



ΤΕΙ ΗΠΕΙΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΩΝ ΥΓΕΙΑΣ ΚΑΙ
ΠΡΟΝΟΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑΣ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΙ
ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΓΙΑ ΤΗ ΔΙΑΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ
ΜΑΘΗΣΙΑΚΩΝ ΔΥΣΚΟΛΙΩΝ

Κλεοπάτρα Κωνσταντή

Επιβλέπων: Γεώργιος Τάτσης

Ιωάννινα, Φεβρουάριος 2018

GREEK DIAGNOSTIC TOOLS AND SOFTWARE IN
PRIMARY EDUCATION FOR DIAGNOSIS AND
TREATMENT OF LEARNING DIFFICULTIES

Εγκρίθηκε από τριμελή εξεταστική επιτροπή

Ιωάννινα, 2018

ΕΠΙΤΡΟΠΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

1. Επιβλέπων καθηγητής

Γεώργιος Τάτσης

Δρ. Φυσικός, Πανεπιστημιακός Υπότροφος

2. Μέλος επιτροπής

Ευγενία Τόκη

Δρ. Εφαρμοσμένη Πληροφορική στην αξιολόγηση διαταραχών προφορικού λόγου παιδιών προσχολικής ηλικίας, Επίκουρος Καθηγήτρια

3. Μέλος επιτροπής

Διονύσιος Ταφιάδης,

Δρ. Λογοπαθολόγος-Λογοθεραπευτής, Πανεπιστημιακός Υπότροφος

Ο/Η Προϊστάμενος/η του Τμήματος

Ναυσικά Ζιάβρα,

Δρ. Χειρουργός-ΩΡΛ, Καθηγήτρια

Υπογραφή

© Κωνσταντή Κλεοπάτρα, 2018.

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνω υπεύθυνα και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι εξ ολοκλήρου αποτέλεσμα δικής μου ερευνητικής εργασίας, δεν αποτελεί προϊόν αντιγραφής ούτε προέρχεται από ανάθεση σε τρίτους. Όλες οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν (κάθε είδους, μορφής και προέλευσης) για τη συγγραφή της περιλαμβάνονται στη βιβλιογραφία.

Κωνσταντή Κλεοπάτρα

Υπογραφή

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Σε όλη αυτή την ακαδημαϊκή μου πορεία θα ήθελα αρχικά να εκφράσω τη βαθιά μου ευγνωμοσύνη στους γονείς μου για την αμέριστη βοήθειά τους, τη στήριξή τους – υλική και ψυχολογική- και τη διαρκή ενθάρρυνσή τους. Χωρίς το φωτεινό τους παράδειγμα δε θα ήταν δυνατό να φτάσω και να καταφέρω τα όσα έκανα μέχρι στιγμής. Επίσης, οφείλω ένα μεγάλο ευχαριστώ στα αδέρφια μου Δώρα, Μαρίνα και Θανάση, για την υπομονή και αγάπη τους.

Ένα ευχαριστώ είναι πολύ λίγο για τους ανθρώπους αυτούς που μου έδειξαν τα πρώτα βήματα πάνω στην επιστήμη της Λογοθεραπείας. Ιδιαίτερες ευχαριστίες θα ήθελα να εκφράσω εκ βάθους καρδιάς στον επιβλέποντά μου κύριο Τάτση για τη συνεχή καθοδήγησή του, για τον προσωπικό του χρόνο και τις στοχευμένες κατευθυντήριες, χωρίς τις οποίες δεν θα έβγαινε το επιθυμητό αποτέλεσμα στην παρούσα εργασία. Καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου συνέβαλαν σημαντικά με τις γνώσεις τους τόσο η κυρία Τόκη, όσο και ο κύριος Ταφιάδης, ενισχύοντας παράλληλα το θεωρητικό και πρακτικό υπόβαθρο των γνώσεων στον τομέα της Λογοθεραπείας.

Σε όλη αυτή τη διαδρομή θα ήταν παράλειψη να μην αναφερθώ και στην καλή μου φίλη Αθηνά, για την διαρκή και υπομονετική παρουσία και συμπαράστασή της στη ζωή μου. Τέλος, θα ήθελα να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στους λογοθεραπευτές Φωτεινή, Ειρήνη, Άγγελο, Κώστα του κέντρου «Επικοινωνώ» και σε όλη τη διεπιστημονική ομάδα, όπου έκανα την πρακτική μου άσκηση, και με πολύ ενδιαφέρον και προθυμία μου έμαθαν την πρακτική εφαρμογή του αντικειμένου της Λογοθεραπείας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία παρουσιάζονται τα ελληνικά διαγνωστικά εργαλεία και λογισμικά που χρησιμοποιούνται για μαθησιακούς και θεραπευτικούς/διαγνωστικούς σκοπούς. Πλαισιώνεται από θεωρητικό υπόβαθρο που ενώνει τη λογοθεραπευτική παρέμβαση και την εκπαίδευση -κυρίως στις τάξεις του δημοτικού σχολείου- και τη σχέση αυτών των δυο τομέων με την τεχνολογική εξέλιξη των τελευταίων ετών. Παρουσιάζεται πληθώρα λογισμικών που αφορούν κυρίως τη θεραπεία αναπηριών και μαθησιακών δυσκολιών, τα περισσότερα εκ των οποίων δημιουργήθηκαν υπό μορφή παιχνιδιού, προκειμένου να είναι πιο ευχάριστα στο παιδί. Επίσης, αναφέρεται η χρήση του κάθε εργαλείου στην εκάστοτε αναπηρία και τα αποτελέσματά της, ώστε να αποκτήσει το παιδί κίνητρο τόσο στην εκπαίδευση όσο και στη θεραπεία. Γίνεται φανερό μέσα από την έρευνα για την παρούσα εργασία πως η βιβλιογραφία για τα ελληνικά ηλεκτρονικά διαγνωστικά εργαλεία είναι μικρή. Έτσι, σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να αναδείξει τα οφέλη που μπορεί να προκύψουν από τη χρήση των ηλεκτρονικών εργαλείων, τόσο στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, όσο και στη λογοθεραπεία. Από την άλλη πλευρά σημαντικό είναι να επισημανθεί η έλλειψη ηλεκτρονικών διαγνωστικών εργαλείων προσαρμοσμένα και σταθμισμένα στην ελληνική πραγματικότητα και οι προσπάθειες για την εξέλιξη αυτού του τομέα. Τέλος, είναι σημαντικό να προωθείται η τεχνολογική εξέλιξη σε όλους τους τομείς, καθώς είναι αποδεδειγμένο πως αποτελεί σημαντικό εργαλείο και για την επιστήμη της Λογοθεραπείας αλλά και για την εκπαίδευση.

Λέξεις-κλειδιά: λογισμικά, ηλεκτρονικά εργαλεία, Λογοθεραπεία, Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

ABSTRACT

In this thesis Greek screening tests and software packages used for learning and therapeutic/diagnostic purposes are presented. A thorough study on the theoretical background that connects speech and language intervention and the education- basically in primary school- and their relationship with the technological development is demonstrated. A variety of software packages dealing with the cure of disability and learning difficulties is also presented. Most of them are like games to attract children. The use of each electronic tool for specific disabilities and their results are also discussed. A certain deficiency in Greek electronic diagnostic tools is also pointed out. This study emphasizes the advantages of the use of electronic tools both in education and speech and language therapy. On the contrary it is important to mention the lack of electronic diagnostic tools that are adapted in Greek reality and the efforts that should start for the development of this field. Finally, it is crucial to advance technological development as it is proved that it is a special tool for both the education and the speech and language therapy.

Key words: software, electronic tools, speech and language therapy, education, primary school

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	6
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	7
ABSTRACT	8
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	11
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΠΕ.....	12
Οι ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση	12
Οι ΤΠΕ στην Ειδική Αγωγή	13
Εκπαιδευτικά Λογισμικά και Πολυμέσα: Η χρήση τους στην Ειδική Αγωγή.....	15
Τεχνολογίες Υποστήριξης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.....	17
ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑ ΚΑΙ ΤΠΕ	18
Λογισμικά στη Λογοθεραπεία για αξιολόγηση και θεραπεία	18
Διάγνωση και Αξιολόγηση Μαθησιακών Δυσκολιών.....	20
Στόχοι της Αξιολόγησης	21
ΔΙΑΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΤΗ ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑ	23
Νέες Τεχνολογίες στη Διάγνωση και Παρέμβαση στη Λογοθεραπεία	24
ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΓΝΩΣΗΣ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ.....	25
Εμαδus.....	25
ΛΑΜΔΑ	25
Αριθμομαχίες / Εικονόλεξα	26
Στέρξis	27
Μαθαίνω να Κυκλοφορώ με Ασφάλεια Β'	28
Μικροί Καλλιτέχνες σε Δράση Α'	29
Ακτίνες.....	30
Μέτρια και Ελαφριά Νοητική Καθυστέρηση.....	31
Το δελφίνι	31
Το σπίτι μου και το σχολείο μου	32
Επιτελώ	33
Γλωσσα Α' και Β' Δημοτικού.....	33
Υπερδομή.....	33
Ευδομή.....	34
ΜΑΓΙΚΟ ΦΙΛΤΡΟ	34
ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ	35
ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ- ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ	37
Στρογγυλά με αξία	37

Ο σεισμός.....	37
Οικοσκόπιο	38
4 πράξεις	39
Γράφω απλά - Διαβάζω εύκολα.....	39
Στη χώρα των Λενού.....	40
Ιδεοκατασκευές.....	41
Το Σηντι-Ρωμ του Δυσαλέξη.....	42
Εικόνες, Λέξεις & Κατηγορίες	42
Σχήμα, Μέγεθος, Χρώμα, Χώρος.....	43
Εργαστήρι Γλώσσας	44
Οι Πειρατές Ανακαλύπτουν Γλώσσα & Μαθηματικά.....	45
PLAY SPEECHPATHOLOGY SOFTWARE	46
Alexis	48
Films	48
GCompris.....	48
JELE.....	49
LEAP	50
Κυνηγός υλικών.....	50
Ενσφηνωματα 1-2-3.....	51
Μαγικό πινέλο	52
Κυκλοφορώ με τον Ταξάκη.....	52
Kidspiration	53
Η κούρσα των αριθμών.....	54
Λεξιπαίγνιο	54
Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική, έκδοση 2.0	56
Νέα Λογομάθεια	57
MATHGAME.....	58
MEMORY GAME.....	58
Χιονοπροπαίδεια.....	58
Το παράξενο ταξίδι του Φουντούλη.....	59
Μαθαίνω την ώρα	60
TILETAP	60
Minisebran	60
PEIMAN TZOYNIOP	61
ΕΠΙΛΟΓΟΣ	62

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Καθώς η κοινωνία αλλάζει με την πάροδο του χρόνου συμπαρασύρει μαζί της σε αυτές τις αλλαγές τα μέλη της, σε κάθε ηλικιακό φάσμα. Η τεχνολογία πλέον είναι συνυφασμένη με την καθημερινότητα του ανθρώπου, σε τέτοιο σημείο μάλιστα που να είναι απόλυτα εξαρτώμενος από αυτή (smartphones, tablets, υπολογιστές). Ζώντας σε έναν κόσμο που συνεχώς βομβαρδίζεται από εικόνες, όπου κάθε πληροφορία που προσλαμβάνεται στηρίζεται στην οπτική αντίληψη, είναι σημαντικό να προσαρμοστούμε σε αυτές τις αλλαγές.

Βασικός πυλώνας της κοινωνίας είναι και η εκπαίδευση, η οποία ακολουθεί τις αλλαγές και ενσωματώνει και αυτή με τη σειρά της τα νέα τεχνολογικά πρότυπα και στρατηγικές στις διαδικασίες μάθησης. Οι Τεχνολογίες της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (ΤΠΕ) έχουν ενταχθεί πλέον στο αναλυτικό πρόγραμμα του Δημοτικού Σχολείου ως ένα από τα αντικείμενα μάθησης, αλλά και ολιστικά- διαθεματικά μέσω των υπόλοιπων μαθησιακών αντικειμένων (Κόμης, 2004)

Η Λογοπαθολογία από την άλλη πλευρά είναι μια επιστήμη, η οποία έχει εισαγάγει πληθωρικά στους κόλπους της –τόσο στο κομμάτι της διάγνωσης- αξιολόγησης, όσο και σε αυτό της θεραπείας- τεχνολογικά εργαλεία και λογισμικά, ώστε να πετύχει τη βέλτιστη αποτελεσματικότητα στην εκάστοτε θεραπεία. Είναι γνωστό εξάλλου, πως πολλά από τα τεχνολογικά επιτεύγματα είχαν σχεδιαστεί αρχικά για ανθρώπους με ειδικές ανάγκες και στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκαν ευρέως (Cook & Polgar, 2014).

Στην παρούσα εργασία θα γίνει μια προσπάθεια εκτίμησης της χρήσης των λογισμικών, των τεχνολογικών εργαλείων και των Νέων Τεχνολογιών (ΝΤ) γενικότερα. Θα διερευνηθεί η σχέση με τις ΤΠΕ, τόσο στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση (Νηπιαγωγεία και Δημοτικά Σχολεία), όσο και στις δομές που παρέχουν υπηρεσίες Λογοθεραπείας (ΚΕΔΔΥ, Κέντρα Λογοθεραπείας, άλλους ιδιωτικούς και δημόσιους φορείς). Τέλος, με βάση τα ελληνικά δεδομένα, θα συλλεχθούν τα τεχνολογικά εργαλεία που χρησιμοποιούνται και για τη διάγνωση- αξιολόγηση, αλλά και για τη θεραπεία των ατόμων. (Ανοικτό κέντρο ενημέρωσης πρόνοιας Α.Κ.Ε.Π)

ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΤΠΕ

Οι ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση

Η ανάγκη της τεχνολογικής εξέλιξης στη σημερινή Κοινωνία της Μάθησης είναι επιτακτική. Για το λόγο αυτό τις τελευταίες δεκαετίες υπάρχει ένα μεγάλο ρεύμα υποστήριξης της ένταξης των ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Σύμφωνα με τους (Μακράκης & Πολυδωρίδη, 1995) υπάρχουν διάφορα μοντέλα ένταξης των ΤΠΕ στην Εκπαίδευση:

- το τεχνοκρατικό,
- το πραγματολογικό
- και το ολοκληρωμένο (ολιστικό).

Στην τεχνοκρατική προσέγγιση βασικός σκοπός είναι η απόκτηση γνώσεων πάνω στους υπολογιστές, με την Πληροφορική να είναι απλώς ένα αυτοτελές γνωστικό αντικείμενο. Στην πραγματολογική προσέγγιση υποστηρίζεται η διδασκαλία της Πληροφορικής ως ένα μάθημα, αλλά και η προοδευτική εισαγωγή των ΤΠΕ σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα. Τέλος, το ολοκληρωμένο μοντέλο – το οποίο είναι μάλιστα και το πιο σύγχρονο- έχει ως βασικό στόχο την ενσωμάτωση της χρήσης των τεχνολογιών της πληροφορίας σε κάθε επιμέρους σχολικό αντικείμενο. Η ελληνική εκπαιδευτική πραγματικότητα φαίνεται να υιοθετεί το ολοκληρωμένο μοντέλο ένταξης με κάποιες πινελιές από το πραγματολογικό πρότυπο. (Κόμης, 2004)

Η εισαγωγή του μαθήματος της Πληροφορικής στη διδασκαλία των άλλων γνωστικών αντικειμένων στην Πρωτοβάθμια εκπαίδευση έχει ως βασικό άξονα την αξιοποίηση των ΤΠΕ ως μέσο επικοινωνίας, αναζήτησης πληροφοριών και ως εποπτικό αντικείμενο για τους σκοπούς της διδασκαλίας. (Ένωση Πληροφορικών Ελλάδας) Προάγει αισθητά την ανακαλυπτική μάθηση, αναδεικνύοντας την ευελιξία στη διδασκαλία κάθε ξεχωριστού γνωστικού αντικειμένου. (Ράπτης Α., 2006)

Τα οφέλη των ΤΠΕ ως γνωστικά εργαλεία στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση συνεισφέρουν στην οικοδόμηση της γνώσης σε περιπτώσεις όπου υποστηρίζουν (Jonassen, 2000):

- την κατασκευή της γνώσης μέσω της αναπαράστασης των ιδεών των μαθητών
- την αναζήτηση και εξερεύνηση για πρόσβαση σε πληροφορίες

- τη μάθηση μέσω ενεργειών, δηλαδή προσομοιώσεις καταστάσεων της καθημερινής ζωής
- τη γνωστική σύγκρουση μέσω εικονικών πειραμάτων
- τη μάθηση με συνδιαλλαγή μέσω συζήτησης και συνεργασίας με άλλους
- τη μάθηση μέσω αναστοχασμού, βοηθώντας το μαθητή να διατυπώνει με σαφήνεια και να αναπαριστά τις γνώσεις του. (Μικρόπουλος Τ. , 2010) (Μικρόπουλος Τ. , 2008)

Οι Νέες Τεχνολογίες μπορούν, λοιπόν, να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ενός μαθησιακού περιβάλλοντος πλούσιου σε ευχάριστες δραστηριότητες που ενθαρρύνουν την ανάπτυξη της ανάγνωσης, της γραφής των μαθηματικών και άλλων γνωστικών ικανοτήτων. Είναι αξιοσημείωτη η επίδραση στην κοινωνική ανάπτυξη και στη συνεργατικότητα που δύνανται να αναπτύξουν με άλλα συνομήλικα παιδιά. Τέλος, θα πρέπει να τονιστεί και η σημαντικότητα του ρόλου του εκπαιδευτικού ως διαμεσολαβητή και καθοδηγητή των παιδιών στα περιβάλλοντα αυτά που υποστηρίζονται από τις σύγχρονες τεχνολογίες. (Βοσνιάδου Στ., 2006)

Οι ΤΠΕ στην Ειδική Αγωγή

Για τα παιδιά με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες η χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή συμβάλλει σημαντικά στη διαδικασία μάθησης χαρίζοντάς τους σημαντικές εκπαιδευτικές εμπειρίες. Ανάλογα με την ανάγκη και την αναπηρία του παιδιού ο υπολογιστής μπορεί να του προσφέρει τόσο ευκαιρίες μάθησης όσο και ψυχαγωγίας. Τα άτομα με κινητικά προβλήματα έχουν την ανάγκη εξωτερικής υποστήριξης και η σύγχρονη τεχνολογία είναι σε θέση να λειτουργήσει επικουρικά με όλα τα μέσα και τα σύγχρονα εργαλεία. Υπάρχουν τρία είδη πρόσβασης για αυτά τα άτομα στους υπολογιστές:

1. Φυσική πρόσβαση (σε άτομα με σωματικές αναπηρίες): με τη χρήση διακοπών με την κίνηση του βλεφάρου, χρήση φορητών επικοινωνιακών μηχανημάτων που αντικαθιστούν την ομιλία
2. Γνωστική πρόσβαση (σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες) : με τη χρήση εικόνων, σε γραπτά κείμενα για την εκμάθηση ανάγνωσης

3. Υποστηρικτική βοήθεια σε μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες στη μάθηση και έτσι δέχονται υποστήριξη και ανατροφοδότηση. (Τσικολάτας Α., 2011)

