

Ανώτατη Εκκλησιαστική Ακαδημία Αθηνών

Πρόγραμμα Ιερατικών Σπουδών

Γ' Εξάμηνο

Μάθημα: Χριστιανική Αγωγή

Διδάσκων: π. Γεώργιος Διαμαντόπουλος

10^η ΕΝΟΤΗΤΑ:

ΕΝΟΡΙΑ ΚΑΙ ΧΡΙΣΤΙΑΝΙΚΗ ΑΓΩΓΗ Β'

Μ. Ράπτη, *Χριστιανική αγωγή και διδασκαλία* [Χριστιανοπαιδαγωγικές Μελέτες και Έρευνες, β' Περίοδος, 53], εκδ. Κυριακίδη, Θεσσαλονίκη 2017, σελ. 156 – 171

3. Ψυχαγωγία και χριστιανική αγωγή

3.1 Το παιγνίδι ως μέσον αγωγής

Παιγνίδι: άμεσα συνδεδεμένο με τις ενοριακές συνάξεις, σε επίπεδο διδασκαλίας, και δραστηριοτήτων

Έχει αναγνωριστεί ως θαυμάσιο ψυχαγωγικό, διδακτικό μέσο:

το χαρακτηρίζει η χαρά, αυθορμητικότητα, ικανοποίηση, απόλαυση.

Θέσεις παιδαγωγών/στοχαστών για το παιχνίδι

Claparède:

Το παιδί παίζει για να παίζει, όχι για να πετύχει σκόπιμο αποτέλεσμα

Erikson:

Παιγνίδι = απολαυστική δραστηριότητα παιδιού,

ευκαιρία για περαιτέρω γνωστική, συναισθηματική, κοινωνική ανάπτυξη

J. Chateau:

Παιγνίδι = απαραίτητη προϋπόθεση για ωριμότητα παιδιού,

μέσο διαμόρφωσης προσωπικότητάς του, αυτοεπιβεβαιώσής του,

αντίθετα με τα παιγνίδια μεγάλων (γίνονται προς αποφυγή πραγματικότητας, αφήνουν πικρή γεύση).

E. Andriessens:

Το παιγνίδι ταυτίζεται με τη φύση του παιδιού

Σχέση παιδί-Θεός πρέπει να έχει τη δυνατότητα να εκφράζεται στο παιγνίδι

Αν κάποιος προσπαθεί να εμποδίσει αυτήν την τάση >> χωρίζει θρησκεία από τη ζωή

>> το παιδί βιώνει μια υποχρεωτική θρησκεία με πολλά καθήκοντα και υποχρεώσεις

>> θα την ξεχάσει κατά την εφηβεία.

Γ. Χουϊζίνγκα [Χουϊζινγκα]:

Το παιγνίδι είναι η βάση του πολιτισμού

«Η ύπαρξη του παιγνιδιού επιβεβαιώνει την υπέρλογη φύση της ανθρώπινης κατάστασης. Το παιγνίδι γίνεται δυνατό, νοητό και κατανοητό μόνο, όταν μια εισροή πνεύματος διακόπτει τον απόλυτο ντετερμινισμό του κόσμου» [*Ο άνθρωπος και το παιγνίδι*]

Βασικά χαρακτηριστικά παιγνιδιού

Το παιγνίδι έχει μέσα του τον σκοπό, είναι αυτοσκοπός.

Πρέπει να αντιμετωπίζεται ως στάση ζωής, παρά σαν ξεχωριστό είδος συμπεριφοράς.

Το παιδί παίζει γιατί ευχαριστείται

Το παιδί παίζει για να διασκεδάσει

και στην περίπτωση του προγραμματισμένου παιγνιδιού από τους ενήλικες με στόχο την επίτευξη μαθησιακών στόχων,

το παιδί βλέπει το παιγνίδι ως ψυχαγωγία και προσωπική διασκέδαση.

Κατά Χουϊζίνγκα:

«θα μπορούσαμε να αποκαλέσουμε το παιγνίδι μία ελεύθερη δραστηριότητα, η οποία παραμένει απόλυτα συνειδητά έξω από τον συνήθη βίο ως μη σοβαρή, αλλά συγχρόνως απορροφά έντονα και απόλυτα τον παίκτη. Είναι μία δραστηριότητα η οποία δεν συνδέεται με κανένα υλικό συμφέρον και από την οποία κανένα κέρδος δεν είναι δυνατό να αποκτηθεί. Κινείται μέσα στα δικά της όρια χρόνου και χώρου σύμφωνα με καθορισμένους κανόνες και κατά εύτακτο τρόπο. Προωθεί το σχηματισμό κοινωνικών ομάδων οι οποίες τείνουν να περιβάλλονται από

μυστικότητα και να τονίζουν τη διαφορά τους από τον κοινό κόσμο με τη μεταμφίεση ή με άλλα μέσα» [*Ο άνθρωπος και το παιχνίδι*]

Οι περισσότεροι μελετητές του παιχνιδιού παρατήρησαν και κατέγραψαν **τα χαρακτηριστικά** του ως εξής (ο C. Garvey και άλλοι):

- α) το παιχνίδι είναι ευχάριστο και διασκεδαστικό,
- β) τα κίνητρά του είναι ουσιαστικά και δεν εξυπηρετούν άλλους σκοπούς
- γ) είναι αυθόρμητο και εθελοντικό,
- δ) απαιτεί δραστηριότητα από τους παίκτες,
- ε) έχει σαφή συγγένεια με ό,τι δεν είναι παιχνίδι, αναγνωρίζουμε δηλαδή τη παιχνιδιάρικη συμπεριφορά, όταν ο παίκτης μας δείχνει τη μη παιχνιδιάρικη συμπεριφορά του.

