



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ
Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών
«Ηλεκτρονική Μάθηση.»
Ακαδημαϊκό έτος 2025-2026

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
της Τσεβά Τατιανής (Α.Μ.: mhm25093)

ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΚΑΙ ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟΥ ΜΑΘΗΜΑΤΟΣ ΓΙΑ ΤΗ
ΔΙΔΑΣΚΑΛΙΑ ΤΗΣ ΓΕΡΜΑΝΙΚΗΣ ΩΣ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΞΕΝΗΣ ΓΛΩΣΣΑΣ ΣΕ ΜΑΘΗΤΕΣ Β΄
ΓΥΜΝΑΣΙΟΥ ΒΑΣΕΙ ΤΟΥ ΜΟΝΤΕΛΟΥ TASK-BASED LANGUAGE TEACHING:
ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ, ΠΑΙΧΝΙΔΟΠΟΙΗΣΗ ΚΑΙ ΤΕΧΝΗΤΗ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗ
“GEHEIMAKTE: FRANKENSTEIN”
DESIGN AND DEVELOPMENT OF AN E-COURSE FOR TEACHING GERMAN AS A
SECOND FOREIGN LANGUAGE TO LOWER SECONDARY SCHOOL STUDENTS
BASED ON THE TASK-BASED LANGUAGE TEACHING MODEL: DIGITAL
STORYTELLING, GAMIFICATION AND ARTIFICIAL INTELLIGENCE
“GEHEIMAKTE: FRANKENSTEIN”

Επιβλέπουσα:
Παρασκευά Φωτεινή

Πειραιάς, Σεπτέμβριος 2026

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΑΥΘΕΝΤΙΚΟΤΗΤΑΣ

ΒΕΒΑΙΩΣΗ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Αυτή η Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία υποβάλλεται ως μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στην «Ηλεκτρονική Μάθηση» του Τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς.

Δηλώνω υπεύθυνα ότι η συγκεκριμένη Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία έχει συγγραφεί από εμένα προσωπικά και δεν έχει υποβληθεί ούτε έχει αξιολογηθεί στο πλαίσιο κάποιου άλλου μεταπτυχιακού ή προπτυχιακού τίτλου σπουδών, στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό.

Η εργασία αυτή έχοντας εκπονηθεί από εμένα, αντιπροσωπεύει τις προσωπικές μου απόψεις επί του θέματος. Οι πηγές στις οποίες ανέτρεξα για την εκπόνηση της συγκεκριμένης διπλωματικής αναφέρονται στο σύνολό τους, δίνοντας πλήρεις αναφορές στους συγγραφείς, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το Διαδίκτυο.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου. Σε κάθε περίπτωση, αναληθούς ή ανακριβούς δηλώσεως, υπόκειμαι στις συνέπειες που προβλέπονται τις διατάξεις που προβλέπει η Ελληνική και Κοινοτική Νομοθεσία περί πνευματικής ιδιοκτησίας.

Η ΔΗΛΟΥΣΑ

Ονοματεπώνυμο: Τσεβά Τατιανή

Αριθμός Μητρώου: 25093

Υπογραφή:



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να εκφράσω τις θερμές μου ευχαριστίες σε όλους όσους συνέβαλαν με τον τρόπο τους στην ολοκλήρωση της παρούσας μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας.

Καταρχάς θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου, κυρία Παρασκευά Φωτεινή για την πολύτιμη καθοδήγηση, την υπομονή και τις εύστοχες παρατηρήσεις της σε κάθε στάδιο εκπόνησης της εργασίας, οι οποίες συνέβαλαν καθοριστικά στη βελτίωση τόσο του θεωρητικού όσο και του μεθοδολογικού μέρους της εργασίας, καθώς και στη διαμόρφωση ενός πιο συνεκτικού και επιστημονικά τεκμηριωμένου τελικού αποτελέσματος.

Θα ήθελα επίσης να ευχαριστήσω τους συμφοιτητές και τις συμφοιτήτριάς μου, οι οποίοι με συνόδευσαν σε αυτό το ακαδημαϊκό ταξίδι και μετέτρεψαν αυτή την απαιτητική διαδρομή σε μια εμπειρία που θα θυμάμαι και θα νοσταλγώ.

Ένα ιδιαίτερο ευχαριστώ οφείλω στους γονείς και την οικογένειά μου, για την αμέριστη υποστήριξη, την κατανόηση και την υπομονή τους καθ' όλη τη διάρκεια αυτής της απαιτητικής ακαδημαϊκής διαδρομής.

Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω και να αφιερώσω αυτή την προσπάθεια στους μαθητές μου, οι οποίοι αποτέλεσαν την πραγματική αφορμή και έμπνευση για τον σχεδιασμό της παρούσας εργασίας. Η ανάγκη που οι ίδιοι μου εξέφρασαν για ένα πιο διαδραστικό ελκυστικό μάθημα γερμανικών, ήταν αυτή που με ώθησε να αναζητήσω και να σχεδιάσω μια νέα, πιο δημιουργική προσέγγιση διδασκαλίας, με την ελπίδα ότι το προτεινόμενο e-course θα συμβάλει στην ενίσχυση της αγάπης τους για την εκμάθηση ξένων γλωσσών.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ	12
1.1 Θεωρητική θεμελίωση της προβληματικής.....	12
1.2 Παρουσίαση προβληματικής- Επισκόπηση της βιβλιογραφίας	13
1.3 Στόχος της διπλωματικής εργασίας	15
1.4 Καινοτομία της διπλωματικής εργασίας.....	15
1.5 Ερευνητικά ερωτήματα.....	17
1.6 Γενική επισκόπηση μεθοδολογίας	18
1.7 Δομή της Διπλωματικής εργασίας	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ.....	21
2.1 Εισαγωγή.....	21
2.2 Task-Based Language Teaching (TBLT) σε ψηφιακά περιβάλλοντα.....	22
2.2.1 Task-Based Language Teaching (TBLT) και εκμάθηση ξένων γλωσσών σε μαθητές δευτεροβάθμιας	23
2.2.2 TBLT και ανάπτυξη επικοινωνιακής ικανότητας, εμπλοκής και κινήτρου	23
2.2.3 Περίληψη-κλείσιμο	25
2.3 Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling).....	25
2.3.1 Ψηφιακή αφήγηση και εκμάθηση ξένων γλωσσών.....	25
2.3.2 Ψηφιακή αφήγηση, εμπλοκή και κίνητρο	26
2.3.3 Περίληψη-κλείσιμο	26
2.4 Παιχνιδοποίηση στην ηλεκτρονική μάθηση (Gamification).....	26
2.4.1 Αποτελεσματικότητα της παιχνιδοποίησης	26
2.4.2 Παιχνιδοποίηση στην εκμάθηση ξένων γλωσσών.....	27
2.4.3 Περίληψη-κλείσιμο	27
2.5 Συνεργατική μάθηση και στρατηγικές συνεργασίας	28
2.5.1 Συνεργατική μάθηση σε νεαρούς μαθητές ξένης γλώσσας	28
2.5.2 Συνεργατική μάθηση και μοντέλο TBLT.....	28
2.6 Περιβάλλοντα e-Learning και εργαλεία Web 2.0	28
2.6.1 Η πλατφόρμα Wix ως κεντρικό VLE	29
2.6.2 Ενσωμάτωση εργαλείων Web 2.0	29
2.7 Τεχνητή νοημοσύνη στη γλωσσική εκπαίδευση.....	30
2.7.1 Τεχνητή Νοημοσύνη και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση	30
2.8 Επικοινωνιακή ικανότητα στη Διδασκαλία ξένων γλωσσών	31
2.8.1 Εξέλιξη του μοντέλου: Από τον Canale & Swain στον Celce-Murcia	31
2.8.2 Επικοινωνιακή ικανότητα και μοντέλο TBLT.....	31
2.8.3 Μέτρηση επικοινωνιακής ικανότητας σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης	32

2.9 Περίληψη βιβλιογραφικής επισκόπησης	32
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	34
3.1 Στόχος της ερευνητικής προσέγγισης	34
3.2 Εννοιολογικοί και Λειτουργικοί ορισμοί των ερευνητικών μεταβλητών	34
3.3 Τα ερευνητικά ερωτήματα (Research Questions)	39
3.4 Περιγραφή διαδικασίας έρευνας.....	40
3.4.1 Περιγραφή της μεθοδολογικής προσέγγισης.....	40
3.4.2 Κωδικοποίηση μαθησιακών στόχων	42
3.5 Η επιλογή στατιστικών κριτηρίων για τις αναλύσεις.....	47
3.6 Δείγμα μελέτης	48
3.6.1 Οι συμμετέχοντες	48
3.6.2 Περιορισμοί και Προϋποθέσεις εφαρμογής.....	50
3.7 Το εκπαιδευτικό υλικό για τη διεξαγωγή της έρευνας	50
3.7.1 Θεωρητικό πλαίσιο και φάσεις υλοποίησης	51
3.7.2 Εκπαιδευτικό υλικό και ροή	56
3.8 Τα ερευνητικά περιβάλλοντα	138
3.9 Τα ψηφιακά μέσα της έρευνας.....	140
3.10 Τα ερευνητικά μέσα.....	141
3.10.1 Ερωτηματολόγια	141
3.10.2 Λοιπά ερευνητικά μέσα	142
3.11 Τα αναμενόμενα ευρήματα έρευνας	142
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ	144
4.1 Σκοπός του κεφαλαίου	144
4.2 Επίπεδο χρήσης της Τεχνητής Νοημοσύνης (AIAS).....	144
4.3 Αναλυτική περιγραφή χρήσης ΤΝ	146
4.4 Ενδεικτικές προτροπές (Prompts).....	147
4.5 Ανάλυση και τεκμηρίωση των αποφάσεων και παρεμβάσεων (HITL)	148
4.5.1 Προτάσεις ΤΝ που απορρίφθηκαν	149
4.5.2 Προτάσεις που τροποποιήθηκαν σημαντικά	149
4.6 Κριτική αποτίμηση χρήσης ΤΝ	149
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ	152
5.1 Επισκόπηση Αποτελεσμάτων	152
5.2 Συζήτηση, συμπεράσματα, περιορισμοί και προτάσεις για περαιτέρω έρευνα	153
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ	155

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Βήματα ερευνητικού σχεδιασμού	41
Εικόνα 2: Παιδαγωγικός σχεδιασμός του e-course σύμφωνα με το μοντέλο TBLT.....	46
Εικόνα 3: Συνοπτικός εκπαιδευτικός σχεδιασμός e-course.....	47
Εικόνα 4: Θεωρητικές φάσεις υλοποίησης του μοντέλου σε κάθε αποστολή	51
Εικόνα 5: Γενικό μοντέλο υλοποίησης μιας δραστηριότητας, εφαρμόσιμο σε κάθε φάση TBLT.....	56
Εικόνα 6: Εκπαιδευτικός σχεδιασμός e-course (Macro-scenario)	59
Εικόνα 7: Αρχική σελίδα	60
Εικόνα 8: Εισαγωγικό βίντεο Victor	61
Εικόνα 9: Εισαγωγική οθόνη Mission 1.....	62
Εικόνα 10: Οθόνη-βίντεο σύστασης.....	63
Εικόνα 11: Οθόνη ανάθεσης εργασίας-συγγραφής σύστασης.....	64
Εικόνα 12: Οθόνη ενσωματωμένου κουίζ γραμματικής (Lumi-Wix embedded) .	65
Εικόνα 13: Οθόνη ιστοσελίδας για την παρότρυνση ανατροφοδότησης.....	66
Εικόνα 14: Απονομή βραβείου Mission 1	67
Εικόνα 15: Mission 1-Microscenario (drawio)	68
Εικόνα 16: Αρχική σελίδα Mission 1	69
Εικόνα 17: Οθόνη για την εισαγωγή στην φάση Task της Mission 2	70
Εικόνα 18: Βίντεο με hotspot (Lumi).....	70
Εικόνα 19: Οθόνη οδηγιών και δημιουργίας οικογενειακού δέντρου.....	72
Εικόνα 20: Οθόνη παρουσίασης οικογενειακών δέντρων (Padlet)	73
Εικόνα 21: Οθόνη ψηφιακού εργαλείου άσκησης με κτητικές αντωνυμίες (Lumi)	74
Εικόνα 22: Οθόνη αναστοχαστικής ερώτησης (Padlet)	75
Εικόνα 23: Οθόνη απονομής βραβείου και ολοκλήρωσης αποστολής 2	76
Εικόνα 24: Mission 2-Microscenario (drawio).....	76
Εικόνα 25: Αρχική οθόνη Mission 3	78
Εικόνα 26: Κάτοψη σπιτιού Frankenstein (Canva, Gemini & Lumi)	78
Εικόνα 27: Οθόνη επίλυσης γρίφου και εύρεσης μυστικού εργαστηρίου (Lumi)	79
Εικόνα 28: Οθόνη προετοιμασίας για επόμενη αποστολή	80
Εικόνα 29: Οθόνη ανάθεσης δραστηριοτήτων	81
Εικόνα 30: Οθόνη ποιοτικής καταγραφής (Mentimeter).....	82
Εικόνα 31: Οθόνη απονομής βραβείου και ολοκλήρωσης αποστολής 3 και Κεφαλαίου Α.....	83
Εικόνα 32: Mission 3-Microscenario (drawio).....	84
Εικόνα 33: Οθόνη παρακίνησης μαθητών για γνωριμία με το πλάσμα	84
Εικόνα 34: Αρχική οθόνη Mission 4	85
Εικόνα 35: Οθόνη φάσης Task-Mission 4	86
Εικόνα 36: Δραστηριότητα δημιουργίας προγράμματος μαθητών (Padlet)	87
Εικόνα 37: Αρχική οθόνη φάσης για γραμματική εξάσκηση	89
Εικόνα 38: Badge «Χρονοφύλακας» (Canva)	90
Εικόνα 39: Mission 4-Microscenario (drawio)	91
Εικόνα 40: Αρχική οθόνη Mission 5	92
Εικόνα 41: Οθόνη με τον Henry να αφηγείται το πρόγραμμα του Victor (HeyGen)	93

Εικόνα 42: Δημιουργία σχολικού προγράμματος (Canva)	95
Εικόνα 43: Οθόνη από το περιβάλλον wix για τη φάση Language focus της Mission 5.....	97
Εικόνα 44: Οθόνη ψηφιακού περιβάλλοντος για την φάση Reflection της Mission 5 (Wix).....	98
Εικόνα 45: Badge «Μαθητής της Γενεύης» (Canva).....	99
Εικόνα 46: Mission 5-Microscenario (drawio)	99
Εικόνα 47: Αρχική οθόνη Mission 6 (wix)	100
Εικόνα 48: Οθόνη ψηφιακού μαθήματος για την φάση Task της Mission 6 (wix)	101
Εικόνα 49: Οθόνη template από το ψηφιακό εργαλείο με σκοπό το ντύσιμο του πλάσματος (Canva AI)	102
Εικόνα 50: Οθόνη από το ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης ντυσίματος πλάσματος (Padlet)	103
Εικόνα 51: Οθόνη φάσης Language focus της Mission 6 (wix).....	104
Εικόνα 52: Badge «Στυλίστας πλάσματος» (Canva)	105
Εικόνα 53: Mission 6- Microscenario (drawio).....	106
Εικόνα 54: Αρχική οθόνη Mission 7 (Wix).....	107
Εικόνα 55: Οθόνη από την προβολή του βίντεο με τον διάλογο πωλητή-πλάσματος (HeyGen).....	108
Εικόνα 56: Οθόνη διαδραστικής ενσωματωμένης άσκησης συμπλήρωσης προτάσεων (Wordwall).....	109
Εικόνα 57: Οθόνη κοινόχρηστου εργαλείου συγγραφής διαλόγου (Padlet)	109
Εικόνα 58: Οθόνη διαδραστικών ασκήσεων γραμματικής (Wordwall)	111
Εικόνα 59: Οθόνη ψηφιακού μαθήματος με κουμπί που οδηγεί στην ανατροφοδότηση (Wix).....	112
Εικόνα 60: Badge «Έμπορος του χωριού» (Canva)	113
Εικόνα 61: Mission 7- Microscenario (drawio)	113
Εικόνα 62: Οθόνη παρακίνησης μαθητών στο τελευταίο κεφάλαιο (Wix)	114
Εικόνα 63: Αρχική οθόνη Mission 8 (Wix)	115
Εικόνα 64: Οθόνη με τον διαδραστικό χάρτη του χωριού-hotspot (Lumi).....	115
Εικόνα 65: Οθόνη διαδραστικού γρίφου εύρεσης διαδρομής πλάσματος (Lumi)	116
Εικόνα 66: Οθόνη που οδηγεί σε άσκηση συγγραφής οδηγιών (Wix)	117
Εικόνα 67: Οθόνη από την πλατφόρμα για την συγγραφή ομαδικών οδηγιών προς έναν μυστικό προορισμό (Padlet)	118
Εικόνα 68: Οθόνη υπενθύμισης θεωρίας και κουμπί άσκησης (Wix).....	119
Εικόνα 69: Οθόνη διαδραστικών ασκήσεων γραμματικής (Wix embedded-Wordwall)	119
Εικόνα 70: Badge «Καθοδηγητής των Πάγων» (Canva).....	121
Εικόνα 71: Mission 8- Microscenario (drawio)	121
Εικόνα 72: Αρχική οθόνη Mission 9 (Wix).....	122
Εικόνα 73: Οθόνη από το e-course για την φάση Task και βίντεο με υπότιτλους (Wix/ HeyGen).....	123
Εικόνα 74: Οθόνη φάσης Planning-Mission 9 (Wix).....	124
Εικόνα 75: Διαδραστικές ασκήσεις γραμματικής (Wordwall)	126
Εικόνα 76: Οθόνη για τον αναστοχασμό (Wix).....	127

Εικόνα 77: Badge «Φίλος του πλάσματος» (Canva).....	128
Εικόνα 78: Mission 9- Microscenario (drawio).....	128
Εικόνα 79: Αρχική οθόνη Mission 10 (Wix)	129
Εικόνα 80: Οθόνη βίντεο καπετάνιου και υπενθύμισης γραμματικού φαινομένου (Wix, HeyGen).....	130
Εικόνα 81: Διαδραστική άσκηση παρακειμένου (Lumi)	131
Εικόνα 82: Διαδραστική άσκηση ταξινόμησης εικόνων σε χρονολογική σειρά (Lumi)	131
Εικόνα 83: Οθόνη φάσης Planning-Mission 10 (Wix)	132
Εικόνα 84: Οθόνη παρότρυνσης για έλεγχο κειμένου με εργαλείο TN (Wix).....	133
Εικόνα 85: Οθόνη διαδραστικής άσκησης γραμματικής (Wordwall embedded- Wix)	134
Εικόνα 86: Οθόνη διαδραστικής άσκησης επανάληψης λεξιλογίου (Wordwall embedded-Wix)	134
Εικόνα 87: Οθόνη παρότρυνσης για ανατροφοδότηση (Wix)	135
Εικόνα 88: Οθόνη απονομής μεταλλίου και πιστοποιητικού (Wix-HeyGen).....	136
Εικόνα 89: Τελικό badge «Πρωταθλητής εξερευνητής του μαθήματος» (Canva)	137
Εικόνα 90: Ψηφιακό πιστοποιητικό παρακολούθησης και ολοκλήρωσης του e- course (Canva)	137
Εικόνα 91: Mission 10- Microscenario (drawio).....	138
Εικόνα 92: Οθόνη από το prompt για το AI.....	147

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Αποτελεσματικότητας του e-course.....	36
Πίνακας 2: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Μαθησιακής εμπλοκής (Engagement).	36
Πίνακας 3: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής του Μαθησιακού κινήτρου (Motivation).....	36
Πίνακας 4: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Συνεργασίας. (Collaboration).....	37
Πίνακας 5: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Επικοινωνιακής Ικανότητας (Communicative competence).	38
Πίνακας 6: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Αξιοποίησης εργαλείων ΤΝ.	38
Πίνακας 7: Γλωσσικοί στόχοι (LG)	42
Πίνακας 8: Επικοινωνιακοί στόχοι (CG).....	42
Πίνακας 9: Ψηφιακοί στόχοι (DG)	43
Πίνακας 10: Παιδαγωγικοί στόχοι (PG)	43
Πίνακας 11: Αντιστοίχιση κωδικοποιημένων μαθησιακών στόχων με τις φάσεις του παιδαγωγικού μοντέλου, τις δραστηριότητες, τις μεταβλητές και τα ερευνητικά ερωτήματα.	43
Πίνακας 12: Διδακτικές στρατηγικές που αξιοποιούνται στο e-course	52
Πίνακας 13: Αντιστοίχιση διδακτικών στρατηγικών με φάσεις του μοντέλου TBLT	54
Πίνακας 14: Ενδεικτικά ερωτήματα post-test ανά ερευνητικό ερώτημα	142
Πίνακας 15: Συνοπτική καταγραφή χρήσης εργαλείων ΤΝ κατά την εκπόνηση της ΜΔΕ.....	145

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία επιχειρεί τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός διαδραστικού ηλεκτρονικού μαθήματος για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας ως δεύτερης ξένης γλώσσας σε μαθητές Β' Γυμνασίου επιπέδου A2, αξιοποιώντας το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching σε συνδυασμό με στρατηγικές ψηφιακής αφήγησης, παιχνιδοποίησης και εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Η βιβλιογραφική επισκόπηση ανέδειξε περιορισμένο αριθμό μελετών που διερευνούν τον συνδυαστικό σχεδιασμό των παραπάνω στοιχείων εντός ενός ενιαίου e-course, ιδιαίτερα στο πλαίσιο εκμάθησης της γερμανικής ως δεύτερης ξένης γλώσσας, κενό που επιχειρεί να καλύψει η παρούσα εργασία.

Το προτεινόμενο εκπαιδευτικό σενάριο, με τίτλο «Geheimakte Frankenstein», εντάσσει δέκα διαδοχικές αποστολές σε ενιαίο αφηγηματικό πλαίσιο, βασισμένο στο έργο Frankenstein της Mary Shelley, οργανωμένες σε τρία θεματικά κεφάλαια. Κάθε αποστολή δομείται σύμφωνα με μια προσαρμοσμένη επταφασική εκδοχή του μοντέλου TBLT (Pre-Task, Task, Planning, Report, Language Focus, Reflection, Badge & Feedback), με σαφή αντιστοίχιση σε κωδικοποιημένους μαθησιακούς στόχους και στα ερευνητικά ερωτήματα της εργασίας. Το ψηφιακό περιβάλλον αναπτύχθηκε στην πλατφόρμα Wix, εμπλουτισμένη με ενσωματωμένα εργαλεία Web 2.0 (Lumi, Wordwall, Quizlet, Padlet, Mentimeter, Canva) και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης (HeyGen, ChatGPT, Canva AI), τα οποία αξιοποιήθηκαν σε στοχευμένες αποστολές για την παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης και αυθεντικών επικοινωνιακών εμπειριών.

Η εργασία διατυπώνει δύο κεντρικά ερευνητικά ερωτήματα σχετικά με την αποτελεσματικότητα του προτεινόμενου σεναρίου ως προς την ενίσχυση της μαθησιακής εμπλοκής, του κινήτρου, της συνεργασίας και της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών, καθώς και ως προς την συμβολή της Τεχνητής Νοημοσύνης και προτείνει ολοκληρωμένα ερευνητικά μέσα για τη μελλοντική εμπειρική διερεύνησή τους.

Λέξεις-κλειδιά: Task-Based Language Teaching, γερμανική ως ξένη γλώσσα, ψηφιακή αφήγηση, παιχνιδοποίηση, εμπλοκή, κίνητρο, συνεργατική μάθηση, επικοινωνιακή ικανότητα, Τεχνητή Νοημοσύνη.

ABSTRACT

The present Master's thesis proposes the design and development of an interactive e-course for teaching German as a second foreign language to lower secondary school students at CEFR level A2, integrating the Task-Based Language Teaching model with digital storytelling, gamification and Artificial Intelligence tools. The literature review revealed a limited number of studies investigating the combined design of these elements within a single e-course, particularly in the context of German as a second foreign language for secondary school learners, a gap that the present study aims to address.

The proposed educational scenario, titled "Geheimakte Frankenstein", embeds ten sequential missions within a unified narrative framework based on Mary Shelley's Frankenstein, organized into three thematic chapters. Each mission follows an adapted, seven-phase version of the TBLT model (Pre-Task, Task, Planning, Report, Language Focus, Reflection, Badge & Feedback), explicitly aligned with coded learning objectives and the study's research questions. The digital environment was developed on Wix platform, enriched with embedded Web 2.0 tools (Lumi, Wordwall, Quizlet, Padlet, Mentimeter, Canva) and Artificial Intelligence tools (HeyGen, Chat-GPT), which were selectively integrated into specific missions to provide personalized feedback and authentic communicative experiences.

The thesis formulates two central research questions concerning the effectiveness of the proposed scenario in enhancing student engagement, motivation, collaboration and communicative competence, as well as the contribution of AI and proposes a complete set of research instruments for their future empirical investigation.

Keywords: Task-Based Language Teaching, German as foreign language, digital storytelling, gamification, engagement, motivation, collaborative learning, communicative competence, Artificial Intelligence.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Θεωρητική θεμελίωση της προβληματικής

Η ραγδαία ανάπτυξη των ψηφιακών τεχνολογιών και η ενσωμάτωσή τους στην εκπαιδευτική διαδικασία έχουν μετασχηματίσει σημαντικά τον τρόπο που σχεδιάζονται και υλοποιούνται τα μαθησιακά περιβάλλοντα.

Η ηλεκτρονική μάθηση αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της σύγχρονης εκπαίδευσης, καθώς προσφέρει δυνατότητες ευελιξίας πρόσβασης στη γνώση, ενισχύοντας την αλληλεπίδραση και προσφέροντας νέες προοπτικές δημιουργίας μαθητοκεντρικών μαθησιακών εμπειριών.

Ωστόσο, η αποτελεσματικότητα ενός ηλεκτρονικού μαθήματος εξαρτάται από τον παιδαγωγικό σχεδιασμό κυρίως που υποστηρίζει την μαθησιακή διαδικασία και τη δυνατότητα ενεργού εμπλοκής των μαθητών.

Στη διδασκαλία των ξένων γλωσσών, η μάθηση προϋποθέτει την ανάπτυξη επικοινωνιακών δεξιοτήτων, μέσα από αυθεντικές περιστάσεις χρήσης της γλώσσας. Οι σύγχρονες διδακτικές προσεγγίσεις σταματούν πια να είναι δασκαλοκεντρικές και επικεντρώνονται στη δημιουργία μαθησιακών περιβαλλόντων που ενθαρρύνουν τη συνεργασία, την επίλυση προβλημάτων και την ενεργό συμμετοχή των μαθητών.

Παρά τις σημαντικές εξελίξεις στον χώρο της εκπαιδευτικής τεχνολογίας, η διεθνής βιβλιογραφία αναφέρει πως πολλά ηλεκτρονικά μαθήματα επικεντρώνονται κυρίως στην ατομική εξάσκηση μέσω κλειστού τύπου δραστηριοτήτων, μηδενίζοντας έτσι τη συνεργατική μάθηση, τη διερεύνηση και την αυθεντική χρήση της γλώσσας. Η ψηφιοποίηση του εκπαιδευτικού υλικού, δεν αρκεί για τη δημιουργία μαθησιακών εμπειριών, αλλά απαιτείται αξιοποίηση παιδαγωγικών προσεγγίσεων που καθιστούν τον μαθητή επίκεντρο και αξιοποιούν τις δυνατότητες των ψηφιακών τεχνολογιών για την υποστήριξη ενεργών μορφών μάθησης.

Σημαντικό σε αυτό το σημείο είναι να αναφερθεί η θετική συμβολή των αφηγηματικών σεναρίων (story-based learning), στοιχείων παιχνιδοποίησης (gamification), αλλά και των διαδραστικών ψηφιακών εργαλείων, με σκοπό να ενισχύσουν το μαθησιακό κίνητρο, την εμπλοκή και τη συνεργασία των

μαθητών. Όταν ενσωματώνεται μια ιστορία σε ένα ηλεκτρονικό μάθημα, προσδίδει νόημα στις μαθησιακές δραστηριότητες, καθώς οι εργασίες δεν είναι απομονωμένες ασκήσεις, αλλά εντάσσονται σε ένα πλαίσιο επίλυσης προβλημάτων. Έτσι οι μαθητές συμμετέχουν στη μαθησιακή διαδικασία ενεργά, αναλαμβάνουν ρόλους, λαμβάνουν αποφάσεις και χρησιμοποιούν τη γλώσσα ως εργαλείο επικοινωνίας για την επίτευξη συγκεκριμένων στόχων.

Παρόλο που η βιβλιογραφία τεκμηριώνει τα οφέλη των προσεγγίσεων που ήδη αναφέρθηκαν, διαπιστώνεται αρκετά περιορισμένος αριθμός ολοκληρωμένων ηλεκτρονικών μαθημάτων που να συνδυάζουν το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching με την χρήση σεναρίου, στοιχεία παιχνιδοποίησης και διαδραστικά ψηφιακά εργαλεία για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας ως ξένης γλώσσας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Αυτό το γεγονός αποδεικνύει την ανάγκη σχεδιασμού και ανάπτυξης καινοτόμων μαθησιακών περιβαλλόντων.

Η παρούσα εργασία προτείνει τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός διαδραστικού ηλεκτρονικού μαθήματος για τη διδασκαλία των γερμανικών σε μαθητές Β' γυμνασίου επιπέδου Α2. Το μάθημα θα αναπτυχθεί στην πλατφόρμα Wix και θα βασιστεί στο παιδαγωγικό μοντέλο του Task-Based Language Teaching, αξιοποιώντας ένα αφηγηματικό σενάριο εμπνευσμένο από τον λογοτεχνικό μύθο της Mary Shelley, «Frankenstein». Σκοπός του μαθήματος είναι να ενισχυθεί η συμμετοχή, το κίνητρο, η συνεργασία και η επικοινωνία των μαθητών.

1.2 Παρουσίαση προβληματικής- Επισκόπηση της βιβλιογραφίας

Αρκετές σύγχρονες έρευνες υποστηρίζουν ότι η αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών δεν αρκεί από μόνη της για τη βελτίωση της μαθησιακής διαδικασίας, αλλά απαιτείται εφαρμογή κατάλληλων παιδαγωγικών μοντέλων και στρατηγικών που ενισχύουν την ενεργό συμμετοχή των μαθητών (Gonzalez-Lloret & Ortega, 2014) και προάγουν μαθησιακές εμπειρίες. Για αυτό τον λόγο, το ερευνητικό ενδιαφέρον έχει στραφεί προς τη μελέτη του τρόπου με τον οποίο κάποιες παιδαγωγικές προσεγγίσεις επηρεάζουν βασικούς μαθησιακούς δείκτες, όπως η εμπλοκή (engagement), το κίνητρο (motivation), η συνεργασία

(collaboration) και η ανάπτυξη επικοινωνιακής ικανότητας (communicative competence). Η δομή Pre-Task-Task Language Focus ενισχύει τόσο την ευχέρεια όσο και την ακρίβεια του προφορικού και γραπτού λόγου. (Willis & Willis, 2007) Η ενσωμάτωση τεχνολογίας TBLT δημιουργεί ευκαιρίες για αυθεντική είσοδο, διαπραγμάτευση νοήματος και παραγωγή λόγου, στοιχεία δύσκολο να αναπαραχθούν σε παραδοσιακό περιβάλλον τάξης. (Gonzalez-Lloret & Ortega) Τα οφέλη του μοντέλου φαίνεται να μεγιστοποιούνται όταν οι γλωσσικές εργασίες εντάσσονται σε ένα οργανωμένο και παιδαγωγικά τεκμηριωμένο ψηφιακό περιβάλλον, και όχι όταν παρουσιάζονται ως αποσπασματικές, κλειστού τύπου δραστηριότητες.

Παράλληλα, αυξανόμενο ερευνητικό ενδιαφέρον παρουσιάζει η μελέτη στρατηγικών όπως το ψηφιακό storytelling και η παιχνιδοποίηση. Η αφηγηματική οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού ενισχύει τόσο τη γνωστική όσο και την συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών, καθώς η ψηφιακή αφήγηση συνδυάζει εικόνα, ήχο και κείμενο σε μια συνεκτική δομή νοήματος, βοηθώντας τους μαθητές να οργανώσουν και να εκφράσουν την σκέψη τους με τρόπο προσωπικό και ουσιαστικό. (Robin, 2008) Η συστηματική ανασκόπηση σε εμπειρικές μελέτες παιχνιδοποίησης από την άλλη, καταλήγει ότι στοιχεία όπως πόντοι, επίπεδα και μετάλλια παράγουν θετικά αποτελέσματα ως προς την εμπλοκή και το κίνητρο. (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014) Τα αποτελέσματα αυτά ωστόσο, εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από το πλαίσιο εφαρμογής και τον βαθμό ενσωμάτωσής τους σε ένα ευρύτερα σχεδιασμένο μαθησιακό περιβάλλον. (Deterding et al., 2011)

Ένας περιορισμένος αριθμός μελετών διερευνά συνδυαστικά την εφαρμογή του TBLT με αφηγηματικά σενάρια, στοιχεία παιχνιδοποίησης και διαδραστικά ψηφιακά περιβάλλοντα, με στόχο την ταυτόχρονη ενίσχυση της εμπλοκής, του κινήτρου, της συνεργασίας και της επικοινωνιακής ικανότητας των μαθητών, ειδικά στο πλαίσιο εκμάθησης της γερμανικής γλώσσας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Η διαπίστωση αυτή αναδεικνύει το κενό που επιχειρεί να καλύψει η παρούσα εργασία, προτείνοντας τον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός διαδραστικού μαθήματος που συνδυάζει τις σύγχρονες παιδαγωγικές και τεχνολογικές προσεγγίσεις.

1.3 Στόχος της διπλωματικής εργασίας

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι ο σχεδιασμός και η ανάπτυξη ενός διαδραστικού ηλεκτρονικού μαθήματος για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας ως ξένης γλώσσας σε μαθητές Β' γυμνασίου επιπέδου Α2, αξιοποιώντας το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching (TBLT). Ο σχεδιασμός του μαθήματος επιδιώκει να δημιουργήσει ένα μαθητοκεντρικό περιβάλλον μάθησης, στο οποίο οι μαθητές θα καλούνται να ολοκληρώνουν γλωσσικές δραστηριότητες (tasks), να συνεργάζονται με σκοπό την ολοκλήρωση ενός task, να επιλύουν προβλήματα και να χρησιμοποιούν τη γερμανική γλώσσα σε επικοινωνιακά αυθεντικές περιστάσεις. Το αφηγηματικό σενάριο αναμένεται να λειτουργήσει ως μηχανισμός ενίσχυσης της συμμετοχής και της πρόκλησης ενδιαφέροντος των μαθητών, ενώ τα στοιχεία παιχνιδοποίησης θα υποστηρίζουν την ενεργό συμπλοκή τους σε όλη τη διάρκεια της μαθησιακής διαδικασίας.

Η παρούσα διπλωματική εργασία στοχεύει:

1. Στον σχεδιασμό ενός ολοκληρωμένου ηλεκτρονικού μαθήματος βασισμένο στις αρχές του TBLT.
2. Στην αξιοποίηση του ψηφιακού storytelling και της παιχνιδοποίησης ως υποστηρικτικών διδακτικών στρατηγικών.
3. Στη δημιουργία γλωσσικών δραστηριοτήτων που προάγουν τη συνεργασία και την επικοινωνιακή χρήση της γερμανικής γλώσσας.
4. Στην ενίσχυση βασικών μαθησιακών δεικτών, όπως η εμπλοκή, το μαθησιακό κίνητρο, η συνεργασία και η επικοινωνιακή ικανότητα.

Η ανάπτυξη του συγκεκριμένου ηλεκτρονικού μαθήματος φιλοδοξεί να αποτελέσει μια ολοκληρωμένη πρόταση εκπαιδευτικού σχεδιασμού που συνδυάζει σύγχρονες παιδαγωγικές προσεγγίσεις και ψηφιακές τεχνολογίες, συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός αποτελεσματικού περιβάλλοντος μάθησης για τη διδασκαλία της γερμανικής ως ξένης γλώσσας.

1.4 Καινοτομία της διπλωματικής εργασίας

Η καινοτομία της παρούσας διπλωματικής εργασίας έγκειται στον συνδυασμό σύγχρονων παιδαγωγικών προσεγγίσεων, διδακτικών στρατηγικών και ψηφιακών τεχνολογιών για τον σχεδιασμό ενός ολοκληρωμένου ηλεκτρονικού

μαθήματος με σκοπό τη διδασκαλία της γερμανικής ως ξένης γλώσσας στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση.

Βασισμένο στις αρχές του Task-Based Teaching Learning, οι μαθητές συμμετέχουν σε διάφορα tasks που εντάσσονται σε ένα ενιαίο αφηγηματικό σενάριο εμπνευσμένο από το λογοτεχνικό έργο Frankenstein. Η χρήση της γλώσσας έτσι, αποκτά νόημα μέσα από την επίλυση προβλημάτων, γρίφων, τη λήψη αποφάσεων και την συνεργασία.

Παράλληλα, ο σχεδιασμός του ηλεκτρονικού μαθήματος, δεν αποσκοπεί μόνο στη διδασκαλία γλωσσικών γνώσεων, αλλά και στην ενίσχυση βασικών δεικτών ποιότητας της μαθησιακής διαδικασίας, όπως η εμπλοκή, το μαθησιακό κίνητρο, η συνεργασία και η επικοινωνιακή ικανότητα. Η προτεινόμενη προσέγγιση μπορεί να λειτουργήσει ως πρότυπο σχεδιασμού για την ανάπτυξη αντίστοιχων ηλεκτρονικών μαθημάτων σε άλλα γνωστικά αντικείμενα ή επίπεδα εκπαίδευσης, αξιοποιώντας τον συνδυασμό παιδαγωγικού μοντέλου, αφηγηματικού σεναρίου και ψηφιακών τεχνολογιών. Η καινοτομία ενισχύεται περαιτέρω μέσα από την ενσωμάτωση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης, που στην εποχή μας οι μαθητές είναι εξοικειωμένοι. Η αξιοποίηση εφαρμογών Τεχνητής Νοημοσύνης αποτελεί στοιχείο του ηλεκτρονικού μαθήματος, καθώς ενισχύει τη δημιουργία ενός διαδραστικού περιβάλλοντος μάθησης. Η ενσωμάτωση των εργαλείων AI δεν αντιμετωπίζεται ως αυτοσκοπός, αλλά ως μέσο υποστήριξης των μαθησιακών στόχων και των παιδαγωγικών αρχών του Task-Based Language Teaching.

Στο πλαίσιο του ηλεκτρονικού μαθήματος, εφαρμογές παραγωγικής τεχνητής νοημοσύνης θα αξιοποιηθούν για την υποστήριξη της παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου και την παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης. Ιδιαίτερα οι μαθητές θα έχουν τη δυνατότητα να αλληλοεπιδρούν με εικονικούς χαρακτήρες του αφηγηματικού σεναρίου και να λαμβάνουν καθοδηγητική ανατροφοδότηση.

Εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης θα αξιοποιηθούν για τη δημιουργία εικόνων αλλά και πολυμεσικών πόρων που εμπλουτίζουν το εκπαιδευτικό σενάριο και ενισχύουν τη βιωματική εμπλοκή των μαθητών. Παράλληλα, η ΤΝ λειτουργεί ως εργαλείο εξατομίκευσης της μαθησιακής εμπειρίας προσφέροντας άμεση

ανατροφοδότηση και υποστήριξη ανάλογα με τις ανάγκες και την πρόοδο κάθε μαθητή.

Συνεπώς, η ενσωμάτωση λειτουργιών Τεχνητής Νοημοσύνης στο προτεινόμενο ηλεκτρονικό μάθημα δεν αποσκοπεί μόνο στην τεχνολογική αναβάθμιση του μαθησιακού περιβάλλοντος, αλλά κυρίως στην ενίσχυση της παιδαγωγικής αποτελεσματικότητας και στην υποστήριξη της ενεργητικής και εξατομικευμένης μάθησης.

1.5 Ερευνητικά ερωτήματα

Στο πλαίσιο σχεδιασμού του ηλεκτρονικού μαθήματος, διατυπώνονται τα παρακάτω ερευνητικά ερωτήματα, τα οποία αποτυπώνουν παιδαγωγικούς δείκτες. Τα ερωτήματα οργανώνονται σε δύο άξονες, ο πρώτος αφορά την αποτελεσματικότητα του ηλεκτρονικού μαθήματος που βασίζεται στο TBLT και αξιοποιεί στρατηγικές ψηφιακού storytelling και παιχνιδοποίησης. Ο δεύτερος εξετάζει τη συμβολή των εργαλείων τεχνητής νοημοσύνης στην υποστήριξη της μαθησιακής διαδικασίας και στην επίτευξη των επιδιωκόμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων.

RQ_1: Το προτεινόμενο ηλεκτρονικό μάθημα είναι αποτελεσματικό ως προς:

- RQ_1.1: Την ενίσχυση της εμπλοκής των μαθητών (student engagement).
- RQ_1.2: Την ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου (learning motivation).
- RQ_1.3: Την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας (collaboration).
- RQ_1.4: Την ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας (communicative competence) μέσω γλωσσικών δραστηριοτήτων.

RQ_2: Πως συμβάλλουν τα ενσωματωμένα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης στο ηλεκτρονικό μάθημα στην ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας των μαθητών ως προς:

- RQ_2.1: την παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων.
- RQ_2.2: την υποστήριξη της παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου στη γερμανική γλώσσα.
- RQ_2.3: την ενίσχυση της εμπλοκής και του μαθησιακού κινήτρου μέσω διαδραστικών εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης.

- RQ_2.4: τη δημιουργία επικοινωνιακών εμπειριών μέσα από την αλληλεπίδραση των μαθητών με εργαλεία AI στο πλαίσιο του σεναρίου.

1.6 Γενική επισκόπηση μεθοδολογίας

Η εργασία εστιάζει στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την πρόταση αξιολόγησης του προτεινόμενου ηλεκτρονικού μαθήματος, χωρίς να περιλαμβάνει την πλήρη εφαρμογή του σε πραγματικό μαθητικό πληθυσμό, η οποία προτείνεται ως αντικείμενο μελλοντικής έρευνας.

Η παρούσα διπλωματική εργασία ακολουθεί τη μεθοδολογία της Design and Development Research (DDR), καθώς επικεντρώνεται στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός διαδραστικού ηλεκτρονικού μαθήματος για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας. Η συγκεκριμένη μεθοδολογική προσέγγιση είναι κατάλληλη για έρευνες που αποσκοπούν στη δημιουργία και τεκμηρίωση καινοτόμων εκπαιδευτικών παρεμβάσεων, συνδυάζοντας θεωρητικές αρχές, παιδαγωγικό σχεδιασμό και αξιοποίηση ψηφιακών τεχνολογιών.

Ο σχεδιασμός του μαθήματος βασίζεται στις αρχές του TBLT και αξιοποιεί διδακτικές στρατηγικές, όπως το ψηφιακό storytelling και το gamification, με στόχο τη δημιουργία ενός διαδραστικού μαθητοκεντρικού μαθησιακού περιβάλλοντος. Το μάθημα αναπτύσσεται στην πλατφόρμα Wix, ενώ ενσωματώνονται ψηφιακά εργαλεία για την υποστήριξη γλωσσικών δραστηριοτήτων και συνεργατικών μαθησιακών εμπειριών.

Η αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της παρέμβασης προτείνεται να βασιστεί σε μεικτή μεθοδολογική προσέγγιση, συνδυάζοντας ποσοτικά και ποιοτικά δεδομένα.

Η διερεύνηση της επίδρασης του e-course θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί μέσω ερωτηματολογίων πριν και μετά την εκπαιδευτική παρέμβαση (pre/post test), με στόχο την αποτίμηση βασικών δεικτών της μαθησιακής διαδικασίας, όπως η εμπλοκή και η συνεργασία.

Παράλληλα, η εμπειρία των μαθητών από τη συμμετοχή τους στο ηλεκτρονικό μάθημα θα μπορούσε να διερευνηθεί μέσω ενός τελικού ερωτηματολογίου αξιολόγησης, ενώ τα ποσοτικά δεδομένα θα ήταν δυνατό να συμπληρωθούν

από τις δραστηριότητες του e-course, όπως οι αναστοχαστικές καταγραφές, τα ψηφιακά παραδοτέα και οι απαντήσεις στις διαδραστικές δραστηριότητες.

1.7 Δομή της Διπλωματικής εργασίας

Η παρούσα διπλωματική εργασία οργανώνεται σε πέντε κεφάλαια, τα οποία ακολουθούν μια λογική αλληλουχία από τη θεωρητική θεμελίωση έως τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την πρόταση αξιολόγησης του προτεινόμενου ηλεκτρονικού μαθήματος.

Το **Κεφάλαιο 1** παρουσιάζει την εισαγωγή της εργασίας, αναλύοντας τη θεωρητική θεμελίωση της προβληματικής, τη γενική παρουσίασή της, τον σκοπό και την καινοτομία της εργασίας, τα ερευνητικά ερωτήματα, μία συνοπτική επισκόπηση της προτεινόμενης μεθοδολογίας, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο η αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης ευθυγραμμίζεται με τους επιδιωκόμενους μαθησιακούς στόχους της παρέμβασης.

Το **Κεφάλαιο 2** περιλαμβάνει τη βιβλιογραφική επισκόπηση, εστιάζοντας στο θεωρητικό πλαίσιο του Task-Based Language Teaching (TBLT), στις παιδαγωγικές στρατηγικές της ψηφιακής αφήγησης, της παιχνιδοποίησης και της συνεργατικής μάθησης, στα περιβάλλοντα e-learning και εργαλεία Web 2.0, στον ρόλο της Τεχνητής Νοημοσύνης στη σύγχρονη γλωσσική εκπαίδευση, καθώς και στην έννοια της επικοινωνιακής ικανότητας.

Το **Κεφάλαιο 3** αποτελεί τον πυρήνα της εργασίας και περιγράφει αναλυτικά τη μεθοδολογία, παρουσιάζοντας τον στόχο της ερευνητικής προσέγγισης, τους εννοιολογικούς και λειτουργικούς ορισμούς των υπό εξέταση μεταβλητών, τα ερευνητικά ερωτήματα, τη διαδικασία και τη ροή της έρευνας (macro- και micro-σενάριο), την πρόταση στατιστικής ανάλυσης, το προτεινόμενο δείγμα και τους περιορισμούς της έρευνας. Στο κεφάλαιο αυτό αναλύεται επίσης διεξοδικά το εκπαιδευτικό υλικό της παρέμβασης —η θεωρητική δομή, οι στρατηγικές, οι εκφωνήσεις και η υλοποίηση των δραστηριοτήτων ανά αποστολή, καθώς και η πρόταση αξιολόγησης— μαζί με την περιγραφή του ερευνητικού περιβάλλοντος ανάπτυξης (πλατφόρμα Wix και ενσωματωμένα ψηφιακά εργαλεία) και των προτεινόμενων ερευνητικών μέσων (ερωτηματολόγια, ρουμπρίκες).

Το **Κεφάλαιο 4** εστιάζει στην περιγραφή και ανάλυση της αξιοποίησης εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης στο πλαίσιο της παρέμβασης, δεδομένου ότι η παρούσα εργασία δεν περιλαμβάνει πλήρη εμπειρική εφαρμογή του σεναρίου.

Τέλος, το **Κεφάλαιο 5** συνοψίζει τα βασικά συμπεράσματα της εργασίας, αναδεικνύει τη συμβολή της στον σχεδιασμό ηλεκτρονικών μαθημάτων για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας, παρουσιάζει τους περιορισμούς της μελέτης και διατυπώνει προτάσεις για μελλοντική ερευνητική και εκπαιδευτική αξιοποίηση.

