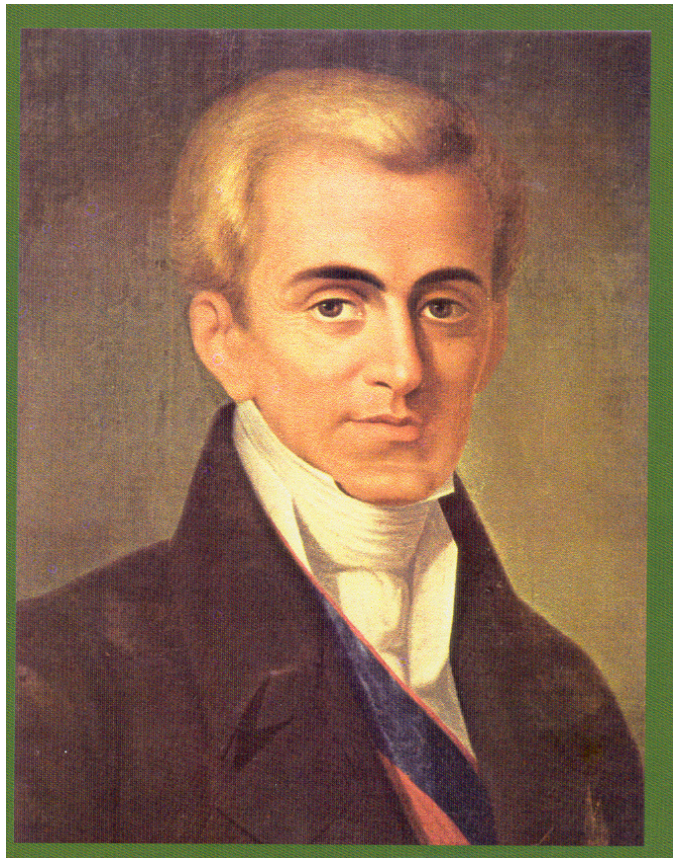


Εθνικό και Καποδιστριακό

Πανεπιστήμιο Αθηνών



Ακαδημαϊκό Έτος 2005-2006

Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης

• **Μάθημα:** «Κοινωνιολογία της εκπαίδευσης»

• **Διδάσκουσα:** κα Τζάνη

• **Θέμα:** «Εφαρμογή του Ηλεκτρονικού Παιχνιδιού στην Εκπαίδευση – Διδασκαλία του μαθήματος της Φυσικής με κατάλληλα προσαρμοσμένο λογισμικό στη διδακτέα ύλη – Επιπτώσεις του ηλεκτρονικού υπολογιστή στην ψυχοσύνθεση του παιδιού.»

• **Επώνυμο:** Τρηγορίου

• **Όνομα:** Μαρία-Τεωργία

• **A.M.:** 230031

• **Εξάμηνο:** Ε'

• **Ακαδημαϊκό Έτος:** 2005-2006

• **Επώνυμο:** Κώτση

• **Όνομα:** Πολυτίμη

• **A.M.:** 230088

Αθήνα, 01-Φεβ-2006

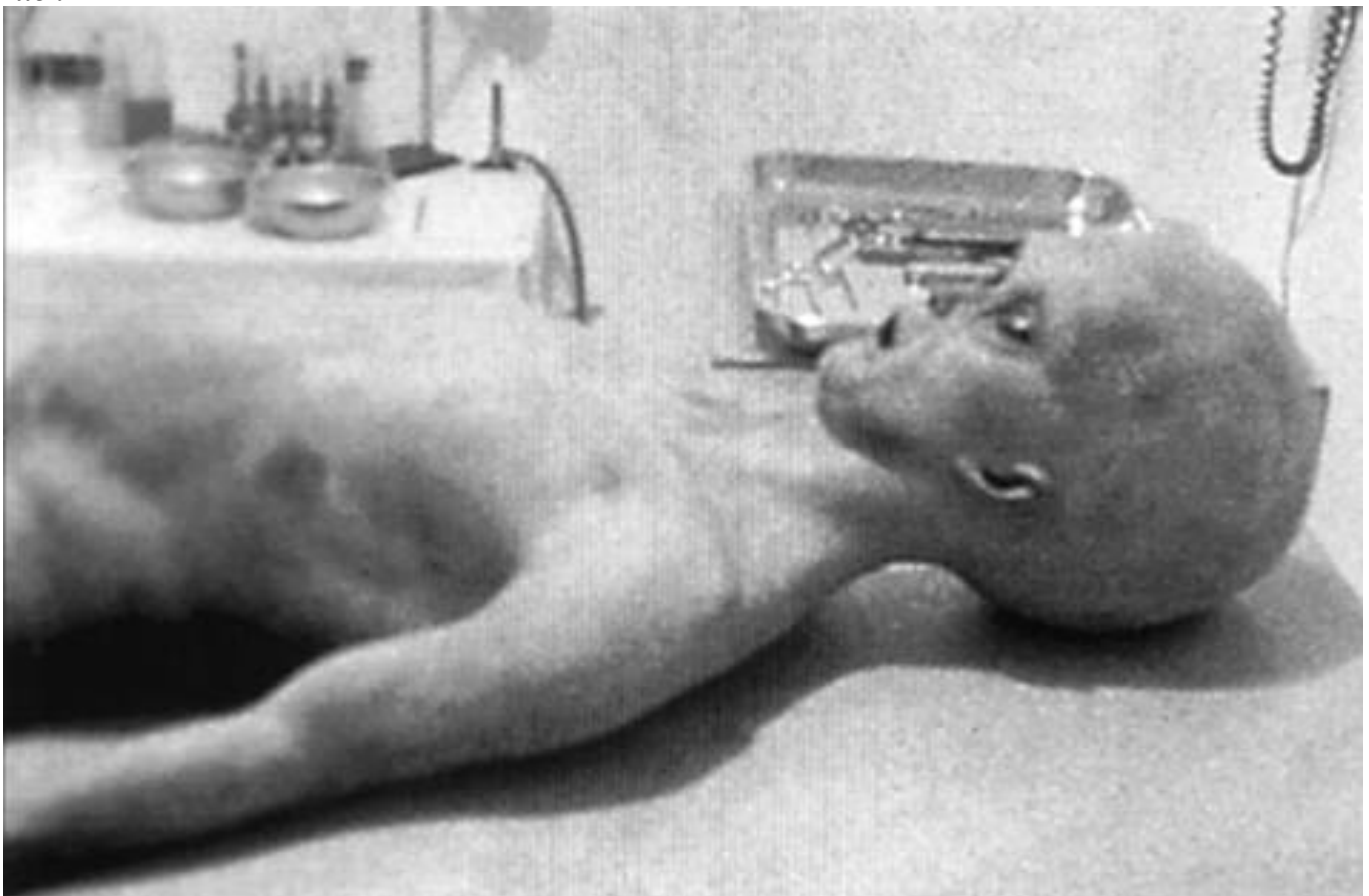
Al-dead 1



Alien Autopsy at Roswell



Alien



Fake Roswell ET1



Bettmann 1994

©1994 Bettmann



Austria 2



Little alien...



Alien



Beam ship classic Meier



England Kent Orpington 2004_Feb

Mexico ocotlan_jaslico1





Mexico pueblo '92



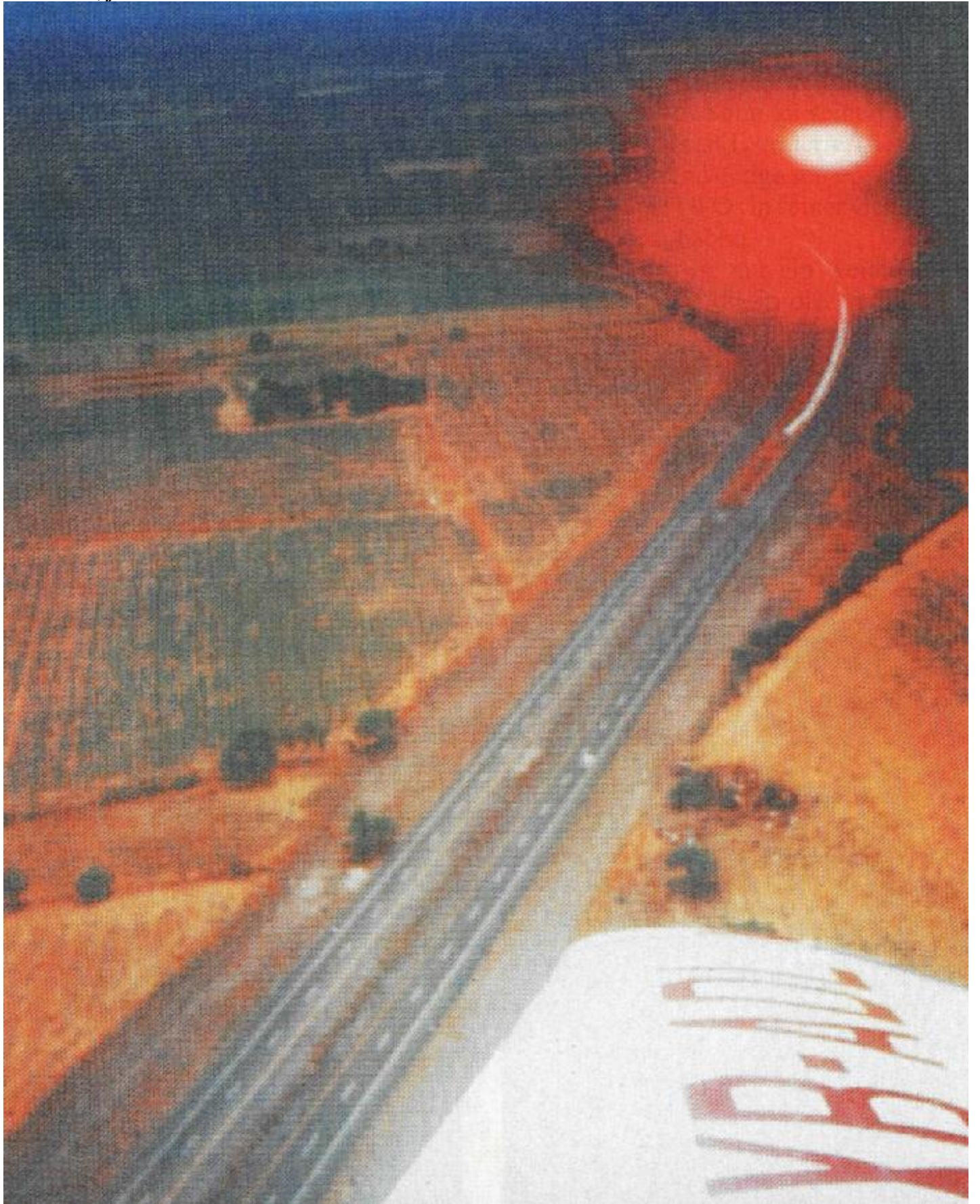
Gulf breeze6



Belgium '90



Mexico '91, from air



abcdefghijklmnopqrstuvwxyz0123456789



✚ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ & ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ✚

☞ Η πιο σημαντική δύναμη που δίνει τη δυνατότητα για δημιουργία, ήταν και είναι η γνώση. Το σημαντικό σε κάθε χώρα είναι να έχει ικανά και νοητικά ανεπτυγμένα άτομα, ώστε να μπορέσει να κάνει βήματα προς τα εμπρός.



