

INFORMATIKA – SZAKMAISÁG – EREDMÉNYESSÉG pályázat -2012

Kis lépések, nagy örömök – Komplex személyiségfejlesztés IKT segítségével

Gyógypedagógusi pályámat a pécsi Kerek Világ Általános iskolában kezdtem el. Olyan gyermekek oktatását, nevelését kaptam meg, akik elsődlegesen mozgássérültek voltak. Ehhez társult értelmi, érzékszervi akadályozottságuk. Több autista gyermek is tartozott csoportomba. Az osztály 1-3-4-es összevonású volt. A tanulásban akadályozott tanulók tanterve szerint kellett haladnom, ami egy ilyen heterogén összetételű csoportban embert próbáló munkának bizonyult.

A véletlen folytán kezembe akadt az iskolában egy CD, aminek JÁTSZÓHÁZ volt a neve. Egy délutáni napközi foglalkozáson elindítottam a programot a gyermekeknek. A hatás olyan volt, ami soha nem felejthető, s ami egyértelművé tette számomra a számítógép létjogosultságát, egyszersmind szükségességét a gyógypedagógia területén. Felsorolni is nehéz lenne azokat a területeket, amelyeket élményszerűen, játékosan fejleszteni lehet az informatikai eszközök segítségével. Mivel ez időben ismerkedtem meg tanulmányaim során két gyermekközpontú pedagógus, Mária Montessori és Dr. Kokas Klára módszereivel, így teljesen azonosulva szemléletükkel, ebbe a metodikába igyekeztem adaptálni az IKT (információs és kommunikációs technológia) eszközeit.

Hamar bekerültek a gépek már nem csak a napközi alatt, hanem a tanórai foglalkozások megsegítése céljából is az osztályba. Minden gyermek a sérülésének megfelelő, azt kiegyensúlyozni igyekvő programot kapta meg. Gyönyörűen lehetett differenciálni a feladatok által. A különféle hangokkal kísért programokkal nem zavarták egymást a gyermekek, mert fülhallgatót használtak. Az idő előrehaladtával a technika rohamosan fejlődött, amivel igyekeztem lépést tartani.

Így került látóterembe az interaktív tábla, amelynek működése, s az abban rejlő fejlesztési lehetőség egy szempillantásra elvarázsolt. Egy zártkörű pályázatnak köszönhetem, hogy az osztályomba került a Qomo elnevezésű, „vandálbiztosnak” minősített interaktív tábla. Kézvel, tollal s egy hosszú „varázspálcával” vezérelhető eszköz, amely behozta hozzánk a csodát. Pályázatomban egy olyan „csokrot” készítettem el, ami néhány programon keresztül megmutatja, milyen nagy segítségünk lehet a modern technika az örömpedagógia megvalósítását illetően.

Mint tudjuk, a súlyos akadályokkal küzdő gyermekeknek minden ismeretelsajátítás keservesen nehezen megy. Mozgásukban, kommunikációs lehetőségeikben oly annyira korlátok közé vannak szorítva, hogy sokszor csupán töredékes az az üzenet, amit felénk tudnak kommunikálni. Az informatikai eszközök, s kiemelten az interaktív táblák alkalmazása

forradalmian újszerű lehetőség a gyógypedagógia területén. Olyan csatornákat nyit meg az akadályozott gyermekek esetében, amely az addig használt eszközökkel nem történhetett meg. Így az IKT szakszerű használata szinte terápiaként is felfogható gyakorlatunk során. Egy komplex személyiségfejlesztés valósítható meg rajta keresztül. A számos részképesség fejlesztésén felül önbizalom erősítő hatást fejt ki. A digitális kompetenciák elsajátításával egy akadálymentes területre léphetnek ezek a gyermekek, és valódi esélyt kaphatnak arra, hogy egyenrangúaknak érezzék magukat ép társaikkal.

A következő képeken látható alkalmazások bármely tanórai vagy napközi foglalkozás, de egyéni fejlesztés során is sikerrel használhatók. A képeken egy-egy kulcsszót jelöltem meg, amely gazdagíthatja az adott gyermek személyiségét, fejlesztheti képességeit:



Kisfiú, aki nem beszél, nem hall, mozgássérült, tanulásban akadályozott, de hatalmas élmény számára, hogy ő „prezentálja” a zenés-képes bemutatót.



