



# ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ – ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ

## ΕΝΟΤΗΤΑ 3. – Η ΔΥΝΑΜΗ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

### ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΗ

## Συγγραφείς

Tibor DÓRI, Dr. Katalin KULMAN

## Εκπαιδευτές πιλοτικών προγραμμάτων

Flavio BACCI, Malisse BRAM, Anja DECOSTER, Tibor DÓRI, Dr. Katalin KULMAN, Dr. Miklós LEHMANN, Crystal-Jade LERIOS, Dr. Enikő TANKÓ, Dr. Imre TÓDOR

## Επιμελητές θεμάτων

Dr. Katalin KULMAN, Tibor DÓRI

## Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να εκφράσουμε την ειλικρινή μας ευγνωμοσύνη στους **80 εκπαιδευτικούς** που συμμετείχαν στη πιλοτική φάση του προγράμματος επιμόρφωσης εκπαιδευτικών “Δύναμη των παιχνιδιών”, για την εξαιρετική επαγγελματική συμβολή τους στη δοκιμή και την αξιολόγηση του προγράμματος.

## Τεχνικοί επιμελητές

Leila SZABÓ, Norbert SZABÓ

## Εκδότης

Εκδόθηκε από τον VitaComm Education, 2026.

## Αποποίηση ευθύνης

Το παρόν έργο πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο του έργου «Δεξιότητες του αύριο για τα παιδιά του σήμερα: Ολοκληρωμένη ανάπτυξη δεξιοτήτων για το μέλλον με τη συνέργεια μαθησιακών δραστηριοτήτων, μάθησης μέσω παιχνιδιού και STEAM». Το έργο χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. (Αριθμός συμφωνίας επιχορήγησης: 2023-1-HU01-KA220-SCH-000154457).

Χρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Ωστόσο, οι απόψεις και οι γνώμες που εκφράζονται αποκλειστικά των συγγραφέων και δεν αντανακλούν απαραίτητα τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Δημόσιου Ίδρυμα Tempus. Ούτε η Ευρωπαϊκή Ένωση ούτε η Δημόσιο Ίδρυμα Tempus μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνες για αυτές.

Όλα τα μέλη της κοινοπραξίας SPIRIT δεσμεύονται επίσης να δημοσιεύουν ακριβείς και επικαιροποιημένες πληροφορίες και να καταβάλλουν κάθε δυνατή προσπάθεια προς αυτή την κατεύθυνση. Ωστόσο, τα μέλη της κοινοπραξίας SPIRIT δεν αναλαμβάνουν ευθύνη για τυχόν ανακρίβειες ή παραλείψεις, ούτε αναλαμβάνουν ευθύνη για τυχόν άμεσες, έμμεσες, ειδικές, επακόλουθες ή άλλες απώλειες ή ζημιές οποιουδήποτε είδους που προκύπτουν από τη χρήση των πληροφοριών αυτών.

## Πνευματικά δικαιώματα

© 2026 SPIRIT

Το παρόν έργο διατίθεται υπό την άδεια Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International



## Πίνακας περιεχομένων

|                                                                                                                                              |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>Εισαγωγή.....</b>                                                                                                                         | <b>4</b>  |
| <b>Πριν από το εργαστήριο.....</b>                                                                                                           | <b>6</b>  |
| Διαβάστε πριν από το εργαστήριο - Παιχνίδια, επιτραπέζια παιχνίδια και παιχνίδι για την ανάπτυξη<br>διατομεακών δεξιοτήτων .....             | 6         |
| Πριν από το εργαστήριο - Άσκηση αυτοανασκόπησης και ανταλλαγής εμπειριών σχετικά με τα παιχνίδια<br>στο σχολείο πριν από το εργαστήριο ..... | 12        |
| Παρακολουθήστε πριν από το εργαστήριο το βίντεο «Η δύναμη των παιχνιδιών για την ανάπτυξη<br>δεξιοτήτων» του Μάτέ Lencse .....               | 13        |
| <b>Δραστηριότητες του εργαστηρίου.....</b>                                                                                                   | <b>14</b> |
| Δραστηριότητα 1 – Εγγραφή και Εισαγωγή στην επίδραση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη<br>δεξιοτήτων.....                                         | 14        |
| Δραστηριότητα 2 – Παιχνίδι στο σχολείο – Μάθηση από πραγματικές εμπειρίες των<br>συμμετεχόντων.....                                          | 17        |
| Δραστηριότητα 3 – Η συνειδητή χρήση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων – Εργασία με πρότυπα<br>παιχνιδιών.....                          | 19        |
| Δραστηριότητα 4 – Ανασκόπηση, απολογισμός και πράγματα που πρέπει να γίνουν «Μετά το<br>εργαστήριο».....                                     | 22        |
| <b>Μετά το εργαστήριο.....</b>                                                                                                               | <b>23</b> |
| Μετά τη δραστηριότητα 1 του εργαστηρίου – Παίξτε με τους μαθητές σας .....                                                                   | 23        |
| Μετά τη δραστηριότητα 2 του εργαστηρίου – Διαδικτυακή Κοινότητα Πρακτικής (CoP) σχετικά με την<br>εφαρμογή του παιχνιδιού στην τάξη.....     | 24        |
| <b>Ενημερωτικά φυλλάδια για το εργαστήριο.....</b>                                                                                           | <b>25</b> |
| Εννέα χαρακτηριστικά της προσέγγισης του νηπιαγωγείου.....                                                                                   | 25        |
| Πλούσιες εικόνες των 10 δεξιοτήτων του SPIRIT.....                                                                                           | 27        |
| Απλοποιημένο πρότυπο παιχνιδιού.....                                                                                                         | 28        |

## Εισαγωγή

Καλώς ήρθατε στην ενότητα **«Η δύναμη των παιχνιδιών»** του προγράμματος επιμόρφωσης εκπαιδευτικών **«Από την τάξη του δημοτικού στο μελλοντικό ευ ζην: Δεξιότητες για το αύριο για τα παιδιά του σήμερα»**. Η ενότητα αυτή αφορά την ικανότητα των παραδοσιακών παιχνιδιών (κοινωνικών, εσωτερικών και εξωτερικών) να αναπτύσσουν διατομεακές δεξιότητες.

Αν έπρεπε να συνοψίσουμε τους στόχους της σε μερικά σημεία, αυτά θα ήταν:

- να εξοικειωθούμε με πολλά παιχνίδια και να αναγνωρίζουμε ποιες δεξιότητες μπορούν να αναπτύξουν
- να επιτρέπουμε στα παιδιά να παίζουν το παιχνίδι για διασκέδαση (και όχι με άμεσο σκοπό)
- να επιτρέπουμε στα παιδιά να επιλέγουν ελεύθερα ανάμεσα στα παιχνίδια, έχοντας όμως κατά νου ποιες δεξιότητες θέλουμε να αναπτύξουμε
- να μπορέσουμε να καθίσουμε ανάμεσα στα παιδιά και να παίξουμε μαζί τους, γιατί η συμπεριφορά μας αποτυπώνει τις δεξιότητες που θέλουμε να αναπτύξουμε.

## Τι να περιμένετε

Ελπίζουμε να απολαύσατε την πρώτη ενότητα της εκπαίδευσης και να εξοικειωθήκατε με τις 10 διατομεακές δεξιότητες που πιστεύουμε ακράδαντα ότι τα σημερινά παιδιά του δημοτικού θα χρειαστούν στα επόμενα 15 χρόνια για να διατηρήσουν τη συναισθηματική και κοινωνική τους ευημερία. Όπως και η πρώτη ενότητα της εκπαίδευσης, που εστιάζει στις 10 δεξιότητες, έτσι και αυτή έχει σχεδιαστεί με μεικτή μορφή και περιλαμβάνει τόσο δια ζώσης εργαστήρια όσο και διαδικτυακό υλικό και δραστηριότητες αυτομάθησης.

Μόλις διαβάσετε αυτό το εισαγωγικό κεφάλαιο και εξοικειωθείτε τόσο με τον σκοπό αυτής της ενότητας, όσο και με τις γνώσεις που θέλουμε να αποκτήσετε, σας παρακαλούμε να ολοκληρώσετε τις ενότητες «Διαβάστε/Κάντε/Παρακολουθήστε» στην ενότητα «Πριν από το εργαστήριο». Αυτά τα υλικά θα σας προετοιμάσουν να συμμετάσχετε ενεργά στο δια ζώσης εργαστήριο και να αποκομίσετε τα μέγιστα οφέλη για τον εαυτό σας.

Σας ζητάμε να ολοκληρώσετε τις ακόλουθες δραστηριότητες **πριν από το εργαστήριο**:

- Διαβάστε το έγγραφο «Η δύναμη του παιχνιδιού» στην ενότητα «ΔΙΑΒΑΣΤΕ» και, στη συνέχεια, συγκρίνετε τη δική σας πρακτική με τις πληροφορίες που περιγράφονται σε αυτό.
- Εξετάστε μερικά σενάρια παιχνιδιών στην πύλη SPIRIT. Αν το επιθυμείτε και έχετε χρόνο, δοκιμάστε τα.

**Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου**, θα εργαστείτε σε μικρές ομάδες με τους άλλους συμμετέχοντες και θα μοιραστείτε τις ιδέες σας στην ολομέλεια. Όλοι οι συμμετέχοντες αναμένεται να συνεισφέρουν ενεργά στο εργαστήριο εκτελώντας τις εργασίες.

**Μετά το εργαστήριο**, θα σας ζητηθεί επίσης να πραγματοποιήσετε ορισμένες ατομικές δραστηριότητες, όπως να επιλέξετε ένα παιχνίδι και να το δοκιμάσετε με τα παιδιά της τάξης σας.

## Μαθησιακοί Στόχοι

Μέχρι το τέλος της ενότητας, θα είστε σε θέση:

- να κατανοήσετε ότι τα παιχνίδια είναι ιδανικά για την ανάπτυξη διαθεματικών δεξιοτήτων και ότι αναπτύσσουν διαθεματικές δεξιότητες με πολύπλοκο τρόπο (όχι μόνο μία δεξιότητα).
- να συνειδητοποιήσετε ότι η αλλαγή των κανόνων και των συνθηκών του παιχνιδιού (τάξη/περιβάλλον) δημιουργεί ευκαιρίες για την ανάπτυξη διαφορετικών δεξιοτήτων/με διαφορετικούς τρόπους/σε διαφορετικά επίπεδα.
- να κατανοήσετε τη δύναμη του παιχνιδιού.
- να κατανοήσετε τις διαφορές μεταξύ παιχνιδιών και μάθησης με βάση το παιχνίδι.
- να κατανοήσετε τη σημασία της συμμετοχής σας στο παιχνίδι και του παιχνιδιού μαζί με τα παιδιά για την ανάπτυξη διαθεματικών δεξιοτήτων.
- να αντιστοιχίζετε τα παιχνίδια με τις δεξιότητες και αντίστροφα.
- να κατανοήσετε τη λογική του προτύπου και να είστε σε θέση να το χρησιμοποιήσετε αποτελεσματικά.
- να εφαρμόζετε τα παιχνίδια της εργαλειοθήκης σύμφωνα με τις ανάγκες των παιδιών.

Σας ευχόμαστε μια ευχάριστη μαθησιακή εμπειρία και καλή διασκέδαση καθώς ανακαλύπτετε αυτό το πραγματικά συναρπαστικό θέμα.

## Διαβάστε πριν από το εργαστήριο - Παιχνίδια, επιτραπέζια παιχνίδια και παιχνίδι για την ανάπτυξη διατομεακών δεξιοτήτων.

Η εξέλιξη των σύγχρονων παιχνιδιών οδήγησε, αν και όχι αμέσως, σε ένα αναστοχασμό σχετικά με τα παιδαγωγικά οφέλη του παιχνιδιού. Κάθε χρόνο αναπτύσσονται χιλιάδες νέα παιχνίδια, τα περισσότερα από τα οποία είναι διαθέσιμα σε όλες τις χώρες-εταίρους. Αυτό δημιουργεί μια τεράστια ποικιλία παιχνιδιών και έναν τεράστιο αριθμό ευκαιριών για τους εκπαιδευτικούς.

Μια μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών σημαίνει μια μεγάλη ποικιλία τρόπων σκέψης, μια μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων, μια ευρεία επιλογή θεμάτων, τη δυνατότητα να παίζει κανείς μόνος ή με πολλά άτομα, τη δυνατότητα να παίζει για 3-4 λεπτά ή 3-4 ώρες, με παιδιά ηλικίας ενάμιση έτους, αλλά και με ενήλικες.

Ό,τι κι αν ψάχνετε, θα το βρείτε. Για παράδειγμα, αν ψάχνετε επιτραπέζια παιχνίδια που συμβάλλουν στην ανάπτυξη διαφορετικών ικανοτήτων, θα τα βρείτε, καθώς η ποικιλία είναι τεράστια. Αυτό απαιτεί μια καλή παιδαγωγική προσέγγιση, βαθιά γνώση των παιχνιδιών και βαθιά γνώση των μαθητών. Αλλά μετά δεν μένει τίποτα άλλο παρά να διδάξετε στα παιδιά να παίζουν και να αφήσετε το παιχνίδι να κάνει τη δουλειά του.

Ωστόσο, για να πετύχουμε τους παιδαγωγικούς μας στόχους (που στην περίπτωση αυτή είναι η ανάπτυξη διατομεακών δεξιοτήτων), το πιο σημαντικό κριτήριο είναι ότι το παιχνίδι πρέπει πάντα να παραμένει παιχνίδι! «Πρέπει να το σεβόμαστε αυτό σε όλο τον προγραμματισμό και τις αποφάσεις μας. “Όσο σημαντικοί κι αν είναι οι παιδαγωγικοί στόχοι και οι στόχοι ανάπτυξης δεξιοτήτων, η επιτυχία μιας δραστηριότητας παιχνιδιού δεν είναι ποτέ δεδομένη. Χρειάζεται να λάβουμε υπόψη αν το παιδί είναι έτοιμο να συμμετάσχει στο παιχνίδι, αν υπάρχουν κατάλληλοι συμπαίκτες, αν ο χώρος υποστηρίζει τη δραστηριότητα και αν τα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων μπορούν να συνδεθούν με αυτήν. Γι’ αυτό είναι σημαντικό να εξετάζουμε διαφορετικά ενδεχόμενα και να έχουμε εναλλακτικά σχέδια. Η επιτυχία δύσκολα μπορεί να διασφαλιστεί μόνο μέσα από ένα ή δύο παιχνίδια.”<sup>1</sup>

### Η δύναμη του παιχνιδιού – Η προσέγγιση του «Δια βίου νηπιαγωγείου»<sup>2</sup>

Η αποστολή της ερευνητικής ομάδας «[Δια Βίου Νηπιαγωγείο](#)» του Resnick είναι «να επεκτείνει την προσέγγιση του νηπιαγωγείου σε μαθητές όλων των ηλικιών (συμπεριλαμβανομένων και των μαθητών του δημοτικού). Για να το πετύχουμε αυτό, καλλιεργούμε μια κοινότητα που στο πνεύμα

<sup>1</sup> József Jesztl – Máté Lencse: Παιδαγωγική των επιτραπέζιων παιχνιδιών 2018.

<sup>2</sup> Η ιδέα και η φράση «[Lifelong Kindergarten](#)» (Νηπιαγωγείο Δια Βίου Μάθησης) διατυπώθηκαν για πρώτη φορά από τον Mitchel Resnick, Καθηγητή Έρευνας Μάθησης LEGO Pappert στο MIT Media Lab. Η ερευνητική ομάδα «[Lifelong Kindergarten](#)» του Resnick έχει αναπτύξει μια ποικιλία εκπαιδευτικών εργαλείων που εμπλέκουν τους ανθρώπους (ιδιαίτερα τα παιδιά) σε νέους τύπους σχεδιαστικών δραστηριοτήτων και δημιουργικών μαθησιακών εμπειριών.



του νηπιαγωγείου εμπλέκει τους νέους σε δημιουργικές μαθησιακές εμπειρίες, ώστε να έχουν ευκαιρίες να σκέφτονται δημιουργικά, να συμμετέχουν με ενσυναίσθηση και να συνεργάζονται».

Η αρχή του «μοντέλου μάθησης του νηπιαγωγείου» ονομάζεται «4P της δημιουργικής μάθησης»: έργο (project), πάθος (passion), συνομήλικοι (peers) και παιχνίδι (play).

