

## Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού

Τόμ. 13 (2014)

Special Issue - Life Skills



### «E-MOTIONS» ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ

Μαρία Κρικλάνη (Maria Kriklani), Ναταλία Τζοβάρα (Natalia Tzavara), Μαρία Τσαπάρα (Maria Tsapara), Μιχάλης Μειμάρης (Michalis Meimaris), Δημήτρης Γκούσκος (Dimitris Gkouskos)

doi: [10.12681/icw.17955](https://doi.org/10.12681/icw.17955)

Copyright © 2018, Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού



Άδεια χρήσης [Creative Commons Αναφορά-Μη Εμπορική Χρήση 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

### Βιβλιογραφική αναφορά:

Κρικλάνη (Maria Kriklani) Μ., Τζοβάρα (Natalia Tzavara) Ν., Τσαπάρα (Maria Tsapara) Μ., Μειμάρης (Michalis Meimaris) Μ., & Γκούσκος (Dimitris Gkouskos) Δ. (2014). «E-MOTIONS» ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ. *Ερευνώντας τον κόσμο του παιδιού*, 13, 255–260. <https://doi.org/10.12681/icw.17955>

**Κρικλάνη Μαρία**, Νηπιαγωγός, Μεταπτυχιακή φοιτήτρια του ΠΜΣ «Τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας για την εκπαίδευση»

**Τζοβάρια Ναταλία**, Ψυχολόγος, Μεταπτυχιακή φοιτήτρια του ΠΜΣ «Τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας για την εκπαίδευση»

**Τσαπάρα Μαρία**, Νηπιαγωγός, Μεταπτυχιακή φοιτήτρια του ΠΜΣ «Τεχνολογίες της πληροφορίας και της επικοινωνίας για την εκπαίδευση»

**Μειμάρης Μιχάλης**, Καθηγητής, Διευθυντής εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ, Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης ΕΚΠΑ

**Γκούσκος Δημήτρης**, Επίκουρος Καθηγητής, Τμήμα Επικοινωνίας και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης ΕΚΠΑ

## **«E-MOTIONS» ΠΑΡΕΜΒΑΣΗ ΜΕ ΤΗΝ ΧΡΗΣΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΤΟ ΝΗΠΙΑΓΩΓΕΙΟ**

### **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Τα συναισθήματα στο νηπιαγωγείο αποτελούν ένα ιδιαίτερα σημαντικό μέρος της παιδαγωγικής διαδικασίας. Ένας από τους βασικότερους στόχους είναι η αναγνώριση και η διαχείριση των συναισθημάτων από τα παιδιά του νηπιαγωγείου, καθώς επίσης και η καλλιέργεια της ενσυναίσθησης. Η παρούσα εργασία παρουσιάζει μια ολοκληρωμένη διδακτική παρέμβαση που πραγματοποιήθηκε σε τάξη ολοήμερου νηπιαγωγείου με σκοπό την συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών. Η κεντρική ιδέα του διδακτικού σεναρίου είναι η ενασχόληση των παιδιών με ψηφιακά παιχνίδια που εμπεριέχουν δραστηριότητες αναγνώρισης και επιλογής συναισθημάτων, την ταύτιση εικόνων με ίδιες εκφράσεις προσώπων και καταστάσεις προβληματισμού, που ωθούν το παιδί να ευαισθητοποιηθεί και να εξωτερικεύσει τις σκέψεις του. Αρχικά έγινε χρήση αναλογικού υλικού για παιχνίδια και εργασίες με την ομάδα της τάξης και έπειτα ακολούθησε παιχνίδι με τρία online ψηφιακά παιχνίδια. Τέλος, πραγματοποιήθηκε αξιολόγηση τόσο της εμπειρίας των παιδιών όσο και του παιδαγωγικού υλικού που χρησιμοποιήθηκε. Μια βασική παράμετρος που θα είχε ενδιαφέρον να συζητηθεί περισσότερο όσον αφορά την χρήση ψηφιακών παιχνιδιών και αυτενέργεια, είναι το γεγονός ότι στην συγκεκριμένη παρέμβαση τα παιδιά έπαιζαν ψηφιακά και εκφράστηκαν με ποικίλους τρόπους, ενώ οι οδηγίες και η προσφώνηση ήταν στην αγγλική γλώσσα και δεν υπήρξε σχεδόν καμία βοήθεια.

