



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΩΣ  
ΤΜΗΜΑ ΨΗΦΙΑΚΩΝ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ**

---

**"Ανάπτυξη Διαδραστικών Επιτραπέζιων Παιχνιδιών  
για την εκμάθηση Αγγλικών"**



**Γιολδάση Βασιλική**

A.M. 12001

**Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία**

**Πειραιάς, Απρίλιος 2014**

*“ Το παιχνίδι είναι ένας τρόπος του μυαλού μας να μαθαίνει πράγματα”*

Diane Ackerman

an abstract from her book “Deep Play”

*«Μη βία, ώ άριστε, τους παιδιάς εν τοις μαθήμασιν, αλλά παίζοντας τρέφε»*

Πλάτων, Πολιτεία

## Ευχαριστίες

Η συγγραφή και εκπόνηση της παρούσας Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας ήρθε ως αποτέλεσμα της παρακολούθησης του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών «Διδακτική της Τεχνολογίας και Ψηφιακά Συστήματα» με κατεύθυνση «Ηλεκτρονική Μάθηση» και έτσι ένα όνειρο ζωής βρέθηκε να παίρνει σάρκα και οστά.

Καταρχάς θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές του προγράμματος οι οποίοι συνέβαλαν, ο καθένας με τον τρόπο του, στο να μας πάνε ένα βήμα παρα πέρα και μας πρόσφεραν απλόχερα τη γνώση επιτρέποντάς μας να γίνουμε καλύτεροι άνθρωποι και αρτιότεροι στο επιστημονικό μας πεδίο.

Ιδιαίτερος θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Συμεών Ρετάλη, Καθηγητή του τμήματος Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιώς, καθώς από την αρχή έδειξε πρόθυμος να σταθεί δίπλα μου στο ταξίδι αυτό αναθέτοντας μου κάτι πολύ κοντά στη βασική μου εκπαίδευση.

Δεν θα πρέπει να ξεχάσω τους συμφοιτητές μου με τους οποίους αγωνιούσαμε κάθε φορά να βγάλουμε εις πέρας το κάθε τι και ιδιαίτερα θα ήθελα να ευχαριστήσω την Χαρά με την οποία συνεργαστήκαμε αρμονικά στο μεγαλύτερο μέρος του εγχειρήματος αυτού. Φυσικά τους μαθητές μου της Γ΄ Γυμνασίου Παξών (Τζόγια, Ελεάνα, Διονυσία, Ιωάννα, Ευαγγελία, Λάουρα, Βαγγέλη, Γιάννη, Φώντα, Εράλντο, Δημήτρη, Παναγιώτη, Κώστα, Σπύρο, Αννι, Τάσο, Κωνσταντίνα, Αλέξανδρο) που συμμετείχαν στη μελέτη περίπτωσης.

Το σημαντικότερο, ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένειά μου και τον Αποστόλη γιατί ο καθένας με τον τρόπο του και το με το ρόλο του αλλά και με την στήριξη που μου πρόσφερε έγινε αρωγός και συνοδοιπόρος στο ταξίδι αυτό της ολοκλήρωσης των σπουδών. Κλείνοντας θα ήθελα να αφιερώσω αυτή την εργασία στον πατέρα μου, ο οποίος έφυγε ξαφνικά στη μέση αυτού του ταξιδιού και δεν είναι σήμερα εδώ να φτάσουμε μαζί στο τέλος του.

## Περίληψη

Οι σύγχρονες προσεγγίσεις της εκπαιδευτικής διαδικασίας καθώς και οι εξελίξεις στην κοινωνία της τεχνολογίας και της πληροφόρησης επιβάλλουν την προσαρμογή της εκπαιδευτικής διαδικασίας σε αυτές. Οι εκπαιδευτικοί συνεχώς επιμορφώνονται και εξελίσσονται με κύριο σκοπό την αυτοβελτίωση τους ως διακομιστές της γνώσης. Οι νέοι εκπαιδευόμενοι παρακολουθούν τις εξελίξεις και θέλουν να αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι τους. Για τους λόγους αυτούς το σχολείο και εν γένει το ωρολόγιο πρόγραμμα δεν μπορεί να μένει στάσιμο και κολλημένο στην παραδοσιακή του εικόνα. Καλείται και αυτό μέσω των εκπαιδευτικών και των δομών του να αναμορφωθεί και να συμπορευτεί με τα νέα εκπαιδευτικά δεδομένα. Ο εκπαιδευτικός προσπαθεί να βρει τους καλύτερους δυνατούς τρόπους προκειμένου να ενσωματώσει τις Τ.Π.Ε στο μάθημά του, να δημιουργήσει ένα δυναμικό περιβάλλον μάθησης αλλά και να προσεγγίσει από μια άλλη οπτική γωνία τους μαθητές του οι οποίοι πλέον είναι τόσο εξοικειωμένοι και λάτρεις του ψηφιακού κόσμου που ορθά αποκαλούνται «ψηφιακή γενιά». Μια ανάγκη, λοιπόν, που προκύπτει και θα εξετάσουμε στη συγκεκριμένη μεταπτυχιακή διπλωματική εργασία είναι η ενσωμάτωση των διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην πρωτοβάθμια και δευτεροβάθμια εκπαίδευση και κυρίως η δυνατότητα που παρέχεται στον απλό εκπαιδευτικό - της Αγγλικής γλώσσας εν προκειμένω - να δημιουργήσει διαδραστικά εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια χωρίς να έχει γνώσεις προγραμματισμού προκειμένου να τα προσαρμόσει στη διδασκαλία.

**Λέξεις Κλειδιά:** νέες τεχνολογίες, αγγλική γλώσσα, αγγλικά ως δεύτερη γλώσσα, διαδραστικός, επιτραπέζιο παιχνίδι, δυναμικό περιβάλλον μάθησης,

## **Abstract**

Modern approaches to the educational process as well as development in our society and information technology require adaptation of the educational process in them. School teachers are under constant training and development with the primary purpose of self-improvement as knowledge servers. Young learners monitor developments and want to be an integral part of them. For these reasons school, in general, and the curriculum cannot remain stagnant and stuck in their traditional image. The curriculum is called through its structures and educators to be reformed and catch up with new educational data. The teacher tries to find the best ways to integrate ICT in the lesson, to create a dynamic learning environment and to approach his students from another angle, the students who are nowadays both familiar and lovers of the digital world and that's why they are called "digital generation". A need, therefore, that incurred and will be looked into in this master thesis is the integration of interactive board games in primary and secondary education and in particular the ability that the English language teacher has to develop his own interactive educational games that meet his/her students' needs without having any clue of programming knowledge.

## **Key Words:**

Interactive board games, ICT, dynamic environment, English language teacher, develop

## Περιεχόμενα

Ευχαριστίες.....	iii
Περίληψη.....	iv
Λέξεις Κλειδιά.....	iv
Abstract.....	v
Key Words:.....	v
Κεφάλαιο I.....	11
Εισαγωγή.....	11
1.2 Το αντικείμενο της Διπλωματικής Εργασίας.....	13
1.3 Δομή Διπλωματικής Εργασίας.....	14
Κεφάλαιο II.....	14
Αγγλική Γλώσσα.....	14
2.1 Ιστορική Αναδρομή Αγγλικής Γλώσσας.....	14
2.2 Η διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας σήμερα.....	16
2.3 Αγγλική Γλώσσα Και η Χρήση της Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε).....	17
Κεφάλαιο III.....	18
Επιτραπέζια Παιχνίδια.....	18
3.1 Τι εννοούμε με τον όρο Επιτραπέζια Παιχνίδια.....	18
3.2 Ιστορική Αναδρομή.....	19
3.3 Επιλογή επιτραπέζιου παιχνιδιού.....	26
3.4 Χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία της αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας.....	28
3.5 Επιτραπέζια Παιχνίδια και δεξιότητες στην αγγλική γλώσσα.....	29
Κεφάλαιο IV.....	32
Διαδραστικά Επιτραπέζια Παιχνίδια.....	32
4.1 Διαδραστικότητα.....	32
4.2 Διαδραστικά Επιτραπέζια Παιχνίδια στο Διαδίκτυο.....	33
4.3 Λογισμικά Δημιουργίας Διαδραστικών επιτραπέζιων Παιχνιδιών.....	40
Κεφάλαιο V.....	59
Διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια και εκπαιδευτικοί.....	59

5.1. Ενσωμάτωση Διαδραστικών Επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.....	59
5.2. Σύνοψη απαντήσεων .....	59
Κεφάλαιο VI.....	73
Μελέτη Περίπτωσης στην Γ' τάξη του γυμνασίου.....	73
6.1 Εισαγωγή .....	73
6.2 Μελέτη Περίπτωσης .....	73
6.3 Δείγμα.....	74
6.4 Ερωτηματολόγιο.....	75
6.5 Διδακτικό μοντέλο.....	76
6.6 Καταλληλότητα μοντέλου για την υλοποίηση του σεναρίου .....	78
6.7 Εκπαιδευτικό Σενάριο.....	81
6.7.1 Στόχοι εκπαιδευτικού σεναρίου.....	81
6.7.2 Ανάγκες και χαρακτηριστικά εκπαιδευομένων .....	82
Ανάγκες εκπαιδευομένων .....	82
Χαρακτηριστικά εκπαιδευομένων .....	83
6.7.3.Εμπλεκόμενοι ρόλοι .....	84
6.7.4. Περιγραφή σεναρίου με τη μορφή ρέοντος κειμένου .....	85
6.7.5.Αξιολόγηση λογισμικών από τους μαθητές που έλαβαν μέρος στη μελέτη περίπτωσης.....	88
• Tools for Educators.....	89
• Super Teachers Tools.....	92
• Bravo.....	97
Κεφάλαιο VII.....	103
7.1 Συμπεράσματα.....	103
Βιβλιογραφία.....	105
Ηλεκτρονικές Πηγές.....	109
Παράρτημα_A .....	111
Α.1Ερωτηματολόγιο προς εκπαιδευτικούς Αγγλικής Γλώσσας Α'Βάθμιας & Β'Βάθμιας εκπαίδευσης: .....	111
Α.2.1_ Ερωτηματολόγιο προς μαθητές _TOOLS FOR EDUCATORS.....	119
Α.2.2_ Ερωτηματολόγιο προς μαθητές _SUPER TEACHERS TOOLS .....	122
Α.2.3_ Ερωτηματολόγιο προς μαθητές _BILLIONAIRE_ BOARD GAME .....	126
Παράρτημα_B .....	129

B.1. Tools for educators.....	129
B.2.Super Teachers Tools.....	130
B.3.Bravo.....	131
Φύλλα εργασίας.....	132
Worksheet I.....	132
Worksheet II.....	133
Worksheet III.....	134
Worksheet IV.....	135
Worksheet V.....	136
Αξιολόγηση (I).....	137
Αξιολόγηση Μαθητή Ατομικά (II).....	138

## Κατάλογος εικόνων

Εικόνα 1.....	19		
Εικόνα 2.....	20		
Εικόνα 3.....	20		
Εικόνα 4.....	21		
Εικόνα 5.....	21		
Εικόνα 6.....	Εικόνα 7.....	Εικόνα 8.....	22
Εικόνα 9.....	23		
Εικόνα 10.....	Εικόνα 11.....	24	
Εικόνα 12.....	25		
Εικόνα 13.....	25		
Εικόνα14.....	73		
Εικόνα15.....	75		



## Κατάλογος Οθονών

Οθόνη 1 .....	34		
Οθόνη 2 .....	34		
Οθόνη 3 .....	35		
Οθόνη 4 .....	35		
Οθόνη 5 .....	35		
Οθόνη 6 .....	36		
Οθόνη 7 .....	36		
Οθόνη 8 .....	37		
Οθόνη 9 .....	38		
Οθόνη 10.....	38		
Οθόνη 11.....	38		
Οθόνη 12.....	39		
Οθόνη 13.....	39		
Οθόνη 14.....	41		
Οθόνη 15.....	42		
Οθόνη 16.....	42		
Οθόνη 17.....	42		
Οθόνη 18.....	43		
Οθόνη 19.....	44		
Οθόνη 20.....	45		
Οθόνη 21.....	Οθόνη 22.....	45	
Οθόνη 23 .....	Οθόνη 24.....	45	
Οθόνη 25.....		46	
Οθόνη 26.....		47	
Οθόνη 27.....		48	
Οθόνη 28 .....	Οθόνη 29.....	49	
Οθόνη 30.....	Οθόνη 31.....	49	
Οθόνη 32 .....	Οθόνη 33.....	Οθόνη 34.....	49
Οθόνη 35.....			50
Οθόνη 36.....			52
Οθόνη 37 .....	Οθόνη 38.....		53
Οθόνη 39.....			54
Οθόνη 40.....			55
Οθόνη 41.....			56
Οθόνη 42.....			56
Οθόνη 43.....			57
Οθόνη 44.....			58

*"Language learning is hard work.....  
Effort is required at every moment and must be maintained over a long period of time.*

*Games help and encourage many learners to sustain their interest and work. "*

In A Faraway Land, Michael Berman, UK

The above quote appears in the introduction to Andrew Wright, David Betteridge and Michael Buckby's seminal 1984 work, "Games for Language Learning".

# Κεφάλαιο I

## Εισαγωγή

Η εκμάθηση μιας ξένης γλώσσας, και στην περίπτωση μας της Αγγλικής γλώσσας, προϋποθέτει την προετοιμασία ικανών μαθητών να ανταποκριθούν σε συνθήκες πραγματικής ζωής, μαθητές που θα μπορούν ανά πάσα στιγμή και για οποιοδήποτε θέμα να παράγουν αυθεντικό λόγο στη γλώσσα στόχο. Η διδασκαλία της αγγλικής, όπως και η διδασκαλία όλων των ζωντανών γλωσσών διέπεται από ένα πλαίσιο αρχών των οποίων τα βασικά συστατικά είναι ο εγγραμματισμός, η πολυγλωσσία και η πολυπολιτισμική διάσταση (ΔΕΠΠΣ Αγγλικής Γλώσσας).

Η σύγχρονη αγγλική γλώσσα, η οποία μερικές φορές χαρακτηρίζεται ως η πρώτη παγκόσμια *lingua franca*, κατέχει κυρίαρχη θέση ως διεθνής γλώσσα στους τομείς όπως αυτοί των επικοινωνιών, της επιστήμης, των επιχειρήσεων, της πολιτικής και της διπλωματίας, της ψυχαγωγίας, των ηλεκτρονικών υπολογιστών και του διαδικτύου. Αποτελεί μία από τις συνολικά έξι επίσημες γλώσσες του Οργανισμού Ηνωμένων Εθνών, μία από τις είκοσι τρεις επίσημες της Ευρωπαϊκής Ένωσης, όπου κατέχει τη δεύτερη θέση ως μητρική γλώσσα και την πρώτη ως ξένη γλώσσα με ποσοστό 51%, τη μοναδική επίσημη της Κοινοπολιτείας των Εθνών, ενώ χρησιμοποιείται και σε πολλούς ακόμη διεθνείς οργανισμούς (Βικιπαίδεια-Αγγλική Γλώσσα).

Πολλές φορές το να διδαχθεί κανείς και να το κατακτήσει μια ξένη γλώσσα, και εν προκειμένω την αγγλική γλώσσα, πιθανότατα προϋποθέτει εκ μέρους του πολύ σκληρή δουλειά που θα οδηγήσει στην επιτυχία αλλά ίσως να οδηγήσει και στην απογοήτευση. Η κατανόηση, η παραγωγή και η ορθή χρήση της ξένης γλώσσας ισοδυναμεί με ασταμάτητη προσπάθεια και θέληση εκ μέρους του εκπαιδευόμενου.

Ο εκπαιδευτικός καλείται να οργανώσει τον τρόπο της διδασκαλίας του και να ενσωματώσει καινούριες μεθόδους σε αυτόν έτσι ώστε να γίνει το μάθημά του πιο ενδιαφέρον, πιο

ελκυστικό για τον μαθητή με συνθήκες πραγματικής ζωής. Μια τέτοια μέθοδος θα μπορούσε να θωρηθεί και η ενσωμάτωση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Στην πραγματικότητα, έχει βρεθεί ότι τα παιχνίδια μπορούν πράγματι να ενισχύσουν τη συναισθηματική και γνωστική ανάπτυξη των μαθητών και να βελτιώσουν τη δυναμική της τάξης, των εκπαιδευτικών και της προσαρμοστικότητας της διδασκαλίας στην τάξη (Lengeling & Malarcher, 1997). Ψυχολόγοι υποστηρίζουν ότι το παιχνίδι δεν γεμίζει απλά το κενό ως μια χαλαρή δραστηριότητα του ελεύθερου χρόνου αλλά αποτελεί μια σημαντική εμπειρία μάθησης (UNESCO). Είναι κοινά αποδεκτό ότι η λέξη παιχνίδι παραπέμπει στην δραστηριότητα εκείνη η οποία είναι διασκεδαστική, εμπλέκει τους συμμετέχοντες και συχνά τους προκαλεί. Μια δραστηριότητα κατά την οποία οι συμμετέχοντες μαθαίνουν παίζοντας και συνήθως αλληλεπιδρούν με άλλους (Wright, Betteridge, Buckby, 2006)

Μελέτες αποδεικνύουν πως τα παιχνίδια αποτελούν προσομοίωση διαφόρων καταστάσεων της πραγματικής ζωής γι'αυτό και η γλώσσα που χρησιμοποιείται στα παιχνίδια έχει νόημα και σκοπό. Τα παιχνίδια δύναται να χρησιμοποιηθούν σε όλα τα επίπεδα εκμάθησης και να βοηθήσουν στην άσκηση σχεδόν κάθε δομής ή περιοχής του λεξιλογίου και της γραμματικής της ξένης γλώσσας. Τα παιχνίδια, ακόμη, είναι μια χρήσιμη στρατηγική τόσο για την επανάληψη της διδαχθείσας ύλης όσο και της εξέτασης. Όταν γίνεται χρήση γλωσσικών παιχνιδιών, οι μαθητές μιλούν περισσότερο, εμπιστεύονται περισσότερο και ακόμη και οι πιο ντροπαλοί μαθητές απειλούνται λιγότερο από ό, τι εάν πρέπει να μιλήσουν μπροστά σε όλη την τάξη, οπότε αυξάνεται η ενεργός συμμετοχή. Είναι εξίσου σημαντικό να σημειωθεί πως τα παιχνίδια είναι διασκέδαση και βοηθούν τον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει μια χαλαρή, φιλική και συνεργατική ατμόσφαιρα στις ομάδες του. Τα παιχνίδια είναι ένας αποτελεσματικός τρόπος μάθησης (John Langram & Sue Parcell, 1994). Σύμφωνα και με την Richard-Amato (1988) υπάρχουν πολλά πλεονεκτήματα στη χρήση παιχνιδιών και το κυριότερο είναι ίσως ότι μειώνουν το άγχος και αυξάνουν τις πιθανότητες της κατάκτησης της ύλης.

Στη διπλωματική αυτή εργασία, ωστόσο, θα ασχοληθούμε με την αναζήτηση εκείνων των εργαλείων που επιτρέπουν την δημιουργία και ενσωμάτωση στη διδασκαλία διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών. Όταν σε κάποιον αναφέρουμε τη λέξη επιτραπέζιο παιχνίδι το πρώτο πράγμα που θα του έρθει στο μυαλό θα είναι Ταμπλό από σκληρό χαρτόνι, Κάρτες, Ζάρια, Πιόνια ή Μινιατούρες. Υπάρχει, όμως, και μια νέα εικόνα στο προσκήνιο που δεν είναι άλλη από αυτήν των σύγχρονων υπολογιστών, των υπερδυνατών κονσόλων (όπως το PS3, το Xbox, το Wii και άλλα) των smartphones, του ipad, του iphone και των tablets που έχουν πέρα όλων των άλλων τώρα και τη δυνατότητα να παίζουν Ψηφιακά Επιτραπέζια Παιχνίδια (Digital BoardGames)!

## **1.2 Το αντικείμενο της Διπλωματικής Εργασίας**

Αντικείμενο της παρούσης μεταπτυχιακής διπλωματικής εργασίας είναι να αναζητηθούν τα λογισμικά εκείνα που μπορούν να βοηθήσουν τον εκπαιδευτικό της αγγλικής γλώσσας στη περίπτωση μας να αναπτύξει τα δικά του διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια και να τα εφαρμόσει στην εκπαιδευτική διαδικασία. Τον απλό εκπαιδευτικό που θέλει να εξελισσεται και να είναι συνοδοιπόρος των εξελίξεων με βασικές γνώσεις στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές και τις Τ.Π.Ε. Γίνεται παρουσίαση και ανάλυση των λογισμικών εκείνων που δεν απαιτούν προγραμματιστικές γνώσεις και μπορούν με ομαλό τρόπο και επιτυχία να ενταχθούν στην εκπαιδευτική διαδικασία προσφέροντας στους μαθητές αλλά και στον ίδιο τον εκπαιδευτικό όχι μόνο γνώσεις αλλά και ευχαρίστηση.

Για το σκοπό αυτό, λοιπόν, αναζητήθηκαν και εξετάστηκαν τα εν λόγω λογισμικά, εφαρμόστηκαν στην εκπαιδευτική διαδικασία και αξιολογήθηκαν από τους εμπλεκόμενους μαθητές. Επιπλέον, έγινε μια έρευνα σε συναδέλφους που διδάσκουν την αγγλική ως δεύτερη γλώσσα – στην πρωτοβάθμια και την δευτεροβάθμια εκπαίδευση – για να εξεταστεί κατά πόσο σήμερα γίνεται χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών κατά την διδασκαλία, αν οι εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα και τη θέληση να τα εντάξουν στην εκπαιδευτική διαδικασία και πόσο εύκολο είναι για κάποιον με βασικές γνώσεις στις Τ.Π.Ε.

### **1.3 Δομή Διπλωματικής Εργασίας**

Η παρούσα εργασία χωρίζεται σε 7 κεφάλαια. Στο 2<sup>ο</sup> Κεφάλαιο γίνεται παρουσίαση της αγγλικής γλώσσας και μια ιστορική αναδρομή του πως ξεκίνησε και καθιερώθηκε ως επίσημη γλώσσα. Στη συνέχεια, στο 3<sup>ο</sup> Κεφάλαιο γίνεται μια εκτενής αναφορά στον κλασικό όρο επιτραπέζια παιχνίδια και μια ιστορική αναδρομή της εμφάνισης και της καθιέρωσής τους ανά τους αιώνες. Στο 4<sup>ο</sup> Κεφάλαιο αναφέρονται ιστοσελίδες έτοιμων προς χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών και λογισμικά δημιουργίας. Στο 5<sup>ο</sup> Κεφάλαιο, ερευνάται το κατά πόσο οι εκπαιδευτικοί στην ελληνική εκπαίδευση δύνανται και κατά πόσο είναι διατεθειμένοι να ενσωματώσουν τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία. Στο 6<sup>ο</sup> Κεφάλαιο παρουσιάζεται μια μελέτη περίπτωσης εφαρμογής των λογισμικών αυτών που παρουσιάστηκαν στο 4<sup>ο</sup> κεφάλαιο και στο 7<sup>ο</sup> κεφάλαιο αναφέρονται τα συμπεράσματα. Τέλος, παρουσιάζεται η σχετική βιβλιογραφία και τα παραθέματα.

## **Κεφάλαιο II**

### **Αγγλική Γλώσσα**

#### **2.1 Ιστορική Αναδρομή Αγγλικής Γλώσσας**

Η Αγγλική Γλώσσα ήταν αρχικά η γλώσσα που μιλούσαν κατά την πρώιμη μεσαιωνική περίοδο στην Αγγλία. Σήμερα, ωστόσο, είναι η πιο διαδεδομένη και πολύ χρησιμοποιούμενη γλώσσα στον κόσμο. Χρησιμοποιείται κατά κόρον ως δεύτερη γλώσσα καθώς και ως επίσημη γλώσσα στην Ευρωπαϊκή Ένωση, στα Ηνωμένα Έθνη, σε πολλές χώρες της κοινοπολιτείας καθώς επίσης και σε πολλούς παγκόσμιους οργανισμούς (Wikipedia - English Language).

Ιστορικά μιλώντας, η Αγγλική γλώσσα έχει την βάση της σε πολύ στενά δεμένες διαλέκτους οι οποίες έφτασαν στις ανατολικές ακτές της Μεγάλης Βρετανίας από τους Αγγλοσάξονες

του 5<sup>ου</sup> αιώνα και ένας σημαντικός αριθμός των αγγλικών λέξεων έχει τη ρίζα του στη λατινική γλώσσα καθώς ήταν κατά κάποιο τρόπο η κοινή γλώσσα τόσο στη Χριστιανική εκκλησία όσο και στην Ευρωπαϊκή πνευματική ζωή.

Η λέξη «Αγγλικός» θεωρείται ότι προέρχεται από το επώνυμο **Angle** το οποίο είναι το όνομα μιας γερμανικής φυλής η οποία κατάγεται από την περιοχή Angeln της Γιουτλάνδης στη σημερινή Βόρεια Γερμανία.

Το αγγλικό λεξικό της Οξφόρδης απαριθμεί πάνω από 250.000 διακριτές λέξεις, μη συμπεριλαμβανομένων των πολλών τεχνικών, επιστημονικών και τους όρους αργκό (Oxford English Dictionary).

Ο όρος «η Αγγλική ως δεύτερη γλώσσα» πρωτοεμφανίστηκε στις αρχές του 1920 για να δώσει έμφαση στους δίγλωσσους στόχους της εκπαίδευσης. Σκοπός ήταν να αποδειχθεί ότι η αγγλική γλώσσα πρέπει να λειτουργεί ως δεύτερη γλώσσα για συγκεκριμένους σκοπούς οι οποίοι δεν μπορούν εύκολα να επιτευχθούν στη μητρική γλώσσα, όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Howatt (Howatt, Widdowson, 2004).

Στην Ελλάδα, σύμφωνα με στοιχεία του 2001 από το δίκτυο «Ευρυδίκη-Eurycide» (Information on Education Systems and Policies in Europe) η διδασκαλία ξένων γλωσσών κέρδισε έδαφος τις τελευταίες δεκαετίες. Μέχρι την εισαγωγή των αγγλικών στα 1955-1960, μόνο μία ξένη γλώσσα, τα γαλλικά, διδάσκονταν στη δευτεροβάθμια εκπαίδευση. Το 1992/93, η διδασκαλία ξένων γλωσσών συμπεριλήφθηκε στο αναλυτικό πρόγραμμα του δημοτικού σχολείου (περιεκτικό αναλυτικό πρόγραμμα 6 ετών για τη διδασκαλία αγγλικών σε μαθητές από την 4η τάξη του δημοτικού σχολείου ως την 3η τάξη του Γυμνασίου) και τα αγγλικά έγιναν υποχρεωτικά. Μια δεύτερη υποχρεωτική ξένη γλώσσα (γαλλικά ή γερμανικά) εισήχθη στο Γυμνάσιο το 1993. Το 1996/97, τα γερμανικά εισήχθησαν στο Λύκειο (ανώτερη βαθμίδα δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης). Το 1998/99, έγινε υποχρεωτική στο Ενιαίο Λύκειο μια ξένη γλώσσα κατ' επιλογή μεταξύ των τριών που προσφέρονται σε αυτό το επίπεδο (αγγλικά, γαλλικά ή γερμανικά)(Πρόγραμμα Ευρυδίκη-υπαιθ, 2001).

## 2.2 Η διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας σήμερα

Σύμφωνα με το Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών της Αγγλικής Γλώσσας που προτείνει το Υπουργείο Παιδείας και Θρησκευμάτων σκοπός της διδασκαλίας της αγγλικής γλώσσας είναι να αναπτυχθούν οι ικανότητες εκείνες των μαθητών που θα τους καταστήσουν ικανούς να επικοινωνούν σε διαφορετικά γλωσσικά και πολιτισμικά περιβάλλοντα (ΔΕΠΠΣ Αγγλικής Γλώσσας). Οι μαθητές, λοιπόν, αναπτύσσουν τις δεξιότητες αυτές που θα τους επιτρέψουν να ανταποκριθούν σε πραγματικές συνθήκες επικοινωνίας είτε αυτές είναι προβλέψιμες είτε όχι με το να χρησιμοποιούν γλωσσικές επιλογές. Επιπλέον, οι μαθητές έρχονται να κατανοήσουν ότι η ξένη γλώσσα δεν χρησιμεύει μόνο ως κώδικας επικοινωνίας μεταξύ αλλόγλωσσων συνομιλητών αλλά και ως κώδικας διαχείρισης πληροφοριών από διάφορα γνωστικά πεδία.

Με την εκμάθηση της ξένης γλώσσας οι όροι Πολυγλωσσία, Πολυπολιτισμικότητα και Εγγραμματισμός γίνονται βασικοί άξονες τόσο για τις γνωστικές όσο και για τις κοινωνικές δεξιότητες των μαθητών. Με τον όρο Πολυγλωσσία εννοούμε την εξοικείωση με τις ξένες γλώσσες καθώς και την κατανόηση των δομικών, λειτουργικών και μορφοσυντακτικών τους στοιχείων. Με τον όρο Εγγραμματισμός εννοούμε την καλλιέργεια τόσο του προφορικού όσο και του γραπτού λόγου προκειμένου οι μαθητές να μπορούν να αξιοποιούν οποιαδήποτε προσλαμβανόμενη πληροφορία. Με τον όρο Πολυπολιτισμικότητα εννοούμε ότι οι μαθητές φτάνουν στο σημείο να κατανοούν και να αποδέχονται τη διαφορετικότητα των άλλων και να διαμορφώνουν πολυπολιτισμική συνείδηση.

Η διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας εφαρμόζεται σήμερα από την πρώτη τάξη του δημοτικού σχολείου, στα σχολεία εκείνα που ακολουθούν το αναμορφωμένο πρόγραμμα σπουδών, ή από την τρίτη τάξη του δημοτικού σχολείου, στα σχολεία που ακολουθούν το παλαιού τύπου πρόγραμμα σπουδών, μέχρι και την τρίτη λυκείου, με την επισήμανση ότι στο σημερινό λύκειο αποτελεί μάθημα επιλογής μεταξύ άλλων γλωσσών, όπως γαλλικά, γερμανικά, ιταλικά και ισπανικά.



Αντιλαμβανόμαστε, λοιπόν, ότι η διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας καταλαμβάνει ζωτικό χώρο στο σχολικό ωρολόγιο πρόγραμμα. Κύριο μέλημα των εκπαιδευτικών είναι να προσαρμόσουν τη διδασκαλία τους στα νέα δεδομένα και να εντάξουν τις νέες τεχνολογίες σε αυτό προκειμένου να κάνουν το μάθημά τους πιο ελκυστικό και πιο κατανοητό. Σήμερα βλέπουμε την ενσωμάτωση διαφόρων εφαρμογών όπως των blogs, wikis, Moodle, video games, board games στην εκπαιδευτική διαδικασία έτσι ώστε να συνδυαστεί η μάθηση με την ευχαρίστηση και την πρόκληση. Επιπλέον, η χρήση παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία είναι κάτι που βρίσκεται επίσης σε άνθιση στην εποχή μας. Όσον αφορά στην εκμάθηση της ξένης γλώσσας το ενδιαφέρον στρέφεται κυρίως στα επιτραπέζια παιχνίδια. Προσθέτοντας τα παιχνίδια στην διδασκαλία της αγγλικής γλώσσας θα προσδώσει ποικιλία στο μάθημα και θα παρακινήσει τους μαθητές, παρέχοντας ένα εύλογο κίνητρο για να χρησιμοποιήσουν τη γλώσσα-στόχο, και ως εκ τούτου, καθιστά την αγγλική γλώσσα λιγότερο τρομακτική, για κάποιο ποσοστό εκπαιδευομένων, και άμεσα χρήσιμη για το παιδί (Lewis και Bedson, 1999 – Ghosoon Nafeth Qteefan, 2012).

### **2.3 Αγγλική Γλώσσα Και η Χρήση της Τεχνολογίας Πληροφοριών και Επικοινωνιών (Τ.Π.Ε)**

Σύμφωνα με στοιχεία του δικτύου «Ευρυδική-Eurycide» (Information on Education Systems and Policies in Europe, 2001) αναφέρεται χαρακτηριστικά ότι «οι οπτικοακουστικές τεχνολογίες του τύπου όπως η εγγραφή ήχου και εικόνας καθώς επίσης και οι τηλεοπτικές μεταδόσεις στη γλώσσα - στόχο αποτελούσαν για πάρα πολλά χρόνια έρεισμα στη διδασκαλία ξένων γλωσσών. Παρότι αυτές χρησιμοποιούνται ακόμα και σήμερα ευρέως στα σχολεία, πολλές χώρες θεώρησαν τη δυνατότητα συμμετοχής της πληροφορικής ως ακόμα πιο σημαντικής στην εκπαιδευτική διαδικασία και επενδύουν όλο και περισσότερο στο σχεδιασμό λογισμικού για την υποστήριξη της διδασκαλίας και της εκμάθησης. Στη διάρκεια της τελευταίας δεκαετίας, οι περισσότερες ευρωπαϊκές χώρες εξέδωσαν συστάσεις για τη χρήση της τεχνολογίας πληροφοριών και επικοινωνιών στα σχολεία. Οι εκπαιδευτικοί παροτρύνονται να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες σε όλα τα μαθήματα. Ένας ολοένα

αυξανόμενος αριθμός χωρών έχει αρχίσει να εφαρμόζει τις νέες τεχνολογίες στη μεθοδολογία διδασκαλίας ξένων γλωσσών και αρκετές έχουν ήδη θεσπίσει συγκεκριμένα μέτρα προς αυτή την κατεύθυνση» (Πρόγραμμα Ευριδίκη-υπαιθ,2001).