☞ Η ανάπτυξη αυτή, θα πρέπει να ξεκινήσει δίνοντας στους σημερινούς μαθητές σύγχρονες γνώσεις και αναπτύσσοντας την ικανότητά τους να χρησιμοποιούν την τεχνολογία ως μέσο στις δραστηριότητές τους.

☞ Κάθε άνθρωπος είναι μοναδικός και διαφορετικός. Η Μαζικότητα της γνώσης, οι μεγάλες αίθουσες και η διδασκαλία που προχωρεί σε συγκεκριμένο ρυθμό δε βοηθούν τη μοναδικότητα του μαθητή. Με τη χρήση Η/Υ παρέχεται στο μαθητή σχετική αυτονομία ώστε να μαθαίνει με διαφορετικό ρυθμό και με εναλλακτικούς τρόπους. Γίνεται λοιπόν κατανοητό ότι ο τρόπος σκέψης και εργασίας που θα καλλιεργηθεί σε ένα μαθητή με επιτυχία είναι πιο σημαντικός από εκατοντάδες ώρες ψυχρής διδασκαλίας. Η τεχνολογία των πολυμέσων παρέχει τη δυνατότητα στο μαθητή να ακολουθεί διαφορετικά μονοπάτια, με το δικό του ρυθμό. Έτσι θα έχει περισσότερο ενδιαφέρον η ανταλλαγή εμπειριών και γνώσεων από μαθητές ακόμα και της ίδιας τάξης, μια και κάθε μαθητής θα έχει προσεγγίσει τη γνώση από διαφορετική σκοπιά.

☞ Οι σύγχρονοι θεωρητικοί της μάθησης των ψυχολογικών ρευμάτων με εποικοδομιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές παραδόσεις (Piaget, Bruner, Vygotsky) υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι από τη φύση του είναι ένα μαθησιακό περιβάλλον που οι εκπαιδευτικοί με μαθητοκεντρική προσέγγιση επιδιώκουν να αξιοποιήσουν, αφού το θεωρούν έναν από τους πιο παρωθητικούς τρόπους μάθησης.

☞ Η αξιοποίηση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού για λόγους μαθησιακούς με την κατασκευή κάποιου τύπου παιγνιώδους σεναρίου, το οποίο θα συνδυάζει την ψυχαγωγία των παικτών – μαθητών με τη διδακτικά επιδιωκόμενη μάθηση, είναι το επόμενο βήμα που θα πρέπει να επιχειρηθεί στη σύγχρονη και κονστрукτιβιστική εκπαίδευση.

☺ Πάνω σ' αυτή την ιδέα και σύμφωνα με τις επιταγές των ραγδαία εξελισσόμενων τεχνολογικών επιτευγμάτων και των νέων εκπαιδευτικών συστημάτων, θα προσπαθήσω να συγκεράσω την έξαψη του ενδιαφέροντος των μαθητών του δημοτικού με τη διδασκαλία του νόμου της βαρύτητας της φυσικής, διαμορφώνοντας ένα λογισμικό το οποίο με ανάλογες διορθώσεις σε νόμους και ισχύουσες θεωρίες, θα μπορεί να προσαρμοστεί και να χρησιμοποιηθεί και από τις επόμενες εκπαιδευτικές βαθμίδες, προσαρμοσμένο στις ανάγκες της καθεμιάς.

S.O.S ΕΛΕΥΘΕΡΩΣΤΕ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ!!!

Στη διδασκαλία της φυσικής, θα χρησιμοποιήσω ένα παιχνίδι περιπέτειας που θα εξελίσσεται στο σύμπαν με πρωταγωνιστές μια οικογένεια εξωγήινων αποτελούμενη από 2 γονείς και το γιο τους, τον ET, όπου ο πλανήτης τους καταλαμβάνεται από τεράστια ορκς.

Στα πλαίσια του σεναρίου επιβίωσης και επικράτησης, ο παίκτης – μαθητής, υποδύμενος το γιο – εξωγήινο, καλείται να εφαρμόσει μια επιτυχημένη στρατηγική δράση για να διασώσει τον πλανήτη του από τα ορκς.

Ο μόνος που μπορεί να σκεφτεί λύση και να βοηθήσει τον πλανήτη, είναι ο μικρός ET, αφού τα ορκς αιχμαλωτίζουν τους γονείς του και «σβήνουν» τη μνήμη τους. Στην προσπάθεια του εξωγήινου να δραπετεύσει απ' τον πλανήτη του καταφεύγοντας στη γη για βοήθεια, ανακαλύπτει τον τύπο της βαρύτητας.



1^ο επίπεδο: ο παίκτης καταφέρνει να δραπετεύσει απ' τον πλανήτη.

Έπαθλο: ο νόμος της παγκόσμιας έλξης:

$$W = (G \cdot M \cdot m) / d^2_{\Gamma}$$

Μέσα από τους νόμους της φυσικής, ο ET μαθαίνει ότι τα ορκς, αφού ζυγίζουν περισσότερα κιλά από τους εξωγήινους, δυσκολεύονται να τρέξουν γρήγορα' έτσι, μπορεί να δραπετεύσει...

Για να το κατανοήσει, αναγκάζεται να μάθει τις μονάδες μέτρησης του βάρους.

2^ο επίπεδο: κατανόηση και σύγκριση βάρους σωμάτων.

Έπαθλο: μονάδες μέτρησης του βάρους:

Γραμμάριο ~> Χιλιόγραμμα ~> Τόνος

Μέσω μιας κάψουλας, ο ET – μαθητής φτάνει στη γη, ενώ κατά τη διάρκεια της μετάβασής του μαθαίνει τα στρώματα της ατμόσφαιρας.

3^ο επίπεδο: το ταξίδι με την κάψουλα.

Έπαθλο: τα στρώματα της ατμόσφαιρας:

Θερμόσφαιρα (Ιονόσφαιρα) ~> Μεσόσφαιρα

~> Στρατόσφαιρα (Οζονόσφαιρα) ~> Τροπόσφαιρα

Όταν ο ET φτάνει στη γη, προσγειώνεται την κάψουλά του, και πηδά στο έδαφος. Όμως, η μπλούζα του «πιάνεται» από ένα ελατήριο κι εκείνος αρχίζει να ταλαντώνεται... Είναι το στάδιο

όπου ο μαθητής – εξωγήινος μαθαίνει για τις περιοδικές κινήσεις και τους τύπους περιόδου και συχνότητας...

4^ο επίπεδο: ο ET προσγειώνεται

Έπαθλο: περιοδική κίνηση, τύποι περιόδου και συχνότητας

$$f = N/\Delta t$$

$$T = 1/f$$

Αφού μάθει να χρησιμοποιεί τα παραπάνω, καταφέρνει να κατέβει στο έδαφος πραγματοποιώντας ελεύθερη πτώση. Έτσι, περνά στο επόμενο επίπεδο, το άγγιγμα του εδάφους της γης, πλουτίζοντας τις γνώσεις του με τους νόμους της ελεύθερης πτώσης.

5^ο επίπεδο: ο ET στο έδαφος

Έπαθλο: οι νόμοι της ελεύθερης πτώσης

$$g = \text{σταθερή}$$

$$u = g \cdot t$$

$$\psi = (g \cdot t^2)/2$$

$$w = m \cdot g \quad (2^{\text{ος}} \text{ Νόμος του Νεύτωνα})$$

Φτάνοντας λοιπόν στη γη, συναντά ένα παιδί – άνθρωπο, το Simon, ο οποίος στην πραγματικότητα είναι ένας συμμαθητής του που παίζει το ίδιο παιχνίδι στο ίδιο δίκτυο H/Y του σχολείου (παιχνίδι για 2 άτομα, ομαδική εργασία, προωθείται η συλλογικότητα). Ο Simon εξηγεί στον ET πως έφτασε στη γη με την περιγραφή της λειτουργίας του πυραύλου, και σ' αυτό το επίπεδο, έχουμε μια επανάληψη των όσων ο ET έμαθε στο 1^ο και 2^ο επίπεδο. Δηλαδή, ακούει γι' άλλη μια φορά από το Simon για το νόμο της παγκόσμιας έλξης και τις μονάδες μέτρησης του βάρους, καθώς και ότι ένα σώμα, έχει 6,25 φορές μεγαλύτερο βάρος στην επιφάνεια της γης απ' ό,τι στη σελήνη.

6^ο επίπεδο: ο ET συναντά το Simon

Έπαθλο: το βάρος στη γη και τη σελήνη

$$W_{\Gamma H} = 6,25 * W_{\Sigma \epsilon \lambda \eta \nu \eta}$$

Λειτουργία του πυράυλου: Οι πύραυλοι, μαζί με την υγρή καύσιμη ύλη τους φέρουν και υγρό οξυγόνο, που το χρησιμοποιούν ως οξειδωτικό. Κατά την απογείωση, τα δυο αυτά υγρά αναμειγνύονται με κατάλληλο τρόπο και από την καύση τους παράγονται μεγάλες μάζες θερμών αερίων που εκρέουν με μεγάλη ταχύτητα προς το έδαφος. Επειδή οι δυνάμεις αυτές είναι εσωτερικές, ο πύραυλος αποκτά ορμή, αντίθετη των εκπεμπόμενων αερίων και έτσι απογειώνεται. Ισχύει η Αρχή Διατήρησης της Ορμής.

$$I_{ολ,αρχ.} = I_{ολ,τελ.}$$

Στα επόμενα επίπεδα ο ET, με τη βοήθεια του Simon, μαθαίνει για τις διάφορες εξισώσεις κίνησης και τα είδη κίνησης, και για να περάσει στο επόμενο επίπεδο, πρέπει να κάνει εφαρμογή των τύπων σ' ένα προσφερόμενο πρόβλημα. Όταν ο ET κουράζεται ή δυσανασχετεί, ο Simon του θυμίζει ότι έχει χρέος να συνεχίσει για να σώσει τους γονείς του από τα ορκς!

7^ο επίπεδο: ευθύγραμμη ομαλή κίνηση

Έπαθλο: τύποι

$$u = \Delta x / \Delta t \quad (\text{ταχύτητα})$$

$$x = u * t \quad (\text{μετατόπιση})$$

Πέρασμα στο επόμενο επίπεδο: απαιτείται η λύση ενός προβλήματος στην ευθύγραμμη ομαλή κίνηση.

8^ο επίπεδο: ευθύγραμμη ομαλά επιταχυνόμενη κίνηση

Έπαθλο: τύποι

$$a = \Delta u / \Delta t \quad (\text{επιτάχυνση})$$

$$u = a * t \quad (\text{ταχύτητα})$$

$$\Delta x = (u_0 * t) + (a * t^2) / 2 \quad (\text{μετατόπιση})$$

Πέρασμα στο επόμενο επίπεδο: απαιτείται η λύση ενός προβλήματος στην ευθύγραμμη ομαλά επιταχυνόμενη κίνηση

•
•

•
Ανάλογα με τη διδακτέα ύλη, προσαρμόζουμε τα ακόλουθα επίπεδα...

v^o επίπεδο: σ' αυτό το προ τελευταίο επίπεδο, ο ET ρωτάει το Simon πως θα εξουδετερώσει τα όρκες και θα σώσει τον πλανήτη και τους γονείς του –τελειώνοντας έτσι το παιχνίδι.

Έπαθλο: Ο Simon του λέει να επιβιβαστεί στην κάψουλα, να πάει στον πλανήτη του, και σ' ένα πίνακα από κρύσταλλο να γράψει με αστρική σκόνη ότι έμαθε στο ταξίδι του, καθώς και τους τύπους και νόμους που του δίδαξε.

