

ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ Α΄ ΛΥΚΕΙΟΥ

Το παιχνίδι: Ο αρωγός μιας
ολοκληρωμένης προσωπικότητας

Υπεύθυνη καθηγήτρια: Μάνου Παρασκευή ΠΕ11

Η ιστορία του παιχνιδιού



Το παιχνίδι στην αρχαία Ελλάδα

- Στην Αρχαία Ελλάδα, το παιχνίδι ήταν πολύ σημαντικό και για τα παιδιά και για τους ενήλικες.
- Αφιέρωναν μεγάλο μέρος του ελεύθερου χρόνου τους σε αγώνες και ομαδικά παιχνίδια.
- Επίσης, το είχαν ως μέσο αυτεπαγωγής, γι' αυτό και έδιναν μεγάλη σημασία στον ρόλο τους και ήταν οι πρώτοι που κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών.

Το παιχνίδι στο Βυζάντιο

- Στο Βυζάντιο, οι χώροι που έπαιζαν τα παιδιά, συνήθως τα αγόρια, ήταν οι αυλές και οι αλάνες.
- Τα παιδιά σ' όλο τον κόσμο ψυχαγωγούνται, κοινωνικοποιούνται και συγχρόνως ασκούν το σώμα και το πνεύμα τους, κρατώντας τα σε καλή φυσική κατάσταση γιατί πίστευαν ότι γυμναζόταν ο νους και το πνεύμα.
- Τα αγόρια ακόμη έπαιζαν με μεγάλα ξύλινα κουνιστά άλογα και ξιφομαχία με βέργες.
- Αντίθετα, τα κορίτσια έμεναν κυρίως στο σπίτι και έπαιζαν με τις κούκλες τους

Το παιχνίδι στην Τουρκοκρατία

- Κατά την Τουρκοκρατία οι χώροι όπου έπαιζαν τα παιχνίδια ήταν στις αλάνες και στα σοκάκια στις γειτονιές.
- Προτιμούσαν τα ομαδικά παιχνίδια , παρά τα ατομικά.
- Σε αυτή την εποχή τα κορίτσια φαίνεται να είναι πιο ελεύθερα απ' ότι παλαιότερα που ήταν κλεισμένα μέσα στο σπίτι.

Το παιχνίδι σήμερα

- Τα παιχνίδια, γενικά, υποβάλλουν τον παίκτη σε μια ψυχική ή σωματική διέγερση, ή πολλές φορές και τα δύο.
- Αρκετά παιχνίδια βοηθάνε στην ανάπτυξη πρακτικών δεξιοτήτων, μπορεί να έχουν τη μορφή άσκησης ή να έχουν εκπαιδευτικό, προσομοιωτικό ή ψυχολογικό χαρακτήρα.
- Κάποια σημερινά παιχνίδια είναι: επιτραπέζια, ηλεκτρονική, άυλη, υλική κ.ά.

Ομάδα Α-

- Κλεοπάτρα Νταή
- Ολίνα Ντιάκαλη
- Βάσια Λαμπράκη
- Τζοάννα Ορούτσι
- Φιόρη Πότσκα
- Ελένη Τσίτου
- Κατερίνα Στέφα

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Ομαδικό και ατομικό παιχνίδι

- ❑ Τόσο το ατομικό όσο και το ομαδικό παιχνίδι, το καθένα με τα δικά του οφέλη, επηρεάζουν σημαντικά την εξέλιξη του παιδιού. Και τα δύο είναι αποτέλεσμα της έμφυτης τάσης για παρατήρηση και κοινωνικοποίηση και θεωρούνται αναπόσπαστο κομμάτι της ανάπτυξης των παιδιών.
- ❑ Μέσα από το ατομικό παιχνίδι, το παιδί αναγνωρίζει την ατομικότητά του και την προσωπική του αξία. Καλλιεργεί την εφευρετικότητα και τη δημιουργικότητα.
- ❑ Από το τρίτο έτος και μετά το παιδί μπορεί να συνυπάρχει με άλλα παιδιά διαμορφώνοντας μία μικρή ομάδα συνομηλίκων που παίζουν διάφορα κοινωνικά σενάρια. Έτσι γίνεται η εισαγωγή του στο ομαδικό παιχνίδι.
- ❑ Τα ομαδικά παιχνίδια πέρα από συμβολικά, μπορεί να είναι και κινητικά, όπως το κρυφτό και το κυνηγητό. Το ομαδικό παιχνίδι, προσφέρει στο παιδί τα οφέλη της ψυχικής επαφής με άλλα άτομα. Κινητοποιεί τις σωματικές και ψυχικές του δυνάμεις, αναπτύσσει το θάρρος, την υπομονή, την ανοχή στο διαφορετικό και τη συντροφικότητα. Το παιδί μαθαίνει να λειτουργεί με κανόνες, να σέβεται το αποτέλεσμα της πλειοψηφίας, την αξία της συνεργασίας προς όφελος της ομάδας.
- ❑ Το ομαδικό παιχνίδι ενισχύει τη φιλία, τον σεβασμό, την αυτοπεποίθηση και την επιμονή.

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

- **Αθλήματα** όπως
καλαθοσφαίριση, ποδόσφαιρο κ.λ.π
- **Παιχνίδια τράπουλας**

Επιτραπέζια παιχνίδια

Τα επιτραπέζια παιχνίδια έχουν ως κύριο εργαλείο ένα ταμπλώ, πάνω στο οποίο ακολουθείται η πορεία, η πρόοδος και τα κεκτημένα των παικτών, τα οποία δηλώνονται με πιόνια. Τα περισσότερα περιλαμβάνουν ζάρια και κάρτες. Πολλά επιτραπέζια, περιέχουν προσομείωση πολέμου, με το ταμπλώ να αποτελεί στρατηγικό χάρτη.

Βιντεοπαιχνίδια

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ή αλλιώς βιντεοπαιχνίδια είναι προγράμματα υπολογιστικών συστημάτων, τα οποία χειρίζεται ο παίκτης μέσα από τον προσωπικό υπολογιστή του ή από κάποιο ειδικό σύστημα φτιαγμένο για αυτόν τον λόγο (για οικιακή χρήση αυτά τα συστήματα ονομάζονται *κονσόλες*). Τα προγράμματα αυτά δημιουργούν εικονικά εργαλεία, που επιτρέπουν στον παίκτη να παίξει με έναν άλλο παίκτη ή με έναν προσομοιωμένο παίκτη, παιχνίδια όπως τράπουλα και ζάρια, ή δημιουργούν προσομοιωμένους κόσμους, στους οποίους μπορούν να συμβούν φανταστικά γεγονότα μέσα στην πορεία του παιχνιδιού.

