

ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ

ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ ΠΡΟΝΟΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΒΡΕΦΟΝΗΠΙΟΚΟΜΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ένα σύγχρονο ψυχαγωγικό μέσο και η επιρροή τους στα μικρά παιδιά»



Φοιτήτριες:

Σπερδούλη Ευγενία: 12036

Σπυρογιώτη Χριστίνα: 12008

Στογιάννη Μαρία: 12246

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Νούσια Αλεξάνδρα

Ιωάννινα 2013

Ευχαριστίες,

Με το θέμα το οποίο θα ασχοληθούμε ευχαριστούμε θερμά την κ. Νούσια που πάνω στα πλαίσια της πτυχιακής εργασίας μας πρότεινε και μας έδωσε το έναυσμα να ασχοληθούμε με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τις θετικές και αρνητικές επιδράσεις που αυτά ασκούν στα παιδιά. Παράλληλα, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τις οικογένειές μας, την βιβλιοθήκη του ΤΕΙ Ηπείρου και του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων, την κεντρική βιβλιοθήκη Ιωαννίνων, Σερρών και Πύργου που με συνεργασία, κατανόηση και άψογη εξυπηρέτηση συνέβαλαν στην επιλογή της κατάλληλης βιβλιογραφίας.

Περίληψη

Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας έχει αλλάξει ριζικά το παιχνίδι σε σχέση με λίγες δεκαετίες πριν, όπου η σημασία του είναι καθοριστική για την ομαλή ανάπτυξη του παιδιού. Η εικόνα ενός παιδιού που έχει γίνει «ένα με την καρέκλα του» και έχει «τα μάτια του καρφωμένα» στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ιδιαίτερα οικεία. Έτσι, ένα από τα σημαντικότερα θέματα που αφορά τη σημερινή κοινωνία είναι η ανάπτυξη της τεχνολογίας και ειδικότερα η επιρροή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (video games) στα μικρά παιδιά. Στόχος αυτής της εργασίας είναι να κατανοήσουμε όσο το δυνατόν καλύτερα, τόσο τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών που συνάγεται από την ορθή χρήση του όσο και τις αρνητικές επιπτώσεις από την μη ορθή χρήση του. Επιπλέον, να γνωρίσουμε από την έρευνα που θα ακολουθήσουμε μέσα από ξενόγλωσσα, ελληνικά άρθρα αλλά και από ελληνική και ξένη βιβλιογραφία περισσότερες λεπτομέρειες που αφορούν τα παιδιά και την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τέλος, όλα τα παραπάνω θα μας πληροφορήσουν και θα μας χρησιμεύσουν για την μετέπειτα επαγγελματική μας πορεία.

Περιεχόμενα

- Εισαγωγή..... σελ.5
- Κεφάλαιο 1^ο : Ιστορική αναδρομή..... σελ.6
- Κεφάλαιο 2^ο : Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας στη σύγχρονη εποχή..... σελ.8
- Κεφάλαιο 3^ο : Ο ρόλος του παιχνιδιού στη μάθηση και την ανάπτυξη των νηπίων..... σελ.11
- Κεφάλαιο 4^ο : Α) Το σύγχρονο ηλεκτρονικό παιχνίδι..... σελ.18
B) Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην καθημερινή ζωή των παιδιών... σελ.19
Γ) Τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.....σελ.21
Δ) Ταξινόμηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών..... σελ.22
Ε) Προφίλ παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών σελ.26
- Κεφάλαιο 5^ο : Θετικές και αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά..... σελ.29
- Κεφάλαιο 6^ο : Ο ρόλος των εκπαιδευτικών, γονέων και ενηλίκων για τη σωστή χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών..... σελ.33
- Κεφάλαιο 7^ο : Ηλεκτρονικά παιχνίδια και φύλο..... σελ.38
- Κεφάλαιο 8^ο : Α) Η εκπαιδευτική χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του ηλεκτρονικού υπολογιστή..... σελ.41
B) Παραδείγματα εφαρμογής εκπαιδευτικών παιχνιδιών..... σελ.44
Γ) Αρχές ενός καλού σχεδιασμού ηλεκτρονικών παιχνιδιών... σελ.49
- Συμπεράσματα..... σελ.52
- Βιβλιογραφία..... σελ.53

Εισαγωγή

Σήμερα η τεχνολογία εξελίσσεται και συγκλίνει τόσο γρήγορα, που κανείς πια δεν μπορεί να αποφύγει την επίδρασή της. Ο άνθρωπος ανέκαθεν εξαρτιόταν από την ικανότητά του να συγκεντρώνει και να μεταδίδει πληροφορίες. Η τεχνολογία συνδέεται με τους Ηλεκτρονικούς Υπολογιστές (computers), τα βίντεο, τις τηλεπικοινωνίες και την χρήση αυτών για παραγωγή, αποθήκευση, μετάδοση πληροφοριών και την ύπαρξη δυνατότητας επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων (Παπάς, 1989). Εξάλλου στη σημερινή εποχή κανείς δεν έχει αλήθεια ανάγκη να τον πείσουν ότι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αποτελεί καινοτομία μεγέθους μεγαλύτερου από το συνηθισμένο, καινοτομία αιώνων και όχι του αιώνα. Αποτελεί γεγονός υψίστης σπουδαιότητας (Simon, 1985).

Εκεί, όμως που θα εστιάσουμε το ενδιαφέρον μας σε αυτή την εργασία είναι ο ρόλος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών (video games) ως ένα σύγχρονο ψυχαγωγικό μέσο και η επιρροή τους στα μικρά παιδιά. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ή αλλιώς βιντεοπαιχνίδια είναι τα προγράμματα υπολογιστικών προγραμμάτων τα οποία χειρίζεται ο παίχτης μέσα από τον προσωπικό του υπολογιστή ή από κάποιο ειδικό σύστημα (κονσόλες).

Αρχικά, στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια ιστορική αναδρομή για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια πότε ξεκίνησαν και ποια παιχνίδια ήταν αυτά. Το δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας αναφέρεται τόσο στο ρόλο όσο και στην επίδραση της τεχνολογίας στη σημερινή εποχή. Το τρίτο κεφάλαιο αναφέρεται γενικά στο ρόλο του παιχνιδιού στη μάθηση και ανάπτυξη (συναισθηματική, γνωστική, κοινωνική, ψυχοκοινωνική) των νηπίων. Στη συνέχεια, στο τέταρτο κεφάλαιο θα εστιάσουμε ειδικότερα δηλαδή στα ηλεκτρονικά παιχνίδια στη καθημερινή ζωή των παιδιών, στα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, πως ταξινομούνται, αλλά και στο προφίλ των παικτών που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και τέλος στο σύγχρονο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Παράλληλα, στο πέμπτο κεφάλαιο θα αναφερθούμε στις θετικές αλλά και αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά. Στο έκτο κεφάλαιο θα γίνει λόγος για το ρόλο των ενηλίκων (εκπαιδευτικών, γονέων) στη σωστή χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Επίσης, στο έβδομο κεφάλαιο θα αναφέρουμε πώς το φύλο του χρήστη διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην επιλογή ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και στον τρόπο που τα αντιμετωπίζει. Τέλος, στο όγδοο κεφάλαιο θα κάνουμε λόγο για την εκπαιδευτική χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του ηλεκτρονικού υπολογιστή, ποιες πρέπει να είναι οι αρχές ενός καλού σχεδιασμού ηλεκτρονικών παιχνιδιών και παραδείγματα εφαρμογής εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Κεφάλαιο 1^ο

Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να γίνει μια μικρή αναφορά για το πώς το παιχνίδι έχει διαφοροποιηθεί σε σχέση με τα προηγούμενα χρόνια αλλά και το πώς τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εξελίσσονται με το πέρασμα του χρόνου.

Ιστορική αναδρομή

Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι η πρώτη ποιοτικά διαφορετική μορφή παιχνιδιού μετά από εκατοντάδες χρόνια, ενώ αρχίζουν να εκλείπουν παραδοσιακά παιχνίδια που είχαν μια συνέχεια από την αρχαιότητα έως σήμερα (όπως το τσέρκι, γνωστό από την αρχαιότητα ως κρικηλασία). Τα πρώτα ηλεκτρονικά παιχνίδια εφευρέθηκαν την δεκαετία του '60 και η διάδοσή τους στις βιομηχανικές χώρες άρχισε στα τέλη της δεκαετίας του '70, αρχικά στα ειδικά καταστήματα ηλεκτρονικών παιχνιδιών και μετά στα σπίτια (Τάσση, 2006). Η ραγδαία εξέλιξη της τεχνολογίας και η κυριαρχία της εικόνας στα Μ.Μ.Ε από τη μία, αλλά και ο αυξανόμενος φόβος των γονέων για την ασφάλεια των παιδιών στους δρόμους των μεγάλων πόλεων και η σταδιακή επικράτηση του μοναχικού παιχνιδιού από την άλλη, συνετέλεσαν στην γρήγορη εξάπλωσή τους.

Το 1970 εμφανίζεται το παιχνίδι *Pong*, το οποίο και είναι ο προάγγελος των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ελέγχεται εξολοκλήρου από τον υπολογιστή και εγκαινιάζει την εποχή των *Computer Control Games* (παιχνίδια ελεγχόμενα από τον υπολογιστή). Εκτός από τα *joysticks*, τα οποία είναι μεγάλα και κινούνται με δυσκολία, δεν έχει καθόλου κινούμενα μέρη, αλλά τα πάντα είναι ηλεκτρονικά. Επιπλέον, γνωρίζει ευρεία κοινωνική αποδοχή, με αποτέλεσμα να το συναντά κανείς σε μέρη κάθε είδους. Μάλιστα στα μέσα της δεκαετίας του 1970, κάποιες εκδοχές του έγιναν ατομικά παιχνίδια σπιτιού. Σε αυτό έπαιξε ρόλο το μικρό του μέγεθος και η χαμηλή τιμή του. Τέλος, η ευρεία κοινωνική αποδοχή που γνώρισε το *Pong* οφείλεται και στο γεγονός ότι η θεματολογία του δεν είχε τη βία και την κακογουστία των προηγούμενων παιχνιδιών *arcade*. Αντίθετα, αναπαριστούσε ευγενή αθλήματα, όπως το τένις και το *squash* (Χρήστου, 2007).

Για την παλαιότερη γενιά, που μεγάλωσε τρέχοντας στις γειτονιές και παίζοντας κυνηγητό ή κρυφτό, αυτή η κατάσταση μοιάζει εξωπραγματική. Όμως τα δεδομένα έχουν αλλάξει πολύ από τότε. Τα παιδιά στην πόλη που δεν μπορούν ελεύθερα να παίζουν, έχουν μεταφέρει την έννοια του παιχνιδιού από τους δρόμους στον υπολογιστή ή στην κονσόλα τους. Από την άλλη μεριά η τεχνολογία εξελίχθηκε αλματωδώς τα τελευταία χρόνια. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια της δεκαετίας του '80 «έσβησαν» σταδιακά κάτω από την επιτυχία των καινούργιων ηλεκτρονικών παιχνιδιών που προσφέρουν περισσότερη ποικιλία, συναρπαστικούς ήρωες, καλύτερα γραφικά και σαφώς πιο ενδιαφέρονσα πλοκή.

Το 1981 παρήχθησαν 500 νέοι τίτλοι παιχνιδιών, ενώ το πρώτο μόλις εξάμηνο του 1982, 375 νέα παιχνίδια έκαναν την είσοδό τους στην αγορά. Τα επιτυχημένα

παιχνίδια πωλούν πάνω από 25.000 αντίτυπα κατά τα δύο πρώτα χρόνια πωλήσεών τους.

Το 1989 η Sega Genesis έφερε στην αγορά την παιχνιδομηχανή με μεγάλη χωρητικότητα, ενώ η Nintendo Game Boy, είχε το πλεονέκτημα του μικρού μεγέθους, πράγμα που επέτρεπε στον παίκτη να το μεταφέρει παντού (Χρήστου, 2009).

Το 1991 έκανε την εμφάνισή του το Super NES της Sega Genesis και ακολούθησε η φορητή παιχνιδομηχανή της Sega Game Gear, η οποία είχε έγχρωμα γραφικά, αλλά εμπορικά απέτυχε. Εδώ οι ήρωες και τα σενάρια των παιχνιδιών είναι πιο αληθοφανή, ενώ οι παίκτες έχουν περισσότερες δυνατότητες ελέγχου πάνω στους χαρακτήρες των παιχνιδιών. Ειδικά στα παιχνίδια ξύλου οι παίκτες έχουν μεγαλύτερη γκάμα κινήσεων, λόγω της ισχυρότερης κονσόλας.

Το 1995 η Sega Saturn παρουσιάζει για πρώτη φορά τρισδιάστατα γραφικά στα ηλεκτρονικά παιχνίδια και υποκαθιστά το cartridge με cd. Τα τρισδιάστατα γραφικά, αν και πολυγωνικά, βελτιώνουν την ποιότητα της απεικόνισης των ηρώων και καθιστούν τις κινήσεις τους ακόμη ρεαλιστικότερες καθώς τους επιτρέπουν να κινούνται προς όλες τις κατευθύνσεις.

Το 1996 η Nintendo 64 φέρνει στην αγορά τον 64-μπίτο επεξεργαστή γραφικών, χωρίς όμως ακόμη ανάλογη υποστήριξη από πλευράς software. Τρία χρόνια αργότερα, η Sega Entertainment παρουσιάζει την κονσόλα Dreamcast. Την ίδια χρονιά, η Sony PlayStation παρουσιάζει το Next Generation, με τρισδιάστατους χαρακτήρες, πολύ πιο ρεαλιστικούς, καθώς τους ντύνει με ανθρώπινες συμπεριφορές.

Το 2007 εμφανίζεται ο Επεξεργαστής Φυσικής (PhysX), ο οποίος έχει τη δυνατότητα να προσομοιώνει τις φυσικές ιδιότητες αντικειμένων στην οθόνη, ώστε να προσφέρει νέα επίπεδα ρεαλισμού. Σε γενικές γραμμές, πάντως, η αγορά ηλεκτρονικών παιχνιδιών προσφέρει τέσσερις τύπους λειτουργικών συστημάτων: τα παιχνίδια χειρός, τον προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή, τις οικιακές βιντεοκονσόλες και τις παιχνιδομηχανές arcade (Χρήστου, 2009).

Τα τελευταία χρόνια γίνονται όλο και πιο δημοφιλή τα online παιχνίδια και μπορούμε να πούμε ότι παρατηρούνται κατά κύριο λόγο οι παρακάτω μορφές: Παιχνίδια μέσω *browser*: πρόκειται κατά κύριο λόγο για απλά παιχνίδια που παρέχονται δωρεάν σε ιστοσελίδες που στηρίζονται στις διαφημίσεις. *Διαφημιστικά παιχνίδια*: παιχνίδια σχεδιασμένα για να προωθήσουν ένα συγκεκριμένο προϊόν, υπηρεσία ακόμα και ιδεολογία. *Παιχνίδια δικτύου*: παιχνίδια που εγκαθίστανται στον υπολογιστή και τα οποία παίζονται σε σύνδεση με το διαδίκτυο. *MMORPG*: διαφέρουν από τα παιχνίδια δικτύου στο ότι ένας τεράστιος αριθμός παικτών συμμετέχει σε ένα και μόνο παιχνίδι και στο ότι το παιχνίδι εξελίσσεται ακόμα και όταν ο παίκτης δεν συμμετέχει σε αυτό (Ευαγγελίου, 2009).

Κεφάλαιο 2^ο

Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να γίνει γνωστό πώς έχει εξελιχθεί η τεχνολογία με το πέρασμα του χρόνου, τις αρνητικές αλλά και τις θετικές επιδράσεις που έχει επιφέρει στον άνθρωπο καθώς και την αξία της στο χώρο της εκπαίδευσης.

Η ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας στη σύγχρονη εποχή

Με τον όρο *τεχνολογία* αναφερόμαστε σε ότι έχει σχέση με τις δραστηριότητες των ανθρώπων, οι άνθρωποι σαν νοήμονα όντα προσπαθούν πάντα να βρουν λύσεις στα προβλήματα που αντιμετωπίζουν, με απώτερο σκοπό να βελτιώσουν και να κάνουν ευκολότερη την καθημερινότητά τους. Επίσης, με τον όρο *τεχνολογία* ονομάζουμε τη μέθοδο των επιστημονικών και τεχνικών γνώσεων με την οποία ο άνθρωπος διευρύνει και το πνευματικό αλλά και υλικό τομέα. Ο όρος *τεχνολογία* προέρχεται από τις ελληνικές λέξεις τέχνη και λόγος αλλά σημαίνει κάτι ευρύτερο από αυτές τις λέξεις.

Στη σημερινή εποχή, η επιστήμη της τεχνολογίας έχει τη μεγαλύτερη ανάπτυξη από υπόλοιπες επιστήμες. Αναφέρεται σε διάφορα αντικείμενα όπως μηχανές ή σκευή αλλά κυρίως σε θέματα επιστημονικών γνώσεων. Χρησιμοποιείται για πολλούς λόγους. Μερικοί από αυτούς είναι καταστροφικοί ενώ κάποιοι άλλοι είναι ειρηνικοί δηλαδή γεγονός που βοηθάει τον άνθρωπο να διευκολύνει την καθημερινότητά του. Επίσης, στις μέρες μας ο όρος *τεχνολογία* αναφέρεται στη *τεχνολογία υπολογιστών* ή *σημαντικών μηχανημάτων*, ενώ *τεχνολογία* μπορεί να είναι και ένα μηχανικό μολύβι.

Τα παιδιά λατρεύουν την τεχνολογία, πριν καν ακόμα αποκτήσουν τη δική τους παιχνιδιομηχανή. Ήδη από τη βρεφική ηλικία, μόλις αρχίσουν να ψελλίζουν τα πρώτα τους «μπα-μπα-κι-χι-κου» επιμένουν να τους δώσουμε το κινητό μας για να μιλήσουν, ενώ ο θείος που διαθέτει smart phone με μεγάλη οθόνη αφής γίνεται στη στιγμή ο αγαπημένος τους (Καραγιώργη· Νικολάου, 2004). Κι αν προσπαθήσουμε να το δούμε από τη μεριά τους, έχουν δίκιο που όλα αυτά τους φαίνονται συναρπαστικά. Αρκεί το πάτημα ενός πλήκτρου ή ενός σημείου της οθόνης για να υπάρξει σε κλάσματα δευτερολέπτου η αντίδραση: ένα φωτάκι ανάβει, μια μουσική ακούγεται, ένα βελάκι αλλάζει θέση. Πόσο εύκολα θα ήταν αν μπορούσαμε να τα κάνουμε όλα πατώντας ένα κουμπί και πόσο δύσκολο να του εξηγήσεις ότι στην αληθινή ζωή αυτό απλώς δεν γίνεται.

Τα παιδιά όπως και οι μεγάλοι είναι δέκτες αυτής της τεχνολογικής επανάστασης και δεν μένουν ανεπηρέαστα από αυτήν. Αυτό που παρατηρείται στα σημερινά παιδιά ακόμα και σε αυτά των μικρότερων ηλικιακών ομάδων (κάτω των πέντε ετών) είναι μια φοβερή ικανότητα γνώσης της τεχνολογίας. Οπότε δεν είναι ασυνήθιστο να βλέπουμε μικρά παιδιά να χειρίζονται με μαεστρία και αυτοπεποίθηση έξυπνα τηλέφωνα, υπολογιστές, tablets και οθόνες.

Πριν από εκατομμύρια χρόνια οι πρωτόγονοι συνδέθηκαν με την τεχνολογία μετατρέποντας τις πρώτες ύλες σε απλά εργαλεία. Τα εργαλεία αποτέλεσαν και τα πρώτα τεχνολογικά δημιουργήματα του ανθρώπου, τα οποία εμφανίστηκαν πριν από 2.000.000 χρόνια, σηματοδοτώντας την αρχή του ανθρώπινου πολιτισμού. Ο άνθρωπος από νωρίς κατάλαβε ότι δεν μπορεί να αντιμετωπίσει τα μεγάλωσυμα ζώα

εξαιτίας του δικού του μεγέθους, αυτό έβαζε σε κίνδυνο την ίδια του τη ζωή. Κατάλαβε, επίσης, πως ήταν απροστάτευτος απέναντι στη μητέρα φύση και τα ακραία καιρικά φαινόμενα. Κατασκευάζοντας λοιπόν, εργαλεία κατάφεραν να επιβιώσουν και να προσαρμοστούν σε ένα περιβάλλον που δεν γνώριζαν, καλλιεργώντας φυτά και εξερευνώντας τη φύση ανέπτυξαν τη γεωργία με την οποία ανακάλυψαν εργαλεία και μορφές επιστήμης. Γενικά, βοήθησαν τον άνθρωπο να επιβιώσει, ξεπερνώντας τα προβλήματα που εμφανίζονταν και βελτιώνοντας τις συνθήκες ζωής του. Τα σημαντικότερα επιτεύγματα της τεχνολογίας είναι η χρήση της φωτιάς, η δημιουργία του μοχλού και του τροχού και η σταδιακή βελτίωση της γραφής και της γλώσσας και τα πιο πρόσφατα είναι η τυπογραφία, το τηλέφωνο, οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές και το διαδίκτυο. Επομένως, ζούμε σε μία εποχή που θεωρείται η πιο σημαντική για όλη τη διάρκεια της ανθρώπινης ιστορίας. Η επανάσταση της υψηλής τεχνολογίας του σήμερα σε καμία περίπτωση δεν μπορεί να συγκριθεί με τα επιτεύγματα του παρελθόντος. Ο κόσμος φαίνεται ολοένα και πιο μικρός το ραδιόφωνο, η τηλεόραση, το αυτοκίνητο, ο υπολογιστής, το διαδίκτυο μετέβαλλαν τον κόσμο μας σε ένα «οικουμενικό χωριό» που είμαστε όλοι γείτονες είτε το θέλουμε είτε όχι.

Η τεχνολογία εξελίχθηκε από τρεις τεχνολογικές επαναστάσεις α)τη Βιομηχανική επανάσταση με την οποία ακολούθησαν νέες ανακαλύψεις και εφευρέσεις όπως: ατμομηχανή, τα ατμόπλοια, οι άμαξες, ο τηλεγράφος το 1840, β)τη Γεωργική επανάσταση η οποία διευκόλυνε τον άνθρωπο βοηθώντας τον να τρέφεται πιο υγιεινά και γ)την υψηλή τεχνολογία η οποία κατάφερε να αντικαταστήσει την εργασία του ανθρώπου με μηχανές.

Τα αποτελέσματα, από τη χρήση της τεχνολογίας και πως αυτή επιδρά στον άνθρωπο εξαρτώνται από αυτό τον τρόπο που ο καθένας ξεχωριστά τη χρησιμοποιεί. Αρχικά, η τεχνολογία έχει θετικά και αρνητικά αποτελέσματα τόσο στον άνθρωπο όσο και στο περιβάλλον. Αν κρίνουμε πως βοήθησε στην εξέλιξη του ανθρώπου θα μείνουμε έκπληκτοι. Καθημερινά οι συσκευές που χρησιμοποιούν οι άνθρωποι, τον ψυχαγωγούν και τον διευκολύνουν στις εργασίες και τις καθημερινές ασχολίες του. Με άλλα λόγια, η εξέλιξη της τεχνολογίας ανεβάζει το μέσο όρο ζωής του ανθρώπου και παράλληλα επιτρέπει να ζει σε καλύτερες συνθήκες, παρέχοντάς του και περισσότερο προσωπικό χρόνο. Επιπλέον, μια έρευνα έχει δείξει ότι η τεχνολογία βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων, για παράδειγμα έχει βρεθεί ότι η καλή ποιότητα προγραμμάτων και λογισμικών, μπορεί να βοηθήσει παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες, να αναπτύξουν δεξιότητες όπως αυτές που συσχετίζονται με τη συγκέντρωση, τη μνήμη, την αλληλουχία και την παρατηρητικότητα (Καραγιώργη· Νικολάου, 2004).

