



Πανεπιστήμιο Κύπρου
Τμήμα Επιστημών της Αγωγής



ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ
ΝΗΠΙΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

ΠΑΙΧΝΙΔΙ



Δεξιότητες Παιχνιδιού και Ρόλοι Εκπαιδευτικού (κοινωνικοδραματικό και φανταστικό παιχνίδι)

Σειρά: Ενημερωτικά Έντυπα για τη Νηπιοσχολική Αγωγή

Υπεύθυνη Σειράς
Ελένη Λοΐζου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια
Πανεπιστήμιο Κύπρου
Δεκέμβρης, 2014

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

ΟΡΙΣΜΟΣ:

Αντί ορισμού επικρατούν τα πιο κάτω χαρακτηριστικά:

- Υπάρχει εσωτερικό κίνητρο και τα παιδιά επιλέγουν ελεύθερα (τι να παίξουν, πώς, με ποιους, πόσο και με τι)
- Η διαδικασία είναι πιο σημαντική από το αποτέλεσμα
- Δεν σχετίζεται με εξωτερικούς κανόνες
- Κεντρικό ρόλο έχει ο εαυτός-όχι το αντικείμενο
- Το παιδί έχει ενεργή συμμετοχή
- Αποτελεί έμφυτο χαρακτηριστικό των παιδιών

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ:

(με βάση τη νέα πρόταση για Αναλυτικό Πρόγραμμα Προσχολικής)

Κοινωνικο-δραματικό

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



Φανταστικό

Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι ρόλων με θεματικές που αναφέρονται σε μη πραγματικές καταστάσεις, αφήνουν τη φαντασία τους να αναδομήσει τον κόσμο



Οικοδομικό

Τα παιδιά εμπλέκονται σε διαδικασίες δημιουργίας οικοδομημάτων, συνδυάζοντας υλικά μέσα στα πλαίσια πραγματικών αληθών και φανταστικών θεματικών



Εκπαιδευτικό / με παιδαγωγικό υλικό

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



Δημιουργικό

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



Πειραματικό-διερευνητικό

Τα παιδιά εμπλέκονται σε παιχνίδι εξερεύνησης, πειρατισμού, δοκιμής και πλάνης, ανακαλύπτουν ιδέες, έννοιες, πληροφορίες και αναπτύσσουν δεξιότητες



Υπάρχουν κοινά στοιχεία για τα περισσότερα είδη παιχνιδιού και αυτά είναι:

- Το παιχνίδι ρόλων μπορεί να ισχύσει στα περισσότερα είδη παιχνιδιού
- Η χρήση αντικειμένων με πραγματικό και συμβολικό τρόπο
- Η δημιουργία σεναρίου
- Η αλληλεπίδραση με παιδιά και ενήλικες
- Η εμπλοκή του ενήλικα - (είδη/επίπεδα)

ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΔΡΑΜΑΤΙΚΟ Η/ΚΑΙ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Λαμβάνοντας υπόψη τα στοιχεία που είναι κοινά στα διάφορα είδη παιχνιδιού, δημιουργήσαμε δύο πίνακες οι οποίοι αναφέρονται στη δράση του παιδιού στα πλαίσια ανάπτυξης ρόλου και σεναρίου. Οι πίνακες αυτοί μπορούν να αποτελέσουν βοήθημα για την εκπαιδευτικό:

- για να αναγνωρίζει τις δεξιότητες παιχνιδιού των παιδιών και να οργανώνει ανάλογα τις εμπειρίες που τους προσφέρει, με στόχο την περαιτέρω ανάπτυξή τους και
- για να αναστοχάζεται ως προς την εμπλοκή της ανάλογα με τις ανάγκες των παιδιών που αφορούν στο ρόλο και στο σενάριο.