Παιχνίδια επιδεξιότητας

Αυτή η κατηγορία εμπερικλείει κάθε παιχνίδι που απαιτεί επιδεξιότητα και συντονισμό ματιών και χεριών, με εξαίρεση τα βιντεοπαιχνίδια, τα οποία αποτελούν κατηγορία από μόνα τους. Παραδείγματα όπως το [Jenga](#) χρειάζονται μόνο ένα φορητό εξοπλισμό και μια οποιαδήποτε επιφάνεια, ενώ παιχνίδια σαν το [φλίπερ](#), το [μπιλιάρδο](#), το επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι και το [air hockey](#) απαιτούν ειδικά τραπέζια ή άλλες αυτόνομες μονάδες για την διεξαγωγή τους. Η έλευση των οικιακών συστημάτων βιντεοπαιχνιδιών αντικατέστησε ορισμένα από αυτά, όπως το επιτραπέζιο ποδοσφαιράκι, ωστόσο το μπιλιάρδο, το φλίπερ κ.ά. παραμένουν ακόμα δημοφιλή σε δημόσιους χώρους.

Άτομα που εργάστηκαν

- Βώσσοσ Τάσοσ
- Γκαγκαντέροσ Χρήστοσ
- Ντράισντεηλ Ράμσι
- Χιτάι Κέβιν

PROJECT: Α' Λυκείου
Πώς η τεχνολογία επιδρά στο
παιχνίδι

Ομάδα:GRUVALLEY
Ανδρέας Πάσχος
Ηλίας Μπούτσης

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

- Πρόσφατες μελέτες δείχνουν ότι: το 90% περίπου των ηλεκτρονικών παιχνιδιών περιέχουν κάποιας μορφής βία.
- Στα μισά από αυτά, μέσα στους σκοπούς του παίκτη είναι να προκαλέσει φοβερή βλάβη ή και το θάνατο του αντιπάλου.
- Το 53% των παιδιών σχολικής ηλικίας βαθμολογεί τα παιχνίδια με βίαιο περιεχόμενο ως πιο δημοφιλή.

ΑΡΝΗΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

- Τα παιδιά που παρακολουθούν πολλές σκηνές βίας στην καθημερινότητά τους ενδέχεται να αντιληφθούν τη βία ως έναν αποτελεσματικό τρόπο επίλυσης των διαφορών και των αντιπαραθέσεων με τους συνομήλικους τους.
- Τα παιδιά που εκτίθενται στη βία, έχουν την τάση να θεωρήσουν πως οι εκδηλώσεις βίας είναι μία αποδεκτή από τον κοινωνικό περίγυρο συμπεριφορά.
- Επιπλέον, η συνεχής έκθεση σε σκηνές βίας μέσω της τηλεόρασης ή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών μπορεί να έχει ως αποτέλεσμα την συναισθηματική απευαισθητοποίηση απέναντι στη βία και την απουσία αντίδρασης στα ενδεχόμενα περιστατικά πραγματικής βίας.
- Τέλος, η υπερβολική προβολή βίαιων συμπεριφορών δημιουργεί την αντίληψη ότι ο κόσμος είναι τρομακτικός και βίαιος. Τα παιδιά αποκτούν φοβίες, γίνονται ευαίσθητα, δειλά και δύσπιστα απέναντι στον κόσμο που τους περιτριγυρίζει και έτσι καταλήγουν στα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια και αφοσιώνονται αρκετές ώρες και αποκτούν μια βίαια αντίδραση όταν προσπαθείς να τους τα περιορίσεις.

- **Μερικές από τις κλασικές έρευνες στην ψυχολογία δείχνουν ότι η συμπεριφορά (συμπεριλαμβανομένης και της επιθετικής συμπεριφοράς) αυξάνεται όταν ανταμείβεται. Στα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια, η ανταμοιβή για τις βίαιες ενέργειες είναι έμμεση.**
- **Η έκθεση στα βιντεοπαιχνίδια με επιθετικές σκηνές και δράσεις ενδέχεται να είναι πιο επιζήμια για τον ψυχισμό του παιδιού.**

ΘΕΤΙΚΕΣ ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια συμβάλλουν στην ανάπτυξη και βελτίωση των γνωστικών δεξιοτήτων των παιδιών και ειδικότερα:

- την συγκέντρωση της προσοχής
- την παρατηρητικότητα
- τον οπτικοκινητικό συντονισμό
- την δεξιοτεχνία
- την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- την αύξηση των γενικών γνώσεων.

Διαμόρφωση προσωπικότητας & η ψυχοσωματική ανάπτυξη του ανθρώπου μέσα από το παιχνίδι.

Ομάδα Fantastic Four:

Ξαγοράρη Μαριέττα

Πέτσα Αγγελική

Αγγελακόπουλος Άγγελος

Ντέντα Αλέξανδρος

Διαμόρφωση προσωπικότητας μέσα από το παιχνίδι



Οι μορφές του παιχνιδιού:

➤ Μάθησης

➤ Μίμησης

➤ Κίνηση (Αυθορμητισμός)

Το παιχνίδι στη βρεφική ηλικία:

- Παίζει καθοριστικό ρόλο στην μετέπειτα εξέλιξη του ατόμου
- Σημαντικός φορέας κοινωνικοποίησης
- Προσφέρει ευχαρίστηση και ψυχαγωγεί το βρέφος

Το παιχνίδι στην παιδική ηλικία:

- Συνεργασία στο πλαίσιο μιας ομάδας
- Ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων και συναισθηματική ωρίμανση
- Μέσα από τα παιχνίδια ρόλου τα παιδιά:
 - Μοιράζονται ρόλους και ευθύνες
 - Αποκτούν “συναίσθηση”
 - Διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους

Το παιχνίδι στην εφηβική ηλικία:

- Έκφραση επιθετικότητας (επανάσταση)
- Ανάγκη για ανεξαρτητοποίηση
- Δημιουργία μελλοντικών σχεδίων

Δεξιότητες και Ικανότητες που αναπτύσσονται μέσα από το παιχνίδι:

- Γλωσσικές ικανότητες
- Μαθηματικά και ικανότητα επίλυσης προβλημάτων
- Λογική σκέψη
- Ανάπτυξη φαντασίας και δημιουργικότητας

Ψυχοσωματική ανάπτυξη του ανθρώπου



- Ενστικτώδης εκδήλωση της εσωτερικής έκφρασης του ανθρώπου
- Ικανοποίηση των σωματικών, ψυχικών και πνευματικών αναγκών
- Πολύτιμες ευκαιρίες μάθησης σε πολλούς διαφορετικούς τομείς
 - Δίνει την ευχέρεια να δοκιμάσει τις σωματικές και πνευματικές του δυνατότητες
 - Αποκτά θάρρος, μαθαίνει να παρατηρεί, να υποστηρίζει, να κρίνει και να έχει πρωτοβουλία
 - Αναπτύσσει την έκφραση και την φαντασία

- Σταθερή αξία της παιδικής ηλικίας σε όλες τις κοινωνίες
- Επηρεάζει τη χημική ισορροπία και τη νευρολογική δομή του εγκεφάλου
- Κατεβάζει τα επίπεδα του άγχους
- Μέσα από το παιχνίδι ενεργοποιείται μια παιχνιδιάρικη προσέγγιση της ζωής

