

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

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

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



Το έργο συγχρηματοδοτήθηκε από το Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο και από εθνικούς πόρους

■ το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου

το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- τίτλος έργου : ΕΠΙΝΟΗΣΗ – Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών – Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση
- χρηματοδοτικό πλαίσιο : Επιχειρησιακό Πρόγραμμα Εκπαίδευσης και Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης 2000-2006 (ΕΡΕΑΕΚ II) <http://www.epeaek.gr>
- ανάδοχος : Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών <http://www.media.uoa.gr/ntlab>

το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ (συνέχ.)

- χρονοδιάγραμμα : Νοέμβριος 2007 – Νοέμβριος 2008 (13 μήνες)
- προϋπολογισμός : 598.100 ευρώ
- επιστημονικά υπεύθυνος : Καθηγητής Μιχάλης Μειμάρης,
Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία,
την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ mmeimaris@media.uoa.gr
- συντονιστής για το έργο : Δρ. Δημήτρης Γκούσκος, Λέκτορας,
Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών
gouscos@media.uoa.gr
- ιστοχώρος έργου : <http://www.media.uoa.gr/epinoisi>

ιστοχώρος του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ


Έργο "Επινόηση" :: Πανεπιστήμιο Αθηνών / Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ - Mozilla Firefox

File Edit View History Bookmarks Tools Help

http://www.media.uoa.gr/epinoisi/project.html

Google

Έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ - εξειδίκευση εκπαιδευτικών - ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού και παραγωγή εκπαιδευτικού υλικού για ήπια νοητική καθυστέρηση
Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ Πανεπιστημίου Αθηνών


σύνδεσμοι επικοινωνία

αρχική σελίδα

το έργο

μέλη

περιγραφή έργου

περίληψη

αρχική σελίδα

επικοινωνία

σύνδεσμοι

υλικό δημοσιότητας

προσκλήσεις

συνεργασία

έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Τα τελευταία χρόνια, στην Ελλάδα αλλά και διεθνώς, σημειώνονται πολλές προσπάθειες ώστε να βελτιωθεί η ένταξη των ατόμων με ειδικές ανάγκες στην εκπαίδευση, αξιοποιώντας νέες δομές υποστήριξης, μεθόδους διδασκαλίας και νέα μέσα, που προσφέρει η σύγχρονη ψηφιακή τεχνολογία. Ειδικότερα η εκπαίδευση των μαθητών με ήπια νοητική καθυστέρηση, οι οποίοι φοιτούν είτε σε ειδικά σχολεία, είτε σε σχολεία της γενικής εκπαίδευσης με την υποστήριξη ή μη τμημάτων ένταξης, αποτελεί ένα ζήτημα επίκαιρο και σημαντικό, όταν μάλιστα συνδυάζεται με τις νέες τεχνολογίες.

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. Πρόκειται για ένα πανελλαδικής κλίμακας πρόγραμμα εξειδίκευσης εκπαιδευτικών και ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού, αλλά ταυτόχρονα και για ένα έργο έρευνας και ανάπτυξης ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για την υποστήριξη μαθητών με ήπια νοητική καθυστέρηση.

Το έργο έχει σχεδιαστεί έτσι ώστε να αποτελέσει μια πλήρη καινοτόμο εκπαιδευτική πρόταση, η οποία θα περιλαμβάνει την ευαισθητοποίηση, επιμόρφωση και υποστήριξη των εκπαιδευτικών καθώς και το σχεδιασμό και υλοποίηση μαθησιακών ψηφιακών παιχνιδιών για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση. Προβλέπεται η διαμόρφωση σχεδίων μαθημάτων σε συνεργασία με τους ίδιους τους εξειδικευμένους εκπαιδευτικούς ώστε να δημιουργηθεί ένας οδηγός για την εφαρμογή του υλικού αυτού στη βαθμίδα, ο οποίος και θα εμπλουτίζεται διαρκώς μέσα από την εμπειρία. Ιδιαίτερη βαρύτητα δίδεται στην προετοιμασία και υποστήριξη του έργου των εκπαιδευτικών μέσα στην τάξη, μέσω της δημιουργίας εκπαιδευτικού υλικού, το οποίο θα μπορεί να χρησιμοποιηθεί ευέλικτα από τους διδάσκοντες και με τρόπο παρακινητικό και εξατομικευμένο για τους μαθητές.

δράσεις θεωρητικής εξειδίκευσης και πρακτικής άσκησης

Το έργο εξειδίκευσης εκπαιδευτικών και ειδικού εκπαιδευτικού προσωπικού ΕΠΙΝΟΗΣΗ απευθύνεται σε 200 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό σε όλη την

Done

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- δράσεις και παραδοτέα

- ποσοτικά στοιχεία

- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ

- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό

- Το Μαγικό Φίλτρο

- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις

- ομάδα έργου

πρόγραμμα εξειδίκευσης του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- Το έργο απευθύνθηκε σε 200 εκπαιδευτικούς πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης και ειδικό εκπαιδευτικό προσωπικό οι οποίοι συγκρότησαν 10μελή τμήματα εξειδίκευσης σε όλη την Ελλάδα (15 πόλεις).
- Το πρόγραμμα εξειδίκευσης στελεχώθηκε από πανεπιστημιακούς διδάσκοντες, ερευνητές και έμπειρους εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής. Είχε διάρκεια 400 διδακτικών ωρών στις οποίες περιελήφθησαν σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης (100 ώρες στο δίμηνο Μαΐου-Ιουνίου 2008), σεμινάρια πρακτικής άσκησης και παρεμβάσεις εφαρμογής του ψηφιακού υλικού στις εκπαιδευτικές βαθμίδες (300 ώρες στο τρίμηνο Σεπτεμβρίου-Νοεμβρίου 2008).

