Εφαρμογές του scratch στην Ειδική Αγωγή

Παναγιώτης Τραγαζίκης

Το Έργο ΕΠΙΝΟΗΣΗ

Εξειδίκευση Εκπαιδευτικών-Ειδικού Εκπαιδευτικού Προσωπικού και Παραγωγή Εκπαιδευτικού Υλικού για Ήπια Νοητική Καθυστέρηση

www.media.uoa.gr/epinoisi

Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών
στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ του
Τμήματος Επικοινωνίας και ΜΜΕ του Πανεπιστημίου Αθηνών

ΕΛΛΑΔΑ ΚΟΙΝΟΤΙΚΟ ΠΛΑΙΣΙΟ ΣΤΗΡΙΞΗΣ 2008
Ανάπτυξη παντού. Ανάπτυξη για όλους.

ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΕΘΝΙΚΗΣ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ΕΠΕΑΕΚ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΕΝΩΣΗ
ΣΥΓΧΡΗΜΑΤΟΔΟΤΗΣΗ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ
ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΤΑΜΕΙΟ ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ

Η ΠΑΙΔΕΙΑ ΣΤΗΝ ΚΟΡΥΦΗ
Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Εκπαίδευσης και Αρχικής
Επαγγελματικής Κατάρτισης

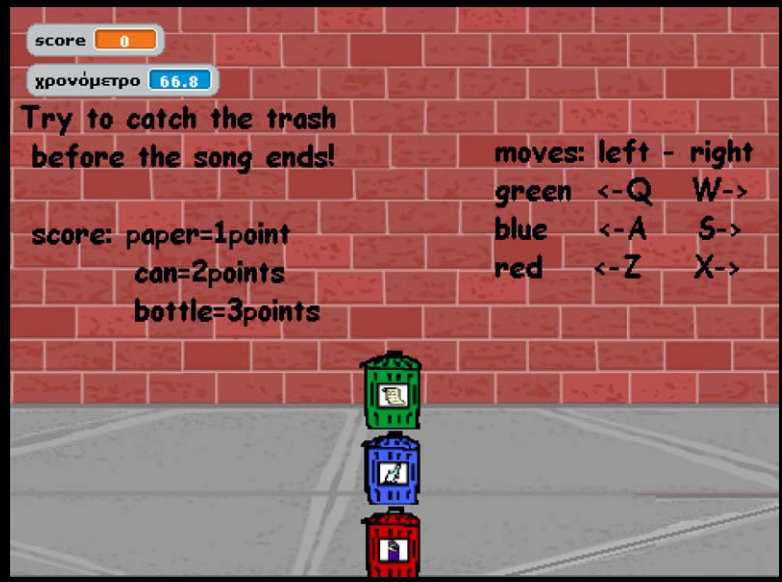
Νοέμβριο 2007- Νοέμβριο 2008

200 εκπαιδευτικοί από όλη την Ελλάδα

15 Πόλεις

400 διδακτικές ώρες (θεωρία -πράξη-εφαρμογή)

Ανάπτυξη Ψηφιακών Παιχνιδιών Μαθησιακού Σκοπού από Εκπαιδευτικούς Ειδικής Αγωγής και Εκπαίδευσης στο πλαίσιο του Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ με χρήση του Περιβάλλοντος Scratch



Εργαστήριο Νέων Τεχνολογιών στην Επικοινωνία, την Εκπαίδευση και τα ΜΜΕ, Τμήμα Επικοινωνίας και ΜΜΕ, Πανεπιστήμιο Αθηνών

SCRATCH

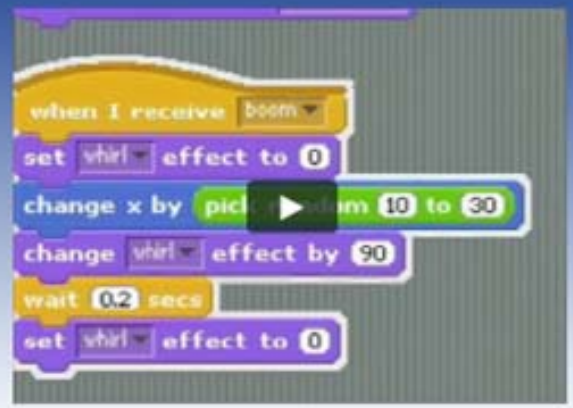
φαντάσου • φτιάξε • μοιράσου

αρχική | έργα | συλλογές | υποστήριξη | χώροι συζητήσεων | σχετικά | Γλώσσα

Συνδεθείτε ή Εγγραφείτε σε

αναζήτηση

Create and share your own interactive stories, games, music, and art



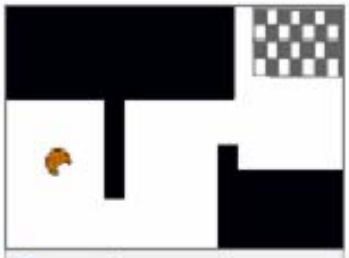
Check out the 1,024,185 projects from around the world!

Μάθετε %σπως μπορείτε να

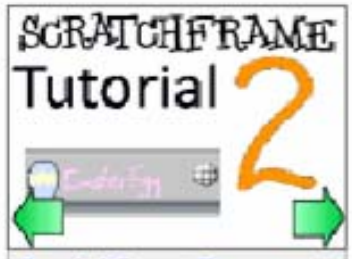
Download Scratch

Χαρακτηριστικά έργα

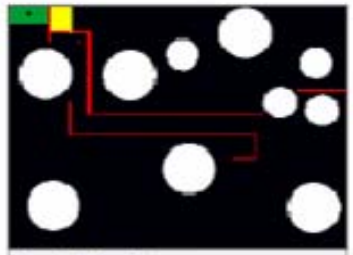
Δείτε περισσότερα



Forward



ScratchFrame Tu...



Invisible Maze

Ημέρα Scratch

Ένα παγκόσμιο δίκτυο συναντήσεων, όπου άνθρωποι συναντήθηκαν για να γνωριστούν, να μοιραστούν και να μάθουν περισσότερα για το Scratch

Δίμηνο Οκτωβρίου-Νοεμβρίου 2008

Ελεύθερα διαθέσιμα εργαλεία

Gamemaker (http://www.yoyogames.com/make)

Scratch (http://scratch.mit.edu/)

play make share

Ψηφιακών παιχνιδιών – διαδραστικών εφαρμογών

- με τροποποίηση των έτοιμων υποδειγμάτων
- με εξαρχής ανάπτυξη εφαρμογών.

Scratch

Lifelong Kindergarten - MIT Media Lab http://llk.media.mit.edu/

«Ικανότητες του 21ου αιώνα» :

- *δημιουργική σκέψη*
- *συστηματική ανάλυση*
- *αναστοχαστικός σχεδιασμός*
- *αποτελεσματική συνεργασία*
- *διαρκής μάθηση*

Εκπαιδευόμενος ⟶ στη θέση του δημιουργού

Εργασίες Δημιουργίας Ψηφιακών Παιχνιδιών Μαθησιακού Σκοπού από τους Επιμορφούμενους του Έργου ΕΠΙΝΟΗΣΗ

www.media.uoa.gr/epinoisi

- **Περιγραφή της εκπαιδευτικής περίπτωσης για την οποία σχεδιάστηκε το παιχνίδι**

- **Περιγραφή των ενεργειών διαμόρφωσης**

Θέματα προς τροποποίηση

- **«Διαδραστικό διάλογο»**

Δημιουργία εφαρμογών θέματα κοινωνικοποίησης

Ανάδειξη των δυνατοτήτων προσθήκης λόγου

- **«Ανακύκλωση»**

Δημιουργία παραλλαγών που θα αναδείκνυαν μαθησιακές εφαρμογές με υψηλή διασκεδαστικότητα.

Θεματολογία των ψηφιακών μαθησιακών παιχνιδιών σε σχέση με την αξιολόγηση παικτικότητας

θεματολογία	σύνολο εφαρμογών	κατηγορία Α	κατηγορία Β	κατηγορία Γ
ΜΑΘΗΜΑΤΙΚΑ	24	@@@@@@@@	@@@@@@@@@	@@@@@@@
ΔΙΑΣΚΕΔΑΣΗ	19	@@@@	@@@@@@@@@@@@	@@@
ΓΛΩΣΣΑ	16	@@@@@@	@@@@@	@@@@@
ΑΛΛΑ ΘΕΜΑΤΑ	10	@@@@@@	@@	@@
ΧΡΩΜΑΤΑ - ΣΧΗΜΑΤΑ	10	@@@	@@@@	@@@
ΚΟΙΝΩΝΙΚΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ	6	@@	@@	@@
ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ - ΡΥΠΑΝΣΗ	3	@	@@	
ΦΙΛΙΑ	2	@@		
Σύνολο θεμάτων	90	32	36	22

