



Game 

Παιχνίδια εκμάθησης γλώσσας για μετανάστες και πρόσφυγες

PR2 / A3

Πρόγραμμα κατάρτισης



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Παιχνίδια εκμάθησης γλώσσας για μετανάστες και πρόσφυγες

PR2/A3

Πρόγραμμα κατάρτισης



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Εισαγωγή

Τις τελευταίες δεκαετίες, σημειώνεται αύξηση των μεταναστών που εισέρχονται στην ΕΕ. Μόλις φτάσουν στη χώρα υποδοχής, η κύρια δυσκολία και ο βασικός παράγοντας για την επιτυχημένη ένταξή τους είναι η εκμάθηση της γλώσσας υποδοχής. Καθώς η ένταξη των μεταναστών είναι σχετικά ομαλή με την παρακολούθηση μαθημάτων, για τους ενήλικες μαθητές είναι πολύ πιο δύσκολο. Βέβαια, όταν κατέχει κανείς τη γλώσσα της χώρας υποδοχής εντάσσεται στην τοπική κοινωνία και στην αγορά εργασίας όπως και στην κοινωνική ζωή. Παρόλο που οι περισσότερες χώρες παρέχουν μαθήματα γλώσσας, η εκμάθηση της τοπικής γλώσσας παραμένει μία πρόκληση για τους περισσότερους μετανάστες.

Για να καταπολεμηθεί το ανωτέρω αναπτύχθηκε το έργο «Παιχνίδια εκμάθησης γλώσσας για μετανάστες και πρόσφυγες»(Game on). Προτείνει μια καινοτόμο, μη τυπική προσέγγιση που βασίζεται σε παιχνίδια μάθησης μέσω φυσικών και διαδικτυακών παιχνιδιών. Τα παιχνίδια στην εκπαίδευση μπορεί να αποτελούν κίνητρο και έμπνευση και δημιουργούν δέσμευση, ενώ ενισχύουν τον δεσμό της ομάδας και την αίσθηση της συμμετοχής σε κοινότητα.

Κατά το πρώτο μέρος του έργου, όλες οι χώρες εταίροι διεξήγαγαν εκτενή έρευνα για να διαπιστωθεί η τρέχουσα κατάσταση ως προς την υλοποίηση των παιχνιδιών στην διαδικασία εκμάθησης γλώσσας, οι ανάγκες και οι δυσκολίες των μαθητών και των εκπαιδευτικών. Βάσει αυτών των ευρημάτων, δημιουργήθηκε ένας μεθοδολογικός οδηγός (PR1).

Το κάτωθι πρόγραμμα κατάρτισης είναι μέρος του δεύτερου αποτελέσματος έργου (PR2) το οποίο έχει στόχο την ανάπτυξη ενός σεμιναρίου κατάρτισης για τους εκπαιδευτικούς γλωσσών σχετικά με τον σχεδιασμό, τη διδασκαλία και την αξιολόγηση παιχνιδιών εκμάθησης για ενήλικες μετανάστες μαθητές. Τα σεμινάρια κατάρτισης θα διεξαχθούν σε όλες τις χώρες εταίρους.

Ομάδα στόχος

Τα σεμινάρια κατάρτισης απευθύνονται σε καταρτισμένους εκπαιδευτικούς γλωσσών σε όλες τις χώρες εταίρους. Συνεπώς, εκτιμάται ότι οι συμμετέχοντες έχουν εμπειρία στη διδασκαλία της γλώσσας και έχουν εξοικειωθεί με τις βασικές αρχές της κατάκτησης γλώσσας, το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑ) και τα χαρακτηριστικά της ομάδας στόχου στις χώρες τους.

Στόχος των σεμιναρίων κατάρτισης είναι η ενίσχυση της ικανότητας των συμμετεχόντων για ενσωμάτωση παιχνιδιών στα γλωσσικά τους μαθήματα και την κάλυψη των μαθησιακών αναγκών των μεταναστών και των προσφύγων μέσω της άτυπης μάθησης βάσει παιχνιδιών.

Δομή και περιεχόμενο σεμιναρίου

Το ακόλουθο πρόγραμμα κατάρτισης βασίζεται σε ό,τι διδάχθηκε στην έρευνα τεκμηρίωσης, στις ομάδες εστίασης, στις συνεντεύξεις και τις συσκέψεις και περιέχει ευρήματα από τον Μεθοδολογικό Οδηγό (PR1). Το σεμινάριο κατάρτισης ενσωματώνει διαφορετικές μεθόδους και προσεγγίσεις της μάθησης βάσει παιχνιδιών και κριτήρια αξιολόγησης, επιδεικνύει και αξιολογεί το φυσικό και διαδικτυακό υλικό που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του προγράμματος (PR3) και παρουσιάζει εργαλεία σχεδιασμού και δημιουργίας παιχνιδιών εκμάθησης. Το σεμινάριο κατάρτισης διαρκεί 16 ώρες και μπορεί γίνει εντατικό σεμινάριο διάρκειας 2 ημερών με πιθανά διαλείμματα. Ωστόσο, τα τελευταία ρυθμίζονται σε χρόνο και συχνότητα σύμφωνα με τις ανάγκες της εκάστοτε ομάδας που παρακολουθεί το σεμινάριο κατάρτισης. Ο προβλεπόμενος χρόνος για τις δραστηριότητες είναι κατά προσέγγιση καθώς όλες οι δραστηριότητες μπορούν να μειωθούν ή να επεκταθούν ανάλογα με τις ανάγκες της ομάδας.