Και στην Ελλάδα, βεβαίως, τα τελευταία χρόνια γίνονται βήματα προς αυτή την κατεύθυνση με το να επιμορφώνονται οι εκπαιδευτικοί αναφορικά με τις νέες τεχνολογίες με τη διοργάνωση επιμορφωτικών σεμιναρίων από τον επίσημο φορέα Υ.ΠΑΙ.Θ, τα γνωστά ως επιμόρφωση στις Τ.Π.Ε Α΄ & Β΄ επιπέδου. Ακόμη, τα δημόσια σχολεία έχουν σε μεγάλο βαθμό εξοπλιστεί με εργαστήρια πληροφορικής, διοργανώνονται ημερίδες όπου οι εκπαιδευτικοί παρουσιάζουν τις καινοτομίες τους και γίνονται παράδειγμα για τους νεώτερους. Σίγουρα, όμως όλα αυτά δεν είναι αρκετά αν ο ίδιος ο εκπαιδευτικός δεν κατανοήσει την σπουδαιότητα της χρήσης της τεχνολογίας στην εκπαιδευτική διαδικασία και κατά πόσο αυτή υποβοηθά και ανυψώνει το διδακτικό του αντικείμενο.

## Κεφάλαιο ΙΙΙ

### Επιτραπέζια Παιχνίδια

#### 3.1 Τι εννοούμε με τον όρο Επιτραπέζια Παιχνίδια

Επιτραπέζια ονομάζονται τα παιχνίδια που παίζονται πάνω σε ταμπλό. Μπορούν να συμμετέχουν δυο ή περισσότερα άτομα και κύριος σκοπός τους είναι η διασκέδαση, η αποκόμιση γνώσεων ή η νοητική άσκηση (βικιπαίδεια - επιτραπέζιο παιχνίδι, 2013). Ο ανταγωνισμός ή αλλιώς η *ευγενής άμιλλα*, που πολλές φορές υπάρχει είναι σημαντικό στοιχείο στην εξέλιξη του παιχνιδιού. Οι παίκτες κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού βασίζουν την πορεία τους είτε στον παράγοντα τύχη είτε λειτουργούν βάσει στρατηγικής ή καμιά φορά σε συνδυασμό και των δυο. Γενικότερα τα επιτραπέζια παιχνίδια χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: α) στα πολεμικά παιχνίδια που αντικειμενικό σκοπό έχουν την αιχμαλωσία ή την καταστροφή του αντιπάλου β) στα αγωνιστικά παιχνίδια όπου στόχος είναι να φτάσει κανείς

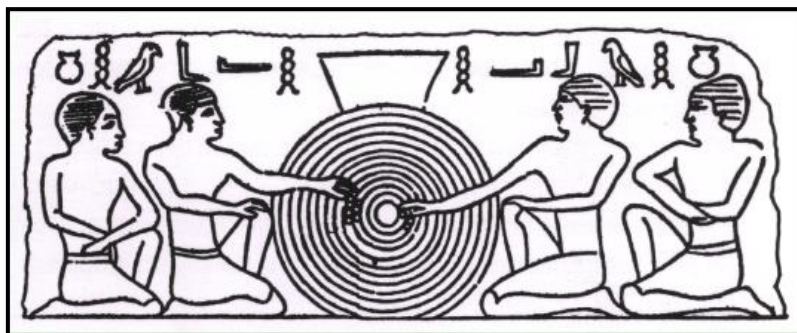
πρώτος στον τερματισμό και γ) στα παιχνίδια ευθυγράμμισης όπου στόχος είναι να δημιουργηθεί ένα συγκεκριμένο σχέδιο πάνω στο ταμπλό (Mayer - Harris, 2010).

### 3.2 Ιστορική Αναδρομή

Τα επιτραπέζια παιχνίδια εντοπίζονται στους περισσότερους πολιτισμούς ανά τους αιώνες. Σύμφωνα με τον Prensky (2001) άλλωστε αν κάνουμε ένα φιλτράρισμα στην ιστορία του ανθρώπου θα δούμε ότι το παιχνίδι είναι ένα από τα πιο αγαπημένα «πάρεργα». Πιο αναλυτικά πληροφορίες για την ύπαρξη και τη χρήση τους μπορεί κάποιος να αντλήσει από διάφορα έργα τέχνης, μνημεία ή έγγραφα. Η επικρατούσα θεωρία υποστηρίζει ότι τα πρώτα επιτραπέζια παιχνίδια έκαναν την εμφάνισή την **Αίγυπτο** την 4<sup>η</sup> χιλιετία π.χ. Στην εικόνα 1 πληροφορούμαστε την ύπαρξη του παιχνιδιού *Senet*, παρόλο που δεν έχουν σωθεί εγχειρίδια με τους κανόνες, το οποίο εικονίζεται σε μια τοιχογραφία που βρέθηκε στον τάφο του Merknera (Dimossas,2013) καθώς και σε τοιχογραφίες που βρέθηκαν στην Κοιλιάδα των Βασιλισσών όπου η Βασίλισσα Νεφερτίτη επίσης παρουσιάζεται να παίζει το συγκεκριμένο επιτραπέζιο. Γύρω στο 3.000 π.Χ. χρονολογείται και ένα άλλο αιγυπτιακό παιχνίδι το *Mehen* (Εικόνα 2).

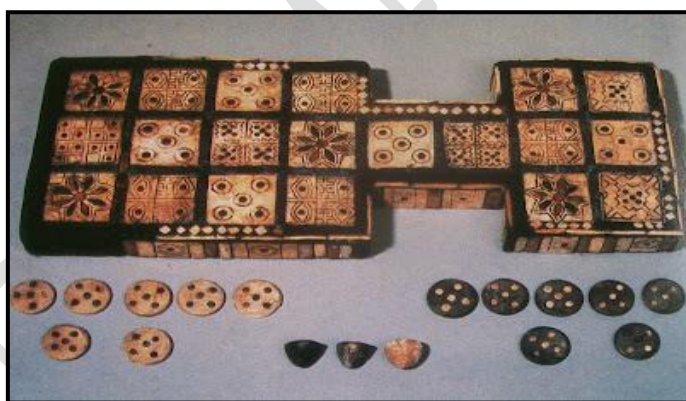


Εικόνα 1- Πηγή: <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Ancient/Senet/>



Εικόνα 2. Πηγή: <http://www.pergio.net/Giochi/GiochiDiTavoliere/Mehen/Mehen.htm>

Ένα αρχαίο τάβλι βρέθηκε στην Burnt City στο **Ιράν** και χρονολογείται πριν από το 3.000 π.Χ. Ένα από τα πιο παλιά επιτραπέζια (kreedaakaushalya, 2012) που έχει βρεθεί είναι το «Βασιλικό Παιχνίδι του Ουρ» (Εικόνα 3) ή αλλιώς το «Παιχνίδι των 20 τετραγώνων», που βρέθηκε σε ανασκαφές στο **Ιράκ** και χρονολογείται πριν από το 2.600 π.Χ.



Εικόνα 3 – Πηγή: <http://kreedaakaushalya.blogspot.gr/2012/02/contribution-of-irving-finkel-to-board.html>

Το παιχνίδι Go, γνωστό ως Wei-Ch'í σήμερα στην **Κίνα**, λέγεται ότι εφευρέθηκε το 2244 - 2206 π.Χ από τον αυτοκράτορα Shun προκειμένου να βελτιώσει και να οξύνει την εξυπνάδα του γιού του Shokin.



Εικόνα 4-Πηγή: <http://www.tradgames.org.uk/games/Wei-Chi.htm>

Στην **Αφρική** το παιχνίδι Mancala χρησιμοποιείται από πολλές φυλές ως τεστ για να εντοπίσουν την ετοιμότητα των αγοριών να αναλάβουν τις ευθύνες τους στην ανθρωπότητα. Η λέξη Mancala προέρχεται από την αραβική λέξη *naqala* (βικιπαίδεια-Mancala, 2013) η οποία σημαίνει «κινούμαι»



Εικόνα 5. Πηγή <https://6smb1monkeys.wordpress.com/2012/03/>

Στην **Ευρώπη** τα επιτραπέζια παιχνίδια άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους και τελικά πρωτοεμφανίζονται κατά την περίοδο της Ρωμαϊκής αυτοκρατορίας. Στη Μεγάλη Βρετανία εμφανίζονται περίπου στα τέλη του 1<sup>ου</sup> αιώνα π.Χ. Σύμφωνα με τους Mark A. Hall and Katherine Forsyth τα πρώτα επιτραπέζια παιχνίδια πιστεύεται ότι ήταν διπλωματικά δώρα καθώς τα θεωρούσαν είδος πολυτελείας και δήλωσης κύρους (Τερζάκης, 2012).

Στην **Αρχαία Ελλάδα** τα παιχνίδια που παίζονταν με πόνια ή αλλιώς πεσσούς ονομάζονταν πεσευτικά. Παιχνίδια σε άβακα που έπαιζαν οι αρχαίοι Έλληνες ήταν οι "πόλεις" ή "πόλις", ή τηλία (τηλία λεγόταν ο πρόδρομος του σημερινού ταβλιού)( diadrastiko,2012) (Εικόνα 6), το "χώρα παίζειν", "το ζατρίκιο", οι "γραμμαί", οι "πέντε γραμμαί", ο "διαγραμμισμός"(εικόνα 7) όλα αυτά μπορούμε να τα τοποθετήσουμε κάτω από το γενικό όνομα "πεττεία" που σημαίνει όλα τα επιτραπέζια παιχνίδια που συνδύαζαν την εκπαίδευση και την ψυχαγωγία.

Παιχνίδια με ζάρια ή με κότσια που έπαιζαν οι αρχαίοι Έλληνες είναι ο "αστράγαλισμός"(εικόνα 8), τα "κυβεία", οι "πεσσοί", οι "κύβοι", τα "κόττα".



Εικόνα 6 - [http://diadrastiko.blogspot.gr/2012/04/blog-post\\_8475.html](http://diadrastiko.blogspot.gr/2012/04/blog-post_8475.html)



Εικόνα 7 - Πηγή: <http://www.wargamer.gr>



Εικόνα 8 - Πηγή: <http://www.ancientgreektoys.gr>

Κατά την περίοδο του **Βυζαντίου** (610–1204 μ.Χ.) είναι πολύ γνωστό το «*Zatrickion*» (εικόνα 9) μια παραλλαγή του παιχνιδιού σκάκι με τη μορφή που το ξέρουμε σήμερα.



Εικόνα 9 – Πηγή: <http://www.ellinikoarxeio.com/2010/11/zatrickion-in-ancient-hellas.html>

Στη **σύγχρονη εποχή**, βέβαια, τα επιτραπέζια παιχνίδια διακρίνονται στα κλασσικά όπως είναι το σκάκι, η ντάμα και το τάβλι (εικόνα 10) αλλά και στα πιο σύγχρονα όπως η Μονόπολη, το Φιδάκι, το Scrabble, το Taboo και το Trivial Pursuit (εικόνα 11). Επίσης, όλα τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν να διακριθούν βάσει της περιπλοκότητας και των μηχανισμών που χρησιμοποιούν πολλοί σχεδιαστές τους σε *Roll and Move* όπου δηλαδή το ζάρι ελέγχει την κίνηση, *Open Movement* όπου δηλαδή δεν υπάρχει καθόλου ζάρι αλλά συγκεντρώνονται πόντοι κατά την κίνηση, *Worker Placement* όπου οι παίκτες τοποθετούν πιόνια σε συγκεκριμένα σημεία του ταμπλό για να συλλέξουν πλεονεκτήματα, *Simultaneous Action* είναι ιδανικός μηχανισμός παιχνιδιού για μεγάλες ομάδες και περιορίζει το χρόνο αναμονής καθώς εμπλέκει τον παίκτη σε δράση-αντίδραση και λήψη αποφάσεων, *Role Selection* όπου οι παίκτες έχουν την δυνατότητα να επιλέγουν και να αναλύουν ρόλους και *Cooperative Play* το οποίο είναι ιδανικό προκειμένου να εμπλέξει ο εκπαιδευτικός μαθητές με διαφορετικές ανεπτυγμένες δεξιότητες στη δημιουργία ενός λιγότερο ανταγωνιστικού περιβάλλοντος (Mayer, Harris, 2010).



Εικόνα 10 Πηγή: <http://www.epatoys.gr/>



Εικόνα 11: Πηγή: <http://www.hasbro.com/>

Όλα αυτά τα σύγχρονα επιτραπέζια παιχνίδια διατίθενται τόσο στην κλασική τους μορφή με το ταμπλό, τα πιόνια και τα ζάρια όσο και στην ψηφιακή τους μορφή (εικόνα 12-13) και χρησιμοποιούνται τόσο για λόγους διασκέδασης όσο και για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Μελέτες έχουν αποδείξει ότι η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών για εκπαιδευτικούς σκοπούς είναι ένας πολύ εύκολος και εύστοχος τρόπος που λειτουργεί ως κίνητρο για την κινητοποίηση της περιέργειας και της εμπλοκής των μαθητών.





Εικόνα 12 – Πηγή: <http://www.g4tv.com/>



Εικόνα 13- Πηγή: <http://www.searchamateur.com/>

Η χρήση εκπαιδευτικών επιτραπέζιων παιχνιδιών αποτελούν ένα ευχάριστο διάλειμμα από την ρουτίνα και βοηθούν τους μαθητές να βελτιώνουν διάφορες δεξιότητες και να μαθαίνουν χωρίς να καταλαβαίνουν ότι μαθαίνουν, ιδιαίτερα τα παιχνίδια εκείνα που είναι καλοδιαλεγμένα είναι «πολύτιμα». Όλοι οι εκπαιδευτικοί που διδάσκουν ξένη γλώσσα πρέπει να έχουν πάντα στο νου ότι ο εκπαιδευόμενος ερχόμενος σε επαφή με την οποιαδήποτε δραστηριότητα θα πρέπει να του δίνεται η δυνατότητα να εξασκεί όλες τις δεξιότητες που διέπουν την ξένη γλώσσα και πιο συγκεκριμένα την ακουστική κατανόηση, την ικανότητα σύνθεσης κειμένου, την προφορική ικανότητα και την ικανότητα κατανόησης κειμένου έτσι ώστε η δραστηριότητα να θεωρείται ότι πέτυχε το στόχο της.

Επιπλέον, είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι μια από τις πιο σημαντικές προκλήσεις που καλείται να αντιμετωπίσει ο εκπαιδευτικός στις μέρες μας είναι ότι έρχεται σε επαφή με μια

ομάδα από μαθητές που διακρίνονται για τη διαφορετικότητά τους αναφορικά με το βαθμό εμπλοκής τους στη μαθησιακή διαδικασία, των ικανοτήτων τους, των κινήτρων και της προσέγγισης της μάθησης αλλά και του τύπου μάθησης (goethe-verlag) που αντιπροσωπεύουν: υπάρχουν, δηλαδή, οι μαθητές που ανήκουν στην κατηγορία των Οπτικών τύπων μάθησης οι οποίοι μαθαίνουν μέσα από την εικόνα, των Ακουστικών τύπων μάθησης οι οποίοι μαθαίνουν καλύτερα όταν ακούν και μιλούν, των Επικοινωνιακών τύπων μάθησης στους οποίους αρέσουν οι συνομιλίες και οι συζητήσεις και των Κινησθητικών τύπων μάθησης οι οποίοι βρίσκουν την κίνηση απαραίτητη στη μάθηση. Τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια μπορούν και καλύπτουν αυτές τις ανάγκες μαθητών καθώς προσφέρουν εικόνα με ωραία γραφικά, προσφέρουν ακουστικό υλικό αφού δίνουν οδηγίες ή εντολές και τα λοιπά. Βέβαια, είναι ευνόητο πως δεν είναι δυνατό όλοι οι τύποι μάθησης να ικανοποιούνται μέσα από το ίδιο διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι αλλά κάποιο μέρος από αυτούς κάθε φορά.

### **3.3 Επιλογή επιτραπέζιου παιχνιδιού**

Ο Boyle ισχυρίζεται πως τα παιχνίδια καταφέρνουν να προσδίδουν στη μάθηση τον ευχάριστο και ελκυστικό της χαρακτήρα καθώς και να διαμορφώνουν το πλαίσιο για το σχεδιασμό ενός αποτελεσματικού περιβάλλοντος μάθησης (Boyle, 1997). Ενώ οι Mayer & Harris αναφέρουν χαρακτηριστικά ότι τα παιχνίδια είναι από τις ελάχιστες δραστηριότητες που ξεπερνούν το χάσμα των γενεών και ενώνουν τους εκπαιδευτικούς με τους μαθητές.

Τα κλασικά επιτραπέζια παιχνίδια αποτελούν εργαλεία για την εκπαιδευτική ανάπτυξη του συνόλου των εκπαιδευομένων και έχουν σημαντικό αντίκτυπο στις μαθησιακές τους επιδόσεις (Hinebaugh). Για το λόγο αυτό θεωρείται ως πολύ σημαντικό και πολύ σοβαρό το βήμα που καλείται να κάνει ο εκπαιδευτικός για τη σωστή επιλογή επιτραπέζιου παιχνιδιού για συγκεκριμένη ηλικιακή ομάδα με συγκεκριμένο γνωστικό και θεωρητικό υπόβαθρο, παράγοντες που αλλάζουν από τάξη σε τάξη και από χρονιά σε χρονιά. Γι' αυτό, λοιπόν, και όταν ο εκπαιδευτικός καλείται να επιλέξει ένα επιτραπέζιο παιχνίδι για εκπαιδευτικούς

σκοπούς θα πρέπει να λάβει υπόψη του και τους ακόλουθους παράγοντες οι οποίοι (Rixon,1981 & Ghosoon Nafeth Qteefan,2012) είναι βασικά σημεία για να εξετάσει:

- Το μέγεθος της τάξης.
- Η ηλικία των μαθητών, αν είναι ενήλικες ή παιδιά.
- Το επίπεδο τάξης, αν δηλαδή έχουν στοιχειώδης, ενδιάμεσες ή προχωρημένες γνώσεις στην ξένη γλώσσα.
- Οι δομές που μελετούνται την εκάστοτε χρονική στιγμή.
- Το ενδιαφέρον του μαθητή μέσα και έξω από την τάξη.
- Ο εξοπλισμός και τα διαθέσιμα υλικά.
- Οι πολιτιστικές πτυχές.
- Ο χρόνος που διατίθεται για τα παιχνίδια.

Επιπλέον, δεν θα πρέπει να ξεχνάμε και τις ακόλουθες παραμέτρους κατά την επιλογή ενός επιτραπέζιου παιχνιδιού για εκπαιδευτικό σκοπό οι οποίες θα καθορίσουν και την επιτυχημένη ή μη έκβαση της εκπαιδευτικής διαδικασίας :

- ✓ Ένα παιχνίδι θα πρέπει να παρέχει περισσότερα από την απλή διασκέδαση.
- ✓ Ένα παιχνίδι θα πρέπει να βασίζεται στην ευγενή άμιλλα.
- ✓ Ένα παιχνίδι θα πρέπει να εμπλέκει όλους τους μαθητές στην εκπαιδευτική διαδικασία.
- ✓ Ένα παιχνίδι θα πρέπει να ενθαρρύνει τους μαθητές να εστιάζουν στη χρήση της γλώσσας στόχος.
- ✓ Ένα παιχνίδι θα πρέπει να δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να μαθαίνουν, να εξασκούν και να επαναλαμβάνουν συγκεκριμένο γλωσσικό υλικό.

Η Lee Su Kim (1995), υποστηρίζει ότι η μάθηση δεν θα πρέπει να είναι πάντα σοβαρή και ότι είναι παρανόηση να πιστεύουμε ότι δεν μπορεί κανείς να μάθει και να απολαύσει την ίδια στιγμή. Εδώ έρχεται να συμπληρώσει και να επισφραγίσει τα παραπάνω λόγια ο Steve Sugar

(1998) ο οποίος υποστηρίζει ότι μια καλή συνταγή επιλογής εκπαιδευτικού παιχνιδιού είναι αυτό που ισορροπεί την διασκέδαση με την πρόκληση.

Τέλος, είναι υψίστης σημασίας, προκειμένου να περιοριστούν τυχόν δυσκολίες στην εφαρμογή επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία, οι μαθητευόμενοι να είναι γνώστες και να νοιώθουν οικείο το επιτραπέζιο παιχνίδι που καλούνται να παίξουν. Είναι εξαιρετικά ωφέλιμο αν ήδη γνωρίζουν το παιχνίδι και το εφαρμόζουν στη μητρική τους γλώσσα. Σε διαφορετική περίπτωση ο εκπαιδευτικός πρέπει να ακολουθήσει κάποια εισαγωγικά βήματα που θα οδηγήσουν με τη σειρά τους στην ομαλή ενσωμάτωση των παιχνιδιών στην τάξη του (Betteridge – Wright, 2006).

Τα βήματα αυτά είναι τα ακόλουθα:

- ❑ Να εξηγήσει τους κανόνες με κάθε λεπτομέρεια
- ❑ Να δώσει κάθε πιθανή επεξηγηματική οδηγία
- ❑ Να κάνει μια μικρή επίδειξη του πώς παίζεται το παιχνίδι
- ❑ Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού να λειτουργεί ως παρατηρητής.
- ❑ Το παιχνίδι να ανακεφαλαιώνει ήδη διδαγμένη ύλη

### **3.4 Χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στη διδασκαλία της αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας**

Υπάρχουν πολλά επιτραπέζια παιχνίδια σήμερα τα οποία έχουν αποκτήσει εκπαιδευτικό χαρακτήρα ή δύνανται να προσαρμοστούν στο εκπαιδευτικό περιβάλλον προκειμένου ο εκπαιδευτικός να διδάξει μέσω αυτών διάφορες δεξιότητες αναφορικά με την ξένη γλώσσα. Μέσα από την διδασκαλία της ξένης γλώσσας με την χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών ο μαθητής μαθαίνει χωρίς να καταλαβαίνει ότι μαθαίνει. Ασκεί με φυσικό τρόπο και άνεση την χρήση της ξένης γλώσσας μέσα από το παιχνίδι χωρίς να πιέζεται και χωρίς να φοβάται να εκφραστεί, να ρισκάρει, να κάνει λάθη. Η γλώσσα στόχος κατακτιέται μέσα από μια παιγνιώδη αλλά και συνάμα διδακτική προσέγγιση. Η μάθηση μέσω επιτραπέζιου παιχνιδιού

έχει πάρα πολλά πλεονεκτήματα (C.Chen, P.Huang, Y.Huang, Wu & G.Chen) καθώς οι παίκτες ουσιαστικά χρησιμοποιούν το ταμπλό για να μοιραστούν πληροφορίες, να δείξουν το επίπεδό τους, να αλληλεπιδράσουν και να μάθουν. Δεδομένων όλων όσων ειπώθηκαν παραπάνω, τα παιχνίδια δεν πρέπει να ταυτίζονται ή να εκλαμβάνονται ως λύση ανάγκης του να γεμίσω το υπολειπόμενο χρόνο της διδακτικής μου ώρας μη έχοντας τι άλλο να κάνω αλλά αντιθέτως πρέπει να αποτελεί στις μέρες μας επιτακτική η ανάγκη να ενσωματωθούν στο αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών. Αν γίνει αυτό τα αποτελέσματα δεν μπορούν παρά να είναι θετικά καθώς οι εκπαιδευόμενοι εξασκούν την κριτική τους σκέψη, την ανάλυση, τη σύνθεση, το σχεδιασμό και τις επικοινωνιακές δεξιότητες και καταφέρνουν καλύτερες επιδόσεις στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Επιπροσθέτως, μια από τις μεγαλύτερες προκλήσεις που καλούνται να αντιμετωπίσουν οι εκπαιδευτικοί σήμερα είναι να εντάξουν στην εκπαιδευτική διαδικασία μεγάλες ομάδες μαθητών διαφορετικού γνωστικού υπόβαθρου και να τους οργανώσουν έτσι ώστε να συνεργαστούν, να εμπλακούν και να μάθουν λαμβάνοντας πάντα υπόψη ότι οι μαθητές έχουν διαφορετικά κίνητρα, ικανότητες, δεξιότητες, διάθεση εμπλοκής και προσέγγισης της γνώσης. Όπως επισημαίνουν, βέβαια, και οι Azriel και άλλοι (2005) χωρίς να λάβουμε υπόψη την ηλικία, το οικονομικό, κοινωνικό και εθνικό υπόβαθρο οι άνθρωποι καταλαβαίνουν μέσα από τη γλώσσα του παιχνιδιού!

### **3.5 Επιτραπέζια Παιχνίδια και δεξιότητες στην αγγλική γλώσσα**

Ας δούμε πιο αναλυτικά πώς ένα επιτραπέζιο παιχνίδι αποτελεί το μέσο για την κατάκτηση της αγγλικής γλώσσας κατά την διδασκαλία της ως δεύτερη γλώσσα.

**Grammar:** Η γραμματική της αγγλικής γλώσσας μπορεί να εμποδωθεί, να εξεταστεί, να γίνει ανακεφαλαίωση και επανάληψη της ύλης με παιχνίδια όπως το Φιδάκι, το Game of the goose. Καθώς ο εκπαιδευόμενος διανύει με το πιόνι του τη διαδρομή του ταμπλό και διασκεδάζει, απαντά ταυτόχρονα σε ερωτήσεις γραμματικών φαινομένων και οι σωστές απαντήσεις του δίνουν το πράσινο φως να συνεχίσει τη διαδρομή του.

**Vocabulary:** Η χρήση του λεξιλογίου μπορεί να εξασκηθεί με τα γνωστά σε όλους επιτραπέζια όπως το Scrabble, Apples for Apples, Balderdash and Urwords. Με τον τρόπο αυτό τα παιδιά μαθαίνουν λεξιλόγιο αβίαστα, χωρίς πίεση καθώς παίζουν με τις λέξεις και αισθάνονται άνετα μαζί τους ενώ εκτίθενται σε περιβάλλον πραγματικής ζωής χωρίς στην ουσία να το αντιλαμβάνονται.

**Reading:** Η ικανότητα ανάγνωσης επιτυγχάνεται από πολλά επιτραπέζια παιχνίδια αλλά και κυρίως με εκείνα που έχουν κάρτες και ο παίκτης καλείται να τις διαβάσει, να τις κατανοήσει και να εκτελέσει τις οδηγίες. Τέτοια είναι η Monopoly, το Clue, το Settlers of Catan.

**Writing:** Ένας από τους πιο αποτελεσματικούς τρόπους για να βελτιώσει κανείς την ικανότητα παραγωγής γραπτού λόγου είναι με το να βελτιώσει το λεξιλόγιο και την ορθογραφία του. Τα επιτραπέζια παιχνίδια που βασίζονται στο λεξιλόγιο μπορούν να βελτιώσουν και να εμπλουτίσουν το λεξιλόγιο ενός μαθητή και να οξύνουν την αναλυτική του σκέψη. Τέτοια μπορεί να είναι το Hangman, το Tumble Bees και το Word Craft.

**Speaking:** Η ικανότητα παραγωγής προφορικού λόγου μπορεί να εξασκηθεί με επιτραπέζια παιχνίδια όπως Guess who? ή το Taboo καθώς ο μαθητής καλείται να καλύψει όσο καλύτερα το θέμα του, με μεγαλύτερη ευκρίνεια ώστε να τον καταλάβουν οι συμπαίκτες του.

**Listening:** Η ακουστική ικανότητα μπορεί να κατακτηθεί και να βελτιωθεί με τα επιτραπέζια εκείνα που περιέχουν οδηγίες για το πώς θα κινηθείς καθώς πρέπει να ακούσεις καθαρά και να εκτελέσεις εντολές. Η ικανότητα παραγωγής λόγου δεν αποτελεί από μόνη της επικοινωνία καθώς αυτό που λέγεται πρέπει να γίνεται κατανοητό και από ένα ακόμη άτομο. (Rivers cited in Morley, 1991).

Συμπερασματικά θα λέγαμε πως στον πίνακα που ακολουθεί οι Mayer & Harris (2010) έχουν πολύ εύστοχα συνδέσει τις δεξιότητες με επιτραπέζια παιχνίδια κατά την ταξινόμια του Bloom.

Bloom's Taxonomy	Skills	Games
<b>Evaluation</b>	argue, assess, compare, judge, predict, support	Chicago Express, Max, Battlestar Galactica
<b>Synthesis</b>	arrange, collect, create, develop, manage, plan organize,	Puerto Rico, Once upon a Time, 1960:The making of the President
<b>Analysis</b>	appraise, calculate, criticize, examine, question	Bolide, Shadows over the Camelot, Citadels
<b>application</b>	choose, Illustrate, use dramatize, solve,	Charades, Numbers League, Portrayal
<b>Comprehension</b>	classify, explain, locate, recognize, select,	Pictureka, Monopoly, Lost Cities
<b>Knowledge</b>	memorise, define, arrange, list	Trivial Pursuit, 10 Days in the USA, Sorry!

Τέλος, η Lee su Kim αναφέρει πως πέρα από την μάθηση μέσα από την διασκέδαση υπάρχουν πολλά ακόμη πλεονεκτήματα στο να γίνεται χρήση παιχνιδιών στην τάξη και τα αναλύει ως εξής:

- ✓ Τα παιχνίδια προσφέρουν ένα ευχάριστο διάλειμμα από την ρουτίνα της τάξης.
- ✓ Προσφέρουν κίνητρα και προκλήσεις.
- ✓ Η εκμάθηση της ξένης γλώσσας απαιτεί κόπο και τα παιχνίδια κάνουν τους μαθητές να θέλουν να προσπαθήσουν.
- ✓ Τα παιχνίδια παρέχουν άσκηση στις διάφορες δεξιότητες όπως η ανάγνωση, η παραγωγή γραπτού και προφορικού λόγου και δυνατότητα ακουστικής κατανόησης.
- ✓ Ενθαρρύνουν τους μαθητές να αλληλεπιδρούν και να επικοινωνούν.
- ✓ Δημιουργούν εποικοδομητικό πλαίσιο για τη χρήση της γλώσσας.

## Κεφάλαιο IV

### Διαδραστικά Επιτραπέζια Παιχνίδια

#### 4.1 Διαδραστικότητα

Τι εννοούμε μιλώντας για διαδραστικότητα; Οι μελετητές της αποδίδουν διάφορους ορισμούς και γι'αυτό θα συμφωνούσαμε ότι είναι ένας όρος ασαφής και πολυχρησιμοποιημένος αλλά και ταυτόχρονα πολυδιάστατος. Η γενική εκδοχή θέλει τη διαδραστικότητα να αποτελεί την «αμοιβαία ανταλλαγή» δράσης μεταξύ ανθρώπων ή μεταξύ ανθρώπων και άψυχων αντικειμένων ή καταστάσεων (Roussou, 2004b). Σύμφωνα με τη βικιπαίδεια «Διαδραστικότητα είναι η δυνατότητα ενός μέσου να δέχεται αμφίδρομη επικοινωνία και οι προσωπικοί ηλεκτρονικοί υπολογιστές είναι πιθανώς τα πρώτα μηχανήματα που προσέφεραν διαδραστικότητα στην ιστορία του ανθρώπινου γένους» (wikipedia, 2013).

Μια άλλη εκδοχή ορίζει πως διαδραστικότητα είναι η λειτουργία εισαγωγής δεδομένων από τον χρήστη προς τον ηλεκτρονικό υπολογιστή και εν συνεχεία το πως ανταποκρίνεται το σύστημα προς την ενέργεια αυτή (Sims, 1997). Ο Steuer (1992) ορίζει τη διαδραστικότητα σε σχέση με το πώς οι χρήστες μπορούν να τροποποιήσουν τη μορφή και το περιεχόμενο ενός περιβάλλοντος που προκαλείται σε πραγματικό χρόνο. Κατά τον Talin, το ψηφιακό περιβάλλον είναι διαδραστικό όταν προσαρμόζεται περισσότερο στις ενέργειες του χρήστη του και του επιτρέπει διευρυμένα επίπεδα ελευθερίας και μεγαλύτερο έλεγχο σε παράγοντες όπως είναι ο χρόνος, ο χώρος ή η πλοκή μιας εμπειρίας (1998).

