

Βιωματική Προσέγγιση της Ιστορικής Εξέλιξης του Παιχνιδιού Μέσω του Εκπαιδευτικού Λογισμικού «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος Μας»

Γεωργία Κλωστράκη¹, Αθανασία Ράπτη²

¹Εκπαιδ. Μεταπτ. φοιτήτρια ΠΤΑΕ του ΕΚΠΑ

²Έντετ. Επικ. Καθηγ.(Ν.407) ΠΤΑΕ του ΕΚΠΑ

geoklo2@otenet.gr, athana@raptis-telis.gr

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παιχνίδι είναι μία διαδικασία συγκρότησης της ταυτότητας της παιδικής ηλικίας, είναι ο κόσμος που θέλει να κατακτήσει το παιδί, είναι η επιμήκυνση του εαυτού του, αλλά ταυτόχρονα αποτελεί διαδικασία μάθησης σε εκπαιδευτικά περιβάλλοντα. Τα βασικότερα χαρακτηριστικά του παιχνιδιού είναι η ψυχαγωγία, η ευθυμία, το απρόβλεπτο αποτέλεσμα, η υιοθέτηση και τήρηση κανόνων, η εμπειρία και ο αναστοχασμός, ο αυθορμητισμός, η ευχαρίστηση, η υιοθέτηση αξιών (ελευθερία, σεβασμός, ανεκτικότητα, ευγενική άμιλλα). Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος μας» είναι μια πολυμεσική εφαρμογή η οποία επιδιώκει με τρόπο βιωματικό και ενσυναισθητικό να εξερευνήσουν οι μαθητές της Γ' & Δ' τάξης τις ρίζες των σύγχρονων παιχνιδιών, της γλώσσας τους, τις κοινωνικές συνθήκες και αξίες της εκάστοτε εποχής, να προβούν σε διαχρονικές συγκρίσεις αξιών, να εκφραστούν, να οδηγηθούν σε προσωπικές δημιουργίες με έμπνευση και φαντασία, να βιώσουν συναισθήματα, καταστάσεις και μέσα απ' αυτό το ταξίδι να βγουν πιο ώριμοι συναισθηματικά και κοινωνικά.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ: *Νέες τεχνολογίες, Υπερμεσική-πολυμεσική εφαρμογή, Παιχνίδι*

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η δυναμική εξέλιξη των Τ.Π.Ε. και η εγκάρσια εισβολή τους σε όλους πλέον τους τομείς της ανθρώπινης δραστηριότητας έχει επηρεάσει σημαντικά την εκπαιδευτική διαδικασία οδηγώντας την σε νέους προβληματισμούς και αναζητήσεις (Ράπτης & Ράπτη, κ.ά., 2002). Υπό το πρίσμα αυτό καθίσταται αναγκαία η διατύπωση μιας ολοκληρωμένης πρότασης σχετικής με την ενσωμάτωση των Τ.Π.Ε. στη διδασκαλία και τη μάθηση και μιας ενιαίας εκπαιδευτικής στρατηγικής που άπτεται όλου του φάσματος της ελληνικής εκπαίδευσης (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο 1997).

Η πρόταση αυτή θα πρέπει να ενστερνίζεται και τις κοινωνικοπολιτισμικές προσεγγίσεις, οι οποίες αντιλαμβάνονται τη μαθησιακή δραστηριότητα πλήρως ενταγμένη στο κοινωνικό, ιστορικό και πολιτισμικό πλαίσιο μέσα στο οποίο διαδραματίζεται. Οι γνωστικές διεργασίες δεν νοούνται συνεπώς ως αυτόνομες οντότητες αλλά συστατικά ενός οργανωμένου όλου, του νου, ο οποίος λειτουργεί και αναπτύσσεται μέσα σε ένα συγκεκριμένο κοινωνικοπολιτισμικό περι-

βάλλον ιστορικά προσδιορισμένο. Σε ένα τέτοιο μαθησιακό περιβάλλον ευνοούνται οι συνεργατικές δραστηριότητες οι οποίες συντελούν καταλυτικά στη διαδικασία οικοδόμησης της γνώσης ενώ επίσης σημαντικό ρόλο παίζουν τα χρησιμοποιούμενα εργαλεία (υλικά και συμβολικά) και ο καταμερισμός εργασίας όπως περιγράφει η θεωρία της δραστηριότητας (activity theory) (Κόμης 2004).

