



Πανεπιστήμιο Κύπρου
Τμήμα Επιστημών της Αγωγής

Παιχνίδι: Ανταγωνισμός και προετοιμασία για τα γνωστά και άγνωστα επαγγέλματα του μέλλοντος

ΕΛΕΝΗ ΛΟΪΖΟΥ
ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ, ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ

10 ΦΕΒΡΟΥΑΡΙΟΥ, 2024

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΕΣ ΑΡΧΕΣ Κ ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ

Τα παιδιά έχουν παρελθόν-παρόν-μέλλον (Loizou, 2017)

Τα παιδιά, οι αυριανοί ενήλικες, μεγαλώνουν βιώνοντας γοργές αλλαγές, παγκόσμιες προκλήσεις, οι οποίες επηρεάζουν την παιδικότητα τους, τη ζωή και την εργασία τους στο μέλλον (πόλεμοι, μετανάστευση, πανδημίες, τεχνολογία) (Pascal & Bertram, 2023)

Η ανάπτυξη είναι πολύπλοκη και διασυνδεδεμένη, η μάθηση είναι δυναμική και δύσκολα κατακερματίζονται.

A large, irregular pink brushstroke shape with a textured, hand-painted appearance, serving as a background for the title.

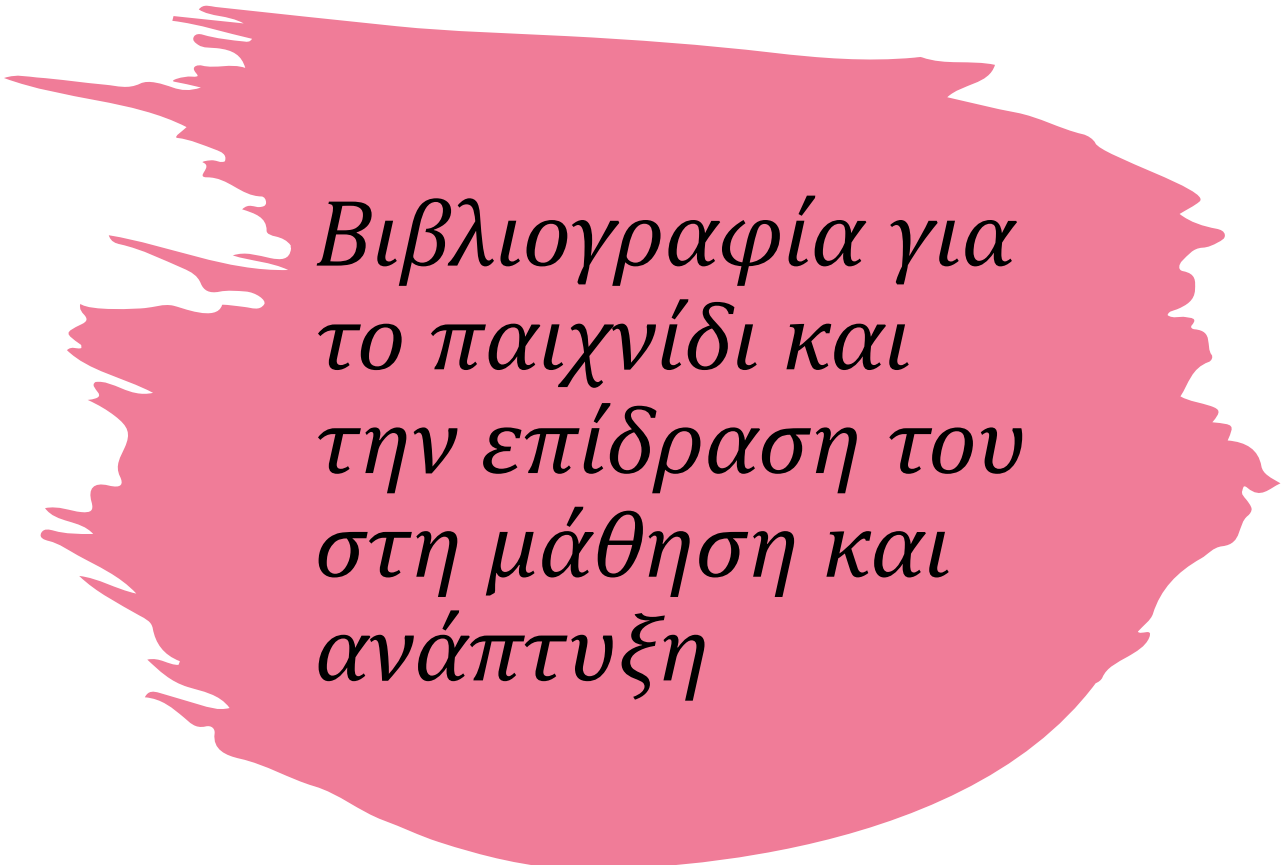
Νευροεπιστήμη

Πρώιμες εμπειρίες βοηθούν στις υγιείς διασυνδέσεις νευρώνων-δομή εγκεφάλου.