Η τεχνολογία έχει και αρνητικά αποτελέσματα. Η πυρηνική απειλή, η ρύπανση του περιβάλλοντος και ένα επίκαιρο, που με την εκτεταμένη χρήση της κοινωνικής δικτύωσης μέσω του διαδικτύου, είναι η ηλεκτρονική παρακολούθηση καθημερινών δραστηριοτήτων και επικοινωνίας. Όλα αυτά θέτουν το ερώτημα σχετικά με το που θα πρέπει να φτάνουν τα όρια της τεχνολογίας. Εκεί που θα εστιάσουμε το ενδιαφέρον μας είναι η εξέλιξη του ηλεκτρονικού υπολογιστή η οποία έχει διαδραματίσει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στον άνθρωπο. Στις μηχανές υψηλής τεχνολογίας συγκαταλέγεται και ο ηλεκτρονικός υπολογιστής. Έχει εισχωρήσει στη καθημερινή ζωή αφού ο καθένας διαθέτει ένα ηλεκτρονικό υπολογιστή τόσο στο σπίτι όσο στη εργασία και στην εκπαίδευση. *«Η εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση στηρίχθηκε στο θεωρητικό υπόβαθρο του συμπεριφορισμού, ο οποίος*

ορίζοντας τη μάθηση ως αλλαγή συμπεριφοράς, εστίασε το ενδιαφέρον του στην έρευνα των τρόπων και καταστάσεων που συμβάλλουν στην αλλαγή συμπεριφοράς του μαθητή» (Σιμάτος, 1995, σελ. 28). «Από τη δεκαετία του 1980, όταν πρωτοεμφανίστηκαν οι υπολογιστές στην εκπαίδευση, καλλιεργήθηκε μια πεποίθηση ότι η χρήση των νέων τεχνολογιών θα ήταν ικανή να επιφέρει ριζοσπαστικές αλλαγές στο σχολείο» (Βοσνιάδου, 2006, σελ. 13).

Η εξέλιξη της τεχνολογίας από «τεχνολογία στην εκπαίδευση» σε «τεχνολογία της εκπαίδευσης» αντανακλά την εμφάνιση και ανάπτυξη της γνωστικής ψυχολογίας. Κατά τη γνωστική ψυχολογία, το άτομο κάνει επιλεκτική χρήση των ερεθισμάτων που δέχεται από το φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον, τα οποία στη συνέχεια επεξεργάζεται, ερμηνεύει και μετασχηματίζει, προκειμένου να κατασκευάσει ένα δικό του μοντέλο για την ερμηνεία και κατανόηση του κόσμου που τον περιβάλλει. Ο όρος «τεχνολογία της εκπαίδευσης» εκφράζει λοιπόν την εφαρμογή των σύγχρονων ψυχολογικών θεωριών της μάθησης προκειμένου να κατανοηθούν και να βοηθηθούν αποτελεσματικά οι πνευματικές λειτουργίες που βοηθούν το άτομο στη δημιουργία του δικού του προσωπικού μοντέλου ερμηνείας του κόσμου. Η μάθηση κατά το γνωστικό μοντέλο είναι μια εντελώς προσωπική περιπέτεια και η επιλογή των οπτικών μέσων, το υλικό παρουσίασης και ο τρόπος χρησιμοποίησης του θα πρέπει να ανταποκρίνονται στις ανάγκες, τις επιδιώξεις και τις γνώσεις του κάθε μαθητή ξεχωριστά.

Οι νέες τεχνολογίες πληροφόρησης και επικοινωνίας μπορούν να αποτελέσουν πολύτιμα εργαλεία για την απόκτηση της γνώσης, για την προαγωγή της εξατομικευμένης εκπαίδευσης και για την εξασφάλιση της δια βίου μάθησης. Η εισαγωγή και η χρήση του όμως στην εκπαιδευτική πράξη δεν πρέπει να αντιμετωπιστεί ως τεχνολογικός συγχρονισμός αλλά ως αυτοσκοπός. Θα πρέπει να γίνει με παιδαγωγικές προϋποθέσεις οι οποίες θα εξασφαλίσουν την ανθρωπιστική παιδεία για μια καλύτερη κοινωνία. Έτσι ο μαθητής θα προσεγγίσει κριτικά τόσο την «κοινωνία της πληροφορίας» όσο και την «κοινωνία της γνώσης». Για την επιτυχία του σκοπού, δεν αρκεί μόνο ο εξοπλισμός των σχολείων με την απαραίτητη τεχνολογική υποδομή αλλά κυρίως η εφαρμογή νέας εκπαιδευτικής στρατηγικής και η ανάπτυξη κατάλληλων προγραμμάτων για την υποστήριξη όλων των γνωστικών αντικειμένων. Τα σύγχρονα εκπαιδευτικά μέσα συμβάλλουν στην αποτελεσματικότητα της διδασκαλίας, εφόσον χρησιμοποιούνται με τον κατάλληλο τρόπο και ανάλογη συχνότητα. Αυτά τα σύγχρονα εκπαιδευτικά μέσα διαφοροποιούνται από τα παραδοσιακά μέσα. Η ανάδειξη του ρόλου των σύγχρονων μέσων επιτυγχάνεται με την προτροπή και καθοδήγηση του εκπαιδευτικού.

Κεφάλαιο 3^ο

Στόχος σε αυτό το κεφάλαιο είναι να αναπτύξουμε διεξοδικά την έννοια, τον ρόλο αλλά και την αξία του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών καθώς και την θέση που κατείχε αυτό στα αρχαία χρόνια μέχρι και σήμερα.

Ο ρόλος του παιχνιδιού στη μάθηση και την ανάπτυξη των νηπίων

Κάποιοι άνθρωποι θεωρούν ότι επειδή το παιχνίδι είναι μία δραστηριότητα των παιδιών είναι κάτι απλοϊκό και ασήμαντο. Στην πραγματικότητα όμως, είναι ακριβώς το αντίθετο. Το παιχνίδι έχει μια βαθιά βιολογική για την εξέλιξη του ανθρώπου λειτουργία και συσχετίζεται με τη μάθηση. Ασυνείδητα το παιχνίδι είναι ο αγαπημένος τρόπος μάθησης για τα παιδιά. Τα παιδιά επομένως πρέπει να παίζουν γιατί είναι η πιο ιδανική μέθοδος για την απόκτηση γνώσεων. Το παιχνίδι αποτελεί τη «φυσική» γλώσσα των παιδιών, το πιο ισχυρό μέσο έκφρασής τους και αναπόσπαστη δραστηριότητα της καθημερινότητάς τους. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί εξωτερικεύει τα συναισθήματά του, μαθαίνει, πειραματίζεται, ευχαριστείται, απογοητεύεται, ανακαλύπτει σιγά-σιγά τον εαυτό του και τον κόσμο που το περιβάλλει. Το παιχνίδι πρέπει να αντιμετωπίζεται με σεβασμό καθώς το ίδιο το παιδί το θεωρεί πολύ σημαντικό. Παράλληλα, το παιχνίδι είναι μία δραστηριότητα που δεν είναι υποχρεωτική, έχει το δικό της χώρο και χρόνο, αβέβαιο αποτέλεσμα, δεν αποφέρει υλικά πλούτη, ελέγχεται από κανόνες και περιέχει στοιχεία φανταστικά και εξωπραγματικά.

«Το παιχνίδι είναι ταυτόσημο με το παιδί, γιατί αρχίζει από αυτό και αυτό περισσότερο ενδιαφέρει κατά τη βιολογική του ανάπτυξη. Από τη γέννησή του κινείται χωρίς εξωτερικό σκοπό, χρησιμοποιώντας όλες τις σωματικές και ψυχοπνευματικές λειτουργίες, παίζοντας σε κάθε στιγμή» (Αντωνιάδης, 1994, σελ. 17).

Το παιχνίδι στην αρχική του μορφή χάνεται μέσα στην προϊστορία. Το παιδί όμως με την έμφυτη ορμή του, τη διάθεση, τη δράση έγινε δημιουργός των πρώτων, απλών και βασικών παιχνιδιών. Επομένως, ο άνθρωπος όσο εξελίσσεται βιολογικά και πνευματικά τόσο τα παιχνίδια παίρνουν σύνθετη μορφή, γίνονται περισσότερο πνευματικά και ως προς το περιεχόμενο πλούσια σε ποικιλία. Από τα αρχαία χρόνια και από διάφορα αρχαιολογικά ευρήματα, σκαλιστές πέτρες, εργαλεία και γλυπτά φαίνεται ότι τα παιχνίδια των πρωτόγονων ήταν περισσότερο ατομικά παρά ομαδικά. Σιγά-σιγά όμως με τη λατρεία των πνευμάτων έκαναν τελετές με τραγούδι χορό και διήγηση που είχαν σαν αποτέλεσμα να δημιουργηθούν μορφές ομαδικών παιχνιδιών σαν μια βασική ανάγκη της ζωής του. Έτσι, το παιχνίδι είναι μια εκδήλωση όλων των εποχών και έχει παρακινήσει την προσοχή και την σκέψη των ανθρώπων από αρχαιότατους χρόνους. Πρώτοι οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι, μεταξύ των οποίων ο Αριστοτέλης και ο Πλάτων, ήταν φανατικοί υπέρμαχοι των παιχνιδιών. Πίστευαν στην μεγάλη αξία και στα αποτελέσματά τους, για την άσκηση του σώματος, την

τέρψη της ψυχής, την προπαρασκευή του ανθρώπου για τη ζωή και ότι εξυψώνει και εξευγενίζει τον άνθρωπο. Άλλωστε από το παιχνίδι προήλθε η γυμναστική και οι αγώνες. Επομένως, το παιχνίδι από τα αρχαία χρόνια διαδραμάτιζε καθοριστικό ρόλο στη ζωή των ανθρώπων και πιο συγκεκριμένα (Αντωνιάδης, 1994, σελ.18):

- ❖ *Το παιχνίδι στους αρχαίους ανατολικούς λαούς.* Από μελέτες και έρευνες έχει γίνει γνωστό ότι οι αρχαίοι λαοί της Ανατολής, οι Αιγύπτιοι, οι Κινέζοι, οι Ινδοί, οι Ιάπωνες, οι Ασσύριοι και οι Πέρσες είχαν αναπτύξει πολλά αθλήματα και παιχνίδια σύμφωνα με τα έθιμά τους. Οι Κινέζοι θεωρούνται ότι επινόησαν το ποδόσφαιρο. Οι Ιάπωνες ανέπτυξαν για θρησκευτικούς λόγους χορευτικά παιχνίδια που σκόπευαν στην προετοιμασία των ιερών χορευτριών. Τα παιδιά εκπαιδεύονταν με αυστηρή στρατιωτική γυμναστική και παιχνίδια τοξοβολίας, δρόμου, πάλης κ.α. Οι Ινδοί ασχολούνταν με πάλη, πυγμαχία, κονταρομαχίες, ιπποδρομίες, τυχερά παιχνίδια με ζάρια και θρησκευτικούς χορούς. Επίσης, επηρεάστηκαν και από τα ελληνικά παιχνίδια μετά την κατάκτησή τους από το Μέγα Αλέξανδρο. Οι Ασσύριοι επιδίδονταν στην πάλη, τοξοβολία, ιππασία, κολύμβηση κ.α. Τέλος, οι Πέρσες επειδή ήταν πολεμική φυλή έδιναν σημασία στην διάπλαση των παιδιών με στρατιωτικά γυμνάσματα γιατί τους ήθελαν καλούς πολεμιστές. Γυμνάζονταν στην ιππασία, στην τοξοβολία, στην ραβδοσφαίριση και σε μορφές τάβουλης (τάβλι) κ.α.
- ❖ *Το παιχνίδι στην ομηρική εποχή.* Πληροφορίες για τα παιχνίδια έχουμε από τα δύο Ομηρικά έπη την Ιλιάδα και Οδύσσεια. Φαίνεται ότι τα σφαιρικά παιχνίδια είχαν μεγάλη διάδοση, όπως περιγράφει στην Οδύσσεια τα οποία είχαν χορευτική κίνηση. Στα σφαιρικά παιχνίδια έπαιρναν μέρος αγόρια και κορίτσια, κυρίως παιδιά βασιλιάδων, όπου η δεξιότητα θεωρείται αρετή, την οποία έδειχναν σε γυμναστικές εκδηλώσεις ενώ οι θεατές κρατούσαν το ρυθμό με παλαμάκια.
- ❖ *Το παιχνίδι κατά την Ολυμπιακή περίοδο.* Μετά τον Όμηρο, οι αρχαίοι Έλληνες φιλόσοφοι τόνισαν τη μεγάλη σημασία των παιχνιδιών στη σωματική και ψυχική κατάσταση των παιδιών. Με την καθιέρωση των Ολυμπιακών αγώνων (776 π.Χ) η δημοτικότητα των παιχνιδιών πήρε μεγάλες διαστάσεις. Ο Σόλωνας, ο Σωκράτης και ο Λυκούργος τόνιζαν τη μεγάλη σημασία του παιχνιδιού πάνω στη μάθηση. Ανέφεραν ότι η διδασκαλία πρέπει να εμπλουτίζεται και να προσφέρεται με διάφορα παιχνίδια, γυμναστική και χορό. Οι Έλληνες αυτής της περιόδου, προτιμούσαν τα σφαιρικά παιχνίδια για αυτό κατασκεύαζαν ένα ιδιαίτερο χώρο το «σφαιριστήριο».
- ❖ *Το παιχνίδι στη ρωμαϊκή και βυζαντινή περίοδο.* Τη ρωμαϊκή εποχή το παιχνίδι είχε πολεμική μορφή και εμφανίζεται μέσα στις πολεμοχαρείς μονομαχίες και ανατριχιαστικές ιπποδρομιακές επιδείξεις.
- ❖ *Το παιχνίδι στο μεσαίωνα και αναγέννηση.* Το μεσαίωνα, οι θεοκράτες θεωρούσαν ότι το σώμα είναι εχθρός της ψυχής, οπότε και το παιχνίδι που αναπτύσσει σώμα και ψυχή θεωρήθηκε ασέβεια, ανώφελο, βλαβερό και πηγή ανηθικότητας. Έτσι το παιχνίδι έχασε την παιδαγωγική του αξία, όπως το ίδιο

συνέβη και με τη γυμναστική. Με τη κατάργηση των Ολυμπιακών αγώνων (394 π.Χ.), από τον αυτοκράτορα Μ. Θεοδόσιο Β΄, προκύπτει ότι ο Μεσαίωνας ήταν μια στείρα και εχθρική περίοδος για τον αθλητισμό και τα παιχνίδια. Στην Αναγέννηση, οι Έλληνες λόγιοι που κατέφυγαν στη Δύση, μετά την άλωση της Κωνσταντινούπολης μετέφεραν τα αρχαία παιχνίδια και αγωνίσματα τα οποία αποτέλεσαν τη σωστή βάση για καινούργιες επινοήσεις και εξελίξεις παιχνιδιών. Κηρύσσεται παντού η αξία και η σημασία του παιχνιδιού στη σωματική και ψυχική ανάπτυξη του παιδιού κατασκευάζονται γυμναστήρια και αργότερα ιδρύονται σύλλογοι. Ο μεταρρυθμιστής Λούθηρος παρά την θρησκευτικότητά του πρώτος ρίχνει το σύνθημα της σωματικής άσκησης. Ο Rousseau διακηρύσσει την επιστροφή στη φυσική ζωή και τονίζει ότι το παιδί πρέπει να αποκτά τις εμπειρίες παίζοντας. Ο John Dewey υποστήριξε ότι τα παιχνίδια και οι χειρωνακτικές ενασχολήσεις είναι οι καλύτεροι σκοποί της αγωγής για την παιδική ηλικία. Οι αμαρτωλοί και οι κλέφτες της επανάστασης του 1821 διακρίνονταν στα αγωνιστικά παιχνίδια, που σήμερα ονομάζονται σκυταλοδρομίες.

- ❖ *Το παιχνίδι στη σημερινή εποχή.* Στη σημερινή εποχή, οι λαοί επινοούν αθλητικά αγωνιστικά παιχνίδια. Οι συνθήκες διαβίωσης των ανθρώπων έχουν αλλάξει σε μεγάλο βαθμό στη σύγχρονη βιομηχανική κοινωνία και στο τεχνικό πολιτισμό. Το παραδοσιακό παιχνίδι υποχωρεί σταδιακά και έχουμε άνθηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών δηλαδή των παιχνιδιών που βασίζονται και στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Τα παιδιά προσχολικής ηλικίας είναι ενεργά, προσπαθώντας να κατανοήσουν τον κόσμο γύρω τους. Κατασκευάζουν τις γνώσεις τους μέσω επαναλαμβανόμενων εμπειριών, που περιλαμβάνουν την αλληλεπίδραση με άλλα άτομα και αντικείμενα (Piaget, 1962). Επομένως, το κοινωνικό, φυσικό περιβάλλον οικοδομεί την γνώση ως αποτέλεσμα δυναμικών αλληλεπιδράσεων. Ο συνεχής πειραματισμός του παιδιού είναι ανάλογος με την αυθόρμητη έρευνα, που σημαίνει ότι το παιδί ανακαλύπτει τη γνώση. Κεντρικός άξονας αυτού του πειραματισμού είναι "τα εποικοδομητικά λάθη" τα οποία είναι απαραίτητα για τη νοητική ανάπτυξη (Devries·Kohlberg, 1990). Αυτά τα "λάθη" από την οπτική γωνία των ενηλίκων, απεικονίζουν τις συνεχείς προσπάθειες του παιδιού να κατανοήσει τις σχέσεις και να δώσει μορφή σε έννοιες. Επομένως, τα παιδιά μαθαίνουν μέσω του παιχνιδιού. Τα διάφορα είδη παιχνιδιού των μικρών παιδιών είναι εργαλεία προώθησης της μάθησης. Το αυθόρμητο παιχνίδι των παιδιών, κινητικό και συμβολικό, παρέχει ευκαιρίες για εξερεύνηση, πειραματισμό οι οποίες οδηγούν στην κατασκευή της γνώσης. Το παιδί εκφράζει και αναπαριστά τις ιδέες του, σκέψεις και τα συναισθήματά του, όταν εμπλέκεται στο παιχνίδι.

Σημαντικά χαρακτηριστικά του παιχνιδιού που έχουν θεωρηθεί καθοριστικής σημασίας για τον ορισμό του είναι ότι το παιχνίδι α) είναι μια δραστηριότητα που δίνει χαρά, β) δεν έχει συγκεκριμένο σκοπό αλλά έχει για κίνητρο την ανάγκη για ευχαρίστηση, δηλαδή το κίνητρο για παιχνίδι βρίσκεται στην ίδια την διαδικασία και

όχι στο περιεχόμενο της δράσης ή στο αποτέλεσμα γ) είναι αυθόρμητο και διαλεγμένο από το παιδί και δ) προϋποθέτει την ενεργή και αυτόβουλη συμμετοχή του ατόμου που παίζει (Garvey, 1990).

Στη βρεφική ηλικία, το παιχνίδι βοηθάει το παιδί να αποκτήσει τον έλεγχο του σώματος. Αρχικά, κινεί τα άκρα του, ενώ μεγαλώνοντας υποβάλλει τον εαυτό του σε πιο δύσκολες δραστηριότητες. Αργότερα, τα παιδιά παίζουν με τους ήχους, τις λέξεις και τα αντικείμενα με σκοπό την ανάπτυξη καινούργιων ικανοτήτων, την απόκτηση γνώσεων αλλά και την ευχαρίστηση που αντλούν μέσα από το παιχνίδι. Το παιχνίδι βοηθά το παιδί να αντιλαμβάνεται τον κόσμο ως ένα οργανωμένο σύνολο. Οι παρεμβάσεις καθώς και η αξιοποίηση του τρόπου με τον οποίο το παιδί επιλέγει να παίζει είναι καθοριστικής σημασίας. Το παιχνίδι είναι ενδεικτικό της ικανότητας του παιδιού να επικοινωνεί και να ανακαλύπτει τη σχέση του με τους ενήλικες, οι οποίοι πρέπει να φροντίζουν να βρίσκεται το παιδί σε ένα περιβάλλον που να καλλιεργεί, να ενισχύει και να ενθαρρύνει την ενασχόλησή του με το παιχνίδι.

Παράλληλα ο ενήλικας πρέπει να αποτελεί υπόδειγμα για το παιδί, καθώς παρέχει στο παιδί κανόνες συμπεριφοράς. Το παιδί χρειάζεται επίσης, να βρίσκεται σε ένα περιβάλλον που θα του επιτρέψει να εκφράζεται ελεύθερα και να νιώθει ασφάλεια ώστε να εξερευνά και να αναπτύσσεται ελεύθερα σε καθημερινή βάση. Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί ωριμάζει και γίνεται υπεύθυνο. Επιπλέον, το παιχνίδι αποτελεί ένα συμβολικό μέσο με το οποίο οι ενήλικες μεταδίδουν στο παιδί βασικές αλήθειες που αφορούν τόσο αυτό όσο και τις εμπειρίες του. Το παιχνίδι θεωρείται ότι είναι μία συγκεκριμένη γλώσσα του παιδιού, ίσως τη μόνη γλώσσα που κατέχει από πολύ μικρή ηλικία και που το βοηθά να εκφράζει τι πραγματικά εννοεί και αισθάνεται. Σύμφωνα με τον Huizinga, *«το παιχνίδι απορροφά την προσοχή του παίκτη έντονα και ολοκληρωτικά. Έχει πάγιους κανόνες και οργάνωση, δεν υπηρετεί συμφέροντα ούτε αποσκοπεί σε υλικά οφέλη και εννοεί τη συγκρότηση κοινωνικών ομάδων»* (Huizinga, 1989, σελ 13).

Οι γονείς πρέπει να παροτρύνουν το παιδί να εξερευνά τις σκέψεις και τα συναισθήματά του μέσω του παιχνιδιού, φροντίζοντας να δημιουργούν μία ατμόσφαιρα ζεστασιάς, κατανόησης και εμπιστοσύνης στις ικανότητές του παιδιού ώστε να κάνουν το παιδί να νιώσει σημαντικό, να εκτιμά τις προσωπικές του εμπειρίες και να αποκτήσει σιγά-σιγά αυτοεκτίμηση. Αφού το παιχνίδι είναι ο πρωταρχικός τρόπος με τον οποίο μαθαίνει κανείς.

Το παιχνίδι μπορεί να θεωρηθεί φυσικό προϊόν της σωματικής και ψυχοκοινωνικής ανάπτυξης (Garvey, 1990). Αποτελεί, παράλληλα μια από τις πιο σημαντικές δραστηριότητες η οποία συμβάλλει στη οργάνωση του εαυτού του, τη συναισθηματική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη. Επιπλέον, το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να δράσει ελεύθερα και αβίαστα, να δημιουργήσει και να μάθει, να αναπτύξει την σκέψη του, να οξύνει την κρίση του, να ερευνήσει τον υλικό κόσμο, να αναπτύξει τη γλωσσική του ικανότητα, να ζήσει σε ένα κόσμο φανταστικό που μπορεί να εξουσιάσει, να αναπτύξει διαπροσωπικές σχέσεις, να εκφράσει

συναισθήματα, να αισθάνεται ευχαρίστηση. Με άλλα λόγια, μέσα από το παιχνίδι το παιδί κατακτά τον κόσμο, μαθαίνει να εξασκείται σε όσα πρέπει να μάθει. Με αυτό τον τρόπο, αν και η μάθηση δεν θεωρείται ουσιώδες χαρακτηριστικό γνώρισμα του παιχνιδιού ούτε τα παιδιά παίζουν για να μάθουν, όλα τα παιχνίδια είναι ταυτόχρονα μάθηση μια και αποτελούν το χώρο που μπορούν να αποκτηθούν και να εξασκηθούν εμπειρίες (Garvey, 1990).

Σύγχρονες έρευνες έχουν συνδέσει το παιχνίδι με πολλά και διαφορετικά συναισθηματικά, γνωστικά και κοινωνικά οφέλη όπως η ανάπτυξη αυτοελέγχου, η δημιουργικότητα, η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, η αύξηση της ικανότητας για συγκέντρωση και προσοχή, η συνεργασία, η συμμετοχή κ.α. (Berk· Winsler, 1995).

Έτσι σύμφωνα με τα παραπάνω, κυριαρχεί η έμφαση στο αυθόρμητο χαρακτήρα του παιχνιδιού δηλαδή όπως αυτό επιθυμεί. *«Θέτει όμως ερωτήματα, αν είναι αναγκαία η συμμετοχή των ενηλίκων στο παιχνίδι των παιδιών ως προς την παροχή ερεθισμάτων όσο και σχετικά με την υιοθέτηση καθοδηγούμενων δραστηριοτήτων βασισμένων στο παιχνίδι, καθώς τέτοιες πρακτικές καταστρατηγούν το παιχνίδι ως αυθόρμητη και ευχάριστη δραστηριότητα και το μετατρέπουν σε καθοδηγούμενη εμπειρία»* (Αυγητίδου, 2001, σελ.1).

