



**Game**  **n**

# ***Language Learning Games for Migrants and Refugees***

**PROJECT RESULT 2**

***Guide for teachers***



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



## **Παιχνίδια εκμάθησης γλώσσας για μετανάστες και πρόσφυγες**

**PR2/A4 - Οδηγός για εκπαιδευτικούς**



Με τη συγχρηματοδότηση  
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Game on © 2022 is licensed under Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International.  
To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# Περιεχόμενο

<b>Introduction</b> .....	<b>5</b>
General information.....	5
<b>1 - Overview</b> .....	<b>7</b>
1.1 - Initial situation in the partner countries .....	7
<b>Εισαγωγή</b> .....	<b>9</b>
1.1 .....	9
1.2 - Challenges for migrant learners .....	12
1.3 - Presentation of the Methodological Guide (PR 1) .....	15
1.2 Προκλήσεις για τους μετανάστες μαθητές .....	16
<b>2 - Game-based language learning</b> .....	<b>17</b>
2.1 - Theory of game-based language learning .....	17
2.2 - Benefits of this method .....	17
2.3 - Introduction to the project's outputs .....	20
1.3 Παρουσίαση του μεθοδολογικού οδηγού (PR 1) .....	20
2.4 - Classification of games .....	23
<b>2 Εκμάθηση γλωσσών μέσω παιχνιδιών</b> .....	<b>23</b>
2.1 Θεωρία της εκμάθησης γλωσσών με βάση το παιχνίδι .....	23
2.2 Οφέλη της εν λόγω μεθόδου .....	24
2.3 Εισαγωγή στα αποτελέσματα του έργου .....	27
2.5 - Choosing games for language teaching .....	28
2.4 Ταξινόμηση των παιχνιδιών .....	31
2.6 - Evaluating the use of games in class .....	38
2.5 Επιλογή παιχνιδιών για τη διδασκαλία γλωσσών .....	38
<b>3 - Games for different teaching situations</b> .....	<b>43</b>
3.1 - Teaching grammar through games .....	43
<b>Μαθησιακοί στόχοι</b> .....	<b>47</b>
2.6 Αξιολόγηση της χρήσης των παιχνιδιών στην τάξη .....	52
3.2 - Teaching vocabulary through games .....	55



## Γενικές πληροφορίες

- Το έργο GAME ON - Παιχνίδια εκμάθησης γλωσσών για μετανάστες και πρόσφυγες συγχρηματοδοτείται από το πρόγραμμα Erasmus+.
- Προτείνει μια καινοτόμο, μη τυπική προσέγγιση που βασίζεται σε παιχνίδια μάθησης, προωθώντας την κοινωνική ένταξη των μεταναστών και των προσφύγων μέσω της εκμάθησης ξένων γλωσσών, εστιάζοντας στους καθημερινούς διαλόγους που χρειάζονται οι ενήλικες στις συνήθεις κοινωνικές τους αλληλεπιδράσεις.
- Επιπλέον, ο ειδικός στόχος του GAME ON είναι να αναπτύξει μεθοδολογίες εκμάθησης γλωσσών που βασίζονται σε παιχνίδια για μετανάστες και πρόσφυγες σε επίπεδο A1/A2, χρησιμοποιώντας προσεγγίσεις μη τυπικής μάθησης και να αναπτύξει την ικανότητα των εκπαιδευτικών ξένων γλωσσών να χρησιμοποιούν παιχνίδια στην εκμάθηση γλωσσών.

## Εταίροι του έργου

- iberika education group gGmbH (Γερμανία) - Συντονιστής έργου
- Elan Interculturel (Γαλλία)
- ΑΙΝΤΕΚ ΣΥΜΒΟΥΛΟΙ ΕΠΙΧΕΙΡΙΣΕΩΝ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ ΥΨΙΛΗΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΑΝΩΝΥΜΗ ΕΤΑΙΡΕΙΑ (Ελλάδα)
- CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO “DANILO DOLCI” (Ιταλία)
- FAM Y LIAS. Recursos para la diversidad (Ισπανία)

## Ομάδες-στόχοι

Το έργο έχει δύο βασικές ομάδες-στόχους:

- Ομάδα-στόχος 1: Οι πρώτες ομάδες-στόχοι είναι μετανάστες και πρόσφυγες που μαθαίνουν μια ξένη γλώσσα.
- Ομάδα στόχος 2: Οι δεύτερες ομάδες στόχοι είναι οι εκπαιδευτές μεταναστών, οι εκπαιδευτικοί γλωσσών και οι πάροχοι εκπαίδευσης, τα εκπαιδευτικά ιδρύματα και οι μαθητές.

## Αποτελέσματα του έργου

- **ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΜΕΣΩ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ:** Ο μεθοδολογικός οδηγός θα καθορίσει το πλαίσιο για την εισαγωγή της μάθησης μέσω παιχνιδιών στις γλωσσικές τάξεις. Θα απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς και εκπαιδευτές που διδάσκουν γλώσσες σε μετανάστες και πρόσφυγες. Ο οδηγός θα παρέχει θεωρητική και πρακτική υποστήριξη στους καθηγητές ξένων γλωσσών, οι οποίοι διδάσκουν την τοπική γλώσσα σε μετανάστες και πρόσφυγες.
- **ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΚΑΤΑΡΤΙΣΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΩΝ:** στοχεύει στην ανάπτυξη της ικανότητας των εκπαιδευτικών ξένων γλωσσών να ενσωματώνουν παιχνίδια στα μαθήματα ξένων γλωσσών τους, καλύπτοντας τις μαθησιακές ανάγκες των μεταναστών και των προσφύγων μέσω άτυπων και βασισμένων σε παιχνίδια μεθοδολογιών μάθησης.
- **ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΚΜΑΘΗΣΗΣ ΓΛΩΣΣΩΝ ΓΙΑ ΤΑ ΕΠΙΠΕΔΑ Α1/Α2:** Παιχνίδια εκμάθησης γλωσσών που θα χρησιμοποιηθούν και θα εφαρμοστούν κατά τη διάρκεια μαθημάτων γλώσσας με πρόσφυγες και μετανάστες, τα οποία αναπτύσσονται γύρω από θέματα προσωπικής και καθημερινής ζωής.

# 1 - Overview

## Αρχική κατάσταση στις χώρες εταίρους

### Ανακεφαλαίωση των ευρημάτων της έρευνας και των ομάδων εστίασης για τη μάθηση με βάση τα παιχνίδια

#### Πώς έγινε η έρευνα

- έρευνα τεκμηρίωσης για τα παιχνίδια εκμάθησης γλωσσών (όλοι οι εταίροι)
- Οργάνωση ομάδων εστίασης σε όλες τις χώρες εταίρους
  - > Συζήτηση σχετικά με τις διαθέσιμες μεθόδους και τεχνικές που χρησιμοποιούνται με μετανάστες στην τάξη (Γερμανία, Ελλάδα και Γαλλία)
  - > Ανάλυση των αναγκών και των απαιτήσεων των μεταναστών στην τάξη (Γαλλία και Ιταλία)
- Τα πορίσματα της έρευνας τεκμηρίωσης και των συναντήσεων των ομάδων εστίασης αποτελούν τη βάση του μεθοδολογικού οδηγού.

### Ευρήματα σχετικά με τη μάθηση με βάση τα παιχνίδια στις χώρες εταίρους

#### Γαλλία:

- Τα παιχνίδια ως εργαλείο εκμάθησης ξένων γλωσσών έχουν συνήθως χρησιμοποιηθεί κυρίως σε νεαρούς μαθητές, από την παιδική ηλικία έως την εφηβεία. Επί του παρόντος συνεχώς αυξάνεται η βιβλιογραφία και πρακτική σχετικά με την εφαρμογή τους σε ενήλικες.
- Στην περίπτωση της γαλλικής γλώσσας ως γλώσσας ένταξης, ο κύριος στόχος είναι να διευκολυνθεί η κοινωνικογλωσσική αυτονομία των μεταναστών. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω μιας πρακτικής και εμπειριστατωμένης χρήσης της γλώσσας προσαρμοσμένης στις εξειδικευμένες ανάγκες τους και για να υποστηριχθεί η ένταξή τους στην κοινωνία υποδοχής. Κατά συνέπεια, οι προφορικές ικανότητες εν προκειμένω αποκτούν μεγαλύτερη προτεραιότητα, ενώ παράλληλα δίνεται χώρος για τη βελτίωση των δεξιοτήτων γραφής. Αν και η ετικέτα FLI έχει πλέον εκλείψει, η δημόσια βιβλιογραφία δείχνει ότι τα παιχνίδια FLI ασκούνταν κυρίως μέσω θεματικών ασκήσεων ρόλων.
- Ενώ υπάρχουν ερευνητές και παιδαγωγικά κέντρα/ενώσεις που αναφέρουν τη χρήση παιχνιδιών για τον σκοπό αυτό, πρόσβαση υπάρχει σε ελάχιστους



πόρους για το θέμα αυτό. Γενικότερα, απαιτείται σκληρή δουλειά προκειμένου τα παιχνίδια να ενταχθούν πλήρως στην εκμάθηση γλωσσών από ενήλικες.

- Οι διδάσκοντες συνήθως χρησιμοποιούν παιχνίδια για να σπάσει ο πάγος προκειμένου να αυξηθούν τα κίνητρα και η συμμετοχή των μαθητών. Τα μαθήματα γαλλικών ως ξένης γλώσσας τείνουν επίσης να επαναπροσαρμόζουν τα υπάρχοντα παιχνίδια για συγκεκριμένα παιδαγωγικά αποτελέσματα (για παράδειγμα ένα παιχνίδι εμπνευσμένο από το CLUEDO για την περιγραφή των συμπτωμάτων μιας ασθένειας). Υπάρχουν επίσης πολυάριθμα νέα επιτραπέζια παιχνίδια και παιχνίδια καρτών και άλλες πιο σύγχρονες μορφές παιχνιδιών, όπως τα παιχνίδια διαφυγής, τα οποία ωστόσο δεν είναι διαθέσιμα δωρεάν.
- Λόγω της αυξανόμενης ψηφιοποίησης, τα ψηφιακά παιχνίδια εκμάθησης επίσης κερδίζουν έδαφος.
- Τα παιχνίδια συνδέονται κυρίως με τα παιδιά. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί διστάζουν να τα χρησιμοποιήσουν στην εκπαίδευση ενηλίκων. Επιπλέον, πολλοί ενήλικοι μαθητές είναι επικριτικοί απέναντι στα παιχνίδια, καθώς τα συνδέουν με τα παιδιά και όχι με τη μάθηση.
- Υπάρχει επίσης έλλειψη κοινής γνώσης ή απλουστευμένης και ελεύθερης πρόσβασης σε καινοτόμους πόρους.

### Γερμανία:

- Στη Γερμανία, τα παιχνίδια γραμματισμού δεν είναι συνηθισμένα.
- Τα μαθήματα γλώσσας για τους μετανάστες χρηματοδοτούνται δημόσια και άρα καθίστανται ιδιαίτερα τυποποιημένα. Δεδομένου ότι βασίζονται στην επικοινωνιακή προσέγγιση, τα παιχνίδια διαδραματίζουν σημαντικό ρόλο στη διαδικασία μάθησης και διδασκαλίας. Ωστόσο, στην τυποποιημένη βιβλιογραφία που δημοσιεύουν τα εκπαιδευτικά ιδρύματα σε αυτόν τον τομέα, μπορούν να βρεθούν ελάχιστες και μη συγκεκριμένες πληροφορίες για τη μάθηση με βάση τα παιχνίδια.
- Τα εγχειρίδια των εκπαιδευτικών για τα τυπικά εγχειρίδια περιλαμβάνουν ένα ευρύ φάσμα παιχνιδιών εκμάθησης και υποδεικνύουν επίσης πότε και πώς υλοποιούνται στα μαθήματα.
- Αυξάνεται επίσης το υλικό που δεν βασίζεται από βιβλία, καθώς και το ψηφιακό εκπαιδευτικό υλικό.
- Ωστόσο, η υλοποίηση παιχνιδιών στα γλωσσικά μαθήματα, η συχνότητα και τα παιχνίδια που χρησιμοποιούνται αυτά, εναπόκειται σε μεγάλο βαθμό στους ίδιους τους εκπαιδευτικούς.
- Ορισμένοι μαθητές δεν διαθέτουν τις απαραίτητες δεξιότητες ΤΠΕ για τη

χρήση ψηφιακών παιχνιδιών (εγγραφή, μεταφορτώσεις κ.λπ.).

- Οι συμμετέχοντες στην ομάδα εστίασης δήλωσαν ότι δεν είχαν χρησιμοποιήσει ποτέ παιχνίδια στην τάξη. Ορισμένοι μαθητές βλέπουν τα παιχνίδια ως αντιπερισπασμό και όχι ως δραστηριότητα που προάγει τη μάθηση. Οι ερωτηθέντες μαθητές θεωρούν ότι τα «παιχνίδια» αναφέρονται σε αθλητικές δραστηριότητες, π.χ. ποδόσφαιρο.

### Ελλάδα:

- Μέχρι πριν από λίγα χρόνια η διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας δεν ήταν συναφής, κάτι που άλλαξε τα τελευταία είκοσι χρόνια λόγω της αυξημένης εισροής μεταναστών και προσφύγων. Ωστόσο, εξακολουθεί να υπάρχει συγκριτικά ελάχιστη βιβλιογραφία για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης γλώσσας.
- Ως εκ τούτου, λόγω του σχετικά πρόσφατου ενδιαφέροντος για την εκμάθηση της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας, οι εκπαιδευτικοί και οι μαθητές αντιμετωπίζουν ορισμένες δυσκολίες. Η κύρια δυσκολία είναι το γεγονός ότι το διαθέσιμο διδακτικό υλικό για τη διδασκαλία της ελληνικής ως δεύτερης/ξένης γλώσσας είναι περιορισμένο.
- Πολλοί εκπαιδευτικοί δεν γνωρίζουν τη θεωρία των παιχνιδιών.
- Οι εκπαιδευτικοί που συμμετείχαν στις ομάδες εστίασης επιβεβαίωσαν ότι όλοι χρησιμοποιούν διαφορετικά είδη παιχνιδιών στο μάθημά τους.

### Ιταλία:

- Ο αριθμός των ατόμων που θέλουν να μάθουν ιταλικά αυξάνεται τα τελευταία χρόνια όχι μόνο όσον αφορά τους μετανάστες αλλά και τους αλλοδαπούς φοιτητές στην Ιταλία.
- Από τα μέσα της δεκαετίας του 1990 παρατηρείται μια στροφή στην προσέγγιση της εκμάθησης και διδασκαλίας γλωσσών προς μια διαπολιτισμική προοπτική σε όλα τα επίπεδα, γεγονός που επέτρεψε η μάθηση μέσω αλληλεπίδρασης να συμπεριληφθεί στις μεθοδολογίες, η οποία έχει τεράστιες δυνατότητες στον τομέα της ψυχαγωγίας και της διδασκαλίας της τέχνης και του πολιτισμού.
- Λόγω της ραγδαίας ψηφιοποίησης, ειδικά τα ψηφιακά παιχνίδια και οι εφαρμογές που βασίζονται σε παιχνίδια γίνονται ολοένα και πιο δημοφιλή και σημαντικά για τους μαθητές γλωσσών, ιδίως τους νέους μαθητές.
- Ένα από τα μεγαλύτερα προβλήματα για τους μαθητές που μαθαίνουν ιταλικά είναι οι δομές από τα ιταλικά στη μητρική τους γλώσσα και η έλλειψη ανατροφοδότησης των λέξεων, δηλαδή η αδυναμία άμεσης μετάφρασης κατά τη διάρκεια των μαθημάτων.

- Η χρήση των παιχνιδιών οργανώνεται ανάλογα με τους εκπαιδευτικούς στόχους, τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται κυρίως στο σχολικό περιβάλλον, ωστόσο υπάρχει έλλειψη πόρων για εκπαιδευτικούς σχετικά με τη χρήση παιχνιδιών στην εκμάθηση γλωσσών.
- Τα ψηφιακά παιχνίδια και οι εφαρμογές δεν διατίθενται για τις διαλέκτους, οπότε πολλοί μαθητές δεν μπορούν να τα χρησιμοποιήσουν.
- Για τους μαθητές η πιο σημαντική πτυχή είναι να μάθουν να επικοινωνούν στη γλώσσα της χώρας υποδοχής. Μόνο ένα μέρος των μαθητών συμμετείχε σε παιχνίδια στα μαθήματα γλώσσας και ορισμένοι από αυτούς χρησιμοποιούν ψηφιακά παιχνίδια.

### Ισπανία:

- Υπάρχει έλλειψη πρόσφατων ερευνών σχετικά με την εκμάθηση γλωσσών. Έτσι, η αναφορά στη μάθηση με βάση τα παιχνίδια είναι αμελητέα στις σχετικές έρευνες.
- Υπάρχει διάκριση μεταξύ γενικών γλωσσικών μαθημάτων και γλωσσικών μαθημάτων για την εργασία.
- Από όλους τους μαθητές που έλαβαν μέρος στην ομάδα εστίασης, μόνο ένα άτομο είχε συμμετάσχει σε παιχνίδι στο μάθημα γλώσσας.
- Ορισμένοι μαθητές θεωρούν ότι τα παιχνίδια είναι για παιδιά και ως εκ τούτου αφαιρούν πολύτιμο χρόνο από το μάθημα.
- Μια εκπαιδευτικός που ήταν παρούσα κατά τη διάρκεια της ομάδας εστίασης τόνισε ότι χρησιμοποιεί τα παιχνίδια με τρόπο που δεν το αντιλαμβάνονται οι μαθητές, επειδή τείνουν να τα απορρίπτουν
- Για τους μαθητές ο καλύτερος τρόπος για να βελτιώσουν τις γλωσσικές τους δεξιότητες ήταν η αλληλεπίδραση με τους ντόπιους.

Είδη παιχνιδιών που χρησιμοποιούνται στις χώρες εταίρους:

- Παιχνίδια ρόλων (4)
- Παιχνίδια λέξεων (κρεμάλα, αναζήτηση λέξεων, σταυρόλεξα κ.λπ.) (4)
- Επικοινωνιακά παιχνίδια (προφορική και γραπτή επικοινωνία) (3)
- Γρίφοι (3)
- Παιχνίδια μνήμης (2)
- Ζάρια και επιτραπέζια παιχνίδια (1)
- Μάθηση με τραγούδια (1)

## **Οι ανάγκες των μαθητών και των εκπαιδευτικών όσον αφορά την υλοποίηση παιχνιδιών στην εκμάθηση και διδασκαλία γλωσσών**

Τα ευρήματα από την έρευνα γραφείου και την ομάδα εστίασης δείχνουν ότι υπάρχουν περιθώρια βελτίωσης τόσο από την πλευρά των εκπαιδευτικών όσο και από την πλευρά των μαθητών.

- Σε όλες τις χώρες-εταίρους υπάρχει ανάγκη εκπαίδευσης των εκπαιδευτικών σε:
  - > Θεωρία των παιχνιδιών
  - > Το μέρος για εύρεση δωρεάν πόρων
  - > Τον τρόπο ενσωμάτωσης παιχνιδιών στη μαθησιακή διεργασία
  - > Τον τρόπο δημιουργίας των δικών τους παιχνιδιών
  - > Τον τρόπο εύρεσης έτοιμων σχεδίων μαθημάτων για να εξοικονομήσετε πολύτιμο χρόνο
  - > Τα είδη διαθέσιμων παιχνιδιών
  - > ποια παιχνίδια θα χρησιμοποιηθούν για συγκεκριμένους γλωσσικούς τομείς
- Στις χώρες όπου η τοπική γλώσσα έγινε πρόσφατα σημαντική υπάρχει η ανάγκη εκπαίδευσης εκπαιδευτικών για τα οφέλη της χρήσης παιχνιδιών στην τάξη.
- Οι συνεντεύξεις με τους μαθητές έδειξαν ότι πολλοί από αυτούς αισθάνονται αμήχανα και σαν παιδιά όταν παίζουν παιχνίδια. Ως εκ τούτου, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να διαθέτουν εξαιρετικές κάθετες και κοινωνικές δεξιότητες προκειμένου να:
  - > Δημιουργήσουν ένα ασφαλές περιβάλλον για τους μαθητές
  - > Μεταλαμπαδεύσουν τα οφέλη των παιχνιδιών
  - > Αντιμετωπίσουν προβλήματα και λάθη που προκύπτουν κατά τη διάρκεια ενός παιχνιδιού
  - > Γνωστοποιήσουν τους κανόνες ενός παιχνιδιού
  - > Καθορίσουν μαθησιακούς στόχους και να αξιολογήσουν την πρόοδο των μαθητών
- Από την πλευρά των μαθητών, απαιτείται κατάρτιση ώστε να αλλάξει η στάση τους σχετικά με τα παιχνίδια στην τάξη
- Οι μαθητές χρειάζονται επίσης κατάρτιση για να βελτιώσουν τις δεξιότητες ΤΠΕ.

## 1.2 Προκλήσεις για τους μετανάστες μαθητές

Η εργασία με ευάλωτες ομάδες αποτελεί πρόκληση. Ορισμένοι μαθητές αντιμετωπίζουν μεγάλες δυσκολίες λόγω του υποβάθρου τους και της θέσης τους στην κοινωνία μας. Οι δυσκολίες αυτές ενδεχομένως σχετίζονται με την πρόσβαση στη στέγαση, τις διοικητικές διαδικασίες, τα προβλήματα υγείας, τη θλίψη, τις ενοχές, το άγχος εγκλιματισμού και όλες τις πτυχές του νέου περιβάλλοντος που πρέπει να κατανοήσουν. Επακόλουθα επηρεάζονται οι επιδόσεις στα γλωσσικά μαθήματα και τα μαθησιακά αποτελέσματα των συμμετεχόντων.

### Συναισθηματικά και ψυχικά προβλήματα

- Μετά την άφιξή τους σε μια χώρα υποδοχής, οι νεοεισερχόμενοι βιώνουν διαφορετικές περιόδους ελπίδας και απελπισίας. Μετά το σοκ της απώλειας ενός σπιτιού, διαφόρων αγαθών και μιας κοινωνικής ζωής στη χώρα τους, μπορεί να ανησυχούν για το μέλλον τους και να παρουσιάσουν σημάδια εξάντλησης και μορφές απουσίας.
- Μετά από ένα χρονικό διάστημα που ποικίλει, οι νεοεισερχόμενοι μπορεί να βιώσουν μια περίοδο «αποδοχής και ανταπόκρισης». Αναδιοργανώνουν τις προτεραιότητές τους και ανησυχούν κυρίως για την ένταξη, την υγεία και την αυτονομία τους. Σε αυτό το στάδιο, πρέπει να λάβουν υποστήριξη για να κατανοήσουν το νέο τους περιβάλλον και να εντοπίσουν τους εσωτερικούς πόρους για τη διαδικασία ένταξης, από όπου προκύπτει η σημασία της παράλληλης εργασίας για αυτοεκτίμηση και ενδυνάμωση, για να επιτευχθούν καλύτερα αποτελέσματα σε κάθε τομέα.
- Μερικές φορές, ορισμένοι νεοεισερχόμενοι έχουν να αντιμετωπίσουν προβλήματα ψυχικής υγείας και τραύματα. Η αναγκαστική μετανάστευση στιγματίζει βαθιά την υγεία των ανθρώπων και τη διαδικασία ένταξής τους στην κοινωνία υποδοχής. Για παράδειγμα, τα άτομα που έχουν διαφύγει από ένοπλες συγκρούσεις ή διώξεις παρουσιάζουν υψηλότερα ποσοστά διαταραχής μετατραυματικού στρες.
- Επιπλέον, αφιερώνουν όλη τους την προσοχή και την ενέργειά τους σε αυτά τα καθήκοντα, αφήνοντας ελάχιστο χρόνο για μια πρόσθετη πρόκληση όπως η εκμάθηση της γλώσσας, η οποία γνωστικά είναι πολύ απαιτητική.

### Εκπαιδευτικό υπόβαθρο

- Το εκπαιδευτικό υπόβαθρο στη χώρα καταγωγής έχει μεγάλη επίδραση στην εκμάθηση μιας δεύτερης γλώσσας. Οι μαθητές με καλή σχολική εκπαίδευση συνήθως μαθαίνουν μια νέα γλώσσα ή να μελετούν μόνοι τους πιο εύκολα. Το ίδιο ισχύει και για τους μαθητές που έχουν ήδη μάθει τουλάχιστον μία άλλη γλώσσα.

- Αφετέρου, οι μαθητές που έχουν ανύπαρκτη σχολική εκπαίδευση στη χώρα καταγωγής τους ή που δεν γνωρίζουν ή γνωρίζουν ελάχιστα τη μητρική τους γλώσσα, συχνά αντιμετωπίζουν μεγάλα προβλήματα στην εκμάθηση ή την παρακολούθηση ενός γλωσσικού μαθήματος.
- Επιπλέον, οι μαθητές μπορεί να έχουν διαφορετικές προσδοκίες για το σχολείο ή τον τρόπο λειτουργίας των γλωσσικών μαθημάτων. Για παράδειγμα, οι συμμετέχοντες που έχουν βιώσει πολύ σχολικά συστήματα που επικεντρώνονται στη διδασκαλία μπορεί να δυσκολευτούν να προσαρμοστούν σε επικοινωνιακά, σχολικά συστήματα που επικεντρώνονται στον μαθητή ή άτυπα είδη μάθησης. Συνεπώς, μπορεί να μην αντιλαμβάνονται τα θέματα συζήτησης, τις εκδρομές, τα παιχνίδια κ.λπ. ως «μάθηση».

### Προβλήματα που σχετίζονται με την εργασία

- Οι νεοεισερχόμενοι μπορεί επίσης να εισέλθουν σε μια περίοδο κατά την οποία αναζητούν οικονομική σταθερότητα μέσω της απασχόλησης. Συχνά, οι ευκαιρίες εργασίας δεν ανταποκρίνονται στην προηγούμενη εργασιακή τους εμπειρία και η δυσκολία εύρεσης εργασίας υπό νόμιμες συνθήκες γίνεται μια νέα πηγή ανασφάλειας και ανησυχίας.
- Μπορεί να θεωρούν ότι είναι αδύνατο να ικανοποιήσουν ορισμένες ανάγκες ταυτότητας (π.χ. την ανάγκη για επάρκεια, αυτονομία ή ένταξη), γεγονός που οδηγεί σε μία συνεχή κατάσταση συναγερμού που στέλνει σήματα κινδύνου στον εγκέφαλο και κατά συνέπεια ενδεχομένως σε επαγγελματική εξουθένωση, ενώ δυσκολεύει και την ευημερία.
- Επιπλέον, οι ώρες εργασίας μπορεί να συμπίπτουν με τις ώρες μαθημάτων, παράγοντας που μπορεί να αποτρέψει τη μερική ή πλήρη συμμετοχή στα μαθήματα γλώσσας. Ως εκ τούτου, οι μαθητές μπορεί να εγκαταλείψουν το μάθημα ή να πρέπει να μελετήσουν αρκετά αυτόνομα, κάτι που μπορεί να μην είναι εφικτό για κάθε μαθητή.
- Επιπλέον, οι πολλές ώρες εργασίας μειώνουν το χρόνο που απομένει για μελέτη ή εργασία στο σπίτι, γεγονός που με τη σειρά του έχει αρνητικό αντίκτυπο στην επιτυχία της μάθησης.

### Διοικητικές απαιτήσεις

- Τα διοικητικά προβλήματα και εκείνα που σχετίζονται με την αίτηση ασύλου ή τη νομιμοποίηση απαιτούν επίσης πολύ χρόνο: μετάβαση για συναντήσεις σε διάφορα ιδρύματα, συγκέντρωση εγγράφων, αναζήτηση μεταφραστικών υπηρεσιών κ.λπ.
- Οι νεοεισερχόμενοι ξοδεύουν επίσης το χρόνο τους αναζητώντας στέγαση και προσπαθώντας να αποκτήσουν βασικά κοινωνικά δικαιώματα.

- Τα ραντεβού ανατίθενται τυχαία και δεν μπορούν να τα χάσουν σε καμία περίπτωση αν θέλουν να συνεχίσουν τη διαδικασία.
- Ως εκ τούτου, υπάρχουν διάφορα εμπόδια για την παρακολούθηση μαθημάτων γλώσσας, όπως η έλλειψη παιδικής φροντίδας, οικονομικά εμπόδια, η ανάγκη εργασίας με μεταβαλλόμενο ωράριο, η πρόσβαση σε δημόσια μέσα μεταφοράς, εμπόδια λόγω φύλου κ.λπ.

### Άγχος προσαρμογής

- Το άγχος προσαρμογής είναι μια έννοια που περιγράφει την ανάγκη εκμάθησης του τρόπου λειτουργίας και συμπεριφοράς σε ένα διαφορετικό πολιτισμικό περιβάλλον: ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι σχετίζονται μεταξύ τους, οι απλές εργασίες όπως τα ψώνια και η αναζήτηση πληροφοριών γίνονται προκλήσεις που μπορεί να έχουν ως αποτέλεσμα πολιτισμικές παρεξηγήσεις και επακόλουθα απειλή ταυτότητας για το άτομο. Οι νεοεισερχόμενοι πρέπει να μάθουν και να κατανοήσουν πολλά διαφορετικά πράγματα ταυτόχρονα - τη γλώσσα της χώρας υποδοχής αλλά και στοιχεία σχετικά με τους πολιτιστικούς κανόνες και κώδικες, τις διοικητικές οντότητες και διαδικασίες, το σύστημα υγειονομικής περίθαλψης κ.λπ.)

### Προκαταλήψεις

- Τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις είναι άλλες πτυχές που επηρεάζουν τη μάθηση των νεοεισερχομένων. Τα στερεότυπα που πιστεύουν οι μαθητές και οι εκπαιδευτές ο ένας για τον άλλον καθορίζουν σημαντικά την ποιότητα και τις συνέπειες της αλληλεπίδρασής τους.
- Οι προκαταλήψεις επηρεάζουν επίσης τον τρόπο με τον οποίο οι νεοεισερχόμενοι αντιμετωπίζουν τον εαυτό τους ως μαθητές και ενδεχομένως να οδηγήσουν σε μειωμένα κίνητρα, έλλειψη αυτοπεποίθησης και ακόμη σε επιτηδευμένη αδυναμία (γενίκευση μιας αποτυχημένης κατάστασης σε όλες τις άλλες πτυχές της ζωής, η οποία επηρεάζει την απόδοση του ατόμου και επιβεβαιώνει έτσι τις πεποιθήσεις του σχετικά με την αυτοεκτίμησή του).
- Αυτές οι δυσκολίες που σχετίζονται με την αβεβαιότητα, αποτελούν πολύ ισχυρούς στρεσογόνους παράγοντες που μπορούν να προκαλέσουν στον εγκέφαλο την παραγωγή υψηλών επιπέδων κορτιζόλης για μεγάλο χρονικό διάστημα. Αυτή η ορμόνη επηρεάζει μακροπρόθεσμα τη μνήμη, την προσοχή, την ικανότητα συγκέντρωσης, τα κίνητρα κ.λπ. και αυτό με τη σειρά του επηρεάζει αρνητικά την επιτυχή απόδοση στα γλωσσικά μαθήματα.

## 1.3 Παρουσίαση του μεθοδολογικού οδηγού (PR 1)

- Ο Μεθοδολογικός Οδηγός αποτελεί την κύρια θεωρητική και πρακτική υποστήριξη για τους εκπαιδευτικούς. Καθορίζει το μεθοδολογικό πλαίσιο για την εισαγωγή της μάθησης με βάση τα παιχνίδια στις γλωσσικές τάξεις.
- Περιλαμβάνει τις ακόλουθες ενότητες:
  - > Θεωρία της μάθησης με βάση το παιχνίδι
  - > Μεθοδολογικές κατευθυντήριες γραμμές
  - > Εισαγωγή στα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του προγράμματος Game on
  - > Αξιολόγηση
- Ο μεθοδολογικός οδηγός θα είναι διαθέσιμος σε όλες τις γλώσσες των εταίρων:
  - > Αγγλικά
  - > Γαλλικά
  - > Γερμανικά
  - > Ελληνική
  - > Ιταλικά
  - > Ισπανικά
- Ο μεθοδολογικός οδηγός θα διατίθεται για μεταφόρτωση στον ιστότοπο του έργου: <https://gameonproject.eu/>





## 2 - Εκμάθηση γλωσσών μέσω παιχνιδιών

### 2.1 Θεωρία της εκμάθησης γλωσσών με βάση το παιχνίδι

#### Ορισμός των παιχνιδιών

Δεδομένου ότι τα παιχνίδια αποκτούν ολοένα και μεγαλύτερη βαρύτητα στη διδασκαλία γλώσσας, όλο και περισσότεροι θεωρητικοί ασχολούνται επίσης με το θέμα. Κατά συνέπεια, στη σχετική βιβλιογραφία υπάρχουν πολλοί ορισμοί των παιχνιδιών, ορισμένοι από τους οποίους διαφέρουν σε μεγαλύτερο ή μικρότερο βαθμό. Όλοι οι ορισμοί έχουν τα ακόλουθα κοινά στοιχεία. Ένα παιχνίδι:

- είναι μια δραστηριότητα με κανόνες (που διαφέρουν από την καθημερινή ζωή)
- έχει στόχο
- περιέχει διασκεδαστικά στοιχεία
- μπορεί (αλλά δεν χρειάζεται) να περιλαμβάνει στοιχείο ανταγωνισμού

Άλλοι ορισμοί περιλαμβάνουν επίσης μία ή περισσότερες από τις ακόλουθες πτυχές:

- το αποτέλεσμα της δραστηριότητας είναι απρόβλεπτο
- η συμμετοχή δεν είναι παραγωγική
- φανταστική: συνοδεύεται από την επίγνωση μιας διαφορετικής πραγματικότητας

Τα παιχνίδια εκμάθησης μπορούν να οριστούν ως:

- Δραστηριότητες των οποίων το περιεχόμενο, η δομή και η αλληλουχία έχουν παιδαγωγικό στόχο και βασίζονται σε διδακτικές αρχές, αλλά ταυτόχρονα περιέχουν βασικά χαρακτηριστικά των παιχνιδιών

Μπορεί να εστιάζουν στην παιγνιώδη και ενθαρρυντική προετοιμασία του μαθησιακού περιεχομένου, (για παράδειγμα, τις μαθησιακές περιπέτειες) ή στην ικανότητα, για παράδειγμα όταν τα στοιχεία του παιχνιδιού χρησιμεύουν απλώς ως ελκυστική συσκευασία του μαθησιακού περιεχομένου.

