



Το Παιχνίδι στο νηπιαγωγείο

Γεωργίου Άννα
Νηπιαγωγός, Υποψήφια Διδάκτωρ, Ηθοποιός

Διήμερο Εκπαιδευτικού
04&05.09.17

Δομή παρουσίασης

- ▶ Αναγκαιότητα παιχνιδιού
- ▶ Θεωρίες παιχνιδιού
- ▶ Ορισμός
- ▶ Σύνδεση με την ανάπτυξη
- ▶ Εμπλοκή του ενήλικα
- ▶ Νέο αναλυτικό πρόγραμμα
- ▶ Κοινωνικό-δραματικό/ φανταστικό παιχνίδι
- ▶ Δημιουργία Κέντρου Μάθησης
- ▶ Σχέδιο μαθήματος Εκπαιδευτικού Δράματος (καλλιέργεια δεξιοτήτων παιχνιδιού)
- ▶ Βιωματικό εργαστήριο

Θεωρητικό Υπόβαθρο

Πολιτική πτυχή

- ▶ **Σύμβαση για τα Δικαιώματα του Παιδιού - Άρθρο 31**
- ▶ Τα Συμβαλλόμενα Κράτη αναγνωρίζουν στο παιδί το δικαίωμα στην ανάπαυση & στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, στην ενασχόληση με ψυχαγωγικά παιχνίδια & δραστηριότητες που είναι κατάλληλες για την ηλικία του και στην ελεύθερη συμμετοχή στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή
- ▶ Τα Συμβαλλόμενα Κράτη σέβονται και προάγουν το δικαίωμα του παιδιού να συμμετέχει πλήρως στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή και ενθαρρύνουν την προσφορά κατάλληλων & ίσων ευκαιριών για πολιτιστικές, καλλιτεχνικές & ψυχαγωγικές δραστηριότητες και για δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου
- ▶ **Το παιχνίδι ως ξεχωριστό δικαίωμα του παιδιού**
(Lester & Russell, 2010)

Θεωρητικό Υπόβαθρο

Θεωρίες παιχνιδιού

▶ *Κλασσικές*

- ▶ Θεωρία της Περιττής Ενέργειας: Surplus energy theory
- ▶ Θεωρία Αναψυχής: Recreation theory
- ▶ Θεωρία της «Επανάληψης»: Recapitulation theory
- ▶ Θεωρία της Εξάσκησης: Practice theory

▶ *Σύγχρονες- Μοντέρνες*

- ▶ Ψυχαναλυτική θεωρία: Psychoanalytic theory
- ▶ Γνωστικές θεωρίες- Cognitive theories
(Jean Piaget, Vygotsky, Bruner)
- ▶ Θεωρία της Διέγερσης: Arousal Modulation
- ▶ Θεωρία της Νέας Κοινωνιολογίας της Παιδικής Ηλικίας

Θεωρίες παιχνιδιού- Κλασσικές

- ▶ **Θεωρία της Περιττής Ενέργειας:** το παιχνίδι → αποτέλεσμα πλεονάζουσας ενέργειας που υπάρχει στο παιδί- αποτελεί μέσο εκτόνωσης της περίσσιας παιδικής ενεργητικότητας
- ▶ **Θεωρία Αναψυχής:** ο άνθρωπος παίζει για να αποκτήσει δυνάμεις από την κούραση & την ένταση της καθημερινής δουλειάς. Γιατί παίζουν και τα ξεκούραστα άτομα; Παρουσιάζει πολλές ελλείψεις!
- ▶ **Θεωρία της «Επανάληψης»:** Ο ψυχολόγος Hall παρατήρησε ότι η παιχνιδιάρικη συμπεριφορά αλλάζει με την ηλικία → αποτελεί ωφέλιμη λειτουργία για το είδος ΑΛΛΑ όχι για το άτομο
- ▶ **Θεωρία της Εξάσκησης:** το παιχνίδι αποτελεί έναν τρόπο άσκησης → προετοιμασίας της ενήλικης ζωής.



Θεωρίες παιχνιδιού- Σύγχρονες

- ▶ **Ψυχαναλυτική θεωρία:** Freud → το παιχνίδι παρέχει στο παιδί τη δυνατότητα να αντιμετωπίζει αγχώδεις καταστάσεις με συμβολικό τρόπο (Hoxter, 1996) → μέσα από το παιχνίδι εκφράζει έμμεσα ή συμβολικά ανησυχίες, φόβους, επιθυμίες → με την επανάληψη δίνει στο παιχνίδι χαρακτήρα κάθαρσης

Γνωστικές θεωρίες

- ▶ **Piaget:** Σχετίζει την εξέλιξη της δραστηριότητας παιχνιδιού → με νοητική ανάπτυξη παιδιών. Τρία στάδια ανάπτυξης παιχνιδιού (**ΙΔΙΑ**): 1. Το παιχνίδι εξάσκησης (γέννηση- 2) 2. Το συμβολικό παιχνίδι (2-7) & 3. Το οργανωμένο παιχνίδι με κανόνες (7-11).
- ▶ **Vygotsky:** Διαφωνεί με Piaget (στάδια ανάπτυξης παιχνιδιού → **ΟΧΙ ΙΔΙΑ** → κοινωνικές επιρροές). Το παιχνίδι → βασικό ρόλο στην ανάπτυξη → μέσα από αυτό επεκτείνεται η Ζώνη Επικείμενης Ανάπτυξης παιδιού → προωθεί τη νοητική, συναισθηματική & κοινωνική ανάπτυξη

Θεωρίες παιχνιδιού- Σύγχρονες

- ▶ **Bruner:** παιχνίδι σε σχέση με γνωστική ανάπτυξη → βοηθά στην ανάπτυξη δημιουργικότητας, επίλυση προβλημάτων κ.α.
- ▶ **Θεωρία της Διέγερσης:** Berlyne → Τα παιδιά παίζουν → ρυθμίζουν το επίπεδο διέγερσης στο κεντρικό νευρικό τους σύστημα
- ▶ **Θεωρία της Νέας Κοινωνιολογίας της Παιδικής Ηλικίας:** Αναγνωρίζεται η ικανότητα των παιδιών να συμμετέχουν στη λήψη αποφάσεων και να επηρεάζουν το περιβάλλον που μεγαλώνουν → *το παιχνίδι τους*



Τι είναι παιχνίδι;

PLAY



Ορισμός

- ▶ **Πολλοί ορισμοί** - Ανάλογα με την έμφαση/ θεώρηση που δίνεται (Seashore, Froebel, Hall, Groos, Dewey, Schiller, Spenser, Lazarus, Shand, Dulles, Curti, Brown-Sutton Smith, Jennings, Wood, Rogers etc.)

- ▶ **Ταξινόμηση ορισμών:**

- ως μία **σειρά χαρακτηριστικών** που προκύπτουν από τις βιολογικές ή ψυχολογικές προδιαθέσεις του παιδιού
- ως **παρατηρήσιμη συμπεριφορά** και
- ως **συγκείμενο-πλαίσιο δραστηριοτήτων**

(Αυγητίδου, 2001, σ.14)

- ▶ **Κοινά χαρακτηριστικά:** Θετική έκφραση, έμφαση στη διαδικασία, μη-πραγματικό, εσωτερικό κίνητρο, ελεύθερη επιλογή (Rubin, Fein & Vandenberg, 1983)
- ▶ **Είδη-τύποι παιχνιδιού:** δραματικό, συμβολικό, πειραματικό, οικοδομικό, γλωσσικό, κινητικό, φανταστικό, ρόλων, κοινωνικό, δημιουργικό, κοινωνικο-δραματικό κτλ.

Αντί ορισμού κοινά χαρακτηριστικά

- ▶ Υπάρχει εσωτερικό κίνητρο → *Ελεύθερη Επιλογή*
- ▶ Διαδικασία **πιο σημαντική** από αποτέλεσμα
- ▶ Δε σχετίζεται με εξωτερικούς κανόνες
- ▶ **Κεντρικό ρόλο έχει ο εαυτός**, όχι το αντικείμενο
- ▶ **Ενεργή συμμετοχή** παιδιού
- ▶ **Έμφυτο χαρακτηριστικό** παιδιών

- ▶ **Χώρος:** αυλή, τάξη, σπίτι, οπουδήποτε
- ▶ Υλικά
- ▶ Είδη παιχνιδιού

Σχέση Παιχνιδιού & Μάθησης

▶ Διαφορετικές απόψεις

▶ Το παιχνίδι ανήκει στα παιδιά & πρέπει να προστατεύεται

▶ Δεν συμπεριλαμβάνεται στη διαδικασία μάθησης

▶ Το παιχνίδι είναι σημαντικό μέρος της μαθησιακής διαδικασίας & συνδέεται τόσο με τη μάθηση όσο & την ανάπτυξη

Σχέση Παιχνιδιού & Μάθησης

Προσωπική & Κοινωνική Συνειδητοποίηση

- ▶ Παίζει με άλλα παιδιά-συνεργάζεται
- ▶ Φιλίες
- ▶ Νιώθει ότι ανήκει κάπου-μέλος ομάδας
- ▶ Παίρνει σειρά- αυτοέλεγχος
- ▶ Μοιράζεται
- ▶ Αναγνωρίζει τις ανάγκες των άλλων- ανοχή, ψυχραιμία
- ▶ Ηγετικές τάσεις- αυτενέργεια
- ▶ Επίλυση προβλημάτων- αυτοέλεγχος

