

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΕΙΔΙΚΟΤΗΤΑ	ΧΡΙΣΤΙΝΑ ΟΙΚΟΝΟΜΟΥ ΕΙΔΙΚΗ ΠΑΙΔΑΓΩΓΟΣ
ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ	ΟΠΤΙΚΟ ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ – ΦΡΟΥΤΑ ΚΑΙ ΛΑΧΑΝΙΚΑ
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ	ΑΡΣΙΝΟΗ ΑΨΟΥΡΗ
ΑΡΙΘΜΟΣ ΣΥΝΕΔΡΙΩΝ	8-10
ΒΑΣΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ	ΟΠΤΙΚΗ ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΛΕΞΗΣ
ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Να μπορεί να ονομάσει ένα αντικείμενο βλέποντας την εικόνα του.</li> <li>• Να εξοικειωθεί με τη γραπτή λέξη δίπλα στο αντικείμενο σε πολλά περιβάλλοντα.</li> <li>• Να ζωγραφίσει, να βάψει, να αντιγράψει και να κατασκευάσει τη λέξη σύμβολο με κάθε δυνατή αίσθηση.</li> <li>• Να μπορεί να ταυτίσει τη γραπτή λέξη με την εικόνα.</li> <li>• Να μπορεί να αναγνωρίσει και να ανακαλέσει τη λέξη και να την ταυτίσει με την όμοια της.</li> <li>• Να μπορεί να αντιγράψει τη λέξη, βλέποντας το σύμβολο και την ίδια τη λέξη.</li> </ul>
ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ	<p>Το άτομο πρέπει :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• να κάνει βλεμματική επαφή</li> <li>• να έχει οπτικοκινητικό συντονισμό και λεπτή κινητικότητα</li> <li>• να έχει ένα βασικό προσληπτικό και εκφραστικό λεξιλόγιο</li> <li>• να έχει εξασκηθεί σε ασκήσεις οπτικής διάκρισης και μνήμης αρχικά με εικόνες και κατόπιν με γράμματα και σχήματα.</li> <li>• να χειρίζεται Η/Υ</li> </ul>
ΥΛΙΚΑ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Επισκέψεις σε μανάβικο και σε λαϊκή αγορά της γειτονιάς.</li> <li>• Ο χώρος της τάξης, όπου μπορεί να γίνει παιχνίδι με κίνηση</li> <li>• Πραγματικά αντικείμενα και παιχνίδια</li> <li>• Μινιατούρες</li> <li>• Φωτογραφίες, εικόνες ζωγραφιές με τη μορφή κάρτας, σήματα ταμπέλες, και αποκόμματα από περιοδικά και εφημερίδες.</li> <li>• Σελίδες Α4, χαρτόνια, χρώματα, μολύβια, μαρκαδόροι, πλαστελίνη και κόλλα.</li> <li>• Η/Υ και τα εκπαιδευτικά λογισμικά: «ΑΜΕΑ» και «Γράμματα και Αριθμοί».</li> <li>• Το Ντοσιέ του ατόμου</li> </ul>
ΤΑ ΣΤΑΔΙΑ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ	<p>Α. Ξεκινάμε με την εξοικείωση του ατόμου να διαβάζει από εικόνες. Να αναγνωρίζει τη όψη μιας εικόνας και να την ονομάζει. Μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε και πραγματικά αντικείμενα. Φυσικά, πρώτα από όλα φροντίζουμε να δημιουργήσουμε μια κατάσταση επικοινωνίας που να παρακινήσει το άτομο να ενδιαφερθεί. Γι' αυτό αφήνουμε το άτομο να επιλέξει μόνο του τις λέξεις που το ενδιαφέρουν.</p>