Το αγγλικό λεξικό της Οξφόρδης ορίζει την αλληλεπίδραση ως αμοιβαία δράση, το να επιτρέπεται μια αμφίδρομη ροή πληροφοριών μεταξύ ενός υπολογιστή και ενός χρήστη υπολογιστή και η ανταπόκριση στο τι εισάγει ο χρήστης.

Διαδραστικότητα μπορεί επίσης να θεωρηθεί μια εγγενής ιδιότητα του σχεδιασμού του παιχνιδιού. Τα παιχνίδια μπορούν να κρατήσουν την προσοχή των χρηστών μέσω της



διαδραστικής τους λειτουργίας, είτε αυτή προορίζεται να προωθήσει την ιστορία ή να επιτρέψει την ανάπτυξη και διερεύνηση των κοινωνικών αλληλεπιδράσεων και των σχέσεων (όπως στα παιχνίδια πολλαπλών χρηστών) (Roussou)

## 4.2 Διαδραστικά Επιτραπέζια Παιχνίδια στο Διαδίκτυο

Υπάρχουν πολλά έτοιμα προς χρήση διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία καλύπτουν ένα ευρύ πλαίσιο της θεματολογίας της προς διδασκαλία ξένης γλώσσας. Παιχνίδια που εξετάζουν μεν λεξιλόγιο ή γραμματική και τα οποία είναι πιθανό να μην ανταποκρίνονται στις ικανότητες και στις ανάγκες του εκάστοτε μαθητή. Στη φάση αυτή θα εξετάσουμε μερικά έτοιμα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια.

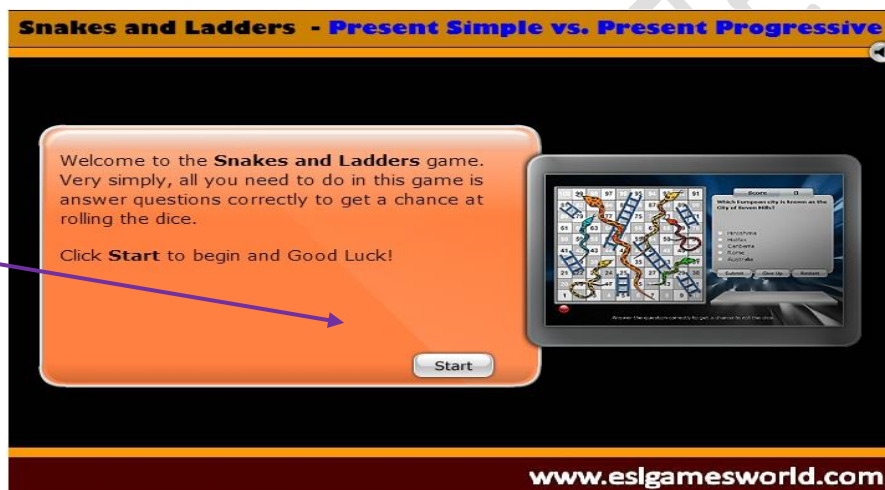
### 1) *Snakes and Ladders*

Το συγκεκριμένο παιχνίδι είναι το γνωστό σε όλους μας Φιδάκι – Snakes and Ladders το οποίο βρίσκεται στην ιστοσελίδα **ESL GAMES WORLD**, μια σελίδα που έχει δημιουργηθεί κυρίως για εκπαιδευτικούς και μαθητές της αγγλικής γλώσσας προσφέροντάς τους διασκεδαστικά εκπαιδευτικά παιχνίδια. Ο εκπαιδευτικός της ξένης γλώσσας έχει τη δυνατότητα να διαλέξει διαδραστικό εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι ανάμεσα σε όσα προσφέρονται λαμβάνοντας υπόψη του το γνωστικό επίπεδο των μαθητών του αλλά και στο φαινόμενο που θέλει να εξετάσει είτε είναι γραμματικό είτε λεξιλογικό χωρίς βέβαια αυτό να σημαίνει ότι καλύπτει εκατό τοις εκατό τις ανάγκες της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

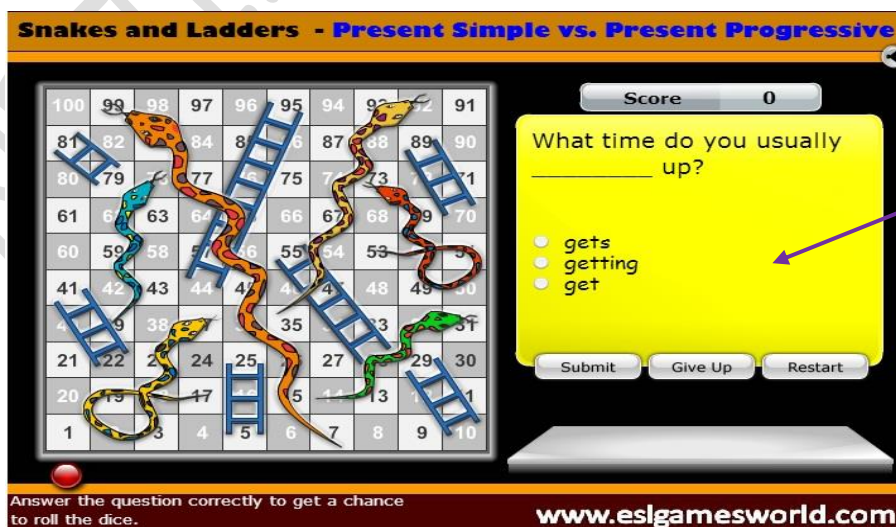
Στο συγκεκριμένο παράδειγμα εξετάζουμε μέσω του διαδραστικού επιτραπέζιου παιχνιδιού την κατανόηση των χρόνων Simple Present (Ενεστώτα Απλού) και Present Progressive (Ενεστώτα Διάρκειας). Το παιχνίδι πραγματοποιείται μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Στην πρώτη Οθόνη βλέπουμε να καλωσορίζει τον παίκτη στο παιχνίδι και να του δίνει τις πρώτες οδηγίες. Ο μαθητής καλείται να πατήσει το κουμπί start και να ξεκινήσει το ταξίδι προς τη γνώση μέσω του παιχνιδιού.

Στο σημείο αυτό να επισημάνουμε ότι το παιχνίδι είναι διαδικτυακό και προσφέρεται ελεύθερα & δωρεάν προς χρήση. Τα αρνητικά του σημεία είναι ότι δεν μπορεί κάποιος να σώσει την επίδοσή του, παίζεται από ένα μόνο παίκτη οπότε θα πρέπει ο κάθε μαθητής να είναι στον προσωπικό του υπολογιστή, οπότε χάνεται το κομμάτι της επικοινωνίας και της συνεργασίας προς την απόκτηση της γνώσης, και το σημαντικότερο από όλα είναι ότι οι πόροι του δεν είναι επαναχρησιμοποιήσιμοι γεγονός που καθιστά το παιχνίδι ίσως βαρετό αφού ο εκπαιδευτικός δεν έχει τη δυνατότητα να το αναπροσαρμόζει κάθε φορά που θα θέλει να το χρησιμοποιήσει και τέλος χρειάζεται πάντα πρόσβαση στο διαδίκτυο.

Ο μαθητής πατάει το start για να ξεκινήσει το παιχνίδι



Οθόνη 1 – Πηγή: <http://www.eslgamesworld.com/>



Αφού απαντήσει σωστά στην 1<sup>η</sup> ερώτηση ξεκινάει το παιχνίδι

Οθόνη 2

**Snakes and Ladders - Present Simple vs. Present Progressive**

Score 1

What time do you usually \_\_\_\_\_ up?

That's correct. You have a chance to roll the dice.

Give Up Restart

Answer the question correctly to get a chance to roll the dice.

www.eslgamesworld.com

Κλικάρει το ζάρι και αρχίζει το παιχνίδι να κινείται στο ταμπλό

Οθόνη 3

**Snakes and Ladders - Present Simple vs. Present Progressive**

Score 1

Mary is \_\_\_\_\_ TV in the living room.

- watching
- watch
- watches

Submit Give Up Restart

Answer the question correctly to get a chance to roll the dice.

www.eslgamesworld.com

Το πιόνι κινείται όσα τετράγωνα του δείξει το ζάρι

Οθόνη 4

**Snakes and Ladders - Present Simple vs. Present Progressive**

Score 3

Tina never \_\_\_\_\_ the bus to school.

Not quite. Better luck with the next question to roll the dice.

Give Up Restart

Answer the question correctly to get a chance to roll the dice.

www.eslgamesworld.com

Με τη λανθασμένη απάντηση μένει ο παίκτης στάσιμος

Οθόνη 5

**Snakes and Ladders - Present Simple vs. Present Progressive**

You have completed the game. To play again, click the Restart button. Click Check Answer button below to view answers of all questions.

Check Answer Restart

Answer the question correctly to get a chance to roll the dice.

[www.eslgamesworld.com](http://www.eslgamesworld.com)

Με την ολοκλήρωση του παιχνιδιού ο παίκτης έχει τη δυνατότητα να δει όλες τις ερωτήσεις του παιχνιδιού οπότε λαμβάνει και ανατροφοδότηση

Οθόνη 6

**Snakes and Ladders - Present Simple vs. Present Progressive**

1. What time do you usually \_\_\_\_\_ up?  
Your Answer: get  
Correct Answer: get

2. Mary is \_\_\_\_\_ TV in the living room.  
Your Answer: watching  
Correct Answer: watching

3. Tom always \_\_\_\_\_ his homework before going to bed.  
Your Answer: does  
Correct Answer: does

4. Tina never \_\_\_\_\_ the bus to school.  
Your Answer: taking

Restart

Answer the question correctly to get a chance to roll the dice.

[www.eslgamesworld.com](http://www.eslgamesworld.com)

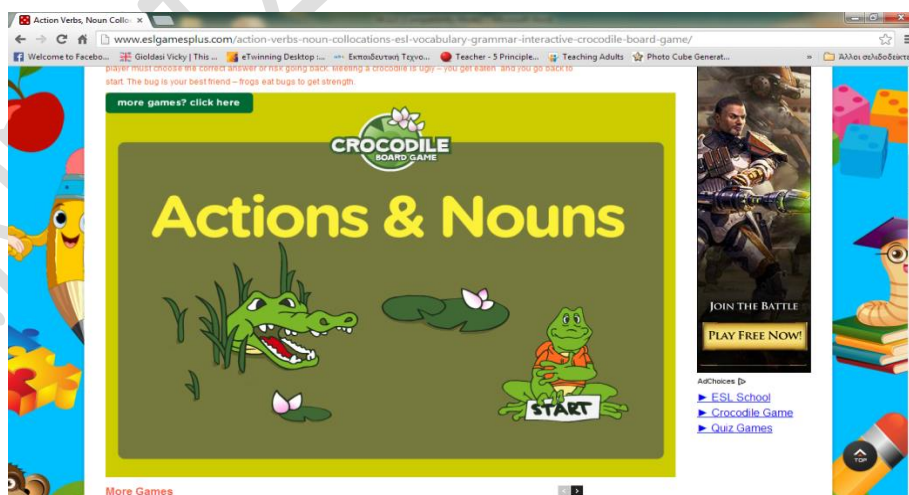
Αν θέλει μπορεί να ξαναπαίξει το παιχνίδι με τις ίδιες ακριβώς ερωτήσεις

Οθόνη 7

## 2) Crocodile

Ένα ακόμη παιχνίδι είναι το Grammar Interactive Crocodile Board Game το οποίο βρίσκεται στην ιστοσελίδα **ESL Games Plus**. Στο διαδραστικό αυτό επιτραπέζιο παιχνίδι ο μαθητής είναι μόνος του αντιμέτωπος με το ταμπλό και το ζάρι. Με το start εισέρχεται στο παιχνίδι και πατάει το ζάρι. Το πιόνι του, βατραχάκι, μετακινείται αυτόματα πάνω στο ταμπλό ανάλογα με τη ζαριά. Αν πέσει πάνω σε αριθμό καλείται ο παίκτης να απαντήσει σε κάποια ερώτηση χωρίς να υπάρχει ανατροφοδότηση για την λάθος απάντηση. Στα τετράγωνα υπάρχουν επίσης οι εντολές πήγαινε πάλι στην αρχή, μετακίνησε το βατραχάκι σου δυο θέσεις μπροστά ή δυο πίσω, κάνοντας έτσι το παιχνίδι πιο διασκεδαστικό και πιο απρόβλεπτο. Το παιχνίδι τερματίζει όταν ο παίκτης καταφέρει έχοντας ξεπεράσει τα όποια εμπόδια και έχοντας απαντήσει στις διάφορες ερωτήσεις να φτάσει στο τελευταίο τετραγωνάκι.

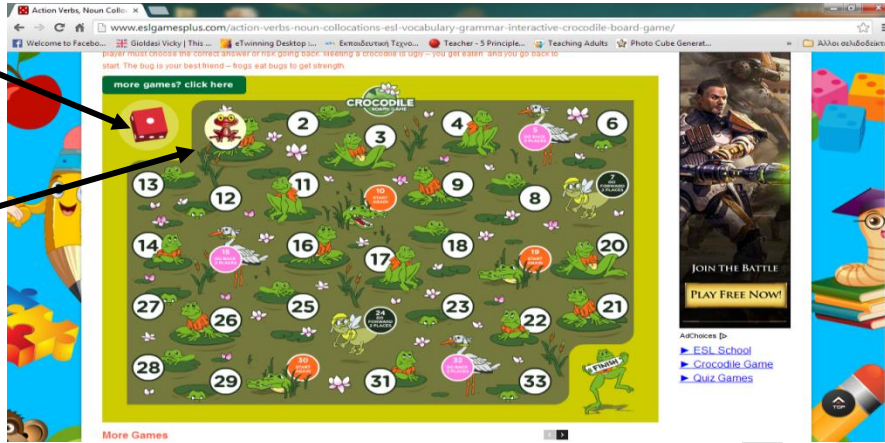
Το θετικό είναι ότι η εφαρμογή παρέχεται δωρεάν στο διαδίκτυο αλλά δεν μπορεί κάποιος να παίξει off line. Οι πόροι του δεν μπορούν να προσαρμοστούν στο γνωστικό υπόβαθρο των εκπαιδευομένων, δεν υποστηρίζει πολλαπλούς παίκτες, δεν εκτυπώνεται.



Οθόνη 8 –Πηγή: <http://www.eslgamesplus.com/>

ζάρι

πιόνι



Οθόνη 9

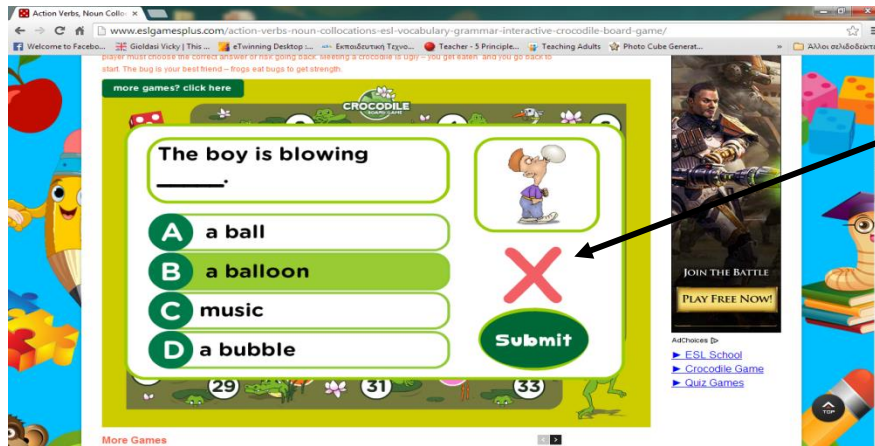


Οθόνη 10



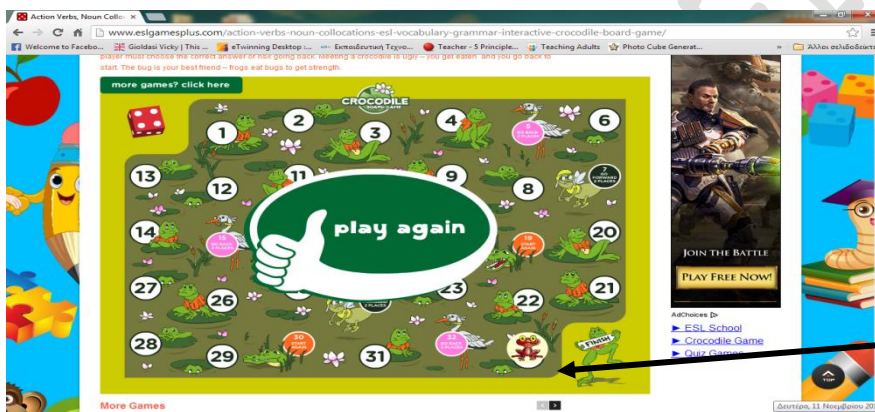
Σωστή απάντηση

Οθόνη 11



Λάθος απάντηση

Οθόνη 12



Τέλος Παιχνιδιού

Οθόνη 13

Και στις δυο περιπτώσεις έχουμε διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία μπορούν να χρησιμοποιηθούν για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Το πρόβλημα, όμως, το οποίο έρχεται να αντιμετωπίσει ο εκπαιδευτικός είναι ότι οι πόροι των παιχνιδιών αυτών δεν είναι επαναχρησιμοποιήσιμοι αλλά αντιθέτως όσες φορές κληθεί ο μαθητής να παίξει αυτό το παιχνίδι θα βρεθεί να απαντά τις ίδιες ερωτήσεις ξανά και ξανά.

Ο Eric Zimmerman το 2006 πολύ σωστά τόνισε ότι: και οι εκπαιδευτικοί και οι προγραμματιστές ξεχνούν το εξής ότι το να φτιάχνεις παιχνίδια είναι πραγματικά δύσκολο. Επιπλέον, είναι εξαιρετικά δύσκολο για εκπαιδευτικούς με βασικές γνώσεις στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές να δημιουργήσουν εκπαιδευτικά ή μη επιτραπέζια παιχνίδια γράφοντας σενάρια χρησιμοποιώντας γλώσσα προγραμματισμού.

Το ζητούμενο λοιπόν είναι να μπορεί ο απλός καθηγητής, ο οποίος δεν έχει γνώσεις γλωσσών προγραμματισμού, που θα του επιτρέπουν να δημιουργήσει ένα διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι απαιτήσεων, να δημιουργήσει το δικό του διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι το οποίο και θα ανταποκρίνεται στο γνωστικό επίπεδο των μαθητών του αλλά θα μπορεί και κάθε φορά που θα θέλει να το χρησιμοποιήσει να το προσαρμόζει στις εκάστοτε συνθήκες αλλάζοντας ή προσθέτοντας ή αφαιρώντας δεδομένα. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι σχεδιάζοντας ένα παιχνίδι ο κύριος σκοπός είναι να ενθαρρύνουμε τους μαθητές να βελτιώσουν τις γνώσεις τους με το να έρθουν αντιμέτωποι με διάφορα προβλήματα στο πλαίσιο του ίδιου γνωστικού αντικείμενου και να αποκτήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη (Bontchev Boyan, Varbanov Sergey, Vassileva Dessislava) αλλά και να διασκεδάσουν, να επικοινωνήσουν και να συνεργαστούν με τους συμμαθητές τους.

#### **4.3 Λογισμικά Δημιουργίας Διαδραστικών επιτραπέζιων Παιχνιδιών.**

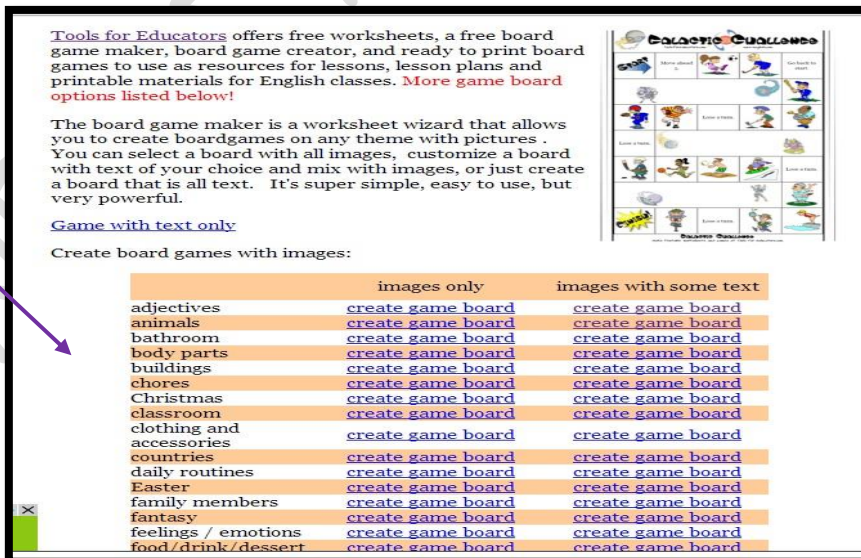
Στη φάση αυτή θα εξετάσουμε τις δυνατότητες που παρέχονται στον εκπαιδευτικό της Αγγλικής γλώσσας εν προκειμένω να δημιουργήσει τα δικά του διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια τα οποία θα μπορεί να προσαρμόσει στο γνωστικό επίπεδο και τις ιδιαιτερότητες των εκάστοτε μαθητών του. Ξεκινώντας από τη βάση ότι δεν είναι εύκολο ο εκπαιδευτικός να γνωρίζει γλώσσες προγραμματισμού ή να χειρίζεται διάφορα προγράμματα που απαιτούν εξειδικευμένες γνώσεις πληροφορικής προκειμένου να δημιουργήσει κάποιο διαδραστικό εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι, το ζητούμενο είναι να αναζητηθούν και να εξεταστούν οι δυνατότητες που έχει να πετύχει αυτό του το στόχο και τελικά να εντάξει τις νέες τεχνολογίες στο μάθημά του μέσω του διαδραστικού επιτραπέζιου παιχνιδιού. Αυτό που επιζητά ο εκπαιδευτικός είναι ένα περιβάλλον εργασίας εύχρηστο και λειτουργικό. Επιπλέον, όπως αναφέρουν οι Βρασίδης – Ρετάλης (Ρετάλης κ.α., 2005) με δεδομένο ότι η παραγωγή καλής ποιότητας εκπαιδευτικού υλικού είναι τόσο δύσκολη όσο και επίπονη διαδικασία το ζητούμενο είναι να μπορεί να αναπτυχθεί με τέτοιο τρόπο που να μπορεί να επαναχρησιμοποιηθεί σε παρόμοιες εκπαιδευτικές συνθήκες έστω και με κάποιες προσαρμογές.



## Tools for Educators

Σε πρώτη φάση η δυνατότητα που δίνεται στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει ένα εκπαιδευτικό επιτραπέζιο παιχνίδι μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή είναι ένας κατασκευαστής επιτραπέζιων παιχνιδιών. Ο κατασκευαστής αυτός επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει τα δικά του εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια για οποιοδήποτε θέμα θέλει να εξετάσει. Δίνει αρχικά τη δυνατότητα επιλογής ενός ταμπλό με εικόνες, δίνει τη δυνατότητα προσαρμογής του ταμπλό με την ανακατανομή των εικόνων και τη δημιουργία ενός ταμπλό μόνο με κείμενο. Είναι εξαιρετικά εύκολη εφαρμογή, απλή στη χρήση και δυναμική. Είναι ένα εργαλείο συγγραφής που παρέχεται δωρεάν στο διαδίκτυο αλλά μόνο αναφορικά με τη δημιουργία του ταμπλό το οποίο στη συνέχεια εκτυπώνεται και παίζεται με ζάρια και πιόνια όπως τα συμβατικά επιτραπέζια παιχνίδια. Κατανοούμε, λοιπόν, ότι η διάδραση περιορίζεται μόνο στο επίπεδο της δημιουργίας. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να αλλάζει τους κανόνες κάθε φορά, να χρησιμοποιεί το ίδιο ταμπλό για να εξετάσει διάφορα φαινόμενα, μπορεί να το χρησιμοποιεί οπουδήποτε και οποτεδήποτε αλλά σίγουρα δεν μπορεί να αποθηκεύσει τα δεδομένα και το ιστορικό των παικτών ούτε να αναπροσαρμόσει τους πόρους του παιχνιδιού.

Διαλέγουμε  
από μια  
γκάμα  
θεμάτων



The screenshot shows the 'Tools for Educators' website interface. It features a header with the site name and a navigation menu. The main content area includes a description of the board game maker tool, a section for 'Game with text only', and a table of categories for board games. A purple arrow points from the text box on the left to the 'adjectives' row in the table.

**Galactic Challenge**

Tools for Educators offers free worksheets, a free board game maker, board game creator, and ready to print board games to use as resources for lessons, lesson plans and printable materials for English classes. [More game board options listed below!](#)

The board game maker is a worksheet wizard that allows you to create boardgames on any theme with pictures . You can select a board with all images, customize a board with text of your choice and mix with images, or just create a board that is all text. It's super simple, easy to use, but very powerful.

[Game with text only](#)

Create board games with images:

	images only	images with some text
adjectives	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
animals	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
bathroom	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
body parts	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
buildings	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
clothes	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
Christmas	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
classroom	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
clothing and accessories	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
countries	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
daily routines	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
Easter	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
family members	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
fantasy	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
feelings / emotions	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>
food/drink/dessert	<a href="#">create game board</a>	<a href="#">create game board</a>

Θεόνη 14 – Πηγή : <http://www.toolsforeducators.com/boardgames/>

Διαλέγουμε τις λέξεις από τη λίστα που δίνεται για τη δημιουργία ταμπλό μόνο με εικόνες

Οθόνη 15

Διαλέγουμε τις λέξεις από τη λίστα που δίνεται για τη δημιουργία ταμπλό με εικόνες και κείμενο

Οθόνη 16






























Αφού ολοκληρωθεί η επιλογή ο εκπαιδευτικός πατάει το Make it

Οθόνη 17

Το ταμπλό είναι έτοιμο προς χρήση.

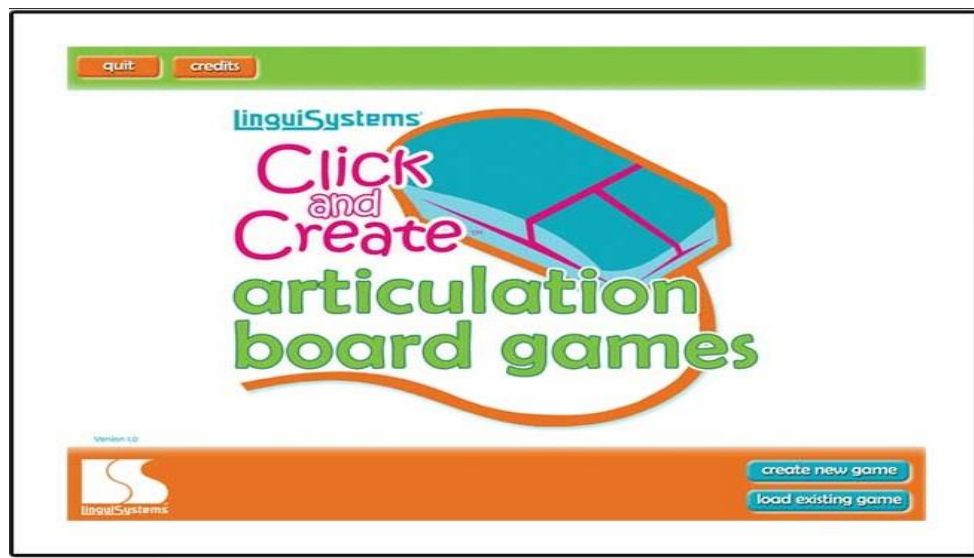
# Galactic Challenge

[tokoformeducators.com](http://tokoformeducators.com) [neo-english.com](http://neo-english.com)

**Galactic Challenge**  
Make printable worksheets and games at [Toko For Educators.com](http://Toko For Educators.com)

## ✚ Click and create articulation board games

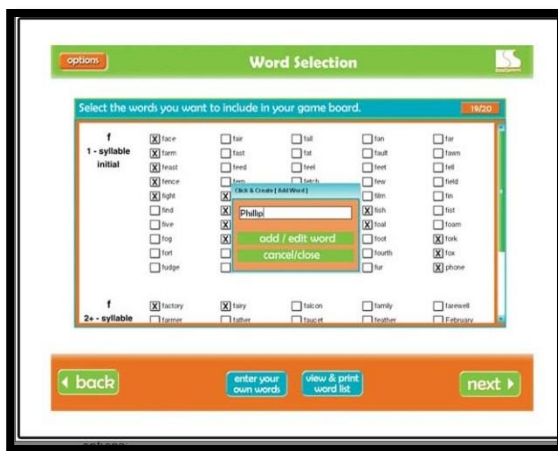


Οθόνη 19- Πηγή: <http://www.linguisystems.com/products/product/display?itemid=10436#top>

Στην ίδια περίπου φιλοσοφία με το Tools for Educators κινείται και το λογισμικό Click & Create Articulation Board Games. Στο λογισμικό αυτό το ταμπλό δέχεται κάποιες παραλλαγές με την έννοια ότι μπορεί ο εκπαιδευτικός να του αλλάξει τίτλο, να προσθέσει δικές του λέξεις όπως για παράδειγμα να προσθέσει ονόματα φίλων, συμμαθητών, τόπων οπότε να γίνει το παιχνίδι περισσότερο οικείο και τέλος είτε να χρησιμοποιήσει τους υπάρχοντες κανόνες ή να δημιουργήσει τους δικούς του ανάλογα με τις ανάγκες του. Τέλος, να επισημάνουμε ότι η εφαρμογή αυτή απευθύνεται κυρίως σε μαθητές με μαθησιακές δυσκολίες στην εκφορά του λόγου. Το βασικότερο αρνητικό στοιχείο και σε αυτή την εφαρμογή είναι ότι ο εκπαιδευτικός δημιουργεί το ταμπλό με τη βοήθεια ηλεκτρονικού υπολογιστή αλλά καλείται μετά να το εκτυπώσει και να το χρησιμοποιήσει στην τάξη ως απλό συμβατικό επιτραπέζιο παιχνίδι και ότι το συγκεκριμένο λογισμικό διατίθεται προς πώληση.



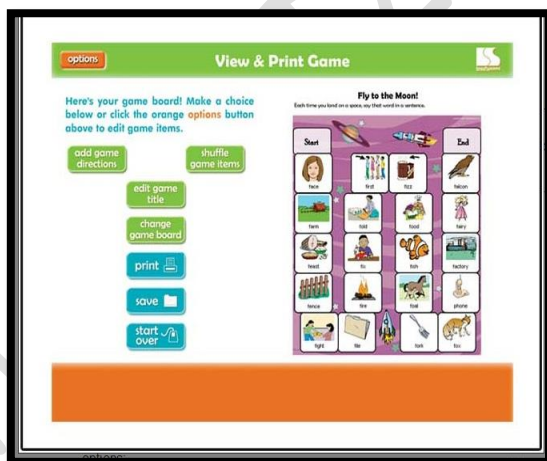
Οθόνη 20



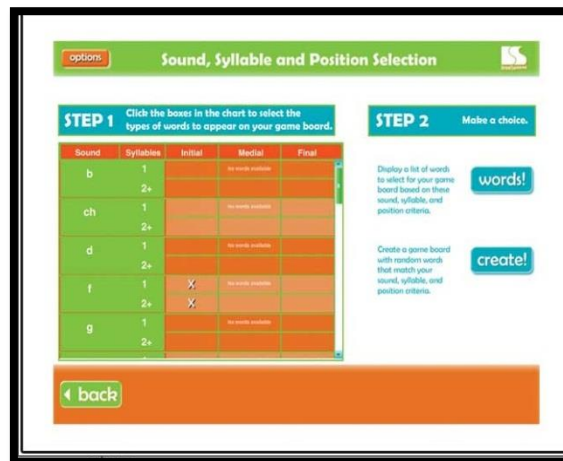
Οθόνη 21



Οθόνη 22



Οθόνη 23



Οθόνη 24

## Super Teacher Tools

Το SuperTeacherTools είναι μια ιστοσελίδα ή οποία παρέχει δωρεάν εφαρμογές Flash για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Εκεί μπορεί κανείς να ανακαλύψει μια γκάμα από επαναληπτικά παιχνίδια, λογισμικά διαχείρισης τάξης και διάφορα άλλα εργαλεία για εκπαιδευτικούς. Στα πλαίσια της διπλωματικής αυτής εργασίας θα εξετάσουμε το Board Game Flash. Είναι μια εφαρμογή η οποία επιτρέπει στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει το δικό του διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι με έξι παίκτες ή έξι ομάδες παικτών οι οποίοι καλούνται να απαντήσουν σε ερωτήσεις που έχει συνθέσει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός και να φτάσουν στο τέλος του ταμπλό.

Αρχικά βλέπουμε ότι ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει το δικό του επιτραπέζιο παιχνίδι ή να διαλέξει κάποιο έτοιμο από την βιβλιοθήκη.



