

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα 12: Ειδική Αγωγή

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Προσανατολίζομαι στον χώρο

**Ενδεικτικό εκπαιδευτικό σενάριο για μαθητές με
κινητική αναπηρία**

**ΤΠΕ για διάφορες κατηγορίες μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές
ανάγκες – Κινητική Αναπηρία**

Έκδοση 1η

ΙΟΥΛΙΟΣ 2019

Πράξη:

ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΓΗ
ΤΩΝ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ ΣΤΗ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΠΡΑΞΗ
(ΕΠΙΜΟΡΦΩΣΗ Β' ΕΠΙΠΕΔΟΥ ΤΠΕ)

Φορείς Υλοποίησης:

Δικαιούχος φορέας:



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ, ΕΡΕΥΝΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗΣ ΠΟΛΙΤΙΚΗΣ

Συμπράττων φορέας:



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



A. Συνοπτική παρουσίαση του εκπαιδευτικού σεναρίου

Η ικανότητα προσανατολισμού αναφέρεται στην κατανόηση της θέσης των αντικειμένων και του εαυτού μας στον χώρο καθώς και στην μεταξύ τους σχέση. Αναπτύσσεται από την παιδική ηλικία και μας βοηθά στο να κινηθούμε στον χώρο και συνδέεται με την ανάπτυξη ακαδημαϊκών δεξιοτήτων όπως είναι η ανάγνωση, η γραφή και η αντίληψη των αριθμών. Οι μαθητές με κινητικές αναπηρίες εξαιτίας της περιορισμένης αλληλεπίδρασης με το περιβάλλον παρουσιάζουν συχνά δυσκολίες στην έννοια του προσανατολισμού συνεπώς, η κατανόησή της είναι ιδιαίτερα σημαντική για την κινητική και γνωστική τους ανάπτυξη.

Το σενάριο αποτελείται από 3 φάσεις: Η πρώτη φάση (2 διδακτικές ώρες) πραγματοποιείται στο εργαστήριο πληροφορικής και περιλαμβάνει τη χρήση λογισμικών εξάσκησης και πρακτικής στην έννοια του προσανατολισμού. Η δεύτερη φάση αποτελείται από 1 διδακτική ώρα και αφορά στο βιωματικό μέρος με κινητικές δραστηριότητες στο κλειστό γυμναστήριο. Η τρίτη φάση (1 διδακτική ώρα) υλοποιείται στην αίθουσα πληροφορικής όπου χρησιμοποιούνται λογισμικά σε μορφή παιχνιδιού για την εμπέδωση της γνώσης.

A.1 Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου, Τάξη που απευθύνεται

Προσανατολίζομαι στον χώρο

Απευθύνεται σε μαθητές με κινητικές αναπηρίες που φοιτούν σε ειδικό δημοτικό σχολείο και χρησιμοποιούν αναπηρικό αμαξίδιο ή περιπατητήρα για την μετακίνησή τους.

A.2 Δημιουργός του εκπαιδευτικού σεναρίου

Χρυσάγης Νικόλαος Σταύρος, εκπαιδευτικός Φυσικής Αγωγής (ΠΕ 11).

A.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές

Φυσική αγωγή, μαθηματικά, πληροφορική

A.4 Προσπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Οι μαθητές γνωρίζουν τα μέρη του σώματός τους

Οι μαθητές χρησιμοποιούν το ποντίκι στον υπολογιστή, και μπορούν να χειρίζονται τα πλήκτρα space, enter, και βελάκια με τις κατευθύνσεις με τις κατά περίπτωση προσαρμογές.

A.5 Εκτιμώμενη διάρκεια

4 διδακτικές ώρες

A.6 Συσχετισμός με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Το σενάριο είναι σε συμφωνία με την ενότητα «ψυχοκινητική αγωγή» του ηλεκτρονικού βιβλίου Φυσική Αγωγή Γ' και Δ' Δημοτικού. Επιπρόσθετα, ο προσανατολισμός στον χώρο αποτελεί διδακτική ενότητα σε μαθητές με κινητικές αναπηρίες, σύμφωνα με τα αναλυτικά προγράμματα ειδικής αγωγής και το βιβλίο εκπαιδευτικού ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης.

A.7 Ανάλυση περιεχομένου

Επιδιώκεται η κατανόηση των εννοιών οι οποίες συνιστούν τον προσανατολισμό (πάνω-κάτω, δεξιά αριστερά, εμπρός πίσω κλπ) και η εξάσκηση σε αυτές μέσω αντιληπτικοκινητικών δραστηριοτήτων.

B. Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Η ανίχνευση της προηγούμενης γνώσης των μαθητών αναφορικά με την σωματογνωσία γίνεται με ερωτήσεις στην πρώτη διδακτική ώρα. Η επιλογή των συσκευών εισόδου βασίζεται στην αξιολόγηση του ΚΕΣΥ και της διεπιστημονικής ομάδας.

Γ. Σκοπός και Στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Σκοπός:

Σκοπός του σεναρίου είναι η ανάπτυξη της ικανότητας προσανατολισμού στον χώρο η οποία αφορά στο γνωστικό περιεχόμενο της ψυχοκινητικής

Στόχοι:

1. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο

Να αναγνωρίσουν τα επίπεδα του χώρου

Να αναγνωρίσουν τις έννοιες του χώρου πάνω - κάτω, δεξιά αριστερά, εμπρός - πίσω κλπ) (directional awareness)

Να αντιλαμβάνονται τις έννοιες του χώρου σε σχέση με αντικείμενα / άτομα (spatial awareness)

Να ελέγχουν την κατεύθυνση της κίνησης στον χώρο (π.χ. μετακινούμαι προς διάφορες κατευθύνσεις)

2. Ως προς την χρήση νέων τεχνολογιών

Να εξοικειωθούν στην χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή

Να εξοικειωθούν στη χρήση λογισμικών

Να χρησιμοποιούν τον υπολογιστή ως μέσο μάθησης

3. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Να αναπτύξουν δεξιότητες επικοινωνίας και συνεργασίας

Να αναπτύξουν κριτική σκέψη

Να αναπτύξουν αντιληπτικοκινητικές δραστηριότητες μέσω της ανακάλυψης και διερεύνησης

Δ. Διδακτικό υλικό και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Δ.1 Υλικοτεχνική υποδομή

Δύο ηλεκτρονικοί υπολογιστές, μικροί κώνοι, καλάθια, μπαλάκια

Δ.2 Διδακτικό υλικό

Φύλλα εργασίας, εκπαιδευτικά λογισμικά (jele, γνωρίζω τις κατευθύνσεις, κινητικότητα Α-Β). Τα παραπάνω επιλέχθηκαν διότι με τον διαδραστικό τους χαρακτήρα προκαλούν το ενδιαφέρον των μαθητών και δημιουργούν ένα ευχάριστο περιβάλλον μάθησης.

Ε. Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου

Ε.1 Οργάνωση της Τάξης

Οι μαθητές με κινητικές αναπηρίες παρουσιάζουν διαφοροποιήσεις ως προς τις μαθησιακές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν (γνωστικός τομέας). Συγκεκριμένα, η ικανότητα ανάγνωσης κυμαίνεται από διάβασμα λέξεων έως και προτάσεων, ενώ η ικανότητα γραφής περιορίζεται στην γραφή λέξεων με διαφοροποιήσεις στον απαιτούμενο χρόνο. Οι μαθητές στις συνεργατικές δραστηριότητες οι οποίες διεξάγονται στον υπολογιστή χωρίζονται σε ανομοιογενή ζευγάρια αναφορικά με το γνωστικό επίπεδο, έτσι ώστε να υπάρχει η δυνατότητα αλληλοβοήθειας. Αναφορικά με την προσβασιμότητα έχουν γίνει οι αναγκαίες διευθετήσεις που αφορούν α) στην θέση εργασίας των μαθητών, β) στις συσκευές εισόδου στον υπολογιστή, γ) στην διευθέτηση του χώρου που αφορά στην μετακίνηση των μαθητών στην τάξη. Τα φύλλα εργασίας είναι προσαρμοσμένα στο γνωστικό και αντιληπτικό επίπεδο των παιδιών έτσι ώστε να μπορούν να συμπληρωθούν από όλους τους μαθητές. Τα φύλλα εργασίας συμπληρώνονται ομαδικά από τους μαθητές στο τέλος της 1^{ης} και 4^{ης} διδακτικής ώρας. Οι δραστηριότητες οι οποίες γίνονται στο κλειστό γυμναστήριο στην 2^η και 3^η διδακτική ώρα, είναι ατομικές, σε ζευγάρια ή σε επίπεδο ομάδας.

Ε.2 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

1. Θεωρητική προσέγγιση

Στο διδακτικό σενάριο βασίζεται στην θεωρία του συμπεριφορισμού σε μερικές δραστηριότητες και στην θεωρία του εποικοδομισμού όπου οι μαθητές βρίσκουν λύσεις στα λογισμικά με παιχνίδια προσανατολισμού.

2. Μεθοδολογική προσέγγιση

Στο διδακτικό σενάριο εφαρμόζεται η ομαδοσυνεργατική μέθοδος διδασκαλίας. Οι μαθητές εργάζονται σε ζευγάρια στον ηλεκτρονικό υπολογιστή αναπτύσσοντας πνεύμα συνεργασίας και αλληλοβοήθειας. Η βιωματική προσέγγιση περιλαμβάνει κινητικές δραστηριότητες οι οποίες έχουν διερευνητικό και συνεργατικό χαρακτήρα. Ο εκπαιδευτικός καθοδηγεί και διορθώνει τους εκπαιδευόμενους, όπου χρειάζεται.

3. Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Η χρήση των ΤΠΕ δημιουργεί ευχάριστο και πολυαισθητηριακό περιβάλλον μάθησης το οποίο προάγει την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών με αναπηρία. Συγκεκριμένα, τα εκπαιδευτικά λογισμικά τα οποία χρησιμοποιούνται ενδυναμώνουν τη μαθησιακή διαδικασία με διαδραστικό

και διασκεδαστικό τρόπο. Οι μαθητές έχουν τη δυνατότητα να πειραματιστούν, να κατανοήσουν διερευνητικά έννοιες, να επιλύσουν προβλήματα και να αναπτύξουν κριτική σκέψη.

Ε.3 Περιγραφή δραστηριοτήτων σεναρίου

1. Δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας: αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών.

Οι μαθητές σε ζευγάρια χρησιμοποιούν έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή όπου είναι εγκατεστημένο το λογισμικό <http://www.jele.gr/activity/a/math/math001.swf>. Το λογισμικό βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίσουν τις βασικές έννοιες του προσανατολισμού και δίνει ανατροφοδότηση σε περίπτωση λάθους απάντησης με παραδείγματα. Αφού οι μαθητές ασχοληθούν με τις δραστηριότητες του λογισμικού ακολουθεί συζήτηση αναφορικά με τις έννοιες του προσανατολισμού.

2. Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Οι μαθητές εξασκούνται στις έννοιες του προσανατολισμού με τα παρακάτω λογισμικά

[http://users.sch.gr/pkotsis/2/a-taxi/maths/games/prosanatolismos%20\(CD\)/html5.html](http://users.sch.gr/pkotsis/2/a-taxi/maths/games/prosanatolismos%20(CD)/html5.html)

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10550>

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10551>

στην αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών. Η εξάσκηση περιλαμβάνει βιωματικό μέρος στο κλειστό γυμναστήριο και περιλαμβάνει ασκήσεις με κατευθύνσεις του σώματος.

3. Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Στους υπολογιστές είναι εγκατεστημένη η εφαρμογή κινητικότητα Α' - Β' Δημοτικού από την διεύθυνση <http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/kinhtikothta-a-b-dhmotikou>.

Οι μαθητές παίζουν 2 παιχνίδια για την εμπέδωση της γνώσης:

Α) το παιχνίδι «Ο λαβύρινθος» όπου πρέπει να οδηγήσουν τον ήρωα μέσα στο λαβύρινθο μέχρι την έξοδο βρίσκοντας τη βέλτιστη διαδρομή παρακάμπτοντας τα εμπόδια που εμφανίζονται σε τακτά χρονικά διαστήματα.

Β) το παιχνίδι «Βρες το δρόμο» το οποίο βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίζουν τις κατευθύνσεις, να επιλύουν προβλήματα και να βρίσκουν τη βέλτιστη λύση σε διάφορες καταστάσεις καθημερινής ζωής.

4. Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου

Οι μαθητές συμπληρώνουν 2 φύλλα εργασίας σε έντυπη μορφή. Το πρώτο φύλλο συμπληρώνεται στο τέλος της δεύτερης διδακτικής ώρας ενώ το δεύτερο στο τέλος της τρίτης διδακτικής ώρας και αφορά στην τελική αξιολόγηση.

Ε. 4 Φύλλα εργασίας

Φύλλο εργασίας 1

Το φύλλο εργασίας 1 περιλαμβάνει εικόνες όπου οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν την θέση του αντικείμενου ζωγραφίζοντας ή κυκλώνοντάς το.

Φύλλο εργασίας 2

Το φύλλο εργασίας 2 περιλαμβάνει περισσότερο σύνθετες δραστηριότητες με εικόνες όπου οι μαθητές καλούνται να αναγνωρίσουν τη θέση του αντικείμενου ζωγραφίζοντας, κυκλώνοντας, σημειώνοντας μια από 4 επιλογές ή γράφοντας λέξη.

Ε. 5 Δραστηριότητες υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη

1. Δραστηριότητες ψυχολογικής και γνωστικής προετοιμασίας: αποτίμηση υπάρχουσας γνώσης και ανίχνευση αναπαραστάσεων και γνωστικών δυσκολιών.

A Φάση

1^η Διδακτική ώρα

Αίθουσα πληροφορικής

Ο εκπαιδευτικός χωρίζει τους μαθητές σε 2 ζευγάρια ανάλογα με το μαθησιακό τους επίπεδο, έτσι ώστε να υπάρχει η δυνατότητα αλληλοβοήθειας. Το κάθε ζευγάρι χρησιμοποιεί έναν ηλεκτρονικό υπολογιστή.

Ο εκπαιδευτικός ανοίγει το λογισμικό <http://www.jele.gr/activity/a/math/math001.swf>

από το διαδίκτυο και εξηγεί στους μαθητές τι πρέπει να κάνουν. Συγκεκριμένα, παρακινεί τους μαθητές, αφού ακούσουν προσεκτικά τις οδηγίες, να βοηθήσουν το κοριτσάκι να βρει τους φίλους της, κάνοντας κλικ με το ποντίκι στην περιοχή επιλογής. Το λογισμικό βοηθά τους μαθητές να αναγνωρίσουν τις βασικές έννοιες του προσανατολισμού και δίνει ανατροφοδότηση σε περίπτωση λάθους απάντησης με παραδείγματα.

2. Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικείμενου

Οι μαθητές εξασκούνται στις έννοιες του προσανατολισμού με το παρακάτω λογισμικό

[http://users.sch.gr/pkotsis/2/a-taxi/maths/games/prosanatolismos%20\(CD\)/html5.html](http://users.sch.gr/pkotsis/2/a-taxi/maths/games/prosanatolismos%20(CD)/html5.html)

2^η διδακτική ώρα

Αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών:

Οι μαθητές σε ζευγάρια πειραματίζονται με το λογισμικό <http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10550> στην εικονική μετακίνηση του σώματος σε διαφορετικές κατευθύνσεις (πάνω- κάτω, δεξιά –αριστερά, εμπρός πίσω.

Οι μαθητές σε ζευγάρια ασκούνται με το λογισμικό «παίζω με τις κατευθύνσεις»

<http://photodentro.edu.gr/v/item/ds/8521/10551>

B ΦΑΣΗ

3^η διδακτική ώρα

Κλειστό γυμναστήριο

Η 3^η διδακτική ώρα περιλαμβάνει ασκήσεις με κατευθύνσεις του σώματος σύμφωνα με την ενότητα ψυχοκινητική του σχολικού βιβλίου Φυσική Αγωγή Γ' και Δ' Δημοτικού <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C101/86/690,2628/>

- Οι μαθητές απέναντι στον εκπαιδευτικό με το παράγγελμα σηκώνουν τα χέρια πάνω και επαναφορά (έννοιες: πάνω, κάτω)
- Μετακίνηση με αμαξίδιο και περιπατητήρα ατομικά και σε ζευγάρια προς τα εμπρός ανάμεσα σε οριοθετημένο χώρο με κώνους
- Μετακίνηση με αμαξίδιο και περιπατητήρα ατομικά και σε ζευγάρια προς τα αριστερά και στα δεξιά ανάμεσα σε κώνους. Στο τέλος κάθε διαδρομής οι μαθητές σηκώνουν το ομώνυμο χέρι και ονοματίζουν την κατεύθυνση
- Παιχνίδι με το αλεξίπτωτο το οποίο κρατούν όλοι οι μαθητές. Ένας μαθητής δίνει την κατεύθυνση πάνω, μέση ή κάτω και όλοι μαζί κινούν το αλεξίπτωτο.
- Οι μαθητές μπαίνουν σε σειρά. Κάθε μαθητής αναφέρει ποιος συμμαθητής του είναι στα δεξιά ή στα αριστερά του.
- Οι μαθητές μπαίνουν σε γραμμή. Ο κάθε μαθητής αναφέρει ποιος συμμαθητής είναι μπροστά ή πίσω του.
- Οι μαθητές χωρίζονται σε δυο ομάδες. Απέναντι από κάθε ομάδα τοποθετείται ένα καλάθι. Οι μαθητές ρίχνουν με την σειρά 10 μπαλάκια του τένις μέσα στο καλάθι.

3. Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Γ ΦΑΣΗ

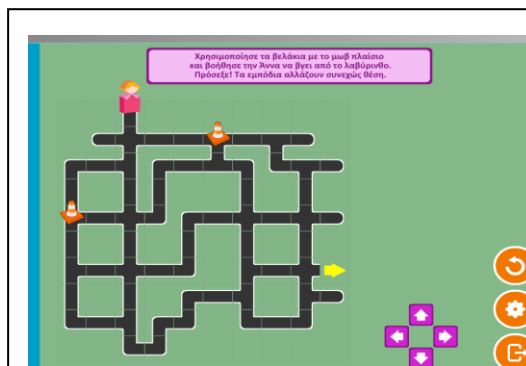
4^η διδακτική ώρα. Αίθουσα ηλεκτρονικών υπολογιστών:

Οι μαθητές είναι σε ζευγάρια σε κάθε ηλεκτρονικό υπολογιστή. Στους υπολογιστές είναι εγκατεστημένη η εφαρμογή κινητικότητα Α' - Β' Δημοτικού από την διεύθυνση <http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/kinhtikothta-a-b-dhmotikou>.

Η Εφαρμογή περιλαμβάνει παιχνίδια προσανατολισμού στο χώρο σύμφωνα με την ενότητα «ψυχοκινητικότητα» του βιβλίου εκπαιδευτικού ειδικής αγωγής και εκπαίδευσης http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=200&ep=14.

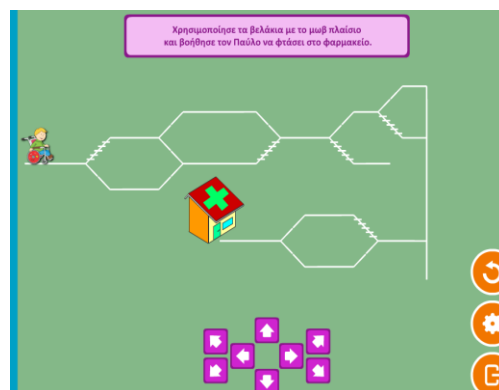
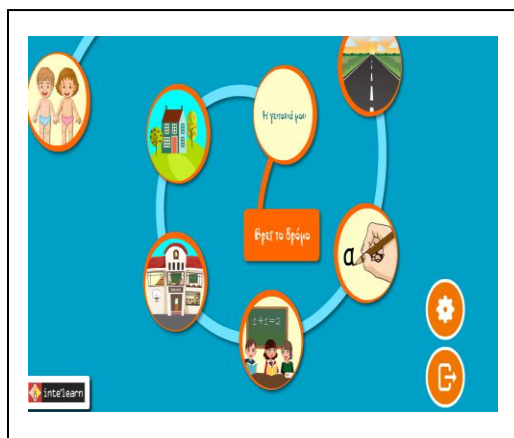
Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι «Ο λαβύρινθος».

Ο μαθητής πρέπει να οδηγήσει τον ήρωα μέσα στο λαβύρινθο μέχρι την έξοδο βρίσκοντας τη βέλτιστη διαδρομή παρακάμπτοντας τα εμπόδια που εμφανίζονται σε τακτά χρονικά διαστήματα.



Οι μαθητές παίζουν το παιχνίδι «Βρες το δρόμο»

Το παιχνίδι βοηθά τον μαθητή να αναγνωρίζει τις κατευθύνσεις, επιλύει προβλήματα και βρίσκει τη βέλτιστη λύση σε διάφορες καταστάσεις καθημερινής ζωής. Η κίνηση του ήρωα στη διαδρομή επιτυγχάνεται μέσω χειριστηρίου με βελάκια κατευθύνσεων. Η πίστα αλλάζει κάθε φορά.



1. Δραστηριότητες αξιολόγησης του γνωστικού αντικείμενου

Οι μαθητές συμπληρώνουν 2 φύλλα εργασίας. Το πρώτο φύλλο συμπληρώνεται στο τέλος της δεύτερης διδακτικής ώρας ενώ το δεύτερο στο τέλος της τέταρτης διδακτικής ώρας και αφορά στην τελική αξιολόγηση

Στ. Αξιολόγηση

Στ. 1 Αξιολόγηση των μαθητών/τριών

Η αξιολόγηση των μαθητών γίνεται μέσα από τα 2 φύλλα εργασίας

Στ. 2 Αξιολόγηση εκπαιδευτικού σεναρίου

Η αρχική αξιολόγηση συμβάλλει μέσω της ανίχνευσης των πρωτοτύπων δεξιοτήτων στον κατάλληλο σχεδιασμό και υλοποίηση των δραστηριοτήτων του σεναρίου.

Η διαμορφωτική αξιολόγηση πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων που αφορούν στη χρήση των λογισμικών και την εκτέλεση των ασκήσεων στο βιωματικό μέρος. Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί την ανταπόκριση των μαθητών και παρεμβαίνει υποστηρικτικά και διορθωτικά όπου χρειάζεται.

Η τελική αξιολόγηση αφορά στην τελική αποτίμηση της επιλογής των δραστηριοτήτων και των λογισμικών που επιλέχθηκαν.

Z1. Πρόσθετες πληροφορίες

Το διδακτικό σενάριο μπορεί να χρησιμοποιηθεί και σε μεγαλύτερους μαθητές οι οποίοι φοιτούν σε ειδικά εργαστήρια επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης (ΕΕΕΕΚ) εφόσον διαπιστώνονται ελλείμματα στον προσανατολισμό

Z.2 Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία

Physical Activities for Improving Children's Learning and Behavior. A guide to sensory motor development. Cheatum & Hammond. HumanKinetics, ChampaignIL. 2000.

<http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/kinhtikohta-a-b-dhmotikou>

<http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSDIM-C101/86/690,2628/>

<http://prosvasimo.iep.edu.gr/el/analytika-programmata-eidikhs-agwghs-kai-ekpaideushs>

http://www.pi-schools.gr/content/index.php?lesson_id=200&ep=14

ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 1

Δ' Τάξη

Ημερομηνία

Όνομα μαθητών

1.....

2.....

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

1. Βάλε σε κύκλο τα ζωάκια που είναι κάτω από το δέντρο



2. Βάλε σε κύκλο τη γάτα που είναι πάνω στο τραπέζι



3. Βάλε σε κύκλο τα φρούτα που είναι έξω από το καλάθι



4. Ζωγράφισε τα φρούτα που είναι μέσα στο καλάθι



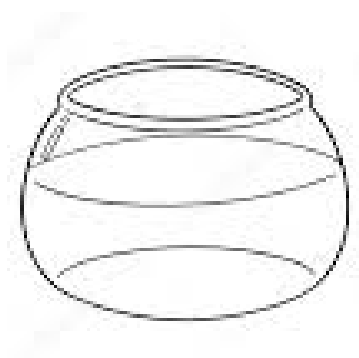
5. Ζωγράφισε **ΜΠΛΕ** τα ψαράκια που πάνε δεξιά και **ΚΟΚΚΙΝΑ** τα ψαράκια που πάνε αριστερά



6.Βάλε σε κύκλο το αγόρι που είναι ανάμεσα στα κορίτσια



7.Ζωγράφισε ένα ψαράκι μέσα στην γυάλα



ΦΥΛΛΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ 2

Δ' Τάξη

Ημερομηνία

Όνομα μαθητών

1.....

2.....

ΑΣΚΗΣΕΙΣ

1. Ζωγράφισε την πεταλούδα που βρίσκεται αριστερά από το σκυλάκι



2. Βάλε σε κύκλο το αγόρι που είναι δεξιά από το κορίτσι



3. Βάλε σε κύκλο τα αγόρια που είναι αριστερά από τα κορίτσια



4. Πού βρίσκεται η μπάλα σε σχέση με το παράθυρο;
Βάζω **X** στο σωστό



- ☐ ΑΡΙΣΤΕΡΑ
- ☐ ΚΑΤΩ
- ☐ ΔΕΞΙΑ
- ☐ ΠΑΝΩ

5. Πού βρίσκεται η μπάλα σε σχέση με το τραπέζι;
Βάζω **X** στο σωστό



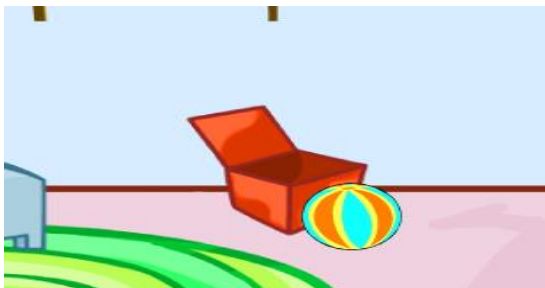
- ☐ ΑΡΙΣΤΕΡΑ
- ☐ ΚΑΤΩ
- ☐ ΔΕΞΙΑ
- ☐ ΠΑΝΩ

6. Πού βρίσκεται η μπάλα σε σχέση με την καρέκλα;
Βάζω **X** στο σωστό



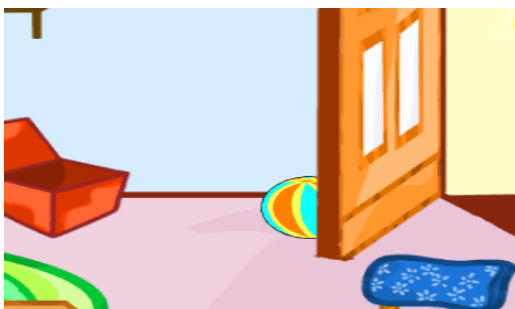
- ☐ ΑΡΙΣΤΕΡΑ
- ☐ ΚΑΤΩ
- ☐ ΔΕΞΙΑ
- ☐ ΠΑΝΩ

7. Πού βρίσκεται η μπάλα σε σχέση με το κουτί;
Βάζω **X** στο σωστό



- ☐ ΑΡΙΣΤΕΡΑ
- ☐ ΜΠΡΟΣΤΑ
- ☐ ΔΕΞΙΑ
- ☐ ΠΑΝΩ

8. Πού βρίσκεται η μπάλα σε σχέση με την πόρτα;
Βάζω **X** στο σωστό



- ☐ ΑΡΙΣΤΕΡΑ
- ☐ ΜΠΡΟΣΤΑ
- ☐ ΠΙΣΩ

ΠΑΝΩ

9. Συμπλήρωσε τα κενά:

Η μπάλα είναιαπό την καρέκλα



Η μπάλα είναι από το κρεβάτι



Η μπάλα είναι από το τραπέζι



Το παρόν σενάριο περιλαμβάνεται στο επιμορφωτικό υλικό της εκπαίδευσης επιμορφωτών Β' επιπέδου ΤΠΕ στα ΠΑΚΕ (Συστάδα 12: Ειδική Αγωγή), όπως αναπτύχθηκε/προσαρμόστηκε και αξιοποιήθηκε στο πλαίσιο της Πράξης «Επιμόρφωση εκπαιδευτικών για την αξιοποίηση και εφαρμογή των ψηφιακών τεχνολογιών στη διδακτική πράξη (Επιμόρφωση Β' επιπέδου ΤΠΕ)», <http://e-pimorfosi.cti.gr>, του Ε.Π. «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού – Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», ΕΣΠΑ 2014-2020, με τελικό δικαιούχο το ΙΤΥΕ «Διόφαντος».

Το επιμορφωτικό υλικό αποτελεί ιδιοκτησία του ΥΠΑΙΘ και καλύπτεται από την ισχύουσα νομοθεσία για την προστασία των πνευματικών δικαιωμάτων των δημιουργών. Διατέθηκε μέσω της ειδικής πλατφόρμας ηλεκτρονικής μάθησης της παραπάνω Πράξης (moodle), ενώ την ευθύνη ανάπτυξής του είχε συγγραφική ομάδα εξειδικευμένων εκπαιδευτικών, με επιστημονικούς υπευθύνους την κ. Βενέττα Λαμπροπούλου, Ομότιμη Καθηγήτρια Αγωγής Κωφών του Πανεπιστημίου Πατρών και τον κ. Κλήμη Άντζακα, Επίκουρο Καθηγητή Ειδικής Αγωγής του Πανεπιστημίου Πατρών.



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