	<p>Πηγαίνουμε επίσκεψη στο μανάβικο και στη λαϊκή αγορά της γειτονιάς και συζητούμε με το άτομο και τους πωλητές για ό,τι κάνει εντύπωση στο άτομο.</p> <p>Β. Κατόπιν παρουσιάζεται στο άτομο η γραπτή λέξη που ακολουθεί την εικόνα. Αυτό το ζευγάρι παρουσιάζεται συχνά στο άτομο, το μελετά από τον ντοσιέ του ή το κολλά στον τοίχο ή δίπλα από το πραγματικό αντικείμενο.</p> <p>Γ. Στο τρίτο στάδιο γίνονται ασκήσεις βιωματικής εξοικείωσης με τη γραπτή λέξη που διδάσκουμε. Χρησιμοποιούμε το εκπαιδευτικό λογισμικό «ΑΜΕΑ» και «Γράμματα και Αριθμοί». Επίσης γίνεται ζωγραφική, ιχνηλασία, αντιγραφή και διάφορες κατασκευές.</p> <p>Δ. Στη συνέχεια προχωράμε σε ασκήσεις σύνδεσης του αντικειμένου/εικόνας με τη γραπτή λέξη, με συχνή απομάκρυνση και απόκρυψη του αντικειμένου/εικόνας.</p> <p>Ε. Στο τελικό στάδιο, το άτομο εξοικειώνεται με τη λέξη χωρίς πια να την ακολουθεί η εικόνα. Γίνονται ασκήσεις ταυτοποίησης, διάκριση και ανάκλησης της γραπτής λέξης.</p>
--	--

## **ΣΥΝΤΟΜΗ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΤΩΝ ΣΤΑΔΙΩΝ ΤΗΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ**

### ***ΣΤΑΔΙΟ Α΄***

Σε αυτό το στάδιο, αφού δημιουργήσουμε μια κατάσταση επικοινωνίας με το άτομο, γίνεται και η επιλογή των λέξεων που θέλει και χρειάζεται το άτομο να συμπεριλάβει στο λειτουργικό του λεξιλόγιο.

Βλέπουμε ότι το άτομο ενδιαφέρεται να μάθει τα φρούτα και τα λαχανικά, πώς τα τρώμε(ωμά, σε γλυκό, χυμούς, σαλάτα, κρασί) , από πού τα κόβουμε και τα μαζεύουμε(δέντρα, λαχανόκηποι, χωράφια), τη συσκευασία μέσα στην οποία τα βάζουμε( τελάρα, καλάθια), τα καταστήματα από τα οποία μπορούμε να τα αγοράσουμε(μανάβικο, λαϊκή αγορά) καθώς και τα όργανα που μετράμε το βάρος τους(ζυγαριά).

Δείχνουμε λοιπόν στο άτομο πραγματικά, ψεύτικα πλαστικά και μινιατούρες φρούτα και λαχανικά, καθώς και εικόνες/κάρτες και ζητάμε από το άτομο να ξεχωρίζει την όψη κάθε εικόνας και να την ονοματίζει.

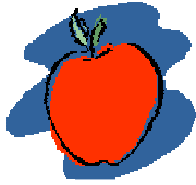
### ***ΣΤΑΔΙΟ Β΄***

Αφού επιλεγούν οι λέξεις που θα διδαχθεί το άτομο, ξεκινά η διαδικασία σύνδεσης του αντικειμένου με τη λέξη που το συμβολίζει.

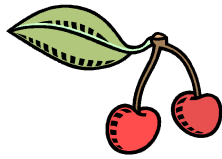
Όμως τα άτομα με νοητική υστέρηση δυσκολεύονται να μάθουν πολλές λέξεις, γι' αυτό δεν επιδιώκουμε να αναπτύξουμε το λεξιλόγιο παραπάνω από το όριο μνήμης τους. Επίσης σεβόμαστε το ρυθμό μάθησης και τις μαθησιακές ανάγκες του κάθε ατόμου, ώστε να διευκολυνθεί στην καθημερινή του ζωή.

Πάνω σε πραγματικά φρούτα και λαχανικά ή σε πλαστικά ψεύτικα ή και σε ζωγραφιές τους κολλάμε μια καρτελίτσα με τη λέξη του αντικειμένου. Παρουσιάζουμε

στο άτομο εικόνες/κάρτες (όπως οι παρακάτω) και κάτω βάζουμε την καρτέλα με την αντίστοιχη λέξη :



