



Σχολή Επιστημών Υγείας και Πρόνοιας  
Σχολή Διοικητικών, Οικονομικών και Κοινωνικών Επιστημών  
Τμήμα Βιοϊατρικών Επιστημών  
Τμήμα Αγωγής και Φροντίδας στην Πρώιμη Παιδική Ηλικία



Διατμηματικό Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών  
Παιδαγωγικά μέσω Καινοτόμων Προσεγγίσεων, Τεχνολογίες και Εκπαίδευση

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

## **ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ: Η σημασία του παιχνιδιού**

POST GRADUATE THESIS

### **DOCUMENTARY: The importance of play**



ΟΝΟΜΑ ΦΟΙΤΗΤΗ(ΤΩΝ)/NAMES OF STUDENTS

ΜΕΧΜΕΤΙ ΑΝΙΣΑ (ΑΜ 17079), ΣΤΑΥΡΙΔΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ (ΑΜ 17011)

ΜΕΗΜΕΤΙ ΑΝΙΣΑ (ΑΜ 17079), ΣΤΑΥΡΙΔΙ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΙ (ΑΜ 17011)

ΟΝΟΜΑ ΕΙΣΗΓΗΤΗ/NAME OF THE SUPERVISOR

ΝΤΑΛΙΑΝΗΣ ΚΛΗΜΗΣ

DALIANIS KLIMIS





Faculty of Health and Caring Professions  
Faculty of Administrative, Financial and Social Sciences  
Department of Biomedical Sciences  
Department of Treatment and Caring in Early Childhood



Inter-department Post Graduate Program  
**Pedagogics with New Approaches, Technologies and Education**

POST GRADUATE THESIS

## **DOCUMENTARY: The importance of play**

MEHMETI ANISA (AM 17079)

STAVRIDI AIKATERINI (AM 17011)

[mexanisa@yahoo.gr](mailto:mexanisa@yahoo.gr) / [elica1027@gmail.com](mailto:elica1027@gmail.com)

NAMES OF STUDENTS

NAMES OF SUPERVISORS

SUPERVISOR A: DALIANIS KLIMIS

SUPERVISOR B: DALIANI MARIA

SUPERVISOR C: PAPAGEORGIU EFSTATHIA



## **Δήλωση περί λογοκλοπής**

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνουμε ενυπογράφως ότι είμαστε αποκλειστικοί συγγραφείς της παρούσας διπλωματικής εργασίας, για την ολοκλήρωση της οποίας κάθε βοήθεια είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται λεπτομερώς στην εργασία αυτή. Έχουμε αναφέρει πλήρως και με σαφείς αναφορές, όλες τις πηγές χρήσης δεδομένων, απόψεων, θέσεων και προτάσεων, ιδεών και λεκτικών αναφορών, είτε κατά κυριολεξία είτε βάσει επιστημονικής παράφρασης. Αναλαμβάνουμε την προσωπική και ατομική ευθύνη ότι σε περίπτωση αποτυχίας στην υλοποίηση των ανωτέρω δηλωθέντων στοιχείων, είμαστε υπόλογοι έναντι λογοκλοπής, γεγονός που σημαίνει αποτυχία στην διπλωματική μας εργασία και κατά συνέπεια αποτυχία απόκτησης Τίτλου Σπουδών, πέραν των λοιπών συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων. Δηλώνουμε, συνεπώς, ότι αυτή η διπλωματική εργασία προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμάς προσωπικά και αποκλειστικά και ότι, αναλαμβάνουμε πλήρως όλες τις συνέπειες του νόμου στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθούν, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μας ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής άλλης πνευματικής ιδιοκτησίας.

<Μεχμέτι Ανίσα, Σταυρίδη Αικατερίνη >



## ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Το παρόν ντοκιμαντέρ αποτελεί τη διπλωματική μας εργασία για την απόκτηση του Μεταπτυχιακού Διπλώματος Παιδαγωγικά μέσω Καινοτόμων Προσεγγίσεων, Τεχνολογίες και Εκπαίδευσης του Διατμηματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών (ΔΠΜΣ) στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής. Είναι προϊόν πολύμηνης δουλειάς και δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί χωρίς τη συμβολή κάποιων ατόμων.

Αρχικά, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά τόσο για την άψογη συνεργασία, όσο και για την πολύτιμη βοήθεια του τον επιβλέποντα καθηγητή κ. Νταλιάνη Κλήμη, Αναπληρωτή Καθηγητή του Τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής. Η πολύτιμη και η ουσιαστική βοήθεια του καθ' όλη τη διάρκεια εκπόνησης της συγκεκριμένης εργασίας ήταν καθοριστική και ανεκτίμητη.

Η πορεία προς την ολοκλήρωση δεν ήταν πάντα εύκολη, υπήρχαν δυσκολίες, οι οποίες μας βοήθησαν να εξελιχθούμε και να αναθεωρήσουμε κάποιες αντιλήψεις μας, ώστε να μπορέσουμε να ανταπεξέλθουμε.

Τέλος, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε όλους όσους συμμετείχαν στα πλαίσια διεξαγωγής του ντοκιμαντέρ καθώς και τις οικογένειες μας για την συναισθηματική υποστήριξη, τη δύναμη και την αισιοδοξία που μας πρόσφεραν όλο αυτό τον καιρό.





**Αφιερωμένο στις  
οικογένειες μας!**



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία είναι επεξηγηματική του ντοκιμαντέρ που πραγματεύεται το παιχνίδι των παιδιών. Το παιχνίδι αν και μπορεί σχετικά εύκολα να περιγραφεί σαν ένας τρόπος σχέσης με την πραγματικότητα των παιδιών, μια ψυχική κατάσταση, ωστόσο είναι δύσκολο να οριστεί, καθώς πρόκειται για φαινόμενο που όπως η ζωή, η αγάπη, συνεχώς διαφοροποιείται και εξελίσσεται. Τα παιδιά διαθέτουν έμφυτη την ικανότητα να μπορούν να παίζουν, ακόμα και γι' αυτή την πράξη όμως χρειάζεται να λαμβάνουν ερεθίσματα αρχικά από το οικογενειακό και στη συνέχεια από το κοινωνικό τους περιβάλλον, στην πορεία της ανάπτυξής τους.

Το ντοκιμαντέρ αυτό καθώς εξελίσσεται δίνει τη δυνατότητα σε ειδικούς που έχουν ασχοληθεί με το παιχνίδι μέσω της σχέσης τους με τα παιδιά (παιδαγωγούς, κοινωνικούς λειτουργούς, παιδίατρους, καθηγητές, γονείς), να μοιραστούν τις απόψεις τους, καταθέτοντας την εμπειρία τους και απαντώντας σε ημιδομημένα ερωτηματολόγια. Οι γονείς που έχουν τον αρχικό ρόλο της διαπαιδαγώγησης, και η σημασία που δίνουν στο ρόλο του παιχνιδιού στη ζωή των παιδιών τους, θέτουν τους προβληματισμούς τους. Ανησυχούν για το μέλλον του παιδικού παιχνιδιού που πλέον θεωρούν ότι είναι απόλυτα συνυφασμένο με την τεχνολογία. Τα ίδια τα παιδιά μιλούν, προβάλλουν τις προτιμήσεις τους, βιντεοσκοπούνται να παίζουν ελεύθερα, εκμυστηρεύονται τη χαρά και τη δυσκολία που προκύπτει στις ζωές τους από την έλλειψή του.

Οι απόψεις απλών ανθρώπων αλλά και καταρτισμένων επιστημόνων που δουλεύουν χρόνια με παιδιά επισημαίνουν τη σημαντικότητα του παιχνιδιού και αιτιολογούν γιατί όσοι έχουν παίξει σε μικρή ηλικία αντιμετωπίζουν πολύ καλύτερα τις αβεβαιότητες της ζωής.

Στο κλείσιμο του ντοκιμαντέρ ο εξελικτικός ψυχολόγος λέει: «Τα παιδιά χάνουν κάτι που είναι ό,τι πιο διασκεδαστικό για τη ζωή τους σε εκείνη τη φάση και αν χάνουν διασκέδαση, χάνουν από την παιδική τους ηλικία», που πρέπει πάντα να θυμόμαστε όταν έχουμε να αντιμετωπίσουμε παιδιά.

## **ABSTRACT**

This post graduate thesis is explanatory to our documentary which deals with children's play. Although play can be easily described as a way of connection with children's reality, a mental state, it is difficult to define as it is a phenomenon that, like life, love, is constantly changing and evolving. Children have an innate ability to play, and even for this act they need to receive stimuli initially from the family and then from their social environment, during the age of development.

The documentary gives the opportunity to specialists who have dealt with play through their relationship with children (teachers, social workers, pediatricians, professors, trainers), to share their views, by submitting their experience and responding to semi-structured questionnaires. Parents, who have the main role of education and the importance they give to the role of play in the lives of their children, raise their concerns. They are worried about the future of children's play that they now consider to be completely associated with technology. The children themselves speak, project their preferences, videotaped playing freely, enjoy playing and also mention the difficulty that arises in their lives from the lack of it.

Furthermore, the aspects of common people and experienced scientists working with children highlight the importance of play in children's lives and justify why those who have played at an early age are able to face the uncertainties of life more effectively.

In the closure of the documentary, evolutionary psychologist says: "Children are deprived of the fun parts of their lives, at that stage, and if they lose fun, they lose their childhood", that should always be remembered when dealing with young children.

# ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Δήλωση περί λογοκλοπής .....	vi
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ .....	viii
ΠΕΡΙΛΗΨΗ .....	xii
ABSTRACT .....	xiii
ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ .....	xv
ΠΡΟΛΟΓΟΣ .....	xvi
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	xvii
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ .....</b>	<b>xx</b>
1.1 Ορισμός Παιχνιδιού .....	xx
1.2 Η εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα στα χρόνια – Ιστορική αναδρομή.....	xxii
1.3 Το παιχνίδι δικαίωμα όλων των παιδιών .....	xxv
1.4 Η Τεχνολογία και το παιχνίδι.....	xxviii
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ .....</b>	<b>xxxii</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ.....</b>	<b>xxxv</b>
3.1 Ανάλυση απαιτήσεων.....	xxxv
3.2 Μεθοδολογία.....	xxxv
3.3 Σχεδιασμός – Εκτέλεση.....	xl
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....</b>	<b>xlvi</b>
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ .....</b>	<b>xlvii</b>
5.1 Περιορισμοί .....	xlvii
5.2 Συμπεράσματα.....	xlviii
5.3 Μελλοντικές προτάσεις .....	l
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....</b>	<b>li</b>
<b>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ .....</b>	<b>lii</b>

## ΣΥΝΤΟΜΟΓΡΑΦΙΕΣ

Αγγλική ορολογία

Ελληνική ορολογία

---

EADAP

ΕΑΔΑΠ (ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΑΠΤΥΞΗ  
ΚΑΙ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΑΠΑΣΧΟΛΗΣΗ  
ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ)

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η γέννηση της ιδέας αυτού του ντοκιμαντέρ που αφορά το παιχνίδι, προήλθε αρχικά από την επαγγελματική μας ενασχόληση με παιδιά προσχολικής ηλικίας. Θέλαμε το στίγμα της δουλειάς μας να είναι πιο ιδιαίτερο και να περιέχει την έμπνευση που μας έδωσε η φοίτησή μας στο συγκεκριμένο μεταπτυχιακό πρόγραμμα. Με παρότρυνση του καθηγητή μας κου Νταλιάνη, που συμπτωματικά υπήρξε ο πρώτος καθηγητής που μας υποδέχτηκε την ημέρα των συνεντεύξεων τον Ιούλιο 2017, αλλά και τις γνώσεις που αποκομίσαμε τόσο κατά τη διάρκεια των μαθημάτων του, όσο και την προσωπική ενασχόληση της καθεμιάς μας με την τεχνολογία, αποφασίσαμε να εμπλέξουμε την τεχνολογία και να την ενσωματώσουμε στη διπλωματική μας.

Το θέμα μας είναι εμπνευσμένο από τις παιδαγωγικές μας αναζητήσεις αλλά και την καθημερινότητά μας μέσα στη ζωή του παιδικού σταθμού. Όταν συζητήσαμε το πώς θα στηθεί το ντοκιμαντέρ, τον Αύγουστο 2018, δεν μπορούσαμε να φανταστούμε το μεγάλο κομμάτι του πειραματισμού και των εμπειριών που θα κουβαλούσαμε αυτή τη στιγμή στις αποσκευές μας τώρα που είναι πλέον ολοκληρωμένο. Το ταξίδι ήταν μαγικό, έτσι μπορούμε να το χαρακτηρίσουμε στο τέλος του. Γεμάτο προσμονή, αγωνία, επαναπροσδιορισμό, ανησυχία και τελικά ανακούφιση, συναισθηματική πληρότητα μέσα από τη συγκίνηση που βιώσαμε βλέποντας τα πλάνα μας ολοκληρωμένα, τοποθετημένα στη σειρά.

Ελπίζουμε ότι ο αρχικός στόχος της αφύπνισης εκατέρωθεν των δύο εμπλεκόμενων μερών που διαπαιδαγωγούν παιδιά (γονέων και παιδαγωγών), να επιτεύχθηκε και να βλέπουμε περισσότερα παιδιά με τη συναίνεση των γονέων να παίζουν στις παιδικές χαρές και με την ελευθερία της χαράς και της έκφρασης να απασχολούνται τα παιδιά και να βιώνουν τις στιγμές της καθημερινότητάς τους παίζοντας.

## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η μελέτη του παιχνιδιού εκτείνεται σε μεγάλο χρονικό εύρος, ίσως στην αιωνιότητα. Το παιχνίδι θεωρείται ως το κύριο μέσο έκφρασης και δημιουργίας των παιδιών. Είναι πραγματικά η βασική αρχή της εκπαίδευσης και επιδρά στο πνεύμα και το σώμα του παιδιού με αποτέλεσμα η διδασκαλία να μην είναι αποτελεσματική παρά μόνο με το παιχνίδι. «Στο παιχνίδι ένα παιδί είναι πάντα πάνω από την ηλικία του, πάνω από την καθημερινή του συμπεριφορά. Στο παιχνίδι είναι σαν να είναι ένα κεφάλι ψηλότερο απ' όσο είναι στην πραγματικότητα» (Vygotsky, 1978). Το παιχνίδι δημιουργεί μια ζώνη επικείμενης ανάπτυξης του παιδιού. Είναι ο φακός μέσα από τον οποίο τα παιδιά αντιλαμβάνονται τον κόσμο τους και το περιβάλλον γύρω τους. Μέσω του παιχνιδιού το παιδί αναπτύσσει όλες του δεξιότητες γλωσσικές, κινητικές, ψυχοσυναισθηματικές εξελίσσεται ψυχοσωματικά, ενισχύει την αυτοεκτίμησή του, τη δημιουργικότητα, τη φαντασία του ενώ ταυτόχρονα απελευθερώνει την ενέργειά του. Αποτελεί μια ανάγκη, μια ψυχοσωματική ορμή του οργανισμού, η οποία διαδραματίζει ένα σημαντικό ρόλο στη σωματική, ψυχοπνευματική, και κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου.

Το παιχνίδι είναι στοιχείο και προϊόν του κάθε πολιτισμού. Ωστόσο παρατηρείται τη σημερινή εποχή διαφοροποίηση της έννοιας. Είμαστε στην εποχή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού που είναι αναπόφευκτο προϊόν της βιομηχανοποίησης, της παγκοσμιοποίησης, της διαφήμισης, της αφθονίας, του καταναλωτισμού και του υλικού (Κάππας, 2005).