Νοητική Ενδυνάμωση

- ▶ Αποκέντρωση- Προσποιείται ότι είναι κάποιος άλλος-βρίσκεται κάπου αλλού-μεταγνώση
- ▶ Συμβολική σκέψη- χρησιμοποιεί αντικείμενα
- ▶ Λύνει προβλήματα
- ▶ Γλώσσα-γραμματισμός-σύμβολα
- ▶ Επικοινωνία-σενάριο-ιεράρχηση στόχων- κίνητρα
- ▶ Μνήμη & προσοχή- κανόνες

Σχέση Παιχνιδιού και Μάθησης

Συναισθηματική Ενδυνάμωση

- ▶ **Ανακαλύπτει** τον εαυτό, τις ικανότητες & δυσκολίες
- ▶ Εκφράζει καταστάσεις που τον ευχαριστούν ή ενοχλούν-συναισθήματα
- ▶ Ξεπερνά αναστολές, φοβίες
- ▶ Αναπτύσσεται η αυτοπεποίθηση

Κινητικές Ικανότητες

- ▶ Αίσθηση του σώματος-κινεί το σώμα
- ▶ Αδρή κινητικότητα-τρέχει, σκαρφαλώνει
- ▶ Λεπτή κινητικότητα-χειρίζεται παιχνίδια
- ▶ Έννοιες χώρου- στέκεται πίσω, μπροστά
- ▶ Έννοιες χρόνου & ρυθμού
- ▶ Ατομικές δυνατότητες-ελέγχει τις ενέργειές του

Είδη παιχνιδιού

- ▶ Κοινωνικό-Δραματικό
- ▶ Φανταστικό
- ▶ Δημιουργικό
- ▶ Πειραματικό
- ▶ Οικοδομικό
- ▶ Κινητικό
- ▶ Παιχνίδι με Παιδαγωγικό Υλικό/ Εκπαιδευτικά Παιχνίδια

Είδη παιχνιδιού

▶ Κοινωνικο-δραματικό

- ▶ Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι ρόλων με θεματικές που αναφέρονται σε προσωπικό, κοινωνικό ή οικογενειακό πλαίσιο



▶ Φανταστικό

- ▶ Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι ρόλων με θεματικές που αναφέρονται σε μη πραγματικές καταστάσεις. Αφήνουν τη φαντασία τους να αναδομήσει τον κόσμο



Είδη παιχνιδιού

► Οικοδομικό

- Τα παιδιά εμπλέκονται σε διαδικασίες δημιουργίας οικοδομημάτων, συνδυάζοντας υλικά μέσα στα πλαίσια πραγματικών αλλά & φανταστικών θεματικών



► Εκπαιδευτικό/ παιδαγωγικό υλικό

- Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδια που έχουν συγκεκριμένους κανόνες και εξέλιξη και σχετίζονται άμεσα με έννοιες ή δεξιότητες



Είδη παιχνιδιού

▶ Δημιουργικό

- ▶ Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι που έχει άμεση σχέση με τη δημιουργία & τη δημιουργικότητα, κάνουν νέες διασυνδέσεις εμπειριών, πληροφοριών & εκφράζουν ιδέες και συναισθήματα

▶ Πειραματικό-διερευνητικό

- ▶ Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι εξερεύνησης, πειραματισμού, δοκιμής & πλάνης, ανακαλύπτουν ιδέες, έννοιες, πληροφορίες & αναπτύσσουν δεξιότητες



Δραστηριότητα: Τι δεξιότητες σε σχέση με τους τομείς ανάπτυξης ή/και μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με γνωστικά αντικείμενα μπορούν τα παιδιά να αναπτύξουν στα κέντρα μάθησης/παιχνιδιών που βλέπετε στις εικόνες;

1. 	
2. 	
3. 	

4. 	
5. 	

Δραστηριότητα

► Παρατηρήστε τις εικόνες και καταγράψτε:

► είδος του παιχνιδιού

► δεξιότητες βάση των τομέων ανάπτυξης

► μαθησιακά αποτελέσματα σε σχέση με γνωστικά αντικείμενα

που μπορούν τα παιδιά να αναπτύξουν στα συγκεκριμένα κέντρα μάθησης/ παιχνίδια;

Κοινά Στοιχεία για τα περισσότερα Ειδή Παιχνιδιού

- ▶ Παιχνίδι ρόλων → μπορεί να υπάρξει στα περισσότερα είδη παιχνιδιού
- ▶ Χρήση αντικειμένων με συμβολικό τρόπο
- ▶ Σενάριο- δημιουργία ιστορίας από τα παιδιά
- ▶ Αλληλεπίδραση με παιδιά και ενήλικες- μοναχικό
- ▶ Εμπλοκή ενήλικα (είδη/ επίπεδα)
- ▶ Χρόνος

Τα στάδια της Parten για κοινωνικό παιχνίδι

- ▶ Μοναχικό
 - ▶ μόνο
- ▶ Παρατήρησης
 - ▶ ενδιαφέρεται & παρακολουθεί
- ▶ Παράλληλο
 - ▶ κοντά σε άλλα παιδιά- καμιά αλληλεπίδραση
- ▶ Εταιρικό- (συνειρμικό)
 - ▶ με άλλα παιδιά- μοιράζονται παιχνίδια- μιλάνε αλλά δεν έχουν κοινούς στόχους
- ▶ Συνεργατικό
 - ▶ με άλλα παιδιά, ρόλοι & κανόνες- κοινοί στόχοι

Ωριμο παιχνίδι



- ▶ Ψηλότερο επίπεδο παιχνιδιού
- ▶ Ωριμο κοινωνικο-δραματικό & φανταστικό παιχνίδι → σενάρια κρατούν περισσότερο από μία μέρες, χρήση αντικειμένων & υλικών με συμβολικό τρόπο, παρουσία διαλόγου παιδιών πριν, κατά τη διάρκεια & μετά το τέλος του παιχνιδιού, επίλυση προβλημάτων με αντικείμενα & ρόλους χωρίς βοήθεια νηπιαγωγού (Bodrova & Leong, 2012).



- ▶ Leong & Bodrova (2007) → μέθοδο αξιολόγησης κοινωνικο-δραματικού παιχνιδιού των παιδιών “PRoPELS” → εκπαιδευτικοί να στηρίζουν ώριμο παιχνίδι παιδιών → πιο **σημαντικά στοιχεία παιχνιδιού**: Σχεδιασμό (**Plan**), Ρόλους (**Roles**), Σκηνικά αντικείμενα (**Props**), Χρόνο (**Extended time frame**), Γλώσσα (**Language**) και Σενάριο (**Scenario**)

Ωριμο Παιχνίδι:

Πέντε στάδια ανάπτυξης κοινωνικο-δραματικού παιχνιδιού παιδιών (Leong & Bodrova, 2007)

