

ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επιμέλεια: Εύη Πεπέ

ΟΦΕΛΗ

ΣΩΜΑΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

- ☺ βοηθά το παιδί να μάθει και να γυμνάσει το σώμα του
- ☺ βελτιώνει τον συντονισμό των κινήσεων
- ☺ ενδυναμώνει το μυϊκό σύστημα,
- ☺ συμβάλλει στην ανάπτυξης της αδρής και λεπτής κινητικότητας
- ☺ συντελεί στην ανάπτυξη του οπτικο-κινητικού συντονισμού.

ΠΝΕΥΜΑΤΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

- ☺ ενισχύει τη μάθηση και προωθεί τη γνώση και αναγνώριση αντικειμένων
- ☺ καλλιεργεί την φαντασία και την επινοητικότητα
- ☺ εξασκεί στην ανάπτυξη του λόγου

ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΟΣ ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

- ☺ βοηθά το παιδί να αναγνωρίζει και να εκφράζει τα συναισθήματά του
- ☺ βοηθά το παιδί να αναπτύξει δεξιότητες που θα του ενισχύσουν την αυτοπεποίθηση
- ☺ προσφέρει χαρά και διασκέδαση, συναισθήματα απαραίτητα για την υγιή συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού

ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΤΟΜΕΑΣ

- ☺ καλλιεργεί κοινωνικές αρετές
- ☺ προωθεί την επικοινωνία
- ☺ συντελεί στην ανάπτυξη φιλικών δεσμών
- ☺ καλλιεργεί τον αλληλοσεβασμό, την συνεργασία, την δεξιότητα του να μοιράζεται, να κατανοεί τον συνάνθρωπο
- ☺ βοηθά το παιδί να βιώσει την ήττα, να μάθει να διαπραγματεύεται και να διαχειρίζεται συγκρουσιακές καταστάσεις
- ☺ συμβάλλει στην εκμάθηση κοινωνικών κανόνων που ευνοούν την ομαλή προσαρμογή του παιδιού στην κοινωνία
- ☺ περιστελλεί τον εγωισμό και ενισχύει τη συλλογικότητα

ΑΙΤΙΑ ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΕΛΛΕΙΨΗ ΧΩΡΟΥ

- ☹ Το αστικό περιβάλλον με την άναρχη δόμηση και τους κινδύνους από την αύξηση της εγκληματικότητας δεν επιτρέπουν το ελεύθερο παιχνίδι στους εξωτερικούς χώρους. Έτσι, τα παιδιά περιορίζονται στο χώρο του σπιτιού όπου οι επιλογές για παιχνίδι είναι αρκετά λιγότερες και περιορίζονται κυρίως σε ατομικά παιχνίδια.

ΕΛΛΕΙΨΗ ΧΡΟΝΟΥ

- ☹ Οι πολλαπλές υποχρεώσεις των γονέων και ο όγκος των σχολικών εργασιών και οι εξωσχολικές δραστηριότητες των παιδιών περιορίζουν σημαντικά των ελεύθερο χρόνο με αποτέλεσμα την σωματική και πνευματική εξάντληση. Έτσι, γονείς και παιδιά δεν αξιοποιούν τον υπολειπόμενο χρόνο με δημιουργικό παιχνίδι, αλλά στρέφονται στην παρακολούθηση τηλεόρασης και στην ενασχόληση με ηλεκτρονικά παιχνίδια

ΤΕΧΝΟ-ΛΟΓΙΑ

- ☹ Η ανάπτυξη της επιστήμης και της τεχνολογίας άλλαξε τα δεδομένα στο χώρο του παιχνιδιού, αφού δημιούργησε τα ηλεκτρονικά παιχνίδια που τείνουν να εξοστρακίσουν την παρουσία άλλων παιχνιδιών

ΔΥΣΛΕΙ-ΤΟΥΡΓΙΚΕ Σ ΑΝΤΙ-ΛΗΨΕΙΣ

- ☹ Το άγχος των γονιών για τις σχολικές επιδόσεις των παιδιών τους οδηγεί στην αντιμετώπιση του παιχνιδιού ως χαμένου χρόνου.
- ☹ Η υπερπροστατευτική στάση των γονέων περιορίζει τους χώρους και τους τρόπους με τα τους οποίους τα τελευταία δύνανται να παίζουν

ΟΜΑΔΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΘΕΤΙΚΑ

- ☺ αποτελούν μορφή γνήσια ψυχαγωγίας
- ☺ εξασκούν το σώμα
- ☺ καλλιεργούν τη φαντασία και επινοητικότητα
- ☺ καλλιεργούν τις κοινωνικές δεξιότητες του ατόμου
- ☺ ενισχύουν την συλλογικότητα, τη συνεργασία, την αλληλεγγύη
- ☺ προάγουν την σύναψη σχέσεων και ισχυρών δεσμών φιλίας

ΑΡΝΗΤΙΚΑ

- ☹ η ομάδα δύναται να ενώνει τα άτομα, απαιτεί προσήλωση και παρέχει σύμβολα με αποτέλεσμα να ομαδοποιεί και να οπαδοποιεί τις μάζες
- ☹ η ψυχολογία της μάζας εύκολα μετατρέπεται σε ψυχολογία του όχλου και ενδέχεται να συνδεθεί με την ψυχαγωγία του όχλου που απαιτεί βίαια θεάματα και με την επιθετική συμπεριφορά των οπαδών

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

ΘΕΤΙΚΑ

- ☺ ιδιαίτερα τα εκπαιδευτικά παιχνίδια συντελούν στην ανάπτυξη γνωστικών δεξιοτήτων στη συγκέντρωση της προσοχής, στην όξυνση της παρατηρητικότητας και συμβάλλουν στην εμπέδωση των σχολικών γνώσεων αλλά και στον εμπλουτισμό με νέες
- ☺ καλλιεργούν τη δημιουργικότητα και τη φαντασία του παιδιού.
- ☺ ενισχύουν την αυτοπεποίθηση του παιδιού μέσα από τις επιτυχίες του
- ☺ συντελούν στην κοινωνικοποίηση του παιδιού, αφού του δίνουν τη δυνατότητα να καλέσει τους φίλους του να παίξουν μαζί, συζητάει τις επιδόσεις του και ανταλλάσσει πληροφορίες
- ☺ εξοικειώνουν το παιδί με την τεχνολογία

ΑΡΝΗΤΙΚΑ

- ☹ η υπερβολική έκθεση σε βίαια ηλεκτρονικά παιχνίδια αυξάνει την επιθετική συμπεριφορά του παιδιού και συμβάλλει στην απευαισθητοποίησή του μπροστά σε βίαιες εικόνες με κίνδυνο να οδηγήσει σε έλλειψη αντίδρασης μπροστά σε βίαιες σκηνές στον πραγματικό κόσμο είτε στη διάπραξη μιας βίαιης πράξης με λιγότερους ενδοιασμούς
- ☹ η συνεχής ενασχόληση του παιδιού με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια οδηγεί σε εσωστρέφεια και κοινωνική απομόνωσή
- ☹ ελλοχεύει ο κίνδυνος εξάρτησης και εθισμού
- ☹ με αποτέλεσμα το παιδί να μην επιθυμεί καμία άλλη ενασχόληση και δραστηριότητα
- ☹ να μην επιθυμεί την συντροφιά των φίλων του και να απομονώνεται
- ☹ να μειώνονται οι σχολικές επιδόσεις του
- ☹ να γίνεται οξύθυμο όταν δεν παίζει ή δεν του επιτρέπουν να παίζει
- ☹ παραμελεί κάποιες βασικές ανάγκες