Για την ανάπτυξη των διαθεματικών δεξιοτήτων, θα συλλέξουμε και θα προσφέρουμε ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών (εσωτερικών, επιτραπέζιων και υπαίθριων) που συνάδουν με το παιδαγωγικό μας δόγμα της δημιουργίας και διατήρησης του πάθους για μάθηση στους μαθητές, ως εξής:

1. **Το παιχνίδι πρέπει να παραμένει πάντα παιχνίδι** (και η μάθηση και η ανάπτυξη να βασίζονται στο παιχνίδι). Αυτό σημαίνει ότι δίνεται η δυνατότητα στα παιδιά να **μαθαίνουν και να αναπτύσσονται μέσω του παιχνιδιού**
2. Εστιάζουμε στο ότι οι μαθητές πρέπει **να κάνουν, να εξερευνούν, να πειραματίζονται και δεν εστιάζουμε στην άμεση διδασκαλία/ανάπτυξη**. Ενσωματώνουμε όσο το δυνατόν περισσότερες δραστηριότητες και παιχνίδια στην πορεία ανάπτυξης, ενθαρρύνουμε τις πρακτικές της απόκτησης εμπειριών και του πειραματισμού, καθώς και της διασφάλισης της ενεργού συμμετοχής όλων.
3. Εστιάζουμε στα **ενδιαφέροντα των παιδιών και οργανώνουμε το αναπτυξιακό τους ταξίδι γύρω από δραστηριότητες και παιχνίδια που τους αρέσει να κάνουν** (μάθηση και ανάπτυξη με γνώμονα το ενδιαφέρον). Αξιοποιούμε, διατηρούμε και αναπτύσσουμε τις εγγενείς κινήσεις και το πάθος των μαθητών ως τη μακροπρόθεσμη κινητήρια δύναμη της ανάπτυξής τους, επιτρέποντάς τους να εξερευνήσουν θέματα που τους ενθουσιάζουν. **Αφήνουμε τα παιδιά να επιλέξουν τα παιχνίδια και τις δραστηριότητες που τους αρέσουν.**
4. **Τοποθετούμε τα παιδιά στο «τιμόνι»** και τους επιτρέπουμε να ελέγχουν τη μαθησιακή τους εμπειρία. Δεν τους υποδεικνύουμε και δεν τους ελέγχουμε για το τι τι και πώς πρέπει να παίζουν. Δεν αποκαλύπτουμε εκ των προτέρων τις προτεινόμενες τακτικές, ούτε τους τρόπους με τους οποίους μπορούν να κερδίσουν, αλλά τους αφήνουμε να ανακαλύψουν τις δικές τους τακτικές και μεθόδους. Τα παιδιά ενθαρρύνονται εξερευνήσουν, να χάσουν, να σκεφτούν, να είναι περίεργα, να πράξουν και να αποφασίσουν μόνα τους και να κερδίσουν σύμφωνα με τις δικές τους ιδέες. Τα καθοδηγούμε παράλληλα δίνοντας τους ευκαιρίες και ενθαρρύνοντάς τα. . (Δεν τους δείχνουμε εκ των προτέρων τις προτεινόμενες τακτικές νίκης, πώς μπορούν να κερδίσουν σίγουρα, αλλά τα αφήνουμε να ανακαλύψουν τις δικές τους τακτικές και μεθόδους. Τα αφήνουμε να εξερευνήσουν, να χάσουν, να σκεφτούν, να είναι περίεργα, να πράττουν και να αποφασίζουν μόνα τους και να κερδίζουν σύμφωνα με τις δικές τους ιδέες.)
5. **Εξασφαλίζουμε τη συνεργασία, όχι μόνο τον ανταγωνισμό. Τα παιδιά ενθαρρύνονται να δραστηριοποιούνται και να παίζουν μαζί και σε ομάδες. Το να κάνουν κάτι μαζί είναι συναρπαστικό.**

6. Δημιουργούμε ένα **κλίμα** παιχνιδιού και χρησιμοποιούμε **εργαλεία που εξασφαλίζουν ανοιχτή συζήτηση, δημιουργική σκέψη και μάθηση από τα λάθη, καθώς και ένα ασφαλές περιβάλλον για να αντιμετωπίζουν την αποτυχία.**
7. Χρησιμοποιούμε **διαφορετικά παιχνίδια και μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων.** Οι επιλεγμένες μέθοδοι πρέπει να εξασφαλίζουν τη σύνδεση με την πραγματική ζωή, την κοινότητα, την επίλυση ανοιχτών ζητημάτων και προκλήσεων, το πειραματισμό, την ανακάλυψη, το πειραματισμό κ.λπ.
8. Υποστηρίζουμε και **εστιάζουμε στη διαδικασία, όχι μόνο στα αποτελέσματα.** Αφήνουμε τα παιχνίδια να καλλιεργήσουν μια ανοιχτή νοοτροπία.
9. Αφήνουμε τα παιδιά να βιώσουν **την αίσθηση της ροής.** Να διατηρήσουμε τους μαθητές σε μια ψυχολογική κατάσταση βαθιάς εμπλοκής και συγκέντρωσης, την οποία μπορούν να βιώσουν όταν η δυσκολία μιας εργασίας αντιστοιχεί στο επίπεδο δεξιοτήτων του καθενός και είναι αρκετά διεγερτική ώστε να τραβήξει το ενδιαφέρον τους.

Με βάση τις απαιτήσεις για τα παιχνίδια και το παιχνίδι, η σύμπραξη έχει προσαρμόσει και έχει δοκιμάσει με επιτυχία 30 παιχνίδια (τα περισσότερα από τα οποία είναι γνωστά στη χώρα του εταίρου) που αναπτύσσουν τις ικανότητες των μαθητών του δημοτικού σχολείου για τη μελλοντική τους ευημερία μέσω του παιχνιδιού. Σας προσκαλούμε να τα δοκιμάσετε με τους μαθητές σας.

## Πώς να αναπτύσσουμε τις διατομεακές ικανότητες των παιδιών με επιτραπέζια παιχνίδια<sup>3</sup>

Η απλούστερη, συντομότερη και ίσως πιο εκπληκτική απάντηση σε αυτό το ερώτημα είναι «μην τις αναπτύξετε, απλώς αφήστε τα παιδιά να παίξουν». Υπάρχουν πάρα πολλά αναπτυξιακά στοιχεία σε κάθε παιχνίδι. Ορισμένα παιχνίδια εστιάζουν σε πολύ συγκεκριμένους τομείς ανάπτυξης, ακόμη και σε κάποιους που συνδέονται στενά με μια μεμονωμένη επιστημονική ειδικότητα. Μπορούμε να σκεφτούμε εδώ τα Μαθηματικά, την πρόσθεση, αν πρέπει να αθροίσουμε τους βαθμούς. Το να παίζουμε παιχνίδια, αναπτύσσει τις ικανότητες με έναν πολύ ολοκληρωμένο τρόπο. Για παράδειγμα, με ένα πολύ απλό παιχνίδι, εκτός από το παιχνίδι καθεαυτό, μπορούμε να παρατηρήσουμε αν είμαστε έτοιμοι να αναλάβουμε κινδύνους, αν είμαστε σε θέση να αλλάξουμε τη στάση μας. Συχνά δεν αποβαίνει σε καλό σε ένα παιχνίδι να είμαστε υπερβολικά προσανατολισμένοι στην ασφάλεια, και το ερώτημα που τίθεται είναι: είμαστε σε θέση να αλλάξουμε τη στάση μας προκειμένου να κερδίσουμε ή απλώς παίζουμε για να απολαύσουμε περισσότερο το παιχνίδι;

Για να μπορέσουμε να αναπτύξουμε ως εκπαιδευτικοί συνειδητά σύνθετες δεξιότητες ή δεξιότητες με σύνθετο τρόπο μέσω του παιχνιδιού, με τρόπο που να μην είναι εμφανής και να είναι ευχάριστος για τα παιδιά, α είναι απαραίτητο να εντοπίζουμε τα παιχνίδια που αναπτύσσουν αυτές τις δεξιότητες. Και μία από τις πιο σημαντικές προϋποθέσεις για αυτό είναι να διαθέτουμε εκτενή γνώση των παιχνιδιών και να είμαστε σε θέση να επιλέγουμε τα παιχνίδια που είναι κατάλληλα για την ανάπτυξη του συγκεκριμένου τομέα.

<sup>3</sup> Απόσπασμα από την εμπνευσμένη εισαγωγή της παρουσίασης του Máté Lencse σχετικά με τα παιχνίδια για την ανάπτυξη διαθεματικών δεξιοτήτων, κατά τη διάρκεια της 6ης Ουγγρικής Κοινότητας Πρακτικής (CoP) του SPIRIT

Είναι απαραίτητο το παιχνίδι να παραμένει πάντα παιχνίδι για το παιδί! Με άλλα λόγια, μην αφήνουμε ποτέ τα παιδιά να καταλάβουν ότι παίζουμε αυτό το παιχνίδι επειδή θέλουμε να βελτιώσουμε την κατανόηση κειμένου τους και θα θέλαμε να γίνουν λίγο πιο δημιουργικά. Όλα πρέπει να έχουν ως στόχο να παρακινήσουν τα παιδιά όσο το δυνατόν περισσότερο. Εκτός από αυτό, αυτές οι δραστηριότητες πρέπει να είναι προγραμματισμένες, δομημένες, προσεκτικά σχεδιασμένες και συνειδητές για τον εκπαιδευτικό!

