

### Π3.7.3

Επιμορφωτικό υλικό για την εκπαίδευση των εκπαιδευτικών για τη χρήση του παραδοτέου εκπαιδευτικού υλικού για τα παιδιά με αναπηρίες

Γιώργος Μπούρχας  
Διευθυντής ΣΜΕΑΕ

<http://www.provasimo.gr/>



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΣΠΑ  
2014-2020

ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

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 Διά Βίου Μάθηση 2014-2020» και συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο)



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



- **Κίνηση:**

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 ανάγκες του.

Αλλοίωση της κίνησης



κινητική αναπηρία

Συνέπειες, στις καθημερινές δραστηριότητες του ατόμου

- αυτοφροντίδα
- μάθηση
- επαγγελματική απασχόληση
- ψυχαγωγία
- κοινωνικές συναναστροφές
- ανεξαρτητοποίηση

Οι μαθητές/μαθήτριες με κινητική αναπηρία αποτελούν έναν ιδιαίτερα σύνθετο και ετερογενή πληθυσμό.

Υπάρχουν πολύ μεγάλες διαφορές ως προς:

- το είδος της κίνησης
- το βαθμό δυσκολίας της κίνησης
- τη δυνατότητα επικοινωνίας (προφορικής και γραπτής)
- τις συνοδές δυσκολίες (νοητική αναπηρία, αυτισμός, προβλήματα λόγου, διάσπαση προσοχής, επιληπτικές κρίσεις κλπ).

Η καθημερινότητά τους διαφέρει από των υπολοίπων μαθητών/μαθητριών ακόμη και σε πράγματα που θεωρούνται απλά και δεδομένα.

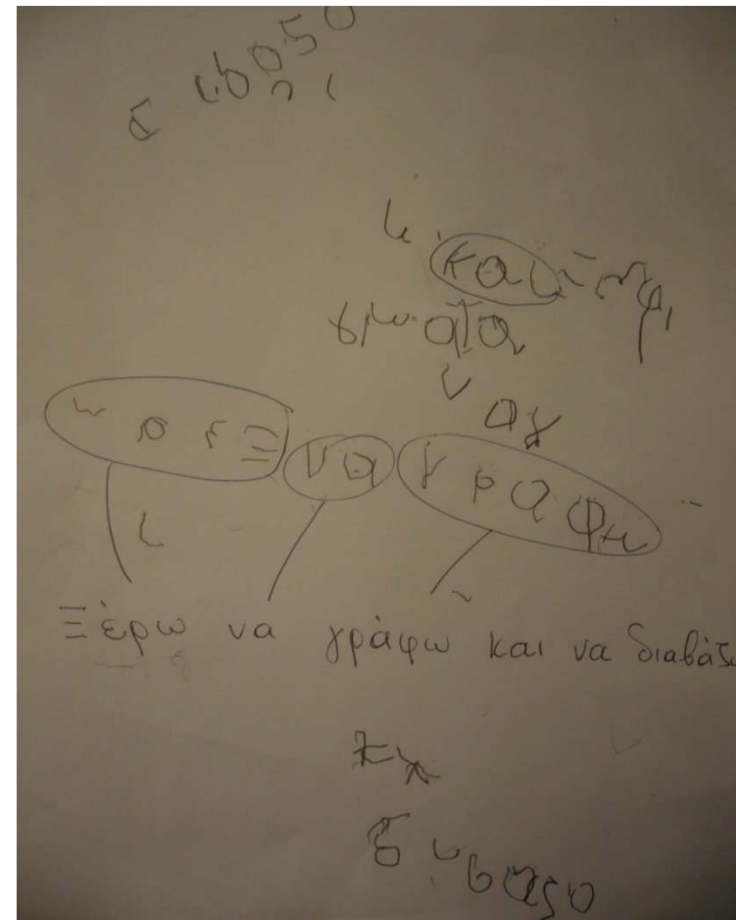
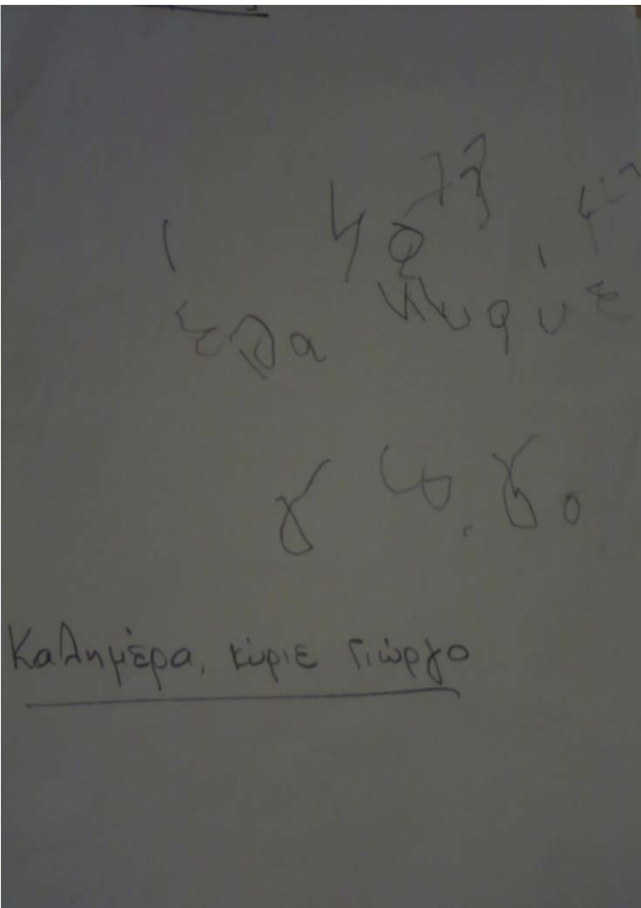
Η δυσκολία στην κίνηση και η έλλειψη  
προσβασιμότητας αναγκάζει τα παιδιά με  
κινητική αναπηρία να έχουν **φτωχές**  
**εικόνες της «αληθινής ζωής».**



Οι δυνατότητες εξερεύνησης του περιβάλλοντος (του σχολείου, της γειτονιάς, της πόλης τους) χωρίς τη βοήθεια συνοδού, είναι ελάχιστες.