Αυτό το πρόγραμμα κατάρτισης (PR2 A3) περιέχει τους μαθησιακούς στόχους όσον αφορά τη γνώση, τις δεξιότητες και τις ικανότητες προς απόκτηση, το περιεχόμενο, το υλικό προς χρήση και τη διάταξη της τάξης. Συνοδεύεται από παρουσιάσεις PowerPoint και ενημερωτικά έντυπα (PR2 A4), έναν οδηγό για εκπαιδευτικούς όπως και παιχνίδια και υλικό που αναπτύχθηκε στο PR3.

Το σεμινάριο κατάρτισης περιλαμβάνει τα ακόλουθα θέματα:

1 Εισαγωγή

1.1 Αρχική κατάσταση στις χώρες εταίρους

Ανακεφαλαίωση ευρημάτων των ομάδων έρευνας και εστίασης για τη μάθηση μέσω παιχνιδιού.

Οι ανάγκες των μαθητών και των εκπαιδευτικών σε σχέση με την υλοποίηση παιχνιδιών στην εκμάθηση και τη διδασκαλία γλωσσών

1.2 Δυσκολίες για τους μετανάστες μαθητές

1.3 Παρουσίαση του Μεθοδολογικού Οδηγού (PR1)

2.1 Θεωρία της εκμάθησης γλωσσών με βάση το παιχνίδι

2 Ορισμός παιχνιδιών

2.2 Οφέλη της εν λόγω μεθόδου (Θεωρία)

Οφέλη της υλοποίησης παιχνιδιών στη διδασκαλία και την εκμάθηση γλωσσών

Κίνητρα /πλεονεκτήματα

Παράγοντες αποθάρρυνσης/μειονεκτήματα

2.3 Εισαγωγή στα αποτελέσματα του έργου

Εισαγωγή στο υποστηρικτικό υλικό που παράχθηκε στο πλαίσιο του έργου

Το Game on και το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑ)

2.4 Ταξινόμηση παιχνιδιών

Τρόποι ταξινόμησης παιχνιδιών

Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

2.5 Επιλογή παιχνιδιών για διδασκαλία γλωσσών

Πώς και πότε χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια

Είδη διαμόρφωσης ομάδων

Καθορισμός μαθησιακών στόχων

Κριτήρια που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά τη μαθησιακή διεργασία
Δυσκολίες και κωλύματα
Βέλτιστες πρακτικές για την υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διεργασία

2.6 Αξιολόγηση της χρήσης παιχνιδιών στην τάξη

Κριτήρια αξιολόγησης

3 Παιχνίδια για διαφορετικές καταστάσεις διδασκαλίας

3.1 Διδασκαλία της γραμματικής μέσω παιχνιδιών

Είδη παιχνιδιών

Παρουσίαση αντίστοιχων παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία παιχνιδιών για διδασκαλία γραμματικής

Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

Τροποποιήσεις για τεχνολογικές δεξιότητες

Τροποποιήσεις για γλωσσικές διαφορές

3.2 Διδασκαλία λεξιλογίου μέσω παιχνιδιών

Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και Ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία παιχνιδιών λεξιλογίου

Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός παιχνιδιών για διδασκαλία γραμματικής ή λεξιλογίου

Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

3.3 Διδασκαλία επικοινωνιακών δεξιοτήτων μέσω παιχνιδιών

Εισαγωγή στα διαφορετικά είδη παιχνιδιών επικοινωνίας

Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία παιχνιδιών επικοινωνίας

Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός παιχνιδιών επικοινωνίας

3.4 Ψηφιακά παιχνίδια

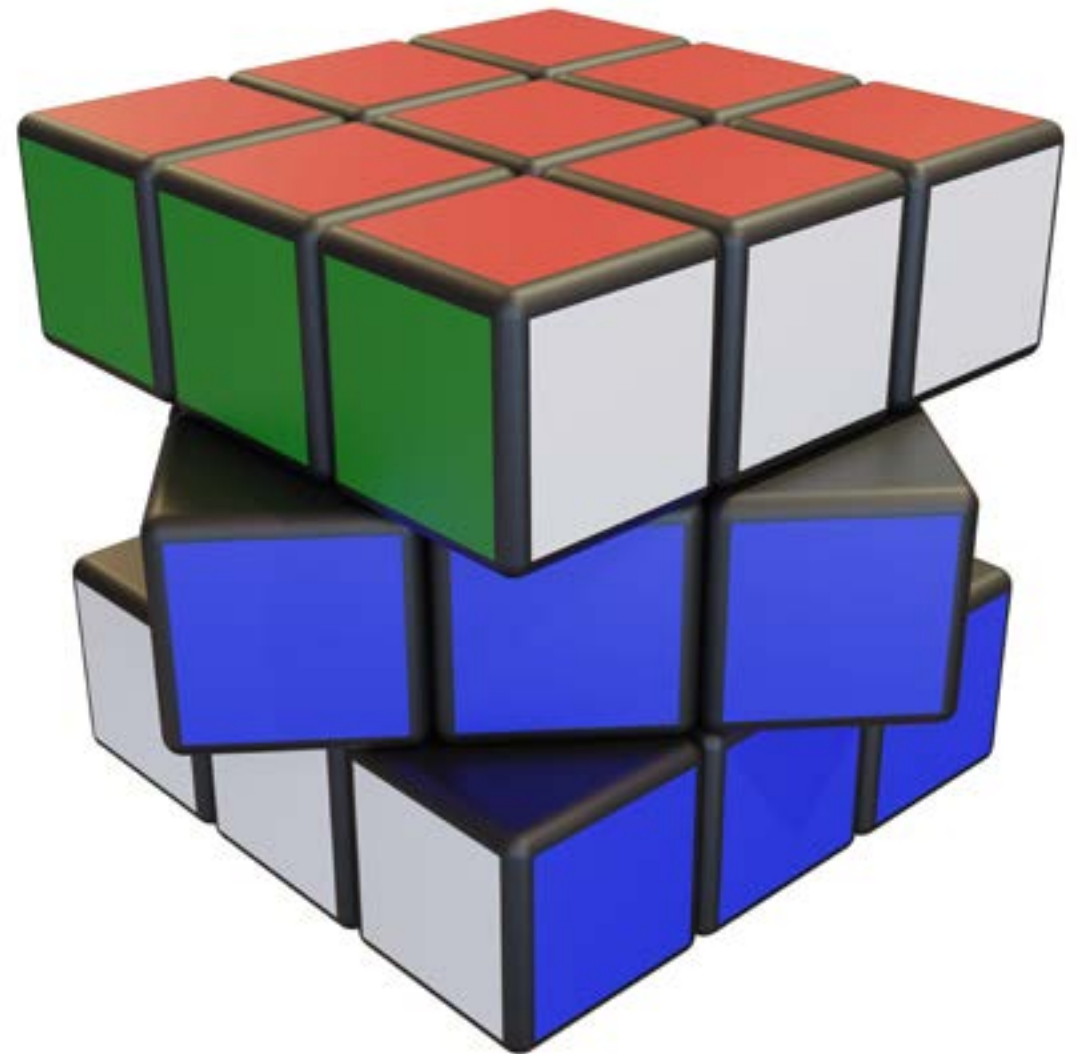
Οφέλη ψηφιακών παιχνιδιών

Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης γλωσσών

Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός ενός ψηφιακού παιχνιδιού μάθησης



Πρόγραμμα κατάρτισης εκπαιδευτικών

1η μέρα

Διάρκεια	Μαθησιακός στόχος	Δραστηριότητα	Περιγραφή δραστηριότητας	Απαιτούμενο υλικό
15 λεπτά		Παρουσίαση συμμετεχόντων και εκπαιδευτών	<ul style="list-style-type: none"> Παρουσίαση συμμετεχόντων (για παράδειγμα: όνομα, επάγγελμα, ομάδα στόχος, κλπ.) και εκπαιδευτών 	<ul style="list-style-type: none"> ονομαστικά καρτελάκια (προαιρετικά)
10 λεπτά		Επεξήγηση του προγράμματος σεμιναρίου, της πολιτικής απορρήτου, του καταλόγου συμμετεχόντων	<ul style="list-style-type: none"> Πληροφορίες για την προστασία δεδομένων, υπογραφή του εντύπου συναίνεσης και του καταλόγου συμμετεχόντων Παρουσίαση του προγράμματος σεμιναρίου 	<ul style="list-style-type: none"> Έντυπο συναίνεσης Κατάλογος συμμετεχόντων Διαφάνεια 1: Πρόγραμμα σεμιναρίου
10 λεπτά	Γνωριμία με το έργο	Γνωριμία με το έργο "Game on"	<ul style="list-style-type: none"> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το έργο: <ul style="list-style-type: none"> Γενικές πληροφορίες για το έργο Εταίροι έργου Ομάδες στόχοι Αποτελέσματα έργου Ιστότοπος προγράμματος και επικοινωνία 	<ul style="list-style-type: none"> Διαφάνεια 2 Διαφάνεια 3 Διαφάνεια 4 Διαφάνεια 5 Διαφάνεια 6 Ενημερωτικό έντυπο 1
10 λεπτά	Κατανόηση της αρχικής κατάστασης του έργου	Ανακεφαλαίωση ευρημάτων των ομάδων εστίασης και ανάπτυξης για τη μάθηση μέσω παιχνιδιού	<ul style="list-style-type: none"> Ο εκπαιδευτής επεξηγεί τα ευρήματα των ομάδων έρευνας και εστίασης <ul style="list-style-type: none"> Τρόπος διεξαγωγής έρευνας Ευρήματα βάσει της μάθησης μέσω παιχνιδιού στις χώρες εταίρους 	<ul style="list-style-type: none"> Διαφάνεια 7 Διαφάνεια 8/9
20 λεπτά	Κατανόηση του υπόβαθρου σεμιναρίου κατάρτισης	Οι ανάγκες των μαθητών και των εκπαιδευτικών σε σχέση με την υλοποίηση παιχνιδιών στην εκμάθηση και τη διδασκαλία γλωσσών	<ul style="list-style-type: none"> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το εύρημα της έρευνας ως προς τις ανάγκες μαθητών και εκπαιδευτικών σε σχέση με την υλοποίηση παιχνιδιών στην τάξη Συζήτηση με τους συμμετέχοντες (Πιθανά σημεία για συζήτηση): <ul style="list-style-type: none"> Χρησιμοποιούν οι συμμετέχοντες παιχνίδια εκμάθησης στο μάθημά τους; Γιατί (όχι); Ποια παιχνίδια χρησιμοποιούν; Τι προβλήματα/δυσκολίες υπάρχουν; 	<ul style="list-style-type: none"> Διαφάνεια 10/11

