

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Η δημιουργική γραφή μέσα από παιχνίδι κίνησης και
γνώσεως**

Creative writing though play of movement and knowledge

Ρούδη Ελένη

ΑΕΜ 3795

Επόπτρια: Άννα Βακάλη

΄Β βαθμολογητής: Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος

Φλώρινα

2022

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία μελετά πως θα μπορούσαμε να φέρουμε τα παιδιά σε επαφή με την δημιουργική γραφή μέσα από ένα παιχνίδι. Έχει αποδειχθεί ότι η δημιουργική γραφή έχει πολλαπλά οφέλη στην ψυχοσύνθεση των ατόμων και ιδιαίτερα των παιδιών, για τον λόγο αυτό θεωρείται ωφέλιμο να προσπαθούμε να εμπλέξουμε τα παιδιά σε τέτοιες. Στην παρούσα έρευνα κρίθηκε σκόπιμο να κινητοποιήσουμε τα παιδιά να ασχοληθούν με μία τέτοια δραστηριότητα μέσω ενός παιχνιδιού. Το παιχνίδι είναι ένα πολύ αποτελεσματικό διδακτικό εργαλείο καθώς προσφέρει πλήθος ερεθισμάτων και διασκέδαση, ο συνδυασμός των οποίων δίνει κίνητρο στα παιδιά που συμμετέχουν να συνεχίσουν να παίζουν και κατ' επέκταση να συνεχίσουν να μαθαίνουν. Σχεδιάσαμε έτσι ένα ομαδικό παιχνίδι κρυμμένου θησαυρού όπου μέσα από δοκιμασίες που εξασκούν διάφορες κινητικές δεξιότητες τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με θεωρία για την συγγραφή ιστοριών και στο τέλος θα κληθούν να συνεργαστούν και να γράψουν μία ιστορία αξιοποιώντας τα στοιχεία που αποκόμισαν.

Λέξεις κλειδιά : δημιουργική γραφή, παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο, κινητικό παιχνίδι, συγγραφή, δημιουργικότητα

Abstract

This senior thesis delves into possible ways through which to bring children in contact with creative writing by means of a game. It has been proven that creative writing aids human mentality and, specifically, child mentality in multiple ways; owing to that, an attempt to get children involved with related activities is considered beneficial. It was deemed necessary for the purpose of this thesis to motivate children towards such an activity by means of a game. Play is an especially efficient teaching tool due to its pleasing nature and entailment of a number of stimuli. This combination urges the children involved to continue playing and, consequently, to keep on learning. We designed, thus, a group treasure hunt, in which the children, through a series of challenges that involve executing specific motor skills, will be familiarized with theory on how to write a story, until finally they are called to cooperate with each other in order to utilize the acquired clues and write a story.

Key words: creative writing, learning through play, movement play, writing, creativity

Περιεχόμενα

1. Εισαγωγή.....	2
2. Θεωρητικό πλαίσιο.....	3
2.1 Δημιουργική γραφή.....	3
2.1.1 Εκπαιδευτικές προσεγγίσεις της Δ. Γ.	6
2.1.2. Επιδράσεις της Δ. Γ. στους μαθητές	7
2.1. 3. Προσεγγίσεις της Δ. Γ. μέσω σύγχρονων τεχνολογιών	8
2. 2. Παιχνίδι	10
2.2.1 Ιστορική Αναδρομή	10
2.2.2. Το παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο.....	11
2.2.3. Είδη παιχνιδιών	12
2.2.4 Παιχνίδι Δ. Γ. και συγγραφής ιστοριών.....	17
3. Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα	20
4. Σχεδιασμός Παιχνιδιού.....	21
4.1. Σχεδιασμός	21
4.2 Εφαρμογή	25
4.2. 1 Σταθμοί.....	26
4.2.2 Συγγραφή	30
5. Αναμενόμενα αποτελέσματα.....	31
6.Αξιολόγηση	32
7 Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα	34
8 Βιβλιογραφία.....	35
9.Παραρτήματα	37
9.1.Περίληψη παιχνιδιού.....	37
9.2.Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης δραστηριότητας	39

1. Εισαγωγή

Η δημιουργική γραφή αποτελεί μια πολύ σημαντική μέθοδο διέγερσης της φαντασίας και της έκφρασης και διαδραματίζει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στην πνευματική και ψυχική ανάπτυξη ενός παιδιού. Στις μέρες μας αναγνωρίζεται σε μεγάλο βαθμό η σημασία της επαφής των παιδιών με την λογοτεχνία και την γλώσσα, καθώς οξύνουν τον τρόπο με τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται το περιβάλλον τους και τους δίνεται η δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με καταστάσεις που δεν θα συναντούσαν στον κοινωνικό και γεωγραφικό περιβάλλον που μεγαλώνουν. Ακόμα βασικό κομμάτι της συναισθηματικής και ψυχικής ανάπτυξης ενός παιδιού είναι η ελευθερία έκφρασης, καθώς είναι σημαντικό να βρίσκονται σε ένα πλαίσιο που εμπνέει ασφάλεια για να εξωτερικεύσουν τις σκέψεις τους . Η δημιουργική γραφή καταφέρνει να συνδυάσει και τους δύο αυτούς άξονες για αυτό θεωρείται αναγκαία. Επιπλέον, το παιχνίδι έχει αποδειχθεί πως είναι αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας καθώς κάνει την εκπαιδευτική διαδικασία ευχάριστη και δίνει στα παιδιά κίνητρο να συμμετέχουν σε μία δραστηριότητα. Ένα παιχνίδι που εμπλέκει κίνηση ενισχύει την σωματική ανάπτυξη του παιδιού , ενώ ένα παιχνίδι γνώσεως έχει την δυνατότητα να ενισχύσει και άλλα γνωστικά πεδία. Με την παρούσα διδακτική πρόταση , θα αξιοποιήσω τα οφέλη του παιχνιδιού ως διδακτικό εργαλείο για να δημιουργήσω μία διαθεματική δραστηριότητα δημιουργικής γραφής που θα συνδυάζει πνευματική , ψυχική και σωματική ανάπτυξη. Η επιλογή του θέματος αυτού έγινε με γνώμονα τον σχεδιασμό μίας δραστηριότητας που θα ενισχύει την σωματική και γνωστική ανάπτυξη όσο και την έκφραση και την συναισθηματική υγεία με τρόπο ευχάριστο για τα παιδιά, καθώς δεν υπάρχουν αρκετές τέτοιες προσπάθειες στον χώρο της εκπαίδευσης.

2. Θεωρητικό πλαίσιο

2.1 Δημιουργική γραφή

Είναι ιδιαίτερα δύσκολο να δώσουμε έναν ακριβή καθολικό ορισμό στην έννοια της δημιουργικής γραφής, (Δ. Γ.) καθώς αυτή έχει πολλές εκφάνσεις καθώς μέσα από αυτόν προσπαθούμε να αποδώσουμε το «creative writing» και συχνά τείνουμε να χρησιμοποιούμε τον όρο αυτό με διαφορετικές σημασίες, όπως το ακαδημαϊκό γνωστικό πεδίο της Δ. Γ. , την τέχνη της λογοτεχνίας, μία διδακτική μέθοδο για την διδασκαλία της λογοτεχνίας με βιωματικό τρόπο κλπ, ενώ υπάρχει και η θέση πως κάθε είδος συγγραφής (Βακάλη, Ζωγράφου-Τσαντάκη, Κωτόπουλος, 2013) μπορεί να ενταχθεί σε αυτήν.

Ως επιστημονικός κλάδος είναι αυτός που εξετάζει την συγγραφή ως τέχνη, αγγίζοντας τα πεδία όπως η γλώσσα, η ψυχοθεραπεία κλπ. Σύμφωνα με τον Paul Dawson, η Δ. Γ. μελετά το γράψιμο που είναι δημιουργικό, και μερικές φορές έρχεται σε αντίθεση με την επίσημη Λογοτεχνία και την χωρίζει σε τέσσερις άξονες: την δημιουργική προσωπική έκφραση (creative self-expression), τον γραμματισμό, (literacy) την τεχνική (craft) και την μελέτη εκ των ένδον (reading from the inside) (McVey, 2008). Ο όρος Δ. Γ. λοιπόν μπορεί να αφορά τον χώρο της Φιλολογίας, της Παιδαγωγικής και της Ψυχολογίας. Στην Φιλολογία εντάσσεται στην λογοτεχνική γραφή, ως τέχνη της συγγραφής και ως λογοτεχνική θεωρία της ανάγνωσης, στην Παιδαγωγική λειτουργεί ως μέθοδος διδασκαλίας της γλώσσας και της λογοτεχνίας, ενώ στην Ψυχολογία αποτελεί θεραπευτική μέθοδο (Ντιούδη, 2012:16) .

Σύμφωνα με την Kohanyi (2005) υπάρχουν τρεις παράγοντες που συσχετίζονται με τη Δ. Γ.. Πρώτος είναι τα ερεθισμάτων που παρέχονται από την οικογένεια και το κοινωνικό περιβάλλον. Δεύτερος παράγοντας είναι το ευρύ λεξιλόγιο και τρίτος, η δημιουργική και γόνιμη φαντασία του ατόμου. Αναλυτικότερα, ή ενασχόληση με την Δ. Γ. , συνεπάγεται, πρώτον την ελευθερία να εκφράζεται το άτομο χωρίς καμία άλλη διαμεσολάβηση, δεύτερον την αυτοέκφραση και τρίτον τη χρήση καλολογικών στοιχείων, δηλαδή εύρος λεξιλογίου. Η συγγραφή μπορεί να αποτελέσει μια ενδιαφέρουσα και ευχάριστη διαδικασία, καθώς μέσα από αυτή εξερευνούμε τα προσωπικά μας βιώματα και ενδιαφέροντα ενώ

χρησιμοποιούμαι φαντασία για να μεταδώσουμε αισθήματά και ιδέες (Τσαρουχάς Νεκτάριος, 2020)

Κατ' επέκταση αξίζει να συζητηθεί τι εννοούμε με τον όρο «δημιουργικότητα» και στην εξέλιξη της σημασίας του στο πέρασμα των χρόνων. Κατά τα αρχαία χρόνια η δημιουργικότητα την οποία μελετάμε αντικατοπτριζόταν στην ποίηση. Ο Αριστοτέλης αναφέρονταν στην ποίηση ως «μίμηση» και η αξία της αμφισβητούταν, αλλά στην Αναγέννηση ο άνθρωπος θεωρείται δημιουργικό ον και οι ποιητές χαίρουν μεγάλης εκτίμησης. Πολύ αργότερα στην Ελισαβετιανή Αγγλία η ποίηση εκθειάζεται ως ανώτερη από την Φιλοσοφία ως μέθοδος αποτύπωσης της αλήθειας από τον Sir Philip Sydney, ο οποίος υποστηρίζει ότι η τέχνη αυτή μας δίνει την δυνατότητα να εξερευνήσουμε έναν κόσμο πέρα από τον φυσικό. Στην σύγχρονη εποχή ο Ροντάρι ορίζει την δημιουργικότητα ως την «αποκλίνουσα σκέψη», δηλαδή την ικανότητα να εγείρει κάποιος ερωτήματα από τις πιο απλές και αποδεκτές εμπειρίες και να βρίσκει προβλήματα σε καταστάσεις που ικανοποιούν την πλειοψηφία και να μπορεί να σκέφτεται πέρα από τα συμβατικά πλαίσια ενώ παράλληλα αυτή η διαδικασία πρέπει πάντοτε να έχει έναν ψυχαγωγικό χαρακτήρα.

Σε ό,τι αφορά την επιστήμη της ψυχολογίας η δημιουργικότητα ή δημιουργική σκέψη ορίζεται ως «τη γνωστικά οργανωμένη αλλά ευέλικτη και συχνά πολύπλοκη νοητική διεργασία που διακρίνεται για την πρωτότυπη, περίτεχνη και μη αναπαραγόμενη επεξεργασία γνωστικών στοιχείων και σχημάτων σκέψης, η οποία καταλήγει συνήθως στην παραγωγή ασυνήθιστων και μοναδικών προϊόντων τουλάχιστον για τον δημιουργό τους. Η πρωτοτυπία και η μοναδικότητα της απάντησης, η ευαισθησία στον εντοπισμό προβλημάτων, η ευελιξία και η ευχέρεια σκέψης, η έκθεση σε ρίσκα, η ανοχή σε διαφορούμενες καταστάσεις, οι ευέλικτοι, τυχαίοι και ετερογενείς συνδυασμοί, είναι μερικά από γνωρίσματα της δημιουργικής προσωπικότητας.» (Κούσουλας, 2001 και Κατσίκη-Γκίβαλου, 2001: 22). Είναι φανερό ότι η δημιουργικότητα εμπλέκεται ως όρος σε διάφορους κλάδους, και για τον λόγο αυτό δεν έχει δοθεί μέχρι σήμερα ένας ορισμός που καλύπτει καθέναν από αυτούς, παρά τις προσπάθειες των επιστημόνων.

Μέσα από τη Δ. Γ. δίνεται η ευκαιρία στο άτομο να εξερευνήσει έναν κόσμο όπου δεν ισχύουν οι κανόνες και οι νόμοι αυτού στον οποίο ζει. Έτσι, δίνεται στον συγγραφέα η δυνατότητα να εκφραστεί χωρίς περιορισμούς και να αμφισβητήσει τα

όρια του λογικού και του συμβατικού σε ένα ασφαλές πλαίσιο. Γράφοντας μία ιστορία, μπορεί κανείς να μοιραστεί τις σκέψεις που δεν του επιτρέπεται από το κοινωνικό περιβάλλον, καθώς αποστασιοποιείται από τον δρών υποκείμενο και δεν κρίνεται για τις πράξεις και τις σκέψεις του. Η διαδικασία αυτή έχει πολύ σημαντικές θεραπευτικές ιδιότητες καθώς βοηθάει το άτομο να αποδεχτεί τον σκέψεις, οι οποίες ίσως θεωρούταν από τον περίγυρό του παράταιρες, και να τις εκφράσει με έναν τρόπο που όχι μόνο δεν θα δεχθεί κάποιου είδους επίθεση αλλά πιθανότατα θα βρει ένα κοινό να συμφωνήσει μαζί του και να εκτιμήσει την δουλειά του.

Το αντικείμενο της Δ. Γ. έχει γνωρίσει ιδιαίτερη ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια καθώς λαμβάνει όλο και περισσότερη προσοχή τόσο από στην ακαδημαϊκή κοινότητα όσο και στην καθημερινότητα. Παρατηρούμε μια αύξηση του ενδιαφέροντος για την Δ. Γ. το οποίο εκδηλώνεται μέσα από την αύξηση έρευνας και μελέτης σχετικών με αυτό αλλά και απήχηση που έχουν τα μαθήματα και τα εργαστήρια Δ. Γ. στο ευρύ κοινό. Αν και στην Ελλάδα η συζήτηση γύρω από την Δ. Γ. ως επιστημονικό κλάδο είναι σχετικά καινούργια σε διεθνές επίπεδο παρατηρούμε ότι σε πανεπιστήμια του εξωτερικού που ασχολούνται με την συγγραφή το η προσέγγιση αρχίζει να αλλάζει στα τέλη του 19^{ου} αιώνα και το επίκεντρο μετακινείται σταδιακά από την σωστή ορθογραφία και γραμματική και απομνημόνευση κανόνων και ρητορικών κειμένων προς την αυτοέκφραση και την ατομικότητα.