Ένα άλλο πολύ σημαντικό στοιχείο για την ανάπτυξη της αίσθησης της ροής στο παιδί είναι να μπορούν τα παιδιά να επιλέγουν και να αποφασίζουν με τι θέλουν να παίξουν σε μια δεδομένη κατάσταση. Έτσι, όταν θέλουμε να αναπτύξουμε κάποιον τομέα δεξιοτήτων, δεν πρέπει να διαθέτουμε μόνο ένα ή δύο παιχνίδια, αλλά αρκετά που αναπτύσσουν τον συγκεκριμένο τομέα, ώστε το παιδί να μπορεί να επιλέξει ποιο παιχνίδι το ενδιαφέρει περισσότερο, ποιο του ταιριάζει ή ταιριάζει στη διάθεσή του, χωρίς να γνωρίζει τον τομέα που θέλουμε να αναπτύξουμε. Με άλλα λόγια, για να αναπτύξουμε αποτελεσματικά μια συγκεκριμένη δεξιότητα ή έναν τομέα δεξιοτήτων, πρέπει να γνωρίζουμε και να διαθέτουμε 8-10 παιχνίδια για τον συγκεκριμένο τομέα δεξιοτήτων.

Για παράδειγμα, είναι σημαντικό οι παιδαγωγοί να γνωρίζουν καλά ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών, ώστε να μπορούν να επιλέγουν δραστηριότητες με διαφορετικό βαθμό δυσκολίας. Κάποια παιχνίδια μπορεί να βασίζονται σε πολύ απλές επιλογές και να είναι κατάλληλα για παιδιά που βρίσκονται σε αρχικό στάδιο συμμετοχής. Άλλα παιχνίδια μπορούν να αξιοποιηθούν για να υποστηρίξουν την περαιτέρω ανάπτυξη, καθώς απαιτούν μεγαλύτερη συγκέντρωση, συνδυασμό πληροφοριών, κατανόηση κανόνων και πιο σύνθετες στρατηγικές. Σε αυτά τα παιχνίδια, η πορεία προς τη νίκη δεν είναι άμεση ούτε εύκολη, αλλά προϋποθέτει σταδιακή σκέψη και συνεχή επεξεργασία των δεδομένων.

## Συναισθήματα, ενσυναίσθηση, ανθεκτικότητα και άλλα

Ας μιλήσουμε λίγο για ορισμένες συγκεκριμένες διατομεακές δεξιότητες του SPIRIT. Κατ' αρχάς, δεν είναι τυχαίο που μιλάμε πολύ για τα συναισθήματα σε σχέση με και το παιχνίδι. Ειδικά για τις προκλήσεις που προκύπτουν από την πιθανότητα ήττας, ή τη διαχείριση του άγχους, την προοπτική νίκης ακόμη και την ίδια την επιτυχία. αν κάποιος Σχεδόν κάθε επιτραπέζιο ή άλλο παιχνίδι μπορεί να χρησιμεύσει ως παράδειγμα σε αυτόν τον τομέα, καθώς μπορούμε να βιώσουμε συναισθήματα και να μάθουμε να τα διαχειριζόμαστε σε ένα προστατευμένο περιβάλλον, αγωνιζόμενοι για συμβολικούς στόχους.

Ως γονείς ή εκπαιδευτικοί, ένα από τα πιο σημαντικά καθήκοντά μας είναι να διασφαλίσουμε ότι τα παιδιά μπορούν να αναπτυχθούν μέσω του παιχνιδιού, με χαρά και αυθορμητισμό, βιώνοντας ελεύθερα τα συναισθήματά τους και σεβόμενα το ένα το άλλο. Το παιχνίδι, ειδικά το επιτραπέζιο παιχνίδι, μπορεί να αποτελέσει έναν πολύ καλό τρόπο την ανάπτυξη αυτού του τομέα.

Αν απλώς σκεφτούμε ότι τα καλά επιτραπέζια παιχνίδια βασίζονται στην προσπάθεια λήψης των καλύτερων δυνατών αποφάσεων με βάση την ερμηνεία των διαθέσιμων πληροφοριών, τότε δεν υπάρχει αμφιβολία ότι η δημιουργικότητα, η ικανότητα επίλυσης προβλημάτων ή η κριτική σκέψη των παιδιών αναπτύσσονται μέσω αυτών των παιχνιδιών.

Η προσαρμοστικότητα, η ανανέωση αποφάσεων και δράσεων και η ευελιξία αποτελούν ουσιώδεις πτυχές των παιχνιδιών. Οι πληροφορίες αλλάζουν συνεχώς, και τα καλά μελετημένα σχέδια μπορεί να καταρρεύσουν. Επιπλέον, τα περισσότερα καλά παιχνίδια δεν μας παρέχουν καν

ένα πλήρες σύνολο πληροφοριών, οπότε πρέπει να δρούμε κάτω από μεγάλη αβεβαιότητα και να προσαρμοζόμαστε σε δεδομένα ανασφάλειας και ρίσκου. Τα παιχνίδια, είτε πραγματοποιούνται σε εξωτερικούς χώρους είτε μέσα στην τάξη, είτε παίζονται ομαδικά είτε ατομικά, δημιουργούν καταστάσεις του τύπου «τι θα γινόταν αν», οπότε αποτελούν έναν εξαιρετικό τρόπο να δοκιμάσουμε τον εαυτό μας σε δύσκολες καταστάσεις που απαιτούν ευελιξία, ανθεκτικότητα, δομημένη επίλυση προβλημάτων, επιλογή και αξιολόγηση πληροφοριών, παρέχοντας όμως ταυτόχρονα την ασφάλεια, ότι σε αυτή τη διαδικασία δεν διακυβεύονται πραγματικά πράγματα.

Ακόμη και τα συνηθισμένα παιχνίδια απαιτούν υψηλό επίπεδο αλληλεξάρτησης για να πετύχεις ψηλά αποτελέσματα. Έτσι, τα ομαδικά παιχνίδια, επιτραπέζια ή μη, αποτελούν από μόνα τους μια κοινωνική δραστηριότητα που είναι πολύ λιγότερο απολαυστική χωρίς υψηλό επίπεδο ενσυναίσθησης και αλληλεπίδρασης. Η οικοδόμηση μιας κοινής κουλτούρας παιχνιδιού είναι επίσης απαραίτητη σε ομάδες παιδιών, και η ενσυναίσθηση αποτελεί βασικό στοιχείο.

## Κάτι ακόμα – τελική σκέψη

Συνιστάται ανεπιφύλακτα ο εκπαιδευτικός, εφόσον είναι δυνατόν, να συμμετέχει στο παιχνίδι, καθώς μπορεί να διδάξει και να διαπαιδαγωγήσει πολλά μέσω των προτύπων συμπεριφοράς και των αντιδράσεών του σε διάφορες καταστάσεις.

Αφού διαβάσετε αυτό το κεφάλαιο, παρακαλώ παρακολουθήστε την παρουσίαση του Máté Lencse με τίτλο **«Η δύναμη των παιχνιδιών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων»**.

Το περιεχόμενο της παρουσίασης είναι:

- Τι είδους επιτραπέζια παιχνίδια παίζουμε με τα παιδιά;
- Ποιες δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών;
- Πώς οργανώνουμε το παιχνίδι σε σχολικό περιβάλλον; Πώς το οργανώνουμε σε οικογενειακό περιβάλλον;
- Υπάρχουν ευκαιρίες στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος —και αν ναι, πού— που μπορούν να αξιοποιηθούν για την οργάνωση αυτών των δραστηριοτήτων;
- Πώς μπορούμε να βρούμε χρόνο για αυτό;

## Πριν από το εργαστήριο - Άσκηση αυτοανασκόπησης και ανταλλαγής εμπειριών σχετικά με τα παιχνίδια στο σχολείο πριν από το εργαστήριο

Αφού διαβάσετε το εισαγωγικό υλικό σχετικά με τα παιχνίδια και παρακολουθήσετε το βίντεο της προκλητικής παρουσίασης του Μάτέ Lencse με τίτλο «Η δύναμη των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων», ρωτήστε τους συναδέλφους σας που διδάσκουν στο δημοτικό σχολείο και μοιραστείτε τις σκέψεις σας σχετικά με τις ακόλουθες ερωτήσεις:

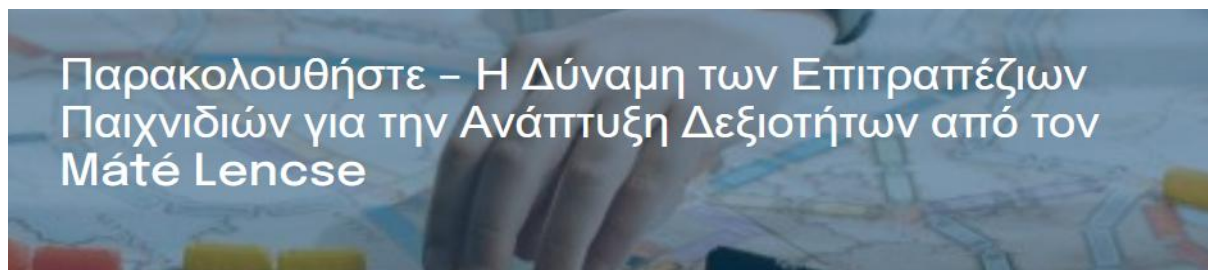
- Σε ποιο βαθμό τα θέματα που συζητήθηκαν είναι σχετικά και εφαρμόσιμα στο σχολείο σας;
- Τι είδους παιχνίδια παίζετε συνήθως με τα παιδιά κατά τη διάρκεια του μαθήματος ή στο σχολείο και για ποιους σκοπούς;
- Ποιες δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν παίζοντας αυτά τα παιχνίδια, επιτραπέζια ή υπαίθρια;
- Πώς μπορείτε να εξασφαλίσετε τις προϋποθέσεις για να μπορούν να παίχουν αυτά τα παιχνίδια στο περιβάλλον του σχολείου ή της τάξης;
- Υπάρχουν ευκαιρίες εντός του εκπαιδευτικού συστήματος —και αν ναι, πού— που μπορούν να αξιοποιηθούν για την οργάνωση αυτών των δραστηριοτήτων;
- Πώς μπορούμε να βρούμε αρκετό χρόνο για αυτές;
- Ποιο ήταν το τελευταίο παιχνίδι που παίξατε με τα παιδιά;