Η τεχνολογία παίρνει σιγά σιγά τη θέση της παιδικής φαντασίας και εφευρετικότητας, ο κλειστός χώρος τη θέση της αλάνας, το ομαδικό παιχνίδι έχει περιοριστεί ανησυχητικά. Τα πάρκα και τα αθλητικά κέντρα, όπου υπάρχουν, είναι οι μόνοι χώροι όπου μπορούν να παίξουν. Τα παιδιά είναι στερημένα από το φυσικό περιβάλλον και είναι εγκλωβισμένα στα διαμερίσματα των πολυκατοικιών. Έτσι έχουν χάσει την επαφή τους με την φύση, την εξοχή, το δάσος, τους δρόμους, ακόμη και τη γειτονιά. Το πρόβλημα της μη ύπαρξης χώρων για παιχνίδι, έχει σαν αποτέλεσμα τα παιδιά να ασχολούνται με ηλεκτρονικά παιχνίδια και να καθλώνονται στο σπίτι, να μην κινούνται όσο θα ήθελαν και θα έπρεπε, να γίνονται οκνηρά, μοναχικά, με προβλήματα βάρους, κατά μεγάλο ποσοστό, και κοινωνικότητας (Αυγητίδου, 2001).



Υστερα από βιβλιογραφική και διαδικτυακή αναζήτηση θα θέλαμε να αναφέρουμε ότι για πρώτη φορά γίνεται λόγος για ένα εκπαιδευτικό ντοκιμαντέρ που αφορά την σημασία του παιχνιδιού στην ζωή των παιδιών.

Ο γενικότερος αλλά και κύριος δικός μας προβληματισμός είναι η απομάκρυνση του παιδιού από το παιχνίδι και η δημιουργία αυτού του ντοκιμαντέρ είναι η προσπάθεια αφύπνισης εκατέρωθεν των εμπλεκόμενων μελών, ενηλίκων – παιδιών και η υποστήριξη του ίδιου του παιχνιδιού σαν ένα μέσον προαγωγής της ολόπλευρης ανάπτυξης του παιδιού. Οι λόγοι απομάκρυνσης και διαφοροποίησης του παιχνιδιού των παιδιών είναι ένα πολύπλευρο κοινωνικοπολιτισμικό φαινόμενο που οφείλεται στην αστικοποίηση, τη μείωση του ελεύθερου χρόνου, τον τυποποιημένο τρόπο ψυχαγωγίας, τα οικονομικά συμφέροντα των εταιριών που κατασκευάζουν παιχνίδια, τη νοοτροπία των γονέων που αλλάζει.

Η μέθοδος που ακολουθήσαμε ήταν σε πρώτο στάδιο η βιβλιογραφική και διαδικτυακή αναζήτηση, και εν συνεχεία έχουμε επιλέξει μέσω των συνεντεύξεων, του οπτικοποιημένου υλικού και τη δύναμη της εικόνας μέσω του βίντεο να δημιουργήσουμε και συνάμα να παρουσιάσουμε το τελικό προϊόν που ισοδυναμεί με το ντοκιμαντέρ. Μερικά από τα ερωτήματα που θέσαμε, ψάχνοντας να βρούμε απαντήσεις που να είναι τεκμηριωμένες και να βασίζονται στην εμπειρία είναι τα ακόλουθα:

- Τι θέση έχει το παιχνίδι στη ζωή του παιδιού σήμερα;
- Τι το έχει υποκαταστήσει;
- Γιατί πάντα δινόταν τόσο μεγάλη σημασία στη σύνδεση του παιδιού με το παιχνίδι;
- Πώς έχει εξελιχθεί το παιχνίδι μέσα στα χρόνια;
- Τι αλλαγές έχουν καταγραφεί και πως επηρεάζονται οι επιλογές των παιδιών;
- Ποιά είναι η γνώμη και η θέση των ειδικών, των γονέων, των παιδιών;

Η εργασία δομείται σε πέντε κεφάλαια. Αρχικά στο πρώτο κεφάλαιο επικεντρωνόμαστε στο θεωρητικό υπόβαθρο. Αναλύεται ο ορισμός και η εξέλιξη του παιχνιδιού, το δικαίωμα των παιδιών στο παιχνίδι καθώς επίσης παρουσιάζονται σύγχρονες θεωρητικές προσεγγίσεις για το ρόλο της τεχνολογίας στο παιχνίδι των παιδιών.

Στο δεύτερο κεφάλαιο παρουσιάζεται η ανάλυση της προηγούμενης κατάστασης. Στο πλαίσιο αυτό περιγράφεται η προσπάθεια που έγινε πριν από 8 χρόνια μιας κινηματογραφικής ταινίας ντοκιμαντέρ με τίτλο «Τα παιδιά δεν παίζει».

Στο τρίτο κεφάλαιο παρατίθεται η ανάλυση των απαιτήσεων, η μεθοδολογία και ο σχεδιασμός για την τελική εκτέλεση του ντοκιμαντέρ. Στο κεφάλαιο αυτό καταγράφονται τα πρόσωπα που απευθύνεται το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ, η διάρκεια και οι λήψεις για την ολοκλήρωση του. Η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε είναι οι συνεντεύξεις με ερωτηματολόγια ανοιχτού τύπου, η παρατήρηση και καταγραφή των αντιδράσεων των παιδιών.

Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται το τελικό αποτέλεσμα του ντοκιμαντέρ. Η δυναμική της εικόνας, της εναλλαγής, των πολλών και διαφορετικών λήψεων καθώς και η λεπτομερής ανάλυση των συνεντεύξεων καταρτίζουν ένα ντοκιμαντέρ με έντονο παιδαγωγικό χαρακτήρα.

Η εργασία ολοκληρώνεται με το πέμπτο κεφάλαιο, με την παράθεση των γενικών περιορισμών, των συμπερασμάτων άλλα και πιθανές προτάσεις που μπορούν να αξιοποιηθούν στο πλαίσιο της περαιτέρω έρευνας.

Τέλος στο παράρτημα παρατίθεται οι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου που χρησιμοποιήσαμε καθώς και το φωτογραφικό υλικό των συνεντεύξεων.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

### 1.1 Ορισμός Παιχνιδιού

Ο ορισμός του παιχνιδιού σύμφωνα με την εργοθεραπεύτρια κα Καλπογιάννη Ελίνα: “Ενώ το παιχνίδι είναι εύκολο να το καταλάβουμε είναι πολύ δύσκολο να το ορίσουμε. Παιχνίδι είναι μία ασχολία των παιδιών (μικρής ηλικίας) αλλά και μεγαλύτερων ατόμων με στόχο την προσωπική τους ικανοποίηση και την ανακάλυψη του κόσμου. Δηλαδή, είναι κάτι που κάνουμε για τους δικούς μας προσωπικούς λόγους και με τον δικό μας τρόπο. Με λίγα λόγια, παιχνίδι μπορεί να είναι οτιδήποτε (δεν μπορούμε να το περιορίσουμε).”

Αξιοποιώντας την πλούσια βιβλιογραφία γύρω από ένα τόσο ευρύ ζήτημα όσο είναι το παιχνίδι, στο παρόν κεφάλαιο επιχειρείται μία όσο το δυνατόν πιο διαφωτιστική θεωρητική προσέγγιση για το σύνθετο αυτό φαινόμενο που αποτελεί το βασικό πυρήνα της παρούσας εργασίας.

Η λέξη παιχνίδι προέρχεται από τις λέξεις παίς, παίζω, παιδεία. Αμέσως δηλαδή μπορεί κάποιος να καταλάβει την άμεση σχέση του παιχνιδιού με τη διασκέδαση. Όμως το παιχνίδι δεν αποτελεί ένα απλό μέσο ψυχαγωγίας, αλλά και φορέα ιδανικών και αξιών, αστείρευτη πηγή γνώσεων, μέσο καταγραφής πολιτισμού και στοιχείο απαραίτητο για την πνευματική καλλιέργεια και την εκπαίδευση του ατόμου. Η συμβολή του λοιπόν είναι καθοριστική για την ανάπτυξη του ανθρώπου σε όλους τους τομείς της ζωής του. Εξάλλου, η ανεκτίμητη αξία του αποδεικνύεται από την αδιάκοπη ύπαρξή του στο πέρασμα του χρόνου από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα.

Το παιχνίδι αποτελεί σημαντική λειτουργία για την ανάπτυξη του ανθρώπου. Μέσα από το παιγνιακό βίωμα, δίνεται η δυνατότητα να απλοποιηθεί αλλά και παρουσιαστεί σφαιρικά ένα θέμα, ενώ ταυτόχρονα το παιδί μπορεί να αποκτήσει δεξιότητες κοινωνικές, νοητικές, συναισθηματικές, κινητικές (Αντωνιάδης, 1994).

Το να παίζεις ένα παιχνίδι σημαίνει να εμπλέκεσαι σε μία δραστηριότητα που κατευθύνεται προς την επίτευξη μίας συγκεκριμένης κατάστασης, χρησιμοποιώντας μόνο τα μέσα που επιτρέπονται από αυτούς τους κανόνες (Κάππας, 2005). Το παιχνίδι είναι ένα σύνθετο και πολύμορφο φαινόμενο που περιλαμβάνει διαφορετικές πράξεις, προσανατολισμούς και εκδηλώσεις (Scales, 1991).

Διάφοροι επιστήμονες, προσπαθώντας να ερμηνεύσουν τη φύση, τη σημασία και τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή του παιδιού ανέπτυξαν διάφορες ερμηνείες:

«Το παιχνίδι είναι η δραστηριότητα μέσα από την οποία τα παιδιά καλύπτουν όλες τις αναπτυξιακές τους ανάγκες» (Maxim, 1989).

«Το παιχνίδι είναι αυτή η συναρπαστική δραστηριότητα στην οποία συμμετέχουν υγιή παιδιά με ενθουσιασμό και ανεμελιά» (Scales, 1991).

«Το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, κατευθυνόμενη από το παιδί το «νόημα» της οποίας έχει σημασία για το ίδιο και όχι η κατάληξή της» (Kostelnik, Soderman Whiren, 1993).

«Το παιχνίδι είναι η πραγματοποίηση της μάθησης μέσα από την πράξη» (Feeney, Christensen, Moravcil, 1996).

Ο Meckley (2002), συνοψίζοντας τις παραπάνω σκέψεις επαναπροσδιόρισε τον ορισμό του παιχνιδιού ως μιας δραστηριότητας η οποία θα πρέπει να εμπεριέχει τα ακόλουθα χαρακτηριστικά: (α) να είναι ελεύθερη επιλογή των παιδιών, (β) να κατευθύνεται από εσωτερικά κίνητρα, (γ) να παρέχει ευχαρίστηση και ικανοποίηση, (δ) να εμπλέκει ενεργά τους παίκτες, (ε) να είναι αυτο-κατευθυνόμενο, (στ) να έχει νόημα για το παιδί (Meckley, 2002).

Το παιχνίδι είναι ουσιώδες στοιχείο της πολιτιστικής ζωής μιας εποχής, ενός λαού. Είναι πρωταρχικός παράγοντας και εικόνα της κουλτούρας του. Το παιδί στα παιχνίδια του ανακεφαλαιώνει τον πολιτισμό του ανθρώπου. Πολιτισμός και παιχνίδι είχαν ανέκαθεν κοινή πορεία. Το παιχνίδι είναι ζωτικός πλούτος. Η μελέτη των παιχνιδιών μπορεί να οδηγήσει από ασφαλή δρόμο στη διάγνωση του πολιτιστικού επιπέδου ενός τόπου. Για αυτό και απασχόλησε πολλές επιστήμες: την ιστορία του πολιτισμού, τη λαογραφία, τη φιλοσοφία, την παιδαγωγική, την κοινωνιολογία, την εθνολογία και την ψυχανάλυση (Προκόβας, 2010).

Το παιχνίδι δεν είναι μόνο ένας τρόπος για να περάσουν τα παιδιά ευχάριστα την ώρα τους, αλλά βοηθάει σε σημαντικό βαθμό στην ανάπτυξη του παιδιού. Δηλαδή, να αναπτύξει τις αισθήσεις του, την κοινωνικότητα του, την φαντασία του, την παραγωγή και χρήση της γλώσσας, καθώς και της γραφής. Το παιχνίδι έχει την ιδιότητα να σχετίζεται και σε ένα ακόμα σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης του παιδιού, στο να σχηματίσει το ίδιο το παιδί την αντίληψη για την πραγματικότητα, την αυτογνωσία,

καθώς και να το προετοιμάσει για την ικανότητά του να δημιουργήσει πολιτισμό (Garvey, 1990).

Σε πιο σύγχρονες προσπάθειες ορισμού του παιχνιδιού η Bartlett ορίζει το παιχνίδι ως «παθιασμένη ενασχόληση με το περιβάλλον που έχουμε γύρω μας μέσω της εξερεύνησης, της μεταβολής, του πειραματισμού και της προσποίησης, είτε μόνοι μας είτε με άλλους». Θεωρεί το παιχνίδι βασικό ανθρώπινο ένστικτο, κεντρικό για την ανάπτυξη. Μάλιστα η θέση της αυτή υποστηρίζεται και από άλλες επιστήμες : «σημαντικές αλλαγές λαμβάνουν χώρα στον εγκέφαλο όταν τα παιδιά παίζουν».

Η Staempfli υποστηρίζει ότι το παιχνίδι δεν βοηθάει μόνο στην ανάπτυξη του εγκεφάλου αλλά και στην καλλιέργεια ενός «ευέλικτου και διαφορετικού τρόπου σκέψης», που επιτρέπει την επίλυση των πραγματικών προβλημάτων στη ζωή αργότερα.

Η θεώρηση της Montessori ότι το παιχνίδι είναι η δουλειά των παιδιών είχε κυριαρχήσει για αρκετά χρόνια. Η Youell θεωρεί ότι «το παιχνίδι και η δουλειά δεν είναι αντίθετα, ούτε και αποκλείει το ένα το άλλο». Η Youell ορίζει το παιχνίδι όχι μόνο ως διασκέδαση αλλά ως διαδικασία κατά την οποία το παιδί σκέφτεται ευέλικτα, ρισκάρει και επιτρέπει σε δημιουργικές σκέψεις να έρθουν στην επιφάνεια.

Είναι αλήθεια ότι το παιχνίδι είναι η πλέον σημαντική δραστηριότητα του παιδιού. Με αυτό μιλάει, εκφράζεται, κινείται, σκέπτεται, δημιουργεί, μεγαλώνει, ζει. Το παιχνίδι είναι η πιο σημαντική δουλειά που έχει να κάνει το παιδί. Μόνο τα παιδιά μπορούν να παίζουν ατελείωτα με πέτρες, ξύλα και οτιδήποτε δεν έχει για τους μεγάλους σημασία και μάλιστα χωρίς να πλήττουν. Με το παιχνίδι ποτέ τους δεν χορταίνουν και δεν κουράζονται (Scales, 1991). Δεν είναι τυχαίο, πως το παιχνίδι σημαίνει για τα παιδιά γέλιο, ευθυμία, χαρά, ξεκούραση, απόλαυση, ξεφωνητά, δημιουργία, πάθος, ελευθερία. Ούτε είναι και χωρίς σημασία το γεγονός, πως ο άνθρωπος προχωρά στην ζωή, αρχίζοντας από το παιχνίδι. Μεγαλώνει μάλιστα, παίζοντας πριν γίνει ενεργό μέλος της κοινωνίας (Κάππας, 2005).