Ψυχοπαιδαγωγικές ερμηνείες παιχνιδιού

Οι ψυχολόγοι/παιδαγωγοί έδωσαν διάφορες ερμηνείες, στην προσπάθεια ερμηνείας τάσης παιδιού για παιχνίδι.

Ψυχαναλυτική θεωρία

Το παιχνίδι λειτουργεί καθαρικά, μέσο διάγνωσης, θεραπείας αρνητικών καταστάσεων, που δημιουργεί το άγχος και η αγωνία.

Μέσα από το παιχνίδι τα παιδιά

- εκπληρώνουν επιθυμίες,
- ελέγχουν τα συναισθήματά τους,
- υποδύονται ρόλους που δεν μπορούν σε πραγματικές καταστάσεις να διεκδικήσουν.

Κατά τους οπαδούς Freud:

τα κορίτσια παίζουν με τις κούκλες:

διότι υποδύονται το ρόλο της μητέρας

στην πραγματικότητα επιθυμούν να την υποκαταστήσουν στη στοργή που δείχνει προς τον πατέρα,

ενώ τα αγόρια ασχολούνται με παιχνίδια που δίνουν διέξοδο στη λανθάνουσα ζηλοτυπία προς τον πατέρα.

Γνωστικοεξελικτικό μοντέλο μάθησης

Jean Piaget

Συνέδεσε το παιχνίδι με την ανάπτυξη της γνώσης,
που είναι αποτέλεσμα της επενέργειας και αντίδρασης του παιδιού στο φυσικό και κοινωνικό του περιβάλλον.

Το παιχνίδι

- βοηθά στην ανάπτυξη της σκέψης από το ένα μέρος
- και από το άλλο οι νοητικές ικανότητες του παιδιού, όπως αναπτύσσονται σε κάθε στάδιο, καθορίζουν και τους κανόνες του παιχνιδιού

Στους δώδεκα πρώτους μήνες το παιχνίδι του παιδιού είναι **αισθησιοκινητικό**,

εξερευνά το περιβάλλον, κουνάει, πετάει, μετακινεί αντικείμενα.

Στην προσχολική ηλικία το παιδί χειρίζεται τα αντικείμενα με μία **συμβολική έννοια**.

Μέσα από φανταστικές και συμβολικές διεργασίες αναθέτει στον εαυτό του ή στα παιχνίδια του ένα συγκεκριμένο ρόλο.

Φορτώνει λ. χ. ένα φορτηγάκι με ξύλα, βάζει βενζίνη, πουλάει και αγοράζει κ. ά.

Μετά τα επτά χρόνια το συμβολικό παιχνίδι

αντικαθίσταται από το ομαδικό **παιχνίδι με κανόνες**.

Ley Vygotsky

Θεωρεί ότι το παιχνίδι δημιουργεί μία ζώνη επικείμενης ανάπτυξης του παιδιού.

Με τον όρο «ζώνη επικείμενης ανάπτυξης»

εννοεί την απόσταση που υπάρχει ανάμεσα

στο πραγματικό αναπτυξιακό επίπεδο του παιδιού

και στο επίπεδο που δύναται να φτάσει

με την καθοδήγηση των ενηλίκων ή τη συνεργασία με πιο ικανούς συνομηλίκους.

Η ενασχόληση του παιδιού με το παιχνίδι καθορίζεται:

- από τις νοητικές διεργασίες,
- τις επιθυμίες και τις ανάγκες του,
- καθώς και από το συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο στο οποίο αναπτύσσεται.

Τα παιδιά χρησιμοποιούν κατά τον Vygotsky τη γλώσσα και το παιχνίδι για να αλλάζουν το κοινωνικό τους περιβάλλον.

Βασικό χαρακτηριστικό του παιχνιδιού: ο κανόνας που έγινε επιθυμία.

Θεωρία κοινωνικοποίησης

Σύμφωνα με αυτήν το παιχνίδι:

δραστηριότητα λειτουργική για τη δημιουργία μίας εύρυθμης κοινωνίας

G. H. Mead (και άλλοι κοινωνιολόγοι):

Η συμμετοχή του παιδιού σε ομαδικά παιχνίδια του δίνει τη δυνατότητα

- να κατανοήσει τους άλλους,
- να είναι σε θέση να πάρει τον ρόλο των άλλων συμμετεχόντων
- και έτσι να καταστεί ενεργό μέλος της κοινωνίας.

Παιδιά που έχουν στερηθεί το παιχνίδι με συνομηλίκους στην πρώιμη ηλικία,

παρουσιάζουν αργότερα δυσκολίες στην επικοινωνία με τους άλλους.