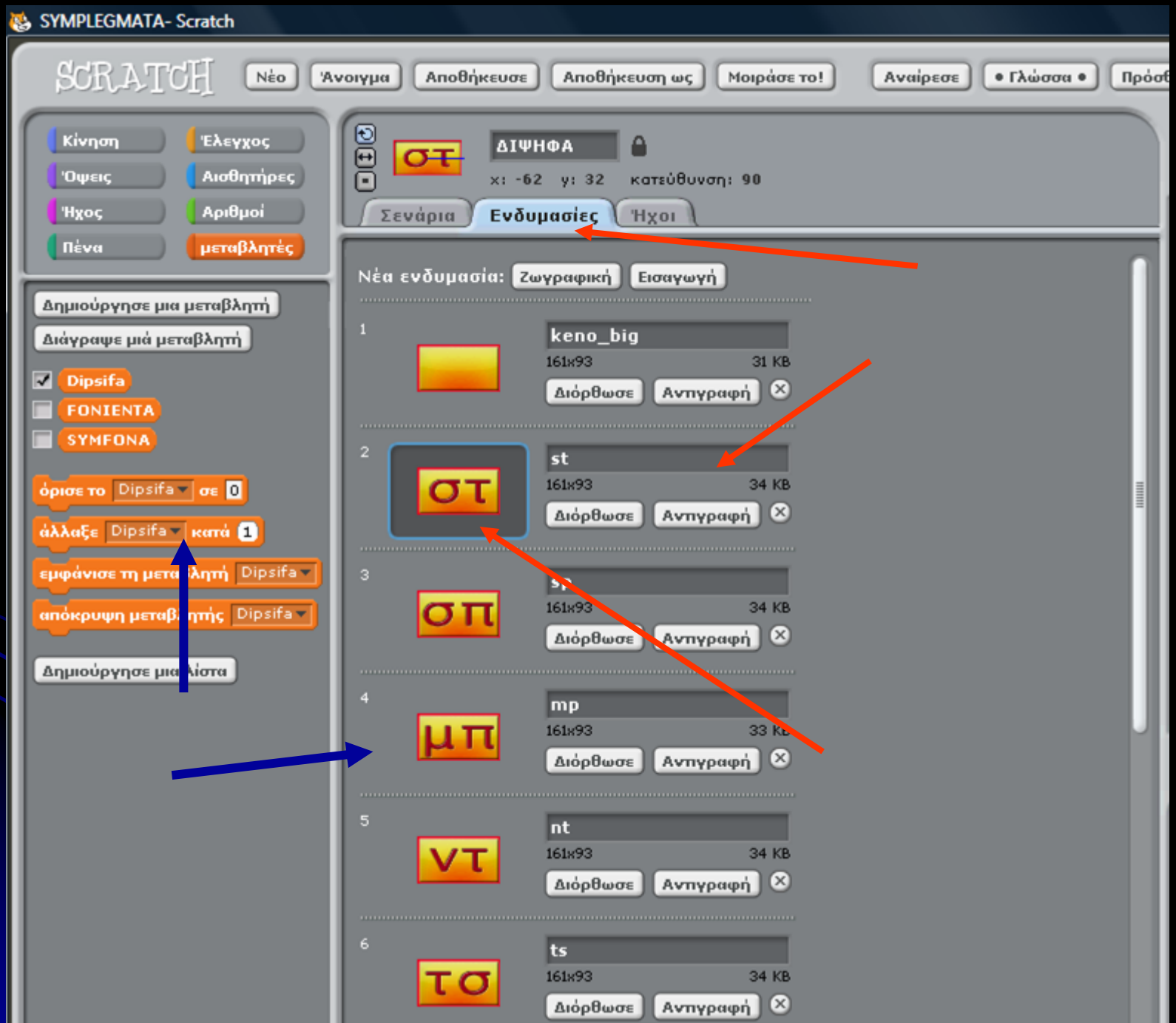
«Συλλαβές με συμπλέγματα»

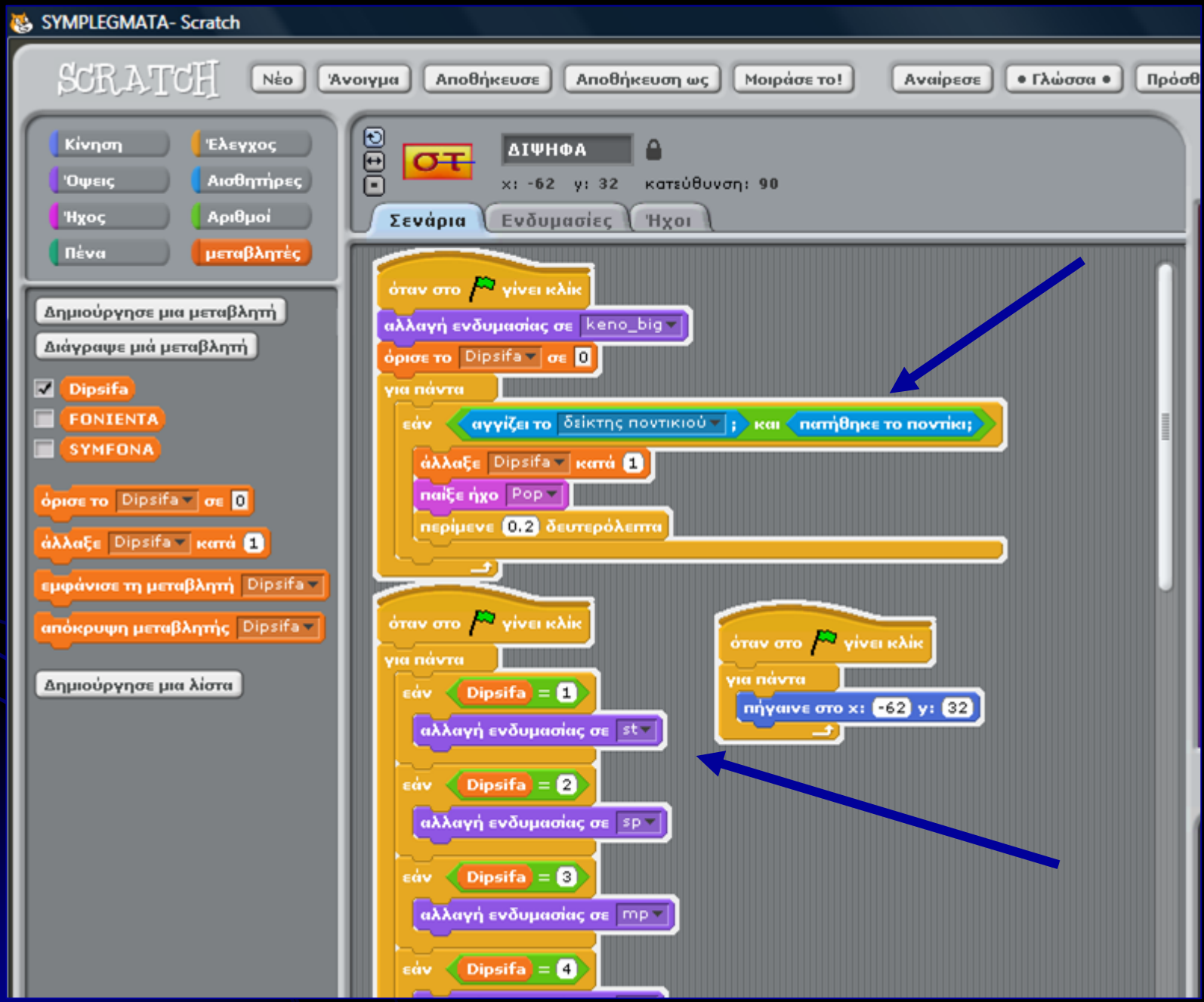
(δημιουργία: Κατερίνα Δαλακούρα)

Τρεις μαθητές Β δημοτικού, δύο με ήπια νοητική καθυστέρηση και ένας σύνδρομο Asberger.

Δυσκολίες σε λέξεις που περιλαμβάνουν συμφωνικά συμπλέγματα

Στόχος είναι η προοδευτική αλλαγή της ταχύτητας της ανάγνωσης με απώτερο στόχο την αυτοματοποίηση.


SYMPLEGMATA- Scratch
SCRATCH
Νέο
Άνοιγμα
Αποθήκευσε
Αποθήκευση ως
Μοιράσε το!
Αναίρεσε
• Γλώσσα •
Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
Δημιούργησε μια μεταβλητή
Διάγραψε μιά μεταβλητή
Dipsifa
FONIENTA
SYMFONA
όρισε το Dipsifa σε 0
άλλαξε Dipsifa κατά 1
εμφάνισε τη μεταβλητή Dipsifa
απόκρυψη μεταβλητής Dipsifa
Δημιούργησε μια λίστα
ΔΙΨΗΦΑ
x: -62 y: 32 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
Νέα ενδυμασία:
Ζωγραφική
Εισαγωγή
1
keno_big
161x93
31 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή
2
st
161x93
34 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή
3
161x93
34 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή
4
mp
161x93
Διόρθωσε
Αντιγραφή
5
nt
161x93
34 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή
6
ts
161x93
34 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή

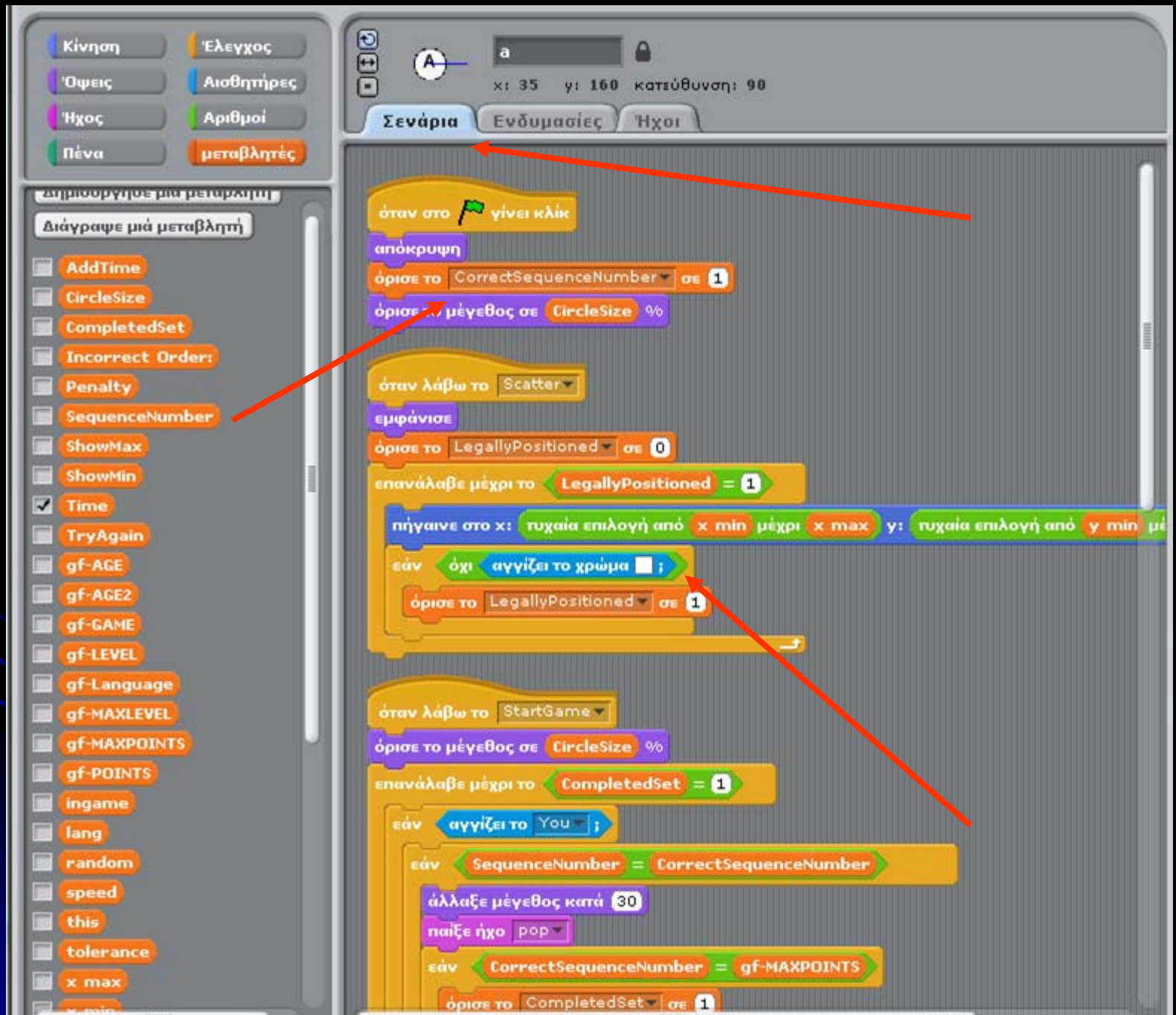

SYMPLEGMATA- Scratch
SCRATCH
Νέο
Άνοιγμα
Αποθήκευσε
Αποθήκευση ως
Μοιράσε το!
Αναίρεσε
• Γλώσσα •
Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
Δημιούργησε μια μεταβλητή
Διάγραψε μιά μεταβλητή
Dipsifa
FONIENTA
SYMFONA
όρισε το Dipsifa σε 0
άλλαξε Dipsifa κατά 1
εμφάνισε τη μεταβλητή Dipsifa
απόκρυψη μεταβλητής Dipsifa
Δημιούργησε μια λίστα
ΔΙΨΗΦΑ
x: -62 y: 32 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο γίνει κλίκ
αλλαγή ενδυμασίας σε keno_big
όρισε το Dipsifa σε 0
για πάντα
εάν αγγίζει το δείκτης ποντικιού ; και πατήθηκε το ποντίκι;
άλλαξε Dipsifa κατά 1
παίξε ήχο Pop
περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα
όταν στο γίνει κλίκ
για πάντα
εάν Dipsifa = 1
αλλαγή ενδυμασίας σε st
εάν Dipsifa = 2
αλλαγή ενδυμασίας σε sp
εάν Dipsifa = 3
αλλαγή ενδυμασίας σε mp
εάν Dipsifa = 4
όταν στο γίνει κλίκ
για πάντα
πήγαινε στο x: -62 y: 32

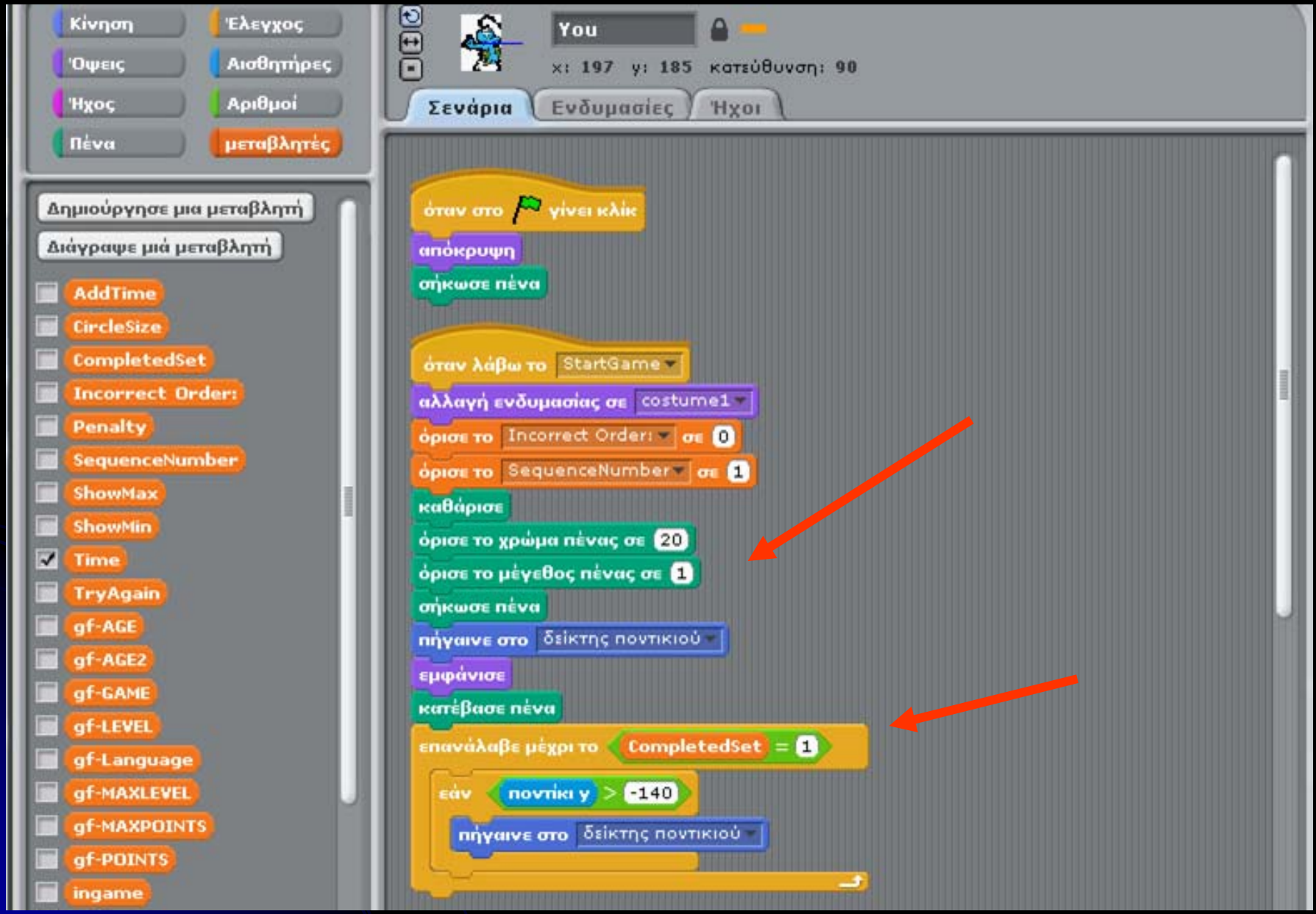
«Αλφαβήτα»

(δημιουργία: Ελένη Πασχαλίδου)

Εκπαιδευτικό παιχνίδι για την εκμάθηση της Αλφαβήτας

Δημιουργήθηκε για να γίνεται εξάσκηση των μαθητών στα γράμματα της αλφαβήτας, με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο.


Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
Διάγραψε μιά μεταβλητή
AddTime
CircleSize
CompletedSet
Incorrect Order:
Penalty
SequenceNumber
ShowMax
ShowMin
Time
TryAgain
gf-AGE
gf-AGE2
gf-GAME
gf-LEVEL
gf-Language
gf-MAXLEVEL
gf-MAXPOINTS
gf-POINTS
ingame
lang
random
speed
this
tolerance
x max
a
x: 35 y: 160 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο γίνει κλίκ
απόκρυψη
όρισε το CorrectSequenceNumber σε 1
όταν λάβω το Scatter
εμφάνισε
όρισε το LegallyPositioned σε 0
επανάλαβε μέχρι το LegallyPositioned = 1
πήγαινε στο x: τυχαία επιλογή από x min μέχρι x max y: τυχαία επιλογή από y min
εάν όχι αγγίζει το χρώμα ;
όρισε το LegallyPositioned σε 1
όταν λάβω το StartGame
όρισε το μέγεθος σε CircleSize %
επανάλαβε μέχρι το CompletedSet = 1
εάν αγγίζει το You ;
εάν SequenceNumber = CorrectSequenceNumber
άλλαξε μέγεθος κατά 30
παίξε ήχο pop
εάν CorrectSequenceNumber = gf-MAXPOINTS
όρισε το CompletedSet σε 1

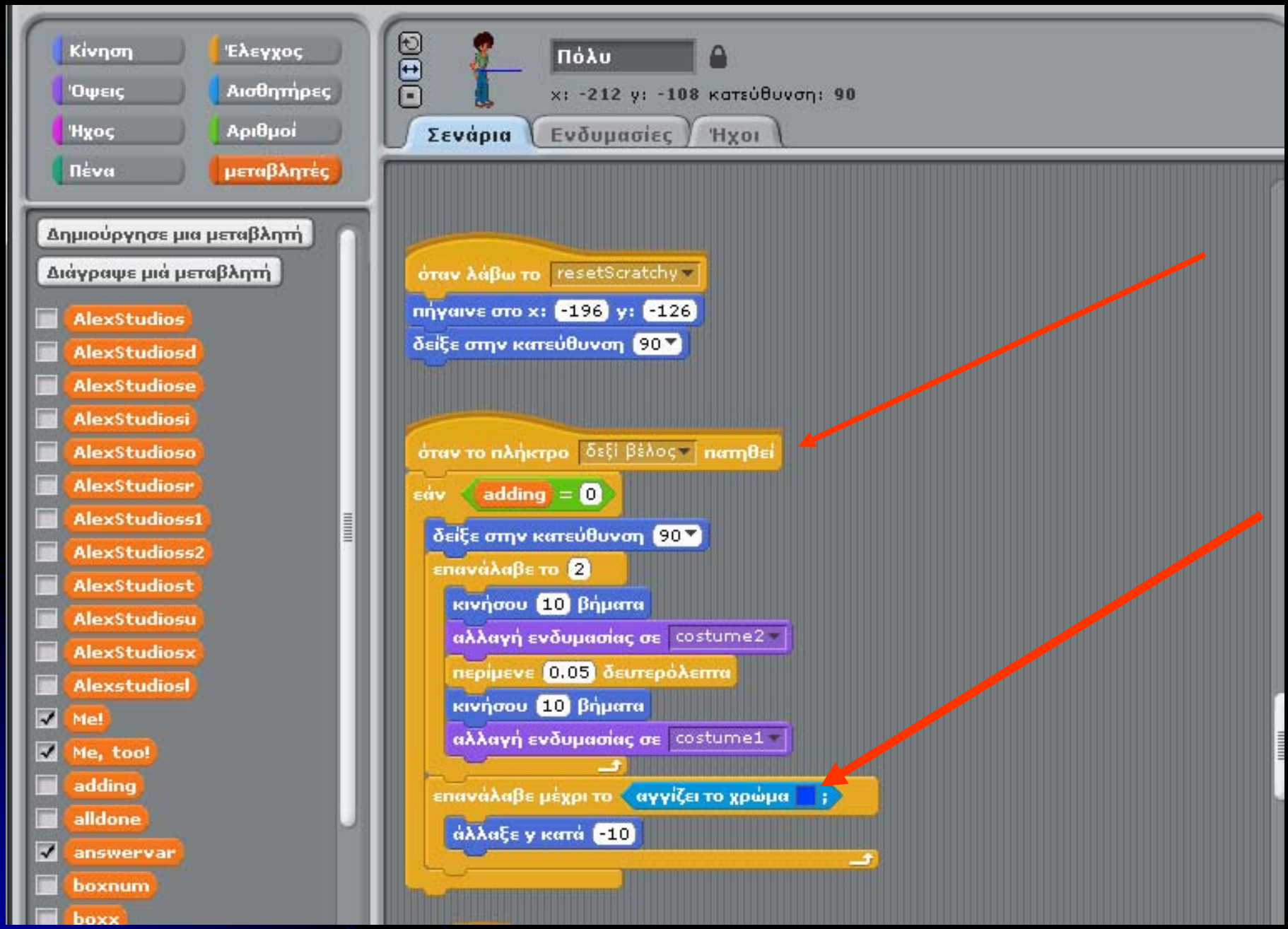

Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
Δημιούργησε μια μεταβλητή
Διάγραψε μιά μεταβλητή
AddTime
CircleSize
CompletedSet
Incorrect Order:
Penalty
SequenceNumber
ShowMax
ShowMin
Time
TryAgain
gf-AGE
gf-AGE2
gf-GAME
gf-LEVEL
gf-Language
gf-MAXLEVEL
gf-MAXPOINTS
gf-POINTS
ingame
You
x: 197 y: 185 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο γίνει κλίκ
απόκρυψη
σήκωσε πένα
όταν λάβω το StartGame
αλλαγή ενδυμασίας σε costume1
όρισε το Incorrect Order: σε 0
όρισε το SequenceNumber σε 1
καθάρισε
όρισε το χρώμα πένας σε 20
όρισε το μέγεθος πένας σε 1
σήκωσε πένα
πήγαινε στο δείκτης ποντικιού
εμφάνισε
κατέβασε πένα
επανάλαβε μέχρι το CompletedSet = 1
εάν ποντίκι y > -140
πήγαινε στο δείκτης ποντικιού

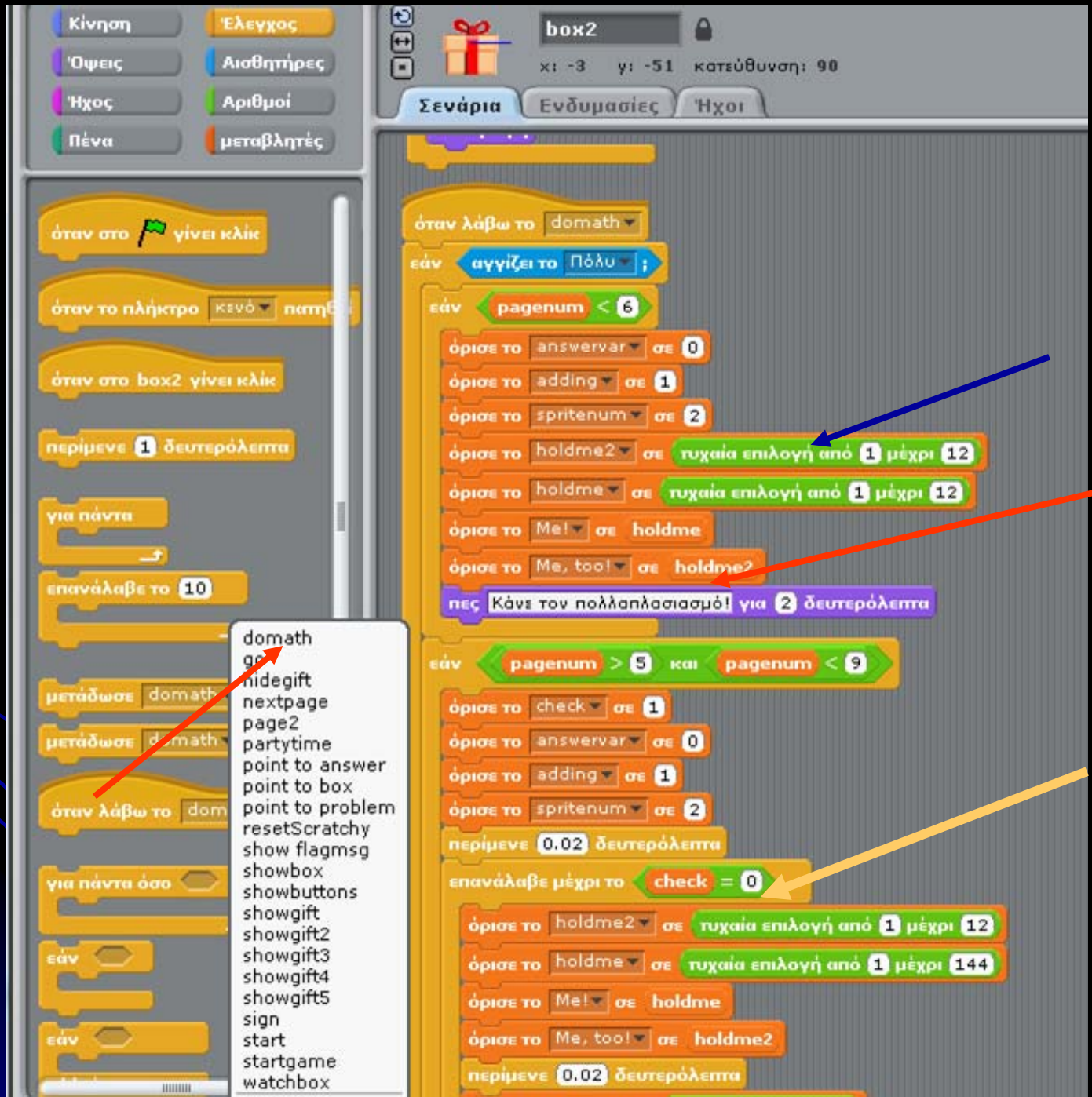
«Παίζω μαθαίνοντας»

