



Πανεπιστήμιο Κύπρου
Τμήμα Επιστημών της Αγωγής



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ
ΝΗΠΙΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

Οικοδομικό παιχνίδι



ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΠΑΙΔΙΩΝ ΚΑΙ ΡΟΛΟΙ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ

(Οικοδομικό Παιχνίδι)

Σειρά: Ενημερωτικά Έντυπα για τη Νηπιοσχολική Αγωγή

*Υπεύθυνη σειράς
Ελένη Λοΐζου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια
Πανεπιστήμιο Κύπρου
Δεκέμβρης, 2018*

ΟΡΙΣΜΟΣ

Οικοδομικό Παιχνίδι

Τα παιδιά εμπλέκονται σε διαδικασίες δημιουργίας οικοδομημάτων συνδυάζοντας υλικά στο πλαίσιο πραγματικών ή/και φανταστικών θεματικών.

Στο πλαίσιο του οικοδομικού παιχνιδιού τα παιδιά εμπλέκονται σε δημιουργία, εξερεύνηση, πειραματισμό και αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους.

Βασικοί παράγοντες που επηρεάζουν τις εμπειρίες των παιδιών στο οικοδομικό παιχνίδι αποτελούν το ίδιο το παιδί, τα υλικά αλλά και ο ενήλικας

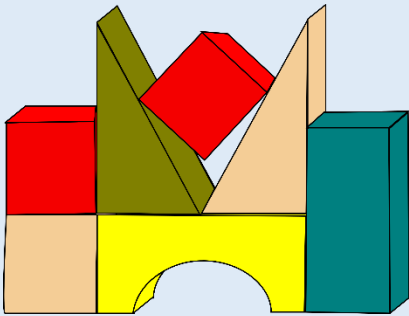
Στο συγκεκριμένο έντυπο παρουσιάζονται παραδείγματα υλικών που εμπίπτουν στην κατηγορία του οικοδομικού παιχνιδιού, τα στάδια του οικοδομικού παιχνιδιού σε σχέση με την ηλικία του παιδιού, η διαδικασία εμπλοκής του ενήλικα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού και τέλος η σύνδεση του τόσο με την ανάπτυξη όσο και με τη μάθηση.

Τα υλικά διαφοροποιούνται με βάση την ηλικία ως προς το:

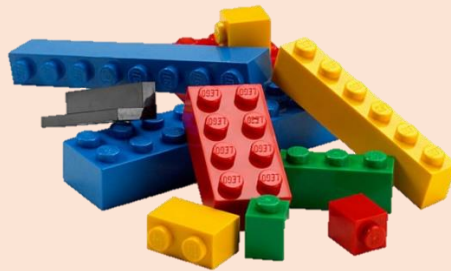


ΥΛΙΚΑ

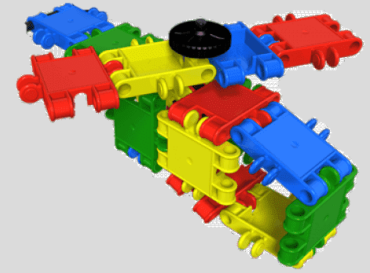
ΕΥΛΙΝΑ ΤΟΥΒΛΑΚΙΑ



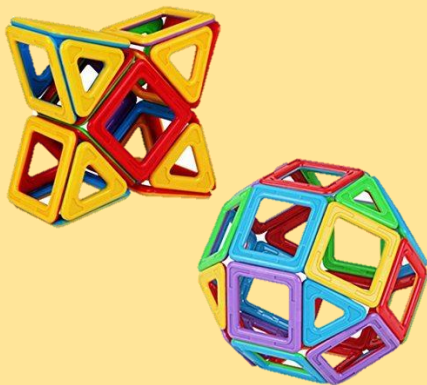
LEGO



CLICKS



MAGNETIC BLOCKS



BRISTLE BLOCKS



CONNECTING COGS



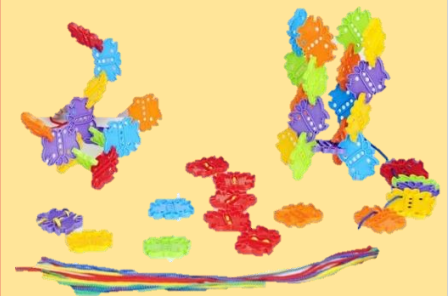
**CONNECTING
PLANES**



GEARS



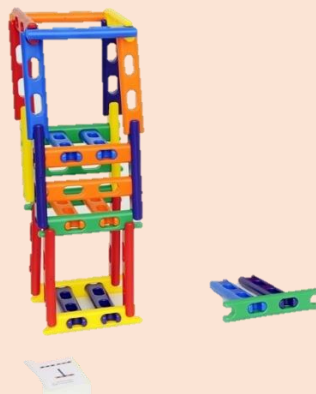
BUTTERFLIES



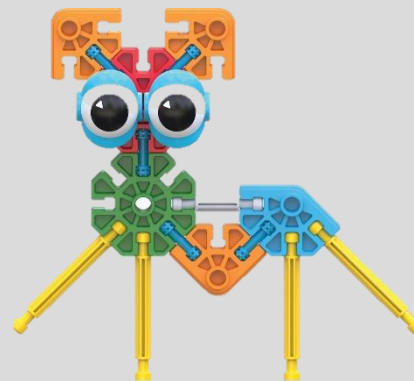
OCTONS



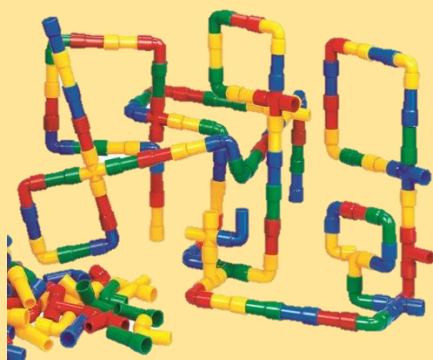
LADDER BUILDERS



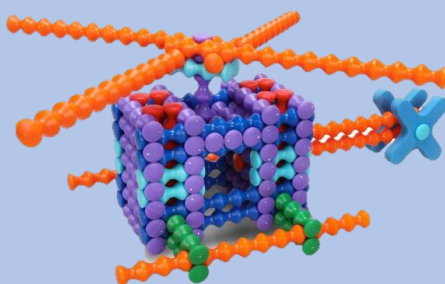
K' NEX



PIPEBUILDERS



PLAYSTIX



POLY - M BOX







Το είδος του υλικού οδηγεί τα παιδιά σε συγκεκριμένες δημιουργίες και κατ' επέκταση ενισχύει διαφορετικές ικανότητες.

Γι' αυτό είναι σημαντική η επαφή των παιδιών με διαφορετικά υλικά.

ΣΤΑΔΙΑ ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΕΜΠΛΟΚΗ ΠΑΙΔΙΩΝ

Πιο κάτω παρατίθενται τα στάδια οικοδομικού παιχνιδιού τα οποία εξηγούν αναμενόμενες συμπεριφορές των παιδιών στο πλαίσιο του οικοδομικού παιχνιδιού ανάλογα με την ηλικία. Τα στάδια παρουσιάζονται ως διαδοχικά διότι στηρίζονται στην ανάπτυξη των παιδιών. Όμως μπορεί να υπάρχουν περιπτώσεις όπου τα παιδιά εμφανίζουν τα χαρακτηριστικά των σταδίων είτε πιο νωρίς, είτε πιο αργά αναλόγως των ερεθισμάτων που τους παρέχονται στο ευρύ τους περιβάλλον.