Κριτική θεώρηση των θεωριών

Οι προτάσεις των παραπάνω θεωριών δεν μπορεί να θεωρηθούν μεμονωμένα και με απόλυτο τρόπο,

δίνουν όμως τη δυνατότητα στον παιδαγωγό,

να ερμηνεύσει παιδικές συμπεριφορές,

και να χρησιμοποιήσει κατάλληλα το παιχνίδι για την επιτυχία των στόχων της αγωγής.

Παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού

Η παιδαγωγική αξία του παιχνιδιού είναι αδιαμφισβήτητη:

- Ψυχαγωγεί και ξεκουράζει το παιδί περισσότερο από την ανάπαυση,
- ενισχύει την υγεία,
- βοηθά την ψυχική διάθεση,
- δημιουργεί τις κατάλληλες προϋποθέσεις για εργασία,
- συμβάλλει:

στη σωματική και πνευματική ανάπτυξη,

στην καλλιέργεια της φαντασίας, της αντίληψης, της κριτικής και δημιουργικής σκέψης και στην ανακάλυψη ικανοτήτων και δεξιοτήτων.

Κατά τον F. Froebel το παιγνίδι είναι το κύριο μέσο έκφρασης των δημιουργικών δυνάμεων του παιδιού.

Το παιδί παίζοντας:

- επεξεργάζεται παραστάσεις, πληροφορίες και εικόνες,
- μαθαίνει:
- να συγκεντρώνεται, να παρατηρεί, να θυμάται, να συγκρίνει, να αποκτά δεξιότητες, να υπομένει, να επιμένει,

μέσα από τις ευχάριστες συναισθηματικές καταστάσεις που του δημιουργούνται,

- ανακουφίζεται από τις δυσάρεστες εμπειρίες,
- προκαλείται το ενδιαφέρον για περισσότερη δράση,
- σμιλεύεται και καλλιεργείται η ψυχή του.

Ακόμη μπορεί να αναγνωρίζει τα δικαιώματα των συμπαικτών του,

να επιλύει προβλήματα,

να δημιουργεί φιλίες,

να ασκείται στον αυτοέλεγχο,

να αναπτύσσει την αυτοεκτίμηση,

να διαμορφώνει την ταυτότητά του

και να καλλιεργεί τις αρετές της ειλικρίνειας, της τιμής, του σεβασμού, της δικαιοσύνης και του αλτρουισμού.

Το παιγνίδι δεν είναι μόνο ευεργετικό για το παιδί καθαυτό,

διευκολύνει το έργο του παιδαγωγού σε μεγάλο βαθμό,

γιατί μέσα από το παιγνίδι, δίνεται η δυνατότητα στον παιδαγωγό:
να γνωρίσει τον χαρακτήρα του παιδιού και να ενεργήσει θετικά στη διάπλασή του.

Το δειλό παιδί μπορεί να γίνει τολμηρό,
το απείθαρχο πειθαρχικό,
το αναποφάσιστο αποφασιστικό,
το νωθρό ενεργητικό,
το παιδί με τον εγωισμό να αποκτήσει αγάπη και αλληλεγγύη προς τον άλλο,
αυτό που δεν συνεργάζεται και το απομονωμένο μπορεί να γίνει συνεργάσιμο και κοινωνικό.

Συμπερασματικά, σχετικά με την παιδαγωγική αξία του παιγνιδιού, παραθέτουμε τη σκέψη του Γιόχαν Χουιζίνγκα, σε σχέση με τη συμβολή του στη θεμελίωση του αληθινού πολιτισμού:

«αληθινός πολιτισμός δεν μπορεί να υπάρξει χωρίς την ύπαρξη κάποιου στοιχείου παιγνιδιού, διότι ο πολιτισμός προϋποθέτει τον περιορισμό και τον έλεγχο του εγώ, την ικανότητα να μη συγχέει τις δικές του τάσεις με τον απώτατο και ύστατο στόχο, αλλά να κατανοεί ότι περικλείεται σε ορισμένα δεσμά τα οποία ελεύθερα αποδέχεται. Ο πολιτισμός, κατά μία έννοια θα παίζεται σύμφωνα με ορισμένους κανόνες και ο πραγματικός πολιτισμός θ' απαιτεί πάντοτε τίμιο παιγνίδι. Το τίμιο παιγνίδι δεν είναι τίποτα λιγότερο από την καλή πίστη που εκφράζεται με όρους παιγνιδιού. Γι' αυτό ο ζαβολιάρης κι ο κακός παίκτης κλονίζουν τον ίδιο τον πολιτισμό. Για να είναι υγιής δύναμη που δημιουργεί πολιτισμό, αυτό το στοιχείο παιγνιδιού πρέπει να είναι αγνό. Δεν πρέπει να σκοτίζει ή να υποβιβάζει τα μέτρα και τα σταθμά που καθιερώνονται από τον Λόγο, την πίστη ή την ανθρωπιά. Δεν πρέπει να είναι ψευδές φαινόμενο, μεταμφίεση πολιτικών επιδιώξεων πίσω από την ψευδαίσθηση αυθεντικών μορφών παιγνιδιού. Το γνήσιο παιγνίδι αγνοεί την προπαγάνδα, ο σκοπός του είναι το ίδιο το παιγνίδι και το γνώριμο πνεύμα του είναι η ευτυχισμένη έμπνευση.»