# Μαθητές με κινητική αναπηρία

- Δυσκολίες στην κινητικότητα (αδρή και λεπτή)





## Μαθητές με κινητική αναπηρία



- Δυσκολίες στην κινητικότητα (αδρή και λεπτή)
- Συνδυασμένα προβλήματα που αφορούν
  - Την όραση
  - Τον οπτικοκινητικό συντονισμό
  - Την ικανότητα συγκέντρωσης
  - Τη μνήμη
  - Την αντίληψη
  - Την ομιλία
  - Τη συμπεριφορά

Η **Καθολική Σχεδίαση** περιλαμβάνει εκπαιδευτικά μέσα και υπηρεσίες που είναι:

- α) άμεσα προσβάσιμα από μαθητές/μαθήτριες με αναπηρία ή/και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες (χωρίς να αποκλείονται υποστηρικτικές τεχνολογίες όπου αυτό απαιτείται) και
- β) συμβατά ως προς τη διαλειτουργικότητά τους με τις Υποστηρικτικές Τεχνολογίες.

Οι Νέες Τεχνολογίες (ηλεκτρονικοί υπολογιστές, τάμπλετ, κινητά τηλέφωνα) και οι ψηφιακές εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαίδευση των μαθητών/μαθητριών με κινητική αναπηρία και να αξιοποιηθούν ως μέσο επικοινωνίας και προσέγγισης του φυσικού και κοινωνικού περιβάλλοντος.

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

## **Π3.7.1**

# **Εκπαιδευτικό περιεχόμενο για την εφαρμογή με κατηγορίες δραστηριοτήτων για την Γ΄ έως ΣΤ΄ Δημοτικού**

**Γιώργος Μπούρχας  
Δάσκαλος στην ΕΑ&Ε  
Διευθυντής ΣΜΕΑΕ**

Απευθύνεται σε:

- Μαθητές με κινητική αναπηρία
- Εκπαιδευτικούς
- Γονείς
- Κάθε εμπλεκόμενο με την εκπαιδευτική διαδικασία (Εργοθεραπευτή, Λογοθεραπευτή)





# Χαρακτηριστικά εφαρμογής

- Εγκατάσταση με απλή διαδικασία
  - οδηγός εγκατάστασης στα ελληνικά
- Εγκατάσταση σε διαφορετικούς τύπους Η/Υ
  - προσωπικοί υπολογιστές των μαθητών
  - υπολογιστικές μονάδες των σχολείων
- Συμβατότητα με λειτουργικά συστήματα
  - windows (7,8,10)

- Οργάνωση του υλικού σε φακέλους ανά θεματική
- Δυνατότητα μεγέθυνσης / σμίκρυνσης
  - της οθόνης και
  - των κειμένων
- Οι χαρακτήρες έχουν τη μορφή σκίτσου πρωτότυποι και διακριτοί
- Δυνατότητα αποθήκευσης των στοιχείων του μαθητή
- Δυνατότητα εκτύπωσης των ασκήσεων

# • Δυνατότητα πλοήγησης με

- Ποντίκι ή Ειδικά χειριστήρια (joysticks ή track ball)
- Εναλλακτικά πληκτρολόγια (με αραιά, μεγάλα, εργονομικά πλήκτρα)
- Διακόπτες πίεσης (μονό και διπλό)
- Εικονικό πληκτρολόγιο (πληκτρολόγιο οθόνης) με σάρωση, με κατάδειξη
- Οθόνη αφής



# Ελάχιστες προδιαγραφές υπολογιστικού περιβάλλοντος

- Επεξεργαστή Pentium Core Duo
- Μνήμη 2GB
- Ανεξάρτητη κάρτα γραφικών
- DVD-ROM drive (για την εγκατάσταση)
- Windows 7 ή νεότερο
- Ηχεία
- Ανάλυση οθόνης 1024x768

# Εγκατάσταση ψηφιακής εφαρμογής

- DVD-ROM
  - Εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο
- Αναρτημένο στο server του Υπουργείου
  - Εγκατάσταση στο σκληρό δίσκο
- Το πρόγραμμα εκτελείται μετά την εγκατάσταση και χωρίς dvd

# Περιβάλλον εργασίας

- Δυνατότητα παραμετροποίησης στην πρόσβαση
  - Επιλογή περιφερειακών εισόδου στον Η/Υ
  - Επιλογή επιπέδου ταχύτητας εναλλαγής των εικόνων ή σάρωσης αυτών
  - Επιλογή μεγέθυνσης των χαρακτήρων
- Χρησιμοποίηση φιλικού περιβάλλοντος με εικόνες και ηχητικά μηνύματα από φυσικό ομιλητή
- Η ροή του περιεχομένου ελέγχεται από το γρήστη



## ➤ Διαθεματική προσέγγιση

- Η κάθε δραστηριότητα αντιμετωπίζεται ως ενιαία ολότητα.
- Το «θέμα» που επιλέγεται βρίσκεται στο κέντρο ενός σχήματος, αν μπορούμε να το φανταστούμε σχηματικά, εξακτινώνεται και ταυτόχρονα αλληλεπιδρά με τα προγράμματα σχεδιασμού και ανάπτυξης δραστηριοτήτων της Γλώσσας, των Μαθηματικών, της Μελέτης Περιβάλλοντος και της Δημιουργίας-Έκφρασης.
- Η Γλώσσα, η Επικοινωνία και η Τεχνολογία διατρέχουν κάθε «θέμα» που επιλέγεται.

