

Γνωρίζω το πρόσωπο και το σώμα μου μέσα από τη λάμψη των ακτίνων!

Μ. Φραγκάκη¹, Γ. Παπαναστασίου²

¹ Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, Καθηγήτρια- Σύμβουλος, ΕΑΠ, fragakim@otenet.gr

² Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, gpapanasta@sch.gr

Περίληψη

Το σενάριο που παρουσιάζεται αφορά στο γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας με την καλλιέργεια επικοινωνιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων, δεξιοτήτων ακρόασης, ομιλίας, προγραφής, προανάγνωσης, μαθησιακής ικανότητας και ψυχοκινητικότητας. Απευθύνεται σε όλες τις τάξεις, σε οποιαδήποτε δομή Σ.Μ.Ε.Α. του Δημοτικού Σχολείου και των Ε.Ε.Ε.Ε.Κ. Το εκπαιδευτικό σενάριο αναφέρεται στην κατηγορία των παιδιών με Ελαφριά Νοητική Καθυστέρηση (Δείκτης νοημοσύνης από 50-55 έως 70), με Μέτρια Νοητική Καθυστέρηση (Δείκτης Νοημοσύνης από 35-40 έως 50-55), αλλά μπορεί να βοηθήσει και τη γνωστική ανάπτυξη παιδιών με Σοβαρή Νοητική Καθυστέρηση (Δείκτης Νοημοσύνης από 20-25 έως 35-40) και Βαριά Νοητική Καθυστέρηση (Δείκτης Νοημοσύνης κάτω από 20 ή 25).

Γενικός σκοπός του εκπαιδευτικού σεναρίου είναι η ένταξη των παιδιών με νοητική στέρωση στο κοινωνικό σύνολο ως ισάξιων ενεργών και στοχαζόμενων πολιτών και η ενίσχυση της αυτοεκτίμησης και του αυτοσυνασθήματός τους.

Λέξεις κλειδιά: διαδραστικός πίνακας, ειδική αγωγή.

1. Εισαγωγή

Τα παιδιά με ελαφριά νοητική στέρωση παρουσιάζουν μικρή αναπτυξιακή καθυστέρηση κατά τη διάρκεια της προσχολικής αγωγής, τα προβλήματα γίνονται πιο εμφανή στο δημοτικό, όπου παρουσιάζουν μαθησιακά προβλήματα ή/ και προβλήματα συμπεριφοράς. Αντιθέτως, τα παιδιά με μέτρια ΝΚ εντοπίζονται από την προσχολική ηλικία λόγω της καθυστέρησής τους σε όλους τους αναπτυξιακούς τομείς (Κάκουρος & Μανιαδάκη, 2004). Τα παιδιά με σοβαρή και βαριά νοητική στέρωση παρουσιάζουν σοβαρές δυσκολίες κατά τις γνωστικές διαδικασίες (όπως παραδείγματος χάριν αδυναμίες αντίληπτικότητας, συσχέτισης, γενίκευσης, μνήμης, προσοχής, κλπ.) αδυνατούν, εφόσον δεν τους παρασχεθούν εξειδικευμένο πρόγραμμα εκπαίδευσης, να κατακτήσουν κοινωνικές δεξιότητες, να διαχειριστούν κοινωνικές καταστάσεις, να αποτυπώσουν κοινωνικές συμπεριφορές από το περιβάλλον και εντέλει να προσαρμοστούν σε αυτό.

2. Οργάνωση διδασκαλίας

Το σενάριο μπορεί να πραγματοποιηθεί στην τάξη ή στο εργαστήριο υπολογιστών του σχολείου. Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων απαιτείται: διαδραστικός πίνακας, οθόνη προβολής, δικτυακός εκτυπωτής, σύνδεση με το διαδίκτυο, κάμερα

ενσωματωμένη για επανάληψη λέξεων μερών του σώματος και σύγκριση με αντίστοιχες λέξεις που εμφανίζουν οι εικόνες (σαν καθρέφτης), καθώς και λογισμικά ζωγραφικής και έκφρασης της δημιουργικότητας των παιδιών.

