

Η Γλώσσα μου με Μάτια μου

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ λογισμικό
σχεδιασμένο για τη καλλιέργεια της
γλώσσας και της λογοτεχνίας
σε κωφούς και βαρήκοους
μαθητές.



ΥΠΕΠΘ • ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ» – Γ' ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ
«Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»

**HYPER
SYSTEMS**



Έργο συγχρηματοδοτούμενο 80% από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και 20% από Εθνικούς Πόρους

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
Οι κωφοί μαθητές, γλώσσα, επικοινωνία, εκπαίδευση.....	2
Η εκμάθηση της γραπτής γλώσσας.....	5
Δίγλωσση Εκπαίδευση.....	6
Νέες τεχνολογίες, εκπαίδευση και κωφοί μαθητές	8
Στόχοι του Αναλυτικού Προγράμματος που καλύπτει το λογισμικό..	10
«Η γλώσσα μου με τα Μάτια μου» και Α.Π.Σ.....	10
Δομή και Περιεχόμενο του λογισμικού	14
Δομή και περιεχόμενο του λογισμικού «Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου».	14
Δείγμα Κείμενου με δραστηριότητες	21
Πληροφορίες για το συγγραφέα	23
Δραστηριότητες.....	24
Παιχνίδια με τα γράμματα	26
Ταίριαξε το γράμμα με τη χειρομορφή	27
Ταίριαξε τα γράμματα.....	28
Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά	29
Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά (η α-β δε δίνεται)	29
Αντιστοίχιση λέξεων εικόνων.....	30
Βάλε τις λέξεις στη σωστή σειρά.....	31
Αξιολόγηση.....	33
Συμπληρωματικές δραστηριότητες.....	34
Ηλεκτρονικές διευθύνσεις	40

Εισαγωγή

Το Βιβλίο του Δασκάλου για το λογισμικό «Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου» είναι σχεδιασμένο να αποτελέσει βοήθημα για τον εκπαιδευτικό της Ειδικής Αγωγής αλλά και για τον εκπαιδευτικό της Γενικής Αγωγής που εργάζεται με κωφούς και βαρήκοους μαθητές. Περιλαμβάνει γενικές πληροφορίες για την κώφωση, τη νοηματική γλώσσα και την επικοινωνία, παράλληλα με τις πληροφορίες για το ίδιο το λογισμικό και τη χρήση του.

Οι κωφοί μαθητές, γλώσσα, επικοινωνία, εκπαίδευση

Στην Ελλάδα το σύνολο των κωφών και βαρήκων μαθητών που φοιτούν στη γενική εκπαίδευση, σε ειδικές τάξεις και σε ειδικά σχολεία υπολογίζεται ότι είναι περίπου 1500 με 2000 μαθητές, αν και δεν υπάρχουν επίσημες καταγραφές που να επιβεβαιώνουν αυτό τον αριθμό.

Μολονότι οι κωφοί και βαρήκοοι μαθητές στο σύνολο τους δεν αποτελούν έναν ομοιογενή πληθυσμό, θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι πρόκειται για μια κατηγορία ατόμων τα οποία σε όλους τους τομείς της ζωής τους λειτουργούν οπτικά, αντιλαμβάνονται δηλαδή τον κόσμο μέσω της όρασης τους και μέσα από αυτή δομούν τη σκέψη και τη γλώσσα τους. Η πρόσβαση των κωφών και βαρήκων μαθητών στην ομιλία – τόσο ως προς την πρόσληψη όσο και ως προς την κατανόηση – παρεμποδίζεται εξαιτίας της αισθητηριακής απώλειας της ακοής, ανεξάρτητα από το αν αυτοί χρησιμοποιούν τεχνικά βοηθήματα, ακουστικά βαρηκοΐας, κοχλιακά εμφυτεύματα, κ.λπ. Αντίθετα η πρόσβαση τους σε μια νοηματική γλώσσα είναι άμεση και απρόσκοπη.

Γνωρίζουμε σήμερα από τα ευρήματα στον τομέα της γλωσσολογίας, ότι οι νοηματικές γλώσσες είναι πλήρεις, φυσικές γλώσσες οι οποίες διαφέρουν σημαντικά από τους επινοημένους οπτικο-κινητικούς κώδικες που έχουν χρησιμοποιηθεί κατά καιρούς στην εκπαίδευση των κωφών. Από τη γλωσσολογική ανάλυση των φυσικών νοηματικών γλωσσών προέκυψε ότι αυτές έχουν πολλές διαφορές μεταξύ τους, έχουν πλήρη αφαιρετική και εκφραστική δυνατότητα, αυστηρούς γραμματικούς κανόνες και παρουσιάζουν ίδιες γλωσσολογικές ιδιότητες με όλες τις ομιλούμενες γλώσσες του κόσμου, αναπτυσσόμενες φυσικά, μεταφερόμενες από γενιά σε γενιά.

Ωστόσο ενώ η πρόσβαση των κωφών και βαρήκοων μαθητών σε μια νοηματική γλώσσα πραγματοποιείται χωρίς εμπόδια, ένα πολύ μεγάλο ποσοστό αυτών (περίπου 90%) έρχεται σε επαφή με τη νοηματική γλώσσα για πρώτη φορά κατά την σχολική ηλικία, μετά το τέλος της κρίσιμης περιόδου κατάκτησης της γλώσσας (Lenneberg 1968, Curtiss 1977). Αυτό το φαινόμενο οφείλεται στο γεγονός ότι το 90-95% των κωφών και βαρήκοων μαθητών έχουν ακούοντες γονείς. Στην Ελλάδα τα πιο πολλά κωφά παιδιά μαθαίνουν Ελληνική Νοηματική Γλώσσα άτυπα κατά την επικοινωνία τους με άλλα κωφά παιδιά ή ενήλικες στο χώρο του σχολείου. Αυτή η ιδιαιτερότητα αποτελεί τη βασικότερη αιτία όλων των δυσκολιών που αντιμετωπίζουν οι κωφοί και βαρήκοοι μαθητές στη ζωή τους ως προς την επικοινωνία με το περιβάλλον τους.

Τα αποτελέσματα των πιο πρόσφατων ερευνών σχετικά με την κατάκτηση της νοηματικής γλώσσας ως πρώτης γλώσσας από τα κωφά παιδιά ακουόντων γονέων δείχνουν ξεκάθαρα πως ο χρόνος έκθεσης των παιδιών στη γλώσσα παίζει καθοριστικό ρόλο για το επίπεδο ικανότητας που θα αναπτύξουν ως ενήλικες τόσο ως προς την κατανόηση όσο και ως προς την παραγωγή της γλώσσας. Ακόμη και η άτυπη χρήση νοηματικής γλώσσας από τους ακούοντες γονείς

στα πρώτα στάδια ανάπτυξης έχει ως αποτέλεσμα τα κωφά παιδιά να αναπτύσσουν γλωσσικές ικανότητες παρόμοιες με αυτές των φυσικών ομιλητών της γλώσσας, αν αυτό συμβεί αρκετά νωρίς. Γενικότερα ο χρόνος έκθεσης των κωφών παιδιών ακουόντων γονέων σε μια πρώτη γλώσσα, και αυτό αφορά και τη νοηματική γλώσσα, φαίνεται να παίζει καθοριστικό ρόλο για την επαρκή κατάκτησή της.

Ως προς την ομιλούμενη γλώσσα τα επιτεύγματα των κωφών και βαρήκοων παιδιών σχετίζονται με το βαθμό της ακουστικής τους απώλειας. Έτσι παρά την πρόοδο που έχει παρατηρηθεί σήμερα στον τομέα των τεχνικών βοηθημάτων, η έρευνα σε θεωρητικό και σε πρακτικό επίπεδο δείχνει ότι ακόμη και μετά από εντατική προφορική εκπαίδευση κατά την εφηβική ηλικία τα παιδιά που έχουν χάσει την ακοή τους πριν να αναπτύξουν προφορική γλώσσα συγκρινόμενα με τα ακούοντα παιδιά της αντίστοιχης ηλικίας παρουσιάζουν σημαντική καθυστέρηση 4-5 χρόνων ως προς την ανάπτυξη της ομιλίας (Blamey et al., 2001, Geers & Moog 1989). Συνολικά οι σημαντικότερες συνέπειες της κώφωσης αφορούν σημαντικές ελλείψεις στην ανάπτυξη του λεξιλογίου και στην εκμάθηση των γραμματικών και συντακτικών κανόνων της γλώσσας της πλειονότητας. Μολονότι όσο μικρότερη είναι η ακουστική απώλεια τόσο περισσότερο αναπτύσσεται η ομιλούμενη γλώσσα, καθυστέρηση παρατηρείται στην ανάπτυξη της ομιλίας ακόμη και στις περιπτώσεις των παιδιών που έχουν μέτριες βαρηκοΐες. Έτσι ξαναγουρίζοντας πάλι στον αρχικό μας ισχυρισμό, **το κοινό χαρακτηριστικό των κωφών και βαρήκοων μαθητών είναι η λειτουργία τους κυρίως μέσω του οπτικού καναλιού.**

Η εκμάθηση της γραπτής γλώσσας

Η εκμάθηση της γραπτής γλώσσας αποτελεί πρωταρχικό στόχο στην εκπαίδευση των κωφών παιδιών. «Η κατάκτηση του γραπτού λόγου είναι ένας από τους βασικότερους στόχους του σχολείου για τα κωφά παιδιά και ίσως ο πιο δύσκολος» (βλέπε Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) για μαθητές με προβλήματα ακοής για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση 2004:29). Σύμφωνα με τη βιβλιογραφία (Holt, Traxler & Allen, 1997 Λαμπροπούλου, 1999 Allen, 1992) οι ικανότητες των κωφών μαθητών τόσο ως προς τη γραφή όσο και ως προς την ανάγνωση είναι χαμηλές συγκρινόμενες με αυτές των ακουόντων μαθητών που βρίσκονται σε αντίστοιχη ηλικία. Ο ρυθμός ανάπτυξης των κωφών μαθητών δεν ακολουθεί το μέσο επίπεδο ανάπτυξης των ακουόντων μαθητών και αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι περισσότεροι κωφοί έφηβοι να αποφοιτούν από τη δευτεροβάθμια εκπαίδευση μη έχοντας αναπτύξει επαρκές επίπεδο αναγνωστικής ικανότητας και ικανότητας γραφής μολονότι η πρόσβαση στο γραπτό λόγο μέσω του οπτικού καναλιού δεν εμποδίζεται. Η γνώση και η κατανόηση της γραπτής γλώσσας στην περίπτωση των κωφών παιδιών αρχίζει να αναδύεται από τη προσχολική ηλικία και σχετίζεται:

- με την απόκτηση γλώσσας (νοηματικής ή ομιλούμενης) έως το τέλος της κρίσιμης ηλικίας
- με τη γνώση της γλώσσας της πλειονότητας και
- με το γεγονός ότι οι μαθητές πρέπει να αναπτύξουν ικανότητες σε έναν κώδικα, που αν και οπτικός, αποτελεί αναπαράσταση μιας γλώσσας στην οποία δεν έχουν φυσική πρόσβαση.

Συνολικά υποστηρίζεται ότι η διαδικασία απόκτησης του μηχανισμού ανάγνωσης και γραφής από τους κωφούς μαθητές ως ένα βαθμό δεν διαφέρει από αυτή των ακουόντων. Ωστόσο το γεγονός ότι οι κωφοί μαθητές:

- ακολουθούν στρατηγικές κωδικοποίησης μόνον μέσω του οπτικού και του κιναισθητικού καναλιού και
- καλούνται να συσχετίσουν δύο τόσο διαφορετικές γλώσσες (μια γραπτή και μια νοηματική γλώσσα), φαίνεται να δυσκολεύει ιδιαίτερα την ανάπτυξη των ικανοτήτων εγγραμματοσύνης τους.