- Προσφέρει περιβάλλοντα με έμφαση στη:
  - Βιωματική μάθηση
    - Στις εμπειρίες των μαθητών
    - Στη δυναμική της ομάδας
    - Στην αλληλεπίδραση ατόμου και περιβάλλοντος



# Εικονίδια χειρισμού κεντρικής οθόνης

- Επιστροφή σε προηγούμενη οθόνη



- Έξοδος/Κλείσιμο του προγράμματος



- Εγχειρίδιο χρήσης του ψηφιακού περιβάλλοντος

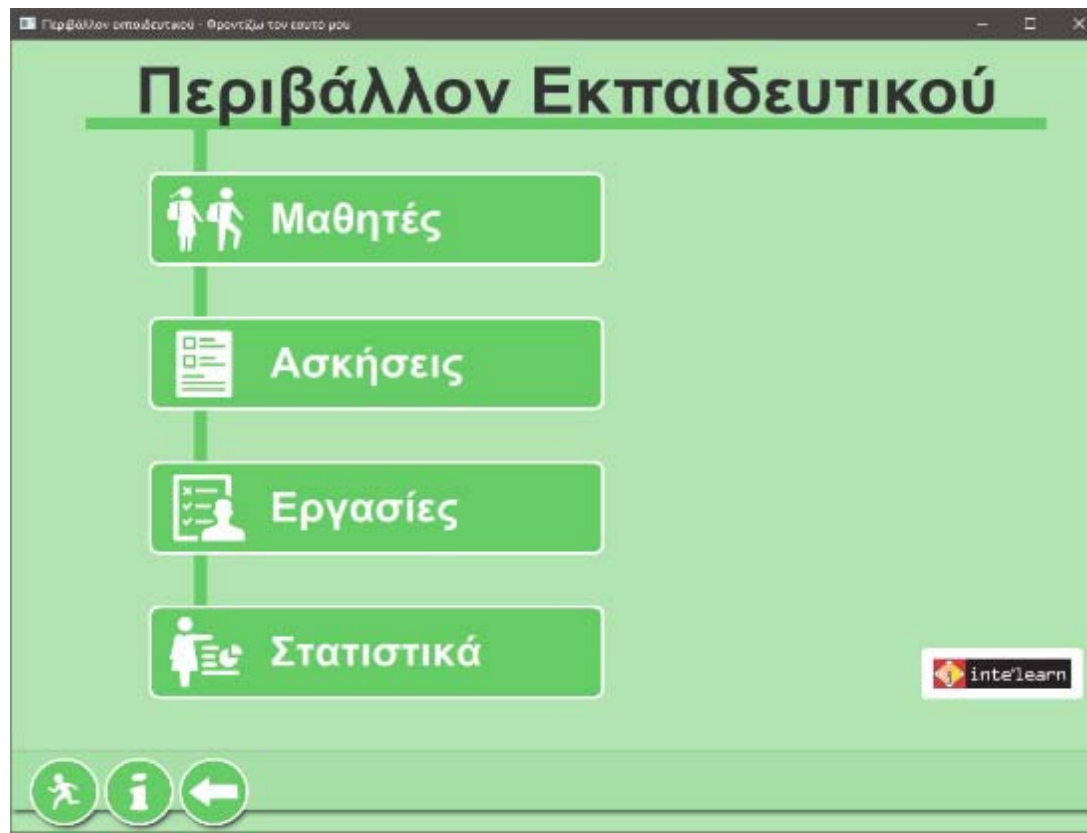


- Εντάξει



# Χαρακτηριστικά εφαρμογής

- Ψηφιακό περιβάλλον
  - Περιβάλλον εκπαιδευτικού



# Χαρακτηριστικά εφαρμογής


- Ψηφιακό περιβάλλον
  - Περιβάλλον εκπαιδευτικού






# Κατάλογος Μαθητών

Ιωάννης Ιωάννου

Αναστασία Αναστασίου


Επιλέξτε  για να προσθέσετε μαθητή  
ή επιλέξτε μαθητή από τον κατάλογο και




-  επιμεληθείτε τα στοιχεία του
-  διαγράψτε τον
-  δείτε το ιστορικό του

# Κατάλογος Μαθητών

Γιάννης Γιάννου

Αναστασία Αναστασίου

Επιλέξτε  για να προσθέσετε μαθητή  
ή επιλέξτε μαθητή από τον κατάλογο και

-  επιμεληθείτε τα στοιχεία του
-  διαγράψτε τον
-  δείτε το ιστορικό του

Όνοματεπώνυμο:

Όνομα χρήστη:

Φύλο:  αγόρι  κορίτσι


Τάξη:  Γ'  Δ'  Ε'  Στ'



# Κατάλογος Μαθητών

Ιωάννης Ιωάννου

Αναστασία Αναστασίου

Επιλέξτε  για να προσθέσετε μαθητή  
ή επιλέξτε μαθητή από τον κατάλογο και

 επιμεληθείτε τα στοιχεία του

 διαγράψτε τον

 δείτε το ιστορικό του

Όνοματεπώνυμο:

Ιωάννης Ιωάννου

Όνομα χρήστη: 12345

Φύλο:  αγόρι  κορίτσι


Τάξη:  Γ'  Δ'  Ε'  Στ'



# Κατάλογος Μαθητών

Ιωάννης Ιωάννου

Αναστασία Αναστασίου

Επιλέξτε  για να προσθέσετε μαθητή  
ή επιλέξτε μαθητή από τον κατάλογο και

εία του

Θέλετε να διαγράψετε αυτό το χρήστη;  
Όλα τα στοιχεία του θα διαγραφούν.

ΝΑΙ

ΟΧΙ



# Κατάλογος Ασκήσεων

- Αναγνωρίζω αντικείμενα
- Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων
- Μαθαίνω για τα υλικά που θα φτιάξω ένα τσάι
- Φτιάχνω ένα τσάι
- Μαθαίνω την προέλευση του ψωμιού
- Μαθαίνω την προέλευση του τυριού
- Μαθαίνω την προέλευση του ζαμπόν
- Ταιριάζω λέξεις με εικόνες - 1
- Ταιριάζω λέξεις με εικόνες - 2
- Ταιριάζω φράσεις με εικόνες
- Συμπληρώνω τα κενά
- Φτιάχνω τη λέξη "βούτυρο" από τις συλλαβές της
- Φτιάχνω τη λέξη "ζαμπόν" από τα γράμματά της

Προσθέστε άσκηση ορίζοντας τύπο:

Αντιστοίχιση

και ορίζοντας το όνομά της.



Επιλέξτε άσκηση από τον κατάλογο και



επιμεληθείτε την



δημιουργήστε αντίγραφο της



διαγράψτε την



Προσθέστε άσκηση οριζοντας τύπο:

Αντιστοίχιση  
Αντιστοίχιση  
Λέξη από γράμματα  
Λέξη από συλλαβές  
Πρόταση από λέξεις  
Σταυρόλεξο

όνομά της.



και ορίζοντας το όνομά της.



