

Εκπαίδευση Επιμορφωτών Β' επιπέδου Τ.Π.Ε.

Συστάδα 12: Ειδική Αγωγή

ΕΠΙΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ - ΕΙΔΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

Ρύθμιση και Χρήση του Μεγεθυντή Οθόνης από το Λειτουργικό Σύστημα του Η/Υ

Ενδεικτικό εκπαιδευτικό σενάριο για μαθητές με οπτική αναπηρία

ΤΠΕ για διάφορες κατηγορίες μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές
ανάγκες – Οπτική Αναπηρία

Έκδοση 1η

Σεπτέμβριος 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 αλληλεπίδραση του χρήστη με τον Ηλεκτρονικό Υπολογιστή (Η/Υ) είναι αμφίδρομη. Ως είσοδος στον Η/Υ νοούνται οι εντολές που δίνει ο χρήστης μέσω των συσκευών εισόδου (πληκτρολόγιο, ποντίκι, μικρόφωνο) και ως έξοδος οι πληροφορίες που λαμβάνει μέσω των συσκευών εξόδου (π.χ. οθόνη, εκτυπωτής, ηχεία, ανανεώσιμη οθόνη Braille). Πλέον όλα τα πληροφοριακά συστήματα (Η/Υ, κινητό, tablet) μπορούν να ρυθμιστούν για την βέλτιστη και γρήγορη αλληλεπίδραση του εκάστοτε χρήστη ανάλογα με τις ανάγκες.

Στο παρόν σενάριο γίνεται προσπάθεια οι μαθητές με οπτική αναπηρία και συγκεκριμένα με χαμηλή όραση, να κατακτήσουν τη δεξιότητα ρύθμισης του Η/Υ για την προβολή του γραφικού περιβάλλοντός (Graphical User Interface - GUI) ανάλογα με τις προτιμήσεις τους και το περιβάλλον χρήσης. Επίσης, να εξοικειωθούν με τις τρέχουσες δυνατότητες του λειτουργικού συστήματος χρησιμοποιώντας τον μεγεθυντή οθόνης που παρέχεται από αυτό.

A.1 Τίτλος του εκπαιδευτικού σεναρίου, Τάξη που απευθύνεται

Ρύθμιση και Χρήση του Μεγεθυντή Οθόνης από το Λειτουργικό Σύστημα του Η/Υ.

Απευθύνεται σε μαθητές σχολικής ηλικίας, δημοτικού σχολείου με μερική απώλεια όρασης – χαμηλή όραση.

A.2 Δημιουργός/οι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Δημήτριος Τσώνος

A.3 Εμπλεκόμενες Γνωστικές περιοχές

Η ρύθμιση του Η/Υ με τη χρήση Υποστηρικτικών Τεχνολογιών (Υ/Τ), και συγκεκριμένα του μεγεθυντή οθόνης, για την πρόσβαση του μαθητή στην πληροφορία αποτελεί ένα βασικό εργαλείο που η εφαρμογή του εκτείνεται σε όλα τα μαθήματα. Η Πληροφορική είναι το βασικό γνωστικό αντικείμενο του διδακτικού σεναρίου. Βέβαια, ο διδάσκων/ουσα μπορεί να επεκτείνει την εφαρμογή του και σε άλλα γνωστικά αντικείμενα, ανάλογα με τις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και τις δυνατότητες του μαθητή.

A.4 Προαπαιτούμενες γνώσεις των μαθητών

Να γνωρίζουν να χρησιμοποιούν τον Η/Υ και περιφερειακές συσκευές, π.χ. πληκτρολόγιο, ποντίκι, εκτυπωτή, ηχεία.

A.5 Εκτιμώμενη διάρκεια

Διάρκεια εφαρμογής σεναρίου: 2 φορές την εβδομάδα, 30' με 45' ανά δραστηριότητα και περίπου μία εβδομάδα για την ολοκλήρωση όλων των δραστηριοτήτων του εκπαιδευτικού σεναρίου (σύμφωνα με το ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ απευθύνεται σε μαθητές των δύο τελευταίων τάξεων του Δημοτικού).