Οθόνη 25 – Πηγή: <http://www.superteachertools.com/boardgame/>

Ο εκπαιδευτικός επιλέγει τη δημιουργία ενός νέου διαδραστικού επιτραπέζιου παιχνιδιού (οθόνη 25) και οδηγείται στην οθόνη 26 όπου έρχεται να εισάγει το υλικό προς εξέταση που θα αποτελέσει και τον καμβά της δημιουργίας του ταμπλό. Καταγράφει την ερώτηση και την σωστή απάντηση και αφού ολοκληρώσει την καρτέλα συμπληρώνοντας και τις

εικοσιπέντε ερωτήσεις, που επιτρέπεται να συμπληρωθούν, δίνει κάποιο όνομα στο παιχνίδι – που θα τον βοηθά να το αναζητήσει στην ηλεκτρονική βιβλιοθήκη οποιαδήποτε στιγμή – και το όνομα του δημιουργού. Έπειτα, πατάει το κουμπί «Δημιουργία παιχνιδιού» και το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι είναι έτοιμο προς χρήση.



**Complete this form to generate your game file.**  
**\*\*You must fill all questions for the game to work properly\*\***

<b>Question 1:</b> Who is William Shakespeare?	<b>Answer 1:</b> A famous poet and playwright
<b>Question 2:</b> When was he born?	<b>Answer 2:</b> It is still unknown
<b>Question 3:</b> Where was he born?	<b>Answer 3:</b> Stratford-upon-Avon
<b>Question 4:</b> He was married to ...	<b>Answer 4:</b> Anne Hathaway
<b>Question 5:</b> He and his wife gave birth to ...	<b>Answer 5:</b> A girl Susanna and twins son Hamnet and
<b>Question 6:</b> His first recorded words were	<b>Answer 6:</b> Richard II and Henry VI (three parts)
<b>Question 7:</b> Shakespeare wrote in ... language	<b>Answer 7:</b> early modern english
<b>Question 8:</b> He wrote ... plays in total	<b>Answer 8:</b> Thirty seven
<b>Question 9:</b> Have Shakespeare's plays been translated to many languages?	<b>Answer 9:</b> almost eighty from Arabic and Albanian to
<b>Question 10:</b> Shakespeare's plays are located ...	<b>Answer 10:</b> from Verona and Milan to Athens and Rou
<b>Question 11:</b> What was Shakespeare's standard poetic form?	<b>Answer 11:</b> It was blank verse, composed in iambic p
<b>Question 12:</b> Which of Shakespeare's plays has engrossed playgoers, thi	<b>Answer 12:</b> Hamlet
<b>Question 13:</b> Shakespeare is the only poet who uses metaphors and sim	<b>Answer 13:</b> Homer
<b>Question 14:</b> Who did he collaborate with in his last three plays?	<b>Answer 14:</b> John Fletcher
<b>Question 15:</b> When did Shakespeare write his poems Venus and Adonis	<b>Answer 15:</b> in 1593 and 1594, when the theatres were
<b>Question 16:</b> His son died of	<b>Answer 16:</b> unknown reason
<b>Question 17:</b> Shakespeare died	<b>Answer 17:</b> on 23 April 1616
<b>Question 18:</b> What did Shakespeare die of?	<b>Answer 18:</b> It remains a mystery
<b>Question 19:</b> Where is he buried?	<b>Answer 19:</b> in the chancel of Holy Trinity Church in Str

Give this game a name:

Tell us who made this game:

[Create Game File](#)

Κατόπιν, σώζει το παιχνίδι για μελλοντική χρήση αλλά του δίνεται και η επιλογή να το παίξει άμεσα διαδικτυακά.



Οθόνη 27

Το παιχνίδι είναι έτοιμο προς χρήση. Αφού οι παίκτες εισέλθουν στην εφαρμογή βλέπουν το ταμπλό και τα πιόνια. Οι ομάδες των παικτών αντιπροσωπεύονται από τα χρωματιστά κυκλάκια που βρίσκονται γύρω από την λέξη **Start** που σηματοδοτεί και το σημείο εκκίνησης του παιχνιδιού. Ο εκπαιδευτικός πρέπει να ορίσει ή να αφήσει τις ομάδες να επιλέξουν το χρώμα της ομάδας τους και το ποια ομάδα θα ξεκινήσει πρώτη. Η κάθε ομάδα με τη σειρά της κάνει κλικ στην ρόδα και σε όποιο αριθμό σταματήσει ο δείκτης τόσα τετράγωνα πρέπει να μετακινήσει το πιόνι της με το ποντίκι (Οθόνη 29). Αφού κάνει διπλό κλικ στο τετράγωνο εμφανίζεται η ερώτηση που καλείται η ομάδα να απαντήσει και αφού απαντήσει μπορεί να δει αν απάντησε σωστά και να επιστρέψει στο ταμπλό. Αν το πιόνι πέσει πάνω σε τετράγωνο με ερωτηματικό είτε γυρίζει ξανά τον τροχό, είτε πάει τρία τετράγωνα πίσω είτε επιλέγει να χάσει τη σειρά της μια από τις ομάδες (οθόνες 32-33-34). Νικήτρια είναι η ομάδα εκείνη που έχοντας απαντήσει σωστά θα φτάσει πρώτη στο σημείο τερματισμού **Finish**.





Οθόνη 28



Οθόνη 29



Οθόνη 30



Οθόνη 31



Οθόνη 32



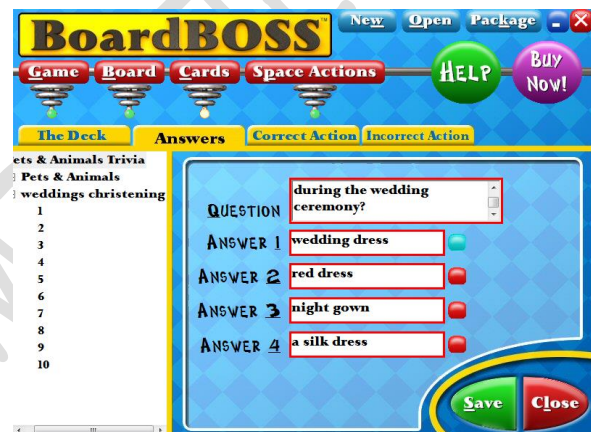
Οθόνη 33



Οθόνη 34

Τα θετικά της εφαρμογής αυτής είναι ότι διατίθεται δωρεάν, ότι αποθηκεύεται για μελλοντική χρήση και οι πόροι της είναι επαναχρησιμοποιήσιμοι καθώς μπορεί να αλλαχθεί και να προσαρμοστεί. Το αρνητικό είναι ότι η απάντηση δεν καταγράφεται στην εφαρμογή αλλά ο εκπαιδευτικός πρέπει να λάβει την απάντηση, δεν βγάζει συνολικό αποτέλεσμα και δεν βγάζει ποσοστά επιτυχίας.

## Board Boss



Οθόνη 35 – Πηγή: <http://games.softpedia.com/progScreenshots/BoardBOSS-Screenshot-8756.html>

Το BoardBoss αποτελείται από δυο τμήματα. Το ένα του τμήμα είναι αυτό της σχεδίασης παιχνιδιού και το άλλο της εφαρμογής /εκτέλεσης κάποιου παιχνιδιού. Το λογισμικό αυτό

δεν είναι διαδικτυακό αλλά απαιτείται η αγορά του και η εγκατάστασή του σε ένα προσωπικό ηλεκτρονικό υπολογιστή προκειμένου ο παίκτης να το παίξει τοπικά. Ο εκπαιδευτικός έχει τη δυνατότητα να το χρησιμοποιήσει και να δημιουργήσει τα δικά του επιτραπέζια παιχνίδια για εκπαιδευτική χρήση με τους εκάστοτε μαθητές του. Παρέχεται η δυνατότητα δημιουργίας δικών του ερωτήσεων αλλά και το να αντλήσει ερωτήσεις έτοιμες από τράπεζα θεμάτων. Επιπροσθέτως, ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει και να εφαρμόσει τους δικούς του κανόνες αναφορικά με το ταμπλό του παιχνιδιού τους οποίους μαζί με τις ερωτήσεις μπορεί να τροποποιεί οποτεδήποτε ανάλογα με τις εκάστοτε ανάγκες και συνθήκες μάθησης.

### **Quizzes as “Mini Board Games”**

Σε αντίθεση με τα Quiz τα επιτραπέζια παιχνίδια προϋποθέτουν την ύπαρξη ταμπλό και την κίνηση του παίκτη – πιόνι πάνω σε αυτό με τη ρίψη ζαριού. Μπορούν να εκτελεστούν από ένα μόνο παίκτη με αντίπαλο τον υπολογιστή μέσω έξυπνου πράκτορα ή με πολλούς παίκτες οι οποίοι διασκεδάζουν και μαθαίνουν ταυτόχρονα αλληλεπιδρώντας μεταξύ τους. Έχουν σχεδιαστεί, ωστόσο, εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια (Bontchev, Vassileva, 2010) τα οποία χρησιμοποιούν κανόνες πλοήγησης που ισχύουν στα ταμπλό προκειμένου να πλοηγηθούν στο quiz και να ελέγχουν τις ερωτήσεις. Τέτοιου είδους παιχνίδια είναι: Ποιός Θέλει να γίνει εκατομμυριούχος;, Buzz quizzes και άλλα.

Υπάρχουν διάφορες εφαρμογές, που είτε διατίθενται δωρεάν προς χρήση είτε όχι, για τη δημιουργία τέτοιου είδους «μίνι» διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών.

## ✘ Ed Create

Πρόκειται για μια διαδικτυακή εφαρμογή με εκπαιδευτικό περιεχόμενο και προσανατολισμό. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του διαδραστικά εκπαιδευτικά quiz ή να χρησιμοποιήσει τα ήδη υπάρχοντα. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί από ένα ή δυο παίκτες οι οποίοι παίζουν εναλλάξ και τους παρέχεται άμεση ανατροφοδότηση σε περίπτωση λάθους. Δεν διατίθεται δωρεάν παρά μόνο για μια σύντομη δοκιμαστική περίοδο, δεν βγάζει αποτελέσματα ούτε μπορείς να εκτυπώσεις ποσοστό επιτυχίας.



Οθόνη 36 – Πηγή: <http://www.edcreate.com/>

## ✘ Quiz Builder

Το Quiz Builder είναι ένα κατεχορήγ εκπαιδευτικό λογισμικό για τη δημιουργία διαδραστικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών ερωτήσεων τα οποία μπορούν να εξαχθούν με τη μορφή Flash, word & exe. Έχει αρκετές δυνατότητες όπως το να δίνει τελικά αποτελέσματα και ποσοστά, επιτρέπει την εκτύπωση των απαντήσεων και παρέχει ανατροφοδότηση με τις σωστές και λάθος απαντήσεις, δίνει τη δυνατότητα να σώσει ο παίκτης το παιχνίδι του και να το μελετήσει άλλη στιγμή και τέλος, πολύ σημαντικό το γεγονός ότι είναι συμβατό με LMS και SCORM αρχεία. Το αρνητικό είναι ότι δεν διατίθεται δωρεάν, πέρα από μια ολιγοήμερη δοκιμαστική περίοδο, και η ανατροφοδότηση δεν είναι άμεση.



Οθόνη 37 - Πηγή: <http://www.quiz-builder.com/>



Οθόνη 38

## ✘ Super Teacher Tools

Το Super Teacher Tools είναι μια ιστοσελίδα η οποία περιέχει διάφορες εφαρμογές σε μορφή flash. Το παιχνίδι "Who wants to be a millionaire" σχεδιάστηκε αρχικά από κάποιον εκπαιδευτικό με σκοπό να χρησιμοποιηθεί σε διαδραστικό πίνακα προκειμένου να ανακεφαλαιώνει τη διδακτέα ύλη. Ωστόσο, πρόκειται για μια δωρεάν εφαρμογή στην οποία ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει το δικό του αυθεντικό εκπαιδευτικό υλικό, να το χρησιμοποιήσει είτε online είτε offline, να το επαναχρησιμοποιήσει, να το αναπροσαρμόσει ενώ υπάρχουν και έτοιμα παιχνίδια προς χρήση. Τα αρνητικά του είναι ότι δεν υπάρχει άμεση ανατροφοδότηση αλλά δίνει τη δυνατότητα στον μαθητή-παίκτη να δει τις απαντήσεις των ερωτήσεων με ένα answer key δεξιά από το ταμπλό του παιχνιδιού, είναι ατομικό παιχνίδι, η λάθος απάντηση σηματοδοτεί και το τέλος του παιχνιδιού καθώς δεν σε αφήνει να προχωρήσεις στην επόμενη γεγονός που λειτουργεί ανασταλτικά ενώ δεν επιτρέπει την εκτύπωση αποτελεσμάτων ή το σώσιμο του παιχνιδιού.



Οθόνη 39 – Πηγή: <https://www.superteachertools.net/>

## ✘ Bravo

Το Bravo είναι, σύμφωνα με την επίσημη ιστοσελίδα παρουσίασης του, ένα λογισμικό το οποίο είναι σχεδιασμένο προκειμένου να βοηθήσει τον εκπαιδευτικό να εντάξει τα παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία. Περιέχει τέσσερις τύπους παιχνιδιών: Quiz Show, Show Down, Billionaire & Spin Off. Είναι επιπλέον συμβατό με LMS εργαλεία και δημιουργήθηκε βάσει των κανόνων των SCORM αρχείων. Επίσης, οι ερωτήσεις του ενός παιχνιδιού μπορούν να περάσουν στο άλλο μέσω της ηλεκτρονικής βιβλιοθήκης. Το αρνητικό του είναι ότι δεν διατίθεται δωρεάν.

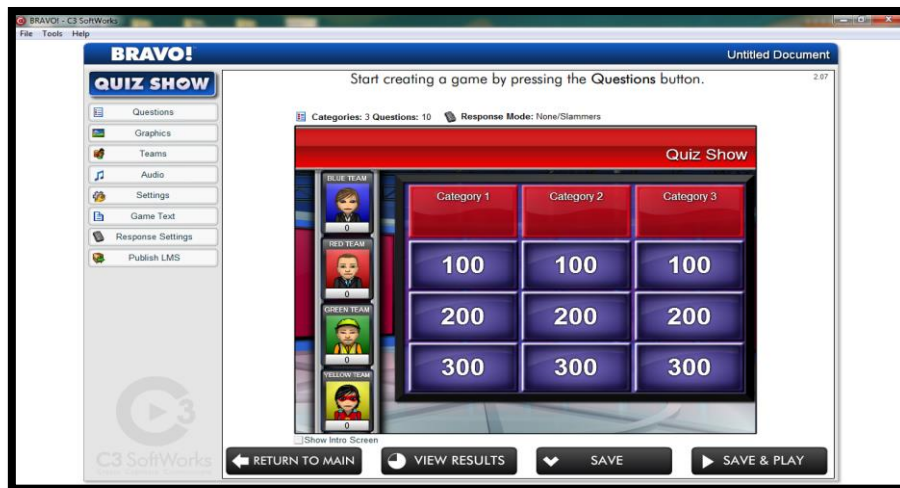


Οθόνη 40 –Πηγή: <http://www.c3softworks.com/>

## ↗ Quiz Show

Το Quiz Show δίνει τη δυνατότητα δημιουργίας παιχνιδιών μέσα από ταμπλό επιτραπέζιων παιχνιδιών με εκπαιδευτικό περιεχόμενο. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να προσθέσει εικόνα, βίντεο, ηχητικά αποσπάσματα. Παίζεται από 4 άτομα ταυτόχρονα, οι παίκτες έχουν τη δυνατότητα να διαμορφώσουν τους παίκτες (ύψος, σωματική διάπλαση, χαρακτηριστικά, φύλλο), να δώσουν όνομα στην ομάδα τους. Ο εκπαιδευτικός ορίζει τις κατηγορίες που θέλει να ερευνησει, να εξετάσει και ο μαθητής επιλέγει από τα κλειστά τετράγωνα ποιο θέλει να απαντήσει. Αφού δημιουργήσει το παιχνίδι μπορεί να το παίξει οποιαδήποτε στιγμή χωρίς να υπάρχει σύνδεση στο διαδίκτυο. Οι ερωτήσεις μπορούν να δίνονται με

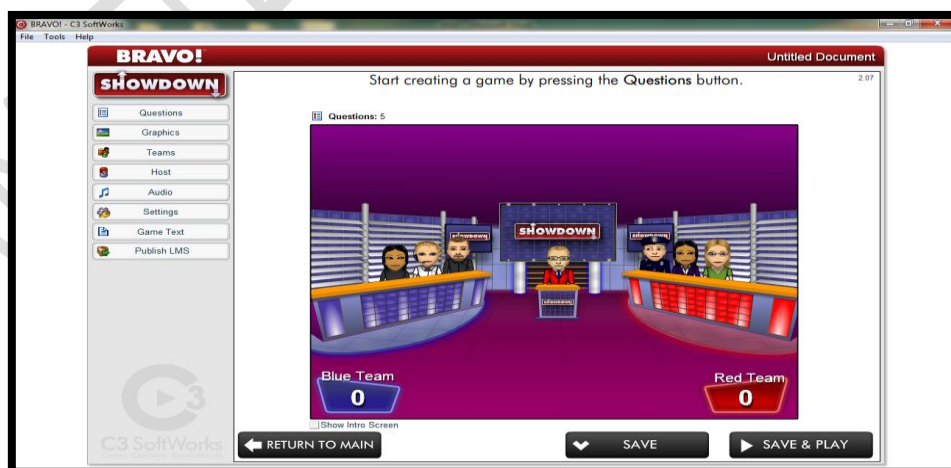
διαφορετική σειρά κάθε φορά και στο τέλος του παιχνιδιού υπάρχει η δυνατότητα να δει κάποιος τα αποτελέσματα των απαντήσεών του καθώς και του χρόνου που χρειάστηκε να απαντηθεί η κάθε ερώτηση και να τα εκτυπώσει.



Οθόνη 41 – Πηγή: <http://www.c3softworks.com/>

## ➤ Show Down

Το παιχνίδι αυτό μπορεί να είναι είτε ομαδικό είτε ατομικό ανάλογα με το πώς θέλει ο ίδιος ο εκπαιδευτικός να το χρησιμοποιήσει. Και το παιχνίδι αυτό επιτρέπει από τον παίκτη να διαμορφώσει το Avatar που θα τον αντιπροσωπεύει στο παιχνίδι. Δίνει τη δυνατότητα στο τέλος του παιχνιδιού να δει ο παίκτης τα αποτελέσματα και αν θέλει να τα εκτυπώσει.

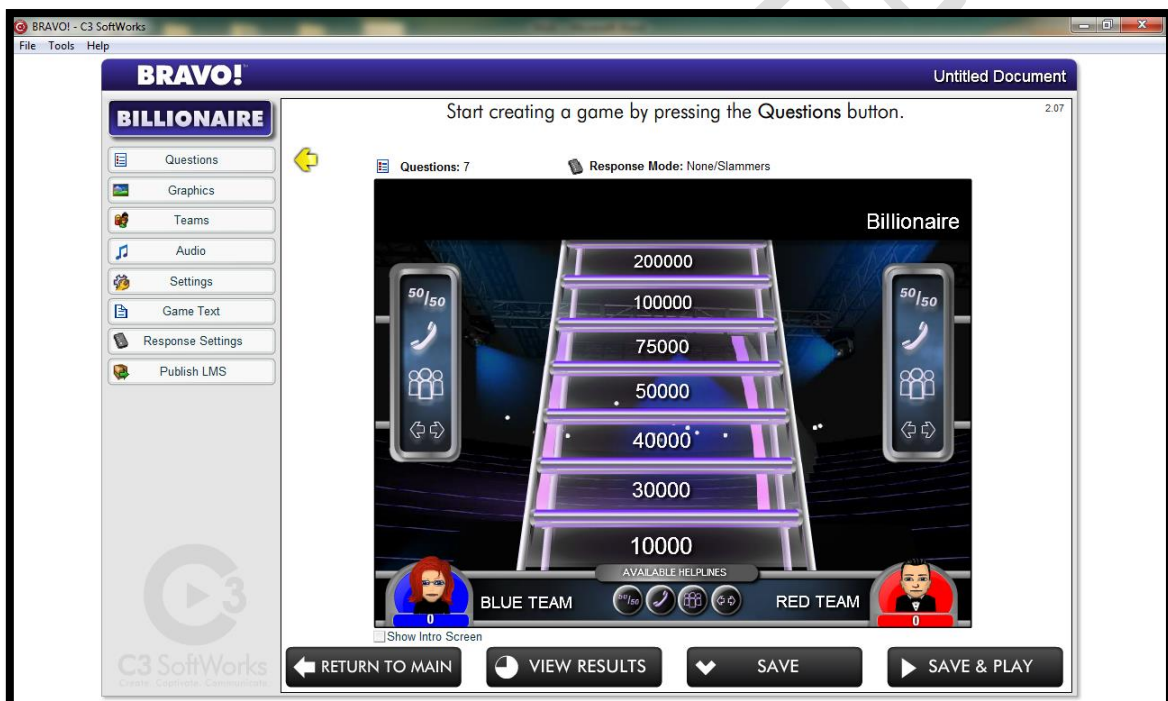


Οθόνη 42 – Πηγή: <http://www.c3softworks.com/>



## Billionaire

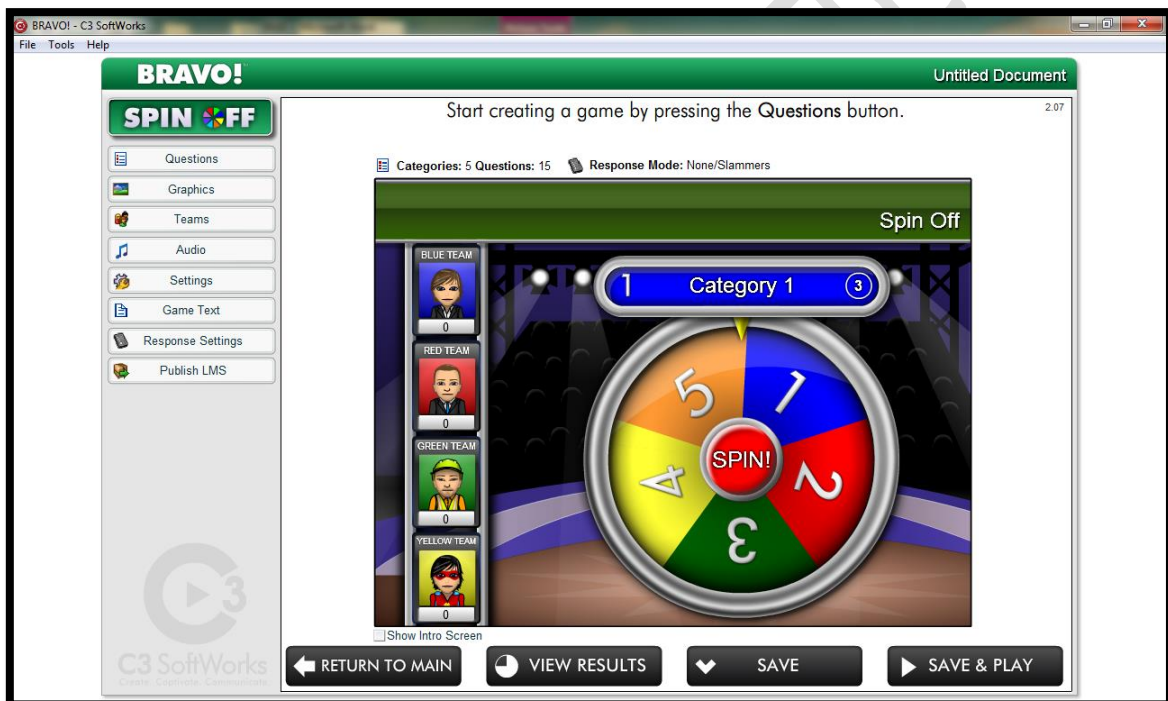
Το παιχνίδι αυτό είναι βασικά μια παραλλαγή του ποιός θέλει να γίνει εκατομμυριούχος. Επιτρέπει την επιλογή ενός ή δυο παικτών οι οποίοι και σε αυτή τη φάση μπορούν να διαμορφώσουν το Avatar, να ονοματίσουν την ομάδα τους. Παρέχονται τρεις βοήθειες στους παίκτες (τηλέφωνο, κοινό και 50-50), στις λανθασμένες απαντήσεις δίνεται άμεση ανατροφοδότηση και στο τέλος δίνει κάποια βεβαίωση την οποία μπορείς να εκτυπώσεις. Τα αρνητικά του είναι ότι δεν δίνει συνολικά αποτελέσματα, ούτε έχει τη δυνατότητα εκτύπωσης αποτελεσμάτων.



Οθόνη 43 – Πηγή: <http://www.c3softworks.com/>

## Spin Off

Το Spin Off είναι ένα ομαδικό παιχνίδι και στη θέση του ζαριού υπάρχει ο τροχός. Η κάθε ομάδα απαντάει με τη σειρά. Το παιχνίδι παίζεται και On & Off Line αρκεί στον υπολογιστή να είναι εγκατεστημένο το εν λόγω λογισμικό. Ο εκπαιδευτικός μπορεί να σώσει το παιχνίδι του και να το χρησιμοποιήσει οποτεδήποτε, έχει τη δυνατότητα να το διαμορφώσει κάθε φορά ανάλογα με τους μαθητές του αφού οι πόροι του είναι επαναχρησιμοποιήσιμοι. Είναι συμβατό με LMS και SCORM. Παρέχει άμεση ανατροφοδότηση σε περίπτωση λάθους και στο τέλος του παιχνιδιού βγάζει αποτελέσματα τα οποία είναι εκτυπώσιμα.



Οθόνη 44 – Πηγή: <http://www.c3softworks.com/>

## **Κεφάλαιο V**

### **Διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια και εκπαιδευτικοί**

#### **5.1. Ενσωμάτωση Διαδραστικών Επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία.**

Στα πλαίσια της διπλωματικής αυτής εργασίας ετοιμάστηκε και διανεμήθηκε ένα ερωτηματολόγιο (σχετικό παράρτημα) σκοπός του οποίου ήταν να φανεί κατά πόσο οι εκπαιδευτικοί της αγγλικής γλώσσας, τόσο της πρωτοβάθμιας όσο και της δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης, χρησιμοποιούν διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια κατά την εκπαιδευτική διαδικασία, κατά πόσο επιμορφώνονται στις Τ.Π.Ε, αν γνωρίζουν διάφορα λογισμικά δημιουργίας παιχνιδιών και αν αναγνωρίζουν την ανάγκη ενσωμάτωσής τους στην εκπαιδευτική διαδικασία.

Το ερωτηματολόγιο σχεδιάστηκε στο Google docs και η διανομή του έγινε μέσω ηλεκτρονικού ταχυδρομείου και μέσω κοινωνικής δικτύωσης όπως το facebook. Το δείγμα που απάντησε ήταν περίπου 70 καθηγητές αγγλικής γλώσσας οι οποίοι υπηρετούν στο δημόσιο σχολείο τόσο στην Α' βάρθμια εκπαίδευση όσο και στην Β' βάρθμια εκπαίδευση.

#### **5.2. Σύνοψη απαντήσεων**

Ο παρακάτω πίνακας συνοψίζει τις απαντήσεις που δόθηκαν απο τους ερωτηθέντες αναφορικά με το εαν και το κατα πόσο χρησιμοποιούν ή θα ήθελαν να χρησιμοποιούν διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια κατα την εκπαιδευτική διαδικασία.

Οι περισσότεροι εκπαιδευτικοί σε μεγάλο ποσοστό έχουν επιμορφωθεί στις νέες τεχνολογίες και είναι κάτοχοι του πιστοποιητικού επιμόρφωσης Α' επιπέδου που διοργανώνει το υπουργείο παιδείας ωστόσο, ενώ χρησιμοποιούν τα παιχνίδια ως μέσο διδασκαλίας, ελάχιστοι ενσωματώνουν τη χρήση ψηφιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική

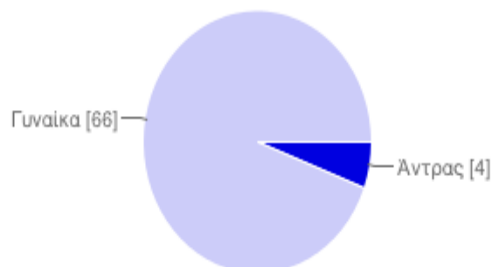
διαδικασία. Πολλοί συμφωνούν στο ότι το δημόσιο ελληνικό σχολείο με τις υποδομές του σήμερα δεν μπορεί να υποστηρίξει ένα τέτοιο εγχείρημα και να ενσωματώσει το ψηφιακό επιτραπέζιο παιχνίδι στο πρόγραμμα σπουδών της αγγλικής γλώσσας και στο γενικότερο πρόγραμμα του κατ' επέκταση αν και θα ήθελαν πραγματικά να διορθωθεί αυτό.

Επιπλέον, παρόλου που οι εκπαιδευτικοί σε μεγάλο βαθμό συμμετέχουν σε επιμορφώσεις μέχρι σήμερα δεν υπάρχει σχετική επιμόρφωση στο συγκεκριμένο πεδίο. Τα λογισμικά που βοηθούν ένα καθηγητή που θέλει να ενταχθεί στις εξελίξεις και να ενσωματώσει τις ΤΠΕ στην καθημερινότητά του είναι ελάχιστα και άγνωστα σε αυτούς. Περαιτέρω, τα ήδη υπάρχοντα εστιάζουν σε συγκεκριμένο γνωστικό αντικείμενο και δεν επιδέχονται επεξεργασία ώστε να προσαρμοστεί στο επίπεδο των εκάστοτε μαθητών.

Η κοινή παραδοχή ήταν ότι θα επιζητούσαν την ενσωμάτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία καθώς βοηθά τα παιδιά να μαθαίνουν με παιγνιώδη τρόπο αλλά και τους βοηθά να αναπτύξουν σε μεγάλο βαθμό χαρακτηριστικά όπως άμιλλα, ομαδικότητα, κριτική σκέψη, επικοινωνία αλλά και να αξιολογηθούν σε ένα χαλαρό, χωρίς άγχος και φιλικό περιβάλλον.