ΔΡΑΣΗ ΠΑΙΔΙΟΥ ΣΤΑ ΠΛΑΙΣΙΑ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ ΡΟΛΟΥ

Αναμενόμενη Δράση Παιδιού

- Χρησιμοποιεί τα υλικά (π.χ. μωρό κούκλα) και έτσι οδηγείτε στο να παίρνει ρόλο (π.χ. μαμάς)
- Προσποιείται ότι πήρε κάποιο ρόλο χωρίς να το δηλώσει και χρησιμοποιεί τα ανάλογα υλικά (π.χ. πήρε μια κούκλα και την ταΐζει άρα έχει ρόλο μητέρας)
- Λέει και κάνει πράγματα που σχετίζονται με το ρόλο που του ανέθεσαν πριν ή κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για μικρό χρονικό διάστημα (περίπου 5-7 λεπτά) (π.χ. Στο ιατρείο του έχει ανατεθεί ο ρόλος του ασθενή. Αρχίζει να βήχει και να λέει «Άου, άου πονάω την κοιλιά μου, θέλω να κάνω εμετό! Γιατρέ βοήθησε με...»)
- Λέει και κάνει πράγματα που σχετίζονται με διαφορετικούς ρόλους που του αναθέτουν στο ίδιο πλαίσιο/συγκεκριμένο παιχνίδι (π.χ. την μια μέρα είναι μαμά και την άλλη μωρό)
- Λέει ότι θα πάρει συγκεκριμένο ρόλο πριν αρχίσει το παιχνίδι (π.χ. θα είμαι η μαμά και θα μαγειρέψω)

Απαραίτητες Δεξιότητες στα πλαίσια ανάπτυξης ρόλου

- Κατάλληλη χρήση αντικειμένων
- Ικανότητα Προσοποίησης
- Οργανώνει τη σκέψη του
- Εκφράζεται ανάλογα με το ρόλο- λεκτικά και σωματικά
- Χρησιμοποιεί το λόγο, την κίνηση, τη φωνή του και τα αντικείμενα για να ενισχύσει το ρόλο
- Δείχνει ευελιξία
- Συνεργάζεται
- Παίρνει ηγετικό ρόλο
- Αποδέχεται τις ιδέες των άλλων
- Υποστηρίζει την άποψή του με τεκμηρίωση
- Κατανοεί και εκφράζει τα ανάλογα συναισθήματα
- Χρησιμοποιεί υλικά με συμβολικό τρόπο
- Εμπλέκεται σε διάλογο



Αναμενόμενη Δράση Παιδιού

- Λέει και κάνει πράγματα που σχετίζονται με το ρόλο που είπε ότι θα πάρει για μικρό χρονικό διάστημα (περίπου 5-7 λεπτά) (π.χ. «εγώ θα είμαι ο ανθοπώλης») Αρχίζει να προσποιείται ότι ποτίζει τα λουλούδια με τη χρήση ποτιστηριού και ότι τα κλάδεύει.
«θέλετε να σας φτιάξω ένα μπουκέτο με λουλούδια; Έχουμε πολύ ωραία τριαντάφυλλα»
- Λέει και κάνει πράγματα που σχετίζονται με διαφορετικούς ρόλους που επιλέγει στο ίδιο πλαίσιο/συγκεκριμένο παιχνίδιο (π.χ. την μια μέρα είναι μαμά και την άλλη μωρό)
- Αλληλεπιδρά και καλεί άλλους στο παιχνίδι έχοντας συγκεκριμένο ρόλο-συνομιλεί και συνδιαλέγεται μαζί τους για να εξελίξει το σενάριο για αρκετό χρονικό διάστημα (τουλάχιστον 20 λεπτά) (π.χ. Είμαι η μαμά και θα ταΐσω το μωρό, εσύ μπορείς να είσαι ο μπαμπάς και να μας μαγειρέψεις)
- Διαφοροποιεί τα συναισθήματα και τις δράσεις του στο ρόλο και ανάλογα με την εξέλιξη του σεναρίου για αρκετό χρονικό διάστημα (τουλάχιστον 30 λεπτά)

Κατά τη διάρκεια ανάπτυξης ρόλου ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στα ακόλουθα χαρακτηριστικά/δράσεις του παιδιού:

Ομιλία

Τόνος φωνής και ύφος προσώπου
Χρήση χειρονομιών/σώματος
Σχετική χρήση υλικών (πραγματικών ή συμβολικών)