### **ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ**

Νηπιαγωγείο, συναισθήματα, ψηφιακά παιχνίδια

## **«E-MOTIONS» INTERVENTION USING DIGITAL GAMES FOR EMOTIONAL DEVELOPMENT IN KINDERGARTEN**

### **ABSTRACT**

Emotions in kindergarten play a very important role in the teaching process. One of the basic goals is the recognition and the management of emotions from kindergarten students, as well as the cultivation of empathy. The current essay presents a complete teaching intervention that took place in a full day kindergarten class, the goal of which was the emotional development of the children that were involved. The central idea of the teaching scenario is to enable the children to engage themselves in digital games that include activities of recognition and choice of feelings, the identification of pictures with the same facial expressions and generally activities that lead to reflection in order to help the child show emotion and express themselves. In the beginning, there was use of analog material for games and essays involving the class team, followed by engagement in three online digital games. In the end there was evaluation of the children's performance and of the teaching material. One basic parameter which is worth further discussion as far as the use of digital material and the independence of children is concerned, is the fact that in this particular intervention children were engaged in digital games and expressed themselves in various ways while the instructions were given in the English language with very little guidance.

### **KEY WORDS**

Kindergarten, emotions, digital games

## **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Η εκπαιδευτική παρέμβαση «e-motions», σχεδιάστηκε στα πλαίσια του μεταπτυχιακού μαθήματος «Μάθηση & Ψυχαγωγία σε Ψηφιακό Περιβάλλον», του Διαπανεπιστημιακού Διατηρηματικού Μεταπτυχιακού Προγράμματος Σπουδών «Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας για την Εκπαίδευση» (<http://www.ict.eecd.uoa.gr>). Πρωταρχικός στόχος ήταν η εμπλοκή των παιδιών με παιχνίδια στον υπολογιστή σχετικά με ήρωες που βιώνουν διάφορα συναισθήματα αλλά και απλές καταστάσεις αναγνώρισης συναισθημάτων. Βάση ενός pretest που έγινε αρχικά στα παιδιά, επιδιώκεται να αναδειχτεί η συμβολή της συγκεκριμένης ενασχόλησης με τα ψηφιακά παιχνίδια, στο αν και πόσο επηρέασε την μαθησιακή ανάπτυξη των παιδιών. Οι παράμετροι που προσμετρήθηκαν είναι η λεκτική αναγνώριση του συναισθήματος (θυμός, λύπη κ.ά.) από τα παιδιά και η ικανότητα να επινοούν και να εκφράζουν κατάλληλους τρόπους διαχείρισης των δικών τους συναισθημάτων και των άλλων.

Το πρόγραμμα υλοποιήθηκε σε 8 διδακτικές ώρες τον Δεκέμβριο και Ιανουάριο 2012 σε τμήμα ολοήμερου νηπιαγωγείου. Εντάσσεται στο γνωστικό αντικείμενο «Παιδί και περιβάλλον-Ανθρωπογενές περιβάλλον και αλληλεπίδραση» του αναλυτικού προγράμματος για το νηπιαγωγείο (ΔΕΠΠΣ 2002). Στην παρέμβαση συμμετείχαν δεκατρία νήπια.

## **ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΤΕΚΜΗΡΙΩΣΗ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ**