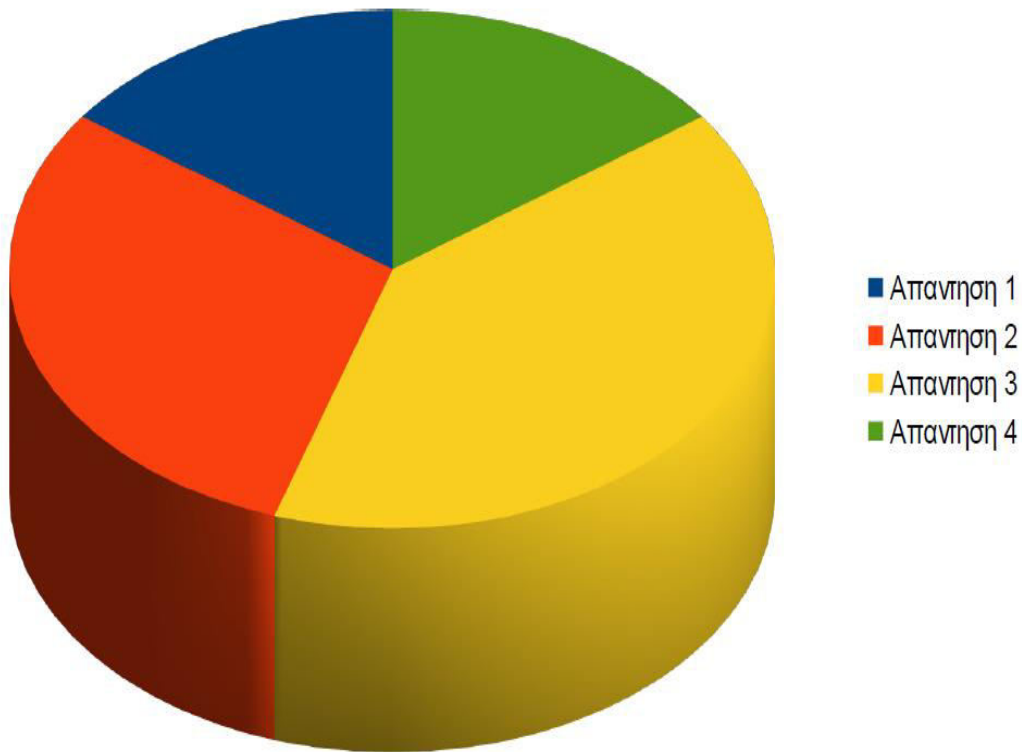
ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟΥ

Ομάδα Bad boys:

- Ευθυμιάτος Γιώργος
- Αναστασόπουλος Χρήστος
- Ανεβλαβής Λευτέρης
- Καραμάνος Χρήστος

ΚΟΡΙΤΣΙΑ

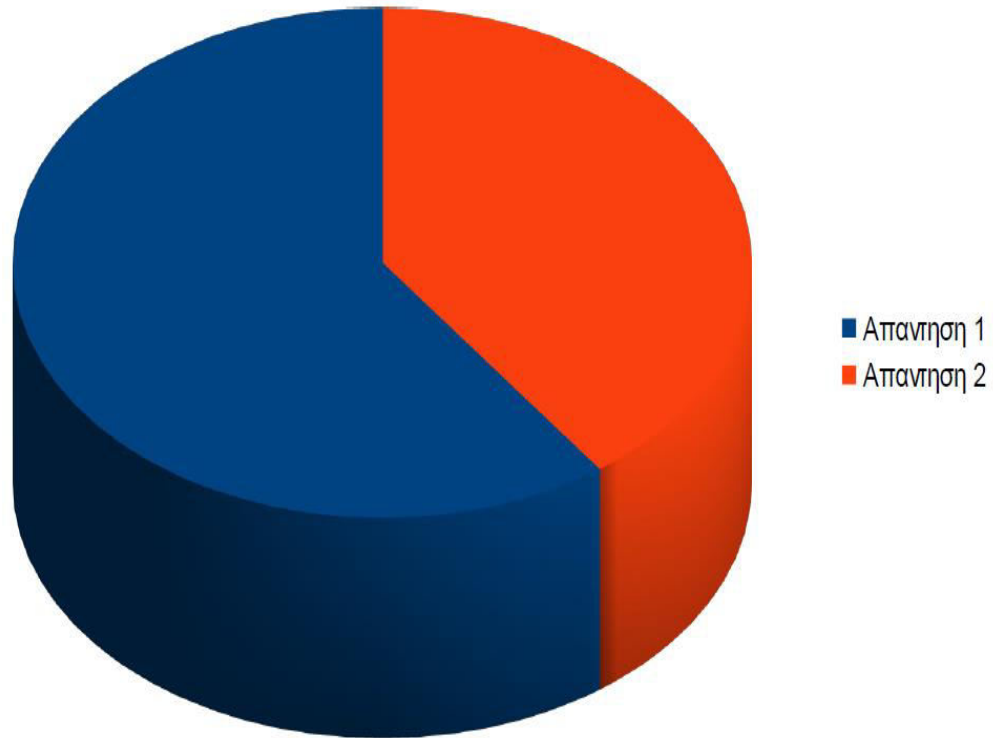
Ερώτηση 1: Πόσο χρόνο αφιερώνετε καθημερινά σε παιχνίδια και ψυχαγωγία;
1. Πάνω από 3 ώρες 2. 2-3 ώρες 3. 1-2 ώρες 4. Καθόλου



Ερώτηση 2: Ο τρόπος ψυχαγωγίας που προτιμάτε είναι:

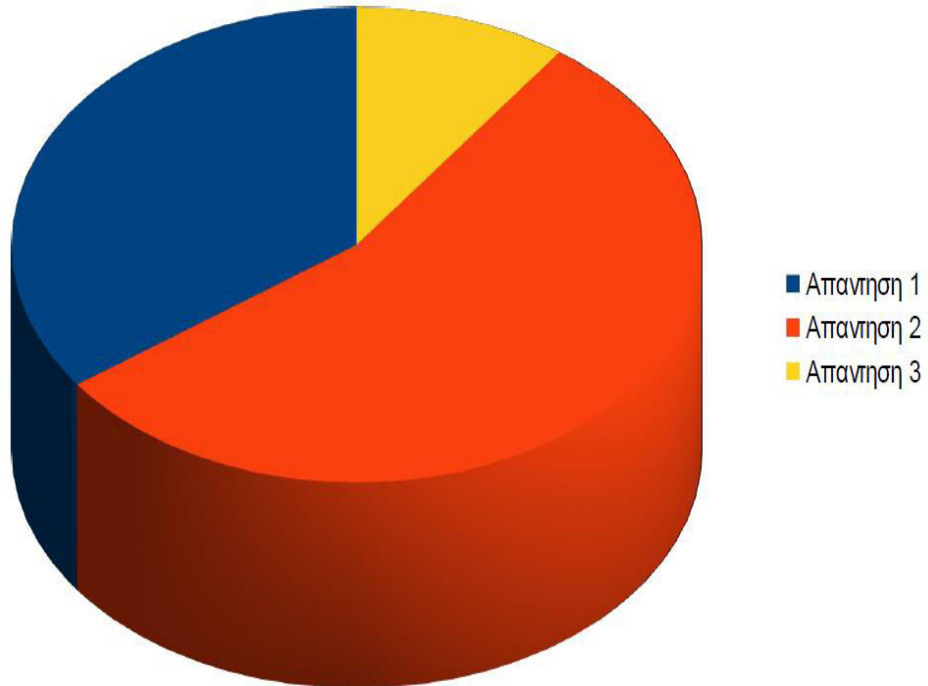
1. Ατομικός (π.χ μουσική, tv, ηλεκτρονικά παιχνίδια)