Διάλειμμα

20 λεπτά	Κατανόηση των δυσκολιών των μαθητών	Ανακεφαλαίωση των παραγόντων που καθιστούν την εκμάθηση γλώσσας και τη μάθηση βάσει παιχνιδιού δύσκολη για τους μετανάστες ενήλικες μαθητές	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής μιλάει για τους παράγοντες που καθιστούν την εκμάθηση γλώσσας δύσκολη για τους μετανάστες ειδικότερα όσον αφορά την υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία • Συζήτηση με τους συμμετέχοντες (Πιθανά σημεία για συζήτηση): <ul style="list-style-type: none"> › Συνάντησαν οι συμμετέχοντες καμία από τις προαναφερθείσες δυσκολίες σε σχέση με τη μάθηση μέσω παιχνιδιού; › Πώς τις αντιμετώπισαν; 	• Διαφάνεια 12/13
15 λεπτά	Γνωριμία με το PR1	Παρουσίαση του Μεθοδολογικού Οδηγού (PR1)	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τον Μεθοδολογικό Οδηγό που αποτελεί τη βάση της κατάρτισης του εκπαιδευτικού και επιπρόσθετες πληροφορίες για τα θέματα που προαναφέρθηκαν: <ul style="list-style-type: none"> › Περιεχόμενο › Γλώσσες › Επιλογή μεταφόρτωσης 	• Διαφάνεια 14
10 λεπτά	Κατανόηση των όρων «παιχνίδι» και «παιχνίδι εκμάθησης»	Θεωρία της εκμάθησης γλωσσών με βάση το παιχνίδι	<ul style="list-style-type: none"> • Συνεδρία καταιγισμού ιδεών: Ο εκπαιδευτής ρωτά τους συμμετέχοντες τι σημαίνει γι' αυτούς ο όρος «παιχνίδι» • Για την ολοκλήρωση της δραστηριότητας, προβάλετε τη διαφάνεια με τα πιο κοινά στοιχεία που ορίζουν το «παιχνίδι». • Βάσει αυτού του ορισμού, ο εκπαιδευτής ζητάει από τους συμμετέχοντες να ορίσουν το «παιχνίδι εκμάθησης». • Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα ο εκπαιδευτής προβάλλει τη διαφάνεια με τον ορισμό του «παιχνιδιού εκμάθησης» και διανέμει το Ενημερωτικό Έντυπο 2 που περιλαμβάνει τους ορισμούς που προπεριγράφηκαν. 	Διαφάνεια 15 Διαφάνεια 16 Ενημερωτικό έντυπο 2

Διάλειμμα

30 λεπτά	Εντοπισμός οφελών, κινήτρων και παραγόντων αποθάρρυνσης	2.2 Οφέλη της εν λόγω μεθόδου/ Κίνητρα/ Παράγοντες αποθάρρυνσης	<ul style="list-style-type: none"> Ομαδική εργασία: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες και αναθέτει μία εργασία σε κάθε ομάδα: <ul style="list-style-type: none"> Ομάδα 1: Οφέλη της χρήσης παιχνιδιών στην εκμάθηση γλώσσας Ομάδα 2: Κίνητρα για τους μαθητές Ομάδα 3: Παράγοντες αποθάρρυνσης για τους μαθητές Αν είναι εφικτό, οι συμμετέχοντες να εργάζονται σε διαφορετικές αίθουσες. Αφού τελειώσει ο χρόνος που ανατέθηκε για εργασία, κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της. Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής μπορεί να προβάλει τις διαφάνειες 17 – 19 οι οποίες συνοψίζουν: <ul style="list-style-type: none"> Τα οφέλη της εν λόγω μεθόδου Τα κίνητρα Τους παράγοντες αποθάρρυνσης ή μπορεί να διανείμει το ενημερωτικό έντυπο 3 που επίσης περιέχει πληροφορίες για αυτές τις 3 πτυχές 	<ul style="list-style-type: none"> Διαφάνεια 17 Διαφάνεια 18 Διαφάνεια 19 Ενημερωτικό έντυπο 3
15 λεπτά	Γνωριμία με το PR3	2.3 Εισαγωγή στα αποτελέσματα του έργου / Εισαγωγή στο υποστηρικτικό υλικό	<ul style="list-style-type: none"> Ο εκπαιδευτής εξηγεί τα αποτελέσματα του έργου: Αριθμός (φυσικών και ψηφιακών) παιχνιδιών που παράχθηκαν στο πλαίσιο του έργου <ul style="list-style-type: none"> Θεματικοί τομείς που καλύφθηκαν Γλωσσικές δεξιότητες που καλύφθηκαν Γλωσσικά επίπεδα & Ομάδα στόχος Είδη παιχνιδιών Να τονίσετε ότι όλο το υλικό μπορεί να τυπωθεί στον χώρο των μαθημάτων! Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το υποστηρικτικό υλικό (περιγραφή παιχνιδιών) και περιγράφει ένα παιχνίδι ως παράδειγμα. 	<ul style="list-style-type: none"> Ενημερωτικό έντυπο 4 Διαφάνεια 20 Διαφάνεια 21 Διαφάνεια 22 Διαφάνεια 23 Διαφάνεια 24 Διαφάνεια 25 ή τυπωμένη περιγραφή παιχνιδιού
10 λεπτά	Κατανόηση των γλωσσικών επιπέδων των παιχνιδιών στο πλαίσιο του ΚΕΠΑ	Το Game on και το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑ)	<ul style="list-style-type: none"> Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει το ΚΕΠΑ εστιάζοντας στα επίπεδα A1 και A2 	<ul style="list-style-type: none"> Διαφάνειες 26 - 28