Η συναισθηματική ανάπτυξη αποτελεί μέρος του αναλυτικού προγράμματος του νηπιαγωγείου (ΔΕΠΠΣ 2002) και στόχο έχει την καλλιέργεια δεξιοτήτων που συμβάλλουν στην ενίσχυση της συναισθηματικής νοημοσύνης του ανθρώπου, της ικανότητας δηλαδή να αναγνωρίζει, να ελέγχει και να διαχειρίζεται τα συναισθήματά του. Η συμμετοχή των παιδιών σε προγράμματα συναισθηματικής ανάπτυξης και έκφρασης από μικρή ηλικία, συμβάλλει στην υγιή συναισθηματική τους ανάπτυξη, στην ψυχική τους ανθεκτικότητα και στην πρόληψη πιθανών μελλοντικών δυσκολιών ή προβλημάτων σε επίπεδο συμπεριφοράς ή/και ψυχικής υγείας. Ειδικότερα, τα παιδιά παροτρύνονται να διαπραγματεύονται τυχόν συγκρούσεις ή εντάσεις που προκύπτουν στη συνεργασία, να αξιολογούν τη συμπεριφορά τους, να αντιλαμβάνονται τα όριά τους και να οδηγούνται σε κοινά αποδεκτούς κανόνες που είναι αναγκαίοι για την ομαλή συμβίωση (Οδηγός Νηπιαγωγού 2006).

Ως κύριο μεθοδολογικό εργαλείο επιλέχθηκαν τα ψηφιακά παιχνίδια καθώς κατά τον Prensky (2009) η μάθηση με ψηφιακά παιχνίδια είναι αποτελεσματική για τρεις λόγους. Ο πρώτος λόγος είναι ότι η μάθηση γίνεται πιο ελκυστική όταν παίρνει τη μορφή παιχνιδιού. Ο δεύτερος λόγος είναι ότι υπάρχει μια διαδραστική διαδικασία, όπου ο παίκτης εμπλέκεται δυναμικά και ο τρίτος λόγος είναι ο συνδυασμός των δύο παραπάνω. Επίσης, κατά τον Lanier, μουσικό και σχεδιαστή περιβαλλόντων εικονικής πραγματικότητας (στον Prensky 2009), τα μικρά παιδιά με τα παιχνίδια έχουν την δυνατότητα να εκφράσουν την ανάγκη για αλληλεπίδραση με φανταστικούς κόσμους, να γίνουν παντοδύναμοι δημιουργοί με διάφορους τρόπους, αλλά παράλληλα να μοιράζονται τα δημιουργήματα της φαντασίας τους με άλλους. Αυτός είναι ένας σημαντικός λόγος που τα παιδιά γοητεύονται τόσο από τα ηλεκτρονικά παιχνίδια και εξοικειώνονται τόσο γρήγορα με τις λειτουργίες του υπολογιστή ενώ παράλληλα καταφέρνουν να μαθαίνουν αποτελεσματικά.

## **ΜΑΘΗΣΙΑΚΗ ΣΤΟΧΟΘΕΣΙΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ**

Κύριοι στόχοι είναι τα παιδιά:

- Να αναγνωρίζουν και να κατανοούν τα βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, φόβος, θυμός).
- Να εκφράζουν και να διαχειρίζονται τα συναισθήματά τους.
- Να αναγνωρίζουν και να αποδέχονται τα συναισθήματα των άλλων.
- Να συνδέσουν το συναίσθημα με την πηγή που το προκαλεί.
- Να τοποθετούν το ποντίκι σε συγκεκριμένη θέση στην οθόνη και να επιλέγουν με αυτό (ΤΠΕ).
- Να εξασκηθούν στο να κινούν το ποντίκι παρατηρώντας την ταυτόχρονη κίνηση του δείκτη στην οθόνη (ΤΠΕ).

- Να εξοικειωθούν με τα ψηφιακά παιχνίδια “Ticca Billa Emotion Theatre” , “The feelings game-Learning about faces” και “memory συναισθημάτων” (ΤΠΕ).
- Να συνεργαστούν και να δουλέψουν σε επίπεδο ομάδας (Vygotsky- κοινωνικός εποικοδομητισμός).

Η συγκεκριμένη εκπαιδευτική δράση βασίστηκε στην ομαδοσυνεργατική διδασκαλία. Γι’ αυτό το λόγο έγινε χωρισμός των παιδιών σε ομάδες. Όσον αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια, τα παιδιά χωρίστηκαν σε ομάδες των δύο ατόμων με τυχαία επιλογή. Στις υπόλοιπες δραστηριότητες, δόθηκε η δυνατότητα να δουλέψουν τα παιδιά σε ατομικό επίπεδο, σε επίπεδο μικρής ομάδας αλλά και στην ολομέλεια.