Σε αυτές τις βασικές παιδαγωγικές αρχές στηρίζεται η ανάπτυξη του εκπαιδευτικού λογισμικού «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος μας». Έχοντας ως κεντρικό άξονα το παιχνίδι ενθαρρύνει την διερευνητική και συνεργατική μάθηση (Ράπτης & Ράπτη 1999 κ.α, 2000), προσφέρει δυνατότητες για την εις βάθος επεξεργασία και κατανόηση των διδακτικών εννοιών μέσω της διαθεματικής προσέγγισης, αλλά και δυνατότητες ενεργούς παρέμβασης στη δομή και παρουσίαση της ύλης του λογισμικού.

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟΙ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΟΙ ΑΞΟΝΕΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΤΟΥ ΛΟΓΙΣΜΙΚΟΥ

Ο Βρετανός παιδίατρος-ψυχαναλυτής Donald. W.Winnicott (1897-1971) όριζε το παιχνίδι ως «μια εμπειρία, πάντοτε μια δημιουργική εμπειρία, στο συνεχές του χώρου και του χρόνου, μια βασική μορφή ζωής». Το παιχνίδι είναι οικουμενικό, είναι κύριο χαρακτηριστικό της υγιούς ανάπτυξης του ανθρώπου, την οποία και διευκολύνει και είναι αυτό που οδηγεί στη διαμόρφωση των διαπροσωπικών και κοινωνικών σχέσεων (Ε. Γαλανάκη, 2004). Κατά το σχεδιασμό του εκπαιδευτικού λογισμικού «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος μας», βασική επιδίωξη μας ήταν να έλθουν οι μαθητές της Γ' & Δ' τάξης, στις οποίες απευθύνεται, σε επαφή με τις ποικίλες διαστάσεις και λειτουργίες του σύνθετου κόσμου του παιχνιδιού, να συνειδητοποιήσουν ότι το παιχνίδι είναι ένας τρόπος δημιουργίας που κάνει μικρούς και μεγάλους όχι μόνο πιο ευτυχισμένους αλλά τους παιδαγωγεί, τους ενώνει, τους δίνει τη δυνατότητα να κατανοήσουν με παιγνιώδη τρόπο βασικές ιστορικές έννοιες (παρελθόν, παρόν, μέλλον), την εξέλιξη, την αλλαγή και τη συνέχεια της γλώσσας, της κοινωνίας, των αξιών και του πολιτισμού. Οι έννοιες αυτές γίνονται κατανοητές μέσα από ελκυστικές αναπαραστάσεις με τη χρήση των πολυμεσικών εφαρμογών.

Στόχοι της εφαρμογής:

Η Εφαρμογή υιοθετεί διαθεματική και αυθεντική προσέγγιση της μάθησης με ποικίλους μαθησιακούς στόχους (ιστορική σκέψη, γλωσσική ανάπτυξη, προσωπική και ψυχοκοινωνική ανάπτυξη). Είναι μια «πολυμεσική εφαρμογή αναπαράστασης της γνώσης», διερευνητικού και βιωματικού χαρακτήρα προσανατολισμένο σε ολοκληρωμένο σενάριο όπου ανατίθεται στους μαθητές διεκπεραίωση εργασιών βασισμένων σε επιλεγμένους εκπαιδευτικούς στόχους. (project-based).

Γνωστικοί στόχοι:

- Οι μαθητές να κατανοήσουν το ρόλο του παιχνιδιού στη ζωή από την αρχαιότητα ως σήμερα καθώς και τη διαχρονική πορεία των παιχνιδιών και της γλώσσας.