Διάλειμμα				
20 λεπτά	Διάκριση των διαφορετικών τρόπων ταξινόμησης, εντοπισμός χρήσιμων τρόπων ταξινόμησης παιχνιδιών	2.4 Ταξινόμηση παιχνιδιών • Διαφορετικοί τρόποι ταξινόμησης παιχνιδιών	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής ανταλλάσσει ιδέες με τους συμμετέχοντες για τον τρόπο ταξινόμησης παιχνιδιών και για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα προβάλλει τη Διαφάνεια 29 που ανακεφαλαιώνει μερικούς τρόπους ταξινόμησης • Στο τέλος της δραστηριότητας οι συμμετέχοντες πρέπει να γνωρίζουν ότι υπάρχουν διάφοροι τρόποι ταξινόμησης παιχνιδιών, ορισμένοι εκ των οποίων ενδεχομένως είναι πιο χρήσιμοι σε διδακτικό πλαίσιο 	• Διαφάνεια 29
15 λεπτά	Ανακεφαλαίωση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τα τυπωμένα παιχνίδια και το υποστηρικτικό υλικό • Οι συμμετέχοντες έχουν την ευκαιρία να εξετάσουν τις περιγραφές υλικού παιχνιδιών • Ο εκπαιδευτής επεξηγεί ότι υπάρχει χρόνος στο δεύτερο μέρος του σεμιναρίου κατάρτισης για δοκιμή παιχνιδιών και για εκμάθηση του τρόπου δημιουργίας παρόμοιων παιχνιδιών 	• τυπωμένα παιχνίδια και περιγραφές παιχνιδιών
20 λεπτά	Ικανότητα εντοπισμού και τρόπου χρήσης των παιχνιδιών	2.5 Επιλογή παιχνιδιών για διδασκαλία γλωσσών • Πώς και πότε χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια	<ul style="list-style-type: none"> • Ομαδική συζήτηση: Ο εκπαιδευτής ρωτάει τους συμμετέχοντες πότε χρησιμοποιούν παιχνίδια στη διδακτική διαδικασία. • Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, προβάλλει τη Διαφάνεια 30 που συνοψίζει διαφορετικά σενάρια για το πότε χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια στη διδακτική διαδικασία και επεξηγεί τον τρόπο που ενεργείτε όταν χρησιμοποιείτε παιχνίδια στην τάξη 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνεια 30 • Διαφάνεια 31
Διάλειμμα				
20 λεπτά	Εντοπισμός του καταλληλότερου είδους διαμόρφωσης ομάδας	Είδη διαμόρφωσης ομάδας	<ul style="list-style-type: none"> • Ομαδική συζήτηση: Ο εκπαιδευτής ρωτάει τους συμμετέχοντες πώς διαμορφώνουν τις ομάδες • Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, προβάλλει τη Διαφάνεια 32 που δείχνει διαφορετικούς τρόπους διαμόρφωσης ομάδων, τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά τους • Προαιρετικά: Χρησιμοποιήστε διαφορετικές μεθόδους διαμόρφωσης ομάδων στο δεύτερο μέρος του σεμιναρίου κατάρτισης όταν οι συμμετέχοντες παίζουν παιχνίδια 	• Διαφάνεια 32