Φαίνεται λοιπόν η ύψιστη σημασία της Δ. Γ. και τα οφέλη που προσφέρει σε όσους ασχολούνται με αυτήν. Για τον λόγο αυτό με την παρούσα εργασία αναζητάω έναν τρόπο με τον οποίον τα παιδιά θα έρθουν σε επαφή με αυτήν, μέσω ενός διαθεματικού παιχνιδιού που θα καλύπτει παράλληλα παιδαγωγικούς στόχους γύρω από την σωματική ανάπτυξη και άλλα πεδία γνώσεων, τα οποία στην συγκεκριμένη περίπτωση θα αξιοποιεί και θα εμπλουτίζει τις γνώσεις των παιδιών για το φυσικό περιβάλλον και την ιστορία του τόπου στον οποίο διαμένουν και μεγαλώνουν.

2.1. 1 Εκπαιδευτικές προσεγγίσεις της Δ. Γ.

Ως εκπαιδευτική διαδικασία η Δ. Γ. είναι σχετικά σύγχρονη και έχει ως σκοπό την ενίσχυση του ρόλου της εκφραστικότητας, της γραφής, καθώς και του λόγου των μαθητών. Πρόκειται για μία διαδικασία η οποία αξιοποιώντας την κατάλληλη μεθοδολογία και προκαλώντας την παιδική δημιουργικότητα παράγει λόγο με παιγνιώδη τρόπο έξω αυστηρά μαθησιακά και αξιολογικά πλαίσια. Είναι μια μεθοδολογία με βιωματικό χαρακτήρα, καθώς αναδεικνύει την εξάσκηση του λόγου και των δυνατοτήτων του, στηριζόμενη στην αναδόμηση λεξιλογικών στοιχείων με σκοπό την παραγωγή ενός νέου κειμένου (Hauf & Andrews, 2002).

Η δυνατότητα του μαθητή να παράγει νέα κείμενα με αυθεντικές ιδέες απαιτεί πολύπλοκες γνωστικές διεργασίες και δεξιότητες, της προσωπικότητας του μαθητή, ενώ ακόμα παρέχει ισχυρά κίνητρα. Χρησιμοποιώντας τη μεθοδολογική αυτή διαδικασία στην διδασκαλία προωθούμε την δημιουργικότητα με στόχο να ισορροπήσουμε το γνωστικό μέρος και τις δεξιότητες με την αυθεντικότητα. Ιδιαίτερα σε δραστηριότητες Δ. Γ. ανοικτού τύπου υπάρχουν διάφορες προσωπικές ερμηνείες και έτσι αναπτύσσεται η ατομική δημιουργικότητα. Κατά την επίλυση των προβλημάτων οι μαθητές χρησιμοποιούν ήδη υπάρχοντα νοητικά σχήματα για να φτάσουν στην επίλυση της δικής τους ερμηνείας του προβλήματος, ενώ προάγουν ελεύθερα τις δικές τους ιδέες. Με τον τρόπο αυτό αυξάνεται το προσωπικό ενδιαφέρον και τα υποκείμενα κινητοποιούνται να συνεχίσουν να ασχολούνται με την συγγραφή νέων κειμένων (Armstrong & Casement, 2000).

Η δημιουργικότητα παραλληλίζεται συχνά με το ελεύθερο παιχνίδι ,όπου φαίνεται να μην υπάρχουν κανόνες. Αυτή η εντύπωση είναι λανθασμένη και μπορεί να εκτροχιάσει τον εκπαιδευτικό από τους σκοπούς της δημιουργικότητας καθώς μπορεί να τον οδηγήσει να εκθειάζει έργα που είναι πιθανώς πολύ δημιουργικά αλλά είναι γραμμένα πρόχειρα, ενώ η δημιουργικότητα ανθίζει ουσιαστικά μέσα από την κατανόηση των κανόνων και των δομών του γραπτού λόγου.

Ακόμα η θεραπευτική χρησιμότητα της Δ. Γ. έγκειται στην απελευθέρωση και στην λύτρωση που επέρχεται από την αυτοεπιβεβαίωση του ατόμου που κατάφερε να εκφραστεί σε ένα ασφαλές πλαίσιο.. Για τον λόγο αυτό η επιστήμη της

ψυχολογίας χρησιμοποιεί την τέχνη αυτή σε ψυχοθεραπευτικά προγράμματα και αποτελεί σημαντικό εργαλείο ενδυνάμωσης της αυτοεκτίμησης (Hughes, 2000).

2.1.2. Επιδράσεις της Δ. Γ. στους μαθητές

Υπάρχουν διάφοροι λόγοι για να εμπλακούν τα παιδιά με τη Δ. Γ., όπως η καλλιέργεια της καλλιτεχνικής έκφρασης, η ανάδειξη της αξίας της γραφής, η διέγερση της φαντασίας και η ψυχαγωγία. Όλα αυτά έχουν ως τελικό στόχο την αξιοποίηση των δημιουργικών ικανοτήτων και δεξιοτήτων των μαθητών σε ένα πλαίσιο ελεύθερης εκφραστικότητας (Hunt, 1996). Η Δ. Γ. ως εκπαιδευτικό εργαλείο συνεφέρει στους παρακάτω στόχους:

- Παρακινεί τους μαθητές να ασχοληθούν με τη γραφή και την ανάγνωση με μία εναλλακτική προσέγγιση
- Εντοπίζει διαφορές ανάμεσα στο έντυπο και ηλεκτρονικό λεύκωμα και την παραγωγή δημιουργικού κειμένου
- Αναπτύσσει το ενδιαφέρον των μαθητών για δραστηριότητες Δ. Γ. εμπλέκοντας τους άμεσα με αυτές. (Τσαρουχάς, 2020).

Πιο συγκεκριμένα, η Δ. Γ. βοηθάει την έκφραση συναισθημάτων και την επεξεργασία ασυνειδήτων εμπειριών, καθώς μέσα από ειδικευμένες τεχνικές είναι δυνατόν να βοηθήσει τον μαθητή να ανιχνεύσει σκέψεις και εμπειρίες του που υπήρχαν στον ψυχισμό του, για πρώτη φορά και έτσι βοηθάει τους μαθητές να κατανοήσουν βαθύτερα τον εαυτό τους. Χρησιμοποιώντας τα κείμενα που γράφει ο μαθητής μπορεί να εξετάσει εμπειρίες που μέχρι τότε παρέμεναν ανέκφραστες, μια διαδικασία πολύ σημαντική καθώς σκέψεις και εμπειρίες που παραμένουν για καιρό στο υποσυνείδητο μπορεί να απειλούν την ψυχική και συναισθηματική υγεία του παιδιού (Lodge & David, 1996).

Η Δ. Γ. δίνει την ευκαιρία στα παιδιά να επιλέξουν τα ίδια πότε θα ασχοληθούν με τις εσωτερικές αυτές εμπειρίες και τον τρόπο με τον οποίο θα τις εκδηλώσουν, κερδίζοντας έτσι χώρο για τα προβλήματα της καθημερινότητας τους. Αυτό είναι πολύ βασικό καθώς τα προβλήματα της καθημερινής ζωής δεν πρέπει να επικαλύπτονται από εκρήξεις βασικών συναισθηματικών αναγκών τα οποία έρχονται στην επιφάνεια περιστασιακά. Όταν συμβαίνει κάτι τέτοιο υπάρχει ο κίνδυνος να η

έκφραση των συναισθημάτων να λάβει πολύ μεγάλες διαστάσεις. Για τους λόγους αυτούς έχει αναφερθεί ότι η Δ. Γ. έχει θεραπευτικό χαρακτήρα (Καραγιάννης, 2010).

2.1. 3. Προσεγγίσεις της Δ. Γ. μέσω σύγχρονων τεχνολογιών

Η ανάπτυξη της τεχνολογίας στη σημερινή εποχή έχει συμβάλλει στην εξέλιξη του εγγραμμισμού σε μία πιο ενδιαφέρουσα και αποτελεσματική διαδικασία. Μέσα από προσωπικά ιστολόγια και μέσα κοινωνικής δικτύωσης οι μαθητές εκφράζουν τις προσωπικές τους εμπειρίες και συνδέονται με αυτές των συμμαθητών τους, καθώς όλο και περισσότεροι μαθητές γίνονται χρήστες του διαδικτύου και αξιοποιούν αυτές τις πλατφόρμες. Δημιουργείται έτσι μια ευρύτερη μαθητική κοινότητα «συγγραφέων», μέσα στην οποία οι μαθητές ενισχύουν τις γνώσεις και τις δεξιότητές τους. Η σημασία των κοινοτήτων αυτών ανέρχεται από την κοινωνική αλληλεπίδραση των παιδιών μεταξύ τους και την καλλιέργεια σεβασμού ανάμεσα στους μαθητές-αναγνώστες (Πασσιά & Μανδηλαράς, 2001) (Ramet & Adèle, 2004).

Η εξοικείωση με τις νέες τεχνολογίες και η άνθιση που γνωρίζει η γραφή μέσα από αυτές αποτελούν στοιχείο απόδειξης της ανάγκης για να προσαρμοστεί η μεθοδολογική μαθησιακή πρακτική της Δ. Γ. στα νέα δεδομένα. Εντάσσοντας τις τεχνολογίες στην διαδικασία μάθησης μας προφέρεται η δυνατότητα να κάνουμε την διαδικασία της μάθησης πιο ελκυστική καθώς ο ψηφιακός αφηγηματικός λόγος δίνει την δυνατότητα στους μαθητές να διηγηθούν ιστορίες από την ζωή τους και να εξασκήσουν τις τεχνικές Δ. Γ. τους, βελτιώνοντας μακροπρόθεσμα τις ιστορίες τους (Park, 2001).

Η χρησιμότητα της ανάπτυξης των σχέσεων ανάμεσα στην τεχνολογία και τις εκπαιδευτικές δομές έχει επιτευχθεί από αρκετές ερευνητικές παρεμβάσεις, ενισχύοντας την σύγκριση και καταγραφή τοπικών φαινομένων από την οπτική γωνία μαθητών. Μέσα από προγράμματα στα οποία συμμετέχουν ομάδες μαθητών από διαφορετικά πολιτισμικά περιβάλλοντα προάγεται η συνεργασία και η αλληλεπίδραση παιδιών, η οποία διευκολύνεται από την χρήση τεχνολογιών σε κάθε στάδιο της Δ. Γ. Τα παιδιά έτσι αναπτύσσουν πολλαπλές δεξιότητες καθώς έχουν την δυνατότητα να προετοιμάσουν και να οργανώσουν τα κείμενα τους, να βρουν λέξεις που θέλουν να χρησιμοποιήσουν και στην συνέχεια να προχωρήσουν στη συγγραφή του κυρίως κειμένου, το οποίο μπορούν να επεξεργαστούν (Ulusoy, 2006)

Η ψηφιακή γραφή έχει αρκετά πλεονεκτήματα τόσο στη σύνθεση όσο και στη διόρθωση και επεξεργασία του κειμένου σε σύγκριση με την παραδοσιακή Δ. Γ. Αρχικά, ο εντοπισμός και η διόρθωση λαθών γραμματικής και ορθογραφίας είναι δυσκολότερος καθώς σε ψηφιακά περιβάλλοντα υπάρχουν προγράμματα που υποδεικνύουν τέτοια λάθη στιγμιαία κατά την σύνθεση του κειμένου. Έτσι κατά την διαδικασία της συγγραφής με παραδοσιακό τρόπο συχνά γεννάται στους μαθητές αμηχανία και αβεβαιότητα η οποία τους αποθαρρύνει από το να συνεχίσουν να γράφουν. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα πιο αργή ανάπτυξη του κειμένου καθώς η διαδικασία της συγγραφής διακόπτεται συνεχώς ώστε ο μαθητής να αναζητήσει την σωστή μορφή της λέξης που επιθυμεί να χρησιμοποιήσει. Παράλληλα αποθαρρυντικά λειτουργεί και η εικόνα ενός μη καθαρογραμμένου γραπτού, μαθητές που δεν είναι καλλιγράφοι αισθάνονται ακόμα πιο ανασφαλείς να παραδώσουν ένα γραπτό καθώς φοβούνται μια αρνητική αξιολόγηση (Ulusoy, 2006).

Οι σύγχρονες τεχνολογίες προσφέρουν μία εναλλακτική η οποία επιλύει τα παραπάνω προβλήματα καθώς διευκολύνουν την διαδικασία αναθεώρησης και διόρθωσης του κειμένου. Σε ένα ψηφιακό περιβάλλον είναι πολύ απλό και γρήγορο να διαγράψεις και να εισάγεις κομμάτια, όπως και το να αναδιαμορφώσεις την δομή του κειμένου μεταφέροντας κομμάτια από ένα σημείο σε κάποιο άλλο (Werder, 1996).

Φυσικά, η ευκολότερη αναθεώρηση του κειμένου δεν συνεπάγεται απαραίτητα ποιοτικότερο περιεχόμενο του κειμένου, όμως οι μαθητές που αξιοποιούν τον ηλεκτρονικό διάλογο φαίνεται να βελτιώνουν τα γραπτά τους, αλληλεπιδρώντας και συζητώντας με άλλους μαθητές-συγγραφείς με τους οποίους ανταλλάζουν απόψεις και εμπειρίες. Σε ανάλυση του 2003 των Goldberg, Russell και Cook φάνηκε ότι η χρήση των τεχνολογιών αναπτύσσει τόσο δεξιότητες των μαθητών τόσο σχετικά με την γραφή όσο και τις κοινωνικές και διαπροσωπικές τους σχέσεις.

2. 2. Παιχνίδι

2.2.1 Ιστορική Αναδρομή

Το παιχνίδι είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της παιδικής ηλικίας. Ως παιχνίδι θεωρούνται οι δραστηριότητες στις οποίες φυσικά και αυθόρμητα εμπλέκεται ένα παιδί για λόγους ευχαρίστησης. Η παρόρμηση του παιδιού να συμμετάσχει σε αυτές δεν είναι προϊόν παρότρυνσης από κάποιον γονέα ή γενικά από άτομο μεγαλύτερο του. Ανά τους αιώνες, και ανάλογα με τα ηθικά και κοινωνικά πρότυπα της κάθε εποχής και του κάθε τόπου, έχει υπάρξει πληθώρα αντιλήψεων όσο αφορά την σημασία του παιχνιδιού. Για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα, στον Ευρωπαϊκό χώρο, βασικός ρόλος της εκπαίδευσης ήταν η καταστολή τέτοιου είδους παρορμήσεων. Σύμφωνα με βιβλικές παραδόσεις και την θεωρία της «Πτώσης του Ανθρώπου», ο άνθρωπος ήταν επιρρεπής προς την αμαρτία. Για τον λόγο αυτό, ο εκπαιδευτικός έπρεπε να δράσει με τρόπο προληπτικό, ξεριζώνοντας κάθε φυσική και ενστικτώδη συμπεριφορά πριν προλάβουν αυτές να ωριμάσουν (Smith, 2009).