επιμεληθείτε την



διαγράψτε την



δημιουργήστε αντίγραφό της

# Αντιστοίχιση: Ταιριάζω λέξεις με εικόνες

Ερώτηση:

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

Ηχητικό:

εκf\_29.wav



1ο ζευγάρι

2ο ζευγάρι

3ο ζευγάρι

4ο ζευγάρι

ΣΤΑΘΕΡΟ

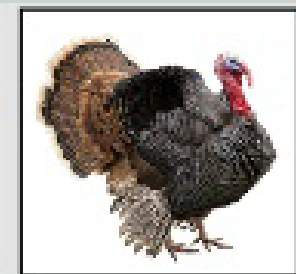
Αρχείο εικόνας:

γαλοπούλα.jpg



Ηχητικό:

γαλοπούλα.wav



ΚΙΝΗΤΟ

κρέας

Ηχητικό:

κρέας.wav



# Λέξη από Συλλαβές: Φτιάχνω τη λέξη "βούτυρο" από τις συλλαβές της

Ερώτηση:

Βάλτε στη σωστή σειρά τις συλλαβές και φτιάξτε τη λέξη.

Ηχητικό:

ekf\_60.wav



1η συλλαβή:

Ηχητικό:



2η συλλαβή:

Ηχητικό:



3η συλλαβή:

Ηχητικό:



4η συλλαβή:

Ηχητικό:



5η συλλαβή:

Ηχητικό:



6η συλλαβή:

Ηχητικό:



7η συλλαβή:

Ηχητικό:



8η συλλαβή:

Ηχητικό:



Η ΛΕΞΗ:

Ηχητικό:



# Λέξη από Γράμματα: Φτιάχνω τη λέξη "ζαμπόν" από τα γράμμάτα της

























Ερώτηση:

Βάλτε στη σωστή σειρά τα γράμματα και φτιάξτε τη λέξη.

Ηχητικό:

ekf\_59.wav



- 1ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 2ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 3ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 4ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 5ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 6ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 7ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 8ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 9ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 10ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 11ο γράμμα:  Ηχητικό:   
- 12ο γράμμα:  Ηχητικό:   

Η ΛΕΞΗ:

Ηχητικό:



# Σταυρόλεξο: Λύνω το σταυρόλεξο

Ερώτηση:

Λύσε το σταυρόλεξο. Επίλεξε τους αριθμούς, δες και άκου τις ερωτήσεις και συμπλήρωσε τη λέξη στο χώρο της απάντησης. Επίλεξε το ΕΝΤΑΞΕΙ για να μπει η απάντησή σου στο

Ηχητικό:

okf\_77.wav



## ΟΡΙΖΟΝΤΙΑ

ΑΠΟΧΥΗΣΙΣ
ΤΡΑΠΕΖΙ
ΖΑΝΙΚΟΝ
ΠΕΤΣΕΤΑ
ΜΑΧΑΙΡΙ

## ΚΑΘΕΤΑ

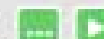
ΚΑΡΕΚΛΑ
ΨΥΓΕΙΟ
ΦΗΝΟ
ΒΡΑΣΤΗΡΑΣ
ΦΩΝΙ
ΒΟΥΤΥΡΟ

## ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ

Ηλεκτρική συσκευή για την παραγωγή χυμού.

Ηχητικό:

st\_12.wav



## Κρυπτόλεξο: Βρίσκω τις λέξεις που κρύβονται στο κρυπτόλεξο

Ερώτηση:

Βρες τις λέξεις που κρύβονται στο κρυπτόλεξο.

Ηχητικό:

ekf\_78.wav



1η λέξη: ΖΑΜΠΟΝ

2η λέξη: ΤΟΣΤ

3η λέξη: ΒΟΥΤΥΡΟ

4η λέξη: ΤΟΣΤΙΕΡΑ

5η λέξη: ΠΟΤΗΡΙ

6η λέξη: ΨΩΜΙ

7η λέξη: ΑΠΟΧΥΜΩΤΗΣ

8η λέξη:

9η λέξη:

10η λέξη:



# Εικόνες στη Σωστή Σειρά: Βάζω σε σειρά τις εικόνες

Ερώτηση:

Βάλτε τις εικόνες με τη σωστή σειρά. Σύρε κάθε μια εικόνα και άφησέ την στη σωστή θέση.

Ηχητικό:

ekf\_80.wav



1η εικόνα

2η εικόνα

3η εικόνα

4η εικόνα

5η εικόνα

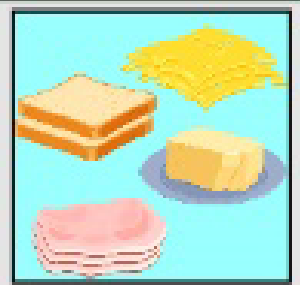
Αρχείο εικόνας:

make\_1.jpg



Ηχητικό:

ekf\_81.wav



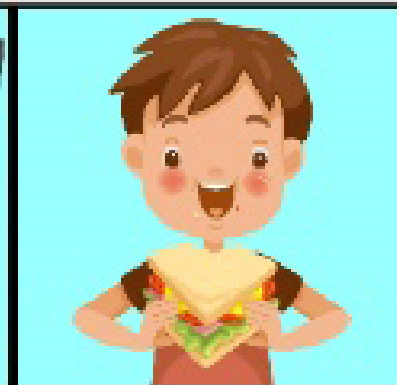
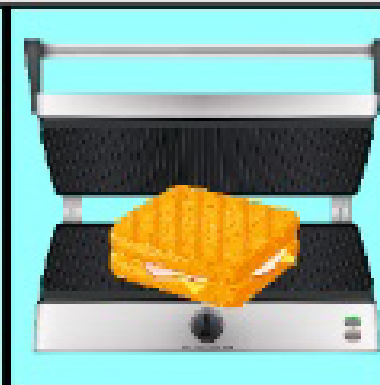
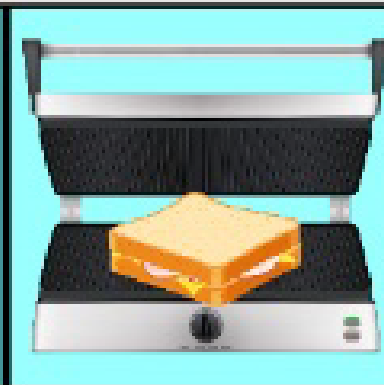
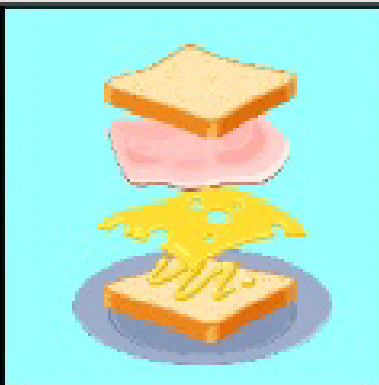
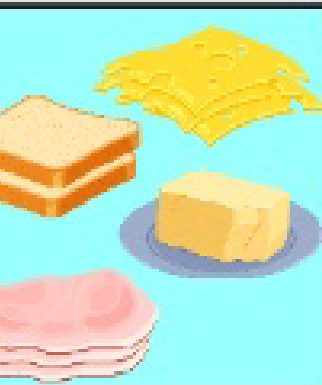
# Γράφω: Γράφω μια ιστορία

Ερώτηση:

Χρησιμοποίησε τις εικόνες και γράψε μια μικρή ιστορία.