20 λεπτά	Ικανότητα καθορισμού μαθησιακών στόχων S.M.A.R.T.	Καθορισμός μαθησιακών στόχων	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής προβάλλει τις δύο προτάσεις στη Διαφάνεια 33 και ρωτάει τους συμμετέχοντες αν υπάρχει διαφορά μεταξύ των δύο προτάσεων • Προβάλλει τη Διαφάνεια 34 για να υποδείξει τη σημασία των στόχων, επεξηγεί τους S.M.A.R.T στόχους και τη διαφορά μεταξύ μαθησιακών στόχων και μαθησιακών αποτελεσμάτων 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνεια 33 • Διαφάνεια 34 • Διαφάνειες 35 – 39 • Διαφάνεια 40
20 λεπτά	Γνώση των κριτηρίων που λαμβάνονται υπόψη κατά την επιλογή κατάλληλων παιχνιδιών εκμάθησης	Κριτήρια που πρέπει να συνυπολογιστούν κατά την υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τις τέσσερις βασικές πτυχές που πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά την υλοποίηση παιχνιδιών, ανταλλάσσει ιδέες με τους συμμετέχοντες σχετικά με τις πτυχές που πρέπει να συνυπολογιστούν σε κάθε ενότητα και διανέμει το Ενημερωτικό υλικό 5 που συνοψίζει τα βασικά κριτήρια 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνεια 41 • Διαφάνειες 42 – 45 • Ενημερωτικό έντυπο 5
Διάλειμμα				
20 λεπτά	Γνώση των δυσκολιών και των κωλυμάτων κατά την υλοποίηση των παιχνιδιών	Δυσκολίες και κωλύματα	<ul style="list-style-type: none"> • Συζήτηση: Οι συμμετέχοντες ανταλλάσσουν ιδέες για τις δυσκολίες και τα κωλύματα της υλοποίησης παιχνιδιών • Για να ολοκληρώσει τη συζήτηση ο εκπαιδευτής μπορεί να προβάλει τις Διαφάνειες 46 - 49 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες 46 - 49
20 λεπτά	Εντοπισμός βέλτιστων πρακτικών για την υλοποίηση των παιχνιδιών	Βέλτιστες πρακτικές για την υλοποίηση των παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία	<ul style="list-style-type: none"> • Ομαδική συζήτηση: Βάσει των ευρημάτων των προηγούμενων μερών του σεμιναρίου κατάρτισης οι συμμετέχοντες προσπαθούν να βρουν ιδέες καλής πρακτικής για την επιτυχή εφαρμογή των παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία • Μετά την ομαδική συζήτηση, οι συμμετέχοντες παρουσιάζουν τα ευρήματα της ομάδας τους • Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής διανέμει το Ενημερωτικό έντυπο 6 	<ul style="list-style-type: none"> • Ενημερωτικό έντυπο 6
20 λεπτά	Επίγνωση της σημασίας αξιολόγησης: γνωριμία με τα κριτήρια αξιολόγησης	Κριτήρια αξιολόγησης	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής αναλύει γιατί η αξιολόγηση είναι σημαντική και παρουσιάζει τα κριτήρια αξιολόγησης αποτελεσματικότητας των παιχνιδιών 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνεια 50/51 • Διαφάνειες 52/53, Ενημερωτικό έντυπο 7
15 λεπτά	Ολοκλήρωση της 1ης μέρας, συνοπτική περιγραφή της 2ης μέρας	Συμπέρασμα 1ης μέρας και συνοπτική περιγραφή της 2ης μέρας	<p>Ο εκπαιδευτής, για να ολοκληρώσει την πρώτη μέρα του σεμιναρίου κατάρτισης, ζητά από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν μία λέξη για να περιγράψουν τη μέρα και περιγράφει συνοπτικά τη 2η μέρα η οποία είναι αφιερωμένη στις πρακτικές δραστηριότητες</p> <ul style="list-style-type: none"> › Δοκιμή των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου › Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών 	

2η μέρα

Διάρκεια	Μαθησιακός στόχος	Δραστηριότητα	Περιγραφή δραστηριότητας	• Απαιτούμενο υλικό
10 λεπτά	Εντοπισμός παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διδασκαλία γραμματικής	3.1 Διδασκαλία της γραμματικής μέσω παιχνιδιών Είδη παιχνιδιών	• Συζήτηση: Ο εκπαιδευτής ανταλλάσσει ιδέες με τους συμμετέχοντες σχετικά με τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν για διδασκαλία ή εξάσκηση γραμματικής	
10 λεπτά	Γνωριμία των αντίστοιχων παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο αυτού του έργου	Παρουσίαση των αντίστοιχων παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	• Ο εκπαιδευτής ανακεφαλαιώνει τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν ειδικά για εξάσκηση γραμματικής	• Διαφάνειες 54/55
20 λεπτά		Δοκιμή και Ανατροφοδότηση παιχνιδιών	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες (βλέπετε την ενότητα «Είδη διαμόρφωσης ομάδας» στον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για ιδέες τρόπων διαμόρφωσης ομάδας) • Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα ή περισσότερα παιχνίδια, τα δοκιμάζουν και συμπληρώνουν το έντυπο ανατροφοδότησης 	<ul style="list-style-type: none"> • υλικό που καθορίζει η ομάδα • τυπωμένα παιχνίδια / απαιτούμενο υλικό για να παιχτούν τα παιχνίδια • Έντυπο ανατροφοδότησης
Διάλειμμα				
20 λεπτά	Ικανότητα δημιουργίας παιχνιδιών για εξάσκηση γραμματικής	Δημιουργία παιχνιδιών για διδασκαλία γραμματικής	• Ο εκπαιδευτής δίνει ένα παράδειγμα δημιουργίας παιχνιδιού για εξάσκηση γραμματικής (δείτε τον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για παραδείγματα)	• Διαφάνειες 56 - 66