Αναλυτικότερα, η χρήση των ΤΠΕ συμβάλλει στην πολυαισθητηριακή προσέγγιση των διδακτικών αντικειμένων, στην ικανότητα επίλυσης προβλημάτων και άλλων κοινωνικών δεξιοτήτων, ενώ ταυτόχρονα ενισχύει την αλληλεπίδραση των μαθητών με ειδικές ανάγκες με τους συμμαθητές και τους εκπαιδευτικούς. Ακόμη, οι ΤΠΕ παρέχουν αυτονομία στους μαθητές με ειδικές ανάγκες ,γιατί μπορούν να περατώνουν αυτόνομα τις καθημερινές τους δραστηριότητες. (Fernández-López, 2012) Όμως πολύ σημαντικό είναι να σημειωθεί πως η συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών έχει εξέχουσα σημασία, καθώς τα ίδια βιώνουν πολύ έντονα το αίσθημα της ματαιώσης αλλά και των μειωμένων κινήτρων. Η ενασχόλησή τους με τον ηλεκτρονικό υπολογιστή επηρεάζει πολύ θετικά τη γνωστική ανάπτυξη και τα κίνητρα τους, χωρίς να έρχονται συνεχώς αντιμέτωπα με την αποτυχία. (Αγγελούπουλου Δ., 2011)

Η αξιοποίηση των ΤΠΕ μπορεί να εξατομικευτεί σε κάθε ξεχωριστή δυσκολία που εμφανίζει κάποιος μαθητής. Τα ίδια τα παιδιά μπορούν να συμμετέχουν ενεργά μέσω του υπολογιστή με κύριο στόχο την ισότιμη ένταξή τους στην υπόλοιπη τάξη, αναπτύσσοντας παράλληλα επικοινωνιακές και κοινωνικές δεξιότητες (Μπράτιτσης & Κανδρούδη, 2011). Στα παιδιά με σοβαρές μαθησιακές δυσκολίες έχει διαπιστωθεί πως το Power Point είναι ένα εργαλείο με το οποίο μπορούν να φτιάξουν πολύ καλές παρουσιάσεις, ενώ μπορούν ταυτόχρονα να εκφράσουν πιο εύκολα τις προτιμήσεις και τις απόψεις τους (Williams, 2005). Κρατά αμείωτο το ενδιαφέρον, την προσοχή τους και τα κίνητρα τους για μάθηση, αντικείμενα στα οποία μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες, έχουν σημαντικά προβλήματα. Επιπλέον παιδιά με δυσκολίες στην λεπτή κινητικότητα, με τη χρήση κατάλληλων προγραμμάτων και λογισμικών στον υπολογιστή μπόρεσαν να βελτιωθούν. (Hennessy, Ruthven, & Brindley, 2005) Ιδιαίτερα σημαντικά είναι τα πλεονεκτήματα που προσφέρουν οι ΤΠΕ σε μαθητές με σωματικές αναπηρίες (τύφλωση, κώφωση, κινητικές δυσκολίες). Συγκεκριμένα υπάρχουν ειδικά λογισμικά για άτομα με προβλήματα όρασης και ακοής, τα οποία βοηθούν τους μαθητές να μάθουν , να επικοινωνήσουν και να συμμετέχουν ενεργά και αποτελεσματικά μέσα στην τάξη. Σε μαθητές μάλιστα με κινητικά προβλήματα, έπειτα από την παρέμβαση των υποστηρικτικών τεχνολογιών βελτιώθηκαν οι επικοινωνιακές τους δεξιότητες, ενισχύθηκαν φιλίες τους και έγιναν αποδεκτοί από τους συμμαθητές τους.

Επιπρόσθετα, πολλά είναι τα οφέλη της χρήσης των ΤΠΕ και στα παιδιά με διάχυτες αναπτυξιακές διαταραχές . Τα παιδιά με αυτισμό δείχνουν να απολαμβάνουν την αλληλεπίδραση με τον υπολογιστή, καθώς λειτουργούν με συγκεκριμένο-προβλέψιμο τρόπο, καθορισμένους κανόνες και τα ερεθίσματα που λαμβάνουν είναι σταθερά και ελεγχόμενα. (Christinaki, Vidakis, & Triantafyllidis, 2013) Οι υπολογιστές μπορούν να προσφέρουν ένα περιβάλλον με συνοχή και σταθερότητα, κάτι το οποίο αρέσει στα άτομα με αυτισμό λόγω των προβλέψιμων αντιδράσεων, της μονότονης ομιλίας και των περιορισμένων κοινωνικών ερεθισμάτων (Σολομωνίδου Χρ., 2006) (Μαυροπούλου Σ., 2011)

Εκπαιδευτικά Λογισμικά και Πολυμέσα: Η χρήση τους στην Ειδική Αγωγή

Τις τελευταίες δεκαετίες παρατηρείται μεγάλη ανάπτυξη και παραγωγή εκπαιδευτικών λογισμικών που διευκολύνουν την εκπαιδευτική διαδικασία, παρέχοντας νέες αναπαραστάσεις και βιωματικές εμπειρίες στα παιδιά και χρησιμοποιούνται από τους εκπαιδευτικούς για τις διδακτικές ανάγκες. Μπορούν να λειτουργήσουν επικουρικά τόσο στη διδασκαλία, όσο και στη μάθηση- σχεδόν σε όλα τα γνωστικά αντικείμενα, ενώ τα τελευταία χρόνια έχει υπάρξει έντονο ενδιαφέρον και στον τομέα της ειδικής αγωγής. Το εκπαιδευτικό λογισμικό, σύμφωνα με την (Σολομωνίδου Χρ., 2006) , μπορεί να λειτουργήσει ως:

- ⌘ Εκπαιδευτικό μέσο διδασκαλίας, εφόσον δίνεται έμφαση στις διδακτικές ανάγκες του εκπαιδευτικού
- ⌘ Γνωστικό μέσο, εφόσον δίνεται έμφαση στη μάθηση του περιεχομένου και στην ανάπτυξη νοητικών δεξιοτήτων
- ⌘ Εργαλείο παροχής υπηρεσιών, όταν δίνεται έμφαση στην αναζήτηση πληροφοριών, στην υποβοήθηση εργασιών και στη δημιουργία εφαρμογών χρήσιμων για τη διδασκαλία.

Γενικότερα, η εκπαίδευση είναι ένα κοινωνικό αγαθό στο οποίο όλοι οι άνθρωποι έχουν πρόσβαση, ανεξάρτητα από τη νοητική ή σωματική τους κατάσταση. Η χρήση του υπολογιστή –όπως έχει σημειωθεί και παραπάνω- παρέχει εξαιρετικές ευκαιρίες για σωματική, συναισθηματική, νοητική και κοινωνική ανάπτυξη των παιδιών με ειδικές ανάγκες. Με τη χρήση των κατάλληλων εκπαιδευτικών λογισμικών δημιουργούνται

εξατομικευμένες συνθήκες μάθησης, ώστε να επιτευχθούν οι μαθησιακοί στόχοι, κοινωνιογνωστικές δεξιότητες και στοιχεία αυτορρυθμιζόμενης μάθησης από τα παιδιά. Όλα αυτά είναι αποτέλεσμα του οπτικοακουστικού περιβάλλοντος που δημιουργείται από το εκάστοτε χρησιμοποιούμενο λογισμικό, το οποίο και κεντρίζει το ενδιαφέρον των παιδιών. Έχει τη δυνατότητα να προσαρμόζεται στις ανάγκες του παιδιού και να επαναλαμβάνει όσες φορές χρειάζεται μια κατάσταση, δημιουργώντας έτσι στο παιδί το αίσθημα της επιτυχίας (Εφόπουλος, Δανηλίδου, Κουτσοκώστα, & Σταγιάπουλος, 2014).

Είναι εμφανής λοιπόν η ανάγκη χρήσης εκπαιδευτικών λογισμικών και πολυμέσων στη διδασκαλία. Ανάλογα με το πρόβλημα που έχει το κάθε παιδί θα πρέπει να χρησιμοποιείται εξειδικευμένο λογισμικό με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά κατά περίπτωση ή να εξοπλίζεται ο υπολογιστής με το κατάλληλο υλικό το οποίο θα καλύπτει τις αδυναμίες του. Οι περιπτώσεις των παιδιών που χρειάζονται εξειδικευμένη υποστήριξη είναι οι εξής:

- | | |
|------------------------|--------------------------|
| ⊕ Μαθησιακές Δυσκολίες | ⊕ Κώφωση ή βαρηκοΐα |
| ⊕ Δυσλεξία | ⊕ Τύφλωση ή μερική όραση |
| ⊕ Αυτισμός | ⊕ Κινητικά προβλήματα |

Για κάθε μια από τις παραπάνω περιπτώσεις των παιδιών με ειδικές ανάγκες θα πρέπει να χρησιμοποιούνται εξειδικευμένα λογισμικά:

- ⇒ Παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες-δυσλεξία- νοητική καθυστέρηση: δίνεται έμφαση σε κατάλληλα σχεδιασμένο εκπαιδευτικό λογισμικό, σε βίντεο, σε χρήση ειδικών πληκτρολογίων, σε βιβλία με πολυμέσα, σε μετατροπείς κειμένου σε ομιλία, σε λογισμικό αναγνώρισης φωνής
- ⇒ Παιδιά με αυτισμό: δίνεται έμφαση σε λογισμικό με εικόνες, κινούμενες εικόνες, ήχο, το οποίο μπορεί να αποσπάσει την προσοχή, αλλά και να προσελκύσει, σε ελεύθερο περιεχομένου λογισμικό
- ⇒ Παιδιά με προβλήματα ακοής: δίνεται έμφαση σε λογισμικό με εικόνα και κινούμενη εικόνα, ως φορέων μεταφοράς πληροφορίας, αλλά και σε συστήματα ενισχυτών ήχου, σε υποτιτλισμό μηνυμάτων εικόνας, σε αντικατάσταση ηχητικών μηνυμάτων

- ⇒ Παιδιά με προβλήματα όρασης: δίνεται έμφαση σε εκπαιδευτικό λογισμικό με τον ήχο ως φορέα μεταφοράς πληροφορίας, σε λογισμικό μεγέθυνσης εικόνας, αλλά και σε περιφερειακά με αισθητήρες, σε αναγνώστες κειμένου οθόνης ή σε λογισμικό μετατροπής κειμένου σε ομιλία, σε σαρωτές αναγνώρισης χαρακτήρων και σε κυκλώματα σύνθεσης φωνής
- ⇒ Παιδιά με κινητικά προβλήματα: δίνεται έμφαση σε θέματα ευκολίας χρήσης, αλλά και σε συνοδευτικό ειδικό υλικό, όπως κύκλωμα σύνθεσης φωνής το οποίο επιτρέπει την εύκολη επικοινωνία χρήστη- υπολογιστή. (Θεοδωρόπουλος, 2014)

Τεχνολογίες Υποστήριξης μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες

Ένα εξίσου σημαντικό κομμάτι των ΤΠΕ , πέραν των τεχνολογιών εκπαίδευσης που αφορούν σε όλα τα παιδιά με ειδικές ανάγκες, αποτελούν οι τεχνολογίες υποστήριξης των μαθητών με σωματικές –κατά κύριο λόγο- αναπηρίες. Υπάρχουν πάρα πολλά προϊόντα που ανήκουν σ’ αυτή την κατηγορία και μπορούν να ταξινομηθούν βάσει της λειτουργικότητάς τους:

- Γνωστικές ή εκπαιδευτικές συσκευές
- Συσκευές κινητικότητας
- Συσκευές εναλλακτικής επικοινωνίας
- Συσκευές ελέγχου περιβάλλοντος (Γεροδιάκομος, 2004)

Σε πρώτη φάση θα πρέπει ο μαθητής να εξοικειωθεί με το ποντίκι, καθώς δεν είναι δεδομένο πως γνωρίζει τη χρήση του αντικειμένου ή μπορεί να το χρησιμοποιήσει. Έτσι κρίνεται σημαντική η εκπαίδευση του παιδιού σχετικά με το ποντίκι. Γενικότερα όμως οι τεχνολογίες υποστήριξης των μαθητών μπορεί να είναι:

- | | |
|------------------------------------|--------------------------------|
| ✓ Εναλλακτικά πληκτρολόγια | ✓ Εκτυπωτές Braille |
| ✓ Ηλεκτρονικές συσκευές κατάδειξης | ✓ Οπτικοί σαρωτές |
| ✓ Πλακέτες αφής | ✓ Μηχανές απτικών διαγραμμάτων |
| ✓ Οθόνες αφής | ✓ Αμφίδρομοι βομβητές |
| ✓ Πληκτρολόγια οθόνης | ✓ Ακουστικά βαρηκοΐας |
| ✓ Οθόνες Braille | ✓ Κείμενα κλειστού κυκλώματος |

ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑ ΚΑΙ ΤΠΕ

Λογισμικά στη Λογοθεραπεία για αξιολόγηση και θεραπεία

Η Λογοθεραπεία είναι μια σύγχρονη επιστήμη, η οποία εξελίσσεται ολοένα και περισσότερο με ραγδαίους ρυθμούς. Έχει ως γνωστικό αντικείμενο τη μελέτη, την έρευνα και την εφαρμογή επιστημονικών γνώσεων γύρω από την Ανθρώπινη Επικοινωνία-Φωνή, Ομιλία, Λόγο καθώς και τη μη λεκτική επικοινωνία και τις διαταραχές αυτής. Ειδικότερα ασχολείται με τις διαταραχές του Λόγου (προφορικού και μη), της ομιλίας, της επικοινωνίας, της φωνής, της σίτισης και της κατάποσης (ΣΕΛΛΕ). Οι Νέες Τεχνολογίες από την άλλη πλευρά έχουν γίνει ένα αναπόσπαστο κομμάτι πλέον της καθημερινότητάς μας, καθώς μέσω των κινητών, των Tablet, των εφαρμογών τους ευκολύνεται η ζωή μας, αλλά και εξυπηρετούνται πρακτικά συνάνθρωποι μας. Έχει γίνει, λοιπόν ο υπολογιστής και ότι σχετίζεται με αυτόν- ένα βοηθητικό εργαλείο της Λογοθεραπείας, τόσο στη διάγνωση, όσο και στη θεραπεία.

Έχουν δημιουργηθεί πολλά ηλεκτρονικά εργαλεία, λογισμικά, εφαρμογές για διάφορους τομείς με τους οποίους ασχολείται η Λογοθεραπεία, τόσο σε ενήλικες (αφασίες, ενίσχυση μνήμης, πραγματολογία), όσο και σε παιδιά τυπικής ή μη ανάπτυξης (άρθρωση, δυσκολίες λόγου, φωνολογία, ενίσχυση μνήμης και προσοχής, προβλήματα ακοής και λόγου, επικοινωνία στα άτομα με αυτισμό). Αυτά τα ηλεκτρονικά εργαλεία χρησιμοποιούνται τόσο στη διαγνωστική όσο και στη θεραπευτική διαδικασία έχοντας ευχάριστο χαρακτήρα και κεντρίζοντας το ενδιαφέρον των παιδιών, καθώς τον υπολογιστή τον συσχετίζουν με το παιχνίδι. Το διαδραστικό και πολύ αισθητηριακό περιβάλλον που προσφέρουν αυτές οι εφαρμογές αποτελούν κίνητρο για τα παιδιά κι αυτό έχει ως αποτέλεσμα να επιτυγχάνονται οι στόχοι της θεραπείας, αφού τα παιδιά είναι περισσότερο προσηλωμένα.

Γενικότερα, οι Λογοθεραπευτές έρχονται αντιμέτωποι με διάφορες δυσκολίες του επαγγέλματος τους, όπως είναι το διαφορετικό εύρος των ηλικιών που απευθύνονται –από πολύ μικρής ηλικίας παιδιά, μέχρι ηλικιωμένους, η διαφορετικότητα των παθήσεων που καλούνται να αντιμετωπίσουν, η μοναδικότητα του κάθε περιστατικού και του κάθε ανθρώπου. Παράλληλα φέρουν ευθύνη για την πρόληψη, σωστή αξιολόγηση και θεραπεία της επικοινωνίας, ώστε να λειτουργήσουν άρτια και με επιστημονική εγκυρότητα. Λαμβάνοντας υπόψη λοιπόν όλα τα παραπάνω γίνεται αντιληπτό πως πολλές φορές δεν αρκούν οι παραδοσιακοί τρόποι αξιολόγησης και θεραπείας, αλλά λειτουργεί επικουρικά η

χρήση των νέων τεχνολογιών. Όταν για παράδειγμα, η πρόσβαση στις υπηρεσίες Λογοθεραπείας είναι δύσκολη λόγω αντίξοων συνθηκών (μετακίνηση, έξοδα μεταφοράς, έλλειψη χρόνου, έλλειψη προσωπικού σε σχολικές εγκαταστάσεις) εκεί μπορεί η τεχνολογία να παίζει καθοριστικό ρόλο.

Οι νέες τεχνολογίες κάνουν ολοένα και πιο επιτακτική την παρουσία και χρήση τους στην επιστήμη της Λογοθεραπείας, δίνοντας μια νέα πνοή στη θεραπεία, η οποία ξεπερνά τα στενά παραδοσιακά πλαίσια, βελτιώνοντας την ποιότητά της. Η σωστή διαχείριση του χρόνου και φυσικά η εξοικονόμησή του- αποτελεί έναν σημαντικό παράγοντα που πρέπει να λαμβάνεται υπόψιν τόσο από τον θεραπευτή όσο και από τον θεραπευόμενο. Σύμφωνα με τους (Poronici, Buica, & Velican, 2011), η συνεισφορά των λογισμικών στη λογοθεραπεία είναι πολύ σημαντική για την φωνολογική εξάσκηση, αποκατάσταση και αυτοματοποίηση, αλλά και στη διάγνωση γλωσσικών διαταραχών.

Σύμφωνα με την (Τόκη Ε. , 2011), ενώ μέσα από έρευνες έχει αποδειχθεί πως ο ρόλος των Νέων Τεχνολογιών συνεισφέρει στη μάθηση, υπάρχει ωστόσο έλλειψη προηγμένων συστημάτων για την αξιολόγηση του προφορικού λόγου.

Τα τελευταία χρόνια έχουν εντατικοποιηθεί οι έρευνες σε εγχώριο επίπεδο, που αφορούν τόσο τη διάγνωση όσο και την αξιολόγηση παιδιών προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας κυρίως, καθώς τονίζεται η σημασία της πρώιμης παρέμβασης. Σύμφωνα με τους (Toki, Pange, & Mikropoulos, 2012) το ηλεκτρονικό διαγνωστικό εργαλείο «ΑΠΛο» έχει σκοπό να βοηθήσει κάθε επαγγελματία που σχετίζεται με την εκμάθηση της γλώσσας και της επικοινωνίας σε παιδιά προσχολικής και πρώτης σχολικής ηλικίας. Το «ΑΠΛο» αποτελεί ένα έγκυρο και αξιόπιστο εργαλείο, το οποίο μπορεί να δημιουργήσει κίνητρα για περαιτέρω εξέλιξη στο συγκεκριμένο τομέα της ηλεκτρονικής αξιολόγησης των παιδιών. Σύμφωνα λοιπόν με τις (Toki, Zakoroulou, & Pange, 2014) δημιουργήθηκαν δυο καινοτόμα εργαλεία, το ένα βασισμένο σε παραδοσιακά μέσα «Πρώιμο Τεστ Ανίχνευσης Δυσλεξίας» και το άλλο βασισμένο σε ηλεκτρονικά μέσα με το όνομα “ΑΠΛο», όπως αναφέρεται και παραπάνω. Τα δυο αυτά τεστ αξιολογούν την φωνολογική ενημερότητα, τη μνήμη, την ψυχοκινητική ανάπτυξη του παιδιού και τέλος τις προαναγνωστικές και προ γραφικές ικανότητες παιδιών στα ελληνικά.