Παράλληλα, πολλοί ερευνητές τονίζουν τη σημασία της ενεργητικής συμμετοχής των ενηλίκων στο παιχνίδι των παιδιών αφού μια τέτοια συμμετοχή έχει πολλαπλά οφέλη όπως αύξηση της λεκτικής επικοινωνίας, μεγαλύτερη πολυπλοκότητα στο περιεχόμενο και τη διαδικασία του κοινωνικού-δραματικού παιχνιδιού, βελτίωση στη συνεργασία των παιδιών, άσκηση σε κοινωνικές δεξιότητες κ.α. (Bruner, 1986). Εξάλλου, υποστηρίζεται ότι το παιχνίδι των παιδιών δεν είναι εντελώς αυθόρμητο, αφού απορρέει από το οργανωμένο περιβάλλον και υπακούει σε κανόνες (Vygotsky, 1978). Δεν μπορεί για παράδειγμα να παίξει τον «οδηγό» αν δεν έχει υιοθετήσει κάποιες συγκεκριμένες συμπεριφορές και αν δεν έχει χρησιμοποιήσει αντικείμενα με τρόπο αντίστοιχο του ρόλου (π.χ. παρά την επιθυμία του, δεν θα φάει την καραμέλα που στο παιχνίδι είναι η ρόδα του αυτοκινήτου) (Vygotsky, 1978).

Η σημασία του παιχνιδιού για την ψυχοκοινωνική ανάπτυξη του παιδιού καταδεικνύεται στις διαφορετικές θεωρητικές απόψεις μέσα από τις οποίες έχει προσεγγιστεί. Στις ψυχαναλυτικές θεωρίες το παιχνίδι προσεγγίζεται ως μέσο συνδιαλλαγής με συναισθηματικούς παράγοντες και θεωρείται ότι επιτρέπει στα παιδιά να αποδεσμευτούν από τους περιορισμούς της πραγματικότητας και να εκφράσουν συμπεριφορές και συναισθήματα που θα ήταν επικίνδυνο να εκφραστούν σε καθημερινές καταστάσεις (Freud, 1959). Ο ρόλος του παιχνιδιού διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην επίλυση της εσωτερικής σύγκρουσης. Μέσα από το παιχνίδι το παιδί εκφράζει απωθημένες επιθυμίες και ξαναφτιάχνει την πραγματικότητα έτσι ώστε να ικανοποιήσει ανάγκες, όνειρα, φαντασιώσεις και να γίνει κυρίαρχος της κατάστασης. Μεταφέροντας τα βιώματα στο παιχνίδι, το παιδί έχει τη δυνατότητα να επεξεργαστεί τους τραυματισμούς του, τις συγκρούσεις και τις αγωνίες του.

Ταυτόχρονα, μέσω του παιχνιδιού τα παιδιά διαχειρίζονται τα άγχη και τις αγωνίες τους και μπορούν να εκφράσουν την επιθετικότητά τους σε ένα οικείο και φιλικό περιβάλλον το οποίο επιτρέπει την έκφραση τέτοιων συναισθημάτων χωρίς τον κίνδυνο να τιμωρήσει και να επιτρέψει την επιθετικότητα στο παιδί (Vandenberg, 1980). Στο πλαίσιο της ψυχαναλυτικής προσέγγισης, το παιχνίδι αποτελεί επίσης ένα συμβολικό τρόπο αντιμετώπισης των φυσιολογικών αντιθέσεων και συγκρούσεων που αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι ανάπτυξης (Erikson, 1977), άποψη που τονίζει ιδιαίτερα το δημιουργικό χαρακτήρα του παιχνιδιού.

Σύμφωνα, με την γνωστική, εξελικτική θεωρία του Piaget το παιχνίδι συνδέεται με το στάδιο της γνωστικής ανάπτυξης. Υπάρχουν διάφορα είδη παιχνιδιού όπως το παιχνίδι εξάσκησης κατά την αισθητηριοκινητική περίοδο (από τη γέννηση ως την απόκτηση του λόγου), το συμβολικό κατά το στάδιο της προ-γενετικής νοημοσύνης (από την απόκτηση του λόγου έως τα επτά περίπου χρόνια) και το παιχνίδι κανόνων κατά το στάδιο της ενεργητικής νοημοσύνης (από τα 7-12 χρόνια περίπου). Με το παιχνίδι εξάσκησης και με το συμβολικό παιχνίδι το παιδί αφομοιώνει τον εξωτερικό κόσμο με το δικό του τρόπο και σκοπό χωρίς να έχει την ανάγκη να συμμορφωθεί με την εξωτερική πραγματικότητα. Αντίθετα, το παιχνίδι με κανόνες είναι στο πιο ώριμο στάδιο παιχνιδιού και εμφανίζεται στο στάδιο ενεργητικής νόησης, το παιδί παίζει οργανωμένα και δομημένα με κανόνες. Ως εκ τούτου, το παιδί αναγκάζεται να προσαρμόζει τη συμπεριφορά του στη πραγματικότητα και στα δεδομένα της εξωτερικής κατάστασης.

Ο Vygotsky προσέγγισε το παιχνίδι με έναν τρόπο ο οποίος συνδέεται στην κατάκτηση πολιτισμικών εργαλείων απαραίτητων για την ανάπτυξη των ανώτερων ψυχολογικών λειτουργιών και θεώρησε ότι αποτελεί πηγή για την ανάπτυξη του παιδιού κατά την προσχολική ηλικία. Ο Vygotsky θεώρησε ότι *«το παιχνίδι αποτελεί μία μοναδική σχέση του παιδιού με την πραγματικότητα η οποία χαρακτηρίζεται από τη δημιουργία φανταστικών καταστάσεων ή από τη μεταβίβαση ιδιοτήτων από κάποια αντικείμενα σε άλλα»* (Vygotsky, 1978, σελ.267).

Η ανάλυση του Vygotsky για τη σημασία του παιχνιδιού στην ανάπτυξη των παιδιών βασίζεται στα δύο χαρακτηριστικά τα οποία θεώρησε ουσιώδη και απαραίτητα, τη *φανταστική κατάσταση* και τους *κανόνες*. Δηλαδή, δεν υπάρχει παιχνίδι χωρίς τη δημιουργία φανταστικής κατάστασης και ταυτόχρονα δεν μπορεί να δημιουργηθεί και να διατηρηθεί η φανταστική κατάσταση χωρίς κανόνες. Επομένως, το χαρακτηριστικό αυτό αποτελεί την κατευθυντήρια δύναμη για την ανάπτυξη των ψυχολογικών λειτουργιών του παιδιού (Vygotsky, 1978).

Κατά τη διάρκεια, λοιπόν, του παιχνιδιού το παιδί δημιουργεί *«ζώνες επικείμενης ανάπτυξης»*. Ο Vygotsky έχει χαρακτηρίσει ως ζώνη επικείμενης ανάπτυξης *«την απόσταση μεταξύ του πραγματικού αναπτυξιακού επιπέδου, όπως αυτό καθορίζεται από την αυτόνομη επίλυση προβλημάτων και του επιπέδου της εν δυνάμει ανάπτυξης, όπως αυτό καθορίζεται από την επίλυση προβλημάτων με καθοδήγηση από ενήλικους ή σε συνεργασία με περισσότερο ικανούς συνομήλικους»* (Vygotsky, 1978, σελ.86).

Επομένως, το παιχνίδι καθίσταται απαραίτητο συστατικό της αποτελεσματικής διδασκαλίας και μάθησης κατά την προσχολική και πρωτοσχολική ηλικία.

Όμως, τα τελευταία χρόνια ο όρος παιχνίδι έχει αλλάξει. Δεν εννοούμε πλέον μόνο τα παιχνίδια ρόλων ή τα παιχνίδια που παίζουμε στις αλάνες κ.α. αλλά αναφερόμαστε σε μια πιο σύγχρονη μορφή παιχνιδιού η οποία βασίζεται σε λογισμικά παιχνίδια CD-ROM με αποτέλεσμα την ανάπτυξη του ηλεκτρονικού υπολογιστή ο οποίος έχει γίνει απαραίτητος και βρίσκεται σε μια γωνιά σε κάθε σπίτι.



Κεφάλαιο 4ο

Στο κεφάλαιο αυτό της πτυχιακής μας εργασίας αναφερόμαστε στο σύγχρονο ηλεκτρονικό παιχνίδι καθώς και στη θέση που αυτό κατέχει στην καθημερινή ζωή των παιδιών. Επίσης παρουσιάζουμε το προφίλ των παικτών που ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια (ο Μη παίκτης, ο Απλός παίκτης και ο Έμπειρος παίκτης) καθώς και τα χαρακτηριστικά των βιντεοπαιχνιδιών. Τέλος, αναφερόμαστε στους διάφορους τύπους ηλεκτρονικών παιχνιδιών που υπάρχουν.

A) Το σύγχρονο ηλεκτρονικό παιχνίδι.

Με την εξέλιξη της τεχνολογίας, οι σχεδιαστές στρέφονται στην ολοένα και ρεαλιστικότερη απεικόνιση της πραγματικότητας του παιχνιδιού. Έτσι τα παιχνίδια προσομοιάζουν σε κινηματογραφικές παραγωγές σε επίπεδο κατασκευής, όσο και σε επίπεδο περιεχομένου. Σε επίπεδο περιεχομένου, η θεματολογία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών βρίσκεται σε ακριβή αντιστοιχία με τη θεματολογία του κινηματογράφου. Συχνά τα παιχνίδια αποτελούν πιστή ή ελαφρά τροποποιημένη αναπαράσταση επιτυχημένων τηλεοπτικών σειρών και κινηματογραφικών ταινιών.

«Τα σύγχρονα ηλεκτρονικά παιχνίδια ακολουθούν πιστά τις προδιαγραφές κατασκευής και παρουσίασης των κινηματογραφικών ταινιών, ακόμα και σε επίπεδο εισαγωγικών πλάνων, ενώ συχνά επιζητούν τη συμμετοχή διάσημων ηθοποιών για να δανείζονται όχι μόνο τη φωνή, αλλά και το παρουσιαστικό τους στους ήρωες των βιντεοπαιχνιδιών κατά τη διάρκεια σκηνών video-interaction» (Χρήστου, 2007, σελ.42). Παράλληλα, αξιοποιούν τις κινηματογραφικές τεχνικές αφήγησης και απεικόνισης, εισάγοντας π.χ. την οπτική πρώτου προσώπου (που ενθαρρύνει την ταύτιση του παίκτη με τον ήρωα του παιχνιδιού). Ως φυσικό επακόλουθο η εμπειρία που βιώνει ο παίκτης έχει όλα τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα της εμπειρίας παρακολούθησης μιας κινηματογραφικής ταινίας.

Με τη εξέλιξη της τεχνολογίας μεγάλη έμφαση δόθηκε στον τομέα του ήχου. Η ηχητική επένδυση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αφορά σε τέσσερα επίπεδα: ως μουσική υπόκρουση, διατρέχει ολόκληρο σχεδόν το παιχνίδι, αλλάζοντας ανάλογα με την ατμόσφαιρα των διαδραματιζόμενων επί της οθόνης. Ως φόντο δράσης, ο ήχος δίνει ζωή στο αναπαριστώμενο περιβάλλον, μεταφέροντας π.χ. στον παίκτη τον ήχο της βροχής ή της θύελλας ακόμη και διάφορες κραυγές θριάμβου, επίθεσης, κόπωσης, υπερβολικής πίεσης ή πόνου, όπλων καθώς και ήχοι εκρήξεων ή εκτοξεύσεων. Ως αφηγηματικό στοιχείο προωθεί την ίδια την δράση είτε ως διάλογος είτε ως ηχητική πληροφορία στον παίκτη (Χρήστου, 2007). Στον τομέα των γραφικών, εισάγονται τρισδιάστατα πολυγωνικά γραφικά, υψηλής ανάλυσης. Προωθείται η απεικόνιση της δράσης από πολλαπλές κάμερες και η αύξηση της ταχύτητας του ρυθμού ανανέωσης των καρτέ. Ο αριθμός και η υφή των πολυγώνων,

καθώς και η άρτια σύνδεσή τους, εξασφαλίζουν μεγαλύτερη φυσικότητα στην απόδοση της κίνησης του ήρωα.

Καταλογίζεται ότι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια: το κοινό τους είναι στην πλειοψηφία του παιδικό, ενώ η στάση των διανοομένων απέναντί τους κυμαίνεται από ουδέτερη έως εχθρική. Η λειτουργία τους είναι αρχικά ψυχολογική και ικανοποιεί την ανάγκη κάλυψης του ελεύθερου χρόνου. Προϋποθέτουν μαζική παραγωγή, μαζικό καταναλωτικό κοινό, απρόσωπη οικονομική οργάνωση της παραγωγής και εμπορευματοποίηση των συναλλαγών γύρω από την προώθησή τους. Είναι σε τέτοιο βαθμό συνδεδεμένα με την εξέλιξη των τεχνολογιών, ώστε είναι αμφίβολο αν θα πρέπει να αντιμετωπίζονται ως προϊόντα τέχνης ή τεχνολογίας.

Τέλος, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συμπεριλαμβάνονται στα νέα καλλιτεχνικά μέσα (new media) και υπάρχουν τέσσερις σημαντικές διαφορές ανάμεσα σε αυτά και στα παλαιότερα αντικείμενα τέχνης (κινηματογραφικά και λογοτεχνικά): δηλαδή ότι ο *διαδραστικός χαρακτήρας* των παιχνιδιών είναι τέτοιος, ώστε η πράξη της περισυλλογής σχετικά με την αισθητική εμπειρία να υποκαθίσταται από την απορρόφηση του παίκτη από τη δράση του στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Η *υπερκειμενικότητα* καταργεί τη διάκριση ανάμεσα στους ρόλους του συγγραφέα και του θεατή, δημιουργεί σύγχυση σε διάφορα εκφραστικά επίπεδα και εκμηδενίζει την αίσθηση του χρονικού βάθους. Η *δύναμη της εικόνας* υπονομεύοντας τη διάκριση μεταξύ πραγματικού και φανταστικού. Και τέλος η *ζωή επί της οθόνης* θέτει σε δεύτερη μοίρα την πραγματική ζωή και δίνει πνοή σε μια νέα μορφή φετιχισμού (Χρήστου, 2007).

B) Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στην καθημερινή ζωή των παιδιών

Αναμφίβολα, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και η συχνή χρήση τους από τα παιδιά, αποτελούν μια πραγματικότητα, καθώς τους αρέσει να παίζουν και να περνούν ευχάριστα την ώρα τους, ένα γεγονός που επιφανειακά δεν παρουσιάζει κάποια επικινδυνότητα (Παπαγεωργίου, 2008). Ο όρος video games αναφέρεται σε κάθε τύπου ηλεκτρονικά παιχνίδια, τα οποία υπάρχουν πλέον σε κάθε σπίτι που διαθέτει μια συσκευή με οθόνη και πληκτρολόγιο (κινητό, κονσόλες, υπολογιστές). Υπάρχουν πολλοί τύποι παιχνιδιών όπως παιχνίδια puzzle, περιπέτειας και άλλα. Οι βασικοί χρήστες των video games είναι τα παιδιά και οι έφηβοι, διότι η κινούμενη εικόνα και το εικονικό περιβάλλον διεγείρουν τη φαντασία τους.

Βασική προϋπόθεση για την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών στην προσχολική εκπαίδευση είναι η ενεργός ένταξή τους στη σχολική τάξη και η ενσωμάτωσή τους στις καθημερινές δραστηριότητες στην όλη πρακτική του νηπιαγωγείου. Η χρήση του υπολογιστή με τα σωστά εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μία από τις διαθέσιμες επιλογές που μπορούν να υποστηρίξουν και να εμπλουτίσουν τις εμπειρίες των παιδιών. Η τεχνολογία μπορεί να λειτουργήσει συμπληρωματικά, δεν αντικαθιστά άλλες δραστηριότητες των παιδιών (π.χ. ζωγραφική, παιχνίδι ρόλων) ή

τη χρήση υλικών (π.χ. βιβλία, κύβοι, παιχνίδια-κατασκευές) και τα παιδιά θα πρέπει να είναι υπό επίβλεψη όταν χρησιμοποιούν ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Ερευνητές επίσης, συνιστούν «τη γωνιά του υπολογιστή» ως το πιο ενδεδειγμένο τρόπο τοποθέτησης των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην τάξη όπως η «γωνιά του κουκλοθέατρου» κ.τ.λ. Κατά αυτό τον τρόπο, ο υπολογιστής μπορεί να αποτελέσει τμήμα της καθημερινής ζωής, ώστε να αντιληφθούν τα παιδιά τη συμβολή του στην πορεία της διδασκαλίας και της μάθησης (Κόμης, 2004). Η τεχνολογία μπορεί δηλαδή να βοηθήσει τα παιδιά να αναπτυχθούν κοινωνικά, συναισθηματικά και γνωστικά, να δημιουργήσουν, να συνεργαστούν, να εκφράσουν ιδέες και να επιλύσουν προβλήματα αν τη χρησιμοποιούν με σωστό και ορθό τρόπο.

Στην Ελλάδα, το πρώτο νηπιαγωγείο που ενσωμάτωσε τον ηλεκτρονικό υπολογιστή στην καθημερινή ζωή των παιδιών από το 1992 ήταν αυτό του Καπαρελλίου στο νομό Βοιωτίας. Στόχος, σύμφωνα με την νηπιαγωγό ήταν και είναι να αναδειχθεί η λειτουργική αξία του ηλεκτρονικού υπολογιστή ως πολλαπλού εργαλείου δουλειάς, με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή τοποθετημένο σε μια γωνιά και τα νήπια να τον επιλέγουν ελεύθερα σε καθημερινή βάση, όπως επιλέγουν και τις άλλες γωνιές εργασίας (Καρύδη· Πυρουνάκη, 2004). Έτσι, με την χρήση του υπολογιστή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εντάσσονται στην καθημερινή ζωή των παιδιών και αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι. Κατά αυτό τον τρόπο ο υπολογιστής μπορεί να αποτελέσει τμήμα των καθημερινών δραστηριοτήτων των παιδιών έστω και αν χρησιμοποιείται για μικρό χρονικό διάστημα.

Εξάλλου, ερευνητές προτείνουν η τυπική χρήση του λογισμικού να μην υπερβαίνει τα 10-20 λεπτά για τα τρίχρονα και να μην υπερβαίνει τα 40 λεπτά για τα μεγαλύτερα νήπια (Siraj· Blatchford, 2001). Έτσι, στην καθημερινή πρακτική του νηπιαγωγείου η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή μπορεί να συνεισφέρει στην υλοποίηση εκπαιδευτικών στόχων π.χ. στη γλώσσα, μαθηματικά. Με τον κατάλληλο σχεδιασμό και οργάνωση μαθησιακών δραστηριοτήτων από τις νηπιαγωγούς, τα νήπια μπορεί να εμπλακούν σε διαδικασίες όπου θα αποκτήσουν και θα αναπτύξουν δεξιότητες παίζοντας στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Το πάντρεμα του παιχνιδιού και του ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι από τα πιο επιτυχημένα που έχουν γίνει. Οι ενήλικες αλλά και τα παιδιά βρίσκουν αυτό το συνδυασμό παιχνιδιού τόσο γοητευτικό αλλά και απολαυστικό. Πολλά παιχνίδια που δεν παίζονται σε υπολογιστή μεγάλο μέρος του χρόνου σπαταλάτε για τη κατανόηση και την εφαρμογή των κανόνων του παιχνιδιού. Κάτι που κάνει καλά ο υπολογιστής είναι να φροντίζει για τους κανόνες και τις λεπτομέρειες επιτρέποντας στον παίκτη να απολαύσει, απελευθερωμένος από αυτή την άγνοια, την εμπειρία του παιχνιδιού. Ο υπολογιστής δηλαδή αναλαμβάνει μεγάλο μέρος των ανιαρών διαδικασιών. Για παράδειγμα, ο υπολογιστής γνωρίζει αυτομάτως ποιες κινήσεις απαγορεύονται και δεν σου επιτρέπει να τις επιχειρήσεις. Έτσι, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια γίνονται τόσο ελκυστικά για εκατοντάδες παιδιά αλλά και ανθρώπους. Αφού προσφέρουν απόλαυση, ευχαρίστηση, κίνητρα, δράση, αδρεναλίνη, συγκινήσεις, έντονη και παθιασμένη συμμετοχή, προκαλούν το αίσθημα της ροής δηλαδή της ταύτισης. Επομένως, λαμβάνοντας υπόψη την ραγδαία εξέλιξη

του ηλεκτρονικού υπολογιστή και συνάμα την ανεξέλεγκτη ανάπτυξη των βιντεοπαιχνιδιών στο χώρο της αγοράς, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν μέρος της καθημερινής ζωής των παιδιών τόσο στο χώρο της εκπαίδευσης με τα κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα όσο και στο προσωπικό χώρο (σπίτι).

Γ) Τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Τα βιντεοπαιχνίδια και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν ίσως την ελκυστικότερη από τις δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου με τις οποίες έχει καταπιαστεί ο άνθρωπος στη διάρκεια της μέχρι τώρα πορείας του. Τα βιντεοπαιχνίδια διαθέτουν κάποια χαρακτηριστικά τα οποία τα κάνουν να ξεχωρίζουν και αποτελούν μέρος της καθημερινότητας. Αυτά τα χαρακτηριστικά είναι τα εξής:

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν μια μορφή διασκέδασης. Από αυτό πηγάζει η απόλαυση και η ευχαρίστηση. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια εμπεριέχουν την έννοια του παιχνιδιού. Έτσι μας δίνει την αίσθηση της έντονης και παθιασμένης συμμετοχής. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θέτουν στόχους όπου καλούμαστε να τους πετύχουμε. Αυτό μας παρέχει κίνητρα. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια προσαρμόζονται στον κάθε χρήστη. Έτσι ο παίχτης ταυτίζεται με το παιχνίδι. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπάρχουν νικητές. Αυτό προσφέρει ικανοποίηση του εγώ. Στα ηλεκτρονικά παιχνίδια υπάρχουν στοιχεία της σύγκρουσης, της αντιπαράθεσης, του ανταγωνισμού και αυτό αυξάνει την αδρεναλίνη. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι διαδραστικά και δίνουν την ευκαιρία για δράση.

Έτσι, σύμφωνα με τα παραπάνω δεν υπάρχει κάτι άλλο που να συγκεντρώνει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά. Τα βιβλία, οι κινηματογραφικές ταινίες διαθέτουν αρκετά από αυτά τα στοιχεία αλλά δεν είναι διαδραστικά και προσφέρουν εμπειρίες που βιώνει κανείς μόνος του.

Επιπρόσθετα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια περιλαμβάνουν ένα σύνολο κανόνων που καθορίζουν ποιες ενέργειες επιτρέπονται και ποιες όχι, έχουν στόχους, απαιτούν κάποιου είδους προσπάθεια από πλευράς του παίκτη των παικτών προκειμένου να επιτευχθούν οι επιδιωκόμενοι στόχοι, αναπαριστούν ένα συγκεκριμένο μοντέλο και έχουν αλληλεπιδραστικό χαρακτήρα.

Υπάρχουν τέσσερα θεμελιώδη στοιχεία κοινά σε όλα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τα στοιχεία αυτά είναι τα εξής: η αναπαράσταση, η αλληλεπίδραση, η σύγκρουση και η ασφάλεια.

Ποιο συγκεκριμένα το στοιχείο της *αναπαράστασης* αφορά το γεγονός ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι ένα κλειστό τυπικό σύστημα το οποίο αποτελεί μια υποκειμενική αναπαράσταση της πραγματικότητας. Η *αλληλεπίδραση* αποτελεί ακόμη ένα σημαντικό συστατικό στοιχείο των ηλεκτρονικών παιχνιδιών το οποίο συναντά

τους τρόπους αντίδρασης στις ενέργειες του παίκτη. Η αντίδραση αυτή μπορεί να προέρχεται από το ίδιο το παιχνίδι ή από κάποιον συμπαίκτη στο πλαίσιο ομαδικής ή ανταγωνιστικής δράσης. Η σημασία του στοιχείου της αλληλεπίδρασης έγκειται στους ακόλουθους δύο παράγοντες: προσδίδει κοινωνικό και διαπροσωπικό χαρακτήρα στην παιγνιώδη δραστηριότητα καθιστώντας την πρόκληση διαπροσωπικής και όχι τεχνικής φύσης και μετατρέπει την πρόκληση που εμπεριέχεται στην παιγνιώδη δραστηριότητα από παθητική σε ενεργητική.

