

«Ενημέρωση για την Πρόσβαση στην Εκπαίδευση»

Μεγάλη Αίθουσα του Δημοτικού Ωδείου Δράμας

23 Φεβρουαρίου 2018

ΕΠΙΤΕΛΩ:

Λογισμικό εξάσκησης της Προσοχής και της Συγκέντρωσης για παιδιά πρώτης σχολικής ηλικίας

Χρήστος Σκαλούμπακας
Ειδικός Παιδαγωγός M. Ed.

Στέφανος Κούτρας
Σύμβουλος ΙΕΠ – Δρ Ειδικής Αγωγής

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ



Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σχεδιάζω για όλους
Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΗΣ ΔΕΠΥ



- νευρο-βιολογική αναπτυξιακή διαταραχή
- έντονα ΚΑΙ επίμονα συμπτώματα
 - ✓ Απροσεξία
 - ✓ Υπερκινητικότητα
 - ✓ Παρορμητικότητα

(ΑΡΑ, 1994)

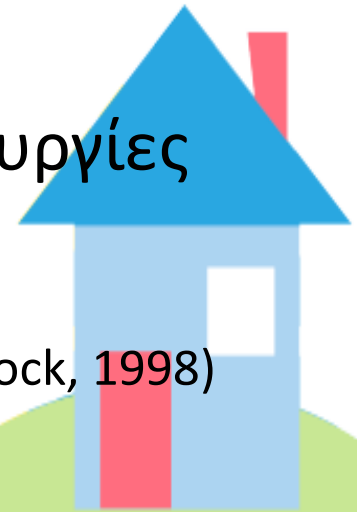
ΔΕΠΥ ΚΑΙ ΕΓΚΕΦΑΛΙΚΗ ΔΥΣΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ (1)

Δυσλειτουργίες σε συγκεκριμένες περιοχές
του εγκεφάλου
(μελέτες νευροαπεικόνισης)

- ✓ Αναστολή
- ✓ Μνήμη εργασίας

Επιτελικές Λειτουργίες

(Barkley, 1997; Tannock, 1998)



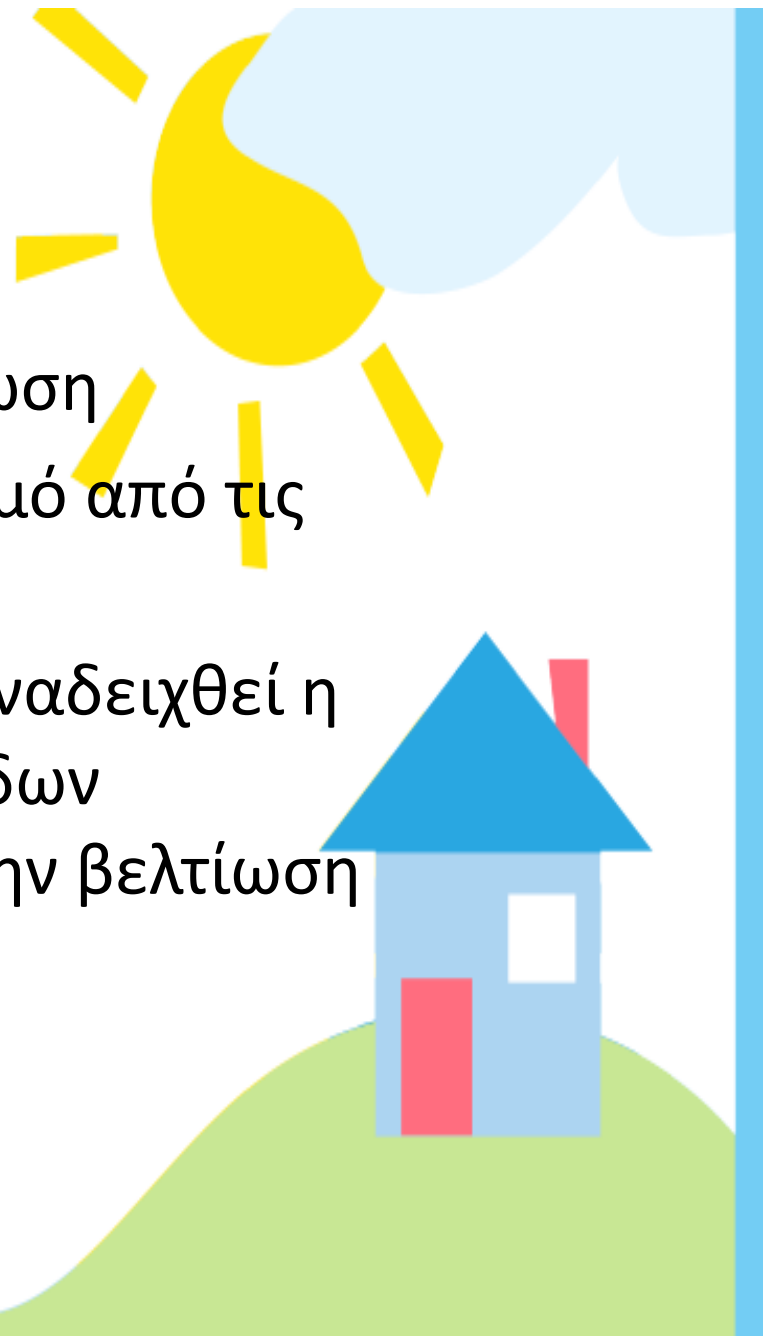
ΕΠΙΤΕΛΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

- Επιτελικές Λειτουργίες
 - Μνήμη Εργασίας : Βραχυπρόθεσμη αποθήκευση ΑΛΛΑ και χειρισμός πληροφοριών στην μνήμη
 - Γνωστική Ευελιξία : Ικανότητα προσαρμογής σε νέα δεδομένα – αλλαγή τακτικής/στρατηγικής
 - Αναστολή απάντησης : Ικανότητα διακοπής μια ενέργειας που βρίσκεται σε εξέλιξη ή αναστολής της πριν εκδηλωθεί



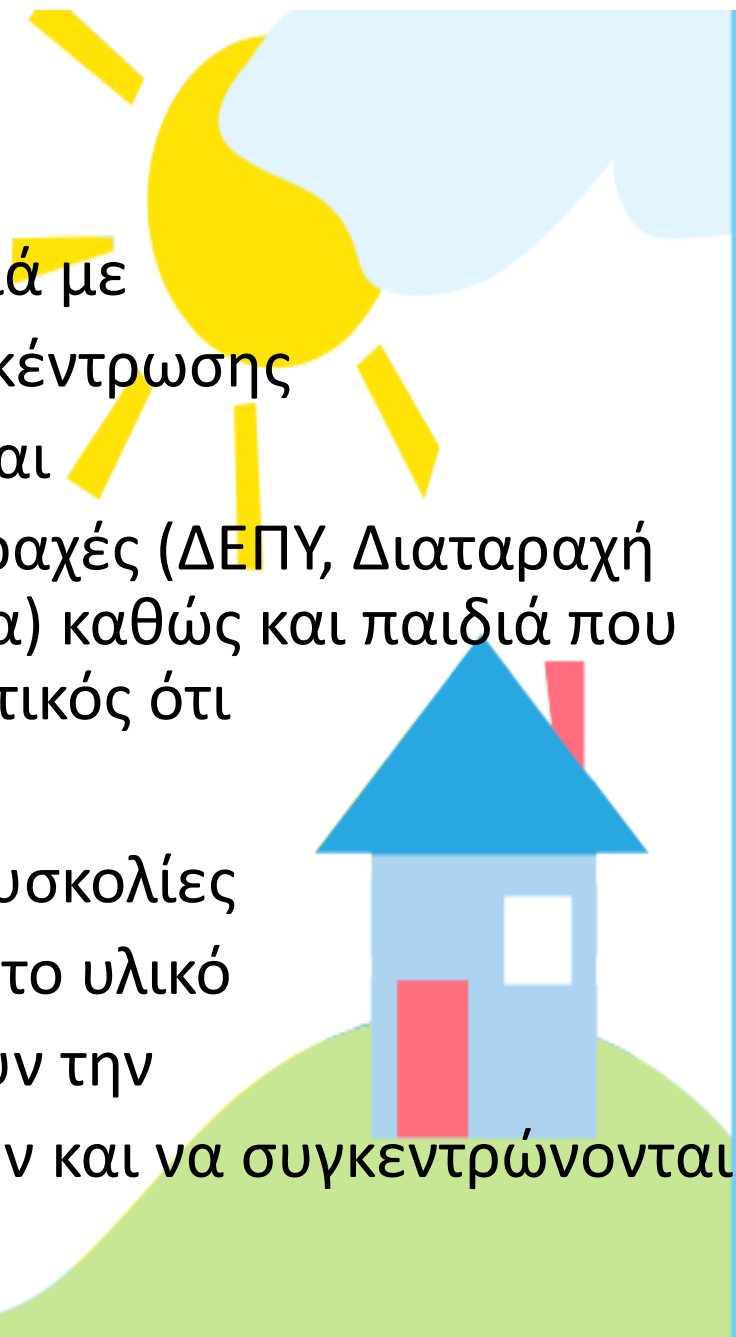
Γνωστική Εξάσκηση (Cognitive Training)

- Η Προσοχή και η Συγκέντρωση
- εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τις Επιτελικές Λειτουργίες (ΕΛ)
- Τα τελευταία χρόνια έχει αναδειχθεί η αποτελεσματικότητα μεθόδων Γνωστικής Εξάσκησης για την βελτίωση των (ΕΛ)



Πληθυσμός - Στόχος

- Το ψηφιακό υλικό αφορά παιδιά με προβλήματα προσοχής και συγκέντρωσης
Στον πληθυσμό περιλαμβάνονται παιδιά με διαγνωσμένες διαταραχές (ΔΕΠΥ, Διαταραχή Αυτιστικού Φάσματος, Δυσλεξία) καθώς και παιδιά που διαπιστώνει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός ότι δυσκολεύονται
- Παιδιά χωρίς διαπιστωμένες δυσκολίες μπορούν να χρησιμοποιήσουν το υλικό αφού ενδέχεται να ενισχύσουν την ικανότητά τους να προσέχουν και να συγκεντρώνονται



ΔΕΠΥ ΚΑΙ ΕΓΚΕΦΑΛΙΚΗ ΔΥΣΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ(2)