Τομείς Ανάπτυξης
στα πλαίσια της ανάπτυξης ρόλου

Κινητικές Ικανότητες:

Χρήση, συντονισμός και έλεγχος μικρών μυών

Γνωστική Ανάπτυξη:

Δημιουργικότητα-Δημιουργική σκέψη,
Εννοιολογική κατανόηση-Δόμηση αναπαραστάσεων,
Μεταγνώση, Ανάπτυξη δεξιοτήτων,
Κρίση-κριτική σκέψη, λύση προβλήματος

Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση:

Προσωπική και Κοινωνική ανάπτυξη

Συναισθηματική Ισορροπία:

Έλεγχος συναισθημάτων, Έκφραση και κατανόηση συναισθημάτων



Αναμενόμενη Δράση Παιδιού

- Καθοδηγεί τα παιδιά εντός ή εκτός ρόλου και αυτά εξελίσσουν το σενάριο για αρκετό χρονικό διάστημα (τουλάχιστον 40 λεπτά)
- Αναλαμβάνει περισσότερο από ένα ρόλο ανάλογα με τις ανάγκες του σεναρίου.

(π.χ. Είναι ο πελάτης στο καταστημάκι και ακούει τον καταστημάτση να ζητάει βοήθεια για να γεμίσει τα ράφια και το παιδί που είναι πελάτης αναλαμβάνει το ρόλο του βοηθού-καταστημάτση.)

Αναμενόμενες δράσεις παιδιού σε σχέση με το ρόλο

- Δηλώνει ή/και δεν δηλώνει το ρόλο που πήρε
- Χρησιμοποιεί πραγματικά ή/και συμβολικά υλικά
- Ενισχύει το ρόλο διαφοροποιώντας την ομιλία του, τον τόνο της φωνής, τις χειρονομίες ή/και το σώμα, τα υλικά.
- Λέει και κάνει πράγματα που αφορούν το ρόλο που του ανάθεσαν ή/και που πήρε μόνο του
- Διαφοροποιεί τα συναισθήματα ή/και τις δράσεις του για να ενισχύσει το ρόλο
- Εμπλέκεται σε διάλογο και αλληλεπιδρά με άλλα παιδιά για να ενισχύσει το ρόλο του
- Εμπλέκεται με τον ίδιο ρόλο για αρκετό χρονικό διάστημα
- Καθοδηγεί τα άλλα παιδιά εντός ή/και εκτός ρόλου
- Αποδέχεται την καθοδήγηση από άλλα παιδιά εντός ή/και εκτός ρόλου
- Δραματοποιεί διαφορετικούς ή/και μη στερεοτυπικούς ρόλους



Αναμένεται ότι τα παιδιά στο πλαίσιο του κοινωνικόδραματικού ή/και φανταστικού παιχνιδιού θα εμπλακούν στις πιο πάνω δράσεις. Εννοείται ότι δεν αναφερόμαστε σε μια γραμμική πορεία δράσεων αφού τα παιδιά στο ίδιο πλαίσιο παιχνιδιού μπορούν να ακολουθήσουν εισηγήσεις αλλά και να προτείνουν. Όμως αναμένεται να έχουν πολλαπλές και πλούσιες εμπειρίες στις οποίες να είναι εμφανείς οι περισσότερες από τις πιο πάνω δράσεις και να καλύψουν την πολυπλοκότητα της διαδικασίας ανάληψης ρόλου.