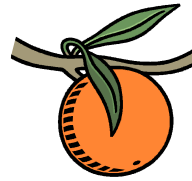
**μήλο**



**κεράσια**



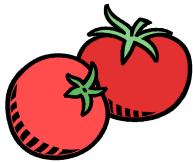
**φράουλες**



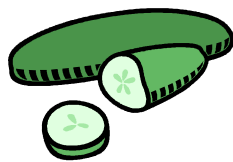
**πορτοκάλι**



**σταφύλι**



**ντομάτες**



**αγγούρια**



**μελιτζάνα**



**μαρούλι**



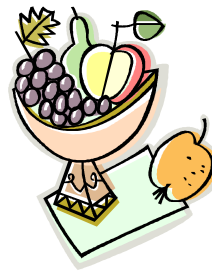
**πιπεριές**



**γλυκό  
κεράσι**



**χυμός  
λεμόνι**



**φρουτοσαλάτα**



**μαρουλοσαλάτα**



**Κρασι**



**δέντρα**



**λαχανόκηπος**



**χωράφι**



**σκιάχτρο**



**καλάθι**



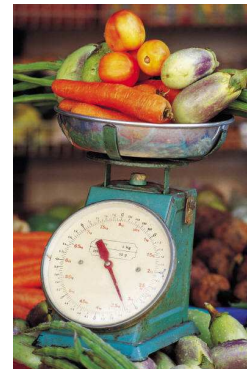
**τελάρο**



**μανάβικο**



**λαϊκή αγορά**



**ζυγαριά**

Παράλληλα το άτομο διατηρεί ένα ντοσιέ όπου έχει τις εικόνες/ κάρτες με τις αντίστοιχες καρτέλες με τις λέξεις της κάθε εικόνας για περαιτέρω μελέτη. Έτσι έχει τη δυνατότητα για πολλαπλή εξάσκηση και καθημερινή οπτική εμπειρία σύνδεσης του αντικειμένου με την αντίστοιχη λέξη.

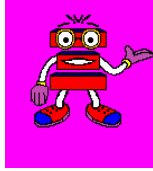
### **ΣΤΑΔΙΟ Γ΄**

Από το εκπαιδευτικό λογισμικό «ΑΜΕΑ», το οποίο έχει φτιαχτεί από πολλά ειδικά σχολεία, γυμνάσια και λύκεια σε συνεργασία, το άτομο κάνει το παιχνίδι: «Συναρμολόγηση παζλ φρούτων». Το άτομο, με το ποντίκι του Η/Υ, καλείται να συναρμολογήσει παζλ φρούτων και λαχανικών, που είναι σε δύο και μετά σε τέσσερα κομμάτια, ενώ συγχρόνως ακούει και βλέπει γραμμένη την ονομασία τους. Όταν το καταφέρει επιβραβεύεται με χειροκρότημα.

Επίσης από το εκπαιδευτικό λογισμικό «Γράμματα και αριθμοί», της INTE\*LEARN,



το άτομο κάνει το παιχνίδι: «Γράφω στον υπολογιστή». Το άτομο βρίσκεται σε ένα παιδικό δωμάτιο και διαλέγει να γράψει στον Η/Υ του. Βρίσκεται τότε σε ένα περιβάλλον Η/Υ με την οθόνη και το πληκτρολόγιο. Στην



οθόνη παρουσιάζεται ένα ρομποτάκι και μια εικόνα με κάποιο φρούτο ή λαχανικό καθώς και η αντίστοιχη λέξη και το ρομποτάκι λέει στο άτομο να διαλέξει με το ποντίκι του τα κατάλληλα πλήκτρα από το πληκτρολόγιο, ώστε να αντιγράψει κι αυτό τη λέξη που του παρουσιάστηκε. Πατώντας πάνω στην εικόνα, το ρομποτάκι επαναλαμβάνει τη λέξη, έτσι το άτομο μπορεί να την ακούσει όσες φορές χρειάζεται, ενώ βλέπει συνεχώς την εικόνα και την αντίστοιχη λέξη. Όταν τα καταφέρει να αντιγράψει τη λέξη, το ρομποτάκι του λέει: «Συγχαρητήρια ή μπράβο, τα κατάφερες, συνέχισε!».