$(v+1)^o$ επίπεδο: ο ET φτάνει στον πλανήτη του...

Έπαθλο: αν καταφέρει να γράψει όλα όσα έμαθε στον κρυστάλλινο πίνακα, ο πλανήτης του σώζεται και οι γονείς του ελευθερώνονται! Αν όχι, αναγκάζεται να ταξιδέψει ξανά στη γη!!!

Συμπέρασμα...

Ποτέ δεν είχα σκεφτεί να κάνω ένα σενάριο με σκοπό τη βελτίωση των επιδόσεων των μικρών «μαθητάκων» με τη χρήση πολυμέσων, πολύ περισσότερο δε, με το ηλεκτρονικό παιχνίδι το οποίο η πλειονότητα των ενηλίκων, ακόμα και σήμερα, θεωρεί χάσιμο χρόνου και το έχει συνδέσει με μια χαλαρή απασχόληση.

Μου δόθηκε η ευκαιρία – για τη διεξαγωγή της εργασίας – να μελετήσω βιβλία τα οποία πλούτισαν τις γνώσεις μου πάνω στο αντικείμενο την πληροφορικής γενικότερα, και με προβλημάτισαν σε σχέση με την επιρροή της στην εκπαίδευση. Βλέπω ότι παρότι οι υπολογιστές έχουν καταλάβει ίσως το μεγαλύτερο κομμάτι και ενδιαφέρον στη ζωή μας, η εκπαίδευση εξακολουθεί να παραμένει παραδοσιακή και συγκεντρωτική, μένοντας έτσι πιστή στο παρελθόν!

Οι μικροί μαθητές, όπως καταλαβαίνει κανείς με μια συζήτηση μαζί τους, ασχολούνται ευχάριστα και με απίστευτη προσήλωση με ηλεκτρονικά παιχνίδια τα οποία λειτουργούν ως θέλγητρο έναντι της στείρας και αβδηρίτης εκπαίδευσης την οποία αντιμετωπίζουν με μεμψιμοιρία. Γίνεται λοιπόν φανερό ότι η εισαγωγή τους και καθιέρωσή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι ανάγκη επιτακτική, μιας και ο μαθητής από παθητικός δέκτης στείρας γνώσης προς αποστήθιση συμμετέχει ενεργά στο μάθημα και επιτυγχάνεται η επιθυμητή αυτενέργεια.

Αν και κυοφορείται στους εκπαιδευτικούς κόλπους εδώ και καιρό, θα ‘ναι μακρύς ο δρόμος από τη γένεση αυτής της ιδέας ως την πραγμάτωσή της. Κι αυτό γιατί οι αρμόδιοι φορείς διστάζουν να προτείνουν κάτι το φαινομενικά τόσο παράτολμο και παρακινδυνευμένο. Κι απ’ την άλλη, η εκπαίδευση, με τη σαθρή της υποδομή και την έλλειψη έμφυχου και άψυχου δυναμικού στα σχολεία, δεν είναι ακόμα έτοιμη να δεχθεί μια τέτοια καινοτομία. Τα θεμέλιά της στηρίζονται στις αρχές του συντηρητισμού και της παθητικής μάθησης, και προσφέρουν στο παιδί στείρα γνώση προωθώντας την αποστήθιση ενώ παράλληλα παρεμποδίζουν τη δημιουργική σκέψη και έκφραση.

Με βαθύτατη θλίψη μέσα στην καρδιά, ένιωσα γι’ ακόμα μια φορά την αδιαφορία των εκπαιδευτικών απέναντι στην παιδεία, και το πώς αυτή μπορεί να βελτιωθεί και να εξελιχθεί με τη χρήση των νέων τεχνολογιών προς όφελος των λιλιπούτειων μαχητών της ζωής... Η άσκηση της παιδαγωγικής, από λειτούργημα έχει καταντήσει οδός προς απόκτηση προνομίων χωρίς μόχθο! Μου έκανε αλγεινή εντύπωση όταν ο πατέρας μου (εκπαιδευτικός ΠΕ1) έφερε στο σπίτι 5 μόνο από τα 25 ερωτηματολόγια που δόθηκαν

στους καθηγητές του γυμνασίου, εκ των οποίων τα δυο, φαντάζουν «πασαλείμματα»!!! Οι υπόλοιποι, προέβαλαν ως δικαιολογία το σωκρατικό «Δε γνωρίζω», παρότι όλοι τους είναι γονείς και ζουν καθημερινά την επιρροή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στα σπλάχνα τους (παιδιά τους). Φαίνεται ότι οι σοφιστές, έχουν την τιμητική τους στα σχολεία!!! Αυτή είναι η εκπαίδευση που θα αναδύσει ολοκληρωμένους πολίτες, οπλισμένους με γνώσεις και ικανότητες ν' αντιμετωπίσουν τις δυσκολίες της ζωής και το χείμαρρο της πληροφορίας;

Πριν πάρω στα χέρια μου τα ερωτηματολόγια, ήμουν αισιόδοξη και ένιωθα ότι βάζω κι εγώ ένα πετραδάκι στη βελτίωση της εκπαιδευτικής διαδικασίας, με την πρότασή μου στους καθηγητές να συμβάλουν στην εισαγωγή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαίδευση, και να σκεφτούν την πορεία της εκπαιδευτικής διαδικασίας με μια πιθανή καθιέρωσή τους. Τώρα είμαι πια σίγουρη – είχα βέβαια κάποιους ενδοιασμούς σα μαθήτρια – ότι η αγάπη των εκπαιδευτικών, δεν είναι ανιδιοτελής και άδολη, δεν έχει σα στόχο να σμιλέψει και να διαμορφώσει όσο το δυνατόν πιο δημιουργικά τις τρυφερές παιδικές ψυχούλες, αλλά κατευθύνεται χωρίς δισταγμό στο βωμό της ύλης και του χρήματος! Γι' αυτό πιστεύω πια ότι αυτό το υποτυπώδες ηλεκτρονικό παιχνίδι για τη διδασκαλία της φυσικής που έχτισα με πολύ αγάπη, αισιοδοξία και ενδιαφέρον, πιστεύοντας ότι δίνω το έναυσμα για μια πιο ώριμη σκέψη από τους αρμόδιους φορείς, ώστε να προβούν στο σχεδιασμό τέτοιων λογισμικών και να τα εφαρμόσουν έστω πειραματικά στην εκπαιδευτική διαδικασία, θα μείνει στα άδυτα της εκπαίδευσης που ποτέ δε θα προβάλλει την πραγματική αξία της, και η λάμψη της καλυμμένη απ' το θάμβος του συμφέροντος και της επανάπαυσης κάποιων αδίστακτων βιρτουόζων της τεμπελιάς, θα μείνει για πάντα ένα όνειρο, που όλοι εμείς, οι ολίγοι εραστές του πνεύματος, θα βλέπουμε σαν όαση μέσα στην έρημο του υλισμού και του συμφεροντολογικού ρεύματος της εποχής...

Στις επόμενες σελίδες, παραθέτω τα ερωτηματολόγια που κατάφερα να συγκεντρώσω από μαθητές και

καθηγητές του 1^{ου} και
αναφορικά με την ένταξη
εκπαιδευτική διαδικασία.

2^{ου} γυμνασίου Μουζακίου Καρδίτσας,
του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην

Βιβλιογραφία



- ✿ *Ιωάννης Ι. Κεκές*: Νέες Τεχνολογίες στην Εκπαίδευση. Ζητήματα Σχεδιασμού και Εφαρμογών. Φιλοσοφικές-Κοινωνικές Προεκτάσεις.
- ✿ *Ιωάννης Ι. Κεκές*: Μεθοδολογία Επιστημονικής Εργασίας
- ✿ *Αριστοτέλης Ράπτης*: Η πληροφορική στην εκπαίδευση
- ✿ *Πληροφορική Γυμνασίου*
- ✿ *Εφαρμογές Πληροφορικής Υπολογιστών, για το Λύκειο*
- ✿ *Σαββάλας*, Φυσική Α Λυκείου
- ✿ *Πατάκης*, Φυσική Γ' Γυμνασίου
- ✿ *PC Master*



Περιεχόμενα



Φωτογραφίες Εξωγήινων	σελ...	1
Εκπαίδευση & Ηλεκτρονικό Παιχνίδι	σελ...	8
S.O.S ΕΛΕΥΘΕΡΩΣΤΕ ΤΟΝ ΠΛΑΝΗΤΗ	σελ...	10
Συμπέρασμα	σελ...	14
Βιβλιογραφία	σελ...	16

Στις επόμενες σελίδες (οι οποίες δεν ήταν εφικτό να αριθμηθούν) παρατίθενται τα ερωτηματολόγια μαθητών και καθηγητών.

Σε ηλεκτρονική μορφή, δυστυχώς τα ερωτηματολόγια, δεν παρέχονται...

Αναφέρονται όμως οι ερωτήσεις...

ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ: ΠΤΕ

ΦΥΛΟ:

1. Πιστεύετε ότι μπορούν να γίνουν κάποιες αλλαγές σε στοιχεία ορισμένων ηλεκτρονικών παιχνιδιών ώστε αυτά να μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία; Τι είδους αλλαγές θα ήταν αυτές;
2. Τι είδους ηλεκτρονικά παιχνίδια προσφέρονται κατά τη γνώμη σας για εισαγωγή στη μαθησιακή διαδικασία;
3. Η υπολογιστική τεχνολογία προσεγγίζεται και χρησιμοποιείται σαν ένα διανοητικό «πολυεργαλείο» προσαρμόσιμο στις ανάγκες των μαθητών και ενισχυτικό των προσπαθειών τους για εννοιολογική αλλαγή. Πόσο πρόθυμος θα ήσαστε να χρησιμοποιήσετε τη νέα τεχνολογία στο μάθημά σας και πόσο καταρτισμένος πιστεύετε ότι είστε να εφαρμόσετε μια τέτοια καινοτομία στην εκπαίδευση της 3^{ης} χιλιετίας;
4. Πιστεύετε ότι η μετάβαση από την παραδοσιακή, συγκεντρωτική διδασκαλία σε αλληλεπιδραστικούς τρόπους παρέμβασης οι οποίοι εμπλέκουν ενεργά τους μαθητές στη μάθηση και η αφιέρωση μεγαλύτερων διαστημάτων χρόνου σε διαθεματικές εργασίες και project, θα είχε θετικά αποτελέσματα αναφορικά με τις επιδόσεις και το ενδιαφέρον των μαθητών;
5. «Όταν φυσά ο άνεμος της αλλαγής, άλλοι χτίζουν τοίχους κι άλλοι ανεμόμυλους». Οι νέες τεχνολογίες έχουν εισβάλλει πλέον στην καθημερινότητά μας. Μήπως η εκπαίδευση, σύμφωνα με το κινέζικο ρητό, οφείλει να εμπλουτίσει το θεωρητικό «οπλοστάσιο» της παιδαγωγικής με «νέα» ή και «αναπροσαρμοσμένα» συστήματα ιδεών προκειμένου να ανταποκριθεί στις προκλήσεις της τεχνολογίας; Πώς αντιλαμβάνεστε ότι το ηλεκτρονικό παιχνίδι μπορεί να παίζει ρόλο «τροφοδότη» στην εκπαίδευση;