Η *σύγκρουση* προκύπτει ως άμεσο επακόλουθο του αλληλεπιδραστικού χαρακτήρα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Ο παίκτης καταβάλλει προσπάθεια προς επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου (goal) η οποία όμως διώκεται από την ύπαρξη εμποδίων. Το ότι το στοιχείο της σύγκρουσης σε πολλά παιχνίδια αποδίδεται υπό τη μορφή της βίας οφείλεται αφενός στο γεγονός ότι αυτά συνιστούν υποκειμενικές αναπαραστάσεις του πραγματικού κόσμου, εστιάζοντας κατά συνέπεια σε συγκεκριμένες πτυχές του, τις οποίες και προβάλλουν με εμφατικό τρόπο και αφετέρου στο γεγονός ότι η βία αποτελεί την πιο εμφανή και φυσική έκφραση του στοιχείου της σύγκρουσης. Τέλος, όσον αφορά το στοιχείο της *ασφάλειας*, στα ηλεκτρονικά παιχνίδια οι ενέργειες του παίκτη αποσυνδέονται από τις συνέπειές του. Με άλλα λόγια, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια παρέχουν έναν ασφαλή τρόπο συνειδητοποίησης της πραγματικότητας, προσφέροντας τη δυνατότητα πειραματισμού και βίωσης των ψυχολογικών επιπτώσεων που απορρέουν ως συνέπεια της σύγκρουσης και του κινδύνου, αποκλείοντας παράλληλα τις όποιες φυσικές επιπτώσεις (Ευαγγελίου, 2009).

Δ) Ταξινόμηση ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Όπως έχει ήδη καταστεί σαφές, τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, πέρα από έκφραση του τεχνολογικού μας πολιτισμού, είναι ένα κοινωνικό φαινόμενο με πολλές προεκτάσεις. Παρά το ότι η βιομηχανία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μετρά ένα σύντομο σχετικά χρονικό διάστημα ύπαρξης, το φάσμα των προϊόντων που έχει προσφέρει είναι ευρύ τόσο ως προς το πλήθος όσο και ως τη θεματολογία τους. Ως άμεσο επακόλουθο, προέκυψαν προσπάθειες ταξινόμησης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών με διάφορα κριτήρια, με κυριότερο εκείνο που αφορά στο περιεχόμενο. Παρόλο αυτά υπάρχουν ταξινομήσεις βάσει κριτηρίων όπως ο τρόπος απεικόνισης του χώρου στην οθόνη ή οι σημειωτικές διαδικασίες που κινητοποιούνται με το σχεδιασμό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Οι ραγδαίες εξελίξεις που σημειώνονται τα τελευταία χρόνια στο χώρο των ψηφιακών τεχνολογιών και αφετέρου στα επιστημονικά πεδία της τεχνολογίας λογισμικού και της αλληλεπίδρασης ανθρώπου-υπολογιστή, προσφέρουν τη δυνατότητα ανάπτυξης ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Επομένως η ανάπτυξη αυτή έχει ως αποτέλεσμα την εμφάνιση όλο και περισσότερων κατηγοριών ηλεκτρονικών παιχνιδιών (Greenfield, 1984).

Έτσι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ταξινομούνται στις ακόλουθες κατηγορίες:

- Παιχνίδια περιπέτειας (adventure games): ο παίχτης είναι ο πρωταγωνιστής μιας ιστορίας και απαιτείται να λύσει διάφορους γρίφους ή να βρει αντικείμενα προκειμένου να συνεχίσει την πορεία του. Τα πρώτα παιχνίδια περιπέτειας περιείχαν κείμενο, ενώ στη συνέχεια εμπλουτίστηκαν και με οπτικά εφέ. Χάρη στην τεχνολογική πρόοδο, τα παιχνίδια αυτά απέκτησαν μεγαλύτερη επαφή χρήστη - υπολογιστή, χρησιμοποιώντας απλά μια συσκευή κατάδειξης. Η παραγωγή αυτών των παιχνιδιών ξεκίνησε το 1970 με το παιχνίδι Colossal Cave Adventure. Ακολούθησαν το Zork, το Day of the Tentacle, το King's Quest, το Monkey Island κ.α.
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια (educational games): σκοπός αυτών των παιχνιδιών είναι να διδάξουν το χρήστη και απευθύνονται σε άτομα από 3 περίπου ετών έως εφήβους και ενήλικες. Υπάρχουν πολυάριθμα εκπαιδευτικά παιχνίδια και το καθένα για διαφορετικό γνωστικό πεδίο. Αξιοσημείωτα παιχνίδια σε αυτή την κατηγορία είναι το Carmen Sandiego, το Mavis Beacon Teaches Typing και το Oregon Trail.
- Παιχνίδια μάχης (fighting games): πρόκειται για παιχνίδια που επικεντρώνονται στις πολεμικές τέχνες και δίνουν έμφαση στη μάχη ένας προς ένα, ανάμεσα σε δύο παίχτες, ένας εκ των οποίων μπορεί να είναι και ο ίδιος ο υπολογιστής. Γνωστά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας, η οποία εξακολουθεί να είναι πολύ δημοφιλής ακόμα και σήμερα, είναι το King of Fighters, το Mortal Kombat, το Street Fighter, το Soul Edge, το Soul Calibur, το Tekken και το VirtuaFighter.
- First – person shooter παιχνίδια: τα παιχνίδια αυτά «τοποθετούν» τον παίχτη πίσω από ένα όπλο και δίνουν έμφαση στην καταπολέμηση του εχθρού από μία συγκεκριμένη προοπτική. Αυτή η προοπτική αποσκοπεί στο να δώσει στον παίχτη την αίσθηση του ότι «είναι εκεί». Τα περισσότερα first – person shooter παιχνίδια είναι πολύ βίαια, γρήγορα και απαιτούν γρήγορα αντανακλαστικά. Μερικά από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια σήμερα είναι το Doom, το Half – Life, το Halo, το Quake και το Unreal.
- Fix shooter παιχνίδια: αυτά τα παιχνίδια χρησιμοποιούν συνήθως μια σταθερή προοπτική και ένα απλό σύστημα ελέγχου. Αποσκοπούν στο να «πετύχει» ο χρήστης τον εχθρό, ο οποίος μπορεί να είναι άνθρωπος, εξωγήινος ή έντομο. Αν και η δημοτικότητα αυτών των παιχνιδιών έχει πέσει, μερικά από τα πιο γνωστά παιχνίδια είναι το Space Invaders, το Asteroids, το Missile Command, το Galada και το Robotron.
- Μαζικά πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια και μαζικά πολυχρηστικά διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων (Massive(ly) multiplayer online games and massive(ly) multiplayer online role-playing games – MMOGs and MMORPGs): τα παιχνίδια αυτά βασίζονται σε εικονικούς κόσμους για χιλιάδες παίχτες που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Μερικά από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια είναι το Meridian 59, το Ultima Online, το Ever Quest, το Final Fantasy XI και το Lineage.

- Διαδραστικές ταινίες (Interactive movies): αυτά τα παιχνίδια έχουν κινηματογραφηθεί και περιέχουν πλήρη κίνηση των κινουμένων σχεδίων ή ζωντανές σκηνές δράσεις, στις οποίες ο παίχτης ελέγχει κάποιες από τις κινήσεις των βασικών χαρακτήρων. Η μόνη δραστηριότητα του παίχτη είναι να επιλέξει ή να μαντέψει την κίνηση που οι σχεδιαστές του παιχνιδιού τον προόριζαν να κάνει. Αν και αρχικά ήταν πολύ δημοφιλή και εθιστικά παιχνίδια, σύντομα ξεχάστηκαν. Ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι το Dragon's Lair.
- Μουσικά παιχνίδια (music games): σε αυτού του είδους τα παιχνίδια η πρόκληση που έχει να αντιμετωπίσει ο παίχτης είναι να ακολουθήσει κάποιες μουσικές ακολουθίες ή να αναπτύξει συγκεκριμένους ρυθμούς. Ορισμένα από αυτά απαιτούν από το χρήστη να συνθέσει ρυθμούς, χρησιμοποιώντας κάποιο χειριστήριο ή το πληκτρολόγιο, ενώ άλλα απαιτούν να χορεύει πραγματικά σε συγχρονισμό με τη μουσική. Ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια της κατηγορίας αυτής είναι το Dance Revolution.
- Παιχνίδια πλατφόρμας (platform games): τα παιχνίδια αυτά περιορίζουν τον παίχτη να κινείται σε οριζόντιες επιφάνειες, οι οποίες αναφέρονται ως πλατφόρμες. Παραδοσιακά στοιχεία αυτών είναι το τρέξιμο, τα άλματα και το ανέβασμα σε σκάλες. Περιέχουν επίσης στοιχεία μάχης και σκοποβολής. Είναι ένα από τα πρώτα είδη παιχνιδιών, αλλά έχασαν τη δημοτικότητά τους μετά την ανάπτυξη των 3D γραφικών. Μερικά από τα πιο δημοφιλή παιχνίδια είναι το Donkey Kong, το Super Mario Bros, το Lode Runner, το Sonic the Hedgehog, το Spyro the Dragon και το Crash Bandicoot.
- Παιχνίδια γρίφων (puzzle games): αυτού του είδους τα παιχνίδια απαιτούν από τον παίχτη να λύσει διάφορους λογικούς γρίφους ή να πλοηγηθεί σε περίπλοκες περιοχές, όπως ένας λαβύρινθος. Αυτό το είδος παιχνιδιών διασταυρώνεται συχνά με παιχνίδια περιπέτειας και εκπαιδευτικά παιχνίδια. Τα πιο δημοφιλή παιχνίδια σε αυτή την κατηγορία είναι ο Ναρκαλιευτής (Minesweeper), το Q*Bert και το Tetris.
- Αγωνιστικά παιχνίδια (racing games): πρόκειται για μια από τις πιο παραδοσιακές κατηγορίες παιχνιδιών. Εδώ ο παίχτης «κάθεται» τυπικά στο κάθισμα του οδηγού ενός οχήματος υψηλών επιδόσεων και καλείται να ανταγωνιστεί άλλους οδηγούς ή να ολοκληρώσει μια διαδρομή σε συγκεκριμένο χρόνο. Τα παιχνίδια αυτά πρωτοεμφανίστηκαν το 1980 και εξακολουθούν να είναι πολύ δημοφιλή. Αξιοσημείωτα αγωνιστικά παιχνίδια είναι το Out Run, το Gran Turismo και το Mario Kart.
- Παιχνίδια retro: είναι τα πρώτα παιχνίδια και χρησιμοποιούν μια πολύ απλή επαφή, η οποία περιλαμβάνει ένα απλό σύστημα καθοδήγησης τεσσάρων κατευθύνσεων και μια βασική εντολή. Δεν πρόκειται για μια συγκεκριμένη κατηγορία, καθώς πολλά παιχνίδια μπορούν να ενταχθούν σε αυτήν. Τα πιο χαρακτηριστικά παραδείγματα του είδους αυτού είναι το Pong και το Pac – Man.

- Παιχνίδια ρόλων (computer role – playing games): τα παιχνίδια ρόλων περιέχουν στοιχεία από τα παιχνίδια στρατηγικής και τοποθετούν τον παίχτη σε μια «φανταστική» θέση. Τα περισσότερα από αυτά είναι παρόμοια με τα παραδοσιακά παιχνίδια ρόλων που παίζονται με χαρτί και μολύβι, με μόνη διαφορά ότι ο υπολογιστής αναλαμβάνει την τήρηση των αρχείων. Ο παίχτης έχει το ρόλο ενός τυχοδιώκτη που ειδικεύεται σε ένα συγκεκριμένο σύνολο δεξιοτήτων, οι οποίες ονομάζονται «κλάσεις». Επίσης, έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει έναν ή περισσότερους χαρακτήρες με πολλές και διαφορετικές δεξιότητες. Το πιο γνωστό παιχνίδι αυτής της κατηγορίας, με το οποίο έγινε και γνωστή, είναι το Diablo.
- Σοβαρά παιχνίδια (serious games): πρόκειται για μια πολύ νέα κατηγορία παιχνιδιών που απευθύνεται σε ενήλικες και αποσκοπεί στο να διδάξει έννοιες του πραγματικού κόσμου μέσα από παιχνίδια. Ένα από τα πιο γνωστά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι το FullSpectrum Warrior.
- Shoot 'Em Up παιχνίδια: γνωστά και ως scrolling shooters, τονίζουν τον γρήγορο ρυθμό πυροβολισμών σε εάν κυλιόμενο γήπεδο – πεδίο, το οποίο μπορεί να είναι είτε οριζόντιο, είτε κατακόρυφο. Η διάκρισή τους από τα άλλα shooter games δεν είναι ξεκάθαρη, αλλά είναι μία από τις πρώτες κατηγορίες παιχνιδιών. Το πρώτο παιχνίδι δημιουργήθηκε το 1980 και ήταν το Defender. Το 1982 ακολούθησε το Xevious. Άλλα γνωστά παιχνίδια είναι το Gradius, το Darius και το R-Type.
- Παιχνίδια προσομοίωσης (simulation games): πρόκειται για παιχνίδια που έχουν στόχο να προσομοιώσουν μια συγκεκριμένη δραστηριότητα, όσο γίνεται πιο ρεαλιστικά, λαμβάνοντας υπόψη όχι μόνο φυσικούς, αλλά και περιορισμούς του πραγματικού κόσμου. Τα πιο γνωστά παιχνίδια αυτής της κατηγορίας είναι το The Sims, το SimCity, το Sim Ant και το Sim Earth.
- Αθλητικά παιχνίδια (sports games): τα παιχνίδια αυτά «μιμούνται» τα παραδοσιακά αθλήματα όπως το ποδόσφαιρο, το γκολφ, το χόκεϋ, το μπάσκετ, το τένις κλπ. Άλλα παιχνίδια δίνουν έμφαση στον πραγματικό τρόπο με τον οποίο παίζεται το εκάστοτε άθλημα και άλλα στη στρατηγική πίσω από αυτό. Αν και η κατηγορία αυτή εμφανίστηκε νωρίς στην ιστορία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών παραμένει αρκετά δημοφιλής και ανταγωνιστική ακόμα και σήμερα. Τα πιο γνωστά παιχνίδια της κατηγορίας αυτής είναι το Championship Manager, το FIFA, το Pro evolution soccer και το Arch Rivals.
- Παιχνίδια στρατηγικής (strategy games): τα παιχνίδια αυτά επικεντρώνονται στον προσεκτικό σχεδιασμό και στην επιδέξια διαχείριση των πόρων προκειμένου να επιτευχθεί η νίκη. Απευθύνονται σε εφήβους και σε ένα γενικότερα πιο ώριμο κοινό και χαρακτηρίζονται ως παιχνίδια σκέψης. Περιλαμβάνουν δύο υποκατηγορίες, αυτή των turn - based και αυτή των real time. Η συντριπτική πλειοψηφία των παιχνιδιών στρατηγικής θα μπορούσε να χαρακτηριστεί και ως «παιχνίδια στρατηγικής πολέμου». Μερικά από τα πιο γνωστά παιχνίδια είναι το Warcraft, το Star Craft, το SidMeier's Civilization και το Heroes of Might.

- Παιχνίδια λαθραίων πράξεων (stealth games): πρόκειται για μια σχετικά πρόσφατη κατηγορία και συχνά αναφέρονται ως «ύπουλα» παιχνίδια. Έχουν πολλά κοινά με τις κατηγορίες first – person shooter και third – person shooter παιχνίδια και δίνουν έμφαση στα τεχνάσματα και την ακρίβεια των χτυπημάτων. Παραδείγματα τέτοιων παιχνιδιών είναι το Thief, το Metal Gear Solid, το Splinter Cell και το Beyond Good and Evil.
- Παιχνίδια επιβίωσης τρόμου (survival horror games): τα παιχνίδια αυτά επικεντρώνονται στο φόβο και προσπαθούν να «τρομάξουν» τον παίκτη, χρησιμοποιώντας στοιχεία της μυθοπλασίας τρόμου, όπως το αίμα, ο θάνατος, οι αθάνατοι κλπ. Και αυτή η κατηγορία περιέχει πολλά στοιχεία από τα first – person shooter παιχνίδια. Γνωστά παιχνίδια της κατηγορίας αυτής είναι το Resident Evil, το Alone in the Dark, το System Shock, το Silent Hill και το Fatal Frame (Project Zero).
- Third – person shooter παιχνίδια: χρησιμοποιούν συγκεκριμένη προοπτική για τον παίκτη, ο οποίος είναι συνήθως πίσω από τον χαρακτήρα του εκάστοτε παιχνιδιού. Πολλά από αυτά τα παιχνίδια κατατάσσονται σε άλλες κατηγορίες. Μερικά παραδείγματα της κατηγορίας αυτής είναι το Grand Theft Auto, το Heretic II, το Mafia, το Oni κ.α.
- Παραδοσιακά παιχνίδια (traditional games): πρόκειται για τα πιο δημοφιλή επιτραπέζια παιχνίδια ή παιχνίδια καρτών, τα οποία έχουν μηχανογραφηθεί και συμβάλουν στη βελτίωση των ικανοτήτων του ατόμου σε παραδοσιακά παιχνίδια. Τέτοια παιχνίδια είναι το Σκάκι, η Ντάμα, το Τάβλι κ.α.

Τέλος, η Χρήστου (2007, σελ.26-36) από την πλευρά της κάνει ιδιαίτερο λόγο για δύο συγκεκριμένες κατηγορίες ηλεκτρονικών παιχνιδιών, οι οποίες είναι: τα “κατά οίκον παιχνίδια ρόλων”(role-playing games) και τα “παιχνίδια στρατηγικής”(strategy games). Αναλυτικότερα διακρίνει τα κατά οίκον παιχνίδια ρόλων σε τρεις επιμέρους κατηγορίες, οι οποίες είναι οι εξής: παιχνίδια γρίφων ή λαβύρινθου, τα παιχνίδια περιπέτειας και τα ομαδικά παιχνίδια. Αναφορικά με τα παιχνίδια στρατηγικής αυτά μπορούν να υποδιαιρεθούν σε : παιχνίδια πραγματικού χρόνου και παιχνίδια γύρου.

Ε) Προφίλ παικτών ηλεκτρονικών παιχνιδιών

- Ο μη παίκτης

Το παιδί που εντάσσεται σε αυτή την κατηγορία δεν είναι απαραίτητα ένα παιδί με μηδενική εμπειρία ηλεκτρονικών παιχνιδιών. «Τις περισσότερες φορές, είναι ένα παιδί που έχει παρακολουθήσει άλλα παιδιά να παίζουν, έχει κάνει και το ίδιο κάποιες απόπειρες, σίγουρα όμως δεν ασχολείται με σταθερότητα με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια»

(Χρήστου, 2007, σελ.187). Συνήθως είναι κορίτσι και εμφανίζεται αρνητικά προδιατεθειμένο απέναντι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ακριβώς λόγω του φύλου του, αλλά και λόγω του γεγονότος ότι δεν παίζει συστηματικά ηλεκτρονικά παιχνίδια. Τις περισσότερες φορές έχει κάποιους φίλους που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και συχνά έχει και η ίδια μια εμπειρία από αυτά.

Η έλλειψη ενδιαφέροντος των κοριτσιών απέναντι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχει συχνά αναφερθεί στη βιβλιογραφία. Οι πιθανότερες εξηγήσεις για το φαινόμενο αυτό έχουν να κάνουν στις διαφορετικές προτιμήσεις των κοριτσιών για λιγότερο ανταγωνιστικά παιχνίδια και στην αποθάρρυνση των γυναικών να εκφράζουν την επιθετικότητά τους. Ειδικά στην περίπτωση που είναι κορίτσι ο Μη παίκτης θεωρεί ότι αν ασχολιόταν με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια θα ήταν με ευκολία ένας καλός παίκτης, καθώς ένα πολύ υψηλό ποσοστό (70,3%) των περιπτώσεων που υπερεκτίμησαν τις ικανότητές τους στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν κορίτσια και μάλιστα η εκτίμηση αυτή συνοδευόταν από αρνητική στάση απέναντι στο παιχνίδι.

- Ο απλός παίκτης

Είναι συνήθως αγόρι με ευνοϊκή προδιάθεση απέναντι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, ακριβώς λόγω του φύλου του, αλλά και λόγω του γεγονότος ότι ανήκει στην κατηγορία του Απλού παίκτη. Έχει φίλους με παιχνιδομηχανές και παίζουν μαζί ηλεκτρονικά παιχνίδια. Έχει ηλεκτρονική παιγνιώδη εμπειρία τουλάχιστον ενάμιση χρόνου, παίζει το Σαββατοκύριακο ή το πολύ 2-3 φορές την εβδομάδα και από μισή μέχρι μία ώρα κάθε φορά. Οι γονείς παίζουν και αυτοί ηλεκτρονικά παιχνίδια και πολλές φορές μαζί με το παιδί τους. Επίσης δέχτηκαν ευχαρίστως να του αγοράσουν παιχνιδομηχανή και του επιτρέπουν να παίζει όση ώρα θέλει.

Ο Απλός παίκτης τις περισσότερες φορές είναι παιδί που ασχολείται με πολλές δραστηριότητες: ασχολείται σε μεγάλο βαθμό με ελεύθερες και με οργανωμένες κοινωνικοπολιτιστικές δραστηριότητες και συναντιέται πολύ συχνά με τους φίλους του. Απορροφάται πλήρως από όλη τη διαδικασία του παιχνιδιού, καθώς τις περισσότερες φορές κρατά την αναπνοή του (42,7%) όταν παίζει. Του είναι δύσκολο να αντισταθεί στην τάση επανεκκίνησης του παιχνιδιού (76,4%) και, όταν παίζει, δεν σκέφτεται τίποτε άλλο (75,8%) και χάνει την αίσθηση του χρόνου (82,1%). Παρόλα αυτά, διχάζεται απέναντι στην αυστηρότητα των κανόνων του παιχνιδιού (Χρήστου, 2007).

Ο Απλός παίκτης έχει το προφίλ ενός πολυάσχολου παιδιού που πρέπει να ελέγχει τον τρόπο με τον οποίο διαθέτει τον ελεύθερό του χρόνο, και έχει την αίσθηση ότι παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια, χάνει τον έλεγχο του χρόνου του. Για αυτόν τον λόγο, ο Απλός παίκτης δεν αποδίδει μεγάλη σημασία στην ύπαρξη bonus ούτε καν στην κατανόηση του παιχνιδιού. Τέλος, το ηλεκτρονικό παιχνίδι αποτελεί για αυτόν και ευκαιρία επικοινωνίας με τους γονείς και μέσο επαφής με τους φίλους. Το γεγονός ότι το κοινό παιχνίδι με γονείς ή με φίλους σχετίζεται με τη θετική στάση του

παιδιού απέναντι στο παιχνίδι αποκαλύπτει τα θετικά στοιχεία των επαφών του παιδιού με τα άλλα πρόσωπα, όπως η χαρά της ανθρώπινης επαφής και επικοινωνίας.

- Ο έμπειρος παίκτης

Ο παίκτης αυτός έχει τις ίδιες πιθανότητες να είναι αγόρι ή κορίτσι, και παρουσιάζει έντονα ευνοϊκή προδιάθεση απέναντι στα ηλεκτρονικά παιχνίδια ακριβώς λόγω του γεγονότος ότι ανήκει στην κατηγορία του Έμπειρου παίκτη. Παίζει παιχνίδια του τύπου S/R, δεν περιορίζεται όμως σε αυτά, αλλά παίζει και παιχνίδια άλλων τύπων, όπως Strategy, Role-Playing και Adventure. Μπορεί να παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια με φίλους, κυρίως όμως παίζει μόνος του. Στις περισσότερες περιπτώσεις ασχολείται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια για δύο ή τρία χρόνια τουλάχιστον και παίζει είτε 2-3 φορές την εβδομάδα είτε καθημερινά, για τουλάχιστον 2 ώρες τη φορά. Οι γονείς του είναι συνήθως πολύ καλοί χειριστές του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Δεν αγόρασαν παιχνιδιομηχανή στο παιδί τους με ευχαρίστηση και δεν του επιτρέπουν να παίζει όση ώρα θέλει. Δεν ασχολείται έντονα με οργανωμένες κοινωνικοποιητικές δραστηριότητες, ενώ έχει μικρή έως μέτρια συμμετοχή σε ελεύθερες κοινωνικοποιητικές δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου. Το 88,4% των Έμπειρων παικτών δηλώνει πως παίζει ηλεκτρονικά παιχνίδια γιατί του αρέσει, αντίθετα από ότι συμβαίνει στους Απλούς παίκτες. Απαιτεί από το παιχνίδι την ύπαρξη bonus δεν απορρίπτει την πιθανότητα ενασχόλησης με ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι που δεν θα του παρέχει τη δυνατότητα αναστροφής του βέλους του χρόνου ή με ένα παιχνίδι που δεν θα καταλάβαινε τους κανόνες ή χωρίς τα απρόσωπα χαρακτηριστικά του ηλεκτρονικού υπολογιστή (ένα παιχνίδι που θα έκλεβε πόντους). Πάντως, παρά τις μεγάλες ικανότητες του Έμπειρου παίκτη, η σχέση του με το ηλεκτρονικό παιχνίδι, πιθανώς εξαιτίας του μοναχικού της χαρακτήρα παρουσιάζει ορισμένες ιδιαιτερότητες. Όταν τερματίζει ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι ο Έμπειρος παίκτης αισθάνεται απογοήτευση, επειδή το παιχνίδι τελείωσε σε ποσοστό (52,1%). Το αντίστοιχο ποσοστό των Απλών παικτών μόλις που αγγίζει το (4,5%). «*Η μελαγχολία για το τέλος ενός παιχνιδιού, η οποία μάλιστα φτάνει σε σημείο να υπερβαίνει τη χαρά της νίκης, δεν μπορεί παρά να σημαίνει ότι η σχέση αυτή έχει έναν πιο προσωπικό χαρακτήρα*» (Χρήστου, 2007, σελ. 196).



