

**Εκτύπωση****«Το Μαγικό Φίλτρο» για παιδιά με νοητική στέρωση**

Ματθαίος Τσιμιτακης

Ενας λεκές, που απλώνεται σε κάθε σύννεφο του ουρανού και σε κάθε γωνιά της γης, δηλητηρίασε το περιβάλλον και εξαφάνισε όλα τα χρώματα. Οι σοφοί της χώρας αποφάσισαν να ενώσουν τις γνώσεις τους και να φτιάξουν ένα μαγικό φίλτρο, για να ραντίσουν με αυτό τις θάλασσες, τη γη και τα ποτάμια και να διώξουν μακριά το κακό! Πρέπει όμως πρώτα να φέρουν πίσω τα χρώματα. Ένα αγόρι κι ένα κορίτσι θα ταξιδέψουν λύνοντας γρίφους, ασκήσεις μαθηματικών και γλώσσας, προκειμένου να πετύχουν το στόχο τους. Η ευτυχία θα επιστρέψει στον μάταιο τούτο κόσμο και η διεπιστημονική ομάδα του έργου «Επινόησης» που σχεδίασε το εκπαιδευτικό παιχνίδι με τίτλο «Το Μαγικό φίλτρο», του οποίου την περιγραφή διαβάσατε, μόλις, θα καταλάβει αν η χρήση πολυμέσων στην εκπαιδευτική διαδικασία μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά με νοητική στέρωση να αντεπεξέλθουν καλύτερα στις σχολικές τους υποχρεώσεις.

Οι επιστήμονες του προγράμματος παρουσίασαν το έργο σε 200 εκπαιδευτικούς, οι οποίοι αναμένεται από το τέλος του έτους να δοκιμάσουν στα σχολεία ειδικής αγωγής και σε 500 μαθητές τους τη διδασκαλία μέσω υπολογιστή. «Το παιχνίδι είναι μια εξ ορισμού ευχάριστη δραστηριότητα. Γι' αυτό και ερευνάται όλο και περισσότερο η δυνατότητα χρήσης του στην εκπαιδευτική διαδικασία», λέει ο Δημήτρης Γκούσκος, λέκτορας του τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών που συντονίζει το έργο. «Στόχος είναι η αυτονόμηση των παιδιών με ελαφριά νοητική στέρωση και η κοινωνική τους ένταξη», συμπληρώνει ο ίδιος. Το Μαγικό φίλτρο αποτελείται από πέντε επεισόδια (πίστες τα λέγαμε παλιά) στα οποία οι πρωταγωνιστές (οι μαθητές δηλαδή) υποβάλλονται σε 20 και πλέον δοκιμασίες οι οποίες περιλαμβάνουν ασκήσεις μαθηματικών και γλώσσας, ερωτήσεις γνώσεων, τεστ κυκλοφοριακής αγωγής, κοινωνικών δεξιοτήτων κ.α. Καινοτομίες του προγράμματος συνιστούν δυο στοιχεία: Σε αντίθεση με τα βίντεο-παιχνίδια που κυκλοφορούν στο εμπόριο δεν υπάρχει το στοιχείο της αποτυχίας κατά τη διεκπεραίωση των αποστολών, ενώ όλες οι ασκήσεις αλλάζουν ανάλογα με το επίπεδο γνώσεων και ανταπόκρισης του κάθε παιδιού. «Η αποβολή του άγχους και η πρόκληση του ενδιαφέροντος είναι τα κυρίως ζητούμενα για αυτά τα παιδιά. Το μαθησιακό περιεχόμενο προσαρμόζεται ανάλογα για παιδιά προσχολικής ηλικίας έως και την αρχή της εφηβείας», εξηγεί ο Δημήτρης Γκούσκος.

Η χρήση των βίντεο-παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία δεν αμφισβητείται πια σχεδόν από κανέναν. Σε όλο τον κόσμο καθηγητές, ερευνητές και σχεδιαστές παιχνιδιών, δείχνουν ολοένα και μεγαλύτερο ενδιαφέρον για αυτά. Υπάρχουν, όμως, ερωτήματα για το αν παιχνίδια με αποκλειστικά εκπαιδευτικό στόχο είναι αποτελεσματικότερα, από ό,τι εμπορικά παιχνίδια με καθαρά ψυχαγωγικό χαρακτήρα αφού τα δεύτερα απορροφούν τον χρήστη, πολύ περισσότερο από τα αντίστοιχα εκπαιδευτικά. Για τα παιδιά με ήπια νοητική στέρωση όμως, η χρήση τους μπορεί να συνιστά και επανάσταση.

«Η θεωρία λέει ότι πρέπει σε αυτά τα παιδιά να προσφέρουμε δομημένες και μονοσήμαντες διαδικασίες. Το παιχνίδι αντίθετα είναι ανοιχτό σε επιλογές και γι' αυτό αιρετικό ως προσέγγιση. Παρέχει όμως από την άλλη πλευρά ένα φανερό στόχο και προσφέρει ικανοποίηση. Φαίνεται πως τα παιδιά ανταποκρίνονται καλύτερα σε αυτά τα κίνητρα», λέει ο Δημήτρης Γκούσκος. Για το «Επινόησης» χρειάστηκε να εργαστεί 15μελής επιστημονική ομάδα που περιλαμβάνει μεταξύ άλλων επικοινωνιολόγους, ψυχολόγους, συγγραφείς λογισμικού, παιδαγωγούς κ.α.

Ημερομηνία : 27/9/08

Copyright: <http://www.kathimerini.gr>**Κλείσιμο**