Παρόλα αυτά, οι γνώσεις μας σχετικά με τα επιτεύγματα που αφορούν το μέσο όρο του συνόλου των κωφών παιδιών υποδεικνύουν ότι κάτω από ορισμένες συνθήκες οι κωφοί μαθητές μπορούν να επιτύχουν αντίστοιχα επιτεύγματα με αυτά των ακουόντων. Η χρήση της νοηματικής γλώσσας στην εκπαίδευση των κωφών μαθητών φαίνεται να παίζει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη των ικανοτήτων εγγραμματοσύνης τους. Τα ακαδημαϊκά επιτεύγματα των κωφών παιδιών κωφών γονέων (που από την αρχή της ζωής τους βρίσκονται σε περιβάλλον νοηματικής γλώσσας) είναι εμφανώς υψηλότερα από αυτά των κωφών παιδιών ακουόντων γονέων. Ιδιαίτερα ενθαρρυντικά επίσης είναι τα ευρήματα ως προς τις ικανότητες των κωφών μαθητών στην κατανόηση και παραγωγή γραπτού λόγου που έχουν παρακολουθήσει δίγλωσσα προγράμματα στις σκανδιναβικές και σε άλλες χώρες του εξωτερικού.

Δίγλωσση Εκπαίδευση

Η χρήση δύο γλωσσών στην εκπαίδευση των κωφών και βαρήκων μαθητών μιας ομιλούμενης και μιας νοηματικής φαίνεται να συμβάλλει σημαντικά στην προώθηση του γραπτού λόγου τους. Σε δίγλωσσα εκπαιδευτικά περιβάλλοντα η νοηματική γλώσσα χρησιμοποιείται με δύο τρόπους, ως γλώσσα γέφυρα και ως γλώσσα εργαλείο διευκολύνοντας την πρόσβαση των μαθητών στην ομιλούμενη-γραπτή γλώσσα. Η σύγκριση των δύο γλωσσών, όποτε αυτό είναι αναγκαίο, συμβάλλει:

- στη συνειδητοποίηση των διαφορών που υπάρχουν ανάμεσα στις δύο γλώσσες από την πλευρά των μαθητών
- στη συστηματική εκμάθηση της ομιλούμενης-γραπτής γλώσσας
- στην ανάπτυξη δεξιοτήτων εγγραμματοσύνης και
- στην καλλιέργεια της ίδιας της νοηματικής γλώσσας

Η διαμόρφωση κατάλληλου εκπαιδευτικού περιβάλλοντος για την εκμάθηση της γραπτής γλώσσας σύμφωνα με τις βασικές αρχές τις διγλωσσίας, η ανάπτυξη κατάλληλων στρατηγικών διδασκαλίας και η ανάπτυξη διγλωσσων εκπαιδευτικών υλικών παίζει καθοριστικό ρόλο στην ανάπτυξη της εγγραμματοσύνης των κωφών μαθητών και στις δύο γλώσσες.

Στην Ελλάδα τα τελευταία χρόνια έχουν προωθηθεί σημαντικές πρακτικές διγλωσσης εκπαίδευσης για τους κωφούς μαθητές όπως η αναγνώριση της Ελληνικής Νοηματικής Γλώσσας (Ε.Ν.Γ.) με το νόμο 2817/2000 ως επίσημης γλώσσας των κωφών και η ανάπτυξη Α.Π.Σ. το 2004 βασισμένων στη φιλοσοφία και τις αρχές της διγλωσσης εκπαίδευσης. Οι πρακτικές αυτές αφενός έχουν συμβάλει στο να πραγματοποιηθούν οι πρώτες αλλαγές στην εκπαίδευση των κωφών και αφετέρου έχουν κάνει περισσότερο εμφανή την αναγκαιότητα δημιουργίας διγλωσσων εκπαιδευτικών υλικών τα οποία θα μπορούν να χρησιμοποιηθούν από τους κωφούς μαθητές για τη βελτίωση των ικανοτήτων τους στο γραπτό λόγο, στην εκμάθηση της γραπτής ελληνικής γλώσσας και γενικότερα στην απόκτηση γνώσεων σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα (Ιστορία, Μελέτη Περιβάλλοντος, Γεωγραφία, μαθηματικές έννοιες κ.λπ.).

Σύμφωνα με τα Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής η δημιουργία διγλωσσων εκπαιδευτικών υλικών – που παρουσιάζονται σε νοηματική και γραπτή ελληνική γλώσσα – και μάλιστα σε μορφή λογισμικού, βασισμένων στις νέες τεχνολογίες αποτελεί άμεση προτεραιότητα. Η χρήση διγλωσσου εκπαιδευτικού λογισμικού στην εκπαιδευτική διαδικασία:

- κάνει ευκολότερη την κατάκτηση του γνωστικού αντικειμένου που διδάσκεται
- υποστηρίζει την εξατομικευμένη διδασκαλία και επιτρέπει σε όλους τους μαθητές ανάλογα με τις εγγενείς δυνατότητες τους να αναπτύξουν τις ικανότητες τους και στις δύο γλώσσες – γραπτή ελληνική και Ελληνική Νοηματική Γλώσσα
- διασφαλίζει την πρόσβαση όλων των μαθητών – κωφών και βαρήκοων – στο υλικό.

Η χρήση δίγλωσσων εκπαιδευτικών υλικών κάνει τη διαδικασία πρόσληψης της γραπτής ελληνικής γλώσσας ευκολότερη και για το λόγο αυτό πιο αποτελεσματική.

Νέες τεχνολογίες, εκπαίδευση και κωφοί μαθητές

Η χρήση της νέας τεχνολογίας μπορεί να κάνει τη διαδικασία της διδασκαλίας πιο ενδιαφέρουσα, ελκυστική και εποικοδομητική για τους μαθητές συνολικά. Μολονότι η αξία των παραδοσιακών εκπαιδευτικών υλικών κατά τη χρήση τους στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι αναμφισβήτητη οι νέες τεχνολογίες συμβάλλουν σημαντικά στον εμπλουτισμό των εκπαιδευτικών εργαλείων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην εκπαιδευτική πράξη. Η χρήση νέων εκπαιδευτικών υλικών και εργαλείων με τη μορφή λογισμικού διευρύνει την πρόσβαση των μαθητών στις εκπαιδευτικές πηγές και τους βοηθάει:

- α) να οργανώνουν και να αναλύουν καλύτερα πληροφορίες
- β) να κατανοούν σε βάθος αφηρημένες έννοιες επιτυγχάνοντας καλύτερα την αισθητοποίηση τους.

Γενικότερα, μέσω της νέας τεχνολογίας όλοι οι μαθητές μπορούν να βελτιώσουν τις δεξιότητες τους στο γραπτό λόγο και ν' αναπτύξουν συνολικά τις ανώτερες νοητικές τους ικανότητες.

Στην εκπαίδευση των κωφών και βαρήκοων παιδιών η χρήση λογισμικών αποτελεί εξαιρετικό εκπαιδευτικό βοήθημα διότι η οπτική φύση των λογισμικών ταιριάζει/εναρμονίζεται απόλυτα με την οπτική λειτουργία αυτής της ομάδας των μαθητών. Πέρα από τα οφέλη που η νέα τεχνολογία μπορεί να προσφέρει σε όλους τους μαθητές συνολικά, η δυνατότητα ταυτόχρονης χρήσης βίντεο, εικόνας και κείμενου, που μόνο μέσω των νέων τεχνολογιών μπορεί να επιτευχθεί, κάνει την οποιαδήποτε πληροφορία ιδιαίτερα προσβάσιμη για τους κωφούς και βαρήκοους μαθητές. Τα λογισμικά για κωφούς και βαρήκοους μαθητές προσφέρουν ένα μοναδικό διασκεδαστικό και διαδραστικό τρόπο εκμάθησης νέων εκπαιδευτικών εννοιών. Παράλληλα συμβάλουν σημαντικά στην ανάπτυξη των δεξιοτήτων των μαθητών στην ελληνική γραπτή και Ελληνική Νοηματική Γλώσσα. Από τη στιγμή που οι μαθητές αρχίζουν να χρησιμοποιούν κατάλληλα για την ηλικία τους λογισμικά μπορούν να βελτιώσουν σημαντικά τις δεξιότητες τους στη χρήση του γραπτού λόγου δηλαδή στην παραγωγή γραπτού λόγου: γραφή και ανάγνωση με βάση την αρχή της εξατομίκευσης ακολουθώντας ο καθένας τον δικό του προσωπικό ρυθμό εκμάθησης.

Για τους λόγους αυτούς για τους μαθητές με προβλήματα ακοής (βλέπε Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση 2004 και Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής - νοηματική 2004, και την πλέον πρόσφατη εκδοχή τους στο http://www.pi-schools.gr/special_education/kofosi-a) η χρήση πολυμέσων και εκπαιδευτικών εργαλείων με τη μορφή λογισμικού όχι μόνον συνίσταται αλλά με την αυξανόμενη εισαγωγή των νέων εκπαιδευτικών τεχνολογιών στη ειδική αγωγή θεωρείται επιβεβλημένη.

Στόχοι του Αναλυτικού Προγράμματος που καλύπτει το λογισμικό

«Η γλώσσα μου με τα Μάτια μου» Α, Β, Γ- και Α.Π.Σ.

Η πρώτη βασική αρχή που χαρακτηρίζει τα Α.Π.Σ. για μαθητές με αναπηρία είναι η παροχή ίδιου όγκου και ποιότητας εκπαίδευσης για όλους τους μαθητές ανεξάρτητα από την ομάδα αναπηρίας που αυτοί ανήκουν. Τα Α.Π.Σ. για μαθητές με αναπηρία ορίζουν ότι:

- α) το περιεχόμενο των σπουδών που παρέχεται στους αναπήρους μαθητές σε όλες τις βαθμίδες εκπαίδευσης δεν πρέπει να διαφέρει από αυτό για τους μη ανάπηρους και
- β) οι συνθήκες διδασκαλίας και το εκπαιδευτικό υλικό που χρησιμοποιείται για την εκπαίδευση των μαθητών με αναπηρία θα πρέπει να είναι κατάλληλο και σύμφωνο με τις ιδιαιτερότητες των μαθητών αυτών.

Ειδικότερα σε σχέση με τη χρήση του προσφερόμενου εκπαιδευτικού υλικού τα Α.Π.Σ. προβάλλουν μια σειρά από απαιτήσεις που αφορούν την καταλληλότητα και προσβασιμότητα του υλικού για κάθε ομάδα μαθητών με αναπηρία, καθώς και τη δυνατότητα του να υποστηρίζει τη διαθεματική προσέγγιση της γνώσης και την εξατομικευμένη μάθηση παράλληλα με τη συνεργασία, τη δουλειά σε ομάδες και την κοινωνικοποίηση των μαθητών μέσα στην τάξη.

Συγκεκριμένα στα Α.Π.Σ. για τους μαθητές με προβλήματα ακοής (βλέπε Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση 2004 και Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής - νοηματική 2004, και την πλέον πρόσφατη έκδοσή τους στο http://www.pi-schools.gr/special_education/kofosi-

a) τονίζεται ότι καθοριστικός εκπαιδευτικός παράγοντας με βάση τη διγλωσση προσέγγιση στην εκπαίδευση των κωφών μαθητών είναι η γενικευμένη, αν όχι η αποκλειστική χρήση της Ε.Ν.Γ. σε όλα τα επίπεδα της σχολικής ζωής. *«Στη διγλωσση εκπαίδευση των κωφών παιδιών, αναγνωρίζεται ως πρώτη γλώσσα η Νοηματική Γλώσσα (Ε.Ν.Γ.) και ως δεύτερη γλώσσα η Ελληνική, κυρίως η γραπτή.»* (Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση 2004:8). Επίσης διατυπώνεται ρητά η αναγκαιότητα δημιουργίας νέου εποπτικού και διδακτικού υλικού/ λογισμικού που θα παρέχει στους μαθητές οπτικά ερεθίσματα όλων των ειδών, στατικά και κινούμενα κυρίως μέσω της χρήσης βίντεο, γιατί το ήδη υπάρχουν εκπαιδευτικό υλικό είναι πολύ περιορισμένο τόσο όσον αφορά τη διδασκαλία της ελληνικής γραπτής γλώσσας αλλά και τη διδασκαλία των άλλων γνωστικών αντικειμένων και αυτή της Ε.Ν.Γ.. Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου» για τη διδασκαλία της ελληνικής γραπτής γλώσσας μέσω της Ε.Ν.Γ. αποτελεί μια προσπάθεια δημιουργίας ενός νέου διαδραστικού λογισμικού για τις τρεις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου με βάση τις αρχές της διγλωσσης εκπαίδευσης λαμβάνοντας ωστόσο υπόψη του και τις διαφοροποιημένες εξατομικευμένες ανάγκες που ο κάθε κωφός μαθητής μπορεί να έχει. Όλο το γλωσσικό υλικό που αποτελεί το περιεχόμενο του λογισμικού και οι οδηγίες προς το μαθητή που συμπεριλαμβάνονται σε αυτό παρουσιάζονται και στις δύο γλώσσες την Ελληνική γραπτή γλώσσα και την Ε.Ν.Γ.