Κεφάλαιο 5^ο

Στο κεφάλαιο αυτό της εργασίας θα αναπτύξουμε τόσο τις θετικές επιδράσεις που ασκούν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα παιδιά (γνωστικές δεξιότητες, δημιουργικότητα) όσο και τις αρνητικές επιδράσεις σε διάφορους τομείς (ψυχολογία, σωματικές επιπτώσεις, εξάρτηση, παχυσαρκία).

Θετικές και αρνητικές επιδράσεις των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στα παιδιά

Λαμβάνοντας υπόψη τις απαιτήσεις της εποχής ο υπολογιστής και το διαδίκτυο έχουν γίνει είδος ανάγκης για κάθε ενήλικα αλλά και παιδί. Βασιζόμενοι στην κρίση αλλά και στην ωριμότητα των γονέων επιτρέπουμε την χρήση του βάζοντας όρια και κανόνες στα μικρά παιδιά. Το πιο ελκυστικό και διασκεδαστικό αντικείμενο ασχολίας στους υπολογιστές είναι με διαφορά τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και αυτό ισχύει και για μικρούς και για μεγάλους. Η εξέλιξη της τεχνολογίας μας έχει οδηγήσει στην δημιουργία παιχνιδιών με απίστευτους φανταστικούς κόσμους με σχεδόν αληθοφανή εικόνα, εντυπωσιακά εφέ και άριστο ήχο. Τα βιντεοπαιχνίδια αν δεν αξιοποιηθούν σωστά έχουν δυσάρεστες και αρνητικές επιδράσεις στα μικρά παιδιά. Συζήτηση για το αν τα μικρά παιδιά θα πρέπει να χρησιμοποιούν υπολογιστές, υπήρξε ιδιαίτερα πολωμένη στην Αμερική με τους σκεπτικιστές να υποστηρίζουν ότι ο υπολογιστής και το παιχνίδι μέσω αυτών είναι επικίνδυνο για την υγεία και τη μάθηση και τους θιασώτες να υποστηρίζουν ότι οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές μπορούν να συνεισφέρουν σημαντικά στην κοινωνική και πνευματική ανάπτυξη των νηπίων (Stephen Plowman, 2003).

Κοιτώντας όμως λίγο καλύτερα το θέμα, εύκολα συνειδητοποιούμε ότι σήμερα η χρήση των video games μπορεί να έχει και αρνητικές επιδράσεις στο παιδί. Συγκεκριμένα, τα παιχνίδια που παίζουν σήμερα τα παιδιά έχουν μια σημαντική ιδιαιτερότητα, είναι διαδικτυακά (παίζονται online από υπολογιστή) και υπάγονται στις κατηγορίες M.M.O.R.P.G. (massive multiplayer online role playing games-μαζικά, πολλαπλών παιχτών, διαδικτυακά παιχνίδια ρόλων) και R.P.G. (role playing games-παιχνίδια ρόλων). Σε αυτά, ο χρήστης φτιάχνει ένα χαρακτήρα τον οποίο διαχειρίζεται ολοκληρωτικά. Αυτός συναναστρέφεται με άλλους χαρακτήρες μέσα στο παιχνίδι, δίνοντας έτσι την αίσθηση μιας δυναμικής online κοινωνίας, στην οποία το παιδί "ζει" παράλληλα, μέσω του χαρακτήρα που έχει φτιάξει. Αυτό επηρεάζει τον τρόπο ζωής του παιδιού και του εφήβου με ποικίλους τρόπους. Ένα σημαντικό θέμα που συζητείται αρκετά είναι το κατά πόσο τα παιχνίδια που περιέχουν βία. Οι απόψεις και τα αποτελέσματα των ερευνών ποικίλουν. Υπάρχει η άποψη πως οι βίαιες συμπεριφορές υιοθετούνται από τα παιδιά λόγω του ότι θέλουν να μιμηθούν τον ήρωα του παιχνιδιού και να αποτελέσουν ένα πρότυπο επιτυχίας (εικόνα του "δυνατού" στο σχολείο ή στην παρέα), μέσω μιας βίαιης και παράνομης συμπεριφοράς. Το παιδί βλέποντας τον ήρωα του παιχνιδιού να γίνεται καλύτερος και πιο δυνατός χρησιμοποιώντας βία και έχοντας παραβατική συμπεριφορά, πιστεύει πως μιμούμενος τον ήρωα του θα έχει τα

ίδια αποτελέσματα. Μια άλλη άποψη υποστηρίζει πως αυτό σπάνια συμβαίνει γιατί η βία και παράνομη δραστηριότητα αρχίζει και τελειώνει στην διάρκεια του παιχνιδιού, χωρίς να συνεχίζεται ή να υιοθετείται από το παιδί στην υπόλοιπη καθημερινότητά του. Παραμένει λοιπόν στα όρια του παιχνιδιού.

Επιπλέον, μειώνει την ανάπτυξη της φαντασίας και την ικανότητα διάκρισής της από την πραγματικότητα. Ο εγκέφαλος συνηθίζει τις γρήγορες εναλλαγές εικόνων και ήχων και δυσκολεύεται να παρακολουθήσει μια ομιλία αλλά και συνομιλίες με άλλους μαθητές. Επίσης, ένα άλλο αρνητικό στοιχείο που επιδρά στην υγεία του παιδιού είναι ότι επειδή η καθημερινότητα των παιδιών αποτελείται από ολοένα και περισσότερες δραστηριότητες οι οποίες απαιτούν όραση σε κοντινές αποστάσεις και όχι σε μακρινές, ελαττώνεται η όρασή τους σε μακρινές αποστάσεις.

Παράλληλα, πολλά παιδιά γίνονται παχύσαρκα επειδή κάθονται πολλές ώρες μπροστά από μία οθόνη, χωρίς να κινούνται. Ένα άλλο πρόβλημα που υπάρχει είναι η ανταγωνιστική τάση που χρησιμοποιείται σε μερικά παιχνίδια σαν κίνητρο για τους παίκτες. Σκοπός του παίκτη σε πολλά παιχνίδια είναι να καταφέρει να νικήσει τον υπολογιστή ή άλλους παίκτες ή να καταφέρει να πετύχει μεγαλύτερη βαθμολογία από τους προηγούμενους παίκτες. Τέλος, *«η υπερβολική ενασχόληση με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, σε ορισμένες επιπτώσεις συνοδεύεται από μια πληθώρα σωματικών συμπτωμάτων, όπως μυοσκελετικά τραύματα, αυξημένη καρδιαγγειακή δραστηριότητα και αίσθημα ζάλης ή ναυτίας»* (Χρήστου, 2007, σελ 89).

Κάτι επίσης σημαντικό που πρέπει να αναφερθεί, είναι πως μέσω της χρήσης των διαδικτυακών παιχνιδιών/ρόλων, μειώνεται για το παιδί η αξία της επικοινωνίας με το πραγματικό του περιβάλλον. Η ενασχόλησή του με το εικονικό περιβάλλον – που έχει όλα τα στοιχεία του πραγματικού, όπως η συνομιλία, συνεργασία, αποτυχίες, επιτυχίες, εξέλιξη – μειώνει την προσπάθειά του να συναναστρέφεται και να επενδύει στις σχέσεις του με την οικογένεια ή τους φίλους. Όταν το παιδί αφιερώνει τον περισσότερο ελεύθερο χρόνο του στην online κοινωνία των παιχνιδιών αυτών, βιώνοντας από εκεί εμπειρίες και συναισθήματα, οι πραγματικές διαπροσωπικές σχέσεις έρχονται σε δεύτερη μοίρα. Δεν ασχολείται αρκετά με πολιτιστικές, κοινωνικές ή αθλητικές δραστηριότητες, με συνέπεια να μην εξελίσσεται σε προσωπικό επίπεδο, παρά μόνο στο πλαίσιο της εικονικής, ψεύτικης ζωής “μέσα”



στο παιχνίδι. Παράλληλα, το παιδί που παίζει πολλές ώρες, μπορεί να εμφανίσει κάποια κλασικά χαρακτηριστικά εξάρτησης από τα video-games, όπως το να θέλει να παίζει ακόμη περισσότερο και να μην αρκείται σε μια μετριασμένη και σταθερή χρήση. Επιπλέον, μπορεί να νιώθει άσχημα κυρίως ψυχικά όταν δεν παίζει, αφού πλέον θεωρεί ως κύρια δραστηριότητα της ζωής του το παιχνίδι και μέσω αυτού να νοιώθει καλά.

Μερικά πιθανά ανησυχητικά συμπτώματα είναι: περνά όλο τον ελεύθερο χρόνο του μπροστά στον Η/Υ, έχει συχνά πονοκεφάλους και νυστάζει στο σχολείο, πέφτει η σχολική του επίδοση, παραμελεί το φαγητό του και την προσωπική του υγιεινή, προτιμά να παίζει video games από το να δει του φίλους του, είναι ευερέθιστος όταν δεν παίζει.

Η εξάρτηση μπορεί να πάρει μεγάλες διαστάσεις, σε βαθμό που το άτομο να χρειάζεται υποστήριξη από επαγγελματίες ψυχικής υγείας ώστε να απεξαρτηθεί. Ενδεικτικά θα μπορούσε να αναφερθεί, η ύπαρξη προγραμμάτων απεξάρτησης από τα online video games στην Ολλανδία και την Ιαπωνία και η περίπτωση του παιδιού στην Ελλάδα που απειλούσε ότι θα αυτοκτονήσει, όταν άκουσε ότι θα του απαγορεύσουν τη χρήση. Μιλάμε βέβαια για ακραίες περιπτώσεις, που όμως υπάρχουν και δείχνουν ότι η χρήση των video games μπορεί να γίνει κατάχρηση και να επιφέρει αρνητικές συνέπειες. «Άλλη μια διάσταση του θέματος είναι ότι η έννοια της ψυχαγωγίας αλλάζει» (Χρήστου, 2007, σελ 90). Σ' αυτό βοηθά και η θετική κυρίως άποψη που έχουν οι γονείς για την ενασχόληση του παιδιού με τον υπολογιστή και το διαδίκτυο. Η κοινωνία σήμερα θεωρεί αναγκαία τη γνώση των νέων τεχνολογιών και οι γονείς θέλουν και αποδέχονται να χρησιμοποιεί το παιδί τους υπολογιστή. Η χρήση όμως, για το παιδί, αφορά κυρίως τα διαδικτυακά παιχνίδια. Έτσι είναι σαν να αφήνουμε το παιδί να παίζει πολλές ώρες, δικαιολογώντας το, σκεπτόμενοι πως εξοικειώνεται με τις νέες τεχνολογίες. Λαμβάνοντας υπόψη τις ατομικές και κοινωνικές διαστάσεις που έχει η χωρίς μέτρο χρήση των video games, θα μπορούσαμε να δούμε και κάποιες μεταγενέστερες συνέπειες. Όταν το παιχνίδι γίνεται αυτοσκοπός και η πραγματική ζωή κάτι δευτερεύον, το παιδί θα δυσκολευτεί να αναπτύξει δεξιότητες ώστε να αντιμετωπίσει δυσκολίες, να κοινωνικοποιηθεί, να αναπτύξει ουσιαστικές σχέσεις με τους γύρω του, να αποκτήσει εμπειρίες και να επιτύχει καινούργια πράγματα στη ζωή του.

Από την άλλη πλευρά όμως αυτός ο τρόπος διασκέδασης με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορούμε να πούμε ότι έχει θετικά αποτελέσματα. Η χρήση με μέτρο τέτοιων παιχνιδιών, μπορεί να επιφέρει αρκετά θετικά αποτελέσματα στο παιδί, βοηθώντας το να αναπτύξει αρκετές δεξιότητες και να καλλιεργήσει τη φαντασία του. Συμβάλει στην ανάπτυξη και στη βελτίωση κάποιων γνωστικών δεξιοτήτων όπως: τη συγκέντρωση της προσοχής, την παρατηρητικότητα, τον οπτικοκινητικό συντονισμό, τη δεξιοτεχνία, την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων, την αύξηση των γενικών γνώσεων, την εξοικείωση με την τεχνολογία.

Υποστηρίζεται, ότι τα παιχνίδια ηλεκτρονικού υπολογιστή αποτελούν δυναμικά περιβάλλοντα μάθησης επειδή κάνουν δυνατή τη δημιουργία εικονικών κόσμων και η δράση των παικτών-χρηστών σε τέτοιους κόσμους μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη αποτελεσματικών κοινωνικών πρακτικών, δυναμικών ταυτοτήτων, κοινών αξιών και τρόπων σκέψης. Δηλαδή, δεχόμαστε την άποψη ότι ο υπολογιστής και ιδιαίτερα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια αποτελούν ένα υποστηρικτικό εργαλείο στην εκπαίδευση των μικρών παιδιών, ένα εργαλείο που έχει τη δυναμική να εμπλουτίσει τη μαθησιακή διαδικασία αλλά όχι να υποκαταστήσει το παιχνίδι και τις εμπειρίες με τον φυσικό κόσμο. Αρχικά, βοηθάει να αναπτυχθούν δεξιότητες όπως η ταχύτητα των αντανακλαστικών και η μνήμη. Τονώνει τη συγκέντρωση κάτι που συνιστάται για παιδιά που έχουν έλλειψη συγκέντρωσης ή είναι υπερκινητικά και παράλληλα ενεργοποιεί τον οπτικοκινητικό συντονισμό, επιτρέπει δηλαδή το συντονισμό μεταξύ του τι βλέπουν και του τι πρέπει να κάνουν. Τέλος ένα άλλο θετικό είναι ότι τα παιχνίδια αυτά βοηθούν τα παιδιά στη εκτόνωση της καταπιεσμένης ενεργητικότητας τους και στη απαλλαγή τους από το στρες που τους δημιουργεί η σημερινή κοινωνία (Ανθουλιάς, 1985). Οι υπερασπιστές των ηλεκτρονικών παιχνιδιών λένε, ότι αυτά

δίνουν την ευκαιρία στα παιδιά να αναλάβουν ένα πλήθος ρόλων και χαρακτήρων. Υποστηρίζουν, ότι στη σύγχρονη κοινωνική πραγματικότητα οι ευκαιρίες που έχουν τα παιδιά να παίξουν ελεύθερο, εξερευνητικό παιχνίδι σ' ανοιχτούς χώρους περιορίζονται στο ελάχιστο, ενώ τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους προσφέρουν τις περιπέτειες, που δεν μπορούν αλλιώς να ζήσουν. Οι περιπέτειες που βιώνουν μέσα από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια τους επιτρέπουν να πειραματιστούν, να αντιμετωπίσουν κινδύνους και τα συναισθήματα που τους συνοδεύουν: δηλαδή το φόβο, την αδυναμία και τη δύναμη, τη νίκη και την ήττα και όλα αυτά μέσα στο ασφαλές πλαίσιο του παιχνιδιού (Μπρυνέ: Σαρφατί, 2006).

Τέλος, έρευνες στο Πανεπιστήμιο του Μίσιγκαν στην Ουάσιγκτον έδειξαν ότι τα βιντεοπαιχνίδια ενισχύουν τη δημιουργικότητα των παιδιών όσον αφορά στη ζωγραφική και στην ικανότητά τους να πλάθουν ιστορίες. Οι ερευνητές κατέγραψαν την καθημερινή σχέση των μαθητών με τις νέες τεχνολογίες, και συγκεκριμένα τη συχνότητα με την οποία χρησιμοποιούσαν τις διαφορετικές μορφές της. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια ειδικού τεστ το λεγόμενο Torrance Test of Creativity αξιολόγησαν τα επίπεδα της δημιουργικότητάς τους. Ανάμεσα στις διάφορες δραστηριότητες του τεστ, ήταν και η δημιουργία μιας ενδιαφέρουσας και συναρπαστικής ζωγραφιάς βασισμένης σε ένα καμπυλωτό σχήμα. Έπειτα, οι μικροί καλλιτέχνες έπρεπε να δώσουν έναν τίτλο και να γράψουν μια σύντομη ιστοριούλα που να συνοδεύει το έργο τους. Σε γενικές γραμμές, οι ειδικοί διαπίστωσαν ότι τα παιδιά που έπαιζαν βιντεοπαιχνίδια εμφάνιζαν μεγαλύτερα επίπεδα δημιουργικότητας, συγκριτικά με όσα επέλεξαν να ασχοληθούν με κάποια άλλη μορφή τεχνολογίας. Από τα αναλυτικά στοιχεία που συνέλεξαν οι ερευνητές φάνηκε ότι τα αγόρια έτειναν να παίζουν βιντεοπαιχνίδια με στοιχεία βίας ή αθλητικό χαρακτήρα, ενώ τα κορίτσια επέλεξαν διαδραστικά παιχνίδια. Παρά τον συγκεκριμένο διαχωρισμό μεταξύ των δύο φύλων, η επίδραση των βιντεοπαιχνιδιών στη δημιουργικότητα των παιδιών (αγοριών-κοριτσιών) φάνηκε να είναι η ίδια (Ευαγγελίου, 2009).

Κεφάλαιο 6^ο

Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να αναπτύξουμε πως ο εκπαιδευτικός αλλά και ο ενήλικας θα μπορέσει να διαμεσολαβήσει για την ορθή χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και των κατάλληλων ηλεκτρονικών παιχνιδιών, η οποία γίνεται από τα νήπια.

Ο ρόλος των εκπαιδευτικών, γονέων και ενηλίκων για τη σωστή χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Ο ρόλος των νηπιαγωγών στη προώθηση της μάθησης και της ανάπτυξης των παιδιών είναι πολύπλευρος. Για παράδειγμα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να οργανώσουν ένα κατάλληλο εκπαιδευτικό περιβάλλον ώστε να αποτελέσει κίνητρο για τη μάθηση των παιδιών. Χρειάζεται, λοιπόν, να παρακολουθούν την πρόοδο και τις ανάγκες των παιδιών, να υποστηρίζουν τα νήπια, να επεκτείνουν τη μάθηση αλλά και να γνωρίζουν πότε «θα κάνουν πίσω» δίνοντας αυτονομία στα παιδιά.

Παράλληλα, πρέπει να προσφέρουν συναισθηματική υποστήριξη, επιβραβεύοντας και αναγνωρίζοντας τις προσπάθειες των παιδιών. Έτσι, ο εξοπλισμός των νηπιαγωγείων με υπολογιστές και κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά δεν είναι αρκετός για να φέρει σημαντικές αλλαγές στα μαθησιακά αποτελέσματα. Έχει βρεθεί ότι πλούσια νηπιαγωγεία με ικανοποιητικό αριθμό υπολογιστών χρησιμοποιούσαν τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές για εξάσκηση και πρακτική εκτός συγκεκριμένου πλαισίου, ενώ νηπιαγωγεία με μικρό αριθμό υπολογιστών είχαν εμπλέξει τα παιδιά σε συνθετικού τύπου δημιουργικές εργασίες (Pittman, 2003).

Επομένως, ο εκπαιδευτικός πρέπει να γνωρίζει με ποιον τρόπο θα πρέπει να χρησιμοποιηθούν οι υπολογιστές με τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά στα παιδιά. Ο ρόλος του είναι ουσιώδης διότι από αυτόν εξαρτάται ο τρόπος αξιοποίησης των υπολογιστών, η επιλογή του κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού καθώς και ο σχεδιασμός μαθησιακών δραστηριοτήτων. Επίσης, οι γονείς αλλά και οι ενήλικες μπορούν να υποστηρίξουν και να προεκτείνουν τις εμπειρίες των μικρών παιδιών με τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές (Ντολιοπούλου, 1999). Σύμφωνα, με τη ζώνη επικείμενης ανάπτυξης η ανάπτυξη των παιδιών διευκολύνεται από την καθοδήγηση, διαμεσολάβηση των ενηλίκων που θα προσφέρουν τη «σκαλωσιά» για τη μάθηση (Vygotsky, 1987). Επίσης, οι (Nir-Gal· Klein 2004) διερεύνησαν την αποτελεσματικότητα διαφορετικών τύπων διαμεσολάβησης ενηλίκων στη γνωστική ανάπτυξη νηπίων πέντε έως έξι ετών σε περιβάλλον με υπολογιστές. Τα νήπια που ενεπλάκησαν σε διαμεσολαβημένες από ανήλικες δραστηριότητες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή βελτίωσαν το επίπεδο συγκεκριμένων διαδικασιών όπως η αφηρημένη σκέψη, η ικανότητα οργάνωσης, λεξιλόγιο και οπτικό-κινητικό συντονισμό, συγκριτικά με νήπια που έκαναν τις ίδιες δραστηριότητες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή με ελάχιστη ή καθόλου διαμεσολάβηση ενηλίκων.

Έτσι, η εκπαίδευση και επιμόρφωση των νηπιαγωγών στις νέες τεχνολογίες στοχεύει στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων που θα τους βοηθήσουν να ενσωματώσουν αποτελεσματικότερα τις νέες τεχνολογίες στην τάξη και να υλοποιήσουν μαθησιακές δραστηριότητες με τον υπολογιστή. Για παράδειγμα, η κατάλληλη κατάρτιση μπορεί να βοηθήσει στην εφαρμογή εποικοδομητικού τύπου διδακτικών πρακτικών, στην επιλογή ποιοτικά κατάλληλου εκπαιδευτικού λογισμικού και στη οργάνωση και διαχείριση της τάξης. Η αποτελεσματική ενσωμάτωση του ηλεκτρονικού υπολογιστή στα νηπιαγωγεία με τα κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα βασίζεται στη συμβολή του εκπαιδευτικού. Έτσι στα νέα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα ο παραδοσιακός ρόλος του εκπαιδευτικού αλλάζει, από μεταδότη γνώσεων σε διαμεσολαβητή, καθοδηγητή και διευκολυντή για όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης συμπεριλαμβανομένης και της προσχολικής (Haugland, 2000).

Η υποστήριξη και η διαμεσολάβηση των ενηλίκων (γονείς, νηπιαγωγούς) διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στην επιτυχή χρήση του υπολογιστή και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, καθώς τα παιδιά παρουσιάζουν συγκέντρωση και ενδιαφέρον και λιγότερο άγχος όταν έχουν δίπλα τους ένα ενήλικα (Ντολιοπούλου, 2006). Υπάρχουν διαφορετικοί τύποι διαμεσολάβησης ενηλίκων στη γνωστική ανάπτυξη των νηπίων πέντε έως έξι ετών σε περιβάλλον με υπολογιστές. Έχει βρεθεί (Nir-Gal· Klein, 2004), ότι τα νήπια που ενεπλάκησαν σε διαμεσολαβημένες από ενήλικες δραστηριότητες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή βελτίωσαν το επίπεδο συγκεκριμένων διαδικασιών, όπως της αφηρημένης σκέψης, της ικανότητας οργάνωσης, του λεξιλογίου και του οπτικό-κινητικού συντονισμού, συγκριτικά με τα νήπια που έκαναν τις ίδιες δραστηριότητες στον ηλεκτρονικό υπολογιστή με ελάχιστη ή καθόλου διαμεσολάβηση ενηλίκων). Εργάστηκαν ατομικά 150 νήπια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή τρεις φορές την εβδομάδα, περίπου 20 λεπτά κάθε φορά για 17 συνεχόμενες εβδομάδες. Οι νηπιαγωγοί που διαμεσολάβησαν είχαν λάβει εξειδικευμένη τριμήνη εκπαίδευση, με σκοπό να εστιάσουν την προσοχή των παιδιών σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά λογισμικών, να διερευνήσουν τις μαθησιακές εμπειρίες των νηπίων και να ενθαρρύνουν τα νήπια. Τα παιδιά που εργάστηκαν με την μεσολάβηση των νηπιαγωγών παρουσίασαν βελτίωση στις γνωστικές διαδικασίες. Για παράδειγμα, προχώρησαν από το στάδιο της δοκιμής και του λάθους (στο οποίο παρέμειναν όσα παιδιά δεν είχαν λάβει διαμεσολάβηση) στο στάδιο της οργάνωσης στρατηγικών πριν τη δράση τους (γεγονός που καθυστέρησε την αντίδρασή τους λόγω χρήσης περισσότερου χρόνου να σκεφτούν, αλλά οδήγησε σε μεγαλύτερο αριθμό σωστών απαντήσεων).