## **1.2 Η εξέλιξη του παιχνιδιού μέσα στα χρόνια – Ιστορική αναδρομή**

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκίνησε αρκετά χρόνια πριν. Στο σημείο αυτό είναι απαραίτητο να τονίσουμε τη σημασία της τέχνης και ιδιαίτερα των έργων τέχνης που σώζονται από εκείνη την περίοδο. Χάρη σε αυτά μπορούμε να δούμε ακόμη και σήμερα κάποια από τα παιχνίδια που υπήρχαν εκείνη την περίοδο (Λάζος, 2002). Μάλιστα, τα

παιχνίδια που κατασκευάστηκαν κατά την περίοδο του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης προορίζονταν κατά κύριο λόγο για τις βασιλικές αυλές και τις τάξεις των ευγενών. Με την πάροδο των χρόνων και ιδιαίτερα προς τα τέλη του 18ου αιώνα και στις αρχές του 19ου αιώνα, τα παιχνίδια ξεκίνησαν να γίνονται προσιτά και στις υπόλοιπες κοινωνικές ομάδες (Αργυριάδη, 2003).

Το παιχνίδι έχει παίξει σημαντικό ρόλο στη ελληνική κοινωνία. Από την αρχαιότητα, οι Έλληνες έδιναν μεγάλη σημασία στο ρόλο του παιχνιδιού. Το είχαν σαν μέσο αγωγής. Αυτοί πρώτοι κατάλαβαν την αξία των ομαδικών παιχνιδιών και πίστευαν ότι με αυτά πραγματοποιείται η τελειοποίηση του ανθρώπου. Γι' αυτό τα εντάξαν στο πρόγραμμα αγωγής των παιδιών. Στην αρχαία Ελλάδα έπαιζαν πολλά ομαδικά παιχνίδια. Τα έπαιζαν στο δρόμο και στις αυλές, και πάντα υπήρχαν κανόνες, που όλοι έπρεπε να τηρούν πιστά. Γι' αυτό επίσης έλεγαν πως το παιχνίδι είναι ένα μεγάλο αγαθό. Αναπτύσσει την συντροφικότητα, ασκεί το σώμα, καλλιεργεί το πνεύμα, μαθαίνει τα παιδιά να σέβονται τους κανόνες-νόμους του και έτσι, όταν μεγαλώσουν, να σέβονται και να τηρούν τους νόμους της πατρίδας τους.

Στα χρόνια του Βυζαντίου και μέχρι το 9ο μ.Χ. αιώνα δεν υπάρχουν αρκετές πληροφορίες για τη θέση του παιχνιδιού και της άσκησης μέσα στην τότε κοινωνία. Αν και γνωρίζουμε ότι δεν είχαν την θέση που κατείχαν στην αρχαιότητα, στο Βυζάντιο από συνήθεια, και για λόγους ψυχαγωγικούς και παραδοσιακούς ασκούσαν και έπαιζαν παιδικά και πνευματικά παιχνίδια. Μελέτες που έγιναν για τη θέση του παιχνιδιού στη ζωή των Βυζαντινών δείχνει ότι, μετά τον 11ο μ.Χ. αιώνα, το χρησιμοποιούσαν για δημιουργία ανθρώπινων χαρακτήρων.

Τα παιχνίδια στην Τουρκοκρατία φαίνεται να έχουν άλλα αρχαιοελληνικές ρίζες, άλλα βυζαντινές και άλλα από άλλες εθνικότητες. Ο χώρος που τα έπαιζαν ήταν το αλώνι. Μερικά από τα παιχνίδια που έπαιζαν ήταν το κλέφτικο (το κρυφτό), ο πετροπόλεμος, η ξιφομαχία, το κυνηγητό. Υπήρχαν υπαίθρια παιχνίδια και για τα κορίτσια όπως η μέλισσα, το κουτσό, τα μήλα, η πινακωτή, η τυφλόμυγα, το τσιλίκι.

Στους νεώτερους χρόνους τα παιχνίδια έπαιζαν σπουδαίο ρόλο για τα παιδιά. Το παιχνίδι τα έκανε να ζουν και να νιώθουν, για όσο διαρκούσε αυτό, ελεύθερα και ανέμελα από τα προβλήματα, τα γέμιζε με θάρρος, αυτοπεποίθηση και χαρά. Σήμερα αν και οι αλάνες κυρίως στις πόλεις, έχουν μειωθεί έως εξαφανιστεί, τα παιδιά χαίρονται όταν βρίσκουν χώρο για να παίξουν, να τρέξουν, να κινηθούν.

Στην σημερινή εποχή, τα παιδιά έχουν στην διάθεση τους μια τεράστια ποικιλία παιχνιδιών από τα οποία μπορούν να επιλέξουν. Το ένα είναι καλύτερο από το άλλο και οι παροχές που προσφέρουν στα παιδιά είναι αρκετές και ποικίλλουν ανάλογα από το είδος του παιχνιδιού που θα επιλέξουν. Τα σημερινά παιχνίδια είναι τυποποιημένα και εμφανίζουν τεράστιες διαφορές με παιχνίδια του παρελθόντος. (Αυδίκος, 1996. Καλυβιώτης, 2007). Επιπλέον, σύμφωνα με τον Ναυρίδη (2000) και την Πάτσιου (2000) τα σημερινά βιομηχανικά παιχνίδια αγγίζουν την τελειότητα και τα παιδιά ακολουθούν με «κλειστά» μάτια αυτό που τους επιτάσσει η αγορά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα ίδια να χάνουν κάθε μορφή φαντασίας και δημιουργικότητας (Αλεξανδρίδου, & Μαγουλιώτης, 2012).

Χαρακτηριστικές είναι οι αλλαγές που παρατηρούνται τόσο στα μέσα που χρησιμοποιούνται στο παιχνίδι όσο και στις συνθήκες που επικρατούν. Παλαιότερα δεν υπήρχε μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών στο εμπόριο και αυτά που υπήρχαν ήταν ακριβά. Επομένως λίγοι είχαν τη δυνατότητα να τα αποκτήσουν. Κατά συνέπεια τα παιδιά μέσα σε πλαίσια συνεργασίας κατασκεύαζαν τα δικά τους παιχνίδια ή επέλεγαν παιχνίδια που δεν απαιτούσαν τη χρήση κάποιου υλικού (π.χ. κυνηγητό, κρυφτό κ.α.). Σήμερα βλέπουμε τα παιδιά να περιβάλλονται από έναν αμέτρητο αριθμό παιχνιδιών και συχνά να παίζουν μόνα τους. Ας μην ξεχνάμε ότι με τη ραγδαία ανάπτυξη της τεχνολογίας τα παιδιά μπορούν να γνωρίζουν συνεχώς καινούργια παιχνίδια, που όμως συχνά τα απομονώνουν, καθώς δεν χρειάζονται συμπαίκτες.

Στη γεμάτη απαιτήσεις σύγχρονη κοινωνία το φορτωμένο πρόγραμμα των παιδιών από τα σχολικά μαθήματα και από άλλες επιμορφωτικές δραστηριότητες (μουσική, κολυμβητήριο, ξένες γλώσσες, χορό κ.α. ) τα έχουν κάνει να στερούνται και να απολαμβάνουν πολύ λιγότερο παιχνίδι. Ο χρόνος τους δεν είναι επαρκής και για αυτό τη θέση των παιχνιδιών στις αυλές έχουν πάρει η τηλεόραση, τα βιντεοπαιχνίδια ο υπολογιστής, που συρρικνώνουν την κρίση τους και ακρωτηριάζουν την φαντασία τους.

Ένας άλλος παράγοντας που συντελεί στην απομόνωση τους είναι το φαινόμενο της αστικοποίησης. Τα παιδιά ζώντας σε μεγάλες πόλεις δεν έχουν τον απαραίτητο χώρο (π.χ. πάρκα, αυλές) για να παίζουν και αναγκάζονται να κλειστούν στο διαμέρισμά τους προτιμώντας άλλα μέσα διασκέδασης. Αλλά και όταν αποφασίσουν να παίξουν έξω από το σπίτι, η επικίνδυνη κίνηση των αυτοκινήτων καθώς και η ηχορύπανση που προκαλείται καθιστούν το παιχνίδι σχεδόν αδύνατο. Εν αντιθέσει με τα παλαιότερα

χρόνια στα οποία το πρόγραμμα των παιδιών δεν ήταν τόσο φορτωμένο, αλλά ακόμα και αν χρειαζόταν να δουλέψουν πλάι στους γονείς τους αυτό δεν αποτελούσε εμπόδιο στην συμμετοχή τους στα ομαδικά παιχνίδια. Επίσης υπήρχε ο κατάλληλος χώρος, ειδικά στα χωριά, που τους επέτρεπε να παίζουν έξω.

Οι γονείς παίζουν με τη σειρά τους καταλυτικό ρόλο στον τρόπο αντιμετώπισης του παιχνιδιού από τα παιδιά. Πολλοί θεωρούν το παιχνίδι χάσιμο χρόνου και όχι μια δημιουργική και επιμορφωτική απασχόληση. Έτσι τα αναγκάζουν να ζουν κάτω από τη σκιά τους ή όπως εκείνοι επιθυμούν (πολλές ώρες διαβάσματος και ελάχιστος ελεύθερος χρόνος). Δεν καταλαβαίνουν ότι το παιδί μέσα στο ομαδικό παιχνίδι ζει ευχάριστα την παιδική του ηλικία, διαμορφώνει τον χαρακτήρα του και ωριμάζει πνευματικά και συναισθηματικά. Οι γονείς παρασυρόμενοι από τον γρήγορο ρυθμό ζωής, εργάζονται πολλές ώρες και αφήνουν τα παιδιά τους να ασχολούνται με δραστηριότητες που κάθε άλλο παρά καλό τους κάνουν. Παλαιότερα λόγω της πολύωρης απουσίας του πατέρα από το σπίτι ο οποίος εργαζόταν ίσως και περισσότερες ώρες από τον σύγχρονο άνθρωπο, η μητέρα παρέμενε στο σπίτι έχοντας τη δυνατότητα να ελέγξει τις ασχολίες των παιδιών της.

Δυστυχώς υπάρχουν κάποιοι κίνδυνοι και εμπόδια που αποτρέπουν τα παιδιά από το να παίζουν τόσο έξω όσο και μέσα στο σπίτι. Συγκεκριμένα έξω από το σπίτι η κίνηση στα αστικά κέντρα φοβίζει τους γονείς που απαγορεύουν στα παιδιά τους να παίζουν στον εξωτερικό χώρο, καθώς είναι πολύ πιθανό να υπάρξει κάποιο ατύχημα. Ταυτόχρονα, η έλλειψη χώρου στις σύγχρονες γειτονιές, η αδιαφορία τοπικών διοικήσεων να δημιουργήσουν κατάλληλους χώρους, λειτουργούν ως ανασταλτικοί παράγοντες για το παιχνίδι. Επίσης η εγκληματικότητα που μαστίζει ειδικά τις μεγαλουπόλεις, σε συνδυασμό με τις παρατηρήσεις των γειτόνων για τη φασαρία που συχνά προκαλείται, εντείνουν τη δυσκολία ανάπτυξης του παιχνιδιού στην ύπαιθρο. Αλλά και μέσα στο σπίτι οι κίνδυνοι δεν είναι λιγότεροι, με πρώτο και σημαντικότερο το διαδίκτυο. Πιο χαρακτηριστικοί είναι: το ακατάλληλο περιεχόμενο, τα βίαια παιχνίδια, η παραβίαση ιδιωτικότητας, η παιδική πορνογραφία και φυσικά ο εθισμός.

### **1.3 Το παιχνίδι δικαίωμα όλων των παιδιών**

Η αναγνώριση και κατοχύρωση της σπουδαιότητας του παιχνιδιού από διεθνείς οργανισμούς, δείχνει την σπουδαιότητα του παιχνιδιού για όλα τα παιδιά. Το κάθε παιδί,



έχει δικαίωμα στο παιχνίδι και αποτελεί υποχρέωση των ενηλίκων να παρέχουν και να προστατεύουν το δικαίωμα αυτό.

Το παιχνίδι έχει αναγνωριστεί από τη Διεθνή Σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού ως ένα αναγκαίο και απαραίτητο στοιχείο της ανάπτυξής τους. Πιο συγκεκριμένα το Άρθρο 31 ορίζει ότι:

1. Τα Συμβαλλόμενα Κράτη αναγνωρίζουν στο παιδί το δικαίωμα στην ανάπαυση και στις δραστηριότητες του ελεύθερου χρόνου, στην ενασχόληση με ψυχαγωγικά παιχνίδια και δραστηριότητες που είναι κατάλληλες για την ηλικία του και στην ελεύθερη συμμετοχή στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή.
2. Τα Συμβαλλόμενα Κράτη σέβονται και προάγουν το δικαίωμα του παιδιού να συμμετέχει πλήρως στην πολιτιστική και καλλιτεχνική ζωή και ενθαρρύνουν προσφορά κατάλληλο και ίσων ευκαιριών για πολιτιστικές, καλλιτεχνικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες και για δραστηριότητες κατά τον ελεύθερο χρόνο.

Τα Συμβαλλόμενα Κράτη συμφωνούν πως η εκπαίδευση του παιδιού πρέπει να στοχεύει:

- Στην ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού καθώς και στην ανάπτυξη των σωματικών και πνευματικών ικανοτήτων του.
- Στην ενδυνάμωση του σεβασμού για τα δικαιώματα του ανθρώπου και τις θεμελιώδεις ελευθερίες και για τις αρχές που καθιερώνονται στο Χάρτη των Ηνωμένων Εθνών.
- Στην ανάπτυξη του σεβασμού για τους γονείς του παιδιού, την ταυτότητά του, τη γλώσσα του και τις πολιτιστικές του αξίες, καθώς και του σεβασμού για τις εθνικές αξίες της χώρας στην οποία ζει, της χώρας από την οποία μπορεί να προέρχεται και για τους πολιτισμούς που διαφέρουν από το δικό του.
- Στην εκπαίδευση του παιδιού για μία υπεύθυνη ζωή σε μία ελεύθερη κοινωνία μέσα σε πνεύμα κατανόησης, ειρήνης, ανοχής, ισότητας των φύλων και φιλίας ανάμεσα σε όλους του λαούς και τις εθνικιστικές, εθνικές και θρησκευτικές ομάδες και στα πρόσωπα αυτόχθονης καταγωγής.

Το παιχνίδι έχει αναγνωριστεί από τη Διεθνή Σύμβαση για τα δικαιώματα του παιδιού ως ένα αναγκαίο και απαραίτητο στοιχείο της ανάπτυξης του. Ας σημειωθεί ότι τα άρθρα αυτά του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών, αφορούν όλα τα παιδιά, ανεξάρτητα από τις ικανότητες τους. Το κάθε παιδί έχει δικαίωμα στο παιχνίδι και αποτελεί υποχρέωση των ενηλίκων να παρέχουν και να προστατεύουν αυτό το δικαίωμα.

Όλα τα παιδιά παίζουν. Τα παιδιά με ιδιαιτερότητες, παρά τις όποιες δυσκολίες τους, έχουν επίσης την ανάγκη για εξερεύνηση και ικανοποίηση της περιέργειάς τους, οπότε χρειάζονται και ωφελούνται από το παιχνίδι. (O'Brien, 2010). Μπορούν απλώς να εμπλακούν με διαφορετικό τρόπο στο παιχνίδι απ' ό,τι τα παιδιά με ανάπτυξη στα "φυσιολογικά" πλαίσια. Η φύση του παιχνιδιού τους εξαρτάται από τον τύπο της δυσκολίας, τις ευκαιρίες που έχουν για παιχνίδι, την προσβασιμότητα σε παιχνίδια και την παρουσία ή μη συνομηλίκων που μπορούν να διευκολύνουν το παιχνίδι (Frost, Wortham, & Reifel, 2012).