2 Ομαδικός



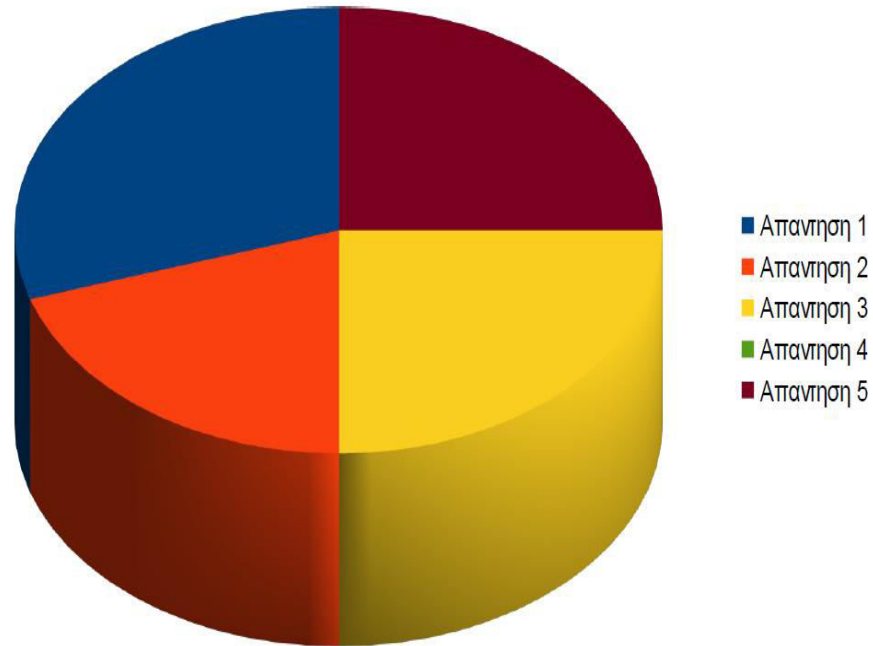
Ερώτηση 3: Ασχολείστε με τον αθλητισμό;

1. Πολύ 2. Λίγο 3. Καθόλου



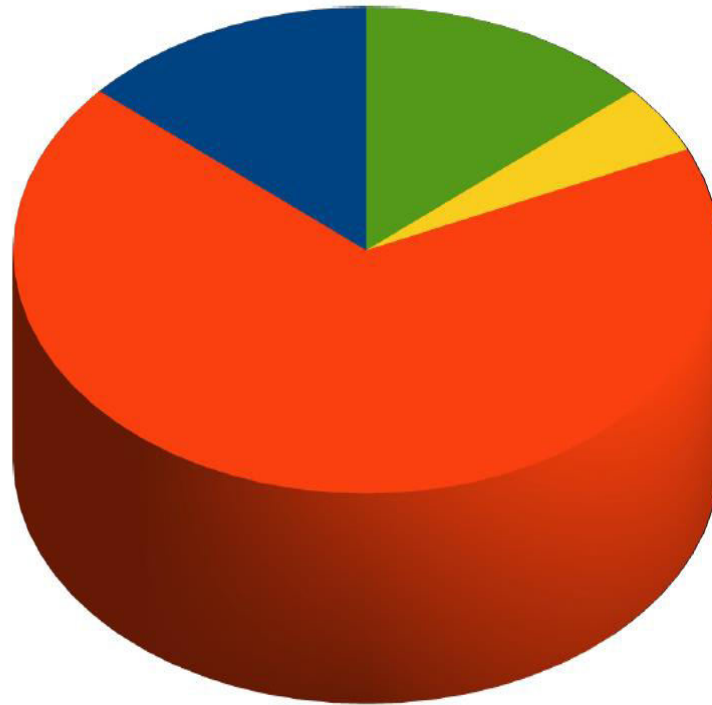
Ερώτηση 4: Ποιο είδος ψυχαγωγίας προτιμάτε ;

1. Ηλεκτρονικά παιχνίδια (π.χ. ποδόσφαιρο – μπάσκετ κτλ)
2. Τηλεόραση, DVD
3. Αθλοπαιδιές
4. Παραδοσιακά παιχνίδια (κρυφό , σχοινάκι)
5. Άλλο (γράψτε ποιο _____)



Ερώτηση 5: Για ποιο λόγο παίζετε;

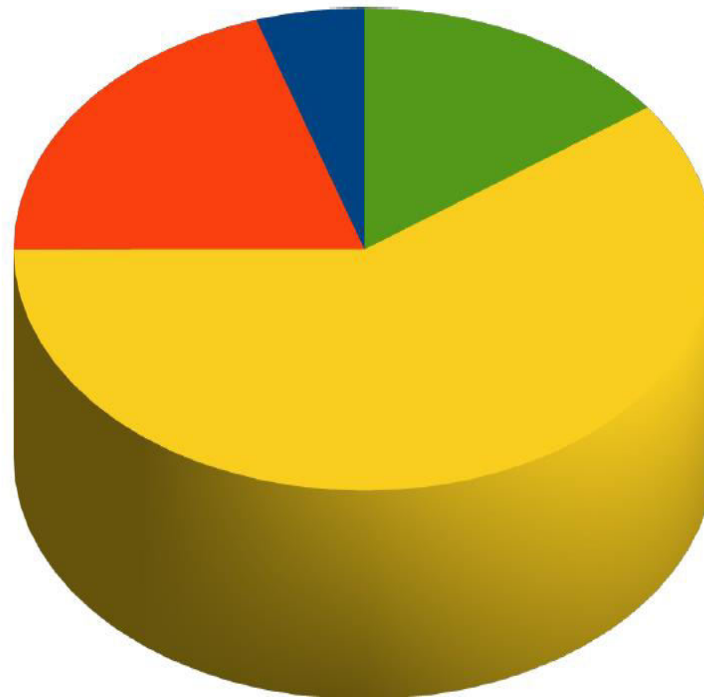
1. Για εκτόνωση 2. Για ευχαρίστηση. 3. Για ανάπτυξη δεξιοτήτων 4. Άλλο
(γράψτε ποιον _____)