Σε άλλη έρευνα που έχει πραγματοποιηθεί από (Toki & Pange, 2012) σε παιδιά προσχολικής ηλικίας τόσο μέσα από παραδοσιακές μεθόδους, όσο και μέσω διάφορων τεχνολογικών εργαλείων, κατέληξαν στο συμπέρασμα πως θα ήταν καλό να συζητηθεί η

πιθανότητα δημιουργίας ενός τεχνολογικά-ηλεκτρονικά βασισμένου διαγνωστικού εργαλείου, ώστε να άπτεται και τις ανάγκες της σύγχρονης κοινωνίας.

Ακόμη μια έρευνα (Toki, 2013) που έρχεται να προστεθεί στις παραπάνω, αφορά στη χρήση ηλεκτρονικών μέσων από τους ίδιους τους επαγγελματίες λογοθεραπευτές, οι οποίοι καλούνται να δημιουργήσουν τα δικά τους ηλεκτρονικά εργαλεία, ώστε να εξελίξουν τις διαγνωστικές και θεραπευτικές διαδικασίες. Οι ερωτήσεις της έρευνας αφορούσαν την αποτελεσματικότητα της χρήσης των ηλεκτρονικών μέσων και του ψηφιακού περιβάλλοντος που δημιουργούσαν. Τα αποτελέσματα της έρευνας έδειξαν πως οι μαθητές χρησιμοποιούσαν πολύ καλά όλα τα ψηφιακά εργαλεία και έτσι βγήκε το συμπέρασμα πως θα πρέπει να συζητηθούν σοβαρά καινοτόμες προσεγγίσεις που αφορούν την τεχνολογική εξέλιξη που απαιτεί η σημερινή κοινωνία της πληροφορίας.

Στο κομμάτι που αφορά τη θεραπεία σύμφωνα με τους (Toki, Drosos, & Simitzi, 2012) ένα ηλεκτρονικά δομημένο περιβάλλον με ψηφιακές δραστηριότητες μπορεί να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον των μαθητών και να προσαρμοστεί στις ανάγκες του καθενός προκειμένου να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα- στόχος. Έτσι λοιπόν συνάγεται το συμπέρασμα πως μέσα από ένα εμπειρικό και βιωματικό περιβάλλον θα μπορέσει το παιδί να αυξήσει τη δημιουργικότητά του και την επικοινωνία του.

Τέλος, αναφορικά πάλι με τη θεραπεία, η τελευταία έρευνα που έχει πραγματοποιηθεί από (Zakoroulou, et al., 2017) και αφορά ένα νέο λογισμικό “Integrated Intelligent Learning Environment for Reading and Writing-iLearnRW”, το οποίο χρησιμοποιεί τη νέα τεχνολογία και προωθεί την παρέμβαση και τη θεραπεία μέσω του παιχνιδιού. Ενσωματώνει μαθησιακές δραστηριότητες σε περιοχές της γλώσσας στις οποίες τα παιδιά με δυσλεξία αντιμετωπίζουν προβλήματα με τρόπο όμως που να παρακινεί και να διασκεδάζει τα παιδιά. Τα συμπεράσματα της έρευνας κατέληξαν στο γεγονός ότι τα παιδιά που έλαβαν συγκεκριμένη καθοδήγηση έπιασαν μεγαλύτερο σκορ σε σχέση με όσα δεν βοηθήθηκαν. Ακόμη ότι η αναλογία του περιεχομένου της γλώσσας και του χρόνου παιχνιδιού δεν σχετίζονταν με την επίδοση των μαθητών στα παιχνίδια.

Διάγνωση και Αξιολόγηση Μαθησιακών Δυσκολιών

Η διαδικασία της αξιολόγησης κρίνεται ως μια πολύ σημαντική ενέργεια, καθώς αυτή μπορεί να καθορίσει και τη μετέπειτα πορεία του παιδιού. Συνεπώς ο αξιολογητής θα

πρέπει να είναι σε θέση να γνωρίζει επακριβώς τη διαδικασία, τους κώδικες και τη δεοντολογία της αξιολόγησης. Ιδιαίτερη προσοχή χρειάζεται να επιδεικνύεται κατά την αξιολόγηση μαθητών και γενικότερα ατόμων με ειδικές ανάγκες, όπου πολλές φορές χρειάζεται να γίνει και διαφοροδιάγνωση. Σύμφωνα με τον (Πόρποδας, 2003) η διαδικασία της αξιολόγησης θα πρέπει να ακολουθεί κάποιες βασικές αρχές:

- Ο εξεταστής θα πρέπει να είναι γνωρίζει τον κώδικα δεοντολογίας που ακολουθείται κατά την αξιολόγηση, προκειμένου να δημιουργηθούν οι κατάλληλες συνθήκες με σεβασμό στην προσωπικότητα του εξεταζόμενου.
- Ο εξεταστής θα πρέπει να έχει λάβει υπόψιν του πως η αξιολόγηση γίνεται για το συμφέρον του παιδιού, με σκοπό να βοηθηθεί στις τυχόν αδυναμίες του και να εξελίξει τις ικανότητές του.
- Ο εξεταστής θα πρέπει να επιδεικνύει την απαραίτητη εχεμύθεια τόσο στα αποτελέσματα της αξιολόγησης, όσο και στις αντιδράσεις του εξεταζόμενου.

Το παιδί που εξετάζεται θα πρέπει να αισθάνεται άνετα, να νιώθει ευχάριστα συμμετέχοντας στη διαδικασία, να έχουν διασφαλιστεί όλες οι προϋποθέσεις (χώρος, ήσυχο περιβάλλον), συνθήκες για τις οποίες αποκλειστικά υπεύθυνος να δημιουργήσει είναι ο εξεταστής. Αν για κάποιον λόγο το παιδί είναι αρνητικό, καλό είναι να διακοπεί η διαδικασία.

Τέλος, προκειμένου να γίνει σωστά η διαδικασία της αξιολόγησης, ιδιαίτερα σημαντικό είναι να τηρηθούν οι παραπάνω κανόνες, ώστε τα αποτελέσματα να αντανακλούν την πραγματικότητα. Αυτό ισχύει τόσο στις τυπικές –παραδοσιακές αξιολογήσεις, όσο και στις ηλεκτρονικές διαδικασίες αξιολόγησης.

Στόχοι της Αξιολόγησης

Η αξιολόγηση ενός παιδιού, έπειτα από αίτημα του οικογενειακού του περιβάλλοντος, έχει περισσότερους από δυο στόχους. Αρχικά, στοχεύει στην ταξινόμηση του παιδιού σε κάποια κατηγορία (π.χ. δυσλεξία, νοητική καθυστέρηση κ.α.) και γίνεται σε κάποια επίσημα θεσμοθετημένη διαγνωστική δομή (ΚΕΔΔΥ, Ιατροπαιδαγωγικό Κέντρο). Κατά δεύτερον, η αξιολόγηση γίνεται και μέσα στη σχολική μονάδα όπου φοιτά το παιδί, προκειμένου να παρασχεθούν συγκεκριμένες πληροφορίες στον εκπαιδευτικό που του

είναι χρήσιμες, για να συνάξει τη στοχοθεσία παρέμβασης στο συγκεκριμένο παιδί (ΥΠΕΠΘ- Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, 2007).

Η αξιολόγηση είναι ένα πολυπαραγοντικό έργο το οποίο απαιτεί τη συνεργασία της διεπιστημονικής ομάδας που αποτελείται από τον σχολικό ψυχολόγο, τον ειδικό παιδαγωγό και τον λογοθεραπευτή, προκειμένου να δημιουργηθεί ένα ολοκληρωμένο αποτέλεσμα της αξιολόγησης με επιστημονική ορθότητα και εγκυρότητα.

ΔΙΑΓΝΩΣΗ ΚΑΙ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΣΤΗ ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΙΑ

Η αξιολόγηση στη λογοθεραπεία αποτελεί μια διαδικασία που εξετάσει και καθορίζει τα χαρακτηριστικά, τις ικανότητες και τις ανάγκες του ατόμου. Μας επιτρέπει να καθορίσουμε εάν υπάρχει κάποια επικοινωνιακή διαταραχή και ένα το μέγεθος αυτής της διαταραχής έχει επιπτώσεις στην καθημερινή ζωή του ατόμου (Καμπανάρου, Διαγνωστικά θέματα λογοθεραπείας, 2007). Ακόμη, μας βοηθά να συγκεντρώσουμε αρκετές πληροφορίες για να τεθούν οι κατάλληλοι θεραπευτικοί στόχοι, να αποφασιστούν οι θεραπευτικές διαδικασίες και το χρονοδιάγραμμα της θεραπείας. Σύμφωνα με την Καμπανάρου (2007), θα πρέπει να ακολουθούνται τα παρακάτω βήματα τα οποία είναι κοινά σε όλες τις αξιολογήσεις:

- i. Λήψη λογοθεραπευτικού υλικού
- ii. Στοματοπροσωπική εξέταση
- iii. Ακουολογικός έλεγχος
- iv. Αξιολόγηση ταχύτητας παραγωγής διαδοχοκινητικών συλλαβών
- v. Απόκτηση δείγματος ομιλίας- φωνής
- vi. Ανάγνωση κειμένου
- vii. Στόχοι της Λογοθεραπευτικής Αξιολόγησης

Σύμφωνα με την (Καμπανάρου, 2007) και τον (Owens, 2016), οι στόχοι της αξιολόγησης των διαταραχών περιλαμβάνουν:

- I. Τον έλεγχο (π.χ. αν υπάρχει διαταραχή λόγου)
- II. Τον προσδιορισμό της διάγνωσης (π.χ. τύπου διαταραχής)
- III. Τη διαφοροδιάγνωση του προβλήματος
- IV. Τον καθορισμό της κατεύθυνσης της λογοθεραπείας
- V. Την ανάπτυξη της παρέμβασης
- VI. Την έρευνα του αντίκτυπου του προβλήματος στο περιβάλλον του παιδιού
- VII. Τον καθορισμό του μέτρου σύγκρισης ως σημείο αναφοράς για την έναρξη της θεραπείας ή και την καταγραφή της προόδου ή της αποτελεσματικότητας της θεραπείας

Νέες Τεχνολογίες στη Διάγνωση και Παρέμβαση στη Λογοθεραπεία

Υπάρχει μεγάλη εξέλιξη τα τελευταία χρόνια σε διεθνές κυρίως επίπεδο-αξιολόγηση μέσω κάποιου λογισμικού, ως ένας πολύ αξιόπιστος τρόπος αξιολόγησης των μαθητών τόσο σε σχολικές εγκαταστάσεις, όσο και σε υπηρεσίες παροχής ειδικής αγωγής. Αυτού του είδους η αξιολόγηση είναι εμφανές ότι είναι πιο γρήγορη, οικονομική και αξιόπιστη καθώς το εξειδικευμένο προσωπικό μπορεί να επέφερε μεγάλη οικονομική επιβάρυνση, ενώ ο αντίστοιχος χρόνος που θα απαιτούνταν για αντίστοιχες αξιολογήσεις θα στερούσε από τους μαθητές πολύτιμο διδακτικό χρόνο (Σκαλούμπακας & Πρωτόπαπας, 2005).

Η αξιολόγηση μπορεί να εφαρμοστεί σε λίγα ή και περισσότερα άτομα. Όταν εφαρμόζεται σε μεμονωμένες περιπτώσεις λαμβάνονται στοιχεία για το πώς σχετίζονται οι επιδόσεις του κάθε ατόμου σε διαφορετικές δοκιμασίες, ενώ όταν εφαρμόζεται σε περισσότερα άτομα μπορούν να βγουν γενικότερα συμπεράσματα για τον σχεδιασμό εκπαιδευτικής πολιτικής.

Υπάρχουν πολλά και σημαντικά πλεονεκτήματα αυτού του τρόπου της αξιολόγησης, καθώς οτιδήποτε διεξάγεται ηλεκτρονικά πλέον προσελκύει την προσοχή των παιδιών, όπως περιγράφονται από την (Τόκη Ε. , 2015) :

- Πραγματοποιείται εύκολα καθώς δεν χρειάζεται παρέμβαση ειδικού ούτε για την εγκατάσταση, ούτε για τη λειτουργία του προγράμματος. Δεν χρειάζονται λοιπόν εξειδικευμένες τεχνικές γνώσεις πάνω σε θέματα υπολογιστών.
- Δεν απαιτούνται μεγάλοι οικονομικοί πόροι καθώς δε χρειάζεται ιδιαίτερος τεχνικός εξοπλισμός
- Χορηγείται με τον ίδιο τρόπο σε όλους τους μαθητές, υπό τον έλεγχο του ηλεκτρονικού υπολογιστή, εξασφαλίζοντας έτσι την αξιοπιστία στη χορήγηση κατά συνέπεια και η συγκρισιμότητα των αποτελεσμάτων
- Χορηγείται γρήγορα σε μεγάλες ομάδες πληθυσμού
- Εκτελείται με έντονο ενδιαφέρον από τα παιδιά χωρίς το άγχος της εξέτασης
- Παρέχει άμεσα και χρήσιμα αποτελέσματα χωρίς περίπλοκες διαδικασίες βαθμολόγησης, δεδομένου ότι η αξιολόγηση των απαντήσεων των μαθητών και ο υπολογισμός των επιδόσεων γίνεται από τον υπολογιστή.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΔΙΑΓΝΩΣΗΣ ΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΟΥΜΕΝΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ

Εμαδύς

Πρόκειται για εργαλείο λόγου που έχει αναπτυχθεί από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας Λόγου στο πλαίσιο του ΕΠΕΑΕΚ. Έχει στόχο την παροχή έγκυρης ενημέρωσης σχετικά με την πιθανότητα ύπαρξης μαθησιακών δυσκολιών για κάθε μαθητή. Έχει σχεδιαστεί για μαθητές των τελευταίων τάξεων του Δημοτικού και του Γυμνασίου. Οι ασκήσεις δίνονται υπό τη μορφή παιχνιδιού και η χρήση του λογισμικού είναι εύκολη για να χρησιμοποιηθεί από τους εκπαιδευτικούς.

ΛΑΜΔΑ

Το λογισμικό Λάμδα αποτελεί ένα σύγχρονο εργαλείο αξιολόγησης των Μαθησιακών Δυσκολιών που έχει παραχθεί από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας Λόγου. Έχει κατασκευαστεί και έχει σταθμιστεί για μαθητές Δημοτικού.

Το ΛΑΜΔΑ είναι λογισμικό για την αυτοματοποιημένη ανίχνευση μαθησιακών δυσκολιών στο γραπτό και προφορικό λόγο. Περιλαμβάνει ασκήσεις, σαν παιχνίδια, που εκτελούνται από τους μαθητές στον υπολογιστή χωρίς επίβλεψη και παρέχει ένα προφίλ επιδόσεων για κάθε μαθητή.



Σκοπός του ΛΑΜΔΑ είναι η αυτοματοποιημένη ανίχνευση μαθησιακών δυσκολιών στο λόγο (γραπτό και προφορικό). «Αυτοματοποιημένη» σημαίνει ότι η διαδικασία δεν απαιτεί από το προσωπικό που αξιοποιεί το λογισμικό καμία παρέμβαση, ούτε προϋποθέτει ειδική εκπαίδευση ή κατάρτιση, διότι το λογισμικό ελέγχεται πλήρως από τον ηλεκτρονικό υπολογιστή, τόσο για τη χορήγηση των δοκιμασιών (ασκήσεων) στους μαθητές όσο και για την έκδοση των αποτελεσμάτων. «Ανίχνευση» σημαίνει ότι δεν γίνεται πλήρης κλινική εκτίμηση ή διάγνωση, παρά μόνο

μια αδρή σκιαγράφηση των τομέων ιδιαίτερης αδυναμίας των μαθητών, ώστε να μπορούν να εντοπιστούν όσα παιδιά πιθανώς χρειάζονται πληρέστερη αξιολόγηση και ενδεχομένως ειδική εκπαιδευτική υποστήριξη.

Το ΛΑΜΔΑ είναι πολύ απλό στην εγκατάσταση και τη χρήση, και παρέχει χρήσιμα αποτελέσματα μέσα σε μία σχολική ώρα. Μπορεί να αξιοποιηθεί μέσα στο σχολείο, στα Κέντρα Διάγνωσης, Αξιολόγησης και Υποστήριξης (ΚΕΔΔΥ) καθώς και σε άλλους φορείς αρμόδιους για τον εντοπισμό μαθησιακών δυσκολιών.



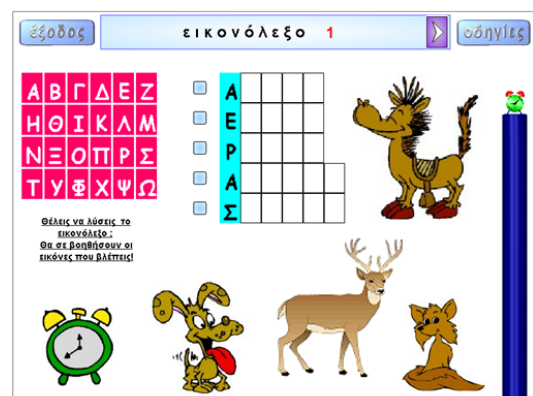
Πεδία που εξετάζονται:

- Ταχύτητα και ακρίβεια αναγνώρισης εικόνων και λέξεων
- Ιστορική και γραμματική ορθογραφία
- Προφορική και γραπτή κατανόηση
- Μορφοσύνταξη: συμπλήρωση προτάσεων, αναλογίες
- Λεξιλόγιο: επιλογή εικόνας, ορισμοί
- Εύρος προσοχής (μνήμη γραμμάτων)
- Μη λεκτική νοημοσύνη: αλληλουχίες, μήτρες
- Μουσικές δεξιότητες: αναπαραγωγή ρυθμού

Αριθμομαχίες / Εικονόλεξα

Εκπαιδευτικό λογισμικό που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος "Επιμόρφωση και Ειδίκευση Εκπαιδευτικών και Στελεχών της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης για Άτομα με Μαθησιακές Δυσκολίες".

Το εκπαιδευτικό λογισμικό παράχθηκε στο πλαίσιο υλοποίησης προγραμμάτων



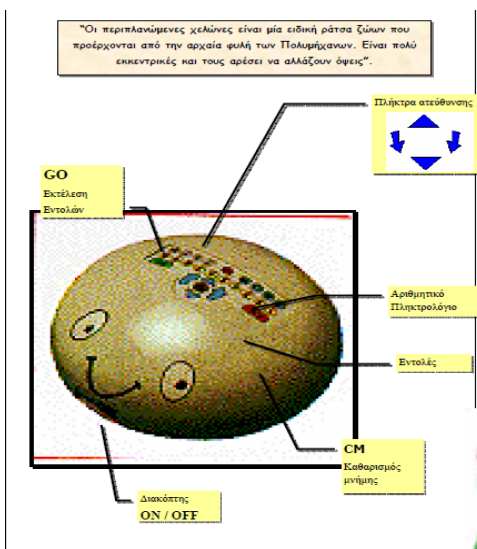
επιμόρφωσης και εξειδίκευσης των πράξεων του ΕΠΕΑΕΚ:

α) Έγκαιρη και συστηματική ανίχνευση, αξιολόγηση και υποστήριξη των μαθητών με μαθησιακά προβλήματα, προβλήματα λόγου και ομιλίας και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

β) Εκπαίδευση ατόμων με αναπηρία.



