

Εκπαίδευση μαθητών και μαθητριών με κινητική αναπηρία: ψηφιακές εφαρμογές και εκπαιδευτικές παρεμβάσεις για την κοινωνική ζωή και την αυτόνομη διαβίωση

Γεώργιος Μπούρχας
Εκπαιδευτικός, Δάσκαλος ΕΑΕ

Ιωάννης Μπουσδούνης
Προϊστάμενος 2ου ΚΕΣΥ Γ' Αθήνας

Έτος έκδοσης 2020

ΣΥΝΤΕΛΕΣΤΕΣ ΕΚΔΟΣΗΣ

Συγγραφείς: Γεώργιος Μπούρχας, Εκπαιδευτικός, Δάσκαλος ΕΑΕ
Ιωάννης Μπουσδούνης, Προϊστάμενος 2ου ΚΕΣΥ Γ' Αθήνας

Φιλολογική Επιμέλεια: Κωνσταντίνος Καρναβάς, φιλόλογος,
αποσπασμένος εκπαιδευτικός στο ΙΕΠ.

Πράξη: ΠΡΑΞΗ: «Καθολικός σχεδιασμός και ανάπτυξη προσβάσιμου ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού», MIS: 5001313

Άξονες Προτεραιότητας 6, 8, 9, στο πλαίσιο του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο-ΕΚΤ).

Υπεύθυνοι της Πράξης:

Κουρμπέτης Βασίλης, Σύμβουλος Α΄
Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης, ΥΠΑΙΘ
(από 16/06/2016 έως 11/07/2019)

Γελαστοπούλου Μαρία, Σύμβουλος Β΄ ΙΕΠ
Σύμβουλος Β΄ με εξειδίκευση στην Ειδική και
Ενταξιακή Εκπαίδευση, ΙΕΠ
(από 12/07/2019)

ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Ιωάννης Αντωνίου

Πρόεδρος του Ινστιτούτου Εκπαιδευτικής Πολιτικής

Αν. Τσόχα 36, 11521 Αθήνα

Τηλ.: 213 1335100

Fax: 213 1335111

Ηλεκτρονικό Ταχυδρομείο: info@iep.edu.gr

Ο παρών τόμος αποτελεί σύνθεση παραδοτέων του Υποέργου 1 της Πράξης με τίτλο: «ΠΕ 3.7.1. Εκπαιδευτικό υλικό για εφαρμογή σε κατηγορίες δραστηριοτήτων για τις Γ΄ έως ΣΤ΄ τάξεις Δημοτικού», «ΠΕ 3.7.2. Εκπαιδευτικό υλικό για την κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του περιβάλλοντος μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία».



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Πρόλογος

Οι μαθητές//μαθήτριες με κινητική αναπηρία αποτελούν έναν ιδιαίτερα σύνθετο και ετερογενή πληθυσμό. Υπάρχουν πολύ μεγάλες διαφορές ως προς το είδος και το βαθμό δυσκολίας της κίνησης, ως προς τη δυνατότητα προφορικής και γραπτής επικοινωνίας, αλλά και ως προς τις σύνοδες δυσκολίες που παρουσιάζει η πλειοψηφία των κινητικά ανάπηρων μαθητών/τριών (νοητική αναπηρία, αυτισμός, προβλήματα λόγου, διάσπαση προσοχής, επιληπτικές κρίσεις κ.λπ.) (Μπουσδούνης, 2017, Μουταβελής & Μπούρχας, 2011). Η καθημερινότητά τους διαφέρει από των υπολοίπων μαθητών/τριών ακόμη και σε πράγματα που θεωρούνται απλά και δεδομένα. Οι κινητικές δυσκολίες χαρακτηρίζονται από μεγάλη ποικιλία και ιδιαίτερη ευρύτητα στις εκφάνσεις τους, επηρεάζοντας την ικανότητα των κινητικά ανάπηρων μαθητών/τριών να αλληλεπιδρούν με άλλους ανθρώπους και να δρουν επάνω στα αντικείμενα του περιβάλλοντός τους.

Κλειδί για την πρόσβαση και τη συμμετοχή σε πολλές δραστηριότητες, για τον έλεγχο του περιβάλλοντος, για την ικανότητα επιλογής και για τις ανθρώπινες σχέσεις είναι η υποστηρικτική τεχνολογία. Οι συσκευές υποστηρικτικής τεχνολογίας, τις περισσότερες φορές, πραγματικά διευκολύνουν τη δραστηριότητα και τη συμμετοχή, είτε ενισχύοντας το λειτουργικό επίπεδο του χρήστη είτε μειώνοντας τις απαιτήσεις από το περιβάλλον. Η χρήση των νέων τεχνολογιών και τα εκπαιδευτικά λογισμικά εξυπηρετούν την εκπαίδευση μαθητών/τριών με κινητικές αναπηρίες σε τομείς, όπως η υπέρβαση των φυσικών αδυναμιών τους, η δυνατότητα προσβασιμότητας σε υπηρεσίες και πληροφορίες, η διευκόλυνση της επικοινωνίας, η κοινωνικοποίηση και η ανάπτυξη της συνεργατικότητας, η ανάπτυξη κινήτρων, η ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στην ίδια τη μάθηση, η διευκόλυνση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και η πρόσβαση στο αναλυτικό πρόγραμμα, η συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών, η δυνατότητα αυτονομίας, η ανάπτυξη της αυτοεκτίμησής τους και η ψυχαγωγία.

Η παρούσα εφαρμογή αποτελείται από δύο μέρη:

Το πρώτο μέρος με κατηγορίες δραστηριοτήτων για την Γ' έως ΣΤ' Δημοτικού είναι μια επέκταση των προηγούμενων λογισμικών που έχουν παραχθεί από το ΠΙ για μαθητές/μαθήτριες με κινητικά προβλήματα. Στηρίζεται στο Πλαίσιο Αναλυτικού Προγράμματος Ειδικής Αγωγής (ΠΑΠΕΑ) και στις βασικές αρχές του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ) για μαθητές/τριες με κινητική αναπηρία. Λαμβάνει υπόψη τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες της συγκεκριμένης κατηγορίας μαθητών/τριών. Βασίζεται στις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες τους και συνδέει τη γνώση με την καθημερινότητα. Ενοποιεί τη γνώση και προάγει τη διαθεματικότητα. Προκαλεί το ενδιαφέρον για μάθηση, αφού ο μαθητής διερευνά μέσα από οικεία θέματα σε λιγότερα οικεία. Επιτρέπει στον μαθητή να δουλεύει με το δικό του ρυθμό και προάγει την αυτονομία του.

Οι θεματικές ενότητες της συγκεκριμένης εφαρμογής αφορούν δραστηριότητες της καθημερινότητας του μαθητή/της μαθήτριας στο σχολείο, αλλά και στο σπίτι, που σχετίζονται με την αυτοφροντίδα, τα συναισθήματα και την κυκλοφοριακή αγωγή. Κάθε ενότητα προσφέρει ένα περιβάλλον μάθησης αναλυτικό, διερευνητικό και βιωματικό. Λειτουργεί ως μέσο επικοινωνίας και προσέγγισης του φυσικού περιβάλλοντος του μαθητή/της μαθήτριας. Η επεξεργασία της κάθε δραστηριότητας γίνεται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει οριζόντια διασύνδεση με πολλά γνωστικά αντικείμενα (Γλώσσα, Μαθηματικά, Φυσική κ.ά.) και η νέα γνώση να σχετίζεται με τις ανάγκες της καθημερινότητας. Τέλος, υπάρχουν ασκήσεις για εμπέδωση της δραστηριότητας, όπως: σύνθεσης λέξεων, αντιστοιχήσεις, παρατηρητικότητα, κρυπτόλεξου, συμπλήρωσης κενών, χρονικής ακολουθίας, αιτίας-αποτελέσματος, παραγωγής γραπτού λόγου. Το περιεχόμενο των ασκήσεων σχετίζεται άμεσα με το λεξιλόγιο της υποενότητας.

Το δεύτερο μέρος αφορά το «Εκπαιδευτικό υλικό για την κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του περιβάλλοντος μαθητών με κινητική αναπηρία» και περιλαμβάνει αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες που μπορούν να εκτελεστούν ατομικά αλλά και ομαδικά, με εικονικές επισκέψεις των μαθητών/τριών στη γειτονιά και στην πόλη, χρήση των μέσων μαζικής μεταφοράς, βόλτα στην

παιδική χαρά, επισκέψεις σε καταστήματα, υπηρεσίες, μουσεία, θέατρο, επίσκεψη σε οδοντίατρο και συμμετοχή σε κοινωνικές εκδηλώσεις (πάρτι γενεθλίων ως καλεσμένος/καλεσμένη και ως οικοδεσπότης/οικοδέσποινα). Ο βασικός προσανατολισμός είναι η δημιουργία ενός ευχάριστου λογισμικού με ιστορίες στις οποίες εμπλέκεται ο μαθητής/η μαθήτρια και ενθαρρύνεται να ασχοληθεί με πραγματικές δραστηριότητες της καθημερινής ζωής, στις οποίες η κινητική αναπηρία βάζει εμπόδια.

Τέλος, οι ψηφιακές εφαρμογές που συνοδεύουν τον παρόντα οδηγό είναι διαθέσιμες ως εξής:

Φροντίζω τον εαυτό μου: <http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/frontizo-ton-euato-mou>

Εξερευνώ το περιβάλλον μου: <http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/ekseurenw-to-perivallon-mou>

Α΄ ΜΕΡΟΣ

Εκπαιδευτικό υλικό
για εφαρμογή σε κατηγορίες
δραστηριοτήτων
για τις Γ΄ έως ΣΤ΄ τάξεις
Δημοτικού

Γεώργιος Μπούρχας

Εκπαιδευτικός, Δάσκαλος ΕΑΕ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ Α ' ΜΕΡΟΥΣ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ.....	2
Εισαγωγή.....	8
ΕΝΟΤΗΤΑ 1	11
ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	11
1.1 Εισαγωγή στην κινητική αναπηρία	11
1.2 Χαρακτηριστικά των παιδιών με κινητικές αναπηρίες	13
1.3 Τύποι κινητικής αναπηρίας.....	15
1.3.1 Εγκεφαλική Παράλυση.....	15
1.3.2 Δισχιδής ράχη.....	17
1.3.3 Τραυματισμοί του νωτιαίου μυελού	17
1.3.4 Εγκεφαλικές κακώσεις	18
1.3.5 Μυϊκές δυστροφίες.....	18
1.3.6 Αρθρογρίπωση	18
1.3.7 Νεανική αρθρίτιδα.....	19
1.3.8 Ακρωτηριασμοί.....	19
1.3.9. Ταξινόμηση των μαθητών/τριών ως προς την κινητικότητα.	19
1.4 Εκπαιδευτική και Θεραπευτική παρέμβαση.....	21
1.5 Η Υποστηρικτική Τεχνολογία.....	25
1.5.1 Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής.....	26
1.5.2 Οι Περιφερειακές συσκευές του Η/Υ.....	29
1.5.3 Τα Λογισμικά.....	30
ΕΝΟΤΗΤΑ 2	32
ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Ετοιμάζω το πρωινό»	32

2.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι	32
2.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα	32
2.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων	34
2.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά	36
2.5 Μαθαίνω για την πορεία του ψωμιού.....	38
2.6 Μαθαίνω για την πορεία του τυριού	38
2.7 Μαθαίνω για την πορεία του ζαμπόν	39
2.8 Φτιάχνω ένα τοστ	40
2.9 Μαθαίνω περισσότερα για τις ηλεκτρικές συσκευές, τα έπιπλα, τα σκεύη και τα τρόφιμα.....	41
2.10 Κάνω ασκήσεις.....	42
2.10.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης	42
2.10.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών	43
2.10.3 Άσκηση σύνθεσης λέξεων από συλλαβές.....	44
2.10.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις.....	44
2.10.5 Σταυρόλεξο.....	45
2.10.6 Κρυπτόλεξο.....	46
ZAMPON, TOST, BOUYTYPO, TYPI, ΨΩΜΙ, ΤΟΣΤΙΕΡΑ, ΧΑΡΤΟΠΕΤΣΕΤΑ.....	46
Εκτέλεση δραστηριότητας.....	46
2.10.7 Χρονική ακολουθία.....	47
2.10.8 Παραγωγή γραπτού λόγου.....	47
ΕΝΟΤΗΤΑ 3	48
ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Φροντίζω τα δόντια μου»	48
3.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι	48
3.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα	48
3.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων	50

3.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φροντίσω τα δόντια μου.....	52
3.5 Μαθαίνω για τη στοματική υγιεινή	54
3.5 Κάνω ασκήσεις.....	57
3.5.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης	57
3.5.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών	57
3.5.3 Ασκήσεις σύνθεσης λέξεων	58
3.5.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις.....	59
Ο/η μαθητής/τρια βάζει λέξεις στη σειρά για να σχηματίσει πρόταση, όπως.....	59
Π.χ. δόντια, μου, πρωί, βουρτσίζω, Κάθε, τα.....	59
3.5.5 Σταυρόλεξο	59
3.5.6 Κρυπτόλεξο	60
3.5.7 Παραγωγή γραπτού λόγου	61
ΕΝΟΤΗΤΑ 4	62
ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Ντύνομαι».....	62
4.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι.....	62
4.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα	62
4.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων.....	64
4.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα ρούχα	66
4.5 Μαθαίνω για την πορεία του ενδύματος.....	68
4.6 Μαθαίνω για την φροντίδα του ενδύματος	68
Τρόπος κατασκευής ενός ρούχου	69
Είδη ενδυμάτων.....	70
Σύνθεση και φροντίδα ενδυμάτων.....	70
4.7 Μαθαίνω περισσότερα για τις συσκευές φροντίδας των ρούχων	71
4.8 Ασκήσεις.....	73
4.8.1 Ασκήσεις χρονικής αλληλουχίας.....	73

4.8.2	Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών	73
4.8.3	Ασκήσεις σύνθεσης λέξεων	74
4.8.4	Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις.....	74
4.8.5	Σταυρόλεξο.....	75
4.8.6	Κρυπτόλεξο.....	76
4.8.7	Παραγωγή γραπτού λόγου.....	77
ΕΝΟΤΗΤΑ 5		78
ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Πλένομαι»		78
5.1	Εκπαιδευτικοί στόχοι.....	78
5.2	Αναγνωρίζω αντικείμενα	78
5.3	Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων.....	80
5.4	Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φροντίσω το σώμα μου.....	82
5.5	Μαθαίνω για την υγιεινή του σώματος.....	84
5.6	Ασκήσεις.....	87
5.6.1	Αντιστοιχίσεις.....	87
5.6.2	Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών	87
5.6.3	Ασκήσεις σύνθεσης λέξεων	88
5.6.4	Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις.....	88
5.6.5	Σταυρόλεξο.....	89
5.6.6	Κρυπτόλεξο	90
5.6.7	Χρονική ακολουθία	91
ΕΝΟΤΗΤΑ 6		92
Συναισθήματα		92
6.1	Εκπαιδευτικοί στόχοι.....	92
6.2	Αναγνωρίζω τα συναισθήματα	92
6.3	Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων.....	94

6.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα συναισθήματα	96
6.5 Εξασκούμε περισσότερα στα συναισθήματα	98
6.6 Κάνω ασκήσεις	99
6.6.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης	99
6.6.2 Συμπλήρωση κενών	100
6.6.3 Άσκηση σύνθεσης λέξεων	101
6.6.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις σε τυχαία σειρά	101
6.6.5 Σταυρόλεξο	102
6.6.6 Κρυπτόλεξο	103
ΧΑΡΑ, ΑΓΑΠΗ, ΑΗΔΙΑ, ΛΥΠΗ, ΕΝΟΧΗ, ΘΥΜΟΣ, ΕΚΠΛΗΞΗ, ΖΗΛΕΙΑ	104
6.6.7 Χρονική ακολουθία	104
6.6.8 Παραγωγή γραπτού λόγου	104
ΕΝΟΤΗΤΑ 7	105
Μαθαίνω τα μέσα μεταφοράς	105
7.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι	105
7.2 Αναγνωρίζω τα μέσα μεταφοράς	105
Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται ένα σκηνικό με πολλά και διάφορα μεταφορικά μέσα πάνω στον δρόμο και κάτω από αυτόν, στο νερό και στον αέρα σε animation 3d, ρεαλιστικό και έγχρωμο	105
7.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων	106
7.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα μεταφορικά μέσα	108
7.5 Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στη στεριά	110
7.6 Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στο νερό	111
7.7 Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στον αέρα	111
7.8 Κάνω ασκήσεις	112
7.8.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης	112

7.8.2	Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών	113
7.8.3	Άσκηση σύνθεσης λέξεων από συλλαβές ή φωνήματα.....	114
7.8.4	Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις.....	114
7.8.5	Σταυρόλεξο.....	115
7.8.6	Κρυπτόλεξο.....	116
	Περιγραφή δραστηριότητας.....	116
	Εκτέλεση δραστηριότητας.....	117
7.8.7	Χρονική ακολουθία	117
7.8.8	Παραγωγή γραπτού λόγου.....	117
	Βιβλιογραφικές Αναφορές	118
	Ελληνική βιβλιογραφία	118
	Ξενόγλωσσα βιβλιογραφία	120

Εισαγωγή

Το εκπαιδευτικό υλικό για εφαρμογή σε κατηγορίες δραστηριοτήτων για τις Γ΄ έως ΣΤ΄ τάξεις Δημοτικού είναι μια επέκταση των προηγούμενων λογισμικών που έχουν παραχθεί από το ΠΙ για μαθητές/τριες με κινητικά προβλήματα. Στηρίζεται στο Πλαίσιο Αναλυτικού Προγράμματος Ειδικής Αγωγής (ΠΑΠΕΑ) και στις βασικές αρχές του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγράμματος Σπουδών (ΔΕΠΠΣ-ΑΠΣ) για μαθητές/τριες με κινητική αναπηρία. Παίρνει υπόψη τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες της συγκεκριμένης κατηγορίας μαθητών/τριών. Βασίζεται στις προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες τους και συνδέει τη γνώση με την καθημερινότητα. Ενοποιεί τη γνώση και προάγει τη διαθεματικότητα. Προκαλεί το ενδιαφέρον για μάθηση, αφού ο/η μαθητής/τρια διερευνά μέσα από οικεία θέματα του περιβάλλοντος τα λιγότερα οικεία. Επιτρέπει στον/η μαθητή/τρια να δουλεύει με το δικό του/της ρυθμό και προάγει την αυτονομία του/της.

Οι θεματικές ενότητες της συγκεκριμένης εφαρμογής αφορούν δραστηριότητες της καθημερινότητας του μαθητή/της μαθήτριας στο σχολείο, αλλά και στο σπίτι, που σχετίζονται με την αυτοφροντίδα, τα συναισθήματα και την κυκλοφοριακή αγωγή. Κάθε ενότητα προσφέρει ένα περιβάλλον μάθησης αναλυτικό, διερευνητικό και βιωματικό. Λειτουργεί ως μέσο επικοινωνίας και προσέγγισης του φυσικού περιβάλλοντος του μαθητή/της μαθήτριας.

Στην ενότητα αυτοφροντίδα υπάρχουν υποενότητες που αφορούν τομείς δραστηριοτήτων, όπως: ετοιμάζω το πρωινό, φροντίζω τα δόντια μου, ντύνομαι, πλένομαι. Σε κάθε υποενότητα αρχικά τοποθετούνται οι εκπαιδευτικοί στόχοι. Στη συνέχεια γίνεται μια περιγραφή της δραστηριότητας, η οποία ακολουθεί μια κλιμακωτή διάταξη από τα απλά στα σύνθετα. Ο/η μαθητής/τρια -μέσα από υλικά του περιβάλλοντός του και

βιωματικές εμπειρίες- διερευνά και ανακαλύπτει νέες γνώσεις, οι οποίες σχετίζονται με την καλλιέργεια δεξιοτήτων που θα βελτιώσουν την επικοινωνία και θα εμπλουτίσουν τον λόγο του. Η επεξεργασία της δραστηριότητας γίνεται κατά τέτοιο τρόπο ώστε να υπάρχει οριζόντια διασύνδεση με πολλά γνωστικά αντικείμενα (Γλώσσα, Μαθηματικά, Φυσική κ.ά.) και η νέα γνώση να σχετίζεται με τις ανάγκες της καθημερινότητας. Τέλος, υπάρχουν ασκήσεις για εμπέδωση της δραστηριότητας, όπως: σύνθεσης λέξεων, αντιστοιχίσεις, παρατηρητικότητα, κρυπτόλεξο, συμπλήρωσης κενών, χρονικής ακολουθίας, αιτίας-αποτελέσματος, παραγωγής γραπτού λόγου. Το περιεχόμενο των ασκήσεων σχετίζεται άμεσα με το λεξιλόγιο της υποενότητας.

Ως προς την προσβασιμότητα, η εφαρμογή σχεδιάζεται ώστε να επιτυγχάνεται η πρόσβαση από μαθητές/τριες με κινητικά προβλήματα (λεπτή κινητικότητα) με το εργαλείο προσαρμογής παραμέτρων προσβασιμότητας, έτσι ώστε ανάλογα με τη λειτουργικότητα του/της κάθε μαθητή/τριας να μπορεί να επιλέγει τη χρήση, η οποία θα μπορούσε να γίνει είτε με ένα πλήκτρο (space bar) είτε με περιφερειακά εισόδου (απλό ή διπλό διακόπτη, joystick, trackball κ.ά.). Επίσης, θα δίνεται η δυνατότητα στην παραμετροποίηση ταχύτητας εναλλαγής ή σάρωσης (scanning) των εικόνων.

Επιπρόσθετα η εφαρμογή θα δουλεύει σε διαφορετικά λειτουργικά συστήματα, όπως Windows (7,8,10), Linux, Android, και ενδεχομένως IOS ή και διαδικτυακά, αφού σήμερα το internet παρέχεται στους περισσότερους χώρους ασύρματα ή ενσύρματα. Το αρχείο του υλικού (εικόνες, ήχοι, δεδομένα ασκήσεων) είναι αποθηκευμένο σε ξεχωριστό φάκελο.

Ως προς τη χρηστικότητα, σχεδιάζεται ώστε να είναι ελκυστική, φιλική ως προς τον χρήστη και να αποτελεί ένα βοήθημα για όλους τους μαθητές/τις

μαθήτριες (με ή χωρίς αναπηρία). Απευθύνεται στους εκπαιδευτικούς, τους γονείς και κυρίως τους μαθητές/τις μαθήτριες.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ

1.1 Εισαγωγή στην κινητική αναπηρία

Σύμφωνα με τον Παγκόσμιο Οργανισμό Υγείας (W.H.O.) η αναπηρία ορίζεται ως ένα σύνθετο και μεταβαλλόμενο φαινόμενο, που οφείλεται στην αλληλεπίδραση των προσωπικών χαρακτηριστικών ενός ατόμου και των χαρακτηριστικών του περιβάλλοντος, μέσα στο οποίο ζει (Σούλης, 2013). Τα οργανικά αίτια σε συνδυασμό με ζητήματα του περιβάλλοντος δημιουργούν ένα σύνολο εμποδίων σε σημαντικούς τομείς της ζωής, όπως η αυτοεξυπηρέτηση, η απασχόληση, η εκπαίδευση, η ψυχαγωγία και η γενικότερη κοινωνική συμμετοχή.

Οι έρευνες μέχρι τώρα έδειξαν ότι η αναπηρία οδηγεί σε μια αποσύνδεση από τα σημαντικά ζητήματα της καθημερινής ζωής. Τα άτομα μάλιστα με επίκτητη αναπηρία, εξαιτίας της απώλειας της ψυχαγωγίας, των φίλων και της προηγούμενης αίσθησης και λειτουργικότητας του σώματός τους, περιέγραψαν την ασθένεια ή τον τραυματισμό τους ως καταστάσεις που τους οδήγησαν σε διαφορετικές εμπειρίες, αλλά και σε μια αίσθηση εκτοπισμού από αυτά που προηγούμενα ένιωθαν ως μέρος της φυσιολογικής κοινωνικής τους ζωής (Graham, Kremer & Wheeler, 2008).

Τα άτομα με αναπηρία είναι η κοινωνική ομάδα που αντιμετωπίζει πολλά προβλήματα υγείας, σωματικά και ψυχολογικά, εξαιτίας της ίδιας της αναπηρίας, αλλά και ως συνέπεια της καθιστικής τους ζωής, τις μειωμένες κοινωνικές σχέσεις, τις διακρίσεις (Fine & Asch, 1988· Yunker, 1987), το στιγματισμό που υφίστανται (Goffman, 1963) και τα υψηλά ποσοστά ανεργίας που αντιμετωπίζουν.

Κινητική αναπηρία θεωρείται κάθε μυοσκελετική και νευρολογική διαταραχή η οποία επηρεάζει δυσμενώς την κινητική απόδοση του ατόμου. Περιλαμβάνει βλάβες που προκλήθηκαν από εκ γενετής ανωμαλίες, από ασθένειες ή από άλλες αιτίες (WHO, 2002). Περισσότερο από κάθε άλλη μορφή αναπηρίας, παρουσιάζει τη μεγαλύτερη πολυμορφία, τόσο ως προς την αιτιολογία της όσο και ως προς τον τρόπο και την εξέλιξη των βλαβών που έχουν δημιουργηθεί. Είναι δυνατόν κάποιες βλάβες να είναι μόνιμες ή προσωρινές και κάποιες φορές να δημιουργούν ελάχιστα προβλήματα στην καθημερινότητα της ζωής του ανθρώπου, ενώ κάποιες άλλες να απαιτούν μακροχρόνιες θεραπευτικές παρεμβάσεις για να μπορέσει το άτομο να διατηρήσει τη λειτουργικότητά του και να ενταχθεί στην κοινωνία που -κατά κανόνα- είναι φτιαγμένη για τον μέσο όρο του πληθυσμού» (Δημητρόπουλος, 2000). Επίσης, λόγω των βλαβών που δημιουργεί (κίνηση, ομιλία, σίτιση, σπαστικότητα, όραση, κ.ά.) αναδύονται τα στερεότυπα, οι στάσεις και οι αντιλήψεις για οίκτο, αποστροφή και ελεημοσύνη.

Η ανθρώπινη κίνηση είναι ένα πολύπλοκο φαινόμενο και σχετίζεται με οποιαδήποτε μεταβολή της θέσης και της σχέσης των μελών του σώματος μεταξύ τους, με ή χωρίς αλλαγή της θέσης του όλου σώματος στον χώρο. Κάποιες από τις κινήσεις που γίνονται είναι ακούσιες (αντανακλαστικές) και κάποιες εκούσιες συνειδητές και ελεγχόμενες. Οι ακούσιες αντανακλαστικές κινήσεις είναι οι αυτόματες, ασυνείδητες απαντήσεις σε συγκεκριμένα ερεθίσματα. Ο συνδυασμός ακούσιων και εκούσιων κινήσεων διαμορφώνουν το επίπεδο κινητικότητας κάθε ατόμου ανάλογα με τις ανάγκες κάθε στιγμής.

Το σώμα του ανθρώπου αποτελείται από ένα σύστημα οργάνων που συνεργάζονται μεταξύ τους για την κινητικότητα του ατόμου. Υπεύθυνα συστήματα αυτής της λειτουργίας είναι ο φλοιός, η παρεγκεφαλίδα, το πυραμιδικό, το εξωπυραμιδικό, ο νωτιαίος μυελός, το περιφερικό νευρικό σύστημα και -τέλος- οι μύες. Για να είναι λειτουργική η κίνηση απαιτείται

άριστη οργάνωση και συντονισμός διαφορετικών τμημάτων του Κεντρικού Νευρικού Συστήματος που συμμετέχουν σε αυτή τη διαδικασία. Για την εκτέλεση της πιο απλής κίνησης ο εγκέφαλος πρέπει να ενεργοποιήσει ταυτόχρονα πολλαπλούς μύες, οι οποίοι με τη σειρά τους -μέσω της σύσπασης- προκαλούν την κίνηση των μελών (Γρούϊος, Τζέτζης & Χατζητάκη, 2008).

Οποιαδήποτε βλάβη στο ΚΝΣ, σε ένα από τα προαναφερόμενα συστήματα, δημιουργεί ελλείμματα και ένα πλήθος ζητημάτων υγείας, σωματικών και ψυχολογικών, τόσο από την ίδια την αναπηρία, αλλά και ως συνέπεια της στέρησης των εμπειριών και των κοινωνικών σχέσεων (Fine & Asch, 1988· Yunker, 1987). Η έλλειψη προσβασιμότητας τόσο στον χώρο όσο και σε αγαθά και υπηρεσίες δημιουργεί περιορισμούς στην αλληλεπίδραση περιβάλλοντος-αναπήρου (Γεωργούλα, Μουζάκης & Μπούρχας, 2008).

1.2 Χαρακτηριστικά των παιδιών με κινητικές αναπηρίες

Τα χαρακτηριστικά των παιδιών με κινητική αναπηρία παρουσιάζουν σημαντική ετερογένεια και πολυμορφία, τόσο ως προς τα σωματικά, αλλά και ως προς τα νοητικά, μαθησιακά, συναισθηματικά και κοινωνικά χαρακτηριστικά.

Τα άτομα με σωματική αναπηρία χωρίζονται συνήθως σε άτομα με νευρολογικές μειονεξίες, άτομα με ορθοπεδικά ή μυοσκελετικά προβλήματα, εκ γενετής βλάβες, βλάβες από ατυχήματα και με άλλα σοβαρά προβλήματα υγείας (Πολυχρονοπούλου, 1995). Ανεξάρτητα από το που εμφανίζεται η διαταραχή η καθεμιά απ' αυτές είναι μια πολύπλοκη και μοναδική κατάσταση που μπορεί να επιδράσει με διαφορετικό τρόπο στον κάθε οργανισμό. Μπορεί να αντιμετωπιστεί εύκολα ή δύσκολα με ιατρική παρέμβαση, ωστόσο υπάρχουν και περιπτώσεις μη ιάσιμες (Τζούδα, 2005). Το νευρολογικό

σύστημα συνίσταται από τον εγκέφαλο, τη σπονδυλική στήλη και από ένα δίκτυο νεύρων που εξαπλώνονται σε όλο το σώμα. Ο εγκέφαλος αποτελεί το κέντρο ελέγχου του σώματος και η ύπαρξη κάποιας βλάβης γεννά προβλήματα και διαταραχές στις σωματικές ή πνευματικές λειτουργίες του οργανισμού. Στη σπονδυλική στήλη ενοποιούνται οι κινητικές δραστηριότητες. Σε συνδυασμό με τα νεύρα η σπονδυλική στήλη δίνει αισθητηριακές πληροφορίες στον εγκέφαλο και αυτόνομα κινητικά μηνύματα από τον εγκέφαλο στα υπόλοιπα μέρη του σώματος. Αν υπάρξει βλάβη, η ομαλή πορεία μεταξύ εγκεφάλου και μυών διαταράσσεται, τα μηνύματα μεταδίδονται αλλά δε λαμβάνονται ποτέ. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα απώλεια αίσθησης ή μυϊκή παράλυση πέρα από το σημείο του τραύματος του νεύρου ή της σπονδυλικής στήλης. (Πολυχρονοπούλου-Ζαχαρογέωργα, 1995).

Ως προς τα σωματικά χαρακτηριστικά, παρατηρούνται δυσκολίες στην κίνηση που σχετίζονται με απουσία, περιορισμό ή διαταραγμένη αδρή κινητικότητα σε πλήθος δεξιοτήτων (π.χ. τρόπος βάδισης, στήριξης και ελέγχου του κορμού και της κεφαλής), καθώς και στην εκτέλεση διάφορων λειτουργιών λεπτής κινητικότητας (γραφική, σχεδιασμός, ζωγραφική, σύλληψη και χειρισμός αντικειμένων) (Shao-Hsia & Nan-Ying, 2009). Επίσης υπάρχουν ζητήματα που αφορούν την αυτοεξυπηρέτηση (π.χ. απουσία ελέγχου σφιγκτήρων), κάνοντας δύσκολη την καθημερινότητα του μαθητή/της μαθήτριας τόσο στο σχολείο όσο και στο σπίτι (Beckung & Hagberg, 2002). Οι μαθητές έχουν ανάγκη ειδικού εξοπλισμού (ειδικά καθίσματα, αναπηρικά αμαξίδια, μπαστούνια, περιπατητήρες κ.ά.).

Ως προς τα μαθησιακά χαρακτηριστικά παρατηρούνται δυσκολίες κυρίως στη βραχυπρόθεσμη μνήμη και στην οργάνωση των πληροφοριών. Συνάμα παρατηρούνται δυσκολίες που επηρεάζουν τη σχολική επίδοση των μαθητών/τριών (Σπετσιώτης & Σταθόπουλος, 2003) στην ανάγνωση, στη

γραφής, στα μαθηματικά, στην κατανόηση και στην οργάνωση των πληροφοριών.

Ως προς τα συναισθηματικά χαρακτηριστικά τα παιδιά, λόγω της κινητικής αναπηρίας και των στερεοτύπων, βιώνουν τον οίκτο και αντιμετωπίζονται ως κατώτερα όντα. Τα παιδιά που μεγαλώνουν με κινητική αναπηρία βιώνουν εμπειρίες τέτοιες, που επηρεάζουν σημαντικά τόσο τη διάθεσή τους όσο και τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους: γίνονται επιθετικά, υπερκινητικά, απαθή, αδιάφορα και στερούνται την αποδοχή από τους συνομηλίκους τους.

1.3 Τύποι κινητικής αναπηρίας

1.3.1 Εγκεφαλική Παράλυση

Η Εγκεφαλική Παράλυση (ΕΠ) ανήκει στις νευρολογικές διαταραχές οι οποίες οφείλονται σε βλάβες του Κ.Ν.Σ. Αφορά μια ευρέως γνωστή νευροαναπτυξιακή κατάσταση, "η οποία ξεκινά από την πρώιμη ηλικία και παραμένει καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής του ανθρώπου" (Bax et al., 2005:571). Ο όρος «εγκεφαλική» αναφέρεται στην αιτία της βλάβης, που είναι ο εγκέφαλος, ενώ ο όρος «παράλυση» αναφέρεται στην απώλεια ή τη μείωση της αισθητικότητας και της κινητικότητας. Θεωρείται μια κατάσταση κατά την οποία "υφίσταται κινητική αναπηρία (παράλυση) προκαλούμενη από μία στατική, μη εξελίξιμη βλάβη στον εγκέφαλο" (Miller, 2005).

Η Ε.Π. αφορά μόνιμη βλάβη του εγκεφάλου, έχουμε όμως μεταβλητή κλινική εικόνα, καθώς ο εγκέφαλος ωριμάζει και το παιδί αναπτύσσεται. Σύμφωνα με τη διεθνή ταξινόμηση της Παγκόσμιας Οργάνωσης Υγείας, στην έκδοση ICD-10 περιγράφει την κατηγορία "Εγκεφαλική παράλυση και άλλα παραλυτικά σύνδρομα" (G80-G83) (World Health Organization, 2004) προτείνοντας για την ΕΠ (G80) ταξινόμηση με βάση τον συγκερασμό δύο

βασικών παραμέτρων που αφορούν την τοπογραφία και το νευρομυϊκό έλλειμμα.

Η συχνότητα της ΕΠ στο γενικό πληθυσμό υπολογίζεται από 0,1-0,2% (Winter, Autry, Boyle & Yeargin-Allsopp, 2002· Longo & Hankins, 2009). Η ΕΠ θεωρείται μια βαριά αναπηρία, που έχει υψηλές απαιτήσεις σε υπηρεσίες υγείας, εκπαίδευσης, κοινωνικές, καθώς και στις οικογένειες των ατόμων με ΕΠ. Η αποκατάσταση της ΕΠ εμπλέκει πληθώρα ειδικοτήτων, κυρίως από τον χώρο της ιατρικής φροντίδας (ορθοπεδικοί, φυσίατροι, νευρολόγοι, ΩΡΛ, νοσηλευτές), της φυσιοθεραπείας, εργοθεραπείας, λογοθεραπείας και της παιδαγωγικής.

Τα αίτια της ΕΠ οφείλονται σε προγεννητικούς, περιγεννητικούς και μεταγεννητικούς παράγοντες. Τα κινητικά προβλήματα αναμένεται να είναι ορατά κατά τους πρώτους 18 μήνες της ζωής (Bax et al., 2005· Rosenbaum, et al., 2006). Επιπλέον, σε πολλά παιδιά, πριν οι δυσκολίες στην κίνησή τους γίνουν εμφανείς και ταυτοποιηθεί η διαταραχή, έχει ήδη παραστεί ανάγκη για ιατρική φροντίδα σε παράπλευρα θέματα, όπως η σίτιση. Εκτός των ζητημάτων που αφορούν την κινητικότητα μπορεί να συνυπάρχουν και άλλα προβλήματα όπως: νοητικής υστέρησης, αισθητηριακών λειτουργιών (όρασης και ακοής) ομιλίας, διάσπασης προσοχής και ψυχολογικά προβλήματα (King & Stephenson, 2009).

Ανάλογα με το είδος της νευρομυϊκής διαταραχής η ΕΠ χαρακτηρίζεται ως:

- α) Σπαστική, με κύριο χαρακτηριστικό γνώρισμα τον αυξημένο μυϊκό τόνο, πράγμα το οποίο κάνει τα μέρη του σώματος να παρουσιάζονται δύσκαμπτα ή ακόμα και άκαμπτα.
- β) Αθετωσική, που περιλαμβάνει το 10-15% των περιπτώσεων της εγκεφαλικής παράλυσης και χαρακτηρίζεται από ασύγχρονες ακατάστατες οφιοειδείς κινήσεις, όπου το άτομο αδυνατεί να οργανώσει και να εκτελέσει κανονικά εκούσιες κινήσεις.
- γ) Δυστονική, που σχετίζεται με τις

περιπτώσεις κατά τις οποίες επηρεάζονται οι μύες του κορμού πάνω από τα άκρα, με αποτέλεσμα σφιχτή στάση με συστροφή προς τα έσω. δ) Αταξική, με κύριο χαρακτηριστικό τη διαταραχή του συγχρονισμού των κινήσεων και της ισορροπίας, εξαιτίας βλάβης της παρεγκεφαλίδας (Σπετσιώτης-Σταθόπουλος, 2003) και ε) Μικτή μορφή, όπου συνυπάρχει η σπαστικότητα με την αταξία.

Ανάλογα με την περιοχή του σώματος που πλήττεται, η ΕΠ χαρακτηρίζεται ως: α) Διπληγία, με κινητική δυσλειτουργία στα δύο κάτω άκρα. β) Ημιπληγία, με προσβολή μόνο της μίας πλευράς του σώματος, δεξιάς ή αριστερής. γ) Τετραπληγία, με προσβολή και των τεσσάρων άκρων και δ) εξαιρετικά σπάνια, μονοπληγία ή τριπληγία.

1.3.2 Δισχιδής ράχη

Η Δισχιδής ράχη είναι μια εκ γενετής πάθηση, που οφείλεται σε ατελή ανάπτυξη της σπονδυλικής στήλης κατά τις 4 πρώτες εβδομάδες της εμβρυϊκής ζωής. Συγκεκριμένα, παρουσιάζεται ατελής κλείσιμο του οστέινου σπονδυλικού τόξου ενός σπονδύλου από την αυχενική έως την οσφυϊκή μοίρα της σπονδυλικής στήλης, προκαλώντας νευρολογικές διαταραχές. Κύρια χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης αναπηρίας είναι οι οστικές παραμορφώσεις, οι διαταραχές της στάσης, οι κατακλίσεις, οι μώλωπες, οι ουρολοιμώξεις και η παχυσαρκία.

1.3.3 Τραυματισμοί του νωτιαίου μυελού

Οι Τραυματισμοί του νωτιαίου μυελού, που προκαλούνται από κακώσεις στη σπονδυλική στήλη, δημιουργούν βλάβη στον νωτιαίο μυελό με αποτέλεσμα την απώλεια της κίνησης και της αισθητικότητας από το σημείο της βλάβης και κάτω. Η σοβαρότητα του τραυματισμού εξαρτάται από την θέση και την έκταση της βλάβης που έχει υποστεί ο νωτιαίος μυελός. Η διαταραχή μπορεί να έχει τη μορφή τετραπληγίας όπου είναι επηρεασμένα τα άνω και κάτω άκρα, αλλά και τη μορφή παραπληγίας όπου είναι επηρεασμένα

κυρίως τα κάτω άκρα. Κύρια χαρακτηριστικά είναι η σπαστικότητα, οι διαταραχές αισθητικότητας, οι κατακλίσεις, τα προβλήματα θερμορύθμισης, η μυϊκή ατροφία, οι διαταραχές στην ουροδόχο κύστη, η σεξουαλική δυσλειτουργία, η οστεοπόρωση, τα καρδιαγγειακά προβλήματα, οι μυϊκές βραχύνσεις, οι διαταραχές στη στάση του σώματος και τα ψυχολογικά προβλήματα.

1.3.4 Εγκεφαλικές κακώσεις

Οι Εγκεφαλικές κακώσεις προκαλούν μερική ή ολική αναπηρία και επιδρούν αρνητικά στον ψυχισμό του ατόμου. Η σοβαρότητα της κάκωσης εξαρτάται από τη θέση, την έκταση της βλάβης και από το είδος της θεραπευτικής αγωγής. Τα άτομα συχνά παρουσιάζουν διαταραχές μνήμης και ομιλίας, διάσπαση προσοχής, δυσλειτουργία της ουροδόχου κύστης, επιληπτικές κρίσεις, σπαστικότητα, έλλειψη νευρομυϊκού συντονισμού, διαταραχές αισθητικότητας, αναπνευστικά και ψυχολογικά προβλήματα.

1.3.5 Μυϊκές δυστροφίες

Οι Μυϊκές δυστροφίες είναι μια ομάδα κληρονομικών ασθενειών που προκαλούν μυϊκή αδυναμία εξαιτίας της προοδευτικής εκφύλισης των μυϊκών ινών. Υπάρχουν διάφοροι τύποι μυϊκής δυστροφίας αλλά η συνηθέστερη είναι η μυϊκή δυστροφία Duchenne, η οποία εμφανίζεται στην ηλικία των 2-6 ετών. Η ασθένεια είναι προοδευτική και τελικά το παιδί καταλήγει σε αναπηρικό αμαξίδιο με την πάροδο δεκαετίας. Τα άτομα αυτά συχνά παρουσιάζουν μυϊκή ατροφία, χαρακτηριστικό βάδισμα (νήσειο), μυϊκές βραχύνσεις, διαταραχές στη στάση (λόρδωση), αναπνευστικά προβλήματα και πτωχή μυϊκή αντοχή.

1.3.6 Αρθρογρίπωση

Η Αρθρογρίπωση είναι μια εκ γενετής πάθηση κατά την οποία προσβάλλονται οι αρθρώσεις και οφείλεται σε εκφύλιση του νωτιαίου μυελού.

Τα άτομα παρουσιάζουν δυσκαμψία, λέπτυνση των άκρων, μυϊκή αδυναμία, αντικατάσταση του μυϊκού με λιπώδη και συνδετικό ιστό, περιορισμένη λειτουργικότητα.

1.3.7 Νεανική αρθρίτιδα

Η Νεανική αρθρίτιδα είναι η χρόνια αρθρίτιδα που εμφανίζεται στην παιδική ή την εφηβική ηλικία. Πρόκειται για πάθηση αγνώστου αιτιολογίας κατά την οποία οι αρθρώσεις παρουσιάζουν φλεγμονή και σταδιακή μείωση του εύρους κίνησης. Τα άτομα συχνά παρουσιάζουν οίδημα στις αρθρώσεις με πόνο, δυσκαμψία, δυσκολία στη βάρδιση και μυϊκή ατροφία.

1.3.8 Ακρωτηριασμοί

Οι Ακρωτηριασμοί αφορούν την αφαίρεση τμήματος ή μέλους του σώματος. Η αιτία μπορεί να είναι τραυματισμός, κακοήθεις όγκοι, αγγειακές βλάβες, δυσμορφίες κ.ά.

1.3.9 Ταξινόμηση των μαθητών/τριών ως προς την κινητικότητα

Τα χαρακτηριστικά των μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλομορφία, καθώς οι διαφοροποιήσεις ως προς το είδος και το μέγεθος της βλάβης είναι πολύ μεγάλο. Διεθνώς υπάρχει το σύστημα GMFCS-E&R (Robert Palisano, Peter Rosenbaum, Doreen Bartlett, Michael Livingston, 2007) ταξινόμησης της αδρής κινητικότητας του ατόμου, η οποία διαφοροποιεί τα παιδιά σε πέντε επίπεδα ανάλογα με την ηλικιακή ομάδα.

Για την ηλικία από 6 έως 12 έτη υπάρχουν πέντε επίπεδα με βάση τα σωματικά χαρακτηριστικά.

Επίπεδο 1: Βάδιση χωρίς περιορισμούς. Το παιδί περπατάει εντός και εκτός σπιτιού και ανεβαίνει σκάλες χωρίς περιορισμούς. Πραγματοποιεί λειτουργικές ικανότητες συμπεριλαμβανομένου του τρεξίματος και του άλματος, αλλά με ελλείψεις στην ταχύτητα, την ισορροπία και τον συγχρονισμό.

Επίπεδο 2: Βάδιση με περιορισμούς. Το παιδί περπατάει εντός και εκτός σπιτιού και ανεβαίνει σκάλες καθώς κρατιέται από ένα κάγκελο, αλλά έχει περιορισμούς όταν περπατάει σε ανώμαλο έδαφος, σε κλίση και ανάμεσα σε πλήθος ή σε στενά μέρη. Έχει μειωμένη ικανότητα στην πραγματοποίηση ορισμένων κινητικών ικανοτήτων όπως το τρέξιμο και το άλμα.

Επίπεδο 3: Βάδιση με περιπατητήρα ή βακτηρίες. Το παιδί περπατάει εντός και εκτός του σπιτιού σε ευθεία επιφάνεια με βοηθητική κινητική συσκευή. Μπορεί να ανέβει σκάλες ενώ κρατιέται από ένα κάγκελο. Ανάλογα με τη λειτουργία των άνω άκρων, χειρίζεται αναπηρική πολυθρόνα ή μεταφέρεται για μεγάλες αποστάσεις ή έξω από το σπίτι σε ανώμαλο έδαφος.

Επίπεδο 4: Χρήση αμαξιδίου στις περισσότερες περιπτώσεις. Μπορεί να διατηρεί λειτουργίες που έχουν επιτευχθεί πριν την ηλικία των 6 ή να βασίζεται περισσότερο σε τροχήλατο βοήθημα στο σπίτι, στο σχολείο και στην κοινότητα. Μπορεί να επιτύχει την αυτόνομη κινητικότητα με τη χρήση αναπηρικής πολυθρόνας.

Επίπεδο 5: Μεταφορά με αμαξίδιο σε όλες τις μετακινήσεις. Οι σωματικές δυσκολίες περιορίζουν τον εκούσιο κινητικό έλεγχο και την ικανότητα να διατηρήσει το κεφάλι και τον κορμό ενάντια στη βαρύτητα. Οι κινητικές λειτουργίες είναι περιορισμένες. Οι λειτουργικές ικανότητες στην καθιστή και όρθια θέση δεν περιορίζονται πλήρως, μέσω της χρήσης προσαρμοσμένου εξοπλισμού και βοηθητικής τεχνολογίας. Στο επίπεδο 5, το παιδί δεν έχει τη δυνατότητα ανεξάρτητης κίνησης και μεταφοράς. Κάποια παιδιά επιτυγχάνουν

την ανεξάρτητη κίνηση χρησιμοποιώντας αναπηρικό αμαξίδιο με εξωτερικούς προσαρμογείς.

Ως προς την ταξινόμηση της σπαστικότητας χρησιμοποιείται η τροποποιημένη κλίμακα Ashworth (MAS), η οποία μετρά την αντίσταση κατά τη διάρκεια της παθητικής έκτασης μαλακού ιστού και χρησιμοποιείται η κλίμακα από το 0 έως το 4 (Bohannon & Smith, 1987): Στην κλίμακα μηδέν (0) δεν παρατηρείται καμία αύξηση του μυϊκού τόνου. Στην κλίμακα ένα (1) παρατηρείται μια ελαφριά αύξηση του μυϊκού τόνου. Στην κλίμακα ένα συν (1+) παρατηρείται μια μικρή αύξηση του μυϊκού τόνου, που εκδηλώνεται από ελάχιστη αντίσταση. Στην κλίμακα δύο (2) παρατηρείται περισσότερο έντονη αύξηση του μυϊκού τόνου. Στην κλίμακα τρία (3) παρατηρείται σημαντική αύξηση του μυϊκού τόνου. Τέλος, στην κλίμακα τέσσερα (4) τα επηρεαζόμενα μέρη είναι άκαμπτα σε κάμψη ή έκταση.

Ως προς την ταξινόμηση στο CFCS της καθημερινής επικοινωνίας υπάρχουν πέντε επίπεδα (Hidecker, MJC, Paneth, N., Rosenbaum, PL, Kent, RD, Lillie, J., Eulenberg, JB, Chester, K., Johnson, B., Michalsen, L., Evatt, M. & Taylor, K., 2011). Στο 1^ο επίπεδο στο άτομο υπάρχει αποτελεσματική επικοινωνία με όλους. Ανταλλάσσει πληροφορίες με τους περισσότερους ανθρώπους στα περισσότερα περιβάλλοντα. Στο 2^ο επίπεδο το άτομο ανταλλάσσει πληροφορίες με τους περισσότερους ανθρώπους στα περισσότερα περιβάλλοντα, αλλά με πιο αργή συνομιλία. Στο 3^ο επίπεδο το άτομο έχει αποτελεσματική επικοινωνία μόνο με οικεία άτομα. Στο 4^ο επίπεδο το άτομο έχει ασταθή επικοινωνία ακόμα και με οικεία άτομα. Στο 5^ο επίπεδο το άτομο έχει σπάνια αποτελεσματική επικοινωνία με οικεία άτομα.

1.4 Εκπαιδευτική και Θεραπευτική παρέμβαση

Κάνοντας μια ιστορική αναδρομή θα δούμε μια διαφορετική ερμηνεία και αντιμετώπιση των ατόμων με αναπηρία, όπου διαμορφώνονται σταδιακά οι

στάσεις, οι προκαταλήψεις και τα στερεότυπα απέναντι στα άτομα που ξεφεύγουν από την κανονικότητα της ανθρώπινης φύσης.

Στην ομηρική εποχή ο τυφλός ποιητής συχνά ήταν συχνά προσκεκλημένος στο παλάτι και είχε την εύνοια του βασιλιά, αντίθετα ο κουτσός Ήφαιστος διώχεται από τον Όλυμπο και οι θεοί τον χλευάζουν.

Στην αρχαία Ελλάδα συνεχίζονται οι αντιφάσεις. Στην Αθήνα θεσπίζονται νόμοι για την οικονομική στήριξη των αναπήρων, ενώ στη Σπάρτη τα ανάπηρα παιδιά οδηγούνται στον Καιάδα. Ο Λυσίας με το έργο του «Υπέρ αδυνάτου» παρουσιάζει στο δικαστήριο τον ανάπηρο «αδύνατο» να αντικρούει την κατηγορία ότι παίρνει παράνομα το επίδομα. Η Αντιγόνη προειδοποιείται ότι θα εξοριστεί μαζί με τον τυφλό Οιδίποδα γιατί η επαφή με έναν τυφλό φέρνει ντροπή.

Στον Μεσαίωνα επικρατούν οι στερεότυπες αντιλήψεις ότι η αναπηρία καθορίζει τη συνολική ταυτότητα του ατόμου. Ο Κουασιμόδος περιγράφεται ως άσχημος, καμπούρης, περιφρονημένος και φτωχός. Η ελεημοσύνη των πλουσίων προς τους φτωχούς και ανάπηρους σώζει τις ψυχές τους από τις αμαρτίες.

Σύμφωνα με τη χριστιανική προσέγγιση, τα ανάπηρα άτομα πληρώνουν για κάποιες αμαρτίες των προγόνων τους ή για να λάμψει η δόξα του Θεού. (Κανατάς, 2005:36-37). Ο χριστιανισμός εισάγει την ιδέα της φιλανθρωπίας και αρχίζει προοδευτικά η αντίληψη της περίθαλψης.

Στη νεώτερη Ελλάδα από τις αρχές του 20^{ου} αιώνα η αναπηρία και κυρίως η σωματική που είναι εμφανής, αντιμετωπίζεται συχνά με τη φιλανθρωπία και τον οίκτο. Για δεκαετίες κυριάρχησε η αντίληψη ότι τα εν λόγω άτομα θεωρούνταν δυστυχισμένα.

Στο πρώτο μισό του 20^{ου} αιώνα, ορισμένοι ιδιώτες ή συλλογικοί φορείς ανέπτυξαν στη χώρα μας μια φιλανθρωπική δραστηριότητα που απευθυνόταν στην ομάδα των «σωματικώς αναπήρων» που εμπεριέχει τις ομάδες με αισθητηριακές και κινητικές αναπηρίες στις οποίες συμπεριλαμβάνονται οι τυφλοί, οι κωφοί, οι κωφάλαλοι και οι «κινητικώς ανάπηροι» (Στασινός, 2001). Η μέριμνα των ιδιωτών είχε ξεκινήσει από το 1906 με την ίδρυση του «Οίκου Τυφλών» που είχε σκοπό την προστασία, εκπαίδευση και περίθαλψη των τυφλών παιδιών από την ηλικία των 7- 18 ετών. Την ίδια εποχή ιδρύεται και ο Οίκος Κωφαλάλων Χαραλάμπους και Ελένης Σπηλιωπούλου για κωφάλαλα παιδιά ηλικίας 7-15 ετών.