Το παιχνίδι τις αλλάζει- το μπροστινό μέρος του εγκεφάλου - υπεύθυνο για τη διαχείριση των συναισθημάτων, σχεδίων-plans και λύση προβλήματος (Pellis, 2003)

Παιχνίδι και ψυχική
υγεία (Brown, 2009)





*Βιβλιογραφία για
το παιχνίδι και
την επίδραση του
στη μάθηση και
ανάπτυξη*

Θετική επίδραση του παιχνιδιού

- κοινωνικοσυναισθηματικές (Cohen & Gadassi, 2018)
- νοητικές δεξιότητες (Bodrova & Leong, 2018)
- ικανότητες αυτορρύθμισης κ αφαιρετικής σκέψης (Berk & Myers, 2013, Matthews, Cocking & Copple, 2018) αλφαριθμητισμό κ μαθηματικά (Dockett & Perry, 2010; Perry & MacDonald, 2015; Saracho & Spodek, 2007)






World Economic Forum-Future of Jobs Report 2023

Top 10 skills of 2023



- | | |
|--|--|
| 1.  Analytical thinking | 6.  Technological literacy |
| 2.  Creative thinking | 7.  Dependability and attention to detail |
| 3.  Resilience, flexibility and agility | 8.  Empathy and active listening |
| 4.  Motivation and self-awareness | 9.  Leadership and social influence |
| 5.  Curiosity and lifelong learning | 10.  Quality control |

Type of skill

 Cognitive skills  Self-efficacy  Management skills  Technology skills  Working with others