Στέρξις



Εκπαιδευτικό λογισμικό που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος ΣΤΕΡΞΙΣ με ανάδοχο φορέα την "Εστία Ειδικής Επαγγελματικής Αγωγής" και αφορά στη βελτίωση της διαδικασίας ένταξης ατόμων ειδικών κατηγοριών στο εκπαιδευτικό σύστημα.

Το εκπαιδευτικό λογισμικό παρήχθη στο πλαίσιο υλοποίησης προγραμμάτων επιμόρφωσης και εξειδίκευσης των πράξεων του ΕΠΕΑΕΚ:

α) Έγκαιρη και συστηματική ανίχνευση, αξιολόγηση και υποστήριξη των μαθητών με μαθησιακά προβλήματα, προβλήματα λόγου και ομιλίας και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

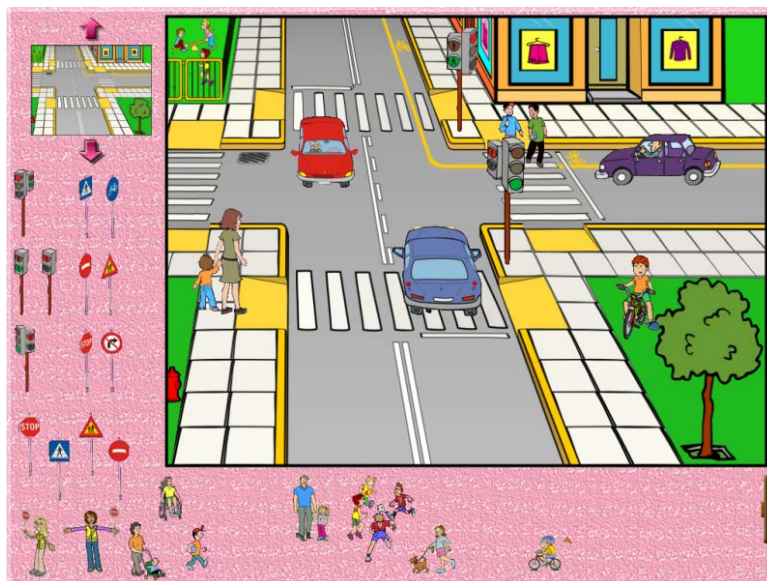
β) Εκπαίδευση ατόμων με αναπηρία.



Μαθαίνω να Κυκλοφορώ με Ασφάλεια Β'

Το «Μαθαίνω να κυκλοφορώ με ασφάλεια είναι ένα ολοκληρωμένο εκπαιδευτικό πακέτο που αξιοποιεί τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας με απλά και δημιουργικά μαθήματα κυκλοφοριακής αγωγής, παιχνίδια κυκλοφοριακής αγωγής και παιχνίδια εξοικείωσης, που επιτυγχάνουν άμεσο οπτικό - ακουστικό αποτέλεσμα και επιτρέπουν τη μεταφορά του αποτελέσματος σε άλλα μέσα και υλικά. Διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον μέσα από την αλληλεπίδραση Η/Υ - μαθητή και προσαρμόζεται στις ικανότητες και στις δυνατότητες των μαθητών, έτσι ώστε για όλους να επιτυγχάνεται το επιθυμητό αποτέλεσμα. Προσεγγίζει τη γνώση διαθεματικά και βιωματικά και επιτρέπει τον αυτοσχεδιασμό, το τυχαίο, το αυθόρμητο, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα των μαθητών, πλουτίζοντας τις εγκυκλοπαιδικές γνώσεις και βοηθώντας στην επικοινωνία. Περιλαμβάνει:

- ⊕ Μαθήματα Κυκλοφοριακής αγωγής: Σήματα και φανάρια, κόκκινο και πράσινο, Σταμάτης και Γρηγόρης, γνώση και διάκριση
- ⊕ Μαθήματα δημιουργικής κυκλοφοριακής αγωγής: Ζωγραφική σημάτων, φαναριών, καταστάσεων κυκλοφορίας,
- ⊕ Παιχνίδια - Εξοικείωση με τον Η/Υ και τη χρήση ποντικιού: Παζλ, εικόνες, ποδήλατο, σύνθεση, μνήμη, δημιουργικά και γνωστικά παιχνίδια
- ⊕ Βίντεο - μαθήματα και βίντεο καταστάσεων
- ⊕ Μουσική, Φύλλα εργασίας και Μαγικές εικόνες: Πρωτότυπες, εντυπωσιακές δραστηριότητες με ... ένα κλικ.



Μικροί Καλλιτέχνες σε Δράση Α΄

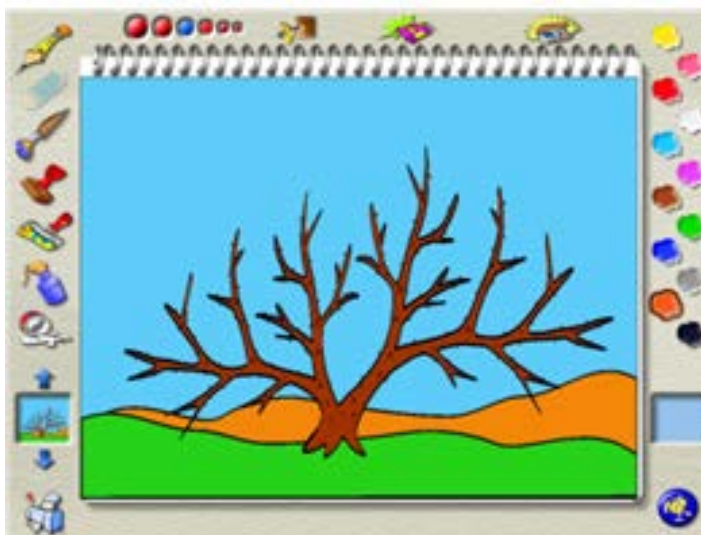
Το εκπαιδευτικό πακέτο «Μικροί καλλιτέχνες σε δράση» αξιοποιεί τις Τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνίας με ενότητες ζωγραφικής, σχεδίου, μουσικής, κειμένων, εικόνων, έργων τέχνης, και επιτυγχάνει άμεσο οπτικό - ακουστικό αποτέλεσμα, επιτρέποντας τη μεταφορά του



αποτελέσματος σε άλλα μέσα και υλικά. Διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον μέσα από την αλληλεπίδραση Η/Υ - μαθητή και προσαρμόζεται στις ικανότητες και στις δυνατότητες των μαθητών, έτσι ώστε όλοι να έχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Προσεγγίζει τη γνώση διαθεματικά και βιωματικά και επιτρέπει τον αυτοσχεδιασμό, το τυχαίο, το αυθόρμητο, ενισχύοντας τη δημιουργικότητα των μαθητών, πλουτίζοντας τις εγκυκλοπαιδικές γνώσεις και βοηθώντας στην επικοινωνία. Ενδείκνυται για την προσχολική αγωγή, τις πρώτες τάξεις δημοτικού, παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες και Α.με.Α.

Περιλαμβάνει:

- Ζωγραφική: Απλά σχέδια, γραμμές, στάμπες, εικόνες, γέμισμα, βάψιμο, ζωγραφική
- Χρώματα: Γνώση, διάκριση, ταύτιση, σύνθεση
- Σχήματα: Γνώση, διάκριση, ταύτιση, σύνθεση
- Εξοικείωση με τον Η/Υ και τη χρήση ποντικιού: Δημιουργικά και γνωστικά παιχνίδια
- Βίντεο, Μουσική, Φύλλα εργασίας και Μαγικές εικόνες: Πρωτότυπες, εντυπωσιακές δραστηριότητες με ... ένα κλικ.



Ακτίνες

Αποτελείται από 114 εκπαιδευτικά προγράμματα τα οποία υποστηρίζουν τη διδασκαλία των διαφορετικών εννοιών που διδάσκονται στα πλαίσια της ειδικής αγωγής. Έχει επιλεγεί από το Υπουργείο Παιδείας της Ελλάδος για χρήση στα σχολεία.



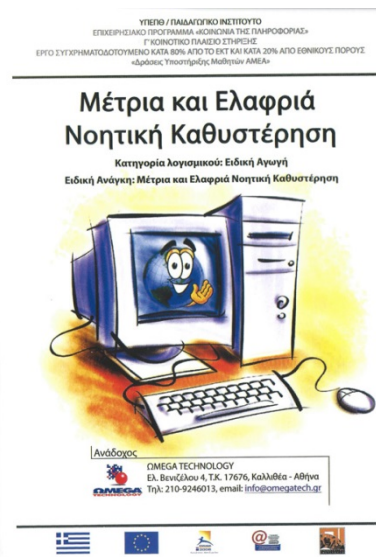
Εκπαιδευτικά Σημεία:

- ⇒ Εξοικείωση με τον υπολογιστή.
- ⇒ Καλύτερη κατανόηση και εξάσκηση στα θέματα που διδάσκονται: μαθηματικές έννοιες, γλώσσα, αντικείμενα, περιβάλλον κ.λ.π.
- ⇒ Δημιουργία ενός χαρούμενου περιβάλλοντος με χρώματα, γραφικά, κίνηση, ήχο, ανθρώπινη φωνή στο οποίο μπορούν να παίζουν, να ζωγραφίσουν, να κατασκευάσουν, να διασκεδάσουν και να μάθουν.
- ⇒ Εμπλουτισμό και υποστήριξη της εκπαιδευτικής διαδικασίας.
- ⇒ Έλεγχο της αποτελεσματικότητας της εκπαίδευσης



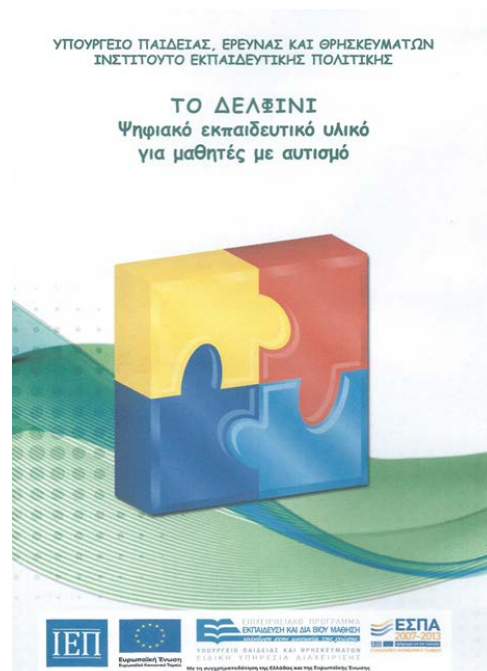
Μέτρια και Ελαφριά Νοητική Καθυστέρηση

Εφαρμογή ειδικά σχεδιασμένη για να καλύψει τις ανάγκες διδασκαλίας μαθητών με Κινητικές Αναπηρίες. Απώτερος στόχος των δραστηριοτήτων του CD-ROM για παιδιά με κινητικές αναπηρίες, εναρμονιζόμενος με την εισαγωγή και το ρόλο των νέων τεχνολογιών στην εκπαίδευση, είναι η εξοικείωση των μαθητών με τη χρήση εναλλακτικών εργαλείων μάθησης. Οι δραστηριότητες ευελπιστούν να αποτελέσουν ισχυρό κίνητρο μάθησης καθώς η οπτικο-ακουστική τους διάσταση και ο ψυχαγωγικός τους χαρακτήρας είναι σε θέση να δημιουργήσουν και να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των παιδιών για την απόκτηση γνώσεων και δεξιοτήτων. Κάθε θεματική ενότητα περιλαμβάνει παιγνιώδεις δραστηριότητες εναλλασσόμενων βαθμών δυσκολίας, καθώς ο γενικευμένος του χαρακτήρας επιχειρεί να ανταποκριθεί σε διαφορετικά επίπεδα εξέλιξης των παιδιών με κινητικές αναπηρίες.



Το δελφίνι

Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για μαθητές με αυτισμό. Οι μαθητές με αυτισμό ή Διαταραχές Αυτιστικού Φάσματος (ΔΑΦ) παρουσιάζουν ιδιαίτερα μαθησιακά χαρακτηριστικά και δυσκολίες στον τομέα του λόγου και της επικοινωνίας. Οι δυσκολίες αυτές αφορούν τον προφορικό όσο και το γραπτό λόγο. Είναι πολύ δύσκολο να ενσωματώσουν στη γλώσσα το συναισθηματικό περιεχόμενο που κρύβεται μέσα στα νοήματα και να καταλάβουν τον κοινωνικό κόσμο και να κατανοήσουν ένα αφηγηματικό κείμενο. Με σκοπό την αντιμετώπιση των δυσκολιών αυτών και την προσαρμογή της



διδασκτικής πράξης στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά των μαθητών με ΔΑΦ, υλοποιήθηκε το παρόν υλικό.



Το σπίτι μου και το σχολείο μου

Ψηφιακό Εκπαιδευτικό Υλικό για μαθητές με νοητική αναπηρία .Το λογισμικό «Το Σπίτι μου και το Σχολείο μου» προσφέρει αναλυτικά, διερευνητικά περιβάλλοντα, όπου τα παιδιά με βαριά νοητική καθυστέρηση, γλωσσικές και αναπτυξιακές διαταραχές, μαθαίνουν για αντικείμενα και δραστηριότητες που συναντά κανείς στις καθημερινές του συνήθειες. Το λογισμικό αυτό δομεί τις λειτουργικές γλωσσικές τους δεξιότητες και τα βοηθά να αναπτύξουν την αυτονομία τους.



Επιτελώ

Ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό για μαθητές με προβλήματα προσοχής και συγκέντρωσης. ΤΟ ΕΠΙΤΕΛΩ είναι το πρόγραμμα εκπαίδευσης-εξάσκησης της προσοχής και της συγκέντρωσης το οποίο κατασκευάστηκε με στόχο να ενισχύσει τις λειτουργίες εκείνες που ρυθμίζουν και κατευθύνουν διαφορετικές πτυχές της συμπεριφοράς των παιδιών στην καθημερινότητά τους. Οι λειτουργίες αυτές, που ονομάζονται επιτελικές λόγω του κεντρικού τους ρόλου στην οργάνωση, το συντονισμό και την εκτέλεση των γνωστικών έργων, είναι συχνά ελλειμματικές σε παιδιά με προβλήματα προσοχής και συγκέντρωσης. (πηγή: (Εκπαιδευτικό Υλικό & Λογισμικό - Σχεδι@ζω για όλους, 2015)



Γλώσσα Α' και Β' Δημοτικού



Ένας χώρος με παιδαγωγικά παιχνίδια για μαθητές Α' και Β' Δημοτικού. Οργανωμένος από το Παιδαγωγικό Ινστιτούτο, με ευφάνταστα κείμενα, εικόνες και γραφικά, που βοηθούν τα παιδιά να μάθουν, μέσα από παιχνίδια και ασκήσεις της Γλώσσας. (ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ - ΓΛΩΣΣΑ α',β')

Υπερδομή



Ένα πιλοτικό πρόγραμμα στο οποίο αναπτύχθηκε πρότυπο λογισμικό για εκπαιδευτικούς ειδικής αγωγής, με στόχο την ανάπτυξη και εκπαίδευση παιδιών και εφήβων με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, και ειδικότερα ατόμων που βρίσκονται στο φάσμα του αυτισμού. Χαρακτηριστικά των

εφαρμογών (λογισμικού) είναι ο υψηλός βαθμός αλληλεπίδρασης (διάδρασης), η ρύθμιση των παραμέτρων (εξατομίκευση λειτουργιών), η διαβάθμισή στο βαθμό δυσκολίας και η δυνατότητα εμπλουτισμού από τον εκπαιδευτικό. (ΥΠΕΡ-ΔΟΜΗ: Ένα έργο ΕΠΕΑΕΚ II, 2008)

Ευδομή

Είναι ένα εκπαιδευτικό πακέτο με στόχο την αναβάθμιση και επέκταση του θεσμού της εκπαίδευσης ατόμων με αυτισμό στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Το λογισμικό επιτρέπει τη δημιουργία ιστοριών κοινωνικού κυρίως περιεχομένου με την εισαγωγή οπτικού υλικού (φωτογραφίες, σκίτσα) που επιλέγει ή δημιουργεί ο/η εκπαιδευτικός. Ο/η εκπαιδευτικός της ειδικής αγωγής αναπτύσσει ψηφιακές δραστηριότητες, εκπαιδευτικά σενάρια και δημιουργεί το



δικό του εκπαιδευτικό υλικό (σε ψηφιακή ή και εκτυπώσιμη μορφή) με στόχο τη βελτίωση δεξιοτήτων κυρίως αυτόνομης διαβίωσης, παιδιών και εφήβων στο φάσμα του αυτισμού και της νοητικής υστέρησης. Το λογισμικό προσομοιάζει υλικό και διαδικασίες τύπου PECS (Picture Exchange Communication System). Οι δραστηριότητες περιγράφονται και από τη γλώσσα οπτικής επικοινωνίας Makaton. (Φωτόδεντρο)

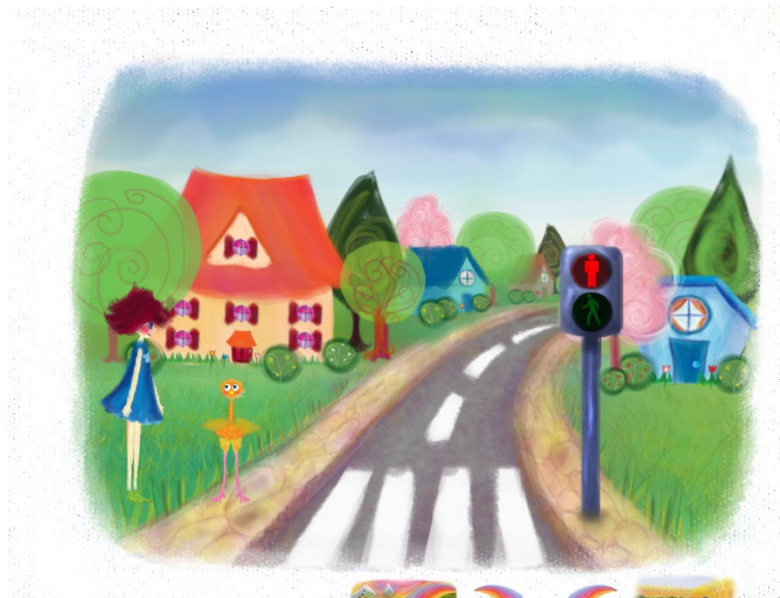
ΜΑΓΙΚΟ ΦΙΛΤΡΟ

Το "ΜΑΓΙΚΟ ΦΙΛΤΡΟ" είναι ένα ψηφιακό μαθησιακό παιχνίδι περιπέτειας, που ενδείκνυται για μαθητές με ήπια νοητική υστέρηση. Δεν πρόκειται για παιχνίδι με μοναδικό ήρωα - πρωταγωνιστή, αντίθετα



υπάρχει μία ολόκληρη ομάδα χαρακτήρων, οι οποίοι βοηθούν ο ένας τον άλλο. Το παιχνίδι αποτελείται από 4 επεισόδια, περιλαμβάνει σκηνές αφήγησης και 20 επιμέρους παιχνίδια σχετικά με τα μαθηματικά, τη γλώσσα, τις κοινωνικές και επικοινωνιακές δεξιότητες και τις δεξιότητες καθημερινής ζωής. Πρόκειται για μία αυτόνομη εφαρμογή προγραμματισμένη σε Flash. Κάθε επεισόδιο σχεδιάστηκε με αυτόνομη λογική ενώ η δομή του παιχνιδιού δεν είναι δεσμευτική για τον παίχτη, ο οποίος μπορεί να εισέλθει και να αποχωρήσει ανά πάσα στιγμή.