αναδρομή στο χρόνο του έργου

- έναρξη του έργου : Νοέμβριος 2007
- πρόσκληση συνεργατών ομάδας έρευνας & ανάπτυξης :
Νοέμβριος 2007
50+ εκδηλώσεις ενδιαφέροντος, επελέγησαν 20
- πρόσκληση επιμορφωτών : Ιανουάριος – Φεβρουάριος 2008
150+ εκδηλώσεις ενδιαφέροντος, επελέγησαν 90
- πρόσκληση επιμορφούμενων : Μάρτιος 2008
1.500+ εκδηλώσεις ενδιαφέροντος, επελέγησαν 200

αναδρομή στο χρόνο του έργου (συνέχ.)

- έναρξη εργασιών για την ανάπτυξη του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού : Δεκέμβριος 2007
- οριστικοποίηση σχεδιασμού προγράμματος εξειδίκευσης, ενημέρωση επιμορφωτών και επιλογή επιμορφούμενων : Απρίλιος 2008
- σεμινάρια θεωρητικής εξειδίκευσης : Μάιος – Ιούνιος 2008
- παραγωγή εσωτερικής έκδοσης ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού : Ιούλιος 2008

αναδρομή στο χρόνο του έργου (συνέχ.)

- παραγωγή έκδοσης διανομής ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού και κεντρικό εργαστηριακό διήμερο : Σεπτέμβριος 2008
- σεμινάρια πρακτικής άσκησης για το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό : Σεπτέμβριος - Οκτώβριος 2008
- εφαρμογή του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού στη βαθμίδα : Οκτώβριος – Νοέμβριος 2008

αναδρομή στο χρόνο του έργου (συνέχ.)

- έγκριση επέκτασης του προγράμματος εξειδίκευσης : Οκτώβριος 2008
- προετοιμασία πρόσθετων δράσεων πρακτικής άσκησης : Οκτώβριος 2008
- εργαστήρια πρακτικής άσκησης και εργασίες ανάπτυξης ψηφιακών μαθησιακών παιχνιδιών : Νοέμβριος 2008
- ολοκλήρωση του έργου : Νοέμβριος 2008

εκδηλώσεις δημοσιότητας

- συνάντηση ενημέρωσης επιμορφωτών θεωρητικής εξειδίκευσης
(Αθήνα, Φεβρουάριος 2008, 80 συμμετέχοντες)
- ημερίδα ευαισθητοποίησης του έργου
(Ναύπλιο, Ιούλιος 2008, 70 συμμετέχοντες)
- κεντρικό εργαστηριακό διήμερο
(Αθήνα, Σεπτέμβριος 2008, 200 συμμετέχοντες)
- συνάντηση ενημέρωσης επιμορφωτών πρακτικής άσκησης
(Αθήνα, Οκτώβριος 2008, 20 συμμετέχοντες)

εκδηλώσεις δημοσιότητας (συνέχ.)

- τελική ημερίδα παρουσίασης των αποτελεσμάτων του έργου
(Αθήνα, Νοέμβριος 2008, 50 συμμετέχοντες)

δράσεις δημοσιότητας

- αφίσσα και φυλλάδιο του έργου
(Φεβρουάριος 2008)
- ιστοχώρος του έργου
(Απρίλιος 2008)
- παρουσίαση του έργου σε διεθνή συνέδρια :
DIMEA 2008, ECGBL 2008, EUTIC 2008
(Σεπτέμβριος – Οκτώβριος 2008)

υλικό εξειδίκευσης

- τόμος υλικού αναφοράς για τη θεωρητική εξειδίκευση
(Φεβρουάριος 2008)
- συμπληρωματικός τόμος υλικού αναφοράς για την πρακτική
άσκηση
(Σεπτέμβριος 2008)
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για ΗΝΚ, έκδοση 1.0
(Σεπτέμβριος 2008)
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για ΗΝΚ, έκδοση 2.0 (τελική έκδοση)
(Ιανουάριος 2009)

πρόσθετες δράσεις

- έρευνα περιπτώσεων ένταξης στην εκπαιδευτική διαδικασία
(ανακοίνωση : Ιούνιος 2008)
- έρευνα αντιλήψεων για τα ψηφιακά παιχνίδια ψυχαγωγικού και εκπαιδευτικού σκοπού
(ανακοίνωση : Σεπτέμβριος 2008)
- έρευνα αντιλήψεων για την ευχρηστία και προσβασιμότητα ψηφιακών εφαρμογών και περιεχομένου
(ανακοίνωση : Σεπτέμβριος 2008)

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου

ποσοτικά στοιχεία από την υλοποίηση του έργου

- 20 τμήματα εξειδίκευσης, σε 16 γεωγραφικά σημεία
- 200 επιμορφούμενοι, 90 επιμορφωτές
- 25 χώροι υλοποίησης, 25 προμηθευτές catering
- 60 περίπου συνεργασίες, σε επίπεδο κεντρικής ομάδας έργου
- συνολικά, 400 περίπου επαφές συνεργασίας και συντονισμού
- περισσότεροι από 1.500 αποδέκτες δημοσιότητας

ποσοτικά στοιχεία από την υλοποίηση του έργου (συνέχ.)