A.6 Συσχετισμός με το Αναλυτικό Πρόγραμμα

Η εισαγωγή της Πληροφορικής στο Δημοτικό Σχολείο έχει σαν σκοπό οι μαθητές και οι μαθήτριες να αποκτήσουν εξοικείωση με τις βασικές λειτουργίες του Η/Υ και τις ποικίλες χρήσεις του στο πλαίσιο των καθημερινών σχολικών δραστηριοτήτων τους. Ο Η/Υ μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως εποπτικό μέσο διδασκαλίας, ως εργαλείο επικοινωνίας και αναζήτησης

πληροφοριών και ως γνωστικό – διερευνητικό εργαλείο. Η διδασκαλία της Πληροφορικής στοχεύει στο να μαθαίνει ο μαθητής με τη χρήση των Τεχνολογιών της Πληροφορίας και της Επικοινωνίας (Τ.Π.Ε.) και όχι να μαθαίνει για τη χρήση τους. Η χρήση του Η/Υ μπορεί να ενισχύσει τη δημιουργικότητα των μαθητών, την αυτονομία και τη συνεργασία τους, καθώς και την ικανότητα επίλυσης προβλημάτων.

A.7 Ανάλυση περιεχομένου

Μέσα από το εκπαιδευτικό σενάριο ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να δείξει σε μαθητές με χαμηλή όραση: α) την πρόσβαση στο περιεχόμενο με την χρήση του Η/Υ και των δυνατοτήτων του, β) την δυνατότητα ρύθμισης και παραμετροποίησης των εργαλείων που παρέχονται στον Η/Υ ανάλογα με τις ανάγκες και τις προτιμήσεις τους και γ) την δυνατότητα του μαθητή να δει και να κατανοήσει ότι με την εξοικείωση και εξάσκηση με τις συγκεκριμένες τεχνολογίες, μπορεί να εκτελεί γρήγορα και απλά διάφορες διεργασίες, όπως ανάγνωση, αναζήτηση και συγγραφή, γρήγορα και αυτόνομα.

B. Οι εναλλακτικές αντιλήψεις των μαθητών

Για να ανιχνεύσουμε τις πρότερες γνώσεις των μαθητών, κάνουμε ερωτήσεις και καταγράφουμε τις απαντήσεις τους. Καλό είναι επίσης κατά το αρχικό στάδιο εκτέλεσης του σεναρίου ο εκπαιδευτικός να λαμβάνει την ανάδραση από τους μαθητές παρατηρώντας τον τρόπο χειρισμού του Η/Υ ή/και της εκάστοτε Υ/Τ από αυτούς.

Γ. Σκοπός και Στόχοι του εκπαιδευτικού σεναρίου

Το παρόν σενάριο εντάσσεται στους επιμέρους σκοπούς και στόχους που προτείνονται από το ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ, ενδεικτικά:

- Να εργασθούν με σχετική αυτονομία σε ένα γραφικό περιβάλλον εργασίας και να χρησιμοποιήσουν λογισμικό γενικής χρήσης, για να εκφράσουν τις ιδέες τους με πολλούς τρόπους και μέσα.
- Να αντιληφθούν τον Η/Υ, τις περιφερειακές συσκευές και το χρησιμοποιούμενο λογισμικό ως ενιαίο σύστημα.
- Να επικοινωνήσουν και να αναζητήσουν πληροφορίες χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο (με τη βοήθεια ή μη του δασκάλου).
- Να χρησιμοποιήσουν εφαρμογές πολυμέσων εκπαιδευτικού περιεχομένου και να κατανοήσουν τις έννοιες της πλοήγησης και της αλληλεπίδρασης.
- Να αναζητήσουν πληροφορίες σε απλές βάσεις δεδομένων ή σε άλλες πηγές πληροφοριών, να τις καταγράψουν και να τις αξιολογήσουν.
- Να αξιοποιήσουν τα εργαλεία Πληροφορικής, για να παρουσιάσουν τις παρατηρήσεις, τις σκέψεις τους και τα συμπεράσματά τους με τρόπο που οι ίδιοι επιλέγουν (σχέδια, πίνακες, λόγο, κείμενο κτλ.)