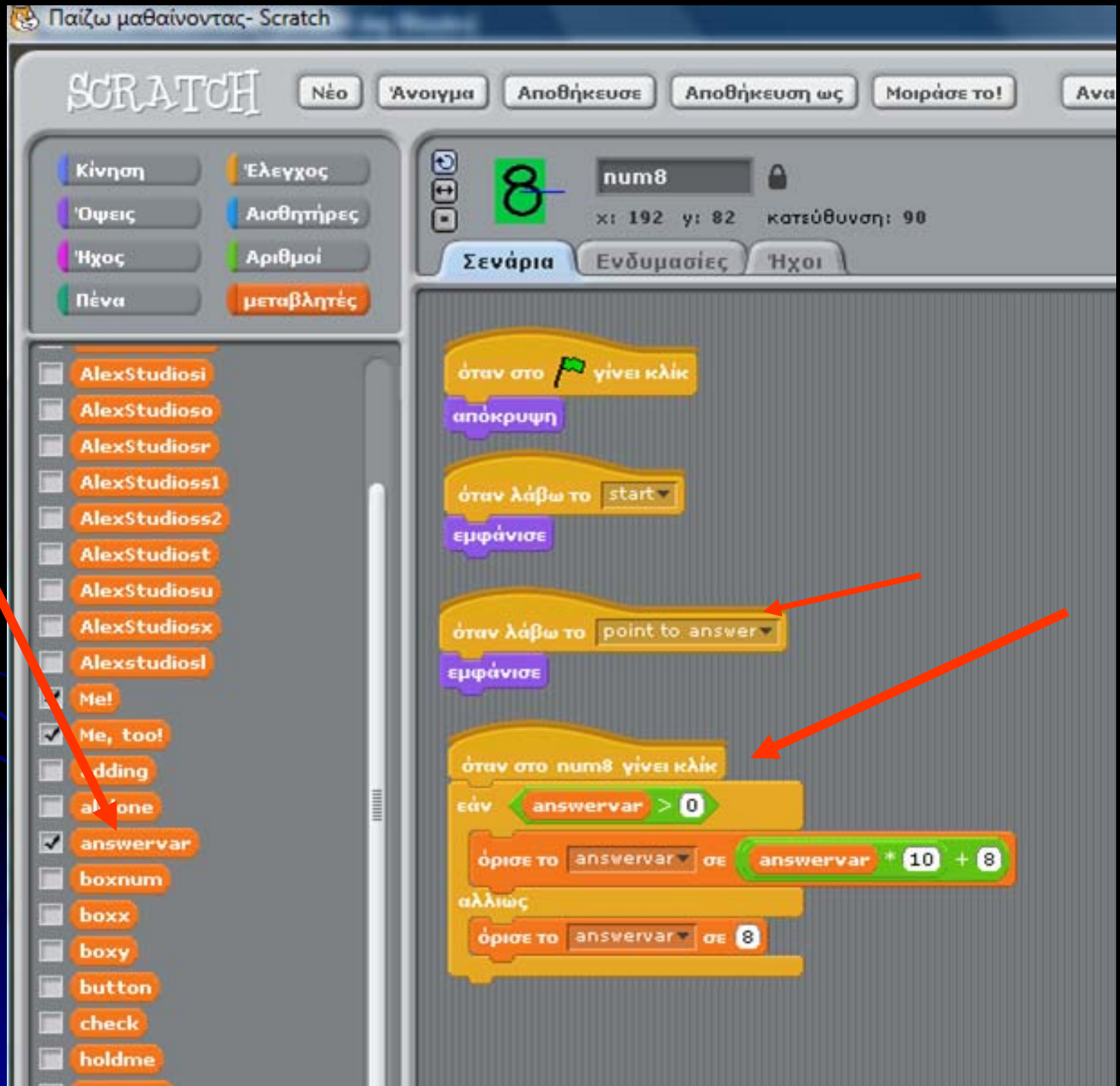
(δημιουργία: Φωτεινή Καλύβα)

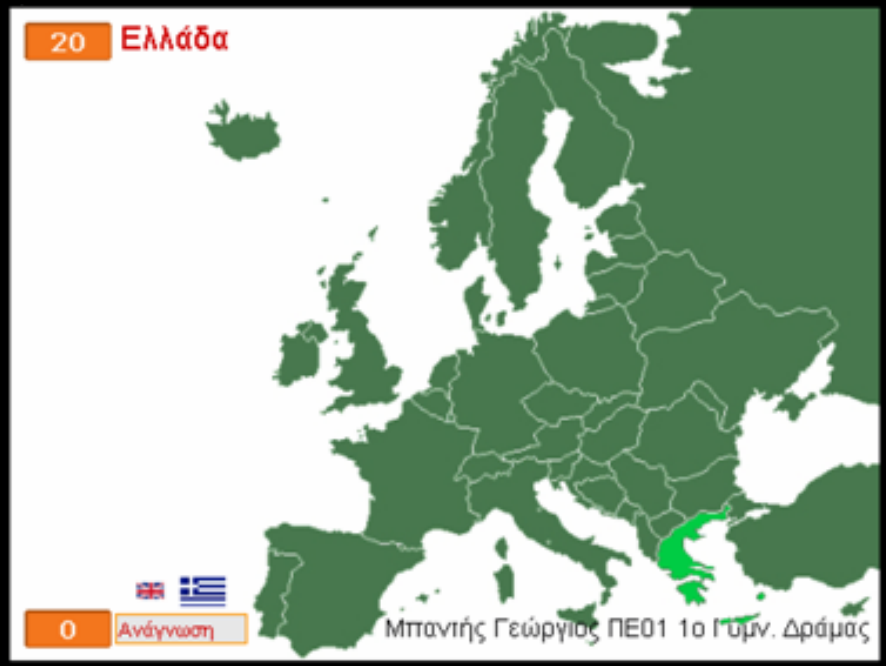
Πολλαπλασιασμός και διαίρεση ακεραίων-Πολυαισθητηριακή μέθοδος

- •ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΟΠΤΙΚΟ-ΑΚΟΥΣΤΙΚΗΣ ΑΝΤΙΛΗΨΗΣ
- •Η ΑΥΤΟΜΑΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΧΡΗΣΗΣ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ ΤΟΥ ΠΟΛΛΑΠΛΑΣΙΑΣΜΟΥ
- •Η ΑΝΑΛΗΨΗ ΠΡΩΤΟΒΟΥΛΙΑΣ
- •ΕΝΕΡΓΗΤΙΚΗ ΜΑΘΗΣΗ ΚΑΙ ΑΝΑΤΡΟΦΟΔΟΤΗΣΗ
- •ΠΡΑΚΤΙΚΗ ΕΞΑΣΚΗΣΗ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ.


Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
Δημιούργησε μια μεταβλητή
Διάγραψε μιά μεταβλητή
AlexStudios
AlexStudiosd
AlexStudiose
AlexStudiosi
AlexStudioso
AlexStudiosr
AlexStudioss1
AlexStudioss2
AlexStudiost
AlexStudiosu
AlexStudiosx
Alexstudiosl
Me!
Me, too!
adding
alldone
answervar
boxnum
boxx
Πόλυ
x: -212 y: -108 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν λάβω το resetScratchy
πήγαινε στο x: -196 y: -126
δείξε στην κατεύθυνση 90
όταν το πλήκτρο δεξί βέλος πατηθεί
εάν adding = 0
δείξε στην κατεύθυνση 90
επανάλαβε το 2
κινήσου 10 βήματα
αλλαγή ενδυμασίας σε costume2
περίμενε 0.05 δευτερόλεπτα
κινήσου 10 βήματα
αλλαγή ενδυμασίας σε costume1
επανάλαβε μέχρι το αγγίζει το χρώμα ;
άλλαξε y κατά -10


Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
box2
x: -3 y: -51 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο γίνει κλίκ
όταν το πλήκτρο κενό παηθ
όταν στο box2 γίνει κλίκ
περίμενε 1 δευτερόλεπτα
για πάντα
επανάλαβε το 10
μετάδωσε domath
μετάδωσε domath
όταν λάβω το dom
για πάντα όσο
εάν
εάν
domath
gc
hidegift
nextpage
page2
partytime
point to answer
point to box
point to problem
resetScratchy
show flagmsg
showbox
showbuttons
showgift
showgift2
showgift3
showgift4
showgift5
sign
start
startgame
watchbox
όταν λάβω το domath
εάν αγγίζει το Πόλυ ;
εάν pagenum < 6
όρισε το answervar σε 0
όρισε το adding σε 1
όρισε το spritenum σε 2
όρισε το holdme2 σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 12
όρισε το holdme σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 12
όρισε το Me! σε holdme
όρισε το Me, too! σε holdme2
πες Κάνε τον πολλαπλασιασμό! για 2 δευτερόλεπτα
εάν pagenum > 5 και pagenum < 9
όρισε το check σε 1
όρισε το answervar σε 0
όρισε το adding σε 1
όρισε το spritenum σε 2
περίμενε 0.02 δευτερόλεπτα
επανάλαβε μέχρι το check = 0
όρισε το holdme2 σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 12
όρισε το holdme σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 144
όρισε το Me! σε holdme
όρισε το Me, too! σε holdme2
περίμενε 0.02 δευτερόλεπτα


Παίζω μαθαίνοντας- Scratch
SCRATCH
Νέο
Άνοιγμα
Αποθήκευσε
Αποθήκευση ως
Μοιράσε το!
Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
num8
x: 192 y: 82 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
AlexStudiosi
AlexStudioso
AlexStudiosr
AlexStudioss1
AlexStudioss2
AlexStudiost
AlexStudiosu
AlexStudiosx
Alexstudiosl
Me!
Me, too!
answervar
boxnum
boxx
boxy
button
check
holdme
όταν στο γίνει κλίκ
απόκρυψη
όταν λάβω το start
εμφάνισε
όταν λάβω το point to answer
εμφάνισε
όταν στο num8 γίνει κλίκ
εάν answervar > 0
όρισε το answervar σε answervar * 10 + 8
αλλιώς
όρισε το answervar σε 8