Το λογισμικό είναι διαμορφωμένο με τέτοιο τρόπο ώστε:

- 1) να εκμεταλλεύεται την «οπτική» φύση των κωφών μαθητών παρέχοντας τους όσο το δυνατό περισσότερη πρόσβαση στο περιεχόμενο
- 2) να ενισχύει την εκμάθηση της Ελληνικής γραπτής και της Ε.Ν.Γ. συγκριτικά για τη βελτίωση των γλωσσικών ικανοτήτων

των μαθητών και την όσο γίνεται καλύτερη ποιοτικά και ποσοτικά αλληλεπίδραση μαθητών με εκπαιδευτικούς.

Ειδικότερα το υλικό δημιουργήθηκε με γνώμονα τις γλωσσικές ιδιαιτερότητες των κωφών μαθητών, την ανομοιογένεια που αυτοί παρουσιάζουν ως προς τις γλωσσικές τους ικανότητες – τόσο στην Ε.Ν.Γ. όσο και στην Ελληνική γλώσσα – και επίσης τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν στη γραφή και στην ανάγνωση. Η επιλογή, η οργάνωση και η παρουσίαση του γλωσσικού υλικού του λογισμικού έγινε επίσης σύμφωνα με την ηλικία των μαθητών, το περιεχόμενο της ύλης του γλωσσικού μαθήματος στις τρεις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου και την κάλυψη όσο το δυνατόν μεγαλύτερου μέρους των απαιτήσεων των Α.Π.Σ. για τις τάξεις αυτές.

Ειδικότερα η επιλογή του γλωσσικού υλικού του λογισμικού στηρίζεται στην αρχή που διέπει τα Α.Π.Σ. για τους μαθητές με προβλήματα ακοής για τη διδασκαλία του γραπτού λόγου, σύμφωνα με την οποία η ανάγνωση και η μελέτη ιστοριών και αυθεντικών λογοτεχνικών κειμένων στη γλώσσα στόχο συμβάλλει σημαντικά:

- στην ανάπτυξη σχημάτων που αφορούν στο περιεχόμενο του κειμένου
- στον εμπλουτισμό της γνώσης και
- στην παραγωγή γραπτού λόγου.

Η παρουσίαση αυθεντικών λογοτεχνικών κειμένων στην Ελληνική και στην Ε.Ν.Γ. και ο άμεσος συσχετισμός του γραπτού λόγου με το νοηματικό λόγο αποτελούν μια από τις βασικές καινοτομίες του λογισμικού «Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου». Με την παρουσίαση του συγκεκριμένου γλωσσικού υλικού στους κωφούς μαθητές επιδιώκεται ο καθένας από αυτούς να αναπτύξει εξελικτικά νέες δεξιότητες στην ανάγνωση και γραφή της Ελληνική γλώσσας ως δεύτερης γλώσσας αξιοποιώντας τις γλωσσικές πληροφορίες,

γνώσεις και δεξιότητες που έχει ήδη αποκτήσει στην πρώτη του γλώσσα (Ε.Ν.Γ.).

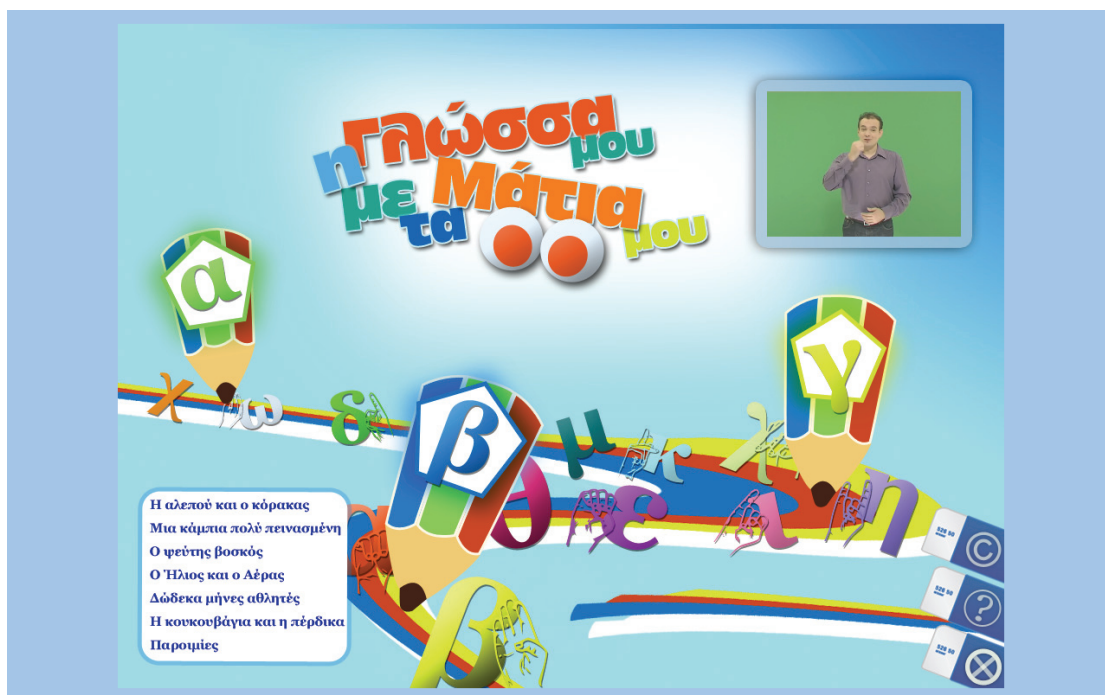
Τα κείμενα που έχουν επιλεγεί και αποτελούν το περιεχόμενο του λογισμικού, προέρχονται από διαφορετικούς θεματικούς κύκλους με στόχο την προαγωγή της διαθεματικότητας και το συσχετισμό του γλωσσικού μαθήματος με άλλα γνωστικά αντικείμενα.

Συνολικά το λογισμικό «Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου» ακολουθεί το περιεχόμενο των Α.Π.Σ. της Ελληνικής Γλώσσας για τις τρεις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου και ειδικότερα αυτών που αφορούν το γραπτό λόγο – ανάγνωση, γραφή και παραγωγή γραπτού λόγου, λογοτεχνία, λεξιλόγιο. Επίσης εναρμονίζεται με τις μεθοδολογικές αρχές, τους στόχους, τις θεματικές ενότητες και τις προτεινόμενες δραστηριότητες των Α.Π.Σ. για μαθητές με προβλήματα ακοής για την πρωτοβάθμια εκπαίδευση καθώς επίσης και των αντίστοιχων Δ.Ε.Π.Π.Σ. της γενικής εκπαίδευσης.

Ειδικότερα οι μαθητές ασκούνται στο να συνειδητοποιήσουν τη σχέση της ελληνικής γραπτής γλώσσας με την Ε.Ν.Γ., να αντιληφθούν ότι η γραφή μεταφέρει μηνύματα, να αποκτήσουν επίγνωση και να κατανοήσουν το βασικό μηχανισμό ανάγνωσης μέσω της σχέσης δακτυλικού αλφάβητου και γραμμάτων. Επίσης ασκούνται στο να διαβάζουν και να κατανοούν βαθμιαία μικρά λεκτικά σύνολα, μεμονωμένες λέξεις, μικρά και μεγαλύτερα κείμενα που ανήκουν σε διαφορετικό είδος λόγου, να παρακολουθούν τη δομή των κειμένων, να απαντούν σε ερωτήσεις. Εισάγονται στη χρήση αλφαβητικών λεξιλογίων και εξασκούνται στον εντοπισμό του τίτλου και του συγγραφέα των κειμένων. Εξοικειώνονται βιωματικά και ψυχαγωγούνται με το περιεχόμενο λογοτεχνικών κειμένων απολαμβάνοντας τα αρχικά ως ακροατές και στη συνέχεια ως αναγνώστες.

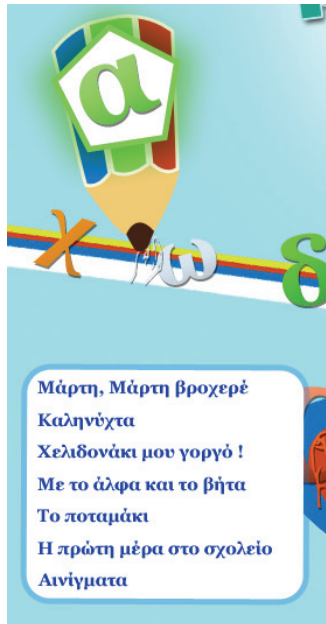
Δομή και Περιεχόμενο του Λογισμικού

Δομή και περιεχόμενο του λογισμικού «Η Γλώσσα μου με τα Μάτια μου».



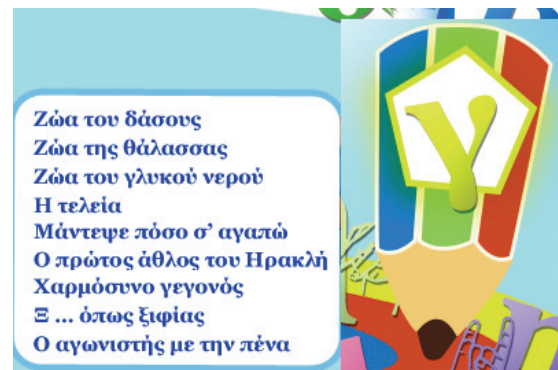
Το εκπαιδευτικό περιεχόμενο του λογισμικού είναι διαρθρωμένο σε τρία εξελικτικά επίπεδα κειμένων – Επίπεδο Α', Β', Γ', – ένα για κάθε μια από τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Κάθε επίπεδο απαρτίζεται από έναν αριθμό κεφαλαίων που καθένα φέρνει τον τίτλο του κειμένου που παρουσιάζεται/διδάσκεται στο συγκεκριμένο κεφάλαιο. Τα κείμενα που έχουν επιλεγεί αποτελούν αντιπροσωπευτικά δείγματα της Ελληνικής και ξένης παιδικής λογοτεχνίας ή είναι κείμενα από την Ελληνική λαϊκή παράδοση τα οποία μιλάνε για την οικογένεια, το σχολείο, την αγάπη, τη φιλία, το περιβάλλον καλύπτοντας όσο το δυνατόν περισσότερες θεματικές ενότητες από τη διδακτική ύλη του γλωσσικού μαθήματος στις τρεις

πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Κάποια από αυτά προέρχονται από τα ανθολόγια των αντίστοιχων τάξεων, κάποια από άλλα βιβλία του οργανισμού – όπως για παράδειγμα το κείμενο με τίτλο «τα ζώα του δάσους» – ως εναλλακτικά κείμενα ήδη κατάλληλα για τις ηλικίες των μαθητών στους οποίους απευθύνεται το λογισμικό και άλλα είναι δημοσιευμένα κείμενα από την ελληνική και ξένη παιδική λογοτεχνία. Η επιλογή της διδασκαλίας του γλωσσικού μαθήματος μέσω αυθεντικών κειμένων, αν και εξαιρετικά δύσκολο έργο για την περίπτωση των κωφών μαθητών, εναρμονίζεται με τη λειτουργική θεώρηση της διδασκαλίας/χρήσης της γλώσσας στην εκπαίδευση.



Ειδικότερα:

- ❖ το Επίπεδο Α' αποτελείται από 7 κεφάλαια
- ❖ το Επίπεδο Β' από 7 κεφάλαια και
- ❖ το Επίπεδο Γ' από 9 κεφαλαία.



