

## Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση

(2014)

9ο Πανελλήνιο Συνέδριο με Διεθνή Συμμετοχή "Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση"



Εκπαιδευτικό πρόγραμμα κοινωνικής ευαισθητοποίησης σε θέματα κωφών

Γιάννης Βέλλιος, Ευαγγελία Σαρρή, Άννα-Μαρία Τεντολούρη

### To cite this article:

Βέλλιος Γ., Σαρρή Ε., & Τεντολούρη Α.-Μ. (2022). Εκπαιδευτικό πρόγραμμα κοινωνικής ευαισθητοποίησης σε θέματα κωφών. *Συνέδρια της Ελληνικής Επιστημονικής Ένωσης Τεχνολογιών Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση*, 872–876. Retrieved from <https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/cetpe/article/view/4013>

# Εκπαιδευτικό πρόγραμμα κοινωνικής ευαισθητοποίησης σε θέματα κωφών

Βέλλιος Γιάννης<sup>1</sup>, Σαρρή Ευαγγελία<sup>2</sup>, Τεντολούρη Άννα-Μαρία<sup>3</sup>  
johnnybat27@hotmail.com, euaggelia.1991@yahoo.gr, tentolouri\_am@yahoo.gr  
<sup>1,2,3</sup>Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, ΠΜΣ «Διδακτική Της Τεχνολογίας & Ψηφιακά Συστήματα», Πανεπιστήμιο Πειραιώς

## Περίληψη

Στην παρούσα μελέτη προτείνεται η αξιοποίηση του γνωστικού μοντέλου της Αγκυροβολημένης Διδασκαλίας (Anchored Instruction) σε συνδυασμό με ένα τεχνολογικά υποστηριζόμενο περιβάλλον μάθησης με σκοπό την κοινωνική ευαισθητοποίηση μαθητών σε θέματα κώφωσης. Συγκεκριμένα, αυτή η εκπαιδευτική παρέμβαση στοχεύει στην γνωριμία των μαθητών με τις μορφές επικοινωνίας των κωφών, στην στοιχειώδη επικοινωνία μαζί τους καθώς επίσης στην ένταξη και αποδοχή των ατόμων με ακουστικές ιδιαιτερότητες στην τάξη και στην κοινωνία μακροπρόθεσμα. Η παρέμβαση αυτή, η οποία ενδείκνυται να υλοποιηθεί στα πλαίσια της Ευέλικτης Ζώνης (EZ) σε βάθος χρόνου ενός τριμήνου, προβλέπεται να υποστηρίξει την στοχοθεσία με εύγλωπτο και δημιουργικό τρόπο και να ενισχύσει τον υπάρχοντα τεχνολογικό αλφαριθμητικό των μαθητών.

**Λέξεις κλειδιά:** Αγκυροβολημένη Διδασκαλία, Τεχνολογικά Υποστηριζόμενο Περιβάλλον Μάθησης, Ευέλικτη Ζώνη

## Εισαγωγή

Στο Άρθρο 24 της Σύμβασης για τα Δικαιώματα των Ατόμων με Αναπηρία (Convention on the Rights of Persons with Disabilities-CRPD), που προτάθηκε από τον Οργανισμό Ηνωμένων Εθνών, αναφέρεται ότι οι μαθητές με αναπηρίες πρέπει να έχουν ισότιμη πρόσβαση στα τοπικά σχολεία αλλά και στην εκπαίδευση γενικότερα. Άμεση συνέπεια αυτού, είναι η κατάργηση των ξεχωριστών ειδικών σχολείων για μαθητές με αναπηρίες. Για να γίνει ομαλά η ένταξη των μαθητών αυτών, έχουν ήδη ξεκινήσει να εφαρμόζονται προγράμματα κοινωνικής ευαισθητοποίησης σε θέματα ατόμων με αναπηρίες (Unicef, 2013). Η διεθνής έρευνα εστιάζει στην δημιουργία τέτοιων εκπαιδευτικών σεναρίων, όπου τα παιδιά θα δημιουργήσουν αλλά και θα κατανοήσουν με βιωματικό τρόπο τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν τα άτομα με αναπηρίες, ώστε να προβληματιστούν, να γνωρίσουν και τέλος να αποδεχτούν ως ομότιμους τους τα συγκεκριμένα άτομα (Λαμπροπούλου κ.ά., 2003; Borys, 2005; Watson, 2014). Με σημείο αφορμής το μάθημα της Νεοελληνικής γλώσσας, "Χορεύοντας με...ανήκουστους ήχους", προτείνουμε την υπολοποίηση ενός σεναρίου στα πλαίσια της EZ (Αλαχιώτης & Καρατζιά-Σταυλιώτη, 2009; Ματσαγγούρας, 2009) ενός τεχνολογικά υποστηριζόμενου περιβάλλοντος μάθησης, το οποίο βασίζεται στην Αγκυροβολημένη Διδασκαλία, με στόχο την βιωματική κατανόηση αλλά και δράση των μαθητών σε θέματα κωφών.