	1. Πρώτα σενάρια	2. Ρόλοι σε δράση	3. Ρόλοι με κανόνες & αρχικά σενάρια	4. Ώριμοι ρόλοι, προσχεδιασμένα σενάρια & συμβολικά αντικείμενα	5. Δραματοποίηση
Σχεδιασμός (Plan)	Δε σχεδιάζει το παιχνίδι.	Δε σχεδιάζει το παιχνίδι.	Σχεδιάζει τους ρόλους και οι δράσεις ονομάζονται πριν το παιχνίδι.	Σχεδιάζει κάθε σενάριο εκ των προτέρων.	Σχεδιάζει πολύπλοκα σενάρια, θέματα και ρόλους. Σπαταλάει περισσότερο χρόνο στο σχεδιασμό παρά στην εκτέλεση του παιχνιδιού.
Ρόλοι (Roles)	Δεν έχει ρόλο.	Πρώτα δρα και μετά αποφασίζει το ρόλο του. Δεν υπάρχουν κάποιοι κανόνες.	Έχει ρόλους με κανόνες που μπορούν να μη ληφθούν υπόψη.	Έχει σύνθετους, πολλαπλούς ρόλους.	Μπορεί να σχεδιάσει περισσότερους από έναν ρόλους τη φορά. Οι ρόλοι έχουν κοινωνικές σχέσεις.
Σκηνικά αντικείμενα (Props)	Παίζει με τα αντικείμενα ως αντικείμενα.	Παίζει με τα αντικείμενα ως σκηνικά αντικείμενα. Η δράση με ένα σκηνικό αντικείμενο καταλήγει στην υιοθέτηση ρόλου.	Χρειάζεται σκηνικό αντικείμενο για την υπόδυση ενός ρόλου.	Επιλέγει συμβολικά ή φανταστικά σκηνικά αντικείμενα.	Μπορεί να υποδυθεί ότι έχει ένα σκηνικό αντικείμενο. Δε χρειάζεται κάποιο σκηνικό αντικείμενο για να κρατήσει ένα ρόλο. Αντικείμενα μπορεί να έχουν ρόλους.
Χρόνος (Extended time frame)	Εξερευνά αντικείμενα, αλλά δεν παίζει με σενάριο.	Σχεδιάζει σενάρια που διαρκούν μερικά λεπτά.	Σχεδιάζει σενάρια που διαρκούν 10-15 λεπτά.	Σχεδιάζει σενάρια που διαρκούν 60 λεπτά ή περισσότερο. Με υποστήριξη δημιουργεί σενάρια που διαρκούν αρκετές μέρες.	Σχεδιάζει σενάρια που κρατούν όλη τη μέρα ή για αρκετές μέρες. Το παιχνίδι μπορεί να διακοπεί και να ξαναρχίσει.
Γλώσσα (Language)	Χρησιμοποιεί περιορισμένα το λόγο.	Χρησιμοποιεί τη γλώσσα για να περιγράψει δράσεις.	Χρησιμοποιεί τη γλώσσα για να περιγράψει ρόλους και δράσεις.	Χρησιμοποιεί τη γλώσσα για να περιγράψει ρόλους και δράσεις. Χρησιμοποιεί την «ομιλία του ρόλου» (role speech).	Χρησιμοποιεί τη γλώσσα για να περιγράψει το σενάριο, τους ρόλους και τις δράσεις. Η γλώσσα του βιβλίου περιλαμβάνεται στην «ομιλία ρόλου» (role speech).
Σενάριο (Scenario)	Δε φτιάχνει σενάριο. Μπορεί να αντιγράψει ότι κάνει και λέει η νηπιαγωγός και να ακολουθήσει τις οδηγίες της εάν είναι απλές και επαναλαμβανόμενες.	Σχεδιάζει στερεότυπα σενάρια με περιορισμένες συμπεριφορές. Μπορεί να περιλαμβάνει ρόλους που έχουν παρουσιάσει και δράσεις παιχνιδιού με υποστήριξη.	Παίζει ολοκληρωμένα οικία σενάρια. Αποδέχεται νέες ιδέες σεναρίων.	Παίζει σειρά συντονισμένων σεναρίων που αλλάζουν σε σχέση με προηγούμενα σενάρια ή την επιθυμία των παιχτών. Περιγράφει αναπτυσσόμενα σενάρια, ρόλους και δράσεις.	Παίζει μία σειρά συντονισμένων σεναρίων που αλλάζουν σε σχέση με προηγούμενα σενάρια ή την επιθυμία των παιχτών. Χρησιμοποιούν θέματα από ιστορίες ή λογοτεχνία. (Leong & Bodrova, 2007)

ΑΝΩΡΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ


- ▶ Επανάληψη πράξεων
- ▶ Πραγματική χρήση αντικειμένων
- ▶ Καθόλου ρόλους ή βασικούς ρόλους με απλές μοναχικές πράξεις
- ▶ Δεν υπάρχει αλληλεπίδραση
- ▶ Δυσκολία στη διανομή αντικειμένων & ρόλων
- ▶ Δυσκολία στο να διαρκέσει το παιχνίδι περισσότερο από δέκα λεπτά

ΩΡΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

- Δημιουργία & διατήρηση σεναρίου
- Αντικαθιστούν αντικείμενα που δεν έχουν → συμβολική χρήση υλικών
- Διάλογος μεταξύ παιδιών πριν, κατά τη διάρκεια & μετά το παιχνίδι προσποίησης
- Επίλυση συγκρούσεων που αφορούν αντικείμενα & ρόλους χωρίς παρέμβαση ενηλίκων
- Ικανότητα & επιθυμία ανάπτυξης σεναρίου το οποίο διαρκεί αρκετές ημέρες

(Bodrova and Leong, 2012, p. 217)





Αναλυτικό Πρόγραμμα Προσχολικής
Εκπαίδευσης
(2016)



Ελεύθερο ή/και Δομημένο Παιχνίδι

Νέα Πολιτική για το Παιχνίδι

- ▶ Οι Ελεύθερες & Ήσυχες Δραστηριότητες **μετονομάζονται** σε Ελεύθερο ή/ και Δομημένο Παιχνίδι
- ▶ Το παιχνίδι αποτελεί **μορφή οργάνωσης της μάθησης & συνδέεται με Ολόπλευρη Ανάπτυξη & τα Γνωστικά Αντικείμενα (ΓΑ)**
- ▶ Εντάσσονται **διάφορα είδη παιχνιδιού**
- ▶ Ο **ρόλος της νηπιαγωγού αλλάζει**
- ▶ Τα **εικαστικά** αποτελούν μέρος του παιχνιδιού & ανάγκη των παιδιών

Ελεύθερο και Δομημένο Παιχνίδι

ΕΛΕΥΘΕΡΟ (ΕΠ)

- ▶ Στόχος: τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με διάφορα **αντικείμενα-παιχνίδια**, να τα χρησιμοποιήσουν ανάλογα με το επίπεδο των ικανοτήτων τους, να δημιουργήσουν **σενάρια**, να κοινωνικοποιηθούν, να **προβληματιστούν**, να πάρουν ρόλους, να **αυτοσχεδιάσουν**, να **διασκεδάσουν**, να μάθουν, να διερευνήσουν, να **πειραματιστούν** και μέσα από αυτή τη δραστηριοποίηση να αναπτυχθούν ολόπλευρα

ΔΟΜΗΜΕΝΟ (ΔΠ)

- ▶ Αυτό που διαφοροποιεί το δομημένο από το ελεύθερο παιχνίδι είναι ότι το δομημένο παιχνίδι αποτελεί με άμεσο και προκαθορισμένο τρόπο **κομμάτι ενός ευρύτερου πλαισίου εξελικτικών δραστηριοτήτων**
- ▶ Η νηπιαγωγός εμπλέκεται στο παιχνίδι των παιδιών, για να το καθοδηγήσει, να το ενισχύσει και να **το εμβαθύνει με στόχο να συνδέσει προηγούμενες εμπειρίες ή να δημιουργήσει νέες εμπειρίες** οι οποίες διαπλέκονται με τους συγκεκριμένους στόχους μιας δομημένης δραστηριότητας ή ενός σχεδίου εξελικτικών δραστηριοτήτων

Ελεύθερο και Δομημένο Παιχνίδι

ΕΛΕΥΘΕΡΟ (ΕΠ)

Ελευθερία παιδιού ως προς:

- ▶ Επιλογή χώρου
- ▶ Συμπαικτών
- ▶ Δραστηριότητας
- ▶ Υλικού
- ▶ Χρονικών ορίων

ΟΜΩΣ

οριοθετημένη ελευθερία

ΑΠΟ κανόνες τάξης

ΔΟΜΗΜΕΝΟ (ΔΠ)

- ▶ Το δομημένο παιχνίδι στο τέλος της ημέρας προσφέρει την ευκαιρία για **ανακεφαλαίωση & αναστοχασμό** για τα όσα διαδραματίστηκαν κατά τη διάρκεια των δομημένων δραστηριοτήτων & του παιχνιδιού & για **περαιτέρω εμβάθυνση στους στόχους** για νηπιαγωγό και τα παιδιά

Δίλημμα:

Πρακτικό & Θεωρητικό επίπεδο

Καμία εμπλοκή

- ▶ Το παιχνίδι είναι ευθύνη, χώρος, πλαίσιο, δουλειά του παιδιού
- ▶ Χάος & έλλειψη αξιοποίησης ευκαιριών για μάθηση & ανάπτυξη

Εμπλοκή

- ▶ Ενεργή εμπλοκή, διάφοροι ρόλοι, επίπεδα εμπλοκής → ενισχύουν, εμπλουτίζουν τις εμπειρίες & δεξιότητες των παιδιών
- ▶ Η εμπλοκή μπορεί να οδηγήσει σε κατευθυνόμενες δραστηριότητες (Sutton Smith 1990, Brown & Freeman, 2001; Trawick -Smith, 2004) στο μοναδικό & σωστό τρόπο παιχνιδιού ο οποίος είναι ασύμφωνος με τα ενδιαφέροντα των παιδιών

Οι Ρόλοι της Νηπιαγωγού κατά τη διάρκεια του ελεύθερου ή/και δομημένου παιχνιδιού (Jones & Reynolds, 1992)

▶ Παρατηρεί

- ▶ Επικεντρώνεται στις ικανότητες/ ενδιαφέροντα & επιλογές & χτίζει πάνω στις δυνατότητες των παιδιών

▶ Οργανώνει

- ▶ Χώρο & χρόνο

▶ Επεμβαίνει

- ▶ Είναι μοντέλο προς μίμηση- κατάλληλης συμπεριφοράς & λύσης προβλημάτων

▶ Συμμετέχει

- ▶ Συμπαίκτρια, πρωταγωνίστρια- προσθέτει υλικά & ιδέες- ανάγκη για πρόκληση
- ▶ Εμπλουτίζει το περιεχόμενο του παιχνιδιού

▶ Διακόπτει

- ▶ Ελεύθερο παιχνίδι – Παρεμβάσεις
Πριν εμπλακούν στο παιχνίδι τα παιδιά -
Υλικά, χώρο, χρόνο, κάποιους κανόνες → Θέτω στόχους
που σχετίζονται κυρίως με την ανάπτυξη

