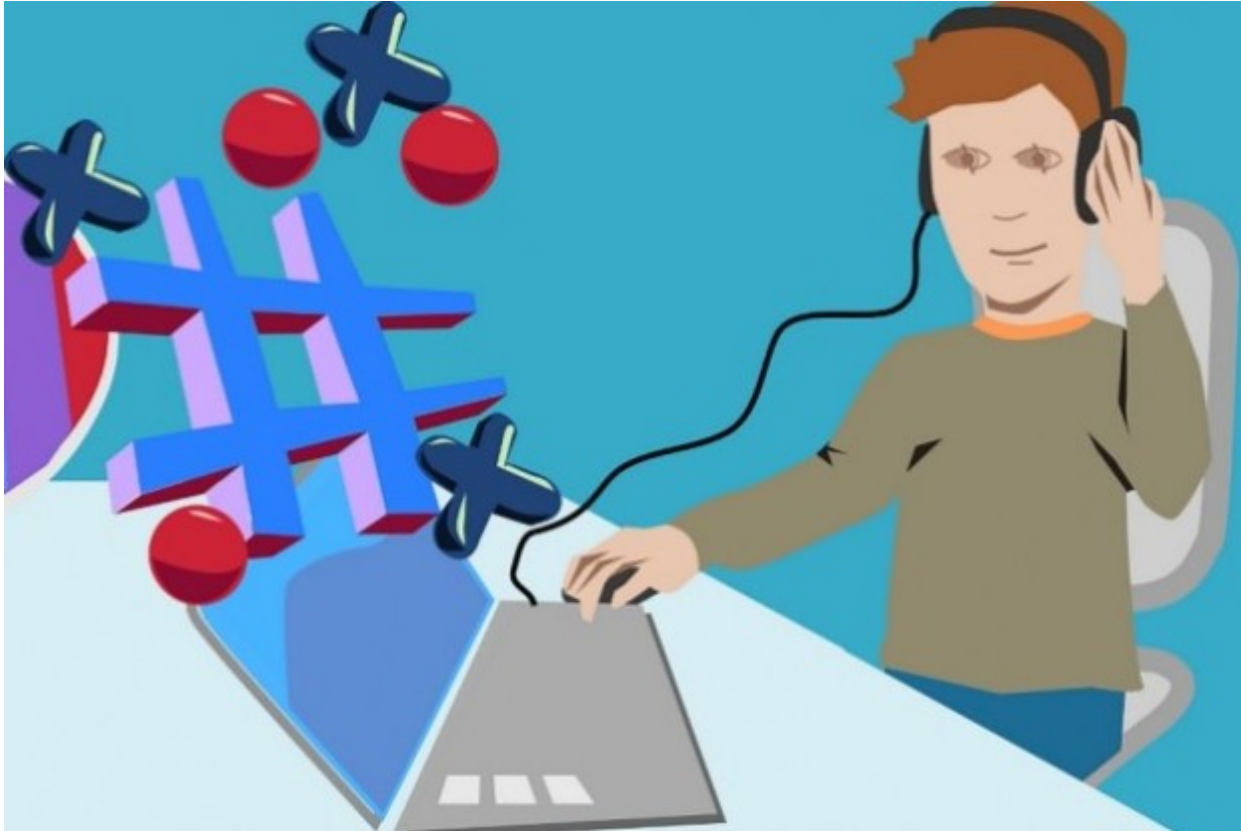


«Curve», ένα δωρεάν ηλεκτρονικό παιχνίδι για τυφλά παιδιά

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Το Curve συνδυάζει τη μουσική, τις νότες του πενταγράμμου με τις μαθηματικές συναρτήσεις | gamesfortheblind.org

Στο πλαίσιο του έργου LEAP (Listen-LEArn-Play), που φιλοδοξεί να συνεισφέρει στην άρση του κοινωνικού αποκλεισμού των ανθρώπων με προβλήματα όρασης και, κυρίως, των παιδιών, ολοκληρώθηκε το τρίτο δωρεάν ηλεκτρονικό παιχνίδι για τυφλά παιδιά, αλλά και ενήλικες, που φέρει το όνομα Curve (Καμπύλη).

Το παιχνίδι έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα και συνδυάζει τις ικανότητες και τις δεξιότητες που αναπτύχθηκαν στα δύο προηγούμενα παιχνίδια του προγράμματος «Tic Tac Toe» και «Tennis», ώστε να μεταφέρει τυπικές οπτικές εκπαιδευτικές διαδικασίες στον ακουστικό χώρο.

Το Curve συνδυάζει τη μουσική, τις νότες του πενταγράμμου με τις μαθηματικές συναρτήσεις. Όπως και στην τρίλιζα, τα παιδιά κάνουν χρήση των βασικών πλήκτρων του Η/Υ, μιας και πρέπει να «ακούσουν» τη γραφική παράσταση μίας συνάρτησης εκφρασμένη με νότες και, στη συνέχεια, πρέπει να την επαναλάβουν,

πριν τα προλάβει το χρονόμετρο. Με τον τρόπο αυτό, αποκτούν αίσθηση της γραφικής παράστασης με τη βοήθεια του ήχου.

Το έργο LEAP αναπτύσσει μία σειρά δωρεάν ηλεκτρονικών ψυχαγωγικών και εκπαιδευτικών παιχνιδιών για τυφλά και μερικώς βλέποντα άτομα και είναι μία συνεργασία της SciFY και του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου. Ο κώδικας και τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν, διατίθενται ως ανοιχτό λογισμικό, ελεύθερα και δωρεάν, ώστε να είναι δυνατή η αξιοποίησή τους και η εξέλιξή τους από οποιονδήποτε. Οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να βρουν και τα τρία παιχνίδια στην ιστοσελίδα του έργου: gamesfortheblind.org.

Το έργο LEAP, φιλοδοξεί να συνεισφέρει στην άρση του κοινωνικού αποκλεισμού των ανθρώπων με προβλήματα όρασης και, κυρίως, των παιδιών, στους «δικούς» τους χώρους, το παιχνίδι και την εκπαίδευση.

Σκοπό έχει να ανοίξει τα σύνορα των παιχνιδιών με καινοτόμες, ακουστικές διεπαφές, να ενισχύσει την εκπαίδευση με εργαλείο τα παιχνίδια αυτά, να αναδείξει τις ιδιαίτερες δεξιότητες των τυφλών και να υποδείξει την αξία της συνεργατικότητας μεταξύ βλεπόντων και τυφλών.

Το έργο χρηματοδοτείται από την Ισλανδία, το Λιχτενστάιν και τη Νορβηγία, στο πλαίσιο του προγράμματος «Είμαστε όλοι Πολίτες», το οποίο είναι μέρος του συνολικού χρηματοδοτικού μηχανισμού του ΕΟΧ για την Ελλάδα, γνωστού ως EEA Grants.

Πηγή: efsyn.gr