



Βασιλική Δέρρη  
Καθηγήτρια ΣΕΦΑΑ/ΤΕΦΑΑ ΔΠΘ

## Στόχοι

- Κλασσικές & σύγχρονες Θεωρίες
- Ορισμός & προσανατολισμοί
- Κατηγορίες

- Κριτήρια επιλογής
- Στάδια & Στρατηγικές Διδασκαλίας

Το παραδοσιακό παιχνίδι

Αξιολόγηση της απόδοσης στο παιχνίδι

### Το παιχνίδι

παρέχει ιδανικές ευκαιρίες εξάσκησης, πειραματισμού, αλληλεπίδρασης, συγκέντρωσης και βελτίωσης/μάθησης βασικών κινητικών δεξιοτήτων

### Το βασισμένο σε βασικές κινητικές δεξιότητες παιχνίδι

μπορεί να βελτιώσει δεξιότητες αυτο-διαχείρισης: λήψη αποφάσεων, επίλυση προβλημάτων, διαχείριση συναισθημάτων, προφορική και μη επικοινωνία

### Όταν τα παιδιά επινοούν παιχνίδια ...

δημιουργούν κανόνες, ομάδες, στρατηγικές και αναλαμβάνουν την ευθύνη διεξαγωγής και εξέλιξης του παιχνιδιού

(Evans, 2000)

## Κλασσικές απόψεις-θεωρίες

Ως το 1920 ... έμφαση στη βιολογική βάση

### Πλεόνασμα ενέργειας

- Έχουμε ενέργεια για επιβίωση (Spencer, 1873). Επέκταση της άποψης ...το διάλειμμα...αλλά άλλοι εκτονώνονται, άλλοι εξαντλούνται

### Εξάσκηση για την ενήλικη ζωή

- Εξασκεί και τελειοποιεί το ένστικτο για επιβίωση και για δραστηριότητες στην εφηβεία και την ενηλικίωση (Groos, 1901)

### Ανανέωση ενέργειας

- Μη απαραίτητη ένταση στον εγκέφαλο και το μυϊκό συντονισμό και αύξηση της πιθανότητας ατυχήματος, από την εργασία. Επέκτασή της το διάλειμμα

(In Hughes, 1999)

## Σύγχρονες απόψεις-θεωρίες

### Ψυχαναλυτική

- Μέσω του παιχνιδιού, τα παιδιά **ελέγχουν γεγονότα που φοβούνται** και μειώνουν αισθήματα άγχους και αδυναμίας (βάση ο Freud, 1958).

### Γνωστικο-αναπτυξιακή

- Διασκέδαση και προσαρμογή στη μάθηση. **Όχημα δόμησης και επίδειξης γνώσης-κατανόησης του κόσμου**, μέσω αλληλεπίδρασης με άτομα & αντικείμενα (Piaget, 1952).

### Κοινωνικοπολιτιστική

- **Γνώση μέσω αλληλεπίδρασης με τους άλλους**. Ανακάλυψη πολιτιστικά κατάλληλων τρόπων έκφρασης ιδεών και επίλυσης προβλημάτων. Vygotsky (1978) ...νέες δεξιότητες, απαραίτητες για την ανάπτυξη & μάθηση.

## Σύγχρονες απόψεις-θεωρίες

### Συμπεριφορική ή παραδοσιακή

- Η συμπεριφορά μαθαίνεται (από τους ενήλικες ή τις επιδράσεις του περιβάλλοντος). Το παιχνίδι ως έπαινος για την επίδειξη επιθυμητών συμπεριφορών. Π.χ. παιχνίδι μετά τις εργασίες στο σπίτι (Skinner, 1953,1957,1974)

### Κοινωνικής Μάθησης

- Η συμπεριφορά μαθαίνεται μέσω άμεσης εμπειρίας & παρατήρησης/μίμησης. Αντιγράφονται συμπεριφορές που εισπράττουν προσοχή, έπαινο (Bandura, 1977)

