

A young boy and girl are sitting at a table, playing cards. The boy is on the left, wearing a dark blue t-shirt, and the girl is on the right, wearing a pink t-shirt. They are both looking at their hands, which are holding several playing cards. The background is a blurred indoor setting.

Game n

Παιχνίδια εκμάθησης γλώσσας για μετανάστες και πρόσφυγες

PROJECT RESULT 2

Έντυπα



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης



*Παιχνίδια εκμάθησης γλώσσας για
μετανάστες και πρόσφυγες*

PROJECT RESULT 2

Ενημερωτικά έντυπα



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/>

Table of Contents

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 1	5
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 2	8
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 3	10
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 4	12
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 5	16
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 6	21
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 7	23
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 8	24
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 9	28
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 10	31
ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 11	37



ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 1

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΑΘΗΜΑΤΩΝ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Αρχική κατάσταση στις χώρες εταίρους

Ανακεφαλαίωση ευρημάτων των ομάδων έρευνας και εστίασης για τη μάθηση μέσω παιχνιδιού.
Οι ανάγκες των μαθητών και των εκπαιδευτικών σε σχέση με την υλοποίηση παιχνιδιών στην εκμάθηση και τη διδασκαλία γλωσσών

1.2 Δυσκολίες για τους μετανάστες μαθητές

1.3 Παρουσίαση του Μεθοδολογικού Οδηγού (PR1)

ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΓΛΩΣΣΩΝ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

2.1 Θεωρία της εκμάθησης γλωσσών με βάση το παιχνίδι

Ορισμός παιχνιδιών

2.2 Οφέλη της εν λόγω μεθόδου

Οφέλη της υλοποίησης παιχνιδιών στη διδασκαλία και την εκμάθηση γλωσσών
Κίνητρα /πλεονεκτήματα
Παράγοντες αποθάρρυνσης/μειονεκτήματα

2.3 Εισαγωγή στα αποτελέσματα του έργου

Εισαγωγή στο υποστηρικτικό υλικό που παράχθηκε στο πλαίσιο του έργου
Το Game on και το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες (ΚΕΠΑ)

2.4 Ταξινόμηση παιχνιδιών

Τρόποι ταξινόμησης παιχνιδιών
Παρουσίαση των παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

2.5 Επιλογή παιχνιδιών για διδασκαλία γλωσσών

Πώς και πότε χρησιμοποιούνται τα παιχνίδια
Είδη διαμόρφωσης ομάδων
Καθορισμός μαθησιακών στόχων

2.6 Μαθησιακοί Στόχοι

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

2.7 Αξιολόγηση της χρήσης παιχνιδιών στην τάξη

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΓΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΠΤΩΣΕΙΣ ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑΣ

3.1 Διδασκαλία της γραμματικής μέσω παιχνιδιών

Είδη παιχνιδιών

Παρουσίαση αντίστοιχων παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία παιχνιδιών για διδασκαλία γραμματικής

Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

3.2 Διδασκαλία λεξιλογίου μέσω παιχνιδιών

Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία παιχνιδιών λεξιλογίου

Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός παιχνιδιών για διδασκαλία γραμματικής ή λεξιλογίου

Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

3.3 Διδασκαλία επικοινωνιακών δεξιοτήτων μέσω παιχνιδιών

Εισαγωγή στα διαφορετικά είδη παιχνιδιών επικοινωνίας

Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

Δημιουργία παιχνιδιών επικοινωνίας

Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός παιχνιδιών επικοινωνίας

3.4 Ψηφιακά παιχνίδια

- Οφέλη ψηφιακών παιχνιδιών

- Παρουσίαση παιχνιδιών που αναπτύχθηκαν στο πλαίσιο του έργου

- Δοκιμή και ανατροφοδότηση παιχνιδιών

- Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης γλωσσών

- Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός ψηφιακού παιχνιδιού εκμάθησης



ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 2

Από τη στιγμή που τα παιχνίδια αποκτούν συνεχώς μεγαλύτερη βαρύτητα στη διδασκαλία γλωσσών, όλο και περισσότεροι θεωρητικοί ασχολούνται με αυτό το θέμα. Ομοίως, στη σχετική βιβλιογραφία υπάρχουν πολλοί ορισμοί των παιχνιδιών, κάποιιοι εκ των οποίων διαφέρουν λιγότερο ή περισσότερο. Όλοι οι ορισμοί έχουν τα εξής κοινά στοιχεία.

Οπότε τι είναι το παιχνίδι;

Ένα παιχνίδι ...

- Είναι μία δραστηριότητα με κανόνες (διαφορετικούς από αυτούς της καθημερινής ζωής).
- Έχει έναν στόχο.
- Περιέχει διασκεδαστικά στοιχεία.
- Μπορεί να περιλαμβάνει (αλλά δεν χρειάζεται) ένα στοιχείο ανταγωνισμού.

Άλλοι ορισμοί μπορεί επίσης να περιέχουν μία ή περισσότερες από τις εξής πτυχές:

- Το αποτέλεσμα της δραστηριότητας είναι απρόβλεπτο
- Η συμμετοχή δεν είναι παραγωγική
- Φανταστικό στοιχείο: συνοδεύεται από την επίγνωση μιας διαφορετικής πραγματικότητας

Τι είναι ένα παιχνίδι εκμάθησης;

Τα παιχνίδια εκμάθησης ορίζονται 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.



Οφέλη της εν λόγω μεθόδου

Τα οφέλη της χρήσης παιχνιδιών σε μαθησιακά περιβάλλοντα έχουν αναγνωρισθεί από πολλούς ερευνητές και κατά τις πιλοτικές εφαρμογές.

- 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. Ό,τι μαθαίνεται σε πολλαπλά κανάλια αποθηκεύεται καλύτερα στη μακροπρόθεσμη μνήμη.

Παράγοντες ενθάρρυνσης

- **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

- **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 εκπαιδευόμενοι, 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.



ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 4

ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ ΥΛΙΚΟ ΠΟΥ ΠΑΡΑΧΘΗΚΕ ΕΝΤΟΣ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

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.

ΔΙΑΤΙΘΕΝΤΑΙ 37 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

24 φυσικά παιχνίδια

13 διαδικτυακά παιχνίδια

Όλα τα φυσικά παιχνίδια μπορούν να τυπωθούν στον χώρο μαθημάτων.

Τα παιχνίδια καλύπτουν τους εξής **θεματικούς τομείς**:

- Εκπαίδευση και Κατάρτιση (6 παιχνίδια)
- Υγεία (6 παιχνίδια)
- Αγορές (6 παιχνίδια)
- Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία (6 παιχνίδια)
- Προσωπική ταυτότητα και στέγαση (7 παιχνίδια)
- Επαγγελματική Ζωή και Κοινωνικές Υπηρεσίες (6 παιχνίδια)

Τα παιχνίδια καλύπτουν τις εξής γλωσσικές δεξιότητες:

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

Όλα τα παιχνίδια είναι διαθέσιμα στη γλώσσα κάθε εταίρου: Αγγλικά, Γαλλικά, Γερμανικά, Ελληνικά, Ιταλικά και Ισπανικά.

Ομάδα στόχος & επίπεδο

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

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

Είδη παιχνιδιών

Τα ψηφιακά παιχνίδια αναπτύχθηκαν στην πλατφόρμα Quizziz. Όλα τα παιχνίδια μπορούν να παιχτούν με πολλούς παίκτες ταυτόχρονα (ανταγωνιστικός τρόπος) και περιλαμβάνουν: quiz πολλαπλής επιλογής, συμπλήρωση κενών, quiz με εικόνες και quiz σωστού/λάθους. Διατίθενται επίσης ποικίλα φυσικά παιχνίδια, όπως:

- Επιτραπέζια
- Παιχνίδια με κάρτες
- Ντόμινο
- Παντομίμα
- Παιχνίδια ρόλων
- Μπερδεμένες προτάσεις
- Σουντόκου
- Γρίφους
- Μπίνγκο
- Τουίστερ
- Μουσικές καρτέκλες

Υποστηρικτικό υλικό

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

- Το ίδιο το παιχνίδι, δηλαδή το επιτραπέζιο, τις κάρτες μνήμης, κτλ. Αυτά μπορούν να τυπωθούν στον χώρο μαθημάτων.
- 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 επίσης διατίθεται σε όλες τις γλώσσες των εταίρων.

Παράδειγμα παιχνιδιού

Ας δούμε ένα παιχνίδι για να κατανοήσουμε τον τρόπο λειτουργίας του. Θα δούμε το ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΟ ΡΟΛΟΙ για παράδειγμα. Το βρίσκετε στην Ενότητα Εκμάθησης «Εκπαίδευση και κατάρτιση».

Θα έχετε ένα χαρτόνι για να παίξετε με τους μαθητευόμενούς σας (για εκτύπωση στον χώρο μαθημάτων):



Θα έχετε επίσης το ακόλουθο φύλλο επεξήγησης όπου θα βρείτε όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για την κατανόηση του τρόπου παιχνιδιού και τα μαθησιακά αποτελέσματα του εν λόγω παιχνιδιού:

ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Όνομα	Επιτραπέζιο – ρολί με ώρα και δραστηριότητες
Επίπεδο	A1/A2
Ομάδα στόχος	Μετανάστες που μαθαίνουν μία ξένη γλώσσα
Μαθησιακοί Στόχοι	Οι μετανάστες θα μπορούν να γράψουν εννέα προτάσεις στον αόριστο Οι μετανάστες θα μπορούν να πουν και να γράψουν έξι προτάσεις σε παρακείμενο χρόνο. Οι μετανάστες θα μπορούν να πουν και να γράψουν πέντε προτάσεις σε ενεστώτα διαρκείας. Οι μετανάστες θα μπορούν να γράψουν 50 λέξεις σε ολοκληρωμένες προτάσεις περιγράφοντας τις δεξιότητες και τις υποχρεώσεις τους στην προσωπική ή/και επαγγελματική τους ζωή. Οι μετανάστες θα μπορούν να πουν την ώρα σε αναλογικό ρολί.
Συστατικά	Επιφάνεια παιχνιδιού, ζάρι, κάρτες λέξεων και ρολογιού διαφορετικών χρωμάτων που αντιστοιχούν σε διαφορετικά είδη προτάσεων

<p>Περιγραφή</p>	<p>ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ: Ετοιμάστε την επιφάνεια παιχνιδιού με τις κάρτες λέξεων και ρολογιού. Μοιράστε τα πιόνια παιχνιδιού στους μαθητές και πείτε ποιος θα ρίξει πρώτος το ζάρι.</p> <p>ΠΑΙΧΝΙΔΙ: Οι μαθητές ρίχνουν με τη σειρά το ζάρι ανά ζεύγη και κινούν το πιόνι τους (νόμισμα ή φιγούρα) στο σωστό τετράγωνο. Ολοκληρώστε τη δραστηριότητα που αναγράφεται στο τετράγωνο γράφοντας και μιλώντας μεγαλόφωνα.</p> <p>Κίτρινο: πάρτε μία κίτρινη κάρτα και δημιουργήστε μία πρόταση Πράσινο: Απαντήστε την ερώτηση στο τετράγωνο Ροζ και μοβ: πηγαίνετε τρεις θέσεις πίσω ή στην έναρξη, ανάλογα με την ερώτηση. Ο πρώτος μαθητής που φτάνει στο τέλος κερδίζει</p>
<p>Υποστηρικτικό υλικό</p>	<p>Κατάλογος με τις ώρες της ημέρας: εννέα η ώρα, εννέα και μισή, δέκα και τέταρτο, κτλ.</p> <p>-Παραδείγματα λέξεων από το λεξιλόγιο προς χρήση:</p> <p>Έρχομαι Εργάζομαι Μιλώ Πηγαίνω Σηκώνομαι Ακούω Παρακολουθώ Παίζω Μένω Φτιάχνω Βλέπω Αγοράζω Λέω Βρίσκω Συνομιλώ με Στέλνω Κάνω κράτηση</p>