- Απάντηση 1
- Απάντηση 2
- Απάντηση 3
- Απάντηση 4

Ερώτηση 6: Είστε ικανοποιημένος/η με τους χώρους παιχνιδιού - ψυχαγωγίας της περιοχής σου;

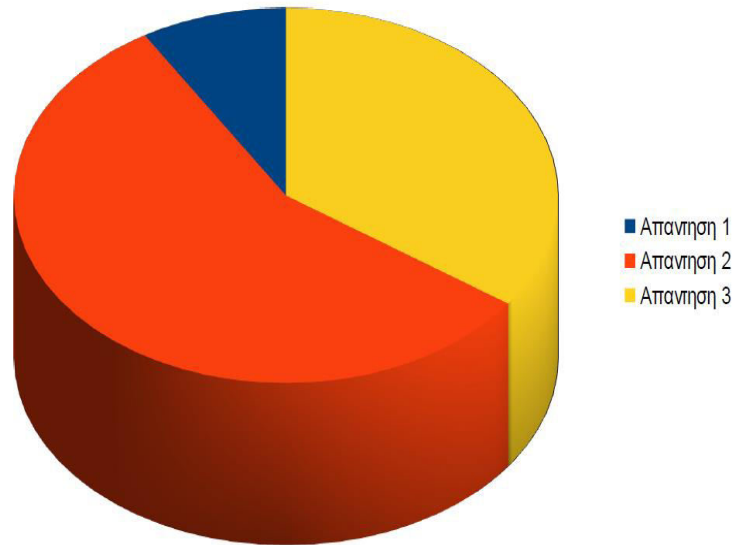
1. Πάρα πολύ — 2. Πολύ — 3. Λίγο — 4. Καθόλου



- Απάντηση 1
- Απάντηση 2
- Απάντηση 3
- Απάντηση 4

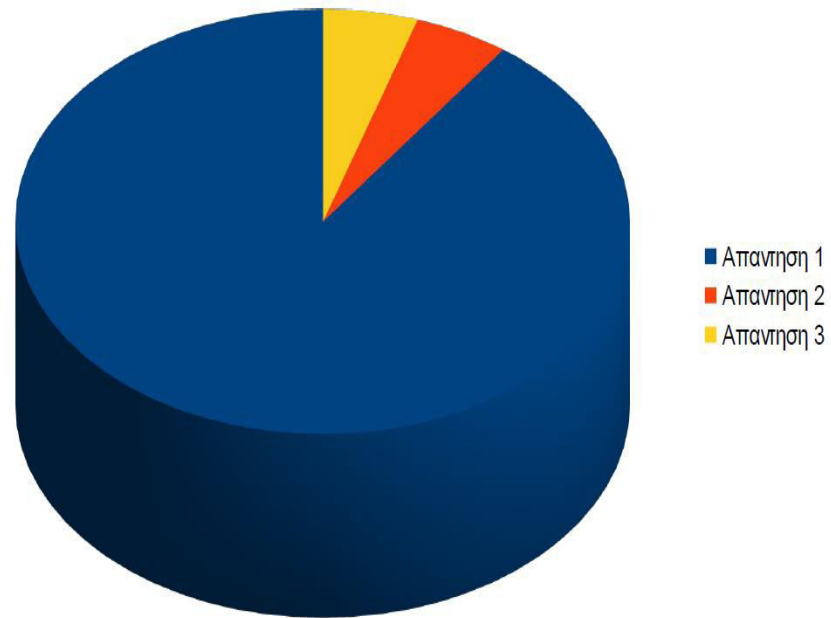
Ερώτηση 7: Σε ποιες ηλικίες παίζετε;

1. Βρεφική ηλικία 2 Παιδική ηλικία 3. Έφηβική ηλικία
(μπορείτε να σημειώσετε περισσότερες από μια)



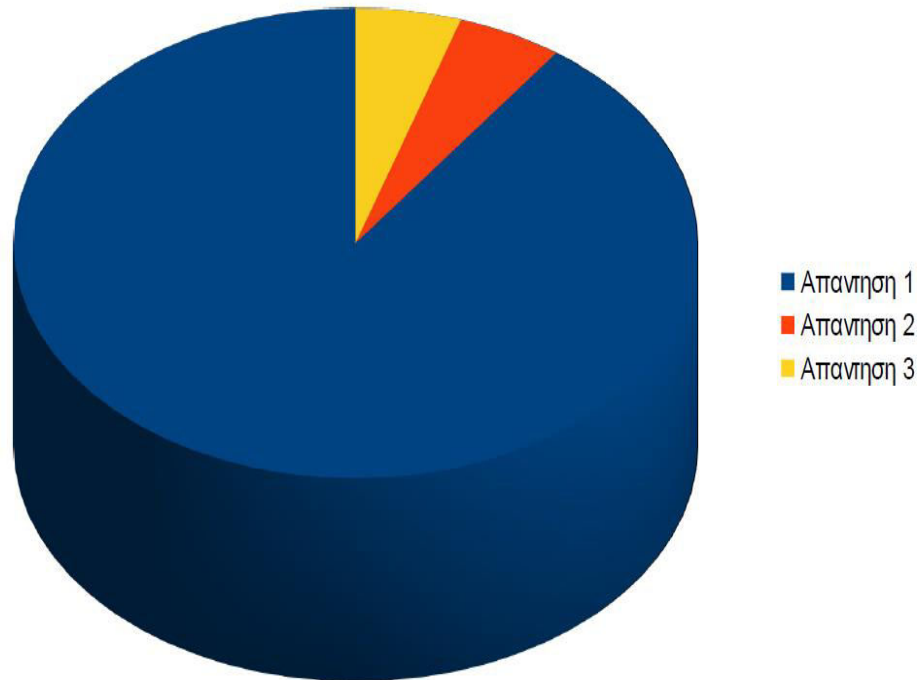
Ερώτηση 9: Πιστεύετε ότι το παιχνίδι συμβάλλει στην κοινωνικοποίηση ενός ατόμου;