Ηχητικό:

ekf\_86.wav



Αρχείο εικόνας:

makes.jpg





# Είσοδος στην εφαρμογή

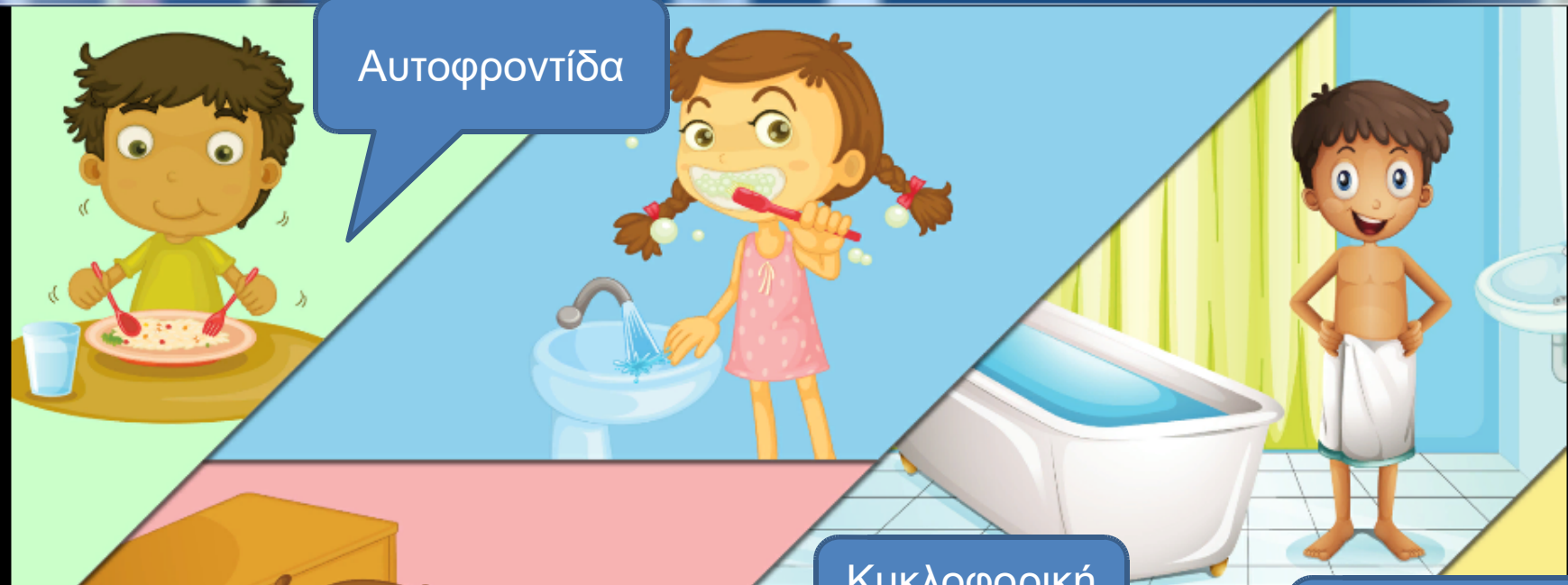




# Ενότητες



Αυτοφροντίδα



Κυκλοφορική Αγωγή

Συναισθήματα

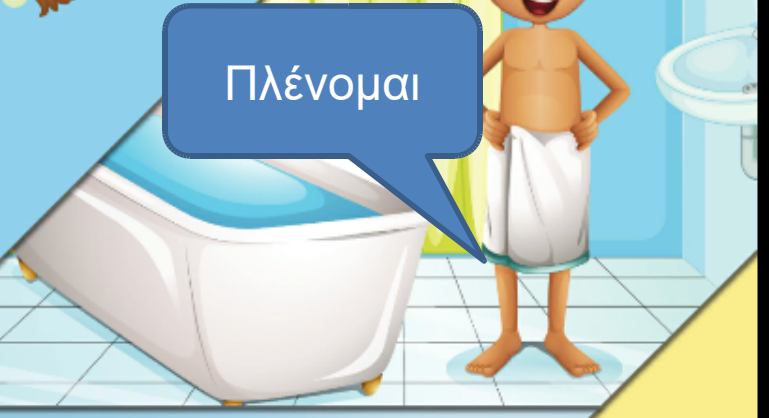




Ετοιμάζω το πρωινό



Βουρτσίζω τα δόντια μου



Πλένομαι



Ντύνομαι



Ετοιμάζω το πρωινό







-  **Ετοιμάζω το πρωινό** 
-  **Αναγνωρίζω αντικείμενα** 
-  **Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων** 
-  **Μαθαίνω για τα υλικά με τα οποία θα φτιάξω ένα τoστ** 
-  **Μαθαίνω την προέλευση των υλικών** 
-  **Κάνω ασκήσεις για εμπέδωση** 



0

26

Αναγνωρίζω  
αντικείμενα



**i** Συσκευές



**i** Έπιπλα



**i** Εργαλεία



**i** Σκεύη



**i** Ηλεκτρική Κουζίνα

Navigation bar with icons: a person walking, an information 'i' icon, a left arrow, a volume control icon (A+, A-), a speech bubble icon, and two circular arrows (refresh/undo).



 Συσσκευές

Μαθαίνω την ερμηνεία/σημασία των λέξεων

 Έπιπλα

Ηλεκτρική κουζίνα: ειδική συσκευή με εστίες και φούρνο, όπου γίνεται το μαγείρεμα. Εκτός από ηλεκτρική υπάρχει και κουζίνα που λειτουργεί με γκάζι.