 1	Εξερεύνηση	<p>Δράση Παιδιού (ΔΠ): Στα πλαίσια εξερεύνησης του κόσμου γύρω του, χρησιμοποιεί όλες του τις αισθήσεις για να πειραματιστεί. Συνεπώς, δοκιμάζει τα υλικά που έχει, τόσο με το να τα κρατά, όσο και με το να τα βάζει στο στόμα του, είτε να τα κτυπά στο πάτωμα, είτε μεταξύ τους.</p>	 2	Μεταφορά	<p>ΔΠ: Σ' αυτή τη φάση το παιδί έχει αρχίσει να περπατά και να μετακινείται στο χώρο γι' αυτό και η εμπλοκή του με το οικοδομικό παιχνίδι αναφέρεται περισσότερο στη μεταφορά. Προσπαθεί (αφού ήδη το εξερεύνησε στο προηγούμενο στάδιο), να μεταφέρει το οικοδομικό υλικό από ένα σημείο σε άλλο, χωρίς απαραίτητα να φτιάξει μια κατασκευή.</p>
 3	Κτίσιμο	<p>ΔΠ: Το παιδί χρησιμοποιεί πιο συντονισμένα το δυνατό του χέρι για να κάνει διάφορες ενέργειες και αρέσκεται στο να επαναλαμβάνει τις κινήσεις του. Έτσι τοποθετεί με επιτυχία τουβλάκια, το ένα πάνω στο άλλο (περίπου 5-6), ενώ ταυτόχρονα προσπαθεί να συνδυάζει και να ενώνει σειρές με το οικοδομικό υλικό.</p>	 4	Περιγράμματα	<p>ΔΠ: Το παιδί έχει αναπτύξει περισσότερο την λεπτή κινητικότητα του και είναι σε θέση να χειρίζεται καλύτερα τα υλικά. Μπορεί να παίρνει ένα τουβλάκι και να το τοποθετεί σε πλάγια θέση, έχοντας ως απώτερο στόχο να φτιάξει ένα περίγραμμα.</p>

<div data-bbox="114 168 193 250" data-label="Image"></div> <div data-bbox="292 165 786 224" data-label="Section-Header"> <h2>Περίκλειστα σχήματα</h2> </div>	<div data-bbox="820 168 898 250" data-label="Image"></div> <div data-bbox="1141 134 1501 255" data-label="Section-Header"> <h2>Περίπλοκα οικοδομήματα</h2> </div>
--	---

ΔΠ: Στο συγκεκριμένο στάδιο, μπορεί να εκτιμήσει την ποσότητα που χρειάζεται για το οικοδόμημα του και έτσι αξιοποιεί παραγωγικά τα τουβλάκια για να περικλείσει ένα χώρο. Λόγω της ανάπτυξης του προφορικού λόγου, δηλώνει τι είδη φιγούρων ή αξεσουάρ θέλει να χρησιμοποιήσει και τα εντάσσει στο παιχνίδι, με στόχο τη μεγαλύτερη εξέλιξη και διάρκεια του παιχνιδιού του.

ΔΠ: Το παιδί, επιδιώκει να χρησιμοποιεί περισσότερα τουβλάκια για να φτιάχνει πιο περίτεχνα οικοδομήματα (αναπτυγμένη λεπτή κινητικότητα και συντονισμός χεριού - ματιού). Οι φιγούρες και τα αξεσουάρ, διαδραματίζουν πρωταρχικό ρόλο στο παιχνίδι. Στα πλαίσια του παιχνιδιού μπορεί να δώσει όνομα στο οικοδόμημα που έφτιαξε αλλά όχι κατά ανάγκη σχετικό με τη λειτουργία του.

<div data-bbox="384 846 462 929" data-label="Image"></div> <div data-bbox="481 833 1203 954" data-label="Section-Header"> <h2>Περίπλοκα οικοδομήματα και κοινωνικό - δραματικό παιχνίδι</h2> </div>

ΔΠ: Το παιδί έχει αρκετά αναπτυγμένο τον προφορικό λόγο και μπορεί να δημιουργεί σενάριο σχετικό με το οικοδόμημα που φτιάχνει μαζί με τους άλλους συμμετέχοντες για να το δραματοποιήσουν. Ονομάζει τις μινιατούρες οικοδομημάτων (επεκτείνει σε μακέτα με έμφαση στην κλίμακα) με βάση τη λειτουργία τους.



ΤΟΜΕΙΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΚΑΙ

Κινητικές Ικανότητες

Χρήση, συντονισμός και έλεγχος μικρών μυών

- να αναπτύξει την ικανότητα συντονισμού χεριού – ματιού
- να χειρίζεται μικρά υλικά και να ελέγχει τους μυς των χεριών του να αναπτύξει δεξιότητες λεπτών άκρων όπως δύναμη, ευελιξία, επιδεξιότητα

Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση

Αυτοαντίληψη

- να αναγνωρίζει τις δεξιότητες του

Στάση μάθησης

- να δείχνει ενδιαφέρον σε νέες γνώσεις και εμπειρίες
- να έχει θετική στάση απέναντι στο καινούριο και να παίρνει ρίσκα

Κοινωνικές δεξιότητες

- να δημιουργεί θετικές σχέσεις με ενήλικες του περιβάλλοντος του
- να αναπτύξει δεξιότητες για την έναρξη των κοινωνικών του σχέσεων
- να συνεργάζεται με άλλα παιδιά
- να βοηθά άλλα παιδιά όταν χρειάζονται τη βοήθεια του
- να αλληλοεπιδρά και να επικοινωνεί με άλλα παιδιά για την υλοποίηση ενός κοινού στόχου



Συναισθηματική Ενδυνάμωση

Έκφραση συναισθημάτων

- να ονομάζει ή και να αναγνωρίζει τα δικά του συναισθήματα
- να εκφράζει μη λεκτικά τα συναισθήματα του
- να μιλά για τα συναισθήματα σε συνομήλικους ή ενήλικες

Έλεγχος συναισθημάτων

- να αντιδρά ήρεμα σε προκλήσεις των συνομηλίκων
- να δέχεται να μη γίνεται πάντα το δικό του
- να περιμένει τη σειρά του
- να μπορεί μόνο του να διαπραγματευτεί με τους συνομήλικους του

ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Νοητική Ενδυνάμωση

Εννοιολογική Κατανόηση – δόμηση αναπαραστάσεων

- να αλληλοεπιδρά με το περιβάλλον και να συλλέγει πληροφορίες
- να εντοπίζει ομοιότητες και διαφορές αντικειμένων
- να επικαλείται και να χρησιμοποιεί έννοιες στην επίλυση προβλημάτων

Ανάπτυξη δεξιοτήτων

- να παρατηρεί, να συγκρίνει αντικείμενα και να εξάγει συμπεράσματα
- να ομαδοποιεί/ταξινομεί χρησιμοποιώντας κριτήριο

Λύση προβλήματος

- να εμπλέκεται σε δοκιμή και πειραματισμό στην προσπάθεια επίλυσης προβλημάτων
- να διατυπώνει γενικεύσεις σε σχέση με τον τρόπο επίλυσης όμοιων προβλημάτων
- να αξιολογεί – να αναθεωρεί στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων
- να διατυπώνει προβλήματα

Δημιουργικότητα – δημιουργική σκέψη

- να εκφράζει τις σκέψεις με πολλαπλούς τρόπους
- να χρησιμοποιεί με ένα νέο τρόπο κάτι παλιό και οικείο



Προσποίηση

- να μιμείται πράξεις και να χρησιμοποιεί πραγματικά υλικά για να δώσει νόημα στο παιχνίδι του
- να σχεδιάζει νοητικά να οργανώνει λεκτικά το παιχνίδι του
- να χρησιμοποιεί το λόγο για να εμπλουτίσει τους ρόλους και τα σενάρια
- να μετασχηματίζει αντικείμενα και υλικά ανάλογα με το ρόλο τους