**Κρατήστε μια σύντομη σημείωση για τις σκέψεις σας, καθώς αυτό μπορεί να σας φανεί χρήσιμο κατά τη διάρκεια της εκπαίδευσης.**

Αυτή η ατομική άσκηση απαιτεί περίπου 60 λεπτά για να ολοκληρωθεί

## Παρακολουθήστε πριν από το εργαστήριο το βίντεο «Η δύναμη των παιχνιδιών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων» του Μάτε Lencse

Αφού διαβάσετε αυτό το κεφάλαιο, παρακαλώ παρακολουθήστε την παρουσίαση του Μάτε Lencse με τίτλο «Η δύναμη των παιχνιδιών για την ανάπτυξη δεξιοτήτων».



Το περιεχόμενο της παρουσίασης είναι:

- Τι είδους επιτραπέζια παιχνίδια παίζουμε με τα παιδιά;
- Ποιες δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν μέσω των επιτραπέζιων παιχνιδιών;
- Πώς οργανώνουμε το παιχνίδι στο σχολικό περιβάλλον; Πώς το οργανώνουμε στο οικογενειακό περιβάλλον;
- Υπάρχουν ευκαιρίες στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού συστήματος —και αν ναι, πού— που μπορούν να αξιοποιηθούν για την οργάνωση αυτών των δραστηριοτήτων;
- Πώς μπορούμε να βρούμε χρόνο για αυτό;

Η βιντεοπαρουσίαση είναι διαθέσιμη στο κανάλι του έργου στο YouTube. Η αρχική γλώσσα της παρουσίασης είναι η ουγγρική, αλλά κάνοντας κλικ στο εικονίδιο CC, μπορείτε να ρυθμίσετε τους υπότιτλους στις γλώσσες των εταίρων του έργου ή στα αγγλικά.

## Δραστηριότητα 1 – Εγγραφή και Εισαγωγή στην επίδραση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων

Ο στόχος της πρώτης δραστηριότητας του εργαστηρίου είναι οι συμμετέχοντες να αποκτήσουν εμπειρία σχετικά με τις δυνατότητες, τα οφέλη και τη σημασία της χρήσης παιχνιδιών στην τάξη μέσω ομαδικής εργασίας, καθοδηγούμενων συνεδριών σε μικρές ομάδες και συζητήσεων στην ολομέλεια.

### Μαθησιακός στόχος που πρέπει να επιτευχθεί

- Οι εκπαιδευτικοί να κατανοήσουν ότι τα παιχνίδια είναι ιδανικά για την ανάπτυξη διατομεακών δεξιοτήτων με πολύπλοκο τρόπο (όχι μόνο μία δεξιότητα).

### Λεπτομέρειες δραστηριότητας/άσκησης

Ο εκπαιδευτής εξηγεί τον σκοπό της εκπαίδευσης – όχι τη διαδικασία – και τους κανόνες. Ο εκπαιδευτής γράφει τους κανόνες σε έναν πίνακα και τον τοποθετεί στον τοίχο, ώστε να μπορούν να τον δουν όλοι οι συμμετέχοντες.

#### Βήμα 1. - Εισαγωγή και «σπάσιμο του πάγου»: 0-10 λεπτά

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχηματίσουν 4-5 ομάδες (όχι περισσότερες από 8 άτομα ανά ομάδα) και να επιλέξουν ένα κατάλληλο μέρος για τον εαυτό τους. Για να σχηματίσετε τις ομάδες, χρησιμοποιήστε κάποια μαθησιακή δραστηριότητα ή τεχνική για να σπάσει ο πάγος, π.χ. Ζητήστε τους να επιλέξουν χρώματα από 4-5 διαθέσιμα χρώματα. Τοποθετήστε 4-5 γνωστά αποσπάσματα πάνω στο τραπέζι και κάθε συμμετέχων να επιλέξει αυτό που του αρέσει ιδιαίτερα· τοποθετήστε 4-5 δεξιότητες SPIRIT πάνω στο τραπέζι και κάθε άτομο να επιλέξει εκείνη στην οποία είναι ιδιαίτερα καλό.

#### Βήμα 2. - Εισαγωγή στην επίδραση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων – Μάθηση από την εμπειρία πρώτου χεριού και συζήτηση

Διατηρήστε τη δομή των ομάδων που δημιουργήθηκε κατά τη δραστηριότητα εισαγωγής. Δώστε σε κάθε ομάδα ένα ή περισσότερα σύντομα παιχνίδια (μέγιστη διάρκεια παιχνιδιού 10 λεπτά, κατά προτίμηση από το εργαλείο. Το παιχνίδι μπορεί να είναι το ίδιο για όλες τις ομάδες ή να υπάρχουν τόσα διαφορετικά παιχνίδια όσα είναι και οι ομάδες) για να παίξουν, ώστε να αρχίσουν να ανακαλύπτουν την επίδραση του παιχνιδιού στον παίκτη. Ζητήστε τους

1. να προσπαθήσουν να παρατηρήσουν από μόνοι τους τα θέματα που καλύφθηκαν στο υλικό που διάβασαν πριν από το εργαστήριο (αναγνώσματα – «Η δύναμη του παιχνιδιού – Προσέγγιση νηπιαγωγείου για όλη τη ζωή»). Για να υποστηριχθεί η εργασία των συμμετεχόντων, μπορεί να δοθούν σε κάθε ομάδα οι 9 πτυχές
2. να παρατηρήσουν ποιες διατομεακές δεξιότητες ενεργοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ποιες από αυτές ήταν δεξιότητες SPIRIT, ποιες ήταν άλλες δεξιότητες και να σκεφτούν τη διασύνδεση μεταξύ των δεξιοτήτων. Για να υποστηριχθεί η εργασία των συμμετεχόντων, σε κάθε ομάδα μπορούν να δοθούν οι 10 δεξιότητες SPIRIT.

Χρησιμοποιήστε τις μεθόδους «**Think-Pair-Share**»

- οι συμμετέχοντες θα πρέπει να συλλέξουν και να ονομάσουν τις εμπειρίες τους ατομικά).
- Στη συνέχεια, να μοιραστούν και να συζητήσουν τις ιδέες τους σε ζεύγη ή ομάδες των τριών ατόμων και να τις συνθέσουν σε μια κοινή ομαδική άποψη.
- Στη συνέχεια, να τις μοιραστούν με ολόκληρη την ομάδα.

Συνιστάται ο εκπαιδευτής να καταγράψει τα κύρια συμπεράσματα της συζήτησης στην ολομέλεια σε έναν πίνακα. Οι συμμετέχοντες μπορούν να ιεραρχήσουν τα συμπεράσματα χρησιμοποιώντας μια απλή και γρήγορη τεχνική ιεράρχησης. Ο πίνακας παραμένει αναρτημένος μέχρι το τέλος της εκπαίδευσης. Ο πίνακας θα μπορούσε να έχει τίτλο, για παράδειγμα, «Το κοινό μας συναίσθημα όταν παίζουμε».

Εναλλακτικά ή επιπρόσθετα, ζητήστε από τους συμμετέχοντες να σχεδιάσουν ένα «διάγραμμα συστήματος» που να απεικονίζει τις σχέσεις μεταξύ των δεξιοτήτων (τι προκάλεσε το παιχνίδι), για να οπτικοποιήσουν την πολυπλοκότητα της ανάπτυξης δεξιοτήτων μέσω των παιχνιδιών.<sup>4</sup>

## Χρονοδιάγραμμα

- Εισαγωγή και παρουσίαση: 10 λεπτά
- Παιχνίδι: 10 λεπτά
- Σκέψη-Ζευγάρι-Κοινή συζήτηση: 15 λεπτά
- Συζήτηση με όλη την ομάδα (συμπεριλαμβανομένης της σχεδίασης του χάρτη συνδέσεων): 15 λεπτά

Συνολικά – 45-50 λεπτά

## Υλικά

Post-its, χαρτί παρουσίασης, πίνακες flipchart, μπλε μαρκαδόρος, γραφική ύλη (συμπεριλαμβανομένων μαρκαδόρων διαφόρων χρωμάτων), κάρτες με τους κανόνες του παιχνιδιού και τα υλικά, φυλλάδιο με καθοδηγητικές ερωτήσεις.