Προς τα τέλη του δέκατου αιώνα, καθώς τα ιδανικά του διαφωτισμού άρχισαν να βρίσκουν εφαρμογή και στην παραγωγή παιδαγωγικού λόγου, ο άνθρωπος δεν θεωρούταν πλέον διεφθαρμένος από την φύση του. Ο Rousseau (1763) έστρεψε την προσοχή του προς τις κοινωνικές δομές ως πηγή διαφθοράς και αποπλάνησης. Η παιδική ψυχή θεωρήθηκε ως κάτι αγνό που έπρεπε να διατηρηθεί και να προστατευτεί. Υπό αυτούς τους όρους, το παιχνίδι απέκτησε ιδιαίτερη σημασία εφόσον αντιπροσώπευε το φυσικό και αδιάφθορο ανθρώπινο ένστικτο.

Αργότερα, παιδαγωγοί διανοούμενοι θέλησαν να εντάξουν το παιχνίδι στην ίδια την διαδικασία της εκμάθησης. Αναγνώρισαν την σημασία του παιχνιδιού όχι μόνο για τους θεωρητικούς του υπαινιγμούς αλλά και ως μέσο για την επίτευξη των παιδευτικών τους στόχων. Ο Froebel, επηρεασμένος από τα ιδανικά του δάσκαλου του, Pestalozzi, ενσωμάτωσε στο διδακτικό του πρόγραμμα δραστηριότητες ανάλογες αυτών που παρατήρησε να προκύπτουν φυσικά στο ελεύθερο παιδικό παιχνίδι, έχοντας ως στόχο την πνευματική ανάπτυξη των νηπίων (Saracho & Spodek, 1995). Σε μεταγενέστερο στάδιο, ο Dewey (1900) έδωσε έμφαση στην σημασία του

παιχνιδιού ως μέθοδο μάθησης, στοχεύοντας ωστόσο, στα οφέλη του όσο αφορά την κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού.

2.2.2. Το παιχνίδι ως διδακτικό εργαλείο

Το παιχνίδι είναι μία μέθοδος μάθησης, μέσα από την οποία το παιδί δέχεται πλήθος ερεθισμάτων, τα οποία δημιουργούν μία έντονη εμπειρία με αποτέλεσμα την καλύτερη αποτύπωση της γνώσης καθώς η διαδικασία της μάθησης είναι ενεργητική. Κατά την Δεδούλη (2002, σελ.148) η βιωματική μάθηση «πρόκειται για τη διαδικασία οικειοποίησης της γνώσης μέσω της εμπειρίας και της αναζήτησης προσωπικού νοήματος σ' αυτήν». Θα μπορούσαμε λοιπόν να εντάξουμε το παιχνίδι στην βιωματική μάθηση. Μέσα από το παιχνίδι καταφέρνουμε να κάνουμε την εκπαιδευτική διαδικασία πιο ευχάριστη και αποτελεσματική ενώ παράλληλα δίνουμε κίνητρο στα παιδιά να ασχοληθούν με μία δραστηριότητα. Το κίνητρο αυτό πηγάζει από την ευχαρίστηση που λαμβάνει το παιδί κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, το οποίο αποτελεί ανάγκη του παιδιού (Παπαδημητρακόπουλος, 1996) Τα τελευταία χρόνια έρευνες δείχνουν ότι το δεν είναι απλώς ένας διασκεδαστικός τρόπος να περάσει κανείς τον χρόνο του, αλλά κατέχει κεντρικό ρόλο στην προετοιμασία του παιδιού για τις προκλήσεις που θα αντιμετωπίσει αργότερα στην ζωή του.

Μία αναφορά από την Αμερικάνικη Ακαδημία Παιδιατρικής (American Academy of Pediatrics) δίνει έμφαση στην ανάγκη και την σημασία του παιχνιδιού για την υγιή ανάπτυξη του παιδιού μιλώντας ακόμα και για το πόσο σημαντικό είναι αυτό για παιδιά από περιθωριοποιημένες κοινότητες τα οποία πιθανώς να δυσκολεύονται να έχουν πρόσβαση σε τέτοιες αυτές τις εμπειρίες. (Milteer, Ginsburg, The Council on Communication and Media, & Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, 2012).

Την τελευταία δεκαετία η LEGO Foundation σε συνεργασία με άλλους φορείς έχει διεξάγει μελέτες για την καλύτερη κατανόηση της επιρροής του παιχνιδιού στην μάθηση. Τα αποτελέσματα δείχνουν ότι το παιχνίδι είναι εκπαιδευτικό εργαλείο όταν είναι διασκεδαστικό για το παιδί, διαδραστικό κοινωνικό και υπηρετεί κάποιον παιδαγωγικό στόχο. Το παιχνίδι μπορεί να συμβάλει στην γνωστική, κοινωνική και σωματική ανάπτυξη του παιδιού.

Όμως, παρατηρούμε διάφορα σχολεία πως όλο και περισσότερα σχολεία στον κόσμο επικεντρώνονται σε μετρήσιμα ακαδημαϊκά επιτεύγματα όπως είναι οι μαθηματικές γνώσεις, και η γραφή και λιγότερο στα δυσκολότερα αξιολογήσιμα αλλά εξίσου σημαντικά ολιστικά πεδία. Εκπαιδευτικά περιβάλλοντα στις ΗΠΑ, το Ηνωμένο Βασίλειο και την Αυστραλία μειώνουν τις ώρες των διαλειμμάτων και του ελεύθερου παιχνιδιού με σκοπό να αφιερώσουν περισσότερο χρόνο μέσα στην τάξη, καλύπτοντας μεγαλύτερη ύλη (Hyndman, Benson & Telford, 2014; Jenkinson & Benson, 2010; Rhea, 2016). Εκπαιδευτικά συστήματα παραμελούν τα πολύπλευρα οφέλη που έχει το παιχνίδι ως μέθοδος μάθησης στην ανάπτυξη του παιδιού, για να δώσουν έμφαση σε διδακτικές μεθόδους με στόχο την αύξηση των καθαρά ακαδημαϊκών κριτηρίων (Jay & Knous, 2018). Για του λόγους αυτούς θεωρήθηκε σημαντικό να υπάρξουν περισσότερες προτάσεις για εκπαιδευτικές δραστηριότητες που να εμπλέκουν το παιχνίδι στην εκπαιδευτική διαδικασία.

2.2.3. Είδη παιχνιδιών

Υπάρχουν πολλά είδη και μορφές παιχνιδιού. Η κάθε μορφή συμβάλει στην ανάπτυξη διαφορετικών πτυχών της προσωπικότητας και των δεξιοτήτων του παιδιού. Τα παιχνίδια αίσθησης, όπως και αυτά της λεπτής κινητικότητας έχουν σημαντικά πλεονεκτήματα για την ομαλή και υγιή σωματική διάπλαση ενός νηπίου ή ακόμη και μεγαλύτερου παιδιού. Μέσω της ενασχόλησης του παιδιού με τα παιχνίδια που αναθέτει ο δάσκαλος ή νηπιαγωγός, βελτιώνονται τα αντανακλαστικά του και οι λεπτές κινητικές του δεξιότητες (Smith & Pellegrini, 2018). Το παιδί αναπτύσσει την χειρωνακτική του επιδεξιότητα, παρατηρείται πιο γρήγορος συντονισμός των μυϊκών κινήσεων των άκρων (χέρια, πόδια, δάκτυλα) με τις αντίστοιχες εντολές του εγκεφάλου. Αυτές οι δραστηριότητες λαμβάνουν χώρα, κατά κύριο λόγο, σε εξωτερικούς χώρους. Η επιθυμία για κίνηση και άσκηση, η οποία συναντάται σε διαφορετικό βαθμό στο κάθε άτομο, είναι αναπόσπαστο βιολογικό χαρακτηριστικό των νεαρών ατόμων (Hopwood-Stephens, 2013). Με την ενσωμάτωση τέτοιων δραστηριοτήτων στο μαθητικό πρόγραμμα, το σχολείο δρα με τρόπο συμπληρωματικό, παρέχοντας στο παιδί ευκαιρίες που δεν είναι πάντα διαθέσιμες στο άμεσο, εξωσχολικό του περιβάλλον.

Παιχνίδια διαφορετικών ειδών μπορούν να πραγματοποιηθούν και μέσα στην ίδια την σχολική αίθουσα. Για παράδειγμα, στα κατασκευαστικά παιχνίδια το παιδί

καλείται να αναλάβει την επίτευξη ενός συγκεκριμένου στόχου, κατασκευάζοντας κάτι χειροπιαστό όπως είναι μία χάρτινη κατασκευή ή ακόμη και κάτι αφηρημένο όπως μία μουσική σύνθεση (Godfrey, 2001). Αυτού του είδους τα παιχνίδια είναι ιδιαίτερα βοηθητικά καθώς παρέχουν πρακτική εφαρμογή σε μαθήματα και θέματα που φαντάζουν αφηρημένα και δυσνόητα σε παιδιά μικρότερων ηλικιών. Πιο συγκεκριμένα, ένα νήπιο θα μπορέσει να κατανοήσει πολύ πιο εύκολα την έννοια των τρισδιάστατων σχημάτων αν κληθεί να χτίσει κύβους, σφαίρες και πυραμίδες μόνο του από πηλό. Αυτά τα παιχνίδια τονίζουν το αυτεξούσιο του κάθε μαθητή ή μαθήτριας.

Ένα είδος παιχνιδιού στο οποίο τα περισσότερα παιδιά εμπλέκονται εθελοντικά και από μόνα τους από πολύ μικρή ηλικία, είναι τα δραματικά παιχνίδια, ή παιχνίδια ρόλων. Τα δραματικά παιχνίδια μπορούν να συνδυάσουν όλα τα παραπάνω είδη και να επιφέρουν όλα τα προαναφερθέντα οφέλη. Μπορούν να συμπεριλάβουν κατασκευαστικές δραστηριότητες και δύνανται να πραγματοποιηθούν και σε εσωτερικούς και σε εξωτερικούς χώρους. Το παιδικό αυτό γνώρισμα της δραματοποίησης έχει συχνά χρησιμοποιηθεί ως βάση για να υποστηριχθεί ότι ακόμη και το παιχνίδι αποτελεί αποτέλεσμα μιμητικής συμπεριφοράς. Θεωρείται ότι τα παιδιά μιμούνται τους ρόλους που βλέπουν να καταλαμβάνουν οι ενήλικες στην ζωή τους και, με τον τρόπο αυτό, ανακαλύπτουν δοκιμάζοντας πως δουλεύει ο κόσμος μέχρι να αποκτήσουν τις δικές τους προσωπικές αντιλήψεις προς αυτόν (Fisher et al., 2008). Σε κάθε περίπτωση, η σημασία αυτών των παιχνιδιών για τον σχολικό χώρο είναι πολυδιάστατη. Οι δραστηριότητες αυτές μπορούν να εργαλειοποιηθούν για πληθώρα μαθησιακών σκοπών και διδακτικών αντικειμένων, καθώς απαιτούν τον συνδυασμό ποικίλων δεξιοτήτων.

Στα πλαίσια του δομημένου παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός επιλέγει το αντικείμενο που θα πραγματευτεί μέσω αυτού, αναθέτοντας ο ίδιος τους ρόλους και τηρώντας κάποιου είδους επιτήρησης στην διάρκεια του. Ως ξεχωριστή κατηγορία, ένα τέτοιο παιχνίδι μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως βάση για την γλωσσική εξέταση και ανάπτυξη των μαθητών ή νηπίων. Συγκεκριμένες γλωσσικές δεξιότητες απαιτούνται ώστε το παιδί να γίνει κατανοητό τόσο στους συνομήλικους του όσο και στον νηπιαγωγό ή δάσκαλο (Duffy, 1998). Εμπλεκόμενο σε νέους ρόλους, το παιδί καλείται να πειραματιστεί με την γλώσσα του και να χρησιμοποιήσει ορολογία με την οποία δεν είχε ιδιαίτερη επαφή προηγουμένως. Ο δάσκαλος μπορεί να βοηθήσει αυτό

το δύσκολο έργο παρέχοντας πίνακες με πιθανές λέξεις. Επιπλέον, τα παιχνίδια ρόλων είναι σημαντικά για την συναισθηματική ανάπτυξη παιδιών και νηπίων. Βάζει τους μαθητές σε έναν ρόλο όπου πρέπει να βασιστούν στις δικές τους προσωπικές ικανότητες ώστε να επιλύσουν ένα πρόβλημα και να προσαρμοστούν στις ανάγκες της συγκεκριμένης κατάστασης (Godfrey, 2001). Με τον τρόπο αυτό τονώνεται η αυτοεκτίμηση του κάθε παιδιού καθώς ανακαλύπτει τον εαυτό του και τα χαρίσματα του. Συγχρόνως, όμως, το παιδί αναπτύσσει μία υγιής αίσθηση εαυτού χωρίς να μειώνει την προσωπικότητα και ατομικότητα των άλλων παιδιών, εφόσον, ανάλογα με τις απαιτήσεις της κάθε δραστηριότητας, είναι πιθανόν οι μαθητές να κληθούν να συνεργαστούν μεταξύ τους.

Τα παιχνίδια που αναφέρθηκαν παραπάνω είναι, κατά κύριο λόγο συνδυαστικής φύσης. Ένα κινητικό παιχνίδι μπορεί κάλλιστα να είναι συγχρόνως και παιχνίδι ρόλων, όπως και ένα κατασκευαστικό παιχνίδι μπορεί κάλλιστα να είναι συγχρόνως και παιχνίδι αίσθησης. Η ιδιαίτερη αυτή φύση αυτών των δραστηριοτήτων τους προσδίδει ένα σημαντικό προτέρημα ως τρόπο διδασκαλίας, το οποίο κατά κύριο λόγο λείπει από παραδοσιακές μεθόδους εκμάθησης, όπως είναι ο διδακτικός μονόλογος που απαιτεί παθητική παρακολούθηση από τους μαθητές.

Σύμφωνα με την θεωρία της πολλαπλής νοημοσύνης (Gardner, 1978) και την εφαρμογή της στην εκπαιδευτική διαδικασία, διαφορετικές δραστηριότητες και τεχνικές εξυπηρετούν διαφορετικούς τύπους νοημοσύνης. Ανάλογα με το είδος νοημοσύνης του κάθε ατόμου, οι ανάγκες του διαφοροποιούνται. Στις απαιτήσεις των μέσων σχολικών πρακτικών, για παράδειγμα, μπορεί εύκολα να ανταπεξέλθει ένας μαθητής με γλωσσική νοημοσύνη, η οποία του επιτρέπει να επεξεργάζεται κριτικά και με ευχέρεια τον προφορικό και γραπτό λόγο. Στον αντίποδα, όμως, ένας μαθητής με κιναισθητική ή χωροταξική νοημοσύνη θα αδυνατούσε να αφομοιώσει μεγάλο όγκο πληροφοριών χωρίς κάποιο επιπλέον σωματικό ή φυσικό ερέθισμα.