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 5

Καθορισμός Μαθησιακών Στόχων

Ο εκπαιδευτικός ξεκινά το μάθημα με καταγιισμό ιδεών:

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

- Πρόταση 1: Θέλω πραγματικά να μάθω Αγγλικά (ή κάποια άλλη νέα γλώσσα)
- Πρόταση 2: Στόχος μου είναι να φτάσω σε επίπεδο Γ1 τους επόμενους δύο μήνες
 - Η πρώτη πρόταση, «Θέλω πραγματικά να μάθω Αγγλικά», είναι μία επιθυμία, ένα όνειρο:
 - Τι σημαίνει πραγματικά αυτός ο «ασαφής» στόχος;
 - Πώς ξέρετε τον τρόπο για να τον επιτύχετε ή πότε τον έχετε 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.

Ο συγκεκριμένος στόχος:	Ο συγκεκριμένος στόχος με προθεσμία βοηθά τους μαθητές να:
Είναι σαφής για τους μαθητές	Κατανοούν ακριβώς τι πρέπει να κάνουν για να φτάσουν στο επίπεδο που θέλουν
Τους βοηθά να καταλάβουν τι ακριβώς θέλουν να κάνουν με τη γλώσσα-στόχο τους	Να καταστρώσουν ένα σχέδιο και παραμείνουν συγκεντρωμένοι σε αυτό
Τους δίνει κατεύθυνση και σκοπό	Να έχουν κίνητρο και να διατηρούν την ενέργεια που είχαν και στην αρχή, ακόμα κι όταν νιώθουν ότι δεν θέλουν να συνεχίσουν.

Καθορίστε τους Μαθησιακούς Στόχους σας:

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 «Θέλω να βελτιώσω τη γραμματική μου» ο μαθητευόμενος 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: Μαθητευόμενος: «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: Μαθητευόμενος: «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 ληφθούν υπόψη κατά την υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διεργασία

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 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.).



ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 6

Βέλτιστες πρακτικές για επιτυχή υλοποίηση παιχνιδιών στη μαθησιακή διεργασία

Διδασκαλία δια ζώσης

Ορισμός στόχου:

Σκεφτείτε τι γνώση θέλετε να αποκομίσουν ή να εξασκήσουν οι μαθητές σας. Πρακτικά οποιοδήποτε περιεχόμενο θέλουμε να διδάξουμε γίνεται παιχνίδι, απλώς χρειάζεται λίγη δημιουργικότητα και να ληφθούν υπόψη τα παρακάτω σημεία:

Μετατρέψτε τη μάθηση σε παιχνίδι:

Διανθίστε την παραδοσιακή μάθηση με διασκεδαστικές προτάσεις: μπορείτε να εμπνευστείτε από τα συνηθισμένα παιχνίδια (παιχνίδια γενικών γνώσεων, κάρτες κ.λπ.).

Προτείνετε μια πρόκληση:

Καταστήστε σαφές στους μαθητές σας ποιος είναι ο στόχος της διασκέδασης: Γιατί είναι διασκεδαστικό το παιχνίδι; Τι πρέπει να επιτύχουν;

Καθορίστε τους κανόνες του παιχνιδιού:

Δημιουργήστε συγκεκριμένους και απλούς κανόνες για να αποφύγετε μπερδέματα και ελέγξτε ότι τους κατανοούν οι μαθητές.

Δημιουργήστε ανταμοιβές και δώστε κίνητρα (προαιρετικά):

Αναζητήστε μια ανταμοιβή με βαθμολογίες, διπλώματα, τίτλους κ.λπ.

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

Μία ακόμα συμβουλή:

«Για να δημιουργήσετε ένα παιχνίδι, μπορείτε πάρετε ιδέες από υπάρχοντα παιχνίδια που δημιουργήθηκαν και να προσπαθήσετε να τα προσαρμόσετε με διαφορετικό περιεχόμενο. Το ευκολότερο είναι να δημιουργήσετε παιχνίδια καρτών χρησιμοποιώντας τους κανόνες παραδοσιακών παιχνιδιών όπως: παιχνίδια παρατηρητικότητας, «βρες τον ψεύτη», «το έξυπνο τετράγωνο», παιχνίδι αναγνώρισης μοτιβών, κτλ. Αν αποφασίσετε να το δημιουργήσετε, να θυμάστε ότι το παιχνίδι πρέπει να σχεδιαστεί με τρόπο ώστε να ξυπνά τον ενθουσιασμό και να ενθαρρύνει»

Διαδικτυακή διδασκαλία

Εξερευνήστε τα εργαλεία δημιουργίας παιχνιδιών

Υπάρχουν αρκετές εκπαιδευτικές πλατφόρμες και τεχνολογίες σχεδιασμένες για να καθίστούν κάθε μάθημα πιο διαδραστικό. Ορισμένα από αυτά τα εργαλεία είναι τα εξής: quizziziz, quizlet, socrative κ.λπ.

Δημιουργήστε ένα σύστημα δημιουργίας παιχνιδιού, επίπεδα και ανταμοιβές

Αφιερώστε χρόνο στο σχεδιασμό της εισαγωγής πριν το μάθημα. Ορίστε στόχους για τις δεξιότητες που θέλετε να αναπτύξουν και καθορίστε πτυχές όπως τα επίπεδα και οι ανταμοιβές.

Συμπεριλάβετε μια ποικιλία παιχνιδιών

Δεν μαθαίνουν όλοι οι μαθητές με την ίδια δυναμική, επομένως μια ποικιλία δραστηριοτήτων είναι απαραίτητη για να καλύψει όλα τα είδη μαθητών.

