

Τα απλά γραφικά βοηθούν τα παιδιά να εστιάζουν περισσότερο στο αντικείμενο του παιχνιδιού.



Η αρχική οθόνη του παιχνιδιού



FEEDS

ZOOM ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ



## Εκπαιδευτικοί και ερευνητές δίνουν στα παιδιά το "Μαγικό Φίλτρο".

Τα τελευταία χρόνια, στην Ελλάδα αλλά και διεθνώς, σημειώνονται πολλές προσπάθειες για τη βελτίωση της **ένταξης** των ατόμων με ειδικές ανάγκες στην **εκπαίδευση**, με την αξιοποίηση νέων δομών υποστήριξης, μεθόδων διδασκαλίας και νέων μέσων, που προσφέρει η σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία. Ειδικότερα η εκπαίδευση των μαθητών με ήπια νοητική καθυστέρηση [ΗΝΚ], αποτελεί ένα ζήτημα επίκαιρο και σημαντικό, όταν μάλιστα συνδυάζεται με τις νέες τεχνολογίες.

Στο τέλος του 2008 ολοκληρώθηκε ένα πρωτότυπο και ωφέλιμο έργο, με τίτλο **"ΕΠΙΝΟΗΣΗ - Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών - Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγής Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση"**. Στο πλαίσιο του έργου υλοποιήθηκε επίσης πρόγραμμα **εξειδίκευσης** διάρκειας 400 ωρών και παρήχθη πρωτότυπο **εκπαιδευτικό υλικό** βασισμένο σε ψηφιακά παιχνίδια, για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση - ένα **διαδραστικό ηλεκτρονικό παιχνίδι, "Το Μαγικό Φίλτρο"**, σκοπός του οποίου είναι να υποβοηθήσει τη μάθηση για παιδιά με ήπια νοητική καθυστέρηση.

Πιο συγκεκριμένα, το έργο "ΕΠΙΝΟΗΣΗ" του Επιχειρησιακού Προγράμματος Εκπαίδευσης και Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης [ΕΠΕΑΕΚ II] υλοποιήθηκε κατά την περίοδο Νοεμβρίου 2007-Νοεμβρίου 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 Μείμαρ.

Το έργο απευθυνόταν σε 200 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό από όλη την Ελλάδα, οι οποίοι συγκρότησαν 10μελή τμήματα εξειδίκευσης σε όλη την Ελλάδα [15 πόλεις]. Το πρόγραμμα εξειδίκευσης του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ στελεχώθηκε από πανεπιστημιακούς διδάσκοντες, ερευνητές και έμπειρους εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής και εκτός από σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης και σεμινάρια πρακτικής άσκησης περιελάμβανε και παρεμβάσεις εφαρμογής του ψηφιακού υλικού στις εκπαιδευτικές βαθμίδες. Το έργο παρουσιάστηκε σε διεθνή συνέδρια [DIMEA

**ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΚΑΙ ΜΑΘΗΣΗ**  
Για την ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με ΗΝΚ, το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ υιοθέτησε μια από τις πιο σύγχρονες κατευθύνσεις που εμφανίζονται στην εκπαιδευτική τεχνολογία, τη μάθηση που βασίζεται σε ψηφιακά παιχνίδια [digital game-based learning]. Το παιχνίδι αποτελεί ένα κατ'εξοχήν πλαίσιο μάθησης και κοινωνικοποίησης. Εμφανίζει αρετές που αποτελούν και βασικά ζητούμενα της ενταξιακής προσέγγισης ατόμων με ειδικές ανάγκες, με στοιχεία όπως η εύκολη προσομοίωση καταστάσεων του πραγματικού κόσμου, ενώ κερδίζει και διατηρεί το ενδιαφέρον μέσω αλληλεπίδρασης.

2008, ECGBL 2008, EUTIC 2008], ενώ δοκιμάστηκε επίσης από περισσότερα από 500 παιδιά σε όλη τη χώρα.

### ΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΦΙΛΤΡΟ

Το παιχνίδι "Το Μαγικό Φίλτρο" που δημιουργήθηκε στα πλαίσια του έργου "Επινόηση", βοηθά τα παιδιά να αναπτύξουν με ευχάριστο τρόπο δεξιότητες σε διάφορα γνωστικά αντικείμενα, όπως τα μαθηματικά, η γραμματική, αλλά και οι κοινωνικές συναναστροφές καθώς και να εξοικειωθούν με τη χρήση υπολογιστή. Εκπαιδευτικοί, ακαδημαϊκοί, επικοινωνιολόγοι, ψυχολόγοι και software developers εργάστηκαν μαζί για τη δημιουργία του παιχνιδιού, το οποίο αποτελείται από τέσσερα επεισόδια και περιλαμβάνει συνολικά 20 μικρο-παιχνίδια. Το "Μαγικό Φίλτρο" βοηθά τα παιδιά να προχωρήσουν από το ένα επίπεδο στο άλλο, χωρίς το άγχος της αποτυχίας, ενθαρρυνόντάς τα έτσι να **εξελιχθούν μαθησιακά**, ενώ παράλληλα αισθάνονται αυτόνομα και το ίδιο ικανά με τα άλλα παιδιά της ηλικίας τους. Περισσότερες πληροφορίες για το έργο και το παιχνίδι, που ελπίζουμε να διατεθεί σύντομα στα σχολεία και στους ενδιαφερόμενους γονείς, θα βρείτε στο [www.media.uoa.gr/epinoisi](http://www.media.uoa.gr/epinoisi).