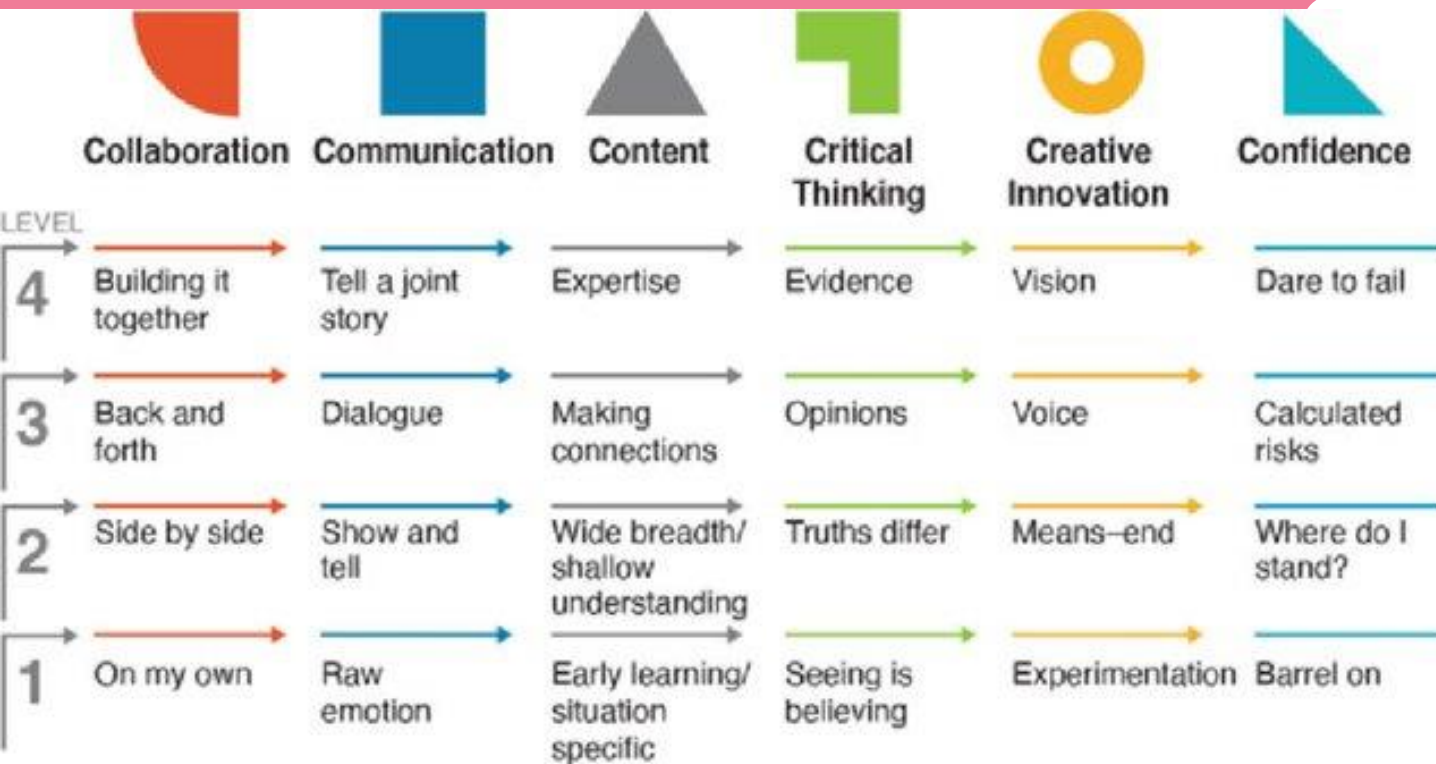
Επικρατέστερες Δεξιότητες

World Economic Forum

1. Αναλυτική σκέψη
2. Δημιουργική σκέψη
3. Ανθεκτικότητα, ευελιξία
4. Κίνητρο, αυτοαντίληψη
5. Περιέργεια κ συνεχή επιθυμία για μάθηση
6. Τεχνολογικός αλφαριθμητισμός

Δεξιότητες στο συνέδριο

- Συνεργασία
- Κριτική Σκέψη
- Δημιουργικότητα
- Προσαρμοστικότητα
- Τεχνολογικός Αλφαριθμητισμός



Δεξιότητες 21^{ου} αιώνα

1. Συνεργασία
2. Επικοινωνία
3. Περιεχόμενο
4. Κριτική Σκέψη
5. Δημιουργική καινοτομία
6. Αυτοπεποίθηση

Οι οποίες αναπτύσσονται μέσα από το παιχνίδι και την παιγνιώδη μάθηση

Fig. 11.1 the 6 cs. Source adapted from Golinkoff, R. M., & Hirsh-Pasek, K. (2016)

Σε κανένα πανεπιστήμιο δεν υπάρχουν προγράμματα για σπουδές σε επαγγέλματα που δεν υπάρχουν (Δημητρίου, Α. 2023)

- Οι εμπειρίες παιχνιδιού προετοιμάζουν τα παιδιά για το αβέβαιο μέλλον
- Κανένας δε γεννιέται με ένα σενάριο ζωής
- **Μέσα από το παιχνίδι δοκιμάζει ρόλους, δράσεις, δεξιότητες και ανακαλύπτει τις δυνατότητες/δυσκολίες του, αλλά και τη δυναμική μιας ομάδας (Λοϊζου, 2021)**

A large, irregular pink brushstroke shape serves as a background for the text. The stroke is thick and has a textured, hand-painted appearance with some darker and lighter shades of pink.

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

ΠΡΟΣΠΟΙΗΣΗΣ
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ
ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟ



*Παιχνίδι προσποίησης-
Κοινωνικοδραματικό ή φανταστικό*

ΡΟΛΟΣ ΚΑΙ ΣΕΝΑΡΙΟ



- ❑ Vygotsky – το παιχνίδι δημιουργεί τη ΖΕΑ
- ❑ Κύριες μεταβλητές του ώριμου παιχνιδιού
 - **Χρήση αντικειμένων με συμβολικό τρόπο**
 - **Συνεχόμενα και επεξεργασμένο σενάριο**
Ανάληψη ρόλου για μεγάλο χρονικό διάστημα
 - **Ακολουθία κανόνων**
- ❑ **Tools of Mind Curriculum/ProPELS**
- Plan, Roles, Props, Extended Language and Scenario- τρόπος αξιολόγησης του ώριμου παιχνιδιού
(Leong & Bondrova, 2012)



*Δεξιότητες για το
παιχνίδι προσποίησης*

- Ενσάρκωση ρόλου
- Δομή σεναρίου
- Χρήση υλικών
- Αλληλεπίδραση
- Χρόνος
- Ποιότητα

Φανταστικό παιχνίδι

«Το μαγικό δάσος»

Νεράιδα- Γεια σου, πώς μπορώ να σε βοηθήσω;

Αγόρι- Χάθηκα και δεν μπορώ να βρω το σπίτι μου.