Το άτομο γοητεύεται και από τα δύο παραπάνω παιχνίδια που περιέγραψα, συγκεντρώνεται σε αυτά και θέλει να τα παίξει με ευχαρίστηση. Ο Η/Υ έχει εικόνα, ήχο και κίνηση και ικανοποιεί το άτομο. Επίσης το άτομο μπορεί να προχωράει με το δικό του ρυθμό και να προσπαθεί όσες φορές το ίδιο χρειάζεται, μέχρι να φτάσει μόνο του στο σωστό αποτέλεσμα. Στο τέλος η επιβράβευση που παίρνει του τονώνει την αυτοπεποίθηση και αποκτά αυτοεκτίμηση.

Στο ίδιο στάδιο γίνονται και άλλες ασκήσεις βιωματικής εξοικείωσης όπως:

### **Χρωμάτισε τα παρακάτω αντικείμενα και την ονομασία τους:**

**σταφύλι**

σταφύλι



**κρασί**

κρασί



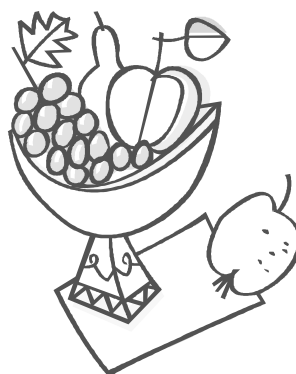
**ζυγαριά**

ζυγαριά



**φρουτοσαλάτα**

φρουτοσαλάτα



Οι ασκήσεις μπορούν να συνεχιστούν κόβοντας από διάφορα περιοδικά και κολλώντας σε σελίδες A4 καθώς και πλάθοντας με πλαστελίνη διάφορα φρούτα και λαχανικά. Επίσης το άτομο μπορεί να αντιγράψει στο τετράδιό του τις διάφορες λέξεις, που του κάνουν εντύπωση. Ό,τι φτιάχνει το άτομο, το βάζει στο ντοσιέ του για περαιτέρω μελέτη.

#### **ΣΤΑΔΙΟ Δ΄**

Σε αυτό το στάδιο δίνονται στο άτομο ασκήσεις σύνδεσης του αντικειμένου με τη λέξη. Στην αρχή οι ασκήσεις αυτές εκτελούνται με πολύ βοήθεια και χρησιμοποιούνται λέξεις με τις οποίες το άτομο έχει εξασκηθεί και εξοικειωθεί, όπως:

**1. ΑΣΚΗΣΗ**  
**Ένωσε τη λέξη με την εικόνα:**

χωράφι



μήλο



τελάρο



μαρούλι



φρουτοσαλάτα



μανάβικο

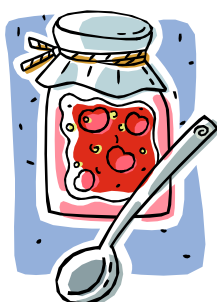


**2. ΑΣΚΗΣΗ**

Βάζουμε μπροστά στο άτομο , ανάλογα με το επίπεδο στο οποίο βρίσκεται, από δύο ως τρεις εικόνες, στη συνέχεια του δίνουμε καρτέλες με τις αντίστοιχες λέξεις και του ζητάμε να τις τοποθετήσει κάτω από την αντίστοιχη εικόνα:



φρουτοσαλάτα



γλυκό κεράσι



λαχανόκηπος

## **ΣΤΑΔΙΟ Ε΄**

Είναι το τελικό στάδιο, όπου γίνονται διάφορες δραστηριότητες, με σκοπό να μπορέσει να εξοικειωθεί το άτομο με τη λέξη χωρίς να την ακολουθεί η εικόνα.

### **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 1**

**ΣΤΟΧΟΣ:** Το άτομο να αναγνωρίζει τη λέξη «φρουτοσαλάτα» σε διάφορα περιβάλλοντα.

**ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ:** Το άτομο να μπορεί να αναγνωρίσει και να ταυτίσει τη λέξη «φρουτοσαλάτα» ανάμεσα σε τρεις ανόμοιες λέξεις.

#### **ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:**

- Να έχουν προηγηθεί ασκήσεις οπτικής διάκρισης, μνήμης και ταυτοποίησης με εικόνες σύμβολα, ώστε να είναι εξοικειωμένο με τη διαδικασία της δραστηριότητας.
- Το άτομο να έχει επιλέξει τη λέξη αυτή.
- Το άτομο να έχει συνδέσει τη λέξη με το αντίστοιχο αντικείμενο και τη σημασία του.