## Προσοχή

Η επιτυχία της Δραστηριότητας 1 μπορεί να εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την επιλογή του παιχνιδιού. Είναι πολύ σημαντικό το παιχνίδι να μην διαρκεί περισσότερο από 10 λεπτά. Επιλέξτε ένα παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν όλοι οι μαθητές της μικρής ομάδας. Κανείς δεν πρέπει να είναι παρατηρητής! Όλοι πρέπει να παίζουν. Βεβαιωθείτε ότι το παιχνίδι δεν επικεντρώνεται στην ανάπτυξη μιας συγκεκριμένης δεξιότητας.

<sup>4</sup> Συνιστούμε ανεπιφύλακτα αυτή τη δραστηριότητα. Παραλείψτε την μόνο αν, για οποιονδήποτε λόγο (μέγεθος ομάδας, διαδικασία εγγραφής ή υπέρβαση του χρόνου του παιχνιδιού), δεν υπάρχει αρκετός χρόνος για την ολοκλήρωση της εργασίας.

## Φυλλάδια

Για την άσκηση του Βήματος 2, παρακαλώ μοιράστε στους συμμετέχοντες τα φυλλάδια. Τα δύο φυλλάδια βρίσκονται στο παράρτημα αυτού του υλικού. Τα δύο φυλλάδια είναι τα εξής:

- Εννέα χαρακτηριστικά της προσέγγισης «Lifelong Kindergarten»
- Πλούσιες εικόνες των 10 δεξιοτήτων SPIRIT

## Δραστηριότητα 2 – Παιχνίδι στο σχολείο – Μάθηση από πραγματικές εμπειρίες των συμμετεχόντων

Ο πρωταρχικός στόχος αυτής της εκπαιδευτικής δραστηριότητας είναι να δημιουργήσει μια ευκαιρία για τους εκπαιδευτικούς να μάθουν μέσα από την αλληλεπίδραση με τους συναδέλφους τους και να μοιραστούν μαζί τους απόψεις για τους τρόπους ενσωμάτωσης του παιχνιδιού στη διδακτική διαδικασία. Μέσω της ανταλλαγής εμπειριών από την πραγματική ζωή, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αναπτύξουν τις δικές τους πρακτικές μαθαίνοντας από τους άλλους. Τελικά, η συνεδρία στοχεύει να προσφέρει θετική ενίσχυση και να εμπνεύσει ένα αίσθημα «Α, ναι!» σχετικά με την εφαρμογή του παιχνιδιού στις διδακτικές πρακτικές.

### Μαθησιακοί στόχοι που πρέπει να επιτευχθούν

- Οι εκπαιδευτικοί να συνειδητοποιήσουν τους τρόπους με τους οποίους οι συνάδελφοί τους ενσωματώνουν τα παιχνίδια και το παιχνίδι στη διδακτική τους πρακτική
- Να είναι σε θέση να αναπτύξουν τη δική τους πρακτική με βάση τις εμπειρίες των άλλων

### Λεπτομέρειες δραστηριότητας/άσκησης

Σχηματίστε ομάδες των τεσσάρων (οι ομάδες μπορούν να παραμείνουν οι ίδιες με αυτές της Δραστηριότητας 1, αλλά μπορείτε επίσης να σχηματίσετε νέες ομάδες). Κάθε μέλος της ομάδας θα περιγράψει το παιχνίδι που έπαιξε τελευταία φορά στην τάξη. Οι συμμετέχοντες έχουν στη διάθεσή τους το πολύ 5 λεπτά για να μοιραστούν την εμπειρία τους και να παρουσιάσουν το παιχνίδι.

Κατά τη διάρκεια της ομαδικής συζήτησης, οι συμμετέχοντες θα πρέπει να αναφερθούν στα εξής:

- Ποιο ήταν το παιχνίδι;
- Πώς επιλέχθηκε το παιχνίδι;
- Το παιχνίδι είχε συγκεκριμένο στόχο ή ήταν ελεύθερο;
- Έπαιζαν μόνο τα παιδιά ή έπαιζε και ο δάσκαλος μαζί τους;
- Πώς εξασφαλίστηκε χρόνος για το παιχνίδι;
- Πώς εξασφαλίστηκε η συμμετοχή όλων;
- Το παιχνίδι συνδέθηκε με ένα συγκεκριμένο μάθημα ή περιεχόμενο διδασκαλίας;
- Ποιες δεξιότητες μπορούν να αναπτυχθούν μέσω του συγκεκριμένου παιχνιδιού;

Η παραπάνω λίστα μπορεί να προσαρμοστεί ελεύθερα ώστε να αντανάκλα τη δυναμική της ομάδας και τα ενδιαφέροντα των συμμετεχόντων, αλλά πρέπει να επικεντρώνεται στην ανταλλαγή εμπειριών και στη συζήτηση του ζητήματος «πώς μπορεί το παιχνίδι να ενσωματωθεί στην καθημερινή διδασκαλία/μάθηση στο σχολείο». Συνιστάται να εκτυπώσετε τις ερωτήσεις σε τόσα αντίγραφα όσες είναι οι ομάδες και να τοποθετήσετε ένα σε κάθε τραπέζι ομάδας.

Οι εκπαιδευτικοί που δεν έχουν παίξει παιχνίδια πρόσφατα θα πρέπει να εξηγήσουν γιατί δεν μπόρεσαν ή δεν θέλησαν να αφήσουν τα παιδιά να παίξουν. Για αυτούς, τα μέλη της ομάδας που συμμετέχουν τακτικά σε παιχνίδια μέσα στην τάξη θα πρέπει να δώσουν ιδέες για το πώς να δημιουργηθούν οι συνθήκες για παιχνίδι κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας. Με αυτόν τον τρόπο, δημιουργείται η ευκαιρία να μάθουν ο ένας από τον άλλον.

Ως συμπέρασμα της ομαδικής συζήτησης, η ομάδα θα πρέπει να επιλέξει τις τρεις πιο σημαντικές σκέψεις από τη συζήτηση και να τις μοιραστεί με τις άλλες ομάδες σε μια συνεδρίαση ολομέλειας.

Συνιστάται ο εκπαιδευτής να καταγράψει τα κύρια συμπεράσματα της συζήτησης στην ολομέλεια σε έναν άλλο πίνακα. Αυτός ο πίνακας – παρόμοιος με αυτόν που δημιουργήθηκε κατά τη Δραστηριότητα 1 – παραμένει αναρτημένος μέχρι το τέλος της εκπαίδευσης. Ενώ ο πίνακας της Δραστηριότητας 1 συγκεντρώνει απαντήσεις σε ερωτήσεις «γιατί», αυτός συγκεντρώνει σημαντικές σκέψεις και επισημαίνει απαντήσεις σε ερωτήσεις «πώς» σχετικά με την ενσωμάτωση των παιχνιδιών στις σχολικές πρακτικές διδασκαλίας και μάθησης!

## Χρόνος

- Ομαδική συζήτηση: 20 λεπτά
- Ομαδική συζήτηση στην ολομέλεια: 15 λεπτά

Συνολικά – 35–40 λεπτά

## Υλικά

Post-its, χαρτί παρουσίασης, πίνακες παρουσίασης και μαρκαδόρος, γραφική ύλη.

## Προσοχή

Ο συντονιστής πρέπει να διασφαλίσει ότι όλοι οι συμμετέχοντες στην ομάδα έχουν ίσες ευκαιρίες να εκφραστούν και ότι όσοι αρχικά δήλωσαν ότι δεν έχουν παίξει πρόσφατα δεν θα μετατραπούν σε παθητικούς παρατηρητές.

Είναι πολύ σημαντικό η εργασία να διατυπωθεί με ακρίβεια, ώστε να είναι σαφές σε όλους τους συμμετέχοντες ότι εστιάζει στο «πώς». Αυτό αποτρέπει τους συμμετέχοντες από το να αισθανθούν ότι η εργασία είναι σχεδόν πανομοιότυπη με τη Δραστηριότητα 1.

## Φυλλάδια

Δεν απαιτούνται συγκεκριμένα φυλλάδια για τη διεξαγωγή της δραστηριότητας

## Δραστηριότητα 3 – Η συνειδητή χρήση των παιχνιδιών στην ανάπτυξη δεξιοτήτων – Εργασία με πρότυπα παιχνιδιών

Σκοπός αυτής της δραστηριότητας είναι να βοηθήσει τους εκπαιδευτικούς να εξοικειωθούν με μια δομημένη προσέγγιση στην επιλογή παιχνιδιών, να τους παρουσιάσει το πρότυπο που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου και να τους καθοδηγήσει στη χρήση του προτύπου, ώστε να μπορούν να επιλέγουν συνειδητά και με προσοχή τα κατάλληλα παιχνίδια για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων των παιδιών ηλικίας 6–10 ετών.