Τα κεφάλαια που απαρτίζουν κάθε επίπεδο το καθένα με τον τίτλο του υπό επεξεργασία κειμένου είναι:

Επίπεδο Α΄

1. Μάρτη, Μάρτη βροχερέ
2. Καληνύχτα
3. Χελιδονάκι μου γοργό!
4. Με το άλφα και το βήτα
5. Το ποταμάκι
6. Η πρώτη μέρα στο σχολείο
7. Ανιγμάτα



Επίπεδο Β΄

1. Ο Ήλιος και ο Αέρας
2. Η αλεπού και ο κόρακας
3. Μια κάμπια πολύ πεινασμένη
4. Ο ψεύτης βοσκός
5. Δώδεκα μήνες αθλητές
6. Η κουκουβάγια και η πέρδικα
7. Παροιμίες



Επίπεδο Γ΄

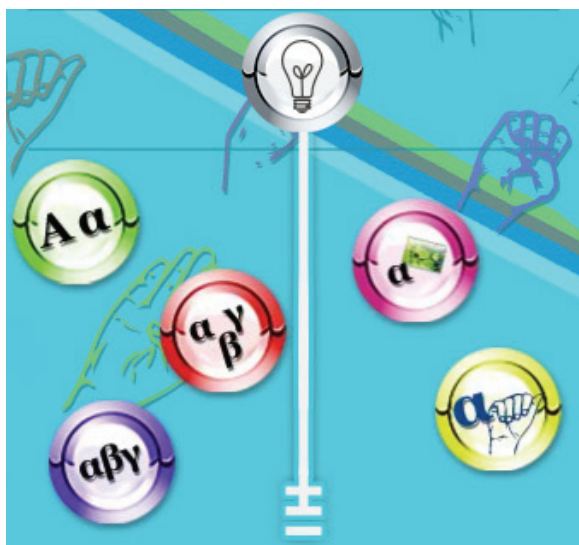
1. Ζώα του δάσους
2. Ζώα της θάλασσας
3. Ζώα του γλυκού νερού
4. Η τελεία
5. Μάντεψε πόσο σ' αγαπώ
6. Ο πρώτος άθλος του Ηρακλή
7. Χαρμόσυνο γεγονός
8. Ξ ... όπως ξιφίας
9. Ο αγωνιστής με την πένα



Κάθε κεφάλαιο αποτελείται από δύο μέρη.

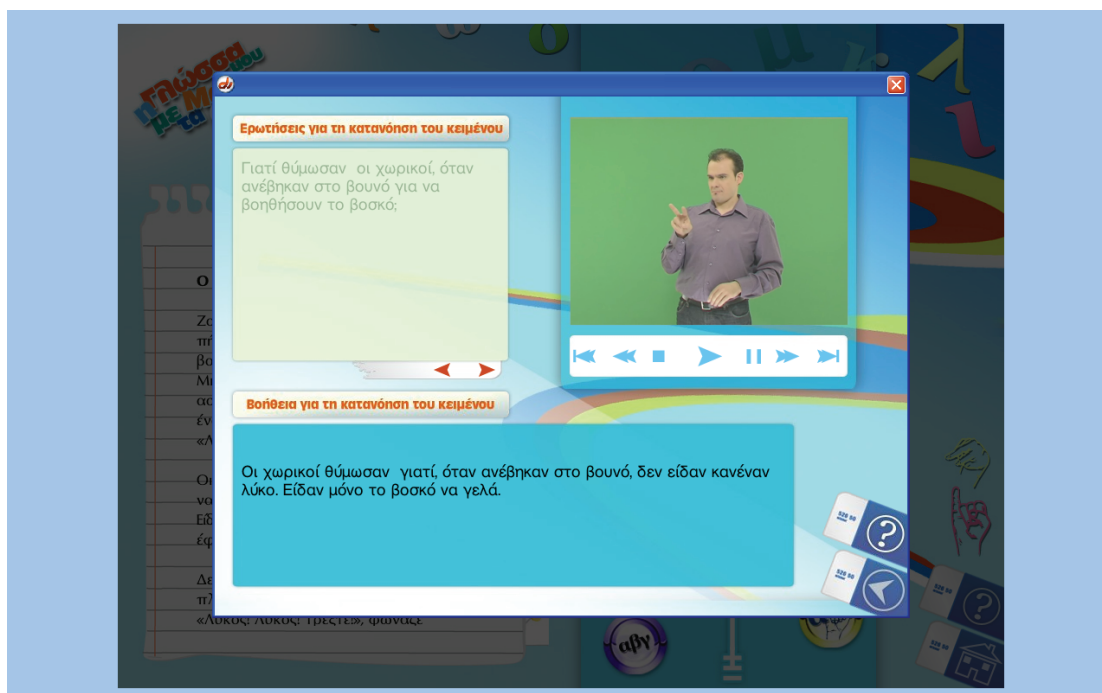
Το πρώτο μέρος περιλαμβάνει το κείμενο που έχει επιλεγεί και το δεύτερο μέρος τις δραστηριότητες που αφορούν την επεξεργασία του κειμένου. Στο πρώτο μέρος γίνεται παρουσίαση του κειμένου και δίνονται κάποιες πληροφορίες για το συγγραφέα με τη μορφή γραπτού και νοηματικού λόγου στην Ε.Ν.Γ. Στο μέρος αυτό στόχος είναι μέσω της απόδοσης του κειμένου στη νοηματική ο μαθητής:

- να ψυχαγωγηθεί και να απολαύσει αρχικά αυθεντικά λογοτεχνικά κείμενα αρχικά ως ακροατής
- να αναπτύξει την ικανότητα του να διαβάζει κείμενα με τα οποία δεν είναι εξοικειωμένος,
- να κατανοεί το περιεχόμενο ενός κειμένου, την πλοκή και την εξέλιξη μιας ιστορίας στα κεντρικά της σημεία
- να συσχετίζει το νοηματικό λόγο με το γραπτό λόγο μέσω της συγκριτικής παρουσίασης του
- να εντοπίζει ομοιότητες και διαφορές μεταξύ της Ε.Ν.Γ. και της ελληνικής γλώσσας και
- να μάθει να εντοπίζει τον τίτλο ενός κειμένου και να αναζητά πληροφορίες για το συγγραφέα.



Το δεύτερο μέρος, το μέρος των δραστηριοτήτων υποδιαιρείται σε δύο υποενότητες. Η πρώτη υποενότητα καλύπτει δραστηριότητες που αφορούν την επεξεργασία του κειμένου με ερωτήσεις και επιπλέον βοήθεια για την κατανόηση του. Μετά την παρακολούθηση της παρουσίασης

του κειμένου από το νοηματιστή και την ανάγνωση του, ο μαθητής καλείται να απαντήσει σε μία σειρά ερωτήσεων.



Οι απαντήσεις στις ερωτήσεις κατανόησης του κειμένου τις περισσότερες φορές μπορούν να εντοπιστούν μέσα στο ίδιο το κείμενο και μόνο σε ορισμένες περιπτώσεις επιλεκτικά παρουσιάζουν ένα μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας απαιτώντας από το μαθητή να τις αναζητήσει πέρα από αυτό. Οι ερωτήσεις κατανόησης του κειμένου παρουσιάζονται με τη μορφή γραπτού λόγου δίνοντας τη δυνατότητα στο μαθητή να τις διαβάσει μόνος του ή να τις παρακολουθήσει μέσω του νοηματιστή στην Ε.Ν.Γ.

Ο μαθητής μπορεί να απαντήσει στις ερωτήσεις επεξεργασίας προφορικά ή μετά από υπόδειξη του δασκάλου του να γράψει τις απαντήσεις κατά τη διάρκεια του γλωσσικού μαθήματος στην τάξη. Στην περίπτωση που ο μαθητής δυσκολεύεται να απαντήσει σε μια ερώτηση μπορεί να ανατρέξει στη βοήθεια για την κατανόηση του κειμένου. Στο μέρος αυτό του λογισμικού δίνονται γραπτά και σε Ε.Ν.Γ. οι απαντήσεις στις ερωτήσεις επεξεργασίας του κειμένου.

Ειδικότερα οι στόχοι της πρώτης υποενότητας του δεύτερου μέρους είναι να ασκηθεί ο μαθητής:

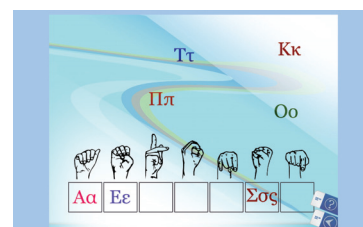
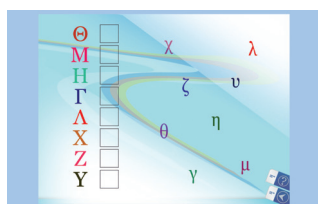
- να αναδομεί την ιστορία απαντώντας σε ερωτήσεις
- να εντοπίζει τις περιοχές του κειμένου από τις οποίες θα αντλήσει τις πληροφορίες που χρειάζεται για να απαντήσει στις ερωτήσεις
- να γράφει μικρές προτάσεις χρησιμοποιώντας κεφαλαίο γράμμα στην αρχή της πρότασης και τελεία στο τέλος.



Η δεύτερη υποενότητα του δεύτερου μέρους του εκπαιδευτικού λογισμικού περιλαμβάνει παιχνίδια και δραστηριότητες διαρθρωμένα εξελικτικά στο επίπεδο της λέξης και της πρότασης.

Η ομάδα των παιχνιδιών που ονομάζεται «Παιχνίδια με τα γράμματα» περιλαμβάνει ασκήσεις στις οποίες ο μαθητής πρέπει:

α) να ταιριάζει κάποια από τα γράμματα της αλφαβήτας με τις αντίστοιχες χειρομορφές του ελληνικού δακτυλικού αλφάβητου



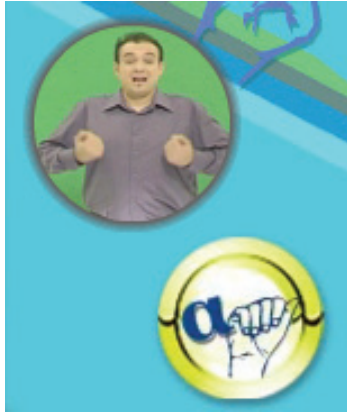
β) να ταιριάζει τα μικρά με τα κεφαλαία γράμματα της αλφαβήτας και

γ) να βάλει λέξεις που υπάρχουν στο κείμενο σε αλφαβητική σειρά



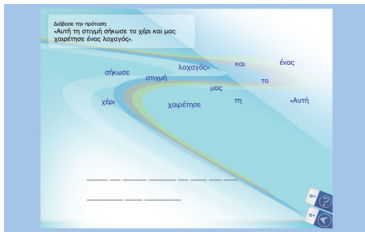
με την αλφαβήτα είτε να δίνεται είτε όχι, ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας (Α, Β ή Γ) στο οποίο βρίσκεται το κεφαλαίο. Στο Επίπεδο Α' η αλφαβήτα δίνεται πάντοτε, ενώ

στο Β' και Γ' Επίπεδο ο μαθητής πρέπει να τοποθετεί τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά μόνος του ανακαλώντας τη σειρά των γραμμάτων της αλφαβήτας.



Η ομάδα των παιχνιδιών που ονομάζεται «Παιχνίδια με τις λέξεις» περιλαμβάνει ασκήσεις στις οποίες ο μαθητής πρέπει να:

- ο ταιριάζει λέξεις που προέρχονται από το κείμενο με τις εικόνες τους
- ο βάλει τις λέξεις στη σωστή σειρά για να φτιάξει προτάσεις και
- ο γράψει τη λέξη με βάση την εικόνα της.




Οι στόχοι της δεύτερης υποενότητας του δεύτερου μέρους είναι:

- ο να ασκηθεί ο μαθητής στη χρήση του Η/Υ
- ο στη γραφή λέξεων
- ο στη σύνθεση προτάσεων και επίσης
- ο να αντιληφθεί το ρόλο του δακτυλικού αλφάβητου στη γραφή.

Πιο κάτω παρουσιάζεται ενδεικτικά το κεφάλαιο «Η κουκουβάγια και η πέρδικα» από το Β' επίπεδο του λογισμικού.

Δείγμα Κείμενου με δραστηριότητες



Η κουκουβάγια και η πέρδικα

Μια μέρα μαζεύτηκαν όλα τα πουλιά και συμφώνησαν να βάλουν τα παιδιά τους στο σχολείο να μάθουν γράμματα.

Βρήκαν έναν δάσκαλο και τον διόρισαν. Άνοιξαν το σχολείο και πήγαν τα παιδιά τους και τα έγραψαν.

Ύστερα από λίγες μέρες μερικά παιδιά πήγαν στο σχολείο και δεν ήξεραν το μάθημα τους. Ο δάσκαλος τα άφησε νηστικά το μεσημέρι. Μέσα στα παιδιά που έμειναν τιμωρία ήταν και το παιδί της κουκουβάγιας.