Το λογισμικό αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου "ΕΠΙΝΟΗΣΗ": Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών – Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση" του Επιχειρησιακού Προγράμματος Εκπαίδευσης και Αρχικής Επαγγελματικής Κατάρτισης (ΕΠΕΑΕΚ II). (Λογισμικό "ΜΑΓΙΚΟ ΦΙΛΤΡΟ" | νόηση, 2008)



ΑΕΡΟΣΤΑΤΟ

Το Αερόστατο είναι μία εκπαιδευτική πύλη, ειδικά σχεδιασμένη για παιδιά 3-7 ετών, μέσα στην οποία μπορούν να παίζουν και παράλληλα να μαθαίνουν. Υλοποιήθηκε από το Ινστιτούτο Επεξεργασίας του Λόγου στο πλαίσιο της Οριζόντιας Πράξης με τίτλο «Διαδικτυακή εκπαιδευτική πύλη ψυχαγωγίας και μάθησης για μικρά παιδιά» του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ψηφιακή Σύγκλιση».

Στόχος της πύλης είναι η ανάπτυξη των γλωσσικών δεξιοτήτων των παιδιών, καθώς και η ολόπλευρη ανάπτυξη της προσωπικότητάς τους μέσα από την ενίσχυση των νοητικών, συναισθηματικών, επικοινωνιακών και ψυχοκινητικών δεξιοτήτων τους. Τα μικρά παιδιά εξοικειώνονται με βασικές έννοιες και αποκτούν γνώσεις και δεξιότητες μέσα από δραστηριότητες, οργανωμένες σε δέκα (10) θεματικές ενότητες: Μαθηματικά, Σχήματα, Μουσική, Ο εαυτός μου και οι άλλοι, Βασικές έννοιες, Οι φωνούλες της γλώσσας,



Ξένες γλώσσες, Ανακαλύπτω τον κόσμο, Διαβάζω και Γράφω. Ένας επιπλέον στόχος της πύλης είναι η έγκαιρη ανίχνευση και αξιολόγηση της μαθησιακής ετοιμότητας των μικρών παιδιών, έτσι ώστε να προετοιμαστούν κατάλληλα για τη σχολική ένταξη. Μέσα από τρία (3) σταθμισμένα τεστ ανίχνευσης πιθανών μαθησιακών δυσκολιών για παιδιά 5-6 ετών, οι γονείς ενημερώνονται για τις μαθησιακές δυσκολίες των παιδιών τους σε θέματα Φωνολογικής Επίγνωσης, Γραμματικών δομών και Μνήμης και Συλλογισμών. Για πρόσθετη εξάσκηση των παιδιών σε μια από τις δεξιότητες που εξετάζει ένα τεστ προτείνονται σχετικές αντισταθμιστικές ασκήσεις, ώστε να βελτιώσουν την επίδοσή τους στη συγκεκριμένη δεξιότητα.

Παράλληλα, μέσα από τις ασκήσεις λογοθεραπευτικής παρέμβασης, η διαδικασία φωνολογικής διόρθωσης παίρνει τη μορφή ηλεκτρονικού παιχνιδιού.

Οι οδηγίες των ασκήσεων υποστηρίζονται από την Ελληνική Νοηματική Γλώσσα (ΕΝΓ) με χρήση βίντεο, καλύπτοντας έτσι τις ανάγκες των μικρών παιδιών με κώφωση ή προβλήματα ακοής. (Αερόστατο)

ΔΙΑΓΝΩΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ- ΛΟΓΙΣΜΙΚΑ

Στρογγυλά με αξία

Τα κέρματα του ευρώ έχουν τη δική τους αγοραστική δύναμη. Σκοπός αυτού του εκπαιδευτικού λογισμικού είναι να βοηθήσει τους μαθητές με σοβαρές δυσκολίες στη μάθηση να εξοικειωθούν στη χρήση των κερμάτων και να αναπτύξουν δεξιότητες συναλλαγής. (πηγή: (ΣΤΡΟΓΓΥΛΑ με ΑΞΙΑ)



Ο σεισμός

Ο Οργανισμός Αντισεισμικού Σχεδιασμού και Προστασίας σχεδίασε το κομμάτι αυτό της ιστοσελίδας ώστε όλοι μας, μικροί και μεγάλοι, να μάθουμε διασκεδάζοντας για το σεισμό και για τα μέτρα προστασίας που μπορούμε να πάρουμε πριν, κατά τη διάρκεια και μετά από ένα σεισμό. Είναι ένα λογισμικό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε παιδιά με νοητική καθυστέρηση και αυτισμό. (Για μικρούς και μεγάλους)





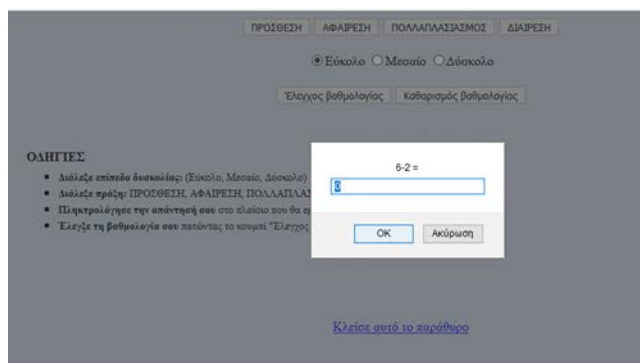
Οικοσκόπιο

Το Οικοσκόπιο είναι μια πρωτότυπη εφαρμογή, ένας πλήρης διαδικτυακός χάρτης περιβαλλοντικής πληροφορίας για την Ελλάδα, που διαρκώς βελτιώνεται λειτουργικά και εμπλουτίζεται με νέα στοιχεία και εργαλεία, ώστε να υποδεχτεί περισσότερους επισκέπτες για καθημερινές, αλλά και πιο σύνθετες γεωγραφικές αναζητήσεις. Είναι ένα δυναμικό εργαλείο στα χέρια του κάθε πολίτη που ενδιαφέρεται για το φυσικό περιβάλλον, καθώς αποτυπώνει όλα τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν τη μοναδικότητα της ελληνικής φύσης αλλά και τα στοιχεία εκείνα που διασφαλίζουν την προστασία της. Ιδιαίτερα βοηθητικό εργαλείο για παιδιά με νοητική καθυστέρηση και αυτισμό. (Οικοσκόπιο)



4 πράξεις

Είναι μια ιστοσελίδα που εξοικειώνει τους μαθητές με τις 4 μαθηματικές πράξεις, υπάρχει διαβαθμισμένη δυσκολία, που μπορεί ο καθένας να την προσαρμόσει στο επίπεδό του. Είναι ένα πολύ καλό εργαλείο για παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες και αυτισμό. (Πηγή: (4 Πράξεις))



Γράφω απλά - Διαβάζω εύκολα



Λογισμικό που απευθύνεται σε μαθητές που παρουσιάζουν προβλήματα στη προφορική και γραπτή έκφραση γραμμάτων, λέξεων, φράσεων ή στη σειροθέτηση (με μαθησιακές δυσκολίες και ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες για την ανάπτυξη των δεξιοτήτων ανάγνωσης και παραγωγής γραπτού λόγου)

Εκπαιδευτικά Σημεία:

Ευχάριστες δραστηριότητες μέσα σε ένα πολυμεσικό περιβάλλον, που υποστηρίζει την ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης, παραγωγής και κατανόησης λόγου.

«Περιβάλλον εκπαιδευτικού» που παρέχει τη δυνατότητα στον γονέα ή τον επαγγελματία, να ορίσει για κάθε μαθητή ποιες ασκήσεις – δραστηριότητες θα εκτελέσει και να παρακολουθήσει τη πρόοδο του μέσα από το αρχείο του μαθητή. (ΓΡΑΦΩ ΑΠΛΑ - ΔΙΑΒΑΖΩ ΕΥΚΟΛΑ Εργαλείο Γλωσσικής Ανάπτυξης, 2010)



Στη χώρα των Λενού



Λογισμικό που απευθύνεται σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες και στοχεύει: α) στην ανάπτυξη του προσληπτικού λεξιλογίου, της ακουστικής διάκρισης, της φωνολογικής επίγνωσης, της οπτικής/οπτικο-χωρικής μνήμης, β) στην εφαρμογή αποτελεσματικών στρατηγικών επεξεργασίας και κωδικοποίησης της παρεχόμενης πληροφόρησης, γ) στην οπτική διάκριση γραμμάτων, συλλαβών και λέξεων, δ) στην ενδυνάμωση των συσχετισμών γραφημάτων-φωνημάτων, ε) στην ευχερή αποκωδικοποίηση λέξεων και προτάσεων, στ) στην ταχεία αναγνώριση λέξεων υψηλής συχνότητας, ζ) στην ενδυνάμωση της αναγνωστικής κατανόησης μέσω της παροχής διαφορετικών τρόπων για την οργάνωση της λεκτικής πληροφόρησης και υποστήριξη στη χρήση νοητικών στρατηγικών. (e-glwssa - Η Χώρα του Λενού, 2018))



Ιδεοκατασκευές

Εκπαιδευτικό πρόγραμμα που βοηθά το μαθητή να μάθει να γράφει αφηγηματικές και περιγραφικές εκθέσεις. Τον βοηθά να οργανώνει τις ιδέες του και να τις εκφράζει συγκροτημένα μέσα από κείμενα που έχουν ροή κι ενδιαφέρον. Επίσης, ο μαθητής καθοδηγείται να προσέχει λεπτομέρειες που κάνουν το γραπτό του λόγο σαφή και όμορφο.

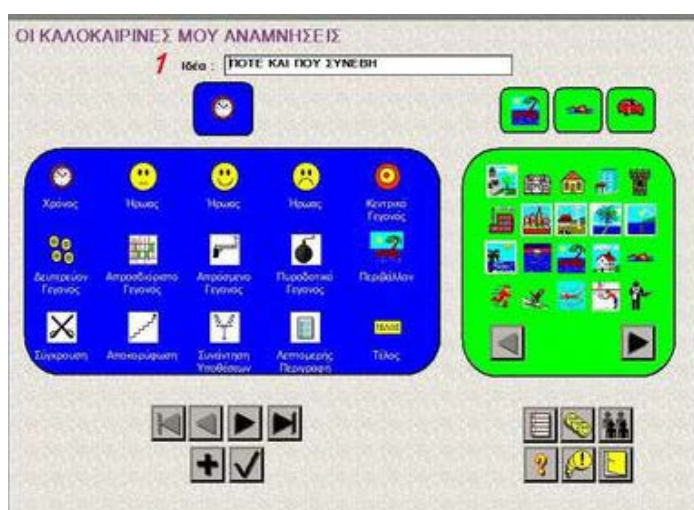


Το λογισμικό "Ιδεοκατασκευές" δημιουργήθηκε για να βοηθήσει τους μαθητές ηλικίας 11-15 στην παραγωγή γραπτού λόγου με τη χρήση ηλεκτρονικού υπολογιστή. Ειδικότερα σχεδιάστηκε για να τους βοηθήσει να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή σαν εργαλείο που θα τους

διευκολύνει να αναπτύξουν δεξιότητες: σχεδιασμού, πρώτης καταγραφής και βελτίωσης αρχικού κειμένου, χτίζοντας σταδιακά το δικό τους αφηγηματικό ή περιγραφικό κείμενο.

Ο σχεδιασμός της συγκεκριμένης εφαρμογής βασίστηκε στη θεωρία περί γραπτού λόγου των Scardamalia και Bereiter και προσφέρει στους μαθητές εξατομικευμένη βοήθεια με τρεις τρόπους.

1. Με υποστήριξη της λειτουργίας της βραχυπρόθεσμης μνήμης.
2. Με μεταγνωστικές οδηγίες για αξιολόγηση, βελτίωση τόσο του κειμένου όσο και των διαδικασιών που απαιτούνται για την ολοκλήρωσή του.



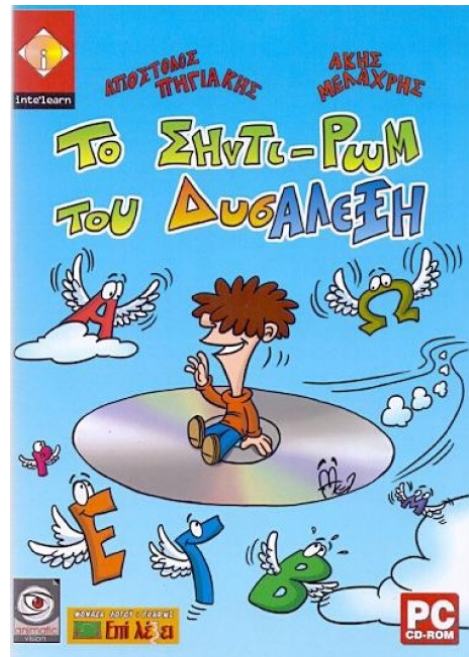
3. Με μεταγνωστικές ιδιότητες που αφορούν τη δομή και το είδος του κειμένου, τους στόχους του συγγραφέα και τις ανάγκες και τα ενδιαφέροντα του αποδέκτη του κειμένου. (Ιδεοκατασκευές Έκδοση 2.0, 2009))

Το Σηντι-Ρωμ του Δυσαλέξη

Είναι ένα εργαλείο γλωσσικής ανάπτυξης που απευθύνεται σε μαθητές του δημοτικού σχολείου και μαθητές που παρουσιάζουν προβλήματα δυσλεξίας καθώς και σε γονείς και επαγγελματίες που ασχολούνται με την αποκατάσταση δυσκολιών λόγου και γραφής.

Εκπαιδευτικά Σημεία:

- ✓ Αναγνώριση – διάκριση συλλαβών.
- ✓ Σχηματισμός λέξεων.
- ✓ Διάκριση ουσιαστικών, ρημάτων, επιθέτων.
- ✓ Εξάσκηση μνήμης Ορθή γραφή λέξεων.
- ✓ Συμπλήρωση προτάσεων με τη σωστή λέξη.
- ✓ Σύνταξη προτάσεων.
- ✓ Εξάσκηση στις 4 πράξεις.
- ✓ Αναγνώριση γραμμάτων της αγγλικής γλώσσας (Inte*learn - Το Σηντι-Ρωμ του Δυσαλέξη, 2015)



Εικόνες, Λέξεις & Κατηγορίες



Είναι ένα εργαλείο γλωσσικής ανάπτυξης που απευθύνεται σε μαθητές νηπιαγωγείου και των πρώτων τάξεων του δημοτικού σχολείου καθώς σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες.

Ειδικότερα, το πρόγραμμα απευθύνεται σε:

- Μαθητές της προσχολικής ηλικίας και των πρώτων τάξεων του Δημοτικού Σχολείου.
- Παιδιά που παρουσιάζουν δυσκολίες στην προφορική και γραπτή έκφραση γραμμάτων, λέξεων, φράσεων ή/και στην κατηγοριοποίηση αυτών.

Εκπαιδευτικά Σημεία:

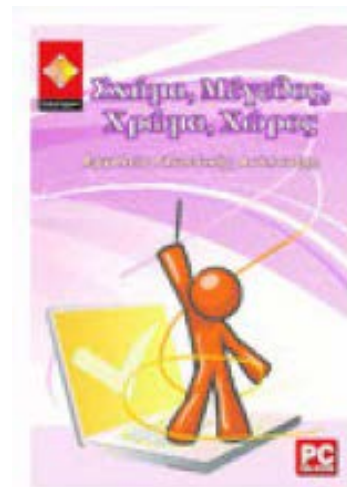
- ⊕ Ευχάριστες εκπαιδευτικές δραστηριότητες για το παιδί μέσα σε ένα πολυμεσικό περιβάλλον που υποστηρίζει την ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης, παραγωγής, κατανόησης και οργάνωσης λόγου και ανάπτυξη λεξιλογίου.
- ⊕ Περιβάλλον ειδικού, όπου μπορεί να ορίσει για κάθε μαθητή με ποιες δραστηριότητες θα ασχοληθεί και να παρακολουθήσει το προφίλ και την πρόοδο του μέσα από το αρχείο του μαθητή.



Σχήμα, Μέγεθος, Χρώμα, Χώρος

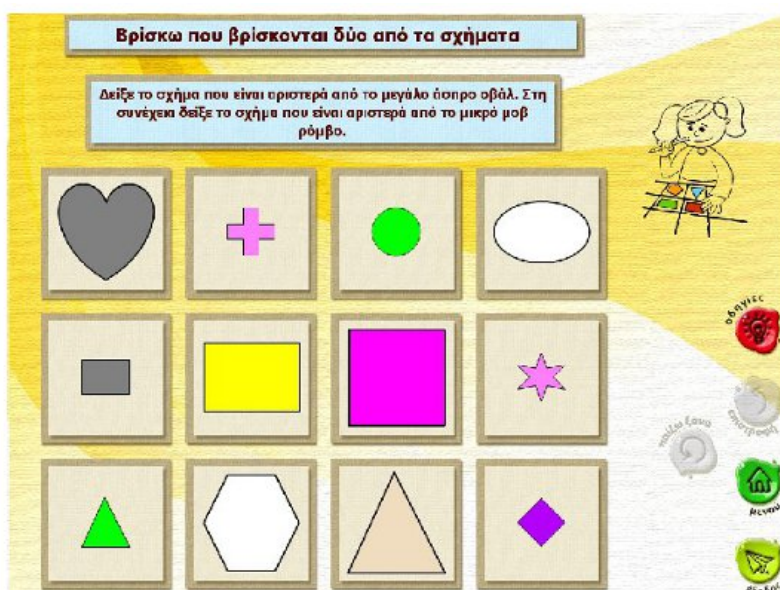
Εργαλείο γλωσσικής ανάπτυξης που απευθύνεται σε μαθητές νηπιαγωγείου και των πρώτων τάξεων του δημοτικού σχολείου καθώς σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες. Ειδικότερα, το πρόγραμμα απευθύνεται σε:

- Μαθητές της προσχολικής ηλικίας και των πρώτων τάξεων του δημοτικού.
- Παιδιά που παρουσιάζουν δυσκολίες στο λόγο ή και στην κατανόηση σχημάτων, μεγεθών, χρωμάτων, χώρου, αντίθετων εννοιών.



