

Η παιγνιώδης μάθηση και διδασκαλία στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος Αρχές Οικονομικής Επιστήμης

Δημήτρης Μυλωνάς

Δρ. Οικονομίας, Σύμβουλος Εκπαίδευσης Οικονομίας, Νομικός, Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος
dimmylonas@gmail.com

Ζαφειρώ Φραγκάκη

Νομικός, Υπ. Διδάκτωρ Νομικής Α.Π.Θ., Πειθαρχικό Συμβούλιο Περιφερειακής Διεύθυνσης Εκπαίδευσης Κεντρικής Μακεδονίας, Πιστοποιημένη με Επαγγελματική Επάρκεια Συμβούλου Ακεραιότητας
fragzefi@gmail.com

► ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η διδασκαλία των Θεματικών Πεδίων στις οποίες δομείται το περιεχόμενο του αντικειμένου «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης» μέσα από το νέο Αναθεωρημένο Πρόγραμμα Σπουδών (ΠΣ) του μαθήματος, έχει ως θεμελιακή μεθοδολογική αρχή την προσπάθεια αύξησης της ενεργού συμμετοχής των μαθητών/τριών. Τα μαθησιακά αποτελέσματα και οι δεξιότητες που, με βάση το ΠΣ, καλούνται να αναπτύξουν οι μαθητές/τριες αποτελούν την αφετηρία της διδακτικής πράξης και του τρόπου με τον οποίο αυτή σχεδιάζεται και πραγματώνεται. Η κατάλληλη αξιοποίηση των εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων (ενδεικτικά: μελέτες περίπτωσης, μικρής κλίμακας έρευνες, προσομοιώσεις, παιχνίδια ρόλων, ανάλυση πραγματικών δεδομένων και λήψη αποφάσεων), από τους/τις εκπαιδευτικούς μπορεί όχι μόνο να ενισχύσει την προσπάθεια των μαθητών/τριών να αποκτήσουν οικονομική γνώση και να αναπτύξουν δεξιότητες, αλλά και να τους/τις βοηθήσει να μαθαίνουν αυτόνομα, να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να διερευνούν και να ανακαλύπτουν την οικονομική γνώση. Η μέθοδος της παιγνιώδους διδασκαλίας, στη μορφή, κυρίως, του παιχνιδιού ρόλων (παιχνίδια στρατηγικής) ή των προσομοιώσεων συμβάλλει ουσιαστικά στη βιωματική μάθηση και προσέγγιση των οικονομικών φαινομένων. Είναι μία αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας για τα Οικονομικά μαθήματα. Οι μαθητές/τριες υποδύονται ρόλους, που συνδέονται με μία εξεταζόμενη κατάσταση, με στόχο μέσα από το βίωμα, να κατανοήσουν βαθύτερα τόσο την κατάσταση, όσο και τις αντιδράσεις τους απέναντί της. Μέσα από το «παιχνίδι» πρέπει να δημιουργούνται στους μαθητές/τριες γνωστικές συγκρούσεις που αυτές με τη σειρά τους οδηγούν το κάθε παιδί να αναθεωρήσει και να μάθει κάτι νέο. Η μάθηση που απορρέει μέσα από το «παιχνίδι» βοηθάει τα παιδιά να γνωρίσουν νέες ιδέες και εμπειρίες για τον κόσμο που δρουν. Η παιγνιώδης μάθηση έχει ως στόχο οι μαθητές/τριες, μέσω του παιχνιδιού, να αποκτήσουν θετική στάση και να υποστηρίξουν τη μάθηση, ώστε να χρησιμοποιούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες

που κατακτούν, να εξελίξουν τις δεξιότητές τους και αυτές τις δεξιότητες να τις χρησιμοποιούν ώστε να επιλύουν προβλήματα.

Λέξεις-κλειδιά: Παιγνιώδης Μάθηση, Νέα Προγράμματα Σπουδών, Αρχές Οικονομικής Επιστήμης, Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες.

► ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η έννοια του παιχνιδιού κατακλύζεται από παραδοσιακές και σύγχρονες θεωρίες και ορισμούς για το τι τελικά είναι παιχνίδι. Αυτό παρατηρείται, διότι ο κάθε θεωρητικός έχει τη δική του άποψη και προσεγγίζει διαφορετικά το παιχνίδι (Αυγητίδου, 2001).

Το παιχνίδι είναι μια πανανθρώπινη πολιτισμική δραστηριότητα. Κατά την ιστορική διαδρομή, το παιχνίδι παρακολουθεί την εξέλιξη της ανθρωπότητας και του πολιτισμού και μεταλλάσσεται εκάστοτε ανάλογα με τις ιστορικές συγκυρίες. Η θέση του στη ζωή μας διαφοροποιείται ανάλογα με τις κρατούσες φιλοσοφικές, παιδαγωγικές και κοινωνικές αντιλήψεις. Επομένως, ενώ το παιχνίδι είναι ένα παγκόσμιο φαινόμενο, οι ιδέες που έχουμε γι' αυτό είναι εκάστοτε πολιτισμικά και κοινωνικά προσδιορισμένες (Λώλου, 2017).

Σήμερα, παρά τις διαφορετικές προσεγγίσεις που υπάρχουν, κυριαρχεί η άποψη ότι το παιχνίδι είναι μια δραστηριότητα, η οποία αν και ξεκινά από «βιολογικές ενορμήσεις», έχει κοινωνικό και πολιτιστικό υπόβαθρο. Τα άτομα που λαμβάνουν μέρος σε αυτή τη δραστηριότητα, την επιδιώκουν, κατακλύζονται από το αίσθημα της απόλαυσης και συμμετέχουν με τη θέλησή τους (Αυγητίδου, 2007).

► ΠΑΙΧΝΙΔΙ – ΠΑΙΓΝΙΩΔΗΣ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ

Ο κάθε άνθρωπος επηρεασμένος από τις εμπειρίες του με το παιχνίδι και ανάλογα το πολιτισμικό του υπόβαθρο, ορίζει το τι είναι για εκείνον το παιχνίδι (Kieff & Casbergue, 2017).

Εντοπίζονται μελέτες που υιοθετούν την άποψη ότι το παιχνίδι δε χρειάζεται να ορίζεται με συγκεκριμένους ορισμούς. Υπάρχουν όμως και μελετητές θεωρητικοί που όρισαν και ορίζουν με σαφήνεια την έννοια του παιχνιδιού (Αυγητίδου, 2001). Δίνοντας σημασία στην ανάγκη και την αξία του παιχνιδιού καθώς και στη σωστή στάση των δασκάλων και παιδαγωγών απέναντι σε αυτό, παρουσιάζονται ορισμένοι ορισμοί για το παιχνίδι καθώς στην παρούσα εργασία δεν είναι το ζητούμενο η θεωρητική τεκμηρίωση του παιχνιδιού, αλλά η αξία του στην μάθηση των παιδιών.

Σύμφωνα με τον Piaget (1962), και τη γνωστική εξελικτική θεωρία του, μέσα από τις παρατηρήσεις που έκανε σε παιδιά κατέληξε ότι το παιχνίδι έχει στάδια εξέλιξης. Ανάλογα με την ηλικία του παιδιού το παιχνίδι έχει τη μορφή του, τους τύπους του (Αυγητίδου, 2001).