Στόχοι:

Οι μαθητές επιδιώκεται:

- Να αντιλαμβάνονται τον Η/Υ και τις λειτουργίες του ως ενιαίο σύστημα.
- Να αναγνωρίζουν τον Η/Υ ως αυτόνομο σταθμό εργασίας ή ως μονάδα ενός ευρύτερου δικτύου.

- Να ρυθμίζουν τη βοηθητική τεχνολογία, έτσι ώστε η παραγόμενη εκροή (output) να είναι στην πιο χρήσιμη μορφή για αυτούς. Όταν χρησιμοποιούνται εκροές από πολλαπλές συσκευές βοηθητικής/υποστηρικτικής τεχνολογίας (γράμματα σε μεγέθυνση, χρήση του μεγεθυντικού φακού), να κατανοούν ποια εκροή είναι καταλληλότερη για ένα δεδομένο έργο ή κατάσταση.

Θεματικές Ενότητες:

- Γνωρίζω τον υπολογιστή
- Ο υπολογιστής ως ενιαίο σύστημα.

Ενδεικτικές Δραστηριότητες:

Να μάθουν να χρησιμοποιούν τις επιλογές προσβασιμότητας για τυφλούς/χαμηλή όραση που έχει το λειτουργικό σύστημα του Η/Υ και πιο συγκεκριμένα να ρυθμίζουν, να παραμετροποιούν και να χρησιμοποιούν τον μεγεθυντή οθόνης, για να διαβάσουν ένα κείμενο ανάλογα τις ανάγκες τους και το περιβάλλον εργασίας.

Σκοπός:

Να γνωρίσουν και να εξοικειωθούν με την βασική παραμετροποίηση και χρήση του μεγεθυντή οθόνης που παρέχεται σαν λειτουργία από το λειτουργικό σύστημα του Η/Υ. Επίσης, να μπορέσουν να κάνουν βασική πλοήγηση και αναζήτηση πληροφοριών από κάποιο έγγραφο (π.χ. ηλεκτρονικό βιβλίο, ιστοσελίδα, γραφικό περιβάλλον).

Στόχοι:

1. Ως προς το γνωστικό αντικείμενο και την χρήση νέων τεχνολογιών

- Να γνωρίσουν την λειτουργικότητα του μεγεθυντή οθόνης που παρέχεται από το λειτουργικό σύστημα του Η/Υ.
- Να γνωρίσουν τις δυνατότητες που παρέχονται από τον μεγεθυντή οθόνης σχετικά με την παραμετροποίηση του.
- Να ρυθμίσουν τον μεγεθυντή οθόνης σύμφωνα με τις ανάγκες τους.
- Να εξοικειωθούν με τη χρήση του μεγεθυντή οθόνης για βασικές λειτουργίες πλοήγησης και αναζήτησης πληροφοριών στον Η/Υ.

2. Ως προς τη μαθησιακή διαδικασία

Να μπορούν να χρησιμοποιούν τα εργαλεία που παρέχει ο Η/Υ και γενικά οι Υ/Τ για την αυτονομία τους κατά την μαθησιακή διαδικασία.

Δ. Διδακτικό υλικό και απαιτούμενη υλικοτεχνική υποδομή

Δ.1 Υλικοτεχνική υποδομή

Ο/η εκπαιδευτικός θα δουλεύει σε συνεργασία με τον/τους μαθητή/ες στον σταθμό εργασίας τους (με τον Η/Υ) έχοντας τις βασικές περιφερειακές συσκευές, πληκτρολόγιο, ποντίκι, οθόνη, εκτυπωτή, ηχεία. Ο Η/Υ πρέπει να είναι εξοπλισμένος με λειτουργικό σύστημα Windows 7 ή 10. Βέβαια, ανάλογα τις γνώσεις του εκπαιδευτικού και την υλικοτεχνική υποδομή που παρέχεται από την σχολική μονάδα, μπορεί να τροποποιηθεί αντίστοιχα.

Δ.2 Διδακτικό υλικό

Το παρόν σενάριο αποτελεί κυρίως εργαστηριακή δραστηριότητα, ώστε οι μαθητές με χαμηλή όραση να μπορούν να εξοικειωθούν με την χρήση του μεγεθυντή οθόνης στον σταθμό εργασίας τους και κατ' επέκταση στον δικό τους προσωπικό υπολογιστή. Οι βασικές οδηγίες με τις συντομεύσεις του πληκτρολογίου και οι ενδεικτικές δραστηριότητες αποτελούν το βασικό διδακτικό υλικό για το σενάριο.