### Οικολογική

- **Αλληλεπίδραση ανθρώπου και περιβάλλοντος**. Οικογένεια, σχολείο, σωματεία, παιδότοποι ... καθορίζουν το βαθμό ανάπτυξης των ικανοτήτων και αναγνώρισης των δυνατοτήτων των ατόμων (π.χ. Wu & Davidson, 1989).
- 3 είδη επίδρασης του περιβάλλοντος στο παιχνίδι: Φυσικά και κοινωνικά στοιχεία, Ιστορικές, Πολιτιστικές και Ιδεολογικές απόψεις

## Πολιτιστικές

Μέσω της κατανόησης του κοινωνικοπολιτιστικού περιβάλλοντος στο οποίο υφίσταται το παιχνίδι καταλαβαίνουμε τις γνώσεις, δεξιότητες, αξίες που παρέχει στο παιδί (Roopnarine et al, 1994)

## Ανάπτυξη εγκεφάλου

- Αναπτύσσονται οι νευρώνες που ελέγχουν τη γνώση, την κίνηση, την κοινωνική/συναισθηματική μάθηση (Shore, 1997). Ιδιαίτερες επιδράσεις στις μικρές ηλικίες (κρίσιμες περίοδοι)

## Ποια από όλες υιοθετούμε;;



## Σύγχρονο κινητικό, εκπαιδευτικό, παιχνίδι είναι...



## Άρα ... σύγχρονο κινητικό, εκπαιδευτικό, παιχνίδι είναι...

Ενέργειες ενσωμάτωσης & ενοποίησης της  
κινητικής, γνωστικής, συναισθηματικής/κοινωνικής μάθησης

μέσω ενός ...