ZEA- στα πλαίσια της ZEA- Ενισχύω την εμπειρία παίρνοντας τα παιδιά
ένα βήμα πέρα πέρα-σκαλωσιά- (π.χ. να εντάξουν ένα νέο υλικό, να
εμβαθύνουν το σενάριο)

Διαδικασία που ακολουθώ: Παρατηρώ, διερωτώμαι, περιμένω και
μετά εισηγούμαι ή συμμετέχω, ενισχύω

- ▶ Δομημένο παιχνίδι- Υπάρχει προκαθορισμένη πορεία που
μπορεί να πάρει το παιχνίδι σε ένα κέντρο μάθησης → Συγκεκριμένους
στόχους (σε σχέση με την ολόπλευρη ανάπτυξη ή/και συγκεκριμένο ΓΑ)
και οι παρεμβάσεις μου σχετίζονται με αυτούς

Είδος εμπλοκής ενήλικα (Trawick-Smith & Dziurgot, 2011)

Άμεση καθοδήγηση

- ▶ Διανέμει ρόλους
- ▶ Δίνει τα λόγια
- ▶ Ρωτά ερωτήσεις που διακόπτουν το παιχνίδι
- ▶ Υπενθυμίζει τους κανόνες
- ▶ Διαχειρίζεται διενέξεις
- ▶ Απαντά σε ερωτήματα των παιδιών

Έμμεση καθοδήγηση

- ▶ Εισηγείται επιλογές
- ▶ Ενθαρρύνει προφορικά ένα παιδί να ολοκληρώσει κάτι μόνο του
- ▶ Προσφέρει & επισημαίνει επιλογές υλικών
- ▶ Κάνει ερωτήσεις για να διαπιστώσει ανάγκες στο παιχνίδι
- ▶ Παίζει παράλληλα με τα παιδιά

Παραδείγματα

Άμεσης καθοδήγησης (Λοΐζου, 2014)

▶ **Θέτει το σενάριο ή νέα πλοκή**

«Να πάτε στο γειτονικό βασίλειο για να...»

Ανάγκη Παιδιού(ΑΠ): δημιουργία σεναρίου, εμπλουτισμός ιδεών για σενάρια

▶ **Μοιράζει ρόλους**

«Εσύ θα είσαι ο ταξιδιωτικός υπάλληλος και εσύ θα είσαι ο πελάτης...»

ΑΠ: καταμερισμός ρόλων, ζητήματα συνεργασίας

▶ **Κάνει ερωτήσεις ή δίνει πληροφορίες για να καθοδηγήσει και να ενισχύσει τους ρόλους ή/και το σενάριο**

«Πώς αλλιώς θα μπορούσες να ταξιδέψεις στο νησί με τον κρυμμένο θησαυρό?»

ΑΠ: εμπλουτισμός ρόλων και σεναρίου

▶ **Λέει στα παιδιά πώς να συμπεριφερθούν (να κινηθούν, να εκφραστούν) με βάση το ρόλο που πήραν**

«Αφού είσαι μάγισσα το βλέμμα σου πρέπει να είναι κακό και η φωνή σου να είναι δυνατή και αυστηρή...»

ΑΠ: η κατάλληλη απόδοση ρόλων, ενίσχυση δραματικών δεξιοτήτων



Παραδείγματα

Έμμεσης καθοδήγησης (Λοΐζου, 2014)

- ▶ **Εισηγείται επιλογές στο παιχνίδι όσον αφορά τους ρόλους ή το σενάριο**

«Θα μπορούσες να είσαι ο γιατρός που εξετάζει το βρέφος»

- ▶ **Αναδιοργανώνει το χώρο στον οποίο παίζουν τα παιδιά και προσφέρει ή εισηγείται υλικά για να ενισχύσει τους ρόλους και το σενάριο**

Βάζει πλαστικά ιατρικά εργαλεία στο ιατρείο

ΑΠ: εμπλουτισμός σεναρίου και ρόλων, εμπλουτισμός ιδεών

- ▶ **Προωθεί την αλληλεπίδραση ανάμεσα σε 2 ή περισσότερα παιδιά στα πλαίσια του σεναρίου ή του ρόλου τους**

«Μήπως οι δύο μπαμπάδες θα μπορούσαν να πάνε στον παιδότοπο μαζί για να παίξουν τα παιδιά τους...»

ΑΠ: συνεργασία - εμπλουτισμός σεναρίου και ρόλων σε ομαδικό επίπεδο, συνεργασία, αποδοχή άλλου, κοινωνικοποίηση, ευελιξία

- ▶ **Ρωτά ή συνομιλεί με τα παιδιά για το σενάριο τους**

«Τι άλλο σκέφτεστε ότι μπορεί να συμβεί σε αυτό το ταξίδι;»

ΑΠ: εμπλουτισμός και εξέλιξη σεναρίου, γλωσσική ενίσχυση, αποδοχή του άλλου, συνεργασία

Παράδειγμα

Εμπλοκή Νηπιαγωγού: *όταν το σενάριο δεν ενισχύεται*

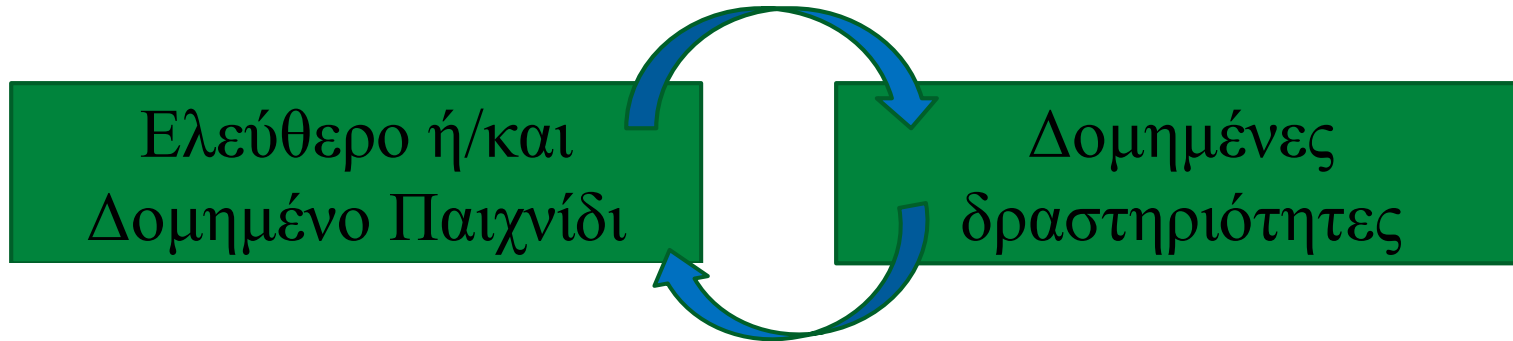
- ▶ ***Εμπλέκεται στο σενάριο ανάλογα, για παράδειγμα:***
 - ▶ Παίρνει ρόλο μαμάς και ενισχύει το σενάριο λέγοντας ότι ο μωρό της είναι άρρωστο
 - ▶ Παίρνει ρόλο παιδιού κλαίγοντας και λέει ότι είναι άρρωστη
 - ▶ Ως εκπαιδευτικός κάνει ερωτήσεις για το σενάριο- ποιος είναι ποιος, τι συμβαίνει, τι θα κάνουν, πώς νιώθει η μαμά, το μωρό κ.α.
 - ▶ Κάνει εισηγήσεις (να βρουν το τηλέφωνο του γιατρού μέσα από τον κατάλογο, να περιγράψουν στο γιατρό τα συμπτώματα του παιδιού κ.α.)

 - ▶ ***Επέκταση εμπλοκής:***
 - ▶ Διασύνδεση με τα σχέδια Δομημένης Δραστηριότητας- Ενίσχυση του Γνωστικού Αντικειμένου-Γλώσσα
 - ▶ Ικανότητα έκφρασης & επικοινωνίας
-

Μοντέλο δράσης

- ▶ Τι μπορεί να κάνει η εκπαιδευτικός για να ενισχύσει τα παιδιά στο παιχνίδι;
 - ▶ Να παρατηρήσει και να εντοπίσει ανάγκες
 - ▶ π.χ. Μπορούν να συνεργαστούν;
 - ▶ π.χ. Μπορούν να ακολουθούν οδηγίες, κανόνες;
 - ▶ π.χ. Ξέρουν να δημιουργούν σενάρια;
 - ▶ Να προσφέρει → *πλούσιες εμπειρίες*
 - ▶ Ενίσχυση των κοινωνικών δεξιοτήτων (εξοικείωση με χώρο, παιδιά, κανόνες κτλ)
 - ▶ Προ-παρασκευαστικές εμπειρίες: επισκέψεις, παραμύθια, υλικά, κουκλοθέατρο, δραστηριότητες εκπαιδευτικού δράματος κ.α.
 - ▶ Να εμπλακεί (επιλογή εμπλοκής με βάση τα όσα είπαμε)
 - ▶ Να αναστοχαστεί & να ξανά παρατηρήσει

