



ΠΡΟΣΚΛΗΣΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ημερίδα Ενημέρωσης και Ευαισθητοποίησης για το Έργο

ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών - Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και
Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση

<http://www.media.uoa.gr/epinoisi>

Ναύπλιο, 12 Ιουλίου 2008

Τμήμα Θεατρικών Σπουδών Πανεπιστημίου Πελοποννήσου
Αίθουσα «Λήδα Τασοπούλου»

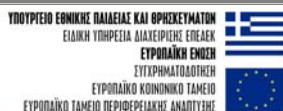
Η ενημερωτική ημερίδα απευθύνεται στους εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής αλλά και στο ευρύ κοινό, με στόχο την παρουσίαση του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ και ταυτόχρονα την ευαισθητοποίηση ως προς τις δυνατότητες που προσφέρουν οι σύγχρονες ψηφιακές τεχνολογίες και εφαρμογές, και ειδικότερα το ψηφιακό παιχνίδι, για νέες μεθόδους μάθησης με ιδιαίτερο έδαφος εφαρμογής στο πεδίο της ειδικής αγωγής. Η παρακολούθηση των εργασιών της ημερίδας είναι ελεύθερη για κάθε ενδιαφερόμενο και θα δοθεί σχετική βεβαίωση.

Λόγω του περιορισμένου αριθμού θέσεων, παρακαλείστε να επιβεβαιώσετε τη συμμετοχή σας και τα αναγκαία στοιχεία επικοινωνίας στη Γραμματεία του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ (κα. Βασιλική Στάικου, τηλ. 2103689425, email vstaiko@media.uoa.gr) μέχρι τη Δευτέρα 9 Ιουλίου 2008.

Ακολουθεί το πρόγραμμα εργασιών της ημερίδας καθώς και συνοπτική περιγραφή του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ.

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

- 10.00 - 10.30 προσέλευση και εγγραφές
- 10.30 - 10.50 χαιρετισμοί
- Καθ. Σταύρος Περεντίδης ***
Πρόεδρος Π.Γ.Σ. Τμήματος Θεατρικών Σπουδών και Μέλος Διοικούσας Επιτροπής Πανεπιστημίου Πελοποννήσου
* έχει προσκληθεί
- Δρ. Κλειώ Γκουγκουλή**
Πρόεδρος International Toy Research Association
- 10.50 - 12.20 **Συνεδρία Α**
Μάθηση, Παιχνίδι και Πρόσβαση στην Ψηφιακή Εποχή
- 10.50 - 11.10 **Μάθηση και Παιχνίδι στην Ψηφιακή Εποχή**
Καθ. Μιχάλης Μειμάρης
Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών
Επιστημονικά Υπεύθυνος για το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- 11.10 - 11.30 **Παιδί και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι**
Δρ. Ιωάννα Χρήστου
Επιστημονική Συνεργάτης Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών
- 11.30 - 11.50 **Ειδική Αγωγή και Ηλεκτρονικό Παιχνίδι**
Μαρία Σαριδάκη, MSc
Ομάδα Ανάπτυξης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- 11.50 - 12.10 **Ευχρηστία και Προσβασιμότητα Ψηφιακού Υλικού**
Δρ. Αντρέας Γιαννακουλόπουλος
Τάσος Μακρής, MSc
Επιστημονικοί Συνεργάτες Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών
- 12.10 - 12.20 ερωτήσεις - συζήτηση
- 12.20 - 12.40 διάλειμμα - καφές
- 12.40 - 14.00 **Συνεδρία Β**
Ψηφιακά Παιχνίδια για Μαθητές με Ήπια Νοητική Καθυστέρηση
- 12.40 - 13.00 **Παρουσίαση του Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ**
Δρ. Δημήτρης Γκούσκος
Λέκτορας Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών



- 13.00 - 13.20 **Παραδείγματα Ψηφιακών Παιχνιδιών με Μαθησιακό Δυναμικό**
Μαρία Σαριδάκη, MSc
Κατερίνα Βαλλέ
 Ομάδα Ανάπτυξης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- 13.20 - 13.40 **Προτάσεις Εκπαιδευτικού Υλικού Βασισμένου σε Ψηφιακά Παιχνίδια**
Νικόλας Περδικάρης, MA
Κατερίνα Βαλλέ
Αλέκος Δούρος
 Ομάδα Ανάπτυξης Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- 13.40 - 14.00 ερωτήσεις - συζήτηση
- 14.00 - 14.45 διάλειμμα - ελαφρύ γεύμα
- 14.45 - 16.00 **Συνεδρία Γ**
Έρευνες για Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό
- 14.45 - 15.00 **Έρευνα Αντιλήψεων για το Μαθησιακό Ψηφιακό Παιχνίδι**
Δρ. Ιωάννα Χρήστου
 Επιστημονική Συνεργάτης Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών
- 15.00 - 15.15 **Έρευνα Ευχρηστίας και Προσβασιμότητας Ψηφιακού Υλικού**
Δρ. Αντρέας Γιαννακουλόπουλος
Τάσος Μακρής, MSc
 Επιστημονικοί Συνεργάτες Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών
- 15.15 - 16.00 παράλληλες ομάδες εστίασης (focus groups)
- 16.00 - 16.15 συμπεράσματα των εργασιών της ημερίδας