Εκπαιδευτικά Σημεία:

- Ευχάριστες εκπαιδευτικές δραστηριότητες για το παιδί μέσα σε ένα πολυμεσικό περιβάλλον που υποστηρίζει την ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης, παραγωγής, κατανόησης και οργάνωσης λόγου και ανάπτυξη λεξιλογίου.
- Περιβάλλον ειδικού, όπου μπορεί να ορίσει για κάθε μαθητή με ποιες δραστηριότητες θα ασχοληθεί και να παρακολουθήσει το προφίλ και την πρόοδο του μέσα από το αρχείο του μαθητή. (Inte*learn - Σχήμα, Μέγεθος, Χρώμα, Χώρος, 2015)



Εργαστήρι Γλώσσας

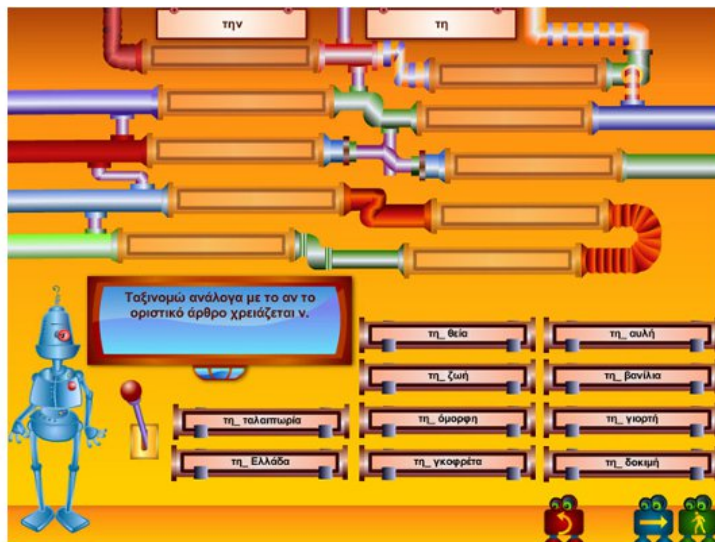
Εκπαιδευτικό λογισμικό που απευθύνεται σε μαθητές Δημοτικού και Γυμνασίου καθώς και σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες. Μέσα από την περιήγηση σε ένα εργαστήρι όπου κατασκευάζονται τα διάφορα μέρη του λόγου, το παιδί μαθαίνει για τις λέξεις, την ορθογραφία τους, την συντακτική τους θέση και λειτουργία κτλ. Με διασκεδαστικές ασκήσεις δοκιμάζει τις γνώσεις του και



εμπεδώνει τους κανόνες της γραμματικής και του συντακτικού της Ελληνικής Γλώσσας.

Εκπαιδευτικά Σημεία:

- ✓ Αναλυτική παρουσίαση θεωρίας με παραδείγματα.
- ✓ Ποικιλία ασκήσεων και δραστηριοτήτων.
- ✓ Διασκεδαστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια για επιβράβευση των προσπαθειών του μαθητή.
- ✓ Ύλη σύμφωνα με το αναλυτικό πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας.
- ✓ Μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε interactive smart board για διδασκαλία σε τάξη.



Οι Πειρατές Ανακαλύπτουν Γλώσσα & Μαθηματικά

Εκπαιδευτικό λογισμικό που απευθύνεται σε μαθητές της Α' και Β' Δημοτικού καθώς και σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες. Το εκπαιδευτικό αυτό πρόγραμμα έχει σκοπό να καλύψει βασική ύλη από τη Γλώσσα και τα Μαθηματικά των δύο πρώτων τάξεων του Δημοτικού. Μέσα από 16 διαφορετικές δραστηριότητες τα παιδιά εμπεδώνουν βασικά θέματα από τις εξής ενότητες:



Γλώσσα: Συλλαβισμό λέξεων, Αντωνυμίες, Αναγραμματισμό λέξεων, Αντίθετες λέξεις, Πεζά-Κεφαλαία, Επίθετα-Ουσιαστικά, Ενεργητικά-Παθητικά ρήματα, Φωνήεντα-Σύμφωνα, Ορθογραφία ρημάτων και ουσιαστικών.

Μαθηματικά: Πολλαπλάσια αριθμών, Διαδοχή αριθμών, 4 πράξεις, Αντιστοίχιση αριθμών-ποσότητας, Σύνολα, Σύγκριση αριθμών, Μονάδες-δεκάδες-εκατοντάδες. (Inte*learn - Οι Πειρατές Ανακαλύπτουν Γλώσσα & Μαθηματικά, 2015)



PLAY SPEECHPATHOLOGY SOFTWARE

Το PLAY Λογισμικό Λογοθεραπείας είναι ένα χρήσιμο εργαλείο για την κατάκτηση συγκεκριμένων φωνημάτων από παιδιά προσχολικής - σχολικής ηλικίας ή ενήλικες με προβλήματα άρθρωσης. Αναπτύχθηκε και δοκιμάστηκε από Λογοθεραπευτές με πολυετή πείρα στην αποκατάσταση διαταραχών άρθρωσης σε συνεργασία με προγραμματιστές και σχεδιαστές. Περιέχει περισσότερες από 260 πραγματικές φωτογραφίες που παρουσιάζουν το φώνημα-στόχο σε όλες τις πιθανές φωνοτακτικές θέσεις της ελληνικής γλώσσας. Έξι σενάρια βοηθούν τον θεραπευτή να καθοδηγήσει το παιδί στην κατάκτηση του φωνήματος μέσα από ευχάριστες διαδραστικές διαδικασίες όπως:

- Slide show: Οι εικόνες παρουσιάζονται μία κάθε φορά ώστε να αποκτήσει οικειότητα το παιδί με το υλικό που θα διαπραγματευτεί.

- Ακουστική διάκριση: Το παιδί καλείται να αναγνωρίσει το φώνημα-στόχο μέσα σε εικόνες που το περιέχουν και εικόνες που δεν το περιέχουν.

- Κατάτμηση λέξεων και εντοπισμός του φωνήματος-στόχου: Το παιδί καλείται να αναγνωρίσει σε ποια συλλαβή ακούγεται το φώνημα στόχος.

- Οπτική μνήμη: Το παιδί καλείται να απομνημονεύσει συγκεκριμένη σειρά εικόνων προφέροντας τις λέξεις στόχους.

- Δημιουργία προτάσεων: Το παιδί καλείται να επιλέξει την σωστή εικόνα απαντώντας στην ερώτηση που του δίνεται.

- Κατηγοριοποίηση: Το παιδί καλείται να ταξινομήσει τις εικόνες βάση συγκεκριμένων κατηγοριών.

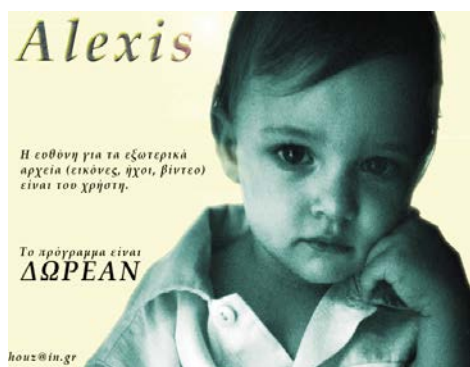


Τα σενάρια είναι χωρισμένα σε 4 επίπεδα δυσκολίας ώστε ο θεραπευτής να επιλέγει το επίπεδο ανάλογα με την πρόοδο της θεραπείας. Κριτήριο των επιπέδων είναι η αρθρωτική δυσκολία που παρουσιάζει το φώνημα-στόχος.

Σχεδιαστικά και λειτουργικά ανταποκρίνεται στις απαιτήσεις της θεραπείας με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο πετυχαίνοντας σημαντική αύξηση του αριθμού των επαναλήψεων του φωνήματος στόχου στη διάρκεια της συνεδρίας, χωρίς να προκαλεί πλήξη καθώς η αρχή του random order (τυχαία σειρά) είναι η βασική αρχή στον σχεδιασμό του. Οι πραγματικές φωτογραφίες που χρησιμοποιούνται κεντρίζουν το ενδιαφέρον και βοηθούν την προσοχή και συγκέντρωση.

Ο θεραπευτής έχει τον απόλυτο έλεγχο του λογισμικού και την δυνατότητα να αποφασίζει πότε θα σταματήσει ή θα συνεχίσει στις διαδικασίες που επιλέγει. Εξαιρετικά απλό και εύκολο στην χρήση του από όλους, ακόμη και με touch screen χωρίς την χρήση ποντικιού. (CD's : PLAY SPEECH PATHOLOGY SOFTWARE | Εκδόσεις Γλαύκη, 2013)

Alexis



Πρόκειται για μία σειρά ασκήσεων που βασίζονται στην αντίληψη χώρου, χρόνου, σχημάτων, χρωμάτων, αλλά και σε περισσότερο πολύπλοκες νοητικές λειτουργίες, όπως η σύνθεση αντίληψης - εμπειρίας (π.χ. τουλίπα = βολβός) και η ταύτιση εικόνων με τη λέξη του αντικειμένου που απεικονίζουν. (Λογισμικό "ALEXIS", 2018)

Films

Το "Films" είναι ένα πολύ απλό στη χρήση λογισμικό (software, δηλ. πρόγραμμα για τον ηλεκτρονικό υπολογιστή), που δίνει τη δυνατότητα στους εκπαιδευτικούς, και γονείς και επαγγελματίες στην Ειδική Αγωγή, να επεξεργαστούν βιντεοσκοπήσεις από διάφορες πηγές (ψηφιακή κάμερα, ηλεκτρονικά αρχεία εικόνας, μέσο αποθήκευσης κ.λπ.) και να δημιουργήσουν τρία διαφορετικά είδη ασκήσεων για μικρά παιδιά καθώς και για μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες.

Το "Films" είναι ιδιαίτερα χρήσιμο στους μαθητές με δυσλεξία, νοητική υστέρηση, διάσπαση προσοχής. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί με κωφά παιδιά, παιδιά με αργούς ρυθμούς μάθησης, με κινητικά προβλήματα και διάφορες άλλες δυσλειτουργίες. Το πρόγραμμα απευθύνεται επίσης και σε παιδιά μικρής ηλικίας. Το πρόγραμμα αποτελείται από πέντε φόρμες. (Λογισμικό "FILMS", 2018)

GCompris

Το GCompris είναι μία συλλογή εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων για παιδιά από 2 έως 10 ετών. Όλες οι δραστηριότητες μπορούν να χρησιμοποιηθούν με καθοδήγηση και από παιδιά με



ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, ίσως και μεγαλύτερων ηλικιών. Πρόκειται για λογισμικό εκπαιδευτικής ψυχαγωγίας. Είναι ελεύθερο και το βρήκαμε πολύ - πολύ καλό! Με ωραία γραφικά, ωραίους ήχους και πολλές επιλογές παιχνιδιών! Μπορεί να εγκατασταθεί στην ελληνική ή στην αγγλική γλώσσα. Το GCompris είναι μία δημιουργία του Free Software Foundation που μεταφράστηκε στα ελληνικά από τον Κώστα Παπαδήμα, την Άννα Κωνσταντινίδου και τον Γιάννη Κασκαμανίδη.



Αρχικά τα παιδιά μαθαίνουν την απλή χρήση του πληκτρολογίου και του ποντικιού (mouse) στον Η/Υ μέσω παιχνιδιών. Έπειτα ξεκινούν τα παιχνίδια που εστιάζουν μεταξύ άλλων: αναγνώριση χρωμάτων, σχημάτων (παζλ), σχεδίων (βρες τις διαφορές), κινητικότητα (κλώτσησε τη μπάλα, άνοιγμα κυψέλης), ζωγραφική (με ειδικό εργαλείο για ζωγραφιά ή κινούμενο σχέδιο). Τα παιχνίδια

φτάνουν έως το επίπεδο της εκμάθησης αριθμητικής και γραφής και ανάγνωσης. Στο τελικό στάδιο, υπάρχουν ακόμη και μερικά παιχνίδια στρατηγικής! Το GCompris είναι ελεύθερο λογισμικό. Δεν είναι διαθέσιμες, ωστόσο, όλες οι δραστηριότητες (παιχνίδια) στο λογισμικό. Ο αριθμός των ελεύθερων δραστηριοτήτων είναι 65, που σημαίνει ότι έχετε 2 ή περισσότερες επιλογές δραστηριοτήτων σε μία μεγάλη γκάμα παιχνιδιών. (Λογισμικό "GCOMPRIS", 2003)

JELE

Το jele είναι ένα διαδραστικό σύστημα εκπαιδευτικών /ψυχαγωγικών δραστηριοτήτων με βάση την υλη του δημοτικού σχολείου. Είναι ένα εκπαιδευτικό βοήθημα στον εμπλουτισμό και



την ενδυνάμωση της διαδικασίας της μάθησης, μέσω ενός περιβάλλοντος προσεκτικά μελετημένου για παιδιά. Όλες οι δραστηριότητες είναι εμπλουτισμένες με κίνηση, ήχους, χαρούμενα χρώματα και έξυπνους διαλόγους έτσι ώστε τα παιδιά μέσα από την εξερεύνηση να νιώθουν ότι ζουν μια περιπέτεια παρέα με τους ήρωες του jele, οι οποίοι καθοδηγούν τα παιδιά, τα βοηθάνε όταν κάνουν λάθος και τα επιβραβεύουν όταν έχουν σωστό αποτέλεσμα. (Εκπαιδευτικά παιχνίδια για παιδιά 1ης, 2ας και 3ης δημοτικού)

LEAP

Το LEAP απευθύνεται σε τυφλά παιδιά, στους οικείους, σε σχολεία ειδικής αγωγής, σε θεσμικούς φορείς και οργανισμούς, σε εταιρείες που δραστηριοποιούνται σε σχετικούς τομείς (υποστηρικτικές τεχνολογίες, ειδική αγωγή, ηλεκτρονικά παιχνίδια, φορητές συσκευές), αλλά και σε όλους όσοι θα εύρισκαν ενδιαφέρουσα τη χρήση του. Επιπλέον, ο κώδικας και τα παιχνίδια διατίθενται ελεύθερα και δωρεάν, ώστε να είναι δυνατή η αξιοποίησή τους και η εξέλιξή τους από οποιονδήποτε. (SciFY - Science For You - LEAP)



Κυνηγός υλικών



Παιχνίδι- puzzle στο οποίο ο παίκτης καλείται να κατασκευάσει τα υλικά που είναι απαραίτητα για την εξέλιξη του πολιτισμού μας. Με τις ανακαλύψεις του βοηθάει μια μικρή κοινότητα να περάσει από την προϊστορική εποχή στο αιώτερο μέλλον

μέσα από την δημιουργία υλικών όπως το χαρτί, ο ημιαγωγός, τα νανορομπότ.

Ο παίκτης είναι ο επιστήμονας των υλικών που προσπαθεί να καλύψει τις τεχνολογικές και οικολογικές ανάγκες των κατοίκων μιας μικρής κοινότητας, κατασκευάζοντας νέα υλικά. Στο εργαστήριο του επιλέγει και αγοράζει τις πρώτες ύλες και τα εργαλεία που χρειάζονται για τον σκοπό αυτό. Αφού φτιάξει το υλικό, το πουλάει, και έχει έτσι τη δυνατότητα να προχωρήσει στην κατασκευή ενός νέου ή τη βελτίωση του προηγούμενου. Κατασκευάζει πάνω από 50 υλικά/ τεχνολογίες που είναι ομαδοποιημένες έτσι ώστε η ολοκλήρωση μιας ομάδας τεχνολογιών να σημαίνει ότι η κοινότητα περνάει αυτόματα σε μια νέα εποχή, πχ από την βιομηχανική στη σύγχρονη εποχή. Αρωγοί στην προσπάθεια του είναι δυο χαρακτήρες από το μέλλον, ο Μαξ και η Λίλη. Ο παίκτης παίρνει έξτρα πόντους αν βρει τις τεχνολογίες που είναι καλύτερες για το περιβάλλον και βοηθάει έτσι στην βελτίωση της ποιότητας ζωής στην κοινότητα. (Photodentro-edusoft: Κυνηγός Υλικών)

Ενσφηνώματα 1-2-3

Εκπαιδευτικό λογισμικό για παιδιά προσχολικής αγωγής, ειδικής αγωγής και Α΄ δημοτικού. Περιλαμβάνει 76 εφαρμογές με αντιστοιχίες, ταξινομήσεις, παζλ εικόνων και αριθμών, χρώματα και σχήματα, ασκήσεις μνήμης και παρατηρητικότητας, αισθητοποίηση των αριθμών 1-5, προσθέσεις και αφαιρέσεις στην πεντάδα, παιχνίδια εξοικείωσης με το ποντίκι και τραγούδια.

Διαθέτει:

* 1-4
Επίπεδα βοήθειας
σε κάθε
δραστηριότητα, με
στόχο την
προσαρμογή της
εφαρμογής στις
ικανότητες του
κάθε μαθητή.



* Εναλλακτική χρήση joystick αντί για το ποντίκι. (Ένα κοινό joystick λειτουργεί ως ποντίκι).

* Άμεση και λεπτομερή βοήθεια στην οθόνη για κάθε εφαρμογή χωριστά.

* Λειτουργία αυτόματης μετάβασης από τη μία εφαρμογή στην άλλη (Ενσφηνώματα 1 – Kidmedia, 2014)

Μαγικό πινέλο

Το εκπαιδευτικό λογισμικό «Μαγικό Πινέλο», περιλαμβάνει δημιουργικές δραστηριότητες ζωγραφικής, σχεδίου μουσικής, εικόνων και έργων τέχνης που αλληλεπιδρούν με το μαθητή, διατηρώντας αμείωτο το ενδιαφέρον και ενισχύοντας τη δημιουργικότητα των μαθητών.

Με το λογισμικό επιτυγχάνεται άμεσο οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Οι εφαρμογές προσεγγίζονται διαθεματικά και βιωματικά και δίνουν τη δυνατότητα του αυτοσχεδιασμού, του τυχαίου, του αυθόρμητου.

Ο βαθμός δυσκολίας είναι τέτοιος, ώστε κάθε παιδί να φτάνει στο αποτέλεσμα. Αυτό σημαίνει, πως οποίες κι αν είναι οι ικανότητες των



παιδιών, μπορούν να συμμετέχουν, να ενεργούν, να πράττουν, να έχουν αποτέλεσμα. (Μαγικό πινέλο – Kidmedia, 2014)

Κυκλοφορώ με τον Ταξάκη

Εκπαιδευτικό λογισμικό με παιχνίδια κυκλοφοριακής αγωγής για παιδιά προσχολικής και ειδικής αγωγής και των πρώτων τάξεων του δημοτικού. Μέσα από διαδραστικές εφαρμογές και παιχνίδια, τραγούδι, video και ζωγραφική τα παιδιά θα μπορέσουν:

* Να μάθουν τα διάφορα μέσα μεταφοράς και τη χρησιμότητά τους.



* Να μάθουν τους βασικούς κανόνες του Κ.Ο.Κ.

* Να μάθουν να αναγνωρίζουν και να ακολουθούν τις οδηγίες του τροχονόμου.

* Να συνειδητοποιήσουν τη θέση τους στο χώρο.

* Να μάθουν να κινούνται σωστά στο δρόμο σαν πεζοί, με πατίνια, σαν ποδηλάτες ή σαν επιβάτες στο Ι.Χ. αυτοκίνητο, στο μηχανάκι, στο λεωφορείο...

* Να μάθουν για τα οχήματα προτεραιότητας.