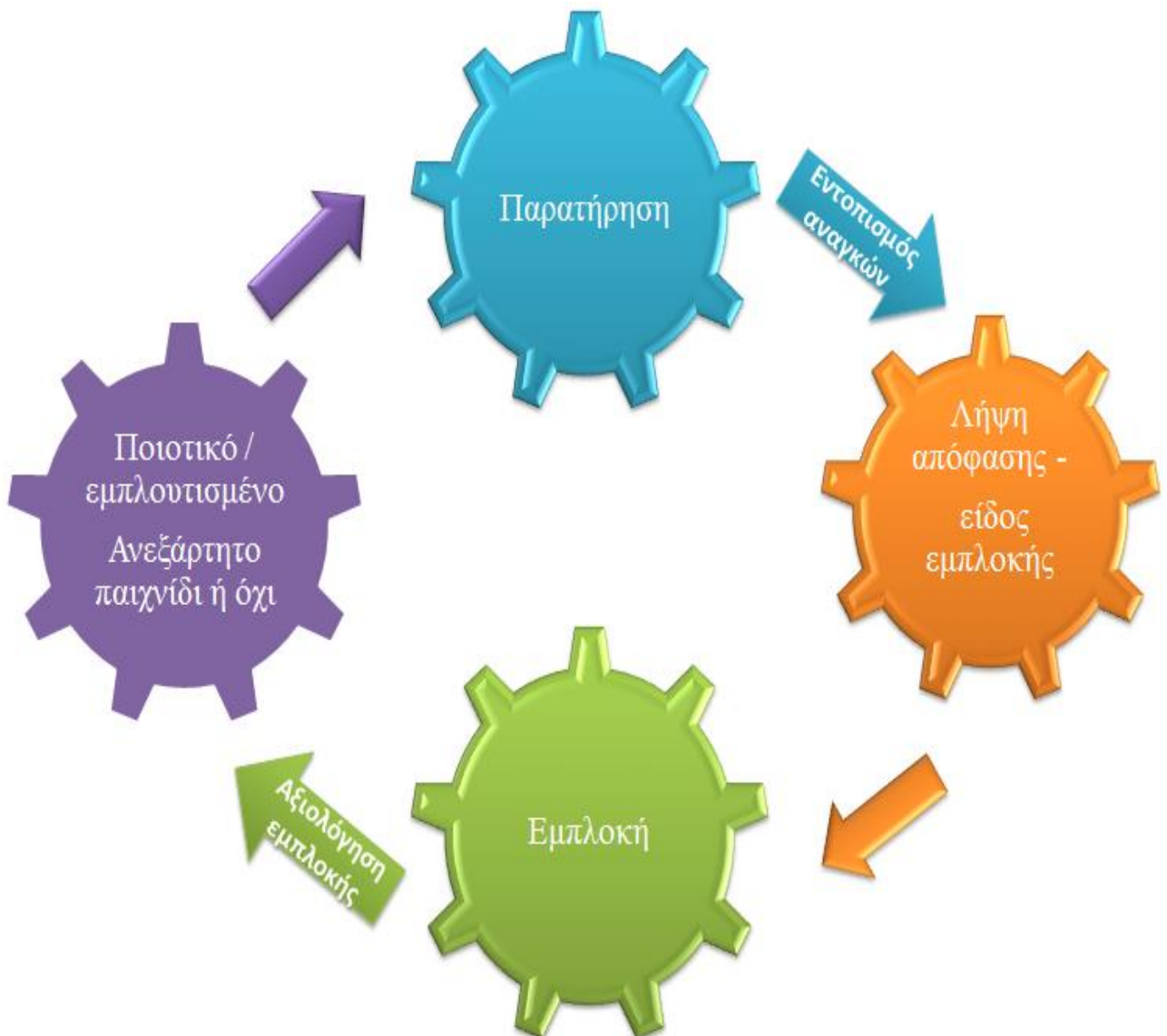
Κρίση – κριτική σκέψη

- να συγκρίνει πληροφορίες, να διαμορφώνει άποψη και να κρίνει καταστάσεις
- να οργανώνει και να εκφράζει τη σκέψη του
- να εξηγεί και να τεκμηριώνει τις αποφάσεις του

Μεταγνώση

- να αναστοχάζεται και να αναθεωρεί προσωπικές απόψεις μέσα από συλλογισμό και αναθεώρηση πληροφοριών
- συσχετίζει γνώσεις και εμπειρίες με νέες καταστάσεις

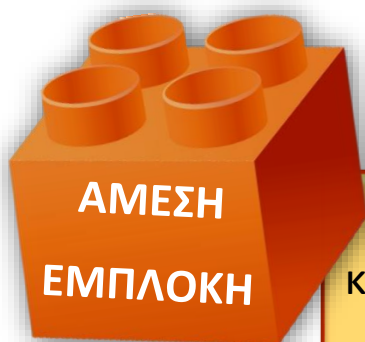
Παρουσιάζεται ένα μοντέλο εμπλοκής του ενήλικα κατά τη διάρκεια του οικοδομικού παιχνιδιού. Το μοντέλο αυτό στηρίζεται σε έρευνες που αφορούν προτεινόμενες υποστηρικτικές δράσεις του ενήλικα, οι οποίες ικανοποιούν τις ανάγκες του παιδιού στο πλαίσιο του οικοδομικού παιχνιδιού, με έμφαση στην στήριξη του προς ώριμο παιχνίδι.