Η εκπαίδευση των ατόμων με κινητική αναπηρία στη χώρα μας ξεκινάει επίσης με την ιδιωτική πρωτοβουλία. Το 1937 ιδρύεται στην Αθήνα από ιδιώτες, με τη στήριξη του Ροταριανού Ομίλου Αθηνών και τη συνεργασία του Αμερικανικού Ιδρύματος «Εγγύς Ανατολή», το πρώτο φιλανθρωπικό, μη κερδοσκοπικό σωματείο με την επωνυμία «Ελληνική Εταιρεία Προστασίας και Αποκατάστασης Αναπήρων Παιδών (ΕΛΕΠΑΠ)», που θέτει ως στόχο την αντιμετώπιση των προβλημάτων από τη βρεφική ηλικία μέχρι τα 16 τους χρόνια. Βαρύτητα δίνεται στη στέγη, στην περίθαλψη και την αποκατάσταση με πρότυπο φυσικοθεραπευτικό κέντρο. Στο φυσικοθεραπευτήριο λειτούργησε σχεδόν ταυτόχρονα και Ειδικό Σχολείο Αναπήρων Παιδών, στο οποίο - παράλληλα με τη διδασκαλία στοιχειωδών μαθημάτων- εφαρμοζόταν κατάλληλη θεραπευτική αγωγή (Στασινός, 2001). Η Εταιρεία δημιουργεί στη συνέχεια και άλλα παραρτήματα σε άλλες πόλεις, όπως στη Θεσσαλονίκη το 1969, στα Χανιά το 1980, στα Ιωάννινα το 1981, στον Βόλο το 1998 και στο Αγρίνιο το 1999. Οι υπηρεσίες που παρέχονται στα παιδιά αφορούν κυρίως ιατρική φροντίδα (ορθοπεδικό, νευρολογικό, φυσικής ιατρικής και αποκατάστασης), φυσικοθεραπεία, εργοθεραπεία, λογοθεραπεία, θεραπευτική κολύμβηση, ψυχολογική και κοινωνική στήριξη.

Το Πατριωτικό Ίδρυμα Κοινωνικής Πρόνοιας (και) Αντιλήψεως ίδρυσε το Κέντρο Αποκατάστασης Ανάπηρων Παιδών Βούλας (ΚΑΑΠΒ), (Β.Δ. ΦΕΚ 32/14.2.1955), που άρχισε να λειτουργεί τον Σεπτέμβριο του 1956 και δεχόταν εσωτερικά παιδιά με κινητική αναπηρία μέχρι 14 ετών (Στασινός, 2001).

Το 1972 ιδρύεται στο Παγκράτι η Εταιρεία Προστασία Σπαστικών (ΕΠΣ) για να καλύψει ένα κενό και να αντιμετωπίσει μια μεγάλη ανάγκη σε ό,τι αφορά την πρόνοια για τα άτομα που πάσχουν από εγκεφαλική παράλυση. Με το καταστατικό της Εταιρείας καθορίστηκαν οι σκοποί που αποβλέπουν στη βελτίωση της ποιότητας ζωής των ανθρώπων με εγκεφαλική παράλυση. Από την ίδρυσή της καθορίστηκαν οι στόχοι που αφορούσαν την προσφορά βοήθειας, την εκπαίδευση και την έρευνα. Το 2001 η Εταιρεία μεταφέρεται στις εγκαταστάσεις του Πρότυπου Κέντρου Εκπαίδευσης και Αποκατάστασης «Πόρτα Ανοιχτή». Η ΕΠΣ αναγνωρίζει ότι παρόλο που οι προσφερόμενες υπηρεσίες έχουν κυρίως εκπαιδευτικούς σκοπούς, η λειτουργική αποκατάσταση παραμένει ένας παράλληλος και εξίσου σημαντικός στόχος, προκειμένου να επιτυγχάνεται μία συλλογική αντιμετώπιση κάθε περίπτωσης, και να δημιουργούνται σταθερά πλαίσια παρακολούθησης, υποστήριξης και ανάπτυξης, όπως: α) Η ιατρική ομάδα που απαρτίζεται από Παιδονευρολόγο, Νευρολόγο Ενηλίκων, Φυσιάτρο, Ορθοπεδικό Χειρουργό, Ψυχίατρο, Ιατρό Γενικής Ιατρικής και Νοσηλεύτρια. β) Οι υποστηρικτικές υπηρεσίες της Κοινωνικής Υπηρεσίας και του τμήματος της Ψυχολογίας. γ) Τα θεραπευτικά τμήματα που αφορούν τη φυσιοθεραπεία, τη Λογοθεραπεία, την Εργοθεραπεία και τη θεραπευτική κολύμβηση. δ) Τα εκπαιδευτικά προγράμματα που απευθύνονται σε ηλικίες από 4- 18 ετών με τμήματα νηπιαγωγείου (4-7 ετών), ομάδες ψυχοκινητικής εξέλιξης (6-14), ομάδες συνεχιζόμενης εκπαίδευσης (14-18). Ε) Εκπαιδευτικά προγράμματα ενηλίκων,

όπως πληροφορικής, κηπουρικής, καλλιτεχνικής λέσχης και προγραμμάτων απασχόλησης σε παραγωγικά εργαστήρια.

Οι πρώτες παρεμβάσεις του κράτους ξεκίνησαν μετά την στατιστική απογραφή του 1951, όπου βρέθηκαν 5.705 σωματικά ανάπηρα παιδιά. Το υπουργείο Παιδείας σταδιακά προχώρησε στην ίδρυση δημόσιων ειδικών σχολείων (νηπιαγωγείων και δημοτικών) στα ανάλογα ιδρύματα ιδιωτικών φορέων, όπως της ΕΛΕΠΑΠ, του ΠΙΚΠΑ, της ΕΠΣ, του ΚΑΣΠ, για παιδιά με κινητική αναπηρία.

1.5 Η Υποστηρικτική Τεχνολογία

Στην πορεία της ζωής του, ο άνθρωπος χρησιμοποίησε την τεχνολογία για να επιλύσει τα διάφορα προβλήματα που συναντούσε. Δημιούργησε κατασκευές (απλές ή σύνθετες) οι οποίες βελτίωσαν τις συνθήκες ζωής του. Στον χώρο της εκπαίδευσης τα τεχνολογικά επιτεύγματα (τυπογραφείο, τηλέφωνο, ραδιόφωνο, τηλεόραση, υπολογιστικά συστήματα, κ.ά.) βοήθησαν στην ταχύτητα αναζήτησης των πληροφοριών (γνώσεων), επεξεργασίας και μετάδοσης αυτών.

Στην ειδική αγωγή, η τεχνολογία έρχεται να βελτιώσει τη ζωή των ατόμων με αναπηρία ΑΜΕΑ (τύφλωση, κώφωση, αυτισμός, εγκεφαλική παράλυση-κινητικά, νοητική υστέρηση, μαθησιακές δυσκολίες) με ένα ευρύ πεδίο τεχνολογικών προϊόντων. Μπορεί να τους προσφέρει διευκολύνσεις στον τομέα που έχουν αδυναμία, δίνοντάς τους τη δυνατότητα πρόσβασης στην εκπαιδευτική διαδικασία, την κινητικότητα, την επικοινωνία και τον έλεγχο του περιβάλλοντος στο οποίο ζουν. Αυτή η τεχνολογία, με οποιασδήποτε μορφής τεχνολογικό μέσο (αντικείμενο, εργαλείο, συσκευή), το οποίο χρησιμοποιείται για να διατηρήσει ή και να βελτιώσει τις δυνατότητες των ατόμων με αναπηρία, καλείται υποστηρικτική τεχνολογία. Έχει ως σκοπό να παρέχει όλες τις διευκολύνσεις στα άτομα με αναπηρία, καθώς επίσης και να δώσει όλες τις

κατάλληλες τεχνικές διευκολύνσεις και δεξιότητες για να διαχειριστούν τις ανάγκες τους και να αναδιοργανώσουν τη ζωή τους. Μπορεί να υποκαταστήσει σε μεγάλο βαθμό στοιχεία της μειονεξίας ή της αναπηρίας, φέρνοντας τον μαθητή/την μαθήτρια πιο κοντά στο γνωστικό αγαθό αλλά και στην κοινωνική πραγματικότητα, αφού του/της δίνει τη δυνατότητα της επικοινωνίας με το περιβάλλον και την αλληλεπίδρασή του/της μ' αυτό.

1.5.1 Ο Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Ο ηλεκτρονικός υπολογιστής είναι ένα αυτοματοποιημένο ηλεκτρονικό ψηφιακό επαναπρογραμματιζόμενο σύστημα γενικής χρήσης (Παπαδάκης-Χατζηπέρης, 2005). Στην εκπαίδευση ο υπολογιστής μπορεί να χρησιμοποιηθεί με πολλούς τρόπους, όπως: α) ως πηγή πληροφόρησης, καθώς και μέσο διασυνδέσεων και επικοινωνίας, β) ως εποπτικό και επικοινωνιακό μέσο για την υποβοήθηση της διδασκαλίας, γ) ως γνωστικό εργαλείο καθώς και πεδίο μελέτης για τη διερεύνηση γνωστικών δομών και μοντέλων, δ) ως παιχνιδομηχανή.

Είναι ένα σύγχρονο τεχνολογικό προϊόν, σημαντικό εργαλείο, επεξεργασίας των πληροφοριών, έχοντας τη δυνατότητα να αποθηκεύει, να οργανώνει, να επεξεργάζεται και να κάνει ανάκληση και συσχέτισμό αυτών.

Στην Ειδική Αγωγή μπορεί να αποτελέσει δυναμικό εργαλείο στο πλαίσιο της πρόσβασης στο κοινό αναλυτικό πρόγραμμα, αρκεί να επιλεγούν οι κατάλληλες περιφερειακές συσκευές (ποντίκια, πληκτρολόγια, οθόνες, κ.λπ.) και τα ανάλογα λογισμικά, σύμφωνα με τη λειτουργικότητα του κάθε μαθητή και της κάθε μαθήτριας, μειώνοντας έτσι το χάσμα της ισότητας ευκαιριών.

Έχει τη δυνατότητα να διασυνδέεται με άλλα εποπτικά μέσα και με δίκτυα πληροφοριών, υπερμέσα και υπερκείμενα (Ράπτης & Ράπτη, 1998) διευκολύνοντας έτσι το έργο του εκπαιδευτικού. Με τη χρήση διαδικτύου,

ειδικών CD ROM, ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών τόσο ο/η μαθητής/τρια όσο και ο/η εκπαιδευτικός έχουν τη δυνατότητα να προσεγγίζουν εξειδικευμένη γνώση.

Αναπτύσσονται οι μεταγνωστικές ικανότητες των μαθητών/τριών, αφού κάθε στιγμή υπάρχει η δυνατότητα ανάκλησης και μελέτης τόσο του έργου τους όσο και των διαδικασιών που ακολουθήθηκαν. Ενισχύονται εσωτερικά κίνητρα μάθησης, χωρίς να απαιτείται προσφυγή σε εξωτερικά κίνητρα όπως π.χ. η βαθμολογία. Διευκολύνει μαθητές/μαθήτριες με εγκεφαλική παράλυση στη γραφή, την ανάγνωση, τα μαθηματικά και την επικοινωνία. Αυτό επιτυγχάνεται κυρίως από τη δυνατότητα χρήσης περιφερειακών συσκευών που «αποκαθιστούν» τη φυσική αδυναμία του μαθητή/της μαθήτριας. Παράδειγμα, αν ο/η μαθητής/τρια δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το χέρι του για τη γραφή (φυσική αδυναμία), ο Η/Υ του δίνει τη δυνατότητα με την κίνηση του κεφαλιού ή του ώμου του να χρησιμοποιήσει απλό διακόπτη πίεσης για τη γραφή σε εναλλακτικό πληκτρολόγιο που βρίσκεται στην οθόνη του υπολογιστή.

Με τις πολυμεσικές εφαρμογές που προσφέρει ο Η/Υ (συνδυασμός εικόνας, ήχου, κειμένου) ανοίγονται νέοι δρόμοι για τη μάθηση με βάση την πολυαισθητηριακή προσέγγιση, την προσωπική ανακάλυψη και εμπειρία.

Η επιλογή των περιφερειακών συσκευών, καθώς και των λογισμικών θα πρέπει να γίνεται μετά από λεπτομερή διεπιστημονική αξιολόγηση του μαθητή, που θα αφορά τον κινητικό, τον επικοινωνιακό, τον γνωστικό και τον αισθητικο-αντιληπτικό τομέα. Μετά τις αξιολογήσεις ανά ειδικότητα (εργοθεραπευτή, λογοθεραπευτή, φυσιοθεραπευτή, ειδικού δασκάλου) θα φτιάχεται το προφίλ του μαθητή με βάση τις εκπαιδευτικές του ανάγκες και τη λειτουργικότητά του. Στη συνέχεια επιλέγονται τα κατάλληλα τεχνολογικά βοηθήματα, ειδικά σχεδιασμένα ώστε να είναι προσαρμοσμένα στην αναπηρία

του μαθητή επιτρέποντάς του να κάνει χρήση των ίδιων τεχνολογικών συστημάτων, αλλά με διαφορετικά μέσα από εκείνα που χρησιμοποιεί για τον ίδιο σκοπό ένας μαθητής χωρίς αναπηρία.

Σήμερα γίνεται πολύς λόγος για την προσπελασιμότητα στην τεχνολογία. Για τον λόγο αυτό τα σύγχρονα λειτουργικά συστήματα των Η/Υ είναι πιο φιλικά στον χρήστη και του επιτρέπουν να κάνει τις αναγκαίες ρυθμίσεις σύμφωνα με τις προσωπικές του ανάγκες αλλά και τις δυνατότητές του. Το λειτουργικό σύστημα των περισσότερων Η/Υ (windows 95 και μετά) δίνει τη δυνατότητα στον χρήστη να κάνει αρκετές ρυθμίσεις, οι οποίες του επιτρέπουν να έχει πρόσβαση σ' αυτή την τεχνολογία.

Από τον πίνακα ελέγχου στο εικονίδιο «Άτομα με ειδικές ανάγκες» μπορεί να κάνει ρυθμίσεις στο πληκτρολόγιο. Η χρήση ασύγχρονων πλήκτρων δίνει τη δυνατότητα στα άτομα που δυσκολεύονται να κρατήσουν πατημένα ταυτόχρονα δύο πλήκτρα, να πατούν πρώτα το ένα και αυτό να παραμένει ενεργό μέχρι να πατήσουν και το άλλο. Επίσης το φίλτρο πλήκτρων δίνει τη δυνατότητα παράβλεψης σύντομων πατημάτων ή παρατεταμένου πατήματος. Ακόμα, η εναλλαγή πλήκτρων δίνει τη δυνατότητα εκπομπής ήχου κατά την ενεργοποίηση κάποιων σημαντικών πλήκτρων -όπως τα κεφαλαία- για χρήστες με προβλήματα όρασης. Η οθόνη ρυθμίζεται ως προς τις αντιθέσεις των χρωμάτων και διευκολύνεται έτσι η αναγνώριση εικόνων ή η ανάγνωση κειμένων στον Η/Υ. Ο μεγεθυντικός φακός δημιουργεί ένα ξεχωριστό παράθυρο, στο οποίο εμφανίζεται σε μεγέθυνση ένα τμήμα της οθόνης. Το οπτικό πληκτρολόγιο είναι βοηθητικό πρόγραμμα που εμφανίζει στο κάτω μέρος της οθόνης ένα εικονικό πληκτρολόγιο. Ο/η μαθητής/τρια μπορεί με μια συσκευή κατάδειξης να επιλέγει το κατάλληλο γράμμα και να γράφει κανονικά.

1.5.2 Οι Περιφερειακές συσκευές του Η/Υ

Περιφερειακές είναι οι συσκευές που δεν βρίσκονται στη κεντρική μονάδα του υπολογιστή, αλλά συνδέονται με αυτήν, με ή χωρίς καλώδια. Τα περιφερειακά είναι απαραίτητα για την ολοκληρωμένη λειτουργία του υπολογιστή. Οι συσκευές που διευκολύνουν την πρόσβαση στον Η/Υ είναι οι παρακάτω: 1) Η ιχνόσφαιρα (trackball) είναι ένα υποκατάστατο ποντικιού. Αποτελείται από ένα πλαίσιο στο κέντρο του οποίου υπάρχει μια σφαίρα η οποία περιστρέφεται με την άκρη των δακτύλων. Χρησιμοποιείται κυρίως από μαθητές/τριες που έχουν δυσκολίες στην κίνηση του χεριού, μπορούν όμως να κουνούν τα δάχτυλά τους. Ο χρήστης αντί να κουνά το κλασικό ποντίκι του Η/Υ περιστρέφει με τα δάχτυλα τη σφαίρα και αυτή η περιστροφή καθορίζει την κίνηση του δρομέα στην οθόνη του υπολογιστή. Είναι κατάλληλη στις εφαρμογές ένδειξης και επιλογής. 2) Το χειριστήριο χειρός (joystick) είναι ένας μοχλός που μετακινείται πάνω σε μια σταθερή βάση. Χρησιμοποιείται κυρίως από μαθητές/τριες που δεν μπορούν να σταθεροποιήσουν το χέρι τους. Ο χρήστης πιάνει με το χέρι του το μοχλό και τον λυγίζει ελαφρά προς κάθε κατεύθυνση. 3) Οι απλοί διακόπτες (πίεσης) ενεργοποιούνται με την πίεση που ασκεί πάνω τους κάποιος και μεταβιβάζουν μονά σήματα στον υπολογιστή. Χρησιμοποιούνται για την επιλογή από διαφορετικές προκαθορισμένες επιλογές. Αυτές οι επιλογές παρουσιάζονται στον χρήστη με τη μορφή σάρωσης. Παράδειγμα: Όταν θέλει να γράψει ο/η μαθητής/τρια, παρουσιάζονται τα γράμματα με την τεχνική της σάρωσης και ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το κατάλληλο γράμμα (πιέζει το διακόπτη) όταν αυτό είναι επιλεγμένο. Χρησιμοποιούνται από μαθητές/τριες που μπορούν να ελέγχουν με αξιοπιστία μια ή δύο φυσικές κινήσεις. 4) Τα πληκτρολόγια είναι οι συσκευές με τις οποίες εισάγουμε κυρίως το γραπτό κείμενο. Το μέγεθος και η διάταξη των πλήκτρων πάνω στο πληκτρολόγιο επηρεάζει σημαντικά τους χρήστες (Κουρουπέτρογλου, Ξιπεριδής & Μισσόπουλος, 2001). Η χρήση

του κανονικού πληκτρολογίου από μαθητές/τριες με εγκεφαλική παράλυση είναι αρκετά δύσκολη. Δυσκολεύονται να εντοπίσουν το πλήκτρο με το ανάλογο γράμμα, λόγω δυσκολίας στον οπτικοκινητικό τομέα, αλλά και να ασκήσουν την ανάλογη πίεση, λόγω δυσκολίας στη λεπτή κινητικότητα. Σήμερα η τεχνολογία μπορεί να υποστηρίξει τους μαθητές/τις μαθήτριες με τα εξής βοηθήματα: α) Πληκτρολόγια που έχουν μεγαλύτερο μέγεθος πλήκτρων. Εξυπηρετούν κυρίως μαθητές/τριες με προβλήματα όρασης. β) Πλέγματα που απομονώνουν τα ανενεργά πλήκτρα και λειτουργούν ως οδηγός για την ενεργοποίηση πλήκτρων. Εξυπηρετούν μαθητές/τριες με κινητικά προβλήματα. γ) Διαχωρισμένα ή Σπαστά πληκτρολόγια, όπου το κάθε χέρι εκτελεί συγκεκριμένες λειτουργίες. δ) Εικονικά πληκτρολόγια, όπου το πληκτρολόγιο βρίσκεται στην οθόνη του υπολογιστή και ο/η μαθητής/τρια απλά επιλέγει με το ποντίκι το κατάλληλο πλήκτρο. ε) Εναλλακτικά πληκτρολόγια, που έχουν τη δυνατότητα αλλαγής της διάταξης του μεγέθους και του χρώματος των πλήκτρων, προσθέτοντας διάφορες επικαλύψεις. Αυτές οι επικαλύψεις εμφανίζουν μεγάλα, ευμεγέθη πλήκτρα, τα οποία έχουν χρωματικές αντιθέσεις για να εντοπίζονται εύκολα από τους μαθητές/τις μαθήτριες. Εκτός από τη διευκόλυνση στην εργονομία προσφέρουν και τη δυνατότητα χρήσης εικόνων στα πλήκτρα για εναλλακτικές γλώσσες επικοινωνίας. στ) Βραχίονες στήριξης διακοπών και περιφερειακών συσκευών. Προσαρτώνται σε επίπεδες και κυλινδρικές επιφάνειες. ζ) Οθόνες αφής, που αντιλαμβάνονται το άγγιγμα του δακτύλου επάνω τους.

1.5.3 Τα Λογισμικά

Το λογισμικό είναι οι εντολές που λένε στον υπολογιστή τι να κάνει. Είναι δηλαδή τα διάφορα προγράμματα που χρησιμοποιούνται στον Η/Υ. Στην Ειδική αγωγή τα εκπαιδευτικά λογισμικά θα μπορούσαν να βελτιώσουν τις δυνατότητες των μαθητών με ειδικές ανάγκες. Τέτοια λογισμικά είναι τα παρακάτω: 1) Πρόσβασης /επικοινωνίας, που χρησιμοποιούνται παράλληλα με

τις υποστηρικτικές συσκευές, υποβοηθώντας το χρήστη να έχει πρόσβαση στον Η/Υ και να μπορέσει να επικοινωνήσει με το κοινωνικό του περίγυρο. Για την επικοινωνία μπορεί να έχει σύμβολα, κείμενο και οπτικό πληκτρολόγιο. 2) Αναγνωριστές ομιλίας: είναι λογισμικό που αναγνωρίζει την ανθρώπινη φωνή και επιτρέπει την εισαγωγή κειμένου αντί της πληκτρολόγησης σε Η/Υ, αλλά και σε φορητές συσκευές (π.χ. κινητά τηλέφωνα). Εξυπηρετεί μαθητές/τριες με προβλήματα όρασης. 3) Αναγνώστες οθόνης: λογισμικό που εντοπίζει όλες τις μορφές κειμένου στην οθόνη. Στη συνέχεια στέλνει το κείμενο που εντόπισε στον μετατροπέα του κειμένου σε ομιλία για εκφώνηση. 4) Μετατροπείς Κειμένου σε Ομιλία: πρόκειται για μια εφαρμογή λογισμικού που μετατρέπει σε προφορικό λόγο (ομιλία) οποιαδήποτε μορφή κειμένου σε πραγματικό χρόνο (χωρίς να χρειάζεται προ-ηχογράφηση). Η παραγόμενη ομιλία είναι μια συνθετική ομιλία. 5) Μεγεθυντές Οθόνης: είναι λογισμικό με λειτουργία μεγεθυντικού φακού. Μεγεθύνει τα περιεχόμενα της οθόνης του υπολογιστή. Έχει τη δυνατότητα να δημιουργεί υψηλή αντίθεση και οπτική υποβοήθηση. Απευθύνεται σε όσους έχουν περιορισμένη ικανότητα όρασης και χρωματικές δυσλειτουργίες. 6) Λογισμικά αιτίου-αποτελέσματος: αξιοποιούνται για εκπαιδευτικούς σκοπούς στην εκμάθηση βασικών εννοιών σε μικρές ηλικίες και σε μαθητές/τριες που δεν έχουν λειτουργικά χέρια ή προφορικό λόγο. 7) Λογισμικά ανάγνωσης κειμένου: χρησιμοποιούνται σε μαθητές/τριες που δεν μπορούν να κατακτήσουν τον μηχανισμό της ανάγνωσης (αποκωδικοποίηση), αλλά έχουν καλή κατανόηση. 8) Ψηφιακά ομιλούντα βιβλία: είναι συσκευές που επιτρέπουν στον χρήστη να έχει ακουστική πρόσβαση στο περιεχόμενο των γραπτών κειμένων (βιβλίων, περιοδικών κ.λπ.) και να αλληλεπιδρά, δίνοντάς του τη δυνατότητα να δει τα περιεχόμενα, να ξεφυλλίσει κ.ά.

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Ετοιμάζω το πρωινό»

2.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ή, ώστε:

Να αναγνωρίζει και να ονομάζει τα αντικείμενα, εργαλεία, συσκευές και σκεύη που μπορεί να συναντήσει στην κουζίνα.

Να αντλεί στοιχεία για την ερμηνεία/σημασία λέξεων που έχουν σχέση με την προετοιμασία ενός πρωινού.

Να αναζητήσει περισσότερες γνώσεις για τα υλικά, την προέλευσή τους και τον τρόπο παρασκευής αυτών, ώστε να προετοιμαστεί ένα πρωινό.

Να διαχειρίζεται και να χρησιμοποιεί τις συσκευές και τα εργαλεία με ασφάλεια.

Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο μέσα από βιωματικές εμπειρίες.

Να γίνει ικανός/ή να φτιάχνει μόνος/η του/ης το πρωινό.

2.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζεται ένα σκηνικό κουζίνας σε animation 3d, ρεαλιστικό και έγχρωμο.

Πάνω στον πάγκο και στο κέντρο υπάρχει ο νεροχύτης με μια βρύση. Δίπλα στο νεροχύτη θα είναι το σφουγγάρι και το απορρυπαντικό πιάτων. Δεξιά και αριστερά βρίσκονται μια τοστιέρα, μια φρυγανιέρα και ένας αποχυμωτής.

Στον τοίχο πάνω από τον πάγκο υπάρχουν πρίζες ρεύματος για τη λειτουργία των παραπάνω συσκευών.

Ενδιάμεσα από τον πάγκο θα υπάρχουν:

Μια ηλεκτρική κουζίνα, όπου πάνω στην εστία θα βρίσκεται ένα τηγάνι και μια κατσαρόλα.

Ένα πλυντήριο πιάτων, όπου θα είναι ελαφρώς ανοιγμένη η πόρτα και μέσα θα φαίνεται ένα ταψί.

Επίσης, θα υπάρχει στον χώρο και ένα ψυγείο, όπου θα εμφανίζονται το ψωμί, το βούτυρο, το τυρί, τα αυγά, το ζαμπόν και το γάλα.

Κάτω από τον πάγκο θα υπάρχει ντουλάπι με συρτάρι ανοιγμένο ελάχιστα, όπου θα φαίνονται κουτάλια, μαχαίρια και πιρούνια.

Πάνω από τον νεροχύτη θα υπάρχει ντουλάπι και όταν ανοίγει θα εμφανίζονται ποτήρια και πιάτα.

Στο κέντρο του χώρου θα βρίσκεται τραπέζι και πάνω σε αυτό μια χαρτοθήκη με χαρτοπετσέτες. Γύρω από αυτό θα φαίνονται οι καρέκλες.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Αναγνωρίζω αντικείμενα» καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

Καλώς όρισες! Έλα να κάνουμε ένα ταξίδι στον χώρο της κουζίνας. Παρατήρησε προσεκτικά και εντόπισε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στον χώρο.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει διαφορετικά αντικείμενα μέσα στον χώρο της κουζίνας. Στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης εμφανίζεται το πλήθος των αντικειμένων που έχουν εντοπιστεί. Υπάρχουν χώροι όπως το ψυγείο, ο πάγκος, το ντουλάπι, το

συρτάρι και το πλυντήριο πιάτων, τα οποία αλλάζουν την παρουσιαζόμενη σκηνή. Στις περιπτώσεις αυτές εμφανίζεται εργαλείο στη γραμμή εργαλείων για την εμφάνιση ολόκληρης της κουζίνας.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν εντοπιστούν όλα τα ζητούμενα αντικείμενα. Για κάθε αντικείμενο μπορεί να ακούσει -επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο- την εμφανιζόμενη λέξη. Όταν ολοκληρωθεί ο εντοπισμός όλων των αντικειμένων, δίνεται ηχητική επιβράβευση «Μπράβο τα κατάφερες» και οπτική «φιγούρες με αστεράκια». Διαφορετικά, δίνεται σταδιακή ενίσχυση για τα υπολειπόμενα αντικείμενα, όπως: α) «προσπάθησε, πρέπει να βρεις άλλα δύο αντικείμενα», β) βοήθεια με την ερμηνεία του αντικειμένου, π.χ. ηλεκτρική συσκευή που ψήνει τoστ (τοστιέρα).

2.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

Περιγραφή σκημικού: Δημιουργείται ένα σκημικό στον φόντο της οθόνης χωρισμένο σε δύο τμήματα. Στο δεξί μέρος αποτυπώνονται όλες οι λέξεις για τις οποίες θα υπάρχει αντίστοιχος ορισμός. Στο αριστερό μέρος αναδύεται κάθε φορά ένας ορισμός και τοποθετείται στο κέντρο του αριστερού τμήματος.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω την ερμηνεία /σημασία των λέξεων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα, του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

Δες τους ορισμούς (ερμηνεία) των λέξεων-εννοιών και τοποθέτησε σε κάθε ορισμό την αντίστοιχη λέξη.

Στη συνέχεια θα πρέπει να σύρει και να αφήσει τη λέξη στον σωστό ορισμό. Αν την τοποθετήσει σε λάθος ορισμό, η λέξη επιστρέφει στην αρχική

της θέσης, ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, μπορεί και πάλι να δει και να ακούσει όλο το σχετικό περιεχόμενο.

Οι λέξεις που ο/η μαθητής/τρια θα αναζητήσει πληροφορίες για την ερμηνεία τους είναι:

..... ηλεκτρική συσκευή που ψήνει λεπτές φέτες ψωμιού και τις κάνει φρυγανιές. (Φρυγανιέρα:)

.....ηλεκτρική συσκευή που φτιάχνει χυμό από φρούτα και λαχανικά. (Αποχυμωτής:)

..... ηλεκτρική συσκευή που χρησιμοποιείται για να συντηρούνται τα τρόφιμα και τα ποτά. (Ψυγείο:)

.....ηλεκτρική συσκευή με εστίες και φούρνο, όπου γίνεται το ψήσιμο και το μαγείρεμα των φαγητών. (Ηλεκτρική κουζίνα:)

.....μικρή ηλεκτρική συσκευή που ψήνει τοστ. (Τοστιέρα:)

.....είδος επίπλου για να κάθεται ένα άτομο που στηρίζεται συνήθως σε τέσσερα πόδια. (Καρέκλα:)

..... έπιπλο που το χρησιμοποιούμε για να τρώμε ή να κάνουμε διάφορες εργασίες. (Τραπέζι:)

..... έπιπλο που το χρησιμοποιούμε για να βάζουμε σε αυτό σκεύη, τρόφιμα ή άλλα αντικείμενα. (Ντουλάπι:)

.....μαγειρικό σκεύος με καπάκι, μέσα στο οποίο μαγειρεύουμε ή βράζουμε νερό. (Κατσαρόλα:)

.....μαγειρικό σκεύος με μικρό βάθος που το χρησιμοποιούμε για να τηγανίζουμε φαγητά σε λάδι ή σε βούτυρο (Τηγάνι:)

..... μαγειρικό σκεύος με μικρό βάθος που το χρησιμοποιούμε για να ψήνουμε φαγητά ή γλυκά στο φούρνο. (Ταψί:)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, αφού διαβάσει ή ακούσει τον ορισμό, εντοπίζει τη σωστή λέξη από τη δεξιά στήλη και την τοποθετεί στον ορισμό.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά.

2.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φτιάξω ένα τοστ», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα, του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Διάλεξε κάθε ένα υλικό και μάθε περισσότερα».

Περιγραφή σκημικού: Εμφανίζονται στην οθόνη με εικόνες τα υλικά που χρειάζονται για την παρασκευή του τοστ (ψωμί, βούτυρο, ζαμπόν, τυρί). Κάτω από κάθε εικόνα εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για το καθένα απ' αυτά.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για τα είδη του κάθε υλικού, την προέλευση και τον τρόπο παρασκευής τους. Κάθε φορά που ο κέρσορας θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα θα εμφανίζονται πληροφορίες με μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση «φυσικής ομιλίας», όπως:

Το ψωμί είναι από τα βασικά είδη διατροφής του ανθρώπου με ιδιαίτερη θρεπτική αξία. Βασικό συστατικό του είναι το αλεύρι και το νερό. Παρασκευάζεται με την προσθήκη μαγιάς και αλατιού. Υπάρχουν πολλά είδη ψωμιών, ανάλογα με τα υλικά, τον τρόπο παρασκευής και το σχήμα τους.

Έτσι συναντάμε ψωμί σταρένιο, σίκαλης, καλαμποκιού, ολικής άλεσης, πολύσπορο, σε καρβέλι, σε φόρμα και σε φραντζόλα.

Το τυρί είναι γαλακτοκομικό προϊόν που παρασκευάζεται με ειδική επεξεργασία από το γάλα με την επίδραση πυτιάς. Υπάρχουν πολλά είδη τυριών, ανάλογα με το είδος γάλακτος που χρησιμοποιείται και ανάλογα με τον τρόπο παρασκευής. Συναντάμε σκληρά, ημίσκληρα και μαλακά τυριά, κίτρινα και λευκά, αγελαδινά, πρόβεια και κατσικίσια. Τα βρίσκουμε στην αγορά με διάφορες ονομασίες, όπως φέτα, κατίκι, μυζήθρα, γραβιέρα, κεφαλοτύρι, κασέρι, γκούντα κ.λπ.

Το βούτυρο είναι το λίπος του γάλακτος και παρασκευάζεται με τη διαδικασία διαχωρισμού. Το βούτυρο χρησιμοποιείται ως φαγητό και ως μαγειρικό λίπος.

Το ζαμπόν είναι ένα αλλαντικό και παρασκευάζεται από διάφορα είδη κρέατος (γαλοπούλας ή χοιρινού) με την προσθήκη αλατιού, μπαχαρικών και ειδικού τρόπου ψησίματος ή βρασμού. Υπάρχουν πολλά είδη ζαμπόν, ανάλογα με το είδος κρέατος (χοιρινά, γαλοπούλας), καπνιστά, βραστά.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και παίρνει πληροφορίες για τα υλικά. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (γαλοπούλα, αγελάδα, πορτοκάλια, σιτάρι) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (κρέας, γάλα, χυμός, αλεύρι). Συνεχίζεται το ίδιο με τις εικόνες (γάλα, κρέας, αλεύρι, μέλισσα) για να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (τυρί, ζαμπόν, ψωμί, μέλι).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (τοστιέρα, ψυγείο, βραστήρας και αποχυμωτής) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (ψηνεί το τοστ, διατηρεί τις τροφές, βράζει νερό, κάνει χυμό).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις αντίστοιχες εικόνες.

2.5 Μαθαίνω για την πορεία του ψωμιού

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την πορεία του ψωμιού», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του/της παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό με πέντε εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την πορεία του ψωμιού από τη σπορά του σιταριού, στον θερισμό, στο άλεσμα, στο ζύμωμα και στο ψήσιμο. Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως: «Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την πορεία από το σιτάρι στο ψωμί».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την πορεία του ψωμιού.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες μπουν με τη σωστή σειρά.

2.6 Μαθαίνω για την πορεία του τυριού

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την πορεία του τυριού», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του/της παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό με τρεις εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την πορεία του τυριού από το άρμεγμα της αγελάδας, τη μεταφορά του γάλακτος στο τυροκομείο, την παρασκευή τυριού. Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως: «Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την πορεία από το γάλα στο τυρί».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την πορεία του τυριού.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες μπουν με τη σωστή σειρά.

2.7 Μαθαίνω για την πορεία του ζαμπόν

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την πορεία του ζαμπόν», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό με τρεις εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την πορεία του ζαμπόν από το κοπάδι με γαλοπούλες ή γουρουνάκια, τη μεταφορά του κρέατος στο εργοστάσιο αλλαντικών και την παρασκευή ζαμπόν. Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως: «Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την πορεία από το γουρουνάκι ή τη γαλοπούλα στο ζαμπόν».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την πορεία του ζαμπόν.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες μπουν με τη σωστή σειρά.

2.8 Φτιάχνω ένα τοστ

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Φτιάχνω ένα τοστ», καθοδηγείται να επιλέξει τα υλικά και να φτιάξει μόνος του ένα τοστ.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται στην οθόνη το σκηνικό της κουζίνας με τα υλικά που χρειάζονται για την παρασκευή του τοστ (ψωμί, βούτυρο, ζαμπόν, τυρί). Πάνω στον πάγκο της κουζίνας βρίσκεται η τοστιέρα.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με γραπτό κείμενο και δυνατότητα φυσικής ομιλίας, όπως: «Τώρα φτιάξε ένα τοστ και βάλτο στην τοστιέρα να ψηθεί».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τα υλικά και τα τοποθετεί με τη σωστή σειρά για να μπουν στην τοστιέρα και να ψηθεί το τοστ. Δεκτές επιλογές: α) ψωμί, βούτυρο, ζαμπόν, τυρί, ψωμί και β) ψωμί, βούτυρο, τυρί, ζαμπόν, ψωμί.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλα τα υλικά τοποθετηθούν σωστά το ένα πάνω στο άλλο. Στο στάδιο αυτό το τοστ οδηγείται στην τοστιέρα και ψήνεται, ενώ εμφανίζεται ηχητική και οπτική επιβράβευση.

2.9 Μαθαίνω περισσότερα για τις ηλεκτρικές συσκευές, τα έπιπλα, τα σκεύη και τα τρόφιμα

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τις ηλεκτρικές συσκευές, τα έπιπλα, τα σκεύη και τα τρόφιμα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Διάλεξε κάθε μια κατηγορία για να μάθεις περισσότερα».

Περιγραφή σκηνοικού: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις κατηγορίες (ηλεκτρικές συσκευές, έπιπλα, σκεύη και τρόφιμα). Κάτω από κάθε κατηγορία εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία, όπως:

Ηλεκτρική συσκευή είναι κάθε μηχανήμα που λειτουργεί με ηλεκτρικό ρεύμα για να κάνει μια συγκεκριμένη λειτουργία. Οι ηλεκτρικές συσκευές έχουν κάνει τη ζωή μας πιο εύκολη και πιο άνετη. Μας απάλλαξαν από κοπιαστικές και επικίνδυνες εργασίες.

Έπιπλο είναι κάθε αντικείμενο που χρησιμοποιείται για την εξυπηρέτηση των λειτουργικών αναγκών ή τη διακόσμηση του σπιτιού ή άλλων χώρων. Τα έπιπλα συνήθως είναι από ξύλο ή από μέταλλο. Αυτός που ασχολείται με την κατασκευή επίπλων λέγεται επιπλοποιός.

Σκεύος είναι κάθε αντικείμενο οικιακής χρήσης που χρησιμοποιούμε για την προετοιμασία του φαγητού, όπως το μαγείρεμα.

Τρόφιμο είναι κάθε υλικό που χρησιμοποιείται κατευθείαν ή μετά από επεξεργασία για τη διατροφή του ανθρώπου. Τα τρόφιμα είναι όλα τα

προϊόντα της γεωργίας, της κτηνοτροφίας, της αλιείας και της μελισσοκομίας που καταναλώνει ο άνθρωπος.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις λέξεις και τις τοποθετεί στη σωστή κατηγορία, όπως:

Ηλεκτρικές συσκευές (ψυγείο, τοστιέρα, αποχυμωτής, φρυγανιέρα, ηλεκτρική κουζίνα, βραστήρας).

Έπιπλα (τραπέζι, καρέκλα, ντουλάπι).

Σκεύη (κατσαρόλα, τηγάνι, ταψί, μπρίκι).

Τρόφιμα (ψωμί, τυρί, ζαμπόν, γάλα, χυμός).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν στη σωστή κατηγορία.

2.10 Κάνω ασκήσεις

2.10.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Κάνω ασκήσεις», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο και φυσική ομιλία στις ασκήσεις.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

«Αντιστοίχισε τις εικόνες με λέξεις. Σύρε κάθε μία λέξη και άφησέ την πάνω από τη σωστή εικόνα».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις λέξεις και τις τοποθετεί στην αντίστοιχη εικόνα.

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (γαλοπούλα, αγελάδα, πορτοκάλια, σιτάρι) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να

τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (γάλα, κρέας, αλεύρι, χυμός). Συνεχίζεται το ίδιο με τις εικόνες (γάλα, κρέας, αλεύρι, μέλισσα) για να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (τυρί, ζαμπόν, ψωμί, μέλι).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (τοστιέρα, ψυγείο, βραστήρας και αποχυμωτής) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (ψήνει το τοστ, διατηρεί τις τροφές, βράζει νερό, κάνει χυμό).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις εικόνες. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση.

2.10.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

«Συμπλήρωσε τις προτάσεις με τις κατάλληλες λέξεις».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να επιλέξει από μια ομάδα (τριών) λέξεων την κατάλληλη και να τη συμπληρώσει σε κάθε πρόταση, όπως:

Στο τοστ βάζουμε ψωμί,, βούτυρο και ζαμπόν. (αλεύρι, γάλα, τυρί)

Από το γάλα φτιάχνουμε (ζαμπόν, τυρί, ψωμί)

Τοείναι νόστιμο αλλαντικό. (μαρούλι, μήλο, ζαμπόν)

Η τοστιέρατα τοστ. (ψήνει, παγώνει, καθαρίζει)

Στον νεροχύτη της κουζίνας τα πιάτα και τα ποτήρια. (πλένουμε, ψήνουμε, κτυπάμε)

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν συμπληρωθούν οι προτάσεις με τις κατάλληλες λέξεις. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση.

2.10.3 Άσκηση σύνθεσης λέξεων από συλλαβές

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

Βάλε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξε τη λέξη.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις συλλαβές/φωνήματα και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

π.χ. τυ, βου, ρο, (βούτυρο), μι, ψω (ψωμί), τυ, ρι (τυρί), ζα,μπον (ζαμπόν)
τ,υ,β,ου,ρ,ο (βούτυρο), υ,τ,ι,ρ (τυρί), α,ζ,ο,μπ,ν, (ζαμπόν)

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν γίνει σωστά η σύνθεση των λέξεων. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση.

2.10.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις λέξεις και να φτιάξει την πρόταση. Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται λέξεις σε τυχαία σειρά όπου καλείται να τις τοποθετήσει στη σωστή σειρά και να φτιάξει προτάσεις.

Π.χ. τοστ, ένα, να, Μπορώ, μόνος, φτιάχνω, μου,

Μπορώ να φτιάχνω μόνος μου ένα τοστ.

Κατ' ανάλογο τρόπο συνεχίζεται και με τις προτάσεις:

Στην τοστιέρα ψήνουμε το τοστ.

Το τυρί και το ζαμπόν διατηρούνται στο ψυγείο.

Το ψωμί είναι βασικό είδος τροφίμου με ιδιαίτερη θρεπτική αξία.

Δεκτός είναι κάθε δυνατός συνδυασμός με σωστή σύνταξη.

2.10.5 Σταυρόλεξο

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να λύσει το σταυρόλεξο. Επιλέγει στο παρουσιαζόμενο σταυρόλεξο τα αριθμημένα τετράγωνα, βλέπει (και ακούει) την αντίστοιχη περιγραφή και μπορεί να εισάγει την απάντησή του/της στο διαθέσιμο πεδίο για να μεταφερθεί στον αντίστοιχο χώρο στο σταυρόλεξο. Η άσκηση ελέγχεται για την ορθότητά της σταδιακά σε κάθε λέξη, έως ότου συμπληρωθεί και η τελευταία. Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση και ο/η μαθητής/τρια μπορεί να προσπαθήσει ξανά.

Μετά τις οδηγίες «Επίλεξε τους αριθμούς, δεξ-άκου τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στο χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο σταυρόλεξο», εμφανίζεται ένα σταυρόλεξο με αριθμούς από το 1 μέχρι το 11 με τους ορισμούς. Πατώντας με δείκτη κάθε αριθμό εμφανίζεται στο διπλανό φόντο της οθόνης ο ορισμός σε γραπτή μορφή, με δυνατότητα να ακουστεί με φυσική ομιλία αν το επιθυμεί ο χρήστης. Η απάντηση γράφεται από κάτω σε προκαθορισμένη θέση. Όταν ο μαθητής/η μαθήτρια γράψει την απάντηση πατάει το εντάξει και αν είναι σωστή ακούγεται ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους καλείται να προσπαθήσει ξανά.

Ενδεικτικά δίνονται οι ορισμοί:

Ηλεκτρική συσκευή για την παραγωγή χυμού. (ΑΠΟΧΥΜΩΤΗΣ)

Σ' αυτό το είδος επίπλου τρώμε το πρωινό μας. (ΤΡΑΠΕΖΙ)

Υλικό του τοστ από κρέας. (ΖΑΜΠΟΝ)

Απαραίτητη για να σκουπιζόμαστε μετά το φαγητό. (ΠΕΤΣΕΤΑ)

Εργαλείο που χρησιμοποιείται στην κουζίνα για να κόβουμε. (ΜΑΧΑΙΡΙ)

Συσκευή που αποτελείται από θάλαμο και διατηρεί χαμηλή θερμοκρασία.
(ΨΥΓΕΙΟ)

Κάνω το τοστ στη τοστιέρα. (ΨΗΝΩ)

Σκεύος κατάλληλο για βράσιμο. (ΒΡΑΣΤΗΡΑΣ)

Βασικό υλικό του τοστ. (ΨΩΜΙ)

Αλείφουμε στο ψωμί. (ΒΟΥΤΥΡΟ)

Το σημαντικότερο γεύμα που επαναφορτίζει τις αποθήκες ενέργειας του οργανισμού. (ΠΡΩΙΝΟ)

2.10.6 Κρυπτόλεξο

Στην άσκηση αυτή ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει λέξεις μέσα σε ένα κρυπτόλεξο.

Μπορεί να επιλέγει (και να αποεπιλέγει) γράμματα είτε μεμονωμένα είτε σε σειρά. Η άσκηση ελέγχεται για κάθε λέξη ως προς την ορθότητά της όταν επιλέξει το εργαλείο «εντάξει». Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρωθεί όλη η άσκηση επιβραβεύεται ακουστικά και οπτικά με επιβράβευση.

Οι λέξεις που θα είναι κρυμμένες είναι:

ZAMPON, ΤΟΣΤ, ΒΟΥΤΥΡΟ, ΤΥΡΙ, ΨΩΜΙ, ΤΟΣΤΙΕΡΑ, ΧΑΡΤΟΠΕΤΣΕΤΑ

Εκτέλεση δραστηριότητας

Ο/η μαθητής/τρια με τον δείκτη επιλέγει ένα - ένα τα γράμματα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Κάθε φορά που εντοπίζει γράμμα από το σύστημα, αυτό φωτίζεται. Όταν ολοκληρωθεί η λέξη μπορεί να ελέγξει

επιλέγοντας το εικονίδιο της υποβολής. Όταν εντοπισθούν όλες οι σωστές λέξεις τότε υπάρχει ηχητική και οπτική επιβράβευση.

2.10.7 Χρονική ακολουθία

Σ' αυτήν την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει τις πέντε ενέργειες προετοιμασίας στη σωστή σειρά (εντοπίζω τα υλικά, τα τοποθετώ το ένα πάνω στο άλλο, ανοίγω την τοστιέρα, ψήνω το τοστ, τρώω το τοστ).

Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται εικονίδια (πάγκος κουζίνας και επάνω τα υλικά του τοστ, ένα τοστ, μια τοστιέρα ανοιχτή, η τοστιέρα στην πρίζα και το τοστ μέσα σ' αυτή, ένα παιδί δαγκώνει το τοστ). Ο/η μαθητής/τρια κάθε φορά επιλέγει τη σωστή εικόνα που αντιστοιχεί στην ενέργεια, με τη σωστή σειρά. Όταν επιλέγεται η σωστή εικόνα, αυτή κατεβαίνει στο κάτω μέρος της οθόνης, διαφορετικά μένει στην ίδια θέση. Στο τέλος όλες οι εικόνες δείχνουν τη διαδικασία προετοιμασία ενός πρωινού.

2.10.8 Παραγωγή γραπτού λόγου

Παρατηρώντας τη σειρά ενεργειών σε εικονίδια για την προετοιμασία πρωινού, ο/η μαθητής/τρια καλείται να γράψει μια μικρή ιστορία.

ΕΝΟΤΗΤΑ 3

ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Φροντίζω τα δόντια μου»

3.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ή, ώστε:

Να αναγνωρίζει και να ονομάζει τα αντικείμενα, εργαλεία, συσκευές και σκεύη που μπορεί να συναντήσει στο μπάνιο.

Να αντλεί στοιχεία για την ερμηνεία/σημασία λέξεων που έχουν σχέση με τη στοματική υγιεινή.

Να αναζητήσει περισσότερες γνώσεις για τα υλικά, την προέλευσή τους και τον τρόπο παρασκευής αυτών που χρειάζονται για τη στοματική υγιεινή.

Να διαχειρίζεται και να χρησιμοποιεί τα υλικά και τα εργαλεία για τη στοματική υγιεινή με ασφάλεια.

Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο μέσα από βιωματικές εμπειρίες.

Να γίνει ικανός/ή να φροντίζει τα δόντια μόνος/η του/ης.

3.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα

Περιγραφή σκηنيκού: Εμφανίζεται ένα σκηνικό μπάνιου σε animation, ρεαλιστικό και έγχρωμο. Ανοίγοντας την πόρτα φαίνονται:

Στο κέντρο της αριστερής πλευράς του τοίχου υπάρχει το έπιπλο του μπάνιου με τον νιπτήρα, τη μπαταρία και τον καθρέπτη. Στο δάπεδο φαίνεται το πατάκι μπάνιου.

Αριστερά και δεξιά του βρίσκονται διάφορα αξεσουάρ μπάνιου και αντικείμενα όπως: ποτηροθήκη, ποτήρι, σαπυνοθήκη, σαπούνι, πετσετοθήκη, πετσέτα.

Πάνω στον πάγκο του νιπτήρα υπάρχει μια θήκη υγρού σαπυνιού.

Μέσα στο ντουλάπι φαίνονται αντικείμενα και εργαλεία για την υγιεινή των δοντιών, όπως: οδοντόβουρτσα, οδοντόκρεμα, στοματικό διάλυμα και οδοντικό νήμα.

Στον απέναντι τοίχο φαίνεται μια ντουζιέρα με καμπίνα και δίπλα της η σπογγοθήκη με σφουγγάρι.

Τέλος, στο κέντρο της δεξιάς πλευράς του τοίχου υπάρχει η λεκάνη με το καζανάκι. Δίπλα από τη λεκάνη και επάνω στον τοίχο υπάρχει η χαρτοθήκη με το χαρτί υγείας.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Αναγνωρίζω τα αντικείμενα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα, του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Καλώς όρισες! Έλα να κάνουμε ένα ταξίδι στο χώρο του μπάνιου. Παρατήρησε προσεκτικά αυτόν το χώρο και εντόπισε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια κινεί το δείκτη πάνω από τα αντικείμενα. Κάθε φορά που ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από τα 16 συγκεκριμένα αντικείμενα (έπιπλο μπάνιου, νιπτήρας, μπαταρία, καθρέπτης, πατάκι, ποτηροθήκη, ποτήρι, σαπυνοθήκη, σαπούνι, πετσετοθήκη, πετσέτα, θήκη υγρού σαπυνιού, οδοντόβουρτσα, οδοντόκρεμα, στοματικό διάλυμα, οδοντικό νήμα) ο δείκτης αλλάζει μορφή από βελάκι σε χεράκι. Όταν γίνει επιλογή με κλικ, εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης σε λεζάντα η λέξη σε γραπτή μορφή. Επιλέγοντας το εικονίδιο αναπαραγωγής αρχείου ήχου ακούγεται η ονομασία τους με φυσική ομιλία. Υπάρχει αντίστοιχα πρόβλεψη με εικονίδιο για την παρουσίαση του περιεχομένου της λέξης και σε νοηματική

γλώσσα. Στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης σε πράσινο φόντο εμφανίζεται το πλήθος των αντικειμένων που έχουν εντοπιστεί.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν εντοπιστούν όλα τα ζητούμενα αντικείμενα. Για κάθε αντικείμενο μπορεί να ακούσει την ονομασία του, επιλέγοντας στο αντίστοιχο εικονίδιο την εμφανιζόμενη λέξη. Όταν ολοκληρωθεί ο εντοπισμός όλων των αντικειμένων, δίνεται ηχητική «Μπράβο τα κατάφερες» και οπτική επιβράβευση «φιγούρες με αστεράκια». Διαφορετικά, δίνεται σταδιακή ενίσχυση για τα υπολειπόμενα αντικείμενα, όπως: α) π.χ. προσπάθησε πρέπει να βρεις άλλα δύο αντικείμενα, β) βοήθεια με την ερμηνεία του αντικειμένου, π.χ. βούρτσα που καθαρίζει τα δόντια (οδοντόβουρτσα).

3.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

Περιγραφή σκηنيού: Δημιουργείται ένα σκηνικό στο φόντο της οθόνης χωρισμένο σε δύο τμήματα. Στο δεξί μέρος αποτυπώνονται όλες οι λέξεις για τις οποίες υπάρχει αντίστοιχος ορισμός. Στο αριστερό μέρος αναδύεται κάθε φορά ένας ορισμός και τοποθετείται στο κέντρο του αριστερού τμήματος.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω την ερμηνεία /σημασία των λέξεων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Δες τους ορισμούς (ερμηνεία) των λέξεων-εννοιών και τοποθέτησε σε κάθε ορισμό την αντίστοιχη λέξη».

Στη συνέχεια θα πρέπει να σύρει και να αφήσει τη λέξη στο σωστό ορισμό. Αν την τοποθετήσει σε λάθος ορισμό, η λέξη επιστρέφει στην αρχική της θέση, ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση

είναι λάθος και μπορεί ο μαθητής/η μαθήτρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, μπορεί και πάλι να δει και να ακούσει όλο το σχετικό περιεχόμενο.