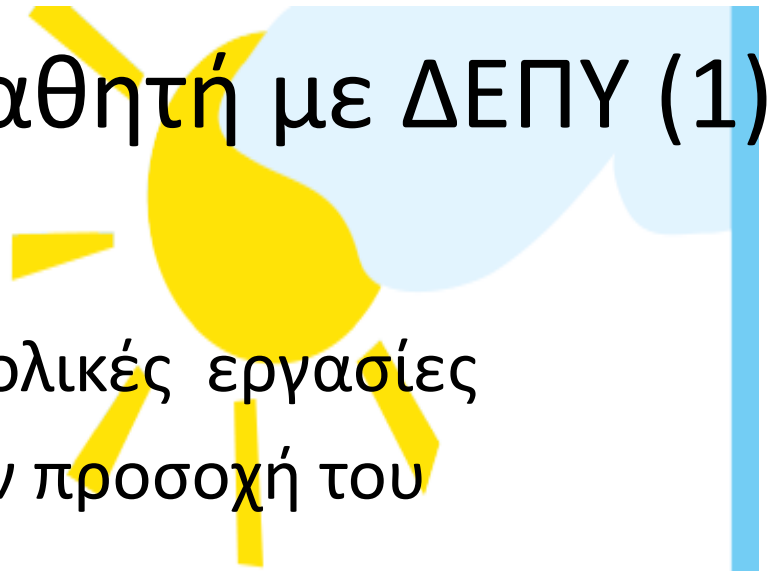
Οι δυσλειτουργίες αυτές επεξηγούν την αδυναμία των παιδιών με ΔΕΠΥ να:

- οργανωθούν
- διατηρήσουν την προσοχή τους
- συμμορφωθούν με τους κανόνες
- ελέγξουν τις παρορμήσεις τους
- αγνοήσουν διασπαστικά ερεθίσματα

(Pfiffner, 2011)

Χαρακτηριστικά του μαθητή με ΔΕΠΥ (1)

- Κάνει λάθη απροσεξίας
- Ξεχνά να ολοκληρώσει τις σχολικές εργασίες
- Δυσκολεύεται να εστιάσει την προσοχή του
- Δεν περιμένει τη σειρά του
- Δεν ανταποκρίνεται όταν του μιλούν
- Δίνει την εντύπωση ότι δεν κατανοεί τις οδηγίες
- Στριφογυρίζει στη θέση του και ενοχλεί τους συμμαθητές του



Χαρακτηριστικά του μαθητή με ΔΕΠΥ (2)

- Μιλάει πολύ
- Διακόπτει τους άλλους
- Απαντά χωρίς να τον ρωτήσουν
- Δυσκολεύεται να παίξει ομαδικά παιχνίδια με άλλα παιδιά
- Δεν έχει αίσθηση του κινδύνου και παρουσιάζει τάση για ατυχήματα



Χαρακτηριστικά του μαθητή με ΔΕΠΥ (3) **ΚΙΝΗΤΡΑ**

➤ Διαφέρει σημαντικά
(σύγκριση με ομάδες ελέγχου)
στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνεται
την **ανταμοιβή** και την **τιμωρία**



➤ Διαφέρει στον **τρόπο κινητοποίησης**

(Sonuga Barke, 1996)



Χαρακτηριστικά του μαθητή με ΔΕΠΥ (4) **ΚΙΝΗΤΡΑ**

Δηλαδή ... όταν οι ανταμοιβές

καθυστερούν

παρουσιάζει σημαντικά
χαμηλότερη επίδοση
και σημάδια έντονου
εκνευρισμού

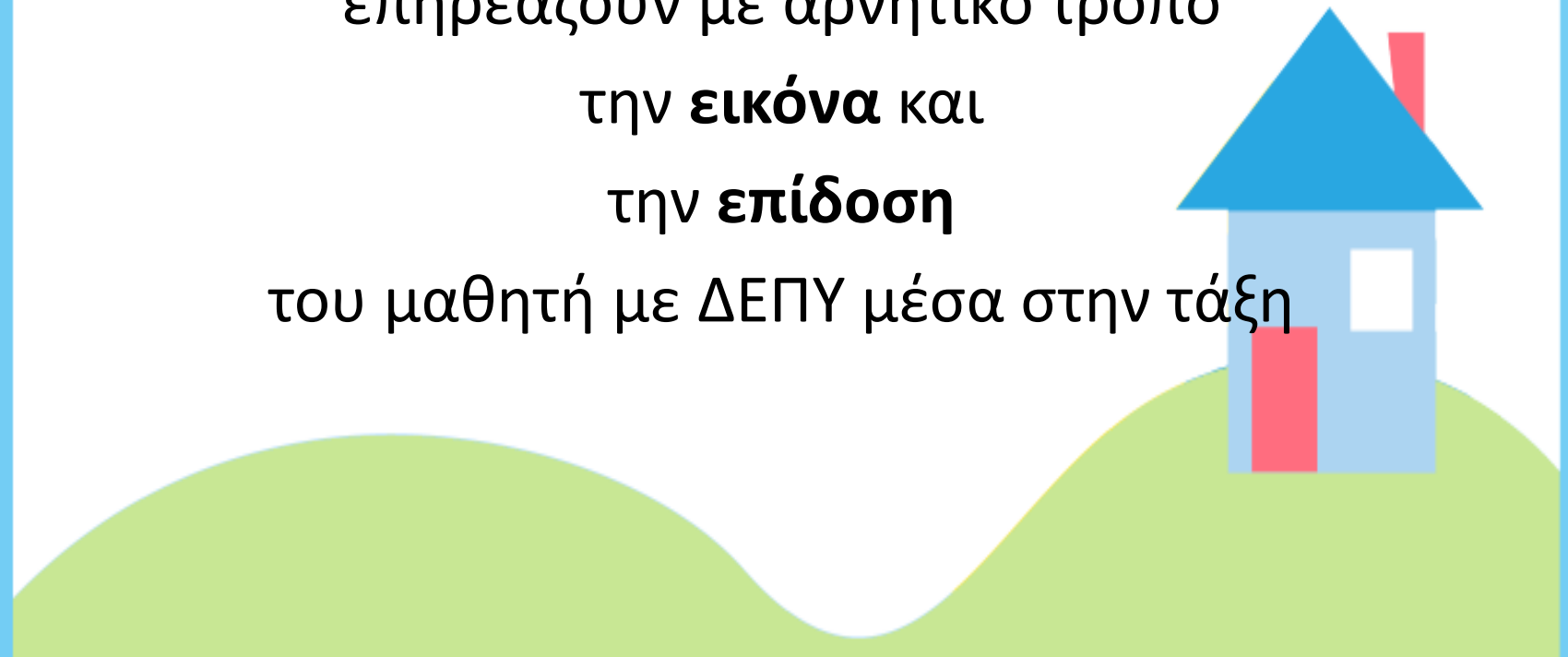
είναι άμεσες
και απτές

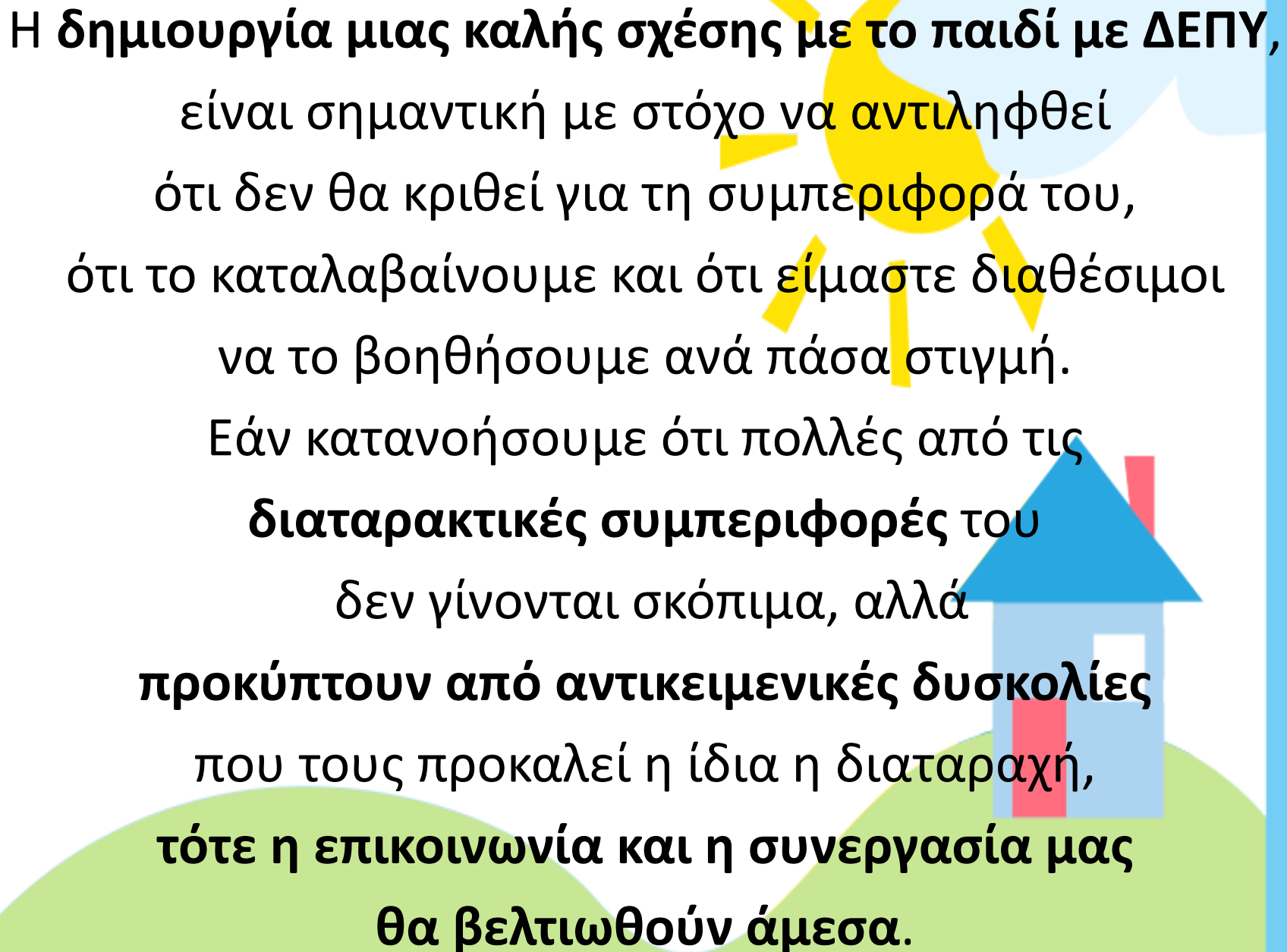
λειτουργεί καλύτερα

(Pfiffner, 2011)

Χαρακτηριστικά του μαθητή με ΔΕΠΥ (5) Συμπέρασμα...