- 20.000 ανθρωπόωρες θεωρητικής εξειδίκευσης
- 26.800 ανθρωπόωρες εργαστηρίων πρακτικής άσκησης
- 14.000 ανθρωπόωρες εφαρμογής ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού στη βαθμίδα και 11.200 ανθρωπόωρες προετοιμασίας
- 160 βαθμίδες και 500 περίπου μαθητές ειδικής αγωγής για την εφαρμογή του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού
- 2.000 έντυπα τεκμηρίωσης του πρωτοκόλλου εφαρμογής

ποσοτικά στοιχεία από την υλοποίηση του έργου (συνέχ.)

- 8.000 ανθρωποώρες εργασίας για την ανάπτυξη ψηφιακών μαθησιακών παιχνιδιών
- 200 εργασίες ανάπτυξης ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού, με συνοδευτικές αναφορές τεκμηρίωσης

παραδοτέα από τους επιμορφούμενους του προγράμματος

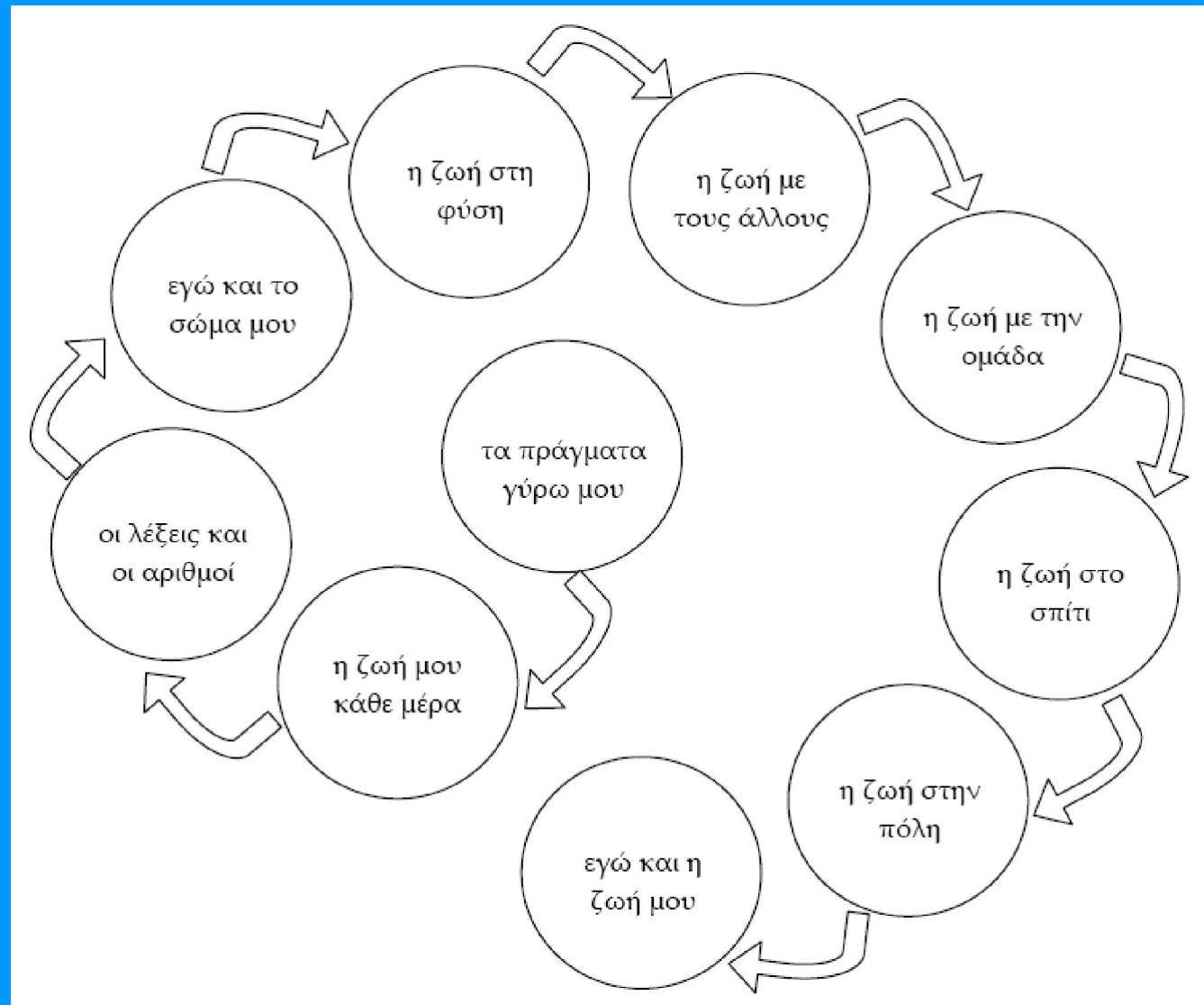
- 110 αναφορές για προτάσεις βελτίωσης του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού
- 120 φύλλα συνθετικής αξιολόγησης του έργου
- 80 περίπου αποκρίσεις στην έρευνα περιπτώσεων ένταξης
- 900 περίπου αποκρίσεις στην έρευνα αντιλήψεων για το ψηφιακό παιχνίδι
- 220 περίπου αποκρίσεις στην έρευνα αντιλήψεων για την ευχρηστία και προσβασιμότητα

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου

μαθησιακοί στόχοι του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ για μαθητές με ΗΝΚ

- μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση (ΗΝΚ) σε βαθμίδες πρωτοβάθμιας και δευτεροβάθμιας ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης
- ψηφιακή δημιουργικότητα και ελεύθερο ψηφιακό παιχνίδι
- γλωσσικές και μαθηματικές δεξιότητες για την καθημερινή ζωή
- διαπροσωπικές σχέσεις και επικοινωνία
- γνωριμία με την ενήλικη ζωή
- επιλεγμένα θέματα από τη δευτεροβάθμια ειδική αγωγή και εκπαίδευση
- τελικός στόχος : η ένταξη των μαθητών στην εκπαιδευτική διαδικασία και η αυτονομία στην καθημερινή κοινωνική ζωή