- Να γνωρίσουν τον τρόπο ζωής, την εκπαίδευση των παιδιών της αρχαίας Αθήνας και να προβούν σε συγκριτικές αξιολογήσεις με το σήμερα.
- Να γνωρίσουν τους κοινωνικούς ρόλους των δύο φύλων στην αρχαιότητα, να τους αντιπαραθέσουν με τους σημερινούς, να αναλύσουν τους λόγους διαμόρφωσης των στερεοτυπικών αντιλήψεων .

Συναισθηματικοί στόχοι:

- Να συνειδητοποιήσουν ότι η αναγκαιότητα εφαρμογής κανόνων δεν περιορίζεται μόνο στον κόσμο των παιχνιδιών, αλλά επεκτείνεται και στην κοινωνική ζωή.
- Να ανακαλύψουν με παιγνιώδη τρόπο τη σημασία των αξιών στη ζωή και να συμβάλουν με τη δράση τους στη διαμόρφωση μιας αξιοκρατικής κοινωνίας.
- Να προβληματιστούν και να ευαισθητοποιηθούν μέσα από παιχνίδια-ρόλων για τα συναισθήματα των άλλων (ενσυναίσθηση).

Ψυχοκινητικοί στόχοι:

- Να αναπτύξουν κοινωνικές - συνεργατικές δεξιότητες ασκώντας κριτική στα παιχνίδια που μεταφέρουν πρότυπα αντικοινωνικής συμπεριφοράς, βίας και να προβληματιστούν για τις αρνητικές συνέπειες τόσο στον όμορφο κόσμο του παιχνιδιού όσο και της κοινωνίας.

Αρχική έρευνα

Η σχεδίαση και ανάπτυξη του λογισμικού βασίστηκε στα συμπεράσματα μιας αρχικής έρευνας σχετικά με το παιχνίδι.

Η έρευνα περιλάμβανε συζήτηση σε ομάδα η οποία ονομάστηκε «κύκλος φίλων».

Η μελέτη των απαντήσεων των παιδιών οδηγεί στην υιοθέτηση αυτών που εκφράζουν με λίγα λόγια οι Frank & Teresa Caplan: «Το παιχνίδι πρέπει να θεωρείται η «γεννήτρια» της μάθησης. Γονείς, δάσκαλοι και ψυχολόγοι πρέπει να πιστέψουν στην ανεκτίμητη μαθησιακή δύναμη που εμπεριέχει το παιχνίδι του παιδιού.»

Σχεδίαση και ανάπτυξη

Η υπερμεσική-πολυμεσική εφαρμογή «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος μας» αναπτύχθηκε στο Multimedia Builder, ενός συγγραφικού πακέτου (ανοιχτού κατασκευαστικού λογισμικού) κατάλληλου για την κατασκευή πολυμεσικού διδακτικού υλικού, στο οποίο ενσωματώθηκαν: α. αρχεία του Macromedia Flash MX., β. αρχεία της visual basic και εικονικής πραγματικότητας (virtual reality). Επίσης υπάρχει συνεργασία με άλλες εφαρμογές σε επίπεδο λειτουργικότητας που θα χρησιμοποιηθούν από τους μαθητές: word, excel, inspiration, power point, image tools, ηχογράφησης και αποθήκευσης συζητήσεων και αφηγήσεων προσωπικών εμπειριών. Η χρήση του λογισμικού πραγματοποιείται από ομάδες δύο ή περισσότερων ατόμων.

Αναπτύσσεται σε πέντε θεματικές που βασίζονται στις δυνατότητες των παιδιών της Γ' & Δ' τάξης.