Ηλεκτρική Κουζίνα



## Μαθαίνω περισσότερα για τα υλικά



Ψωμί



Ζαμπόν



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.

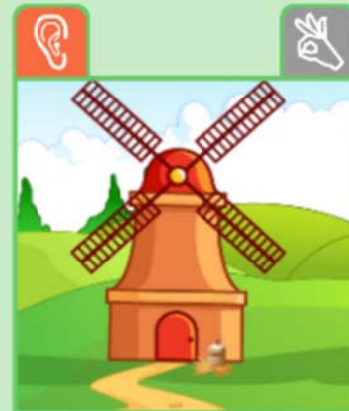
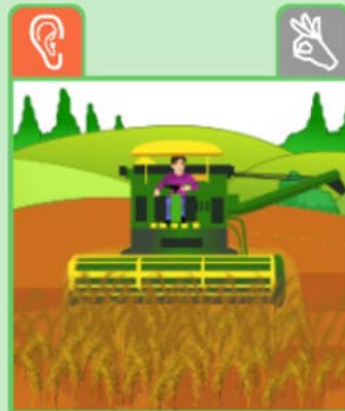


Τυρί

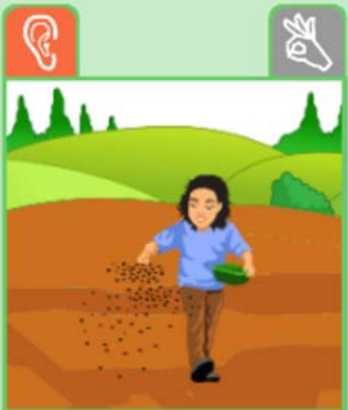


Βούτυρο





Μαθαίνω την προέλευση των υλικών



2

3

4

5





Ασκήσεις Χρονικής  
Αλληλουχίας

1



3



## Ασκήσεις συμπλήρωσης κενών



Στο τόστ βάζουμε ψωμί, , βούτυρο και ζαμπόν.



Απο το γάλα φτιάχνουμε  .



Το  είναι νόστιμο αλλαντικό.



Η τοστιέρα  τα τοστ.



Στο νεροχύτη της κουζίνας  τα πιάτα και τα ποτήρια.



ρο

βού

τυ

Φτιάχνω λέξεις από  
συλλαβές

Interactive workspace for word building with a large white area and navigation icons.



π

ν

μ

ζ

ό

α

Φτιάχνω λέξεις από γράμματα

Interactive workspace with a green border, a green refresh button on the left, a red refresh button on the right labeled "από την αρχή", and ear/hand icons at the bottom corners.