Η εργασία ολοκληρώνεται με τις Βιβλιογραφικές Αναφορές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

2.1 Εισαγωγή

Η ραγδαία εξέλιξη των ψηφιακών τεχνολογιών τις τελευταίες δεκαετίες έχει οδηγήσει σε επανεξέταση των παιδαγωγικών προσεγγίσεων που εφαρμόζονται στη διδασκαλία ξένων γλωσσών, με ιδιαίτερη έμφαση στον τρόπο με τον οποίο συγκεκριμένα μοντέλα και στρατηγικές μπορούν να αξιοποιηθούν αποτελεσματικά σε ψηφιακά περιβάλλοντα μάθησης. Στο παρόν κεφάλαιο επιχειρείται συστηματική βιβλιογραφική επισκόπηση των θεωρητικών εννοιών στα οποία στηρίζεται ο σχεδιασμός του προτεινόμενου e-course. Αρχικά εξετάζεται το μοντέλο Task Based Language Teaching (TBLT), ως γενική παιδαγωγική προσέγγιση όσο και ως προς την εφαρμογή του σε ψηφιακά περιβάλλοντα και σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, με ιδιαίτερη αναφορά στους δείκτες εμπλοκής, κινήτρου, συνεργασίας και επικοινωνιακής ικανότητας που η παρούσα εργασία προτείνει να μετρηθούν. Στη συνέχεια, εξετάζονται η ψηφιακή αφήγηση (digital storytelling) και η παιχνιδοποίηση (gamification) ως συμπληρωματικές στρατηγικές ενίσχυσης της μαθησιακής εμπειρίας, καθώς και η συνεργατική μάθηση ως παιδαγωγική αρχή που διατρέχει το σύνολο του σεναρίου. Ακολουθεί περιγραφή των περιβαλλόντων e-learning και των εργαλείων Web 2.0 που αξιοποιούνται στην πράξη, καθώς και επισκόπηση της βιβλιογραφίας σχετικά με τον ρόλο της Τεχνητής Νοημοσύνης στη σύγχρονη γλωσσική εκπαίδευση. Τέλος, εξετάζεται η έννοια της επικοινωνιακής ικανότητας ως κεντρικός μαθησιακός στόχος της γλωσσικής διδασκαλίας. Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με συνοπτική παρουσίαση των βασικών ευρημάτων της βιβλιογραφικής επισκόπησης, η οποία αναδεικνύει το ερευνητικό κενό που καλείται να καλύψει η παρούσα εργασία, δηλαδή τον συνδυαστικό σχεδιασμό ενός e-course που ενσωματώνει ταυτόχρονα το μοντέλο TBLT, το αφηγηματικό σενάριο, την παιχνιδοποίηση και τα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης με στόχο τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας ως δεύτερη ξένη γλώσσα σε μαθητές Β' Γυμνασίου.

2.2 Task-Based Language Teaching (TBLT) σε ψηφιακά περιβάλλοντα

Το Task-Based Language Teaching αποτελεί προσέγγιση διδασκαλίας ξένων γλωσσών η οποία θεμελιώνεται στη παραδοχή ότι η γλωσσική κατάρκτηση προάγεται πιο αποτελεσματικά μέσα από την εκτέλεση επικοινωνιακών «αποστολών» (tasks) με νόημα, και όχι μέσα από απομονωμένη ρητή διδασκαλία γραμματικών δομών (Ellis, 2003). Μια «αποστολή» ορίζεται από τέσσερα βασικά χαρακτηριστικά: πρωταρχική εστίαση στο νόημα, ύπαρξη επικοινωνιακού κενού προς κάλυψη, αξιοποίηση των γλωσσικών και μη γλωσσικών πόρων του μαθητή, και καθορισμένο αποτέλεσμα πέραν της χρήσης της γλώσσας. Το μοντέλο δομείται στις φάσεις Pre-Task, Task cycle (Task, Planning, Report) και Language Focus, οι οποίες επιτρέπουν στον μαθητή να βιώσει πρώτα την ανάγκη χρήσης συγκεκριμένων γλωσσικών δομών μέσα από την ίδια την αποστολή, πριν αυτές διδαχθούν ρητά (Willis & Willis, 2007).

Όσον αφορά την εφαρμογή του σε ψηφιακά περιβάλλοντα, έχει διεξοδικά ερευνηθεί κατά πόσο η ενσωμάτωση τεχνολογίας εντός του task-based πλαισίου (technology-mediated TBLT) δημιουργεί ευκαιρίες για αυθεντική γλωσσική είσοδο, διαπραγμάτευση νοήματος και παραγωγή λόγου, δυσκολότερο να αναπαραχθούν σε παραδοσιακή αίθουσα διδασκαλίας (González-Lloret & Ortega, 2014). Επισημαίνεται ωστόσο ότι η απλή προσθήκη τεχνολογίας σε ένα Task δεν εγγυάται παιδαγωγική αποτελεσματικότητα· απαιτείται η τεχνολογία να εντάσσεται οργανικά στη δομή του Task, υποστηρίζοντας τους παιδαγωγικούς στόχους αντί να αποτελεί αυτοσκοπό.

Αξίζει να σημειωθεί ότι το κλασικό μοντέλο TBLT, όπως αρχικά διατυπώθηκε από την Willis (1996), περιλαμβάνει τρεις βασικές ενότητες: το Pre-task, τον Task cycle (ο οποίος εσωτερικά αναλύεται σε Task, Planning και Report) και το Language Focus. Στην παρούσα εργασία, το μοντέλο αυτό αξιοποιείται σε μια **προσαρμοσμένη μορφή**: οι τρεις υποενότητες του Task cycle παρουσιάζονται ως διακριτές, ισότιμες φάσεις για λόγους σαφήνειας στον σχεδιασμό του σεναρίου, ενώ προστίθενται δύο επιπλέον φάσεις —Reflection και Badge & Feedback— οι οποίες δεν περιλαμβάνονται στο αρχικό μοντέλο. Η προσθήκη αυτή αιτιολογείται αναλυτικά στην ενότητα 3.7.1, όπου η φάση

Reflection συνδέεται με την ήδη προτεινόμενη από τους Willis & Willis (2007) πρακτική του post-Task αναστοχασμού, ενώ η φάση Badge & Feedback στηρίζεται σε αρχές παιχνιδοποίησης (Deterding et al., 2011). Το προτεινόμενο, επταφασικό μοντέλο αποτελεί συνεπώς μια **παιδαγωγικά τεκμηριωμένη επέκταση** του κλασικού TBLT, και όχι απόκλιση από αυτό.

2.2.1 Task-Based Language Teaching (TBLT) και εκμάθηση ξένων γλωσσών σε μαθητές δευτεροβάθμιας

Αναφορικά με την εφαρμογή του TBLT σε μαθητές εφηβικής ηλικίας, έχει επισημανθεί ότι η δομή σε διαδοχικές, θεματικά συνδεδεμένες αποστολές ανταποκρίνεται ιδιαίτερα καλά στις μαθησιακές ανάγκες εφήβων μαθητών, καθώς συνδυάζει σαφή στοχοθεσία με ευελιξία ως προς τον τρόπο επίτευξής της. Παράλληλα, έχει διερευνηθεί κατά πόσο η ενσωμάτωση αφηγηματικού πλαισίου (narrative framing) γύρω από τις γλωσσικές αποστολές ενισχύει τη διατήρηση της προσοχής και της συμμετοχής εφήβων σε βάθος χρόνου, σε σύγκριση με αποσπασματικές, μη συνδεδεμένες γλωσσικές ασκήσεις.

2.2.2 TBLT και ανάπτυξη επικοινωνιακής ικανότητας, εμπλοκής και κινήτρου

Σε ό,τι αφορά τους επιμέρους δείκτες που η παρούσα εργασία προτείνει να μετρηθούν, η βιβλιογραφία παρέχει εκτενή τεκμηρίωση της σύνδεσής τους με το μοντέλο TBLT, αναλυτικά ανά δείκτη:

Εμπλοκή (Engagement). Η μαθησιακή εμπλοκή ορίζεται παραδοσιακά ως τρισδιάστατη έννοια, συμπεριφορική, συναισθηματική και γνωστική (Fredricks, Blumenfeld & Paris, 2004). Ωστόσο οι Reeve & Tseng (2011) πρότειναν μια σημαντική τέταρτη διάσταση: την **agentic engagement** (πρακτική εμπλοκή), δηλαδή την πρόθεση των μαθητών να συνεισφέρουν ενεργά και εποικοδομητικά στη ροή της διδασκαλίας που λαμβάνουν, εκφράζοντας προτιμήσεις, θέτοντας ερωτήσεις και διαμορφώνοντας οι ίδιοι τις συνθήκες μάθησής τους. Η μελέτη τους σε μαθητές λυκείου κατέδειξε ότι η agentic engagement διαμεσολαβεί πλήρως τη σχέση κινήτρου-επίδοσης, δηλαδή λειτουργεί ως ο μηχανισμός μέσω του οποίου το κίνητρο μεταφράζεται τελικά σε μαθησιακό αποτέλεσμα. Η δομή του TBLT, και ιδίως η φάση Planning, όπου ο

μαθητής αποφασίζει ενεργά πώς θα διαμορφώσει τη γλωσσική του παραγωγή, αντιστοιχεί άμεσα στην έννοια της *agentic engagement*, καθώς προσφέρει στον μαθητή ενεργό ρόλο διαμόρφωσης, αντί για παθητική υποδοχή γλωσσικής εισόδου.

Μαθησιακό κίνητρο (Motivation). Πέραν της γενικής Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (Deci & Ryan, 2000), ειδικά στο πεδίο της εκμάθησης ξένων γλωσσών κυρίαρχο θεωρητικό πλαίσιο αποτελεί το **L2 Motivational Self System** του Dörnyei (2009), σύμφωνα με το οποίο το κίνητρο εκμάθησης μιας ξένης γλώσσας συνδέεται στενά με το πόσο ο μαθητής μπορεί να «φανταστεί» τον εαυτό του ως επιτυχημένο χρήστη της γλώσσας-στόχου. Στο πλαίσιο αυτό, η ανάθεση ενός σαφούς, βιωματικού ρόλου στον μαθητή, όπως ο ρόλος του «ερευνητή» στο αφηγηματικό σενάριο της παρούσας εργασίας, λειτουργεί ως μηχανισμός ενίσχυσης αυτής της φανταστικής προβολής, ενισχύοντας το μακροπρόθεσμο κίνητρο πέρα από τη στιγμιαία ικανοποίηση μιας μεμονωμένης δραστηριότητας.

Συνεργασία (Collaboration). Η δομή Planning-Report του TBLT προϋποθέτει αλληλεπίδραση και συντονισμό μεταξύ των μαθητών (Dillenbourg, 1999), ωστόσο, η αποτελεσματικότητα αυτής της συνεργασίας σε νεαρούς μαθητές δεν είναι αυτόματη, αλλά προϋποθέτει συστηματική παιδαγωγική υποστήριξη (Kos, 2024).

Επικοινωνιακή ικανότητα. Η συστηματική έκθεση σε αυθεντικές επικοινωνιακές αποστολές ενισχύει τόσο την ευχέρεια όσο και την ακρίβεια του λόγου, ιδίως όταν η φάση Language Focus έπεται και δεν προηγείται της βιωματικής χρήσης της γλωσσικής δομής (Willis & Willis, 2007), μέσα από το πλήρες μοντέλο του Celce-Murcia (2007).

Συνολικά, οι τέσσερις αυτοί δείκτες δεν αποτελούν ανεξάρτητες, παράλληλες μεταβλητές, αλλά αλληλένδετες διαστάσεις που η δομή του TBLT ενεργοποιεί ταυτόχρονα: η *agentic engagement* (Reeve & Tseng, 2011) τροφοδοτείται από το κίνητρο του *ideal L2 self* (Dörnyei, 2009), εκφράζεται μέσα από τη συνεργατική διαπραγμάτευση της φάσης Planning (Dillenbourg, 1999· Kos, 2024), και αποκρυσταλλώνεται τελικά ως επικοινωνιακή ικανότητα στη φάση Report (Celce-Murcia, 2007).

2.2.3 Περίληψη-κλείσιμο

Από την επισκόπηση προκύπτει ότι το TBLT αποτελεί θεωρητικά τεκμηριωμένο μοντέλο, η αποτελεσματικότητα του οποίου τεκμηριώνεται τόσο σε γενικό επίπεδο όσο και ειδικότερα ως προς τους δείκτες εμπλοκής, κινήτρου, συνεργασίας και επικοινωνιακής ικανότητας που αξιοποιούνται στο σενάριο της παρούσας εργασίας. Η επόμενη ενότητα εξετάζει τη στρατηγική της ψηφιακής αφήγησης, η οποία ενισχύει περαιτέρω αυτούς τους δείκτες μέσα από το αφηγηματικό πλαίσιο του σεναρίου.

2.3 Ψηφιακή Αφήγηση (Digital Storytelling)

Η ψηφιακή αφήγηση ορίζεται ως η πρακτική συνδυασμού παραδοσιακής αφήγησης με ψηφιακά μέσα (εικόνα, ήχο, βίντεο, κείμενο), με στόχο τη δημιουργία συνεκτικών αφηγηματικών εμπειριών (Robin, 2008). Η αφηγηματική οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού, ενισχύει τόσο τη γνωστική όσο και τη συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών (Robin, 2008), καθώς η αφήγηση βοηθά τους μαθητές να οργανώσουν, να συνδέσουν και να εκφράσουν τη σκέψη τους μέσα σε ένα πλαίσιο με νόημα, αντί να επεξεργάζονται αποσπασματικές ασύνδετες πληροφορίες.

2.3.1 Ψηφιακή αφήγηση και εκμάθηση ξένων γλωσσών

Ως προς την εφαρμογή της ψηφιακής αφήγησης σε γλωσσική εκπαίδευση, η πειραματική μελέτη των Yang & Wu (2012) σε μαθητές λυκείου που μάθαιναν τα αγγλικά ως ξένη γλώσσα, κατέδειξε ότι η ομάδα η οποία διδάχθηκε μέσω ψηφιακής αφήγησης παρουσίασε στατιστικά σημαντική βελτίωση στη γλωσσική επίδοση, στην κριτική σκέψη και στο μαθησιακό κίνητρο, σε σύγκριση με ομάδα που διδάχθηκε με παραδοσιακή και διαλεκτικού τύπου διδασκαλία υποστηριζόμενη από τεχνολογία. Οι ερευνητές αποδίδουν το εύρημα αυτό στο γεγονός ότι η διαδικασία συλλογικής δημιουργίας ψηφιακών αφηγήσεων, με ενδιάμεση ανατροφοδότηση από συνομήλικους, ενθαρρύνει την ενεργή βιωματική εμπλοκή με τη γλώσσα-στόχο, αντί για παθητική πρόσληψη της γλώσσας.

2.3.2 Ψηφιακή αφήγηση, εμπλοκή και κίνητρο

Η αφηγηματική δομή έχει επίσης συνδεθεί άμεσα με ενισχυμένη μαθησιακή εμπλοκή, καθώς λειτουργεί ως μηχανισμός δημιουργίας νοήματος γύρω από επιμέρους μαθησιακές δραστηριότητες, που διαφορετικά θα παρέμεναν αποσπασματικές (Robin, 2008). Παράλληλα με το εύρημα των Yang & Wu (2012) για ενισχυμένο μαθησιακό κίνητρο συνάδει με τη λογική της Θεωρίας του Αυτοπροσδιορισμού (Deci & Ryan, 2000), καθώς η ενεργή συμμετοχή σε μια εξελισσόμενη αφήγηση (ο μαθητής αναλαμβάνει συγκεκριμένο ρόλο, πχ. Ερευνητή στην παρούσα εργασία), ενισχύει την αίσθηση νοήματος και προσωπικής σύνδεσης με τη μαθησιακή διαδικασία, σε αντίθεση με ουδέτερες αποσυνδεδεμένες από το πλαίσιο γλωσσικές ασκήσεις.

2.3.3 Περίληψη-κλείσιμο

Από την επισκόπηση προκύπτει ότι η ψηφιακή αφήγηση αποτελεί τεκμηριωμένη στρατηγική ενίσχυσης της γλωσσικής επίδοσης, της εμπλοκής και του κινήτρου σε μαθητές που μαθαίνουν ξένη γλώσσα. Η στρατηγική αυτή αξιοποιείται στην παρούσα εργασία μέσα από το ενιαίο αφηγηματικό σενάριο βασισμένο στο έργο Frankenstein, το οποίο διατρέχει το σύνολο των δέκα αποστολών του e-course. Η επόμενη ενότητα εξετάζει την στρατηγική της Παιχνιδοποίησης, η οποία λειτουργεί συμπληρωματικά προς την ψηφιακή αφήγηση στο πλαίσιο του σεναρίου.

2.4 Παιχνιδοποίηση στην ηλεκτρονική μάθηση (Gamification)

Παιχνιδοποίηση ορίζεται η χρήση στοιχείων σχεδιασμού παιχνιδιών σε πλαίσια μη-παιγνιώδη, με στόχο την ενίσχυση της παρακίνησης και της συμπεριφορικής δέσμευσης των συμμετεχόντων (Deterding et al., 2011). Σε παρόμοιο πλαίσιο, η παιχνιδοποίηση περιγράφεται ως η εφαρμογή μηχανισμών παιχνιδιού και παιγνιώδους σκέψης με στόχο την ενίσχυση της εμπλοκής, την παρακίνηση δράσης και τη διευκόλυνση της μάθησης μέσα από στοιχεία, όπως πόντοι, μετάλλια και πίνακες κατάταξης (Kapp, 2012).

2.4.1 Αποτελεσματικότητα της παιχνιδοποίησης

Πρόσφατη πειραματική μελέτη των Cheng, Lu & Xiao (2025) σε 220 φοιτητές που μαθαίνουν αγγλικά ως ξένη γλώσσα κατέδειξε στατιστικά σημαντική βελτίωση

της αναγνωστικής επίδοσης σε παιχνιδοποιημένο περιβάλλον μάθησης, σε συνδυασμό με ενισχυμένη συγκέντρωση, ομαδική εργασία και επικοινωνία μεταξύ των μαθητών. Σε εμπειρικές μελέτες παιχνιδοποίησης μελετήθηκε ότι στοιχεία όπως πόντοι, επίπεδα και μετάλλια παράγουν κατά κανόνα θετικά αποτελέσματα ως προς την εμπλοκή και το κίνητρο, τα αποτελέσματα όμως εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από το πλαίσιο εφαρμογής και τον βαθμό ενσωμάτωσής τους σε ένα ευρύτερα σχεδιασμένο μαθησιακό περιβάλλον, και όχι από την απλή, αποσπασματική προσθήκη παιγνιδιών στοιχείων. (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014).

2.4.2 Παιχνιδοποίηση στην εκμάθηση ξένων γλωσσών

Η μελέτη των Cheng, Lu & Xiao (2025) επισημαίνει ότι τα οφέλη της παιχνιδοποίησης στη γλωσσική εκπαίδευση εντοπίζονται τόσο σε γνωστικό επίπεδο (βελτίωση γλωσσικής επίδοσης) όσο και σε συναισθηματικό επίπεδο, μέσα από την ενίσχυση της «απόλαυσης» της μαθησιακής διαδικασίας (Foreign language learning enjoyment) — έννοια στενά συνδεδεμένη με το εσωτερικό κίνητρο της Θεωρίας Αυτοπροσδιορισμού (Deci & Ryan, 2000), καθώς η αίσθηση προόδου και επίτευξης που παρέχουν τα στοιχεία παιχνιδοποίησης ενισχύει την αντιλαμβανόμενη επάρκεια του μαθητή, μία από τις τρεις βασικές ψυχολογικές ανάγκες που, όταν ικανοποιούνται, ενισχύουν το εσωτερικό κίνητρο.

2.4.3 Περίληψη-κλείσιμο

Από την επισκόπηση προκύπτει ότι η παιχνιδοποίηση αποτελεί τεκμηριωμένη στρατηγική ενίσχυσης της εμπλοκής και του κινήτρου σε περιβάλλοντα γλωσσικής εκπαίδευσης, υπό την προϋπόθεση ότι τα παιγνιώδη στοιχεία εντάσσονται οργανικά στη μαθησιακή διαδικασία. Η στρατηγική αυτή αξιοποιείται στην παρούσα εργασία μέσα από το σύστημα badges και ξεκλειδώματος αποστολών που συνοδεύει κάθε αποστολή του e-course σε άμεση σύνδεση με τη φάση Badge & Feedback του μοντέλου TBLT. Η επόμενη ενότητα εξετάζει τη συνεργατική μάθηση, η οποία λειτουργεί συμπληρωματικά προς τη ψηφιακή αφήγηση και την παιχνιδοποίηση στο πλαίσιο σεναρίου.

2.5 Συνεργατική μάθηση και στρατηγικές συνεργασίας

Η συνεργατική μάθηση ορίζεται ως η κατάσταση κατά την οποία δύο ή περισσότερα άτομα επιχειρούν να μάθουν κάτι από κοινού, μέσα από αμοιβαία αλληλεπίδραση και συντονισμένη προσπάθεια για κοινό στόχο (Dillenbourg, 1999).

2.5.1 Συνεργατική μάθηση σε νεαρούς μαθητές ξένης γλώσσας

Πρόσφατη μελέτη του Kos (2024) εστιάζει ειδικά στην ομότιμη συνεργασία (peer collaboration) σε νεαρούς μαθητές ξένης γλώσσας, επισημαίνοντας ότι, αν και η συνεργασία θεωρείται ευεργετική για την μάθηση, οι μαθητές δεν συνεργάζονται αυτόματα αποτελεσματικά όταν απλώς τοποθετούνται σε ομάδες. Απαιτείται συστηματική διδασκαλία συγκεκριμένων συνεργατικών στρατηγικών πριν οι μαθητές μπορέσουν να αξιοποιήσουν πλήρως το δυναμικό της ομαδικής εργασίας.

2.5.2 Συνεργατική μάθηση και μοντέλο TBLT

Η δομή Planning-Report του TBLT ενσωματώνει εγγενώς στοιχεία συνεργατικής μάθησης, απαιτώντας αλληλεπίδραση και συντονισμό μεταξύ των μαθητών (Dillenbourg, 1999). Λαμβάνοντας υπόψη το εύρημα του Kos (2024), η παρούσα εργασία αναγνωρίζει ότι η απλή ανάθεση ομαδικών αποστολών δεν αρκεί από μόνη της. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού στην παρατήρηση και υποστήριξη της συνεργασίας αποκτά αυξημένη σημασία, ιδιαίτερα στις πρώτες αποστολές του σεναρίου.

2.6 Περιβάλλοντα e-Learning και εργαλεία Web 2.0

Το ψηφιακό μάθημα της παρούσας εργασίας αναπτύχθηκε σε ένα ευέλικτο και σύγχρονο περιβάλλον Web 2.0. Ως κεντρική πλατφόρμα για τη δομική οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού επιλέχθηκε το Wix, το οποίο λειτουργεί ως βασικό Εικονικό μαθησιακό περιβάλλον (Virtual Learning Environment-VLE). Η επιλογή αυτή αιτιολογείται από τη φιλικότητά του προς τον χρήστη, την υψηλή αισθητική ποιότητα των σχεδιαστικών του προτύπων και κυρίως από την ικανότητά του να ενσωματώνει και να διασυνδέει ποικίλα εξωτερικά ψηφιακά εργαλεία.

Για την υλοποίηση των διαδραστικών και συνεργατικών δραστηριοτήτων, το Wix δεν λειτούργησε αυτόνομα, αλλά ως κόμβος ενορχήστρωσης μιας σουίτας εξειδικευμένων εργαλείων Web 2.0, καθένα εκ των οποίων επιλέχθηκε ανάλογα με τον εκάστοτε παιδαγωγικό στόχο. Η προσέγγιση της μικτής μάθησης (Blended learning), όπου μια κεντρική πλατφόρμα εμπλουτίζεται με πολλαπλές εξωτερικές εφαρμογές, επιτρέπει τη δημιουργία ενός πλούσιου, παιδαγωγικά στοχευμένου υβριδικού μαθησιακού περιβάλλοντος (Rasheed, Kamsin & Abdullah, 2020). Οι ίδιοι ερευνητές επισημαίνουν, ωστόσο, ότι η αποτελεσματικότητα ενός τέτοιου υβριδικού περιβάλλοντος εξαρτάται σε μεγάλο βαθμό από την ετοιμότητα αυτορρύθμισης των μαθητών και την τεχνολογική άνεση του εκπαιδευτικού — παράγοντες που λήφθηκαν υπόψη στον σχεδιασμό του παρόντος e-course, μέσα από τη σταθερή, επαναλαμβανόμενη δομή των επτά φάσεων TBLT σε κάθε αποστολή, η οποία μειώνει τον γνωστικό φόρτο πλοήγησης για τους νεαρούς μαθητές.

2.6.1 Η πλατφόρμα Wix ως κεντρικό VLE

Η πλατφόρμα Wix λειτούργησε ως το βασικό περιβάλλον πάνω στο οποίο δομήθηκε η αφήγηση και η παιδαγωγική ροή του e-course. Επέτρεψε την οργάνωση του εκπαιδευτικού υλικού σε διακριτά κεφάλαια και αποστολές, την ενσωμάτωση πολυμεσικού περιεχομένου (εικόνες, avatar-based video) και τη δημιουργία διαδραστικών στοιχείων πλοήγησης (κουμπιά, αναδυόμενα πλαίσια κειμένου), τα οποία αξιοποιήθηκαν για την παροχή άμεσης αφηγηματικής καθοδήγησης. Η ευελιξία του Wix υποστήριξε την δημιουργία ενός αισθητικά συνεκτικού και παιδαγωγικά πλούσιου περιβάλλοντος, χωρίς να απαιτείται προηγμένη τεχνική εξειδίκευση από τον εκπαιδευτικό.

2.6.2 Ενσωμάτωση εργαλείων Web 2.0

Για την υλοποίηση των εξειδικευμένων δραστηριοτήτων, το Wix εμπλουτίστηκε με την ενσωμάτωση των εξής εργαλείων, καθένα επιλεγμένο για τον συγκεκριμένο παιδαγωγικό του ρόλο:

Τα **Lumi** και **Wordwall** αξιοποιήθηκαν για τη δημιουργία διαδραστικών ασκήσεων γλωσσικής εμπέδωσης (συμπλήρωση κενών, αντιστοίχιση) με άμεση

αυτόματη ανατροφοδότηση, ενισχύοντας τη γνωστική διάσταση της μάθησης χωρίς επιπλέον φόρτο αξιολόγησης από τον εκπαιδευτικό.

Το **Quizlet** χρησιμοποιήθηκε ως το κύριο εργαλείο εισαγωγής και εξάσκησης στοχευμένου λεξιλογίου σε κάθε αποστολή με την μορφή καρτών.

Το **Padlet** λειτούργησε ως κεντρικός ψηφιακός «τοίχος» για τον συνεργατικό διαμοιρασμό εργασιών και την παροχή ομότιμης ανατροφοδότησης (Peer feedback), ενώ το **Mentimeter** υποστήριξε τις ανώνυμες ψηφοφορίες αναστοχασμού.

Το **Canva**, συμπεριλαμβανομένης της λειτουργίας Canva AI, αποτέλεσε το βασικό δημιουργικό εργαλείο παραγωγής οπτικού υλικού (badges, πρότυπα φύλλων εργασίας και πιστοποιητικού).

Το **HeyGen** αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία των avatar-based χαρακτήρων του αφηγηματικού σεναρίου, προσδίδοντας προσωπικό, αφηγηματικά συνεπή χαρακτήρα στην καθοδήγηση και ανατροφοδότηση.

Τέλος, το **ChatGPT**, ως εργαλείο παραγωγικής ΤΝ, ενσωματώθηκε σε στοχευμένες δραστηριότητες με στόχο την εξατομικευμένη γλωσσική εξάσκηση, τη διόρθωση κειμένου και την προσομοίωση επικοινωνιακής αλληλεπίδρασης, στο πλαίσιο διερεύνησης του RQ2.

2.7 Τεχνητή νοημοσύνη στη γλωσσική εκπαίδευση

Η ανατροφοδότηση αποτελεί έναν από τους ισχυρότερους παράγοντες επίδρασης στη μάθηση, εφόσον παρέχεται έγκαιρα και είναι εξατομικευμένη ως προς τις ανάγκες του μαθητή (Hattie & Timperley, 2007). Τα σύγχρονα εργαλεία ΤΝ και τα μεγάλα γλωσσικά μοντέλα προσφέρουν νέες δυνατότητες προσωποποιημένης υποστήριξης, δημιουργίας εκπαιδευτικού περιεχομένου και ενίσχυσης της αλληλεπίδρασης μαθητή-συστήματος, ενώ παράλληλα απαιτούν από εκπαιδευτικούς και μαθητές την ανάπτυξη κατάλληλων δεξιοτήτων κριτικής χρήσης (Kasapci et al., 2023).

2.7.1 Τεχνητή Νοημοσύνη και εξατομικευμένη ανατροφοδότηση

Η δυνατότητα των εργαλείων ΤΝ να προσαρμόζουν τον βαθμό δυσκολίας και το περιεχόμενο της ανατροφοδότησης στο πραγματικό επίπεδο κάθε μαθητή αντιστοιχεί άμεσα στην αρχή της εξατομικευμένης διδασκαλίας (Hattie &

Timperley, 2007), καθιστώντας εφικτή σε ατομικό επίπεδο μια μορφή υποστήριξης που παραδοσιακά απαιτούσε εντατική ατομική επίβλεψη από τον εκπαιδευτικό. Η δυνατότητα αυτή αποκτά ιδιαίτερη σημασία σε πλαίσια όπου ο διαθέσιμος διδακτικός χρόνος ανά μαθητή είναι περιορισμένος, όπως σε μία σχολική τάξη. Η ενσωμάτωση εργαλείων ΤΝ τεκμηριώνεται βιβλιογραφικά τόσο ως προς την εξατομικευμένη ανατροφοδότηση όσο και ως προς τη δημιουργία αυθεντικών επικοινωνιακών εμπειριών χαμηλού άγχους, στοιχεία άμεσα συναφή με τα RQ2.1 και RQ2.4 της παρούσας εργασίας.

2.8 Επικοινωνιακή ικανότητα στη Διδασκαλία ξένων γλωσσών

Η επικοινωνιακή ικανότητα ορίζεται ως σύνθεση τεσσάρων επιμέρους ικανοτήτων: της **γραμματικής ικανότητας** (γνώση λεξιλογίου και δομών), της **κοινωνιογλωσσικής ικανότητας** (καταλληλότητα εκφοράς λόγου ανάλογα με το επικοινωνιακό πλαίσιο), της **ικανότητας λόγου** (συνοχή και συνεκτικότητα εκφωνημάτων) και της **στρατηγικής ικανότητας** (ικανότητα αντιμετώπισης επικοινωνιακών δυσκολιών). (Canale & Swain, 1980)

2.8.1 Εξέλιξη του μοντέλου: Από τον Canale & Swain στον Celce-Murcia

Το αρχικό μοντέλο επεκτάθηκε σημαντικά από τον Celce-Murcia (2007), ο οποίος πρότεινε ένα πλέον παιδαγωγικά προσανατολισμένο μοντέλο πέντε συνιστωσών: **λόγου (discourse)**, **γλωσσικής (linguistic)**, **πρακτικής/δράσης (actional)**—η ικανότητα εκτέλεσης βασικών γλωσσικών πράξεων όπως η ανταλλαγή πληροφοριών, η έκφραση γνώμης ή συναισθήματος, το παράπονο, η συγγνώμη—, **κοινωνιοπολιτισμικής (sociocultural)** και **στρατηγικής (strategic)** ικανότητας. Η προσθήκη της πρακτικής/δράσης ικανότητας έχει ιδιαίτερη σημασία για σχεδιασμούς όπως ο TBLT, καθώς εστιάζει ρητά στο τι κάνει ο μαθητής με τη γλώσσα (π.χ. ζητά, αρνείται, παραπονιέται) και όχι μόνο στο πώς το λέει γραμματικά σωστά.

2.8.2 Επικοινωνιακή ικανότητα και μοντέλο TBLT

Η ανάπτυξη επικοινωνιακής ικανότητας αποτελεί τον κεντρικό στόχο του μοντέλου TBLT, καθώς η δομή του βασίζεται ρητά στην εκτέλεση αυθεντικών επικοινωνιακών αποστολών (Ellis et al., 2020). Η φάση Report, απαιτεί από τον

μαθητή να αξιοποιήσει ταυτόχρονα πολλαπλές συνιστώσες του μοντέλου Celce-Murcia (2007): γραμματική ορθότητα (γλωσσική ικανότητα), κοινωνιογλωσσική καταλληλότητα ανάλογα με το ακροατήριο (πχ. Προφορική παρουσίαση μπροστά σε συμμαθητές), συνεκτική οργάνωση λόγου (ικανότητα λόγου), εκτέλεση συγκεκριμένων επικοινωνιακών πράξεων (πρακτική ικανότητα, πχ. Να ζητήσει κάτι στην αγορά, να δώσει οδηγίες) και στρατηγικές αντιμετώπισης δυσκολιών (στρατηγική ικανότητα).

2.8.3 Μέτρηση επικοινωνιακής ικανότητας σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης

Η αξιολόγηση της επικοινωνιακής ικανότητας σε πλαίσιο σχολικής τάξης παρουσιάζει ιδιαίτερες προκλήσεις, καθώς απαιτεί κριτήρια που να είναι αρκετά αναλυτικά ώστε να αποτυπώνουν τις επιμέρους συνιστώσες του μοντέλου, αλλά και αρκετά πρακτικά ώστε να εφαρμόζονται σε πραγματικό χρόνο από τον εκπαιδευτικό. Πρόσφατες μελέτες σε πλαίσια υποστηριζόμενα από τεχνολογία (Du & Daniel, 2024; Kos, 2024) υπογραμμίζουν ότι η αξιολόγηση της επικοινωνιακής ικανότητας νεαρών μαθητών ωφελείται από απλοποιημένες αναλυτικές ρουμπρίκες με σαφή παρατηρήσιμα κριτήρια (π.χ. ολοκλήρωση επικοινωνιακού σκοπού), αντί για σύνθετες ακαδημαϊκές κλίμακες.

2.9 Περίληψη βιβλιογραφικής επισκόπησης

Συνοψίζοντας, η βιβλιογραφική επισκόπηση που προηγήθηκε θεμελίωσε θεωρητικά τους κεντρικούς άξονες πάνω στους οποίους δομήθηκε το εκπαιδευτικό σενάριο της παρούσας μελέτης. Αναλύθηκε εκτενώς το κυρίαρχο θεωρητικό πλαίσιο του Task-Based Language Teaching, με έμφαση στη δομή του σε διαδοχικές φάσεις (Pre-task, Task cycle, Language Focus), η οποία παρέχει το υπόβαθρο για την ανάπτυξη επικοινωνιακής ικανότητας μέσα από αυθεντικές, βιωματικές γλωσσικές αποστολές, αντί για απομονωμένη διδασκαλία γραμματικών κανόνων (Ellis, 2003; Willis & Willis, 2007). Στην παρούσα εργασία, το κλασικό αυτό μοντέλο αξιοποιήθηκε σε μια προσαρμοσμένη, επταφασική μορφή: οι τρεις υποενότητες του Task cycle (Task, Planning, Report) παρουσιάζονται ως διακριτές φάσεις για λόγους σαφήνειας στον σχεδιασμό, ενώ προστέθηκαν δύο επιπλέον φάσεις —Reflection και Badge & Feedback— παιδαγωγικά τεκμηριωμένες αντίστοιχα από την πρακτική του post-Task

αναστοχασμού (Willis & Willis, 2007) και από αρχές παιχνιδοποίησης (Deterding et al., 2011).

Παράλληλα, εξετάστηκαν σύγχρονες παιδαγωγικές στρατηγικές που στοχεύουν στην ενίσχυση της ενεργητικής εμπλοκής των μαθητών. Συγκεκριμένα, η ψηφιακή αφήγηση υιοθετήθηκε ως το βασικό αφηγηματικό πλαίσιο που προσδίδει νόημα και συνοχή στις επιμέρους γλωσσικές αποστολές, ενισχύοντας τη γνωστική και συναισθηματική εμπλοκή των μαθητών (Nair & Md Yunus, 2022; Robin, 2008), ενώ οι τεχνικές της Παιχνιδοποίησης, όπως τα ψηφιακά σήματα (badges) και το προοδευτικό ξεκλείδωμα αποστολών, συνέβαλαν στην ενίσχυση της εσωτερικής κινητοποίησης των μαθητών (Cheng, Lu & Xiao, 2025; Deterding et al., 2011). Επιπλέον, η συνεργατική μάθηση αναδείχθηκε ως αρχή που διατρήει οριζόντια τις φάσεις Planning και Report του σεναρίου, απαιτώντας συστηματική παιδαγωγική υποστήριξη ώστε να αποδώσει τα αναμενόμενα οφέλη της σε νεαρούς μαθητές (Kos, 2024; Dillenbourg, 1999).

Ιδιαίτερη έμφαση δόθηκε στον καινοτόμο, διπλό ρόλο της Τεχνητής Νοημοσύνης, τόσο ως καθοδηγητικού και αφηγηματικού παράγοντα μέσω των avatar-based χαρακτήρων του σεναρίου, όσο και ως εργαλείου εξατομικευμένης ανατροφοδότησης και επικοινωνιακής εξάσκησης για τους ίδιους τους μαθητές (Kasneci et al., 2023). Τέλος, περιεγράφηκε το τεχνολογικό οικοσύστημα της παρέμβασης, με την πλατφόρμα Wix και τα ενσωματωμένα εργαλεία Web 2.0 (H5P/Lumi, Wordwall, Quizlet, Padlet, Mentimeter, Canva, HeyGen, ChatGPT) να δημιουργούν ένα πλούσιο, παιδαγωγικά στοχευμένο υβριδικό μαθησιακό περιβάλλον (Garrison, Anderson & Archer, 2000; Rasheed, Kamsin & Abdullah, 2020), ενώ η επικοινωνιακή ικανότητα, όπως αναλύθηκε μέσα από το μοντέλο του Celce-Murcia (2007), τεκμηριώθηκε ως ο απώτερος μαθησιακός στόχος στον οποίο συγκλίνουν όλες οι παραπάνω στρατηγικές.

Οι θεωρητικοί αυτοί άξονες δεν λειτουργούν μεμονωμένα, αλλά συνθέτουν ένα ενιαίο, αλληλοσυμπληρούμενο πλαίσιο, το οποίο συνδέεται άμεσα με τα ερευνητικά ερωτήματα της μελέτης και παρέχει το υπόβαθρο για τη μεθοδολογική τους διερεύνηση. Το ολοκληρωμένο αυτό πλαίσιο τεκμηριώνει τις σχεδιαστικές επιλογές που αναλύονται συστηματικά στο επόμενο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

3.1 Στόχος της ερευνητικής προσέγγισης

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, η ερευνητική διαδικασία δεν περιορίζεται στη μελέτη ενός εκπαιδευτικού φαινομένου, αλλά εστιάζει στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την τεκμηρίωση ενός καινοτόμου ηλεκτρονικού μαθήματος, που μπορεί να αξιοποιηθεί σε πραγματικές συνθήκες διδασκαλίας της γερμανικής γλώσσας σε μαθητές Β' γυμνασίου επιπέδου Α2, αξιοποιώντας το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching.

Το προτεινόμενο μάθημα βασίζεται σε ένα αφηγηματικό εκπαιδευτικό σενάριο με θέμα τον Frankenstein, ενσωματώνοντας στρατηγικές ψηφιακού storytelling, gamification αλλά και σύγχρονα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης.

Η προσέγγιση αυτή αποσκοπεί στη δημιουργία ενός παιδαγωγικά τεκμηριωμένου e-course, μέσα στο οποίο οι μαθητές θα συμμετέχουν σε αυθεντικές επικοινωνιακές δραστηριότητες και αποστολές, οι οποίες ενισχύουν την ενεργό συμμετοχή τους στη μαθησιακή διαδικασία και προάγουν την ανάπτυξη γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων.

Επιπλέον εξετάζεται ο υποστηρικτικός ρόλος των εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης στην παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης, στην καθοδήγηση των μαθητών κατά την εκτέλεση των δραστηριοτήτων και στη δημιουργία ενός πιο διαδραστικού μαθησιακού περιβάλλοντος.

3.2 Εννοιολογικοί και Λειτουργικοί ορισμοί των ερευνητικών μεταβλητών

Η οριοθέτηση των ερευνητικών μεταβλητών αποτελεί προϋπόθεση για τον σχεδιασμό μιας εκπαιδευτικής έρευνας, καθώς συμβάλλει τόσο στην θεωρητική θεμελίωση, όσο και στην αποτύπωση των εννοιών που πρόκειται να διερευνηθούν. Η διάκριση μεταξύ εννοιολογικού και λειτουργικού ορισμού επιτρέπει την ακριβή περιγραφή του τρόπου με τον οποίο κάθε μεταβλητή ερμηνεύεται στην βιβλιογραφία, αλλά και πως αυτή αποτυπώνεται και αξιολογείται στο πλαίσιο ερευνητικής προσπάθειας.

Παρακάτω παρουσιάζονται οι εννοιολογικοί και λειτουργικοί ορισμοί των μεταβλητών της έρευνας, οι οποίοι αφορούν την αποτελεσματικότητα του ηλεκτρονικού μαθήματος, τη μαθησιακή εμπλοκή (engagement), το μαθησιακό

κίνητρο (motivation), τη συνεργασία (collaboration), την επικοινωνιακή ικανότητα (communicative competence) και την αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (Artificial Intelligence) στη μαθησιακή διαδικασία.

Αποτελεσματικότητα-Εννοιολογικός ορισμός

Η αποτελεσματικότητα ενός ηλεκτρονικού μαθήματος αναφέρεται στον αριθμό στον οποίο ο σχεδιασμός, το περιεχόμενο, οι μαθησιακές δραστηριότητες και στα ψηφιακά εργαλεία συμβάλλουν στην επίτευξη των επιδιωκόμενων μαθησιακών αποτελεσμάτων. Στο πεδίο της ηλεκτρονικής μάθησης, η αποτελεσματικότητα συνδέεται με τη συνολική ποιότητα της μαθησιακής εμπειρίας, την ενεργό συμμετοχή όλων των μαθητών, την ευχρηστία του περιβάλλοντος μάθησης, την αλληλεπίδραση και την παροχή έγκαιρης ανατροφοδότησης (Al-Fraihat et al., 2020).

Η αποτελεσματικότητα των διαδικτυακών μαθησιακών περιβαλλόντων ενισχύεται όταν συνυπάρχουν η γνωστική παρουσία (cognitive presence), η κοινωνική παρουσία (social presence) και η διδακτική παρουσία (teaching presence), στοιχεία που συμβάλλουν στη δημιουργία ουσιαστικών μαθησιακών εμπειριών. (Garrison, Anderson & Archer, 2000)

Αποτελεσματικότητα-Λειτουργικός ορισμός

Στην παρούσα διπλωματική εργασία η αποτελεσματικότητα αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο το ηλεκτρονικό μάθημα επιτυγχάνει τους προκαθορισμένους μαθησιακούς στόχους μέσω της εφαρμογής του παιδαγωγικού μοντέλου TBLT και της αξιοποίησης στρατηγικών ψηφιακού storytelling, gamification και εργαλείων TN.

Ο δείκτης αποτελεσματικότητας μετριέται από το κατά πόσο ο μαθητής:

- ολοκληρώνει τις αποστολές (missions) του ηλεκτρονικού μαθήματος
- επιτυγχάνει τους μαθησιακούς στόχους κάθε διδακτικής ενότητας
- αλληλεπιδρά αποτελεσματικά με τις ψηφιακές δραστηριότητες και τα εργαλεία
- αξιοποιεί την ανατροφοδότηση που παρέχει ο εκπαιδευτικός και τα εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης
- ολοκληρώνει επιτυχώς τις τελικές δραστηριότητες αξιολόγησης κάθε ενότητας.

Πίνακας 1: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Αποτελεσματικότητας του e-course.

Εννοιολογικός ορισμός	Λειτουργικός ορισμός
Η αποτελεσματικότητα ενός e-course αφορά τον βαθμό στον οποίο ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός, οι δραστηριότητες και τα ψηφιακά εργαλεία συμβάλλουν στην επίτευξη των στόχων και στη δημιουργία ποιοτικών μαθησιακών εμπειριών (Al-Fraihat et al., 2020; Garrison et al., 2000)	Ο βαθμός στον οποίο το προτεινόμενο ψηφιακό μάθημα επιτυγχάνει τους μαθησιακούς στόχους της διδασκαλίας της γερμανικής γλώσσας, αξιοποιώντας το μοντέλο TBLT, στρατηγικές storytelling, gamification και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης.

Μαθησιακή εμπλοκή (Engagement)

Πίνακας 2: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Μαθησιακής εμπλοκής (Engagement).

Εννοιολογικός ορισμός	Λειτουργικός ορισμός
Η μαθησιακή εμπλοκή αποτελεί πολυδιάστατη έννοια που περιλαμβάνει τρεις αλληλένδετες διαστάσεις: τη συμπεριφορική εμπλοκή (συμμετοχή, επιμονή, τήρηση κανόνων), τη συναισθηματική εμπλοκή (ενδιαφέρον, ενθουσιασμός) και τη γνωστική εμπλοκή (προσπάθεια στην κατανόηση και χρήση στρατηγικών μάθησης). (Fredricks, Blumenfeld & Paris, 2004) Η εμπλοκή θεωρείται έννοια «ευαίσθητη» σε περιβαλλοντικούς παράγοντες, γεγονός που την καθιστά ιδιαίτερα κατάλληλη ως δείκτη αξιολόγησης εκπαιδευτικών παρεμβάσεων.	Ο βαθμός ενεργού συμμετοχής των μαθητών στις δραστηριότητες του ηλεκτρονικού μαθήματος και μετριέται κατά πόσο ο μαθητής: • Συμμετέχει ενεργά στις διαδραστικές δραστηριότητες κάθε αποστολής (συμπεριφορική) • Εκφράζει το ενδιαφέρον και την θετική διάθεση κατά τη διάρκεια των δραστηριοτήτων (συναισθηματική) • Επενδύει προσπάθεια στην κατανόηση των γλωσσικών προκλήσεων του αφηγηματικού σεναρίου (γνωστική) • Ολοκληρώνει τις δραστηριότητες χωρίς εγκατάλειψη

Μαθησιακό κίνητρο (Motivation)

Πίνακας 3: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής του Μαθησιακού κινήτρου (Motivation).

Εννοιολογικός ορισμός	Λειτουργικός ορισμός
Το κίνητρο διακρίνεται σε εσωτερικό, όταν η δραστηριότητα εκτελείται για	Το μαθησιακό κίνητρο αναφέρεται στον βαθμό προθυμίας και επιμονής

την ίδια την ικανοποίηση που προσφέρει, και εξωτερικό, όταν εξαρτάται από εξωτερικές ανταμοιβές. Το εσωτερικό κίνητρο ενισχύεται όταν ικανοποιούνται τρεις βασικές ψυχολογικές ανάγκες: η αυτονομία, η αίσθηση επάρκειας και η σχετικότητα με άλλους. (Deci & Ryan, 2000)	του μαθητή να συμμετέχει στις αποστολές του ψηφιακού μαθήματος και μετριέται κατά πόσο ο μαθητής: • Επιλέγει να συνεχίσει στην επόμενη αποστολή χωρίς εξωτερική πίεση • Αναφέρει θετική στάση απέναντι στο αφηγηματικό σενάριο και τα στοιχεία παιχνιδοποίησης • Αισθάνεται ικανός να ολοκληρώσει τις γλωσσικές προκλήσεις • Εκφράζει επιθυμία συνέχισης της εκμάθησης της γερμανικής γλώσσας πέραν του ηλεκτρονικού μαθήματος
--	--

Συνεργασία (Collaboration)

Πίνακας 4:Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Συνεργασίας. (Collaboration)

Εννοιολογικός ορισμός	Λειτουργικός ορισμός
Η συνεργατική μάθηση ορίζεται ως η κατάσταση κατά την οποία δύο ή περισσότερα άτομα επιχειρούν να μάθουν κάτι από κοινού, μέσα από αμοιβαία αλληλεπίδραση, διαπραγμάτευση νοήματος και συντονισμένη προσπάθεια για την επίτευξη κοινού στόχου. (Dillenbourg, 1999) Η συνεργασία διαφοροποιείται από την απλή ομαδική εργασία, καθώς προϋποθέτει αμοιβαία εξάρτηση των μελών της ομάδας.	Η συνεργασία αναφέρεται στην εργασία στον βαθμό αλληλεπίδρασης των μαθητών κατά την εκτέλεση ομαδικών αποστολών και μετριέται από το κατά πόσο ο μαθητής: • Συμμετέχει ενεργά στις ομαδικές δραστηριότητες των φάσεων Planning και Task. • Συνεισφέρει ιδέες και ανταλλάσσει πληροφορίες με τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας • Αναλαμβάνει ρόλο στην επίλυση κοινών γλωσσικών γρίφων • Συμβάλλει στην διαμόρφωση κοινού ψηφιακού παραδοτέου (στο Padlet)

Επικοινωνιακή Ικανότητα (Communicative competence)

Πίνακας 5: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Επικοινωνιακής Ικανότητας (Communicative competence).

Εννοιολογικός ορισμός	Λειτουργικός ορισμός
Η επικοινωνιακή ικανότητα ορίζεται ως σύνθεση τεσσάρων επιμέρους ικανοτήτων: της γραμματικής ικανότητας (γνώση λεξιλογίου και δομών), της κοινωνιογλωσσικής ικανότητας (καταλληλότητα εκφοράς λόγου ανάλογα με το επικοινωνιακό πλαίσιο), της ικανότητας λόγου (συνοχή και συνεκτικότητα φωνημάτων) και της στρατηγικής ικανότητας (ικανότητα αντιμετώπισης επικοινωνιακών δυσκολιών). (Tian, 2025)	Η επικοινωνιακή ικανότητα στην εργασία αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο ο μαθητής χρησιμοποιεί αποτελεσματικά τη γερμανική γλώσσα σε αυθεντικές επικοινωνιακές περιστάσεις και μετριέται από το κατά πόσο ο μαθητής: • Παράγει κατανοητό προφορικό και γραπτό λόγο στο πλαίσιο των αποστολών • Χρησιμοποιεί σωστά τις γραμματικές και λεξιλογικές δομές κάθε αποστολής • Ολοκληρώνει με επιτυχία τον επικοινωνιακό σκοπό κάθε Task • Αξιοποιεί στρατηγικές αντιμετώπισης επικοινωνιακών δυσκολιών

Αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (AI)

Πίνακας 6: Εννοιολογικός και λειτουργικός ορισμός της μεταβλητής της Αξιοποίησης εργαλείων TN.