Αξιοποιείται μέσω δραστηριοτήτων:

- το εκπαιδευτικό λογισμικό «*Ακτίνες*»
- διαδικτυακές εφαρμογές που βρίσκονται στους παρακάτω δικτυακούς τόπους:

http://www.ngfl-cymru.org.uk/vtc/our_bodies/eng/Introduction/default.htm

<http://www.crickweb.co.uk/assets/resources/flash.php?&file=bodypart>

- Το λογισμικό του διαδραστικού πίνακα (notebook)

3. Σκοπός και στόχοι

Οι επιμέρους στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου συνδέονται άμεσα με το Αναλυτικό Πρόγραμμα Σπουδών των παιδιών με Νοητική Στέρηση.

Μέσω του σεναρίου επιδιώκεται η μετάβαση των παιδιών σε ολόένα και πιο υψηλό Επίπεδο Μάθησης (Ματσαγγούρας 2005). Γίνεται προσπάθεια να επιτευχθούν οι παρακάτω στόχοι, ανά περίπτωση παιδιού και σύμφωνα πάντα με την αμέριστη και ολοκληρωτική συμβολή του εκπαιδευτικού της τάξης:

- Να μάθει το παιδί τα μέρη του κεφαλιού και του σώματος.
- Να μπορεί να χρησιμοποιεί το σχετικό λεξιλόγιο για να κάνει περιγραφή ενός προσώπου και των μερών του σώματος.
- Να γράφει απλές λέξεις (π.χ. τα μέρη του κεφαλιού, μέρη σώματος) ή και προτάσεις.
- Να μπορεί να διαβάσει απλές λέξεις και να αντιστοιχίσει λέξεις που ακούει (σειρά φθόγγων) με τις γραμμένες λέξεις (σειρά γραφημάτων).

4. Εκτιμώμενη διάρκεια

Το σενάριο μπορεί να πάρει τη μορφή σπειροειδούς ανάπτυξης, επαναλαμβάνοντας (ανά μήνα) στη διάρκεια της σχολικής χρονιάς τις δραστηριότητες με την αξιοποίηση του διαδραστικού πίνακα. Ο εκπαιδευτικός της τάξης θα επιλέξει το είδος και τη μορφή των δραστηριοτήτων του σεναρίου που χρειάζονται οι μαθητές του, ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες και τους ιδιαίτερους ρυθμούς μάθησής τους.

5. Διδακτική Προσέγγιση

Το σενάριο εντάσσεται επιστημολογικά στο *πρακτικό γνωσιακό ενδιαφέρον* (Habermas, 1972), το οποίο θέτει ερωτήματα, όχι του τύπου «τι μπορώ να κάνω», αλλά «τι θα έπρεπε να κάνω» αφού κατανόησα μια κατάσταση, προσδίδοντας μια ηθική διάσταση στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ακολουθείται η βασική αρχή του

Προσωπικού Εποικοδομισμού του Piaget, όπου η γνώση οικοδομείται ενεργητικά από το μαθητή και όχι παθητικά προσλαμβανόμενη από το περιβάλλον και αυτή του *Κοινωνικού Εποικοδομισμού* (Vygotsky, 1978), όπου η γνώση είναι αποτέλεσμα αλληλεπιδράσεων των ατόμων με το περιβάλλον τους. Η γνώση ανακαλύπτεται σταδιακά από τα παιδιά, στο πλαίσιο της *Ανακαλυπτικής Μάθησης* (Bruner 1966) και μέσω της ενεργητικής της διάστασης γίνεται κτήμα τους. Αξιοποιούνται διάφορες θεωρητικές προσεγγίσεις, ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των παιδιών και καταργούνται τα στεγανά ανάμεσα στις θεωρίες.

5.1 Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Ο διαδραστικός πίνακας αξιοποιείται μέσω του διαδικτύου, μέσω του λογισμικού «Ακτίνες», αλλά και μέσω των δυνατοτήτων του συνοδευτικού λογισμικού του. Οι δραστηριότητες διενεργούνται από κάθε παιδί ξεχωριστά, αλλά και από μικρές ομάδες παιδιών. Τα φύλλα εργασίας, βοηθούν τον εκπαιδευτικό και τους μαθητές στην οργάνωση της διδασκαλίας.

6. Ενδεικτικές Δραστηριότητες

6.1 Λογισμικό ακτίνες

Εμφανίζεται στην οθόνη του διαδραστικού πίνακα το σώμα παιδιών (εικόνες 1,2) και μαζί με τα παιδιά προσπαθούμε, να επιλέξουμε το μέλος που λείπει και να το τοποθετήσουμε στη σωστή θέση (Blog Εργαστηρίου Ειδικής Αγωγής: “Με λογισμό και με όνειρο”).