10 λεπτά	Ικανότητα προσαρμογής παιχνιδιών στις ανάγκες των μεταναστών μαθητών	Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τρόπους προσαρμογής του υλικού που αναπτύχθηκε στο πλαίσιο του έργου στις ανάγκες των μεταναστών μαθητών: <ul style="list-style-type: none"> › Τροποποίηση για τεχνολογικές δεξιότητες › Τροποποίηση για γλωσσικές διαφορές • Ο εκπαιδευτής για να ολοκληρώσει αυτό το μέρος του σεμιναρίου κατάρτισης διανέμει το Ενημερωτικό έντυπο 8 που περιέχει πληροφορίες σχετικά με: <ul style="list-style-type: none"> › Τα είδη παιχνιδιών για διδασκαλία γραμματικής › Τις πλατφόρμες για σχεδιασμό υλικού/παιχνιδιών › Τις τροποποιήσεις 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνεια 67 • Διαφάνεια 68 • Ενημερωτικό έντυπο 8
10 λεπτά	Εντοπισμός παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εξάσκηση λεξιλογίου ή επανάληψη Γνωριμία με τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	3.2 Διδασκαλία λεξιλογίου μέσω παιχνιδιών - Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής ανταλλάσσει ιδέες με τους συμμετέχοντες σχετικά με το ποια παιχνίδια χρησιμοποιούν για εξάσκηση γραμματικής ή επανάληψη λεξιλογίου και συνοψίζει τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν ειδικά για εξάσκηση/επανάληψη λεξιλογίου 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες 69/70
20 λεπτά		Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες (βλέπετε την ενότητα «Είδη διαμόρφωσης ομάδας» στον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για ιδέες τρόπων διαμόρφωσης ομάδας) • Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα ή περισσότερα παιχνίδια, τα δοκιμάζουν και συμπληρώνουν το έντυπο ανατροφοδότησης 	<ul style="list-style-type: none"> • υλικό που καθορίζει η ομάδα • τυπωμένα παιχνίδια / απαιτούμενο υλικό για να παιχτούν τα παιχνίδια • Έντυπο ανατροφοδότησης
Διάλειμμα				
50 λεπτά	Ικανότητα δημιουργίας παιχνιδιών για εξάσκηση λεξιλογίου	Δημιουργία παιχνιδιών για γραμματικής ή λεξιλογίου	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής δίνει ένα παράδειγμα δημιουργίας παιχνιδιού για εξάσκηση λεξιλογίου (δείτε τον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για παραδείγματα) • Πρακτική συνεδρία: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν το δικό τους παιχνίδι γραμματικής ή λεξιλογίου 	<ul style="list-style-type: none"> • - Διαφάνειες 71 - 81

10 λεπτά	Ικανότητα προσαρμογής παιχνιδιών στις ανάγκες των μεταναστών	Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει τρόπους προσαρμογής των παιχνιδιών ειδικότερα σε σχέση με την αξιολόγηση ομοιότητας λεξιλογίου μεταξύ της γλώσσας στόχου και της πρώτης γλώσσας • Ο εκπαιδευτής για να ολοκληρώσει αυτό το μέρος του σεμιναρίου κατάρτισης διανέμει το Ενημερωτικό έντυπο 9 που περιέχει πληροφορίες σχετικά με: <ul style="list-style-type: none"> › Τα είδη παιχνιδιών για διδασκαλία λεξιλογίου › Τις πλατφόρμες για σχεδιασμό υλικού/παιχνιδιών › Τις τροποποιήσεις 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες 82/83 • Ενημερωτικό έντυπο 9
Διάλειμμα				
10 λεπτά	Εντοπισμός παιχνιδιών που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων	3.3 Διδασκαλία επικοινωνιακών δεξιοτήτων μέσω παιχνιδιών <ul style="list-style-type: none"> • Εισαγωγή στα διαφορετικά είδη παιχνιδιών επικοινωνίας 	<ul style="list-style-type: none"> • Συζήτηση: Ο εκπαιδευτής ανταλλάσσει ιδέες με τους συμμετέχοντες σχετικά με το ποια παιχνίδια χρησιμοποιούν για εξάσκηση επικοινωνιακών δεξιοτήτων 	
10 λεπτά	Γνωριμία με τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν ειδικά για εξάσκηση επικοινωνιακών δεξιοτήτων 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες 84/85
25 λεπτά		Δοκιμή και Ανατροφοδότηση παιχνιδιών	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες (βλέπετε την ενότητα «Είδη διαμόρφωσης ομάδας» στον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για ιδέες τρόπων διαμόρφωσης ομάδας) • Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα ή περισσότερα παιχνίδια, τα δοκιμάζουν και συμπληρώνουν το έντυπο ανατροφοδότησης 	<ul style="list-style-type: none"> • υλικό που καθορίζει η ομάδα • τυπωμένα παιχνίδια / απαιτούμενο υλικό για να παιχτούν τα παιχνίδια • Έντυπο ανατροφοδότησης
Διάλειμμα				
40 λεπτά	Ικανότητα δημιουργίας παιχνιδιών επικοινωνίας	Δημιουργία παιχνιδιών επικοινωνίας	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής δίνει ένα παράδειγμα δημιουργίας παιχνιδιού επικοινωνίας (δείτε τον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για παραδείγματα) • Πρακτική συνεδρία: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν το δικό τους παιχνίδι επικοινωνίας • Για να ολοκληρώσει τη δραστηριότητα, ο εκπαιδευτής διανέμει το Ενημερωτικό έντυπο 10 που περιέχει πληροφορίες σχετικά με: <ul style="list-style-type: none"> › Τα είδη παιχνιδιών για διδασκαλία λεξιλογίου › Πλατφόρμες για σχεδιασμό παιχνιδιών 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες 86 - 96 • Ενημερωτικό έντυπο 10