 τoστ 



 να 

 μου 



 ένα 



 μόνος 

 Μπορώ 

 φτιάχνω 

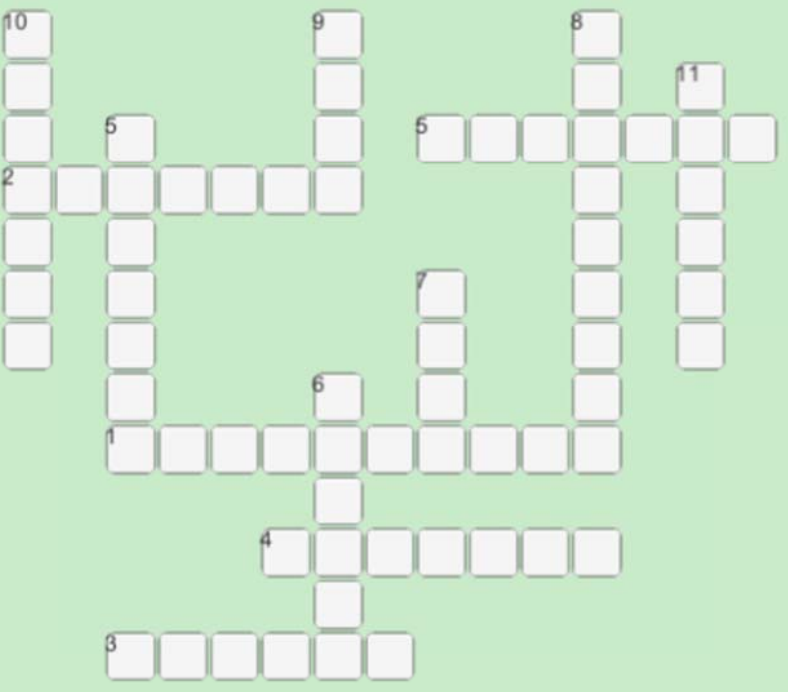
Φτιάχνω πρόταση από  
λέξεις

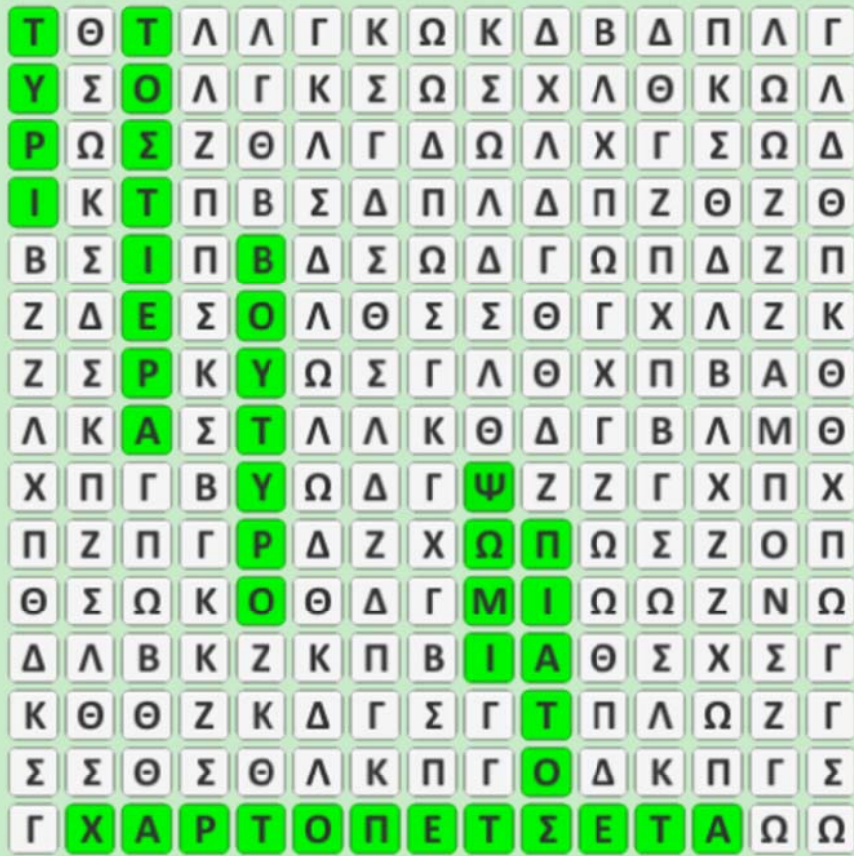






Λύνω σταυρόλεξο





Λύνω κρυπτόλεξο

ΕΝΤΆΞΕΙ



Βάζω τις εικόνες στη  
σειρά και στη  
συνέχεια γράφω μια  
ιστορία

Navigation icons: Ear, Hand, Ear, Hand, Ear, Hand, Ear, Hand, Ear, Hand

1. Ingredients: bread, cheese, ham, butter.  
2. Assembling the sandwich with layers.  
3. Sandwich in a press with a magnifying glass.  
4. Sandwich in a press, now golden brown.  
5. A boy holding and eating the finished sandwich.

Navigation icons: Run, Information, Back, Zoom (A+, A-), Pause, Refresh, Repeat

# Αξιοποίηση του λογισμικού

- Ως κίνητρο του μαθητή για μάθηση
- Συμπληρωματικά στο μάθημα της Γλώσσας
- Ως ανεξάρτητο πρόγραμμα “εξατομικευμένο” σε συγκεκριμένες θεματικές
- Ως εκπαίδευση του μαθητή σε τομείς:
  - Εξάσκηση στις ΤΠΕ
  - Αξιοποίηση της Υποστηρικτικής Τεχνολογίας

## **Π3.7.2**

**Εκπαιδευτικό περιεχόμενο για την  
κοινωνική ζωή και την εξερεύνηση του  
περιβάλλοντος μαθητών με κινητική  
αναπηρία**

Η εφαρμογή περιλαμβάνει  
αλληλεπιδραστικές δραστηριότητες που  
μπορούν να εκτελεστούν και ατομικά και  
ομαδικά με εικονικές επισκέψεις των  
μαθητών/μαθητριών στη γειτονιά και στην  
πόλη.

## Θεματικές:

- Επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων
- Χρήση των μέσων μαζικής μεταφοράς
- Παιχνίδι στην παιδική χαρά
- Πάρτι γενεθλίων ως καλεσμένος/η

- Πάρτι γενεθλίων ως οικοδεσπότης/οικοδέσποινα
- Επίσκεψη σε μουσείο
- Επίσκεψη σε θέατρο
- Επίσκεψη σε οδοντίατρο



Ο γενικός σκοπός είναι η δημιουργία ενός ευχάριστου λογισμικού με ιστορίες στις οποίες θα εμπλέκεται ο/η μαθητής/μαθήτρια και θα ενθαρρύνεται να ασχοληθεί με πραγματικές δραστηριότητες της καθημερινής ζωής, στις οποίες η κινητική αναπηρία βάζει εμπόδια.

Η εφαρμογή έχει υψηλό βαθμό αλληλεπίδρασης:

- ο χρήστης 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,  
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/την πρωταγωνίστρια, 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 κλπ.

Έτσι, από την αρχή της ενασχόλησης με το λογισμικό και με την κατάλληλη συζήτηση με τον/την εκπαιδευτικό, θα μπαίνουν στη διαδικασία βιωματικών δραστηριοτήτων με την περιγραφή του εαυτού τους, αλλά και την αιτιολόγηση των επιλογών τους.

Με τη δυνατότητα αυτών των επιλογών  
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 θα μπορεί να αξιοποιηθεί όχι μόνο στο σχολείο, αλλά και στο σπίτι με την ενεργητική συμμετοχή όλων των μελών της οικογένειας. Θα είναι ταυτόχρονα διδακτικό εργαλείο και παιχνίδι.

# Δραστηριότητα επίσκεψης σε κατάστημα ρούχων

- **Ονομασία δραστηριότητας:** Επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων.
- **Συμμετέχοντες:** Ένας μαθητής/μία μαθήτρια και ένας/μία εκπαιδευτικός.
- **Χώρος:** Αίθουσα διδασκαλίας.
- **Εξοπλισμός:** Δύο υπολογιστές με τα απαραίτητα περιφερειακά (πληκτρολόγιο, διακόπτες, κλπ)



## ΣΤΟΧΟΙ:

### Ο/η μαθητής/τρια:

- Να αναπτύξει δεξιότητες επικοινωνίας
- Να αναπτύξει την κριτική του/της ικανότητα και να αξιολογεί σωστά τις ανάγκες του/της για την επιλογή της καθημερινής ενδυμασίας
- Να αναπτύξει την ικανότητα επιχειρηματολογίας
- Να καλλιεργήσει τρόπους καλής συμπεριφοράς
- Να καλλιεργήσει τη φαντασία του/της

- Να αναγνωρίζει τη χρονική ακολουθία γεγονότων
- Να διαχειρίζεται χρήματα
- Να εξασκήσει την ικανότητα μαθηματικών υπολογισμών
- Να ενισχύσει την εικόνα εαυτού
- Να χρησιμοποιήσει λεξιλόγιο της καθημερινής ζωής

## Γενική περιγραφή της δραστηριότητας:

Ο/η μαθητής/μαθήτρια με τη συνοδεία και άλλου μέλους 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

Αρχικά, ο/η μαθητής/μαθήτρια σε συζήτηση με τον/την εκπαιδευτικό πρέπει να σκεφτεί τι ρούχα χρειάζεται ανάλογα με την εποχή και την περίσταση (καθημερινά ρούχα, επίσημα, αθλητικά κλπ).

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/μαθήτρια επιλέγει ρούχα τα οποία θα μπορεί να δοκιμάσει, να δει τον εαυτό του/της στον καθρέφτη, να χρησιμοποιήσει λέξεις και «ορολογία» καθημερινής ζωής στην επιλογή χρώματος και μεγέθους.