Kislány, akinek igen nehéz szociokulturális háttere van, tanulásban akadályozott. Számára a digitális eszközök hozták meg a tanuláshoz való motivációt.



Livike, tanulásban akadályozott ugyan, de biztonsággal használja a programokat. Szépen halad az integrálhatóság felé.



Fannika, aki nem beszél, 70%-ban hallássérült, tanulásban akadályozott, de kitörő ujjongással örül, ha memóriát játszhat.

EGYÜTTMŰKÖDÉS



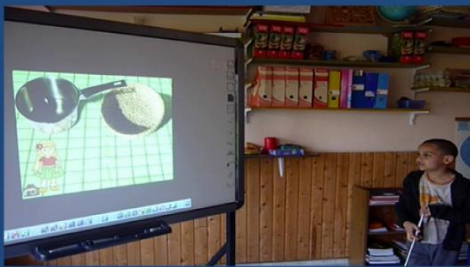
Kisfiú, aki hiperaktív, feladathelyzetbe alig hozható. Kislány, aki gyenge finommotorikájú. Mindketten tanulásban akadályozottak. A tábla segítségével komplex személyiségfejlesztés érhető el esetükben.

ESÉLY



Fannika, akinek soha nem adható meg, hogy keze alól szép, esztétikus munka kerüljön ki. A varázspálca folytán azonban még ez is megtörténhet...

OPTIMÁLIS KÉSZSÉGFEJLESZTÉS



Így könnyű Renátót is feladathelyzetben tartani...

ESZTÉTIKAI NEVELÉS



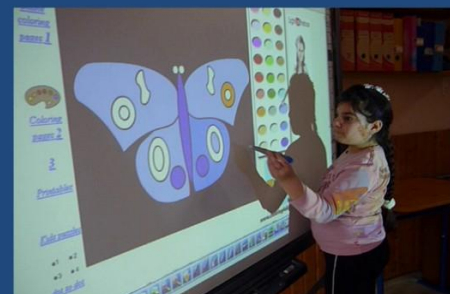
Igen fontos pedagógiai munka az esztétikai nevelés. Kiváló lehetőségek adódnak erre a modern technika révén.

ANYANYELVI KÉSZSÉGEK



Régtől fogva ismert játék, ami az interaktív táblánál élményszerűvé válik.

KREATIVITÁS



Ami papíron, ceruzával nehezen megy, itt örömteli játék a nagy felületen.



Íme az akadálymentes környezet! Így már Francszekó is megmutathatja azt a tudást, amit akadályozottságai miatt nem tudott kinyilvánítani.



Egy példája a számos lehetőség közül. Kiválóan alkalmazható a puzzle játék a párbantanuláshoz.



Ideális lehetőség a pedagógusi facilitátor szerepre.



Reláció viszonyok tanulása, ami ilyen módon élményszerűvé válhat.



A jól végzett munka jutalma

A képeken látható alkalmazások a következő linkeken érhetők el:

Sebran játék:

<http://bit.ly/h77JFh>

Manó oktatóprogramok:

<http://bit.ly/xKN0vi>

Online kifestő:

<http://www.kidopo.com>

Puzzle készítő program:

<http://www.jigsawplanet.com>

You Tube:

<http://www.youtube.com/>

A pályázatban bemutatott fotók egy video pillanatfelvételei. Tevékenységem során ugyanis a foglalkozásokon digitális fényképezőgéppel örökítem meg azokat a spontán momentumokat, amelyek utólagosan végignézve a gyermekek fejlődését mutatják. Felfoghatók egyfajta folyamatdiagnosztikaként is. Ezen felül önmagukat látva, felismerve az álló- és mozgóképeken, élmény, sőt identitástudatukat növelő fejlesztési lehetőség a gyermekek számára.

E pályázat anyaga a következő linken tekinthető meg: <http://youtu.be/nqPwaZ7UPhY>

Készítette: Dr. Ujhelyiné Szeverényi Irma