(εικ. 1)



(εικ. 2)

Στην πρώτη θεματική αναπτύσσεται το σενάριο όπου παρέχει τη δυνατότητα μέσα από τον κόσμο της δημιουργικής φαντασίας να γνωρίσουν τα παιχνίδια των αρχαίων παιδιών, τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή τους, την καθημερινή τους ζωή, τους ρόλους των δύο φύλων, τις κοινωνικές συνθήκες και να τα αντιπαραθέσουν με τη σύγχρονη εποχή. Ο Χρόνος παρέχει τη δυνατότητα στους σύγχρονους ήρωες να ταξιδέψουν μαζί του στην αρχαιότητα, να συναντήσουν παιδιά της εποχής, να μάθουν για τα παιχνίδια τους, για την οργάνωση της αρχαίας κοινωνίας, τη γλώσσα, τις αξίες και την κουλτούρα της αρχαιότητας και να τα αντιπαραθέσουν στον κόσμο της σύγχρονης Ελλάδας. Ορισμένοι διάλογοι μεταξύ των αρχαίων και σύγχρονων ηρώων πραγματοποιούνται στην αρχαία ελληνική γλώσσα, για να υλοποιηθεί με παιγνιώδη μορφή η πρώτη επαφή των σύγχρονων παιδιών με τη γλώσσα των προγόνων τους και να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι σ' αυτήν. (εικ. 1)

Σε όλο αυτό το ταξίδι συνταξιδιώτης των σύγχρονων παιδιών είναι ο βοηθός του χρόνου, ο «Χρονοταξιδευτής», ο οποίος εστιάζει την προσοχή των πλοηγούμενων του εκπαιδευτικού λογισμικού σε έννοιες-κλειδιά, τους βοηθά, όταν χρειάζεται, και τους προσέχει. (εικ. 2)

Η πρώτη θεματική αποτελείται από πληροφορίες, κείμενα (σύγχρονα και αρχαία), αφήγηση, εικόνα στατική και κινούμενη και συνεχή αλληλεπίδραση με το χρήστη, όπου, αφού επεξεργαστεί τις πληροφορίες που του παρέχονται, συζητά τα δεδομένα μέσα σε μία ομάδα που την ονομάζει «κύκλο των φίλων». Η ενέργεια αυτή αποσκοπεί στην ανάπτυξη μέσα στο αλληλεπιδραστικό περιβάλλον της ομάδας δεξιοτήτων σύγκρισης, αντιπαραθέσης, επεξεργασίας της πληροφορίας καθώς και οργάνωσης - συγκρότησης της σκέψης τους. Οι δραστηριότητες της πρώτης θεματικής εστιάζουν περισσότερο:

- Στη γλώσσα με το διττό της χαρακτήρα ως μέσον έκφρασης της ατομικής σκέψης αλλά και ως εξελισσόμενος κώδικας επικοινωνίας των ανθρώπων στη διαχρονία (διαχρονικότητα, εξέλιξη). «Με τη γλώσσα εκφράζεται η σκέψη των ανθρώπων-η γλώσσα είναι η πραγμάτωση και εξωτερικευση της σκέψης. Είναι μέσον επικοινωνίας, προϋπόθεση της κοινωνικής ζωής, της τεχνολογίας, της παραγωγής, των επιστημών και της Τέχνης».(Γρηγορόπουλος Δημήτρης, 2004). (εικ. 2)

- Στην παραγωγή δημιουργικού λόγου (προφορικού και γραπτού).
- Στο θεατρικό παιχνίδι (οι μαθητές γίνονται συγγραφείς θεατρικών έργων, όπως ήταν ο Αριστοφάνης της αρχαιότητας), προσδιορίζουν τη θέση του θεάτρου στη ζωή των αρχαίων και των σύγχρονων Ελλήνων
- Συγκρίνουν τους κοινωνικούς ρόλους των δύο φύλων, αντιπαραθέτουν, συσχετίζουν, περιγράφουν κ.ά.



(εικ. 3)



(εικ. 4)

Στη δεύτερη θεματική οι ήρωες συνεχίζουν το ταξίδι τους έχοντας όμως στο σακίδιό τους ένα νέο και σημαντικό στοιχείο: την εμπειρία που απέκτησαν. Έτσι κατορθώνουν να κάνουν την πληροφορία γνώση και τη γνώση τους σοφία.