## 2.2 Οφέλη της εν λόγω μεθόδου

### Οφέλη της υλοποίησης παιχνιδιών στη διδασκαλία και εκμάθηση γλωσσών

Τα οφέλη της χρήσης παιχνιδιών σε μαθησιακά περιβάλλοντα έχουν αναγνωριστεί από πολλούς ερευνητές.

- Μέσω των παιχνιδιών μπορούν να προσομοιωθούν σημαντικές καταστάσεις της ζωής για τις οποίες πρέπει να προετοιμάζουν τα γλωσσικά μαθήματα. Οι καταστάσεις και οι στρατηγικές επικοινωνίας είναι επιτηδευμένες και μεταδίδονται γνώσεις για τη χώρα.
- Γίνεται εξάσκηση της καθημερινής γλώσσας και οι μαθητές μπορούν να ρωτήσουν οτιδήποτε κατά τις δραστηριότητες.
- Τα παιχνίδια αποτελούν κίνητρο, έχουν θετικό αντίκτυπο στην ομάδα και στην ατμόσφαιρα εργασίας, συνεισφέρουν στην ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας και προάγουν την αυτόνομη μάθηση, με αποτέλεσμα μία θετική στάση προς τη διδασκαλία και τη γλώσσα στόχο.
- Τα παιχνίδια είναι πολύ ευέλικτα και πολυχρηστικά και μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε οποιαδήποτε ομάδα μάθησης και φάση μάθησης.
- Τα παιχνίδια μπορούν να διεξαχθούν σε διαφορετικές κοινωνικές μορφές και μπορεί να περιέχουν διαφορετικά μέσα και τρόπους εργασίας, διδάσκοντας έτσι επίσης κοινωνικές, δημοσιογραφικές και μεθοδολογικές δεξιότητες.
- Τα παιχνίδια μάθησης απευθύνονται σε διαφορετικά είδη μάθησης και αντίληψης. Ότι μαθαίνεται σε πολλαπλά κανάλια αποθηκεύεται καλύτερα στη μακροπρόθεσμη μνήμη.

### Κίνητρα/πλεονεκτήματα

- **Αυξάνεται το κίνητρο** των μαθητών να συμμετάσχουν σε δραστηριότητες και ενισχύεται τη μαθησιακή τους εμπειρία. Με τη μάθηση σαν παιχνίδι οι μαθητές απολαμβάνουν τη διεργασία, επικεντρώνονται στην επίτευξη ανταμοιβής και απαλλάσσονται από το άγχος.
- **Αυξάνεται η ικανοποίηση και η απόδοση των μαθητών.** Όταν οι μαθητές ανταμείβονται ή επιβραβεύονται, αυξάνουν την απόδοσή τους και την προθυμία τους να μάθουν περισσότερα.
- **Ενισχύεται η διεργασία επικοινωνίας.** Μέσω των παιχνιδιών, οι μαθητές ενθαρρύνονται για να αλληλεπιδράσουν με τους άλλους και να φέρουν εις πέρας καθήκοντα που αποτελούν μέρος της διαδικασίας, ενδυναμώνοντας έτσι τις επικοινωνιακές τους δεξιότητες.

- **Αυξάνεται η συμμετοχή και η δέσμευση.** Οι εκπαιδευτές μπορούν να δημιουργήσουν εμπειρίες και να χρησιμοποιήσουν στοιχεία παιχνιδιού τα οποία ενεργοποιούν πλήρως τους μαθητές. Όταν οι μαθητές αισθάνονται έτσι για τη διεργασία, συμμετέχουν ενεργά.
- **Η γνώση αφομοιώνεται** και εμπεδώνεται καλύτερα και συμβάλλει επίσης στην ανάπτυξη εξειδικευμένων δεξιοτήτων. Το διασκεδαστικό στοιχείο κατά την εφαρμογή τεχνικών παιχνιδιών είναι αυτό που βοηθάει τους μαθητές να εμπεδώσουν γρηγορότερα ό,τι έμαθαν. Επίσης, η ενεργή χρήση της γλώσσας στο παιχνίδι, συχνά ακούσια, αποτρέπει το φαινόμενο αποστήθισης.
- **Τα επίπεδα νευρικότητας και άγχους μειώνονται:** Παρόλο που τα παιχνίδια εκμάθησης έχουν συγκεκριμένο στόχο, οι μαθητές τα βλέπουν περισσότερο ως μια διασκεδαστική ψυχαγωγική δραστηριότητα παρά ως άσκηση κατά την οποία διορθώνει ο εκπαιδευτικός. Επίσης, τα παιχνίδια παίζονται σε μικρές ομάδες, γεγονός που μπορεί να μειώσει τα επίπεδα νευρικότητας και άγχους, ειδικά για τους ντροπαλούς μαθητές και να οδηγήσει σε ενεργότερη συμμετοχή.
- **Υποσυνείδητη Μάθηση:** Για παράδειγμα, όταν παίζουν ένα παιχνίδι με τίτλο «Τι θα έκανες αν...;» οι μαθητές πρέπει να επιλέξουν μια υποθετική ερώτηση από αυτές που έχουν γράψει σε ένα πλαίσιο. Συνήθως η ερώτηση και η απάντηση που παίρνουν δεν ταιριάζουν μεταξύ τους, οπότε οι μαθητές πρέπει να χρησιμοποιήσουν τη φαντασία τους για να εξηγήσουν την παράξενη απάντησή τους και ενώ προσπαθούν να εξηγήσουν, δεν ανησυχούν τόσο για τα γραμματικά λάθη, επειδή θέλουν να επικοινωνήσουν και να εξηγήσουν τον λόγο που μπορεί να συμβεί. Οι μαθητές δεν ανησυχούν για τα λάθη και την τιμωρία, το διασκεδάζουν. Επιπλέον, μαθαίνουν έναν γραμματικό κανόνα και έχουν την ευκαιρία να τον χρησιμοποιήσουν. Έτσι, μαθαίνουν υποσυνείδητα - χωρίς να συνειδητοποιούν ότι μαθαίνουν. Οι μαθητές σταματούν να σκέφτονται τη γλώσσα και αρχίζουν να τη χρησιμοποιούν με αυθόρμητο και φυσικό τρόπο μέσα στην τάξη.

## Παράγοντες αποθάρρυνσης/Μειονεκτήματα

- **Έλλειψη πολιτισμικού στοιχείου στον σχεδιασμό του παιχνιδιού:** Αν τα παιχνίδια περιστρέφονται γύρω από στοιχεία που δεν έχουν σχέση με την κουλτούρα του συμμετέχοντα, μπορεί να χάσουν το ενδιαφέρον τους.
- **Επίπεδο δυσκολίας:** Αυτό που διεγείρει το ενδιαφέρον των μαθητών σε ένα παιχνίδι είναι το περιεχόμενο. Αν οι μαθητές πιστεύουν ότι το περιεχόμενο είναι πολύ εύκολο, χάνουν το ενδιαφέρον τους. Το ίδιο ισχύει για το περιεχόμενο που είναι πολύ δύσκολο (έλλειψη λεξιλογίου, επίγνωση γραμματικής).
- **Προκαταλήψεις κατά των παιχνιδιών:** Πολλοί συμμετέχοντες θεωρούν ότι τα παιχνίδια είναι δραστηριότητα για παιδιά και όχι ένα στοιχείο ενίσχυσης της

μάθησης, συνεπώς ενδεχομένως να απορρίψουν τα παιχνίδια που παίζονται στην τάξη.

- **Ασαφείς κανόνες:** Τα παιχνίδια βασίζονται πάντα στους κανόνες. Αν οι κανόνες είναι ασαφείς ή πολύ σύνθετοι για να τους κατανοήσουν οι μαθητές, τείνουν να νιώθουν καταβεβλημένοι.
- **Τεχνικά ζητήματα:** Κατά τη χρήση ψηφιακών παιχνιδιών, η επιτυχής εφαρμογή εξαρτάται από τεχνικές πτυχές όπως την ταχύτητα διαδικτύου, το διαθέσιμο υλικό και τη σωστή λειτουργία αυτού, την εξοικείωση των μαθητών με το υλικό και το λογισμικό. Αν ένας από τους ανωτέρω παράγοντες είναι προβληματικός, η εστίαση στρέφεται από το παιχνίδι στην επίλυση τεχνικών προβλημάτων.

## 2.3 Εισαγωγή στα αποτελέσματα του έργου

### **Εισαγωγή στο υποστηρικτικό υλικό που παράχθηκε στο πλαίσιο του έργου**

Στο πλαίσιο του έργου κάθε εταίρος του έργου ανέπτυξε τουλάχιστον έξι παιχνίδια τα οποία παρουσιάζονται και δοκιμάζονται στη συνέχεια. Συνολικά αναπτύχθηκαν 37 παιχνίδια – 24 φυσικά παιχνίδια και 13 ψηφιακά.

Όλα τα φυσικά παιχνίδια μπορούν να εκτυπωθούν στο σπίτι.

Τα παιχνίδια καλύπτουν τους ακόλουθους θεματικούς τομείς:

- Εκπαίδευση και κατάρτιση (6 παιχνίδια)
- Υγεία (5 παιχνίδια)
- Για ψώνια (7 παιχνίδια)
- Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία (6 παιχνίδια)
- Προσωπική ταυτότητα και στέγαση (7 παιχνίδια)
- Επαγγελματική ζωή (3 παιχνίδια)
- Κοινωνικές υπηρεσίες (3 παιχνίδια)

Τα παιχνίδια καλύπτουν τις ακόλουθες γλωσσικές δεξιότητες:

- Λεξιλόγιο
- Γραμματική
- Ανάγνωση
- Παραγωγή γραπτού λόγου
- Παραγωγή προφορικού λόγου

- Ακουστική κατανόηση

Όλα τα παιχνίδια είναι διαθέσιμα στις γλώσσες των εταίρων: Ελληνικά, Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ιταλικά και Ισπανικά.

### Ομάδα στόχος & επίπεδο

Τα παιχνίδια απευθύνονται σε μετανάστες και πρόσφυγες που μαθαίνουν τη γλώσσα των χωρών υποδοχής τους. Τα παιχνίδια καλύπτουν τα επίπεδα A1 και A2 του ΚΕΠΑ, τα οποία επεξηγούνται αναλυτικότερα στη συνέχεια.

Υπάρχουν 17 παιχνίδια για το A1, 11 παιχνίδια για το A2 και 9 παιχνίδια καλύπτουν τα επίπεδα A1 και A2.

### Τύποι παιχνιδιών

Τα ψηφιακά παιχνίδια δημιουργήθηκαν στο Quizizz. Όλα αυτά τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν με πολλούς μαθητές ταυτόχρονα (ανταγωνιστική λειτουργία). Τα παιχνίδια περιλαμβάνουν: κουίζ πολλαπλών επιλογών, συμπλήρωση κενών, κουίζ με εικόνες και κουίζ σωστού/λάθους.

Επιπλέον, υπάρχει μεγάλη ποικιλία φυσικών παιχνιδιών. Αυτά περιλαμβάνουν:

- Επιτραπέζια παιχνίδια
- Παιχνίδια καρτών
- Ντόμινο
- Παντομίμα
- Παιχνίδια ρόλων
- Ανακατεμένες προτάσεις
- Σουντόκου
- Γρίφους
- Μπίνγκο
- Τουίστερ
- Μουσικές καρέκλες

### Υποστηρικτικό υλικό

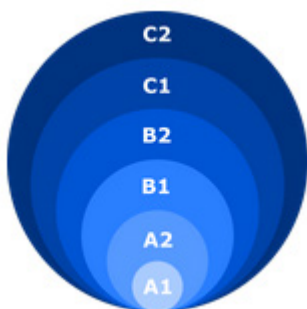
Κάθε παιχνίδι που παράγεται στο πλαίσιο αυτού του έργου περιέχει το ακόλουθο υλικό:

- Το ίδιο το παιχνίδι, δηλαδή επιτραπέζιο παιχνίδι, κάρτες μνήμης κ.λπ. Αυτά μπορούν να εκτυπωθούν στο σπίτι.

- Περιγραφή παιχνιδιού: Αυτό το υλικό περιγράφει σημαντικές πληροφορίες για τους εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να ενσωματώσουν το παιχνίδι στο μάθημά τους. Η περιγραφή παιχνιδιού περιέχει πληροφορίες σχετικά με:
  - > Το επίπεδο γλώσσας
  - > Την ομάδα στόχο
  - > Τους μαθησιακούς στόχους
  - > Τα «συστατικά», με άλλα λόγια το απαραίτητο υλικό για να παιχτεί το παιχνίδι
  - > Την περιγραφή, με άλλα λόγια οδηγίες βήμα βήμα για τον τρόπο που παίζεται το παιχνίδι
  - > Συμπληρωματικό υλικό

Το υποστηρικτικό υλικό είναι επίσης διαθέσιμο σε όλες τις γλώσσες των εταίρων.

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



Τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου στοχεύουν στα επίπεδα A1 και A2 του Κοινού Ευρωπαϊκού Πλαισίου Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑ).

Το ΚΕΠΑ εγκαινιάστηκε το 2001. Οργανώνει τη γλωσσική επάρκεια σε 6 διαφορετικά επίπεδα από A1 έως Γ2, τα οποία μπορούν να ομαδοποιηθούν σε τρία γενικά επίπεδα: Βασικός χρήστης, Ανεξάρτητος χρήστης και Ικανός χρήστης και μπορούν να υποδιαιρεθούν περαιτέρω ανάλογα με τις ανάγκες του τοπικού πλαισίου. Τα επίπεδα ορίζονται μέσω περιγραφών ικανοτήτων.

Στο επίπεδο A1 και A2, οι μαθητές θεωρούνται «Αρχάριοι χρήστες».

### **ΕΠΙΠΕΔΟ A1 (ΑΡΧΑΡΙΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ)**

Αναμένεται ότι ένα άτομο αυτού του επιπέδου κατανοεί και χρησιμοποιεί συνήθεις καθημερινές εκφράσεις και πολύ βασικές φράσεις για την κάλυψη συγκεκριμένων αναγκών. Μπορεί να συστήνεται, να ρωτάει και να απαντάει σε ερωτήσεις για προσωπικές λεπτομέρειες όπως πού μένει, ποια άτομα γνωρίζει και πράγματα που έχει. Μπορεί να αλληλεπιδρά με απλό τρόπο με την προϋπόθεση ότι ο συνομιλητής του μιλάει αργά και καθαρά και έχει διάθεση να βοηθήσει.

## ΕΠΙΠΕΔΟ Α2 (ΑΡΧΑΡΙΟΣ ΧΡΗΣΤΗΣ)

Αναμένεται ότι ένα άτομο αυτού του επιπέδου κατανοεί προτάσεις και ευρέως χρησιμοποιούμενες εκφράσεις σχετικά με τομείς άμεσης συνάφειας (π.χ. πολύ βασικές προσωπικές και οικογενειακές πληροφορίες, αγορές, τοπική γεωγραφία, απασχόληση). Μπορεί να επικοινωνήσει μέσω απλών και καθημερινών καθηκόντων που απαιτούν απλή και άμεση ανταλλαγή πληροφοριών για οικεία και καθημερινά θέματα, να περιγράψει με απλό τρόπο το υπόβαθρό του, το άμεσο περιβάλλον και θέματα σε τομείς άμεσης ανάγκης.

Basic	A2	Can understand sentences and frequently used expressions related to areas of most immediate relevance (e.g. very basic personal and family information, shopping, local geography, employment). Can communicate in simple and routine tasks requiring a simple and direct exchange of information on familiar and routine matters. Can describe in simple terms aspects of his/her background, immediate environment and matters in areas of immediate need.
User	A1	Can understand and use familiar everyday expressions and very basic phrases aimed at the satisfaction of needs of a concrete type. Can introduce him/herself and others and can ask and answer questions about personal details such as where he/she lives, people he/she knows and things he/she has. Can interact in a simple way provided the other person talks slowly and clearly and is prepared to help.

Έτσι, όλα τα παιχνίδια που αναπτύχθηκαν σε αυτό το έργο περιέχουν βασικό λεξιλόγιο και γραμματικές δομές που οι μαθητές θα συναντήσουν και θα χρησιμοποιήσουν στην καθημερινή τους ζωή. Οι δεξιότητες ακουστικής κατανόησης, ανάγνωσης και παραγωγής προφορικού λόγου στοχεύουν επίσης σε απλό επίπεδο και στην άμεση ανταλλαγή πληροφοριών.

Το ΚΕΠΑ είναι διαθέσιμο στις γλώσσες όλων των κρατών μελών της ΕΕ και είναι διαθέσιμο για λήψη στη διεύθυνση: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/official-translations-of-the-cefr-global-scale>

## 2.4 Ταξινόμηση των παιχνιδιών

### Τρόποι ταξινόμησης των παιχνιδιών

Δεν υπάρχει ενιαία ταξινόμηση των εκπαιδευτικών παιχνιδιών. Στη βιβλιογραφία υπάρχουν ταξινομήσεις ανάλογα με τον στόχο του παιχνιδιού ή της μάθησης, καθώς και ανάλογα με τη μορφή του παιχνιδιού ή τον τύπο του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια θα μπορούσαν επίσης να ταξινομηθούν ως διαδικτυακά - φυσικά παιχνίδια, ανταγωνιστικά - συνεργατικά, ανάλογα με το γλωσσικό επίπεδο, τη διάρκεια, το θέμα, κ.λπ.



Για τους σκοπούς των εκπαιδευτικών, θα ήταν πιο χρήσιμη είτε μια ταξινόμηση ανάλογα με το παιχνίδι είτε με τον μαθησιακό στόχο. Αυτό περιελάμβανε τις ακόλουθες ομάδες:

Παιχνίδια για τη βελτίωση της ομαδικής και εργασιακής ατμόσφαιρας, για συγκέντρωση και χαλάρωση

Παιχνίδια για τη βελτίωση της προφορικής και γραπτής επικοινωνίας: (π.χ. δύο άτομα εντοπίζουν τις διαφορές μεταξύ δύο εικόνων, οι οποίες είναι παρόμοιες αλλά όχι όμοιες). Η σωστή χρήση της γλώσσας εξακολουθεί να είναι σημαντική αλλά έρχεται δεύτερη σε σχέση με την επίτευξη της επικοινωνίας.

Παιχνίδια για την εξάσκηση ορισμένων γλωσσικών δομών: εν προκειμένω, η έμφαση δίνεται στην ακρίβεια (π.χ. να δοθεί το σωστό αντώνυμο).

Κατά τη διάρκεια αυτού του μαθήματος κατάρτισης, θα χρησιμοποιήσουμε κυρίως αυτή την ταξινόμηση.

Η ταξινόμηση σύμφωνα με τις μορφές ή τους τύπους παιχνιδιών περιλαμβάνει, για παράδειγμα:

για παιχνίδια με τράπουλα και κάρτες

ζάρια και επιτραπέζια παιχνίδια

παιχνίδια παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου, ανάγνωσης, παιχνίδια Kim, κ.λπ.

Ωστόσο, για την επιλογή των κατάλληλων παιχνιδιών για τους μαθητές, είναι σημαντικό να χρησιμοποιούνται ταυτόχρονα διάφορα φίλτρα (για παράδειγμα, μαθησιακός στόχος, επίπεδο, διάρκεια).

## **Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου**

Αφού μιλήσουμε για τα παιχνίδια, σε αυτό το μέρος του εκπαιδευτικού προγράμματος θα παρουσιάσουμε τα πραγματικά παιχνίδια στην τοπική μετάφραση. Οι συμμετέχοντες θα έχουν την ευκαιρία να δουν όλα τα υλικά που έχουν αναπτυχθεί μέχρι στιγμής. Για περισσότερες λεπτομέρειες δείτε την επισκόπηση των παιχνιδιών παρακάτω και το παιχνίδι για το πρόγραμμα σπουδών.

Θέμα	Επίπεδο	Τύπος παιχνιδιού	Παιχνίδι με σύντομη περιγραφή
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Επιτραπέζιο παιχνίδι, ρολόι με ώρες και δραστηριότητες

Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Λεξιλόγιο, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	Quizziz, λεξιλόγιο
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Ανάγνωση, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	Quizziz, Κατανόηση κειμένου
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Λεξιλόγιο	Παιχνίδι «Πες το όνομα», λεξιλόγιο της τάξης
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Γραμματική	Ντόμινο, δημιουργία προτάσεων με ρήματα/ εικόνες
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Γραμματική	Παιχνίδι καρτών παντομίμας για ρήματα στον ενεστώτα
Υγεία	A1	Γραμματική και Λεξιλόγιο	1. Οι εικόνες σε μια κάρτα ταιριάζουν με τη λέξη μίας κάρτας από άλλο σετ. Εικόνα που απεικονίζει γιατρό = γιατρός, εικόνα που απεικονίζει χημικό - χημικός κ.λπ. Εικόνα που απεικονίζει μώλωπα - μώλωπας, Εικόνα που απεικονίζει κεφάλι που πάλλεται - πονοκέφαλος
Υγεία	A1	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Επίσκεψη στον γιατρό  Οι μαθητές έχουν κάρτες με λέξεις που συνθέτουν προτάσεις για ζητήματα υγείας. Όλες οι ομάδες έχουν τις ίδιες προτάσεις και οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συνθέσουν ολοκληρωμένες προτάσεις.
Υγεία	A1/A2	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε διαφορετικά επίπεδα καθώς οι μαθητές αποκτούν περισσότερη ευφράδεια. Θα μπορούσε να είναι μια μεγάλη αφίσα στην τάξη για τη διδασκαλία, φυλλάδια A4 για εργασία ανά ζεύγη ή μια εικόνα σε ένα ppt κ.λπ.
Για ψώνια	A2	Γραμματική και λεξιλόγιο	Επιτραπέζιο σαν μονόπολη, με τετράγωνα που αναπαριστούν μαγαζιά. Όταν ρίχνετε το ζάρι, σε όποιο τετράγωνο κι αν βρεθείτε, πρέπει να ρωτήσετε ποιο είναι το σωστό υλικό για αγορά Με κάθε σωστή απάντηση ξαναπαίζετε, ενώ οι λάθος απαντήσεις σας πάνε λίγο πιο πίσω.
Υγεία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο	Από την παντομίμα στην ομιλία
Υγεία	A1	Γραμματική / Λεξιλόγιο	Υγιεινές επιλογές – Quizziz  Λεξιλόγιο

Στην αγορά	A1/A2	Λεξιλόγιο γραμματικής	Καθημερινά αντικείμενα Quizizz -λεξιλόγιο
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Γραφή	Αφήγηση ιστοριών: συνθέτω μία ιστορία για τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά μου
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1	Λεξιλόγιο, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	Quizizz: Λεξιλόγιο
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Λεξιλόγιο, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	Quizizz: Λεξιλόγιο σχετικά με αθλητισμό
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο	Παντομίμα: μαθαίνω τα Χόμπι
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1	Λεξιλόγιο	Παιχνίδι κατηγορίας: το παιχνίδι θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να μάθουν για διάφορες γιορτές σχετικά με τη χώρα υποδοχής.
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Δεξιότητες Γραφής και Παρουσίασης	Σύνδεση προτάσεων: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν 18 προτάσεις σχετικά με τη ζωή και τα χόμπι των ανθρώπων
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1/A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Ανάγνωση	Επιτραπέζιο παιχνίδι: Χάρη στο ζάρι και τις κάρτες, κάθε φορά που είναι η σειρά του, ο συμμετέχων πρέπει να απαντήσει σε ερωτήσεις σχετικά με τον εαυτό του ή να επιλέξει μια πρόκληση.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: συμπληρώστε τα κενά για να συμπληρώσετε τις προτάσεις.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: κουίζ για (με εικόνες) τις ενέργειες που μπορείτε να κάνετε σε ένα σπίτι.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: κουίζ σωστού/λάθους για να βρείτε ανθρώπους σε ένα μεγάλο σπίτι.

Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1/A2	Λεξιλόγιο	Παντομίμα για να ανακαλύψετε τα αντικείμενα και τα δωμάτια ενός σπιτιού.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο	Μουσικές καρτέκλες: συστηθείτε με κίνηση (συλλογικό παιχνίδι).
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο και Ακουστική Κατανόηση	Παιχνίδι ρόλων για να κάνω νέους φίλους
Για ψώνια	A1/A2	Λεξιλόγιο	Μπίνγκο: συμπληρώστε τα πλέγματα κλήρωσης των διαφόρων καταστημάτων με τις λέξεις που ταιριάζουν.
Για ψώνια	A1/A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Γρίφοι (διαφορετικοί διάλογοι για την οργάνωση ενός δείπνου): βάλτε τις προτάσεις στη σειρά για να φτιάξετε τον διάλογο από την αρχή.
Για ψώνια	A1	Λεξιλόγιο	Τουίστερ: τοποθετήστε εικόνες ή κάρτες στο πάτωμα και καλέστε τους συμμετέχοντες να πατήσουν τα αντικείμενα που ονομάζετε/ περιγράψετε.
Επαγγελματική ζωή και κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Παραγωγή προφορικού λόγου, Ακουστική Κατανόηση	<p><b>ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ</b></p> <p>1ο παιχνίδι. Ο 1ος μαθητής ετοιμάζει ένα σύνολο ερωτήσεων δρώντας ως συνεντευκτής για μια θέση εργασίας. Ο 2ος μαθητής πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις ως υποψήφιος. Έπειτα οι ρόλοι αντιστρέφονται.</p> <p>2ο παιχνίδι. Παίζεται κατά τον ίδιο τρόπο με θέμα τις κοινωνικές υπηρεσίες για 2 διαφορετικά θέματα (π.χ. ο μαθητής ζητά βοήθεια σε υπηρεσίες εκπαίδευσης για τα παιδιά του, ρωτάει για υπηρεσίες υγείας).</p>
Κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Λεξιλόγιο, Ανάγνωση	Quizizz: Συμπλήρωση κενών
Επαγγελματική ζωή	A1	Λεξιλόγιο	Quizizz: Θέσεις εργασίας
Κοινωνικές υπηρεσίες	A1	Λεξιλόγιο, Γραφή	Σουντόκου: εικόνες με λέξεις
Επαγγελματική ζωή	A1	Λεξιλόγιο, Γραφή, Γραμματική	Ανακατεμένα γράμματα για να συνθέσετε λέξεις σχετικά με μια εικόνα

Κοινωνικές υπηρεσίες	A1	Λεξιλόγιο, Γραμματική και Ανάγνωση	Σύνολο λέξεων (σε μία τσάντα/ένα κουτί) με μαγνήτες για τη σύνθεση μιας εύκολης πρότασης
Για ψώνια	A1	Λεξιλόγιο	Quizizz: Μαθαίνω τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών
Για ψώνια	A2	Λεξιλόγιο, Ρήματα	Quizizz: οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν 10 προτάσεις με ρήματα, χρήσιμες όταν ψωνίζουν από το παντοπωλείο.

## 2.5 Επιλογή παιχνιδιών για τη διδασκαλία γλωσσών

### Πώς και πότε να χρησιμοποιείτε παιχνίδια

Ένας εκπαιδευτικός γλώσσας είναι σημαντικό να λαμβάνει υπόψη πότε, πότε, πώς και ποια παιχνίδια θα χρησιμοποιήσουν στην τάξη, σκόπιμα και αποτελεσματικά, ώστε να ανταποκρίνονται τόσο στις ανάγκες των μαθητών όσο και στους στόχους του μαθήματος. Τα παιχνίδια χρησιμοποιούνται παραδοσιακά στο γλωσσικό μάθημα ως:

- προετοιμασία στην αρχή του μαθήματος
- συμπλήρωμα όταν υπάρχει περισσότερος χρόνος στο τέλος του μαθήματος
- ως μια περιστασιακή διασκεδαστική δραστηριότητα για ποικιλομορφία στο πρόγραμμα σπουδών

Ωστόσο, θεωρηθεί ότι τα παιχνίδια προάγουν ουσιαστικά την εξάσκηση γλώσσας, μπορούν να αξιοποιηθούν ως εξής:

- > ως συνέχεια διδακτικού υλικού που διδάχθηκε για εξάσκηση και ενίσχυση των απαιτούμενων δεξιοτήτων ή γνώσεων
- > π.χ. «Βρείτε κάποιον που...»: Αυτό το παιχνίδι βοηθά τους μαθητές να μάθουν κανόνες γραμματικής (πώς να συνθέτουν ερωτήσεις και απαντήσεις) και να εξασκηθούν και να χρησιμοποιούν τις δομές με σκοπό
- > «Τι θα έκανες αν;»: Στο «Βρείτε κάποιον που...», οι μαθητές μαθαίνουν πώς να σχηματίζουν ερωτήσεις
- για επανάληψη και ανακεφαλαίωση των δεξιοτήτων ή των γνώσεων που ήδη αποκτήθηκαν (π.χ. παιχνίδια μνήμης για την επανάληψη του λεξιλογίου)
- ως μηχανισμός ελέγχου ώστε να εντοπιστούν οι αδυναμίες των μαθητών στη γλωσσική επάρκεια.

Έτσι, σύμφωνα με τον Hadfield (1990), «τα παιχνίδια πρέπει να θεωρούνται αναπόσπαστο μέρος της διδασκτέας ύλης της γλώσσας και όχι μια διασκεδαστική δραστηριότητα για το απόγευμα της Παρασκευής ή για το τέλος του εξαμήνου».

Αφού οι μαθητές εξοικειωθούν με το γλωσσικό περιεχόμενο του παιχνιδιού, ο εκπαιδευτικός μπορεί να εισάγει παιχνίδια με τον ακόλουθο τρόπο για να μην υπάρχουν παρεξηγήσεις:

- εξηγεί τους κανόνες του παιχνιδιού στους μαθητές
- επιδεικνύει με τη βοήθεια ενός ή δύο μαθητών μέρος του παιχνιδιού
- γράφει στον πίνακα κάθε βασικό στοιχείο γλώσσας ή/και οδηγία
- δοκιμάζει το παιχνίδι
- παίζει το παιχνίδι

## **Είδη σύνθεσης ομάδων**

Πριν από κάθε ομαδική δραστηριότητα στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να εξετάσουν τον τρόπο διαμόρφωσης ομάδων. Ειδικά όσον αφορά τα ανταγωνιστικά παιχνίδια, η διαμόρφωση ομάδων είναι ζωτικής σημασίας. Εν προκειμένω, οι ομάδες πρέπει να είναι ετερογενείς και τα μέλη της ομάδας πρέπει να εναλλάσσονται συνεχώς ώστε να μην χάνει ή να μην κερδίζει κατ' επανάληψη το ίδιο άτομο.

Υπάρχουν διάφοροι τρόποι διαμόρφωσης ομάδων, οι οποίοι μπορεί να είναι κατάλληλοι ή όχι, ανάλογα με τον μαθησιακό στόχο.

