

Ο ΣΙΜΩΝ ΛΕΕΙ

Θέμα	Αυτοεκτίμηση, Ένταξη και Προσβασιμότητα
Ομάδα στόχος (Μέγεθος ομάδας, Προφίλ Συμμετεχόντων)	Άτομα με νοητική αναπηρία, περίπου 30 άτομα
Διάρκεια	20 λεπτά
Στόχοι μάθησης	<ol style="list-style-type: none">1. Ανάπτυξη Γνωστικών Δεξιοτήτων: Το παιχνίδι προωθεί την ανάπτυξη και ενίσχυση γνωστικών δεξιοτήτων όπως η προσοχή, η συγκέντρωση, η μνήμη και η αλληλουχία.2. Κοινωνική αλληλεπίδραση και συνεργασία: Το παιχνίδι ενθαρρύνει την κοινωνική αλληλεπίδραση, τη στροφή και τη συνεργασία μεταξύ των συμμετεχόντων.3. Αυτοπεποίθηση και αυτοεκτίμηση: Η επιτυχής παρακολούθηση των οδηγιών και η συμμετοχή στο παιχνίδι μπορεί να τονώσει την αυτοπεποίθηση και την αυτοεκτίμηση των συμμετεχόντων.4. Συναισθηματική ρύθμιση: Το παιχνίδι παρέχει ευκαιρίες στα άτομα να εξασκήσουν τη συναισθηματική ρύθμιση και τον έλεγχο των παρορμήσεων.5. Εστίαση και προσοχή: Μέσω της διαδραστικής φύσης του παιχνιδιού και της απαίτησης να ακούν προσεκτικά τις οδηγίες, οι συμμετέχοντες ενισχύουν την ικανότητά τους να εστιάζουν και να διατηρούν την προσοχή τους σε μια δεδομένη εργασία.6. Ένταξη και αποδοχή: Προσαρμόζοντας το παιχνίδι για άτομα με νοητικές αναπηρίες, ο μαθησιακός στόχος περιλαμβάνει επίσης την ενίσχυση της αίσθησης ένταξης, αποδοχής και κατανόησης.
Παρασκευή	<ol style="list-style-type: none">1. Προσαρμογή οδηγιών και ενεργειών: Απλοποιήστε τις οδηγίες και αναλύστε τις πολύπλοκες ενέργειες σε μικρότερα, διαχειρίσιμα βήματα.2. Οπτικές υποστηρίξεις: Προετοιμάστε οπτικές υποστηρίξεις, όπως κάρτες υπόδειξης, οπτικά χρονοδιαγράμματα ή οπτικά μηνύματα για να βοηθήσετε τους συμμετέχοντες να κατανοήσουν και να