3.1.1 ΕΙΔΗ ΠΑΙΓΝΙΔΙΟΥ

Τα παιγνίδια μπορεί να χωριστούν σε **κατηγορίες** ανάλογα:

- με τη μορφή,
- τον τρόπο οργάνωσης και υλοποίησης,

- τους επιδιωκόμενους στόχους,
- τα αντικείμενα που χρησιμοποιούνται
- και τον αριθμό των παικτών.

Μπορούμε να τα χαρακτηρίσουμε **ελεύθερα** ή **εντεταλμένα** με βάση τη φύση των κανόνων.

Πρόκειται για αυτά που απαιτούν την τήρηση κανόνων και σχεδιάζονται από τους μεγάλους

και αυτά που δεν σχεδιάζονται από τρίτους, δεν αποβλέπουν σε ορισμένο σκοπό,

αλλά επιλέγονται από το παιδί και υλοποιούνται από αυτό ή τους συνομιλήκους,

σύμφωνα με τις επιθυμίες και τις προτιμήσεις τους.

Τα ελεύθερα παιγνίδια

αποκαλύπτουν καλύτερα την προσωπικότητα του παιδιού,

αποκαλύπτουν τον εγωισμό, την αυταρχικότητα, τη γενναιότητα και τη σκληρότητα του χαρακτήρα, τις συμπάθειες και τις αντιπάθειες,

αλλά και τις ικανότητες και τις δεξιότητες.

Ανάλογα με τον αριθμό των παικτών το παιγνίδι μπορεί να χαρακτηριστεί **ατομικό** ή **ομαδικό**.

Αν συμβάλλει στη λειτουργική άσκηση του σώματος και των μελών του μπορεί να ονομαστεί **λειτουργικό**,

παιγνίδι της φαντασίας αν καλλιεργεί αποκλειστικά τη φαντασία,

ή **αισθητηριακό** αν αποβλέπει στην καλλιέργεια των αισθήσεων (κυρίως στο νηπιαγωγείο).

Παιχνίδια που χρειάζονται αντικείμενα (μπάλα, σχοινί, κ. ά.), και χωρίς αντικείμενα (κρυφό, τρέξιμο).

Τα πρώτα χαρακτηρίζονται ως **παιγνίδια-αντικείμενα** και τα δεύτερα **παιγνίδια-μη αντικείμενα**.

Ατομικά ή ομαδικά παιχνίδια που αφορούν σε διάφορες κατασκευές: **παιγνίδια κατασκευών**

Ευλοκοπτική, χαρτοκολλητική, χορτοπλεκτική: προοίμιο της εφεύρεσης στην επιστήμη, τη βιοτεχνία, την οικοτεχνία.

Χρήση διάφορων φυσικών υλικών: φύλλα, σπόροι, χώμα, νερό

αλλά και τεχνητών υλικών: χαρτί, ξύλο, ύφασμα κ. ά.

Με βάση αντικείμενο και σκοπό:

Παιγνίδια ισορροπίας, ευκινησίας, ταχύτητας, δύναμης, δεξιοτεχνίας, προσοχής, μνήμης, δοκιμών, πειραμάτων, δημιουργίας, γλωσσικά, παιγνίδια ρόλων, επιτραπέζια, μηχανικών κατασκευών ή συνδυαστικά.

Παίξιμο ρόλων = θεατρικό παιγνίδι

Ενασχόληση με παίγνια υπολογιστή = ηλεκτρονικό παιγνίδι

Σχέδια, διηγήσεις: αυθόρμητα παιγνίδια του παιδιού

Είναι μέθοδοι που οδηγούν στην ανακάλυψη του χαρακτήρα.

Ενορία και αξιοποίηση παιγνιδιού

Στις ενοριακές νεανικές συνάξεις είναι καλό να αξιοποιούνται όλα τα είδη του παιγνιδιού.

Η προβληματική εποχής

Εποχή ανελέητου ανταγωνισμού, αυτοματοποίησης, παραγκωνισμού ανθρώπινης εργασίας, κυνηγητού στείρας γνώσης, θεοποίησης επιτυχιών με άνομους τρόπους.

Το παιδί παίζει με άγχος, είναι απείθαρχο, επιθετικό, απρόθυμο για συνεργασία, δουλεύει νοησιαρχικά με αδρανοποιημένη τη δημιουργική σκέψη.

Ζωή πόλεων, τηλεόραση, κινητό, υπολογιστής έγιναν εχθροί του παιδιού.

Οι γονείς φορτισμένοι από καθημερινότητα: δεν προτιμούν τη φασαρία του παιγνιδιού,

ζητούν ήρεμα παιγνίδια, περιορίζοντας έτσι τη δραστηριότητα του παιδιού.

Η συμβολή της ενορίας μέσω επιλογής κατάλληλων παιγνιδιών

Η **ενορία** μπορεί

να παίζει πολύ σημαντικό ρόλο προς αυτήν την κατεύθυνση,

να δημιουργήσει ευκαιρίες, ώστε μέσα από το παιγνίδι, που είναι αστείρευτη πηγή χαράς,

να ικανοποιήσει τις ψυχικές και πνευματικές ανάγκες της παιδικής ψυχής.