6. Το *Earth lab* είναι ένα υπολογιστικό περιβάλλον το οποίο βασίζεται στο όραμα ότι «τα παιδιά μπορούν να δρουν ως επιστήμονες» όταν διαπραγματεύονται επιστημονικές έννοιες σε δραστηριότητες ή μαθήματα. Τι αποτελέσματα αναμένετε να έχει αυτό το παιχνίδι ρόλων, όπου κύριος στόχος του είναι η προσομοίωση καταστάσεων που προωθούν και ενθαρρύνουν την επιστημονική επικοινωνία δίνοντας στα παιδιά τη δυνατότητα να αναλάβουν διαλογικούς ρόλους στη διαδικασία του επιστημονικού συλλογισμού;
7. Τι είδους ηλεκτρονικού παιχνιδιού πιστεύετε ότι θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί στο μάθημα που διδάσκετε, ώστε να πυροδοτήσετε το ενδιαφέρον των μαθητών σας στα πλαίσια της μικρο-κουλτούρας της τάξης και των εκπαιδευτικών προσδοκιών;
8. Οι σύγχρονοι θεωρητικοί μάθησης των ψυχολογικών ρευμάτων με εποικοδομιστικές και κοινωνικοπολιτισμικές παραδόσεις (Piaget, Bruner, Vygotsky) υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι από τη φύση του είναι ένα μαθησιακό περιβάλλον που οι εκπαιδευτικοί με μαθητοκεντρική προσέγγιση επιδιώκουν να αξιοποιήσουν, αφού το θεωρούν έναν από τους πιο αυθεντικούς και παρωθητικούς τρόπους μάθησης. Κατά πόσο νομίζετε ότι είναι αυτό εφικτό στα πλαίσια της ελληνικής πραγματικότητας;
9. Θεωρείτε ότι ελλοχεύουν κίνδυνοι από την ένταξη του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην εκπαίδευση;
10. Μπορεί η χρήση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στην εκπαιδευτική διαδικασία να αποτελέσει *Δαμόκλειο Σπάθι* για τον τρόπο με τον οποίο οι μαθητές θα ανταποκριθούν στη νέα αυτή καινοτομία;
11. Ποιος πρέπει να είναι ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην καινοτόμο αυτή διαδικασία;
12. Πόσο πιθανή θεωρείτε την εισαγωγή των ηλεκτρονικών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία στο άμεσο μέλλον; Ποια προβλήματα πιστεύετε ότι θα αναδυθούν;

© ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ©

ΤΑΞΗ: _____

ΦΥΛΟ: _____

1. Για ποιο λόγο παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;
2. Τι είναι αυτό που σε ελκύει και συνήθως τότε νιώθεις έντονη την ανάγκη να παίζεις ηλεκτρονικά παιχνίδια;
3. Νομίζεις ότι η εισαγωγή του ηλεκτρονικού παιχνιδιού στη σύγχρονη εκπαίδευση θα είχε θετικές επιδράσεις στη βελτίωση των επιδόσεων των μαθητών;
4. Ποιες είναι οι αντιδράσεις των γονιών σου απέναντι στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, και γιατί νομίζεις ότι το αντιμετωπίζουν με αυτό τον τρόπο;
5. Τα γραφικά και τα ηχητικά εφέ στο ηλεκτρονικό παιχνίδι ελκύουν το χρήστη ανάλογα με το χαρακτήρα του. Ανέφερε περιγράφοντας τα χαρακτηριστικά (χρώματα, ήχοι, γραφικά, ήρωες) του αγαπημένου σου ηλεκτρονικού παιχνιδιού, στοιχεία του χαρακτήρα σου, και πως αυτά εκφράζονται μεσ' απ' το παιχνίδι.
6. Τι νιώθεις όταν παίζεις ένα ηλεκτρονικό παιχνίδι;
7. Πόσες ώρες τη μέρα αφιερώνεις στο ηλεκτρονικό παιχνίδι και πόσες στο διάβασμα μαθημάτων του σχολείου;
8. Πως θα ήθελες να διδάσκεται το αγαπημένο σου μάθημα (αφού πρώτα το αναφέρεις) ώστε να γίνει περισσότερο ενδιαφέρον, και πως το μάθημα που σε ενδιαφέρει λιγότερο (ανέφερε το) μπορεί να αποκτήσει ενδιαφέρον και με ποιο τρόπο με τη χρησιμοποίηση του ηλεκτρονικού παιχνιδιού;

20 μ έ ρ ο ς
€ π γ α γ ι α ς



Η ΨΥΧΑΓΩΓΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΟΥ

Το παιδί σήμερα, ως ενός σημείου, είναι ο μεγάλος καταπιεσμένος. Στη σύγχρονη κοινωνία του καταναλωτισμού, του άγχους, της απομόνωσης, του ατομισμού, των απρόσωπων πόλεων, της κρίσης των κοινωνικών και οικογενειακών θεσμών, του ωφελισμού και της υποβάθμισης της φύσεως, το παιδί πελαγοδρομεί απροστάτευτο στον κυκεώνα των αλληλοσυγκρουόμενων συμφερόντων και νευρώσεων των μεγάλων. Ο κόπος της καθημερινής ζωής, το βάρος των ανέκφραστων επιθυμιών, ή πίκρα των μικρών αποτυχιών δε βαρύνουν μόνο τους ώμους των ενηλίκων, αλλά και των ανηλίκων.

Μάλιστα στα παιδιά εξαιτίας της ανωριμότητας και της ηλικίας γίνονται περισσότερο δυσβάστακτα τα προβλήματα, πού φροντίζει η κοινωνία μας να κληροδοτεί σ' αυτά. Στις πολυσύνθετες κοινωνίες μας σήμερα όλα γίνονται δύσκολα. Η αγωγή, η μόρφωση, η μουσική παιδεία, η άθληση και τ' άλλα επιτεύγματα του πνευματικού μας πολιτισμού, δύσκολα γίνονται προσιτά στο σημερινό παιδί. Γι' αυτό είναι αναγκαία ή ψυχαγωγία του παιδιού ίσως περισσότερο από άλλες εποχές. Μιας και ή καθημερινή ζωή έχασε τη φυσικότητά της, γονείς, δάσκαλοι και όσοι άλλοι επηρεάζουν τα παιδιά, θα πρέπει να ενδιαφέρονται σοβαρά για την ψυχαγωγία εκείνη πού περιέχει στοιχεία" αισθητικού ενθουσιασμού και αποδεσμεύει από την ψυχή του παιδιού υγιείς δυνάμεις. Σκοπός του ενδιαφέροντος μας είναι η ανάδειξη της ψυχαγωγίας του παιδιού σε πραγματική αγωγή της ψυχής καθώς άλλωστε δηλώνει και ο όρος και όχι σε διασκέδαση δηλαδή σε διασκορπισμό των παιδικών ψυχών. Της ητυχής χωρίς κανένα υπέρλοισμα, ή ανθεκτική πού θα είναι η ψυχή του παιδιού. Αρκεί να έχουμε χρεος να εξασφαλίζουμε στα παιδιά μας ευκαιρίες για ευθυμία, γέλιο, παιχνίδι, επαφή με τη φύση και κάθε άλλης μορφής άδολη ψυχαγωγία. Γιατί έτσι θα εκτονώνονται από τον κάματο και τη ρουτίνα της καθημερινότητας και θα ξαναβρίσκουν τη φυσική τους φρεσκάδα.

1. Το πρόβλημα της ψυχαγωγίας του παιδιού

Πολλοί θεωρούν οποιασδήποτε μορφής ψυχαγωγία σαν φυσική και ακίνδυνη. Αρκεί να εκτονώνει τα παιδιά και να τα απασχολεί «για να παύουν να μας ενοχλούν». Η αδιαφορία όμως αυτή για την ποιότητα της ψυχαγωγίας των παιδιών μας μόνο κινδύνους μπορεί να εγκυμονεί για την παραπέρα ανάπτυξη και ολοκλήρωσή τους.

Η ανάγκη της Ψυχαγωγίας

Αποτελεί προτεραιότητα να βρίσκουμε τρόπους για να ικανοποιούμε την πραγματική ψυχική ανάγκη που έχουν τα παιδιά μας για μια σωστή και αγνή ψυχαγωγία. "Αν αυτό ήταν πάντοτε απαραίτητο, σήμερα είναι κάτι πιο πάνω από επιτακτικό. Μιας και άλλαξαν ριζικά οι συνθήκες, κάτω από τις όποιες ζούν και αναπτύσσονται τα σημερινά παιδιά. Το σπίτι σήμερα ως ενός σημείου έπαψε να είναι ελκυστικό μέσα στις τερατώδεις <<πολυκατοικίες>>

Ο τρόπος ζωής του σύγχρονου παιδιού Ιδίως στις μεγαλουπόλεις έχασε τη φυσικότητά του. Η εξαφάνιση της γειτονιάς όπου άλλοτε μαζεύονταν κι έπαιζαν τα παιδιά, ο έντονος ρυθμός της ζωής, οι θόρυβοι, ο κίνδυνος των τροχοφόρων, η υπερφόρτωση των παιδιών μ' ένα σωρό υποχρεώσεις και πολλοί άλλοι δυσμενείς παράγοντες αποδιοργανώνουν την ψυχική ηρεμία των νεαρών βλαστών μας. Σύμφωνα με το Δρ. Ντίτερ Σπάνελ «γονείς πού δεν επικοινωνούν αρκετά με τα παιδιά τους στην προεφηβική και εφηβική ηλικία, θα πρέπει ν' αναζητήσουν τις αιτίες στις ευκαιρίες που έχασαν για να τα γνωρίσουν καλύτερα μέσα από την ψυχαγωγία στα προγενέστερα χρόνια».

Κατά τη διάρκεια της ψυχαγωγίας των παιδιών μας 1_ μπορούμε να παρακολουθούμε διακριτικά τη συμπεριφορά τους, για να αξιοποιήσουμε αργότερα τις πολύτιμες εμπειρίες μας. Γι' αυτό η ψυχαγωγία αποτελεί πρωταρχική ανάγκη για το παιδί, αρκεί να συντελεί, καθώς αναφέραμε και προηγουμένως, στην αγωγή της ψυχής, τη χαλάρωση του

νευρικού συστήματος και την ανανέωση των ψυχοσωματικών δυνάμεων του αναπτυσσόμενου ανθρώπου. Κανείς δεν πρέπει να ξεχνά ότι η αγνή ψυχαγωγία περιέχει στοιχεία αισθητικού ενθουσιασμού κι αποδεσμεύει από την ψυχρή υγιείς δυνάμεις.

Η εμπορικοποιημένη ψυχαγωγία

Στην εποχή μας ανθεί και αποφέρει πολλά κέρδη η ονομαζόμενη «βιομηχανία διασκέδασων». Πολλοί επιχειρηματίες ασχολούνται με το <<μάρκετινγκ>> της ψυχαγωγίας κι επιδιώκουν να εκμεταλλεύονται την ανάγκη για ψυχαγωγία του σύγχρονου ανθρώπου, μάλιστα των παιδιών και των νέων, φυσικά με μόνο κίνητρο το οικονομικό κέρδος. Έτσι η ψυχαγωγία γίνεται «εμπορικοποιημένη», χωρίς να αγγίζει πραγματικά την ψυχή και ν' αποφέρει την επιθυμητή χαλάρωση και φρεσκάδα. Πέφτει διαρκώς η ποιοτική στάθμη της σύγχρονης ψυχαγωγίας, που μεταβλήθηκε σε «διασκέδαση» δηλαδή σε διασκορπισμό των ψυχικών δυνάμεων.