Ο Vygotsky (1966), μελετούσε το παιχνίδι πλαισιώνοντάς το στην ανάπτυξη και στις διεργασίες των ανώτερων νοητικών διαδικασιών, έχοντας την πεποίθηση ότι τα παιδιά προσπαθώντας να φέρουν αλλαγές στο κοινωνικό και υλικό τους περιβάλλον χρησιμοποιούν πολύτιμα εργαλεία που πολλές φορές τα αναμορφώνουν και τα επεκτείνουν. Κύριο στοιχείο στην θεωρία του Vygotsky για το παιχνίδι είναι η φαντασία. Με βάση τη φαντασία, τα παιδιά αποδίδουν νόημα σε αντικείμενα με βάση τα δικά τους θέλω και τις ανάγκες τους (Αυγητίδου, 2001). Ο Vygotsky τονίζει το παιχνίδι ως

πολύτιμο παράγοντα της ανάπτυξης του παιδιού και κυρίως το παιχνίδι στην πρώιμη παιδική ηλικία, μεταναλύοντας ότι το παιδί παίζοντας επεκτείνει την αντίληψή του, αναπτύσσει νέες δεξιότητες που στηρίζουν τη μετέπειτα ανάπτυξη και μάθηση (Kieff & Casbergue, 2017).

Τα είδη, στα οποία διακρίνεται το παιχνίδι, ποικίλουν, λόγω της πολυπλοκότητας που παρουσιάζει η συγκεκριμένη έννοια. Έτσι, ανάλογα με την πτυχή του φαινομένου ή την οπτική γωνία από την οποία εξετάζεται προκύπτουν και διαφορετικές ταξινομήσεις.

Ο Piaget διακρίνει το παιχνίδι σε τρεις κατηγορίες. Στην πρώτη κατηγορία, κατατάσσονται τα *παιχνίδια άσκησης*, μέσα από τα οποία το παιδί καλείται να αποκτήσει κάποιες σημαντικές δεξιότητες. Η δεύτερη κατηγορία είναι τα *παιχνίδια συμβολισμού*. Όπως φαίνεται και από την ίδια τη φράση, το στοιχείο που κυριαρχεί σε αυτού του είδους τις παιγνιώδεις δραστηριότητες είναι ο συμβολισμός. Τα διάφορα «σύμβολα» καλούνται να πάρουν μορφή στην παιδική φαντασία. Στην τρίτη κατηγορία ανήκουν τα *παιχνίδια κανόνων*, στα οποία κυριαρχούν κανονισμοί. Για να υπάρξει θετική έκβαση του παιχνιδιού, οι παίκτες θα πρέπει να τηρήσουν κατά γράμμα τους κανόνες που προβλέπει το παιχνίδι.

Οι Maimbolwa-Sinyangwe & Thomas, εξετάζοντας το παιχνίδι από παιδαγωγική σκοπιά, χωρίζουν τα παιχνίδια σε παιδαγωγικά και μη παιδαγωγικά. Παιδαγωγικά χαρακτηρίζονται τα παιχνίδια, τα οποία υπηρετούν τη διαδικασία της μάθησης. Συγκριτικά με άλλες δραστηριότητες, οι παιδαγωγικές βοηθούν το παιδί να βελτιώσει τις δεξιότητές του και έτσι να οδηγηθεί στη μάθηση. Η παιδαγωγική αξία ενός τέτοιου παιχνιδιού φαίνεται από το αν το αποτέλεσμα στηρίζεται εξολοκλήρου στις δεξιότητες και τις ικανότητες του παιδιού και όχι στην τύχη, η οποία κανονικά πρέπει να εκμηδενίζεται. Στην κατηγορία των παιδαγωγικών παιχνιδιών, ανήκουν ποικίλα παιχνίδια που οδηγούν στην εξέλιξη των σωματικών ή πνευματικών ικανοτήτων. Τα παιδαγωγικά παιχνίδια διακρίνονται σε ανταγωνιστικά και σε μη ανταγωνιστικά. Τα μη ανταγωνιστικά παιδαγωγικά παιχνίδια είναι αυτά που σχετίζονται με τη διάθεση του χρόνου, αλλά και την καλλιέργεια δεξιοτήτων ή την κατασκευή ενός αντικειμένου.

Το παιχνίδι προσφέρει στην ανάπτυξη του παιδιού καθώς συμβάλλει σε τομείς όπως τον γνωστικό τομέα, τον κοινωνικό-συναισθηματικό τομέα και στον σωματικό τομέα. Τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού εξασκούν τις αισθήσεις τους, σκέφτονται και επιλύουν προβλήματα, καλλιεργούν τη δημιουργικότητά τους, κοινωνικοποιούνται και αναπτύσσουν σχέσεις με τους συνομηλίκους τους, και φυσικά διασκεδάζουν (Ξάνθη, 2016).

Ο/Η εκπαιδευτικός έχει έναν ρόλο αλληλεπίδρασης σε όλα αυτά και δεν παρέχει απλά τα υλικά και τις ευκαιρίες στα παιδιά. Δρώντας μαζί με τα παιδιά βοηθάει στην καλύτερη απόδοσή τους. Η δημιουργικότητα ανθίζει περισσότερο όταν προσφέρονται πλούσια υλικά και αρκετός χώρος παιχνιδιού για τις τέχνες. Δημιουργώντας ένα περιβάλλον όπου τα παιδιά αισθάνονται ελεύθερα να ερευνούν και να ρισκάρουν, ενισχύουμε τη δημιουργικότητα. Ένα τέτοιο περιβάλλον μπορεί να εμπεριέχει δράσεις και αλληλεπιδράσεις των εκπαιδευτικών, όπως το να υπάρχει αποδοχή στην οπτική των παιδιών χωρίς να εξηγούν την ενήλικη άποψή τους. Να δίνουν την ελευθερία στα παιδιά να προγραμματίσουν μία δράση πέρα από τα στερεότυπα κάνοντας δεκτή την

ακαταστασία, την κίνηση, τον ενθουσιασμό και τον θόρυβο, έχοντας έναν ρόλο υποστηρικτικό απέναντι στα παιδιά χωρίς να τα κρίνουν (Φρονιμάκη, 2023).

Παρατίθενται δύο τύποι παιχνιδιών, τα οποία επιτυχώς εφαρμόζονται, μέσω των προτεινόμενων δραστηριοτήτων και στα μαθήματα Οικονομικού περιεχομένου στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση.

A. Παιχνίδια Ρόλων: Οι κυριότερες προϋποθέσεις για τα παιχνίδια των ρόλων είναι οι εξής: Η μίμηση ρόλων, συμβολική αντικατάσταση των αντικειμένων, το «κάνω-σαν-να», ως προς τις δραστηριότητες και τις καταστάσεις, η διάρκεια, η δυνατότητα της αλληλεπίδρασης και η γλωσσική επικοινωνία (Συρμακέσης, 2019). Όταν αρχίζει το παιχνίδι του ρόλου, η δομή του έχει ως εξής: Το υποκείμενο της δραστηριότητας είναι μια συνάθροιση αρκετών παιδιών. Τα βασικά εργαλεία είναι τα σχέδια δράσης, τα σενάρια, οι ρόλοι, η φαντασική κατάσταση και τα παιχνίδια. Οι κανόνες που συνδέονται με το περιεχόμενο του παιχνιδιού ενσωματώνονται στη φαντασική κατάσταση. Αντικείμενο του παιχνιδιού είναι οι ανθρώπινες σχέσεις και τα κίνητρα, ενώ αποτέλεσμα είναι η φαντασία και η ηθική συνείδηση. Εκτός από τις σχέσεις των ρόλων, στο παιχνίδι αυτό εμφανίζονται και αληθινές σχέσεις ανάμεσα στους μαθητές/τριες.