θεματολόγιο μαθησιακών στόχων



θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

γενική θεματική	επιμέρους θέματα
τα πράγματα γύρω μου	<ul style="list-style-type: none">• μεγέθη• χρώματα• σχήματα• διάκριση (όμοια – διαφορετικά)• ομαδοποίηση (όμοια)• ταξινόμηση ως προς χαρακτηριστικό• συναρμολόγηση ως προς πρότυπο• προσανατολισμός στο χώρο
η ζωή μου κάθε μέρα	<ul style="list-style-type: none">• καθημερινά αντικείμενα• προσανατολισμός στο χρόνο
οι λέξεις και οι αριθμοί	<ul style="list-style-type: none">• προγραφή• προανάγνωση• προαρίθμηση• γραφή• ανάγνωση• αρίθμηση• γραμματική• αριθμητική

Θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

γενική θεματική	επιμέρους θέματα
εγώ και το σώμα μου	<ul style="list-style-type: none">• σωματογνωσία• συναισθήματα• προσωπική υγιεινή• ντύσιμο• διατροφή & τρόφιμα
η ζωή στη φύση	<ul style="list-style-type: none">• ζώα και φυτά• φυσικό περιβάλλον• εποχές και καιρός• προστασία του περιβάλλοντος
η ζωή με τους άλλους	<ul style="list-style-type: none">• συμπεριφορά προς τους άλλους• φιλία και παρέα• η αγάπη ανάμεσα στους δύο• τα φύλα, το σεξ, η αναπαραγωγή• η οικογένεια• οι ξένοι

Θεματολόγιο μαθησιακών στόχων (συνέχ.)

γενική θεματική	επιμέρους θέματα
η ζωή με την ομάδα	<ul style="list-style-type: none">• ζω μαζί με τους άλλους• παίζω μαζί με τους άλλους• συζητώ με τους άλλους• κάνω πράγματα μαζί με τους άλλους
η ζωή στο σπίτι	<ul style="list-style-type: none">• φροντίδα του σπιτιού• μαγειρική και ψώνια• ασφάλεια στο σπίτι
η ζωή στην πόλη	<ul style="list-style-type: none">• συμπεριφορά στο δημόσιο χώρο• συγκοινωνίες• διευθύνσεις• κυκλοφοριακή αγωγή• τηλεφωνήματα• χρήματα• τιμές
εγώ και η ζωή μου	<ul style="list-style-type: none">• υγεία• κίνδυνοι• ψυχαγωγία• ενημέρωση και ΜΜΕ• επάγγελμα

σκεπτικό για την αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για ΗΝΚ

- σημαντικοί ψυχολογικοί παράγοντες για την ένταξη των μαθητών με ΗΝΚ στην εκπαιδευτική διαδικασία και την επακόλουθη κοινωνική τους ενσωμάτωση
- εσωτερική παρακίνηση
- εσωτερική πραγμάτωση
- απουσία αίσθησης αποτυχίας
- απουσία αίσθησης άγχους
- συμμετοχή στις ίδιες δραστηριότητες όπως και όλοι οι άλλοι
- αίσθηση αυτονομίας

ζητήματα για την αξιοποίηση ψηφιακών παιχνιδιών για ΗΝΚ

- περιορισμένος γραμματισμός
 - ⇒ πρόδηλοι στόχοι και χειριστήρια παιχνιδιού
- ανάγκη για ελκυστική αισθητική και συναισθηματική συμμετοχή
 - ⇒ απλά αλλά υψηλής ποιότητας γραφικά

μαθησιακοί στόχοι και σχετικά ψηφιακά παιχνίδια

<i>γενικό θέμα 1 : τα πράγματα γύρω μου</i>	<i>παιχνίδια</i>	<i>πηγές</i>
1.1. μεγέθη	Bon Appetit	Kaboose
1.1.5. βαρύ, ελαφρύ	Balance the scales properly	GCompris
1.2. χρώματα	Hiyah Colors!	Hiyah
1.2.1. πρωτεύοντα χρώματα	Introduction to color	A Lifetime of Color
1.2.2. δευτερεύοντα χρώματα	Mélange les couleurs	RadioCanada Jeunesse
1.3. σχήματα	Reflections	HelpKidzLearn
1.3.1. απλά σχήματα (κύκλος, τετράγωνο, τρίγωνο)	Shapes	Funisland
1.3.2. σύνθετα σχήματα (2 διαστάσεων)	Cookie Crumbler	Zeeks

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου

ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- επιλεγμένα διασκεδαστικά ψηφιακά παιχνίδια και εργαλεία ψηφιακής δημιουργίας ελεύθερα προσπελάσιμα στο διαδίκτυο, που βοηθούν τους μαθητές να δημιουργήσουν μια θετική σχέση με τις ψηφιακές εφαρμογές η οποία μπορεί να εμπλουτιστεί με κρυμμένους μαθησιακούς στόχους
- επιλεγμένες αναφορές προς ψηφιακά παιχνίδια μαθησιακού σκοπού και παιγνιώδεις εκπαιδευτικές εφαρμογές λογισμικού στο διαδίκτυο, με συσχέτιση προς μαθησιακούς στόχους και εκπαιδευτικές βαθμίδες
- «Το Μαγικό Φίλτρο» - ένα διαδραστικό ψηφιακό παιχνίδι που αναπτύχθηκε εξ αρχής στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου

«Το Μαγικό Φίλτρο» : ένα ψηφιακό παιχνίδι για μαθητές με ΗΝΚ

στόχος ως προς το μαθησιακό αποτέλεσμα :

- βαθμωτό εκπαιδευτικό υλικό βασισμένο σε ψηφιακά παιχνίδια για βασικές γλωσσικές, μαθηματικές και κοινωνικές δεξιότητες που συντείνουν στην αυτονομία της καθημερινής ζωής

στόχοι ως προς τη μαθησιακή διαδικασία :

- μια διασκεδαστική παικτική εμπειρία που θα ενεργοποιήσει τους μαθητές και θα ενισχύσει την αυτοπεποίθησή τους
- απόκρυψη της μαθησιακής στοχοθεσίας και απομάκρυνση των αισθημάτων άγχους και αποτυχίας που συχνά εμφανίζονται στην ειδική αγωγή και εκπαίδευση

ζητήματα σχεδιασμού : εύληπτη ιστορία και πλοκή

- διατήρηση της απλότητας της πλοκής του παιχνιδιού, ώστε να μην δημιουργείται σύγχυση

η ιστορία του παιχνιδιού :

Μια μέρα ένα σκοτεινό σύννεφο στον ουρανό κάνει το ουράνιο τόξο να εξαφανιστεί, και οι γεροντότεροι του χωριού ζητούν από τα παιδιά να βρουν και να φέρουν πίσω τα τέσσερα χρώματα.

Όταν μαζευτούν όλα τα χρώματα, θα πρέπει να τα αναμίξουν με μια μυστική συνταγή και έτσι να φτιάξουν το μαγικό φίλτρο που θα φέρει το ουράνιο τόξο πίσω στο χωριό και θα τους κάνει όλους ξανά ευτυχισμένους.

Ζητήματα σχεδιασμού : μη γραμμική ροή

- διατήρηση της μη γραμμικότητας της ροής του παιχνιδιού, σύμφωνα και με τη μη γραμμική ροή της εκπαιδευτικής διαδικασίας για HNK (συχνές μεταβάσεις σε διαφορετικά εκπαιδευτικά θέματα)
- τέσσερα επεισόδια (αντίστοιχα προς την αναζήτηση των τεσσάρων χρωμάτων), που απαρτίζονται από αφηγηματικές σκηνές και περίπου 20 συνολικά παικτικές δοκιμασίες (μαθηματικά, γλώσσα, δεξιότητες καθημερινής ζωής)
- τα επεισόδια μπορούν να προσπελαστούν σε οποιαδήποτε στιγμή του παιχνιδιού και με οποιαδήποτε σειρά, οι αφηγηματικές σκηνές και οι παικτικές δοκιμασίες μπορούν να υπερπηδηθούν

Ζητήματα σχεδιασμού : κοινωνικά και συναισθηματικά στοιχεία

- δημιουργία του κοινωνικού και συναισθηματικού υποβάθρου που βρίσκεται στη βάση του μαθησιακού εποικοδομήματος

σχεδιαστικές επιλογές στο παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο» :

- πρόκειται για μια αυτόνομα εκτελέσιμη εφαρμογή σε Flash, όχι όμως για ένα παιχνίδι μοναδικού ήρωα
- υπάρχει μια ολόκληρη παρέα ηρώων που εναλλάσσονται στη σκηνή υπό τον έλεγχο του παίκτη και βοηθούν ο ένας τον άλλον

ζητήματα σχεδιασμού : διασκεδαστικότητα και πρόοδος της πλοκής

- η πλοκή, οι διάλογοι και τα αποτελέσματα του παιχνιδιού πρέπει να είναι διασκεδαστικά
- εντούτοις, εφόσον πρόκειται για ένα παιχνίδι μαθησιακού σκοπού, η πλοκή οφείλει να προχωρά προς το τέλος

σχεδιαστικές επιλογές :

- η σχεδίαση του παιχνιδιού προσπάθησε να αποφύγει τις επαναληπτικές διαδικασίες (tread-milling)
- η αποτυχία είναι διασκεδαστική, και η επιτυχία ακόμη περισσότερο διασκεδαστική από την αποτυχία

ζητήματα σχεδιασμού : απλά χειριστήρια

- ανάγκη πρόνοιας για μαθητές μη εξοικειωμένους με τα παιχνίδια σε υπολογιστή

σχεδιαστικές επιλογές :