Το παιχνίδι δεν προϋποθέτει κλίση προς ένα μόνο είδος νοημοσύνης. Στην διάρκεια του παιχνιδιού, το παιδί εκμεταλλεύεται πληθώρα δεξιοτήτων. Ανάλογα με τις επιλογές του παιδαγωγού, απαιτείται σωματική άσκηση, παραγωγή προφορικού, ή και γραπτού λόγου, επίλυση λογικών ή απλών μαθηματικών προβλημάτων. Η δυνατότητα συνεργασίας με τους υπόλοιπους μαθητές αποτελεί χαρακτηριστικό των ατόμων με διαπροσωπική νοημοσύνη, καθώς η δυνατότητα έκφρασης των αναγκών

και συναισθημάτων του για την επίτευξη κάποιου στόχου συναντάται συχνά σε άτομα με ενδοπροσωπική νοημοσύνη. Τέτοιου είδους σχολικές δραστηριότητες δίνουν την δυνατότητα σε περισσότερα παιδιά να αφομοιώσουν τις νέες τους γνώσεις με όποιον τρόπο τα εξυπηρετεί καλύτερα. Συγχρόνως, εφόσον κάθε μαθητής σταδιακά συμμετέχει σε τέτοιες σύνθετες δραστηριότητες, παρατηρείται πολύπλευρη ανάπτυξη του εγκεφάλου του παιδιού και νηπίου, σε αντίθεση με πιο τυπικές μεθόδους που συμβάλουν στην ανάπτυξη μόνο συγκεκριμένων πτυχών (The Early Years Foundation, 2008).

Αντί να εισέλθουν σε ένα περιβάλλον όπου καλούνται να λύσουν ακαδημαϊκού τύπου ασκήσεις, οι οποίες είναι, κατά κύριο, λόγο ξένες σε παιδιά μικρότερων ηλικιών και να αποδεχτούν τον δάσκαλο ως μοναδική αυθεντία αυτού του νέου, άγνωστου περιβάλλοντος, τα παιδιά καταλαμβάνουν ενεργό ρόλο στην εκπαιδευτική τους διαδικασία. Το παιχνίδι είναι μία δραστηριότητα προσιτή σε όλους και σε όλες, μέσω της οποίας το παιδί βγάζει συμπεράσματα και κατανοεί τον κόσμο γύρω του με τους δικούς του ρυθμούς και σύμφωνα με τις δικές τους ανάγκες και πρότυπα (Vygotsky, 1978). Μέσω του παιχνιδιού, το παιδί μαθαίνει να εκτιμάει την αξία της δικής του άποψης όσο και της άποψης των συνομηλίκων του.

Τα ιδανικά αυτά είναι σύμφωνα με τα λεγόμενα του Gentry (1990) όσο αφορά τα κριτήρια αποτελεσματικότητας μιας πιο βιωματικής μάθησης. Η μάθηση πρέπει να έχει πρακτική εφαρμογή στην ζωή του κάθε μαθητή. Η στείρα απομνημόνευση θεωρητικών γνώσεων πολύ σπάνια οδηγεί σε μακροπρόθεσμη επαναφορά αυτών στην μνήμη του μαθητή, ιδίως σε μικρές ηλικίες. Αυτού του είδους οι απαιτήσεις βρίσκονται σε κόντρα με την ενεργητική φύση των μικρών παιδιών. Τα παιδιά αυτά δεν έχουν ακόμα φτάσει σε σημείο όπου μπορούν να κατανοήσουν αφηρημένες έννοιες οι οποίες φαίνεται να έχουν μηδαμινή χειροπιαστή «μορφή» στο άμεσο τους φυσικό περιβάλλον. Ο μαθητής χρειάζεται χρόνο και προσωπική δοκιμή και προσπάθεια ώστε να επεξεργαστεί κριτικά την κάθε νέα πληροφορία.

Επιπρόσθετα, πριν την εισαγωγή τους στην σχολική αίθουσα, τα παιδιά είναι συνηθισμένα σε ένα σχετικά ελεύθερο περιβάλλον, στο οποίο μπορούν να εκφράσουν τις παρορμήσεις τους χωρίς εμπόδια. Μέσα στην σχολική αίθουσα απαιτείται μία συμπεριφορά αντίθετη στις φυσικές τους παρορμήσεις. Το παιδί βρίσκεται ξαφνικά σε ένα νέο περιβάλλον, όπου πρέπει πλέον να συμβιβαστεί με νέους κανόνες και

προσδοκίες. Η διαδικασία προσαρμογής του παιδιού στα νέα αυτά πρότυπα κοινωνικής συμπεριφοράς είναι ιδιαίτερα αγχωτική. Μπορεί όμως να διευκολυνθεί και να γίνει πιο ομαλή μέσω της ένταξης δραστηριοτήτων που είναι ήδη γνώριμες στο παιδί, όπως είναι το παιχνίδι.

Το παιχνίδι ως τρόπος μάθησης εκμεταλλεύεται τα φυσικά και αυθόρμητα συμπεριφορικά ένστικτα του παιδιού. Είναι κάτι διασκεδαστικό για ένα παιδί μικρότερης ή ακόμη και μεγαλύτερης ηλικίας καθώς το παιδί μπορεί να εκτονωθεί, όπως περίπου θα έκανε και στον ελεύθερο του χρόνο, εκτός του σχολικού περιβάλλοντος. Η δημιουργικότητα που συναντάται φύσει σε παιδιά και εφήβους μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τον δάσκαλο ή νηπιαγωγό για την πραγμάτωση ενός διδακτικού σκοπού. Όταν το παιδί συμμετάσχει σε μία δραστηριότητα η οποία νιώθει συναρπαστική και, οριακά, εθελοντική, είναι πιο ανοικτό στα διδακτικά ερεθίσματα με τα οποία έρχεται σε επαφή και, συνεπώς, οι πιθανότητες να μπορέσει αυτό αργότερα να ανακαλέσει τις πληροφορίες που συνέδεσε με την νέα του εμπειρία αυξάνονται σημαντικά (Hopwood-Stephens, 2013). Συγχρόνως, με τον τρόπο αυτόν, τα παιδιά αποκτάνε από νωρίς μία θετική προδιάθεση προς τον νέο χώρο όπου βρίσκονται. Μάλιστα, δύνανται να συμμετάσχουν πιο ευχάριστα και στα υπόλοιπα μαθήματα, ακόμα και όταν αυτά δεν περιλαμβάνουν δραστηριότητες σχετικές με το παιχνίδι.

Τα οφέλη και η αξία του παιχνιδιού στην διδακτική διαδικασία δεν συναντιούνται μόνο μεμονωμένα ανάλογα με την ξεχωριστή προσφορά τους στην αφομοίωση του κάθε μαθήματος. Πολύ περισσότερο, η ίδια η παρουσία ελεύθερων και χαλαρών δραστηριοτήτων στο σχολικό πρόγραμμα είναι επωφελής για τα παιδιά.

Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια γνώσεως στοχεύουν τόσο στην ψυχαγωγία των παικτών όσο και στην όσο και στην διεύρυνση των γνώσεων τους. πάνω σε ένα συγκεκριμένο τομέα για τον οποίο έχει φτιαχτεί. Μέσα από ένα παιχνίδι το παιδί μπορεί να μάθει για οποιοδήποτε γνωστικό πεδίο, μέσα από γρίφους, ερωτοαπαντήσεις και προβλήματα τα οποία καλείται να λύσει. Αρκεί το παιχνίδι να είναι σχεδιασμένο με τέτοιο τρόπο ώστε να του κινεί το ενδιαφέρον ώστε το παιδί να θέλει να συνεχίσει να παίζει και να καθώς λαμβάνει ικανοποίηση από αυτό. Έτσι το παιδί δεν αισθάνεται την εκπαιδευτική διαδικασία ως υποχρέωση και είναι το ίδιο

αυτό που επιθυμεί να συνεχίσει να παίζει και κατ' επέκταση να συνεχίσει να διευρύνει τις γνώσεις του.

Όσο για τα παιχνίδια κίνησης είναι εξαιρετικά σημαντικά καθώς συμβάλουν στην σωματική ανάπτυξη του παιδιού και οξύνουν τις κινητικές του δεξιότητες. Τα παιδιά έχουν ανάγκη να κινούνται καθώς μέσα από αυτό βελτιώνουν την φυσική τους κατάσταση, αποκτούν νέες κινητικές εμπειρίες, μαθαίνουν να προσαρμόζονται καλύτερα στον χώρο, ανακαλύπτουν και αυξάνουν τις δυνατότητες του κάθε μέλους του σώματός τους, εκφράζονται, μαθαίνουν να συνυπάρχουν με άλλους παίζοντας κοινά παιχνίδια και αναπτύσσουν δεξιότητες. (Αγγελική Τσαπακίδου 1997). Ιδιαίτερα στην Ελλάδα η οποία βρίσκεται πολύ ψηλά στα ποσοστά παιδικής παχυσαρκίας στην Ευρώπη σύμφωνα με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας, είναι πολύ σημαντική η προώθηση της κίνησης, στην καθημερινότητα. Τα παιχνίδια κίνησης συνδυάζουν όλα αυτά με τα θετικά του παιχνιδιού και καταφέρνουν να ενδυναμώσουν το σώμα, την καρδιακή λειτουργία και να βελτιώσουν εύρος κινητικών δεξιοτήτων όπως για παράδειγμα η ευελιξία και ο συντονισμός των κινήσεων ενώ παράλληλα προσφέρουν στα παιδιά διασκέδαση, μειώνοντας το άγχος και την αίσθηση της κούρασης.(Goldstein, 2018 · Watchman and Spencer-Cavaliere 2017 · Hewes, 2018)

2.2.4 Παιχνίδι Δ. Γ. και συγγραφής ιστοριών

Σύμφωνα με το «Σκηνικό, χαρακτήρες, πλοκή, διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά & νέους» των Γεώργιος Παπαντωνάκης και Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος η ανάπτυξη ενός λογοτεχνικού έργου στηρίζεται σε τρεις βασικούς πυλώνες, το σκηνικό, τους χαρακτήρες και την πλοκή.

Ως σκηνικό ορίζεται το πλαίσιο στο οποίο εκτυλίσσεται η ιστορία. Προτού ξεκινήσει κάποιος να γράφει μία ιστορία είναι πολύ σημαντικό να θέσει τον χώρο και τον χρόνο στον οποίο εκτυλίσσονται τα γεγονότα που θα αφηγηθεί. Τόσο σε ρεαλιστικές ιστορίες όσο και σε ιστορίες φαντασίας ο συγγραφέας πρέπει να ορίσει τον φυσικό κόσμο του έργου, το δομημένο κοινωνικό περιβάλλον και τον χρόνο στον οποίο λαμβάνει χώρα η ιστορία. Το σκηνικό καθορίζει την εξέλιξη της ιστορίας καθώς τα ίδια γεγονότα θα αντιμετωπίζονταν διαφορετικά για παράδειγμα σε ένα αστικό περιβάλλον και διαφορετικά σε ένα επαρχιακό.

Ακόμα, έντονη ανάγκη για ορισμό του σκηνικού υπάρχει σε ιστορίες μυθοπλασίας που εκτυλίσσονται σε έναν φανταστικό κόσμο. Ο συγγραφέας πρέπει να ξεκαθαρίσει τι είδους φυσικοί και κοινωνικοί κανόνες υπάρχουν, ποιες είναι οι αξίες αυτής της κοινωνίας, ποια τα φυσικά φαινόμενα, πώς οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με αυτά κλπ.

Τον χρόνο οι αναγνώστες των αντιλαμβάνονται με πιο έμμεσο τρόπο. Αν για παράδειγμα αναφέρεται ότι κάπου υπάρχουν ερείπια υπονοείται ότι στο παρελθόν σε εκείνο το σημείο υπήρχαν άλλοι χαρακτήρες και είτε ήρθε μία καταστροφή είτε το μέρος εγκαταλείφτηκε. Όταν ο συγγραφέας πάει πίσω στον χρόνο για να ανάπτυξη την πτυχή εκείνη της ιστορίας είναι σημαντικό να λάβει υπόψη τις διαφορές που υπήρχαν σε εκείνη την χρονική περίοδο σε σύγκριση με το παρόν της ιστορίας.

Χαρακτήρες είναι τα πρόσωπα τα οποία συναντάμε σε μία ιστορία. Στην παιδική λογοτεχνία συχνά τα πρόσωπα αυτά εκτός από άνθρωποι είναι προσωποποιημένα ζώα ή αντικείμενα, ή μυθικά πλάσματα. Ο κάθε χαρακτήρας έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά τα οποία οι συγγραφείς πρέπει να σκεφτούν και να σχεδιάσουν πρώτου ξεκινήσουν την συγγραφή έτσι ώστε να υπάρχει μία λογική συνέχεια των ενεργειών των χαρακτήρων σε όλη την ιστορία.

Κάποια από τα στοιχεία του χαρακτήρα που θα οι συγγραφείς ξεκαθαρίζουν στο μυαλό τους πρώτου ξεκινήσουν να γράφουν είναι το όνομα, η ηλικία, η ενδυμασία και οι διατροφικές και άλλες συνήθειες. Όλα αυτά τα στοιχεία δημιουργούν μία πιο ξεκάθαρη εικόνα για τους χαρακτήρες και βοηθούν τον αναγνώστη να έρθει πιο κοντά μαζί τους.

Σε ότι αφορά την πλοκή ο ορισμός είναι αρκετά περίπλοκος. Σύμφωνα με τους Παπαντωνάκης και Κωτόπουλος (2011) πρόκειται για έναν ιδιότυπο δομικό χειρισμό, στα μηνύματα που αναπτύσσονται μέσα από μία χρονική αλληλουχία, το λογικό όργανο ενός ειδικού τρόπου ανθρώπινης κατανόησης. Για να έχει μία ιστορία ενδιαφέρον πρέπει να υπάρχει μία σύγκρουση που θα σηματοδοτήσει την αρχή της πλοκής. Η σύγκρουση μπορεί να είναι μεταξύ του ήρωα και του εαυτού του, του ήρωα και κάποιου άλλου προσώπου, του ήρωα και της κοινωνίας, του ήρωα και της φύσης ή του ήρωα και του Θεού.

Στην συνέχεια ξεκινάει η δράση όπου ο ήρωας προσπαθεί να αντιμετωπίσει το πρόβλημα που δημιουργήθηκε από αυτήν την σύγκρουση και στην προσπάθεια του η πλοκή φτάνει σε κορύφωση πρώτου βρει μία λύση . Στην συνέχεια ακολουθεί ο επίλογος. Αξίζει να σημειωθεί ότι η λύση δεν συνεπάγεται απαραίτητα ένα ευτυχισμένο τέλος, αλλά την ολοκλήρωση της πορείας των χαρακτήρων σε σχέση με την σύγκρουση. Θα μπορούσε ακόμα η λύση να επιφέρει ένα νέο αίνιγμα . Τότε λέμε ότι η ιστορία έχει ανοιχτό τέλος.