Γι' αυτό συχνά, αντί ν' αποφέρει την τέρψη και τη χαρά, εγκλωβίζει τα παιδιά σε μεγαλύτερη ένταση και κουράζει το νευροφυτικό τους σύστημα. Στο επίπεδο αυτό της εμπορικοποιημένης ψυχαγωγίας κινούνται κατά το πλείστον και οι κατασκευαστές παιχνιδιών. Έτσι αποδεικνύονται ελάχιστα ευρηματικοί, δημιουργώντας παιχνίδια με στερεότυπους ήρωες (παλαιστές του κάτς, σούπερμαν, μπάτμαν κ.α.), που συρρικνώνουν τη μυθοπλαστική ικανότητα των παιδιών, ενισχύοντας ταυτόχρονα τα φαινόμενα του μιμητισμού και της μόδας.

Η εμπορικοποιημένη ψυχαγωγία στρέφεται ιδιαίτερα στην εφηβική ηλικία, την οποία επιδιώκει να αιχμαλωτίζει με τις θορυβώδεις και εκτυφλωτικές διασκέδασεις.

Και όμως υπάρχουν λύσεις

Στον τομέα της ψυχαγωγίας του παιδιού δεν υπάρχουν αδιέξοδα, αλλά δυνατές και εφικτές λύσεις. Κάθε φυσιολογικό παιδί γνωρίζει μόνο του να ψυχαγωγείται και να διοχετεύει κάπου την αστείρευτη ενεργητικότητά του. Έτσι θα ικανοποιήσει τη φυσική ανάγκη του σώματός του για κίνηση και θα μετρήσει τις δυνάμεις του κορμιού και του μυαλού του, για να γνωρίσει τον κόσμο μέσα στον οποίο ζει και αναπτύσσεται. Στον τομέα της αγνής ψυχαγωγίας των παιδιών μας βασική θέση κατέχουν:

α) **Οι αθλοπαιδιές.** Δε θα πρέπει να μας εκπλήσσει το γεγονός ότι τα σημερινά παιδιά είναι παχύτερα απ' αυτά των προηγούμενων γενεών. Αυτό οφείλεται όχι τόσο στην υπερβολική λήψη τροφής, όσο στην έλλειψη σωματικής άθλησης. Καθώς είναι φυλακισμένα στα πυκνοκατοικημένα τετράγωνα της πόλης, δεν έχουν μάθει να παίζουν και ν' αθλούνται στην ύπαιθρο. Γι' αυτό «σύμφωνα με την αμερικανική παιδιατρική ακαδημία και το αμερικανικό κολέγιο αθλητιατρικής, τα παιδιά πρέπει ν' ασκούνται 20-30 λεπτά ημερησίως».

β) **Η Μουσική.** Είναι αλήθεια πως δεν έχουμε ως τώρα εκτιμήσει την παιδαγωγική αξία της μουσικής. Όχι της παθητικής, δηλαδή εκείνης που αποτελεί δημιουργήμα και κόπο κάποιου άλλου. Αλλά της μουσικής αυτής, που αποτελεί έργο και προσπάθεια του ίδιου του παιδιού, καθώς είναι η εκμάθηση κάποιου μουσικού οργάνου. Αυτή η μουσική τέρπει και ξεκουράζει το παιδί, το μορφώνει και το συνηθίζει στην προσπάθεια, την αυτοπειθαρχία, την τάξη, την ακρίβεια, το ρυθμό και το μέτρο.

γ) **Η επαφή με τη Φύση.** Ιδιαίτερα σήμερα στη βιομηχανοποιημένη ζωή μας που κυριαρχούν οι εντάσεις και το στρές, οι θόρυβοι και η έλλειψη πρασίνου, η επαφή με τη φύση αποτελεί ακένωτη πηγή χαράς και ψυχαγωγίας, μάλιστα για τα παιδιά.

Είναι κρίμα να αναλαμβάνουν το έργο της ψυχαγωγίας των παιδιών μας τα πιο ανεύθυνα πρόσωπα. Να αφήνονται ανενόχλητοι στο διαβρωτικό έργο τους άνθρωποι που ενδιαφέρονται μόνο για τα κέρδη, που θα τους αποφέρει η εμπορικοποιημένη ψυχαγωγία. "Αν μας απασχολήσει στα σοβαρά το πρόβλημα της ψυχαγωγίας των παιδιών μας υπάρχουν βάσιμες ελπίδες να βρούμε τις καταλληλότερες λύσεις.

2. Παιχνίδι: πηγή χαράς ... πηγή βίας

Το παιχνίδι θεωρείται σαν το κυριότερο μέσο για την κατανόηση της ιδιαίτερης φύσης του παιδιού. Αυτό διαδραματίζει βασικότατο ρόλο στην προετοιμασία του παιδιού για τη ζωή. Χαρακτηρίζουν το παιχνίδι σαν την οπουδαιότερη μορφή φυσικής και αβίαστης διαδικασίας μάθησης. Σαν τον αμεσότερο τρόπο απελευθέρωσης τού παιδιού από τις διάφορες εντάσεις και την προσφορότερη διέξοδο της πλεονάζουσας παιδικής βιοσωματικής ενεργητικότητας.

Μάλιστα για τα μικρότερα παιδιά - τα βρέφη - το παιχνίδι καλύπτει όσο χρόνο μένει έξω από το φαγητό και τον ύπνο τους. Βέβαια όσο μεγαλώνουν τα παιδιά, τόσο ελαττώνεται και ο χρόνος των παιχνιδιών τους. Και πάλι όμως για το φυσιολογικό παιδί καλύπτει ένα μεγάλο μέρος του χρόνου. Γιατί αυτό αποτελεί το πλαίσιο μέσα από το οποίο το παιδί θα διερευνήσει το περιβάλλον του και θα εκφράσει τα προβλήματα του, Δεν είναι λοιπόν υπερβολή, αν πούμε ότι το παιχνίδι είναι για το παιδί η ίδια η ζωή. Υπάρχει όμως κίνδυνος το παιδικό παιχνίδι μέσα από την προβολή και την αποδοχή κακών προτύπων, να γίνει για το παιδί από πηγή δυνάμεως και χαράς, πηγή βίας και μέσο αντιστροφής των αξιών.

Πηγή δυνάμεως και χαράς

Όλοι οι μεγάλοι παιδαγωγοί τονίζουν την αναντικατάστατη αξία του παιχνιδιού, για την ομαλή εξέλιξη του παιδιού. Οι ειδικοί μιλούν για «παιγνιοθεραπεία». Για τη μέθοδο δηλαδή που χρησιμοποιεί το παιχνίδι σαν μέσο θεραπείας επιβαρυντικών στοιχείων, τα οποία τυχόν θα παρουσιαστούν στο παιδί. Πέραν όμως απ' αυτή τη «θεραπευτική» αξία τού παιχνιδιού, για κάθε παιδί το παιχνίδι μπορεί και πρέπει να είναι πηγή δυνάμεως και χαράς.

Με το παιχνίδι το παιδί μαθαίνει να εργάζεται, να επιμένει σε κάτι μέχρι να πετύχει το σκοπό του και γενικά να αυτοσυγκεντρώνεται. Τα στοιχεία αυτά θα αποτελέσουν πολύτιμα εφόδια για ν' αντιμετωπίσει αργότερα την πραγματικότητα της ζωής. Γι' αυτό είναι σφάλμα να διακόπτουμε, χωρίς σοβαρό λόγο, το παιχνίδι τού παιδιού, μάλιστα όταν βρίσκεται στο ζενίθ του ενδιαφέροντός του. Η σκηνή αυτή εάν επαναλαμβάνεται συχνά δημιουργεί παιδιά ανίκανα να συγκεντρώνουν την προσοχή τους και ν' αφοσιώνονται σε οποιοδήποτε πράγμα με υπομονή για περισσότερο χρόνο. Μάλιστα σύγχρονοι παιδαγωγοί στην κακή αυτή συνήθεια της συχνής διακοπής του παιχνιδιού αναζητούν την υστέρηση πολλών μαθητών από τα μαθήματά τους, καθώς και τις συνήθειες αταξίες των μαθητών αυτών. Βλέπουν την ανωμαλία αυτή, αν δεν αντιμετωπιστεί έγκαιρα, να συνοδεύει τα παιδιά αυτά σε όλη τους τη ζωή.

Πολύ χαρακτηριστικά για τη σημασία του παιχνιδιού είναι όσα γράφει ο καθηγητής της παιδιατρικής στο Πανεπιστήμιο Αθηνών και ακαδημαϊκός Ν, Ματοανιώτης: «Στο παιχνίδι διοχετεύεται όλη ή δραστηριότητα του παιδιού. Το παιχνίδι είναι ή ίδια ζωή του. Αυτό εκπαιδεύει το μυαλό και το κορμί του. Αυτό κεντρίζει τη φαντασία του. Του μαθαίνει να κερδίζει και να χάνει. Να αγωνίζεται, να συναγωνίζεται και ν' ανταγωνίζεται. Να βάζει στόχους και να τους πετυχαίνει. Το παιχνίδι δίνει διέξοδο στο άγχος και τη στενοχώρια του παιδιού. Αυξάνει την όρεξη του, φέρνει τον ύπνο γρήγορα κι εκτονώνει την επιθετικότητα. Τέλος κάνει το παιδί ικανό να επικοινωνεί με τους άλλους και ν' αποκτά φίλους».

Κάποιες προϋποθέσεις

Για να είναι πράγματι το παιχνίδι δημιουργικό κα. παιδαγωγικό θα πρέπει να τηρούνται ορισμένοι κανόνες και να υπάρχουν κάποιες προϋποθέσεις. Σύμφωνα με τον καθηγητή της ψυχολογίας στο πανεπιστήμιο Leicester της Αγγλίας Martin Herbert «κάθε παιδί, αν είναι δυνατό, θα πρέπει να έχει το δικό του χώρο, όπου θα μπορεί να ζωγραφίζει, να κάνει διάφορες κατασκευές, να παίζει θέατρο με κούκλες και μαριονέτες και να εκφράζει με τα παιχνίδια του τον ευρύ κύκλο των συναισθημάτων και των φαντασιώσεών του».

"Ας μη νομίζουμε ότι με τις συνεχείς παροχές καινούργιων παιχνιδιών, κάνουμε τα παιδιά να παίζουν καλύτερα. Τα παιδιά είναι ικανά από μόνα τους να βρίσκουν δικές τους απασχολήσεις και να επινοούν πολύ εύκολα διάφορα δικά τους παιχνίδια, που τα ευχαριστούν περισσότερο. Αυτό που ενδιαφέρει πιο πολύ τα

παιδιά δεν είναι τόσο το αποτέλεσμα κάποιου παιχνιδιού, όσο η δράση την οποία αναπτύσσουν κατά τις διάφορες φάσεις τού παιχνιδιού τους. Η δράση λοιπόν και όχι η απόλαυση τού αποτελέσματος κάνει τα παιδιά πιο πολύ χαρούμενα. Γι' αυτό και δεν τα ενδιαφέρει ο δικός μας έπαινος για το κατόρθωμά τους. Κάποιοι ακόμη όροι που θα πρέπει να τηρούνται, είναι να εξασφαλίζουμε στα παιδιά ευκαιρίες να παίζουν σ' ελεύθερο χώρο και μάλιστα αν είναι δυνατό στην ύπαιθρο, έστω σε μία πυλωτή, έναν πεζόδρομο ή όπου αλλού θα έχουν την ευκαιρία να κινούνται ελεύθερα και αβίαστα, προς όφελος της σωματικής και της πνευματικής τους ανάπτυξης.

