπτουν, εξετάζουν κώδικες ερμηνεύουν συμπεριφορές, εκφράζονται. Η Δραματική Τέχνη συμβάλει τα μέγιστα στην ανάπτυξη κοινωνικών, διανοητικών και γλωσσικών δεξιοτήτων ενώ ταυτόχρονα συνδράμει στην ανάπτυξη της φαντασίας προάγοντας την ομαδική συνεργασία (Βίτσου, 2014).

Σύμφωνα με τον Vygotsky, τα παιδιά κατά τη διάρκεια του κοινωνικο-δραματικού παιχνιδιού αναπτύσσουν ανώτερες νοητικές λειτουργίες χρησιμοποιώντας πολιτισμικά εργαλεία, όπως τη γλώσσα. Η παρουσία ενός ενήλικα ή ενός επιδέξιου συνομηλίκου συμβάλλει θετικά στην επίτευξη των στόχων του εν λόγω παιχνιδιού μιας και το παιδί καλείτε να λάβει ρόλους και να ακολουθήσει κανόνες αναπτύσσοντας κοινωνικές δεξιότητες οι οποίες το βοηθούν να επιλύσει τα προβλήματα της καθημερινότητας (Λώλου, 2019).

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε στο Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης του Πανεπιστημίου του Βίλνιους (1994-2000) σχετικά με τη συνεισφορά του Διαλογικού Δράματος με Κούκλες στη μαθησιακή διαδικασία, τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η μέθοδος αυτή ενδυναμώνει την προσωπικότητα των παιδιών και διευκολύνει τη μάθηση. Η μέθοδος περιλαμβάνει την αφήγηση ενός παραμυθιού από τον εκπαιδευτικό με τη συνεργασία της τάξης στην πλοκή και εξέλιξη της ιστορίας, την παρουσίαση του έργου από κούκλες, και το διάλογο. Κατά τη διάρκεια της παρουσίασης ο εκπαιδευτικός ενθαρρύνει τα παιδιά να κάνουν σχόλια, και ερωτήσεις. Βασικός στόχος της μεθόδου είναι η ενίσχυση της δημιουργικότητας και η ενθάρρυνση της προσωπικής έκφρασης. Η δραματοποίησή μιας

ιστορίας είναι μια συλλογική δραστηριότητα όπου τα παιδιά καλούνται να αναπαραστήσουν είτε με το σώμα είτε με κούκλες αποκτώντας ενεργό ρόλο στα γεγονότα που διαδραματίζονται. Με αυτό τον τρόπο απελευθερώνονται, ανακαλύπτουν τις ιδέες πίσω από τα γεγονότα, σχεδιάζουν σενάρια και εξελίσσονται. Η δραματοποίηση με τις κούκλες διευρύνει την έκφρασή των παιδιών αρχικά με μη λεκτικά μέσα όπως οι εκφράσεις προσώπου, οι κινήσεις σώματος και διαφορετικοί ήχοι και σταδιακά την λεκτική τους έκφραση, καθώς τα παιδιά συμμετέχουν στο παιχνίδι και εκφράζονται μέσα από αυτό. Οι δημιουργικές αυτές δραστηριότητες ενισχύουν την αντίληψη των παιδιών και τα βοηθούν να κατανοήσουν τον κόσμο των ενηλίκων, διεγείρουν τη δημιουργικότητα τους και κατά συνέπεια τη γλωσσική παραγωγή (Βίτσου, 2014).

Η γλωσσική ανάπτυξη δομείται στο φωνολογικό σύστημα (αφορά στην παραγωγή ήχων της μητρικής γλώσσας του παιδιού), στο γραμματικό σύστημα (σύνταξη και μορφολογία των λέξεων), στο σημασιολογικό λεξικό (έννοια και σημασία των λέξεων) και το πραγματολογικό σύστημα (αφορά στους κανόνες χρήσης των λέξεων). Το παιχνίδι συμβάλλει ενεργά στην ανάπτυξη και εξέλιξη όλων των επιμέρους υποσυστημάτων δομής της γλώσσας εμπλουτίζοντας το λεξιλόγιο και συμβάλλοντας στη σωστή χρήση χρόνων και συντακτικού, στην κατανόηση της σημασίας των λέξεων καθώς και στη χρήση κανόνων επικοινωνίας ανάλογα με το συνομιλητή (πληθυντικό ευγενείας κ.α.) ικανοποιώντας και τις τρεις στρατηγικές της γλωσσικής ανάπτυξης που αφορούν στις γνωστικές, τις μεταγνωστικές και κοινωνικοσυναισθηματικές (Λώλου, 2019).

Έρευνα των Nicolopoulou et al., (2015), κατέληξε στο ότι παιδιά που συμμετείχαν σε πρόγραμμα κοινωνικοδραματικών παιχνιδιών ανέπτυξαν σημαντικά την ικανότητα της επικοινωνίας και της γλώσσας του αναδυόμενου εγγραμματισμού, του παιχνιδιού και της αυτορρύθμισης (Χριστίδη, 2020).