Ακόμα, η επίδραση της διαμεσολάβησης των νηπιαγωγών έχει θετικές επιδράσεις στις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις των μικρών παιδιών κατά τη διάρκεια δραστηριοτήτων με υπολογιστή. Συνέκριναν (Lau et al, 2005), 18 δυάδες παιδιών, με ή χωρίς ειδικές ανάγκες που έλαβαν διαμεσολάβηση με ομάδες παιδιών όπου δεν υπήρξε καμία παρέμβαση εκ μέρους των εκπαιδευτικών. Το αποτέλεσμα αυτής της

σύγκρισης είναι ότι εκεί που μεσολάβησαν οι εκπαιδευτικοί υπήρξαν πιο αποτελεσματικές κοινωνικές συμπεριφορές.

Επιπρόσθετα, έχει βρεθεί (Plowman· Stephen, 2005), ότι η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, σε επτά κέντρα προσχολικής αγωγής στη Σκοτία, συνέβαινε πάντα στις ώρες του ελεύθερου παιχνιδιού δηλαδή ο ηλεκτρονικός υπολογιστής δεν συμπεριλαμβανόταν ως εργαλείο στις καθημερινές συναντήσεις και οι αλληλεπιδράσεις χαρακτηρίζονταν ως «παιχνίδι με τον υπολογιστή». Αν και τα παιδιά που εργάζονταν βοηθούσαν το ένα το άλλο, δεν είχαν βοήθεια από τη νηπιαγωγό. Το παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή δεν υποστήριζε πάντα επιτυχώς τη μάθηση, καθώς υπήρξαν παραδείγματα λογισμικών που πληροφορούσαν τα παιδιά ότι έκαναν λάθος χωρίς να εξηγούν το γιατί. Ορισμένες φορές που τα παιδιά συναντούσαν δυσκολίες, αντί να ζητήσουν βοήθεια έφευγαν από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και επέλεγαν άλλες δραστηριότητες. Η διαμεσολάβηση των νηπιαγωγών ήταν ευκαιριακή και χαρακτηρίστηκε ως «επίβλεψη» καθώς δινόταν όταν το ζητούσαν τα παιδιά και είχε να κάνει για παράδειγμα, με την εναλλαγή των παιδιών στον έλεγχο του υπολογιστή παρά την επεξήγηση των επιλογών στη οθόνη. Σε ελάχιστες περιπτώσεις παρατηρήθηκε καθοδηγούμενη από τους νηπιαγωγούς αλληλεπίδραση (Plowman· Stephen, 2005).

Παράλληλα, σύμφωνα με τα παραπάνω, στη καθοδηγούμενη αλληλεπίδραση σημαντικό ρόλο διαδραματίζει ο τρόπος με τον οποίο θα βοηθήσει ο εκπαιδευτικός τα παιδιά να χρησιμοποιήσουν τον ηλεκτρονικό υπολογιστή αλλά και τα κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα, επεξηγώντας, οδηγώντας το χέρι τους, επιδεικνύοντας ένα εργαλείο στην οθόνη, προτείνοντας εναλλακτικές δράσεις, βοηθώντας με τα λάθη, μοιραζόμενος τη χαρά των παιδιών. Αυτή η διαδικασία δεν είναι απλή χρειάζεται ικανοποιητικά επίπεδα αυτοπεποίθησης, είναι μια έντονη και χρονοβόρα διαδικασία και παιδαγωγική ικανότητα εκ μέρους των νηπιαγωγών. Έτσι, τα παραπάνω συνηγορούν υπέρ της κατάλληλης εκπαίδευσης των νηπιαγωγών. Κάθε εκπαιδευτής που έχει τα μάτια του ανοικτά γνωρίζει ότι ο κόσμος αλλάζει με ραγδαία ταχύτητα και λίγοι γνωρίζουν, εάν μπορεί κανείς να γνωρίζει τι θα ακολουθήσει. Ενώ υπάρχουν πολλοί εκπαιδευτές που αγκαλιάζουν με ενθουσιασμό τις νέες τεχνολογίες και τη μάθηση που βασίζεται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, ως κάτι που χρειάζονται οι μαθητές, αρκετοί άλλοι τις αντιμετωπίζουν με σκεπτικισμό.

Σχετικά με την εισαγωγή των νέων τεχνολογιών στη εκπαίδευση έχουν δοθεί ερωτηματολόγια σε άνδρες και γυναίκες εκπαιδευτικούς όπου δείχνουν πως οι εκπαιδευτικοί γνωρίζουν τη σπουδαιότητα της εισαγωγής του ηλεκτρονικού υπολογιστή με τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά αλλά δεν έχουν πειστεί ακόμα ότι μπορούν να τους βοηθήσουν να βελτιώσουν τη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων. Παράλληλα, υπάρχει μία ομάδα εκπαιδευτικών όπου πιστεύει ότι η εισαγωγή του ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι αναγκαία στα σχολεία και διαδραματίζει σημαντικό ρόλο. Συγχρόνως όμως μία άλλη ομάδα πιστεύει ότι οι νέες τεχνολογίες δεν έχουν να προσφέρουν τίποτα στη διδασκαλία γνωστικών αντικειμένων.

Έχει ευρέως δημοσιευτεί (Kumar, 2003), ότι οι θετικές στάσεις των εκπαιδευτικών και η αυτοπεποίθηση στη χρήση του υπολογιστή είναι απαραίτητες προϋποθέσεις για τη χρήση και παιδαγωγική αξιοποίηση του υπολογιστή με τα απαραίτητα λογισμικά παιχνίδια. Ενώ, οι αρνητικές στάσεις και απόψεις προς τους υπολογιστές συνδέονται συνήθως με τη τεχνοφοβία, την έλλειψη γνώσης-εμπειρίας και τη χαμηλή αυτοπεποίθηση στη χρήση του υπολογιστή. Έτσι, η απόκτηση γνώσης και εμπειρίας αυξάνει την αυτοπεποίθηση και οδηγεί σε πιο θετικές στάσεις ως προς τους υπολογιστές. Εξάλλου, οι στάσεις των εκπαιδευτικών έχει βρεθεί ότι εξαρτώνται από μεταβλητές όπως ηλικία, χρόνια υπηρεσίας, φύλλο, βαθμίδα εκπαίδευσης, ειδικότητα, εμπειρία και αυτοπεποίθηση στη χρήση του υπολογιστή (Τζιμογιάννης· Κόμης, 2004).

Άλλη μια έρευνα έδειξε (Espinosa et al., 2006) ότι η πρόσβαση και η χρήση στις νέες τεχνολογίες (υπολογιστές, ηλεκτρονικά παιχνίδια) επηρεάζει την απόδοση των παιδιών στο σχολείο, αλλά η πρόσβαση από μόνη της δεν φάνηκε να είναι αρκετή ώστε να ευνοηθούν τα μικρά παιδιά από τις δυνατότητες της τεχνολογίας στο σπίτι. Έτσι, τονίστηκε ότι πρέπει να διαμεσολαβήσουν οι ενήλικες κατά τη χρήση των δυνάμει μαθησιακών εργαλείων.

Οι ερευνητές (Marsh et al., 2005) έδειξαν ότι όταν τα νήπια χρησιμοποιούσαν τις νέες τεχνολογίες στο σπίτι, τα μέλη της οικογένειας μεσολαβούσαν στη διαδικασία μέσω των δικών τους κοινωνικών και πολιτισμικών πρακτικών. Οι γονείς ανέφεραν ότι, σε μια τυπική μέρα, ο χρόνος που περνούσαν τα παιδιά τους μπροστά από μία οθόνη (υπολογιστής, ηλεκτρονικά παιχνίδια κονσόλας και χειριού) ήταν περίπου δύο ώρες, αλλά άλλος τόσος ήταν και ο χρόνος που έπαιζαν με άλλα παιχνίδια. Οι γονείς ήταν γενικά θετικοί ως προς το ρόλο των νέων ηλεκτρονικών μέσων στην κοινωνική, γλωσσική και γνωστική ανάπτυξη των παιδιών τους. Έκαναν ευνοϊκά σχόλια για τα ηλεκτρονικά παιχνίδια σε ιστοσελίδες ή για τα CD-ROM αλφαβήτου και δεξιότητες μάθησης. Επιπλέον, βρέθηκε ότι περισσότερα παιδιά είχαν πρόσβαση σε ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι 53% συγκριτικά με όσα είχαν πρόσβαση σε ηλεκτρονικό υπολογιστή στο νηπιαγωγείο 46%. Σε άλλη έρευνα (Li· Atkins, 2004), οι γονείς τρίχρονων, τετράχρονων και πεντάχρονων νηπίων συμπλήρωσαν ερωτηματολόγιο που αξιολογούσε τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή από το νήπιο στο σπίτι (γνωστικές δεξιότητες και δεξιότητες ετοιμότητας για το σχολείο). Βρέθηκε ότι στα παιδιά που είχαν ηλεκτρονικό υπολογιστή στο σπίτι είχαν στατιστικά υψηλότερα σκορ στις παραπάνω δεξιότητες που υποστηρίζονταν από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Από τα παραπάνω ερευνητικά δεδομένα προκύπτουν κάποια θέματα σχετικά με τη χρήση των νέων τεχνολογιών (ηλεκτρονικός υπολογιστής, βιντεοπαιχνίδια) από τα νήπια στο σπίτι. Για παράδειγμα, υπάρχει το χάσμα των τεχνολογικά πλουσίων και τεχνολογικά φτωχών το οποίο παραμένει μέχρι σήμερα. Ως προς τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή υπάρχει ανισότητα και οφείλεται σε διαφορετικούς παράγοντες (ηλικία, φύλο, κοινωνικό-οικονομικό επίπεδο, πολιτισμικές αξίες) και οι εξωσχολικές εμπειρίες των μικρών παιδιών στις νέες τεχνολογίες ποικίλουν σημαντικά. Επομένως, οι διαφορές αυτές που υπάρχουν καθιστούν τον ρόλο των ενηλίκων ουσιώδη και απαραίτητο στην εκπαίδευση των νηπίων και στην σωστή χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή και των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.



Κεφάλαιο 7^ο

Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να αναπτύξουμε τις διαφορές που υπάρχουν στο σχεδιασμό ηλεκτρονικών παιχνιδιών μεταξύ κοριτσιών και αγοριών, τις προτιμήσεις των δύο φύλων στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Ηλεκτρονικό παιχνίδι και φύλο

Η σχέση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού με το φύλο είναι ένα θέμα που προκαλεί έντονες αντιπαραθέσεις. Το θέμα είναι κατά πόσο τα ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μόνο «αγορίστικα» ή αφορούν επίσης ίσο αριθμό ατόμων γυναικείου φύλου, είτε επειδή είναι κατάλληλα και για τα δύο φύλα είτε επειδή απευθύνονται αποκλειστικά σε κορίτσια.

Τους κατασκευαστές παιχνιδιών απασχολεί ιδιαίτερα το ζήτημα του φύλου. Το φύλο είναι ένα ζήτημα που πρέπει οπωσδήποτε να ληφθεί υπόψη κατά το σχεδιασμό εφαρμογών μάθησης που βασίζεται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι. Το εκπαιδευτικό λογισμικό που απευθύνεται σε παιδιά τριών έως έξι ετών περιέχει περισσότερους ανδρικούς ρόλους, οι οποίοι συχνά εμφανίζουν ανδρικές στερεότυπες συμπεριφορές (Sheldon, 2004). Ιδιαίτερα τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συχνά κατασκευάζονται πιο κοντά στα ενδιαφέροντα των αγοριών (Heemskerk et al, 2005). Η βιομηχανία συνήθως προωθεί το αρρενωπό πρότυπο και τα κορίτσια συχνά βλέπουν το περιβάλλον των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ως εχθρικό, προσβλητικό ή βαρετό. Μεταξύ των αρνητικών επιδράσεων των ηλεκτρονικών παιχνιδιών συγκαταλέγονται και οι σεξιστικές απόψεις (Τάση, 2006).

Στη διάρκεια της παιδικής ηλικίας τα αγόρια επιδίδονται συχνότερα από τα κορίτσια σε ανταγωνιστικά παιχνίδια βασισμένα σε αυστηρούς κανόνες. *«Τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια επιδίδονται σε ένα ευρύ φάσμα δραστηριοτήτων, που περιλαμβάνουν και πολύπλοκα παιχνίδια. Όμως κατά μέσο όρο τα κορίτσια παίζουν λιγότερο πολύπλοκα παιχνίδια από τα αγόρια, με λιγότερους παίκτες. Τα αγόρια συμμετέχουν σε ανταγωνιστικά παιχνίδια δύο φορές περισσότερο από τα κορίτσια, ακόμη και αν δεν παίζουν ομαδικά αθλήματα. Τα κορίτσια έχουν την τάση να παίζουν συνεργατικά. Τα αγόρια δεν παίζουν μόνο διαφορετικά παιχνίδια από τα κορίτσια, αλλά συνήθως παίζουν και σε μεγάλες ομάδες»* (Cole, 2001, σελ 491).

Τα παιδιά που παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια (ή βιντεοπαιχνίδια) χρησιμοποιούν περισσότερο τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και για άλλους σκοπούς με συνέπεια να αυξάνεται η αυτοπεποίθησή τους στη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στα κορίτσια φαίνεται ότι δεν αρέσουν ορισμένα χαρακτηριστικά που συναντώνται συχνά στα βιντεοπαιχνίδια: η ισχυρή έμφαση στο συντονισμό χεριού-ματιού, η επαναλαμβανόμενη δράση, τα σκορ, η πίεση. Αντίθετα, αγαπούν τα βιντεοπαιχνίδια περιπέτειας που οι χαρακτήρες είναι καθημερινοί άνθρωποι και οι ιστορίες είναι ρεαλιστικές. Ορισμένοι ερευνητές επισημαίνουν ότι τα κορίτσια μαθαίνουν καλύτερα

όταν το λογισμικό είναι ουδέτερου φύλου ή προσανατολισμένο στο φύλο τους παρά όταν είναι προσανατολισμένο σε ανδρικά πρότυπα (Littleton et al., 1992).

«Όμως οι διαφορές μεταξύ φύλων που έχουν παρατηρήσει από καιρό οι ειδικοί της αγοράς και οι κοινωνικοί επιστήμονες, όπως για παράδειγμα η ανταγωνιστική φύση των αγοριών και το ενδιαφέρον των κοριτσιών για τις ανθρωπιστικές σχέσεις, μπορούν να παρατηρηθούν και στη χρήση του υπολογιστή» (Prensky, 2007, σελ.169). Το ερώτημα είναι αν «τα κορίτσια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια και βιντεοπαιχνίδια στον ίδιο βαθμό με τα αγόρια»; και «τι παιχνίδια παίζουν»;

Μολονότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και τα βιντεοπαιχνίδια ήταν αρχικώς ανδρική υπόθεση, υπάρχουν στοιχεία που αποδεικνύουν ότι η στάση του γυναικείου φύλου ως προς τα παιχνίδια αυτά μεταβάλλεται συνεχώς. «Σε ένα τουρνουά του παιχνιδιού *Killer Instinct* που έγινε το 1995 στον Σαν Φρανσίσκο, οι τρεις από τους οκτώ νικητές ήταν κορίτσια, γεγονός που προκάλεσε έκπληξη ακόμη και στους διοργανωτές, τους υπεύθυνους δημοσίων σχέσεων της εταιρίας Nintendo στην Αμερική. Οι έρευνες έδειξαν ότι στα κορίτσια δεν άρεσαν τα παιχνίδια μάχης. Όμως, για να είναι νικήτριες τόσο καλές στο *Killer Instinct*, θα πρέπει να έπαιζαν συστηματικά σε παιχνιδομηχανές με κέρματα. Την ίδια στιγμή, υπάλληλοι των εταιριών Sega και Nintendo που απαντούν καθημερινά στα ερωτήματα χιλιάδων παικτών δίνοντάς τους συμβουλές, δηλώνουν ότι το 35% έως το 50% των τηλεφωνημάτων που δέχονται προέρχεται από κορίτσια και νεαρές γυναίκες, ενώ παλαιότερα το αντίστοιχο ποσοστό των κοριτσιών ήταν 10% και των αγοριών 90%» (Prensky, 2007, σελ.169). Επίσης, πολλές γυναίκες παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια, αν και δεν προτιμούν πάντα τα ίδια παιχνίδια που παίζουν οι άνδρες. Σύμφωνα με την J.C.Herz το παιχνίδι Tetris «είναι το πιο δημοφιλές στις γυναίκες από οποιοδήποτε άλλο παιχνίδι και φημίζεται για το γεγονός ότι προκαλεί έντονο εθισμό στις γυναίκες καριέρας» (Herz, 1997, σελ.172).

Παράλληλα, οι σχεδιαστές ηλεκτρονικών παιχνιδιών θα πρέπει να λάβουν υπόψη το κοινωνικό-πολιτισμικό πλαίσιο και να αποφύγουν τα στερεότυπα φύλου, έτσι ώστε να προσελκύουν το ενδιαφέρον διαφορετικών παιδιών. Σε περίπτωση όμως, που κάποια προγράμματα προσαρμοστούν με σκοπό να γίνουν ελκυστικά στα μικρά κορίτσια, η προσαρμογή θα πρέπει να γίνει πολύ προσεκτικά, ώστε να μην χαθούν τα αξιολογικά εκπαιδευτικά χαρακτηριστικά των εφαρμογών. «Αλλά και οι εκπαιδευτικοί με τη σειρά τους πρέπει να ελέγξουν μια σειρά παραγόντων όπως: τα συνοδευτικά εγχειρίδια (επιδιωκόμενοι μαθησιακοί στόχοι, ποιότητα λόγου κτλ.), η καταλληλότητα του περιεχομένου, η δυνατότητα επίτευξης ρεαλιστικών στόχων, η ανατροφοδότηση, η φιλικότητα, η ευελιξία και η παρουσίαση του παιχνιδιού (π.χ. λειτουργικότητα εξερεύνησης, χαρακτήρες, γραφικά, χρώματα)» (Νικολοπούλου, 2008, σελ. 68).

Αυτό που μπορούμε να πούμε με βεβαιότητα όσον αφορά τη σχέση των παιχνιδιών με το φύλο είναι ότι στην αρχή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν αποκλειστικά «αγορίστικα» αφού πολύ λιγότερα κορίτσια έπαιζαν ηλεκτρονικά παιχνίδια αλλά με το πέρασμα του χρόνου η κατάσταση αυτή αλλάζει αφού τα κορίτσια αρχίζουν να

αντιπροσωπεύουν το ήμισυ του αγοραστικού κοινού. Έτσι, τα κορίτσια έχουν μεγαλύτερη εξοικείωση με τις ηλεκτρικές κονσόλες (υπολογιστές και βίντεο).

Επομένως, είναι δύσκολο να πει κανείς εάν υφίσταται ακόμη «ένα χάσμα των φύλων όσον αφορά τα παιχνίδια». Οι προτιμήσεις στα παιχνίδια συχνά διαφέρουν, γεγονός που έχει σαφέστατες επιπτώσεις στο σχεδιασμό εφαρμογών της μάθησης που βασίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι. Παρόλα αυτά, μπορεί να συμπεράνει κανείς με σιγουριά ότι ένας μεγάλος και σταθερά αυξανόμενος αριθμός κοριτσιών και γυναικών φαίνεται να ανακαλύπτουν ικανοποιητικά είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Και ότι η δημιουργία περισσότερων τέτοιων παιχνιδιών αποτελεί στόχο πολλών σχεδιαστών.



Κεφάλαιο 8^ο

Στόχος αυτού του κεφαλαίου είναι να αναπτυχθεί η εκπαιδευτική αξία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών αλλά και των ηλεκτρονικών υπολογιστών. Παράλληλα, αναφερόμαστε στα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά αλλά και που θα πρέπει να στηρίζεται ένας καλός σχεδιασμός ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

A) Η εκπαιδευτική χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών και του ηλεκτρονικού υπολογιστή

Όλο και περισσότεροι γονείς αλλά και άλλοι ενήλικες παρατηρούν με έκπληξη τα μικρά παιδιά να νιώθουν τόσο άνετα με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Τα μικρά παιδιά, από τη μία πλευρά, αισθάνονται παντοδύναμα στο χώρο της φαντασίας και πιστεύουν ότι μπορούν να δημιουργήσουν τα πάντα. Από την άλλη πλευρά, θα πρέπει να συμβιβαστούν με την πραγματικότητα ότι είναι μικρά παιδιά και κανείς δεν παίρνει στα σοβαρά αυτά που εκείνα πλάθουν με την φαντασία τους. Τους είναι δύσκολο να μοιραστούν τα πλάσματα της φαντασίας τους με τους ενήλικες. Αλλά ο υπολογιστής επιτρέπει στα παιδιά να παραμένουν παντοδύναμοι δημιουργοί με διάφορους τρόπους και συγχρόνως να μοιράζονται τα δημιουργήματά τους με άλλους. Το γεγονός ότι μπορούν να ελέγξουν ότι γίνεται στην οθόνη ξετρελαίνει τα παιδιά. Μαθαίνουν μόνα τους να ανοίγουν τον υπολογιστή, να κατευθύνουν το ποντίκι και να χρησιμοποιούν προγράμματα. Και αυτό δεν αφορά μόνο τα παιδιά που ετοιμάζονται να πάνε σχολείο.

«Υπάρχει και μία αναπτυσσόμενη κατηγορία λογισμικού γνωστή ως «προγράμματα για μωρά» η οποία απευθύνεται στην ηλικιακή ομάδα των 3 ετών και κάτω. Το εκπαιδευτικό λογισμικό για παιδιά έξι μηνών, το οποίο ονομάζεται «λογισμικό της αγκαλιάς» επειδή τα παιδιά είναι τόσο μικρά που πρέπει ο γονιός να τα κρατάει αγκαλιά για να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή, είναι σήμερα το πιο ραγδαία αναπτυσσόμενο κομμάτι της βιομηχανίας παραγωγής λογισμικού. Σύμφωνα, με μία διαδικτυακή δημοσκόπηση, στη οποία έλαβαν μέρος 10.000 γονείς το 25% των οποίων απάντησαν ότι τα παιδιά τους άρχισαν να χρησιμοποιούν ηλεκτρονικό υπολογιστή στην ηλικία των δύο ετών» (Prensky, 2007, σελ. 225).

Προτού ακόμα αποκτήσουν την ικανότητα της γλωσσικής επικοινωνίας, τα νήπια μπορούν να σκεφτούν, να βγάλουν συμπεράσματα, να κάνουν προβλέψεις, να αναζητήσουν εξηγήσεις για το πώς λειτουργούν τα πράγματα ακόμα και να κάνουν μικρά πειράματα.

«Μπορούμε να πούμε, ότι κάθε εκπαιδευτικό υλικό που βασίζεται στα ηλεκτρονικά παιχνίδια μπορεί να θεωρηθεί μάθηση η οποία στηρίζεται στο ψηφιακό παιχνίδι. Η προσέγγιση αυτή στηρίζεται ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και βιντεοπαιχνίδια συνδυάζονται με το φάσμα των γνωστικών αντικειμένων και μπορεί να έχει αποτελέσματα από εκείνα των παραδοσιακών εκπαιδευτικών μεθόδων» (Prensky, 2007, σελ. 174). Επομένως, η μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι πηγάζει από

κάθε εκπαιδευτικό παιχνίδι στον υπολογιστή. Υποστηρίζεται, εξάλλου, ότι τα παιχνίδια ηλεκτρονικού υπολογιστή αποτελούν δυναμικά περιβάλλοντα μάθησης επειδή κάνουν δυνατή τη δημιουργία εικονικών κόσμων και η δράση των παικτών – χρηστών σε τέτοιους κόσμους μπορεί να βοηθήσει στην ανάπτυξη αποτελεσματικών κοινωνικών πρακτικών, δυναμικών ταυτοτήτων, κοινών αξιών και τρόπων σκέψης.

«Όταν πρωτοεμφανίστηκαν οι σχετικά φτηνοί μικροϋπολογιστές, πολλοί ειδικοί της εκπαίδευσης και της ανάπτυξης αναγνώρισαν τη δύναμή τους στην αύξηση της αποτελεσματικότητας της σχολικής μάθησης. Πράγματι, τις δύο τελευταίες δεκαετίες η αύξηση της χρήσης των υπολογιστών στα σχολεία υπήρξε θεαματική. Σήμερα, περισσότερα από 95% των αμερικάνικων σχολείων διαθέτουν υπολογιστές για διδακτικούς σκοπούς και σε πολλά σχολεία οι υπολογιστές παίζουν σημαντικό ρόλο στη διδασκαλία» (Cole, 2001, σελ 424).