**Π**λούσιου

**Ε**υαίσθητου πολιτισμικά

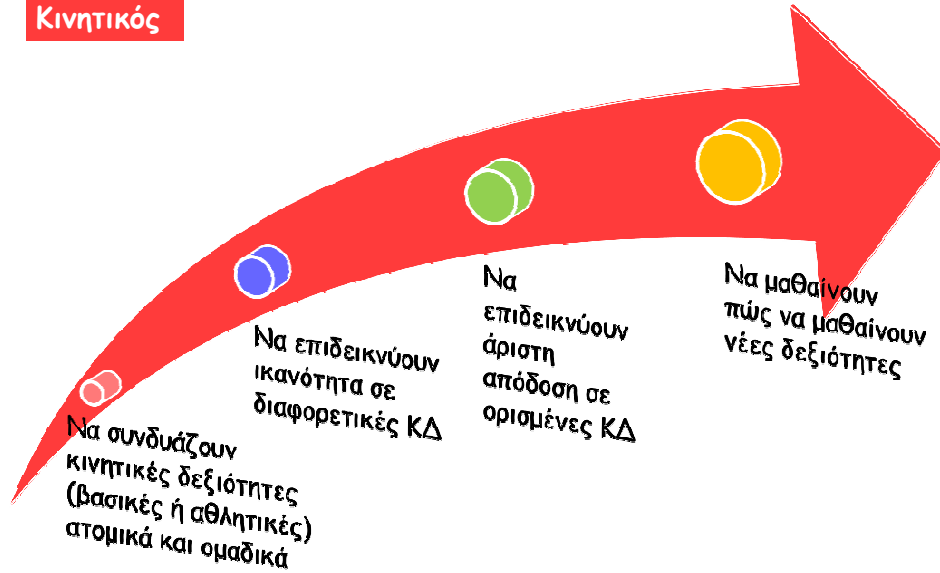
**Μ**αθητοκεντρικού

**Υ**ποστηρικτικού περιβάλλοντος

το σημαντικότερο πράγμα που  
κάνουν τα παιδιά

## προσανατολισμοί του παιχνιδιού

### Κινητικός



## προσανατολισμοί του παιχνιδιού

### Γνωστικός



## προσανατολισμοί του παιχνιδιού

Συναισθηματικός/Κοινωνικός



Κατηγορίες παιχνιδιών

Κυνηγητού

Στόχου

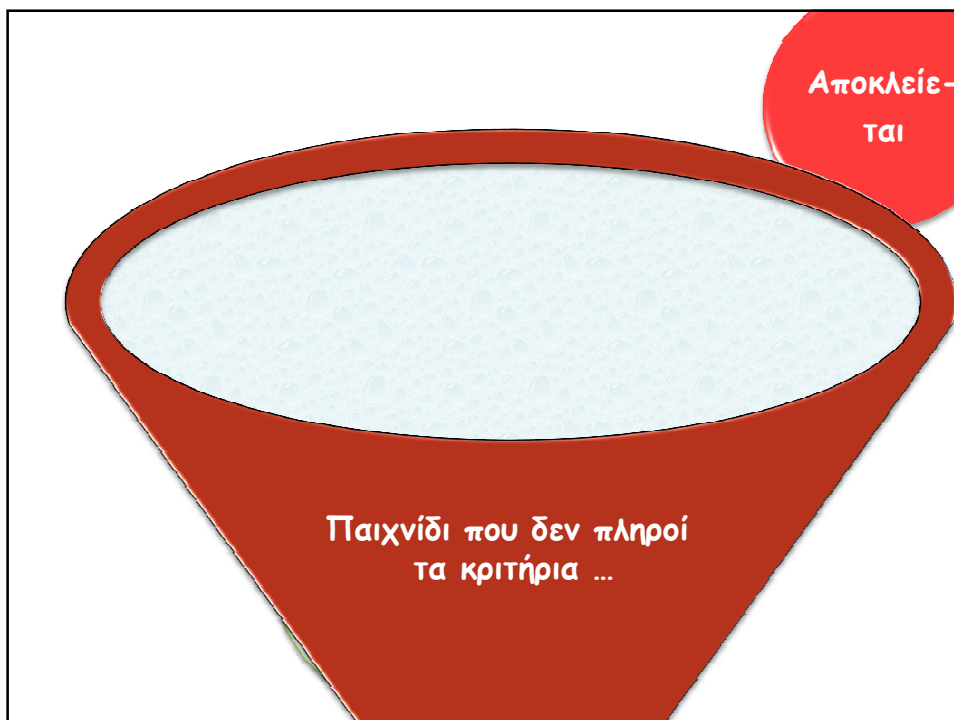
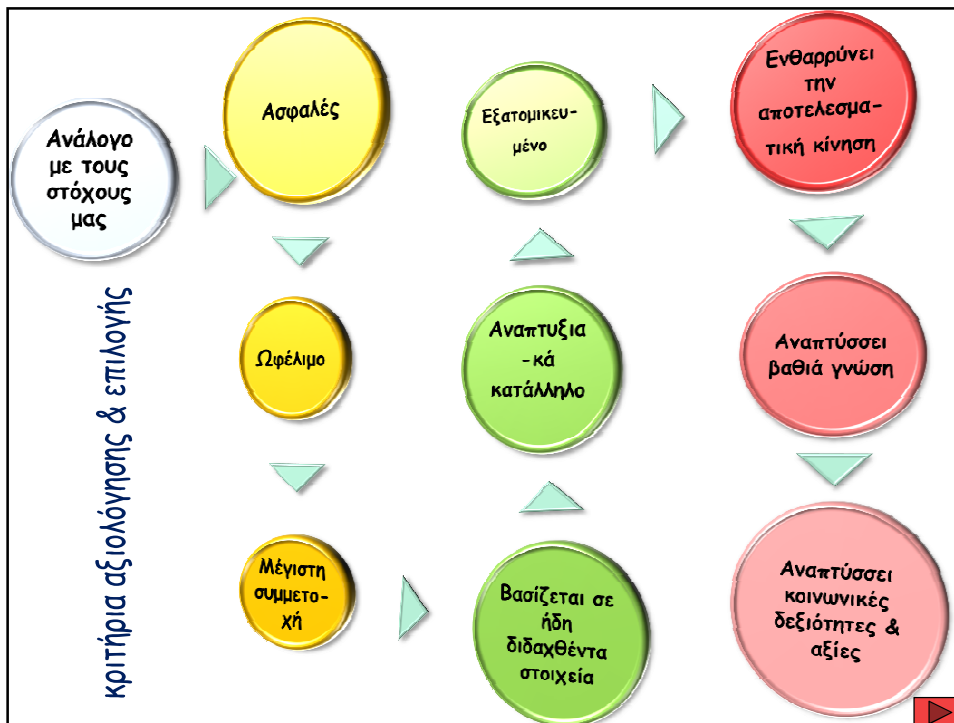
Φιλέ/τοίχου