Οι λέξεις που ο/η μαθητής/τρια θα αναζητήσει πληροφορίες για την ερμηνεία τους είναι:

..... είδος λεκάνης, συνήθως από πορσελάνη, που είναι μόνιμα προσαρμοσμένη στον τοίχο του λουτρού, συνδέεται με το σύστημα ύδρευσης και αποχέτευσης, και χρησιμοποιείται για το πλύσιμο των χεριών και του προσώπου. (Νιπτήρας:)

.....λεία και γυαλιστερή επιφάνεια που ανακλά τις φωτεινές ακτίνες, με αποτέλεσμα να σχηματίζει τα είδωλα των αντικειμένων που βρίσκονται μπροστά της· κατασκευάζεται κυρίως από κρύσταλλο ή από γυαλί, του οποίου η πίσω επιφάνεια έχει ειδική επίστρωση. (Καθρέπτης:)

.....είδος βρύσης με δυνατότητα παροχής και ανάμειξης ζεστού και κρύου νερού στο νεροχύτη του μπάνιου ή της κουζίνας, στην μπανιέρα ή στην ντουζιέρα. (Μπαταρία:)

..... θήκη για την τοποθέτηση σαπουνιού. (Σαπυνοθήκη:)

.....στερεό μείγμα από λιπαρές ουσίες και ποτάσα, που διαλύεται στο νερό, δημιουργώντας αφρό και το οποίο χρησιμοποιείται για τον καθαρισμό του σώματος, των ρούχων κ.λπ. (Σαπούνι:)

..... θήκη για την τοποθέτηση ποτηριού. (Ποτηροθήκη:)

.....σκεύος, κυρίως γυάλινο, διάφορων σχημάτων και μεγεθών, με το οποίο πίνουμε νερό ή άλλα ποτά. (Ποτήρι:)

.....μικρή βούρτσα με μακριά λαβή που χρησιμοποιείται για το πλύσιμο των δοντιών. (Οδοντόβουρτσα:)

.....φαρμακευτικό παρασκεύασμα σε κατάσταση πολτού που συσκευάζεται σε σωληνάριο και χρησιμοποιείται για το πλύσιμο των δοντιών και του στόματος. (Οδοντόκρεμα:)

.....ειδικό νήμα (κλωστή) που περνάει ανάμεσα στα δόντια και τα καθαρίζει. (Οδοντικό νήμα:)

..... συμπληρωματικό προϊόν για τη στοματική υγιεινή. Μειώνει την εμφάνιση της οδοντικής πλάκας και καταπολεμά τα μικρόβια. (Στοματικό διάλυμα:)

..... θήκη για την τοποθέτηση της πετσέτας προσώπου, χεριών ή σώματος. (Πετσετοθήκη:)

..... κομμάτι από ειδικό απορροφητικό ύφασμα, συνήθως σε παραλληλόγραμμο σχήμα και σε διάφορα μεγέθη, που χρησιμοποιείται στο μπάνιο για το σκούπισμα προσώπου, χεριών ή σώματος. (Πετσέτα:)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, αφού διαβάσει ή ακούσει τον ορισμό, εντοπίζει τη σωστή λέξη από τη δεξιά στήλη και την τοποθετεί στον ορισμό.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά.

3.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φροντίσω τα δόντια μου.

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φροντίσω τα δόντια μου», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Διάλεξε κάθε ένα υλικό/εργαλείο και μάθε περισσότερα».

Περιγραφή σκηνοικού: Εμφανίζονται στην οθόνη τα υλικά/εργαλεία με εικόνες που χρειάζονται για την υγιεινή των δοντιών (οδοντόβουρτσα, οδοντόκρεμα, οδοντικό νήμα, στοματικό διάλυμα). Κάτω από κάθε εικόνα

εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για καθένα από αυτά.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για τα υλικά/εργαλεία που θα χρησιμοποιεί στη στοματική του υγιεινή, όπως τα χαρακτηριστικά, τις ιδιότητες και τον τρόπο παρασκευής τους. Κάθε φορά που ο κέρσορας θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα θα εμφανίζονται πληροφορίες σε μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση σε «φυσική ομιλία», όπως:

Η οδοντόκρεμα είναι μια πάστα που τοποθετείται πάνω στην οδοντόβουρτσα για να καθαρίσει, αλλά και να διατηρήσει την αισθητική και την υγεία των δοντιών. Περιέχει διάφορα συστατικά. Κάποια απ' αυτά χρησιμεύουν ως λειαντικό μέσο που βοηθάει να αφαιρείται η οδοντική πλάκα. Άλλα περιέχουν συστατικά που βοηθούν στην πρόληψη των ασθενειών των δοντιών (τερηδόνα) και των ούλων (ουλίτιδα). Επιπρόσθετα περιέχουν αρωματικές ουσίες και άλλα συστατικά που κάνουν την κάθε οδοντόκρεμα ξεχωριστή. Παρασκευάζονται σε εργοστάσια και τηρούνται όλοι οι κανόνες υγιεινής.

Η οδοντόβουρτσα είναι ένα εργαλείο με το οποίο βουρτσίζουμε τα δόντια μας. Οι πρώτες οδοντόβουρτσες στη μορφή που τις ξέρουμε σήμερα κατασκευάζονταν από ξύλο ή κόκαλο και στην άκρη προσαρμοζόταν τρίχες αγριόχοιρου. Αργότερα χρησιμοποιήθηκαν τρίχες αλόγου που ήταν πιο μαλακές. Η πρώτη πατέντα για μαζική παραγωγή κατατέθηκε το 1857. Σήμερα χρησιμοποιούνται συνθετικές ίνες όπως το νάιλον. Υπάρχουν οδοντόβουρτσες απλές αλλά και ηλεκτρικές, με μαλακές, μέτριες ή σκληρές τρίχες.

Οδοντικό νήμα: είναι ένα απαλό νήμα ειδικά σχεδιασμένο να μπαίνει εύκολα στα δύσκολα σημεία ανάμεσα στα δόντια. Με τη χρήση του οδοντικού νήματος καθαρίζονται οι δύσκολες περιοχές ανάμεσα στα δόντια.

Στοματικό διάλυμα: είναι υγρό που περιέχει ουσίες που προσφέρουν αντιβακτηριδιακή δράση και προστατεύουν τα δόντια. Δροσίζει την αναπνοή, ενώ ο συνδυασμός βοτάνων και βιταμινών που περιέχει προάγει την καλή υγεία των δοντιών και των ούλων. Η χρήση του στοματικού διαλύματος σε καθημερινή βάση καθαρίζει τα σημεία που δεν μπορεί να φτάσει ούτε το οδοντικό νήμα.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και παίρνει πληροφορίες για τα υλικά/εργαλεία. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης/ταύτισης όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (οδοντόκρεμα, οδοντόβουρτσα, στοματικό διάλυμα, οδοντικό νήμα) και καλείται να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (οδοντόκρεμα, οδοντόβουρτσα, στοματικό διάλυμα, οδοντικό νήμα).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (οδοντόκρεμα, οδοντόβουρτσα, στοματικό διάλυμα, οδοντικό νήμα) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (βουρτσίζει τα δόντια, τοποθετείται πάνω στην οδοντόβουρτσα, δροσίζει την αναπνοή, μπαίνει εύκολα ανάμεσα στα δόντια).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά πάνω στις εικόνες (ταύτιση).

3.5 Μαθαίνω για τη στοματική υγιεινή

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για τη στοματική υγιεινή», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

Διάλεξε κάθε μια κατηγορία για να μάθεις περισσότερα.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις κατηγορίες (τα δόντια, παθήσεις των δοντιών, οδηγίες στοματικής υγιεινής και οδοντίατρος). Κάτω από κάθε κατηγορία εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία, όπως:

Τα δόντια μας βοηθούν στην ομιλία, τη μάσηση και την κατάποση. Βρίσκονται στο στόμα μας σε σειρά (στοίχους) και σχηματίζουν την οδοντοστοιχία. Ανάλογα με τη θέση και τη λειτουργία τους έχουν διαφορετικά ονόματα. Τα τέσσερα μπροστινά δόντια (πάνω και κάτω) λέγονται κοπήρες, γιατί έχουν φτιαχτεί έτσι για να κόβουν την τροφή. Στη συνέχεια των κοπήρων υπάρχει ένα μυτερό δόντι (πάνω και κάτω), αριστερά και δεξιά, με την πιο μεγάλη ρίζα που λέγεται κυνόδοντας. Ακολουθούν οι προγόμφιοι, 2 αριστερά και 2 δεξιά, πάνω και κάτω. Τέλος, ακολουθούν οι γομφίοι, 3 αριστερά και 3 δεξιά, πάνω και κάτω.

Παθήσεις των δοντιών είναι οτιδήποτε δημιουργεί πρόβλημα στην καλή υγεία των δοντιών. Πάνω στα δόντια αναπτύσσεται η οδοντική πλάκα (ένα στρώμα μικροβίων) που είναι η κύρια αιτία της τερηδόνας. Η τερηδόνα είναι εκείνη που προκαλεί σταδιακή καταστροφή της οδοντικής ουσίας, οδηγεί σε απόστημα και εξαγωγή του δοντιού. Τα σάκχαρα βοηθούν την ανάπτυξη της τερηδόνας. Το απόστημα είναι μια φλεγμονή που δημιουργείται γύρω από τη ρίζα του δοντιού, μετά από τη μόλυνση του δοντιού.

Στοματική υγιεινή είναι η φροντίδα του στόματος για να έχουμε γερά και όμορφα δόντια. Αυτό συμβαίνει με τακτική φροντίδα των δοντιών μετά από κάθε γεύμα. Βουρτσίζουμε τα δόντια με μαλακή οδοντόβουρτσα μετά από

κάθε γεύμα. Περνάμε οδοντικό νήμα ή μεσοδόντια βουρτσάκια ανάμεσα στα δόντια τουλάχιστον κάθε βράδυ. Χρησιμοποιούμε στοματικό διάλυμα για την καταπολέμηση των μικροβίων. Κάνουμε σωστή διατροφή, αποφεύγοντας τα πολλά γλυκίσματα.

Οδοντίατρος είναι ο γιατρός των δοντιών. Χρειάζεται μια επίσκεψη στο οδοντιατρείο του τουλάχιστον μια φορά το χρόνο για τον έλεγχο της υγείας των δοντιών, την έγκαιρη αποκατάσταση κάποιας πιθανής βλάβης και την καλή διατήρηση της υγείας του στόματος. Η πρόληψη βοηθάει ώστε να διατηρούνται τα δόντια σε καλή κατάσταση. Πολλές φορές χρειάζεται να γίνει και έκτακτα η επίσκεψη στον οδοντίατρο μετά από έναν πονόδοντο που μας προειδοποιεί ότι κάτι δεν πάει καλά με τα δόντια.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες (δόντια, παθήσεις των δοντιών, οδηγίες στοματικής υγιεινής και οδοντίατρος) και παίρνει πληροφορίες. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης/ταύτισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (δόντι, τερηδόνα, απόστημα, οδοντίατρος) και καλείται να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (δόντι, τερηδόνα, απόστημα, οδοντίατρος).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (δόντι, τερηδόνα, απόστημα, οδοντίατρος) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (κόβει τις τροφές, καταστρέφει τα δόντια, φλεγμονή δοντιού, γιατρός δοντιών).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά πάνω στις εικόνες (ταύτιση).

3.5 Κάνω ασκήσεις

3.5.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

«Αντιστοίχισε τις εικόνες με λέξεις. Σύρε κάθε μία λέξη και άφησέ την πάνω από τη σωστή εικόνα».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις λέξεις και τις τοποθετεί στην αντίστοιχη εικόνα.

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (οδοντόκρεμα, οδοντόβουρτσα, στοματικό διάλυμα, οδοντίατρος) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις που αναδύονται από κάτω στην αντίστοιχη εικόνα.

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (οδοντόβουρτσα, οδοντόκρεμα, οδοντίατρος και στοματικό διάλυμα) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (τοποθετείται πάνω στην οδοντόβουρτσα, ελέγχει την κατάσταση των δοντιών, καταπολεμά τα μικρόβια του στόματος, βουρτσίζει τα δόντια) που αναδύονται από κάτω στην αντίστοιχη εικόνα.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις εικόνες. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση.

3.5.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

«Συμπλήρωσε τις προτάσεις με τις σωστές λέξεις»

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να επιλέξει από μια ομάδα (τριών) λέξεων την κατάλληλη και να τη συμπληρώσει σε κάθε πρόταση, όπως:

Στην οδοντόβουρτσα βάζουμε, για να βουρτσίσουμε τα δόντια. (μέλι, οδοντόκρεμα, βούτυρο)

Ο οδοντίατρος είναι ο γιατρός των (μαλλιών, ματιών, δοντιών)

Τα γλυκά (σάκχαρα) βοηθούν την ανάπτυξη της

(τερηδόνας, πηγής, όρασης)

Το στοματικό διάλυμα σκοτώνει τα (σάκχαρα, μικρόβια, αναψυκτικά)

3.5.3 Ασκήσεις σύνθεσης λέξεων

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

Βάλε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξε τη λέξη.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις συλλαβές και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

π.χ. ο-δο-ντο-κρε-μα, (οδοντόκρεμα), δο-ντι (δόντι), τε-ρη-δο-να (τερηδόνα)

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

Βάλε στη σωστή σειρά τα φωνήματα και φτιάξε τη λέξη

ο-δ-ο-ντ-ο-κ-ρ-ε-μ-α (οδοντόκρεμα), δ-ο-ντ-ι (δόντι),τ--ε-ρ-η-δ-ο-ν-α (τερηδόνα)

3.5.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις

Ο/η μαθητής/τρια βάζει λέξεις στη σειρά για να σχηματίσει πρόταση, όπως:

Π.χ. δόντια, μου, πρωί, βουρτσίζω, Κάθε, τα

Κάθε πρωί βουρτσίζω τα δόντια μου.

Η τερηδόνα καταστρέφει τα δόντια.

Το στοματικό διάλυμα σκοτώνει τα μικρόβια.

3.5.5 Σταυρόλεξο

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να λύσει το σταυρόλεξο. Επιλέγει στο παρουσιαζόμενο σταυρόλεξο τα αριθμημένα τετράγωνα, βλέπει (και ακούει) την αντίστοιχη περιγραφή και μπορεί να εισάγει την απάντησή του στο διαθέσιμο πεδίο για να μεταφερθεί στον αντίστοιχο χώρο στο σταυρόλεξο. Η άσκηση ελέγχεται για την ορθότητά της σταδιακά σε κάθε λέξη, έως ότου συμπληρωθεί και η τελευταία. Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά.

Μετά τις οδηγίες «Επίλεξε τους αριθμούς, δεξιά τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στο χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο σταυρόλεξο» εμφανίζεται ένα σταυρόλεξο με αριθμούς από το 1 μέχρι το 11 με τους ορισμούς. Πατώντας με δείκτη σε κάθε αριθμό εμφανίζεται στο διπλανό φόντο της οθόνης ο ορισμός σε γραπτή μορφή, με δυνατότητα να ακουστεί με φυσική ομιλία αν το επιθυμεί ο μαθητής/η μαθήτρια. Η απάντηση γράφεται από κάτω σε προκαθορισμένη θέση. Όταν γράψει την απάντηση, πατάει το εντάξει και αν είναι σωστή ακούγεται ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους καλείται να προσπαθήσει ξανά.

Ενδεικτικά δίνονται οι ορισμοί:

Τεμαχίζει τις τροφές (ΔΟΝΤΙ)

Γίνεται ανυπόφορος όταν έχουμε χαλασμένο δόντι (ΠΟΝΟΣ)

Απαραίτητο εργαλείο για τον καθαρισμό των δοντιών (ΟΔΟΝΤΟΒΟΥΡΤΣΑ)

Καθαρίζει δύσκολες περιοχές των δοντιών (ΒΟΥΡΤΣΑΚΙ)

Τη βάζουμε πάνω στην οδοντόβουρτσα (ΟΔΟΝΤΟΚΡΕΜΑ)

Ασθένεια των δοντιών (ΤΕΡΗΔΟΝΑ)

Ο γιατρός των δοντιών (ΟΔΟΝΤΙΑΤΡΟΣ)

Πρέπει να γίνεται μετά από κάθε γεύμα (ΒΟΥΡΤΣΙΣΜΑ)

Τα μπροστινά δόντια που κόβουν την τροφή λέγονται... (ΚΟΠΤΗΡΕΣ)

Μυτερό δόντι με την πιο μεγάλη ρίζα (ΚΥΝΟΔΟΝΤΑΣ)

3.5.6 Κρυπτόλεξο

Στην άσκηση αυτή ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει λέξεις μέσα σε ένα κρυπτόλεξο.

Μπορεί να επιλέγει (και να αποεπιλέγει) γράμματα είτε μεμονωμένα είτε σε σειρά. Η άσκηση ελέγχεται για κάθε λέξη ως προς την ορθότητά της όταν επιλέξει το εργαλείο «εντάξει». Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρωθεί όλη η άσκηση επιβραβεύεται ακουστικά και οπτικά με επιβράβευση.

Οι λέξεις που θα είναι κρυμμένες είναι:

ΔΟΝΤΙ, ΟΔΟΝΤΟΒΟΥΡΤΣΑ, ΟΔΟΝΤΙΑΤΡΟΣ, ΟΔΟΝΤΟΚΡΕΜΑ, ΤΕΡΗΔΟΝΑ,
ΟΥΛΙΤΙΔΑ

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τον δείκτη επιλέγει ένα - ένα τα γράμματα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Κάθε φορά που εντοπίζει γράμμα από το σύστημα, αυτό φωτίζεται. Όταν ολοκληρωθεί η λέξη μπορεί να ελέγξει επιλέγοντας το εικονίδιο της υποβολής. Όταν εντοπισθούν όλες οι σωστές λέξεις τότε υπάρχει ηχητική και οπτική επιβράβευση.

3.5.7 Παραγωγή γραπτού λόγου

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει τις τέσσερις ενέργειες προετοιμασίας στη σωστή σειρά και να γράψει μια μικρή ιστορία με βάση τις εικόνες.

Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται εικονίδια, όπως: α) παιδί να ανοίγει το σωληνάριο της οδοντόκρεμας, β) να βάζει οδοντόκρεμα στην οδοντόβουρτσα, γ) να βουρτσίζει τα δόντια, δ) να ξεπλένει το στόμα του. Ο/η μαθητής/τρια κάθε φορά επιλέγει τη σωστή εικόνα που αντιστοιχεί στην ενέργεια, με τη σωστή σειρά. Όταν επιλέγεται η σωστή εικόνα, αυτή κατεβαίνει στο κάτω μέρος της οθόνης, διαφορετικά μένει στην ίδια θέση. Στο τέλος όλες οι εικόνες δείχνουν τη διαδικασία βουρτσίσματος δοντιών. Μετά από αυτό ο μαθητής/η μαθήτρια καλείται να γράψει την ιστορία.

ΕΝΟΤΗΤΑ 4

ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Ντύνομαι»

4.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ή, ώστε:

Να αναγνωρίζει και να ονομάζει τα αντικείμενα, εργαλεία και συσκευές που μπορεί να συναντήσει στο δωμάτιο.

Να αντλεί στοιχεία για την ερμηνεία/ σημασία λέξεων που έχουν σχέση με την ενδυμασία.

Να αναζητήσει περισσότερες γνώσεις για τα υλικά, την προέλευσή τους και τον τρόπο επεξεργασίας αυτών για τη δημιουργία ενδυμάτων.

Να διακρίνει με βάση την ετικέτα την προέλευση, τη σύνθεση και άλλα χαρακτηριστικά των ενδυμάτων.

Να γνωρίζει τις συσκευές φροντίδας των ενδυμάτων.

Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο μέσα από βιωματικές εμπειρίες.

4.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζονται δύο σκηνικά δωματίων σε animation, ρεαλιστικά και έγχρωμα (το ένα για αγόρι και το άλλο για κορίτσι και διαχωρίζονται το ένα με το άλλο με έναν τοίχο). Μέσα σε κάθε δωμάτιο υπάρχει δίφυλλη ντουλάπα, κρεβάτι, κομοδίνο και γραφείο με καρέκλα. Στη δίφυλλη ντουλάπα του ενός δωματίου υπάρχουν διάφορα ενδύματα που προορίζονται για αγοράκι, κρεμασμένα (παντελόνι, πουκάμισο, μπουφάν), αλλά και στα συρτάρια (μπλούζες, κάλτσες, εσώρουχα και φανελάκια). Στο κάτω μέρος υπάρχουν παπούτσια, πέδιλα και παντόφλες. Στη ντουλάπα του άλλου δωματίου υπάρχουν ενδύματα κρεμασμένα που προορίζονται για κοριτσάκι (φούστα, μπλούζα, μπουφάν) και στα συρτάρια μπλούζες, κάλτσες, εσώρουχα και φανελάκια. Στο κάτω μέρος υπάρχουν παπούτσια, πέδιλα και

παντόφλες. Το κρεβάτι είναι στρωμένο με σεντόνι και κουβέρτα, ενώ στο πάνω μέρος του κρεβατιού υπάρχει ένα μαξιλάρι. Επάνω στο κομοδίνο βρίσκεται ένα ξυπνητήρι, ενώ το γραφείο επάνω υπάρχει ένα πορτατίφ.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Αναγνωρίζω αντικείμενα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Καλώς όρισε! Έλα να κάνουμε ένα ταξίδι στο χώρο του υπνοδωματίου. Παρατήρησε προσεκτικά και εντόπισε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν στον χώρο».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια κινεί το δείκτη πάνω από τα αντικείμενα. Κάθε φορά που ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από τα συγκεκριμένα είκοσι ένα αντικείμενα (κρεβάτι, στρώμα, κομοδίνο, ξυπνητήρι, γραφείο, πορτατίφ, ντουλάπα, συρτάρι, παντελόνι, πουκάμισο, μπλούζα, μπουφάν, κάλτσες, εσώρουχα, φανελάκια, σεντόνι, κουβέρτα, μαξιλάρι, παπούτσια, πέδιλα, παντόφλες), ο δείκτης αλλάζει μορφή από βελάκι σε χεράκι. Όταν γίνει επιλογή με κλικ, εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης σε λεζάντα η λέξη σε γραπτή μορφή. Επιλέγοντας το εικονίδιο αναπαραγωγής αρχείου ήχου ακούγεται η ονομασία τους με φυσική ομιλία. Υπάρχει αντίστοιχα πρόβλεψη με εικονίδιο για την παρουσίαση του περιεχομένου της λέξης και σε νοηματική γλώσσα. Στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης σε πράσινο φόντο εμφανίζεται το πλήθος των αντικειμένων που έχουν εντοπιστεί.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν εντοπιστούν όλα τα ζητούμενα αντικείμενα. Για κάθε αντικείμενο μπορεί ο μαθητής/η μαθήτρια να ακούσει την εμφανιζόμενη λέξη, επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο. Όταν ολοκληρωθεί ο εντοπισμός όλων των αντικειμένων, δίνεται ηχητική επιβράβευση «Μπράβο τα κατάφερες» και οπτική «φιγούρες

με αστεράκια». Διαφορετικά, δίνεται σταδιακή ενίσχυση για τα υπολειπόμενα αντικείμενα, όπως: α) «προσπάθησε, πρέπει να βρεις άλλα δύο αντικείμενα», β) βοήθεια με την ερμηνεία του αντικειμένου, π.χ. Ένδυμα που φοράμε όταν κάνει κρύο (μπουφάν).

4.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

Στόχος αυτής της δραστηριότητας είναι να μάθει ο/η μαθητής/τρια για τη σημασία κάθε λέξης που σχετίζεται με την ενδυμασία και τον χώρο του υπνοδωματίου και να τις ταυτίζει με τις αντίστοιχες εικόνες.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζονται στην οθόνη αναδυόμενες από κάτω οι λέξεις με ενδύματα, υποδήματα, εσώρουχα και αντικείμενα του υπνοδωματίου. Καλείται για κάθε μια εμφανιζόμενη λέξη να επιλέξει το εικονίδιο και να διαβάσει ή να ακούσει την ερμηνεία/σημασία τους. Όταν ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από τη λέξη εμφανίζεται σε γραπτή και φυσική ομιλία η ερμηνεία/σημασία της λέξης.

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω την ερμηνεία /σημασία των λέξεων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Δες για κάθε λέξη την ερμηνεία της και μετά σύρε τη λέξη και άφησέ τη στην ανάλογη εικόνα που υπάρχει στο σκηνικό δωματίου».

Στη συνέχεια θα πρέπει να σύρει και να αφήσει τη λέξη στη σωστή εικόνα, να ταυτίσει δηλαδή λέξη με εικόνα. Αν την τοποθετήσει σε λάθος εικόνα, η λέξη επιστρέφει στην αρχική της θέση, ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, μπορεί και πάλι να δει και να ακούσει όλο το σχετικό περιεχόμενο.

Οι λέξεις που ο/η μαθητής/τρια θα αναζητήσει πληροφορίες για την ερμηνεία τους είναι:

..... έπιπλο, επάνω στο οποίο κοιμάται ή αναπαύεται κάποιος (Κρεβάτι:)

..... μικρό έπιπλο που τοποθετείται δίπλα στο κρεβάτι, στο ύψος του κεφαλιού. (Κομοδίνο:)

.....ρολόι με ειδικό μηχανισμό που με την κατάλληλη ρύθμιση παράγει έναν χαρακτηριστικό ήχο και μας ξυπνά σε μια προκαθορισμένη ώρα (Ξυπνητήρι:)

..... ειδικό τραπέζι επάνω στο οποίο γίνεται γραφική εργασία. (Γραφείο:)

.....μικρό κινητό φωτιστικό, που συνήθως τοποθετείται πάνω σε τραπέζι, γραφείο, κομοδίνο ή σε άλλο έπιπλο. (Πορτατίφ:)

.....μεγάλο έπιπλο που είναι κατάλληλα διαρρυθμισμένο για να τοποθετούμε ρούχα, σεντόνια, κουβέρτες. (Ντουλάπα:)

.....εξωτερικό ένδυμα που καλύπτει το σώμα από τη μέση και κάτω, και χωριστά το καθένα από τα δύο σκέλη. (Παντελόνι:)

.....εσωτερικό ελαφρό ρούχο με (κοντά ή μακριά) μανίκια και γιακά, που κουμπώνει μπροστά και καλύπτει τον κορμό από τον λαιμό ως τη λεκάνη. (Πουκάμισο:)

..... ρούχο που φοριέται συνήθως επάνω από τα εσώρουχα και καλύπτει τον κορμό ως κάτω από τη μέση. (Μπλούζα:)

..... είδος σπορ πανωφοριού συνήθως με κοντό γιακά, το οποίο κλείνει ως τον λαιμό με κουμπιά ή με φερμουάρ και φτάνει ως τη μέση όπου στενεύει. (Μπουφάν:)

..... κάλυμμα του κατώτερου τμήματος του ποδιού από βαμβάκι, μαλλί ή συνθετικές ίνες, που έχει το σχήμα του ποδιού και εφαρμόζει απόλυτα σε αυτό. (Κάλτσα:)

..... γενική ονομασία ρούχων που κατασκευάζονται από λεπτό ύφασμα, φοριούνται κατάσαρκα σε ορισμένα τμήματα του σώματος και καλύπτονται από τα κανονικά ρούχα. (Εσώρουχο:)

..... βαμβακερό ή λινό λεπτό ύφασμα, με το οποίο καλύπτεται το στρώμα του κρεβατιού ή χρησιμοποιείται ως σκέπασμα κατά τον ύπνο (Σεντόνι:)

..... μάλλινο ή βαμβακερό κλινοσκέπασμα. (Κουβέρτα:)

..... είδος υποδήματος που καλύπτει και προστατεύει κυρίως το πέλμα, αφήνοντας μεγάλο μέρος του άλλου ποδιού σχεδόν ακάλυπτο. (Πέδιλο:)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, αφού διαβάσει ή ακούσει τον ορισμό, εντοπίζει τη σωστή λέξη από τη δεξιά στήλη και την τοποθετεί στον ορισμό.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά.

4.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα ρούχα

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τα ρούχα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα, του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Διάλεξε κάθε ένα ρούχο και μάθε περισσότερα».

Περιγραφή σκημικού: Εμφανίζονται στην οθόνη τα ρούχα που χρειάζονται για να ντυθεί με εικόνες (εσώρουχα, φόρμα, κάλτσες, μπουφάν). Κάτω από κάθε εικόνα εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για το καθένα απ' αυτά.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για τα είδη του κάθε ρούχου, την προέλευση και τον τρόπο κατασκευής τους. Κάθε φορά που ο κέρσορας θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα θα εμφανίζονται πληροφορίες με μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση «φυσικής ομιλίας», όπως:

Εσώρουχο είναι το ένδυμα που φοριέται κάτω από τα ρούχα και έρχεται σε επαφή με το δέρμα. Είναι φτιαγμένα συνήθως από βαμβάκι, μετάξι ή μαλλί. Υπάρχουν αντρικά και γυναικεία εσώρουχα σε μεγάλη ποικιλία χρωμάτων και σχεδίων.

Φόρμα είναι ένδυμα που φοριέται πάνω από τα εσώρουχα και καλύπτει όλο το σώμα. Αποτελείται συνήθως από το πάνω μέρος και το κάτω. Είναι ιδανική για καθημερινή χρήση και κυρίως για αθλητικές δραστηριότητες.

Κάλτσα είναι το κάλυμμα του ποδιού. Ανάλογα με τις ανάγκες, το γούστο και την εποχή μπορούμε να αγοράσουμε: αθλητικές, χοντρές, ψιλές, κοντές, μακριές, παιδικές, αντρικές, γυναικείες, μονόχρωμες, πολύχρωμες κ.λπ. Τις βρίσκουμε σε μεγέθη ανάλογα με το μέγεθος (νούμερο) του παπουτσιού που φοράμε.

Μπουφάν είναι σπορ επανωφόρι που φοριέται πάνω από τη μπλούζα ή το πουκάμισο. Υπάρχουν σε μεγάλη ποικιλία χρωμάτων, σχεδίων στυλ και τιμής. Τα μεγέθη μπορεί να είναι από πολύ μικρά έως πολύ μεγάλα (XXS, XS, S, M, L, XL, XXL).

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και παίρνει πληροφορίες για τα υλικά. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (εσώρουχο, φόρμα, κάλτσα, μπουφάν) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (εσώρουχο, φόρμα, κάλτσα, μπουφάν).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (εσώρουχο, φόρμα, κάλτσα, μπουφάν) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (φοριέται κάτω από τα ρούχα, ρούχο για αθλητικές δραστηριότητες, καλύπτει το πόδι, φοριέται πάνω από τη μπλούζα ή το πουκάμισο).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις αντίστοιχες εικόνες.

4.5 Μαθαίνω για την πορεία του ενδύματος

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την εξέλιξη του ενδύματος», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του/της παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό με πέντε εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την εξέλιξη του ενδύματος από το μαλλί του προβάτου, στον σχηματισμό νήματος με το αδράχτι, στον σχηματισμό υφάσματος με τον αργαλειό, κοπή υφάσματος και στην παραγωγή ενδύματος. Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της εικόνας.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως:

«Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την εξέλιξη της πορείας του ενδύματος».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την πορεία εξέλιξης των ενδυμάτων.

4.6 Μαθαίνω για την φροντίδα του ενδύματος

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για τη φροντίδα του ενδύματος», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση

της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο όπως:

«Διάλεξε κάθε μια κατηγορία για να μάθεις περισσότερα».

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις κατηγορίες (γενικές πληροφορίες για τα ενδύματα, τρόπος κατασκευής, είδη, σύνθεση και φροντίδα τους). Κάτω από κάθε κατηγορία εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία, όπως:

Γενικές πληροφορίες για τα ρούχα

Ο άνθρωπος από πολύ παλιά χρησιμοποιούσε τα ενδύματα (ρούχα) για να καλύψει το σώμα του και να προστατεύεται από τις καιρικές συνθήκες. Αρχικά ανακάλυψε τις ίνες που έβγαιναν από τα ζώα (μαλλί και μετάξι) και τα φυτά (βαμβάκι και λινάρι). Στη συνέχεια με ειδικά εργαλεία (αδράχτι) που κατασκεύασε έστριψε τις ίνες και τις έφτιαξε νήμα. Αυτό βαφόταν με ειδικά χρώματα που τα έπαιρνε από τη φύση. Ύστερα επινόησε μια άλλη κατασκευή (αργαλειό) και έφτιαξε τα πρώτα υφάσματα. Όλα όμως γίνονταν κοπιαστικά με το χέρι, ώσπου με την εξέλιξη της τεχνολογίας φτιάχτηκε αυτόματη υφαντική μηχανή. Αργότερα δημιουργήθηκαν και τεχνητές ίνες, όπως το νάιλον, ο πολυεστέρας κ.ά.

Τρόπος κατασκευής ενός ρούχου

Αρχικά ο σχεδιαστής δημιουργεί το σχέδιο του ρούχου. Στη συνέχεια με βάση το σχέδιο κόβεται το πατρόν στο μέγεθος του σώματος. Έπειτα κόβεται το ύφασμα στις διαστάσεις του πατρόν. Τα κομμάτια του υφάσματος συναρμολογούνται και ράβονται στη ραπτομηχανή για να δώσει μορφή στο

ρούχο. Όταν ολοκληρωθεί το ράψιμο, το ρούχο σιδερώνεται και συσκευάζεται για να σταλεί στα σημεία πώλησης.

Είδη ενδυμάτων

Τα ενδύματα ξεχωρίζουν ανάλογα με:

Το φύλο (αντρικά, γυναικεία)

Την ηλικία (μωρουδιακά, παιδικά, νεανικά, κ.ά.)

Το επάγγελμα (στολή, όπως : αστυνομικού, πυροσβέστη, γιατρού κ.λπ.)

Την εποχή (χειμωνιάτικα, καλοκαιρινά)

Τη δραστηριότητα (επίσημα, αθλητικά)

Σύνθεση και φροντίδα ενδυμάτων

Κάθε ρούχο έχει τη δική του ταυτότητα, αυτή είναι η ετικέτα που βρίσκεται στην ανάποδη μεριά, στο πάνω μέρος του ρούχου ή στο πλάι. Η ετικέτα μας δίνει πληροφορίες για τον κατασκευαστή του ρούχου, τη χώρα που κατασκευάστηκε, το μέγεθος που μας ταιριάζει, σύνθεση του υφάσματος που είναι φτιαγμένο το ύφασμα και οδηγίες περιποίησής του. Αν ακολουθήσουμε τις οδηγίες φροντίδας που μας υποδεικνύει η ετικέτα του ρούχου, θα παραμείνει για πολύ χρονικό διάστημα σαν καινούργιο.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις υποενότητες και παίρνει πληροφορίες για κάθε μια. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (αδράχτι, αργαλειός, ραπτομηχανή, σχεδιαστής) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες φράσεις (φτιάχνει νήμα, φτιάχνει ύφασμα, ράβει ύφασμα, σχεδιάζει ενδύματα).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν στη σωστή κατηγορία.

4.7 Μαθαίνω περισσότερα για τις συσκευές φροντίδας των ρούχων

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τις συσκευές και τα προϊόντα φροντίδας των ρούχων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Διάλεξε μια συσκευή/αντικείμενο φροντίδας των ρούχων και δες περισσότερες πληροφορίες για τη χρήση τους».

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζονται στην οθόνη εικόνες με τέσσερις συσκευές (πλυντήριο ρούχων, στεγνωτήριο ρούχων, σίδερο, σιδερώστρα). Κάτω από την εικόνα εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για την συσκευή, όπως:

Το πλυντήριο ρούχων είναι ηλεκτρική συσκευή που πλένει ρούχα και ότι άλλο από ύφασμα με την προσθήκη απορρυπαντικού. Τα ρούχα τοποθετούνται μέσα στον κάδο του πλυντηρίου, που βρίσκεται στο εσωτερικό του και πλένονται με την περιστροφή του κάδου. Το πλυντήριο ρούχων είναι έτσι κατασκευασμένο ώστε να ρυθμίζεται στη θερμοκρασία που επιθυμούμε και με τον τρόπο που θέλουμε να πλένονται τα ρούχα μας, σύμφωνα με την ετικέτα φροντίδας.

Στεγνωτήριο ρούχων είναι ηλεκτρική συσκευή που στεγνώνει τα ρούχα. Για να συμβεί αυτό τοποθετούμε τα πλυμένα ρούχα στον κάδο του στεγνωτηρίου. Εκεί η συσκευή δίνει ζεστό αέρα στον κάδο και οι υδρατμοί μαζεύονται σε ένα ξεχωριστό δοχείο. Υπάρχουν πολλές ενδείξεις για την επιλογή κατάλληλου προγράμματος.

Το σίδερο είναι μια ηλεκτρική συσκευή που σιδερώνει τα ρούχα. Υπάρχουν σίδερα που παράγουν ατμό και σιδερώνουν πιο εύκολα. Η πλάκα του σιδήρου μπορεί να είναι αλουμινίου, ανοξείδωτη, κεραμική ή με αντικολλητική επίστρωση. Έχουν θερμοστάτη που ρυθμίζει τη θερμοκρασία σιδερώματος ανάλογα με το ύφασμα. Επίσης κάποια έχουν και αυτόματη διακοπή, αν η συσκευή δε χρησιμοποιηθεί για μερικά λεπτά.

Η σιδερώστρα είναι μια ειδική επιφάνεια που πάνω της σιδερώνουμε τα ρούχα. Συνήθως είναι μεταλλικές και πάνω στην επιφάνεια υπάρχει ειδικό ύφασμα με αντοχή στη θερμοκρασία. Έχουν μια βάση στήριξης για το σίδερο και έχουν δυνατότητα να ρυθμίζονται ως προς το ύψος.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες (πλυντήριο ρούχων, στεγνωτήριο, σίδερο, σιδερώστρα) και παίρνει πληροφορίες. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης/ταύτισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (πλυντήριο ρούχων, στεγνωτήριο, σίδερο, σιδερώστρα) και καλείται να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (πλυντήριο ρούχων, στεγνωτήριο, σίδερο, σιδερώστρα).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (πλυντήριο ρούχων, στεγνωτήριο, σίδερο, σιδερώστρα) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (πλένει τα ρούχα, στεγνώνει τα ρούχα, σιδερώνει τα ρούχα, επιφάνεια για σιδέρωμα).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά πάνω στις εικόνες (ταύτιση).

4.8 Ασκήσεις

4.8.1 Ασκήσεις χρονικής αλληλουχίας

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζονται στην οθόνη εικόνες που παρουσιάζουν τις ενέργειες φροντίδας των ρούχων, όπως:

Εικόνες της φροντίδας των ρούχων (συλλογή άπλυτων στον κάδο, τοποθέτηση στο πλυντήριο, άπλωμα στην απλώστρα, σιδέρωμα, τακτοποίηση στην ντουλάπα).

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται στον/η μαθητή/τρια οδηγίες με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν τη φροντίδα των ρούχων.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά, σχηματίζοντας μια χρονική αλληλουχία.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες τοποθετηθούν σωστά. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση. Σ' αυτή τη φάση μπορεί να ζητηθεί από τον μαθητή/τη μαθήτρια να πει μια μικρή ιστορία με βάση τις εικόνες που βλέπει. Τέλος, μπορεί να εκτυπώσει τις εικόνες με τη σωστή σειρά. Αυτή η άσκηση θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί και ως άσκηση παραγωγής λόγου.

4.8.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Συμπλήρωσε τις προτάσεις με τις σωστές λέξεις»

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να επιλέξει από μια ομάδα (τριών) λέξεων την κατάλληλη και να τη συμπληρώσει σε κάθε πρόταση, όπως:

Στο πλυντήριο βάζουμε τα για να πλυθούν. (ρούχα, φαγητά, τετράδια)

Το αφαιρεί τη βρωμιά. (σίδηρο, απορρυπαντικό, βούτυρο)

Το σιδερώνει τα ρούχα. (ψυγείο, πλυντήριο, σίδηρο)

4.8.3 Ασκήσεις σύνθεσης λέξεων

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Βάλε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξε τη λέξη».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις συλλαβές και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

Π.χ. πλυ-ντή-ρι-ο, (πλυντήριο), ρού-χο, (ρούχο), σί-δε-ρο (σίδηρο)

π-λ-υ-ντ-ή-ρ-ι-ο, (πλυντήριο), ρ-ού-χ-ο, (ρούχο), σ-ί-δ-ε-ρ-ο (σίδηρο)

4.8.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις

Ο/η μαθητής/τρια βάζει λέξεις στη σειρά για να σχηματίσει πρόταση, όπως:

Π.Χ. ρούχα, Με, πλένω, το, τα, πλυντήριο, μου

Με το πλυντήριο ρούχων πλένω τα ρούχα μου.

Με το σίδηρο σιδερώνω τα ρούχα μου.

Φοράω αθλητικά ρούχα όταν γυμνάζομαι.

4.8.5 Σταυρόλεξο

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να λύσει το σταυρόλεξο. Επιλέγει στο παρουσιαζόμενο σταυρόλεξο τα αριθμημένα τετράγωνα, βλέπει (και ακούει) την αντίστοιχη περιγραφή και μπορεί να εισάγει την απάντησή του στο διαθέσιμο πεδίο για να μεταφερθεί στον αντίστοιχο χώρο στο σταυρόλεξο. Η άσκηση ελέγχεται για την ορθότητά της σταδιακά σε κάθε λέξη έως ότου συμπληρωθεί και η τελευταία. Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά.

Μετά τις οδηγίες «Επίλεξε τους αριθμούς, δες άκου τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στον χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο σταυρόλεξο» εμφανίζεται ένα σταυρόλεξο με αριθμούς από το 1 μέχρι το 11 με τους ορισμούς. Πατώντας με δείκτη κάθε αριθμό εμφανίζεται στο διπλανό φόντο της οθόνης ο ορισμός σε γραπτή μορφή, με δυνατότητα να ακουστεί με φυσική ομιλία αν το επιθυμεί. Η απάντηση γράφεται από κάτω σε προκαθορισμένη θέση. Όταν γράψει την απάντηση πατάει το εντάξει και αν είναι σωστή ακούγεται ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους καλείται να προσπαθήσει ξανά.

Ενδεικτικά δίνονται οι ορισμοί:

Τοποθετούνται στην ντουλάπα (ΡΟΥΧΑ)

Εξωτερικό ένδυμα που καλύπτει το σώμα από τη μέση και κάτω και χωριστά το καθένα από τα δύο σκέλη (ΠΑΝΤΕΛΟΝΙ)

Τα ρούχα που φτιάχνονται από βαμβάκι λέγονται... (ΒΑΜΒΑΚΕΡΑ)

Τα μεταξωτά υφάσματα φτιάχνονται από... (ΜΕΤΑΞΙ)

Ράβει τα υφάσματα (ΡΑΠΤΟΜΗΧΑΝΗ)

Από το μαλλί του προβάτου φτιάχνονται πουλόβερ (ΜΑΛΛΙΝΑ)

Στεγνώνει τα ρούχα (ΣΤΕΓΝΩΤΗΡΙΟ)

Δημιουργεί το σχέδιο του ρούχου (ΣΧΕΔΙΑΣΤΗΣ)

Εργαλείο που στρίβει τις ίνες και τις φτιάχνει νήμα (ΑΔΡΑΧΤΙ)

Τα ρούχα που φορούν οι γυναίκες λέγονται... (ΓΥΝΑΙΚΕΙΑ)

4.8.6 Κρυπτόλεξο

Περιγραφή δραστηριότητας

Στην άσκηση αυτή ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει λέξεις μέσα σε ένα κρυπτόλεξο.

Μπορεί να επιλέγει (και να αποεπιλέγει) γράμματα είτε μεμονωμένα είτε σε σειρά. Η άσκηση ελέγχεται για κάθε λέξη ως προς την ορθότητά της όταν επιλέξει το εργαλείο «εντάξει». Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική επανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρωθεί όλη η άσκηση επιβραβεύεται ακουστικά και οπτικά με επιβράβευση.

Οι λέξεις που θα είναι κρυμμένες είναι:

ΡΟΥΧΟ, ΠΛΥΝΤΗΡΙΟ, ΣΙΔΕΡΟ, ΑΠΟΡΡΥΠΑΝΤΙΚΟ, ΥΦΑΣΜΑ,
ΡΑΠΤΟΜΗΧΑΝΗ, ΚΛΩΣΤΗ

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τον δείκτη επιλέγει ένα - ένα τα γράμματα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Κάθε φορά που εντοπίζει γράμμα από το σύστημα αυτό φωτίζεται. Όταν ολοκληρωθεί η λέξη μπορεί να ελέγξει, επιλέγοντας το εικονίδιο της υποβολής. Όταν εντοπισθούν όλες οι σωστές λέξεις τότε υπάρχει ηχητική και οπτική επιβράβευση.

4.8.7 Παραγωγή γραπτού λόγου

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει τις πέντε ενέργειες προετοιμασίας στη σωστή σειρά και να γράψει μια μικρή ιστορία με βάση τις εικόνες.

Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται εικονίδια, όπως: α) παιδί ανοίγει την πόρτα του πλυντηρίου, β) βάζει τα ρούχα μέσα, γ) ρυθμίζει τη θερμοκρασία, δ) βάζει απορρυπαντικό με τη μεζούρα και ε) πατάει το διακόπτη να ξεκινήσει το πλυντήριο. Ο/η μαθητής/τρια κάθε φορά επιλέγει τη σωστή εικόνα που αντιστοιχεί στην ενέργεια, με τη σωστή σειρά. Όταν επιλέγεται η σωστή εικόνα αυτή κατεβαίνει στο κάτω μέρος της οθόνης, διαφορετικά μένει στην ίδια θέση. Στο τέλος όλες οι εικόνες δείχνουν τη διαδικασία πλυσίματος ρούχων στο πλυντήριο. Μετά από αυτό καλείται να γράψει την ιστορία.

ΕΝΟΤΗΤΑ 5

ΑΥΤΟΦΡΟΝΤΙΔΑ «Πλένομαι»

5.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ή, ώστε:

Να αναγνωρίζει και να ονομάζει τα αντικείμενα, εργαλεία, συσκευές και σκεύη που μπορεί να συναντήσει στο μπάνιο.

Να αντλεί στοιχεία για την ερμηνεία/ σημασία λέξεων που έχουν σχέση με τη σωματική υγιεινή.

Να αναζητήσει περισσότερες γνώσεις για τα υλικά, την προέλευσή τους και τον τρόπο παρασκευής αυτών που χρειάζεται για τη σωματική υγιεινή.

Να διαχειρίζεται και να χρησιμοποιεί τα υλικά και τα εργαλεία για τη σωματική υγιεινή με ασφάλεια.

Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο μέσα από βιωματικές εμπειρίες

Να γίνει ικανός/ή να φροντίζει την υγιεινή του σώματός του/της.

5.2 Αναγνωρίζω αντικείμενα

Περιγραφή σκηنيκού: Εμφανίζεται ένα σκηνικό μπάνιου σε animation, ρεαλιστικό και έγχρωμο. Ανοίγοντας την πόρτα φαίνονται:

Στο κέντρο της αριστερής πλευράς του τοίχου υπάρχει το έπιπλο του μπάνιου με τον νιπτήρα, τη μπαταρία και τον καθρέπτη. Στο δάπεδο φαίνεται το πατάκι του μπάνιου.

Αριστερά και δεξιά του βρίσκονται διάφορα αξεσουάρ μπάνιου και αντικείμενα όπως: ποτηροθήκη, ποτήρι, σαπυνοθήκη, σαπούνι, πετσετοθήκη, πετσέτα.

Πάνω στον πάγκο του νιπτήρα υπάρχει μια θήκη υγρού σαπουνιού.

Στον απέναντι τοίχο φαίνεται μια ντουζιέρα με καμπίνα και δίπλα της η μπανιέρα με τη μπαταρία και το τηλέφωνο, η σπογγοθήκη με το σφουγγάρι, η σαπυνοθήκη με το σαπούνι και το σαμπουάν.

Τέλος, στο κέντρο της δεξιάς πλευράς του τοίχου υπάρχει η λεκάνη με το καζανάκι. Δίπλα από τη λεκάνη και επάνω στον τοίχο υπάρχει η χαρτοθήκη με το χαρτί υγείας.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Αναγνωρίζω τα αντικείμενα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Καλώς όρισες! Έλα να κάνουμε ένα ταξίδι στο χώρο του μπάνιου. Παρατήρησε προσεκτικά αυτό το χώρο και εντόπισε όλα τα αντικείμενα που υπάρχουν».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια κινεί το δείκτη πάνω από τα αντικείμενα. Κάθε φορά που ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από τα συγκεκριμένα 16 αντικείμενα (σαπυνοθήκη, σαπούνι, πετσετοθήκη, πετσέτα, θήκη υγρού σαπουνιού, ντουζιέρα, μπανιέρα, μπαταρία, τηλέφωνο, σπογγοθήκη, σφουγγάρι, σαμπουάν, λεκάνη, καζανάκι, χαρτοθήκη, χαρτί υγείας) ο δείκτης αλλάζει μορφή από βελάκι σε χεράκι. Όταν γίνει επιλογή με κλικ, εμφανίζεται στο πάνω μέρος της οθόνης σε λεζάντα η λέξη σε γραπτή μορφή. Επιλέγοντας το εικονίδιο αναπαραγωγής αρχείου ήχου ακούγεται η ονομασία τους με φυσική ομιλία. Υπάρχει αντίστοιχα πρόβλεψη με εικονίδιο για την παρουσίαση του περιεχομένου της λέξης και σε νοηματική γλώσσα. Στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης σε πράσινο φόντο εμφανίζεται το πλήθος των αντικειμένων που έχουν εντοπιστεί.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν εντοπιστούν όλα τα ζητούμενα αντικείμενα. Για κάθε αντικείμενο μπορεί να ακούσει, επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο, την εμφανιζόμενη λέξη. Όταν ολοκληρωθεί ο εντοπισμός όλων των αντικειμένων, δίνεται ηχητική «Μπράβο τα κατάφερες» και οπτική επιβράβευση «φιγούρες με αστεράκια». Διαφορετικά, δίνεται σταδιακή ενίσχυση για τα υπολειπόμενα αντικείμενα, όπως: α) π.χ. προσπάθησε πρέπει να βρεις άλλα δύο αντικείμενα. β) βοήθεια με την ερμηνεία του αντικειμένου, π.χ. θήκη που βάζουμε το σαπούνι (σαπουνοθήκη).

5.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

Περιγραφή σκηνικού: Δημιουργείται ένα σκηνικό στο φόντο της οθόνης χωρισμένο σε δύο τμήματα. Στο δεξί μέρος αποτυπώνονται όλες οι λέξεις για τις οποίες θα υπάρχει αντίστοιχος ορισμός. Στο αριστερό μέρος αναδύεται κάθε φορά ένας ορισμός και τοποθετείται στο κέντρο του αριστερού τμήματος.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Δες τους ορισμούς (ερμηνεία) των λέξεων-εννοιών και τοποθέτησε σε κάθε ορισμό την αντίστοιχη λέξη».

Στη συνέχεια θα πρέπει να σύρει και να αφήσει τη λέξη στο σωστό ορισμό. Αν την τοποθετήσει σε λάθος ορισμό, η λέξη επιστρέφει στην αρχική της θέση, ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρώσει τη

δραστηριότητα, μπορεί και πάλι να δει και να ακούσει όλο το σχετικό περιεχόμενο.

Οι λέξεις που ο/η μαθητής/τρια θα αναζητήσει πληροφορίες για την ερμηνεία τους είναι:

..... θήκη για την τοποθέτηση της πετσέτας προσώπου, χεριών ή σώματος. (Πετσετοθήκη:)

..... κομμάτι από ειδικό απορροφητικό ύφασμα, συνήθως σε παραλληλόγραμμο σχήμα και σε διάφορα μεγέθη, που χρησιμοποιείται στο μπάνιο για το σκούπισμα προσώπου, χεριών ή σώματος. (Πετσέτα:)

.....είδος χαμηλής μπανιέρας για πλύσιμο με ντους. (Ντουζιέρα:)

.....μεγάλη λεκάνη, συνήθως από πορσελάνη, που είναι μόνιμα τοποθετημένη στο λουτρό και χρησιμοποιείται για το πλύσιμο του σώματος. (Μπανιέρα:)

..... είδος βρύσης με δυνατότητα παροχής και ανάμειξης ζεστού και κρύου νερού στο νεροχύτη του μπάνιου ή της κουζίνας, στην μπανιέρα ή στην ντουζιέρα. (Μπαταρία:)

.....συσκευή για ντους που μοιάζει με ακουστικό τηλεφώνου. (Τηλέφωνο:)

..... θήκη για να βάζουμε τα σφουγγάρια. (Σπογγοθήκη:)

.....μαλακή πορώδης μάζα πολύ απορροφητική, που χρησιμοποιείται για τον καθαρισμό του σώματος ή αντικειμένων και επιφανειών. (Σφουγγάρι:)

..... θήκη για την τοποθέτηση σαπουνιού. (Σαπουνοθήκη:)

.....στερεό μείγμα από λιπαρές ουσίες και ποτάσα, που διαλύεται στο νερό δημιουργώντας αφρό και που χρησιμοποιείται για τον καθαρισμό του σώματος, των ρούχων κ.λπ. (Σαπούνι:)

..... υγρό σαπούνι αρωματισμένο και εμπλουτισμένο με βιταμίνες, ειδικό για το λούσιμο των μαλλιών. (Σαμπουάν:)

..... εξάρτημα του χώρου της τουαλέτας προσαρμοσμένο μόνιμα στο μπάνιο, που χρησιμοποιείται για την ικανοποίηση των σωματικών αναγκών του ανθρώπου. (Λεκάνη:)

..... δοχείο που συγκεντρώνει νερό και καθαρίζει τη λεκάνη της τουαλέτας. (Καζανάκι:)

..... θήκη για να βάζουμε το χαρτί υγείας. (Χαρτοθήκη:)

..... ειδικό χαρτί σε ρολό για να σκουπιζόμαστε μετά τη χρήση της τουαλέτας. (Χαρτί υγείας:)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, αφού διαβάσει ή ακούσει τον ορισμό, εντοπίζει τη σωστή λέξη από τη δεξιά στήλη και την τοποθετεί στον ορισμό.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά.