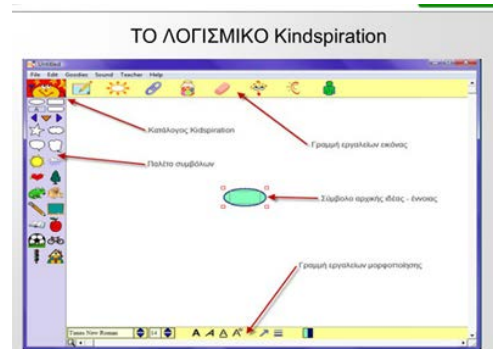
* Να αντιλαμβάνονται και να προλαμβάνουν πιθανούς κινδύνους και καταστάσεις που μπορεί να οδηγήσουν σε κάποιο ατύχημα.

* Να διαμορφώνουν σωστή συμπεριφορά, ως πεζοί και επιβάτες.

Η διαθεματική προσέγγιση, που δίνει τη δυνατότητα του αυτοσχεδιασμού, του τυχαίου, του αυθόρμητου, του επίκαιρου και η συνεργασία - αλληλεπίδραση, που διατηρούν αμείωτο το ενδιαφέρον, επιτυγχάνουν άμεσο λεκτικό, οπτικό, ακουστικό, χειροπιαστό, βιωματικό αποτέλεσμα, με τελικό όφελος τη μεταφορά της γνώσης που κατακτήθηκε, στο δρόμο, στην πράξη, στη ζωή. (Ταξάκης – Kidmedia, 2014)

Kidspiration

Είναι ένα λογισμικό εννοιολογικής χαρτογράφησης και αφορά μαθητές από 4 έως 9 χρονών, να εκφράσουν, να οργανώσουν και να αναπτύξουν τις ιδέες τους. Χρησιμοποιώντας τις αρχές της «οπτικής μάθησης» (visual learning) δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να κατασκευάζει σενάρια, να οργανώνει πληροφορίες, να κατανοεί έννοιες, να



εκφράζει και να μοιράζει τις σκέψεις του. Το πρόγραμμα παρέχει δύο βασικά μέσα για την προσέγγιση της γνώσης: το “Picture view” και το “Writing view”. Στην πρώτη περίπτωση το λογισμικό προσφέρει μία ιδιαίτερα φιλική διεπαφή χρήσης, στην οποία ο χρήστης μπορεί να βρει διάφορες εικόνες και σύμβολα από τις λεγόμενες «βιβλιοθήκες συμβόλων» και να προχωρήσει στη διεκπεραίωση των δραστηριοτήτων που έχει σχεδιάσει ο εκπαιδευτικός. Στη δεύτερη περίπτωση, η οποία βρίσκεται σε άμεση σχέση με την πρώτη, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιήσει λέξεις. Το λογισμικό υποστηρίζει 30 γλώσσες, συμπεριλαμβανόμενης και της ελληνικής. Απευθύνεται σε άτομα με ΔΕΠΥ , τύφλωση, μαθησιακές Δυσκολίες, αυτισμό, χαμηλή Όραση και δυσλεξία. (Ομάδα Φωνής και Προσβασιμότητας-Πανεπιστήμιο Αθηνών- Τμήμα Πληροφορικής)

Η κούρσα των αριθμών

Το λογισμικό «The Number Race» σχεδιάστηκε για την αποκατάσταση της δυσαριθμησίας παιδιών ηλικίας 4 έως 8 ετών, ενώ μπορεί να φανεί χρήσιμο και για την πρόληψή της, ή να χρησιμοποιηθεί στο νηπιαγωγείο για τη διδασκαλία των αριθμών σε νήπια χωρίς καμιά ιδιαίτερη μαθησιακή δυσκολία. (Εκπαιδευτικές Κοινότητες & Ιστολόγια ΠΣΔ)



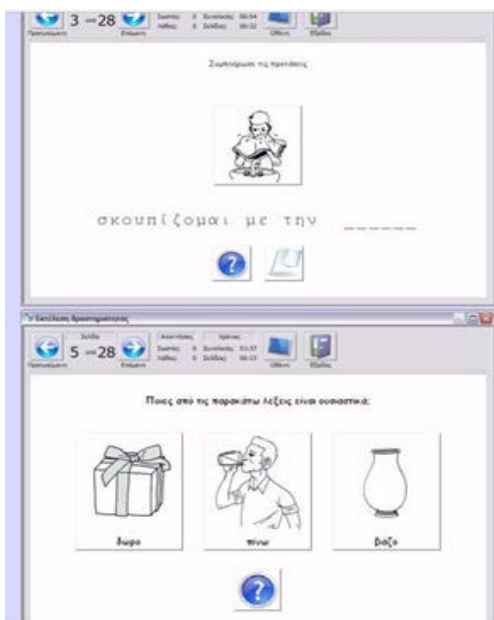
Λεξιπαίγνιο

Το Λεξιπαίγνιο απευθύνεται σε λογοθεραπευτές, ειδικούς παιδαγωγούς, ψυχολόγους και γενικότερα επαγγελματίες που ασχολούνται με την αποκατάσταση προβλημάτων λόγου, ομιλίας, γραφής και ανάγνωσης. Έχει σχεδιαστεί σε συνεργασία με έμπειρο λογοθεραπευτή, φιλοδοξώντας να αποτελέσει ένα πολύτιμο εργαλείο-βοήθημα για την καθημερινή εργασία.

Αποτελεί ένα πρωτοποριακό πρόγραμμα, ένα εργαλείο για την προετοιμασία και την εφαρμογή των παρεμβάσεών σας. Υποστηρίζει:

Την επιλογή λέξεων βάσει γλωσσολογικών κριτηρίων

- Το σχεδιασμό δραστηριοτήτων
- Την εκτέλεση δραστηριοτήτων στον υπολογιστή
- Την παρακολούθηση και αξιολόγηση της θεραπευτικής σας παρέμβασης
- Την τήρηση αρχείου πελατών



- Φωνολογικής ενημερότητας
- Αναγνωστικών δεξιοτήτων

Το Λεξιπαίγνιο επιτρέπει τη δημιουργία δραστηριοτήτων οι οποίες μπορούν να εφαρμοστούν για την ανάπτυξη:

- Ορθογραφικών δεξιοτήτων
- Λεκτικής κατανόησης
- Σημασιολογικών σχέσεων
- Ικανότητας εύρεσης λέξεων - κατονομασίας
- Ακουστικής διάκρισης
- Ακουστικής - λεκτικής μνήμης
- Οπτικής μνήμης

Παρέχει τη δυνατότητα σχεδιασμού εξατομικευμένης παρέμβασης, σε επίπεδο λέξης, για την αντιμετώπιση διαταραχών όπως, διαταραχές άρθρωσης, φωνολογικές διαταραχές, μαθησιακές δυσκολίες, αφασία, δυσαρθρία. (MKP - Assistive Software Products - Speech and Language Therapy Tools - Λεξιπαίγνιο, 2004)

Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική, έκδοση 2.0

"Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική, έκδοση 2.0" είναι η νέα ανανεωμένη έκδοση του επιτυχημένου εκπαιδευτικού τίτλου σε CD-ROM, που απευθύνεται σε παιδιά ηλικίας 6 έως 8 ετών και παρουσιάζει στους μικρούς εξερευνητές της γνώσης θέματα νεοελληνικής γραμματικής. Μέσα από ένα αλληλεπιδραστικό περιβάλλον, πλούσιο σε ερεθίσματα, καλύπτει με τρόπο πρωτότυπο και διασκεδαστικό τις παρακάτω ενότητες:

- Μικρά-κεφαλαία
- Χρήση κεφαλαίου
- Τονισμός
- Ορθογραφία
- Σημεία στίξης
- Συλλαβές
- Συλλαβισμός
- Συνδυασμοί
- Ουσιαστικά
- Ρήματα
- Επίθετα
- Αντίθετα
- Σύνταξη προτάσεων



Χαρακτηριστικά:

- ✓ Πρωτότυπο και εφευρετικό σενάριο
- ✓ Συμβατό με το σχολικό αναλυτικό πρόγραμμα
- ✓ Καλοσχεδιασμένα και ελκυστικά κινούμενα γραφικά
- ✓ Διάλογοι από επαγγελματίες ηθοποιούς
- ✓ Φιλικό και ευχάριστο περιβάλλον



- ✓ 17 εκπαιδευτικά και διασκεδαστικά παιχνίδια
- ✓ Παρουσίαση κανόνων γραμματικής
- ✓ 120 φύλλα εργασιών που βασίζονται στο περιεχόμενο του εκπαιδευτικού τίτλου
- ✓ Πρόγραμμα αξιολόγησης της προόδου του μαθητή και όλης της τάξης στη διάρκεια του χρόνου (με βαθμολογία, λεπτομερή αναφορά αποτελεσμάτων, γραφικές παραστάσεις, βαθμό δυσκολίας ανά άσκηση) (Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική, έκδοση 2.0, 2001)

Νέα Λογομάθεια



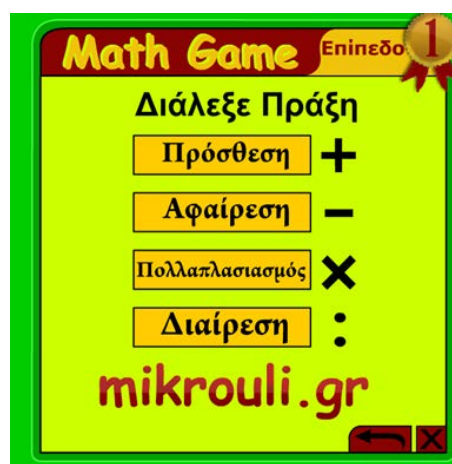
Η νέα λογομάθεια είναι ένα πλήρες πολυμεσικό και διαδραστικό λογισμικό (DVD-ROM) που συνοδεύεται από τρία βιβλία. Η ανάπτυξή της έγινε από ομάδα γλωσσολόγων, παιδαγωγών και ειδικών στην επικοινωνία ανθρώπου-υπολογιστή.

Το λογισμικό απευθύνεται και σε όσους ενδιαφέρονται για τη σωστή χρήση της ελληνικής γλώσσας και είναι χρήσιμο εργαλείο αναφοράς για το σχολείο και για το σπίτι. Αντιμετωπίζει σφαιρικά τη Νέα Ελληνική και καλύπτει πλήρως τα τέσσερα επίπεδα της γλώσσας: Γραμματική, Συντακτικό, Ορθογραφία και Λεξιλόγιο (Παραγωγή και Σύνθεση). Καθεμιά από τις 200 ενότητες του προϊόντος δίνει την δυνατότητα μελέτης και εξάσκησης. (Νέα Λογομάθεια, 2014)



MATHGAME

Το mathgame είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι Η/Υ για παιδιά τυπικής ανάπτυξης αλλά και παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες, αυτισμό και νοητική καθυστέρηση. Στόχος του συγκεκριμένου παιχνιδιού είναι η εξάσκηση σε απλές πράξεις αριθμητικής με διαβαθμισμένο επίπεδο δυσκολίας. Παρουσιάζει τα μαθηματικά ως παιχνίδι με ευχάριστο και ενδιαφέρον τρόπο για όλα τα επίπεδα των μαθητών. (Math Game, 2007)



MEMORY GAME



Το memorygame είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι Η/Υ για παιδιά (προνήπια, νήπια και Α΄ δημοτικό), καθώς και για παιδιά με ειδικές ανάγκες –αυτισμό-μαθησιακές δυσκολίες-νοητική καθυστέρηση) για την εξάσκηση της μνήμης. Είναι ένα ηλεκτρονικό εργαλείο το οποίο μπορεί να φανεί χρήσιμο σε εκπαιδευτικούς και λογοθεραπευτές κατά την θεραπεία και τη διδακτική πράξη για

την εξάσκηση της προσοχής και την ενδυνάμωση της μνήμης. (MEMORY GAME)

Χιονοπροπαίδεια

Είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή εξάσκησης της προπαίδειας, με επιβράβευση και ανατροφοδότηση στο παιδί.



Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο σε παιδιά τυπικής ανάπτυξης Β'-Γ' Δημοτικού, όσο και σε παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες. (Τεχνική Στήριξη Πληροφοριακών Συστημάτων Σχολικών Μονάδων, 2010)

Το παράξενο ταξίδι του Φουντούλη

Το λογισμικό "Το Παράξενο Ταξίδι του Φουντούλη" έχει ως στόχο την γλωσσική καλλιέργεια των μαθητών του νηπιαγωγείου, καθώς και της Α' και Β' Δημοτικού και την εξοικείωσή τους με ευρύτερα θέματα που αφορούν τον κόσμο που τους περιβάλλει.

Το συγκεκριμένο λογισμικό είναι συμβατό με το ΔΕΠΠΣ και το Αναλυτικό πρόγραμμα, καθώς πρεσβεύει τις αρχές ότι η γλώσσα, τα γράμματα και γενικά τα γλωσσικά φαινόμενα δεν θα πρέπει να μαθαίνονται μηχανικά στα παιδιά αλλά μέσα από καθημερινές περιστάσεις. Μέσα από ένα μεγάλο αριθμό



κειμένων και από ένα εύρος διαφορετικών ειδών δραστηριοτήτων, όπως πολλαπλής επιλογής, σωστού ή λάθους, επιλογής από λίστα, αντιστοιχίσεων, τοποθέτησης σε λίστες, συμπλήρωσης κενών, παραγωγής κειμένων, επίλυσης σταυρόλεξων, εικονόλεξων κ.ά., οι μαθητές κατανοούν τον προφορικό και τον γραπτό λόγο. Παράλληλα, προσεγγίζουν την επιστημονική και ακαδημαϊκή γλώσσα, η οποία είναι η κατάλληλη για την ηλικία τους και εμπλουτίζουν το λεξιλόγιό τους.

Τέλος, μέσα από τις ασκήσεις οι μαθητές μαθαίνουν να κάνουν ετυμολογία λέξεων, να ξεχωρίζουν το μεταφορικό από τον κυριολεκτικό λόγο και να μελετούν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά της ελληνικής γλώσσας. (πηγή: <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-mathaino-ti-glossa-mou/Sections/flash.html>)

Μαθαίνω την ώρα

Είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή εκμάθησης της ώρας, με επιβράβευση και ανατροφοδότηση στο παιδί. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί τόσο σε παιδιά τυπικής ανάπτυξης που αρχίζουν να μαθαίνουν την ώρα, όσο και σε παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες. (Σαλονικίδης, 2014)



TILETAP

Το TileTap είναι ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι με στόχο τη διερευνητική μάθηση διαφόρων θεμάτων, όπως γράμματα, οι αριθμοί, χρώματα, σχήματα, ζώα κλπ.

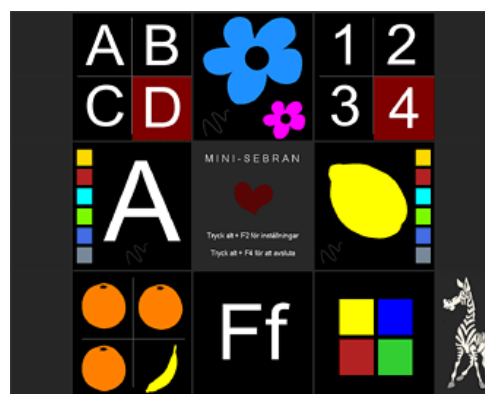


Ο μαθητής, για να ολοκληρώσει ένα επίπεδο, πρέπει να πατήσει πάνω σε κάθε πλακίδιο που περιέχει το ζητούμενο αντικείμενο. Κάθε αντικείμενο αναγράφεται και εκφωνείται παράλληλα, ώστε να μπορεί να καλύψει και μικρότερες ηλικιακά ομάδες που έχουν προβλήματα ανάγνωσης. Στις παραμέτρους της εφαρμογής, μπορεί να οριστεί η διάρκεια κάθε παιχνιδιού καθώς και ο βαθμός πολυπλοκότητάς του.

Επίσης, μπορεί να απενεργοποιηθεί η εκφώνηση κάθε αντικειμένου με στόχο την ανάπτυξη δεξιοτήτων ανάγνωσης από τους μαθητές. (Photodentro: Tiletap)

Minisebran

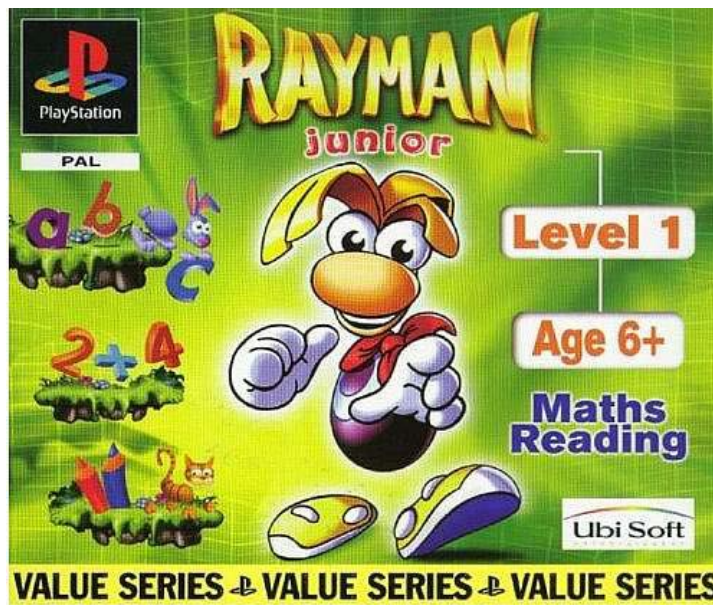
Λογισμικό με ελληνικό μενού πλοήγησης, το οποίο με τις πολύχρωμες εικόνες του, την ευχάριστη μουσική και τα εύκολα παιχνίδια, διδάσκει στα παιδιά γράμματα, αριθμούς, απλές μαθηματικές πράξεις, καθώς και βασικά στοιχεία της ανάγνωσης. Βοηθά στην αναγνώριση χρωμάτων



και σχημάτων και αριθμών. Κατάλληλο για παιδιά με αυτισμό και χαμηλό νοητικό επίπεδο.

ΡΕΙΜΑΝ ΤΖΟΥΝΙΟΡ

Το πρώτο παιχνίδι με εκπαιδευτική δράση! Ένας τέλειος συνδυασμός παιχνιδιού και εκμάθησης: Για να επιλέξει τη σωστή απάντηση, το παιδί χρησιμοποιεί τις δυνάμεις του Ρέιμαν, το άλμα, το σούπερ-ελικόπτερο, την τηλεσκοπική γροθιά, το σκαρφάλωμα, το μαγικό σπόρο και πολλά άλλα. Στο 1ο τεύχος τα παιδιά εξασκούν τις γνώσεις τους



διασκεδάζοντας με ερωτήσεις στη Γλώσσα και τα Μαθηματικά, που αντιστοιχούν στο σχολικό πρόγραμμα για τις 2 πρώτες τάξεις του Δημοτικού και αποτελούν τα εμπόδια της διαδρομής. Ο ήρωας έχει να διασχίσει 60 πίστες παιχνιδιού απαντώντας σε περισσότερες από 500 ερωτήσεις. Το διασκεδαστικό περιβάλλον βοηθάει στην αυτοσυγκέντρωση και παρακινεί το παιδί να απαντήσει. Ολόκληρη η σειρά (3 τεύχη) απευθύνεται σε παιδιά 6 - 11 ετών, και περιλαμβάνει μαθήματα για:

- ❖ Ανάγνωση λέξεων, κατανόησή και συνδυασμός τους με αντικείμενα ή ήχους.
- ❖ Συλλαβισμός, ορθογραφία, αλφαβητική ταξινόμηση.
- ❖ Ανάγνωση των αριθμών, κατανόηση της σειράς και της έννοιάς τους.
- ❖ Σύγκριση ποσοτήτων και οι πρώτες βασικές πράξεις. (Ρειμαν Τζουνιόρ Α (rayman) - Εκπαιδευτικά (PCE.00120))

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Στη συγκεκριμένη εργασία έγινε μια προσπάθεια να συγκεντρωθούν σε εγχώριο επίπεδο τα λογισμικά και τα διαγνωστικά εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν στη διάγνωση και στη θεραπεία των μαθησιακών δυσκολιών. Έχοντας ως γνώμονα τη θετική συνεισφορά των ΤΠΕ και την στενή επαφή των παιδιών και των ενηλίκων με τα προϊόντα τεχνολογίας, κινηθήκαμε προς την κατεύθυνση της αξιοποίησης των υπαρχόντων εργαλείων από τους εκπαιδευτικούς και τους λογοθεραπευτές. Εντοπίστηκαν πολλά λογισμικά χρηματοδοτούμενα από την Ευρωπαϊκή Ένωση, αλλά και κάποια τα οποία έχουν δημιουργηθεί από ιδιωτικές πρωτοβουλίες, τα περισσότερα εκ των οποίων διατίθενται δωρεάν προς αξιοποίηση. Πληθώρα λογισμικών βρέθηκε για τη θεραπεία των μαθησιακών δυσκολιών και των αναπηριών γενικότερα. Σε πλήρη αντίθεση όμως με τα παραπάνω τα ηλεκτρονικά εργαλεία που αφορούν τη διάγνωση/αξιολόγηση είναι ελάχιστα. Εν κατακλείδι, κρίνεται σημαντικό να επισημανθεί σε μελλοντικούς ερευνητές η έλλειψη των λογισμικών διάγνωσης και αξιολόγησης, ώστε να υπάρξει εξέλιξη και σ' αυτό το ερευνητικό επίπεδο.

Βιβλιογραφία

- Ο Ξεφτέρης και η Γραμματική, έκδοση 2.0.* (2001). Ανάκτηση 1 11, 2018, από https://www.itsmart.gr/product_info.php?products_id=2364
- Λογισμικό "GCOMPRIS".* (2003). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://www.noesi.gr/book/intervention/software-gcompris>
- MKP - Assistive Software Products - Speech and Language Therapy Tools - Λεξιπαίγνιο.* (2004). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.mkprosis.com/Software/Leksipegnio.htm>
- Math Game.* (2007). Ανάκτηση 1 11, 2018, από http://www.mikrouli.gr/images/stories/mikrouli/PAIXNIDIA_HY/mathgame/index.swf
- Λογισμικό "ΜΑΓΙΚΟ ΦΙΛΤΡΟ" | νόηση.* (2008). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://www.noesi.gr/book/intervention/software-magiko-filtro>
- ΥΠΕΡ-ΔΟΜΗ: Ένα έργο ΕΠΕΑΕΚ II.* (2008). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://earthlab.uoi.gr/hyperdomi/index.php>
- Ιδεοκατασκευές Έκδοση 2.0.* (2009). Ανάκτηση Ιανουάριος 11, 2018, από http://e-yliko.gr/index.php?option=com_k2&view=item&id=172:ideokataskeves-ekdosi-2-0&Itemid=135
- ΓΡΑΦΩ ΑΠΛΑ - ΔΙΑΒΑΖΩ ΕΥΚΟΛΑ Εργαλείο Γλωσσικής Ανάπτυξης.* (2010). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.press-release.gr/press-release.php?prid=37>
- Τεχνική Στήριξη Πληροφοριακών Συστημάτων Σχολικών Μονάδων.* (2010). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-mathaino-ti-glossamou/Sections/flash.html>
- CD's : PLAY SPEECHPATHOLOGY SOFTWARE | Εκδόσεις Γλάσκη.* (2013). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.glafki.gr/eshop/1817/52/logismiko/cds/play-speechpathology-software-detail>
- Ενσφηνώματα 1 – Kidmedia.* (2014). Ανάκτηση 1 11, 2018, από http://www.kidmedia.gr/ensfinomata_1

- Μαγικό πινέλο – Kidmedia.* (2014). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.kidmedia.gr/pinelos>
- Νέα Λογομάθεια.* (2014). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.ilsp.gr/el/services-products/products/item/1-langtechn/7-logomatheia>
- Ταξάκης – Kidmedia.* (2014). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.kidmedia.gr/taxakis>
- Inte*learn - Οι Πειρατές Ανακαλύπτουν Γλώσσα & Μαθηματικά.* (2015). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://intelearn.gr/index.php/proionta/cd-rom/96-oi-peirates-anakalyptoun-glossa-mathimatika>
- Inte*learn - Σχήμα, Μέγεθος, Χρώμα, Χώρος.* (2015). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://intelearn.gr/index.php/proionta/cd-rom/118-sxima-megethos-xroma-xoros>
- Inte*learn - Το Σηντι-Ρωμ του Δυσαλέξη.* (2015). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://intelearn.gr/index.php/proionta/cd-rom/121-to-sinti-rom-tou-dysaleksi>
- Εκπαιδευτικό Υλικό & Λογισμικό - Σχεδι@ζω για όλους.* (2015). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://prosvasimo.gr/el/polimesiko-uliko/ekpaideutiko-logismiko#Aktines-gia-metria-kai-elafria-nohtikh-kathisterhsh>
- e-glwssa - Η Χώρα του Λενού.* (2018). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://e-glwssa.wikispaces.com/H+%CE%A7%CF%8E%CF%81%CE%B1+%CF%84%CE%BF%CF%85+%CE%9B%CE%B5%CE%BD%CE%BF%CF%8D>
- Λογισμικό "ALEXIS".* (2018). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://www.noesi.gr/book/intervention/software-alexis>
- Λογισμικό "FILMS".* (2018). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <https://www.noesi.gr/book/intervention/software-films>
- 4 Πράξεις.* (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://users.sch.gr//salnk/games/4praxeis.htm>
- Christinaki, E., Vidakis, N., & Triantafyllidis, G. (2013). Facial expression recognition teaching to preschoolers with autism: a natural user interface approach. (σσ. 141-148). ACM.
- Cook, A. M., & Polgar, J. M. (2014). *Assistive Technologies: Principles and Practice*. Missouri: Mosby.

- Fernández-López, R.-F. R.-A.-S. (2012). *newliteraciesandgloballearning.weebly.com*.
Ανάκτηση Οκτώβριος 31, 2017, από newliteraciesandgloballearning.weebly.com:
newliteraciesandgloballearning.weebly.com
- Hennessy, S., Ruthven, K., & Brindley, S. (2005). *Teacher perspectives on integrating ICT into subject teaching: Commitment, constraints, caution and change*. Cambridge: J. Curriculum Studies.
- Jonassen, D. (2000). *Computers as Mindtools for Schools: Engaging critical thinking*. Missouri: Pearson.
- MEMORY GAME*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από http://www.mikrouli.gr/images/stories/mikrouli/PAIXNIDIA_HY/MEMORYGAME/GR/memory.swf
- Owens, R. (2016). *Γλωσσικές Διαταραχές: Μια πρακτική προσέγγιση στην αξιολόγηση και την Παρέμβαση (Ε.Ι. Τόκη. Επιμ.)*. Πάτρα: Γκότσης.
- Photodentro: Tiletap*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://photodentro.edu.gr/lor/r/8521/5624?locale=el>
- Photodentro-edusoft: Κυνηγός Υλικών*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/328>
- Popovici, D., Buica, C., & Velican, V. (2011). The relevance of the technological factor in the therapy of the speech-language disorders. *Review of Psychopedagogy*, (σσ. 49-56).
- SciFY - Science For You - LEAP*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.scify.gr/site/el/impact-areas/assistive-technologies/leap>
- Toki, E. I. (2013). Multimedia Technology for Speech and Language Diagnosis and Therapy. *Socialinis darbas*, 12(2), σσ. 330-339.
- Toki, E. I., & Pange, J. (2012). Traditional and Computer-Based evaluation of preschoolers' oral language in Greek - A review of the literature. *Sino-US English Teaching*, 9(1), σσ. 840-845.

- Toki, E. I., Drosos, K., & Simitzi, D. (2012). Development of digital multimedia resources to support early intervention for young children at-risk for learning disabilities. *Pedagogy – theory & praxis*, 5, σσ. 129-142.
- Toki, E. I., Pange, J., & Mikropoulos, T. A. (2012). An Online Expert System for Diagnostic Assessment Procedures on Young Children's Oral Speech and Language. *Sino-US English Teaching*, 14(0), σσ. 428-437.
- Toki, E. I., Zakopoulou, V., & Pange, J. (2014). Preschoolers' learning disabilities assessment: New perspectives in computerized clinical tools. *Sino-US English Teaching*, 11(6), σσ. 401-410.
- Williams, P. (2005). Using information and communication technology with special educational needs students: the views of frontline professionals. *Aslib Proceedings*, σσ. 539-553.
- Zakopoulou, V., Toki, E. I., Dimakopoulos, G., Mastropavlou, M., Drigkopoulou, E., Konstantopoulou, T., και συν. (2017). Evaluating New Approaches of Intervention in Reading Difficulties in Students with Dyslexia: The ilearnRW Software Application. *Journal of Education and Practice*, 8(27), σσ. 36-52.
- Αγγελοπούλου Δ. (2011). Παιδαγωγική Αξιοποίηση των Νέων Τεχνολογιών και Εκπαιδευτικά Λογισμικά για μαθητές με ή χωρίς εκπαιδευτικές ανάγκες. Στο *Ερευνα και εκπαιδευτική πράξη στην Ειδική Αγωγή*. Αθήνα: Ι. Σιδέρη.
- Αερόστατο*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.mikrapaidia.gr/ccsintro/>
- Ανοικτό κέντρο ενημέρωσης πρόνοιας Α.Κ.Ε.Π.* (n.d.). Ανάκτηση από <http://www.anadrassi.gr/%CE%AC%CF%81%CE%B8%CF%81%CE%B1%CF%88%CF%85%CF%87%CE%BF%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%AF%CE%B1%CF%82/%CE%B5%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%AE%CE%BC%CE%B1%CE%B8%CE%B7%CF%83%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AD%CF%82%CE%B4%CF%85%CE%80%CE%B1%CE%B3%CE%B5%CE%B7%CE%B9%CE%81%CE%B2%CE%82%CE%83%CE%84%CE%85%CE%86%CE%87%CE%88%CE%89%CE%8A%CE%8B%CE%8C%CE%8D%CE%8E%CE%8F%CE%90%CE%91%CE%92%CE%93%CE%94%CE%95%CE%96%CE%97%CE%98%CE%99%CE%A0%CE%A1%CE%A2%CE%A3%CE%A4%CE%A5%CE%A6%CE%A7%CE%A8%CE%A9%CE%AA%CE%AB%CE%AC%CE%AD%CE%AE%CE%AF%CE%B0%CE%B1%CE%B2%CE%B3%CE%B4%CE%B5%CE%B6%CE%B7%CE%B8%CE%B9%CE%CA%CE%CB%CE%CC%CE%CD%CE%CE%CE%CF%CE%D0%CE%D1%CE%D2%CE%D3%CE%D4%CE%D5%CE%D6%CE%D7%CE%D8%CE%D9%CE%DA%CE%DB%CE%DC%CE%DD%CE%DE%CE%DF%CE%E0%CE%E1%CE%E2%CE%E3%CE%E4%CE%E5%CE%E6%CE%E7%CE%E8%CE%E9%CE%EA%CE%EB%CE%EC%CE%ED%CE%EE%CE%EF%CE%F0%CE%F1%CE%F2%CE%F3%CE%F4%CE%F5%CE%F6%CE%F7%CE%F8%CE%F9%CE%FA%CE%FB%CE%FC%CE%FD%CE%FE%CE%FF%CE%1000>
- Βοσνιάδου Στ. (2006). *Παιδιά, Σχολεία και Υπολογιστές*. Αθήνα: Gutenberg.

- Γεροδιάκομος, Κ. (2004). *prosvasimo.gr*. Ανάκτηση 1 11, 2018, από prosvasimo.gr/docs/pdf/epimorfwtiko-uliko-kinhtikes/kinhtikes_4.pdf: prosvasimo.gr/docs/pdf/epimorfwtiko-uliko-kinhtikes/kinhtikes_4.pdf
- Για μικρούς και μεγάλους*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://kids.oasp.gr/default.htm>
- Εκπαιδευτικά παιχνίδια για παιδιά 1ης, 2ας και 3ης δημοτικού*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.jele.gr/>: <http://www.jele.gr/>
- Εκπαιδευτικές Κοινότητες & Ιστολόγια ΠΣΔ*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://blogs.sch.gr/ttnfy17/2008/09/20/the-number-race-%CE%B7-%CE%BA%CE%BF%CF%8D%CF%81%CF%83%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B1%CF%81%CE%B9%CE%B8%CE%BC%CF%8E%CE%BD/>: <http://blogs.sch.gr/ttnfy17/2008/09/20/the-number-race-%CE%B7-%CE%BA%CE%BF%CF%8D%CF%81%CF%83%CE%B1-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CE%B1%CF%81%CE%B9%CE%B8%CE%BC%CF%8E%CE%BD/>
- Εφόπουλος, Β., Δανηλίδου, Α., Κουτσοκόστα, Β., & Σταγιόπουλος, Π. (2014). Η αξιοποίηση εκπαιδευτικών λογισμικών στην Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση. Γνώσεις και απόψεις εκπαιδευτικών. *1ου Πανελληνίου Συνεδρίου καθηγητών Πληροφορικής*, (σσ. 1-8). Βόλος.
- Θεοδωρόπουλος, Π. (2014, 5 11). *Π.Α. Θεοδωρόπουλος, τέως σχολικός σύμβουλος ΠΕ03 Λακωνίας- Αρκαδίας*. Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.p-theodoropoulos.gr/paidagogika.htm>: <http://www.p-theodoropoulos.gr/paidagogika.htm>
- Καμπανάρου, Μ. (2007). *Διαγνωστικά θέματα λογοθεραπείας*. Αθήνα: Έλλην.
- Καμπανάρου, Μ. (2007). *Διαγνωστικά θέματα λογοθεραπείας*. Αθήνα: Έλλην.
- Κόμης, Β. (2004). *Εισαγωγή στις εκπαιδευτικές εφαρμογές των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και των Επικοινωνιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέων Τεχνολογιών.
- Λογοθεραπευτών, Σ. Ε. (n.d.). *ΣΕΛΛΕ*. Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.selle.gr/index.php>: <http://www.selle.gr/logotherapieia.php>

- Μακράκης, & Πολυδωρίδη, Κ. (1995). *Υπολογιστές στην Εκπαίδευση*. Αθήνα: Εθνικό Ίδρυμα Ερευνών.
- Μαυροπούλου Σ. (2011). Αποτελεσματικές εκπαιδευτικές προσεγγίσεις και διδακτικές στρατηγικές για τα παιδιά στο φάσμα του αυτισμού. Στο Α. Β. Παντελιάδου Σ., *Ειδική Αγωγή: Από την έρευνα στη διδακτική πράξη*. Αθήνα: Πεδίο.
- Μικρόπουλος, Τ. (2008). *Ο Υπολογιστής ως γνωστικό εργαλείο*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Μικρόπουλος, Τ. (2010). *Σενάρια διδασκαλίας με υπολογιστή*. Αθήνα: Κλειδάριθμος.
- Μπράττισης, Θ., & Κανδρούδη, Μ. (2011). Ομαδοσυνεργατικές δραστηριότητες με ΤΠΕ στο δημοτικό και κοινωνικοποίηση μαθητών με μαθησιακές δυσκολίες. Διεθνείς τάσεις και εφαρμογή σε μελέτης περίπτωσης στη Γ' Δημοτικού. *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, σσ. 39-60.
- Οικοσκόπιο*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://oikoskopio.gr/oikoskopio-kids/>
- Ομάδα Φωνής και Προσβασιμότητας-Πανεπιστήμιο Αθηνών- Τμήμα Πληροφορικής*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://access.uoa.gr/ATHENA/applications/view/3775>:
<http://access.uoa.gr/ATHENA/applications/view/3775>
- ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ - ΓΛΩΣΣΑ α',β'*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://ts.sch.gr/repo/online-packages/dim-glossa-a-b/>
- Πόρποδας, Κ. (2003). *Διαγνωστική αξιολόγηση και εκπαιδευτική αντιμετώπιση των δυσκολιών στη μάθηση της γλώσσας (Προφορικός λόγος, ανάγνωση και ορθογραφία)*. Πάτρα: Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων.
- Ράπτης Α., Ρ. (2006). *Μάθηση και Διδασκαλία στην εποχή της Πληροφορικής*. Αθήνα: Αριστοτέλης Ράπτης.
- Ρειμαν Τζουνιόρ Α (rayman) - Εκπαιδευτικά (PCE.00120)*. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.e-shop.gr/reiman-tzoynior-a-rayman-p-PCE.00120>
- Σαλονικίδης, Γ. (2014). *11ο Δημοτικό Σχολείο Ευόσμου*. Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://11dim-evosm.thess.sch.gr/html/games/time/time.html>

ΣΕΛΛΕ. (n.d.). *ΣΕΛΛΕ*. Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.selle.gr/index.php>:
<http://www.selle.gr/logotherapieia.php>

Σκαλούμπακας, Χ., & Πρωτόπαπας, Α. (2005). *Λογισμικό Ανίχνευσης Μαθησιακών Δεξιοτήτων και Αδυναμιών ΛΑΜΔΑ Τάξεις Β'–Δ' Δημοτικού και Ε' Δημοτικού–Β' Γυμνασίου*. Πάτρα.

Σολομωνίδου Χρ. (2006). *Νέες τάσεις στην εκπαιδευτική τεχνολογία: Εποικοδομητισμός και σύγχρονα περιβάλλοντα μάθησης*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

ΣΤΡΟΓΓΥΛΑ με ΑΞΙΑ. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από http://www.e-yliko.gr/index.php?option=com_k2&view=item&id=431:stroggyla-me-aksia&Itemid=135

ΣΥΛΛΟΓΟΣ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΩΝ ΛΟΓΟΠΑΘΟΛΟΓΩΝ ΛΟΓΟΘΕΡΑΠΕΥΤΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://www.selle.gr>:
<http://www.selle.gr/logotherapieia.php>

Τόκη, Ε. (2015). *Εφαρμογές Η/Υ στη Λογοπαθολογία. [Online διδακτικό εκπαιδευτικό υλικό]*. Ανάκτηση 2 21, 2018, από Πλατφόρμα Ασύγχρονης Τηλε-εκπαίδευσης ΤΕΙ Ηπείρου: <http://eclass.teiep.gr/courses/LOGO123>

Τόκη, Ε. (2011). *Χρήση και αποτελεσματικότητα των νέων τεχνολογιών στην αξιολόγηση της τυπικής και άτυπης μάθησης του προφορικού λόγου παιδιών πρώτης σχολικής ηλικίας*. Ιωάννινα.

Τσικολάτας Α. (2011). *Οι ΤΠΕ στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. 2ο Πανελλήνιο Συνέδριο Πληροφορικών*. Πάτρα.

Φωτόδεντρο. (n.d.). Ανάκτηση 1 11, 2018, από <http://photodentro.edu.gr/edusoft/r/8531/258>