Το λογισμικό ντύνει τον πρωταγωνιστή– μαθητή/την πρωταγωνίστρια-μαθήτρια και ο ίδιος/η ίδια θα αποφασίζει τι του αρέσει και τι όχι, τι του «πηγαίνει» και τι όχι

Μέσα από τη δραστηριότητα αναπτύσσονται και άλλες δεξιότητες:

η κριτική ικανότητα

η ικανότητα επιχειρηματολογίας

η φαντασία

η χρονική ακολουθία

τα μαθηματικά

η χρήση νομισμάτων

η εικόνα εαυτού

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.

## **Αναλυτική περιγραφή της δραστηριότητας:**

Συζητάμε με τον/την μαθητή/μαθήτριά για την επιλογή των ρούχων, ανάλογα με την εποχή και την περίσταση, χρησιμοποιώντας συγκεκριμένα παραδείγματα.

Διαλέγουμε μαζί με τον/την μαθητή/μαθήτριά μια εποχή και μια περίσταση.

Εξηγούμε ότι με τη βοήθεια του υπολογιστή μας θα επισκεφτούμε ένα κατάστημα ρούχων, για να ψωνίσουμε για την εποχή και την περίσταση που επιλέξαμε.



Ανοίγουμε το λογισμικό στον υπολογιστή.

Δείχνουμε και εξηγούμε/θυμίζουμε στον/στην μαθητή/μαθήτρια τα εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει για τον χειρισμό του προγράμματος (π.χ. ποντίκι, πληκτρολόγιο).

Επιλέγουμε τη δραστηριότητα «Επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων»

Η εικονική πωλήτρια καλωσορίζει τους πελάτες κι έπειτα ο/η μαθητής/μαθήτρια 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 γράμματα-λέξεις και με ομιλία. Επιλέγουμε την παρουσία πωλήτριας/πωλητή για να μπορεί να επικοινωνήσει και να αλληλεπιδράσει με πρόσωπο.

Η πωλήτρια, ανάλογα με τις επιλεγμένες φράσεις, του προτείνει τρία διαφορετικά ρούχα.

Ο/η μαθητής/μαθήτρια έχει τη δυνατότητα να επιλέξει κάποιο ή κάποια από αυτά ή να ζητήσει καινούρια πρόταση.

Όταν καταλήξει σε κάποια προτίμηση, επιλέγει στην οθόνη του υπολογιστή το δοκιμαστήριο του εικονικού καταστήματος, ώστε ο χαρακτήρας να δοκιμάσει το ρούχο.

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/η εκπαιδευτικός).

Ο/η μαθητής/μαθήτρια έχει τη δυνατότητα να αγοράσει το ρούχο ή να επαναλάβει τις προηγούμενες διαδικασίες 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.

Αν χρειάζεται να αγοραστούν κι άλλα ρούχα, επιλέγει «Συνέχεια αγορών» και επαναλαμβάνονται τα αντίστοιχα βήματα.

Όταν αποφασιστούν οι τελικές αγορές, οδηγούνται όλοι στο ταμείο.

Η/ο ταμίας κόβει την απόδειξη και ο/η μαθητής/μαθήτρια είτε αναλαμβάνει να πληρώσει ο ίδιος/η ίδια από το εικονικό πορτοφόλι του (διδακτικός στόχος – χρήση χρημάτων) είτε πληρώνει ο διαχειριζόμενος από τον εκπαιδευτή συνοδός χαρακτήρας.

Ο/η μαθητής/μαθήτρια επιλέγει από τη βιβλιοθήκη του λογισμικού τις κατάλληλες φράσεις για να ευχαριστήσει, να χαιρετήσει και να φύγουν από το κατάστημα.

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.

Στην οθόνη του υπολογιστή εμφανίζονται τα ρούχα που αγοράστηκαν και ο/η μαθητής/μαθήτρια συζητά με τον/την εκπαιδευτικό επιχειρηματολογώντας υπέρ των επιλογών του/της, εξηγώντας τους λόγους αυτών των επιλογών. Ανάλογα με τις δεξιότητες του/της μαθητή/μαθήτριας, οι απαντήσεις μπορεί να δίνονται και με τη χρήση του γραπτού λόγου. Είναι παιδαγωγικά ορθό, ο/η μαθητής/μαθήτρια να έχει ευκαιρίες να εκφραστεί μέσω και του προφορικού, αλλά και του γραπτού λόγου.

Ο/η μαθητής/μαθήτρια συζητά με τον/την εκπαιδευτικό 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/την εκπαιδευτικό ως εργαλεία αξιολόγησης της δραστηριότητας και των αποτελεσμάτων της.

Το λογισμικό διαθέτει και φύλλα εργασίας με δραστηριότητες αξιολόγησης και αυτοαξιολόγησης του/της μαθητή/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/η εκπαιδευτικός θα μπορεί να επιλέγει, ανάλογα με τη λειτουργικότητα του/της κάθε μαθητή/μαθήτριας τι και πώς θα χρησιμοποιήσει. Θα υπάρχουν έτοιμα φύλλα εργασίας στη βιβλιοθήκη του λογισμικού, όπως για παράδειγμα εικόνες ή φράσεις από μια επίσκεψη σε κατάστημα ρούχων τις οποίες θα πρέπει να βάλει σε σωστή χρονική ακολουθία και να διηγηθεί την ιστορία, αλλά, κυρίως, θα δίνεται η δυνατότητα στον/στην εκπαιδευτικό 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/την μαθητή/μαθήτρια 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 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.

Η χρήση και αξιοποίηση του λογισμικού σε καμία περίπτωση δεν σημαίνει ότι μένουμε μόνο σ' αυτό και δεν επιδιώκουμε και τη φυσική παρουσία του/της μαθητή/μαθήτριας 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.α.



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

«Το παρόν επιμορφωτικό υλικό βασίζεται στο παραδοτέο των Μπούρχα και Μπουσδούνη»

# Ευχαριστούμε θερμά...

Γιώργος Μπούρχας & Γιάννης Μπουσδούνης

**gbourcha@gmail.com & gianmprou@gmail.com**

<http://www.prosvasimo.gr/>



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα  
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,  
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ανάπτυξη - εργασία - αλληλεγγύη