B. Παιχνίδια Προσομοίωσης: Τα παιχνίδια προσομοίωσης είναι παιχνίδια, τα οποία βασίζονται σε ένα μοντέλο πραγματικής κατάστασης και είναι σχεδιασμένα να διδάσκουν αρχές που ταιριάζουν σε αυτήν την κατάσταση. Σε μια γνήσια προσομοίωση, οι παίκτες παίζουν ρόλους και αντιμετωπίζουν την απόφαση που πρέπει να πάρουν για μία κατάσταση που απαιτεί από αυτούς να κάνουν μια επιλογή. Υπάρχουν, επίσης, παιχνίδια προσομοίωσης που δίνουν στους παίκτες περισσότερο έλεγχο των ρόλων και των πράξεων τους.

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας διδασκαλίας με βάση το παιχνίδι είναι ο/η εκπαιδευτικός να (Βουζαξάκης, 2018):

- μη θέτει μόνο μακροπρόθεσμους στόχους, αλλά και βραχυπρόθεσμους,
- είναι ευέλικτος και να οργανώνει δράσεις ανοιχτού τύπου, αναπροσαρμόζοντας το πρόγραμμα εάν προκύψει κάτι καινούργιο,
- γνωρίζει την ανάπτυξη των παιδιών και οι στόχοι που χρησιμοποιεί να ανταποκρίνονται σε αυτήν,
- δημιουργούνται στα παιδιά γνωστικές συγκρούσεις που αυτές με τη σειρά τους οδηγούν το κάθε παιδί να αναθεωρήσει και να μάθει κάτι νέο,
- έχει αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση, να έχει την πεποίθηση ότι μαθαίνει μαζί με τους μαθητές του.

Οι στόχοι της παιγνιώδους μάθησης είναι (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022):

- Η μάθηση που απορρέει μέσα από το παιχνίδι βοηθάει τα παιδιά να γνωρίσουν νέες ιδέες και εμπειρίες για τον κόσμο που δρουν και είναι πολύ βασικό να ξεκινάει από την πρώιμη παιδική ηλικία.
- Η μάθηση μέσα από το παιχνίδι έχει ως σκοπό τα παιδιά να απολαύσουν το ταξίδι των γνώσεων τους έχοντας εμπιστοσύνη στον εαυτό τους.
- Η παιγνιώδης μάθηση έχει ως στόχο τα παιδιά μέσω του παιχνιδιού να αποκτήσουν θετική στάση και να υποστηρίζουν τη μάθηση, ώστε να χρησιμοποιούν τις γνώσεις και τις δεξιότητες που κατακτούν.
- Μέσα από τις χρήσιμες, γεμάτες ουσία και αυθεντικές συνθήκες που δημιουργούνται στο παιχνίδι, οι μαθητές/τριες μπορούν να εξελίξουν τις δεξιότητές τους.

► ΤΟ ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΑΡΧΕΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ ΓΙΑ ΤΟ ΓΕΝΙΚΟ ΛΥΚΕΙΟ

Οι στρατηγικές διδασκαλίας αποτελούνται από τεχνικές/μεθόδους διδασκαλίας που μπορεί να χρησιμοποιηθούν είτε αυτόνομα, είτε στο πλαίσιο μίας συνολικής στρατηγικής, όπως έχει αναφερθεί προηγουμένως. Όλες οι μέθοδοι διδασκαλίας έχουν πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, ανάλογα με τους στόχους του μαθήματος, τον διαθέσιμο χρόνο, τα διαθέσιμα εκπαιδευτικά μέσα, τις δεξιότητες και το γνωστικό επίπεδο των μαθητών/τριών. Η αποτελεσματικότητά τους προσδιορίζεται από τον τρόπο με τον οποίο εφαρμόζονται στη διδακτική πράξη (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022):

Οι βασικές μέθοδοι/τεχνικές, που χρησιμοποιούνται στη διδασκαλία των Οικονομικών μαθημάτων ενδεικτικά είναι (Μαγουλά, 2009):

- Η διάλεξη.
- Η συζήτηση ή διάλογος.
- Η τεχνική ερωτήσεων.
- Η τεχνική καταιγισμού ιδεών.
- Η ομαδοσυνεργατική διδασκαλία.
- Η μέθοδος των μελετών περίπτωσης (case studies).
- Η μέθοδος της παιγνιώδους διδασκαλίας.
- Η μέθοδος των σχεδίων εργασίας (Project).
- Η μέθοδος 5W1H .

Η μέθοδος της παιγνιώδους διδασκαλίας, στη μορφή, κυρίως, του παιχνιδιού ρόλων (παιχνίδια στρατηγικής) ή των προσομοιώσεων συμβάλλει ουσιαστικά στη βιωματική μάθηση και προσέγγιση των οικονομικών φαινομένων. Είναι μία αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας για τα Οικονομικά μαθήματα. Πρέπει, όμως, να υπάρχει εκπαιδευτικός χρόνος διαθέσιμος για να υλοποιηθεί (Μυλωνάς, 2016, Μυλωνάς κ.ά., 2021, Μυλωνάς κ.ά., 2022).

Οι μαθητές/τριες υποδύονται ρόλους, που συνδέονται με μία εξεταζόμενη κατάσταση, με στόχο μέσα από το βίωμα, να κατανοήσουν βαθύτερα τόσο την κατάσταση, όσο και τις αντιδράσεις τους απέναντί της. Μία δράση ή μία συμπεριφορά προσομοιώνεται σε πραγματικές ή ρεαλιστικές συνθήκες. Προϋπόθεση είναι το παιχνίδι να συνδέεται με την πραγματικότητα. Επιτρέπει τη χαλάρωση, τη μάθηση με ευχάριστο τρόπο και βοηθά τους/τις μαθητές/τριες να αποστασιοποιηθούν από τις καθημερινές τους συνήθειες και να κάνουν μια καινούρια αρχή (Μυλωνάς κ.ά., 2021).

Τα κυριότερα πλεονεκτήματα εφαρμογής της μεθόδου είναι (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022):

- Προκαλείται η πλήρης ενεργοποίηση των συμμετεχόντων.
- Ευνοείται η αλλαγή στάσεων των διδασκομένων.
- Καλλιεργείται η δημιουργικότητα.
- Εξασφαλίζεται η επικοινωνιακή διδασκαλία.
- Επιτυγχάνονται μεταγνωστικές δεξιότητες.

Τα κυριότερα μειονεκτήματα εφαρμογής της μεθόδου είναι (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022):

- Απαιτείται προσεκτική προετοιμασία και συνεχής εποπτεία από τον εκπαιδευτικό.

- Απαιτείται σημαντική εκπαιδευτική εμπειρία από τον/την εκπαιδευτικό, που χρειάζεται να γνωρίζει καλά τις αρχές τής επικοινωνίας και της δυναμικής της ομάδας.