Εκτός της γλωσσικής παραγωγής το δραματικό παιχνίδι γεφυρώνει το πολιτισμικό χάσμα συμβάλλοντας σημαντικά στην ανάπτυξη σχέσεων μεταξύ παιδιών διαφορετικών πολιτισμών (Βίτσου, 2015, Χασάπης, 2010). Μέσα από τα θεατροπαιδαγωγικά παιχνίδια επιτυγχάνεται η επικοινωνία μεταξύ αλλόγλωσσων παιδιών τα οποία σε άλλες περιπτώσεις μπορεί να αντιμετωπίζουν δυσκολία στην επικοινωνία τους και κατά συνέπεια να αποφεύγουν την αλληλεπίδραση. Μέσα από το δραματικό παιχνίδι τα παιδιά δύναται να χρησιμοποιούν διαφορετικά εκφραστικά μέσα και να αναπαριστούν κοινές καταστάσεις της καθημερινότητας τους αντιλαμβανόμενα ότι τελικά έχουν περισσότερα κοινά από ότι διαφορές. Με αυτή την προσέγγιση τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα να εξετάσουν τον εαυτό

τους και τους άλλους, αποδέχονται τη διαφορετικότητα και την αντιμετωπίζουν θετικά (Χάσκα, 2016).

4.2 Δραματικό παιχνίδι συναισθηματική ανάπτυξη και κοινωνικές δεξιότητες

Το δραματικό παιχνίδι ακολουθεί κανόνες τους οποίους τα παιδιά θα πρέπει να κατανοήσουν και να ακολουθήσουν. Τα παιδιά στα πλαίσια του παιχνιδιού λαμβάνουν ρόλους που θα πρέπει να υποδυθούν και αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους. Όλα τα παραπάνω προϋποθέτουν μια σχέση εμπιστοσύνης και αποδοχής μεταξύ των μελών της ομάδας. Το κοινωνικοδραματικό παιχνίδι ευνοεί την ανάπτυξη φιλικών σχέσεων, την εξωστρέφεια και την αυτοεκτίμηση βοηθώντας τα να καλλιεργήσουν πτυχές της προσωπικότητά τους και να λύσουν προβλήματα της καθημερινότητας (Τσιάρας, 2014).

Η εξελικτική θεωρία του Piaget θεωρεί ότι το παιχνίδι εξασφαλίζει την συναισθηματική ισορροπία των παιδιών. Το παιδί δημιουργεί μια φανταστική κατάσταση με κανόνες συμπεριφοράς μέσα από την οποία αφομοιώνει και κατανοεί τον κόσμο (Αυγητίδου, 2001). Το παιδί μέσα από το παιχνίδι αναγνωρίζει και εκφράζει τα συναισθήματα του, αποκτά αυτοπεποίθηση, αντιμετωπίζει και πολλές φορές ξεπερνά τους φόβους του, ανακαλύπτει τα όρια του και εξασκεί τον αυτοέλεγχο του, εξασκεί τη φαντασία του, εκτονώνεται, υπερνικά τον εγωκεντρισμό του και λειτουργεί ως ομάδα, παίρνει πρωτοβουλίες επιτυγχάνοντας μέσα από αυτή τη διαδικασία τη συναισθηματική του ανάπτυξη (Στεφανοπούλου, 2016).

Έρευνα της Χρηστίδη (2020) σχετικά με τη συμβολή του κοινωνικοδραματικού παιχνιδιού στην ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων κατέληξε στο ότι τα παιδιά που συμμετείχαν στη διαδικασία παρουσίασαν βελτίωση *«στη συγκέντρωση της προσοχής, στη συνεργασία, στη συμμετοχή στην τάξη, στην ενσυναίσθηση, σε δεξιότητες φιλίας και κοινωνικής επάρκειας, στην αυτοεκτίμηση, στην επίλυση προβλημάτων και στην επιθετική σωματική συμπεριφορά»* (Χρηστίδη, 2020). Σύμφωνα με τη Στεφανοπούλου (2016) η κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού μέσα από το παιχνίδι επιτυγχάνεται και όταν πρέπει να θυσιάσει κάτι για την ομάδα, όταν καλείτε να μοιραστεί, να ακολουθήσει κανόνες και να παίζει δίκαια να αντιληφθεί τη διαφορετικότητα ενώ επίσης μέσω του παιχνιδιού καλλιεργούνται ο σεβασμός, το αίσθημα ευθύνης και υποχρέωσης, η επιβράβευση.

4.3 Δραματικό παιχνίδι και μαθηματική εκπαίδευση

Έρευνες εστιάζουν στην ανάπτυξη των κοινωνικών δεξιοτήτων μέσω του παιχνιδιού και στα οφέλη που προκύπτουν από την αλληλεπίδραση των παιδιών με συνομήλικους τους αλλά και με ενήλικες εστιάζοντας στην καλλιέργεια της επικοινωνίας, της συμπεριφοράς, του αυτοέλεγχου, της αυτοεκτίμησης κ.α. (Αυγητίδου, 2001). Η συνεισφορά του παιχνιδιού λοιπόν είναι αδιαμφισβήτητη όσων αφορά στην κοινωνικοποίηση των παιδιών αλλά οι απόψεις δίστανται όταν εξετάζεται η εκπαιδευτική του αξία και η συνεισφορά του στη μάθηση μαθημάτων όπως τα μαθηματικά.