Αναμενόμενη Δράση Παιδιού

- Εμπλέκεται σε παιχνίδι, χρησιμοποιώντας πραγματικά υλικά, παίρνοντας ρόλο χωρίς να υπάρχει σενάριο
(π.χ. Χρησιμοποιεί το ποτιστήρι, κλαδευτήρι και φροντίζει τα λουλουδία)
- Εμπλέκεται στο παιχνίδι παίρνοντας συγκεκριμένο ρόλο με βάση προσχεδιασμένο σενάριο
(π.χ. Στο ιατρείο παίζουν γιατρό και ασθενή. Ο γιατρός χρειάζεται βοήθεια στην εξέταση και τότε το παιδί αναλαμβάνει το ρόλο του/της νοσοκόμου/ας)
- Εισηγείται ή ακολουθεί στερεοτυπικά είδη σεναρίου
(π.χ. μαμά-μωρό στα πλαίσια κοινωνικοδραματικού)
- Κάνει πρόταση για σενάριο και αρχίζει να μοιράζει ρόλους
(π.χ. «Θέλετε να είμαστε ιδιοκτήτες του mall Πάφου; Λοιπόν εσύ θα είσαι ο υπεύθυνος στο κατάστημα παιγνιδιών, εσύ στο εστιατόριο και εσύ θα είσαι ο αστυνομικός του mall».
- Κάνει πρόταση για σενάριο, μοιράζει ρόλους και αρχίζει να περιγράφει τι πρέπει να γίνει και τι να κάνει ο καθένας
(π.χ. «Θέλετε να παίξουμε στο βιβλιοπωλείο; Εσύ θα είσαι ο βιβλιοπώλης και θα πουλάς τα βιβλία, εσύ θα είσαι η μαμά που φέρνει το παιδάκι της για να διαλέξει βιβλία και εγώ θα είμαι το παιδάκι και θα κλαίω διότι η μαμά μου δεν μου αγοράζει αυτοκόλλητα...»)

Απαραίτητες Δεξιότητες στα πλαίσια ανάπτυξης σεναρίου

- Χρήση υλικών
- Αναγνωρίζει και εκφράζει συναισθήματα
- Προφορικός λόγος
- Αποδέχεται και συμμετέχει στην ομάδα
- Ικανότητα εισδοχής στην ομάδα
- Οργανώνει τη σκέψη του
- Εισηγείται, τεκμηριώνει την άποψή του
- Περιγράφει
- Δημιουργικότητα
- Καθοδηγεί
- Ηγετική στάση
- Κοινωνική αλληλεπίδραση
- Συνεργασία
- Ανάπτυξη Διαλόγου
- Γνωρίζει και εφαρμόζει τη δομή μιας ιστορίας
- Κρίση-σκέψη
- Λύση προβλήματος
- Είδη λόγου
- Ευελιξία
- Αφαιρετική σκέψη
- Συμβολική χρήση αντικειμένων
- Δημιουργική σκέψη
- Διατηρεί το ενδιαφέρον του για αρκετό χρονικό διάστημα



Αναμενόμενη Δράση Παιδιού

- Ενισχύει το σενάριο μέσα από αλληλεπίδραση και χρήση πραγματικών αντικειμένων για μικρό χρονικό διάστημα (περίπου 10 λεπτά)

(π.χ. Στο ιατρείο φέρνει ένα πληγωμένο σκυλάκι για να το φροντίσει ο κτηνίατρος και μετά φύγει)

- Αποδέχεται ή εισηγείται νέες ιδέες που αφορούν τη ροή γεγονότων, τους ήρωες/ρόλους, το χώρο όπου διαδραματίζεται το σενάριο ή τις χρήσεις αντικειμένων εντός και εκτός ρόλου

(π.χ. «Ναι δέχομαι να το κάνετε εγχείρηση κ.κτηνίατρε για να γίνει καλά το σκυλάκι!»)

- Εισηγείται ή ανταποκρίνεται στη δημιουργία ενός προβληματισμού/ δίλημματος στο σενάριο

(π.χ. Πρόβλημα: Ο γιατρός αρρώστησε, τώρα ποιος θα εξετάζει τους ασθενείς;»)

- Αλληλεπιδρά με άλλους, εμπλέκεται σε διάλογο με βάση συγκεκριμένο προβληματισμό/ δίλημμα για αρκετό χρονικό διάστημα (τουλάχιστον 25 λεπτά)

(π.χ. Πρόβλημα: Ο γιατρός αρρώστησε, τώρα ποιος θα εξετάζει τους ασθενείς; «Να φέρουμε γιατρό από άλλη χώρα; Λέω να πάρουμε αεροπλάνο και να πάμε, πάμε να αγοράσουμε εισιτήρια»)

