



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ

Το παιχνίδι ως διαδικασία μάθησης και έκφρασης. Διεπιστημονικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις για μια δημιουργική ομάδα



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

σελ. 03

ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

σελ. 08

ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΕΝΟΤΗΤΕΣ

σελ. 04

ΣΚΟΠΟΣ

σελ. 23

ΤΡΟΠΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

σελ. 05

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ



ΓΕΝΙΚΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

**Ακαδημαϊκοί Υπεύθυνοι:**

Ασπασία Δανιά,
Φανουράκη Κλειώ

**Τύπος Πιστοποιητικού:**

Πιστοποιητικό Επιμόρφωσης & Συμπλήρωμα Europass

**Χρονική Διάρκεια:**

7 Μήνες | 310 ώρες | 12.4 ECTS

**Μέθοδος Εκπαίδευσης:**

Μικτή: Διά ζώσης και εξ αποστάσεως



Απευθύνεται σε: Εκπαιδευτικούς (μόνιμους και αναπληρωτές), στελέχη εκπαίδευσης, Εκπαιδευτές/τριες ενηλίκων, δια βίου μάθησης, Εργαζόμενους/ες σε οργανισμούς, ΜΚΟ, Δήμους, Ιδρύματα, Νοσοκομεία κ.ά. Εργαζόμενους/ες & Εθελοντές/τριες με ευάλωτες/ευπαθείς ομάδες, επαγγελματίες του πολιτισμού, της ψυχικής υγείας ή της κοινωνικής εργασίας

ΣΚΟΠΟΣ

Το παιχνίδι ως διαδικασία μάθησης και έκφρασης. Διεπιστημονικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις για μια δημιουργική ομάδα

Το πρόγραμμα στοχεύει στην απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων από τους συμμετέχοντες για την αξιοποίηση του παιχνιδιού ως εργαλείου μάθησης, έκφρασης και κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Προσεγγίζοντας το παιχνίδι όχι ως «διάλειμμα» από τη μάθηση, αλλά ως τον ίδιο τον πυρήνα της μάθησης και της ολόπλευρης ανάπτυξης, οι συμμετέχοντες θα εξετάσουν πώς το παιχνίδι καλλιεργεί τη γνωστική περιέργεια, τη συναισθηματική νοημοσύνη, τη συνεργατικότητα και την ανθεκτικότητα των παιδιών μέσα από τη σύνδεση θεωρίας, πράξης και δημιουργικού αναστοχασμού. Παράλληλα, θα αναπτύξουν ικανότητες σχεδιασμού και αξιολόγησης παιγνιωδών μαθησιακών εμπειριών στο πλαίσιο της προσχολικής και σχολικής εκπαίδευσης, οι οποίες ενισχύουν τη γνωστική ανάπτυξη, την ενσυναίσθηση, τη δημιουργικότητα και τη συνεργατικότητα των παιδιών.