Σε έρευνα που πραγματοποιήθηκε από τη Σκουμπουρδή (2009) για την καταγραφή των απόψεων γονέων, εκπαιδευτικών και μαθητών σχετικά με την αξία της χρήσης του παιχνιδιού στο μάθημα των μαθηματικών όλα τα εμπλεκόμενα μέρη συμφώνησαν στη συνεισφορά του στη γνωστική, κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών. Τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται για το μάθημα των μαθηματικών ήταν με ποσοστό 66% το «μαγαζάκι» και ακολουθούσαν άλλα παιχνίδια με αριθμούς, σχήματα, προσανατολισμού, επιτραπέζια, αριθμητήρια, κατασκευών κ.α.

Το παιχνίδι «μαγαζάκι» αφορά σε ένα κοινωνικοδραματικό παιχνίδι μίμησης. Τα παιδιά υιοθετούν τους ρόλους του πωλητή και του πελάτη, ο πελάτης πηγαίνει στο μαγαζάκι και ζητά τα αγαθά που επιθυμεί να αγοράσει. Στη συνέχεια πληρώνει την αξία τους με νομίσματα. Ο πωλητής είτε διαλαλεί τηνπραμάτεια του είτε περιμένει τον πελάτη να του ζητήσει τι θέλει (Ζαγγά, 2008). Έρευνα της Σκρίμπα, (2019) «Ανιχνεύοντας τα μαθηματικά στις γωνιές του Σχολείου αναφέρει ότι το μαγαζάκι αποτελεί αγαπημένο παιχνίδι των παιδιών κατά το οποίο καταγράφηκαν οι παρακάτω μαθηματικές συμπεριφορές:

- Υποθετικοί συλλογισμοί: τα παιδιά αλληλοεπιδρούσαν προσομοιώνοντας την πραγματικότητα βάση των εμπειριών τους χρησιμοποιώντας πληθυντικό ευγενείας γεγονός που κατέδειξε την πλήρη εναρμόνιση τους με το ρόλο τους.
- Μοντελοποίηση και Αφαιρετική σκέψη: τα παιδιά μιμούμενα προσωπικά τους βιώματα τα προσαρμόζουν στο παιχνίδι τους, στη συγκεκριμένη περίπτωση τα παιδιά φάνηκαν να καταχωρούν τα στοιχεία πελάτη στον υπολογιστή.

- **Απαρίθμηση:** Τα παιδιά αριθμούν χρησιμοποιώντας τα δάχτυλά τους και επιδεικνύουν αγοραστικές συμπεριφορές, διαπραγματεύονται, συγκρίνουν και υπολογίζουν με σχετική ακρίβεια τις τιμές.
- **Μέτρηση:** Τα παιδιά χρησιμοποιούν συστηματικό τρόπο σύγκρισης με αριθμούς, ποσοτικοποιούν ποιότητες, χρησιμοποιούν τις λέξεις «κιλά» και «ευρώ» τα οποία αντιλαμβάνονται ταυτόχρονα ότι έχουν διαφορετική χρήση και σκοπό, συγκρίνουν και μετρούν τα προϊόντα και τις τιμές.
- **Εντοπισμός-Χωροθέτηση:** Τα παιδιά αντιλαμβάνονται τη θέση τους στο συγκεκριμένο χώρο και το υποδεικνύουν με τις κινήσεις τους, με τη στάση του σώματός τους και ακολουθώντας κανόνες όπως για παράδειγμα ότι τα ζώα απαγορεύονται σε δημόσιους εσωτερικούς χώρους.
- **Εξήγηση:** τα παιδιά περιγράφουν μια κατάσταση με τέτοιο τρόπο ώστε να αποτελεί κάτι που έχει πλήρως αιτιολογηθεί και κατανοηθεί όπως για παράδειγμα ότι το μαγαζί κλείνει τη νύχτα και θα ανοίξει πάλι νωρίς το πρωί.

4.4 Δραματικό παιχνίδι και τέχνη

Στην προσπάθεια να έρθουν τα παιδιά σε επαφή με έργα τέχνης, εικαστικούς καλλιτέχνες και υλικά, πολλά μουσεία έχουν συμπεριλάβει στις εκθέσεις τους διαδραστικά εκθέματα. Σε έρευνα της Καλεσοπούλου (2021) σχετικά με την τέχνη το παιχνίδι και τη μάθηση: η περίπτωση των διαδραστικών εκθεμάτων, τα αποτελέσματα έδειξαν ότι η ενεργή εμπλοκή των παιδιών μέσα από την εξερεύνηση των υλικών, το στοιχείο της έκπληξης, τα ερεθίσματα για παιχνίδια φαντασίας, την αξιοποίηση πολλών διαφορετικών εκφραστικών μέσων έχει ως αποτέλεσμα την βιωματική εμπειρία του κόσμου της τέχνης σαν παιχνίδι *«μέσα από το οποίο γνωρίζουν ερμηνεύουν και διαμορφώνουν την ίδια τη ζωή»* (Καλεσοπούλου, 2021).

