



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

ανάπτυξη εκπαιδευτικού υλικού βασισμένου σε ψηφιακά παιχνίδια

Για την ανάπτυξη ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση το έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ υιοθέτησε 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.

Το Μαγικό Φίλτρο 2.0 - τελική έκδοση, Μάρτιος 2009

Το Μαγικό Φίλτρο 2.0 είναι ένα ψηφιακό μαθησιακό παιχνίδι περιπέτειας το οποίο αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ και αφορά γλωσσικές, μαθηματικές, κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες για μαθητές με ήπια νοητική καθυστέρηση. Το ψηφιακό παιχνίδι Μαγικό Φίλτρο 2.0, μαζί με συνοδευτικό υλικό, είναι ελεύθερα διαθέσιμο από τον ιστοχώρο του έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ στους επιμορφούμενους και επιμορφωτές του έργου καθώς και σε κάθε τρίτο ενδιαφερόμενο.