Επιτρέψτε τους να κάνουν λάθη και να προσπαθήσουν ξανά

Σε ένα βιντεοπαιχνίδι, αν οι χρήστες αποτύχουν σε μία πρόκληση, μπορούν να μάθουν από τα λάθη τους και να ξαναπροσπαθήσουν - η ίδια ιδέα μπορεί να εφαρμοστεί και στην τάξη. Ένα από τα μεγάλα πλεονεκτήματα της δημιουργίας παιχνιδιών στην τάξη είναι ότι οι μαθητές μπορούν να κάνουν λάθη και να ξαναπροσπαθήσουν μέχρι να μάθουν, χωρίς την πίεση ή το στίγμα της αποτυχίας. Σχετικά με τους μαθητές που πετυχαίνουν με την πρώτη, μπορούν να προχωρήσουν σε μια νέα πρόκληση ή να αυξήσουν τη βαθμολογία τους.

Κάντε ορατή την πρόοδο

Στα παιχνίδια, οι παίκτες έχουν συνήθως επίπεδα ή ενδείξεις προόδου που υποδεικνύουν το επίπεδο προόδου και την εμπειρία τους.

Στις τάξεις που περιέχουν δημιουργία παιχνιδιών μπορούν να εφαρμοστούν παρόμοια στοιχεία που δείχνουν πόσο πλησιάζουν ή απομακρύνονται οι μαθητές από το επόμενο επίπεδο.

Είναι σημαντικό οι μαθητές να μπορούν να βλέπουν πώς προοδεύουν, τόσο μεμονωμένα όσο και σε σύγκριση με τους άλλους, ενθαρρύνοντας τον υγιή ανταγωνισμό σε ένα ελεγχόμενο μαθησιακό περιβάλλον.

Σχεδιάστε προκλήσεις ή αποστολές αντί για εργασίες και έργα

Τα ίδια στοιχεία που βρίσκουμε σε παιχνίδια μπορούν να εφαρμοστούν σε μία αίθουσα με παιχνίδι καθώς οι εργασίες και τα καθήκοντα μπορούν να παρουσιαστούν με διασκεδαστικό τρόπο που ταυτόχρονα αποτελεί πρόκληση.

Θέστε προκλήσεις που πρέπει να επιλυθούν ομαδικά

Μπορεί να χρησιμοποιηθεί η συνεργατική μάθηση έτσι ώστε ο καθένας να έχει έναν ρόλο: ο αρχηγός, ο διαχειριστής του χρόνου κ.λπ. για να διευκολυνθεί η ομαδική εργασία.

Συνιστάται η εξισορρόπηση μεταξύ του ατομικού παιχνιδιού και της ομαδικής εργασίας, σε μία προσπάθεια να διασφαλιστεί ότι οι ομάδες αποτελούνται από μέλη που αλληλοσυμπληρώνονται ως προς τις ιδιότητες και τους τρόπους μάθησης.

Μην ξεχνάτε την ανατροφοδότηση

Οι εκπαιδευτικοί πρέπει να είναι έτοιμοι για ανατροφοδότηση όσο πιο σχετική με την εργασία γίνεται, διότι ο μαθητής πρέπει να κατανοεί πού έκανε λάθος ή πώς μπορεί να τα καταφέρει καλύτερα, προκειμένου να μη χάσει το κίνητρό του.

Είναι επίσης σημαντικό οι μαθητές να μπορούν να προσφέρουν ανατροφοδότηση ο ένας στον άλλον ή ακόμη και στον εκπαιδευτικό τους, προκειμένου να προχωρήσουν ως ομάδα και να επιτύχουν τους στόχους που έχουν θέσει από κοινού.

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 7

ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ

Οι στόχοι των παιχνιδιών εκμάθησης είναι οι εξής:

Να είναι διασκεδαστικά και ψυχαγωγικά	Να είναι εκπαιδευτικά
---------------------------------------	-----------------------

Για τον λόγο αυτόν η αξιολόγηση πρέπει να γίνει σε δύο επίπεδα:

1. Αξιολογώντας το παιχνίδι

- Ήταν ο προγραμματισμένος χρόνος επαρκής για παιχνίδι;
- Ήταν οι οδηγίες σαφείς για τους μαθητές;
- Ήταν το παιχνίδι κατάλληλο για την ομάδα στόχο (επίπεδο γλώσσας, θέμα, ηλικιακή ομάδα κτλ.);
- Χρειάζεται να γίνουν οποιεσδήποτε αλλαγές (π.χ. να προστεθούν επεξηγήσεις, να προσαρμοστεί το περιεχόμενο του παιχνιδιού στην ομάδα στόχο);
- Απόλαυσαν οι μαθητές το παιχνίδι;

2. Αξιολόγηση της μαθησιακής διεργασίας

Αθροιστική αξιολόγηση >

είναι ο έλεγχος της γνώσης ενός παίκτη με μία έρευνα, μία γραπτή εξέταση, ένα ερωτηματολόγιο, μία τελική εργασία της αξιολόγησης του εκπαιδευτικού

Διαμορφωτική αξιολόγηση >

εντοπίζει τα σημεία που δυσκολεύονται οι μαθητές και αντιμετωπίζει τα προβλήματα αμέσως.

Παραδείγματα διαμορφωτικής αξιολόγησης σε σχέση με τα παιχνίδια εκμάθησης:

Αξιολόγηση παιχνιδιών εκμάθησης	Αξιολόγηση της μαθησιακής διεργασίας
<ul style="list-style-type: none">> Ζωντανή ψηφοφορία μετά το τέλος του παιχνιδιού> Συζήτηση στην τάξη για το παιχνίδι> Σύντομες ερωτήσεις και απαντήσεις σχετικά με τις πτυχές του παιχνιδιού> Έρευνα με emoji/κόκκινες, κίτρινες και πράσινες κάρτες για να δείξουν τη γνώμη τους για το παιχνίδι	<ul style="list-style-type: none">> (ζωντανό) quiz για τις δομές / φάσεις προς εξάσκηση στο παιχνίδι (Quizziz, Kahoot, Socrative, etc.)> Σύντομες ερωτήσεις και απαντήσεις (συμπλήρωση προτάσεων)> φόρμες ανατροφοδότησης> Έρευνα με emoji/κόκκινες, κίτρινες και πράσινες κάρτες που δείχνουν αν οι μαθητές κατάλαβαν το μάθημα> Συννεφόλεξο