Πιο αναλυτικά, η έρευνα κατέληξε στο ότι η συναισθηματική εμπλοκή των παιδιών προκύπτει μέσα από *«την ενεργοποίηση της φαντασίας, το δραματικό και επινοητικό παιχνίδι και παιχνίδι αφήγησης»* τα οποία δημιουργούν τις κατάλληλες συνθήκες για μια αισθητική εμπειρία η οποία σχετίζεται άμεσα με την ανάπτυξη της δημιουργικότητας και της απόλαυσης που δημιουργεί η ενασχόληση με την τέχνη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ V

5. ΣΥΜΒΟΛΗ ΕΞΩΤΕΡΙΚΩΝ ΠΑΡΑΓΟΝΤΩΝ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΔΡΑΜΑΤΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ ΚΑΙ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Εξωτερικοί παράγοντες μπορούν να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο κατά τη διάρκεια του δραματικού παιχνιδιού. Ο ρόλος του παιδαγωγού και η παρεμβατικότητα του, το περιβάλλον (σχολική αίθουσα), τα αντικείμενα, τα πρότυπα μίμησης κ.α. μπορούν να επηρεάσουν την εξέλιξη του δραματικού παιχνιδιού. Στο παρακάτω κεφάλαιο παρουσιάζονται αυτοί οι παράγοντες και πώς επηρεάζουν την ανάπτυξη του παιδιού μέσα από το δραματικό παιχνίδι.

5.1 Η συμβολή των παιδαγωγών στο κοινωνικό δραματικό παιχνίδι

Βάση του βαθμού εμπλοκής του παιδαγωγού, το παιχνίδι διακρίνεται σε ελεύθερο και καθοδηγούμενο. Στο ελεύθερο παιχνίδι ο παιδαγωγός έχει περιορισμένο ρόλο και επεμβαίνει μονάχα αν απαιτηθεί. Στο καθοδηγούμενο παιχνίδι ο παιδαγωγός αναλαμβάνει την οργάνωση και προετοιμασία του παιχνιδιού ενώ έχει ενεργό ρόλο και κατά τη διάρκεια του αναλαμβάνοντας την καθοδήγηση, εμπύχωση και ενθάρρυνση των παιδιών δημιουργώντας ένα θετικό κλίμα (Στεφανοπούλου, 2016). Σύμφωνα με την Lillard (2013) στο καθοδηγούμενο παιχνίδι ο παιδαγωγός ενισχύει τη μάθηση σχολιάζοντας τις ανακαλύψεις των παιδιών, συμμετέχοντας, κάνοντας ερωτήσεις ή προτείνοντας ιδέες και τρόπους για την εξέλιξη του.

Ο παιδαγωγός κατά τη διάρκεια του ελεύθερου παιχνιδιού προσφέρει ευκαιρίες παροτρύνοντας τα παιδιά να εμπλακούν σε αυτό. Παρατηρεί, μεσολαβεί και συμμετέχει στα πλαίσια που ορίζουν τα ίδια τα παιδιά προσφέροντας την ελευθερία επιλογής αντικειμένων, σεναρίων, όρων συμμετοχής πάντα συμβαδίζοντας με τους κανόνες της τάξης. Με αυτό τον τρόπο επιτυγχάνετε η χρήση αντικειμένων σύμφωνα με το επίπεδο των ικανοτήτων τους, η καλλιέργεια της δημιουργικότητας και της φαντασίας του, η κοινωνικοποίηση, ο αυτοσχεδιασμός, η διασκέδαση, η διερεύνηση, ο πειραματισμός με αποτέλεσμα την ολόπλευρη ανάπτυξη τους (Λοΐζου & Παπαδημήτρη Καχριμάνη, 2011).

Ο ρόλος του παιδαγωγού στο παιχνίδι είναι εξαιρετικά σημαντικός, η εμπλοκή του συνεπάγεται με την προώθηση ποιοτικού και εμπλουτισμένου παιχνιδιού ικανοποιώντας τις ανάγκες του παιδιού σε επίπεδο ρόλων και σεναρίου. Ο παιδαγωγός κατά τη διάρκεια του δραματικού παιχνιδιού εντοπίζει τις ανάγκες, εξελίσσει τους ρόλους και τα σενάρια και μέσα από συζήτηση εξάγει τα μαθησιακά αποτελέσματα. Ενδεικτικά ο παιδαγωγός κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού δύναται να θέσει ιδέες για μια νέα πλοκή στο σενάριο, καθοδηγεί, μοιράζει τους ρόλους και κάνει ερωτήσεις για την καλύτερη κατανόηση τους, επιβραβεύει, θυμίζει τους κανόνες, επιλύει θέματα συνεργασίας σύμφωνα με τις ανάγκες, παίρνει ο ίδιος ρόλους για την ενίσχυση του σεναρίου (Λοίζου, 2014). Πριν την κάθε εμπλοκή, ο παιδαγωγός θα πρέπει να παρατηρήσει και να εντοπίσει τα σημεία στα οποία απαιτείται η παρέμβαση του με στόχο πάντα την εξέλιξη του παιχνιδιού (Λοίζου, 2018).

5.2 Η συμβολή των γονέων στο κοινωνικό δραματικό παιχνίδι

Το παιχνίδι είναι η σημαντικότερη αυτενέργεια του παιδιού για την απόκτηση της γνώσης. Το δραματικό παιχνίδι δεν διαδραματίζεται μονάχα εντός της σχολικής αίθουσας αλλά μπορεί να λάβει χώρα οπουδήποτε. Το οικογενειακό περιβάλλον επηρεάζει σημαντικά το δραματικό παιχνίδι μιας και το παιδί επιδιώκει να αναπαράγει εμπειρίες και εικόνες μέσα από την οικογένεια (Βελαώρας, 2016).