## ΕΠΙΛΟΓΗ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΙΤΛΩΝ

- [www.bbc.co.uk/cbeebies/tikkabilla/games/tikkabilla-emotiontheatre/](http://www.bbc.co.uk/cbeebies/tikkabilla/games/tikkabilla-emotiontheatre/)  
“Tikkabilla Emotion Theatre”
- [matchthememory.com/memoryemotions](http://matchthememory.com/memoryemotions)  
“memory συναισθημάτων”
- [\\_http://do2learn.com/games/feelings game](http://do2learn.com/games/feelings_game)  
“The feelings game-Learning about faces”

## ΔΙΑΘΕΣΙΜΟ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

- Παραμύθι «η παλέτα των συναισθημάτων»
- Παιχνίδι «Συναιστρόβιλος» (διαθέσιμο από το Συμβουλευτικό Κέντρο Ομηλίκων)
- Παιχνίδι με κάρτες «Ταξίδι στον κόσμο των συναισθημάτων» (διαθέσιμο από το Συμβουλευτικό Κέντρο Ομηλίκων)
- Λογισμικό στο Power Point με εκφράσεις προσώπων
- Η/Υ και Internet

## ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΩΝ:

### Προπαρασκευαστικό στάδιο

Οι τρεις πρώτες παρεμβάσεις αποτέλεσαν το προπαρασκευαστικό στάδιο και αφορούν δραστηριότητες οι οποίες είχαν ως στόχο να εισάγουν τα παιδιά στο κόσμο των συναισθημάτων. Παραμύθι “ Η παλέτα των συναισθημάτων” , συζήτηση, παντομίμα, ζωγραφική σε ομάδες και ατομικά, ψυχοκινητικό παιχνίδι “Συναιστρόβιλος”, παιχνίδι με κάρτες «ταξίδι στον κόσμο των συναισθημάτων» για αναπαράσταση και κατανόηση των τεσσάρων βασικών συναισθημάτων.

### Παίξιμο ψηφιακού παιχνιδιού

Σε τρεις διδακτικές παρεμβάσεις τα παιδιά έπαιξαν σε ομάδες των δύο ατόμων τα παρακάτω παιχνίδια: “The feelings game-Learning about faces”, “TikkaBilla Emotion Theatre” και “memory συναισθημάτων”.

Στο παιχνίδι “The feelings game-Learning about faces” τα παιδιά έπρεπε να αναγνωρίσουν το συναίσθημα που έγραφε η λέξη αλλά επειδή δεν μπορούν να διαβάσουν και δεν δινόταν καμία διευκρίνιση, αφήθηκαν ελεύθερα με αποτέλεσμα να πειραματιστούν και να εκφραστούν με πολλούς τρόπους. Αφού ανακάλυπταν το σωστό μετά από δοκιμές, κατανοούσαν την φιλοσοφία του παιχνιδιού και προχωρούσαν στο επόμενο επίπεδο.

Στο «memory συναισθημάτων» έπρεπε να βρουν τις κάρτες με τις ίδιες φατσούλες (χαρούμενη, λυπημένη, θυμωμένη κ.ά.). Αυτό το παιχνίδι ήταν αρκετά διασκεδαστικό και οι δυάδες είχαν μεγάλη συνεργασία μεταξύ τους (εικόνα 1).

Στο τρίτο παιχνίδι “TikkaBilla Emotion Theatre” η εξοικείωση των παιδιών με τον Η/Υ ήταν εμφανής. Οι οδηγίες του παιχνιδιού δεν ακολουθήθηκαν εφόσον και εδώ ήταν όλα στα αγγλικά, όμως υπήρξε έντονος ενθουσιασμός με τον ήρωα που εμφανιζόταν εδώ (ένα δεινοσαυράκι) και οι εκφράσεις που έπαιρνε σχολιάζονταν ανάμεσα στις ομάδες. Η δοκιμή πατώντας τα σχετικά κουμπιά οδηγούσε στο να υποθέτουν τα παιδιά την ερώτηση και να προχωράνε παρακάτω (εικόνα 2).

