

ΨΗΦΙΑΚΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ: ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΠΡΟΣΒΑΣΙΜΟΤΗΤΑΣ ΚΑΙ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗΣ ΜΑΘΗΤΩΝ ΜΕ ΔΕΠΥ

Λιόντου Τρισεύγενη
Επίκουρη Καθηγήτρια

Τμήμα Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών,
Αθήνα

Εισαγωγή: Η συμπερίληψη μαθητών με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες, μεταξύ των οποίων και μαθητών με Διαταραχή Ελλειμματικής Προσοχής–Υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ), στη διδασκαλία ξένων γλωσσών απαιτεί προσβάσιμα και ελκυστικά εργαλεία που υποστηρίζουν τη ρύθμιση της προσοχής, τις εκτελεστικές λειτουργίες και το κίνητρο.

Σκοπός: Η εργασία παρουσιάζει τον σχεδιασμό και τα χαρακτηριστικά προσβασιμότητας ενός δωρεάν διαδικτυακού εκπαιδευτικού παιχνιδιού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του ευρωπαϊκού έργου Erasmus+ SPLENDID, εστιάζοντας στη σχετικότητά τους για μαθητές με ΔΕΠΥ.

Υλικό και Μέθοδος: Το παιχνίδι στηρίζεται σε αφηγηματικά επεισόδια με δύο κεντρικούς χαρακτήρες και περιβαλλοντικά θέματα σε τέσσερα διακριτά περιβάλλοντα, εισάγοντας λεξιλόγιο επιπέδων A1 έως B2 της κλίμακας CEFR. Ενσωματώνει παραμετροποιήσιμα χαρακτηριστικά: ρυθμίσεις φωνής, γραμματοσειράς και πυκνότητας περιεχομένου, δυνατότητα καθυστέρησης εισόδου και διαλειμμάτων, εξατομίκευση χαρακτήρα, ρύθμιση του βαθμού δυσκολίας, καθώς και άμεση ανατροφοδότηση και επιβραβεύσεις μετά από κάθε συνεδρία.

Αποτελέσματα: Η προκαταρκτική δοκιμή με μαθητές με ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες ανέδειξε δυσκολίες που σχετίζονται με την πολυπλοκότητα των προτάσεων και το λεξιλόγιο. Ως απόκριση, οι τρέχουσες αναθεωρήσεις στοχεύουν στην απλοποίηση των γλωσσικών δομών και στη μείωση του μήκους των προτάσεων, ώστε να βελτιωθούν η προσβασιμότητα και η κατανόηση.

Συμπεράσματα: Τα χαρακτηριστικά αυτορρύθμισης του ρυθμού, η δυνατότητα διαλειμμάτων και η άμεση ανατροφοδότηση καθιστούν το παιχνίδι ένα υποσχόμενο υποστηρικτικό εργαλείο για μαθητές με ΔΕΠΥ, ενισχύοντας την εμπλοκή, το κίνητρο και την ισότιμη πρόσβαση στη γλωσσική μάθηση. Απαιτείται περαιτέρω στοχευμένη αξιολόγηση με τη συγκεκριμένη ομάδα.

Λέξεις-κλειδιά: διαδικτυακό εκπαιδευτικό παιχνίδι, ΔΕΠΥ, ειδικές εκπαιδευτικές ανάγκες· προσβασιμότητα, διδασκαλία ξένης γλώσσας