- Αποδέχεται ή εισηγείται νέες ιδέες που αφορούν τη ροή γεγονότων, τους ήρωες/ρόλους, το χώρο όπου διαδραματίζεται το σενάριο ή τις συμβολικές χρήσεις αντικειμένων

(π.χ. «Καλή ιδέα να βάλουμε μια σειρά από καρέκλες που θα είναι το αεροπλάνο μας»)

- Εντός ή εκτός ρόλου καθοδηγεί τους άλλους για την εξέλιξη του σεναρίου

(π.χ. Νομίζω ότι πρέπει εσύ να κάνεις ότι είσαι ο νέος γιατρός και θα έρθει η Άννα να σε ρωτήσει αν μπορείς να μας βοηθήσεις»)

Τομείς Ανάπτυξης

στα πλαίσια ανάπτυξης σεναρίου

Κινητικές Ικανότητες:

Χρήση, συντονισμός και έλεγχος μικρών μυών

Συναισθηματική Ισορροπία:

Αναγνώριση και Έκφραση συναισθημάτων, Έλεγχος συναισθημάτων

Προσωπική και Κοινωνική Συνειδητοποίηση:

Προσωπική και Κοινωνική ανάπτυξη

Γνωστική Ανάπτυξη:

Εννοιολογική κατανόηση-Δόμηση αναπαραστάσεων, Κρίση-κριτική σκέψη, λύση προβλήματος
Δημιουργικότητα-Δημιουργική σκέψη
Ανάπτυξη δεξιοτήτων, Μεταγνώση



Αναμενόμενη Δράση Παιδιού

- Εισηγείται ή ακολουθεί την ιδέα για κλείσιμο του σεναρίου δίνοντας τη λύση στο πρόβλημα μέσα από την αλληλεπίδραση με τα άλλα παιδιά (π.χ. «Ο ασθενής θα γίνει καλά, θα του δώσουμε τα φάρμακα αυτά και θα γίνει καλά»)
- Εισηγείται ή ακολουθεί διαφορετικά και μη στερεοτυπικά είδη σεναρίου (π.χ. οικογενειακοί ρόλοι) (π.χ. Είμαστε αστροναύτες, που βρέθηκαν σε ένα παράξενο πλανήτη)
- Περιγράφει και δραματοποιεί σενάρια που έχουν τα βασικά δομικά στοιχεία: αρχής-μέσης-τέλους, σειράς γεγονότων, βασικών χαρακτήρων, προβληματισμού και λύσης. (π.χ. Σενάριο γύρω από το mall της Πάφου όπου ξεκίνησαν με τη διαμόρφωση του χώρου, καταμερισμό ρόλων και δραματοποίηση. Επεισόδια γύρω από πελάτες και πωλητές, πρόβλημα με κλέφτες και κλείσιμο όπου οι κλέφτες συλλαμβάνονται και το mall κλείνει λόγω ωραρίου και θα ανοίξει την επόμενη ημέρα)
- Εισηγείται ή εμπλέκεται σε σενάρια τα οποία διαρκούν για περισσότερο από μία μέρα (π.χ. συνεχίζεται το σενάριο γύρω από το mall της Πάφου με νέες περιπέτειες)

Αναμενόμενες Δράσεις παιδιού σε σχέση με το σενάριο

- Παίρνει ρόλο με την ύπαρξη ή όχι σεναρίου
- Ακολουθεί προσχεδιασμένο σενάριο
- Προτείνει νέο σενάριο
- Ακολουθεί σωστή δομή ιστορίας-σεναρίου
- Εισηγείται ή αποδέχεται τις ιδέες άλλων για την αλληλεπίδραση
 - εξέλιξη του σεναρίου μέσα από την
- Χρήση πραγματικών και μετά συμβολικών αντικειμένων
- προβληματισμό/δίλημμα για το σενάριο
- λύση του προβληματισμού/δίλημματος
- Εισηγείται ή ακολουθεί μη στερεοτυπικά είδη σεναρίων
- Εμπλέκεται με το ίδιο σενάριο για αρκετό χρονικό διάστημα