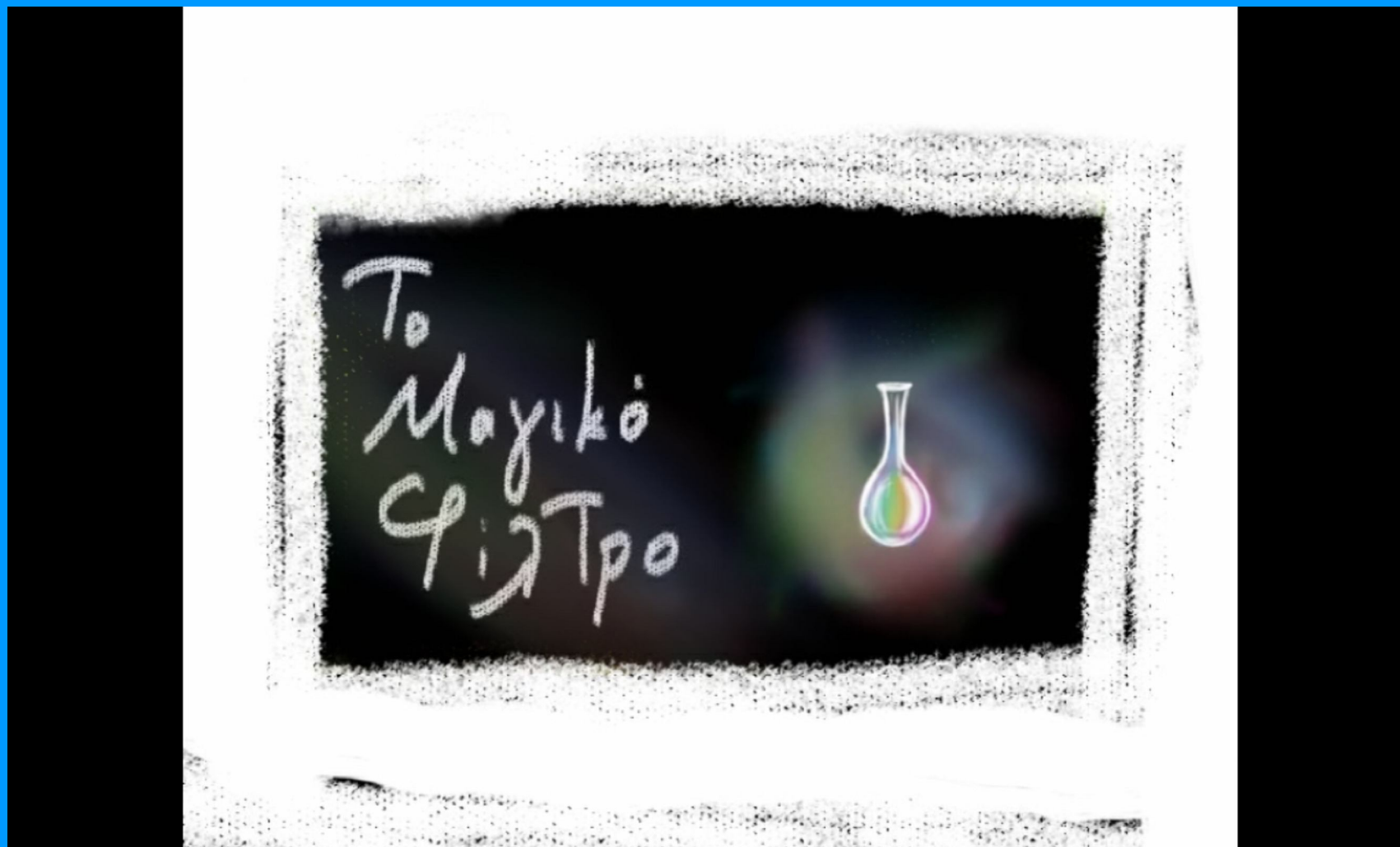
- απλά χειριστήρια για το παιχνίδι (ποντίκι και βελάκια)
- εισαγωγική δοκιμασία για την εξοικείωση με τα χειριστήρια του παιχνιδιού

ζητήματα σχεδιασμού : παραμετρικό περιεχόμενο

- δυνατότητα των εκπαιδευτών να ορίζουν κατά δυναμικό τρόπο το γνωστικό περιεχόμενο των παικτικών δοκιμασιών

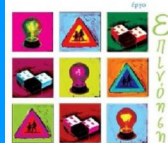
σχεδιαστικές επιλογές :

- οι γλωσσικές και μαθηματικές δοκιμασίες είναι επίσης διαθέσιμες ως αυτόνομα παιχνίδια, με μια διεπαφή που επιτρέπει τη δυναμική φόρτωση περιεχομένου το οποίο ορίζεται από τους εκπαιδευτές, όπως λεξιλόγιο και προβλήματα αριθμητικής



Το Μαγικό Φίλτρο ...