Στο πλαίσιο του αναμορφωμένου Προγράμματος Σπουδών του μαθήματος «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης» δίνεται έμφαση στην καλλιέργεια του «οικονομικού εγγραμματισμού», ο οποίος συγκροτεί το θεμελιακό γνωστικό υπόβαθρο του μελλοντικού, οικονομικά ενημερωμένου, ενεργού πολίτη. Η επίτευξη των σκοπών αυτών απαιτεί μια σειρά δεξιοτήτων, στην ανάπτυξη των οποίων, επίσης, αποσκοπεί η διδασκαλία του γνωστικού αντικείμενου «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης». Το Πρόγραμμα Σπουδών έχει σχεδιασθεί με εστίαση στα μαθησιακά αποτελέσματα και έχει ως στόχο να ενισχύει τους/τις μαθητές/τριες στην ανάπτυξη αυτών των δεξιοτήτων/ικανοτήτων (Μυλωνάς, 2010; Μυλωνάς, 2014; Μυλωνάς, 2015; Μυλωνάς κ.ά., 2021).

Προτείνεται η χρήση μοντέλων και στρατηγικών διδασκαλίας με τη μορφή «πολυπρογράμματος», θεωρητικού και μεθοδολογικού, ώστε η διδακτική πράξη να αντιμετωπίζεται πολύπλευρα. Αυτό προτείνεται γιατί η διδασκαλία είναι σύνθετο φαινόμενο και έχει ανάγκη από όλα τα «εργαλεία». Τα προτεινόμενα μοντέλα και στρατηγικές διδασκαλίας είναι (Ξάνθη & Τακαόγλου, 2015; Μυλωνάς κ.ά., 2021):

- Το μοντέλο του κοινωνικού-γνωστικού συμπεριφορισμού.
- Το μοντέλο του γνωστικισμού/δομισμού.
- Το μοντέλο του εποικοδομισμού.

Η αξιολόγηση στο μάθημα «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης» αποτελεί αναπόσπαστο μέρος της εκπαιδευτικής, μαθησιακής διαδικασίας καθώς διαπιστώνει το επίπεδο των γνώσεων και των δεξιοτήτων των μαθητών/τριών (αρχική αξιολόγηση), ανατροφοδοτεί τη μάθηση και τη διδασκαλία (διαμορφωτική αξιολόγηση) και συμβάλλει στην αποτίμηση του βαθμού επίτευξης των επιδιωκόμενων στόχων (τελική αξιολόγηση) (Μυλωνάς κ.ά., 2021).

Επίσης θέτει, στο επίκεντρο τον αναστοχασμό του/της διδάσκοντα/ουσας και τον επανασχεδιασμό του εκπαιδευτικού έργου, τον εντοπισμό και τη διόρθωση των προβλημάτων και των αρρυθμιών της μαθησιακής διαδικασίας, καθώς και τη συνεχή διερεύνηση του τρόπου με τον οποίο δεξιότητες, γνωστικές, ψυχοσυναισθηματικές ή άλλες επιδιώξεις του Προγράμματος Σπουδών μπορούν να επιτευχθούν. Ειδικότερα, η αξιολόγηση του γνωστικού αντικείμενου «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης» εκτείνεται στον γνωστικό τομέα, στον τομέα της ανάπτυξης δεξιοτήτων, στο επίπεδο ανάπτυξης ψηφιακών ικανοτήτων και στο επίπεδο των συναισθημάτων και των αξιών (Μυλωνάς κ.ά., 2021).

Η αξιολόγηση στο μάθημα «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης», ελέγχει έτσι τα μαθησιακά αποτελέσματα στο σύνολο των αξόνων του Αναθεωρημένου Προγράμματος Σπουδών «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης», ελέγχει δηλαδή σημαντικές παραμέτρους, όπως τον βαθμό κατανόησης και αξιοποίησης της οικονομικής γλώσσας, τον βαθμό κατοχής, χρήσης εργαλείων και των τεχνικών επίλυσης οικονομικών προβλημάτων και ανάλυσης οικονομικών φαινομένων, τον βαθμό δημιουργικού μετασχηματισμού των ερεθισμάτων που δέχεται, την πρωτοτυπία και τον πειραματισμό, τόσο στο επίπεδο της μελέτης και έρευνας μικροοικονομικών και μακροοικονομικών στρατηγικών μεταβλητών, όσο και στο επίπεδο της θεωρητικής πραγμάτευσης με την αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, την ικανότητα έκφρασης προσωπικών οικονομικών και κοινωνικών προβληματισμών, ιδεών και εμπειριών, τη συμμετοχή του στον σχεδιασμό, στην οργάνωση και υλοποίηση ατομικών και

ομαδικών δραστηριοτήτων και στην παρουσίασή τους στην τάξη ή/και στη σχολική κοινότητα (Μυλωνάς κ.ά., 2021).

Τα θεματικά πεδία του γνωστικού αντικείμενου «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης» παρατίθενται στον Πίνακα 1 που ακολουθεί (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022):

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ – ΘΕΜΑΤΙΚΑ ΠΕΔΙΑ ΓΝΩΣΤΙΚΟΥ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟΥ «ΑΡΧΕΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ»	
1 ^ο Κεφάλαιο:	Βασικές οικονομικές έννοιες
2 ^ο Κεφάλαιο:	Η συμπεριφορά του καταναλωτή και η ζήτηση των αγαθών
3 ^ο Κεφάλαιο:	Η προσφορά των αγαθών
4 ^ο Κεφάλαιο:	Η ισορροπία στην αγορά και η διαμόρφωση των τιμών
5 ^ο Κεφάλαιο:	Παραγωγή και Κόστος
6 ^ο Κεφάλαιο:	Μορφές Αγοράς
7 ^ο Κεφάλαιο:	Αποτυχία Αγοράς
8 ^ο Κεφάλαιο:	Ακαθάριστο Εγχώριο Προϊόν (Α.Ε.Π.) και άλλα βασικά μεγέθη
9 ^ο Κεφάλαιο:	Οικονομική μεγέθυνση και ανάπτυξη
10 ^ο Κεφάλαιο:	Συνολική Ζήτηση και Προσφορά στην Μακροοικονομία
11 ^ο Κεφάλαιο:	Οικονομικές διακυμάνσεις
12 ^ο Κεφάλαιο:	Δημόσια οικονομική και νομισματική πολιτική
13 ^ο Κεφάλαιο:	Αγορές χρήματος και κεφαλαίου
14 ^ο Κεφάλαιο:	Ελληνική, ευρωπαϊκή και παγκόσμια οικονομία

Πίνακας 1. Περιεχόμενα γνωστικού αντικείμενου «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης»

Η διδασκαλία των Θεματικών Πεδίων, Ενοτήτων και Υποενοτήτων στις οποίες δομείται το περιεχόμενο του αντικείμενου «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης» έχει ως θεμελιακή μεθοδολογική αρχή την προσπάθεια αύξησης της ενεργού συμμετοχής των μαθητών/τριών. Για τον λόγο αυτόν, οι θεματικές ενότητες και υποενοότητες συνοδεύονται από ένα μεγάλο εύρος δραστηριοτήτων, στις οποίες περιλαμβάνονται ατομικές και ομαδικές εργασίες, μελέτες περίπτωσης, μικρής κλίμακας ποιοτικές και ποσοτικές έρευνες, προσομοιώσεις, επίλυση υποθετικών και πραγματικών προβλημάτων, παιχνίδια ρόλων, ανάλυση πραγματικών δεδομένων και λήψη αποφάσεων, συζήτηση, εργασίες με τη χρήση ΤΠΕ κ.ά. Η κατάλληλη αξιοποίησή των προτεινόμενων δραστηριοτήτων από τους/τις εκπαιδευτικούς μπορεί, όχι μόνο να ενισχύσει την προσπάθεια των μαθητών να αποκτήσουν οικονομική γνώση και να αναπτύξουν τις προαναφερθείσες δεξιότητες, αλλά και να τους βοηθήσει να μαθαίνουν αυτόνομα, να συνεργάζονται, να επικοινωνούν, να διερευνούν και να ανακαλύπτουν την οικονομική γνώση (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022).