Η δεύτερη θεματική αποτελείται από ομαδικές και αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες-παιχνίδια.

Οι δραστηριότητες ενεργοποιούν όλα τα είδη νοημοσύνης (κατά Gardner), ώστε να διευκολύνεται η επικοινωνία και η μάθηση. Τα παιδιά συνεχίζουν το ταξίδι τους μαζί με την «εμπειρία» που κέρδισαν μέσα από την αρχαιότητα. Με τις δραστηριότητες-παιχνίδια: παιχνίδι-πρόσωπο, θεατρικό παιχνίδι, υπόδυση ρόλων, συμβολικά παιχνίδια, τα παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται καταστάσεις, να μπαίνουν στη θέση του άλλου (ενσυναίσθηση), να ανακεφαλαιώνουν όλες τις γνώσεις τους, να εκφράζουν τα συναισθήματά τους, να επεξεργάζονται τους απαραίτητους κανόνες που πρέπει να υπάρχουν σε κάθε κοινωνική ομάδα (παιχνίδι, οικογένεια, τάξη, ομάδα φίλων κ.ά.) για μια ειρηνική και ομαλή συνύπαρξη και να αναγνωρίζουν τις επιπτώσεις παραβίασης αυτών, να αποδέχονται τη συν γνώμη του άλλου, την αλλαγή στάσης του στην ομάδα, να αποδέχονται τη διαφορετικότητα, να αποκτούν περισσότερη αυτονομία και αυτοεκτίμηση (εικ. 3).

Οι δραστηριότητες τόσο στην πρώτη όσο και στη δεύτερη θεματική δίδουν την ευκαιρία για την παραγωγή δημιουργικού λόγου (προφορικού και γραπτού).

Σύμφωνα με τον Trudgill «απαιτείται η διαμόρφωση ενός γλωσσικού κλίματος στο σχολείο που θα επιτρέπει στους μαθητές να εκφράζουν με άνεση τις ιδέες τους και να συζητούν προβλήματα όσο ελεύθερα μπορούν». Για να ευνοή-

σουμε την παραπέρα ανάπτυξη της γλωσσικής ικανότητας των μαθητών, πρέπει να δημιουργήσουμε συνθήκες χρήσης της γλώσσας στο σχολείο ανάλογες με εκείνες που ισχύουν εκτός σχολείου για να αποτελεί τη φυσιολογική συνέχεια αυτού. (Α. Χαραλαμπόπουλος – Σ. Χατζησαββίδης, 1997). Οι μαθητές μέσα από την επαφή τους με το περιβάλλον που ζούσαν τα παιδιά της αρχαιότητας, τις κοινωνικές συνθήκες της εποχής, τις αξίες, τη γλώσσα, τους κοινωνικούς ρόλους των φύλων προβληματίζονται, συσχετίζουν, αντιπαραθέτουν, αναγνωρίζουν, προσδιορίζουν δεδομένα μέσα στον «κύκλο των φίλων».

Σε κάθε θεματική τους παρέχονται ιστορικές πηγές, κείμενα και εικόνες με τρόπο ελκυστικό και παραστατικό, έτσι ώστε να ανταποκρίνονται στις δυνατότητες των παιδιών αυτής της ηλικίας. Οι ίδιοι οι μαθητές επεξεργάζονται τις πληροφορίες που παίρνουν, (κειμενικό, οπτικοακουστικό υλικό) αποκωδικοποιούν τα μηνύματα, αναλύουν, συνθέτουν, αξιολογούν, αποθηκεύουν τις πληροφορίες εκείνες που θα τους χρειαστούν στο ταξίδι τους στο «σακίδιο των εμπειριών», στη βιβλιοθήκη που οικοδομούν οι ίδιοι, και δημιουργούν.