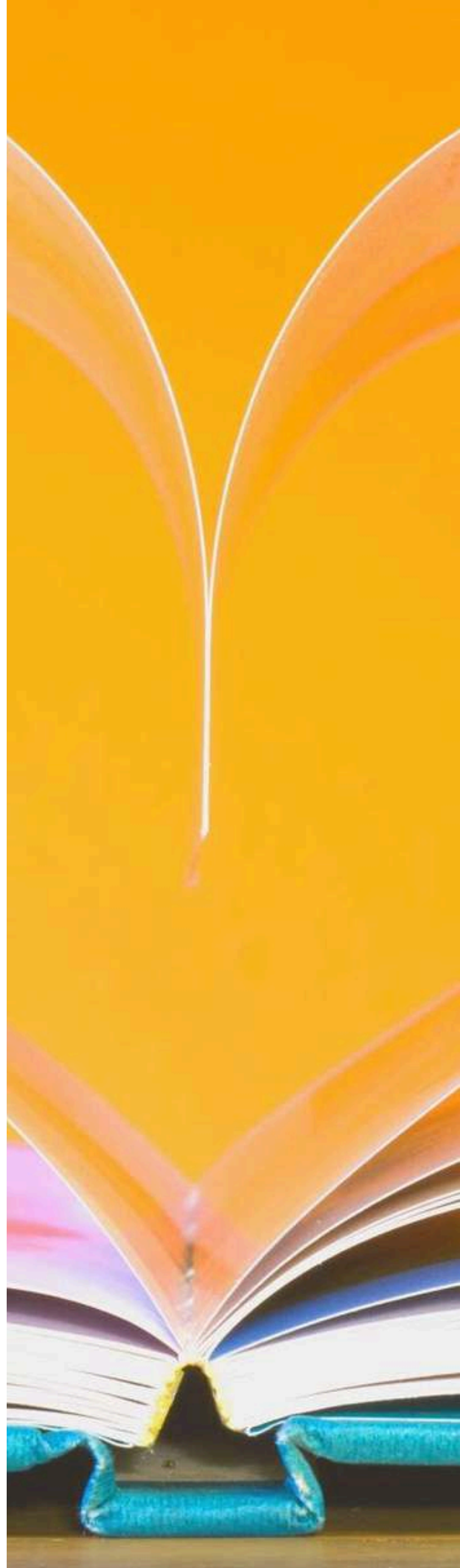
Βασική επιδίωξη του προγράμματος, είναι να εφοδιάσει τους συμμετέχοντες με τις απαραίτητες δεξιότητες ώστε να αξιοποιήσουν το παιχνίδι ως μέσο συμπερίληψης, κοινωνικής ένταξης και υποστήριξης παιδιών με διαφορετικές ανάγκες. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στο παιχνίδι ως συλλογική και συνεργατική διαδικασία μάθησης, όπου τα παιδιά και οι εκπαιδευτικοί λειτουργούν ως μέλη δημιουργικών ομάδων που συνδιαμορφώνουν τη γνώση. Μέσα από διεπιστημονικές προσεγγίσεις και ομαδοσυνεργατικές πρακτικές, το πρόγραμμα αναδεικνύει το παιχνίδι ως πεδίο συνάντησης διαφορετικών γνωστικών αντικειμένων, μορφών έκφρασης και ρόλων, ενισχύοντας τη δυναμική της ομάδας ως βασικού φορέα μάθησης και δημιουργίας.

Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΓΝΩΣΕΙΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✓ Παρουσιάζει τις βασικές θεωρίες του παιχνιδιού και την ιστορική τους εξέλιξη
- ✓ Αναγνωρίζει το παιχνίδι ως θεμελιώδη ανθρώπινη δραστηριότητα και ως πολιτισμικό φαινόμενο (παραδοσιακά, διαπολιτισμικά παιχνίδια, κ.ά)
- ✓ Εξηγεί πώς το παιχνίδι συμβάλλει στην συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του ατόμου (π.χ., ενσυναίσθηση, σεβασμός, συνεργασία)
- ✓ Αναλύει τις επιδράσεις του παιχνιδιού στην ανάπτυξη κινητικών, κοινωνικών και συναισθηματικών δεξιοτήτων
- ✓ Εξηγεί τη σημασία του παιχνιδιού ως ανθρώπινου δικαιώματος, αναφερόμενος/η σε διεθνή πλαίσια (π.χ. UN Children's Fund, IPA)
- ✓ Περιγράφει τη σχέση παιχνιδιού και τεχνολογίας (ευκαιρίες και προκλήσεις)
- ✓ Αναγνωρίζει τις προκλήσεις και τα οφέλη του παιχνιδιού σε εξωτερικά, ψηφιακά και υβριδικά περιβάλλοντα
- ✓ Ανακαλεί τις βασικές αναπτυξιακές θεωρίες που σχετίζονται με το παιχνίδι στην παιδική ηλικία
- ✓ Εξηγεί την κλίμακα και τα στάδια του παιχνιδιού στην πρώιμη παιδική ηλικία
- ✓ Αναγνωρίζει την αξία του παιχνιδιού ως μέσου δια βίου μάθησης και το ενσωματώνει στη συνεχή επαγγελματική του/της ανάπτυξη
- ✓ Παρουσιάζει τρόπους για την ένταξη του παιχνιδιού σε διαθεματικές δραστηριότητες μάθησης σε διαφορετικά μαθησιακά περιβάλλοντα
- ✓ Ανακαλεί στρατηγικές σχεδιασμού μαθησιακών περιβαλλόντων που ενσωματώνουν παιχνίδι