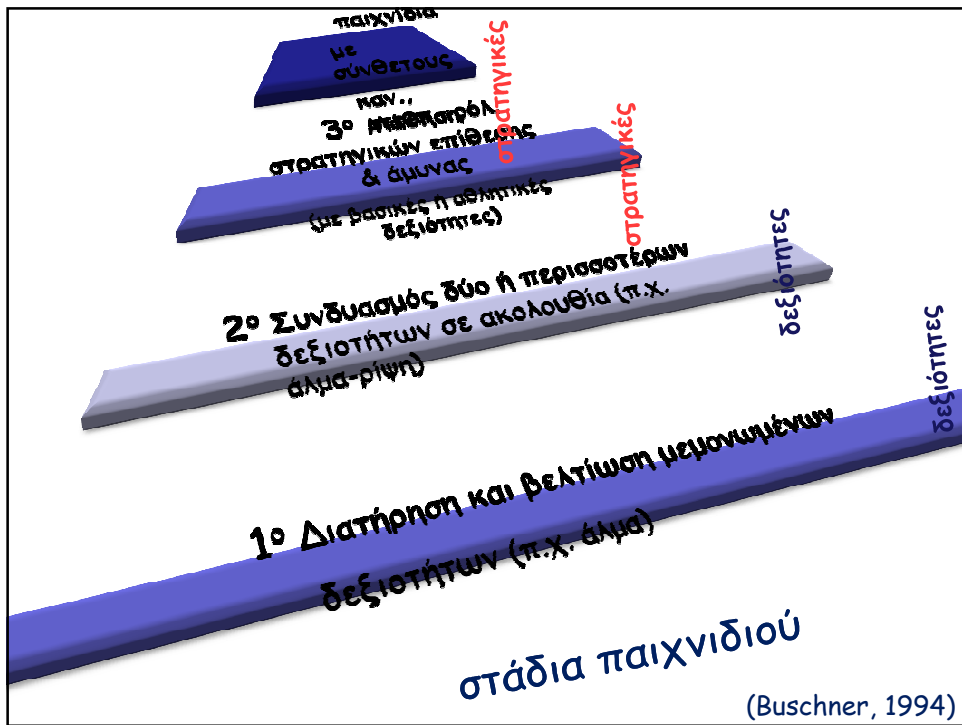
Εισβολής/διείσδυσης

Πεδίου (γηπέδου)