Στην τρίτη θεματική τα δύο σύγχρονα παιδιά μαζί με το αρχαίο παιχνίδι «άθυρμα» επισκέπτονται μια ελληνική πινακοθήκη και μέσα από πίνακες διάσημων ζωγράφων ανακαλύπτουν τη διαχρονική εξέλιξη του παιχνιδιού από την αρχαιότητα ως σήμερα. Η επίσκεψή τους στην πινακοθήκη απαντά σε πολλά ερωτήματα τους σχετικά με το αν τα καινούρια παιχνίδια είναι διαφορετικά από τα προηγούμενα, αν τα παιχνίδια της αρχαιότητας συνεχίζονται και σε μεταγενέστερους χρόνους. Οι μαθητές γίνονται κι αυτοί μικροί καλλιτέχνες, ζωγραφίζουν πίνακες εμπνευσμένοι από τα έργα μεγάλων καλλιτεχνών, παίζουν με τα χρώματα, δίνουν τίτλους σε έργα κ.ά. (εικ. 4)

Στην τέταρτη ενότητα οι δυο σύγχρονοι ήρωες, η Νεφέλη και ο Ιάσοντας, πραγματοποιούν την υπόσχεση που έδωσαν στο αρχαίο παιχνίδι **άθυρμα**: τη δημιουργία ενός Μουσείου παιχνιδιών. Οι χρήστες περιηγούνται σε ένα εικονικό μουσείο όπου έχουν την ευκαιρία να δουν και να θαυμάσουν πίνακες ζωγραφικής που απεικονίζουν τη διαχρονική πορεία εξέλιξης του παιχνιδιού από την αρχαιότητα ως σήμερα.

Η πέμπτη θεματική ενότητα, η οποία έχει δημιουργηθεί με το πρόγραμμα «Βάσης δεδομένων» (Access), αποτελείται: α) από τέσσερις πίνακες: αρχαίων, νεότερων ξένων παιχνιδιών και λαχίσματα (τραγούδια για την επιλογή «αρχηγού» ή «μάνας», β) ερωτήματα π.χ κοινά παιχνίδια αγοριών, κοριτσιών της αρχαιότητας, παιχνίδια πνευματικής ετοιμότητας κ.ά., γ) φόρμες. Το βασικό ερώτημα στο οποίο θα απαντήσει η συγκεκριμένη βάση δεδομένων είναι: «Με ποια παιχνίδια έπαιζαν τα παιδιά άλλοτε και τώρα». Μέσα από την ενασχόληση των μαθητών με το όλο project αλλά και με τη βάση αυτή αναμένουμε να κατανοήσουν τις φάσεις εξέλιξης του πολιτισμού μας μέσα από τα στάδια εξέλιξης του παιχνιδιού. Οι μαθητές έχουν την ευκαιρία να επεκτείνουν τη βάση δεδομένων με άλλα παιχνίδια που δε συμπεριλαμβάνονται στους πίνακες.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος μας» φτάνει στο τέλος και οι μαθητές καλούνται να φτιάξουν την «Κάρτα προσωπικής δέσμευσης» για την εφαρμογή των αξιών στη ζωή τους, να φτιάξουν τη δική τους παρου-

οίαση, να την παρουσιάσουν στους φίλους τους, στους συμμαθητές και να αξιολογήσουν οι ίδιοι το εκπαιδευτικό λογισμικό και το βαθμό ανταπόκρισής τους στη διεκπεραίωσή του (αυτοαξιολόγηση).