**ΥΛΙΚΑ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ:** Καρτέλες με τυπωμένες λέξεις.

**ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ:** Καθόμαστε απέναντι από το άτομο και του δίνουμε να κρατά την καρτέλα με την τυπωμένη λέξη «φρουτοσαλάτα». Τοποθετούμε μπροστά του τρεις ακόμη καρτέλες με τυπωμένες λέξεις: «χωράφι», «φρουτοσαλάτα», «λαχανόκηπος». Του ζητάμε να επιλέξει από τις τρεις τη λέξη φρουτοσαλάτα, που κρατάει και να την αντιγράψει.

#### **ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ:**

- Το άτομο κοιτάζει την καρτέλα με τη λέξη «φρουτοσαλάτα», που κρατάει.
- Το άτομο κοιτάζει τις τρεις καρτέλες που έχει απέναντι του.
- Από τις λέξεις που βλέπει μπροστά του, αναγνωρίζει ποια είναι όμοια με αυτή που κρατάει.
- Το άτομο ταυτίζει τις δύο όμοιες καρτέλες.

### **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 2**

**ΣΤΟΧΟΣ:** Το άτομο να αναγνωρίζει τη λέξη «φρουτοσαλάτα» σε διάφορα περιβάλλοντα.

**ΕΠΙΜΕΡΟΥΣ ΣΤΟΧΟΙ:** Το άτομο να μπορεί να ανακαλέσει τη μορφή της λέξης «φρουτοσαλάτα» και να την αναγνωρίσει ανάμεσα από τρεις ανόμοιες λέξεις.

#### **ΠΡΟΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΕΣ ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ:**

- Να έχουν προηγηθεί ασκήσεις οπτικής διάκρισης, μνήμης και ταυτοποίησης με εικόνες σύμβολα, ώστε να είναι εξοικειωμένο με τη διαδικασία της δραστηριότητας.
- Το άτομο να έχει επιλέξει τη λέξη αυτή.
- Το άτομο να έχει συνδέσει τη λέξη με το αντίστοιχο αντικείμενο και τη σημασία του.

**ΥΛΙΚΑ ΠΟΥ ΑΠΑΙΤΟΥΝΤΑΙ:** Καρτέλες με τυπωμένες λέξεις.

**ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ:** Δίνουμε στο άτομο την καρτέλα με τη λέξη «φρουτοσαλάτα» και του λέμε να την κοιτάξει λίγη ώρα. Στη συνέχεια αποσύρουμε την καρτέλα με τη λέξη «φρουτοσαλάτα» και του δείχνουμε τρεις καρτέλες με ανόμοιες λέξεις, από τις οποίες η μια είναι η λέξη «φρουτοσαλάτα». Ζητάμε από το άτομο να αναγνωρίσει – ανακαλέσει την καρτέλα με τη λέξη «φρουτοσαλάτα» ανάμεσα από αυτές τις τρεις ανόμοιες λέξεις.



### **ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ:**

- Το άτομο κοιτάζει την καρτέλα με τη λέξη «φρουτοσαλάτα».
- Αποσύρουμε και κρύβουμε την καρτέλα με τη λέξη «φρουτοσαλάτα».
- Δείχνουμε στο άτομο τις τρεις νέες καρτέλες.
- Το άτομο κοιτάζει με προσοχή τις καρτέλες που έχει απέναντι του.
- Αναγνωρίζει πια είναι όμοια με αυτή που του παρουσιάστηκε στην αρχή.
- Αφού επιλέξει τη σωστή, του φανερώνουμε και την κρυμμένη καρτέλα.
- Το άτομο ταυτίζει τις δύο όμοιες καρτέλες.

### **ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ**

- Αυτές οι δραστηριότητες μπορούν να συνεχιστούν αλλάζοντας τις λέξεις που μπαίνουν μαζί με τη λέξη που αναζητούμε.
- Μπορούν να είναι λέξεις που έχει δουλέψει το άτομο ή και άγνωστες.
- Το μέγεθος των γραμμάτων πρέπει να είναι μεγάλο στην αρχή και σταδιακά μπορεί να μικραίνει.
- Πρέπει να ενθαρρύνουμε και να ενισχύουμε το άτομο.
- Οι οδηγίες μας πρέπει να είναι σαφείς, ώστε το άτομο να καταλαβαίνει τι του ζητάμε.
- Πρέπει να δίνουμε στο άτομο όσο χρόνο χρειάζεται για να ανταποκριθεί στη δραστηριότητα.