Είναι σαφές πως οι φορείς της κοινότητας μπορούν να παίξουν έναν καθοριστικό ρόλο στην ενσωμάτωση των παιδιών με ιδιαιτερότητες σε δραστηριότητες παιχνιδιού, μέσα από την κατάλληλη διαμόρφωση των κοινόχρηστων χώρων και των χώρων παιχνιδιού. Ενδεικτικό είναι ένα πρόγραμμα που υλοποιείται εδώ και λίγο καιρό στο Κουίνσλαντ στην Αυστραλία, με το όνομα All Abilities Playground Project. Πρόκειται στην ουσία για τη μεταφόρτωση κάποιων παιδικών χαρών σε χώρους διασκέδασης και παιχνιδιού για όλα τα παιδιά, συμπεριλαμβανομένων αυτών με ειδικές ανάγκες. Η αποδοχή της αξίας του παιχνιδιού και η εστίαση στην παροχή ίσων ευκαιριών παιχνιδιού για όλα τα παιδιά, οδήγησε το Δημοτικό Συμβούλιο να δημιουργήσει κατάλληλα διαμορφωμένους χώρους, με εξοπλισμού που μπορούν να χαρούν όλα τα παιδιά.

Εν κατακλείδι, το παιχνίδι είναι δικαίωμα όλων και η εκπαίδευση των παιδιών οφείλει να βοηθάει την πολύπλευρη ανάπτυξή τους και να καλλιεργεί τα ταλέντα και τις δυνατότητές τους έτσι ώστε να προετοιμάζονται για μια υπεύθυνη ζωή. Παράλληλα, τα παιδιά χρειάζεται να συμμετέχουν σε αυτοκατευθυνόμενο παιχνίδι και δραστηριότητες ελεύθερου χρόνου. Το παιχνίδι είναι πολύ σημαντικό για την πολύπλευρη ανάπτυξη των παιδιών. Συνεισφέρει στην κοινωνική, συναισθηματική, ψυχολογική και σωματική ανάπτυξη. Επίσης αποτελεί ένα μέσο μάθησης και ανάπτυξης των νοητικών και γνωσιακών λειτουργιών.

## 1.4 Η Τεχνολογία και το παιχνίδι

Με την τεχνολογία να είναι μέρος της καθημερινότητάς μας, τα μικρά παιδιά που γνωρίζουν να χειρίζονται άψογα υπολογιστές, κινητά και tablets δεν είναι η εξαίρεση, αλλά ο κανόνας. Τα έξυπνα τηλέφωνα, οι υπολογιστές, τα tablets, οι κονσόλες παιχνιδιών, κατακλύζουν κυριολεκτικά την αγορά και τις περισσότερες φορές και τα σπίτια μας. Τα παιδιά όπως και οι μεγάλοι, είναι δέκτες αυτής της τεχνολογικής επανάστασης και δε μένουν ανεπηρέαστα από αυτήν.

Σίγουρα, η τεχνολογία προσφέρει πολλές δυνατότητες, δίνει απεριόριστη πρόσβαση στην πληροφορία και αν χρησιμοποιηθεί με σωστό τρόπο είναι σίγουρο ότι βοηθά στην καλλιέργεια και την εκπαίδευση του παιδιού. Η υπερβολική χρήση της, όμως, μπορεί να έχει αρνητικές επιπτώσεις στην κοινωνικότητα του παιδιού, αλλά και να τα εκθέτει σε πληροφορίες που δεν είναι κατάλληλες για την ηλικία του, αλλά και στον κίνδυνο να πέσει θύμα εκμετάλλευσης.

Η χρήση της τεχνολογίας από τα παιδιά περιγράφεται από τη διεθνή βιβλιογραφία ως ένας από τους σημαντικότερους παράγοντες μείωσης του ελεύθερου παιχνιδιού (Ginsburg, 2007), ιδιαίτερα στις πόλεις και σε οικογένειες που ανήκουν σε πιο χαμηλά κοινωνικό-οικονομικά στρώματα. Η όλο και πιο αυστηρά δομημένη καθημερινότητα των παιδιών εκτός σχολείου και οι αλλαγές στην ισορροπία μεταξύ εργασίας και ζωής πολλών οικογενειών έχουν περιορίσει την ελευθερία στο παιχνίδι, που για τις προηγούμενες γενιές ήταν δεδομένη. Όταν υπάρχει ελεύθερος χρόνος, άλλοι παράγοντες όπως η κίνηση στους δρόμους, το έγκλημα και ο φόβος αποτρέπουν τα παιδιά από το να παίζουν έξω, με αποτέλεσμα το παιχνίδι να αντικαθίσταται από την πολύωρη παραμονή μπροστά σε οθόνες (Lester, Jones & Russel, 2011). Οι οθόνες πλέον δεν είναι διαθέσιμες μόνο στο σπίτι, αλλά με τη δυνατότητα των ηλεκτρονικών μέσων να μεταφέρονται (tablets, laptops, κινητά τηλέφωνα) τα παιδιά είναι σε θέση να έχουν πρόσβαση σε αυτές από παντού.

Έρευνα που έγινε στο Πανεπιστήμιο του Ουισκόνσιν έδειξε ότι οι οθόνες μπορεί να είναι επωφελείς για τη μάθηση και όσο πιο διαδραστική εμπειρία προσφέρουν, τόσο καλύτερο αποτέλεσμα δίνουν. Παιδιά ηλικίας 2 και 3 ετών είχαν περισσότερες πιθανότητες να ανταποκριθούν στα βίντεο που έβλεπαν σε οθόνες όταν τα προέτρεπαν να τις αγγίξουν, από όταν το βίντεο στην οθόνη δεν απαιτούσε καμία αλληλεπίδραση.

Άλλη έρευνα έχει δείξει ότι η τεχνολογία βοηθά στην ανάπτυξη δεξιοτήτων. Για παράδειγμα, έχει βρεθεί ότι η καλή ποιότητα προγραμμάτων και λογισμικών, μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες (και όχι μόνο) να αναπτύξουν ελλιπείς δεξιότητες όπως αυτές που σχετίζονται με τη συγκέντρωση, τη μνήμη, την αλληλουχία και την παρατηρητικότητα.

Επίσης έχει βρεθεί ότι η εικονική πραγματικότητα της οθόνης με τη χρήση των κατάλληλων προγραμμάτων, μπορεί να τονώσει την αυτοπεποίθηση των παιδιών και να τα βοηθήσει να αναπτύξουν εμπιστοσύνη στον εαυτό τους και στις ικανότητές τους με έναν τρόπο που μπορεί να μην είναι σε θέση το παιδί να βιώσει με την ίδια άνεση σε άλλους χώρους όπως για παράδειγμα στην τάξη. Η αυτοπεποίθηση και η εμπιστοσύνη που αποκτά το παιδί για τον εαυτό του, μπορεί στη συνέχεια να μεταφερθεί στο σχολείο βελτιώνοντας τις επιδόσεις του.

Από την άλλη πλευρά, πολλά παιδιά παίζουν ηλεκτρονικά παιχνίδια από την ηλικία των τριών ή τεσσάρων ετών (Van der Kooj, 2007), ενώ πιο παλιά το παιχνίδι στον υπολογιστή αφορούσε περισσότερο μεγαλύτερες ηλικίες (Frost, Wortham & Reifel, 2012). Η έκθεση των βρεφών και των νηπίων σε οθόνες από τόσο νωρίς φαίνεται να σχετίζεται άμεσα με διάφορες δυσκολίες αυτορρύθμισης (ικανότητα να παρηγορεί το παιδί τον εαυτό του, δυσκολία στον ύπνο, συναισθηματική ρύθμιση, βραχύχρονη μνήμη και προσοχή) (Radesky, Silverstein & Christakis, 2014) αλλά και με συμπεριφορές κοινωνικής απομόνωσης.

Δεν έχει γίνει, προς το παρόν, αναλυτική μελέτη της σοβαρότητας των επιπτώσεων της τόσο στενής επαφής των παιδιών με τα ηλεκτρονικά μέσα από τόσο μικρή ηλικία, επειδή είναι πρόσφατο, αλλά ραγδαία αυξανόμενο φαινόμενο. Συνεπώς, η έρευνα δεν δύναται να παρακολουθήσει τις εξελίξεις και το ρυθμό αύξησης της χρήσης των ηλεκτρονικών μέσων. Η Αμερικανική Παιδιατρική Εταιρεία συστήνει τη μηδενική έκθεση βρεφών κάτω των δύο ετών σε οθόνες, καθώς επίσης και την περιορισμένη χρήση ακόμα και εκπαιδευτικών ηλεκτρονικών προγραμμάτων. (Radesky, Schumacher, & Zuckerman, 2014, American Academy of Pediatrics, 2011).

Έχει διαπιστωθεί πως τα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχουν μεταβάλει τον τρόπο με τον οποίο παίζουν τα παιδιά στην πραγματική ζωή. Παρατηρείται, για παράδειγμα, ότι πολύ συχνά τα παιδιά έχουν την τάση να αναπαράγουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που παίζουν στην αυλή, όπως η περίπτωση όπου παιδιά σχολικής ηλικίας έκαναν στο παιχνίδι τους

στο διάλειμμα μία αναπαράσταση του περιβάλλοντος παιχνιδιού του Super Mario 5. Είναι ενδιαφέρον, όμως, το γεγονός πως αυτή η αναπαράσταση είχε εμπλουτιστεί από τη φαντασία των παιδιών (Johnson, 2007), δημιουργώντας ένα πιο περίπλοκο και πιο πλούσιο περιβάλλον σε σχέση με το εικονικό, κάτι που δείχνει τη μεγάλη σημασία του ελεύθερου παιχνιδιού για τη νοητική ανάπτυξη των παιδιών, με τρόπο που δεν μπορεί να υποκατασταθεί από τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές.

Παράλληλα, πολλά παιδιά εσωτερικεύουν τις βίαιες εικόνες και τα σχετικά στερεότυπα (φύλου, εθνικότητας) που εμπεριέχουν τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, και τα υιοθετούν, αποκτώντας έτσι ανοχή στη βία και θεωρώντας πως είναι φυσικό να εμφανίζει κανείς τέτοιου είδους συμπεριφορές.

Οι περισσότεροι γονείς και παιδαγωγοί συμφωνούν πως είναι σημαντικό, αντί να δαιμονοποιούμε την τεχνολογία, να γίνουμε μέρος της ψηφιακής ζωής των παιδιών και να τα εκπαιδύσουμε στην κριτική στάση απέναντί της. Παράλληλα, είναι σημαντικό το ελεύθερο παιχνίδι να μην παραμερίζεται αλλά να διατηρεί τη θέση του στην καθημερινότητα των παιδιών, όσο κι αν απειλείται από την επικράτηση των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Μπορούμε να υποστηρίξουμε την υγιή σχέση των παιδιών με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια όταν:

- Δίνουμε τη δυνατότητα στα παιδιά ευκαιρίες παιχνιδιού σε εξωτερικούς χώρους.
- Εκθέτουμε τα παιδιά σε ποικιλία παιχνιδιών και δραστηριοτήτων, ώστε να έχουν θετικές εμπειρίες πολλών ειδών. Αποφεύγουμε με αυτόν τον τρόπο το μονόδρομο των ηλεκτρονικών μέσων, ιδιαίτερα όταν τα παιδιά μεγαλώσουν.
- Διαφυλάσσουμε την ισορροπία στο παιχνίδι του παιδιού, ώστε να σιγουρευτούμε ότι τα στατικά ηλεκτρονικά παιχνίδια δεν αντικαθιστούν σε μεγάλο βαθμό το ελεύθερο κινητικό παιχνίδι.
- Είμαστε επιλεκτικοί ως προς το υλικό και τις διαδικτυακές συνδέσεις με τις οποίες έρχεται σε επαφή το παιδί, καθώς μπορεί εύκολα να εκτεθεί σε ανεπιθύμητο υλικό.
- Η νέα τεχνολογία διευρύνει μεν την κοινωνικότητα του παιδιού με τους εικονικούς συμπαίκτες του, δεν αντικαθιστά όμως την πραγματική επαφή με τους συνομήλικους.

- Αποφεύγουμε να δαιμονοποιούμε την τεχνολογία, αλλά προσπαθούμε να εξοικειωθούμε περισσότερο με αυτή, καθώς μπορεί να είναι ένα μέσο ώστε να αφουγκραστούμε τα θέλω των παιδιών και να αναπτύξουμε επαφή μαζί τους.
- Αποδεχόμαστε τις προτιμήσεις των παιδιών στα ηλεκτρονικά παιχνίδια, έχοντας υπόψη ότι αποτελούν μέρος της ιδιαίτερης κουλτούρας τους.
- Ακολουθούμε και προσαρμόζουμε στις επιταγές της νέας γενιάς. Εκσυγχρονίζουμε παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια στο μέτρο του δυνατού. Αξιοποιούμε την ευκαιρία να τα σχολιάζουμε μαζί τους, προσλαμβάνοντας έτσι δυσλειτουργικές αντιλήψεις και στάσεις.
- Έχουμε κριτική ματιά απέναντι στην καταλληλότητα συγκεκριμένων κονσόλων λογισμικών και προγραμμάτων παιχνιδιών. Αν και είναι γενικά παραδεκτό ότι βίαια παιχνίδια κατάλληλα για εφήβους και ενηλίκους είναι επιθυμητά και από παιδιά μικρής ηλικίας, είναι σημαντικό να τα προστατεύουμε από το περιεχόμενό τους.
- Για να γίνει επιλογή παιχνιδιού υπολογίζουμε τα χαρακτηριστικά κάθε παιδιού ξεχωριστά, ανάλογα με το ατομικό επίπεδο ωριμότητάς του και όχι μόνο βασιζόμενοι στους σχετικούς δείκτες καταλληλότητας ηλικίας χρήσης που αναγράφονται. Συμβαίνει παιδιά να επηρεάζονται αρνητικά ή να δυσκολεύονται από το περιεχόμενο παιχνιδιών, ακόμα και αν διαθέτουν ένδειξη καταλληλότητας για την ηλικία τους.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2. ΑΝΑΛΥΣΗ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗΣ ΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ

Μετά από διαδικτυακή ανασκόπηση που έχουμε κάνει για την εύρεση πηγών που θα μπορούσαν να μας βοηθήσουν να εμβαθύνουμε και να αντλήσουμε πληροφορίες σχετικά με ήδη υπάρχοντα ντοκιμαντέρ, διαπιστώσαμε ότι η έρευνά μας περιορίστηκε σε μικρής διάρκειας βίντεο. Αυτά συχνά περιγράφουν κάποιο παιχνίδι, κάποια δραστηριότητα για παιδιά που θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί κατά τη διάρκεια ενός πάρτυ γενεθλίων, ιδέες για απασχόληση παιδιών από ενήλικες, προγράμματα ιδιωτικών παιδικών σταθμών και νηπιαγωγείων με πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό.

Ωστόσο είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι εξερευνώντας το διαδίκτυο βρήκαμε πλούσιο υλικό σε οπτικοποιημένη μορφή, που αφορά στην παιδαγωγική του Reggio Emilia και φυσικά δεν θα μπορούσε παρά να γίνει ιδιαίτερη μνεία στον Loris Malaguzzi, ο οποίος ήταν και ο ίδιος δάσκαλος και δίδασκε τους γονείς των γύρω χωριών του Ρέτζιο Εμίλια στην Ιταλία μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο.