Δράσεις για ανάπτυξη δεξιοτήτων παιχνιδιού



- ▶ δημιουργία πλαισίου/ κουλτούρας παιχνιδιού
- ▶ διαμόρφωση χώρου
- ▶ κανόνες & ρουτίνες
- ▶ εμπλουτισμός παλιών & δημιουργία νέων κέντρων μάθησης (ΔΝΚΜ)
- ▶ διαφορετικοί τρόποι εμπλοκής της νηπιαγωγού στο παιχνίδι
- ▶ εμπλοκή της φωνής των παιδιών στη διαδικασία λήψης αποφάσεων

- ανάπτυξη δεξιοτήτων ρόλου
- ανάπτυξη δεξιοτήτων δημιουργίας σεναρίου
- χρήση τεχνικών ροντάρι
- εκπαιδευτικές επισκέψεις
- επισκέψεις ειδικών
- βιωματικά εργαστήρια
- ανάπτυξη κοινωνικών δεξιοτήτων (συνεργασίας, αλληλοαποδοχής, ακρόασης κ.α)

Παραδείγματα Κέντρων Μάθησης

- ▶ Εικαστικά (π.χ. ατελιέ, τυπογραφείο, ζαχαροπλαστείο)
- ▶ Αμμοδοχείο
- ▶ Υδροδοχείο
- ▶ Κουκλοθέατρο
- ▶ Μουσική
- ▶ Κουκλόσπιτο (παραλλαγές: καφετέρια, κτηνιατρείο, κομμωτήριο κ.α.)
- ▶ Οικοδομικό Υλικό
- ▶ Ηλεκτρονικός Υπολογιστής
- ▶ Παιχνίδι με Παιδαγωγικό Υλικό (π.χ. puzzles, χάντρες, dominos, παιχνίδι αντιστοίχισης)
- ▶ Μεταμφίεση (παραλλαγές: Φρουτοπία, Νεραϊδοχώρα κ.α.)
- ▶ Βιβλιοθήκη
- ▶ Φύση κ.α.



Κοινωνικό δραματικό & Φανταστικό Παιχνίδι



Αξιολόγηση δεξιοτήτων παιχιδιού

1. Δηλώνει το ρόλο που πήρε
2. Χρησιμοποιεί πραγματικά τα υλικά
3. Χρησιμοποιεί συμβολικά τα υλικά
4. Ενισχύει το ρόλο διαφοροποιώντας:
 - την ομιλία του,
 - τον τόνο της φωνής,
 - τις χειρονομίες
 - το σώμα,
 - τα υλικά.
5. Λέει και κάνει πράγματα που αφορούν το ρόλο που του ανάθεσαν ή που πήρε μόνο του
6. Διαφοροποιεί τα συναισθήματα για να ενισχύσει το ρόλο
7. Διαφοροποιεί τις δράσεις του για να ενισχύσει το ρόλο
8. Εμπλέκεται σε διάλογο και αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά για να ενισχύσει το ρόλο του
9. Αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά για να ενισχύσει το ρόλο
10. Εμπλέκεται με τον ίδιο ρόλο για αρκετό χρονικό διάστημα
11. Καθοδηγεί τα άλλα παιδιά εντός
12. Καθοδηγεί τα άλλα παιδιά εκτός ρόλου
13. Δραματοποιεί διαφορετικούς και μη στερεοτυπικούς ρόλους
14. Παίρνει ρόλο με την ύπαρξη σεναρίου
15. Παίρνει ρόλο χωρίς σενάριο
16. Ακολουθεί προσχεδιασμένο σενάριο
17. Προτείνει νέο σενάριο
18. Ακολουθεί σωστή δομή σεναρίου/ιστορίας
19. Εισηγείται μη στερεοτυπικά είδη σεναρίων
20. Ακολουθεί μη στερεοτυπικά είδη σεναρίου
21. Εμπλέκεται με το ίδιο σενάριο για αρκετό χρονικό διάστημα (30 λεπτά και πάνω)

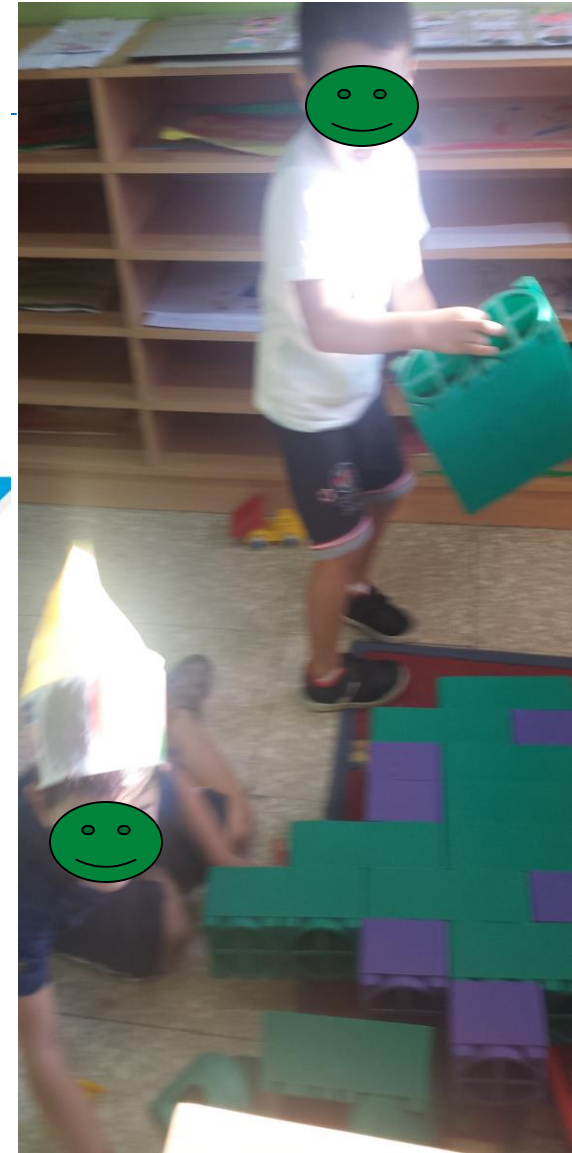


Πορεία δράσης για ΔΝΚΜ

Χρειαζόμαστε το ΚΜ του Θεάτρου για να ανεβάσουμε τη θεατρική μας παράσταση



Τα παιδιά άρχισαν να πειραματίζονται με τη δημιουργία του χώρου (πως θα τον φτιάξουν, τι υλικά χρειάζονται κ.α.)



Πορεία δράσης για ΔΝΚΜ

Επίσκεψη σε θέατρο και παρακολούθηση θεατρικής παράστασης (παρατήρηση-θ:

Επίσκεψη στο Θεατρικό Μουσείο Κύπρου (γνωριμία με το θέατρο, επαγγέλματα σχετικά με το θέατρο, υλικά κ.α.)

Στην τάξη δημιουργία σκηνής με οικοδομικό υλικό, υφάσμα για κουρτίνες, καρέκλες για καθίσματα θεατών κ.α.



Πρόβες παράστασης, συνεργασία με σκηνογράφο, σκηνοθέτη, ηθοποιούς, ενδυματολόγο κ.α.



Πορεία δράσης για ΔΝΚΜ

Στην αρχή σύντομα σενάρια, πολύς χρόνος στην προετοιμασία και τη διαμόρφωση του χώρου

Προετοιμασία μουσικής επένδυσης παράστασης-πειραματισμός

Συχνό σενάριο το κοινό περιμένει ενώ οι ηθοποιοί ετοιμάζονται να παρουσιάσουν την θεατρική τους παράσταση



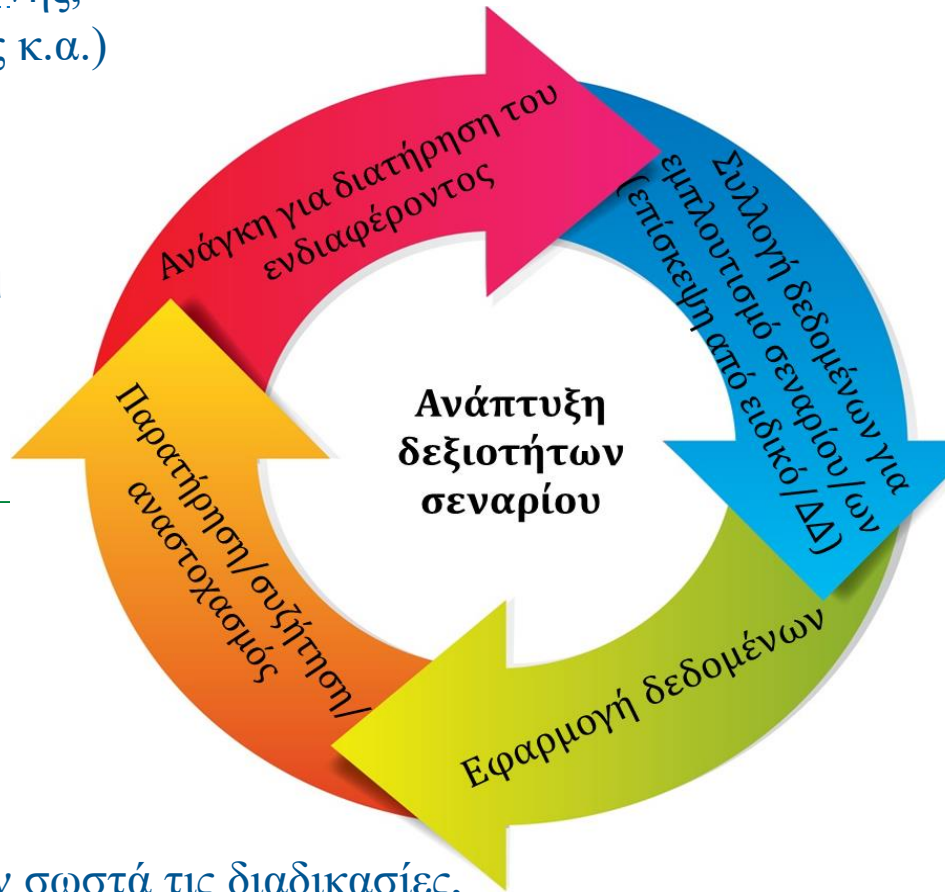
Σπατάλη πολύ χρόνου στην προετοιμασία παρά στο παίξιμο του σεναρίου



Πορεία δράσης για ΔΝΚΜ

... άρχισαν να αναπτύσσουν αρκετές δράσεις ενός ρόλου (ομιλία, τόνος φωνής, κινήσεις σώματος κ.α.)