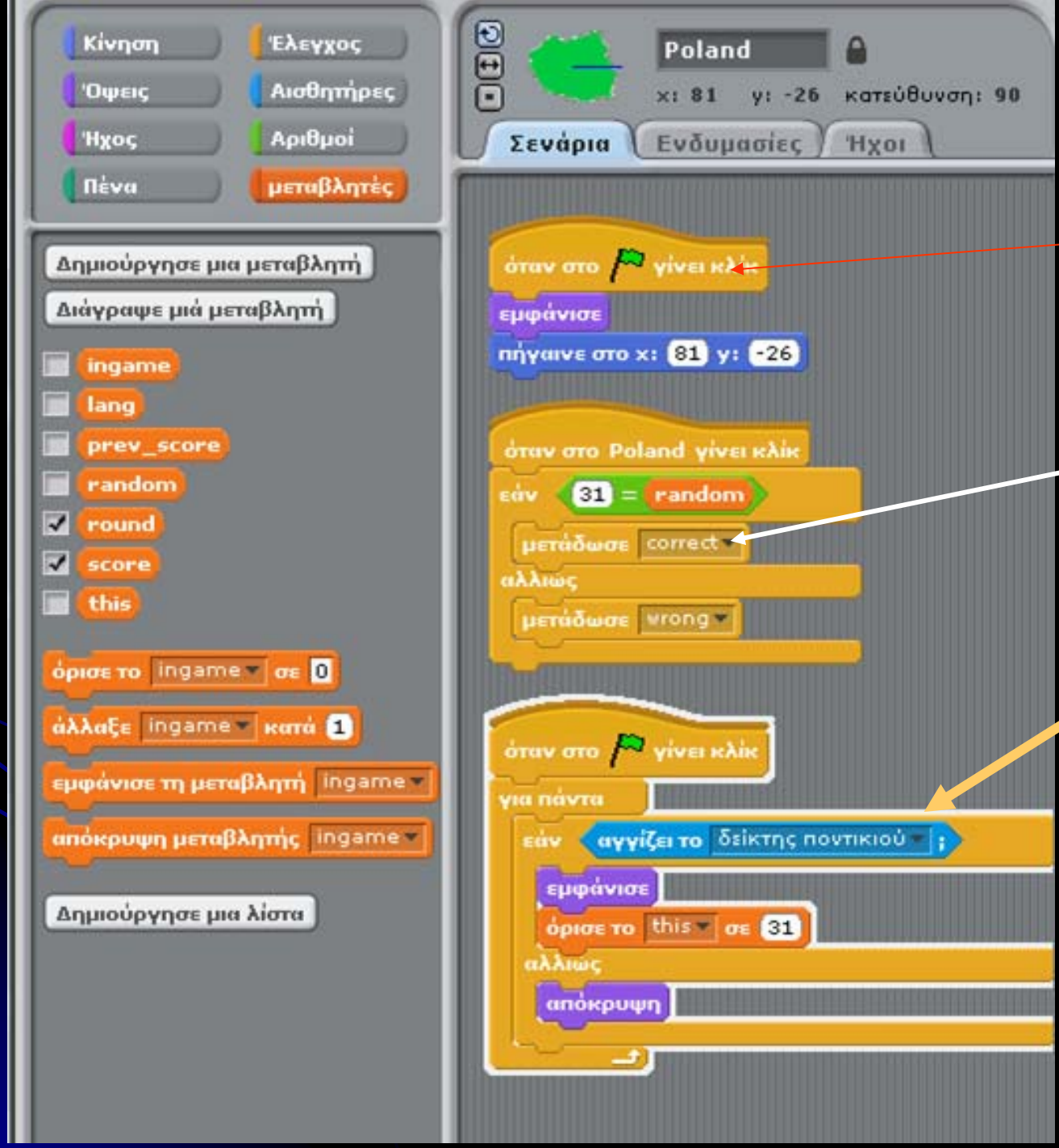
«Γνωρίζοντας την Ευρώπη»

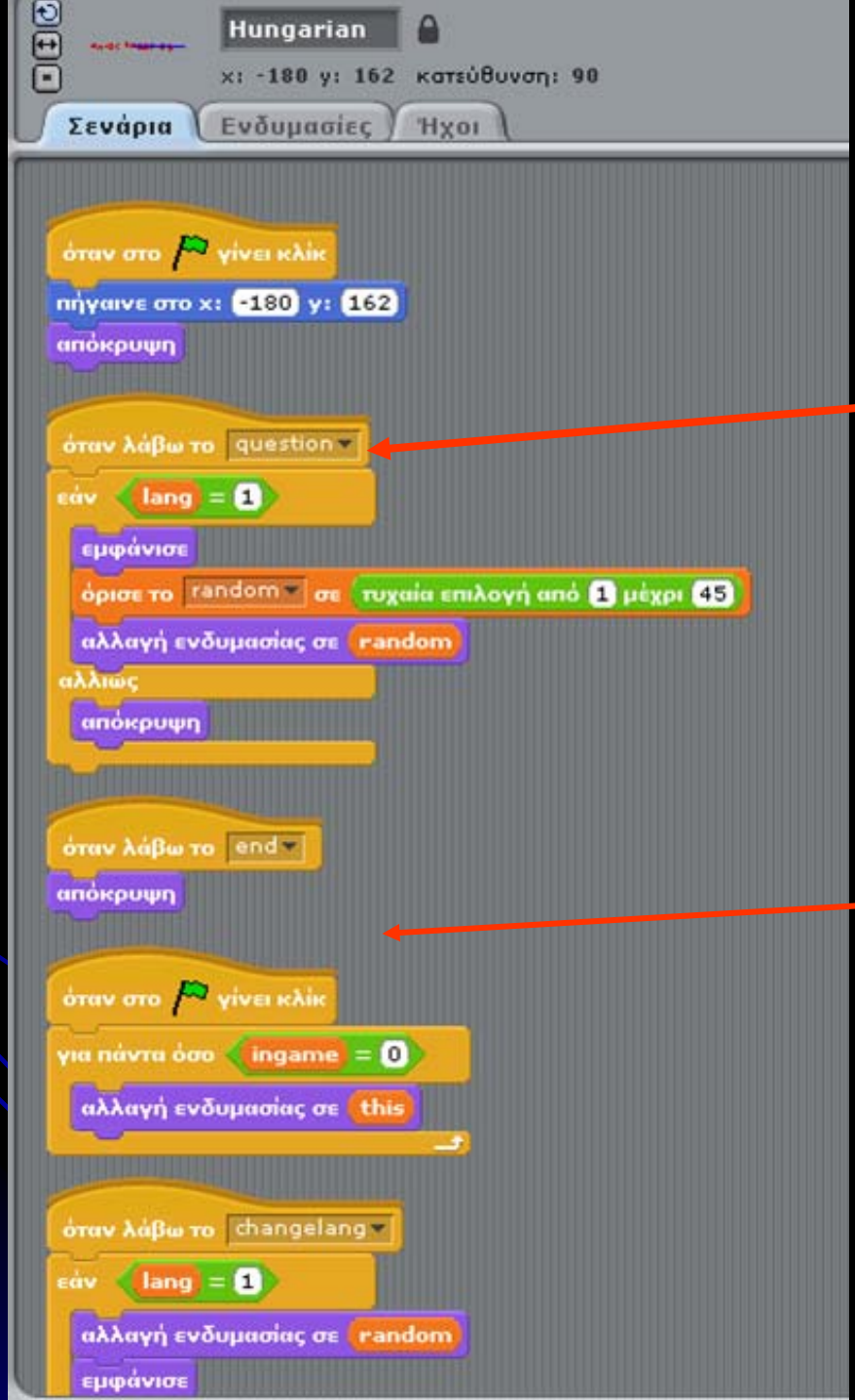
(δημιουργία: Γιώργος Μπαντής)