Εννοιολογικός ορισμός	Λειτουργικός ορισμός
Η ανατροφοδότηση αποτελεί έναν από τους ισχυρότερους παράγοντες επίδρασης στη μάθηση, εφόσον παρέχεται έγκαιρα και είναι εξατομικευμένη ως προς τις ανάγκες του μαθητή. (Hattie & Timperley, 2007) Τα σύγχρονα εργαλεία τεχνητής νοημοσύνης και τα γλωσσικά μοντέλα προσφέρουν νέες δυνατότητες προσωποποιημένης υποστήριξης, δημιουργίας εκπαιδευτικού περιεχομένου και ενίσχυσης της αλληλεπίδρασης μαθητή-συστήματος, ενώ παράλληλα απαιτούν από εκπαιδευτικούς και μαθητές την ανάπτυξη κατάλληλων	Η αξιοποίηση εργαλείων TN αναφέρεται στον βαθμό στον οποίο η αλληλεπίδραση των μαθητών με εργαλεία TN υποστηρίζει τη μαθησιακή διαδικασία και μετριέται από το κατά πόσο ο μαθητής: • Λαμβάνει και αξιοποιεί εξατομικευμένη ανατροφοδότηση από εργαλεία TN κατά την παραγωγή γραπτού λόγου • Αλληλεπιδρά με εικονικούς χαρακτήρες του αφηγηματικού σεναρίου μέσω TN • Βελτιώνει την ποιότητα γραπτού λόγου έπειτα από τη

δεξιοτήτων κριτικής χρήσης. (Kasneci et al., 2023)	χρήση TN ως εργαλείου διόρθωσης • Αναφέρει θετική εμπειρία αλληλεπίδρασης με τα εργαλεία TN στο πλαίσιο σεναρίου
--	---

3.3 Τα ερευνητικά ερωτήματα (Research Questions)

Τα ερευνητικά ερωτήματα της διπλωματικής εργασίας διαμορφώθηκαν με βάση τη θεωρητική θεμελίωση της έρευνας, τους στόχους του εκπαιδευτικού σχεδιασμού και τις βασικές ερευνητικές μεταβλητές που παρουσιάστηκαν στην προηγούμενη ενότητα. Ευθυγραμμίζονται επιπλέον με το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching, τις στρατηγικές storytelling, gamification και την αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης, οι οποίες αναλύθηκαν στο θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας.

Τα ερευνητικά ερωτήματα οργανώνονται σε δύο βασικούς άξονες. Ο πρώτος αφορά την παιδαγωγική αποτελεσματικότητα του ηλεκτρονικού μαθήματος ως προς την ανάπτυξη βασικών δεικτών ποιότητας της μαθησιακής διαδικασίας, ενώ ο δεύτερος εξετάζει τη συμβολή των εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης στη δημιουργία μιας πιο εξατομικευμένης και διαδραστικής μαθησιακής εμπειρίας.

RQ_1: Είναι αποτελεσματικό το προτεινόμενο ηλεκτρονικό μάθημα, το οποίο βασίζεται στο μοντέλο TBLT και αξιοποιεί στρατηγικές ψηφιακής αφήγησης και παιχνιδοποίησης για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας ως ξένης σε μαθητές Β' γυμνασίου επιπέδου A2 ως προς:

- RQ_1.1: την ενίσχυση της εμπλοκής των μαθητών (student engagement).
- RQ_1.2: την ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου (learning motivation).
- RQ_1.3: την ανάπτυξη δεξιοτήτων συνεργασίας (collaboration).
- RQ_1.4: την ανάπτυξη της επικοινωνιακής ικανότητας (communicative competence) μέσω γλωσσικών δραστηριοτήτων.

RQ_2: Πως συμβάλλει η αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης (Artificial Intelligence Tools) στο προτεινόμενο ηλεκτρονικό μάθημα ως προς:

- RQ_2.1: την παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης (personalized feedback).
- RQ_2.2: την υποστήριξη της παραγωγής προφορικού και γραπτού λόγου στη γερμανική γλώσσα.
- RQ_2.3: την ενίσχυση εμπλοκής και μαθησιακού κινήτρου μέσω διαδραστικών εφαρμογών τεχνητής νοημοσύνης.

- RQ_2.4: τη δημιουργία επικοινωνιακών εμπειριών μέσα από την αλληλεπίδραση των μαθητών με εργαλεία AI στο πλαίσιο σεναρίου.

3.4 Περιγραφή διαδικασίας έρευνας

Η παρούσα διπλωματική εργασία ακολουθεί τη μεθοδολογία της Έρευνας Βάσει Σχεδιασμού (Design and Development Research- DDR), καθώς επικεντρώνεται στον σχεδιασμό και την ανάπτυξη ενός ολοκληρωμένου ψηφιακού μαθήματος για την διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας σε μαθητές Β' γυμνασίου επιπέδου Α2.

3.4.1 Περιγραφή της μεθοδολογικής προσέγγισης

Το ψηφιακό μάθημα σχεδιάζεται σύμφωνα με το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching, το οποίο αποτελεί τον βασικό άξονα οργάνωσης των μαθησιακών δραστηριοτήτων. Η δομή του ακολουθεί τις βασικές φάσεις του μοντέλου (Pre-Task, Task Cycle, Language focus), επιτρέποντας στους μαθητές να χρησιμοποιούν τη γλώσσα μέσα από αυθεντικές επικοινωνιακές δραστηριότητες και την επίλυση προβλημάτων. Με τον τρόπο αυτό, η γλωσσική μάθηση μετατρέπεται σε ενεργητική και βιωματική διαδικασία, όπου η επικοινωνία προηγείται της συστηματικής γλωσσικής ανάλυσης (Ellis, 2003; Willis & Willis, 2007).

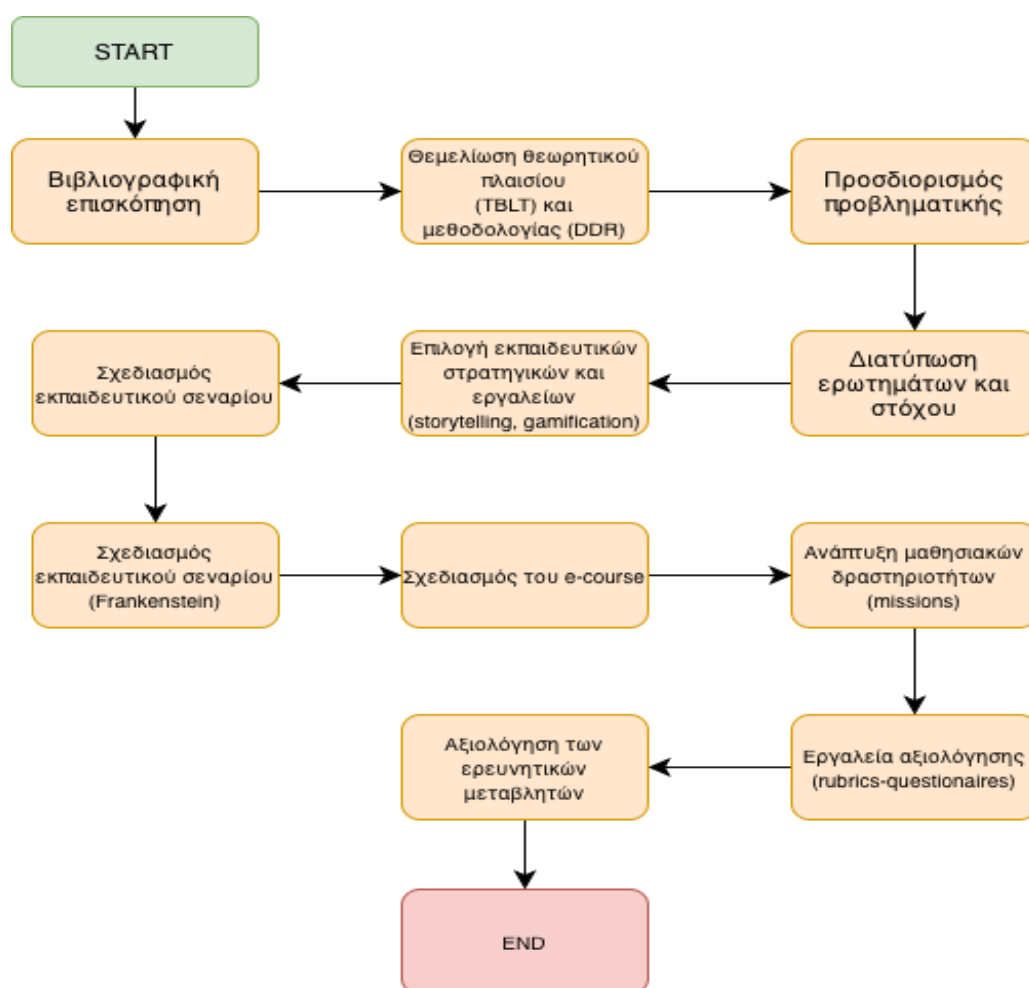
Για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας, το παιδαγωγικό μοντέλο εμπλουτίζεται με εκπαιδευτικές στρατηγικές, όπως το digital storytelling, gamification και collaborative learning. Όχι μόνο αυτά, αλλά και εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης χρησιμοποιούνται με σκοπό την κινητοποίηση των μαθητών. Το αφηγηματικό σενάριο βασίζεται στο έργο της Mary Shelley, Frankenstein, το οποίο μετατρέπεται σε ένα διαδραστικό μαθησιακό περιβάλλον που οι μαθητές αναλαμβάνουν ρόλους και καλούνται να ολοκληρώσουν διαδοχικές αποστολές (missions), αξιοποιώντας τη γερμανική γλώσσα.

Η ανάπτυξη του ψηφιακού μαθήματος πραγματοποιείται στη πλατφόρμα Wix, η οποία λειτουργεί ως κεντρικό μαθησιακό περιβάλλον του e-course. Παράλληλα, ενσωματώνονται ψηφιακά εργαλεία Web 2.0 και εφαρμογές Τεχνητής Νοημοσύνης (όπως H5P, Padlet, Canva, Mentimeter..), με στόχο τη δημιουργία ενός διαδραστικού και πολυτροπικού περιβάλλοντος μάθησης.

Η ερευνητική διαδικασία οργανώνεται γύρω από συγκεκριμένους παιδαγωγικούς δείκτες ποιότητας, οι οποίοι παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια. Οι μεταβλητές αυτές συνδέονται άμεσα με τα ερευνητικά ερωτήματα (RQ_1 και RQ_2) και αποτελούν βάση για τον σχεδιασμό των δραστηριοτήτων, των εργαλείων αξιολόγησης και της συνολικής ερευνητικής διαδικασίας.

Η συνολική πορεία παρουσιάζεται στο Σχήμα 1, όπου αποτυπώνονται διαδοχικά τα στάδια του ερευνητικού σχεδιασμού, από τη θεωρητική θεμελίωση και τη διατύπωση των ερευνητικών ερωτημάτων έως τον σχεδιασμό των εργαλείων αξιολόγησης.

Το σχήμα αυτό λειτουργεί ως ο εννοιολογικός χάρτης της μελέτης και αποτυπώνει τη σύνδεση μεταξύ του θεωρητικού πλαισίου, του παιδαγωγικού σχεδιασμού και της προτεινόμενης ερευνητικής διαδικασίας.



Εικόνα 1: Βήματα ερευνητικού σχεδιασμού

3.4.2 Κωδικοποίηση μαθησιακών στόχων

Η ανάπτυξη του ηλεκτρονικού μαθήματος βασίστηκε στον σαφή καθορισμό μαθησιακών στόχων, οι οποίοι ευθυγραμμίζονται με το πρόγραμμα σπουδών της γερμανικής ως ξένης γλώσσας για την Β΄ γυμνασίου (επιπέδου A2), το παιδαγωγικό μοντέλο TBLT και τους σκοπούς της έρευνας. Οι στόχοι αυτοί αφορούν τόσο την ανάπτυξη γλωσσικών και επικοινωνιακών δεξιοτήτων όσο και την καλλιέργεια δεξιοτήτων συνεργασίας, ενεργού συμμετοχής και αποτελεσματικής αξιοποίησης ψηφιακών τεχνολογιών.

Για τη διευκόλυνση του εκπαιδευτικού σχεδιασμού και της διαδικασίας, οι μαθησιακοί στόχοι κωδικοποιούνται με κωδικούς αναφοράς. Η κωδικοποίηση αυτή επιτρέπει την αντιστοίχισή τους με τις μαθησιακές δραστηριότητες του e-course, τις φάσεις του παιδαγωγικού μοντέλου TBLT, τα ερευνητικά ερωτήματα, τις μεταβλητές και τα εργαλεία αξιολόγησης που χρησιμοποιούνται στην παρούσα εργασία.

Ο πίνακας παρουσιάζει τους κωδικοποιημένους μαθησιακούς στόχους του e-course, οι οποίοι αποτελούν τη βάση για τον σχεδιασμό και την αξιολόγηση της αποτελεσματικότητας της εκπαιδευτικής παρέμβασης.

Πίνακας 7: Γλωσσικοί στόχοι (LG)

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ
LG1	Κατανόηση βασικού λεξιλογίου
LG2	Ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης γραπτού λόγου
LG3	Ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης προφορικού λόγου
LG4	Παραγωγή σύντομου γραπτού λόγου στα γερμανικά
LG5	Παραγωγή σύντομου προφορικού λόγου
LG6	Ορθή χρήση βασικών γραμματικών δομών επιπέδου A2

Πίνακας 8: Επικοινωνιακοί στόχοι (CG)

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ
CG1	Συμμετοχή σε αυθεντικές επικοινωνιακές δραστηριότητες

CG2	Συνεργασία με άλλους μαθητές για την επίλυση προβλημάτων
CG3	Διατύπωση απόψεων και επιχειρημάτων στα γερμανικά
CG4	Ανάπτυξη επικοινωνιακής αυτοπεποίθησης

Πίνακας 9: Ψηφιακοί στόχοι (DG)

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ
DG1	Αποτελεσματική χρήση ψηφιακών εργαλείων μάθησης
DG2	Αλληλεπίδραση με διαδραστικές δραστηριότητες
DG3	Υπεύθυνη χρήση εργαλείων ΤΝ
DG4	Δημιουργία ψηφιακών παραδοτέων

Πίνακας 10: Παιδαγωγικοί στόχοι (PG)

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΜΑΘΗΣΙΑΚΟΣ ΣΤΟΧΟΣ
PG1	Ενίσχυση της μαθησιακής εμπλοκής
PG2	Ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου
PG3	Ανάπτυξη συνεργατικών δεξιοτήτων
PG4	Ανάπτυξη επικοινωνιακής ικανότητας
PG5	Επιτυχής ολοκλήρωση των αποστολών του e-course

Προκειμένου να διασφαλιστεί η παιδαγωγική και ερευνητική συνοχή του ψηφιακού μαθήματος, οι κωδικοποιημένοι μαθησιακοί στόχοι αντιστοιχίστηκαν με τις φάσεις του παιδαγωγικού μοντέλου, τις βασικές δραστηριότητες του σεναρίου, τις ερευνητικές μεταβλητές και τα αντίστοιχα ερευνητικά ερωτήματα. Η αντιστοίχιση εξασφαλίζει ότι κάθε δραστηριότητα εξυπηρετεί σαφείς μαθησιακούς και ερευνητικούς σκοπούς, αλλά και διευκολύνει τη διαδικασία αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας της εκπαιδευτικής παρέμβασης.

Πίνακας 11: Αντιστοίχιση κωδικοποιημένων μαθησιακών στόχων με τις φάσεις του παιδαγωγικού μοντέλου, τις δραστηριότητες, τις μεταβλητές και τα ερευνητικά ερωτήματα.

ΚΩΔΙΚΟΣ ΣΤΟΧΟΥ	ΦΑΣΗ TBLT	ΕΝΔΕΙΚΤΙΚΕΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ	ΜΕΤΑΒΛΗΤΗ	ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΑ ΕΡΩΤΗΜΑΤΑ
----------------	-----------	----------------------------	-----------	----------------------

LG1	Pre-Task	Intro video, word cloud, flashcards	Engagement	RQ_1.1
LG2	Task	Interactive book	Communicative competence	RQ_1.4
LG3	Task	Listening activity-audio message	Communicative competence	RQ_1.4
LG4	Report	Email to Victor	Communicative competence	RQ_1.4
LG5	Report	Conversation with Victor	Communicative competence	RQ_2.2
LG6	Language focus	Grammar games	Effectiveness	RQ_1
CG1	Planning	Padlet discussion	Collaboration	RQ_1.3
CG2	Planning	Ομαδική επίλυση αποστολής	Collaboration	RQ_1.3
CG3	Report	Παρουσίαση λύσης στην τάξη	Communicative competence	RQ_1.4
CG4	Report	Reflection discussion	Motivation	RQ_1.2
DG1	Όλες οι φάσεις	Χρήση wix	Effectiveness	RQ_1
DG2	Task	H5P interactive activities	Engagement	RQ_1.1
DG3	Language focus	AI Tutor	AI integration	RQ_2.1
DG4	Report	Δημιουργία poster	AI integration	RQ_2.3
PG1	Όλες οι φάσεις	Gamification (badges, mission)	Engagement	RQ_1.1
PG2	Όλες οι φάσεις	Storyline Frankenstein	Motivation	RQ_1.2
PG3	Planning	Collaborative missions	Collaboration	RQ_1.3
PG4	Task and Report	Αυθεντικές επικοινωνιακές αποστολές	Communicative competence	RQ_1.4
PG5	Όλες οι φάσεις	Ολοκλήρωση missions	Effectiveness	RQ_1

Το ηλεκτρονικό μάθημα σχεδιάστηκε με βάση τις αρχές του Task-Based Language Teaching, το οποίο αποτελεί το βασικό παιδαγωγικό μοντέλο της διπλωματικής εργασίας. Η επιλογή του συγκεκριμένου μοντέλου βασίστηκε στη δυνατότητα του να προάγει την επικοινωνιακή χρήση της γλώσσας μέσα από αυθεντικές

μαθησιακές δραστηριότητες και την ενεργό εμπλοκή των μαθητών στη μαθησιακή διαδικασία (Ellis, 2003; Willis & Willis, 2007).

Στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού σχεδιασμού, οι μαθητές δεν λειτουργούν ως παθητικοί δέκτες της γνώσης, αλλά ως ενεργοί συμμετέχοντες που καλούνται να επιλύσουν προβλήματα, να λάβουν αποφάσεις, να συνεργαστούν και να χρησιμοποιήσουν τη γερμανική γλώσσα σε επικοινωνιακά πλαίσια. Οι μαθητές αναλαμβάνουν τον ρόλο «βοηθών ερευνητών» του Victor Frankenstein και καλούνται να ολοκληρώσουν μια σειρά από αποστολές αξιοποιώντας τις γλωσσικές τους γνώσεις για την επίλυση των προκλήσεων που παρουσιάζονται. Η δομή του e-course ακολουθεί τις βασικές φάσεις του μοντέλου TBLT:

1. Pre-Task, όπου ενεργοποιούνται οι πρότερες γνώσεις των μαθητών, παρουσιάζεται το λεξιλόγιο και το πλαίσιο της αποστολής.
2. Task-Cycle, που περιλαμβάνει τις υποφάσεις Task-Planning-Report, κατά τις οποίες οι μαθητές εκτελούν αυθεντικές γλωσσικές δραστηριότητες, οργανώνουν τις ιδέες τους και παρουσιάζουν τα αποτελέσματά τους.
3. Language focus, που οι μαθητές εστιάζουν στη γλωσσική μορφή, επεξεργάζονται το λεξιλόγιο και την γραμματική που χρησιμοποίησαν κατά την εκτέλεση της αποστολής και λαμβάνουν ανατροφοδότηση.

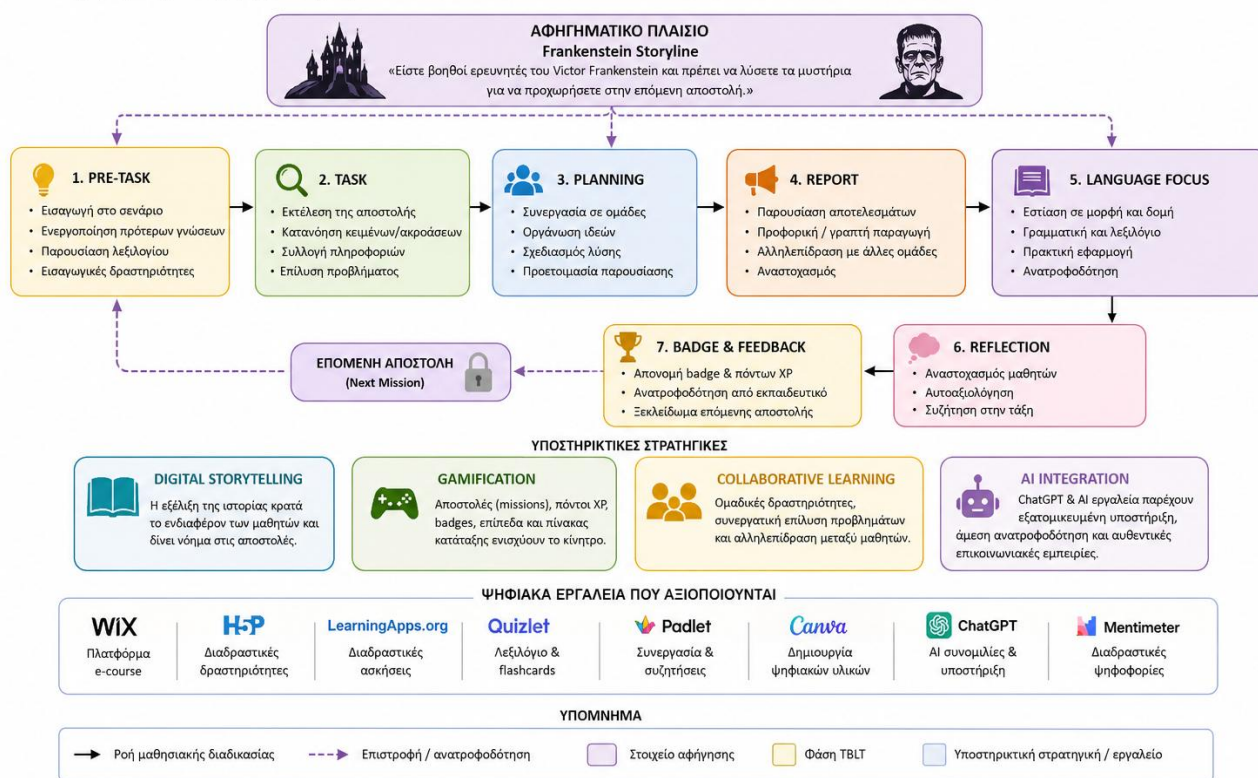
Για την ενίσχυση της μαθησιακής εμπειρίας, το παιδαγωγικό μοντέλο εμπλουτίζεται με στρατηγικές digital storytelling, gamification, collaborative learning και αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Η ψηφιακή αφήγηση λειτουργεί ως ο κεντρικός άξονας του σεναρίου, διατηρώντας το ενδιαφέρον των μαθητών μέσα από μια εξελισσόμενη ιστορία μυστηρίου. Παράλληλα η παιχνιδοποίηση ενσωματώνει στοιχεία, όπως αποστολές, πόντους XP, badges ενισχύοντας το μαθησιακό κίνητρο και την ενεργό συμμετοχή.

Η συνεργασία μεταξύ των μαθητών υποστηρίζεται μέσω ομαδικών δραστηριοτήτων, συζητήσεων και ψηφιακών παραδοτέων, ενώ τα εργαλεία ΤΝ αξιοποιούνται για την παροχή ανατροφοδότησης, δημιουργία διαλόγων και την υποστήριξη γλωσσικής παραγωγής. Με τον τρόπο αυτό, η ΤΝ δεν αντικαθιστά τον εκπαιδευτικό, αλλά λειτουργεί ως συμπληρωματικό εργαλείο υποστήριξης της μαθησιακής διαδικασίας.

Η ανάπτυξη του ηλεκτρονικού μαθήματος πραγματοποιείται στο WIX, που ενσωματώνονται εφαρμογές όπως H5P, Mentimeter, Padlet, Canva, δημιουργώντας ένα πολυτροπικό περιβάλλον που συνδυάζει πολυμέσα, αλληλεπίδραση και ανατροφοδότηση.

Ο εκπαιδευτικός σχεδιασμός οργανώνεται σε 10 αποστολές (missions), όπου σε καθεμία αντιστοιχεί σε μια διδακτική ενότητα. Κάθε αποστολή ακολουθεί σταθερή παιδαγωγική δομή, βασισμένη στις φάσεις του TBLT, περιλαμβάνει συγκεκριμένους μαθησιακούς στόχους, αξιοποιεί επιλεγμένα ψηφιακά εργαλεία και ολοκληρώνεται με δραστηριότητες αξιολόγησης και αναστοχασμού.

Το προτεινόμενο e-course ακολουθεί τις βασικές φάσεις του μοντέλου TBLT. Κάθε αποστολή (mission) εντάσσεται σε ένα αφηγηματικό πλαίσιο βασισμένο στο έργο *Frankenstein* της Mary Shelley και υποστηρίζεται από στρατηγικές Digital Storytelling, Gamification, Collaborative Learning και Τεχνητής Νοημοσύνης (AI), με στόχο την ανάπτυξη γλωσσικών, επικοινωνιακών και ψηφιακών δεξιοτήτων των μαθητών.

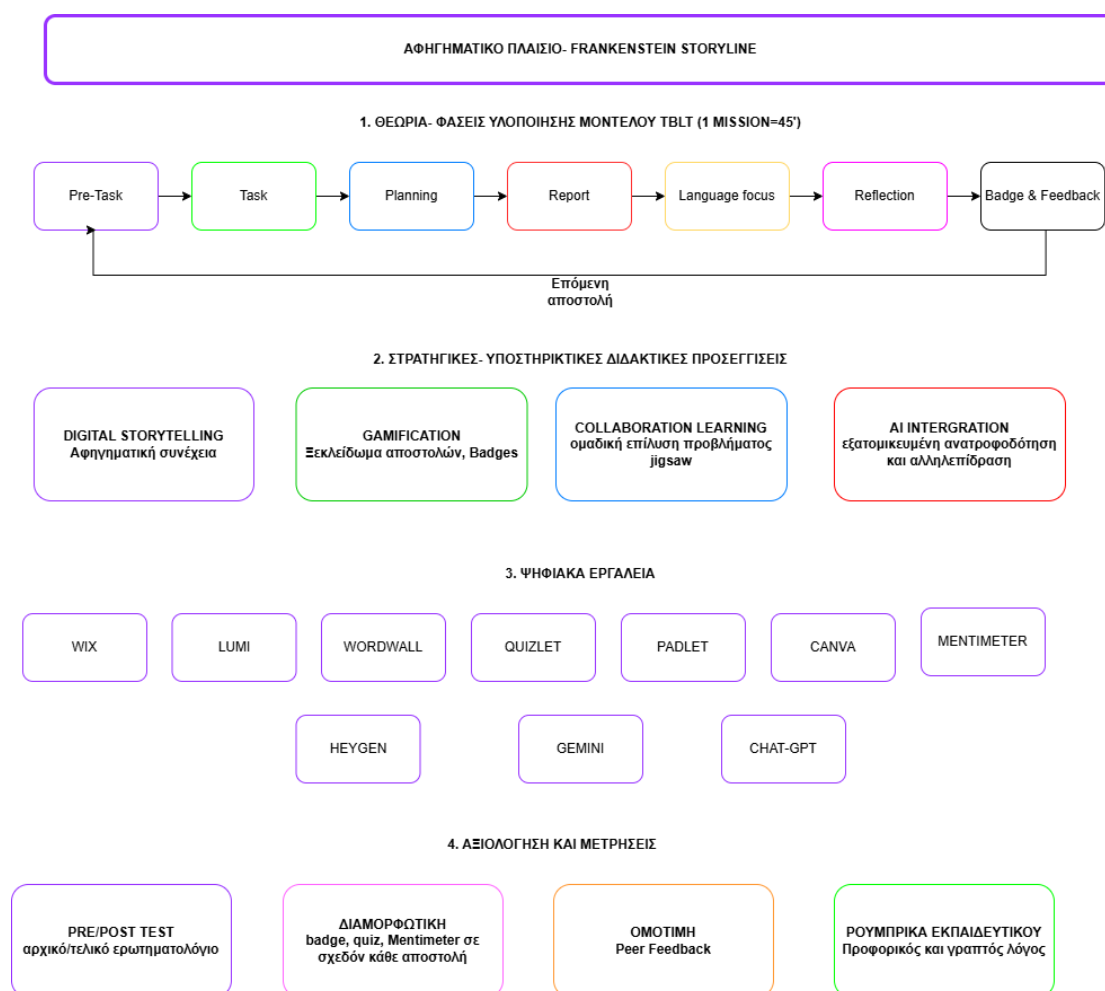


Εικόνα 2: Παιδαγωγικός σχεδιασμός του e-course σύμφωνα με το μοντέλο TBLT.

Το σχήμα παρουσιάζει τον παιδαγωγικό σχεδιασμό του προτεινόμενου ηλεκτρονικού μαθήματος που βασίζεται στο μοντέλο Task-Based Language Teaching. Κάθε αποστολή ακολουθεί τις βασικές φάσεις του μοντέλου, οι οποίες υποστηρίζονται από στρατηγικές όπως η ψηφιακή αφήγηση, η παιχνιδοποίηση,

η συνεργατική μάθηση και η αξιοποίηση εργαλείων ΤΝ. Κεντρική πλατφόρμα είναι το wix, στην οποία ενσωματώνονται διαδραστικά εργαλεία.

Για την κατανόηση της συνολικής αρχιτεκτονικής του προτεινόμενου ηλεκτρονικού μαθήματος, το σχήμα 3 παρουσιάζει συνοπτικά τον εκπαιδευτικό σχεδιασμό σε τέσσερα επίπεδα: την θεωρητική βάση, τις υποστηρικτικές διδακτικές στρατηγικές, τα ψηφιακά εργαλεία υλοποίησης και τους μηχανισμούς αξιολόγησης και μέτρησης. Το σχήμα λειτουργεί συμπληρωματικά, αποτυπώνοντας την σύνδεση μεταξύ θεωρίας, πράξης και αξιολόγησης. Παρακάτω παρουσιάζεται αναλυτικά το σενάριο.



Εικόνα 3: Συνοπτικός εκπαιδευτικός σχεδιασμός e-course

3.5 Η επιλογή στατιστικών κριτηρίων για τις αναλύσεις

Δεδομένου ότι η παρούσα διπλωματική εργασία εστιάζει στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την τεκμηρίωση του προτεινόμενου ψηφιακού μαθήματος, χωρίς

να περιλαμβάνει την πλήρη εφαρμογή του σε πραγματικό δείγμα, η στατιστική ανάλυση που προτείνεται είναι περιγραφικού χαρακτήρα και βασίζεται στα εργαλεία αξιολόγησης (ρουμπρίκες και ερωτηματολόγια).

Πιο συγκεκριμένα, προτείνεται η εξαγωγή ποσοστών και μέσων όρων από τις απαντήσεις των ερωτηματολογίων τύπου Likert (π.χ. RQ1.1-RQ1.4, RQ2.1-RQ2.4) και από τις βαθμολογίες της ρουμπρίκας αξιολόγησης προφορικού και γραπτού λόγου, ανά μεταβλητή και ανά αποστολή. Η περιγραφική προσέγγιση επιτρέπει μια πρώτη εικόνα της αποτελεσματικότητας της παρέμβασης χωρίς να απαιτεί προηγμένη στατιστική επεξεργασία, κάτι που κρίνεται επαρκές στο πλαίσιο μιας πιλοτικής, μη πλήρως εφαρμοσμένης μελέτης.

Εφόσον η μελέτη επεκταθεί μελλοντικά σε πραγματική εφαρμογή με συλλογή δεδομένων πριν και μετά την παρέμβαση, προτείνεται η χρήση του t-test εξαρτημένων δειγμάτων για τη σύγκριση των βαθμολογιών δείγματος πριν και μετά την ολοκλήρωση του ηλεκτρονικού μαθήματος, ως προς δείκτες όπως η γλωσσική επίδοση και το μαθησιακό κίνητρο. Η επιλογή του συγκεκριμένου κριτηρίου δικαιολογείται από το γεγονός ότι πρόκειται για μετρήσεις του ίδιου δείγματος σε δύο χρονικές στιγμές, γεγονός που καθιστά το paired-samples t-test το καταλληλότερο στατιστικό εργαλείο, εφόσον πληρούνται οι προϋποθέσεις κανονικότητας της κατανομής.

Η χρήση προηγμένων στατιστικών κριτηρίων παραμένει προαιρετική και εξαρτάται από τη μελλοντική εφαρμογή της παρέμβασης σε πραγματικό δείγμα.

3.6 Δείγμα μελέτης

Η παρούσα ενότητα παρουσιάζει την μεθοδολογία δειγματοληψίας για την εφαρμογή του προτεινόμενου ηλεκτρονικού μαθήματος σε πραγματικές συνθήκες διδασκαλίας, καθώς και τους περιορισμούς που θα πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά τον σχεδιασμό και την ερμηνεία των αποτελεσμάτων μιας τέτοιας μελέτης.

3.6.1 Οι συμμετέχοντες

Πληθυσμός

Το προτεινόμενο δείγμα της έρευνας θα αποτελείται από μαθητές Β' Γυμνασίου, ηλικίας 13-14 χρονών, οι οποίοι διδάσκονται την γερμανική γλώσσα στο πλαίσιο του ελληνικού δημοσίου ή ιδιωτικού εκπαιδευτικού συστήματος, με επίπεδο γλωσσομάθειας Α1-Α2 σύμφωνα με το Κοινό Ευρωπαϊκό Πλαίσιο Αναφοράς για τις Γλώσσες. (ΚΕΠΑ)

Μέγεθος δείγματος

Προτείνεται η εφαρμογή του δείγματος σε τουλάχιστον 1-2 τμήματα Β' Γυμνασίου (συνολικά 20 μαθητές/τμήμα), ώστε να υπάρχει επαρκές δείγμα για ποσοτική ανάλυση χωρίς να στοχεύει σε στατιστική γενίκευση ευρύτερης εμβέλειας.

Μέθοδος δειγματοληψίας

Προτείνεται δειγματοληψία ευκολίας, διότι η πρόσβαση σε σχολική τάξη προϋποθέτει συνεργασία με συγκεκριμένο σχολείο και εκπαιδευτικό.

Η επιλογή του σχολείου και συνεπώς του τμήματος θα πρέπει να γίνει με κριτήριο τη διαθεσιμότητα κατάλληλου ψηφιακού εξοπλισμού, αλλά και τη συναίνεση της διεύθυνσης και του εκπαιδευτικού γερμανικής γλώσσας.

Δεοντολογικά ζητήματα

Οι συμμετέχοντες είναι ανήλικοι, επομένως η συμμετοχή τους προϋποθέτει:

1. Έγγραφη συναίνεση γονέων ή κηδεμόνων, οι οποίοι έχουν ενημερωθεί για τον σκοπό της έρευνας, τη χρήση ψηφιακών εργαλείων και τον τρόπο διαχείρισης των δεδομένων.
2. Έγκριση από το αρμόδιο όργανο του σχολείου (διευθυντής/διευθύντρια).
3. Διασφάλιση ανωνυμίας και προστασία των προσωπικών δεδομένων των παιδιών, σύμφωνα με τις αρχές της εκπαιδευτικής δεοντολογίας.

Διάρκεια συμμετοχής

Ο κάθε συμμετέχων θα ολοκληρώσει και τις 10 αποστολές σε 10 συνεχόμενες διδακτικές εβδομάδες (1 αποστολή/βδομάδα), είτε σε μια πιο συμπυκνωμένη μορφή (2 αποστολές/βδομάδα, άρα 5 εβδομάδες), ανάλογα με το ωρολόγιο πρόγραμμα του σχολείου.

3.6.2 Περιορισμοί και Προϋποθέσεις εφαρμογής

Χρονικός περιορισμός

Η παρέμβαση διαρκεί μόνο 10 διδακτικές ώρες, διάστημα ανεπαρκές για τη διεξαγωγή συμπερασμάτων σχετικά με τη διατήρηση της γλωσσικής γνώσης ή για πλήρη αποτίμηση της επίδρασης στο κίνητρο σε βάθος χρόνου. Η σύντομη διάρκεια μπορεί επίσης να αυξήσει τον κίνδυνο επίδρασης εσωτερισμού, δηλαδή ο αρχικός ενθουσιασμός να χάνεται σιγά σιγά.

Απαιτούμενος ψηφιακός εξοπλισμός και υποδομές

Η υλοποίηση προϋποθέτει:

1. Έναν υπολογιστή ανά μαθητή ή ζεύγος μαθητών με πρόσβαση σε σταθερή σύνδεση internet.
2. Αίθουσα υπολογιστών εντός της σχολικής μονάδας.
3. Διαδραστικό πίνακα ή προβολέα για τις παρουσιάσεις.
4. Λογαριασμούς πρόσβασης στα ψηφιακά εργαλεία.
5. Επαρκές εύρος ζώνης δικτύου, ώστε να μη καθυστερεί η διαδικασία, λόγω ταυτόχρονης χρήσης διαδραστικού περιεχομένου από όλους τους μαθητές.

Η μη διαθεσιμότητα του εξοπλισμού σε πολλά ελληνικά δημόσια σχολεία αποτελεί περιορισμό εφαρμογής της μελέτης σε ευρύτερη κλίμακα.

Περιορισμοί σχετικά με την χρήση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης

1. Ζητήματα προστασίας προσωπικών δεδομένων GDPR κατά την αλληλεπίδραση ανηλίκων με εξωτερικές πλατφόρμες ΤΝ.
2. Όροι χρήσης εργαλείων ΤΝ προβλέπουν ελάχιστο όριο ηλικίας ή απαιτούν γονική συναίνεση για ανήλικους χρήστες.

Ψηφιακός γραμματισμός εκπαιδευτικού και μαθητών

Σημαντικό ρόλο παίζει η εξοικείωση του εκπαιδευτικού με τα ψηφιακά εργαλεία και της αρχές του TBLT, καθώς και το επίπεδο ψηφιακού γραμματισμού των μαθητών.

3.7 Το εκπαιδευτικό υλικό για τη διεξαγωγή της έρευνας

Στην ενότητα αυτή περιγράφεται αναλυτικά το εκπαιδευτικό υλικό που αναπτύχθηκε για την διεξαγωγή της έρευνας, με έμφαση στη θεωρητική

θεμελίωση, τις διδακτικές στρατηγικές κάθε φάσης, στις εκφωνήσεις των δραστηριοτήτων, τον τρόπο υλοποίησής τους, αλλά και τα εργαλεία αξιολόγησης και μέτρησης που χρησιμοποιούνται για την απάντηση των ερευνητικών ερωτημάτων.

Η οργάνωση του υλικού ακολουθεί μια ενιαία δομή σε όλες τις αποστολές του ψηφιακού μαθήματος, ώστε να διασφαλίζεται η παιδαγωγική συνέπεια και η δυνατότητα συγκριτικής αξιολόγησης μεταξύ των αποστολών.

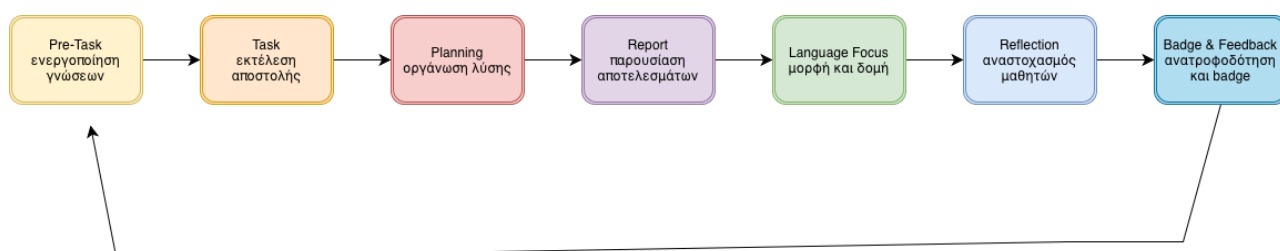
3.7.1 Θεωρητικό πλαίσιο και φάσεις υλοποίησης

Το εκπαιδευτικό υλικό βασίζεται στο μοντέλο Task-Based Language Teaching (TBLT) της Willis (1996), όπου αναπτύχθηκε περαιτέρω από τους Ellis (2003) και Nunan (2004), σύμφωνα με το οποίο η γλωσσική μάθηση προάγεται αποτελεσματικότερα μέσα από την εκτέλεση αυθεντικών επικοινωνιακών αποστολών (tasks) και όχι μέσα από απομονωμένη διδασκαλία γραμματικών κανόνων.

Το κλασικό μοντέλο TBLT περιλαμβάνει τρεις βασικές φάσεις- Pre-Task, Task Cycle και Language Focus και τρεις υποφάσεις στο Task Cycle, το Task, το Planning και το Report.

Το προτεινόμενο e-course εμπλουτίστηκε με δυο επιπλέον φάσεις, τη Reflection και Badge & Feedback. Η φάση Reflection στηρίζεται στην ήδη προτεινόμενη από τους Willis (2007) πρακτική του post-task αναστοχασμού εντός του task-based κύκλου, ενώ η φάση Badge & feedback στηρίζεται σε αρχές παιχνιδοποίησης της μάθησης (Deterding et al., 2011).

1 mission= 45 λεπτά



Εικόνα 4: Θεωρητικές φάσεις υλοποίησης του μοντέλου σε κάθε αποστολή

Κάθε μια από τις 7 φάσεις εξυπηρετεί συγκεκριμένο παιδαγωγικό σκοπό:

- Pre-Task: ενεργοποιεί τις προϋπάρχουσες γνώσεις και εισάγει το απαραίτητο λεξιλόγιο πριν την εκτέλεση της αποστολής, μέσω οπτικοακουστικού ερεθίσματος συνδεδεμένου με την πλοκή.
- Task: οι μαθητές εκτίθενται σε αυθεντικό γλωσσικό υλικό και καλούνται να ολοκληρώσουν μια αποστολή.
- Planning: οι μαθητές οργανώνουν σε ζευγάρια ή ομάδες τη δική τους γλωσσική παραγωγή με έμφαση στο περιεχόμενο.
- Report: παρουσίαση στην ολομέλεια της τάξης ή ψηφιακά με αλληλεπίδραση μεταξύ των ομάδων.
- Language Focus: στοχευμένη διδασκαλία συγκεκριμένης γραμματικής ή λεξιλογικής δομής
- Reflection: μεταγνωστικός αναστοχασμός πάνω στη μαθησιακή εμπειρία της αποστολής.
- Badge & Feedback: απονομή ψηφιακού μεταλλίου και ανατροφοδότηση, με ξεκλείδωμα της επόμενης αποστολής. Μηχανισμός που ενισχύει το κίνητρο μέσω ορατής προόδου.

3.7.1.1 Διδακτικές στρατηγικές

Σε κάθε φάση του μοντέλου αξιοποιείται ένα σύνολο διδακτικών στρατηγικών, ώστε να υποστηρίζουν τόσο τη γλωσσική όσο και την συνεργατική και ψηφιακή διάσταση της μάθησης.

Ο πίνακας συνοψίζει τις βασικές στρατηγικές που χρησιμοποιούνται και το σχήμα απεικονίζει την αντιστοίχισή τους με τις 7 φάσεις.

Πίνακας 12: Διδακτικές στρατηγικές που αξιοποιούνται στο e-course

Στρατηγική	Περιγραφή και εφαρμογή στο e-course
Jigsaw	Κάθε μαθητής/ομάδα κατέχει ένα κομμάτι πληροφορίας. Η ολοκλήρωση του task προϋποθέτει ανταλλαγή. Χρησιμοποιείται στη Mission 3 (γρίφος) και Mission 8 (χάρτης).

Visual brainstorming	Ελεύθερη καταγραφή ιδεών και λέξεων γύρω από ένα οπτικό ερέθισμα, πριν την επεξεργασία. (Mentimeter-Word cloud)
Think-aloud	Οι μαθητές εκφράζουν φωναχτά την σκέψη τους καθώς επεξεργάζονται ακουστικό ή γραπτό υλικό, ενισχύοντας την μεταγνωστική τους επίγνωση. (Task phase, ακρόαση διαλόγων H5P).
Problem-solving	Επίλυση ενός συγκεκριμένου προβλήματος-γρίφου της πλοκής μέσα από συνεργασία. (πχ. Εντοπισμός κρυφού εργαστηρίου Mission 3, διαδρομή Mission 8)
Role-play	Υπόδυση ρόλων σε επικοινωνιακό πλαίσιο (πχ. Διάλογος αγοράς mission 7)
Peer teaching & feedback	Οι μαθητές αξιολογούν εργασίες συμμαθητών πριν την τελική παρουσίαση, ενισχύοντας την συνεργατική μάθηση.
Collaborative writing	Καθοδηγούμενη ομαδική συγγραφή (πχ. Συμπλήρωση προτάσεων με ρηματικούς τύπους ή scaffolding για την συγγραφή κειμένου).
Gamification	Badges, πόντοι XP και ξεκλείδωμα της επόμενης αποστολής ως μηχανισμός ενίσχυσης κινήτρου σε κάθε φάση Badge & Feedback.

Πίνακας 13: Αντιστοίχιση διδακτικών στρατηγικών με φάσεις του μοντέλου TBLT

Αντιστοίχιση διδακτικών στρατηγικών με τις φάσεις του μοντέλου TBLT							
	Pre-Task	Task	Planning	Report	Language Focus	Reflection	Badge & Feedback
digital storytelling	✓						✓
visual brainstorming	✓					✓	
flashcard drilling	✓						
think-aloud		✓					
jigsaw		✓					
problem-solving		✓	✓				
collaborative writing			✓				
role-play				✓			
peer-teaching & feedback				✓		✓	
gamification							✓

3.7.1.2 Εκφωνήσεις δραστηριοτήτων

Κάθε αποστολή συνοδεύεται από σαφείς και σύντομες εκφωνήσεις στα ελληνικά ή στα γερμανικά, διατυπωμένες πάντα εντός του αφηγηματικού πλαισίου Frankenstein, ώστε η γλωσσική εντολή να μη διαχωρίζεται από το νόημα της αποστολής. Οι εκφωνήσεις στην ιστοσελίδα είναι κατά κύριο λόγο στα ελληνικά και στις ψηφιακές πλατφόρμες στα γερμανικά. Παρατίθεται ενδεικτικά τρία παραδείγματα εκφωνήσεων.

Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

«Νομίζω σας τα είπα λίγο μπερδεμένα.. Πάτα το κουμπί παρακάτω και βάλε στη σειρά το ημερήσιο πρόγραμμά μου. Έπειτα φτιάξε το δικό σου και παρουσίασε το στην τάξη!»

Mission 7: Στην αγορά του χωριού

«Το πλάσμα πεινάει. Πρέπει να μπει κρυφά στην αγορά του χωριού και να μάθει πώς να ζητά φαγητό — χωρίς να τρομάξει κανέναν. Μάθε πρώτα το λεξιλόγιο, μετά θα το βοηθήσουμε να μιλήσει με τον μπακάλη.»

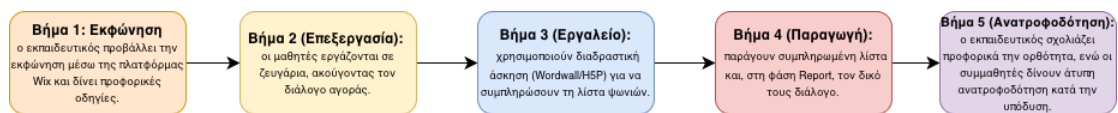
Mission 10: Το γράμμα στον Walton

«Τώρα είναι η σειρά σας! Γράψτε τα γεγονότα σε Παρακείμενο.. παρακάτω θα βρείτε και τον χάρτη, ώστε να μην παραλείψετε τίποτα! Περιμένω το γράμμα σας.»

3.7.1.3 Υλοποίηση δραστηριοτήτων

Ανεξάρτητα από την φάση TBLT στην οποία εντάσσεται, κάθε δραστηριότητα ακολουθεί ένα κοινό και επαναλαμβανόμενο μοντέλο υλοποίησης πέντε βημάτων, το οποίο διασφαλίζει ότι η εκφώνηση συνδέεται πάντα με συγκεκριμένη ψηφιακή δράση, από παραδοτέο και ανατροφοδότηση.

Ενδεικτικά η υλοποίηση της δραστηριότητας Task στην Mission 7 (αγορά του χωριού) περιλαμβάνει:



Εικόνα 5: Γενικό μοντέλο υλοποίησης μιας δραστηριότητας, εφαρμόσιμο σε κάθε φάση TBLT.