Είχαν την ανάγκη δημιουργίας άλλων Κ.Μ. Για ενίσχυσή του (σχεδιασμό κουστουμιών → ενδυματολόγος)



Χρησιμοποιούν σωστά τις διαδικασίες, βρίσκουν καινούργιους ρόλους, τα σενάρια τους έχουν ορθή δομή & μεγαλύτερη διάρκεια



Αποτελέσματα

Δομημένες Δραστηριότητες

Ενίσχυση δράσεων
ρόλου



Βιωματικά εργαστήρια
(συμβολική χρήση υλικών, ύφος, κίνηση
σώματος, παιχνίδια δράματος, γνωριμία
με τεχνικές δράματος)

Επισκέψεις ειδικών στο νηπιαγωγείο
(ηθοποιός, σκηνοθέτης, ενδυματολόγος
κ.α.)

Δομημένες δραστηριότητες ενίσχυσης &
διασαφήνισης εννοιών (π.χ. τα μέρη του
θεάτρου)

«Ξέρει κάποιος κάτι περισσότερο για το
θέατρο;»

Ενίσχυση σεναρίου



Ποια επαγγέλματα έχουν σχέση με το
θέατρο;

Τι πρέπει να κάνει ο ενδυματολόγος;

Κάποιος ηθοποιός είναι άρρωστος. Τι μπορεί
να γίνει;

Κειμενικά είδη (επιγραφή θεάτρου,
πρόγραμμα θεάτρου, εισιτήρια, διαφημιστικά
φυλλάδια κ.α.)



Με παρόμοιο τρόπο μπορούν να λειτουργήσουν και άλλα ΚΜ (ιδέες)

<i>Κέντρο μάθησης</i>	<i>Επίσκεψη από την οποία μπορεί να προκύπτει το κέντρο μάθησης</i>	<i>Επισκέπτης στο σχολείο από τον οποίο μπορεί να προκύπτει το κέντρο μάθησης</i>	<i>Σύνδεση με Γνωστικό Αντικείμενο στα πλαίσια δομημένου παιχνιδιού</i>
<i>Ταχυδρομείο</i>	Ταχυδρομείο	Ταχυδρόμος, ταχυδρομικός υπάλληλος	Γλώσσα, Μαθηματικά, Κοινωνικές Σπουδές
<i>Αεροδρόμιο</i>	Αεροδρόμιο	Πιλότος, υπάλληλος στο αεροδρόμιο	Κοινωνικές σπουδές, Γλώσσα, Μαθηματικά
<i>Εστιατόριο</i>	Εστιατόριο	Σερβιτόρος, μάγειρας κτλ.	Μαθηματικά, Γλώσσα
<i>Φυτόριο</i>	Φυτόριο	Βοτανολόγος, υπάλληλος σε φυτώριο	Φυσικές Επιστήμες, Μαθηματικά
<i>Κινηματογράφος -θέατρο</i>	Θεατρική παράσταση, θεατρικό χώρο	Ηθοποιός, σκηνοθέτης, σκηνογράφος	Γλώσσα, Μουσική, Εικαστική Έκφραση
<i>Μηχανουργείο</i>	Μηχανουργείο	Μηχανικός	Φυσικές επιστήμες, Μαθηματικά

Απαντήσεις σε Προβληματισμούς

- ▶ Όταν η νηπιαγωγός βρίσκεται σε ένα ΚΜ
 - ▶ Τα παιδιά συνεχίζουν το παιχνίδι τους στα άλλα ΚΜ
 - ▶ *Κουλτούρα ανεξαρτησίας & λειτουργίας της τάξης*
- ▶ Τα ΚΜ δεν αλλάζουν καθημερινά
- ▶ Μπορούν να υπάρχουν 2-3 ΚΜ για ένα είδος παιχνιδιού
- ▶ Κανόνες θα πρέπει να υπάρχουν
 - ▶ π.χ. αριθμός παιδιών σε κάθε ΚΜ
- ▶ Το παιχνίδι μπορεί να πάει από ελεύθερο σε δομημένο αλλά δεν πρέπει & δεν μπορεί να γίνεται πάντα
- ▶ Το πλαίσιο παιχνιδιού είναι που διαφοροποιεί την παιγνιώδη δραστηριότητα από το δομημένο παιχνίδι

Προγραμματισμός για Ελεύθερο ή/ και Δομημένο Παιχνίδι

ΕΙΔΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΚΕΝΤΡΟ ΜΑΘΗΣΗΣ	ΣΤΟΧΟΙ/ ΣΥΝΔΕΣΗ ΜΕ PROJECT Ή Δ.Δ.	ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΕΛΕΥΘΕΡΟ Ή/ΚΑΙ ΔΟΜΗΜΕΝΟ	ΜΕΣΑ/ ΥΛΙΚΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ – ΔΡΑΜΑΤΙΚΟ Ή ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ					
ΚΙΝΗΤΙΚΟ					
ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟ					
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ					
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΠΑΧΝΙΔΙ					
ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ					

Εκπαιδευτικό Δράμα & δεξιότητες παιχνιδιού

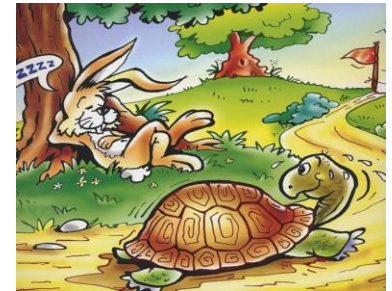
- ▶ Ορισμός
- ▶ «*Το Εκπαιδευτικό Δράμα (Drama in Education) είναι μια μορφή θεατρικής τέχνης με καθαρά παιδαγωγικό χαρακτήρα. Μπορεί να διδαχθεί είτε ως ανεξάρτητο μάθημα τέχνης είτε παράλληλα να αξιοποιηθεί ως μέσο για τη διδασκαλία διαφόρων μαθημάτων του προγράμματος σπουδών*» (Αυδή, Α. , Χατζηγεωργίου, Μ., σελ. 19).



Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

- ▶ Σκοπός: Η ενίσχυση συγκεκριμένων δεξιοτήτων κοινωνικο-δραματικού και φανταστικού παιχνιδιού των παιδιών μέσω τεχνικών δράματος.

«Ο λαγός και η χελώνα»



- ▶ Δεξιότητες Παιχνιδιού που καλλιεργούνται:
- ▶ Εμπλοκή σε διάλογο
- ▶ Εκφράζεται ανάλογα με το ρόλο λεκτικά και σωματικά
- ▶ Συνεργάζεται (με το ζευγάρι του)
- ▶ Τεχνικές Δράματος:

Τηλεφωνικές συνδιαλέξεις	Εκπαιδευτικός σε ρόλο	Αφήγηση	Ρόλος στον τοίχο	Κίνηση	Συλλογικός ρόλος	Παιχνίδι Δράματος
-----------------------------	--------------------------	---------	------------------------	--------	---------------------	----------------------

Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

Ζέσταμα

- ▶ **Παιχνίδι δράματος:** «Στο περιβόλι»
- ▶ **Διάταξη:** Σε ομάδες των 10-12 ατόμων
- ▶ Κάθε παιδί παίρνει από μία καρτέλα αριθμό 1-5. Βεβαιωνόμαστε ότι το κάθε παιδί ξέρει τι αριθμό φοράει. Τα παιδιά κινούνται ανάλογα με τις οδηγίες της νηπιαγωγού π.χ. είσατσε στο περιβόλι των χαρούμενων παιδιών, των πεινασμένων, των γέρων, των λιονταριών, των πουλιών, των λυπημένων ανθρώπων, των τραγουδιστών, των χορευτών κ.α. Κάθε τόσο η νηπιαγωγός θα λέει ένα αριθμό και τότε το παιδί που τον φοράει θα πρέπει να λιποθυμάει σιγά σιγά και τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας θα προσπαθούν να τον σώσουν πιάνοντάς τον πριν πέσει στο πάτωμα γιατί τότε βγαίνει έξω από το παιχνίδι. Μετά από λίγο μπορώ να επαναφέρω το παιδί-παιδιά που βγήκαν.



Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

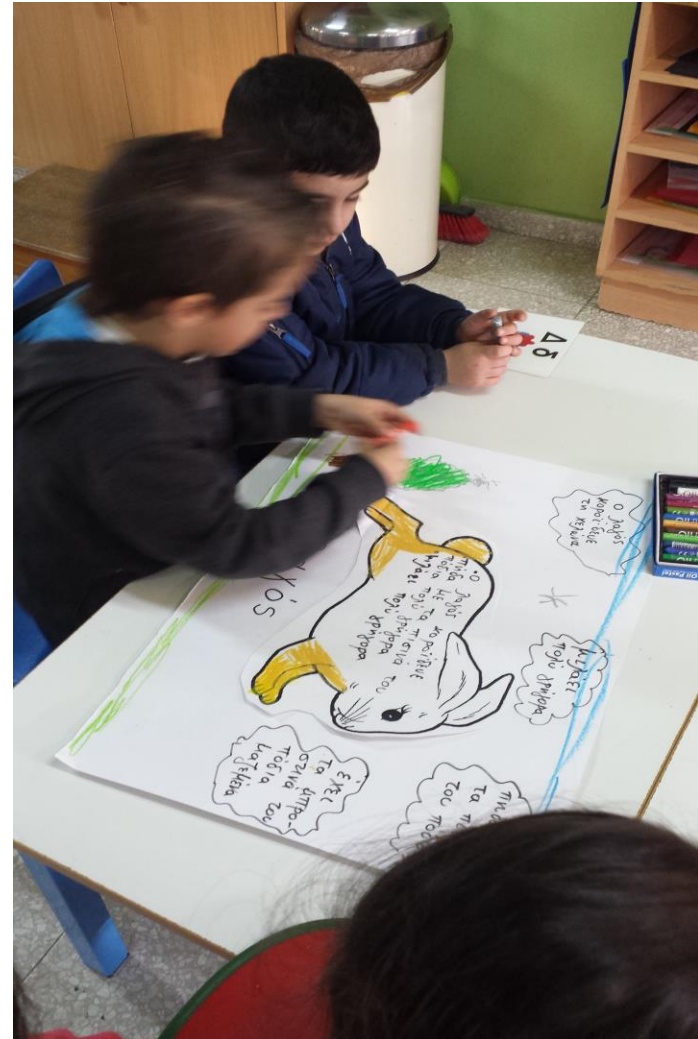
Κυρίως μάθημα

- ▶ **Αφήγηση παραμυθιού- Εκπαιδευτικός σε ρόλο-«Ο λαγός και η χελώνα»**
- ▶ Σύντομη αφήγηση της ιστορίας και ταυτόχρονη δραματοποίηση και των δύο ρόλων από την νηπιαγωγό (εκπαιδευτικός σε ρόλο). Ξεκάθαρη υπόδηση ρόλου των δύο βασικών χαρακτήρων με έμφαση στην κίνηση και στον τρόπο ομιλίας (λαγός- πήδημα στα πίσω πόδια και γρήγορη κίνηση καθώς και τρόπο ομιλίας & χελώνα- περπάτημα στα τέσσερα με αργή βαριά κίνηση και αργή ομιλία).



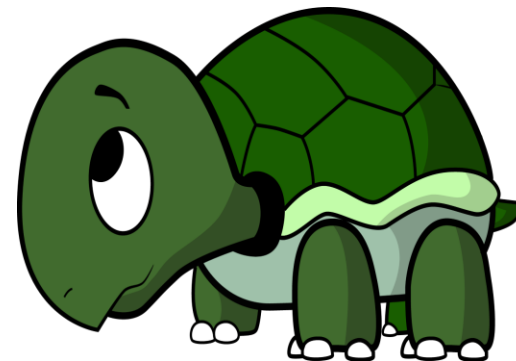
Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

- ▶ **Ρόλος στον τοίχο**
- ▶ Έχουμε 2 χαρτόνια με το λαγό και τη χελώνα σε ασπρόμαυρες μεγάλες φιγούρες και με τα παιδιά γράφουμε τα χαρακτηριστικά του ενός ρόλου και του άλλου μέσα τους αναφορικά με την κίνηση, την ομιλία και το χαρακτήρα τους.



Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

- ▶ **Κίνηση- Συλλογικός ρόλος**
- ▶ Τα παιδιά χωρίζονται σε δύο ομάδες στους λαγούς και στις χελώνες. Με την ανάλογη μουσική υπόκρουση κινούνται στο χώρο με κίνηση που ταιριάζει με το ρόλο τους και τη μουσική (αργά-χελώνα και γρήγορα-λαγός).



Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

- ▶ **Τηλεφωνικές συνδιαλέξεις**
- ▶ Τα παιδιά γίνονται ζευγάρια και τους αναφέρει η νηπιαγωγός ότι θα πρέπει ο λαγός να τηλεφωνήσει στη χελώνα για να της ζητήσει συγγνώμη για τη συμπεριφορά του στον αγώνα δρόμου και να της ζητήσει να πάει στο σπίτι του για φαγητό. Μόλις η νηπιαγωγός δώσει το σύνθημα τότε τα ζευγάρια ξεκινούν να τηλεφωνούν. Μετά όποιο ζευγάρι θέλει παρουσιάζει στην ολομέλεια τον διάλογο που έχει δημιουργήσει.



Δείγματικό μάθημα Εκπαιδευτικού Δράματος

Κλείσιμο

- ▶ Συζήτηση σκέψεων
- ▶ Τα παιδιά καλούνται να μιλήσουν για τα συναισθήματά τους σε σχέση με το ρόλο τους, τη συνεργασία με το ζευγάρι τους ή τα ζευγάρια που παρουσίασαν στην ολομέλεια.



Βιωματικό Εργαστήριο



▶ Σκοπός:

- ▶ Η ενίσχυση δεξιοτήτων κοινωνικο-δραματικού & φανταστικού παιχνιδιού των παιδιών & της νηπιαγωγού μέσω τεχνικών & παιχνιδιών δράματος

▶ Πιο συγκεκριμένα:

- ▶ **Δεξιότητες ρόλου:** 1. Κατάλληλη χρήση αντικειμένων , 2. Ανάλογη έκφραση με βάση το ρόλο- λεκτική & σωματική, 3. Εμπλοκή σε διάλογο, 4. Ανάληψη ηγετικού ρόλου, 5. Ικανότητα συνεργασίας, 6. Αποδοχή των ιδεών των άλλων.
- ▶ **Δεξιότητες σεναρίου:** 1. Λύση προβλήματος , 2. Δημιουργική σκέψη, 3. Ικανότητα συνεργασίας, 4. Γνώση & εφαρμογή της δομής μιας ιστορίας, 5. Κοινωνική αλληλεπίδραση, 6. Αναγνωρίζει & εκφράζει συναισθήματα

Δεξιότητες ρόλου

- ▶ *Ανάλογη έκφραση με βάση το ρόλο (λεκτική & σωματική)*
- ▶ *Ικανότητα συνεργασίας*

Τεχνική δράματος: Παιχνίδι δράματος- «Το περιβόλι»

Σε ομάδες (10-12 άτομα):

Δίνεται στον καθένα ένας αριθμός από το 1-15. Κινούνται όλοι μαζί σε προκαθορισμένο χώρο & κάθε φορά κινούνται ανάλογα με το ρόλο που υιοθετούν π.χ. στο περιβόλι της χαράς, της λύπης, του μεθυσμένου, του νευριασμένου κ.α. Ενδιάμεσα ακούγονται νούμερα και τα άτομα που έχουν το νούμερο αυτό πρέπει να κάνουν ότι λιποθυμούν αργά και οι υπόλοιποι πρέπει να προλάβουν να τους πιάσουν πριν να πέσουν στο πάτωμα αλλιώς τα άτομα αυτά βγαίνουν από το παιχνίδι.



Δεξιότητες ρόλου

► *Ικανότητα συνεργασίας*

Τεχνική δράματος:

Παιχνίδι δράματος-

«Όλοι μαζί ένα σώμα»



Ολομέλεια:

Μόλις ακουστεί η οδηγία «μικροί» τότε όλοι μαζί σαν ένα σώμα πρέπει να πιάσουμε όσο το δυνατόν λιγότερο χώρο και όταν ακουστεί η οδηγία «μεγάλοι» τότε προσπαθούμε όλοι μαζί σαν μια ομάδα/ σώμα να πιάσουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο χώρο μπορούμε.



Δεξιότητες ρόλου

- ▶ *Εμπλέκεται σε διάλογο*

Τεχνική δράματος: Τηλεφωνικές συνδιαλέξεις & Αυτοσχεδιασμός

Σε ζευγάρια:

Έχετε μεταξύ σας μια τηλεφωνική συνομιλία της οποίας εσείς αποφασίζεται το θέμα π.χ. είστε δύο φίλες που τηλεφωνάει η μία στην άλλη για να μιλήσουν για κάτι πολύ σημαντικό, η σύζυγος τηλεφωνεί στο σύζυγο και του λέει κάτι προς έκπληξή του κ.α. (σύντομη, ενδιαφέρουσα, στοιχείο έκπληξης, μυστηρίου ή προσμονής). Οι συνομιλίες παρουσιάζονται στην ολομέλεια.