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 8

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΓΙΑ ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗΣ

Παραδείγματα παιχνιδιών για διδασκαλία και εξάσκηση γραμματικής:

1. Εκπαίδευση και κατάρτιση

(A2)

- Επιτραπέζιο παιχνίδι, με τη χρήση ρολογιού και δραστηριοτήτων
- Ντόμινο, δημιουργία προτάσεων με ρήματα/εικόνες



(A1)

- Κάρτες παντομίμας για ρήματα σε ενεστώτα

2. Υγεία

(A1)

- Οι εικόνες στη μία πλευρά της κάρτας αντιστοιχίζονται με τη λέξη μίας κάρτας από άλλο σετ, π.χ. εικόνα που απεικονίζει γιατρό = γιατρός
- 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.
- Υγιεινές επιλογές - Quizziz

(A1/A2)

- Μία μεγάλη αφίσα με ένα ανδρικό/γυναικείο σώμα, ενημερωτικά φυλλάδια A4 για εργασία ανά ζεύγη ή μία εικόνα σε ένα αρχείο ppt κτλ. Για να πουν, να διαβάσουν και να γράψουν 20 λέξεις για την υγεία και τον υγιεινό τρόπο ζωής.
- Από την παντομίμα στην ομιλία με τις κάρτες του παιχνιδιού Αντιστοίχισης.

3. Για ψώνια

(A2)

- Επιτραπέζιο σαν μονόπολη, με τετράγωνα που αναπαριστούν μαγαζιά. Όταν ρίχνετε το ζαρι, 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.

(A1/A2)

- Καθημερινά αντικείμενα – Quizziz
- Γρίφοι (διαφορετικοί διάλογοι για την οργάνωση ενός δείπνου): βάλτε τις προτάσεις στη σειρά για να φτιάξετε τον διάλογο από την αρχή.



4. Κοινωνικές σχέσεις, χόμπι και ψυχαγωγία

(A2)

- Αφήγηση ιστοριών: συνθέτω μία ιστορία για τα χόμπι και τα ενδιαφέροντά μου

(A1/A2)

- Παντομίμα: μαθαίνω τα Χόμπι
- Σύνδεση προτάσεων: Οι συμμετέχοντες δημιουργούν 18 προτάσεις σχετικά με τη ζωή και τα χόμπι των ανθρώπων



5. Προσωπική ταυτότητα και στέγαση

(A1/A2)

- 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.

(A2)

- Παιχνίδι ρόλων για να κάνω νέους φίλους

6. Επαγγελματική ζωή και κοινωνικές υπηρεσίες

(A2)

- Παιχνίδι ρόλων: 1ο παιχνίδι. Ο 1ος μαθητευόμενος ετοιμάζει ένα σύνολο ερωτήσεων δρώντας ως συνεντευκτής για μια θέση εργασίας. Ο μαθητευόμενος 2 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 μαθητευόμενος ζητά βοήθεια σε υπηρεσίες εκπαίδευσης για τα παιδιά του, ρωτάει για υπηρεσίες υγείας).

7. Κοινωνικές Υπηρεσίες

(A1)

- Ένα σύνολο λέξεων (σε μία τσάντα/ένα κουτί) με μαγνήτες για τη σύνθεση μιας εύκολης πρότασης



ΠΛΑΤΦΟΡΜΕΣ ΓΙΑ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟ ΥΛΙΚΟΥ/ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Παραδείγματα διαδικτυακών πλατφορμών για τη δημιουργία και τον σχεδιασμό ελκυστικών παιχνιδιών:

1. Cube Creator

Χρησιμοποιείται για τη δημιουργία κύβων που μπορούν να μεταφορτωθούν ως PDF και να τυπωθούν. Επιτρέπει στους μαθητές να αναπτύξουν πολλών ειδών κύβους: έναν κύβο βιογραφίας με το περίγραμμα ενός προσώπου του οποίου τη βιογραφία ή την αυτοβιογραφία μόλις διάβασαν· έναν κύβο μυστηρίου για να ξεδιαλύνουν τα στοιχεία στα αγαπημένα τους μυστήρια ή να αναπτύξουν περιγράμματα για τις δικές τους ιστορίες· έναν κύβο ιστορίας για να συνοψίσουν τα βασικά στοιχεία μιας ιστορίας, να προσδιορίσουν το αγαπημένο τους μέρος της ιστορίας, αλλά και ως εναλλακτική του διαδραστικού χάρτη ιστορίας· κύβο ελεύθερου θέματος, αν θέλουν να εμπεδώσουν επιστημονικές γνώσεις ή να δημιουργήσουν τις δικές τους ερωτήσεις ή θέματα.



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

2. Knowledge mouse

Χρησιμοποιείται για τη δημιουργία γρίφων με εύρεση λέξεων ή για να δείτε αυτούς που έχουν ήδη δημιουργηθεί, να αποθηκεύσετε τους γρίφους και τους καταλόγους λέξεων, να εισάγετε τις δικές σας λέξεις ή να χρησιμοποιήσετε υπάρχοντες καταλόγους λέξεων, να προσαρμόσετε γραμματοσειρές, χρώματα και να προσθέσετε εικόνες φοντου.



http://knowledgemouse.com/km/puzzles/new?from_path=home_btn#puzzles_new

3. Canva

Χρησιμοποιείται για να δημιουργήσετε αφίσες, ταχυδρομικές κάρτες, κάρτες, φυλλάδια, διαφημίσεις, λογότυπα, εξώφυλλα, γραφικές απεικονίσεις κτλ.



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

4. Tools for educators

Χρησιμοποιείται για τον σχεδιασμό ποικίλων παιχνιδιών όπως παζλ εύρεσης λέξεων, ζαριών, επιτραπέζιων, επιφανειών μπίνγκο, λαβυρίνθων, ντόμινο με το θέμα της επιλογής σας, λεξικών με εικόνες κτλ.