### **Με αρχή το τυχαίο στοιχείο**

- Στην περίπτωση αυτή, οι ομάδες σχηματίζονται τυχαία, δηλαδή ούτε οι εκπαιδευτικοί ούτε οι μαθητές γνωρίζουν εκ των προτέρων τη σύνθεση της ομάδας ούτε μπορούν να την επηρεάσουν.
- Πλεονεκτήματα:
  - > Βοηθά στην ομαδική εργασία
  - > Ενισχύει την ομαδική εργασία μέσα στην τάξη (οι μαθητές πρέπει να συνεργάζονται με διαφορετικά άτομα)
  - > Ο σχηματισμός ομάδων προχωράει ήσυχα
- Μειονεκτήματα:
  - > Μπορεί να απαιτεί προετοιμασία εκ των προτέρων (ανάλογα με τη μέθοδο που επιλέγεται)
  - > Μπορεί να είναι δύσκολο αν οι μαθητές δεν έχουν συνηθίσει να εργάζονται με έναν ή περισσότερους συμμαθητές (μπορεί να αρνηθούν να εργαστούν με συγκεκριμένα άτομα).
- Μέθοδοι:

- > Χρωματιστές κάρτες (οι μαθητές τραβούν μια κάρτα από ένα σύνολο χρωματιστών καρτών, όπου κάθε χρώμα αντιπροσωπεύει μια διαφορετική ομάδα)
- > Αρίθμηση (όλοι οι μαθητές με τον αριθμό 1 εργάζονται μαζί, όλοι οι μαθητές με τον αριθμό 2 εργάζονται μαζί κ.λπ.)
- > Κοινά χαρακτηριστικά (π.χ. όλοι οι μαθητές που γεννήθηκαν τον ίδιο μήνα, την ίδια εποχή (άνοιξη, καλοκαίρι, φθινόπωρο, χειμώνας) εργάζονται μαζί)
- > Παζλ εικόνων (Ταχυδρομικές κάρτες ή εικόνες κόβονται σε διάφορα κομμάτια. Οι μαθητές βρίσκουν τους συνεργάτες τους συνδυάζοντας τα κομμάτια πίσω στην αρχική εικόνα).

### Επιλογή του εκπαιδευτικού

- Σε αυτή την περίπτωση, ο εκπαιδευτικός αποφασίζει ποιοι θα είναι στην ίδια ομάδα.
- Πλεονεκτήματα:
  - > Οι εκπαιδευτικοί διασφαλίζουν ότι η σύσταση της ομάδας είναι κατάλληλη για την προβλεπόμενη δραστηριότητα.
  - > Απαιτεί ελάχιστη έως καθόλου προετοιμασία.
  - > Δυνατότητα εγκατάστασης υποστηρικτικών συστημάτων
- Μειονεκτήματα:
  - > Δεν επικεντρώνεται στον μαθητή
- Μέθοδοι:
  - > Ανά ικανότητα (σχηματισμός ομάδων με δυνατούς και αδύναμους μαθητές, εξασφαλίζοντας συνεπώς την ομοιογένεια της ομάδας)
  - > Χαρακτηριστικά διαφοροποίησης (κορίτσια/αγόρια κ.λπ. δημιουργώντας έτσι ετερογενείς ομάδες όσον αφορά το γλωσσικό επίπεδο ή άλλες ικανότητες)

### Επιλογή των μαθητών

- Στην περίπτωση αυτή, οι ίδιοι οι μαθητές επιλέγουν τα μέλη της ομάδας τους.
- Πλεονεκτήματα:
  - > Οι συμμετέχοντες γνωρίζονται και συντονίζονται μεταξύ τους και η ομάδα

λειτουργεί ταχύτερα.

- > Επικεντρώνεται στον μαθητή
- > Δεν απαιτεί προετοιμασία

- Μειονεκτήματα:

- > Η σύσταση των ομάδων τείνει να είναι σταθερή (=είναι πάντα οι ίδιοι μαθητές που εργάζονται μαζί)
- > Ο σχηματισμός ομάδων διαρκεί περισσότερο
- > Ο σχηματισμός ομάδων τείνει να είναι θορυβώδης

- Μέθοδοι:

- > Με βάση το ενδιαφέρον (Μαθητές που ενδιαφέρονται για το ίδιο θέμα συγκεντρώνονται σε μια ομάδα)
- > Φιλία (Οι μαθητές σχηματίζουν μια ομάδα με τους φίλους τους)
- > Ικανότητες (Οι μαθητές επιλέγουν τα μέλη της ομάδας με τις καλύτερες δεξιότητες για τη δραστηριότητα)

## **Καθορισμός μαθησιακών στόχων**

Πρώτον, ας ρίξουμε μια ματιά στις ακόλουθες προτάσεις:

- 1. Θέλω πραγματικά να μάθω αγγλικά (ή κάποια άλλη νέα γλώσσα).**
2. Στόχος μου είναι να φτάσω στο επίπεδο Γ1 τους επόμενους δύο μήνες.

Ποια είναι η διαφορά μεταξύ της πρώτης και της δεύτερης δήλωσης;

Η πρώτη δήλωση, «Θέλω πραγματικά να μάθω αγγλικά», είναι μια επιθυμία, ένα όνειρο. Τι σημαίνει πραγματικά αυτός ο «ασαφής» στόχος; Πώς ξέρετε τον τρόπο για να τον επιτύχετε ή πότε τον έχετε πραγματικά πετύχει; Πώς μπορεί ένας εκπαιδευτής να σας βοηθήσει όταν τα λόγια σας είναι τόσο γενικά που δεν σημαίνουν πραγματικά τίποτα;

Είναι σημαντικό να έχετε ένα όνειρο, έναν προορισμό για να φτάσετε. Ωστόσο, για να φτάσετε σε αυτόν τον προορισμό, δεν μπορείτε απλώς να ελπίζετε ότι θα συμβεί λέγοντας ότι θέλετε να βελτιωθείτε· χρειάζεστε πραγματικές στρατηγικές που θα σας βοηθήσουν να επιτύχετε το όνειρό σας.

Η δεύτερη πρόταση είναι ένας στόχος και ο καθορισμός ενός στόχου για εκμάθηση γλώσσας είναι ένας από τους ισχυρότερους στόχους για τους μαθητές. Αυτό πρέπει να αποτελεί και την αφετηρία για το ταξίδι τους προς την κατάκτηση της γλώσσας στόχου.



Όταν υπάρχει ένας συγκεκριμένος στόχος:

- Είναι σαφής για τους μαθητές
- Τους βοηθά να καταλάβουν τι ακριβώς θέλουν να κάνουν με τη γλώσσα-στόχο τους
- Τους δίνει κατεύθυνση και σκοπό

Ο συγκεκριμένος στόχος με προθεσμία βοηθά τους μαθητές να:

- Κατανοούν ακριβώς τι πρέπει να κάνουν για να φτάσουν στο επίπεδο που θέλουν
- Να καταστρώσουν ένα σχέδιο και παραμείνουν συγκεντρωμένοι σε αυτό
- Να έχουν κίνητρο και να διατηρούν την ενέργεια που είχαν και στην αρχή, ακόμα κι όταν νιώθουν ότι δεν θέλουν να συνεχίσουν.

«Χωρίς στόχους και σχέδια για την επίτευξή τους, είστε σαν ένα πλοίο που έχει σαλπάρει χωρίς προορισμό». - Fitzhugh Dodson

Υπάρχουν πολλές διαθέσιμες μέθοδοι για να σας βοηθήσουν να ορίσετε και να μετρήσετε τους μαθησιακούς στόχους και τα αποτελέσματά σας. Η πιο γνωστή και η πιο ευρέως χρησιμοποιούμενη είναι η εξής:

**SMART: Specific (Συγκεκριμένος) – Measurable (Μετρήσιμος) – Attainable (Επιτεύξιμος) – Realistic (Ρεαλιστικός) – Time-based (Χρονικά οριοθετημένος)**

### **S= Specific**

Βεβαιωθείτε ότι οι στόχοι των μαθητών είναι συγκεκριμένοι και όχι γενικοί.

Αν οι στόχοι σας είναι σας «Θέλω να βελτιώσω τη γραμματική μου» ο μαθητής δεν ξέρει τι θέλει πραγματικά ή πώς να το διατυπώσει. Ας δούμε ένα άλλο παράδειγμα, αν είστε μαθητής προχωρημένου επιπέδου: μία συγκεκριμένη δήλωση θα ήταν «θέλω να γράφω με μόνο 10% λάθη στους ρηματικούς χρόνους» ή «Θέλω να καταλαβαίνω και να χρησιμοποιώ σωστά τις προθέσεις στο 80% των περιπτώσεων».

### **M= Measurable**

Βεβαιωθείτε ότι οι στόχοι σας είναι μετρήσιμοι.

Παράδειγμα: «Θέλω να γράφω μόνο με μόνο 10% λάθη σε ρήματα και χρόνους μέχρι το τέλος του εξαμήνου»

### **A= Attainable**

Βεβαιωθείτε ότι οι μαθητές μπορούν να επιτύχουν τον στόχο (στόχους) τους εντός ενός ρεαλιστικού χρονικού ορίζοντα. Βοηθήστε τους να κατανοήσουν ότι δεν πρέπει να θέτουν πάρα πολλούς ταυτόχρονα ή μακροπρόθεσμους.

Παράδειγμα: «Δεν αισθάνομαι άνετα να μιλάω τη γλώσσα-στόχο μου εκτός τάξης. Θέλω να αποκτήσω ευχέρεια ώστε να νιώθω άνετα όταν μιλάω με άλλους σε κοινωνικό πλαίσιο. Θέλω να το επιτύχω σε τρεις μήνες».

### **R= Realistic**

Βεβαιωθείτε ότι ο στόχος τους συμβαδίζει με τις ανάγκες τους. Πρέπει να επικεντρωθείτε κυρίως σε τομείς που πιστεύετε ότι υστερείτε αντί σε αυτούς που νιώθετε ότι κατέχετε περισσότερο.

Παράδειγμα: Μαθητής: «Θέλω να βελτιώσω περαιτέρω την προφορά μου μέσα στους επόμενους τρεις μήνες».

Εκπαιδευτικός: «Η προφορά σου είναι καλή, τι γίνεται όμως με τη χρήση επιθέτων; Χρησιμοποιείς ακόμα απλές λέξεις όπως κακό, καλό, ωραίο, ενδιαφέρον.....; Γιατί δεν επικεντρώνεσαι στη διεύρυνση των επιθέτων σου στο ίδιο χρονικό διάστημα»;

### **T= Time Bound**

Βοηθά τους μαθητές να θέσουν έναν χρονικό ορίζοντα, ή μία προθεσμία εντός της οποίας θέλουν να επιτύχουν μικρότερους στόχους και να τους οριοθετήσουν επίσης χρονικά. Οι συντομότεροι χρονικά οριοθετημένοι στόχοι επιτυγχάνονται ευκολότερα από τους μακροπρόθεσμους ασαφείς στόχους.

✔ Παράδειγμα: Μαθητής: «Θέλω να διευρύνω την ποικιλία επιθέτων που χρησιμοποιώ τους επόμενους τρεις μήνες»

Μπορείτε να ξεκινήσετε να εργάζεστε για τον στόχο αυτόν χωρίζοντάς τον σε πιο βραχυπρόθεσμους στόχους, όπως:

- Με προσδιορισμό και υποδιαίρεση διαφορετικών κατηγοριών επιθέτων εντός βραχυπρόθεσμων προθεσμιών
- Με καθορισμό βραχυπρόθεσμων προθεσμιών στόχων για την κατηγορία μάθησης (π.χ. 2 εβδομάδες)
- Με ενθάρρυνση ώστε να βγουν οι μαθητές από τη ζώνη άνεσής τους με τα γνωστά επίθετα όταν αλληλεπιδρούν με άλλους

Οι «μαθησιακοί στόχοι» και τα «μαθησιακά αποτελέσματα» συχνά χρησιμοποιούνται εναλλάξ στο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Χρησιμοποιούνται για να καθορίσουν τι θα διδάξει ο εκπαιδευτικός και τι αναμένεται ότι θα μάθουν οι μαθητές μέχρι το τέλος του προγράμματος. Βέβαια, υπάρχουν μερικές βασικές διαφορές, καθώς αυτοί οι

όροι χρησιμοποιούνται για να αναφερθούν σε διαφορετικά στοιχεία μάθησης.

Για τους σκοπούς αυτού του έργου ένας «μαθησιακός στόχος» είναι η οπτική του εκπαιδευτικού και ο δικός του στόχος για τη δημιουργία παιχνιδιού. Υπάρχουν εξειδικευμένα θέματα που ο εκπαιδευτικός επιθυμεί να καλύψουν οι μαθητές. Αντιθέτως, τα «μαθησιακά αποτελέσματα» είναι η χειροπιαστή, μετρήσιμη γνώση και οι δεξιότητες που αποκτούν οι μαθητές παίζοντας το παιχνίδι.

## **Μαθησιακοί στόχοι**

- Τι θέλει να επιτύχει ο εκπαιδευτικός σχεδιάζοντας το παιχνίδι;
- Το θέμα που θα καλυφθεί στο παιχνίδι.
- Τι θα κατανοήσει ή θα μάθει ο μαθητής παίζοντας το παιχνίδι;

## **Μαθησιακά αποτελέσματα**

- Πόσο αποτελεσματικό ήταν το παιχνίδι στη διδασκαλία συγκεκριμένων μαθημάτων;
- Τι να αναμένουν οι μαθητές από το παιχνίδι;
- Ποιες συγκεκριμένες γνώσεις θα αποκτήσουν οι μαθητές κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;

Για περισσότερες πληροφορίες επί του θέματος επισκεφθείτε τον παρακάτω σύνδεσμο:  
<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/use-learning-objectives/>

## **Κριτήρια που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη κατά την υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία**

Ενώ τα παιχνίδια ενδεχομένως να είναι χρήσιμα στα πλαίσια της μαθησιακής διεργασίας, προτού παρουσιαστούν στην τάξη πρέπει να ληφθούν υπόψη ποικίλοι παράγοντες. Μπορούν να κατηγοριοποιηθούν ως εξής:

### **Χρόνος**

- Ο χρόνος διδασκαλίας που αφιερώνεται στα παιχνίδια εξαρτάται από το από το διδακτικό περιεχόμενο. Συνήθως είναι ένα πολύ μικρό ποσοστό του συνολικού διδακτικού χρόνου.
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να λαμβάνουν υπόψη πότε, πώς και για ποιο λόγο χρησιμοποιούν τα παιχνίδια:
  - > Στην αρχή του μαθήματος ως προετοιμασία
  - > Στο τέλος του μαθήματος για την ολοκλήρωση ενός θέματος
  - > Τον χρόνο εντός της ημέρας ή τη μέρα της εβδομάδας (πρωί ή απόγευμα/

βράδυ, Δευτέρα ή Παρασκευή)

- > Για την επισήμανση ενός μαθήματος
- > Για την απομάκρυνση άγχους και έντασης μετά από εξετάσεις ή φάσεις συγκέντρωσης
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να συνυπολογίσουν πόσος χρόνος απαιτείται για το παιχνίδι αλλά και για την προετοιμασία του καθώς και τις δραστηριότητες μετά το παιχνίδι (επεξηγήσεις, ανάλυση των λαθών, αναδιάταξη των επίπλων στην τάξη κ.λπ.).
- Εάν οι εκπαιδευτικοί δημιουργούν οι ίδιοι τα παιχνίδια, πρέπει να αποφασίσουν πόσος χρόνος απαιτείται για τη δημιουργία του υλικού του παιχνιδιού και πόσο ελεύθερο χρόνο και πόρους είναι διατεθειμένοι να επενδύσουν στη διαδικασία.

### Επιλογή

- Υπάρχουν διαφορετικά είδη παιχνιδιού για κάθε κατηγορία παιχνιδιών. Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να συνυπολογίσουν πολλούς παράγοντες όταν αποφασίζουν ποιο παιχνίδι θα ήταν το καταλληλότερο και πιο επιτυχημένο για τους μαθητές τους, μεταξύ αυτών:
  - > Το επίπεδο των μαθητών
  - > Η ηλικιακή ομάδα
  - > Ο κύριος στόχος της επιλογής ενός παιχνιδιού
  - > Τα ενδιαφέροντα των μαθητών
  - > Το επίπεδο παρακίνησης για μάθηση
  - > Ο απαραίτητος χρόνος για τη χρήση ενός παιχνιδιού
  - > Τα διαθέσιμα βοηθήματα και πόροι

### Προετοιμασία

Τα παιχνίδια είναι διασκεδαστικά, αλλά για να ενσωματωθούν επιτυχώς στο μάθημα πρέπει να έχουν προετοιμαστεί και οργανωθεί σωστά.

- Πρώτα ο εκπαιδευτικός πρέπει να βρει ένα καλό παιχνίδι.
- Έπειτα ο εκπαιδευτικός πρέπει να εξασφαλίσει ότι υπάρχουν οι κατάλληλες εγκαταστάσεις (οι προβολείς διαφανειών ή οι διαδραστικοί πίνακες μπορεί να είναι χρήσιμοι σε διάφορα στάδια του παιχνιδιού, π.χ. επίδειξη υλικών, κανόνων, διόρθωση λαθών κ.λπ.)

- Τυχόν αντικείμενα που χρειάζονται για το παιχνίδι πρέπει να προετοιμαστούν εκ των προτέρων και οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να λάβουν υπόψη τη μορφή των αντικειμένων (γραφή με το χέρι έναντι δακτυλογράφησης, χρήση χρωμάτων, ανθεκτικότητα υλικών κ.λπ.)
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να καθορίσουν τον τρόπο διεξαγωγής του παιχνιδιού, τι θα πρέπει να κάνουν οι μαθητές και τι οδηγίες θα έχουν για το τι πρέπει να κάνουν.
- Είναι σημαντικό να προσπαθήσουν να προβλέψουν τυχόν υλικοτεχνικά ή γλωσσικά προβλήματα που μπορεί να προκύψουν, ώστε να τα αντιμετωπίσουν αποτελεσματικά. Ιδανικά, οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να δοκιμάζουν τα παιχνίδια πριν τα χρησιμοποιήσουν στην τάξη.

### Διαχείριση

- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να αποφασίσουν εκ των προτέρων πώς θα οργανώσουν τους μαθητές και την αίθουσα διδασκαλίας, ώστε η οργάνωση ενός παιχνιδιού να γίνει όσο το δυνατόν πιο γρήγορα και ομαλά (για παράδειγμα, διάταξη επίπλων, διάταξη καθισμάτων κ.λπ.). Αυτό ισχύει και για τη διαμόρφωση των ομάδων.
- Καθώς οι μαθητές εργάζονται, είναι χρήσιμο ο εκπαιδευτικός να παρακολουθεί στενά τις ομάδες ή τα ζευγάρια για να βοηθά, να διορθώνει ή να ενθαρρύνει τους λιγότερο ενεργούς μαθητές.
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να σταματούν ένα παιχνίδι και να περνάνε σε κάποια άλλη δραστηριότητα προτού οι μαθητές κουραστούν, ώστε να διατηρείται η προθυμία και η συγκέντρωσή τους.

Όσον αφορά τα ψηφιακά παιχνίδια, οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να λαμβάνουν υπόψη τις τεχνικές δεξιότητες που απαιτούνται από τους μαθητές και τη διαθεσιμότητα του εξοπλισμού στον χώρο των μαθημάτων ή από την πλευρά των μαθητών (κινητά τηλέφωνα, Wi-Fi, υπολογιστές, ηχεία κ.λπ.).

## Δυσκολίες και κωλύματα

### Οργάνωση:

- Δεν απομένει αρκετός χρόνος για να εξηγήσουν τους κανόνες και να παίξουν το παιχνίδι (οι μαθητές πρέπει να βιαστούν για να τελειώσουν το παιχνίδι ή το παιχνίδι πρέπει να σταματήσει απότομα στο τέλος του μαθήματος)
- Αφιερώνεται πάρα πολύς χρόνος: οι μαθητές τελειώνουν το παιχνίδι πιο γρήγορα από το αναμενόμενο και πρέπει να περιμένουν για να προχωρήσουν στην επόμενη δραστηριότητα, βαριούνται και χάνουν το ενδιαφέρον τους για το μάθημα.

- Πάρα πολλοί ή πολύ σύνθετοι κανόνες για να τους κατανοήσουν οι μαθητές: Οι μαθητές επακόλουθα μπορεί να αισθάνονται αγχωμένοι και να αρνούνται να συμμετάσχουν σε ό,τι έχει να κάνει με το παιχνίδι. Αφετέρου, αν οι κανόνες δεν κατανοηθούν σωστά οι μαθητές μπορεί να μην επωφεληθούν από το εν λόγω παιχνίδι για να μάθουν.
- Το παιχνίδι δεν ταιριάζει στο γλωσσικό επίπεδο των μαθητών: Οι μαθητές αισθάνονται πλήξη αν θεωρούν ότι το παιχνίδι δεν αποτελεί πρόκληση ή αισθάνονται άγχος αν το παιχνίδι είναι πολύ προχωρημένο για το επίπεδό τους.
- Το ίδιο το παιχνίδι δεν είναι ελκυστικό (π.χ. τα υλικά είναι σε κακή κατάσταση από τη συχνή χρήση, οι εικόνες είναι ξεπερασμένες, η γραμματοσειρά και το μέγεθος των εικόνων είναι μικρά κ.λπ.
- Τα απαιτούμενα υλικά για το παιχνίδι λείπουν ή δεν λειτουργούν.

### Χρονική στιγμή

- Το παιχνίδι χρησιμοποιήθηκε σε ακατάλληλο χρόνο (όταν η δομή που έπρεπε να χρησιμοποιηθεί ήταν άγνωστη στους μαθητές, λάθος ώρα της ημέρας ή της εβδομάδας). Οι μαθητές μπορεί να είναι πολύ κουρασμένοι ή να μην έχουν διάθεση να παίξουν ένα παιχνίδι.
- Λόγω των περιορισμών του χρόνου και της διδακτέας ύλης, οι εκπαιδευτικοί πρέπει συνήθως να καλύψουν όλο το περιεχόμενο και το υλικό, στο οποίο θα εξεταστούν οι μαθητές, και δεν είναι πάντα εύκολο να ενσωματώσουν παιχνίδια στην τάξη.

### Προσωπικότητα του εκπαιδευτικού

- Όσον αφορά τις ομάδες μαθητών είναι διστακτικές για τα παιχνίδια στην τάξη, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να επιδείξουν θετική στάση απέναντι στα παιχνίδια, προκειμένου να πείσουν τους μαθητές να τα δοκιμάσουν.
- Οι εκπαιδευτικοί πρέπει επίσης να είναι σε θέση να παίζουν και να υπερβάλλουν εαυτών μερικές φορές για να βοηθήσουν τους μαθητές να αισθάνονται άνετα και να θέλουν να συμμετάσχουν στη δραστηριότητα.

### Προσωπικότητα των μαθητών και τρόποι μάθησης

- Οι μαθητές έχουν διαφορετικούς τρόπους και προτιμήσεις μάθησης και μπορεί να μην τους αρέσει να παίζουν παιχνίδια στην τάξη.
- Οι μαθητές μπορεί να θεωρούν ότι τα παιχνίδια είναι δραστηριότητα για παιδιά και ότι δεν επωφελούνται μαθησιακά παίζοντας παιχνίδια.

## Βέλτιστες πρακτικές για την υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διαδικασία

Για να είναι επιτυχημένα τα μαθησιακά παιχνίδια, πρέπει να πληρούνται ορισμένα κριτήρια:

- Τα παιχνίδια δεν πρέπει να έχουν μόνο μαθησιακό στόχο αλλά και στόχο παιχνιδιού.
- Θα πρέπει να είναι σχεδιασμένα με συναρπαστικό τρόπο και να ενθαρρύνουν την ενεργή συμμετοχή.
- Μπορούν να εμπεριέχουν ανταγωνισμό, αλλά δεν χρειάζεται. Για τα παιχνίδια με ανταγωνιστικό χαρακτήρα, οι ομάδες παιχνιδιού πρέπει πάντα να συγκροτούνται εκ νέου και ετερογενώς, ώστε να μην κερδίζουν ή να χάνουν ξανά και ξανά τα ίδια άτομα.
- Θα πρέπει να υπάρχουν μόνο λίγοι κανόνες με σαφή επεξήγηση. Οι επιδείξεις μπορούν επίσης να είναι πολύ χρήσιμες, διότι μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να κατανοήσουν το παιχνίδι και να ακολουθήσουν τους κανόνες. Διαφορετικά, θα παρεξηγήσουν τον σκοπό του παιχνιδιού και μπορεί να μην αποκομίσουν τα οφέλη που θα έπρεπε.
- Είναι χρήσιμο τα παιχνίδια εκμάθησης να παρέχουν την ευκαιρία για αυτο-αξιολόγηση
- Το παιχνίδι δεν πρέπει να διακόπτεται για τη διόρθωση λαθών.
- Τα λάθη θα πρέπει να συζητούνται μόνο αφού τελειώσει το παιχνίδι
- Τα μαθησιακά παιχνίδια πρέπει να προσαρμόζονται στις μαθησιακές απαιτήσεις των μαθητών. Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει την αργή εισαγωγή των μαθητών στα μαθησιακά παιχνίδια στην τάξη.

### 2.6 Αξιολόγηση της χρήσης των παιχνιδιών στην τάξη

#### Γιατί είναι σημαντική η αξιολόγηση;

Η αξιολόγηση των παιχνιδιών και των επιπτώσεών τους στη διαδικασία εκμάθησης γλωσσών για τους μετανάστες και τους πρόσφυγες είναι απαραίτητη για να διασφαλιστεί ότι είναι αποτελεσματικά, προσαρμοσμένα στις ανάγκες των μαθητών και αξιόλογες επενδύσεις πόρων.

- **Αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας:** Η αξιολόγηση του αντίκτυπου των παιχνιδιών στην εκμάθηση γλωσσών βοηθά να προσδιοριστεί πόσο

αποτελεσματικά είναι στην επίτευξη των επιδιωκόμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Παρέχει πληροφορίες σχετικά με τη συμβολή των παιχνιδιών στις γλωσσικές δεξιότητες των μαθητών ή όχι και ποιες πτυχές των παιχνιδιών είναι πιο χρήσιμες για τη μάθηση.

- **Προσδιορισμός βέλτιστων πρακτικών:** Η αξιολόγηση των παιχνιδιών και των επιπτώσεών τους μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό βέλτιστων πρακτικών στην εκμάθηση γλωσσών με βάση τα παιχνίδια για τους μετανάστες και τους πρόσφυγες. Οι πληροφορίες αυτές μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την ανάπτυξη μελλοντικών παιχνιδιών εκμάθησης γλωσσών και για τη βελτίωση των υφιστάμενων.
- **Προσαρμογή στις ανάγκες των μαθητών:** Η αξιολόγηση των παιχνιδιών και των επιπτώσεών τους μπορεί να βοηθήσει στον εντοπισμό των ειδικών αναγκών των μαθητών και στην προσαρμογή των παιχνιδιών στις ανάγκες αυτές. Για παράδειγμα, εάν σε μια αξιολόγηση προκύψει ότι ένα συγκεκριμένο παιχνίδι δεν είναι αποτελεσματικό για μια συγκεκριμένη ομάδα μαθητών, οι προγραμματιστές μπορούν να τροποποιήσουν το παιχνίδι ώστε να ανταποκρίνεται καλύτερα στις ανάγκες τους.
- **Αιτιολόγηση των πόρων:** Η αξιολόγηση του αντίκτυπου των παιχνιδιών στην εκμάθηση γλωσσών μπορεί επίσης να βοηθήσει στην αιτιολόγηση της διάθεσης πόρων για την ανάπτυξη και την εφαρμογή τους. Εάν ένα παιχνίδι αποδειχθεί αποτελεσματικό στη βελτίωση των γλωσσικών δεξιοτήτων, τότε είναι ευκολότερο να εξασφαλιστεί χρηματοδότηση για περαιτέρω ανάπτυξη και ευρύτερη εφαρμογή.

### Κριτήρια αξιολόγησης

Ο σκοπός των μαθησιακών παιχνιδιών είναι διττός: (1) να είναι διασκεδαστικά και ψυχαγωγικά και (2) να είναι εκπαιδευτικά. Συνεπώς, η αξιολόγηση πρέπει να γίνεται σε δύο επίπεδα: (α) αξιολόγηση του ίδιου του παιχνιδιού και (β) αξιολόγηση της προόδου της μάθησης. Επί του παρόντος, η έρευνα προσφέρει ελάχιστα κριτήρια για την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας των παιχνιδιών εκμάθησης.

### Αξιολόγηση του παιχνιδιού

Κατά την αξιολόγηση του ίδιου του παιχνιδιού θα πρέπει να ληφθούν υπόψη οι ακόλουθες ερωτήσεις:

- Ήταν ο προβλεπόμενος χρόνος επαρκής για το παιχνίδι;
- Ήταν σαφείς οι οδηγίες για τους μαθητές;
- Ήταν το παιχνίδι κατάλληλο για την ομάδα-στόχο (γλωσσικό επίπεδο, θέμα, ηλικιακή ομάδα κ.λπ.);
- Χρειάζεται να γίνουν οποιεσδήποτε αλλαγές (π.χ. προσθήκη επεξηγήσεων,



προσαρμογή του παιχνιδιού ή του περιεχομένου του παιχνιδιού στην ομάδα-στόχο);

- Απόλαυσαν οι μαθητές το παιχνίδι;

### Αξιολόγηση της μαθησιακής προόδου

Η αξιολόγηση περιγράφει τη διαδικασία χρήσης δεδομένων για να αποδειχθεί ότι οι καθορισμένοι μαθησιακοί στόχοι επιτυγχάνονται στην πραγματικότητα. Η αξιολόγηση μπορεί να περιγραφεί είτε ως (1) αθροιστική, κατά την οποία πραγματοποιείται στο τέλος μιας μαθησιακής διαδικασίας και ελέγχει τα συνολικά επιτεύγματα, είτε (2) διαμορφωτική, κατά την οποία εφαρμόζεται και είναι παρούσα καθόλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας και παρακολουθεί συνεχώς την πρόοδο και τις αποτυχίες.

### Αθροιστική αξιολόγηση

Ο στόχος της αθροιστικής αξιολόγησης είναι να αξιολογηθεί η μάθηση των μαθητών στο τέλος μιας διδακτικής ενότητας με τη σύγκρισή της με κάποιο πρότυπο ή σημείο αναφοράς. Οι αθροιστικές αξιολογήσεις συχνά ενέχουν υψηλό κίνδυνο, πράγμα που σημαίνει ότι έχουν υψηλή βαθμολογική αξία.

Όσον αφορά τα μαθησιακά παιχνίδια, οι ερευνητές μιλούν επίσης για αξιολόγηση της ολοκλήρωσης. Αυτός ο τύπος αξιολόγησης αναφέρεται στο κατά πόσο ο παίκτης ολοκληρώνει επιτυχώς το παιχνίδι. Σε ένα παραδοσιακό περιβάλλον διδασκαλίας, αυτό ισοδυναμεί με το ερώτημα: «Έλαβε ο μαθητής τη σωστή απάντηση;» και ένα απλό κριτήριο όπως αυτό θα μπορούσε να είναι η πρώτη ένδειξη ότι ο μαθητής κατανοεί επαρκώς το θέμα. Ωστόσο, υπάρχουν πολλά προβλήματα χρησιμοποιώντας μόνο αυτή τη μέθοδο, για παράδειγμα:

- οι παίκτες ενδεχομένως να κλέψουν
- είναι δύσκολο να προσδιοριστεί αν ο παίκτης έμαθε πραγματικά την ύλη ή τον τρόπο ολοκλήρωσης του παιχνιδιού

Η πιο συνηθισμένη μέθοδος μετα-αξιολόγησης (=αθροιστική αξιολόγηση) επί του παρόντος είναι ο έλεγχος της γνώσης ενός παίκτη με μία έρευνα, μία γραπτή εξέταση, ένα ερωτηματολόγιο, μία τελική εργασία της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού

### Διαμορφωτική αξιολόγηση

Στόχος της διαμορφωτικής αξιολόγησης είναι η παρακολούθηση της μάθησης για την παροχή συνεχούς ανατροφοδότησης που μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τους διδάσκοντες ώστε να βελτιώσουν τη διδασκαλία τους και από τους μαθητές για να βελτιώσουν τη μάθησή τους. Πιο συγκεκριμένα, οι διαμορφωτικές αξιολογήσεις:

- βοηθούν τους μαθητές να εντοπίσουν τα δυνατά και αδύναμα σημεία τους

και να στοχεύσουν σε τομείς που χρειάζονται δουλειά

- βοηθούν τους εκπαιδευτικούς να εντοπίσουν σε ποια σημεία δυσκολεύονται οι μαθητές για να αντιμετωπίσουν τα προβλήματα αμέσως
- επιτρέπει στους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς να αξιολογούν συχνότερα την πρόοδο

Οι διαμορφωτικές αξιολογήσεις ενέχουν χαμηλό κίνδυνο, δηλαδή έχουν χαμηλή ή καθόλου βαθμολογική αξία. Ωστόσο, μπορεί να μοιάζουν πολύ με μια αθροιστική αξιολόγηση· η διαφορά είναι ότι τα αποτελέσματα δεν καταγράφονται πάντα ή δεν κοινοποιούνται σε άλλους. Χρησιμοποιούνται απλώς για να αναδείξουν τομείς που απαιτούν περαιτέρω εργασία, η οποία στη συνέχεια ενσωματώνεται σε μελλοντικά μαθήματα και δραστηριότητες.