Ε. Περιγραφή και δραστηριότητες υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου

Ε.1 Οργάνωση της Τάξης

Οι δραστηριότητες θα είναι για το σύνολο των μαθητών, με μικρές τροποποιήσεις ανάλογα το προφίλ του μαθητή. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού θα είναι στην αρχή γενικά καθοδηγητικός και στην συνέχεια υποστηρικτικός και καθοδηγητικός στις περιπτώσεις που πρέπει να δώσει τις απαραίτητες πληροφορίες ή που τα παιδιά δυσκολεύονται να αναπτύξουν την αναμενόμενη ανεξαρτησία κατά τη χρήση του μεγεθυντή οθόνης.

Οι δραστηριότητες 1, 2, 3, 4 και 5 θα παρουσιαστούν στο σύνολο των μαθητών και θα παροτρυνθούν οι μαθητές να εκφραστούν ατομικά και όπου χρειάζεται μπορούν να συνεργάζονται με την καθοδήγηση και το συντονισμό του εκπαιδευτικού.

Ε.2 Διδακτικές προσεγγίσεις και στρατηγικές

Η διδασκαλία σύμφωνα με το Δ.Ε.Π.Π.Σ. βασίζεται στην έμφυτη περιέργεια του μαθητή και στην αυτενέργειά του και δεν πρέπει να έχει γνωσιοκεντρικό χαρακτήρα. Έτσι, ο ρόλος του εκπαιδευτικού είναι να παρακινεί τον μαθητή ώστε να αξιοποιήσει τις διαθέσιμες πηγές και τα μέσα πληροφόρησης. Η παρακίνηση του εκπαιδευτικού στην περίπτωση μαθητών με προβλήματα όρασης είναι ακόμα πιο σημαντική, μιας και έχει παρατηρηθεί ότι οι εν λόγω μαθητές δεν παίρνουν τόσο συχνά πρωτοβουλίες για ερευνητική εξερεύνηση όσο οι βλέποντες. Έτσι, ο εκπαιδευτικός χρειάζεται να παρακινεί τους μαθητές του και ως προς τον προσδιορισμό και την αξιοποίηση των πηγών πληροφόρησης, αλλά και την εξερεύνηση του υπολογιστή και των λειτουργιών και δυνατοτήτων του.

Μια βασική επιδίωξη της διδασκαλίας είναι η ανάπτυξη της δημιουργικότητας, της συνεργατικότητας και της επικοινωνίας. Αυτό μπορεί να γίνει με τη συνεργατική μέθοδο διδασκαλίας. Αντιμετωπίζοντας τους μαθητές ως αυτόνομες προσωπικότητες μπορεί να αναπτυχθεί η συλλογικότητα, η πρωτοβουλία και η ενεργός συμμετοχή στη μαθησιακή διαδικασία και η διαρκής αλληλεπίδραση με τον εκπαιδευτικό.

1. Θεωρητική προσέγγιση

Οι δραστηριότητες που έχουν σχεδιαστεί βασίζονται στο συμπεριφορισμό που ο/η εκπαιδευτικός παρέχει την κατάλληλη καθοδήγηση και ανατροφοδότηση στους μαθητές και στον εποικοδομισμό που οι μαθητές δοκιμάζουν μέχρι να πετύχουν το στόχο τους και στοχεύει στην εμπέδωση της αυτενέργειας και αυτονομίας του μαθητή.

2. Μεθοδολογική προσέγγιση

Σύμφωνα με τα ΑΠΣ-ΔΕΠΠΣ για μαθητές με οπτική αναπηρία, αναπτύχθηκαν δραστηριότητες χρησιμοποιώντας τον Η/Υ και το πολυμεσικό περιβάλλον.

3. Διδακτική προσέγγιση με ΤΠΕ

Για την υλοποίηση των δραστηριοτήτων χρησιμοποιούνται συγκεκριμένα λογισμικά και εργαλεία που ενισχύουν τον πειραματισμό και την οικοδόμηση της γνώσης από τους ίδιους τους μαθητές έχοντας ταυτόχρονα την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού.