Αναμένεται ότι τα παιδιά στο πλαίσιο του κοινωνικόδραματικού ή/και φανταστικού παιχνιδιού θα εμπλακούν στις πιο πάνω δράσεις. Εννοείται ότι δεν αναφερόμαστε σε μια γραμμική πορεία δράσεων αφού τα παιδιά στο ίδιο πλαίσιο παιχνιδιού μπορούν να ακολουθήσουν προσχεδιασμένο σενάριο ή να εισηγηθούν καινούριο σενάριο. Όμως αναμένεται να έχουν πολλαπλές και πλούσιες εμπειρίες στις οποίες να είναι εμφανείς οι περισσότερες από τις πιο πάνω δράσεις και να καλύψουν την πολυπλοκότητα της διαδικασίας ανάπτυξης σεναρίου.

Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΕΝΗΛΙΚΑ

Ο ρόλος του ενήλικα στο παιχνίδι των παιδιών είναι πολύ σημαντικός και η βιβλιογραφία παρουσιάζει διάφορα μοντέλα εμπλοκής και ρόλους που μπορεί να πάρει η εκπαιδευτικός πριν και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Είμαστε υπέρ της εμπλοκής της εκπαιδευτικού, πριν το παιχνίδι, κατά τη διάρκεια δομημένων δραστηριοτήτων στα πλαίσια γνωστικών αντικειμένων αλλά και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ανώτερος στόχος της εμπλοκής είναι η ενίσχυση των δεξιοτήτων παιχνιδιού και η προώθηση του ποιοτικού/εμπλουτισμένου παιχνιδιού. Σε πιλοτικό επίπεδο, παρουσιάζεται ένα μοντέλο εμπλοκής κυρίως κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού στηριζόμενο στην έρευνα των Trawick-Smith & Dziurgot (2011), στο οποίο διαφαίνονται οι υποστηρικτικές δράσεις του ενήλικα που ικανοποιούν τις ανάγκες του παιδιού σε ρόλο και σενάριο.

ΕΜΠΛΟΚΗ ΚΑΙ ΔΡΑΣΕΙΣ ΕΝΗΛΙΚΑ ΚΑΤΑ ΤΗ ΔΙΑΡΚΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΗ

Παρατηρεί το παιχνίδι για να εντοπίσει:

- Ανάγκες
- Επίπεδο παιχνιδιού- (Εξέλιξη ρόλων και σεναρίου)
- Μαθησιακά αποτελέσματα