EPINOISI project • <http://www.media.uoa.gr/epinoisi>



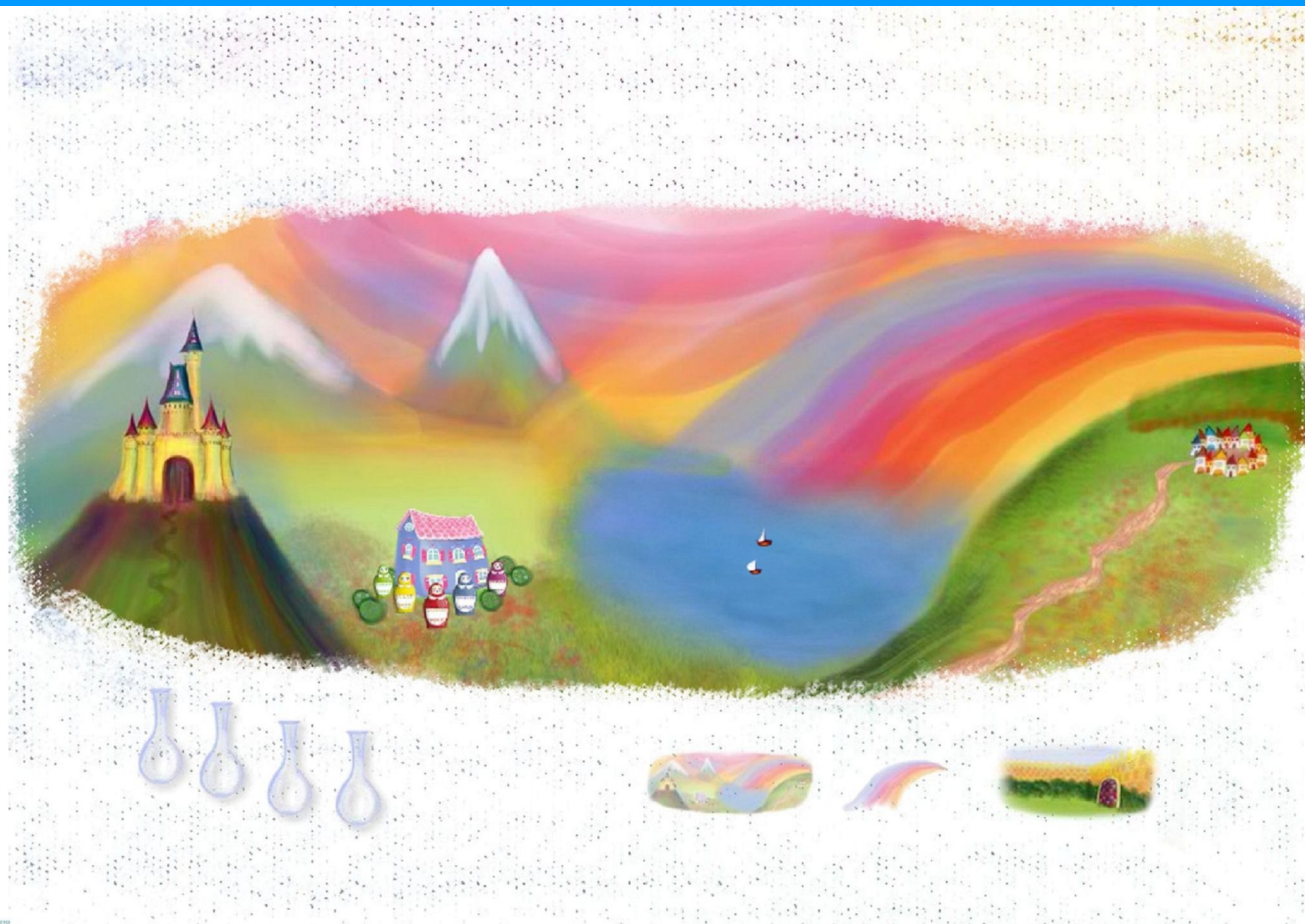
ΕΠΙΝΟΙΣΙ



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΟΧΡΕΥΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ
ΕΓΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ
ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΑΝΑΤΤΗΣ



Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΨΗ
Επικοινωνία με το μέλλον
Επικοινωνία με το μέλλον
Επικοινωνία με το μέλλον



αρχική οθόνη του παιχνιδιού «Το Μαγικό Φίλτρο»




 ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
 ΕΛΛΗΝΟΠΑΙΣΙΑΣ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ
 ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
 ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
 ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ ΠΡΟΩΤΗΜΑΤΩΝ ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ

ΕΠΙΛΟΓΗ

Δυναμικές Δοκιμασίες

Ψαράκια

Υποβρύχιο

Μυστική
έξοδος

Κρυπτόλεξο

Βαρκάκια

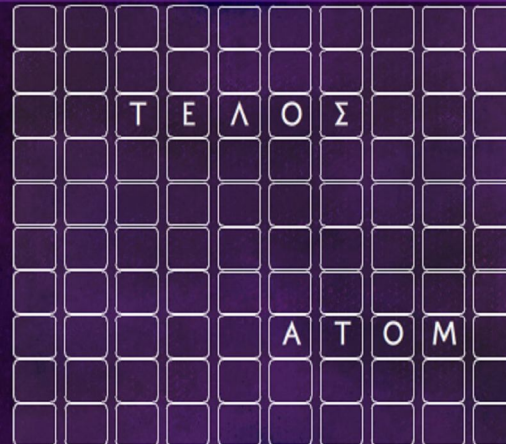


Εισάγετε τις λέξεις στις θέσεις που θέλετε να εμφανίζονται
(οριζόντια και κάθετα)
Γεμίστε τα υπόλοιπα κενά χρησιμοποιώντας τα αντίστοιχα
κουμπιά για κεφαλαία και μικρά γράμματα.

οι λέξεις που εισάγατε είναι:

ΤΕΛΟΣ

ΑΤΟΜΟ

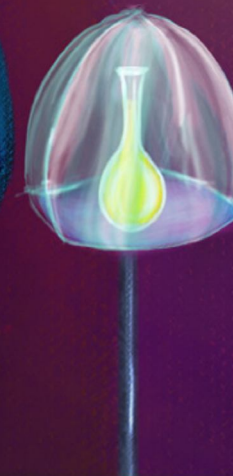


Γέμισε με Κεφαλαία

Γέμισε με Μικρά

πίσω

ΑΠΟΘΗΚΕΥΣΗ



διεπαφή για δυναμικό ορισμό περιεχομένου : κρυπτόλεξο

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου











**Κέντρο εξειδίκευσης
Σχολείου Ειδικής Αγωγής Βέροιας
(Αίθουσα θεωρητικής κατάρτισης)**







Παιχνίδια και ανάπτυξη κινητικών δεξιοτήτων (2)

- Τα παιδιά με καθυστέρηση στην ανάπτυξη υπολείπονται στο παιχνίδι και στη μάθηση μέσω της κίνησης. Ένα παζλ μπορεί να αποδειχθεί πολύ δύσκολο, εφόσον απαιτεί δεξιότητες λεπτής κίνησης.