## Μεθοδολογία

Η τριπλή προτεινόμενη στοχοθεσία, η ανάγκη για παροχή μεγάλου όγκου πληροφορίας μέσα από συνεργατικές αλλά και βιωματικές διαδικασίες, καθώς και η ρεαλιστική διάσταση του προβλήματος προς εξερεύνηση μας οδήγησαν στην επιλογή του μοντέλου της Αγκυροβολημένης Διδασκαλίας, που τα βασικά της στάδια είναι οι "άγκυρες" ή "πλαίσια",

Π. Αναστασιάδης, Ν. Ζαράνης, Β. Οικονομίδης & Μ. Καλογιαννάκης, (Επιμ.), *Πρακτικά 9<sup>ου</sup> Πανελληνίου Συνεδρίου με Διεθνή Συμμετοχή «Τεχνολογίες της Πληροφορίας & Επικοινωνιών στην Εκπαίδευση»*. Πανεπιστήμιο Κρήτης, Ρέθυμνο, 3-5 Οκτωβρίου 2014.

και οι οποίες κατηγοριοποιούνται σε "μακροπλαίσια" (για την εκπλήρωση σκοπών) και σε "μικροπλαίσια" (για την εκπλήρωση στόχων) (Brandsford, 1990; Donovan & Brandsford, 2005). Η αγκυροβολημένη διδασκαλία είναι ένα σημαντικό παράδειγμα για τη βασισμένη στην τεχνολογία μάθηση (Παναγιωτακόπουλος κ.ά. 2003; Ρετάλης, 2005), που έχει αναπτυχθεί από την ομάδα γνώσης και τεχνολογίας στο Vanderbilt (CTGV) υπό την εποπτεία του John Brandsford. Η μορφή της θεωρίας αυτής επιτρέπει στον καθηγητή την προσφορά μεγαλύτερου όγκου πληροφορίας σε λιγότερο χρόνο, καθώς και τη μεταπήδηση από το ρόλο της "αυθεντίας της γνώσης" σε αυτόν του "προπονητή" ή του "μέντορα" αφήνοντας στους μαθητές περισσότερο χώρο για να αυτονομοποιηθούν. Η αγκυροβολημένη διδασκαλία βασίζεται σε επτά βασικές αρχές (Crews, 1997): Generative Learning Format (η μάθηση είναι αποδοτικότερη, όταν αυτή συνδέεται με την πολύπλοκη δομή της προϋπάρχουσας γνώσης), Presentation-based (στο διαδραστικό υλικό-βίντεο, παρουσίαση κ.ά.-μπορεί να παρουσιαστεί πλούσιο υλικό και να διασαφηνιστούν πολύπλοκα θέματα σε σύντομο χρονικό διάστημα εν αντιθέσει με την παραδοσιακή συγγραφή κειμένων), Narrative Format (ένα πλούσιο διαμορφωμένο πλαίσιο προβλημάτων παρέχεται ενσωματωμένο ως εγγενές σημείο ενός καθημερινού προβλήματος), Problem Complexity (οι εκπαιδευόμενοι πρέπει, κάνοντας μία ακολουθία βημάτων, να μπορούν να βρουν την λύση στο πρόβλημα), Embedded Data Designs (όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για την επίλυση των προβλημάτων πρέπει να περιέχονται στο εκπαιδευτικό υλικό), Opportunities For Transfer (δυνατότητα μεταφοράς της νέας γνώσης σε διαφορετικές πραγματικές καταστάσεις, ώστε οι μαθητές να έχουν την ευκαιρία να δοκιμάσουν την γνώση τους σε πραγματικά πλαίσια), Links Across The Curriculum (ευκαιρίες διαθεματικής και διεπιστημονικής προσέγγισης). Έρευνες που έχουν γίνει καταλήγουν στο συμπέρασμα ότι η συγκεκριμένη προσέγγιση καλλιεργεί με τον βέλτιστο τρόπο κοινωνικές δεξιότητες, καθώς αφήνει το μαθητή να εμπλακεί στη μαθησιακή διαδικασία και να χρησιμοποιήσει τη γνώση μέσα σε οιοσδήποτε πραγματικά πλαίσια (Foster, 2004; Simpson et al., 2004). Συμφωνώντας με το άρθρο του Educational Researcher<sup>11</sup>, χωρίσαμε το πρόβλημα σε τρεις (3) θεματικές σε αρμονία με τους υπό εκπλήρωση στόχους, αντιστοιχίζοντας τους με ισάριθμες άγκυρες χρησιμοποιώντας την τεχνική των "μικροπλαισίων". Στους παρακάτω πίνακες παρουσιάζεται η σύνδεση στόχων, δραστηριοτήτων και εργαλείων.