Ωστόσο, οι διαμορφωτικές αξιολογήσεις έχουν επίσης ορισμένα μειονεκτήματα:

- Μπορεί οι μαθητές που αφομοιώνουν ταχύτερα και δεν χρειάζονται τόση επανάληψη να αποθαρρυνθούν
- Μπορεί να είναι πολύ χρονοβόρες για τους εκπαιδευτικούς και να οδηγήσουν σε αυξημένο φόρτο εργασίας και πίεση χωρίς λόγο

Παραδείγματα διαμορφωτικών αξιολογήσεων αναφορικά με τα παιχνίδια εκμάθησης:

Αξιολόγηση του παιχνιδιού εκμάθησης	Αξιολόγηση της μαθησιακής προόδου
<p>ζωντανή ψηφοφορία μετά το τέλος του παιχνιδιού</p> <p>συζήτηση στην τάξη για το παιχνίδι</p> <p>σύντομες ερωτήσεις και απαντήσεις σχετικά με τις πτυχές του παιχνιδιού</p> <p>έρευνα με emoji/κόκκινες, κίτρινες και πράσινες κάρτες για να δείξουν τη γνώμη τους για το παιχνίδι</p>	<p>(ζωντανό) κουίζ για τις δομές / φάσεις προς εξάσκηση στο παιχνίδι (Quizziz, Kahoot, Socrative κ.λπ.)</p> <p>Σύντομες ερωτήσεις και απαντήσεις (συμπλήρωση προτάσεων)</p> <p>φόρμες ανατροφοδότησης</p> <p>έρευνα με emoji/κόκκινες, κίτρινες και πράσινες κάρτες που δείχνουν αν οι μαθητές κατάλαβαν το μάθημα</p> <p>συννεφόμετρο</p>



## **3 - Παιχνίδια για διαφορετικές καταστάσεις διδασκαλίας**

### **3.1 Διδασκαλία γραμματικής μέσω παιχνιδιών**

#### **Είδη παιχνιδιών**

Η γραμματική, αν και απαραίτητη για την επιτυχή επικοινωνία, είναι πάντα ένα βαρετό θέμα για τους περισσότερους μαθητές και χρειάζεται μεγάλη παρακίνηση. Για να καταστεί ένα μάθημα γραμματικής αποτελεσματικό, επωφελές και ενδιαφέρον, ο εκπαιδευτικός θα πρέπει να χρησιμοποιήσει στην τάξη ορισμένες σωστά αναπτυγμένες και συναρπαστικές τεχνικές.

Τα ακόλουθα είδη παιχνιδιών χρησιμοποιούνται συχνότερα στη διδασκαλία της γραμματικής:

#### **Τραγούδια και Ποιήματα (συνδυασμένα με συμπλήρωση κενών ή ασκήσεις κατανόησης ανάγνωσης)**

- Ντόμινο (για παράδειγμα: επιτραπέζια, ανώμαλα ρήματα, αντωνυμίες)
- Επιτραπέζια
- Ναυμαχία
- Κύβος ρημάτων
- Μνήμη
- Μπίνγκο
- 20 Ερωτήσεις / Παιχνίδια με ντεντέκτιβ
- Φιδάκια και Σκάλες

## Παρουσίαση των αντίστοιχων παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Τα παρακάτω παιχνίδια αναπτύχθηκαν για τη διδασκαλία και την εξάσκηση της γραμματικής:

Θέμα	Επίπεδο	Τύπος παιχνιδιού	Παιχνίδι με σύντομη περιγραφή
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Επιτραπέζιο παιχνίδι, με τη χρήση ρολογιού και δραστηριοτήτων
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Γραμματική	Ντόμινο, δημιουργία προτάσεων με ρήματα / εικόνες
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Γραμματική	Κάρτες παντομίμας για ρήματα σε ενεστώτα
Υγεία	A1	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Οι εικόνες στη μία πλευρά της κάρτας αντιστοιχίζονται με τη λέξη μίας κάρτας από άλλο σετ, π.χ. εικόνα που απεικονίζει γιατρό = γιατρός, εικόνα που απεικονίζει χημικό - χημικός κ.λπ. Εικόνα που απεικονίζει μώλωπα - μώλωπας , Εικόνα που απεικονίζει κεφάλι που πάλλεται - πονοκέφαλος
Υγεία	A1	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Επίσκεψη στον γιατρό  Οι μαθητές έχουν κάρτες με λέξεις που συνθέτουν προτάσεις για ζητήματα υγείας. Όλες οι ομάδες έχουν τις ίδιες προτάσεις και οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συνθέσουν ολοκληρωμένες προτάσεις.
Υγεία	A1/A2	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε διαφορετικά επίπεδα καθώς οι μαθητές αποκτούν περισσότερη ευφράδεια. Θα μπορούσε να είναι μια μεγάλη αφίσα στην τάξη για τη διδασκαλία, φυλλάδια A4 για εργασία σε ζευγάρια ή μια εικόνα σε ένα ppt κ.λπ.
Στην αγορά	A2	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Επιτραπέζιο σαν μονόπολη, με τετράγωνα που αναπαριστούν μαγαζιά. Όταν ρίχνετε το ζάρι, σε όποιο τετράγωνο κι αν βρεθείτε, πρέπει να ρωτήσετε ποιο είναι το σωστό υλικό για αγορά Με κάθε σωστή απάντηση ξαναπαίζετε, ενώ οι λάθος απαντήσεις σας πάνε λίγο πιο πίσω.
Υγεία	A1/A2	Γραμματική / Λεξιλόγιο	Από την παντομίμα στην ομιλία
Υγεία	A1	Γραμματική / Λεξιλόγιο	Υγιεινές επιλογές - quizziz  Λεξιλόγιο

Για ψώνια	A1/A2	Λεξιλόγιο γραμματικής	Καθημερινά αντικείμενα Quizziz -λεξιλόγιο
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Γραφή	Αφήγηση ιστοριών: συνθέτω μία ιστορία για τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά μου
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο	Παντομίμα: μαθαίνω τα Χόμπι
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Δεξιότητες Γραφής και Παρουσίασης	Σύνδεση προτάσεων: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν 18 προτάσεις σχετικά με τη ζωή και τα χόμπι των ανθρώπων
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1/A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Ανάγνωση	Επιτραπέζιο παιχνίδι: Χάρη στο ζάρι και τις κάρτες, κάθε φορά που είναι η σειρά του, ο συμμετέχων πρέπει να απαντήσει σε ερωτήσεις σχετικά με τον εαυτό του ή να επιλέξει μια πρόκληση.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο και Ακουστική Κατανόηση	Παιχνίδι ρόλων για να κάνω νέους φίλους
Στην αγορά	A1/A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Γρίφος (διαφορετικοί διάλογοι για την οργάνωση ενός δείπνου): βάλτε τις προτάσεις στη σειρά για να φτιάξετε τον διάλογο από την αρχή.
Επαγγελματική ζωή και κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Παραγωγή προφορικού λόγου, Ακουστική Κατανόηση	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ  1ο παιχνίδι. Ο 1ος μαθητής ετοιμάζει ένα σύνολο ερωτήσεων δρώντας ως συνεντευκτής για μια θέση εργασίας. Ο 2ος μαθητής πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις ως υποψήφιος. Έπειτα οι ρόλοι αντιστρέφονται.  2ο παιχνίδι. Παίζεται κατά τον ίδιο τρόπο με θέμα τις κοινωνικές υπηρεσίες για 2 διαφορετικά θέματα (π.χ. ο μαθητής ζητά βοήθεια σε υπηρεσίες εκπαίδευσης για τα παιδιά του, ρωτάει για υπηρεσίες υγείας).
Κοινωνικές υπηρεσίες	A1	Λεξιλόγιο, Γραμματική και Ανάγνωση	Σύνολο λέξεων (σε μία τσάντα/ένα κουτί) με μαγνήτες για τη σύνθεση μιας εύκολης πρότασης

## Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

<b>Όνομα παιχνιδιού</b>	
<b>Επίπεδο</b>	
<b>Ήταν κατάλληλοι οι μηχανισμοί του παιχνιδιού;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Αιτιολογήστε:
<b>Εκπληρώθηκαν οι μαθησιακοί στόχοι;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:
<b>Είναι οι οδηγίες σαφείς και κατανοητές;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:
<b>Είναι το παιχνίδι κατάλληλο για τη σύνθεση της τάξης;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:
<b>Το παιχνίδι ενεργοποιεί τους μαθητές; Ενθαρρύνει τη μάθηση και κοινωνική αλληλεπίδραση;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:
<b>Πιστεύετε ότι το παιχνίδι βοηθά τους συμμετέχοντες να μάθουν νέες λέξεις αποτελεσματικά;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:
<b>Πιστεύετε ότι η γλώσσα του παιχνιδιού ήταν κατάλληλη για έναν μαθητή επιπέδου A1/A2;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:
<b>Πιστεύετε ότι μπορείτε να υλοποιήσετε τα παιχνίδια στην τάξη σας;</b>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:

<p><b>Ήταν εύκολη η παρακολούθηση της μαθησιακής διαδικασίας του εκπαιδευτικού προγράμματος;</b></p> <p><b>Ο μεθοδολογικός οδηγός βοήθησε αποτελεσματικά τη μάθησή σας;</b></p> <p><b>Περιελάμβανε ο μεθοδολογικός οδηγός σημαντικές πληροφορίες σχετικά με τους τύπους παιχνιδιών;</b></p> <p><b>Τα παιχνίδια ποικίλλουν σε τύπους και πολυπλοκότητα.</b></p> <p><b>Τα παιχνίδια περιλαμβάνουν πτυχές του πολιτισμού, των αξιών και της ηθικής κάθε χώρας.</b></p> <p><b>Τα παιχνίδια προωθούν σημαντικές αξίες της ΕΕ.</b></p> <p><b>Τα παιχνίδια ενθαρρύνουν τους μαθητές να αλληλεπιδρούν κοινωνικά περισσότερο μεταξύ τους.</b></p> <p><b>Μετά το πρόγραμμα κατάρτισης ανέπτυξα νέες δεξιότητες στη διδασκαλία με γνώμονα το παιχνίδι.</b></p> <p><b>Μετά το πρόγραμμα κατάρτισης κατανοώ τις βασικές αρχές της διδασκαλίας και μάθησης με βάση το παιχνίδι.</b></p> <p><b>Μετά την εκπαίδευση μπορώ να πω με σιγουριά ότι μπορώ να σχεδιάσω ένα εκπαιδευτικό παιχνίδι για την ένταξη.</b></p>	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:				
	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:				
	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ Σε περίπτωση που επιλέξετε ΟΧΙ, διευκρινίστε τους λόγους:				
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5
	1	2	3	4	5



Μετά την εκπαίδευση μπορώ να πω με σιγουριά ότι μπορώ να εφαρμόσω με επιτυχία τα παιχνίδια στο σχέδιο διδασκαλίας μου.	1	2	3	4	5
Μετά την εκπαίδευση μπορώ να πω με σιγουριά ότι ξέρω πώς να αξιολογώ μαθήματα βασισμένα σε παιχνίδια.	1	2	3	4	5
Θα συνιστούσα τα αποτελέσματα του προγράμματος σε άλλους καθηγητές ξένων γλωσσών.	1	2	3	4	5
Θα προτείνατε συγκεκριμένες αλλαγές στα παιχνίδια; Σε ποιες; Αναπτύξτε τους λόγους.					
Θα προτείνατε αλλαγές στον μεθοδολογικό οδηγό; Αναπτύξτε τους λόγους.					
Θα ήθελα να συμμετάσχω στην ενσωμάτωση και τη βιωσιμότητα του έργου.	<input type="checkbox"/> ΝΑΙ / <input type="checkbox"/> ΌΧΙ				

## Δημιουργία παιχνιδιών για τη διδασκαλία της γραμματικής

Όπως φαίνεται ανωτέρω, υπάρχει μια ποικιλία παιχνιδιών για τη διδασκαλία και την εξάσκηση της γραμματικής. Έτσι, οι εκπαιδευτικοί μπορούν είτε να βασιστούν σε μια μεγάλη ποικιλία υφιστάμενων παιχνιδιών, είτε να αναπτύξουν τα δικά τους παιχνίδια για να τα προσαρμόσουν στις ανάγκες, τα ενδιαφέροντα και το γλωσσικό επίπεδο των μαθητών τους. Οι ακόλουθες διαδικτυακές πλατφόρμες υποστηρίζουν τους εκπαιδευτικούς στη δημιουργία ελκυστικών παιχνιδιών:

### Cube Creator

Το Cube Creator είναι μια διαδικτυακή εφαρμογή που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν κύβους που μπορούν στη συνέχεια να μεταφορτωθούν ως PDF, να εκτυπωθούν και να συναρμολογηθούν για χρήση στην τάξη (οι κύβοι έχουν ήδη γραμμές κοπής και διπλώματος). Ο ιστότοπος της εφαρμογής προσφέρει τέσσερις

διαφορετικούς τύπους κύβων: βιογραφίας, μυστηρίου, ιστορίας και ένα πρότυπο ελευθέρου θέματος για να δημιουργήσετε τον δικό σας εξατομικευμένο κύβο.

🔗 Σύνδεσμος:

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

### Knowledge Mouse

Το Knowledge Mouse είναι ένας ιστότοπος που περιλαμβάνει ένα πολύ απλό εργαλείο για τη δημιουργία γρίφων αναζήτησης λέξεων. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν γρίφο αναζήτησης λέξεων εισάγοντας μόνο λέξεις ή ακόμη και οδηγίες ή ερωτήσεις. Αυτό το εργαλείο επιτρέπει επίσης στους εκπαιδευτικούς να προσαρμόσουν τα χρώματα, τη γραμματοσειρά και την εικόνα φόντου της γραμματόσουπας τους. Μόλις δημιουργηθεί, η δραστηριότητα μπορεί να εκτυπωθεί και να μεταφερθεί στην τάξη.

🔗 Σύνδεσμος:

[http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from\\_path=home\\_btn#puzzles\\_new](http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new)

### Canva

Το Canva είναι ένα πολύ ολοκληρωμένο διαδικτυακό εργαλείο για γλωσσικά μαθήματα που επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να δημιουργούν αφίσες, ταχυδρομικές κάρτες, κάρτες, φυλλάδια, διαφημίσεις, λογότυπα, εξώφυλλα, γραφικές απεικονίσεις κ.λπ. εύκολα και με γνώμονα τη διαίσθηση χρησιμοποιώντας επεξεργάσιμα υποδείγματα ή το δικό τους υλικό. Επιτρέπει επίσης τη συνεργασία στο ίδιο έγγραφο από πολλούς χρήστες ταυτόχρονα και το αποτέλεσμα μπορεί να κοινοποιηθεί μέσω ενός συνδέσμου ή να μεταφορτωθεί σε μορφή PDF.

🔗 Σύνδεσμος:

<https://www.canva.com/create>

### Tools for educators

Αυτός ο ιστότοπος επιτρέπει στους εκπαιδευτικούς να σχεδιάζουν διάφορα υλικά, όπως γρίφους αναζήτησης λέξεων, ζάρια, επιτραπέζια παιχνίδια, σταυρόλεξα, πίνακες μπίγκο, λαβύρινθους, ντόμινο, λεξικά εικόνων κ.λπ. Όλα τα υλικά μπορούν να δημιουργηθούν δωρεάν και να εκτυπωθούν.

🔗 Σύνδεσμος:

<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>

## Δημιουργία ενός παιχνιδιού για τη διδασκαλία της γραμματικής - δημιουργία ενός παιχνιδιού ντόμινο

Εκτός από τους δικτυακούς τόπους που παρουσιάστηκαν παραπάνω, οι παρακάτω δικτυακοί τόποι μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία ντόμινο ως διδακτική πηγή.

- Εργαλεία για εκπαιδευτικούς:  
<https://www.toolsforeducators.com/dominoes>
- Κενό πρότυπο Domino:  
<https://www.twinkl.de/resource/t-n-1465--blank-domino-template>
- Canva:  
<https://www.canva.com/p/templates/EAFGS3qrk5c-colorful-fun-school-supplies-domino-game>
- Συλλογικό πρότυπο παιχνιδιού ντόμινο:  
<https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

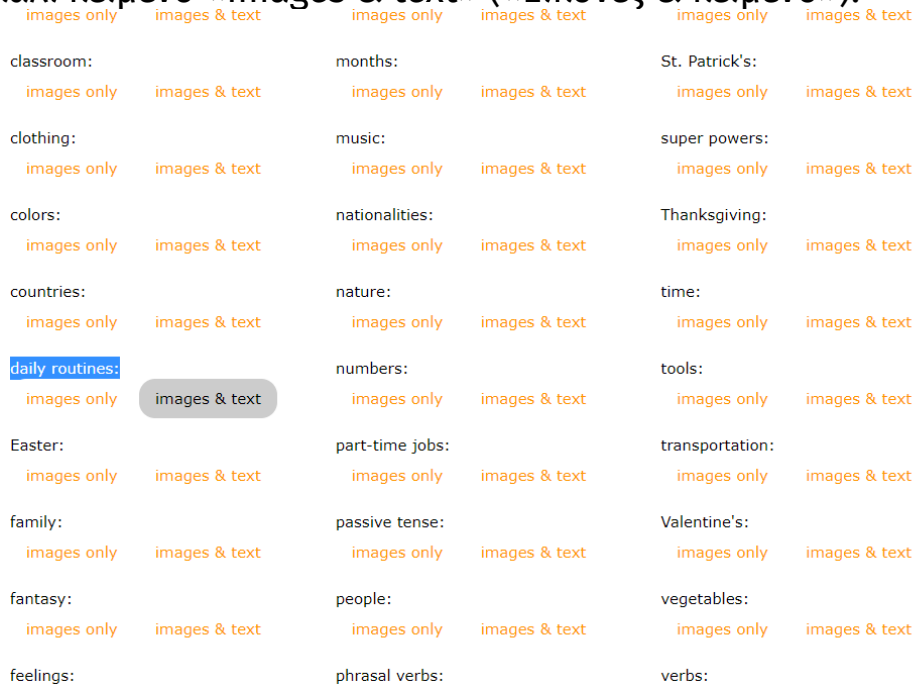
Κάτωθι επεξηγείται βήμα προς βήμα ο τρόπος δημιουργίας ενός ντόμινο χρησιμοποιώντας τα Εργαλεία για Εκπαιδευτικούς.

Πριν ξεκινήσετε, θα πρέπει να έχετε προετοιμάσει ένα θέμα γραμματικής που θα θέλατε να επαναλάβετε, περιλαμβάνοντας για παράδειγμα έναν κατάλογο ρημάτων ενός συγκεκριμένου χρόνου. Για αυτή την επίδειξη θα δημιουργήσουμε ένα ντόμινο για καθημερινή εξάσκηση (για το 3ο πρόσωπο).

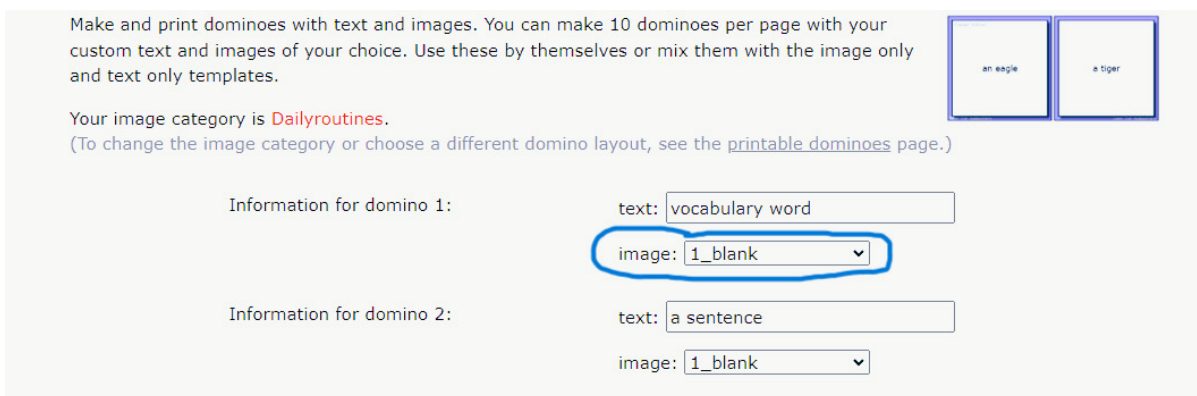
1. Πηγαίνετε στο <https://www.toolsforeducators.com/dominoes/>. Θα δείτε αυτή τη σελίδα.

The screenshot shows the homepage of 'Tools for Educators'. The main heading is 'TOOLS FOR EDUCATORS' with a navigation menu including Home, Word Search, Crossword, Board Games, Bingo, Mazes, Spelling, and Certificates. A language learning section offers 'Bis zu 14 Sprachen lernen' (Up to 14 languages to learn) with options for English, Spanish, French, Italian, Russian, and Turkish. Below this, there is a 'domino maker' section with a description: 'Free domino maker and domino templates from Tools for Educators: Make and print dominos with images or text to make fun games for the classroom or home use. The image versions are great for vocabulary building and conversation activities. The text only version can be used for almost anything. The domino maker is a worksheet creator that allows you to create 10 dominos per page. You can choose to have images on both sides, text on one side and an image on the other or text on both sides. It's super simple, easy to use, but very powerful.' There is a 'Make text only dominos: text only' option and a 'Zur Website' button. A small graphic shows a domino with the text 'different vocabulary word' and 'make dominos with text'.

2. Μετακινηθείτε προς τα κάτω μέχρι να βρείτε την κατηγορία για καθημερινή εξάσκηση και επιλέξτε το πορτοκαλί κείμενο «Images & text» («Εικόνες & κείμενο»).



3. Σύμφωνα με τις οδηγίες στην ιστοσελίδα “You can make 10 dominoes per page with your custom text and images” («Μπορείτε να δημιουργήσετε 10 ντόμινο ανά σελίδα με εξατομικευμένο κείμενο και εικόνες»). Προτείνεται να ξεκινήσετε πατώντας το βελάκι εντός του πλαισίου εικόνας και επιλέγοντας μία ενέργεια και να συνεχίσετε επιλέγοντας μία σε κάθε πλαίσιο εικόνας.



Ας χρησιμοποιήσουμε τον ακόλουθο κατάλογο ενεργειών για αυτό το παράδειγμα:

- Πηγαίνω στο σχολείο
- Ξυπνάω
- Κάνω τις εργασίες για το σχολείο
- Βουρτσίζω τα δόντια μου
- Τρώω μεσημεριανό

- Κάνω ντους
- Ντύνομαι
- Πλένω το πρόσωπό μου
- Τρώω πρωινό
- Πάω για ύπνο

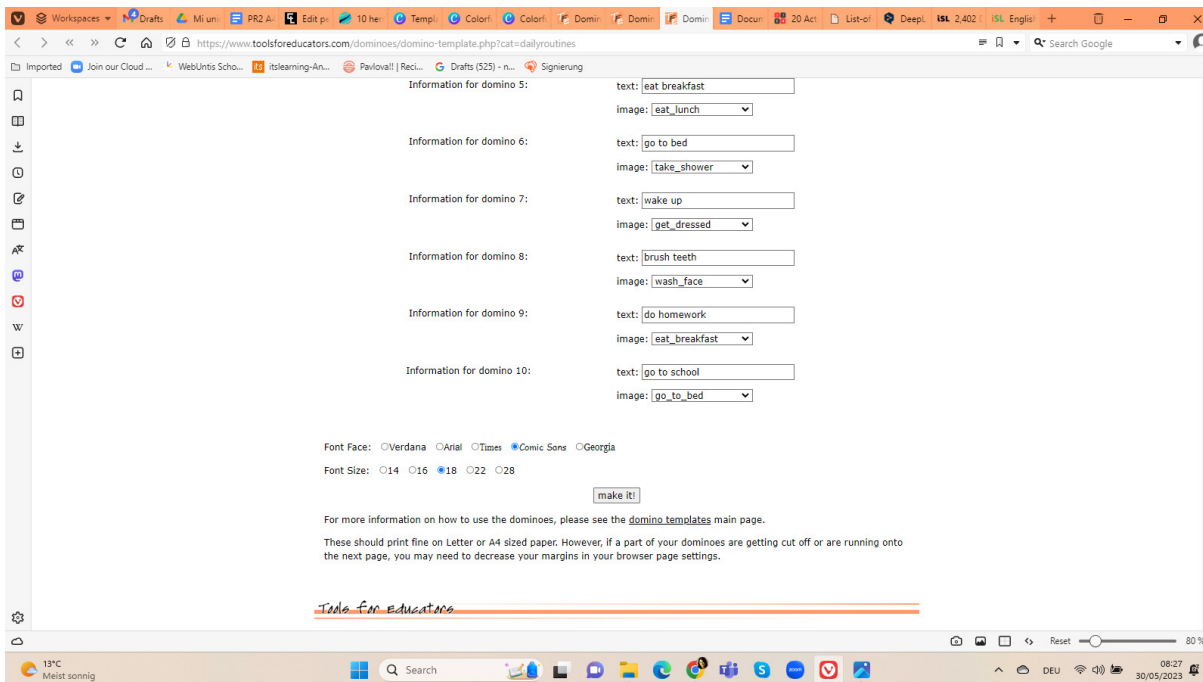
(To change the image category or choose a different domino layout, see the [printable dominoes page](#).)

Information for domino 1:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="a sentence"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text"/>

4. Τώρα το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να συμπληρώσετε τα πλαίσια κειμένου επαναλαμβάνοντας τις ενέργειες από τον ίδιο κατάλογο, αλλά αυτή τη φορά με διαφορετική σειρά.

Information for domino 1:	text: <input type="text" value="eat lunch"/>
	image: <input type="text" value="go_to_school"/>
Information for domino 2:	text: <input type="text" value="take a shower"/>
	image: <input type="text" value="wake_up"/>
Information for domino 3:	text: <input type="text" value="wash face"/>
	image: <input type="text" value="do_homework"/>
Information for domino 4:	text: <input type="text" value="get dressed"/>
	image: <input type="text" value="brush_teeth"/>
Information for domino 5:	text: <input type="text" value="eat breakfast"/>
	image: <input type="text" value="eat_lunch"/>
Information for domino 6:	text: <input type="text" value="go to bed"/>
	image: <input type="text" value="take_shower"/>
Information for domino 7:	text: <input type="text" value="wake up"/>
	image: <input type="text" value="get_dressed"/>
Information for domino 8:	text: <input type="text" value="brush teeth"/>

5. Στη συνέχεια επιλέξτε το αγαπημένο σας «Font face and Font size» («μέγεθος διάταξης και γραμματοσειράς») και τέλος κάντε κλικ στο «make it!» («εφαρμογή»)



6. Ορίστε το ολοκληρωμένο σας ντόμινο. Αν όλα φαίνονται εντάξει, μπορείτε να το εκτυπώσετε. Αν όχι, μπορείτε να επιστρέψετε και να το επεξεργαστείτε.



## Προσαρμογή των παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

### Τροποποιήσεις για τεχνολογικές δεξιότητες

Οι περισσότεροι μαθητές απολαμβάνουν να παίζουν ή να συνθέτουν παιχνίδια για να δείξουν τι έχουν μάθει. Ωστόσο, σε περίπτωση μαθητών με χαμηλές δεξιότητες ΤΠΕ ή σε περίπτωση που οι χώροι των μαθημάτων δεν διαθέτουν τον απαραίτητο εξοπλισμό, πρέπει να γίνουν ορισμένες προσαρμογές:

- Εκτυπώστε όλο το υλικό του παιχνιδιού πριν τα μαθήματα.
- Για να δημιουργήσουν οι μαθητές ένα παιχνίδι, τυπώστε κενά υποδείγματα, ώστε να μπορούν να τα συμπληρώσουν με λέξεις αντί να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία.
- Χρησιμοποιήστε απλή και σαφή διάταξη.
- Χρησιμοποιήστε μία ευανάγνωστη γραμματοσειρά.
- Χρησιμοποιήστε μεγαλύτερο μέγεθος γραμματοσειράς.

### Τροποποίηση για γλωσσικές διαφορές

Τα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν στο πλαίσιο αυτού του έργου δημιουργήθηκαν αρχικά στα αγγλικά και στη συνέχεια μεταφράστηκαν στις γλώσσες των χωρών εταίρων. Θα μπορούσαν να μεταφραστούν και σε άλλες γλώσσες ή να τροποποιηθούν ανάλογα με τις ανάγκες κάθε μαθησιακής ομάδας. Κατά τη διαδικασία μετάφρασης των παιχνιδιών από τα αγγλικά στα γερμανικά έγιναν οι ακόλουθες τροποποιήσεις:

- Από τη στιγμή που στα γερμανικά δεν υπάρχει χρόνος διαρκείας, τα παιχνίδια που χρησιμοποιούν ενεστώτα διαρκείας άλλαξαν σε απλό ενεστώτα (Präsens).
- Ορισμένα παιχνίδια ήταν στη μορφή απλού αορίστου. Στα γερμανικά αυτό άλλαξε σε παρακείμενο (Perfekt), επειδή το γερμανικό αντίστοιχο του απλού αορίστου (Präteritum) διδάσκεται συνήθως στο τέλος του επιπέδου A2 ή στην αρχή του B1.
- Όσον αφορά το λεξιλόγιο, ορισμένες λέξεις που χρησιμοποιούνται στα παιχνίδια αντικαταστάθηκαν με απλούστερες λέξεις επιπέδου A1 ή A2.

Κατά τη διαδικασία μετάφρασης των παιχνιδιών από τα αγγλικά στα γαλλικά έγιναν οι ακόλουθες τροποποιήσεις:

- Κάθε φορά που γινόταν χρησιμοποιήσαμε την απλή προστακτική ενεστώτα για οδηγίες στους μαθητές, επειδή ήταν πιο εύκολη στην κατανόηση.
- Καθώς οι γαλλικές προτάσεις είναι μεγαλύτερες από τις αγγλικές, μερικές φορές χρειάστηκε να βρούμε μικρότερες λέξεις ή να αλλάξουμε τις παθητικές

προτάσεις σε ενεργητικές για να μειώσουμε το μήκος του κειμένου και να χωρέσουμε στην αρχική διάταξη.

- Για ορισμένα παιχνίδια και όταν υπήρχε αρκετός χώρος, προσθέσαμε τα αρσενικά και θηλυκά ισοδύναμα της λέξης «μαθητής» και όχι μόνο το αρσενικό ισοδύναμο που θεωρείται «ουδέτερο» στα γαλλικά, προκειμένου οι οδηγίες να είναι όσο το δυνατόν πιο συμπεριληπτικές, χωρίς να χρησιμοποιείται μία ενιαία λέξη (που μπορεί να εμποδίσει τους μαθητές να διαβάζουν, καθώς κόβει τις λέξεις στη μέση).

Στην περίπτωση της ισπανικής έκδοσης, δεν έγιναν σημαντικές προσαρμογές. Έγιναν, ωστόσο, κάποιες μικρές αλλαγές στη διατύπωση ορισμένων προτάσεων, καθώς η αγγλική έκδοση ήταν πολύ άμεση για την ισπανική γλώσσα και κουλτούρα. Επίσης έγιναν ελάχιστες προσαρμογές στο λεξιλόγιο, καθώς σε ορισμένες ασκήσεις χρησιμοποιήθηκαν διαφορετικές αγγλικές λέξεις, αλλά στα ισπανικά αυτές ήταν συνώνυμα.

Κατά τη διαδικασία μετάφρασης των παιχνιδιών και των δραστηριοτήτων από τα αγγλικά στα ελληνικά, έγιναν αρκετές μικρές προσαρμογές, δεδομένου ότι η ελληνική γλώσσα χρησιμοποιεί μια ελαφρώς διαφορετική δομή. Τα ελληνικά είναι μια γλώσσα με βάση τη διάκριση γένους, οπότε το λεξιλόγιο που αφορά τα επαγγέλματα περιλαμβάνει τόσο θηλυκές και αρσενικές μορφές. Δεν υπάρχει ενεστώτας διαρκείας ούτε συνοπτικός μέλλοντας, οπότε και οι δύο μορφές προσαρμόστηκαν σε απλό ενεστώτα και απλό μέλλοντα αντίστοιχα. Δεν υπάρχει απαρέμφατο στα νέα ελληνικά, οπότε η απλούστερη μορφή της υποτακτικής περιλαμβάνεται σε ορισμένες φράσεις, όπως χρησιμοποιείται συνήθως σε επίπεδο αρχαρίων. Οι δευτερεύουσες προσαρμογές στη δομή των φράσεων (που επηρεάζουν κυρίως τα παιχνίδια με κάρτες) ήταν απαραίτητες, ιδίως στη χρήση των κτητικών αντωνυμιών και των επιθέτων.

Οι πληροφορίες και οι ασκήσεις που αναφέρονται στη χώρα υποδοχής/γλώσσα-στόχο προσαρμόστηκαν φυσικά στα ελληνικά δεδομένα, τον πολιτισμό και τις καταστάσεις.

## 3.2 Διδασκαλία λεξιλογίου μέσω παιχνιδιών

### **Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου**

Η γνώση του λεξιλογίου θεωρείται ευρέως ως το δομικό στοιχείο της εκμάθησης γλωσσών, δεδομένου ότι η επιτυχία των μαθητών εξαρτάται συνήθως από την ποσότητα του λεξιλογίου που μπορούν να χρησιμοποιήσουν στην επικοινωνία. Επιπλέον, το λεξιλόγιο αποτελεί θεμελιώδη πτυχή όσον αφορά την κατάκτηση



των γλωσσικών δεξιοτήτων ανάγνωσης, ακουστικής κατανόησης, παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου.