Δεξιότητες ρόλου

- ▶ *Ανάληψη ηγετικού ρόλου*

Τεχνική δράματος: Γίνε ειδικός

Σε ομάδες:

Κάποιο μέλος της ομάδας παίρνει το ρόλο του ειδικού-ρόλο ισχύος & καθοδηγεί κατά κάποιον τρόπο τους υπόλοιπους και το όλο σενάριο τον έχει βασικό ήρωα (π.χ. αστυνομικός, κτηνίατρος, αστροναύτης, πυροσβέστης). Οι ειδικές του γνώσεις σώζουν την κατάσταση. Οι ομάδες παρουσιάζουν αυτό που έκαναν στην ολομέλεια



Δεξιότητες ρόλου

▶ Να υποστηρίζει την αποψη του με τεκμηρίωση

Τεχνική δράματος:

Διάδρομος της συνείδησης

Σε ομάδες (6Χ2, 4 ομάδες):

Σχηματίζονται 2 γραμμές η μία απέναντι από την άλλη και ένα άτομο που αντιμετωπίζει ένα δίλημμα/ πρόβλημα ακούει τις απόψεις των ατόμων γύρω του/ τις φωνές της συνείδησης και στο τέλος αποφασίζει (αντικρουόμενες απόψεις 2 γραμμών- προετοιμασία ομάδων) (3-4 διαφορετικοί προβληματισμοί).





Δεξιότητες ρόλου

- ▶ *Κατάλληλη χρήση αντικειμένων (ρεαλιστική, συμβολική ή φανταστική)*

Τεχνική δράματος: **Προσωπικά αντικείμενα ρόλου**

Ολομέλεια:

-Α. Μέσα σε μια βαλίτσα υπάρχουν διάφορα αντικείμενα που ανήκουν σε ένα ρόλο ή

Β. Επιλέγουμε με την ομάδα τα φανταστικά αντικείμενα που ανήκουν στο ρόλο

-Συμφωνούμε όλοι σε ποιόν ρόλο ανήκουν αυτά τα αντικείμενα

Σε ομάδες:

-Κάθε ομάδα καλείται να φτιάξει μια σύντομη ιστορία σχετικά με το βασικό μας χαρακτήρα και ένα αντικείμενό του. Στο τέλος, οι ομάδες παρουσιάζουν την ιστορία τους στην ολομέλεια.



Δεξιότητες σεναρίου

- Αποδέχεται τις ιδέες των άλλων
- Τεχνική δράματος:*
Παιχνίδι δράματος-
«Ακολουθα τον αρχηγό»



Ολομέλεια:

Υπάρχει ένα καπέλο που όποιος το φοράει γίνεται αρχηγός & οδηγεί την υπόλοιπη ομάδα όπου εκείνος θέλει κάνοντας μια δική του χαρακτηριστική φόρμα κίνησης στο χώρο που όλοι πρέπει να ακολουθήσουν. Οι υπόλοιποι τον ακολουθούν χωρίς να σπρώχνονται ή να πατάει ο ένας τον άλλο. Με τη λέξη *αλλαγή*, ο αρχηγός φοράει το καπέλο σε κάποιον άλλο που γίνεται αυτόματα εκείνος ο αρχηγός κ.ο.κ.



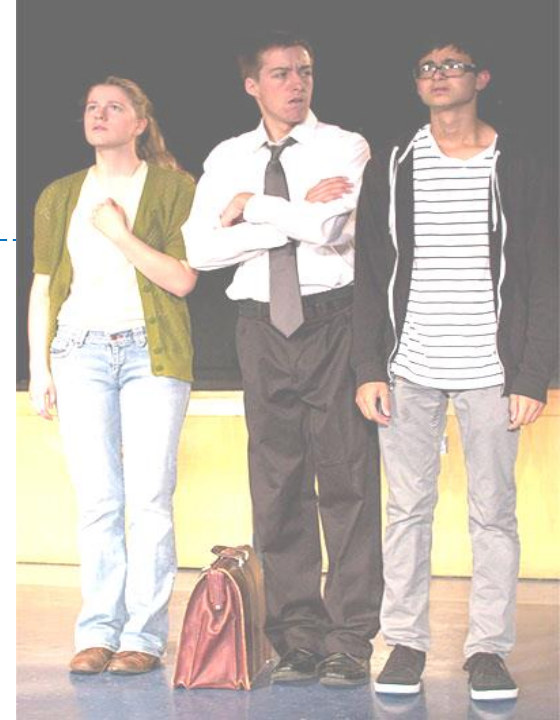
Δεξιότητες σεναρίου

► Εκφράζεται ανάλογα με το ρόλο του λεκτικά ή σωματικά

Τεχνική δράματος: Παιχνίδι δράματος- «Ρήματα & επιρρήματα»

Σε ομάδες:

Οι συμμετέχοντες γράφουν σε ένα κομμάτι χαρτί από ένα ενεργητικό ρήμα (π.χ. σκάβω, ράβω, χτίζω κ.α.) και σε ένα δεύτερο κομμάτι χαρτί από ένα τροπικό επίρρημα (π.χ. βαριεστημένα, λυπημένα, χαρούμενα κ.α.). Τοποθετούνται σε 2 κουτιά. Στη συνέχεια, οι ομάδες καλούνται με τη σειρά να παρουσιάσουν στην υπόλοιπη ομάδα αυτό που τους υποδεικνύεται από τα χαρτάκια τους (επιλέγουν 1 από κάθε κουτί) και η υπόλοιπη ομάδα πρέπει να καταλάβει αυτό που μας παρουσιάζεται.



Δεξιότητες σεναρίου

► Κοινωνική αλληλεπίδραση

Τεχνική δράματος: **Ανολοκλήρωτο υλικό & Αφήγηση**

Σε ομάδες:

- Δίνεται στην κάθε ομάδα ένα σκισμένο γράμμα που αφηγείται μια ιστορία, αλλά λείπει το τέλος του. Η ομάδα το διαβάζει & καλείται να αλληλεπιδράσει & να βρει ιδέες για να ολοκληρώσει το σενάριο. Στη συνέχεια, η ομάδα δραματοποιεί το τέλος το οποίο έδωσε στην ιστορία
- Κάποιες ομάδες παρουσιάζουν το τέλος που βρήκανε στην ολομέλεια



Δεξιότητες σεναρίου

► Λύση προβλήματος

Τεχνική δράματος: Παγωμένη εικόνα & Ζωντανή εικόνα

Σε ομάδες:

- Κάθε ομάδα καλείται να αναπαραστήσει μια παγωμένη εικόνα στην οποία παρουσιάζεται ένα πρόβλημα στο οποίο καλείται να βρει λύση (ίδια εικόνα ανά δύο ομάδες). Προτείνονται διάφορες λύσεις & παρουσιάζονται εν συντομία με την τεχνική της ζωντανής εικόνας
- Στο τέλος όλες οι ομάδες παρουσιάζουν αυτό που έκαναν στην ολομέλεια



Δεξιότητες σεναρίου

- ▶ Δημιουργική σκέψη
- ▶ Ικανότητα συνεργασίας



Τεχνική δράματος: **Ημικατευθυνόμενος αυτοσχεδιασμός**

Σε ομάδες:

- Δίνεται σε κάθε ομάδα ο τίτλος του αυτοσχεδιασμού του οποίου καλείται να φτιάξει το σενάριο και να το δραματοποιήσει (π.χ. Μια γάτα στο διάστημα, Ο φοβητσιάρης κόκκινος δράκος & το δελφίνι κ.α.)
- Στο τέλος οι ομάδες παρουσιάζουν αυτό που έκαναν στην ολομέλεια

Δεξιότητες σεναρίου

- ▶ *Ικανότητα συνεργασίας*
- ▶ *Δημιουργική σκέψη*

Τεχνική δράματος: **Ομαδικό γλυπτό**



Σε ομάδες:

Δίνεται σε κάθε ομάδα μία λέξη/ έννοια, αφηρημένη ή συγκεκριμένη την οποία καλείται να προετοιμάσει με την ομάδα της και να παρουσιάσει ομαδικά σε παγωμένη εικόνα. Η υπόλοιπη ομάδα προσπαθεί να βρει την λέξη που μας παρουσιάζεται.



Δεξιότητες σεναρίου

- ▶ Γνώση & εφαρμογή της δομής μιας ιστορίας
- ▶ Αποδέχεται τις ιδέες των άλλων
- ▶ Αναγνωρίζει & εκφράζει συναισθήματα

Τεχνική δράματος: **Παιχνίδι δράματος- «Μια πραγματική ιστορία»**

Σε ομάδες:

Θυμηθείτε μια πραγματική ιστορία, που σας συνέβηκε & σας προκάλεσε έντονα συναισθήματα: χαράς, λύπης, θυμού ή φόβου. Αφηγηθείται την ιστορία στην ομάδα σας. Προετοιμάστε μια από τις ιστορίες (αρχή, μέση, τέλος, πλοκή, κορύφωση κ.α) αυτές, που θα συμφωνήσετε με την ομάδα σας και την οποία θα παρουσιάσετε.