Πράγματι είναι δύσκολο να ξεχωρίσει κανείς για το παιδί τα όρια ανάμεσα στο παιχνίδι και την εργασία. Γι' αυτό το παιδί χρειάζεται να έχει έναν ώριμο σύντροφο εργασίας και παραστάτη παιχνιδιού, για να κατευθύνει τη βούλησή του στο σκοπιμότερο. Τέλος θα πρέπει να δίνουμε στα παιδιά μας πολλές ευκαιρίες να συναναστρέφονται με άλλα συνομήλικά τους παιδιά, γιατί έτσι θα εκφραστούν συναισθηματικά και θ' αναπτύξουν υγιείς κοινωνικές σχέσεις.

Το παιχνίδι αποτελεί άριστη προπαρασκευή για το σοβαρό κοινωνικό βίο, που θα επακολουθήσει. Με το «αθώο υλικό» τού παιχνιδιού το οποίο επιτρέπει στο παιδί να κάνει πολλές δοκιμές κι επαναλήψεις, θα εξασκηθεί για την τέχνη της ζωής. Πρόβλημα όμως αποτελεί η διέξοδος της επιθετικότητας, την οποία διοχετεύει το παιδί στο παιχνίδι. Πώς μπορούμε άραγε τη μέχρις ενός βαθμού φυσική αυτή επιθετικότητα να τη στρέφουμε σε αθώους στόχους και να τη μεταβάλλουμε σε παραγωγικό στοιχείο;

Όχι στη βία

Η επιθετικότητα είτε έχει ενδογενή αίτια, είτε προέρχεται από επιδράσεις του περιβάλλοντος, θα πρέπει «ν' αφήνεται» να ξεφεύγει. Διαφορετικά αν καταπνίγεται μέσα στο παιδί, υπάρχει φόβος να δημιουργηθούν εσωτερικές πιέσεις και εντάσεις με δυσάρεστες ίσως εκρήξεις. "Αν μάλιστα λάβουμε υπ' όψη μας ότι η βία σήμερα προβάλλεται από παντού: τηλεόραση, κόμικς, ηλεκτρονικά παιχνίδια, κινούμενα σχέδια κ.λπ., τότε βλέπουμε πόσο πληθωρικά και συστηματικά προωθείται με άμεσο κίνδυνο για την ομαλή εξέλιξη του παιδιού. Στο χορό αυτό μπαίνουν συχνά και οι βιομηχανίες παιχνιδιών, που συναγωνίζονται στην παραγωγή και των πιο παράτολμων πολεμοχαρών παιχνιδιών.

Υστερα έρχεται και η διαφήμιση που δε διστάζει να βομβαρδίζει τόσο πολύ τα παιδιά με τις εικόνες βίας, ώστε η βία να εμφανίζεται σαν ένα είδος ... ακίνδυνης διασκέδασης. Παρά την απαγόρευση της διαφήμισης των παιχνιδιών βίας από την «Ευρωπαϊκή Ένωση» οι σχετικές βιομηχανίες εφευρίσκουν διαρκώς καινούργιους τρόπους προώθησης των πολεμικών παιχνιδιών. Έτσι με την ανάλογη διαφήμιση και το σχετικό μάρκετινγκ τα πολεμοχαρή παιχνίδια γνωρίζουν ημέρες δόξας και φέρνουν τα παιδιά μπροστά σε έναν ορυμαγδό από αυτόματα όπλα, πιστόλια, χειροβομβίδες, μαχαίρια, συσκευές που ρίχνουν φωτιά, κράνη, εμβλήματα και ό,τι αλλ' ο σοφιστούν οι παραγωγοί τους, οι όποιοι για το μόνο που νοιάζονται ίσως είναι το κέρδος. Δείγματα τέτοιων παιδιών φαίνεται πως αποτελούν η κούκλα-πολεμιστής ο Σούπερμαν, τα πασιγνωστά «χελωνονιζάκια» και πολλά άλλα που κάνουν ό,τι μπορούν για να περνάει η βία ανώδυνα και μάλιστα σαν μορφή ψυχαγωγίας στη ζωή και των πιο μικρών παιδιών. Μάλιστα αν λάβουμε υπ' όψη μας τη μιμητικότητα τού παιδιού, τότε θα πρέπει ν' αναμένουμε η βία να έχει βραχυπρόθεσμα και μακροπρόθεσμα αποτελέσματα.

Δημιουργικά παιχνίδια

Πέραν από τα έτοιμα παιχνίδια που συχνά προβάλλουν τη βία, το σεξ, τη γοητεία της δύναμης, της καπατσουσύνης και άλλων κόλπων, υπάρχουν πολλά άλλα δημιουργικά παιχνίδια, που ωφελούν τα παιδιά και ζωογονούν τη φαντασία τους. Είναι τα προϊόντα της φύσεως, καλύτερα από τα όποια δεν μπορεί να βρεθούν ποτέ. Κατ' αρχήν το νερό αποτελεί ένα άριστο διδακτικό παιχνίδι, ιδίως για τα μικρότερα παιδιά. Μ' αυτό θα μάθουν για τα επιπλέοντα αντικείμενα και γι' αυτά που βουλιάζουν. Το νερό θα εξασκήσει την παρατηρητικότητα του παιδιού και θα του δώσει πολλές χαρές, μάλιστα το καλοκαίρι. Η άμμος επίσης ικανοποιεί τα παιδιά και τους δίνει την ευκαιρία να επιδίδονται σε διάφορες κατασκευές, προπαντός στην παραλία. Αλλά και στο

οπότε μπορούμε κάπου σε μία γωνιά του κήπου ή της αυλής, εάν υπάρχουν, να φτιάξουμε μία μικρή αμμοδόχο για τα μικρότερα παιδιά μας. Ακόμη ένα σωρό άλλα φυσικά υλικά μπορούν ν' αποτελέσουν άριστα μέσα ψυχαγωγίας του παιδιού.

Μερικά απ' αυτά είναι κομμάτια ξύλου, μικρές πέτρες, πλαστελίνες, πηλός, χαρτί και οτιδήποτε άλλο υλικό, με το οποίο θα μπορεί το παιδί ΝΑ φτιάχνει κάτι και να υλοποιεί δικές του εμπνεύσεις.

Τα υλικά αυτά «που δε χαλάνε» καθώς χαλάνε τα έτοιμα παιχνίδια, αποτελούν άριστα μέσα με τα οποία το παιδί μπορεί να καλλιεργεί τη φαντασία του και ν' αναπτύσσει τη δημιουργικότητά του. Η δικαιολογία ότι με τα παιχνίδια αυτά το παιδί θα μας δημιουργήσει προβλήματα καθαριότητας δεν ευσταθεί.

Αξίζει τον κόπο να δείξουμε κάποια υπομονή και ν' ανεχθούμε κάποιες ατασθαλίες, προκειμένου να χαρεί το παιδί μας, παρά να το έχουμε ντυμένο κομψά και να στέκεται μαραζωμένο στη γωνία. Άλλωστε μία απλή φόρμα θα σώσει την κατάσταση για το μικρό μας μαστροχαλαστή!

Όσον αφορά τα έτοιμα παιχνίδια, αυτά θα πρέπει να επιλέγονται έτσι, ώστε να καλλιεργούν κάποιες δεξιότητες του παιδιού, να ψυχαγωγούν πραγματικά, να διδάσκουν αβίαστα κάτι καλό και να προωθούν κάποιες ανώτερες αξίες λ.χ την αγάπη, την εργατικότητα, την παρατηρητικότητα, την ευγενή άμιλλα, την κοινωνικότητα, την υπομονή Κ.α. Ανακούφιση και χαρά θα πρόσφερε επίσης στα παιδιά ή συνεργασία με τους γονείς τους για να προβούν μαζί στην κατασκευή διαφόρων τυποποιημένων παιχνιδιών, τα οποία δυσκολεύονται να εννοήσουν μόνα τους.

Τα μειονεκτήματα των τυποποιημένων παιχνιδιών μπορούν να απαλυνθούν με τη βοήθεια των γονέων, που θα επιλέγουν εκπαιδευτικά και μορφωτικά παιχνίδια και θα προσπαθούν να αποκωδικοποιούν τα μηνύματα που απευθύνουν στα παιδιά.

Σήμερα που η βία κάνει πολλές περιοχές του πλανήτη μας να σφαδάζουν από τις εμφύλιες συγκρούσεις, είναι εξωφρενικό να εθίζονται τα παιδιά μας στις σκληρές βίας μέσα από το παιχνίδι. Η πνευματική ωρίμανση των παιδιών μας είναι το μείζον θέμα. Σ' αυτή συμβάλλει θετικά και το κατάλληλα επιλεγμένο παιχνίδι.

3. Παιχνίδι και αποκρυφισμός

Το παιχνίδι όλοι συμφωνούν πως αποτελεί για το παιδί πηγή υγείας και χαράς. Καθώς όμως τα περισσότερα παιδιά σήμερα βρίσκονται φυλακισμένα στα πυκνοκατοικημένα τετράγωνα της πόλης, δεν έχ^{ουν} την ευκαιρία να παίξουν ελεύθερα. Γι' αυτό πολλοί γονείς προσπαθούν να αναπληρώσουν την έλλειψη αυτή με την αθρόα προσφορά παιχνιδιών.

Σκεφτήκαμε όμως μήπως με την υπερπροσφορά παιχνιδιών κάνουμε κάποτε κακό αντί καλού στα παιδιά μας; Μήπως ενδίδουμε στη γοητεία της διαφήμισης και του μάρκετινγκ των πανάκριβων παιχνιδιών, πολλά από τα οποία αντί να δίνουν στα παιδιά μας τη χαρά, τα οδηγούν στον αποκρυφισμό; Το ζήτημα της χρησιμοποίησης των παιχνιδιών για τη διάδοση του αποκρυφισμού είναι πολύ επίκαιρο, ύστερα από τα γεγονότα που ήρθαν στο φως της δημοσιότητας σχετικά με το δαιμονισμό.

Είναι οίγουρο πως το παιχνίδι διαδραματίζει βασικότατο ρόλο στην προετοιμασία του παιδιού για την ίδια τη ζωή. Αυτό θα βοηθήσει το παιδί να χρησιμοποιήσει τις ψυχοσωματικές του ιδιότητες και ν' αναπτύξει τις ποικίλες ικανότητές του. "Αν και η φύση των παιδικών παιχνιδιών μεταβάλλεται με τα χρόνια, γονείς, παιδίατροι και ψυχολόγοι συμφωνούν γενικά ότι το παιχνίδι συνεχίζει να ασκεί αναντικατάστατη γοητεία στα παιδιά. Αυτήν ακριβώς τη «κρυφή γοητεία» του παιχνιδιού εκμεταλλεύονται οι αποκρυφιστικές και παραθρησκευτικές οργανώσεις, που δρουν ανεξέλεγκτες στη χώρα μας και προσπαθούν μέσα από τα παιχνίδια να αποπροσανατολίζουν τα παιδιά και να τα εισάγουν σιγά-σιγά στις «καταστροφικές λατρείες» .