Στο πλαίσιο του έργου αναπτύχθηκαν τα ακόλουθα παιχνίδια:

Θέμα	Επίπεδο	Τύπος παιχνιδιού	Παιχνίδι με σύντομη περιγραφή
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Γραμματική και λεξιλόγιο	Επιτραπέζιο παιχνίδι, ρολόι με ώρες και δραστηριότητες
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Λεξιλόγιο, πολλαπλή επιλογή και συμπλήρωση κενών	Quizziz, λεξιλόγιο
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Λεξιλόγιο	Παιχνίδι «Πες το όνομα», λεξιλόγιο της τάξης
Υγεία	A1	Γραμματική και λεξιλόγιο	1. Οι εικόνες σε μια κάρτα ταιριάζουν με τη λέξη μίας κάρτας από άλλο σετ. Εικόνα που απεικονίζει γιατρό = γιατρός, εικόνα που απεικονίζει χημικό - χημικός κ.λπ. Εικόνα που απεικονίζει μώλωπα - μώλωπας, Εικόνα που απεικονίζει κεφάλι που πάλλεται - πονοκέφαλος
Υγεία	A1	Γραμματική και λεξιλόγιο	Επίσκεψη στον γιατρό  Οι μαθητές έχουν κάρτες με λέξεις που συνθέτουν προτάσεις για ζητήματα υγείας. Όλες οι ομάδες έχουν τις ίδιες προτάσεις και οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συνθέσουν ολοκληρωμένες προτάσεις.
Υγεία	A1/A2	Γραμματική και λεξιλόγιο	Αυτό το παιχνίδι μπορεί να παιχτεί σε διαφορετικά επίπεδα καθώς οι μαθητές αποκτούν περισσότερη ευφράδεια. Θα μπορούσε να είναι μια μεγάλη αφίσα στην τάξη για τη διδασκαλία, φυλλάδια A4 για εργασία σε ζευγάρια ή μια εικόνα σε ένα ppt κ.λπ.
Για ψώνια	A2	Γραμματική και λεξιλόγιο	Επιτραπέζιο σαν μονόπολη, με τετράγωνα που αναπαριστούν μαγαζιά. Όταν ρίχνετε το ζάρι, σε όποιο τετράγωνο κι αν βρεθείτε, πρέπει να ρωτήσετε ποιο είναι το σωστό υλικό για αγορά Με κάθε σωστή απάντηση ξαναπαίζετε, ενώ οι λάθος απαντήσεις σας πάνε λίγο πιο πίσω.
Υγεία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο	Από την παντομίμα στην ομιλία

Υγεία	A1	Γραμματική / Λεξιλόγιο	Υγιείς επιλογές - Quizizz Λεξιλόγιο
Στην Αγορά	A1/A2	Λεξιλόγιο γραμματικής	Καθημερινά αντικείμενα Quizizz -λεξιλόγιο
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Γραφή	Αφήγηση ιστοριών: Δημιουργία νέων ιστοριών για τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά τους
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1	Λεξιλόγιο, πολλαπλή επιλογή και συμπλήρωση κενών	Quizizz: Λεξιλόγιο
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Λεξιλόγιο, πολλαπλή επιλογή και συμπλήρωση κενών	Quizizz: Λεξιλόγιο σχετικά με αθλητισμό
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο	Παντομίμα: μαθαίνω τα Χόμπι
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1	Λεξιλόγιο	Παιχνίδι κατηγορίας: το παιχνίδι θα βοηθήσει τους συμμετέχοντες να μάθουν για διάφορες γιορτές σχετικά με τη χώρα υποδοχής.
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, δεξιότητες γραφής και παρουσίασης	Σύνδεση προτάσεων: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν 18 προτάσεις σχετικά με τη ζωή και τα χόμπι των ανθρώπων
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1/A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Ανάγνωση	Επιτραπέζιο παιχνίδι: Σε κάθε στροφή πρέπει να απαντήσει σε ερωτήσεις σχετικά με τον εαυτό του ή μπορεί να επιλέξει μια πρόκληση.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: συμπληρώστε τα κενά για να συμπληρώσετε τις προτάσεις.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: κουίζ σχετικά με (με εικόνες) τις ενέργειες που μπορείτε να κάνετε σε ένα σπίτι.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: κουίζ σωστού/λάθους για να βρείτε ανθρώπους σε ένα μεγάλο σπίτι.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1/A2	Λεξιλόγιο	Παντομίμα για να ανακαλύψετε τα αντικείμενα και τα δωμάτια ενός σπιτιού.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο	Μουσικές καρέκλες: συστηθείτε με κίνηση (συλλογικό παιχνίδι).

Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο και Ακουστική Κατανόηση	Παιχνίδι ρόλων για να κάνω νέους φίλους
Στην αγορά	A1/A2	Λεξιλόγιο	Μπίνγκο: συμπληρώστε τα πλέγματα κλήρωσης των διαφόρων καταστημάτων με τις λέξεις που ταιριάζουν.
Στην αγορά	A1/A2	Γραμματική, λεξιλόγιο και ανάγνωση	Γρίφοι (διαφορετικοί διάλογοι για την οργάνωση ενός δείπνου): βάλτε τις προτάσεις στη σειρά για να φτιάξετε τον διάλογο από την αρχή.
Στην αγορά	A1	Λεξιλόγιο	Τουίστερ: τοποθετήστε εικόνες ή κάρτες στο πάτωμα και καλέστε τους συμμετέχοντες να πατήσουν τα αντικείμενα που ονομάζετε/ περιγράψετε.
Επαγγελματική ζωή και κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Γραμματική, λεξιλόγιο, Παραγωγή προφορικού λόγου, ακουστική κατανόηση	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ  1ο παιχνίδι. Ο 1ος μαθητής ετοιμάζει ένα σύνολο ερωτήσεων δρώντας ως συνεντευκτής για μια θέση εργασίας. Ο 2ος μαθητής πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις ως υποψήφιος. Έπειτα οι ρόλοι αντιστρέφονται.  2ο παιχνίδι. Παίζεται κατά τον ίδιο τρόπο με θέμα τις κοινωνικές υπηρεσίες για 2 διαφορετικά θέματα (π.χ. ο μαθητής ζητά βοήθεια σε υπηρεσίες εκπαίδευσης για τα παιδιά του, ρωτάει για υπηρεσίες υγείας).
Κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Λεξιλόγιο, Ανάγνωση	Quizziz: Συμπληρώστε τα κενά
Επαγγελματική ζωή	A1	Λεξιλόγιο	Quizziz: Θέσεις εργασίας
Κοινωνικές υπηρεσίες	A1	Λεξιλόγιο, Γραφή	Σουντόκου: εικόνες με λέξεις
Επαγγελματική ζωή	A1	Λεξιλόγιο, Γραφή, Γραμματική	Ανακατεμένα γράμματα για να συνθέσετε λέξεις σχετικά με μια εικόνα
Κοινωνικές υπηρεσίες	A1	Λεξιλόγιο, Γραμματική και Ανάγνωση	Σύνολο λέξεων (σε μία τσάντα/ένα κουτί) με μαγνήτες για τη σύνθεση μιας εύκολης πρότασης
Στην αγορά	A1	Λεξιλόγιο	Quizziz: Μαθαίνω τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών
Στην αγορά	A2	Λεξιλόγιο, ρήματα	Quizziz: οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν 10 προτάσεις με ρήματα, χρήσιμες όταν ψωνίζουν από το παντοπωλείο.

## Δημιουργία παιχνιδιών λεξιλογίου

### Δημιουργία ενός παιχνιδιού μνήμης για εξάσκηση ή επανάληψη του λεξιλογίου

Τα παιχνίδια μνήμης είναι ένας από τους καλύτερους τρόπους για την ενίσχυση των βασικών δεξιοτήτων των μαθητών, καθώς απαιτούν από τους παίκτες να χρησιμοποιήσουν τη μνήμη τους για να ολοκληρώσουν το παιχνίδι. Είναι πραγματικά ευέλικτα για να ταιριάζουν σε κάθε είδους θέματα: λεξιλόγιο, γραμματική, ανάγνωση ή γραφή.

Υπάρχουν διάφοροι ιστότοποι που προσφέρουν δωρεάν εκτυπώσιμα πρότυπα:

- Coolest printables:  
<https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl:  
[https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google\\_vignette](https://games4esl.com/powerpointgames/matching-game/#google_vignette)
- Twinkl:  
<https://www.twinkl.de/search?q=blank+matching+game+template>
- Pinterest:  
<https://www.pinterest.de/pin/196399233738592770/>

Υπάρχει επίσης μεγάλη ποικιλία ιστοτόπων για τη δημιουργία διαδικτυακών εκδόσεων παιχνιδιών για παιχνίδι στον ιστότοπο ή ενσωμάτωση στις πλατφόρμες μάθησης:

- Interacty:  
<https://interacty.me/products/memory-games>
- Puzzel.org:  
<https://puzzel.org/en/features/create-memory>
- Match the Memory:  
<https://matchthememory.com/login?redirect=%2Fcreate>

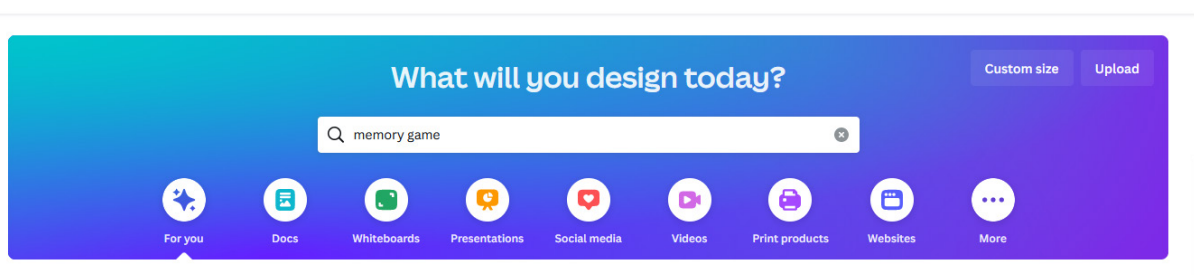
Κάτωθι επεξηγείται βήμα προς βήμα ο τρόπος δημιουργίας ενός παιχνιδιού μνήμης χρησιμοποιώντας το Canva.

Πριν ξεκινήσετε, θα πρέπει να έχετε ετοιμάσει έναν κατάλογο του περιεχομένου που θέλετε να εξασκήσετε. Αν σκοπεύετε να χρησιμοποιήσετε εικόνες, μπορείτε είτε να χρησιμοποιήσετε δικές σας εικόνες/φωτογραφίες, είτε να επιλέξετε από τις δωρεάν εικόνες που προσφέρει το Canva, είτε να χρησιμοποιήσετε ιστότοπους που προσφέρουν εικόνες χωρίς δικαιώματα. Θα πρέπει επίσης να έχετε λογαριασμό στο Canva ή να δημιουργήσετε έναν λογαριασμό.

Γι' αυτήν την επίδειξη θα συνθέσουμε ένα παιχνίδι μνήμης για σχολικά αντικείμενα, με τη χρήση συνδυασμού εικόνων και λέξεων για τα εξής αντικείμενα:

- στυλό
- μολύβι
- σακίδιο πλάτης
- γόμα
- κόλλα
- ψαλίδι
- ξύστρα
- βιβλίο

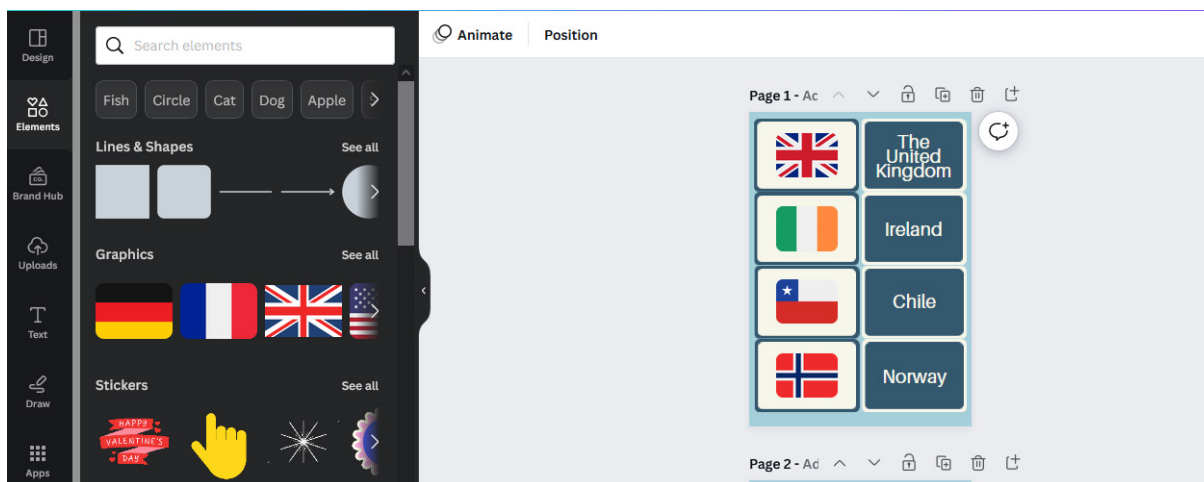
1. Μεταβείτε στη διεύθυνση <https://www.canva.com/> και συνδεθείτε ή δημιουργήστε έναν δωρεάν λογαριασμό.
2. Πληκτρολογήστε «Memory game» («παιχνίδι μνήμης») στο πλαίσιο αναζήτησης και μετά enter («υποβολή»).



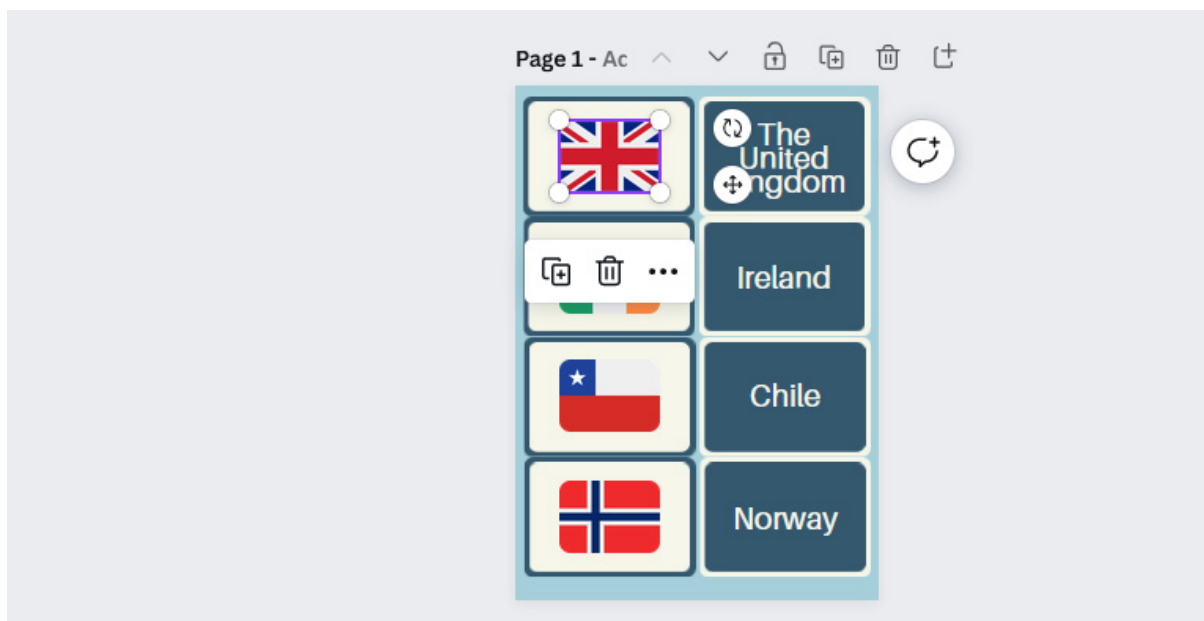
3. Επιλέξτε ένα υπόδειγμα. Το Canva σας παρουσιάζει δωρεάν επιλογές και υποδείγματα επί πληρωμή. Οι εκδόσεις επί πληρωμή επισημαίνονται με ένα σύμβολο κορώνας. Κάντε κλικ στο υπόδειγμα της επιλογής σας. Στη συνέχεια θα δείτε αυτή την οθόνη:



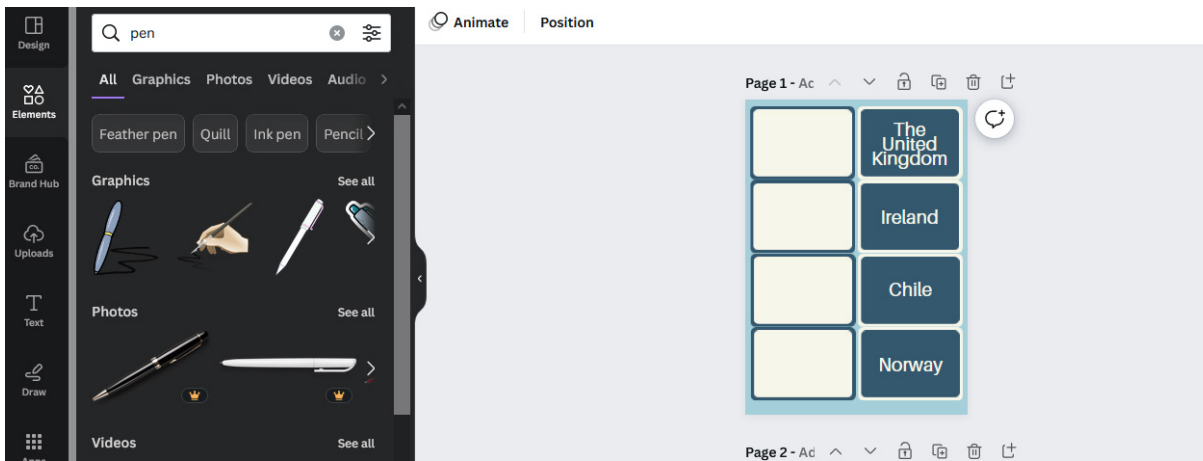
4. Κάντε κλικ στην επιλογή “Customise this template” («Εξατομίκευση αυτού του υποδείγματος») για να το προσαρμόσετε στο θέμα σας. Τώρα μπορείτε να αλλάξετε το κείμενο ή/και τις εικόνες.



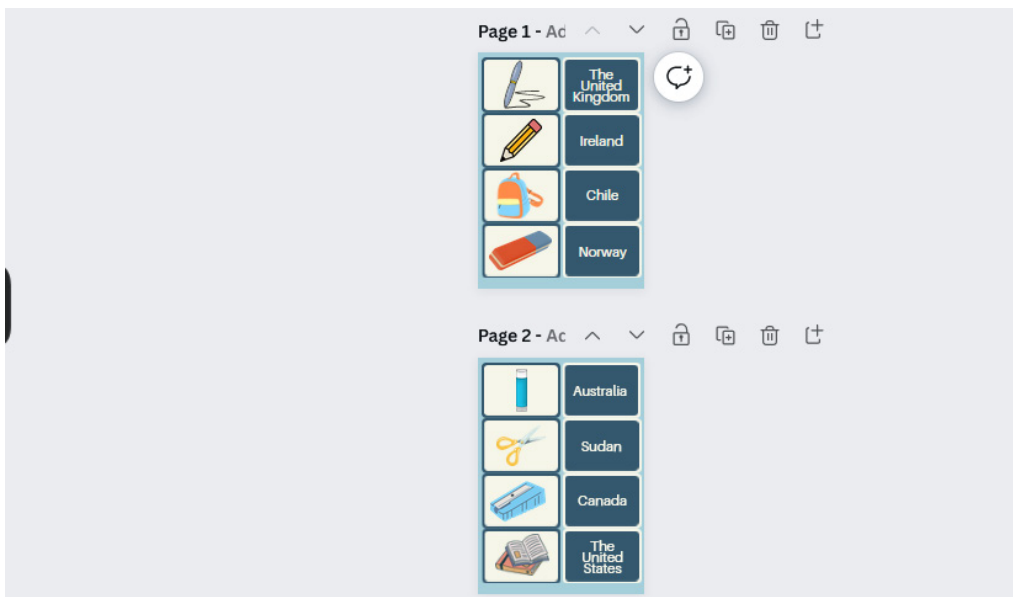
5. Πρώτα απ' όλα ας αλλάξουμε τις εικόνες. Κάντε κλικ στην εικόνα στο υπόδειγμά σας και αφαιρέστε τις εικόνες που θέλετε να διαγράψετε πατώντας στο εικονίδιο του κάδου.



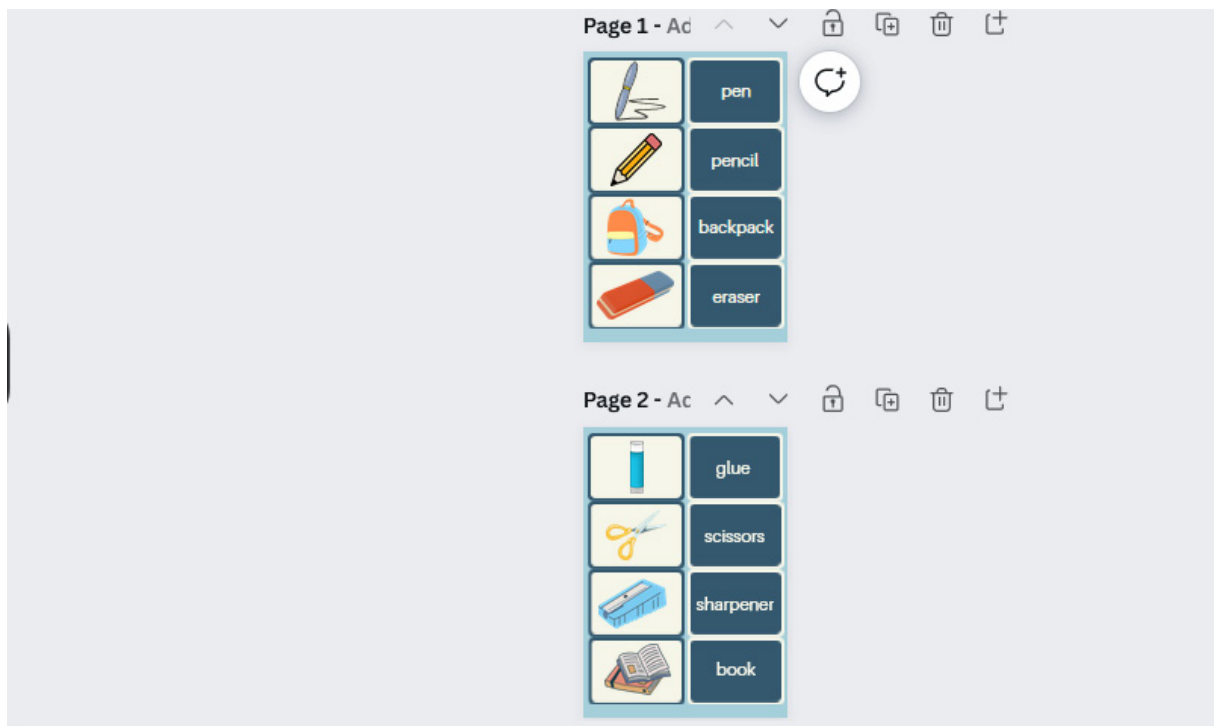
6. Για να βρείτε νέες εικόνες προς χρήση, κάντε κλικ στην επιλογή “Elements”(«Στοιχεία») στο μενού στα αριστερά. Πληκτρολογήστε «pen» («στιλό») για να βρείτε μια κατάλληλη εικόνα.



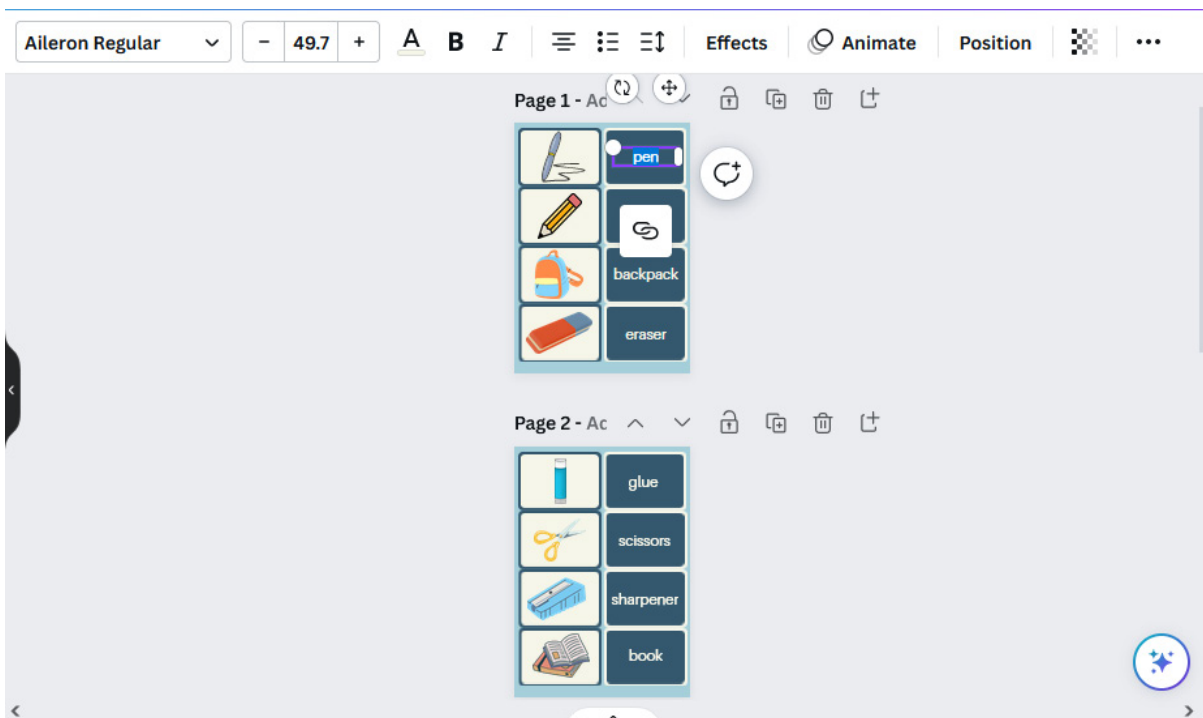
7. Και πάλι το Canva σας προσφέρει δωρεάν εικόνες καθώς και εικόνες επί πληρωμή. Οι επιλογές επί πληρωμή επισημαίνονται με το σύμβολο της κορώνας. Επιλέξτε μια εικόνα, πατήστε πάνω της και σύρετέ την σε έναν κενό χώρο στο υπόδειγμά σας στα δεξιά. Μπορείτε να προσαρμόσετε το μέγεθος των εικόνων σας πατώντας στην εικόνα και αυξάνοντας ή μειώνοντας το μέγεθος κάνοντας κλικ σε μια γωνία της εικόνας και αυξάνοντας ή ελαττώνοντάς την με το ποντίκι σας. Αναζητήστε όσες εικόνες χρειάζεστε και σύρετέ τις στο υπόδειγμά σας.



8. Τώρα ας προσθέσουμε τα αντίστοιχα ονόματα. Μπορείτε να το κάνετε πατώντας στο κείμενο που υπάρχει ήδη στο υπόδειγμα απλώς διαγράφοντάς το και πληκτρολογώντας το δικό σας.

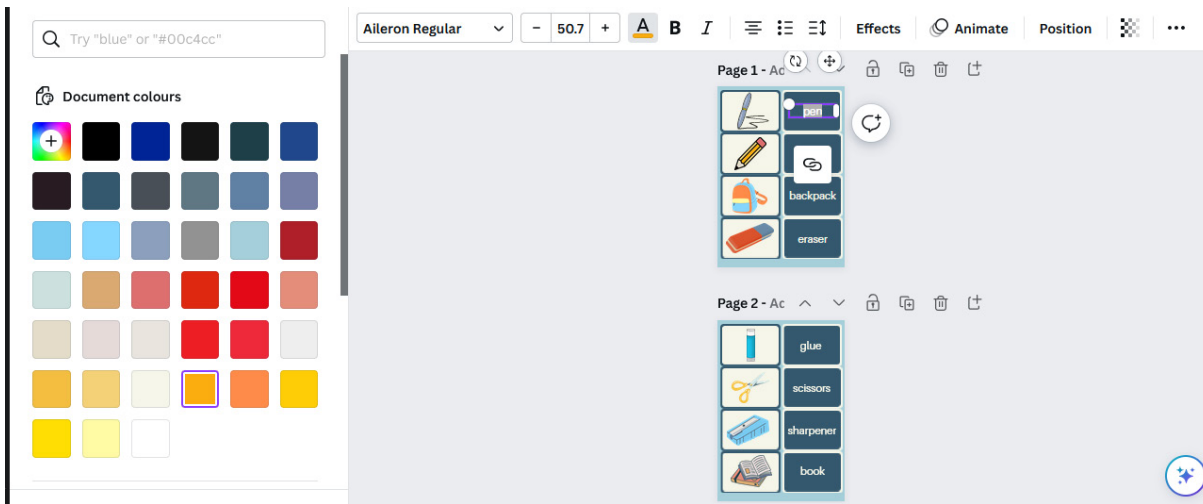


9. Μπορείτε να αλλάξετε τη γραμματοσειρά, το μέγεθος και το χρώμα επιλέγοντας τη λέξη που θέλετε να αλλάξετε.

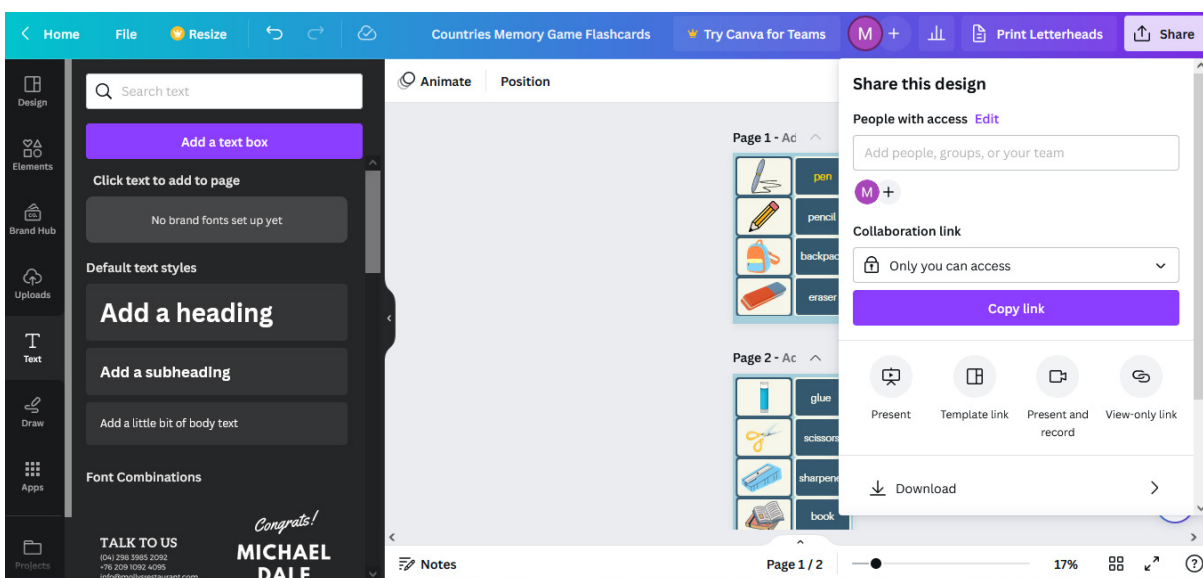


10. Κάντε κλικ στο εικονίδιο με το όνομα της γραμματοσειράς, το μέγεθος και το χρώμα για να κάνετε όποιες αλλαγές επιθυμείτε. Ας αυξήσουμε το μέγεθος της γραμματοσειράς και ας αλλάξουμε το χρώμα από λευκό σε κίτρινο.