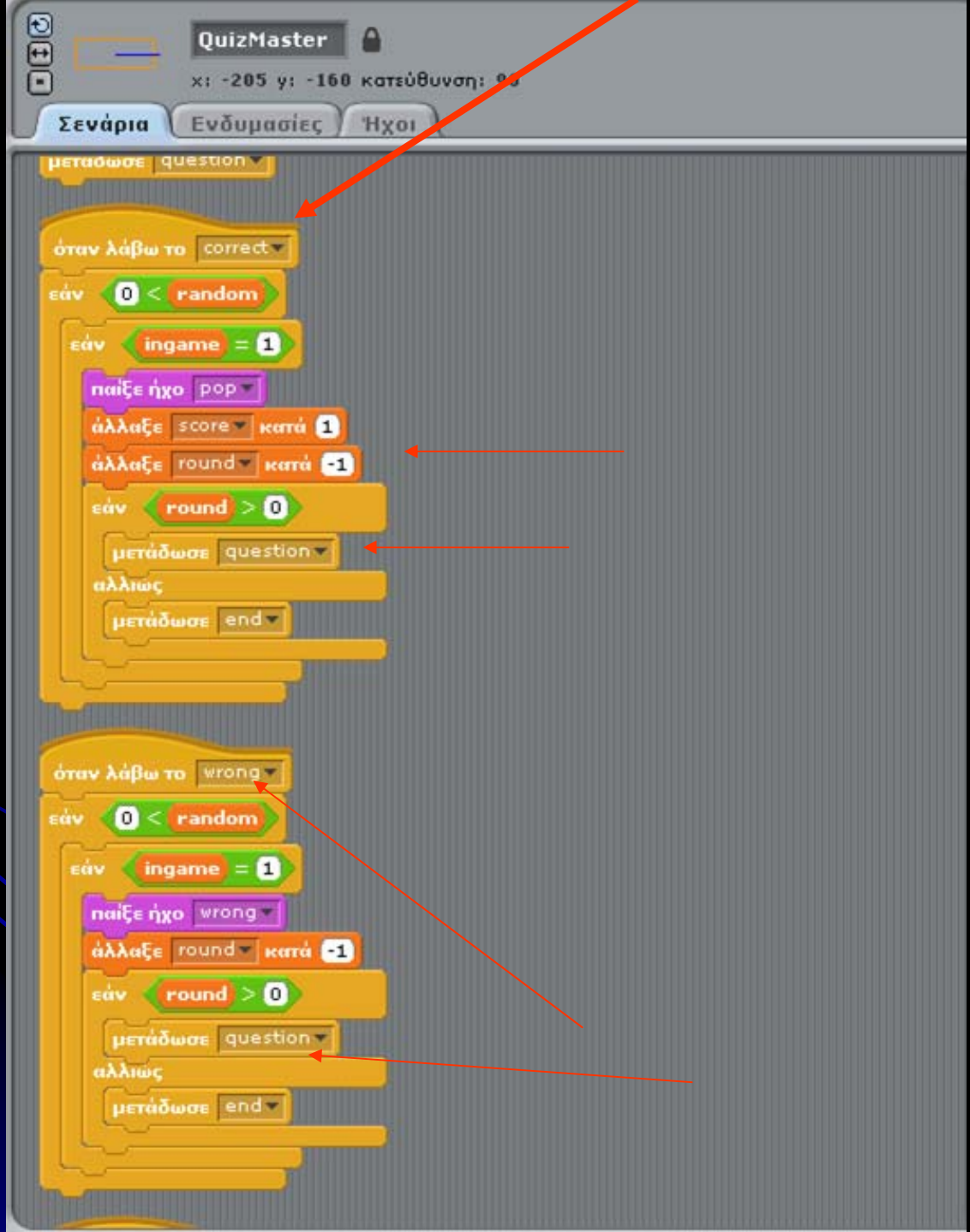
Γυμνάσιο

Διαδραστική δραστηριότητα

Υποστηρίζει και αγγλικά


Κίνηση
Έλεγχος
Όψεις
Αισθητήρες
Ήχος
Αριθμοί
Πένα
μεταβλητές
Δημιούργησε μια μεταβλητή
Διάγραψε μιά μεταβλητή
ingame
lang
prev_score
random
round
score
this
όρισε το ingame σε 0
άλλαξε ingame κατά 1
εμφάνισε τη μεταβλητή ingame
απόκρυψη μεταβλητής ingame
Δημιούργησε μια λίστα
Poland
x: 81 y: -26 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο γίνει κλίκ
εμφάνισε
πήγαινε στο x: 81 y: -26
όταν στο Poland γίνει κλίκ
εάν 31 = random
μετάδωσε correct
αλλιώς
μετάδωσε wrong
όταν στο γίνει κλίκ
για πάντα
εάν αγγίζει το δείκτης ποντικιού ;
εμφάνισε
όρισε το this σε 31
αλλιώς
απόκρυψη


Hungarian
x: -180 y: 162 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο γίνει κλίκ
πήγαινε στο x: -180 y: 162
απόκρυψη
όταν λάβω το question
εάν lang = 1
εμφάνισε
όρισε το random σε τυχαία επιλογή από 1 μέχρι 45
αλλαγή ενδυμασίας σε random
αλλιώς
απόκρυψη
όταν λάβω το end
απόκρυψη
όταν στο γίνει κλίκ
για πάντα όσο ingame = 0
αλλαγή ενδυμασίας σε this
όταν λάβω το changelang
εάν lang = 1
αλλαγή ενδυμασίας σε random
εμφάνισε


QuizMaster
x: -205 y: -160 κατεύθυνση:
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
μετάδωσε question
όταν λάβω το correct
εάν 0 < random
εάν ingame = 1
παίξε ήχο pop
άλλαξε score κατά 1
άλλαξε round κατά -1
εάν round > 0
μετάδωσε question
αλλιώς
μετάδωσε end
όταν λάβω το wrong
εάν 0 < random
εάν ingame = 1
παίξε ήχο wrong
άλλαξε round κατά -1
εάν round > 0
μετάδωσε question
αλλιώς
μετάδωσε end

Μαθητές Νηπιαγωγείου

που παρουσιάζουν ανωριμότητα σε σχέση με την ηλικία τους και προβλήματα λόγου και ομιλίας

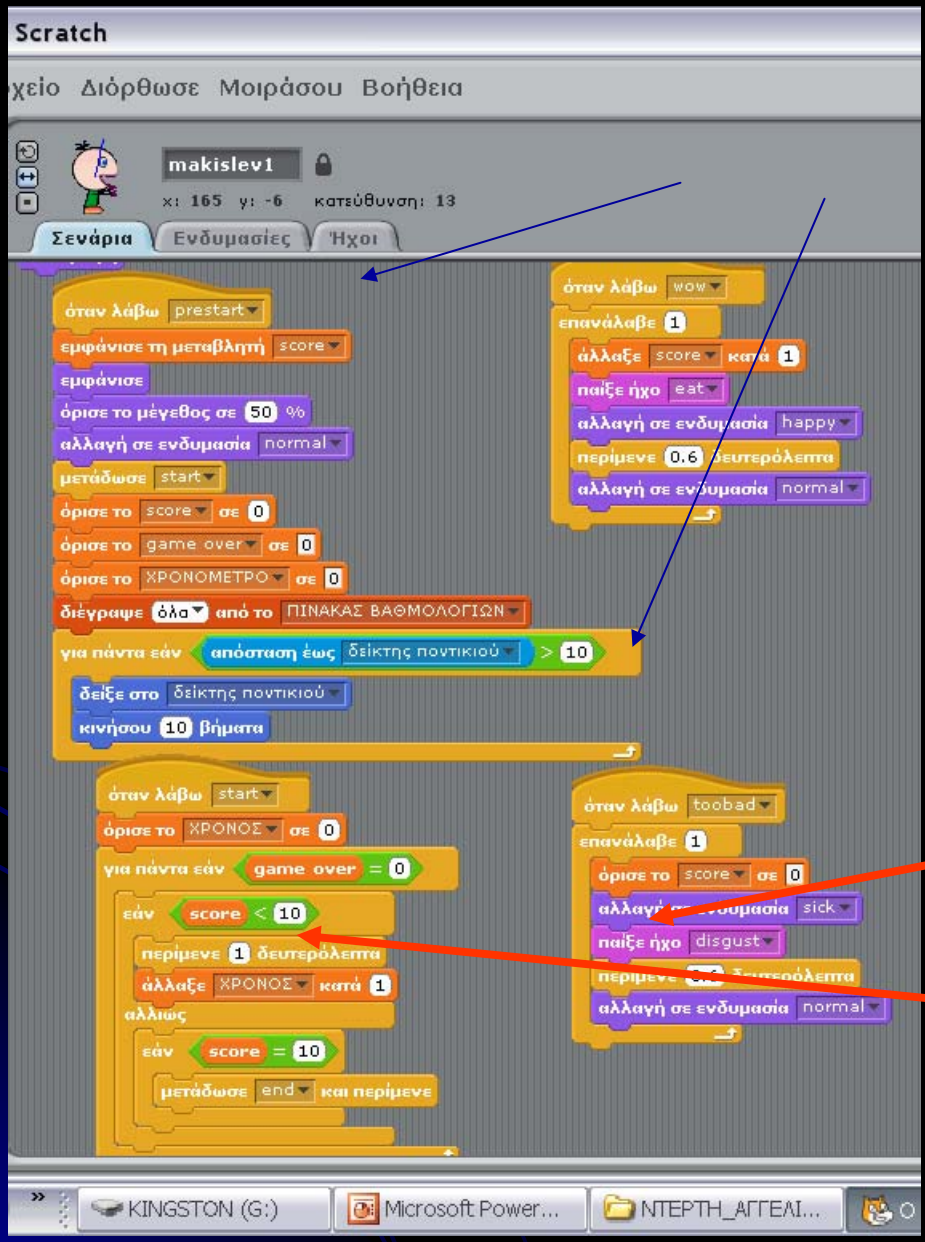
&

παιδιά με Η.Ν.Κ.

«Ο Μάκης και τα φρούτα»

(δημιουργία: Αγγελική Ντέρτη)

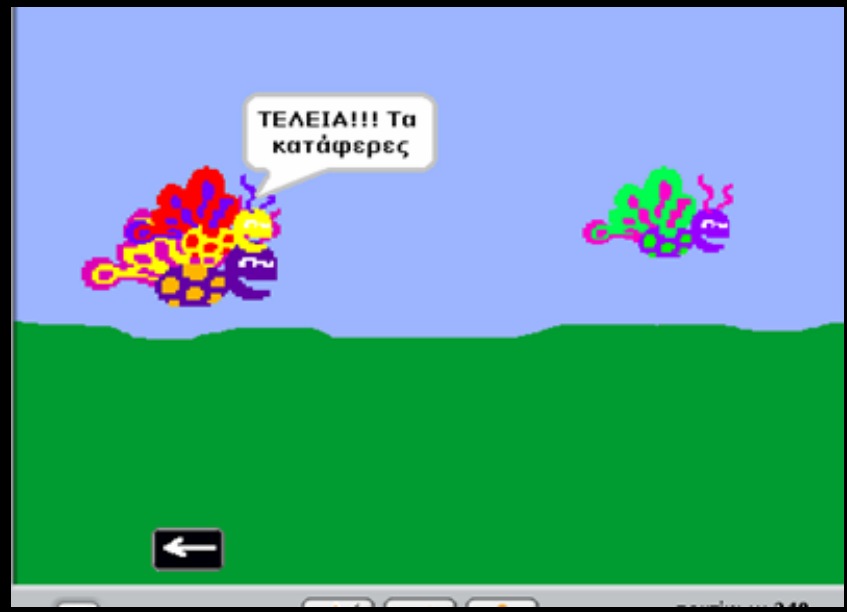
•Να εξοικειωθούν με τον Η/Υ
•Να εξοικειωθούν με το ποντίκι και τον έλεγχό του
•Να εξασκηθούν στη λεπτή κινητικότητα
•Συντονισμός ματιού-χεριού
•Να αποκτήσουν θετική στάση απέναντι στον Η/Υ ως μέσου μάθησης και διασκέδασης
•Να ακούν, να κατανοούν και ανταποκρίνονται σε ηχητικές εντολές
•Να μετρούν μέχρι το 10
•Να ξεχωρίζουν τα υγιεινά από τα ανθυγιεινά τρόφιμα και να τα ομαδοποιούν
•Να αποκτήσουν θετική στάση και καλές συνήθειες ως προς την υγιεινή διατροφή και τη σημασία της για την καλή υγεία και τη σωστή ανάπτυξη και λειτουργία του οργανισμού
•Να περάσουν ορισμένο, εποικοδομητικό χρόνο μπροστά στον Η/Υ, ψυχαγωγούμενα, χωρίς να πιέζονται και να νιώθουν άβολα.
•Να έχουν καλή διάθεση και να είναι χαρούμενα