Ο κίνδυνος της υπερπροσφοράς

«Η πληθώρα των παιχνιδιών δεν υποκαθιστά την πραγματική έννοια του παιχνιδιού, αντίθετα δημιουργεί

στα παιδιά το αίσθημα του κορεσμού και τα εθίζει στη σπατάλη. Τα πολλά παιχνίδια απογοητεύουν τα παιδιά, επειδή δεν μπορούν να τα μάθουν όλα και το σημαντικότερο επειδή δεν τα αφήνουν να δεθούν μαζί τους και να νιώσουν συναισθηματική πληρότητα.

Είναι εξακριβωμένο ότι η υπερπροσφορά παιχνιδιών εμποδίζει την ψυχική ανάπτυξη των παιδιών και συχνά συμβάλλει στο να γίνονται άτομα νευρικά, εγωιστές, κλειστοί χαρακτήρες και επιθετικοί τύποι. Τα πολλά παιχνίδια, μάλιστα αυτά που προσφέρονται χωρίς «βασανιστική επιλογή» κάνουν τα παιδιά να μην μπορούν ΝΑ συναναστραφούν με άλλους ανθρώπους, να αισθάνονται ένα κενό μέσα τους και να μην ενδιαφέρονται για τους άλλους, παρά μόνο για τον εαυτό τους. Έτσι καλλιεργούνται τα μειονεκτήματα αυτά που ως ενός βαθμού χαρακτηρίζουν σήμερα την ελληνική κοινωνία. Ούτε η πολυτέλεια και η υπερβολική τιμή του παιχνιδιού έχει κάποια ιδιαίτερη σημασία για το παιδί. Ο μόνος που ικανοποιείται απ' αυτά, είναι εκείνος ο οποίος τα προσφέρει κάποτε μάλιστα κι από το υστέρημά του.

Παιχνίδια ... παγίδες

Μία προσεκτική έρευνα στο χώρο των παιχνιδιών που κυκλοφορούν σήμερα στην αγορά, μας φέρνει μπροστά σε μία παράξενη κατηγορία παιχνιδιών, οι «ήρωες» των οποίων διαθέτουν υπερφυσικές, ακατανίκητες και πέραν από κάθε λογική δυνάμεις! Μέσα απ' αυτές τις ιδιότητες των μυθικών «ηρώων» τους τα παιχνίδια αυτά προβάλλουν στον αθώο κόσμο των παιδιών ... το σατανισμό. Επιχειρούν έντεχνα να συσκοτίσουν και να διαστρεβλώσουν την ιδέα που έχουν η που μπορούν ν' αποκτήσουν τα παιδιά για το Θεό. Με ύποπτο τρόπο επιδιώκουν τον πλήρη αποπροσανατολισμό των παιδιών σε μυστικές δυνάμεις πέραν τού Θεού, οι οποίες τάχα κυβερνούν τον κόσμο, επεμβαίνουν και καθορίζουν τις τύχες των ανθρώπων. «Οι ήρωες» που προβάλλονται συχνά μέσα από τα παιδικά παιχνίδια, είναι ο Σούπερμαν, ο Μπάτμαν, οι διάφοροι εξωγήινοι, ο He-Man και πολλοί άλλοι. Σήμερα τα παιδιά συνήθως έχουν ελάχιστες θρησκευτικές γνώσεις και εμπειρίες, μιας και ζουν συχνά μέσα σ' ένα αδιάφορο απέναντι του Θεού περιβάλλον. Επιπλέον δέχονται μία συνεχή πλύση εγκεφάλου από τα σύγχρονα μέσα: τηλεόραση, βίντεο, κομπιούτερ, κινούμενα σχέδια, κόμικς κ.α.

Ο χορός καλά κρατεί

Οι φιγούρες του He-Man και των «κυρίαρχων του σύμπαντος» □ απέδωσαν στα ταμεία της Mattel μόνο για ένα χρόνο 500 εκατ. δολάρια. Το κόλπο αυτό έκανε και άλλους κατασκευαστές παιχνιδιών να μιμηθούν το παράδειγμα της εταιρείας αυτής και να δημιουργήσουν ανάλογες τηλεοπτικές σειρές και παιχνίδια και με άλλους «ήρωες» του αποκρυφισμού. Ακόμη έριξαν στην αγορά διάφορα αντικείμενα από τη ζωή του παιδιού λ.χ. οδοντόβουρτσες, εσώρουχα, σεντόνια, πετσέτες, ξυπνητήρια, γραφική ύλη κ.α με τη φιγούρα του He-Man πάνω τους. Και αυτών των ειδών οι πωλήσεις ξεπέρασαν κάθε προηγούμενο.

Η τεχνική τους είναι να δανείζονται ιδέες από τη μυθολογία και να τις περιπλέκουν με στοιχεία της σύγχρονης εποχής. Έτσι κατασκευάζονται παιχνίδια με δύσμορφες φιγούρες για να κεντρίζουν τη φαντασία του παιδιού. Πολλές φορές παριστάνονται ανθρωπόμορφα τέρατα: μισοί άνθρωποι και μισοί ζώα ή μισοί άνθρωποι και μισοί ρομπότ, που παίζουν σχεδόν το ρόλο του Θεού με αδιαμφισβήτητες πάντα δυνάμεις τα παιχνίδια αυτά που εισάγονται χωρίς κανένα έλεγχο παρουσιάζουν συχνά τερατόμορφα κερασφόρα όντα με σώματα σαν ρομπότ ή σαν δεινόσαυρους ή άλλα ζώα προϊστορικής εποχής. Εικονίζονται συχνά με δύο ή τρία μάτια που... πετούν φωτιές με τεράστια στόματα σαν του καρχαρία έτοιμα να καταβροχθίσουν ό,τι βρουν στο πέρασμά τους. Τα τρομερά αυτά όντα παρουσιάζονται με μια αυστηρή και αποκρουστική μορφή σαν γνήσιες απεικονίσεις

του σατανά. Πολλά από τα παιχνίδια αυτά διανθίζονται από αποκρυφιστικά σύμβολα: νυχτερίδες, φίδια, νεκροκεφαλές, πεντάγωνα αστέρια κ.α. (Σύγχρονο παιχνίδι=Harry Potter)

Χρέος απέναντι στα παιδιά μας

Το ζήτημα της επιλογής των κατάλληλων παιχνιδιών αποτελεί για μας χρέος απέναντι στα παιδιά μας. "Αν δεν απορρίψουμε αυτά τα ύποπτα παιχνίδια που οδηγούν άμεσα ή έμμεσα στον αποκρυφισμό, υπάρχει σοβαρός κίνδυνος να συνηθίσει το παιδί να μην εμπιστεύεται το Θεό, αλλά τις μαγικές δυνάμεις που προβάλλουν τα παιχνίδια αυτά

Μπορεί τα παιχνίδια αυτά με το αποκρυφιστικό περιεχόμενο να είναι μειοψηφία. Άλλωστε και οι ίδιοι οι κατασκευαστές τους δε θα ήθελαν να αποτελούσαν κανόνα, γιατί τότε πιθανό να ξεσήκωναν την κοινή γνώμη, με αποτέλεσμα να έχαναν ... το παιχνίδι του παιχνιδιού. Μέσα από τον ορυμαγδό των παιχνιδιών που κυκλοφορούν, μπορούν ανετότερα να λανσάρουν κι εκείνα με τα δικά τους μηνύματα. Δεν αρκεί όμως ν' απομακρύνουμε τα παιδιά μας από τα αρνητικά και καταλυτικά μέσα ψυχαγωγίας.

Το καλύτερο που έχουμε να κάνουμε είναι να καλλιεργήσουμε στα παιδιά μας τη δυνατότητα επιλογής του κατάλληλου παιχνιδιού με γνήσια ψυχαγωγικό, γιατί όχι και κάποιο μαθησιακό περιεχόμενο. "Αν και πιο σημαντικό είναι να τους βρούμε ένα χώρο να παίζουν μαζί με άλλα παιδιά. Ακόμη να παίζουμε κι εμείς μαζί τους, όσο μπορούμε έστω και με τα πιο απλά πράγματα.

4. Η επιδρομή των οπτικοακουστικών μέσων στο σπίτι μας

Στη σημερινή πραγματικότητα, καθώς έχει διαμορφωθεί, είναι επίκαιρο το πρόβλημα των οπτικοακουστικών μέσων και Ιδίως της τηλεόρασης, τού «ξένου» αυτού που έχει εισβάλλει στο σπίτι μας. "Ήδη συμπληρώνονται κάποιες δεκαετίες αφότου «το μαγικό αυτό κουτί», ή τηλεόραση, παραβίασε την άλλοτε απαραβίαστη οικογενειακή ζωή μας. Στο διάστημα αυτό πολλά έχουν ειπωθεί κι έχουν γραφτεί σχετικά με την καινούργια αυτή πραγματικότητα. Κοινή διαπίστωση όλων αυτών είναι ότι ήρθε ο καιρός να βάζουμε κάποιους φραγμούς στην άνευ όρων παρακολούθηση της τηλεόρασης, ιδιαίτερα όσον αφορά, τα παιδιά μας.

Η ραγδαία πρόοδος της τεχνολογίας, μάλιστα τα τελευταία χρόνια έχει διευρύνει σε τέτοιο βαθμό τα όρια της «οικιακής διασκέδασης» που πολλά σπίτια εκτός από τη μεγάλη συσκευή στο καθιστικό, διαθέτουν και μία δεύτερη στην κρεβατοκάμαρα ή και μία τρίτη ακόμα στην κουζίνα. Μάλιστα αν προσθέσουμε και το στερεοφωνικό συγκρότημα, τα φορητά ραδιοκασετόφωνα, τα βίντεο, τα κομπιούτερ και τις άλλες ηλεκτρονικές συσκευές, συμπληρώνεται αυτή ή ... επιδρομή «που διαλύει τις ανθρώπινες σχέσεις, αποξενώνει από τα βιβλία

Κίνδυνος εξάρτησης

Στον προσεκτικό παρατηρητή γίνεται φανερό ότι ειδικότερα η τηλεόραση δημιουργεί πολύ εύκολα στο παιδί μίαν εξάρτηση. Το κάνει να συνδέεται άμεσα μαζί της και να περιορίζει όλες τις άλλες δραστηριότητές του, για να προλαβαίνει να παρακολουθεί τα προγράμματά της. Έτσι περιορίζεται η γλωσσική ανάπτυξη του γιατί βλέποντας τηλεόραση η παίζοντας κομπιούτερ δε μιλάει, ούτε εξασκείται στο λόγο, αλλά παθητικά απολαμβάνει, όλα όσα τού προσφέρουν αυτά. Δε διαλέγει μόνο του τα ενδιαφέροντά του, αλλά αποδέχεται όσα διαλέγουν γι' αυτό κάποιοι σκηνοθέτες και κάποιοι παραγωγοί με μεγάλα συμφέροντα.

Πρώτιστο αποτέλεσμα αυτής της εξάρτησης του παιδιού από τα ηλεκτρονικά μέσα είναι ότι δεν εξασκούνται τα ταλέντα και οι ιδιαίτερες κλίσεις του. -Αν μάλιστα λάβουμε υπ' όψη μας την έλλειψη των εμπειριών που έχουν τα παιδιά, εν συγκρίσει με τους ενήλικες και την έλλειψη κριτικής ικανότητας, η οποία κι αν

ακόμη υπάρχει, δεν προλαβαίνει να λειτουργήσει λόγω της ταχύτατης εναλλαγής των εικόνων, τότε τα δυσμενή αποτελέσματα της τηλεόρασης στα παιδιά είναι περισσότερο από βέβαια.