Οι τρεις αυτοί πυλώνες είναι αλληλένδετοι μεταξύ τους. Κάθε σκηνικό φέρνει τους χαρακτήρες αντιμετώπους με διαφορετικά γεγονότα και προσφέρει διαφορετικές δυσκολίες και λύσεις και αυτοί προωθούν την ανάπτυξη της πλοκής. Ταυτόχρονα οι χαρακτήρες είναι προϊόντα του περιβάλλοντος στο οποίο υπάρχουν και αντιμετωπίζουν τα προβλήματα που προκύπτουν σύμφωνα με το πώς έχουν μεγαλώσει και τι εμπειρίες έχουν από την ζωή τους.

Η θεωρία αυτή είναι πολύ σημαντική για την συγγραφή μίας δομημένης ιστορίας, για τον λόγο αυτό σε ένα παιχνίδι δημιουργικής γραφής κρίνεται απαραίτητο οι εμπλεκόμενοι να γνωρίζουν όσα αναφέρθηκαν. Για τον λόγο αυτό θα εντάξουμε την θεωρία αυτή στο παιχνίδι που σχεδιάζουμε, ώστε οι παίκτες να έχουν έρθει σε επαφή μαζί της. Με αυτόν τον τρόπο οι παίκτες πέρα από την εμπειρία του παιχνιδιού θα αποκομίσουν και γνώσεις γύρω από την συγγραφή μίας ιστορίας ενώ παράλληλα οι ιστορίες που θα αναπτυχθούν μέσα από το παιχνίδι θα υποστηρίζονται από την θεωρία των Παπαντωνάκης και Κωτόπουλος.

3. Σκοπός και ερευνητικά ερωτήματα

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να σχεδιαστεί ένα παιχνίδι που θα κινητοποιεί τα παιδιά να συμμετέχουν σε μια δραστηριότητα Δ. Γ. Η ομάδα στόχος μαθητών θα είναι η ηλικία 10 – 12 ετών. Με αυτόν τον τρόπο εκμεταλλευόμαστε τα οφέλη του παιχνιδιού ως διδακτικό εργαλείο για να ωθήσουμε τα παιδιά να ασχοληθούν με την Δ. Γ. Μέσα από ένα παιχνίδι που θα συνδυάζει γνώση και κίνηση τα παιδιά θα εξασκηθούν τόσο σε γνωστικά πεδία όσο και σε κινητικές δεξιότητες ενώ ο τελικός στόχος της δράσης θα είναι η συγγραφή μίας ιστορίας με δημιουργικό τρόπο χρησιμοποιώντας στοιχεία που αποκόμισαν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού. Έτσι η δραστηριότητα αυτή θα έχει πολύπλευρη σημασία καθώς θα συμβάλλει στην ψυχική, και συναισθηματική ανάπτυξη μέσα από την Δ. Γ. αλλά και στην σωματική, γνωστική και κοινωνική ανάπτυξη μέσα από το παιχνίδι, ενώ ταυτόχρονα το παιδί θα έχει θετικά συναισθήματα κατά την διάρκεια καθώς θα αισθάνεται ότι παίζει. Τα ερωτήματα στα οποία καλείται να απαντήσει η συγκεκριμένη ερευνητική πρόταση είναι τα εξής:

- 1 Πώς μπορούμε να σχεδιάσουμε μια εκπαιδευτική δραστηριότητα που θα παροτρύνει τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με την Δ. Γ. χρησιμοποιώντας τα οφέλη του παιχνιδιού στην διδασκαλία;
- 2 Πώς μπορούμε σχεδιάσουμε μία δραστηριότητα ώστε να δίνει στα παιδιά κατευθυντήριες γραμμές χωρίς να τους περιορίζει δημιουργικά;
- 3 Πώς μπορούμε να σχεδιάσουμε ένα παιχνίδι που θα καλύπτει τόσο σωματικούς όσο και γνωστικούς μαθησιακούς στόχους;

4. Σχεδιασμός Παιχνιδιού

4.1. Σχεδιασμός

Η παιγνιοκεντρική μάθηση και παιγνιοποίηση είναι σύγχρονες τάσεις στο πεδίο της εκπαίδευσης. Τα εκπαιδευτικά παιχνίδια προϋποθέτουν μια δομημένη σύνδεση ενεργειών και αποτελεσμάτων, δηλαδή να είναι ξεκάθαρο που στοχεύουν οι ενέργειες που γίνονται κατά το παιχνίδι, οι κανόνες του και ποιά είναι τα προσδοκώμενα αποτελέσματα. Έτσι ο σχεδιασμός αποτελεί πολύ σημαντική αφετηρία για την υλοποίηση τους.

Όλα τα στάδια του σχεδιασμού του εκπαιδευτικού παιχνιδιού που ακολουθεί βρίσκονται εντός του πλαισίου του Διαθεματικού ενιαίου πλαισίου προγράμματος σπουδών (ΔΕΠΠΣ) και του αναλυτικού προγράμματος του 2021, όπως αναφέρεται στην εφημερίδα της κυβερνήσεως τεύχος Τεύχος Β' 6336/30.12.2021 τόσο για μαθησιακούς στόχους ανάπτυξης κινητικών δεξιοτήτων από το ΔΕΠΠΣ Φυσικής αγωγής όσο και για γλωσσικούς από το ΔΕΠΠΣ Ελληνική Γλώσσα για το δημοτικό. (Λογοτεχνία, Βιοματικός λόγος Γλωσσικά μέσα των λογοτεχνημάτων) και το πρώτο θεματικό πεδίο του ΦΕΚ 2021 για την φυσική αγωγή, το κινητικό, όπου σκοπός είναι τα παιδιά να « επιδεικνύουν ικανότητα σε ένα εύρος αθλητικών και κινητικών δεξιοτήτων χρήσιμων για την επίτευξη της δια βίου άσκησης για υγεία και ποιότητα ζωής»

Επίσης, ο σχεδιασμός εναρμονίζεται με τα στοιχεία που αναφέρονται στο θεωρητικό πλαίσιο της παρούσας εργασίας για το βιοματικό τρόπο διδασκαλίας που προσφέρει. Μέσα από τις κινητικές δραστηριότητες εντάσσουμε το κινητικό παιχνίδι και μέσα από τους γρίφους το παιχνίδι γνώσεων. Ένα παιχνίδι σαν αυτό που σχεδιάζουμε πρέπει να κινητοποιεί τα παιδιά να εμπλακούν στην συγγραφή μίας δημιουργικής ιστορίας, να τους παρέχει πλήθος ερεθισμάτων τα οποία θα αξιοποιήσουν σε αυτήν και θα τους εξάψουν την φαντασία, ενώ ταυτόχρονα να τους δίνει ευχαρίστηση,

Τα προσφερόμενα ερεθίσματα που θα δοθούν για να μπορέσει το παιδί να ολοκληρώσει τη δραστηριότητά της Δ. Γ. αντλούνται από το βιβλίο «Σκηνικό, χαρακτήρες, πλοκή, διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό έργο, για παιδιά & νέους» των Γεώργιος Δ. Παπαντωνάκης και Τριαντάφυλλος Η. Κωτόπουλος.

Το μοντέλο του σχεδιασμού που ακολουθήθηκε για την οργάνωση του παιχνιδιού της δράσης υπακούει στον εκπαιδευτικό οδηγό «το μάθημα... παιχνίδι» (ΕΚΟΜΕ 2021)

Στο πρώτο στάδιο καθορίζονται οι βασικές παράμετροι για το σχεδιασμό του παιχνιδιού που είναι

Α Στόχος

Β Διάδραση των παικτών

Γ Πόροι και διαχείριση τους

Δ δομικά συστατικά του παιχνιδιού

Ε κανόνες

Στ τρόπος παιξίματος και μηχανισμοί .

Α στόχος

Στόχος του παιχνιδιού είναι τα παιδιά που συμμετείχαν στη δραστηριότητα να έρθουν σε επαφή με τα βασικά στοιχεία της συγγραφής μίας ιστορίας και να μπου στην διαδικασία να γράψουν και αυτά με την ομάδα τους μία δημιουργική ιστορία, αξιοποιώντας τις ιστορίες που αποκόμισαν. Με αυτόν τον τρόπο εξασκούνται στην ανάπτυξη σε δύο κομμάτια του ΔΕΠΠΣ Ελληνική Γλώσσα για το δημοτικό, το πεδίο της εξάσκησης του γραπτού λόγου και το πεδίο της Λογοτεχνία, Βιωματικός λόγος Γλωσσικά μέσα των λογοτεχνημάτων. Ακόμα από το νέο αναλυτικό πρόγραμμα του 2021 εξυπηρετεί τους γενικούς σκοπούς που αφορούν «την καλλιέργεια τους ενδιαφέροντος των μαθητών/-τριων για την γλώσσα ως ατομική ικανότητα και ως κοινωνικό αγαθό» και «την ανάδειξη του ρόλου της γλώσσας στη δημιουργική έκφραση των μαθητών/-τριων.»

Τα παιδιά καλούνται να ολοκληρώσουν τις δοκιμασίες που θα τους δοθούν από τους ηθοποιούς , οι οποίες είναι στοχευόμενες στην σωματική τους ανάπτυξη (ΔΕΠΠΣ ΑΠΣ Φυσική Αγωγή) (Αναλυτικό πρόγραμμα 2021)

Ενώ ταυτόχρονα προωθείται η ομαδοσυνεργατικότητα , αφού τα παιδιά καλούνται να συνεργαστούν σε ομάδες τόσο για να λύσουν τους γρίφους και να φέρουν εις πέρας τις δοκιμασίες όσο και για να γράψουν μαζί την τελική ιστορία.

Β διάδραση των παικτών

Η διάδραση ανάμεσα στους παίκτες ορίζεται από το αν το παιχνίδι μας Θα παίζεται από έναν ή περισσότερους παίκτες σε ομάδες ή κατά μόνες και ποια αλληλεπίδραση θα έχουν οι παίκτες μεταξύ τους. Στο συγκεκριμένο παιχνίδι οι παίκτες αγωνίζονται να καλύψουν μία διαδρομή μέσα στην πόλη με την ενσωμάτωση ερωτήσεων γνώσης και κινητικών παιχνιδιών στα κρίσιμα σημεία ως

προαπαιτούμενα για να προχωρήσουν οι παίκτες στον επόμενο σταθμό. Πρέπει να συγκεντρώνουν στοιχεία και να εξάγουν συμπεράσματα σε συνεργασία με την υπόλοιπη ομάδα. Αυτά τα στοιχεία θα τους φανούν χρήσιμα αργότερα στη συμμετοχική συνεργατική δημιουργική συγγραφή μίας ιστορίας. Οι παίκτες ενεργούν συνεργατικά για να μπορέσουν να λύσουν γρίφους, αλλά και εξατομικευμένα για την εξέλιξη του παιχνιδιού στα κινητικά παιχνίδια. Ακόμα όμως και στις εξατομικευμένες ενέργειες γίνονται με γνώμονα τι είναι καλύτερο για την ομάδα.

Γ οι πόροι και η διαχείριση τους

Το παιχνίδι περιλαμβάνει ορισμένα αντικείμενα που λειτουργούν ως πόροι των οποίων η διαχείριση είναι σημαντικό κομμάτι του τρόπου παιχνιδιού. Οι πόροι που πρέπει να υπάρχουν στο συγκεκριμένο παιχνίδι είναι δομικά στοιχεία της ιστορίας που στη συνέχεια θα αναπτυχθεί για να μπορέσει να ολοκληρωθεί και η δράση της Δ. Γ. ή μπορεί στο συγκεκριμένο παιχνίδι προτείνεται να είναι κάρτες και υλικά τα οποία θα διακοσμήσουν τους χαρακτήρες που συμμετέχουν στο παιχνίδι αλλά και τα παιχνίδια για τον τρόπο σε σχέση με τον τρόπο που θα εκτελεστούν .

Δ. Δομικά συστατικά του παιχνιδιού

Οι πόροι στους οποίους μόλις αναφερθήκαμε αποτελούν μόνο μερικά από τα συστατικά του παιχνιδιού συστατικά είναι όλα τα διαφορετικά κομμάτια εξαρτήματα ενός παιχνιδιού στο συγκεκριμένο παιχνίδι τα συστατικά που θα χρησιμοποιηθούν είναι μπάλες διακόσμηση καλαθιού χρωματισμός της μπάλας λευκό χρώμα , χαρτιά οριγκάμι, κιμωλία, σχοινί, κοστούμια για τους ηθοποιούς, μασκέτες.

Ε κανόνες

Οι Κανόνες είναι δομημένες οδηγίες που περιγράφουν τι επιτρέπεται και τι απαγορεύεται να κάνουν οι παίκτες προκειμένου να πετύχουν το στόχο του παιχνιδιού. Αφού το παιχνίδι προβλέπει αλληλεπίδραση μεταξύ των παικτών Οι Κανόνες εξηγούν πώς γίνεται αυτή και που οδηγεί .

Οι Κανόνες του παιχνιδιού αυτού υπαγορεύουν ότι οι παίκτες που συμμετέχουν χωρίζονται σε ομάδες, η κάθε μία ομάδα πρέπει να λύσει 4 γρίφους που ο καθένας οδηγεί σε έναν σταθμό. Η ομάδα πηγαίνει σε ένα σταθμό όπου πρέπει να φέρει εις πέρας μία δοκιμασία για να μπορέσει να συνεχίσει σε άλλο σταθμό. Κάθε ομάδα πρέπει να περάσει τουλάχιστον από 3 σταθμούς. Στην συνέχεια οι ομάδες συγκεντρώνονται και γράφουν μία ιστορία με πρωταγωνιστές τους χαρακτήρες που συνάντησαν στους σταθμούς, αξιοποιώντας και όσα έμαθαν εκεί.

Στ τρόπος παιχνιδιού και μηχανισμοί

Ο τρόπος παιχνιδιού καθορίζει σε μεγάλο βαθμό την εμπειρία που θα αποκομίσει ο κάθε παίκτης παίζοντας το παιχνίδι είναι αναπόσπαστο κομμάτι του

παιχνιδιού και χαρακτηρίζει τις ενέργειες που μπορούν να εκτελέσουν οι παίκτες προκειμένου να πετύχουν το στόχο του παιχνιδιού. Ο τρόπος παιξίματος προκύπτει από τη λειτουργική σύνδεση των διαφόρων συστατικών του παιχνιδιού και τη συναισθηματική και διανοητική εμπλοκή των παικτών που απαιτείται για την επίτευξη του στόχου. Κωδικοποιείται ακόμα στους κανόνες του παιχνιδιού αλλά δεν ταυτίζεται με αυτούς γιατί περιέχει τη διαδικασία του παιχνιδιού που είναι αλληλένδετη με την επίλυση των προβλημάτων που χρειάζεται να ολοκληρωθούν για να μπορέσει ο παίκτης να συνεχίσει να συμμετέχει στο παιχνίδι και να το ολοκληρώσει .