Στον Πίνακα 2 παρατίθεται η εικόνα μιας υποενοότητας με τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα και τις ενδεικτικές δραστηριότητες.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΑΡΧΕΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ			
Θεματικό Πεδίο	Επιμέρους θεματική	Προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα	Ενδεικτικές δραστηριότητες
		Οι μαθητές/τριες είναι σε θέση να:	Οι μαθητές/τριες μπορεί να:
1. Βασικές Οικονομικές Έννοιες	1.1 Ο ροιζμός της Οικονομικής Επιστήμης	<ul style="list-style-type: none"> • Προσδιορίζουν το αντικείμενο της Οικονομικής Επιστήμης. • Αναγνωρίζουν τη σημασία της Οικονομικής Επιστήμης. • Συσχετίζουν την Οικονομική Επιστήμη με άλλες Κοινωνικές Επιστήμες. 	<ul style="list-style-type: none"> • Συμμετέχουν σε ομαδική εργασία. Οι μαθητές καταγράφουν οικονομικές επιλογές/αποφάσεις που έχουν κάνει οι ίδιοι ή και οι γονείς τους (π.χ. κατανάλωση), καθώς και τους περιορισμούς που αυτές εμπειρίζουν (π.χ. περιορισμένο εισόδημα). Η ίδια εργασία επεκτείνεται στις οικονομικές επιλογές/αποφάσεις που λαμβάνουν επιχειρήσεις και κυβερνήσεις, καθώς και στους σχετικούς περιορισμούς (π.χ. στενότητα πόρων) που αντιμετωπίζουν, ώστε να αναδειχθεί η σημασία της στενότητας των πόρων και να προσδιοριστεί το αντικείμενο της Οικονομικής Επιστήμης. • Συμμετέχουν σε ομαδική εργασία. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει ένα οικονομικό μέγεθος, φαινόμενο ή πρόβλημα (π.χ. ανεργία, κατανάλωση, αποταμίευση, επένδυση) και το συσχετίζει με άλλες Κοινωνικές Επιστήμες.

Πίνακας 2. Ενδεικτική Υποενότητα-μαθησιακά αποτελέσματα και ενδεικτικές δραστηριότητες

► ΠΑΙΓΝΙΩΔΗΣ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΣΤΟ ΝΕΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΠΟΥΔΩΝ ΤΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΑΡΧΕΣ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗΣ ΕΠΙΣΤΗΜΗΣ

Παρατίθενται ενδεικτικά δραστηριότητες παιγνιώδους μάθησης και διδασκαλίας στο Νέο Πρόγραμμα Σπουδών του μαθήματος Αρχές Οικονομικής Επιστήμης (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022). Οι μαθητές/τριες:

- Συμμετέχουν σε ένα βιωματικό παιχνίδι: *Οι ναυαγοί και οι ανάγκες*. Σε περίπτωση που ναυαγούσατε τι θα κρατούσατε μαζί σας στο νησί; Ποιες ανάγκες σας καλύπτουν; Μπορούν αυτές να ταξινομηθούν σε κατηγορίες, π.χ. κοινωνικές, οικονομικές;
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι: *Κοινόχρηστη λίμνη*: Μία κοινόχρηστη λίμνη υποβαθμίζεται από την εντατικοποιημένη χρήση και την ξηρασία.
- Ρόλοι: Κάτοικοι, αλιείς, αγρότες, βιομηχανίες, τοπικές αρχές. Συζητούν για το νερό της λίμνης ως ελεύθερο αγαθό που βρίσκεται πλέον σε στενότητα. Συναποφασίζουν για τη διαχείριση του νερού. Συνδέουν το ζήτημα με τη μόλυνση της ατμόσφαιρας και την κλιματική αλλαγή.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι: *Το παράδοξο της αξίας*. Καλούνται να επιλέξουν ανάμεσα σε δύο αγαθά: ένα διαμάντι ή ένα μπουκάλι νερό. Τα διαμάντια είναι πιο πολύτιμα; Αν διψούσατε στην έρημο, θα διαλέγατε διαφορετικά; Συζητούν για την έννοια της σπανιότητας και της χρησιμότητας.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι. *Το παιχνίδι του πέπλου άγνοιας*: Μέσα από αυτό το παιχνίδι ρόλων, ψηφίζουν διαφορετικές οικονομικές πολιτικές, μέσα από διαφορετικά σενάρια και αναδεικνύεται η διαφορά ανάμεσα στην ισότητα αποτελεσμάτων και την ισότητα ευκαιριών.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι. *Τα κοσμήματα*: Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες. Κάθε ομάδα αναπαριστά ένα από τα δύο οικονομικά συστήματα: της

Κεντρικά Σχεδιασμένης Οικονομίας και της Ελεύθερης Αγοράς. Κατασκευάζουν κοσμήματα με πολύ απλά υλικά, σύμφωνα με τις προδιαγραφές του οικονομικού συστήματος το οποίο αντιπροσωπεύουν. Κατόπιν, και σε συνέχεια της εισαγωγικής συζήτησης που προηγήθηκε, συζητούν για τον τρόπο με τον οποίο τα οικονομικά συστήματα επιλύουν τα τρία βασικά οικονομικά ερωτήματα, για τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους.