Επώνυμοι παιδοψυχίατροι μιλούν για έντονο οπτικό ερέθισμα με δυσμενή επίδραση στο νευροφυτικό σύστημα του παιδιού από το ισχυρό μαγνητικό πεδίο της τηλεόρασης. Έτσι εξηγούν την αλλαγή στη συμπεριφορά των παιδιών αυτών, που έχουν πέσει στην παγίδα της εξάρτησης από τα ηλεκτρονικά μέσα. Παρατηρούν ακόμα στα παιδιά αυτά μία μεγάλη νευρική τάση και μία διαρκή ένταση. Όταν λείπει από τη ζωή του παιδιού η απαραίτητη για την ψυχοσωματική του ανάπτυξη χαλάρωση και ηρεμία, είναι επόμενο να δημιουργούνται παιδιά νευρωτικά και ατίθασα.

Άλλοι, γλωσσολόγοι αυτοί, διακηρύσσουν πως «στα παιδιά που έχουν κάποια εξάρτηση από τα ηλεκτρονικά μέσα παρατηρείται μία βραδύτητα ανάπτυξης του αριστερού ημισφαιρίου του εγκεφάλου, το οποίο ελέγχει το λόγο». Τα παιδιά αυτά όχι μόνο δε θέλουν να μιλούν πολύ, αλλά ούτε και να γράφουν, γιατί ανάγνωση και γραφή συνδέονται άμεσα. Κι αν διαβάζουν με την πίεσή μας, γίνονται οι νωθροί αναγνώστες, που δεν καταλαβαίνουν τι διαβάζουν. Φυσικά δεν μπορούν να γράφουν σωστά και να διατυπώσουν στο χαρτί τις σκέψεις τους.

Τα ηλεκτρονικά μέσα περιορίζουν τέλος τη δημιουργική φαντασία των παιδιών και τα κάνουν να μη θέλγουνται από τις διηγήσεις ιστορικών γεγονότων, μιας και στερούνται γόνιμης φαντασίας. Όλες αυτές οι δυσμενείς συνέπειες και άλλες ακόμα δεν είναι θεωρητικές, αλλά υπαρκτές και ορατές από γονείς και δασκάλους, που βλέπουν να πέφτει κατακόρυφα το νοητικό επίπεδο των παιδιών εκείνων, που είναι αιχμαλωτισμένα από τα ηλεκτρονικά μέσα. Τα παιδιά μας αν δε μάθουν από μικρά να σκέφτονται και να εκφράζονται σωστά, είναι πολύ πιθανό η δυσκολία τους αυτή να τα συνοδεύει όχι μόνο στην εφηβική ηλικία αλλά και σ' ολόκληρη τη ζωή τους. Βλέπουμε σήμερα εφήβους να μιλούν μεταξύ τους χρησιμοποιώντας χειρονομίες κι ένα πολύ φτωχό λεξιλόγιο. Αν μετρήσετε τα λόγια τους θα δείτε ότι επαναλαμβάνουν τις ίδιες 50-60 λέξεις, από τις οποίες οι περισσότερες είναι άσχετες μ' αυτό που θέλουν να εκφράσουν.

Μπορεί βέβαια στην ηλικία αυτή, την εφηβική, να μην εξαρτώνται πλέον από την τηλεόραση, αλλά η ζημιά έχει γίνει από την προηγούμενη παιδική ηλικία. Τώρα εξαρτώνται από άλλα υποκατάστατα: βιντεοπαιχνίδια, στερεοφωνικά, κομπιούτερ, τα σύγχρονα πολυμέσα που απευθύνονται σ' ολόκληρη την οικογένεια και γίνονται γνωστά κάτω από το γενικό τίτλο C.D.-I (Compact Disc-Interactive) MP3 K.a.

Τηλεόραση και παιχνίδι

Ήδη έχουμε αναφερθεί στο ρόλο του παιχνιδιού και στο πόσο η ζωή του παιδιού, που αναπτύσσεται φυσιολογικά συνδέεται άμεσα μαζί του. Έχει παρατηρηθεί όμως ότι με την παρακολούθηση της τηλεόρασης το παιδί παίζει λιγότερο. Σε σχετική έρευνα της γενικής γραμματείας υγείας των ΗΠΑ ρωτήθηκαν μητέρες με την ερώτηση «τι θα έκανε το παιδί σας αν δεν έβλεπε τηλεόραση;». Σε ποσοστό 90% απάντησαν ότι «θα έπαιζε περισσότερο». Αλλά και όταν παίζουν τα παιδιά αυτά των ηλεκτρονικών μέσων, χάνουν το ενδιαφέρον τους για το δημιουργικό παιχνίδι και θέλουν κάποιον άλλο να τα καθοδηγεί σαν υποκατάστατο των ηλεκτρονικών.

Αλλά και κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού τα παιδιά αυτά δεν αναπτύσσουν πρωτοβουλία. Συχνά αρκούνται να βλέπουν άλλους να παίζουν, καθώς γίνεται στο ποδόσφαιρο. Έτσι ατονούν οι λανθάνουσες δυνάμεις τους καθώς είναι ή παρατηρητικότητα, ή υπομονή, ή εφευρετικότητα, ή άμιλλα και οι άλλες δεξιότητες. Αλλά και μέσα στο σπίτι τα παιδιά αυτά πλήττουν, δεν έχουν τι να κάνουν όταν δεν βλέπουν τηλεόραση ή μιμούνται σκηνές που παρακολούθησαν σ' αυτή.

Τα σύγχρονα παιδιά της τηλεόρασης, του βίντεο και των άλλων ηλεκτρονικών μέσων στερούνται κοινωνικότητας και οδηγούνται στην επιθετικότητα. Γίνονται μονήρεις τύποι και αρέσκονται να παίζουν μόνο τους με καθιστικά παιχνίδια. Ενδιαφέρονται προς στιγμή για κάτι, αλλά γρήγορα χάνουν το ενδιαφέρον τους και κυρίως όταν πρέπει να κάνουν κάποια προσωπική προσπάθεια. Η σχολική

πείρα μαρτυρεί ακόμα ότι σήμερα τα παιδιά αυτά αδιαφορούν για τις σχολικές γιορτές, τις οποίες ονομπάρουν και περιφρονούν ή τις αποδέχονται σαν αγγαρεία. Έτσι φτάσαμε πολλοί εκπαιδευτικοί ν' αναθέτουν στα ίδια τα παιδιά την οργάνωση των σχολικών εορτών, τις οποίες αυτά απλοποιούν ή τις αντικαθιστούν με άλλες εκδηλώσεις που τους αρέσουν: πάρτι, συνεστιάσεις, ρόκ μουσική Κ.λπ με πολύ δυσάρεστα αποτελέσματα για τα ίδια τα παιδιά.

Μπροστά στη νέα πραγματικότητα

Είναι εύκολο να ξεχωρίσει κανείς ένα «ηλεκτρονικόπληκτο» παιδί από ένα άλλο. Θα το δει να διακρίνεται για την έλλειψη δραστηριότητας, τη σιωπή στην οποία αρέσκεται και τη διανοητική παθητικότητα. Το παιδί αυτό θέλει να επικοινωνεί με το περιβάλλον του χωρίς όρια. Παρουσιάζει μία διαρκή κάμψη στις σχολικές επιδόσεις του και απομακρύνεται από το βιβλίο. Η γενιά που μεγαλώνει με τα σύγχρονα αυτά μέσα ψυχαγωγίας, παρουσιάζει ακόμα μίαν έντονη εξάρτηση από τη μουσική. Τη μουσική όμως όχι τη δημιουργική αλλά την έτοιμη με κασέτες, βίντεο και τα άλλα «κονσερβοποιημένα» είδη μουσικής. Εξάρτημά τους συχνά είναι τα μαγνητοφωνάκια με τα «Walkman» στ' αυτιά, τα cd players, τα mp3 players, για να 'χουν το δικό τους «προσωπικό ήχο». Όλα αυτά συγκλίνουν για να δείξουν την υπεροχή του δεξιού ημισφαιρίου του εγκεφάλου, του μη λεκτικού.

Δεν είναι υπερβολικό αν δεχτούμε ότι η ανεξέλεγκτη παρακολούθηση τηλεόρασης, η βιντεομανία και τα συναφή, κάνουν μία πλύση εγκεφάλου και βυθίζουν τη συνείδηση, μάλιστα των παιδιών, σε μία κατάσταση μη φυσιολογική, προσφέροντας τις προϋποθέσεις για άλλες εμπειρίες, οι οποίες δημιουργούν ίδιες νοσηρές καταστάσεις. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι τα ναρκωτικά συνέπεσαν με την εποχή της τηλεόρασης.

Συγκινητική είναι η ομολογία μίας νέας, εκπροσώπου της τηλεοπτικής γενιάς. «Είμαστε κουρασμένοι, λέει η νέα αυτή, από την πλήξη μάλλον, παρά από την προσπάθεια. Είμαστε πρόωρα γερασμένοι, αλλά όχι σοφοί. Ζούμε σ' έναν κόσμο που δεν τον έχουμε γνωρίσει παρά μόνο μέσα από την τηλεοπτική οθόνη».

Υπάρχουν και καλά στοιχεία

Σίγουρα όμως υπάρχουν και αγαθές πλευρές τόσο στην τηλεόραση όσο και στ' άλλα οπτικοακουστικά συστήματα. Ο προσεκτικός και εκλεκτικός δέκτης θα μπορούσε να επιλέξει διάφορα ντοκιμαντέρ ή κάποια προγράμματα εκπαιδευτικά, πολιτιστικά ή άλλα πραγματικό ψυχαγωγικά. Μπορεί κανείς να δει το ζήτημα των οπτικοακουστικών μέσων από δύο πλευρές, καθώς και κάθε άλλο. Τη λογική χρήση ή την κατάχρηση. "Ας μην παραδινόμαστε άνευ όρων στους επιδρομείς αυτούς, που παραβίασαν το οικογενειακό μας άσυλο. "Αν και σε πολλά άλλα που μας κληροδοτεί η σύγχρονη κοινωνία είμαστε εντελώς αδύναμοι: ατμοσφαιρική ρύπανση, θορύβους, διαφημίσεις κ-λπ.

Μέχρι τώρα τουλάχιστον μπορούμε να επιβάλλουμε τη θέλησή μας στα εκπληκτικά αυτά μηχανήματα που εισόρμησαν στο σπίτι μας. "Αν δεν συνηθίσουμε να ελέγχουμε εμείς αυτά, σε λίγο θα ελέγχουν αυτά εμάς. Υπάρχουν τόσα και τόσα ενδιαφέροντα πράγματα καλά βιβλία, αθλοπαιδιές, φυσικές καλλονές και πολλά άλλα, στα οποία μπορούμε να στρέφουμε την προσοχή και το ενδιαφέρον των παιδιών μας προτού ακόμη είναι αργά. Μπορούμε με φυσικό τρόπο να μεταθέτουμε το ενδιαφέρον τους σε άλλα σπουδαιότερα πράγματα και προπαντός να τα εθίζουμε στη σωστή επιλογή.

Κάθε γονιός καλείται ν' αντιμετωπίζει την επιδρομή των «ξένων» αυτών που μπήκαν στα σπιτικά μας, για να τα μεταστρέψει με φυσικό τρόπο σε πειθαρχικούς υπηρέτες και ωφέλιμους φορείς μάθησης και αγνής ψυχαγωγίας. Διαφορετικά οι συνέπειες θα είναι πολύ δυσάρεστες για μας και τα παιδιά μας.