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι ομαδικό και καθοδηγείται από έναν συντονιστή του παιχνιδιού που θα εξηγήσει όλη τη διαδικασία στους συμμετέχοντες. Για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να λύσουν τους γρίφους και να ανταποκριθούν στις δοκιμασίες θα πρέπει να συνεργάζονται ομαδικά. Σημαντικό είναι να ληφθεί υπόψη τόσο από τον συντονιστή όσο και από αυτούς που θα οργανώνουν τις δράσεις στον κάθε σταθμό ότι συμμετέχοντες πρέπει να διευκολυνθούν για να ολοκληρώσουν τις ενέργειες που απαιτούνται στη συγκεκριμένη θέση και να φροντίσουν να συμμετέχουν όλα τα παιδιά για να αποκομίσουν όλα εντυπώσεις και βιώματα που θα τους βοηθήσει στην συνέχεια στην συγγραφή της ιστορίας.

Καταλυτική είναι η λειτουργία του υπεύθυνου του κάθε σταθμού ως προς την επιβράβευση για τις επιτυχείς προσπάθειες της ομάδας όσο και ως προς την ενθάρρυνση για την επίτευξη των στόχων Επίσης η ανοχή στις κινητικές ασκήσεις πρέπει να είναι δεδομένη για να μπορέσουν οι συμμετέχοντες να αποκομίσουν θετικές εμπειρίες από τον καθένα σταθμό, καθώς ο κύριος σκοπός της δραστηριότητας είναι η Δ. Γ. και όχι η εκγύμναση.

Όσον αφορά την επίτευξη του στόχου σε σχέση με την Δ. Γ. μέσω του παιχνιδιού δίνεται η ευκαιρία ενίσχυσης της φαντασίας στα παιδιά αλλά και ταυτόχρονα τους δίνονται νέα ερεθίσματα που πιθανότατα δεν θα μπορούσε να τους προσφέρει η οικογένεια τους ή το ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο μεγαλώνουν, μέσω των χαρακτήρων που συμμετέχουν στο παιχνίδι και δίνοντας τη δυνατότητα στα παιδιά να εκφραστούν χρησιμοποιώντας δικά τους καλλοιογικά στοιχεία και κάνοντας όλη αυτή τη διαδικασία ενδιαφέρουσα και ευχάριστη.

Επίσης μέσα από τις δραστηριότητες του παιχνιδιού δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να παρουσιάσουν τις σκέψεις τους στην ομάδα και να συζητήσουν της ιδέες τους, έτσι στοχεύουμε στην αύξηση της αυτοπεποίθησης των παιδιών τα οποία θα εξασκηθούν στο να συζητάνε, να λαμβάνουν καλοπροαίρετη κριτική αλλά και θαυμασμό για τις ιδέες τους.

Προϋπόθεση του παιχνιδιού πρέπει να είναι η ομαδικότητα και οι συλλογικότητες των δράσεων έτσι ώστε να μπορέσει να καλλιεργηθεί η κοινωνική φύση του παιδιού με τη δημιουργία μιας συγγραφικής κοινότητας που θα αλληλεπιδρά μεταξύ και θα καλλιεργεί το σεβασμό ανάμεσά στους μαθητές και τη

δυνατότητά τους να συνεργάζονται και να υλοποιούν ομαδικά τη δράση την οποία έχουν επιλέξει .

Το παιχνίδι πρέπει να παρέχει την ευκαιρία στα παιδιά να εμπλουτίζουν τις γνώσεις και να αυξάνουν τη δημιουργικότητά τους με παιγνιώδη τρόπο χωρίς να παραβλέπεται η προσωπική ερμηνεία του κάθε μαθητή πάνω στο αντικείμενο που θέλει να εκφράσει.

Η αναγκαιότητα και η ύπαρξη κανόνων και συγκεκριμένων πλαισίου στο παιχνίδι είναι απαραίτητη για να μπορούν οι μαθητές να κατευθύνουν την δημιουργικότητά τους οργανωμένα στοχεύοντας σε συγκεκριμένο αποτέλεσμα, δηλαδή τη γραφή της ιστορίας και όχι αποβλέποντες μόνο στη διασκέδαση που πηγάζει από το παιχνίδι .

Τέλος αξίζει να υπογραμμίσουμε ότι κατά το σχεδιασμό πρέπει να προωθείται ο εναλλακτικός προσωπικός λόγος του καθενός έτσι ώστε οι μαθητές να επεξεργάζονται και να εκφράζουν ασυνείδητες εμπειρίες και σκέψεις που μπορεί να προϋπήρχαν στο ψυχισμό τους και να παρέμεναν για καιρό στο υποσυνείδητο στους, βελτιώνουν έτσι και την ψυχική τους υγεία .

4.2 Εφαρμογή

Το παιχνίδι που σχεδιάστηκε ονομάζεται «δρομολόγιο στη φαντασία». Το όνομα έχει διπλή σημασία καθώς αναδεικνύει το δρομολόγιο στο οποίο θα κινηθούν τα παιδιά από σταθμό σε σταθμό αλλά αφενός και πως στο τέλος θα κληθούν να εξερευνήσουν την φαντασία τους για να γράψουν την ιστορία με δημιουργικό τρόπο αφετέρου.

Το παιχνίδι υπολογίζεται να διαρκεί γύρω στις 4 ώρες και απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας δημοτικού. Τα παιδιά χωρίζονται σε ομάδες 4-6 ατόμων, δίνουν ένα όνομα στην ομάδα τους και μαζεύονται στο σημείο εκκίνησης, στην συγκεκριμένη εφαρμογή του παιχνιδιού το σημείο εκκίνησης θα είναι τα «κανόνια» στο κέντρο της Φλώρινας. Εκεί βρίσκεται ο συντονιστής όπου τους περιμένει κρατώντας κάρτες με 4 γρίφους ο οποίος αφού τους εξηγήσει τους κανόνες μοιράζει σε κάθε ομάδα από μία κάρτα και καταγράφει τα ονόματα των συμμετεχόντων και των ομάδων στις οποίες ανήκουν. Κάθε γρίφος οδηγεί σε ένα σημείο της πόλης. Τα παιδιά προσπαθούν να λύσουν τους γρίφους και να κατευθυνθούν στα σημεία αυτά, τα οποία ονομάζουμε σταθμούς.

4.2. 1 Σταθμοί

Σε κάθε σταθμό τους περιμένουν 2-3 ηθοποιοί. Οι ηθοποιοί είναι ντυμένοι με ευδιάκριτα κουστούμια ώστε τα παιδιά να μπορούν να τους αναγνωρίσουν. Καθώς το παιχνίδι παίζεται σε ολόκληρο το κέντρο της πόλης, ντύνοντας τους ηθοποιούς με ιδιαίτερα ρούχα αποφεύγουμε τα παιδιά να απευθυνθούν σε κάποιον περαστικό που τυχαίνει να είναι σε εκείνο το σημείο και δεν σχετίζεται με το παιχνίδι. Σε κάθε σταθμό υπάρχει τουλάχιστον μία γυναίκα και ένας άντρας ηθοποιός ώστε να μην περιορίσουμε την φαντασία των παιδιών και να διαλέξουν όποιο φύλο θέλουν για τους χαρακτήρες της ιστορίας τους.

Στον εκάστοτε σταθμό οι ηθοποιοί συζητάνε μεταξύ τους για θέματα που θα απασχολούσαν τους χαρακτήρες που υποδύονται. Μιλάν με τα παιδιά για ένα από τα κύρια μέρη ανάπτυξης μίας ιστορίας με διαλεκτικό τρόπο και έπειτα τους παρουσιάζουν ένα πρόβλημα το οποίο τα παιδιά πρέπει να λύσουν με κάποιο δοκιμασία που περιλαμβάνει σωματική άσκηση. Είναι σημαντικό οι ηθοποιοί να συζητούν με τα παιδιά για το θέμα το οποίο θέλουν να τους μάθουν και όχι απλά να τους κάνουν κάποιο διάλεξη. Η ομάδα προσπαθεί να ολοκληρώσει την δοκιμασία και όταν τα καταφέρει ο ένας ηθοποιός τους δίνει μία κάρτα όπου αναφέρεται το όνομα του χαρακτήρα.

Τα παιδιά παίρνουν την κάρτα και προσπαθούν να λύσουν έναν άλλον γρίφο για να κατευθυνθούν στον επόμενο σταθμό όπου θα επαναλάβουν την διαδικασία με διαφορετικούς ηθοποιούς, διαφορετικούς χαρακτήρες, διαφορετική δοκιμασία και διαφορετικό κομμάτι ανάπτυξης της ιστορίας.

Στην συνέχεια βλέπουμε τι θα συμβαίνει στον κάθε σταθμό ξεχωριστά. Στην εφαρμογή στην πόλη της Φλώρινας οι 4 σταθμοί θα είναι

- Η Βιβλιοθήκη της πόλης
- Το νέο πάρκο
- Η αγορά, δηλαδή το σημείο της πόλης όπου λαμβάνει χώρα η λαϊκή αγορά
- Ο Σακουλέβας, το ποτάμι που διέρχεται από το κέντρο της πόλης

Σταθμός 1 – Βιβλιοθήκη

*Λένε ότι η γνώση είναι θησαυρός, για αυτό δίπλα από βιβλία είναι ο δρόμος ο σωστός.
Ψάξε και σίγουρα θα είσαι νικητής αν ανάμεσα σε βιβλία βρεθείς*

Στη βιβλιοθήκη οι ηθοποιοί θα είναι ντυμένοι Ιάπωνες, με παραδοσιακά ρούχα. Όσο περιμένουν τα παιδιά θα είναι καθισμένοι σε ένα τραπέζι και διπλώνουν οριγκάμι γερανούς. Το οριγκάμι είναι μία τέχνη μέσα από την οποία μόνο με ένα

κομμάτι χαρτί το οποίο διπλώνεται με συγκεκριμένο τρόπο σχηματίζονται ζώα, πουλιά, λουλούδια κλπ επιλέχθηκε καθώς είναι στενά συνδεδεμένο με την Ιαπωνική κουλτούρα, ενώ οι γερανοί θεωρούνται το σύμβολο της τέχνης αυτής.

Όταν τα παιδιά φτάνουν στη βιβλιοθήκη, οι ηθοποιοί συζητάνε μαζί τους για το οριγκάμι, και τους λένε την ιστορία του. Ακόμα λένε στα παιδιά ότι σύμφωνα με έναν ιαπωνικό θρύλο όποιος διπλώσει 1000 γερανούς οριγκάμι, θα πραγματοποιήσει μία ευχή, για αυτό και εκείνοι διπλώνουν γερανούς, ώστε να γίνει θεραπευτεί η αδερφή τους που είναι άρρωστη. Με αυτό το έναυσμα συζητάνε με τα παιδιά πώς να αναπτύσσουν χαρακτήρες στις ιστορίες τους, αναφέροντας ότι πριν ξεκινήσουν να γράφουν μία ιστορία πρέπει να σκεφτούν πώς σε σκέφτονται, πώς μοιάζουν, πώς σκέπτονται και τι επιθυμίες έχουν οι χαρακτήρες της ιστορίας. Τα παροτρύνουν να κάνουν απαντήσεις για τους χαρακτήρες τους ερωτήσεις όπως «ποιο είναι το αγαπημένο τους χρώμα;», «τι επάγγελμα κάνουν ή θα ήθελαν να κάνουν οι χαρακτήρες αυτοί;». Ζητάνε επίσης ακόμα από τα παιδιά να σκεφτούν αν οι πρωταγωνιστές της ιστορίας τους δίπλωναν 1000 γερανούς τι ευχή θα πραγματοποιούσαν.

Στην συνέχεια οι ηθοποιοί δείχνουν στα παιδιά πώς να διπλώνουν οριγκάμι γερανούς και τους ζητάνε να διπλώσουν το καθένα από έναν, για να τους βοηθήσουν. Αυτή η δοκιμασία επιλέχθηκε καθώς η ενασχόληση με το οριγκάμι βοηθάει στην ανάπτυξη της λεπτής κινητικότητας (Bae, J H, 2013)

Όταν κάθε παιδί της ομάδας διπλώσει από έναν γερανό, οι ηθοποιοί τους δίνουν την κάρτα με τον Ιάπωνα, για να χρησιμοποιήσουν τον χαρακτήρα στην ιστορία.

Σταθμός 2 – Νέο Πάρκο

Πράσινη γη, μπλε ουρανός, το μέρος αυτό είναι ο σταθμός. μπασκέτες πινγκ πονγκ, παιδική χαρά εκεί παίζουν μικρά και μεγάλα παιδιά

Στο νέο πάρκο οι ηθοποιοί που περιμένουν τα παιδιά είναι ντυμένοι κοτόπουλα, ενώ υπάρχει ένα στεφάνι σε μία μπασκέτα τυλιγμένο με πούπουλα και καφέ κομμάτια χαρτί ,σαν κλαδιά, ώστε να θυμίζει φωλιά πουλιών καθώς άσπρες μπάλες που αναπαριστούν αυγά.

Όταν τα παιδιά φτάσουν στο σταθμό αυτό, οι ηθοποιοί τους διηγούνται δύο ιστορίες. Στην πρώτη ιστορία μία κότα γέννησε τέσσερα αυγά , τα οποία κλώσησε, χωρίς καμία δυσκολία. Στην δεύτερη ιστορία, μία κότα γέννησε τέσσερα αυγά σε τσιμέντο, λίγα μέτρα από την φωλιά της και δεν έπρεπε να βρει έναν τρόπο για να τα μεταφέρει με ασφάλεια στην φωλιά. Όμως η κότα μπορούσε να κουβαλήσει μόνο ένα αυγό σε κάθε φτερούγα, έτσι θα έπρεπε όταν τα μεταφέρει τα δύο να γυρίσει την πλάτη της στα άλλα δύο, να τα αφήσει και να φύγει για να πάει στην φωλιά και μετά να γυρίσει να τα πάρει. Όμως έτσι υπήρχε κίνδυνος όσο δεν κοιτούσε η κότα κάποιος

να έκλεβε τα αυγά της. Για τον λόγο αυτό προσπάθησε να πετάξει απαλά ένα-ένα τα αυγά στην φωλιά της, χωρίς να αφήσει κανένα από τα μάτια της.

Αφού διηγηθούν αυτές τις δύο ιστορίες, ρωτάνε τα παιδιά ποια τους άρεσε περισσότερο. Με αφορμή αυτό συζητάνε με τα παιδιά για την πλοκή που πρέπει να έχουν οι ιστορίες. Μία ιστορία για να έχει ενδιαφέρον πρέπει να έχει μία ανατροπή κάτι που να παρουσιάζεται στους πρωταγωνιστές ως δυσκολία, στην οποία θα πρέπει να προσπαθήσουν να βρουν μία λύση.