	<p>θυμηθούν τις ενέργειες που πρέπει να εκτελέσουν.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Επικοινωνιακή υποστήριξη: Παρέχετε την κατάλληλη υποστήριξη επικοινωνίας με βάση τις ανάγκες των συμμετεχόντων. 4. Επεξήγηση πριν από το παιχνίδι: Πριν ξεκινήσετε το παιχνίδι, εξηγήστε τους κανόνες και τις προσαρμογές με σαφήνεια και με τρόπο που να μπορούν να κατανοήσουν οι συμμετέχοντες. 5. Δημιουργήστε ένα μη ανταγωνιστικό περιβάλλον: Τονίστε ότι το επίκεντρο του παιχνιδιού είναι η συμμετοχή, η απόλαυση και η προσωπική επιτυχία και όχι ο ανταγωνισμός. 6. Αισθητήρια: Λάβετε υπόψη τυχόν αισθητηριακές ευαισθησίες που μπορεί να έχουν οι συμμετέχοντες. 7. Ευέλικτη προσέγγιση: Να είστε ευέλικτοι και να ανταποκρίνεστε στις ανάγκες των συμμετεχόντων και να προσαρμόζετε το παιχνίδι σε πραγματικό χρόνο, εάν είναι απαραίτητο.
<p>Υλικά</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Οπτικές υποστηρίξεις: Δημιουργήστε οπτικές υποστηρίξεις για να βελτιώσετε την κατανόηση και την επικοινωνία. 2. Αντικείμενα και αντικείμενα: Ενσωματώστε στηρίγματα και αντικείμενα που σχετίζονται με τις εντολές του παιχνιδιού για να κάνετε τις οδηγίες πιο συγκεκριμένες και ελκυστικές. 3. Αισθητήρια: Εξετάστε το ενδεχόμενο να ενσωματώσετε αισθητηριακά στοιχεία που οι συμμετέχοντες βρίσκουν παρηγορητικά ή διεγερτικά. 4. Χώρος και εξοπλισμός ασφαλείας: Βεβαιωθείτε ότι ο χώρος του παιχνιδιού είναι ασφαλής και προσβάσιμος για τους συμμετέχοντες.
<p>Ροή / Περιγραφή</p>	<p>Το Adaptive Simon Says είναι ένα περιεκτικό και συναρπαστικό παιχνίδι σχεδιασμένο ειδικά για άτομα με νοητικές αναπηρίες. Είναι μια τροποποιημένη έκδοση του κλασικού παιχνιδιού "Simon Says", προσαρμοσμένη για να φιλοξενεί τις μοναδικές ικανότητες και ανάγκες των συμμετεχόντων.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Σε αυτό το παιχνίδι, οι παίκτες ακολουθούν μια σειρά από εντολές που δίνει ο αρχηγός (Simon) και εκτελούν αντίστοιχες ενέργειες. Ο στόχος είναι να μιμηθείτε με ακρίβεια τις ενέργειες του Simon ενώ ακούτε προσεκτικά τις οδηγίες. Το παιχνίδι εστιάζει στην προώθηση των γνωστικών δεξιοτήτων, στην παρακολούθηση κατευθύνσεων, στην κινητική ανάπτυξη, στην επικοινωνία, στην κοινωνική αλληλεπίδραση και στην ενίσχυση ενός θετικού περιβάλλοντος χωρίς αποκλεισμούς. • Το παιχνίδι ξεκινά με μια επεξήγηση των κανόνων και των

προσαρμογών, διασφαλίζοντας ότι όλοι οι συμμετέχοντες κατανοούν τις οδηγίες. Παρέχονται οπτικά υποστηρίγματα, όπως κάρτες υπόδειξης με γραπτές οδηγίες ή κάρτες με εικόνες που αντιπροσωπεύουν ενέργειες, για να βοηθήσουν στην κατανόηση. Οι προφορικές οδηγίες απλοποιούνται και ενισχύονται με οπτικές ενδείξεις και επιδείξεις.

- Καθ' όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι συμμετέχοντες ενθαρρύνονται να ακούν προσεκτικά, να επεξεργάζονται τις οδηγίες και να εκτελούν τις ενέργειες στο μέγιστο των δυνατοτήτων τους. Η θετική ενίσχυση χρησιμοποιείται για την αναγνώριση και τον εορτασμό των προσπαθειών των συμμετεχόντων, ενισχύοντας την αυτοπεποίθηση και τα κίνητρά τους. Το παιχνίδι δίνει έμφαση στη συνεργασία, στη στροφή και στη δημιουργία μιας υποστηρικτικής ατμόσφαιρας όπου όλοι μπορούν να πετύχουν.
- Το Adaptive Simon Says ενσωματώνει οπτικά βοηθήματα, εργαλεία επικοινωνίας και προαιρετικά αισθητηριακά στοιχεία (π.χ. :) για να ενισχύσει τη δέσμευση και την κατανόηση. Τα στηρίγματα και τα αντικείμενα που σχετίζονται με τις εντολές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να γίνουν οι οδηγίες πιο συγκεκριμένες και διαδραστικές. Ένα χρονόμετρο ή χρονόμετρο μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να υποδείξει τη διάρκεια κάθε ενέργειας ή τη συνολική διάρκεια του παιχνιδιού. Τα εργαλεία οπτικής ανάδρασης, όπως χαμογελαστά πρόσωπα ή μάρκες, παρέχουν ορατή αναγνώριση της επιτυχούς ολοκλήρωσης των ενεργειών.
- Το παιχνίδι παίζεται σε ένα ασφαλές και προσβάσιμο περιβάλλον, με προσαρμογές που γίνονται για να ταιριάζουν στις ατομικές ανάγκες. Προσωπικό υποστήριξης ή εθελοντές είναι διαθέσιμοι για να παρέχουν εξατομικευμένη βοήθεια, προτροπές ή υποδείξεις όπως απαιτείται. Ο ρυθμός και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού μπορούν να προσαρμοστούν για να προσαρμόσουν τις ικανότητες των συμμετεχόντων, εξασφαλίζοντας μια περιεκτική και ευχάριστη εμπειρία για όλους.
- Το Adaptive Simon Says δεν στοχεύει μόνο στην προώθηση των γνωστικών, κινητικών και κοινωνικών δεξιοτήτων, αλλά επίσης ενισχύει την αίσθηση ένταξης, αποδοχής και κατανόησης. Προσαρμόζοντας το παιχνίδι στις συγκεκριμένες ανάγκες των ατόμων με νοητικές αναπηρίες, δημιουργεί μια ευκαιρία για ανάπτυξη, μάθηση και διασκέδαση σε ένα υποστηρικτικό και χωρίς αποκλεισμούς περιβάλλον.