Σύμφωνα με τον D. Fontana (*Ψυχολογία για εκπαιδευτικούς*), όταν το παιδί διδαχθεί ότι το παιγνίδι είναι μία αναγκαία δραστηριότητα, που οι ενήλικες αποδέχονται ως φυσιολογική κατάσταση,

τότε αναπτύσσει θετικές στάσεις απέναντι στη θέση της ψυχαγωγίας μέσα στη ζωή,

γεγονός που θα το στηρίζει και θα το βοηθήσει αργότερα ως ενήλικο.

Κριτήρια επιλογής παιγνιδιών να έχουν σχέση:

με την άσκηση των αισθήσεων και του σώματος,

με την καλλιέργεια των κοινωνικών συναισθημάτων (αλληλεγγύη, πειθαρχία, τάξη, σεβασμός)

με την ανάπτυξη της αυτενέργειας, της εφευρετικότητας, της φαντασίας, της αντίληψης, της προσοχής, της κρίσης, της νόησης, καθώς και με την ενίσχυση της βούλησης.

Ο παιδαγωγός προσέχει:

να μην προκύψει σωματικός, ψυχικός, ηθικός κίνδυνος,

να μην έχουν θέση στο παιγνίδι η ματαιοδοξία, η κακώς νοούμενη φιλοδοξία, η ωμότητα και η οργή.

Σε ομαδικά παιγνίδια αποφυγή φαινομένων ανταγωνισμού, γιατί το παιγνίδι χάνει την ευχαρίστηση και στοχεύει στην ανάδειξη νικητών και ηττημένων.

Στις νεανικές ενοριακές συνάξεις πρέπει να δίνεται η ευκαιρία να γνωρίσουν τα παιδιά το γνήσιο παιγνίδι,

μακριά από την εμπορευματοποίηση που επιβάλλουν τα μέσα μαζικής επικοινωνίας,

σύμφωνα με τον ατομικό ρυθμό ανάπτυξης, το γνωστικό επίπεδο, τις ικανότητες, τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους.

Αδιαφορία για ποιότητα ψυχαγωγίας

>> κατάλυση κάθε ηθικού και πνευματικού στοιχείου.

Η εμπορευματοποιημένη ψυχαγωγία επιδιώκει να αιχμαλωτίσει τις νεανικές ψυχές με θορυβώδεις εκτυφλωτικές διασκεδάσεις.

Κατά τον Β. Σκιαδά βασική θέση στον τομέα της αγνής ψυχαγωγίας έχουν οι αθλοπαιδιές, η μουσική, η επαφή με τη φύση.

Γ. Χουίζινγκα: Τα παιγνίδια σήμερα «τα έχει αρπάξει η δημοσιότητα και τα έχει προσαρτήσει στον αθλητισμό διαμέσου δημοσίων πρωταθλημάτων, παγκοσμίων διαγωνισμών, αναγνωρισμένων ρεκόρ και δημοσιογραφικών ανταποκρίσεων ενός ιδιαίτερα φιλολογικού ύφους, εξαιρετικού γελοίου για τους αδαείς που βρίσκονται απ' έξω». (*Homo Ludens*, 1938).

Διαπίστωση ερευνητών:

Ελκυστικότητα σύγχρονου εμπορευματοποιημένου παιγνιδιού δεν είναι απλή και αθώα:

οφείλεται σε προεπιλεγμένες κατασκευαστικές ιδιαιτερότητες, που κρύβουν ως επί το πλείστον σενάρια βίας.

Α. Ασπιώτης:

Εάν ο ενήλικας στο παιγνίδι του παιδιού χρησιμοποιεί τον διάλογο της αγάπης,

τότε μπορεί να ελπίζει ότι και αυτό θα γίνει ένα μέσο που θα το οδηγήσει στην ευτυχία και την επιτυχία.

Πρόκειται για την αγάπη που θα βλέπει τις ανάγκες του παιδιού, το μέλλον και την εξέλιξη,

θα θεωρεί το παιγνίδι απαραίτητο τμήμα της ζωής του παιδιού,

και δεν θα σταματά στα σχέδια και στις επιθυμίες των μεγάλων.

3.1.2 ΤΟ ΘΕΑΤΡΙΚΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ

Έννοια και παιδαγωγικά ωφέλη

Με τον όρο θεατρικό παιγνίδι δεν εννοούμε το σχετικό θέατρο, αλλά το παιγνίδι

το οποίο με όλα τα θεατρικά στοιχεία που δανείζεται από το θέατρο

γίνεται μέθοδος για τη γνώση της πραγματικότητας.

Το θεατρικό παιγνίδι μπορεί να καλύψει πολλές ανάγκες του παιδιού,

γιατί στηρίζεται στη **μίμηση** που είναι ένα βιοτικό γεγονός.

Πρόκειται για μία ορμέμφυτη ώθηση της ψυχής να καταργήσει τον «πρακτικό» χρόνο και τη νομοτέλεια του υποχρεωτικού χρόνου.