N- Θα σε βοηθήσω εγώ να πας πίσω στο σπίτι σου. Με το ραβδί μου μπορώ να κάνω μαγικά και θα σε κάνω να πας πίσω.

A- Ναι, θέλω να με βοηθήσεις σε παρακαλώ.

N- Πρέπει να το κάνουμε γρήγορα όμως πριν νυχτώσει γιατί μετά τα μαγικά δεν θα δουλεύουν. Ωχ άρχισε να νυχτώνει.

Η νεράιδα παίρνει το αγόρι από το χέρι και μπαίνουν κάτω από ένα μαύρο πανί που βρίσκεται στο κέντρο παιχνιδιού.

N- Τώρα είναι σκοτάδι δεν μπορούμε να κάνουμε τα μαγικά. Θα πρέπει να περιμένουμε να ξημερώσει πρώτα.

Μετά από λίγο η νεράιδα πετάει το μαύρο πανί και λέει:

N- Ξημέρωσε! Τώρα θα πω το μαγικό ξόρκι. Άμπρα κατάμπρα να πάει το αγόρι σπίτι του!

A- Σε ευχαριστώ τρέχω για το σπίτι μου!

(Λοΐζου, 2021, σελ. 115)

Παιχνίδι προσποίησης

1. **Διαπραγμάτευση ρόλων-**
επικοινωνία κ συνεργασία
2. **Αναζήτηση υλικών-** δημιουργική
καινοτομία-
3. **Αμφισβήτηση**
κανόνων/διαδικασιών- *κριτική σκέψη*
4. **Προσποίηση-** παίρνοντας ρόλους-
αυτοπεποίθηση
5. **Περιεχόμενο-** ανάλογα με το σενάριο
μπορεί να αξιοποιήσουν γνώσεις
γλώσσας κ μαθηματικών

(Learning through play: Zosh,
Hopkins, Jensen, Liu, Neale, Hirsh-
Pasek, Solis & Whitebread, 2017)

ΑΝΑΛΥΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ

- Γλώσσα
- ΠΚΣ
- ΝΕ
- Μαθηματικά

Δημιουργικό παιχνίδι

Έμφαση στις Τέχνες



Παιχνίδι & Δημιουργικότητα

Παρόμοιες συναισθηματικές και γνωστικές διαδικασίες:

- αποκλίνουσα σκέψη
- εξερεύνηση και αξιολόγηση επιλογών
- λύση προβλήματος

(Blake & Giannangelo, 2012· Chylińska & Gut, 2020· Leggett, 2017 Russ, 2003· Saracho, 2002)

Τα παιδιά σκέφτονται, δημιουργούν νέους κόσμους και πειραματίζονται με το πώς τα πράγματα μπορεί να είναι στο παιχνίδι


(Λοϊζου, 2023)



Δημιουργική σκέψη-
***possibility
thinking***

Craft (2000, 2001, 2012)

- ❖ Πιθανότητα της Δυνατότητας- Possibility Thinking
- ❖ Τα παιδιά δημιουργούν και ψάχνουν δυνατότητες/πιθανότητες ακολουθώντας τις προκλήσεις των ενηλίκων στο παιχνίδι



*Δεξιότητες
Δημιουργικού
παιχνιδιού*

Δημιουργικό Παιχνίδι

- Δημιουργία
- Δημιουργικότητα

-Πλαίσιο παιχνιδιού
προσποίησης

- Έμφαση στις τέχνες



Δημιουργικό παιχνίδι

- Έμφαση στις Τέχνες-
**Τεχνολογικός
Αλφαριθμητισμός/Αναδόμηση
ιδεών**
- Δημιουργία-
**Προσαρμοστικότητα/κριτική
σκέψη**
- **Δημιουργικότητα**
 - Ευελιξία
 - Ευχέρεια
 - Πρωτοτυπία
 - Επέκταση

Εικαστικά & ΝΕ & ΚΙ

Ανάλογα με το πλαίσιο του παιχνιδιού μπορούν να αξιοποιηθούν και άλλα γνωστικά αντικείμενα

Επεισόδιο παιχνιδιού στο δημιουργικό παιχνίδι

ΚΜ-Αεροπλάνα

Ν- Πώς σκέφτεσαι να φτιάξεις το αεροπλάνο σου;

Π- Δεν ξέρω πως να το φτιάξω επειδή δεν έχει κουτί που να μοιάζει με αεροπλάνο

Ν- Μπορείς να πάρεις ένα κουτί από δημητριακά, να το κόψεις και να το φτιάξεις ότι σχήμα θέλεις

Π- Ναι αλλά δεν θα είναι σαν ένα πραγματικό αεροπλάνο, το αεροπλάνο έχει διαφορετικό σχήμα.