Η κουκουβάγια, άμα είδε πως

Η κουκουβάγια και η πέρδικα

Μια μέρα μαζεύτηκαν όλα τα πουλιά και συμφώνησαν να βάλουν τα παιδιά τους στο σχολείο να μάθουν γράμματα. Βρήκαν έναν δάσκαλο και τον διόρισαν. Άνοιξαν το σχολείο και πήγαν τα παιδιά τους και τα έγραψαν.

Ύστερα από λίγες μέρες μερικά παιδιά πήγαν στο σχολείο και δεν ήξεραν το μάθημα τους. Ο δάσκαλος τα άφησε νηστικά το μεσημέρι. Μέσα στα παιδιά που έμειναν τιμωρία ήταν και το παιδί της κουκουβάγιας.

Η κουκουβάγια, άμα είδε πως σχόλασαν τα παιδιά το μεσημέρι και το μωρό της δεν σχόλασε, πήρε λίγο ψωμί και πήγε στο σχολείο να του το δώσει.

Καθώς πήγαινε, την έφτασε η πέρδικα. Έμεινε κ' εκείνης το μωρό της νηστικό, και πήγαινε να του δώσει λίγο ψωμί. Λέγει η πέρδικα της κουκουβάγιας:

- Να χαρείς τα μάτια σου, γείτονα. Έχω πολλή δουλειά και σε παρακαλώ να πάρεις και του μωρού μου το φαΐ του.
- Το παίρνω, γειτόνισσα, λέγει η κουκουβάγια, αλλά δεν ξέρω το μωρό σου ποιο είναι.
- Ω, λέγει η πέρδικα, όσο γι' αυτό είναι πολύ εύκολο να το βρεις. Το μωρό μου είναι το πιο όμορφο μωρό του σχολείου!

Η κουκουβάγια πήγε στο σχολείο. Παρακάλεσε το δάσκαλο κι αυτός δέχτηκε να δώσει το ψωμί του μωρού της. Ύστερα είπε του δασκάλου να την αφήσει να δει όλα τα παιδιά. Κοίταξε καλά-καλά, δεν βρήκε το μωρό της πέρδικας.

Γύρισε πίσω, πήγε και βρήκε την πέρδικα και της έδωσε το ψωμί και της λέει:

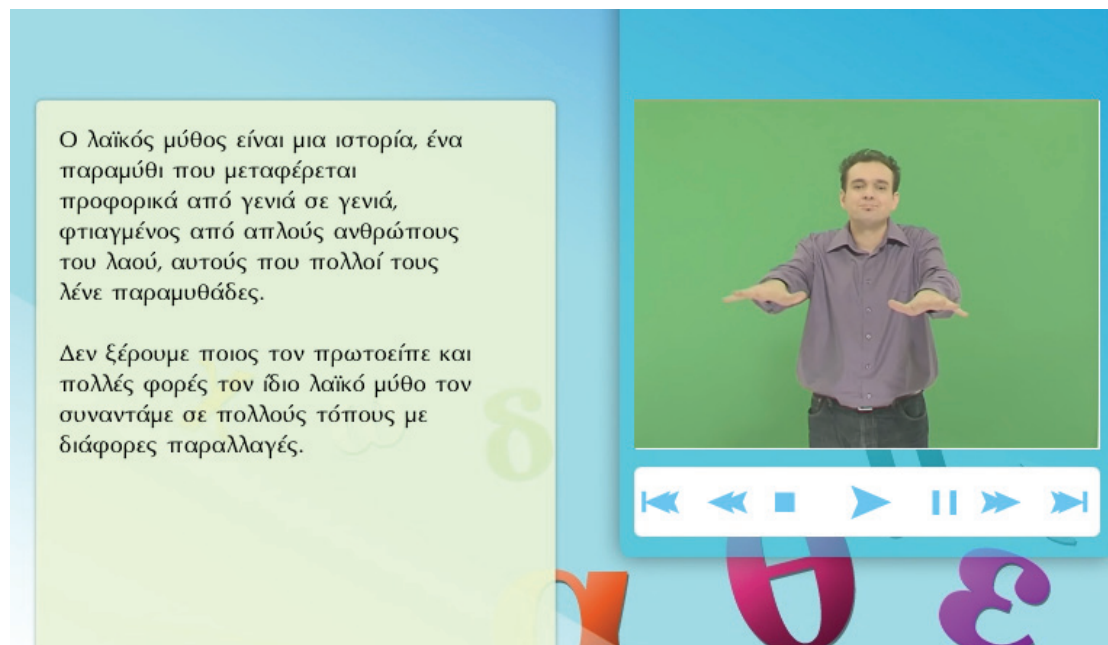
- Τι να σου κάμω! Κοίταζα μίαν ώρα και δεν το βρήκα το μωρό σου, γιατί μέσα στο σχολείο δεν ήταν ομορφότερο μωρό από το δικό μου!

Λαϊκός μύθος από την Κύπρο (Διασκευή)

(Διασκευή)

[Λαϊκός μύθος από την Κύπρο.](#)

Πληροφορίες για τον συγγραφέα

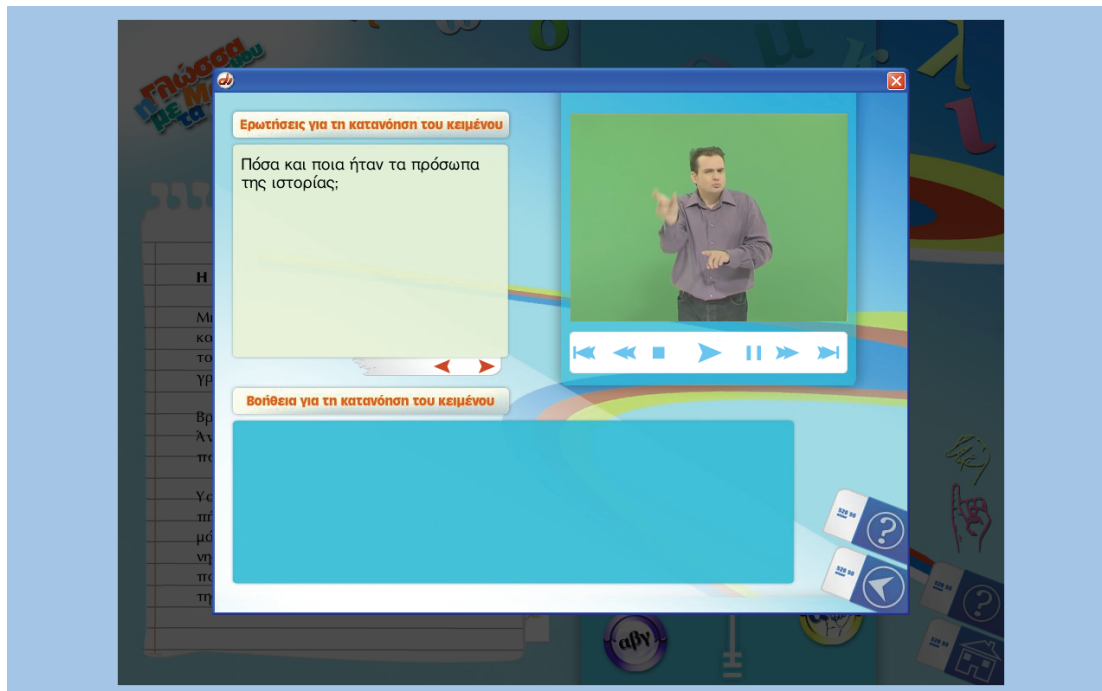


Ο λαϊκός μύθος είναι μια ιστορία, ένα παραμύθι που μεταφέρεται προφορικά από γενιά σε γενιά, φτιαγμένος από απλούς ανθρώπους του λαού, αυτούς που πολλοί τους λένε παραμυθάδες.

Δεν ξέρουμε ποιος τον πρωτοείπε και πολλές φορές τον ίδιο λαϊκό μύθο τον συναντάμε σε πολλούς τόπους με διάφορες παραλλαγές.

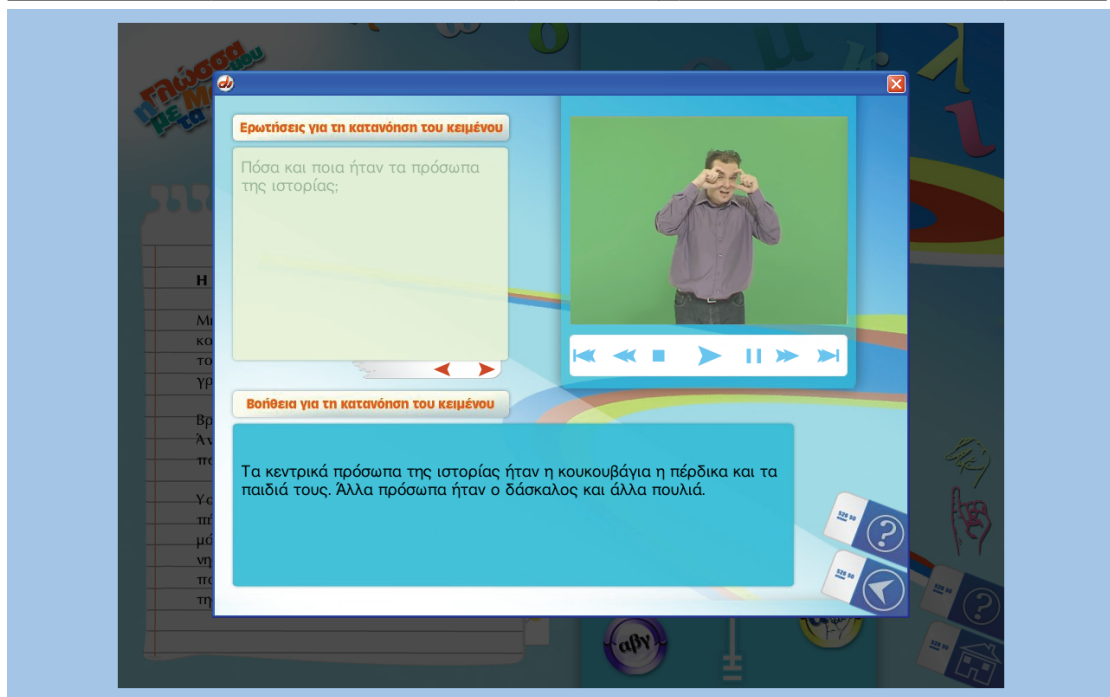
Ο λαϊκός μύθος είναι μια ιστορία, ένα παραμύθι που μεταφέρεται προφορικά από γενιά σε γενιά, φτιαγμένος από απλούς ανθρώπους του λαού, αυτούς που πολλοί τους λένε παραμυθάδες. Δεν ξέρουμε ποιος τον πρωτοείπε και πολλές φορές τον ίδιο λαϊκό μύθο τον συναντάμε σε πολλούς τόπους με διάφορες παραλλαγές.

Δραστηριότητες



Ερωτήσεις για την κατανόηση κειμένου

1. Πόσα και ποια ήταν τα πρόσωπα της ιστορίας;
2. Τι συνέβη;
3. Γιατί ο δάσκαλος έβαλε τιμωρία τα παιδιά;
4. Ποια ήταν η τιμωρία που έβαλε;
5. Τι έκανε η κουκουβάγια;
6. Τι έκανε η πέρδικα;
7. Πώς θα έβρισκε η κουκουβάγια το παιδί της πέρδικας;
8. Βρήκε η κουκουβάγια το παιδί της πέρδικας;
9. Γιατί δεν το βρήκε η κουκουβάγια το μωρό της πέρδικας;
10. Τι νοιώθουν η κουκουβάγια και η πέρδικα για τα παιδιά τους;
11. Ποια ήταν τα λόγια της πέρδικας; Θυμάστε τι νοημάτισα;



Βοήθεια για την κατανόηση κειμένου

1. Τα κεντρικά πρόσωπα της ιστορίας ήταν η κουκουβάγια η πέρδικα και τα παιδιά τους. Άλλα πρόσωπα ήταν ο δάσκαλος και τα άλλα πουλιά.
2. Τα πουλιά δεν είχαν σχολείο για τα παιδιά τους.
3. Γι' αυτό πήραν έναν δάσκαλο να μάθει γράμματα στα παιδιά τους.
4. Μερικά παιδιά δεν ήξεραν το μάθημα τους.
5. Όσα παιδιά δεν ήξεραν το μάθημα τους το μεσημέρι θα κάθονταν στο σχολείο να διαβάσουν. Ο δάσκαλος τα άφησε νηστικά.
6. Πήρε λίγο ψωμί και πήγε στο σχολείο να του το δώσει.
7. Πήγαινε και εκείνη στο σχολείο να δώσει στο παιδί της λίγο ψωμί. Αλλά είχε πολύ δουλειά και παρακάλεσε την κουκουβάγια να δώσει αυτή το φαί στο μωρό της.

