



Ειδική Αγωγή και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι

Μαρία Σαριδάκη
Ομάδα Ανάπτυξης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού
Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την
Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ,
Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

Παιχνίδι και Παιδί

- Το παιχνίδι αποτελεί βασικό τρόπο ένταξης και θεωρείται το κέντρο της παιδικής ηλικίας.
- Ειδικότερα όσον αφορά τη νοητική καθυστέρηση, το παιχνίδι και η επανάληψη είναι ο κύριος τρόπος εκμάθησης καθημερινών δεξιοτήτων και εννοιών.



Ψηφιακό Παιχνίδι

- Το ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι πλέον ένας οικείος τρόπος αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου και παίρνει ολοένα και μεγαλύτερες διαστάσεις.
- Χρήση ψηφιακών παιχνιδιών με εκπαιδευτικό και θεραπευτικό σκοπό



Ψηφιακό Παιχνίδι και Ειδική Αγωγή (I)

- Προσφέρουν τη δυνατότητα προσαρμογής στις ανάγκες του χρήστη
- Προσφέρουν διαχωρισμό της πληροφορίας σε μικρά διαδοχικά βήματα τα οποία μπορούν να αφομοιωθούν από το χρήστη
- Τα άτομα με ιδιαίτερες μαθησιακές δυνατότητες δεν διαφέρουν στην ανάγκη για ψηφιακή διασκέδαση



Ψηφιακό Παιχνίδι και Ειδική Αγωγή (II)

Η Ειδική Αγωγή μπορεί να επωφεληθεί από τη χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών

- Προσφέρουν τη δυνατότητα επανάληψης και πρακτικής εξάσκησης
- Προσφέρουν τη δυνατότητα εκμάθησης πολλών θεματικών ενοτήτων
- Μπορούν να προσαρμοστούν ανάλογα με τις νοητικές και συναισθηματικές δυνατότητες του μαθητή.



Brigadoon – Second Life

Το Brigadoon είναι ένα μικρό εικονικό νησί με αποκλειστικούς «κατοίκους» άτομα με αυτισμό και σύνδρομο Asperger



“Μαθητές με νοητικές και επικοινωνιακές αναπηρίες, χρησιμοποιούν παιχνίδια και εφαρμογές εικονικής πραγματικότητας για να βιώσουν καθημερινές καταστάσεις και να πειραματιστούν εικονικά σε θέματα κοινωνικοποίησης, εργασιακής εκπαίδευσης και ασφάλειας (Fitros, 2005).

Εκπαιδευτική Αξία Ψηφιακών Παιχνιδιών στην Ειδική Αγωγή

- οικονομία της προσοχής και της εκμάθησης
- αύξηση ικανοποίησης, επιμονής, προσωπικής εμπλοκής στην εκπαιδευτική διαδικασία, μείωσης του άγχους, της αύξησης της πρωτοβουλίας
- αξία της συμμετοχικότητας και της αίσθησης ένταξης στο κοινωνικό σύνολο
- ανάπτυξη της κοινωνικοποίησης
- ενθάρρυνσης μαθητών με μειωμένο ενδιαφέρον και κίνητρο για μάθηση

αξία ιδιωτικής ενασχόλησης

Εφαρμογή Ψηφιακών Παιχνιδιών στην Ειδική Εκπαίδευση

Η χρήση ψηφιακών παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία:

- προωθεί την διαδραστικότητα και την εξασθένιση των εντάσεων
- προωθεί ενεργητικά εκπαιδευτικά μοντέλα
- προσφέρει νέες δυνατότητες επικοινωνίας/συνεργασίας

Κρίσιμοι παράγοντες επιτυχίας

- ευαισθητοποίηση των εκπαιδευτικών
- επιλογή των κατάλληλων τίτλων
- επαρκή τεχνολογικά μέσα
- κατάλληλη προετοιμασία



Το Ψηφιακό Παιχνίδι ως Πεδίο Ισότιμης Συμμετοχής

Το ψηφιακό παιχνίδι:

- δεν κρίνει αρνητικά την αποτυχία, προωθεί την επανάληψη και την πρωτοβουλία
- λειτουργεί ενταξιακά επιτρέποντας σε κάθε μαθητή να συμμετάσχει ανάλογα με τις δυνατότητες του
- ενθαρρύνει το ενδιαφέρον συμμετοχής στην εκπαιδευτική διαδικασία και τη συνεργασία ανάμεσα σε μαθητές με διαφορετικό νοητικό/μαθησιακό επίπεδο

Συμπεράσματα

- Τα ψηφιακά παιχνίδια διαμορφώνουν μια ανοιχτή πλατφόρμα εκπαίδευσης και διάδρασης
- Μέσα από τα ψηφιακά παιχνίδια, ο εκπαιδευτικός βρίσκει έναν πολύτιμο σύμμαχο στην επίτευξη του ενταξιακού στόχου.



Μαρία Σαριδάκη
msaridaki@media.uoa.gr
msaridaki@gmail.com



Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών
στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ
Τμήμα Επικοινωνίας & ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών

This work is licensed under the Creative Commons
Attribution-Noncommercial-Share Alike 3.0 License.

To view a copy of this license,
visit

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

or send a letter to

Creative Commons, 171 Second Street, Suite 300,
San Francisco, California, 94105, USA.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/>

Creative Commons



Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 Unported

You are free:



to Share — to copy, distribute and transmit the work



to Remix — to adapt the work

Under the following conditions:



Attribution. You must attribute the work in the manner specified by the author or licensor (but not in any way that suggests that they endorse you or your use of the work).



Noncommercial. You may not use this work for commercial purposes.



Share Alike. If you alter, transform, or build upon this work, you may distribute the resulting work only under the same or similar license to this one.