

Οι ΤΠΕ ως εκπαιδευτικό εργαλείο στην Ειδική Αγωγή

Α. Τσικολάτας

ΕΕΕΕΚ Παμμακαρίστου, tsikoman@hotmail.com

Περίληψη

Στην παρούσα εργασία γίνεται διαπραγμάτευση του ρόλου των ΤΠΕ (Τεχνολογία της Πληροφορίας και Επικοινωνίας) στην Ειδική Αγωγή και της χρήσης τους ως μέσου βελτίωσης της ποιότητας μάθησης των ατόμων με ειδικές ανάγκες (ΑΜΕΑ). Παρά το γεγονός ότι πολλά εξαρτώνται από την προσωπικότητα, τις ικανότητες και δεξιότητες του μαθητή, η τεχνολογία ανοίγει ένα νέο δρόμο για τη μάθηση με βάση την προσωπική ανακάλυψη και εμπειρία, μέσω της αξιοποίησης του διαδραστικού πίνακα.

Λέξεις κλειδιά: *Ειδική Αγωγή, ΤΠΕ, Διαδραστικός Πίνακας*

1. Εισαγωγή

Όπως είναι κοινά γνωστό, η παιδεία είναι ο βασικότερος μοχλός οποιασδήποτε μορφής ανάπτυξης: κοινωνικής, πολιτιστικής, οικονομικής. Μια χώρα για να έχει προοπτική στο νέο παγκόσμιο περιβάλλον οφείλει να θέτει ως πρώτη επιλογή την επένδυση στη γνώση με την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου και ποιοτικού συστήματος εκπαίδευσης, κατάρτισης και δια βίου εκπαίδευσης. Οι ΤΠΕ σήμερα, είναι οι σημαντικότεροι συντελεστές, όσον αφορά την πρόοδο και εξέλιξη των κοινωνιών του 21ου αιώνα.

Οι νέες τεχνολογίες αλλάζουν ριζικά το τοπίο της εκπαίδευσης: τον τρόπο διδασκαλίας και μάθησης, τον τρόπο μελέτης αλλά και τον τρόπο έρευνας και αξιολόγησης, επιμόρφωσης και κατάρτισης. Ο Η/Υ αποτελεί ένα σημαντικό εργαλείο, επεξεργασίας πληροφοριών, που μας δίνει τη δυνατότητα διασύνδεσης με άλλα περιφερειακά (διαδραστικός πίνακας, εκτυπωτής) και εποπτικά μέσα.

Η αλληλεπίδραση του Η/Υ με το άτομο είναι άμεση, ενεργή και βελτιώνει τη μαθησιακή διεργασία. Η χρήση του Η/Υ δημιουργεί αφενός ένα πλούσιο σε ερεθίσματα και πληροφορίες μαθησιακό περιβάλλον οδηγώντας τον μαθητή στη γνώση και αφετέρου, αποτελεί ένα πολύτιμο εκπαιδευτικό εργαλείο στα χέρια του δασκάλου.

2. Ο Η/Υ στην Ειδική Αγωγή

Για τους μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, η χρήση του Η/Υ συμβάλλει σημαντικά στη διαδικασία της μάθησης παρέχοντας πλούσιες εκπαιδευτικές

εμπειρίες. Ωστόσο, το διδακτικό πρόγραμμα πρέπει να εμπλουτιστεί και να εκσυγχρονιστεί με προηγμένα εκπαιδευτικά και τεχνολογικά περιβάλλοντα καθώς και με μαθησιακά και ψυχαγωγικά χαρακτηριστικά. Ο Η/Υ και τα περιφερειακά του, δίνουν πολλές ευκαιρίες στα άτομα με ειδικές ανάγκες, γιατί οι μαθητές παίρνουν στα χέρια τους τη μάθηση και εργάζονται με τους δικούς τους ρυθμούς. Τα ηλεκτρονικά εξαρτήματα και το εκπαιδευτικό λογισμικό αποκαθιστούν τις φυσικές αδυναμίες (λεπτή κινητικότητα, προβλήματα όρασης) των παιδιών και βοηθούν στην πρόσβαση της πληροφορίας και επομένως στην εκπαίδευσή τους.