Η σχηματική παρουσίαση του μοντέλου εμπλοκής του ενήλικα στο παιχνίδι των παιδιών στηρίζει όλα τα είδη παιχνιδιού

ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΜΠΛΟΚΗΣ ΤΟΥ ΕΝΗΛΙΚΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΟΙΚΟΔΟΜΙΚΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Πριν την κάθε εμπλοκή προηγείται η ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ όπου ο ενήλικας καλείται να εντοπίσει τις ανάγκες και το στάδιο παιχνιδιού των παιδιών στο οικοδομικό παιχνίδι. Πιο κάτω παρουσιάζονται πιθανές δράσεις του ενήλικα σε διάφορες περιπτώσεις παιχνιδιού, με βάση την ανάγκη του παιδιού ως προς το παιχνίδι. Οι δράσεις διαφοροποιούνται αναλόγως της περίπτωσης, στα δύο είδη εμπλοκής, της άμεσης και έμμεσης.



Ο ενήλικας ανάλογα με τις παρατηρήσεις του κρίνει απαραίτητη την εμπλοκή του στο παιχνίδι των παιδιών και θέτει δράσεις ή/και λόγια για το τι, πότε και πώς πρέπει να πράξουν ώστε το παιχνίδι τους να εξελιχθεί



Ο ενήλικας με βάση τις παρατηρήσεις του, εάν κρίνει ότι χρειάζεται, εμπλέκεται για να εισηγηθεί επιλογές, να προτείνει δράσεις, και να στηρίξει τα παιδιά ώστε το παιχνίδι τους να εξελιχθεί.

ΑΜΕΣΗ ΕΜΠΛΟΚΗ ΕΝΗΛΙΚΑ

Κάνει ερωτήσεις ή δίνει πληροφορίες για να καθοδηγήσει και να ενισχύσει την εξέλιξη του παιχνιδιού

« Ας ψηλώσουμε τον φράκτη για να μην φύγει πάλι ο σκύλος μας. Πρέπει να βάλουμε περισσότερα τουβλάκια.»

Ανάγκη Παιδιού (ΑΠ): εξέλιξη παιχνιδιού

Μοιράζει ρόλους και αρμοδιότητες

«Εσύ θα είσαι ο αρχιτέκτονας και θα ενημερώσεις τους οικοδόμους για το πώς θα γίνει ο νέος όροφος στην πολυκατοικία.»

ΑΠ: Καταμερισμός ρόλων, ζητήματα συνεργασίας

Παροχή ανατροφοδότησης με βάση το οικοδόμημα που φτιάχνουν

« Για να μην γκρεμιστεί ο πύργος σου θα πρέπει να βάλεις περισσότερα τουβλάκια στο κάτω μέρος και λιγότερα στο πάνω μέρος.»

Απαντά εκ μέρους παιδιού όταν το προσκαλούν άλλα παιδιά στο παιχνίδι ή προσκαλεί και εντάσσει άλλα παιδιά στο παιχνίδι που διστάζουν να εισέλθουν

«Ο Κώστας λέει να πάρετε 5 άσπρα τουβλάκια και 6 γκρίζα για να ετοιμάσετε τον νεροχύτη της κουζίνας σας.»

ΑΠ: Εισδοχή στην ομάδα και εμπλοκή στο παιχνίδι, κοινωνικοποίηση, ανάπτυξη αυτοπεποίθησης



Μετακινεί παιδιά για να επιλύσει προβλήματα συνεργασίας

«Έχω μια ιδέα, πήγαινε να φέρεις την φιγούρα του αγρότη από το μπαούλο, για να τον βάλουμε στη φάρμα που φτιάχνουμε, να προσέχει τα ζώα.»