**Πίνακας 1. Αγκυρά 1: Παρουσίαση βίντεο. Γενικός Στόχος: Γνωριμία των μαθητών με τις μορφές επικοινωνίας των κωφών**

Περιγραφή Δραστηριότητας	Ειδικοί Στόχοι	Εργαλείο
<p><sup>11</sup> <u>δραστηριότητα</u>: Προβολή του μαθήματος «Χορεύοντας με ... ανήκουστος ήχους», υπογράμμιση από κάθε ομάδα των λέξεων κλειδιών (γλώσσα του σώματος, δακτυλικό αλφάβητο, χειλεανάνγωση) και προσπάθεια ερμηνείας αυτών</p>	<p><u>Γνωστικός τομέας</u>:            Να αναγνωρίζουν και να ερμηνεύουν τη μη λεκτική επικοινωνία            Να συμπεραίνουν ότι οι κωφοί κάνουν ό,τι και οι ακούοντες</p> <p><u>Συναισθηματικός τομέας</u>:            Να συνειδητοποιούν ότι υπάρχουν άνθρωποι που χρησιμοποιούν διαφορετικούς τρόπους επικοινωνίας</p>	Moodle

<u>2<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> α) Προβολή κινουμένων σχεδίων που χρησιμοποιούν τη μη λεκτική επικοινωνία και αντιστοιχισή αυτών με την ερμηνεία τους. β) παρακολούθηση βίντεο χωρίς ήχο και ανακάλυψη των σκέψεων των πρωταγωνιστών	Hotpotatoes
<u>3<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Αναζήτηση πληροφοριών σχετικών με τις λέξεις κλειδιά.	Google <a href="http://www.google.com/">http://www.google.com/</a>
<u>4<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Αυτοαξιολόγηση και διόρθωση αρχικών αντιλήψεων σχετικά με τη σημασία των λέξεων-κλειδιών.	Moodle
<u>5<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Γνωριμία με το δακτυλικό αλφάβητο και τη νοηματική γλώσσα ανατρέχοντας στο ηλεκτρονικό λεξικό της νοηματικής γλώσσας και παρακολουθώντας παραμύθια στη γλώσσα των κωφών με υπότιτλους.	Prosvasimo <a href="http://www.prosvasimo.gr/">http://www.prosvasimo.gr/</a>

**Πίνακας 2. Άγκυρα 2: Συνέντευξη από κάποιον γνώστη της νοηματικής γλώσσας μέσω Skype. Γενικός Στόχος: Στοιχειώδη επικοινωνία μεταξύ κωφών και ακούοντων μαθητών**