Τα άτομα με σωματικές αναπηρίες χρειάζονται επιπλέον, πρόσθετη υποστήριξη και η τεχνολογία της πληροφορίας έχει τα μέσα και τα εργαλεία για να βοηθήσει παρέχοντας τρεις τύπους πρόσβασης: φυσική, γνωστική και υποστηρικτική. Στη **φυσική** πρόσβαση, οι Η/Υ παρέχουν φυσική πρόσβαση σε μαθητές με σωματικές αναπηρίες (π.χ. χρήση διακοπών ακόμα και με την κίνηση του βλεφάρου, χρήση φορητών επικοινωνιακών μηχανημάτων τα οποία αντικαθιστούν την ομιλία προσφέροντας δακτυλογραφημένα μηνύματα κτλ). Στη **γνωστική** πρόσβαση, οι Η/Υ παρέχουν γνωστική πρόσβαση σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, π.χ. η χρήση εικόνων (makaton) μέσα σε γραπτά κείμενα βοηθά στην εκμάθηση ανάγνωσης. Και στην **υποστηρικτική** βοήθεια, μεγάλο μέρος των μαθητών που αντιμετωπίζει δυσκολίες στη μάθηση δέχεται υποστήριξη, ανατροφοδότηση.

Οι δυσκολίες που συχνά συναντά η εφαρμογή της τεχνολογίας στην εκπαίδευση, έχουν να κάνουν με: α) Τον τρόπο με τον οποίο μπορεί να αναγνωριστεί ένα μαθησιακό πρόβλημα και με την αναποτελεσματικότητα των παραδοσιακών μέσων διδασκαλίας, β) Την απαραίτητη γνώση του χειρισμού του Η/Υ από το δάσκαλο, ο οποίος θα αναγνωρίσει την κατάλληλη ιδιότητα της ειδικής τεχνολογίας που θα δώσει λύση στο μαθησιακό πρόβλημα του μαθητή.

3. Διαδραστικός Πίνακας

Η ένταξη των νέων τεχνολογιών στην εκπαιδευτική διαδικασία των ΑΜΕΑ, εκτός από την ικανοποίηση της ανάγκης παροχής ίσων ευκαιριών, μπορεί να υποκαταστήσει σε μεγάλο βαθμό στοιχεία της μειονεξίας ή της αναπηρίας, φέρνοντας το μαθητή πιο κοντά στο γνωστικό αγαθό, αλλά και στην κοινωνική πραγματικότητα, αφού του δίνει τη δυνατότητα της επικοινωνίας με το περιβάλλον του και της αλληλεπίδρασής του με αυτό. Με τον τρόπο αυτό σπάζουν οι φραγμοί που εκπορεύονται από την φύση της μειονεξίας ή της αναπηρίας και το άτομο έρχεται πιο κοντά στην σχολική ένταξη και την κοινωνική ενσωμάτωση.

Ο Διαδραστικός Πίνακας αποτελεί ένα καινοτόμο μέσο διδασκαλίας όπου ωθεί τον μαθητή να δρα ενεργητικά και να ολοκληρώνει διαδικασίες με μεγάλη ευχαρίστηση και ικανοποίηση. Στην ειδική αγωγή βρίσκει πρόσφορο έδαφος αφού υπερπηδούνται τεράστιες δυσκολίες. Τα άτομα που δεν έχουν αναπτύξει λεπτή κινητικότητα για την χρήση του ποντικιού, κάνουν άριστη χρήση του ir-pen (στυλός υπερύθρων). Οι μαθητές με προβλήματα όρασης ξεπερνούν τις δυσκολίες τους έχοντας μπροστά τους μια μεγάλη προβολή της οθόνης του υπολογιστή στον τοίχο, μέσω του προβολέα. Οι

μαθητές με κινητικά προβλήματα, πέραν των μαθησιακών, εξασκούνται και σε κινητικές ασκήσεις αφού πολλές φορές απαιτείται η μετακίνησή τους από ένα μέρος της προβολής στον τοίχο σε ένα άλλο.