Άμεση Εμπλοκή

- Θέτει το σενάριο ή νέα πλοκή
«*Να πάτε στο γειτονικό βασίλειο για να...*»
Ανάγκη Παιδιού (ΑΠ): δημιουργία σεναρίου, εμπλουτισμός ιδεών για σενάρια
- Μοιράζει ρόλους
«*Εσύ θα είσαι ο ταξιδιωτικός υπάλληλος και εσύ θα είσαι ο πελάτης...*»
ΑΠ: καταμερισμός ρόλων, ζητήματα συνεργασίας
- Λέει στα παιδιά πώς να συμπεριφερθούν (να κινηθούν, να εκφραστούν) με βάση το ρόλο που πήραν
«*Αφού είσαι μάγισσα το βλέμμα σου πρέπει να είναι κακό και η φωνή σου να είναι δυνατή και αυστηρή...*»
- Δίνει τα ακριβή λόγια για συγκεκριμένους ρόλους
«*Να της πεις: Εγώ είμαι μια βασίλισσα δεν ανέχομαι να μου μιλάνε με αυτό τον τρόπο!*»
ΑΠ: η κατάλληλη απόδοση ρόλων, ενίσχυση δραματικών δεξιοτήτων
- Κάνει ερωτήσεις ή δίνει πληροφορίες για να καθοδηγήσει και να ενισχύσει τους ρόλους ή/και το σενάριο
«*Πώς αλλιώς θα μπορούσες να ταξιδέψεις στο νησί με τον κρυμμένο θησαυρό?*»
ΑΠ: εμπλουτισμός ρόλων και σεναρίου
- Χρησιμοποιεί επιβράβευση για να επηρεάσει θετικά το παιχνίδι
«*Χαίρομαι που δεχτήκατε να υπάρχουν δύο μαμάδες! Έτσι μπορείτε να παίξετε όλοι!*»
- Υπενθυμίζει τους κανόνες και αποτελεί εκπρόσωπο της πραγματικότητας
«*Να θυμάστε ότι μόνο 4 παιδάκια μπορούν να παίξουν!*»
ΑΠ: συνέχιση παιχνιδιού
- Απαντά εκ μέρους παιδιού όταν το προσκαλούν άλλα παιδιά στο παιχνίδι
«*Η Άννα θα ήθελε πολύ να παίξει την πριγκίπισσα!*»
ΑΠ: εισδοχή στην ομάδα και εμπλοκή στο παιχνίδι, κοινωνικοποίηση, ανάπτυξη αυτοπεποίθησης
- Μετακινεί παιδιά για να ενισχύσει την εξέλιξη του σεναρίου ή για να επιλύσει προβλήματα συνεργασίας
«*Πήγαινε στο μαγαζάκι για να ψωνίσεις τρόφιμα για το πάρτι γενεθλίων που θα κάνουμε!*»
- Παίρνει ρόλο για να διατηρηθεί ή να ενισχυθεί το σενάριο και το πλέι
«*Αφού κανένας δεν θέλει να είναι ο λύκος θα είμαι εγώ για να μπορέσετε να παίξετε το σενάριο σας!*»
ΑΠ: διατήρηση παιχνιδιού και εξέλιξη σεναρίου, συνεργασία και αποδοχή