Η προσέγγιση του Ρέτζιο Εμίλια στη διδασκαλία των μικρών παιδιών βάζει τη φυσική τους ανάπτυξη, καθώς και τις στενές σχέσεις τους με το περιβάλλον τους στο κέντρο της φιλοσοφίας του. Προγράμματα της πρώιμης παιδικής ηλικίας προσαρμοσμένα με επιτυχία σε αυτή την εκπαιδευτική φιλοσοφία, μετέχουν στην προσέγγιση του Reggio, λόγω του τρόπου που αντιλαμβάνεται και σέβεται το παιδί. Είναι πολυάριθμα τα βίντεο που μπορεί να παρακολουθήσει κάποιος αναζητώντας πληροφορίες που αφορούν την εν λόγω προσέγγιση, αλλά ουσιαστικά αυτό που αντλείται σαν πληροφόρηση είναι η ροή του προγράμματος, η διευθέτηση του υλικού μέσα στο χώρο και φυσικά τα θετικά αποτελέσματα που μια τέτοια παιδαγωγική έχει να προσθέσει στην καθημερινότητα των παιδιών. Σαφώς και παρουσιάζονται καινοτόμες για την εποχή ιδέες και υλοποιούνται πρωτοπόρες παιδαγωγικές πρακτικές, όμως απευθύνονται σε παιδιά που μεγαλώνουν κάποιες δεκαετίες πριν και αντικατοπτρίζει την αλλαγή που επήλθε στην προσχολική αγωγή μετά το δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο.

Σε ορισμένα ντοκιμαντέρ, γίνεται μια προσπάθεια περιγραφής της αλλαγής στο παιχνίδι των παιδιών και πόσο έχει συμβάλει η τεχνολογία και η διαφορετική στάση των γονέων απέναντι στη διαχείριση του παιδικού χρόνου.

Το 2008 γίνεται μια πρωτοποριακή έρευνα από τις εργαστηριακές επιστήμες με επικεφαλής τον καθηγητή Σέρτζιο Πέλις (ερευνητή παιχνιδιού, Τμήμα Νευροεπιστήμης, Πανεπιστήμιο του Λέθμπριτζ, Αλμπέρτα) πάνω σε ποντίκια, για την σύνδεση του

ελεύθερου παιχνιδιού με την ανάπτυξη του εγκεφάλου. Έως τότε η έρευνα για το παιχνίδι και η αξία του για τα παιδιά είχε περιοριστεί σε επιστήμες παρατήρησης.

Η επιστημονική ομάδα του κ. Πέλις πειραματίστηκε με ποντίκια που δεν είχαν παίξει ποτέ με άλλα και όταν τα έλεγξαν ως ενήλικα άτομα παρατήρησαν ότι προέκυπταν κοινωνικά ανίκανα άτομα. Αυτό που ήταν ήδη γνωστό από πρώιμα πειράματα ήταν ότι αν προκαλέσεις βλάβες σε κάποια σημεία του εγκεφάλου έχεις ποντίκια με παρόμοια κοινωνική ανικανότητα με εκείνα που δεν είχαν καμία εμπειρία παιχνιδιού. Αν είσαι λοιπόν κοινωνικά ανίκανος, επειδή δεν έχεις παίξει και είσαι κοινωνικά ανίκανος λόγω βλαβών στον εγκέφαλο μήπως το παιχνίδι αλλάζει τον τρόπο που λειτουργεί η συγκεκριμένη περιοχή του εγκεφάλου η οποία με τη σειρά της επηρεάζει τις κοινωνικές σου δεξιότητες;

Το μπροστινό τμήμα του φλοιού, ο προμετωπιαίος φλοιός, συνδέεται συγκεκριμένα με την κοινωνική συμπεριφορά. Τα άτομα που έχουν βλάβες σε αυτή την περιοχή λοιπόν επιδεικνύουν φτωχή κοινωνική κρίση και απρεπή κοινωνική συμπεριφορά. Οι ερευνητές μέσω του πειράματος θεώρησαν ότι αν επηρεαστεί κάποιο τμήμα του εγκεφάλου από αυτή τη διαφορά κοινωνικών εμπειριών σε νεαρή ηλικία θα έπρεπε να ήταν το συγκεκριμένο. Υπό αυτές τις συνθήκες έλαβε χώρα το πείραμα στο Πανεπιστήμιο του Καναδά, το οποίο αποδεικνύει ότι το παιχνίδι οδηγεί άμεσα στην ωρίμανση του εγκεφάλου. Έτσι εξηγείται γιατί όσοι έχουν παίξει σε μικρή ηλικία αντιμετωπίζουν πολύ καλύτερα τις αβεβαιότητες της ζωής.

Τέλος αξίζει να αναφερθεί η προσπάθεια που έγινε πριν από 8 χρόνια μιας κινηματογραφικής ταινίας ντοκιμαντέρ με τίτλο «Τα παιδιά δεν παίζει» μια συμπαραγωγή του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου με τον τηλεοπτικό σταθμό ΣΚΑΪ, που αφορά στο παιχνίδι των παιδιών έχοντας ως θεματολογία την εξής: Στις πυκνοκατοικημένες πόλεις της Ελλάδας, τα παιδιά δεν μπορούν να παίξουν στην ίδια τους τη γειτονιά. Μια μικρή παρέα από την Πάτρα αποφασίζει να ζητήσει από τον Δήμαρχο έναν ελεύθερο χώρο για παιχνίδι...

Η εν λόγω ταινία θέτει αντίστοιχους προβληματισμούς με τους δικούς μας, όμως το οπτικό πρίσμα των σκηνοθετών του κ. Τσεπελίκα και της κ. Αργυροπούλου περνάει μέσα από τα μάτια των παιδιών, δίνοντάς μας περιθώρια αναστοχασμού. Η δική μας προσέγγιση είναι διαφορετική, εστιάζει στην επιστημονικότητα γι' αυτό και απευθυνθήκαμε σε παιδαγωγούς, ψυχοθεραπευτές, ιατρούς, γονείς και παιδιά.



Συνεχίζοντας την αναζήτησή μας για υλικό που πιθανότατα θα μπορούσε να εμπλουτίσει τη δική μας βιβλιογραφία και να μας δώσει το έναυσμα για περαιτέρω προβληματισμό, βρήκαμε πολύ ενδιαφέρουσα την προσέγγιση του ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ. Πρόκειται για μια αστική μη κερδοσκοπική επιστημονική εταιρία για την προαγωγή του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία.

Με πάρα πολύ πλούσιο εκπαιδευτικό υλικό και με την προσέγγιση από την επιστημονικά υπεύθυνη κ.Ελίνα Καλπογιάννη, παιδιατρική εργοθεραπεύτρια και τον Κωνσταντίνο Φύσσα, ψυχοθεραπευτή, υπεύθυνο προγραμμάτων ξεκίνησε η δική μας κινητοποίηση. Κάπως έτσι γεννήθηκε η δική μας ιδέα για ένα ντοκιμαντέρ αμιγώς παιδαγωγικό, θέλοντας να εμπλουτίσουμε και να συμπληρώσουμε μέσω της δυνατότητας της τεχνολογίας αλλά και της κατάρτισης που έχουμε λάβει από τις μεταπτυχιακές μας σπουδές και να προσθέσουμε έτσι το δικό μας λιθαράκι στην εξέλιξη της παιδαγωγικής πράξης εν γένει.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3. ΠΕΙΡΑΜΑΤΙΚΟ ΚΟΜΜΑΤΙ

### 3.1 Ανάλυση απαιτήσεων

Όπως έχει προαναφερθεί το θέμα του ντοκιμαντέρ αφορά τη σημασία του παιχνιδιού. Απευθύνεται σε ειδικούς που έχουν ασχοληθεί με το παιχνίδι μέσω της σχέσης τους με τα παιδιά. Πιο συγκεκριμένα απευθύνεται σε παιδαγωγούς, γονείς, παιδίατρος, καθηγητές, ψυχολόγους, κοινωνικούς λειτουργούς κ.α. Φροντίσαμε, δηλαδή, οι συνεντευξιαζόμενοι να αποτελούν χαρακτηριστικές, τυπικές, περιπτώσεις, να αντιπροσωπεύουν κατά το δυνατόν τις περισσότερες ή και τις κυριότερες κατηγορίες του πληθυσμού που ερευνούμε και να έχουν γνώσεις και βιώματα πάνω στο θέμα για το οποίο θέλαμε να ερωτηθούν.

Οι συνάδελφοί μας στον παιδικό σταθμό που εργαζόμαστε αλλά και το προσωπικό του Δημοτικού Βρεφοκομείου Αθηνών, φορέας στον οποίο ανήκουμε εργασιακά που υπάγεται στο υπουργείο Εργασίας, αποτελούσαν τους πιθανούς μας συνεντευξιαζόμενους. Η γραφειοκρατική διαδικασία όμως που αναγκαστικά έπρεπε να ακολουθηθεί για να εξασφαλιστεί η σχετική άδεια προκειμένου να καταθέσουν την άποψή τους όλοι αυτοί οι άνθρωποι, ήταν χρονοβόρα. Γι' αυτό αναζητήσαμε μέσα στον επαγγελματικό, κοινωνικό και οικογενειακό μας κύκλο, τους ανθρώπους που θεωρήσαμε ότι μπορούν να μοιραστούν και να στηρίξουν την προσπάθειά μας αυτή. Η προσπάθεια συντονισμού των συνεντευξιαζόμενων, οι στοχευμένες ερωτήσεις, η απειρία μας όσον αφορά το στήσιμο των γυρισμάτων, ο φωτισμός και ο ήχος ήταν μερικά μόνο από τα αντικειμενικά στοιχεία που έπρεπε να ληφθούν υπόψιν.

Οι συνεντευξιαζόμενοι:

#### 1. Μάριος Ζαχαριάδης

Φυσικός. Απόφοιτος του Πανεπιστημίου Κρήτης. Ιδιωτικός Υπάλληλος σε μεγάλη εταιρεία τηλεφωνίας. Η άποψη του ως εξειδικευμένου στον τεχνολογικό τομέα μέσα από την καθημερινή επαφή του με τις καινούριες τεχνολογίες, μας ενδιαφέρει γιατί παρακολουθεί τις εξελίξεις σε αυτόν το τομέα που τρέχει. Η ιδιότητά του ως επαγγελματία στην χρήση των τεχνολογικών μέσων τον καθιστούν αρμόδιο να καταθέσει την άποψη του και να την πλαισιώσει με ορθολογικά επιχειρήματα.

## 2. Μύριαμ Τουμάζου

Γονέας δύο κοριτσιών ηλικίας 14 και 11 χρόνων. Φαρμακοποιός με ιδιόκτητο φαρμακείο σε περιοχή της Αθήνας. Ενεργή πολίτης του Χολαργού, με συμμετοχή στην Ομοσπονδία Γονέων και στο διοικητικό συμβούλιο του συλλόγου Γονέων και Κηδεμόνων του 4<sup>ου</sup> δημοτικού σχολείου Χολαργού. Η άποψή της ως γονέα μας ενδιαφέρει γιατί το γονεϊκό πρότυπο ως ρόλος μέσα από τα δικά του βιώματα, τις αντιλήψεις, την προσωπική και επαγγελματική του ταυτότητα, καθορίζει τη διαμόρφωση του χαρακτήρα του παιδιού του, το βοηθά να μάθει να διαχειρίζεται το κάθε τι, διαμορφώνει τον αυριανό ενήλικα. Η κα Τουμάζου είναι ευαισθητοποιημένη σε ζητήματα προαγωγής της ψυχικής και συναισθηματικής υγείας των παιδιών. Συγκαλεί συναντήσεις με γονείς μέσα από το ρόλο της στο διοικητικό συμβούλιο του συλλόγου γονέων με προσκεκλημένους σχολικούς ψυχολόγους, η ίδια οργανώνει ψυχαγωγικά εργαστήρια για την απασχόληση των παιδιών με τη συμβολή και άλλων γονέων που τα ενισχύουν. Συμμετέχει στη θεατρική ομάδα γονέων του σχολείου που έχει στο ενεργητικό της ήδη μια θεατρική παράσταση την «Τελετή» του Μάτση.

## 3. Ειρήνη Χάλκου

Βρεφονηπιοκόμος. Καθηγήτρια προσχολικής αγωγής και υπεύθυνη των εργαστηριακών μαθημάτων των ΙΕΚ Αμπελοκήπων. Μεταπτυχιακή φοιτήτρια του Προγράμματος Μεταπτυχιακών σπουδών του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής «Παιδαγωγική μέσω Καινοτόμων Τεχνολογιών και Βιοιατρικών Προσεγγίσεων». Η καθημερινή επαφή της κας Χάλκου με τους σπουδαστές στους παιδικούς σταθμούς και η ενεργή συμμετοχή της στις δομές της προσχολικής αγωγής, ενισχύουν την εμπειρία της και την καθιστούν ικανή να απαντήσει στοχευμένα στους προβληματισμούς μας για το παιχνίδι των παιδιών. Η εμπειρία της σε συνδυασμό με την θεωρητική και την πρακτική κατάρτιση εκ των έσω, θα μας βοηθήσουν να ενισχύσουμε και να πλαισιώσουμε πιο εμπειριστατωμένα τη σημαντικότητα του παιχνιδιού για τη ζωή όλων των παιδιών. Μέσα από την εξειδίκευσή της στην τεχνολογία στην εκπαίδευση συνδυάζει μια επιπλέον παράμετρο από την οποία αντλούνται πολυάριθμα συμπεράσματα και προκύπτουν καινούρια ερωτήματα.

## 4. Κατερίνα Φωκιανού

Κοινωνική λειτουργός με πιστοποίηση στη συμβουλευτική και τον επαγγελματικό προσανατολισμό από την ΑΣΠΑΙΤΕ. Απόφοιτος του Τμήματος Κοινωνικών Λειτουργιών του ΤΕΙ Πειραιά. Έχει εργαστεί στην PRAXIS στην υποδοχή και ομαλή ένταξη προσφύγων.

Έχει προσφέρει βοήθεια στο σπίτι μέσω της κοινωνικής υπηρεσίας του Δήμου Αγίων Αναργύρων. Η επιστημονική ματιά της κας Φωκιανού μας βοηθάει να αξιοποιήσουμε το φαινόμενο της έλλειψης παιχνιδιού στη σημερινή εποχή, αντιμετωπίζοντάς το κριτικά και με θετική μεθοδολογία, ως κοινωνικό φαινόμενο, μέσα από την παρατήρηση της συμπεριφοράς των παιδιών και των γονέων. Η άποψή της θα μας επιτρέψει να κατανοήσουμε πιο συλλογικά το φαινόμενο, να αναλύσουμε το κοινωνικό πρόβλημα. Να συζητήσουμε βρίσκοντας πιο ορθολογικές προτάσεις αντιμετώπισης του κοινωνικού αυτού ανησυχητικού προβλήματος.

#### 5. Μαρία Περέρα Μάντζουλα

Παιδιάτρος. Ιδιωτικό ιατρείο στην περιοχή της πλατείας Αμερικής στην Αθήνα. Η κα Περέρα έρχεται καθημερινά σε επαφή με γονείς και παιδιά μέσω της επιστήμης της. Η καταγωγή της είναι από τη Σρι Λάνκα. Διαμένει στην Ελλάδα τα τελευταία 25 χρόνια. Έχει εργαστεί στο παρελθόν σε δημοτικά Πολυιατρεία της Αθήνας. Σπούδασε με υποτροφία σε Πανεπιστήμιο της Ουγγαρίας, στη Βουδαπέστη. Η άποψη της παιδιάτρου, που στηρίζεται στην επιστημονική της κατάρτιση μας ενδιαφέρει γιατί είναι ο πρώτος σύνδεσμος ανάμεσα στην οικογένεια και το πολύ μικρό παιδί, βοηθά στη διαμόρφωση αντιλήψεων των γονέων για την ολόπλευρη ανάπτυξη των παιδιών. Ουσιαστικά κατευθύνει και καθοδηγεί τους γονείς, τους παροτρύνει να ανοίξουν τη ματιά τους σε πιο παιδαγωγικά ζητήματα, λειτουργεί ως συμβουλάτορας και ανιχνεύει δυσκολίες παραπέμποντας σε πιο εξειδικευμένες ειδικότητες όπως αναπτυξιολόγους, ειδικούς παιδαγωγούς, ψυχοθεραπευτές.