Διάλειμμα

20 λεπτά	Κατανόηση των οφελών των ψηφιακών παιχνιδιών	3.4 Ψηφιακά παιχνίδια – Οφέλη ψηφιακών παιχνιδιών	<ul style="list-style-type: none"> • Συζήτηση: Ο εκπαιδευτής ανταλλάσσει ιδέες με τους συμμετέχοντες για την εμπειρία τους με τα ψηφιακά παιχνίδια (Πιθανές ερωτήσεις προς συζήτηση): <ul style="list-style-type: none"> › Χρησιμοποίησαν οι συμμετέχοντες ψηφιακά παιχνίδια στις διδακτικές τους δραστηριότητες; › Ήταν ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα; › Ποιες δυσκολίες αντιμετώπισαν; › Έχουν δημιουργήσει οι συμμετέχοντες δικά τους ψηφιακά παιχνίδια; › Ποιες πλατφόρμες χρησιμοποίησαν; • Για να ολοκληρώσει τη συζήτηση, ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα οφέλη των ψηφιακών παιχνιδιών 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες 97/98
10 λεπτά	Γνωριμία με τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στο έργο	Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής συνοψίζει τα οφέλη των ψηφιακών παιχνιδιών 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνεια 99
25 λεπτά		Δοκιμή και ανατροφοδότηση	<ul style="list-style-type: none"> • Επιλογή 1: Ο εκπαιδευτής χωρίζει τους συμμετέχοντες σε ομάδες (βλέπετε την ενότητα «Είδη διαμόρφωσης ομάδας» στον Οδηγό για Εκπαιδευτικούς για ιδέες τρόπων διαμόρφωσης ομάδας) • κάθε ομάδα δοκιμάζει ένα ψηφιακό παιχνίδι • Επιλογή 2: Οι συμμετέχοντες επιλέγουν ένα ή περισσότερα ψηφιακά παιχνίδια, παίζουν μαζί και συμπληρώνουν το έντυπο ανατροφοδότησης 	<ul style="list-style-type: none"> • υλικό που καθορίζει η ομάδα (αν χρειάζεται) • Ασύρματη σύνδεση στο διαδίκτυο • Έντυπο ανατροφοδότησης
Διάλειμμα				
50 λεπτά	Ικανότητα δημιουργίας ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης	Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει την πλατφόρμα Quizizz για δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών και επιδεικνύει τον τρόπο δημιουργίας διαφορετικών ειδών παιχνιδιών • Πρακτική συνεδρία: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν το δικό τους ψηφιακό παιχνίδι • Στο τέλος της δραστηριότητας ο εκπαιδευτής διανέμει το Ενημερωτικό έντυπο 11 που συνοψίζει τα κύρια σημεία της ενότητας: <ul style="list-style-type: none"> › Οφέλη ψηφιακών παιχνιδιών › Πλατφόρμες για δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών 	<ul style="list-style-type: none"> • Διαφάνειες ή υπολογιστής με ασύρματη σύνδεση στο διαδίκτυο (για ζωντανή επίδειξη)
10 λεπτά		Τέλος σεμιναρίου κατάρτισης	<ul style="list-style-type: none"> • Ο εκπαιδευτής ζητά από τους συμμετέχοντες να επιλέξουν μία λέξη για να περιγράψουν τη 2η μέρα σεμιναρίου κατάρτισης και λίγο πριν τελειώσει το σεμινάριο διανέμει τα έντυπα ανατροφοδότησης 	<ul style="list-style-type: none"> • Έντυπα ανατροφοδότησης για την αξιολόγηση του σεμιναρίου κατάρτισης (αν χρειάζεται)





Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Project Number: KA220-ADU-000033529

Κοινοπραξία



ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ
IBERIKA EDUCATION GROUP GMBH
ΓΕΡΜΑΝΙΑ
www.iberika.de



IDEC (TRAINING CONSULTING COMPANY)
ΕΛΛΑΔΑ
www.idec.gr



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO
"DANILO DOLCI"**
ΙΤΑΛΙΑ
www.danilodolci.org



FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA
ΙΣΠΑΝΙΑ
www.famylas.org



ÉLAN INTERCULTUREL
ΓΑΛΛΙΑ
www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



Game on © 2023 is licensed under AttributionNonCommercialShareAlike 4.0 International.
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/byncsa/4.0/>



**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

Με τη χρηματοδότηση της Ευρωπαϊκής Ένωσης. Οι απόψεις και οι γνώμες που διατυπώνονται εκφράζουν αποκλειστικά τις απόψεις των συντακτών και δεν αντιπροσωπεύουν κατ'ανάγκη τις απόψεις της Ευρωπαϊκής Ένωσης ή του Ευρωπαϊκού Εκτελεστικού Οργανισμού Εκπαίδευσης και Πολιτισμού (EACEA). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο EACEA δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.