Έμμεση Εμπλοκή

- Εισηγείται επιλογές στο παιχνίδι όσον αφορά τους ρόλους ή το σενάριο
«Θα μπορούσες να είσαι ο γιατρός που εξετάζει το βρέφος»
- Αναδιοργανώνει το χώρο στον οποίο παίζουν τα παιδιά και προσφέρει ή εισηγείται υλικά για να ενισχύσει τους ρόλους και το σενάριο. Βάζει πλαστικά ιατρικά εργαλεία στο ιατρείο
ΑΠ: εμπλουτισμός σεναρίου και ρόλων, εμπλουτισμός ιδεών
- Ενθαρρύνει ηλεκτικά ένα παιδί να επιλέξει ρόλο ή να χρησιμοποιήσει συγκεκριμένα υλικά
«Έλα πάρε αυτό το μωρό κούκλα...»
ΑΠ: Δημιουργία ρόλων, ενθάρρυνση-αυτοπεποίθηση, δόμηση σκέψης
- Προωθεί την αλληλεπίδραση ανάμεσα σε 2 ή περισσότερα παιδιά στα πλαίσια του σεναρίου ή του ρόλου τους
«Μήπως οι δύο μπαμπάδες θα μπορούσαν να πάνε στον παιδότοπο μαζί για να παίξουν τα παιδιά τους...»
ΑΠ: συνεργασία - εμπλουτισμός σεναρίου και ρόλων σε ομαδικό επίπεδο, συνεργασία, αποδοχή άλλου, κοινωνικοποίηση, ευελιξία
- Αρχίζει να προσποιείται ότι πήρε συγκεκριμένο ρόλο και αφήνει τα παιδιά να εξελίξουν το σενάριο
- Περιγράφει τι κάνει το παιδί κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού ή επαναδιατυπώνει τα λόγια του για να βοηθήσει στην εξέλιξη του σεναρίου
«Η Άννα είπε ότι μπορείς να πάρεις μια βάρκα για να κυνηγήσετε τον καρχαρία...»
- Ρωτά ή συνομιλεί με τα παιδιά για το σενάριο τους
«Τι άλλο σκέφτεστε ότι μπορεί να συμβεί σε αυτό το ταξίδι;»
ΑΠ: εμπλουτισμός και εξέλιξη σεναρίου, γλωσσική ενίσχυση, αποδοχή του άλλου, συνεργασία
- Κάνει ερωτήσεις ή εισηγήσεις για να βοηθήσει ένα παιδί να λύσει το πρόβλημα του στα πλαίσια του σεναρίου
«Θα μπορούσες να πάρεις τηλέφωνο το κατάστημα για να δεις αν έχουν μεγαλύτερο μέγεθος γοβάκια»
ΑΠ: εμπλουτισμός σεναρίου και λύση προβλήματος
- Κάνει ερωτήσεις για να βοηθήσει το παιδί να αναπτύξει τη σκέψη του στα πλαίσια του ρόλου/σεναρίου
«Ποιους χρειάζομαστε για να σώσουμε το μωρό μέσα από τη φωτιά;»
ΑΠ: εμπλουτισμός σεναρίου και ρόλων, οργάνωση σκέψης
- Κάνει γνωστικού περιεχομένου ερωτήσεις και χρησιμοποιεί γλώσσα που δεν διακόπτει το παιχνίδι
«Μα πόσες καρτέκλες χρειαζόμαστε αφού θα έχουμε μόνο 3 καλεσμένους;»
ΑΠ: διατήρηση και εξέλιξη σεναρίου
- Κάνει ερωτήσεις για να εντοπίσει ανάγκες για το παιχνίδι
«Στο σπίτι ποιοι βρίσκονται;»
- Εισηγείται νέα λύση ή ένα νέο στοιχείο στο σενάριο που εξελίσσεται
- Θέτει προκλήσεις ή προβλήματα στα πλαίσια του σεναρίου των παιδιών
«Τι μπορεί να γίνει τώρα που ο λύκος ξαναγύρισε;»
ΑΠ: εξέλιξη σεναρίου, δημιουργικότητα και ευελιξία στις ιδέες
- Είναι πρότυπο χρήσης υλικού, αντικειμένων στα πλαίσια του παιχνιδιού (σε ρόλο)
Παίρνει τα ιατρικά εργαλεία που υπάρχουν στο ιατρείο και αρχίζει να εξετάζει την κούκλα, χρησιμοποιώντας τα υλικά με τον κατάλληλο τρόπο
ΑΠ: πραγματική και συμβολική χρήση αντικειμένων, κατάλληλη απόδοση ρόλου
- Είναι μοντέλο προς μίμηση για την κατάλληλη συμπεριφορά ή λύση προβλήματος στα πλαίσια ενός ρόλου
«Εγώ είμαι ο Βασιλιάς και δεν ανέχομαι να μου μιλούν έτσι!» Η Πριγκίπισσα μου (βλέπει την Άννα), να έρθει να καθίσει δίπλα μου»
ΑΠ: κατάλληλη απόδοση ρόλων, λύση προβλήματος, οργάνωση της σκέψης
- Απαντά σε ερωτήσεις ή δίνει πληροφορίες για να εμπλουτίσει το σενάριο ή να επιλύσει προβλήματα συνεργασίας
«Νομίζω ότι ο παππούς χρειάζεται οξυγόνο, καλύτερα να καλέσουμε το ασθενοφόρο»
- Παίζει με το παιδί παίρνοντας συγκεκριμένο ρόλο (ως συμπαίκτρια ή πρωταγωνίστρια) που τις δίνουν ή που η ίδια ορίζει με την αποδοχή των παιδιών για να εμπλουτίσει το σενάριο
ΑΠ: εξέλιξη σεναρίου, συνεργασία, αποδοχή άλλου



Βιβλιογραφία

Trawick-Smith, J.T. & Dziurgot, T. (2011). 'Good-Fit' teacher-child play interactions and the subsequent autonomous play of preschool children. *Early Childhood Research Quarterly*, 26(1), 110-123.



ΕΕΝΑ

ISBN 978-9963-2128-0-4

Ευχαριστίες στις Άνθια Μιχαηλίδη και Μαρία Κυριάκου, Ειδικό Εκπ. Προσωπικό Προσχολικής Τμήμα ΕΠΑ, για την ουσιαστική ανατροφοδότηση ως προς το περιεχόμενο του εντύπου.