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✓ Μετατρέπει με δημιουργικό τρόπο ιδέες παιχνιδιού σε πρακτικές/κινητικές δραστηριότητες
- ✓ Επιλέγει κατάλληλες μεθόδους και εργαλεία παιχνιδιού για διαφορετικά περιβάλλοντα (διαδραστικά, ψηφιακά, φυσικά/εξωτερικά)
- ✓ Σχεδιάζει παιγνιώδεις δραστηριότητες με σαφώς διατυπωμένους μαθησιακούς στόχους για την προσχολική και την πρώτη σχολική ηλικία
- ✓ Αξιοποιεί το παιχνίδι σε διαθεματικές προσεγγίσεις για την ενίσχυση της δημιουργικότητας και της κοινωνικοσυναισθηματικής ανάπτυξης των παιδιών
- ✓ Αναπτύσσει περιβάλλοντα μάθησης που ενθαρρύνουν την πρωτοβουλία των παιδιών και την ενεργό συμμετοχή
- ✓ Αξιολογεί την καταλληλότητα και τον αντίκτυπο παιχνιδιών ή παιχιδιακών δραστηριοτήτων
- ✓ Εφαρμόζει τεχνικές αναστοχασμού για τη βελτίωση της πρακτικής του στο παιχνίδι ως διαδικασία μάθησης
- ✓ Παρατηρεί και καταγράφει τη συμπεριφορά των παιδιών στο παιχνίδι ώστε να εξαγάγει συμπεράσματα για να βελτιώσει τον σχεδιασμό και την παιδαγωγική αποτελεσματικότητα των παιγνιδιών μαθησιακών δραστηριοτήτων
- ✓ Οργανώνει και να χρησιμοποιεί δεδομένα και τεκμηρίωση (π.χ. παρατήρηση, βίντεο, portfolios) για τη βελτίωση της πρακτικής του/της.



Μαθησιακά Αποτελέσματα

ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Μετά το πέρας του προγράμματος ο/η εκπαιδευόμενος/η θα είναι σε θέση να:

- ✓ Υιοθετεί στάσεις σεβασμού προς τη διαφορετικότητα και την ετερότητα στο εκπαιδευτικό περιβάλλον.
- ✓ Ενισχύει την ενσυναίσθηση και τη συναισθηματική κατανόηση μέσα από τη χρήση του κουκλοθέατρου ως παιδαγωγικού μέσου.
- ✓ Καλλιεργεί δημοκρατικές αξίες, όπως ο διάλογος, η συνεργασία και η ενεργός συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία.
- ✓ Αναπτύσσει θετική στάση απέναντι στη συμπερίληψη και τη διαπολιτισμική εκπαίδευση στην εκπαιδευτική πράξη.
- ✓ Ενισχύει την κριτική σκέψη σε σχέση με παιδαγωγικές πρακτικές και εκπαιδευτικές επιλογές που αφορούν τη χρήση του κουκλοθέατρου.
- ✓ Αναστοχάζεται πάνω στον ρόλο του/της εκπαιδευτικού και στις παιδαγωγικές του/της πρακτικές.
- ✓ Επιδεικνύει προσαρμοστικότητα και την ευελιξία στη διαχείριση διαφορετικών μαθησιακών και κοινωνικών αναγκών.
- ✓ Ενισχύει την αυτοπεποίθηση και την επαγγελματική ταυτότητα μέσα από τη δημιουργική εκπαιδευτική δράση.



ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Το παιχνίδι ως ανθρώπινο δικαίωμα και πολιτισμική πράξη

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 35 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Το Άρθρο 31 του ΟΗΕ και η προοπτική της IPA
- Το παιχνίδι ως πολιτισμική και κοινωνική πρακτική
- Ενσώματα και συμβολική διάσταση του παιχνιδιού

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Παρουσιάζει το παιχνίδι ως βασικό ανθρώπινο δικαίωμα και παιδαγωγική πράξη ελευθερίας
- Αναγνωρίζει τις πολιτισμικές διαφοροποιήσεις και κοινωνικές λειτουργίες του παιχνιδιού
- Αναπτύσσει ευαισθησία απέναντι στις πολιτικές και κοινωνικές συνθήκες που προάγουν ή εμποδίζουν το παιχνίδι
- Αξιολογεί πώς διαφορετικές κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες επηρεάζουν τη συμμετοχή των παιδιών στο παιχνίδι
- Εξηγεί πως τα άτομα χρησιμοποιούν το σώμα και τη φαντασία τους για να νοηματοδοτούν τον κόσμο
- Προτείνει παιδαγωγικές πρακτικές που ενισχύουν την πρόσβαση όλων των παιδιών στο παιχνίδι, λαμβάνοντας υπόψη κοινωνικά και πολιτισμικά πλαίσια