5.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φροντίσω το σώμα μου

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά με τα οποία θα φροντίσω το σώμα μου», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

- «Διάλεξε κάθε ένα υλικό/εργαλείο και μάθε περισσότερα».

Περιγραφή σκηنيκού: Εμφανίζονται στην οθόνη τα προϊόντα με εικόνες που χρειάζονται για τη σωματική υγιεινή (σαπούνι, σαμπουάν, κρέμες και πετσέτα). Κάτω από κάθε εικόνα εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο

αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο, μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για το κάθε υλικό.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για τα προϊόντα που θα χρησιμοποιεί στη σωματική του υγιεινή, όπως τα χαρακτηριστικά, τις ιδιότητες και τον τρόπο παρασκευής τους. Κάθε φορά που ο κέρσορας θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα θα εμφανίζονται πληροφορίες σε μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση σε «φυσική ομιλία», όπως:

Τα σαπούνια είναι προϊόντα που χρησιμοποιούνται για το πλύσιμο, το ατομικό μπάνιο και τον καθαρισμό. Υπάρχουν διάφοροι τύποι σαπουνιών ανάλογα με το πώς δημιουργούνται (αρωματικά, τύπου Μασσαλίας, αντισηπτικά, γλυκερίνης), το χρώμα (πράσινο, λευκό) και βρίσκονται σε διαφορετική μορφή (υγρή ή στερεή). Τα σαπούνια φτιάχνονται σε εργοστάσια σαπωνοποιίας, όπου προσθέτουν διάφορα χημικά στοιχεία για να τα κάνουν περισσότερο αποτελεσματικά για κάθε τύπο δέρματος.

Το σαμπουάν είναι ένα προϊόν που καθαρίζει τα μαλλιά από περιβαλλοντικούς ρύπους και διάφορα κατάλοιπα λιπαρών και άλλων ουσιών, στην επιφάνεια των τριχών και της επιδερμίδας στο κεφάλι. Ο καθαρισμός γίνεται όταν το σαμπουάν έρθει σε επαφή με το νερό και με το τρίψιμο δημιουργεί αφρό, ο οποίος ενώνεται με τις ανεπιθύμητες ξένες ρυπαρές ουσίες. Όλα αυτά (αφρός και ρυπαρές ουσίες) τα απομακρύνουμε με το καλό ξεπλυμα με άφθονο καθαρό νερό.

Οι κρέμες φροντίζουν το δέρμα μας, το οποίο έρχεται σε επαφή με τον ήλιο τον αέρα και τη σκόνη του περιβάλλοντος. Υπάρχουν κρέμες που προστατεύουν το δέρμα από τον ήλιο (αντηλιακές) και το ενυδατώνουν για να μη χάσει την ελαστικότητά του. Επίσης υπάρχουν και κρέμες για τα μαλλιά που τα ενυδατώνουν και τα δυναμώνουν.

Η πετσέτα είναι ένα κομμάτι ύφασμα που έχει την ιδιότητα να απορροφά εύκολα το νερό. Είναι φτιαγμένη συνήθως από βαμβάκι για να είναι απορροφητική και να απορροφά την υγρασία από το σώμα μας. Υπάρχουν πετσέτες διαφόρων μεγεθών και για διαφορετικές χρήσεις (προσώπου, χεριών, σώματος). Για το σώμα μας υπάρχει και το μπουρνούζι, ένα είδος ρόμπας με απορροφητικό ύφασμα.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και παίρνει πληροφορίες για τα υλικά. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης/ταύτισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (σαπούνια, σαμπουάν, κρέμες, πετσέτα) και καλείται να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (σαπούνια, σαμπουάν, κρέμες, πετσέτα).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (σαπούνια, σαμπουάν, κρέμες, πετσέτα) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (πλούσιμο χεριών, λούσιμο μαλλιών, προστασία δέρματος, σκούπισμα σώματος).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά πάνω στις εικόνες (ταύτιση).

5.5 Μαθαίνω για την υγιεινή του σώματος

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την υγιεινή του σώματος», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

- «Διάλεξε κάθε μια κατηγορία για να μάθεις περισσότερα».

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις κατηγορίες (το κεφάλι, το σώμα, τα χέρια, οδηγίες σωματικής υγιεινής). Κάτω από κάθε κατηγορία εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για κάθε κατηγορία, όπως:

Το κεφάλι είναι το μέρος του σώματος που είναι εκτεθειμένο περισσότερο στο περιβάλλον. Το πρόσωπο πρέπει να καθαρίζεται τακτικά, γιατί πάνω σ' αυτό μαζεύεται σκόνη από την ατμόσφαιρα, η οποία μαζί με τον ιδρώτα δημιουργούν τη βρωμιά. Τα μαλλιά λούζονται με ειδικά σαμπουάν ανάλογα με τον τύπο μαλλιών που έχουμε. Μετά το λούσιμο χρειάζεται καλό ξέβγαλμα για να φύγουν οι βρωμιές. Τα μάτια πρέπει να πλένονται με άφθονο νερό χωρίς σαπούνι. Να σκουπίζονται μόνο με καθαρή πετσέτα ή καθαρό μαντίλι. Επίσης, πρέπει να πλένουμε και τα αυτιά μας καλά, γιατί από εκεί μπορούν να μπουν βρωμιές.

Η ατομική υγιεινή είναι η πιο βασική φροντίδα του σώματος, την οποία πρέπει να εφαρμόζει συστηματικά κάθε άνθρωπος. Έχει ως στόχο την πρόληψη των ασθενειών, τη διατήρηση της υγείας και την καλλιέργεια της αισθητικής. Η καθημερινή καθαριότητα του σώματος είναι απαραίτητη για την καλή κυκλοφορία του αίματος, την αποφυγή δυσοσμίας και την απομάκρυνση των μικροβίων από το δέρμα. Με το συχνό πλύσιμο απομακρύνεται η βρωμιά, οι ρυπαρές ουσίες, ώστε να διατηρηθεί η υγεία του ατόμου σε υψηλό επίπεδο. Είναι σημαντικό να πλένουμε τακτικά μέρη του σώματος που εκτίθενται στο περιβάλλον, όπως το πρόσωπο, τα αυτιά, τα μάτια, τη μύτη, τα χέρια και τα πόδια. Το καλύτερο πλύσιμο γίνεται με χλιαρό νερό και σαπούνι.

Στην επιφάνεια του σώματος ζουν πολλά μικρόβια, τα οποία όταν βρεθούν σε κατάλληλες συνθήκες (υγρασία, θερμοκρασία, κ.ά.) αναπτύσσονται και φτιάχνουν καινούριες ρυπαρές ουσίες (βρωμιά). Αυτή η βρωμιά είναι αντιαισθητική, δημιουργεί κακοσμία και εστία ανάπτυξης βλαβερών μικροοργανισμών.

Τα χέρια μας καθημερινά έρχονται σε επαφή με πολλά αντικείμενα που μπορεί να είναι λερωμένα. Γι' αυτό χρειάζονται συχνό πλύσιμο. Ειδικά πρέπει να πλένουμε τα χέρια μας πριν και μετά την τουαλέτα, πριν και μετά το φαγητό, μετά από χειρονακτικές δουλειές.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες-κατηγορίες (το κεφάλι, το σώμα, τα χέρια, οδηγίες σωματικής υγιεινής). και παίρνει πληροφορίες. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης/ταύτισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (το κεφάλι, το σώμα, τα χέρια, οδηγίες σωματικής υγιεινής) και καλείται να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (κεφάλι, σώμα, χέρια, οδηγίες σωματικής υγιεινής).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (το κεφάλι, το σώμα, τα χέρια, οδηγίες σωματικής υγιεινής) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (είναι εκτεθειμένο στο περιβάλλον, καλύπτεται από ρούχα, έρχονται καθημερινά σε επαφή με πολλά αντικείμενα, με το συχνό πλύσιμο απομακρύνονται οι βρωμιές).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά πάνω στις εικόνες (ταύτιση).

5.6 Ασκήσεις

5.6.1 Αντιστοιχίσεις

Καλείται μετά από αυτή τη δραστηριότητα να κάνει αντιστοιχίσεις, όπως:

Το σαπούνι	Χρησιμοποιείται για το λούσιμο μαλλιών
Η πετσέτα	Δημιουργεί δυσσομία
Το σαμπουάν	Απομακρύνει τη βρωμιά από το σώμα
Η βρωμιά	Απορροφά την υγρασία και το νερό

5.6.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών

Επιπρόσθετα μπορεί να επιλέξει και να συμπληρώσει λέξεις που λείπουν σε προτάσεις, όπως:

Πριν το φαγητό τα χέρια μας. (πλένουμε, σκουπίζουμε, βρέχουμε)

Το απομακρύνει τη βρωμιά από το σώμα μας. (γάλα, σαπούνι, αποσμητικό)

Μετά το λούσιμο χρειάζεται καλό για να φύγει η βρωμιά. (ξέβγαλμα, ντύσιμο, βάψιμο)

Τα μάτια πλένονται με άφθονο χωρίς σαπούνι. (οινόπνευμα, νερό, κρασί)

5.6.3 Ασκήσεις σύνθεσης λέξεων

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

«Βάλε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξε τη λέξη».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις συλλαβές και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

Π.χ. σα-που-νι, (σαπούνι)

πε-τσε-τα, (πετσέτα)

σα-μπου-αν, (σαμπουάν)

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

Βάλε στη σωστή σειρά τα φωνήματα και φτιάξε τη λέξη:

Π.χ. σ-α-π-ου-ν-ι, (σαπούνι)

π-ε-τς-ε-τ-α, (πετσέτα)

σ-α-μπ-ου-α-ν, (σαμπουάν)

5.6.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις

Ο/η μαθητής/τρια βάζει λέξεις στη σειρά για να σχηματίσει πρόταση, όπως:

Π.χ. μου, πρόσωπό, Πλένω, τακτικά, το

Πλένω τακτικά το πρόσωπό μου

Το σαπούνι απομακρύνει τη βρωμιά

Τα χέρια χρειάζονται τακτικό πλύσιμο

5.6.5 Σταυρόλεξο

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να λύσει το σταυρόλεξο. Επιλέγει στο παρουσιαζόμενο σταυρόλεξο τα αριθμημένα τετράγωνα, βλέπει (και ακούει) την αντίστοιχη περιγραφή και μπορεί να εισάγει την απάντησή του στο διαθέσιμο πεδίο για να μεταφερθεί στον αντίστοιχο χώρο στο σταυρόλεξο. Η άσκηση ελέγχεται για την ορθότητά της σταδιακά σε κάθε λέξη έως ότου συμπληρωθεί και η τελευταία. Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά.

Μετά τις οδηγίες «Επίλεξε τους αριθμούς, δες άκου τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στο χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο σταυρόλεξο» εμφανίζεται ένα σταυρόλεξο με αριθμούς από το 1 μέχρι το 11 με τους ορισμούς. Πατώντας με δείκτη σε κάθε αριθμό εμφανίζεται στο διπλανό φόντο της οθόνης ο ορισμός σε γραπτή μορφή, με δυνατότητα να ακουστεί με φυσική ομιλία αν το επιθυμεί. Η απάντηση γράφεται από κάτω σε προκαθορισμένη θέση. Όταν γράψει την απάντηση πατάει το εντάξει και αν είναι σωστή ακούγεται ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους καλείται να προσπαθήσει ξανά.

Ενδεικτικά δίνονται οι ορισμοί:

Θήκη για την τοποθέτηση σαπουνιού. (ΣΑΠΟΥΝΟΘΗΚΗ)

Υγρό σαπούνι ειδικό για το λούσιμο των μαλλιών. (ΣΑΜΠΟΥΑΝ)

Μαλακή πορώδης μάζα πολύ απορροφητική. (ΣΦΟΥΓΓΑΡΙ)

Λεία και γυαλιστερή επιφάνεια που αντανακλά τις φωτεινές ακτίνες.
(ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ)

Χρησιμοποιείται για τον καθαρισμό του σώματος. (ΣΑΠΟΥΝΙ)

Χρησιμοποιείται για το πλύσιμο χεριών και προσώπου. (ΝΙΠΤΗΡΑΣ)

Απορροφητικό ύφασμα που χρησιμοποιείται για το σκούπισμα, προσώπου, χεριών και σώματος. (ΠΕΤΣΕΤΑ)

Στον χώρο αυτόν περιποιούμαστε το σώμα μας. (ΜΠΑΝΙΟ)

Θήκη που βάζουμε τις πετσέτες. (ΠΕΤΣΕΤΟΘΗΚΗ)

Ο ιδρώτας με τη βρωμιά δημιουργεί... (ΔΥΣΟΣΜΙΑ)

5.6.6 Κρυπτόλεξο

Περιγραφή δραστηριότητας: Στην άσκηση αυτή ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει λέξεις μέσα σε ένα κρυπτόλεξο.

Μπορεί να επιλέγει (και να αποεπιλέγει) γράμματα είτε μεμονωμένα είτε σε σειρά. Η άσκηση ελέγχεται για κάθε λέξη ως προς την ορθότητά της όταν επιλέξει το εργαλείο «εντάξει». Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρωθεί όλη η άσκηση επιβραβεύεται ακουστικά και οπτικά με επιβράβευση.

Οι λέξεις που θα είναι κρυμμένες είναι:

ΣΑΠΟΥΝΙ, ΣΑΜΠΟΥΑΝ, ΑΦΡΟΛΟΥΤΡΟ, ΠΕΤΣΕΤΑ, ΜΠΑΝΙΟ, ΝΙΠΤΗΡΑΣ, ΣΦΟΥΓΓΑΡΙ

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τον δείκτη επιλέγει ένα - ένα τα γράμματα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Κάθε φορά που εντοπίζει γράμμα από το σύστημα, αυτό φωτίζεται. Όταν ολοκληρωθεί η λέξη μπορεί να ελέγξει επιλέγοντας το εικονίδιο της υποβολής. Όταν εντοπισθούν όλες οι σωστές λέξεις υπάρχει ηχητική και οπτική επιβράβευση.

5.6.7 Χρονική ακολουθία

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει τις τέσσερις ενέργειες προετοιμασίας στη σωστή σειρά και να γράψει μια μικρή ιστορία με βάση τις εικόνες.

Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται εικονίδια, όπως: α) παιδί να βρέχει τα χέρια του, β) να παίρνει το σαπούνι και να τα σαπουνίζει, γ) να ξεπλένει τα χέρια του και δ) να τα σκουπίζει). Ο/η μαθητής/τρια κάθε φορά επιλέγει τη σωστή εικόνα που αντιστοιχεί στην ενέργεια, με τη σωστή σειρά. Όταν επιλέγεται η σωστή εικόνα, αυτή κατεβαίνει στο κάτω μέρος της οθόνης, διαφορετικά μένει στην ίδια θέση. Στο τέλος όλες οι εικόνες δείχνουν τη διαδικασία πλυσίματος των χεριών. Μετά από αυτό καλείται να γράψει την ιστορία.

ΕΝΟΤΗΤΑ 6

Συναισθήματα

6.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι

Ο/η μαθητής/τρια μέσα από τη θεματική δραστηριότητα «Μαθαίνω τα συναισθήματα» να γίνει ικανός/ή, ώστε:

Να αναγνωρίζει τα βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, φόβο, θυμό, ντροπή, ενοχή, έκπληξη και αηδία/αποστροφή).

Να εκφράζει τα συναισθήματά του/της με σωστό τρόπο.

Να βρίσκει τρόπους να αντιμετωπίζει δύσκολα συναισθήματα (απώλεια, σύγκρουση, ζήλια, φόβο)

Να αναπτύξει την ικανότητα να ανταπεξέρχεται στην κριτική και στην παρατήρηση.

Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιό του/της μέσα από βιωματικές εμπειρίες

Να γίνει ικανός/ή να αντιμετωπίζει δύσκολες καταστάσεις, όπως της ενοχής, του φόβου, της ζήλειας και της λύπης.

6.2 Αναγνωρίζω τα συναισθήματα

Περιγραφή σκηνικού: Εμφανίζεται ένα σκηνικό, όπου πρωταγωνιστές βρίσκονται σε διάφορες καταστάσεις και εκφράζουν τα βασικά συναισθήματα (χαρά, λύπη, φόβος, θυμός, ντροπή, έκπληξη, αηδία και ενοχή), όπως:

(ΧΑΡΑ) Παιδί σε παιχνίδι μπάσκετ, υψώνει θριαμβευτικά τα χέρια τη στιγμή που η μπάλα μπαίνει στο καλάθι.

(ΑΓΑΠΗ) Παιδί που δίνει ένα φιλί στη μαμά του.

(ΛΥΠΗ) Παιδί που του έπεσε το παγωτό.

(ΦΟΒΟΣ) Παιδί που βλέπει μια μεγάλη αράχνη.

(ΘΥΜΟΣ) Παιδί σε αναπηρικό αμαξίδιο παίζει μπάσκετ και του κλέβουν τη μπάλα με αντικανονικό τρόπο.

(ΝΤΡΟΠΗ) Παιδί αισθάνεται άσχημα όταν δεν πρόλαβε να πάει στην τουαλέτα και είχε ατύχημα.

(ΕΚΠΛΗΞΗ) Παιδί μπαίνει στο δωμάτιό του και ξαφνικά βλέπει ένα δώρο που δεν το περίμενε.

(ΑΗΔΙΑ) Παιδί που πατάει περιττώματα σκύλου.

(ΕΝΟΧΗ) Παιδί σπάει το ποτήρι και του γίνεται παρατήρηση.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Αναγνωρίζω τα συναισθήματα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, όπως:

«Καλώς όρισε! Έλα να κάνουμε ένα ταξίδι στον κόσμο των συναισθημάτων. Παρατήρησε προσεκτικά την εικόνα και εντόπισε τα συναισθήματα που νιώθουν οι πρωταγωνιστές».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια κινεί το δείκτη πάνω από τις εικόνες. Κάθε φορά που ο κέρσορας βρίσκεται πάνω από την εικόνα που εκφράζει συγκεκριμένη συναισθηματική κατάσταση, ο δείκτης του ποντικιού αλλάζει μορφή από βελάκι σε χεράκι. Όταν γίνει επιλογή με κλικ εμφανίζεται σε λεζάντα η λέξη που αντιστοιχεί σε κάθε συναίσθημα σε γραπτή μορφή. Επιλέγοντας το εικονίδιο αναπαραγωγής αρχείου ήχου ακούγεται η ονομασία τους με φυσική ομιλία. Υπάρχει αντίστοιχα πρόβλεψη με εικονίδιο για την

παρουσίαση του περιεχομένου της λέξης και σε νοηματική γλώσσα. Στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης σε πράσινο φόντο εμφανίζεται το πλήθος των συναισθημάτων που έχουν εντοπιστεί σε σχέση με τα υπάρχοντα.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν εντοπιστούν όλα τα ζητούμενα συναισθήματα. Κάθε συναίσθημα μπορεί να ακουστεί επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο της εμφανιζόμενης λέξης. Όταν ολοκληρωθεί ο εντοπισμός όλων των συναισθημάτων, δίνεται ηχητική επιβράβευση «Μπράβο τα κατάφερες» και οπτική «φιγούρες με αστεράκια». Διαφορετικά, δίνεται σταδιακή ενίσχυση για τα υπολειπόμενα συναισθήματα, όπως «προσπάθησε, πρέπει να βρεις άλλα δυο συναισθήματα».

6.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

Περιγραφή σκηνικού: Δημιουργείται ένα σκηνικό στο φόντο της οθόνης χωρισμένο σε δυο τμήματα. Στο δεξί μέρος αποτυπώνονται όλες οι λέξεις για τις οποίες θα υπάρχει αντίστοιχος ορισμός. Στο αριστερό μέρος αναδύεται κάθε φορά ένας ορισμός και τοποθετείται στο κέντρο του αριστερού τμήματος.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω την ερμηνεία /σημασία των λέξεων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

- «Δες τους ορισμούς (ερμηνεία) των λέξεων-εννοιών και τοποθέτησε σε κάθε ορισμό την αντίστοιχη λέξη».

Στη συνέχεια θα πρέπει να σύρει και να αφήσει τη λέξη στον αντίστοιχο ορισμό. Αν την τοποθετήσει σε λάθος ορισμό, η λέξη επιστρέφει στην αρχική της θέση, ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση

είναι λάθος και μπορεί να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, μπορεί και πάλι να δει και να ακούσει όλο το σχετικό περιεχόμενο.

Οι λέξεις που ο/η μαθητής/τρια θα αναζητήσει πληροφορίες για την ερμηνεία τους είναι:

..... δυνατό, ευχάριστο συναίσθημα που το δημιουργεί η ικανοποίηση επιθυμιών, στόχων. (Χαρά:)

..... ψυχική διάθεση που κυριαρχείται από αισθήματα φιλίας, στοργής, συμπάθειας, τρυφερότητας, αφοσίωσης. (Αγάπη:)

..... έντονο συναίσθημα μεγάλου ψυχικού πόνου, που προέρχεται συνήθως από ένα δυσάρεστο γεγονός. (Λύπη:)

..... έντονο δυσάρεστο συναίσθημα, που προκαλείται εξαιτίας (πραγματικού ή φανταστικού) κινδύνου ή απειλής. (Φόβος:)

..... έντονη δυσαρέσκεια η οποία εκδηλώνεται με εξίσου έντονο τρόπο (Θυμός:)

..... το συναίσθημα από το οποίο κατέχεται κάποιος, όταν επιθυμεί κάτι που ανήκει σε άλλον και γι' αυτό λυπάται ή φθονεί. (Ζήλια:)

..... δυσάρεστο συναίσθημα που μας δημιουργεί η επίγνωση της ενοχής μας, η οποία μας εκθέτει και μας μειώνει στη συνείδηση των άλλων ανθρώπων (Ντροπή:)

..... έντονο συναίσθημα απορίας ή θαυμασμού που μας καταλαμβάνει, όταν αντιλαμβανόμαστε ή πληροφορούμαστε κάτι εντελώς απροσδόκητο, απρόβλεπτο, ασυνήθιστο και ανέλπιστο. (Έκπληξη:)

..... δυσάρεστο συναίσθημα που προκαλεί αποστροφή και απέχθεια. (Αηδία:)

..... δυσάρεστο συναίσθημα που βιώνει κάποιος που έχει συνείδηση ότι έπραξε κάτι κακό. (Ενοχή:)

.....ευχάριστο συναίσθημα που νιώθουμε όταν καταφέρουμε κάτι σημαντικό. (Υπερηφάνεια:)

.....πλήρη ευχαρίστηση και ικανοποίηση που αισθάνεται κάποιος από τη ζωή του. (Ευτυχία:)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, αφού διαβάσει ή ακούσει τον ορισμό, εντοπίζει τη σωστή λέξη από τη δεξιά στήλη και την τοποθετεί στον ορισμό.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις αντιστοιχηθούν σωστά.

6.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα συναισθήματα

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τα συναισθήματα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Διάλεξε κάθε μια εικόνα και μάθε περισσότερα για τα συναισθήματα»

Περιγραφή σκηνοικού: Εμφανίζονται στην οθόνη τα συναισθήματα με εικόνες (φιγούρες). Επιλέγοντας το εικονίδιο με τη φιγούρα ο/η μαθητής/τρια μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για το κάθε συναίσθημα.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για το κάθε συναίσθημα. Κάθε φορά που ο κέρσoras θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα (φατσούλα), θα εμφανίζονται πληροφορίες με μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση σε «φυσική ομιλία», όπως:

Χαρά νιώθω, όταν: Είμαι με τους φίλους μου και περνάω ευχάριστα, παίζω μαζί τους, με σέβονται, μου μιλούν όμορφα, με επιβραβεύουν. Κερδίζω κάτι,

πετυχαίνω κάτι, παίρνω καλό βαθμό κ.ά. Όταν είμαι χαρούμενος γελάω, είμαι χαλαρός και δείχνω φιλική διάθεση.

Λύπη νιώθω, όταν: Είμαι μόνος, δεν έχω φίλους, δεν έχω αυτά που επιθυμώ ή/και τα έχω ανάγκη. Χάνω, αποτυχαίνω σε κάτι, βγαίνω ηττημένος. Μου κάνουν παρατήρηση, με πληγώνουν, μου μιλούν άσχημα. Όταν είμαι λυπημένος μπορεί να θέλω να κλάψω και να μένω μόνος.

Φόβο νιώθω, όταν: Απειλούμαι, νομίζω ότι θα πάθω κακό. Βλέπω κάτι άγνωστο/ τρομακτικό. Είναι σκοτάδι και δεν βλέπω τίποτα.

Θυμό νιώθω, όταν: Τα πράγματα πάνε διαφορετικά από αυτά που περιμένω. Όταν δεν γίνεται αυτό που θέλω ή/και κάτι πηγαίνει στραβά. Όταν με κατηγορούν άδικα και πιστεύω ότι υπάρχει αδικία. Δεν υπάρχει δικαιοσύνη.

Έκπληξη νιώθω, όταν: Μου δίνουν κάτι που δεν το περιμένω. Κερδίζω κάτι αναπάντεχα, χωρίς να το περιμένω. Μαθαίνω ξαφνικά ένα ευχάριστο γεγονός.

Αηδία νιώθω, όταν: Μου δίνουν ένα φαγητό που δε μου αρέσει. Ακούω ή βλέπω κάτι που απεχθάνομαι.

Ντροπή νιώθω όταν: Κάνω κάτι που δεν ταιριάζει σε μένα. Θεωρώ ότι δεν είμαι αρεστός στους άλλους. Στα μάτια του άλλου φαίνομαι ανεπαρκής, μη φυσιολογικός. Δεν εκπληρώνω τις προσδοκίες που έχουν οι άλλοι για μένα.

Ενοχή νιώθω όταν: Έχω κάνει κάτι κακό χωρίς να το θέλω ή το έχω μετανιώσει. Τρώω ένα γλυκό που ξέρω ότι δεν πρέπει να το φάω.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και παίρνει πληροφορίες για τα συναισθήματα. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται αρχικά στην οθόνη εικόνες που εκφράζουν τα συναισθήματα (χαρά, λύπη, φόβο, θυμό) και καλείται ο/η

μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (χαρά, λύπη, φόβο, θυμό). Στη συνέχεια εμφανίζονται εικόνες που εκφράζουν τα συναισθήματα (έκπληξη, αηδία, ντροπή, ενοχή) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (έκπληξη, αηδία, ντροπή, ενοχή).

Αντιστοίχιση λέξης με εικόνα: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις λέξεις (χαρά, λύπη, φόβο, θυμό) και καλείται να τοποθετήσει τις φιγούρες που εκφράζουν (χαρά, λύπη, φόβο, θυμό). Στη συνέχεια εμφανίζονται εικόνες που εκφράζουν τα συναισθήματα (έκπληξη, αηδία, ντροπή, ενοχή) και καλείται να τοποθετήσει τις φιγούρες που εκφράζουν (έκπληξη, αηδία, ντροπή, ενοχή).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις αντίστοιχες εικόνες.

6.5 Εξασκούμε περισσότερα στα συναισθήματα

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Εξασκούμε περισσότερα για τα συναισθήματα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

- «Διάλεξε κάθε μια εικόνα και μάθε περισσότερα για τα συναισθήματα».

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό χωρισμένο σε δύο τμήματα. Στο αριστερό τμήμα τοποθετούνται εικόνες (δύο) που ο κάθε ήρωας/ηρωίδα νιώθει κάποιο συναίσθημα και το εκφράζει ανάλογα. Στο δεξί μέρος της οθόνης υπάρχουν οι λέξεις που αποδίδουν το συναίσθημα. Κάτω από κάθε εικόνα εμφανίζεται η περιγραφή της κατάστασης και αποδίδεται πατώντας το εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για τα συναισθήματα. Κάθε φορά που

ο κέρσορας θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα θα εμφανίζονται πληροφορίες σε μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση σε «φυσική ομιλία», όπως:

Ο Χρήστος παίζει με τους φίλους του και είναι χαρούμενος (Χαρά)

Ο Χρήστος έχασε το αγαπημένο του παιχνίδι (Λύπη)

Η Μαρία μάλωσε με την καλύτερή της φίλη (Θυμός)

Η Μαρία μοιράστηκε τα παιχνίδια με τη φίλη της (Χαρά)

Ο Βασίλης όταν έσβησαν τα φώτα φοβήθηκε (Φόβο)

Ο Βασίλης όταν είδε αρακά στο πιάτο του αηδίασε (Αηδία)

Η Σοφία έκανε λάθος στην άσκηση και ένωσε... (Ντροπή)

Η Σοφία τελείωσε πρώτη και ένωσε... (Υπερηφάνεια)

Ο Λευτέρης ήθελε να πάει τουαλέτα αλλά δεν πρόλαβε (Ντροπή)

Ο Λευτέρης όταν μπήκε στην τάξη είδε μια τούρτα για τα γενέθλιά του που τα είχε ξεχάσει. (Έκπληξη)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες, ακούει τις πληροφορίες και επιλέγει από τη δεξιά στήλη τη λέξη που αντιστοιχεί σε κάθε εικόνα.

6.6 Κάνω ασκήσεις

6.6.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Κάνω ασκήσεις», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο και φυσική ομιλία στις ασκήσεις.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Αντιστοίχισε τις ενέργειες με συναισθημα (λέξη). Σύρε κάθε μία λέξη και άφησέ την στην κατάλληλη θέση.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις λέξεις και τις τοποθετεί στην αντίστοιχη ενέργεια.

Όταν η ομάδα μου χάνει, νιώθω... (λύπη)

Όταν πετυχαίνω κάτι καλό, νιώθω... (χαρά)

Όταν απειλούμαι, νιώθω... (φόβο)

Όταν δεν είμαι αρεστός στους άλλους, νιώθω... (ντροπή)

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν στη σωστή ενέργεια.

6.6.2 Συμπλήρωση κενών

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

«Συμπλήρωσε τις προτάσεις με τις σωστές λέξεις»

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να επιλέξει από μια ομάδα (τριών) λέξεων την κατάλληλη και να τη συμπληρώσει σε κάθε πρόταση, όπως:

Η είναι ένα θετικό συναίσθημα και με κάνει να νιώθω ευχάριστα.
(χαρά, λύπη, αηδία)

Όταν ακούω ή βλέπω κάτι που απεχθάνομαι, νιώθω...(ενοχή, αηδία, χαρά)

Ένωσα όταν μου έκαναν δώρο αυτό που πάντα ονειρευόμουν.
(ζήλεια, έκπληξη, θυμό)

Όταν βρίσκομαι μπροστά σε αγνώστους νιώθω (ντροπή, ζήλεια, ενοχή)

Όταν με κατηγορούν άδικα και πιστεύω ότι υπάρχει αδικία, νιώθω... (χαρά, θυμό, αηδία)

6.6.3 Άσκηση σύνθεσης λέξεων

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Βάλε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξε τη λέξη».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις συλλαβές και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

π.χ. ρα-χα, (χαρά), ψη, θλι (θλίψη), τυ, ευ, χι,α (ευτυχία), πη, ντρο, (ντροπή)

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Βάλε στη σωστή σειρά τα φωνήματα και φτιάξε τη λέξη».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τα φωνήματα και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

χ,α,ρ,α (χαρά), θ,λ,ψ,ι,η (θλίψη), ευ,τ,υ,χ,ι,α (ευτυχία)
ντρ,ο,π,η (ντροπή)

6.6.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις σε τυχαία σειρά

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις λέξεις και να φτιάξει την πρόταση. Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται λέξεις σε τυχαία σειρά και καλείται να τις τοποθετήσει στη σωστή σειρά και να φτιάξει προτάσεις.

Π.χ. Όταν ξαφνικά μου δώσουν ένα δώρο που δεν το περιμένω, νιώθω έκπληξη.

Όταν έχω κάνει κάτι κακό χωρίς να το θέλω, νιώθω ενοχή.

Όταν θέλω κάτι και φοβάμαι ότι εγώ δε θα μπορώ να το αποκτήσω, νιώθω ζήλεια.

6.6.5 Σταυρόλεξο

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να λύσει το σταυρόλεξο. Επιλέγει στο παρουσιαζόμενο σταυρόλεξο τα αριθμημένα τετράγωνα, βλέπει (και ακούει) την αντίστοιχη περιγραφή και μπορεί να εισάγει την απάντησή του στο διαθέσιμο πεδίο για να μεταφερθεί στον αντίστοιχο χώρο στο σταυρόλεξο. Η άσκηση ελέγχεται για την ορθότητά της σταδιακά σε κάθε λέξη έως ότου συμπληρωθεί και η τελευταία. Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά.

Μετά τις οδηγίες «Επίλεξε τους αριθμούς, δεξ άκου τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στο χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο σταυρόλεξο» εμφανίζεται ένα σταυρόλεξο με αριθμούς από το 1 μέχρι το 11 με τους ορισμούς. Πατώντας με δείκτη κάθε αριθμό εμφανίζεται στο διπλανό φόντο της οθόνης ο ορισμός σε γραπτή μορφή, με δυνατότητα να ακουστεί με φυσική ομιλία αν το επιθυμεί. Η απάντηση γράφεται από κάτω σε προκαθορισμένη θέση. Όταν γράψει την απάντηση πατάει το εντάξει και αν είναι σωστή ακούγεται ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους καλείται να προσπαθήσει ξανά.

Ενδεικτικά δίνονται οι ορισμοί:

Ευχάριστο συναίσθημα που το δημιουργεί η ικανοποίηση αναγκών. (ΧΑΡΑ)

Συναίσθημα μεγάλου ψυχικού πόνου που προέρχεται μετά από δυσάρεστο γεγονός. (ΛΥΠΗ)

Έντονο δυσάρεστο συναίσθημα που προκαλείται εξαιτίας πραγματικού ή φανταστικού κινδύνου. (ΦΟΒΟΣ)

Δυσάρεστο συναίσθημα που προκαλεί αποστροφή και απέχθεια. (ΑΗΔΙΑ)

Ευχάριστο συναίσθημα που νιώθουμε όταν καταφέρουμε κάτι σημαντικό. (ΥΠΕΡΗΦΑΝΕΙΑ)

Έντονη δυσαρέσκεια η οποία εκδηλώνεται με εξίσου έντονο τρόπο. (ΘΥΜΟΣ)

Δυσάρεστο συναίσθημα που μας προκαλεί η επίγνωση της ενοχής μας. (ΝΤΡΟΠΗ)

Το αντίθετο της λέξης αγάπη. (ΜΙΣΟΣ)

Το αντίθετο της λέξης ευτυχία. (ΔΥΣΤΥΧΙΑ)

Ουσιαστικό που παράγεται από ρήμα ζηλεύω. (ΖΗΛΕΙΑ)

Υπάρχουν θετικά και συναισθήματα. (ΑΡΝΗΤΙΚΑ)

6.6.6 Κρυπτόλεξο

Περιγραφή δραστηριότητας: Στην άσκηση αυτή ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει λέξεις μέσα σε ένα κρυπτόλεξο.

Μπορεί να επιλέγει (και να αποεπιλέγει) γράμματα είτε μεμονωμένα είτε σε σειρά. Η άσκηση ελέγχεται για κάθε λέξη ως προς την ορθότητά της όταν επιλέξει το εργαλείο «εντάξει». Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η

μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρωθεί όλη η άσκηση, επιβραβεύεται ακουστικά και οπτικά με επιβράβευση.

Οι λέξεις που θα είναι κρυμμένες είναι:

ΧΑΡΑ, ΑΓΑΠΗ, ΑΗΔΙΑ, ΛΥΠΗ, ΕΝΟΧΗ, ΘΥΜΟΣ, ΕΚΠΛΗΞΗ, ΖΗΛΕΙΑ.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τον δείκτη επιλέγει ένα - ένα τα γράμματα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Κάθε φορά που εντοπίζει γράμμα από το σύστημα αυτό φωτίζεται. Όταν ολοκληρωθεί η λέξη μπορεί να ελέγξει επιλέγοντας το εικονίδιο της υποβολής. Όταν εντοπισθούν όλες οι σωστές λέξεις τότε υπάρχει ηχητική και οπτική επιβράβευση.

6.6.7 Χρονική ακολουθία

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει τις τέσσερις ενέργειες που δημιουργούν διάφορα συναισθήματα στη σωστή σειρά (μια ομάδα παιδιών παίζουν όλοι μαζί, ενώ ο Νίκος, σε αναπηρικό αμαξίδιο, κάθεται στη γωνία και παρατηρεί, ένας μαθητής προσεγγίζει το Νίκο και του ζητάει να μπει στην ομάδα, ο Νίκος πλησιάζει στην ομάδα και τέλος παίζουν όλοι μαζί).

6.6.8 Παραγωγή γραπτού λόγου

Παρατηρώντας τη σειρά ενεργειών σε εικονίδια ο/η μαθητής/τρια καλείται να γράψει μια μικρή ιστορία.

ΕΝΟΤΗΤΑ 7

Μαθαίνω τα μέσα μεταφοράς

7.1 Εκπαιδευτικοί στόχοι

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ή, ώστε:

Να εμπλουτίσει το λεξιλόγιο που έχει σχέση με τα μέσα μεταφοράς-συγκοινωνίας.

Να αναγνωρίζει τα μέσα και να τα κατηγοριοποιεί σε μέσα ξηράς, θάλασσας, αέρα.

Να διακρίνει τα χαρακτηριστικά κάθε μέσου μεταφοράς.

Να αναγνωρίζει τις διαδικασίες που χρειάζεται να κάνει κάποιος για να ταξιδέψει.

Να αποκτήσει βιωματικές εμπειρίες.

7.2 Αναγνωρίζω τα μέσα μεταφοράς

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται ένα σκηνικό με πολλά και διάφορα μεταφορικά μέσα πάνω στον δρόμο και κάτω από αυτόν, στο νερό και στον αέρα σε animation 3d, ρεαλιστικό και έγχρωμο.

Πάνω στο δρόμο εμφανίζονται: ποδήλατο, μηχανάκι, αυτοκίνητο, τρένο, λεωφορείο, φορτηγό, γερανός, ασθενοφόρο, απορριμματοφόρο, τραμ, τρόλεϊ.

Κάτω από το δρόμο: μετρό

Πάνω στο νερό εμφανίζονται: βάρκα, καράβι, ιστιοπλοϊκό

Κάτω από το νερό: υποβρύχιο

Στον αέρα: αεροπλάνο, ελικόπτερο, αερόστατο, πύραυλος

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Αναγνωρίζω τα μέσα μεταφοράς», καθοδηγείται με γραπτό

κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του/της παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

«Καλώς όρισες! Έλα να κάνουμε ένα ταξίδι στο χώρο των μέσων μεταφοράς. Παρατήρησε προσεκτικά και εντόπισε όλα τα μέσα μεταφοράς που υπάρχουν στον χώρο».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει τα μέσα μεταφοράς που υπάρχουν στον χώρο. Στο πάνω αριστερό τμήμα της οθόνης εμφανίζεται το πλήθος των μέσων μεταφοράς που έχουν εντοπιστεί.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν εντοπιστούν όλα τα ζητούμενα μέσα μεταφοράς. Για κάθε μέσο μπορεί να ακούσει επιλέγοντας το αντίστοιχο εικονίδιο την εμφανιζόμενη λέξη. Όταν ολοκληρωθεί ο εντοπισμός όλων των αντικειμένων, δίνεται ηχητική επιβράβευση «Μπράβο τα κατάφερες» και οπτική «φιγούρες με αστεράκια». Διαφορετικά, δίνεται σταδιακή ενίσχυση για τα υπολειπόμενα μέσα.

7.3 Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

Περιγραφή σκηνικού: Δημιουργείται ένα σκηνικό στο φόντο της οθόνης χωρισμένο σε δύο τμήματα. Στο δεξί μέρος αποτυπώνονται όλες οι λέξεις για τις οποίες θα υπάρχει αντίστοιχος ορισμός. Στο αριστερό μέρος αναδύεται κάθε φορά ένας ορισμός και τοποθετείται στο κέντρο του αριστερού τμήματος.

Οδηγίες δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω την ερμηνεία /σημασία των λέξεων», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του

παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

Δες τους ορισμούς (ερμηνεία) των λέξεων-εννοιών και τοποθέτησε σε κάθε ορισμό την αντίστοιχη λέξη.

Στη συνέχεια θα πρέπει να σύρει και να αφήσει τη λέξη στο σωστό ορισμό. Αν την τοποθετήσει σε λάθος ορισμό, η λέξη επιστρέφει στην αρχική της θέση, ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί να προσπαθήσει ξανά.

Οι λέξεις που ο/η μαθητής/τρια θα αναζητήσει πληροφορίες για την ερμηνεία τους είναι:

..... ελαφρύ όχημα με δύο (ή τρεις) ρόδες, που κινείται με πετάλια.
(Ποδήλατο:)

.....όχημα που κινείται με μηχανή με δύο ρόδες.
(Μηχανάκι:)

.....όχημα που κινείται με μηχανή πάνω σε τέσσερις συνήθως τροχούς.
(Αυτοκίνητο:)

.....σύνολο από βαγόνια που τα σέρνει μηχανή και που κινούνται επάνω σε σιδηροτροχιές. (Τρένο)

.....μεγάλο αυτοκίνητο με πολλές θέσεις για να μεταφέρει επιβάτες. (Λεωφορείο:)

.....μεταφορικό μέσο (όχημα ή πλοίο), που μεταφέρει διάφορα φορτία. (Φορτηγό:)

..... μεγάλο ανυψωτικό μηχανήμα. (Γερανός:)

.....όχημα με κατάλληλο εξοπλισμό που μεταφέρει ασθενείς στο νοσοκομείο. (Ασθενοφόρο:)

.....μικρό σκάφος που κινείται με κουπιά, μηχανή ή πανί.
(Βάρκα:)

.....μεγάλο αυτοκινούμενο πλωτό μέσο, που είναι κατάλληλο για τη μεταφορά ανθρώπων και φορτίων. (Καράβι:)

.....μεταφορικό μέσο με μηχανή που πετάει στον αέρα. (Αεροπλάνο:)

..... σκάφος, κυρίως πολεμικό, το οποίο έχει τη δυνατότητα να πλέει κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. (Υποβρύχιο:)

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια, αφού διαβάσει ή ακούσει τον ορισμό, εντοπίζει τη σωστή λέξη από τη δεξιά στήλη και την τοποθετεί στον ορισμό.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν όλες οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά.

7.4 Μαθαίνω περισσότερα για τα μεταφορικά μέσα

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω περισσότερα για τα μεταφορικά μέσα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Παράλληλα του παρέχεται η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο, όπως:

- «Διάλεξε κάθε μια κατηγορία και μάθε περισσότερα».

Περιγραφή σκημικού: Εμφανίζονται στην οθόνη τρεις κατηγορίες μέσων μεταφοράς (στεριά, νερό, αέρα). Κάτω από κάθε εικόνα εμφανίζεται η λέξη σε λεζάντα με εικονίδιο αναπαραγωγής ήχου. Επιλέγοντας το εικονίδιο μαθαίνει περισσότερες πληροφορίες για το καθένα απ' αυτά.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια να αναζητήσει περισσότερες πληροφορίες για τα μεταφορικά μέσα. Κάθε φορά που ο κέρσορας θα βρίσκεται πάνω στην εικόνα θα εμφανίζονται πληροφορίες

με μορφή γραπτού κειμένου και προφορική ανάγνωση σε «φυσική ομιλία», όπως:

Στη στεριά ο άνθρωπος από τα παλιά χρόνια για μεταφορικό μέσο χρησιμοποιούσε διάφορα ζώα, όπως το γαϊδουράκι, το άλογο, το βόδι, την καμήλα, τον ελέφαντα κ.ά. Αργότερα, με την ανακάλυψη του τροχού έφτιαξε άμαξες τις οποίες έσερναν τα ζώα πιο εύκολα. Στη συνέχεια, με την εφεύρεση των μηχανών κατάφερε να φτιάξει πολλά και διαφορετικά μέσα, όπως μηχανάκια, αυτοκίνητα, λεωφορεία, τρένα κ.ά.

Στο νερό ο άνθρωπος μετακινούνταν αρχικά με αυτοσχέδια μονόξυλα, σχεδίες και αργότερα με βάρκες. Η ώθηση δινόταν με τα κουπιά. Πρώτος σταθμός στην ανάπτυξη των μεταφορών στο νερό ήταν η ανακάλυψη του πανιού. Με αυτό έγιναν τα πρώτα ιστιοφόρα που μπόρεσαν να ταξιδέψουν με ασφάλεια στους ωκεανούς. Αργότερα με τις μηχανές κατασκευάστηκαν μεγάλα πλοία που μπορούσαν να ταξιδεύουν με περισσότερη ασφάλεια σε οποιαδήποτε μεταβολή του καιρού.

Στον αέρα ο άνθρωπος παρατήρησε το πέταγμα των πουλιών και σκέφτηκε αν θα μπορούσε να κατακτήσει τον αέρα. Από τη μυθολογία ξέρουμε την προσπάθεια του Δαίδαλου και του Ίκαρου να βάλουν φτερά και να πετάξουν. Αυτό θα μπορούσαμε να πούμε ότι έγινε πραγματικότητα, αφού με τα ανεμόπτερα, τα ελικόπτερα και τα αεροπλάνα πετάει σε πολύ μακρινές αποστάσεις σε σύντομο χρόνο.

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και παίρνει πληροφορίες για τα μέσα μεταφοράς. Με την ολοκλήρωση της δραστηριότητας αυτόματα μεταβαίνει σε άσκηση αντιστοίχισης, όπως:

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (στον αέρα, στο νερό, πάνω στη γη, κάτω από τη γη) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (αεροπλάνο, καράβι,

αυτοκίνητο, μετρό). Συνεχίζεται το ίδιο με τις εικόνες (στον αέρα, στο νερό, κάτω από τη θάλασσα, πάνω στη γη) να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (ελικόπτερο, βάρκα, φορτηγό, υποβρύχιο).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράσεις: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (αεροπλάνο, τρένο, μετρό και πλοίο) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (πετάει στον αέρα, κινείται σε ράγες, κινείται κάτω από τη γη, πλέει στη θάλασσα).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις αντίστοιχες εικόνες.

7.5 Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στη στεριά

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στη στεριά», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό με πέντε εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την ιστορική εξέλιξη των μεταφορικών μέσων (με τα πόδια, με το άλογο, με την άμαξα, με το πρώτο αυτοκίνητο, με σύγχρονο αυτοκίνητο). Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της εικόνας.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως: «Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στη στεριά».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες μπουν με τη σωστή σειρά.

7.6 Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στο νερό

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στο νερό», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκημικού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκημικό με πέντε εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την ιστορική εξέλιξη των μεταφορικών μέσων (από το μονόξυλο, στη σχεδία, στη βάρκα, στο ιστιοφόρο, στο ατμοκίνητο πλοίο, στο σύγχρονο πλοίο). Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της εικόνας.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως: «Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στο νερό».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες μπουν με τη σωστή σειρά.

7.7 Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στον αέρα

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Μαθαίνω για την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στον αέρα», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο

για την εκτέλεση της δραστηριότητας. Του παρέχεται επίσης η δυνατότητα να ακούσει τις οδηγίες με φυσική ομιλία, πατώντας το αντίστοιχο εικονίδιο.

Περιγραφή σκηنيού: Εμφανίζεται στην οθόνη ένα σκηνικό με τέσσερις εικόνες σε τυχαία σειρά που απεικονίζουν την ιστορική εξέλιξη των μεταφορικών μέσων (από το αερόστατο, στο ανεμοπλάνο, στο αεροπλάνο, στον πύραυλο). Σε κάθε εικόνα δίνεται η δυνατότητα να ακούσει με φυσική ομιλία την ερμηνεία της εικόνας.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια, όπως: «Βάλε στη σειρά τις εικόνες που δείχνουν την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων στον αέρα».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει τις εικόνες και τις βάζει στη σωστή σειρά για να δείξει την εξέλιξη των μεταφορικών μέσων.

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι εικόνες μπουν με τη σωστή σειρά.

7.8 Κάνω ασκήσεις

7.8.1 Ασκήσεις αντιστοίχισης

Ο/η μαθητής/τρια, επιλέγοντας τη δραστηριότητα «Κάνω ασκήσεις», καθοδηγείται με γραπτό κείμενο και φυσική ομιλία στις ασκήσεις.

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Αντιστοίχισε τις εικόνες με λέξεις. Σύρε κάθε μία λέξη και άφησέ την πάνω από τη σωστή εικόνα».

Αντιστοίχιση εικόνας με λέξη: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (ποδήλατο, αυτοκίνητο, βάρκα, αεροπλάνο) και καλείται ο/η μαθητής/τρια να

τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (ποδήλατο, αυτοκίνητο, βάρκα, αεροπλάνο). Συνεχίζεται το ίδιο με τις εικόνες (μηχανάκι, λεωφορείο, καράβι, πύραυλος), ώστε να τοποθετήσει τις αντίστοιχες λέξεις (μηχανάκι, λεωφορείο, καράβι, πύραυλος).

Αντιστοίχιση εικόνας με φράση: Εμφανίζονται στην οθόνη τέσσερις εικόνες (τρένο, αεροπλάνο, πλοίο και λεωφορείο) και καλείται να τοποθετήσει τις φράσεις (κινείται σε ράγες, πετάει στον αέρα, πλέει στο νερό, μεταφέρει επιβάτες).

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν οι λέξεις τοποθετηθούν σωστά στις εικόνες. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση.

7.8.2 Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Συμπλήρωσε τις προτάσεις με τις σωστές λέξεις».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να επιλέξει από μια ομάδα (τριών) λέξεων την κατάλληλη και να τη συμπληρώσει σε κάθε πρόταση, όπως:

Τα αεροπλάνα κινούνται με μεγάλη στον αέρα. (ταχύτητα, απόσταση, καθυστέρηση)

Τα ταξιδεύουν στη θάλασσα. (τρένα, πλοία, αεροπλάνα)

Τα τρένα κινούνται πάνω σε σε σταθερή τροχιά.

(δρόμους, νερό, ράγες)

Τα αυτοκίνητα έχουν για να κινούνται. (ρόδες, μπάλες, πόρτες)

Τα υποβρύχια κινούνται από το νερό. (κάτω, πάνω, έξω)

7.8.3 Άσκηση σύνθεσης λέξεων από συλλαβές ή φωνήματα

Οδηγίες δραστηριότητας: Δίνονται οδηγίες στον/η μαθητή/τρια με φωνητική και γραπτή εντολή, όπως:

- «Βάλε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξε τη λέξη».

Εκτέλεση δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις συλλαβές και να φτιάξει τη λέξη, όπως:

π.χ. νο, τρε, (τρένο), βι, κα, ρα (καράβι), ε,κο, πτε, λι, ρο (ελικόπτερο)

Βάλε στη σωστή σειρά τα φωνήματα και φτιάξε τη λέξη.

ν,ο, τρ,ε, (τρένο), β,ι, κ,α, ρ,α (καράβι), ε,κ,ο, πτ,ε, λ,ι, ρ,ο (ελικόπτερο)

Ολοκλήρωση δραστηριότητας: Η δραστηριότητα ολοκληρώνεται όταν γίνει σωστά η σύνθεση των λέξεων. Τότε δίνεται ηχητική επιβράβευση.

7.8.4 Άσκηση σύνθεσης προτάσεων από λέξεις

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει στη σωστή σειρά τις λέξεις και να φτιάξει την πρόταση. Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται λέξεις σε τυχαία σειρά και καλείται να τις τοποθετήσει στη σωστή σειρά και να φτιάξει προτάσεις.

Π.χ. το, Με, γρήγορα, ταξιδεύουμε, αεροπλάνο

Με το αεροπλάνο ταξιδεύουμε γρήγορα.

Κατ' ανάλογο τρόπο συνεχίζεται και με τις προτάσεις.

Η βάρκα κινείται με κουπί.

Το μετρό κινείται κάτω από τη γη.

Το λεωφορείο μεταφέρει επιβάτες.

Δεκτός είναι κάθε δυνατός συνδυασμός με σωστή σύνταξη.

7.8.5 Σταυρόλεξο

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να λύσει το σταυρόλεξο. Επιλέγει στο παρουσιαζόμενο σταυρόλεξο τα αριθμημένα τετράγωνα, βλέπει (και ακούει) την αντίστοιχη περιγραφή και μπορεί να εισάγει την απάντησή του στο διαθέσιμο πεδίο, για να μεταφερθεί στον αντίστοιχο χώρο στο σταυρόλεξο. Η άσκηση ελέγχεται για την ορθότητά της σταδιακά σε κάθε λέξη έως ότου συμπληρωθεί και η τελευταία. Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά.

Μετά τις οδηγίες «Επίλεξε τους αριθμούς, δες άκου τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στον χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο σταυρόλεξο» εμφανίζεται ένα σταυρόλεξο με αριθμούς από το 1 μέχρι το 11 με τους ορισμούς. Πατώντας με δείκτη κάθε αριθμό εμφανίζεται στο διπλανό φόντο της οθόνης ο ορισμός σε γραπτή μορφή, με δυνατότητα να ακουστεί με φυσική ομιλία αν το επιθυμεί. Η απάντηση γράφεται από κάτω σε προκαθορισμένη θέση. Όταν γράψει την απάντηση, πατάει το εντάξει και αν είναι σωστή ακούγεται ηχητική επιβράβευση, ενώ σε περίπτωση λάθους καλείται να προσπαθήσει ξανά.