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

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 9

Memory Games

Memory games are one of the best ways to enhance students' basic skills; as they require the players to use their memories to complete the game. They are really flexible to suit any kind of topics: vocabulary, grammar, reading or writing.

There are a number of websites offering free printable templates:

- Coolest printables: <https://www.coolest-free-printables.com/blank-memory-game-cards/>
- Games4esl: 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/>

There is also a wide variety of websites for creating online versions of memory games that can be played on the website or embedded into learning platforms:

- 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>

Crossword puzzles

There is a wide variety of websites for creating crossword puzzles - most of which are free of charge, for example:

- 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/>

Domino

The websites below can be used for creating dominoes as a teaching resource.

- Tools for Educators: <https://www.toolsforeducators.com/dominoes>
- Blank Domino Template: <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/>
- isl collective Domino Game Template: <https://en.islcollective.com/english-esl-worksheets/domino-game-template/49556>

Προσαρμογή παιχνιδιών στις εξειδικευμένες ανάγκες των μεταναστών μαθητών

«Ο εκπαιδευτής παρουσιάζει ιδέες για τον τρόπο με τον οποίο τα παιχνίδια μπορούν να προσαρμοστούν στις ανάγκες των μεταναστών μαθητών, ιδίως όσον αφορά την αξιολόγηση της ομοιότητας του λεξιλογίου μεταξύ της γλώσσας-στόχου και της πρώτης γλώσσας»

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 quiz που δίνουν τη σωστή και τη λανθασμένη μετάφραση μιας λέξης
- **Κουίζ πολλαπλής επιλογής:** Ερωτήσεις quiz 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.

Επιπρόσθετες συμβουλές για εκπαιδευτικούς:

Τροποποίηση για τεχνολογικές δεξιότητες: οι περισσότεροι μαθητές διασκεδάζουν παίζοντας παιχνίδια ή δημιουργώντας μόνοι τους παιχνίδια για να δείξουν τι έμαθαν. Παρόλα αυτά, στην περίπτωση μαθητών με χαμηλές δεξιότητες ΤΠΕ ή στην περίπτωση που οι χώροι μαθημάτων δεν διαθέτουν τον απαραίτητο εξοπλισμό, είναι απαραίτητες ορισμένες προσαρμογές:

- εκτυπώστε όλο του υλικό του παιχνιδιού πριν τα μαθήματα
- αν θέλετε να δημιουργήσουν οι μαθητές μόνοι τους ένα παιχνίδι, τυπώστε κενά υποδείγματα, ώστε να μπορούν να τα συμπληρώσουν με λέξεις χειρόγραφα αντί να χρησιμοποιήσουν διαδικτυακά εργαλεία σχεδιασμού
- χρησιμοποιήστε απλή και σαφή διάταξη
- χρησιμοποιήστε μία ευανάγνωστη γραμματοσειρά
- χρησιμοποιήστε μεγαλύτερο μέγεθος γραμματοσειράς

ΕΝΗΜΕΡΩΤΙΚΟ ΕΝΤΥΠΟ 10

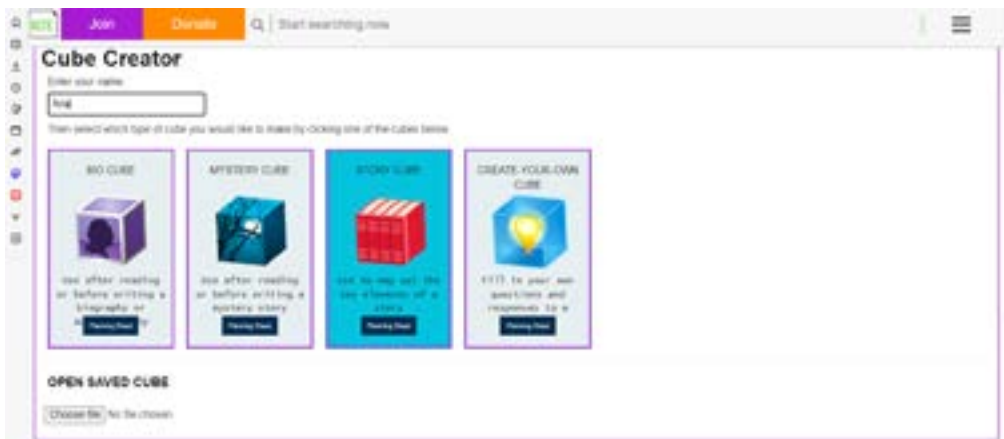
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ ΕΠΙΚΟΙΝΩΝΙΑΣ

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»

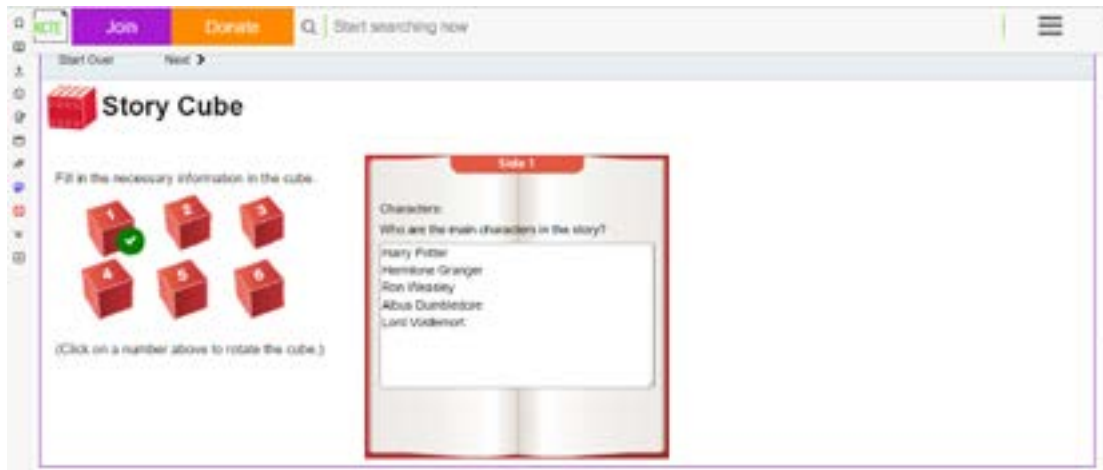
1. Ανοίξτε τον ακόλουθο σύνδεσμο και «ΕΓΚΑΤΑΣΤΗΣΤΕ ΤΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ»!
<https://www.readwritethink.org/classroom-resources/student-interactives/cube-creator>



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»).