- Συμμετέχουν σε Προσομοίωση-παιχνίδι ρόλων τιμολογιακής πολιτικής και διοικητικών συμβουλίων: Χωρίζονται σε ομάδες Τιμολογιακής Πολιτικής και Διοικητικών Συμβουλίων. Στη συνέχεια, καλούνται να επεξεργαστούν τα δεδομένα Φύλλου εργασίας (Ελαστικότητα Ζήτησης, τιμές, ποσότητες), να πειραματιστούν με τις μεταβολές των τιμών και, με κριτήριο την Ελαστικότητα Ζήτησης, να διατυπώσουν προτάσεις τιμολογιακής πολιτικής. Στις περιπτώσεις ελαστικής/ανελαστικής Ζήτησης, συμμετέχουν σε διάλογο. Ειδικότερα, η ομάδα Τιμολογιακής Πολιτικής θα υποστηρίξει τη μείωση της τιμής και η ομάδα του Διοικητικού Συμβουλίου θα υποστηρίξει την αύξηση της τιμής, με σκοπό να αυξηθούν τα έσοδα. Μέσω της αξιοποίησης της τεχνικής του παραγωγικού διαλόγου, οι ομάδες καταλήγουν στην αποδοχή της τεκμηριωμένης πρότασης της ομάδας Τιμολογιακής Πολιτικής.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι: φθίνουσα απόδοση. Σε περιορισμένο χώρο μέσα στην τάξη (π.χ. σε ένα θρανίο) δίνονται χαρτιά και κόλλες. Οι μαθητές/τριες καλούνται να κατασκευάσουν π.χ. ισομεγέθεις κύβους μέσα σε 1 λεπτό. Αρχικά κατασκευάζει ένας/μία μαθητής/τρια και καταγράφεται η ποσότητα προϊόντος που παρήγαγε σε ένα λεπτό. Στην παραγωγική διαδικασία προστίθεται κάθε φορά ένας/μία μαθητής/τρια, χωρίς, συγχρόνως, να αυξάνεται ο περιορισμένος χώρος παραγωγής. Καταγράφουν σε πίνακα τις ποσότητες παραγωγής. Τι παρατηρούμε; Ποια είναι η Καμπύλη Συνολικού Προϊόντος; Ποια είναι η Καμπύλη Μέσου και Οριακού Προϊόντος; Γιατί το Συνολικό Προϊόν μετά από ένα σημείο μειώνεται; Ανάδειξη του Νόμου της φθίνουσας απόδοσης.
- Συμμετέχουν σε παιχνίδι ρόλων. Στους/Στις μαθητές/τριες παρουσιάζονται φωτογραφίες από πολυσύχναστους δρόμους τουριστικών περιοχών της Ελλάδας με εστιατόρια. Κάθε ομάδα αντιπροσωπεύει μια ομάδα επιχειρηματιών που επιθυμεί να ανοίξει ένα νέο εστιατόριο στις εικονιζόμενες περιοχές. Καλούνται να απαντήσουν σε μια σειρά ερωτημάτων σχετικών με την επιχειρηματική τους πρωτοβουλία (π.χ. τι προϊόντα θα παράγουν, με ποια κριτήρια θα τα τιμολογήσουν, με ποιους τρόπους θα προσπαθήσουν να κάνουν ελκυστικά τα προϊόντα τους κ.ά.). Μέσα από συζήτηση, περιγράφουν τα βασικά χαρακτηριστικά του μονοπωλιακού ανταγωνισμού. Στη συνέχεια, συμπληρώνουν τα χαρακτηριστικά του στον συγκεντρωτικό πίνακα με όλες τις μορφές αγοράς, που δόθηκε στην 1η ενότητα του κεφαλαίου.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι-Παραλλαγή του Διλήμματος του Φυλακισμένου. Χωρίζονται σε ζεύγη. Κάθε ζεύγος αναπαριστά ένα δυοπώλιο και κάθε μαθητής/τρια του ζεύγους τον έναν από τους δύο εκπροσώπους των δύο επιχειρήσεων του δυοπωλίου. Αφού παρουσιαστεί από τον/τη διδάσκοντα/ουσα ο Πίνακας Πληρωμών του Παιγνίου, οι μαθητές/τριες καλούνται να αποφασίσουν αν θα επιλέξουν μεταξύ δύο τιμών του προϊόντος που προσφέρουν, μία χαμηλή και μία υψηλή, χωρίς να συνεργάζονται μεταξύ τους. Το παιχνίδι παίζεται για πέντε γύρους. Ακολουθεί συζήτηση για τον βαθμό αλληλεξάρτησης των ολιγοπωλιακών επιχειρήσεων. Εναλλακτικά, οι μαθητές/τριες συμμετέχουν σε διαδικτυακή

προσομοίωση του Διλήμματος του Φυλακισμένου (A Repeated Prisoner's Dilemma - <https://economics-games.com/prisoner-dilemma>), παίζοντας επαναλαμβανόμενα το Δίλημμα του Φυλακισμένου με τυχαία επιλεγμένους/ες συμμαθητές/τριές τους.

- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι τριών γύρων: *Εξωτερικό κόστος*. Χωρίζονται σε ομάδες/κοινωνίες των 6 ατόμων. Σε κάθε κοινωνία, 4 μαθητές/τριες αναλαμβάνουν να διαχειριστούν από μία βιομηχανική μονάδα σιδήρου, ενώ 2 μαθητές/τριες αναλαμβάνουν τον ρόλο 2 μονάδων ιχθυοκαλλιέργειας. Οι βιομηχανικές μονάδες έχουν στη διάθεσή τους έναν σωρό από 12 τεμάχια σιδήρου (π.χ. χαρτάκια), που αντιπροσωπεύουν τη μέγιστη δυνατή παραγωγή όλων των βιομηχανιών. Κάθε μαθητής/τρια μπορεί να παράγει (πάρει) όσα τεμάχια θέλει από τον σωρό της ομάδας του (τουλάχιστον 1) και να τα κρατήσει. Στον επόμενο γύρο, θα ανανεωθεί ο σωρός με τόσα τεμάχια, όσα αυτά που έχουν μείνει στην μέση. Οι ιχθυοκαλλιέργειες έχουν μπροστά τους 12 ψάρια που αντιπροσωπεύουν τη μέγιστη δυνατή παραγωγή της λίμνης. Οι βιομηχανικές μονάδες σιδήρου με την παραγωγή τους μολύνουν την παρακείμενη λίμνη, όπου λειτουργούν οι μονάδες ιχθυοκαλλιέργειας. Για κάθε μονάδα παραγωγής σιδήρου, χάνεται 1 μονάδα ψαριού εξαιτίας της μόλυνσης στη λίμνη. Οι μαθητές/τριες ανακαλύπτουν την έννοια του Εξωτερικού Κόστους, καθώς το κόστος της μόλυνσης δεν ενσωματώνεται στο ιδιωτικό κόστος των βιομηχανιών. Αναστοχασμός, αξιοποίηση αυθεντικών άρθρων στο διαδίκτυο για φόρους ρύπων, συζήτηση για τρόπους αντιμετώπισης και διαγραμματική παρουσίαση.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι: *Η τραγωδία των Κοινόχρηστων Πόρων*. Χωρίζονται σε ομάδες/κοινωνίες και αντιλαμβάνονται ότι, όταν οι πόροι είναι κοινόχρηστοι αλλά περιορισμένοι, κάποιες ορθολογικές πράξεις για το άτομο μπορεί να αποδειχτούν μακροπρόθεσμα ανορθολογικές. Ακολουθεί αναστοχασμός και συζήτηση για το πρόβλημα των Κοινόχρηστων Πόρων, καθώς και τις λύσεις της αγοράς (δικαιώματα ατομικής ιδιοκτησίας) αλλά και τις λύσεις που προτείνει η κάτοχος βραβείου Νόμπελ Έλινορ Όστρομ.
- Συμμετέχουν σε παιχνίδι ρόλων. Σε τυχαία επιλεγμένους/ες μαθητές /τριες δίνονται κάρτες σεναρίων που περιγράφουν την οικονομική κατάσταση διαφορετικών ομάδων πολιτών (π.χ. μισθωτοί, συνταξιούχοι, δανειστές, δανειζόμενοι). Οι υπόλοιποι/ες μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομάδες. Οι τυχαία επιλεγμένοι/ες μαθητές/τριες διαβάζουν το σενάριο και οι ομάδες καλούνται να βρουν και να αιτιολογήσουν πώς θα μεταβληθεί η οικονομική κατάσταση των μαθητών/τριών (βελτίωση/επιδείνωση) υπό συνθήκες πληθωρισμού και αντιπληθωρισμού. Ακολουθεί σχετική συζήτηση που επεκτείνεται στις ευρύτερες συνέπειες του πληθωρισμού/αντιπληθωρισμού στην οικονομία.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι: *Ποσοστό Ανεργίας και Μορφές Ανεργίας*. Η τάξη αποτελεί τον πληθυσμό μιας υποτιθέμενης χώρας. Μέσα από κάρτες σεναρίων που περιγράφουν την εργασιακή κατάσταση των πολιτών-μαθητών, προσδιορίζουν έννοιες σχετικές με την ανεργία (π.χ. Εργατικό Δυναμικό, απασχολούμενοι, άνεργοι, υποαπασχόληση, ετεροαπασχόληση, κρυφή ανεργία), διακρίνουν τις μορφές της και υπολογίζουν το ποσοστό ανεργίας.
- Συμμετέχουν σε βιωματικό παιχνίδι δύο φάσεων. Στην α' φάση, κάθε μαθητής/τρια έχει στη διάθεση του/της κάποιο προϊόν και μια λίστα με ανάγκες. Με τη βοήθεια προϊόντων (είτε πραγματικών, είτε σε χαρτάκια με ονόματα προϊόντων) προσπαθούν να ανταλλάξουν τα προϊόντα τους. Τι δυσκολίες προκύπτουν;