Ενδεικτικά δίνονται οι ορισμοί:

Όχημα με δύο ρόδες που κινείται με πετάλια. (ΠΟΔΗΛΑΤΟ)

Μεγάλο αυτοκίνητο που μεταφέρει επιβάτες. (ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ)

Αυτοκίνητο που μεταφέρει ασθενείς. (ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ)

Κινείται με κουπιά. (ΒΑΡΚΑ)

Κινείται κάτω από την επιφάνεια της θάλασσας. (ΥΠΟΒΡΥΧΙΟ)

Πετάει στον αέρα πολύ γρήγορα. (ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ)

Αγαπημένο ζώο που χρησιμοποιούσε ο άνθρωπος ως μεταφορικό μέσο.
(ΑΛΟΓΟ)

Όχημα που κινείται με μηχανή και έχει 4 ρόδες. (ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ)

Το μετρό κινείται πάνω σε..... (ΡΑΓΕΣ)

Μεγάλο ανυψωτικό μηχάνημα. (ΓΕΡΑΝΟΣ)

Τα ιστιοφόρα έχουν και κινούνται με τον αέρα. (ΠΑΝΙΑ)

7.8.6 Κρυπτόλεξο

Περιγραφή δραστηριότητας

Στην άσκηση αυτή ο/η μαθητής/τρια καλείται να εντοπίσει λέξεις μέσα σε ένα κρυπτόλεξο.

Μπορεί να επιλέγει (και να αποεπιλέγει) γράμματα είτε μεμονωμένα είτε σε σειρά. Η άσκηση ελέγχεται για κάθε λέξη ως προς την ορθότητά της όταν επιλέξει το εργαλείο «εντάξει». Σε περίπτωση λάθους ακούγεται ηχητική ανατροφοδότηση σχετικά με το ότι η απάντηση είναι λάθος και μπορεί ο/η μαθητής/τρια να προσπαθήσει ξανά. Όταν ολοκληρωθεί όλη η άσκηση επιβραβεύεται ακουστικά και οπτικά με επιβράβευση.

Οι λέξεις που θα είναι κρυμμένες είναι:

ΑΕΡΟΠΛΑΝΟ, ΒΑΡΚΑ, ΠΟΔΗΛΑΤΟ, ΦΟΡΤΗΓΟ, ΑΥΤΟΚΙΝΗΤΟ,
ΑΣΘΕΝΟΦΟΡΟ, ΚΑΡΑΒΙ

Εκτέλεση δραστηριότητας

Ο/η μαθητής/τρια με τον δείκτη επιλέγει ένα - ένα τα γράμματα με τα οποία σχηματίζονται οι λέξεις. Κάθε φορά που εντοπίζει γράμμα από το σύστημα αυτό φωτίζεται. Όταν ολοκληρωθεί η λέξη μπορεί να ελέγξει επιλέγοντας το εικονίδιο της υποβολής. Όταν εντοπισθούν όλες οι σωστές λέξεις, τότε υπάρχει ηχητική και οπτική επιβράβευση.

7.8.7 Χρονική ακολουθία

Σ' αυτή την άσκηση ο/η μαθητής/τρια καλείται να βάλει τις πέντε ενέργειες για να χρησιμοποιήσουμε ένα μέσο μαζικής μεταφοράς στη σωστή σειρά (βγάζω εισιτήριο, μπαίνω μέσα στο λεωφορείο, κάθομαι στη θέση, κτυπάω το κουδούνι για να σταματήσει το λεωφορείο στη στάση, κατεβαίνω από το λεωφορείο).

Στην οθόνη του Η/Υ εμφανίζονται εικονίδια (παιδί βγάζει εισιτήριο, το παιδί μπαίνει μέσα στο λεωφορείο, το παιδί κάθεται στη θέση, το παιδί κτυπάει το κουδούνι της στάσης, το παιδί κατεβαίνει από το λεωφορείο). Ο/η μαθητής/τρια κάθε φορά επιλέγει τη σωστή εικόνα που αντιστοιχεί στην ενέργεια, με τη σωστή σειρά. Όταν επιλέγεται η σωστή εικόνα αυτή κατεβαίνει στο κάτω μέρος της οθόνης, διαφορετικά μένει στην ίδια θέση. Στο τέλος όλες οι εικόνες δείχνουν τη διαδικασία χρησιμοποίησης ενός μεταφορικού μέσου.

7.8.8 Παραγωγή γραπτού λόγου

Παρατηρώντας τη σειρά ενεργειών σε εικονίδια ο/η μαθητής/τρια καλείται να γράψει μια μικρή ιστορία.

Βιβλιογραφικές Αναφορές Α' Μέρους

Ελληνική βιβλιογραφία

Αραμπατζής Κ., Γκυρτής Κ., Ευσταθίου Α., Κουρμπέτης Β., Χατζοπούλου Μ. (2011). Ανάπτυξη Προσβάσιμου Εκπαιδευτικού Υλικού για μαθητές με Αναπηρίες. Ηλεκτρονικά Πρακτικά Εισηγήσεων «Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση», 8-9 Οκτωβρίου 2011, σ. 79-90. Πειραιάς. Ανακτήθηκε 21-1-2017 από:

<http://lefkimi.ionio.gr/cie/images/documents/cie2011proceedings.pdf>

Γεροδιάκομος Κ. (2004). Νέες Τεχνολογίες και Κινητική Αναπηρία. Στο Πρόσβαση – Ας κάνουμε την πρώτη κίνηση! Η Υποστηρικτική Τεχνολογία στην Εκπαίδευση των Ατόμων με Σοβαρά Κινητικά Προβλήματα (σ. 8-47) Αθήνα: Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Ίδρυμα Κοινωνικής Εργασίας.

Γεωργούλα Α., Μουζάκης Ν., & Μπούρχας Γ. (2007). Μαθητές με εγκεφαλική παράλυση: Προσβασιμότητα και εκπαιδευτικές δράσεις. 5ο Πανελλήνιο Επιστημονικό Συνέδριο Ειδικής Αγωγής ΠΕΣΕΑ «Παιδαγωγικές Πρακτικές και Εκπαιδευτικά Προγράμματα Ενταξιακής Υποστήριξης των Α.με.Ε.Α», 1-2 Δεκεμβρίου 2007. Πειραιάς: Θέματα Ειδικής Αγωγής, τ. 39, σ. 77-95.

Γρούϊος Γ., Τζέτζης Γ. και Χατζητάκη Β. (2008). Κινητική Συμπεριφορά, πανεπιστημιακές παραδόσεις για τους φοιτητές/τριες του τμήματος Επιστήμης Φυσικής αγωγής και Αθλητισμού του Αριστοτέλειου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης. Θεσσαλονίκη. Ανακτήθηκε 21-1-2017 από: http://www.phed.auth.gr/images/stories/documents/lecture_notes/fysikhs_drast_anapsuxhs/motorbehaviornotes376.pdf

Δαδαμόγια Θ. (2009). Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην εκπαίδευση και ένταξη των παιδιών με Κινητικές Αναπηρίες στο σχολικό και ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις Τ.Π.Ε. «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», 8-10 Μαΐου 2009. Σύρος. Ανακτήθηκε 22-1-2017, από:

<http://www.specialeducation.gr/frontend/article.php?aid=225&cid=68>

- Δημητρόπουλος (2000). Πρακτική εφαρμογή προγραμμάτων ένταξης παιδιών με κινητικές αναπηρίες. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα
- Κουρμπέτης Β. (2006). Καθολικός σχεδιασμός και νέα βιβλία, στο επιμορφωτικό Υλικό Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης, Επιμόρφωσης σχολικών συμβούλων και εκπαιδευτικών Πρωτοβάθμιας και Προσχολικής Εκπαίδευσης στο ΔΕΠΠΣ και τα ΑΠΣ. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.
- Κουρουπέτρογλου Γ., Ξιπεριδης Κ. & Μητρόπουλος (2001). Τεχνικές πρόσβασης σε υπολογιστικά περιβάλλοντα. Αθήνα: Πανεπιστήμιο Αθηνών
- Μουταβελής Α. & Μπούρχας Γ. (2011). Διαφοροποιημένη Διδασκαλία με τη χρήση Υποστηρικτικών Τεχνολογιών σε μαθητές με εγκεφαλική παράλυση. Στο Ι. Κοσμόπουλος (επιμ.), δ' τόμος, Η ειδική αγωγή αφετηρία εξελίξεων στην επιστήμη και στην πράξη. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Μουταβελής Α., Μπούρχας Γ. & Παναγιωτάκου Σ. (2015). Παραγωγή και Αξιοποίηση Διδακτικού Υλικού στα Πλαίσια Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας σε μαθητές με Εγκεφαλική Παράλυση. Στο Π. Ορφανός (επιμ.), δ' τόμος, Διλήμματα και Προοπτικές στην Ειδική Εκπαίδευση. Αθήνα: Γρηγόρης.
- Παπαδάκης- Χατζηπέρης, (2005). Βασικές Δεξιότητες στις Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας. Αθήνα: ΥΠ.ΕΘ.Π. – ΠΙ.
- Πολυχρονοπούλου, (1995) Παιδιά και έφηβοι με ειδικές ανάγκες και δυνατότητες. Αθήνα: Ιδιωτική.
- Ράπτης Α. & Ράπτη Α. (1998). Πληροφορική και εκπαίδευση. Αθήνα: Ιδιωτική.
- Σούλης Σ. (2013). Εκπαίδευση και αναπηρία. Αθήνα: Ε.Σ.Α.με Α.
- Σκορδίλης Εμ. & Καλύβας Β. (2007). Ένταξη και φυσική δραστηριότητα μαθητών με και χωρίς αναπηρία. Στο «Πρόωθηση προγραμμάτων φυσικής δραστηριότητας σε ειδικά σχολεία με στόχο την κοινωνική ένταξη μαθητών με κινητικές – πολλαπλές αναπηρίες». Αθήνα, Δεκέμβριος 2007. Ανακτήθηκε 21-1-2017 από: <http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/2646/796.pdf>
- Σπετσιώτης Ι. & Σταθόπουλος Σ. (2003). Παιδαγωγική και Διδακτική των παιδιών με κινητικά προβλήματα. Αθήνα: Ωρίων.
- Σταματιάδης, Π. (2004). Διαταραχές σε παιδιά με κινητική αναπηρία. Πρόσβαση, Αναβάθμιση του θεσμού εκπαίδευσης ατόμων με σοβαρά κινητικά προβλήματα

στην Πρωτοβάθμια και Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Μέτρο 1.1., Ενέργεια 1.1.4 Πράξη.

Στασινός Δ. (2001). Η ειδική εκπαίδευση στην Ελλάδα. Αθήνα: Gutenberg

Τσαμπαρλή Α. & Τσιμπιδάκη Α. (2003). Η χρήση των ηλεκτρονικών υπολογιστών από νήπια με σωματικές δυσκολίες στο σχολικό περιβάλλον, Θέματα Ειδικής Αγωγής, τ. 19, σ. 3-18.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Bax, M., Goldstein, M., Rosenbaum, P., Leviton, A., Paneth, N. (2005). Proposed definition and classification of cerebral palsy, *Developmental Medicine & Child Neurology*, 47, 571–576.

Beckung, E., & Hagberg, G. (2002). Neuroimpairments, activity limitations, and participation restrictions in children with cerebral palsy. *Developmental Medicine & Child Neurology* 44, 5, 309-316.

EIDD Stockholm Declaration, (2004). Ανακτήθηκε 22-1-2017, από: <http://dfaeurope.eu/what-is-dfa/dfa-documents/the-eidd-stockholm-declaration-2004/>

Hidecker, M. J. C., Paneth, N., Rosenbaum, P., Kent, R. D., Lillie, J., Johnson, B., & Chester, K. (2009). Development of the Communication Function Classification System (CFCS) for individuals with cerebral palsy. *Developmental Medicine and Child Neurology*, 51(Suppl 2), 48.

King & Stephenson, (2009). *Handbook of Neurological Investigations in Children*. U.K.: Mac Keith Press

Miller, (2005). *Cerebral Palsy*. Wilmington DE: Springer.

Sugden, D. & Henderson, Sh. (1995). *The basics of special needs*, London: Routledge. Ανακτήθηκε 21-1-2017 από: http://www.udlcenter.org/sites/udlcenter.org/files/UDL2ndDecade_0.pdf

Winter, S., Autry, A., Boyle C., & Yeargin-Allsopp M. (2002). Trends in the Prevalence of Cerebral Palsy in a Population-Based Study. *Pediatrics*, 110, 1220-1225.

Robert Palisano, Peter Rosenbaum, Doreen Bartlett, Michael Livingston, (2007). Ανακτήθηκε 18-2-2019 από:

https://www.canchild.ca/system/tenon/assets/attachments/000/000/058/original/GMFCS-ER_English.pdf

Bohannon, R.W. and Smith, M.B. (1987). Interrater Reliability of a Modified Ashworth Scale of Muscle Spasticity. *Physical Therapy*, 67, 206-207.
Ανακτήθηκε στις 18/2/2019 από: <https://www.sralab.org/rehabilitation-measures/ashworth-scale-modified-ashworth-scale>

Β' ΜΕΡΟΣ: Εκπαιδευτικό υλικό για την κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του περιβάλλοντος μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία

Ιωάννης Μπουσδούνης
Προϊστάμενος 2ου ΚΕΣΥ Γ' Αθήνας

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ Β' ΜΕΡΟΥΣ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	128
ΕΝΟΤΗΤΑ 1: Κινητική Αναπηρία.....	130
1.1 Βασικές έννοιες.....	130
1.2 Αιτίες κινητικής αναπηρίας.....	131
1.3 Εγκεφαλική παράλυση.....	132
1.4 Πλαίσιο υποστήριξης μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία.....	134
1.5 Υποδομές και παρεμβάσεις προσβασιμότητας.....	135
1.6 Εκπαιδευτικές παρεμβάσεις.....	137
1.7 Εξατομικευμένο Πρόγραμμα Εκπαίδευσης.....	139
1.8 Προσαρμογές και δραστηριότητες για τη γραφή.....	141
1.9 Ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων ανάγνωσης.....	142
1.10 Ανάπτυξη δεξιοτήτων στα μαθηματικά.....	143
1.11 Δραστηριότητες ευαισθητοποίησης για την κινητική αναπηρία.....	144
ΕΝΟΤΗΤΑ 2: Υποστηρικτική τεχνολογία και αξιοποίηση των ΤΠΕ.....	145
2.1 Ορισμοί - βασικές έννοιες.....	146
2.2 Κατηγοριοποίηση και είδη Υ.Τ.....	147
2.3 Χρήση Υ.Τ. και αξιοποίηση Ηλεκτρονικού Υπολογιστή.....	148
2.4 Βοηθήματα πρόσβασης.....	150
2.5 Λογισμικά και ηλεκτρονικές διευθύνσεις για αξιοποίηση.....	153
ΕΝΟΤΗΤΑ 3: Ψηφιακή εφαρμογή για την κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του περιβάλλοντος.....	155
3.1 Τεχνικές προδιαγραφές.....	155
3.2 Γενικά χαρακτηριστικά.....	156

3.3	Επίσκεψη σε κατάσταση ρούχων.....	158
3.4	Χρήση των Μέσων μαζικής Μεταφοράς.....	168
3.5	Παιδική Χαρά.....	174
3.6	Πάρτι γενεθλίων (ως καλεσμένος/η).....	177
3.7	Πάρτι γενεθλίων (ως οικοδεσπότης/οικοδέσποινα).....	182
3.8	Επίσκεψη σε μουσείο.....	190
3.9	Επίσκεψη σε θέατρο.....	194
3.10	Επίσκεψη σε οδοντίατρο.....	198
	Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	204

Εισαγωγή

Οι μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία αποτελούν έναν ιδιαίτερα σύνθετο και ετερογενή πληθυσμό. Υπάρχουν πολύ μεγάλες διαφορές ως προς το είδος και το βαθμό δυσκολίας της κίνησης, ως προς τη δυνατότητα προφορικής και γραπτής επικοινωνίας, αλλά και ως προς τις συνοδές δυσκολίες που παρουσιάζει η πλειοψηφία των κινητικά ανάπηρων μαθητών/τριών (νοητική αναπηρία, αυτισμός, προβλήματα λόγου, διάσπαση προσοχής, επιληπτικές κρίσεις κ.λπ.) (Μπουσδούνης, 2017, Μουταβελής & Μπούρχας, 2011). Η καθημερινότητά τους διαφέρει από των υπολοίπων μαθητών/τριών ακόμη και σε πράγματα που θεωρούνται απλά και δεδομένα. Οι κινητικές δυσκολίες χαρακτηρίζονται από μεγάλη ποικιλία και ιδιαίτερη ευρύτητα στις εκφάνσεις τους, επηρεάζοντας την ικανότητα των κινητικά ανάπηρων μαθητών/τριών να αλληλεπιδρούν με άλλους ανθρώπους και να δρουν επάνω στα αντικείμενα του περιβάλλοντός τους.

Κλειδί για την πρόσβαση και συμμετοχή σε πολλές δραστηριότητες, για τον έλεγχο του περιβάλλοντος, για την ικανότητα επιλογής και για ανθρώπινες σχέσεις είναι η υποστηρικτική τεχνολογία. Οι συσκευές υποστηρικτικής τεχνολογίας, τις περισσότερες φορές, πραγματικά διευκολύνουν τη δραστηριότητα και τη συμμετοχή, είτε ενισχύοντας το λειτουργικό επίπεδο του χρήστη είτε μειώνοντας τις απαιτήσεις από το περιβάλλον. Η χρήση των νέων τεχνολογιών και τα εκπαιδευτικά λογισμικά εξυπηρετούν την εκπαίδευση μαθητών/τριών με κινητικές αναπηρίες σε τομείς, όπως η υπέρβαση των φυσικών αδυναμιών τους, η δυνατότητα προσβασιμότητας σε υπηρεσίες και πληροφορίες, η διευκόλυνση της επικοινωνίας, η κοινωνικοποίηση και η ανάπτυξη της συνεργατικότητας, η ανάπτυξη κινήτρων, η ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στην ίδια τη μάθηση, η διευκόλυνση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και η πρόσβαση στο αναλυτικό πρόγραμμα, η συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών, η δυνατότητα αυτονομίας, η ανάπτυξη της αυτοεκτίμησής τους και η ψυχαγωγία.

Η δυσκολία στην κίνηση και η έλλειψη προσβασιμότητας αναγκάζει τα παιδιά με κινητική αναπηρία να έχουν φτωχές εικόνες της «αληθινής ζωής». Οι δυνατότητες εξερεύνησης του περιβάλλοντος (του σχολείου, της γειτονιάς, της πόλης τους) χωρίς

τη βοήθεια συνοδού, είναι ελάχιστες. Όπως αναφέρει ο Παπαχριστόπουλος (2013) «.. το ανάπηρο άτομο αποκλείεται από διάφορες κοινωνικές δράσεις, υπηρεσίες, ακόμη και από πολιτιστικές και ψυχαγωγικές δραστηριότητες». Σκοπός του παρόντος υλικού είναι η δημιουργία μιας ψηφιακής εφαρμογής με εκπαιδευτικό περιεχόμενο για την κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του περιβάλλοντος μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία. Η εφαρμογή περιλαμβάνει αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες που μπορούν να εκτελεστούν ατομικά και ομαδικά με εικονικές επισκέψεις των μαθητών/τριών στη γειτονιά και στην πόλη. Χρήση των μέσων μαζικής μεταφοράς, βόλτα στην παιδική χαρά, επισκέψεις σε καταστήματα, υπηρεσίες, μουσεία, θέατρο, επίσκεψη σε οδοντίατρο και συμμετοχή σε κοινωνικές εκδηλώσεις (πάρτι γενεθλίων ως καλεσμένος/η και ως οικοδεσπότης/οικοδέσποινα). Ο βασικός προσανατολισμός είναι η δημιουργία ενός ευχάριστου λογισμικού με ιστορίες στις οποίες εμπλέκεται ο/η μαθητής/τρια και ενθαρρύνεται να ασχοληθεί με πραγματικές δραστηριότητες της καθημερινής ζωής, στις οποίες η κινητική αναπηρία βάζει εμπόδια.

ΕΝΟΤΗΤΑ 1

Κινητική αναπηρία

Οι κινητικές αναπηρίες διακρίνονται από σημαντική ετερογένεια και μεγάλη πολυμορφία. Αυτό οφείλεται στις πολλές και διαφορετικές αιτίες εμφάνισης και μορφές εκδήλωσης, αλλά και στις δυνατότητες αποκατάστασης. Οι μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία αποτελούν έναν ιδιαίτερα ανομοιογενή πληθυσμό και στην πλειοψηφία τους είναι παιδιά με πολλαπλές αναπηρίες. Τόσο στο αποκαταστασιακό, όσο και στο εκπαιδευτικό πρόγραμμά τους απαιτείται η συνεργασία διεπιστημονικής ομάδας. Τα σχολεία οφείλουν να φροντίσουν για όλες τις εργονομικές διευθετήσεις που χρειάζονται ώστε να γίνουν προσβάσιμα και να διευκολύνουν την καθημερινότητα και την αυτονομία του παιδιού με κινητική αναπηρία. Η διαφοροποίηση της διδασκαλίας, το Εξατομικευμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα και οι κατάλληλες προσαρμογές και δραστηριότητες που θα υιοθετήσει ο/η εκπαιδευτικός, θα βοηθήσουν τους/τις μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία να εκπαιδευτούν σωστά και να ενταχθούν ισότιμα στην κοινωνία.

1.1 Βασικές έννοιες

Σύμφωνα με την Εθνική Συνομοσπονδία Ατόμων με Αναπηρία (Ε.Σ.Α.μεΑ.) και την Εθνική Ομοσπονδία Κινητικά Αναπήρων (Ε.Ο.Κ.Α.), «Άτομα με κινητική αναπηρία είναι όλα εκείνα τα άτομα που παρουσιάζουν μικρή ή μεγάλη δυσχέρεια στην κίνηση κάποιου ή κάποιων μελών του σώματός τους.» (Ε.Σ.Α.μεΑ., 2008). Η κίνηση είναι η λειτουργία του οργανισμού με την οποία το άτομο εκφράζει την παρουσία του στον κόσμο, χρησιμοποιώντας το σώμα του για να βαδίσει, να μετακινηθεί, να χαρεί τη ζωή, να καλύψει βασικές του ανάγκες και να εκπληρώσει τις υποχρεώσεις του (Σπετσιώτης & Σταθόπουλος, 2003). Η αλλοίωση της κίνησης (έλλειψη ή περιορισμός) ορίζεται ως «κινητική αναπηρία» και έχει συνέπειες στην καθημερινότητα του ατόμου και στις δραστηριότητές του όπως είναι η αυτοφροντίδα,

η μάθηση, η επαγγελματική απασχόληση, η ψυχαγωγία, οι κοινωνικές συναναστροφές και η ανεξαρτητοποίησή του (Wilson-Jones, Morgan, Shelton & Thorogood, 2007)

Ο πληθυσμός των μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία είναι ιδιαίτερα σύνθετος και ετερογενής (Πέτρου & Δημητρακοπούλου, 2005). Οι κινητικές δυσκολίες χαρακτηρίζονται από μεγάλη ποικιλία και ιδιαίτερη ευρύτητα στις εκφάνσεις τους, επηρεάζοντας την ικανότητα των κινητικά ανάπηρων μαθητών/τριών να αλληλεπιδρούν με άλλους ανθρώπους και να δρουν επάνω στα αντικείμενα του περιβάλλοντός τους (Δαδαμόγια, 2009). Εμφανίζουν διαφορές ως προς το είδος της κίνησης, το βαθμό δυσκολίας της κίνησης, τη δυνατότητα επικοινωνίας (προφορικής και γραπτής) και τις συνοδές δυσκολίες (νοητική αναπηρία, αυτισμός, προβλήματα λόγου, διάσπαση προσοχής, επιληπτικές κρίσεις κ.λπ.). Αυτό σημαίνει ότι συναντούν πολλά εμπόδια στην προσπάθεια συμμετοχής τους σε καθημερινές δραστηριότητες του σχολείου, με αποτέλεσμα να καθίσταται ιδιαίτερα δύσκολη και πολλές φορές ελλιπής η παρακολούθηση του αναλυτικού προγράμματος. Η καθημερινότητά τους διαφέρει από των υπολοίπων μαθητών/τριών ακόμη και σε πράγματα που θεωρούνται απλά και δεδομένα.

1.2 Αιτίες κινητικής αναπηρίας

Οι παθήσεις που μπορεί να προκαλέσουν κινητική αναπηρία άλλοτε είναι εμφανείς από τη στιγμή της γέννησης και άλλοτε αναπτύσσονται αργότερα. Τέτοιες είναι:

- Συγγενείς παθήσεις
- Κληρονομικές παθήσεις
- Μεταβολικά νοσήματα
- Έλλειψη μελών ή τμημάτων αυτών
- Υποπλασίες και ατροφίες μελών
- Πολυομυελίτιδα
- Δισχιδής ράχη
- Διάφορα σύνδρομα με εκδηλώσεις και από το κινητικό σύστημα
- Νευρομυϊκές παθήσεις

- Κακώσεις (μετατραυματικές, κρανιοεγκεφαλικές, νωτιαίου μυελού) και κατάγματα
Η κυριότερη, όμως, αιτία κινητικής αναπηρίας στην παιδική ηλικία, είναι η εγκεφαλική παράλυση (Krägeloh-Mann & Cans, 2009· Quinby & Abraham, 2005) και σε αυτήν θα γίνει ιδιαίτερη αναφορά στη συνέχεια.

1.3 Εγκεφαλική παράλυση

Η εγκεφαλική παράλυση είναι πάθηση του Κεντρικού Νευρικού Συστήματος (ΚΝΣ: εγκέφαλος, νωτιαίος μυελός) και προέρχεται από μη εξελισσόμενη βλάβη αυτού. Εκφράζεται ως διαταραχή της στάσης του σώματος και της κίνησης με συχνά και ποικίλα συνοδά νευροαναπτυξιακά προβλήματα και σε πολλές περιπτώσεις, αλλά όχι πάντα, συνοδεύεται από νοητική αναπηρία (Parkes & McCusker, 2008· Πολεμικού, 2010· Σπετσιώτης & Σταθόπουλος, 2003). Εκδηλώνεται με συχνότητα 2,0 – 2,5 για 1.000 παιδιά που γεννιούνται ζωντανά. Έτσι, υπολογίζεται ότι στην Ελλάδα περίπου 10.000 άτομα πάσχουν από εγκεφαλική παράλυση, ενώ γεννιούνται 300 πάσχοντα παιδιά το χρόνο. Αποτελεί σοβαρό ιατρικό και κοινωνικό πρόβλημα, λόγω της δυσκολίας, αν όχι της αδυναμίας, στη θεραπεία της σοβαρής αυτής πάθησης. Έτσι, όπως κάθε πάθηση που δεν θεραπεύεται, έχει το κλασικό χαρακτηριστικό να εμπλέκονται στη διάγνωση και στην αποκατάσταση αρκετές ιατρικές ειδικότητες (παιδιάτροι, νεογνολόγοι, παιδονευρολόγοι, φυσίατροι, νευροχειρουργοί, ορθοπεδικοί κ.λπ.), αλλά και πολλά από τα αποκαλούμενα «παραϊατρικά» επαγγέλματα (φυσικοθεραπευτές, εργοθεραπευτές, λογοθεραπευτές, ψυχολόγοι, γυμναστές, μουσικοθεραπευτές).

Τα αίτια της εγκεφαλικής παράλυσης ταξινομούνται ανάλογα με την περίοδο εμφάνισης της βλάβης σε αίτια κατά τη διάρκεια της κύησης, κατά τον τοκετό και μετά τον τοκετό κατά την πρώιμη παιδική ηλικία. Στα αίτια κατά την κύηση περιλαμβάνονται οι συγγενείς λοιμώξεις (έρπης, τοξοπλάσμωση, ερυθρά, κυτταρομεγαλοϊός, σύφιλη κ.ά.), οι συγγενείς ανωμαλίες του ΚΝΣ (αγενεσία μεσολοβίου, σύνδρομο Dandy-Walker, συγγενής υδροκέφαλος κ.ά.) και χρωμοσωμικές ανωμαλίες (Νεστοριδής, 2004). Υπολογίζεται ότι το 75% των περιστατικών εγκεφαλικής παράλυσης οφείλεται σε βλάβη του κεντρικού νευρικού

συστήματος κατά την ενδομήτριο ζωή. Στα αίτια κατά τον τοκετό περιλαμβάνονται η περιγεννητική ασφυξία, η ανοξαιμία του εγκεφάλου, η οποία είναι και η συχνότερη αιτία κ.ά. Τα πρόωρα παιδιά έχουν αυξημένες πιθανότητες να εμφανίσουν εγκεφαλική παράλυση. Υπολογίζεται ότι το 5% των περιστατικών εγκεφαλικής παράλυσης οφείλεται σε βλάβη του κεντρικού νευρικού συστήματος κατά τον τοκετό. Στα αίτια μετά τον τοκετό και μέχρι την ηλικία των 2 – 3 ετών, οπότε έχουμε την ωρίμανση του ΚΝΣ, περιλαμβάνονται ο πυρηνικός ίκτερος των νεογνών, η μηνιγγίτιδα, η εγκεφαλίτιδα, οι κρανιοεγκεφαλικές κακώσεις κ.ά. Υπολογίζεται ότι το 15% των περιστατικών εγκεφαλικής παράλυσης οφείλεται σε βλάβη του κεντρικού νευρικού συστήματος κατά την περίοδο 0 – 3 ετών.

Οι μορφές της εγκεφαλικής παράλυσης ταξινομούνται ανάλογα με τη διαταραχή του μυϊκού τόνου και ανάλογα με την «ανατομική κατανομή», δηλαδή ανάλογα με τα πάσχοντα άκρα. Ανάλογα με τη διαταραχή του μυϊκού τόνου διακρίνονται πέντε μορφές, η σπαστική, η αθетωσική, η αταξική, η δυσκαμπτική και η υποτονική, ενώ σπάνια εμφανίζονται και μεικτές μορφές.

- Σπαστική μορφή (σπαστικότητα): γενικευμένη αύξηση του μυϊκού τόνου και διαταραχή του ελέγχου των εκούσιων κινήσεων, όπου μια ομάδα μυών υπερτερεί σε δράση έναντι δεύτερης ανταγωνίστριας ομάδας. Είναι η πιο συνηθισμένη μορφή, σε ποσοστό 65%.
- Αθетωσική μορφή (αθέτωση): κλινικά σημεία της είναι η αναστολή του ελέγχου των εκούσιων κινήσεων, η εμφάνιση ανεξέλεγκτων κινήσεων και οι στάσεις άκρων με συχνή εναλλαγή, χωρίς τη θέληση του ασθενούς. Η συχνότητα εμφάνισής της είναι 20%.
- Αταξική μορφή: τα κλινικά σημεία της αφορούν κυρίως διαταραχή της ισορροπίας. Στις βαριές περιπτώσεις ο ασθενής αδυνατεί να ορθοστατήσει και να βαδίζει. Η συχνότητα εμφάνισής της είναι σχεδόν 5%.
- Δυσκαμπτική μορφή: διάχυτη βλάβη του ΚΝΣ και έντονη σπαστικότητα σε όλα σχεδόν τα μέλη. Η συχνότητα εμφάνισής της είναι σχεδόν 5%.
- Υποτονική μορφή: εμφανίζεται γενικευμένη ελάττωση του μυϊκού τόνου και οι αρθρώσεις είναι χαλαρές. Η συχνότητα εμφάνισής της είναι σχεδόν 5%.

Ανάλογα με την «ανατομική κατανομή», έχουμε την τετραπληγία, την ημιπληγία, την παραπληγία, την μονοπληγία και τη διπληγία.

- Τετραπληγία: όταν πάσχουν και τα δύο άνω άκρα και τα δύο κάτω άκρα.
- Ημιπληγία: όταν πάσχουν ένα άνω άκρο και ένα κάτω άκρο της ίδιας πλευράς.
- Παραπληγία: όταν πάσχουν τα δύο κάτω άκρα.
- Μονοπληγία: όταν πάσχει μόνο ένα άκρο.
- Διπληγία: όταν πάσχουν και τα τέσσερα άκρα, αλλά τα δύο κάτω περισσότερο από τα άνω.

Οι δύο τελευταίες μορφές είναι σπάνιες.

1.4 Πλαίσιο υποστήριξης μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία

Ανεξάρτητα από τις αιτίες και, γενικότερα, τα χαρακτηριστικά της κινητικής αναπηρίας, απαιτείται ένα οργανωμένο θεραπευτικό και εκπαιδευτικό ομαδικό πλαίσιο, όπου θα καταβληθεί προσπάθεια περιορισμού των ελλειμμάτων του/της μαθητή/μαθήτριας (κινητικών, λειτουργικών, γνωστικών, επικοινωνιακών) από εξειδικευμένους επιστήμονες.

Η ομάδα αποκατάστασης αποτελούμενη από ιατρικές και παραϊατρικές ειδικότητες που αναφέρθηκαν σε προηγούμενη ενότητα, είναι αυτή που θα καθορίσει τους στόχους που θα διέπουν το θεραπευτικό και αποκαταστασιακό πλαίσιο. Το σχολείο και ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνουν τον πολύ σημαντικό ρόλο να βοηθήσουν το παιδί με κινητική αναπηρία να ενταχθεί ισότιμα στην κοινωνία. Αρωγός και των δύο είναι η οικογένεια, η οποία πρέπει να γνωρίζει την πραγματικότητα και έχει τον διπλό ρόλο να καθοδηγεί και να καθοδηγείται από τους ειδικούς στη συνέχιση του αποκαταστασιακού και του εκπαιδευτικού προγράμματος στην καθημερινή ζωή.

1.5 Υποδομές και παρεμβάσεις προσβασιμότητας

Για να μπορεί ένα σχολείο να φιλοξενήσει μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία και να εξασφαλίσει τη διευκόλυνση της κινητικότητάς τους στον χώρο του σχολείου, είναι απαραίτητο να γίνουν παρεμβάσεις και εργονομικές διευθετήσεις τόσο μέσα στην αίθουσα διδασκαλίας όσο και στο γενικότερο περιβάλλον του σχολείου (Λάππα & Τζουβελέκης, 2015). Για την διευκόλυνση της προσβασιμότητας στον χώρο του σχολείου, είναι απαραίτητη η κατασκευή ραμπών που θα επιτρέπουν την κίνηση αμαξιδίου με κλίση 5% οπουδήποτε υπάρχουν σκάλες και σκαλάκια (από το πεζοδρόμιο στην αυλή, από την αυλή στο ισόγειο κ.λπ.). Αν το σχολείο έχει ορόφους, χρειάζεται ανελκυστήρας ή ένα αναβατήριο σκάλας για το αμαξίδιο. Για τα παιδιά που έχουν βάδιση, είναι απαραίτητη η τοποθέτηση ειδικής αντιολισθητικής ταινίας στα σκαλοπάτια. Επίσης, πρέπει να τοποθετηθούν χειρολαβές και μπάρες στήριξης σε διαδρόμους και σκάλες, το προαύλιο να στρωθεί με ειδικά διαμορφωμένο δάπεδο και να τοποθετηθούν παγκάκια σε διάφορα σημεία της αυλής. Βασική ανάγκη είναι η κατασκευή τουαλέτας κατάλληλα διαμορφωμένης για μαθητές/μαθήτριες με αναπηρία και η πρόβλεψη ώστε τα πόμολα στις πόρτες, οι κάδοι απορριμμάτων και ο πάγκος του κυλικείου να βρίσκονται σε κατάλληλο ύψος για να μπορεί να φτάσει και ο/η μαθητής/τρια με το αμαξίδιο και να μην εξαρτάται συνεχώς από τη βοήθεια των άλλων.

Για την πρόσβαση στην αίθουσα διδασκαλίας, αλλά και σε άλλες αίθουσες του σχολείου (βιβλιοθήκη, αμφιθέατρο κ.λπ.), πρέπει να υπάρχουν πόρτες με μεγάλο άνοιγμα για το απρόσκοπτο πέρασμα του αμαξιδίου. Εντός της αίθουσας διδασκαλίας είναι απαραίτητο να υπάρχει επαρκής χώρος μεταξύ των θρανίων, αντιολισθητικό δάπεδο, πίνακας, διακόπτες και κρεμάστρες σε κατάλληλο ύψος. Μέσω της συνεργασίας του σχολείου με τους θεραπευτές του παιδιού (φυσικοθεραπευτή – εργοθεραπευτή) θα αποφασιστεί αν ο/η μαθητής/μαθήτρια θα μπορεί να χρησιμοποιήσει τα συνηθισμένα έπιπλα του σχολείου (θρανίο, καρέκλα) όπως είναι ή με κάποιες μικρές προσαρμογές ή αν θα πρέπει να προμηθευτεί το σχολείο ειδικό τραπέζακι - θρανίο και ειδικό κάθισμα (Εικ. 1 και 2).



Εικόνα 1: Ειδικό ατομικό τραπεζάκι– θρανίο



Εικόνα 2: Ειδικό κάθισμα

Τραπεζάκι και κάθισμα το σχολείο μπορεί να προμηθευτεί από τις Κτιριακές Υποδομές, υπηρεσία που αντικατέστησε τον Οργανισμό Σχολικών Κτιρίων (ΟΣΚ) και η ηλεκτρονική διεύθυνσή της είναι: <http://www.ktyp.gr/el/> (Επιλογή: Προδιαγραφές/ Εξοπλισμοί σχολείων/ Εξοπλισμός ΑΜΕΑ). Από την ίδια υπηρεσία μπορεί να προμηθευτεί επίσης περιπατητήρες (Εικ. 3) και ορθοστάτες (Εικ. 4).



Εικόνα 3: Οπίσθιος Περιπατητήρας



Εικόνα 4: Ορθοστάτης

Επίσης, πρέπει να προβλεφθεί η τοποθέτηση του παιδιού σε θέση όπου θα μπορεί να έχει οπτική επαφή με την πόρτα, τον πίνακα, τον/την εκπαιδευτικό και τους συμμαθητές/συμμαθήτριες του. Τα υλικά (βιβλία, τετράδια κ.λπ.) που θα χρησιμοποιεί το παιδί, πρέπει να βρίσκονται σε θέση που θα τα φτάνει μόνο του και, αν χρειάζεται, να γίνουν κατάλληλες προσαρμογές, ώστε να σταθεροποιούνται πάνω στο θρανίο του. Για τον ευχερή διαχωρισμό των σελίδων μπορούν να τοποθετούνται ανάμεσά τους κομμάτια από σφουγγάρι, velcro, μεγάλοι συνδετήρες κ.λπ.

Γενικές οδηγίες, προδιαγραφές, καθώς και η σχετική νομοθεσία σχετικά με την προσβασιμότητα των κτιρίων, μπορούν να αναζητηθούν στις παρακάτω ηλεκτρονικές διευθύνσεις:

- <https://www.e-forologia.gr/lawbank/document.aspx?digest=FDDA331A5BC97010.1D031AEA53&version=2000/06/13> (Νόμος 2831/2000, ΦΕΚ Α 140/13-6-2000, «Τροποποίηση διατάξεων Γενικού Οικοδομικού Κανονισμού», άρθρο 28, «Ειδικές ρυθμίσεις για την εξυπηρέτηση ατόμων με ειδικές ανάγκες»).
<http://www.ypeka.gr/Default.aspx?tabid=380> (ο ιστότοπος του Υπουργείου Περιβάλλοντος και Ενέργειας, «Σχεδιάζοντας για όλους») (Τελευταία προσπέλαση υπερσυνδέσμων: Απρίλιος 2018)

1.6 Εκπαιδευτικές παρεμβάσεις

Βασικές αρχές της εκπαίδευσης των μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία αποτελούν η διαφοροποίηση της διδασκαλίας και το Εξατομικευμένο Εκπαιδευτικό Πρόγραμμα (ΕΕΠ). Όπως έχει ήδη αναφερθεί, οι μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία έχουν ιδιαίτερα αυξημένες ανάγκες και μεγάλες διαφορές ως προς τις δυσκολίες και τις δυνατότητές τους. Σε κάθε σχεδιασμό και εφαρμογή εκπαιδευτικής παρέμβασης η συνεργασία αποτελεί λέξη κλειδί και σημείο αναφοράς. Διεπιστημονική συνεργασία, συνεργασία και συμμετοχή του/της Διευθυντή/ύντριας και του συλλόγου διδασκόντων του σχολείου και, τέλος, συνεργασία με την οικογένεια (Cobello, Grison, Aldrijhetti, 2012).

Η συνηθέστερη αιτία κινητικής αναπηρίας είναι η εγκεφαλική παράλυση. Τα παιδιά με εγκεφαλική παράλυση, εκτός από τις δυσκολίες στην κίνηση, εμφανίζουν και άλλα χαρακτηριστικά τα οποία επηρεάζουν την εκπαίδευσή τους και πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη διάρκεια της εκπαιδευτικής παρέμβασης. Το νοητικό δυναμικό που ποικίλει από παιδί σε παιδί, τα προβλήματα λόγου και επικοινωνίας και η ελλειμματική προσοχή και υπερκινητικότητα είναι τα πιο εμφανή από αυτά. Επίσης, οι αργοί ρυθμοί ανταπόκρισης, οι διαταραχές αισθητηριακής διαδικασίας, η μειωμένη αυτοεκτίμηση και η έλλειψη αυτοπεποίθησης αποτελούν χαρακτηριστικά που

εμφανίζονται στα περισσότερα παιδιά με εγκεφαλική παράλυση. Η εικόνα που έχουμε για τον εαυτό μας, πόσο καλά τον γνωρίζουμε και -κατά συνέπεια- σε τι βαθμό χρησιμοποιούμε το ανθρώπινο δυναμικό μας, επηρεάζει την επιλογή τρόπων συμπεριφοράς μας, καθώς και το είδος των προσδοκιών που είναι δυνατόν να έχουμε από τη ζωή. Ιδιαίτερα για τους ανάπηρους μαθητές/μαθήτριες, φαίνεται ότι η αρνητική αυτοαντίληψή τους και η αδυναμία προβολής μιας θετικής εικόνας του εαυτού, λειτουργούν ακυρωτικά ως προς την αυτοεκτίμησή τους (Ντόνας, Πάλλας & Ταγκάλου, 2015). Οι δυσκολίες στην κίνηση και στην επικοινωνία έχουν ως αποτέλεσμα τις μειωμένες εμπειρίες, τις φτωχές κοινωνικές δεξιότητες, τις δυσκολίες στη σύναψη διαπροσωπικών σχέσεων, καθώς και την εμφάνιση εκδηλώσεων άγχους και πιθανών συναισθηματικών μεταπτώσεων. Οι δυσκολίες αυτές και οι συνακόλουθοι περιορισμοί μπορούν να παραμείνουν, να ενταθούν ή να αμβλυνθούν ανάλογα με τα ατομικά χαρακτηριστικά αλλά και περιβαλλοντικούς παράγοντες, όπως η διαθέσιμη υποστήριξη, οι εύλογες προσαρμογές και κάθε είδους οικοσυστημικά και κοινωνικά εμπόδια που αντιμετωπίζει το άτομο με κινητική αναπηρία (Γεωργούλα, Ζέζα & Κατσούλης, 2015)

Τα παιδιά με εγκεφαλική παράλυση εμφανίζουν δυσκολίες στον χωροχρονικό προσανατολισμό, στην αντιληπτική ικανότητα, στην αναγνώριση σχήματος και μεγέθους, στις μνημονικές διαδικασίες, στην επεξεργασία πληροφοριών, στην ευκολία μετάβασης από μια δραστηριότητα σε μια άλλη, στην αφηρημένη σκέψη, στη συμβολική χρήση αντικειμένων, στην ταξινόμηση και κατηγοριοποίηση, στην αισθητικοκινητική ικανότητα, στον οπτικοκινητικό συντονισμό και στην αδρή και λεπτή κινητικότητα (Παπαδημητρίου, 2007).

Ο εκπαιδευτικός που αναλαμβάνει την εκπαίδευση ενός παιδιού με κινητική αναπηρία, λαμβάνοντας υπόψη του όλα τα παραπάνω, θα ξεκινήσει την παρέμβασή του διεξάγοντας την αρχική εκπαιδευτική αξιολόγησή του. Σ' αυτήν, είναι απαραίτητο να δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στην ανάδειξη των δυνατοτήτων του παιδιού και όχι των αδυναμιών του. Αξιολογείται η σχολική ετοιμότητα σε τομείς όπως η επικοινωνία, η κινητικότητα, οι προγλωσσικές και οι προμαθηματικές έννοιες και οι σχολικές δεξιότητες στους τομείς των γνωστικών αντικειμένων της ανάγνωσης, της γραφής και των μαθηματικών. Επίσης, αξιολογούνται η συναισθηματική οργάνωση και η

κοινωνική προσαρμογή σε τομείς όπως η συμπεριφορά, η αυτονομία και η προσαρμογή στο φυσικό και κοινωνικό περιβάλλον.

1.7 Εξατομικευμένο Πρόγραμμα Εκπαίδευσης

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός, έχοντας στα χέρια του τα αποτελέσματα μιας αξιόπιστης αξιολόγησης, προχωρά στην κατάρτιση του Εξατομικευμένου Εκπαιδευτικού Προγράμματος, το οποίο πρέπει να προσαρμόζεται στο κιναισθητικό και γνωστικό στάδιο ανάπτυξης του παιδιού και να σέβεται το μαθησιακό ύψος και τον ρυθμό εργασίας του. Είναι σημαντικό να χρησιμοποιούνται μικρά βήματα επίτευξης των στόχων, η κατάκτηση των οποίων ενισχύει τα εσωτερικά κίνητρα του παιδιού και η διάρκεια των προτεινόμενων δραστηριοτήτων να καθορίζεται από τη διάρκεια προσοχής του/της μαθητή/μαθήτριας. Το ΕΕΠ στηρίζεται σε προϋπάρχουσες γνώσεις και εμπειρίες, ενισχύει την αλληλεπίδραση των μαθητών/τριών μεταξύ τους και είναι ευέλικτο ως προς τις πιθανές ανάγκες τροποποίησής του. Είναι απαραίτητο να εκτελείται με πλήρη δέσμευση και ιδιαίτερη προσοχή, να παρακολουθείται συνεχώς η πρόοδος του παιδιού και να παρέχεται άμεση ανατροφοδότηση. Οι φάσεις σχεδιασμού του ΕΕΠ περιλαμβάνουν την αρχική αξιολόγηση, την επιλογή των διδακτικών στόχων, οι οποίοι απαιτείται να είναι όσο το δυνατόν περισσότερο ρεαλιστικοί, τις απαραίτητες προσαρμογές (στο αναλυτικό πρόγραμμα, στο εποπτικό υλικό, στη θέση και το κάθισμα του μαθητή, στα υλικά και μέσα γραφής), τη χρήση βιωματικών μεθόδων διδασκαλίας, την πρόβλεψη διαμορφωτικής αξιολόγησης και καταγραφής της προόδου και την εξαρχής σχεδιασμένη τελική αξιολόγηση για τη διαπίστωση της επίτευξης των στόχων. Η βασική αρχή στην οποία στοχεύει το ΕΕΠ είναι ότι δεν ζητείται από τον/τη μαθητή/μαθήτρια να κάνει πράγματα έξω από τις δυνατότητές του/της, αλλά και δεν του/της «επιτρέπει» να πετύχει λιγότερα από όσα μπορεί να καταφέρει.

Κατά τη διάρκεια υλοποίησης του ΕΕΠ και της διδασκαλίας του, ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να ακολουθεί την πολυαισθητηριακή προσέγγιση της γνώσης και να χρησιμοποιεί πλούσιο εποπτικό υλικό. Είναι σημαντικό να προβαίνει σε εύλογες προσαρμογές στο μαθησιακό περιβάλλον, να δίνει ευκαιρίες συνεργατικής μάθησης και έμφαση σε δραστηριότητες και δεξιότητες που προάγουν την αυτονομία και την

κοινωνική συμμετοχή. Η ανάλυση έργου (κατάτμηση της δραστηριότητας σε μικρότερα βήματα) και η φθίνουσα καθοδήγηση σε συνδυασμό με τη βιωματική διδασκαλία και την «πραξιακή» μάθηση είναι «εργαλεία» ιδιαίτερα βοηθητικά. Επίσης, κατά τη διάρκεια της διδασκαλίας απαιτείται ο σεβασμός στον προσωπικό ρυθμό μάθησης του/της μαθητή/μαθήτριας με κινητική αναπηρία, δίνοντας περισσότερο χρόνο και κάνοντας συχνά διαλείμματα κατά τη διάρκεια και μεταξύ των δραστηριοτήτων (Βάσιος, Στεργιούλης & Σαρρής, 2006). Η αξιοποίηση συστημάτων εναλλακτικής επικοινωνίας και υποστηρικτικής τεχνολογίας, για τα οποία θα γίνει εκτενέστερη αναφορά πιο κάτω, μπορεί να συμβάλει καταλυτικά στην επίτευξη των στόχων του αναλυτικού προγράμματος και του ΕΕΠ. Η τήρηση ατομικού φακέλου, οι ποικίλες μορφές αξιολόγησης, η απλοποίηση των οδηγιών, η αυτοκαθοδήγηση του παιδιού με φωναχτή επανάληψη των οδηγιών, ο σταθερός χρόνος έναρξης και λήξης της δραστηριότητας, η υπενθύμιση του χρόνου, η εξαρχής ενημέρωση για τους μαθησιακούς στόχους και η επιβράβευση ή επίπληξη σε συγκεκριμένη συμπεριφορά, αποτελούν απαραίτητες ενέργειες από την πλευρά του/της εκπαιδευτικού. Ακόμη, το αμαξίδιο πρέπει να αντιμετωπίζεται ως μέσο υποστήριξης της μάθησης και όχι ως περιορισμός. Ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να έχει πάντα οπτική επαφή με το παιδί με κινητική αναπηρία και να μην ξεχνά την αρχή της διαφορικής προσοχής. Δηλαδή, δεν θα στρέφεται στο παιδί μόνο όταν αυτό αδυνατεί να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, αλλά θα το ενισχύει συχνά, ακόμα κι όταν η δραστηριότητα προχωρά με πολύ μικρά βήματα.

Η δυσκολία στην κίνηση, η έλλειψη προσβασιμότητας και το συνεχές εβδομαδιαίο τρέξιμο της οικογένειας σε ειδικούς -για τις θεραπείες- γιατρούς αναγκάζει τα παιδιά με κινητική αναπηρία να έχουν φτωχές εικόνες της «αληθινής ζωής» έξω από το σπίτι, τα θεραπευτήρια και το σχολείο. Είναι στα άμεσα καθήκοντα του σχολείου, λοιπόν, η οργάνωση εκπαιδευτικών δράσεων για να γνωρίσουν τα παιδιά τον κόσμο, όπως είναι οι επισκέψεις σε θέατρα, μουσεία, αρχαιολογικούς χώρους, σχολεία, επαγγελματικούς χώρους, καταστήματα της γειτονιάς, δημόσιες υπηρεσίες κ.ά. Το σχολείο, επίσης, είτε μόνο του είτε σε συνεργασία με τους τοπικούς φορείς, μπορεί να αναλάβει δράσεις για την προσβασιμότητα στη γειτονιά και, γενικότερα, στον δήμο του. Αλλά και μέσα στον χώρο του σχολείου μπορούν να

πραγματοποιούνται δραστηριότητες και προγράμματα αυτοφροντίδας, μαγειρικής, αγωγής υγείας, περιβαλλοντικής αγωγής, βιβλιοθήκης, θεατρικού παιχνιδιού κ.ά.

1.8 Προσαρμογές και δραστηριότητες για τη γραφή

Με δεδομένες τις δυσκολίες του παιδιού στη γραφή, ο/η εκπαιδευτικός πρέπει να προσαρμόσει υλικά και δραστηριότητες στην κατεύθυνση της απόσβεσης ή της μείωσης αυτών των δυσκολιών. Αρχικά γίνονται προσαρμογές που εξυπηρετούν στη σωστότερη σύλληψη του μολυβιού. Αν γλιστράει από τα χέρια του παιδιού, τοποθετείται στην περιοχή σύλληψης αφρώδες υλικό. Αν το παιδί δεν κρατάει το μολύβι στο σωστό σημείο, τοποθετείται κατάλληλη λαβή, που καθορίζει την περιοχή σύλληψης. Είναι προτιμότερη η χρήση χοντρού μολυβιού, μαρκαδόρου και ξυλομπογιάς, και πολλές φορές είναι καλύτερα αυτά να έχουν μικρό μήκος.