Οι παραπάνω δυσλειτουργίες
επηρεάζουν με αρνητικό τρόπο
την **εικόνα** και
την **επίδοση**
του μαθητή με ΔΕΠΥ μέσα στην τάξη

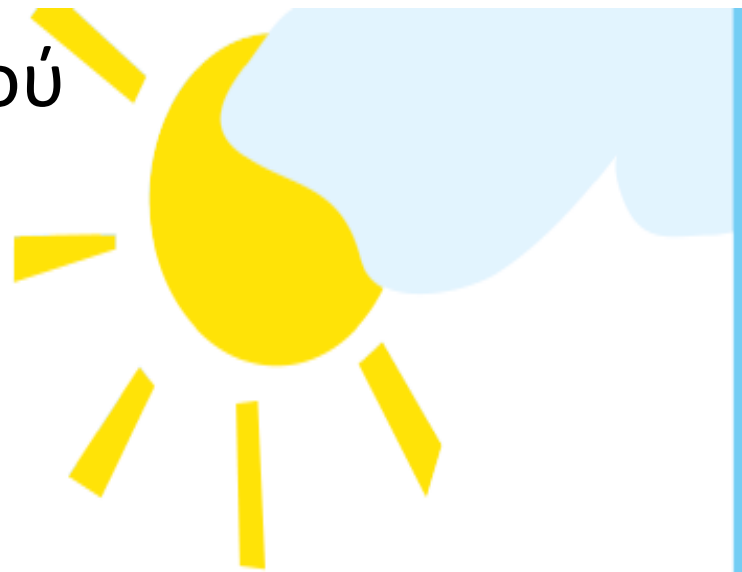


A stylized illustration featuring a bright yellow sun with rays in the upper right quadrant, and a blue house with a red chimney and a red door on a green hill in the lower right quadrant. The background is a light blue sky with a white cloud. The entire scene is framed by a light blue border.

Η δημιουργία μιας καλής σχέσης με το παιδί με ΔΕΠΥ,
είναι σημαντική με στόχο να αντιληφθεί
ότι δεν θα κριθεί για τη συμπεριφορά του,
ότι το καταλαβαίνουμε και ότι είμαστε διαθέσιμοι
να το βοηθήσουμε ανά πάσα στιγμή.
Εάν κατανοήσουμε ότι πολλές από τις
διαταρακτικές συμπεριφορές του
δεν γίνονται σκόπιμα, αλλά
προκύπτουν από αντικειμενικές δυσκολίες
που τους προκαλεί η ίδια η διαταραχή,
τότε η επικοινωνία και η συνεργασία μας
θα βελτιωθούν άμεσα.

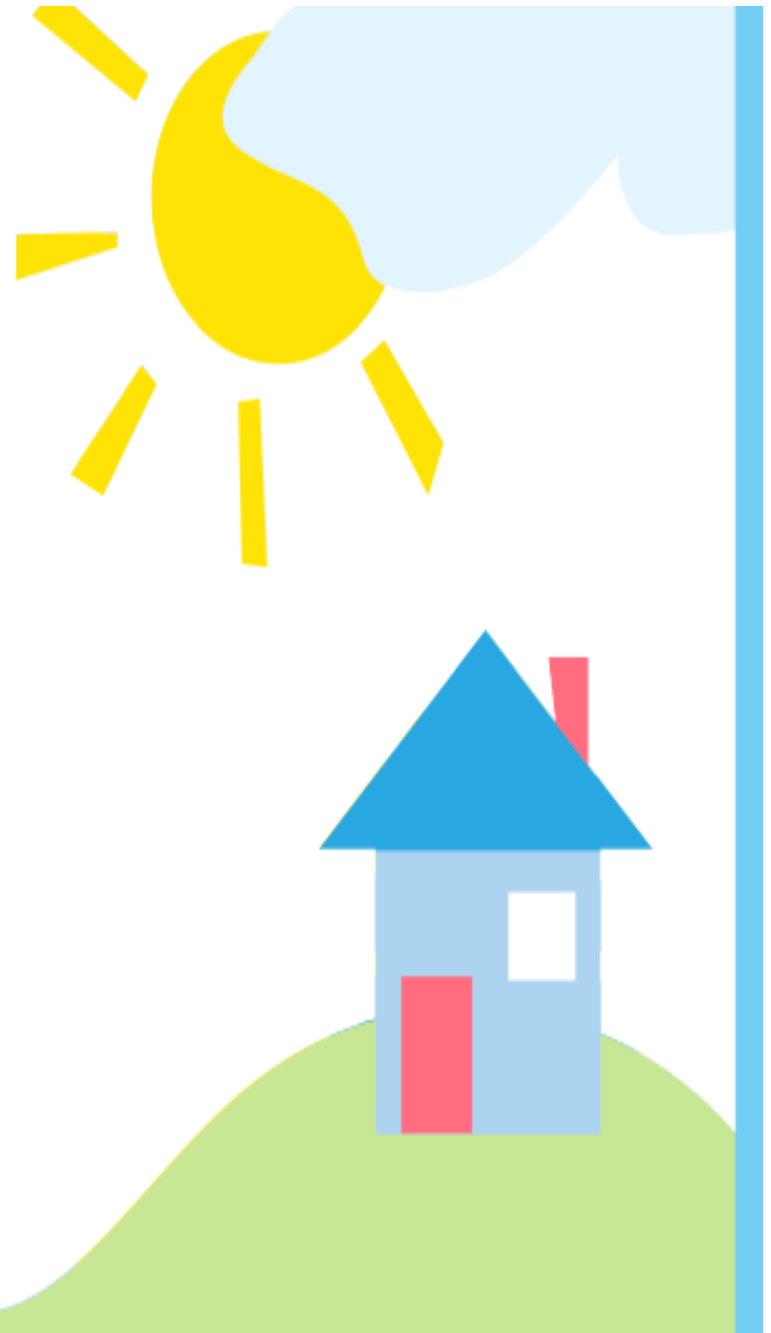
Χαρακτηριστικά του ειδικού εκπαιδευτικού υλικού

- Στόχοι
 - Ελκυστικότητα
 - Ποικιλία ασκήσεων
 - Μεγάλο εύρος εκπαιδευόμενων δεξιοτήτων
 - Ασκήσεις κλιμακούμενης δυσκολίας
 - Διαμόρφωση παραμέτρων των ασκήσεων από την εκπαιδευτικό ανάλογα με το προφίλ του μαθητή και την πρόοδο που επιτυγχάνει



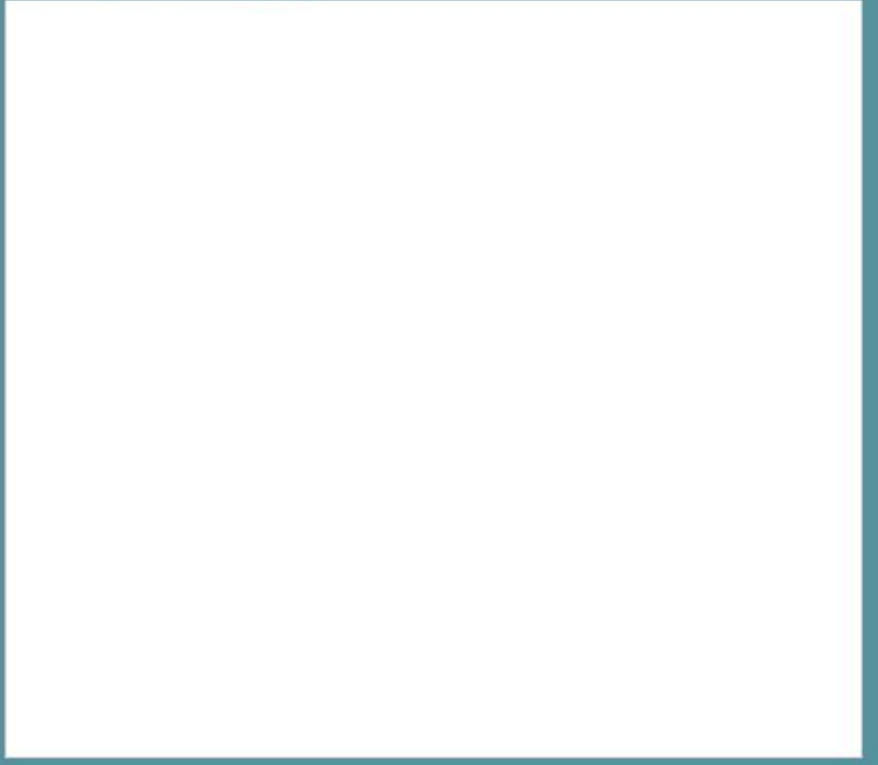
10 Ασκήσεις με τη μορφή παιχνιδιού

- Πουλιά
- Κανόνι
- Μπαλόνια I
- Μπαλόνια II
- Κουκκίδες I
- Κουκκίδες II
- Ποιο ζώο ήταν αυτό ;
- Παραφωνία
- Αριθμοί
- Στόχος








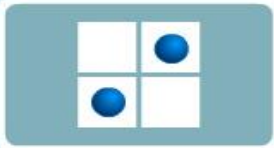
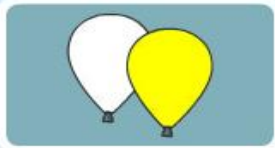

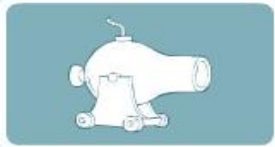





Οθόνη Εισαγωγής (Dashboard)

Παναγιώτου Γιώργος



+



inte'learn

ΠΟΥΛΙΑ

Πλήθος καρτών: 20

Κριτήριο: Συμφωνία - Διαφωνία

Είδη καρτών:













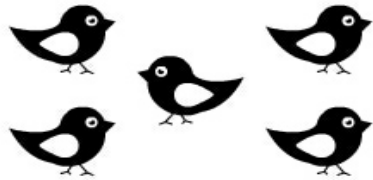
Δοκιμή 10 καρτών:

Εκφώνηση οδηγιών:

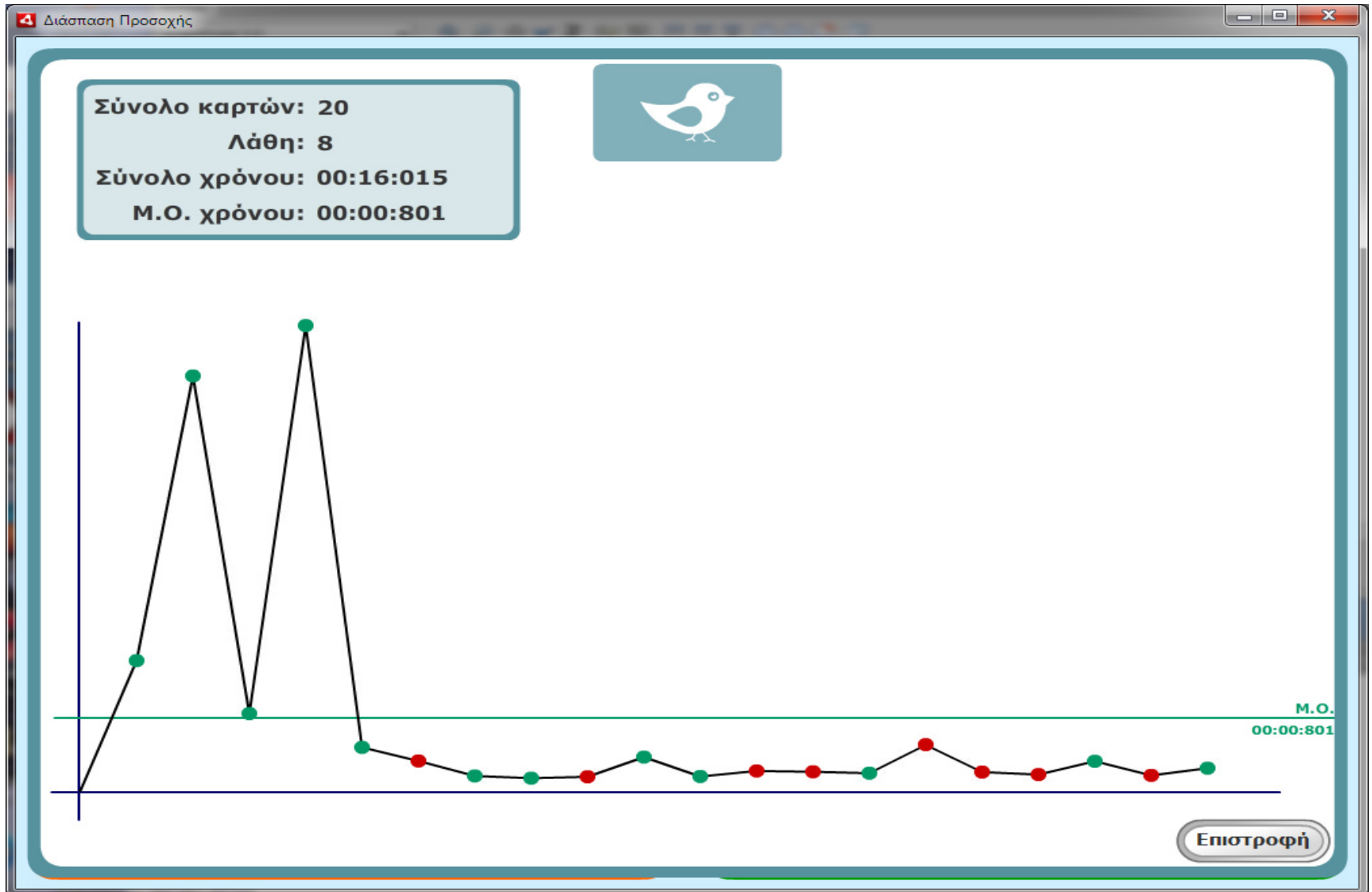
Έξοδος

Έναρξη

ΠΟΥΛΙΑ




ΠΟΥΛΙΑ



ΚΑΝΟΝΙΑ

Διάσπαση Προσοχής

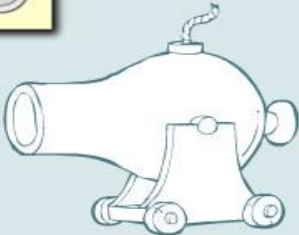


Πλήθος βολών: 20

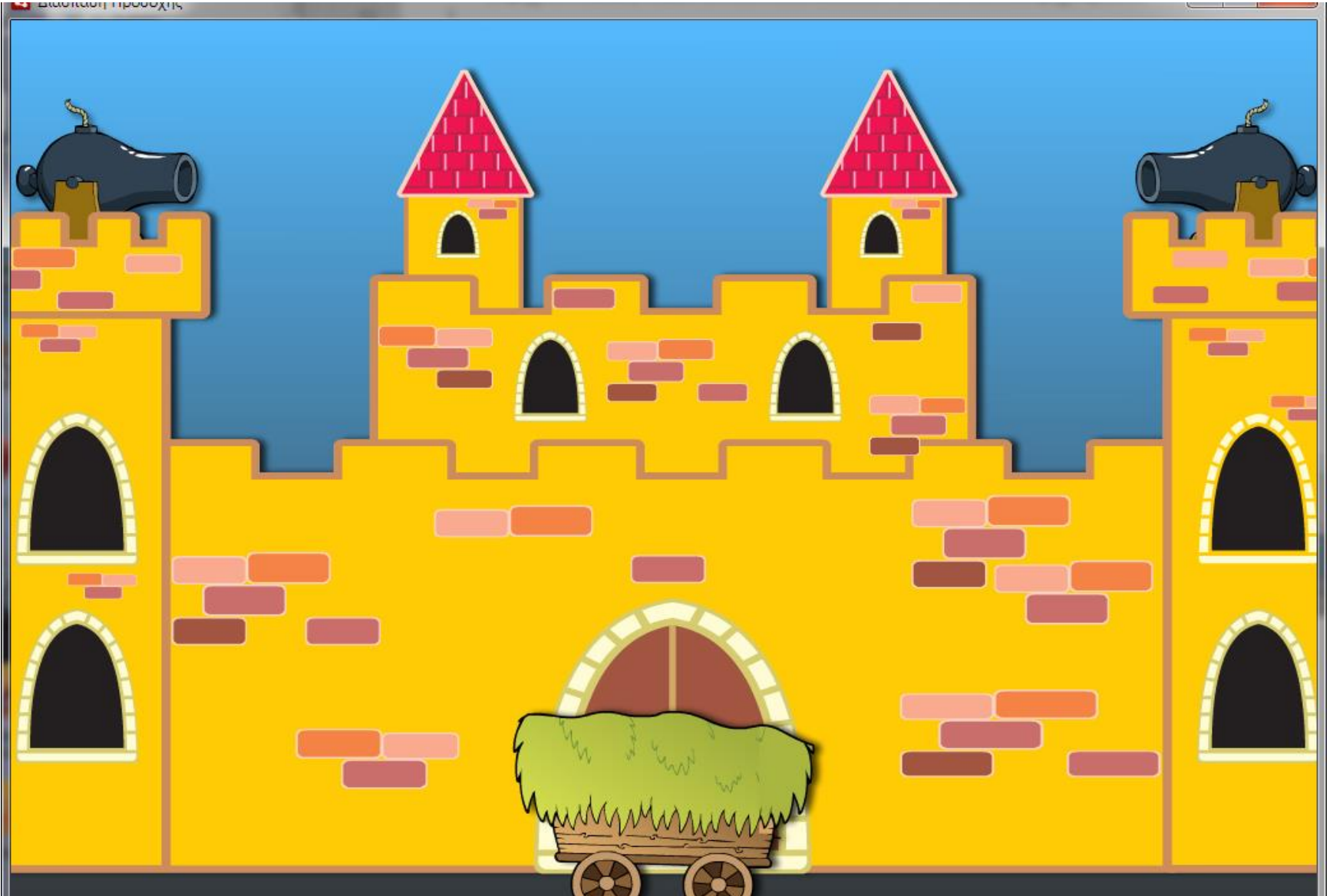
- Διαφορετικοί χρόνοι ανάμεσα στις βολές (1sec - 4sec)
- Αντιπερισπασμοί πλασματικών βολών
Ποσοστό: 10
- Άλλοι αντιπερισπασμοί στο παρασκήνιο
Ποσοστό: 10

Δοκιμή 10 βολών: Εκφώνηση οδηγιών:

Έξοδος Έναρξη



KANONIA



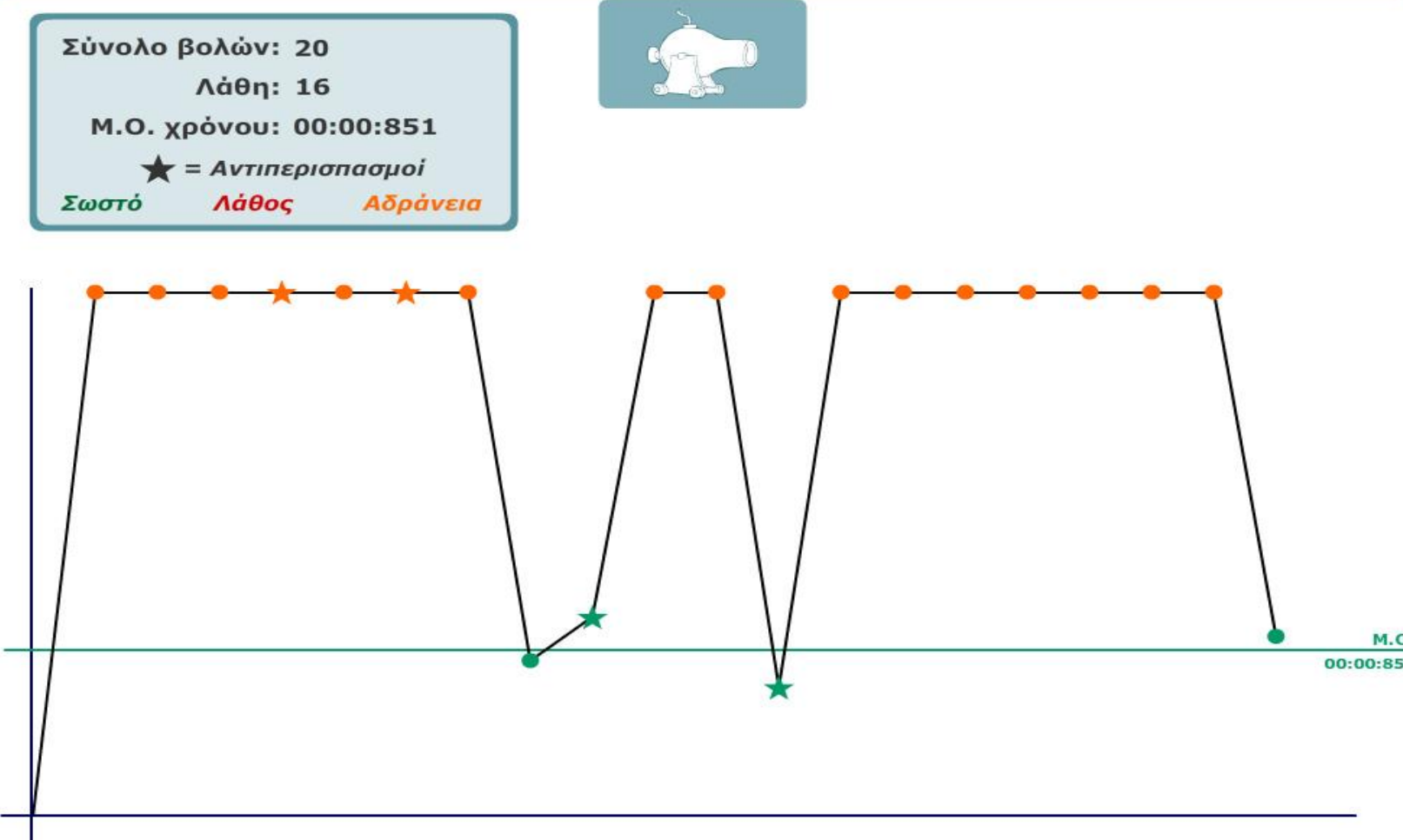
ΚΑΝΟΝΙΑ

Διάσπαση Προσοχής

Σύνολο βολών: 20
Λάθη: 16
Μ.Ο. χρόνου: 00:00:851

★ = Αντιπερισπασμοί

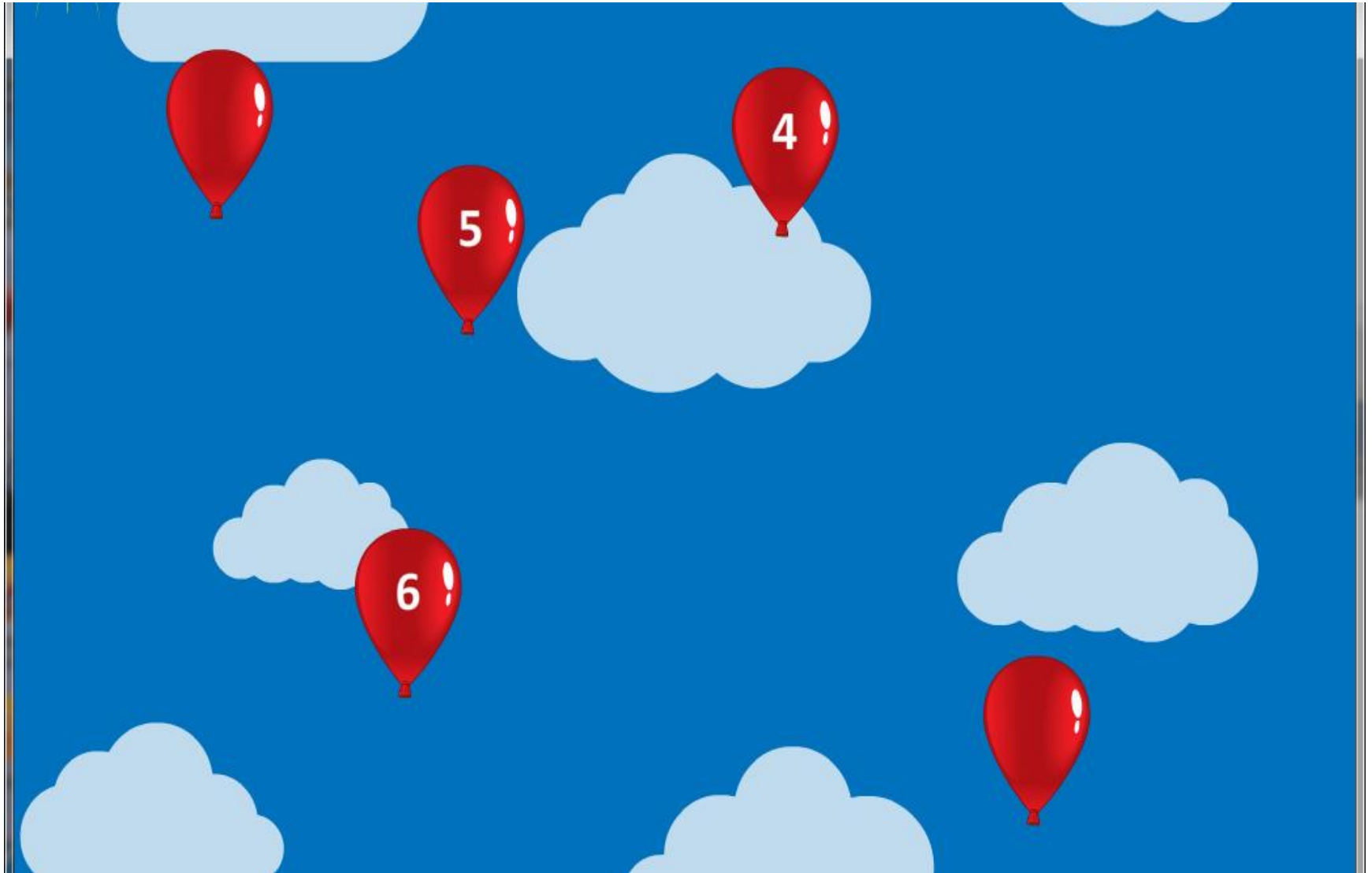
Σωστό Λάθος Αδράνεια



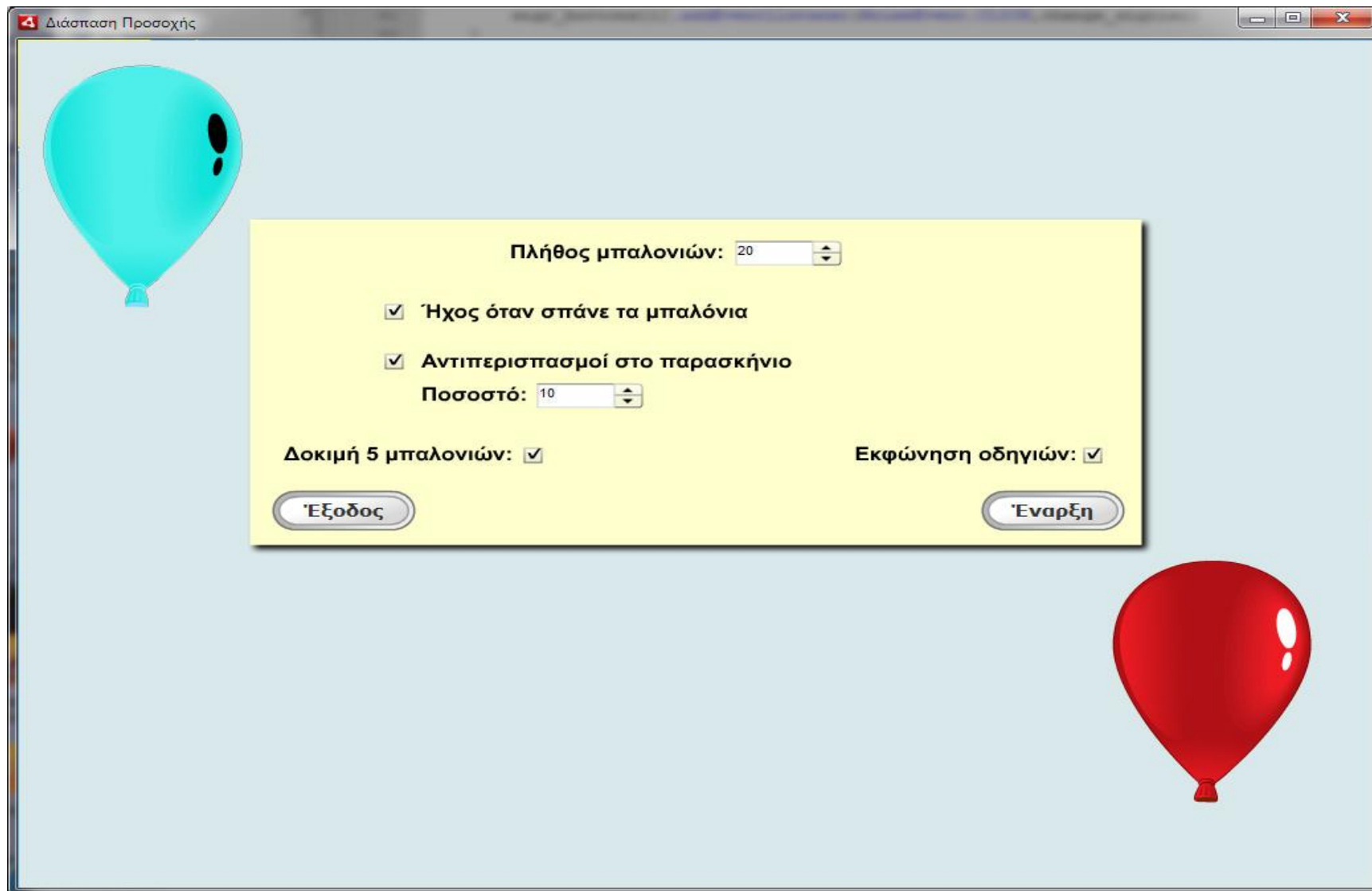
Μ.Ο.
00:00:851

Επιστροφή

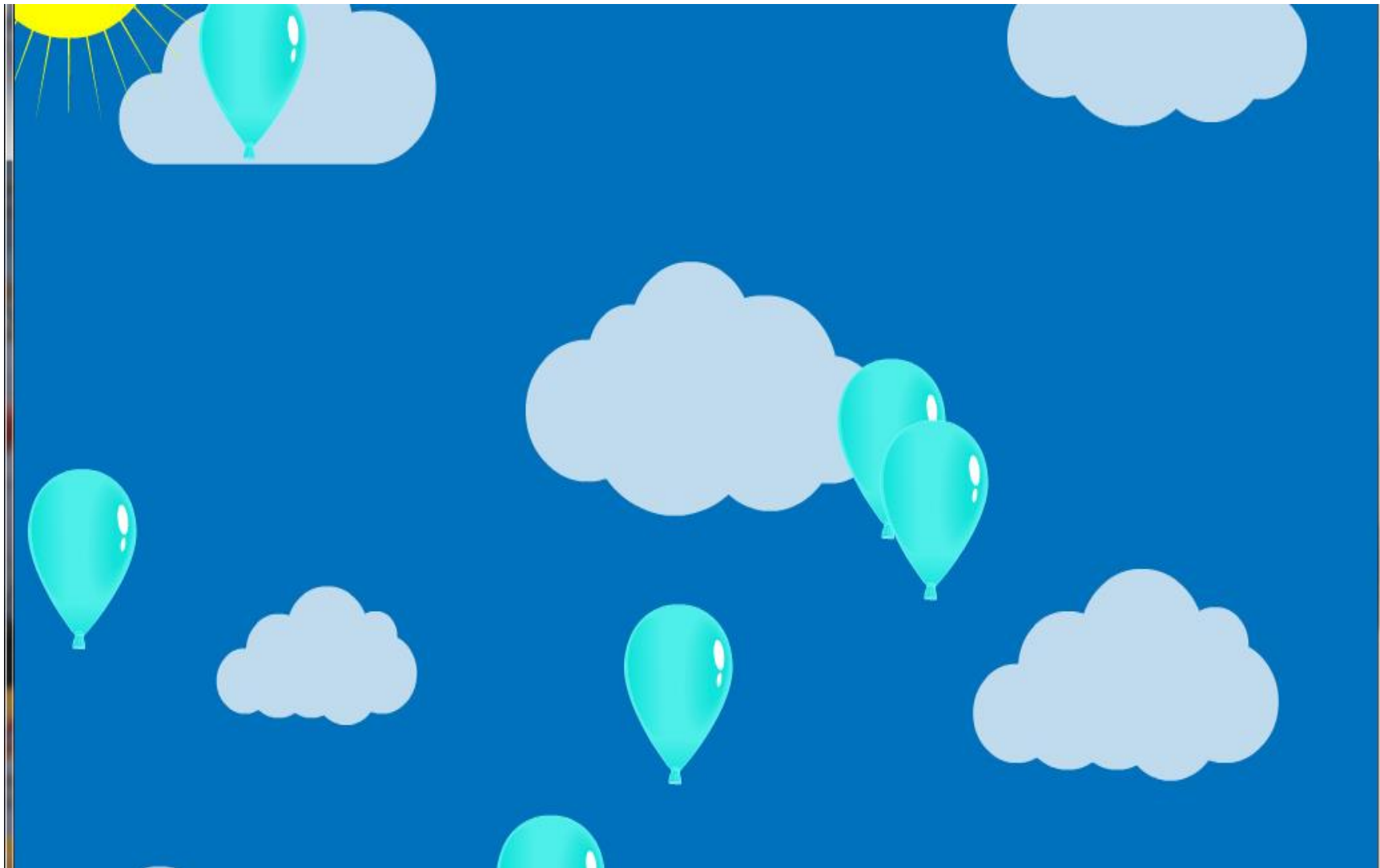
ΜΠΑΛΟΝΙΑ Ι



ΜΠΑΛΟΝΙΑ Ι