Η πρακτική εμπειρία έχει δείξει πως οι ίδιες ασκήσεις, τα ίδια προβλήματα, τα ίδια παιχνίδια, αποκτούν μια άλλη διάσταση όταν μεταφέρονται από τον σταθερό υπολογιστή στον διαδραστικό πίνακα. Ακόμη και μια ζωγραφιά που γίνεται στην οθόνη ενός υπολογιστή μετατρέπεται σε ένα έργο τέχνης όταν γίνει στον διαδραστικό πίνακα. Η σύνταξη κειμένου και η επικοινωνία με το περιβάλλον γίνεται πιο εύκολα. Τα αποτελέσματα όλων είναι σαφώς πιο ικανοποιητικά. Όλα μοιάζουν με παιχνίδι, η μάθηση γίνεται παιχνίδι και μέσα από το παιχνίδι ο μαθητής με ειδικές ανάγκες αποκτά και βελτιώνει ικανότητες, δεξιότητες και γνώση.

Τα παιχνίδια στους Η/Υ αποτελούν σημείο παρακίνησης, μια και μπορεί να αποτελέσουν τη μοναδική ευκαιρία για περιπέτεια. Η χρήση της εικονικής πραγματικότητας (virtual reality) έρχεται να ενισχύσει αυτό το κομμάτι. Εξειδικευμένο πλήθος εκπαιδευτικών προγραμμάτων, μαθημάτων και παιχνιδιών αναπτύσσεται για τους μαθητές με ειδικές ανάγκες για να αντεπεξέρχονται στις δυσκολίες τους και να αναπτύσσεται η μάθησή τους.

4. Συμπεράσματα - Προτάσεις

Παρά τις δυσκολίες, είναι βέβαιο πως, παιδεία χωρίς νέες τεχνολογίες θα είναι κάτι το αδιανόητο για τα επόμενα χρόνια. Χωρίς τις νέες τεχνολογίες, χωρίς την πληροφορική και τις ποικίλες εφαρμογές της στην «Κοινωνία των Πληροφοριών» όπου ζούμε, δεν μπορεί πλέον να εννοηθεί ανάπτυξη. Από την άλλη, η δυνατότητα για μεγάλη και γρήγορη κλιμάκωση των πληροφοριακών και δικτυακών υποδομών καθώς και οι ταχύτεροι ρυθμοί ανάπτυξης ψηφιακού εκπαιδευτικού περιεχομένου μας ωθούν να έχουμε περισσότερες ελπίδες για βελτίωση της παιδείας προς όλους τους Πολίτες.

Απαραίτητος όμως όρος, ο «τεχνολογικός» εκπαιδευτικός εκσυγχρονισμός και η αντιμετώπιση του ψηφιακού αναλφαριθμητισμού που μπορεί να οδηγήσουν στον εκσυγχρονισμό του εκπαιδευτικού μας συστήματος. Στην άλλη πλευρά, η τεχνολογία δεν πρέπει να είναι κάτι άγνωστο για τα άτομα με ειδικές ανάγκες και αν αυτή μπορεί να ενισχύσει την μάθησή τους, πρέπει να αξιοποιηθεί στον μέγιστο βαθμό.

Γι' αυτό ο ρόλος του δασκάλου είναι σημαντικός. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να είναι εκπαιδευμένος στις νέες τεχνολογίες. Οι εκπαιδευτικοί που εργάζονται στην Ειδική Αγωγή καλό είναι να επισημάνουν το πρόβλημα, να προσδιορίσουν το μέσο που επιλύει το συγκεκριμένο πρόβλημα και να βρουν λύση έχοντας υπόψη το πρόβλημα και το μέσο. Οι εκπαιδευτικοί καλούνται να αντιμετωπίσουν το πολυδιάστατο πρόβλημα των ανθρώπων με αναπηρία, εφαρμόζοντας τις νέες τεχνολογίες στην Ειδική Αγωγή, σύμφωνα με τα ερευνητικά αποτελέσματα της ψυχολογίας, της παιδαγωγικής, της ιατρικής, της κοινωνιολογίας και των άλλων επιστημών.

Βιβλιογραφία

Βοσνιάδου, Σ. (2006). *Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές*. Αθήνα: Gutenberg

Διδασκαλική Ομοσπονδία Ελλάδος Ινστιτούτο Παιδαγωγικών Ερευνών – Μελετών
(2004) *Οι τεχνολογίες της πληροφορίας και των επικοινωνιών στην Πρωτοβάθμια
Εκπαίδευση*. Αθήνα

Ράπτης, Α. – Ράπτη, Α. (2001). *Μάθηση και διδασκαλία στην εποχή της πληροφορίας*.
Αθήνα