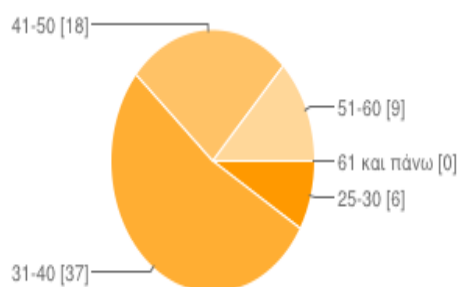
# Interactive Board Games in ESL

## Φύλλο



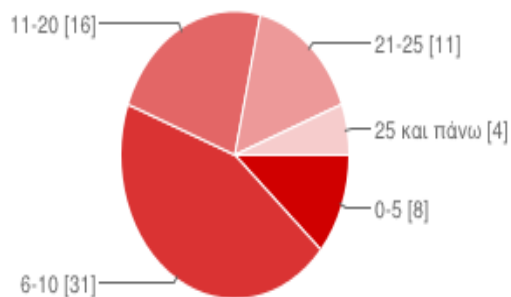
Άντρας	<b>4</b>	6%
Γυναίκα	<b>66</b>	94%

## Ηλικία



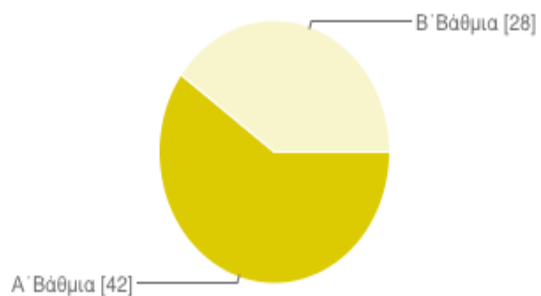
25-30	<b>6</b>	9%
31-40	<b>37</b>	53%
41-50	<b>18</b>	26%
51-60	<b>9</b>	13%
61 και πάνω	<b>0</b>	0%

## Έτη Υπηρεσίας



0-5	<b>8</b>	11%
6-10	<b>31</b>	44%
11-20	<b>16</b>	23%
21-25	<b>11</b>	16%
25 και πάνω	<b>4</b>	6%

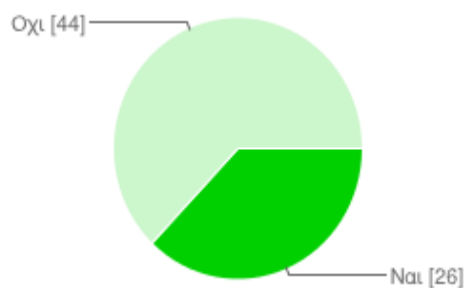
## Βαθμίδα Εργασίας



A' Βάθμια **42** 60%

B' Βάθμια **28** 40%

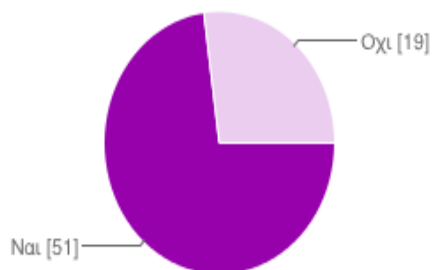
## Κάτοχος Μεταπτυχιακού Τίτλου συναφούς με το διδακτικό αντικείμενο



Ναι **26** 37%

Οχι **44** 63%

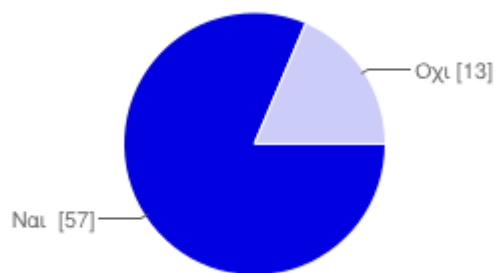
## Συμμετοχή στην Επιμόρφωση στις ΤΠΕ Α'επιπέδου



Ναι **51** 73%

Οχι **19** 27%

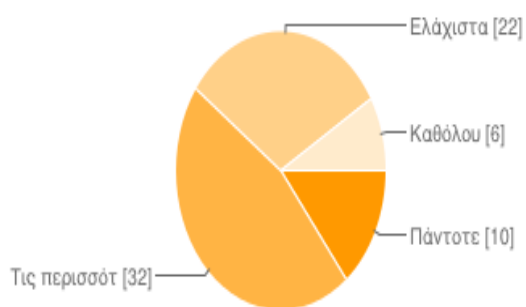
Κάνετε χρήση των ΤΠΕ στην διδασκαλία σας;



Ναι **57** 81%

Οχι **13** 19%

Συμμετέχετε σε επιμορφώσεις σχετικά με τις ΤΠΕ;



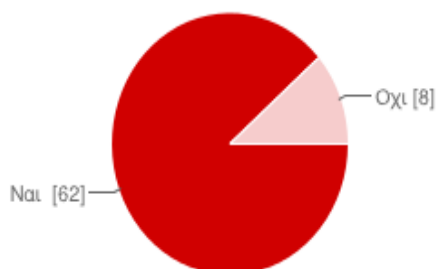
Πάντοτε **10** 14%

Τις περισσότερες φορές **32** 46%

Ελάχιστα **22** 31%

Καθόλου **6** 9%

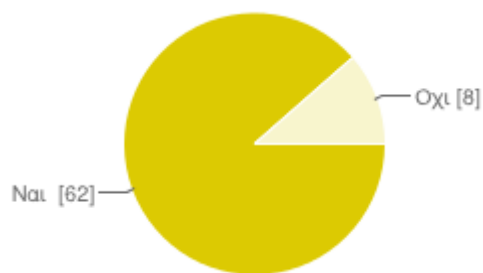
Χρησιμοποιείτε τα παιχνίδια ως μέσο διδασκαλίας της Αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας;



Ναι **62** 89%

Οχι **8** 11%

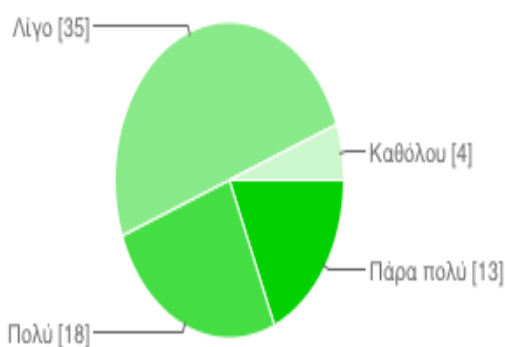
Θεωρείτε ότι πρέπει να ενσωματωθούν στο σχολικό ωρολόγιο πρόγραμμα;



Ναι **62** 89%

Όχι **8** 11%

Πιστεύετε ότι το ελληνικό δημόσιο σχολείο μπορεί να υποστηρίξει την ενσωμάτωση των διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία;



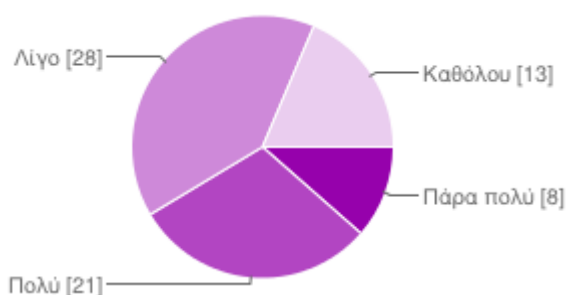
Πάρα πολύ **13** 19%

Πολύ **18** 26%

Λίγο **35** 50%

Καθόλου **4** 6%

Υπάρχει δυνατότητα επιμόρφωσης σχετικά με τη χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών;



Πάρα πολύ **8** 11%

Πολύ **21** 30%

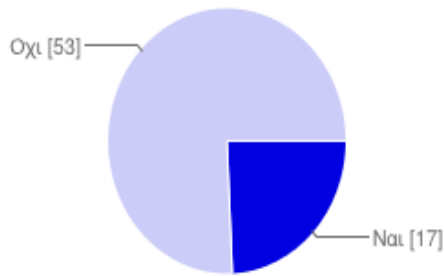
Λίγο **28** 40%

Καθόλου **13** 19%

Bottom of Form

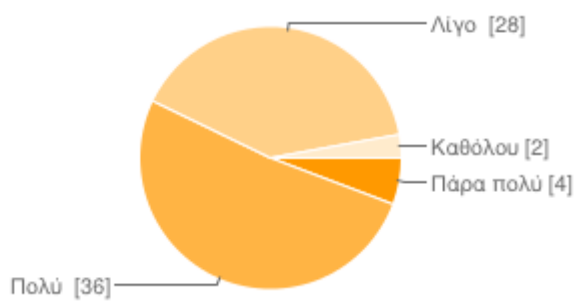


Τα σχολικά βιβλία της Αγγλικής Γλώσσας συνοδεύονται από λογισμικά διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών;



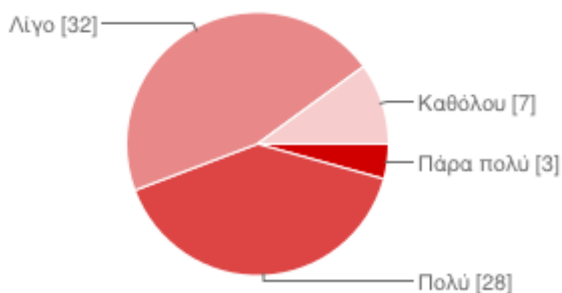
Ναι	<b>17</b>	24%
Οχι	<b>53</b>	76%

Πιστεύετε ότι τα εμπορικά διαδικτυακά επιτραπέζια παιχνίδια είναι κατάλληλα για εκπαιδευτικούς σκοπούς;



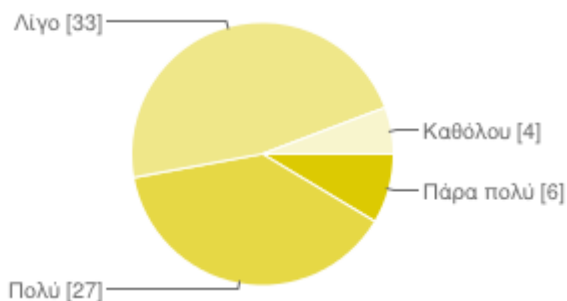
Πάρα πολύ	<b>4</b>	6%
Πολύ	<b>36</b>	51%
Λίγο	<b>28</b>	40%
Καθόλου	<b>2</b>	3%

Θεωρείτε ότι είναι εύκολο να προσαρμόσετε τα εμπορικά διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία;



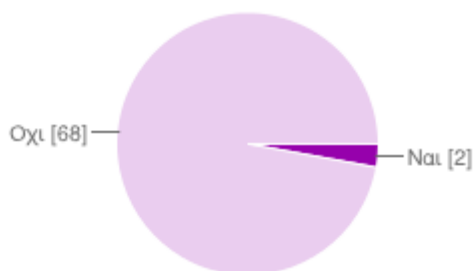
Πάρα πολύ	<b>3</b>	4%
Πολύ	<b>28</b>	40%
Λίγο	<b>32</b>	46%
Καθόλου	<b>7</b>	10%

**Πιστεύετε ότι χρειάζεται ιδιαίτερη τεχνογνωσία προκειμένου να ενσωματώσετε τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία;**



Πάρα πολύ	<b>6</b>	9%
Πολύ	<b>27</b>	39%
Λίγο	<b>33</b>	47%
Καθόλου	<b>4</b>	6%

**Γνωρίζετε κάποιο λογισμικό δημιουργίας διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών χωρίς να απαιτείται προγραμματισμός;**

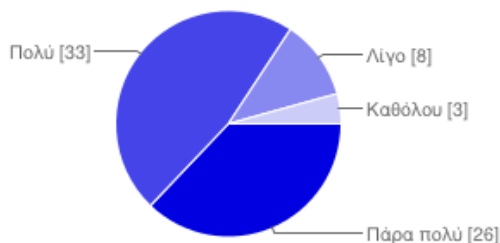


Ναι	<b>2</b>	3%
Όχι	<b>68</b>	97%

**Αν απαντήσατε ναι στην προηγούμενη ερώτηση καταγράψτε τα λογισμικά**

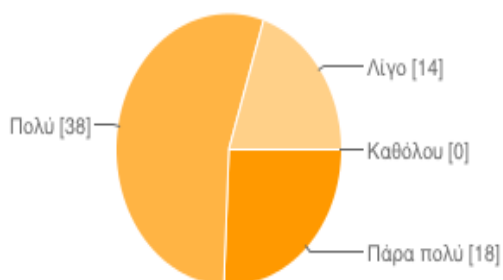
scratch SCRATCH

**Θεωρείτε πλεονέκτημα για τον εκπαιδευτικό να μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του διαδραστικά εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια;**



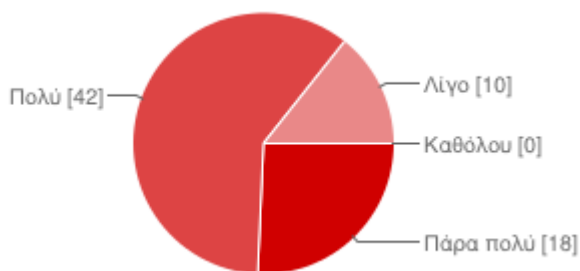
Πάρα πολύ	<b>26</b>	37%
Πολύ	<b>33</b>	47%
Λίγο	<b>8</b>	11%
Καθόλου	<b>3</b>	4%

**Πιστεύετε ότι η χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών κάνει τη διδασκαλία καλύτερη;**



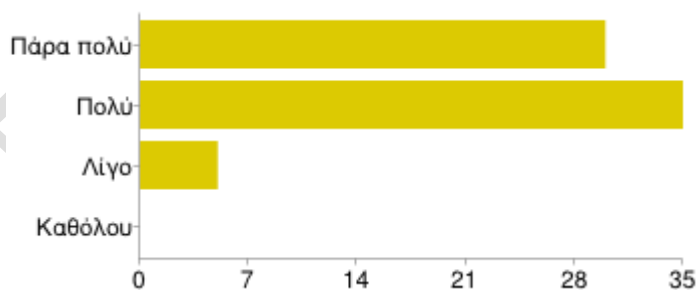
Πάρα πολύ	<b>18</b>	26%
Πολύ	<b>38</b>	54%
Λίγο	<b>14</b>	20%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Πιστεύετε ότι τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στην κατάκτηση της διδαχθείσας ύλης;**



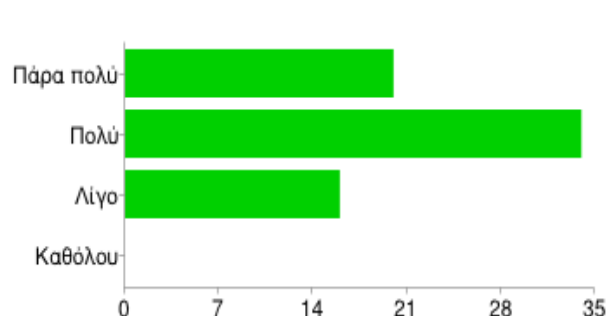
Πάρα πολύ	<b>18</b>	26%
Πολύ	<b>42</b>	60%
Λίγο	<b>10</b>	14%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Συνεργασία [Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως ]**



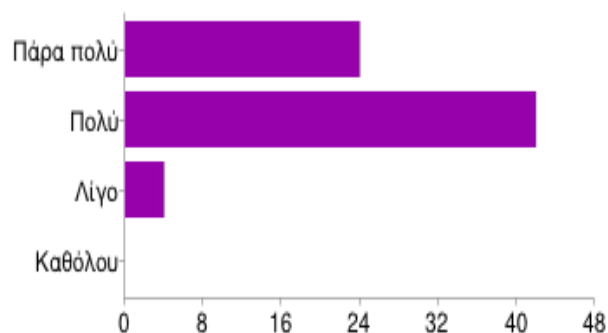
Πάρα πολύ	<b>30</b>	43%
Πολύ	<b>35</b>	50%
Λίγο	<b>5</b>	7%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Ανταγωνισμός [Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως ]**



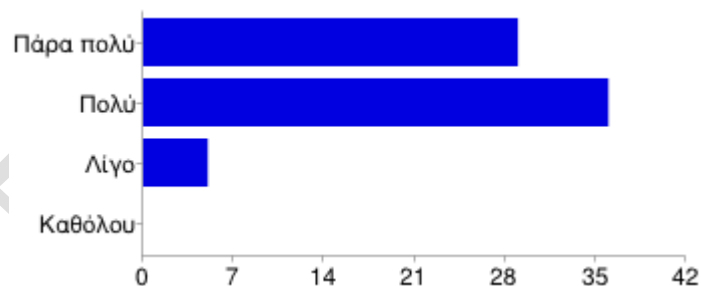
Πάρα πολύ	<b>20</b>	29%
Πολύ	<b>34</b>	49%
Λίγο	<b>16</b>	23%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Περίεργα [Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως ]**



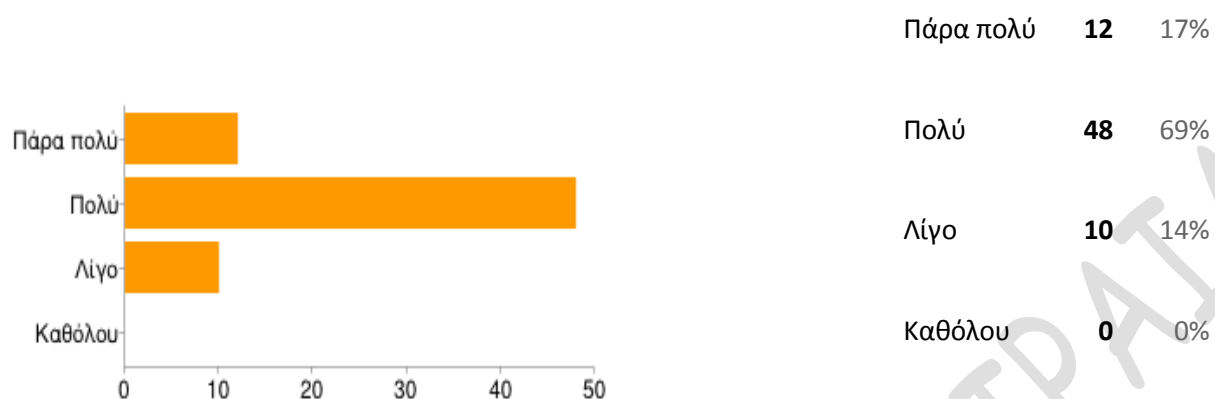
Πάρα πολύ	<b>24</b>	34%
Πολύ	<b>42</b>	60%
Λίγο	<b>4</b>	6%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Εσωτερική ικανοποίηση [Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως ]**

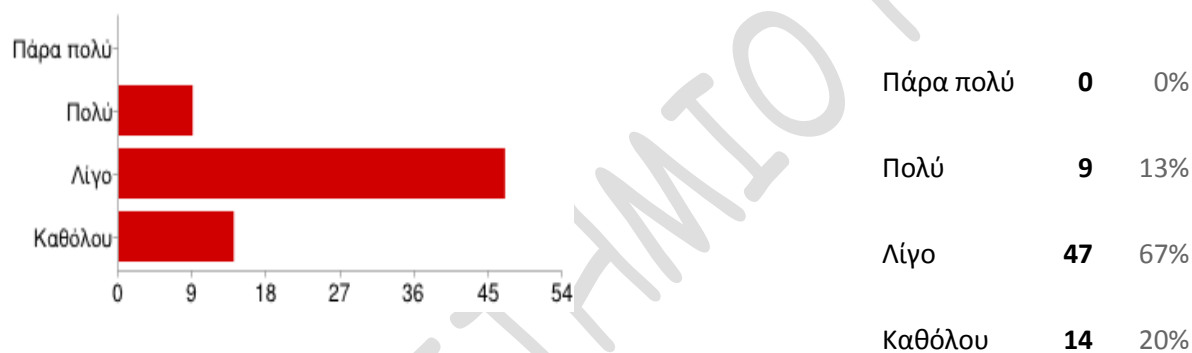


Πάρα πολύ	<b>29</b>	41%
Πολύ	<b>36</b>	51%
Λίγο	<b>5</b>	7%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

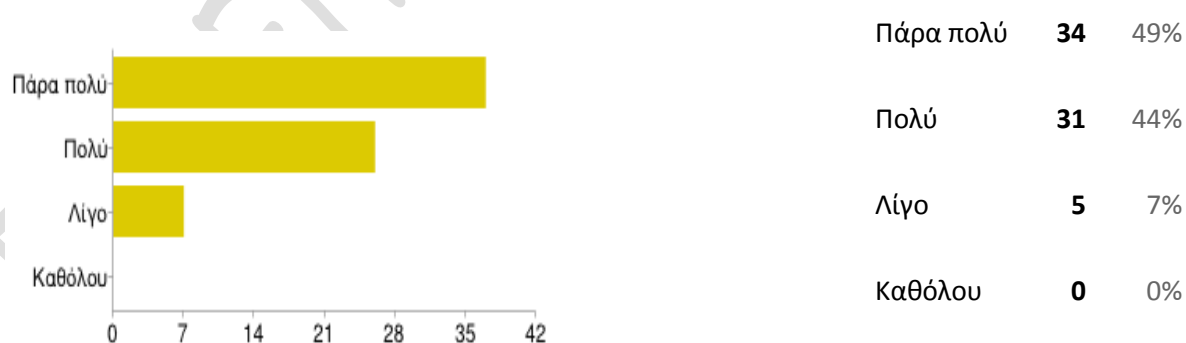
**Επιθυμία για γνώση [Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως ]**



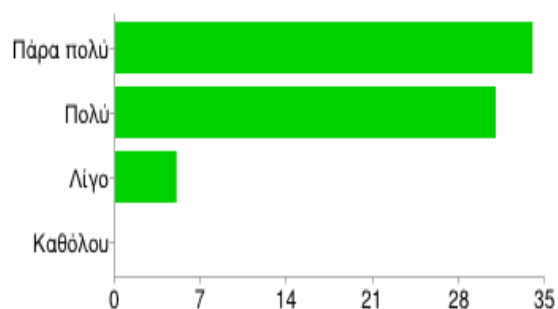
**Άγχος [Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως ]**



**Ομαδικότητα [Πιστεύετε πως μέσα από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία καλλιεργούνται δεξιότητες όπως]**

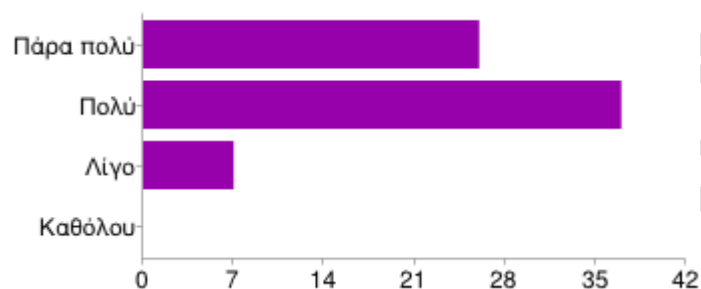


**Συnergασία [Πιστεύετε πως μέσα από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία καλλιεργούνται δεξιότητες όπως]**



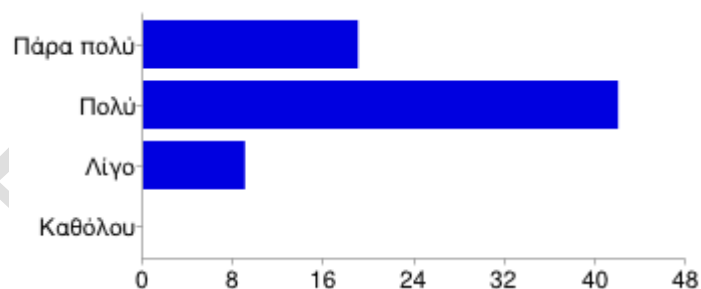
Πάρα πολύ	<b>37</b>	53%
Πολύ	<b>26</b>	37%
Λίγο	<b>7</b>	10%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Καλή επικοινωνία [Πιστεύετε πως μέσα από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία καλλιεργούνται δεξιότητες όπως]**



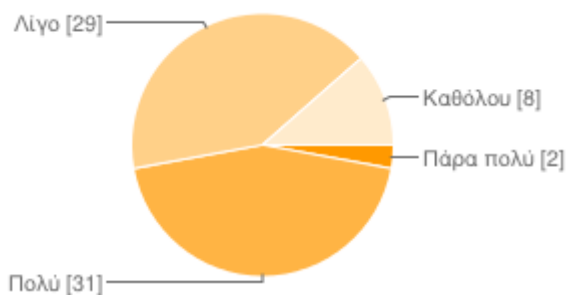
Πάρα πολύ	<b>26</b>	37%
Πολύ	<b>37</b>	53%
Λίγο	<b>7</b>	10%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Κοινή λήψη αποφάσεων [Πιστεύετε πως μέσα από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία καλλιεργούνται δεξιότητες όπως]**



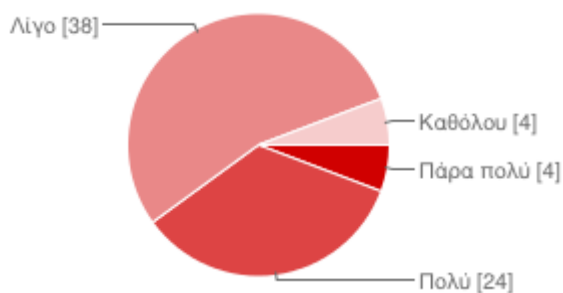
Πάρα πολύ	<b>19</b>	27%
Πολύ	<b>42</b>	60%
Λίγο	<b>9</b>	13%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Πιστεύετε ότι η χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να λειτουργήσει και ως μέσο αξιολόγησης;**



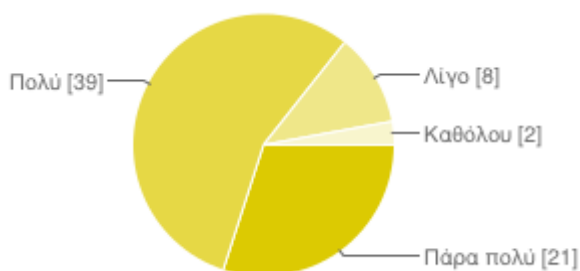
Πάρα πολύ	<b>2</b>	3%
Πολύ	<b>31</b>	44%
Λίγο	<b>29</b>	41%
Καθόλου	<b>8</b>	11%

**Πιστεύετε ότι η αξιολόγηση μέσα από διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια θα είναι αξιόπιστη αναφορικά με το μαθησιακό και γνωστικό επίπεδο των εκπαιδευομένων;**



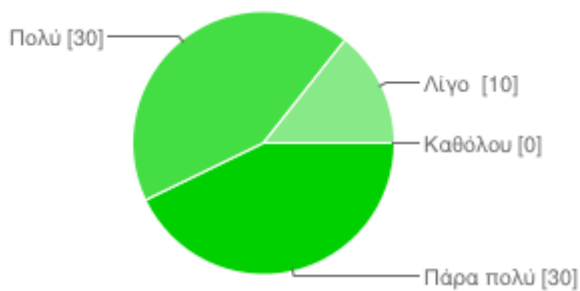
Πάρα πολύ	<b>4</b>	6%
Πολύ	<b>24</b>	34%
Λίγο	<b>38</b>	54%
Καθόλου	<b>4</b>	6%

**Πιστεύετε ότι μέσα από τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια χτίζεται μια σχέση εμπιστοσύνης ανάμεσα σε εκπαιδευτικό και μαθητές;**



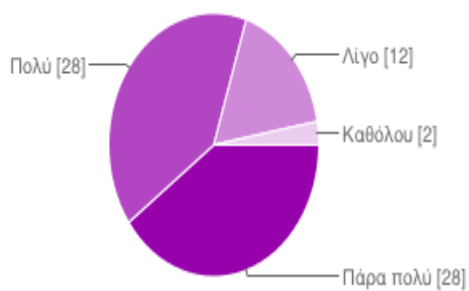
Πάρα πολύ	<b>21</b>	30%
Πολύ	<b>39</b>	56%
Λίγο	<b>8</b>	11%
Καθόλου	<b>2</b>	3%

Θεωρείτε ότι οι μαθητές θα ωφεληθούν από την χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία;



Πάρα πολύ	<b>30</b>	43%
Πολύ	<b>30</b>	43%
Λίγο	<b>10</b>	14%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

Αν είχατε τη δυνατότητα θα θέλατε να δημιουργήσετε τα δικά σας διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια;



Πάρα πολύ	<b>28</b>	40%
Πολύ	<b>28</b>	40%
Λίγο	<b>12</b>	17%
Καθόλου	<b>2</b>	3%



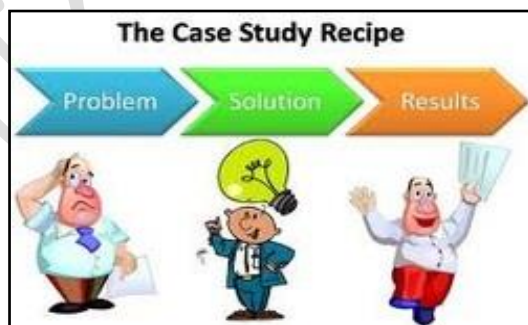
## Κεφάλαιο VI

### Μελέτη Περίπτωσης στην Γ' τάξη του γυμνασίου

#### 6.1 Εισαγωγή

Σκοπός της ενότητας αυτής είναι η μελέτη της εφαρμογής ορισμένων από τα λογισμικά που εξετάστηκαν στο 4<sup>ο</sup> κεφάλαιο και τα οποία επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό να δημιουργήσει τα δικά του διαδραστικά ψηφιακά επιτραπέζια παιχνίδια. Στη φάση αυτή θα επιχειρηθεί να καταγραφεί το κατά πόσο οι μαθητές είναι έτοιμοι να δεχθούν την ενσωμάτωση των επιτραπέζιων παιχνιδιών ως μέρος της διδασκαλίας της αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας και ποιά είναι η στάση τους απέναντι σε αυτά. Για τους λόγους αυτούς πραγματοποιείται η δημιουργία και η παρουσίαση μιας εκπαιδευτικής παρέμβασης με δραστηριότητες που έχουν ως αφορμή το σχολικό εγχειρίδιο της Γ' τάξης του Γυμνασίου και επιχειρείται η συλλογή και η αξιοποίηση δεδομένων. Τα συγκεκριμένα παιδιά έρχονται για πρώτη φορά σε επαφή με ψηφιακό επιτραπέζιο παιχνίδι στο σχολικό περιβάλλον.

#### 6.2 Μελέτη Περίπτωσης



Εικόνα 14-Πηγή: <http://athinakomninou.weebly.com>

Η μεθοδολογία που εφαρμόζεται στο συγκεκριμένο κεφάλαιο είναι η γνωστή σε όλους Μελέτη Περίπτωσης. Η Μελέτη Περίπτωσης είναι «ένας τρόπος συλλογής και ανάλυσης δεδομένων και παρατηρήσεων μέσω του οποίου διερευνάται ένα σύγχρονο φαινόμενο στο πραγματικό περιβάλλον», όπως χαρακτηριστικά αναφέρει ο Καθηγητής Ιωσήφ Χασσιδής ή

όπως καταγράφεται στη Βικιπαίδεια «στην πληροφορική μια μέθοδος ή ένα πληροφοριακό σύστημα ή ένα λογισμικό προϊόν αποδεικνύονται στην πράξη ως ορθά καταγράφοντας μια ειδική περίπτωση στην οποία χρησιμοποιούνται».

### 6.3 Δείγμα

Η εφαρμογή έλαβε χώρα στο γυμνάσιο Παξών και έλαβαν μέρος 18 μαθητές της Γ' τάξης και από τα δύο επίπεδα προχωρημένων και αρχαρίων. Τα παιδιά αυτά κατάγονται από Ελλάδα, Αλβανία, Ρουμανία και Ιταλία τα οποία έχουν γεννηθεί και μεγαλώσει στο νησί, γνωρίζουν τα ήθη και τα έθιμά του και παίρνουν μέρος σε κάθε είδους εκδήλωσής τους αλλά έχουν και στενή επαφή με τη χώρα καταγωγής τους και τις εκεί παραδόσεις ήθη και έθιμα.

Στο 6<sup>ο</sup> κεφάλαιο του βιβλίου της Γ' γυμνασίου (το οποίο είναι κοινό και για τα δυο επίπεδα προχωρημένων και αρχαρίων) εξετάζονται οι παραδόσεις και τα έθιμα, «**Keeping Traditions and customs alive**». Σκοπός της παρούσας φάσης είναι να δημιουργηθεί ένα πρότυπο διδακτικό σενάριο προκειμένου να βρεθεί και να αναλυθεί το κατά πόσο μπορεί να επιτευχθεί η εκμάθηση της αγγλικής γλώσσας μέσα από τις παραδόσεις και τα έθιμα βάσει της θεωρίας της Συνεργατικής Μάθησης (Σ.Μ.) και της στρατηγικής της Συνθετικής Εργασίας (Project Based Learning - PjBL) ενσωματώνοντας διαδραστικά ψηφιακά επιτραπέζια παιχνίδια. Η εφαρμογή έλαβε χώρα στην αίθουσα διδασκαλίας και στο εργαστήριο πληροφορικής του σχολείου και στο τέλος της διαδικασίας οι εμπλεκόμενοι κλήθηκαν να απαντήσουν σε ερωτηματολόγια (βλέπε σχετικό παράρτημα) σχετικά με τα λογισμικά αυτά.

## 6.4 Ερωτηματολόγιο

Η συλλογή των δεδομένων έγινε βάσει μιας πολύ γνωστής και πολύ διαδεδομένης μεθόδου, η οποία εφαρμόζεται και στο συγκεκριμένο δείγμα, αυτή του ερωτηματολογίου. Κατά τον Hiltunen (Κολόσακα) υπάρχουν δυο ειδών ερωτηματολόγια:

- α) **ανοικτού τύπου**, όπου οι ερωτηθέντες απαντούν με δικά τους λόγια
- β) **κλειστού τύπου**, όπου υπάρχουν διαφορετικές εναλλακτικές απαντήσεις

Ένα ερωτηματολόγιο σίγουρα θα πρέπει να είναι σύντομο και ευπαρουσίαστο. Αντιθέτως, ένα πολυσέλιδο ερωτηματολόγιο και ίσως και η κακή αισθητική του αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα στη συμπλήρωσή του. Για τον αριθμό των ερωτήσεων ενός ερωτηματολογίου δεν υπάρχει σταθερό κριτήριο αλλά είναι συνάρτηση πολλών παραγόντων όπως λόγου χάρη το ενδιαφέρον του θέματος, οι τύποι ερωτήσεων, ο τρόπος με τον οποίο γίνεται η διανομή του, ο χρόνος που διατίθεται για την επεξεργασία του.

Στα συγκεκριμένα ερωτηματολόγια κρίθηκε αποτελεσματικότερη η χρήση ερωτήσεων κλειστού τύπου καθώς οι τέτοιου είδους απαντήσεις διευκολύνουν στην κωδικοποίηση και την ταχύτερη καταγραφή με λιγότερα λάθη αλλά και γιατί θεωρήθηκε ως πιο εύκολος τύπος προς επεξεργασία από εφήβους (σχετικό παράθεμα).