E.3 Περιγραφή δραστηριοτήτων σεναρίου

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

Μέσα από τη συζήτηση του εκπαιδευτικού και του/των μαθητή/των, γίνεται η καταγραφή της υπάρχουσας γνώσης και εξοικείωσης των μαθητών με τον Η/Υ και πιο συγκεκριμένα με την χρήση Υ/Τ (μεγέθυνση οθόνης). Επίσης, μέσα από την συζήτηση ο μαθητής θα κατανοήσει και συνειδητοποιήσει τα διάφορα προβλήματα ή/και εμπόδια που μπορεί να συναντήσει κατά την χρήση του Η/Υ και την αναζήτηση πληροφοριών χωρίς την χρήση τέτοιων βοηθημάτων και πως η συγκεκριμένη τεχνολογία του δίνει την δυνατότητα να τα ξεπεράσει.

E.5 Δραστηριότητα 1

2. Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Ο/Η εκπαιδευτικός παρουσιάζει την λειτουργία του προγράμματος μεγέθυνσης οθόνης με την χρήση των συντομεύσεων του πληκτρολογίου. Στη συνέχεια δείχνοντας στον μαθητή τις βασικές λειτουργίες, π.χ. έναρξη/τερματισμός λειτουργίας, βασικές ρυθμίσεις μεγέθυνσης, μπορεί ο μαθητής πλέον να παραμετροποιήσει και να χρησιμοποιήσει το πρόγραμμα με την βοήθεια του εκπαιδευτικού. Στη συνέχεια ο μαθητής μπορεί να χρησιμοποιήσει μόνος του το πρόγραμμα και να πειραματιστεί με την παραμετροποίηση του και την χρήση του σε συνδυασμό με κάποια άλλα προγράμματα, που μπορεί ήδη να γνωρίζει, όπως την πρόσβαση στο διαδίκτυο, την βασική χρήση του κειμενογράφου, την πλοήγησή του στο γραφικό περιβάλλον του Η/Υ.

E.5 Δραστηριότητα 2

3. Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Ο/Η εκπαιδευτικός ανάλογα την εξοικείωση του/των μαθητή/των με τη χρήση του Η/Υ, μπορεί να τους δώσει για παράδειγμα ένα κείμενο στον κειμενογράφο και να προηγηθούν σε αυτό. Αντίστοιχα, θα μπορούσε να τους δώσει οδηγίες, ώστε με την χρήση του φυλλομετρητή (ΙΕ, Chrome, Firefox, Opera κτλ.) να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο.

E.5 Δραστηριότητα 3

4. Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου

E.5 Δραστηριότητα 4

5. Μεταγνωστική δραστηριότητα

Οι μαθητές καλούνται να πλοηγηθούν σε συγκεκριμένες ιστοθέσεις/ιστοσελίδες και να αναζητήσουν συγκεκριμένες πληροφορίες ανάλογα τα ενδιαφέροντα του καθενός (π.χ. χρήση της ιστοθέσης Wikipedia). Επιπλέον, μπορεί ταυτόχρονα να γίνεται συζήτηση για τυχόν δυσκολίες και εμπόδια που συναντώνται και τον τρόπο που μπορούν να ξεπεραστούν.

E.5 Δραστηριότητα 5

Ε. 4 Φύλλο εργασίας

Χρησιμοποιείται ως φύλλο εργασίας ο παρακάτω πίνακας οδηγιών συντομεύσεων πληκτρολογίου για την χρήση και παραμετροποίηση του μεγεθυντή οθόνης. Η χρήση των πλήκτρων και του μεγεθυντή οθόνης γίνεται με την βοήθεια και την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού.