Περιγραφή Δραστηριότητας	Ειδικοί Στόχοι	Εργαλείο
<u>1<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Δημιουργία του δακτυλικού αλφαβήτου της τάξης μέσα από τη φωτογράφιση των δακτύλων των παιδιών.	<u>Γνωστικός τομέας:</u> Να επινοούν τη δική τους μορφή επικοινωνίας. <u>Ψυχοκινητικός τομέας:</u> Να χρησιμοποιούν τη μη λεκτική επικοινωνία	Photoshop
<u>2<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Νοημάτιση των ονομάτων των μαθητών με τη χρήση του δακτυλικού αλφαβήτου και δημιουργία σχετικών εικόνων.		Photoshop
<u>3<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Δημιουργία του νοηματικού λεξικού της τάξης και ενδοεπικοινωνία κάνοντας χρήση αυτού.		Microsoft Movie Maker/ Apple iMovie
<u>4<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Δημιουργία ταινίας βουβού κινηματογράφου, μαγνητοσκόπηση και ενσωμάτωση υποτίτλων σε αυτή.		Microsoft Movie Maker/ Apple iMovie, Subs Factory

**Πίνακας 3. Άγκυρα 3: Προβολή βίντεο και σχολιασμός της ερώτησης «Οι κωφοί μπορούν να κάνουν ό,τι και οι ακούοντες;». Γενικός Στόχος: Ένταξη και αποδοχή των κωφών**

Περιγραφή Δραστηριότητας	Ειδικοί Στόχοι	Εργαλείο
<p><u>1<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Συζήτηση σχετικά με το δικαίωμα των παιδιών για ισότιμη εκπαίδευση.</p> <p><u>2<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Αναζήτηση βίντεο σχετικών με αθλητικές και κοινωνικές δραστηριότητες κωφών</p> <p><u>3<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Διεξαγωγή παιχνιδιού ρόλων «Ο πύργος της Βαβέλ» (Λαμπροπούλου κ.ά., 2003). Οι μαθητές μεταπηδούν από το ρόλο του κωφού σε αυτό του ακούοντα, επικοινωνούν και καταγράφουν τα προβλήματα που αντιμετώπισαν και από τις δύο πλευρές.</p> <p><u>4<sup>η</sup> δραστηριότητα:</u> Δημιουργία συννεφολέξεων (tagclouds), σχετικών με την κοινότητα των κωφών.</p>	<p><u>Γνωστικός τομέας:</u> Να αντιλαμβάνονται τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν οι κωφοί.</p> <p><u>Συναισθηματικός τομέας:</u> Να αποδέχονται τους κωφούς συμμαθητές τους.</p> <p><u>Ψυχοκινητικός τομέας:</u> Να χρησιμοποιούν τη μη λεκτική επικοινωνία</p>	<p>Χάρτα ΟΗΕ <a href="http://www.unhcr.gr/no_cache/prostasia/nomiki-prostasia/diethneis-kai-perifereiakes-symbaseis.html?cid=709&amp;did=750&amp;sec_hash=8e0e31b0">http://www.unhcr.gr/no_cache/prostasia/nomiki-prostasia/diethneis-kai-perifereiakes-symbaseis.html?cid=709&amp;did=750&amp;sec_hash=8e0e31b0</a></p> <p>Youtube <a href="http://www.youtube.com/">http://www.youtube.com/</a></p> <p>Google Drive</p> <p>Tagul</p>

### Συμπεράσματα

Συνοψίζοντας, πρέπει να ενθυμήσουμε πως το θέμα αυτό αποτελεί μόνο ένα κομμάτι από το μωσαϊκό των θεμάτων που θα πρέπει να καλύψουμε, ώστε να δημιουργήσουμε κλίμα αποδοχής της διαφορετικότητας μέσα στα σχολεία μας. Κρίνεται λοιπόν, αναγκαίο να σχεδιαστεί αντίστοιχη εκπαιδευτική παρέμβαση για ευαισθητοποίηση σε κάθε μορφή αναπηρίας (νοητική υστέρηση, προβλήματα όρασης, μαθησιακές δυσκολίες, κινητικά προβλήματα, συνδυασμός τους (Λαμπροπούλου κ.ά., 2003). Μέσω της Αγκυροβολημένης Διδασκαλίας, με χρήση της τεχνικής των μακροπλαισίων (Vye, 1990) θα μπορούσε να σχεδιαστεί ένα εκπαιδευτικό πλάνο το οποίο να κάλυπτε αυτή την θεματολογία, εστιάζοντας κυρίως στις τρεις (3) τελευταίες τάξεις του δημοτικού σχολείου. Παρόμοια προσπάθεια γίνεται σε πολλές χώρες του κόσμου, όπως στην Αυστραλία (ACT, 2012) και στην Αμερική (Adcock & Remus, 2006), με σκοπό να προετοιμαστούν εκπαιδευτικοί και εκπαιδευόμενοι για την χωρίς περιορισμούς και αποκλεισμούς εκπαίδευση.