Εφαρμογή εκπαιδευτικού λογισμικού

Το διδακτικό υλικό «Το Παιχνίδι, ο Κόσμος μας» παρουσιάστηκε με διαφορετικό τρόπο σε μεικτές ομάδες μαθητών Γ' & Δ' τάξης στα σχολεία: 9^ο Δημ. Σχ. Κορυδαλλού (24 μαθητές) και 22^ο Δημ. Σχ. Πειραιά (20 μαθητές). Στο 9^ο Δημ. Σχ. Κορυδαλλού το διδακτικό υλικό παρουσιάστηκε με τον παραδοσιακό τρόπο (έντυπη μορφή, δραστηριότητες) ενώ στο 22^ο Δημ. Σχ. Πειραιά με το συγκεκριμένο πολυμεσικό εκπαιδευτικό λογισμικό. Τα αποτελέσματα έδειξαν ότι οι μαθητές του 9^ο Δημ. Σχ. Κορυδαλλού περιορίστηκαν στην επίτευξη γνωστικών στόχων χαμηλής βαθμίδας κατά Bloom (αναγνώριση, ανάκληση από τη μνήμη, κατανόηση) ενώ αντίθετα οι ομάδες του 22^ο Δημ. Σχ. Πειραιά μέσα από τις δυνατότητες της πολλαπλής αναπαράστασης (διαθεματική και ολιστική προσέγγιση) και της ηλεκτρονικής δραματοποίησης κατάφεραν να προσπελάσουν ευκολότερα το πληροφοριακό υλικό και να περάσουν σε υψηλότερα γνωστικά επίπεδα (ανάλυση, σύνθεση, αξιολόγηση).

Η ηλεκτρονική δραματοποίηση έδωσε τη δυνατότητα στους μαθητές να μπουν στη θέση των ηρώων του λογισμικού, να αναλύσουν, να συγκρίνουν και να αξιολογήσουν τις δικές τους αντιδράσεις σε παρόμοιες καταστάσεις: πώς αντιδρούν όταν χάνουν, ή κερδίζουν στο παιχνίδι, κατά πόσο εφαρμόζουν τους βασικούς κανόνες όταν συμμετέχουν σε μία συζήτηση, ακούν τον άλλο όταν μιλάει ή αδιαφορούν (προσεκτική ακρόαση), γνωρίζονται με τα συναισθήματά τους (φόβος, λύπη, χαρά, ζήλεια, αγάπη κ.ά.), αξιολογούν κατά πόσο η συμπεριφορά τους σε καθημερινά γεγονότα ανήκει στη «Σεβαστοχώρα» (αποδοχή της διαφορετικότητας), παίζουν διαφορετικούς ρόλους: ηττημένος, νικητής, αρχηγός, μη αποδεκτός, αξιολογούν συμπεριφορές και αποδίδουν το χαρτί επιβράβευσης σε αυτόν που κατόρθωσε να ξεπεράσει τον «εγωκεντρισμό» και σέβεται τους κανόνες της ομάδας του κ.ά.). Επίσης στο 22^ο Δημ. Σχ. οι μαθητές που χρησιμοποίησαν το συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό επέδειξαν μεγαλύτερη συνεργατική διάθεση και συμμετοχή. Μάλιστα μαθητές, που σύμφωνα με το δάσκαλο της τάξης, συμμετείχαν ελάχιστα σε ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες, επέδειξαν σημαντικό ενδιαφέρον.

Η εφαρμογή του προγράμματος έγινε σε πραγματικές συνθήκες τάξης. Οι μαθητές χαρακτήρισαν το λογισμικό «χαρούμενο» και το περιβάλλον μάθησης «ευχάριστο». Σε αυτό συνέβαλαν οι κινούμενες εικόνες, τα φωτεινά χρώματα, οι εικόνες των παιδιών της ίδιας περίπου με αυτούς ηλικίας, οι αυθεντικοί διάλογοι, και κυρίως το φανταστικό ταξίδι στην αρχαιότητα, όπου με παιχνιδή τρόπο βίωσαν την πρώτη επαφή με την αρχαία γλώσσα μέσα από μικρούς παιδικούς διαλόγους, είχαν την ευκαιρία να γνωρίσουν την αρχαιότητα με διαφορετικό τρόπο από ένα βιβλίο. Ωστόσο συνάντησαν και αρκετές δυσκολίες. Οι μαθητές, όπως διαπιστώθηκε, υστερούν σε βασικές γνώσεις χρήσης του υπολογιστή, γι αυτό χρειάστηκαν περισσότερο χρόνο, για να εκφράσουν γραπτά τις προσωπικές τους εμπειρίες στον κειμενογράφο (Word), να ζωγραφίσουν με το