#### 6. Νίκος Χρονόπουλος

Εξελικτικός ψυχολόγος. Ελεύθερος επαγγελματίας εξελικτικός-σχολικός ψυχολόγος και λογικοθυμικός ψυχοθεραπευτής, έχει εργαστεί ως εξωτερικός συνεργάτης σε φορείς, και ως εξωτερικός κλινικός συνεργάτης σε διεπιστημονική ομάδα κέντρου λογοθεραπείας. Η ματιά του ψυχολόγου είναι αναλυτική και ταυτόχρονα κριτική. Λειτουργεί σαν ισοζύγιο ανάμεσα στην πράξη και τη θεωρία που την πλαισιώνει. Μέσα από την επιστημονική του προσέγγιση εκφράζει την προσωπική του εκτίμηση και την ανησυχία για το παρόν και το μέλλον των παιδιών μας σε συνδυασμό με την σχεδόν αποτρεπτική συμπεριφορά των γονέων να τα εμπιστευτούν στο παιχνίδι.

#### 7. Νεφέλη Τσιαμαντά

Νηπιαγωγός με μεταπτυχιακό στην ειδική αγωγή, η εξειδίκευσή της αφορά τη συναισθηματική διαταραχή της πρώιμης παιδικής ηλικίας. Έχει πτυχίο αρμονίας και είναι κάτοχος διπλώματος ακορντεόν. Εργάστηκε στο Περιβολάκι σαν ειδική παιδαγωγός και σε δημόσιες δομές ως νηπιαγωγός σε τάξη προνηπιακών και νηπιακών τμημάτων. Έχει κάνει παράλληλη στήριξη σε παιδιά νηπιαγωγείου και εργάστηκε σε ιδιωτικά κέντρα πρώιμης παρέμβασης για παιδιά με ειδικές μαθησιακές δυσκολίες.

#### 8. Έλενα Νικολακέα

Μαθήτρια Β΄ γυμνασίου σε σχολείο του Χολαργού. Ασχολείται με το σύγχρονο χορό στο γυμναστήριο ΑΙΑΣ. Έχει κάνει προπονήσεις βόλεϊ στο Δήμο Χολαργού –Παπάγου. Στον ελεύθερο χρόνο της ασχολείται με τη ζωγραφική, που επιθυμεί να την εντάξει πιο ενεργά στη ζωή της μέσω του επαγγελματικού της προσανατολισμού.

#### 9. Χρήστος Νικολακέας

Μαθητής Β΄ γυμνασίου σε σχολείο του Χολαργού. Ασχολείται με την αναρρίχηση σε ιδιωτικό χώρο «Rock Way» στο Νέο Ηράκλειο και ερασιτεχνικά με την ποδηλασία. Για ένα διάστημα δύο ετών προπονούταν με την παιδική ομάδα ποδηλασίας του Δήμου Αμαρουσίου, στο Άλσος Συγγρού. Η μεγάλη του αδυναμία είναι η συναρμολόγηση Lego και η σύνδεσή τους μέσω του προγράμματος scratch που τους δίνει εντολές για να κινηθούν.

### 3.2 Μεθοδολογία

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η προσπάθεια αφύπνισης εκατέρωθεν των εμπλεκόμενων μελών, ενηλίκων – παιδιών για την απομάκρυνση του παιδιού από το παιχνίδι καθώς και η υποστήριξη του ίδιου του παιχνιδιού σαν ένα μέσον προαγωγής της ολόπλευρης ανάπτυξης του παιδιού.

Όσον αφορά την παρούσα εργασία πρόκειται για ένα ντοκιμαντέρ, όπου σαν εργαλείο έρευνας χρησιμοποιήθηκε η συνέντευξη. Η συνέντευξη χρησιμοποιείται ως τρόπος συλλογής πληροφοριών και ερμηνείας τους, μέσω των ερωτημάτων που υποβάλλονται για την διεξαγωγή μιας έρευνας. Συγκεκριμένα μέσω της συνέντευξη αποσαφηνίστηκαν κάποιες απαντήσεις, έγιναν περισσότερες ερωτήσεις, δίνοντάς έτσι, την δυνατότητα για εμβάθυνση, όπου ήταν αδιευκρίνιστα όσα λέχτηκαν και λόγω της αμεσότητας της, βρήκε μεγάλη αποδοχή από τους συμμετέχοντες. Η μεθοδολογική προσέγγιση της εργασίας πραγματοποιήθηκε με ερωτήσεις ημιδομημένου και ανοιχτού τύπου. Τι εννοούμε όταν λέμε παιχνίδι; Ποια είναι τα οφέλη του παιχνιδιού; Ποιά είναι η γνώμη και η θέση των ειδικών, των γονέων, των παιδιών; Τι θέση έχει το παιχνίδι στη ζωή του παιδιού σήμερα; Ποιες οι επιπτώσεις του παιχνιδιού; Είναι μερικά από τα ερωτήματα που θέσαμε, ψάχνοντας να βρούμε απαντήσεις που να είναι τεκμηριωμένες και να βασίζονται στην εμπειρία.

Ένα άλλο μέσο συλλογής δεδομένων είναι η παρατήρηση που εντάσσεται στο κοινωνικό της πλαίσιο, ως κύριο όργανο έρευνας και η καταγραφή των δεδομένων που θα οδηγήσουν στη διατύπωση μιας κοινωνικής θεωρίας. Επιπρόσθετα επιλέγονται πλάνα και φωτογραφίες, ήχοι και ηχογραφημένες ομιλίες με γενικό περιεχόμενο τις ελεύθερες δράσεις των παιδιών.

### 3.3 Σχεδιασμός – Εκτέλεση

Τα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ διήρκεσαν συνολικά τέσσερις μήνες, από τον Νοέμβριο 2018 έως τον Μάρτιο 2019. Αρχικά έγινε η επιλογή των συνεντευξιζόμενων και όταν καταλήξαμε στην τελική λίστα κλείστηκαν προκαθορισμένα ραντεβού προκειμένου να γίνουν οι βιντεοσκοπήσεις των συνεντεύξεων. Μετά το κλείσιμο των ραντεβού, στάλθηκε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, στον κάθε συνεντευξιζόμενο μια λίστα ερωτήσεων ανοιχτού τύπου, για να μελετήσει και να προετοιμαστεί. Πολλές σκηνές και πλάνα που αφορούν τον αντικειμενικό σκοπό του ντοκιμαντέρ, το παιχνίδι, βιντεοσκοπήθηκαν, σε παιδικές χαρές του Χολαργού, του Παπάγου, των Αμπελοκήπων και σε ένα ανοιχτό γήπεδο στίβου του Παπάγου. Εξωτερικά πλάνα με παιδιά που παίζουν στο δρόμο και σκηνές με έρημους δρόμους και πλατείες, επίσης βιντεοσκοπήθηκαν στις εν λόγω περιοχές.

Τα εργαλεία βιντεοσκόπησης που χρησιμοποιήσαμε ήταν τρία κινητά τηλέφωνα ( δύο i-Phone 6 και ένα Xiaomi Redmi note 6 pro ), ένα τρίποδο για τις σταθερές μας λήψεις, δύο φωτιστικά με λάμπες 300watt για τις λήψεις σε εσωτερικούς χώρους και ένα εξωτερικό μικρόφωνο για τη μαγνητοσκόπηση της αφήγησης. Η επεξεργασία των βίντεο έγιναν σε υπολογιστή με το πρόγραμμα Power Director.

Η χρονική διάρκεια του ντοκιμαντέρ είναι 31:25 (τριάντα ένα λεπτά και είκοσι πέντε δευτερόλεπτα). Τα γυρίσματα έγιναν σταδιακά, αποσπασματικά και μετά από προγραμματισμένα ραντεβού αφενός με τους συνεντευξιζόμενους και αφετέρου με τις σκηνές που χρειάστηκε να γυριστούν σε παιδικές χαρές, σε εξωτερικούς χώρους παιχνιδιών, σε δρόμους, σε πάρκα κλπ.

Το πρώτο γύρισμα πραγματοποιήθηκε την Κυριακή 3 Νοεμβρίου 2019 στις 12.00 το μεσημέρι. Ο κος Ζαχαριάδης, υπάλληλος σε εταιρία τηλεφωνίας μας δέχτηκε στο σπίτι του. Προτιμήσαμε να τραβήξουμε πλάνα μπροστά στον υπολογιστή. Οι λήψεις που πραγματοποιήθηκαν για το γύρισμα αυτό ήταν 12. Προς μεγάλη μας έκπληξη που γρήγορα μας οδήγησε σε απογοήτευση ήταν η συνειδητοποίηση ότι όλες μας οι λήψεις έγιναν με τοποθετημένη την κάμερα σε κάθετη θέση αντί για οριζόντια. Μόλις τα βίντεο μεταφέρθηκαν στον υπολογιστή βρεθήκαμε αντιμέτωπες με τη λάθος λήψη που μας κόστισε χρονικά, εφόσον το γύρισμα έπρεπε να πραγματοποιηθεί εκ νέου.

Το νέο γύρισμα πραγματοποιήθηκε μέσα στις διακοπές των Χριστουγέννων, στις 28 Δεκεμβρίου 2018, ημέρα Παρασκευή. Το γύρισμα ολοκληρώθηκε μέσα σε 45' με

συνολικό αριθμό λήψεων 15. Με τη συναίνεση του κου Ζαχαριάδη και της συζύγου του, τραβήχτηκαν πλάνα των διδύμων παιδιών τους να παίζουν μέσα στο σπίτι, όπως φαίνεται από το 4:39 έως το 5:05 και από το 5:48 έως το 6:00 λεπτό του ντοκιμαντέρ.

Το δεύτερο γύρισμα έγινε σε παιδική χαρά στις 8 Νοέμβριου 2018, ημέρα Πέμπτη. Κατά τις 11:00 το πρωί, που είναι ώρα που υπάρχουν περισσότερες πιθανότητες να βρεις παιδιά να παίζουν, περιηγηθήκαμε σε φυλασσόμενους χώρους του Χολαργού και του Παπάγου. Οι λήψεις μας ήταν διάρκειας περίπου από 45'' μέχρι 1.30' για να έχουμε τη δυνατότητα να πλαισιώσουμε τα βίντεο πίσω από την αφήγηση, όπως συμβαίνει στο 1:58, στο 4:15, στο 22:53, στο 24:25, στο 25:51, στο 27:52, στο 28:12. Γυρίσαμε 25 λήψεις για να έχουμε το αποτέλεσμα με το οποίο πετύχαμε το τελικό μας προϊόν.

Το τρίτο γύρισμα με τα μεγαλύτερα παιδιά γυμνασίου έλαβε χώρα το Σάββατο 8 Δεκεμβρίου 2019, ημέρα που ήταν μαζεμένα όλα, σε ένα φιλικό σπίτι γιατί προετοιμάζονταν για τον βραδινό σχολικό χορό. Τρία κορίτσια γυμνασίου και ένα αγόρι της ίδιας ηλικίας. Το κορίτσι που μας έδωσε τη συνέντευξη στο 18:15 έως 18:30 λεπτό και στο 19:10 έως το 19:39 λεπτό για την έλλειψη ελεύθερου χρόνου διευκόλυνε πολύ τη διαδικασία των γυρισμάτων και χρειάστηκαν 3 μόνο λήψεις για να ολοκληρωθεί η συνέντευξή της. Το αγόρι αν και πιο εξοικειωμένο με την τεχνολογία, ήταν πιο φειδωλό στις δηλώσεις του και μας ζήτησε αρκετές φορές να ξαναγυρίσουμε το πλάνο του. Χρειάστηκαν 14 λήψεις για να ολοκληρωθεί η συνέντευξή του όπως βλέπουμε από το 3:49 στο 4:05 λεπτό. Την επόμενη ημέρα δώσαμε ραντεβού με τα κορίτσια στο πάρκο του Παπάγου για να γυριστούν τα εξωτερικά πλάνα παιδιών που περνούν τον ελεύθερο χρόνο τους με τη χρήση της τεχνολογίας. Πραγματοποιήθηκαν 15 λήψεις. Τα κορίτσια δεν δυσκολεύτηκαν καθόλου να μας μιλήσουν στη ζωή των γυμνασιόπαιδων, με πλάνα χωρίς λόγια.

Το τέταρτο γύρισμα πραγματοποιήθηκε στον εξωτερικό χώρο της πολυκατοικίας που κατοικεί η κοινωνική λειτουργός κα Φωκιανού στις 15 Ιανουαρίου 2019. Είχε διάρκεια μιάμιση ώρα και βιντεοσκοπήθηκαν 10 λήψεις. Ένα πολύ σημαντικό πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε ήταν ο αέρας που έκανε παρεμβολές στο γύρισμα και αναγκαζόμασταν να ξαναγυρίσουμε το πλάνο προκειμένου να έχουμε καλύτερη ποιότητα ήχου. Επίσης επειδή η είσοδος της πολυκατοικίας είναι προσβάσιμη για όλους τους ενοίκους και τους επισκέπτες, ήταν εύλογη η διακοπή του γυρίσματος δύο φορές, για να διέλθουν



άνθρωποι που το επιθυμούσαν, χωρίς να δημιουργήσουμε κοινό – θεατές στα γυρίσματα του ντοκιμαντέρ.

Η κα Τουμάζου, μητέρα και φαρμακοποιός χρειάστηκε μόλις 4 λήψεις για να μας δώσει τη συνέντευξή της, χρονικής διάρκειας 20'. Τα μαθήματα υποκριτικής που παρακολουθεί σε απογευματινό εργαστήριο ενηλίκων, την είχαν εξοικειώσει ιδιαίτερα με την κάμερα και μοιράστηκε μαζί μας εμπειρίες του παρελθόντος αβίαστα, με λόγο που έρεε χωρίς διακοπές, παρεμβολές και ανησυχία μήπως «δε γράφει καλά». Το γύρισμα έγινε στις 16 Ιανουαρίου στις 17.00 το απόγευμα στο μπαλκόνι του σπιτιού της.

Την Παρασκευή της ίδιας εβδομάδας στις 19 Ιανουαρίου 2019 το μεσημέρι στις 13:30 μ.μ. ολοκληρώθηκαν οι σκηνές με την 13χρονη Έλενα στο αυτοκίνητο της μητέρας της και στον κήπο του σπιτιού της. Μέσα στο αυτοκίνητο οι λήψεις ήταν μόλις 2 και στον κήπο 3. Η Έλενα, έχει πρωταγωνιστήσει σε μια μικρού μήκους ταινία, που δημιουργήθηκε από την κινηματογραφική ομάδα του 1<sup>ου</sup> Γυμνασίου Χολαργού, που έχει ανέβει στο YouTube με τίτλο «Για ένα όνειρο», γεγονός που έχει φέρει μια εξοικείωση του παιδιού με τα γυρίσματα, με τις πολύωρες σκηνές και λήψεις. Η ευχέρεια της στο λόγο μπροστά και πίσω από την κάμερα ήταν και για μας μια ευχάριστη έκπληξη, μια εμπειρία πολυαισθητηριακή που αφορά τις ικανότητες ενός 13χρονου παιδιού.