Συντομεύσεις Πλήκτρων Μεγεθυντή Οθόνης

ΕΝΤΟΛΗ	ΣΥΝΔΥΑΣΜΟΣ ΠΛΗΚΤΡΩΝ
Εκκίνηση Μεγεθυντή Οθόνης	 και (+)
Έξοδος Μεγεθυντή Οθόνης	 + Esc
Μεγέθυνση	 και (+)
Σμίκρυνση	 και (-)
Αλλαγή σε κατάσταση «πλήρης οθόνη»	Ctrl + Alt + F
Αλλαγή σε κατάσταση «παράθυρο»	Ctrl + Alt + D
Αλλαγή σε κατάσταση «φακός»	Ctrl + Alt + L
Μορφοποίηση μεγέθους φακού	Ctrl + Alt + R
Προεπισκόπηση της κατάστασης «πλήρης οθόνη»	Ctrl + Alt + Spacebar
Αντιστροφή χρωμάτων	Ctrl + Alt + I
Αλλαγή προσανατολισμού	Ctrl + Alt + (βελάκια)

Ε. 5 Δραστηριότητες υλοποίησης του εκπαιδευτικού σεναρίου στην τάξη

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

Μέσα από τη συζήτηση του εκπαιδευτικού και του/των μαθητή/των, γίνεται η καταγραφή της υπάρχουσας γνώσης και εξοικείωσης των μαθητών με τον Η/Υ και πιο συγκεκριμένα με την χρήση Υ/Τ (μεγέθυνση οθόνης). Ο εκπαιδευτικός μαζί με τον μαθητή στον σταθμό εργασίας μπορεί να παρατηρήσει την εξοικείωση του μαθητή με τον Η/Υ καθώς και τον τρόπο χρήσης.

2. Δραστηριότητες διδασκαλίας του γνωστικού αντικειμένου

Ο/Η εκπαιδευτικός εξηγεί την χρήση των συντομεύσεων του πληκτρολογίου, είτε οι μαθητές έχουν εξοικείωση με αυτές είτε να τους υποδείξει την χρήση τους και να τους εξηγήσει την χρησιμότητά τους. Με αυτό τον τρόπο θα μπορούν οι μαθητές να χρησιμοποιήσουν την εφαρμογή του μεγεθυντή οθόνης. Στη συνέχεια, ο/η εκπαιδευτικός χρησιμοποιώντας το φύλλο εργασίας, εισάγει τους μαθητές στη χρήση του μεγεθυντή οθόνης, παρουσιάζοντας τις βασικές λειτουργικότητες της εφαρμογής (έναρξη/τερματισμός, μεγέθυνση, και χρήση του μεγεθυντή σε κατάσταση πλήρους οθόνης, παραθύρου ή φακού, μεταβολή ποσοστού μεγέθυνσης). Η

εξοικείωση τους μπορεί να γίνει με την χρήση των συντομεύσεων του πληκτρολογίου, του ποντικιού ή/και την χρήση της ταμπλέτας αφής εάν είναι διαθέσιμη.

3. Δραστηριότητες εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου

Η χρήση της εφαρμογής μπορεί να συνδυαστεί με την πλοήγηση του μαθητή - αρχικά με την καθοδήγηση του εκπαιδευτικού και σταδιακά αναλαμβάνοντας πρωτοβουλίες στην χρήση του - στο σχολικό βιβλίο που είναι διαθέσιμο σε ηλεκτρονική μορφή ή σε κάποια ιστοθέση/ιστοσελίδα. Έτσι, οι μαθητές θα είναι σε θέση να ρυθμίσουν την εφαρμογή σύμφωνα με τις ανάγκες τους και τις προτιμήσεις τους και να ανακαλύψουν τον βέλτιστο τρόπο χρήσης τους. Επίσης, θα μπορεί να αποκτήσει το επίπεδο αυτονομίας που μπορεί ανάλογα το προφίλ του.

4. Δραστηριότητα αξιολόγησης του γνωστικού αντικειμένου

Η αξιολόγηση αποσκοπεί στο να διαπιστώσει ο εκπαιδευτικός την έκταση και την εμβάθυνση των γνώσεων που κατέχει ο μαθητής. Δηλαδή, εκτός του να γνωρίζει να μπορεί να χρησιμοποιήσει τις γνώσεις του για την ερμηνεία γεγονότων ή φαινομένων, για να εξάγει συμπεράσματα, να επιλύει προβλήματα, να αξιολογεί κ.λ.π.