Για τη βελτίωση της λεπτής κινητικότητας προτείνονται προγραφικές δραστηριότητες όπως η εξάσκηση της «γραφής» με το δάχτυλο στον αέρα, η «γραφή» (με το δάχτυλο ή το μολύβι) γραμμών, σχημάτων και γραμμάτων σε πιάτο με ρύζι ή άμμο, ο σχεδιασμός διαγωνίων γραμμών και γωνιών σε τετράγωνο. Επίσης, το παιδί εξασκείται να ακολουθεί με το μολύβι του την πορεία λαβύρινθων για να φτάσει στο στόχο. Για τη βελτίωση της κίνησης των μυών της παλάμης και των δαχτύλων μαθαίνει να τσαλακώνει πρώτα με τα χέρια του το χαρτί που θέλει να πετάξει. Χρησιμοποιούνται επιτραπέζια παιχνίδια που απαιτούν τη ρίψη ζαριού και το μοίρασμα καρτών (φιδάκι, monopoly, τόμπολα ζώων κ.ά.). Για τη ζωγραφική προτείνεται η χρήση καβαλέτου, η οποία βελτιώνει τον καρπό που βρίσκεται σε κάμψη, καθώς και η χρήση stencil. Άλλες δραστηριότητες που μπορεί να κάνει το παιδί είναι να γυρίζει κέρματα χρησιμοποιώντας τον αντίχειρα, τον δείκτη και τον μέσο, να βάζει συνδετήρες στα χαρτιά πριν τα παραδώσει και να πλάθει πλαστελίνη με τα χέρια του, προσπαθώντας να ανακαλύψει μικρά αντικείμενα κρυμμένα μέσα σ' αυτή. Προσοχή μόνο, να μην καταπιεί κάποιο από αυτά (Βασαλάκης & Μούκα, 2007). Για τη βελτίωση της γραφοκινητικής ικανότητας πιθανόν να απαιτείται η στερέωση των τετραδίων ή των φυλλαδίων στο τραπέζι εργασίας. Ιδιαίτερα βοηθητική είναι η χρήση ειδικού χαρτιού ή τετραδίου, το οποίο μπορεί να αγοραστεί ή να κατασκευαστεί από τον/την εκπαιδευτικό, όπου η κάθε σειρά θα ορίζεται από

τρεις γραμμές. Η ενδιάμεση λειτουργεί ως οδηγός για το ύψος των γραμμάτων και δεν μοιάζει με τις άλλες. Η κάτω γραμμή μπορεί να είναι καφέ, όπως το έδαφος, για να ακουμπά το γράμμα, η πάνω μπλε, όπως ο ουρανός, ενώ η μεσαία διακεκομμένη κίτρινη, όπως ο ήλιος (Βασαλάκης & Μούκα, 2007).

1.9 Ανάπτυξη γλωσσικών δεξιοτήτων και δεξιοτήτων ανάγνωσης

Για την ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων το παιδί εξασκείται με δραστηριότητες ακρόασης (ιστορίες, συζητήσεις) και την ενεργή συμμετοχή του σε αυτές με ερωτήσεις κατανόησης και ανάκλησης των όσων άκουσε (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2004). Πολύ σημαντική είναι η χρήση κατάλληλου λεξιλογίου αντίστοιχου της ηλικίας και των εμπειριών-βιωμάτων του/της μαθητή/μαθήτριας. Να τονιστεί ότι απουσιάζει αυτό που λέγεται «αυτόματη μάθηση» κι έτσι, κάθε καινούρια λέξη που προστίθεται στο λεξιλόγιο, πρέπει να εξηγείται απόλυτα και να γίνεται αντικείμενο διδασκαλίας, αν χρειάζεται. Στο παιδί είναι απαραίτητο να δίνονται ευκαιρίες προφορικής έκφρασης με ανοιχτές ερωτήσεις, παροχή επιλογών και χρόνου να μιλήσει. Ο/η εκπαιδευτικός δεν βιάζεται και δεν «προτρέχει» για την απάντηση του παιδιού. Άλλη δραστηριότητα είναι να ηχογραφείται το παιδί κατά τη διάρκεια της προφορικής του έκφρασης και στη συνέχεια να ακούει τις δικές του «παραγωγές», να πειραματίζεται και να αυτοδιορθώνεται (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2004· Παπαδημητρίου, 2007).

Για την ανάπτυξη αναγνωστικών δεξιοτήτων απαιτείται η ανάπτυξη του λεξιλογίου με την αξιοποίηση της εικονογράφησης, της δραματοποίησης, του κουκλοθέατρου, της αφήγησης ιστοριών, των τραγουδιών, των λεκτικών παιχνιδιών και τη δημιουργία σχολικής βιβλιοθήκης και γωνιάς «παραμυθιών και ιστοριών». Για την ανάπτυξη της αναγνωστικής ικανότητας, αλλά και της γραπτής έκφρασης του παιδιού πρέπει να προηγηθούν δραστηριότητες κατάκτησης της φωνολογικής επίγνωσης. Τέτοιες είναι η ανάλυση της πρότασης σε λέξεις, της λέξης σε συλλαβές και της συλλαβής σε φωνήματα, η σύνθεση φωνημάτων σε συλλαβή και των συλλαβών σε λέξη, η αναγνώριση του πρώτου ή του τελευταίου φωνήματος και η αξιοποίηση παιχνιδιών για εύρεση λέξεων που αρχίζουν από συγκεκριμένο γράμμα ή

συγκεκριμένη συλλαβή. Για αναγνωστικό υλικό, εκτός από τα βιβλία, μπορούν να χρησιμοποιηθούν επιγραφές, κάρτες, προσκλήσεις, διαφημιστικά φυλλάδια, λογαριασμοί και περιοδικά. Προτείνεται η τήρηση ημερολογίου συμβάντων τάξης, η κατασκευή καρτελών με τα ονόματα όλων των παιδιών της τάξης που τοποθετούνται στο θρανίο τους, καθώς και η τοποθέτηση ετικετών πάνω στα αντικείμενα της αίθουσας (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2003).

1.10 Ανάπτυξη δεξιοτήτων στα Μαθηματικά

Τόσο για την ανάπτυξη της αναγνωστικής δεξιότητας που αναφέρθηκε προηγουμένως, όσο και για την ανάπτυξη δεξιοτήτων για την κατάκτηση των μαθηματικών εννοιών, χρειάζεται ο σχεδιασμός δραστηριοτήτων για ανάπτυξη των αντιληπτικών ικανοτήτων των μαθητών/τριών/τριών με εγκεφαλική παράλυση – κινητική αναπηρία. Το παιδί εξασκείται στην αναγνώριση αντικειμένων και εικόνων, στον εντοπισμό διαφορών και ομοιοτήτων, στη διάκριση και ταύτιση μορφών και στην εκτέλεση απλών και σύνθετων προφορικών εντολών. Τα παιχνίδια οπτικής μνήμης με κάρτες ή ηλεκτρονικό υπολογιστή και ακουστικής μνήμης είναι, επίσης, πολύ βοηθητικά (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2004).

Επειδή, όπως προαναφέρθηκε, τα παιδιά με εγκεφαλική παράλυση έχουν ιδιαίτερες δυσκολίες με την αφηρημένη σκέψη, η ανάπτυξη μαθηματικών δεξιοτήτων πρέπει να επιτευχθεί μέσα από τη βιωματική διδασκαλία και τη χρήση πλούσιου και ποικίλου εποπτικού υλικού. Επισκέπτονται, για παράδειγμα, τον φούρνο της γειτονιάς για την κατανόηση της αναγκαιότητας ύπαρξης των αριθμών και των χρημάτων, καθώς και της εκτέλεσης των αλγοριθμικών πράξεων. Επίσης, τα παιδιά εξασκούνται σε δραστηριότητες προσανατολισμού στον χώρο και δραστηριότητες αντιστοίχισης, ταξινόμησης, σειροθέτησης, σύγκρισης, ταύτισης, χρονικής ακολουθίας, αναγνώρισης μεγέθους και γενικά σε όλες αυτές που αποκαλούνται «προμαθηματικές δραστηριότητες» (Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2004). Η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή και κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών αποδεικνύεται πολύ χρήσιμη στην κατάκτηση μαθηματικών γνώσεων και δεξιοτήτων (Γεροδιάκομος, 2004· Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2004).

1.11 Δραστηριότητες ευαισθητοποίησης για την κινητική αναπηρία

Σε μια τάξη γενικού σχολείου στην οποία φοιτούν και μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία, ο/η εκπαιδευτικός είναι καλό να σχεδιάσει δραστηριότητες ευαισθητοποίησης των μαθητών/τριών χωρίς αναπηρία απέναντι στις δυσκολίες των συμμαθητών/τριών τους. Ζητείται από τα παιδιά να εκτελέσουν διάφορες δραστηριότητες χωρίς τη χρήση του κυρίαρχου χεριού ή, αφού δέσουν τα δάχτυλα των χεριών τους ανά δύο ή ανά τρία, τους ζητείται να κουμπώσουν το μπουφάν τους ή να δέσουν τα κορδόνια τους. Άλλη δραστηριότητα είναι να φορέσουν ένα μεγάλο χοντρό γάντι και να προσπαθήσουν να γράψουν χωρίς να παραβιάζουν τις γραμμές του τετραδίου, να ζωγραφίσουν, να σχεδιάσουν με χάρακα και να χρησιμοποιήσουν αριθμομηχανή. Χρησιμοποιώντας νάρθηκες ή μικρά κοντάρια, τα παιδιά δένουν τα χέρια τους ώστε να μείνουν μόνιμα τεντωμένα και προσπαθούν να ανοίξουν το παράθυρο ή να περάσουν μέσα από στενή πόρτα. Χρησιμοποιούν αναπηρικό αμαξίδιο για να κάνουν μια επίσκεψη σε κατάσταση της γειτονιάς τους και παίζουν μπάσκετ καθισμένοι σε αναπηρικό αμαξίδιο (Γκουτζιαμάνη – Σωτηριάδη, 2007). Άλλη δραστηριότητα είναι να προσπαθήσουν να μιλήσουν έχοντας στο στόμα μεγάλες τσιχλόφουσκες (προσοχή, όμως, αν είναι μικρά, να μην πνιγούν).

ΕΝΟΤΗΤΑ 2

Υποστηρικτική Τεχνολογία και αξιοποίηση ΤΠΕ

Η χρήση και αξιοποίηση της υποστηρικτικής τεχνολογίας και των ηλεκτρονικών υπολογιστών στην καθημερινή πρακτική, μπορούν να σταθούν σημαντικοί αρωγοί της εκπαίδευσης και σε πολλές περιπτώσεις να γίνουν το μέσο επικοινωνίας του παιδιού με εγκεφαλική παράλυση – κινητική αναπηρία με τον κόσμο. Σύμφωνα με τις αρχές της Ευρωπαϊκής Πολιτικής Εκπαιδευτικής Ένταξης απαιτείται Καθολική Σχεδίαση ή Σχεδίαση για Όλους ή το Σχολείο για Όλους. Και οι τρεις όροι σημαίνουν τον συστηματικό τρόπο σχεδίασης και παροχής εκπαιδευτικών μέσων και υπηρεσιών ώστε να μπορούν να χρησιμοποιηθούν από μαθητές/μαθήτριες στη μέγιστη δυνατή έκταση των λειτουργικών δυνατοτήτων τους. Η Καθολική Σχεδίαση περιλαμβάνει εκπαιδευτικά μέσα και υπηρεσίες που είναι: α) άμεσα προσβάσιμα από μαθητές/μαθήτριες με αναπηρία ή ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (χωρίς να αποκλείονται υποστηρικτικές τεχνολογίες όπου αυτό απαιτείται) και β) συμβατά ως προς τη διαλειτουργικότητά τους με τις Υποστηρικτικές Τεχνολογίες. Στην εφαρμογή της Καθολικής Σχεδίασης έχει πολύ μεγάλη σημασία η αξιοποίηση των δυνατοτήτων που προσφέρουν οι ψηφιακές τεχνολογίες. Τα ψηφιακά μέσα είναι ευέλικτα, μπορούν να παραμετροποιηθούν και να προσαρμοστούν κατάλληλα στις εκάστοτε μαθησιακές ανάγκες, αίροντας τα εμπόδια που πολλές φορές εμφανίζουν τα παραδοσιακά μέσα και τα οποία μπορεί να αποδειχτούν αναποτελεσματικά για τη μάθηση. Ο καθολικός σχεδιασμός στην εκπαιδευτική διαδικασία δημιουργεί τις προϋποθέσεις για παρουσίαση της πληροφορίας με πολλαπλές μορφές, προσφέρει εναλλακτικές διαδρομές προς τη συμμετοχή και την απόκτηση γνώσης, εξυπηρετεί την αλλαγή στόχων και σκοπών, την εξατομίκευση της διδασκαλίας και τη μετρήσιμη αποτελεσματικότητα του όλου σχεδιασμού (Αραμπατζή, Γκυρτής, Ευσταθίου,

Κουρμπέτης & Χατζοπούλου, 2011). Επομένως, με τη χρήση των κατάλληλων ψηφιακών εργαλείων, στο πλαίσιο της Καθολικής Σχεδίασης, οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να εξασφαλίσουν ίσες ευκαιρίες μάθησης για όλους τους μαθητές/τις μαθήτριες, παρέχοντάς τους πλήθος επιλογών και εφαρμόζοντας εναλλακτικές διδακτικές πρακτικές (Ρίβιου, Κουρουπέτρογλου & Οικονομίδης, 2015).

2.1 Ορισμοί – βασικές έννοιες

Γενικά, με τον όρο Υποστηρικτικές Τεχνολογίες (assistive technologies) εννοούμε το σύνολο των τεχνολογιών που χρησιμοποιούνται για την υποστήριξη των ΑμεΑ. Οι τεχνολογίες αυτές είναι σχεδιασμένες ώστε να επιτρέπουν την εκτέλεση εργασιών με άνεση και ευκολία.

Υπάρχουν πολλοί επίσημοι ορισμοί της Υποστηρικτικής τεχνολογίας:

- «Κάθε προϊόν, όργανο, εξοπλισμός ή τεχνικό σύστημα που χρησιμοποιείται από ένα άτομο με αναπηρία, ειδικά παραχθέν ή γενικά διαθέσιμο, που προλαμβάνει, αποκαθιστά, ανακουφίζει ή εξουδετερώνει τη βλάβη, την αναπηρία ή το μειονέκτημα» (ISO 9999).
- «Ο όρος συσκευή υποστηρικτικής τεχνολογίας σημαίνει οποιοδήποτε αντικείμενο, μέρος εξοπλισμού ή σύστημα προϊόντων, που είτε έχει αγοραστεί έτοιμο προς χρήση είτε είναι τροποποιημένο ή προσαρμοσμένο και χρησιμοποιείται για να αυξήσει, διατηρήσει ή βελτιώσει τις λειτουργικές δυνατότητες των ατόμων με αναπηρία» (δημόσιο δίκαιο 100-407, για την προώθηση των υποστηρικτικών τεχνολογιών, ΗΠΑ), (Congressional Report, 1998).
- Υποστηρικτική τεχνολογία (assistive technology) είναι ένα ευρύ πεδίο συσκευών, υπηρεσιών, στρατηγικών και μεθόδων που εφαρμόζονται συνδυασμένα με σκοπό απ' τη μια να μειώσουν τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν τα άτομα με αναπηρίες και από την άλλη να βελτιώσουν την ποιότητα της ζωής τους (Cook & Hussey, 1995· Dooley, 1997).
- Υπηρεσία υποστηρικτικής τεχνολογίας (assistive technology service) ορίζεται ως «οποιαδήποτε υπηρεσία η οποία βοηθά άμεσα τα άτομα με αναπηρία στην

επιλογή, απόκτηση ή χρήση συσκευών Υποστηρικτικής Τεχνολογίας» (Congressional Report, 1998).

Από τους ορισμούς που αναφέρθηκαν, προκύπτει ότι οι υπηρεσίες και οι ειδικοί (εκπαιδευτικοί, εργοθεραπευτές, τεχνικοί σύμβουλοι) που σκοπεύουν να χρησιμοποιήσουν την Υποστηρικτική Τεχνολογία στην καθημερινότητα ενός ατόμου με αναπηρία, οφείλουν να συμβάλουν στην επιλογή του πιο κατάλληλου και αναγκαίου για κάθε άτομο τεχνολογικού βοηθήματος και να το υποστηρίζουν στην απόκτησή του. Επίσης, οφείλουν να εξασφαλίζουν την ορθή χρήση του τεχνολογικού συστήματος, μέσα από μια διαδικασία προσαρμογής, δοκιμών και εκπαίδευσης του ατόμου στη χρήση και αξιοποίησή του και σωστής εγκατάστασης του εξοπλισμού στον χώρο ή στους χώρους διαβίωσης του ατόμου.

2.2 Κατηγοριοποίηση και είδη Υ. Τ.

Υπάρχουν πολλοί τρόποι με τους οποίους μπορούμε να κατηγοριοποιήσουμε την τεχνολογία με την οποία ωφελείται ένα άτομο με κινητικούς ή άλλους περιορισμούς (Anson, 2001; Bain, 1998; Hammel & Smith, 1993). Ένας από αυτούς διακρίνει την Υ. Τ. σε:

- Ηλεκτρονικό Υπολογιστή (Η/Υ), δηλαδή στη χρήση του Η/Υ από ΑμεΑ τα οποία εκπαιδεύονται στη χρήση όλων όσων μπορούν να επιτευχθούν μέσω ενός Η/Υ για να εκτελέσουν καθημερινές λειτουργικές δραστηριότητες.
- Προσαρμοσμένη Εναλλακτική Επικοινωνία (Alternative Augmentative Communication), που αφορά τις μεθόδους αντικατάστασης του συμβατικού προφορικού λόγου, ο οποίος παρουσιάζει περιορισμούς για οποιαδήποτε αιτία, με άλλες εναλλακτικές μορφές επικοινωνίας.
- Περιβαλλοντικό έλεγχο (Environmental control), δηλαδή αφορά τις μεθόδους χειρισμού των συσκευών του περιβάλλοντος (λειτουργίες τηλεόρασης, άνοιγμα – κλείσιμο πόρτας, ρύθμιση θερμοκρασίας κ.λπ.), μέσω μιας συγκεκριμένης συσκευής (Holme et al., 1997)
- Ηλεκτροκίνητο Αναπηρικό Αμαξίδιο (Powered Wheelchair), το οποίο μέσω εξατομικευμένων συστημάτων πρόσβασης και ελέγχου, έδωσε τη δυνατότητα σε

μεγάλο αριθμό ατόμων με κινητική αναπηρία να μετακινηθεί ανεξάρτητα στον χώρο και να διεκπεραιώσει πολλές καθημερινές του ανάγκες (Hasdai et al., 1997)

Επιχειρώντας μια άλλη ταξινόμηση της Υ. Τ. μπορούμε να διακρίνουμε τα παρακάτω είδη:

- Αποκαταστασιακή (rehabilitative) ή εκπαιδευτική (educational) τεχνολογία: έχει ως σκοπό την ανάπτυξη και την αποκατάσταση δεξιοτήτων που έχουν υποστεί βλάβη, έτσι ώστε να καταστεί δυνατή η χρήση τους στις συσκευές Υ.Τ.
- Απλή (χαμηλή) τεχνολογία (low ή light technology): είδη και συσκευές που δεν είναι ηλεκτρονικές και μπορούν να κατασκευαστούν ή να αγοραστούν από γενικά εμπορικά καταστήματα και, πιθανόν, να λειτουργούν με μπαταρίες (προσαρμοσμένα παιχνίδια, κασετόφωνα κ.λπ.).
- Υψηλή τεχνολογία (high technology): χρήση εξελιγμένων συστημάτων που λειτουργούν ηλεκτρονικά. Τέτοια μπορεί να είναι απόλυτα εξειδικευμένες και σύνθετες συσκευές όπως τα ηλεκτροκίνητα αναπηρικά αμαξίδια, ολοκληρωμένα συστήματα ελέγχου συσκευών (π.χ. τηλεφώνου), ολοκληρωμένα συστήματα ελέγχου περιβάλλοντος και συστήματα υπολογιστών ελεγχόμενων με τα μάτια.
- Ελάχιστη τεχνολογία (minimal technology) και μέγιστη τεχνολογία (maximal technology): στο ένα άκρο βρίσκεται η ελάχιστη ανάγκη υποκατάστασης μέρους κάποιας λειτουργίας με την παροχή εξειδικευμένης βοήθειας και στο άλλο άκρο βρίσκονται οι ανάγκες που απαιτούν πλήρη υποκατάσταση κάποιας λειτουργίας του ατόμου, όπως για παράδειγμα συσκευή εναλλακτικής επικοινωνίας για την υποκατάσταση του λόγου σε άτομο με εγκεφαλική παράλυση.

2.3 Χρήση Υ. Τ. και αξιοποίηση Ηλεκτρονικού Υπολογιστή

Με τη χρήση και αξιοποίηση των επιτευγμάτων της τεχνολογίας τα άτομα με δυσλειτουργία διευκολύνονται στην εκτέλεση λειτουργικών δεξιοτήτων που έχουν πληγεί και αποκτούν υψηλότερο επίπεδο ανεξαρτησίας και αυτοδυναμίας. Επίσης, η τεχνολογία ανοίγει έναν νέο δρόμο για τη μάθηση με βάση την προσωπική ανακάλυψη και εμπειρία.

Οι Νέες Τεχνολογίες (ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τάμπλετ, κινητά τηλέφωνα) και οι ψηφιακές εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση των μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία και να αξιοποιηθούν ως μέσο επικοινωνίας και προσέγγισης του φυσικού και κοινωνικού περιβάλλοντος (Δαδαμόγια, 2009). Μπορούν να εξυπηρετήσουν την πρόσβαση και συμμετοχή σε πολλές δραστηριότητες, για τον έλεγχο του περιβάλλοντος, για την ικανότητα επιλογής και για ανθρώπινες σχέσεις. Οι συσκευές υποστηρικτικής τεχνολογίας πραγματικά διευκολύνουν τη δραστηριότητα και τη συμμετοχή, είτε ενισχύοντας το λειτουργικό επίπεδο του χρήστη είτε μειώνοντας τις απαιτήσεις από το περιβάλλον. Η χρήση των νέων τεχνολογιών εξυπηρετεί την εκπαίδευση μαθητών/τριών με κινητικές αναπηρίες σε τομείς όπως η υπέρβαση των φυσικών αδυναμιών τους, η δυνατότητα πρόσβασης σε υπηρεσίες και πληροφορίες, η διευκόλυνση της επικοινωνίας, η κοινωνικοποίηση και η ανάπτυξη της συνεργατικότητας, η ανάπτυξη κινήτρων, η ανάπτυξη θετικής στάσης απέναντι στην ίδια τη μάθηση, η διευκόλυνση της εκπαιδευτικής διαδικασίας και η πρόσβαση στο αναλυτικό πρόγραμμα, η βιωματική μάθηση, η συναισθηματική ανάπτυξη, η δυνατότητα αυτονομίας, η ανάπτυξη της αυτοεκτίμησής τους και η ψυχαγωγία (Λάππα & Τζουβελέκης, 2015).

Η αξιοποίηση της τεχνολογίας στην Ειδική Εκπαίδευση εξαρτάται από τις συγκεκριμένες ανάγκες και δυνατότητες του κάθε μαθητή. Σίγουρα, είναι διαφορετική η τεχνολογία που απαιτείται για μαθητές/μαθήτριες με αισθητηριακές και σωματικές αναπηρίες και διαφορετική αυτή που χρησιμοποιείται για μαθητές/μαθήτριες με γνωστικές αναπηρίες (Στυλιάρης & Δήμου, 2015). Εκμεταλλευόμενοι την ψηφιακή τεχνολογία μπορούμε να βοηθήσουμε τα παιδιά με κινητική αναπηρία να ξεπεράσουν το εμπόδιο της επικοινωνίας και να αποκτήσουν πρόσβαση στον γραμματισμό. Χρειάζεται μεγάλη προσοχή, όμως, στην επιλογή του κατάλληλου υποστηρικτικού υλικού και της τεχνολογίας που θα χρησιμοποιηθούν, καθώς πρέπει να συμφωνούν με το επίπεδο λειτουργικότητας του/της μαθητή/μαθήτριας (Γεροδιάκομος, 2004). Πριν την επιλογή της συσκευής και του συστήματος πρόσβασης είναι απαραίτητη μια πλήρης αξιολόγηση του παιδιού σε αισθητηριακό επίπεδο (όραση, ακουστική ικανότητα, απτική ικανότητα, αντιληπτικότητα), σε γνωστικές δεξιότητες (μνήμη, διαδικασία επίλυσης προβλημάτων, διάρκεια προσοχής, σειροθετική ικανότητα) και

της καθιστής θέσης, που απαιτείται να είναι η πλέον λειτουργική. Στη συνέχεια πρέπει να αξιολογηθεί η κινητική ικανότητα του παιδιού, ώστε να βρεθούν τα πιο αξιόπιστα σημεία ελέγχου του υπολογιστή ή της όποιας συσκευής. Εξετάζονται οι τομείς του εύρους της κίνησης των άνω άκρων, ο μυϊκός τόνος, η μυϊκή δύναμη και αντοχή, η παρουσία ή όχι παθολογικών αντανακλαστικών και ο αισθητικοκινητικός συντονισμός (Φιλίππου, 2004).

Ενδεικτικά, η χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή μπορεί να αξιοποιηθεί για:

- Βελτίωση γνωστικών δεξιοτήτων.
- Βελτίωση αισθητικοκινητικών δεξιοτήτων.
- Βελτίωση ψυχοκοινωνικών δεξιοτήτων.
- Βελτίωση λειτουργικότητας στις δραστηριότητες καθημερινής ζωής.
- Βελτίωση λειτουργικού τομέα παραγωγικότητας.
- Βελτίωση λειτουργικού τομέα του ελεύθερου χρόνου.

2.4 Βοηθήματα πρόσβασης

Για την πρόσβαση του ατόμου με κινητική αναπηρία σε ηλεκτρονικό υπολογιστή και τον έλεγχό του, όταν δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει το κλασικό «ποντίκι» και το κλασικό πληκτρολόγιο, υπάρχουν τεχνικές λύσεις και χρησιμοποιούνται διακόπτες πίεσης, χειριστήρια (joysticks), σφαιρικό ποντίκι (trackball), εναλλακτικά πληκτρολόγια με μεγαλύτερα πλήκτρα, ειδικά πλέγματα πληκτρολογίου, πληκτρολόγια οθόνης, οθόνες αφής, ράβδοι στόματος και δείκτες κεφαλής. Επίσης, υπάρχουν ειδικά λογισμικά – εξομοιωτές ποντικιού και λύσεις ελέγχου του υπολογιστή με την κίνηση των ματιών ή του κεφαλιού. Ένα λογισμικό, λοιπόν, πρέπει να είναι συμβατό με όλες τις προηγούμενες δυνατότητες για να είναι προσβάσιμο από την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη πλειοψηφία των κινητικά ανάπηρων μαθητών/τριών. Τέλος, όλα τα λειτουργικά συστήματα των υπολογιστών και των φορητών συσκευών tablets και smart phones διαθέτουν βοηθήματα διευκόλυνσης των ατόμων με αναπηρία.

Αναλυτικότερα:

- Εναλλακτικές μορφές πληκτρολογίων: πληκτρολόγια με διαφορετικού μεγέθους πλήκτρα, διαφορετική διάταξη πλήκτρων, πληκτρολόγια που μπορούν να χρησιμοποιηθούν από ένα μόνο χέρι και πληκτρολόγια με ενσωματωμένο ποντίκι.
- Trackball (ιχνόσφαιρα χειρισμού): αντικαθιστά το γνωστό ποντίκι και λόγω της κατασκευής του απαιτεί από τον χειριστή πολύ μικρότερου εύρους κινήσεις από αυτές που απαιτεί το ποντίκι. Εξομοιώνει την κίνηση και τα πλήκτρα του ποντικιού, ενώ διαθέτει και προγραμματισμένα πλήκτρα για συντομεύσεις ενεργειών.
- Διακόπτες πίεσης: πρόκειται για επαφές μεγάλης επιφάνειας, τις οποίες μπορούν να πιέσουν με αδρές κινήσεις τα άτομα με αναπηρία στα χέρια. Με τη χρήση ενός έως πέντε διακοπών και τεχνικές σάρωσης, μπορεί κανείς να προσπελάσει σχεδόν το σύνολο των λειτουργιών και των εφαρμογών ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Η πίεση που απαιτείται για να τεθούν σε εφαρμογή είναι ελάχιστη και συνήθως κυμαίνεται από 60 έως 85 γραμμάρια. Είναι συμβατοί με όλους, σχεδόν, τους ηλεκτρονικούς υπολογιστές, διαθέσιμοι σε διάφορα χρώματα και η διάμετρός τους ποικίλλει.
- Χειριστήριο χειρός (joystick): απαιτεί την ικανότητα σφιξίματος γροθιάς για χρήστες που δυσκολεύονται να χρησιμοποιήσουν το κοινό ποντίκι και πληκτρολόγιο. Τα χειριστήρια αυτά συνδυάζονται με λογισμικό εξομοίωσης του ποντικιού.
- Διακόπτες ποδιού: για χρήστες χωρίς ικανότητα κίνησης στα χέρια, αλλά με ικανοποιητικό έλεγχο στα πόδια. Με μια ελαφριά πίεση που ασκεί το πόδι στον διακόπτη μπορεί να ελεγχθεί το «κλικ» ή άλλη λειτουργία του υπολογιστή. Επίσης, ο διακόπτης αυτός μπορεί να χρησιμοποιηθεί ταυτόχρονα με το συμβατικό ποντίκι.
- Σύστημα στήριξης διακοπών: πρόκειται για εξοπλισμό στήριξης με τηλεσκοπικό αρθρωτό βραχίονα και μεγάλη αντοχή, ο οποίος προσαρμόζεται στο τραπέζι εργασίας ή στο αμαξίδιο και μπορεί να δεχτεί πλήθος τύπων διακοπών ώστε να πιέζονται από μέρη του σώματος εκτός των χεριών.

- Σύστημα ελέγχου του ηλεκτρονικού υπολογιστή με το κεφάλι: για άτομα με ακρωτηριασμένα μέλη ή χωρίς καμία παραμένουσα ικανότητα στα χέρια. Το σύστημα αυτό λειτουργεί με υπέρυθρες ακτίνες και λογισμικό εξομοίωσης του ποντικιού και δίνει τη δυνατότητα πλήρους ελέγχου του ηλεκτρονικού υπολογιστή μόνο με τις κινήσεις του κεφαλιού.
- Ασύρματος διακόπτης στόματος: συνδυάζεται με το σύστημα ελέγχου του υπολογιστή με το κεφάλι, αντικαθιστώντας τις λειτουργίες των διακοπών επιλογής του ποντικιού. Η λειτουργία βασίζεται στις λειτουργίες εκπνοής – εισπνοής και το σήμα μεταφέρεται στον υπολογιστή ασύρματα.
- Αναγνωριστής ομιλίας: λογισμικό που χρησιμοποιείται για υπαγόρευση και φωνητικές εντολές και δίνει τη δυνατότητα αυτόματης μετατροπής της ομιλίας του χρήστη σε κείμενο ή αντιστοίχιση φωνητικών εντολών σε εφαρμογές λογισμικού.
- Εικονικό πληκτρολόγιο: εμφανίζεται στην οθόνη του υπολογιστή και ο χρήστης πληκτρολογεί κατευθύνοντας το ποντίκι πάνω στο γράμμα που θέλει.
- Eye Gaze συστήματα (έλεγχος υπολογιστή με τα μάτια): διαθέσιμο για άτομα με πολύ σοβαρό βαθμό κινητικής αναπηρίας. Ο υπολογιστής ανιχνεύει πού κοιτάζει το άτομο και ανταποκρίνεται παρέχοντάς του τις επιλογές στην οθόνη.
- Λογισμικό πρόβλεψης λέξεων: χρήσιμο εργαλείο για άτομα με περιορισμένες δυνατότητες δακτυλογράφησης. Περιέχει λίστες λέξεων και όταν ο χρήστης πληκτρολογεί ένα γράμμα, μια λίστα λέξεων ξεκινά με το γράμμα αυτό να αναβοσβήνει. Ο χρήστης μπορεί να επιλέξει την επιθυμητή λέξη γλιτώνοντας αρκετά χτυπήματα πλήκτρων ή πληκτρολογεί και το 2ο γράμμα και εμφανίζεται μια δεύτερη λίστα λέξεων που ξεκινούν και με τα δύο πρώτα γράμματα. Τα πιο εξελιγμένα τέτοια προγράμματα επιτρέπουν στους χρήστες να προσθέτουν λέξεις στη λίστα ή να μπορούν να «μάθουν» ποιες λέξεις χρησιμοποιούν πιο συχνά οι χρήστες.
- Συστήματα εναλλακτικής επαυξητικής επικοινωνίας: λειτουργούν ως επεξεργαστές κειμένων με σύμβολα και εικόνες, επιτρέποντας την ανάπτυξη γραπτού και προφορικού λόγου με τη χρήση συμβόλων. Κάθε λέξη, φράση, πρόταση μπορεί

να αναπαριστάται αυτόματα με τα σύμβολα ενός ολοκληρωμένου γλωσσικού συστήματος, τα οποία βοηθούν τόσο στην ανάγνωση όσο και στη βελτίωση του ενεργητικού και παθητικού λεξιλογίου.

Γενικότερα, για τους μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία, καλός είναι ο υπολογιστής εκείνος πάνω στον οποίο ο χειριστής με αναπηρία μπορεί να είναι δημιουργικός αντίστοιχα με τον ικανό σωματικά χρήστη. Υπάρχουν συσκευές προσπελασιμότητας που εξασφαλίζουν μεν την πρόσβαση στον ηλεκτρονικό υπολογιστή, εμποδίζουν όμως τον χρήστη να είναι παραγωγικός, άλλοτε επειδή σκέφτεται περισσότερο τον τρόπο χρήσης των βοηθημάτων που χρησιμοποιεί και άλλοτε γιατί ο τρόπος που μπορούν να χρησιμοποιηθούν τα βοηθήματα αυτά είναι πολύ αργός. Ο/η μαθητής/τρια πρέπει να αισθάνεται πολύ οικεία με τον τρόπο χρήσης των βοηθημάτων και το σύνολο του ηλεκτρονικού υπολογιστή, επειδή μόνο έτσι θα μπορέσει να εστιάσει στο αντικείμενο της δουλειάς του και όχι στη συσκευή αυτή καθαυτή.

2.5 Λογισμικά και ηλεκτρονικές διευθύνσεις για αξιοποίηση

Αρχικά θα αναφερθεί ο ιστότοπος <http://www.eastin.eu/el-gr/searches/products/index> European Assistive technology information Network (EASTIN). Πρόκειται για το Ευρωπαϊκό Δίκτυο Πληροφοριών σχετικά με τα Τεχνολογικά Βοηθήματα για τα άτομα με αναπηρία. Περιέχει πλήρες φάσμα εργαλείων στον τομέα των βοηθητικών τεχνολογιών, σε όλες τις επίσημες γλώσσες της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Επιτρέπει την πρόσβαση σε ολοκληρωμένες και επικαιροποιημένες πληροφορίες για περισσότερα από 50.000 διαθέσιμα βοηθήματα της ευρωπαϊκής αγοράς, 5.000 εταιρείες παραγωγής και διανομής, εξειδικευμένα λήμματα και ιδέες ή προτάσεις για την επίλυση προβλημάτων της καθημερινής ζωής που αφορούν την αναπηρία.

Στη συνέχεια αναφέρονται ηλεκτρονικές διευθύνσεις που μπορούν να αξιοποιηθούν στην εκπαίδευση των μαθητών/τριών με κινητική αναπηρία. (Τελευταία προσπέλαση όλων των υπερσυνδέσμων: 25/4/2018)

- <http://www.edutv.gr/index.php/eidiki-agogi/pame-mazi>

Βίντεο εκπαιδευτικής τηλεόρασης: «Πάμε μαζί...» για την κινητική αναπηρία

- <http://www.prosvasimo.gr/>

Σχεδιασμός και ανάπτυξη προσβάσιμου εκπαιδευτικού και εποπτικού υλικού για μαθητές/μαθήτριες με αναπηρίες

- <http://digitalschool.minedu.gov.gr/>

Ψηφιακό Σχολείο. Στα ψηφιακά μαθήματα βρίσκονται τα βιβλία των μαθητών/τριών εμπλουτισμένα με ψηφιακό περιεχόμενο

- <http://earthlab.uoi.gr/>

Εργαστήριο Εφαρμογών Εικονικής Πραγματικότητας στην Εκπαίδευση

- <http://access.uoa.gr/>

Μονάδα προσβασιμότητας Φοιτητών με αναπηρία

- <http://access.uoa.gr/ATHENA/>

Δωρεάν λογισμικό υποστηρικτικών τεχνολογιών ΑμεΑ

- <http://speech.di.uoa.gr>

Εργαστήριο φωνής και προσβασιμότητας

- <http://www.e-yliko.gr/>

Σελίδα του Υπουργείου Παιδείας με εκπαιδευτικό υλικό και λογισμικά

- <http://repository.edulll.gr/edulll/>

Αποθετήριο υλικού (ψηφιακή βιβλιοθήκη) από επιμορφωτικά προγράμματα

- http://www.moec.gov.cy/eidiki_ekpaidefsi/index.html

Σελίδα για την Ειδική Εκπαίδευση από το Υπουργείο Παιδείας Κύπρου

- http://www.e-epimorfosi.ac.cy/index.php?cat=167&a=1&main_cat=54

ΤΠΕ - Υλικό από Π.Ι. Κύπρου

- <https://phet.colorado.edu/el/simulations>

Προσομοιώσεις

- <http://tuxpaint.org/>

Δωρεάν πρόγραμμα ζωγραφικής

- <http://tux4kids.alioth.debian.org/tuxmath/>

Πρόγραμμα μαθηματικών

- <http://bomomo.com/>

Ζωγραφίζω

Ψηφιακή εφαρμογή για την κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του περιβάλλοντος

Η δυσκολία στην κίνηση και η έλλειψη προσβασιμότητας αναγκάζει τα παιδιά με κινητική αναπηρία να έχουν φτωχές εικόνες της «αληθινής ζωής». Οι δυνατότητες εξερεύνησης του περιβάλλοντος (του σχολείου, της γειτονιάς, της πόλης τους) χωρίς τη βοήθεια συνοδού, είναι ελάχιστες. Όσοι βιώνουν χρόνιες φυσικές αναπηρίες δεν είναι ούτε άρρωστοι ούτε υγιείς, ούτε έξω από την κοινωνία αλλά ούτε εντελώς μέσα σε αυτήν. Δεν είναι άρρωστοι, εφόσον η αρρώστια είναι ένα μεταβατικό στάδιο, που οδηγεί είτε στον θάνατο είτε στην ανάρρωση. Κάποιος που είναι άρρωστος αναστέλλει προσωρινά τους κοινωνικούς του ρόλους μέχρι να γίνει εντελώς καλά. Οι άνθρωποι με αναπηρία ξοδεύουν όλη τη ζωή τους μέσα σε μια παρόμοια κατάσταση προσωρινής αναστολής των ρόλων τους. Βιώνουν μια μερική απομόνωση από την κοινωνία σαν ακαθόριστοι, ασαφείς και αμφιλεγόμενοι άνθρωποι (Murphy, 2001).

Είναι γεγονός ότι με την εξάπλωση της νέας τεχνολογίας υπάρχει ένας μεγάλος αριθμός ανθρώπων με αναπηρίες που ζουν έναν ανεξάρτητο τρόπο ζωής με οικονομική και κοινωνική αυτονομία. Ωστόσο η φυσική απομόνωση και η έλλειψη επικοινωνίας από τη γενική πορεία της κοινωνίας είναι η πραγματικότητα για την πλειοψηφία των ανθρώπων αυτών. Αυτή η φυσική απομόνωση και αθεατότητα των ανθρώπων με αναπηρίες είναι και ο πιο βασικός λόγος που οι μη-ανάπηροι τους βλέπουν σαν «αρρώστους» και με μια σειρά άλλες προκαταλήψεις, κάνοντας έτσι πιο έντονο το πρόβλημα της επικοινωνίας.

3.1 Τεχνικές προδιαγραφές

Στην κατασκευή της ψηφιακής εφαρμογής χρησιμοποιήθηκαν, ως οδηγός, και οι «Προδιαγραφές ανάπτυξης προσβάσιμου εκπαιδευτικού υλικού», σελ. 6 - 15 από το υλικό «Προδιαγραφές και Κριτήρια Αξιολόγησης Προσβάσιμου Υλικού και Ειδικού Λογισμικού για την Προσβασιμότητα Ψηφιακού Περιεχομένου για Μαθητές με

Κινητικές Αναπηρίες», που παρήγαγε ο κύριος Γεώργιος Κουρουπέτρογλου στα πλαίσια της Πράξης: «Σχεδιασμός και Ανάπτυξη προσβάσιμου εκπαιδευτικού & εποπτικού υλικού για μαθητές/μαθήτριες με αναπηρίες – Οριζόντια Πράξη» MIS: 299743

3.2 Γενικά χαρακτηριστικά

Η εφαρμογή περιλαμβάνει αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες που μπορούν να εκτελεστούν και ατομικά και ομαδικά με εικονικές επισκέψεις των μαθητών/τριών στη γειτονιά και στην πόλη. Χρήση των μέσων μαζικής μεταφοράς, βόλτα στην παιδική χαρά, επισκέψεις σε καταστήματα, υπηρεσίες, μουσεία, θέατρο και συμμετοχή σε κοινωνικές εκδηλώσεις (πάρτι γενεθλίων και ως καλεσμένος και ως οικοδεσπότης). Ο γενικός σκοπός είναι η δημιουργία ενός ευχάριστου λογισμικού με ιστορίες στις οποίες εμπλέκεται ο/η μαθητής/τρια και ενθαρρύνεται να ασχοληθεί με πραγματικές δραστηριότητες της καθημερινής ζωής, στις οποίες η κινητική αναπηρία βάζει εμπόδια. Η εφαρμογή έχει υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης, ώστε ο χρήστης να μπορεί να ενεργεί άμεσα και η ενέργεια να έχει επιπτώσεις στο περιεχόμενο και τα αντικείμενα, προωθεί τη λήψη αποφάσεων, ενθαρρύνει τη συζήτηση σχετικά με τις προτιμήσεις και τα θέλω των παιδιών και τα βοηθά να αναπτύξουν δεξιότητες ζωής. Το λογισμικό έχει δυνατότητες «πρόσβασης» στον υπολογιστή με το ποντίκι, καθώς και με ειδικά χειριστήρια (joysticks) ή σφαιρικό ποντίκι (track ball), με το πληκτρολόγιο (και με εναλλακτικό πληκτρολόγιο αφής), με οθόνη αφής και με διακόπτες πίεσης (και μονό και διπλό).

Οι μαθητές/μαθήτριες έχουν τη δυνατότητα να «κατασκευάσουν» και να ντύσουν τον πρωταγωνιστή, ώστε να ταιριάζει όσο το δυνατόν περισσότερο στον πραγματικό εαυτό τους, αλλά και τους άλλους ήρωες, ώστε να μοιάζουν με μέλη της οικογένειάς τους. Μπορούν, δηλαδή, να επιλέξουν φύλο, τρόπο μετακίνησης (με αμαξίδιο ή χωρίς), ηλικία, χρώμα μαλλιών, χρώμα ματιών κ.λπ. Έτσι, από την αρχή της ενασχόλησης με το λογισμικό και με την κατάλληλη συζήτηση με τον εκπαιδευτικό, μπαίνουν στη διαδικασία βιωματικών δραστηριοτήτων με την περιγραφή του εαυτού τους, αλλά και την αιτιολόγηση των επιλογών τους. Με τη δυνατότητα αυτών των

επιλογών, επίσης, το λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί από μαθητές/μαθήτριες διαφορετικών ηλικιών, αλλά και από μαθητές/μαθήτριες χωρίς κινητική αναπηρία (αυτισμό, νοητική αναπηρία, σοβαρές μαθησιακές δυσκολίες). Επίσης μπορεί να αξιοποιηθεί όχι μόνο στο σχολείο, αλλά και στο σπίτι με την ενεργητική συμμετοχή όλων των μελών της οικογένειας. Είναι ταυτόχρονα διδακτικό εργαλείο και παιχνίδι.

Το λογισμικό μπορεί να αξιοποιηθεί από διαφορετικές ειδικότητες (εκπαιδευτικό, ψυχολόγο, εργοθεραπευτή). Η ίδια δραστηριότητα έχει σχεδιαστεί και μπορεί να πραγματοποιηθεί με τη συμμετοχή και τη συνεργασία δύο μαθητών/τριών. Στο επιμορφωτικό υλικό θα περιλαμβάνονται συγκεκριμένες προτάσεις και σενάρια χρήσης και διδασκαλίας για την πλήρη αξιοποίησή του, καθώς ο σκοπός είναι να μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πολλές και διαφορετικές διδακτικές ανάγκες.

Η χρήση και αξιοποίηση του λογισμικού σε καμία περίπτωση δεν σημαίνει ότι μένουμε μόνο σ' αυτό και δεν επιδιώκουμε και τη φυσική παρουσία του μαθητή σε μέρη αντίστοιχα με αυτά που περιλαμβάνονται στην ψηφιακή εφαρμογή. Είναι στα άμεσα καθήκοντα του σχολείου η οργάνωση εκπαιδευτικών δράσεων για να γνωρίσουν τα παιδιά τον κόσμο, όπως είναι οι επισκέψεις σε θέατρα, μουσεία, αρχαιολογικούς χώρους, σχολεία, επαγγελματικούς χώρους, καταστήματα της γειτονιάς, δημόσιες υπηρεσίες κ.ά. Είναι στον ρόλο του σχολείου, επίσης, και η ενθάρρυνση των οικογενειών των παιδιών με κινητική αναπηρία να κάνουν το ίδιο. Το λογισμικό θα αξιοποιείται παράλληλα με τις αυθεντικές επισκέψεις και θα έχει διπλό ρόλο. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε την ψηφιακή εφαρμογή πριν τις πραγματικές επισκέψεις για να προετοιμάσουμε τον μαθητή και να τον διδάξουμε όσες «δεξιότητες ζωής» κρίνουμε ότι χρειάζονται ώστε να είναι όσο περισσότερο αυτόνομος γίνεται και στην πραγματική επίσκεψη ή μπορούμε να αξιοποιήσουμε την ψηφιακή εφαρμογή μετά τις πραγματικές επισκέψεις, ώστε να δουλέψουμε περισσότερο στοχευμένα κάποιους πολύ συγκεκριμένους στόχους. Και στις δύο περιπτώσεις, η ψηφιακή εφαρμογή μπορεί να αξιοποιηθεί και σε παιχνίδι ρόλων δύο (ή και περισσότερων) μαθητών/τριών. Η χρήση και αξιοποίηση της εφαρμογής παράλληλα με τις αυθεντικές βιωματικές επισκέψεις αναδεικνύει και την προστιθέμενη αξία της. Το μεγάλο ζητούμενο της εισαγωγής των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στην εκπαίδευση δεν είναι να τις χρησιμοποιήσουμε ως αυτοσκοπό,

αλλά να εκμεταλλευτούμε την προστιθέμενη αξία τους, αυτό το κάτι παραπάνω που μπορούν να μας δώσουν (Κόμης, 2010).

Σε κάθε δραστηριότητα περιλαμβάνεται και η περιγραφή σεναρίου ενός ή περισσότερων βίντεο που μπορούν εναλλακτικά να αντικαταστήσουν το κύριο μέρος της αλληλεπιδραστικής ψηφιακής εφαρμογής.

3.3 Επίσκεψη σε κατάσταση ρούχων

Ονομασία δραστηριότητας: Επίσκεψη σε κατάσταση ρούχων.

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγια, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας
2. Να αναπτύξει την κριτική του/της ικανότητα και να αξιολογεί σωστά τις ανάγκες του/της για την επιλογή της καθημερινής ενδυμασίας
3. Να αναπτύξει την ικανότητα επιχειρηματολογίας
4. Να καλλιεργήσει τρόπους καλής συμπεριφοράς
5. Να καλλιεργήσει τη φαντασία του/της
6. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
7. Να διαχειρίζεται χρήματα
8. Να εξασκήσει την ικανότητα μαθηματικών υπολογισμών
9. Να ενισχύσει την εικόνα εαυτού
10. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου ή άλλων μελών της οικογένειας «επισκέπτεται» ένα κατάστημα για να αγοράσει ρούχα. Η δραστηριότητα δίνει μια πολύ καλή αφορμή για την ανάπτυξη του προφορικού λόγου και των δεξιοτήτων συζήτησης. Αρχικά, ο/η μαθητής/τρια σε

συζήτηση με τον εκπαιδευτικό πρέπει να σκεφτεί τι ρούχα χρειάζεται ανάλογα με την εποχή και την περίσταση (καθημερινά ρούχα, επίσημα, αθλητικά κ.λπ.). Στη συνέχεια και κατά τη διάρκεια όλης της δραστηριότητας θα διαμορφώνεται ο τρόπος συμπεριφοράς στο κατάστημα, πώς ζητάμε κάτι, πώς εκδηλώνουμε την άρνησή μας όταν δεν μας αρέσει κάτι. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει από τα ράφια και τις κρεμάστρες ρούχα τα οποία μπορεί να δοκιμάσει, να δει τον εαυτό του στον καθρέφτη, να χρησιμοποιήσει λέξεις και «ορολογία» καθημερινής ζωής στην επιλογή χρώματος και μεγέθους. Το λογισμικό ντύνει τον πρωταγωνιστή – μαθητή και ο ίδιος θα αποφασίζει τι του αρέσει και τι όχι, τι του «πηγαίνει» και τι όχι. Μέσα από τη δραστηριότητα, επίσης, αναπτύσσονται και άλλες δεξιότητες του μαθητή/της μαθήτριας, όπως η κριτική ικανότητα, η ικανότητα επιχειρηματολογίας, η φαντασία, η χρονική ακολουθία, τα μαθηματικά, η χρήση νομισμάτων, η εικόνα εαυτού.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή για την επιλογή των ρούχων, ανάλογα με την εποχή και την περίσταση, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα παραδείγματα.
2. Διαλέγουμε μαζί με τον μαθητή μια εποχή και μια περίσταση.
3. Εξηγούμε στον μαθητή ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα επισκεφτούμε ένα κατάστημα ρούχων, για να ψωνίσουμε για την εποχή και την περίσταση που επιλέξαμε.
4. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
5. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).
6. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων»
7. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο/η μαθητής/τρια με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται και τότε ο εκπαιδευτής που θα χειρίζεται το συνοδό – χαρακτήρα, επιλέγει και ενημερώνει τον μαθητή για το πόσα χρήματα θα έχει στη διάθεσή του για τις αγορές.

8. Όταν «ανοίξει» το κατάστημα, προτρέπουμε τον μαθητή να επιλέξει το τμήμα του μαγαζιού στο οποίο θα βρει τα κατάλληλα για την εποχή και την περίσταση ρούχα (π.χ. τμήμα με καλοκαιρινά για αγόρι ή κορίτσι, τμήμα με αθλητικά).
9. Η εικονική πωλήτρια (ή πωλητής) καλωσορίζει τους πελάτες κι έπειτα ο/η μαθητής/τρια συζητά μαζί της, επιλέγοντας φράσεις από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού για να εξηγήσει τι χρειάζεται. Το λογισμικό έχει τη δυνατότητα να αποδίδει τις φράσεις με τρεις τρόπους (με σύμβολα, με γράμματα-λέξεις και με ομιλία). Επιλέγουμε την παρουσία πωλήτριας/πωλητή για να μπορεί ο/η μαθητής/τρια να επικοινωνήσει και να αλληλεπιδράσει με πρόσωπο. Το λογισμικό θα δίνει στον μαθητή και τη δυνατότητα επιλογής των ρούχων από τα ράφια ή τις κρεμάστρες με την απουσία πωλήτριας/πωλητή.
10. Η πωλήτρια, ανάλογα με τις επιλεγμένες φράσεις του μαθητή, του προτείνει τρία διαφορετικά ρούχα.
11. Ο/η μαθητής/τρια έχει τη δυνατότητα να επιλέξει κάποιο ή κάποια από αυτά ή να ζητήσει καινούρια πρόταση.
12. Όταν ο/η μαθητής/τρια καταλήξει σε κάποια προτίμηση, επιλέγει στην οθόνη του υπολογιστή του το δοκιμαστήριο του εικονικού καταστήματος, ώστε ο χαρακτήρας να δοκιμάσει το ρούχο.
13. Όταν ο χαρακτήρας φορέσει το ρούχο, βγαίνει από το δοκιμαστήριο, ώστε να δει τον εαυτό του στον καθρέφτη και να συζητήσει τη γνώμη και των άλλων χαρακτήρων (συνοδού και πωλήτριας, τους οποίους χειρίζεται ο εκπαιδευτής).
14. Ο/η μαθητής/τρια έχει τη δυνατότητα να αγοράσει το ρούχο ή να επαναλάβει τις διαδικασίες 11, 12 και 13 μέχρι να αποφασίσει. Για την απόφαση καλείται να λάβει υπόψη του τις αρχικές παραμέτρους σχετικά με την εποχή και την περίσταση και τα διαθέσιμα χρήματα. Έτσι θα καθοριστεί το είδος και η ποσότητα ρούχων που θα αγοραστούν.
15. Αν χρειάζεται να αγοραστούν κι άλλα ρούχα, επιλέγει «Συνέχεια αγορών» και επαναλαμβάνονται τα βήματα 9 έως 14.
16. Όταν αποφασιστούν οι τελικές αγορές, οδηγούνται όλοι στο ταμείο.
17. Η/ο ταμίας κόβει την απόδειξη και ο/η μαθητής/τρια είτε αναλαμβάνει να πληρώσει ο ίδιος από το εικονικό πορτοφόλι του (διδακτικός στόχος – χρήση

χρημάτων) είτε πληρώνει ο διαχειριζόμενος από τον εκπαιδευτή συνοδός χαρακτήρας.

18. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού τις κατάλληλες φράσεις για να ευχαριστήσει, να χαιρετήσει και να φύγουν από το κατάστημα.

19. Το εικονικό κατάστημα «κλείνει» και υπάρχει η δυνατότητα συνέχειας με κάποια άλλη δραστηριότητα (π.χ. χρήση μέσων μεταφοράς) ή τερματισμού των δραστηριοτήτων.

Αν επιλεγεί τερματισμός, ακολουθούν οι παρακάτω δραστηριότητες.

1. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζονται τα ρούχα που αγοράστηκαν και ο/η μαθητής/τρια συζητά με τον εκπαιδευτή επιχειρηματολογώντας υπέρ των επιλογών του/της, εξηγώντας τους λόγους αυτών των επιλογών. Ανάλογα με τις δεξιότητες του μαθητή, οι απαντήσεις του μπορεί να δίνονται και με τη χρήση του γραπτού λόγου. Είναι παιδαγωγικά ορθό, ο/η μαθητής/τρια να έχει ευκαιρίες να εκφραστεί μέσω και του προφορικού, αλλά και του γραπτού λόγου.
2. Ο/η μαθητής/τρια συζητά με τον εκπαιδευτή για το αν ήταν εύκολο ή δύσκολο αυτό που προηγήθηκε, αν του/της άρεσε και αν είναι ικανοποιημένος/η.