1. Πολύ 2. Λίγο 3. Καθόλου

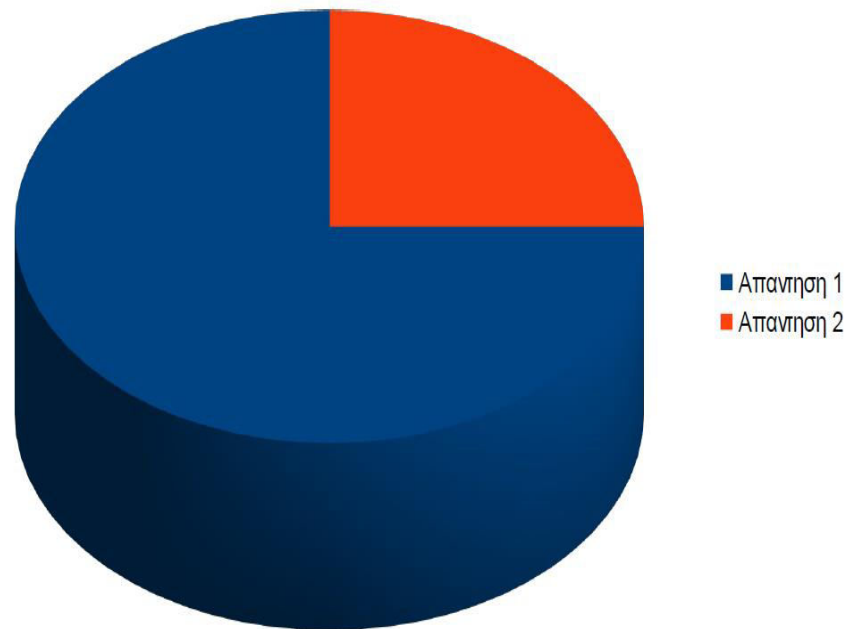


Ερώτηση 10: Πιστεύετε ότι το παιχνίδι συμβάλει στην ψυχοσωματική ανάπτυξη ενός ατόμου;

1. Πολύ 2. Λίγο 3. Καθόλου

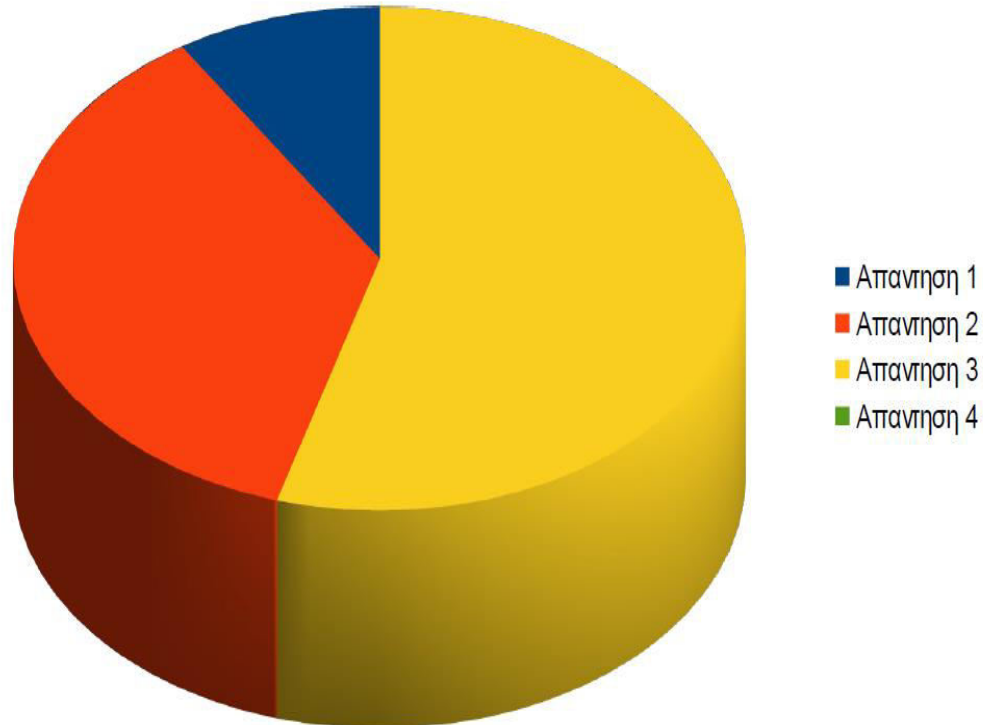


Ερώτηση 11. Παίζατε με τους γονείς σας στην παιδική σας ηλικία;
1 Ναι 2. Όχι



ΑΓΟΡΙΑ

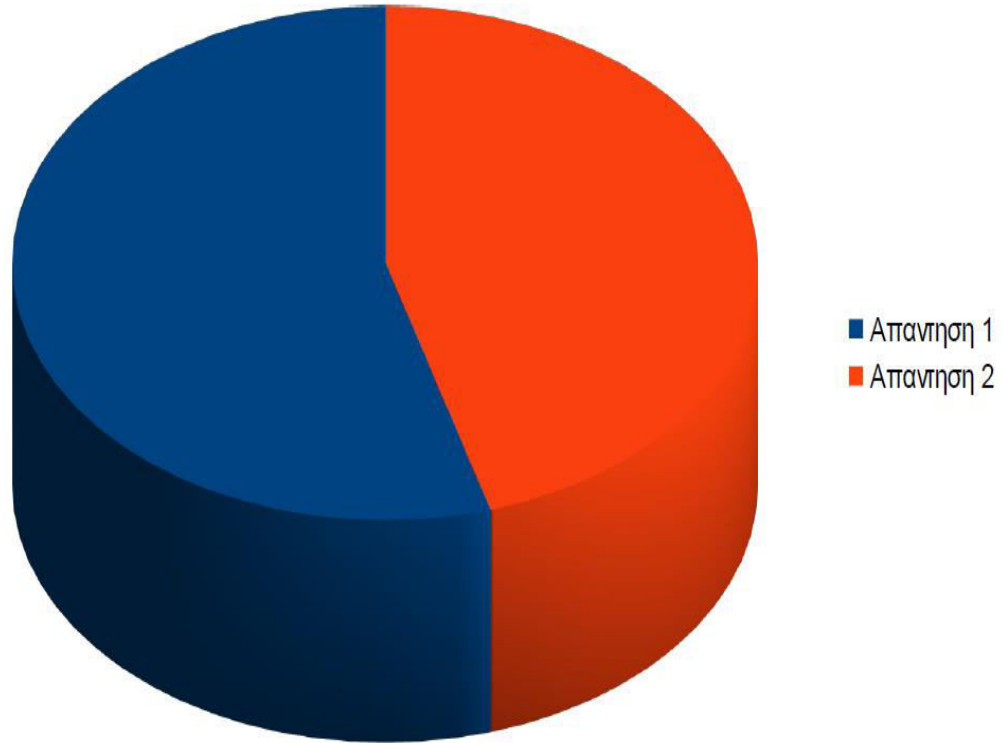
Ερώτηση 1: Πόσο χρόνο αφιερώνετε καθημερινά σε παιχνίδια και ψυχαγωγία;
1. Πάνω από 3 ώρες 2. 2-3 ώρες 3. 1-2 ώρες 4. Καθόλου



Ερώτηση 2: Ο τρόπος ψυχαγωγίας που προτιμάτε είναι:

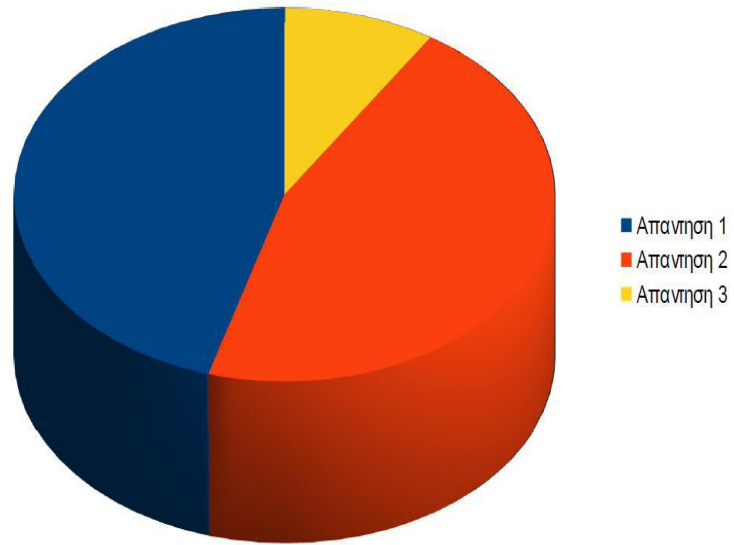
1. Ατομικός (π.χ μουσική, tv, ηλεκτρονικά παιχνίδια)

2 Ομαδικός



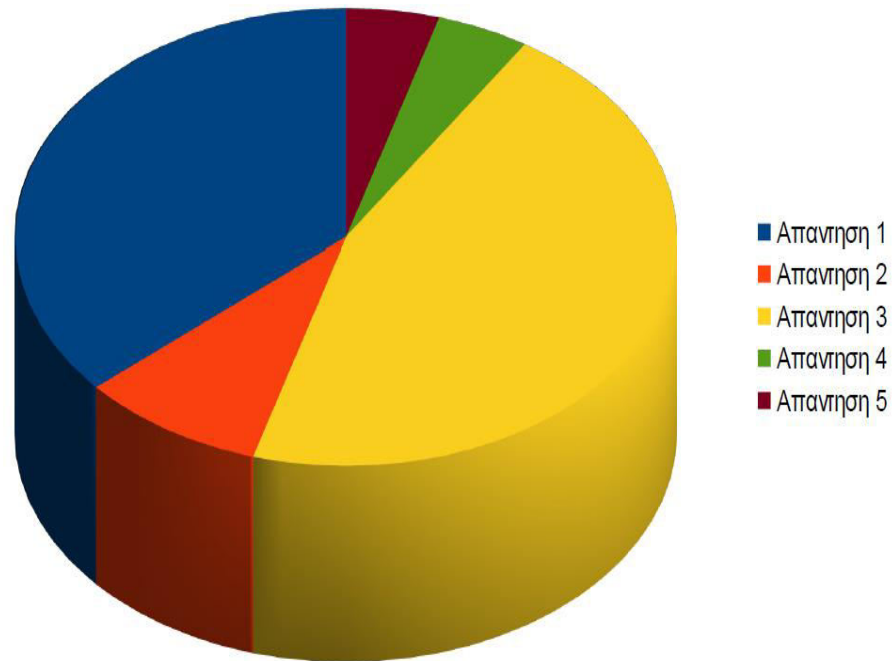
Ερώτηση 3: Ασχολείστε με τον αθλητισμό;

1. Πολύ 2. Λίγο 3. Καθόλου



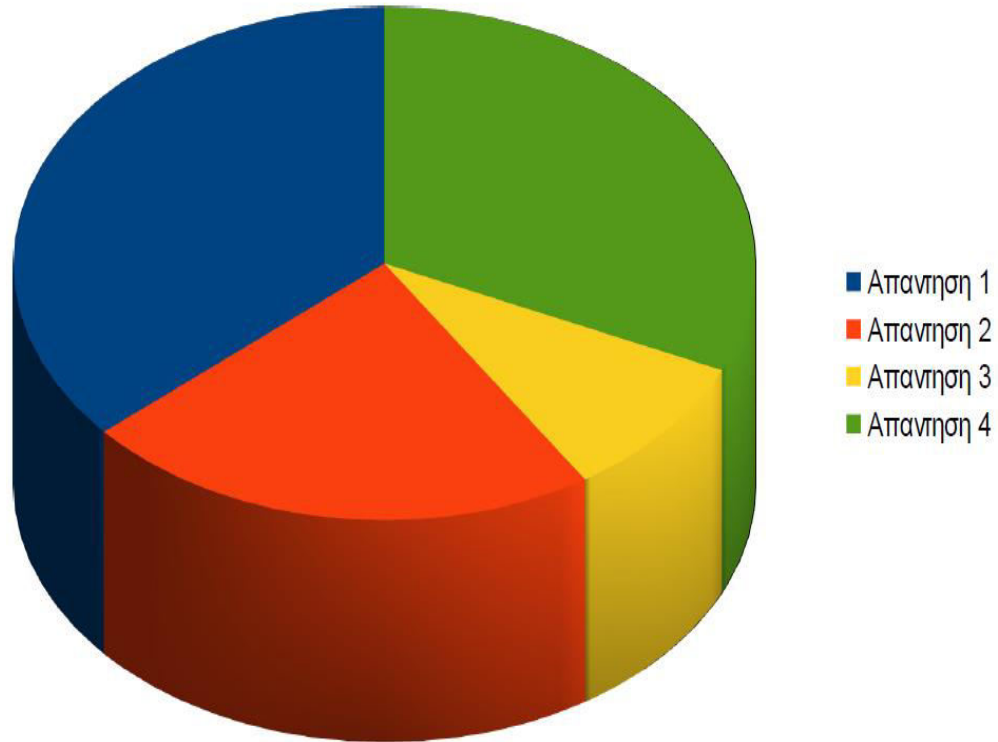
Ερώτηση 4: Ποιο είδος ψυχαγωγίας προτιμάτε ;

1. Ηλεκτρονικά παιχνίδια (π.χ. ποδόσφαιρο – μπάσκετ κτλ)
2. Τηλεόραση, DVD
3. Αθλοπαιδιές
4. Παραδοσιακά παιχνίδια (κρυφτό, σχοινάκι)
5. Άλλο (γράψτε ποιο _____)

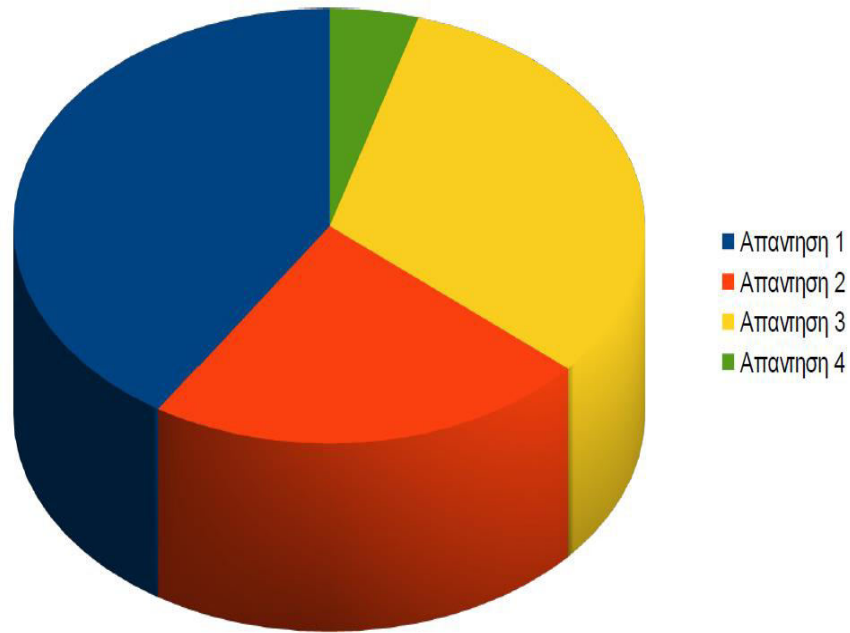


Ερώτηση 5: Για ποιο λόγο παίζετε;