Χρησιμοποιεί επιβράβευση για να επηρεάσει θετικά το παιχνίδι

«Πολύ εντυπωσιακή η πολυκατοικία σας, βάλτε ακόμα μερικά τουβλάκια για να ψηλώσει και να γίνει ουρανοξύστης»

Υπενθυμίζει τους κανόνες και αποτελεί εκπρόσωπο της πραγματικότητας

«Όταν ρίχνουμε τα τουβλάκια μπορεί να κτυπήσουμε! Το λέει και ο κανόνας μας»

ΑΠ: Σωστή συνέχιση παιχνιδιού

Κάνει ερωτήσεις γνωστικού περιεχομένου και χρησιμοποιεί γλώσσα που δεν διακόπτει το παιχνίδι

«Πόσα αυτοκίνητα χωράει ο χώρος στάθμευσης που έφτιαξες; Ας μετρήσουμε.»

ΑΠ: Ανάπτυξη μαθηματικής σκέψης (μέτρηση)



ΕΜΜΕΣΗ ΕΜΠΛΟΚΗ ΕΝΗΛΙΚΑ

Απαντά σε ερωτήσεις (όχι μονολεκτικά) ή δίνει πληροφορίες για περαιτέρω εξέλιξη του παιχνιδιού

«Πω-πω πόσα πολλά ζωάκια! Θα χωρέσουν στον ζωολογικό κήπο; Τι λέτε να καλέσουμε τον διευθυντή του ζωολογικού κήπου να μας πει την άποψη του;»

Θέτει προκλήσεις ή προβληματισμούς στα πλαίσια του σεναρίου των παιδιών

«Έχουμε νέους γείτονες. Όμως έχει 3 αυτοκίνητα αυτή η οικογένεια, ενώ υπάρχει μόνο ένας διαθέσιμος χώρος στάθμευσης. Τι μπορούμε να κάνουμε;»

ΑΠ: Εξέλιξη σεναρίου, ανάπτυξη δημιουργικότητας και ευελιξία στις ιδέες

Υπενθυμίζει τους κανόνες και αποτελεί εκπρόσωπο της πραγματικότητας

«Για κοιτάξτε τις ζωγραφιές με τους κανόνες που ζωγραφίσατε.»

ΑΠ: Σωστή συνέχιση παιχνιδιού

Κάνει ερωτήσεις γνωστικού περιεχομένου και χρησιμοποιεί γλώσσα που δεν διακόπτει το παιχνίδι

«Πόσα υπνοδωμάτια και πόσα μπάνια είπαμε ότι χρειάζεστε; Άρα πόσα πρέπει να χτίσουμε ακόμα;»

ΑΠ: Ανάπτυξη μαθηματικής σκέψης (αριθμοί και πράξεις)





Είναι πρότυπο χρήσης οικοδομικού υλικού στα πλαίσια του παιχνιδιού (σε ρόλο ή μη).

«Νομίζω ότι εγώ θα βάλω τα magnetic blocks για να φτιάξω τις ράγες του τρένου γιατί θα είναι πιο εύκολο να κάνω και καμπύλες γραμμές.»

ΑΠ: Πραγματική και συμβολική χρήση αντικειμένων, κατάλληλη απόδοση ρόλου

Κάνει ερωτήσεις για να εντοπίσει ανάγκες για το παιχνίδι

«Φαίνεται πολύ ενδιαφέρον αυτό που φτιάχνεται! Τι ακριβώς είναι; (υποδεικνύει σημεία της κατασκευής)»

ΑΠ: Εντοπισμός αναγκών

Παίζει και συνομιλεί με τα παιδιά για το δημιούργημα που θα φτιάξουν

«Έχετε φτιάξει ένα μεγάλο διώροφο σπίτι. Τι θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε γύρω από το σπίτι αυτό; »

ΑΠ: Εμπλουτισμός και εξέλιξη σεναρίου, γλωσσική ενίσχυση, συνεργασία

Εισηγείται επιλογές στο παιχνίδι όσον αφορά τα υλικά, το σενάριο, τους ρόλους



EENA

ISBN 978-9963-2128-2-8