Οι δύο παραπάνω δραστηριότητες είναι δομημένες και αξιοποιούνται από τον εκπαιδευτή ως εργαλεία αξιολόγησης της δραστηριότητας και των αποτελεσμάτων της. Το λογισμικό θα διαθέτει και φύλλα εργασίας με δραστηριότητες αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης του μαθητή/της μαθήτριας, τα οποία θα μπορούν να δίνονται είτε αμέσως μετά τη δραστηριότητα είτε σε επόμενη διδακτική ώρα. Η επεξεργασία των φύλλων εργασίας θα μπορεί να γίνεται μέσω του υπολογιστή, αλλά θα υπάρχει και η δυνατότητα εκτύπωσής τους. Έτσι ο εκπαιδευτής θα μπορεί να επιλέγει, ανάλογα με τη λειτουργικότητα του κάθε μαθητή τι και πώς θα χρησιμοποιήσει. Θα υπάρχουν έτοιμα φύλλα εργασίας στη βιβλιοθήκη του λογισμικού με τρεις διαφορετικές δραστηριότητες – ασκήσεις. Στην πρώτη δραστηριότητα υπάρχουν εικόνες ή/και φράσεις από μία επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία. Στη δεύτερη, υπάρχουν εικόνες με διάφορα είδη ρούχων, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να αντιστοιχίσει με την κατάλληλη εποχή ή/και περίσταση. Στην τρίτη, υπάρχουν εικόνες ρούχων όπου θα

αναγράφεται και η τιμή τους και ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να επιλέξει τα κατάλληλα χαρτονομίσματα και κέρματα για να συμπληρωθεί το ποσό. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτή να κατασκευάσει τα δικά τους φύλλα εργασίας, τα οποία θα μπορούν να έχουν τα πραγματικά στοιχεία της δραστηριότητας που προηγήθηκε. Με αυτόν τον τρόπο τα φύλλα εργασίας θα είναι συνέχεια της δραστηριότητας, άρα θα έχουν βιωματικό χαρακτήρα για τον μαθητή και θα του ενισχύουν το κίνητρο ενασχόλησης μαζί τους. Κυρίως, όμως, θα μπορεί η δραστηριότητα να επαναληφθεί περισσότερες φορές και η κάθε φορά να είναι διαφορετική από την προηγούμενη. Έτσι το λογισμικό θα είναι ανοιχτό και κάθε φορά θα είναι ο χρήστης/μαθητής αυτός που θα κατευθύνει τη δραστηριότητα. Ένας από τους βασικούς περιορισμούς των κλειστών λογισμικών είναι ο απόλυτα συγκεκριμένος αριθμός τυποποιημένων δραστηριοτήτων και ασκήσεων, οι οποίες όταν επαναλαμβάνονται είναι ολόιδιες και κουράζουν.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρας δραστηριότητας: Πωλήτρια

Σκηνικό: Κατάστημα παιδικών ρούχων με 4 επιλογές (καλοκαιρινά για αγόρι, χειμερινά για αγόρι, καλοκαιρινά για κορίτσι, χειμερινά για κορίτσι).

Σημείωση: Ρούχα, πάγκος επίδειξης, δοκιμαστήριο, καθρέφτης απαραίτητως να χωράνε σε μια οθόνη. Αν χρειάζεται να μετακινείται το σκηνικό να είναι μόνο για το ταμείο.

Ρούχα (σε κρεμάστρες ή ράφια): α) για αγόρια:

- παντελόνια
- πουκάμισα
- μακρυμάνικα μπλουζάκια
- φόρμες (παντελόνια, φούτερ)
- μπουφάν
- βερμούδες υφασμάτινες
- κοντομάνικα μπλουζάκια
- κοντομάνικα πουκάμισα
- αθλητικά σορτσάκια
- μαγιό

β) για κορίτσια:

- φορέματα χειμερινά και καλοκαιρινά
- φούστες χειμερινές και καλοκαιρινές
- παντελόνια
- μακρυμάνικα μπλουζάκια
- φόρμες (σετ)
- μπουφάν
- σορτσάκια υφασμάτινα
- κοντομάνικα μπλουζάκια
- αθλητικά σορτσάκια
- μαγιό

Όταν από την αρχική οθόνη του λογισμικού επιλεγεί η δραστηριότητα «Επίσκεψη σε κατάσταση ρούχων», εμφανίζεται μια νέα οθόνη που θα περιέχει τα 4 διαφορετικά σκηνικά για να επιλέξει ο/η μαθητής/τρια. Στην αριστερή πλευρά κάθε οθόνης-σκηνικού θα υπάρχουν σε στήλη τα ρούχα από τα οποία θα μπορεί να γίνει η επιλογή.

(Οι χαρακτήρες θα κινούνται ή θα μιλάνε μετά από «επιλογή» από τον/την μαθητή/μαθήτρια και τον/την εκπαιδευτικό που θα έχει όλους τους άλλους ρόλους.)

1. Η πωλήτρια καλωσορίζει τους πελάτες κι έπειτα ο/η μαθητής/τρια συζητά μαζί της, επιλέγοντας φράσεις από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού για να εξηγήσει τι χρειάζεται. Το λογισμικό έχει τη δυνατότητα να αποδίδει τις φράσεις με τρεις τρόπους (με σύμβολα, με γράμματα-λέξεις και με ομιλία).

Διάλογοι:

Πωλήτρια (Π) -- Γεια σας! Πώς θα μπορούσα να σας βοηθήσω;

Συνοδός (Σ) -- Γεια σας!

Μαθητής/Μαθήτρια (Μ) --Γεια σας! Θα ήθελα (μπαίνει το όνομα του ρούχου που έχει επιλέξει)

2. Η πωλήτρια, ανάλογα με τις επιλεγμένες φράσεις του μαθητή ή της μαθήτριας, προτείνει (στον πάγκο επίδειξης) τρία διαφορετικά ρούχα.

3. Ο/η μαθητής/τρια έχει τη δυνατότητα να επιλέξει κάποιο ή κάποια από αυτά ή να ζητήσει καινούρια πρόταση.

Μ. --Μπορώ να δοκιμάσω αυτό;

Π. --Βεβαίως, περάστε στο δοκιμαστήριο.

4. Όταν ο/η μαθητής/τρια καταλήξει σε κάποια προτίμηση, επιλέγει στην οθόνη του υπολογιστή του/της το δοκιμαστήριο του εικονικού καταστήματος, ώστε ο χαρακτήρας να δοκιμάσει το ρούχο.

5. Όταν ο χαρακτήρας φορέσει το ρούχο, βγαίνει από το δοκιμαστήριο, ώστε να δει τον εαυτό του στον καθρέφτη και να συζητήσει τη γνώμη και των άλλων χαρακτήρων (συνοδού και πωλήτριας, τους οποίους χειρίζεται ο εκπαιδευτής).

Υπάρχουν δύο επιλογές:

<p>1) Να του αρέσει Μ. --Πώς σας φαίνεται; Εμένα μου αρέσει. Σ. --Κι εμένα μου αρέσει, μπορούμε να το αγοράσουμε. Π. -- Συμφωνώ κι εγώ. Είναι πολύ ωραίο.</p>	<p>2) Να μην του αρέσει Μ. --Πώς σας φαίνεται; Εμένα δεν μου αρέσει τόσο. Σ. -- Θέλεις να δοκιμάσεις κάτι άλλο; Ξανά στον πάγκο επίδειξης Μ. -- (απευθυνόμενος στην πωλήτρια, δείχνοντας) Μπορώ να δοκιμάσω και αυτό; Π. -- Ευχαρίστως, ορίστε. (Επαναλαμβάνονται τα βήματα 4 και 5)</p>
---	--

Όταν ο χαρακτήρας επιλέξει, κοιτάζεται για λίγο ακόμη στον καθρέφτη, επιδοκιμάζοντας την επιλογή του.

Π. --Θα θέλατε να δοκιμάσετε και κάτι άλλο;

Υπάρχουν δύο επιλογές:

<p>1) Αν θέλει, επαναλαμβάνονται τα προηγούμενα αντίστοιχα βήματα και διάλογοι (Θα ήθελα...) μέχρι να ολοκληρωθούν οι αγορές, οπότε θα ακολουθήσει η επιλογή 2</p>	<p>2) Αν δε θέλει Μ. --Όχι, ευχαριστώ. Μπορείτε να μας πείτε πόσο κάνει; (για να μην ανοίξουμε κι άλλες επιλογές, η αξία των ρούχων θα είναι πάντα ακέραιοι αριθμοί και μέσα στις οικονομικές δυνατότητες</p>
--	---

του μαθητή/της μαθήτριας)

Π. --....ευρώ.

Μ. –Ωραία, θα το αγοράσουμε!

Π. –Καλή επιλογή! Περάστε στο ταμείο.

6. Όταν αποφασιστούν οι τελικές αγορές, οδηγούνται όλοι στο ταμείο.

ΤΑΜΕΙΟ (οι τιμές θα είναι ακέραιοι αριθμοί και ο/η μαθητής/τρια θα πληρώνει ακριβώς το ποσό)

Π. -- Συνολικά κοστίζουν ... ευρώ

Μ. -- Ορίστε

Π. -- Ευχαριστώ πολύ (παίρνει τα χρήματα, δίνει την απόδειξη, δίνει τα ρούχα)

Με γεια σας!

Μ. και Σ. -- Ευχαριστούμε, αντίο σας.

7. Η πωλήτρια κόβει την απόδειξη και ο χαρακτήρας είτε αναλαμβάνει να πληρώσει ο ίδιος από το εικονικό πορτοφόλι του (διδασκτικός στόχος – χρήση χρημάτων) είτε πληρώνει ο διαχειριζόμενος από τον εκπαιδευτή συνοδός χαρακτήρας.
8. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού τις κατάλληλες φράσεις για να ευχαριστήσει, να χαιρετήσει και να φύγουν από το κατάστημα.
9. Το εικονικό κατάστημα «κλείνει» και υπάρχει η δυνατότητα συνέχειας με κάποια άλλη δραστηριότητα (π.χ. χρήση μέσων μεταφοράς) ή τερματισμού των δραστηριοτήτων.

Αν επιλεγεί τερματισμός, ακολουθούν οι παρακάτω δραστηριότητες.

3. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζονται τα ρούχα που αγοράστηκαν και ο/η μαθητής/τρια συζητά με τον εκπαιδευτή επιχειρηματολογώντας υπέρ των επιλογών του, εξηγώντας τους λόγους αυτών των επιλογών. Ανάλογα με τις δεξιότητες του μαθητή, οι απαντήσεις του μπορεί να δίνονται και με τη χρήση του γραπτού λόγου. Είναι παιδαγωγικά ορθό, ο/η μαθητής/τρια να έχει ευκαιρίες να εκφραστεί μέσω και του προφορικού, αλλά και του γραπτού λόγου.
4. Ο/η μαθητής/τρια συζητά με τον εκπαιδευτή για το αν ήταν εύκολο ή δύσκολο αυτό που προηγήθηκε, αν του/της άρεσε και αν είναι ικανοποιημένος/η.

Οι δύο παραπάνω δραστηριότητες είναι δομημένες και αξιοποιούνται από τον εκπαιδευτή ως εργαλεία αξιολόγησης της δραστηριότητας και των αποτελεσμάτων της.

Το λογισμικό θα διαθέτει και φύλλα εργασίας με δραστηριότητες αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης του μαθητή/της μαθήτριας, τα οποία θα μπορούν να δίνονται είτε αμέσως μετά τη δραστηριότητα είτε σε επόμενη διδακτική ώρα. Η επεξεργασία των φύλλων εργασίας θα μπορεί να γίνεται μέσω του υπολογιστή, αλλά θα υπάρχει και η δυνατότητα εκτύπωσής τους. Έτσι ο εκπαιδευτής θα μπορεί να επιλέγει, ανάλογα με τη λειτουργικότητα κάθε μαθητή/μαθήτριας τι και πώς θα χρησιμοποιήσει. Θα υπάρχουν έτοιμα φύλλα εργασίας στη βιβλιοθήκη του λογισμικού με τρεις διαφορετικές δραστηριότητες – ασκήσεις. Στην πρώτη δραστηριότητα υπάρχουν εικόνες ή/και φράσεις από μία επίσκεψη σε κατάσταση ρούχων, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία. Στη δεύτερη, υπάρχουν εικόνες με διάφορα είδη ρούχων, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να αντιστοιχίσει με την κατάλληλη εποχή ή/και περίσταση. Στην τρίτη, υπάρχουν εικόνες ρούχων όπου θα αναγράφεται και η τιμή τους και ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να επιλέξει τα κατάλληλα χαρτονομίσματα και κέρματα για να συμπληρωθεί το ποσό. Επίσης, δίνεται η δυνατότητα στον εκπαιδευτή να κατασκευάσει τα δικά τους φύλλα εργασίας, τα οποία θα μπορούν να έχουν τα πραγματικά στοιχεία της δραστηριότητας που προηγήθηκε. Με αυτόν τον τρόπο τα φύλλα εργασίας θα είναι συνέχεια της δραστηριότητας, άρα θα έχουν βιωματικό χαρακτήρα για τον μαθητή και θα του ενισχύουν το κίνητρο ενασχόλησης μαζί τους. Κυρίως, όμως, θα μπορεί η δραστηριότητα να επαναληφθεί περισσότερες φορές και η κάθε φορά να είναι διαφορετική από την προηγούμενη. Έτσι το λογισμικό θα είναι ανοιχτό και κάθε φορά θα είναι ο χρήστης/μαθητής αυτός που θα κατευθύνει τη δραστηριότητα. Ένας από τους βασικούς περιορισμούς των κλειστών λογισμικών είναι ο απόλυτα συγκεκριμένος αριθμός τυποποιημένων δραστηριοτήτων και ασκήσεων οι οποίες όταν επαναλαμβάνονται είναι ολόιδιες και κουράζουν.

ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ

(Πάντα δύο φύλλα εργασίας, Ένα φύλλο για αγόρι και ένα φύλλο για κορίτσι)

1α) Βάλε στη σωστή σειρά τις παρακάτω εικόνες από μια επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων (Το λογισμικό θα εμφανίζει τις εικόνες σε τυχαία κάθε φορά σειρά.)

Πρώτη εικόνα: Μ, Σ και Π στο σκηνικό του καταστήματος και εμφανίζονται σε συννεφάκια οι φράσεις «Γεια σας! Πώς μπορώ να σας βοηθήσω» και «Γεια σας» πάνω από Π., Σ. και Μ.

Δεύτερη εικόνα: Η Π δείχνει τα ρούχα και ο Μ διαλέγει. «Μπορώ να δοκιμάσω αυτό;»

Τρίτη εικόνα: Δοκιμαστήριο

Τέταρτη εικόνα: Ο/Η Μ κοιτάζεται στον καθρέφτη. «Σας αρέσει;»

Πέμπτη εικόνα: ΟΛΟΙ στο ταμείο

1β) Βάλε στη σωστή σειρά τις παρακάτω φράσεις:

1. Ο Μ και ο Σ μπαίνουν στο κατάστημα και η πωλήτρια τους υποδέχεται
2. Η Π δείχνει τα ρούχα και ο Μ διαλέγει και ζητάει να δοκιμάσει
3. Ο Μ είναι στο δοκιμαστήριο και φοράει τα ρούχα που διάλεξε
4. Ο Μ κοιτάζεται στον καθρέφτη και αποφασίζει ότι θα αγοράσει το ρούχο
5. Όλοι μαζί βρίσκονται στο ταμείο.

2) Ταίριαξε τα ρούχα με την εποχή που τα φοράμε.

Εικόνες από όλα τα ρούχα που έχουν αναφερθεί βρίσκονται σε αριστερή στήλη για να αντιστοιχηθούν με δύο εικόνες της δεξιάς στήλης (Χειμώνας/ Φθινόπωρο και Καλοκαίρι/Άνοιξη).

Το 2ο φύλλο εργασίας μπορεί να είναι με αντιστοίχιση ή με την τεχνική «σύρε και άσε».

3) Ταίριαξε το κάθε ρούχο με τα χρήματα που χρειάζεσαι για να το αγοράσεις.

Αριστερή στήλη, εικόνες από όλα τα ρούχα που έχουν αναφερθεί, δεξιά στήλη εικόνες από όλα τα χαρτονομίσματα και κέρματα.

Και το 3ο φύλλο εργασίας μπορεί να είναι με αντιστοίχιση ή με την τεχνική «σύρε και άσε».

Σενάριο Βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με το παιδί, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μπαίνει στο κατάστημα ρούχων μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα. Η πωλήτρια καλημερίζει τους πελάτες και ρωτάει πώς μπορεί να βοηθήσει. Στη συνέχεια, ο χαρακτήρας του παιδιού ζητάει να του δείξει ρούχα για πάρτι. Η πωλήτρια παίρνει από το ράφι διάφορα φορέματα, φούστες και μπλουζάκια (αν ο χαρακτήρας είναι κορίτσι) ή παντελόνια, πουκάμισα και μπλουζάκια (αν ο χαρακτήρας είναι αγόρι). Ο χαρακτήρας επιλέγει ένα σύνολο ρούχων και ζητάει να το δοκιμάσει, η πωλήτρια του το δίνει κι έπειτα κατευθύνεται προς το δοκιμαστήριο. Ο συνοδός χαρακτήρας και η πωλήτρια περιμένουν έξω από το δοκιμαστήριο. Ο βασικός χαρακτήρας βγαίνει, κοιτάζεται στον καθρέφτη και συζητά με τους άλλους δύο χαρακτήρες για το αν τα ρούχα είναι ωραία και του ταιριάζουν. Αποφασίζουν να δοκιμάσει άλλο ένα σύνολο ρούχων και η διαδικασία επαναλαμβάνεται, μόνο που αυτή τη φορά αποφασίζουν να αγοράσουν τα ρούχα. Τότε, όλοι οι χαρακτήρες κατευθύνονται προς το ταμείο του καταστήματος, όπου ο/η ταμίας τους ενημερώνει για το κόστος της αγοράς τους. Ο βασικός χαρακτήρας πληρώνει ή ζητάει τα χρήματα από τον συνοδό, στο βίντεο εμφανίζονται τα κέρματα και τα χαρτονομίσματα που επιλέχθηκαν για το συγκεκριμένο ποσό, ο/η ταμίας τους δίνει την απόδειξη και την τσάντα με τα ρούχα και, αφού αποχαιρετιστούν ευγενικά, οι δύο χαρακτήρες (μαθητής και συνοδός) βγαίνουν από το κατάστημα.

Είναι αναγκαίο να δημιουργηθούν περισσότερα βίντεο (εκτός από το αγόρι – κορίτσι), που να υπάρχουν αλλαγές ως προς την εποχή ή/και ως προς το είδος των ρούχων (π.χ. αθλητικά ρούχα), ώστε να υπάρχει ποικιλία και εναλλαγή όταν θα προβάλλονται από τον εκπαιδευτικό και να επιτυγχάνονται περισσότεροι διδακτικοί στόχοι.

3.4 Χρήση Μέσων Μαζικής Μεταφοράς

Ονομασία δραστηριότητας: Μετακίνηση με Μέσα Μαζικής Μεταφοράς

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγιο, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να αναπτύξει δεξιότητες μετακίνησης στην πόλη με τα ΜΜΜ (στάση, εισιτήριο, κουδούνι κ.λπ.).
2. Να αναπτύξει δεξιότητες προσανατολισμού.
3. Να συνδέσει την παρουσία συγκοινωνιακών και μεταφορικών δικτύων με την κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών του ανθρώπου.
4. Να επιλέγει ΜΜΜ και διαδρομές για να ικανοποιήσει τις ανάγκες μετακίνησής του.
5. Να αναγνωρίζει τη σημασία τήρησης κανόνων ασφαλούς μετακίνησης και μεταφοράς.
6. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης.
7. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων.
8. Να ενισχύσει την αυτοπεποίθησή του.
9. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής.

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου ή άλλων μελών της οικογένειας σχεδιάζει και πραγματοποιεί μια διαδρομή με τη χρήση δύο ΜΜΜ από το σπίτι του στον Εθνικό Κήπο. Χρησιμοποιεί τα δύο πιο συνηθισμένα Μέσα, λεωφορείο και μετρό. Εξασκείται στις διαδοχικές ενέργειες επιβίβασης, μεταφοράς και αποβίβασης. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή για τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς (ΜΜΜ): ποια γνωρίζει, αν έχει χρησιμοποιήσει, αν ξέρει πώς χρησιμοποιούνται κ.λπ..
2. Εξηγούμε στον μαθητή ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα χρησιμοποιήσουμε δύο από τα ΜΜΜ (λεωφορείο και μετρό), για να μετακινηθούμε στην πόλη, ώστε να πάμε στον Εθνικό Κήπο.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.

4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο, διακόπτη).
5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Μετακίνηση με τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς».
6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός χαρακτήρας μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή, με αντίστοιχες ενέργειες.
7. Η δραστηριότητα ξεκινάει με τους δύο χαρακτήρες έξω από το σπίτι. Τότε, προτρέπουμε τον μαθητή να μετακινήσει τον χαρακτήρα του, ώστε μαζί με τον συνοδό να προχωρήσουν μέχρι την κοντινή στάση που θα περιμένουν το λεωφορείο.
8. Όταν το λεωφορείο φτάσει στη στάση, εμφανίζονται στην οθόνη δύο επιλογές. Η μία είναι «Μπαίνω στο λεωφορείο» και η άλλη «Περιμένω να κατέβει η ράμπα» (για την περίπτωση που ο μαθητής, άρα και ο εικονικός του χαρακτήρας, είναι χρήστης αναπηρικού αμαξιδίου). Αφού ο μαθητής επιλέξει την κατάλληλη ενέργεια, ο χαρακτήρας του επιβιβάζεται στο λεωφορείο.
9. Ο μαθητής επιλέγει από την οθόνη το εικονίδιο του εισιτηρίου, ώστε το εισιτήριο να επικυρωθεί και το λεωφορείο να ξεκινήσει.
10. Ο εκπαιδευτής ενημερώνει τον μαθητή ότι θα πρέπει να αποβιβαστεί στη στάση που λέγεται «Σταθμός Μετρό».
11. Καθώς το λεωφορείο κινείται, σταματάει σε διάφορες στάσεις (π.χ. παιδική χαρά, θέατρο, μουσείο κ.ά.) και κάθε φορά εμφανίζονται στην οθόνη οι εναλλακτικές «Κατεβαίνω» και «Συνεχίζω», ανάμεσα στις οποίες καλείται να επιλέξει ο μαθητής.
12. Το λεωφορείο φτάνει στη στάση «Σταθμός Μετρό» και ο μαθητής επιλέγει να κατέβει.
13. Τότε εμφανίζεται μία επιπλέον επιλογή «Περιμένω να κατέβει η ράμπα», την οποία ο μαθητής αποδέχεται ή απορρίπτει πατώντας «ΝΑΙ» ή «ΟΧΙ», ανάλογα με το αν

είναι χρήστης αναπηρικού αμαξιδίου, και στη συνέχεια ο χαρακτήρας του μαζί με τον συνοδό χαρακτήρα αποβιβάζονται από το λεωφορείο.

14. Ο μαθητής μετακινεί τους χαρακτήρες προς το ασανσέρ του σταθμού του μετρό.
15. Μπαίνουν στο ασανσέρ και αυτό τους μεταφέρει στον χώρο επικύρωσης των εισιτηρίων, όπου ανοίγουν οι πόρτες του.
16. Ο μαθητής μετακινεί τους χαρακτήρες προς τα μηχανήματα επικύρωσης και τότε εμφανίζεται πάλι στην οθόνη το εικονίδιο του εισιτηρίου.
17. Ο μαθητής επιλέγει το εικονίδιο ώστε να ανοίξουν οι πόρτες του μηχανήματος και μετακινεί τους χαρακτήρες προς το ασανσέρ που θα τους οδηγήσει στην αποβάθρα.
18. Μπαίνουν στο ασανσέρ και αυτό τους μεταφέρει στην αποβάθρα, όπου ανοίγουν οι πόρτες του και ο μαθητής μετακινεί τους χαρακτήρες ώστε να περιμένουν το μετρό.
19. Όταν το μετρό φτάσει στη στάση και ανοίξουν οι πόρτες, ο μαθητής μετακινεί τους χαρακτήρες μέσα στο βαγόνι.
20. Ο εκπαιδευτής τον ενημερώνει ότι θα πρέπει να αποβιβαστεί στη στάση που λέγεται «Εθνικός Κήπος».
21. Καθώς το μετρό κινείται, σταματάει σε διάφορες στάσεις και κάθε φορά ο μαθητής πρέπει να διαλέξει ανάμεσα στις επιλογές «Κατεβαίνω» και «Συνεχίζω», που εμφανίζονται στην οθόνη του υπολογιστή.
22. Το μετρό φτάνει στη στάση «Εθνικός Κήπος» και ο μαθητής επιλέγει να κατέβει.
23. Ο μαθητής μετακινεί τους χαρακτήρες προς το ασανσέρ που θα τους μεταφέρει στο επίπεδο του δρόμου.
24. Οι χαρακτήρες μπαίνουν στο ασανσέρ, το οποίο τους ανεβάζει στην επιφάνεια.
25. Οι πόρτες του ασανσέρ ανοίγουν, οι χαρακτήρες βγαίνουν και βρίσκονται μπροστά στην είσοδο του Εθνικού Κήπου, όπου και ολοκληρώνεται η δραστηριότητα.

Στο τέλος της δραστηριότητας υπάρχουν φύλλα εργασίας για αξιολόγηση της δραστηριότητας και για επέκτασή της σε απόκτηση γενικότερων γνώσεων σχετικά με τα Μέσα Μαζικής Μεταφοράς. Η πρώτη δραστηριότητα – άσκηση έχει εικόνες από μια βόλτα χρησιμοποιώντας τα Μ.Μ.Μ., τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία. Η δεύτερη έχει ερωτήσεις τύπου «επίλυσης

προβλήματος», όπου δίνονται εναλλακτικές για την επιλογή της σωστής απάντησης, π.χ. «Τι πρέπει να κάνω όταν είμαι στο λεωφορείο και θέλω να κατέβω στην επόμενη στάση;» (Απάντηση: Να πατήσω το κουμπί για στάση) ή «Πώς θα ανέβω στο λεωφορείο με το αναπηρικό αμαξίδιο;» (Απάντηση: Θα περιμένω ο οδηγός να κατεβάσει τη ράμπα).

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρες δραστηριότητας: Άτομα μέσα στο λεωφορείο και στο μετρό, που δεν θα έχουν κάποια συμμετοχή.

Σκηνικό:

1. Περιβάλλον γειτονιάς που θα είναι μετακινούμενο και θα περιλαμβάνει στάση λεωφορείου. Θα υπάρχουν, δηλαδή, σπίτια, μαγαζιά, αυτοκίνητα. Σταδιακά θα φτάσει στη στάση και το λεωφορείο.
2. Εσωτερικό περιβάλλον λεωφορείου, από το οποίο θα υπάρχει η δυνατότητα να κατέβει η ράμπα. Σε κάθε στάση θα ακούγεται και θα αναγράφεται στην οθόνη του Η/Υ το όνομα της στάσης.
3. Περιβάλλον περιοχής με σταθμό Μετρό και εξωτερικό ασανσέρ (μετακινούμενο;)
4. Εσωτερικό περιβάλλον ασανσέρ
5. Εσωτερικό περιβάλλον σταθμού Μετρό με μηχανήματα επικύρωσης εισιτηρίων
6. Ασανσέρ
7. Χώρος αποβάθρας του σταθμού, όπου σταδιακά θα φτάσει και το μετρό
8. Εσωτερικό περιβάλλον βαγονιού Μετρό. Σε κάθε στάση θα ακούγεται και θα αναγράφεται στην οθόνη του Η/Υ το όνομα της στάσης.
9. Ασανσέρ
10. Είσοδος Εθνικού κήπου

Διάλογοι:

1. Στο βήμα 10, συνοδός προς μαθητή: «Θα πρέπει να κατέβουμε στη στάση που λέγεται Σταθμός Μετρό».
2. Στο βήμα 20, συνοδός προς μαθητή: «Θα πρέπει να κατέβουμε στη στάση Εθνικός Κήπος».

Σημείωση:

1. Στάσεις απ' τις οποίες θα περνάει το λεωφορείο: Παιδική χαρά, Θέατρο, Μουσείο, Σχολείο, Σταθμός μετρό.
2. Στάσεις απ' τις οποίες θα περνάει το μετρό: Αγορά, Πάρκο, Θέατρο, Εθνικός Κήπος.

Σενάριο Βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με το παιδί, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα βρίσκονται έξω από το σπίτι και αποφασίζουν ότι θέλουν να πάνε βόλτα στον Εθνικό Κήπο. Αφού συζητήσουν ότι πρέπει να πάρουν λεωφορείο μέχρι τον σταθμό του μετρό κι έπειτα μετρό μέχρι τον τελικό τους προορισμό, κατευθύνονται προς τη στάση του λεωφορείου. Μόλις έρθει το λεωφορείο, οι δύο χαρακτήρες επιβιβάζονται και στη συνέχεια επικυρώνουν τα εισιτήριά τους. Μετακινούνται για λίγη ώρα, ενώ από τα ηχεία του λεωφορείου ακούγονται διάφορες στάσεις, στις οποίες το όχημα κάνει στάση. Όταν ακουστεί η στάση «Σταθμός Μετρό», ο βασικός χαρακτήρας πατάει το κουδουνάκι της στάσης και, αφού το λεωφορείο σταματήσει, οι χαρακτήρες αποβιβάζονται και μετακινούνται προς το μετρό. Κατεβαίνουν τις σκάλες ή χρησιμοποιούν το ασανσέρ και μεταφέρονται στον χώρο επικύρωσης των εισιτηρίων. Αφού επικυρώσουν τα εισιτήριά τους, πάλι χρησιμοποιώντας τις σκάλες ή το ασανσέρ, μεταφέρονται στην αποβάθρα, όπου περιμένουν το μετρό. Όταν το μετρό φτάσει στη στάση και ανοίξουν οι πόρτες, ο/η μαθητής/τρια και ο συνοδός μπαίνουν μέσα στο βαγόνι. Το μετρό μετακινείται και σταματάει σε διάφορους σταθμούς, οι οποίοι ανακοινώνονται από τα ηχεία. Μόλις ακουστεί η στάση «Εθνικός Κήπος», το μετρό σταματήσει και ανοίξουν οι πόρτες, οι ήρωες αποβιβάζονται. Έπειτα, κατευθύνονται προς τις σκάλες ή το ασανσέρ, ώστε να ανέβουν στην επιφάνεια, έχοντας πλέον φτάσει στον προορισμό τους.

Είναι αναγκαίο να δημιουργηθούν περισσότερα βίντεο (εκτός από το αγόρι – κορίτσι), όπου ο βασικός χαρακτήρας θα είναι χρήστης αναπηρικού αμαξιδίου και θα γίνονται και οι αντίστοιχες προσαρμογές, για παράδειγμα στο λεωφορείο θα κατεβαίνει ράμπα και στο μετρό θα χρησιμοποιήσουν μόνο το ασανσέρ.

3.5 Παιδική χαρά

Ονομασία δραστηριότητας: Βόλτα στην παιδική χαρά

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγια, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να μάθει να διαχειρίζεται τον ελεύθερο χρόνο του/της
2. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης
3. Να διευκολυνθεί στην κοινωνικοποίηση και την απόκτηση φίλων
4. Να αναπτύξει ενδιαφέροντα
5. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής
6. Να κατανοήσει και να κατακτήσει την έννοια και τους περιορισμούς του χρόνου

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου ή άλλων μελών της οικογένειας πραγματοποιεί επίσκεψη σε μια παιδική χαρά. Παίζει με τα παιχνίδια με τη βοήθεια του συνοδού και μαθαίνει τεχνικές χρήσης τους και πώς να λαμβάνει μέτρα προστασίας. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή για την παιδική χαρά: αν έχει πάει, πώς είναι, τι παιχνίδια έχει κ.λπ.
2. Εξηγούμε στον μαθητή ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα πάμε μια βόλτα στην παιδική χαρά.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).

5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Βόλτα στην παιδική χαρά».
6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο/η μαθητής/τρια με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός χαρακτήρας μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή, με αντίστοιχες ενέργειες.
7. Η δραστηριότητα ξεκινάει με τους δύο χαρακτήρες στην είσοδο της παιδικής χαράς. Τότε, προτρέπουμε τον μαθητή να «κάνει κλικ» πάνω στην πόρτα ώστε να μπουν μέσα.
8. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζεται το περιβάλλον της παιδικής χαράς με τα διάφορα παιχνίδια (π.χ. τσουλήθρα, κούνια, τραμπάλα κ.λπ.).
9. Ο/η μαθητής/τρια έχει τη δυνατότητα να επιλέξει όποιο από τα παιχνίδια θέλει ώστε ο χαρακτήρας του/της να μεταφερθεί και να παίξει σε αυτό.
10. Αφού επιλέξει παιχνίδι, στην οθόνη εμφανίζεται μόνο το συγκεκριμένο, ο χαρακτήρας του παιδιού και ο συνοδός χαρακτήρας. Σε περίπτωση που ο χαρακτήρας του παιδιού δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνος του το παιχνίδι (π.χ. βρίσκεται σε αναπηρικό αμαξίδιο και δεν μπορεί να κάτσει στην κούνια), η παρουσία του συνοδού χαρακτήρα χρησιμεύει ώστε να μπορεί να τον επιλέξει για να ζητήσει βοήθεια.
11. Αν ο/η μαθητής/τρια χρειάζεται βοήθεια, τότε «κάνει κλικ» πρώτα πάνω στον συνοδό χαρακτήρα κι έπειτα πάνω στο παιχνίδι. Αν δε χρειάζεται βοήθεια, επιλέγει κατευθείαν το παιχνίδι.
12. Όση ώρα ο χαρακτήρας απασχολείται σε ένα παιχνίδι, εμφανίζονται ταυτόχρονα στην οθόνη οι επιλογές «Θέλω να φύγω» και «Άλλο παιχνίδι».
13. Αν ο/η μαθητής/τρια επιλέξει «Άλλο παιχνίδι», το λογισμικό επιστρέφει στο γενικό περιβάλλον της παιδικής χαράς, οπότε και επαναλαμβάνονται τα βήματα 8 έως 11.
14. Όταν ο/η μαθητής/τρια επιλέξει «Θέλω να φύγω», το λογισμικό επιστρέφει στο γενικό περιβάλλον της παιδικής χαράς, ο/η μαθητής/τρια επιλέγει την πόρτα και η δραστηριότητα τερματίζεται.

Στο τέλος της δραστηριότητας υπάρχουν φύλλα εργασίας και για αξιολόγηση της δραστηριότητας και για επέκτασή της. Στην πρώτη δραστηριότητα υπάρχουν εικόνες από μία βόλτα στην παιδική χαρά, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία και να αφηγηθεί την όλη διαδικασία. Η δεύτερη δραστηριότητα θα περιλαμβάνει καταστάσεις τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να αντιστοιχίσει με τις κατάλληλες ενέργειες, π.χ. «χρειάζομαι βοήθεια για να κάτσω στην κούνια», που θα αντιστοιχηθεί με το «ζητώ βοήθεια από τον συνοδό». Θα μπορούσαν όλες οι καταστάσεις και οι ενέργειες να εμφανίζονται ταυτόχρονα σε δύο στήλες και ο/η μαθητής/τρια να κάνει την αντιστοίχιση ή κάθε φορά να δίνεται μια κατάσταση και να εμφανίζονται 2-3 εναλλακτικές απαντήσεις γι' αυτήν.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρες δραστηριότητας: Άτομα (παιδιά και ενήλικες) που θα βρίσκονται στην παιδική χαρά και δεν θα έχουν συμμετοχή

Σκηνικό:

1. Περιβάλλον που θα φαίνεται η είσοδος/πόρτα κι από πίσω ολόκληρη η παιδική χαρά.
2. Εσωτερικό περιβάλλον παιδικής χαράς με τα διάφορα παιχνίδια και τον υπόλοιπο κόσμο (μετακινούμενο, ώστε το παιδί να μετακινεί τον χαρακτήρα του προς τα παιχνίδια και στο τέλος να μπορέσει να τον μετακινήσει προς την έξοδο/πόρτα.
3. Εσωτερικό περιβάλλον παιδικής χαράς εστιασμένο σε κάθε ένα απ' τα παιχνίδια μεμονωμένα (για τη στιγμή που θα επιλέξει ο/η μαθητής/τρια να παίξει με συγκεκριμένο παιχνίδι).

Διάλογοι:

1. Όταν το παιδί επιλέγει συγκεκριμένο παιχνίδι και το περιβάλλον περιορίζεται σ' αυτό, ο συνοδός θα ρωτάει τον μαθητή «Θα χρειαστείς βοήθεια;». Στη συνέχεια, ο μαθητής θα πρέπει να κάνει «κλικ» πρώτα στον συνοδό και μετά στο παιχνίδι, αν θέλει βοήθεια ή κατευθείαν πάνω στο παιχνίδι, αν δεν χρειάζεται βοήθεια (βήμα 11).

Σημείωση:

Παιχνίδια που θα βρίσκονται στην παιδική χαρά: τσουλήθρα, κούνια, κούνια που θα παίρνει αμαξίδιο, τραμπάλα, τούνελ, γύρω-γύρω, τοίχος αναρρίχησης.

Σενάριο βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με το παιδί, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα βρίσκονται στην είσοδο της παιδικής χαράς και ανοίγουν την πόρτα για να μπουν μέσα. Προχωρούν μέσα κι έπειτα ο συνοδός χαρακτήρας στέκεται σε ένα σημείο, ενώ ο βασικός χαρακτήρας μετακινείται από παιχνίδι σε παιχνίδι. Ο χαρακτήρας του μαθητή ζητάει βοήθεια από τον συνοδό για κάποια παιχνίδια (π.χ. να κάνει μαζί του τραμπάλα). Αφού παίξει για κάποιο χρονικό διάστημα και περάσει από τα διάφορα παιχνίδια, οι δύο χαρακτήρες αποφασίζουν να φύγουν. Τότε, κατευθύνονται προς την πόρτα, την ανοίγουν και φεύγουν από την παιδική χαρά.

Είναι αναγκαίο να δημιουργηθούν περισσότερα βίντεο (εκτός από το αγόρι – κορίτσι), όπου ο βασικός χαρακτήρας θα είναι χρήστης αναπηρικού αμαξιδίου, οπότε θα χρειαστεί να ζητήσει περισσότερες φορές βοήθεια από τον συνοδό (π.χ. για να τον τοποθετήσει στην κούνια, στην τσουλήθρα κ.λπ.).

3.6 Πάρτι γενεθλίων (ως καλεσμένος/η)

Ονομασία δραστηριότητας: Καλεσμένος σε πάρτι γενεθλίων

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγια, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης
2. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
3. Να ενισχύσει την εικόνα και την έκφραση του εαυτού

4. Να εμπλουτίσει τα ενδιαφέροντά του/της
5. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου μέλους της οικογένειας πραγματοποιεί επίσκεψη σε σπίτι φίλου/φίλης που έχει πάρτι γενεθλίων. Περιλαμβάνει όλα τα βήματα από την αγορά του δώρου, την επίσκεψη μέχρι τον αποχαιρετισμό. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή για το πάρτι: αν τον έχουν καλέσει, αν έχει οργανώσει, τι κάνουμε στα πάρτι κ.λπ.
2. Εξηγούμε στον μαθητή ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα πάμε καλεσμένοι σε ένα πάρτι γενεθλίων.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).
5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Καλεσμένος σε πάρτι γενεθλίων».
6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός χαρακτήρας μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή, με αντίστοιχες ενέργειες.
7. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει έναν επιπλέον χαρακτήρα, αγόρι ή κορίτσι, που θα διοργανώνει το πάρτι.
8. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζεται μία «διαδρομή» με τις ενέργειες-βήματα που θα πραγματοποιήσει/συμμετέχει ο χαρακτήρας του παιδιού μέχρι το τέλος του πάρτι.
9. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το πρώτο βήμα, που είναι η αγορά δώρου.

10. Εμφανίζονται τέσσερα διαφορετικά δώρα, δύο για αγόρια και δύο για κορίτσια, ανάμεσα στα οποία επιλέγει ο/η μαθητής/τρια.
11. Αφού επιλέξει το δώρο, το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
12. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το δεύτερο βήμα, που είναι το ντύσιμο του/της για το πάρτι.
13. Εμφανίζονται διάφορα ρούχα και παπούτσια και ο/η μαθητής/τρια επιλέγει από αυτά για να φορέσει ο χαρακτήρας του/της.
14. Αφού ντυθεί, το λογισμικό επιστρέφει στη «διαδρομή».
15. Ο/η μαθητής/τρια έπειτα επιλέγει το τρίτο βήμα, που είναι η άφιξη στο σπίτι του/της φίλου/φίλης του.
16. «Κάνει κλικ» πάνω στον φίλο (ή φίλη) του ώστε να του δώσει το δώρο, να τον χαιρετήσει και να του ευχηθεί, επιλέγοντας ανάμεσα σε φράσεις που του εμφανίζονται από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού.
17. Αφού δώσει το δώρο, το λογισμικό επιστρέφει στη «διαδρομή».
18. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το τέταρτο βήμα, που είναι ο κλόουν.
19. Στην οθόνη εμφανίζεται ένας κλόουν που μπορεί να φουσκώνει μπαλόνια, να κάνει μαγικά ή άλλες δραστηριότητες.
20. Μετά τον κλόουν, το λογισμικό επιστρέφει στη «διαδρομή».
21. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το πέμπτο βήμα, που είναι η τούρτα.
22. Τότε εμφανίζονται στην οθόνη πολλά παιδάκια μαζί, που τραγουδάνε και το παιδάκι που έχει γενέθλια σβήνει τα κεράκια της τούρτας του.
23. Μετά την τούρτα, το λογισμικό επιστρέφει στη «διαδρομή».
24. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το έκτο και τελευταίο βήμα, που είναι το τέλος του πάρτι.
25. Στην οθόνη εμφανίζονται ο χαρακτήρας του μαθητή και ο φίλος ή η φίλη του, που οργάνωσε το πάρτι, τον/την οποίο/-α αποχαιρετά, επιλέγοντας και πάλι φράσεις που του εμφανίζονται από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού.

Στο τέλος της δραστηριότητας υπάρχουν φύλλα εργασίας και για αξιολόγηση της δραστηριότητας και για επέκτασή της. Στην πρώτη δραστηριότητα – άσκηση υπάρχουν εικόνες από ένα πάρτι γενεθλίων που ο μαθητής συμμετέχει ως

καλεσμένος, τις οποίες πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία και να διηγηθεί την «ιστορία». Η δεύτερη δραστηριότητα περιλαμβάνει ερωτήσεις για την απάντηση των οποίων θα δίνονται εναλλακτικές επιλογές, π.χ. «τι ρούχα φοράω σε ένα πάρτι;», με πιθανές απαντήσεις «α. πυτζάμες, β. μαγιό, γ. φόρεμα». Η τρίτη δραστηριότητα περιλαμβάνει εικόνες με διάφορες καταστάσεις που ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να αντιστοιχίσει με τις δικές του/της ενέργειες, π.χ. σε μια εικόνα φαίνονται παιδιά που χορεύουν και δίνονται οι επιλογές «χορεύω», «παίζω playstation» και «τρώω», ανάμεσα στις οποίες καλείται να επιλέξει.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρες δραστηριότητας: Ένα αγόρι ή ένα κορίτσι που θα επιλέγει ο/η μαθητής/τρια ως διοργανωτή του πάρτι, κλόουν, διάφορα παιδιά (βήμα 22)

Σκηνικό:

1. Γενικό περιβάλλον – διαδρομή που θα περιέχει τις ενέργειες/βήματα, τα οποία θα επιλέγει ένα-ένα ο/η μαθητής/τρια μέχρι το τέλος του πάρτι.
2. Βήμα 1^ο, αγορά δώρου. Εμφανίζονται δύο δώρα για αγόρια (κάστρο με ιππότες και παζλ με αυτοκίνητο) και δύο δώρα για κορίτσια (σετ με κοσμήματα και παζλ με κούκλα), στα οποία ο/η μαθητής/τρια θα μπορεί να κάνει «κλικ» για να επιλέξει.
3. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 1^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 2^ο
4. Βήμα 2^ο, επιλογή ντυσίματος. Εμφανίζονται διάφορα ρούχα και παπούτσια για αγόρια και κορίτσια (ανάλογα), από τα οποία μπορεί να επιλέξει ο/η μαθητής/τρια και ταυτόχρονα θα εμφανίζεται ο χαρακτήρας του/της να ντύνεται με τα ρούχα αυτά.
5. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή, όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 2^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 3^ο
6. Βήμα 3^ο, άφιξη στο σπίτι του/της φίλου/ης. Εμφανίζεται το εσωτερικό περιβάλλον ενός σπιτιού και οι δυο χαρακτήρες (ο/η μαθητής/τρια και ο διοργανωτής του πάρτι) δίπλα στην πόρτα (χαιρετιούνται και δίνεται το δώρο)
7. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή, όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 3^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 4^ο

8. Βήμα 4^ο, κλόουν. Περιβάλλον σπιτιού που θα φαίνονται πολλά παιδιά να παρακολουθούν τον κλόουν, ο οποίος θα φουσκώνει μπαλόνια και θα κάνει μαγικά.
9. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή, όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 4^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 5^ο
10. Βήμα 5^ο, τούρτα. Εμφανίζονται πολλά παιδιά μαζί μέσα στο σπίτι, συμπεριλαμβανομένου και του χαρακτήρα του μαθητή/της μαθήτριας, να τραγουδάνε και ο οικοδεσπότης σβήνει τα κεράκια.
11. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή, όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 5^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 6^ο και τελευταίο.
12. Βήμα 6^ο, τέλος του πάρτι. Εμφανίζεται το εσωτερικό περιβάλλον του σπιτιού και οι δύο χαρακτήρες (ο/η μαθητής/τρια και ο διοργανωτής του πάρτι) δίπλα στην πόρτα (αποχαιρετιούνται).
13. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχουν ολοκληρωθεί όλα τα βήματα.

Σημείωση:

1. 2^ο σκηνικό / γενικό βήμα 13. Ρούχα για αγόρια: παντελόνι, μακρυμάνικο πουκάμισο, μακρυμάνικο μπλουζάκι, υφασμάτινη βερμούδα, κοντομάνικο μπλουζάκι, ένα ζευγάρι παπούτσια. Ρούχα για κορίτσια: φόρεμα χειμερινό και καλοκαιρινό, φούστα χειμερινή και καλοκαιρινή, παντελόνι, μακρυμάνικο μπλουζάκι, σορτσάκι υφασμάτινο, κοντομάνικο μπλουζάκι, ένα ζευγάρι παπούτσια

Διάλογοι: (Μ = μαθητής, Δ = διοργανωτής)

1. 3^ο σκηνικό / γενικό βήμα 16.

Μ. – Γεια σου,! Χρόνια Πολλά, ορίστε το δώρο σου!

Δ. – Γεια σου,! Σ' ευχαριστώ πολύ, πέρασε!

2. 6^ο σκηνικό / γενικό βήμα 25.

Μ. – Σ' ευχαριστώ πολύ που με κάλεσες, πέρασα πολύ ωραία! Αντίο!

Δ. Χαίρομαι που πέρασες καλά κι εγώ σ' ευχαριστώ που ήρθες! Αντίο!

Σενάριο βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με το παιδί, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα εμφανίζονται να διαβάζουν μια πρόσκληση σε πάρτι γενεθλίων. Στη συνέχεια, συζητούν και αποφασίζουν ότι πρέπει να αγοράσουν δώρο, γι' αυτό και φεύγουν από το σπίτι και πηγαίνουν σε ένα μαγαζί με παιχνίδια. Αφού γυρίσουν στους διαδρόμους του καταστήματος, τελικά διαλέγουν μια κούκλα (αν το πάρτι διοργανώνεται από κορίτσι) ή ένα αυτοκινητάκι (αν το πάρτι διοργανώνεται από αγόρι), πληρώνουν και φεύγουν από το κατάστημα. Επιστρέφουν σπίτι και ο συνοδός χαρακτήρας λέει στον χαρακτήρα του παιδιού ότι πρέπει να ετοιμαστεί για το πάρτι. Έτσι, αυτός πηγαίνει στο δωμάτιό του, ανοίγει την ντουλάπα, επιλέγει ανάμεσα στα διάφορα ρούχα του αυτά που θα ήταν καταλληλότερα για την περίπτωση (π.χ. ένα φόρεμα, αν είναι κορίτσι, ή ένα παντελόνι κι ένα πουκάμισο, αν είναι αγόρι) και ντύνεται. Έπειτα, οι δύο χαρακτήρες παίρνουν το δώρο και φεύγουν από το σπίτι για να πάνε στο πάρτι. Όταν φτάσουν εκεί, ο χαρακτήρας του παιδιού χαιρετάει τον/την φίλο/φίλη του, δίνει το δώρο κι εύχεται «χρόνια πολλά». Μετά, εμφανίζονται πολλά παιδιά μαζί που διασκεδάζουν, χορεύουν, τραγουδούν, χαίρονται με τον κλόουν, μέχρι που το παιδί που διοργανώνει το πάρτι ανακοινώνει ότι ήρθε η ώρα να σβήσει τα κεράκια. Τότε όλα τα παιδιά μαζεύονται γύρω από ένα τραπέζι, τραγουδούν και το παιδάκι σβήνει τα κεράκια. Μετά από λίγη ακόμα ώρα διασκέδασης, ακούγεται το κουδούνι κι εμφανίζεται ο συνοδός χαρακτήρας που ήρθε να πάρει το παιδί από το πάρτι, αυτό αποχαιρετά τον/την φίλο/φίλη του που οργάνωσε το πάρτι, τον/την ευχαριστεί κι έπειτα αποχωρεί, μαζί με τον συνοδό.

Είναι αναγκαίο να δημιουργηθούν περισσότερα βίντεο (εκτός από το αγόρι – κορίτσι), ανάλογα και με το αν το παιδί που διοργανώνει το πάρτι είναι αγόρι ή κορίτσι.

3.7 Πάρτι γενεθλίων (ως οικοδεσπότης/οικοδέσποινα)

Ονομασία δραστηριότητας: Κάνω πάρτι!

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγιο, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης
2. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
3. Να ενισχύσει την εικόνα και την έκφραση εαυτού
4. Να εμπλουτίσει τα ενδιαφέροντά του/της
5. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη βοήθεια και συμμετοχή όλων των μελών της οικογένειας σχεδιάζει τη διοργάνωση ενός πάρτι για τα γενέθλιά του/της. Περιλαμβάνει όλα τα βήματα από την αρχική απόφαση, τις προσκλήσεις, την επιλογή τούρτας, την υποδοχή των καλεσμένων, μέχρι τον αποχαιρετισμό τους και το άνοιγμα των δώρων. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητάς:

1. Συζητάμε με τον μαθητή για το πάρτι: αν τον έχουν καλέσει, αν έχει οργανώσει, τι κάνουμε στα πάρτι κ.λπ.
2. Εξηγούμε στον μαθητή ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα οργανώσουμε ένα πάρτι γενεθλίων.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).
5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Κάνω πάρτι!».
6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο μαθητής με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός χαρακτήρας

μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή, με αντίστοιχες ενέργειες.

7. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζεται μία «διαδρομή» με τις ενέργειες-βήματα που θα πραγματοποιήσει/συμμετέχει ο χαρακτήρας του παιδιού μέχρι το τέλος του πάρτι.
8. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το πρώτο βήμα, που είναι να γράψει τις προσκλήσεις.
9. Ο/η μαθητής/τρια διαλέγει το φόντο, το κείμενο (από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού) και τη διακόσμηση της πρόσκλησης.
10. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
11. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το δεύτερο βήμα, που είναι το μοίρασμα των προσκλήσεων.
12. Εμφανίζονται πολλά παιδιά μέσα σε μία τάξη και ο/η μαθητής/τρια «κάνει κλικ» πάνω τους για να τους δώσει την πρόσκληση.
13. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
14. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το τρίτο βήμα, που είναι να αποφασίσει τι φαγητά θα φτιάξουν για το πάρτι.
15. Εμφανίζονται στην οθόνη έξι διαφορετικά φαγητά και ο/η μαθητής/τρια διαλέγει τέσσερα.
16. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
17. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το τέταρτο βήμα, που είναι η επιλογή τούρτας.
18. Εμφανίζονται πέντε διαφορετικές τούρτες και ο/η μαθητής/τρια επιλέγει μία.
19. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
20. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το πέμπτο βήμα, που είναι ο στολισμός/διακόσμηση του σπιτιού.
21. Εμφανίζεται στην οθόνη ένας χώρος κενός και διάφορα αντικείμενα/είδη διακόσμησης πάρτι από τα οποία ο/η μαθητής/τρια επιλέγει και τοποθετεί στον χώρο.
22. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
23. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το έκτο βήμα, που είναι το ντύσιμό του/της για το πάρτι.