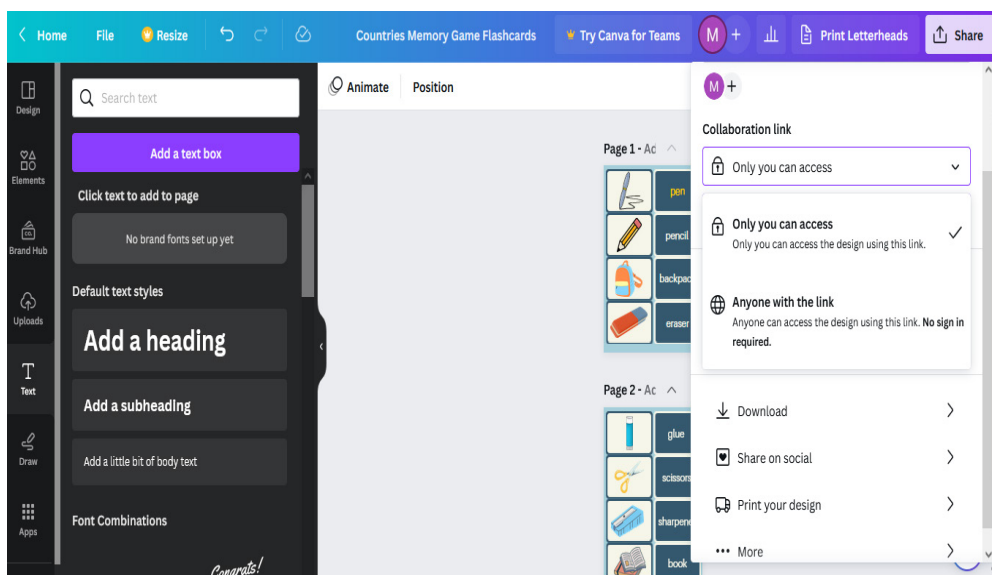


11. Εάν επιθυμείτε να προσθέσετε περισσότερες σελίδες, μπορείτε να το κάνετε κάνοντας κλικ στο «+», το οποίο προσθέτει μία σελίδα. Στη συνέχεια, αλλάξτε τις εικόνες και το κείμενο ανάλογα με τις ανάγκες.
12. Αν θέλετε να διαγράψετε σελίδες από το υπόδειγμά σας, πατήστε στο εικονίδιο του κάδου.
13. Αν θέλετε να αναιρέσετε οποιαδήποτε από τις αλλαγές σας, κάντε κλικ στο ανεστραμμένο βέλος που βρίσκεται πάνω αριστερά στην οθόνη σας.
14. Όλες οι αλλαγές σας θα αποθηκευτούν αυτόματα. Αν είστε ευχαριστημένοι με το σχέδιό σας, μπορείτε να το κοινοποιήσετε ή να το μεταφορτώσετε. Για να το κάνετε αυτό, κάντε κλικ στο «Share» («Κοινοποίηση») στην επάνω δεξιά γωνία της οθόνης σας.

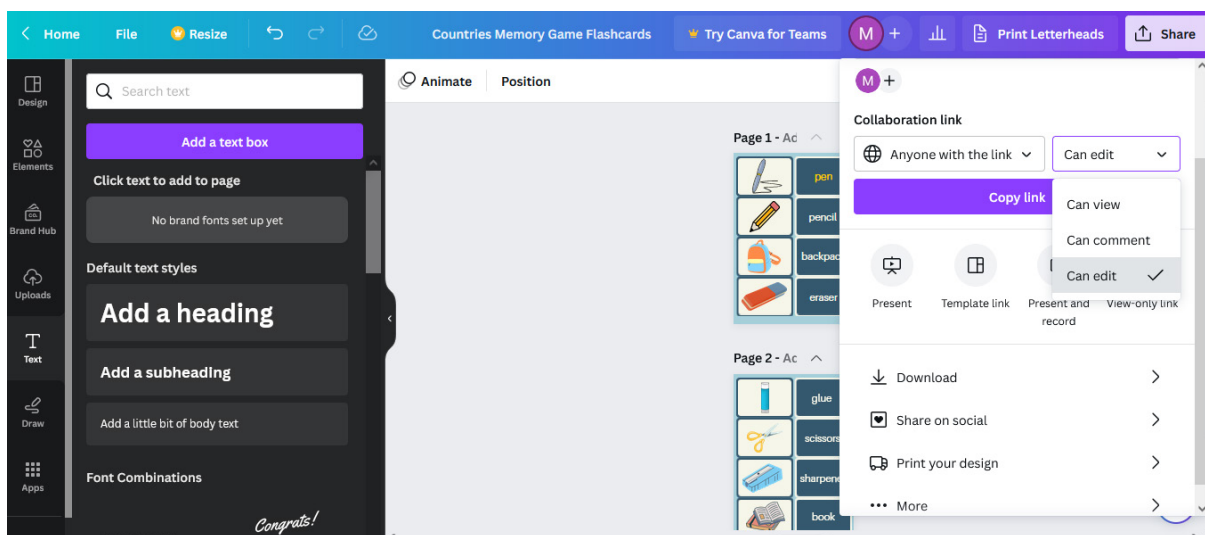


15. Για να εκτυπώσετε το παιχνίδι μνήμης σας, πατήστε “Download” (Μεταφόρτωση). Το Canva θα σας προτείνει την καταλληλότερη μορφή για τον τύπο του εγγράφου, αλλά θα σας παρουσιάσει και μια ποικιλία άλλων επιλογών. Επιλέξτε την επιλογή που προτιμάτε και στη συνέχεια, κάντε κλικ στο κουμπί “Download” (Μεταφόρτωση).

16. Το έγγραφο μεταφορτώνεται αυτόματα και εμφανίζεται στην οθόνη σας. Αποθηκεύστε το ή εκτυπώστε το απευθείας.
17. Μπορείτε επίσης να κοινοποιήσετε το σχέδιό σας στους συναδέλφους σας. Για να το κάνετε αυτό, κάντε κλικ στο «Share» («Κοινοποίηση»). Στη συνέχεια, επιλέξτε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να κοινοποιήσετε τον σύνδεσμο:



18. Επιλέξτε την επιλογή που προτιμάτε και αποφασίστε ποια δικαιώματα θα εκχωρήσετε στους συναδέλφους και τους μαθητές σας:



19. Όταν τελειώσετε, κάντε κλικ στην επιλογή «Copy link» («Αντιγραφή συνδέσμου»). Τώρα μπορείτε κοινοποιήσετε τον σύνδεσμο μέσω email.
20. Το σχέδιο θα παραμείνει αποθηκευμένο στο λογαριασμό σας, ώστε να μπορείτε να το επεξεργαστείτε όποτε και όσες φορές θέλετε.

## Δημιουργία ενός σταυρόλεξου για αναθεώρηση

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία ιστοσελίδων για τη δημιουργία σταυρόλεξων - οι περισσότερες από τις οποίες είναι δωρεάν, για παράδειγμα:

- XWords:  
<https://www.xwords-generator.de/en>
- Teacher's Corner:  
<https://worksheets.theteacherscorner.net/make-your-own/crossword/>
- Crossword Labs:  
<https://crosswordlabs.com/>
- Discovery Education:  
<https://puzzlemaker.discoveryeducation.com/criss-cross>
- My Crossword Maker:  
<https://mycrosswordmaker.com/>

Κάτωθι επεξηγούνται βήμα προς βήμα οι οδηγίες για τον τρόπο δημιουργίας ενός σταυρόλεξου χρησιμοποιώντας το Crossword Labs.

Πριν ξεκινήσετε, θα πρέπει να έχετε ετοιμάσει έναν κατάλογο με το λεξιλόγιο που θέλετε να συμπεριλάβετε στο σταυρόλεξο. Για την εν λόγω επίδειξη δημιουργείται ένα σταυρόλεξο για τις προσωπικές ικανότητες.

1. Πηγαίνετε στο <https://crosswordlabs.com/>. Θα δείτε αυτή τη σελίδα.

**Crossword Labs**

Make a Crossword [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crossword Puzzle Title

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

**Free, Fast & Easy**

Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to use!

**No ads, no watermarks, and no registration required.**

Over **one million** crossword puzzles made!

**Sample Crosswords**

- [The Planets](#)
- [Weather](#)
- [Animals](#)

.....

**Find a Crossword Puzzle**

Find a ready-made crossword

2. Πληκτρολογήστε έναν τίτλο, για παράδειγμα: personal qualities (προσωπικές ικανότητες)

# Crossword Labs

Make a Crossword [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

Crossword Puzzle Title  
Personal qualities |

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

**Free, Fast & Easy**  
Crossword Labs is a crossword puzzle maker. It's the simplest and fastest way to build, print, share and solve crossword puzzles online. And it's free to

3. Πληκτρολογήστε την απάντηση, ένα κενό και στη συνέχεια το στοιχείο. Εμφανίζεται ένα ζεύγος λέξης/κλειδί ανά γραμμή. Ας χρησιμοποιήσουμε τις ακόλουθες λέξεις και περιγραφές για αυτή την επίδειξη:

- Κάποιος που είναι πάντα στην ώρα του = συνεπής
- Κάποιος που είναι πάντα πολύ δραστήριος = ενεργητικός
- Κάποιος που είναι σίγουρος για τον εαυτό του = αυτοπεποίθηση
- Κάποιος που κάνει πάντα αυτό που έχει υποσχεθεί = αξιόπιστος
- Κάποιος που έχει τρόπους όταν μιλάει στους άλλους = ευγενικός
- Κάποιος που μπορεί εύκολα να δεχτεί αλλαγές = ευέλικτος

Όταν τελειώσετε, η οθόνη σας θα μοιάζει κάπως έτσι:

Personal qualities

Enter the answer, a space and then the clue. One word/clue pair per line. [Need to see an example?](#)

```
punctual Someone who is always on time
energetic Someone who is always very active
confident Someone who is sure about himself/herself
reliable Someone who always does what he/she has promised
polite Someone who uses manners when he/she speaks to ot
flexible Someone who can easily accept changes
```

4. Κάτω από τις ενδείξεις και τις απαντήσεις μπορείτε να δείτε μια προεπισκόπηση του σταυρόλεξου σας.

**Create a passcode**

This will protect the answer key, and allow you to edit your puzzle. **Don't forget it!** You can't recover it.

**Privacy Setting**

- Public (free!)**  
Anyone can find, view, solve and print your puzzle. It will be visible in search engines. The answer key can be viewed by you and paid members of CrosswordLabs.
- Hidden (members only)**  
Only people who have the direct URL will be able to view/print/solve your puzzle. It will be hidden from search engines. Only you can view the answer key.
- Private (members only)**  
Only you can view the puzzle. It cannot be accessed by anyone else, or search engines. Only you can view the answer key.

**Save & Finish**

**Personal qualities**

**Across**

2. Someone who always does what he/she has promised
5. Someone who is sure about himself/herself
6. Someone who can easily accept changes

**Down**

1. Someone who is always on time
3. Someone who is always very active
4. Someone who uses manners when he/she speaks to others

5. Δημιουργήστε έναν κωδικό πρόσβασης και πληκτρολογήστε τον στο πεδίο με την ονομασία “Create a passcode” («Δημιουργία κωδικού»). Ο κωδικός προστατεύει το κλειδί απάντησης και σας επιτρέπει να επεξεργαστείτε το σταυρόλεξό σας. Μην το ξεχάσετε! Δεν μπορείτε να τον ανακτήσετε.
6. Επιλέξτε μία από τις ρυθμίσεις απορρήτου. Εάν χρησιμοποιείτε τη δωρεάν έκδοση του ιστότοπου, μπορείτε να επιλέξετε μόνο “Public” («Δημόσιο»). Για να περιορίσετε την πρόσβαση στο σταυρόλεξό σας χρειάζεστε μια συνδρομή επί πληρωμή.
7. Στη συνέχεια κάντε κλικ στο «Save & Finish» («Αποθήκευση & Ολοκλήρωση») στο κάτω μέρος της σελίδας.
8. Τώρα δημιουργείται το σταυρόλεξό σας και εμφανίζεται σε μια νέα σελίδα:

## Crossword Labs

[Make a Crossword](#) [Find a Crossword](#) [About](#) [Login/Sign Up](#)

### Personal qualities

[Print](#) [Share](#) [Edit](#) [Answers](#) ☰

**All Done!** Make sure you bookmark this page or email it to yourself. If you don't, you may have a hard time getting back to this page!

Click a cell to start solving your puzzle, or click "Share" above to see options for sharing, embedding, exporting and printing.



**Across**

2. Someone who always does what he/she has promised
5. Someone who is sure about himself/herself
6. Someone who can easily accept changes

**Down**

1. Someone who is always on time
3. Someone who is always very active
4. Someone who uses manners when he/she speaks to others

9. Εάν είστε ικανοποιημένοι με το αποτέλεσμα, μπορείτε να το εκτυπώσετε κάνοντας κλικ στο "Print" («Εκτύπωση»).
10. Αν θέλετε να κάνετε κάποιες αλλαγές, πατήστε το κουμπί «Edit» («Επεξεργασία»). Αυτό θα σας πάει στην προηγούμενη σελίδα. Συνεχίστε με το βήμα 3.
11. Αν θέλετε να στείλετε τον σύνδεσμο του σταυρόλεξου σας, κάντε κλικ στο «Share» (Κοινοποίηση). Το ακόλουθο παράθυρο σας παρουσιάζει διάφορες επιλογές:

## Share This Crossword Puzzle

**URL**  
<https://crosswordlabs.com/view/personal-qualities> [Copy](#) [Share](#)

**Focus Mode URL**  
<https://crosswordlabs.com/embed/personal-qualities> [Copy](#) [Share](#)

**Embed Code (Help)**  

```
<iframe width="500" height="500" style="background-color: #f0f0f0;"></iframe>
```

[Copy](#)

**Copy/Print/Export**

[Print](#)
[PDF](#)
[SVG](#)
[PNG](#)

Copy and paste into **Word**

Personal qualities

1

1 Border Width

11 Number Font Size

30 Box Size

Show Answers

Show Word Bank

[Update](#)

Εδώ θα λάβετε τη διεύθυνση URL. Έχετε επίσης τη δυνατότητα να αντιγράψετε και να επικολλήσετε το σταυρόλεξο σας, να το εξάγετε σε διάφορες μορφές ή να λάβετε έναν κωδικό ενσωμάτωσης που θα σας επιτρέψει να ενσωματώσετε το σταυρόλεξο σε διαδικτυακές πλατφόρμες όπως το Moodle.

Κάντε κλικ στο «Answers» («Απαντήσεις») για να εμφανιστεί το σταυρόλεξο με τις απαντήσεις.

Κάντε κλικ στο εικονίδιο με τις τρεις ράβδους δίπλα στις «Απαντήσεις» («Απαντήσεις») για να μεγεθύνετε ή να μειώσετε το μέγεθος ή για να διαγράψετε το σταυρόλεξο.

## Πρακτική συνεδρία: σχεδιασμός παιχνιδιών για τη διδασκαλία γραμματικής ή λεξιλογίου

Σε αυτή τη συνεδρία οι συμμετέχοντες θα έχουν το χρόνο να δοκιμάσουν να σχεδιάσουν μόνοι τους ένα παιχνίδι για τη διδασκαλία της γραμματικής ή του λεξιλογίου. Αυτό μπορεί να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο χρησιμοποιώντας τα διαθέσιμη γραφική ύλη ή χρησιμοποιώντας ψηφιακές πλατφόρμες σχεδιασμού όπως το Canva, το Crossword Labs ή παρόμοιες πλατφόρμες.

## Προσαρμογή των παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

Οι ομοιότητες μεταξύ της μητρικής γλώσσας (Γ1) και γλώσσας στόχου (Γ2) μπορεί να συμβάλλουν στην εκμάθηση της γλώσσας χώρας υποδοχής. Οι περισσότεροι μαθητές τείνουν λιγότερο ή περισσότερο να χρησιμοποιούν τον λεξιλόγιο και τις βασικότερες δομές της μητρικής τους γλώσσας. Αυτές οι ομοιότητες μπορεί να βοηθούν πραγματικά, επιτρέποντας στους μαθητές να αναγνωρίζουν εύκολα λέξεις που μπορεί να μην έχουν δει ή ακούσει ποτέ πριν!

Συνεπώς, οι ομοιότητες μεταξύ της μητρικής γλώσσας και της γλώσσας χώρας υποδοχής μπορούν να χρησιμοποιηθούν συγκεκριμένα για την απόκτηση νέου λεξιλογίου, κάτι που είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό όταν όλοι ή περισσότεροι μαθητές σε μία ομάδα μιλούν την ίδια μητρική γλώσσα. Τα κάτωθι παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την απόκτηση νέων λέξεων στη γλώσσα χώρας υποδοχής βάσει της μητρικής γλώσσας:

- **Ντόμινο:** το πρώτο μέρος της κάρτας δείχνει τη λέξη της γλώσσας Γ1 η οποία πρέπει να ταιριάζει με την αντίστοιχη λέξη της γλώσσας Γ2
- **Μνήμη:** μία κάρτα δείχνει τη λέξη στη γλώσσα Γ1 και μία άλλη κάρτα δείχνει τη λέξη στη γλώσσα Γ2. Οι λέξεις της γλώσσας Γ1 μπορούν επίσης να αντικατασταθούν με εικόνες αν είναι εφικτό
- **Αναζήτηση λέξεων:** Είναι ασκήσεις που παρέχουν εικόνες των λέξεων που περιέχονται στη δραστηριότητα αναζήτησης λέξεων. Οι μαθητές πρέπει να βρουν τις λέξεις της Γ2 με βάση τις γνώσεις τους για τους όρους της μητρικής τους γλώσσας.

Βέβαια, οι ομοιότητες μεταξύ της Γ1 και της Γ2 μπορεί επίσης να οδηγήσουν τους μαθητές να αναγνωρίζουν λέξεις λανθασμένα στις δύο γλώσσες που μπορεί να μοιάζουν παρόμοιες αλλά στην πραγματικότητα να διαφέρουν. Αυτές οι λέξεις είναι γνωστές ως ψευδόφιλες λέξεις και για να μην υπάρχουν παρανοήσεις ενδεχομένως χρειάζεται περισσότερη εξάσκηση. Τα παρακάτω παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν για

εξάσκηση ψευδόφιλων λέξεων:

- **Κουίζ σωστού/λάθους:** ερωτήσεις Κουίζ που δίνουν τη σωστή και τη λανθασμένη μετάφραση μιας λέξης
- **Κουίζ πολλαπλής επιλογής:** Ερωτήσεις Κουίζ που περιέχουν μία λέξη ή μία φράση και αρκετές μεταφράσεις.
- **Μνήμη:** Οι κάρτες πρέπει να είναι σχεδιασμένες ούτως ώστε οι μαθητές πρώτα να ταξινομήσουν μαζί τις ψευδόφιλες λέξεις, ακολουθώντας τη γνωστή διαδικασία/κανόνες του παιχνιδιού μνήμης και να βρουν τη σωστή σημασία.
- **Σύρε τη λέξη:** Συμπλήρωση κενών σε προτάσεις σέρνοντας τη λέξη με το σωστό νόημα.
- **Ντόμινο:** Η μία πλάκα έχει μία εικόνα και πρέπει να ταιριάζει με τον αντίστοιχο όρο. Υπάρχει μία πλάκα με την ψευδόφιλη λέξη και μία πλάκα με τον όρο που ταιριάζει. Το παιχνίδι τελειώνει μόνο όταν όλες οι πλάκες έχουν τη σωστή διάταξη, δηλαδή αν σε κάθε περίπτωση η σωστή μετάφραση συνδυάζεται με την εικόνα.

### 3.3 Διδασκαλία επικοινωνιακών δεξιοτήτων μέσω παιχνιδιών

#### **Εισαγωγή στα διάφορα είδη επικοινωνιακών παιχνιδιών**

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών για την εξάσκηση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων. Τα πιο συνηθισμένα παιχνίδια περιλαμβάνουν:

- Παιχνίδια «Μάντεψε ποιος»
- Παιχνίδια με εικόνες
- Ηχητικά παιχνίδια
- Παντομίμα
- Παιχνίδια εύρεσης στοιχείων
- Συζητήσεις
- Παζλ
- Παιχνίδι ρόλων
- Παιχνίδια αφήγησης ιστοριών



## Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Τα παρακάτω παιχνίδια δημιουργήθηκαν για την εξάσκηση των επικοινωνιακών δεξιοτήτων:

Θέμα	Επίπεδο	Τύπος παιχνιδιού	Παιχνίδι με σύντομη περιγραφή
Υγεία	A1	Γραμματική και Λεξιλόγιο	1. Οι εικόνες σε μια κάρτα ταιριάζουν με τη λέξη μίας κάρτας από άλλο σετ. Εικόνα που απεικονίζει γιατρό = γιατρός, εικόνα που απεικονίζει χημικό - χημικός κ.λπ. Εικόνα που απεικονίζει μώλωπα - μώλωπας , Εικόνα που απεικονίζει κεφάλι που πάλλεται - πονοκέφαλος
Υγεία	A1	Γραμματική και Λεξιλόγιο	Επίσκεψη στον γιατρό Οι μαθητές έχουν κάρτες με λέξεις που συνθέτουν προτάσεις για ζητήματα υγείας. Όλες οι ομάδες έχουν τις ίδιες προτάσεις και οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες για να συνθέσουν ολοκληρωμένες προτάσεις.
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Γραφή	Αφήγηση ιστοριών: συνθέτω μία ιστορία για τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά μου
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1/A2	Γραμματική/ Λεξιλόγιο, Δεξιότητες Γραφής και Παρουσίασης	Σύνδεση προτάσεων: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν 18 προτάσεις σχετικά με τη ζωή και τα χόμπι των ανθρώπων
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1/A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Ακουστική Κατανόηση και Ανάγνωση	Επιτραπέζιο παιχνίδι: Χάρη στο ζάρι και τις κάρτες, κάθε φορά που είναι η σειρά του, ο συμμετέχων πρέπει να απαντήσει σε ερωτήσεις σχετικά με τον εαυτό του ή να επιλέξει μια πρόκληση.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο και Ακουστική Κατανόηση	Παιχνίδι ρόλων για να κάνω νέους φίλους

Επαγγελματική ζωή και κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Γραμματική, Λεξιλόγιο, Παραγωγή προφορικού λόγου, Ακουστική Κατανόηση	ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ  1ο παιχνίδι. Ο 1ος μαθητής ετοιμάζει ένα σύνολο ερωτήσεων δρώντας ως συνεντευκτής για μια θέση εργασίας. Ο 2ος μαθητής πρέπει να απαντήσει στις ερωτήσεις ως υποψήφιος. Έπειτα οι ρόλοι αντιστρέφονται.  2ο παιχνίδι. Παίζεται κατά τον ίδιο τρόπο με θέμα τις κοινωνικές υπηρεσίες για 2 διαφορετικά θέματα (π.χ. ο μαθητής ζητά βοήθεια σε υπηρεσίες εκπαίδευσης για τα παιδιά του, ρωτάει για υπηρεσίες υγείας).
Κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Λεξιλόγιο, Ανάγνωση	Quizizz: Συμπληρώστε τα κενά

## Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία επικοινωνιακών παιχνιδιών

### Δημιουργία ενός επικοινωνιακού παιχνιδιού

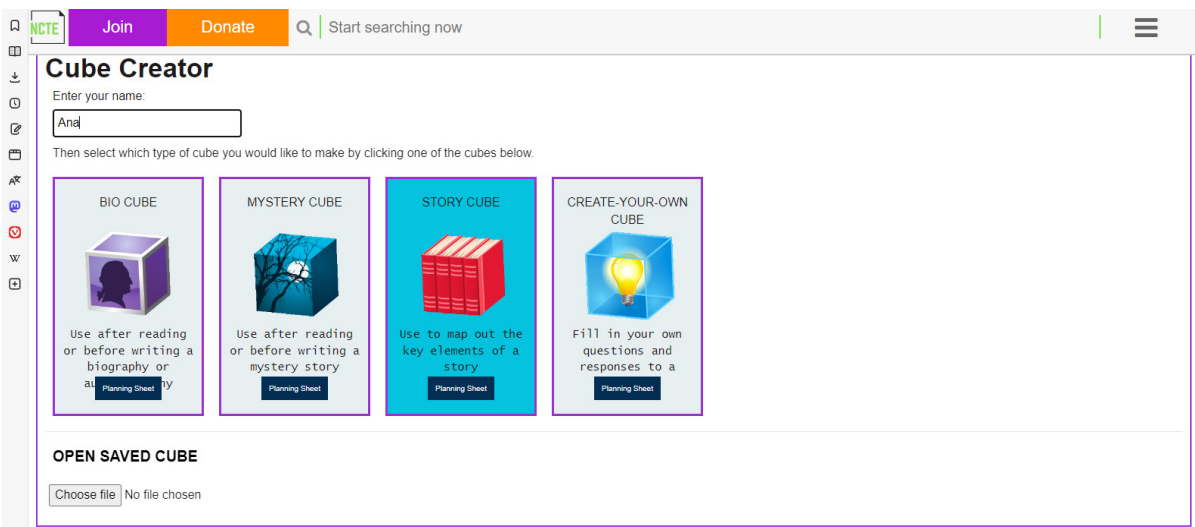
Θα συνθέσουμε έναν κύβο που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για τη χαρτογράφηση των βασικών στοιχείων μιας ιστορίας. Επιλέξτε για ποια ιστορία θέλετε να συζητήσετε.

Για την εν λόγω επίδειξη θα χρειαστεί η κατασκευή ενός κύβου για μία ιστορία (βιβλίο/ταινία) – βασικές πληροφορίες από την ταινία «Ο Χάρι Πότερ και η Φιλοσοφική Λίθος».

1. Ανοίξτε το σύνδεσμο και επιλέξτε «LAUNCH THE TOOL!» (ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΤΕ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ!)

<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>

2. Κάτω από τον τίτλο «cube creator» («εργαλείο δημιουργίας κύβου») υπάρχει ένα πεδίο για να γράψετε το «name» («όνομά») σας. Πληκτρολογήστε το και επιλέξτε μία από τις τέσσερις δυνατότητες για δημιουργία κύβου, εν προκειμένω «Story Cube» («Κύβος Ιστορίας»).



3. Εμφανίζεται η 1η πλευρά με τους «Χαρακτήρες» - Ποιοι είναι οι κύριοι χαρακτήρες της ιστορίας;».

Συμπληρώστε το πλαίσιο με τα αντίστοιχα ονόματα:

(Στο παράδειγμα)

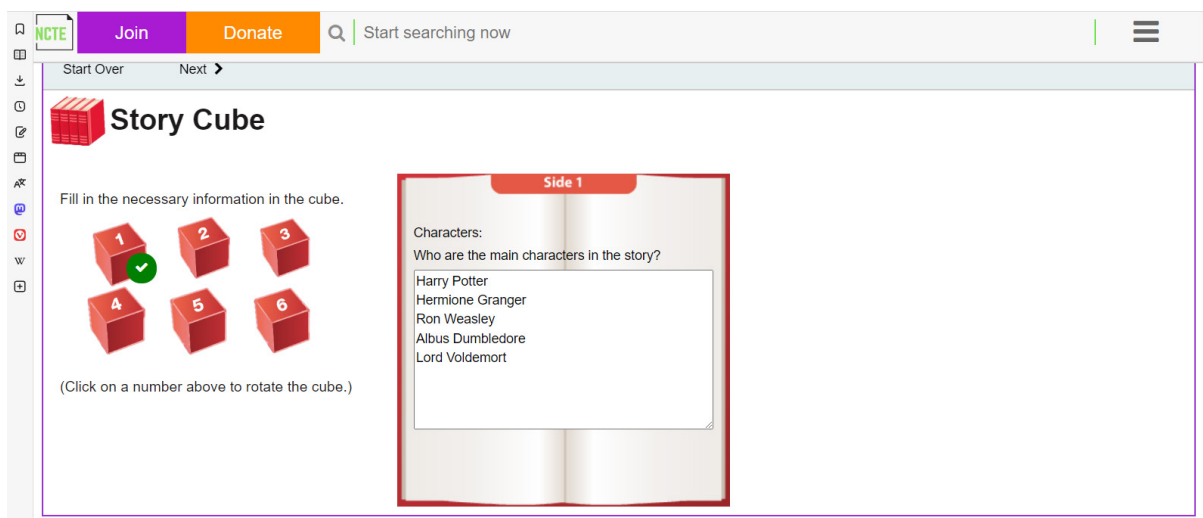
Χάρι Πότερ

Ερμιόνη Γκρέιντζερ

Ρον Ουέσλι

Άλμπους Ντάμπλντορ

Λόρδος Βόλντεμορτ



#### 4. Πατήστε στον αριθμό 2.

2η πλευρά «Σκηνικό: Πού διαδραματίζεται η ιστορία;»

Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:

Στη Σχολή Χόγκουαρτς για Μαγείες και Ξόρκια

The screenshot shows the 'Story Cube' interface. At the top, there are 'Join' and 'Donate' buttons, a search bar with the text 'Start searching now', and navigation buttons 'Start Over', 'Back', and 'Next'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains a 2x3 grid of red cubes numbered 1 to 6. Cubes 1 and 2 have green checkmarks. Below the grid is the instruction '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, a book icon labeled 'Side 2' is open to a page with the following text: 'Setting: Where does the story take place? Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry'.

#### 5. Πατήστε στον αριθμό 3.

3η πλευρά «Σύγκρουση: Ποιο είναι το βασικό πρόβλημα στην ιστορία;»

Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:

Ο Χάρι βρίσκει ένα μέρος όπου τον συμπαθούν οι μάγοι και ο Βόλντεμορτ προσπαθεί να επιστρέψει. Το σχέδιό του είναι να κλέψει τη Φιλοσοφική Λίθο και να τη χρησιμοποιήσει με σκοπό να γίνει αθάνατος

The screenshot shows the 'Story Cube' interface. At the top, there are 'Join' and 'Donate' buttons, a search bar with the text 'Start searching now', and navigation buttons 'Start Over', 'Back', and 'Next'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains a 2x3 grid of red cubes numbered 1 to 6. Cubes 1, 2, and 3 have green checkmarks. Below the grid is the instruction '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, a book icon labeled 'Side 3' is open to a page with the following text: 'Conflict: What is the main problem in the story? Harry finds a place where there are wizards like him, and Voldemort tries to return. His plan is to steal the Sorcerer's Stone and use it to achieve immortality.'

#### 6. Πατήστε στον αριθμό 4.

4η πλευρά «Λύση: Πώς λύνεται το πρόβλημα;»

Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:

*Ο Χάρι – με τη βοήθεια των φίλων του – εμποδίζει τον Βόλντεμορτ να πάρει τη Φιλοσοφική Λίθο. Το Γκρίφιντορ κερδίζει το κύπελλο.*

The screenshot shows the NCTE Story Cube interface. At the top, there are buttons for 'Join' and 'Donate', and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are navigation buttons: 'Start Over', 'Back', and 'Next'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains a 2x3 grid of red cubes numbered 1 to 6. Each cube has a green checkmark. Below the cubes, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right of the cubes is a large open book icon labeled 'Side 4'. The text on the book reads: 'Resolution: How is the problem resolved? Harry – with the help of his friends – keeps Voldemort from taking the Sorcerer's Stone. Gryffindor wins the house cup.'

## 7. Πατήστε στον αριθμό 5.

*5η πλευρά «Θέμα: Ποιο είναι το θέμα της ιστορίας;»*

Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:

*Ο Χάρι Πότερ, ένας νέος μάγος που ανακαλύπτει τη μαγική του κληρονομιά στα ενδέκατα γενέθλιά του, όταν λαμβάνει μια επιστολή αποδοχής στη Σχολή Χόγκουαρτς για Μαγείες και Ξόρκια.*

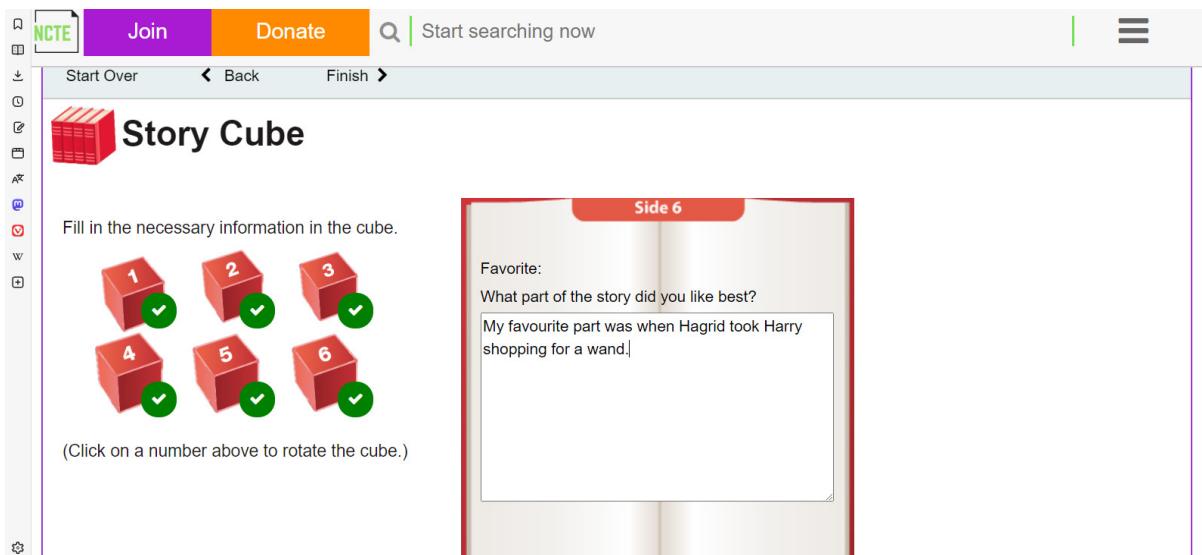
The screenshot shows the NCTE Story Cube interface. At the top, there are buttons for 'Join' and 'Donate', and a search bar with the text 'Start searching now'. Below this, there are navigation buttons: 'Start Over', 'Back', and 'Next'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains a 2x3 grid of red cubes numbered 1 to 6. Each cube has a green checkmark. Below the cubes, it says '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right of the cubes is a large open book icon labeled 'Side 5'. The text on the book reads: 'Theme: What is the topic or subject of the story? Harry Potter, a young wizard who discovers his magical heritage on his eleventh birthday, when he receives a letter of acceptance to Hogwarts School of Witchcraft and Wizardry.'