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Το παιχνίδι και η μάθηση

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 30 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Θεωρίες μάθησης και παιχνιδιού (Vygotsky, Piaget, Bruner, Fröbel)
- Παιχνίδι και βιωματική μάθηση
- Δημιουργικότητα, επίλυση προβλημάτων και αναστοχασμός

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Ερμηνεύει τη συνάφεια παιχνιδιού και μάθησης μέσα από παιδαγωγικές θεωρίες
- Συνδέει το παιχνίδι με γνωστικές και δημιουργικές δεξιότητες
- Σχεδιάζει βιωματικές δραστηριότητες παιχνιδιού που προάγουν τη μάθηση
- Αξιολογεί την αποτελεσματικότητα των παιγνιδιών δραστηριοτήτων στη μάθηση των παιδιών
- Προσαρμόζει τις δραστηριότητες ανάλογα με τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα των παιδιών

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

Παιχνίδι, συναίσθημα και κοινωνική αλληλεπίδραση

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 35 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Κινητική/εκφραστική ανάπτυξη μέσω παιχνιδιού
- Ρόλοι, προσομοίωση και ενσυναίσθηση
- Παιχνίδι, παραστατικές τέχνες και κοινωνική ένταξη

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Αναλύει τον ρόλο του παιχνιδιού στη συναισθηματική και κοινωνική ανάπτυξη του παιδιού
- Αναγνωρίζει πώς το παιχνίδι ενισχύει την κοινωνική συνοχή και τη δημοκρατική συμμετοχή
- Εφαρμόζει στρατηγικές που ενισχύουν την ενσυναίσθηση και τη συνεργατικότητα
- Παρατηρεί και καταγράφει κοινωνικές αλληλεπιδράσεις κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού για βελτίωση της πρακτικής
- Αξιοποιεί τις παραστατικές τέχνες σε δραστηριότητες παιχνιδιού για να επιτύχει την κοινωνική ένταξη και την ομαδική συνοχή
- Προτείνει και υλοποιεί παιγνιώδεις δραστηριότητες που ενθαρρύνουν τη συμμετοχή όλων των παιδιών

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

Παιχνίδι στον σύγχρονο πολιτιστικό και κοινωνικό χώρο

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 35 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Παιχνίδι, τεχνολογία και ταυτότητα
- Ψηφιακές τεχνολογίες, παιχνίδι και τέχνες
- Κίνδυνοι, ευκαιρίες και ηθικές διαστάσεις

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Εξετάζει τις δυνατότητες των ψηφιακών παιχνιδιών για δημιουργική και συνεργατική μάθηση
- Αναπτύσσει κριτική στάση απέναντι στα ψηφιακά περιβάλλοντα παιχνιδιού
- Εφαρμόζει αρχές ψηφιακής ηθικής και ευαισθησίας στον σχεδιασμό ή την επιλογή παιχνιδιών
- Σχεδιάζει ψηφιακές δραστηριότητες που προάγουν τη συνεργασία και δημιουργικότητα των παιδιών
- Αξιολογεί τον αντίκτυπο των ψηφιακών παιχνιδιών στη μάθηση και την κοινωνική συμπεριφορά των παιδιών.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

Θεωρητικές βάσεις και παιδαγωγικές προσεγγίσεις στο παιχνίδι

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 50 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Αναπτυξιακές θεωρίες και παιχνίδι
- Η προσέγγιση της IPA και το δικαίωμα του παιδιού στο παιχνίδι
- Το παιχνίδι ως παιδαγωγική πράξη. Σχέσεις ζωής (0-3 & 3-6)

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Εξηγεί τις θεωρητικές προσεγγίσεις που θεμελιώνουν το παιχνίδι στην παιδική ηλικία
- Αναγνωρίζει το παιχνίδι ως αναφαίρετο δικαίωμα και μέσο εκπαιδευτικής ισότητας
- Αναλύει και αναστοχάζεται πάνω σε παιδαγωγικές πρακτικές παιχνιδιού
- Λαμβάνει υπόψη του τα δικαιώματα των παιδιών στην καθημερινή εκπαιδευτική πρακτική παιχνιδιού
- Προτείνει δραστηριότητες που προάγουν ισότητα και κοινωνική ένταξη μέσα από το παιχνίδι