Ν- Δεν πειράζει αν δεν έχει το ίδιο σχήμα με ένα πραγματικό αεροπλάνο, μπορείς να φτιάξεις ένα δικό σου που να είναι διαφορετικό!

Π- Όχι, θέλω να φτιάξω ένα κανονικό αεροπλάνο.

Ν- Ωραία, κοίταξε τα κουτιά και βρες αυτό που μοιάζει περισσότερο στο σχήμα του αεροπλάνου και μετά θα φτιάξουμε μαζί ένα διαφορετικό αεροπλάνο.

Π- Αυτό μοιάζει περισσότερο με αεροπλάνο. Το παιδί παίρνει ένα κυλινδρικό πλαστικό μπουκάλι και αρχίζει να το βάφει με άσπρη μπογιά

(Λοϊζου, 2021, σελ. 109)

Οικοδομικό παιχνίδι

ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΟΙΚΟΔΟΜΗΜΑΤΩΝ- ΣΕ ΠΛΑΙΣΙΟ ΚΑΙ ΥΠΟΔΥΟΜΕΝΟΙ ΡΟΛΟ

Οικοδομικό παιχνίδι- Στάδια

1. Εξερεύνηση και μεταφορά υλικού (μεχρι 18 μηνων)

2. Κτίσιμο (μεχρι 3 χρονων)

3. Περιγράμματα (3-4 χρονων)

4. Περίκλειστα σχήματα (4-5 χρονων)

5. Περίπλοκα οικοδομήματα και παιχνίδι προσποίησης(5-6 ΧΡΟΝΩΝ)

Συνδέεται άμεσα και έμμεσα με δεξιότητες όπως:

- λύση προβλήματος (park, 2007)
- μηχανική (engineering) (bagiati & evangelou, 2016)
- αφαιρετική σκέψη (otsuka & jay, 2017)
- συγκέντρωση και αναπαράσταση ιδεών
- κοινωνική αλληλεπίδραση μαθηματική σκέψη (Trawick-smith, Swaminathan & Liu, 2016)

Trawick-smith, Cullis & Kosschel 2022): αναπαράσταση κατά την κατασκευή, σχεδιασμός κατασκευής, παιχνίδι ρόλων, λεκτική επικοινωνία, λύση προβλήματος

A large, irregular pink brushstroke graphic that serves as a background for the title text.

Οικοδομικό παιχνίδι & STEAM Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics

Το οικοδομικό παιχνίδι αναπτύσσει δεξιότητες παρατήρησης, επικοινωνίας, πειραματισμού, δόμηση λογικής σκέψης και οικοδομικών ικανοτήτων.

Τα παιδιά ετοίμασαν ένα στοχευμένο σχέδιο, επέδειξαν σκέψη επίλυσης προβλημάτων, καινοτομία που απορρέει από τη σύνθεση πολλαπλών σχεδίων, επανάληψη μοτίβων και δοκιμές σχεδιασμού

(Bagiati & Evangelou, 2016)

A large, horizontal, pink brushstroke graphic with irregular, feathered edges, serving as a background for the text.

Οικοδομικό παιχνίδι

Κριτική Σκέψη
Δημιουργικότητα
Συνεργασία

Σύνδεση με Αναλυτικό Πρόγραμμα Προσχολικής

Παιχνίδι Προσποίησης

- Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση
- Νοητική Ενδυνάμωση
- Γλώσσα
- Κοινωνικές Σπουδές
- Μαθηματικά

Δημιουργικό

- Κινητικές Ικανότητες
- Νοητική Ενδυνάμωση-Δημιουργικότητα
- Εικαστικά
- Μουσική
- Γλώσσα
- Μαθηματικά