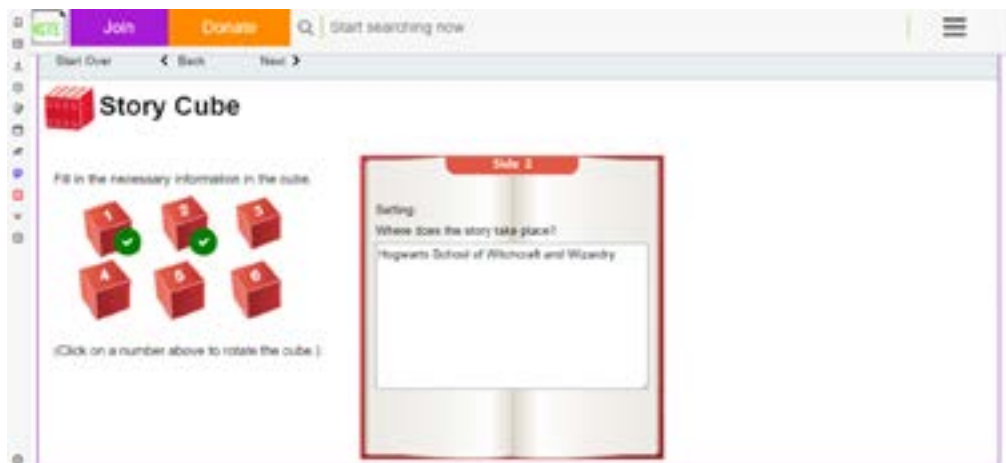


3. Εμφανίζεται η 1η πλευρά με τους «Χαρακτήρες» - Ποιοι είναι οι κύριοι χαρακτήρες της ιστορίας;».
 Συμπληρώστε το πλαίσιο με τα αντίστοιχα ονόματα:
 (Στο παράδειγμα)
 Χάρι Πότερ
 Ερμιόνη Γκρέιντζερ
 Ρον Ουέσλι
 Άλμπους Ντάμπλντορ
 Λόρδος Βόλντεμορτ

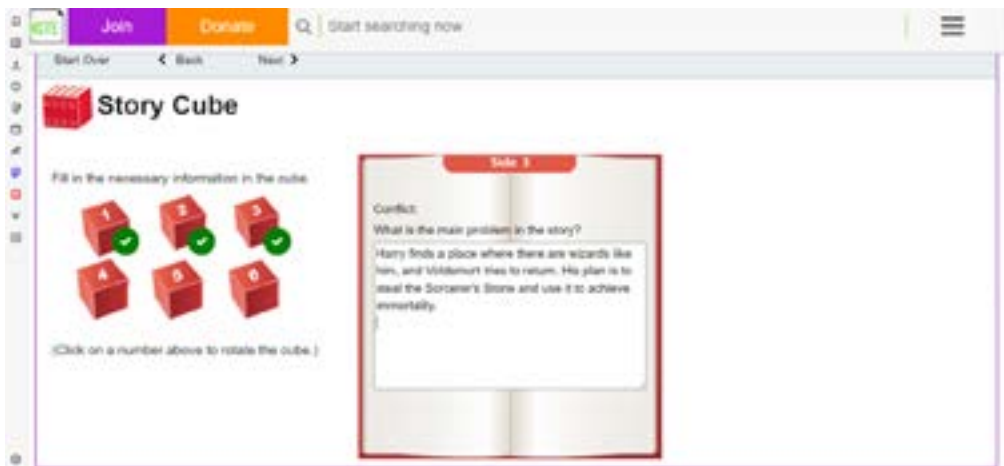


3.

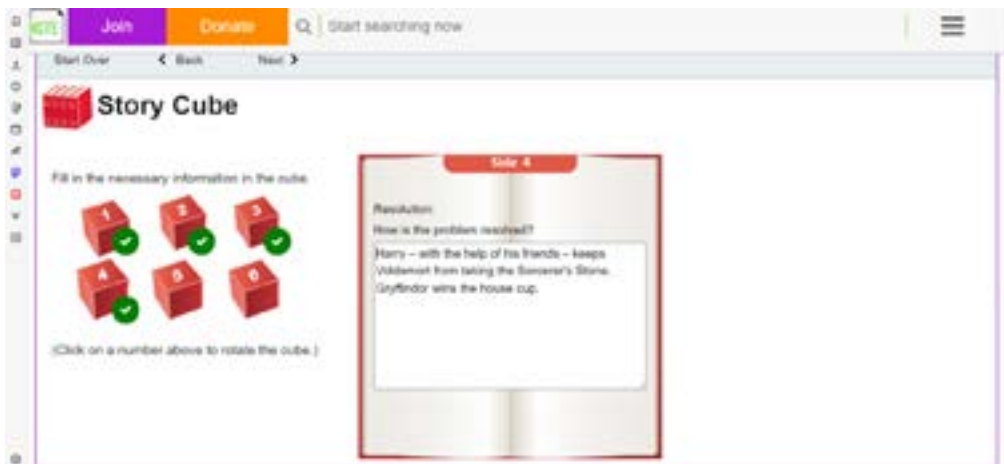
4. Πατήστε στον αριθμό 2.
 2η πλευρά «Σκηνικό: Πού διαδραματίζεται η ιστορία;»
 Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:
 Στη Σχολή Χόγκουαρτς για Μαγείες και Ξόρκια



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



6. Πατήστε στον αριθμό 4.
4η πλευρά «Λύση: Πώς λύνεται το πρόβλημα;»
Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:
Ο Χάρι - με τη βοήθεια των φίλών του - εμποδίζει τον Βόλντεμορτ να πάρει τη Φιλοσοφική Λίθο. Το Γκρίφιντορ κερδίζει το κύπελλο.