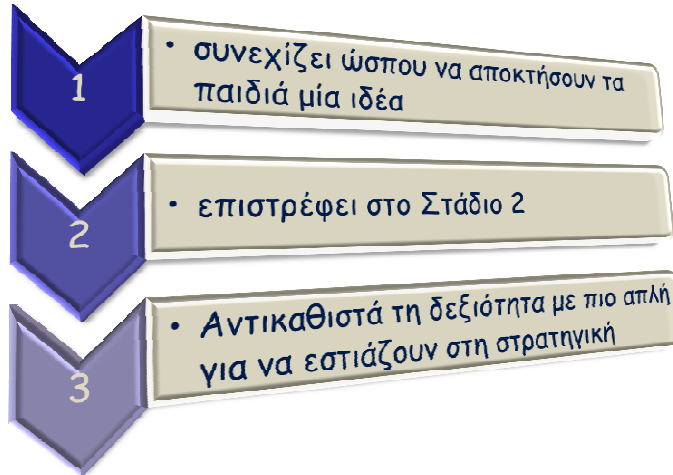




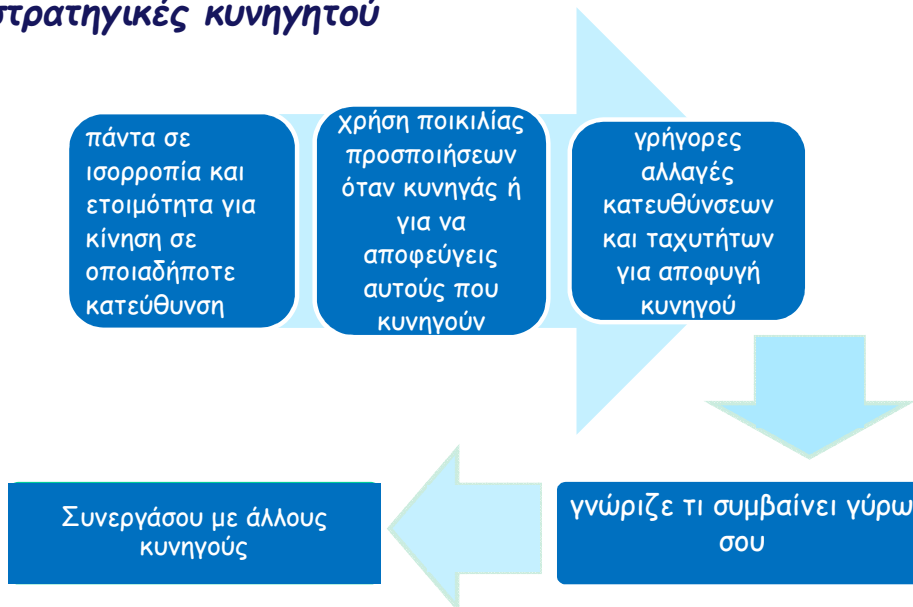


## Στρατηγικές παιχνιδιών-δασκαλοκεντρική διδασκαλία

Αν η ποιότητα του παιχνιδιού είναι χαμηλή,  
ο διδάσκων ....



## στρατηγικές κυνηγητού



Εξάσκηση στις προσποιήσεις, παρακολούθηση της μέσης και των γοφών αντί κεφαλής και μελών που χρησιμοποιούνται για προσποιήσεις



## στρατηγικές εισβολής/διείσδυσης

Χορός, γυμναστική & παιχνίδια κυνηγητού για τη μάθηση δεξιοτήτων και εννοιών (αποφυγή και αλλαγή κατεύθυνσης με διατήρηση ισορροπίας)

δημιούργησε ανοιχτό χώρο και άλλαξε θέση για να κερδίσεις πλεονέκτημα

Επικοινωνήσε & συνεργάσου

φύλαγε το χώρο και άλλαξε θέση για να καλύψεις μια περιοχή

διατήρησε τον έλεγχο και μετακίνησε το αντικείμενο σε χώρο για να σκοράρεις

κάνε άμυνα στους αντιπάλους για να παρέμβεις στις

κινήσεις και χειρισμό των αντικειμένων τους

## στρατηγικές πεδίου (γηπέδου)

Χρήση στρατηγικών από παιχνίδια κυνηγητού και διείσδυσης μαζί με ρίψη, τρέξιμο, χτύπημα και λάκτισμα (baseball, cricket)

• στείλε το αντικείμενο σε ανοιχτή περιοχή

Επιπλέον

• τοποθετήσου για την καλύτερη κάλυψη της περιοχής παιχνιδιού

Επιπλέον

• άλλαξε θέσεις για να καλύπτεις συμπαίκτες/θέσεις που αδειάζουν από μετακίνηση συμπαικτών