3.7.2 Εκπαιδευτικό υλικό και ροή

Το εκπαιδευτικό υλικό του προτεινόμενου ψηφιακού μαθήματος οργανώνεται σε δύο επίπεδα ανάλυσης, τα οποία αλληλοσυμπληρώνονται, ώστε να αποτυπώνεται τόσο η συνολική εικόνα της παρέμβασης όσο και η λεπτομερής υλοποίησή της. Σε επίπεδο συνολικής ροής (macro-senario) παρουσιάζεται η συνολική ροή των 10 αποστολών, οργανωμένων σε τρία αφηγηματικά κεφάλαια που ακολουθούν την εξέλιξη της ιστορίας του Frankenstein, με αντιστοίχιση στις κύριες στρατηγικές, τα εργαλεία, τους μαθησιακούς στόχους και τα ερευνητικά ερωτήματα κάθε αποστολής. Σε επίπεδο αναλυτικής περιγραφής των δραστηριοτήτων (micro-senario) αναλύεται η δομή κάθε μεμονωμένης αποστολής στις επτά φάσεις του μοντέλου TBLT (Pre-Task, Task, Planning, Report, Language focus, Reflection, Badge & Feedback), με ακριβή περιγραφή στρατηγικών, δραστηριοτήτων, του ρόλου του εκπαιδευτικού και μαθητή, των ψηφιακών πόρων και του χρόνου υλοποίησης ανά φάση.

Αυτή η οργάνωση σε δυο επίπεδα εξυπηρετεί διττό σκοπό. Αφενός αναδεικνύει την παιδαγωγική συνέχεια και συνοχή του σεναρίου ως ενιαίου συνόλου, και αφετέρου διασφαλίζει ότι η μελέτη μπορεί να αναπαραχθεί πλήρως από τρίτο ερευνητή/ εκπαιδευτικό, καθώς κάθε επιμέρους βήμα της παρέμβασης τεκμηριώνεται αναλυτικά.

3.7.2.1 Συνολική ροή του e-course (Macro-scenario)

Η συνολική ροή των αποστολών του ηλεκτρονικού μαθήματος είναι οργανωμένη σε τρία αφηγηματικά κεφάλαια που ακολουθούν την εξέλιξη της ιστορίας του Frankenstein. Το κεφάλαιο Α (Γνωριμία με τον Victor, Mission 1-3) εισάγει τους μαθητές στους βασικούς χαρακτήρες και στο επικοινωνιακό λεξιλόγιο σύστασης, οικογένειας και περιγραφής χώρου. Το Κεφάλαιο Β (Η καθημερινότητα του πλάσματος, Mission 4-7) εμβαθύνει σε καθημερινές

επικοινωνιακές λειτουργίες (ώρα, σχολικό πρόγραμμα, ρούχα, αγορές) και το Κεφάλαιο Γ (Το τέλος της ιστορίας, Mission 8-10) ολοκληρώνει την αφήγηση μέσα από πιο σύνθετες γλωσσικές δομές (προστακτική, παρακείμενος).

Κεφάλαιο Α-Γνωριμία με τον Victor

Σκοπός αυτού του κεφαλαίου είναι η θεμελίωση της αφηγηματικής εμπλοκής και του βασικού επικοινωνιακού λεξιλογίου, πριν οι μαθητές κληθούν να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα σε πιο σύνθετα πλαίσια. Η διαδικασία ξεκινά με την Mission 1 (Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;), όπου οι μαθητές λαμβάνουν ένα μυστηριώδες γράμμα του καπετάνιου Walton, ενεργοποιούν προϋπάρχουσες γνώσεις μέσω ενός διαδραστικού «σύννεφου λέξεων» (Mentimeter) και εξασκούνται στη σύσταση ακούγονται τον Victor (Heygen). Στην συνέχεια, στην Mission 2 (Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor) οι μαθητές γνωρίζουν την οικογένεια Frankenstein μέσα από μια φωτογραφία με hotspot και ακρόαση περιγραφής και κατασκευάζουν το δικό τους οικογενειακό δέντρο. Το πρώτο κεφάλαιο κορυφώνεται με την Mission 3 (Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο), όπου οι μαθητές εξερευνούν το σπίτι της οικογένειας και καλούνται να εντοπίσουν μέσα από έναν γρίφο τοποθεσίας πάνω σε διαδραστική κάτοψη του σπιτιού (Lumi hotspot) το κρυφό εργαστήριο του Victor. Με την ολοκλήρωση του Κεφαλαίου Α, κάθε μαθητής έχει πλέον το βασικό λεξιλόγιο σύστασης, οικογένειας και χώρου.

Κεφάλαιο Β-Η καθημερινότητα του πλάσματος

Οι μαθητές στο δεύτερο κεφάλαιο καλούνται να διαχειριστούν πιο σύνθετες, καθημερινές επικοινωνιακές λειτουργίες. Στην Mission 4 (Η καθημερινότητα του πλάσματος), το πλάσμα ξυπνά για πρώτη φορά και οι μαθητές μαθαίνουν να περιγράφουν την καθημερινή ρουτίνα και την ώρα, ταξινομώντας τις δραστηριότητές του σε σωστή σειρά μέσα από ένα διαδραστικό παιχνίδι. Στην Mission 5 (Στο σχολείο της Γενεύης) μεταφέρονται στο σχολείο του Victor και με την βοήθεια του κολλητού του Henry, ανασυνθέτουν το ωρολόγιο πρόγραμμά του και εξασκούνται στα Modal (müssen/ können) με εξατομικευμένη

υποστήριξη από έναν βοηθό TN (Chat-GPT ως AI Tutor). Στην Mission 6 (Τι φοράει το πλάσμα;) ντύνουν το πλάσμα ανάλογα με τον καιρό μέσα από δραστηριότητα Drag and drop (lumi) και σχεδιάζουν δημιουργικά την εμφάνισή του με την βοήθεια της TN (Canva AI). Το κεφάλαιο ολοκληρώνεται με την Mission 7 (Στην αγορά του χωριού) όπου οι μαθητές βοηθούν το πλάσμα να ψωνίσει στην αγορά του χωριού, εξασκούμενοι σε πραγματικό διάλογο. Με την ολοκλήρωση του Κεφαλαίου Β, οι μαθητές έχουν αναπτύξει ευρύτερο λειτουργικό λεξιλόγιο και πρώτη εμπειρία αλληλεπίδραση με εργαλεία TN, στοιχείο άμεσα συνδεδεμένο με το RQ2 της παρούσας εργασίας.

Κεφάλαιο Γ-Το τέλος της ιστορίας

Το e-course ολοκληρώνεται με το κεφάλαιο Γ, όπου η γλωσσική και συναισθηματική πολυπλοκότητα κορυφώνεται. Στην Mission 8 (Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη) οι μαθητές ακολουθούν το ίχνος του πλάσματος που δραπετεύει προς τον Βορρά, εξασκούμενοι στην προστακτική και τις προθέσεις κίνησης μέσα από ανάγνωση χάρτη και συγγραφή οδηγιών διαδρομής (Padlet). Στην Mission 9 (Τα συναισθήματα του πλάσματος), έρχονται σε επαφή με το συναισθηματικό ημερολόγιο του πλάσματος, μαθαίνουν λεξιλόγιο συναισθημάτων και τα modal müssen και sollen. Έπειτα γράφουν ένα μήνυμα παρηγοριάς προς το πλάσμα, το οποίο ανεβάζουν στο Padlet. Τέλος στην Mission 10 (Το γράμμα στον Walton), οι μαθητές αναλαμβάνουν να συντάξουν συλλογικά την τελική αναφορά προς τον καπετάνιο Walton, αφηγούμενοι όλη την ιστορία σε χρόνο Παρακείμενο και με την βοήθεια της TN διορθώνουν το κείμενό τους. Με την ολοκλήρωση του Κεφαλαίου Γ και της Mission 10, κάθε μαθητής έχει διανύσει ολόκληρη την αφηγηματική και γλωσσική διαδρομή του e-course, έχοντας συγκεντρώσει όλα τα badges και κατακτήσει το σύνολο των γλωσσικών στόχων επιπέδου A2.

Ενότητα/ Mission	Στρατηγικές	Δραστηριότητες	Ρόλος	Ψηφιακοί Πόροι	Στόχος	Δείκτης RQ	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α- ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΝ VICTOR							
Mission 1 Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;	Digital storytelling Polling Gamification Flashcard, matching	Ανάγνωση γράμματος Walton Ακρόαση σύστασης Victor Δημιουργία προσωπικής σύστασης	Victor Μαθητής (ατομικά και σε ζευγάρια)	Canva, Quizlet, HeyGen, Lumi, Mentimeter, Padlet	LG1, LG3, LG5, CG1, DG1, DG2, PG1, PG2, PG4, PG5	RQ1.1, RQ1.4, RQ2.4	45'
Mission 2 Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor	Storytelling, Flashcards, Visual mind-mapping collaborative creation, peer presentation	Ακρόαση περιγραφής οικογένειας Δημιουργία οικογενειακού δέντρου	Victor Μαθητής (ατομικά και σε ζευγάρια)	Canva, Quizlet, HeyGen, Lumi, Mentimeter, Padlet	LG1, LG3, LG4, LG6, CG2, DG1, DG2, DG4, PG1, PG2, PG3, PG5	RQ1.3, RQ1.4	45'
Mission 3 Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο	Storytelling, Flashcards, Mystery/ puzzle based, Jigsaw Collaborative problem solving, hotspot, drag and drop	Κάτοψη σπιτιού και επίλυση γρίφου για την τοποθεσία του μυστικού εργαστηρίου	Victor Μαθητής (ατομικά και ομάδες)	Canva, Quizlet, HeyGen, Lumi, Mentimeter, Padlet	LG1, LG2, LG4, LG6, CG2, DG1, DG2, DG4, PG1, PG3, PG5	RQ1.3, RQ1.4	45'
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β- Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ							
Mission 4 Η καθημερινότητα του πλάσματος	Timeline building, Flashcards, pair-writing, peer presentation, sequencing	Ταξινόμηση ημερήσιου προγράμματος πλάσματος και συγγραφή προγράμματος μαθητών	Πλάσμα Μαθητής	Canva, Quizlet, Lumi, HeyGen	LG1, LG2, LG4, LG6, CG2, DG1, DG2, PG1, PG2, PG5	RQ1.4	45'
Mission 5 Στο σχολείο της Γενεύης	Flashcards, Note-taking, information gap, AI Tutor	Δημιουργία ωρολογίου προγράμματος και εξάσκηση με AI	Henry Victor AI Μαθητής (και ομάδες)	Canva, Quizlet, Lumi, HeyGen, Chat-GPT, Mentimeter	LG3, LG4, LG6, CG2, DG1, DG2, DG3, PG1, PG2, PG3, PG5	RQ1.3, RQ2.1	45'
Mission 6 Τι φοράει το πλάσμα;	Flashcards, Drag and drop, visual design task, guided writing, AI	Επιλογή ρούχων βάσει καιρού Σχεδιασμός και περιγραφή ντυσίματος με AI	Πλάσμα AI Μαθητής (και ομάδες)	Canva AI, Quizlet, Lumi, HeyGen, Mentimeter	LG1, LG4, LG6, CG1, DG1, DG2, DG4, PG1, PG2, PG5	RQ2.2, RQ2.3	45'
Mission 7 Στην αγορά του χωριού	Flashcards, role-play, scripted collaborative writing, peer guessing game	Ακρόαση διαλόγου αγοράς Συγγραφή διαλόγου και υπόδυση ρόλων	Πλάσμα Μαθητής (και ζευγάρια)	Canva, Quizlet, Wordwall, Google doc, HeyGen, Mentimeter	LG1, LG3, LG4, LG5, LG6, CG1, DG1, DG2, PG1, PG2, PG4, PG5	RQ1.3, RQ1.4	45'
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ- ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ							
Mission 8 Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη	Flashcards, problem solving, map-based navigation, jigsaw, collaborative direction writing, peer guessing game	Ακολουθία οδηγιών σε χάρτη Συγγραφή οδηγιών Παιχνίδι μοντενιάς	Victor Πλάσμα Μαθητής (και ομάδες)	Canva, Quizlet, Lumi, Padlet, Wordwall, HeyGen	LG1, LG2, LG6, CG1, CG2, DG1, DG2, PG1, PG2, PG3, PG5	RQ1.1, RQ1.3, RQ1.4	45'
Mission 9 Τα συναισθήματα του πλάσματος	Flashcards, polling, empathetic writing, peer reading aloud	Ακρόαση ημερολογίου πλάσματος Ομαδική συγγραφή μηνύματος παρηγορίας	Victor Πλάσμα Μαθητής (και ομάδες)	Canva, Quizlet, Lumi, Padlet, Wordwall, HeyGen, Mentimeter	LG1, LG3, LG4, LG5, LG6, CG2, CG4, DG1, DG2, DG3, PG1, PG2, PG5	RQ1.2, RQ1.4	45'
Mission 10 Το γράμμα στον Walton	Flashcards, visual timeline review, collaborative guided writing, AI-assisted editing, grammar review	Σύνθεση προτάσεων στον παρακείμενο Συλλογική συγγραφή αναφοράς Διόρθωση με AI και Παρουσίαση	Walton Μαθητής (και ομάδες)	Canva, Quizlet, Lumi, Padlet, Wordwall, HeyGen, Mentimeter, Chat-GPT	LG1, LG2, LG4, LG5, LG6, CG2, CG4, DG1, DG2, DG3, PG1, PG2, PG5	RQ1.4, RQ2.1, RQ2.2, RQ2.3, RQ2.4	45'

Εικόνα 6: Εκπαιδευτικός σχεδιασμός e-course (Macro-scenario)

3.7.2.2 Αναλυτική Περιγραφή Δραστηριοτήτων (Micro-scenario)

Στην παρούσα ενότητα ακολουθεί η αναλυτική περιγραφή της κάθε εκπαιδευτικής δραστηριότητας, όπως έχει αναπτυχθεί στο ψηφιακό περιβάλλον του e-course. Για καθεμία δραστηριότητα παρουσιάζεται ο τίτλος, η αντιστοίχιση με την φάση του μοντέλου TBLT, ο παιδαγωγικός σκοπός, οι στρατηγικές μάθησης, η περιγραφή της υλοποίησης, τα ψηφιακά εργαλεία που αξιοποιήθηκαν και ο τρόπος που αξιολογούνται οι μαθητές μετά από κάθε

«αποστολή». Η παρουσίαση είναι με την χρονολογική σειρά που συναντούν οι μαθητές τις δραστηριότητες στο e-course.

Καλωσόρισμα- Αρχική σελίδα

Η αρχική σελίδα αποτελεί το σημείο εισόδου του μαθητή στο ψηφιακό μάθημα και έχει σχεδιαστεί ώστε να δημιουργεί άμεσα την αίσθηση εμβάθυνσης στο αφηγηματικό σενάριο. Στο πάνω μέρος εμφανίζεται σταθερή μπάρα πλοήγησης με το λογότυπο «Geheimakte Frankenstein», που στα ελληνικά σημαίνει «Μυστική αποστολή Frankenstein». Περιλαμβάνει επίσης τέσσερις καρτέλες πλοήγησης: «Αρχική», «Γνωριμία με τον Victor» (dropdown-Κεφάλαιο Α), «Η καθημερινότητα του πλάσματος» (dropdown-Κεφάλαιο Β) και «Το τέλος της ιστορίας» (dropdown-Κεφάλαιο Γ).

Στο κύριο τμήμα της σελίδας εμφανίζεται ο τίτλος «Ο φάκελος Frankenstein» σε μεγάλη γραμματοσειρά, ακολουθούμενος από το εισαγωγικό αφηγηματικό κείμενο που παρουσιάζει τον μαθητή ως ερευνητή που καλείται να βοηθήσει τον καπετάνιο Walton να ανακαλύψει την ιστορία του Victor Frankenstein. Το κουμπί κλήσης προς δράση «Είμαι έτοιμος!» οδηγεί τον μαθητή στην πρώτη αποστολή.

Παιδαγωγική λειτουργία: Η σελίδα αυτή αντιστοιχεί στην ενεργοποίηση κινήτρου πριν την έναρξη του TBLT κύκλου, εντάσσοντας τον μαθητή στον ρόλο του ερευνητή πριν καν ξεκινήσει η πρώτη γλωσσική δραστηριότητα.



Εικόνα 7: Αρχική σελίδα

Εισαγωγικό βίντεο-Καλωσόρισμα Victor

Στη συνέχεια ακολουθεί ένα βίντεο στο οποίο εμφανίζεται ο Victor. (avatar-based δημιουργημένη με εργαλείο TN, HeyGen). Στο βίντεο ο Victor φαίνεται καθισμένος σε γραφείο που παραπέμπει σε αίθουσα διδασκαλίας καλωσορίζει τους μαθητές, εξηγώντας συνοπτικά τον ρόλο τους ως ερευνητές, καθώς και τι πρόκειται να κάνουν στη συνέχεια του e-course.

Παιδαγωγική λειτουργία: Το βίντεο αυτό αντιστοιχεί στην ενεργοποίηση πριν την έναρξη της πρώτης αποστολής. Η άμεση οπτική επαφή του avatar με τον θεατή, σε συνδυασμό με το σκηνικό που παραπέμπει σε μάθημα γερμανικών και επιστημονικό εργαστήριο, ενισχύει τη σύνδεση ανάμεσα στο αφηγηματικό σενάριο και τον γλωσσικό στόχο, προετοιμάζοντας γνωστικά και συναισθηματικά τον μαθητή πριν εισέλθει στον κύκλο Pre-Task των αποστολών.



Εικόνα 8: Εισαγωγικό βίντεο Victor

MISSION 1-Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Γράμμα καπετάνιου Walton

Δραστηριότητα: Αφηγηματικό έναυσμα της Mission 1 και ενεργοποίηση προϋπάρχουσας γνώσης.

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 1: Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην αφηγηματική εισαγωγή της πρώτης αποστολής, ενεργοποιώντας το ενδιαφέρον και δημιουργώντας το επικοινωνιακό κίνητρο για την ακρόαση/σύσταση που ακολουθεί στη φάση Task. Επίσης στόχος είναι και η ενεργοποίηση της προϋπάρχουσας γλωσσικής γνώσης των μαθητών πριν την εισαγωγή νέου λεξιλογίου, καθώς και η δημιουργία άμεσης αίσθησης συμμετοχής μέσω ανώνυμης συλλογικής απάντησης.

Στρατηγικές μάθησης: Digital storytelling, polling, flashcards

Ψηφιακά εργαλεία: Canva, Mentimeter, Quizlet.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1, PG2.

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Στη σελίδα της Mission 1, πάνω στο ίδιο σκηνικό εργαστηρίου με τον Victor σε στοχαστική στάση, εμφανίζεται πλαίσιο κειμένου με την ερώτηση «Τι ξέρω ήδη να πω στα γερμανικά για να συστηθώ;» και κουμπί «Κάνε το poll» που οδηγεί στο Mentimeter. Οι μαθητές καταθέτουν ανώνυμα τις απαντήσεις τους, οι οποίες εμφανίζονται σε πραγματικό χρόνο. Κάτω δεξιά, το κουμπί «Μάθε τις λέξεις της αποστολής» οδηγεί τον μαθητή στο επόμενο βήμα του Pre-Task, την εισαγωγή του στοχευμένου λεξιλογίου μέσω Quizlet. Η έκφραση του avatar είναι οπτικά συνεπής με το περιεχόμενο της ερώτησης, δίνει την εντύπωση ότι σκέφτεται μαζί με τους μαθητές, ενισχύοντας τη συναισθηματική σύνδεση με τον χαρακτήρα.



Εικόνα 9: Εισαγωγική οθόνη Mission 1

Ακρόαση σύστασης του Victor

Δραστηριότητα: Ακρόαση αφηγηματικού βίντεο και σύστασης του Victor

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 1: Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην έκθεση των μαθητών σε αυθεντικό προφορικό λόγο στα γερμανικά, μέσα από το αφηγηματικό πλαίσιο της εύρεσης του Victor στην Αρκτική, ενεργοποιώντας δεξιότητες κατανόησης προφορικού λόγου πριν την δική τους παραγωγή στη φάση Planning.

Στρατηγικές μάθησης: listening, info-gap

Ρόλος εκπαιδευτικού: Παρατήρηση-ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί διακριτικά την ακρόαση, έτοιμος να διευκρινίσει αν χρειαστεί

Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG3, LG5, CG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Η φάση Task περιλαμβάνει ένα βίντεο-εισαγωγή όπου ο καπετάνιος εντόπισε εξαντλημένο τον Victor, όπως περιγράφεται και στο εισαγωγικό γράμμα. Στο βίντεο ο μαθητής ακούει τα βασικά στοιχεία (όνομα, καταγωγή) που θα χρειαστεί στη συνέχεια ώστε να συμπληρώσει τη δική του σύσταση σε ζευγάρια.



Εικόνα 10: Οθόνη-βίντεο σύστασης

Συγγραφή προσωπικής σύστασης σε ζευγάρια

Δραστηριότητα: Καθοδηγούμενη συγγραφή σύστασης σε ζευγάρια

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 1: Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στη μετάβαση από την παθητική κατανόηση στην ενεργητική γλωσσική παραγωγή, καθοδηγώντας τους μαθητές να εφαρμόσουν το λεξιλόγιο σύστασης που μόλις άκουσαν μέσα από συνεργατική συγγραφή σε ζευγάρια πριν την προφορική παρουσίαση.

Στρατηγικές μάθησης: Pair work, guided writing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Επίβλεψη συστάσεων, παρακολουθεί τους μαθητές καθώς γράφουν και δίνει διακριτική γλωσσική υποστήριξη όπου χρειάζεται.

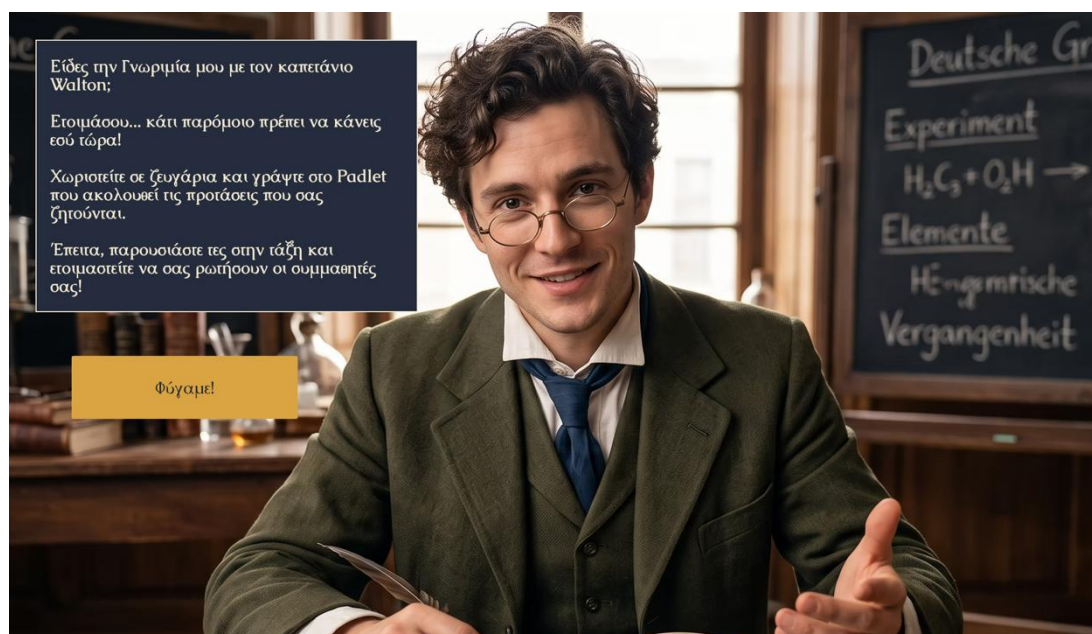
Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας, ο εκπαιδευτικός αξιολογεί άτυπα τον βαθμό συνεργασίας και ενεργού συμμετοχής των μαθητών.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor ρωτά τους μαθητές αν είδαν την δική του γνωριμία με τον καπετάνιο και τους καλεί να κάνουν κάτι παρόμοιο οι ίδιοι. Δίνει σαφείς οδηγίες: να χωριστούν σε ζευγάρια, να γράψουν στο Padlet τις προτάσεις σύστασης που τους ζητούνται και στη συνέχεια να προετοιμαστούν ώστε να παρουσιάσουν τους διαλόγους τους στη τάξη. Το κουμπί «φύγαμε!» οδηγεί τους μαθητές στο ενσωματωμένο Padlet για να ξεκινήσουν. Η απευθείας ερώτηση του avatar δημιουργεί άμεση αφηγηματική συνέχεια με την φράση Task, ενώ η φράση «κάτι παρόμοιο πρέπει να κάνεις κι εσύ τώρα» λειτουργεί ως «γέφυρα» ανάμεσα στο πρότυπο και στην παραγωγή λόγου.



Εικόνα 11: Οθόνη ανάθεσης εργασίας-συγγραφής σύστασης

Άσκηση αντιστοίχισης ερωτήσεων-απαντήσεων

Δραστηριότητα: Διαδραστική άσκηση ερωτήσεων-απαντήσεων

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 1: Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στη συστηματική, στοχευμένη εμπέδωση της κλίσης των βασικών ρημάτων σύστασης (heissen, kommen, lernen), αφού οι μαθητές ολοκλήρωσαν την γλωσσική παραγωγή, μέσα από ελεγχόμενη άσκηση αναγνώρισης σωστής απάντησης.

Στρατηγικές μάθησης: Matching, grammar drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει συνοπτικά τον κανόνα κλίσης κατά τη διάρκεια της άσκησης, χωρίς να δίνει απαντήσεις.

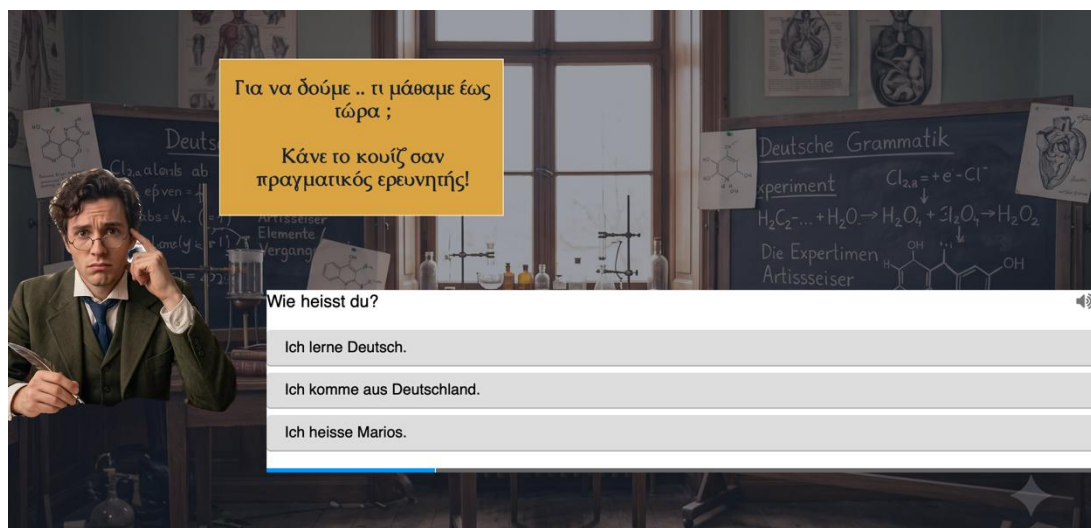
Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Το εργαλείο παρέχει άμεση και αυτόματη ανατροφοδότηση ορθότητας.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor εμφανίζεται μαζί με ένα πλαίσιο κειμένου με την εισαγωγική ερώτηση «Για να δούμε.. τι μάθαμε ως τώρα; Κάνε το κουίζ σαν πραγματικός ερευνητής!». Ακολουθεί διαδραστική άσκηση πολλαπλής επιλογής: εμφανίζεται μια γερμανική ερώτηση (πχ. «Wie heisst du?») και τρεις πιθανές απαντήσεις προς επιλογή («Ich lerne Deutsch.», «Ich komme aus Deutschland.», «Ich heisse Marios.»), εκ των οποίων ο μαθητής καλείται να εντοπίσει την σωστή αντιστοίχιση ερώτησης-απάντησης. Η φράση-πλαίσιο «Κάνε το κουίζ σαν πραγματικός ερευνητής!» διατηρεί το αφηγηματικό ύφος ακόμη και σε μια καθαρά γραμματική άσκηση, αποφεύγοντας την διακοπή του κινήτρου που συχνά προκαλούν οι γραμματικές ασκήσεις.



Εικόνα 12: Οθόνη ενσωματωμένου κουίζ γραμματικής (Lumi-Wix embedded)

Ποιοτική καταγραφή μέσω Mentimeter

Δραστηριότητα: Αναστοχασμός μέσω ερωτηματολογίου πολλαπλής επιλογή
Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 1: Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενθάρρυνση της μεταγνωστικής επίγνωσης των μαθητών σχετικά με την δική τους μαθησιακή πρόοδο, καλώντας τους να αναγνωρίσουν ποιες γλωσσικές δομές έχουν εμπεδώσει καλύτερα πριν την ολοκλήρωση της αποστολής.

Στρατηγικές μάθησης: Polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Συντονισμός ανατροφοδότησης-Παρουσιάζει συγκεντρωτικά τα αποτελέσματα στην τάξη και σχολιάζει σύντομα τις τάσεις που προκύπτουν.

Ψηφιακά εργαλεία: Mentimeter

Αξιολόγηση: Ποιοτική καταγραφή-οι απαντήσεις συλλέγονται ανώνυμα και συγκεντρωτικά, χωρίς βαθμολόγηση.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor εκφράζει την υπερηφάνειά του για την προσπάθεια των μαθητών και τους αναθέτει μια τελευταία σύντομη μικρή αποστολή πριν την απόκτηση του πρώτου τους βραβείου: να απαντήσουν στην ερώτηση «Ποια φράση θυμάμαι πιο εύκολα;». Μέσω του κουμπιού «Κάνε το κουίζ» οι μαθητές εισέρχονται στο ψηφιακό περιβάλλον του Mentimeter και παρουσιάζονται πέντε φράσεις-προτάσεις, από τις οποίες οι μαθητές επιλέγει όσες θυμάται. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα πολλαπλής επιλογής. Σκοπός είναι ο μαθητής να τα επιλέξει όλα ή έστω ένα μεγάλο βαθμό απαντήσεων.



Εικόνα 13: Οθόνη ιστοσελίδας για την παρότρυνση ανατροφοδότησης

Απονομή του Badge: «Ερευνητής ταυτότητας»

Δραστηριότητα: Απονομή ψηφιακού μεταλλίου ολοκλήρωσης αποστολής

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 1: Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω ορατής, συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της πρώτης αποστολής, κλείνοντας τον κύκλο TBLT με θετική ανατροφοδότηση πριν το ξεκλείδωμα της επόμενης αποστολής.

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Απονομή Badge- ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής και συνοδεύει την απονομή με σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης.

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός βραβείου), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του Badge λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης του συνόλου των δραστηριοτήτων της Mission 1.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Σε σύντομο βίντεο ο Victor κρατά στο χέρι του ένα χρυσό μετάλλιο-badge και ανακοινώνει στους μαθητές ότι το κέρδισαν, με το κουμπί «Πάρε το badge!» να εμφανίζεται στην οθόνη. Πατώντας το, ο μαθητής βλέπει το βραβείο του, ένα χρυσό μετάλλιο σε σχήμα κορδέλας με την επιγραφή «ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ ΤΑΥΤΟΤΗΤΑΣ». Το εικονίδιο που βρίσκεται στο κέντρο είναι ένας μεγεθυντικός φακός που συνδέεται άμεσα με τον ρόλο του «ερευνητή» που έχει αναλάβει ο μαθητής στο σενάριο, ενισχύοντας έτσι τη θεματική συνέπεια ανάμεσα στο αφηγηματικό πλαίσιο και το gamification.



Εικόνα 14: Απονομή βραβείου Mission 1

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α- ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΝ VICTOR										
Mission 1 Ποιος είναι ο Victor Frankenstein;	Pre-Task	Digital storytelling polling Flashcards	Γράμμα κοπετόνιου Mentimeter Poll Quizlet εισαγωγή λεξιλογίου	Walton Μαθητής	Παρουσίαση γράμματος Συντονισμός poll	Canva Mentimeter Quizlet	Ερωτηματολόγιο pre-test και παρατήρηση	LG1, PG2	RQ1.1	10'
	Task	Listening Info-gap	Ακρόαση σύστασης Victor	Victor Μαθητής	Παρατήρηση	HeyGen	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG3, LG5, CG1	RQ1.4	2'
	Planning	Pair work guided writing	Συγγραφή προσωπικής σύστασης σε ζευγάρια	Μαθητής (ζευγάρια)	Επιβλέψη των αυταύτων των μαθητών	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	10'
	Report	Oral presentation Peer Q&A	Παρουσίαση σύστασης και ερωτήσεις μεταξύ μαθητών	Μαθητής (ζευγάρια)		Δεν χρησιμοποιείται.	Προφορική ανταπρόδοτηση εκπαιδευτικού	LG5, CG1, PG4	RQ1.4	10'
	Language Focus	Matching grammar drilling	Άσκηση με αντιστοίχιση ερωτήσεων- απαντήσεων Focus στην κλίση των ομαλών ρημάτων	Μαθητής	Υπενθύμιση θεωρίας	Lumi	Αυτόματο σκορ άσκησης	LG6	RQ1.1	8'
	Reflection	Polling	Mentimeter: Ποια φράση θυμάται πιο εύκολα;	Μαθητής	Συντονισμός ανταπρόδοτησης	Mentimeter	Ποιοτική καταγραφή	CG4	RQ1.2	3'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Ερευνητής Ταυτότητας	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	2'

Εικόνα 15: Mission 1-Microscenario (drawio)

MISSION 2-Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Εισαγωγικό βίντεο και πλοήγηση αποστολής

Δραστηριότητα: Εισαγωγή στη θεματική της οικογένειας και πλοήγηση στο λεξιλόγιο

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην αφηγηματική εισαγωγή της νέας θεματικής (οικογένεια), διατηρώντας την συνέχεια με την προηγούμενη αποστολή, και στην ενεργοποίηση προϋπάρχουσας γνώσης πριν την εισαγωγή του στοχευμένου λεξιλογίου.

Στρατηγικές μάθησης: Digital storytelling, Flashcards

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί την είσοδο των μαθητών στην νέα αποστολή, χωρίς ενεργή παρέμβαση σε αυτό το στάδιο.

Ψηφιακά εργαλεία: Canva, HeyGen, Quizlet

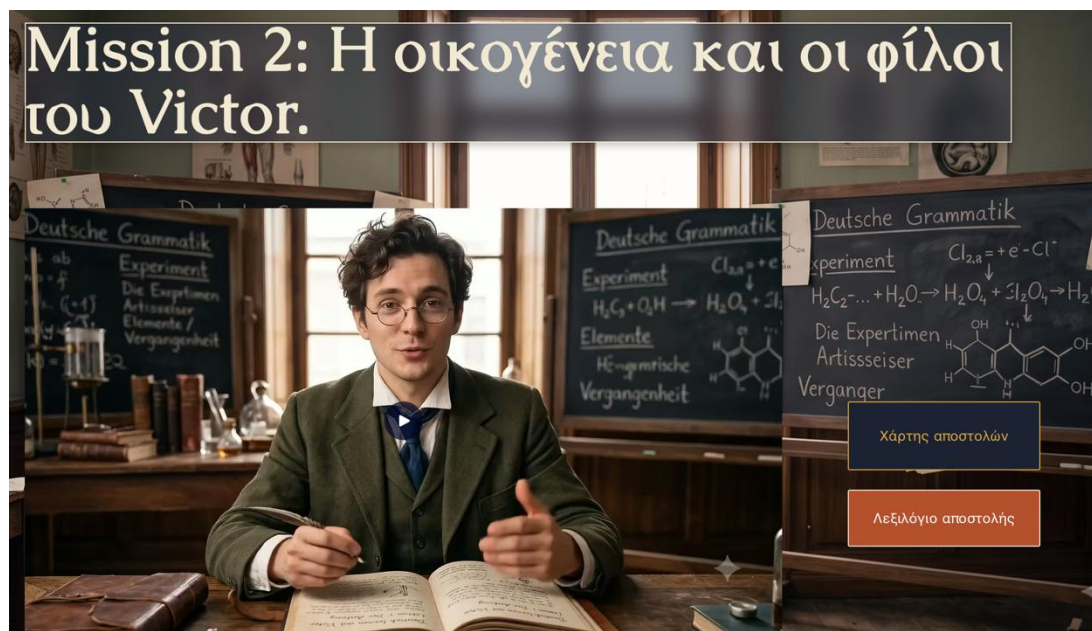
Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση, καθαρά εισαγωγικό βήμα.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1, PG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η σελίδα ανοίγει με τον τίτλο πάνω στο γνώριμο σκηνικό του εργαστηρίου. Ακολουθεί ενσωματωμένο βίντεο (HeyGen) όπου ο Victor εισάγει προφορικά τη νέα θεματική ενότητα. Δεξιά του βίντεο εμφανίζονται δυο κουμπιά πλοήγησης: «Χάρτης αποστολών» (οδηγεί στη συνολική επισκόπηση των αποστολών) και «Λεξιλόγιο αποστολής» (οδηγεί στο Quizlet με το λεξιλόγιο). Η σταθερή παρουσία του κουμπιού για τον χάρτη

διασφαλίζει ότι ο μαθητής μπορεί ανά πάσα στιγμή να προσανατολιστεί εκ νέου στη συνολική δομή του e-course, ενισχύοντας την αυτονομία πλοήγησης, στοιχείο συνεπές με το μαθησιακό μονοπάτι (mission path) που έχει σχεδιαστεί στην αρχική σελίδα.



Εικόνα 16: Αρχική σελίδα Mission 1

Ακρόαση περιγραφής οικογένειας και διαδραστικό βίντεο

Δραστηριότητα: Αφηγηματική περιγραφή και διαδραστική αναγνώριση μελών οικογένειας σε βίντεο.

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην έκθεση των μαθητών σε αυθεντική περιγραφή οικογενειακών σχέσεων στα γερμανικά, ενισχύοντας την κατανόηση προφορικού λόγου μέσα από οπτική υποστήριξη (παλιά φωτογραφία και ονόματα-ετικέτες) πριν την δική τους παραγωγή.

Στρατηγικές μάθησης: Listening comprehension, Mind-mapping

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί διακριτικά την ενασχόληση των μαθητών με το διαδραστικό βίντεο.

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi (διαδραστικό βίντεο με hotspot)

Αξιολόγηση: Το διαδραστικό βίντεο παρέχει άμεση οπτική επιβεβαίωση καθώς ο μαθητής αλληλεπιδρά με τα hotspot.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG3

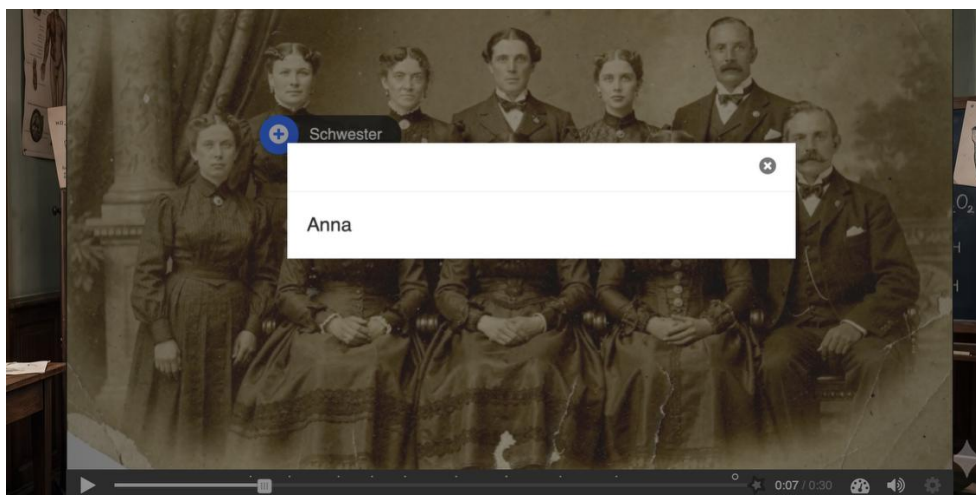
Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Στο σκηνικό ενός σαλονιού ο Victor δείχνει στην κάμερα μια παλιά φθαρμένη φωτογραφία της οικογένειάς του. Η

δραστηριότητα υλοποιείται ως διαδραστικό βίντεο (interactive video) μέσω Lumi: καθώς το βίντεο παίζει, εμφανίζονται διαδοχικά hotspot πάνω στα πρόσωπα της φωτογραφίας με ετικέτες συγγένειας (πχ. «Schwester-αδελφή») που με το κλικ του μαθητή αποκαλύπτεται το όνομα του αντίστοιχου μέλους της οικογένειας. (πχ. «Anna»). Έτσι ο μαθητής συνδέει ταυτόχρονα το λεξιλόγιο συγγένειας με συγκεκριμένα πρόσωπα. Η χρήση «παλιάς» φωτογραφίας αντί για σχηματικό δέντρο ενισχύει την αφηγηματική αυθεντικότητα, ενώ ο μηχανισμός hotspot στο βίντεο πάνω (αντί για εικόνα) προσθέτει το στοιχείο της ανακάλυψης (discovery-based learning) στην φάση Task, διαφοροποιώντας τη δραστηριότητα από την απλή παθητική ακρόαση.



Εικόνα 17: Οθόνη για την εισαγωγή στην φάση Task της Mission 2



Εικόνα 18: Βίντεο με hotspot (Lumi)

Δημιουργία οικογενειακού δέντρου

Δραστηριότητα: Καθοδηγούμενη δημιουργία οικογενειακού δέντρου ομαδικά

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην μετάβαση από την παρατήρηση στην ενεργή γλωσσική παραγωγή, καθοδηγώντας τους μαθητές να εφαρμόσουν το λεξιλόγιο συγγένειας και τις κτητικές αντωνυμίες σε ένα προσωπικό και δημιουργικό παραδοτέο πριν την προφορική παρουσίασή του.

Στρατηγικές μάθησης: Collaborative creation

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες καθώς συμπληρώνουν το δέντρο, δίνει γλωσσική υποστήριξη στη χρήση κτητικών αντωνυμιών.

Ψηφιακά εργαλεία: Canva

Αξιολόγηση: Άτυπη αξιολόγηση του βαθμού συνεργασίας και ορθής χρήσης λεξιλογίου κατά την συμπλήρωση.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor καλεί τους μαθητές να δημιουργήσουν το δικό τους οικογενειακό δέντρο, υπενθυμίζοντάς τους να μην ξεχάσουν τις κτητικές αντωνυμίες. Το κουμπί «Το οικογενειακό μου δέντρο» οδηγεί σε προδιαμορφωμένο πρότυπο Canva με τίτλο «Mein Familienbaum»: μια εικονογραφημένη δομή δέντρου με κυκλικά πλαίσια φωτογραφιών προς συμπλήρωση με ετικέτες συγγένειας στα γερμανικά. Οι μαθητές συμπληρώνουν τα ονόματα και φωτογραφίες από αυτές που παρέχει το Canva ή κάποιου αγαπημένου τους ήρωα μέσα στο πρότυπο. Η ίδια σελίδα προετοιμάζει ήδη οπτικά τα επόμενα βήματα της αποστολής (κουμπιά «Παρουσίαση οικογενειακού μου δέντρου», «Τελευταία δοκιμασία!» και «Προς την απονομή badge»), δίνοντας στον μαθητή σαφή εικόνα της συνολικής πορείας πριν καν ξεκινήσει τη δραστηριότητα, πρακτική που ενισχύει τον αυτοπροσδιορισμό και τη διαχείριση χρόνου εντός των 45 λεπτών αποστολής.



Εικόνα 19: Οθόνη οδηγιών και δημιουργίας οικογενειακού δέντρου

Παρουσίαση οικογενειακού δέντρου

Δραστηριότητα: Ομότιμη παρουσίαση οικογενειακών δέντρων μέσω Padlet

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην προφορική παρουσίαση παραδοτέου σε ευρύτερο ακροατήριο (τάξη), ενισχύοντας την επικοινωνιακή αυτοπεποίθηση και δίνοντας στους μαθητές την ευκαιρία να δουν και να σχολιάσουν τις δημιουργίες των συμμαθητών τους.

Στρατηγικές μάθησης: Peer presentation

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τη σειρά παρουσίασης των ομάδων και διαχειρίζεται τον χρόνο.

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

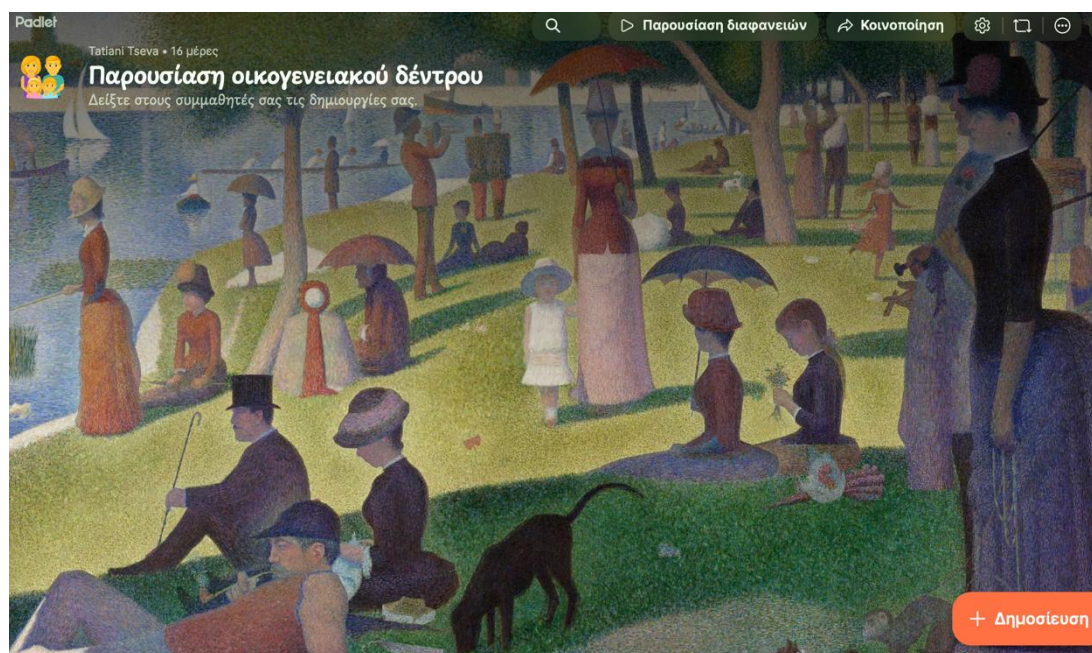
Αξιολόγηση: Ομότιμη αξιολόγηση, οι συμμαθητές βλέπουν και σχολιάζουν τις αναρτημένες δημιουργίες.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG3, DG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Πατώντας το κουμπί «Παρουσίαση οικογενειακού μου δέντρου» ο μαθητής οδηγείται σε ενσωματωμένο Padlet με τίτλο «Παρουσίαση οικογενειακού δέντρου» και οδηγία «Δείξτε στους συμμαθητές σας τις δημιουργίες σας». Σε αυτόν τον πίνακα, κάθε ομάδα αναρτά το ολοκληρωμένο οικογενειακό του δέντρο, ώστε να είναι ορατό σε όλη την τάξη. Το Padlet διαθέτει λειτουργία «Παρουσίαση διαφανειών», η οποία

επιτρέπει την προβολή αναρτήσεων μια-μια στον πίνακα της τάξης, διευκολύνοντας την προφορική παρουσίαση.



Εικόνα 20: Οθόνη παρουσίασης οικογενειακών δέντρων (Padlet)

Άσκηση drag and drop με κτητικές αντωνυμίες

Δραστηριότητα: Διαδραστική άσκηση συμπλήρωσης κτητικών αντωνυμιών

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην συστηματική και στοχευμένη εμπέδωση της ορθής χρήσης των κτητικών αντωνυμιών στα τέσσερα πρόσωπα του ενικού μετά την ελεύθερη παραγωγή των προηγούμενων φάσεων.

Στρατηγικές μάθησης: Drag and drop, grammar drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει συνοπτικά τον κανόνα κλίσης των αντωνυμιών πριν την άσκηση.

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Άμεση ανατροφοδότηση από το εργαλείο

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Πατώντας το κουμπί «Τελευταία δοκιμασία!» ο μαθητής οδηγείται σε ενσωματωμένη άσκηση Drag and drop με την οδηγία «Ordne die Wörter den richtigen Possessivpronomen zu.» («Βάλε στις λέξεις τις σωστές κτητικές αντωνυμίες»). Το κείμενο αναπαράγει τη σύσταση της οικογένειας του Victor με δεκατρία κενά προς συμπλήρωση, ενώ στα δεξιά

εμφανίζονται ως επιλογές οι κτητικές αντωνυμίες σε πολλαπλή επανάληψη, ώστε ο μαθητής να τις σύρει στη σωστή θέση μέσα στο κείμενο.

Ordne die Wörter den richtigen Possessivpronomen zu.