Σε αυτό το είδος παιγνιδιού λαμβάνει χώρα η ενσυναίσθηση ως διαδικασία εισχώρησης στη θέση του άλλου.

Όταν τα παιδιά παίζουν και αναπαριστούν γεγονότα και καταστάσεις συνδέονται βιωματικά με τα πρόσωπα ή τα γεγονότα

>> αποκτούν γνώσεις που δεν ξεχνιούνται, όπως συχνά συμβαίνει με την ακρόαση ή την ανάγνωση.

Διδασκόμενη ύλη: όχι πληροφορία, αλλά βιωμένη εμπειρία, ερέθισμα ανθρώπινων συγκινήσεων.

Με το δραματικό παιγνίδι δίνεται η ευκαιρία στο παιδί:

- να μεταφέρεται σε καταστάσεις όχι της άμεσης εμπειρίας του,
- να εξωτερικεύει συναισθήματα,
- να αυτοεκφράζεται,
- να γνωρίζει τον εαυτό του και τα συνειδησιακά του βάθη,
- να καλλιεργεί πνευματικές δεξιότητες (φαντασία, μνήμη),
- και να υπηρετεί βαθιές ανθρωπιστικές αξίες.

Κ. Γεωργουσόπουλος:

Και το αρχαίο θέατρο επιτελούσε την ίδια λειτουργία:

ήταν θεσμός δημοκρατίας, διδασκαλία (έμμεση μάθηση), αυτοκάθαρση, ηθική πράξη,

δηλαδή ένας τρόπος πρακτικού βίου σε τυπικές μορφές.

Θεατρικό παιγνίδι και ενοριακές συνάξεις

Στις ενοριακές νεανικές συνάξεις το θεατρικό παιγνίδι μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά:

- να συνειδητοποιήσουν και να αισθανθούν πνευματικά, κοινωνικά, και εθνικά γεγονότα,
- να εκφράσουν προβληματισμούς,
- να ικανοποιήσουν εσωτερικές ανάγκες,
- να αποφύγουν προβλήματα πειθαρχίας
- και να βιώσουν στην πράξη τους απαραίτητους κανόνες συνεργασίας.

Παράδειγμα: Μέσα από τη δραματοποίηση

γεγονότων και διαλόγων της Παλαιάς και Καινής Διαθήκης ή βίων αγίων,

τα παιδιά μπορούν να διδαχθούν άμεσα, εύκολα και αποτελεσματικά.

Το θεατρικό κείμενο

- διαθέτει αμεσότητα και μεγάλη ποικιλία νοημάτων,
- υποδεικνύει με διακριτικό τρόπο υπεύθυνη στάση για πολλές κρίσιμες καταστάσεις της παιδικής ζωής
- και μεταδίδει διαχρονικές και υψηλές αξίες του πολιτισμού.

Το παράδειγμα του Γυμνασίου Λογγάδων

Αναφέρεται (Μ. Ράπτη) χαρακτηριστικά την περίπτωση ενός σχολείου της περιοχής των Ιωαννίνων,

Γυμνασίου Λογγάδων,

όπου ένας τρόπος διδακτικής προσέγγισης του έργου «Ιφιγένεια εν Ταύροις»,

διαφορετικός από τα καθιερωμένα, επηρέασε ευεργετικά τη μαθησιακή διαδικασία

και την όλη προσπάθεια των παιδιών.

Η χαμηλή επίδοση των μαθητών,

η αδιαφορία τους για τα τεκταινόμενα στο σχολείο,

ο παθητικός ρόλος τους στη διαδικασία της μάθησης,

οδήγησαν τον δάσκαλο να αναζητήσει ένα άλλο δρόμο προσέγγισης της γνώσης.

Η προσέγγιση των ενοτήτων του έργου έγινε μέσα από τη θεατρική και ζωντανή κάθε φορά παρουσίαση των δρωμένων.

Βασικό ενδιαφέρον του διδάσκοντα όχι η τέλεια θεατρική απόδοση των σκηνών,

αλλά η διέγερση του ενδιαφέροντος των μαθητών και η ενεργητική συμμετοχή τους στο μάθημα.

Κατά τη διάρκεια των θεατρικών δοκιμών έγιναν συζητήσεις και σχολιασμοί στο περιεχόμενο του έργου

και παράλληλα προσπάθειες να ξεπεραστούν οι μαθησιακές αδυναμίες των μαθητών στον γνωστικό τομέα.

Η θεατρική απόδοση της κάθε ενότητας ή ενός μέρους του έργου

ήταν μέσο για επίτευξη των στόχων του μαθήματος.

Οι μαθητές:

μέσα από τη συνεχή δράση και τη δημιουργία

- κατανόησαν το περιεχόμενο του έργου,
- η επίδοσή τους ήταν πολύ καλύτερη σε σύγκριση με το προηγούμενο τρίμηνο,
- άρχισαν να επικοινωνούν μεταξύ τους και να συνεργάζονται.
- Αγάπησαν το σχολείο και παρέμειναν σε αυτό πολλές ώρες μετά το υποχρεωτικό ωράριο

για να επιλέξουν το είδος της μουσικής, να φτιάξουν σκηνικά, να κάνουν πρόβες κ. ά.