Τον κο Χρονόπουλο τον ψυχολόγο, ήταν λίγο δύσκολο να τον βρούμε ελεύθερο για τη συνέντευξη λόγω του φορτωμένου προγράμματός του. Το γύρισμα πραγματοποιήθηκε αργά το βράδυ της Παρασκευής 15 Φεβρουαρίου 2019, μετά το πέρας των ραντεβού του, στο ιδιωτικό κέντρο όπου εργάζεται. Το γύρισμα μαζί του ακυρώθηκε ήδη μια φορά στις 24 Ιανουαρίου λόγω ασθενείας του ιδίου. Χρειάστηκαν 12 λήψεις για να έχουμε τα επιθυμητά πλάνα και αντιμετωπίσαμε ιδιαίτερες δυσκολίες τόσο με το φωτισμό του χώρου για τη βραδινή λήψη, όσο και με την τοποθέτηση της κάμερας στο σωστό σημείο ώστε να μη φαίνεται στο σκηνικό που είχε στηθεί κάτι περισσότερο από τη βιβλιοθήκη στην οποία στέκεται μπροστά. Οι δύο μεγάλοι προβολείς που είχαμε στη διάθεσή μας δημιουργούσαν σκιάσεις στο χώρο, που δεν μας ικανοποιούσαν και αλλάξαμε αρκετές φορές την πηγή φωτός για να επιτύχουμε πιο φυσικό φωτισμό στο εσωτερικό γύρισμα. Εξ' αιτίας των προβολέων, ο ψυχολόγος ίδρωνε και γυάλιζε το πρόσωπό του, γεγονός που αντιμετωπίσαμε με συχνό κόψιμο των λήψεων για το σχετικό φρεσκάρισμα. Ο ίδιος όταν αισθανόταν ότι κάποια σκηνή ήθελε να ξαναγυριστεί, τη σταματούσε μόνος του και μας έλεγε να την ξαναπάμε από την αρχή.

Τα γυρίσματα στον παιδικό σταθμό έγιναν μέσα σε τμήμα παιδικού σταθμού και τραβήχτηκαν σχετικά πλάνα βρεφικού τμήματος με βρέφη που απασχολούνται ελεύθερα μέσα στο χώρο. Η κα Χάλκου που είναι επιτηρήτρια σπουδαστριών βρεφονηπιαγωγών μας έδωσε συνέντευξη μέσα στον εν λόγω σχολικό χώρο την Τετάρτη 20 Μαρτίου 2019 και ώρα 12.00. Το γύρισμα ολοκληρώθηκε μέσα σε 45' και οι λήψεις ήταν 8. Με την άνεση του λόγου, κυρίως λόγω της πλούσιας επαγγελματικής της εμπειρίας, μας βοήθησε να δημιουργήσουμε ένα αμοιβαίο κλίμα οικειότητας και να προβούμε σε μια πολύ γόνιμη συζήτηση. Τα πλάνα που τραβήχτηκαν με τον πρωινό ήλιο να λούζει την τάξη με φυσικό φως, είναι από τα πιο ζωντανά και καλά φωτισμένα.

Στον ίδιο σχολικό χώρο έγιναν τα γυρίσματα για τη συνέντευξη της δεύτερης παιδαγωγού της κας Τσιαμαντά, αυτή τη φορά μέσα στο γραφείο της Προϊσταμένης, λόγω του μπλε τοίχου, που θεωρήσαμε ότι είναι κατάλληλο για φόντο στο συγκεκριμένο πλάνο. Το γύρισμα που έγινε την Παρασκευή 22 Μαρτίου από τις 13:00-14:00 μ.μ , χρειάστηκε 5 λήψεις για να ολοκληρωθεί. Μια αντικειμενική δυσκολία που αντιμετωπίσαμε ήταν η συνεχόμενη διέλευση παιδιών και γονέων από το γραφείο που μας ανάγκαζε να διακόψουμε τα γυρίσματα. Ως εκ τούτου και σε συνεννόηση με τη φύλακα του παιδικού σταθμού ρυθμίσαμε να ενημερώνονται για τη μικρή παράκαμψη προκειμένου να μην περνούν από το γραφείο μέχρι να ολοκληρωθεί η συνέντευξη. Η κα Τσιαμαντά, χειμαρρώδης στο λόγο της και με έντονα εκρηκτικό ταμπεραμέντο αποδείχτηκε η πιο κατάλληλη συνεντευξιαζόμενη, χωρίς ίχνος άγχους με σταθερότητα και σιγουριά των λεγομένων της.

Τέλος η κα Περέρα, η παιδίατρος μας δέχτηκε στο ιατρείο της την Τετάρτη 28 Μαρτίου 2019 και ώρα 16.30. Είχε μόνο ένα ραντεβού κατ' εξαίρεση με τους γονείς και το νεογέννητο μωράκι τους μόλις τεσσάρων ημερών, γιατί ήταν μέρα που δεν έκανε ιατρείο, οπότε το γύρισμα ξεκίνησε σχετικά νωρίς στο τέλος του μεσημεριού. Ο συνολικός χρόνος γυρίσματος ήταν δύο ώρες και βιντεοσκοπήθηκαν 20 πλάνα. Η παιδίατρος με πολύ έντονο και εμφανές το άγχος της κάμερας που τη διακατείχε από την πρώτη στιγμή, δυσκολεύτηκε στην σύνταξη της ελληνικής γλώσσας και στην άρθρωσή της, όσο η κάμερα κατέγραφε. Όταν η κάμερα ήταν κλειστή ο μεταξύ μας διάλογος, η εξοικείωση με το θέμα του παιχνιδιού στα παιδιά και η εμπειρία της ως παιδίατρου, της επέτρεπαν να είναι πιο φυσική, αλλά αυτό χανόταν όταν το κόκκινο φωτάκι της βιντεοσκόπησης γινόταν ενεργό. Ο φωτισμός στο ιατρείο ήταν ιδανικός λόγω της

μεσημεριανής ώρας αλλά μέχρι το πέρας της συνέντευξης, τα πλάνα ήταν σχετικά πιο σκοτεινά λόγω της επερχόμενης δύσης του ηλίου.

Το τελευταίο γύρισμα αφορούσε την αφήγηση του ντοκιμαντέρ κι έγινε την Πέμπτη 29 Μαρτίου 2019. Προσαρμόζοντας ένα εξωτερικό μικρόφωνο στο κινητό με το οποίο κάναμε τη βιντεοσκόπηση, ηχογραφήσαμε την αφήγηση κομμάτι κομμάτι. Το υλικό μας ήταν πλέον συγκεντρωμένο προς επεξεργασία, για να τοποθετηθεί στη σειρά, να αποφασιστεί η επιλογή των σκηνών που θα μπουν στο ντοκιμαντέρ μέχρι να οδηγηθούμε στο τελικό αποτέλεσμα.

Προτού προβούμε στις ενέργειες μοντάζ, αρχειοθετήσαμε και ταξινομήσαμε σε φακέλους το υλικό μας, μετρώντας τα αρχεία και ομαδοποιώντας τα σε θεματικά πλήθη. Έπειτα από πολύ προσεγμένη επιλογή κρατήθηκαν τα βασικότερα σημεία των συνεντεύξεων. Το τελικό προϊόν που χρησιμοποιήθηκε για την ολοκλήρωση του μοντάζ ήταν το λογισμικό PowerDirector. Αρχικά κάναμε import ή αλλιώς εισαγωγή των αρχείων προς επεξεργασία, τα οποία είχαν δημιουργηθεί από ψηφιακά μέσα. Τα αρχεία έπειτα μεταφέρονται σε μια timeline διαδικασία, όπου μας προσφέρει την δυνατότητα να επεξεργαστούμε τα σημεία που θέλουμε. Η επεξεργασία υπόκειται στο να κόψουμε τα περιττά σημεία, να προσθέσουμε εφέ, υπότιτλους καθώς και ήχους που θα πλαισιώνουν τα αρχικά πλάνα για την ολοκλήρωση του ντοκιμαντέρ.

Χρησιμοποιήθηκαν συνολικά 89 πλάνα από συνεντεύξεις καθώς και πλάνα από εξωτερικούς χώρους που υπάρχουν εμβόλιμα μέσα στο βίντεο. Επιπλέον περιλαμβάνεται ένας τίτλος αρχής και 18 υπότιτλοι εκ των οποίων στους 3 τελευταίους εμφανίζονται τα ονόματα των φοιτητριών και του επιβλέποντα καθηγητή. Η παρέμβαση του αφηγητή γίνεται 19 φορές στο timeline ήχου και τέλος το συνολικό βίντεο πλαισιώνεται μέσω 2 soundtrack μουσικής για πιάνο.

Μεταξύ των πλάνων δημιουργήθηκαν συνδέσεις με εφέ για την ομαλή εναλλαγή των σκηνών. Μερικές από τις εικόνες που χρησιμοποιήθηκαν στην ενότητα “ Το παιχνίδι στο πέραςμα των χρόνων ” επιλέχθηκαν από τη μηχανή αναζήτησης Google. Η ενότητα του ήχου δεν μας προβλημάτισε καθόλου, αντιθέτως επιλέχθηκαν άμεσα 2 μουσικά κομμάτια που προσδίδει στο ντοκιμαντέρ ένα ύφος αντιπροσωπευτικό με την ενασχόληση του παιχνιδιού. Η διάρκεια εμφάνισης κάθε συνέντευξης-εικόνας είναι ανάλογη του κειμένου αφήγησης και του θέματος που παρουσιάζεται στην εκάστοτε χρονική στιγμή.

Τέλος, η παραγωγή του τελικού βίντεο ως ενιαίο μας δημιούργησε αρκετές φορές προβλήματα καθώς κολλούσε ή δεν ήταν δυνατόν να φορτωθεί πάντα η εικόνα, ο ήχος και ταυτόχρονα η αφήγηση ωστόσο οι συμβουλές του επιβλέποντα καθηγητή ήταν καθοριστικής σημασίας για την ολοκλήρωση του ντοκιμαντέρ του οποίου η συνολική διάρκεια ανέρχεται στα 31 λεπτά και 25 δευτερόλεπτα.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Με την ολοκλήρωση του ντοκιμαντέρ και μετά από την τετραμηνιαία εμπειρία μας μπορούμε να καταγράψουμε τα αποτελέσματα του εγχειρήματός μας. Το αρχικό όραμά μας να αφήσουμε σαν παρακαταθήκη της φοίτησής μας στο εν λόγω μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών, μια διαφορετική έρευνα που να αποτυπώνεται όχι απλά στο χαρτί, θεωρούμε πως έχει πραγματοποιηθεί.

Το ντοκιμαντέρ με κύριο άξονα τη σημασία του παιχνιδιού είναι ένα ολοκληρωμένο εγχειρίδιο στο οποίο κατατίθενται απόψεις ειδικών και μη. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στη συνειδητοποίηση τη σημαντικότητας του παιχνιδιού που είναι συνυφασμένο με την ίδια τη ζωή και προτείνεται κυρίως από τους παιδαγωγούς που καταθέτουν την άποψή τους να επιτρέπεται στα παιδιά να βιώνουν ανέμελα και ξένοιαστα την παιδική τους ηλικία.

Απαντώνται βασικά ερωτήματα που συνδέουν το παιχνίδι με την παιδική ηλικία, με το ρίσκο που πρέπει να παίρνει ένα παιδί παίζοντας και τι σημαίνει αυτό.

Η όλη διαδικασία μέχρι την ολοκλήρωση του ντοκιμαντέρ πέρα από το θεωρητικό κομμάτι είχε ένα πολύ σημαντικό πρακτικό μέρος- τα γυρίσματα, οι λήψεις, η επιλογή της τοποθεσίας, ο χρόνος, η διαθεσιμότητα του συνεντευξιαζόμενου, οι ερωτήσεις πάνω στις οποίες χτίστηκε η έρευνα μας που έπρεπε να οργανωθούν κατά τέτοιο τρόπο ώστε να έχουμε αυτή τη στιγμή το συγκεκριμένο αποτέλεσμα. Για να στηθούν οι σκηνές των γυρισμάτων συνειδητοποιήσαμε ότι έπρεπε αρχικά να είχαμε προνοήσει να ακολουθήσουμε ένα σενάριο. Έτσι και έγινε σε δεύτερο χρόνο και ήταν πολύ βοηθητικό ιδιαίτερα στο μοντάρισμα των σκηνών.

Το αποτέλεσμα είναι ικανοποιητικό για τη δεδομένη έρευνα και ανοίγει πολλές πτυχές για μελλοντικές έρευνες όπως αναφέρθηκε στο σχετικό κομμάτι της διπλωματικής μας με τις προτάσεις που καταθέσαμε.

## **ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5. ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΕΣ ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ**

### **5.1 Περιορισμοί**

Το παιχνίδι των παιδιών είναι ένα ανεξάντλητο παιδαγωγικό ζήτημα. Οι ειδικοί που μπορούν να εκφράσουν και να τεκμηριώσουν την άποψή τους είναι πολλοί και με ενδιαφέρουσες εξειδικεύσεις ο καθένας. Για τη διεξαγωγή της έρευνάς μας πάνω στο παιχνίδι των παιδιών θέλαμε να εξασφαλίσουμε μια συνέντευξη της κας Αθηνάς Καμμένου, καθηγήτριας Βρεφονηπιοκόμου/Νηπιαγωγού, εργαστηριακή συνεργάτης του Τμήματος Προσχολικής Αγωγής του ΤΕΙ Αθήνας, με μεταπτυχιακό τίτλο σπουδών στην ειδική αγωγή. Έχει υπάρξει υπεύθυνη της ΕΑΔΑΠ για επιμορφωτικά προγράμματα και προγράμματα ένταξης παιδιών με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και οικογενειών μεταναστών. Η πολυετής εμπειρία της στην προσχολική αγωγή τόσο στην Ελλάδα όσο και σε προσχολικές δομές της Γενεύης (Ελβετία), όπου έζησε για είκοσι χρόνια θα πρόσθετε μια παράμετρο σύγκρισης με τη νοοτροπία γονέων που μεγαλώνουν τα παιδιά τους σε ένα κράτος που ευημερεί οικονομικά, με διαφορετικούς ρυθμούς από την κρίση που βιώνει η Ευρώπη και τα κράτη μέλη της. Στάθηκε αδύνατο να εξασφαλίσουμε αυτή τη συνέντευξη λόγω ανεπιλημμένων υποχρεώσεων της καθηγήτριας.

Επίσης η προσπάθειά μας να επικοινωνήσουμε με το ΠΑΙΖΟΝΤΑΣ, την αστική μη κερδοσκοπική επιστημονική εταιρία για την προαγωγή του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία στέφθηκε με αποτυχία, αφού στάθηκε αδύνατο να λάβουμε μια απάντηση για ραντεβού, αν και επικοινωνήσαμε με τη γραμματεία της εταιρίας. Το δεύτερο βήμα ήταν να στείλουμε ηλεκτρονικό μήνυμα, στο info της εταιρίας, όπως μας ζητήθηκε από τον γραμματέα, εξηγώντας αναλυτικά ποιά είναι η πρόθεσή μας αλλά και πάλι δεν επιτεύχθηκε ο στόχος μας. Το υλικό που έχει συγκεντρώσει η συγκεκριμένη εταιρία είναι αξιόλογο και θα μας ενδιέφερε να εμπλουτίσει και να ενισχύσει κάποια πλάνα μας γιατί τα αποτελέσματα των ερευνών της, καταγράφονται και παρουσιάζονται σε επιμορφωτικές ημερίδες παιδαγωγών προσχολικής ηλικίας και τα έχουμε παρακολουθήσει μέσω του εργασιακού μας φορέα τα προηγούμενα 2-3 χρόνια.