Εικόνα 15-Πηγή: <http://noelleskeldon.blogspot.gr/>

## 6.5 Διδακτικό μοντέλο

Το διδακτικό σενάριο σχεδιάστηκε και υλοποιήθηκε εντός του πεδίου της Θεωρίας της Συνεργατικής Μάθησης (ΣΜ) μέσω της στρατηγικής του Project-based learning (PjBL). Ένα σημαντικό πλεονέκτημα της ΣΜ είναι η συμβολή της στην ανάπτυξη των σχέσεων μεταξύ των μελών της ομάδας, με τη συνεπακόλουθη ανάπτυξη των αισθημάτων αλληλοβοήθειας, εμπιστοσύνης, συνεργασίας (συζήτηση και επίλυση ενός προβλήματος) μεταξύ των μελών της ομάδας. Συμβάλλει, επίσης, και στην ανάπτυξη του αισθήματος της θετικής αλληλεξάρτησης, αφού η επιτυχία της ομάδας εξαρτάται από την επιτυχία κάθε μέλους της, και αντίστροφα. Η ανάπτυξη αυτών των διαπροσωπικών σχέσεων βοηθούν στην δημιουργία κοινωνικών προσώπων και όχι προσώπων κλεισμένων στον εαυτό και την μοναξιά τους. Επίσης, έχουμε ανάπτυξη της προσωπικής ευθύνης, αφού ο μαθητής επιδιώκει να μάθει ο ίδιος και ελέγχει αν τα υπόλοιπα μέλη μαθαίνουν. Αυξάνεται η αυτοπεποίθηση, αφού τώρα πια ο μαθητής είναι ενεργό μέλος μιας ομάδας με άποψη και με προσφορά για την επίτευξη του κοινού στόχου. Όλα τα μέλη, λόγω ηθελημένης ανομοιογένειας, μπορούν να αφομοιώσουν σκέψεις, λύσεις και προτάσεις από τα υπόλοιπα μέλη, κάτι που βοηθάει στην μάθηση και την κατάκτηση της γνώσης πιο γρήγορα.

Οι Johnson, Johnson and Stanne (1995) μετά από έρευνες πάνω στην συνεργατική μάθηση με ηλεκτρονικό υπολογιστή κατέληξαν στα εξής συμπεράσματα:

- Η υποβοηθούμενη από ηλεκτρονικό υπολογιστή συνεργατική μάθηση προάγει υψηλότερη ποσότητα και ποιότητα καθημερινής επίτευξης, μεγαλύτερη ικανότητα τεκμηριωμένης μάθησης καθώς και καλύτερη ικανότητα να χρησιμοποιούν οι μαθητές τις γνώσεις τους στην επίλυση προβλημάτων.
- Οι συζητήσεις ήταν περισσότερο επί του θέματος.
- Οι συνεργατικές ομάδες παρουσιάστηκαν πιο γρήγορες και ακριβείς από τις ατομικιστικές και ανταγωνιστικές ομάδες.
- Οι μαθητές χρειάζονταν λιγότερη βοήθεια από τον δάσκαλο.

Τα πλεονεκτήματα που προσφέρει στο μοντέλο αυτό η στρατηγική του Project Based Learning είναι ότι επικεντρώνεται όχι μόνο σε ομάδες αλλά και στα άτομα. Δίνει την δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να προσδιορίσουν τα μέσα για την μάθησή τους σε στενή σχέση με τον εκπαιδευτικό και σε ορισμένο χρόνο. Μέσα από κάθε Project Based Learning δραστηριότητα μπορούμε να διακρίνουμε ότι :

- ✓ Εξασφαλίζεται η ενεργός συμμετοχή των εκπαιδευομένων.
- ✓ Καλλιεργείται το κριτικό πνεύμα.
- ✓ Καλλιεργείται η δημιουργικότητα.
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι μαθαίνουν να είναι πρακτικοί, δημιουργικοί & επικοινωνιακοί.
- ✓ Δημιουργεί ευκαιρίες στον εκπαιδευόμενο για αυτοέκφραση και αυτοδιάθεση.
- ✓ Εξασφαλίζει την επικοινωνιακή διδασκαλία.
- ✓ Αξιοποιεί τις εμπειρίες των εκπαιδευομένων.
- ✓ Καταργεί τον ανταγωνισμό και τον ατομισμό
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν δεξιότητες διατύπωσης υποθέσεων και ελέγχου των υποθέσεων αυτών.
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι εξασκούν τις ψυχοκινητικές τους δεξιότητες ενεργοποιώντας όλες τους τις αισθήσεις.
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι αναπτύσσουν συναισθήματα αυτοπεποίθησης και αυτοεκπλήρωσης μέσα από την κατάκτηση της νέας γνώσης και πληροφορίας
- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι μέσα από την ομαδοσυνεργατική διδασκαλία εξασκούν κοινωνικές δεξιότητες.
- ✓ Το σχολικό περιβάλλον ανοίγεται στην ζωή και αλληλεπιδρά με την κοινωνία.

## 6.6 Καταλληλότητα μοντέλου για την υλοποίηση του σεναρίου

Η πιο δημιουργική παιδαγωγική προσέγγιση της ξένης γλώσσας είναι οι συνθετικές εργασίες. Με αυτές οι μαθητές συνειδητοποιούν την κοινωνικοπολιτισμική διάσταση της γλώσσας, βιώνουν νέες εμπειρίες και ανακαλύπτουν γνώσεις, αναπτύσσουν μεθοδολογικές και ερευνητικές ικανότητες, μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες, αποκτούν πραγματική εμπειρία του κόσμου, ζουν την πολυπολιτισμικότητα και βιώνουν την πολυγλωσσία και βασικά μαθαίνουν να επικοινωνούν χειριζόμενοι τις αντιθέσεις και τις συγκρούσεις τους.

Η υλοποίηση του διδακτικού σεναρίου με την παιδαγωγική προσέγγιση της Συνεργατικής Μάθησης μέσω Project Based Learning θεωρούμε πως δίνει την δυνατότητα στους εκπαιδευόμενους να απεγκλωβιστούν από τα στενά πλαίσια μάθησης που τους παρέχει το παραδοσιακό σχολείο με μοναδική σχεδόν πηγή μάθησης το σχολικό εγχειρίδιο – βιβλίο. Η σχέση τους με το διδακτικό αντικείμενο καλείται να γίνει περισσότερο βιωματική.

Οι εκπαιδευόμενοι έρχονται να ταξιδέψουν στο μαγικό κόσμο των παραδόσεων και των διαφόρων γιορτών με μέσο την ξένη γλώσσα την οποία προσπαθούν να κατακτήσουν με φυσικό και αβίαστο τρόπο. Πετυχαίνουμε, λοιπόν, να εξασκούνται σε πραγματικές συνθήκες, να χτίζουν μόνοι τους την γνώση, να μαθαίνουν να προσεγγίζουν την μάθηση ομαδοσυνεργατικά, να καλλιεργούν την αυτενέργεια, τη δημιουργικότητα και τη φαντασία, και να ενεργοποιούνται αναφορικά με τη μάθηση καθώς επίσης να φθάνουν στο σημείο να συνδέουν τα όσα μαθαίνουν στο σχολείο με την κοινωνία.

Ο όρος project – μια παιδαγωγική διαδικασία μάθησης – χρησιμοποιήθηκε από τους παιδαγωγούς στις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα και αφορά σε έναν τρόπο ομαδικής διδασκαλίας/μάθησης στην οποία συμμετέχουν ισότιμα εκπαιδευτές και εκπαιδευόμενοι. Ο ρόλος του εκπαιδευτή δεν είναι ο κεντρικός, αλλά καθοδηγητικός – συμβουλευτικός, με παρεμβάσεις μόνον όταν το απαιτούν οι εκπαιδευόμενοι. Επίσης, μεταβαίνει από τον κλασικό ρόλο του γνώστη – μεταδότη στείρας γνώσης σε έναν ρόλο σχεδιαστή –

διευκολυντή του εκπαιδευόμενου στην δημιουργία γνωστικών δομών. Το κέντρο βάρους στη μέθοδο αυτή μετατίθεται από το εκπαιδευτή στον εκπαιδευόμενο και από την ατομική στη συλλογική μορφή εργασίας. Είναι μια ανοικτή διαδικασία μάθησης, που τα όρια και οι διαδικασίες της δεν είναι αυστηρά καθορισμένα.

Η PjBL είναι μια ολοκληρωμένη εκπαιδευτική προσέγγιση που εμπλέκει τους μαθητές σε συνεχή και συνεργατική έρευνα (Bransford & Stein, 1993). Οι μαθητές επιδιώκουν λύσεις σε προβλήματα με μη τετριμμένους τρόπους:

- κάνοντας ερωτήσεις
- συζητώντας ιδέες
- σχεδιάζοντας σχέδια και / ή πειράματα
- συλλέγοντας και αναλύοντας δεδομένα
- εξαγοντας συμπεράσματα
- καταλήγοντας σε συμπεράσματα
- επικοινωνώντας τις ιδέες και τα ευρήματά τους σε άλλους
- διατυπώνοντας νέα ερωτήματα
- δημιουργώντας τεχνήματα (Blumenfeld et al., 1991).

Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας του έργου, ο εκπαιδευόμενος μαθαίνει την επιστημονική μέθοδο, τον τρόπο διεξαγωγής των πειραμάτων, τη συλλογή και ανάλυση των δεδομένων (εφαρμογή των δεξιοτήτων στα μαθηματικά), να γράφει μια έκθεση και να παρουσιάζει το έργο του (γλωσσικές δεξιότητες τεχνών). Αντίθετα με τα παραδοσιακά μαθήματα στην τάξη, που συχνά τονίζουν μηχανική αποστήθιση, η PjBL τονίζει την καινοτομία και τη δημιουργικότητα, τις δεξιότητες κριτικής σκέψης, τη συνεργασία και την επικοινωνία.

Για να ολοκληρωθεί το εκπαιδευτικό σενάριο βάσει του συγκεκριμένου μοντέλου ακολουθούμε τις παρακάτω φάσεις :

### **Φάση 1<sup>η</sup>**

Περιγραφή: Στη φάση αυτή ο εκπαιδευτικός παρουσιάζει με σαφήνεια ποιά είναι το εκπαιδευτικό πρόβλημα ώστε οι μαθητές να εμπλακούν στον ορισμό του. Οι μαθητές με την σειρά τους συζητούν το πρόβλημα, διατυπώνουν γνώμες και ιδέες και ο εκπαιδευτικός κάνει τις σχετικές παρατηρήσεις και δίνει περαιτέρω εξηγήσεις.

### **Φάση 2<sup>η</sup>**

Σχεδίαση έρευνας: Στα πλαίσια της ομάδας οι εκπαιδευόμενοι συζητούν το πρόβλημα και κατανέμουν την εργασία. Και σε αυτή τη φάση ο εκπαιδευτικός μπορεί να παρέμβει με επεξηγήσεις.

### **Φάση 3<sup>η</sup>**

Έρευνα: Σε αυτή τη φάση οι εκπαιδευόμενοι (ανά ομάδα) αναζητούν πληροφορίες σχετικά με τα ερωτήματα και τα θέματα προς εξερεύνηση που τους έχουν τεθεί. Συνθέτουν τις πληροφορίες που έχουν συγκεντρώσει και δημιουργούν το project.

### **Φάση 4<sup>η</sup>**

Παρουσίαση: Στη φάση αυτή οι μαθητές παρουσιάζουν το τελικό αποτέλεσμα της δουλειάς τους στο σύνολο με μια μορφή παρουσίασης και απαντούν σε ερωτήσεις και σχόλια του εκπαιδευτικού και των συμμαθητών τους.

### **Φάση 5<sup>η</sup>**

Αξιολόγηση: Η αξιολόγηση αποτελεί το τελικό στάδιο του εκπαιδευτικού σενάριο. Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται από κοινού αξιολόγηση της διαδικασίας και της τελικής εργασίας από όλα τα μέλη των ομάδων εργασίας.



## **6.7 Εκπαιδευτικό Σενάριο**

Το περιεχόμενο του διδακτικού σεναρίου είναι απόλυτα συμβατό με Α.Π.Σ & Δ.Ε.Π.Π.Σ. του μαθήματος της Αγγλικής Γλώσσας στο Γυμνάσιο. Σύμφωνα με τις οδηγίες του Α.Π.Σ και του Δ.Ε.Π.Π.Σ. οι μαθητές του Γυμνασίου πρέπει να αναπτύξουν επικοινωνιακές δεξιότητες, στρατηγικές δια βίου μάθησης, πολιτισμική επίγνωση και τέλος να ενσωματώσουν την αγγλική γλώσσα στα άλλα γνωστικά αντικείμενα. Για το λόγο αυτό επιλέγονται ορισμένοι από τους στόχους που έχουν τεθεί από το Α.Π.Σ. και ενσωματώνονται στο εν λόγω εκπαιδευτικό σενάριο. Η ταξινόμια που ακολουθείται για την ανάπτυξη του εκπαιδευτικού σεναρίου, είναι αυτή του **Bloom**.

### **6.7.1 Στόχοι εκπαιδευτικού σεναρίου**

#### **Γνωστικοί**

- Να **εκφράζουν** λεκτικές πράξεις (γραπτά ή προφορικά) (**Remember**).
- Να **κατανοούν** το γενικό νόημα από τα συμπραζόμενα σε κείμενα αγγλικής γλώσσας, να κατανοούν το νόημα μέσα από την επεξεργασία των επιτραπέζιων παιχνιδιών ανεξάρτητα από το γνωστικό αντικείμενο των κειμένων (**Understand**).
- Να **συμπεραίνουν** το νόημα άγνωστων λέξεων και φράσεων από τα συμπραζόμενα και να συμμετέχουν σε κάθε συζήτηση που γίνεται σε πραγματικές καταστάσεις ή σε επινοημένες καταστάσεις διαλόγου με καθορισμένους ρόλους (**Understand**).
- Να **χρησιμοποιούν** τον γραπτό και προφορικό λόγο εφαρμόζοντάς τον σε τομείς σχετικά με τις γιορτές και τις παραδόσεις (**Apply**).
- Να **διακρίνουν** διαφορές και ομοιότητες ανάμεσα σε γραπτό και προφορικό λόγο (**Analyze**).
- Να **τροποποιούν** πληροφορίες από ένα γραπτό κείμενο και να τις μεταδίδουν σε μορφή διαγράμματος, σχεδίου, πίνακα, γραφήματος ή τίτλων (**Evaluate**).
- Να **δημιουργούν** δικά τους εκπαιδευτικά παιχνίδια και κείμενα προφορικά ή γραπτά, σχετικά με το χώρο των γιορτών, των ηθών και των εθίμων με λογικούς συσχετισμούς, με

αναφορικές προτάσεις και φράσεις που δείχνουν ότι κατανοούν τις αποχρώσεις στους χρόνους των ρημάτων (**Create**).

## 6.7.2 Ανάγκες και χαρακτηριστικά εκπαιδευομένων

### Ανάγκες εκπαιδευομένων

- **Ανάγκη κατανόησης:** Ανάγκη κατανόησης της γλώσσας εις βάθος, πέρα από τη στείρα γνώση της γραμματικής και του λεξιλογίου, ώστε να την εντοπίζουν και να την εφαρμόζουν οπουδήποτε.
- **Ανάγκη εξερεύνησης:** Ανάγκη «ανακάλυψης» της γνώσης μέσα από πηγές, άρθρα, διαδίκτυο και πλήθος δραστηριοτήτων όπως η χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών μέσα από ένα μαθητοκεντρικό περιβάλλον.
- **Ανάγκη συνεργασίας και αμοιβαιότητας:** Ανάγκη εργασίας σε ομάδες με ανταλλαγή απόψεων και γνώσεων ώστε να επιτευχθεί και η αυτονομία, η χειραφέτηση και η ευγενής άμιλλα.
- **Ανάγκη δημιουργικότητας:** Ανάγκη εύρεσης της νέας γνώσης μέσα σε ένα ευφάνταστο, δημιουργικό και στοχοθετημένο περιβάλλον.
- **Ανάγκη παιχνιδιού:** Ανάγκη κατάκτησης της γνώσης ευχάριστα και δημιουργικά μέσα από puzzles, quiz, ακροστιχίδες ,δημιουργία comic, επιτραπέζιων παιχνιδιών.
- **Ανάγκη αξιολόγησης:** Ανάγκη των μαθητών να γνωρίζουν τι έμαθαν και σε τί βαθμό, τι πρέπει να κρατήσουν και τι να διορθώσουν.

## Χαρακτηριστικά εκπαιδευομένων

### **Γνωστικά:**

- ❖ Διαθέτουν κάποιες βασικές γνώσεις αγγλικών είτε μέσα από την διδασκαλία σε προηγούμενες τάξεις, είτε από προσωπική εμπειρία.
- ❖ Συγκεκριμένα, έχουν κάποιες γνώσεις γραμματικής και λεξιλογίου.
- ❖ Είναι σε θέση στην ηλικία αυτή (εφηβική) να κατανοήσουν εις βάθος μία ξένη γλώσσα, αφού σύμφωνα με τον Piaget έχουν κατακτήσει την αφαιρετική-τυπική σκέψη που είναι τελικό στάδιο σκέψης.
- ❖ Έχουν αρκετά καλή επαφή με τις παραδόσεις, τα ήθη και τα έθιμα, ζώντας και μεγαλώνοντας σε ένα τόπο όπου οι νησιώτες δεν χάνουν ευκαιρία να αναβιώσουν τα πατροπαράδοτα έθιμα.
- ❖ Είναι εξοικειωμένοι με την τεχνολογία και μπορούν εύκολα να πλοηγηθούν στο διαδίκτυο αναζητώντας πληροφορίες.
- ❖ Είναι σε θέση να χρησιμοποιήσουν κάποιες εφαρμογές όπως το word, το power point, το comic strip.

### **Ψυχοκοινωνικά:**

- Οι μαθητές στην ηλικία αυτή αμφισβητούν κατά κόρον το ισχύον εκπαιδευτικό σύστημα και τον τρόπο διεξαγωγής του μαθήματος, γι' αυτό η διδασκαλία μιας ξένης γλώσσας μέσα από τη χρήση ψηφιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών κρίνεται απαραίτητη ενέργεια.
- Οι εκπαιδευόμενοι έχουν έτσι κι αλλιώς τάση για εσωτερική αναζήτηση (απόκτηση της ταυτότητας του «εγώ» κατά τον Piaget) και στρέφονται συχνότατα στην ψηφιακή τεχνολογία προκειμένου να εκφραστούν και να εκτονωθούν.
- Ειδικά στην σύγχρονη εποχή τα ερεθίσματα που δέχονται είτε από το διαδίκτυο είτε από την τηλεόραση είτε από συνομήλικους σχετικά με την τεχνολογία και τα ψηφιακά παιχνίδια είναι ποικίλα.
- Ο μέσος όρος των εκπαιδευομένων προέρχονται από μεσαία κοινωνικά στρώματα.

### **Δημογραφικά:**

- ✓ Οι εκπαιδευόμενοι είναι μαθητές 14 - 17 ετών.
- ✓ Ανήκουν και στα δύο φύλα.
- ✓ Οι μαθητές είναι συνολικά 18, εκ των οποίων τα 07 είναι κορίτσια και τα 11 αγόρια.
- ✓ Οι μαθητές έχουν διαφορετικό γλωσσικό υπόβαθρο.

### **6.7.3.Εμπλεκόμενοι ρόλοι**

<b>Εκπαιδευόμενοι</b>	<b>Εκπαιδευτικός</b>
Συλλέγουν δεδομένα	Θέτει ερωτήματα προς ανακάλυψη
Αποφασίζουν	Οργανώνει τις ομάδες
Αξιολογούν	Παρουσιάζει τα δεδομένα
Δημιουργούν mini-tasks και projects	Δίνει φύλλα ροής δραστηριοτήτων
Συνεργάζονται	Συστήνει πηγές
Ερευνούν & καταγράφουν ευρήματα	Στέκεται αρωγός στην εκπαιδευτική διαδικασία
Αντιστοιχούν έννοιες και εικόνες	Δίνει ανατροφοδότηση
Συζητούν – ανταλλάσσουν απόψεις	

#### 6.7.4. Περιγραφή σεναρίου με τη μορφή ρέοντος κειμένου

Περιγραφή εκπαιδευτικού σεναρίου με τη μορφή ρέοντος κειμένου	
Στάδια	Εκπαιδευτικές Δραστηριότητες
<p><b>Στάδιο 1</b></p> <p><b>Περιγραφή</b></p>	<p><b><u>Πρόκληση ενδιαφέροντος</u></b></p> <p>Στο πρώτο στάδιο ο εκπαιδευτικός αναφέρει μια φράση μέσα από το βιβλίο Think Teen της Γ γυμνασίου κεφάλαιο 6<sup>ο</sup> <b>“Society passes social and family values to future generations through customs and traditions”</b>. Με τον τρόπο αυτό γίνεται προσπάθεια ευαισθητοποίησης των μαθητών αναφορικά με το θέμα της παράδοσης, των ηθών και των εθίμων καθώς και των λόγων που αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της ζωής, της καθημερινότητας και της ιστορίας του ανθρώπου. Κατόπιν τους δείχνει μια σειρά από εικόνες με την μορφή παρουσίασης σε power point και τους ανατίθεται ατομικά το πρώτο φύλλο εργασίας (φύλλο εργασίας I). Κατόπιν ακούν ένα μουσικό κομμάτι ((Ηχητικά αποσπάσματα Think Teen 3<sup>rd</sup> grade) και καλούνται να αναγνωρίσουν τα μουσικά όργανα που ακούγονται και να σχολιάσουν κατα πόσο αυτά αποτελούν αναπόσπαστο μέρος της παράδοσης.</p> <p><b><u>Παρουσίαση θέματος-ευαισθητοποίηση</u></b></p> <p>Ο εκπαιδευτικός θέτει τους στόχους του μαθήματος και το project που καλείται κάθε ομάδα να επιτελέσει, η δημιουργία ενός διαδραστικού επιτραπέζιου παιχνιδιού όπου θα συμπεριλαμβάνεται το πιο σημαντικό υλικό και πληροφορίες προκειμένου να ενημερωθούν οι αποδέκτες σχετικά με τα ευρήματά τους.</p> <p>Στην συνέχεια, ακολουθεί συζήτηση με την μέθοδο του καταιγισμού ιδεών (brainstorming) σχετικά με το τι διαπραγματεύονταν η παρουσίαση την οποία παρακολούθησαν.</p> <p>Μετά τη μελέτη του υλικού, οι μαθητές καλούνται ως σύνολο τάξης να παίξουν ένα επιτραπέζιο παιχνίδι που έχει δημιουργηθεί από την εκπαιδευτικό στην ιστοσελίδα «tools for educators» και σχετίζεται με τα Χριστούγεννα. Έτσι οι μαθητές έρχονται σε πρώτη επαφή με τα</p>

	<p>εκπαιδευτικά επιτραπέζια και με το προς εξέταση θέμα τις γιορτές και απαντούν σε σχετικό ερωτηματολόγιο (σχετικό παράθεμα).</p> <p><b><u>Δημιουργία ομάδων</u></b></p> <p>Οι μαθητές μετά την πρώτη δραστηριότητα χωρίζονται σε τέσσερις ανομοιογενείς ομάδες βάσει επίδοσης και φύλλου από τον εκπαιδευτικό, έτσι ώστε να συνεργαστούν και να αλληλοβοηθηθούν. Κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ερευνήσει ένα είδος γιορτής (Εθνικές γιορτές, Θρησκευτικές γιορτές, Γάμος-βάπτιση, απόκριες και τοπικές γιορτές) στην Ευρωπαϊκή ζώνη προκειμένου να περιοριστεί ο όγκος της αναζήτησης.</p>
<p><b>Στάδιο 2</b></p> <p><b>Σχεδίαση έρευνας</b></p>	<p><b><u>Συλλογή Πληροφοριών</u></b></p> <p>Αφού χωριστούν σε ομάδες, αναζητούν (ανά ομάδα) πληροφορίες σχετικά με ερωτήματα και θέματα προς εξερεύνηση που τίθενται από τον εκπαιδευτικό, σε ιστοσελίδες που τους παραπέμπει ο ίδιος. Τα μέλη των ομάδων οφείλουν να συνεργαστούν και να συζητήσουν, ώστε να φέρουν εις πέρας το project που τους έχει ανατεθεί. Τίθεται ένας υπεύθυνος σε κάθε ομάδα, ο οποίος θα αναλαμβάνει να ενοποιήσει τις απόψεις και το υλικό των συνεργατών του, τα οποία θα παρουσιάσει.</p> <p>Στη φάση αυτή ο εκπαιδευτικός παρεμβαίνει με φύλλα εργασίας προκειμένου να δώσει μια κατευθυντήρια γραμμή στους μαθητές.</p> <p><b>Task 1</b>          Παρακολουθούν κάποια βίντεο στο You tube και καλούνται να συμπληρώσουν ένα φύλλο εργασίας (Φύλλο εργασίας II)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=5DbnwJxcXy8">https://www.youtube.com/watch?v=5DbnwJxcXy8</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=EJFGwyH7wvM&amp;list=PL32AF001F360CD30E">https://www.youtube.com/watch?v=EJFGwyH7wvM&amp;list=PL32AF001F360CD30E</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=o-gehUYK7VA">https://www.youtube.com/watch?v=o-gehUYK7VA</a></p> <p><b>Task 2</b>          Ζητείται από τους μαθητές ανά ομάδα να ρωτήσουν και να καταγράψουν πώς γιορτάζονται στην περιοχή τους οι εθνικές γιορτές, τα Χριστούγεννα και το Πάσχα, οι απόκριες και κάποια τοπική γιορτή, ο γάμος και η βάπτιση. (Φύλλο εργασίας III). Να δημιουργήσουν ένα comic strip και να το παρουσιάσουν.</p> <p><b>Task 3</b>          Να επιλέξουν δυο τουλάχιστον ευρωπαϊκές χώρες και να εντοπίσουν τις διαφορές στον τρόπο τέλεσης γάμου και βάπτισης, εορτασμού Πάσχα και Χριστουγέννων, αποκριών και τοπικών γιορτών, εθνικών γιορτών και να ετοιμάσουν μια παρουσίαση στο Prezzi. (Φύλλο εργασίας IV)</p>

	<p><b>Task 4</b> Ζητείται από του μαθητές να γράψουν ένα e-mail στο φίλο τους από την Αγγλία για το πώς γιορτάζονται στην χώρα τους οι εθνικές γιορτές, τα Χριστούγεννα και το Πάσχα, οι απόκριες και κάποια τοπική γιορτή, ο γάμος και η βάπτιση και να ρωτήσουν για τα αντίστοιχα έθιμα στη μεγάλη Βρετανία. (Φύλλο εργασίας V)</p> <p><b>Task 5</b> Κάθε ομάδα καλείται να παίξει ένα διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Το παιχνίδι αυτό το έχει ετοιμάσει η εκπαιδευτικός και είναι σχετικό με το θέμα που έχει να διεκπεραιώσει η κάθε ομάδα. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε με το <b>Super Teachers Tools</b> (σχετικό παράθεμα)</p>
<p><b>Στάδιο 3</b> <b>Έρευνα</b></p>	<p><b><u>Σύνθεση πληροφοριών</u></b> Οι μαθητές αφού ολοκληρώσουν την συλλογή πληροφοριών ανοίγουν συζήτηση για το ποιές πληροφορίες είναι πιο σημαντικές τι θέλουν να συμπεριλάβουν στην παρουσίασή τους και πως θα το παρουσιάσουν. Η εκπαιδευτικός λειτουργεί ως ακροατής, επισημαίνει τη χρήση της ξένης γλώσσας και παρεμβαίνει εφόσον της ζητηθεί.</p>
<p><b>Στάδιο 4</b> <b>Παρουσίαση</b></p>	<p><b><u>Αποτελέσματα</u></b> Οι μαθητές αφού συλλέξουν όλες τις πληροφορίες σχετικά με τη θρησκευτική ή εθνική γιορτή στην Ευρώπη που τους έχει ανατεθεί ετοιμάζουν παρουσίαση για να ενημερωθούν και οι υπόλοιπες ομάδες. Παραδίδουν την ολοκληρωμένη παρουσίαση στην εκπαιδευτικό προτού την παρουσιάσουν στις υπόλοιπες ομάδες.</p> <p><b><u>Συζήτηση-Ανατροφοδότηση</u></b> Στο σημείο αυτό ο εκπαιδευτικός έχει ετοιμάσει ένα διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι ως ανακεφαλαίωση για όλες τις παρουσιάσεις στο σύνολό τους. Η κάθε ομάδα παρουσιάζει τα ευρήματά της και μετά όλες οι ομάδες καλούνται να παίξουν το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι έτσι ώστε να ελέγξουν κατά πόσο κατανόησαν και θυμούνται όσα παρουσιάστηκαν, να ξαναθυμηθούν κάποιες πληροφορίες ή να κατακτήσουν κάποιες που δεν μπόρεσαν να συγκρατήσουν. Το παιχνίδι δημιουργήθηκε με το λογισμικό <b>Bravo</b> και συγκεκριμένα το <b>"Billionaire"</b>. Η επιλογή έγινε λόγω του ότι δίνει τη δυνατότητα για τη συμμετοχή ομάδων ταυτόχρονα, είναι διασκεδαστικό πέρα από εκπαιδευτικό και δίνει τη δυνατότητα έκδοσης αποτελεσμάτων.</p> <p><b><u>Κοινοποίηση συμπερασμάτων εργασίας</u></b> Οι ομάδες έχοντας πάρει ανατροφοδότηση παρουσιάζουν τα ευρήματα τους σε μορφή επιτραπέζιο παιχνιδιού. Μετά την ολοκλήρωση των παρουσιάσεων οι ομάδες πρέπει να ενώσουν όλες τις πληροφορίες και η κάθε μια να φτιάξει το δικό της επιτραπέζιο παιχνίδι με όποια μέσα θέλει.</p>

## Στάδιο 5

### Αξιολόγηση

#### **Αξιολόγηση του έργου μέσα από τις ομάδες εργασίας**

Η αξιολόγηση αποτελεί το τελικό στάδιο του εκπαιδευτικού σεναρίου. Σε αυτό το στάδιο πραγματοποιείται από κοινού αξιολόγηση της διαδικασίας και της τελικής εργασίας από όλα τα μέλη των ομάδων εργασίας. Για τους σκοπούς της αξιολόγησης ακολούθησε συζήτηση και συμπλήρωση ερωτηματολογίου ανάμεσα στα μέλη των ομάδων αλλά και του εκπαιδευτικού σχετικά με το βαθμό επίτευξης των στόχων που είχαν τεθεί στο αρχικό στάδιο της εργασίας, τη διαδικασία, τα αποτελέσματα καθώς και την εμπειρία που απέκτησαν από την εμπλοκή τους. (παράθεμα I & II)

### **6.7.5.Αξιολόγηση λογισμικών από τους μαθητές που έλαβαν μέρος στη μελέτη περίπτωσης**

Σε γενικές γραμμές, όπως φαίνεται και μέσα από τις απαντήσεις που έδωσαν οι μαθητές, ευχαριστήθηκαν την μάθηση μέσα από διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια, χάρηκαν την εργασία σε ομάδες και λειτούργησαν ομαδικά καθώς δεν καταγράφεται δυσκολία στην συνεργασία με την ομάδα. Επιπλέον, απάντησαν ότι εξάσκησαν τις δεξιότητες που διέπουν την ξένη γλώσσα (reading, speaking, listening, writing) κατά την διάρκεια των διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών και θα ήθελαν τα παιχνίδια αυτά να επαναληφθούν και να ενσωματωθούν στο μάθημά τους. Μεγάλο ρόλο έπαιξε και το γεγονός ότι τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια ήταν οικεία προς τα παιδιά είτε γιατί είχαν παίξει παρόμοια στην κλασική τους μορφή είτε γιατί τα γνώριζαν από την τηλεόραση με την μεταφορά τους ως τηλεπαιχνίδια. Ο ρόλος του εκπαιδευτικού δεν κρίθηκε ως απαραίτητα ενεργητικός καθώς οι μαθητές σήμερα είναι αρκετά εξοικειωμένα με τις νέες τεχνολογίες και έδειξαν την προτίμησή τους κυρίως για τα παιχνίδια εκείνα που βασίζονται αποκλειστικά στον ΗΥ.

Τέλος, το κάθε λογισμικό ξεχωριστά που χρησιμοποιήθηκε αξιολογήθηκε ανάλογα με αυτά που πρόσφερε στο μαθητή όπως δείχνουν και οι πίνακες των αποτελεσμάτων που ακολουθούν.