Κατά την διάρκεια των ψηφιακών παιχνιδιών, ο ρόλος του εκπαιδευτικού συνειδητά περιορίστηκε στο να συντονίζει τις ομάδες (σειρά που θα έπαιζαν, παρουσίαση του παιχνιδιού στην αρχή) και να καταγράφει σχόλια, αντιδράσεις των παιδιών και την μεταξύ τους επικοινωνία. Ενώ τα παιχνίδια ήταν στην αγγλική γλώσσα, επιλέχτηκε να μην δοθεί βοήθεια ή διευκρινήσεις στις ομάδες όταν προέκυπταν απορίες και ερωτήσεις, για να υπάρξουν τα περιθώρια για αυτενέργεια, δοκιμή, πρωτοβουλία και μεταξύ τους επικοινωνία για αντιμετώπιση των δυσκολιών και προβλημάτων. Η πλειονότητα των ομάδων και στα τρία παιχνίδια αυτενέργησε σε μεγάλο βαθμό, απορροφήθηκε από τα παιχνίδια και πολύ λίγες φορές ζητήθηκε βοήθεια από τον εκπαιδευτικό αν και προέκυψαν σημεία στα οποία δεν ήξεραν την απάντηση ή το επόμενο βήμα. Σε αυτές τις φάσεις παρατηρήθηκε μεγάλη συνεργασία και αλληλοβοήθεια των ομάδων. Μεταξύ τους υπήρχε κλίμα ενθάρρυνσης και επιβράβευσης και επιπλέον δημιουργήθηκαν σχόλια ως προς τις εκφράσεις προσώπων- συναισθημάτων που συναντούσαν (π.χ. είναι λυπημένο γιατί έχασε το αρκουδάκι του, θυμώνει γιατί κάνει έτσι τα χείλη, εγώ χαίρομαι όταν μου φέρνει ο μπαμπάς δώρα κ.ά.).

Εικόνα 1. Ενασχόληση των παιδιών με το παιχνίδι «memory συναισθημάτων»



Εικόνα 2. Ενασχόληση των παιδιών με το παιχνίδι «Tikkabilla Emotion Theatre»



## Εμπέδωση διαδικασίας

Στο τέλος πραγματοποιήθηκαν δύο παρεμβάσεις, που αφορούν την εμπέδωση της μαθησιακής διαδικασίας και την αξιολόγηση. Μέσω λογισμικού που δημιουργήθηκε στο Power Point τα παιδιά ατομικά άκουγαν την προσφώνηση που περιέγραφε μια κατάσταση και επέλεγαν την σωστή έκφραση, χαρά, λύπη, έκπληξη, θυμός κ.τ.λ. Ακολούθησε κατασκευή μάσκας με το συναίσθημα που ήθελε ο καθένας και έπαιζαν θέατρο.

Η δραστηριότητα της τελευταίας μέρας περιλάμβανε αξιολόγηση των ψηφιακών παιχνιδιών από τα παιδιά. Αρχικά, έγινε συζήτηση για το ποιό παιχνίδι τους εντυπωσίασε περισσότερο και γιατί. Έπειτα, σε έναν πίνακα διπλής εισόδου τα παιδιά κρατώντας έξι αυτοκόλλητα ψήφιζαν με την σειρά τα παιχνίδια τοποθετώντας τρία αυτοκόλλητα στο πρώτο που τους άρεσε περισσότερο, δύο στο δεύτερο και ένα στο τρίτο παιχνίδι.

## ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΑΡΕΜΒΑΣΗΣ

Η αξιολόγηση έγινε με καταγραφή των όσων παρατηρήθηκαν, καταγραφή των λεκτικών αντιδράσεων των παιδιών και με την βοήθεια εποπτικών μέσων. Για καλύτερη αξιολόγηση των αποτελεσμάτων χρησιμοποιήθηκε επιπλέον ένα pretest-posttest όπου δινόταν οχτώ ίδιες εικόνες στην αρχή και στο τέλος της παρέμβασης και συγκρινόταν οι αρχικές με τις τελικές απαντήσεις των παιδιών. Τα νήπια καλούνταν μέσα από τις εικόνες να αναφέρουν τι είναι τα συναισθήματα, να τα αναγνωρίσουν, να εξηγήσουν πώς νιώθει ένα παιδί που το κοροϊδεύει άλλος και τι θα έκαναν οι ίδιοι σε αυτήν την περίπτωση. Κατά τη διεξαγωγή του pretest παρατηρήθηκε ότι η πλειοψηφία των παιδιών δεν μπορούσε να ορίσει τι είναι συναισθήματα, ούτε να αναγνωρίσει ορισμένα από αυτά. Στο posttest παρατηρήθηκε ότι τα περισσότερα παιδιά μπορούσαν να ορίσουν και να ονοματίσουν τα βασικά, αλλά και άλλα συναισθήματα (π.χ. έκπληξη, πόνος κ.ά.). Αξίζει να αναφερθεί ότι τα συναισθήματα της χαράς και του θυμού αναγνωρίστηκαν από όλα τα παιδιά (posttest). Η πλειοψηφία των παιδιών αναγνώρισε τη λύπη και το θυμό ενώ στο pretest μόνο τρία παιδιά το είχαν αναγνωρίσει. Τα συναισθήματα της βαρεμάρας και της έκπληξης, ενώ αρχικά δεν αναγνωρίστηκαν από κανέναν, μετά το τέλος της εκπαιδευτικής παρέμβασης ένα ικανοποιητικό ποσοστό της ομάδας ήταν σε θέση να τα αναγνωρίσει.

Όσον αφορά τη διαχείριση συναισθημάτων και καταστάσεων, αλλά και την ενσυναίσθηση, παρατηρήθηκε ότι οι απαντήσεις των παιδιών ήταν πλουσιότερες μετά το τέλος της παρέμβασης. Με μεγαλύτερη ευκολία συνέδεαν το συναίσθημα με την κατάσταση που το προκαλεί, ενώ ταυτόχρονα ήταν σε θέση να εκφράσουν πώς ακριβώς θα αισθάνονταν αν βρισκόταν στη θέση του άλλου. Μπορούσαν να προσδιορίσουν τον ορισμό των συναισθημάτων και βλέποντας ξανά τις εικόνες παρομοίαζαν το συναίσθημα με παραδείγματα από την προσωπική τους ζωή (όταν ένιωσαν και οι ίδιοι έτσι) και με παραδείγματα από τα παιχνίδια. Η αναφορά σε στοιχεία των παιχνιδιών αποδεικνύει ότι μέσα από αυτά δόθηκε η δυνατότητα να εκφραστούν και να εμπλουτίσουν τις γνώσεις τους.

Πέρα από τις δεξιότητες αναγνώρισης και διαχείρισης των συναισθημάτων επιπλέον κριτήρια αξιολόγησης της εκπαιδευτικής δράσης ήταν:

- Η εμπλοκή των παιδιών
- Ο βαθμός στον οποίο το καθένα εκφράστηκε
- Η μεταξύ τους συνεργασία
- Το ενδιαφέρον τους

Κρίνεται πως ως προς τα παραπάνω οι στόχοι επιτεύχθηκαν γιατί όλα τα νήπια συμμετείχαν ενεργά. Ένα σημαντικό στοιχείο είναι ότι κατά την διάρκεια των ψηφιακών παιχνιδιών οι ομάδες αντάλλασαν μεταξύ τους πληροφορίες, αλληλοβοηθήθηκαν και συνεργάστηκαν πολύ παραπάνω από ότι στις άλλες δραστηριότητες. Επίσης, ήταν αξιοσημείωτη η αυτενέργεια που έδειξαν στην πορεία των παιχνιδιών, ο πειραματισμός και η διάθεση για ανακάλυψη αυτών των ψηφιακών κόσμων. Πολλές φορές εξέφρασαν

ενθουσιασμό για το παιχνίδι στον Η/Υ. Οι παρατηρήσεις των παραπάνω συνάδουν με την άποψη ότι τα ψηφιακά παιχνίδια εμπεριέχουν όλα εκείνα τα εποικοδομητικά στοιχεία που καθιστούν την μάθηση πλουσιότερη, ουσιαστικότερη και περισσότερο ευχάριστη (Lainema & Saarinen, 2010).