## 8. Πατήστε στον αριθμό 6.

6η πλευρά «Αγαπημένο μέρος: Ποιο μέρος της ιστορίας σας άρεσε περισσότερο;»

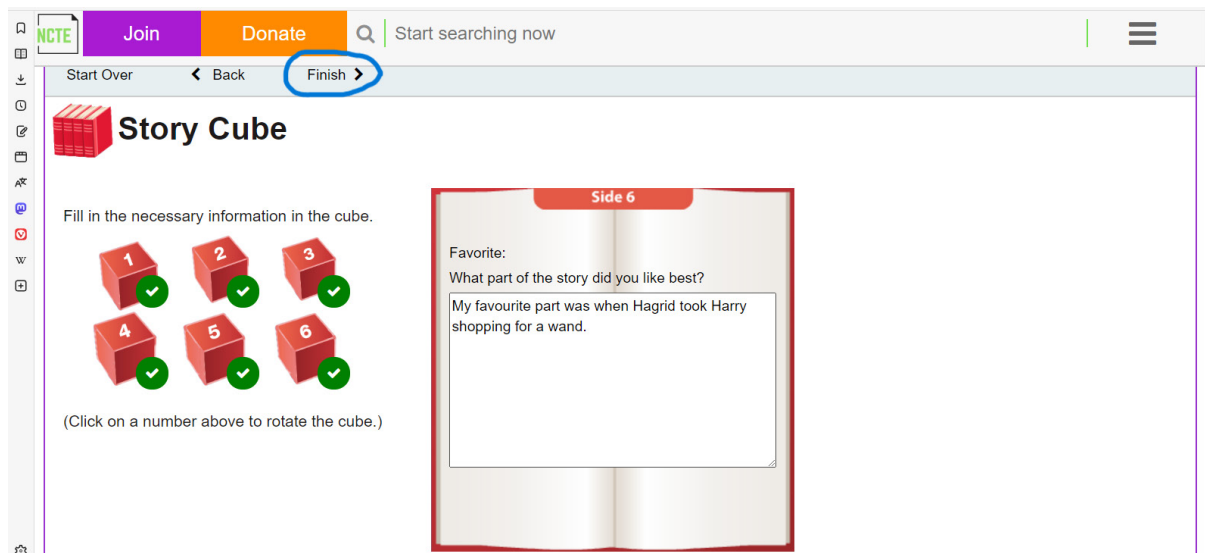
Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:

Το αγαπημένο μου μέρος στην ιστορία είναι όταν ο Χάγκριντ πήγε τον Χάρι για να αγοράσει ένα ραβδί.



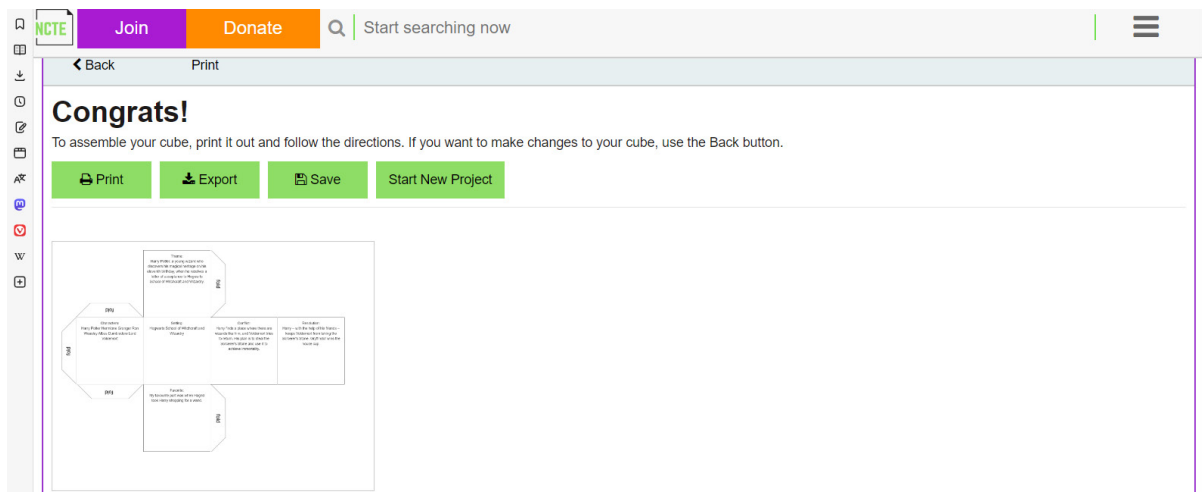
The screenshot shows the 'Story Cube' interface. At the top, there are 'Join' and 'Donate' buttons, a search bar with 'Start searching now', and navigation buttons 'Start Over', 'Back', and 'Finish'. The main content area is titled 'Story Cube' and contains a 2x3 grid of red cubes numbered 1 to 6, each with a green checkmark. Below the cubes is the instruction '(Click on a number above to rotate the cube.)'. To the right, a large red-bordered box labeled 'Side 6' contains the text: 'Favorite: What part of the story did you like best? My favourite part was when Hagrid took Harry shopping for a wand.'

## 9. Πατήστε «Finish» (Τέλος)

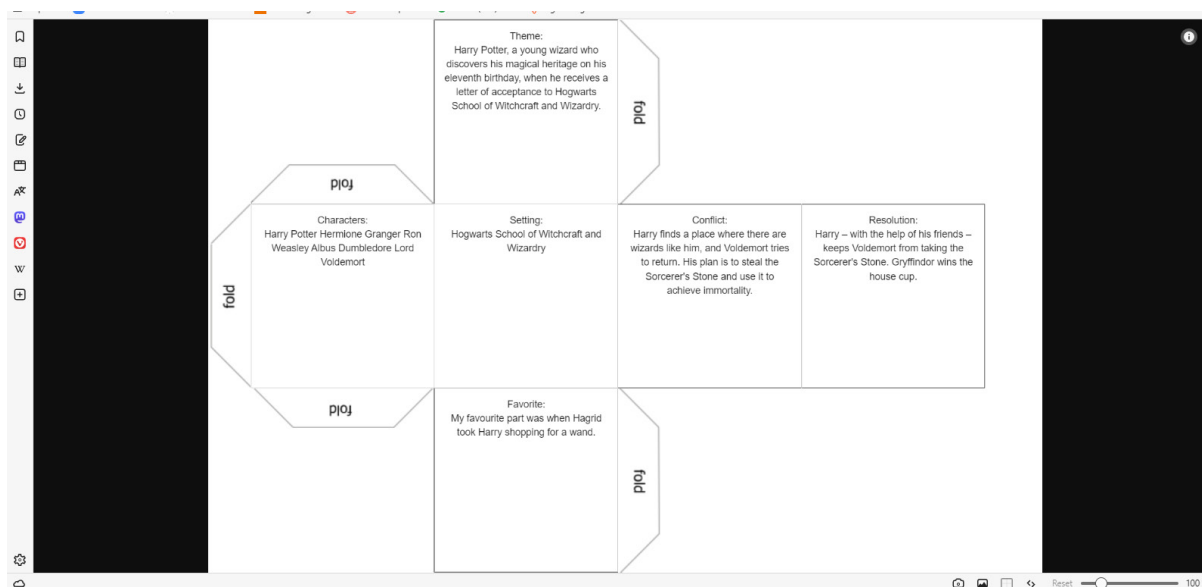


This screenshot is identical to the previous one, but the 'Finish' button in the top navigation bar is circled in blue, indicating it should be clicked to complete the activity.

10. Ο κύβος σας είναι έτοιμος. Μπορείτε να τον ελέγξετε και να τον τυπώσετε, αλλιώς πηγαίνετε στην προηγούμενη σελίδα.



11. Μπορείτε να ανοίξετε τον κύβο σε άλλο παράθυρο για να τον διαβάσετε καλύτερα.



## Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός επικοινωνιακών παιχνιδιών

Σε αυτή τη συνεδρία δίνεται χρόνος στους συμμετέχοντες για να προσπαθήσουν να σχεδιάσουν ένα επικοινωνιακό παιχνίδι μόνοι τους. Αυτό μπορεί να γίνει με τον συνηθισμένο τρόπο χρησιμοποιώντας τη διαθέσιμη γραφική ύλη ή ψηφιακές πλατφόρμες σχεδιασμού.

### 3.4 Ψηφιακά παιχνίδια

Οι συνεχείς εξελίξεις στον τομέα των ΤΠΕ έχουν ως αποτέλεσμα όχι μόνο τη χρήση φυσικών παιχνιδιών στη γλωσσική διδασκαλία, αλλά και την αυξανόμενη σημασία των ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης. Αυτό ενισχύθηκε από την απαγόρευση κυκλοφορίας κατά τη διάρκεια της πανδημίας Covid 19. Υπάρχει ένα ευρύ φάσμα έτοιμων μαθησιακών παιχνιδιών, αλλά και η δυνατότητα να δημιουργήσετε τα δικά σας παιχνίδια εκμάθησης. Επιπλέον, υπάρχουν πολλοί διαφορετικοί πάροχοι που προσφέρουν τόσο δωρεάν όσο και επί πληρωμή λογαριασμούς.

Ωστόσο, συχνά αποδεικνύεται ότι οι εκπαιδευτικοί δεν διαθέτουν τις τεχνικές δεξιότητες για τη δημιουργία ψηφιακών μαθησιακών παιχνιδιών ή ότι ο τεχνικός εξοπλισμός στον χώρο μαθημάτων ή από την πλευρά των μαθητών εμποδίζει τη χρήση των ψηφιακών μαθησιακών παιχνιδιών.

Τα ακόλουθα χρηματοδοτούμενα από την ΕΕ έργα παρέχουν επιλογές επιμόρφωσης για τους εκπαιδευτικούς. Ορισμένα περιλαμβάνουν επίσης ιδέες και οδηγίες για τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης:

**Digital pedagogy Cookbook:** Το έργο αυτό δημιούργησε ένα «βιβλίο συνταγών» που δίνει βήμα προς βήμα οδηγίες για τη δημιουργία ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού.

🔗 Σύνδεσμος: <http://digitalpedagogycookbook.eu/>

**Shaping digital classes:** Το έργο αυτό απευθύνεται σε εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να βελτιώσουν τις ψηφιακές τους δεξιότητες σε τέσσερις διαφορετικούς τομείς. Το έργο προσφέρει μια διαδικτυακή πλατφόρμα μάθησης με μαθήματα που απευθύνονται σε αρχάριους και μεσαίου επιπέδου συμμετέχοντες, οι οποίοι επίσης βρίσκουν εδώ σεμινάρια για τη χρήση διαφόρων εφαρμογών.

🔗 Σύνδεσμος: <https://shapingdigitalclasses.eu/>

**Aid Kit for Online Autonomous Classes:** Ο κύριος στόχος του έργου είναι να διδάξει στους εκπαιδευτές τον τρόπο δημιουργίας ψηφιακών μαθημάτων (εξ αποστάσεως) ενθάρρυνσης για ενήλικες μαθητές και ειδικά ευάλωτες ομάδες σε προγράμματα μη τυπικής μάθησης.

🔗 Σύνδεσμος: <https://aid-kit.erasmus.site/>



## Οφέλη ψηφιακών παιχνιδιών

Τα ψηφιακά παιχνίδια εκμάθησης παρουσιάζουν μεγάλη ποικιλία πλεονεκτημάτων για τους μαθητές και τους εκπαιδευτικούς.

**Άμεση ανατροφοδότηση:** Σε αντίθεση με τις παραδοσιακές ασκήσεις ή/και τις δοκιμασίες, οι μαθητές που χρησιμοποιούν ψηφιακά παιχνίδια λαμβάνουν άμεση ανατροφοδότηση σχετικά με τις ενέργειες/απαντήσεις τους, συμπεριλαμβανομένων επίσης σχολίων ή ενδείξεων για να ξαναπροσπαθήσουν εάν η απάντησή τους δεν ήταν σωστή, ανάλογα με το παιχνίδι, γεγονός που κατ' επέκταση, έχει θετικό αντίκτυπο στα κίνητρά τους.

**Ψηφιακή ταυτότητα:** Στον ψηφιακό κόσμο, οι μαθητές δημιουργούν προφίλ ή άβαταρ για να ενταχθούν σε μια πλατφόρμα ή να συμμετάσχουν σε διαδικτυακά παιχνίδια. Αυτό τους επιτρέπει να επιλέξουν ποιοι θέλουν να είναι: μπορούν να συμμετάσχουν με το αληθινό τους όνομα, με ένα ψευδώνυμο ή ένα τελείως διαφορετικό όνομα. Αυτό τους προσφέρει ενδεχομένως μια ελευθερία που δεν έχουν σε παραδοσιακά μαθησιακά περιβάλλοντα. Επίσης, οι λιγότερο ομιλητικοί ή πιο αδύναμοι μαθητές έχουν την ευκαιρία να συμμετάσχουν χωρίς να κρίνονται από τους συμμαθητές τους.

**Ανταγωνισμός:** Πολλές πλατφόρμες, όπως το Quizziz, επιτρέπουν σε πολλούς μαθητές να παίζουν ταυτόχρονα ένα παιχνίδι, δημιουργώντας ένα στοιχείο ανταγωνισμού που πολλοί μαθητές θεωρούν κίνητρο.

**Πολλαπλοί τρόποι μάθησης:** Σε αντίθεση με τα φυσικά παιχνίδια, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να συνδυάζουν ήχους και γραφικές εικόνες για να απευθύνονται σε πολλούς διαφορετικούς τρόπους μάθησης σε ένα παιχνίδι.

**Ευελιξία:** Ενώ τα φυσικά παιχνίδια μπορούν να παιχτούν μόνο κατά τη διάρκεια του μαθήματος, τα ψηφιακά παιχνίδια διατίθενται 24 ώρες 7 μέρες την εβδομάδα, συνεπώς οι μαθητές μπορούν να παίζουν ψηφιακά παιχνίδια όποτε και όπου τους βολεύει και για όσο χρόνο επιθυμούν, γεγονός που μπορεί να αποδειχθεί θετικό για όσους δεν έχουν πολύ χρόνο να παρακολουθήσουν μαθήματα γλώσσας δια ζώσης.

**Αυτο-ρυθμιζόμενη μάθηση:** Χάρη στα ψηφιακά παιχνίδια οι μαθητές μπορούν να καθορίζουν και να ελέγχουν τη μαθησιακή τους διεργασία και μπορούν να παίξουν ψηφιακά παιχνίδια όσες φορές επιθυμούν. Στις περισσότερες περιπτώσεις υπάρχουν επίσης διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας: έτσι, μπορούν να βρουν το επίπεδο που ταιριάζει στις ανάγκες τους, ενώ ορισμένα ψηφιακά παιχνίδια προσφέρουν βοήθεια μέσω σχολίων ή άλλων λειτουργιών υποστήριξης.

**Παρακολούθηση της μαθησιακής πορείας:** Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να ελέγχουν ποιοι μαθητές συμμετείχαν σε ένα ψηφιακό παιχνίδι ή εργασία και πώς τα κατάφεραν, στοιχείο που συμβάλλει στην παρακολούθηση της μαθησιακής τους προόδου. Καθώς οι απαντήσεις βαθμολογούνται αυτόματα, οι εκπαιδευτικοί πρέπει να ξοδεύουν

λιγότερο χρόνο για να ελέγχουν οι ίδιοι τις απαντήσεις και να καταγράφουν την πρόοδο της μάθησης.

Τα κάτωθι περιλαμβάνουν περαιτέρω οφέλη:

- Πολλές εφαρμογές όπως το Quizziz, το Quizlet ή οι δραστηριότητες H5P μπορούν να ενσωματωθούν σε συστήματα διαχείρισης μάθησης όπως το Moodle ή το Google Classrooms.
- Μετά τη δημιουργία τους, τα ψηφιακά παιχνίδια αποθηκεύονται στον λογαριασμό και μπορούν να κοινοποιηθούν σε απεριόριστο αριθμό μαθητών.
- Μεγάλη ποικιλία δραστηριοτήτων: Ανάλογα με την εφαρμογή που χρησιμοποιείται υπάρχει μεγάλη ποικιλία ψηφιακών παιχνιδιών. Έτσι, τα ψηφιακά παιχνίδια μπορούν να χρησιμοποιηθούν σχεδόν σε κάθε γνωστικό αντικείμενο και για πολλούς διαφορετικούς σκοπούς, για παράδειγμα: για να εξαλειφθεί η αμηχανία, για εξάσκηση, για επανάληψη κ.λπ.

## **Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου**

Τα παρακάτω ψηφιακά παιχνίδια δημιουργήθηκαν με τη χρήση του Quizziz:

<b>Θέμα</b>	<b>Επίπεδο</b>	<b>Τύπος παιχνιδιού</b>	<b>Παιχνίδι με σύντομη περιγραφή</b>
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A1	Λεξιλόγιο, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	Quizziz, λεξιλόγιο
Εκπαίδευση και κατάρτιση	A2	Ανάγνωση, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	Quizziz, Κατανόηση κειμένου
Υγεία	A1	Γραμματική / Λεξιλόγιο	Υγιεινές επιλογές -quizziz Λεξιλόγιο
Στην αγορά	A1/A2	Λεξιλόγιο γραμματικής	Καθημερινά αντικείμενα quizziz -λεξιλόγιο

Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A1	Λεξιλόγιο, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	quizziz: Λεξιλόγιο
Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία	A2	Λεξιλόγιο, Πολλαπλή Επιλογή και Συμπλήρωση Κενών	quizziz: Λεξιλόγιο σχετικά με αθλητισμό
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: συμπληρώστε τα κενά για να συμπληρώσετε τις προτάσεις.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A1	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: κουίζ για (με εικόνες) τις ενέργειες που μπορείτε να κάνετε σε ένα σπίτι.
Προσωπική ταυτότητα και στέγαση	A2	Λεξιλόγιο και Ανάγνωση	Quizizz: κουίζ σωστού/λάθους για να βρείτε ανθρώπους σε ένα μεγάλο σπίτι.
Κοινωνικές υπηρεσίες	A2	Λεξιλόγιο, Ανάγνωση	Quizizz: Συμπλήρωση κενών
Επαγγελματική ζωή	A1	Λεξιλόγιο	Quizizz: Θέσεις εργασίας
Στην αγορά	A1	Λεξιλόγιο	Quizizz: Μαθαίνω τα ονόματα των φρούτων και των λαχανικών
Στην αγορά	A2	Λεξιλόγιο, Ρήματα	Quizizz: οι συμμετέχοντες θα είναι σε θέση να δημιουργήσουν 10 προτάσεις με ρήματα, χρήσιμες όταν ψωνίζουν από το παντοπωλείο.

## Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

### Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης γλωσσών

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία πλατφορμών για τη δημιουργία ψηφιακών μαθησιακών παιχνιδιών δωρεάν. Για τις περισσότερες πλατφόρμες υπάρχουν επίσης επί πληρωμή εκδόσεις που προσφέρουν πρόσθετα χαρακτηριστικά. Οι ακόλουθες πλατφόρμες επιτρέπουν στους εκπαιδευτικούς να δημιουργήσουν τα δικά τους ψηφιακά μαθησιακά παιχνίδια:

- **Quizizz:** Το Quizizz είναι μια πλατφόρμα μάθησης που προσφέρει πολλαπλά εργαλεία για να κάνει μια τάξη διασκεδαστική, διαδραστική και ελκυστική. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργούν μαθήματα, να διεξάγουν διαμορφωτικές αξιολογήσεις, να αναθέτουν εργασίες για το σπίτι και να αλληλεπιδρούν με άλλο τρόπο με τους μαθητές τους (για όλες τις τάξεις) με έναν συναρπαστικό τρόπο.

🔗 Σύνδεσμος: <https://quizizz.com/?lng=en>

- **Quizlet:** Το Quizlet είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο και μια εφαρμογή για κινητά που ενισχύει τη μάθηση των μαθητών μέσω διαφόρων εργαλείων μελέτης που περιλαμβάνουν κάρτες μνήμης και κουίζ βασισμένα σε παιχνίδια. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να δημιουργήσουν τη δική τους τάξη στο Quizlet και να μοιραστούν σύνολα μελέτης με τους μαθητές τους. Μπορούν είτε να σχεδιάσουν από το μηδέν είτε να αναζητήσουν έτοιμα σύνολα για να τα προσαρμόσουν και να τα χρησιμοποιήσουν στη διδασκαλία τους.

🔗 Σύνδεσμος: <https://quizlet.com/en-gb>

- **Socrative:** Το Socrative είναι μια ψηφιακή πλατφόρμα που έχει σχεδιαστεί για να βελτιώσει την επικοινωνία στην τάξη. Πρόκειται για ένα διαδικτυακό σύστημα ερωτήσεων και απαντήσεων ιδανικό για την ψηφιακή αλληλεπίδραση μαθητών και εκπαιδευτικών. Οι εκπαιδευτικοί μπορούν να χρησιμοποιήσουν το Socrative για ένα κουίζ σε όλη την τάξη ή να χωρίσουν την τάξη σε ομάδες. Τα ατομικά κουίζ είναι επίσης μια επιλογή, επιτρέποντας στους εκπαιδευτικούς να εργαστούν με μεμονωμένους μαθητές. Χάρη σε μια ενότητα αναφορών, οι εκπαιδευτικοί μπορούν να παρακολουθούν σε πραγματικό χρόνο την πρόοδο των μαθητών τους και να μεταφορτώνουν ένα φύλλο Excel με δεδομένα για τη συνολική απόδοση της τάξης. Οι ερωτήσεις μπορεί να είναι τύπου πολλαπλής επιλογής, σωστού/λάθους ή σύντομης απάντησης και οι ερωτήσεις μπορεί να είναι ανακατεμένες για κάθε μαθητή.

🔗 Σύνδεσμος: <https://www.socrative.com/>

- **StudyStack:** Το StudyStack είναι ένα διαδικτυακό εργαλείο δημιουργίας καρτών μνήμης και μελέτης βάσει δραστηριοτήτων που βασίζεται στο περιεχόμενο που δημιουργείται από τους χρήστες. Το StudyStack γίνεται δημιουργικό με τις κάρτες flashcards και συνθέτει συναρπαστικές δραστηριότητες όπως σταυρόλεξα, κάρτες αντιστοίχισης, παιχνίδια τύπου «μαντέψτε πριν λιώσει ο χιονάνθρωπος», ερωτήσεις πολλαπλής επιλογής, άμεσες δοκιμασίες, ανακατεμένες λέξεις και άλλα παιχνίδια όπως το Hungry Bug (το πεινασμένο έντομο) και το Bug Match (αντιστοιχίστε το έντομο), τα οποία δημιουργούνται αυτόματα με τις αρχικές κάρτες μνήμης μελέτης που δημιούργησε ο δάσκαλος. Αυτές οι διασκεδαστικές δραστηριότητες μπορούν να βοηθήσουν τους μαθητές να απομνημονεύσουν καλύτερα το νέο περιεχόμενο και να διασκεδάσουν μαθαίνοντας.

🔗 Σύνδεσμος: <https://www.studystack.com/>

## Δημιουργία ενός ψηφιακού παιχνιδιού μάθησης με το Quizizz

Σε αυτή την ενότητα επεξηγείται ο τρόπος δημιουργίας για ένα ψηφιακό παιχνίδι μάθησης χρησιμοποιώντας την πλατφόρμα Quizizz, η οποία χρησιμοποιήθηκε επίσης για τη δημιουργία όλων των ψηφιακών παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν σε αυτό το έργο.

### Χαρακτηριστικά του Quizizz:

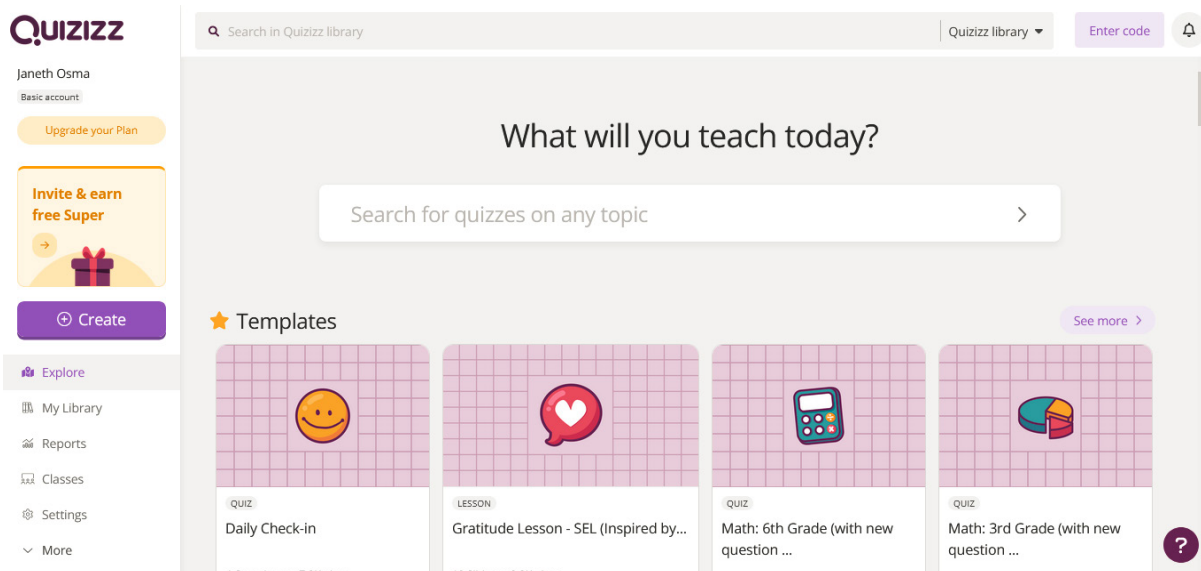
1. Μαθήματα/κουίζ με την καθοδήγηση του εκπαιδευτή: Όλη η τάξη εξετάζει μαζί κάθε ερώτηση.
2. Μαθήματα/κουίζ με την καθοδήγηση του μαθητή: Οι μαθητές προχωρούν με το δικό τους ρυθμό και βλέπετε έναν πίνακα κατάταξης και ζωντανά αποτελέσματα για κάθε ερώτηση ή μάθημα.
3. Φέρτε τη δική σας συσκευή (BYOD): Οι μαθητές βλέπουν πάντα το περιεχόμενο στις δικές τους συσκευές, είτε πρόκειται για υπολογιστές, φορητούς υπολογιστές, tablet και έξυπνα τηλέφωνα.
4. Πρόσβαση σε εκατομμύρια κουίζ: Μεταφορτώστε οποιοδήποτε δημόσια διαθέσιμο κουίζ ως έχει, επεξεργαστείτε και εξατομικεύστε το.
5. (Κουίζ + Μάθημα) Μάθημα επεξεργασίας: Επιλέξτε από 6 διαφορετικά είδη ερωτήσεων για να προσθέσετε εικόνες, βίντεο και ήχο σε ερωτήσεις που έχουν μεταφορτωθεί από άλλα κουίζ και μαθήματα.
6. Αναφορές: Αποκτήστε λεπτομερείς πληροφορίες σε επίπεδο τάξης και μαθητών για κάθε κουίζ. Κοινοποιήστε στους γονείς/κηδεμόνες για να παρακολουθείτε την πρόοδο των μαθητών.
7. Επιλογές εξατομίκευσης: Επιλογές για να προσαρμόσετε τις συνεδρίες κουίζ για να αλλάξετε το επίπεδο ανταγωνισμού και την ταχύτητα.

8. Κοινή χρήση και συνεργασία: Κοινοποιήστε το κουίζ σε άλλους εκπαιδευτικούς ή/και ζητήστε τους να συνεργαστούν.

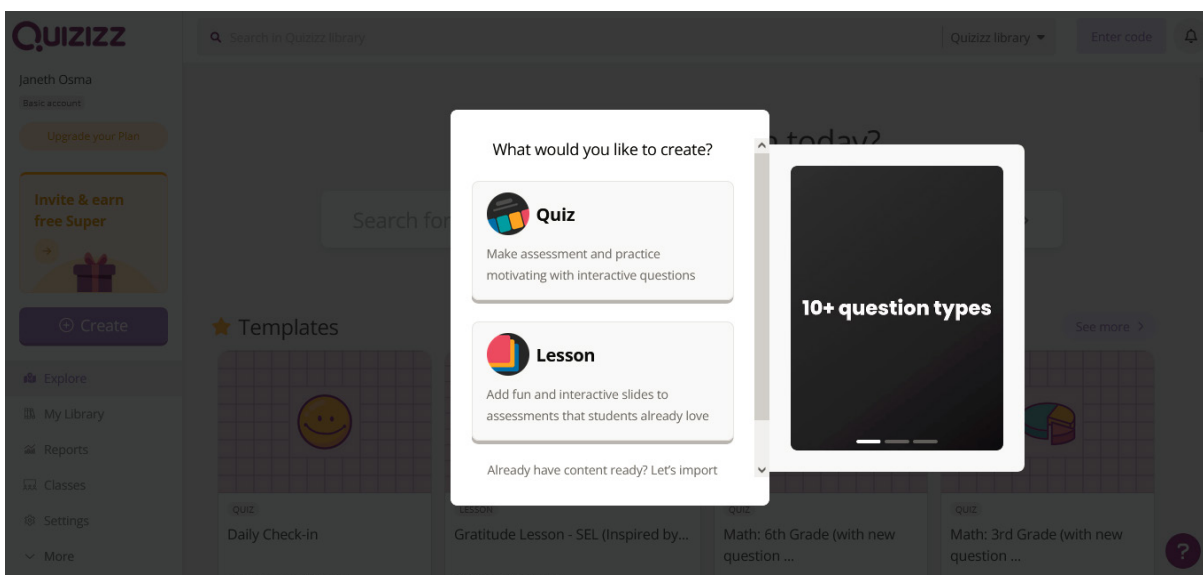
## Δημιουργήστε ένα Quiz

Θα δημιουργήσουμε ένα κουίζ για τον Παρακείμενο. Ακολουθήστε αυτά τα βήματα:

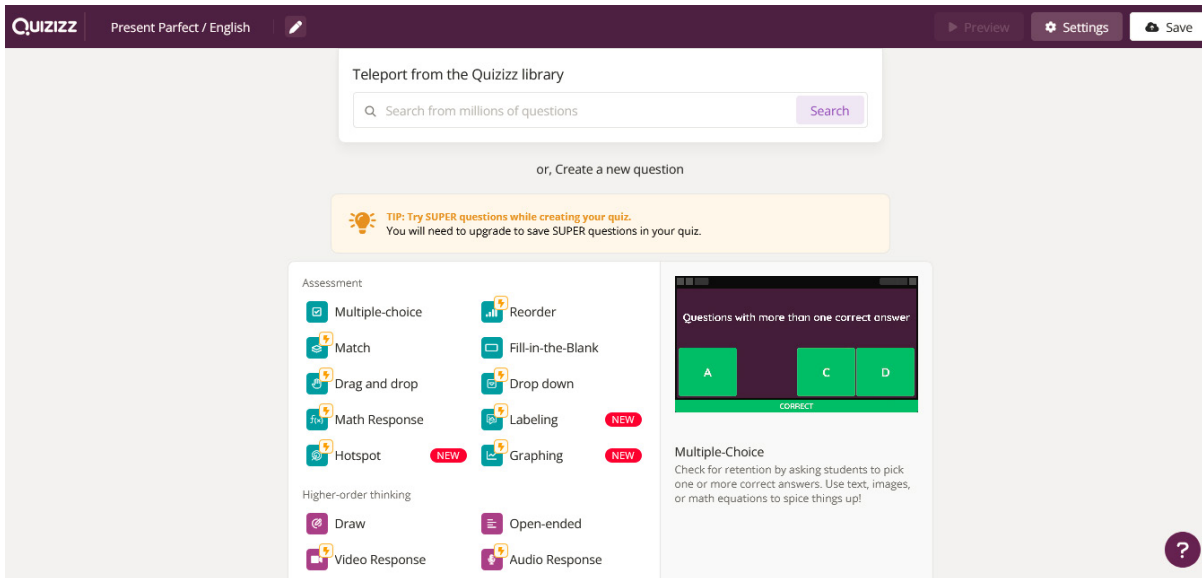
1. Πατήστε στην επιλογή Create (Δημιουργία) από το αριστερό παράθυρο πλοήγησης και επιλέξτε την επιλογή Quiz (Κουίζ).



2. Πατήστε στο Quiz (Κουίζ)



3. Υπάρχει ένα πλαίσιο πάνω αριστερά δίπλα στη λέξη Quizizz. Ονομάστε και επισημάνετε το κουίζ κατάλληλα. Επιτρέπονται το πολύ 3 ετικέτες (θεμάτων) ανά κουίζ. Σε αυτή την περίπτωση μπορούμε να γράψουμε «Παρακείμενος/Ελληνικά».