Εικόνες 1,2: Δουλειά στο Εργαστήρι με το Λογισμικό «Ακτίνες»

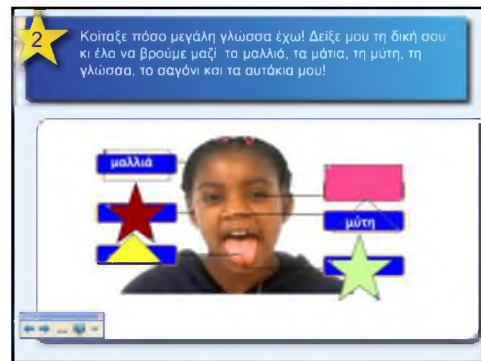
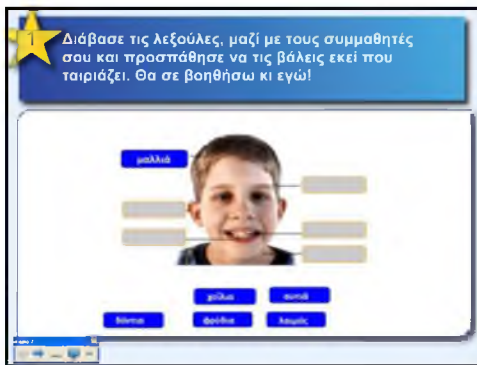
6.2 Διαδικτυακή εφαρμογή

Στο διαδραστικό πίνακα ανοίγουμε το 3^ο μέρος της εφαρμογής http://www.ngfl-cymru.org.uk/vtc/our_bodies/eng/Introduction/default.htm και ζητάμε από τους

μαθητές να **βρουν** και να **ονομάσουν** τα μέρη του σώματος (εικόνα 3), που βρίσκονται στο αριστερό μέρος της εικόνας (καταιγισμός ιδεών, παντομίμα).

6.3 Λογισμικό διαδραστικού (notebook)

Διαβάζουμε τις λέξεις και ζητούμε από το μαθητή να τις σύρει με το χέρι του εκεί που ταιριάζει (εικόνα 1)



Εικόνες 4,5 : Δραστηριότητες με το λογισμικό του διαδραστικού πίνακα

6.4 Φύλλα εργασίας

Τα φύλλα εργασίας μπορούν να αξιοποιηθούν από τον εκπαιδευτικό της τάξης, αλλά και να τροποποιηθούν, όποτε αυτός θεωρεί ότι μπορούν να δράσουν συμπληρωματικά στη διδακτική και μαθησιακή διαδικασία. (εικόνες 6,7).



Εικόνες 6,7: Φύλλα Εργασίας

7.Αξιολόγηση –Επέκταση του εκπαιδευτικού σεναρίου

Το εκπαιδευτικό σενάριο δεν είναι κάτι στατικό, ούτε ένας οδηγός της διδασκαλίας που πρέπει οπωσδήποτε να εφαρμοστεί για να έχουμε τα προσδοκώμενα μαθησιακά αποτελέσματα. Μπορεί να μετασχηματιστεί από τον εκπαιδευτικό της τάξης και να διαφοροποιηθεί, ανάλογα με τις εκπαιδευτικές ανάγκες των μαθητών του.

Βιβλιογραφία

«Ακτίνες», Εκπαιδευτικό λογισμικό για παιδιά με μέτρια και ελαφριά νοητική στέρωση Ανακτήθηκε την 30/11/2010 από http://www.pi-schools.gr/special_education_new/html/gr/8emata/ekp_yliko/gr_logismika/gr_logismika_main.htm

Blog Εργαστηρίου Ειδικής Αγωγής: «Με λογισμό και με όνειρο», Ανακτήθηκε την 30/11/2010 από <http://ictspeciallove.blogspot.com>

Bruner, J. S. (1966). *Toward a Theory of Instruction*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

Habermas, J. (1972). *Knowledge and Human Interest* (2nd Ed.). London: Heinemann

Κάκουρος, Ε. & Μανιαδάκη, Κ. (2004). *Ψυχοπαθολογία παιδιών και εφήβων*. Αθήνα: Τυπωθήτω-Γιώργος Δαρδανός.

Ματσαγγούρας, Η. (2005). *Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη*. Πέμπτη Έκδοση. Αθήνα: Gutenberg.

Vygotsky, L.S. (1978) ‘*Mind and Society: the Development of Higher Psychological Processes*’, Harvard University Press, Cambridge. MA.