-Η ενημέρωση σχετικά με την προσαρμογή του "Simon Says" για άτομα με αναπηρίες μας επιτρέπει να αναλογιστούμε τα αποτελέσματα, τις προκλήσεις και τα διδάγματα που αντλήθηκαν από την εμπειρία. Παρέχει την ευκαιρία να αξιολογηθεί η αποτελεσματικότητα της προσαρμογής και να γίνουν οι απαραίτητες προσαρμογές για μελλοντικές εφαρμογές.

1. Θετικά αποτελέσματα:

- Ενισχυμένη δέσμευση: Η προσαρμογή πέτυχε να εμπλέξει ενεργά άτομα με αναπηρίες στο παιχνίδι. Η χρήση οπτικών στηρίξεων, απλοποιημένων οδηγιών και στρατηγικών θετικής ενίσχυσης συνέβαλαν στην αύξηση της δέσμευσης και της συμμετοχής.
- Ανάπτυξη δεξιοτήτων: Οι συμμετέχοντες είχαν ευκαιρίες να αναπτύξουν διάφορες δεξιότητες, συμπεριλαμβανομένων των γνωστικών ικανοτήτων, της παρακολούθησης κατευθύνσεων, των κινητικών δεξιοτήτων, της επικοινωνίας και της κοινωνικής αλληλεπίδρασης. Το προσαρμοσμένο παιχνίδι διευκόλυνε την πρόοδο σε αυτούς τους τομείς μέσω επαναλαμβανόμενης εξάσκησης και εξατομικευμένης υποστήριξης.
- Ένταξη και αποδοχή: Η προσαρμογή δημιούργησε ένα περιβάλλον χωρίς αποκλεισμούς όπου οι συμμετέχοντες ένιωθαν ότι τους εκτιμούν, τους σέβονται και τους αποδέχονται. Καλλιέργησε την αίσθηση του ανήκειν και ενθάρρυνε την κοινωνική αλληλεπίδραση μεταξύ ατόμων με διαφορετικές ικανότητες.

2. Αισθητήρια: Οι αισθητηριακές ευαισθησίες διέφεραν μεταξύ των συμμετεχόντων, απαιτώντας προσεκτική εξέταση και προσαρμογή του περιβάλλοντος του παιχνιδιού. Η παροχή μιας ισορροπίας μεταξύ της αισθητηριακής διέγερσης και της ρύθμισης ήταν πρόκληση αλλά απαραίτητη για τη βέλτιστη εμπλοκή.

3. Η εξατομίκευση είναι το κλειδί: Η αναγνώριση και η αντιμετώπιση των μοναδικών αναγκών και ικανοτήτων κάθε συμμετέχοντα είναι ζωτικής σημασίας. Η προσαρμογή του παιχνιδιού ώστε να εξατομικεύει τις οδηγίες, τις υποστηρίξεις και τον ρυθμό βελτιώνει τη συνολική εμπειρία και τα μαθησιακά αποτελέσματα.