- Κατάλληλα παιχνίδια για λεπτή και αβρή κίνηση: σβούρες, ανεμόμυλοι, τουβλάκια, κουμπιά σε πινάκες δραστηριοτήτων

- Ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισάγει παιχνίδια ευκινής για να καλλιεργήσει την:

- ευκινής οργάνων
- ταχύτητα κινήσεων
- προφύ, τυφλόμυγα, μήλα

*... χάρηκα ιδιαίτερα που έτυχε να συνεργαστώ μαζί σας
και σας ευχαριστώ πολύ για την άψογη υποστήριξή σας*

*Σας ευχαριστώ και πάλι που με επιλέξατε να παρακολουθήσω
αυτό το πολύ ενδιαφέρον σεμινάριο!*

*Πολλές ευχαριστίες για τη συνεργασία, με την ευχή να
αποτελέσει την αρχή μιας σειράς υλοποίησης παρόμοιων
προγραμμάτων.*

μια μητέρα που μας έγραψε

*«Διάβασα στην εφημερίδα για το πάνω αναφερόμενο
βιντεοπαιχνίδι.*

Πώς μπορώ να μάθω και άλλες πληροφορίες.

*Αυτό που ζητώ είναι μια ευχάριστη εισαγωγή στη χρήση του
υπολογιστή για την κόρη μου με ελαφριά νοητική στέρηση
και κάποιες δυσκολίες συντονισμού.»*

ένα παιδί που περπάτησε στη δοκό επειδή το είδε στο παιχνίδι ...

μια κυρία που πήγε στο σχολείο για να ρωτήσει απορημένη
«τι κάνουν στην εγγονή της» και γυρίζει κάθε μέρα χαρούμενη
στο σπίτι ...

το μήνυμα ενός εκπαιδευτικού :

Γεια σου μεγάλε.

Τελικά το πρόγραμμα είναι πολύ μπροστά.

Ένοιωσα την ανάγκη να σε ευχαριστήσω, όχι τόσο γιατί μου έλυσε τα χεριά σε πολλά πράγματα, αλλά γιατί τα παιδιά μου χαίρονται να κάνουν μάθημα μαζί μου. Πως το λένε, γουστάρουν να μάθουν, να ασχοληθούν. Είναι υπέροχο αυτό που συμβαίνει.

Σε ευχαριστώ μέσα από την καρδιά μου.

- το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- δράσεις και παραδοτέα
- ποσοτικά στοιχεία
- μαθησιακοί στόχοι για ΗΝΚ
- ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό
- Το Μαγικό Φίλτρο
- μηνύματα, σχόλια, αποκρίσεις
- ομάδα έργου

διεπιστημονική ομάδα του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

επιστημονική ομάδα έργου

- Καθηγητής Μιχάλης Μειμάρης, Επιστημονικά Υπεύθυνος έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- Δρ. Δημήτρης Γκούσκος, Συντονιστής για το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
- Δρ. Αναστασία Τσαμπαρλή, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια
- Δρ. Κωνσταντίνος Μουρλός, Επίκουρος Καθηγητής
- Δρ. Δημήτρης Χαρίτος, Επίκουρος Καθηγητής
- Δρ. Αντρέας Γιαννακουλόπουλος, Ερευνητικός Συνεργάτης
- Δρ. Ιωάννα Χρήστου, Ερευνητική Συνεργάτης
- κα. Ιωάννα Λόξα, ΜΑ, Ερευνητική Συνεργάτης

εξωτερικός αξιολογητής του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

- Καθηγητής Φραγκίσκος Καλαβάσης

διεπιστημονική ομάδα του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ (συνέχ.)

ομάδα έρευνας και ανάπτυξης για το ψηφιακό παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο»

- Κωνσταντίνα Αβλάμη, Κατερίνα Βαλλέ, Ελένη Παπανδρέου, Μαρία Σαριδάκη, Κωνσταντίνα Φραγκή (συγκρότηση μαθησιακών θεματολογίων και επιλογή τρίτων ψηφιακών παιχνιδιών διασκεδαστικού και μαθησιακού σκοπού)
- Νικόλας Περδικάρης, Παναγιώτης Τραγαζίκης, Ιωάννα Χρήστου (υπόθεση και πλοκή του παιχνιδιού «Το Μαγικό Φίλτρο»)
- Ηλέκτρα Γαλάνη, Αλέξανδρος Δούρος (γραφικά, σχεδιοκίνηση, ηχητική επένδυση και προγραμματισμός για το παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο»)
- Γιάννης Βαλασάκης (προγραμματισμός)
- Νικόλας Νικολουδάκης, Παντελής Καραμανής (επιλογή εργαλείων ψηφιακής δημιουργίας και διαμόρφωση τελικού ψηφιακού υλικού)
- Κατερίνα Κλαρκ, Κρυστάλλω Τζιαλλήλα (συμβολές σε ειδικά θέματα)
- Βελισσάριος Τσακούμης (τεχνική υποστήριξη και ιστοχώρος έργου)

διεπιστημονική ομάδα του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ (συνέχ.)

εξωτερικοί συνεργάτες

- Βλάσης Κοσμάς (προγραμματισμός σε περιβάλλον Flash για το παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο»)
- Εύη Κορκοφίγκα, Μαρίνα Μάγκλαρη, Δημήτρης Οικονομίδης (φωνές ηρώων για το παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο»)
- Σταμάτης Χρήστου (φωνές ηρώων και ηχογράφηση για το παιχνίδι «Το Μαγικό Φίλτρο»)
- Μάντυ Αργυροπούλου, Μαρία Δρόλλα (εφαρμογές ψηφιακών παιχνιδιών μαθησιακού σκοπού)

επικοινωνία για περισσότερες πληροφορίες

- Επιστημονικά Υπεύθυνος Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ
Καθηγητής Μιχάλης Μειμάρης, Διευθυντής Εργαστηρίου Νέων
Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ
mmeimaris@media.uoa.gr
- Συντονιστής για το Έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ
Δρ. Δημήτρης Γκούσκος, Λέκτορας, Τμήμα ΕΜΜΕ
gouscos@media.uoa.gr

ιστοχώρος έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

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

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.