Η οικογένεια είναι ο βασικότερος συνεργάτης του παιδαγωγού. Η επικοινωνία και η συνεργασία ενισχύει τις εμπειρίες τόσο των παιδιών όσο και των γονέων και των παιδαγωγών. Όσο πιο ομαλή είναι η μετάβαση από το σπίτι στο σχολείο, που αποτελεί ουσιαστικά και το πρώτο οργανωμένο κοινωνικό σύνολο, τόσο πιο θετική στάση διατηρούν και τα παιδιά για το σχολείο και τη μάθηση. Οι γονείς μέσα από την επιτυχημένη συνεργασία με τους παιδαγωγούς εμπλουτίζουν τις γνώσεις τους και μπορούν να εμπλακούν ενεργά στις γνωστικές εμπειρίες των παιδιών ενώ, ο ρόλος των παιδαγωγών ενισχύεται μιας και μπορούν να κατανοήσει καλύτερα την κουλτούρα της οικογένειας (Λοίζου & Παπαδημήτρη Καχριμάνη, 2011).

5.3 Άλλοι παράγοντες που επηρεάζουν το κοινωνικό δραματικό παιχνίδι

Το περιβάλλον στο οποίο διαδραματίζεται το παιχνίδι είναι σημαντικό για την εξέλιξη του. Εντός της σχολικής αίθουσας, το μέγεθος της τάξης, η διάταξη των τραπεζιών,

τα χρώματα ακόμα και οι κουρτίνες παίζουν σημαντικό ρόλο στο ψυχοπαιδαγωγικό κλίμα της τάξης και στη θετική προδιάθεση των παιδιών (Βελαώρας, 2016).

Τα αντικείμενα εξυπηρετούν την ανάπτυξη του ρόλου κατά τη διάρκεια του δραματικού παιχνιδιού. Η κατάλληλη χρήση των αντικειμένων ή η χρήση τους με συμβολικό τρόπο, η ικανότητα προσποίησης, η οργάνωση της σκέψης είναι απαραίτητες δεξιότητες στα πλαίσια ανάπτυξης του ρόλου. Η ανάπτυξη στο πλαίσιο αυτό αφορά (Λοΐζου, 2014):

- ✓ στις κινητικές ικανότητες που έχουν να κάνουν με τη χρήση το συντονισμό και τη λεπτή κινητικότητα,
- ✓ στις γνωστικές ικανότητες μιας και ενεργοποιούνται η δημιουργική σκέψη, η εννοιολογική κατανόηση, η δόμηση αναπαράστασης, η μετάγνωση, η κριτική σκέψη και η επίλυση προβλημάτων,
- ✓ στην προσωπική και κοινωνική συνειδητοποίηση
- ✓ στη συναισθηματική ανάπτυξη μέσα από τον έλεγχο των συναισθημάτων, την έκφραση και κατανόηση τους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Το παιχνίδι ενισχύει και εξελίσσει σημαντικά τις κοινωνικές δεξιότητες των παιδιών προσφέροντας κίνητρα, την ικανότητα ρύθμισης συναισθημάτων, τη λήψη πρωτοβουλιών και τη χρήση κοινωνικά αποδεκτών τρόπων και συμπεριφορών. Το κοινωνικό-δραματικό παιχνίδι το συναντάμε και ως παιχνίδι προσποίησης, παιχνίδι ρόλων, συμβολικό παιχνίδι, παιχνίδι μίμησης και θεατρικό παιχνίδι. Το δραματικό παιχνίδι συμβάλλει σημαντικά στην ολόπλευρη και ισόρροπη ανάπτυξη των παιδιών αναπτύσσοντας κοινωνικές, διανοητικές και γλωσσικές δεξιότητες. Τα παιδιά στα πλαίσια του δραματικού παιχνιδιού καλούνται να κατανοήσουν και να ακολουθήσουν συγκεκριμένους κανόνες, εξελίξουν τη φαντασία τους. Συνεργάζονται, αλληλοεπιδρούν και δημιουργούν σχέσεις εμπιστοσύνης ενισχύοντας την εξωστρέφεια και την αυτοεκτίμηση τους.

Μέσα από το δραματικό παιχνίδι, τα παιδιά, ανακαλύπτουν τον εαυτό τους αλλά και τους άλλους, μιμούνται τους ενήλικες αναπαράγοντας ρόλους που παρατηρούν στο περιβάλλον τους, μαθαίνουν να αναγνωρίζουν και να εκφράζουν τα συναισθήματα τους, εξελίσσουν τον προφορικό τους λόγο, την οργάνωση σκέψης τους, την τεκμηρίωση απόψεων, την περιγραφικότητα και δημιουργικότητα, την κοινωνική αλληλεπίδραση την κριτική σκέψη, την ευελιξία, τη συμβολική χρήση αντικειμένων, τη λύση προβλημάτων της καθημερινότητας.