Συμμετέχουν σε συζήτηση. Στη β' φάση, ένα προϊόν μπορεί να παίξει τον ρόλο του χρήματος και να επαναληφθεί η διαδικασία. Μέσα από το παιχνίδι ρόλων, αντιλαμβάνονται τις δυσκολίες του αντιπραγματισμού, την έννοια του χρήματος, καθώς και τις ιδιότητες και τις λειτουργίες που πρέπει να έχει. Εναλλακτικά μπορούν να υλοποιήσουν το υποδειγματικό σενάριο «Το χρήμα και οι λειτουργίες του» του αποθετηρίου Αίσωπος (<http://aesop.iep.edu.gr/node/19538>).

► ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η μέθοδος της παιγνιώδους διδασκαλίας, στη μορφή, κυρίως, του παιχνιδιού ρόλων (παιχνίδια στρατηγικής) ή των προσομοιώσεων συμβάλλει ουσιαστικά στη βιωματική μάθηση και προσέγγιση των οικονομικών φαινομένων. Είναι μία αποτελεσματική μέθοδος διδασκαλίας για τα Οικονομικά μαθήματα. Πρέπει, όμως, να υπάρχει εκπαιδευτικός χρόνος διαθέσιμος για να υλοποιηθεί (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022).

Οι οικονομολόγοι-εκπαιδευτικοί χρειάζεται να αφιερώνουν χρόνο για να ανιχνεύουν τις δυνατότητες, τις σκέψεις, τις εμπειρίες και τις ιδιαίτερες ανάγκες των μαθητών/τριών, ώστε, από τη μία πλευρά, να συζεύξουν την οικονομική θεωρία με την εμπειρία τους και, από την άλλη, να ανακατευθύνουν την προσωπική θεώρησή τους για την οικονομική πραγματικότητα προς την εγκυρότητα του επιστημονικού λόγου. Προκειμένου να επιτευχθεί αυτό, ο/η οικονομολόγος-εκπαιδευτικός θα πρέπει να χρησιμοποιεί διδακτικές μεθόδους, οι οποίες θα προσελκύουν σταθερά το ενδιαφέρον των μαθητών/τριών, θα ενεργοποιούν τη συμμετοχή, τη διαίσθηση και τη φαντασία τους και θα τους/τις κινητοποιούν, ώστε να ερευνούν ατομικά και ομαδικά τα οικονομικά φαινόμενα και προβλήματα (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022).

Στο πλαίσιο του νέου Προγράμματος Σπουδών «Αρχές Οικονομικής Επιστήμης», ο ρόλος του/της οικονομολόγου-εκπαιδευτικού αλλάζει. Δεν καλείται απλώς να εφαρμόσει, αλλά να σχεδιάσει, να πειραματιστεί, να οργανώσει και να θέσει προς διερεύνηση την πληροφορία. Καλείται, επίσης, να δημιουργήσει ένα υποστηρικτικό περιβάλλον μάθησης, ενθαρρύνοντας την ενεργό εμπλοκή μαθητών/τριών στις ατομικές και ομαδικές δραστηριότητες και εμπυχώνοντας κάθε μαθητή και μαθήτρια να χαράξει τη μαθησιακή του/της πορεία. Το περιβάλλον αυτό θα πρέπει να διευκολύνει τη μαθητοκεντρική προσέγγιση της γνώσης, την αυτενέργεια των μαθητών/τριών, τη συμμετοχικότητά τους σε ομάδες και τη διασύνδεση της γνώσης με την καθημερινή γνώση και τη βιωματική εμπειρία. Θα πρέπει, επίσης, να προωθεί τον σεβασμό, την αυτοεκτίμηση, τη συνεργατική μάθηση, συνδυάζοντας την ελευθερία του λόγου με την ηθική του διαλόγου, και κατ' επέκταση, να μετατρέπει τις σχέσεις μεταξύ μαθητών/τριών και τις σχέσεις μαθητών/τριών-εκπαιδευτικού σε πεδίο αμοιβαίου σεβασμού, εμπιστοσύνης και μέριμνας, στο οποίο, κάθε μαθητής/τρια, θα δύναται να αναπτυχθεί γνωστικά, συναισθηματικά και ηθικά (Μυλωνάς κ.ά., 2021; Μυλωνάς κ.ά., 2022).

Ο/Η εκπαιδευτικός δε θα πρέπει να επιχειρήσει να επιβάλλει το παιχνίδι στα παιδιά, διότι έτσι θα πάψουν να παίζουν. Για να έχει επιτυχία η συγκεκριμένη μορφή διδασκαλίας, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να είναι κατάλληλα προετοιμασμένος. Το παιχνίδι, ως μέσο διδασκαλίας και μάθησης, είναι πλέον αναγνωρισμένο από τα Αναλυτικά Προγράμματα στην Ελλάδα. Τα διάφορα εκπαιδευτικά προγράμματα που μελετήθηκαν και συμπεριλαμβάνουν το εκπαιδευτικό παιχνίδι, βάσει προσαρμογών

στα ελληνικά δεδομένα και στις απαιτήσεις της κάθε τάξης ξεχωριστά, θα μπορούσαν να έχουν τα επιθυμητά αποτελέσματα.