Η μάθηση που βασίζεται στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι αποτελεσματική και ο πρώτος λόγος που στηρίζεται η άποψη αυτή είναι ότι η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική όταν παίρνει τη μορφή παιχνιδιού. Οι γονείς που θέλουν να παρέχουν στα παιδιά τους το καλύτερο δυνατό ξεκίνημα τα δελεάζουν με ηλεκτρονικά παιχνίδια μεγάλης αξίας, με την ελπίδα της βελτίωσης της ικανότητας των παιδιών στην ανάγνωση, τα μαθηματικά και την κριτική σκέψη. *«Η διείσδυση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών σε νοικοκυριά με παιδιά είναι μεγαλύτερη από το 65%. Το βασικό κίνητρο για την αγορά ενός οικιακού ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι η εκπαιδευτική υποστήριξη των παιδιών» (Prensky, 2007, σελ. 220).*

Με αυτό το ξεκίνημα, η αγορά λογισμικού προορισμένου για παιδιά γνώρισε μια έκρηξη τα τελευταία 15 χρόνια, καθώς οι ηλεκτρονικοί υπολογιστές διείσδυσαν στα σπίτια, τα παιδιά μαζεύτηκαν γύρω από αυτούς και οι γονείς προσπάθησαν να βρουν μια εκπαιδευτική χρήση των υπολογιστών για χάρη των παιδιών τους. Παράλληλα, ένας δεύτερος λόγος είναι η διαδραστική διαδικασία που χρησιμοποιείται για την επίτευξη της μάθησης. Ερευνητές έπειτα από μελέτες που συσχετιζόνταν με βιντεοπαιχνίδια και ηλεκτρονικά παιχνίδια, έχουν καταλήξει στη δική τους θεωρία για την αποτελεσματικότητα της εκπαιδευτικής χρήσης των παιχνιδιών. Συμπεράναν ότι οι ευκαιρίες για επιτυχία δημιουργούν στον παίκτη μια αίσθηση σκοπού μέσω των στόχων του παιχνιδιού, των κανόνων και του ελέγχου της πορείας του παίκτη από τον ίδιο. Η έξαψη της περιέργειας που προέρχεται από την έκπληξη, την πλοκή, το μυστήριο κάνει το παιχνίδι γοητευτικό, η προσομοίωση του κινδύνου (συγκρούσεις, ηχητικά εφέ, γραφικά και γρήγορος ρυθμός) προκαλεί διέγερση.

Παράλληλα, *«περιγράφουν έναν κύκλο αρχίζω-επιμένω-επιτυγχάνω που κάνει την εμπλοκή των παικτών στα εκπαιδευτικά παιχνίδια να παραμένει ζωννή από τη στιγμή που αρχίζουν να παίζουν, καθώς υιοθετούν ένα ρόλο, ελέγχουν τη ροή του παιχνιδιού, ασκούν τις δεξιότητές τους επιλύουν προβλήματα, επιμένουν μέχρι το τέλος και αγωνίζονται να νικήσουν. Όλα αυτά τα στοιχεία περιλαμβάνονται στην έννοια της μάθησης» (Prensky, 2007, σελ. 177).*

Επιπλέον, τα παιχνίδια γενικότερα και τα ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού ειδικότερα, περιλαμβάνουν στόχους (π.χ. κερδίζω τον αγώνα, συγκεντρώνω όλα τα χρώματα) οι οποίοι επιτρέπουν στα παιδιά να καταστρώνουν στρατηγικές, να αισθάνονται υπερήφανοι για τις κατακτήσεις και τα επιτεύγματά τους και να ανταμείβονται με τη συνέχιση του παιχνιδιού (Gee, 2003). Η δημιουργία όμως, τέτοιων παιχνιδιών (ηλεκτρονικών και βιντεοπαιχνιδιών) που να διαθέτουν όλα τα παραπάνω δεν είναι εύκολη υπόθεση αφού χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή έτσι ώστε το περιεχόμενο του παιχνιδιού να ταιριάζει στον εκάστοτε εκπαιδευόμενο και αυτό το μαθησιακό μοντέλο να συνδυάζει τον ελκυστικό χαρακτήρα των παιχνιδιών αλλά και την ύλη που θα πρέπει να διδαχθούν τα νήπια.

Τα παιχνίδια μέσω υπολογιστή προσδίδουν ένα γρήγορο και κατά συνέπεια ενδιαφέρον ρυθμό στη διδασκαλία (Papert, 1993) , σε αντίθεση με τα συμβατικά διδακτικά μέσα τα οποία καθιστούν αργή και βαρετή την εκπαιδευτική διαδικασία. Οι σημερινοί μαθητές είναι πιθανόν να απολαμβάνουν περισσότερο από μια εμπειρία μάθησης ενσωματωμένη σε ηλεκτρονικό παιχνίδι. Αυτό συμβαίνει διότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια βασίζονται στην αρχέγονη μορφή μάθησης «παίζω και μαθαίνω» από όπου και αντλούν τα πλεονεκτήματά τους ως εκπαιδευτικό μέσο. Πιο συγκεκριμένα, έρευνες σε ηλεκτρονικά παιχνίδια κατέδειξαν ότι χαρακτηριστικά όπως η φαντασία, ο έλεγχος, η πρόκληση, η περιέργεια και ανταγωνισμός προκαλούν εσωτερική υποκίνηση (Malone, 1981). Επομένως, η μάθηση και η διασκέδαση δεν είναι δύο ασυμβίβαστες έννοιες (Prensky, 2007) ενώ η μάθηση που βασίζεται στη διασκέδαση μπορεί να είναι αποτελεσματική. Το 1985 η ιδέα του συνδυασμού της διασκέδασης και της εκπαίδευσης των παιδιών είχε αρχίσει να γίνεται αποδεκτή από τους γονείς.

Καθώς η τεχνολογία των υπολογιστών εξελισσόταν κάποιοι πρωτοπόροι του χώρου ανακάλυψαν νέους τρόπους συνδυασμού του εκπαιδευτικού περιεχομένου με ηλεκτρονικά παιχνίδια (Prensky, 2007, σελ. 222): «*Η Jan Davidson σκέφτηκε ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι βολών με την εξάσκηση στην ανάγνωση και τα μαθηματικά. Δημιούργησε λοιπόν, το Math Blaster και το Reading Blaster. Η Ann McCormick συνδύασε την εξάσκηση στην ανάγνωση και τα μαθηματικά με ένα χαρακτήρα κινουμένων σχεδίων. Στα προϊόντα της περιλαμβάνονται τα Reader Rabbit και Rocky's Boots. Garry Carleston ενδιαφερόταν για τον τομέα της γεωγραφίας και εμπνεύστηκε την ιδέα μιας κλέφτρας που θα γυρνούσε τον κόσμο, με τον παίκτη να την καταδιώκει δημιουργώντας τη μυθική πλέον Carmen Sandiego. Στην προσπάθεια σύλληψής της, σκέφτηκαν οι δημιουργοί, ο παίκτης θα μπορούσε να μάθει τα ονόματα των περιοχών από όπου εκείνη θα περνούσε. Το πρώτο ηλεκτρονικό παιχνίδι της εταιρίας, το οποίο ονομαζόταν Where in the World is Carmen Sandiego? κυκλοφόρησε το 1985».*

Έτσι, αυτό που συνάδει από τα παραπάνω είναι ότι ο ηλεκτρονικός υπολογιστής και συνάμα και τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διαδραματίζουν πολύ σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη των παιδιών και των νηπίων αρκεί να χρησιμοποιείται με σωστό και ορθό

τρόπο και υπό την επίβλεψη των ενηλίκων καθώς η εξάσκηση στον υπολογιστή χωρίς καθοδήγηση μπορεί να «σκοτώσει».

Παράλληλα, οι νέες τεχνολογίες (υπολογιστές, εκπαιδευτικά λογισμικά, διαδίκτυο) χρησιμοποιούνται στο σχολείο για τη διδασκαλία συγκεκριμένων γνωστικών αντικειμένων (όπως η διδασκαλία της ανάγνωσης, της γραφής, των μαθηματικών, της φυσικής, της ιστορίας, της γεωγραφίας). Αυτό γίνεται συνήθως μέσω εκπαιδευτικών λογισμικών τα οποία μπορεί να διατίθενται σε CD-ROM ή μέσω διαδικτύου. Αυτά τα λογισμικά θα πρέπει να επιτρέπουν στα παιδιά να είναι ενεργητικά και να αναπτύσσουν πρωτοβουλία και όχι να εμπλέκουν τους μαθητές σε μια παθητική παρακολούθηση. Τα λογισμικά που ανήκουν στην κατηγορία της διδασκαλίας κατευθυνόμενης από υπολογιστές επιτρέπουν στα παιδιά μόνο μερικό ή καθόλου έλεγχο στο περιβάλλον μάθησης. Τέτοια συστήματα αποτελούνται από λογισμικά που ενθαρρύνουν την εξάσκηση, γνωστά ως λογισμικά της εξάσκησης και επανάληψης. Οι μαθητές από πολύ μικρή ηλικία δείχνουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον για τις νέες τεχνολογίες και είναι ικανοί να μάθουν να χρησιμοποιούν τα κατάλληλα λογισμικά με μεγάλη ευκολία.

«Δεν είναι τυχαίο λοιπόν, ότι ορισμένες χώρες (π.χ. οι Σκανδιναβικές χώρες, η Ολλανδία, και το Ηνωμένο Βασίλειο) έχουν επιλέξει να ενθαρρύνουν τη χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών με τα κατάλληλα εκπαιδευτικά προγράμματα από τις μικρές ηλικίες χρησιμοποιώντας πάντα τους κατάλληλους τρόπους διδασκαλίας πράγμα που δεν έχει συμβεί στη χώρα μας» (Βοσνιάδου, 2006, σελ.136). Επομένως, οι νέες τεχνολογίες μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια ποικιλία εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων που έχουν τη δυνατότητα να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στην ανάπτυξη των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών. «Οι δραστηριότητες που προωθούν τα τεχνολογικά υποστηριζόμενα περιβάλλοντα μάθησης είναι απόλυτα συνεπείς με τους μαθησιακούς στόχους για μια αυτόνομη δια βίου μάθηση και ενίσχυση της κριτικής σκέψης, της γνωστικής ευελιξίας και της γνώσης ξένων γλωσσών και πολιτισμών» (Βοσνιάδου, 2006, σελ.79).

B) Παραδείγματα εφαρμογής εκπαιδευτικών παιχνιδιών.

Στη σημερινή εποχή, καταγράφεται έλλειψη αξιόλογων εκπαιδευτικών λογισμικών τόσο στην ελληνική όσο και στην ευρωπαϊκή αγορά (Δημητρακοπούλου, 1998) και τα περισσότερα λογισμικά που αποκαλούνται εκπαιδευτικά χαρακτηρίζονται από έλλειψη διδακτικών στόχων (Μικρόπουλος, 2000). Όμως, τα εκπαιδευτικά λογισμικά σε μορφή CD-ROM αποτελούν ακόμη την κύρια πηγή προγραμμάτων για τα παιδιά προσχολικής ηλικίας, είναι συχνά περισσότερο κατάλληλα για τα πολύ μικρά παιδιά, καθώς περιέχουν ηχητικές οδηγίες και αφηγήσεις, και το συγκεκριμένο πλαίσιο περιεχομένου προστατεύει τα παιδιά από τυχόν ακατάλληλο περιεχόμενο (Stephen Plowman, 2003). Τα CD-ROM είναι ευρέως διαδεδομένα, εύκολα προσβάσιμα και χαμηλού κόστους και αρκετά παιδιά έχουν ήδη εμπειρίες χρήσης τους από το σπίτι.

Τα περισσότερα από τα εκπαιδευτικά λογισμικά που αναφέρονται παρακάτω είναι σε μορφή CD-ROM. Παραδείγματα εκπαιδευτικών λογισμικών σε μορφή CD-ROM είναι τα εξής (Νικοπολοπούλου, 2008, σελ. 50):

- ❖ *Σωκράτης 101+102*. Περιέχει διασκεδαστικές εκπαιδευτικές δραστηριότητες για παιδιά τριών έως πέντε και πέντε έως επτά ετών. Είναι τρίγλωσσο, στα ελληνικά, αγγλικά και γαλλικά. Βοηθά τα παιδιά να μαθαίνουν διασκεδάζοντας και να εξοικειώνονται, από την προσχολική ηλικία έως και την πρώτη σχολική ηλικία, με την ανάγνωση, την αναλυτική σκέψη, την καλλιέργεια μνήμης και τη ικανότητα για συνδυασμούς και κατασκευές.
- ❖ *Το νηπιαγωγείο μου*. Είναι μία σειρά τριών λογισμικών που συνδέονται από βιβλία, με το κάθε λογισμικό να απευθύνεται αντίστοιχα σε νήπια ηλικίας τριών έως έξι ετών. Περιέχουν δραστηριότητες σχετικά με την πρώτη ανάγνωση (π.χ. ανάγνωση πρώτου γράμματος λέξης, επανασύνθεση ιστορίας), τα μαθηματικά (π.χ. σύγκριση ποσοτήτων, λογικές ακολουθίες, αριθμοί μέχρι το 20, μέτρηση, ομαδοποίηση, ταξινόμηση), τα σχήματα (π.χ. αναγνώριση σχημάτων, σχεδιασμός σχημάτων), την πρώτη γραφή (π.χ. αναπαραγωγή γραμμάτων, απλών λέξεων και στη συνέχεια μικρών φράσεων) και συγκεκριμένες έννοιες (π.χ. κατανόηση περιβάλλοντος, προσανατολισμός στο χώρο, χρονική ακολουθία).
- ❖ *Ο Σάλτο και η Ζέλια*. Είναι μία σειρά τριών CD-ROM για παιδιά τριών έως έξι ετών, με επίπεδα δραστηριοτήτων. Περιέχει ένα ειδικά σχεδιασμένο περιβάλλον και δραστηριότητες που βοηθούν το παιδί να αναπτυχθεί συναισθηματικά, νοητικά και κοινωνικά έχοντας οδηγό το παιχνίδι. Το πρώτο επίπεδο περιέχει 20 δραστηριότητες για γνωριμία με τη γραφή, τους πέντε πρώτους αριθμούς, τη σύγκριση, την αναπαράσταση γεγονότων σύμφωνα με τη χρονική ακολουθία και εργαστήρια δημιουργικότητας. Το δεύτερο επίπεδο περιέχει 20 δραστηριότητες για γνωριμία με τους αριθμούς, τη γραφή και σύνδεση του γράμματος με τον ήχο, τον προσανατολισμό στο χώρο, τη σύγκριση αντικειμένων, καθώς και εργαστήρια γραφιστικών, μουσική, τραγούδια και αναγνώριση ήχων. Το τρίτο επίπεδο περιέχει 20 δραστηριότητες αναγνώρισης φθόγγων με γράμματα και συλλαβές, συμπλήρωση πινάκων εισόδου.
- ❖ *Το σπίτι του Μήγκι*. Είναι εκπαιδευτικό λογισμικό για παιδιά τριών έως έξι ετών. Είναι τρίγλωσσο στα ελληνικά, αγγλικά και γερμανικά. Ο Μήγκι το μυρμήγκι παρουσιάζει τα ζώα του δάσους και βοηθά στην εύρεση ομοιοτήτων και διαφορών. Το πρόγραμμα περιλαμβάνει παρουσίαση διαφορετικών ζώων, παρουσίαση και εξάσκηση αναγνώρισης διαφορετικών χαρακτηριστικών των αντικειμένων, αντίθετα (μεγάλο-μικρό, πάνω-κάτω) και εξάσκηση μνήμης.

- ❖ *Η οικογένεια στο διάστημα.* Είναι για παιδιά ηλικίας τριών έως επτά ετών. Υπάρχουν 24 εκπαιδευτικές δραστηριότητες, οι οποίες αντιστοιχούν σε οκτώ διαφορετικούς τομείς μάθησης: λογική και γεωμετρία, παρατήρηση και ανάλυση του οικογενειακού περιβάλλοντος, απομνημόνευση, αναπαράσταση του διαστήματος, εκμάθηση των χρωμάτων, ταχύτητα και ετοιμότητα, ακρόαση και δημιουργικότητα.
- ❖ *Η τάξη μου.* Είναι για παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως έξι ετών, βασισμένο στο αναλυτικό πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας. Περιλαμβάνει δημιουργικές δραστηριότητες, ποικιλία διασκεδαστικών ασκήσεων και οθόνες παρακολούθησης προόδου. Προσφέρει εξάσκηση στις θεματικές περιοχές «ακούω και διαβάζω» (π.χ. το αλφάβητο, φωνήματα, δημιουργία λέξεων), «αριθμοί και σχήματα» (π.χ. αρίθμηση, κατανόηση σχημάτων, δημιουργία σχεδίων) και «πού; πότε; τι;» (π.χ. χρονολογική κατάταξη γεγονότων, θέση και κατεύθυνση).
- ❖ *Η Αλφα- Βήτα των πειρατών.* Είναι για παιδιά τεσσάρων ετών και πάνω. Στόχος του είναι να εισάγει τα παιδιά στα γράμματα του ελληνικού αλφάβητου μέσω τραγουδιών και παιχνιδιών.
- ❖ *Ακτίνες.* Αναφέρεται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας. Εστιάζει στην υποστήριξη της διδασκαλίας των διαφορετικών εννοιών που διδάσκονται στο χώρο του νηπιαγωγείου και της ειδικής αγωγής, προσφέροντας δυνατότητες όπως εξοικείωση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, εξάσκηση σε έννοιες από τα μαθηματικά, τη γλώσσα και το περιβάλλον. Τα προγράμματα που περιλαμβάνει ανήκουν σε διαφορετικές κατηγορίες εκπαιδευτικών προγραμμάτων: προγράμματα εξάσκησης και πρακτικής (πίνακες διπλής εισόδου, πολλαπλής επιλογής, αντιστοίχισης, ταξινόμησης, ομαδοποίησης), προγράμματα παρουσίασης, εκπαιδευτικά παιχνίδια, «ανοικτά» προγράμματα που προσφέρουν ελεύθερο περιβάλλον στα παιδιά.
- ❖ *Το μαγικό τρένο: αριθμοί και πράξεις.* Είναι για παιδιά ηλικίας πέντε έως επτά ετών. Περιέχει 25 διασκεδαστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια, που έχουν σκοπό να βοηθήσουν το παιδί να εξοικειωθεί με θέματα μαθηματικών. Καλύπτει προ-μαθηματικές έννοιες (σύγκριση, έννοιες στο χώρο, αντιστοίχιση, σειροθέτηση) και τους αριθμούς από το ένα έως το πέντε (εμπέδωση και γραφή, διάταξη, σύγκριση, πρόσθεση, αφαίρεση).
- ❖ *Ο κύριος Χαρούμενος.* Αναφέρεται για παιδιά τεσσάρων έως οκτώ ετών. Περιλαμβάνει δύο επίπεδα δυσκολίας, τραγούδια και χαρούμενο περιβάλλον αλληλεπίδρασης. Εξασκεί τη μνήμη και την παρατηρητικότητα.
- ❖ *Γράμματα και αριθμοί.* Αναφέρεται για παιδιά ηλικίας τεσσάρων έως επτά ετών. Είναι δίγλωσσο στα ελληνικά και αγγλικά. Τα παιδιά μπορούν να

εξερευνήσουν ένα παιδικό δωμάτιο γεμάτο εκπλήξεις, όπου θα βρουν δέκα δραστηριότητες που καλύπτουν βασικές γνώσεις στη γλώσσα και στα μαθηματικά. Παραδείγματα θεματικών πεδίων που αναπτύσσονται στο πρόγραμμα είναι η παρουσίαση αριθμών, οι ασκήσεις μέτρησης, η παρουσίαση του αλφάβητου και η αναγνώριση του πρώτου γράμματος λέξεων.

- ❖ *Μαθαίνω να κυκλοφορώ.* Απευθύνεται σε παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και σε παιδιά των πρώτων τάξεων του δημοτικού σχολείου. Περιλαμβάνει 18 διαφορετικές δραστηριότητες, 42 εκτυπώσεις φύλλων εργασίας για τους μαθητές και σχέδια μαθημάτων για 25 περίπου διδακτικές ώρες με γνωστικό αντικείμενο την κυκλοφοριακή αγωγή. Το λογισμικό προσαρμόζεται πάντα στις δυνατότητες και στις ικανότητες του κάθε παιδιού χρησιμοποιώντας επίπεδα βοήθειας. Οι δραστηριότητες έχουν χωριστεί σε ενότητες όπως: μαθήματα κυκλοφοριακής αγωγής (π.χ. εκμάθηση σημάτων και φαναριών, εκμάθηση των εννοιών αριστερά-δεξιά), μαθήματα δημιουργικής κυκλοφοριακής αγωγής (π.χ. χρωματισμός σημάτων), μαθαίνουμε παίζοντας (π.χ. παζλ με εικόνες, παιχνίδια μνήμης με σήματα), βίντεο (σήματα, φανάρια και δρόμοι σε ταινία) και μουσική (οπτικοποίηση τραγουδιού με στόχο την εκμάθηση κανόνων).
- ❖ *Προγράμματα ζωγραφικής και ανάπτυξης της δημιουργικότητας.* Το *Kid Pix Studio* είναι ένα πρόγραμμα ζωγραφικής για μικρά παιδιά, για έκφραση και δημιουργία. Το *Drawing for Children* είναι πρόγραμμα ζωγραφικής για παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Το πρόγραμμα ζωγραφικής *Tux Paint* απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας τριών έως δώδεκα ετών. Η διεπιφάνεια χρήσης είναι προσαρμοσμένη στις ανάγκες των παιδιών και προσφέρει, μεταξύ άλλων, εργαλεία ηχογράφησης και βοηθού. Το πρόγραμμα *Μαγική δημιουργία* απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας τριών ετών και πάνω. Το *KidPad* είναι ένα συνεργατικό εργαλείο μη γραμμικής οπτικής αναπαράστασης των ιδεών των παιδιών (εικόνα, κείμενο) για ανάπτυξη δημιουργικότητας. Το *Μικροί καλλιτέχνες σε δράση* απευθύνεται σε παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, σε παιδιά προσχολικής ηλικίας και σε παιδιά των πρώτων τάξεων του δημοτικού σχολείου. Περιλαμβάνει 17 διαφορετικές δραστηριότητες, 57 εκτυπώσεις φύλλων εργασίας για τους μαθητές και σχέδια μαθημάτων για 30 περίπου διδακτικές ώρες με γνωστικό αντικείμενο την εικαστική αγωγή. Το λογισμικό προσαρμόζεται πάντα στις δυνατότητες και στις ικανότητες του κάθε παιδιού χρησιμοποιώντας επίπεδα βοήθειας. Οι δραστηριότητες του λογισμικού έχουν χωριστεί σε κατηγορίες όπως: ζωγραφική (π.χ. ζωγραφική με στάμπες, γέμισμα απλών σχεδίων\εικόνων), χρώματα (π.χ. εκμάθηση χρωμάτων, παιχνίδι μνήμης με χρώματα), σχήματα, εξοικείωση με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και τη χρήση του ποντικιού.
- ❖ *Clifford πάρτυ γενεθλίων.* Είναι ένα πρόγραμμα για παιδιά τεσσάρων έως έξι ετών. Το πρόγραμμα αυτό κινητοποιεί τα παιδιά να συμμετάσχουν σε ένα

φανταστικό "σχέδιο εργασίας" ή αλλιώς περιπέτεια, την προετοιμασία ενός πάρτυ έκπληξη για έναν αξιαγάπητο τεράστιο κόκκινο σκύλο τον Κλίφορντ. Τα παιδιά συμμετέχουν ενεργά στη εξέλιξη της ιστορίας, κατά την διάρκεια της οποίας καλούνται να επιλύσουν διάφορα προβλήματα χρησιμοποιώντας τη λογική και τη φαντασία τους ενώ παράλληλα εξασκούν βασικές νοητικές αλλά και κοινωνικές δεξιότητες. Η εφαρμογή δηλαδή στοχεύει στην ανάπτυξη της ικανότητας επίλυσης προβλημάτων, της λογικής και δημιουργικής σκέψης αλλά και στη εξάσκηση βασικών νοητικών δεξιοτήτων όπως παρατηρητικότητα, μνήμη, ταξινόμηση, αναγνώριση σχημάτων και χρωμάτων, αρίθμηση.