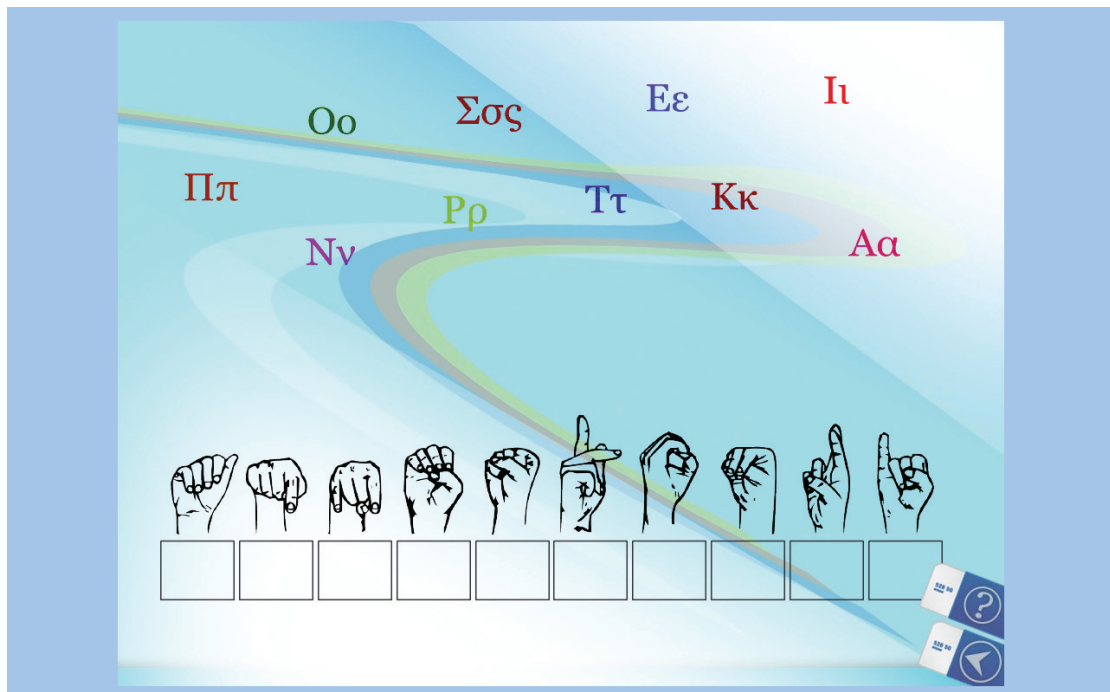
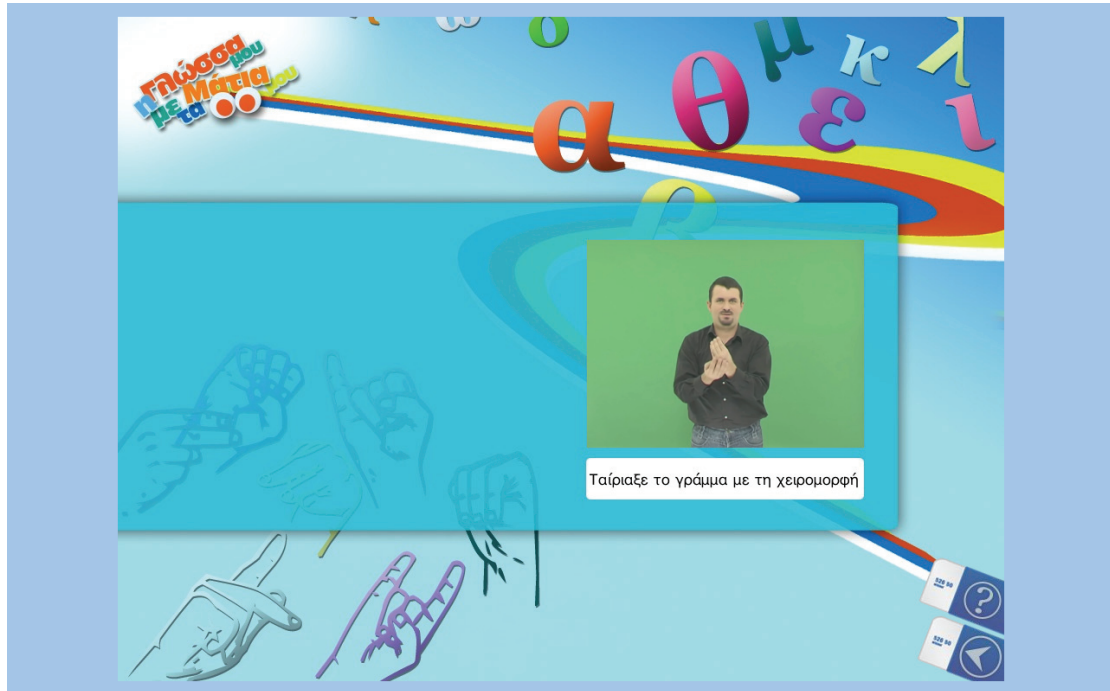
8. Η πέρδικα είπε στην κουκουβάγια ότι θα έβρισκε πολύ εύκολα το μωρό της γιατί το μωρό της πέρδικας το περδικόπουλο ήταν «το πιο όμορφο μωρό του σχολείου».
9. Η κουκουβάγια δεν βρήκε το μωρό της πέρδικας.
10. Η κουκουβάγια δεν βρήκε το μωρό της πέρδικας γιατί μέσα στο σχολείο δεν είδε ομορφότερο παιδί από το δικό της το παιδί, το κουκουβαγιόπουλο.
11. Η κουκουβάγια και η πέρδικα κάθε μια νοιώθουν τεράστιο θαυμασμό και αγάπη για τα παιδιά τους.
12. Τα λόγια της πέρδικας ήταν «Το μωρό μου είναι το πιο όμορφο μωρό του σχολείου!»

Παιχνίδια

Παιχνίδια με τα γράμματα

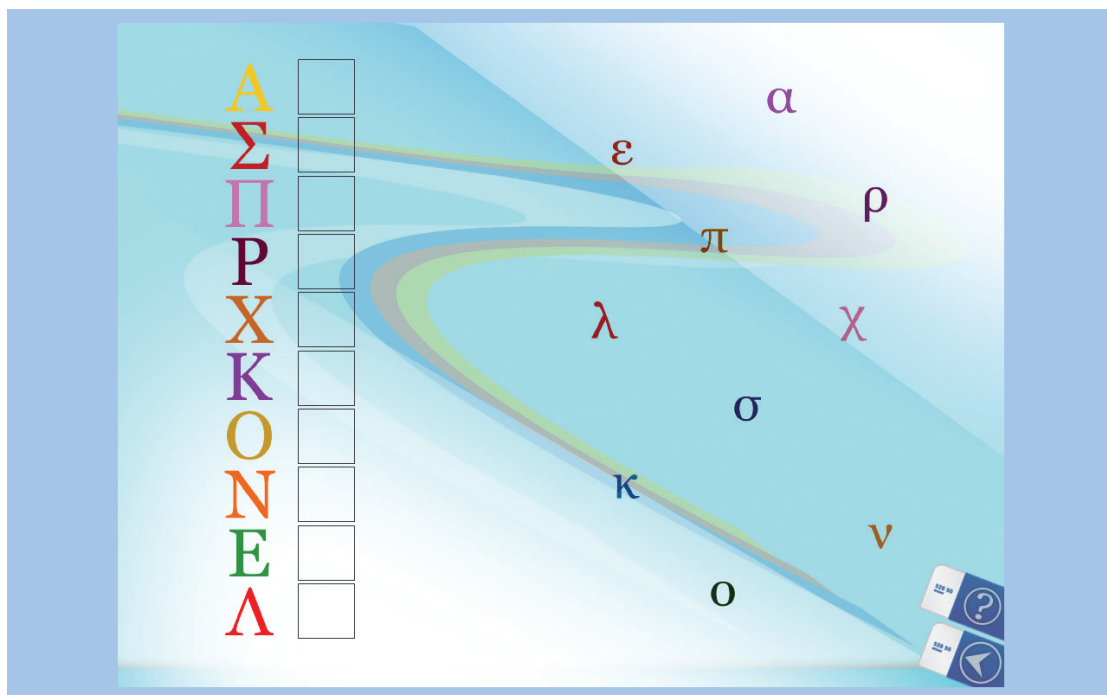


Ταίριαξε το γράμμα με τη χειρομορφή



Ανακατεμένα γράμματα και πρέπει το παιδί να ταιριάξει τα ελληνικά με τις χειρομορφές τους.

Ταίριαξε τα γράμματα



Ανακατεμένα γράμματα και πρέπει το παιδί να ταίριαξει τα μικρά (πεζά) με τα κεφαλαία.

Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά



Δίνεται η Α-Β στο πλάι σε ένα αναρριχώμενο φυτό για παράδειγμα, όπου σε κάθε φύλλο υπάρχει γράμμα κεφαλαίο και μικρό.

Το παιδί θα πρέπει να σύρει τις λέξεις στη σωστή θέση

<input type="text"/>	σχολείο
<input type="text"/>	κουκουβάγια
<input type="text"/>	δάσκαλος
<input type="text"/>	πέρδικα
<input type="text"/>	δίνω
<input type="text"/>	βάζω
<input type="text"/>	μαμά
<input type="text"/>	παιδί

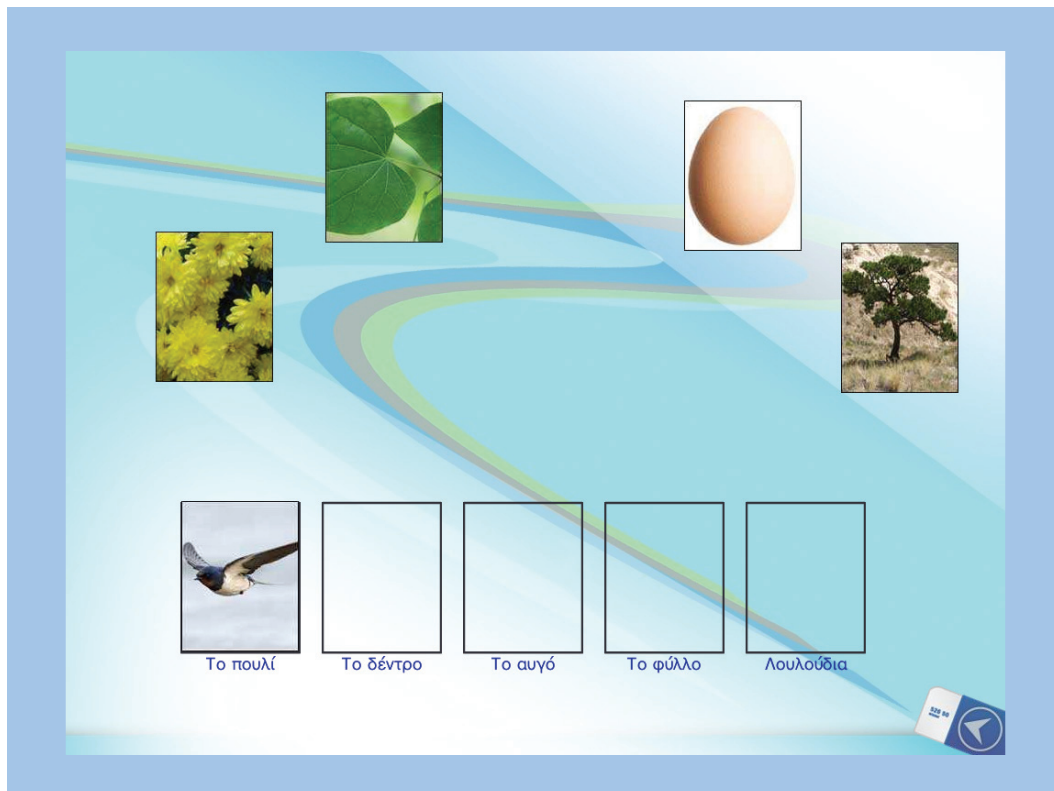
Βάλε τις λέξεις σε αλφαβητική σειρά (η α-β δεν δίνεται)