### Μαθησιακοί στόχοι που πρέπει να επιτευχθούν

Οι εκπαιδευτικοί:

- Να κατανοήσουν τη λογική και τη δομή του προτύπου
- Να είναι σε θέση να χρησιμοποιούν το πρότυπο για να δημιουργήσουν μια άμεση λογική σύνδεση μεταξύ του παιχνιδιού, της δεξιότητας που πρέπει να αναπτυχθεί, του αποτελέσματος της ανάπτυξης και των μετρήσιμων αλλαγών στη συμπεριφορά του παιδιού.
- Να είναι σε θέση να αντιστοιχίζουν τα παιχνίδια με τις δεξιότητες και αντίστροφα
- Να είναι σε θέση να επιλέγουν το κατάλληλο παιχνίδι χρησιμοποιώντας το πρότυπο

### Λεπτομέρειες δραστηριότητας/άσκησης

#### Βήμα 1. – Δοκιμάστε τα παιχνίδια.

Χωρίστε τους συμμετέχοντες σε ομάδες των 4 (έως 5 ομάδες). Τοποθετήστε ένα παιχνίδι σε κάθε ένα από τα 5 τραπέζια των ομάδων (συμπεριλαμβανομένου ενός ανταγωνιστικού επιτραπέζιου παιχνιδιού, ενός συνεργατικού παιχνιδιού που απαιτεί ομαδική εργασία και, αν είναι δυνατόν, ενός παιχνιδιού λογικής σχετικού με το θέμα). Οι ομάδες κάθονται σε ένα τραπέζι για να δοκιμάσουν το παιχνίδι. Δώστε το πολύ 8 λεπτά για να δοκιμάσουν κάθε παιχνίδι.

Χρησιμοποιήστε τη μέθοδο **STATION ROTATION** για τη δοκιμή των παιχνιδιών. Μετά από 8 λεπτά, οι ομάδες μετακινούνται στο επόμενο τραπέζι με τον τρόπο της μεθόδου Station Rotation και δοκιμάζουν το παιχνίδι σε κάθε τραπέζι. Η διαδικασία συνεχίζεται έως ότου οι ομάδες επιστρέψουν στο αρχικό τους τραπέζι.

#### Βήμα 2. – Ενημέρωση από τον εκπαιδευτή.

Ο εκπαιδευτής περιγράφει εν συντομία τη δομή του προτύπου και διευκρινίζει τη σημασία των στοιχείων που είναι δύσκολο να κατανοηθούν:

- Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι την κύρια δεξιότητα;
- Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);
- Ερωτήσεις καθοδήγησης έναντι ερωτήσεων ανασκόπησης.

### Βήμα 3. – Εργασία με το πρότυπο παιχνιδιού.

Στον πίνακα εκκίνησης, για το πρώτο παιχνίδι που δοκιμάζουν, κάθε ομάδα συμπληρώνει μια απλοποιημένη έκδοση του προτύπου παιχνιδιού (βλ. φυλλάδιο), η οποία περιλαμβάνει μόνο τα ακόλουθα στοιχεία:

- Εστίαση στη δεξιότητα
- Πώς αναπτύσσει αυτό το παιχνίδι τη βασική δεξιότητα;
- Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη της κύριας δεξιότητας (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);
- Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων
- Ερωτήσεις ανασκόπησης και προβληματισμού

Η συμπλήρωση του απλοποιημένου προτύπου θα διαρκέσει περίπου 10 λεπτά. Εάν χρειαστεί, ο χρόνος αυτός μπορεί να παραταθεί κατά 5 λεπτά.

### Βήμα 4. – Ομαδική συζήτηση.

Οι ομάδες παρουσιάζουν τη δουλειά τους στις άλλες ομάδες. Δεδομένου ότι κάθε ομάδα έχει δοκιμάσει όλα τα παιχνίδια, μπορούν να αναστοχαστούν κατάλληλα πάνω σε όσα έχουν ειπωθεί. Χρησιμοποιώντας τη μέθοδο της αμοιβαίας αξιολόγησης, αναθέστε σε κάθε ομάδα έναν ρόλο αμοιβαίας αξιολόγησης πριν από την παρουσίαση στην ολομέλεια (για παράδειγμα, η ομάδα που κάθεται δύο τραπέζια μακριά, στην ίδια κατεύθυνση με την κίνηση του ρολογιού, θα αξιολογήσει την ομάδα που παρουσιάζει εκείνη τη στιγμή).

### Κατανομή χρόνου

- Δοκιμή των παιχνιδιών: 40 λεπτά
- Παρουσίαση του εκπαιδευτή σχετικά με τη λογική δομή του προτύπου: 5 λεπτά
- Συμπλήρωση ενός απλοποιημένου προτύπου παιχνιδιού: 15 λεπτά
- Ομαδική συζήτηση: 5 λεπτά με αξιολόγηση από ομοτίμους – 25 λεπτά συνολικά

Συνολικά: 90 λεπτά

### Απαιτούμενα υλικά

Post-its, χαρτί παρουσίασης, πίνακες flipchart και μπλε μαρκαδόρος, γραφική ύλη (συμπεριλαμβανομένων χρωματιστών μαρκαδόρων), 5 παιχνίδια με κανόνες και υλικά, φυλλάδια.

### Προσοχή – Σημαντική σημείωση

Όπως και στην Δραστηριότητα 1, η επιτυχία της Δραστηριότητας 3 μπορεί να εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την επιλογή του παιχνιδιού. Είναι πολύ σημαντικό η δοκιμή του παιχνιδιού να μην διαρκέσει περισσότερο από 8 λεπτά. Επιλέξτε ένα παιχνίδι στο οποίο συμμετέχουν όλοι οι συμμετέχοντες της μικρής ομάδας. Κανείς δεν πρέπει να παραμένει απλός παρατηρητής! Όλοι πρέπει να παίζουν. Η επιλογή των παιχνιδιών είναι ευθύνη του εκπαιδευτή, προκειμένου να διασφαλιστεί ότι αυτά είναι τα καταλληλότερα για τα χαρακτηριστικά της χώρας-εταίρου και των εκπαιδευτικών που συμμετέχουν στην εκπαίδευση.

Ομοίως, πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή στην αυστηρή τήρηση των χρόνων εναλλαγής κατά τη διάρκεια της εναλλαγής σταθμών. Για περισσότερες πληροφορίες, ανατρέξτε στην ενότητα «Συμβουλές και κόλπα» για την εναλλαγή σταθμών στο Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικών Δραστηριοτήτων.

Τέλος, ο χρόνος πρέπει επίσης να διαχειρίζεται αυστηρά κατά τη διάρκεια της παρουσίας στην ολομέλεια και της αμοιβαίας αξιολόγησης. Είναι σημαντικό να ανατεθούν οι ρόλοι της αμοιβαίας αξιολόγησης στις ομάδες πριν από την παρουσίαση στην ολομέλεια, ώστε να μπορούν να δώσουν τη δέουσα προσοχή ο ένας στον άλλον.

## Φυλλάδια

Για τη Δραστηριότητα 3 απαιτείται φυλλάδιο, το οποίο μπορείτε να βρείτε στο παράρτημα του παρόντος υλικού και [να κατεβάσετε από την πύλη SPIRIT](#).

## Δραστηριότητα 4 – Ανασκόπηση, απολογισμός και πράγματα που πρέπει να γίνουν «Μετά το εργαστήριο».

### Ανασκόπηση και απολογισμός

Πριν ολοκληρώσετε την ενότητα κατάρτισης, συζητήστε την άσκηση «Μετά το εργαστήριο».

### Εργασίες μετά το εργαστήριο

Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν ένα παιχνίδι από τη συλλογή των 50 παιχνιδιών στο «ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ – ΠΕΡΙΕΚΤΙΚΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ», που δημιουργήθηκε από τους εταίρους του έργου. Παρακαλώ ζητήστε τους να παίξουν το επιλεγμένο παιχνίδι με τους μαθητές τους κατά τη διάρκεια των επόμενων δύο εβδομάδων. (Μπορείτε να βρείτε μια λεπτομερή περιγραφή αυτού στην ενότητα «Μετά το εργαστήριο: Δράση 1»).

Συμφωνήστε για μια ημερομηνία και ώρα διεξαγωγής μιας διαδικτυακής συνάντησης «Teach-Meet» για την ανταλλαγή εμπειριών, προκειμένου να συζητήσουν τις εμπειρίες τους στην τάξη σχετικά με τα επιλεγμένα παιχνίδια.