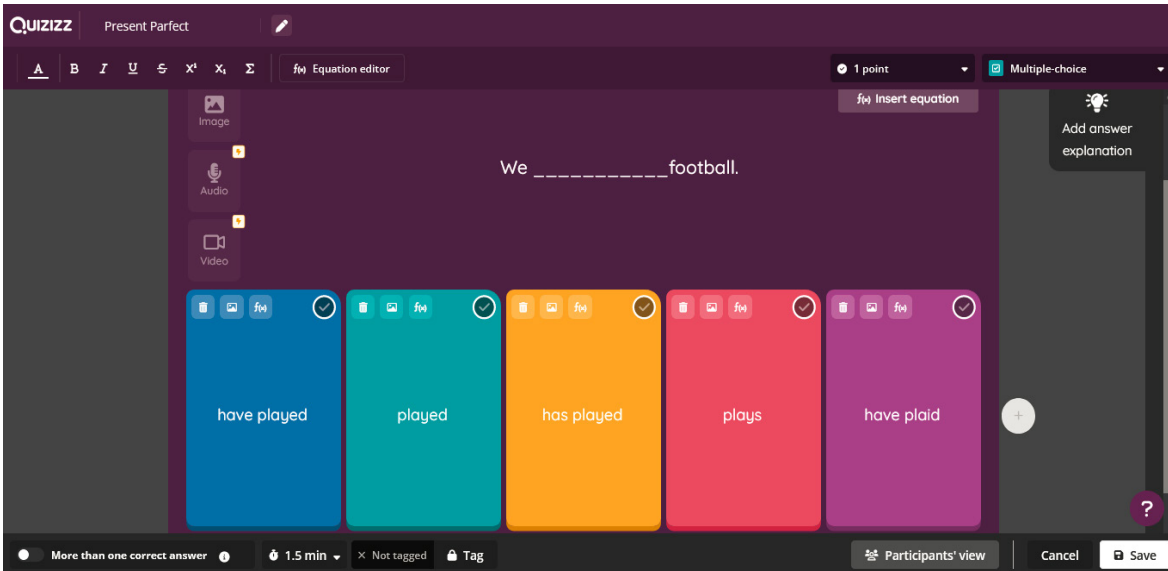


4. Εμφανίζεται ένα αναδυόμενο παράθυρο διαλόγου. Επιλέξτε τη μορφή για δημιουργία ερωτήσεων. Για τη δωρεάν έκδοση έχουμε μόνο 3 δυνατότητες: πολλαπλής επιλογής, σχεδίασης και ανοικτού τύπου (πορτοκαλί χρώμα).
- Πολλαπλής επιλογής (\*δωρεάν)
  - Αντιστοίχιση
  - Σύρετε και αφήστε
  - Μαθηματική απάντηση
  - Στο επίκεντρο
  - Παραγγείλετε ξανά
  - Συμπληρώστε τα κενά
  - Πτυσσόμενο μενού
  - Επισήμανση
  - Γραφική παράσταση
  - Σχεδίαση (\*δωρεάν)
  - Απάντηση βίντεο
  - Ανοικτού τύπου (\*δωρεάν)
  - Απόκριση ήχου
  - Δημοσκόπηση
  - Διαφάνεια
5. Για αυτό το παράδειγμα επιλέγουμε «Πολλαπλής επιλογής». Πληκτρολογήστε την ερώτησή σας στο πλαίσιο διαλόγου και προσθέστε επιλογές.

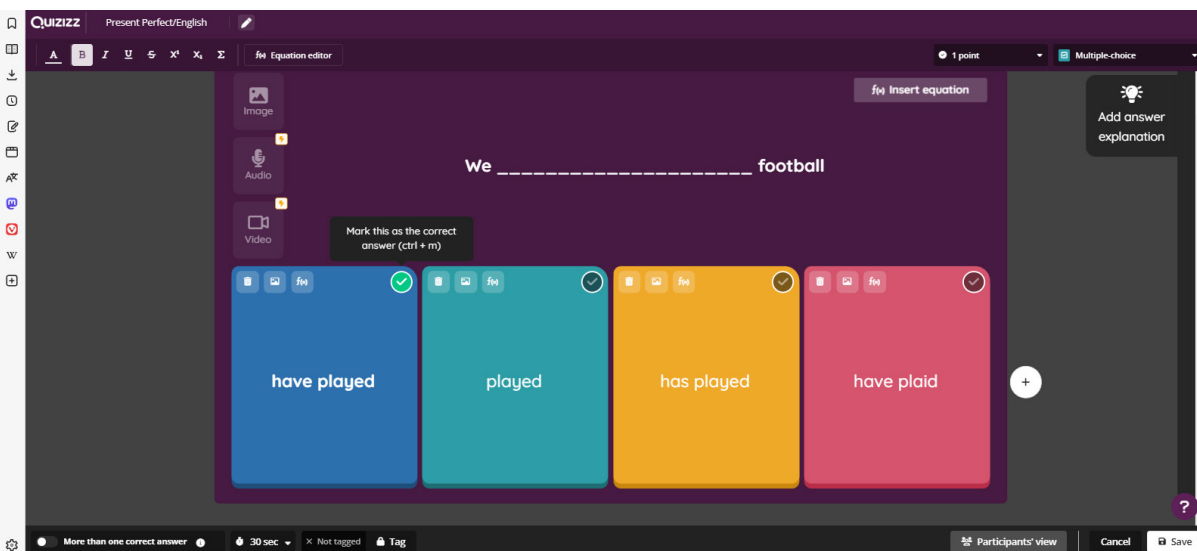
Σε αυτή την περίπτωση γράφουμε: Εμείς\_\_\_\_\_ ποδόσφαιρο.

Στη συνέχεια, συμπληρώστε τις επιλογές:

- έχουμε παίξει
- παίξαμε
- έχει παίξει
- έχουν τρέξει

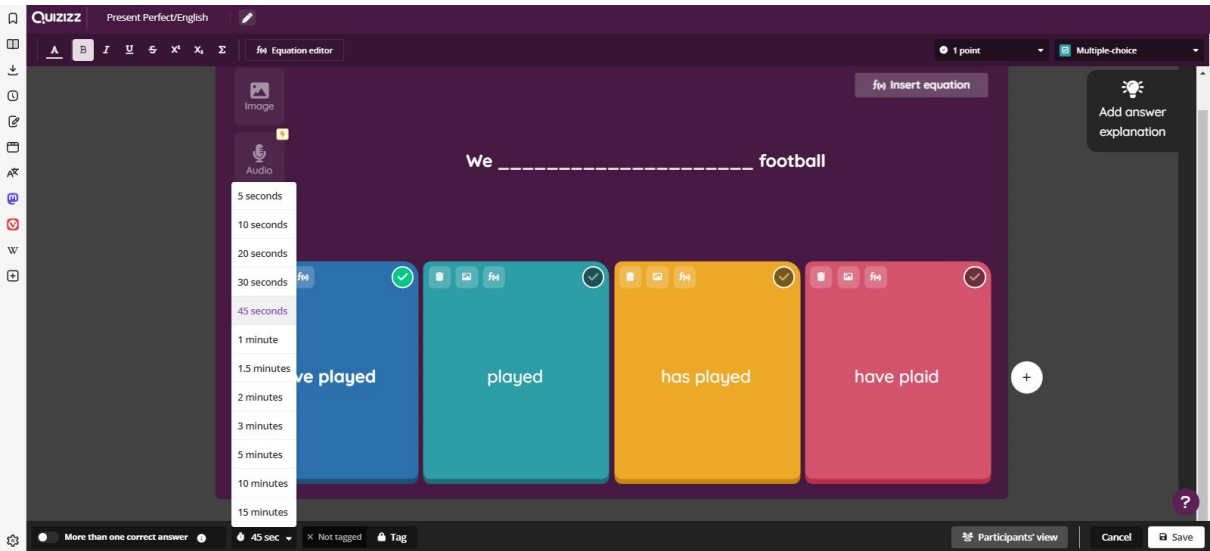


6. Στη συνέχεια, πατήστε στο σύμβολο «tick» («νι») για τη σωστή απάντηση. Υπάρχει ένα για κάθε επιλογή στην πάνω δεξιά πλευρά. Για αυτή την ερώτηση τικάρουμε την πρώτη επιλογή. «Έχουμε παίξει»

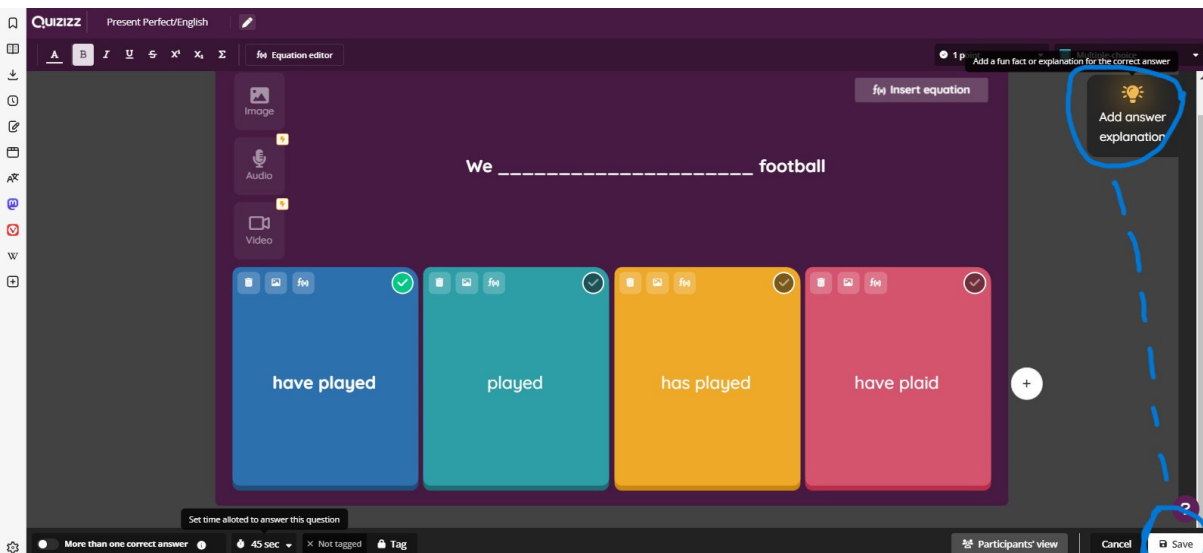


7. Ορίστε τον διαθέσιμο χρόνο για να απαντήσετε σε μια ερώτηση. Μπορείτε να το επιλέξετε ανά ερώτηση ή να είναι σταθερός σε όλο το κουίζ. ( Δεν το επιλέγουμε τώρα)

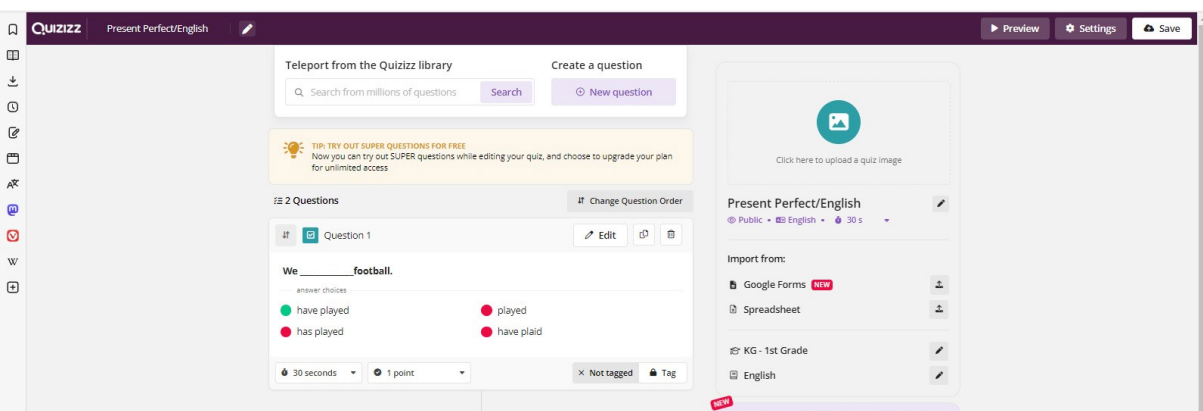




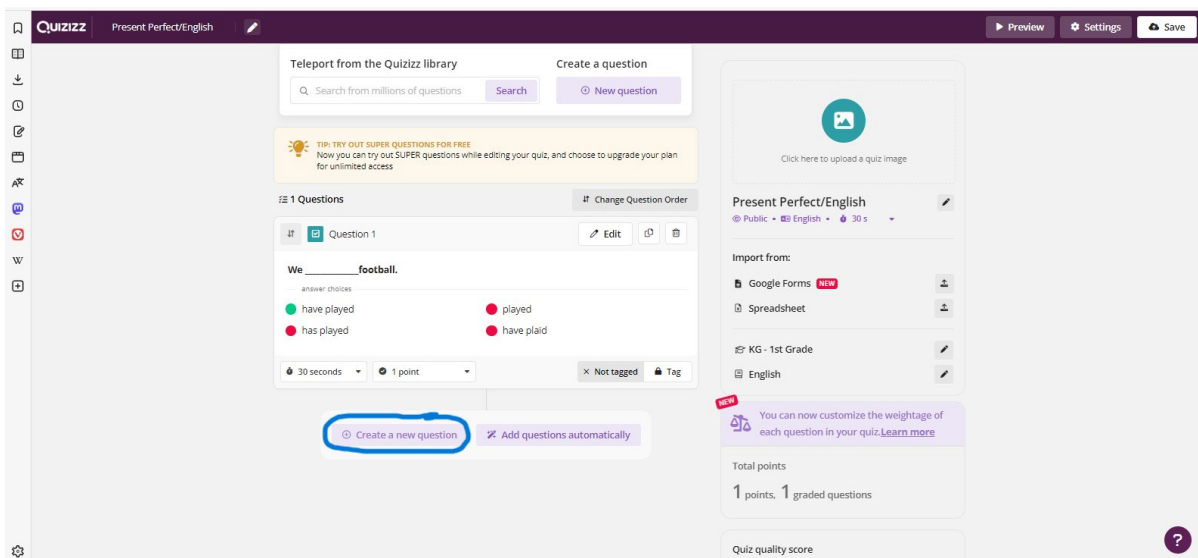
8. Τώρα μπορούμε να προσθέσουμε μια εξήγηση με την επιλογή «add answer explanation» (προσθήκη επεξήγησης απάντησης) αν θέλουμε, αλλιώς απλά πατήστε «Save» (Αποθήκευση) για να αποθηκεύσετε την ερώτηση.



9. Ορίστε η πρώτη μας ερώτηση



10. Πατήστε “New Question” («Νέα ερώτηση») και επαναλάβετε όλη τη διαδικασία.



Γράψτε τις ακόλουθες ερωτήσεις και τις πιθανές απαντήσεις (σωστή απάντηση\*).  
Μην ξεχάσετε να αποθηκεύσετε κάθε ερώτηση και απάντηση:

2. Εγώ \_\_\_\_\_ την εργασία μου.

Απαντήσεις: έχουμε τελειώσει - έχουμε τελειώνουμε - \*έχω τελειώσει - τελειώσα

3. Αυτή \_\_\_\_\_ σε πολλές διαφορετικές χώρες.

Απαντήσεις: έχουμε ταξιδέψει - \*έχει ταξιδέψει - έχουν ταξιδέψει - έχει ταξιδεύει

4. Αυτοί \_\_\_\_\_ Ιταλικά για πέντε χρόνια

Απαντήσεις: έχει σπουδάσει - έχει σπούδασε - \*έχουν σπουδάσει - έχει σπουδάσει

5. Αυτός \_\_\_\_\_ πολλά βραβεία για το συγγραφικό του έργο.

Απαντήσεις: έχουν κερδίσει - \*έχει κερδίσει - έχει κερδίζει - έχει κέρδισε

6. Έχουμε \_\_\_\_\_ αυτή την ταινία πριν

Απαντήσεις: \*έχουμε δει - έχει βλέπει - έχουν δείξει - έχει δει

7. Αυτοί \_\_\_\_\_ ήδη \_\_\_\_\_ δείπνο

Απαντήσεις: έχει έφαγε - έχουν έφαγαν - έχει τρώει - \*έχουν φάει

8. Αυτή \_\_\_\_\_ όλα τα βιβλία αυτής της σειράς.

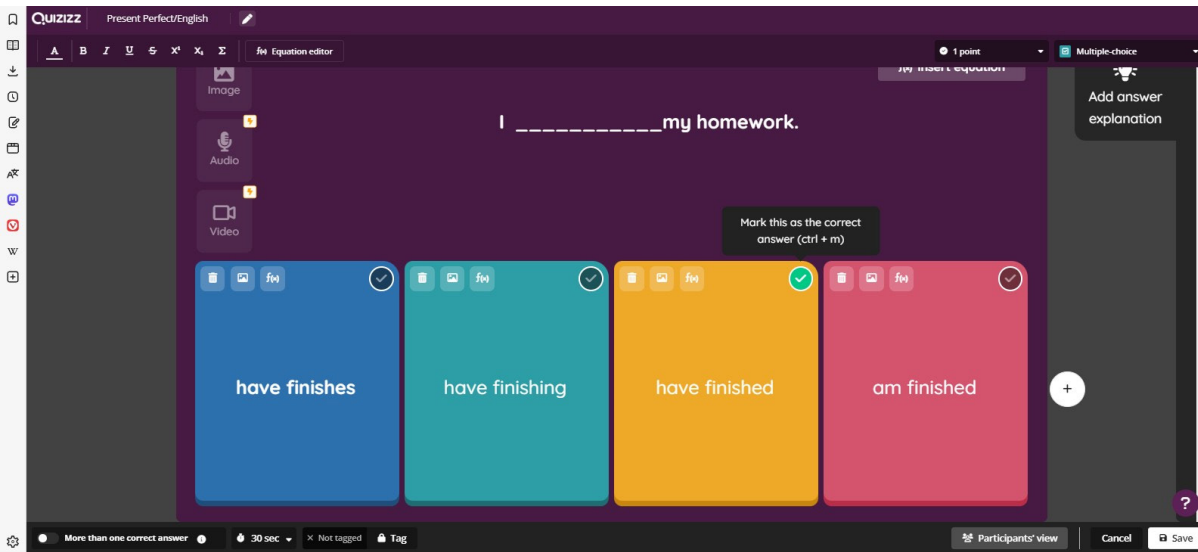
Απαντήσεις: έχουν διαβάσει - \*έχει διαβάσει- έχει διαβάζει- έχουν διάβαση

9. Ο πατέρας μου \_\_\_\_\_ ένα αυτοκίνητο πολύ γρήγορα.

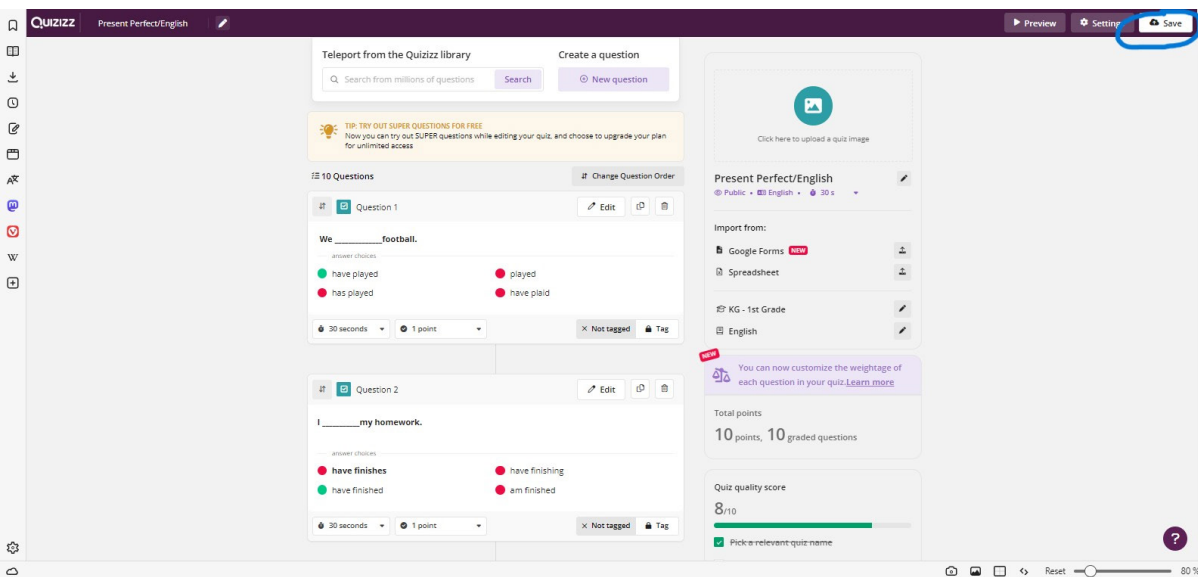
Απαντήσεις: έχει οδηγεί - έχει οδήγησε - \*έχει οδηγήσει - έχει οδηγώ

10. Η αδελφή μου \_\_\_\_\_ στο αεροδρόμιο.

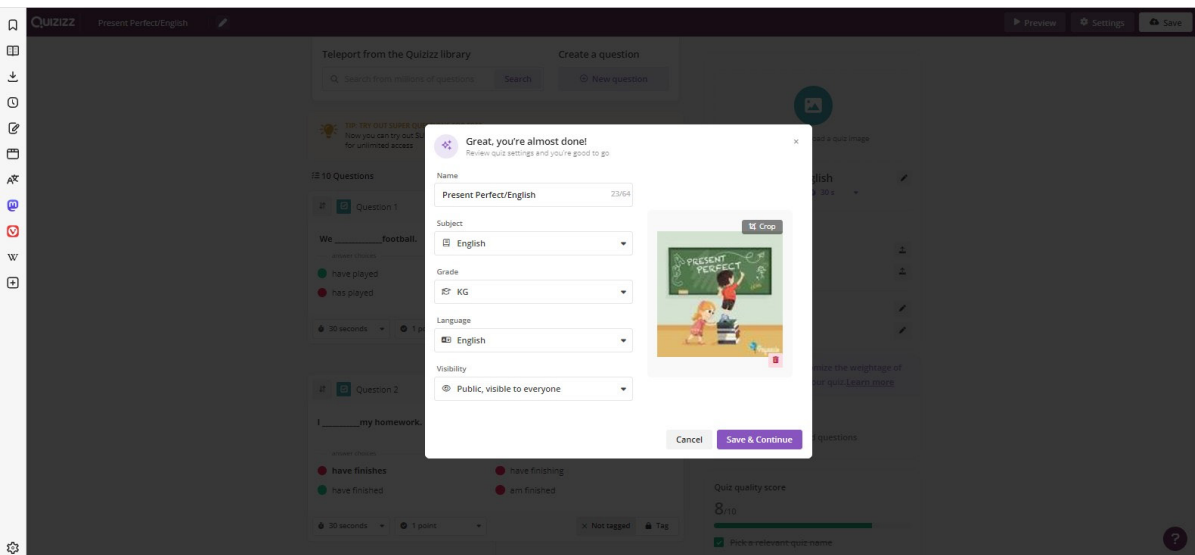
Απαντήσεις: \*έχει πάει - έχουν - πήγε - πάει



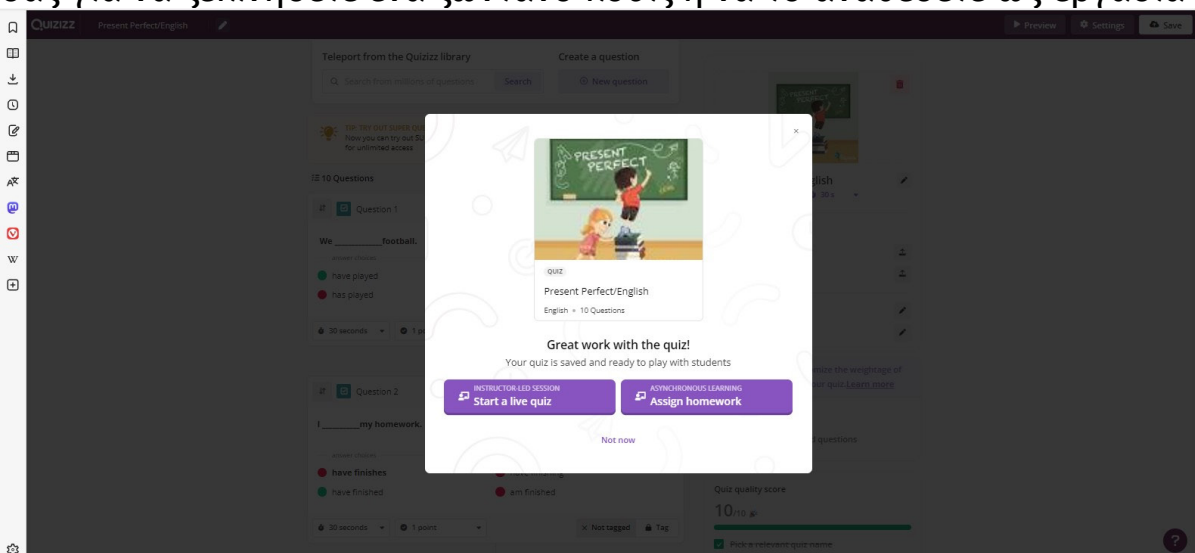
11. Αποθηκεύστε το κουίζ μόλις προστεθούν όλες οι ερωτήσεις και οι απαντήσεις (μαζί με τις επιλογές). Βρείτε το κουμπί «Save» (Αποθήκευση) στα δεξιά.



12. Αν θέλετε, μπορείτε να εισαγάγετε μια φωτογραφία από τα αρχεία σας ή να αναζητήσετε μια δωρεάν φωτογραφία στο google.



Τέλος, δημοσιεύστε το κουίζ. Αυτό το κουίζ είναι τώρα διαθέσιμο στη βιβλιοθήκη σας για να ξεκινήσετε ένα ζωντανό κουίζ ή να το αναθέσετε ως εργασία για το σπίτι.



## Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός ενός ψηφιακού παιχνιδιού εκμάθησης

Σε αυτή τη συνεδρία οι συμμετέχοντες θα έχουν χρόνο να δοκιμάσουν να δημιουργήσουν μόνοι τους ένα ψηφιακό παιχνίδι μάθησης.

# Email

All More

COMPOSE

- Inbox (169)
- Starred
- Sent Mail
- Drafts (10)
- Notes
- More

- ★ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ email (no subject) ...
- ☆ me, friends (6) Re : 2 new notifica ...
- ☆ customer no.249 Re : company info ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Meeting today ...
- ☆ Join us New Sign-in on Computer ...
- ☆ me,customer (1) Re : On 23 October at 09:00, ...
- ☆ email What do you think so far? ...
- ☆ customer no.001 company info ...
- ☆ me,customer (no subject) ...
- ☆ me,customer (2) we want some ...
- ☆ email Re : company info ...
- ☆ me, friends (6) (no subject) ...
- ☆ customer no.249 Re : 2 new notifica ...
- ☆ me,customer (2) Re : company info ...
- ☆ me,customer Re : company info ...
- ☆ Join us Meeting today ...
- ☆ me,customer (1) New Sign-in on Computer ...
- ☆ email Re : On 11 Sep at 11:00, ...
- ☆ customer no.001 What do you think so far? ...
- company info ...



1-100 of 346



## 4. Πηγές

Ali, S. S., Ali, M. W., & Amin, T. (2020). Ενίσχυση των κινήτρων ενηλίκων εκπαιδευομένων για την εκμάθηση της αγγλικής γραμματικής μέσω γλωσσικών παιχνιδιών. *Research Journal of Social Sciences and Economics Review*, 1(3), 143-150. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://ojs.rjsser.org.pk/index.php/rjsser/article/view/79/35>

Bellotti, F., Kapralos, B., Lee, K., Moreno-Ger, P., & Berta, R. (2013). Αξιολόγηση σε και από σοβαρά παιχνίδια: μια επισκόπηση. *Advances in human-computer interaction*, 2013, 1-1. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://dl.acm.org/doi/pdf/10.1155/2013/136864>

Castillo-Cuesta, L. (2020). Χρήση ψηφιακών παιχνιδιών για την ενίσχυση της γραμματικής και του λεξιλογίου της ΓΓΛ στην τριτοβάθμια εκπαίδευση. *International Journal of Emerging Technologies in Learning (ijET)*, 15(20), 116-129. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.learntechlib.org/p/218312/?nl=1>

Κέντρο Προηγμένων Ερευνών για την Απόκτηση Γλωσσών: [https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p\\_2.html](https://carla.umn.edu/assessment/vac/WhyAssess/p_2.html)

Συμβούλιο της Ευρώπης: <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/level-descriptions>

Deesri, A. (2002). Παιχνίδια στην τάξη της Αγγλικής Γλώσσας και της Αγγλικής Γλώσσας. *The Internet TESL Journal*, 8(9), 1-5. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <http://iteslj.org/Techniques/Deesri-Games.html>

Hadfield, J. 1990. Μια συλλογή παιχνιδιών και δραστηριοτήτων για μαθητές της Αγγλικής Γλώσσας χαμηλού και μεσαίου επιπέδου. *Επικοινωνιακά Παιχνίδια Μέσου Επιπέδου*. Χονγκ Κονγκ: Thomus and Nelson and Nelson and Sons Ltd.

Ibrahim, N. (2016). Παιχνίδια για τη διδασκαλία της γραμματικής σε νεαρούς μαθητές. *Indonesian Journal of Integrated English Language Teaching*, 2(1), 49-63. Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/IJIELT/article/view/2366>

Klimova, B. F. (2015). Παιχνίδια στη διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 191, 1157-1160. Available at: <https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1877042815025720?token=1B25B5E57DDA8FD594949E884901F28C17EFA91DCF3868982E191588EF300783A07FEECE45F68E0E7ED9DE6651B45E4A&originRegion=eu-west-1&originCreation=20230503140438>

Krauß, S., & Jentges, S. (2008). *Spielerisch Grammatik entdecken und festigen. Auf neuen Wegen*, 159.

Meier, Christoph/Seufert, Sabine (2003): Sabine Sabine: Game-based Learning (Μάθηση με βάση το παιχνίδι): Game-based Learning (Μάθηση με βάση το παιχνίδι):Exprien mit und Perspektiven für digitale Lernspiele in der betrieblichen Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.alexandria.unisg.ch/Publications/34404>

Tuan, L. T., & Doan, N. T. M. (2010). Διδασκαλία της αγγλικής γραμματικής μέσω παιχνιδιών. *Studies in literature and language*, 1(7), 61-75. Available at: <http://52.196.142.242/index.php/sll/article/view/j.sll.1923156320100107.006/1463>

Uberman, A. (1998, Ιανουάριος). Η χρήση παιχνιδιών για την παρουσίαση και την επανάληψη του λεξιλογίου. Στο *English teaching forum* (τόμος 36, αριθ. 1, σσ. 20-27). Διαθέσιμο στη διεύθυνση: [https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The\\_use\\_of\\_games\\_for\\_vocabulary\\_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe\\_Use\\_of\\_Games\\_For\\_Vocabulary\\_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqgT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyCCImUlevpNe2SpGGyxHBhYU0V-O~GDvSjpmUyJVD1DlHw830iqv1nowB~FRID0Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7cIZFOqgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6lm1ywuDyOtO8q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPaITn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraGQuVSwO4e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKbG0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlc pRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg\\_\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/55088893/The_use_of_games_for_vocabulary_presenta-libre.pdf?1511427137=&response-content-disposition=inline%3B+filename%3DThe_Use_of_Games_For_Vocabulary_Presenta.pdf&Expires=1683731339&Signature=CvDVpfWKckqgT4sFC0PXw0KkTojxJ5UW7~tyCCImUlevpNe2SpGGyxHBhYU0V-O~GDvSjpmUyJVD1DlHw830iqv1nowB~FRID0Px55Vbt7YkA7ggCh28PfR7cIZFOqgFYv5CVyrTmTBRY4I4UK1QU6lm1ywuDyOtO8q-cov104GvKpJ2QwT2ZErPayPbnBX21KXPaITn3z-td6--7wZdUDg1jGXStKraGQuVSwO4e42WvlbkzQjeie~nXNPE1k7cjt79InWr-xmLYqjMjHCcE~DCdAMqpU6rKbG0WG29oYGv3nHYK4rq5tKy~~NYlc pRHcW-8bc1s11HozYq-vfBmg__&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Zhu, D. (2012). Χρήση παιχνιδιών για τη βελτίωση της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών. *Journal of Language Teaching & Research*, 3(4). Διαθέσιμο στη διεύθυνση: <https://www.academypublication.com/issues/past/jltr/vol03/04/28.pdf>







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 (ΕΑΧΕΑ). Η Ευρωπαϊκή Ένωση και ο ΕΑΧΕΑ δεν μπορούν να θεωρηθούν υπεύθυνοι για τις εκφραζόμενες απόψεις.

Project Number: KA220-ADU-000033529

# Consortium



COORDINATOR

**IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH**  
GERMANY

[www.iberika.de](http://www.iberika.de)



**IDEC (TRAINING CONSULTING  
COMPANY)**

GREECE

[www.idec.gr](http://www.idec.gr)



**CENTRO PER LO SVILUPPO CREATIVO  
"DANILO DOLCI"**

ITALY

[www.danilodolci.org](http://www.danilodolci.org)



**FAM Y LIAS. RECURSOS PARA LA  
DIVERSIDAD. SOCIEDAD COOPERATIVA**  
SPAIN

[www.famylias.org](http://www.famylias.org)



**élan interculturel**

**ÉLAN INTERCULTUREL**  
FRANCE

[www.elaninterculturel.com](http://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.