Οικοδομικό

- Κινητικές Ικανότητες
- Νοητική Ενδυνάμωση
- Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση
- Γλώσσα
- Μαθηματικά
- Φυσικές Επιστήμες

Συνεργασία
Ευελιξία
Δημιουργική σκέψη
Κριτική σκέψη
Τεχνολογικός
αλφαριθμητισμός

ΡΟΛΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

Συνδέσεις με ΑΠΠ και
δράσεις

Βιβλιογραφία για την εμπλοκή της νηπιαγωγού

- Ρόλοι- παρατηρήτρια, σκηνοθέτης, διαμεσολαβήτρια, σκηνογράφος (Reynolds, 2011, Κυριάκου, 2018)
- παρατήρηση για κατανόηση της ιδέας του παιχνιδιού, εμπλοκή, ανάπτυξη συνεργατικού παιχνιδιού (Hakkarainen et al., 2013)
- Αναγνώριση των αναγκών του παιδιών και απόφαση για εμπλοκή ('poor fit' or 'good fit') με στόχο το ανεξάρτητο παιχνίδι (Trawick-Smith and Dziurgot, 2011)
- Άμεση και έμμεση εμπλοκή (Trawick-Smith and Dziurgot, 2011 & Loizou, 2017)
- Στρατηγικές εμπλοκής- ερωτήσεις, εισηγήσεις, ενθάρρυνση επίλυσης προβλημάτων, διασυνδέσεων, αναστοχασμού και αξιολόγησης (Λοΐζου, 2023).

Μορφές οργάνωσης της μάθησης



Εμπλοκή Νηπιαγωγού στο παιχνίδι

Άμεση Εμπλοκή

- Κάνει ερωτήσεις ή δίνει πληροφορίες για να καθοδηγήσει και να ενισχύσει την εξέλιξη του παιχνιδιού
- **« Ας ψηλώσουμε τον φράκτη, για να μην φύγει πάλι ο σκύλος μας. Πρέπει να βάλουμε περισσότερα τουβλάκια»**

Έμμεση Εμπλοκή

- Είναι πρότυπο χρήσης οικοδομικού υλικού στο πλαίσιο του παιχνιδιού (σε ρόλο ή μη).
- **«Νομίζω θα βάλω τα μαγνητικά τουβλάκια για να φτιάξω τις ράγες του τρένου γιατί θα είναι πιο γρήγορο να κάνω τις γραμμές»**

Τεχνικές Δράματος-κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή σε δομημένες δραστηριότητες

Ο Δάσκαλος σε ρόλο

- Η εκπαιδευτικός εμπλέκεται στο παιχνίδι παίρνοντας συγκεκριμένο ρόλο και συμμετέχει ενεργά μέσα από αυτό τον ρόλο

Τηλεφωνικές Συνομιλίες

- Σε ζευγάρια οι συμμετέχοντες επικοινωνούν, λες και μιλάνε στο τηλέφωνο, ενώ άλλοι συμμετέχοντες παρακολουθούν τη συνομιλία.

Ναι και...

- Οι συμμετέχοντες, ομαδικά, δημιουργούν μια ιστορία όπου ακούνε ο ένας τον άλλο και προσθέτουν στις ιδέες των άλλων χωρίς να τις αναιρούν.