1. Για εκτόνωση 2. Για ευχαρίστηση. 3. Για ανάπτυξη δεξιοτήτων 4. Άλλο
(γράψτε ποιον _____)

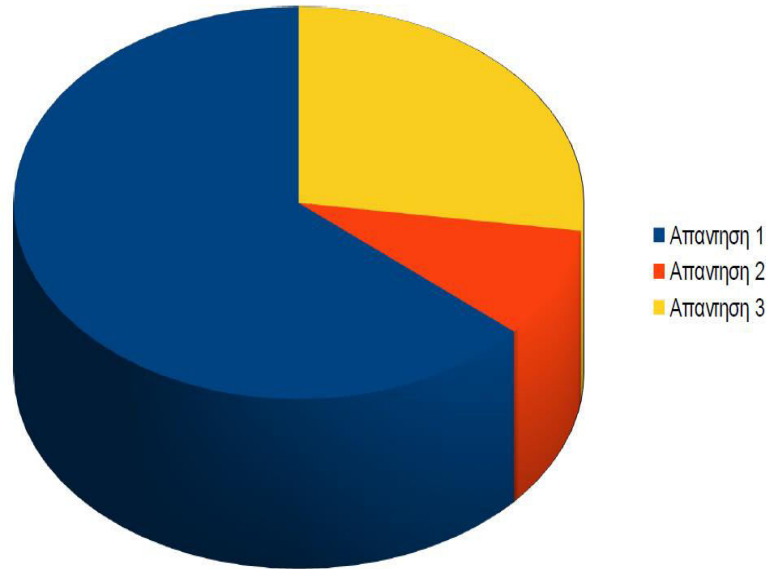


Ερώτηση 6: Είστε ικανοποιημένος/η με τους χώρους παιχνιδιού -
ψυχαγωγίας της περιοχής σου;
1. Πάρα πολύ 2. Πολύ 3. Λίγο 4. Καθόλου



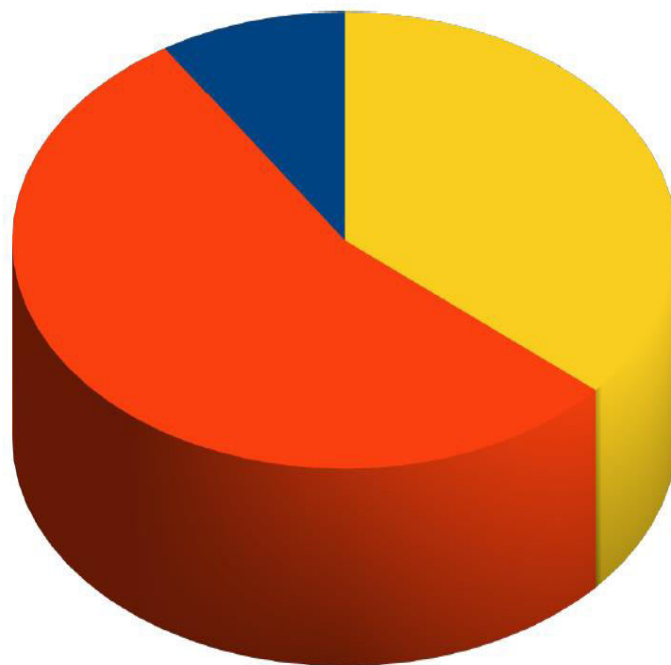
Ερώτηση 7: Σε ποιες ηλικίες παίζετε;

1. Βρεφική ηλικία 2 Παιδική ηλικία 3. Έφηβική ηλικία
(μπορείτε να σημειώσετε περισσότερες από μια)



Ερώτηση 9: Πιστεύετε ότι το παιχνίδι συμβάλει στην κοινωνικοποίηση ενός ατόμου;

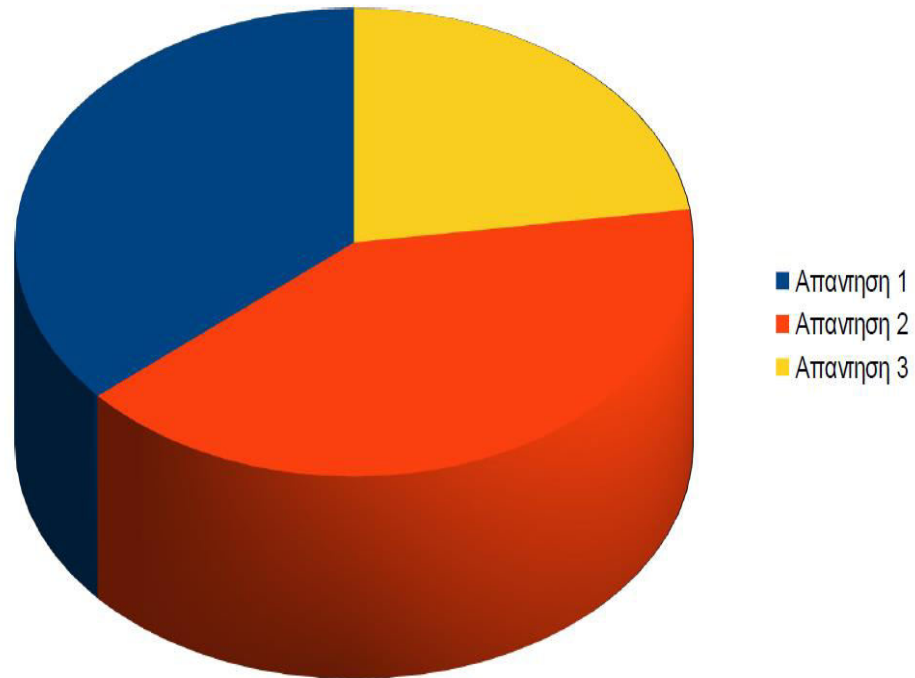
1. Πολύ 2. Λίγο 3. Καθόλου



■ Απάντηση 1
■ Απάντηση 2
■ Απάντηση 3

Ερώτηση 10: Πιστεύετε ότι το παιχνίδι συμβάλει στην ψυχοσωματική ανάπτυξη ενός ατόμου;

1. Πολύ 2. Λίγο 3. Καθόλου



Ερώτηση 11. Παίζατε με τους γονείς σας στην παιδική σας ηλικία;
1 Ναι 2. Όχι