Έπειτα ζητάνε από τα παιδιά να τους βοηθήσουν, καθώς τα κοτόπουλα έχουν φτερούγες αντί για χέρια έχουν λιγότερο έλεγχο των κινήσεων τους και έτσι ζητούν από τα παιδιά να πάρουν τα αυγά (μπάλες), τα οποία είναι λίγα μέτρα μακριά από την φωλιά «στεφάνι» και να τα πετάξουν από εκεί για να τα βάλουν μέσα στο στεφάνι. Τους λένε ακόμα να προσέχουν γιατί αν τα αυγά πέσουν έξω θα σπάσουν, ενώ στην φωλιά θα πέσουν στα μαλακά. Η ομάδα των παιδιών κάνει μία σειρά πίσω από το τις μπάλες και ένα ένα παίρνει μία μπάλα, κάνει μία προσπάθεια να την ρίξει στο καλάθι και πηγαίνει στο τέλος.. Η δοκιμασία ολοκληρώνεται όταν η ομάδα καταφέρει να βάλει τέσσερα αυγά μέσα στην φωλιά.

Η δοκιμασία αυτή έχει σκοπό να εξασκήσει την ικανότητα των παιδιών στην ρίψη αντικειμένων πάνω από τον ώμο τους, όπως αναφέρεται στο ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ φυσικής αγωγής και στο Αναλυτικό πρόγραμμα του 2021.

Όταν η δοκιμασία ολοκληρωθεί, οι ηθοποιοί δίνουν στα παιδιά την κάρτα με το κοτόπουλο, για να το χρησιμοποιήσουν ως χαρακτήρα στην ιστορία τους.

Σταθμός 3 – Αγορά

Οι άνθρωποι εκεί συνευρίσκονται και ο λαός πουλάει τα πάντα, τον επόμενο σταθμό ανθες, τον γρίφο αυτό απάντα

Στην αγορά περιμένουν δύο ηθοποιοί ντυμένοι αρχαίοι έλληνες. Αφού τα παιδιά φτάσουν στον σταθμό, οι ηθοποιοί τους εξηγούν ότι η λέξη «αγορά» στην αρχαία Ελλάδα είχε διαφορετική σημασία, καθώς ήταν το μέρος όπου μαζευόταν ο κόσμος και συζητούσε για διάφορα θέματα που αφορούσαν την πόλη. Στην συνέχεια εξηγούν ότι κόσμος σε διαφορετικές περιόδους στον χρόνο μπορεί να αντιλαμβάνονται κάποιες έννοιες διαφορετικά και έτσι εξηγούν στα παιδιά πόσο σημαντικό είναι όταν γράφουν μία ιστορία να ορίσουν πότε διαδραματίζεται η ιστορία τους. Αντλώντας στοιχεία από το κεφάλαιο «το σκηνικό ως λογοτεχνική συνιστώσα» από το βιβλίο «Σκηνικό, χαρακτήρες πλοκή, διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά & νέους» των Παπαντωνάκης και Κωτόπουλος, βοηθάνε τα παιδιά να καταλάβουν ότι οι ίδιοι χαρακτήρες θα αντιμετώπιζαν τα ίδια προβλήματα με πολύ διαφορετικό τρόπο αν τους μεταφέραμε σε κάποια άλλη χρονική περίοδο.

Στην συνέχεια οι ηθοποιοί συζητούν με την ομάδα για την σημασία που είχε στην αρχαία Ελλάδα η άθληση ώστε κάποιος να έχει ένα καλαίσθητο, υγιές και δυνατό σώμα. Για να πάρουν την κάρτα με τον χαρακτήρα του αρχαίου Έλληνα θα πρέπει να αποδείξουν ότι έχουν δυνατό σώμα. Στο πάτωμα υπάρχει σχεδιασμένο ένα ορθογώνιο σε μέγεθος περίπου 50x500 εκατοστά, χωρισμένο σε δέκα ίσα κουτάκια 50x50. Κάθε μέλος τις ομάδας να πηδήξει με το ένα πόδι από το ένα κουτάκι στο άλλο από το πρώτο μέχρι το τελευταίο (κουτσό). Το κουτσό επιλέχθηκε καθώς είναι μία από τις βασικές δραστηριότητες μετακίνησης.

Όταν όλα τα παιδιά της ομάδας περάσουν την δοκιμασία, η ηθοποιοί τους δίνουν την κάρτα με τον χαρακτήρα του αρχαίου Έλληνα, για να την χρησιμοποιήσουν στην ιστορία που θα γράψουν.

Σταθμός 4 Σακουλέβας

Βιάσου γρήγορα, μια ιδέα ρέει σαν το νερό, σκέψου πως να περάσεις από πάνω του και θα βρεις τον σταθμό.

Πάνω από τον ποταμό Σακουλέβα περνά μία γέφυρα, όπου περιμένουν 2 ηθοποιοί ντυμένοι πειρατές οι οποίοι μαλώνουν μεταξύ τους. Όταν τα παιδιά φτάσουν σε αυτόν τον σταθμό μαθαίνουν ότι οι πειρατές είχαν σχεδιάσει να ξεκινήσουν σήμερα ένα ταξίδι για να φτάσουν στην Σομαλία, όπου ακόμα και σήμερα η πειρατεία είναι συχνό φαινόμενο. Όμως όταν έφτιαχναν το σχέδιο δεν είχαν υπολογίσει πως θα βγουν στον ωκεανό για να φτάσουν εκεί. Ο ένας από τους δύο πειρατές σκέφτηκε ότι θα μπορούσαν να ξεκινήσουν το ταξίδι της από τον Σακουλέβα και από εκεί, ο άλλος πειρατής νόμιζε ότι θα είναι καλή ιδέα και συμφώνησε. Όμως ο Σακουλέβας είναι ένα μικρό ποτάμι, πολύ ρηχό, με αποτέλεσμα να μην μπορεί το καράβι τους να πλεύσει εκεί. Ο ένας πειρατής κατηγορεί τον άλλον ότι θα έπρεπε να είχε σκεφτεί κάποιο καλύτερο σχέδιο.

Οι ηθοποιοί αναφέρουν ότι οι πειρατές υπάρχουν στις θάλασσες και τους ωκεανούς και όχι στα ποτάμια. Με αφορμή αυτό μιλάνε στα παιδιά για την σημασία που έχει ο χώρος στον οποίο θα διαδραματίζεται μία ιστορία. Για άλλη μια φορά αντλούν στοιχεία από το κεφάλαιο «το σκηνικό ως λογοτεχνική συνιστώσα» από το βιβλίο «Σκηνικό χαρακτήρες πλοκή, διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά & νέους» των Παπαντωνάκης και Κωτόπουλος, σε αυτόν τον σταθμό όμως επικεντρώνονται στον χώρο που εκτυλίσσεται η ιστορία και πως αυτός επηρεάζει την εξέλιξη των γεγονότων. Για παράδειγμα αν ένας χαρακτήρας σου είναι πειρατής δεν μπορεί να μένει σε μία ορεινή περιοχή.

Στη συνέχεια εξηγούν στα παιδιά ότι πρέπει να σχεδιάσουν ξανά το ταξίδι τους, όμως έχουν αφήσει τον χάρτη στην άλλη μεριά της γέφυρας. Όμως η γέφυρα είναι παλιά και για να τη διασχίσεις πρέπει να πατάς μόνο όπου έχει από κάτω σίδερο. Οι πειρατές έχουν ερευνήσει και έχουν βρει την ευθεία από όπου περνάει το

σίδηρο που στηρίζει την γέφυρα αλλά και έχουν απλώσει πάνω ένα σχοινί. Το πρόβλημα είναι ότι είναι θυμωμένοι ο ένας με τον άλλο και απαιτούν και οι δύο να πάει ο άλλος να το φέρει. Για τον λόγο αυτό ζητάνε από την ομάδα των παιδιών να περπατήσει με προσοχή πάνω στο σχοινί, για να φτάσει στην απέναντι μεριά και να επιστρέψει με τον χάρτη περπατώντας πάλι πάνω στο σχοινί. Για αντάλλαγμα οι πειρατές θα τους δώσουν την κάρτα με τον χαρακτήρα τους.

Τα παιδιά της ομάδας κάνουν μία σειρά το ένα πίσω από το άλλο και προσπαθούν ένα ένα να ολοκληρώσει την δοκιμασία. Όταν ένα παιδί τα καταφέρει οι πειρατές παίρνουν τον χάρτη και δίνουν στα παιδιά την κάρτα.

Η δοκιμασία αυτή επιλέχθηκε καθώς η ισορροπία είναι μία από τις βασικές κινητικές δεξιότητες.

4.2.2 Συγγραφή

Αφού τα παιδιά λύσουν τουλάχιστον 3 γρίφους συγκεντρώνεται σε μία αίθουσα στο κέντρο της πόλης όπου υπάρχουν τραπέζια, γραφική ύλη και υπολογιστές, στην συγκεκριμένη εφαρμογή του παιχνιδιού προτείνεται να χρησιμοποιηθεί μία σχολική τάξη. Η κάθε ομάδα κάθεται σε ένα τραπέζι και παίρνει από ένα χαρτί ή έναν υπολογιστή και σημειώνουν τις κάρτες ποιών χαρακτήρων έχουν μαζέψει. Η ομάδα μπορεί να επιλέξει αν θέλει να ολοκληρώσει αυτό το στάδιο σε χαρτί ή στον ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Στην συνέχεια έχουν μία ώρα να σκεφτούν και να γράψουν μία ιστορία με τους χαρακτήρες αυτούς αξιοποιώντας τα κομμάτια της θεωρίας που αποκόμισαν. Δεν υπάρχει περιορισμός λέξεων, πρέπει όμως να χρησιμοποιηθούν όλοι οι χαρακτήρες που έχει η κάθε ομάδα στις κάρτες της. Η κάθε ομάδα έχει περίπου μία ώρα όμως γίνονται δεκτές και εκπρόθεσμες ιστορίες αν κατατεθούν μέσα σε 48 ώρες καθώς σκοπός δεν είναι ούτε τα παιδιά να πιεστούν ούτε να μάθουν να γράφουν γρήγορα. Τέλος τα παιδιά καταθέτουν την ιστορία τους στον συντονιστή.

Πρέπει να σημειωθεί και να γίνει κατανοητό στα παιδιά ότι δεν είναι υποχρεωμένα να χρησιμοποιήσουν αυτούσιους τους χαρακτήρες που γνώρισαν κατά την διάρκεια του παιχνιδιού, αλλά τα αρχέτυπά τους. Δηλαδή δεν είναι απαραίτητο το κοτόπουλο που θα πρωταγωνιστεί στην ιστορία να έχει τα ίδια προβλήματα, τον ίδιο τρόπο ομιλίας, την ίδια εμφάνιση κλπ με αυτό που τους υποδέχθηκε στον σταθμό του νέου πάρκου, όμως πρέπει να υπάρχει ένα κοτόπουλο. Φυσικά, αν τα παιδιά θέλουν να χρησιμοποιήσουν έναν χαρακτήρα όπως τον γνώρισαν είναι ελεύθερα να το κάνουν.

5. Αναμενόμενα αποτελέσματα

Μέσω της παρούσας εργασίας αναμένεται να παρουσιαστεί μία σαφέστερη εικόνα για το πώς μπορούμε να την συνδυάσουμε τα θετικά στοιχεία που προσφέρει το παιχνίδι στην διδασκαλία ώστε να κινητοποιήσουμε τα παιδιά, να φέρουμε τα παιδιά σε τριβή με την Δ. Γ. και να ανακαλύψουν τα πολλαπλά οφέλη που τους προσφέρει, καλύπτοντας παράλληλα και άλλες αναπτυξιακές ανάγκες. Μελετώντας την βιβλιογραφία θα μπορέσουμε να εντοπίσουμε τις αδυναμίες και τα προβλήματα που θα υπάρξουν, προκειμένου κάνοντας τις κατάλληλες αλλαγές να δημιουργήσουμε συνθήκες για να εντάξουμε λειτουργικά στην εκπαιδευτική διαδικασία διαθεματικής δραστηριότητες που προωθούν τόσο την γνώση και την σωματική υγεία όσο την έκφραση και την συναισθηματική ανάπτυξη, με τρόπο ευχάριστο για τα παιδιά.

Αναμένουμε ότι το παιχνίδι θα κινητοποιήσει τα παιδιά και θα τους εξάψει το ενδιαφέρον για να γράψουν την ιστορία, ενώ παράλληλα θα αφομοιώσουν καλύτερα όσα έμαθαν από κάθε σταθμό αφού θα τα έχουν μάθει με ευχάριστο τρόπο. Από την άλλη υπάρχει περίπτωση το παιχνίδι να κουράσει τα παιδιά και αυτό να φέρει ως αποτέλεσμα διαρροή. Πιο συγκεκριμένα καθώς το παιχνίδι θα επιφέρει σωματική κούραση είναι πιθανό τα παιδιά να σταματήσουν και να μην ολοκληρώσουν την δραστηριότητα.

6.Αξιολόγηση

Η αξιολόγηση ως έννοια θεωρείται απαραίτητη σε κάθε μία εκπαιδευτική δράση όπως και σε κάθε άλλη δράση η οποία στοχεύει να είναι όσο το δυνατόν πιο αποτελεσματική γιατί δίνει την ευκαιρία στον ερευνητή να αποτυπώσει τα δυνατά και τα αδύναμα στοιχεία της, με σκοπό να μπορέσει να ισχυροποιήσει τα δυνατά και να ενισχύσει τα αδύναμα ώστε να βελτιωθεί όλο το επίπεδο της δράσης ως προς το στόχο τον οποίο έχει θέσει.

Στη συγκεκριμένη δράση κρίνεται κατάλληλο να χρησιμοποιηθεί ένας τύπος διαμορφωτική στις και τελικής αξιολόγησης ως προς το αποτέλεσμα και τη διαδικασία χρησιμοποιώντας τον τύπο της ποσοτικής αξιολόγησης για να μπορέσουν να αποτυπωθούν σε αριθμητικά δεδομένα τα αποτελέσματα θα συλλεχθούν μέσω ερωτηματολογίου που διανέμεται στους συμμετέχοντες μετά την ολοκλήρωση της δράσης.

Η διαμορφωτική αξιολόγηση αφορά την αξιολόγηση μιας δράσης σε σχέση με τα κριτήρια αναφοράς και επιτρέπει σε αυτόν που την εφαρμόζει να κάνει αλλαγές στη δράση αυτή και να την προσαρμόσει στις ανάγκες των εκπαιδευομένων που ενδεχομένως να έχουν εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου ή για τις οποίες ο σχεδιασμός δεν ήταν απόλυτα εύστοχος. Έτσι δίνει την ευκαιρία στον αξιολογητή να προχωρήσει σε αλλαγές που θα βελτιστοποιήσουν την δράση σφαιρικά. Με αυτό τον τρόπο διαμορφωτική αξιολόγηση μπορεί να χαρακτηριστεί η αξιολόγηση στο τέλος της ημέρας υπό την έννοια ότι θα επαναλαμβάνεται σε κάθε ολοκλήρωση της δράσης σε μία συγκεκριμένη ημέρα και να διαγνωστούν στοιχεία της λειτουργίας της δράσης που ενδεχομένως δεν θα ευνοούν τους στόχους του παιχνιδιού, με αποτέλεσμα ή να κουράζουν ή να αποσυντονίζουν τα παιδιά που την παρακολουθούν.