Επιπλέον

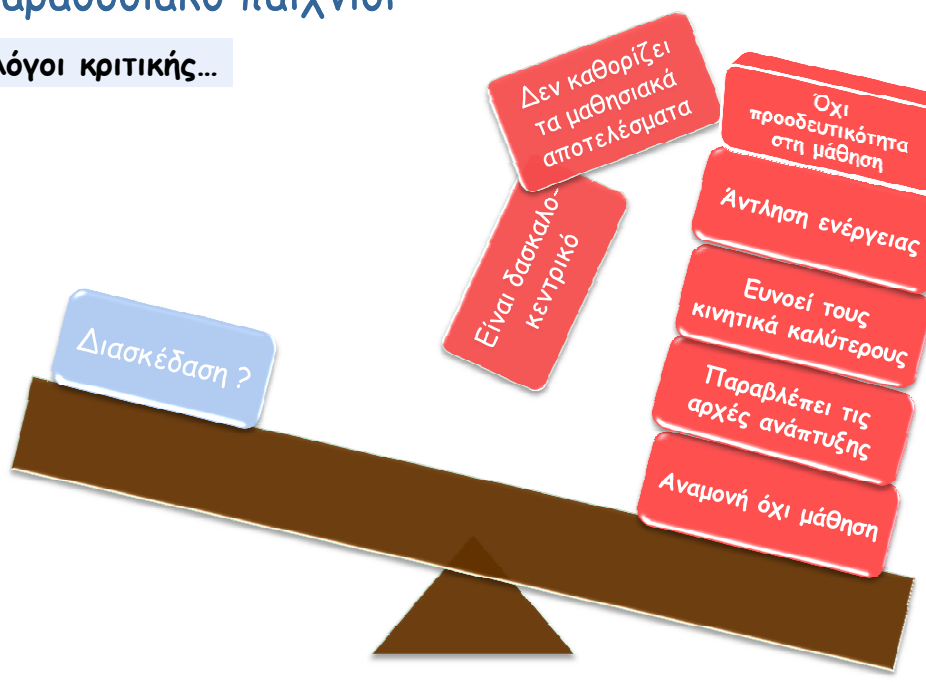
## παραδοσιακό παιχνίδι

π.χ. Κυνηγητό  
Μήλα  
Κορόιδο

Πληροί τις προϋποθέσεις:

## παραδοσιακό παιχνίδι

Λόγοι κριτικής...



## Μαθητοκεντρικές στρατηγικές διδασκαλίας

τα παιδιά  
αναλύουν,  
σχεδιάζουν &  
παρουσιάζουν τα  
δικά τους  
παιχνίδια

λαμβάνοντας υπόψη  
τις διαφορές τους

1

• Τι κάνουν στο παιχνίδι, ποιες οι εκπαιδευτικές όψεις του, οι στρατηγικές...

2

• Χρήση της διαδικασίας επίλυσης «προβλήματος»

3

• Τροποποιούν για να τα απλοποιήσουν ή να τα κάνουν δυσκολότερα

4

• Σχεδιάζουν τα δικά τους

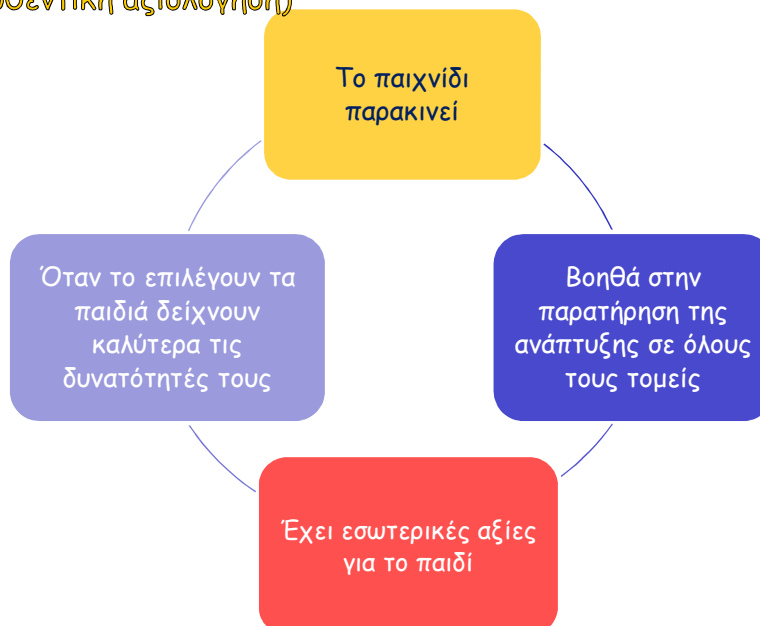
## Ο διδάσκων πρέπει...

- να κάνει ερωτήσεις να χρησιμοποιεί στη διδασκαλία που προάγουν τη δημιουργικότητα & κριτική σκέψη ώστε ...

- ...να καθιστά τα παιδιά ικανά να σκέφτονται και να αναλύουν περιεχόμενα και συμπεριφορές ...

- ... να επινοούν και να σχεδιάζουν τα δικά τους παιχνίδια

## Το παιχνίδι ως αναπτυξιακά κατάλληλο πλαίσιο αξιολόγησης (αυθεντική αξιολόγηση)





Όνομα παιχνιδιού .....