Hallo! Ich heiße Victor. Ich möchte dir [] Familie vorstellen. Das ist [] Vater. Er heißt []
 Uwe. Und das ist [] Mutter. Sie heißt Charlotte. Ich habe auch einen Bruder. []
 Bruder heißt Thomas. Er ist noch klein. Elizabeth ist nicht [] Schwester, aber sie lebt bei uns.
 Ich liebe [] Familie sehr. Und du? Wie heißt [] Vater? Wie heißt []
 Mutter? Hast du auch einen Bruder oder eine Schwester? Meine Freundin Anna hat auch eine große
 Familie. [] Großmutter wohnt bei ihnen, und [] Eltern arbeiten viel.

deine
 meine
 ihre
 dein
 meine
 meine
 deine
 dein
 mein
 meine
 meine
 ihre
 ihre
 deine
 dein
 meine
 meine
 dein

Εικόνα 21: Οθόνη ψηφιακού εργαλείου άσκησης με κτητικές αντωνυμίες (Lumi)

Ποιοτική καταγραφή δυσκολιών

Δραστηριότητα: Αναστοχασμός μέσω ανοιχτής ανάρτησης για τις γλωσσικές δυσκολίες

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενθάρρυνση της μεταγνωστικής επίγνωσης των μαθητών, καλώντας τους να εντοπίσουν και να εκφράσουν ανοιχτά ποια λέξη τους δυσκόλεψε περισσότερο κατά την αποστολή, πριν την ολοκληρώσουν.

Στρατηγικές μάθησης: Peer sharing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός διαβάζει τις αναρτήσεις και δίνει συγκεντρωτικό σχόλιο ή διευκρίνιση στις πιο συχνές δυσκολίες.

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

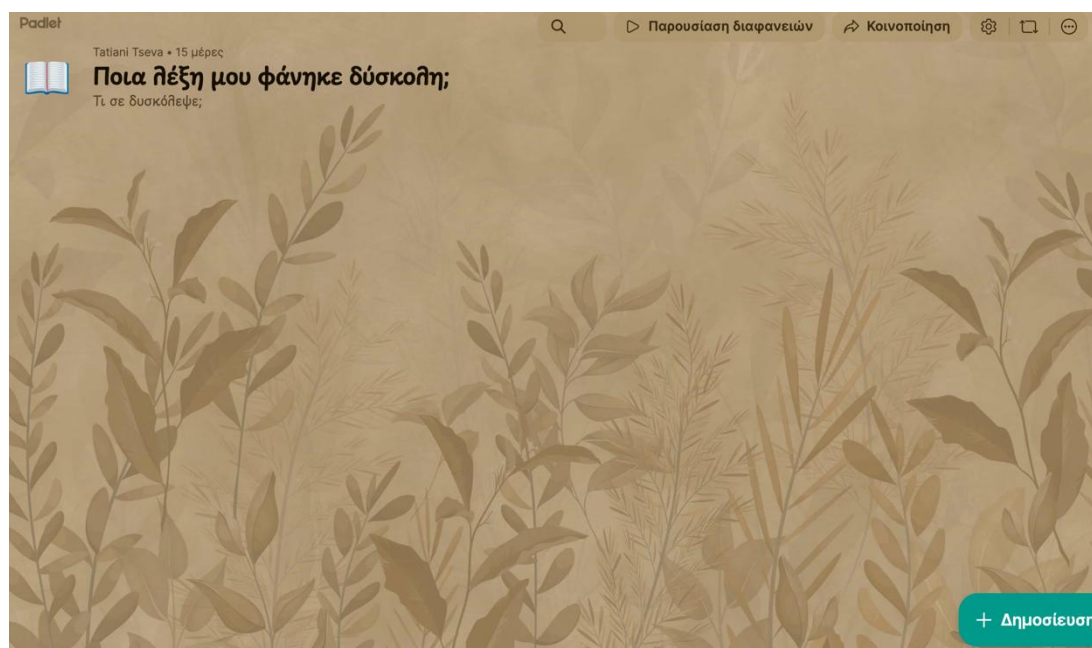
Αξιολόγηση: Οι αναρτήσεις συλλέγονται ως δείκτης αυτοαντίληψης δυσκολίας, χωρίς βαθμολόγηση.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Στο Padlet εμφανίζεται η ερώτηση «Ποια λέξη μου φάνηκε πιο δύσκολη;» με υπότιτλο για διευκρίνιση «Τι σε δυσκόλεψε;». Οι μαθητές αναρτούν ελεύθερα τις δικές τους απαντήσεις πατώντας

«Δημοσίευση» κάτω δεξιά, δημιουργώντας συλλογικά μια «ανοιχτή» ανασκόπηση δυσκολιών ορατή σε όλη την τάξη.



Εικόνα 22: Οθόνη αναστοχαστικής ερώτησης (Padlet)

Απονομή του Badge «Φύλακας της οικογένειας»

Δραστηριότητα: Απονομή ψηφιακού μεταλλίου ολοκλήρωσης αποστολής

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 2: Η οικογένεια και οι φίλοι του Victor

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω ορατής συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής, ξεκλειδώνοντας την Mission 3 και ολοκληρώνοντας τον κύκλο TBLT.

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής και συνοδεύει την απονομή με σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης.

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής).

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του βραβείου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης του συνόλου των δραστηριοτήτων της Mission 2.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Σε σύντομο βίντεο (το ίδιο με αυτό της Mission 1) ο Victor κρατά στο χέρι του το χρυσό μετάλλιο-badge με το κουμπί «Απονομή

βραβείου!» να εμφανίζεται στην οθόνη. Πατώντας το, ο μαθητής βλέπει το βραβείο του με επιγραφή «ΦΥΛΑΚΑΣ ΤΗΣ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑΣ».



Εικόνα 23: Οθόνη απονομής βραβείου και ολοκλήρωσης αποστολής 2

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α- ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΝ VICTOR										
Mission 2: Η οικογένειά και οι φίλοι του Victor	Pre-Task	Digital storytelling Flashcards	Πορτρέτο οικογένειας Εισαγωγή λεξιλογίου	Victor Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής	Canva Quizlet HeyGen	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1, PG2	RQ1.1	5'
	Task	Listening Mind-mapping	Ακρόαση περιγραφής οικογένειας Παρατήρηση δέντρου	Victor Μαθητής	Παρατήρηση	Lumi	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG3	RQ1.4	8'
	Planning	Collaborative creation	Δημιουργία οικογενειακού δέντρου αμοιβά	Μαθητής (ομάδα)	Παρατήρηση συνεργασίας	Canva	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	10'
	Report	Peer presentation	Παρουσίαση οικογενειακού δέντρου	Μαθητής (ομάδες)	Οργάνωση παρουσιάσεων	Padlet	Peer feedback	CG3, DG4	RQ1.4	10'
	Language Focus	Drag the words Grammar drilling	Άσκηση με κτιπικές αντωνυμίες Focus στην κλίση του ρήματος haben	Μαθητής	Υπενθύμηση θεωρίας	Lumi	Αυτόματο σκορ δοκιμής	LG6	RQ1.1	5'
	Reflection	Peer sharing	Padlet: Ποια λέξη μου φάνηκε πιο δύσκολη;	Μαθητής	Συντονισμός ανατροφοδότησης	Padlet	Ποιοτική καταγραφή	CG4	RQ1.2	5'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Φύλακας της οικογένειας	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	2'

Εικόνα 24: Mission 2-Microscenario (drawio)

MISSION 3- Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Διαδραστική εξερεύνηση κάτοψης σπιτιού

Δραστηριότητα: Εξερεύνηση κάτοψης σπιτιού και δωματίων μέσω διαδραστικών hotspot

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εισαγωγή του λεξιλογίου του σπιτιού και των επίπλων μέσα από αφηγηματικό μυστήριο (η ανακάλυψη ενός κρυμμένου εργαστηρίου), ενεργοποιώντας την περιέργεια των μαθητών.

Στρατηγικές μάθησης: Flashcards, Hotspot, Mystery-based

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών.

Ψηφιακά εργαλεία: Canva & Gemini (σχεδιασμός κάτοψης/δωματίων), Lumi (hotspot), Quizlet

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

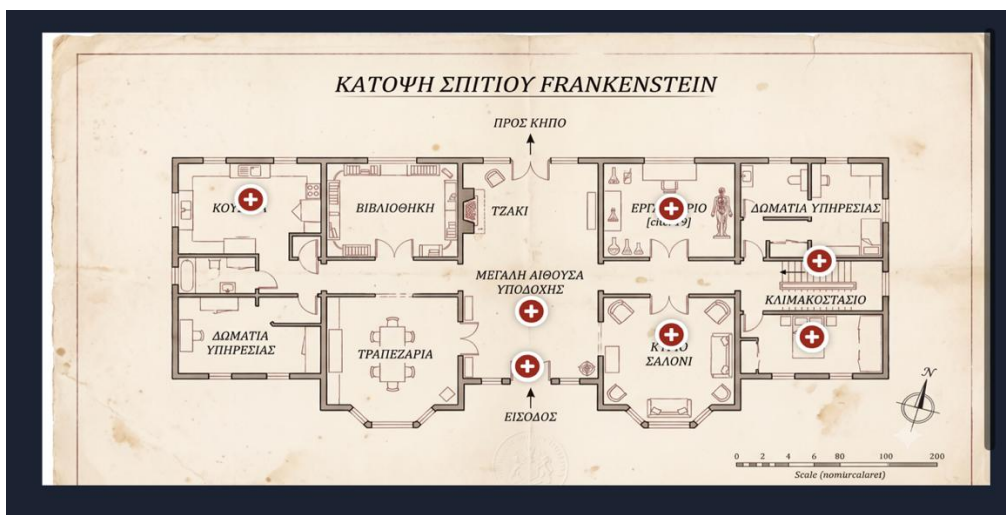
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor εμφανίζεται με έκπληκτη έκφραση δίπλα σε μια κάτοψη σπιτιού με τίτλο «Κάτοψη σπιτιού Frankenstein (με ετικέτες δωματίων στα ελληνικά: Κουζίνα, Βιβλιοθήκη, Τζάκι, Εργαστήριο, Δωμάτια Υπηρεσίας, Μεγάλη Αίθουσα Υποδοχής, Τραπεζαρία, Κύριο Σαλόνι, Κλιμακοστάσιο). Έπειτα παρακινεί τους μαθητές να ανακαλύψουν τα δωμάτια του κάστρου. Πατώντας πάνω στην κάτοψη, ο μαθητής μεταβαίνει σε διαδραστική εικόνα της κάτοψης του κάστρου με επτά κόκκινα hotspot εικονίδια (+) τοποθετημένα πάνω σε κάθε δωμάτιο. Κάνοντας κλικ σε κάθε hotspot, ο μαθητής μπορεί και διαβάζει την γερμανική λέξη που αντιστοιχεί σε κάθε δωμάτιο. (π.χ. «Das Schlafzimmer»). Ακολουθούν ξεχωριστές εικόνες για το κάθε δωμάτιο με άλλα hotspot να βρίσκονται πάνω σε διάφορα αντικείμενα/έπιπλα. (π.χ. στην κρεβατοκάμαρα: κρεβάτι, καρέκλα· στην κουζίνα: ράφια, κατσαρόλα, τραπέζι· στο μπάνιο: μπανιέρα, νιπτήρας· στο εργαστήριο: βιβλία, κλειδί, καθρέφτης). Η παρουσία κλειδιού πάνω στο «geheime Labor» («μυστικό εργαστήριο») λειτουργεί ως οπτικός υπαινιγμός που προετοιμάζει τον μαθητή για τον γρίφο εντοπισμού του εργαστηρίου.



Εικόνα 25: Αρχική οθόνη Mission 3



Εικόνα 26: Κάτοψη σπιτιού Frankenstein (Canva, Gemini & Lumi)

Ανάγνωση γρίφου και εντοπισμός μυστικού εργαστηρίου

Δραστηριότητα: Ανάγνωση περιγραφής σπιτιού και επίλυση γρίφου τοποθεσίας σε διαδραστική εικόνα

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης γραπτού λόγου μέσα από κείμενο περιγραφής χώρου, καλώντας τους μαθητές να αξιοποιήσουν τις πληροφορίες που διάβασαν (θέσεις δωματίων, προθέσεις τόπου) για να επιλύσουν συνεργατικά τον γρίφο εντοπισμού.

Στρατηγικές μάθησης: Puzzle-solving

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες καθώς επιχειρούν να εντοπίσουν το μυστικό εργαστήριο, δίνει υποδείξεις αν χρειαστεί, χωρίς όμως να αποκαλύπτει τη λύση.

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi (hotspot)

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου — το Lumi παρέχει άμεση ένδειξη σωστής/λανθασμένης επιλογής hotspot.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG2, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3, RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Πάνω σε σκούρο φόντο εμφανίζεται το κείμενο ανάγνωσης: «Willkommen im Haus der Familie Frankenstein. Im Erdgeschoss gibt es ein Wohnzimmer und eine Küche. Das Wohnzimmer ist neben der Küche. In der Küche steht ein großer Kühlschrank. Im ersten Stock sind das Schlafzimmer und das Badezimmer. Das Bad ist neben dem Schlafzimmer. Aber wo ist das Labor von Victor? Niemand weiß es genau... Auf dem Tisch im Wohnzimmer liegt ein alter Schlüssel. Er passt zu einer Tür unter der Treppe, im Keller.» Ακολουθεί η εντολή «Βρες το μυστικό εργαστήριο.» πάνω στην κάτοψη του κάστρου. Ο μαθητής καλείται να εντοπίσει και να κάνει κλικ στο σημείο που αντιστοιχεί στο υπόγειο κάτω από την σκάλα, σύμφωνα με τις οδηγίες του κειμένου.



Εικόνα 27: Οθόνη επίλυσης γρίφου και εύρεσης μυστικού εργαστηρίου (Lumi)

Περιγραφή μυστηριώδους δωματίου

Δραστηριότητα: Ομαδική συγγραφή περιγραφής μυστηριώδους δωματίου με προθέσεις τόπου

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην μετάβαση από την επίλυση γρίφου στην δημιουργική γλωσσική παραγωγή, καλώντας τους μαθητές να εφαρμόσουν τη δομή «Es gibt...» και τις προθέσεις τόπου για να περιγράψουν το δικό τους φανταστικό δωμάτιο, το οποίο οι συμμαθητές θα προσπαθήσουν να μαντέψουν σε ποιο μέρος του κάστρου βρίσκεται.

Στρατηγικές μάθησης: Collaborative problem-solving, guided writing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρακολουθεί τις ομάδες καθώς γράφουν, υποστηρίζει τη σωστή χρήση προθέσεων τόπου.

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας από τον εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Αφού βρει το εργαστήριο ο μαθητής, ο Victor τον συγχαίρει («Να πω την αλήθεια, δεν περίμενα να βρεις το εργαστήριό μου! Μπράβο!») και του αναθέτει τη νέα αποστολή: να περιγράψει στους συμμαθητές του το δικό του μυστηριώδες δωμάτιο, υπενθυμίζοντας τη φράση «Es gibt...». Το κουμπί «Φύγαμε!» οδηγεί σε Padlet με τίτλο «Περιγραφή μυστικού δωματίου» και οδηγία «Περίγραψε το μυστηριώδες σου δωμάτιο και οι συμμαθητές σου πρέπει να μαντέψουν ποιο είναι!».



Εικόνα 28: Οθόνη προετοιμασίας για επόμενη αποστολή

Άσκηση drag & drop με προθέσεις τόπου

Δραστηριότητα: Διαδραστική άσκηση συμπλήρωσης προθέσεων τόπου

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην συστηματική εμπέδωση των προθέσεων τύπου (vor, hinter, auf, neben, im, unter) μέσα από προτάσεις που αναφέρονται άμεσα σε αντικείμενα και δωμάτια που ο μαθητής ήδη γνώρισε στις προηγούμενες φάσεις αποστολής.

Στρατηγικές μάθησης: Drag & drop, grammar drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει συνοπτικά τον κανόνα χρήσης προθέσεων τύπου πριν την άσκηση.

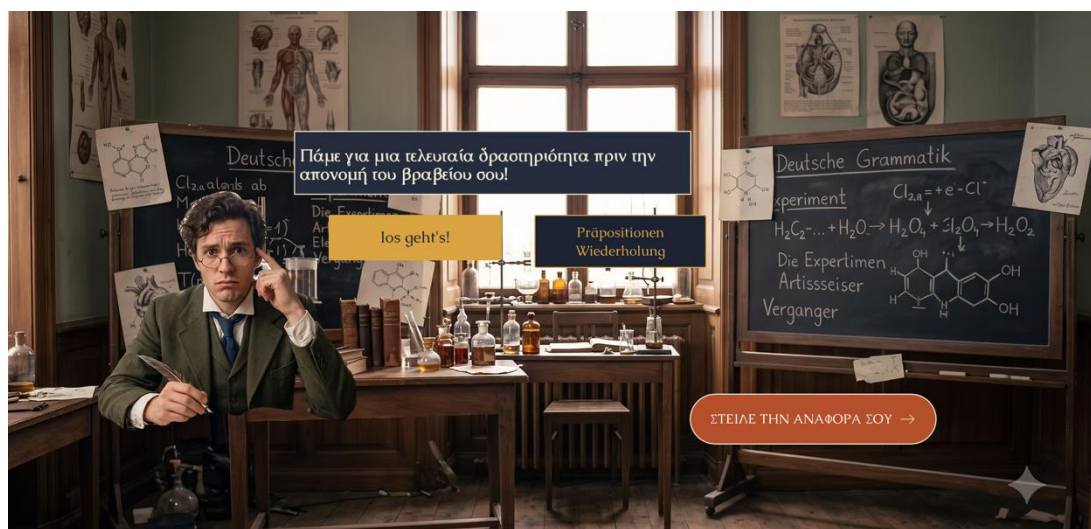
Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ άσκησης — το κουμπί «Check» δίνει άμεση ανατροφοδότηση ορθότητας

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor καλεί τους μαθητές σε «μια τελευταία δραστηριότητα πριν την απονομή του βραβείου», με δύο κουμπιά: «los geht's» («ξεκινάμε») και «Präpositionen Wiederholung» («επανάληψη προθέσεων»), αλλά και ένα τρίτο «ΣΤΕΙΛΕ ΤΗΝ ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΟΥ». Η άσκηση Lumi που ακολουθεί («Ziehe die richtige Präposition in die Lücke= Βάλε τις σωστές προθέσεις στα κενά») που περιλαμβάνει οκτώ προτάσεις σχετικές με αντικείμενα του σπιτιού («Der Schlüssel liegt ___ dem Tisch»= Το κλειδί βρίσκεται ___ στο τραπέζι.), με τις προθέσεις προς σύρσιμο (vor, hinter, auf, neben, im, unter) να εμφανίζονται σε πολλαπλή επανάληψη.



Εικόνα 29: Οθόνη ανάθεσης δραστηριοτήτων

Ποιοτική καταγραφή μέσω Mentimeter

Δραστηριότητα: Αναστοχασμός μέσω ανοιχτής ερώτησης για τις προθέσεις τύπου

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενθάρρυνση της μεταγνωστικής επίγνωσης των μαθητών, καλώντας τους να εντοπίσουν ποια πρόθεση τόπου θυμούνται πιο εύκολα, πριν την ολοκλήρωση της αποστολής

Στρατηγικές μάθησης: Polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την ανατροφοδότηση και παρουσιάζει συγκεντρωτικά τις απαντήσεις στις τάξεις

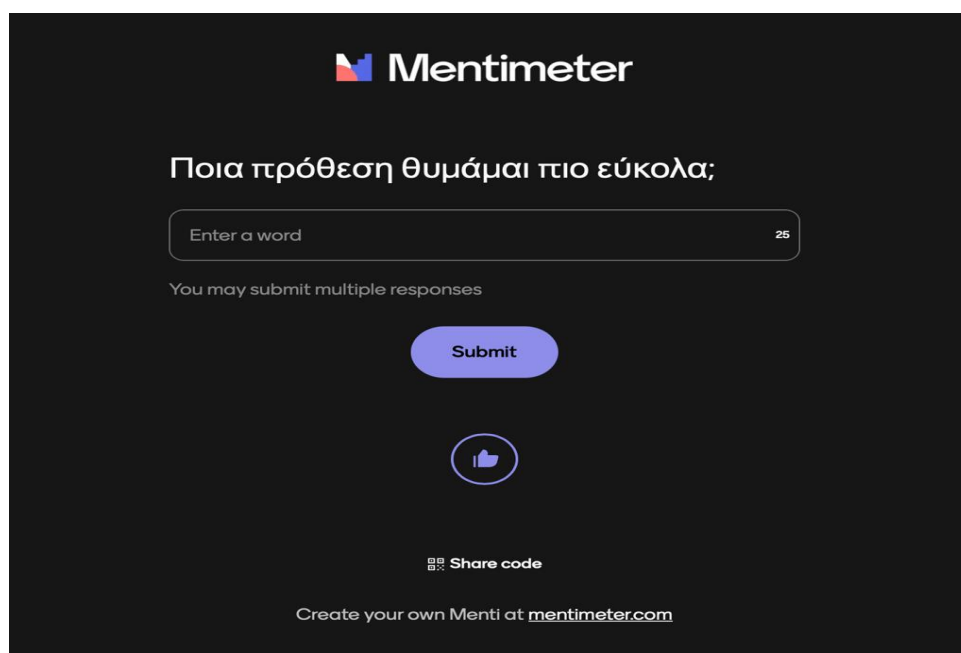
Ψηφιακά εργαλεία: Mentimeter

Αξιολόγηση: Ποιοτική καταγραφή, ανώνυμη και συγκεντρωτική συλλογή απαντήσεων χωρίς βαθμολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Οι μαθητές πατούν το κουμπί «Στείλε την αναφορά σου» οι μαθητές οδηγούνται στην σελίδα Mentimeter και εμφανίζεται η ερώτηση «Ποια πρόθεση θυμάμαι πιο εύκολα;» με πεδίο ελεύθερης απάντησης, δυνατότητα πολλαπλών απαντήσεων ανά μαθητή και κουμπί «Submit». Οι μαθητές πληκτρολογούν τη γερμανική πρόθεση τόπου που θυμούνται καλύτερα. Οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε πραγματικό χρόνο και μπορούν να προβληθούν συγκεντρωτικά στην τάξη.



Εικόνα 30: Οθόνη ποιοτικής καταγραφής (Mentimeter)

Απονομή του badge «Ερευνητής του Κάστρου»

Δραστηριότητα: Απονομή ψηφιακού μεταλλίου ολοκλήρωσης αποστολής

Ενότητα στο e-course: Γνωριμία με τον Victor -> Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω ορατής, συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής της αποστολής, κλείνοντας τον κύκλο TBLT και το Κεφάλαιο Α στο σύνολό του, πριν το ξεκλείδωμα της Mission 4 (Κεφάλαιο Β)

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής και του συνολικού Κεφαλαίου Α, με σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του βραβείου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης του συνόλου των δραστηριοτήτων της Mission 3

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Σε βίντεο ίδιας μορφής με τα αντίστοιχα των Mission 1 και 2, ο Victor κρατά το χρυσό μετάλλιο με κουμπί «Πάρε το βραβείο σου!». Πατώντας το, ο μαθητής βλέπει το ψηφιακό badge με την επιγραφή «ΕΡΕΥΝΗΤΗΣ ΤΟΥ ΚΑΣΤΡΟΥ». Η ολοκλήρωση αυτού του badge σηματοδοτεί το κλείσιμο ολόκληρου του Κεφαλαίου Α («Γνωριμία με τον Victor»), καθώς οι μαθητές έχουν πλέον συγκεντρώσει και τα τρία πρώτα badges. (Ερευνητής Ταυτότητας, Φύλακας της Οικογένειας, Ερευνητής του Κάστρου)



Εικόνα 31: Οθόνη απονομής βραβείου και ολοκλήρωσης αποστολής 3 και Κεφαλαίου Α

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Α- ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟΝ VICTOR										
Mission 3: Το κάστρο και το μυστικό εργαστήριο	Pre-Task	Flashcards Hotspot	Εισαγωγή λεξιλογίου HSP Hotspot δωματίων	Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής	Canva Quizlet Lumi	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1, PG2	RQ1.1	10'
	Task	Reading Puzzle-solving	Ανάγνωση γρίφου Εύρεση τοποθεσίας μυστικού εργαστηρίου	Μαθητής (ομάδα)	Παρατήρηση	Lumi	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG2, CG2	RQ1.3, RQ1.4	6'
	Planning	Collaborative problem-solving	Περιγραφή μυστηριώδους δωματίου στους συμμεσθιτές	Μαθητής (ομάδα)	Παρατήρηση συνεργασίας	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	10'
	Report	Peer guessing game	Παρουσίαση και εύρεση μυστηριώδους δωματίου	Μαθητής (ομάδες)	Προφορική ανταρροφόδηση	Padlet	Προφορική ανταρροφόδηση εκπαιδευτικού	CG3	RQ1.4	10'
	Language Focus	Drag and drop Grammar drilling	Άσκηση με προθέσεις τόπου και Απιστική	Μαθητής	Υπενθύμιση θεωρίας	Lumi	Αυτόματο σκαρ άσκησης	LG6	RQ1.1	4'
	Reflection	Polling	Mentimeter: Ποια πρόθεση θυμάσαι πιο εύκολα;	Μαθητής	Συντονισμός ανταρροφόδησης	Mentimeter	Ποιοτική καταγραφή	CG4	RQ1.2	3'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Εξερευνητής του κάστρου	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση οποσολής	PG1, PG5	RQ1.1	2'

Εικόνα 32: Mission 3-Microscenario (drawio)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β-Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ

Πριν την τέταρτη αποστολή υπάρχει ένα μικρό εισαγωγικό κείμενο, με το πλάσμα να εμφανίζεται πρώτη φορά και να κινεί τους μαθητές να το ακολουθήσουν.



Εικόνα 33: Οθόνη παρακίνησης μαθητών για γνωριμία με το πλάσμα

MISSION 4-Η καθημερινότητα του πλάσματος

Εισαγωγή στην καθημερινότητα του πλάσματος και λεξιλόγιο καθημερινής ρουτίνας

Δραστηριότητα: Εισαγωγή λεξιλογίου καθημερινότητας και προβολή δραστηριοτήτων πλάσματος

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην αφηγηματική εισαγωγή ενός νέου κεντρικού χαρακτήρα (πλάσμα) και στην εισαγωγή του λεξιλογίου καθημερινών δραστηριοτήτων και ώρας, μέσα από οπτικά υποστηριζόμενο υλικό.

Στρατηγικές μάθησης: Digital storytelling, Visual brainstorming

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί την συμμετοχή των μαθητών

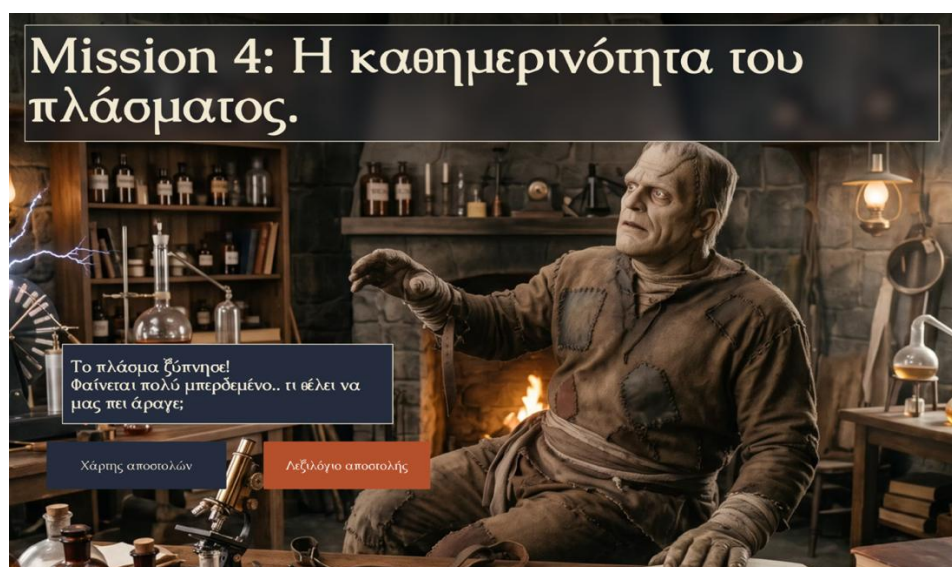
Ψηφιακά εργαλεία: Canva, HeyGen

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Στην πρώτη αποστολή αυτού του κεφαλαίου εμφανίζεται το πλάσμα για πρώτη φορά μπερδεμένο, με το κείμενο-πλαίσιο να λέει: «Το πλάσμα ξύπνησε! Φαίνεται πολύ μπερδεμένο.. τι θέλει να μας πει άραγε;» Ακριβώς από κάτω βρίσκονται δύο κουμπιά: «Χάρτης αποστολών» που οδηγεί στον χάρτη με όλες τις αποστολές και βελάκι στην αποστολή που βρίσκονται τώρα οι μαθητές και «Λεξιλόγιο αποστολής», όπου με το πάτημα αυτού του κουμπιού οι μαθητές εισέρχονται σε ένα αρχείο PDF. Εκεί παρουσιάζεται το λεξιλόγιο μέσω μιας εικονογραφημένης κυκλικής σύνθεσης. Δέκα κυκλικά πλαίσια με σκηνές καθημερινών δραστηριοτήτων ενός παιδιού (ξύπνημα, πρωινό, σχολείο, διάβασμα κλπ.) και κείμενο στα γερμανικά που περιγράφει την κάθε δραστηριότητα. Έπειτα οι μαθητές βλέπουν το πλάσμα σε βίντεο να τους αφηγείται την καθημερινότητα του, μόνο που τους τα λέει όλα μπερδεμένα και στη συνέχεια τους ρωτά αν άκουσαν κάτι παράξενο στο πρόγραμμά του.



Εικόνα 34: Αρχική οθόνη Mission 4

Ημερήσιο πρόγραμμα πλάσματος

Δραστηριότητα: Ταξινόμηση προγράμματος πλάσματος

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης προφορικού λόγου, καλώντας τους μαθητές να ακούσουν το χαοτικό και εκτός σειράς πρόγραμμα του πλάσματος από πριν και να το βάλουν σε σωστή χρονολογική σειρά.

Στρατηγικές μάθησης: Sequencing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τους μαθητές καθώς ταξινομούν το πρόγραμμα και ενθαρρύνει την επανάληψη ακρόασης όπου χρειαστεί

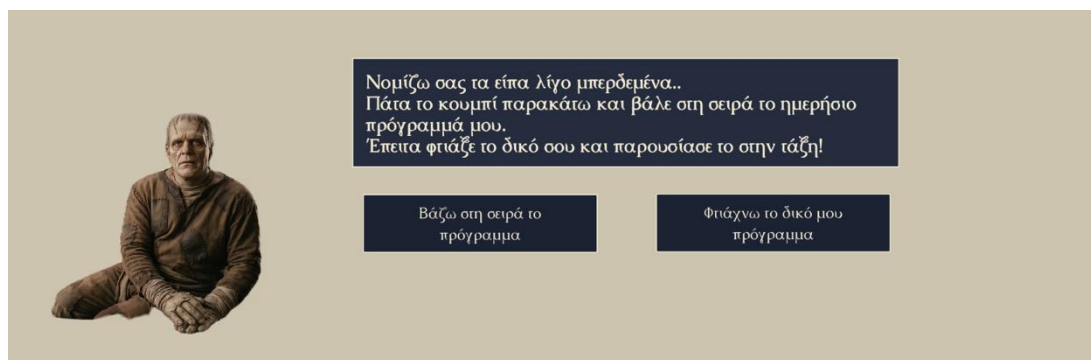
Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Το πλάσμα καθισμένο παραδέχεται ότι είπε λίγο μπερδεμένο το πρόγραμμά του και δίνει την εντολή στους μαθητές να το βάλουν στη σειρά. Ο μαθητής πατώντας το κουμπί «Βάζω στη σειρά το πρόγραμμα» εισέρχονται σε μια διαδραστική άσκηση ταξινόμησης με οδηγία: «Bringe die Sätze in die richtige Reihenfolge. Hör dir noch einmal das Video an, wenn du nicht sicher bist!», δηλαδή να βάλουν το πρόγραμμα στη σειρά και να ακούσουν ξανά το βίντεο, αν δεν είναι σίγουροι για τις επιλογές τους. Οι προτάσεις εμφανίζονται με τυχαία σειρά και οι μαθητές πρέπει να τις ταξινομήσουν με βελάκια πάνω/κάτω. Η ρητή οδηγία «Hör dir noch einmal das Video an, wenn du nicht sicher bist!» ενθαρρύνει την επαναληπτική ακρόαση ως στρατηγική επίλυσης, αντί να θεωρείται «λάθος», πρακτική συνεπής με τις αρχές του listening scaffolding για μαθητές A2.



Εικόνα 35: Οθόνη φάσης Task-Mission 4

Ημερήσιο πρόγραμμα μαθητών

Δραστηριότητα: Συγγραφή προγράμματος

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην μετάβαση από την κατανόηση στην ενεργή γλωσσική παραγωγή, καλώντας τους μαθητές να εφαρμόσουν το λεξιλόγιο καθημερινών δραστηριοτήτων και τη δήλωση ώρας για να περιγράψουν το δικό τους πρόγραμμα.

Στρατηγικές μάθησης: Pair writing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τους μαθητές καθώς γράφουν και δίνει γλωσσική υποστήριξη

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας από εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Επιλέγοντας το κουμπί «Φτιάχνω το δικό μου πρόγραμμα» από τη σελίδα, οι μαθητές οδηγούνται σε έναν πίνακα στο Padlet όπου καλούνται να γράψουν το δικό τους πρόγραμμα ομαδικά, ακολουθώντας το μοντέλο ώρα και δραστηριότητα. («Um 7 Uhr stehe ich auf.» = «Στις 7 σηκώνομαι»)



Εικόνα 36: Δραστηριότητα δημιουργίας προγράμματος μαθητών (Padlet)

Ημερήσιο πρόγραμμα μαθητών-Παρουσίαση

Δραστηριότητα: Παρουσίαση προγράμματος ανά δυάδες

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην παρουσίαση του παραδοτέου της φάσης Planning, δίνοντας στους μαθητές την ευκαιρία να μοιραστούν το πρόγραμμά τους με την τάξη και να συγκρίνουν τις δημιουργίες τους

Στρατηγικές μάθησης: Peer presentation

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός οργανώνει και συντονίζει τη σειρά των παρουσιάσεων και διαχειρίζεται τον χρόνο

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Peer feedback, ρουμπρίκα εκπαιδευτικού

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Στο Padlet με τίτλο «Mission 4 – Φτιάχνω δικό μου πρόγραμμα» (Εικόνα 51) και οδηγία «Φτιάξτε το δικό σας πρόγραμμα και παρουσιάστε το στους συμμαθητές σας!» οι μαθητές αναρτούν το ολοκληρωμένο πρόγραμμά τους πατώντας «+ Δημοσίευση», καθιστώντας το ορατό σε όλη την τάξη για την προφορική παρουσίαση.

Θεωρία και άσκηση χωριζόμενων ρημάτων

Δραστηριότητα: Άσκηση με χωριζόμενα ρήματα

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην στοχευμένη διδασκαλία του κανόνα των χωριζόμενων ρημάτων (aufstehen, fernsehen, einkaufen, anrufen), μετά την ελεύθερη έκθεση και παραγωγή, μέσα από επεξήγηση κανόνα και ακολουθούμενη από εξάσκηση

Στρατηγικές μάθησης: gap-filling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει ρητά τον κανόνα πριν την άσκηση

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

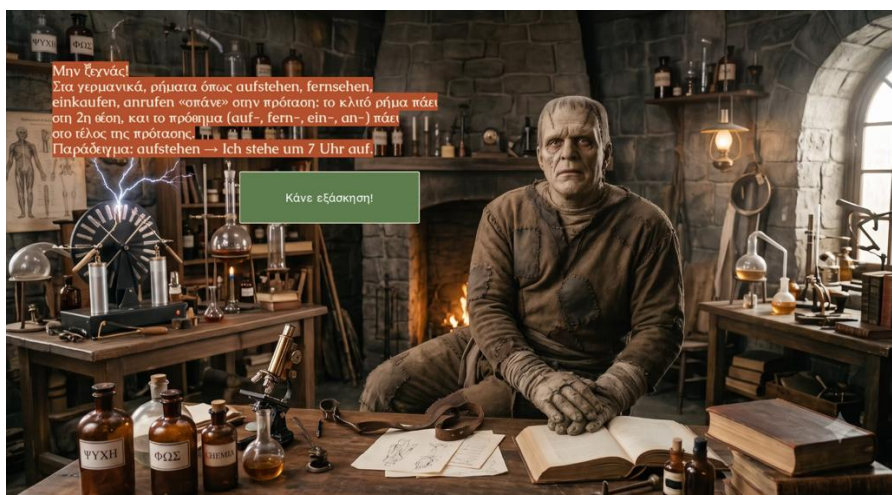
Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ άσκησης

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Το πλάσμα συνοδεύεται από πλαίσιο κειμένου με ρητή, μεταγλωσσική επεξήγηση του κανόνα: «Μην ξεχνάς! Στα γερμανικά, ρήματα όπως aufstehen, fernsehen, einkaufen, anrufen «σπάνε» στην πρόταση: το κλιτό ρήμα πάει στη 2η θέση, και το πρόθημα (auf-, fern-, ein-, an-) πάει στο τέλος της πρότασης. Παράδειγμα: aufstehen → Ich stehe um 7 Uhr auf». Ακολουθεί κουμπί «Κάνε εξάσκηση!» που οδηγεί σε άσκηση Lumi τύπου «Drag

the Words»: οκτώ προτάσεις με κενό στο τέλος (Ich stehe um 7 Uhr ____ . · Er sieht jeden Abend ____ . · Wir kaufen am Nachmittag ____ . κ.ά.), με τα προθήματα (auf, an, ein, fern) διαθέσιμα προς σύρσιμο δεξιά σε πολλαπλή επανάληψη.



Εικόνα 37: Αρχική οθόνη φάσης για γραμματική εξάσκηση

Προφορική συζήτηση στην τάξη

Δραστηριότητα: Προφορικός αναστοχασμός «Ποιο ρήμα ήταν το πιο περίεργο;»

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενθάρρυνση της μεταγνωστικής επίγνωσης των μαθητών μέσα από άμεση προφορική ανταλλαγή απόψεων στην τάξη, χωρίς μεσολάβηση ψηφιακού εργαλείου, δίνοντας έμφαση στην αυθόρμητη προφορική έκφραση των μαθητών

Στρατηγικές μάθησης: Class discussion

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την συζήτηση και θέτει στην αρχή την ερώτηση «Ποιο ρήμα σας φάνηκε το πιο περίεργο;»

Ψηφιακά εργαλεία: Δεν χρησιμοποιείται ψηφιακό εργαλείο

Αξιολόγηση: Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί ποιοτικά τη συμμετοχή και τα σχόλια των μαθητών

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Η Mission 4 ολοκληρώνει τη φάση Reflection με ζωντανή, προφορική συζήτηση στην τάξη, χωρίς ενσωματωμένο ψηφιακό εργαλείο. Ο εκπαιδευτικός θέτει προφορικά το ερώτημα σχετικά με τα διαχωριζόμενα ρήματα που μόλις έμαθαν, και οι μαθητές απαντούν αυθόρμητα, ανταλλάσσοντας εντυπώσεις για τη δυσκολία του νέου γραμματικού φαινομένου. Η επιλογή προφορικής, μη ψηφιακά αναστοχαστικής δραστηριότητας εισάγει ποικιλομορφία στη ροή

αξιολόγησης του e-course, αποτρέποντας την «κόπωση οθόνης» (screen fatigue) και ενισχύοντας άμεσα την αυθόρμητη προφορική παραγωγή — στοιχείο ιδιαίτερα χρήσιμο μετά από μια γνωστικά απαιτητική φάση Language focus.

Απονομή του Badge «Χρονοφύλακας»

Δραστηριότητα: Απονομή ψηφιακού μεταλλίου ολοκλήρωσης αποστολής

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω συμβολικής αναγνώρισης επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής και απονέμει το ψηφιακό μετάλλιο στους μαθητές

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του ψηφιακού μεταλλίου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης της Mission 4

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ίδιας μορφής βίντεο απονομής με τις προηγούμενες αποστολές (Victor κρατά το χρυσό μετάλλιο-badge, κουμπί «Πάρε το βραβείο σου!»). Το τελικό ψηφιακό badge φέρει την επιγραφή «ΧΡΟΝΟΦΥΛΑΚΑΣ», διατηρώντας πλήρη οπτική συνέπεια με τα προηγούμενα badge του e-course (Ερευνητής Ταυτότητας, Φύλακας της Οικογένειας, Ερευνητής του Κάστρου).



Εικόνα 38: Badge «Χρονοφύλακας» (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β- Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ										
Mission 4: Η καθημερινότητα του πλάσματος	Pre-Task	Digital storytelling Visual brainstorming	Εισαγωγή λεξιλογίου καθημερινότητας Προβολή δραστηριοτήτων πλάσματος	Πλάσμα Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής	Canva HeyGen	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1	RQ1.1	10'
	Task	Sequencing	Ταξινόμηση προγράμματος πλάσματος	Μαθητής	Παρατήρηση	Lumi	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG2	RQ1.4	5'
	Planning	Pair writing	Συγγραφή προγράμματος	Μαθητής (ζευγάρια)	Παρατήρηση συνεργασίας	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικό)	LG4, CG2	RQ1.3	10'
	Report	Peer presentation	Παρουσίαση προγράμματος ανά δυάδες	Μαθητής (ζευγάρια)	Προφορική ανατροφοδότηση	Padlet	Ρεαλιστικά εκπαιδευτικό	CG3	RQ1.4	10'
	Language Focus	Gap-fill drilling	Άσκηση με χωριζόμενα ρήματα	Μαθητής	Υπενθύμιση θεωρίας	Lumi	Αυτόματο σκορ άσκησης	LG6	RQ1.1	5'
	Reflection	Class discussion	Ποιο ρήμα ήταν το πιο περίεργο;	Ολομέλεια τάξης	Συντονισμός συζήτησης	Δεν χρησιμοποιείται.	Καταγραφή συμμετοχής και απαντήσεων από τον εκπαιδευτικό	CG4	RQ1.2	3'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Χρονοφύλακας	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	2'

Εικόνα 39: Mission 4-Microscenario (drawio)

MISSION 5-Στο σχολείο της Γενεύης

Εισαγωγή λεξιλογίου σχολικών μαθημάτων και επανάληψη Modal

Δραστηριότητα: Εισαγωγή λεξιλογίου και Επανάληψη ρημάτων Modal

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην αφηγηματική εισαγωγή μιας αναδρομής (flashback) στα φοιτητικά χρόνια του Victor, εισάγοντας παράλληλα το λεξιλόγιο σχολικών μαθημάτων και επαναλαμβάνοντας τα Modal ρήματα können/müssen, ως προετοιμασία πριν τη φάση Task

Στρατηγικές μάθησης: Digital storytelling, Flashcards, Grammar drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: Quizlet, Canva

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η σελίδα ανοίγει με τον τίτλο «Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης», με τον Henry να διαβάζει ένα φθαρμένο χειρόγραφο σημείωμα. Το κείμενο-πλαίσιο αφηγείται: «Στο πανεπιστήμιο της Γενεύης, ο Victor κρατούσε ένα ωρολόγιο πρόγραμμα. Κάποιος όμως το έσκισε — λείπει ένα κομμάτι, ακριβώς εκείνο που δείχνει πότε εξαφανιζόταν κάθε βδομάδα για να δουλέψει κρυφά στο πείραμά του. Βοήθησέ μας να ξαναφτιάξουμε το

πρόγραμμά του!». Κάτω δεξιά, τρία κουμπιά οδηγούν στον «Χάρτη αποστολών», στο «Λεξιλόγιο αποστολής» (Quizlet — π.χ. «das Fach», με λειτουργία flashcards) και σε ξεχωριστό πράσινο κουμπί «MODALVERBEN» που οδηγεί σε εξωτερικό εκπαιδευτικό υλικό (ιστότοπος Deutsche Welle) με αναλυτική επεξήγηση των βοηθητικών ρημάτων können και müssen, με παραδείγματα («Ich kann aufstehen» — ικανότητα, «Ich muss aufstehen» — αναγκαιότητα).



Εικόνα 40: Αρχική οθόνη Mission 5

Αφηγηματικό βίντεο και συμπλήρωση ωρολογίου προγράμματος

Δραστηριότητα: Ακρόαση προγράμματος Victor και Συμπλήρωση ωρολογίου προγράμματος

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης προφορικού λόγου, καλώντας τους μαθητές να ακούσουν αφηγηματικό βίντεο σχετικά με το ωρολόγιο πρόγραμμα του Victor στο πανεπιστήμιο και να συμπληρώσουν τα κενά με ώρες και μαθήματα, διατηρώντας παράλληλα το σασπένς γύρω από το «μυστικό» κενό της Τετάρτης.

Στρατηγικές μάθησης: Structured note-taking

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τους μαθητές καθώς ακούνε και συμπληρώνουν και ενθαρρύνει την επαναληπτική ακρόαση όπου χρειάζεται

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi, HeyGen

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Σε σκηνικό σχολικού διαδρόμου του 19ου αιώνα, ο Victor εμφανίζεται έκπληκτος, με βίντεο-αφήγηση για το ωρολόγιο πρόγραμμά του. Δεξιά εμφανίζονται τρία κουμπιά: «Φτιάξε το πρόγραμμα του Victor» (η κύρια δραστηριότητα Task), «Μυστική ερώτηση» (bonus δραστηριότητα) και «Φτιάχνουμε το δικό μας πρόγραμμα».

Επιλέγοντας «Φτιάξε το πρόγραμμα του Victor», ο μαθητής οδηγείται σε άσκηση Lumi με οδηγία «Hör dir das Video an und ergänze den Stundenplan», όπου συμπληρώνει οκτώ διπλά κενά (ώρα + μάθημα) για κάθε ημέρα της εβδομάδας (Montag, Dienstag, Mittwoch, Donnerstag, Freitag= ημέρες της εβδομάδας) ακούγοντας το βίντεο του Victor.

Επιλέγοντας «Μυστική ερώτηση», ο μαθητής βλέπει bonus ερώτηση πολλαπλής επιλογής: «Was macht Victor mittwochs um 15 Uhr?» με επιλογές «Er schläft.» / «Er spielt Fußball.» / «Er isst zu Mittag.» / «Niemand weiß es. Das ist ein Geheimnis.» (σωστή απάντηση), διατηρώντας ζωντανό το μυστήριο για την επόμενη αφηγηματική εξέλιξη.



Εικόνα 41: Οθόνη με τον Henry να αφηγείται το πρόγραμμα του Victor (HeyGen)

Δημιουργία ομαδικού ωρολογίου προγράμματος

Δραστηριότητα: Συγγραφή προγράμματος

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην μετάβαση από την κατανόηση (Task) στην ενεργή γλωσσική παραγωγή, καλώντας τους μαθητές να εφαρμόσουν το λεξιλόγιο σχολικών μαθημάτων και τη δήλωση ώρας σε ένα ομαδικό δημιουργικό παραδοτέο, το δικό τους σχολικό πρόγραμμα.

Στρατηγικές μάθησης: Collaboration timetable

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τις ομάδες καθώς συμπληρώνουν το πρόγραμμά τους και δίνει γλωσσική υποστήριξη

Ψηφιακά εργαλεία: Canva

Αξιολόγηση: Παρατήρηση εκπαιδευτικού

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Επιλέγοντας «Φτιάχνουμε το δικό μας πρόγραμμα» από τη σελίδα Task, οι ομάδες μαθητών οδηγούνται σε πρότυπο Canva με τίτλο «SCHULPROGRAMM» και υπότιτλο-ετικέτα «MITTWOCH» (Τετάρτη, ίδια ημέρα με το μυστήριο της bonus ερώτησης). Το πρότυπο περιλαμβάνει δέκα κενές γραμμές (a έως j) με χρονικά διαστήματα (8:00-8:30 π.μ. έως 3:00-3:30 μ.μ.), τις οποίες οι μαθητές συμπληρώνουν με τα δικά τους σχολικά μαθήματα στα γερμανικά, ακολουθώντας το μοντέλο ώρα και μάθημα που είδαν στο Task. Η επιλογή της ίδιας ημέρας (Τετάρτη) με το «μυστικό» κενό της bonus ερώτησης στο Task δημιουργεί έμμεση αφηγηματική γέφυρα, καθώς οι μαθητές συμπληρώνουν το δικό τους πρόγραμμα Τετάρτης, μπορούν να αναλογιστούν τι θα έκαναν εκείνοι στις 15:00, ενισχύοντας προσωπική σύνδεση με το ερώτημα που παραμένει ανοιχτό στην πλοκή.



Εικόνα 42: Δημιουργία σχολικού προγράμματος (Canva)

Παρουσίαση προγραμμάτων ανά ομάδες

Δραστηριότητα: Παρουσίαση προγράμματος ανά ομάδες και ερωτήσεις ομάδων

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην προφορική παρουσίαση του παραδοτέου της φάσης Planning, δίνοντας στους μαθητές την ευκαιρία να μοιραστούν το πρόγραμμά τους με την τάξη και να αλληλοεπιδράσουν προφορικά μέσα από ερωτήσεις-απαντήσεις με τις άλλες ομάδες.

Στρατηγικές μάθησης: Information-gap Q&A, Peer feedback

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τη σειρά των παρουσιάσεων και παρέχει άμεση προφορική ανατροφοδότηση στη γλωσσική ορθότητα

Ψηφιακά εργαλεία: Δεν χρησιμοποιείται ψηφιακό εργαλείο

Αξιολόγηση: Οι ομάδες θέτουν ερωτήσεις πátων στο πρόγραμμα των συμμαθητών τους

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Χωρίς τη διαμεσολάβηση ψηφιακού εργαλείου, κάθε ομάδα παρουσιάζει προφορικά στην τάξη το σχολικό πρόγραμμα που

δημιούργησε στο Canva, χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο μαθημάτων και τη δήλωση ώρας. Οι υπόλοιπες ομάδες ακούνε και θέτουν απλές ερωτήσεις τύπου («Was hast du montags am 9 Uhr?» που σημαίνει «Τι έχεις τις Δευτέρες στις 9:00;»), στις οποίες η ομάδα που παρουσιάζει απαντά προφορικά.

Κλίση Modal και AI Tutor

Δραστηριότητα: Άσκηση με Modal-Focus στην σύνταξη των ρημάτων και Εξάσκηση με AI Tutor

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Language Focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην συστηματική εμπέδωση της κλίσης των modal ρημάτων müssen και können σε όλα τα πρόσωπα, αρχικά μέσα από ελεγχόμενη άσκηση αντιστοίχισης και στη συνέχεια μέσα από εξατομικευμένη προσαρμοστική εξάσκηση με τη βοήθεια εργαλείου TN. (Chat-GPT)

Στρατηγικές μάθησης: Grammar-drilling, AI Tutor

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει την θεωρία και παρουσιάζει τον κανόνα πριν την άσκηση. Επίσης διαχειρίζεται τον κοινό λογαριασμό Chat-GPT για την AI δραστηριότητα.

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi, Chat-GPT

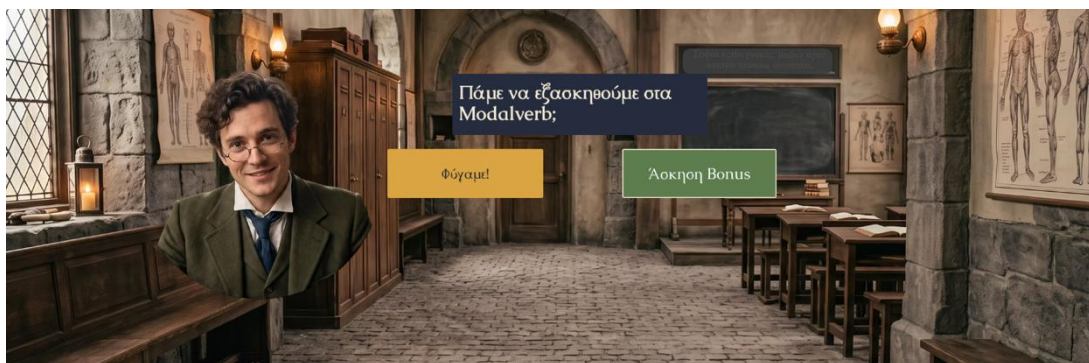
Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ άσκησης και διόρθωση από AI.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG3, DG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1, RQ2.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η φάση περιλαμβάνει δύο διαδοχικά στάδια. Στο πρώτο, οι μαθητές συμπληρώνουν άσκηση Lumi τύπου «Was ist richtig?»: για κάθε προσωπική αντωνυμία (ich, du, er/sie, wir, ihr, sie/Sie) καλούνται να σύρουν τη σωστή κλιτή μορφή των müssen και können (π.χ. muss/kann, musst/kannst, müssen/können), με τις επιλογές να εμφανίζονται δεξιά σε πολλαπλή επανάληψη.

Στο δεύτερο στάδιο, οι μαθητές αλληλοεπιδρούν με το ChatGPT ως εξατομικευμένο AI Tutor, μέσω προκαθορισμένου prompt που έχει εισάγει ο εκπαιδευτικός: «Είσαι ένας φιλικός Γερμανός δάσκαλος (AI Tutor)... Δίνε ΠΑΝΤΑ μία μικρή πρόταση-γρίφο με κενό... Αν απαντήσει σωστά, συγχαρείτο.. Αν κάνει λάθος, εξήγησε τον κανόνα σε 1 απλή πρόταση... Κράτα κάθε μήνυμά σου κάτω από 30 λέξεις.» Το AI Tutor δίνει στον μαθητή μια πρόταση-γρίφο (π.χ. «Ich ____ (müssen) jeden Tag Deutsch lernen. Welches Wort passt;») και προσαρμόζει τη δυσκολία των επόμενων προτάσεων ανάλογα με τις απαντήσεις του μαθητή.



Εικόνα 43: Οθόνη από το περιβάλλον *wix* για τη φάση *Language focus* της *Mission 5*

Ποιοτική καταγραφή μέσω *Mentimeter*

Δραστηριότητα: Αναστοχασμός μέσω ανοιχτής ερώτησης

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> *Mission 5*: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εφαρμογή του Modal ρήματος *müssen* σε προσωπικό βιωματικό πλαίσιο, καλώντας τους μαθητές να περιγράψουν τι πρέπει να κάνουν οι ίδιοι μετά το σχολείο, γεφυρώνοντας τη γραμματική δομή που μόλις έμαθαν με την πραγματική τους καθημερινότητα

Στρατηγικές μάθησης: Polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει συγκεντρωτικά τις απαντήσεις στην τάξη

Ψηφιακά εργαλεία: *Mentimeter*

Αξιολόγηση: Ανώνυμη συγκεντρωτική συλλογή απαντήσεων χωρίς βαθμολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Henry θέτει την ερώτηση «Τι πρέπει να κάνεις εσύ μετά το σχολείο;» με κουμπί «Απάντησε εδώ!» που οδηγεί σε ενσωματωμένο *Mentimeter* με την αντίστοιχη γερμανική ερώτηση «Was machst du nach der Schule;», πεδίο ελεύθερου κειμένου και δυνατότητα πολλαπλών απαντήσεων ανά μαθητή.



Εικόνα 44: Οθόνη ψηφιακού περιβάλλοντος για την φάση Reflection της Mission 5 (Wix)

Απονομή μεταλλίου «Μαθητής της Γενεύης»

Δραστηριότητα: Απονομή ψηφιακού μεταλλίου ολοκλήρωσης αποστολής

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω ορατής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής, κλείνοντας τον κύκλο TBLT πριν το ξεκλείδωμα της Mission 6

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής με ένα σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του μεταλλίου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης του συνόλου των δραστηριοτήτων της Mission 5

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ίδιας μορφής βίντεο απονομής με τις προηγούμενες αποστολές. Το τελικό ψηφιακό badge φέρει την επιγραφή «ΜΑΘΗΤΗΣ ΤΗΣ ΓΕΝΕΥΗΣ» διατηρώντας πλήρη οπτική συνέπεια με τα προηγούμενα badge του e-course.



Εικόνα 45: Badge «Μαθητής της Γενεύης» (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β- Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ										
Mission 5: Στο σχολείο της Γενεύης	Pre-Task	Storytelling Flashcards Grammar drilling	Εισαγωγή λεξιλογίου Επανάληψη ρημάτων Modal	Henry Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής	Quizlet Canva	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1	RQ1.1	7'
	Task	Structured note-taking	Ακρόαση προγράμματος Victor Συμπλήρωση ωρολογίου προγράμματος	Μαθητής	Παρατήρηση	Lumi HeyGen	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG3	RQ1.4	7'
	Planning	Collaboration timetable	Συγγραφή προγράμματος	Μαθητής (αυδός)	Παρατήρηση συνεργασίας	Canva	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	10'
	Report	Info-gap Q&A Peer feedback	Παρουσίαση προγράμματος ανά ομάδες και ερωτήσεις ομάδων	Μαθητής (αυδός)	Προφορική ανταρροδότηση	Δεν χρησιμοποιείται.	Ομάτημη αξιολόγηση Peer feedback	CG3	RQ1.4	7'
	Language Focus	AI Tutor Grammar drilling	Άσκηση με Modal Focus στην σύνταξη των ρημάτων	Μαθητής AI	Υπενθύμιση θεωρίας	Lumi Chat-GPT	Αυτόματο σκορ άσκησης Διόρθωση από AI	LG6, DG3	RQ1.1, RQ2.1	10'
	Reflection	Polling	Τι πρέπει να κάνεις μετά το σχολείο;	Ολομέλεια τόνης	Συντονισμός ανταρροδότησης	Mentimeter	Ποιοτική καταγραφή	CG4	RQ1.2	3'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Μαθητής της Γενεύης	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	1'

Εικόνα 46: Mission 5-Microscenario (drawio)

MISSION 6-Τι φοράει το πλάσμα;

Εισαγωγή λεξιλογίου και αφήγηση

Δραστηριότητα: Εισαγωγή λεξιλογίου και σύντομη αφήγηση

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εισαγωγή του «προβλήματος», ότι δηλαδή το πλάσμα ντύθηκε περίεργα και τραβάει την προσοχή του χωριού. Επίσης πραγματοποιείται εισαγωγή λεξιλογίου ρούχων

Στρατηγικές μάθησης: Storytelling, Flashcards

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: Quizlet

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η σελίδα ανοίγει με τον τίτλο «Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;» σε σκηνικό χωριού, όπου το πλάσμα περπατά ντυμένο με έντονα χρωματιστά, ανόμοια κομμάτια ρούχων προκαλώντας φόβο και έκπληξη στους κατοίκους. Το κείμενο-πλαίσιο εξηγεί: «Το πλάσμα θέλει να μπει κρυφά στο χωριό για να βρει βοήθεια, αλλά τα παράξενα ρούχα του τραβάνε την προσοχή! Μπορείτε να του δείξετε τι ρούχα να βάλει;». Ακολουθεί Quizlet με λέξεις (π.χ. «die Kleidung»), σε μορφή flashcards.



Εικόνα 47: Αρχική οθόνη Mission 6 (wix)

Άσκηση drag and drop επιλογή ρούχων σε συνδυασμό με καιρικές συνθήκες

Δραστηριότητα: Επιλογή ρούχων με βάση τον καιρό

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εφαρμογή του λεξιλογίου ρούχων σε συνδυασμό με τις καιρικές συνθήκες μέσα από διαδραστική άσκηση κατηγοριοποίησης

Στρατηγικές μάθησης: Drag and drop

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Από τη σελίδα-κόμβο με τα τρία κουμπιά, επιλέγοντας «Βοήθησε το πλάσμα» ο μαθητής οδηγείται σε άσκηση με τίτλο «Was zieht das Geschöpf an?»: τρεις εικόνες σκηνικού καιρού (χιονισμένο βουνό, βροχερό χωριό, ηλιόλουστη παραλία) με λεζάντες («Es ist kalt und es schneit.» = «Έχει κρύο και χιονίζει» κ.ά.), και δώδεκα ρούχα προς σύρσιμο στη σωστή κατηγορία (der Mantel, das T-Shirt, die Regenjacke, die Hose, die Schuhe, der Pullover, die Jacke, die Mütze).



Εικόνα 48: Οθόνη ψηφιακού μαθήματος για την φάση Task της Mission 6 (wix)

Δημιουργικός σχεδιασμός ντυσίματος με AI

Δραστηριότητα: Σχεδιασμός ντυσίματος πλάσματος

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην δημιουργική εφαρμογή του λεξιλογίου σε ομαδικό παραδοτέο με υποστήριξη εργαλείου ΤΝ για την τελική εικόνα

Στρατηγικές μάθησης: Visual design, creative expression, collaboration

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συνεργασία των μαθητών

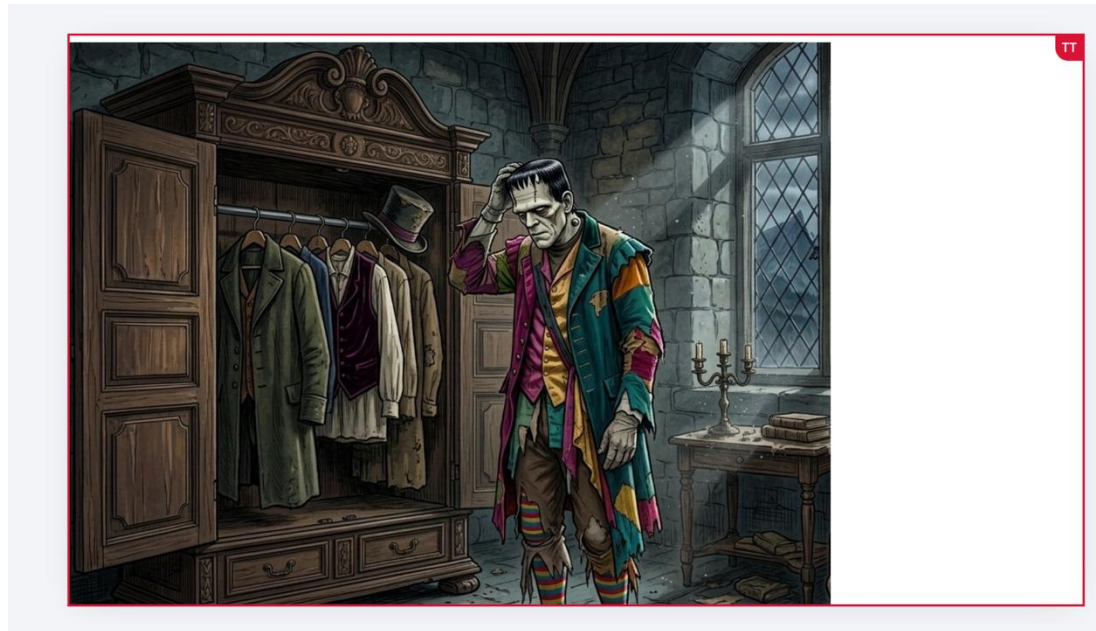
Ψηφιακά εργαλεία: Canva AI

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3, RQ2.2, RQ2.3

Περιγραφή υλοποίησης: Επιλέγοντας «Στην ντουλάπα του πλάσματος», εμφανίζεται εικονογράφηση του πλάσματος μπροστά σε ανοιχτή ντουλάπα με κρεμασμένα ρούχα εποχής, σε στοχαστική στάση. Οι ομάδες καλούνται να σχεδιάσουν, με τη βοήθεια Canva AI εικονογενήτριας, ένα ολοκληρωμένο κατάλληλο ντύσιμο για το πλάσμα ανάλογα με δοσμένο καιρικό σενάριο, συνοδεύοντάς το με γραπτή περιγραφή στα γερμανικά.



Εικόνα 49: Οθόνη template από το ψηφιακό εργαλείο με σκοπό το ντύσιμο του πλάσματος (Canva AI)

Ομότιμη παρουσίαση και ψηφοφορία κατάλληλου ντυσίματος

Δραστηριότητα: Παρουσίαση ντυσίματος ανά ομάδες και ανάδειξη κατάλληλου

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην παρουσίαση του δημιουργικού παραδοτέου με φιλικό ανταγωνισμό (ψηφοφορία), ενισχύοντας την επικοινωνιακή αυτοπεποίθηση

Στρατηγικές μάθησης: Peer presentation

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συνεργασία των μαθητών

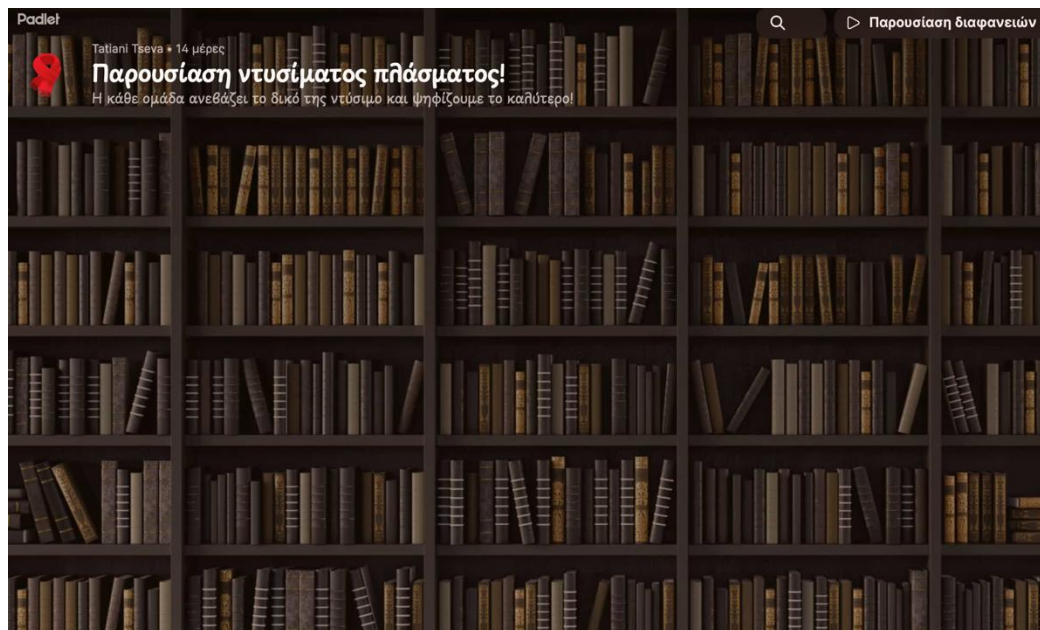
Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Συντονισμός παρουσιάσεων και προφορική ανατροφοδότηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG3, DG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Επιλέγοντας «Παρουσίαση ντυσίματος», οι μαθητές οδηγούνται σε Padlet με τίτλο «Παρουσίαση ντυσίματος πλάσματος!» και οδηγία «Η κάθε ομάδα ανεβάζει το δικό της ντύσιμο και ψηφίζουμε το καλύτερο!», πάνω σε φόντο παλιάς βιβλιοθήκης. Κάθε ομάδα αναρτά το σχέδιό της από το Canva, το παρουσιάζει και η τάξη ψηφίζει το καταλληλότερο για τις καιρικές συνθήκες που έχει επιλέξει ο εκπαιδευτικός.



Εικόνα 50: Οθόνη από το ψηφιακό εργαλείο παρουσίασης ντυσίματος πλάσματος (Padlet)

Παρουσίαση κανόνα για την αιτιατική και διπλή άσκηση εμπέδωσης

Δραστηριότητα: Άσκηση και focus στα άρθρα στην Αιτιατική

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην διδασκαλία του κανόνα της Αιτιατικής με τα ρούχα, η οποία ακολουθείται από εξάσκηση (αντιστοίχιση άρθρου, εφαρμογή σε πρόταση)

Στρατηγικές μάθησης: Grammar-drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει τη θεωρία και παρεμβαίνει όπου χρειαστεί βοήθεια, χωρίς να δώσει λύσεις

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Συντονισμός παρουσιάσεων και προφορική ανατροφοδότηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Το πλάσμα, σε σκηνικό εργαστηρίου, συνοδεύεται από πλαίσιο «Achtung!»: «Όταν λέμε "φοράω κάτι" (tragen), το ρούχο μπαίνει σε Akkusativ. Το άρθρο αλλάζει μόνο στο αρσενικό», με τρία παραδείγματα (der Mantel→einen Mantel κ.ά.) και δύο κουμπιά «αποστολή 1» / «αποστολή 2». Η πρώτη άσκηση («Zuordnung») ζητά αντιστοίχιση 7 ρούχων με το σωστό άρθρο (einen/eine/ein) από λίστα με πολλαπλή επανάληψη. Η δεύτερη («Ergänze das richtige Wort») ζητά συμπλήρωση 6 προτάσεων με το σωστό άρθρο σε πλαίσιο-πρόταση (π.χ. «Das Geschöpf trägt ___ Mantel, weil es kalt ist.»).



Εικόνα 51: Οθόνη φάσης Language focus της Mission 6 (wix)

Συζήτηση στην τάξη

Δραστηριότητα: Προφορικός αναστοχασμός μέσω συζήτησης στην τάξη

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στον μεταγνωστικό αναστοχασμό μέσα από άμεση προφορική ανταλλαγή απόψεων, χωρίς ψηφιακή διαμεσολάβηση

Στρατηγικές μάθησης: Peer sharing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την συζήτηση και την καθοδηγεί

Ψηφιακά εργαλεία: Δεν χρησιμοποιείται

Αξιολόγηση: Άτυπη προφορική παρατήρηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Ο εκπαιδευτικός θέτει προφορικά στην ολομέλεια της τάξης την ερώτηση «Ποιο ρούχο ήταν πιο δύσκολο να θυμηθώ στα γερμανικά;», και οι μαθητές απαντούν αυθόρμητα, ανταλλάσσοντας εντυπώσεις και απόψεις. Ακολουθείται το ίδιο μοτίβο με το Reflection της Mission 4.

Απονομή του μεταλλίου «Στυλίστας του πλάσματος»

Δραστηριότητα: Απονομή μεταλλίου ολοκλήρωσης αποστολής

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 6: Τι φοράει το πλάσμα;

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω ορατής και συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής, κλείνοντας τον κύκλο TBLT και «ξεκλειδώνοντας» την Mission 7

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός απονέμει το ψηφιακό μετάλλιο στους μαθητές και επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του μεταλλίου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης του συνόλου των δραστηριοτήτων της Mission 6

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ίδιας μορφής βίντεο απονομής με όλες τις προηγούμενες αποστολές. Το τελικό ψηφιακό badge φέρει την επιγραφή «ΣΤΥΛΙΣΤΑΣ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ» διατηρώντας πλήρη οπτική συνέπεια με τα προηγούμενα πέντε badge του e-course.



Εικόνα 52: Badge «Στυλίστας πλάσματος» (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικά ερωτήματα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β- Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ										
Mission 6: Τι φορεί το πλάσμα;	Pre-Task	Storytelling Flashcards	Εισαγωγή λεξιλογίου Σύντομη αφήγηση	Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής	Quizlet	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1	RQ1.1	5'
	Task	Drag and drop	Επιλογή ρούχων με βάση τον καιρό	Μαθητής	Παρατήρηση	Lumi	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG2	RQ1.4	3'
	Planning	Visual design Creative expression Collaboration	Σχεδιασμός ντυσίματος πλάσματος	Μαθητής (ομάδα) AI	Παρατήρηση συνεργασίας	Canva AI	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3 RQ2.2, RQ2.3	13'
	Report	Peer presentation	Παρουσίαση ντυσίματος ανά ομάδα και ανάδειξη κατάλληλου	Μαθητής (ομάδες)	Προφορική ανατροφοδότηση	Padlet	Ομάτιμη αξιολόγηση Peer feedback	CG3, DG4	RQ1.4	7'
	Language Focus	Grammar drilling	Ασκήσεις και focus στα άρθρα στην Αιτιατική	Μαθητής	Υπενθύμηση θεωρίας	Lumi	Αυτόματο σκορ άσκησης	LG6	RQ1.1	10'
	Reflection	Peer sharing	Ποιο ρούχο ήταν πιο δύσκολο να θυμηθώ στα γερμανικά;	Ολομέλεια τάξης	Συντονισμός συζήτησης	Δεν χρησιμοποιείται.	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	CG4	RQ1.2	3'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Στυλίστας του πλάσματος	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	1'

Εικόνα 53: Mission 6- Microscenario (drawio)

MISSION 7- Στην αγορά του χωριού

Εισαγωγή και λεξιλόγιο

Δραστηριότητα: Εισαγωγή λεξιλογίου και Σύντομη αφήγηση

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην αφηγηματική εισαγωγή του νέου προβλήματος (το πεινασμένο πλάσμα πρέπει να αγοράσει κάτι να φάει) και εισαγωγή λεξιλογίου τροφίμων

Στρατηγικές μάθησης: Storytelling, Flashcards

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή και το κίνητρο των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: Quizlet

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η σελίδα ανοίγει με τον τίτλο «Mission 7: Στην αγορά του χωριού», σε ζωντανό σκηνικό λαϊκής αγοράς χωριού με πάγκους φρούτων και λαχανικών, πωλητές και το πλάσμα να περπατά ανάμεσά τους. Το κείμενο-πλαίσιο εξηγεί: «Το πλάσμα πεινάει. Πρέπει να μπει κρυφά στην αγορά του χωριού και να μάθει πώς να ζητά φαγητό, χωρίς να τρομάξει κανέναν. Μάθε πρώτα το λεξιλόγιο, μετά θα το βοηθήσουμε να μιλήσει με τον μπακάλη.» Δύο κουμπιά οδηγούν στον «Χάρτη αποστολών» και στο «Λεξιλόγιο αποστολής» (Quizlet). Με το δεύτερο κουμπί οι μαθητές εισέρχονται στο ψηφιακό περιβάλλον που μπορούν να εξασκηθούν στην εκμάθηση των λέξεων.



Εικόνα 54: Αρχική οθόνη Mission 7 (Wix)

Ακρόαση αφηγηματικού βίντεο πωλητή και λίστα ψώνιων

Δραστηριότητα: Ακρόαση διαλόγου αγοράς και Συμπλήρωση λίστας αγορών

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης προφορικού λόγου μέσα από αυθεντικό διάλογο με έμφαση στην αναγνώριση προϊόντων και ποσοτήτων

Στρατηγικές μάθησης: Listening, AI Storytelling, List completion

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή και το κίνητρο των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen, Wordwall

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Ο μαθητής βλέπει ένα βίντεο στο οποίο υπάρχει διάλογος μεταξύ στον ηλικιωμένο πωλητή και το πλάσμα. Το πλάσμα ζητά από τον πωλητή κάποια προϊόντα και στο τέλος ο πωλητής του λέει τιμή. Δίπλα από το βίντεο υπάρχει το κουμπί «Άσκηση εμπέδωσης». Οδηγεί στη δεύτερη δραστηριότητα με πλαίσιο «Θυμάσαι τι αγόρασα από τον πωλητή; Ας εξασκηθούμε!». Το κουμπί «ΕΝΑΡΞΗ» οδηγεί σε μια διαδραστική άσκηση όπου ο μαθητής καλείται να μεταφέρει τις λέξεις μέσα σε κείμενο.



Εικόνα 55: Οθόνη από την προβολή του βίντεο με τον διάλογο πωλητή-πλάσματος (HeyGen)

Συγγραφή διαλόγου αγοράς

Δραστηριότητα: Διάλογος αγοράς σε ζευγάρια

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εφαρμογή του λεξιλογίου και των δομών αγοράς σε διάλογο μεταξύ των μαθητών σε ζευγάρια

Στρατηγικές μάθησης: Listening, AI Storytelling, List completion

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή και την συνεργασία των μαθητών και παρέχει βοήθεια όπου χρειαστεί

Ψηφιακά εργαλεία: Scripted collaborative writing

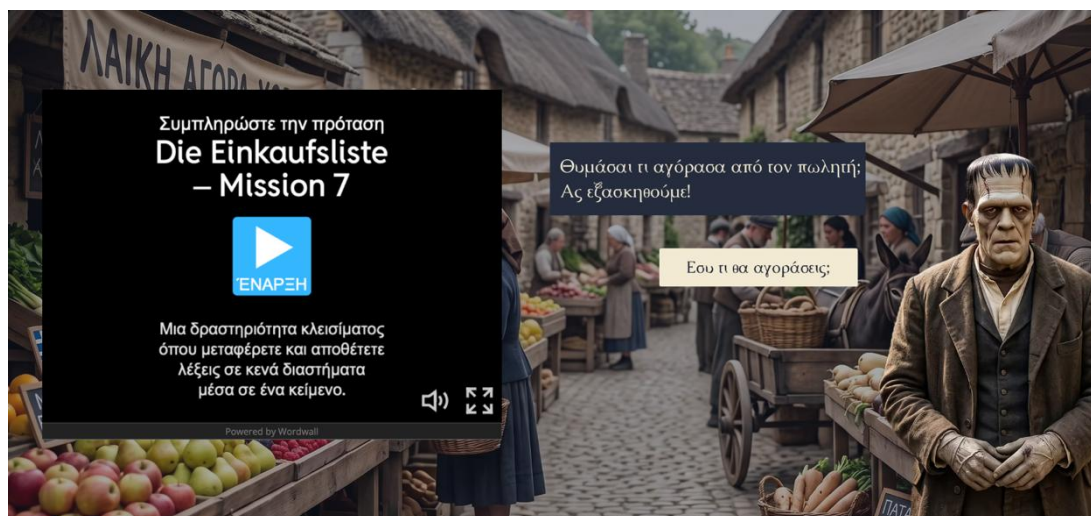
Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας από τον εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

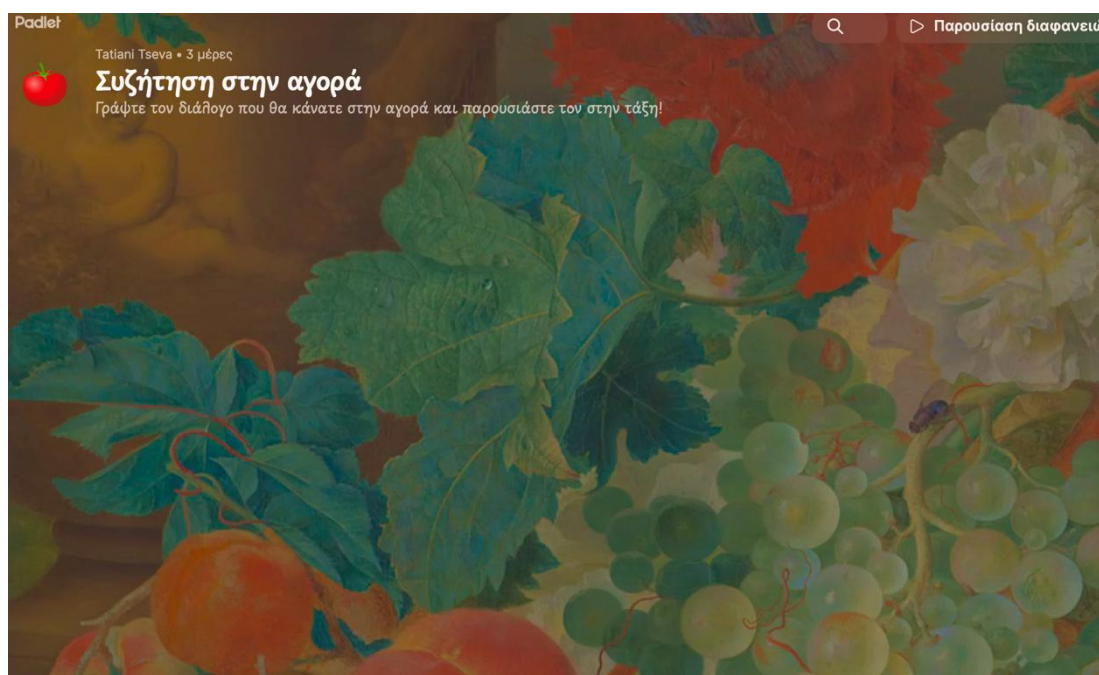
Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Πατώντας το κουμπί «Εσύ τι θα αγοράζεις;» οι μαθητές οδηγούνται σε ένα κοινόχρηστο Padlet. Σε ζευγάρια, οι μαθητές γράφουν τον δικό τους διάλογο αγοράς, χρησιμοποιώντας το λεξιλόγιο και τις δομές (Ich möchte..., Was kostet...;) που έμαθαν στο Task, προετοιμάζοντας το σενάριο

για την υπόδηση που θα ακολουθήσει. Ο εκπαιδευτικός απαντά σε κάθε απορία και παρέχει βοηθητικό υλικό αν χρειαστεί.



Εικόνα 56: Οθόνη διαδραστικής ενσωματωμένης άσκησης συμπλήρωσης προτάσεων (Wordwall)



Εικόνα 57: Οθόνη κοινόχρηστου εργαλείου συγγραφής διαλόγου (Padlet)

Role-play διαλόγου

Δραστηριότητα: Υπόδηση διαλόγου στην τάξη

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην προφορική παραγωγή μέσα από υπόδοση ρόλων σε ζωντανή παρουσίαση

Στρατηγικές μάθησης: Role-play

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρέχει προφορική ανατροφοδότηση στους μαθητές

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Ο εκπαιδευτικός συμπληρώνει μια άτυπη ρουμπρίκα βαθμολόγησης της επίδοσης των μαθητών

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG5, CG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Κάθε ζευγάρι υποδύεται μπροστά στην τάξη τον διάλογο αγοράς που έγραψε στο Planning, χρησιμοποιώντας το σενάριο του Padlet ως βάση. Ο εκπαιδευτικός αξιολογεί την προφορική παραγωγή με αναλυτική ρουμπρίκα (γραμματική ακρίβεια, λεξιλόγιο, επικοινωνιακή αυτενέργεια).

Ποσότητες και αριθμοί

Δραστηριότητα: Ασκήσεις για τις ποσότητες και τους αριθμούς

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ρητή διδασκαλία του κανόνα των ποσοτήτων, ακολουθούμενη από διπλή άσκηση

Στρατηγικές μάθησης: Quantity drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει την θεωρία των ποσοτήτων

Ψηφιακά εργαλεία: Wordwall

Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ ασκήσεων

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor εξηγεί σε πλαίσιο κειμένου: «Στα γερμανικά οι ποσότητες δηλώνονται με μονάδα μέτρησης + χωρίς το "von", σε αντίθεση με τα ελληνικά! ein Kilo Käse -> OXI ein Kilo von Käse.» Ακολουθούν δύο δραστηριότητες Wordwall: «Αντιστοίχιση — Mengenangaben – Mission 7» (σύρσιμο λέξεων-κλειδιών) και «Τροχός της τύχης — Zahlen Wheel» (περιστροφή τροχού για τυχαία εμφάνιση αριθμών, με ηχητική προφορική εξάσκηση).

Στην πρώτη άσκηση οι μαθητές καλούνται να βάλουν τις εκφράσεις ποσοτήτων («zwei Euro», «eine Flasche», «ein halbes Kilo», «ein Kilo», «zehn Euro») στα κατάλληλα ουσιαστικά και στην δεύτερη γυρίζουν τον τροχό και σε όποιο νούμερο τύχουν, πρέπει να το πουν φωναχτά στην τάξη.



Εικόνα 58: Οθόνη διαδραστικών ασκήσεων γραμματικής (Wordwall)

Ποιοτική καταγραφή και αναστοχασμός μέσω Mentimeter

Δραστηριότητα: Αναστοχασμός «Τι θα αγοράζεις εσύ στην θέση του πλάσματος;»

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην προσωπική εφαρμογή του λεξιλογίου αγοράς σε υποθετικό σενάριο

Στρατηγικές μάθησης: Polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την διαδικασία ανατροφοδότησης

Ψηφιακά εργαλεία: Mentimeter

Αξιολόγηση: Ποιοτική καταγραφή

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Το πλάσμα, στην αγορά, με κουμπί «ΠΕΣ ΜΟΥ ΤΗΝ ΓΝΩΜΗ ΣΟΥ» οδηγεί σε Mentimeter με ερώτηση «Τι θα αγοράζεις εσύ στη θέση του πλάσματος;». Οι μαθητές απαντούν ελεύθερα, με τις απαντήσεις να συγκεντρώνονται ως σύννεφο λέξεων.



Εικόνα 59: Οθόνη ψηφιακού μαθήματος με κουμπί που οδηγεί στην ανατροφοδότηση (Wix)

Απονομή μεταλλίου και ολοκλήρωση Mission 7

Δραστηριότητα: Απονομή badge «Έμπορος του χωριού»

Ενότητα στο e-course: Η καθημερινότητα του πλάσματος -> Mission 7: Στην αγορά του χωριού

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής, κλείνοντας τον κύκλο TBLT και ολόκληρο το Κεφάλαιο Β, πριν το ξεκλείδωμα της Mission 8 και του Κεφαλαίου Γ

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής και του Κεφαλαίου Β με ένα σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του ψηφιακού μεταλλίου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης της Mission 7 και του Κεφαλαίου Β

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ίδιας μορφής βίντεο απονομής με όλες τις προηγούμενες αποστολές. Το τελικό ψηφιακό badge φέρει την επιγραφή «ΕΜΠΟΡΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΙΟΥ» διατηρώντας πλήρη οπτική συνέπεια με όλα τα προηγούμενα badge του e-course. Η συστηματική επανάληψη του ίδιου video και badge template σε όλες τις 7 αποστολές μέχρι στιγμής καθιερώνει πλέον ένα πλήρως αναγνωρίσιμο «τελετουργικό κλεισίματος» για τον μαθητή και μειώνει τον χρόνο παραγωγής περιεχομένου για την εκπαιδευτικό, ενώ παράλληλα ενισχύει την ασφάλεια της δομής σε κάθε αποστολή.



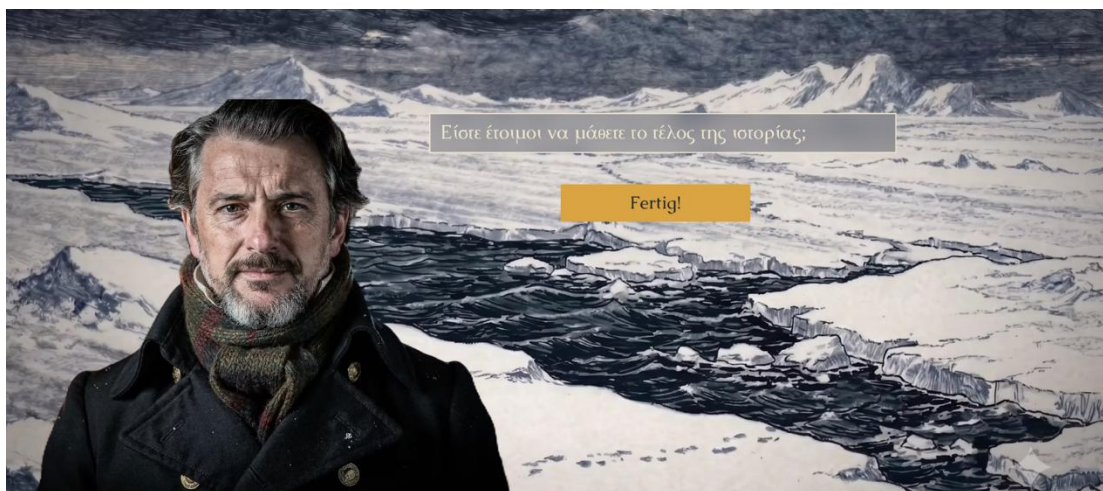
Εικόνα 60: Badge «Έμπορος του χωριού» (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Β- Η ΚΑΘΗΜΕΡΙΝΟΤΗΤΑ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ										
Mission 7: Στην αγορά του χωριού	Pre-Task	Storytelling Flashcards	Εισαγωγή λεξιλογίου Συντομη σφήγιση	Μαθητής	Παρατήρηση συμμεταχής	Quizlet	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1	RQ1.1	5'
	Task	Listening AI Storytelling List completion	Ακρόαση διαλόγου αγοράς Συμπλήρωση λίστας αγορών	Μαθητής	Παρατήρηση	HeyGen Wordwall	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG3	RQ1.4	10'
	Planning	Scripted collaboration writing	Διάλογος αγοράς σε ζευγάρια	Μαθητής (ζευγάρια)	Παρατήρηση συνεργασίας	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	7'
	Report	Role-Play	Υπόδυση διαλόγου στην τάξη	Μαθητής (ζευγάρια)	Προσωπική ανατροφοδότηση	Padlet	Ρουμπρίκα εκπαιδευτικού	LG5, CG1	RQ1.4	7'
	Language Focus	Quantity drilling	Ασκήσεις για τις ποσότητες και τους αριθμούς	Μαθητής	Υπενθύμιση θεωρίας	Wordwall	Αυτόματο σκορ άσκησης	LG6	RQ1.1	10'
	Reflection	Polling	Τι θα αγόραζες εσύ στην θέση του πλάσματος;	Ολομέλεια τάξης	Συντονισμός ανατροφοδότησης	Mentimeter	Παιχνίκι καταγραφή	CG4	RQ1.2	5'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Έμπορος του χωριού	Εκπαιδευτικός	Απονάμνη badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	1'

Εικόνα 61: Mission 7- Microscenario (drawio)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ-ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Πριν την Mission 8, εμφανίζεται ο καπετάνιος Walton παρακινώντας τους μαθητές να συνεχίσουν τις αποστολές, ώστε να μάθουν το τέλος της ιστορίας. Το τοπίο αλλάζει και αυτή τη φορά εμφανίζεται ένα μέρος με πάγους και χιόνι. Με το κουμπί «Fertig!», οι μαθητές δηλώνουν έτοιμοι να συνεχίσουν τις αποστολές.



Εικόνα 62: Οθόνη παρακίνησης μαθητών στο τελευταίο κεφάλαιο (Wix)

MISSION 8- Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Εισαγωγή λεξιλογίου με χάρτη του χωριού

Δραστηριότητα: Εισαγωγή λεξιλογίου και Χάρτης χωριού με hotspot

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εισαγωγή του λεξιλογίου κατεύθυνσης και τοπωνυμίων πριν την κύρια δραστηριότητα, που θα τους χρειαστεί για να «διαβάσουν» τον χάρτη

Στρατηγικές μάθησης: Storytelling, Flashcards, Map-based, Hotspot

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών και τους συντονίζει

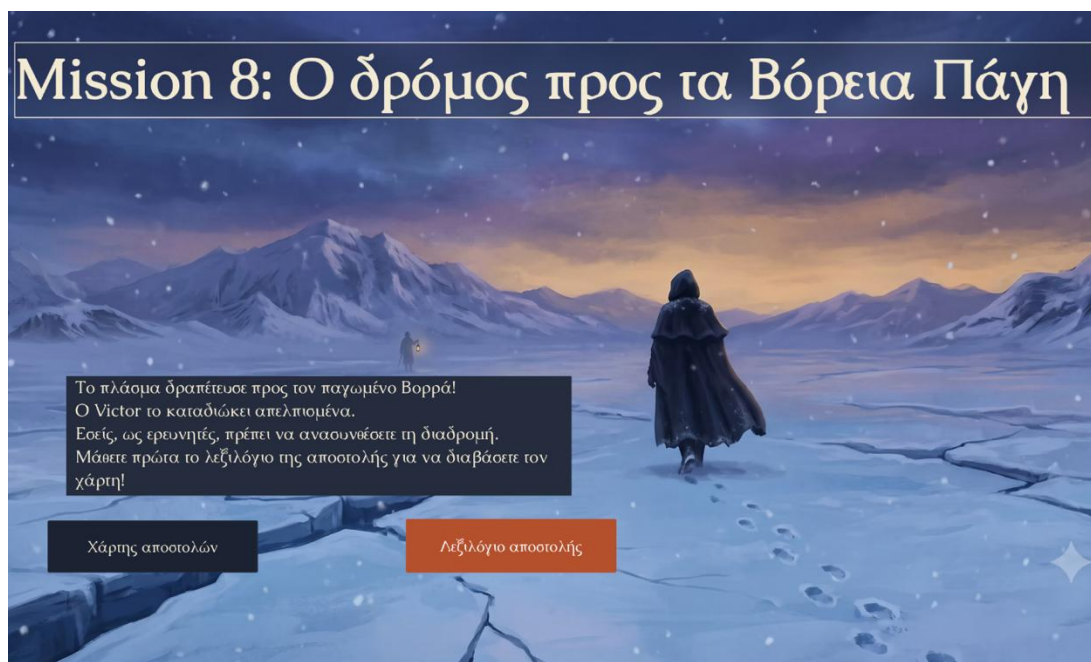
Ψηφιακά εργαλεία: Quizlet (flashcards), Lumi (διαδραστικός χάρτης χωριού με hotspots)

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

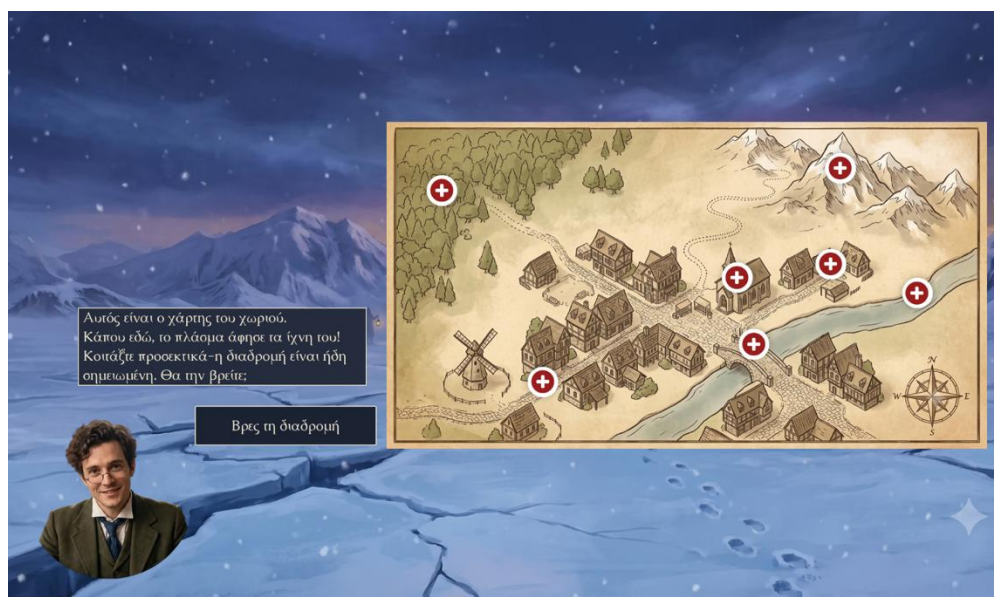
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η αποστολή ανοίγει με αφηγηματικό πλαίσιο: «Το πλάσμα δραπέτευσε προς τον παγωμένο Βορρά! Ο Victor το καταδιώκει απελπισμένα. Εσείς, ως ερευνητές, πρέπει να ανασυνθέσετε τη διαδρομή. Μάθετε πρώτα το λεξιλόγιο της αποστολής για να διαβάσετε τον χάρτη!». Δύο κουμπιά οδηγούν σε «Χάρτης αποστολών» και «Λεξιλόγιο αποστολής». Το λεξιλόγιο παρουσιάζεται μέσω Quizlet flashcards, ενώ ο χάρτης του χωριού παρουσιάζεται ως εικονογραφημένος χάρτης με hotspots πάνω σε σημειοκλειδιά (εκκλησία, δάσος, γέφυρα, βουνά κ.ά.), τα οποία αποκαλύπτουν το αντίστοιχο λεξιλόγιο κατά το πάτημα τους.



Εικόνα 63: Αρχική οθόνη Mission 8 (Wix)



Εικόνα 64: Οθόνη με τον διαδραστικό χάρτη του χωριού-hotspot (Lumi)

Εντοπισμός διαδρομής στον χάρτη

Δραστηριότητα: Οδηγίες σε χάρτη και Εντοπισμός διαδρομής

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην κατανόηση γραπτού λόγου (περιγραφή διαδρομής, κατεύθυνσης)

Στρατηγικές μάθησης: Sequencing, Map navigation

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG2, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3, RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor παρουσιάζει τον χάρτη του χωριού με την οδηγία: «Αυτός είναι ο χάρτης του χωριού. Κάπου εδώ, το πλάσμα άφησε τα ίχνη του! Κοιτάξτε προσεκτικά – η διαδρομή είναι ήδη σημειωμένη. Θα την βρείτε;» με κουμπί «Βρες τη διαδρομή». Ακολουθεί μαρτυρία κατοίκου στα γερμανικά: «Ich habe in der Nacht etwas gesehen! Eine große Gestalt ist von der Kirche aus losgelaufen. Sie ist NICHT über die Brücke gegangen. Sie ist nach Norden gelaufen, direkt in die Berge.» Οι μαθητές καλούνται να αποκωδικοποιήσουν το κείμενο και να εντοπίσουν οπτικά τη σωστή διαδρομή πάνω στον εικονογραφημένο χάρτη. Όταν πατήσουν το σωστό δρόμο, εμφανίζεται στην οθόνη ένα μήνυμα ότι κατάφεραν να το βρουν.

Ein Dorfbewohner erzählt: "Ich habe in der Nacht etwas gesehen! Eine große Gestalt ist von der Kirche aus losgelaufen. Sie ist NICHT über die Brücke gegangen. Sie ist nach Norden gelaufen, direkt in die Berge."



Εικόνα 65: Οθόνη διαδραστικού γρίφου εύρεσης διαδρομής πλάσματος (Lumi)

Ομαδική εργασία συγγραφής

Δραστηριότητα: Συγγραφή οδηγιών προς κρυφό προορισμό

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην παραγωγή γραπτού λόγου σε συνεργατικό πλαίσιο, εξάσκηση σε προστακτική και προθέσεων κίνησης σε επικοινωνιακό πλαίσιο.

Στρατηγικές μάθησης: Collaborative direction writing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συνεργασία των μαθητών και παρέχει βοήθεια σε περίπτωση που χρειαστεί

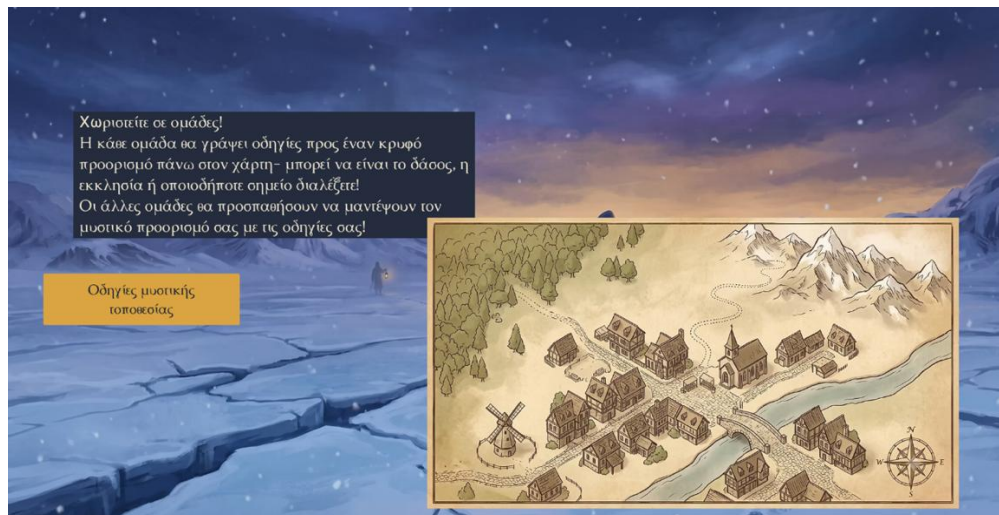
Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας από εκπαιδευτικό

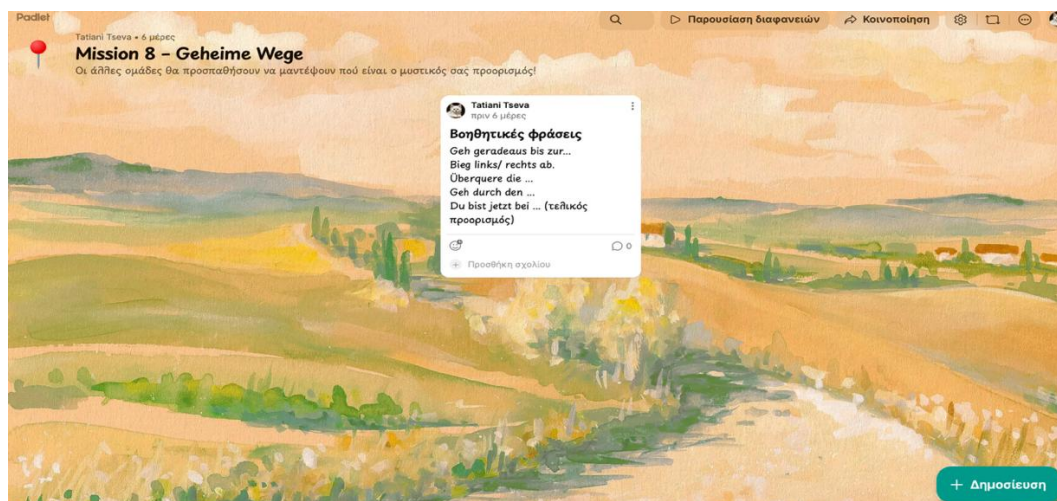
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Οι μαθητές λαμβάνουν την οδηγία: «Χωριστείτε σε ομάδες! Η κάθε ομάδα θα γράψει οδηγίες προς έναν κρυφό προορισμό πάνω στον χάρτη – μπορεί να είναι το δάσος, η εκκλησία ή οποιοδήποτε σημείο διαλέξετε! Οι άλλες ομάδες θα προσπαθήσουν να μαντέψουν τον μυστικό προορισμό σας με τις οδηγίες σας!», με κουμπί «Οδηγίες μυστικής τοποθεσίας». Κάθε ομάδα δημοσιεύει στο κοινόχρηστο Padlet τις οδηγίες της χρησιμοποιώντας υποστηρικτικά μοτίβα που ήδη υπάρχουν: «Geh geradeaus bis zur...», «Bieg links/rechts ab.», «Überquere die...», «Geh durch den...», «Du bist jetzt bei...»



Εικόνα 66: Οθόνη που οδηγεί σε άσκηση συγγραφής οδηγιών (Wix)



Εικόνα 67: Οθόνη από την πλατφόρμα για την συγγραφή ομαδικών οδηγιών προς έναν μυστικό προορισμό (Padlet)

Μυστικός προορισμός ομάδων

Δραστηριότητα: Οι μαθητές σε ομάδες πρέπει να μαντέψουν τον κρυφό προορισμό των συμμαθητών τους

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ομαδική ανταλλαγή παραγόμενου λόγου και την κατανόηση γραπτών οδηγιών

Στρατηγικές μάθησης: Peer guessing / treasure hunt

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρέχει προφορική ανατροφοδότηση στους μαθητές

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Προφορική ανατροφοδότηση από εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Οι μαθητές σε ομάδες διαβάζουν τις αναρτημένες στο Padlet οδηγίες των συμμαθητών τους και προσπαθούν να μαντέψουν και εντοπίσουν τον κρυφό προορισμό πάνω στον χάρτη του χωριού, βάσει μόνο της γλωσσικής περιγραφής. Η δραστηριότητα λειτουργεί ως φυσικός έλεγχος επικοινωνιακής επάρκειας του γραπτού λόγου.

Θεωρία και άσκηση γραμματικής

Δραστηριότητα: Ασκήσεις για την Προστακτική και τις προθέσεις κίνησης

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην διδασκαλία του σχηματισμού της Προστακτικής στο β' ενικό πρόσωπο, μέσα από κανόνα και ακολουθούμενη από εξάσκηση

Στρατηγικές μάθησης: Matching, Drag and drop

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει τη θεωρία πριν τις δραστηριότητες και παρέχει βοήθεια, χωρίς να δίνει απαντήσεις

Ψηφιακά εργαλεία: Wordwall

Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ ασκήσεων

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Το πλάσμα του Frankenstein συνοδεύεται από πλαίσιο κειμένου με επεξήγηση κανόνα: «Η Προστακτική στο "εσύ" (DU-FORM) σχηματίζεται συνήθως αφαιρώντας την κατάληξη -st από το θέμα του ρήματος: du gehst → Geh! (πήγαινε!) · du kommst zurück → Komm zurück! (γύρνα πίσω!)». Ακολουθεί κουμπί «Εξάσκηση» που οδηγεί σε δύο ασκήσεις Wordwall: αντιστοίχισης Drag and drop, όπου οι μαθητές αντιστοιχίζουν προστακτικές (Lauf!, Folg!, Komm!, Geh!, Bieg ab!, Überquere!) με τους αντίστοιχους τύπους β' ενικού (du folgst, du läufst, du biegst ab, du kommst, du überquerst, du gehst), και άσκηση πολλαπλής επιλογής όπου επιλέγεται ο σωστός τύπος (Gehen/Geh/Gehst) για να συμπληρωθεί πρόταση οδηγίας («_____ geradeaus bis zur Kirche»).



Εικόνα 68: Οθόνη υπενθύμισης θεωρίας και κουμπί άσκησης (Wix)



Εικόνα 69: Οθόνη διαδραστικών ασκήσεων γραμματικής (Wix embedded-Wordwall)

Ολομέλεια συζήτησης-δυσκολίες γραφής

Δραστηριότητα: Αναστοχασμός «Ποια οδηγία ήταν πιο δύσκολο να γράψεις στα γερμανικά;»

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στον αναστοχασμό πάνω στη μαθησιακή διαδικασία και στην ανίχνευση δυσκολιών στην παραγωγή λόγου

Στρατηγικές μάθησης: Peer sharing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την συζήτηση και καταγράφει τις απαντήσεις των μαθητών άτυπα

Ψηφιακά εργαλεία: Δεν χρησιμοποιείται

Αξιολόγηση: Άτυπη καταγραφή απαντήσεων από τον εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Συζήτηση ολομέλειας τάξης με κεντρικό ερώτημα προς τους μαθητές: «Ποια οδηγία ήταν πιο δύσκολο να γράψεις στα γερμανικά;», με σκοπό την ανάδειξη σημείων γλωσσικής δυσκολίας (π.χ. σχηματισμός προστακτικής, προθέσεις κίνησης) που προέκυψαν.

Απονομή μεταλλίου και ολοκλήρωση Mission 8

Δραστηριότητα: Απονομή badge «Καθοδηγητής των Πάγων»

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 8: Ο δρόμος προς τα Βόρεια Πάγη

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής 8

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής με ένα σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης.

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του ψηφιακού μεταλλίου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης της Mission 8

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ίδιας μορφής βίντεο απονομής με όλες τις προηγούμενες αποστολές. Το τελικό ψηφιακό badge φέρει την επιγραφή

«ΚΑΘΟΔΗΓΗΤΗΣ ΤΩΝ ΠΑΓΩΝ» διατηρώντας πλήρη οπτική συνέπεια με όλα τα προηγούμενα badge του e-course.



Εικόνα 70: Badge «Καθοδηγητής των Πάγων» (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ- ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ										
Mission 8: Ο δρόμος προς το Βόρεια Πόλη	Pre-Task	Storytelling Flashcards Map-based Hotspot	Εισαγωγή λεξιλογίου Χάρτης χωριού με hotspot	Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής Συντονισμός	Quizlet Lumi	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1	RQ1.1	7'
	Task	Sequencing Map navigation	Οδηγίες σε χάρτη Εντοπισμός διαδρομής	Μαθητής	Παρατήρηση	Lumi	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG2, CG2	RQ1.3, RQ1.4	10'
	Planning	Collaborative direction writing	Συγγραφή οδηγιών προς κρυφό προορισμό	Μαθητής (ομάδα)	Παρατήρηση συνεργασίας	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	8'
	Report	Peer guessing/ treasure hunt	Οι μαθητές σε ομάδες πρέπει να μαντέψουν τον κρυφό προορισμό των συμμαθητών τους	Μαθητής (ομάδα)	Προφορική αναστοχαστική	Padlet	Προφορική αναστοχαστική εκπαιδευτικού	CG3	RQ1.4	8'
	Language Focus	Matching Drag and drop	Ασκήσεις για την Προστακτική και τις προθέσεις κίνησης	Μαθητής	Υπενθύμιση θεωρίας	Wordwall	Αυτόματο σκορ δράσης	LG6	RQ1.1	7'
	Reflection	Peer sharing	Ποια οδηγία ήταν πιο δύσκολη να γράφεις στα γερμανικά;	Ολομέλεια τάξης	Συντονισμός αυξήτησης	Δεν χρησιμοποιείται.	Καταγραφή απαντήσεων από τον εκπαιδευτικό	CG4	RQ1.2	4'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Οδηγός στους Πάγους	Εκπαιδευτικός	Απονάμνη badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	1'

Εικόνα 71: Mission 8- Microscenario (drawio)

MISSION 9- Τα συναισθήματα του πλάσματος

Εισαγωγή λεξιλογίου συναισθημάτων

Δραστηριότητα: Εισαγωγή λεξιλογίου και Mentimeter polling για το πως αισθάνονται οι μαθητές

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην εισαγωγή του λεξιλογίου συναισθημάτων και ταυτόχρονα συναισθηματική προετοιμασία μέσω αναστοχασμού μαθητών για το πώς εκφράζουν τα δικά τους συναισθήματα

Στρατηγικές μάθησης: Storytelling, Flashcards, Emoji-polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών και τους συντονίζει

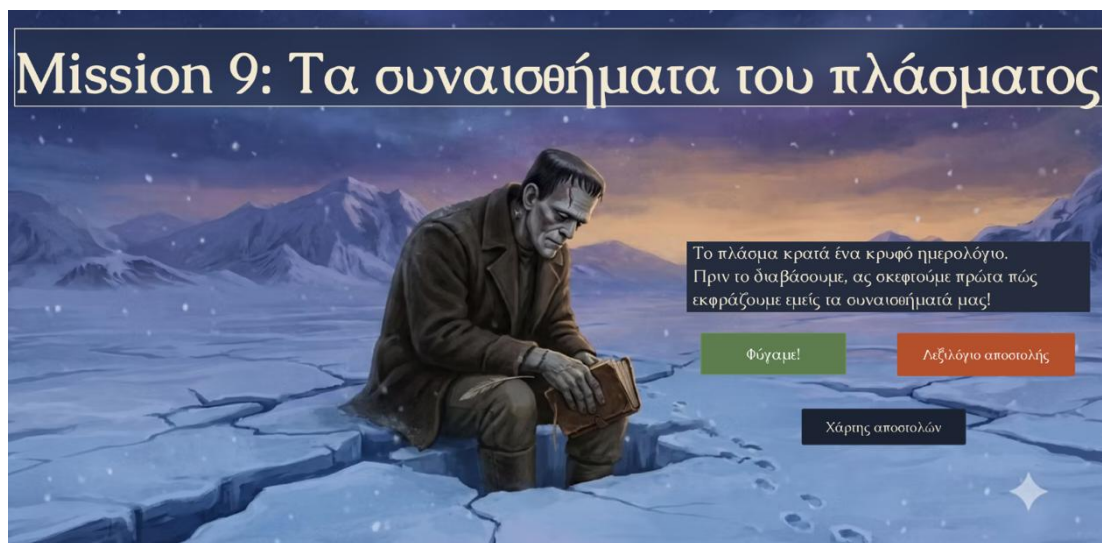
Ψηφιακά εργαλεία: Quizlet, Mentimeter

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η αποστολή ανοίγει με το πλάσμα καθισμένο μόνο, κρατώντας ημερολόγιο και αφηγηματικό πλαίσιο: «Το πλάσμα κρατά ένα κρυφό ημερολόγιο. Πριν το διαβάσουμε, ας σκεφτούμε πρώτα πώς εκφράζουμε εμείς τα συναισθήματά μας!». Τρία κουμπιά οδηγούν σε «Φύγαμε!», «Λεξιλόγιο αποστολής» και «Χάρτης αποστολών». Το λεξιλόγιο παρουσιάζεται μέσω Quizlet flashcards. Παράλληλα, μέσω Mentimeter, ζητείται από τους μαθητές να δηλώσουν με κλίμακα 1-5 (με emoji 😊-😄) «Πώς νιώθεις σήμερα;», ενεργοποιώντας το θέμα των συναισθημάτων πριν εισαχθούν στο ημερολόγιο του πλάσματος.



Εικόνα 72: Αρχική οθόνη Mission 9 (Wix)

Το ημερολόγιο και εντοπισμός συναισθημάτων

Δραστηριότητα: Ακρόαση ημερολογίου πλάσματος και Εντοπισμός συναισθημάτων και αναγκών που εκφράζονται

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην κατανόηση προφορικού λόγου και τον εντοπισμό συναισθημάτων και αναγκών που εκφράζονται στο κείμενο

Στρατηγικές μάθησης: Listening comprehension, Gap filling, Matching

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών

Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen (video), Wordwall

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

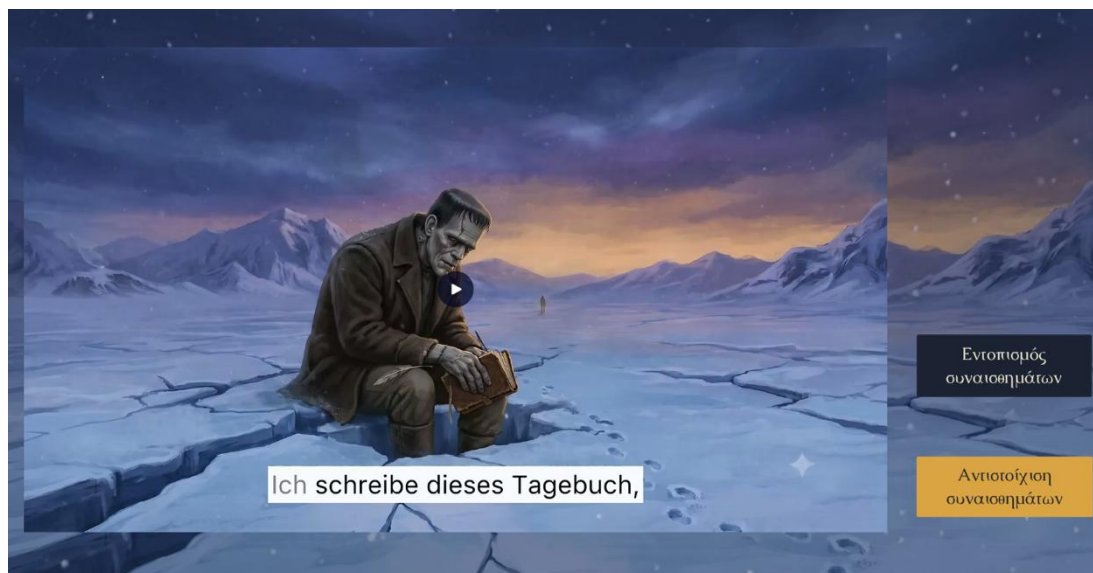
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Προβάλλεται βίντεο (HeyGen) του πλάσματος να γράφει και να αφηγείται το ημερολόγιό του: «Ich schreibe dieses Tagebuch, ...», με υπότιτλους. Δύο κουμπιά οδηγούν σε ασκήσεις Wordwall: «Εντοπισμός συναισθημάτων» και «Αντιστοίχιση συναισθημάτων».

Στην πρώτη άσκηση οι μαθητές συμπληρώνουν κενά επιλέγοντας από τράπεζα λέξεων συναισθημάτων (wütend, müde, Angst, einsam, traurig) προτάσεις όπως «Das Geschöpf ist so ____», «Sein Herz ist ____», «Manchmal ist es auch ____», «Heute Abend ist es ____». Die Menschen haben ____ vor ihm.».

Στη δεύτερη άσκηση οι μαθητές αντιστοιχίζουν τα ίδια συναισθηματικά επίθετα (müde, einsam, wütend, traurig, ängstlich) με τις αντίστοιχες αιτιολογικές προτάσεις-συμφραζόμενα από το ημερολόγιο («Victor hat ihn allein gelassen.», «Es ist Abend.», «Niemand spricht mit ihm.», «Die Menschen laufen weg.», «Er hat keine Familie.»), εμπεδώνοντας έτσι τη σύνδεση συναισθήματος-αιτίας.



Εικόνα 73: Οθόνη από το e-course για την φάση Task και βίντεο με υπότιτλους (Wix/HeyGen)

Μήνυμα παρηγοριάς στο πλάσμα

Δραστηριότητα: Σε ομάδες οι μαθητές γράφουν ένα σύντομο μήνυμα παρηγοριάς στο πλάσμα και παρέχεται βοηθητικό κείμενο

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην παραγωγή γραπτού λόγου με επικοινωνιακό στόχο σε ομαδική συνεργασία με υποστήριξη έτοιμων γλωσσικών δομών (scaffolding)

Στρατηγικές μάθησης: Collaborative empathetic writing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συνεργασία των μαθητών και παρέχει βοηθητικό υλικό

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας από τον εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Victor δίνει την οδηγία: «Το πλάσμα είναι μόνο του και λυπημένο. Χωριστείτε σε ομάδες και γράψτε του ένα σύντομο γράμμα παρηγοριάς... κάτι που θα ήθελε να ακούσει κάποιος που νιώθει έτσι!», με κουμπί «Ein Brief an das Geschöpf» (ένα γράμμα προς το πλάσμα). Παρέχεται υποστηρικτικό υλικό με «Βοηθητικές προτάσεις»: «Liebes Geschöpf, Du musst nicht ... sein. Wir verstehen, dass du dich ... fühlst. Du sollst wissen, dass... Wir wollen dir helfen! Deine Freunde.» Κάθε ομάδα γράφει και δημοσιεύει το μήνυμά της στο Padlet (θέμα «Mission 9 – Ein Brief an das Geschöpf») ακολουθώντας το παράδειγμα.



Εικόνα 74: Οθόνη φάσης Planning-Mission 9 (Wix)

Παρουσίαση μηνυμάτων

Δραστηριότητα: Ανάγνωση μηνυμάτων στην τάξη

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην δημόσια παρουσίαση του παραγόμενου γραπτού λόγου, της προφορικής ανάγνωσης και στην συλλογική επεξεργασία των μηνυμάτων ως τάξη.

Στρατηγικές μάθησης: Peer read-aloud

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρέχει προφορική ανατροφοδότηση στους μαθητές.

Ψηφιακά εργαλεία: Padlet

Αξιολόγηση: Προφορική ανατροφοδότηση από εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG5, CG1, CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Κάθε ομάδα διαβάζει δυνατά στην τάξη το μήνυμα παρηγοριάς που δημοσίευσε στο Padlet κατά τη φάση Planning. Ο εκπαιδευτικός ακούει, παρέχει άμεση προφορική ανατροφοδότηση επί γλωσσικών σημείων, ενώ οι υπόλοιποι μαθητές ασκούνται στην κατανόηση προφορικού λόγου συνομηλίκων.

Θεωρία και ασκήσεις γραμματικής

Δραστηριότητα: Ασκήσεις αντιστοίχισης με Modal και Οι μαθητές πρέπει να βάλουν στη σειρά τις λέξεις για να σχηματιστούν οι προτάσεις

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην στοχευμένη εξάσκηση στην κλίση και σύνταξη των modal ρημάτων μέσα από ασκήσεις αντιστοίχισης και κατάταξης στη σωστή σειρά

Στρατηγικές μάθησης: Modal drilling, Matching

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός υπενθυμίζει την θεωρία στους μαθητές και επεξηγεί σε βάθος όπου χρειάζεται

Ψηφιακά εργαλεία: Wordwall

Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ άσκησης

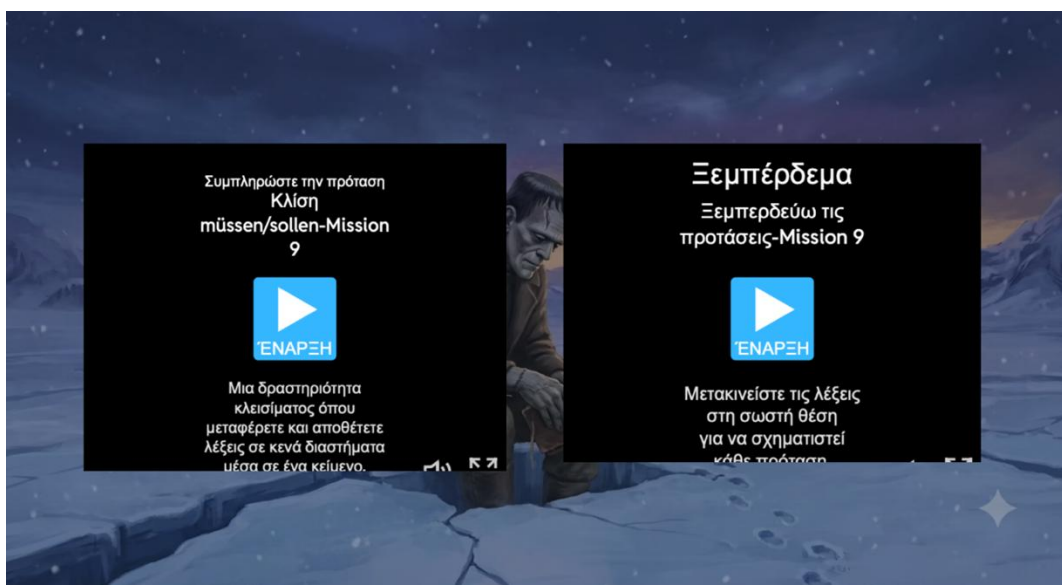
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Οι μαθητές καλούνται να ολοκληρώσουν δυο δραστηριότητες στο Wordwall:

(α) «Κλίση müssen/sollen – Mission 9», τύπου drag-and-drop κλεισίματος όπου οι μαθητές μεταφέρουν τους σωστούς τύπους (solle, müsse, soll, muss, musse) στα κενά μιας πρότασης (π.χ. «ich ____ / ____»).

(β) «Ξεμπέρδεμα – Mission 9», όπου οι μαθητές τοποθετούν λέξεις στη σωστή σειρά για να σχηματίσουν προτάσεις με modal ρήματα (π.χ. «Du musst nicht einsam sein.»), με σύστημα bonus κινήσεων.



Εικόνα 75: Διαδραστικές ασκήσεις γραμματικής (Wordwall)

Συζήτηση ολομέλειας

Δραστηριότητα: Συζήτηση με ερώτημα «Πως νιώθεις μετά την σημερινή αποστολή;»

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στον συναισθηματικό αναστοχασμό στο τέλος με σύνδεση προς την αρχική ερώτηση της φάσης Pre-Task.

Στρατηγικές μάθησης: Emoji polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει την συζήτηση

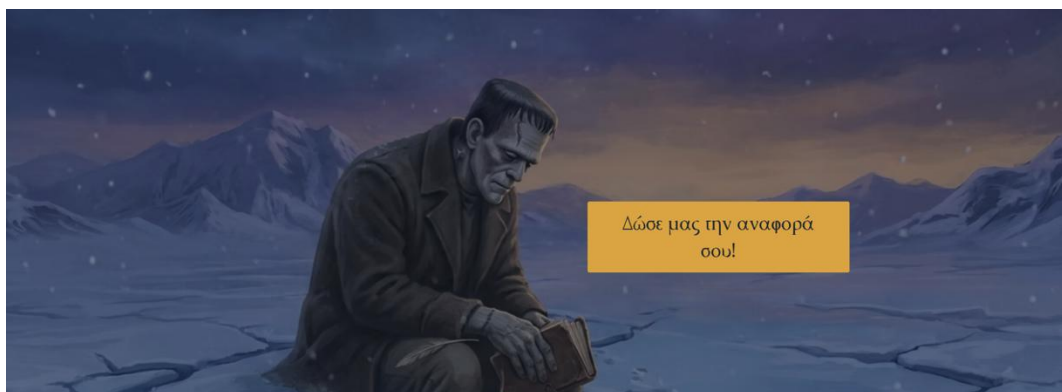
Ψηφιακά εργαλεία: Mentimeter

Αξιολόγηση: Ποιοτική καταγραφή

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Μέσω Mentimeter, ζητείται από τους μαθητές με κλίμακα 1-5 (emoji 😊-😄) να απαντήσουν στην ερώτηση: «Πως νιώθεις μετά την σημερινή αποστολή;», λειτουργώντας ως σύγκριση με την αρχική ερώτηση διάθεσης της φάσης Pre-Task.



Εικόνα 76: Οθόνη για τον αναστοχασμό (Wix)

Απονομή μεταλλίου και ολοκλήρωση Mission 9

Δραστηριότητα: Απονομή badge «Φίλος του πλάσματος»

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 9: Τα συναισθήματα του πλάσματος

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ενίσχυση του μαθησιακού κινήτρου μέσω συμβολικής αναγνώρισης της επιτυχούς ολοκλήρωσης της αποστολής 9

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής με ένα σύντομο προφορικό σχόλιο επιβράβευσης

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge), HeyGen (βίντεο απονομής)

Αξιολόγηση: Η απόκτηση του ψηφιακού μεταλλίου λειτουργεί ως δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης της Mission 9

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Ίδιας μορφής βίντεο απονομής με όλες τις προηγούμενες αποστολές. Το τελικό ψηφιακό badge φέρει την επιγραφή «ΦΙΛΟΣ ΤΟΥ ΠΛΑΣΜΑΤΟΣ» διατηρώντας πλήρη οπτική συνέπεια με όλα τα προηγούμενα badge του e-course.



Εικόνα 77: Badge «Φίλος του πλάσματος» (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ- ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ										
Mission 9: Το συναισθήμα του πλάσματος	Pre-Task	Storytelling Flashcards Emoji-polling	Εισαγωγή λεξιλογίου Mentimeter polling για το πως αισθάνονται οι μαθητές	Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής Συντονισμός	Quizlet Mentimeter	Δεν υπάρχει αξιολόγηση.	LG1	RQ1.1	7'
	Task	Listening comprehension Gap filling Matching	Ακρόαση ημερολογίου πλάσματος Εντοπισμός συναισθημάτων και αναγκών που εκφράζονται	Πλάσμα Μαθητής	Παρατήρηση	HeyGen Wordwall	Αυτόματο feedback εργαλείου	LG3	RQ1.4	10'
	Planning	Collaborative empathetic writing	Σε ομάδες οι μαθητές γράφουν ένα σύντομο μήνυμα παρηγορίας στο πλάσμα Παρέχεται βοηθητικό κείμενο	Μαθητής (ομάδα)	Παρατήρηση συνεργασίας Παροχή βοηθητικού υλικού	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2	RQ1.3	10'
	Report	Peer read-aloud	Ανάγνωση μηνυμάτων στην τάξη	Μαθητής (ομάδα)	Προφορική ανατροφοδότηση	Padlet	Προφορική ανατροφοδότηση εκπαιδευτικού	LG5, CG1, CG4	RQ1.4	7'
	Language Focus	Modal drilling Matching	Ασκήσεις αντιστοίχισης με Modal Οι μαθητές πρέπει να βάλουν στη σειρά τις λέξεις για να σχηματιστούν οι προτάσεις	Μαθητής	Υπευθύμηση θεωρίας	Wordwall	Αυτόματο σκορ άσκησης	LG6	RQ1.1	7'
	Reflection	Emoji polling	Πως νιώθετε μετά την σημερινή αποστολή;	Ολομέλεια τάξης	Συντονισμός σύζιγησης	Mentimeter	Ποιοτική καταγραφή	CG4	RQ1.2	3'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Φίλος του πλάσματος	Εκπαιδευτικός	Απονομή badge	Canva	Ολοκλήρωση αποστολής	PG1, PG5	RQ1.1	1'

Εικόνα 78: Mission 9- Microscenario (drawio)

MISSION 10- Το γράμμα στον Walton

Ανασκόπηση και εισαγωγή στον Παρακείμενο

Δραστηριότητα: Ανασκόπηση της ιστορίας μέσα από εικόνες-σταθμούς των 9 αποστολών και σύντομη εισαγωγή στον σχηματισμό του Παρακειμένου

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Pre-Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην ανασκόπηση όλης της αφήγησης πριν την τελική παραγωγή λόγου και σύντομη ενεργοποίηση του γραμματικού φαινομένου του Παρακειμένου

Στρατηγικές μάθησης: Digital Storytelling, visual timeline, Grammar drilling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών και τους συντονίζει

Ψηφιακά εργαλεία: HeyGen

Αξιολόγηση: Δεν υπάρχει αξιολόγηση

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG1

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Η αποστολή ανοίγει με εικόνα του Victor νεκρού στον πάγο και του πλοίου του Walton να πλησιάζει.

Ακολουθεί βίντεο (HeyGen) του καπετάνιου Walton που ξεκινά και αφηγείται με λίγα λόγια και σύντομα όλες τις αποστολές που έχουν ολοκληρώσει οι μαθητές. Με κουμπί «Επανάληψη Perfekt» παραπέμπονται οι μαθητές σε σύντομη, μεταγλωσσική υπενθύμιση του σχηματισμού του Παρακειμένου.



Εικόνα 79: Αρχική οθόνη Mission 10 (Wix)



Εικόνα 80: Οθόνη βίντεο καπετάνιου και υπενθύμισης γραμματικού φαινομένου (Wix, HeyGen)

Παρακείμενος και σειρά γεγονότων

Δραστηριότητα: Σύνθεση προτάσεων στον Παρακείμενο και Οι μαθητές βάζουν στη σειρά τα γεγονότα της ιστορίας

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Task

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην παραγωγική εξάσκηση του σχηματισμού του Παρακειμένου και ανασύνθεση της χρονολογικής αλληλουχίας της ιστορίας ως προετοιμασία για τη γραπτή αναφορά.

Στρατηγικές μάθησης: Drag and drop, Sequencing, Guided writing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών και παρέχει υποστηρικτική βοήθεια όπου χρειαστεί

Ψηφιακά εργαλεία: Lumi

Αξιολόγηση: Αυτόματο feedback εργαλείου

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG2, LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Το δεύτερο κουμπί από την εισαγωγική οθόνη, «Συμπλήρωσε την ιστορία» οδηγεί σε δραστηριότητα Lumi όπου οι μαθητές συμπληρώνουν τη σωστή μετοχή παρελθόντος (π.χ. «Ihr habt Victor ____ (kennenlernen)», «Das Geschöpf ist ____ (auf/stehen)», «Ihr habt seine Gefühle ____ (verstehen)»). Τρίτο κουμπί, «Βάλε τα γεγονότα στην σειρά», οδηγεί σε δραστηριότητα ταξινόμησης εικόνων ανά χρονολογική σειρά (Lumi) όπου οι μαθητές τακτοποιούν χρονολογικά εικόνες όλων των αποστολών («Τα

συναισθήματα...», «Στην αγορά του χωριού...», «Το γράμμα στον Walton...», «Η καθημερινότητα...», «Η οικογένεια και ο...», «Ποιος είναι ο Victor...», «Τι φοράει το πλάσμα;», «Το κάστρο και το...» κ.ά.), εμπεδώνοντας τη συνολική αφηγηματική δομή του μαθήματος.

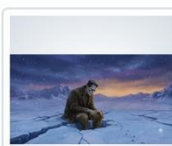
Ergänze die Partizip-II-Form. (Συμπλήρωσε τη μετοχή παρελθόντα.)

- Ihr habt Victor . (kennenlernen)
 Ihr habt seine Familie . (entdecken)
 Ihr habt das Labor . (finden)
 Das Geschöpf ist . (auf/stehen)
 Ihr habt den Stundenplan . (rekonstruieren)
 Ihr habt Kleidung . (auswählen)
 Das Geschöpf hat Brot . (kaufen)
 Es ist in den Norden . (laufen)
 Ihr habt seine Gefühle . (verstehen)

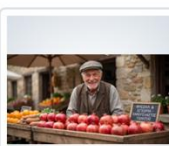
✓ Check

Εικόνα 81: Διαδραστική άσκηση παρακειμένου (Lumi)

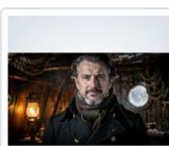
Bring die Sätze in die richtige Reihenfolge.



Τα συναισθήματα ...



Στην αγορά του χωριού...



Το γράμμα στον Walton...



Η καθημερινότητα...



Η οικογένεια και ο...



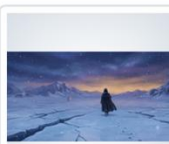
Ποιος είναι ο Victor...



Τι φοράει το πλάσμα;



Το κάστρο και το ...



Εικόνα 82: Διαδραστική άσκηση ταξινόμησης εικόνων σε χρονολογική σειρά (Lumi)

Τελική αναφορά προς τον Walton

Δραστηριότητα: Ομαδική συγγραφή τελικής αναφοράς προς τον Walton και Χρήση AI ως βοηθό διόρθωσης για έλεγχο ορθογραφίας/γραμματικής

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Planning

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην παραγωγή εκτεταμένου γραπτού λόγου με χρήση χρονικών συνδέσμων και εξοικείωση με εργαλείο TN ως βοηθό γλωσσικής διόρθωσης

Στρατηγικές μάθησης: Collaborative co-writing, AI Feedback and editing

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρατηρεί τη συμμετοχή των μαθητών και παρέχει υποστηρικτικό βοηθητικό υλικό. Σημαντική είναι και η βοήθειά του στη χρήση του εργαλείου TN

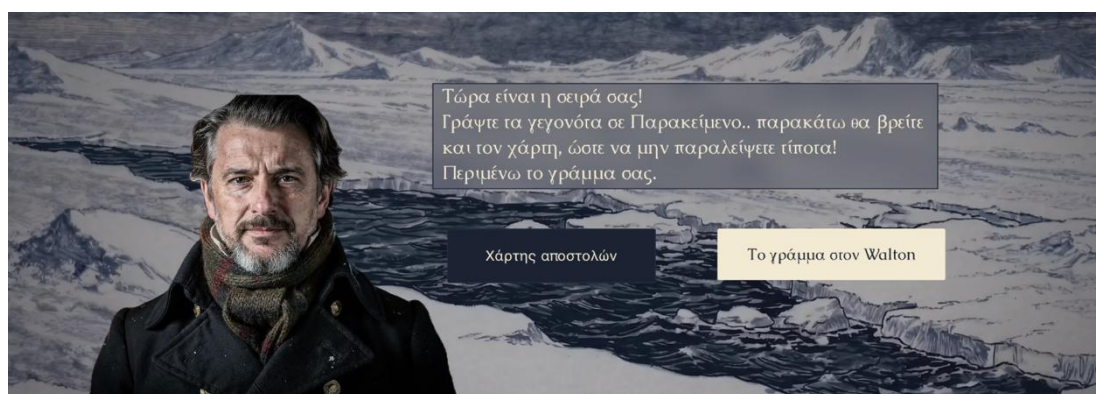
Ψηφιακά εργαλεία: Padlet, Chat-GPT

Αξιολόγηση: Παρατήρηση συνεργασίας από τον εκπαιδευτικό

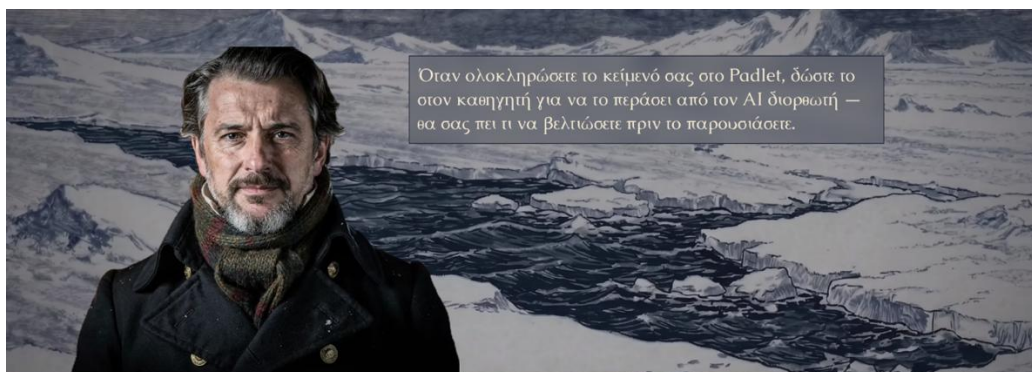
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG4, CG2, DG1, DG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.3, RQ2.1, RQ2.2

Περιγραφή υλοποίησης: Ο Walton δίνει την τελική οδηγία: «Τώρα είναι η σειρά σας! Γράψτε τα γεγονότα σε Παρακείμενο... παρακάτω θα βρείτε και τον χάρτη, ώστε να μην παραλείψετε τίποτα! Περιμένω το γράμμα σας.», με κουμπιά «Χάρτης αποστολών» και «Το γράμμα στον Walton». Οι ομάδες γράφουν στο Padlet τη συνολική αφήγηση της ιστορίας από την αρχή μέχρι το τέλος, με «Βοηθητικό σκελετό»: «Lieber Kapitän Walton, hier ist unser Bericht über Victor Frankenstein. Zuerst haben wir... Dann haben wir... Danach ist das Geschöpf... Wir haben auch... Zum Schluss... Das ist die ganze Geschichte. Eure Forscher.» Ο Walton δίνει επιπλέον οδηγία: όταν ολοκληρωθεί το κείμενο στο Padlet, να δοθεί στον εκπαιδευτικό ώστε να περάσει από AI διορθωτή, ο οποίος θα υποδείξει βελτιώσεις πριν την παρουσίαση. Τότε παρεμβαίνει ο εκπαιδευτικός και με copy-paste κάθε κειμένου και συγκεκριμένο prompt κάθε φορά προς το AI, παρουσιάζει τις διορθώσεις των κειμένων των μαθητών.



Εικόνα 83: Οθόνη φάσης Planning-Mission 10 (Wix)



Εικόνα 84: Οθόνη παρότρυνσης για έλεγχο κειμένου με εργαλείο TN (Wix)

Προφορική παρουσίαση

Δραστηριότητα: Παρουσίαση τελικής αναφοράς στην τάξη

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Report

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην προφορική παρουσίαση της γραπτής παραγωγής στην τάξη ως συνολική αφηγηματική πορεία του μαθήματος

Στρατηγικές μάθησης: Oral presentation

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρέχει προφορική ανατροφοδότηση και συντονίζει τις παρουσιάσεις

Ψηφιακά εργαλεία: Δεν χρησιμοποιείται

Αξιολόγηση: Προφορική ανατροφοδότηση από τον εκπαιδευτικό

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG5, CG3

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.4

Περιγραφή υλοποίησης: Κάθε ομάδα παρουσιάζει προφορικά στην τάξη την τελική διορθωμένη (μέσω AI) αναφορά της προς τον Walton, όπως διαμορφώθηκε στη φάση Planning. Ο εκπαιδευτικός ακούει και παρέχει άμεση προφορική ανατροφοδότηση, κλείνοντας έτσι τον κύκλο της αφηγηματικής παραγωγής όλου του μαθήματος.

Συνολική ανασκόπηση λεξιλογίου και γραμματικής

Δραστηριότητα: Ανασκόπηση μορφολογίας Παρακειμένου και Τελική ανασκόπηση λεξιλογίου

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Language focus

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στην τελική και συνολική ανασκόπηση της μορφολογίας του Παρακειμένου και του λεξιλογίου όλου του e-course μέσω κουίζ

Στρατηγικές μάθησης: Comprehensive grammar review

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός παρέχει ανασκόπηση θεωρίας και βοήθεια, χωρίς να δίνει απαντήσεις

Ψηφιακά εργαλεία: Wordwall

Αξιολόγηση: Αυτόματο σκορ άσκησης

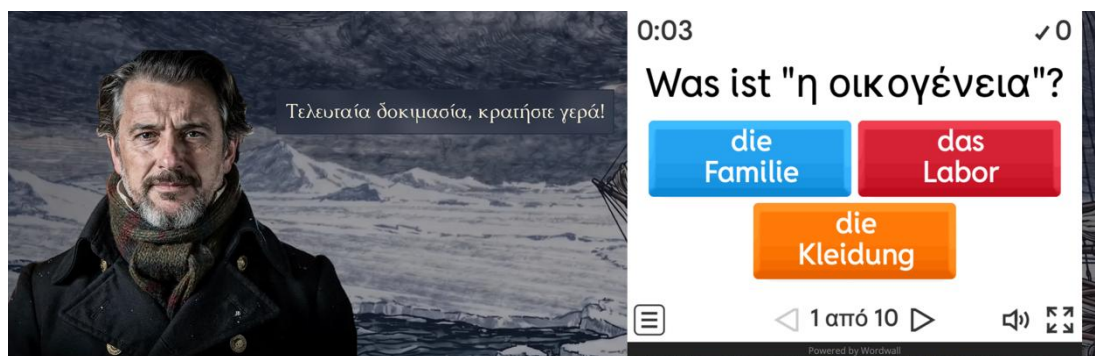
Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: LG6

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Άσκηση Wordwall επιλογής βοηθητικού ρήματος («Ich ___ ein Brot gekauft» – habe/bin), ανασκοπώντας τον κανόνα του Παρακειμένου. Ακολουθεί ο Walton με προειδοποίηση «Τελευταία δοκιμασία, κρατήστε γερά!» και κουμπί «Κουίζ – Teste dein Wissen!»: συλλογή ερωτήσεων πολλαπλής επιλογής (10 ερωτήσεις) που ανασκοπούν το συνολικό λεξιλόγιο του μαθήματος (π.χ. «Was ist "η οικογένεια";» → die Familie / das Labor / die Kleidung), λειτουργώντας ως συνολική γραμματική και λεξιλογική επανάληψη πριν το κλείσιμο του course.



Εικόνα 85: Οθόνη διαδραστικής άσκησης γραμματικής (Wordwall embedded-Wix)



Εικόνα 86: Οθόνη διαδραστικής άσκησης επανάληψης λεξιλογίου (Wordwall embedded-Wix)

Αναστοχασμός και αυτοαξιολόγηση

Δραστηριότητα: Τελικός αναστοχασμός και καταγραφή προόδου

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Reflection

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στον τελικό μεταγνωστικό και συναισθηματικό αναστοχασμό σε επίπεδο ολοκλήρου του e-course και καταγραφή προόδου/ αυτοπεποίθησης στη γλώσσα-στόχο

Στρατηγικές μάθησης: Reflective journaling, Polling

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός συντονίζει τους μαθητές στην τελική ανατροφοδότηση και παρέχει οδηγίες

Ψηφιακά εργαλεία: Mentimeter, HeyGen

Αξιολόγηση: Ποιοτική καταγραφή

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: CG4

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.2

Περιγραφή υλοποίησης: Βίντεο (HeyGen) Victor με κουμπιά «Προτελευταία αναφορά» και «Πες μας τη γνώμη σου!». Μέσω Mentimeter ζητούνται δύο ανοιχτές απαντήσεις: «Τι έμαθα σε ολόκληρο το course; Πες μας με μία λέξη ή μία φράση αυτό που σου άρεσε περισσότερο» (ελεύθερο κείμενο) και «Πόσο σίγουρος/η νιώθεις τώρα να μιλήσεις γερμανικά;» (κλίμακα 1-5, από «Καθόλου σίγουρος/η» έως «Πολύ σίγουρος/η»), προσφέροντας μια συνολική αποτίμηση της πορείας του μαθητή σε όλο το μάθημα.



Εικόνα 87: Οθόνη παρότρυνσης για ανατροφοδότηση (Wix)

Απονομή τελευταίου μεταλλίου και ολοκλήρωση Mission 10

Δραστηριότητα: Απονομή τελικού μεταλλίου και πιστοποιητικού παρακολούθησης και ολοκλήρωσης e-course

Ενότητα στο e-course: Το τέλος της ιστορίας -> Mission 10: Το γράμμα στον Walton

Φάση TBLT: Badge & Feedback

Παιδαγωγικός σκοπός: Η δραστηριότητα στοχεύει στο κλείσιμο του ψηφιακού μαθήματος και στην αναγνώριση της συνολικής επίτευξης μέσω gamification και έκδοση πιστοποιητικού

Στρατηγικές μάθησης: Gamification

Ρόλος εκπαιδευτικού: Ο εκπαιδευτικός επιβεβαιώνει την ολοκλήρωση της αποστολής και σε αντίθεση με τις προηγούμενες αποστολές όπου την ανατροφοδότηση έδινε ο εικονικός χαρακτήρας Victor, εδώ ο ίδιος η πραγματική δημιουργός του ψηφιακού μαθήματος εμφανίζεται αυτοπροσώπως, απευθυνόμενη άμεσα στους μαθητές

Ψηφιακά εργαλεία: Canva (σχεδιασμός badge και πιστοποιητικού), HeyGen (βίντεο απονομής)

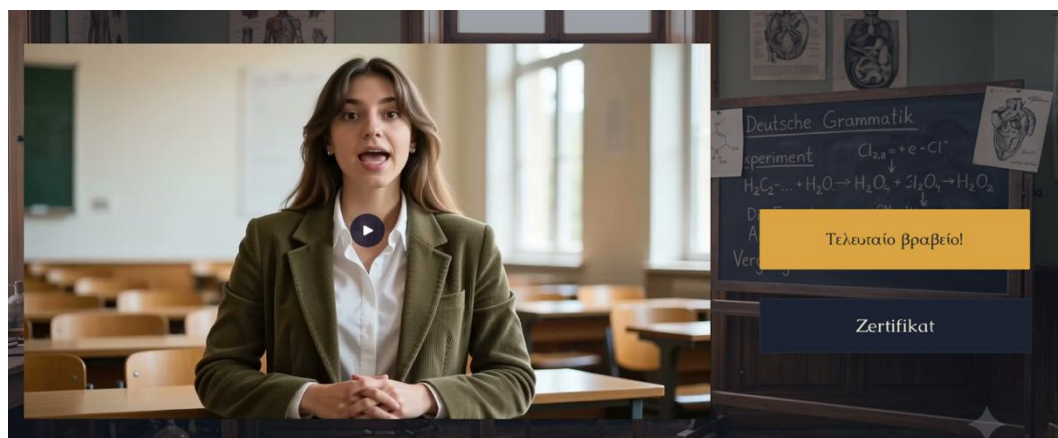
Αξιολόγηση: Ολοκλήρωση του συνόλου του e-course — η απόκτηση αυτού του τελικού badge και πιστοποιητικού λειτουργεί ως συνολικός δείκτης επιτυχούς ολοκλήρωσης όλων των 10 αποστολών.

Στόχοι/ Αντιστοίχιση με κωδικοποιημένους στόχους: PG1, PG5

Ερευνητικά ερωτήματα: RQ1.1

Περιγραφή υλοποίησης: Σε αντίθεση με όλα τα προηγούμενα βίντεο απονομής badge (όπου εμφανιζόταν πάντα ο Victor), αυτή τη φορά το βίντεο δείχνει τη πραγματική δημιουργό του e-course. Αυτό σηματοδοτεί ρητή έξοδο από το αφηγηματικό πλαίσιο Frankenstein (breaking the fourth wall) στο απόλυτο τέλος της διαδρομής, όπου ο πραγματικός εκπαιδευτικός απευθύνεται προσωπικά στους μαθητές για να τους συγχαρεί.

Δίπλα στο βίντεο εμφανίζονται δύο κουμπιά, «Τελευταίο βραβείο!» (οδηγεί στο τελικό ψηφιακό badge, ίδιου στυλ με τα προηγούμενα εννέα) και το δεύτερο «Zertifikat» (οδηγεί σε προσωποποιημένο πιστοποιητικό ολοκλήρωσης).



Εικόνα 88: Οθόνη απονομής μεταλλίου και πιστοποιητικού (Wix-HeyGen)



Εικόνα 89: Τελικό badge «Πρωταθλητής εξερευνητής του μαθήματος» (Canva)



Εικόνα 90: Ψηφιακό πιστοποιητικό παρακολούθησης και ολοκλήρωσης του e-course (Canva)

Ενότητα/ Mission	Φάση TBLT	Στρατηγικές	Δραστηριότητα	Ρόλος	Ρόλος εκπαιδευτικού	Ψηφιακά εργαλεία	Αξιολόγηση	Στόχος	Ερευνητικό ερώτημα	Χρόνος
ΚΕΦΑΛΑΙΟ Γ- ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ										
Mission 10: Το γράμμο στον Walton	Pre-Task	Digital Storytelling visual timeline Grammar drilling	Ανασκόπηση της ιστορίας μέσα από εικόνες-σταθμούς των 9 αποστολών Σύντομη εισαγωγή στον σχηματισμό του Παρακείμενου	Μαθητής	Παρατήρηση συμμετοχής Συντονισμός	HeyGen	Δεν υπάρχει αξιολόγηση	LG1	RQ1.1	7'
	Task	Drag and drop Sequencing Guided writing	Σύνθεση προτάσεων στον Παρακείμενο Οι μαθητές βάζουν στη σειρά τα γεγονότα της ιστορίας	Μαθητής	Παρατήρηση	Lumi	Αυτόματα feedback εργαλείου	LG2, LG6	RQ1.4	7'
	Planning	Collaborative co-writing AI Feedback and editing	Ομαδική συγγραφή τελικής αναφοράς προς τον Walton Χρήση AI ως βοηθό διάρθρωσης για έλεγχο ορθογραφίας/γραμματικής	Μαθητής (ολομέλεια)	Παρατήρηση συνεργασίας Παροχή βοηθητικού υλικού	Padlet	Παρατήρηση συνεργασίας (εκπαιδευτικός)	LG4, CG2, DG1, DG3	RQ1.3, RQ2.1, RQ2.2	10'
	Report	Oral presentation	Παρουσίαση τελικής αναφοράς στην τάξη	Μαθητής (ολομέλεια)	Προφορική ανατροφοδότηση	Δεν χρησιμοποιείται	Προφορική ανατροφοδότηση εκπαιδευτικού	LG5, CG3	RQ1.4	5'
	Language Focus	Comprehensive grammar review	Ανασκόπηση μορφολογίας Παρακείμενου Τελική ανασκόπηση λεξιλογίου	Μαθητής	Ανασκόπηση θεωρίας	Wordwall	Αυτόματα σκορ άσκησης	LG6	RQ1.1	5'
	Reflection	Reflective Journaling Polling	Τι έμαθα σε ολόκληρο το course; Πες μου με μια λέξη Πόσο σίγουρος νιώθεις τώρα να μιλάσεις γερμανικά	Ολομέλεια τάξης	Συντονισμός τελικής ανατροφοδότησης	Mentimeter HeyGen	Ποιοτική καταγραφή	CG4	RQ1.2	6'
	Badge & Feedback	Gamification	Badge: Πρωτοβλήτης Ερευνητής του μαθήματος Zertifikat, πιστοποιητικό ολοκλήρωσης του ψηφιακού μαθητή	Εκπαιδευτικός AI	Απονυμ badge	HeyGen Canva	Ολοκλήρωση e-course	PG1, PG5	RQ1.1	5'

Εικόνα 91: Mission 10- Microscenario (drawio)

3.8 Τα ερευνητικά περιβάλλοντα

Το ψηφιακό μάθημα αναπτύχθηκε σε ένα ευέλικτο και σύγχρονο περιβάλλον Web 2.0. Ως κεντρική πλατφόρμα του εκπαιδευτικού υλικού επιλέχθηκε το Wix, το οποίο λειτουργεί ως το βασικό εικονικό μαθησιακό περιβάλλον (Virtual Learning Environment-VLE) της παρέμβασης. Η επιλογή αυτή αιτιολογείται από τη φιλικότητα του προς τον χρήστη και τη δυνατότητα δημιουργίας ενός αισθητικά και λειτουργικά άρτιου ιστοτόπου, ο οποίος οργανώνει τις δέκα αποστολές του e-course σε λογική και κατανοητή αλληλουχία, ακολουθώντας το αφηγηματικό πλαίσιο του έργου Frankenstein, όπως αποτυπώνεται στο διάγραμμα ροής. Ως πρόταση για μελλοντική βελτίωση της προσβασιμότητας συνίσταται η προσθήκη απομαγνητοφωνημένου κειμένου, ώστε να διασφαλίζεται η πρόσβαση και από μαθητές με διαφορετικές μαθησιακές ανάγκες.

Για την υλοποίηση των διαδραστικών και συνεργατικών δραστηριοτήτων, το Wix δεν λειτουργεί αυτόνομα, αλλά εμπλουτίζεται με την ενσωμάτωση και τη διασύνδεση εξειδικευμένων εργαλείων Web 2.0, που επιλέγονται ανάλογα με τον παιδαγωγικό στόχο της κάθε φάσης.

Συγκεκριμένα αξιοποιούνται:

Διαδραστικές ασκήσεις και αξιολόγηση: Lumi, Wordwall, Quizlet για δραστηριότητες τύπου drag and drop, συμπλήρωσης κενών, αντιστοίχισης και κάρτες λεξιλογίου με αυτόματη ανατροφοδότηση.

Συνεργασία και διαμοιρασμός: Padlet για ανάρτηση ιδεών, συνεργατικών κειμένων και δημιουργικών εργασιών των μαθητών.

Δημιουργική έκφραση και παρουσίαση περιεχομένου: Canva, συμπεριλαμβανομένης της λειτουργίας παραγωγικής TN (Canva AI), για τη δημιουργία σκηνών, ψηφιακών badge, προτύπων φύλλων εργασίας και εικαστικού υλικού συνεπούς με το αφηγηματικό ύφος του σεναρίου.

Πολυμεσικό και προσωποποιημένο υλικό: HeyGen, για τη δημιουργία avatar-based βίντεο με τους χαρακτήρες του σεναρίου (Victor Frankenstein, το πλάσμα, χαρακτήρες υποστήριξης), τα οποία παρέχουν αφηγηματική καθοδήγηση, εκφωνήσεις δραστηριοτήτων και ανατροφοδότηση σε κάθε φάση Badge & Feedback.

Ανατροφοδότηση και ψηφοφορίες: Mentimeter, για ανώνυμη συλλογή απαντήσεων στις φάσεις Pre-task και Reflection.

Παραγωγική Τεχνητή Νοημοσύνη: ChatGPT, ενσωματωμένο επιλεκτικά σε συγκεκριμένες αποστολές ως εξατομικευμένος AI Tutor (Mission 5), εργαλείο διόρθωσης κειμένου (Mission 10), στο πλαίσιο διερεύνησης του RQ2.

Προσαρμοσμένος κώδικας: HTML/CSS, για τη δημιουργία εξατομικευμένων οπτικών δραστηριοτήτων (κινούμενη σκηνή γράμματος-βουλοκέρι) μη διαθέσιμων σε έτοιμη πλατφόρμα, ενσωματωμένων μέσω Wix HTML Embed.

Το σύνολο του εκπαιδευτικού υλικού και των δραστηριοτήτων του σεναρίου «Geheimakte Frankenstein» είναι προσβάσιμο για εκπαιδευτική χρήση στον ακόλουθο σύνδεσμο: <https://ttseva20.wixsite.com/geheimakte>

3.9 Τα ψηφιακά μέσα της έρευνας

Για τις ανάγκες του σχεδιασμού, της ανάπτυξης και της συγγραφής της παρούσας μελέτης αξιοποιήθηκε ένα σύνολο ψηφιακών μέσων και ακαδημαϊκών πόρων, τα οποία υποστήριξαν τη διαδικασία σε όλα τα στάδιά της, από τη βιβλιογραφική τεκμηρίωση έως τη δημιουργία του τελικού e-course και του παραδοτέου.

Συγκεκριμένα τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν κατηγοριοποιούνται ως:

Βιβλιογραφική ανασκόπηση: Η ανάλυση της σχετικής βιβλιογραφίας πραγματοποιήθηκε μέσω επιστημονικών βάσεων δεδομένων, όπως το Google Scholar, το Research gate και το Zotero.

Ανάπτυξη e-course: όπως αναλύθηκε και στην ενότητα 3.8, για την κατασκευή του μαθήματος χρησιμοποιήθηκε η πλατφόρμα Wix, εμπλουτισμένη με τα εξής εργαλεία:

- **Lumi και Wordwall**, για διαδραστικές ασκήσεις γλωσσικής εμπέδωσης και αυτόματη αξιολόγηση.
- **Quizlet**, για τη δημιουργία ψηφιακών καρτών λεξιλογίου ανά αποστολή.
- **Mentimeter**, για τη συλλογή ανώνυμων απαντήσεων και τον μεταγνωστικό αναστοχασμό των μαθητών.
- **Padlet**, για τη συνεργατική ανάρτηση και τον διαμοιρασμό δημιουργικών εργασιών των μαθητών.
- **Canva**, για τον δημιουργικό σχεδιασμό ψηφιακών σκηνικών, σημάτων (badges) και προτύπων φύλλων εργασίας, καθώς και για τη δημιουργία εικόνων μέσω παραγωγικής ΤΝ (**Canva AI**).
- **HeyGen**, για τη δημιουργία των avatar-based χαρακτήρων του αφηγηματικού σεναρίου και την παραγωγή των βίντεο καθοδήγησης και ανατροφοδότησης.
- **ChatGPT**, για τη δημιουργία εξατομικευμένης ανατροφοδότησης (AI Tutor), τη διόρθωση γραπτού λόγου και την υποστήριξη επικοινωνιακών δραστηριοτήτων ρόλου.

Οπτικοποίηση και σχεδιασμός διαγραμμάτων: Για τη συγγραφή του κειμένου της εργασίας, καθώς και για τη δημιουργία πινάκων, σχημάτων και διαγραμμάτων ροής (macro- και micro-σενάριο), αξιοποιήθηκε η πλατφόρμα drawio και οι εφαρμογές της Microsoft Office (Word).

3.10 Τα ερευνητικά μέσα

Για την πρόταση αξιολόγησης της αποτελεσματικότητας του e-course σχεδιάστηκε ένα σύνολο ερευνητικών μέσων, τα οποία προτείνεται να ενσωματωθούν στο ίδιο ψηφιακό περιβάλλον ή να διανεμηθούν συμπληρωματικά σε ηλεκτρονική μορφή. Τα μέσα αυτά αντιστοιχούν στα τρία επίπεδα αξιολόγησης και συνδέονται με τους κωδικοποιημένους μαθησιακούς στόχους και τα ερευνητικά ερωτήματα RQ1 και RQ2.

3.10.1 Ερωτηματολογία

Ερωτηματολογία αρχικής αξιολόγησης (pre-test)

Προτείνεται η δημιουργία ενός σύντομου ερωτηματολογίου, το οποίο θα χορηγηθεί πριν την έναρξη της Mission 1, μέσω Google Forms ή αντίστοιχου εργαλείου, ενσωματωμένου στην αρχική σελίδα του e-course. Το ερωτηματολόγιο θα περιλαμβάνει: (α) προσωπικά στοιχεία (φύλο, τυχόν προηγούμενη επαφή με τη γερμανική γλώσσα), (β) σύντομη δοκιμασία γλωσσικού επιπέδου A1-A2 και (γ) ερωτήσεις τύπου Likert για την αρχική στάση/κίνητρο των μαθητών για την εκμάθηση γερμανικών.

Ερωτηματολόγιο τελικής αξιολόγησης (post-test)

Προτείνεται αντίστοιχο ερωτηματολόγιο μετά την ολοκλήρωση της Mission 10, δομημένο σε υποενότητες που αντιστοιχούν στα επιμέρους ερευνητικά ερωτήματα:

- Ερωτήσεις τύπου Likert για την εμπλοκή, το κίνητρο, τη συνεργασία και την επικοινωνιακή αυτοπεποίθηση (RQ1.1-RQ1.4)

- Ερωτήσεις για την εμπειρία αλληλεπίδρασης με τα εργαλεία TN (RQ2.1-RQ2.4)
- Σύντομη δοκιμασία γραπτής/προφορικής παραγωγής λόγου, συγκρίσιμη με το pre-test για μέτρηση γλωσσικής προόδου.

Πίνακας 14: Ενδεικτικά ερωτήματα post-test ανά ερευνητικό ερώτημα

RQ-Ερευνητικό ερώτημα	Ενδεικτικό ερώτημα κλίμακας Likert
RQ1.1	Συμμετείχα ενεργά στις δραστηριότητες κάθε αποστολής;
RQ1.2	Ένιωθα κίνητρο να συνεχίσω στην επόμενη αποστολή;
RQ1.3	Συνεργάστηκα αποτελεσματικά με τους συμμαθητές μου;
RQ1.4	Μπόρεσα να επικοινωνήσω στα γερμανικά στο πλαίσιο των αποστολών;
RQ2.1	Η ανατροφοδότηση του AI με βοήθησε να καταλάβω τα λάθη μου;
RQ2.4	Η επικοινωνία με χαρακτήρες μέσω AI μου φάνηκε αυθεντική

3.10.2 Λοιπά ερευνητικά μέσα

Συμπληρωματικά, προτείνεται η αξιοποίηση:

- Φύλλων ομότιμης αξιολόγησης (Peer feedback forms) στις αποστολές 2, 5 και 9, με απλά κριτήρια κατανόησης και δημιουργικότητας, συμπληρωμένα από τους ίδιους τους μαθητές για τις εργασίες των συμμαθητών τους.
- Ημερολογίου παρατήρησης εκπαιδευτικού (observation log), όπου ο εκπαιδευτικός θα καταγράφει ποιοτικές παρατηρήσεις ανά αποστολή σχετικά με τη συμμετοχή και τη συνεργασία των μαθητών, συμπληρώνοντας τα ποσοτικά δεδομένα των ερωτηματολογίων.
- Καταγραφής αλληλεπίδρασης με εργαλεία TN, μέσω απλής ποιοτικής ανάλυσης περιεχομένου των διαλόγων μαθητή-ChatGPT στις αποστολές 5, 7 και 10, με στόχο την τεκμηρίωση της ποιότητας και της συχνότητας της εξατομικευμένης ανατροφοδότησης (RQ2).

3.11 Τα αναμενόμενα ευρήματα έρευνας

Δεδομένου ότι η παρούσα εργασία εστιάζει στον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την πρόταση αξιολόγησης του e-course χωρίς να περιλαμβάνει την πλήρη εφαρμογή του σε πραγματικό μαθητικό πληθυσμό, τα αναμενόμενα ευρήματα

διατυπώνονται ως ερευνητικές υποθέσεις προς μελλοντική επιβεβαίωση, στηριγμένες στην βιβλιογραφική τεκμηρίωση του Κεφαλαίου 2.

Αναφορικά με το **RQ1**, αναμένεται ότι η εφαρμογή του μοντέλου TBLT σε συνδυασμό με στρατηγικές digital storytelling και gamification θα συμβάλει θετικά στην ενίσχυση της μαθησιακής εμπλοκής και του κινήτρου των μαθητών (RQ1.1, RQ1.2), για τη θετική επίδραση στοιχείων παιχνιδοποίησης στην εμπλοκή. (Hamari, Koivisto & Sarsa, 2014) Αναμένεται επίσης ενίσχυση των δεξιοτήτων συνεργασίας (RQ1.3) μέσα από τις ομαδικές δραστηριότητες των φάσεων Planning και Task, καθώς και βελτίωση της επικοινωνιακής ικανότητας (RQ1.4) ως αποτέλεσμα της συστηματικής έκθεσης σε αυθεντικές επικοινωνιακές αποστολές, σύμφωνα με τις αρχές του TBLT. (Ellis, 2003; Willis & Willis, 2007)

Αναφορικά με το **RQ2**, αναμένεται ότι η ενσωμάτωση εργαλείων TN θα συμβάλει θετικά στην παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης (RQ2.1) και στην υποστήριξη της παραγωγής προφορικού/γραφτού λόγου (RQ2.2), ενισχύοντας παράλληλα την εμπλοκή των μαθητών μέσω διαδραστικών εφαρμογών TN (RQ2.3). Ιδιαίτερο ενδιαφέρον αναμένεται να παρουσιάσει η διερεύνηση του RQ2.4, καθώς η αλληλεπίδραση μαθητών με εικονικούς χαρακτήρες του αφηγηματικού σεναρίου μέσω TN αποτελεί σχετικά νέο πεδίο εφαρμογής, για το οποίο η υπάρχουσα βιβλιογραφία (Kasapci et al., 2023) παραμένει περιορισμένη ως προς εφαρμογές σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

Σε περίπτωση μελλοντικής εφαρμογής της παρέμβασης, τα ποσοτικά ευρήματα από τα ερωτηματολόγια και τις ρουμπρίκες αναμένεται να παρέχουν μετρήσιμα δεδομένα (ποσοστά και μέσους όρους) τα οποία θα επιτρέψουν την επιβεβαίωση ή την αναθεώρηση των παραπάνω υποθέσεων, ενώ τα ποιοτικά δεδομένα (παρατήρηση, ανάλυση αλληλεπίδρασης με TN) αναμένεται να προσφέρουν εμβάθυνση στους μηχανισμούς μέσω των οποίων επιτυγχάνονται τα παραπάνω αποτελέσματα.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΤΗΣ ΝΟΗΜΟΣΥΝΗΣ

4.1 Σκοπός του κεφαλαίου

Στο πλαίσιο της διαφάνειας, της ακαδημαϊκής ακεραιότητας και της υπεύθυνης αξιοποίησης της Τεχνητής Νοημοσύνης (TN), η παρούσα ενότητα τεκμηριώνει τον τρόπο με τον οποίο αξιοποιήθηκαν εργαλεία TN κατά την εκπόνηση της παρούσας Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας, τόσο για τη δημιουργία του ψηφιακού εκπαιδευτικού υλικού (e-course) όσο και για την υποστήριξη της συγγραφής του κειμένου της εργασίας.

Η εκπόνηση της παρούσας ΜΔΕ ακολούθησε την αρχή **Human in the Loop (HITL)**. Η Τεχνητή Νοημοσύνη χρησιμοποιήθηκε ως εργαλείο υποστήριξης της δημιουργικής και επιστημονικής διαδικασίας, ενώ η ευθύνη για τον σχεδιασμό, την παιδαγωγική τεκμηρίωση, την επιστημονική εγκυρότητα, την αξιολόγηση των αποτελεσμάτων και την τελική μορφή της εργασίας παρέμεινε αποκλειστικά στη συγγραφέα. Η ποιότητα της εργασίας δεν αξιολογείται από τον βαθμό χρήσης εργαλείων TN, αλλά από τον τρόπο με τον οποίο αξιοποιήθηκαν κριτικά οι δυνατότητές τους, με τη συγγραφέα να αναλαμβάνει τις τελικές αποφάσεις σε κάθε στάδιο.

4.2 Επίπεδο χρήσης της Τεχνητής Νοημοσύνης (AIAS)

Η παρούσα εργασία εντάσσεται στο **AIAS Level 4 (AI Integration)**, καθώς εργαλεία TN δεν χρησιμοποιήθηκαν μόνο υποστηρικτικά, αλλά αποτέλεσαν αναπόσπαστο μέρος της παραγωγής του τελικού ψηφιακού προϊόντος: η δημιουργία avatar-based εκπαιδευτικών βίντεο (HeyGen), η παραγωγή εικαστικού υλικού του αφηγηματικού σεναρίου (Canva AI) και η ενσωμάτωση AI Tutor εντός του ίδιου του e-course (ChatGPT) συνιστούν πολυμεσικό και λειτουργικό περιεχόμενο που ενσωματώνεται άμεσα στο παραδοτέο της εργασίας.

Παράλληλα, η συγγραφή του κειμένου της ΜΔΕ υποστηρίχθηκε από γλωσσικό μοντέλο TN (Claude, Anthropic) σε επίπεδο συνεργατικής διαδικασίας (**AIAS Level 3**), με τη συγγραφέα να διατηρεί σε κάθε βήμα τον πλήρη έλεγχο των

παιδαγωγικών, μεθοδολογικών και επιστημονικών αποφάσεων, να ελέγχει, να διορθώνει και να εγκρίνει το σύνολο του παραγόμενου περιεχομένου πριν την ενσωμάτωσή του στην τελική εργασία.

Πίνακας 15: Συνοπτική καταγραφή χρήσης εργαλείων TN κατά την εκπόνηση της ΜΔΕ

Στάδιο της εργασίας	Εργαλείο TN	Σκοπός χρήσης	AIAS επίπεδο	Ανθρώπινη παρέμβαση
Σχεδιασμός εκπαιδευτικού σεναρίου και δραστηριοτήτων	Claude (Anthropic)	Δομή αποστολών, ιδέες για δραστηριότητες	Level 3	Επιλογή, προσαρμογή και παιδαγωγική έγκριση κάθε πρότασης
Συγγραφή κεφαλαίων ΜΔΕ (θεωρητικό πλαίσιο και μεθοδολογία)	Claude (Anthropic)	Υποστήριξη συγγραφής, δομής και επιστημονικού ύφους	Level 3	Έλεγχος επιστημονικής ακρίβειας, διορθώσεις, τελικές αποφάσεις
Δημιουργία avatar-based εκπαιδευτικών βίντεο	HeyGen, Gemini	Παραγωγή βίντεο αφηγηματικών χαρακτήρων (Victor, πλάσμα, καπετάνιος)	Level 4	Συγγραφή σεναρίου, επιλογή avatar-σκηνικού
Δημιουργία εικαστικού υλικού σεναρίου	Canva, Gemini	Παραγωγή εικόνων σκηνικών, χάρτη χωριού και δωματίων	Level 4	Διαμόρφωση prompt, επιλογή και τελική επιμέλεια

4.3 Αναλυτική περιγραφή χρήσης TN

Σχεδιασμός εκπαιδευτικού σεναρίου. Το γλωσσικό μοντέλο Claude αξιοποιήθηκε ως συνεργάτης για τη διαμόρφωση του αφηγηματικού σεναρίου βασισμένου στο έργο *Frankenstein*, τη δόμηση των 10 αποστολών σύμφωνα με το μοντέλο TBLT, και τη σύνδεση κάθε δραστηριότητας με κωδικοποιημένους μαθησιακούς στόχους. Η συγγραφέας καθόρισε το θεματικό πλαίσιο, το επίπεδο γλωσσικής δυσκολίας (A2) και τον στοχευμένο πληθυσμό (Β΄ Γυμνασίου), ενώ επέλεγε, τροποποιούσε ή απέρριπτε τις προτάσεις του εργαλείου σε κάθε στάδιο.

Συγγραφή κειμένου ΜΔΕ. Η συγγραφή των Κεφαλαίων 1-3 υποστηρίχθηκε από το Claude, το οποίο πρότεινε δομή και διατύπωση. Η συγγραφέας εξέτασε, διόρθωσε (π.χ. εντοπισμός και διόρθωση εσφαλμένης αναφοράς σε θεωρητικό μοντέλο μη συναφές με το TBLT) και ενέκρινε το τελικό κείμενο.

Δημιουργία avatar-based βίντεο. Το εργαλείο HeyGen αξιοποιήθηκε για την παραγωγή του συνόλου των avatar-based εκπαιδευτικών βίντεο του e-course. Τα σενάρια διαλόγου συντάχθηκαν με υποστήριξη TN και εγκρίθηκαν από τη συγγραφέα πριν την παραγωγή, ενώ η επιλογή avatar, σκηνικού και ρυθμίσεων φωνής (ταχύτητα, υπότιτλοι) έγινε από την ίδια.

Δημιουργία εικαστικού υλικού. Το Canva και το Gemini αξιοποιήθηκε για τη δημιουργία εικόνων συνεπών με το γοτθικό αφηγηματικό ύφος του σεναρίου (σκηνικά, ντύσιμο χαρακτήρων, χάρτης χωριού). Κάθε εικόνα παρήχθη μέσω συγκεκριμένου, καθοδηγούμενου prompt και υποβλήθηκε σε τελική οπτική επιμέλεια από τη συγγραφέα.

Διαδραστικά εκπαιδευτικά εργαλεία. Το περιεχόμενο των ασκήσεων στα Lumi, Wordwall και Quizlet (εκφωνήσεις, λεξιλόγιο, ερωτήσεις) σχεδιάστηκε με υποστήριξη TN, ενώ η τελική εισαγωγή, μορφοποίηση και ενσωμάτωση στην πλατφόρμα έγινε από τη συγγραφέα.

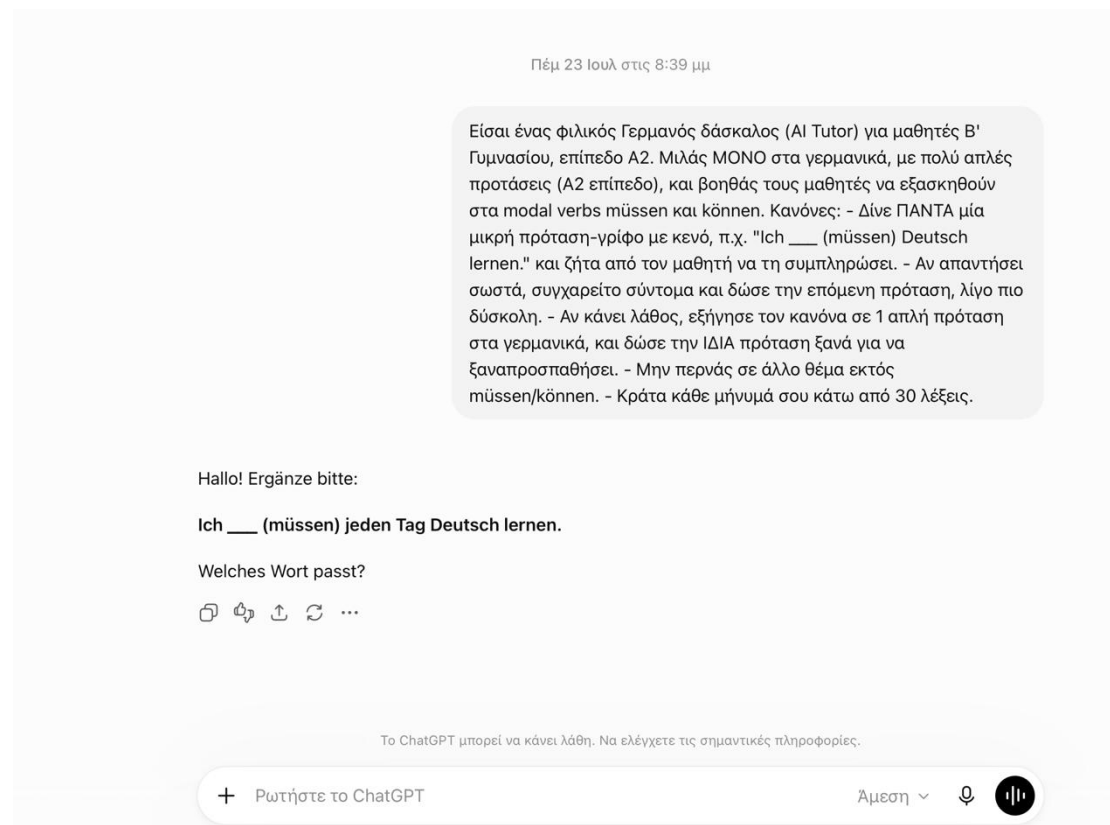
4.4 Ενδεικτικές προτροπές (Prompts)

Εργαλείο: Chat-GPT

Σκοπός: σχεδιασμός system prompt για AI Tutor

Prompt:

«Είσαι ένας φιλικός Γερμανός δάσκαλος (AI Tutor) για μαθητές Β' Γυμνασίου, επίπεδο A2. Μιλάς ΜΟΝΟ στα γερμανικά, με πολύ απλές προτάσεις, και βοηθάς τους μαθητές να εξασκηθούν στα Modal verbs müssen και können. Δίνε πάντα μία μικρή πρόταση-γρίφο με κενό... Κράτα κάθε μήνυμά σου κάτω από 30 λέξεις.»



Εικόνα 92: Οθόνη από το prompt για το AI

Εργαλείο: Gemini

Σκοπός: Δημιουργία χαρακτήρα Victor Frankenstein

Prompt:

«φτιάχνω ένα περιβάλλον wix ψηφιακού μαθήματος διδασκαλίας γερμανικής γλώσσας. Το κεντρικό θέμα στο σενάριο μου είναι ο Φρανκενστάιν. Απευθύνεται σε μαθητές γυμνασίου 13-14 χρόνων. Θα ήθελα να μου δημιουργήσεις τον κεντρικό ήρωα και συνομιλητή τους, τον Βίκτορ Φρανκενστάιν, σε νεαρή ηλικία.»

4.5 Ανάλυση και τεκμηρίωση των αποφάσεων και παρεμβάσεων (HITL)

Η παρούσα ενότητα τεκμηριώνει αναλυτικά τον ρόλο της συγγραφέα κατά τη συνεργασία με εργαλεία Τεχνητής Νοημοσύνης, με στόχο να καταδειχθεί ότι η ΤΝ λειτούργησε καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης ως **υποστηρικτικό εργαλείο** και όχι ως αυτόνομος δημιουργός, σύμφωνα με την αρχή Human in the Loop (HITL). Η πρωτοβουλία, η δημιουργικότητα, οι παιδαγωγικές αποφάσεις και η τεχνική υλοποίηση παρέμειναν καθ' όλη τη διαδικασία στη συγγραφέα, η οποία αξιοποίησε την ΤΝ επιλεκτικά, σε συγκεκριμένα στάδια όπου η συνεισφορά της ήταν πραγματικά χρήσιμη.

Πριν αναλυθεί ο ρόλος της ΤΝ, είναι σημαντικό να καταγραφεί ρητά ότι τα ακόλουθα στοιχεία της εργασίας αποτελούν αποκλειστικά προϊόν της συγγραφέα, χωρίς ουσιαστική συνεισφορά ΤΝ πέραν της τεχνικής εκτέλεσης:

- Η αρχική **ιδέα** να βασιστεί το σενάριο του e-course στο έργο *Frankenstein* της Mary Shelley, ως αφηγηματικό πλαίσιο για τη διδασκαλία γερμανικών.
- Η επιλογή του **παιδαγωγικού μοντέλου TBLT** ως θεωρητικής βάσης της εργασίας, καθώς και του πληθυσμού-στόχου (Β΄ Γυμνασίου, επίπεδο Α2).
- Η **πλήρης τεχνική υλοποίηση** του ιστοτόπου στην πλατφόρμα Wix (σχεδίαση σελίδων, ενσωμάτωση εργαλείων, δημοσίευση), η οποία πραγματοποιήθηκε εξ ολοκλήρου από τη συγγραφέα.
- Η **τελική επιλογή** ανάμεσα σε εναλλακτικές προτάσεις που παρήγαγε η ΤΝ (π.χ. ανάμεσα σε πέντε προτεινόμενα ονόματα για το e-course, επιλέχθηκε το «Geheimakte Frankenstein»), όπως και για τη δομή του

εκπαιδευτικού σεναρίου (ποια γραμματικά φαινόμενα διδάσκονται σε ποια αποστολή, ποια σειρά ακολουθούν, πώς κλιμακώνεται η δυσκολία).

- Ο έλεγχος καταλληλότητας κάθε δραστηριότητας για την ηλικιακή ομάδα-στόχο, με βάση την παιδαγωγική κρίση της συγγραφέα.

4.5.1 Προτάσεις TN που απορρίφθηκαν

Στο εκπαιδευτικό σενάριο που αρχικά προτάθηκε από το Claude, απορρίφθηκαν πολλές δραστηριότητες, λόγω της λανθασμένης ή και αδυναμίας σύνδεσης τους με το βασικό θεωρητικό πλαίσιο TBLT. Σε αρκετές περιπτώσεις επίσης, απορρίφθηκαν αρχικές προτάσεις TN ως μη κατάλληλες για το ηλικιακό κοινό (πχ. Τίτλοι κρίθηκαν πολύ «παιδικοί» ή «παιχνιδιάρικοι» για εφηβικό κοινό).

4.5.2 Προτάσεις που τροποποιήθηκαν σημαντικά

Προτάθηκε από το εργαλείο TN Claude, να δημιουργήσει διάγραμμα ροής των δραστηριοτήτων των κεφαλαίων, ωστόσο λόγω του ότι δεν υπάκουγε στην πραγματική ροή των δραστηριοτήτων και των φάσεων TBLT, τα διαγράμματα δημιουργήθηκαν από την αρχή έως το τέλος από τη συγγραφέα, χωρίς την προτροπή εργαλείου TN. Επιπλέον, το περιεχόμενο πολλών δραστηριοτήτων γλωσσικής εξάσκησης (π.χ. προτάσεις γραμματικών ασκήσεων) προσαρμόστηκε επανειλημμένα από τη συγγραφέα ώστε να αντιστοιχεί επακριβώς στο περιεχόμενο των avatar-βίντεο και του ήδη αναπτυγμένου υλικού στο Wix, και όχι σε γενικό, αφηρημένο παράδειγμα.

4.6 Κριτική αποτίμηση χρήσης TN

Η αξιοποίηση εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης κατά την εκπόνηση της παρούσας εργασίας αποδείχθηκε ιδιαίτερα χρήσιμη σε τρία κυρίως στάδια: στη διαμόρφωση πρώτων προσχεδίων κειμένου (θεωρητικό πλαίσιο, μεθοδολογία), στην οργάνωση εκτενούς και πολύπλοκης πληροφορίας σε συνεπείς πίνακες και σχήματα (κωδικοποίηση μαθησιακών στόχων), και στην παραγωγή πολυμεσικού υλικού (avatar-based βίντεο) για το ίδιο το e-course. Στα στάδια αυτά, η TN λειτούργησε ως επιταχυντής της διαδικασίας, επιτρέποντας να

αφιερωθεί περισσότερος χρόνος στην παιδαγωγική τεκμηρίωση και στην κριτική επεξεργασία, παρά στη μηχανική παραγωγή περιεχομένου.

Το σημαντικότερο πλεονέκτημα εντοπίστηκε στη δυνατότητα ταχείας δοκιμής εναλλακτικών διατυπώσεων, δομών και σχεδιαστικών επιλογών, κάτι που θα απαιτούσε σημαντικά περισσότερο χρόνο αν εκτελούνταν αποκλειστικά χειροκίνητα, όπου η ΤΝ βοήθησε στη διατήρηση συνέπειας ύφους και δομής σε όλες τις δέκα αποστολές.

Παράλληλα, εντοπίστηκαν σαφείς περιορισμοί. Πρώτον, τα εργαλεία ΤΝ ενδέχεται να παράγουν περιεχόμενο προσαρμοσμένο σε εσφαλμένο θεωρητικό πλαίσιο εάν δεν καθοδηγούνται με ακρίβεια. Στα εργαλεία παραγωγής πολυμεσικού υλικού (avatar-βίντεο, εικόνες) απαιτήθηκαν πολλαπλές επαναλήψεις μέχρι την επίτευξη αποτελέσματος συνεπούς με το επιθυμητό αισθητικό ύφος, ενώ διαπιστώθηκε συγκεκριμένος τεχνικός περιορισμός στην παραγωγή ευανάγνωστου κειμένου εντός εικόνων.

Ουσιαστική ανθρώπινη παρέμβαση απαιτήθηκε ιδίως σε σημεία όπου διακυβεύονταν παιδαγωγικές αποφάσεις με άμεσο αντίκτυπο σε ανήλικους μαθητές: ο καθορισμός των ορίων ασφαλούς χρήσης ΤΝ από εφήβους, η επιλογή γλωσσικού επιπέδου και θεματικής καταλληλότητας ανά αποστολή, και η τελική κρίση για το ποιες δραστηριότητες πράγματι εξυπηρετούν τους μαθησιακούς στόχους της εργασίας. Αποτελέσματα που χρειάστηκαν σημαντική αναθεώρηση ή απορρίφθηκαν εξ ολοκλήρου περιλαμβάνουν την αρχική δομή του θεωρητικού πλαισίου του Κεφαλαίου 2 και αρκετές πρώτες προτάσεις τίτλων, οι οποίες κρίθηκαν παιδαγωγικά ή αισθητικά ακατάλληλες για το στοχευμένο κοινό.

Το βασικότερο δίδαγμα που προέκυψε από τη συνεργασία με εργαλεία ΤΝ είναι ότι η αποτελεσματική τους αξιοποίηση σε ακαδημαϊκό και εκπαιδευτικό πλαίσιο δεν προϋποθέτει παθητική αποδοχή του παραγόμενου περιεχομένου, αλλά σαφή και λεπτομερή καθοδήγηση, συστηματικό έλεγχο εγκυρότητας, και ενεργό διατήρηση της τελικής επιστημονικής και παιδαγωγικής ευθύνης στον

άνθρωπο. Η ΤΝ αποδείχθηκε πολύτιμο εργαλείο επιτάχυνσης και υποστήριξης, όχι όμως υποκατάστατο της κρίσης, της εμπειρίας και της ευθύνης της ερευνήτριας-εκπαιδευτικού.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΚΑΙ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

5.1 Επισκόπηση Αποτελεσμάτων

Η παρούσα εργασία έθεσε ως στόχο τον σχεδιασμό, την ανάπτυξη και την πρόταση αξιολόγησης ενός ηλεκτρονικού μαθήματος για τη διδασκαλία της γερμανικής γλώσσας ως ξένης γλώσσας σε μαθητές Β' Γυμνασίου επιπέδου Α2, αξιοποιώντας το παιδαγωγικό μοντέλο Task-Based Language Teaching σε συνδυασμό με στρατηγικές ψηφιακού storytelling, παιχνιδοποίησης και εργαλείων Τεχνητής Νοημοσύνης. Ο στόχος αυτός επιτεύχθηκε πλήρως σε επίπεδο σχεδιασμού και ανάπτυξης, όπως τεκμηριώνεται αναλυτικά στο Κεφάλαιο 3.

Συγκεκριμένα, αναπτύχθηκε ένα πλήρως λειτουργικό, προσβάσιμο ψηφιακό περιβάλλον στην πλατφόρμα Wix, το οποίο ενσωματώνει δέκα ολοκληρωμένες αποστολές, οργανωμένες σε τρία αφηγηματικά κεφάλαια βασισμένα στο έργο *Frankenstein* της Mary Shelley. Κάθε αποστολή δομήθηκε σύμφωνα με τις επτά φάσεις του προσαρμοσμένου μοντέλου TBLT (Pre-Task, Task, Planning, Report, Language Focus, Reflection, Badge & Feedback) με σαφή αντιστοίχιση σε κωδικοποιημένους μαθησιακούς στόχους (Πίνακες 7-10) και στα επιμέρους ερευνητικά ερωτήματα RQ1.1-RQ1.4 και RQ2.1-RQ2.4. Αναπτύχθηκε επίσης ολοκληρωμένη πρόταση αξιολόγησης, με ερωτηματολόγια αρχικής και τελικής αξιολόγησης, αναλυτική ρουμπρίκα προφορικού/γραφτού λόγου και μηχανισμούς διαμορφωτικής και ομότιμης αξιολόγησης ενσωματωμένους σε κάθε αποστολή.

Ως προς τη σύνδεση με τα ερευνητικά ερωτήματα, η θεωρητική τεκμηρίωση του Κεφαλαίου 2 κατέδειξε ότι το προτεινόμενο σχέδιο αναμένεται να συμβάλει θετικά στην ενίσχυση της εμπλοκής (Reeve & Tseng, 2011), του κινήτρου (Dörnyei, 2009; Cheng, Lu & Xiao, 2025), της συνεργασίας (Kos, 2024) και της επικοινωνιακής ικανότητας (Celce-Murcia, 2007) των μαθητών (RQ1), καθώς και στην παροχή εξατομικευμένης ανατροφοδότησης και αυθεντικών επικοινωνιακών εμπειριών μέσω της στοχευμένης ενσωμάτωσης εργαλείων ΤΝ (RQ2). Η επίτευξη αυτών των αποτελεσμάτων σε πραγματικές συνθήκες

εφαρμογής παραμένει αντικείμενο μελλοντικής εμπειρικής διερεύνησης, δεδομένου ότι η παρούσα εργασία δεν περιλάμβανε πλήρη υλοποίηση του σεναρίου.

5.2 Συζήτηση, συμπεράσματα, περιορισμοί και προτάσεις για περαιτέρω έρευνα

Η παρούσα διπλωματική εργασία επιχείρησε να καλύψει το ερευνητικό κενό που αναδείχθηκε στη βιβλιογραφική επισκόπηση: την απουσία μελετών που διερευνούν τον συνδυαστικό σχεδιασμό TBLT, αφηγηματικού σεναρίου, παιχνιδοποίησης, συστηματικά υποστηριζόμενης συνεργασίας και εργαλείων ΤΝ εντός ενός ενιαίου e-course, ιδίως στο πλαίσιο της γερμανικής ως δεύτερης ξένης γλώσσας σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης. Η συμβολή της εργασίας έγκειται στην ανάπτυξη ενός πλήρως τεκμηριωμένου μοντέλου σχεδιασμού που μπορεί να αναπαραχθεί και να αποτελέσει σημείο αναφοράς τόσο για εκπαιδευτικούς που επιθυμούν να αναπτύξουν αντίστοιχα ψηφιακά μαθήματα, όσο και για μελλοντική ερευνητική επέκταση.

Περιορισμοί. Οι κυριότεροι περιορισμοί της παρούσας εργασίας έχουν ήδη αναφερθεί στην ενότητα 3.6.2 και συνοψίζονται μαζί με κάποιους συμπληρωματικούς ως εξής:

- η απουσία εμπειρικής εφαρμογής και πραγματικών ποσοτικών/ποιοτικών δεδομένων,
- ο περιορισμένος χαρακτήρας του προτεινόμενου δείγματος για μελλοντική εφαρμογή,
- η εξάρτηση του ψηφιακού περιβάλλοντος από τη σταθερότητα εξωτερικών εργαλείων Web 2.0,
- τα δεοντολογικά ζητήματα που συνοδεύουν τη χρήση εργαλείων ΤΝ από ανήλικους μαθητές, και
- η έλλειψη χρόνου σε μερικές δραστηριότητες.

Προτάσεις για μελλοντική έρευνα. Με βάση τα παραπάνω, προτείνονται κατευθύνσεις για μελλοντική έρευνα:

- Εμπειρική εφαρμογή του σεναρίου σε πραγματικό δείγμα μαθητών Β' Γυμνασίου, με χρήση των προτεινόμενων ερευνητικών μέσων, ώστε να καταστεί δυνατός ο εμπειρικός έλεγχος των υποθέσεων που διατυπώθηκαν στην ενότητα 3.11.
- Διαχρονική μελέτη της διατήρησης της γλωσσικής γνώσης και του μαθησιακού κινήτρου πέραν της άμεσης παρέμβασης, δεδομένου ότι η σύντομη διάρκεια των δέκα αποστολών δεν επιτρέπει συμπεράσματα για μακροπρόθεσμα αποτελέσματα.
- Συγκριτική διερεύνηση της συμβολής των εργαλείων ΤΝ ανά τύπο αλληλεπίδρασης, ώστε να διαπιστωθεί ποιος τύπος ενσωμάτωσης ΤΝ παράγει τη μεγαλύτερη παιδαγωγική προστιθέμενη αξία.
- Διερεύνηση της μακροπρόθεσμης επίδρασης της αφηγηματικής δομής στη διατήρηση του μαθησιακού κινήτρου, δεδομένου ότι η βιβλιογραφία σχετικά με την ψηφιακή αφήγηση αφορά κυρίως βραχυπρόθεσμες παρεμβάσεις.

Συνολικά, η εργασία προσφέρει ένα ολοκληρωμένο, θεωρητικά τεκμηριωμένο και πρακτικά εφαρμόσιμο πλαίσιο σχεδιασμού, το οποίο αναμένεται να αποτελέσει τη βάση για μελλοντική έρευνα σχετικά με την αποτελεσματικότητα του συνδυασμού TBLT, αφηγηματικού σεναρίου, παιχνιδοποίησης και Τεχνητής νοημοσύνης στη διδασκαλία ξένων γλωσσών και συγκεκριμένα γερμανικής γλώσσας σε μαθητές δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΑΝΑΦΟΡΕΣ

Canale, M., & Swain, M. (1980). THEORETICAL BASES OF COMMUNICATIVE APPROACHES TO SECOND LANGUAGE TEACHING AND TESTING. *Applied Linguistics*, 1(1), 1–47. <https://doi.org/10.1093/applin/i.1.1>

Celce-Murcia, M. (2007). Rethinking the Role of Communicative Competence in Language Teaching. In *Intercultural language use and language learning* (pp. 41–57). https://doi.org/10.1007/978-1-4020-5639-0_3

Cheng, J., Lu, C., & Xiao, Q. (2025). Effects of gamification on EFL learning: a quasi-experimental study of reading proficiency and language enjoyment among Chinese undergraduates. *Frontiers in Psychology*, 16, 1448916. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1448916>

Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The “What” and “Why” of goal pursuits: human needs and the Self-Determination of behavior. *Psychological Inquiry*, 11(4), 227–268. https://doi.org/10.1207/s15327965pli1104_01

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: defining “Gamification.” *IT University of Copenhagen (IT University of Copenhagen)*. <https://pure.itu.dk/portal/da/publications/e8f95918-435f-46de-9081-3434ca8d0346>

Dillenbourg, P. (1999). What do you mean by collaborative learning? In P. Dillenbourg (Ed.), *Collaborative-learning: Cognitive and computational approaches* (pp. 1–19). Elsevier.

Dörnyei, Z. (2009). The L2 motivational self-system. In Z. Dörnyei & E. Ushioda (Eds.), *Motivation, language identity and the L2 self* (pp. 9–42). Multilingual Matters.

Du, J., & Daniel, B. K. (2024). Transforming language education: A systematic review of AI-powered chatbots for English as a foreign language speaking practice. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 6, Article 100230. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2024.100230>

Ellis, R., Skehan, P., Li, S., Shintani, N., & Lambert, C. (2020). Task-based language teaching. Theory and Practice. Cambridge: CUP.

Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). School engagement: Potential of the concept, state of the evidence. *Review of Educational Research*, 74(1), 59–109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>

Garrison, D. R., Anderson, T., & Archer, W. (2000). Critical inquiry in a text-based environment: Computer conferencing in higher education. *The Internet and Higher Education*, 2(2–3), 87–105. [https://doi.org/10.1016/S1096-7516\(00\)00016-6](https://doi.org/10.1016/S1096-7516(00)00016-6)

González-Lloret, M., & Ortega, L. (2014). Technology-mediated TBLT: Researching technology and tasks. John Benjamins. <https://doi.org/10.1075/tblt.6>

Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). Does gamification work? A literature review of empirical studies on gamification. In *Proceedings of the 47th Hawaii International Conference on System Sciences* (pp. 3025–3034). IEEE. <https://doi.org/10.1109/HICSS.2014.377>

Hattie, J., & Timperley, H. (2007). The power of feedback. *Review of Educational Research*, 77(1), 81–112. <https://doi.org/10.3102/003465430298487>

Kasneji, E., Seßler, K., Küchemann, S., Bannert, M., Dementieva, D., Fischer, F., Gasser, U., Groh, G., Günemann, S., Hüllermeier, E., Krusche, S., Kutyniok, G., Michaeli, T., Nerdel, C., Pfeffer, J., Poquet, O., Sailer, M., Schmidt, A., Seidel, T., ... Kasneji, G. (2023). ChatGPT for good? On opportunities and challenges of large language models for education. *Learning and Individual Differences*, 103, Article 102274. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2023.102274>

Kos, T. (2024). Enhancing young learners' peer collaboration: Pedagogical ideas for language teachers. *TESOL Quarterly*, 59(1), 541–551. <https://doi.org/10.1002/tesq.3344>

Nair, V., & Md Yunus, M. (2022). Using digital storytelling to improve pupils' speaking skills in the age of COVID-19. *Sustainability*, 14(15), Article 9215. <https://doi.org/10.3390/su14159215>

Nunan, D. (2004). Task-Based language teaching. In *Cambridge University Press eBooks*. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511667336>

Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers & Education*, 144, Article 103701. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701>

Reeve, J., & Tseng, C.-M. (2011). Agency as a fourth aspect of students' engagement during learning activities. *Contemporary Educational Psychology*, 36(4), 257–267. <https://doi.org/10.1016/j.cedpsych.2011.05.002>

Robin, B. R. (2008). *Digital storytelling: A powerful technology tool for the 21st century classroom*. *Theory Into Practice*, 47(3), 220–228. <https://doi.org/10.1080/00405840802153916>

Willis, D., & Willis, J. (2007). *Doing task-based teaching*. Oxford University Press.

Willis, J. (1996). *A framework for task-based learning*. Longman.

Yang, Y.-T. C., & Wu, W.-C. I. (2012). *Digital storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation: A year-long experimental study*. *Computers & Education*, 59(2), 339–352. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>