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.

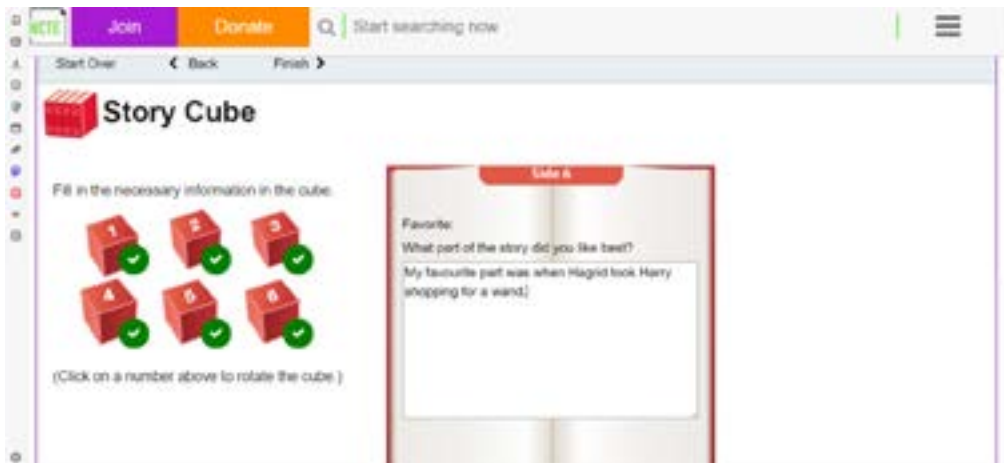


8. Πατήστε στον αριθμό 6.

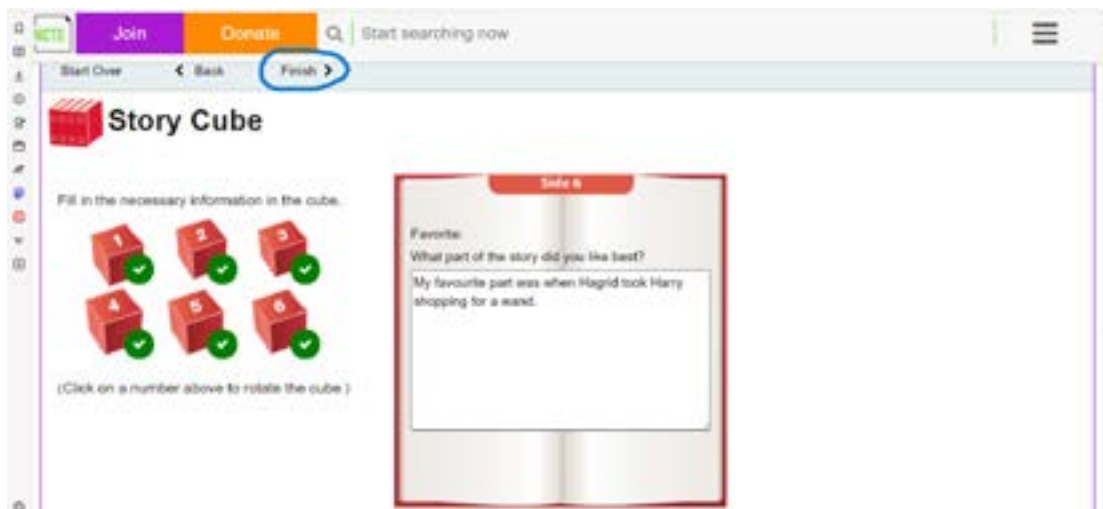
6η πλευρά «Αγαπημένο μέρος: Ποιο μέρος της ιστορίας σας άρεσε περισσότερο;»

Συμπληρώστε στο πλαίσιο το εξής:

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



9. Πατήστε “Finish” («Τέλος»)



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



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



Πρακτική συνεδρία: Σχεδιασμός παιχνιδιών επικοινωνίας

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

ΨΗΦΙΑΚΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

Οφέλη ψηφιακών παιχνιδιών

Τα παιχνίδια ψηφιακής εκμάθησης έχουν πολλά οφέλη τόσο για τους μαθητές όσο και για 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, στοιχείο που έχει θετικό αντίκτυπο στο κίνητρό 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. 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 καλύπτουν 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.

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

Τα περαιτέρω οφέλη περιλαμβάνουν:

- 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.

Δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης γλωσσών

Υπάρχει μεγάλη ποικιλία πλατφορμών για τη δημιουργία ψηφιακών παιχνιδιών εκμάθησης 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 παιχνίδια:

- **Quizziz:** Το Quizziz 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://quizziz.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 το δικό τους μάθημα στο Quizlet και να μοιραστούν σύνολα μελέτης με τους μαθητές τους. Μπορούν είτε τα 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 και συνθέτει συναρπαστικές δραστηριότητες όπως σταυρόλεξα, κάρτες αντιστοιχίσης, 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/>



Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education

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

Project Number: KA220-ADU-000033529

Consortium



ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ

IBERIKA EDUCATION GROUP GGMBH
ΓΕΡΜΑΝΙΑ

www.iberika.de



**IDEC (TRAINING CONSULTING
COMPANY)**

ΕΛΛΑΔΑ

www.idec.gr



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

ΙΤΑΛΙΑ

www.danilodolci.org



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

www.famylias.org



élan interculturel

ÉLAN INTERCULTUREL

ΓΑΛΛΙΑ

www.elaninterculturel.com

Project Number: KA220ADU000033529

Erasmus Plus – KA2 – Cooperative partnership in adult education



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



**Με τη συγχρηματοδότηση
της Ευρωπαϊκής Ένωσης**

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