

20 Ιανουαρίου 2020

Κύπριοι μαθητές κατασκεύασαν τάβλι για άτομα με προβλήματα όρασης

/ [Επιστήμες, Τέχνες & Πολιτισμός](#)



Αυτή είναι η σημαντική είδηση της ημέρας!



Με την ευκαιρία της συμμετοχής της στον μαθητικό διαγωνισμό Junior Achievement, ομάδα μαθητών του Λυκείου Παραλιμνίου, υπό την καθοδήγηση του καθηγητή Οικονομικών-Εμπορικών, Πανίκου Στεφανή, είχε μία πρωτότυπη ιδέα να κατασκευάσει ένα παιχνίδι τάβλι το οποίο να προορίζεται για τυφλούς.

Η ομάδα των μαθητών του Λυκείου Παραλιμνίου που συμμετέχει στο Junior Achievement έχει ιδρύσει τη μαθητική επιχείρηση με την εμπορική επωνυμία «Games4All» και σύμφωνα με τον Διευθύνοντα Σύμβουλό της, μαθητή Κωνσταντίνο Χριστοφή, σκοπός της ομάδας ήταν να δημιουργήσει ένα προϊόν το οποίο να αποσκοπεί στην ευχάριστη και δημιουργική απασχόληση συνανθρώπων μας που αντιμετωπίζουν προβλήματα όρασης.



Για το λόγο αυτό, οι μαθητές με την καθοδήγηση του καθηγητή τους, και μετά από έρευνα αλλά και δοκιμές, έφτιαξαν ένα παιχνίδι τάβλι με το οποίο μπορούν να παίξουν άτομα τα οποία έχουν προβλήματα όρασης.

Μάλιστα, την Κυριακή 12 Ιανουαρίου 2020, τα μέλη της εταιρείας μαζί με τον επιβλέποντα καθηγητή τους, είχαν την ευκαιρία να παραστούν σε εκδήλωση της Παγκύπριας Οργάνωσης Τυφλών που πραγματοποιήθηκε στην ελεύθερη Επαρχία Αμμοχώστου, όπου συνομίλησαν με τα μέλη της Παγκύπριας Οργάνωσης Τυφλών παρουσιάζοντας το καινοτόμο προϊόν τους, σε μια προσπάθεια να εντοπίσουν σημεία που τους ευχαριστούν προκειμένου να λάβουν συμβουλές και σχόλια από τους άμεσα ενδιαφερόμενους.



Παρών στην εκδήλωση ήταν και ο Πρόεδρος της Παγκύπριας Οργάνωσης Τυφλών, Χριστάκης Νικολαΐδης ο οποίος σε δήλωσή του εξέφρασε την ευχάριστη έκπληξή του ότι οι μαθητές ακολουθούν διεθνώς αποδεκτές για τα άτομα με οπτική αναπηρία προδιαγραφές για την κατασκευή τέτοιων παιγνιδιών.

Ο Πρόεδρος της Οργάνωσης Χριστάκης Νικολαΐδης χαιρέτισε την πρωτοβουλία αυτή των μαθητών που θα δώσει με βεβαιότητα, όπως ανέφερε, την ευκαιρία σε αυτούς να αντιληφθούν τα εμπόδια που αντιμετωπίζουν οι τυφλοί και με μερική όραση πολίτες στην πρόσβαση και απρόσκοπτη συμμετοχή τους στην ψυχαγωγία, σχεδιάζοντας και οι ίδιοι παιγνίδια που θα είναι κατάλληλα γι' αυτούς.

Πηγή: city.signalive.com