24. Εμφανίζονται διάφορα ρούχα και παπούτσια και ο/η μαθητής/τρια επιλέγει από αυτά για να φορέσει ο χαρακτήρας του/της.
25. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
26. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το έβδομο βήμα, που είναι η υποδοχή των καλεσμένων.
27. Εμφανίζεται ο χαρακτήρας του παιδιού μέσα στον χώρο που διακόσμησε προηγουμένως και κάθε φορά που χτυπάει το κουδούνι, ο χαρακτήρας κατευθύνεται προς την πόρτα, ανοίγει και καλωσορίζει τους φίλους του με φράσεις που διαλέγει από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού.
28. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
29. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το όγδοο βήμα, που είναι ο χορός.
30. Εμφανίζονται πολλά παιδιά που χορεύουν και ο/η μαθητής/τρια μπορεί να επιλέξει ανάμεσα σε πέντε διαφορετικά τραγούδια.
31. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
32. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το ένατο βήμα, που είναι η τούρτα.
33. Εμφανίζονται όλα τα παιδιά που τραγουδάνε και ο χαρακτήρας του μαθητή που έχει μπροστά του την τούρτα. Μόλις τελειώσει το τραγούδι, ο/η μαθητής/τρια «κάνει κλικ» πάνω στην τούρτα για να σβήσει τα κεράκια.
34. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
35. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το δέκατο βήμα, που είναι το τέλος του πάρτι.
36. Ο χαρακτήρας του μαθητή χαιρετάει έναν-έναν τους φίλους του, επιλέγοντας φράσεις που του εμφανίζονται από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού.
37. Το λογισμικό επιστρέφει στη γενική εικόνα της «διαδρομής».
38. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει το ενδέκατο βήμα, που είναι το άνοιγμα των δώρων.
39. Εμφανίζονται στην οθόνη κουτιά σε συσκευασία δώρου, τα οποία ο/η μαθητής/τρια επιλέγει για να δει το δώρο.
40. Όταν ανοίξει όλα τα δώρα, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται.

Στο τέλος της δραστηριότητας υπάρχουν φύλλα εργασίας και για αξιολόγηση της δραστηριότητας και για επέκτασή της. Στην πρώτη δραστηριότητα υπάρχουν εικόνες από τη διοργάνωση ενός πάρτι γενεθλίων, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία και να αφηγηθεί τα βήματα. Η δεύτερη

δραστηριότητα περιλαμβάνει αντιστοίχιση φράσεων, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια μπορεί να χρειαστεί να δώσει σαν απάντηση, π.χ. «ορίστε το δώρο σου», που θα αντιστοιχηθεί με την απάντηση «σ' ευχαριστώ πολύ». Στην τρίτη δραστηριότητα υπάρχουν εικόνες με διάφορες καταστάσεις που ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να αντιστοιχίσει με τις δικές του/της ενέργειες, π.χ. σε μια εικόνα φαίνονται παιδιά που χορεύουν και δίνονται οι επιλογές «χορεύω», «παίζω playstation» και «τρώω», ανάμεσα στις οποίες καλείται να επιλέξει.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρες δραστηριότητας: 10 παιδιά που θα βρίσκονται μέσα σε τάξη (βήμα 12), τρεις μεμονωμένοι παιδικόι χαρακτήρες (βήμα 27 και 36), παιδιά που χορεύουν (βήμα 30), παιδιά που τραγουδούν «Να ζήσεις...» (βήμα 33)

Σκηνικό:

1. Γενικό περιβάλλον – διαδρομή που θα περιέχει τις ενέργειες /βήματα, τα οποία θα επιλέγει ένα-ένα ο/η μαθητής/τρια στη συνέχεια μέχρι την ολοκλήρωση της δραστηριότητας.
2. βήμα 1^ο, δημιουργία πρόσκλησης. Εμφανίζονται διάφορες επιλογές για φόντο, κείμενο και διακόσμηση πρόσκλησης ανάμεσα στα οποία μπορεί να επιλέξει ο/η μαθητής/τρια.
3. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 1^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 2^ο
4. βήμα 2^ο, μοίρασμα προσκλήσεων. Περιβάλλον τάξης με 10 παιδιά και ο/η μαθητής/τρια τα επιλέγει ένα-ένα, τα πλησιάζει και τους δίνει την πρόσκληση για το πάρτι.
5. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 2^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 3^ο
6. Βήμα 3^ο, επιλογή φαγητών. Εμφανίζονται στην οθόνη 6 φαγητά από τα οποία ο/η μαθητής/τρια επιλέγει (μαζί με τη μαμά του) τα 4.
7. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 3^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 4^ο
8. Βήμα 4^ο, επιλογή τούρτας. Εμφανίζονται στην οθόνη 5 διαφορετικές τούρτες, για να επιλέξει ο/η μαθητής/τρια τη μία από αυτές.

9. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 4^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 5^ο
10. Βήμα 5^ο, διακόσμηση σπιτιού. Εσωτερικό περιβάλλον σπιτιού, χωρίς πολλά έπιπλα, εμφανίζονται στην οθόνη διάφορα είδη διακόσμησης πάρτι, τα οποία ο/η μαθητής/τρια μπορεί να επιλέξει και να τα τοποθετήσει στον χώρο.
11. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 5^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 6^ο
12. Βήμα 6^ο, επιλογή ρούχων. Εμφανίζονται διάφορα ρούχα και παπούτσια για αγόρια και κορίτσια (ανάλογα), από τα οποία μπορεί να επιλέξει ο/η μαθητής/τρια και ταυτόχρονα θα εμφανίζεται ο χαρακτήρας του/της να ντύνεται με τα ρούχα αυτά.
13. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 6^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 7^ο
14. Βήμα 7^ο, υποδοχή καλεσμένων. Εσωτερικό περιβάλλον σπιτιού, όπως διαμορφώθηκε από το παιδί στο 5^ο βήμα, στον χώρο εμφανίζεται ο/η μαθητής/τρια να περιμένει τους καλεσμένους. Τρεις φορές θα ακουστεί το κουδούνι και κάθε φορά ο/η μαθητής/τρια θα κατευθύνεται στην πόρτα, θα ανοίγει, θα καλωσορίζει τον/την καλεσμένο/η επιλέγοντας μια απ' τις φράσεις που θα εμφανίζονται στην οθόνη και θα παίρνει το δώρο.
15. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 7^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 8^ο
16. Βήμα 8^ο, χορός. Φαίνονται στην οθόνη όλα τα παιδιά του πάρτι, εμφανίζονται στην οθόνη 5 επιλογές τραγουδιών, ο/η μαθητής/τρια επιλέγει, ξεκινάει το τραγούδι και τα παιδιά χορεύουν.
17. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 8^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 9^ο
18. Βήμα 9^ο, τούρτα. Τα παιδιά τραγουδούν «να ζήσεις», τελειώνει το τραγούδι και ο/η μαθητής/τρια κάνει «κλικ» στην τούρτα για να σβήσει τα κεράκια.
19. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 9^ο βήμα και πρέπει να πάμε στο 10^ο

20. Βήμα 10°. Τέλος του πάρτι. Εσωτερικό περιβάλλον του σπιτιού, όπου εμφανίζονται ο/η μαθητής/τρια και ένας καλεσμένος, πηγαίνουν προς την πόρτα και αποχαιρετιούνται. Θα επαναληφθεί τρεις φορές.
21. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχει ολοκληρώσει το 10° βήμα και πρέπει να πάμε στο 11°
22. Βήμα 11°, άνοιγμα δώρων. Γύρω από τον μαθητή ή τη μαθήτρια υπάρχουν διάφορα δώρα και επιλέγει για να τα ανοίξει.
23. Επιστροφή στο γενικό περιβάλλον – διαδρομή όπου θα φαίνεται ότι έχουν ολοκληρωθεί όλα τα βήματα.

Σημείωση:

1. 1° σκηνικό / γενικό βήμα 9. Επιλογές φόντου: μπλε, ροζ, κόκκινο, πράσινο. Επιλογές κειμένου: α) «Θα ήθελα να σε καλέσω στο πάρτι που θα κάνω στο σπίτι μου, για τα γενέθλιά μου, αυτό το Σάββατο στις 5:00 μ.μ. Ο/Η φίλος/η σου,» β) «Θα χαρώ πολύ να έρθεις σπίτι μου την Κυριακή 3:00 μ.μ. για να γιορτάσουμε μαζί, τα γενέθλιά μου. Ο/Η φίλος/η σου,». Επιλογές διακόσμησης: μπαλόνια, καπελάκια πάρτι, πολύχρωμες κορδέλες.
2. 3° σκηνικό / γενικό βήμα 15. Επιλογές φαγητών: τοστ, κεφτεδάκια, τυροπιτάκια, πατατάκια, ποπ κορν, πορτοκαλάδα.
3. 4° σκηνικό / γενικό βήμα 18. Επιλογές τούρτας: μπλε τούρτα με αυτοκινητάκια, ροζ με κούκλες, άσπρη με μπαλόνια, άσπρη με ζωάκια, μπλε με караβάκια και ψάρια.
4. 5° σκηνικό / γενικό βήμα 21. Επιλογές διακόσμησης σπιτιού: μπαλόνια, κορδέλες, αφίσες «Happy Birthday”, καπελάκια πάρτι, караμούζες.
5. 6° σκηνικό / γενικό βήμα 24. Ρούχα για αγόρια: παντελόνι, μακρυμάνικο πουκάμισο, μακρυμάνικο μπλουζάκι, υφασμάτινη βερμούδα, κοντομάνικο μπλουζάκι, ένα ζευγάρι παπούτσια. Ρούχα για κορίτσια: φόρεμα χειμερινό και καλοκαιρινό, φούστα χειμερινή και καλοκαιρινή, παντελόνι, μακρυμάνικο μπλουζάκι, σορτσάκι υφασμάτινο, κοντομάνικο μπλουζάκι, ένα ζευγάρι παπούτσια.
6. 8° σκηνικό / γενικό βήμα 30. Επιλογές τραγουδιών: α) τα παπάκια στη σειρά, β) η καμήλα, γ) χαρωπά τα δυο μου χέρια τα χτυπώ, δ) ακαντού, ε) όκι κόκι

7. 11^ο σκηνικό / γενικό βήμα 39. Επιλογές δώρων: παζλ, σετ ζωγραφικής, βιβλίο.

Διάλογοι:

1. 7^ο σκηνικό / γενικό βήμα 27, επιλογές φράσεων για καλωσόρισμα: α) Γεια σου! Πέρασε μέσα! β) Καλησπέρα: Καλώς ήρθες στο πάρτι μου! γ) Γεια! Ανυπομονούσα να έρθεις!
Καλεσμένος: - Καλησπέρα: Χρόνια Πολλά!
2. 10^ο σκηνικό / γενικό βήμα 36. Επιλογές φράσεων αποχαιρετισμού: α) Σ' ευχαριστώ πολύ που ήρθες! Αντίο!, β) Ελπίζω να πέρασες καλά, αντίο!, γ) Χάρηκα πολύ που ήρθες, αντίο!
καλεσμένος: Αντίο! Πέρασα πολύ ωραία!

Σενάριο Βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με το παιδί, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα εμφανίζονται να συζητούν και να αποφασίζουν να διοργανώσουν ένα πάρτι για τα γενέθλια του πρώτου. Ο βασικός χαρακτήρας αναλαμβάνει, αρχικά, να γράψει τις προσκλήσεις και, καθώς γράφει, ταυτόχρονα ακούγεται το κείμενο της πρόσκλησης. Την επόμενη μέρα, μοιράζει τις προσκλήσεις στα παιδιά της τάξης του. Γυρνώντας από το σχολείο, συζητούν με τον συνοδό χαρακτήρα τι φαγητά θα φτιάξουν για το πάρτι και πώς θέλει να είναι η τούρτα του κι έπειτα μαγειρεύουν. Ξημερώνει καινούρια μέρα, η μέρα του πάρτι και ο βασικός χαρακτήρας ξεκινάει να διακοσμήσει το σπίτι με διάφορα είδη για πάρτι. Η ώρα περνάει και πρέπει να ετοιμαστεί. Πηγαίνει στο δωμάτιο, ανοίγει την ντουλάπα, επιλέγει ανάμεσα στα διάφορα ρούχα αυτά που θα ήταν καταλληλότερα για την περίπτωση (π.χ. ένα φόρεμα, αν είναι κορίτσι ή ένα παντελόνι κι ένα πουκάμισο, αν είναι αγόρι) και ντύνεται. Έπειτα ακούγεται το κουδούνι και ο χαρακτήρας του μαθητή/της μαθήτριας ανοίγει την πόρτα και υποδέχεται έναν-έναν τους φίλους του/της, καλωσορίζοντάς τους και ευχαριστώντας τους για τα δώρα. Μετά όλα τα παιδιά διασκεδάζουν μαζί (τραγουδούν, χορεύουν) μέχρι που φτάνει η ώρα της τούρτας. Μαζεύονται όλοι γύρω από ένα τραπέζι, τραγουδούν και ο χαρακτήρας του μαθητή/της μαθήτριας σβήνει τα κεράκια. Η διασκέδαση συνεχίζεται λίγο ακόμα, έως ότου φτάνει το τέλος του πάρτι. Τότε, ο βασικός χαρακτήρας ευχαριστεί και

αποχαιρετά τους φίλους του και τα παιδιά φεύγουν. Αφού φύγουν όλοι, ο βασικός χαρακτήρας εμφανίζεται χαρούμενος να ανοίγει όλα του τα δώρα.

Είναι αναγκαίο, εκτός από την τροποποίηση του βίντεο ανάλογα με το φύλο του παιδιού, να τροποποιηθεί και ο τρόπος παρουσίασής του και αντί, για παράδειγμα, να είναι σε συνεχόμενη ροή, να εμφανίζονται οι διάφορες δραστηριότητες «σε κομμάτια» με τον αντίστοιχο τίτλο (π.χ. «δημιουργία προσκλήσεων», «επιλογή φαγητών και τούρτας»), όπου κάθε φορά ο χαρακτήρας του μαθητή θα πραγματοποιεί τις αντίστοιχες ενέργειες.

3.8 Επίσκεψη σε Μουσείο

Ονομασία δραστηριότητας: Επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγιο, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να εξοικειωθεί με το μουσειακό χώρο και τα εκθέματα
2. Να αποκτήσει γνώσεις για τον αρχαίο ελληνικό πολιτισμό
3. Να «γευτεί» την επίσκεψη στο μουσείο ως ευχάριστη και σημαντική εμπειρία
4. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας και κοινωνικής αλληλεπίδρασης
5. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
6. Να αναπτύξει δεξιότητες προσανατολισμού
7. Να ασκηθεί στην παρατήρηση ως βασική δεξιότητα για τη μελέτη των αντικειμένων
8. Να ενεργοποιήσει τη φαντασία και τη δημιουργικότητά του
9. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου ή άλλων μελών της οικογένειας πραγματοποιεί επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο. Προχωρά στους διαδρόμους, περιεργάζεται τα εκθέματα και μαθαίνει

περισσότερες πληροφορίες γι' αυτά. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή για τα μουσεία: αν έχει πάει, πώς είναι, τι είδους μουσεία υπάρχουν κ.λπ.
2. Εξηγούμε στον μαθητή ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα πάμε μια επίσκεψη στο αρχαιολογικό μουσείο.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).
5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Επίσκεψη στο Αρχαιολογικό Μουσείο».
6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, το παιδί με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός χαρακτήρας μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή/της μαθήτριας, με αντίστοιχες ενέργειες.
7. Η δραστηριότητα ξεκινάει με τους δύο χαρακτήρες στην είσοδο του μουσείου.
8. Ο/η μαθητής/τρια μετακινεί τον χαρακτήρα του προς τα εκδοτήρια προκειμένου να βγάλει εισιτήριο.
9. Όταν φτάσει στο εκδοτήριο, του εμφανίζονται φράσεις από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, ανάμεσα στις οποίες θα πρέπει να επιλέξει ώστε να κάνει διάλογο με τον/την υπάλληλο και να αγοράσει δύο εισιτήρια, για τον ίδιο και για τον συνοδό χαρακτήρα.
10. Ο/Η υπάλληλος ενημερώνει για την τιμή του εισιτηρίου και ο/η μαθητής/τρια είτε αναλαμβάνει να πληρώσει ο ίδιος από το εικονικό του/της πορτοφόλι, είτε πληρώνει ο συνοδός χαρακτήρας, τον οποίο όποτε χρειάζεται χειρίζεται ο εκπαιδευτής.
11. Αφού αγοράσει τα εισιτήρια, ο/η μαθητής/τρια μετακινεί τον χαρακτήρα στους διαδρόμους του μουσείου, όπου δεξιά και αριστερά υπάρχουν εκθέματα.

12. Ο/η μαθητής/τρια, καθώς προχωράει, μπορεί να σταματάει προσωρινά και να «κάνει κλικ» πάνω σε κάποια εκθέματα, ώστε να εμφανίζονται πληροφορίες γι' αυτά.
13. Καθώς ο/η μαθητής/τρια μετακινεί τον χαρακτήρα του/της, θα εμφανίζονται στη διαδρομή βέλη που θα τον/την καθοδηγούν στους διαδρόμους, ώστε να περάσει από όλες τις αίθουσες του μουσείου. Στο μουσείο θα υπάρχουν αίθουσες με εκθέματα Κυκλαδικού, Μυκηναϊκού, Μινωικού και Κλασικού πολιτισμού.
14. Ο/η μαθητής/τρια μπορεί να επιλέγει στη διαδρομή και να ακολουθεί είτε τα βέλη που θα τον/την οδηγούν στις υπόλοιπες αίθουσες, είτε τα βέλη που οδηγούν στην έξοδο.
15. Όταν ο/η μαθητής/τρια τελειώσει την επίσκεψή στο μουσείο, οδηγεί τον χαρακτήρα του/της προς την έξοδο, σύμφωνα με την κατεύθυνση που δίνουν τα βέλη.
16. Μόλις φτάσουν στην έξοδο του μουσείου, η δραστηριότητα τερματίζεται.

Στο τέλος της δραστηριότητας υπάρχουν φύλλα εργασίας και για αξιολόγηση της δραστηριότητας και για επέκτασή της. Η πρώτη δραστηριότητα – άσκηση περιλαμβάνει εικόνες από μια επίσκεψη σε μουσείο, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία. Η δεύτερη δραστηριότητα περιλαμβάνει ερωτήσεις, για την απάντηση των οποίων θα δίνονται εναλλακτικές επιλογές και μπορεί -για παράδειγμα- να σχετίζονται με τη συμπεριφορά μέσα στο μουσείο, με φράσεις που ταιριάζει να χρησιμοποιηθούν σε διάφορες καταστάσεις, με τα σωστά χρήματα για την αγορά του εισιτηρίου κ.λπ. Η τρίτη δραστηριότητα έχει εικόνες από διάφορα εκθέματα, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να αντιστοιχίσει με την περιγραφή τους, με βάση και τις πληροφορίες που εμφανίζονταν για κάθε έκθεμα κατά την περιήγηση στο μουσείο.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρας δραστηριότητας: Υπάλληλος εκδοτηρίου εισιτηρίων

Σκηνικό: Εσωτερικό περιβάλλον αρχαιολογικού μουσείου που θα είναι μετακινούμενο, ώστε οι χαρακτήρες να μπορούν να μετακινηθούν από την είσοδο στα εκδοτήρια κι έπειτα σε διάφορους χώρους με εκθέματα και, τέλος, στην έξοδο. Κατά μήκος της

διαδρομής θα υπάρχουν βέλη που θα βοηθούν την πορεία είτε προς τις αίθουσες είτε προς την έξοδο.

Σημείωση: Καθώς το παιδί μετακινεί τον χαρακτήρα του στις διάφορες αίθουσες και περνάει δίπλα από τα εκθέματα, θα του δίνεται η δυνατότητα να κάνει «κλικ» σε 5 συνολικά από αυτά και θα του εμφανιστούν πληροφορίες για το συγκεκριμένο έκθεμα. Στα υπόλοιπα θα μπορεί να σταθεί μπροστά τους και δίπλα τους για να τα δει, αλλά δεν θα μπορεί να τα επιλέξει.

Διάλογοι:

Υπάλληλος εκδοτηρίου: -Γεια σας! Πώς θα μπορούσα να σας βοηθήσω;

Μαθητής: - Γεια σας! Θα ήθελα δύο εισιτήρια, παρακαλώ.

Υπάλ. – Βεβαίως! Κοστίζουν 10 ευρώ.

Μ. – Ορίστε (και δίνει τα χρήματα)

Υπάλ. – Ευχαριστώ, ορίστε τα εισιτήριά σας. Καλή ξενάγηση!

Μ. – Ευχαριστούμε πολύ, αντίο!

Σενάριο βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με τον μαθητή, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα βρίσκονται στην είσοδο του Αρχαιολογικού Μουσείου, μπαίνουν μέσα και κατευθύνονται προς τα εκδοτήρια προκειμένου να βγάλουν εισιτήριο. Στο εκδοτήριο, ο βασικός χαρακτήρας ζητάει από τον υπάλληλο δύο εισιτήρια, ένα για τον ίδιο και ένα για τον συνοδό. Ο υπάλληλος τους ενημερώνει για το κόστος, ο χαρακτήρας του παιδιού είτε πληρώνει ο ίδιος, είτε ζητάει τα χρήματα από τον συνοδό, τα δίνει στον υπάλληλο, στην οθόνη εμφανίζονται τα χαρτονομίσματα και τα κέρματα που χρησιμοποιήθηκαν για το συγκεκριμένο ποσό κι έπειτα ο υπάλληλος τους δίνει τα εισιτήρια. Οι δύο χαρακτήρες στη συνέχεια ξεκινούν να περιηγούνται στους διαδρόμους και τις αίθουσες του μουσείου, σταματώντας ανά διαστήματα σε διάφορα εκθέματα, για τα οποία εμφανίζονται πληροφορίες. Αφού δουν όλο το μουσείο, αποφασίζουν να φύγουν, ακολουθώντας τα βέλη που οδηγούν στην έξοδο και περπατούν μέχρι να φτάσουν στην πόρτα.

3.9 Επίσκεψη σε θέατρο

Ονομασία δραστηριότητας: Επίσκεψη στο θέατρο

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγια, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας
2. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
3. Να ενισχύσει την εικόνα εαυτού
4. Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου ή άλλων μελών της οικογένειας πραγματοποιεί επίσκεψη σε θέατρο. Αγοράζουν εισιτήριο, βρίσκουν τις θέσεις τους και παρακολουθούν την παράσταση που είναι η προβολή ενός βίντεο με παραμύθι. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή/την μαθήτρια για το θέατρο: αν έχει πάει, πώς είναι, τι παραστάσεις έχει δει, πώς συμπεριφερόμαστε κ.λπ.
2. Εξηγούμε στον/στην μαθητή/τρια ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα πάμε μια επίσκεψη στο θέατρο.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον/στην μαθητή/τρια τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).
5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Επίσκεψη στο θέατρο».

6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο/η μαθητής/τρια με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του/της και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του/της (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός χαρακτήρας μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή, με αντίστοιχες ενέργειες.
7. Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζονται τρία διαφορετικά παραμύθια, τα οποία, με τη μορφή βίντεο, θα αποτελέσουν τη θεατρική παράσταση που θα παρακολουθήσει το παιδί.
8. Ο/η μαθητής/τρια επιλέγει την παράσταση που θέλει να παρακολουθήσει.
9. Οι δύο χαρακτήρες βρίσκονται στην είσοδο του θεάτρου, μπροστά από το εκδοτήριο εισιτηρίων.
10. Ο/η μαθητής/τρια, με φράσεις που θα εμφανίζονται στην οθόνη από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, θα επιλέξει τις κατάλληλες ώστε να ζητήσει από τον/την ταμία δύο εισιτήρια για την παράσταση που επέλεξε.
11. Ο/Η ταμίας ενημερώνει για την τιμή των εισιτηρίων και ο/η μαθητής/τρια είτε αναλαμβάνει να πληρώσει ο ίδιος από το εικονικό του πορτοφόλι είτε πληρώνει ο συνοδός χαρακτήρας, τον οποίο όποτε χρειάζεται χειρίζεται ο εκπαιδευτής.
12. Αφού αγοραστούν τα εισιτήρια, ο/η μαθητής/τρια μετακινεί τον χαρακτήρα του μέσα στο θέατρο, προς την είσοδο της αίθουσας που θα λάβει χώρα η παράσταση.
13. Εκεί περιμένει ο ταξιθέτης/η ταξιθέτρια, πάνω στον/στην οποίο/-α «κάνει κλικ» ο/η μαθητής/τρια, ώστε να του/της δώσει τα εισιτήρια και να τους οδηγήσει στις θέσεις τους.
14. Οι δύο χαρακτήρες κάθονται στις θέσεις τους και ο εκπαιδευτής εξηγεί στον μαθητή ότι θα περιμένουν μέχρι να ακουστούν τρία κουδουνίσματα για να αρχίσει η παράσταση.
15. Μόλις ακουστεί το τρίτο κουδούνι, η παράσταση αρχίζει.
16. Στη μέση της παράστασης, το βίντεο διακόπτεται, ώστε να γίνει διάλειμμα.
17. Τότε εμφανίζονται στην οθόνη κάποιες επιλογές για τον χαρακτήρα του μαθητή (π.χ. «Διψάω» ή «Θέλω τουαλέτα»).

18. Ο/η μαθητής/τρια μπορεί να επιλέξει κάποια απ' αυτές και να οδηγηθεί μαζί με τον συνοδό στο αντίστοιχο σημείο (π.χ. κυλικείο ή μπάνιο) ή να πατήσει «Συνέχεια».
19. Όταν πατήσει «Συνέχεια», οι χαρακτήρες επιστρέφουν στην αίθουσα και περιμένουν και πάλι μέχρι να ακουστεί το τρίτο κουδούνι.
20. Όταν ακουστεί το τρίτο κουδούνι, η παράσταση αρχίζει και πάλι.
21. Στο τέλος της παράστασης-βίντεο, εμφανίζεται στην οθόνη η επιλογή «Χειροκρότημα».
22. Αφού επιλέξει ο/η μαθητής/τρια την παραπάνω επιλογή, η δραστηριότητα ολοκληρώνεται.

Στο τέλος της δραστηριότητας υπάρχουν φύλλα εργασίας και για αξιολόγηση της δραστηριότητας και για επέκτασή της. Η πρώτη δραστηριότητα – άσκηση περιλαμβάνει εικόνες από μία επίσκεψη σε θέατρο, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία. Η δεύτερη δραστηριότητα έχει ερωτήσεις, για την απάντηση των οποίων θα δίνονται εναλλακτικές επιλογές και μπορεί για παράδειγμα να σχετίζονται με τη συμπεριφορά μέσα στο θέατρο, με φράσεις που ταιριάζει να χρησιμοποιηθούν σε διάφορες καταστάσεις, με τα σωστά χρήματα για την αγορά του εισιτηρίου κ.λπ.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρες δραστηριότητας: Ταμίας θεάτρου, ταξιθέτης/ταξιθέτρια

Σκηνικό:

1. Γενικό περιβάλλον που θα εμφανίζονται οι τρεις επιλογές παραμυθιών σε βίντεο (η θεατρική παράσταση)
2. Εκδοτήριο εισιτηρίων θεάτρου, όπου ο χαρακτήρας του μαθητή πραγματοποιεί διάλογο με τον/την ταμία και αγοράζει δύο εισιτήρια.
3. Χώρος θεάτρου, όπου ο/η μαθητής/τρια μετακινεί τον χαρακτήρα του από το εκδοτήριο στην είσοδο της αίθουσας. Εκεί βρίσκει τον/την ταξιθέτη/ταξιθέτρια, τον επιλέγει με «κλικ» για να του δώσει τα εισιτήρια και στη συνέχεια αυτός/αυτή τους οδηγεί στις θέσεις τους.
4. Εσωτερικό αίθουσας θεάτρου, όπου εμφανίζονται να κάθονται οι δύο χαρακτήρες (μαθητής και συνοδός) και ακούγονται σταδιακά 3 κουδούνια.

Μετά το 3^ο κουδούνι αρχίζει να παίζει το βίντεο του παραμυθιού που έχει επιλέξει ο/η μαθητής/τρια ως «Παράσταση».

5. Σκηνικό μπάνιου, στο οποίο μεταφέρεται αυτόματα ο/η μαθητής/τρια αν κατά τη διάρκεια του διαλλείματος επιλέξει την εναλλακτική «Θέλω τουαλέτα», που εμφανίζεται στην οθόνη.
6. Σκηνικό κυλικείου, στο οποίο μεταφέρεται αυτόματα ο/η μαθητής/τρια (και ο συνοδός) και αγοράζει ένα μπουκαλάκι νερό, αν κατά τη διάρκεια του διαλλείματος επιλέξει την εναλλακτική «Διψάω», που εμφανίζεται στην οθόνη.
7. Εσωτερικό αίθουσας θεάτρου, όπου κάθονται και πάλι οι δύο χαρακτήρες και ακούγονται, ξανά, τα τρία κουδούνια για να ξεκινήσει το δεύτερο μέρος του βίντεο – παράστασης.
8. Μόλις τελειώσει το βίντεο με το εσωτερικό αίθουσας θεάτρου, εμφανίζεται στην οθόνη η επιλογή «Χειροκρότημα», ο/η μαθητής/τρια κάνει «κλικ» πάνω της και όλοι οι θεατές χειροκροτούν

Σημείωση:

1. Επιλογές βίντεο/παράστασης: α) Κοκκινοσκουφίτσα, β) Τα τρία γουρουνάκια, γ) Η Χιονάτη και οι εφτά νάνοι.

Διάλογοι:

A) Ταμίας - Γεια σας! Πώς θα μπορούσα να σας βοηθήσω;

Μαθητής – Γεια σας! Θα ήθελα δύο εισιτήρια για την παράσταση, παρακαλώ.

T. –Βεβαίως! Κοστίζουν 14 ευρώ συνολικά, 6 το παιδικό και 8 το ολόκληρο.

M. – Ορίστε! (δίνει τα χρήματα)

T – Ευχαριστώ, ορίστε τα εισιτήριά σας, καλά να περάσετε!

M. – Ευχαριστούμε πολύ!

B) Μαθητής – Γεια σας!

Ταξιθέτρια/της – Γεια σας! τα εισιτήριά σας παρακαλώ.

Μαθητής – Ορίστε!

Ταξ.- Ωραία, ακολουθήστε με για να βρούμε τις θέσεις σας!

Μαθ. –Ευχαριστούμε!

Σενάριο βίντεο

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με τον μαθητή, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα βρίσκονται στην είσοδο του θεάτρου, μπροστά από το εκδοτήριο εισιτηρίων. Ο χαρακτήρας του μαθητή ζητά από τον υπάλληλο δύο εισιτήρια, ένα για τον ίδιο κι ένα για τον συνοδό. Ο υπάλληλος τους ενημερώνει για το κόστος, ο χαρακτήρας του παιδιού είτε πληρώνει ο ίδιος είτε ζητάει τα χρήματα από τον συνοδό, τα δίνει στον υπάλληλο, στην οθόνη εμφανίζονται τα χαρτονομίσματα και τα κέρματα που χρησιμοποιήθηκαν για το συγκεκριμένο ποσό και έπειτα ο υπάλληλος τους δίνει τα εισιτήρια. Αφού πάρουν τα εισιτήρια, οι δύο χαρακτήρες προχωρούν προς την είσοδο της αίθουσας που θα λάβει χώρα η παράσταση. Εκεί περιμένει ο ταξιθέτης/η ταξιθέτρια, που παίρνει τα εισιτήρια και τους οδηγεί στις θέσεις τους. Οι χαρακτήρες κάθονται, περιμένουν να ακουστούν τρία κουδουνίσματα και μόλις ακουστούν, η παράσταση αρχίζει. Στη μέση της παράστασης γίνεται διάλειμμα και ο βασικός χαρακτήρας ζητάει από τον συνοδό να πάει στην τουαλέτα. Οι χαρακτήρες σηκώνονται, πηγαίνουν στην τουαλέτα και μετά επιστρέφουν στις θέσεις τους και περιμένουν και πάλι μέχρι να ακουστεί το τρίτο κουδούνι και να συνεχιστεί η παράσταση. Όταν η παράσταση τελειώσει, όλοι οι θεατές χειροκροτούν κι έπειτα οι δύο χαρακτήρες σηκώνονται και βαδίζουν προς την έξοδο.

Η παράσταση θα έχει τη μορφή παραμυθιού που θα προβάλλεται και μπορούν να δημιουργηθούν περισσότερα βίντεο (εκτός από το αγόρι – κορίτσι) με διαφορετικά παραμύθια, ώστε να υπάρχει ποικιλία και ο/η μαθητής/τρια να μπορεί κάθε φορά να επιλέξει.

3.10 Επίσκεψη σε οδοντίατρο

Ονομασία δραστηριότητας: Επίσκεψη σε οδοντίατρο.

Συμμετέχοντες: Ένας μαθητής και ένας εκπαιδευτής.

Χώρος: Αίθουσα διδασκαλίας.

Εξοπλισμός: Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγιο, διακόπτες, κ.λπ.)

ΣΤΟΧΟΙ:

Ο/η μαθητής/τρια να γίνει ικανός/ικανή και:

1. Να ξεπεράσει τον φόβο απέναντι στις οδοντιατρικές εργασίες
2. Να αναγνωρίσει την αξία και την αναγκαιότητα επίσκεψης στον οδοντίατρο
3. Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας
4. Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
5. Να ενισχύσει την εικόνα εαυτού

Γενική περιγραφή της δραστηριότητας: Ο/η μαθητής/τρια με τη συνοδεία και άλλου μέλους της οικογένειας πραγματοποιεί επίσκεψη στον οδοντίατρο, σε προγραμματισμένο ραντεβού για καθαρισμό των δοντιών. Σε όλη τη διάρκεια της δραστηριότητας υπάρχει συνεχής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτή, όπως θα αναλυθεί στο υλικό των επιμορφωτικών σεναρίων χρήσης της ψηφιακής εφαρμογής.

Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:

1. Συζητάμε με τον μαθητή/την μαθήτρια για τον οδοντίατρο: γιατί πρέπει να πηγαίνουμε, πότε τον χρειαζόμαστε, πώς συμπεριφερόμαστε, προσωπικές εμπειρίες κ.λπ.
2. Εξηγούμε στον μαθητή/στην μαθήτρια ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα κάνουμε μια επίσκεψη στον οδοντίατρο.
3. Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.
4. Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον μαθητή/στην μαθήτρια τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο, διακόπτη).
5. Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Επίσκεψη στον οδοντίατρο».
6. Την πρώτη φορά που θα χρησιμοποιηθεί το λογισμικό, ο/η μαθητής/τρια με τη βοήθεια του εκπαιδευτή θα δημιουργήσει τον εικονικό χαρακτήρα του/της και τους χαρακτήρες του περιβάλλοντός του/της (π.χ. γονείς, συνοδός κ.λπ.). Έτσι, σ' αυτό το βήμα, το παιδί επιλέγει από ποιον θα συνοδεύεται. Ο συνοδός

χαρακτήρας μετακινείται ταυτόχρονα με τον βασικό χαρακτήρα του μαθητή/της μαθήτριας, με αντίστοιχες ενέργειες.

7. Η δραστηριότητα ξεκινάει με τους δύο χαρακτήρες έξω από την πόρτα του οδοντιατρείου.
8. Στην οθόνη ένα βελάκι δείχνει το κουδούνι που βρίσκεται δίπλα στην πόρτα.
9. Ο/η μαθητής/τρια κάνει «κλικ» πάνω στο κουδούνι, το κουδούνι χτυπάει και η πόρτα ανοίγει.
10. Ο/η μαθητής/τρια μετακινεί με τα βελάκια τον χαρακτήρα του/της μέσα στο οδοντιατρείο και τον οδηγεί να περιμένει σε μια καρέκλα στην αίθουσα αναμονής, μαζί με τον συνοδό χαρακτήρα.
11. Μετά από λίγο εμφανίζεται ο οδοντίατρος και τους καλεί να περάσουν για εξέταση.
12. Ο/η μαθητής/τρια μετακινεί με τα βελάκια τον χαρακτήρα του/της προς τον χώρο που βρίσκεται η οδοντιατρική καρέκλα και φτάνοντας εκεί κάνει «κλικ» πάνω της, ώστε να καθίσει.
13. Με φράσεις που εμφανίζονται από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, ο/η μαθητής/τρια κάνει διάλογο με τον οδοντίατρο, ώστε να τον καλησπερίσει και να του εξηγήσει ότι έχει έρθει για να πραγματοποιήσει τον συνηθισμένο καθαρισμό δοντιών.
14. Αφού συνεννοηθούν, ο οδοντίατρος ανάβει το φως πάνω από την καρέκλα, βάζει στον χαρακτήρα την ειδική ποδίτσα και ξεκινάει τις οδοντιατρικές εργασίες.
15. Ανά διαστήματα (συνολικά 4-5 φορές) ο οδοντίατρος κάνει μια μικρή παύση και ζητάει από τον ασθενή να ξεπλύνει το στόμα του.
16. Τότε εμφανίζεται ένα βελάκι πάνω από τον μικρό νιπτήρα που βρίσκεται δίπλα στην οδοντιατρική καρέκλα και ο/η μαθητής/τρια κάνει «κλικ» πάνω του, ώστε ο χαρακτήρας του να ανασηκωθεί και να ξεπλύνει το στόμα του.
17. Οι οδοντιατρικές εργασίες συνεχίζονται για λίγο ακόμα μέχρι που ο οδοντίατρος ενημερώνει ότι τελείωσαν, σβήνει το φως και βγάζει την ποδιά από τον ασθενή.
18. Ο/η μαθητής/τρια κάνει «κλικ» πάνω στον χαρακτήρα του, ώστε να σηκωθεί από την καρέκλα.

19. Με φράσεις που του εμφανίζονται από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, ρωτάει τον οδοντίατρο ποιο είναι το κόστος της επίσκεψης.
20. Ο γιατρός τον ενημερώνει κι έπειτα ο/η μαθητής/τρια είτε αναλαμβάνει να πληρώσει ο ίδιος από το εικονικό του πορτοφόλι είτε πληρώνει ο συνοδός χαρακτήρας, τον οποίο, όποτε χρειάζεται, χειρίζεται ο εκπαιδευτής.
21. Αφού δώσει τα χρήματα, με φράσεις που του εμφανίζονται από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού, ο/η μαθητής/τρια ευχαριστεί και αποχαιρετά τον γιατρό.
22. Χρησιμοποιώντας τα βελάκια, ο/η μαθητής/τρια οδηγεί τον χαρακτήρα του στην εξωτερική πόρτα του οδοντιατρείου και κάνει «κλικ» πάνω της για να ανοίξει.
23. Μόλις οι δύο χαρακτήρες βγουν έξω, η δραστηριότητα τερματίζεται.

Φύλλα εργασίας:

- A) Εικόνες από μία επίσκεψη στον οδοντίατρο, τις οποίες ο/η μαθητής/τρια θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία.
- B) Ερωτήσεις, για την απάντηση των οποίων θα δίνονται εναλλακτικές επιλογές και μπορεί για παράδειγμα να σχετίζονται με τη συμπεριφορά μέσα στο ιατρείο, με φράσεις που ταιριάζει να χρησιμοποιηθούν σε διάφορες καταστάσεις, με τα σωστά χρήματα για να καλυφθεί το κόστος της επίσκεψης κ.λπ.

Λεπτομέρειες Σεναρίου

Χαρακτήρας δραστηριότητας: Οδοντίατρος (Το παιδί θα μπορεί από την αρχή να επιλέξει ανάμεσα σε άντρα και γυναίκα)

Σκηνικό:

1. Εξωτερικό περιβάλλον οδοντιατρείου, όπου οι δύο χαρακτήρες (μαθητής, συνοδός) είναι μπροστά στην πόρτα και χτυπούν το κουδούνι.
2. Εσωτερικό περιβάλλον οδοντιατρείου, αίθουσα αναμονής με καρέκλες και τραπέζι όπου οδηγούνται οι δύο ήρωες για να καθίσουν και να περιμένουν και μετά από λίγο εμφανίζεται ο οδοντίατρος που τους καλεί να περάσουν για εξέταση.
3. Εσωτερικό περιβάλλον οδοντιατρείου, αίθουσα εξέτασης – οδοντιατρικών εργασιών με καρέκλα για τον οδοντίατρο, οδοντιατρική καρέκλα εργασιών, με νιπτήρα και λάμπα.

Διάλογοι:

1. Γενικό βήμα 11:

Οδοντ. – Γεια σας! Παρακαλώ περάστε!

2. Βήμα 13:

Μ. – Καλησπέρα! Ήρθα να κάνουμε τον τακτικό καθαρισμό δοντιών.

Ο. – Βεβαίως! Θα σου βάλω την ειδική ποδίτσα και ξεκινάμε.

3. Βήμα 15:

Ο. – Ξέπλυνε σε παρακαλώ το στόμα σου. (Ο/η μαθητής/τρια ξεπλένει το στόμα του. Αυτό επαναλαμβάνεται 4-5 φορές σε όλη τη διαδικασία καθαρισμού)

4. Βήμα 17:

Ο. – Τελειώσαμε! Έχεις πολύ ωραία δόντια! Βοηθάει που τα καθαρίζουμε τακτικά! (Σβήνει λάμπα, βγάζει ποδίτσα) Μπορείς να σηκωθείς!

5. Βήματα 19 – 21:

Μ. - Τι σας οφείλω για την επίσκεψη;

Ο. – Είναι 30 ευρώ.

Μ. – Ορίστε! Σας ευχαριστώ πολύ!

Ο – Κι εγώ σ' ευχαριστώ πολύ! Στο καλό και να θυμάσαι να βουρτσίζεις τα δόντια σου!

Μ- Εννοείται ότι θα τα βουρτσίζω και θα τα προσέχω! Γεια σας!

Βίντεο:

Το αγόρι/κορίτσι – χαρακτήρας (θα υπάρχουν δύο βίντεο, ένα με αγόρι κι ένα με κορίτσι και, ανάλογα με τον μαθητή, ο εκπαιδευτικός θα επιλέγει να προβάλλει ένα από τα δύο) μαζί με έναν συνοδό χαρακτήρα βρίσκονται έξω από την πόρτα του οδοντιατρείου. Ο χαρακτήρας του παιδιού χτυπάει το κουδούνι, η πόρτα ανοίγει και οι δύο χαρακτήρες μετακινούνται στην αίθουσα αναμονής, όπου κάθονται σε καρέκλες για να περιμένουν τη σειρά τους. Μετά από λίγο, εμφανίζεται ο οδοντίατρος και τους καλεί να περάσουν για την εξέταση. Οι χαρακτήρες προχωρούν προς τον χώρο εκείνο και ο βασικός χαρακτήρας κάθεται στην οδοντιατρική καρέκλα. Έπειτα, καλησπερίζει τον οδοντίατρο και του εξηγεί ότι θα ήθελε να κάνει τον συνηθισμένο καθαρισμό δοντιών. Αφού συνεννοηθούν, ο οδοντίατρος ανάβει το φως πάνω από

την καρέκλα, φοράει στον χαρακτήρα την ειδική ποδιά και ξεκινάει τις οδοντιατρικές εργασίες. Ανά διαστήματα, καλεί τον ασθενή να ξεπλύνει το στόμα του και τότε ο χαρακτήρας του μαθητή πλησιάζει τον μικρό νιπτήρα που βρίσκεται δίπλα στην καρέκλα και πίνει νερό για να ξεπλύνει. Μετά από λίγη ώρα, οι εργασίες ολοκληρώνονται, ο οδοντίατρος σβήνει το φως και βγάζει την ποδιά από τον ασθενή και αυτός σηκώνεται από την καρέκλα. Τότε ο βασικός χαρακτήρας ρωτάει τον γιατρό για το κόστος της επίσκεψης, ο γιατρός τον ενημερώνει κι αυτός είτε πληρώνει ο ίδιος είτε ζητάει χρήματα από τον συνοδό. Τα δίνει στον οδοντίατρο και στην οθόνη εμφανίζονται τα χαρτονομίσματα και τα κέρματα που χρησιμοποιήθηκαν για το συγκεκριμένο ποσό. Έπειτα, ο βασικός χαρακτήρας ευχαριστεί και αποχαιρετά τον οδοντίατρο και, μαζί με τον συνοδό, προχωρούν προς την εξωτερική πόρτα του ιατρείου.

Υποσημείωση: Θα μπορούσαν να δημιουργηθούν περισσότερα βίντεο (εκτός από το αγόρι – κορίτσι), όπου ο βασικός χαρακτήρας θα ήταν χρήστης αναπηρικού αμαξιδίου, οπότε θα χρειαζόταν τη βοήθεια του συνοδού για να καθίσει και να σηκωθεί από την οδοντιατρική καρέκλα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές Β' Μέρους

Ελληνική βιβλιογραφία

- Αραμπατζή, Κ., Γκυρτής, Κ., Ευσταθίου, Α., Κουρμπέτης, Β., Χατζοπούλου, Μ. (2011). Ανάπτυξη προσβάσιμου Εκπαιδευτικού Υλικού για μαθητές/μαθήτριες με Αναπηρίες. *Ηλεκτρονικά Πρακτικά Εισηγήσεων «Η Πληροφορική στην Εκπαίδευση»*, 8-9 Οκτωβρίου 2011, σ. 79-90. Πειραιάς. Ανακτήθηκε 20-4-2018 από : <http://lefkimi.ionio.gr/cie/images/documents/cie2011proceedings.pdf>
- Βάσιος, Σ., Στεργιούλης, Ι. & Σαρρής, Δ., (2006). Η ένταξη των παιδιών με κινητικές αναπηρίες στη σχολική διαδικασία, *1ο Εκπαιδευτικό Συνέδριο «Το Ελληνικό Σχολείο και οι Προκλήσεις της Σύγχρονης Κοινωνίας»*. 12 – 14 Μαΐου 2006, Ιωάννινα. Περιφερειακή Διεύθυνση Α' /βάθμιας & Β' /βάθμιας Εκπαίδευσης Ηπείρου. Ανακτήθηκε 20-4-2018 από: <http://users.sch.gr/stefanski/amea/vasios-stergioulis-saris.pdf>
- Γεροδιάκομος, Κ. (2004). Νέες Τεχνολογίες και Κινητική Αναπηρία. *Στο Πρόσβαση – Ας κάνουμε την πρώτη κίνηση! Η Υποστηρικτική Τεχνολογία στην Εκπαίδευση των Ατόμων με Σοβαρά Κινητικά Προβλήματα* (σσ. 8-47) Αθήνα: Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Ίδρυμα Κοινωνικής Εργασίας.
- Γεωργούλα, Α., Ζέζα, Μ. 7 κατσούλης, Φ. (2015). *Η διαφοροποίηση της διδασκαλίας για μαθητές/μαθήτριες με πολλαπλές αναπηρίες*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής
- Γκουτζιαμάνη Σωτηριάδη, Κ., (2007) Τα παραολυμπιακά αθλήματα ως μέσο διδασκαλίας για την προώθηση της ένταξης. Στο Δ. Κουτσούκη (Επιμ.) *Εκπαιδευτικό υλικό του προγράμματος «Προώθηση προγραμμάτων φυσικής δραστηριότητας σε ειδικά σχολεία με στόχο την κοινωνική ένταξη μαθητών με κινητικές – πολλαπλές αναπηρίες»* (σσ. 147-170) Αθήνα: ΕΚΠΑ Τμήμα Επιστήμης Φυσικής Αγωγής και Αθλητισμού.

- Δαδαμόγια Θ. (2009), Η αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών στην εκπαίδευση και ένταξη των παιδιών με Κινητικές Αναπηρίες στο σχολικό και ευρύτερο κοινωνικό περιβάλλον. 5ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις Τ.Π.Ε. «Αξιοποίηση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας στη Διδακτική Πράξη», 8-10 Μαΐου 2009. Σύρος. Ανακτήθηκε 20-4-2018 <http://www.specialeducation.gr/frontend/article.php?aid=225&cid=68>
- Κουρουπέτρογλου, Γ. (2015). *Προδιαγραφές και Κριτήρια Αξιολόγησης Προσβάσιμου Υλικού και Ειδικού Λογισμικού για την Προσβασιμότητα Ψηφιακού Περιεχομένου για μαθητές/μαθήτριες με Κινητικές Αναπηρίες*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Λάππα, Κ. & Τζουβελέκης, Π. (2015). *Ειδικό εκπαιδευτικό υλικό για δεξιότητες κινητικότητας, προσανατολισμού και καθημερινής διαβίωσης. Εγχειρίδιο Εκπαιδευτικού*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής.
- Μουταβελής, Γ. Α., & Μπούρχας, Γ. (2011). Διαφοροποιημένη Διδασκαλία με τη χρήση Υποστηρικτικών Τεχνολογιών σε μαθητές/μαθήτριες με εγκεφαλική παράλυση. Στο Ι. Κοσμόπουλος (επιμ.), δ' τόμος, *Η ειδική αγωγή αφετηρία εξελίξεων στην επιστήμη και στην πράξη*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρης.
- Μπουσδούνης, Ι. (2017). Παιδαγωγική προσέγγιση μαθητών/τριών με κινητικές – πολλαπλές αναπηρίες. Στο Μ. Γελαστοπούλου & Α. Μουταβελής (Επιμ.) *Εκπαιδευτικό υλικό για την παράλληλη στήριξη και την ένταξη μαθητών/τριών με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες στο σχολείο* (σσ. 181-200). Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής
- Νεστορίδης, Χ. (2004). Κινητικές αναπηρίες σε παιδιά. Στο *Πρόσβαση – Ας κάνουμε την πρώτη κίνηση! Η Υποστηρικτική Τεχνολογία στην Εκπαίδευση των Ατόμων με Σοβαρά Κινητικά Προβλήματα* (σσ. 234-287) Αθήνα: Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Ίδρυμα Κοινωνικής Εργασίας.
- Ντόνας, Χ., Πάλλας, Κ. & Ταγκάλου, Α. (2015). *Οδηγός Διαφοροποιημένης Διδασκαλίας για μαθητές/μαθήτριες με Κινητικά Προβλήματα*. Αθήνα: Ινστιτούτο Εκπαιδευτικής Πολιτικής
- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2003). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης. Αναλυτικά*

Προγράμματα Σπουδών Ελληνικής γλώσσας για το Δημοτικό. Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (2004). *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για τις Κινητικές Αναπηρίες όλων των βαθμίδων εκπαίδευσης. Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών για παιδιά με κινητικές αναπηρίες.* Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο.

Παπαδημητρίου, Α. (2007). Η Παιδαγωγική της Ένταξης του παιδιού με Κινητική Αναπηρία στο Σχολείο. Στο *ΕΠΕΑΕΚ: Πρόσβαση για Όλους, Διαναπηρικός Οδηγός Εξειδίκευσης Κατηγορία Αναπηρίας: Κινητική Αναπηρία.* Αθήνα: Πάντειο Πανεπιστήμιο Κοινωνικών και Πολιτικών Επιστημών.

Παπαχριστόπουλος, Ν. (2013). *Υγεία – Πρόνοια και αναπηρία.* Αθήνα: Εθνική Συνομοσπονδία Ατόμων με Αναπηρία (ΕΣΑμεΑ).

Πέτρου, Α. & Δημητρακοπούλου, Α. (2005). Αξιοποίηση των εργαλείων επικοινωνίας από τα παιδιά με σωματικές αναπηρίες. Ηλεκτρονικά Πρακτικά, *3ο Συνέδριο «Τ.Π.Ε. στην Εκπαίδευση»*, 13-15 Μαΐου 2005 (σσ. 564-579). Σύρος. Ανακτήθηκε 24-4-2018 από: <http://www.etpe.gr/custom/pdf/etpe924.pdf>

Πολεμικού, Α. (2010). Οι κινητικές αναπηρίες κατά τη σχολική ηλικία. Στους Ν. Πολεμικός, Μ. Καϊλα, Ε. Θεοδωροπούλου, & Β. Στρογγυλός (Επιμ.). *Εκπαίδευση παιδιών με ειδικές ανάγκες: μια πολυπρισματική προσέγγιση* (σσ. 167-187). Αθήνα: Πεδίο Α.Ε.

Σπετσιώτης, Ι. & Σταθόπουλος, Σ. (2003). *Παιδαγωγική και διδακτική των παιδιών με κινητικά προβλήματα.* Αθήνα: Ωρίων.

Στυλιάρης, Γ. & Δήμου, Β. (2015). *Διδακτική της Πληροφορικής: Πληροφορική στη Γενική και Ειδική Αγωγή – η συμβολή του Διαδικτύου και του Web 2.0.* Αθήνα: Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών

Φιλίππου, Γ. (2004). *Πρόσβαση – Ας κάνουμε την πρώτη κίνηση! Δοκίμιο Υποστηρικτικής Τεχνολογίας.* Αθήνα: Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Ίδρυμα Κοινωνικής Εργασίας.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

Cobello, S., Grison, R. & Aldrighetti, M. R. (2012). Ενότητα Κατάρτισης 3. Ένταξη και αποδοχή. Στο *Εγκεφαλική παράλυση – Οδηγός Εκπαιδευτή. Ανάπτυξη Πακέτων*

Κατάρτισης για την Υποστήριξη Γονέων και Εκπαιδευτικών παιδιών με Εγκεφαλική Παράλυση. Ευρωπαϊκή Επιτροπή – Έργο CP-PACK.

- Jones, M. W., Morgan, E., Shelton, J. E. & Thorogood, C. (2007). Cerebral palsy: Introduction and diagnosis (part I). *Journal of pediatric health care*, Vol. 21 (No 3), 146-152.
- Krägeloh - Mann, I. & Cans, C. (2009). Cerebral palsy update, *Brain & development*, August 2009, Vol. 31 (No 7), 537-544. DOI:10.1016/j.braindev.2009.03.009.
- Murphy, R. (2001). *The red body silent. The Different World of the Disabled.*
London: Paperback
- Parkes, J., & McCusker, C. (2008). Common psychological problems in cerebral palsy. *Paediatrics and child health*, 18(9), 427-431.
- Quinby, J. & Abraham, A. (2005). Musculoskeletal problems in cerebral palsy, *Pediatrics and Child Health*, February 2005, Vol. 15 (No 1), 9–14. DOI: 10.1016/j.cupe.2004.10.002.

Το έργο «Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 5001313 υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση 2014-2020» και συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο).