

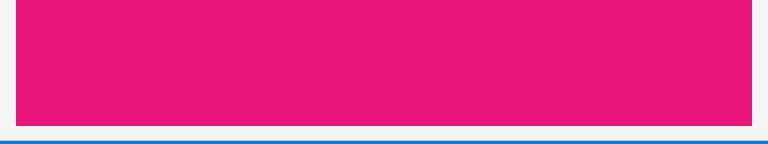
Διαδραστικά Παιχνίδια:
Μια Καινοτόμος
Εκπαιδευτική
Παρέμβαση
σε Μαθητές με
Ειδικές Εκπαιδευτικές
Ανάγκες ή και Αναπηρία



ΕΛΕΝΗ Δ. ΤΕΧΛΙΚΙΔΟΥ

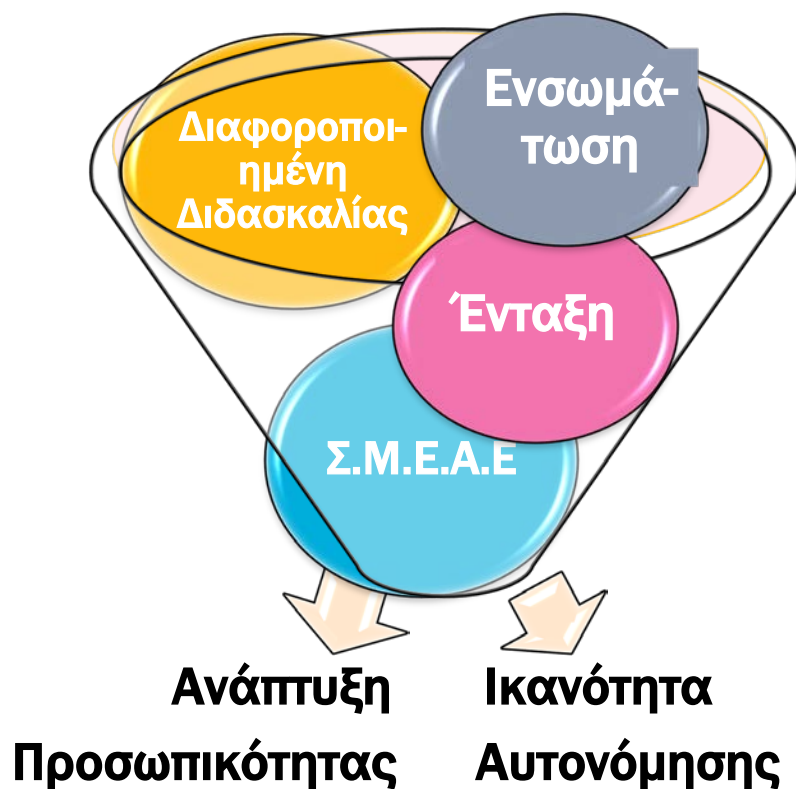
ΔΙΕΥΘΥΝΤΡΙΑ Ε.Ε.Ε.Ε.Κ ΚΙΛΚΙΣ

MSc, PhDc, ΦΥΣΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ



Εκπαιδευτική Καινοτομία

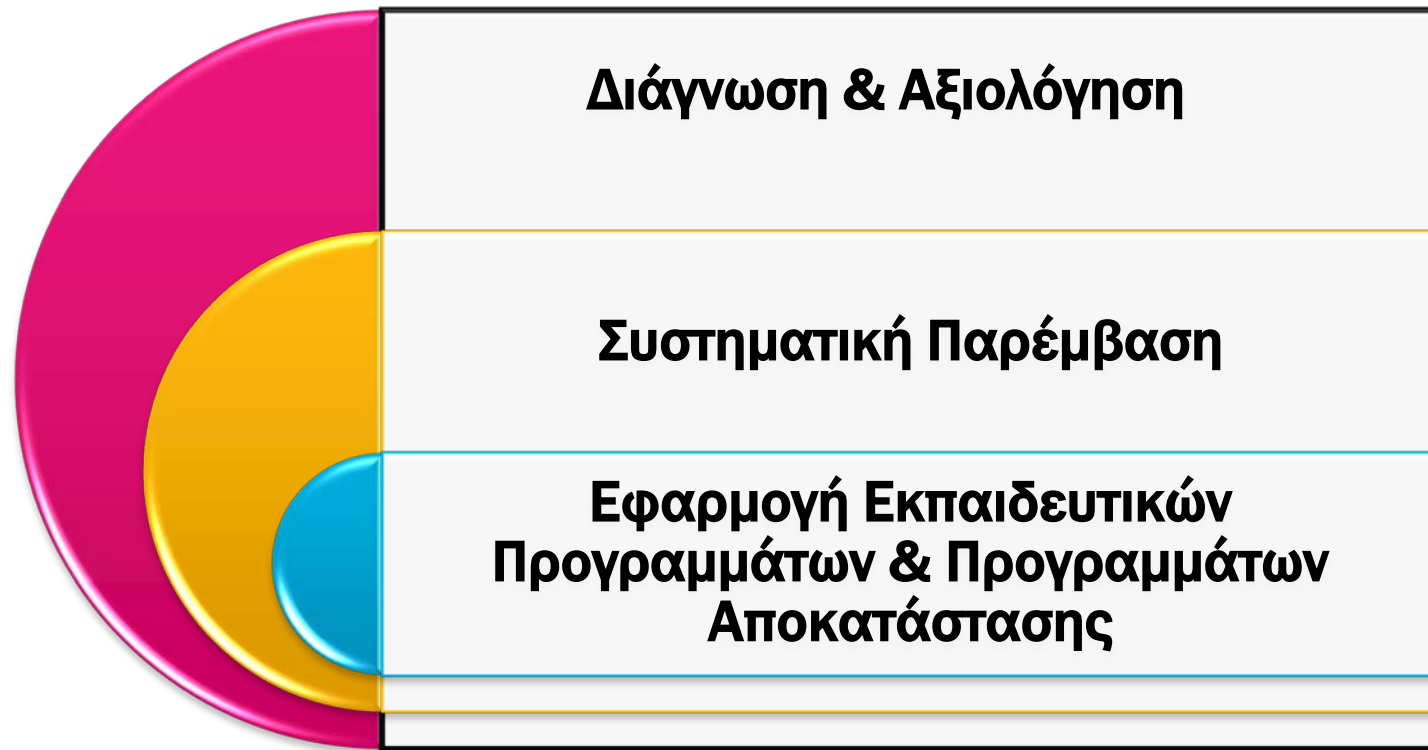
Ειδική Αγωγή & Εκπαίδευση



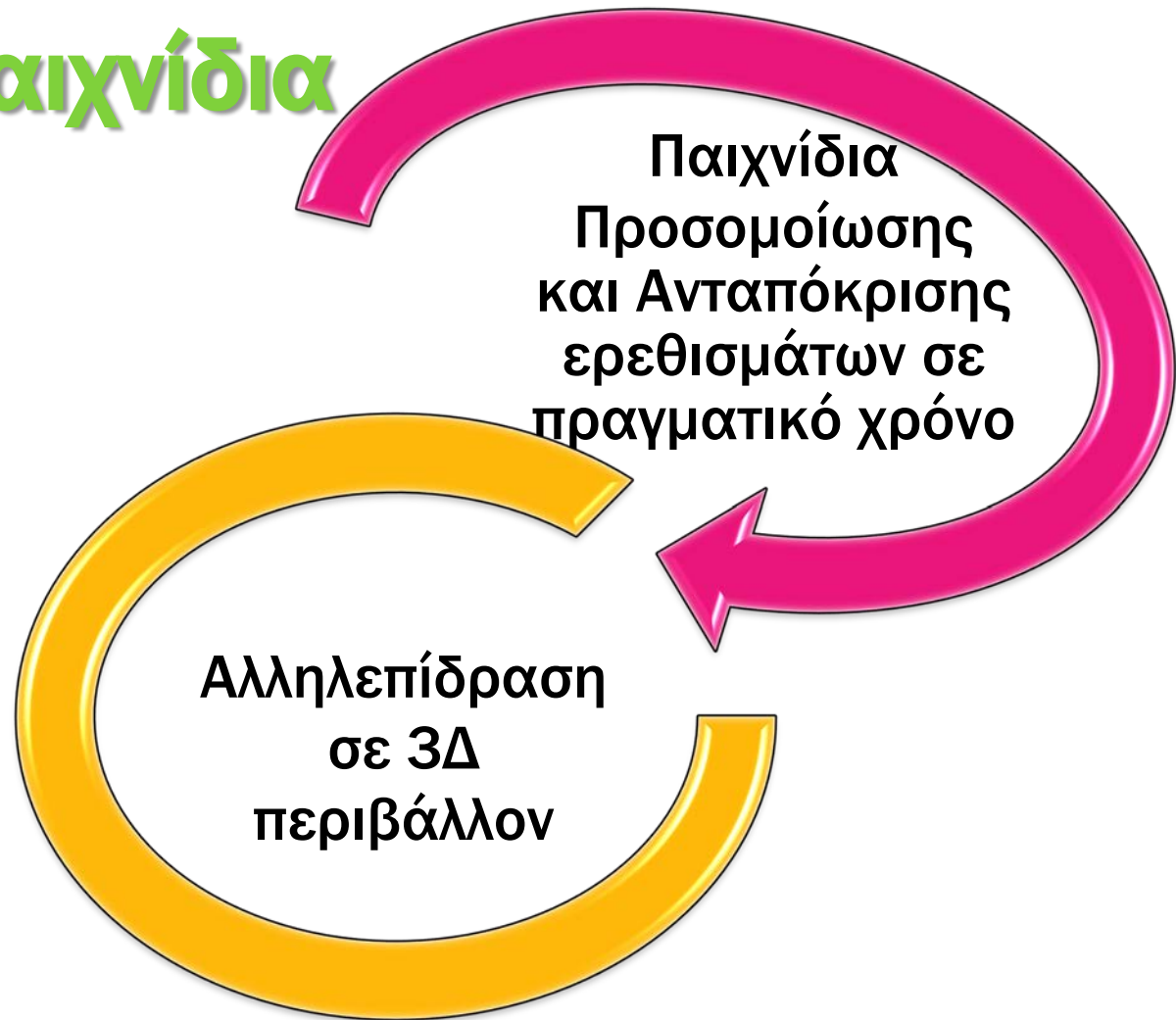
Στόχοι στην Εκπαίδευση



Οι στόχοι επιτυγχάνονται...



Διαδραστικά Βιντεοπαιχνίδια



Κατηγορίες Διαδρ. Βιντ.



Διαδραστικά Βιντεοπαιχνίδια



Περιλαμβάνουν μεγάλο αριθμό δραστηριοτήτων



Εξασκούνται σε ένα ελκυστικό περιβάλλον



Υπάρχουν πολλά επίπεδα διαβάθμισης της δυσκολίας

Πλεονεκτήματα Μάθησης

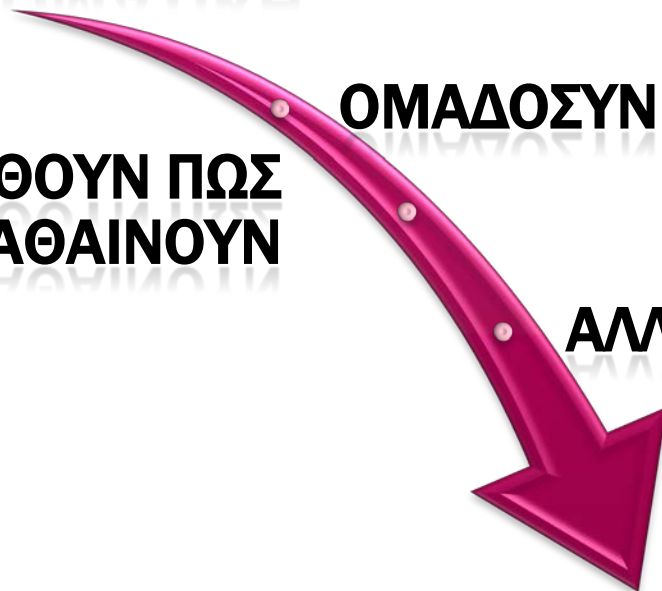
ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ

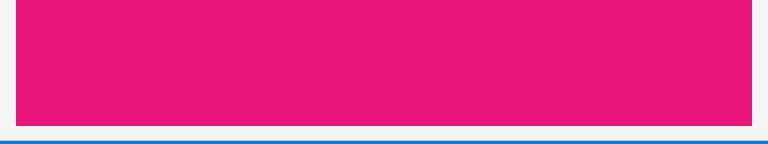
**ΜΑΘΟΥΝ ΠΩΣ
ΝΑ ΜΑΘΑΙΝΟΥΝ**

ΟΜΑΔΟΣΥΝΕΡΓΑΤΙΚΗ

ΑΛΛΗΛΟΔΙΔΑΚΤΙΚΗ

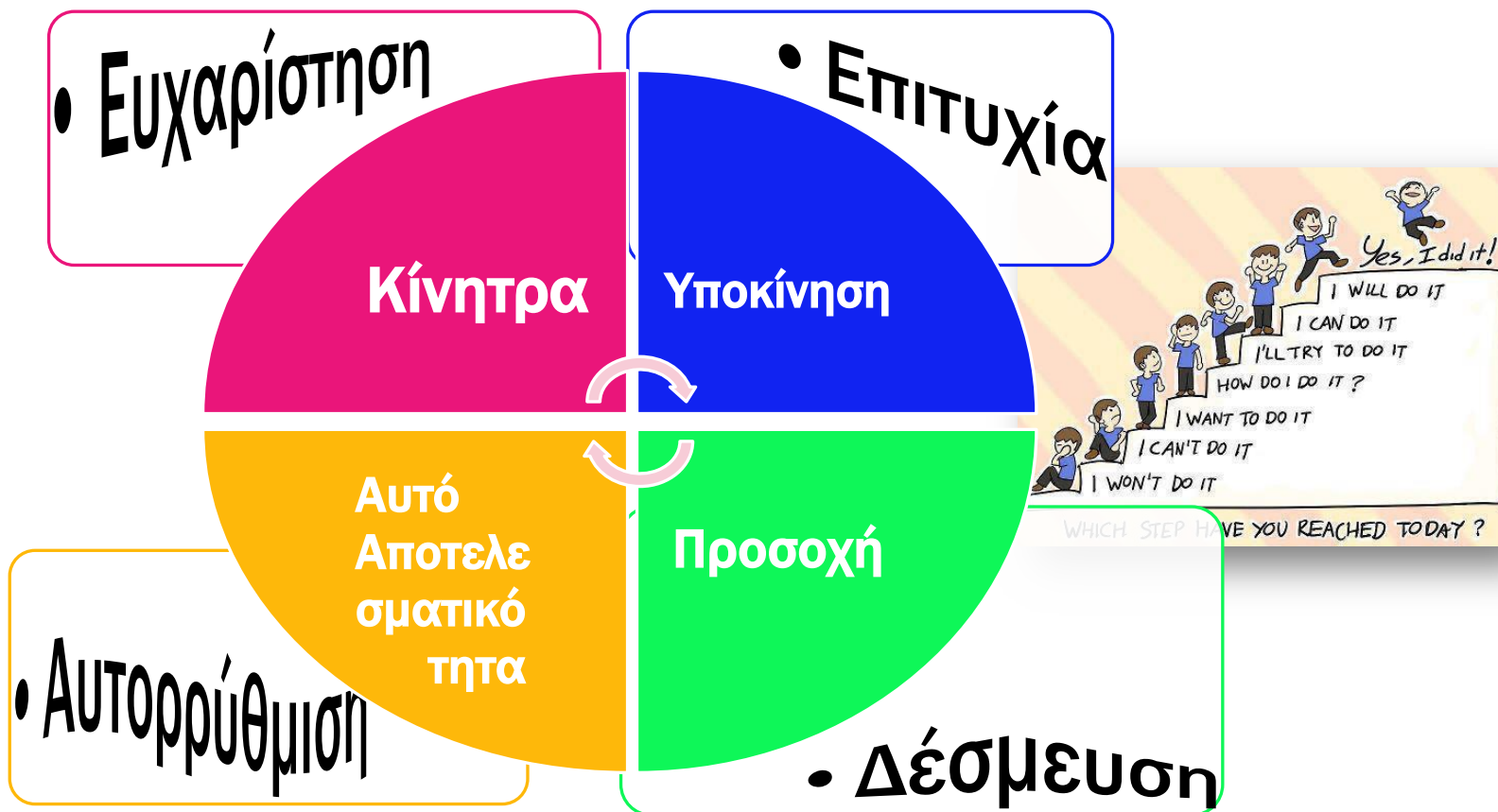
ΑΥΤΟΡΡΥΘΜΙΣΗ





Πλεονεκτήματα Διαδρ. Βιντ.

Θεωρίες Μάθησης



Μάθηση

Ε.Ε.Ε.Ε.Κ ΚΙΛΚΙΣ



**Μάθημα
Φυσικής
Αγωγής**

**Σύμφωνα
Με το
Ωρολόγιο
Πρόγραμ
μα**

**Άτομα με
Ν.Α ,
με
Αυτισμό
Με
Συ-
νοσηρό
τητα**

**Με 1,2
και 4
παίκτες**

**Στο χώρο
της
αίθουσας
γυμνα
στικής**



Τα ελλείμματα στις
κινητικές δεξιότητες
επηρεάζουν την
ακαδημαϊκή
επίδοση



Εξοπλισμός Διαδραστ. Βιντεοπ.



Συμπεράσματα

Πρακτικές Εφαρμογές

- Ως μέσο ένταξης

Συνεκπαίδευση



- Μεταφορά μάθησης

Μάθηση



- Ανάπτυξη της διαμαθητικής επικοινωνίας

Αλληλεπίδραση



- Έλεγχος βάρους & υποκινητικότητας

Άθληση

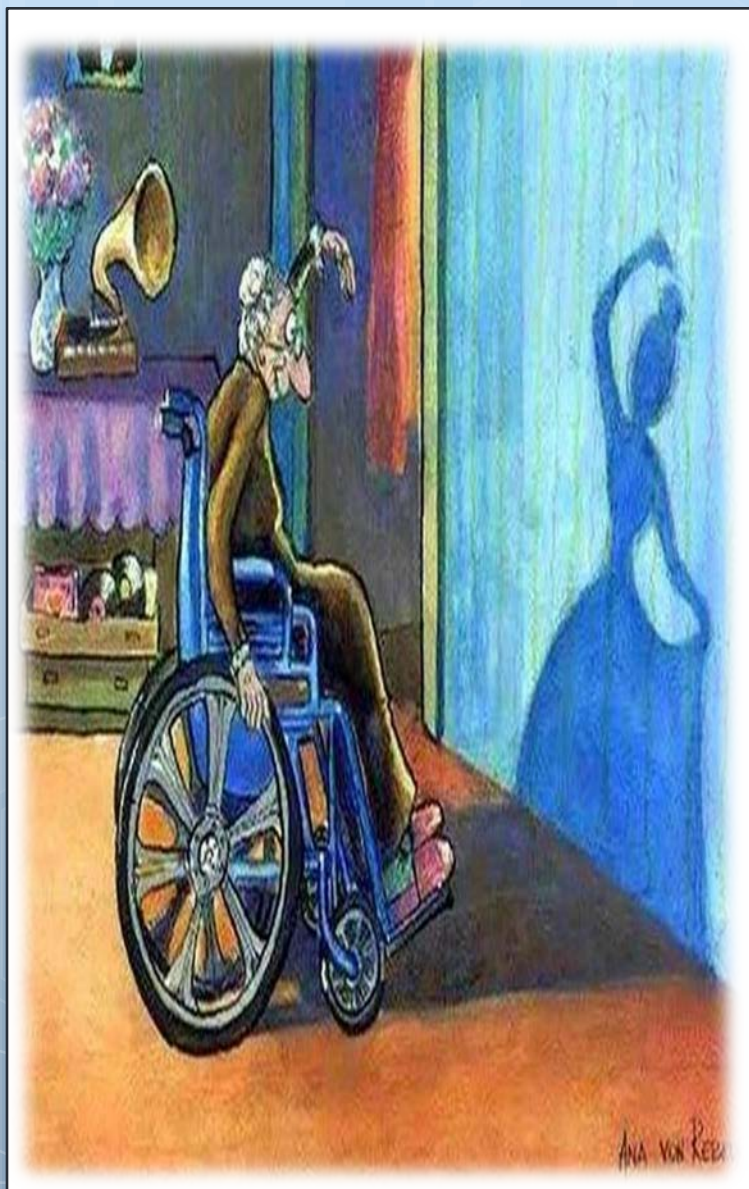


Βιβλιογραφία

- Αβραμίδης, Η., Αντωνίου, Α.Σ., Γκαράνης, Α., Γουδήρας, Δ., Ευσταθίου, Μ., Δαραής, Κ., Ζυμβρακάκης, Ι., Καμπόλη, Γ., Κουκούτα, Α., Κουσουρέτα, Ν., Λιόντου, Γ., Μεσσαριτάκη, Β., Μπακοπούλου, Γ., Νάνου, Α., Πανέρα, Α.Ξ., Πατσίδου, Μ., Σούλης, Σ., Συμεωνίδου, Σ., Τσιπούρας, Σ., Φτιάκα, Ε., Χαριοπολίτου, Α. και Σαρίδου, Χ. (2013). Από την Ειδική Αγωγή στη Συμπεριληπτική Εκπαίδευση. Από το σχολείο σε μια κοινωνία για όλους. Επιμελητές, Νάνου, Α., Πατσίδου-Ηλιάδου, Μ., Γκαράνης, Α. και Χαριοπολίτου, Α. Εκδόσεις Γράφημα.
- Balakrishnan, T. (2007). Interrater reliability of bilateral coordination of Bruininks Oseretsky test of motor proficiency (BOTMP) & performance of Indian children compared with USA norms. The Indian Journal of Occupational Therapy, 3:55-59.
- Γκλαβίνη, Α. (2008). Πιλοτική εφαρμογή της Λειτουργικής Αξιολόγησης της Συμπεριφοράς (Functional Behavioral Assessment): Μελέτη περίπτωσης παιδιού, με νοητική καθυστέρηση και προβλήματα συμπεριφοράς. Διπλωματική εργασίας. Πανεπιστήμιο Μακεδονίας Τμήμα Εκπαιδευτικής και Κοινωνικής Πολιτικής, Μεταπτυχιακό Τμήμα: Κατεύθυνση Ειδικής Αγωγής.
- Elliott-Sale, K.J., Hannah, R., Bussell, C.D., Parsons, A., Gordon, P., Jones, W. and Sale. C. (2014). A pilot study evaluating the effects of a 12 week exergaming programme on body mass, size and composition in postpartum females. International Journal of Multidisciplinary and Current Research. Volume.2 (Jan/Feb issue).
- Hammond, J.J., Hill, V., Green, E.L. and Dido, M.I. (2014). An investigation of the impact of regular use of the Wii Fit to improve motor motor and psychosocial outcomes in children with movement difficulties: A pilot study. Child Care Health Development, 40(2): 165-175.
- Hemmati, S., Amiri, N., Soleimani, F. and Dadkhan, A. (2008). Comparison of motor skills in children with developmental coordination disorder and normal peers. Iranian Rehabilitation Journal, 6(7 & 8), 5-9.
- Gunel, M.K., Kara, O.Z., Ozal, C. and Turker, D. (2014). Virtual reality in rehabilitation of children with Cerebral Palsy. InTech, Open science Open Minds, Chapter 9, 273-301.
- Κοκκαρίδας, Δ. (2010). Άσκηση και Αναπηρία. Θεσσαλονίκη: Χριστοδουλίδη.
- Lieberman, D.A., Chamberlin, B., Medina, E.Jr, Barry, Jr., Franklin, Sanner, M.B., and Vafiadis, D.K. (2011). The power of play: Innovations in getting active summit 2011: A science panel proceeding report from the American heart association. American Heart Association, 123: 2507-2516.

Βιβλιογραφία

- Λουκόπουλος, Α. (2008). «Η Εισαγωγή Καινοτομιών στο Σχολείο και ο Ρόλος του Διευθυντή: Η Αποτελεσματικότητα της Ευέλικτης Ζώνης Διαθεματικών και Δημιουργικών Δραστηριοτήτων». Διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία. Πανεπιστήμιο Πατρών Σχολή Ανθρωπιστικών και Κοινωνικών Επιστημών Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης Μεταπτυχιακό Πρόγραμμα Σπουδών. Κατεύθυνση: Οργάνωση-Διοίκηση Εκπαίδευσης και Διοίκησης Σχολικών Μονάδων. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: [http://nemertes.lis.upatras.gr/ispui/bitstream/10889/1678/1/Nimertis_Loukopoulos\(ptde\).pdf](http://nemertes.lis.upatras.gr/ispui/bitstream/10889/1678/1/Nimertis_Loukopoulos(ptde).pdf) (1/11/2013).
- Παντελιάδου, Σ. & Μπότσας, Γ. (2008). Μαθησιακές Δυσκολίες. Βασικές έννοιες και χαρακτηριστικά. Εκδόσεις Γράφημα
- Miller, C.A., Hayes, D.M., Dye, K., Johnson, C. and Meyers, J. (2012). Using the Nintendo Wii Fit and body weight support to improve aerobic capacity, balance, gait ability, and fear of falling: two case reports. *Journal of Geriatric Physical Therapy*, 35:95-104.
- Mitchell, L., Ziviani, J., Oftedal, S. and Boyd, R. (2012). The effect of virtual reality interventions on physical activity in children and adolescents with early brain injuries including cerebral palsy. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 54: 667-671.
- Νόμος, 3699/2008. *Ειδική Αγωγή και Εκπαίδευση ατόμων με αναπηρία ή με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες*. ΦΕΚ 199/Α'/2.10.2008. Αρ. Φύλλου 199. Διαθέσιμο στο δικτυακό τόπο: <http://www.disabled.gr/lib/?p=17947> (20/05/2010).
- Πολυχρονοπούλου, Σ. (2001). Παιδιά και έφηβοι με ειδικές ανάγκες και δυνατότητές. Σύγχρονες τάσεις εκπαίδευσης και ειδικής υποστήριξης. Τόμος Α΄. Αθήνα, Ατραπός.
- Sandlund, M., McDonough, S. and Hager-Ross, C. (2009). Interactive computer play in rehabilitation of children with sensorimotor disorders: a systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 173-179.
- Σπυροπούλου, Δ., Αναστασάκη, Α., Δεληγιάννη, Δ., Κούτρα, Χ. και Μπούρας, Σ. (2008). Καινοτόμα Προγράμματα στην εκπαίδευση. Στο Βλάχος, Δ. (επιμ.) *Η Ποιότητα στην Εκπαίδευση* (σ.σ. 197 – 240). Αθήνα: Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Διαθέσιμο στο <http://www.pi-schools.gr/download/programs/erevnes/ax.poiot.xar.prot.deft.ekp/poiot.ekp.erevn/s.197.240.pdf> (27/10/2013).
- ΥΠ.Ε.Π.Θ. (2004). Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Πρόγραμμα Σπουδών (Δ.Ε.Π.Π.Σ.) και Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών (Α.Π.Σ.) Εργαστηρίων Ειδικής Επαγγελματικής Εκπαίδευσης & Κατάρτισης (Ε.Ε.Ε.Ε.Κ.). Υπουργείο Παιδείας Παιδαγωγικό Ινστιτούτο. Yalon-Chamovitz, S., & Weiss, P. L. T. (2008). Virtual reality as a leisure activity for young adults with physical and intellectual disabilities. *Research in Developmental Disabilities*, 29: 273-287.
- Weiss, P. L., Kizony, R., Feintuch, U., & Katz, N. (2005). Virtual reality in neurorehabilitation. In M. Selzer, L. Cohen, F. H. Gage, S. Clarke & P. and Dunkan (Eds.), *In textbook of neural repair and neurorehabilitation*. (pp. 182-197)



**«Ξέρω ότι δε μπορώ
να διδάξω τίποτα
σε κανέναν.
Μπορώ να
δημιουργήσω
ένα περιβάλλον
μέσα στο οποίο
κάποιος θα μπορεί
να μάθει»
Rogers, C. (1959)**

Σας ευχαριστώ!