Το παράδειγμα των νεανικών συνάξεων κομόπολης επαρχίας Τριχωνίδος

Μ. Ράπτη:

Οι μαθητές νεανικών συνάξεων μαζί με τους υπεύθυνους παιδαγωγούς εμπνεύστηκαν

και έκαναν θεατρικό σενάριο την *παραβολή του ασώτου υιού*.

Επέλεξαν τα πρόσωπα που θα υποδύονταν τον πατέρα και τους γιους, την αμφίεση, τα σκηνικά, την κατάλληλη μουσική, τα αφηγηματικά κομμάτια και τους ύμνους του Τριωδίου,

που θα ακούγονταν στα διαλείμματα από τη χορωδία.

Ο ερασιτεχνικός θίασος χάρισε στιγμές αναψυχής στους κατοίκους όλων των γύρω χωριών,

παρουσιάζοντας το έργο με καταπληκτική επιτυχία.

Τέτοιες εμπειρίες μένουν βαθιά χαραγμένες στην ψυχή αυτών που τις βιώνουν,

δημιουργούν προβληματισμούς και στάσεις ζωής.

Για τον σκοπό αυτό χρειάζονται εμπνευσμένα και φωτισμένα στελέχη ενοριακής κατήχησης,

που θα δημιουργήσουν τις κατάλληλες συνθήκες και θα ξεδιπλώνουν τις κρυμμένες υγιείς δυνάμεις της ψυχής του παιδιού.

Θρησκευτικές, εθνικές γιορτές που οργανώνονται με συμμετοχή παιδιών: πολύ καλή ευκαιρία να βιωθούν τα γεγονότα με ευχαρίστηση.

Εκτός από τις απαγγελίες, και τη συμμετοχή στα δρώμενα,
η ενεργοποίηση του παιδιού

- στην οργάνωση των γιορτών,
- στην επιλογή της κατάλληλης μουσικής,
- στον σχεδιασμό των ρούχων,
- καθώς και στην κατασκευή των σκηνικών,

συμβάλλει στην καλλιέργεια του συναισθήματος, της φαντασίας, της σκέψης και των αισθητικών αξιών.

3.1.3 ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΓΝΙΔΙ

Προβληματική ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών (ΤΠΕ) έχουν επηρεάσει αφάνταστα την εποχή μας,

που σημαδεύεται από μία αδιάλειπτη ροή πληροφοριών, παραστάσεων και εικόνων.

Οι αποστάσεις καταργούνται,

οι έννοιες του χώρου και του χρόνου τροποποιούνται,

γίνεται ανάπλαση του πραγματικού με την κατασκευή κόσμου ομοιωμάτων.

Εκπαίδευση, οικονομία, διοίκηση, ψυχαγωγία, ο πολιτισμός γενικά κάθε ανθρώπινη δραστηριότητα,

επηρεάζονται σε μεγάλο βαθμό από τις ΤΠΕ,

γιατί αποτελούν δομικό στοιχείο της σύγχρονης κοινωνίας.

Ψυχαγωγία, διασκέδαση νέων έχει έντονα σημάδια επίδρασης των ΤΠΕ

>> περιορισμός δυνατοτήτων παιδιού να ασχολείται με τα κλασικά παιχνίδια και την επικοινωνία.

Τρ. Χαντζής, *Ηλεκτρονικό παιχνίδι, κοινωνικοποίηση και σχολείο*, Δ. δ., Θεσσαλονίκη 2006:

Οι πωλήσεις ηλεκτρονικών παιχνιδιών έχουν αυξηθεί κατακόρυφα,

η ενασχόληση των παιδιών με ηλεκτρονικά παιχνίδια μέσω του υπολογιστή ή άλλων συσκευών (κονσόλες, παιχνιδομηχανές)

έχουν σημειώσει μεγάλη αύξηση.

Κόσμος ηλεκτρονικών παιχνιδιών = κόσμος προσομοίωσης, της εικονικής πραγματικότητας

Η προσομοίωση δεν απομιμείται, δεν αναπαράγει το πραγματικό, αλλά το υποκαθιστά.

Η διαφορά ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό εκμηδενίζεται, εισάγεται το υπερπραγματικό.

Το λογισμικό των ηλεκτρονικών παιχνιδιών, ανάλογα με το περιεχόμενό τους,

μπορεί να ανήκει σε παιχνίδια δράσης, περιπέτειας, στρατηγικής, διαχείρισης πόρων ή προσομοίωσης,

όπου ο χρήστης λ. χ. έχει τη δυνατότητα να πετάξει ένα αεροπλάνο ή να οδηγήσει ένα αυτοκίνητο.

Βασικά συστατικά των ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Οι συγγραφείς σχολικού εγχειριδίου για τις εφαρμογές της Πληροφορικής διακρίνουν **τρία συστατικά** στην πλειοψηφία των ηλεκτρονικών παιχνιδιών:

α) την **οθόνη** που ανοίγει ένα παράθυρο στον κόσμο της προσομοίωσης και τον χρήστη που ταυτίζεται μ' ένα πρωταγωνιστή,

β) τον **επιταχυνόμενο χρόνο**, γιατί η μόνη αποτελεσματική γλώσσα σ'ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι αυτή των επιλογών-πράξεων και των άμεσων αντιδράσεων, και

γ) την **περιορισμένη διάρκεια ζωής**.