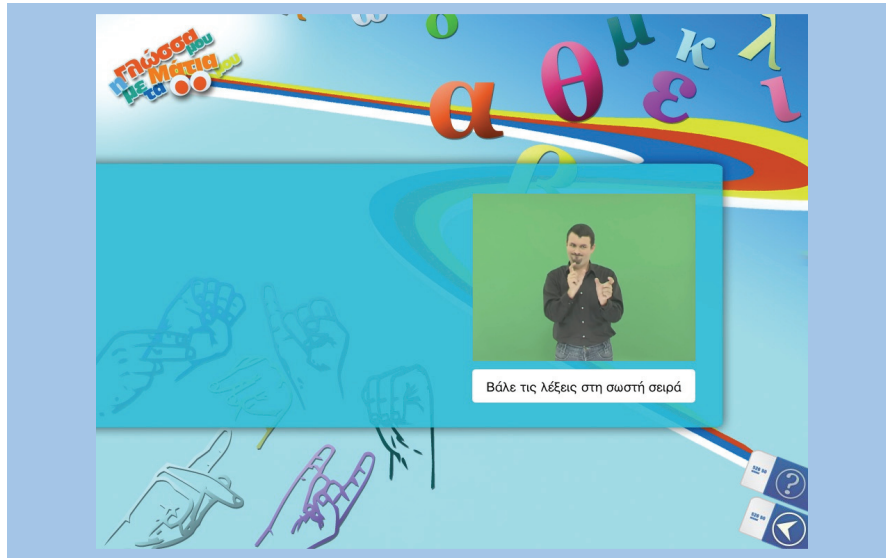
<input type="text"/>	κατάφερνε
<input type="text"/>	τυρί
<input type="text"/>	πονηριά
<input type="text"/>	κόρακα
<input type="text"/>	στόμα
<input type="text"/>	αλεπού
<input type="text"/>	φτερά
<input type="text"/>	κόρακας
<input type="text"/>	ράμφος
<input type="text"/>	πόδια
<input type="text"/>	νύχια
<input type="text"/>	θυμάμαι

Παιχνίδια με τις λέξεις

Αντιστοίχιση λέξεων-εικόνων



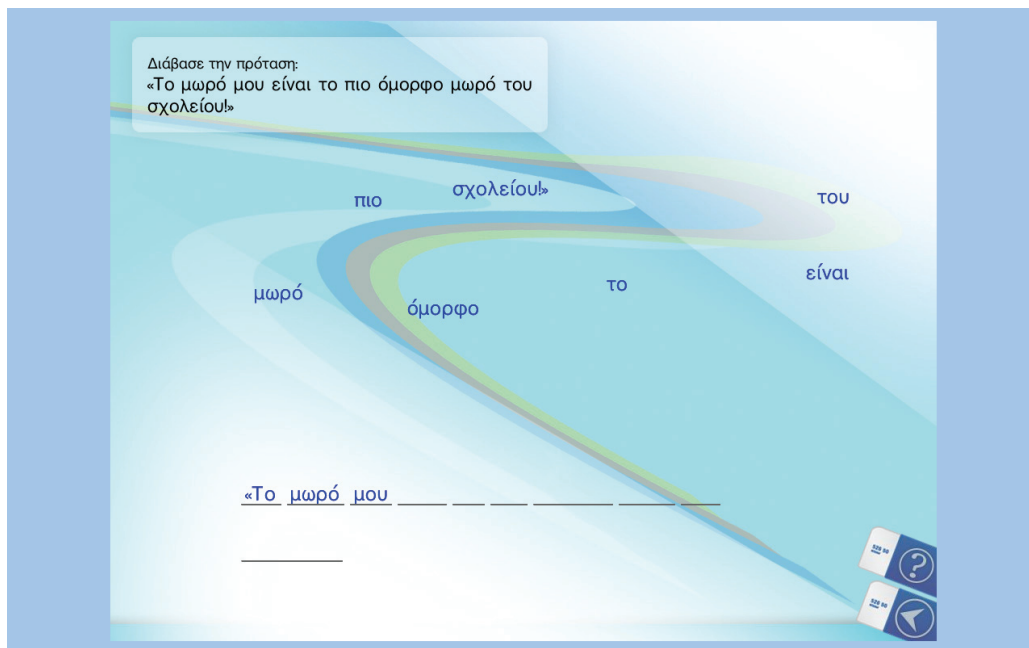
Βάλε τις λέξεις στη σωστή σειρά



Διάβασε την πρόταση:

«Το μωρό μου είναι το πιο όμορφο μωρό του σχολείου!»

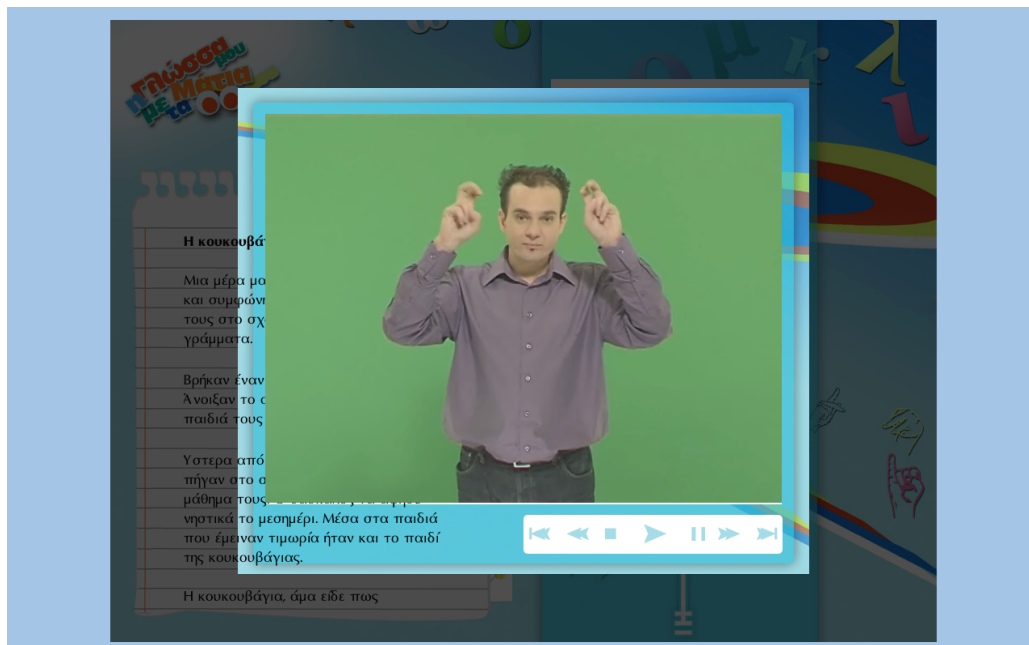
Μετά εμφανίζονται ανακατεμένες οι λέξεις (με τυχαία σειρά) το παιδί πρέπει να βάλει στα σωστά κουτάκια τις λέξεις.



Δίδεται στους μαθητές η δυνατότητα μεγέθυνσης του βίντεο με ένα απλό κλικ στο πλαίσιο του βίντεο



Οθόνη με κανονικό μέγεθος βίντεο



Οθόνη με μεγεθυμένο βίντεο.

Αξιολόγηση

Όπως έχει ήδη αναφερθεί ο κύριος στόχος του εκπαιδευτικού λογισμικού «Γλώσσα Α΄ Β΄ & Γ΄» είναι η εξοικείωση και η ψυχαγωγία του μαθητή με αυθεντικά λογοτεχνικά κείμενα απολαμβάνοντάς τα τόσο ως ακροατής όσο και ως αναγνώστης. Για το λόγο αυτό πέρα από την εύρεση της σωστής απάντησης σε κάθε άσκηση που είναι απαραίτητη για να συνεχίσει ο μαθητής την πλοήγηση του σε κάθε ένα από τα μέρη, τα κεφάλαια και συνολικά σε καθένα από τα επίπεδα του λογισμικού (διαμορφωτική αξιολόγηση), δεν επιδιώχθηκε να οργανωθεί κανένας άλλος συστηματικός τρόπος αξιολόγησης των γλωσσικών δεξιοτήτων που ο μαθητής αναπτύσσει μέσα από την χρήση του υλικού.



Βασική επιδίωξη ήταν κατά τη χρήση του υλικού ο μαθητής να αλληλεπιδράσει με τα κείμενα με φυσικό, απλό και ευχάριστο τρόπο χωρίς να νοιώθει άγχος και φόβο για την ελληνική γραπτή γλώσσα και επίσης χωρίς η αξιολόγηση των ικανοτήτων του στην Ελληνική γραπτή γλώσσα να λειτουργεί ανασταλτικά στη χρήση του λογισμικού. Η χαλαρή – από πλευράς αξιολόγησης – και επαναληπτική δομή του υλικού ανάλογα με τις ανάγκες του κάθε μαθητή, έχει επιλεγεί σκόπιμα για να βοηθήσει τους μαθητές να εξοικειωθούν με τη γλώσσα που χρησιμοποιείται στα κείμενα και να προκαλέσει το ενδιαφέρον τους για την ελληνική γραπτή γλώσσα.

Ωστόσο επεκτείνοντας το περιεχόμενο του λογισμικού, ο εκπαιδευτικός μπορεί να οργανώσει επιπλέον δραστηριότητες αξιολόγησης. Η αξιολόγηση αυτή μπορεί να αφορά μόνον:

- τα κείμενα που περιέχονται στο συγκεκριμένο εκπαιδευτικό λογισμικό
- τις φράσεις-προτάσεις που έχουν αποσπαστεί από τα κείμενα και έχει επεξεργαστεί ο μαθητής ανεξάρτητα στα διάφορα κεφάλαια ή
- το βασικό λεξιλόγιο που περιέχεται στο λογισμικό.

Ακόμη μπορεί να περιλαμβάνει έναν συνδυασμό αξιολογικών δραστηριοτήτων διαφόρων ειδών ανάλογα με τους στόχους που θέτει κάθε φορά ο εκπαιδευτικός.

Παρακάτω θα αναφερθούν κάποιοι εναλλακτικοί τρόποι χρήσης του εκπαιδευτικού λογισμικού «Γλώσσα Α' Β' & Γ'» και θα προταθούν συμπληρωματικές δραστηριότητες με βάση το λογισμικό, ορισμένες από τις οποίες θα μπορούσαν να θεωρηθούν και ως δραστηριότητες αξιολόγησης των γλωσσικών δεξιοτήτων που αποκτήθηκαν κατά τη χρήση του υλικού.

Συμπληρωματικές δραστηριότητες

Το μέρος του λογισμικού όπου γίνεται παρουσίαση κειμένου στη νοηματική και στη γραπτή Ελληνική γλώσσα και η πρώτη υποενότητα που καλύπτει δραστηριότητες που αφορούν την επεξεργασία του κειμένου με ερωτήσεις και επιπλέον βοήθεια για την κατανόηση, μπορεί να εμπλουτιστεί και να επεκταθεί με ένα σύνολο εναλλακτικών δραστηριοτήτων μέσα στην τάξη, πέρα από αυτές που προβλέπονται από το ίδιο το λογισμικό, ανάλογα με τις ανάγκες των μαθητών, τα ενδιαφέροντα και τις ικανότητες τους. Ο εκπαιδευτικός

έχει στα χέρια του ένα εξαιρετικό εργαλείο για να ξεκινήσει την επεξεργασία ενός κειμένου της ελληνικής λογοτεχνίας παρουσιάζοντας το αρχικά από το λογισμικό στην Ε.Ν.Γ. και στη συνέχεια μπορεί επιλεκτικά να προχωρήσει είτε σε δικές του ανεξάρτητες δραστηριότητες σχετικά με την επεξεργασία του κειμένου είτε να επιλέξει δραστηριότητες που περιέχονται στο λογισμικό.

Η απόδοση αυθεντικών κειμένων της Ελληνικής γλώσσας στην Ε.Ν.Γ. από έμπειρους φυσικούς νοηματιστές δίνει μια μοναδική δυνατότητα στον εκπαιδευτικό να παρουσιάσει επεξεργασμένο και καταγεγραμμένο νοηματικό λόγο στους μαθητές του καλλιεργώντας τις μεταγλωσσικές τους ικανότητες πέρα από το εδώ και το τώρα.