### **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 3**

Σταδιακά αυξάνουμε των αριθμό των λέξεων, που δίνουμε στο άτομο για να κάνει οπτική διάκριση και ταυτοποίηση:

#### ***ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ – ΤΑΥΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΛΕΞΗΣ «ΦΡΟΥΤΟΣΑΛΑΤΑ»***

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 3 ΑΝΟΜΟΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ** π.χ.

**μαρούλι, φρουτοσαλάτα, σκιάχτρο**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 4 ΑΝΟΜΟΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ** π.χ.

**μαρούλι, σταφύλι, φρουτοσαλάτα, σκιάχτρο**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 5 ΑΝΟΜΟΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ** π.χ.

**σταφύλι, μαρούλι, σκιάχτρο, λαχανόκηπος, φρουτοσαλάτα**

#### **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ 4**

Σταδιακά δίνουμε λέξεις πιο όμοιες οπτικά με τη ζητούμενη λέξη. Σταδιακά αυξάνουμε την ποσότητα και το βαθμό ομοιότητας των λέξεων, ανάμεσα από τις οποίες το άτομο θα αναγνωρίσει και θα ανακαλέσει τη ζητούμενη λέξη:

##### **ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ – ΤΑΥΤΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΛΕΞΗΣ «ΦΡΟΥΤΟΣΑΛΑΤΑ»**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 3 ΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΛΗΞΗ π.χ.**

**μαρουλοσαλάτα, φρουτοσαλάτα, τονοσαλάτα**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 3 ΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΣΤΗΝ ΑΡΧΙΚΗ ΣΥΛΛΑΒΗ π.χ.**

**φρούρηση, φρούριο, φρουτοσαλάτα**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 3 ΨΕΥΔΟΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ π.χ.**

**φρουτοπατάτα, φρουτοσαλάτα, φρουτομελάτα**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 4 ΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΣΤΗΝ ΚΑΤΑΛΗΞΗ π.χ.**

**ντοματοσαλάτα, μαρουλοσαλάτα, τονοσαλάτα, φρουτοσαλάτα**

**ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ ΑΝΑΜΕΣΑ ΑΠΟ 4 ΨΕΥΔΟΛΕΞΕΙΣ ΠΟΥ ΜΟΙΑΖΟΥΝ ΣΤΟ ΣΥΝΟΛΟ π.χ.**

**φρουτοπατάτα, φρουτοσαλάτα, φρουτομελάτα, φρουτοντουλάπα**

Τέλος συμπληρώνουμε και το παρακάτω φύλλο αξιολόγησης για να παρακολουθούμε την πρόοδο του ατόμου και όταν σιγουρευτούμε ότι το άτομο τα καταφέρνει με ελάχιστη βοήθεια, προχωράμε στη διδασκαλία της επόμενης λέξης :

## ΦΥΛΛΟ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

**ΟΝΟΜΑ ΑΤΟΜΟΥ:** \_\_\_\_\_

<b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΤΑΔΙΟΥ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>	<b>Δεν μπορεί</b>	<b>Με πολλή βοήθεια</b>	<b>Με λίγη βοήθεια</b>	<b>Χωρίς βοήθεια</b>
01. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 3 ανόμοιες				
02. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 4 ανόμοιες				
03. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 5 ανόμοιες				
<b>ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΤΑΔΙΟΥ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑΣ</b>				
01. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 3 που διαφέρουν στην κατάληξη				
02. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 3 που διαφέρουν στην αρχή τους				
03. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 4 που διαφέρουν στην αρχή τους				
04. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 3 ψευδολέξεις που ελάχιστα διαφέρουν				
05. Ταυτίζει τη λέξη ανάμεσα σε 4 ψευδολέξεις που ελάχιστα διαφέρουν				
<b>ΠΑΡΑΤΗΡΗΣΕΙΣ</b>	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>			