



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ  
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΗ Δ/ΝΣΗ Π. & Δ. ΕΚΠ/ΣΗΣ Β. ΑΙΓΑΙΟΥ  
Δ/ΝΣΗ ΠΕ .....

**ΑΝΑΛΥΤΙΚΟΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΕΚΠ/ΚΟΥ ΕΡΓΟΥ ΠΑΡΑΛΛΗΛΗΣ ΣΤΗΡΙΞΗΣ  
ΣΧΟΛΙΚΟΥ ΕΤΟΥΣ .....**

**ΠΡΟΣΩΠΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΠΑΙΔΙΟΥ**

Όνοματεπώνυμο: .....

Ημ. Γέννησης: ....

Διάγνωση: Σύνδρομο Asperger

Τάξη-τμήμα φοίτησης: Δ'

A/A	Όνοματεπώνυμο μαθητή / μαθήτριας	Πρόβλημα που παρουσιάζει	Βραχυπρόθεσμος προγραμματισμός	Μακροπρόθεσμος προγραμματισμός	Παρατηρήσεις (μέσα επίτευξης στόχων προγράμματος)
	.....	<p>Ο μαθητής :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Δυσκολεύεται στο να υπολογίζει σωστά την προπαίδια.</li> <li>2. Αδυνατεί να κατανοήσει και να επιλύσει μαθηματικά προβλήματα.</li> <li>3. Συγχέει τη διαδοχή των</li> </ol>	<p>Ο μαθητής :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Να μάθει την προπαίδια.</li> <li>2. Να επιλύει προβλήματα μιας πράξης.</li> <li>3. Να εκτελεί σωστά πράξεις με τριψήφιους αριθμούς.</li> <li>4. Να εκφράζει κάθε μέρα ένα συναίσθημα που</li> </ol>	<p>Ο μαθητής :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Να αναπτύξει στρατηγικές επίλυσης προβλημάτων.</li> <li>2. Να εκτελεί σωστά πράξεις με τριψήφιους και άνω αριθμούς.</li> <li>3. Να εκφράζει επιθυμίες και συναισθήματα.</li> <li>4. Να ξεκινά ένα</li> </ol>	<p>Μαθηματικά παιχνίδια για την εκμάθηση της προπαίδιας όπως παζλ, τόμπολα κ.λπ., εικόνες για την οπτικοποίηση των στρατηγικών επίλυσης προβλημάτων ή του αλγόριθμου που ακολουθούμε για να εκτελέσουμε μια</p>

		<p>ενεργειών που ακολουθούμε για να εκτελέσουμε σωστά μία πράξη (αλγόριθμο) με τριψήφιους αριθμούς.</p> <p>4. Παρουσιάζει δυσκολία στο να εκφράζει επιθυμίες που έχει, συναισθήματα.</p> <p>5. Αδυνατεί να ξεκινήσει ένα διάλογο.</p> <p>6. Αποφεύγει να σηκώνει το χέρι του στην τάξη.</p> <p>7. Είναι μοναχικός, αποφεύγει να αλληλεπιδρά με τα άλλα παιδιά στο διάλειμμα.</p>	<p>ένιωσε.</p> <p>5. Να σηκώνει το χέρι του μία φορά την ημέρα.</p> <p>6. Να αλληλεπιδρά με τους συμμαθητές του παίζοντας ένα παιχνίδι στο πρώτο διάλειμμα.</p>	<p>διάλογο σχετικά με θέματα που τον αφορούν.</p> <p>5. Να σηκώνει το χέρι του στην τάξη, όταν θέλει να πει κάτι.</p> <p>6. Να αλληλεπιδρά με τα άλλα παιδιά, να αποκτήσει φίλους.</p>	<p>πράξη στα μαθηματικά, κοινωνικές ιστορίες για την ανάπτυξη δεξιοτήτων επικοινωνίας, παιχνίδια ρόλων, ψυχοκινητικά παιχνίδια, ομαδικά παιχνίδια σε επίπεδο τάξης, πίνακας επιβραβεύσεων, τετράδιο επικοινωνίας.</p>
--	--	--	---	--	---

Ο ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΣ

Κωσταρή Αντωνία

Ο ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΤΟΥ ΣΧΟΛΕΙΟΥ