## 5.2 Συμπεράσματα

Αν ξεκινούσαμε από την αρχή με την πρόκληση της δημιουργίας ενός ντοκιμαντέρ, θα το κάναμε με το ίδιο πάθος και με ακόμη δημιουργικότερη διάθεση. Τα βήματά μας τη δεύτερη φορά θα ήταν πιο σίγουρα, πιο οργανωμένα και σίγουρα θα μας οδηγούσαν σε ένα εντελώς διαφορετικό αποτέλεσμα. Μας δημιουργήθηκαν προβληματισμοί στην πορεία του εγχειρήματός μας:

Οι ερωτήσεις ήταν κατάλληλα δομημένες ή μήπως έπρεπε να περιέχουν περισσότερο κομμάτι θεωρίας ώστε να διευκολύνονται οι συνεντευξιαζόμενοι;

Η επιλογή του δείγματος μας, των ανθρώπων που συμμετείχαν, μπορούσαν να ανταπεξέλθουν στις προσδοκίες μας;

Ο μεγαλύτερος αριθμός ιδιαίτερα των εξωτερικών πλάνων έγινε χωρίς τη χρήση τρίποδου και με την ενσωματωμένη λειτουργία σταθεροποίησης του κινητού τηλεφώνου. Κατά πόσο αυτό επηρεάζει το τελικό αποτέλεσμα στην οθόνη;

Το πρόγραμμα με το οποίο έγινε το τελικό μοντάζ, μας δημιούργησε αρκετές φορές πρόβλημα, κολλούσε ή δεν ήταν δυνατό να φορτωθεί πάντα ο ήχος, η εικόνα και η ταυτόχρονα η αφήγηση.

Οι καιρικές συνθήκες, αν και είναι αρκετά προβλέψιμες πια, μέσω των διάφορων μετεωρολογικών εφαρμογών, ωστόσο στην λήψη της σκηνής, μπορεί να σου δημιουργήσει πρόβλημα η παρεμβολή του αέρα.

Η χρονική διάρκεια επηρεάζει την ποιότητα ή αυτό είναι απλά μια παγίδα;

Η διαδρομή σε όλο αυτό το ταξίδι μας αφήνει έναν θετικό απόηχο. Με γνώμονα την παιδαγωγική φιλοσοφία μας, προσπαθήσαμε να δημιουργήσουμε ένα τέτοιο κλίμα που να θεωρείται αυτονόητο ότι η απάντηση που περιμένουμε από τους συνεντευξιαζόμενους είναι ότι σαφώς οφείλουμε όλοι μαζί και ο καθένας ξεχωριστά, να σεβόμαστε την ιδιαιτερότητα της παιδικής ηλικίας και να δίνουμε χώρο και χρόνο στα παιδιά να κάνουν αυτό που μπορούν καλύτερα, να παίζουν.

Μέσα από τη λιγοστή και πρόσφατη κινηματογραφική μας εμπειρία διαπιστώσαμε πόσο σημαντικό είναι να έχεις οργανωμένη την κάθε κίνησή σου και να κρατάς ημερολόγιο ανατροφοδότησης για να μπορείς να καταγράψεις τη δουλειά σου. Το ημερολόγιο είναι πολύ σημαντικό να τηρείται και για τη διαδοχή των σκηνών στο μοντάζ.

Σε αυτό το σημείο πρέπει να αναφερθεί η καλή συνεργασία και σύμπνοια που αναπτύχθηκε μεταξύ μας κατά τη διάρκεια όλης μας της πορείας, είτε γιατί

οραματιστήκαμε και δουλέψαμε με πάθος, είτε γιατί προερχόμαστε από ένα χώρο, αυτόν της προσχολικής αγωγής που δεν έχει να επιδείξει ιδιαίτερα οργανωμένες και καταγεγραμμένες εργασίες με οπτικοακουστικό υλικό, σε αντίθεση με άλλους κλάδους της εκπαίδευσης που το υποστηρίζουν αυτό την τελευταία δεκαετία.

Ελπίζουμε ότι με αυτό το μικρό σε διάρκεια ντοκιμαντέρ, αλλά πολύτιμο για εμάς σαν εμπειρία, βάζουμε αυτό το μικρό λιθαράκι που αρχικά ονειρευτήκαμε να σηματοδοτήσει το έναυσμα για προβληματισμό, πάνω στις πρακτικές που ακολουθούμε όλοι μας, όταν έχουμε να διαπραγματευτούμε τη φύση του παιδιού, το παιχνίδι.



### 5.3 Μελλοντικές προτάσεις

Η πρόταση που μπορούμε να κάνουμε μετά την ολοκλήρωση της εμπειρίας αυτής είναι η δημιουργία ενός ακόμα ντοκιμαντέρ που να πραγματεύεται το παιχνίδι των παιδιών στον εξωτερικό χώρο και τις σημαντικότερες συνέπειες στη ζωή των παιδιών από την έλλειψή του. Υπάρχουν πολλά δεδομένα που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από έρευνες για το παιχνίδι σε εξωτερικούς χώρους σε χώρες της βόρειας Ευρώπης και της Αμερικής που αντιμετωπίζουν δυσμενείς καιρικές συνθήκες. Ιδιαίτερα κατά τους χειμερινούς μήνες οι λαοί αυτών των χωρών, μέσω του εκπαιδευτικού τους συστήματος έχουν προσαρμόσει τη νοοτροπία τους στην ανάγκη αυτή των παιδιών.

Επίσης μια μελλοντική πρόταση διερεύνησης είναι η οπτική των μικρότερων αλλά και των μεγαλύτερων παιδιών, μετά από συναίνεση των γονέων τους για τη δημιουργία ενός ντοκιμαντέρ από τα παιδιά για τα παιδιά. Η αυθεντικότητα των λόγων των παιδιών, η αστείρευτη και ανεξάντλητη ενέργειά τους είναι κίνητρα για να ερευνηθεί το παιδικό παιχνίδι περαιτέρω.

Τέλος, θα μπορούσε να γίνει σύγκριση του τρόπου ενασχόλησης των παιδιών μέσω του παιχνιδιού βάσει της διαφορετικής κουλτούρας και νοοτροπίας μέσα σε διαφορετικούς πολιτισμούς. Είναι ένα πλούσιο βιβλιογραφικά θέμα με πολλές οπτικές που δίνει περιθώρια για συζήτηση, για ανταλλαγή και έρευνα. Η σκηνοθετική άποψη κάνει τη διαφορά κάθε φορά, οπότε υπάρχουν και πολλοί διαφορετικοί τρόποι να προσεγγίσει κάποιος το παιχνίδι.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αλεξανδρίδου, Ε. και Μαγουλιώτης, Α. (2012) 'Κούκλες και η θέση τους στο χώρο εκπαίδευσης του νηπιαγωγείου', *Η ποιότητα στην εκπαίδευση: Τάσεις και προοπτικές*. Αθήνα: ΠΤΔΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών, σ. 693-704.

Αντωνιάδης, Α. (1994) *Το παιχνίδι*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.

Αργυριάδη, Μ. (2003) *Ο μαγικός κόσμος των παιχνιδιών*. Ευρωπαϊκά Παιχνίδια από τις συλλογές του Μουσείου Μπενάκη. Αθήνα: Αδάμ.

Αυγητίδου, Σ. (2001) *Το παιχνίδι: Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω.

Αυγητίδου, Σ. (2001) 'Το παιδικό παιχνίδι: διερεύνηση της συνεργατικής δόμησης του κόσμου των παιδιών στην προσχολική εκπαίδευση', *Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω, σ. 159- 174.

Carvey, C., (1990) *Το παιχνίδι: η επίδραση στην εξέλιξη του παιδιού*. Αθήνα: Κουτσουμπός Α.Ε..

Early Childhood Forum (2003) *Quality in Diversity in Early Learning: A Framework for Early Childhood Practitioners*. Second edition. London: National Children's Bureau.

Feeney, S., Christensen, D. and Moravcik, E., (1996) *Who am I in the lives of children?* Englewood Cliffs, NJ: Merril.

Frost, J., Wortham, S. and Reifel, S. (2012) *Play and Child Development*. U.S.A.: Pearson.

Garant Hill, D. (2011) *Why to Avoid TV Before Age 2*. Available at American Academy of Pediatrics: <http://www.healthychildren.org/English/family-life/Media/Pages/Why-to-Avoid-TV-Before-Age-2.aspx>

Ginsburg, K.R. (2007) *The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent Child Bonds*. Pediatrics, 119: 182-191.

Johnson, J. (2007) *From Videogames to virtue: a play evaluation scheme for practice and policy*. In *Several Perspectives in children's play*. Scientific reflections for practitioners, (Jambor, T. & Van Gils, J. eds.) (pp. 233-244). Belgium, The Netherlands, U.S.A., England.

Καλυβιώτης, Α. (2007) *Παιχνίδια- Ηχητικά Αντικείμενα. Toys – Sound Objects*. Σάμος: Απόπλους.

Κάππας, Χ., (2005) *Ο ρόλος του παιχνιδιού στην παιδική ηλικία*. Αθήνα: Ατραπός.

Kostelnik, M.J., Soderman, A.K. and Whiren, A.P. (1993) *Developmentally appropriate programs in early childhood education*. New York: Merrill.

Lester, S., Jones, O. and Russell, W. (2011) *Supporting school improvement through play: An evaluation of South Gloucestershire's Outdoor Play and Learning Programme*. Play England.

Maxim, G.W. (1989) *The very young child*. Englewood Cliffs, NJ: Merrill/Prentice-Hall.

Meckley, A. (2002) *Observing children's play: Mindful methods*. Paper presented to the International Toy Research Association. London, 12 August 2002.

Miller, E. and Almon, J. (2009) *Crisis in a kindergarden, why children need to play in school*. United States of America, Alliance for Childhood.

O'Brien L.M. (2010) *Let the wild rumpus begin! The radical possibilities of play for young children with difficulties*. In L.Brooker & S. Edwards (eds.) *Engaging Play* (pp.182-194). England: Open University Press.

Προκόβας, Κ.Ε., (2010) *Τότε που παίζαμε λαϊκά παραδοσιακά παιχνίδια*. Θεσσαλονίκη Γράμμα Βαρθολομαίος.

Radesky, J.S., Silverstein, M. and Christakis, D.A. (2014) *Infant Self-Regulation and Early Childhood Media Exposure*. *Pediatrics*, 132: 1172-1178.

Radesky, J.S, Schumacher, J. and Zuckerman, B. (2014) *Mobile and Interactive Media Use by Young Children: The Good, the Bad, and the Unknown*. *Pediatrics*, 133.

Scales, B., Almy, M., Nicolopoulou, A. and Ervin-Tripp, S. (1991) *Play and the social context of development in early care and education*. New York: Teachers College Press.

Van der Kooj, R. (2007) *Play in retro-and perspective*. In *Several Perspectives in children's play*. Scientific reflections for practitioners, (Jambor, T. & Van Gils, J. eds.) (pp.11-27). Belgium, The Netherlands, U.S.A., England: Garant.

Vygotsky, L.S., (1997) *Νους στην κοινωνία*. Μετάφραση : Μπίμπου & Βοσνιάδου, Αθήνα : Gutenberg

Vygotsky, L.S. (1978) *The Role of Play in Development*. In M. Cole, V. John-Steiner, S. Scribner, & E. Soubberman (Eds.). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

Winokott, D. (1979) *Το παιδί, το παιχνίδι και η πραγματικότητα*. Μετάφραση Γιάννης Κωστόπουλος, Αθήνα : Καστανιώτη

### Δικτυακός τόπος/ Website

Τα Παιδιά Δεν Παίζει (2010). Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=62cty5j-ck8> ( Πρόσβαση 29 Σεπτεμβρίου 2018)

Becky - Jus Include (Animation On 'Disability' Inclusion) (2011). Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=w1u4RhHfMcY> ( Πρόσβαση 23 Ιανουαρίου 2019)

Children have the right to play UNICEF (2007). Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=0wkAITSz4mg> ( Πρόσβαση 17 Νοεμβρίου 2018)

Eibe Integration Carousel - Ch 7 News - Hervey Bay All Abilities Playground (2011). Διαθέσιμο στο: <https://www.youtube.com/watch?v=V1FGP1nudzs> ( Πρόσβαση 20 Οκτωβρίου 2018)

Playing with Toys | Real Look Autism | Babble (2012). Διαθέσιμο στο: [https://www.youtube.com/watch?v=DO\\_sneeTZDQ](https://www.youtube.com/watch?v=DO_sneeTZDQ) ( Πρόσβαση 17 Δεκεμβρίου 2018)

### Ιστοσελίδες

[https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C\\_%CF%80%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1\\_%CE%A1%CE%AD%CF%84%CE%B6%CE%B9%CE%BF\\_%CE%95%CE%BC%CE%AF%CE%BB%CE%B9%CE%B1#%CE%A0%CE%B7%CE%B3%CE%AD%CF%82](https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%95%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B5%CF%85%CF%84%CE%B9%CE%BA%CF%8C_%CF%80%CF%81%CF%8C%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%BC%CE%BC%CE%B1_%CE%A1%CE%AD%CF%84%CE%B6%CE%B9%CE%BF_%CE%95%CE%BC%CE%AF%CE%BB%CE%B9%CE%B1#%CE%A0%CE%B7%CE%B3%CE%AD%CF%82)

<http://paizontas.gr/activities.asp>

<http://www.importanceofplay.eu/>

<https://www.parents.fr/psych/a137>

# **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

Στο παράρτημα παρατίθενται οι ερωτήσεις ανοιχτού τύπου καθώς και το φωτογραφικό υλικό που χρησιμοποιήθηκε κατά την διεξαγωγή του ντοκιμαντέρ.

*Ενδεικτικές ερωτήσεις που χρησιμοποιήσαμε κατά την διάρκεια των συνεντεύξεων.*

1. Τι εννοούμε όταν λέμε παιχνίδι;
2. Ποια είναι τα οφέλη του παιχνιδιού;
3. Ποιες οι επιπτώσεις του παιχνιδιού;
4. Γιατί έχει μειωθεί το παιχνίδι των παιδιών σήμερα;
5. Ποία είναι η επίδραση του παιχνιδιού στην συμπεριφορά των παιδιών;
6. Υπάρχει διαφορά στο κοινωνικό παιχνίδι των παιδιών;
7. Υπάρχει ρίσκο στο παιχνίδι των παιδιών;
8. Το παιχνίδι σε κλειστούς χώρους βοηθάει στην εξάπλωση των ιώσεων;
9. Τι κάνετε για να διασφαλίσετε ένα σωστά σχεδιασμένο περιβάλλον;
10. Ποιο είδος παιχνιδιού προτιμάς;
11. Υπάρχουν κοριτσίστικα – αγορίστικα παιχνίδια;
12. Σε ποιους χώρους παίζεις περισσότερο ( παιδική χαρά, σπίτι, παιδότοπος);
13. Πόσο θεωρείται ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας επηρεάζει την μείωση του παιχνιδιού σε εξωτερικούς υπαίθριους χώρους;
14. Ατομικό ή ομαδικό παιχνίδι;
15. Πότε αρχίζουν να παίζουν τα παιδιά;
16. Με ποιες κατηγορίες( φυσικό παιχνίδι, παιχνίδι φαντασίας – ρόλων, ηλεκτρονικά, επιτραπέζια) επιθυμούν να παίζουν τα παιδιά;

## Φωτογραφικό υλικό



*Επεξεργασία συνεντεύξεων μέσω του λογισμικού PowerDirector*



*Γλάνα από την παιδική χαρά*





*Ενασχόληση παιδιών με ηλεκτρονικά παιχνίδια*



*Απογευματινές δραστηριότητες*



*Συνέντευξη με τον Εξελικτικό Ψυχολόγο κο Νίκο Χρονόπουλο*



*Το γύρισμα για την συνέντευξη της κα Τουμάζου στο μπαλκόνι του σπιτιού της*



*Παιδιάτρος κα Μαρία Περέρα Μάντζουλα*



*Γυρίσματα στο παιδικό σταθμό με την κα Ειρήνη Χάλκου*



*Κος Μάριος Ζαχαριάδης*



*Τα παιδιά Χρήστος και Έλενα*



*Στον εξωτερικό χώρο της πολυκατοικίας με την κα Φωκιανού*



*Η Νηπιαγωγός κα Νεφέλη Τσιαμαντά*