Πέρα την πρόοδο και ανάπτυξη των προσωπικών δεξιοτήτων που παρατηρούνται, το κοινωνικοδραματικό παιχνίδι συμβάλλει σημαντικά και στη γεφύρωση του χάσματος μεταξύ αλλόγλωσσων παιδιών. Μέσα από την κίνηση, τη χρήση αντικειμένων, τη στάση του σώματος, τα παιδιά μπαίνουν σε ρόλους και αλληλοεπιδρούν χωρίς τη χρήση λόγου αναπτύσσοντας με αυτό τον τρόπο σχέσεις μεταξύ τους.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.
- Αυγητίδου, Σ. (2016). Δημιουργικότητα και παιχνίδι στην προσχολική εκπαίδευση: Μία κοινωνιο-πολιτισμική προσέγγιση. *Θεωρία & Πράξη στις επιστήμες της Αγωγής και Εκπαίδευσης*. Τόμος 2, Σελίδες (9-19). Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.12681/dial.10570> (Ανακτήθηκε 20/12/2021).
- Βασιλοπούλου, Ε. (2003). *Το παιδί και το παιχνίδι στην αρχαία Ελληνική τέχνη παιδαγωγική προσέγγιση*. Διδακτορική Διατριβή. ΑΠΘ Παιδαγωγική Σχολή. Τμήμα επιστημών προσχολικής αγωγής και εκπαίδευσης. Θεσσαλονίκη.
- Βελαώρας, Π. (2016). Το παιδί, το παιχνίδι και η ένταξη του στη μαθησιακή διαδικασία. διεθνές περιοδικό "C.V.P. Παιδαγωγικής & Εκπαίδευσης". Αθήνα: Vnapharm. Διαθέσιμο στο: <http://www.scientific-journal-articles.org/greek/free-online-journals/education/education-articles/velaoras-panagiotis/velaoras-papagiotis.htm> (Ανακτήθηκε 15/12/2021). ΑΠΘ Τμήμα επιστήμης φυσικής αγωγής και αθλητισμού. Διατμηματικό μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών ανθρώπινη απόδοση και υγεία. Θεσσαλονίκη.
- Βίτσου, Μ. (2014). Διαλογικό δράμα με κούκλες στη διδασκαλία της ελληνικής γλώσσας ως δεύτερης ή ως ξένης. *Iridium Ερευνών*. Έρευνες και μελέτες διδακτόρων και υποψήφιων διδακτόρων. Τεύχος 1. Pp. 52-73. Ναύπλιο.
- Βίτσου, Μ. (2015). Η εκμάθηση γλωσσών μέσω των τεχνικών δράματος. *Teachers 4 Europe* Σελίδες (1-13). Διαθέσιμο στο: <https://www.researchgate.net/publication/330753101> (Ανακτήθηκε 24/12/2021).
- Βλάσιου, Ι., Μπότσογλου, Κ., Μπεαζίδου, Ε. (2014). Η επίδραση του κοινωνικού status των νήπιων στην ανάπτυξη κοινωνικού παιχνιδιού. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*. Τόμος 13 Σελίδες (73-78). Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.12681/icw.17918> (Ανακτήθηκε 11/1/2022).
- Bodrova, E., Germeroth, G., Leong, D. J. (2013). Play and Self-Regulation: Lessons from Vygotsky. *American Journal of Play*, Vol. 6, No 1. Pp (111-123).
- Βοσνιάδου, Σ. (1999). *Κείμενα εξελικτικής Ψυχολογίας*. Τόμος Β'. Αθήνα: Gutenberg.

- Βοσνιάδου, Σ. (2007). *Οι Θεωρίες του Piaget και του Vygotsky*. Διαλέξεις μαθήματος. Διαθέσιμο στο https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&ved=2ahUKEWj_iJTOzer0AhUHhv0HHZVQDi4QFnoECAIQAAQ&url=https%3A%2F%2Feclass.uoa.gr%2Fmodules%2Fdocument%2Ffile.php%2FPHS108%2F%25CE%2594%25CE%25B9%25CE%25B1%25CE%25BB%25CE%25AD%25CE%25BE%25CE%25B5%25CE%25B9%25CF%2582%2FPiaget%2520-%2520Vygotsky.pdf&usg=AOvVaw0m9fiw6Lg_rGqKqiorIloq (Ανακτήθηκε 17/12/2021).
- Βουτσινά, Κ., (1991). *Το θεατρικό παιχνίδι*. Αθήνα: Δίπτυχο.
- Γέρου, Ε. (2022). Το παιχνίδι και η συμβολή του στην ανάπτυξη του παιδιού. *Ινστιτούτο ψυχικής Υγείας παιδιών και ενηλίκων*. Διαθέσιμο στο: <https://www.inpsy.gr/el/tmimata/paidion-efivon-attikis/86-information/departments/children-adolescents/97-2012-04-11-15-04-21> (Ανακτήθηκε 18/02/2022).
- Δημητρακόπουλος, Δ., Νατσιοπούλου, Τ. (1998). *Πρόγραμμα Καθημερινών Δραστηριοτήτων Προνηπιακής και Νηπιακής Ηλικίας: Τεχνογνωσία και Πρακτική Εφαρμογή*. Θεσσαλονίκη: Μέλισσα.
- Δημοπούλου, Δ. (2008). *Το παιχνίδι στα βρέφη και στα νήπια. Εξέλιξη και τεχνογνωσία του παιχνιδιού στον Ελληνικό χώρο ιδιαίτερα κατά το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα (1950-2008)*. Μεταπτυχιακή Διατριβή.
- Ζαγγά, Α.Α. (2008). *Μελέτη της αξιοποίησης του χώρου της τάξης του νηπιαγωγείου στο πλαίσιο του παιχνιδιού*. Δ.Ε. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας, Σχολή Επιστημών του Ανθρώπου, Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης. Βόλος.
- Καλεσοπούλου, Δ. (2021). Τέχνη, παιχνίδι και μάθηση: Η περίπτωση των διαδραστικών εκθεμάτων. *Πρακτικά 1^{ου} πανελληνίου συνεδρίου: το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση*. Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ. Αθήνα.
- Καλλιαντά Θ., Καραβόλτσου Α. (2006). Εκπαιδευτικό δράμα: Παιδαγωγικός ρόλος, πεδία εφαρμογής και παραμύθια. *Πρακτικά 1^{ου} διεθνούς συνεδρίου: Λαϊκός πολιτισμός και εκπαίδευση*, Βόλος.