Κατέχουν τα παιδιά τα προαπαιτούμενα (γνώσεις, δεξιότητες;) **Ναι** **Όχι**

**Κλίμακα**

1=πολύ σημαντικό, 2=σημαντικό, 3=κάποια αξία, 4=αμφίβολης αξίας, 5=χωρίς αξία 6=δεν εφαρμόζεται

Αξιολόγηση παιχνιδιού

Κριτήρια	Κατάταξη	Κλίμακα					
		1	2	3	4	5	6
1. Επιτρέπει τη μέγιστη συμμετοχή		1	2	3	4	5	6
2. Επιτρέπει πολλές ποιοτικές εκτελέσεις		1	2	3	4	5	6
3. Είναι ασφαλές		1	2	3	4	5	6
4. Εστιάζει σε δεξιότητες ή στρατηγικές		1	2	3	4	5	6
5. Υποστηρίζει μία αναπτυξιακή αρχή		1	2	3	4	5	6
6. Ενθαρρύνει την αποτελεσματική κίνηση		1	2	3	4	5	6
7. Βασίζεται σε προηγούμενη μάθηση Δεξιοτήτων Εννοιών Στρατηγικών		1	2	3	4	5	6
8. Βοηθά τα παιδιά να γίνουν καλύτεροι παίχτες		1	2	3	4	5	6
9. Αναπτύσσει κοινωνικές δεξιότητες και συναισθηματικά στοιχεία		1	2	3	4	5	6
10. Λαμβάνει υπόψη τις ατομικές διαφορές		1	2	3	4	5	6
11. ...		1	2	3	4	5	6

Ποιες αλλαγές θα έκαναν το παιχνίδι αποδεκτό;;; .....

## Αξιολόγηση μαθητών στο παιχνίδι

Αξιολογήστε 1 στοιχείο τη φορά (δεξιότητας, στρατηγικής, συμπεριφοράς)

π.χ. γρήγορες αλλαγές κατεύθυνσης της επίθεσης, χρόνο κατοχής της μπάλας από ομάδα ή άτομο, πόσες ντρίμπλες πριν την πάσα ή αριθμό επιθετικών συμπεριφορών ή αριθμό σωστών σημείων στην εκτέλεση

Καταγράψτε σε εργαλεία αξιολόγησης

Παρέχετε συγκεκριμένη, θετική, άμεση ανατροφοδότηση

**Αξιολόγηση δεξιοτήτων στο παιχνίδι** (από διδάσκοντα, συμμαθητή αλλά & εαυτό)

Όνομα παιδιού.....

Κριτήρια	Κλίμακα			
	Σχεδόν πάντα	Τις περισσότερες φορές	Κάποιες φορές	Σπάνια
<b>Ο πασαδόρος</b>				
Κάνει πάσες σε στατικό συμπαίκτη κινούμενο συμπαίκτη				
Κάνει εύκολα υποδεχόμενες πάσες				
Στέλνει την μπάλα στο στήθος ενός στατικού συμπαίκτη κινούμενου συμπαίκτη				
Προσαρμόζει την πάσα στην ταχύτητα του αποδέκτη				
Μετά από ντρίμπλα δίνει πάσα σε στατικό συμπαίκτη κινούμενο συμπαίκτη				
Ντρίμπλαρει μετά την υποδοχή μπάλας από στάση σε κίνηση				

**Αξιολόγηση παιχνιδιού με ρίψη-υποδοχή** (από διδάσκοντα, συμμαθητή)

Ομάδα .....

<b>Οι υποδοχείς</b>	Ποσοστό μαθητών που εκτελούν το στοιχείο
Κινούνται και προετοιμάζονται για την υποδοχή της μπάλας	
Επικοινωνούν εάν η μπάλα πλησιάζει σε δύο παίχτες ταυτόχρονα	
Παίρνουν ξανά θέση ετοιμότητας σε πλεονεκτικό σημείο	
.....	
<b>Οι ρίπτες</b>	
Ρίχνουν την μπάλα από το σημείο που την έπιασαν	
Κάνουν καλές προσποιήσεις	
Ρίχνουν σε αφύλακτη περιοχή	
... ..	

### Γνωστική αξιολόγηση (στρατηγικής) σε παιχνίδι με δίχτυ

Όνομα παιδιού.....