### Αναφορές

ACT Government (2012). Everyone, Everyday, A curriculum resource to raise awareness about disability for ACT Schools, Ανακτήθηκε στις 19 Φεβρουαρίου 2014 από <http://www.blits.org.au/docs/disability-awareness-program-discussion-paper-final.pdf>  
<http://www.blits.org.au/docs/disability-awareness-program-discussion-paper-final.pdf>

- Adcock & Remus (2006). *Disability Awareness Activity Package, Activities and Resources for Teaching Students About Disabilities*. Possibilities Inc.
- Borys, A. (2005). *Promoting Disability Awareness And Acceptance In Childhood*. Drexel University.
- Bransford, J.D., (1990). *Anchored Instruction: Why We Need It And How Technology Can Help*. Erlbaum Associates
- Crews, T. (1997). *Anchored Instruction In Anchored Interactive Learning Environments*. Western Kentucky University
- Donovan, S., Bransford J., (2005), *How Students Learn History, Mathematics and Science In The Classroom*, Washigton: The National Academic Press, (pp. 1-212).
- Educational Researcher, (1990). *Anchored Instruction and Its Relationship to Situated Cognition*, 19(6), 2-10<sup>[1]</sup>
- Foster, C . (2004). Anchored Instruction. In B. Hoffman (Ed.), *Encyclopedia of Educational Technology*, Retrieved 18 Φεβρουαρίου 2014 from <http://www.etc.edu.cn/eet/eet/articles/anchoredinstruc/http://www.etc.edu.cn/eet/eet/articles/anchoredinstruc/>
- Simpson, A., Langone, J., & Ayres, K. (2004). Embedded Video and Computer Based Instruction to Improve Social Skills for Students with Autism. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 39(3), 240-252.
- Unicef (2013). *Παιδιά με Αναπηρίες*. Ανακτήθηκε στις 13 Φεβρουαρίου 2014 από <http://www.unicef.gr/pdfs/swcr13gr.pdf><http://www.unicef.gr/pdfs/swcr13gr.pdf>
- Vye, N., (1990). *The Effects of Anchored Instruction for Teaching Social Studies: Enhancing Comprehension of Setting Information*. Έρευνα που παρουσιάστηκε στο Annual Meeting of the American Educational Research Association, Boston
- Watson, S. (2014). *Developing Peer Support in the Inclusive Classroom*. *Special Education*, Ανακτήθηκε στις 18 Φεβρουαρίου 2014 από <http://specialed.about.com/od/integration/a/awareness.htm><http://specialed.about.com/od/integration/a/awareness.htm>
- Αλαχιώτης, Σ. Ν. & Καρατζιά-Σταυλιώτη, Ε. (2009). *Διαθεματική και Βιοπαιδαγωγική Θεώρηση της μάθησης και της αξιολόγησης*, Αθήνα: Λιβάνης.
- Λαμπροπούλου, Β., Χατζηκακού, Κ., Βλάχου, Γ. (2003). *Η ένταξη και η Συμμετοχή των Κωφών/Βαρήκοων Μαθητών σε Σχολεία με Ακούοντες Μαθητές*. Πάτρα.
- Ματοαγγούρας, Η. Γ., (2009). *Η διαθεματικότητα στη σχολική γνώση*, Αθήνα: Γρηγόρη.
- Παναγιωτακόπουλος, Χ., Πιερρακάας, Χ. & Πιντέλας, Π. (2003). *Το εκπαιδευτικό λογισμικό και η αξιολόγησή του*, Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Ρετάλης, Σ. (Επιμ.), (2005) *Οι Προηγμένες Τεχνολογίες Διαδικτύου Στην Υπηρεσία Της Μάθησης*, Αθήνα: Καστανιώτης.