Στην συγκεκριμένη δράση η αξιολόγηση θα μπορούσε να λάβει χώρα μετά από μερικές εφαρμογές ούτως ώστε να υπάρχει ένα πλήρες δείγμα που μπορεί να στοιχειοθετήσει μία αποτίμηση της δράσης σε διαφορετικά περιβάλλοντα και να μπορέσει να καθορίσει αν υπήρξε ή όχι τελικά θετικό αποτέλεσμα ως προς τον κύριο στόχο της. Μέσα από αυτή τη διαδικασία μπορεί να χαρακτηριστεί και η προτεινόμενη δράση, δηλαδή να εξεταστεί ν είχε αποτέλεσμα και ως προς ποιους άξονες έτσι ώστε να μπορέσει να και να εφαρμοστεί ευρύτερα. Με αυτόν τρόπο θα ωφεληθεί μεγαλύτερο πλήθος παιδιών, που θα συμμετέχουν στην προτεινόμενη δραστηριότητα, η οποία σε βάθος χρόνου θα βελτιώνεται.

Το πρώτο στοιχείο που πρέπει να αξιολογηθεί είναι αν οι ομάδες των παιδιών μετά την ολοκλήρωση του παιχνιδιού ολοκλήρωσαν τη συγγραφή του ζητούμενου δηλαδή της αφηγηματικής ιστορίας με τους χαρακτήρες που κατάφεραν να συλλέξουν.

Το δεύτερο στοιχείο που αξιολογείται είναι αν οι ιστορίες που ολοκληρώθηκαν έχουν αξιοποιήσει τα στοιχεία της θεωρίας που ανάδειξε ο καθένας χαρακτήρας μέσω του παιχνιδιού και του γρίφου που έδωσε στην ομάδα τόσο

συνολικά όσο και επιμέρους ως προς την πλοκή το σκηνικό και τους χαρακτήρες που έπρεπε να χρησιμοποιήσουν τα παιδιά. Η αξιολόγηση και σε αυτό το στοιχείο θα προσμετρηθεί ποσοστιαία.

Τρίτο στοιχείο που πρέπει να αξιολογηθεί είναι ο βαθμός ικανοποίησης των παιδιών από το σύνολο της δράσης αλλά και επιμέρους τόσο από το βιωματικό της κομμάτι, με τους χαρακτήρες και τα παιχνίδια που συνάντησαν, αλλά όσο και από το συγγραφικό συνεργατικό κομμάτι που υλοποίησαν στη δεύτερη φάση. Για αυτό το στοιχείο προτείνεται να χρησιμοποιηθεί η κλίμακα likert

Τέταρτο στοιχείο που πρέπει να αξιολογηθεί είναι αν και κατά πόσο υπήρξε διαρροή από τη δράση, είτε στο πρώτο είτε στο δεύτερο κομμάτι της, χρησιμοποιώντας επίσης στην κλίμακα likert. Δηλαδή πόσα από τα παιδιά που ξεκίνησαν το παιχνίδι στο σημείο εκκίνησης παρέδωσαν στο τέλος μία ιστορία που έγραψαν.

Τέλος κρίνεται χρήσιμο να εκτιμηθεί και η ίδια θέση των παιδιών σε ενδεχόμενη επανάληψη της συγκεκριμένης εκπαιδευτικής δράσης και το βαθμό επιθυμίας τους για αυτή την επανάληψη χρησιμοποιώντας και εδώ την κλίμακα liker

Επίσης ως ποιοτική αξιολόγηση πλέον προτείνεται στον συντονιστή να σημειώνει τυχόν προβλήματα που προέκυψαν κατά την εφαρμογή της δράσης καθώς και εναλλακτικές αλλά και παράπλευρα θετικά οφέλη που αναδείχθηκαν στις επόμενες ημέρες και είχαν άμεση ή έμμεση σχέση με την προτεινόμενη δράση

7 Προτάσεις για περαιτέρω έρευνα

Για την επέκταση της εργασίας, κρίσιμο κρίνεται να πραγματοποιηθεί η εφαρμογή της δραστηριότητας στο χώρο που προτείνει η εργασία. Στην συνέχεια να συλλεχθούν τα ερωτηματολόγια από τα οποία να εξαχθούν συμπεράσματα για τον βαθμό επιτυχίας των στόχων της δραστηριότητας.

Κατόπιν θέματα που μπορούν να ερευνηθούν είναι:

- α) ο βαθμός ανταπόκρισης των συμμετεχόντων
- β) η σύγκριση των αποτελεσμάτων, ασκήσεις Δ. Γ. με και χωρίς την προτεινόμενη εκπαιδευτική δραστηριότητα
- γ) εφαρμογή προτάσεων βελτίωσης της δραστηριότητας και ο βαθμός τους συνεισφοράς στην επίτευξη των στόχων ως προς τη Δ. Γ.
- δ) παρόμοιες δράσεις στις οποίες το διδακτικό παιχνίδι θα λειτουργήσει ως καταλύτης για τη βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών σε παρόμοια παιδιά όπως Δ. Γ.

8 Βιβλιογραφία

Armstrong, A. & Casement, C. 2000. *Child and Machine*. Maryland: Robins Lane.

Hughes, D. N.: *Gaining Voice through Stories: The lives of women with fibromyalgia*, *nach: Journal of Poetry Therapy*, Vol. 13, Nr. 4, Summer 2000, S. 234.

Lodge, David (1996). *The Practice of Writing*. Harmondsworth, Penguin.

Hunt, Caroline (1996). «Young Adults Literature Evades the Theorists». *Children's Literature Association Quarterly*, 21 (1), 4-11.

Goldberg, A., Russell, M. & Cook, A. 2003. The effect of computers on student writing: a meta-analysis of studies from 1992 to 2002. *The Journal of Technology, Learning, and Assessment*, 2, 1-52.

Ramet, Adèle (2004). *Creative Writing*. Oxford, How to Books. Ross, M. (1978). *The Creative Arts*: London, Heinemann

Καραγιάννης, Σ. (2010), Η Δημιουργική Γραφή ως καινοτόμος δράση στο σχολείο: όψεις, Ημερίδα «Καινοτομίες και κριτική σκέψη: αναζητώντας πρακτικές για τη σχολική τάξη», (27 Φεβρουαρίου 2010), ΥΠ.Δ.Β.Μ.Θ.-Ελληνοαμερικανικών Εκπαιδευτικό Ίδρυμα Κολλέγιο Αθηνών Κολλέγιο Ψυχικού, www.scribd.com/doc

Βακάλη Άννα, Ζωγράφου-Τσαντάκη Μαρία, Κωτόπουλος Τριαντάφυλλος, 2013, Η δημιουργική γραφή στο νηπιαγωγείο, Αθήνα: Επίκεντρο

Πασσιά, Α. & Μανδηλαράς Φ. (2001), *Εργαστήρι Δημιουργικής Γραφής για Παιδιά*, Αθήνα: Πατάκης

Park, S.Y.: *Using Poetry to Aid in the Treatment of Women in Recovery from Alcoholism*, in: *Journal of Poetry Therapy*, Vol. 15, Nr. 14, Summer 2001, S. 46.

Ulusoy, M. 2006. The role of computers in writing process. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, 5, 58-66.

Χαλικιάς, Μιλτιάδης, Λάλου, Παναγιώτα & Μανωλέσου, Αλεξάνδρα 2015, *Μεθοδολογία έρευνας και εισαγωγή στη Στατιστική Ανάλυση Δεδομένων με το IBM SPSS STATISTICS*, Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών, Αθήνα,

Τσαρουχάς Νεκτάριος Θεοχάρης, 2020, Η δημιουργική γραφή στην εκπαίδευση: πεδία εφαρμογών, τρόποι δράσεων και σύγχρονες καινοτόμες εκπαιδευτικές πρακτικές,, Πανελλήνιο Συνέδριο Επιστημών Εκπαίδευσης, 1 137-145

Παπαντωνάκης, Κωτόπουλος (2011) Σκηνικό Χαρακτήρες Πλοκή διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά & νέους

Φύλο Εφημερίδας της Κυβερνήσεως Τεύχος Β' 6336/30.12.2021

Πρόγραμμα Σπουδών Νεοελληνικής Γλώσσας στο δημοτικό, Αθήνα 2021

Bae, J. H. (2013, October 30). The Effects of Origami on the Improvement of Hand Dexterity. *Journal of International Academy of Physical Therapy Research*. International Academy of Physical Therapy Research.

Werder, L.v.: *Erinnern, Wiederholen, Durcharbeiten. Die eigene Lebensgeschichte kreativ schreiben*. Berlin 1996

Gardner, H. (1987). The Theory of Multiple Intelligences. *Annals of Dyslexia*, 37, 19–35.

Godfrey, L. (2001). Playwork / enhancing learning through play / planning play and the early years. *The Times Educational Supplement*, (4448) Retrieved from

Duffy, B. (1998). *Supporting Creativity and Imagination in the Early Years*.

Smith, P.K. (2009). *Children and Play*. Chichester: Wiley.

Dewey, J. (1900). *School and Society*.

Vygotsky, L.S. (1978). *Mind and Society: the Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Smith, P.K & Pellegrini, A. (2018). *Learning Through Play*.

Rousseau, J.J. (1979). *Emile: Or On education*. New York: Basic Books.

Saracho, O. N., & Spodek, B. (1995). Children's Play and Early Childhood Education: Insights from History and Theory. *The Journal of Education*, 177(3), 129–148.

Fisher, K., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R., & Gryfe, S. (2008). *Conceptual Split? Parents' and Experts' Perceptions of Play in the 21st Century*.

The Early Years Foundation (2008). *Practice Guidance*. Department for Children, Schools and Families. Crown Copyright.

Gentry, J. (1990). *Guide to Business Learning and Experiential Learning*. New Jersey.

9.Παραρτήματα

9.1.Περίληψη παιχνιδιού

1. Τα παιδιά μαζεύονται στο σημείο εκκίνησης (η πλατεία ηρώων)
2. Ο συντονιστής εξηγεί τους κανόνες
3. Χωρίζονται σε ομάδες των 4-6 ατόμων
4. Η κάθε ομάδα παίρνει από μία κάρτα με τους 4 γρίφους
5. Τα παιδιά προσπαθούν να λύσουν τους γρίφους και να πάνε στα σημεία που τους οδηγεί ο γρίφος
6. Στα σημεία τους περιμένει ένας ή δύο ηθοποιοί ντυμένος ως χαρακτήρας παραμυθιού με εμφανή τρόπο ώστε τα παιδιά να μπορούν να τον ξεχωρίσουν εύκολα στο πλήθος
7. Ο ηθοποιός τους μιλάει για ένα από τα βασικά συστατικά της ανάπτυξης ιστορίας
8. Δίνει στα παιδιά μία δοκιμασία που εξασκεί κάποια κινητική δεξιότητα
9. Τα παιδιά κάνουν την δοκιμασία
10. Ο ηθοποιός δίνει στα παιδιά μια κάρτα με τον χαρακτήρα του (πχ το κοτόπουλο θα δώσει μία κάρτα που θα γράφει «κοτόπουλο»)
11. Τα παιδιά πηγαίνουν στον τόπο που τους οδηγεί ο επόμενος γρίφος
12. Τα παιδιά γράφουν μία ιστορία με χαρακτήρες τους ήρωες που έχουν συλλέξει.

Τοποθεσία	Ηθοποιός	Κινητική δεξιότητα	Κομμάτι της θεωρίας που θα συζητήσουν	Γρίφος
Βιβλιοθήκη	Ιάπωνας	Οριγκάμι (λεπτή κινητικότητα)	Χαρακτήρες	λένε ότι η γνώση είναι θησαυρός, για αυτό δίπλα από βιβλία είναι ο δρόμος ο σωστός. Ψάξε και σίγουρα θα είσαι νικητής αν ανάμεσα σε βιβλία βρεθείς
Νέο Πάρκο	Κοτόπουλο	Να βάλουν 4 καλάθια στην μπασκέτα	Πλοκή	Πράσινη γη, μπλε ουρανός, το μέρος αυτό είναι ο σταθμός. μπασκέτες πινγκ πονγκ, παιδική χαρά εκεί παίζουν μικρά και μεγάλα παιδιά
Αγορά	Αρχαίος Έλληνας	Αρχιμήδης Κουτσό	Σκηνικό (χρόνος)	Οι άνθρωποι εκεί συνευρίσκονται και ο λαός πουλάει τα πάντα, τον επόμενο σταθμό αν θες, τον γρίφο αυτό πάντα
Σακουλέβας	Πειρατής	Ισορροπία (περπάτημα σε σχοινί, το οποίο είναι απλωμένο στο πάτωμα)	Σκηνικό (τόπος)	Βιάσου γρήγορα, μια ιδέα ρέει σαν το νερό, σκέψου πως να περάσεις από πάνω του και θα βρεις τον σταθμό.

13.

9.2.Ερωτηματολόγιο αξιολόγησης δραστηριότητας

Ερωτηματολόγιο για την πτυχιακή εργασία "Η
δημιουργική γραφή μέσα από παιχνίδι κίνησης και
γνώσης"

ΠΑΝ ΔΥΤ. ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Παιδαγωγικό τμήμα Νηπιαγωγών Φλώρινας

Υπεύθυνος έρευνας:

ΡΟΥΔΗ ΕΛΕΝΗ ΑΕΜ 3795

ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗ ΔΡΑΣΗΣ

1. Διεύθυνση ηλεκτρονικού ταχυδρομείου *

2. Ποιο ποσοστό ομάδων ολοκλήρωσε την συγγραφή ιστορίας;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.



3. Ποιο ποσοστό αξιοποίησε την θεωρία ως προς τους παρακάτω παράγοντες;

Επιλέξτε όλα όσα ισχύουν.

	0%	25%	50%	75%	100%
Ενδιαφέρουσα πλοκή	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Συμμετοχή Χαρακτήρων	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Δημιουργία σκηνικού ως προς τον χώρο	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Δημιουργία σκηνικού ως προς το χρονική περίοδο	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

4. Ποιο ποσοστό παιδιών έμεινε ικανοποιημένο από τη δράση;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

	1	2	3	4	5	
100%	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0%

5. Ποιο ποσοστό παιδιών θα επαναλάμβανε τη δράση;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

	1	2	3	4	5	
100%	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0%

6. Ποιο ποσοστό παιδιών ολοκλήρωσε τη δράση;

Να επισημαίνεται μόνο μία έλλειψη.

	1	2	3	4	5	
100%	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	0%

7. Παρακαλώ καταγράψτε τα προβλήματα που προέκυψαν κατά την εφαρμογή της δράσης και εναλλακτικές λύσεις που θα τη βελτίωναν

8. Παρακαλώ καταγράψτε τα άμεσα η έμμεσα στοιχεία που προέκυψαν σε σχέση με τους στόχους της δράσης και τα παιδιά μετά την ολοκλήρωση της.