Σε μια συγκεκριμένη στιγμή έρχεται το τέλος του παιχνιδιού και όλα αρχίζουν από την αρχή.

Το ενδιαφέρον μετά την εξοικείωση με το παιχνίδι εστιάζεται στο κυνήγι υψηλών επιδόσεων που είναι ένα στοίχημα με τον χρόνο.

Θετικά και αρνητικά ηλεκτρονικών παιχνιδιών

Πολλοί ερευνητές του ηλεκτρονικού παιχνιδιού ανάδειξαν τα αρνητικά και θετικά του στοιχεία.

Αρνητικά: έλλειψη κοινωνικότητας, απομόνωση παιδιού από κοινωνικό περίγυρο.

Θετικά: Η καλλιέργεια νοητικών δεξιοτήτων, όξυνση αντανακλαστικών, έλεγχος παρορμητικότητας, ενίσχυση αυτοπεποίθησης.

Μεγάλη εμπορευματοποίηση ηλεκτρονικού παιχνιδιού >> αύξηση αρνητικών χαρακτηριστικών του.

Οι εταιρείες δεν γνωρίζουν θεωρίες ανάπτυξης του παιδιού, ώστε να προσαρμόσουν τα προϊόντα τους, ενδιαφέρονται μόνο για την κατανάλωση

>> σκηνές που δεν βοηθούν το παιδί (π. χ. ο ήρωας αποτελείώνει τον αντίπαλό του, γυρνώντας το κεφάλι του μέχρι να σπάσει).

Έχει αποδειχθεί ότι τα βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια είναι μία από τις αιτίες παιδικής παραβατικής συμπεριφοράς.

Χρειάζεται μεγάλη προσοχή από τους υπεύθυνους για την αγωγή του παιδιού,

γιατί οι παιχνιδομηχανές έχουν εξελιχτεί,

υπάρχουν ηλεκτρονικά παιχνίδια ακόμη και σε κινητά τηλέφωνα, στο διαδίκτυο και τα καταστήματα,

όπου τα παιδιά έχουν τη δυνατότητα εύκολης πρόσβασης, πολλές φορές άκριτης και άγνωστης στους γονείς.

Άλλο ερευνητές: διαβλέπουν ότι η παγκοσμιότητα λογισμικού ηλεκτρονικών παιχνιδιών,

μπορεί να οδηγήσει στην απομάκρυνση του παιδιού από τα πολιτισμικά στοιχεία της ελληνικής κοινωνίας,

γιατί εισάγει ποικίλα πολιτιστικά πρότυπα και υπαγορεύει μοντέλα συμπεριφοράς.

Είναι απαραίτητο να υπάρχουν υποδομές που θα προβάλουν με σύγχρονο και ενδιαφέροντα τρόπο

την ελληνική πολιτιστική κληρονομιά, τον γλωσσικό μας πλούτο, τις κοινωνικές σχέσεις, τα ήθη και τα έθιμα,

τις ελληνοχριστιανικές παραδόσεις.

Ηλεκτρονικά παιχνίδια και ενοριακές νεανικές συνάξεις

Οι δραστηριότητες των ενοριακών νεανικών συνάξεων

δεν μπορεί να είναι ξένες ως προς τις προκλήσεις της εποχής και στον τομέα των ηλεκτρονικών παιχνιδιών.

Το περιεχόμενο της χριστιανικής αγωγής προσφέρεται και για τη σχεδίαση και ανάπτυξη ανάλογων λογισμικών.

Εξαιτίας της δημοτικότητας τα ηλεκτρονικά παιχνίδια

ως εφαρμογές των ΤΠΕ, θεωρούμε ότι είναι σε θέση να προσφέρουν ένα εναλλακτικό μαθησιακό περιβάλλον,

ελκυστικό για μάθηση και στα πλαίσια των νεανικών ενοριακών συνάξεων.

Σχεδίαση, ανάπτυξη λογισμικών είναι απαραίτητο να γίνεται από υπεύθυνους φορείς.

Τα σενάρια είναι καλό να περιέχουν επιλεγμένα και ελεγχόμενα κοινωνικοπολιτικά μηνύματα,

που θα είναι σε θέση να ακυρώσουν αντιλήψεις και στάσεις

που καλλιεργούνται στα παιδιά από τα σενάρια των εμπορικών λογισμικών.

Σύγχρονα θέματα όπως η βία, ο ρατσισμός, ο πόλεμος, η αντιμετώπιση της οικονομικής κρίσης, η απαξίωση των ιδανικών

μπορεί να αποτελέσουν λ. χ. το περιεχόμενο των λογισμικών των ηλεκτρονικών παιχνιδιών,

στηρίζοντας την προσπάθεια του μαθητή για κατανόηση.

Έτσι εικονικά ο χρήστης μεταφέρεται σ'ένα κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο,

όπου οι δραστηριοποιείται μέσα από συγκεκριμένες καταστάσεις για την επίλυση προβλημάτων της καθημερινότητας.