Έργο «ΕΠΙΝΟΗΣΗ - Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών - Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση»

<http://www.media.uoa.gr/epinoisi>

Το έργο «ΕΠΙΝΟΗΣΗ» του Επιχειρησιακού Προγράμματος Εκπαίδευσης και Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΕΠΕΑΕΚ II) υλοποιείται κατά την περίοδο Νοεμβρίου 2007-Οκτωβρίου 2008 από το Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών, με Επιστημονικά Υπεύθυνο τον Καθηγητή Μιχάλη Μείμαρη. Περιλαμβάνει ένα πανελλαδικής κλίμακας πρόγραμμα εξειδίκευσης εκπαιδευτικών και ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού, και παράλληλα ένα έργο έρευνας και ανάπτυξης εκπαιδευτικού υλικού βασισμένου σε ψηφιακά παιχνίδια, για την υποστήριξη μαθητών με ήπια νοητική καθυστέρηση.

Δράσεις θεωρητικής εξειδίκευσης και πρακτικής άσκησης για την ήπια νοητική καθυστέρηση

Το έργο απευθύνεται σε 200 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό οι οποίοι έχουν συγκροτήσει 10μελή τμήματα εξειδίκευσης σε όλη την Ελλάδα (15 πόλεις). Τα σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης πραγματοποιούνται στο δίμηνο Μαΐου-Ιουνίου 2008, ενώ οι δράσεις πρακτικής άσκησης και οι παρεμβάσεις εφαρμογής στις βαθμίδες ξεκινούν το Σεπτέμβριο 2008. Το πρόγραμμα εξειδίκευσης του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ στελεχώνεται από πανεπιστημιακούς διδάσκοντες, ερευνητές και έμπειρους εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής. Έχει διάρκεια 300 διδακτικών ωρών στις οποίες περιλαμβάνονται σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης (100 ώρες), σεμινάρια πρακτικής άσκησης (80 ώρες) και παρεμβάσεις εφαρμογής του ψηφιακού υλικού στις εκπαιδευτικές βαθμίδες (120 ώρες).

ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού βασισμένου σε ψηφιακά παιχνίδια

Για την ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ υιοθετεί μια από τις πλέον σύγχρονες κατευθύνσεις που εμφανίζονται στην εκπαιδευτική τεχνολογία, τη μάθηση που βασίζεται σε ψηφιακά παιχνίδια (digital game-based learning). Οι επιστήμες της αγωγής έχουν ήδη αναγνωρίσει ότι το παιχνίδι αποτελεί ένα κατ'εξοχήν πλαίσιο μάθησης και κοινωνικοποίησης, ισότιμο ως προς τις διαφορές, παρακινητικό μέσω της πρόκλησης και μη τιμωρητικό στα λάθη. Εμφανίζει επομένως το παιχνίδι αρετές που αποτελούν ταυτόχρονα και βασικά ζητούμενα της ενταξιακής προσέγγισης ατόμων με ειδικές ανάγκες. Τα σύγχρονα ψηφιακά παιχνίδια επιπλέον χαρακτηρίζονται από στοιχεία όπως η εύκολη προσομοίωση καταστάσεων του πραγματικού κόσμου και της καθημερινής ζωής, αλλά και η ξεχωριστή δυνατότητά τους να κερδίζουν και να διατηρούν το ενδιαφέρον μέσα από μηχανισμούς πλούσιας αλληλεπίδρασης και ισορροπημένης πρόκλησης. Με βάση αυτές τις διαπιστώσεις έχει αρχίσει πλέον να δοκιμάζεται διεθνώς η χρήση των ψηφιακών παιχνιδιών για μαθησιακούς σκοπούς, σε ποικίλες περιπτώσεις και πολλαπλά επίπεδα τυπικής και άτυπης εκπαίδευσης τόσο στη γενική, όσο και στην ειδική αγωγή. Στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ αναπτύσσεται εκπαιδευτικό υλικό για μαθητές με ΗΝΚ το οποίο βασίζεται σε ψηφιακά παιχνίδια και αφορά συγκεκριμένες θεματικές ενότητες μαθησιακών και κοινωνικών δεξιοτήτων.