- Κάππας, Χ., (2005). *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Ατραπός.
- Kelley, A. (2016). *Drama in schools. 2nd edition. Arts Council*. England, UK.
- Κουρετζής, Λ. (1991). *Το Θεατρικό Παιχνίδι. Παιδαγωγική Θεωρία πρακτική και θεατρολογική προσέγγιση*. Αθήνα: Καστανιώτης.
- Κουτσού, Σ. (2007). *Κοινωνικοποίηση και προαγωγή ψυχικής υγείας στην προσχολική ηλικία: Οδηγός «Παρέμβασης»*. ΜΔΕ. Πανεπιστήμιο Αιγαίου. Τμήμα Κοινωνιολογίας. Μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών «Έρευνα εφαρμοσμένη στην ανάπτυξη καινοτόμων τοπικών και περιφερειακών πολιτικών και την κοινωνική συνοχή. Μυτιλήνη
- Λοίζου, Ε. (2014). *Δεξιότητες παιχνιδιού και ρόλοι εκπαιδευτικού. Ενημερωτικά έντυπα για τη νηπιοσχολική αγωγή*. ΕΕΝΑ. Πανεπιστήμιο Κύπρου, Τμήμα επιστημών της Αγωγής. Κύπρος.
- Λοίζου, Ε. (2018). *Δεξιότητες παιδιών και ρόλοι εκπαιδευτικού. Ενημερωτικά έντυπα για τη νηπιοσχολική αγωγή*. ΕΕΝΑ. Πανεπιστήμιο Κύπρου, Τμήμα επιστημών της Αγωγής. Κύπρος.
- Λοίζου, Ε., Παπαδημήτρη Καχριμάνη, Χ. (2011). *Αναλυτικό πρόγραμμα για την αγωγή και εκπαίδευση παιδιών πρώτης σχολικής ηλικίας (3-6 χρονών)*. Πρόγραμμα σπουδών προσχολικής εκπαίδευσης. Υπουργείο παιδείας και πολιτισμού. Κύπρος.
- Λώλου, Μ., Ε. (2019). *Παιγνιώδης γλωσσική διδασκαλία*. Μ.Δ.Ε. Πανεπιστήμιο Ιωάννινων. Σχολή Επιστημών Αγωγής. Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης. Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών Κατεύθυνση: Γλώσσα Και Παιδική Λογοτεχνία. Ιωάννινα.
- Lillard, A. (2013). *Playful learning and Montessori education. American Journal of Play*, Vol 5. Issue 2. pp. 157-186. Διαθέσιμο στο: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1003949.pdf> (Ανακτήθηκε 7/1/2022).
- Μελέτη, Χ. (2020). *Οι τεχνικές της Δραματικής Τέχνης στην Εκπαίδευση ως εργαλείο για την καλλιέργεια θετικής στάσης των παιδιών προσχολικής ηλικίας απέναντι στο σχολικό περιβάλλον*. Μια έρευνα δράσης σε μαθητές νηπιαγωγείου της Κορινθίας, ηλικίας 4 έως 6 ετών. ΜΔΕ. Πανεπιστήμιο Πελ/σου. Σχολή καλών τεχνών Τμήμα θεατρικών σπουδών. Μεταπτυχιακό πρόγραμμα Δραματική τέχνη και παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση και στη δια βίου μάθηση. Ναύπλιο.