Η παιγνιώδης διδασκαλία απαιτεί μια ευέλικτη και έμμεση καθοδήγηση από την πλευρά του εκπαιδευτικού. Απαιτείται, δηλαδή, από τον εκπαιδευτικό, αλλά και από τους μαθητές, ευελιξία, αλλαγή τρόπου σκέψης και νέες αποφάσεις, επειδή το παιχνίδι λειτουργεί μέσα σε απρόβλεπτες καταστάσεις. Ο εκπαιδευτικός, με την παιγνιώδη διδασκαλία, αναγκάζεται να βγει έξω από το σίγουρο και προδιαγεγραμμένο ρόλο που του ορίζει το σχολικό εγχειρίδιο. Η διδασκαλία αποκτά μια παιδοκεντρική μορφή, όταν οι εκπαιδευτικοί εντάσσουν το παιχνίδι στη μάθηση, που είναι και το ζητούμενο στα δεδομένα της σύγχρονης εναλλακτικής διδακτικής.

Βιβλιογραφικές αναφορές

- Kieff, J., & Casbergue, R. (2017). *Παιγνιώδης μάθηση & διδακτική: Η ενσωμάτωση του παιχνιδιού στο νηπιαγωγείο και το δημοτικό σχολείο* (Επιμ. & Μτφ. Α. Αγγελάκη). Αθήνα: Gutenberg.
- Maimbulwa-Sinyangwe, I., & Thomas, R. M. (1991). *Παιδαγωγική Ψυχολογική Εγκυκλοπαίδεια* (Επιμ. Χ. Ξενάκη, Μτφ. Ε. Κολιάδης). Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Αυγητίδου, Σ. (2001). *Το παιχνίδι. Σύγχρονες ερευνητικές και διδακτικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.
- Αυγητίδου Σ., (2007). *Λεξικό της Παιδαγωγικής* (Επιμ. Δ. Ξωχέλλης). Θεσσαλονίκη: Κυριακίδης.
- Βουζαξάκης, Γ. (2018). *Αποδόμηση και αναδόμηση του αναλυτικού προγράμματος μαθημάτων οικονομικής κατεύθυνσης στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση προς τη βιώσιμη/αιεφόρο ανάπτυξη με την υποστήριξη των Τ.Π.Ε.* (Αδημοσίευτη Διδακτορική Διατριβή). Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο.
- Λώλου, Σ., (2017). *Παιγνιώδης γλωσσική διδασκαλία* (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ιωάννινα.
- Μαγουλά, Θ. (2009). *Εισαγωγή στη Διδακτική των Οικονομικών*. Αθήνα: Gutenberg.
- Μυλωνάς, Δ. (2010). Σύγχρονες εκπαιδευτικές τεχνικές διδασκαλίας – Μελέτη περίπτωσης: Οι τεχνικές διδασκαλίας των Οικονομικών Μαθημάτων στο Επαγγελματικό Λύκειο. Στα *Πρακτικά του 3ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας*. Βέροια-Νάουσα.
- Μυλωνάς, Δ. (2014). Σύγχρονες εκπαιδευτικές τεχνικές διδασκαλίας – Μελέτη περίπτωσης: Οι τεχνικές διδασκαλίας των Οικονομικών Μαθημάτων στο Επαγγελματικό Λύκειο. Στο *Για την αξιοποίηση των ΤΠΕ στη διδακτική πράξη, Πρακτικά του 3ου Πανελληνίου Εκπαιδευτικού Συνεδρίου Ημαθίας*. Βέροια-Νάουσα, 478-491.
- Μυλωνάς, Δ. (2014). Η διδασκαλία των μαθημάτων Λογιστικού προσανατολισμού στο Επαγγελματικό Λύκειο με τη χρήση και αξιοποίηση των δυνατοτήτων των Νέων Τεχνολογιών (Επαγγελματικό-εκπαιδευτικό λογισμικό). Στο *Ελληνική Παιδαγωγική και Εκπαιδευτική Έρευνα, Πρακτικά του 9ου Πανελληνίου Συνεδρίου της Παιδαγωγικής Εταιρείας Ελλάδας. Τόμος Α΄*. Αθήνα: Διάδραση, 1094-1112.
- Μυλωνάς, Δ. (2015). Σχεδιασμός Αναλυτικών Προγραμμάτων Σπουδών που ευνοούν τη δημιουργικότητα και τη δημιουργική μάθηση: Μελέτη περίπτωσης στα Νέα Προγράμματα Σπουδών του μαθήματος «Πολιτική Παιδεία» της Α΄ τάξης του

- Γενικού και του Επαγγελματικού Λυκείου, Στο *Νέος παιδαγωγός, αιγίδα Υπουργείου Παιδείας, αρ. Εγκ. 73234/Γ2/12-05-2014, Πρακτικά του 2ου Συνεδρίου*. Αθήνα: Ίδρυμα Ευγενίδου.
- Μυλωνάς, Δ. (2015). Η διδασκαλία των μαθημάτων λογιστικού περιεχομένου στο Επαγγελματικό Λύκειο με τη χρήση και αξιοποίηση των δυνατοτήτων εκπαιδευτικού λογισμικού. Στο *Νέος παιδαγωγός – Η εκπαίδευση στην εποχή των Τ.Π.Ε.* Αθήνα: Ίδρυμα Ευγενίδου, 1227-1236.
- Μυλωνάς, Δ. (2016). Νέα Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών στην Τεχνική Επαγγελματική Εκπαίδευση: Μελέτη περίπτωσης στα Νέα Προγράμματα Σπουδών του Τομέα Διοίκησης και Οικονομίας των Επαγγελματικών Λυκείων. Στο *Προγράμματα Σπουδών - Σχολικά Εγχειρίδια: Από το παρελθόν στο παρόν και το μέλλον, Πρακτικά του 1ου Πανελληνίου Συνεδρίου του Μουσείου Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, της Παιδαγωγικής Εταιρείας Ελλάδος και του PIERCE-Αμερικανικού Κολλεγίου Ελλάδος. Τόμος Β΄*. Αθήνα: Μουσείο Σχολικής Ζωής και Εκπαίδευσης του ΕΚΕΔΙΣΥ, 594-604.
- Μυλωνάς, Δ., Βουζαξάκης, Γ., Ξάνθη, Χ., Συκάς, Θ., & Συρμακέσης, Σ. (2021). *Οδηγός εκπαιδευτικού Αρχές Οικονομικής Επιστήμης Λυκείου*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Μυλωνάς, Δ., Βουζαξάκης, Γ., Ξάνθη, Χ., Συκάς, Θ., & Συρμακέσης, Σ. (2022). *Πρόγραμμα Σπουδών Αρχές Οικονομικής Επιστήμης Γ' Λυκείου*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Ξάνθη, Χ. (2016). Η συμβολή των Ερευνητικών Εργασιών στη Διαπολιτισμική Εκπαίδευση. Στο *Προοπτικές για ένα σύγχρονο και δημοκρατικό σχολείο, Πρακτικά του 3ου Πανελληνίου Συνεδρίου της ΠΕΣΣ. Γ΄ τόμος*. Αθήνα, 494-503.
- Ξάνθη, Χ., & Τακάογλου, Σ. (2015). *Οδηγός για τον Εκπαιδευτικό*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Συρμακέσης, Σ. (2019). Η οικονομική εκπαίδευση στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. *Ξενοφών. Περιοδικό για την Οικονομική Επιστήμη στη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση*, 4. Αθήνα: Ευρασία.
- Φρονιμάκη, Θ. (2023). *Παιγνιώδης μάθηση και ο ρόλος του παιδαγωγού* (Αδημοσίευτη Διπλωματική Εργασία). Αιγάλεω: Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής - ΑΣΠΑΙΤΕ.