4. Συνεργασία και ανατροφοδότηση: Αναζήτηση πληροφοριών και ανατροφοδότησης από τους συμμετέχοντες, τις οικογένειές τους, τους φροντιστές τους.

*Απολογισμός /
Αναστοχασμός*

<p>Θεματική / Θεωρητική Εισαγωγή</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μάθηση με βάση το παιχνίδι: Οι θεωρίες μάθησης που βασίζονται στο παιχνίδι υπογραμμίζουν τη σημασία της χρήσης παιχνιδιάρικων και ευχάριστες δραστηριότητες για την ανάπτυξη δεξιοτήτων και τη μάθηση. 2. Θεωρία αισθητηριακής ολοκλήρωσης: Η θεωρία της αισθητηριακής ολοκλήρωσης αναγνωρίζει τη σημασία της αισθητηριακής επεξεργασίας στη δέσμευση και τη ρύθμιση των ατόμων. 3. Θεωρία Κοινωνικής Μάθησης: Η προσαρμογή του "Simon Says" αγκαλιάζει τη θεωρία της κοινωνικής μάθησης δίνοντας έμφαση στην κοινωνική αλληλεπίδραση, τη στροφή και τη συνεργασία. 4. Θεωρίες Γνωστικής Ανάπτυξης: Το παιχνίδι ευθυγραμμίζεται με τις θεωρίες της γνωστικής ανάπτυξης, όπως η θεωρία της γνωστικής ανάπτυξης του Piaget και η κοινωνικοπολιτισμική θεωρία του Vygotsky 5. Εφαρμοσμένη Ανάλυση Συμπεριφοράς (ABA): Οι αρχές του ABA μπορούν να πληροφορήσουν τη χρήση θετικής ενίσχυσης, στρατηγικών προτροπής και εξατομικευμένης υποστήριξης στο προσαρμοσμένο παιχνίδι.
<p>Εκτίμηση</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Μαθησιακά Αποτελέσματα: Αξιολογήστε την επίτευξη των μαθησιακών στόχων που τέθηκαν για το παιχνίδι. Αξιολογήστε την πρόοδο των συμμετεχόντων στις γνωστικές δεξιότητες, όπως η μνήμη, η προσοχή, η αλληλουχία και η επίλυση προβλημάτων. 2. Ανατροφοδότηση και ικανοποίηση: Συλλέξτε σχόλια από τους συμμετέχοντες, τις οικογένειές τους, τους φροντιστές και το προσωπικό υποστήριξης για να κατανοήσετε τις απόψεις τους για το παιχνίδι. 3. Συμμετοχικότητα και προσβασιμότητα: Αξιολογήστε τον βαθμό στον οποίο το προσαρμοσμένο παιχνίδι προωθεί τη συμμερίληψη και την προσβασιμότητα. 4. Δέσμευση και συμμετοχή: Μετρήστε το επίπεδο δέσμευσης και συμμετοχής μεταξύ των συμμετεχόντων. Παρατηρήστε το επίπεδο ενδιαφέροντος, τον ενθουσιασμό και την ενεργό συμμετοχή τους σε όλο το παιχνίδι.
<p>Συμβουλές/Πρόσθετες πληροφορίες για εκπαιδευτές</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Προωθήστε την κοινωνική αλληλεπίδραση: Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να αλληλεπιδρούν και να επικοινωνούν μεταξύ τους. 2. Παρακολούθηση και προσαρμογή: Παρατηρήστε συνεχώς τα επίπεδα δέσμευσης, κατανόησης και άνεσης των συμμετεχόντων. 3. Προσαρμόστε το παιχνίδι σε ατομικές ικανότητες: Τροποποιήστε το επίπεδο δυσκολίας και τον ρυθμό του παιχνιδιού με βάση τις ικανότητες κάθε συμμετέχοντα. 4. Σκεφτείτε και αναζητήστε σχόλια: Μετά το παιχνίδι, σκεφτείτε την εμπειρία και αναζητήστε σχόλια από τους συμμετέχοντες, τις οικογένειές τους ή το προσωπικό υποστήριξης.