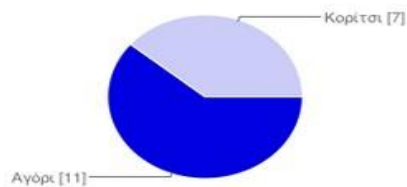


# 18 απαντήσεις

Να δημοσιευτούν τα αναλυτικά στοιχεία

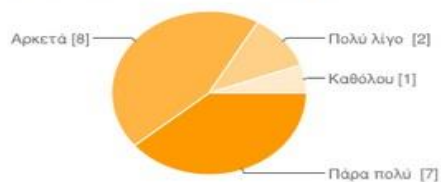
## Σύνοψη

### Φύλλο



Αγόρι	11	61%
Κορίτσι	7	39%

### Μου άρεσε το επιτραπέζιο παιχνίδι:

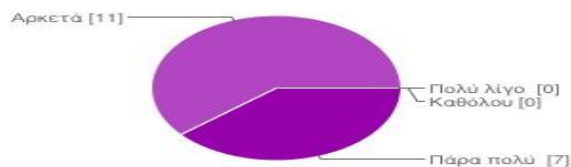


Πάρα πολύ	7	39%
Αρκετά	8	44%
Πολύ λίγο	2	11%
Καθόλου	1	6%

### Ηλικία

17 15 16 14

### Ήταν ξεκάθαρες οι οδηγίες:



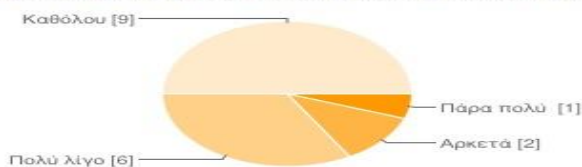
Πάρα πολύ	7	39%
Αρκετά	11	61%
Πολύ λίγο	0	0%
Καθόλου	0	0%

### Δυσκολεύτηκα να πλοηγηθώ στο ταμπλό;



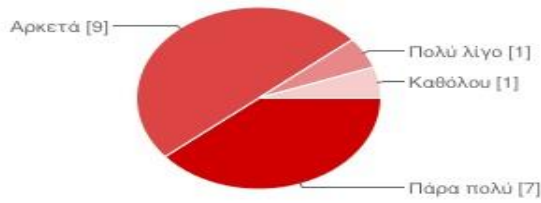
Πάρα πολύ	0	0%
Αρκετά	0	0%
Πολύ λίγο	3	17%
Καθόλου	15	83%

### Θα ήθελα η εκπαιδευτικός να έχει πιο ενεργό ρόλο;



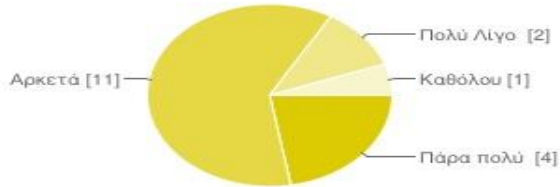
Πάρα πολύ	1	6%
Αρκετά	2	11%
Πολύ λίγο	6	33%
Καθόλου	9	50%

**Θα ήθελα να το επαναλάβω;**



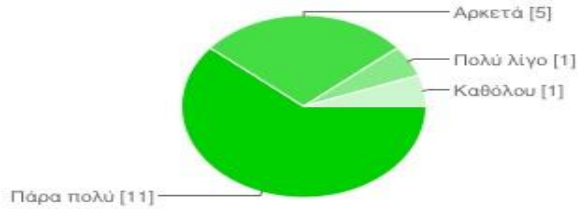
Πάρα πολύ	7	39%
Αρκετά	9	50%
Πολύ λίγο	1	6%
Καθόλου	1	6%

**Μου άρεσε το ταμπλό του;**



Πάρα πολύ	4	22%
Αρκετά	11	61%
Πολύ λίγο	2	11%
Καθόλου	1	6%

**Μου άρεσε που έπαιξα σε ομάδες;**



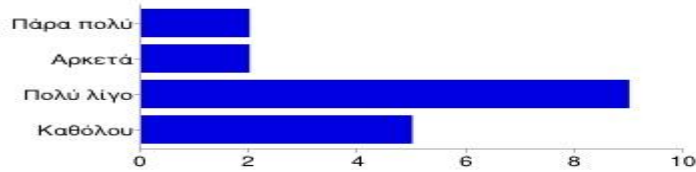
Πάρα πολύ	11	61%
Αρκετά	5	28%
Πολύ λίγο	1	6%
Καθόλου	1	6%

**Speaking [Εξάσκηση όλες τις δεξιότητες:]**



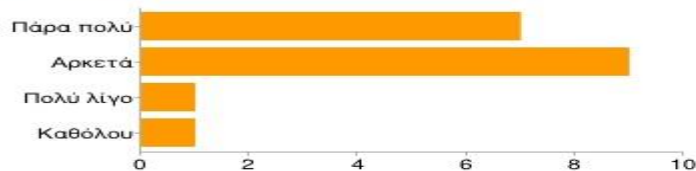
Πάρα πολύ	10	56%
Αρκετά	6	33%
Πολύ λίγο	1	6%
Καθόλου	1	6%

**Writing [Εξάσκηση όλες τις δεξιότητες:]**



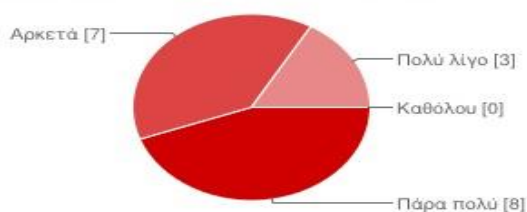
Πάρα πολύ	2	11%
Αρκετά	2	11%
Πολύ λίγο	9	50%
Καθόλου	5	28%

**Listening [Εξάσκηση όλες τις δεξιότητες:]**



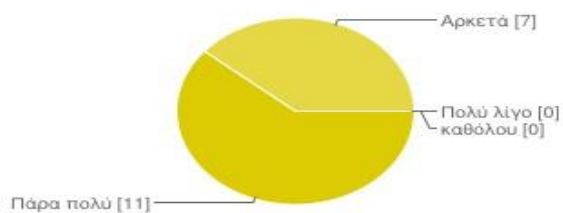
Πάρα πολύ	7	39%
Αρκετά	9	50%
Πολύ λίγο	1	6%
Καθόλου	1	6%

**Διασκέδασα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;**



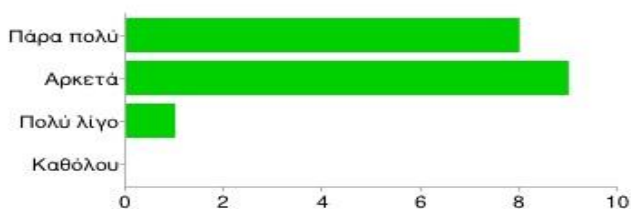
Πάρα πολύ	<b>8</b>	44%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>3</b>	17%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Συνεργάστηκα καλά με την ομάδα μου;**



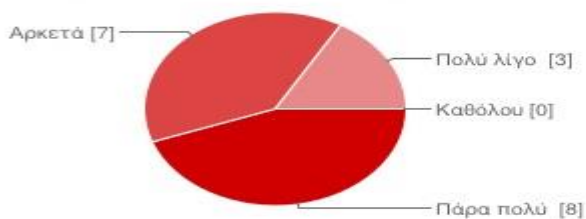
Πάρα πολύ	<b>11</b>	61%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
καθόλου	<b>0</b>	0%

**Reading [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες];**



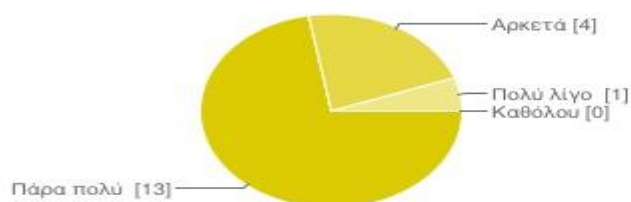
Πάρα πολύ	<b>8</b>	44%
Αρκετά	<b>9</b>	50%
Πολύ λίγο	<b>1</b>	6%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Θα προτιμούσα να παίξω το παιχνίδι στον ΗΥ;**



Πάρα πολύ	<b>8</b>	44%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>3</b>	17%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Θα ήθελα τα επιτραπέζια παιχνίδια να ενταχθούν στην διδασκαλία;**



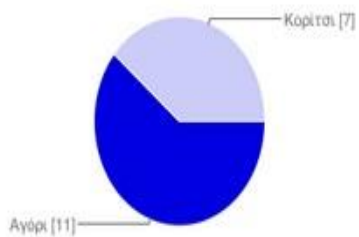
Πάρα πολύ	<b>13</b>	72%
Αρκετά	<b>4</b>	22%
Πολύ λίγο	<b>1</b>	6%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

# 18 απαντήσεις

Να δημοσιευτούν τα αναλυτικά στοιχεία

## Σύνοψη

### Φύλλο

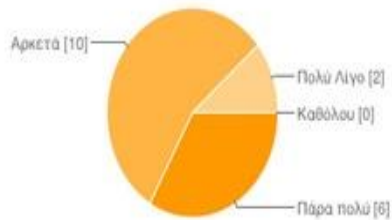


Αγόρι	11	61%
Κορίτσι	7	39%

### Ηλικία

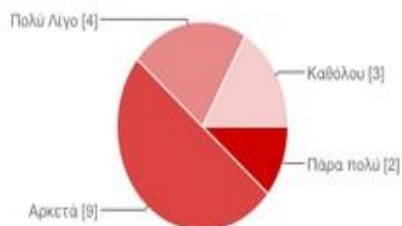
17 15 16 14

### Μου άρεσε το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι;



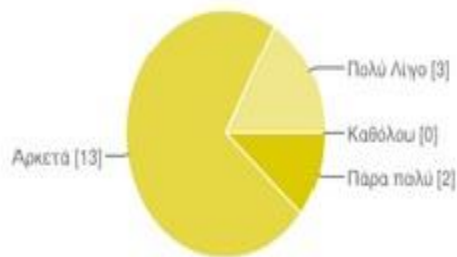
Πάρα πολύ	6	33%
Αρκετά	10	56%
Πολύ λίγο	2	11%
Καθόλου	0	0%

### Θα ήθελα να το επαναλάβω;



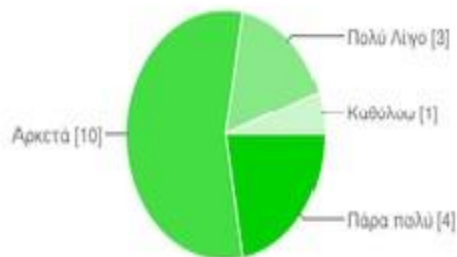
Πάρα πολύ	2	11%
Αρκετά	9	50%
Πολύ λίγο	4	22%
Καθόλου	3	17%

**Διασκέδασα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;**



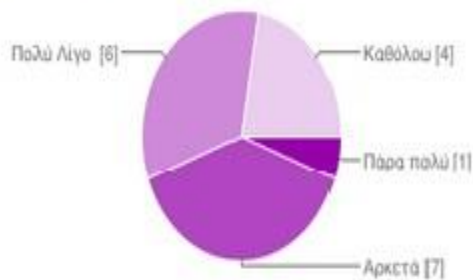
Πάρα πολύ	2	11%
Αρκετά	13	72%
Πολύ Λίγο	3	17%
Καθόλου	0	0%

**Μου άρεσε το ταμπλό του;**



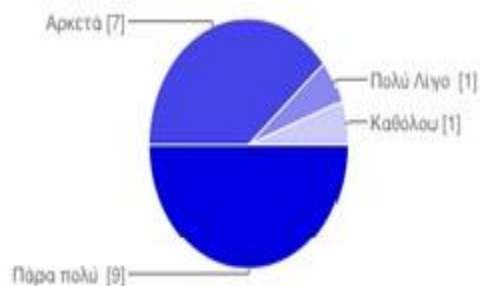
Πάρα πολύ	4	22%
Αρκετά	10	56%
Πολύ Λίγο	3	17%
Καθόλου	1	6%

**Μου άρεσε που έπαιξα ατομικά**



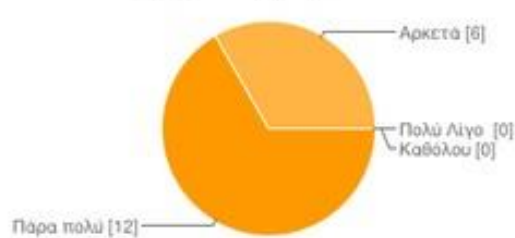
Πάρα πολύ	1	6%
Αρκετά	7	39%
Πολύ Λίγο	6	33%
Καθόλου	4	22%

**Θα προτιμούσα να έπαιξα ομαδικά;**



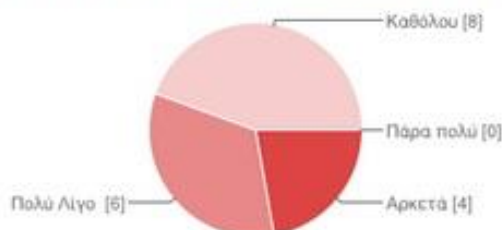
Πάρα πολύ	9	50%
Αρκετά	7	39%
Πολύ Λίγο	1	6%
Καθόλου	1	6%

### Ήταν κατανοητές οι οδηγίες;



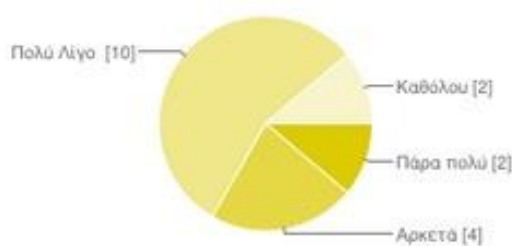
Απάντηση	Αριθμός	Ποσοστό
Πάρα πολύ	12	67%
Αρκετά	6	33%
Πολύ Λίγο	0	0%
Καθόλου	0	0%

### Δυσκολεύτηκα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;



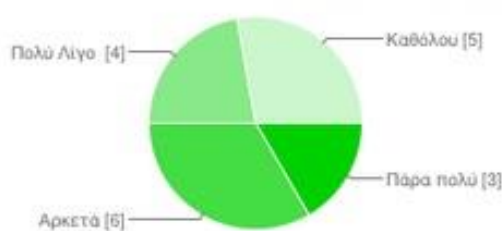
Απάντηση	Αριθμός	Ποσοστό
Πάρα πολύ	0	0%
Αρκετά	4	22%
Πολύ Λίγο	6	33%
Καθόλου	8	44%

### Αν είχα τη δυνατότητα θα άλλαζα κάποια πράγματα στο παιχνίδι;



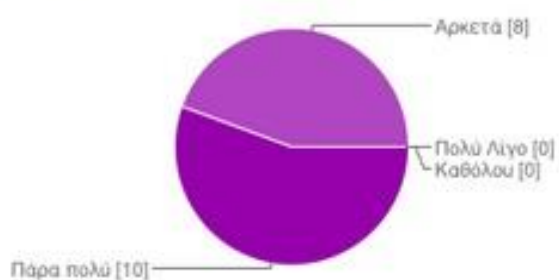
Απάντηση	Αριθμός	Ποσοστό
Πάρα πολύ	2	11%
Αρκετά	4	22%
Πολύ Λίγο	10	56%
Καθόλου	2	11%

### Θα ήθελα ο εκπαιδευτικός να έχει πιο ενεργό ρόλο;



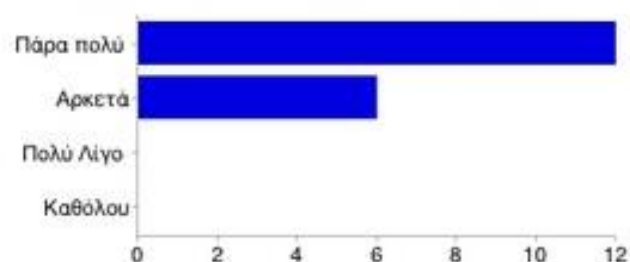
Απάντηση	Αριθμός	Ποσοστό
Πάρα πολύ	3	17%
Αρκετά	6	33%
Πολύ Λίγο	4	22%
Καθόλου	5	28%

### Μου άρεσε που έπαιζα στον ΗΥ;



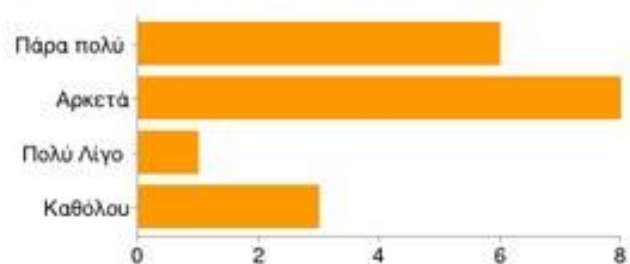
Πάρα πολύ	10	56%
Αρκετά	8	44%
Πολύ Λίγο	0	0%
Καθόλου	0	0%

### Reading [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες;]



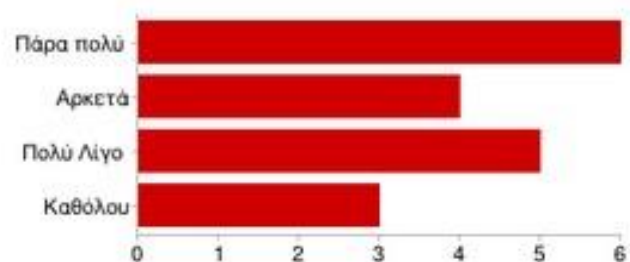
Πάρα πολύ	12	67%
Αρκετά	6	33%
Πολύ Λίγο	0	0%
Καθόλου	0	0%

### Speaking [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες;]



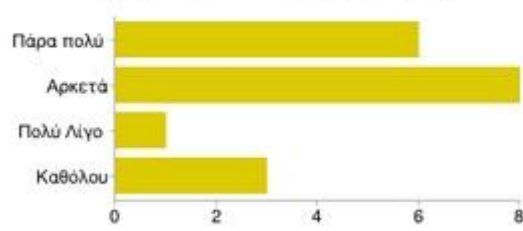
Πάρα πολύ	6	33%
Αρκετά	8	44%
Πολύ Λίγο	1	6%
Καθόλου	3	17%

### Writing [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες;]



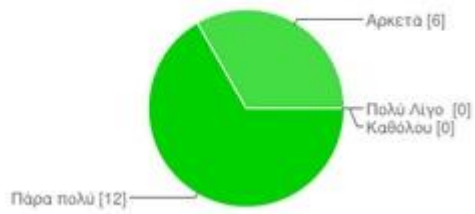
Πάρα πολύ	6	33%
Αρκετά	4	22%
Πολύ Λίγο	5	28%
Καθόλου	3	17%

**Listening [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες;]**



Πάρα πολύ	6	33%
Αρκετά	8	44%
Πολύ Λίγο	1	6%
Καθόλου	3	17%

**Θα ήθελα αυτό το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι να αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας;**



Πάρα πολύ	12	67%
Αρκετά	6	33%
Πολύ Λίγο	0	0%
Καθόλου	0	0%



## Bravo

### 18 απαντήσεις

#### Σύνοψη

#### Φύλλο



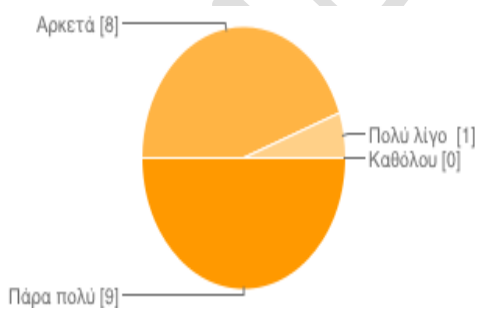
Αγόρι **11** 61%

Κορίτσι **7** 39%

#### Ηλικία

17 15 16 14

#### Μου άρεσε το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι;



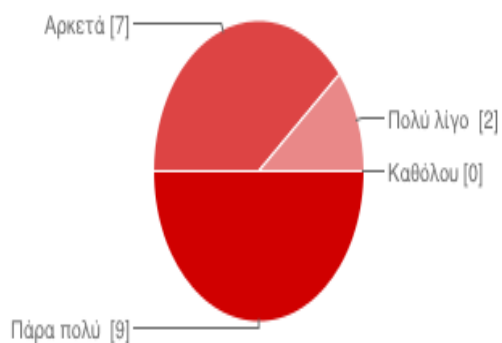
Πάρα πολύ **9** 50%

Αρκετά **8** 44%

Πολύ λίγο **1** 6%

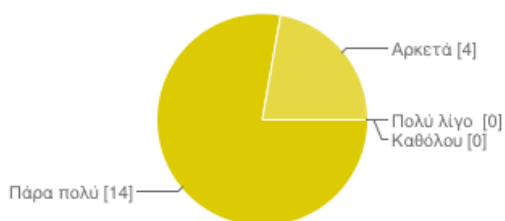
Καθόλου **0** 0%

### Μου άρεσε το ταμπλό του;



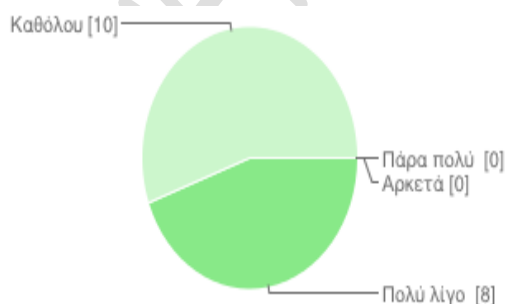
Πάρα πολύ	<b>9</b>	50%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>2</b>	11%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

### Μου άρεσε που είχα τη δυνατότητα να διαμορφώσω κάποια πράγματα στο παιχνίδι όπως το όνομα της ομάδας μου, το πιόνι μου;



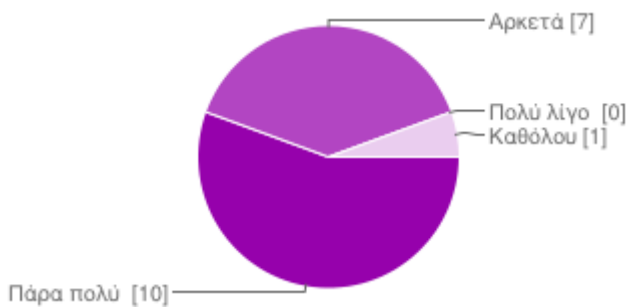
Πάρα πολύ	<b>14</b>	78%
Αρκετά	<b>4</b>	22%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

### Δυσκολεύτηκα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού;



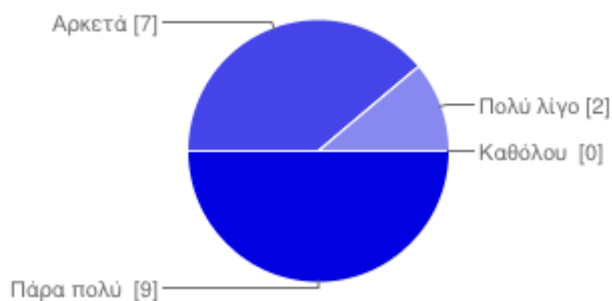
Πάρα πολύ	<b>0</b>	0%
Αρκετά	<b>0</b>	0%
Πολύ λίγο	<b>8</b>	44%
Καθόλου	<b>10</b>	56%

### Ήταν κατανοητές οι οδηγίες;



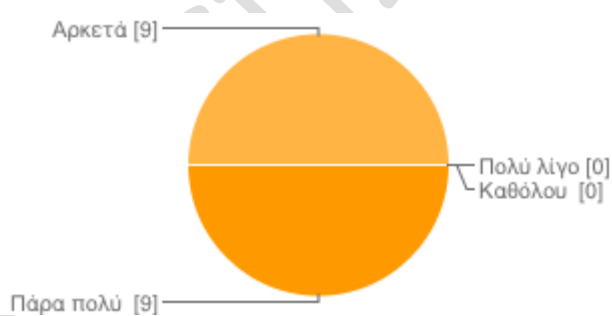
Πάρα πολύ	<b>10</b>	56%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>1</b>	6%

### Μου άρεσε που έπαιξα σε ομάδες;



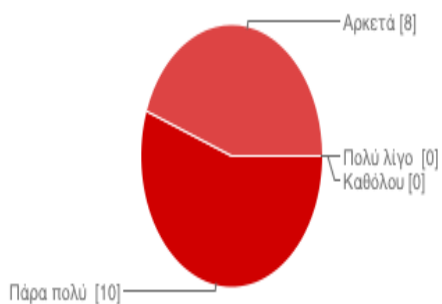
Πάρα πολύ	<b>9</b>	50%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>2</b>	11%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

### Συνεργάστηκα καλά με την ομάδα μου;



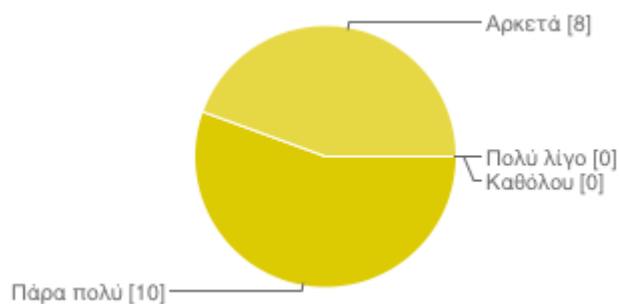
Πάρα πολύ	<b>9</b>	50%
Αρκετά	<b>9</b>	50%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Μου άρεσε που στο τέλος του παιχνιδιού μπορούσα να δω το ποσοστό επιτυχίας μου;**



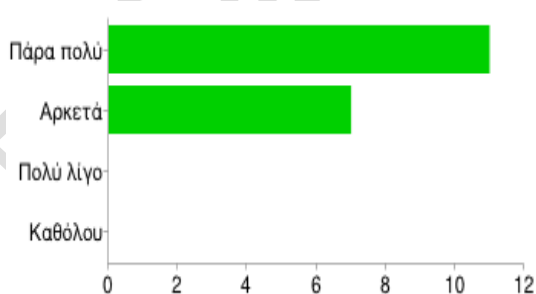
Πάρα πολύ	<b>10</b>	56%
Αρκετά	<b>8</b>	44%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Μου άρεσε που στο τέλος του παιχνιδιού έλαβα ανατροφοδότηση σωστών και λάθος απαντήσεων;**



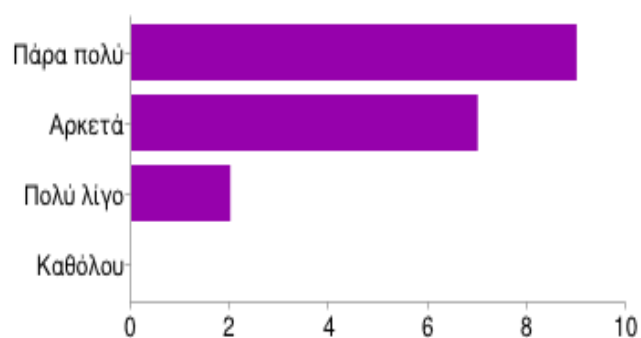
Πάρα πολύ	<b>10</b>	56%
Αρκετά	<b>8</b>	44%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

**Reading [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες]**



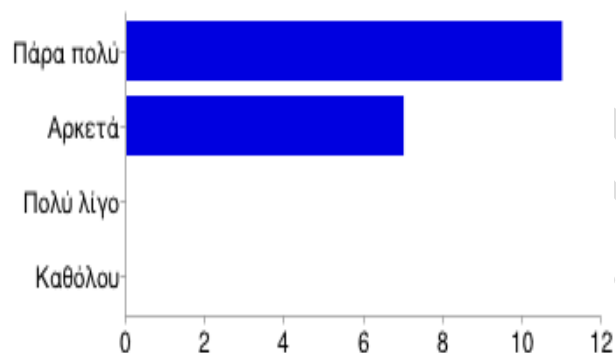
Πάρα πολύ	<b>11</b>	61%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

### Speaking [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες]



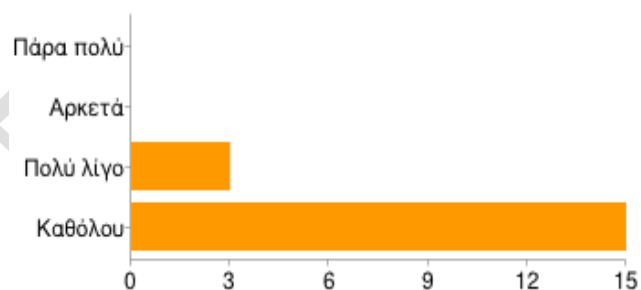
Πάρα πολύ	<b>9</b>	50%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>2</b>	11%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

### Listening [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες]



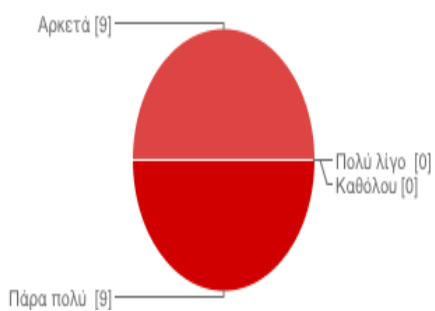
Πάρα πολύ	<b>11</b>	61%
Αρκετά	<b>7</b>	39%
Πολύ λίγο	<b>0</b>	0%
Καθόλου	<b>0</b>	0%

### Writing [Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες]



Πάρα πολύ	<b>0</b>	0%
Αρκετά	<b>0</b>	0%
Πολύ λίγο	<b>3</b>	17%
Καθόλου	<b>15</b>	83%

### Θα ήθελα να το επαναλάβω;



Πάρα πολύ 9 50%

Αρκετά 9 50%

Πολύ λίγο 0 0%

Καθόλου 0 0%

## Κεφάλαιο VII

### 7.1 Συμπεράσματα

Γενικά παρατηρείται ότι η χρήση ψηφιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών δεν είναι ιδιαίτερα διαδεδομένη στην πραγματικότητα του δημόσιου ελληνικού σχολείου. Δεν υπάρχουν οι απαραίτητοι πόροι, οι τεχνικές και η γνώση από την πλευρά των εκπαιδευτικών του σχολείου προκειμένου να δημιουργήσουν τα δικά τους παιχνίδια τα οποία θα μπορούν κάθε φορά να τα προσαρμόζουν στις ανάγκες του κάθε μαθητή και τις ιδιαιτερότητές του.

Στην εποχή της τεχνολογίας και της πληροφόρησης γίνεται ολοένα και περισσότερο επιτακτική η ανάγκη τα ψηφιακά επιτραπέζια παιχνίδια να ενταχθούν στη διδασκαλία και να την πάνε ένα βήμα παρά πέρα αλλάζοντας το στείο προφίλ της εως τώρα παραδοσιακής τάξης.

Παρατηρούνται εκπαιδευτικοί πρόθυμοι να επιμορφωθούν και να ενταχθούν οι ίδιοι αλλά και να εντάξουν και το γνωστικό τους αντικείμενο στα νέα δεδομένα αλλά δυστυχώς τις πιο πολλές φορές καταλήγουν σε αδιέξοδα καθώς δεν έχουν την απαιτούμενη τεχνογνωσία να βγούν από αυτά.

Είναι πολύ σημαντικό να δημιουργηθούν και να διατεθούν στην αγορά λογισμικά – εργαλεία – πλατφόρμες, τα οποία με απλές κινήσεις θα επιτρέπουν στον εκπαιδευτικό με βασικές γνώσεις ΗΥ να δημιουργήσει τα δικά του παιχνίδια, να τα διαμορφώσει, να τα αναπροσαρμόσει και να τα επαναχρησιμοποιήσει και να κάνει έτσι το μάθημά του πιο προσιτό, πιο διασκεδαστικό και πιο σύγχρονο.

Σε μια εποχή κατά την οποία ο ηλεκτρονικός υπολογιστής, οι ταμπλέτες και τα υπερσύγχρονα κινητά τηλέφωνα έχουν γίνει προέκταση του ανθρώπου η εκπαιδευτική κοινότητα και σαφώς και η μαθητική κοινότητα έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο αυτόνοτο. Η δημιουργία ψηφιακών επιτραπέζιων παιχνιδιών και η ενσωμάτωσή τους στην εκπαιδευτική

διαδικασία θα έπρεπε να είναι δεδομένη στην εποχή μας και όχι να αποτελεί ακόμη ερώτημα προς εξερεύνηση.

Τέλος, και μέσα από την μελέτη περίπτωσης βλέπουμε ότι και η μαθητική κοινότητα βλέπει πιο θετικά τη μάθηση μέσα από τις νέες τεχνολογίες και θέλει αυτές να ενταχθούν στο καθημερινό ωρολόγιο πρόγραμμα σπουδών του ελληνικού σχολείου.



## Βιβλιογραφία

- Azriel, J., Erthal, M., Starr, E., (Sept/Oct 2005,) *Answers, Questions, and Deceptions: What Is the Role of Games in Business Education*. Journal of Education for Business,
- Bontchev Boyan, Varbanov Sergey, Vassileva Dessislava. *Software Agents in Educational Board Games*. Latest Trends on ENGINEERING EDUCATION. ISBN: 978-960-474-202-8
- Bontchev Boyan – Vassileva Dessislava.(2010) *Modelling Educational Quizzes as Board games*. Dep.of Software engineering, Sofia University St.Kl. Ohridski 5, J. Bourchier Blv. 1164 Sofia, Bulgaria
- Boyle T. (1997) *Design for Multimedia learning*, London;Prentice Hall. ISBN 0-13-242215-8
- Bransford, J. D., & Stein, B. S. (1993). *The IDEAL problem solver* (2nd ed.). New York: Freeman.
- Chin-Feng Chen, Po-Hsiang Huang, De-Yuan Huang, Chia-Jung Wu and Gwo-Dong Chen. *Analysis on the Feasibility of Introducing digital board game into classroom teaching- from teacher's perspective*.
- Foreign Language Teaching in Schools in Europe in Greek – Eurydice - Directorate-General for Education and Culture 2001
  - Games and Toys in the teaching of Science and Technology –Division of Science Technical and Environmental Education UNESCO (Document Series 29)
- Ghosoon Nafeth Qteefan. (2012).Thesis: *The Effectiveness of Using Educational Computer Games on Developing Palestinian Fifth Graders' Achievement in English Language in Gaza Governorate*. The Islamic University of Gaza-Deanery of Graduate studies-Faculty of Education-Curriculum & English Teaching Methods Department.

