

Για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση

Το ψηφιακό παιχνίδι (digital game), αντιληπτό και ως εκπαιδευτικό «εργαλείο»; Με στόχο, όχι μόνο την τυπική μάθηση αλλά και την ισότιμη κοινωνική ένταξη μαθητών με ήπια νοητική καθυστέρηση; Μια τέτοια προσέγγιση εθεωρείτο μέχρι σήμερα από αντισυμβατική έως και παρακινδυνευμένη, όχι μόνο στη χώρα μας αλλά και διεθνώς. Η άρνησή της συνιστούσε στερεότυπο.

Η έμπρακτη διάψευση του στερεοτύπου επιχειρήθηκε από το ετήσιας διάρκειας έργο «Επινόηση» που ολοκληρώθηκε προ μερικών ημερών (τέλη Νοεμβρίου) από το εργαστήριο νέων τεχνολογιών του τμήματος Επικοινωνίας-ΜΜΕ Παν/μίου Αθηνών (επιστημονικά υπεύθυνος ο Μιχ. Μείμαρης).

Η «επιχείρηση» δικαιώθηκε! Καθ' όλη τη διάρκεια υλοποίησης του έργου και ιδιαίτερα στο τελευταίο τρίμηνο της έμπρακτης εφαρμογής μέσα στη σχολική τάξη, η αποδοχή υπήρξε καταλυτική. Κατ' αρχάς, εμπνεύστηκ η «κρίσιμη μάζα» των 200 εκπαιδευτικών από όλη την Ελλάδα που εξειδικεύτηκαν επί συνολικά 400 ώρες στην ανάπτυξη-εφαρμογή ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού.

Η έμπνευση «πέρασε» και στους με ήπια νοητική καθυστέρηση μαθητές, που βίωσαν το ψηφιακό παιχνίδι απελευθερωτικά και σε ουκ ολίγες περιπτώσεις -το πιστοποιούν κάμποσοι από τους συμμετέχοντες εκπαιδευτικούς- ανέπτυξαν υψηλά επίπεδα εφευρετικότητας. Αποδείχτηκε, εντέλει, ότι τα «κρίσιμα» χαρακτηριστικά του ψηφιακού παιχνιδιού (προσομοίωση καταστάσεων του πραγματικού κόσμου, ανάπτυξη μηχανισμών πλούσιας αλληλεπίδρασης και ισορροπημένης πρόκλησης) κατ' εξοχήν μπορούν να αντιστοιχηθούν με το «κρίσιμο» πλαίσιο απελευθερωτικής (μη τιμωρητικής) μάθησης και επί ίσοις όροις κοινωνικοποίησης.

A. ΣΚΟΡΔΙΛΗΣ

ΕΛΕΥΘΕΡΟΤΥΠΙΑ - 01/12/2008

Copyright © 2008 X. K. Τεγόπουλος Εκδόσεις Α.Ε.