Scratch
χείο Διόρθωσε Μοιράσου Βοήθεια
makislev1
x: 165 y: -6 κατεύθυνση: 13
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν λάβω prestart
εμφάνισε τη μεταβλητή score
εμφάνισε
όρισε το μέγεθος σε 50 %
αλλαγή σε ενδυμασία normal
μετάδωσε start
όρισε το score σε 0
όρισε το game over σε 0
όρισε το ΧΡΟΝΟΜΕΤΡΟ σε 0
διέγραψε όλα από το ΠΙΝΑΚΑΣ ΒΑΘΜΟΛΟΓΙΩΝ
για πάντα εάν απόσταση έως δείκτης ποντικιού > 10
δείξε στο δείκτης ποντικιού
κινήσου 10 βήματα
όταν λάβω wow
επανάλαβε 1
άλλαξε score κατά 1
παίξε ήχο eat
αλλαγή σε ενδυμασία happy
περίμενε 0.6 δευτερόλεπτα
αλλαγή σε ενδυμασία normal
όταν λάβω start
όρισε το ΧΡΟΝΟΣ σε 0
για πάντα εάν game over = 0
εάν score < 10
περίμενε 1 δευτερόλεπτα
άλλαξε ΧΡΟΝΟΣ κατά 1
αλλιώς
εάν score = 10
μετάδωσε end και περίμενε
όταν λάβω toobad
επανάλαβε 1
όρισε το score σε 0
αλλαγή σε ενδυμασία sick
παίξε ήχο disgust
αλλαγή σε ενδυμασία normal
KINGSTON (G:)
Microsoft Power...
ΝΤΕΡΤΗ_ΑΓΓΕΛΙ...

makislev1
x: 203 y: 200 κατεύθυνση: 39
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
Νέα ενδυμασία: Ζωγραφική Εισαγωγή
1
normal
120x181
4 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή
2
happy
120x181
9 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή
3
sick
120x181
18 KB
Διόρθωσε
Αντιγραφή

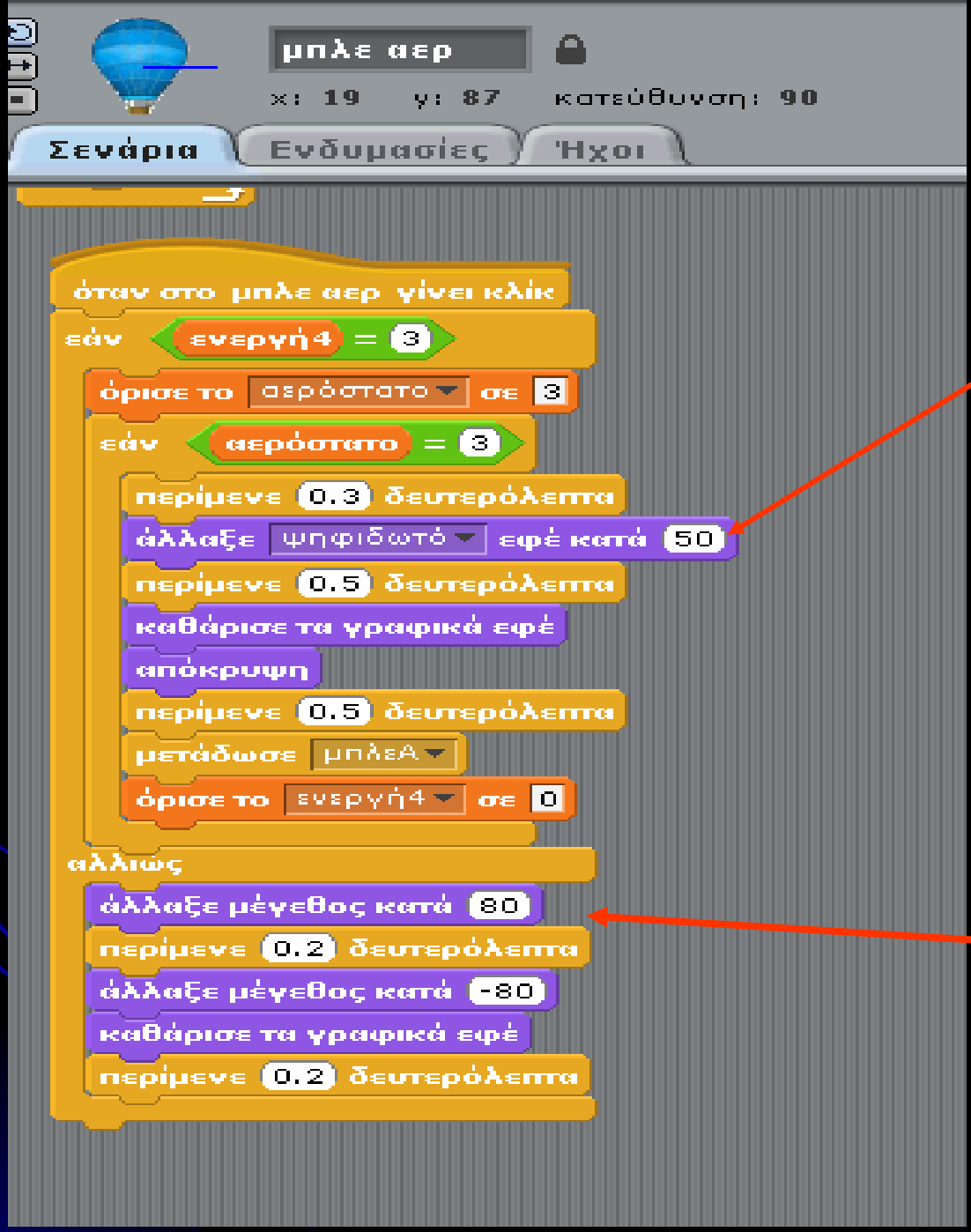
Επιλεγμένα Παιχνίδια Αναφοράς

«Χρώματα» (δημιουργία: Κατερίνα Ανθρακοπούλου)



Το τμήμα ένταξης του 1ου Ν/γείου Συκεών Θεσσαλονίκης, τρία κορίτσια με αυτισμό και ένα αγόρι με νοητική ανωριμότητα και σύνδρομο υπερκινητικότητας

Το παιχνίδι έχει ως στόχο την εκμάθηση των χρωμάτων. Αποτελείται από 9 σκηνικά και 98 φιγούρες


μπλε αερ
x: 19 y: 87 κατεύθυνση: 90
Σενάρια
Ενδυμασίες
Ήχοι
όταν στο μπλε αερ γίνει κλίκ
εάν ενεργή4 = 3
όριοε το αερόστατο σε 3
εάν αερόστατο = 3
περίμενε 0.3 δευτερόλεπτα
άλλαξε ψηφιδωτό εφέ κατά 50
περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα
καθάριοε τα γραφικά εφέ
απόκρυψη
περίμενε 0.5 δευτερόλεπτα
μετάδωοε μπλεΑ
όριοε το ενεργή4 σε 0
αλλιώς
άλλαξε μέγεθος κατά 80
περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα
άλλαξε μέγεθος κατά -80
καθάριοε τα γραφικά εφέ
περίμενε 0.2 δευτερόλεπτα

Συμπεράσματα

•Δημιουργήθηκε ένας μεγάλος όγκος εφαρμογών - πραγματικές καταστάσεις- θετικά αποτελέσματα

•Εκπαιδευτικοί να έχουν στη διάθεσή τους εργαλεία με τα οποία μπορούσαν να λειτουργήσουν εξατομικευμένα

•Ικανοποιητική διασπορά των εφαρμογών στις θεματικές κατηγορίες που προαναφέρθηκαν

Συμπεράσματα

•Οι εκπαιδευτικοί αναγνώρισαν τη σημασία και την αποτελεσματικότητα του μέσου.

•Ο συνολικός όγκος των εφαρμογών που δημιουργήθηκαν μπορεί να καλύψει μια αρκετά μεγάλη ποικιλία θεμάτων

Ήπια νοητική καθυστέρηση

Νηπιαγωγείο

Πρώτες τάξεις του Δημοτικού Σχολείου

•Ενισχύθηκε η συμμετοχή των μαθητών σε εκπαιδευτικές δραστηριότητες με ευχάριστο και δημιουργικό τρόπο.

Ευχαριστώ πολύ