Στο πρώτο μέρος κάθε κεφαλαίου μετά την έκθεση και παρουσίαση ενός κειμένου ο εκπαιδευτικός έχοντας ως στόχο την καλλιέργεια της Ε.Ν.Γ. μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να επαναλάβουν στην Ε.Ν.Γ. την ιστορία ή μέρος της ιστορίας που παρακολούθησαν, ακολουθώντας/μιμούμενοι το γλωσσικό παράδειγμα του νοηματιστή. Μπορεί επίσης να τους ζητήσει να διηγηθούν την ιστορία που είδαν και διάβασαν στο λογισμικό, ελεύθερα χρησιμοποιώντας δικές τους εκφράσεις και νοήματα. Η διήγηση μιας ιστορίας από έναν μαθητή μπορεί να βιντεοσκοπηθεί και στη συνέχεια η ομάδα των μαθητών να συζητήσει και να συγκρίνει τους διαφορετικούς τρόπους παρουσίασης που χρησιμοποιεί ο κάθε νοηματιστής για την απόδοση του ίδιου κειμένου, ο νοηματιστής δηλαδή του λογισμικού και ο μαθητής.

Ακόμη στα πλαίσια της σύγκρισης των δύο γλωσσών ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές του να βρουν πώς αποδίδονται στην Ε.Ν.Γ. συγκεκριμένες φράσεις του Ελληνικού κειμένου, τύποι ερωτηματικών φράσεων όπως είναι οι ρητορικές ερωτήσεις, λέξεις ή ακόμη και μεγαλύτερα μέρη. Ακόμη μπορούν οι μαθητές ατομικά ή ομαδικά να προσπαθήσουν να δημιουργήσουν νέες ιστορίες στην

Ε.Ν.Γ. αλλάζοντας κάποια από τα στοιχεία ενός νοηματικού κειμένου/ μιας ιστορίας, να τις βιντεοσκοπήσουν και να διαμορφώσουν, ως ομάδα με αφορμή το λογισμικό, νέο υλικό στην Ε.Ν.Γ.

Προς την αντίστροφη κατεύθυνση και με στόχο την ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών στην Ελληνική γραπτή γλώσσα, ο εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας το λογισμικό μπορεί να πραγματοποιήσει ένα πλήθος δραστηριοτήτων σχετικών με την επεξεργασία κειμένων. Αφού έχει ολοκληρώσει την παρουσίαση και την επεξεργασία ενός κειμένου/ ιστορίας στην Ε.Ν.Γ. μπορεί να παρουσιάσει αποσπάσματα από το βίντεο απόδοσης του κειμένου/της ιστορίας από το νοηματιστή, π.χ. νοήματα, νοηματικές φράσεις και να ζητήσει από τους μαθητές να βρουν σε ποια μέρη του γραπτού κειμένου αντιστοιχούν. Μπορεί ακόμη σε μεγαλύτερες τάξεις να παρουσιάσει αποσπάσματα από το βίντεο ή και ολόκληρο το κείμενο στην Ε.Ν.Γ. και να ζητήσει από τους μαθητές να γράψουν αυτό που καταλαβαίνουν στα Ελληνικά, αναπτύσσοντας την ικανότητα τους να μεταβαίνουν από τη μια γλώσσα στην άλλη.

Οι ερωτήσεις κατανόησης και η επιπλέον βοήθεια που δίνεται στους μαθητές στην Ε.Ν.Γ. και στην Ελληνική γραπτή γλώσσα στο λογισμικό αποτελούν ένα υλικό που ο εκπαιδευτικός μπορεί να αξιοποιήσει με πολλαπλούς τρόπους. Οι φράσεις που αποτελούν τη βοήθεια για την κατανόηση του κειμένου συνθέτουν σε συντομία την ιστορία με πιο απλά λόγια προσφέροντας στο μαθητή που δυσκολεύεται να κατανοήσει το αυθεντικό κείμενο έναν εναλλακτικό τρόπο για να το προσεγγίσει χωρίς όμως να τον αποκόβουν από το κείμενο αυτό κάθε αυτό. Μέσα από τη σειρά των ερωτήσεων που παρέχονται για κάθε κείμενο στο λογισμικό οι μαθητές μπορούν να εντοπίσουν τα βασικά σημεία του κειμένου και να αναδομήσουν την πλοκή της ιστορίας που παρουσιάζεται σε αυτό. Ο εκπαιδευτικός:

- ✓ Μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να εντοπίσουν τα σημεία του γραπτού κειμένου ή του νοηματικού λόγου που περιέχουν τις απαντήσεις στις ερωτήσεις ενός κεφαλαίου.
- ✓ Μπορεί να διατυπώσει επιπλέον ερωτήσεις ή να τροποποιήσει ορισμένες.
- ✓ Μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να απαντήσουν στην Ε.Ν.Γ. και να βιντεοσκοπήσουν ή να γράψουν τις απαντήσεις στην Ελληνική γλώσσα.
- ✓ Μπορεί να ζητήσει οι γραπτές απαντήσεις ή οι απαντήσεις στην Ε.Ν.Γ. να είναι μονολεκτικές ή να είναι διατυπωμένες με ολοκληρωμένες προτάσεις.

Ο εκπαιδευτικός με βάση τις απαντήσεις στις ερωτήσεις κατανόησης του κειμένου – τις φράσεις δηλαδή που δίνονται στην πρώτη υποενότητα του δεύτερου μέρους του λογισμικού για την κατανόηση του κειμένου – μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να διαμορφώσουν σχεδιαγράμματα δομής και πλοκής μιας ιστορίας ή ακόμη και να αναδιατυπώσουν το κείμενο αποδίδοντας γραπτά το νόημα του ή κάνοντας μια περίληψη του κειμένου.

Οι δραστηριότητες που περιλαμβάνονται στη δεύτερη υποενότητα του δεύτερου μέρους κάθε κεφαλαίου κάτω από ορισμένες προϋποθέσεις μπορούν να χρησιμοποιηθούν και ανεξάρτητα από τα κείμενα από τα οποία έχουν προκύψει σε κάποια άλλη χρονική στιγμή επαναληπτικά ή αξιολογικά μετά τη διδασκαλία ενός κεφαλαίου. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιλέξει και να τυπώσει ή να χρησιμοποιήσει στον Η/Υ αποσπάσματα (παγωμένα νοήματα) από τα λόγια του νοηματιστή μέσω της διαδικασίας print-screen (εκτύπωση οθόνης) και να δημιουργήσει δικές του ασκήσεις για τη διδασκαλία του λεξιλογίου και των φράσεων που περιέχονται στην Ε.Ν.Γ. στο λογισμικό σε σύγκριση με την Ελληνική γραπτή γλώσσα.

Παράδειγμα: Από τον τίτλο της ιστορίας η «Κουκουβάγια και η Πέρδικα» παγώνουμε το βίντεο, επιλέγουμε το print-screen

(εκτύπωση οθόνης) και το επικολλούμε σε ένα έγγραφο του Word. Εναλλακτικά με την επικόλληση στο πρόγραμμα της ζωγραφικής μπορούμε να κόψουμε την εικόνα του νοήματος μόνο γύρω από τον νοηματιστή. Αυτό θα είναι το αποτέλεσμα:



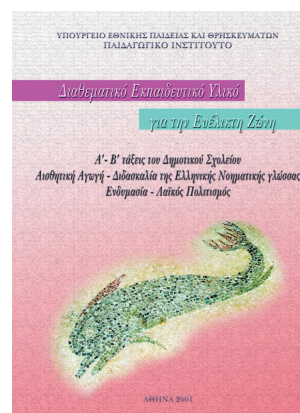
ΚΟΥΚΟΥΒΑΓΙΑ



ΠΕΡΔΙΚΑ

Ακόμη μέσω της ίδιας διαδικασίας – print-screen – ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρουσιάσει στους μαθητές του τις ασκήσεις που υπάρχουν στη δεύτερη υποενότητα κάθε κεφαλαίου του λογισμικού σε έντυπη μορφή, παρουσιάζοντας το υλικό με εναλλακτικό τρόπο έχοντας ως στόχο οι μαθητές να εμπεδώσουν μέσω της επανάληψης τα όσα έμαθαν ή ακόμη και επιδιώκοντας να τους αξιολογήσει.

Ειδικά για τους μαθητές των δύο πρώτων τάξεων ο εκπαιδευτικός μπορεί να συνδυάσει τις δραστηριότητες του λογισμικού με αυτές που αναφέρονται στο υλικό της Ευέλικτης Ζώνης και το Ελληνικό Δακτυλικό Αλφάβητο.



<http://www.pi-schools.gr/download/programs/EuZin/books/DiathEkpYliko.pdf>

Τέλος με αφορμή την ύπαρξη των σύντομων βιογραφικών των συγγραφέων που περιέχονται σε όλα τα κεφάλαια του λογισμικού, στις μεγαλύτερες τάξεις ο εκπαιδευτικός μπορεί να επιδιώξει να φτιαχτούν από τους μαθητές τα βιογραφικά των νοηματιστών που εμφανίζονται στο λογισμικό στην Ε.Ν.Γ. και στα Ελληνικά, υποδεικνύοντας τρόπους για να αναζητήσουν πληροφορίες για τη ζωή των ανθρώπων αυτών μέσα από την κοινότητα των κωφών και ενισχύοντας έμμεσα το αυτοσυναίσθημα των μαθητών του μέσα από την ταύτιση τους με τους νοηματιστές και την επαφή τους με την κοινότητα των κωφών.



Συντελεστές δημιουργίας του λογισμικού από την επιλογή στην πρώτη οθόνη του λογισμικού.



Συγγραφή διδακτικού υλικού: Νίκος Ίσαρης, εκπαιδευτικός, δάσκαλος Ε.Ν.Γ.
Ελισάβετ Κατσαράκη, ψυχολόγος, διερμηνέας Ε.Ν.Γ.
Σχεδίαση εφαρμογής: Λουκάς Χατζής
Απόδοση κειμένων στην Ελληνική Νοηματική Γλώσσα: Νίκος Ίσαρης, εκπαιδευτικός, δάσκαλος Ε.Ν.Γ.
Γιώργος Προμπονάς, δάσκαλος Ε.Ν.Γ.
Νοηματική επιμέλεια: Γέφυρες Επικοινωνίας
Ψηφιακή επεξεργασία βίντεο, εικόνων: Μάνος Καλλιγιάς
Σχεδίαση γραφικών, ειδικά εφέ: Νίκος Μαυροειδής
Ανάπτυξη εφαρμογής: Βασίλης Σολής
Τεχνικός έλεγχος: Σταύρος Ανδρέου
Συντονισμός έργου: Μαρία Ασπιώτη
Υπεύθυνος παραγωγής: Πέτρος Παπαδάκης
Επιμέλεια: Νίκος Αραποστάθης

© Copyright **HYPER STEMS**

Ηλεκτρονικές διευθύνσεις

Παιδαγωγικό Ινστιτούτο (Αναλυτικά προγράμματα, Τμήμα Ειδικής Αγωγής, Βιβλιοθήκη)

<http://www.pi-schools.gr/>

Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο

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

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων

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

Εκπαιδευτική πύλη του ΥΠ.Ε.Π.Θ.

<http://www.e-yliko.sch.gr/>

Ιστοσελίδα του ΥΠ.Ε.Π.Θ για την Ειδική Αγωγή

http://www.ypepth.gr/el_ec_page119.htm

ΕΣΑμεΑ: Εθνική Συνομοσπονδία Ατόμων με Αναπηρία

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

Ομοσπονδία Κωφών Ελλάδος

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

Πρίσμα + (Ψηφιακή τηλεόραση με πλήθος προγραμμάτων στην Ε.Ν.Γ.)

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

Ευρωπαϊκός Οργανισμός για την Ανάπτυξη της Ειδικής Αγωγής

<http://www.european-agency.org>

Βιβλίο Δασκάλου



HYPER
SYSTEMS

Τεχνική Υποστήριξη
Δικτυακός τόπος: www.hypersystems/support/education.html
Ηλεκτρονικό ταχυδρομείο: support@hypersystems.gr
Τηλέφωνο: 210 2112370
Fax: 210 2112430
Υπεύθυνος: Σταύρος Ανδρέου



ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ «ΚΟΙΝΩΝΙΑ ΤΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΣ»
ΜΕΤΡΟ 1.2: «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΤΠΕ ΣΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ»
ΤΙΤΛΟΣ ΠΡΑΞΗΣ: «Δράσεις Υποστήριξης μαθητών ΑΜΕΑ»