- Hinebaugh Jeffrey P., Rowman & Littlefield Education.(2009). *A Board Game Education*. USA,
- Howatt APR with H.G. Widdowson (2004) *A History of English Language Teaching*, (second edition),Oxford University Press
- Langram John and Purcell Sue.(1994). *Language Games and Activities*. Centre for Information on Language Teaching and Research – London England
- Lee, S. K. (1995, January-March). Creative games for the language class. *Forum*, 33(1), 35. Retrieved February 11, 2006 from <http://exchanges.state.gov/forum/vols/vol33/no1/P35.htm>
- Mayer Brian & Harris Christopher. (2010). *Libraries Got Game: Aligned Learning through Modern Board Games*. The American Library Association. USA
- Richard-Amato, P. A. (1988). *Making it happen: Interaction in the second language classroom: From theory to practice*. New York: Longman.
- Roussou, M. (2004b). Learning by Doing and Learning through Play: an Exploration of Interactivity in Virtual Environments for Children. *ACM Computers in Entertainment*, 1(2), ACM Press, [Electronic Journal].
- Sims, R. (1997). *Interactivity: A Forgotten Art?*, *Instructional Technology Research Online* from <http://intro.base.org/docs/interact/>
- Steuer, J. (1992). *Defining Virtual Reality: Dimensions Determining Telepresence*. *Journal of Communication*, 42(4), 73-93
- Steve Sugar. (1998). *Games That Teach*. San Francisco: Jossey-Bass Pfeiffer.
- Underwood J.H.(1987).Artificial Intelligence and CALL. *Modern Media in Foreign Language Education: Theory and Implementation*. Lincolnwood, ILL: National Textbook Company.

- Wright Andrew, Betteridge David and Buckby Michael.(2006). *Games for Language Learning* (Cambridge Handbooks for Language Teachers). (3<sup>rd</sup> Edition) - Cambridge University Press
- Ανδρεαδάκης Νίκος,(2006-2007) «ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗΝ ΨΥΧΟΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ: ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ – ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ» ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ - ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ-ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ Δ.Ε.
- Κολιάδης, Ε.(2007). *Θεωρίες μάθησης και εκπαιδευτική πράξη : Γνωστικές θεωρίες /* Αθήνα : Κολιάδης Εμμανουήλ
- Κολόσακα Όλγα (2011) «Εκπαιδευτικά Παιχνίδια με το εργαλείο οπτικού Προγραμματισμού KODU» Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία του Τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά.
- Ματσαγγούρας, Η (2005). *Θεωρία και Πράξη της Διδασκαλίας,Στρατηγικές Διδασκαλίας. Η Κριτική Σκέψη στη Διδακτική Πράξη.* Τόμος Β. Εκδόσεις: Gutenberg
- Ρετάλης Σ. (2005). *Οι Προηγμένες Τεχνολογίες Διαδικτύου στην Υπηρεσία της Μάθησης.* Εκδόσεις Καστανιώτη – Αθήνα
- Σάμψων, Δ. 2006 (Μάιος). *Εκπαιδευτικός σχεδιασμός και διδακτικά μοντέλα: Επισκόπηση.* Υλικό διαλέξεων μαθήματος «Διδακτικά μοντέλα και εκπαιδευτικός σχεδιασμός του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων». Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιά
- Σάμψων, Δ. 2006 (Μάιος). *Προτεινόμενη Μεθοδολογία Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού σε Περιβάλλοντα Τεχνολογικά Υποστηριζόμενης Μάθησης.* Υλικό διαλέξεων μαθήματος «Διδακτικά μοντέλα και εκπαιδευτικός σχεδιασμός του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών του Τμήματος Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων». Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιά

- Τερζάκης Ανάργυρος (2012), *Σχεδίαση και ανάπτυξη διαδικτυακού εργαλείου για τη χρήση επιτραπέζιων ηλεκτρονικών εκπαιδευτικών παιχνιδιών πολλών χρηστών*, ΜΔΕ – Τμήμα Διδακτικής της Τεχνολογίας και Ψηφιακών Συστημάτων του Πανεπιστημίου Πειραιά.
- Τριλιανός, Α., (1998). *Μεθοδολογία της Σύγχρονης Διδασκαλίας: Καινοτόμες Επιστημονικές Προσεγγίσεις στην Διδακτική Πράξη*, τόμος Β, Αθήνα: Τριλιανός
- «Δυνατότητες και Προκλήσεις στο Διαδίκτυο» «Παιχνίδια και Εκπαίδευση» παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου. Υπουργείο Παιδείας και Πολιτισμού.

## **Ηλεκτρονικές Πηγές**

- 1) <http://www.hltmag.co.uk/apr11/mart02.htm>
- 2) [http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/14depps\\_XenonGlosson-Agglika.pdf](http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/14depps_XenonGlosson-Agglika.pdf)
- 3) [http://el.wikipedia.org/wiki/Αγγλική\\_γλώσσα](http://el.wikipedia.org/wiki/Αγγλική_γλώσσα)
- 4) [http://en.wikipedia.org/wiki/English\\_language](http://en.wikipedia.org/wiki/English_language)
- 5) <http://www.oed.com/>
- 6) [http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/14depps\\_XenonGlosson-Agglika.pdf](http://www.pi-schools.gr/lessons/english/pdf/14depps_XenonGlosson-Agglika.pdf)
- 7) [http://diadrastiko.blogspot.gr/2012/04/blog-post\\_8475.html](http://diadrastiko.blogspot.gr/2012/04/blog-post_8475.html)
- 8) <http://kreedaakaushalya.blogspot.gr/2012/02/contribution-of-irving-finkel-to-board.html>
- 9) <http://el.wikipedia.org/wiki/Επιτραπέζιοπαιχνίδι>
- 10) <http://iteslj.org/Lessons/Ersoz-Games.html>
- 11) <http://el.wikipedia.org/wiki/Wiki>
- 12) <http://www.eslgamesplus.com/future-forms-review-spin/>
- 13) <http://www.eslgamesplus.com/action-verbs-noun-collocations-esl-vocabulary-grammar-interactive-crocodile-board-game/>
- 14) <http://antiquity.ac.uk/ant/085/ant0851325.htm>
- 15) <http://www.eslgamesworld.com/>
- 16) <http://www.toolsforeducators.com/boardgames/>
- 17) <http://www.linguisystems.com/products/product/display?itemid=10436#top>
- 18) [http://www.esl-lounge.com/board\\_games.php](http://www.esl-lounge.com/board_games.php)
- 19) <http://www.superteachertools.com/index.php#&panel1-5>
- 20) <http://skemman.is/stream/get/1946/6467/13457/1/Sigridurdogg2010.pdf>
- 21) <http://myteachingcorner.blogspot.dk/2011/02/using-games.html>
- 22) [http://www.10winds.com/50languages/did\\_you\\_know/EL019.HTM](http://www.10winds.com/50languages/did_you_know/EL019.HTM) (goethe-verlag)
- 23) <http://en.wikipedia.org/wiki/Mancala>
- 24) <http://www.edcreate.com/>
- 25) <http://www.quiz-builder.com/>
- 26) <http://www.superteachertools.com/millionaire/>

- 27) <http://www.c3softworks.com/products/classroom/bravo-classroom/what-is-bravo-classroom.html>
- 28) <http://ebooks.edu.gr/courses/DSGYM-C109/document/4be02147tsrk/4be022efwo60/4be022f0837g.pdf>
- 29) <http://ebooks.edu.gr/courses/DSGYM-C109/document/4be02147tsrk/4be021b2wlpv/4df74ca42zvo.pdf>
- 30) <https://6smb1monkeys.wordpress.com/2012/03/>
- 31) <http://www.gamesmuseum.uwaterloo.ca/VirtualExhibits/Ancient/Senet/>
- 32) <http://www.tradgames.org.uk/games/Wei-Chi.htm>
- 33) <http://games.softpedia.com/progScreenshots/BoardBOSS-Screenshot-8756.html>
- 34) <http://www.ellinikoarxeio.com/2010/11/zatrikion-in-ancient-hellas.html>
- 35) <https://www.superteachertools.net/>
- 36) <http://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9C%CE%B5%CE%BB%CE%AD%CF%84%CE%B7%CF%80%CE%B5%CF%81%CE%AF%CF%80%CF%84%CF%89%CF%83%CE%B7%CF%82>
- 37) [http://www.unipi.gr/faculty/jhassid/odigos\\_MP1.pdf](http://www.unipi.gr/faculty/jhassid/odigos_MP1.pdf)
- 38) <http://www.superteachertools.com/millionaire/online/game1396971977.php>

# Παράρτημα\_A

## Α.1 Ερωτηματολόγιο προς εκπαιδευτικούς Αγγλικής Γλώσσας Α' Βάθμιας & Β' Βάθμιας εκπαίδευσης:

### Interactive Board Games in ESL

\* Απαιτείται

**Φύλο** \*

- Άντρας
- Γυναίκα

**Ηλικία** \*

- 25-30
- 31-40
- 41-50
- 51-60
- 61 και πάνω

**Έτη Υπηρεσίας** \*

- 0-5
- 6-10
- 11-20
- 21-25
- 25 και πάνω

**Βαθμίδα Εργασίας \***

- Α' Βάθμια
- Β' Βάθμια

**Κάτοχος Μεταπτυχιακού Τίτλου συναφούς με το διδακτικό αντικείμενο \***

- Ναι
- Οχι

**Συμμετοχή στην Επιμόρφωση στις ΤΠΕ Α' επιπέδου \***

- Ναι
- Οχι

**Κάνετε χρήση των ΤΠΕ στην διδασκαλία σας; \***

- Ναι
- Οχι

**Συμμετέχετε σε επιμορφώσεις σχετικά με τις ΤΠΕ; \***

- Πάντοτε
- Τις περισσότερες φορές
- Ελάχιστα
- Καθόλου



Χρησιμοποιείτε τα παιχνίδια ως μέσο διδασκαλίας της Αγγλικής ως δεύτερης γλώσσας; \*

- Ναι
- Όχι

Θεωρείτε ότι πρέπει να ενσωματωθούν στο σχολικό ωρολόγιο πρόγραμμα; \*

- Ναι
- Όχι

Πιστεύετε ότι το ελληνικό δημόσιο σχολείο μπορεί να υποστηρίξει την ενσωμάτωση των διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Υπάρχει δυνατότητα επιμόρφωσης σχετικά με τη χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Τα σχολικά βιβλία της Αγγλικής Γλώσσας συνοδεύονται από λογισμικά διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών; \*

- Ναι
- Όχι

Πιστεύετε ότι τα εμπορικά διαδικτυακά επιτραπέζια παιχνίδια είναι κατάλληλα για εκπαιδευτικούς σκοπούς; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Θεωρείτε ότι είναι εύκολο να προσαρμόσετε τα εμπορικά διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Πιστεύετε ότι χρειάζεται ιδιαίτερη τεχνογνωσία προκειμένου να ενσωματώσετε τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια στην εκπαιδευτική διαδικασία; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Πιστεύετε ότι ο εκπαιδευτικός που δεν έχει γνώσεις προγραμματισμού μπορεί να δημιουργήσει το δικό του διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι; \*

- Ναι
- Ίσως
- Όχι

Γνωρίζετε κάποιο λογισμικό δημιουργίας διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών χωρίς να απαιτείται προγραμματισμός; \*

- Ναι
- Όχι

Αν απαντήσατε ναι στην προηγούμενη ερώτηση καταγράψτε τα λογισμικά

Θεωρείτε πλεονέκτημα για τον εκπαιδευτικό να μπορεί να δημιουργήσει τα δικά του διαδραστικά εκπαιδευτικά επιτραπέζια παιχνίδια; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Πιστεύετε ότι η χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών κάνει τη διδασκαλία καλύτερη; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Πιστεύετε ότι τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια βοηθούν στην κατάκτηση της διδαχθείσας ύλης; \*

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

Πιστεύετε πως κατά την διάρκεια του παιχνιδιού αναπτύσσονται κίνητρα όπως \*

	Πάρα πολύ	Πολύ	Λίγο	Καθόλου
Συνεργασία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ανταγωνισμός	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Περιέργεια	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Εσωτερική ικανοποίηση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Επιθυμία για γνώση	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Άγχος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Πιστεύετε πως μέσα από τη χρήση επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία καλλιεργούνται δεξιότητες όπως \***

	Πάρα πολύ	Πολύ	Λίγο	Καθόλου
Ομαδικότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συνεργασία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Καλή επικοινωνία	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κοινή λήψη αποφάσεων	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Πιστεύετε ότι η χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών μπορεί να λειτουργήσει και ως μέσο αξιολόγησης; \***

- Πάρα πολύ
  - Πολύ
  - Λίγο
  - Καθόλου

**Πιστεύετε ότι η αξιολόγηση μέσα από διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια θα είναι αξιόπιστη αναφορικά με το μαθησιακό και γνωστικό επίπεδο των εκπαιδευομένων; \***

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

**Πιστεύετε ότι μέσα από τα διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια χτίζεται μια σχέση εμπιστοσύνης ανάμεσα σε εκπαιδευτικό και μαθητές; \***

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

**Θεωρείτε ότι οι μαθητές θα ωφεληθούν από την χρήση διαδραστικών επιτραπέζιων παιχνιδιών στην εκπαιδευτική διαδικασία; \***

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

**Αν είχατε τη δυνατότητα θα θέλατε να δημιουργήσετε τα δικά σας διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια; \***

- Πάρα πολύ
- Πολύ
- Λίγο
- Καθόλου

## A.2.1\_ Ερωτηματολόγιο προς μαθητές \_TOOLS FOR EDUCATORS

\* Απαιτείται

Φύλλο

Φύλλο \*

- Αγόρι  
 Κορίτσι

Ηλικία \*

Μου άρεσε το επιτραπέζιο παιχνίδι; \*

- Πάρα πολύ  
 Αρκετά  
 Πολύ λίγο  
 Καθόλου

Θα ήθελα να το επαναλάβω; \*

- Πάρα πολύ  
 Αρκετά  
 Πολύ λίγο  
 Καθόλου

Μου άρεσε το ταμπλό του; \*

- Πάρα πολύ  
 Αρκετά  
 Πολύ Λίγο  
 Καθόλου

**Μου άρεσε που έπαιξα σε ομάδες; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Ήταν ξεκάθαρες οι οδηγίες; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Δυσκολεύτηκα να πλοηγηθώ στο ταμπλό; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Θα ήθελα η εκπαιδευτικός να έχει πιο ενεργό ρόλο; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Διασκέδασα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου



Συνεργάστηκα καλά με την ομάδα μου; \*

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- καθόλου

Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες; \*

	Πάρα πολύ	Αρκετά	Πολύ λίγο	Καθόλου
Reading	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Speaking	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Writing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Listening	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Θα προτιμούσα να παίζω το παιχνίδι στον ΗΥ; \*

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

Θα ήθελα τα επιτραπέζια παιχνίδια να ενταχθούν στην διδασκαλία; \*

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

## A.2.2\_ Ερωτηματολόγιο προς μαθητές \_SUPER TEACHERS TOOLS

\* Απαιτείται

Top of Form

**Φύλλο \***

- Αγόρι
- Κορίτσι

**Ηλικία \***

**Μου άρεσε το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Θα ήθελα να το επαναλάβω; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Διασκέδασα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε το ταμπλό του; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε που έπαιζα ατομικά \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Θα προτιμούσα να έπαιζα ομαδικά; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Ήταν κατανοητές οι οδηγίες; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Δυσκολεύτηκα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Αν είχα τη δυνατότητα θα άλλαζα κάποια πράγματα στο παιχνίδι; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Θα ήθελα ο εκπαιδευτικός να έχει πιο ενεργό ρόλο; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε που έπαιζα στον ΗΥ; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

**Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες; \***

Πάρα πολύ

Αρκετά

Πολύ Λίγο

Καθόλου

Reading	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Speaking	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Writing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Listening	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Θα ήθελα αυτό το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι να αποτελεί μέρος της εκπαιδευτικής διαδικασίας; \*

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ Λίγο
- Καθόλου

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΠΕΙΡΑΙΑ

### A.2.3\_ Ερωτηματολόγιο προς μαθητές \_BILLIONAIRE\_BOARD GAME

\* Απαιτείται

Top of Form

**Φύλλο \***

- Αγόρι
- Κορίτσι

**Ηλικία \***

**Μου άρεσε το διαδραστικό επιτραπέζιο παιχνίδι; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε το ταμπλό του; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε που είχα τη δυνατότητα να διαμορφώσω κάποια πράγματα στο παιχνίδι όπως το όνομα της ομάδας μου, το πιόνι μου; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Δυσκολεύτηκα κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Ήταν καταννητές οι οδηγίες; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε που έπαιξα σε ομάδες; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Συνεργάστηκα καλά με την ομάδα μου; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε που στο τέλος του παιχνιδιού μπορούσα να δω το ποσοστό επιτυχίας μου; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Μου άρεσε που στο τέλος του παιχνιδιού έλαβα ανατροφοδότηση σωστών και λάθος απαντήσεων; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

**Εξάσκησα όλες τις δεξιότητες \***

	Πάρα πολύ	Αρκετά	Πολύ λίγο	Καθόλου
Reading	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Speaking	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Listening	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Writing	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

**Θα ήθελα να το επαναλάβω; \***

- Πάρα πολύ
- Αρκετά
- Πολύ λίγο
- Καθόλου

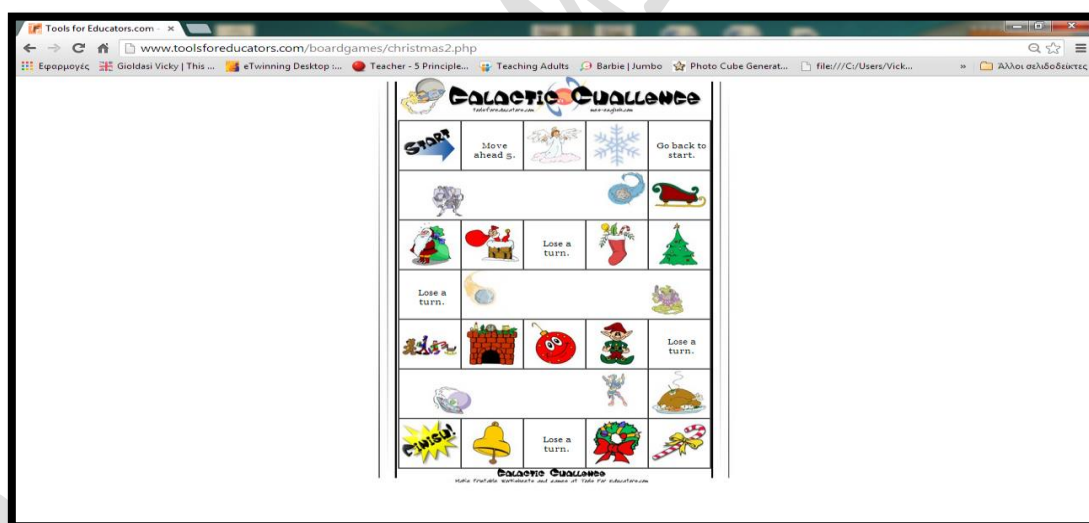
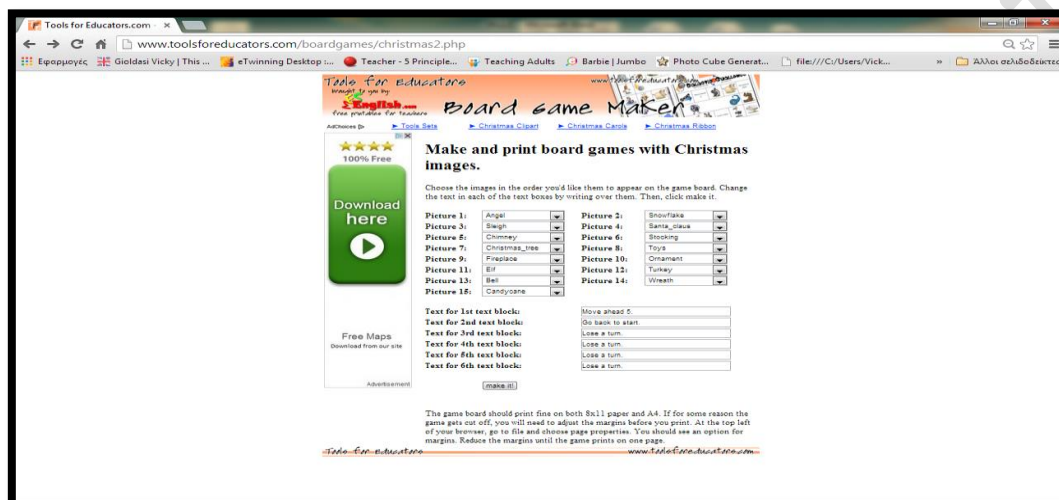
Bottom of Form



# Παράρτημα\_B

## B.1. Tools for educators

### Celebrations and Customs



Οι μαθητές χωρίζονται σε 4 ομάδες, τοποθετούν το πιόνι τους στο start, και ξεκινάει πρώτη η ομάδα που θα φέρει τη μεγαλύτερη ζαριά. Στόχος τους είναι να φτιάξουν μια ολοκληρωμένη πρόταση, γραμματικά και συντακτικά, με την κάθε εικόνα μέσα σε συγκεκριμένο χρόνο (χρήση κλεψύδρας) και με τη βοήθεια του ζαριού και των οδηγιών να προχωράνε μπροστά ή να πηγαίνουν πίσω. Νικήτρια θα είναι η ομάδα που θα τερματίσει πρώτη.

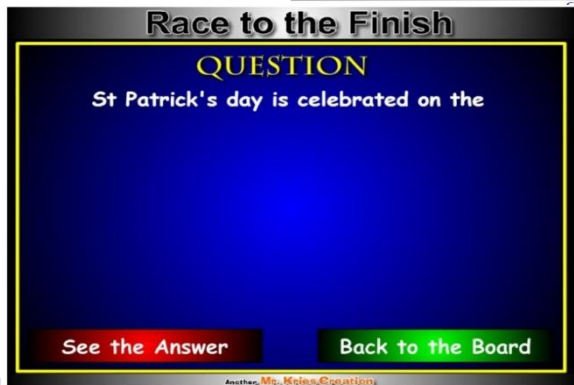
## B.2.Super Teachers Tools

### Celebrations and Customs

**FLASH BOARD GAME**

Complete this form to generate your game file.  
\*\*You must fill all questions for the game to work properly\*\*

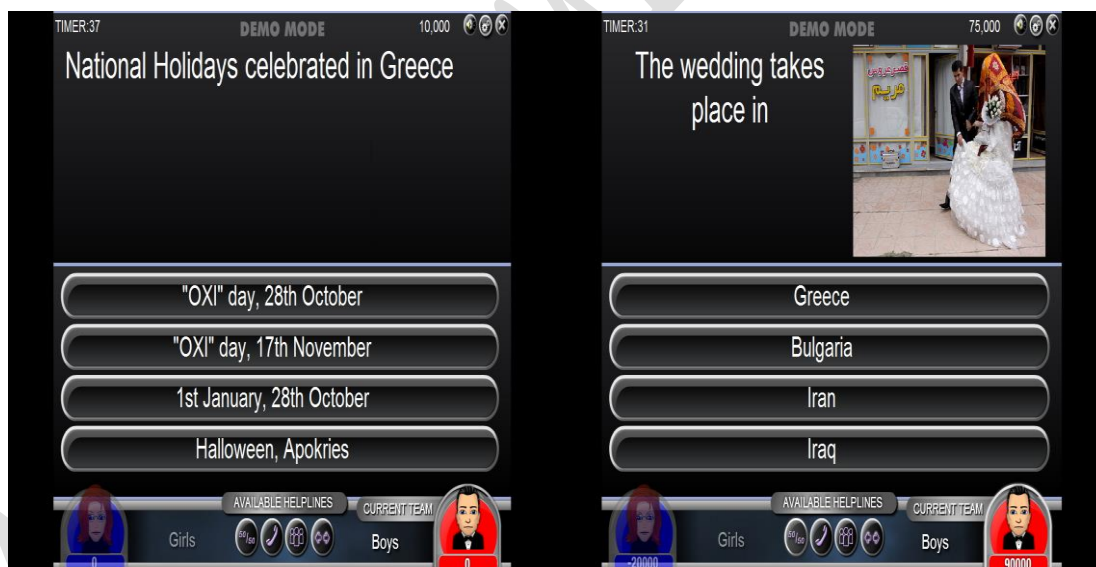
Question 1: St Valentine's is celebrated on the	14th of february	Answer 1:
Question 2: Hallow is an old english word for	saint	Answer 2:
Question 3: St Patrick's day is celebrated on the	17th of March	Answer 3:
Question 4: "No" day is	the 28th of October	Answer 4:
Question 5: The word Carnival means	goodbye to meat	Answer 5:
Question 6: A dowry is given to bride's in	Greece	Answer 6:



Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού οι παίκτες απαντούν σε ερωτήσεις. Εφόσον απαντήσουν σωστά γυρνάνε τον τροχό και προχωρούν όσα βήματα τους υποδείξει, σε περίπτωση λανθασμένης απάντησης χάνουν τη σειρά τους και παίζει ο επόμενος παίκτης. Κερδίζει όποιος φτάσει πρώτος στο σημείο Finish (τερματισμός).

## B.3.Bravo

### Επιτραπέζιο παιχνίδι για τις γιορτές και τις παραδόσεις



Στο παιχνίδι αυτό οι παίκτες χωρίστηκαν σε δυο ομάδες, έδωσαν όνομα στην ομάδα τους, διαμόρφωσαν το avatar που ήθελαν να τους αντιπροσωπεύει και ξεκίνησαν τον αγώνα. Οι μαθητές ήταν ήδη εξοικειωμένοι με το εν λόγω παιχνίδι καθώς υπάρχει σε κλασσικό επιτραπέζιο αλλά και ως τηλεπαιχνίδι.

# Φύλλα εργασίας

## Worksheet I

1. Name the kind of celebrations you see in the pictures



1)..... 2)..... 3).....



4)..... 5)..... 6).....

2. Match the celebrations with the dates

- |                          |    |   |
|--------------------------|----|---|
| 1. Oktoberfest           | 1) | a) on 31 December                                 |
| 2. Saint Valentine's Day | 2) | b) On 7 January                                   |
| 3. New Year's Eve        | 3) | c) on 25 December                                 |
| 4. Guy Fawkes Night      | 4) | d) On 14 February                                 |
| 5. Boxing Day            | 5) | e) on 17 March                                    |
| 6. Flag Day (Italy)      | 6) | f) On 26 December                                 |
| 7. St. Patrick's day     | 7) | g) late September to the first weekend in October |
| 8. Christmas day         | 8) | h) on 5 November                                  |

## Worksheet II

### 1. Complete the text with the given words

bride's ,engagement, breaking off, ceremony, rings, fiancée, separated, invitation

#### Text A

#### Turkish Engagement

The step after the ceremony for agreement to marry is (1)..... The engagement ceremony is held in the (2)..... home and the costs of the ceremony in some regions are borne by the bridegroom's family, but many times by the bride's family. After designating the date for engagement (3)..... an invitation called "(4)..... to neighbors" is made. Guests who gather together on the day of engagement in the bridegroom's home go to the bride's home. In the traditional sections of the community, women and men sit (5)..... in the bride's home, and after having lunch, jewelry called "taki" is given to the bride who is dressed in special engagement dress given to her by her mother-in law and relatives of the bridegroom. In an engagement ceremony where the bridegroom is present (6)..... worn by the bride and bridegroom are placed by an old man on ring fingers of their right hand with accompaniment of standard words and wishes.(7).....an engagement is considered a serious matter and is frowned upon in traditional circles. If the party who broke off the engagement is the girl, all jewelry that she received must be returned to the former fiancé. If the man broke off the engagement, usually his former (8).....keeps the presents.

#### Text B

#### Austria - Christmas traditions & customs

Christmas dinner, manger ,deeds, Christmas, sung, carol singers, gifts, pipes

The feast of St Nicholas marks the beginning of (1)..... in Austria. The saint accompanied by the devil asks children for a list of their good and bad (2)..... Good children are given sweets, toys and nuts. (3).....that are placed under the tree are opened after dinner on Christmas Eve. Brass instruments play chorale music room church steeples, and (4)....., carrying blazing torches and a (5).....from house to house, gather on the church steps. Silent Night was first (6)..... in 1818, in the village church of Oberndorf. There is a story told of how Christmas was almost spoiled for the villagers that year. On Christmas Eve, the priest went into the church and found that the organ was not working. The leather bellows that are used to pump the air through the (7)..... were full of holes. Christmas without music would not do so the priest showed the organist Franz Bauer a new Christmas hymn he had written. Franz quickly composed a tune for it that could be played on a guitar. So Oberndorf had music after all. In Austria baked carp is served for the traditional (8).....

### Worksheet III

As teams ask your parents, grandparents or relatives about local celebrations & Apokries, Christmas & Easter, Weddings & Christening, National holidays. Write a short paragraph about their origin, when celebrated and how. Present it in a comic strip.



<http://comicstripcreator.org/>

## Worksheet IV

Compare and contrast at least two European countries concerning Wedding and Christening ceremony, Christmas & Easter, local celebrations & Apokries, National holidays customs and traditions. Make a presentation using Prezzi (<http://prezi.com/>).






## Worksheet V

Write an e-mail to your London penfriend and tell him/her how Wedding and Christening ceremony, Christmas & Easter holidays, local celebrations & Apokries, National holidays are celebrated in your country. Ask him/her about their traditions on this day.(120-150 words)





## Αξιολόγηση (I)

<b>Βάλε ✓ σχετικά με το τι σε αντιπροσωπεύει</b>	 <b>Πολύ/ ναι</b>	 <b>Μέτρια /ναι&amp;όχι</b>	 <b>Καθόλου/ όχι</b>
Μου άρεσε το θέμα που διαπραγματευτήκαμε			
Απόλαυσα την όλη διαδικασία			
Μπορώ να μιλάω για γιορτές και παραδόσεις στην ξένη γλώσσα			
Κατέκτησα ικανοποιητικά το σχετικό λεξιλόγιο			
Εξάσκησα ικανοποιητικά όλες τις δεξιότητες			
Μπορώ να διαβάζω και να κατανοώ ένα κείμενο σχετικό με γιορτές και παραδόσεις			
Μου άρεσαν τα video			
Μπορώ να ακούω ένα απόσπασμα για γιορτές και παραδόσεις και να το καταλαβαίνω			
Απόλαυσα τη μάθηση μέσα από διαδραστικά επιτραπέζια παιχνίδια			
Μου άρεσαν τα διάφορα εργαλεία που χρησιμοποίησα			
Μου άρεσε να δουλεύω σε ομάδες			
Συνεργάστηκα με την ομάδα μου καλά			
Θα συνεργαζόμουν ξανά με την ίδια ομάδα			
Ο χρόνος που μας δόθηκε ήταν επαρκής για την ολοκλήρωση των δραστηριοτήτων			
Θα λάμβανα και πάλι μέρος στην ίδια δραστηριότητα			
Θα άλλαζα κάτι στο σχέδιο μαθήματος			

## Αξιολόγηση Μαθητή Ατομικά (II)

### Ατομική Αξιολόγηση Μαθητή

Όνοματεπώνυμο:..... Τάξη:.....  
 Συμπληρώνεται από τον/την εκπαιδευτικό.

\* Απαιτείται

	Εξαιρετική επίδοση (4)	Καλή επίδοση (3)	Μέτρια επίδοση (2)	Κακή επίδοση (1)
Συμμετείχε στη διαδικασία του μαθήματος	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Συνεργάστηκε αρμονικά με τους/τις συμμαθητές/τριες του/ της	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Οργάνωσε και παρουσίασε εργασίες	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αξιοποίησε τη δημιουργική σκέψη και φαντασία του/της	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κατέκτησε τις επιθυμητές γνώσεις	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αξιοποίησε τις μαθησιακές δυνατότητές του/της	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Κατανόησε όρους που σχετίζονται με την θεματική ενότητα	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Αξιοποίησε σωστά το χρόνο που του δόθηκε	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Ήταν συνεπής στις υποχρεώσεις του/της	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Χειρίστηκε σωστά και με συνέπεια τα διάφορα εργαλεία (comic strip, ppt)	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>