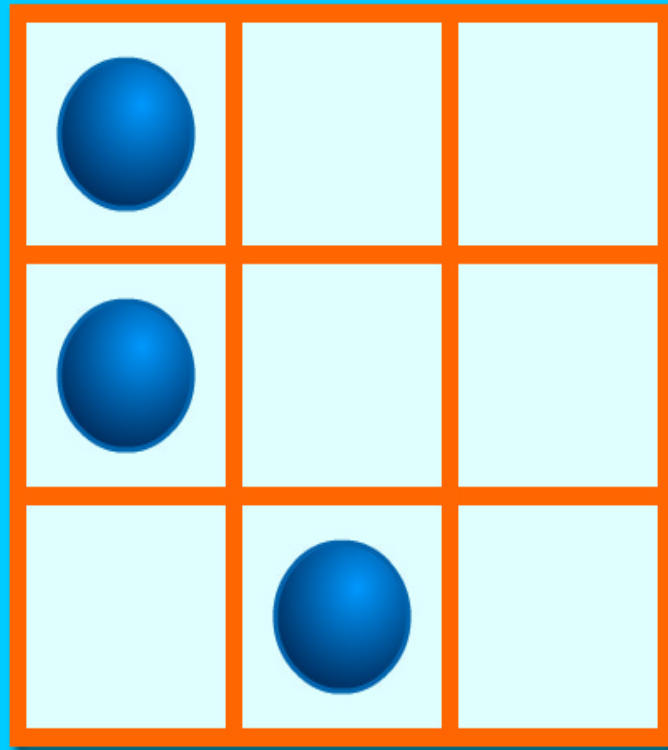
ΜΠΑΛΟΝΙΑ II



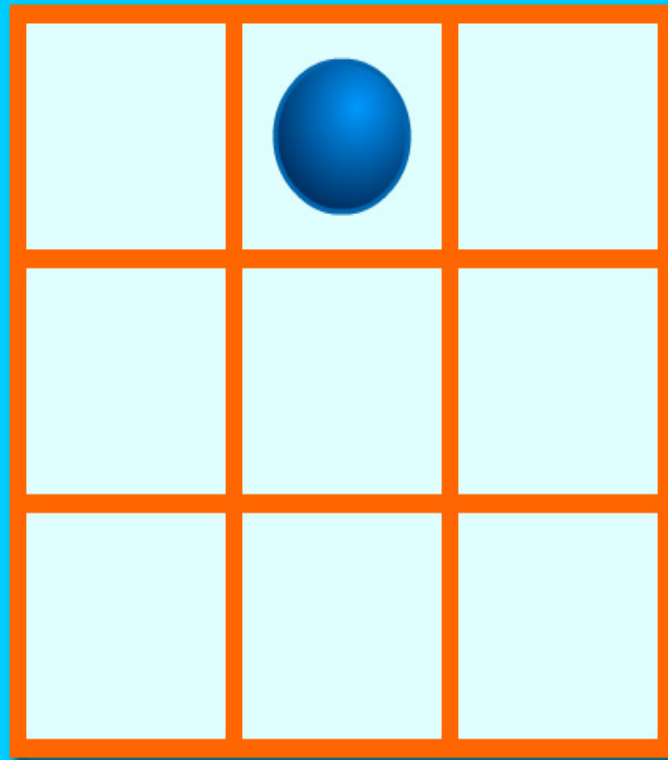
ΜΠΑΛΟΝΙΑ II



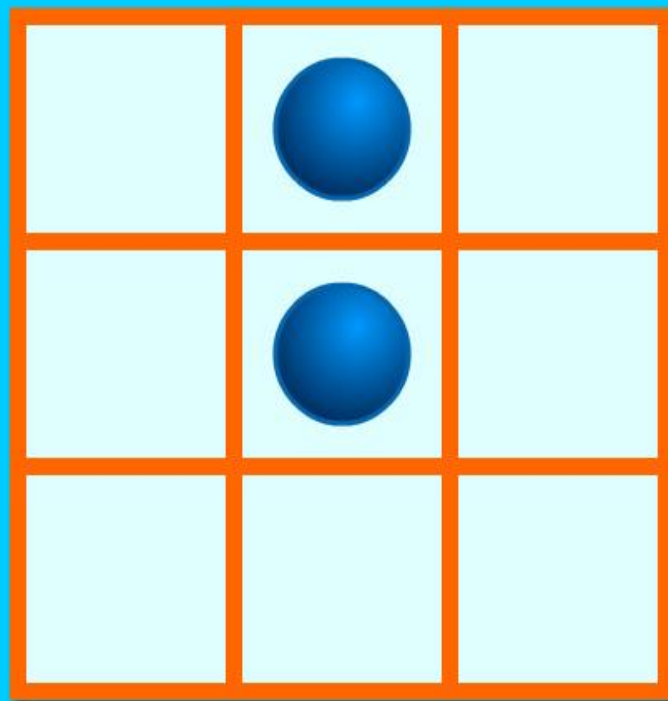
ΚΟΥΚΚΙΔΕΣ Ι



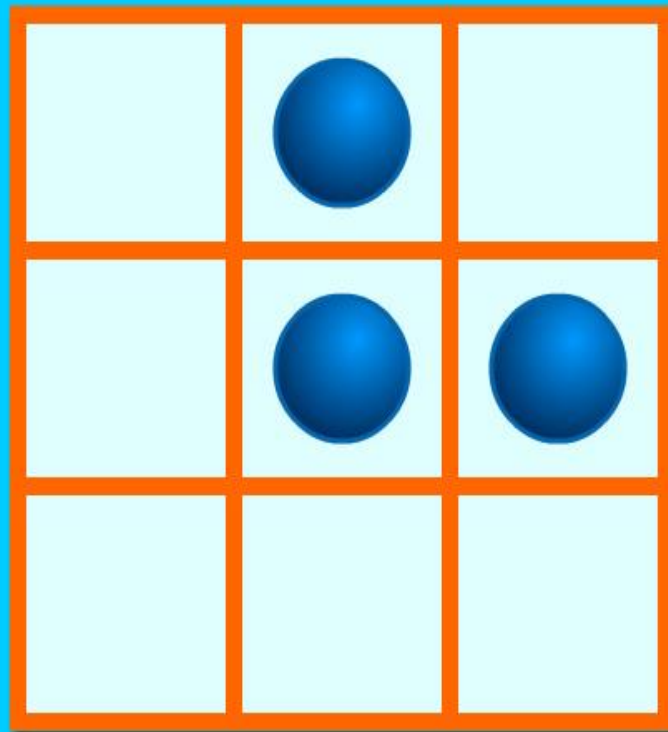
ΚΟΥΚΚΙΔΕΣ II



ΚΟΥΚΚΙΔΕΣ II



ΚΟΥΚΚΙΔΕΣ II



ΠΟΙΟ ΖΩΟ ΗΤΑΝ ΑΥΤΟ ;

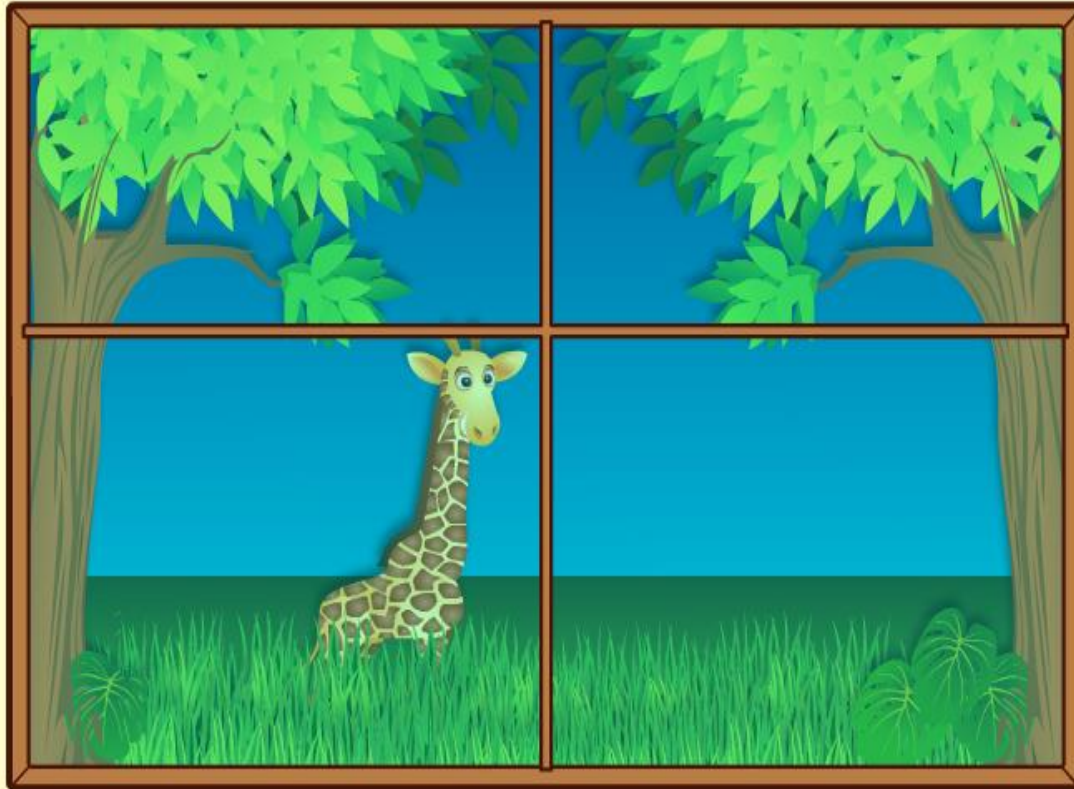
Πλήθος εμφανίσεων: 20

Δοκιμή: Εκφώνηση οδηγιών:

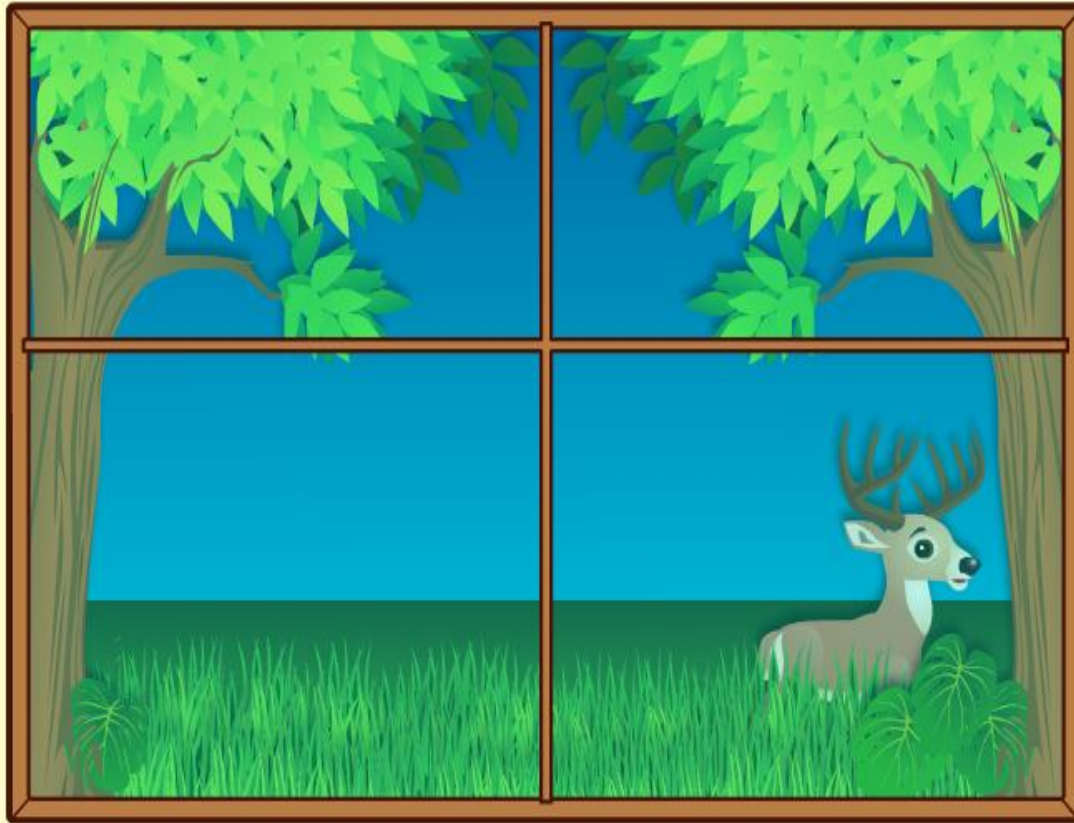
Έξοδος Έναρξη



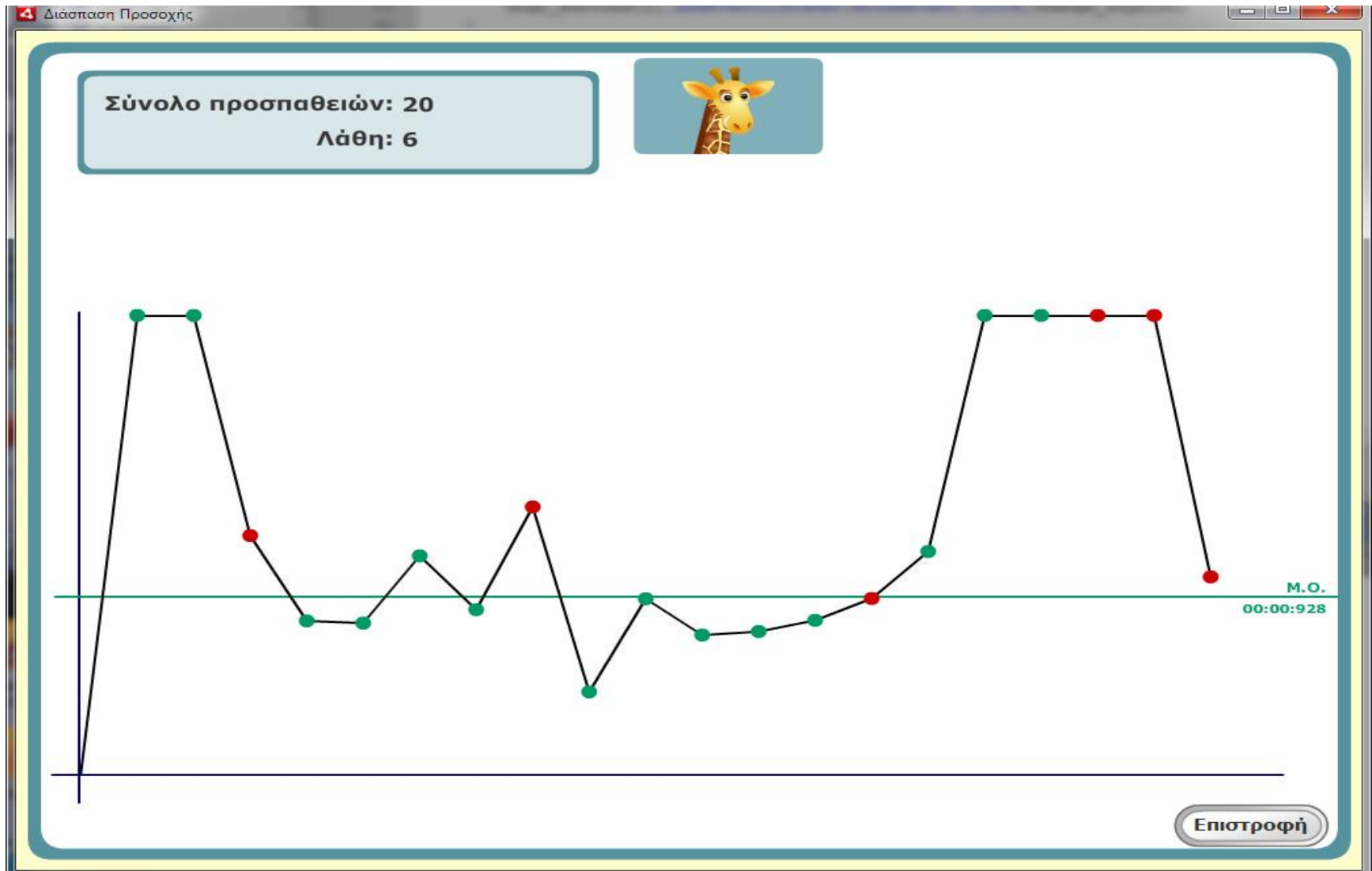
ΠΟΙΟ ΖΩΟ ΗΤΑΝ ΑΥΤΟ ;



ΠΟΙΟ ΖΩΟ ΗΤΑΝ ΑΥΤΟ ;