Έτσι σύμφωνα με τα παραπάνω, ο υπολογιστής είναι δάσκαλος, μαθητής, και εργαλείο. Μα πάνω από όλα για τα παιδιά είναι διασκέδαση (Papert, 1993). Και το παιχνίδι αυτό θα μας βοηθήσει να επιτελέσουμε τους τελικούς μας μαθησιακούς στόχους πολύ πιο άνετα και εύκολα από οποιοδήποτε άλλο εργαλείο μάθησης. Μέσω του ηλεκτρονικού υπολογιστή, τα εκπαιδευτικά ηλεκτρονικά παιχνίδια προκαλούν τα παιδιά (χρήστες) να τα εξερευνήσουν και να τα ανακαλύψουν. Με τη χρήση του υπολογιστή ως εργαλείου στα προγράμματα αυτά υλοποιούνται συγκεκριμένοι μαθησιακοί στόχοι.

Οι μαθησιακοί στόχοι για τα νήπια μπορεί να είναι οι εξής: «να συνειδητοποιήσουν ότι στα φωνήματα της ομιλούμενης γλώσσας αντιστοιχούν γράμματα, να αποκτήσουν οπτική και ακουστική αντίληψη των λέξεων, να εξασκηθούν στην προσεκτική ακρόαση ώστε να αντιλαμβάνονται τα ζητούμενα, να παρατηρήσουν και να περιγράψουν γεγονότα, να συγκρίνουν εικόνες, λέξεις, που μοιάζουν, μήκη κ.α., να αναγνωρίσουν σχήματα, χρώματα, συλλαβές, λέξεις και να συνδυάσουν όμοια στοιχεία, να κατασκευάσουν ακολουθίες ή να συνεχίσουν μια λογική σειρά, να αναπαραστήσουν γεγονότα σύμφωνα με τη χρονική τους ακολουθία και να κάνουν χρήση λέξεων και φράσεων όπως «πρώτα», «μετά», «ύστερα», «μετά από αυτό», για να τοποθετήσουν τα βασικά θεματικά μέρη μιας ιστορίας στη σωστή ακολουθία, να κατανοήσουν απλές χωροχρονικές σχέσεις και να προσεγγίσουν σταδιακά την έννοια της μέτρησης του χρόνου και τέλος να αναπτύξουν ικανότητες συνεργασίας και επικοινωνίας, αυτοπεποίθηση και αυτονομία» (Νικολοπούλου, 2008, σελ. 58).

Γ) Οι αρχές ενός καλού σχεδιασμού ηλεκτρικών παιχνιδιών

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εγκατασταθεί στην καθημερινή ζωή των παιδιών και η δυναμική που ασκούν είναι πολύ μεγάλη. Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής αποτελεί ένα υποστηρικτικό εργαλείο στην εκπαίδευση των μικρών παιδιών, ένα εργαλείο που έχει τη δυναμική να εμπλουτίσει τη μαθησιακή διαδικασία αλλά όχι να αποκαταστήσει το παιχνίδι και τις εμπειρίες με το φυσικό τρόπο. Τι είναι αυτό όμως που κάνει ένα παιχνίδι καλό; Ποια χαρακτηριστικά είναι αυτά που ξεχωρίζουν το «καλό από το κακό» σε αυτή τη «σύγχρονη μορφή τέχνης»; Τα χαρακτηριστικά αυτά τα οποία καθιστούν το παιχνίδι επιτυχημένο είναι τα εξής (Prensky, 2007, σελ.161):

- ❖ Ο καλός σχεδιασμός ενός παιχνιδιού διακρίνεται από *ισορροπία*. Η ισορροπία δίνει στον παίκτη την αίσθηση ότι το παιχνίδι εμπεριέχει το στοιχείο της πρόκλησης, ενώ συγχρόνως είναι δίκαιο, χωρίς να είναι υπερβολικά δύσκολο ή υπερβολικά εύκολο σε κανένα σημείο του.
- ❖ Ο καλός σχεδιασμός ενός παιχνιδιού χαρακτηρίζεται από *δημιουργικότητα*. Τα καλά παιχνίδια δεν είναι απλώς κλώνοι άλλων παιχνιδιών αλλά διακρίνονται από πρωτοτυπία.
- ❖ Ο καλός σχεδιασμός ενός παιχνιδιού είναι *στοχευμένος*. Στόχευση είναι να ανακαλύπτεις τι είναι διασκεδαστικό στο δικό σου παιχνίδι και να προσφέρεις όσο περισσότερο από αυτό που μπορείς στον παίκτη, χωρίς να αποσπάται η προσοχή του.
- ❖ Ο καλός σχεδιασμός προσδίδει στο παιχνίδι *χαρακτήρα*. Ο χαρακτήρας εξασφαλίζει το βάθος και τον πλούτο σε ένα παιχνίδι. Ο χαρακτήρας και οι ήρωες, εφόσον έχουν αναπτυχθεί επιτυχώς, αποτελούν τα στοιχεία του παιχνιδιού που θα μείνουν αξέχαστα στον παίκτη.
- ❖ Ο καλός σχεδιασμός ενός παιχνιδιού εμπεριέχει *ένταση*. Κάθε καλό παιχνίδι έχει το δικό του τρόπο να πετυχαίνει αυτό το αποτέλεσμα. Η κλασική μέθοδος είναι να προκαλέσεις το ενδιαφέρον του παίκτη για το στόχο και στη συνέχεια να κάνεις δύσκολη τη επίτευξη του στόχου αυτού.
- ❖ Ο καλός σχεδιασμός ενός παιχνιδιού εμπεριέχει *ενέργεια*. Η ενέργεια προκύπτει από χαρακτηριστικά όπως η κίνηση, η ορμή και ο ρυθμός. Η ενέργεια του παιχνιδιού είναι αυτή που σε κάνει να παίζεις όλη νύχτα ή σε αναζωογονεί από μία δύσκολη μέρα.

Παράλληλα, υπάρχουν και άλλα χαρακτηριστικά τα οποία καθιστούν ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι κατάλληλο για τα μικρά παιδιά. Τι σημαίνει όμως κατάλληλο ηλεκτρονικό παιχνίδι και ποιες πρέπει να είναι οι αρχές ενός καλού σχεδιασμού ηλεκτρονικών παιχνιδιών; Οι αρχές αυτές είναι οι εξής (Νικολοπούλου, 2001):

Αρχικά, πρέπει να είναι *ηλικιακά κατάλληλο*. Οι αρχές και οι έννοιες που χρησιμοποιούνται από το λογισμικό θα πρέπει να ανταποκρίνονται στις πραγματικές δυνατότητες των παιδιών της κάθε ηλικίας. Επιπλέον, θα πρέπει να χρησιμοποιούνται μέθοδοι που αρμόζουν στη γνωστική, σωματική, συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού. Στη συνέχεια, θα πρέπει να γίνεται *έλεγχος από το παιδί*, δηλαδή τα παιδιά θα πρέπει να εμπλέκονται ενεργά και το λογισμικό θα πρέπει να προωθεί την ενεργητική συμμετοχή του παιδιού, όπου το παιδί θα αποφασίζει για την κατεύθυνση της πλοήγησης παρά θα ανταποκρίνεται απλώς στις δραστηριότητες του λογισμικού. Θα πρέπει να του παρέχονται ευκαιρίες να διευρύνει τη μάθησή του μέσα από την επανάληψη και τη σύγκριση πολλών εναλλακτικών θέσεων. Επίσης, οι οδηγίες που θα δίνει το λογισμικό θα πρέπει να είναι *σαφείς, απλές και ακριβείς*. Είναι προτιμότερο να υπάρχουν στο λογισμικό προφορικές οδηγίες και όχι γραπτές, έτσι ώστε να γίνεται απλό και σαφές κατά τη χρήση του.

Παράλληλα, το λογισμικό θα πρέπει να εξασφαλίζει την εύκολη είσοδο του παιδιού στο περιβάλλον που του παρέχει, να διατηρεί αρμονική ακολουθία όσον αφορά στην αύξηση του βαθμού δυσκολίας δηλαδή *επέκταση της πολυπλοκότητας* και να θέτει ως στόχο τη διδακτική ισχυρών ιδεών (που τα παιδιά με τη σειρά τους θα εσωτερικεύουν, για να τις χρησιμοποιήσουν και σε νέες καταστάσεις, προβλήματα).

Στη συνέχεια, να μην χρειάζεται επίβλεψη από τους γονείς, ενήλικους να υπάρχει δηλαδή *ανεξαρτησία*. Το λογισμικό θα πρέπει να εξασφαλίζει τη λιγότερη δυνατή καθοδήγηση από τον ενήλικα. Ο ενήλικας θα πρέπει να βρίσκεται κοντά στο παιδί, όχι όμως να του δίνει έτοιμες λύσεις αλλά για να το ενθαρρύνει, να το παροτρύνει κι να του δίνει οδηγίες ώστε να καταλήξει από μόνο του στη επιλογή της κατάλληλης λύσης. Το λογισμικό θα πρέπει να είναι *απαλλαγμένο από βίαιους χαρακτήρες και πράξεις*, δηλαδή την *απουσία βίας*. Το ποιοτικό λογισμικό δεν θα πρέπει να περιέχει αντικείμενα βίας, όπως όπλα, ξίφη ή βόμβες. Δεν επιτρέπεται να υπάρχουν σκηνές βίας. Αυτό που θα πρέπει να προτείνεται είναι να προωθούνται κοινωνικές αξίες όπως η συνεργασία, η επικοινωνία, η αλληλεγγύη, η φιλία.

Από τη άλλη πλευρά, η μάθηση πρέπει να ανακαλύπτεται δηλαδή να υπάρχει *ενασχόληση με τη διαδικασία και όχι με το αποτέλεσμα*. Το παιδί χαίρεται να ανακαλύπτει μόνο νέους κόσμους. Έτσι το λογισμικό θα πρέπει να προσφέρει αυτή τη δυνατότητα ώστε τα γρήγορα αποτελέσματα και η επιβράβευση να καθίστανται δευτερεύοντα. Η αξία του λογισμικού έγκειται και στη δυνατότητά του να παροτρύνει ουσιαστικά τα παιδιά στην ανακάλυψη της γνώσης, χωρίς να χρειάζονται ανούσιες επιβραβεύσεις. *Η ύπαρξη μοντέλων από τον πραγματικό κόσμο* είναι πολύ σημαντική. Είναι απαραίτητο το λογισμικό να προβάλλει ρεαλιστικούς χαρακτήρες, ώστε το παιδί να εξοικειωθεί μαζί τους αλλά και να μάθει πως αυτοί λειτουργούν στην

καθημερινότητα. Για παράδειγμα, βλέπει ότι τα πουλιά πετάνε, τα τηλέφωνα χτυπούν, οι σκύλοι δεν είναι μπλε και πολλά άλλα στοιχεία, αντικείμενα, ζώα όπως είναι στην πραγματικότητα. Επίσης, είναι απαραίτητο για τα παιδιά να έχουν την δυνατότητα αποθήκευσης, ώστε να μπορούν να κλείνουν το πρόγραμμα και να επιστρέφουν όποτε θέλουν εκεί που είχαν μένει. Το λογισμικό θα πρέπει να λειτουργεί αρμονικά και με συνέπεια, ώστε ακόμη μετά από εκτεταμένη χρήση του από το παιδί να μη «κολλάει».

Τέλος, απαραίτητο είναι να υπάρχουν μετασχηματισμοί δηλαδή αλλαγή αντικειμένων και καταστάσεων. Το λογισμικό θα πρέπει να δίνει την ευκαιρία στο παιδί να μπορεί να αλλάξει καταστάσεις και αντικείμενα πολλές φορές. Παραδείγματος χάριν, μπορεί να έχει τη δυνατότητα να φτιάξει μια ολόκληρη πόλη όπως αυτό θέλει και να αλλάξει τα δεδομένα του. Ακόμη, θα πρέπει να βάζει το παιδί σε διαδικασίες όπου να μπορεί να αντιληφθεί καθημερινές λειτουργίες που δεν «φαίνονται» (π.χ. η ανάπτυξη ενός φυτού).



Συμπεράσματα

Μέσα από την ανασκόπηση της βιβλιογραφίας αλλά και της έρευνας που ακολουθήσαμε μπορέσαμε να διαπιστώσουμε πολλά πράγματα. Η ψυχοσύνθεση των παιδιών σε αυτή την ηλικία μπορεί να επηρεαστεί από πολλούς παράγοντες από τους οποίους είναι και η χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν εισβάλει στη ζωή των παιδιών και καταλαμβάνουν μεγάλο μέρος από τον ελεύθερό τους χρόνο. Είναι απαραίτητο όμως να σημειωθεί ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια επηρεάζουν το παιδί στο βαθμό που το ίδιο το επιτρέπει. Δηλαδή, εάν το παιδί γνωρίζει ότι απλώς παίζει ένα παιχνίδι και δεν ταυτίζεται με κάποιον ήρωα, δεν θα επηρεαστεί η ψυχοσύνθεσή του σε σημείο που να διαταραχθεί το ίδιο. Αντίστοιχα, ένα παιδί που δεν έχει την απαραίτητη προσοχή που πρέπει από το περιβάλλον του (οικογένεια) μπορεί να έχει τα αντίθετα αποτελέσματα. Θα έπρεπε λοιπόν να υπάρξει περισσότερη μέριμνα ώστε τα παιδιά να απολαμβάνουν τα πλεονεκτήματα και όχι τα μειονεκτήματα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το μεγαλύτερο μέρος της εργασίας μας είναι αφιερωμένο στις επιδράσεις που έχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια στα παιδιά (βία, επιθετικότητα, άγχος, παχυσαρκία, προβλήματα όρασης). Η μεγαλύτερη συχνότητα χρήσης των ηλεκτρονικών παιχνιδιών παρατηρείτε τη διάρκεια του Σαββατοκύριακου. Η συχνότητα χρήσης διαφοροποιείτε ως προς το φύλλο. Τα αγόρια παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια κατά κύριο λόγο περισσότερο από ότι τα κορίτσια, χωρίς αυτό να είναι δεδομένο. Επιπλέον τα παιδιά με αδέρφια είναι πιο πιθανό να κάνουν εντατική την χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Επίσης αναφερθήκαμε στα διάφορα είδη ηλεκτρονικών παιχνιδιών. Οι προτιμήσεις των παιδιών στα είδη λογισμικού παρουσιάζουν ευρύ φάσμα με επικρατέστερα τα παιχνίδια περιπέτειας, δράσης, αθλητικά και ψυχαγωγικά όπως το πάζλ, αντίστοιχα για αγόρια και κορίτσια. Παιδιά που έχουν αδέρφια επιλέγουν παιχνίδια περιπέτειας ενώ αυτά που δεν έχουν παιχνίδια ψυχαγωγίας. Εξάλλου, τα συναισθήματα που βιώνουν τα παιδιά όταν παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια μετά το τέλος τους, δεν διαφέρουν στα αγόρια και στα κορίτσια. Συναισθήματα χαράς, ικανοποίησης και ενθουσιασμού φαίνεται πως υπερτερούν έναντι των άσχημων συναισθημάτων όπως απογοήτευσης και φόβου. Τέλος, παρατηρείτε επιθετικότητα και άγχος στο παιδί. Παράλληλα, αναφερθήκαμε ότι τα ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν έχουν μόνο αρνητικές επιδράσεις στα παιδιά. Κάναμε λόγο για την εκπαιδευτική χρήση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών ότι δηλαδή τα ηλεκτρονικά παιχνίδια διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο αφού με τα κατάλληλα εκπαιδευτικά λογισμικά εκπληρώνονται μαθησιακοί στόχοι απαραίτητοι για την εξέλιξη και ανάπτυξη των παιδιών.

Βιβλιογραφία

- Ανθουλιάς, Τ. (1985). *Παιδιά και computers*. Αθήνα. Gutenberg
- Αντωνιάδης, Α. (1994). *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη. University studio press
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα. Τυπωθήτω
- Βοσνιάδου, Στ. (2006). *Παιδιά, σχολεία και υπολογιστές. Προοπτικές, προβλήματα και προτάσεις για την αποτελεσματικότερη χρήση των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση*. Αθήνα. Gutenberg
- Berk, L., Winsler, A. (1995). *Scaffolding children's learning: Vygotsky and Early Childhood Education*. Washington. National Association for the education of young children
- Bruner, J. (1986). Play, thought and language. *Prospects: Quarterly Review of Education*, **16** (1), 77-83
- Cole, A., Cole, S. (2001). *Η ανάπτυξη των παιδιών. Γνωστική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη κατά τη νηπιακή και μέση ηλικία*. (Μτφρ. Σόλμαν, Α.), Αθήνα. Τυποθήτω
- Δημητρακοπούλου, Α. (1998). Σχεδιάζοντας εκπαιδευτικά λογισμικά: από τις εμπειρικές προσεγγίσεις στη διεπιστημονική θεώρηση. *Σύγχρονη εκπαίδευση*, 100, 114-123
- Devries, R., Kohlberg, W. (1990). *Constructivist early education: Overview and comparison with other programs*. Washington. National Association for the Education of Young Children
- Eriskon, E. (1977). *Η παιδική ηλικία και η κοινωνία*. Αθήνα. Καστανιώτη
- Espinosa, L., Laffey, J., Whittaker, T., & Sheng, Y., (2006). Technology in the home and the achievement of young children: findings from the early childhood longitudinal study. *Early Education And Development*, **17** (3), 421-444
- Freud, S. (1959). *Beyond the Pleasure Principle*. New York. Norton.
- Garvey, C. (1990). *Το παιχνίδι: η επίδρασή του στη ανάπτυξη του παιδιού*. Αθήνα. Κουτσουμπός
- Gee, J. (2003). What video games have to teach us about learning and literacy. *Computers in Entertainment*, **1** (1)
- Greenfield, P. (1984). *Mind and media: the effects of television, video games and computers*, Harvard University Press

- Haugland, S. (2000). What role should technology play in young children's learning? Early childhood classrooms in the 21st century: using computers to maximize learning. *Young Children*, **55** (1), 12-18
- Heemskerk, I., Brink, A., Volman, M., & Dam, G. (2005). Inclusiveness and ICT in education: a focus on gender, ethnicity and social class. *Journal of Computers Assisted Learning*, **21** (1), 1-16
- Herz, J. (1997). *How our ate quarters*, Little. Brown and Company
- Huizinga, J. (1989). *Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*. (Μτφρ. Στέφανος, Ρ.), Αθήνα. Γνώση
- Καραγιώργη, Γ., Νικολάου, Α. (2004). Η αξιολόγηση λογισμικού για την εκπαίδευση: πως, πότε, από ποιον; Διεθνής εμπειρία και ελληνικός χώρος. *Θέματα στην εκπαίδευση*, **5** (1-3), 145-160
- Καρύδη-Πυρουνάκη, Α. (2004). Ο υπολογιστής στο ελληνικό δημόσιο νηπιαγωγείο: η εμπειρία του νηπιαγωγείου Καπαρελλίου 1992-2001. Στο Ι. Βλαχάβας, Β. Δαγδιλέλης, Γ. Ευαγγελίδης, Γ. Παπαδόπουλος, Μ. Σατραμέζη, & Δ. Ψύλλος (επιμ.). *Οι τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών στην ελληνική εκπαίδευση: απολογισμός και προοπτικές*. Θεσσαλονίκη Πανεπιστήμιο Μακεδονίας
- Κόλλιας, Α. (1993). *Οι υπολογιστές στη διδασκαλία και την μάθηση*. Αθήνα. Συμεών
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των τεχνολογιών της πληροφορίας και των επικοινωνιών*. Αθήνα. Νέων τεχνολογιών
- Kumar, P., Kumar, A., (2003). Effect of a web-base project on preservice and inservice teacher attitude toward computers and their technology skills. *Journal of Computing in Teacher Education*, **19** (3), 87-92
- Lau, C., Higgins, K., Gelfer, H., & Miller, S. (2005). The effects of teacher facilitation on the social interactions of young children during computer activities. *Topical in Early Chidhood Special Education*, **25** (4), 208-2017
- Li, X., Atkins, M. (2004). Early childhood computer experience and cognitive and motor development. *Pediatrics*, **113** (6), 1-8
- Littleton, K., Light, P., Joiner, R., Messer, D., & Barnes, P., (1992). Pairing and gender effects in computer based learning. *Journal of Psychology in Education*, **7** (4), 1-14
- Μικρόπουλος, Α. (2000). *Εκπαιδευτικό λογισμικό: θέματα σχεδίασης και αξιολόγησης λογισμικού υπερμέσων*. Αθήνα. Κλειδάριθμος
- Malone, T. (1981). Towards a theory of intrinsic motivation. *Cognitive Science*, **4** 333-369

- Marsh, J., Brooks, G., Hughes, J., Ritchie, L., Roberts, S., & Wright, K. (2005). *Digital beginnings: young children's use of popular culture, media and new technologies*, Sheffield. University of Sheffield Literacy Research Centre
- Μπυνέ, Κ., Σαρφατί, Α. Σ. (2006). *Μικρά προβλήματα, μεγάλα βάσανα για γονείς παιδιών έως 7 ετών*. (Μτφρ. Καρακώστα, Μ.), Αθήνα. Πατάκης. Cognitive development in early childhood- the teacher's role in the computer learning environment. *Information Technology in Childhood Education*, **1**, 97-119
- Νικολοπούλου, Κλ., Παπαδοπούλου, Κ. (2008). *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού. Παιχνίδι και ηλεκτρονικοί υπολογιστές στην προσχολική εκπαίδευση*. (8), 121-136
- Νικολοπούλου, Κλ. (2009). *Οι τεχνολογίες της πληροφορικής και των επικοινωνιών στη προσχολική ηλικία*. Αθήνα. Πατάκη
- Ντολιοπούλου, Ε. (2006). *Σύγχρονες τάσεις της προσχολικής αγωγής*. Αθήνα. Δαρδανός
- Nir-Gal, O., Klein, P. (2004). Computers for cognitive development in early childhood- the teacher's role in the computer learning environment. *Information Technology in Childhood Education*, **1**, 97-119
- Παπάς, Γ. (1989). *Η πληροφορική στο σχολείο*. Αθήνα. Συμεών
- Papert, S. (1991). *Νοητικές θύελλες παιδιά, ηλεκτρονικοί υπολογιστές και δυναμικές ιδέες*. (Μτφρ. Σταματίου, Αι.), Αθήνα. Οδυσσεάς
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation, trans*. New York. Norton
- Pittman, J. (2003). Preparing teachers to use technology with young children in classrooms. *Information Technology in Childhood Education*, **1**, 261-287
- Plowman, L., Stephen, C. (2005). Children, play and computers in pre-school education. *British Journal of Educational Technology*, **36** (2), 145-157
- Prensky, M. (2007). *Μάθηση βασισμένη στο ψηφιακό παιχνίδι αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα στην εκπαίδευση και την κατάρτιση*. (Μτφρ. Παπασταύρου, Κ.), Αθήνα. Μεταίχμιο
- Σιμάτος, Α. (1995). *Τεχνολογία και εκπαίδευση επιλογή και χρήση των εποπτικών μέσων*. Αθήνα. Πατάκη
- Sheldon, J. (2004). Gender stereotypes in educational software for young children. *Sex roles: A Journal of Research*, **51** (7/8), 433-444
- Simon, T. (1985). Play and learning with computers. *Early Child Development and Care*, **19** (1/2), 69-78

Siraj- Blatchford, J., Siraj-Blatchford, I. (2003). *More than computers: Information and Communication Technology in the early years*. London. British Association for Early Childhood

Stephen, C., Plowman, L. (2003). Information and communication technologies in pre-school settings: a review of the literature. *International Journal of Early Years Education*, **11** (3), 223-234

Τζιμογιάννης, Α., Κόμης, Β. (2004). Στάσεις και αντιλήψεις εκπαιδευτικών της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης σχετικά με την εφαρμογή των ΤΠΕ στη διδασκαλία τους. Στο Μ. Γρηγοριάδου, Α. Ράπτης, Σ. Βοσνιάδου, Χ. Κυνηγός (επιμ.). *Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην εκπαίδευση*. Αθήνα. Νέων Τεχνολογιών

Χρήστου, Ι. (2007). *Παιδί και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι*. Αθήνα. Ταξιδευτής

Vandenberg, B. (1908). *Play, problem-solving and creativity*. San Francisco. Jossey-Bass

Vygotsky, L. (1978). *Mind in society. The development of higher psychological processes*. Cambridge. Harvard University Press

Ιστοσελίδες

www.yeskids.gr, Ευαγγελίου, Μ. (2009). *Ηλεκτρονικά παιχνίδια-Επιδράσεις στα παιδιά*. Αθήνα

www.prolipsis.gr, Παπαγεωργίου, Ν. (2008). *Ηλεκτρονικά παιχνίδια και παιδιά*. Ρέθυμνο

www.newinka.gr, Τάσση, Μ. (2006). *Το παιδί και το παιχνίδι*. Χίος