ΕΝΟΤΗΤΑ 6

Παιχνίδι, κοινωνικο-συναισθηματική ανάπτυξη και συμπερίληψη

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 40 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Παιχνίδι, ενσυναίσθηση και συναισθηματική ρύθμιση. Το παιχνίδι από τον παιδικό σταθμό στο νηπιαγωγείο
- Συνεργατικά και συμπεριληπτικά περιβάλλοντα παιχνιδιού. Παιχνιδομαθήματα για το δημοτικό σχολείο
- Το παιχνίδι ως θεραπευτική και υποστηρικτική πρακτική

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Εφαρμόζει τεχνικές παιχνιδιού για την ενίσχυση της ενσυναίσθησης και της συνεργασίας
- Σχεδιάζει συμπεριληπτικές παιγνιώδεις δραστηριότητες για παιδιά με διαφορετικές ανάγκες
- Αναπτύσσει επαγγελματική ευαισθησία και υιοθετεί αναστοχαστικές πρακτικές
- Προσαρμόζει τις δραστηριότητες ώστε να διασφαλίζεται η ενσωμάτωση παιδιών με διαφορετικά γνωστικά, συναισθηματικά και κοινωνικά προφίλ
- Αξιολογεί την αποτελεσματικότητα των συμπεριληπτικών πρακτικών στο παιχνίδι

ΕΝΟΤΗΤΑ 7

Παιχνίδι ως μαθησιακή διαδικασία και διδακτικό μέσο

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 40 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Διαθεματικές και διερευνητικές προσεγγίσεις μέσω παιχνιδιού (0-3 και 3-6)
- Ενσώματη, δημιουργική, βιωματική και έντεχνη μάθηση
- Σχεδιασμός παιγνιδιών μαθησιακών περιβαλλόντων

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Σχεδιάζει δραστηριότητες που ενσωματώνουν το παιχνίδι στη μαθησιακή διαδικασία και ενισχύουν την συμμετοχή των παιδιών
- Εφαρμόζει διαθεματικές στρατηγικές που συνδέουν γνωστικά και συναισθηματικά πεδία
- Καλλιεργεί δεξιότητες δημιουργικότητας και φαντασίας μέσα στην παιδαγωγική πρακτική
- Αξιολογεί την επίδραση δημιουργικών δραστηριοτήτων στην ανάπτυξη δεξιοτήτων των παιδιών
- Προσαρμόζει διαθεματικές στρατηγικές ώστε να ενισχύεται η συνεργασία και η φαντασία των παιδιών.

ΕΝΟΤΗΤΑ 8

Παρατήρηση, τεκμηρίωση και αξιολόγηση του παιχνιδιού

ΔΙΑΡΚΕΙΑ | 45 ΩΡΕΣ

ΥΠΟΕΝΟΤΗΤΕΣ

- Είδη αξιολόγησης παιχνιδιού
- Παρατήρηση και μέθοδοι καταγραφής παιχνιδιού
- Κανόνες παιχνιδιού και μεταγνωστικές δεξιότητες

ΜΑΘΗΣΙΑΚΑ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

- Εφαρμόζει ποιοτικές μεθόδους παρατήρησης και τεκμηρίωσης με στόχο την κατανόηση της μαθησιακής πορείας του παιδιού
- Αναγνωρίζει το παιχνίδι ως εργαλείο αξιολόγησης και αυτορρύθμισης
- Αξιοποιεί το παιχνίδι για την ενίσχυση της αυτορρύθμισης των παιδιών
- Διαμορφώνει στάσεις επαγγελματικής αυτοβελτίωσης μέσω αναστοχασμού
- Χρησιμοποιεί τεκμηριωμένα δεδομένα για τη βελτίωση της παιδαγωγικής πρακτικής
- Αναπτύσσει προσωπικό σχέδιο επαγγελματικής ανάπτυξης με βάση τα αποτελέσματα της παρατήρησης και του αναστοχασμού

ΜΕΘΟΔΟΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Η αξιολόγηση της επίτευξης των προσδοκώμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων πραγματοποιείται με κριτήρια αυτοαξιολόγησης και δραστηριότητες στην eclass.

Δεν υπάρχουν εξετάσεις και η αξιολόγηση δεν είναι αρνητική, αλλά δρα αυτοβελτιωτικά, με κριτήριο τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα κάθε Διδακτικής Ενότητας.