- Μόσχου, Π. (2017). Η αισθητική φιλοσοφία του Σίλλερ περί του κάλλους. *Συγκριτική μελέτη με το ΔΕΠΠΣ της προσχολικής εκπαίδευσης*. ΠΕ. Παιδαγωγική Σχολή Φλώρινας. Τμήμα Νηπιαγωγών. Φλώρινα
- Παπλιάκα, Σ. (2012). Το παιδί και το παιχνίδι. *Η φωνή της Βισαλτίας*. Παρασκευή 17 Φεβρουαρίου. Σελίδα (21).
- Παπλωματά, Κ. (2004). Το δραματικό παιχνίδι: μια θεωρητική προσέγγιση. *Εκπαίδευση & Θέατρο*. Τόμος 5, Σελίδες (14-19).
- Πουταχίδης Γ. (2002). Τί είναι το εκπαιδευτικό δράμα; Θεατρικό Εικαστικό Καλλιτεχνικό Κέντρο. Θεσσαλονίκη.
- Σέργη, Λ. (1987). *Δραματική έκφραση και αγωγή του παιδιού*. Αθήνα: Gutenberg.
- Σκουμπουρδή, Χ., Καλαβάσης, Φ. (2009). Ο ρόλος του παιχνιδιού στη μαθηματική εκπαίδευση: ανταγωνιστικές στάσεις και ψευδαίσθηση ομοθυμίας. *Παιδαγωγική Επιθεώρηση*. Σελίδες(138-154). Διαθέσιμο στο <https://www.researchgate.net/publication/262559913> (Ανακτήθηκε 22/12/2021).
- Σκρίμπα, Ε. (2019). Ανιχνεύοντας τα μαθηματικά στο παιχνίδι των παιδιών στις γωνίες του νηπιαγωγείου. Δ.Ε. Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας Σχολή Ανθρωπιστικών Και Κοινωνικών Επιστημών Παιδαγωγικό Τμήμα Προσχολικής Εκπαίδευσης Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Επιστήμες της Αγωγής: Παιδαγωγικό Παιχνίδι και Παιδαγωγικό Υλικό στην Πρώτη Παιδική Ηλικία». Βόλος.
- Σπηλιωτόπουλος, Κ. (2019). Μορφές Δραματικής Έκφρασης. Διαθέσιμο στο <https://slideplayer.gr/slide/15387195/> (Ανακτήθηκε 18/02/2022).
- Στεφανοπούλου, Χ. (2016). Η ψυχολογική επίδραση του ελεύθερου και κατευθυνόμενου παιχνιδιού σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης. 1377-1396. <http://dx.doi.org/10.12681/edusc.353>
- Τσιάρας, Α. (2005). *Το δράμα και το θέατρο στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Παπούλιας.
- Τσιάρας, Α. (2014). *Η αναπτυξιακή διάσταση της διδακτικής του δράματος στην εκπαίδευση*. Αθήνα: Παπαζήσης
- Τσίμπρη, Π. (2017). Το παιχνίδι των παιδιών και οι φανταστικοί τους φίλοι. Διαθέσιμο στο: https://www.academia.edu/35379644/%CE%A0%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%

AF%CE%B4%CE%B9_and_%CE%A6%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CE%AF_%CF%86%CE%AF%CE%BB%CE%BF%CE%B9 (Ανακτήθηκε 20/12/2021).

Φασουλή, Ε.Ε. (2018). Η συμβολή του κοινωνικού - δραματικού παιχνιδιού στην ανάπτυξη της δημιουργικής σκέψης σε μαθητές γ' δημοτικού. ΜΔΕ. Πανεπιστήμιο Πελ/σου. Τμήμα θεατρικών σπουδών. Μεταπτυχιακό πρόγραμμα Δραματική τέχνη και παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση και στη δια βίου μάθηση. Ναύπλιο.

Χασάπης, Α. (2010). *Τεχνικές του δράματος και Διδακτική των ζωντανών γλωσσών. Η συμβολή τους στη διαμόρφωση διαπολιτισμικής συνείδησης*. Διαθέσιμο στο: <https://www.scribd.com/doc/241057864/%CE%A4%CE%95%CE%A7%CE%9D%CE%99%CE%9A%CE%95%CE%A3-%CE%A4%CE%9F%CE%A5-%CE%94%CE%A1%CE%91%CE%9C%CE%91%CE%A4%CE%9F%CE%A3> (Ανακτήθηκε 3/1/2022).

Χάσκα, Κ. (2016). Πολυπολιτισμικός θίασος ΑΝΑΣΑ: *Ένα караβάνι χωρίς σύνορα*. Εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς. Διαθέσιμο στο: https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwiZpfq2spr1AhVIR_EDHTzgAIwQFnoEAcQAQ&url=https%3A%2F%2Fs3.amazonaws.com%2Fwebprofile-ngos%2FFiles%2F51%2FANASA_%25CE%2595%25CE%25B3%25CF%2587%25CE%25B5%25CE%25B9%25CF%2581%25CE%25AF%25CE%25B4%25CE%25B9%25CE%25BF%2520%25CE%25B3%25CE%25B9%25CE%25B1%2520%25CE%25B5%25CE%25BA%25CF%2580%25CE%25B1%25CE%25B9%25CE%25B4%25CE%25B5%25CF%2585%25CF%2584%25CE%25B9%25CE%25BA%25CE%25BF%25CF%258D%25CF%2582.pdf&usg=AOvVaw1mGkSDqO8Z6idT-hFpQLgS (Ανακτήθηκε 5/1/2022).

Χριστίδη, Ζ. (2020). Το κοινωνικοδραματικό παιχνίδι στην εκπαίδευση ως μέσο ανάπτυξης κοινωνικών δεξιοτήτων στα νήπια. Μελέτη περίπτωσης. ΜΔ. Πανεπιστήμιο Πελ/σου. Τμήμα θεατρικών σπουδών. Μεταπτυχιακό πρόγραμμα Δραματική τέχνη και παραστατικές τέχνες στην εκπαίδευση και στη δια βίου μάθηση. Ναύπλιο.

Ψαθά, Φ., Μουσένα, Ε. (2020). Ο Δρόμος του Παιχνιδιού για την Ανάπτυξη των Δεξιοτήτων του 21ου αιώνα. *1ο Πανελλήνιο Συνέδριο: Το εκπαιδευτικό παιχνίδι στην τυπική και μη τυπική μάθηση*. Διαθέσιμο στο:

https://www.researchgate.net/publication/352401753_O_Dromos_tou_Paichnidiou_gia_ten_Anptyxe_ton_Dexioteton_tou_21ou_aiona (Ανακτήθηκε 15/12/2021).