Paint, να αναπαραστήσουν τη σκέψη τους με εννοιολογικούς χάρτες στο Inspiration, όπως απαιτούσαν οι διάφορες δραστηριότητες, ώστε να κερδίσουν τα «τουβλάκια» για το χτίσιμο του «Μουσείου Παιχνιδιών». Επίσης παρατηρήθηκε μεγαλύτερη εξοικείωση των αγοριών των ομάδων με το εργαλείο H/Y σε σύγκριση με τα κορίτσια.

ΑΝΤΙ ΕΠΙΛΟΓΟΥ

Seashore

«Children have their play on the seashore of worlds.

Στην ακροθαλασσιά ατέλειωτων κόσμων παίζουν τα παιδιά»

Rabindranath Tagore (India 1861-1941)

Παιχνίδι μια λέξη μαγική σε όποιο χρόνο κι αν το ζεις σε όποια γλώσσα κι αν το πεις, δημιουργική εμπειρία, διαχρονικό, οικουμενικό, φαντασία, ιστορική πηγή, σύνθετος κόσμος, ο κόσμος του παιδιού. Στο παιχνίδι και μόνο στο παιχνίδι, το παιδί, αλλά και ο ενήλικος, είναι δημιουργικός και κάνει χρήση ολόκληρης της προσωπικότητάς του-και μόνο με τη δημιουργικότητά του αυτή ανακαλύπτει τον αληθινό εαυτό του (Ε. Γαλανάκη, 2004).

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Gardner, H. Frames of mind, New York, Basic Books Inc 1983.

Σ., Αυγητίδου, Α., Γκολέμη, *Το παιχνίδι*, Εκδ. Τυποθήτω, 2001.

Ε. Γαλανάκη, *Ψυχαναλυτικές Προσεγγίσεις στο χώρο της εκπαίδευσης*, Αθήνα, 2004.

Δ. Γρηγορόπουλος, *Η σύνταξη του αρχαίου ελληνικού λόγου*, Έννοια, 2004.

Β. Ι. Κόμης, *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*, Αθήνα, 2004.

Ν. Κωστούλα-Μακράκη & Β.Γ Μακράκης, *Διαπολιτισμικότητα & Εκπαίδευση για ένα βιώσιμο Μέλλον*, Πανεπιστήμιο Κρήτης 2006.

Χ. Παναγιωτόπουλος, (2003), *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Μεταίχμιο, Αθήνα 2003.

Α., Ράπτης, Α., Ράπτη, *Μάθηση και Διδασκαλία στην Εποχή της Πληροφορίας*, Αθήνα 2004.

Α. Χαράλαμπόπουλος-Σ. Χατζησαββίδης, *Η Διδασκαλία της Λειτουργικής χρήσης της γλώσσας*, Θεσσαλονίκη 1997).

Τ. Ροντάρι, *Γραμματική της φαντασίας*, Μεταίχμιο, 2001.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο(2003β), *Έκθεση αξιολόγησης του πιλοτικού προγράμματος της Ενέλικτης Ζώνης*, Ιστοσελία Π.Ι.

Κόμβοι

Οι θέσεις του ΕΤΠΕ για το Εκπαιδευτικό Λογισμικό: http://www.noc.uth.gr/edu-sw/Parovsiaseis/Memonwmenes/19-Elliniki_Epistimoniki_Enwsi_Texnologiw_n_Plirophorias_kai_Epikoinwniwn_stin_Ekpaidevsi/ETPE-EkpaidevtikoLogismiko_2002.ppt

Οι Θεωρίες του Piaget και του Vygotsky, Στέλλα Βοσνιάδου: http://www.cs.phs.uoa.gr/el/courses/introduction_psychology/Piaget.Vygotsky.ppt, RABINDRANATH TAGORE: <http://www.schoolofwisdom.com/gitanjali.html>