Η παραπάνω πρόταση για τη συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών του νηπιαγωγείου είναι ένας τρόπος προσέγγισης ανάμεσα σε πολλούς άλλους που πιθανότατα υπάρχουν. Ωστόσο, κρίνεται πως είχε θετικά αποτελέσματα και ταυτόχρονα κέρδισε το ενδιαφέρον και τη συμμετοχή της τάξης σε ένα μεγάλο βαθμό. Θα είχε ενδιαφέρον να γινόταν σε βάθος χρόνου, για παράδειγμα στην αρχή της σχολικής χρονιάς μέχρι το τέλος της και να παρατηρούνταν τότε οι ουσιαστικές αλλαγές στο παιδί. Επειδή η συναισθηματική ανάπτυξη δεν πραγματοποιείται από την μια στιγμή στην άλλη, ούτε και τα αποτελέσματα φαίνονται κατευθείαν, είναι σημαντικό να δίνεται χρόνος και να προσεγγίζεται κάθε φορά διαφορετικός στόχος και μέσω διαφορετικών εκπαιδευτικών εργαλείων.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ**

Δαφέρμου, Χ., Κουλούρη, Π., & Μπασαγιάννη, Ε., (2006). *Οδηγός Νηπιαγωγού*, Αθήνα: Π.Ι.

Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών για το Νηπιαγωγείο (2002). *Προγράμματα Σχεδιασμού και Ανάπτυξης Δραστηριοτήτων*, ΥΠΕΠΘ.

Κακαβούλης, Κ., Α., (1997). *Συναισθηματική ανάπτυξη και αγωγή*, Αθήνα: Κακαβούλης.

Πλωμαρίτου, Β. (2004). *Πρόγραμμα ανάπτυξης συναισθηματικής νοημοσύνης*. Αθήνα: Γρηγόρη.

Χατζηχρήστου, Γ., Χ., (2004). *Πρόγραμμα προαγωγής της ψυχικής υγείας και της μάθησης, Κοινωνική και συναισθηματική αγωγή στο σχολείο. Προσχολική και πρώτη σχολική ηλικία, (τ.1-7)*, Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδάνος.

Χρυσάφιδης, Κ., (2000). *Βιωματική – επικοινωνιακή διδασκαλία. Η εισαγωγή της μεθόδου Project στο σχολείο*. Αθήνα: εκδ. Gutenberg.

Lainema, T., & Saarinen, E., (2010). *Explaining the Educational Power of Games*. In: Zemliansky P. & Wilcox D., ed. *Design and Implementation of Educational Games. Theoretical and Practical Perspectives*, United States of America: IGI Global.

Lazzaro, N., (2004). *Why We Play Games: Four Keys to More Emotion Without Story*. XEODesign's.

Prensky, M., (2009). *Μάθηση βασισμένη στο Ψηφιακό Παιχνίδι, Αρχές, δυνατότητες και παραδείγματα εφαρμογής στην εκπαιδευτική και την κατάρτιση*. Επιστημονικός υπεύθυνος: Μ. Μειμάρης, Αθήνα: Μεταίχμιο.

Vygotsky, L., (1997). *Νους στην κοινωνία. Η ανάπτυξη των ανώτερων Ψυχολογικών διαδικασιών* (μτφ. Μπίμπου, Α. & Βοσνιάδου, Σ.), Αθήνα: Gutenberg.

Weare, K., & Gray, G., (2000). *Η προαγωγή της ψυχικής και συναισθηματικής υγείας στο σχολείο. Παγκόσμια οργάνωση υγείας Γραφείο Ευρώπης*, Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

### **Στοιχεία επικοινωνίας:**

Μαρία Κρικλάνη, [mariakrik@sch.gr](mailto:mariakrik@sch.gr)

Μαρία Τσαπάρα, [m.tsapara@hotmail.com](mailto:m.tsapara@hotmail.com)