Το χτύπημα στο αδύνατο σημείο του αντιπάλου είναι αντιαθλητικό	Σ	Λ
Πρέπει να αλλάξεις τη θέση σου για να βοηθήσεις το συμπαίχτη σου στην υποδοχή μπάλας	Σ	Λ
Μία καλή στρατηγική για να περάσεις την μπάλα πάνω από το δίχτυ είναι να τη στείλεις ψηλά	Σ	Λ
Είναι πολύ σημαντικό να «ανοίγεις» χώρο στα παιχνίδια διχτυού	Σ	Λ
Δεν είναι καλή ιδέα να κάνεις προσποιήσεις στα παιχνίδια διχτυού	Σ	Λ
Πρέπει να αλλάξεις τον τρόπο που στέλνεις την μπάλα στο αντίπαλο γήπεδο ώστε να δυσκολεύεις την πρόβλεψη της κίνησής σου από τον αντίπαλο	Σ	Λ
Το χτύπημα κατευθειάν πάνω στον αντίπαλο αποτελεί φτωχή στρατηγική	Σ	Λ
Μία καλή στρατηγική είναι να στέλνεις την μπάλα στον ανοιχτό χώρο των αντιπάλων	Σ	Λ

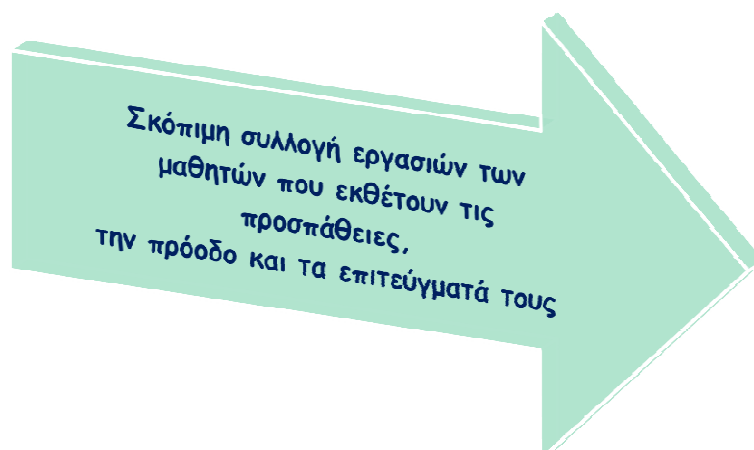
### Συναισθηματική/κοινωνική αυτό-αξιολόγηση στο παιχνίδι

Όνομα παιδιού.....

**4** (σχεδόν πάντα: 9 στις 10 φορές), **3** (τις περισσότερες φορές: 6-8 στις 10 φορές), **2** (κάποιες φορές: 4-5 στις 10 φορές), **1** (σπάνια: 1-3 στις 10 φορές), **0** (ποτέ: 0 στις 10)

Κάνω ό,τι μου αναλογεί για να βοηθήσω την ομάδα μου να πάει καλά και να πετύχει	
Είμαι ευγενικός/ή με το επίπεδο των άλλων. Δεν τους φωνάζω ή δεν τους θυμώνω όταν δεν κάνουν κάτι σωστά	
Παναγιυρίζω κατάλληλα την προσωπική μου επιτυχία ή της ομάδας μου. Είμαι καλός νικητής	
Μπορώ να χάσω χωρίς να θυμώσω με τον εαυτό μου ή τους άλλους. Είμαι καλός ηττημένος	
Παίζω σύμφωνα με τους κανόνες ακόμη και όταν δε με βλέπουν οι άλλοι	
Είμαι δίκαιος με τους άλλους	
Συνεργάζομαι καλά με τους άλλους	
Το παραδέχομαι μόνος/η μου όταν παραβιάζω έναν κανόνα	
Δεν θυμώνω με τον διαιτητή	
Απολαμβάνω να είμαι μέρος της ομάδας	

## αξιολόγηση ντοσιέ (portfolio)



## Να θυμάστε ...

...ότι δεν χρειάζεται οι κανόνες των παιχνιδιών να βρίσκονται πάντα στο κέντρο της διδασκαλίας σας. Ίσως να χρειάζονται λιγότεροι και πιο απλοί...

...να εστιάζετε περισσότερο στη χρήση των δεξιοτήτων και τη μάθηση των στρατηγικών των παιχνιδιών

Ευχαριστώ πολύ !