ΣΕΝΑΡΙΟ & ΡΟΛΟΣ

Δημιουργική σκέψη
Κριτική σκέψη
Ευελιξία
Συνεργασία

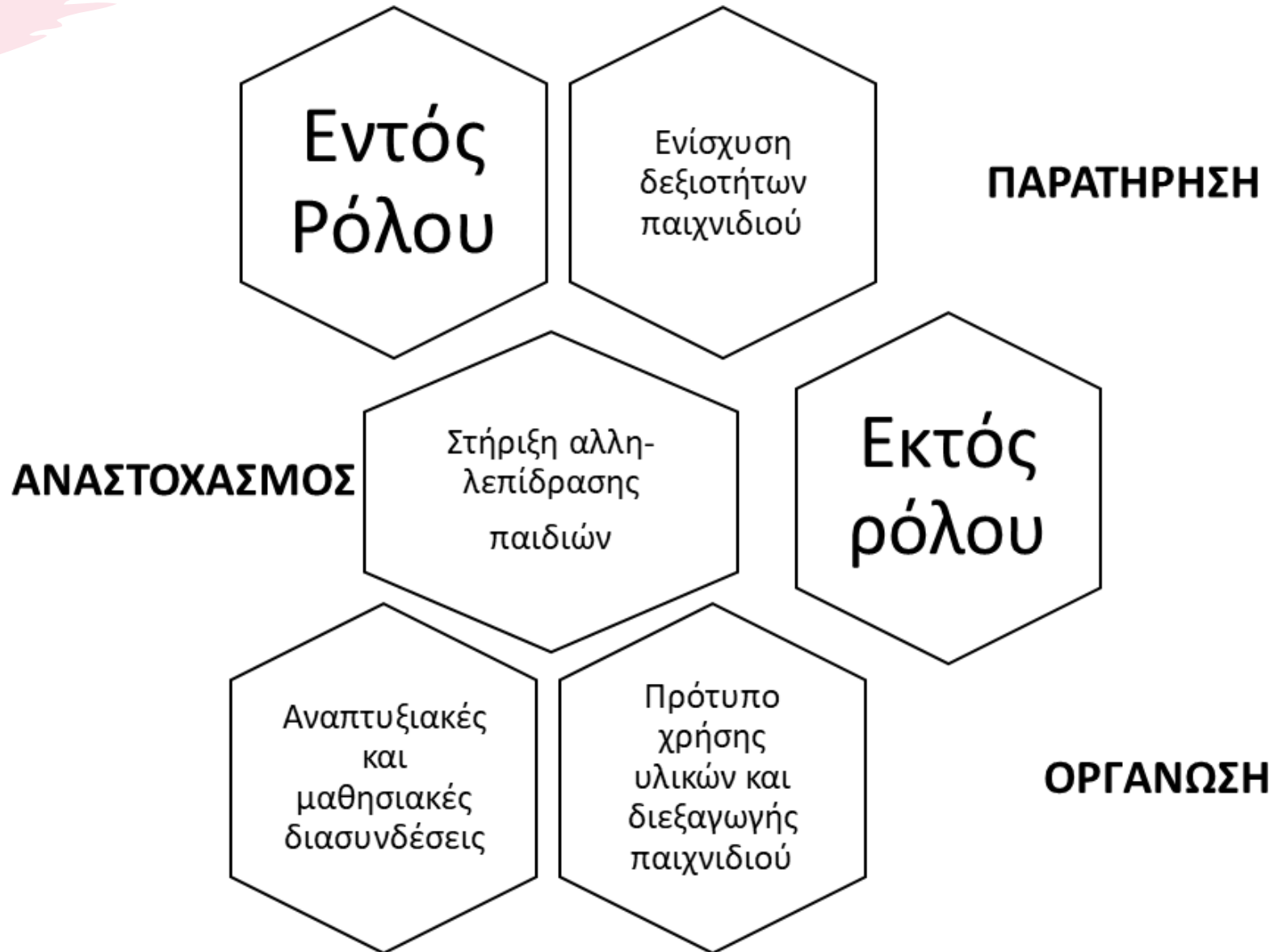
Δομημένη Δραστηριότητα Αφήγησης

Τεχνικές Ροντάρι- για δημιουργικά & μη στερεοτυπικά σενάρια

1. Το φανταστικό διώνυμο
2. Το δημιουργικό λάθος
3. Η πέτρα στη λίμνη
4. Παραμύθια από την ανάποδη
5. Παραμυθοσαλάτα

Δημιουργικότητα, ευελιξία & συνεργασία

Ρόλοι και δράσεις νηπιαγωγού (Λοΐζου, 2021, σελ. 129)



Δεξιότητες που απαιτούνται από εταιρείες

Google



- Ακαδημαϊκές γνώσεις
- Τεχνικές γνώσεις
- Δεξιότητες λύσης προβλήματος
- Πάθος για καινοτομία

Lego Foundation



- Ανοιχτό μυαλό
- Δημιουργικότητα
- Ενέργεια
- Πάθος για την αποστολή μας
- Διαφορετικές προοπτικές και ιδέες

Apple



- Επικοινωνιακές δεξιότητες
- Άνεση επαφής με μικρές ομάδες και ατομικά
- Περιέργεια για μάθηση
- Συμπεριληπτική στάση και αποδοχή των διαφορών

Honda



- Δεξιότητες για εξυπηρέτηση πελατών
- Επικοινωνιακές δεξιότητες
- Δεξιότητες Λύσης προβλήματος
- Αναλυτική σκέψη
- Διαπροσωπικές δεξιότητες



Ευχαριστώ!