### Ανασκόπηση και ολοκλήρωση

Η ενότητα κατάρτισης ολοκληρώνεται με μια σύντομη άσκηση αναστοχασμού. Οι συμμετέχοντες εκφράζουν ατομικά τη σημαντικότερη σκέψη που «αποκομίζουν» ως αποτέλεσμα της κατάρτισης. Ζητήστε από τους συμμετέχοντες να διατυπώσουν αυτή την ιδέα, αν είναι δυνατόν, από τη σκοπιά των μαθητών: ποια οφέλη ή πλεονεκτήματα θα αποκομίσουν οι μαθητές από την εφαρμογή αυτής της ιδέας στην πράξη. Ζητήστε τους να το γράψουν σε ένα αυτοκόλλητο σημείωμα (Post-it) και να το τοποθετήσουν στον πίνακα κοντά στην έξοδο της αίθουσας. Με αυτόν τον τρόπο, καθώς οι συμμετέχοντες φεύγουν από την αίθουσα, μπορούν να δουν ξανά την εμπνευσμένη ιδέα που «παίρνει μαζί του» ο καθένας.

Διάρκεια: 15 λεπτά

## Μετά τη δραστηριότητα 1 του εργαστηρίου – Παίξτε με τους μαθητές σας το παιχνίδι

Επιλέξτε ένα παιχνίδι από το «ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΔΙΑΤΟΜΕΑΚΩΝ ΔΕΞΙΟΤΗΤΩΝ – ΟΛΟΚΛΗΡΩΜΕΝΟ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥΣ», το οποίο περιέχει 50 παιχνίδια και αναπτύχθηκε από τους εταίρους του έργου. Παίξτε το επιλεγμένο παιχνίδι με τους μαθητές σας κατά τη διάρκεια των επόμενων δύο εβδομάδων.

Εσείς αποφασίζετε για τα κριτήρια επιλογής. Επιλέξτε ένα παιχνίδι που ταιριάζει καλύτερα στα ηλικιακά χαρακτηριστικά των παιδιών που διδάσκετε, καθώς και στις διδακτικές πρακτικές, τα έθιμα και τον πολιτισμό του ιδρύματός σας.

Διαβάστε τη λεπτομερή περιγραφή του παιχνιδιού πριν το παίξετε. Δώστε ιδιαίτερη προσοχή στις ενότητες «Συμβουλές και κόλπα» και «Ανασκόπηση».

Αμέσως μετά το παιχνίδι, παρακαλούμε να κρατήσετε σημειώσεις σχετικά με τις εμπειρίες σας, ώστε να μπορέσετε να μοιραστείτε τις εμπειρίες σας από την τάξη με το επιλεγμένο παιχνίδι στο διαδικτυακό Teach-Meet.

## Μετά τη δραστηριότητα 2 του εργαστηρίου – Διαδικτυακή Κοινότητα Πρακτικής (CoP) σχετικά με την εφαρμογή του παιχνιδιού στην τάξη

**Ας συζητήσουμε και ας μάθουμε ο ένας από τον άλλον: Ποιο είναι το μυστικό πίσω από το παιχνίδι και πώς λειτούργησε το παιχνίδι που επιλέξατε στην τάξη σας;**

Αυτό το σεμινάριο προσφέρει την ευκαιρία να μοιραστούμε εμπειρίες και να μάθουμε από τις πρακτικές των άλλων. Σε αυτό το διαδικτυακό σεμινάριο, θα θέλαμε να συζητήσουμε πώς λειτούργησαν τα παιχνίδια που επιλέξατε και παίξατε εσείς και οι συνάδελφοί σας στο εκπαιδευτικό και σχολικό περιβάλλον.

**Θα θέλαμε να συζητήσουμε:**

- Ποια ήταν η επίδραση του παιχνιδιού στα παιδιά;
- Ποιες δεξιότητες ανέπτυξαν;
- Πώς βρήκατε ευκαιρίες και χρόνο για το παιχνίδι;
- Τι θα συνιστούσατε σε άλλους σχετικά με το παιχνίδι που προτείνατε;
- Τι συνέβη κατά τη διάρκεια της ανασκόπησης;

**Παρακαλούμε να ανανεώσετε τις σκέψεις σας σχετικά με το παιχνίδι που παίξατε πριν από τη διαδικτυακή συνάντηση. Αν θέλετε, ρωτήστε και τους μαθητές σας.**

Η διαδικτυακή εκδήλωση διαρκεί 90–120 λεπτά.

## Εννέα χαρακτηριστικά της προσέγγισης του νηπιαγωγείου



Η αποστολή της ερευνητικής ομάδας «[Lifelong Kindergarten](#)» του Resnick είναι «να επεκτείνει την προσέγγιση του νηπιαγωγείου σε μαθητές όλων των ηλικιών (συμπεριλαμβανομένων και των μαθητών του δημοτικού). Για να το πετύχουμε αυτό, καλλιεργούμε μια φροντιστική κοινότητα που, στο πνεύμα του νηπιαγωγείου, εμπλέκει τους νέους σε δημιουργικές μαθησιακές εμπειρίες, ώστε να έχουν την ευκαιρία να σκέφτονται δημιουργικά, να συμμετέχουν με ενσυναίσθηση και να συνεργάζονται». Η αρχή του «μοντέλου μάθησης

του νηπιαγωγείου» ονομάζεται «4P της δημιουργικής μάθησης»: project (έργο), passion (πάθος), peers (συμμαθητές) και play (παιχνίδι).

**Σε ποιο βαθμό θα μπορούσατε να αναγνωρίσετε τα ακόλουθα χαρακτηριστικά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;**

| Τα κριτήρια                                                                                                                   | κανένα | μέτρια/μέσ<br>ου βαθμού | εξαιρετικά |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------|------------|
| 1. Μάθηση και ανάπτυξη μέσω του παιχνιδιού                                                                                    |        |                         |            |
| 2. Δράση, εξερεύνηση, πειραματισμός                                                                                           |        |                         |            |
| 3. Με γνώμονα τα ενδιαφέροντα του παίκτη                                                                                      |        |                         |            |
| 4. Τοποθέτηση των παιδιών στο «τιμόνι»                                                                                        |        |                         |            |
| 5. Εξασφάλιση της συνεργασίας                                                                                                 |        |                         |            |
| 6. Κλίμα ανοιχτής συζήτησης, δημιουργικής σκέψης, μάθησης από τα λάθη, ασφαλές περιβάλλον για την αντιμετώπιση της αποτυχίας. |        |                         |            |
| 7. Διαφορετικές μέθοδοι ενεργητικής μάθησης και μεγάλη ποικιλία μαθησιακών δραστηριοτήτων                                     |        |                         |            |
| 8. Εστίαση στο παιχνίδι και τη διασκέδαση, όχι στη διδασκαλία και την απόδοση                                                 |        |                         |            |
| 9. Δημιουργία αίσθησης ροής για εσάς.                                                                                         |        |                         |            |

## Πλούσιες εικόνες των 10 δεξιοτήτων του SPIRIT



## Απλοποιημένο πρότυπο παιχνιδιού

Όνομα του παιχνιδιού

Σύντομη περιγραφή και κανόνες του παιχνιδιού - Αφήστε το κενό

Εστίαση δεξιοτήτων

Κύρια εστίαση δεξιοτήτων SPIRIT

•

Συμπληρωματική/Δευτερεύουσα εστίαση δεξιοτήτων SPIRIT

•

•

•

•

| Ηλικιακή ομάδα | Αριθμός μαθητών | Διάρκεια |
|----------------|-----------------|----------|
|                |                 |          |

Πώς παίζεται - σύντομοι κανόνες παιχνιδιού - Αφήστε το κενό

Σημειώσεις για τη διάταξη της αίθουσας (εσωτερική/εξωτερική) - Αφήστε το κενό

Πώς συμβάλλει αυτό το παιχνίδι στην ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας;

•

•

•

•

•

•

•

Τι θέλουμε να επιτύχουμε όσον αφορά την ανάπτυξη της βασικής δεξιότητας (κατανόηση και/ή συμπεριφορά των μαθητών);

Μετά από αυτό το παιχνίδι, οι μαθητές θα είναι σε θέση να επιδείξουν τα ακόλουθα (με τρόπους κατάλληλους για την ηλικία τους):

•

•

•

•

**Προτεινόμενη χρήση και πρακτικά παραδείγματα - Αφήστε το κενό**

**Υλικά και εργαλεία που απαιτούνται για την υλοποίηση - Αφήστε το κενό**

**Κατευθυντήριες ερωτήσεις - Αφήστε το κενό**

## Συμβουλές και κόλπα για την αντιμετώπιση των προκλήσεων

- Πρόκληση:  
Συμβουλή:
- Πρόκληση:  
Συμβουλή:
- Πρόκληση:  
Συμβουλή:
- Πρόκληση:  
Συμβουλή:

**Προσαρμογή επιπέδου δυσκολίας - Αφήστε το κενό**

## Ερωτήσεις ανασκόπησης και αναστοχασμού

- 
- 
- 
- 
- 
- 
- 
-