

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

ΤΙΤΛΟΣ ΕΡΕΥΝΑΣ:

Η εφαρμογή νέων τεχνολογιών στη διδασκαλία της πραγματολογίας σε άτομα με Δ.Α.Φ.

Παπαδοπούλου Αμαλία¹, Σαμαρά Κατερίνα², Κούτρας Σπύρος³, Τούφας Κωνσταντίνος⁴

¹Λογοθεραπεύτρια, Κέντρο Ειδικών Θεραπειών

²Λογοθεραπεύτρια, Λόγος - Φωνή - Ομιλία

³Λογοπεδικός, Queen Margaret University, Edinburgh

⁴Msc Λογοπεδικός S.I., Κέντρο Ειδικών Θεραπειών

! Εισαγωγή:

Η πραγματολογική επίγνωση αφορά στη χρήση της γλώσσας, μέσα σε διάφορα επικοινωνιακά πλαίσια, με στόχο την επικοινωνία. Η ανάπτυξη των πραγματολογικών δεξιοτήτων του παιδιού, αναπτύσσεται καθ' όλη τη διάρκεια της ζωής, αλλά κυρίως κατά τη διάρκεια των προσχολικών χρόνων μεταξύ 3 και 5 ετών και έχει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση του συναισθηματικού και επικοινωνιακού προφίλ ενός ανθρώπου. Η σημαντικότητα του πραγματολογικού τομέα και η ελάχιστη ερευνητική δραστηριότητα στην Ελλάδα γύρω από αυτό το θέμα, λειτούργησε ως κινητήριος δύναμη για την εκπόνηση αυτής της μελέτης.

! Σκοπός:

Σκοπός της παρούσας έρευνας είναι να αποδειχτεί αν είναι αποτελεσματική η χρήση της νέας τεχνολογίας στην εκμάθηση και την ανάπτυξη των πραγματολογικών δεξιοτήτων, μέσω ρόλων, σε ασφαλή εικονικά περιβάλλοντα. Αναγνωριστικά, επιλέχθηκαν για ανάλυση και μελετήθηκαν άρθρα, τα οποία αποδείκνυαν την αποτελεσματικότητα των νέων τεχνολογιών και κυρίως της εικονικής και επαυξημένης πραγματικότητας, στα παιδιά με δυσκολίες στην πραγματολογία.

! Μεθοδολογία:

Η έρευνα που διεξήχθη για την εκπόνηση της εργασίας είναι πιλοτική. Στην έρευνα συμμετείχαν 10 παιδιά ηλικίας 5,6-7 ετών. Το δείγμα παρουσίαζε μη τυπικές διεργασίες, καθώς τα παιδιά ήταν διαγνωσμένα με Διάχυτη Αναπτυξιακή Διαταραχή. Αρχικά, χορηγήθηκε το πρωτότυπο εργαλείο γλωσσικής αξιολόγησης, Λογόμετρο, πιο συγκεκριμένα, η υποεπνότητα της πραγματολογίας και αξιολογήθηκαν:

1. Η κατανόηση και η ερμηνεία των επικοινωνιακών συνθηκών, στις εικόνες.
2. Η επικοινωνιακή πρόθεση.
3. Η ανταπόκριση στην επικοινωνία.
4. Η ανάπτυξη δεξιοτήτων σε διαφορετικά επικοινωνιακά πλαίσια.

Για διάστημα 3 μηνών και με συχνότητα 1 φορά την εβδομάδα, χρησιμοποιήθηκαν στις συνεδρίες οι εφαρμογές νέας τεχνολογίας, όπως ανιχνευτές κίνησης και μια συσκευή εικονικής πραγματικότητας, με βιβλιοθήκη δραστηριοτήτων για παιδιά. Ο χώρος διεξαγωγής της έρευνας ήταν σε Κέντρο Ειδικών Θεραπειών το οποίο ήταν οικείο προς τα παιδιά, καθώς εκεί πραγματοποιούνταν και νωρίτερα οι συνεδρίες. Τα αποτελέσματα της έρευνας υπολογίστηκαν με το πρόγραμμα ανάλυσης δεδομένων SPSS.

! Συμπεράσματα:

Τα ευρήματα της μελέτης έδειξαν πως τα παιδιά που επαναξιολογήθηκαν στον πραγματολογικό τομέα μετά από 3 μήνες παρέμβασης στα τεχνολογικά μέσα, έχουν ανοδική πορεία από την πρώτη αξιολόγηση. Τα εν λόγω αποτελέσματα αποτελούν καινοτομία στην ελληνική και διεθνή βιβλιογραφία και πραγματικότητα, γι' αυτό προτείνεται η δημιουργία περαιτέρω έρευνας μελλοντικά με μεγαλύτερο δείγμα ατόμων.

! Λέξεις- κλειδιά:

Νέες Τεχνολογίες, Δ.Α.Φ., Λογόμετρο,

ABSTRACT

RESEARCH TITLE:

The use of innovate technologies in teaching social communication skills to individuals with autism.

Papadopoulou Amalia¹, Samara Katerina², Koutras Spiros³, Toufas Konstantinos⁴

¹Speech and Language Therapist, Center for special treatments

²Speech and Language Therapist, «Logos- Foni- Omilia»

³Logopedist, Queen Margaret University, Edinburgh

⁴Msc Logopedist S.I., Center for special treatments

! Introduction:

The pragmatic awareness concerns the use of language, within various communication frameworks, aimed to establish communication. The pragmatic skills development of a child evolves during its lifetime, but mostly during its pre-school years, between 3 and 5 years of age and plays a key role in shaping the emotional and communicative profile of a person. The significance of the factual sector and Greece's extremely low research activity around the subject, acted as the driving force behind the elaboration of this study.

! Purpose:

The purpose of this research is to prove the effectiveness of using the new technology in learning and development of pragmatic skills, through roles, in safe virtual environment. A few articles have been studied and analyzed that proved the effectiveness of the innovative technologies in virtual reality on kids with difficulties in pragmatics

! Methodology:

The research conducted for the elaboration of the present study is a pilot project. Children participating in the research were among the ages of 5.6-7. The sample presented non-standard processes, as the individuals were diagnosed with Autism Spectrum Disorder (ASD). Initially, they were examined by using the language assessment tool, Logometer and more specifically, the subsection of pragmatics and were assessed based on:

1. Comprehension and perception of communication framework - in pictures.
2. Communicative intent
3. Response to communication

4. Developing skills in different communication frameworks

Weekly during a 3-months period, new technology applications were used during sessions, such as motion sensors and a virtual reality device, with an activity library for children. The space, where the research took place, was a Special Treatment Institute that is designed to be child-friendly, since it is the very space where sessions are carried out as well. The research results were calculated through the data-analysis statistic program SPSS.

! **Conclusions:**

The study findings showed that the children, that reevaluated in the field of pragmatics after 3 months of infringement in technological instruments, are on the upswing from the first evaluation. These results are innovative in Greek and international literature and reality, so, in the future, a further investigation must be recommended with a longer sample of people.

! **Key words:**

New Technologies, ASD, Logometer