Όσον αφορά την αξιολόγηση υπάρχουν πολλές διαθέσιμες μέθοδοι, όπως οι ερωτήσεις από τον διδάσκοντα, οι εργασίες, οι συνεντεύξεις, τα φύλλα αξιολόγησης κ.λ.π. Ο συνδυασμός των παραπάνω μεθόδων δίνει στο διδάσκοντα τη δυνατότητα να σχηματίζει μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα των αποτελεσμάτων της διδασκαλίας του. Προτείνονται ερωτήσεις που μπορούν να απαντηθούν κατά τη διάρκεια του μαθήματος (προφορικά ή γραπτά) ή να δίνονται στο τέλος για να απαντηθούν αργότερα, δραστηριότητες ή εργασίες για να αξιοποιηθούν οι γνώσεις των μαθητών στην επίλυση προβλημάτων κ.λ.π. Ο απώτερος στόχος της αξιολόγησης πρέπει να είναι η ανάπτυξη της κριτικής σκέψης του μαθητή, η δημιουργική φαντασία, η αναλυτική και συνθετική σκέψη, η συνεργατικότητα κ.λ.π.

Ο/Η εκπαιδευτικός προβάλλοντας την ιστοσελίδα www.wikipedia.org στην οθόνη του Η/Υ, μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να πλοηγηθούν στην ιστοσελίδα και να αναζητήσουν πληροφορίες για κάποια θεματική ενότητα που τους ενδιαφέρει. Αυτή η διεργασία θα πρέπει να πραγματοποιηθεί με την χρήση του μεγεθυντή οθόνης, όπως διδάχτηκε στις ενότητες διδασκαλίας και εμπέδωσης του γνωστικού αντικειμένου.

5. Μεταγνωστική δραστηριότητα

Οι μαθητές έρχονται σε επαφή με το λογισμικό/εφαρμογή του λειτουργικού συστήματος για τη μεγέθυνση οθόνης και πειραματίζονται στην παραμετροποίησή του και την χρήση του σε πραγματικές συνθήκες χρήσης του Η/Υ, όπως πλοήγηση σε ένα κείμενο/ιστοσελίδα ή/και το γραφικό περιβάλλον του Η/Υ.

Στ. Αξιολόγηση

Στ. 1 Αξιολόγηση των μαθητών

Η αξιολόγηση των μαθητών γίνεται μέσα από τις δραστηριότητες που προτείνονται στο σενάριο και ο/η εκπαιδευτικός είναι σε θέση να ελέγξει εάν επιτεύχθηκε ο διδακτικός στόχος.

Στ. 2 Αξιολόγηση εκπαιδευτικού σεναρίου

1. Αρχική: Ανιχνεύονται οι πρότερες γνώσεις και εξοικείωση των μαθητών σχετικά με τον Η/Υ και γενικότερα με τις Υ/Τ. Αυτό θα βοηθήσει στον σχεδιασμό των διδακτικών και μαθησιακών διαδικασιών λαμβάνοντας υπόψη το προφίλ του μαθητή και την αντίστοιχη υλικοτεχνική υποδομή της σχολικής μονάδας.

2. Σταδιακή-διαμορφωτική: Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης των διδακτικών και μαθησιακών δραστηριοτήτων γίνονται οι απαραίτητες τροποποιήσεις και παρεμβάσεις για βελτιστοποίηση της διαδικασίας και των δραστηριοτήτων.
3. Τελική: Αξιολόγηση της εκπαιδευτικής διαδικασίας προκειμένου να δούμε εάν επιτεύχθηκαν οι στόχοι μας και ποιες αλλαγές πρέπει να γίνουν για να βελτιωθεί το εκπαιδευτικό σενάριο.

Z.1 Πρόσθετες πληροφορίες

Z.2 Βιβλιογραφία – Δικτυογραφία

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ, ΤΜΗΜΑ ΕΙΔΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ, ΔΙΑΦΟΡΟΠΟΙΗΜΕΝΟ Δ.Ε.Π.Π.Σ. & Α.Π.Σ. ΓΙΑ ΤΥΦΛΟΥΣ ΜΑΘΗΤΕΣ, Απρίλιος 2004.

- <https://support.microsoft.com/en-us/help/11542/windows-use-magnifier-to-make-things-easier-to-see>
- <https://www.wikipedia.org/>

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