ΠΟΙΟ ΖΩΟ ΗΤΑΝ ΑΥΤΟ ; Πίνακας Αποτελεσμάτων



ΠΑΡΑΦΩΝΙΑ

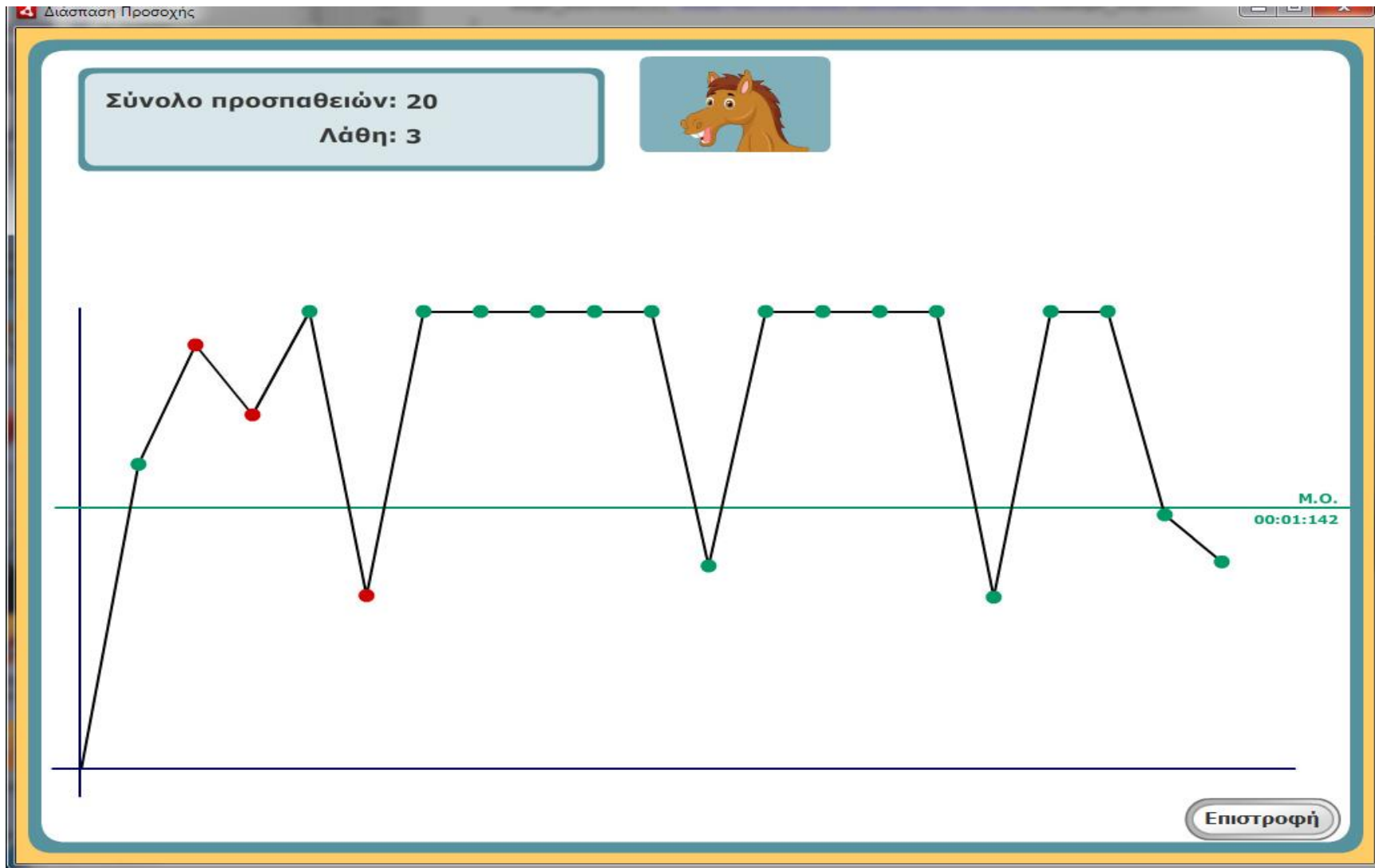


ΠΑΡΑΦΩΝΙΑ



ΠΑΡΑΦΩΝΙΑ

Πίνακας Αποτελεσμάτων

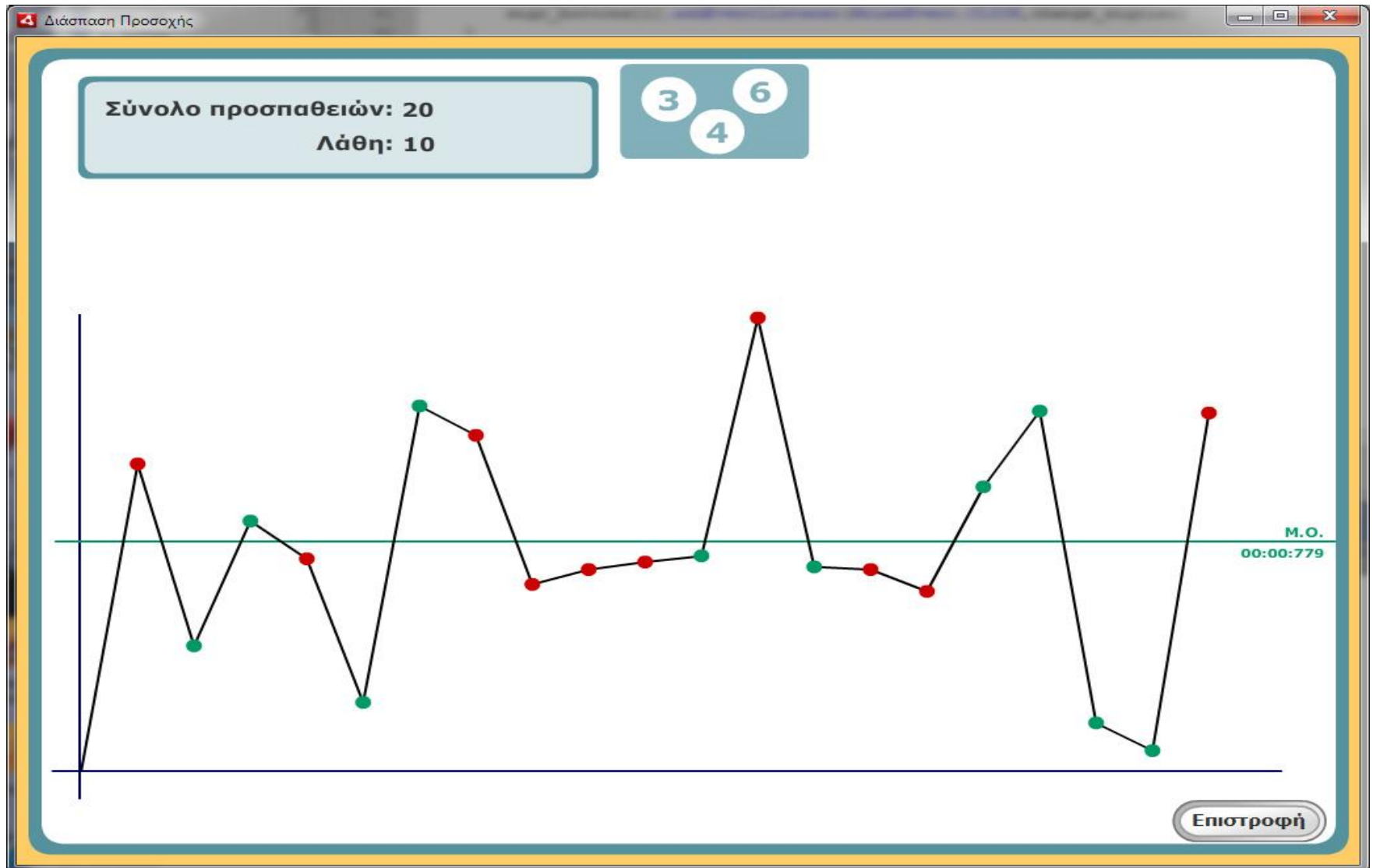


ΑΡΙΘΜΟΙ

5

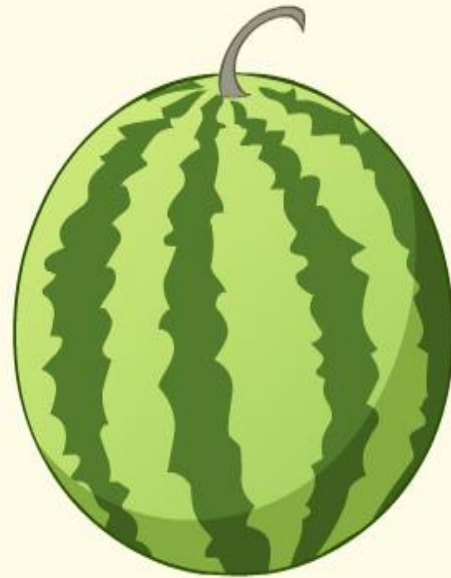
ΑΡΙΘΜΟΙ

Πίνακας Αποτελεσμάτων



ΣΤΟΧΟΣ

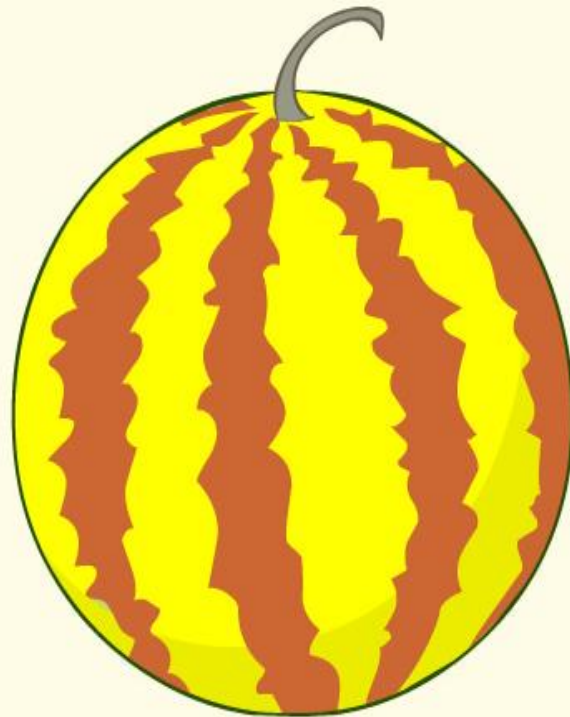
Έναρξη



Ακύρωση

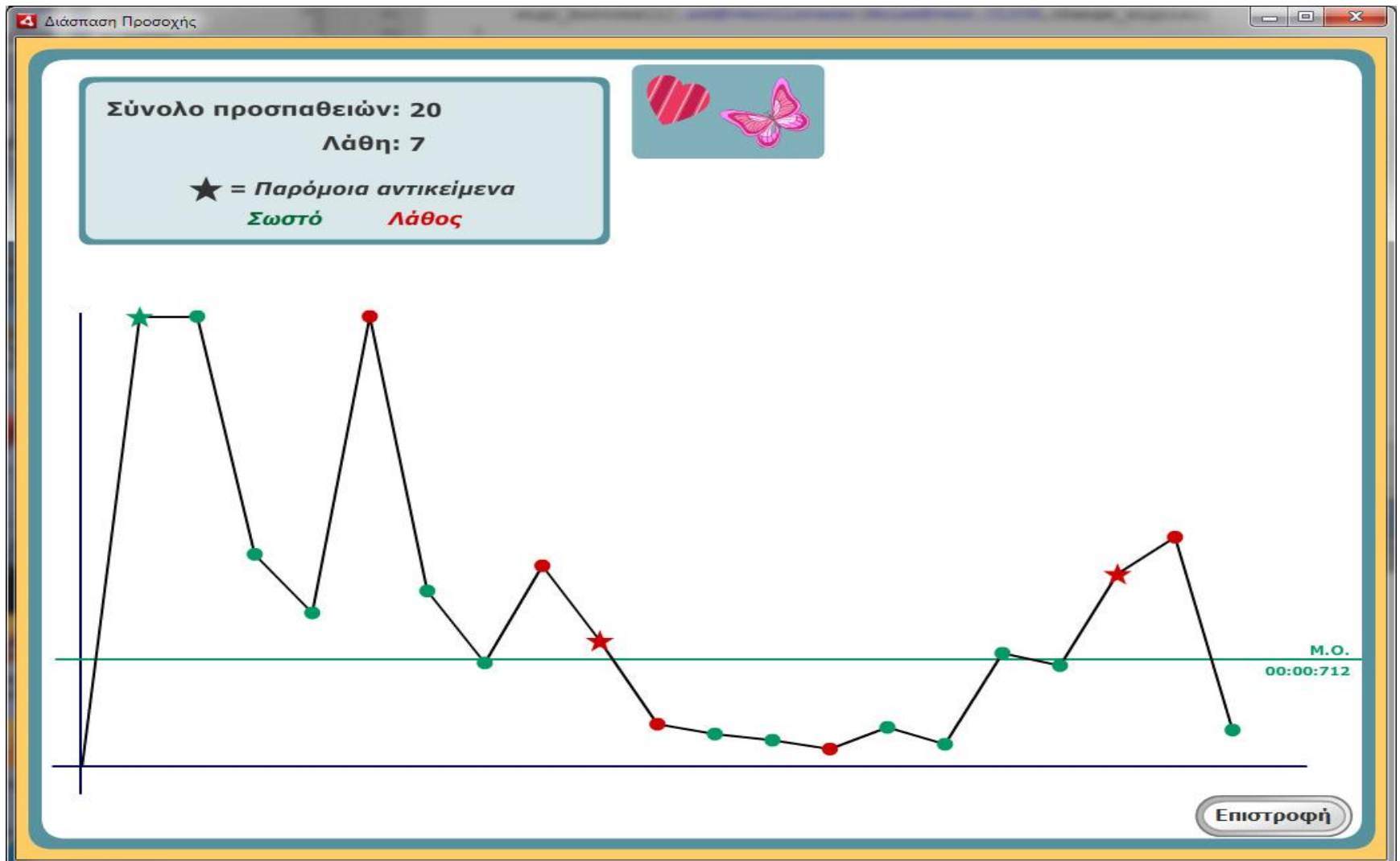


ΣΤΟΧΟΣ



ΣΤΟΧΟΣ

Πίνακας Αποτελεσμάτων





Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Το έργο «Καθολικός Σχεδιασμός και Ανάπτυξη Προσβάσιμου Ψηφιακού Εκπαιδευτικού Υλικού» με κωδικό ΟΠΣ (MIS) 5001313 υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση» (ΕΣΠΑ 2014-2020) και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο – ΕΚΤ) και από εθνικούς πόρους.